



Contents

2-sided game board, special die, 4 plastic taxis, 8 customer tiles, 80 traffic sign and happening tiles, explanations for the traffic signs

Aim of the game

To pick up and transport the most customers back to one's own station, while playing traffic sign tiles in order to advance one's own taxi and hinder the others.

Setup

Choose either the European or Asian style game board, and assemble it on the table. Carefully punch out the **traffic sign (A)** and **happening tiles (B)** and **customer pieces (C)** from the cardboard frames. Shuffle all the tiles face down and leave them face down to the side of the game board as a **stock pile (D)**. Each player places the same number of customer pieces (see below) on any free **building space (E)** inside the brown, **rectangle shaped area (F)** in the middle of the game board.

Suggestions for the numbers of customers:

- 2 players – play with 4 customers. The first player to drop off his 2nd customer at the station wins.
- 3 players – play with 6 customers. The first player to drop off his 3rd customer at the station wins. If all players drop off two customers, the first one to have done so wins.
- 4 players – play with 8 customers. The first player to drop off his 4th customer at the station wins. If two players both drop off three customers, the first one to have done so wins. If all players drop off 2 customers, the first one to have done so wins.

The feet of the customers have to point toward a street square (see Customers). Unused customer pieces are returned to the game box.

Each player chooses a **taxi** and places it at the **taxi station (G)** closest to himself.

Playing the game

The youngest player starts. Each turn you:

1. draw a tile from the stock pile.
 - If it is a **traffic sign**, place it on a street square on the game board. It can be placed on top of existing traffic sign(s), in which case the previous sign no longer applies. Traffic signs cannot be placed on top of traffic lights or on any street square with a taxi on it.

- If it is a **happening**, follow the directions on the explanation sheet.
2. roll the die.
 3. move your taxi according to the die.
- Use all your steps and follow the traffic signs and other rules depending on the circumstances. You may choose your direction freely, but cannot go backwards and forwards during one turn. Overtaking is allowed, but two taxis cannot stay in the same square; if the die would take you onto the same square as another taxi, stop in the previous one.

Customers

Any customer on the board is available for any player to pick up. You can stop your taxi at your taxi station or to pick up a customer even if you haven't used all your steps (in which case you lose the remaining steps). **You can only pick up the customer from the street square at the customer's feet.** Place the customer in the slot in the roof of your taxi. **Before picking up another customer, you have to drop off the first customer at your own taxi station.** When you reach your own station you leave the customer there, and can head out for another customer on your next turn.

The die and the traffic lights

The colours on the die are only taken into account

- when you try to pass a **traffic light square (H)**.
- If you roll a **red** number (1 or 2), you may not pass the traffic light square, but have to stop before it. Your turn ends here.
- If you roll a **yellow** number (4 or 6), you can only use half of the rolled number. If this is not enough to take you past the traffic light square, stop before it and wait for your next turn to try again.
- If you roll a **green** number (3 or 5), drive on! If this is not enough to take your taxi past the traffic light square, you have to stay on the previous square instead.

End of the game

The game ends when none of the players can drop off more customers than some other player has already dropped off – this player wins. If several players have dropped off the same number of customers, the winner is the one who dropped off his last customer before the other players. The game also ends if the last tile is used during the game. The game ends after that player's turn, and the winning player is checked as above.

Variation

For an easier version of the game, you can leave out for example the traffic signs marked with ✖ on the explanation sheet.



TRAFFIC SIGNS

Slippery road – drive slow



When you pass this sign, you lose one turn.

No parking



If you stop on this square, you may roll again and drive on.

No stopping



If you stop on this square, move your car 5 steps onwards.

Warning: Upcoming crosswalk



If you pass the sign, slow down by reducing one from the number you rolled. If you happen to stop on this sign, you can drive on normally on your next turn.

Crosswalk



Pedestrians on the crosswalk. Compulsory stopping from all directions before passing the sign. Drive on on your next turn.

Restricted speed limit



On the turn that you pass this sign you cannot use the 5th or 6th step.
Example: The sign is 4 steps away from you and you roll a 5. You cannot pass the sign and use your 5th step – you have to stop on the square with the sign.

Stop sign



Compulsory stopping from all directions before passing the sign. Drive on on your next turn.

Do not enter



This sign may not be passed from any direction.

Compulsory right-turn / Compulsory left-turn



Has to be placed in a crossing. Only concerns cars reaching the sign from the direction of the arrow's base.

One-way street



Place the tile so that the arrow is aligned with the street. Taxis can now only drive in the direction of the arrow. The sign concerns the street (straight line of squares) that it has been placed on.

No right-turns / No left-turns



Has to be placed in a crossing. Only concerns cars reaching the sign from the direction of the arrow's base.

Parking meter



If you stop on this sign, you have to stay parked for one turn.

Police stop



Compulsory stopping from all directions. You may drive on on your next turn only if you roll a 1, 2 or 3.

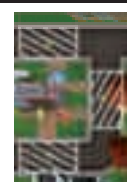
HAPPENINGS

Mechanic



When you draw this tile, move your car onto one of the Mechanic's street squares. Your turn ends, and you also lose your next turn. Remove the tile from the game.

Gas station



When you draw this tile, move your car onto one of the Gas Station street squares. Your turn ends. Remove the tile from the game.

Police



This happening tile can be placed on any street square on the board. If you pass this tile when having rolled a 5 or 6, you have speeded: move your taxi to your station immediately.

Remove a tile



When you draw this tile, you can remove any one tile from the board. Remove both tiles from the game.



Inhalt

Spielbrett, Würfel, 4 Kunststoff-Taxis, 80 Verkehrszeichen- und Aktionskarten, 8 Fahrgastfiguren, 2 Bögen mit Erklärungen für die Verkehrszeichen

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht die meisten Fahrgäste aufzunehmen und am eigenen Stand abzusetzen. Währenddessen werden Verkehrszeichenkarten ausgespielt, um das eigene Taxi weiter zu bringen und die Taxis der anderen zu behindern.

Vorbereitung

Wahlweise wird die europäische oder asiatische Seite des Spielbretts auf dem Tisch zusammengebaut. Die **Verkehrszeichen (A)- und Aktionskarten (B)** sowie die **Fahrgastfiguren (C)** werden vorsichtig aus der Stanztafel gedrückt. Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten gemischt und bleiben als umgedrehter **Stapel (D)** neben dem Spielbrett auf dem Tisch liegen. Jeder Spieler setzt die gleiche Anzahl Fahrgastfiguren (siehe unten) auf ein beliebiges **freies Gebäudefeld (E)** innerhalb des braunen **Rechtecks (F)** in der Mitte des Spielbretts.

Vorschläge für die Anzahl der Fahrgäste:

- 2 Spieler – Spiel mit 4 Fahrgästen. Der erste Spieler, der seinen zweiten Fahrgast am Stand absetzt, gewinnt.
- 3 Spieler – Spiel mit 6 Fahrgästen. Der erste Spieler, der seinen dritten Fahrgast am Stand absetzt, gewinnt. Wenn alle Spieler zwei Fahrgäste abgesetzt haben, gewinnt der, der als erster seinen zweiten Fahrgast abgesetzt hat.
- 4 Spieler – Spiel mit 8 Fahrgästen. Der erste Spieler, der seinen vierten Fahrgast am Stand absetzt, gewinnt. Wenn zwei Spieler jeweils drei Fahrgäste abgesetzt haben, gewinnt der Spieler, der zuerst den dritten Fahrgast abgesetzt hat. Wenn jeder Spieler zwei Fahrgäste abgesetzt hat, gewinnt der Spieler, der zuerst seinen zweiten Fahrgast abgesetzt hat.

Die Füße der Fahrgäste müssen auf ein **Straßenfeld** innerhalb des braunen Rechtecks zeigen. Nicht benötigte Fahrgastfiguren werden wieder in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler wählt ein **Taxi** und stellt es an den **Taxistand (G)**, der ihm am nächsten ist (siehe Abbildung).

Spielablauf

- Der jüngste Spieler beginnt. In jeder Runde
1. wird eine Karte vom Stapel gezogen.

