

Instrukcja gry "Szalone taksówki"

Gra planszowa
dla 2-5 graczy.
Gra trwa
około 32-45 minut.

Przygotowanie do gry

Gra składa się z 60 kart mapy, 36 kart miejsc. W grze potrzebne będą też blokady. Grę dobrze jest prowadzić na równej powierzchni. Grę rozpoczynamy tasując oddzielnie wszystkie karty. Oddzielnie karty mapy, oddzielnie karty miejsc. Wybieramy 10 kart mapy i układamy je na stole wg. zwykłych reguł (1), możliwie ściśle. Wśród tych 10 kart nie może być kart z tunelem. Każdemu graczowi rozdajemy karty blokad.

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik lub ustala się go przez losowanie. Osoba rozpoczynająca grę dodatkowo otrzymuje jeden kartonik z miejscem (celem do którego musi dowieźć pasażera) na początku rozgrywki.

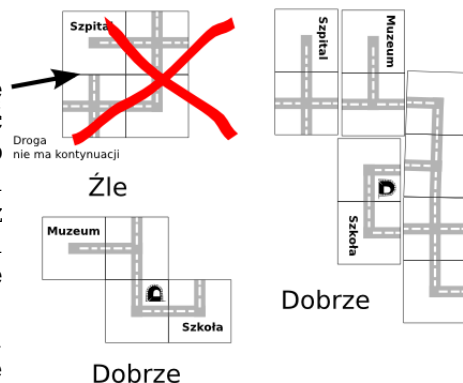
Cel gry

Jak najszybciej dostarczyć pasażerów w docelowe miejsca (cel) wykonując jak najmniej ruchów. Objechanie wszystkich docelowych miejsc przed innymi graczami.

Przebieg tury

Tura każdego gracza przebiega w następującej kolejności:

- 1. Układanie karty mapy** Każda karta mapy zawiera dwa pola. Kartę należy dopasować do obecnych już na stole. Karta musi przylegać do co najmniej jednej karty jedną częścią (bokiem nie rogami). Co najmniej jedna droga musi być połączona z już istniejącymi drogami. Droga nie może być 'ślepa' czyli wychodzić na pole bez drogi w istniejących już kartach mapy. Do każdego pola musi prowadzić co najmniej jedna droga, tak aby można było zawsze dojechać do dowolnego miejsca (celu).
- 2. Podanie karty miejsca osobie następnej w kolejności.** Losujemy ze stosu miejsc kartoniki i układamy przed sobą jako nasze miejsce docelowe. W wypadku 2 graczy losujemy dwa miejsca. Jeden dla osoby której właśnie trwa tura i jeden dla przeciwnika.
- 3. Wykonanie ruchu taksówką po drogach.** Poruszamy się tylko po drogach. Możemy przeskakiwać pionki innych graczy, ale nie możemy kończyć ruchu na polach już zajętych. Należy w takim wypadku po prostu zrezygnować z odpowiedniej ilości punktów ruchu. Można kilka razy przemieszczać się po tych samych polach, wracać itp.. Można nie wykorzystać wszystkich punktów ruchu. Punkty ruchu nie przechodzą na następną turę.
W wypadku napotkania blokady kończymy ruch w miejscu jej ustawienia i zdejmujemy ją z planszy. Wszystkie nasze punkty ruchu w tej turze są wykorzystane i nie możemy się już poruszać. Zdjętą blokadę odkładamy (np. na brzeg stołu) do ponownego wykorzystania.
Jeśli gracz nie ma już swoich blokad może pobrać jedną blokadę z tych odłożonych. Pobranie takiej blokady nie kosztuje punktów ruchu. Można zatem wykonać ruch taksówką, a potem pobrać (jeśli się jej nie ma) blokadę.
lub
Ustawienie karty blokady. Karta blokady może być położona na dowolnym miejscu nie zajętym przez taksówkę. Blokadę nie można ustawić na polach oznaczonych tunelem. Ustawienie blokady pochłania wszystkie punkty ruchu. Na jednym polu może stać tylko jedna karta blokady.
- 4. Wymiana kart miejsca.** W dowolnym momencie można wymieniać się jedną niezrealizowaną kartą miejsca na inną jedną niezrealizowaną (odkrytą) kartą miejsca z dowolnym graczem.



Na kartach map widnieją symbole tunelu. Umożliwiają one przemieszczanie się pomiędzy tunelami za pomocą tylko jednego punktu ruchu. Gdy gracz wejdzie na to pole może od razu przenieść się do drugiego dowolnie wybranego wylotu tunelu i będzie to pochłaniało tylko jeden punkt ruchu. Karty miejsc i blokad graczy są widoczne dla innych graczy.

Ilość punktów ruchu zależy od ilości odwiedzonych miejsc. Na początku każdy z graczy ma 5 punktów ruchu. Za każde 2 karty miejsca uzyskujemy jeden dodatkowy punkt ruchu. Po odwiedzeniu dwóch celów (kładziemy zdobyte cele przed sobą rewersem do góry) uzyskujemy jeden dodatkowy punkt ruchu. Podstawowe 5 punktów ruchu + 2 zrealizowane karty miejsc = 6 punktów ruchu, 5 + 4 zrealizowane karty miejsc = 7 punktów ruchu ... itd.

Ilość dociągnięć kart celów zależy od ilości graczy. Dla 2 graczy, po dwie karty miejsc i 4 karty blokad. Przy 3 i 4 graczach po jednej karcie miejsca i 6 blokad. Przy 5 graczach, jedna karta miejsca i 2 karty blokad.

Koniec gry

Grę wygrywa osoba, która pierwsza pozbędzie się wszystkich miejsc, czyli przejdzie przez wszystkie pola na kartach map, które widnieją na swoich kartach miejsc (celów).