

EN, DE, NL, FR, ES, PT, HU, CZ, SK, PL, RU



www.marbushka.com

Quick!

Every town is full of strange people who sometimes travel to strange places. As a taxi driver, you are the first to find out where everyone is headed. Sometimes the detective goes to the fortune-teller or the judge visits the zoo. From your point of view it's all the same, because you have to pay attention to the road! If you know the back roads, you will be the best taxi driver who collects the daily pay first, however adventurous the road may be!

Family game for 2-6 players, from age 6, game time: approx. 30 mins

Contents of the game:

1 game board, 6 taxis, 50 location cards, 36 passenger cards, 24 luck cards, 90 banknotes

Short description of the game: As a taxi driver you are transporting passengers. You have to pick them up at one point in the town and take them to another. You get your fare depending on the traveled distance. The passengers usually give you a tip and you get a bit of good or bad luck on the way, too. The first player to collect 30 ushkas (USH), which is the town's currency, wins.

Preparations: Put the game board in the center of the table! Sort the banknotes by value and choose one player to act as Banker! He will be responsible for all payments and penalties during the game. The Banker's first job is to give each player 3 ushkas starting money. Another player must act as Card Manager who will sort the location, passenger and luck cards into three separate decks and place them face downwards next to the board! Finally, each player should pick a taxi and place it on any road on the board, but don't place it on a crosswalk!

Playing the game: The Card Manager should turn three location cards face up and place them next to the board. The sign in the upper corner of the cards (fig. 2) helps to find the places where the first passengers are waiting for their taxi. The youngest player goes first. Take a look at the game board and choose the location card which is closest to your taxi. **Important: the exact location is marked by the red dot next to the building!** Place the card in front of you with its lighter side up! After this, the Card Manager should replace the drawn card from the deck, so the next player can also choose from three cards. (Make sure that there are always three location cards turned up on the table during the whole game!) When every player has their first pick-up point, the game begins!

The youngest player moves his taxi towards the chosen location first. He can cross only one crosswalk in one turn and has to stop at the next one. He can also step on a place where another taxi is standing. Now, the next player takes his turn.

When you have reached your pick-up point, the Card Manager should draw from the three decks for you:

- one passenger card – which shows your passenger and the tip you will get.
- one location card – which shows your destination. Place this card next to the one you already have, but the other way around: the darker side should be facing up! This way you won't mix up the pick-up point and the destination. (fig. 2)
- one luck card – which indicates what is going to happen during your trip. (You can find the description on the opposite page.)

You have four cards in front of you which you have to keep until the end of the trip! You can only move in the next turn. While the other players are taking their turns, you can take a good look at the map and plan your route.

At the destination:

When you have arrived with your passenger to the destination, you have to calculate the fare. No matter by what route the taxi reaches its destination the fare is determined by counting the squares between the two points horizontally and vertically. Not diagonally! Each square is worth 1 ushka! (fig. 1) After you have calculated your fare, validate the bonus on the luck card! Finally, don't forget to add the tip on the passenger card (or cards) to the amount.

Example 1: You took the bubblegum guy from C2 to E4, you had extra luggage on your luck card. The distance is 3 squares horizontally and 2 vertically, so the fare is 5 ushkas. The extra luggage is worth 1 ushka, the guy didn't give you a tip. Total: $5+1+0=6$ ushkas.

Example 2: You had a broken down bus on your luck card, so you transported 2 passengers, the musician and the film star from D4 to D2. The distance is 3 squares horizontally, so the fare is 3 ushkas which your passengers paid together. But they both gave you a tip: 1 and 2 ushkas respectively. Total: $3+1+2=6$ ushkas.

Example 3: You took the opera singer from C3 to E2, for a nighttime rate according to your luck card. The distance is 3 squares horizontally and 1 vertically, so the fare with the double rate is: 2×4 ushkas. You also get 1 ushka as a tip, so in total: $2 \times 4 + 1 = 9$ ushkas.

The Banker gives you the total amount. Give the four cards back to the Card Manager, who will put them back at the bottom of their respective decks. Finally, choose a new location from the three faced up cards, where you will pick up your next passenger! Now it's the next player's turn, you can only move in the following round!

The end of the game: When a player has collected 30 (or more) ushkas, you have to finish that round, then count the final result of all the players. The one who has the most ushkas wins. You don't have to play until 30 ushkas, the goal can be more or less, depending on how long you would like to play. You have to decide on the goal amount before starting the game!

Tip: Pay close attention to the map! The placement of the crosswalks is pretty tricky, there are some routes where you can cover big distances and some where you have to stop often! Always try to find the fastest route!

Luck cards:



Traffic jam:
you miss a turn.



The bus has broken down! People share a taxi so they won't be late. You can draw another passenger from the deck. The fare is the same, but you get a tip from two passengers!



Nighttime fare:
you receive the double of the fare.



Speeding:
You were driving too fast, so your penalty is 1 ushka deduction.

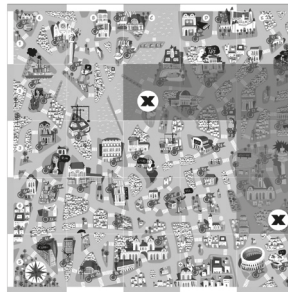


Extra luggage: Your passenger has lots of luggage, so you get an extra 1 ushka for your fare.



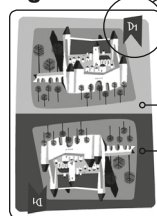
Found objects: You did the right thing and reported the luggage left in your taxi, so you get 2 ushkas as a reward.

Figure 1: Calculating the fare



from C2 to E4: 5 squares=5 ushkas

Figure 2:



the sign helps you find the square where your location is

light side: pick-up point

darker side: destination

Quick!

In jeder Stadt gibt es viele eigenartige Menschen, die sich manchmal auch an seltsame Orte begeben. Aber als Taxifahrer erfährst du natürlich als Erster wohin alle wollen. So kommt es vor, dass ein Detektiv manchmal zum Wahrsager geht und ein Richter den Zoo besucht. Aber es ist dir eigentlich egal, wohin ein Fahrgast möchte – denn du musst dich auf die Straße konzentrieren. Du kennst alle Nebenstraßen? Dann wirst du der beste Taxifahrer mit dem größten Umsatz sein, egal wie abenteuerlich die Fahrt auch ist.