- Wenn es ein **Verkehrszeichen** ist, wird es auf ein Straßenfeld des Spielbretts gelegt. Es kann auch auf bereits vorhandene Verkehrszeichen gelegt werden, die dadurch ungültig werden. Verkehrszeichen können nicht auf Ampeln oder auf Straßenfelder mit einem Taxi gelegt werden.
 - Wenn es eine Aktionskarte ist, werden die Anweisungen auf dem Erklärungsbogen befolgt.
2. wird gewürfelt.
 3. wird das Taxi um die gewürfelte Augenzahl weitergesetzt.

Es wird immer um die gesamte Augenzahl weitergesetzt. Dabei müssen die Verkehrszeichen und andere Regeln beachtet werden. Die Richtung kann frei gewählt werden, aber man kann während eines Zuges nicht vor- und zurückgehen. Überspringen ist erlaubt, aber zwei Taxis können nicht auf einem Feld stehen bleiben. Wenn die Augenzahl auf ein besetztes Feld führen würde, muss man auf dem Feld davor stehen bleiben.

Die Fahrgäste

Jeder Fahrgast auf dem Spielfeld kann von jedem Spieler mitgenommen werden, jedoch nur von dem Feld, auf das die Füße des Kunden zeigen. Der Fahrgast wird in den Schlitz im Autodach gesteckt. Bevor ein anderer Fahrgast mitgenommen wird, muss der vorige Fahrgast am eigenen Taxistand abgesetzt werden. Beim Mitnehmen und Absetzen eines Fahrgastes kann das Taxi am entsprechenden Feld anhalten, auch wenn noch nicht die gesamte Würfelzahl gezogen ist. Die restlichen Augen verfallen.



Der Würfel und die Ampeln

Die Farben des Würfels sind nur dann wichtig, wenn man ein **Ampelfeld (H)** passieren will.

- Wenn eine **rote** Zahl (1 oder 2) gewürfelt wird, darf man das Ampelfeld nicht passieren, sondern muss davor stehen bleiben. Der Spielzug endet hier.
- Wenn eine **gelbe** Zahl (4 oder 6) gewürfelt wird, kann nur die Hälfte der gewürfelten Augenzahl gezogen werden. Wenn das nicht ausreicht, um die Ampel zu passieren, muss man vor der Ampel anhalten und kann es beim nächsten Spielzug noch einmal versuchen.
- Wenn eine **grüne** Zahl (3 oder 5) gewürfelt wird, kann man weiter fahren. Kommt man aber mit der Augenzahl nicht über das Ampelfeld, muss man stattdessen auf dem Feld davor stehen bleiben.

Gewinner des Spiels

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr Fahrgäste absetzen kann, als ein anderer Spieler bereits abgesetzt hat – dieser Spieler gewinnt. Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl Fahrgäste abgesetzt haben, ist der Gewinner, der Spieler der seinen letzten Fahrgast vor allen anderen Spielern abgesetzt hat.

Alternative

Für eine leichtere Version des Spiels, können z. B. die in der Erklärung mit * markierten Verkehrszeichen weggelassen werden.

Verkehrszeichen

Schleudergefahr – langsam fahren Bei diesem Schild, muss eine Runde ausgesetzt werden.



Parkverbot Wenn man auf dieses Feld kommt, darf man nochmal würfeln und weiterfahren.



Halteverbot Wenn man auf dieses Feld kommt, darf man mit dem Auto 5 Felder vorrücken.



Achtung: Fußgängerüberweg naht Bei diesem Schild, wird von der gewürfelten Augenzahl 1 abgezogen. Wenn man bei diesem Schild anhalten muss, kann in der nächsten Runde normal weitergefahren werden.



Fußgängerüberweg Fußgänger auf dem Zebrastreifen. Es ist Pflicht vor dem Schild anzuhalten.. In der nächsten Runde kann man weiterfahren.



Geschwindigkeitsbegrenzung An diesem Schild kann man nicht mit dem 5. oder 6. Schritt vorbeikommen. Beispiel: Das Schild ist 4 Felder entfernt und gewürfelt wird eine 5. Das Schild kann nicht mit dem 5. Schritt passiert werden – das Taxi muss auf dem Feld mit dem Schild angehalten werden.



Stoppschild Haltepflicht aus allen Richtungen, bevor das Schild passiert werden darf. In der nächsten Runde geht es weiter.



Einfahrt verboten Dieses Schild darf aus keiner Richtung passiert werden.



Vorgeschriebene Fahrtrichtung Muss an einer Kreuzung aufgestellt werden. Gilt nur für Autos, die aus Richtung der Pfeilbasis kommen.



Einbahnstraße



Das Schild wird so gelegt, dass der Pfeil in Richtung Straßenverlauf zeigt. Die Taxis können nur in Pfeilrichtung fahren. Das Schild gilt für die Straße (Felder in gerader Linie), in der es aufgestellt wurde.

**Rechts abbiegen verboten/
Links abbiegen verboten**



Muss an einer Kreuzung aufgestellt werden. Gilt nur für Autos, die aus Richtung der Pfeilbasis kommen.

Parkuhr



Kommt man auf diesem Schild zum Stehen, muss man eine Runde aussetzen.

Polizeikontrolle



Anhaltepflicht aus allen Richtungen. In der nächsten Runde muss eine 1, 2 oder 3 gewürfelt werden, um weiterfahren zu können.

Aktionen (Karten mit grünem Hintergrund)

Mechaniker



Wenn diese Karte gezogen wird, wird das Taxi auf eines der Mechaniker-Straßenfelder gesetzt. Der Spielzug ist dann vorbei und man muss eine Runde aussetzen. Die Karte wird aus dem Spiel genommen.

Tankstelle



Wenn diese Karte gezogen wird, wird das Taxi auf eines der Tankstellen-Straßenfelder gesetzt. Der Spielzug ist vorbei und die Karte wird aus dem Spiel genommen.

Polizei



Diese Aktionskarte kann auf jedes beliebige Straßenfeld gelegt werden (unabhängig davon, ob schon eine Karte auf dem Feld liegt). Wenn dieses Schild mit einer gewürfelten 5 oder 6 passiert wird, wurde die Höchstgeschwindigkeit überschritten: das Taxi wird sofort zu seinem Taxistand zurück gebracht.

Entferne eine Karte



Wenn diese Karte gezogen wird, kann eine beliebige Karte vom Spielbrett entfernt werden. Beide Karten werden dann aus dem Spiel genommen.



Innehåll

Dubbelsidig spelplan, specialtärning, 4 taxibilar av plast, 8 taxikunder, 80 brickor med trafikskyltar och händelser, förklaring av trafikskyltarna.

Spelets mål

Att med sin taxi hämta upp och köra så många kunder som möjligt till den egna taxistationen medan man lägger ut trafikskyltar för att kunna ta sig fram fortare och för att hindra de andra spelarna. Spelaren som har lyckats köra flest kunder till sin taxistation har vunnit.

Förberedelser

Välj sida på spelplanen, antingen den europeiska eller den asiatiska, sätt ihop delarna. Ta försiktigt ut brickorna med trafikskyltarna (A), händelserna (B) och taxikunderna (C) från kartongen. Blanda brickorna (inte taxikunderna) och lägg dem med baksidan uppåt på bordet (D). Varje spelare placerar ut samma antal taxikunder (se nedan) på en ledig byggnad (E) inom den bruna rektangulära ytan (F) i mitten av spelplanen.

Förslag på antalet taxikunder vid olika antal spelare:

- 2 spelare – spela med 4 kunder. Den spelare som först har lämnat av sin andra kund på sin taxistation har vunnit.
- 3 spelare – spela med 6 kunder. Den spelare som först har lämnat av sin tredje kund på sin taxistation har vunnit. Om alla spelarna har lämnat av två kunder var, vinner den spelare som först har lämnat av sin andra kund.
- 4 spelare – spela med alla 8 kunder. Den spelare som först har lämnat av sin fjärde kund på sin taxistation har vunnit. Om två spelare har lämnat av 3 kunder var, vinner den som först har lämnat av sin tredje kund. Om alla spelarna har lämnat av två kunder var, vinner den spelare som först har lämnat av sin andra kund. Observera att även om det är fler personer på kundbrickan, räknas det bara som en kund.

