

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TUK TUK TAXI - REGLE DE JEU

2-4 players
7+ years
30+ minutes

Contenu

Plateau de jeu, 1 dé spécial, 4 taxis en plastique, 8 tuiles clients, 80 cartes panneaux de signalisation et événements, avec explications des panneaux.

But du jeu

Charger et transporter le plus de clients à sa station de taxi en plaçant judicieusement les panneaux de signalisation de manière à faciliter le trajet de son taxi et à retarder ses adversaires.

Préparation

Commencez par choisir la face du plateau sur laquelle vous souhaitez jouer, ville européenne ou ville plus exotique puis assemblez-le. Détachez délicatement les panneaux de signalisation et les cartes événements et les tuiles clients de leur support. Mélangez tous les panneaux et cartes événements faces cachées et posez-les en pile sur le plateau. Chaque joueur place le même nombre de clients (voir ci-après) au pied d'un immeuble à l'intérieur du cadre rouge au centre du plateau de jeu.

Nombre de clients à placer :

- A 2 joueurs Jouer avec 4 clients. Le premier qui dépose son 2^{ème} client à sa station gagne la partie.
- A 3 joueurs Jouer avec 6 clients. Le premier qui dépose son 3^{ème} client à sa station gagne la partie. Si tous les joueurs déposent deux clients, le joueur qui l'aura fait le premier gagnera la partie.
- A 4 joueurs Jouer avec 8 clients. Le premier qui dépose son 4^{ème} client à sa station gagne la partie. Si deux joueurs déposent trois clients, le joueur qui l'aura fait le premier gagnera la partie. Si tous les joueurs déposent deux clients, le joueur qui l'aura fait le premier gagnera la partie.

Les pieds des clients doivent être tournés vers une case à l'intérieur du cadre rouge. Les clients non utilisés sont laissés dans la boîte.

Chaque joueur choisit un taxi et le place sur sa station de taxi, celle qui est la plus proche de lui (voir illustration).

Comment jouer ?

Le plus jeune joueur commence. A chaque tour de jeu :

1. Vous tirez une carte sur le dessus de la pile
 - Si c'est un **panneau de signalisation**, placez-le sur une case du plateau de jeu. Il peut recouvrir un ou plusieurs panneaux existants, dans ce cas on ne tient plus compte du panneau du dessous. Les panneaux de signalisation ne peuvent pas être placés sur une case feu tricolore ou sur une case où se trouve déjà un taxi.
 - Si c'est une **carte événements**, suivez les consignes précisées avec les explications des panneaux.
2. Lancez le dé.
3. Déplacez votre taxi en fonction du jet de dé.
Utilisez tous les points du dé et suivez les consignes exigées par la signalisation et la règle du jeu. Vous pouvez choisir librement votre parcours, mais ne pouvez aller en avant et en arrière pendant le même tour. Il est possible de dépasser un taxi mais deux taxis ne peuvent rester sur une même case ; si le jet de dé vous déplace sur la même case qu'un autre taxi, arrêtez-vous sur la case précédente.

Les clients

Les taxis peuvent charger n'importe quel client sur le plateau. Vous pouvez arrêter votre taxi à votre station de taxi ou charger un client même si vous n'avez pas utilisé tous les points du dé (dans ce cas vous perdez tous les points non utilisés). **Vous ne pouvez charger un client que sur une case au pied du client.** Placez le client dans la fente du

toit de votre taxi. **Avant de prendre un autre client, vous devez déposer le premier client à votre station de taxi.** Quand vous arrivez à votre station de taxi, déposez votre client à cet endroit, et vous pourrez repartir chercher un autre client au prochain tour.