Familienpiel für 2-6 Spieler, ab 6 Jahre, Spielzeit: ca. 30 Minuten

Spielinhalt: 1 Spielbrett, 6 Taxis, 50 Ortskarten, 36 Passagierkarten, 24 Glückskarten, 90 Banknoten

Spiel Kurzbeschreibung: Als Taxifahrer ist es deine Aufgabe Passagiere zu transportieren. Du nimmst sie an einer Stelle in der Stadt auf und bringst sie zu einer anderen Stelle. Der Fahrpreis richtet sich nach der zurückgelegten Strecke. Es ist üblich, dass dir die Fahrgäste Trinkgeld geben. Der erste Spieler der 30 ushkas (USH), die offizielle Währung der Stadt, eingenommen hat, gewinnt.

Vorbereitungen: Lege das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Sortiere die Banknoten entsprechend ihrem Wert und wähle einen Spieler aus, der die Bank verwaltet. Er ist für die Dauer des Spiels verantwortlich für alle Zahlungen und Bußgelder. Die erste Aufgabe der Bank ist es, jedem Spieler 3 ushkas als Startgeld zu verteilen. Ein anderer Spieler übernimmt die Rolle des Kartenverwalters. Er sortiert die Orts-, Passagier- und Glückskarten zu drei Stapeln und legt diese verdeckt neben das Spielbrett. Schließlich sucht sich jeder Spieler ein Taxi aus und platziert es auf einer beliebigen Straße, aber nicht auf einem Zebrastrifen!

Spielregeln: Der Kartenverwalter nimmt drei Ortskarten vom Stapel und legt diese offen neben das Spielbrett. Die Zeichen in der oberen Ecke der Karten (Abbild. 2) zeigen, an welcher Stelle der erste Fahrgast auf ein Taxi wartet. Der jüngste Spieler beginnt. Sieh dir das Spielbrett an und wähle die Ortskarte, dessen Ort am nächsten bei deinem Taxi ist. WICHTIG: Die genaue Stelle ist durch einen roten Punkt neben dem Gebäude gekennzeichnet! Lege die Karte vor dich, mit der hellen Seite nach oben. Danach ersetzt der Kartenverwalter die gewählte Karte durch eine neue vom Stapel, sodass der nächste Spieler wieder drei Ortskarten zur Auswahl hat. (Stellt sicher, dass während des gesamten Spiels immer drei Ortskarten offen neben dem Spielbrett liegen!) Wenn jeder Spieler seinen ersten Treffpunkt erhalten hat beginnt das Spiel!

Der jüngste Spieler beginnt und fährt mit seinem Taxi an die gewählte Stelle. Dabei kann immer nur ein Zebrastrifen überquert werden, beim nächsten musst du anhalten. Auf einem Feld können mehrere Taxis stehen bleiben. Nun ist der nächste Spieler dran.

Wenn du den Treffpunkt erreichst, bekommst du von dem Kartenverwalter drei Karten:

- Eine Passagierkarte – sie zeigt dir deinen Passagier und wie viel Trinkgeld du von ihm bekommst.
- Eine Ortskarte – sie zeigt die dein Ziel. Lege diese Karte neben deine andere Ortskarte, aber umgekehrt: mit der dunklen Seite nach oben. Auf diese Weise verwechselt du nicht den Treffpunkt mit dem Ziel. (Abbild. 2)
- Eine Glückskarte – sie zeigt dir, was während der Fahrt passiert (Auf der Rückseite der Karte ist die genaue Beschreibung)

Vor dir liegen nun vier Karten und diese bleiben für die ganze Fahrt so liegen. Schau' dir den Stadtplan auf dem Spielbrett gut an und plane deine nächste Route, während die anderen Spieler ihre Züge machen.

Am Zielpunkt: Wenn du mit deinem Fahrgast am Ziel eintriffst, musst du den Fahrpreis berechnen. Völlig egal welche Route du genommen hast, um an das Ziel zu gelangen, der Fahrpreis berechnet sich anhand der Quadrate, die dazwischen liegen. Zähle die Quadrate zusammen, allerdings immer nur waagrecht und senkrecht, nicht diagonal. Jedes Quadrat zählt ein ushka! (Abbild. 1) Wenn du den Fahrpreis berechnet hast, überprüfe auch den Rabatt auf der Glückskarte. Und vergesse auch nicht, das Trinkgeld der Passagierkarte hinzuzufügen!

Beispiel 1: Du fährst den Kaugummi-Typen von C2 nach E4, du hast ein extra Gepäckstück auf deiner Glückskarte. Die Entfernung ist drei Quadrate waagrecht und ein Quadrat senkrecht. Das ergibt einen Betrag von 5 ushkas. Das extra Gepäckstück bringt einen weiteren ushka, der Fahrgast gibt dir kein Trinkgeld. Die Summe: $5+1+0=6$ ushkas.

Beispiel 2: Du hast einen Bus mit einer Panne auf deiner Glückskarte. Dadurch fährst du zwei Passagiere, den Musiker und den Filmstar, von D4 nach D2. Die Fahrstrecke beträgt drei Quadrate senkrecht, dadurch erhältst du 3 ushkas, die beide Passagiere zusammenlegen. Aber Beide geben dir Trinkgeld: 1 und 2 ushkas. Die Summe: $3+1+2=6$ ushkas.

Beispiel 3: Du bringst den Opersänger von C3 nach E2. Laut deiner Glückskarte gilt der Nachttarif. Die Strecke beträgt drei Quadrate waagrecht und ein Quadrat senkrecht. Daher ergibt sich 2×4 ushkas (verdoppelt durch den Nachttarif) und du erhältst ein ushka als Trinkgeld. Summe: $2 \times 4 + 1 = 9$ ushkas.

Du bekommst den gesamten Betrag von der Bank. Gib deine vier Karten an den Kartenverwalter zurück. Dieser legt sie unter den jeweiligen Stapel. Nun wähle eine neue Ortskarte, wo dein nächster Fahrgast auf dich wartet, aus den drei offenliegenden Karten aus. Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe. Du kannst erst in der nächsten Runde losfahren.

Ende des Spiels: Hat ein Spieler 30 ushkas (oder mehr) eingesammelt, wird die aktuelle Runde fertiggespielt. Danach werden die Einnahmen gezählt. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten ushkas. Ihr müsst nicht bis 30 ushkas spielen, ihr könnt auch eine andere Zielsumme vereinbaren, je nachdem wie lange ihr spielen möchtet. Ihr müsst euch aber vor dem Spiel darauf einigen!