Fötterna på kunderna måste läggas mot en gaturuta inom den bruna rektangeln. Överblivna taxikunder läggs tillbaka i asken.

Varje spelare väljer en taxibil och ställer den på en taxistation (G) närmast sig.

Spelets gång

Den yngsta spelaren börjar. Varje gång man är på tur:

1. Ta en bricka från bordet.
 - om det är en trafikskylt, lägg den på en

gaturuta. Den kan läggas ovanpå en redan utlagd skylt som då inte gäller längre.

Trafikskyltarna kan inte läggas ovanpå trafikljusen eller på en ruta där en taxi står.

- om det är en händelse, gör enligt förklaringarna.
2. Slå tärningen.
 3. Flytta din taxi antalet rutor enligt tärningskastet.

Använd samtliga steg och följ trafikskyltarna och andra regler beroende på situationen. Du får fritt välja riktning men kan inte gå både bakåt och framåt på en tur. Man får gå förbi andra taxibilar men två kan inte stå på samma ruta, om tärningen visar att du hamnar på samma ruta, stanna på rutan innan.

Taxikunderna

Spelarna kan välja vilken kund som helst som finns på spelplanen. När man ska plocka upp en kund kan man stanna där även om man inte har använt alla stegen enligt tärningen (i så fall förlorar man de kvarvarande stegen). Det gäller även när man ska stanna vid sin taxistation. **Man kan bara plocka upp kunder från gaturutan där kundernas fötter ligger mot.** Ta kunden och stoppa ned den i taket på taxin. **Innan man kan plocka upp en ny kund måste man först lämna av kunden som man redan har.** När du har kommit till din taxistation, ta upp kunden och lägg den framför dig på bordet och kan nästa gång flytta ut igen på spelplanen för att hämta nästa.

Tärningen och trafikljusen

Färgen på tärningen används bara när man försöker passera en ruta med ett trafikljus (H).

- Om du har fått en röd siffra (1 eller 2), får du inte passera rutan med trafikljuset utan måste stanna på rutan innan. Din tur är över.
- Om du har fått ett gult nummer (4 eller 6), du kan bara använda hälften av antalet steg. Om du då inte kan passera rutan med trafikljuset, stanna på rutan innan och vänta till nästa gång det är din tur och gör ett nytt försök.
- Om du har fått en grön siffra (3 eller 5), kör på!

Spelets slut

Spelet slutar när ingen av spelarna kan lämna av fler kunder än någon annan spelare redan har gjort – den spelaren vinner. Om flera spelare har lämnat av samma antal kunder, vinner gör den som har lämnat av sin sista kund före de andra spelarna. Spelet kan också sluta om det inte finns några brickor kvar på bordet. Spelet slutar då efter den spelarens tur och vinnare är enligt ovanstående.

Enklare spelvariant

För att göra det enklare kan man ta bort de trafikskyltar som är märkta med * vid respektive skylt på förklaringarna.



Trafikskyltarna

Slirig väg – kör sakta



När du passerar denna skylt, du måste stå över en gång.

Parkeringsförbud



Om du stannar på denna skylt, du får kasta tärningen igen och köra vidare.

Stoppförbud



Om du stannar på denna skylt, flytta fram 5 steg.

Varning, övergångsställe



Om du passerar denna skylt, sänk hastigheten med ett steg från tärningskastet. Om du stannar på denna skylt, du kan köra vidare som vanligt nästa gång det är din tur.

Övergångsställe



Gående på övergångsstället. All trafik från alla håll måste stanna innan man passerar men kan köra vidare nästa gång.

Begränsad hastighet



Om du på din tur ska passera denna skylt kan du inte använda dig av tärningskastet 5 eller 6. *Exempel: Skylten är 4 rutor från dig och du får 5 på tärningen. Du kan inte passera och använda ditt femte steg – du måste stanna på rutan innan skylten.*

Stopp



All trafik från alla håll måste stanna innan man passerar men kan köra vidare nästa gång.

Enkelriktat



Ingen kan passera från något håll.

Påbjuden körriktning höger / Påbjuden körriktning vänster



Dessa måste läggas i en gatukorsning. Gäller bara för taxibilar som kommer från hållet där pilens fot börjar.

Påbjuden körriktning



Lägg den så att pilen följer gatan. Taxibilarna kan bara köra åt det håll som pilen visar. Skylten gäller för hela gatan som den har lagts på.

Förbud högersväng/vänstersväng



Dessa måste läggas i en gatukorsning. Gäller bara för taxibilar som kommer från hållet där pilens fot börjar.

Parkeringsmätare



Om du stannar på denna skylt måste du stå över en gång.

Stopp! Polis



All trafik från alla håll måste stanna. Du får köra vidare nästa gång om du får 1, 2 eller 3.

Händelser (brickor med grön bakgrund)

Verkstad



När du får denna bricka, flytta din taxi till en av **verkstadsrutorna**. Din tur är över **och du måste också stå över nästa gång**. Brickan läggs därefter i asken och används inte igen.

Bensinstation



När du får denna bricka, flytta din taxi till en av **bensinstationsrutorna**. Din tur är över. Brickan läggs därefter i asken och används inte igen.

Polis



Den här brickan kan läggas på vilken ruta som helst (om den är tom eller ovanpå en annan skylt). Om du passerar den när du har fått 5 eller 6 på tärningen, har du kört för fort: flytta omedelbart taxin till din taxistation.

Ta bort en bricka



När du får denna bricka kan du ta bort vilken skylt (bricka) som helst från spelplanen. Brickan läggs därefter i asken och används inte igen.

TUK TUK TAXI

Sisältö

2-puolinen pelilauta, erikoisarpakuutio, 4 taksia, 8 asiakaslaattaa, 80 liikennemerkki- ja tapahtumalaattaa, liikennemerkkien selitykset

Pelin tavoite

Hakea suurin määrä asiakkaita kaupungilta ja viedä ne pelaajan omalle taksiasemalle. Pelin aikana asetet liikennemerkkilaaattoja edistääksesi omaa etenemistäsi sekä hidastaaksesi muita pelaajia.

Pelivalmistelut

Valitse joko eurooppalais- tai aasialaistyylinen pelilauta, ja kokoa se pöydälle. Irrota **liikennemerkki- (A)** ja **tapahtumalaatat (B)** sekä **asiakaslaatat (C)** kehyksistä. Sekoita kaikki paitsi asiakaslaatat kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen **kasaksi (D)**, johon kaikki pelaajat ylettyvät. Kaikki pelaajat asettavat yhtä monta asiakaslaattaa (ks. alla) pelilaudan keskellä olevan **suorakulmion (F)** sisälle tyhjään **rakennusruutuun (E)**.

Asiakasmääräehdotuksia:

2 pelaajaa:

pelatkaa 4 asiakkaalla. Ensimmäinen joka toimittaa 2. asiakkaansa asemalleen, voittaa.

3 pelaajaa:

pelatkaa 6 asiakkaalla. Ensimmäinen joka toimittaa 3. asiakkaansa asemalleen, voittaa. Jos kaikki toimittavat 2 asiakasta asemalleen, ensimmäinen niin tehnyt, voittaa.

4 pelaajaa:

pelatkaa 8 asiakkaalla. Ensimmäinen joka toimittaa 4. asiakkaansa asemalleen, voittaa. Jos kaksi pelaajaa toimittaa 3 asiakasta asemalleen, ensimmäinen niin tehnyt voittaa. Jos kaikki toimittavat 2 asiakasta asemalleen, ensimmäinen niin tehnyt voittaa. Asiakaslaatat asetetaan niin, että jalat osoittavat kohti **katuruutua**. Ylimääräiset asiakaslaatat palautetaan pelilautakokoon.

Jokainen pelaaja valitsee itselleen **taksin** ja asettaa sen itseään lähinnä olevaan **taksiasemaruutuun (G)**.

Pelin kulku

Nuorin pelaaja aloittaa. Vuorollasi:

1. Nosta laatta liikennemerkkivarastosta.

- Jos laatta on liikennemerkki, aseta se mille vain katuruudulle pelilaudalla. Voit asettaa merkin myös toisen merkin päälle, jolloin alempi laatta ei enää vaikuta peliin. Liikennemerkkilaaattoja ei voi asettaa liikennevalojen päälle eikä katuruutuun, jossa on taksi.
- Jos laatassa on tapahtuma, seuraa selitysarkissa olevia ohjeita.

