

# *VITE, TAXI!*<sup>®</sup>

## **RÈGLE DU JEU**

### **MATÉRIEL**

- 1 plateau représentant le plan de Paris.
- 1 sabot contenant 40 cartes COURSE.
- 1 sabot contenant 70 cartes BONUS ou STOP.
- des billets de 25, 50 et 100 F.
- 6 voitures miniatures.
- 1 dé.

### **BUT DU JEU**

Devenir le meilleur chauffeur de taxi de Paris : il faut être rapide, bien choisir son itinéraire et éviter les pièges de la circulation (travaux, embouteillages...).

## **PRINCIPE DU JEU**

Les joueurs doivent parcourir les rues de Paris avec leurs taxis pour transporter des clients à différents endroits de la ville.

Les destinations et le prix de chaque course sont déterminés par les cartes « COURSE ».

Les voitures avancent sur le plateau en fonction du lancer du dé.

Les cartes BONUS et STOP permettent aux joueurs d'avancer plus vite, ou de ralentir leurs adversaires.

Le premier joueur qui a gagné 500 F est le vainqueur.

## **DÉROULEMENT DU JEU**

- ❶ Installer la piste de jeu et les 2 sabots sur la table : l'un contient les cartes COURSE, face cachées, l'autre les cartes BONUS/STOP, faces cachées également.
  - ❷ Chaque joueur tire une carte COURSE et place son taxi sur le lieu indiqué par la carte : ce sera son point de départ. Il rejette ensuite sa carte dans le côté libre du sabot, face apparente.
  - ❸ Chaque joueur lance le dé. Celui qui a le meilleur score commence à jouer :
    - Il tire une carte COURSE et la pose devant lui, face visible.
    - Il tire une carte BONUS/STOP et la garde en main, sans la faire voir aux autres joueurs.
    - Il lance le dé et avance son taxi dans la direction de sa destination.
  - ❹ Chaque joueur joue de la même façon.
  - ❺ Au 2<sup>e</sup> et au 3<sup>e</sup> tour, chaque joueur procède de même, mais sans retirer de carte COURSE : il garde sa destination affichée devant lui jusqu'à ce qu'il l'ait atteinte.
-

- ⑥ A partir du moment où un joueur a 3 cartes **BONUS/STOP** en main (4<sup>e</sup> tour) il peut s'il le souhaite, en jouer une à chaque tour. Il joue alors de la façon suivante :
- S'il a atteint sa destination au tour précédent il tire une carte **COURSE**.
  - Il joue une carte **BONUS** ou **STOP** s'il le souhaite, en la posant à côté de sa destination (**BONUS**) ou à côté de la destination d'un des autres joueurs (**STOP**). La carte reste affichée jusqu'à ce que l'événement indiqué se soit réalisé. Elle est alors replacée dans le sabot.
  - Il tire une nouvelle carte **BONUS/STOP** afin d'en avoir toujours 3 en main.
  - Il lance le dé et avance son taxi du nombre de cases indiqué.
- ⑦ Lorsqu'un joueur atteint sa destination, on lui paye sa course au moyen des billets contenus dans la boîte. Puis il jette sa carte « **COURSE** », et attend le tour suivant pour en tirer une autre.

## **POINTS PARTICULIERS**

### **DEPART**

Plusieurs joueurs peuvent partir du même endroit. Si un joueur tire une carte à deux destinations, il choisit l'une des 2 comme case départ.

### **COURSE**

- Les joueurs sont obligés d'accepter la 1<sup>re</sup> course. Par la suite, ils ont le droit de refuser : dans ce cas ils passent leur tour.
- Dans le cas d'un « parcours touristique » le joueur peut choisir l'ordre dans lequel il effectuera son parcours.
- Si une carte **COURSE** indique « 25 F au départ de la prochaine course » le joueur la laisse affichée pendant un tour supplémentaire, pour penser à percevoir les 25 F avant de repartir.

- Pour atteindre sa destination le joueur n'est pas obligé de faire avec son dé le nombre exact de cases qui reste à parcourir : un nombre supérieur est accepté.

### BONUS/STOP

- Les cartes doivent être jouées de façon appropriée. Exemple : la carte STOP « 10 taxis sont avant vous... » ne peut être mise qu'à un adversaire se trouvant dans une station de taxis.
- Les cartes BONUS sont prioritaires sur les cartes STOP mais elles n'en annulent pas totalement l'effet. Exemple : Un adversaire vous met une carte STOP « Travaux, vitesse limitée à 1 ». Vous pouvez jouer un BONUS « Feux verts consécutifs, avancez de 3 cases ». Dans ce cas, vous pourrez avancer de 1 + 3 cases = 4 cases.
- La carte BONUS « Annule toutes les cartes STOP » ne sert que pour 1 tour. Elle est ensuite jetée avec les cartes STOP annulées.

### CASES SPÉCIALES

- 2 taxis peuvent être sur la même case. Si un 3<sup>e</sup> taxi devait occuper la même case, il se positionnera sur la case précédente.
  - PLACES : Les places ne peuvent être franchies comme des cases ordinaires. Le joueur qui atteint une place devra s'y arrêter, même si son lancer de dé était supérieur au nombre nécessaire pour atteindre la place.
  - BANQUE : Pour se protéger des cambrioleurs les joueurs peuvent déposer leurs gains à la banque. Ils ne peuvent y aller que lorsqu'ils n'ont pas de clients. Lorsqu'un joueur atteint la case « Banque », il retourne ses billets vers la table. Ceux-ci lui sont alors définitivement acquis.
  - VOIE GEORGES-POMPIDOU : Un joueur ne peut l'utiliser que lorsqu'il a joué auparavant la carte BONUS qui lui en donne le droit. Cette voie a 2 entrées. Elle est en sens unique. Passant sous les ponts, elle ne comporte que 6 cases.
-