Tipp: Achte immer genau auf die Karte! Das Wechseln der Zebrastrifen ist sehr knifflig. Es gibt Routen mit einer großen Entfernung, aber auch welche, bei denen du sehr oft anhalten musst. Versuche immer die schnellste Route zu finden!

Glückskarten:



Verkehrsstau: Du musst eine Runde aussetzen.



Der Bus hat eine Panne! Um nicht zu spät zu kommen teilen sich die Fahrgäste ein Taxi. Du kannst somit einen weiteren Fahrgast aufnehmen. Der Fahrpreis bleibt dabei gleich, aber du erhältst von zwei Fahrgästen Trinkgeld!



Nachttarif: Du bekommst den doppelten Fahrpreis.



Geschwindigkeitskontrolle: Du bist zu schnell gefahren. Als Strafe musst du 1 ushka abgeben.

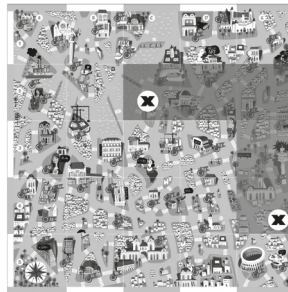


Extra Gepäck: Dein Fahrgast hat sehr viel Gepäck. Daher erhältst du 1 ushka zusätzlich zum Fahrpreis.



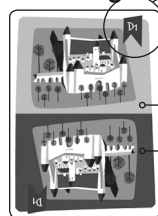
Fundsachen: Ein Fahrgast hat sein Gepäck in deinem Taxi vergessen. Du hast richtig gehandelt und den Fund gemeldet. Dafür erhältst du 2 ushkas als Finderlohn.

Abbildung 1: Fahrpreisberechnung



von C2 nach E4: 5 Quadrate = 5 ushkas

Abbildung 2:



Das Zeichen hilft dir das Quadrat mit deinem Standort zu finden

helle Seite: Treffpunkt

dunkle Seite: Zielpunkt

Quick!

In elke stad zijn eigenaardige mensen te vinden die soms naar verbazingwekkende bestemmingen reizen. Als taxichauffeur weet je als eerste waar iemand naartoe wil gaan. Het is bedrijfsgeheim als je ontdekt dat de detective naar de waarzegster gaat en de rechter een bezoekje brengt aan de dierentuin. Voor jou maakt het eigenlijk ook niet uit, het is je werk, je concentreert je op de weg en het verkeer. Als je de achterafstraatjes kent, word je, hoe avontuurlijk de reis ook mag verlopen, de beste chauffeur van de stad, die snel en slim zijn dagelijkse kost verdient.

Familiespel voor 2-6 spelers vanaf 6 jaar, speeltijd ca. 30 minuten

Inhoud van het spel

1 spelbord, 6 taxi's, 50 locatiekaarten, 36 passagierskaarten, 24 gelukkaarten, 90 bankbiljetten

Korte omschrijving van het spel: Als taxichauffeur vervoer je passagiers. Je moet hen op een plek in de stad ophalen en naar een andere plek vervoeren. Afhankelijk van de afgelegde afstand word je, op basis van het tarief, betaald. Passagiers geven meestal een fooi, en tijdens de rit heb je ook te maken met geluk en pech. De winnaar is degene die als eerste 30 Ushka (USK) heeft ontvangen, het officiële betaalmiddel van de stad.

Vorbereiding: Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Sorteert de bankbiljetten op volgens van waarde en benoem een van de spelers tot bank. De bank is tijdens het spel verantwoordelijk voor betalingen en boetes. De bank deelt aan elke speler drie Ushka uit als beginkapitaal. Kies ook een kaartenadministrateur, een verantwoordelijke voor de kaarten, die de locatie-, passagiers- en gelukkaarten in drie stapels sorteert en naast het spelbord, met de achterzijde boven, neerlegt. Uiteindelijk kiest elke speler een taxi die hij op een willekeurige straat plaatst. De taxi mag niet op een zebrapad staan.

Het spel: De kaartenadministrateur draait drie kaarten om en plaatst deze naast het spelbord. Met behulp van de markering in de rechterbovenhoek op de kaart (afbeelding 2) kun je de plaats op het spelbord vinden, waar de eerste passagiers op de taxi wachten. Kies wie mag beginnen. Bekijk het spelbord nauwkeurig en kies de locatiekaart die het dichtst bij je taxi staat. **Belangrijk: de precieze locatie is aangegeven door de rode stip naast het gebouw!** Plaats de kaarten voor jezelf met de lichte kant naar boven. Vervolgens vult de kaartenadministrateur de kaarten van de stapel steeds aan tot drie, zodat de volgende speler weer uit drie kaarten, de voor hem meest gunstige locatie, kan kiezen. Wanneer elke speler het eerste ophaalpunt heeft bereikt, kan het spel beginnen.

De eerste speler rijdt met zijn taxi naar de gekozen locatie voor de passagier. Tijdens een ronde mag je slechts één zebrapad oversteken; bij het volgende moet je stoppen. Je mag ook op een vakje aankomen waar reeds iemand staat. Als je je taxi hebt verplaatst, is de volgende speler aan de beurt. Als de speler op het adres aankomt waar jouw passagier op jou wacht, krijg je van de kaartenadministrateur een kaart uit elke stapel

- Een passagierskaart – geeft aan wie je moet vervoeren en hoeveel fooi je aan het eind van de rit mag verwachten
- Een locatiekaart – geeft aan wat je bestemming is. Leg deze kaart naast de andere, maar omgekeerd (met de donkere zijde naar boven). Op deze manier verwissel je zeker niet de bestemming met het ophaalpunt (afbeelding 2)
- Een gelukkaart – geeft de onverwachte gebeurtenissen weer, bijvoorbeeld wat er tijdens je rit gaat gebeuren (Zie voor uitleg gelukkaart einde van de beschrijving)

Dus er liggen vier kaarten voor je die je tot het einde van de rit bij je moet houden. Je mag je taxi pas in de volgende ronde verplaatsen. Wanneer andere spelers spelen, kun je de stadsplattegrond goed bekijken en je route vast plannen.