2. Heitä arpakuutiota.

3. Siirrä taksiasi arpakuution osoittaman askelmäärän verran.

Käytä kaikki askeleesi ja seuraa liikennemerkkejä ja muita sinua koskevia sääntöjä. Voit valita ajosuuntasi vapaasti, mutta et voi liikkua edestakaisin yhden vuoron aikana. Ohittaminen on sallittua, mutta samaan ruutuun toisen taksin kanssa ei voi pysähtyä; jos arpakuutio ohjaisi sinut samaan ruutuun toisen taksin kanssa, pysähdy edelliseen ruutuun.

Asiakkaat

Kaikki laudalla olevat asiakaslaatat ovat kaikkien pelaajien poimittavissa. Voit pysähtyä taksiasemallasi tai asiakkaan kohdalla vaikka et olisi käyttänyt kaikkia askeliasi. **Voit poimia kyytiäsi asiakkaan vain siitä katuruudusta, jota kohti asiakkaan jalat osoittavat.** Aseta asiakas taksisi katossa olevaan koloon. **Ennen kun voit ottaa toisen asiakkaan kyytiin, sinun täytyy viedä autossa jo oleva asiakas omalle taksiasemallesi.** Kun saavutat asemasi, jätä asiakas sinne ja seuraavalla vuorollasi voit lähteä kohti uutta asiakasta.

Arpakuutio ja liikennevalot

Arpakuution värit otetaan huomioon vain yrittäessäsi ajaa **liikennevaloista (H)**.

- Jos olet heittänyt **punaisen** numeron (1 tai 2), et saa ajaa liikennevalojen ohi, vaan joudut pysähtymään niiden eteen. Vuorosi päättyy siihen.

- Jos olet heittänyt **keltaisen** numeron (4 tai 6), saat käyttää vain puolet arpakuution osoittamasta arvosta. Elleivät nämä askeleet riittää viemään sinua liikennevalojen ohi, pysähdy niiden eteen ja yritä uudestaan seuraavalla vuorollasi.

- Jos olet heittänyt **vihreän** numeron (3 tai 5), voit vapaasti jatkaa matkaasi!

Pelin päättyminen

Peli päättyy kun kukaan pelaajista ei enää pysty toimittamaan asemalleen useampia asiakkaita kuin joku pelaajista jo on toimittanut – tämä pelaaja voittaa. Jos useampi pelaaja on toimittanut saman määrän asiakkaita, voittaja on se, joka toimitti viimeisen asiakkaansa asemalleen ennen muita pelaajia. Peli päättyy myös, jos viimeinen laatta käytetään pelin aikana. Peli päättyy tämän pelaajan vuoron jälkeen, ja voittaja määräytyy kuten yllä.

Pelimuunnelma

Pelistä saa helpomman jättämällä pois esimerkiksi tähdellä ✱ selityslistaan merkityt liikennemerkkilaaatat.



LIIKKENEMERKIT

Liukas tie – aja varovasti



Kun ohitat tämän merkin, menetät seuraavan vuorosi.

Pysäköintikielto



Jos pysähdyt tähän ruutuun, saat heittää uudestaan ja jatkaa matkaasi.

Pysähtymiskielto



Jos pysähdyt tähän ruutuun, siirrä autoasi 5 askelta eteenpäin.

Lähestyvä suojatie



Jos ohitat tämän merkin, hidasta vähentämällä heittämästäsi silmäluvusta 1. Jos pysähdyt tämän merkin kohdalle, saat ajaa seuraavalla vuorollasi normaalisti.

Suojatie



Jalankulkijoita suojaatiellä. Pakollinen pysähtyminen kaikista suunnista ennen merkin ohittamista. Jatka matkaasi seuraavalla vuorollasi.

Nopeusrajoitus



Sillä vuorolla, jolla ohitat tämän merkin, et voi käyttää viidettä tai kuudetta askeltasi. *Esim.: Merkki on 4 askeleen päässä ja heität viitosen. Et voi ohittaa merkkiä ja käyttää viidettä askeltasi – sinun on pysähdyttävä siihen ruutuun, jossa merkki on.*

Stop-merkki



Pakollinen pysähtyminen kaikista suunnista ennen merkin ohittamista. Jatka matkaasi seuraavalla vuorollasi.

Kielletty ajosuunta



Tätä merkkiä ei voi ohittaa mistään suunnasta.

Pakollinen kääntyminen



Asetetaan risteykseen. Koskee vain autoja, jotka tulevat merkin kohdalle nuolen juuren suunnasta.

Yksisuuntainen katu



Aseta merkki siten, että nuoli kulkee kadun suuntaisesti. Taksit voivat nyt ajaa katua pitkin vain nuolen osoittamaan suuntaan. Merkki koskee sitä katua (suoraa ruutujen linjaa) jolle se on asetettu.

Kääntyminen kielletty



Asetetaan risteykseen. Koskee vain autoja, jotka tulevat merkin kohdalle nuolen juuren suunnasta.

Pysäköintimittari



Jos pysähdyt tähän ruutuun, sinun täytyy pysyä paikallasi yhden vuoron ajan.

Poliisimerkki



Pakollinen pysähtyminen kaikista suunnista. Saat jatkaa matkaasi seuraavalla kierroksella vain jos heität arpakuutiolla 1, 2 tai 3.

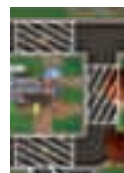
TAPAHTUMAT (vihreätaustaiset laatat)

Korjaamo



Kun nostat tämän laatan, siirrä autosi yhteen korjaamoruuduista. Vuorosi päättyy, **ja menetät myös seuraavan vuorosi**. Poista laatta pelistä.

Bensiinasema



Kun nostat tämän laatan, siirrä autosi välittömästi yhteen bensiasemaruuduista. Vuorosi päättyy. Poista laatta pelistä.

Poliisi



Tämä tapahtumalaatta voidaan asettaa mihin tahansa katuruutuun (tyhjän tai jo käytössä olevaan). Jos ohitat tämän laatan heitettyäsi arpakuutiolla 5 tai 6, olet ajanut ylinopeutta: siirrä taksiasi taksiasemallesi.

Poista laatta



Kun nostat tämän laatan, saat poistaa laudalta minkä tahansa liikennemerkin tai tapahtumalaatan. Poista molemmat laatat pelistä.



NO

TUK TUK TAXI



Innhold

Tosidig spillbrett, spesialterning, 4 plastikktag for taxiene, 4 papptaxier, 8 trafikkskilt og hendelsesbrikker, 8 kundebrikker, forklaringer til trafikkskiltene.

Spillets mål

Å plukke opp og transportere flest mulig kunder til sin egen stasjon, mens en spiller trafikkskilt for å flytte sin egen taxi og hindre andres.

Oppsett

Før første spill festes plastikktagene til taxiene. Velg enten det europeisk eller asiatisk utseende spillbrettet, og sett det sammen. Trykk forsiktig ut **trafikkskiltene (A)**, **hendelsesbrikkene (B)** og **kundebrikkene (C)** fra papprammen. Bland alle brikkene med billedsiden ned og la dem ligge ved siden av spillbrettet som en **trekkbunke (D)**. Hver spiller plasserer det samme antallet kundebrikker (se nedenfor) på hvilken som helst ledige **bygningfelt (E)** innenfor det brune **rektangulære (F)** området i midten av spillbrettet.

Foreslått antall kunder:

2 spillere – spill med 4 kunder. Den første spilleren til å sette av sin andre kunde ved stasjonen vinner.

3 spillere – spill med 6 kunder. Den første spilleren til å sette av sin tredje kunde ved stasjonen vinner. Hvis alle spillerne setter av to kunder, vinner den som først gjorde det.

4 spillere – spill med 8 kunder. Den første spilleren til å slippe av sin fjerde kunde ved stasjonen vinner. Hvis alle spillerne setter av 2 kunder, vinner den som først gjorde det.

Kundens føtter må peke mot en **byggate** som er innenfor det brune rektangelet. Ubrukte kunder legges tilbake i boksen.

