

TAXIFOLIE

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Chaque joueur est un chauffeur de taxi qui doit mener à bon port son client **en respectant ses souhaits ou ses exigences s'il veut être payé**. Chaque client possède des particularités et des traits de caractère qui vont influencer le cours de la partie et déterminer l'itinéraire à emprunter pour mener à bien sa course.

Lorsqu'un joueur achève sa course, il reçoit le montant indiqué sur la carte course.

Le premier joueur qui a atteint la somme de 250 euros a gagné.

N.B. : Si deux joueurs atteignent, durant le même tour, la somme de 250 euros, le gagnant est celui qui a effectué le plus de courses.

NOMBRE DE JOUEURS

6 au maximum, de 7 à 99 ans.

COMPOSITION DU JEU

Le jeu contient :

- Un plateau qui représente un plan de Paris divisé en cases et comprenant divers pictogrammes.
- 9 pictogrammes différents sont représentés sur le plateau :



Boulangerie



Pharmacie



Garage



Café



Shopping (boutique, magasin)



Parc (square, jardin, bois)



Boîte de nuit



Hasard



Monument

- 6 petites voitures ou pions ; 2 dés.
- 200 billets : 20 billets de 50 euros 50 billets de 20 euros
40 billets de 40 euros 50 billets de 10 euros
40 billets de 30 euros
- 70 cartes client : chaque carte client décrit un personnage, ses souhaits ou ses exigences.
- 50 cartes hasard : chaque carte hasard est une consigne de plus à respecter pour le chauffeur de taxi. Elle peut être heureuse ou malheureuse.

Pour les cartes client et hasard, **l'aplât de couleur entourant certains mots, à savoir des lieux, indique le quartier dans lequel se trouvent ces lieux.**

- 100 cartes course : elles indiquent l'endroit où le joueur doit emmener son client et la somme qu'il recevra pour cela. **La couleur de la carte précise le quartier dans lequel se trouve la case où il faut se rendre.**

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit un pion (son taxi) et reçoit 30 euros.

Les cartes hasard, les cartes course et les cartes client, comme les billets, sont disposés à côté du plateau.

Un joueur est désigné pour s'occuper de la banque.

DÉPART

Le départ s'effectue sur la case Départ, près de la gare de Lyon, pour tous les joueurs.

Chaque joueur lance les dés et celui qui réalise le plus grand nombre commence.

Le premier joueur tire une carte client et une carte course. Il doit lire attentivement à voix haute sa carte client, car elle lui indique **les pictogrammes à éviter ou, au contraire, ceux sur lesquels il doit passer**. Puis il pose ses deux cartes devant lui, à la vue de tous, et lance les dés pour avancer son pion.

DURANT LE JEU

Si un joueur fait **un double avec les dés**, il rejoue.

Il n'y a pas de sens de circulation sur le plateau, mais le joueur ne doit pas faire marche arrière, même quand il commence une nouvelle course. Il n'y a qu'une exception à cette règle : lorsque le joueur a atteint les cases Aéroport d'Orly, Aéroport Charles-de-Gaulle, Héliport, Fourrière et Disneyland® Paris et qu'il n'a pas le choix ; la marche arrière est alors obligatoire.

Si le joueur passe sur un pictogramme demandé par le client sans s'arrêter, le passage sur ce pictogramme est validé. **Le joueur n'est pas obligé de s'arrêter pile sur le pictogramme, sauf indications contraires du client.**

En revanche, pour l'arrivée sur la case qui représente la fin de la course, le joueur doit s'arrêter, même si le total indiqué par les dés est plus grand. **Dans le cas où le total indiqué par les dés fait arriver le joueur pile sur la case de la fin de sa course, il obtient un bonus de 20 euros.**

Pour pouvoir tirer une carte hasard, il faut que le joueur tombe pile sur une case avec le pictogramme hasard. Une fois la carte piochée, il doit impérativement respecter la conduite édictée.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case hasard après avoir terminé sa course, la consigne donnée par la carte hasard est appliquée lors de la course suivante.

N.B. : **La recommandation de la carte hasard prime sur celle de la carte client.** Quand une carte hasard donne l'ordre de passer par un lieu, il faut s'y rendre immédiatement, avant de terminer sa course.

À la fin de chaque course, le joueur encaisse l'argent que lui remet la banque, conserve la carte course et replace la carte client dans le paquet, sous la pile. Puis il pioche une autre carte client, une autre carte course et repart de la case sur laquelle il se trouve.

Par souci de bonne circulation sur le plateau, l'emplacement des rues ou des monuments a été parfois adapté.