Bij de bestemming

Wanneer je met je passagier op de bestemming aankomt, moet je de prijs berekenen, op basis van het tarief en het aantal afgelegde vakjes. Het maakt niet uit in welke straat je reed, of op welke vakjes je van de ene locatie naar de andere kwam, je moet de vakjes tussen de twee locaties horizontaal en verticaal optellen. Maar niet dwars! Elk vakje is 1 Ushka waard (afbeelding 1). Na het berekenen van de prijs kan je de bonus op de gelukkaart inwilligen. Vergeet tot slot niet de fooi die op de passagierskaart (of kaarten) is aangegeven, bij de som op te tellen.

Voorbeeld 1

Je hebt de jongen met kauwgom van C2 naar E4 vervoerd en op je gelukkaart stond er extra bagage. De afstand is 3 velden horizontaal en 2 velden verticaal, dus de prijs bedraagt 5 Ushka. De extra bagage kost 1 Ushka en je hebt van de jongen geen fooi ontvangen. Totaal $5+1+0=6$ Ushka.

Voorbeeld 2

Op je gelukkaart stond een bus die pech had, dus je hebt de musicus en de filmster van D4 naar D2 vervoerd. De afstand is 3 velden horizontaal. Je passagiers betalen gezamenlijk 3 Ushka. Zij gaven beiden fooi, respectievelijk 1 en 2 Ushka. Totaal $3+1+2=6$ Ushka.

Voorbeeld 3

Je hebt de operazangeres van C3 naar E2 vervoerd, met het nachttarief dat op je gelukkaart stond. De afstand is 3 velden horizontaal en 1 veld verticaal. De prijs met dubbel tarief bedraagt 2×4 Ushka. Je ontvangt ook 1 Ushka fooi, dus in totaal $2 \times 4 + 1 = 9$ Ushka.

De bank betaald het eindbedrag aan jou uit. Geef de vier kaarten die je hebt, aan de kaartenadministrateur terug. Hij legt deze onder de desbetreffende stapel. Kies vervolgens een nieuwe locatie uit de omgedraaide drie kaarten. Nu is de volgende speler aan de beurt en mag jij je pas weer in de volgende ronde verplaatsen.

Eind van het spel

Wanneer een speler 30 (of meer) Ushka heeft verzameld, moet eerst die ronde worden uitgespeeld. Aan het eind van die ronde moet het resultaat van de andere spelers worden aferekend. De winnaar is degene die de meeste Ushka's heeft. Het is niet noodzakelijk tot 30 Ushka te spelen, het doel mag ook meer of minder zijn, afhankelijk van hoe lang jullie willen spelen. Vóór het begin van het spel moet het bedrag worden vastgesteld.

Tip: bekijk de stadsplattegrond nauwkeurig. De zebrapaden zijn slim geplaatst. Er zijn routes waar je grote afstanden kunt afleggen en routes waar je vaak moet stoppen. Probeer de snelste te vinden.

Gelukkaarten:

File: je moet een ronde overslaan.



De bus heeft pech: de mensen delen de taxi's met elkaar om niet te laat te zijn. Je mag nog een passagier uit de stapel trekken. De ritprijs is hetzelfde, maar je krijgt fooi van twee passagiers.



Nachttarief: je krijgt het dubbele bedrag.



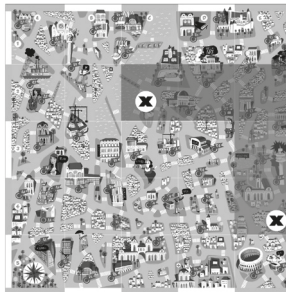
Snelheidscontrole: je hebt te snel gereden. Als boete moet je 1 Ushka aftrekken.



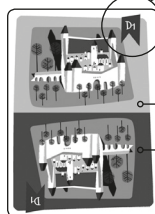
Extra bagage: je passagier heeft veel bagage, daarom krijg je 1 Ushka meer.



Gevonden voorwerpen: je hebt de in de taxi gevonden bagage eerlijk afgegeven, dus je krijgt 2 Ushka vindersloon.

Afbeelding 1

Van C2 naar E4 zijn 5 velden = 5 Ushka

Afbeelding 2

De markering helpt je te bepalen op welk veld je locatie zich bevindt.

Lichte kant: ophaaladres

Donkere kant: bestemming

Quick!

Dans chaque ville on peut croiser d'étranges personnes désirant se rendre en d'étranges lieux. En tant que chauffeur de taxi, vous êtes les premiers à le découvrir. Parfois le détective se rendra chez la voyante, parfois un juge ira au zoo. Peu vous importe, ce qui compte pour vous c'est de faire attention à la route ! Si vous connaissez les raccourcis et que vous évitez leurs pièges, vous serez le premier chauffeur arrivé, et le premier à récupérer le prix de la course !

Jeu familial de 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans, pour une durée de jeu d'environ 30min.

Contenu du Jeu

1 plateau, 6 pions Taxi, 50 cartes Lieux, 36 cartes Passagers, 24 cartes Chance, 90 billets

Aperçu du Jeu

En tant que chauffeur de taxi, vous devez transporter des passagers. Vous devez aller les chercher à un endroit pour les conduire à un autre. Le prix de la course dépendra de la distance parcourue. Vous recevrez quelques pourboires, et un peu de chance ou de malchance sur le chemin. Le premier joueur à récolter 30 ushkas (USH), la monnaie de la ville, remporte la victoire.

Mise en place

Placez le plateau au milieu de la table. Triez les billets et désignez un joueur qui sera le Banquier de la partie, il gèrera les paiements et amendes de la partie. Le banquier commence par distribuer 3 USH à chaque joueur, leur argent de départ. Un autre joueur s'occupera des cartes. Triez les cartes en 3 paquets distincts et placez-les face cachée à côté du plateau. Puis chaque joueur choisit un pion taxi qu'il place où il le souhaite sur le plateau, excepté sur un passage piéton.

Déroulement du jeu

Retournez 3 cartes Lieux face visible à côté du plateau. Le symbole dans le coin supérieur droit des cartes (fig.2) vous indique où aller chercher vos premiers passagers. Le plus jeune joueur commence. Examinez le plateau et choisissez le passager le plus proche de vous. **Important : le lieu exact de la ramasse est marqué d'un point rouge près du bâtiment.** Placez la carte choisie en face de vous, côté clair vers le haut. Remplacez une carte pour remplacer celle qui vient d'être choisie, de sorte à ce qu'il y ait toujours 3 cartes Lieux disponibles pour le tour du joueur suivant. Quand chaque joueur a choisi un Lieu, la partie peut commencer !