Hver spiller velger en **taxi** og plasserer den ved **taxistasjonen (G)** nærmest seg (se bildet).

Å spille spillet

Den yngste spilleren begynner. Hver runde gjør du følgende:

1. Trekk en brikke fra trekkbunken.
 - Hvis det er et trafikkskilt, plasser det på en byggate på spillbrettet. Det kan plasseres oppå allerede plasserte trafikkskilt, som da fører til at det som ligger under ikke lenger gjelder. Trafikkskilt kan ikke plasseres oppå et felt hvor det står en taxi.
 - Hvis det er en hendelse, følg forklaringen på forklaringsarket.
 2. Kast terningen.
 3. Flytt taxi en i henhold til terningen.
- Bruk alle stegene og følg trafikkskiltene og andre regler avhengig av situasjonen. Du kan fritt velge retning, men kan ikke flytte bakover og fremover i samme tur. Forbikjøring er tillatt, men to taxier kan ikke stå på samme felt; hvis terningkastet tilsier at du havner på det samme feltet som en annen taxi, må du stoppe på feltet bak.

Kunder

Enhver kunde på brettet er tilgjengelig for henting av alle spillerne. Du kan stoppe ved din taxistasjon eller for å plukke opp en kunde selv om du ikke har brukt alle stegene dine. (i så fall mister du resten av stegene). Du kan kun plukke opp kunden fra gaten ved kundens føtter. Plasser kunden i sprekken på taxitaket. Før du plukker opp en annen kunde, må du ha sluppet av den første kunden ved din egen taxistasjon. Når du når din egen taxistasjon etterlater

du kunden der og kan legge ut for å finne en ny kunde i din neste tur.

Terningen og trafikklysene

Fargene på terningen er kun til bruk når du passerer en **felt med trafikklys (H)**.

- Hvis du kaster et rødt tall (1 eller 2), kan du ikke passere trafikklysfeltet, men må stoppe foran det. Turen din er så over.
- Hvis du kaster et gult tall (4 eller 6), kan du kun bruke halvparten av tallet. Hvis dette ikke er nok til å få deg forbi trafikklysfeltet må du stoppe foran det og prøve igjen neste runde.
- Hvis du kaster et grønt tall (3 eller 5), kjør på! Hvis det ikke er nok til å få deg forbi trafikklysfeltet, må du stoppe på feltet foran.

Å vinne spillet

Spillet slutter når ingen av spillerne kan slippe av flere kunder enn det en av spillerne allerede har sluppet av – denne spilleren vinner. Om flere spillere har sluppet av det samme antallet kunder er vinneren den som satte av sin siste kunde først.

Variant

For et enklere spill kan du eksempelvis utelate trafikkskiltene merket med ✖ på forklaringsarket.



Trafikkskilt

Glatt vei – kjør forsiktig



Når du passerer dette skiltet, mister du neste runde.

Ingen parkering



Hvis du stopper på dette feltet, kast terningen på nytt og flytt videre.

Ingen stans



Hvis du stopper på dette feltet, flytt taxien 5 felt videre.

Advarsel: Kommende fotgjengerfelt



Hvis du passerer skiltet, reduser hastigheten med en fra tallet du kastet. Hvis du skulle stoppe på dette skiltet, kan du kjøre som normalt neste tur.

Fotgjengerfelt



Forgjengere på fotgjengerfeltet. Påbudt stopp for alle retninger før skiltet passerer. Kjør videre i din neste tur.

Begrenset hastighet



I turen du passerer dette skiltet kan du ikke bruke det femte eller sjette steget.
Eksempel: Skiltet er 4 felt foran deg og du kaster en 5'er. Du kan ikke passere skiltet og benytte ditt femte steg – du må stoppe på feltet med skiltet

Stoppskilt



Påbudt stopp for alle retninger før skiltet passerer. Kjør videre i din neste tur.

Innkjøring forbudt



Skiltet kan ikke bli passert i noen retning.

Påbudt høyre- eller venstresving



Må plasseres i et kryss. Har kun betydning for taxier som når skiltet fra bunnen av pilens retning.

Enveiskjørt



Ingen høyresving Ingen venstresving



Plasser brikken slik at pilen er parallell med gaten. Taxier kan nå kun kjøre i pilens retning. Skiltet påvirker gaten (rett linje) den har blitt plassert i.

Må plasseres i et kryss. Har kun betydning for taxier som når skiltet fra retningen i samsvar med pilens base.

Parkometer



Hvis du stopper ved dette skiltet, må du stå parkert en runde.

Politikontroll



Påbudt stopp i alle retninger. Du får kun kjøre videre i din neste tur om du kaster 1, 2 eller 3.

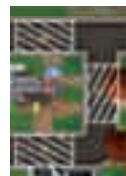
Hendelser (brikker med grønn bakgrunn)

Verksted



Når du trekker denne brikken, må du flytte taxien din til en av **Verkstedfeltene**. Din tur er over, og du må stå over neste tur også. Fjern brikken fra spillet.

Bensinstasjon



Når du trekker denne brikken, må du flytte taxien til et **Bensinstasjonfelt**. Turen din er over. Fjern brikken fra spillet.

Politi



Denne hendelsesbrikken kan plasseres på hvilket som helst gatefelt (uavhengig av om det er ledig eller har en brikke) på brettet. Hvis du passerer denne brikken etter å ha kastet 5 eller 6, bli du tatt i farts kontroll; flytt taxien din umiddelbart tilbake til stasjonen din.

Fjern en brikke



Når du trekker denne brikken kan du fjerne hvilken som helst brikke fra brettet. Fjern begge brikkene fra spillet.

TUK TUK TAXI

Indhold

2-sidet spilleplade, terning, 4 plastiktaxaer, 80 trafikskilte- og hændelsesbrikker, 8 kundebrikker, 2 ark med forklaringer på trafikskiltene.

Formål med spillet

At opsamle og transportere flest mulig kunder tilbage til sin egen holdeplads, mens man bruger trafikskilt-brikkerne for at komme hurtigere frem og bremse de andre.

Før spillet

Vælg enten spillepladen med det europæiske- eller asiatiske udseende, og saml det på bordet. Tryk forsigtigt **trafikskilt (A)**- og **hændelsesbrikker (B)** og **kundebrikker (C)** ud. Bland alle brikkerne med bagsiden op og saml dem i **en bunke (D)** ved siden af spillepladen. Hver spiller placerer samme antal kundebrikker (se nedenfor) på vilkårlige **bygningfelter (E)** inde i det brune **rektangulære felt (F)** midt på spillepladen.

Forslag til antal kundebrikker:

2 spillere - spil med 4 kunder. Den første spiller, der får sat sin 2. kunde af ved holdepladsen vinder.

3 spillere - spil med 6 kunder. Den første spiller, der får sat sin 3. kunde af ved holdepladsen vinder. Hvis alle spillere får sat 2 kunder af, er det den spiller der først når det, der vinder.

4 spillere - spil med 8 kunder. Den første spiller, der får sat sin 4. kunde af ved holdepladsen vinder. Hvis to spillere begge får sat 3 kunder af, er det den spiller der først når det, der vinder. Hvis alle spillere får sat 2 kunder af, er det den spiller der først når det, der vinder.

Kundernes fødder skal pege mod et **gadefelt (se Kunder)**. De kundebrikker der ikke er i brug, lægges tilbage i æsken.

Hver spiller vælger en **taxa** og placerer den på **taxastationen (G)** tættest på sig selv (se billede).

Spillet

Den yngste spiller starter. Ved hver tur skal du:

- Trække en brik fra bunken.
 - Hvis det er et trafikskilt, skal det anbringes på et gadefelt på spillepladen. Skiltet kan godt anbringes ovenpå allerede eksisterende trafikskilt, hvorefter det tidligere skilt ikke længere er gældende. Trafikskilte kan ikke anbringes ovenpå trafiklys eller på gadefelter med taxa på.

- Trækkes der en hændelsesbrik, følges retningslinierne på informationsarket.
- Kast terningen.
- Flyt din taxa i følge terningen. Flyt alle felter og overhold trafikskilte og regler ud fra de givne forhold. Du vælger selv i hvilken retning du kører i, men må ikke flytte frem eller tilbage under samme tur. Overhaling er tilladt, men to taxaer kan ikke stå på samme felt. Hvis terningen viser dette, skal taxen stoppe på feltet før.