Le dé et les feux tricolores

Les couleurs sur le dé ne sont seulement prises en compte que lorsque vous allez passer sur **une case feu tricolore.**

- Si vous obtenez un chiffre **rouge** (1 ou 2), vous ne pouvez dépasser le feu mais devez vous arrêter avant. Votre tour se termine là.
- Si vous obtenez un chiffre **jaune** (4 ou 6), vous ne pouvez utiliser que la moitié du chiffre obtenu pour vous déplacer. Si cela ne vous suffit pas pour dépasser le feu, arrêtez-vous devant et attendez le tour suivant pour réessayer.
- Si vous obtenez un chiffre vert (3 ou 5), avancez ! Si cela n'est pas assez pour dépasser le feu, vous devrez rester sur la case précédente.

Fin de la partie

Le jeu se termine quand aucun joueur ne peut faire mieux que son adversaire (déposer plus de clients que lui). Ce dernier gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont déposé le même nombre de clients, le gagnant est celui qui a déposé son dernier client avant les autres joueurs.

Variante

Pour une version simplifiée, vous pouvez jouer sans les panneaux de signalisation marqués *******, voir dans les explications des panneaux.

Panneaux de signalisation

Chaussée glissante – conduire doucement	Quand vous passez devant ce panneau, vous perdez un tour.
Interdiction de stationner	Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez relancer le dé et continuer à avancer.
Interdiction de s'arrêter	Si vous vous arrêtez sur cette case, avancez votre taxi de 5 cases.
Attention : passage piétons	-Si vous passez devant ce panneau, réduisez votre vitesse en enlevant un point à votre jet de dé. -Si vous vous arrêtez devant ce panneau, vous pourrez continuer à avancer normalement au prochain tour.
Passage piétons	Des piétons sont sur le passage protégé, arrêtez-vous impérativement quelle que soit votre provenance. Vous avancerez au prochain tour.
Vitesse limitée	Lorsque vous passerez devant ce panneau, vous ne pourrez utiliser votre 5^{ème} ou 6^{ème} déplacement. <i>Par exemple :</i> <i>Le panneau est à 4 cases de vous et vous obtenez 5 avec le dé. Vous ne pouvez pas dépasser le panneau et ne pouvez pas vous arrêter sur la 5^{ème} case – vous devrez vous arrêter sur la case comportant le panneau.</i>
Stop	Arrêt obligatoire devant ce panneau quelle que soit votre provenance. Vous avancerez au prochain tour.
Sens interdit ***	Ce panneau ne peut être franchi quelle que soit la direction du taxi.

Virage à droite obligatoire/ Virage à gauche obligatoire	Doit être placé dans un carrefour. Ne concerne que les taxis se présentant dans la direction de la flèche du panneau.
Sens unique***	Placez la tuile de façon que la flèche soit parallèle à la rue. Les taxis ne peuvent avancer que dans la direction indiquée par la flèche. Le panneau concerne toute la rue.
Interdit de tourner à droite/ Interdit de tourner à gauche/	Ce panneau doit être placé dans un carrefour Ne concerne que les taxis se présentant dans la direction de la flèche du panneau.
Parcmètre	Si vous vous arrêtez sur ce panneau, vous devrez y rester stationné jusqu'au tour suivant.
Stop police ***	Arrêt obligatoire du taxi quelle que soit sa provenance. Vous pourrez repartir lors de votre prochain tour à condition que vous obteniez 1, 2 ou 3 en lançant le dé.

ÉVÉNEMENTS (cartes à fond vert)

Garage	Quand vous tirez cette carte, déplacez votre taxi sur une des cases situées devant le Garage. Votre tour prend fin , et vous passerez aussi lors de votre prochain tour. Enlevez la carte du jeu.
Station Essence	Quand vous tirez cette carte, déplacez votre taxi sur une des cases situées devant la Station Essence. Votre tour prend fin. Enlevez la carte du jeu.
Police	Cette carte événement peut être placée sur n'importe quelle case (qu'elle comporte ou ne comporte pas de cartes) du plateau. - Si vous dépassez cette case en ayant fait 5 ou 6 avec le dé , vous avez dépassé la vitesse autorisée, regagnez votre station de taxi immédiatement.
Enlevez une tuile	Quand vous tirez cette carte, vous pouvez enlever n'importe quelle carte du plateau. Enlevez alors les deux cartes du jeu.