Le premier joueur peut déplacer son taxi. Il ne peut traverser qu'un seul passage piéton par tour, et devra donc s'arrêter sur le suivant. Il est possible d'avoir plusieurs taxis sur la même case. Puis c'est au joueur suivant de se déplacer.

Lorsque vous arrivez à votre lieu de ramasse, piochez :

- une carte Passager : qui vous indique qui vous allez transporter et son pourboire
- une carte Lieu : qui vous indique votre destination. Placez cette carte à côté de votre première carte Lieu, mais côté sombre vers le haut cette fois-ci. Cela vous permet de différencier lieu de départ et d'arrivée.
- une carte Chance : qui vous indique ce qu'il va vous arriver lors de cette course. (description ci-contre)

Vous vous retrouvez donc avec 4 cartes en face de vous, que vous conserverez jusqu'à la fin de votre voyage. Vous ne pourrez vous déplacer qu'à votre prochain tour, profitez du tour de vos adversaires pour mettre au point le meilleur plan de route.

Arriver à destination

Une fois arrivé à la destination de votre passager, vous devrez calculer le prix de la course. Peu importe la route que vous avez prise, le prix est déterminé en comptant les carrés de la carte qui séparent votre point de départ de votre point d'arrivée. Les carrés se comptent de façon orthogonale, jamais en diagonale. Chaque carré vous rapporte 1 USH (fig. 1).

Une fois le prix de la course calculé, validez le bonus de la carte Chance, et ajoutez le pourboire de votre passager au total.

Exemple1 : Vous avez transporté M. BubbleGum de C2 à E4, avec la carte Chance 'bagages supplémentaires'. La distance parcourue est de 2 carrés horizontaux, et 2 verticaux, donc la course vous rapporte 5 USH. La carte Chance vous rapporte 1 USH de plus, et M. BubbleGum ne donne pas de pourboire. Vous obtenez donc $4+1+0= 5$ ushkas.

Exemple2: Vous avez un 'bus en panne' sur votre carte Chance. Vous avez donc transporté 2 passagers, le musicien et la star de cinéma, de D4 à D2. La distance est de 2 carrés horizontaux, donc le prix de la course est de 2 USH que vos 2 passagers se partagent. Mais vous avez 2 pourboires, respectivement de 1 et de 2 USH. Total : $2+1+2=6$ ushkas.

Exemple3: Vous avez transporté le chanteur d'opéra de C3 à E2, en horaires de nuit comme vous l'indique votre carte Chance. La distance est donc de 2 carrés horizontaux et 1 vertical. Le tarif de nuit double le prix de la course, et le chanteur d'opéra vous donne 1 USH de pourboire. Vous obtenez donc au total : $3 \times 2 + 1 = 7$ ushkas.

Une fois la course terminée, le banquier se charge de vous donner le prix de votre course. Rendez vos 4 cartes et replacez-les sous leurs paquets respectifs. Puis choisissez une nouvelle destination parmi les 3 faces visibles, où vous irez ramasser votre prochain passager. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

Fin du Jeu : Lorsqu'un joueur totalise 30 Ushkas (ou+), terminez le tour en cours, afin que chaque joueur ait joué un nombre égal de fois, puis procédez au décompte final. Le joueur le plus riche l'emporte. Vous pouvez, en début de partie, décider d'un autre montant de Ushkas à atteindre, pour moduler la durée de la partie.

Astuce : Faites bien attention à la carte ! Le placement des passages piétons est piégeux, et certaines routes vous permettront d'aller vite tandis que d'autres vous forceront à vous arrêter sans cesse. A vous de trouver la plus rapide !

Cartes Chance :



Embouteillages : Passez votre tour



Le bus est en panne ! Les gens partagent un taxi pour ne pas être en retard, piochez un second passager. Le prix de la course reste inchangé mais vous aurez 2 pourboires.



Horaires de nuit : Double le prix de la course



Excès de vitesse : Vous roulez trop vite, pénalité de 1 Ushka.

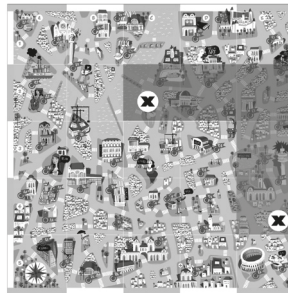


Bagage supplémentaire : La course vous rapporte 1 Ushka de plus.



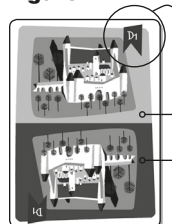
Objets trouvés : Vous avez rapporté le sac oublié dans votre taxi, cette bonne action vous rapporte 2 Ushkas supplémentaires.

Figure 1: Calcul du prix de la course



de C2 à E4: 5 carrés=5 ushkas

Figure 2:



le symbole vous aide à retrouver le Lieu.

— Côté clair : Lieu de ramasse

— Côté sombre : Lieu de dépose

Quick!

Cualquier ciudad está repleta de gente curiosa que viaja a los sitios más extraños. Y los taxistas como tú sois los primeros en averiguar a dónde se dirige todo el mundo. A veces el detective le hace una visita a la adivina y otras el juez va de excursión al zoo. Con independencia de cuál sea el destino, ¡tú debes estar atento a la carretera! Si conoces bien los atajos, te convertirás en el mejor taxista de la ciudad y ganarás un buen dinero, por enrevesado que sea el camino.

Juego familiar de 2 a 6 jugadores a partir de 6 años. Duración aproximada: 30 minutos por partida.

Contenido:

1 tablero, 6 taxis, 50 cartas de localización, 36 cartas de pasajero, 24 cartas de suerte, 90 billetes.

Objetivo: Eres un taxista y tu trabajo consiste en transportar pasajeros. Los recoges en un punto de la ciudad y los llevas a su destino. Cobras una tarifa en función de la distancia recorrida. Normalmente los clientes te dan una propina y además durante el viaje puedes tener un poco de buena o mala suerte. El primer jugador que consigue 30 ushkas (USH), que es la moneda de la ciudad, gana la partida.