Kunder

Alle spillere kan samle en hvilken som helst kunde op. Du kan vælge kun at flytte det antal øjne på terningen, som gør det muligt at holde ind for at samle en kunde op, eller for at lande på din holdeplads (men det betyder at du mister de overskydende antal øjne). **Du kan kun samle kunder op fra det gadefelt**, hvor kunden har fødderne. Placer kunden i slidsen i taget på din taxa. **Før du kan samle endnu en kunde op, skal du først have sat den tidligere kunde af ved din taxaholdeplads.** Når du når frem til din holdeplads, sætter du kunden af, og kan derefter kører ud efter endnu en kunde, når det igen bliver din tur.

Terning og trafiklys

Farverne på terningen har kun betydning, når du skal passere et **lyskrydsfelt (H)**.

- Hvis du slår et **rød** antal (1-2), kan du ikke passere trafiklysfeltet og skal stoppe. Din tur er slut.
- Hvis du slår et **gult** antal (4-6), kan du kun bruge det halve antal øjne som terningen viser. Hvis dette ikke er nok for at du kan nå helt over trafiklysfeltet, skal du stoppe lige før og vente på at det bliver din tur igen.
- Hvis du slår et **grønt** antal (3-5), bare kør! Hvis dette ikke er nok til at din taxa kan passere trafiklysfeltet, bliver du nødt til at stoppe på det tidligere felt.

Vinderen

Spillet slutter, når det ikke længere er muligt for nogen af spillerne, at nå flere kunder end andre spillere allerede har sat af - Spilleren med flest „leverede“ kunder, vinder. Hvis flere spillere har nået det samme antal kunder, er det den spiller, der først fik sat sin sidste kunde af, der vinder.

Variation

En lettere version af spillet, kan spilles ved at udelade trafikskiltene markeret med * på instruktionsarket.



Trafikskilte

Risiko for glat vej - kørsigtigt



Når du passerer dette skilt, mister du din tur.

Parkering forbudt



Hvis du lander på dette felt, må du kaste terningen igen og køre videre.

Standstning forbudt



Hvis du lander på dette felt, må du flytte din taxa 5 felter frem.

Advarsel: Fodgængerfelt forude



Hvis du passerer dette skilt, tag farten af, ved at flytte et felt mindre end øjnene på terningen viser. Hvis du stopper før skiltet, kan du køre videre på almindeligvis når det igen er din tur.

Fodgængerfelt



Pas på fodgængere. Øjeblikkeligt stop fra alle retninger før dette felt passes. Kørs videre når det igen bliver din tur.

Hastighedsbegrænsning



Den omgang, hvor du passerer dette skilt, kan du ikke bruge det 5. eller 6. øje på terningen. *Eksempel: Skiltet er 4 felter fra dig og du har slået 5. Du kan ikke passere skiltet og bruge dit 5. øje - så du er nødt til at stoppe på feltet ved skiltet.*

Stop



Øjeblikkeligt stop fra alle retninger før feltet kan passeres. Kørs videre næste gang det er din tur.

Indkørsel forbudt



Dette skilt må ikke passeres fra en hvilken som helst retning.

Påbudt højresving



Skal altid placeres ved et kryds. Vedkommer kun biler som kommer til skiltet fra retningen som pilen viser.

Ensrettet***



Placer brikken så pilen har samme retning som gaden. Taxerne kan nu kun køre i den retning pilen viser. Skiltet er gældende for den gade (lige række af felter) den er placeret på.

Højresving/venstresving forbudt



Skal placeres i et kryds. Gælder for biler som kommer til skiltet fra pilens retning.

Parkometer



Hvis du lander ved dette skilt, skal du vente der til næste tur.

Politistopskilt



Øjeblikkeligt stop fra alle retninger. Du må kun fortsætte, hvis du ved næste tur slår 1, 2 eller 3.

Hændelsesbrikker (brikker med grøn baggrund)

Mekaniker



Hvis du trækker denne brik, skal du flytte din taxa til **mekaniker-gadefeltet**. Turen går videre til næste spiller og **du springer en tur over**. Fjern brikken fra spillet.

Tankstation



Hvis du trækker denne brik, skal du flytte din taxa til **tankstation-feltet**. Turen går videre til næste spiller. Fjern brikken fra spillet.

Politi



Denne hændelsesbrik kan placeres på et hvilket som helst felt (også selvom der allerede er et andet skilt). Hvis du passerer dette felt ved at have slået enten 5 eller 6, har du kørt for hurtigt, og skal straks flytte din taxa til stationen.

Fjern en brik



Hvis du trækker denne brik, må du fjerne en hvilken som helst brik på spillepladen. Begge brikker fjernes ud af spillet.



Contenu

Plateau de jeu double face, 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 (A) et les cartes événements (B) et les tuiles clients (C) de leur support. Mélangez tous les panneaux et cartes événements faces cachées et posez-les en pile (D) toujours faces cachées sur le plateau. Chaque joueur place le même nombre de clients (voir ci-après) au pied d'un immeuble (E) à l'intérieur du cadre rouge (F) 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 sur la rue à l'intérieur du cadre rouge (cf. Les clients). Les clients non utilisés sont laissés dans la boîte.

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

Comment jouer ?

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

- 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.
- Lancez le dé.
 - 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 prises en compte que lorsque vous allez passer sur une **case feu tricolore (H)**.

- 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 avant 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.

La partie se termine aussi si la dernière carte a été utilisée par un joueur ; le jeu s'arrêtera après le tour de ce joueur, et le gagnant est déterminé comme précisé ci-dessus.

Variante

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



PANNEAUX DE SIGNALISATION

(cartes à fond bleu)

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.**
Par exemple :
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.

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 devez 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).

- 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.

TUK TUK TAXI

Inhoud:

Speelbord, 1 speciale dobbelsteen, 4 plastic taxi's, 8 klantenkaartjes, 80 kaartjes met verkeersborden en gebeurtenissen en verklarende uitleg daarover. Bovendien 4 separatieschotjes om de onderdelen na het spelen mee op te bergen.

Doel van het spel

Pik onderweg klanten op en breng ze naar hun bestemming. Speel tijdens de taxirit slim met de verkeersborden en gebeurteniskaartjes zodanig, dat je er zelf voordeel uit haalt en je tegenspelers zoveel mogelijk hinder ondervinden.

Vorbereiding

Kies één van de twee bordzijden (Europees of Aziatisch) en leg de onderdelen als een puzzel aan elkaar op tafel. Druk vervolgens voorzichtig alle verkeersborden (A), gebeurteniskaartjes (B) en klantenkaartjes (C) uit de kartonnen stanskaarten. Schud alle kaartjes door elkaar en leg ze omgekeerd bij elkaar naast (D) het speelbord. Iedere speler legt nu een gelijk aantal klantenkaartjes (zie hieronder) op een willekeurig bebouwd vierkant vakje, binnen de rood omlijnde rechthoek (F) in het midden van het speelbord.

Het aantal klanten waarmee gespeeld wordt:

- 2 spelers – speel met 4 klanten. De eerste speler die een tweede klant bij een standplaats heeft afgezet wint het spel.
- 3 spelers – speel met 6 klanten. De eerste speler die een derde klant bij een standplaats heeft afgezet wint het spel. Als alle spelers twee klanten hebben “thuisgebracht” wint de speler die daar het eerst mee was.
- 4 spelers – speel met 8 klanten. De eerste speler die 4 klanten bij een standplaats heeft afgezet wint het spel. Als 2 spelers beide een derde klant hebben afgezet wint degene die daar het eerst mee was. Als alle spelers twee klanten hebben afgezet dan is de speler die daar het eerst mee was, winnaar van het spel.

De klant moet zich altijd op een vierkant vakje binnen het rood omlijnde gebied bevinden en zijn voeten moeten daarbij naar de rijbaan wijzen. (zie Klanten)

Ongebruikte klantenkaartjes gaan terug in de doos. Elke speler kiest een taxi en zet die op een taxistandplaats (G) die het dichtst bij is.

