



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

TAXI

WILDLIFE



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2014

# Taxi Wildlife

... Seuls les plus rapides passeront à travers !

Un jeu d'action, de réaction et de collecte pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.  
Avec une variante supplémentaire pour 2 joueurs.

**Auteur :** Florian Racky  
**Illustration :** Michael Bayer  
**Durée d'une partie :** env. 10 min.



D'autres questions ?  
Tu trouveras ici une  
vidéo des règles.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

48 cartes de piste, 12 cartes de duel, 4 cartes de départ,  
4 cartes de manche, 24 animaux, 2 sacs, 1 règle du jeu



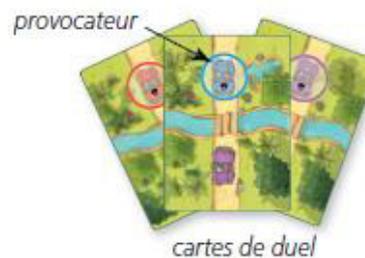
cartes de piste



cartes de manche



cartes de départ



cartes de duel

Que se passe-t-il donc dans la jungle ? Depuis quelques jours, le silence de la jungle est troublé par des klaxons tonitruants, des grincements de pneus et des coups de freins bruyants ! Les taxis de brousse font une compétition : celui qui aura eu le plus de clients d'ici la fin de la saison sera nommé roi du taxi de Tasmanie !

Vous voulez aussi remporter ce titre : vous êtes chauffeur de taxi et devez essayer de collecter de nombreux animaux et de parcourir avec votre taxi la plus longue distance possible à l'aide des cartes de piste. Pour obtenir les cartes de piste, vous devez livrer des duels captivants contre les autres joueurs. À la fin, celui qui a devant lui le plus de cartes de piste et d'animaux gagne.

## Préparatifs

Placez deux animaux d'une même espèce dans chaque sac (soit 12 par sac). Prenez les 48 cartes de piste et divisez-les en trois piles selon leur verso. Mélangez les trois piles séparément et posez-les côte à côte, face cachée, au centre de la table. La carte du dessus est retournée et placée face visible devant la pile.

Empilez les quatre cartes de manche de sorte que vous puissiez voir le « 1 » sur la carte du dessus.

Il y a quatre cartes de départ. Elles représentent toutes un taxi d'une couleur différente. Chaque joueur prend une carte de départ et la pose, face visible, devant lui. Les cartes de départ supplémentaires ne servent pas.

Les cartes de duel indiquent quels joueurs jouent ensuite l'un contre l'autre. Retirez du jeu les cartes de duel comportant une couleur de taxi qu'aucun joueur n'a choisie. Mélangez les cartes de duel restantes et empilez-les, face cachée.



## Déroulement de la partie

Vous jouez en plusieurs manches. Retournez la carte de duel du dessus et posez-la, face visible, au centre de la table. Les couleurs des taxis représentés sur la carte déterminent les deux joueurs qui s'affrontent en duel.

Le joueur dont le taxi de brousse a une patte sur le capot est le challenger. Il choisit un sac sans regarder dedans et le pose devant lui. Son adversaire prend l'autre sac et le pose également devant lui.

Les deux joueurs doivent ensuite essayer de sortir de leur sac un animal qui se trouve à l'arrêt de taxi d'une des trois cartes de piste retournées. La carte de piste correspondante doit également correspondre à leurs cartes de piste (voir ci-dessous. « Les bonnes cartes de piste »).

### Le duel

Gardez les mains derrière le dos. L'adversaire donne le signal de départ « **Dans les taxis ! Prêts ? Partez !** ». Vous jouez en même temps et chacun essaie de sortir aussi vite que possible de son sac un animal correspondant à l'un des arrêts de taxi se trouvant au centre de la table.

## Règles importantes concernant la fouille du sac :

- Vous devez toujours fouiller dans le sac avec une seule main.
- Vous n'avez pas le droit de regarder dans le sac pendant le duel.
- Une fois que tu as sorti un animal du sac, tu ne peux plus en changer.

Après l'avoir sorti du sac, tu poses l'animal vite sur un arrêt de taxi au milieu de la table et tu cries « **Taxi !... Stop !** » Le duel se termine immédiatement

## Contrôle

### L'animal correspond-il à une silhouette sur l'arrêt de taxi ?

- **Oui.** Super ! Prends la carte de piste correspondante et pose-la près de ta carte de départ. Si tu ne peux pas la poser, tu n'as malheureusement pas eu de chance et tu dois la remettre en place. Le duel est terminé.
- **Non.** Dommage ! Ton adversaire peut alors tenter sa chance en sortant un animal de son sac et il peut éventuellement poser une carte de piste près de sa carte de départ.