Preparación: Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. Clasificad los billetes por valor y elegid un jugador para que haga de banquero. El banquero será el responsable de los pagos y las penalizaciones. Al comienzo de la partida, reparte 3 ushkas a cada jugador (incluido él). Otro jugador será el responsable de las cartas y mezclará las cartas de localización, pasajero y suerte en tres mazos separados que colocará bocabajo junto al tablero. Por último, cada jugador coge un taxi y lo coloca en una calle de su elección, ¡pero no sobre un paso de peatones!

Desarrollo: El responsable de las cartas descubre tres cartas de localización y las coloca bocarriba junto al tablero. El símbolo en la esquina superior de la carta (fig. 2) ayuda a encontrar el lugar donde los primeros clientes están esperando un taxi. Empieza el jugador más joven. Por turnos, cada jugador elegirá una carta de localización, preferentemente la que muestre el lugar más cercano a su taxi en el tablero. **Atención: la localización exacta está indicada por el punto rojo junto al edificio.** Cuando un jugador coge una carta de localización, la coloca frente a sí con la mitad más clara en la parte superior. El responsable de las cartas descubre una nueva carta para que el siguiente jugador también pueda elegir entre tres cartas (siempre tiene que haber disponibles tres cartas de localización bocarriba). Cuando todos los jugadores han elegido la carta que indica la localización de su primer cliente, la partida comienza.

Empieza el jugador más joven. Por turnos, los jugadores conducen su taxi hasta el lugar donde les espera el cliente. En un turno, un taxi puede cruzar un solo paso de peatones y tendrá que detenerse antes de cruzar un segundo paso de peatones. En ese momento, pasa el turno al siguiente jugador. Varios taxis pueden detenerse en el mismo espacio.

Cuando el taxi de un jugador llega hasta su cliente, el responsable de las cartas le entrega al jugador tres cartas:

- Una carta de pasajero: muestra el cliente que transportará el taxi y la propina que recibirá el jugador.
- Una carta de localización: muestra el destino del cliente. El jugador la coloca frente a sí, junto a la carta de origen, pero con la mitad oscura en la parte de arriba. De esa forma no habrá confusión entre origen y destino.
- Una carta de suerte: muestra las sorpresas que te encontrarás durante tu viaje (descripción detallada en la siguiente página).

Así, el jugador tendrá cuatro cartas que conservará hasta el final de su viaje. Termina su turno y comienza el del siguiente jugador.

Llegar al destino: Cuando un taxista llega a su destino, tiene que calcular su tarifa. No importa el camino que haya seguido el taxi, la tarifa se calcula contando los cuadrados que hay entre el origen y el destino en horizontal y vertical (¡nunca en diagonal!). Por cada cuadrado, la tarifa aumenta en 1 ushka (fig. 1). Tras calcular la tarifa, se suma o se resta el importe correspondiente por la carta de suerte y, por último, se suma la propina del cliente.

Ejemplo 1: Llevas al chico del chicle desde C2 hasta E4, la carta de suerte muestra equipaje adicional. La distancia sobre el tablero es de 5 cuadrados (fig. 1) así que la tarifa es de 5 ushkas. El equipaje adicional vale 1 ushka y este cliente no te da propina. Total: $5 + 1 + 0 = 6$ ushkas.

Ejemplo 2: Tu carta de suerte es la de autobús averiado así que transportas dos pasajeros, el músico y la estrella de cine desde D4 hasta D2. La distancia sobre el tablero es de 3 cuadrados así que la tarifa es de 3 ushkas que los clientes pagan de forma conjunta. Pero ambos te dan propina: 1 y 2 ushkas respectivamente. Total: $3 + 1 + 2 = 6$ ushkas.

Ejemplo 3: Llevas a la cantante de ópera de C3 a E2 cobrando una tarifa nocturna, como muestra tu carta de suerte. La distancia sobre el tablero es de 4 cuadrados y como la tarifa se multiplica por 2, serán 8 ushkas. El cliente te da una propina de 1 ushka. Total: $2 \times 4 + 1 = 9$ ushkas.

El banquero entrega la cantidad total al jugador. El jugador entrega sus cuatro cartas al responsable de cartas que las coloca al final de los mazos respectivos. Por último, el jugador escoge una nueva carta de localización, de las tres que están bocarriba. Allí es donde recogerá a su próximo cliente. Acaba el turno del jugador y comienza el del siguiente.

Final: Cuando un jugador consigue 30 ushkas (o más) se termina la ronda, de forma que todos los jugadores jueguen el mismo número de turnos. Tras esto, se calcula cuanto ha ganado cada jugador y aquel que tenga más ushkas gana la partida. Se pueden jugar partidas más cortas o más largas disminuyendo o aumentando la cantidad de ushkas para el final de la partida. Esta cantidad debe acordarse antes de empezar a jugar.

Pista: Fijaos cuidadosamente en el mapa. Los pasos de peatones están colocados astutamente, así que hay rutas muy largas mientras que otras te obligan a detenerte continuamente. Intentad encontrar siempre la ruta más rápida.

Cartas de suerte:



Atasco: pierdes un turno.



¡El autobús se ha averiado! La gente comparte un taxi para no llegar tarde. Puedes robar otra carta de pasajero del mazo. La tarifa es la misma pero ganas la propina de los dos clientes.



Tarifa nocturna: recibes el doble de ushkas por el trayecto.



Exceso de velocidad: conducías demasiado rápido, pierdes 1 ushka por la multa.

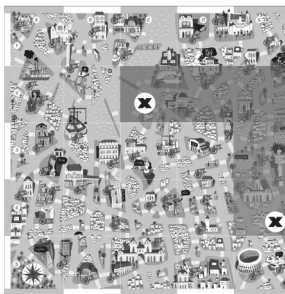


Equipaje adicional: tu pasajero lleva muchísimo equipaje, así que le cobras 1 ushka más.



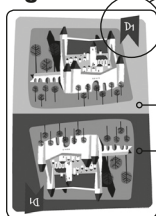
Objetos perdidos: hiciste lo correcto e informaste del equipaje que olvidó tu cliente, por ello te premian con 2 ushkas.

Figura 1: Calculando la tarifa



desde C2 a E4: 5 cuadrados = 5 ushkas

Figura 2:



el símbolo os ayuda a encontrar el cuadrado donde está la localización

mitad clara: punto de recogida

mitad oscura: destino

Quick!