Het spel begint

De jongste speler begint. Bij elke beurt:

1. Moet je een kaartje nemen van de stapel naast het speelbord.
 - Als het een verkeersbord is moet je het op een vakje van het weggedeelte leggen.

- Het mag ook **bovenop** een al bestaand verkeersbord worden gelegd. In dat geval heeft het onderliggende verkeersbord geen functie meer. Verkeersborden mogen echter niet op een vakje met een verkeerslicht worden gelegd of op een vakje waar een taxi op staat.
 - Als het een **gebeurteniskaartje** is moet je de opdracht die daar bij hoort uitvoeren.
2. Gooi de dobbelsteen.
 3. Verplaats jouw taxi een aantal plaatsen, gelijk aan de ogen van de dobbelsteen.

Gebruik alle ogen die je hebt gegooid, volg de verkeersborden en alle andere verkeersvoorschriften. Je mag je eigen richting kiezen maar je mag in één beurt niet vooruit en achteruit. Je mag een taxi passeren maar je kunt niet op een vakje uitkomen waar al een taxi staat. Mocht de dobbelsteen je naar een vakje sturen waar al een taxi staat dan moet je stoppen op het vakje daarvoor.

Klanten

Iedere klant op het speelbord mag door iedere taxi worden opgepikt. Je mag op de taxistandplaats stoppen of een klant oppikken, ook als je nog niet alle ogen die je hebt gegooid, gebruikt hebt. Je bent de overgebleven ogen dan wel kwijt. Je mag alleen een klant oppikken vanaf het wegvakje dat tegenover de voeten van de klant ligt. Zet dan de klant in het sleufje in het dak van jouw taxi. Voordat je een nieuwe klant gaat oppikken moet je eerst jouw klant bij jouw standplaats afzetten. Als je bij je standplaats bent aangekomen laat je jouw klant daar achter en ga je bij je volgende beurt op zoek naar een nieuwe klant.

De dobbelsteen en de verkeerslichten

De kleuren van de dobbelsteen zijn alleen van toepassing als je een kruispunt met een verkeerslicht (H) wilt passeren. Let op: je mag nooit op het kruispunt uitkomen.

- Heb je **rood** gegooid (1 of 2), dan mag je het verkeerslicht niet passeren. Je stopt dan op het vakje waar je uitkomt of op het laatste vakje voor het kruispunt. Je beurt is voorbij.
- Als je **geel** hebt gegooid (4 of 6), dan mag je maar de helft van de gegooiden ogen gebruiken om het verkeerslicht te passeren. Als dit niet genoeg is, dan moet je stoppen op het vakje waar je uitkomt of op het laatste vakje voor het kruispunt. Je beurt is voorbij.
- Gooi je **groen** (3 of 5), geef dan maar gas! Maar als het aantal onvoldoende is om het verkeerslicht en kruispunt te passeren dan moet je er vòòr stoppen.

Einde van het spel

Het spel eindigt als geen van de spelers nog de mogelijkheid heeft meer klanten af te zetten dan één van de spelers al heeft gedaan. Deze speler heeft gewonnen. Als meerdere spelers een gelijk aantal klanten heeft afgezet is de speler die daarmee het eerst was de winnaar. Het spel eindigt ook als de laatste klant is opgepikt. De speler die dat doet mag zijn beurt nog wel afmaken. Daarna is pas bekend wie de winnaar is.

Makkelijke verzie

Om het spel iets makkelijker te maken kun je de verkeersborden die met * zijn gemerkt uit het spel laten.



VERKEERSBORDEN

Slipgevaar – langzaam rijden



Als je dit bord passeert moet je een beurt overslaan.

Parkeerverbod



Als je op dit vakje komt mag je nog een keer gooien en verder rijden.

Stopverbod



Als je op dit vakje komt ga dan met je taxi 5 plaatsen vooruit.

Waarschuwing: Oversteekplaats



Als je voorbij dit verkeersbord komt neem dan gas terug!

Het aantal ogen dat je hebt gegooid moet je met één verminderen. Als je op dit verkeersbord terecht komt mag je bij je volgende beurt gewoon verder gaan.

Oversteekplaats



Pas op: Voetgangers! Verplicht stoppen uit alle richtingen. Pas bij je volgende beurt mag je verder rijden.

Snelheidslimiet



Als je dit bord wilt passeren mag je geen 5e of 6e stap zetten. Voorbeeld: dit bord ligt 4 plaatsen van je taxi verwijderd en je gooit een 5 of een 6. Je mag dan het verkeersbord niet passeren en blijft op het bord staan tot je volgende beurt.

Stopteken



Stopverplichting vanuit elke richting voordat je mag passeren. Bij je volgende beurt mag je pas verder.

Inrijverbod



Dit verkeersbord mag vanuit geen enkele richting worden gepasseerd.

Verplichte rijrichting rechts

Verplichte rijrichting links



Dit verkeersbord kan alleen op een kruispunt worden geplaatst. Het bord is alleen van toepassing voor taxi's die uit de richting van de basis van de pijl komen.

Verplichte rijrichting



Leg dit verkeersbord altijd in de lengterichting van de weg en niet op een kruispunt. De taxi's kunnen nu alleen nog maar rijden in de richting van de pijl. Dit verkeersbord is alleen van toepassing in het weggedeelte of straat waarin het is geplaatst.

Verboden rechts af te slaan



Verboden links af te slaan

Deze bordjes kunnen alleen op een kruispunt worden gelegd. De bordjes zijn alleen van toepassing voor taxi's die uit de richting van de basis van de pijlen komen.

Parkeermeter



Als je op een parkeermeter terecht komt moet je parkeergeld betalen. Omdat je geen geld hebt moet je een beurt overslaan.

Stop! Politie!



Verplicht stoppen uit alle richtingen. Je mag bij je volgende beurt weer rijden maar alleen als je een 1, 2 of 3 gooit.

GEBURTENISSEN (groene kaartjes)

Garage



Als je dit kaartje trekt moet je direct naar de garage. Zet je taxi op één van de garagevakjes met het gele pijltje. Je beurt is voorbij en je moet ook nog een beurt overslaan. Het kaartje gaat uit het spel en doet niet meer mee.

Tankstation



Als je dit kaartje trekt moet je direct naar het tankstation. Zet je taxi op één van de vakjes bij het tankstation met het gele pijltje. Je beurt is over. Het kaartje gaat uit het spel en doet niet meer mee.

Politie-auto



Dit kaartje mag op elk wegvakje worden geplaatst, zowel op een leeg vakje als op een vakje waar al een verkeersbord ligt. Als je dit kaartje passeert als je een 5 of een 6 hebt gegooid, moet je in volle vaart direct terug naar je eigen taxistandplaats. Da's dus geluk hebben als je een klant bij je hebt!

Kaartje wegnemen



Als je dit kaartje trekt mag je een willekeurig kaartje van het spelbord nemen. Beide kaartjes gaan uit het spel en doen niet meer mee.



Contenuto

Un tavolo da gioco, un dado speciale, 4 taxi di plastica, 8 pedine di clienti, 8 minischede rappresentanti segnali stradali ed imprevisi, spiegazioni di segnaletica stradale e regole del gioco.

Obiettivo del gioco

Il giocatore deve passare a prendere e portare alla propria stazione dei taxi più clienti rispetto agli altri giocatori. Deve inoltre posizionare le minischede dei segnali stradali in modo da agevolare il proprio percorso, cercando al tempo stesso di ostacolare quello degli altri.

Preparazione

Scegliere l'ambiente di una città europea oppure asiatica e montare il tavolo da gioco in base alla scelta fatta. Per staccare le **minischede dei segnali stradali (A)** e **degli imprevisi (B)** e le **pedine dei clienti (C)**, premere con attenzione sul tavolo di gioco le parti vicine ai lati di questi pezzi del gioco. Mescolare le minischede e metterle da un lato del tavolo da gioco con le figure rivolte verso il basso: le minischede devono formare un **mazzo (D)** raggiungibile da parte di tutti i giocatori; ciascun giocatore posiziona lo stesso numero di pedine di clienti (vedere figura) nell'**area rettangolare marrone (E)** al centro del tavolo da gioco negli **spazi non occupati da edifici (F)**.

