

TAXI



ZASADY GRY



ELEMENTY GRY



12 elementów PLANU MIASTA



1 karta z RATUSZEM



12 znaczków TAXI - po trzy
w czterech kolorach



4 karty POSTOJÓW TAKSÓWEK
w czterech kolorach



12 żetonów z ADRESEM



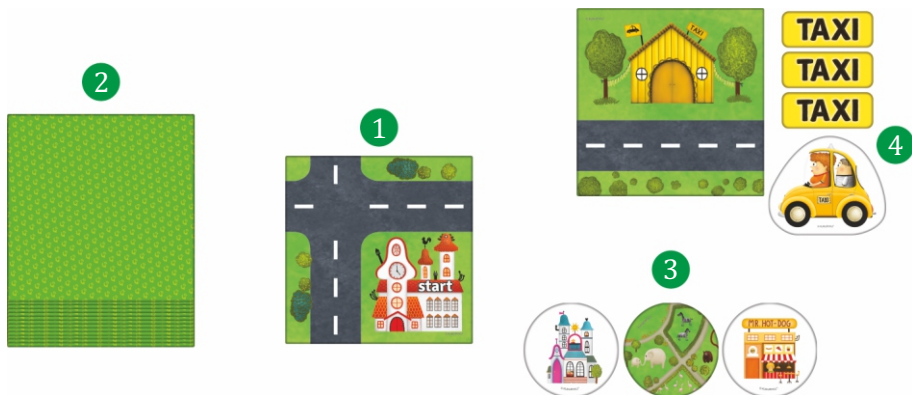
4 taksówki, które należy
umieścić w podstawkach

CEL GRY

Jesteście taksówkarzami i waszym zadaniem jest dotarcie pod trzy wyznaczone adresy w jak najkrótszym czasie. Adresy, które gracze mają odwiedzić są umieszczone na okrągłych żetonach.

PRZYGOTOWANIE

- 1 Połóżcie kartę z RATUSZEM na stole tak, aby każdy miał do niej łatwy dostęp.
- 2 Potasujcie elementy PLANU MIASTA i połóżcie je zakryte, tak aby każdy miał do nich łatwy dostęp.
- 3 Każdy z graczy losuje po trzy żetony z ADRESEM i układa je przed sobą. Na żetonach zaznaczone są miejsca, które gracz musi odwiedzić swoją taksówką w drugiej fazie gry.
- 4 Każdy z graczy otrzymuje zestaw elementów oznaczonych tym samym kolorem:
 - TAKSÓWKĘ
 - jedną KARTĘ POSTOJU TAKSÓWEK,
 - cztery znaczki TAXI.



PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na dwie fazy. W pierwszej fazie gracze będą **PLANOWALI TRASĘ**, a w drugiej fazie będą **REALIZOWAĆ KURS** swoją taksówką.

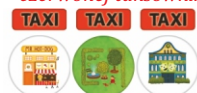
FAZA PIERWSZA - PLANOWANIE TRASY

Grę zaczynać będzie gracz, który ostatnio jechał taksówką. Gracze będą rozgrywać swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracze jeden za drugim ciągną po jednym elemencie PLANU MIASTA i dokładają go na stół tak, aby stykał się przynajmniej jedną krawędzią z już znajdującym się na stole PLANEM MIASTA. Elementy muszą stykać się całą krawędzią, a drogi muszą się ze sobą łączyć. Elementy można dowolnie obracać, ale raz umieszczone nie mogą być już przesuwane ani obracane.

Gra toczy się w ten sposób, dopóki nie skończą się elementy PLANU MIASTA. Gdy ostatni element zostanie umieszczony na stole, każdy z graczy dokłada jeszcze swoją KARTĘ POSTOJU i ustawiają na niej swoją taksówkę. Następnie rozpoczyna się DRUGA FAZA gry.

Punkty docelowe kursu czerwonej taksówki.



Punkty docelowe kursu żółtej taksówki.

Przykład rozgrywki dla 2 graczy



FAZA DRUGA - REALIZACJA KURSU

W tej fazie gracze będą realizowali kursy pod wyznaczone adresy. Każdy z graczy po kolei rusza swoją taksówką z karty POSTOJU w kierunku wyznaczonych miejsc na wylosowanych wcześniej żetonach. Gracze starają się dostać w wyznaczone miejsca w jak najmniejszej liczbie ruchów. Jeden element planu miasta to jeden ruch. Gracze zaznaczają dotarcie pod właściwy adres poprzez położenie na nim żetonu z napisem TAXI w kolorze swojej taksówki. Gracz, któremu uda się dostać w trzy wyznaczone na żetonach miejsca w najmniejszej liczbie ruchów - wygrywa grę.



Punkty docelowe kursu czerwonej taksówki.



Przykład rozgrywki dla 2 graczy



Punkty docelowe kursu żółtej taksówki.



**Gracz czerwony wykonał kurs w 8 ruchach.
Gracz żółty wykonał swój kurs w 6 ruchach.
Wygrywa gracz żółty.**



TAXI
Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co

ilustracje: Ewa Podleś
pomysł i zasady gry: Krzysztof Matusik
grafika: studio KUKURYKU

© KUKURYKU®



5190173815641901