As cidades estão cheias de gente estranha, que às vezes viaja para sítios estranhos. Como taxista, és o primeiro a saber para onde se dirigem as pessoas. Às vezes o detective vai à bruxa e o juiz visita o jardim zoológico. Para ti é indiferente, porque tens é de dar atenção à estrada! Se conheceres os caminhos secundários, serás certamente o melhor taxista e o primeiro a atingir o pagamento diário, por mais arriscado que o caminho seja!

Jogo familiar para 2-6 jogadores, a partir dos 6 anos, duração do jogo: aprox. 30 min.

Conteúdo do jogo:

1 tabuleiro de jogo, 6 táxis, 50 cartas de locais, 36 cartas de passageiro, 24 cartas da sorte, 90 notas

Descrição rápida do jogo: O jogador é um taxista que transporta passageiros. Tem de o apanhar num sítio da cidade e deixá-los noutra. Recebe consoante a distância percorrida. Os passageiros costumam dar-lhe uma gorjeta, e pode ter sorte ou azar pelo caminho. O primeiro jogador a receber 30 ushkas (USH), a moeda da cidade, ganha o jogo.

Preparação: Coloca-se o tabuleiro no centro da mesa. Organizam-se as notas pelo seu valor e escolhe-se um jogador para ser o Banco. Este jogador é responsável por todos os pagamentos e multas ao longo do jogo. A primeira tarefa do Banco é dar a cada jogador 3 ushkas no princípio do jogo. Outro jogador é o Distribuidor. Organiza as cartas de locais, de passageiros e da sorte em três baralhos separados e coloca-os virados para baixo ao lado do tabuleiro. Por fim, cada jogador escolhe um táxi e coloca-o numa estrada do tabuleiro. Não numa passeadeira!

Desenvolvimento do jogo: O Distribuidor vira para cima três cartas de locais e coloca-as ao lado do tabuleiro. O sinal do canto superior das cartas (fig. 2) ajuda a encontrar o local em que os primeiros passageiros estão à espera do táxi. O jogador mais novo é o primeiro a jogar. Observa o tabuleiro de jogo e escolhe a carta de local que estiver mais perto do seu táxi. **Importante: a localização exacta é marcada pelo ponto vermelho ao lado do edifício!** O jogador coloca a carta à sua frente com o lado mais claro virado para cima. Depois, o Distribuidor deve repor a carta biscada, para que o jogador seguinte também possa escolher entre três cartas. (Durante o jogo, tem de haver sempre três cartas de local viradas para cima.) Quando todos os jogadores tiverem o seu primeiro ponto de embarque, o jogo começa!

O jogador mais novo move o seu táxi em direcção ao local escolhido. Só pode atravessar uma passeadeira por turno. É obrigado a parar ao chegar à seguinte. Não faz mal parar num sítio em que esteja outro táxi. Depois é a vez do jogador seguinte.

Quando o jogador tiver chegado ao seu ponto de embarque, o Distribuidor deve biscar e entregar-lhe:

- Uma carta de passageiro – que mostra o passageiro e a gorjeta que o jogador recebe.
- Uma carta de local – que mostra o local de destino. O jogador coloca esta carta ao lado da que já tem, mas ao contrário, com o lado mais escuro virado para cima! Desta forma não se confunde o local de embarque com o local de destino (fig. 2).
- Uma carta da sorte – que indica o que vai acontecer durante a viagem. (Ver a explicação na página seguinte.)

O jogador tem agora à sua frente quatro cartas que deve conservar até ao fim da viagem! Só pode voltar a andar no próximo turno. Enquanto os adversários jogam, pode ver com atenção o tabuleiro e planear o caminho a seguir.

No destino:

Quando tiver chegado com o passageiro ao seu destino, o jogador calcula a tarifa. Esta calcula-se contando horizontal e verticalmente (e não na diagonal!) os quadrados que separam os locais de embarque e de destino - independentemente do caminho que o jogador tenha feito. Cada quadrado vale 1 ushka (fig. 1). Depois de calcular a tarifa, o jogador valida o bónus da carta da sorte! Por último, acrescenta a gorjeta da(s) carta(s) de passageiro.

Exemplo 1: O jogador levou o rapaz da pastilha elástica do C2 ao E4 e recebeu uma bagagem extra na carta da sorte. A distância é de 3 quadrados na horizontal e 2 na vertical, o que dá 5 ushkas de tarifa. A bagagem extra vale 1 ushka, e o rapaz não deu gorjeta. Total: $5+1+0=6$ ushkas.

Exemplo 2: O jogador tinha um autocarro avariado na sua carta da sorte e por isso transportou 2 passageiros, o músico e a estrela de cinema, do D4 para o D2. A distância é de 3 quadrados na horizontal, por isso a tarifa é 3 ushkas, que os passageiros pagaram em conjunto. Os dois deixaram gorjeta: 1 e 2 ushkas, respectivamente. Total: $3+1+2=6$ ushkas.

Exemplo 3: O jogador levou o cantor de ópera do C3 ao E2, numa corrida nocturna que saiu na carta da sorte. A distância é de 3 quadrados na horizontal e 1 na vertical. A taxa nocturna duplica a tarifa, pelo que o jogador recebe: 2×4 ushkas. Recebe ainda 1 ushka de gorjeta, o que dá no total: $2 \times 4 + 1 = 9$ ushkas.

O Banco paga a quantia total. O jogador entrega as cartas de volta ao Distribuidor, que as põe no fim dos respectivos baralhos. Depois, o jogador escolhe um novo ponto de embarque entre as três cartas viradas para cima. É onde vai apanhar o seu próximo passageiro! O jogador só pode voltar a andar na próxima ronda. Agora é a vez do jogador seguinte.

Fim do jogo: Quando um jogador tiver ganho 30 (ou mais) ushkas, termina-se a ronda e contam-se os pontos de cada jogador. Ganha quem tiver mais ushkas. Não é preciso jogar até 30 ushkas, o objectivo pode ser mais ou menos, dependendo do tempo que se quiser jogar. O objectivo deve ser definido antes do jogo começar!

Dica: Presta atenção ao mapa! O posicionamento das passadeiras é enganador. Nalgumas rotas os jogadores conseguem andar grandes distâncias, mas noutras têm de parar frequentemente. Tenta encontrar sempre a rota mais rápida!