Suggerimenti in merito al numero di clienti.

2 giocatori: giocare con 4 clienti e il primo che porta il proprio secondo cliente alla propria stazione dei taxi vince.

3 giocatori: giocare con 6 clienti e il primo che porta il proprio terzo cliente alla propria stazione, vince. Se tutti portano 2 clienti a destinazione, vince il primo che lo ha fatto.

4 giocatori: giocare con 8 clienti e il primo, che porta alla propria stazione dei taxi il proprio quarto cliente, vince. Se due giocatori alla propria stazione ne hanno portati 3, vince il giocatore che lo fatto per primo. Se infine tutti i giocatori di clienti ne hanno portati 2, vince il giocatore che li ha portati per primo.

La base delle pedine dei clienti deve essere rivolta verso una **casella stradale** che si trova all'interno del rettangolo marrone.

Ogni giocatore sceglie un **taxi** e lo posiziona nella **stazione dei taxi (G)** più vicina.

Come si gioca

Il giocatore più giovane inizia

Quando è il proprio turno:

- 1) pescare una minischeda dal mazzo delle minischede della segnaletica.
 - Se la minischeda riguarda un **segnale stradale**, questa va posizionata su una casella del tavolo da gioco. Può essere messa anche su precedenti minischede relative ad altri segnali: in questo caso il precedente segnale non ha più valore. I segnali stradali non possono però essere posizionati sopra semafori o sopra caselle stradali dove c'è già un taxi.
 - Se la minischeda riguarda un **imprevisi**, il giocatore deve seguirne le istruzioni.
- 2) lanciare il dado
- 3) Muovere il taxi in avanti per un numero di caselle corrispondente al numero uscito con il lancio del dado, rispettando la segnaletica stradale e le altre regole che dipendono dalle circostanze.

Il giocatore deve sempre spostare il proprio taxi quando può.

Il giocatore può muovere liberamente il taxi, ma non può andare in due direzioni contrarie durante lo stesso turno di lancio (*se per esempio con un lancio si ottiene un 6, non è possibile spostarsi di 3 caselle in avanti e poi ritornare nella casella di partenza*).

Sorpassare è possibile, ma due taxi non possono stare nella stessa casella. Se dunque con il numero ottenuto dal lancio del dado, il taxi può arrivare nella casella in cui c'è già in precedenza un altro taxi, lo si deve fermare nella casella precedente.

I clienti

Il giocatore può fermarsi a prendere a bordo qualunque cliente e questo anche se non ha utilizzato tutte le caselle a disposizione ottenute con il lancio del dado (in tal caso perde la differenza con il numero ottenuto).

Solamente però presso le caselle, verso le quali è rivolta la base delle pedine, è possibile passare a prendere i clienti. Dopo aver inserito nella fessura del tetto del taxi la pedina, il giocatore può portare il cliente a destinazione.

Non si possono passare a prendere altri clienti prima di aver portato alla propria stazione quello che si ha a bordo. Giunto a destinazione, il giocatore scarica

il cliente e, quando è di nuovo il proprio turno, può ripartire e andare a prenderne un altro.

Il dado

Le facce del dado sono di tre colori diversi (rosso, giallo e verde).

I colori si prendono solo in considerazione nel momento in cui si cerca di attraversare la **casella di un semaforo (H)**.

- Se con il lancio, la faccia del dado risultante è **rossa (1 o 2)**, il giocatore non può attraversare la casella del semaforo, ma deve fermarsi nella casella precedente e il turno del giocatore si conclude.
- Se la faccia del dado ottenuta con il lancio è **gialla (4 o 6)**, il giocatore può usare solo la metà del numero ottenuto. Se ciò non fosse sufficiente ad oltrepassare la casella con il semaforo, il giocatore deve fermarsi nella casella precedente ed ha la possibilità di ritentare il passaggio con un nuovo lancio.
- Se la faccia ottenuta è **verde (3 o 5)**, il giocatore può attraversare senza ostacoli la casella con il semaforo. Se però ciò non fosse sufficiente, il giocatore deve fermarsi nella casella immediatamente precedente.

Vincitore

Il gioco termina quando nessuno può portare alla propria stazione più clienti di quanti un giocatore abbia già portato. Se più giocatori hanno lo stesso numero di clienti, il vincitore è quello che ha portato per primo il proprio ultimo cliente a destinazione.

Variazione

Se si desidera in qualche modo facilitare il gioco si possono escludere i segnali marcati con ✖ nella spiegazione.



Segnali stradali

Strada sdruciolevole



Quando il giocatore attraversa questo segnale, perde un turno.

Divieto di parcheggio



Quando il giocatore si ferma sulla casella con questo segnale, deve lanciare di nuovo e proseguire.

Divieto di fermata



Quando il giocatore si ferma su questa casella, deve spostare in avanti il proprio taxi di 5 caselle.

Segnale che siamo in prossimità di strisce pedonali



Quando il giocatore attraversa la casella con questo segnale, deve rallentare, perdendo un numero rispetto a quello ottenuto con il lancio del dado. Se il giocatore si ferma sulla casella con questo segnale, può proseguire normalmente nel turno successivo.

Strisce pedonali



Pedoni sulle strisce pedonali. Fermata obbligatoria da qualunque direzione si arrivi sulla casella. Si può oltrepassare nel turno successivo.

Rallentare



Nell'oltrepassare la casella con questo segnale non si possono usare i numeri 5 e 6. *Supponiamo dunque che il giocatore ottenga con il lancio del dado 5 e che la casella con questo segnale si trovi invece a 4 caselle di distanza, allora il taxi si deve fermare sulla casella con tale segnale.*

Segnale di stop



È obbligatorio fermarsi da qualunque direzione si sopraggiunga. La casella con questo segnale si può oltrepassare con il turno successivo di lancio.

Divieto di transito



Questo segnale non può essere oltrepassato qualunque sia la direzione dalla quale si sopraggiunge.

Obbligo di svolta a destra Obbligo di svolta a sinistra



Questo segnale va posizionato sulla casella di un incrocio. Riguarda solo i taxi che provengono dalla direzione indicata dalla freccia del segnale stradale.

Per questo segnale valgono le stesse istruzioni in precedenza date per il segnale di svolta a destra, con la sola differenza che l'obbligo è di svolta a sinistra.

Strada a senso unico



Questo segnale va posizionato in modo che la freccia sia allineata con la strada. I taxi possono solo viaggiare nella direzione indicata dalla freccia. Il segnale riguarda la strada (le linee diritte dei quadrati) dove è stato posizionato.

Divieto di svolta a destra / Divieto di svolta a sinistra



Questi segnali vanno posizionati su caselle di incroci. Riguardano solamente i taxi che provengono dalla direzione della freccia.

Parchimetro



Se il giocatore si ferma sulla casella con questo segnale deve rimanere fermo un turno.

Posto di blocco di polizia



Fermata obbligatoria da tutte le direzioni. Il giocatore può proseguire nel turno successivo solo se ottiene con il lancio del dado 1, 2, o 3.

IMPREVISTI (minischede con sfondo verde)

Meccanico



Quando il giocatore pesca questa minischeda, deve spostare il proprio taxi su una delle caselle della strada, dove si trova il meccanico. Il turno del giocatore termina. Il giocatore perde anche il turno successivo. La minischeda va poi rimossa e quindi esclusa dal gioco.

Distributore di benzina



Quando il giocatore pesca la minischeda di questo imprevisto deve spostare il proprio taxi su una casella della strada del distributore di benzina. Il turno del giocatore termina. Questa minischeda va poi rimossa e quindi esclusa dal gioco.

Polizia



La minischeda di questo imprevisto può essere posizionata su qualsiasi casella stradale (sia libera oppure sia già occupata da un'altra minischeda) del tavolo da gioco. Se il giocatore attraversa questo segnale ottenendo con il lancio del dado 5 o 6, il giocatore supera il limite di velocità: il giocatore deve quindi immediatamente spostare il proprio taxi alla propria stazione di servizio.

Rimozione di una minischeda



Quando il giocatore pesca questa minischeda, ne può rimuovere qualunque altra dal tavolo da gioco. Entrambe le minischede vanno poi rimosse ed escluse dal gioco.