

Hep

Un jeu

Une course "trépidante" à travers la ville.

Pour 2 à 4 joueurs.

Contenu de la boîte:

- 1 planche de jeu avec son "moteur"
- 1 jeu de cartes "Prix de la course"
- 1 jeu de cartes "Message-radio"
- 1 liasse de billets de banque
- 4 taxis de 4 couleurs différentes.

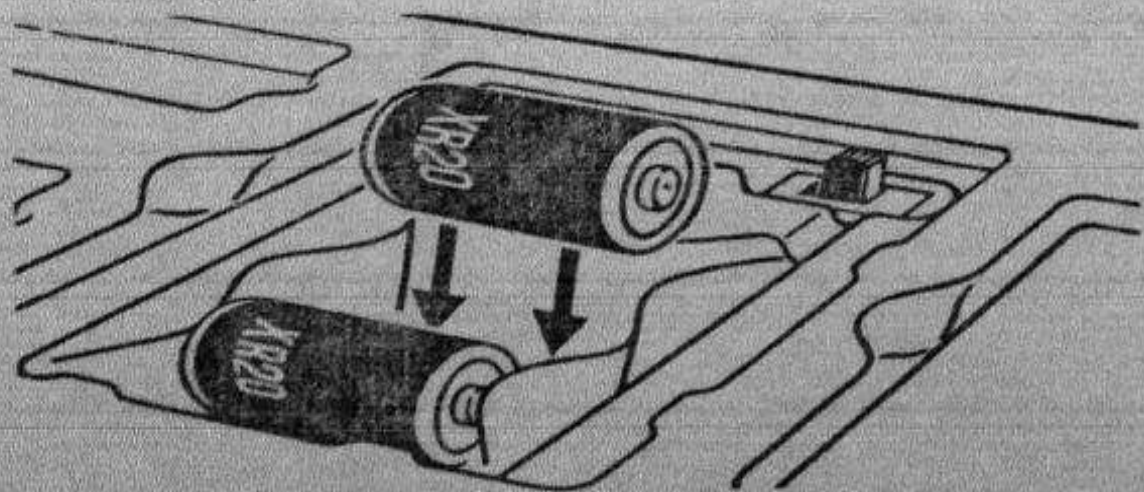
N.B. Les piles ne sont pas comprises. Il vous faut 2 piles de type R 20.

But du jeu:

Faire un maximum de courses à travers la ville avec votre taxi, et encaisser le plus d'argent possible.

Avant de jouer:

Retirez le carton du centre de la planche de jeu. Sortez les 4 voitures. Placez 2 piles de type R 20 dans l'emplacement spécial près du moteur (voir l'illustration).



Placez les 2 pôles positifs (+) des piles vers le moteur.

Pour mettre le moteur en marche ou l'arrêter, manœuvrez le levier.

Prenez les 2 jeux de cartes et battez-les séparément. Distribuez 1 carte "Message-radio", 1 carte "Prix de la course" à chaque joueur et placez le reste des 2 paquets de cartes face contre table.

Attention: les joueurs peuvent regarder leurs cartes, mais sans les laisser voir aux autres.

Choisissez un banquier parmi les joueurs. Il distribuera 60 Frs en billets de banque à chaque joueur. Le reste de l'argent est mis de côté à la banque pour être utilisé au cours de la partie.

Maintenant, chacun choisit un taxi et le place sur la piste, orienté dans n'importe quel sens, sur la **case d'angle** de la même couleur que son taxi. Lorsqu'ils partent de ces cases, les joueurs ne paient pas de contraventions et ne vont pas au garage.

Comment jouer:

1. Le joueur placé à gauche du banquier commence la partie, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, chaque joueur joue de la façon suivante et dans cet ordre:

a) il peut jouer une carte "message-radio"

b) il peut inverser la direction de sa voiture ou changer sa position sur une ligne ou dans une case, mais sans l'avancer ni la reculer.

c) il peut mettre le moteur en marche.

d) il doit arrêter le moteur au bout d'une minute au maximum. Son tour est alors fini.

2. A la fin d'un tour, tous les joueurs regardent où sont arrêtés les taxis.

Le joueur dont le taxi est sur une ligne de séparation des cases ou touche cette ligne, ne fait rien. Le joueur dont le taxi est à l'intérieur d'une case sans toucher aucune ligne de séparation, doit suivre les indications qui figurent sur cette case, de la façon suivante:

Prenez une carte "Prix de la course" et Prenez une carte "Message-radio". Le joueur prend la carte du dessus de la pile voulue.

Hôtel, Aéroport, Théâtre, Hôpital. Si le joueur possède une carte "Prix de la course" correspondant à l'une de ces 4 cases, il la remet à la banque et reçoit la somme indiquée sur la carte.

La carte est alors retirée du jeu. Si le joueur ne possède aucune carte correspondant à la case indiquée, il ne fait rien.

Allez au garage. C'est une case de pénalisation. Le joueur qui y atterrit doit retirer son taxi du jeu pendant les 3 tours de moteur suivants. Après 3 tours, il remet son taxi sur sa case de départ. Plusieurs taxis peuvent être au garage en même temps.

Si vous jouez à 2 et que vous êtes envoyés au garage en même temps, la pénalisation est annulée pour les 2 joueurs; si l'un des 2 joueurs est envoyé au garage, il ne perd qu'un seul tour.

Stationnement interdit et Excès de vitesse.

Vous payez les contraventions à la banque. Le joueur qui n'a pas assez d'argent et ne peut payer sa contravention qu'en partie, est exempté du reste.

3. CARTES "MESSAGE-RADIO"

Il y a 3 sortes de cartes "message-radio" que

les joueurs utilisent au début de leur tour.
ENVOYEZ UN AUTRE TAXI AU GARAGE:
choisissez un taxi adverse et envoyez-le au garage!

PRENEZ UNE CARTE "Prix de la course":
recevez de la banque la somme indiquée.
UN POURBOIRE!: recevez de la banque la somme indiquée.

4. **CARTES "ARRÊTEZ LES TAXIS À VOLONTÉ":** C'est une carte de message tout à fait spéciale. Elle peut être utilisée par un adversaire pendant le tour d'un **autre joueur** alors que le moteur tourne. Celui qui possède cette carte peut retirer la main de son adversaire du levier du moteur. **L'adversaire doit immédiatement retirer sa main.** Le moteur s'arrête et le tour de l'adversaire est fini.

N.B. Toutes les cartes "message" doivent être remise sous la pile après utilisation.

5. Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle, en essayant de faire beaucoup de courses et de recevoir de l'argent. Lorsque la dernière carte "Prix de la course" a été tirée, la partie est finie.

Le joueur qui a le plus d'argent a gagné la partie (les cartes "Prix de la course" que les joueurs ont en main ne comptent pas).

Prenez bien soin de HEP TAXI et vous pourrez faire d'innombrables parties amusantes. Rangez toujours les voitures, les cartes et les billets de banque à leur place.