### Attention :

Un animal sorti est toujours remis dans son sac sauf si l'illustration de l'animal, et pas seulement sa silhouette, est représentée sur la carte de piste prise et posée. Dans ce cas, tu peux garder l'animal et le poser debout ou couché sur la carte de piste.



## Les bonnes cartes de piste

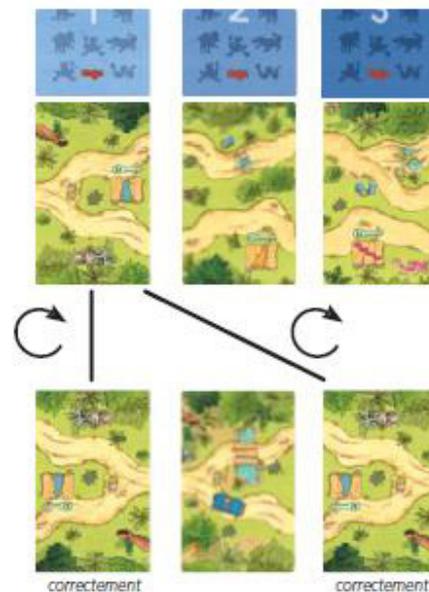
Examinez attentivement les trois cartes de piste posées face visible. Votre objectif est d'obtenir une carte que vous pouvez poser à gauche ou à droite de votre carte de départ. Vous pouvez aussi tourner les cartes. Chaque piste doit être complétée, il ne doit y avoir aucune voie sans issue.

### Exemple :

Ce joueur peut poser les trois cartes de piste exposées à côté de sa carte de départ :



- 1) La carte de piste avec le pingouin sur l'arrêt de taxi peut être posée à gauche ou à droite)



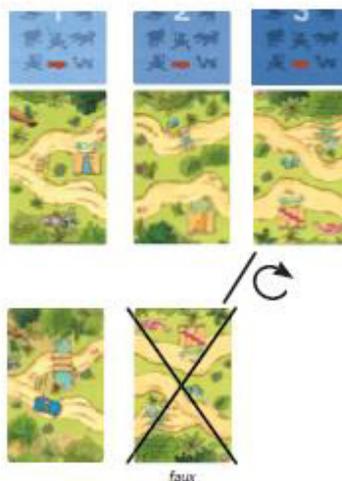
2) La carte de piste avec le kangourou sur l'arrêt de taxi peut être posée uniquement à droite



3) La carte de piste avec le serpent sur l'arrêt de taxi peut être posée uniquement à droite



4) La carte de piste ne peut pas être posée ainsi, car sinon il y aurait une voie sans issue au centre



Le joueur peut donc choisir de sortir le pingouin, le kangourou ou le serpent du sac. S'il gagne le duel en ayant choisi le serpent, il peut de plus garder ce dernier, car le serpent est aussi illustré sur la carte de piste.

### **Duel suivant**

Le duel suivant peut maintenant commencer ! Tirez une carte de piste de sorte qu'il y ait de nouveau une carte retournée devant chaque pile. Si aucune carte de piste ne peut être prise au cours d'un duel, aucune nouvelle carte n'est retournée.

### **Fin de la manche**

La manche se termine une fois que tous les duels ont été menés. Mélangez ensuite les cartes de duel et posez-les de nouveau en pile, face cachée. Changez la carte de manche de sorte que le chiffre augmente de 1; une nouvelle manche commence.

### **Fin de la partie**

#### **La partie se termine quand**

- tous les duels ont été menés à la quatrième manche  
ou
- quand une des trois piles de cartes de piste est épuisée.

Chaque joueur compte alors les cartes de piste et les animaux posés devant lui. Chaque carte et chaque animal comptent pour un point. Le joueur qui a le plus de points remporte le titre de roi du taxi de Tasmanie ! En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



### **Variante supplémentaire pour 2 personnes :**

#### **Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :**

- Les cartes de duel ne servent pas.
- Vous vous lancez toujours un défi à tour de rôle.
- La partie se termine dès qu'un joueur a devant lui un parcours formé de sept cartes de piste.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.