Cartas da sorte:



Trânsito: o jogador perde um turno.



O autocarro avariou: os passageiros partilham um táxi para não se atrasarem. O jogador busca uma carta de passageiro. A tarifa é a mesma, mas recebe gorjeta de dois passageiros.



Tarifa nocturna: o jogador recebe o dobro da tarifa.



Excesso de velocidade: o jogador estava a conduzir demasiado rápido e apanha uma multa de 1 ushka.

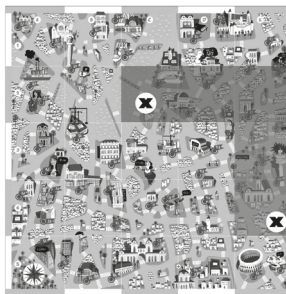


Bagagem extra: o passageiro tem muita bagagem, por isso o jogador recebe 1 ushka extra.



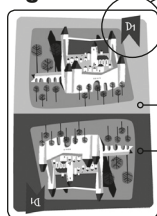
Perdidos e achados: o jogador fez o mais acertado ao entregar a bagagem esquecida no táxi. Recebe 2 ushkas como recompensa.

Figura 1: Calcular a tarifa



Do C2 ao E4: 5 quadrados = 5 ushkas

Figura 2:



o sinal ajuda a encontrar o quadrado do local

lado claro: ponto de embarque
lado escuro: local de destino

Gyorsan!

Minden város tele van fura figurákkal, akik néha furcsa helyekre utaznak. Taxisként te tudod meg elsőként, hogy ki hova készül. Előfordul, hogy a nyomozó jósnőhöz megy, vagy a bíró az állatkertbe látogat. A te szempontodból mindegy is, mert az útra kell figyelned. Ha ismered a mellékutcákat, te leszel a legjobb taxisofőr, aki elsőként gyűjti össze a napi bevételt, bármilyen kalandos is legyen az út.

Családi játék 2–6 játékos részére, 6 éves kortól, játékidő: kb. 30 perc

A játék tartalma:

1 játéktábla, 6 taxi, 50 helyszín kártya, 36 utas kártya, 24 szerencsekártya, 90 papírpénz

A játék rövid leírása:

Taxisofőr szerepében utasokat szállítasz. Fel kell vened őket a város egyik pontján, és elszállítani egy másikra. A megtett út függvényében kapsz menetdíjat. Az utasok rendszerint borravalót adnak, és legtöbbször a szerencse vagy a balszerencse is közbeszól az út során. Az a játékos nyeri a versenyt, aki legelőször összegyűjt 30 ushkát, ami a város fizetőeszköze (röviden USH).

Előkészületek:

A játéktáblát tegyétek az asztal közepére! A papírpénzeket válasszatok szét értékük szerint, és döntsétek el, hogy ki legyen a pénztáros közületek! Ő lesz, aki a játék folyamán a ki- és befizetésekért is kezelni fogja. Az első feladata, hogy adjon minden játékosnak 3 ushka kezdőtőkét. Válasszatok egy kártyafelelőst is, aki külön-külön kupacokba válogatja a helyszínt, az utas és a szerencsekártyákat! Helyezze a 3 paklit a tábla mellé! Végül minden játékos válasszon egy taxit és tegye bármelyik útszakaszra a táblán, de ne álljon zebraira!

A játék menete:

A kártyafelelős fordítson fel három helyszín kártyát és tegye a tábla mellé! A kártyák jobb felső sarkában található jelzés (2. ábra) segít megtalálni azt a helyet a játéktáblán, ahol a taxijukat várják az első utasok. A legfiatalabb játékos kezd. Nézze meg alaposan a játéktáblát, és válassza ki azt a helyszín kártyát, amely legközelebb van a taxijához. **Fontos: a pontos helyszínt az épülethez tartozó piros pont jelzi!** A kártyát tegye maga elé a világosabb oldalával felfelé! Ezután a kártyafelelős töltsen fel a pakliból a felfordított kártyákat, hogy a soron következő játékos ismét három kártya közül választhassa ki a számára legkedvezőbb helyszínt. (A játék során végig figyelnie kell rá, hogy mindig három felforgatott helyszín kártya legyen az asztalon.) Amikor minden játékosnak megvan az első felvételi címe, kezdődhet a játék!

Elsőként a legfiatalabb játékos indulhat taxijával az utasáért. Egy lépés során a taxival csak egy zebraán lehet átkelni, a következőnél meg kell állni. Olyan útszakaszra is léphetsz, ahol már áll valaki. Ha léptél, a következő játékos jön! Ő is mozgathatja a taxiját a következő zebraira, és így tovább...

Amikor egy játékos elért a címre, ahol az utasa várja, akkor a kártyafelelős húzzon a három pakliból egy-egy kártyát a számára:

- egy utas kártyát – ami megmutatja, hogy kit fogsz szállítani és milyen borravalóra számíthatsz az utazás végén;
- egy helyszín kártyát – amiből megtudod, hogy mi lesz a célállomás. Ezt a kártyát a már meglévő mellé kell tenned, csak pont fordítva: most a sötét oldala legyen felül! Így biztosan nem téveszted el, hogy honnan hová viszed az utasodat (2. ábra);
- egy szerencsekártyát – ami a váratlan eseményeket jelzi. Például azt is, hogy mi fog történni a te utad során. (A szerencsekártyák jelmagyarázatát a leírás végén találod.)

Négy kártya van tehát előtted, melyeket az út végéig magadnál kell tartanod! Lépned csak a következő körben szabad. Amíg a következő játékosok jönnek, nézd meg jól a térképet és tervezd meg az útvonalad!

A célállomással:

Amikor megérkezel az utasoddal a célállomásra, ki kell számolnod a menetdíjat: Nem számít, hogy milyen úton mentél, vagy milyen négyzetek érintésével értél el egyik helyszínről a másikra, a két helyszín közötti négyzeteket kell megszámlálnod vízszintes és függőleges irányban. Nem átlósan!

Minden négyzet 1 ushkát ér! (1. ábra) A menetdíj kiszámolása után érvényesítsd a szerencsekártyán lévő bónuszt! Végül ne felejtse el az összeghez hozzáadni az utas kártyán (vagy kártyákon) lévő borralót is.

Példa 1: C2-ből E4-be vitted a rágógumis srácot, a szerencse kártyádon extra csomag volt. A távolság 3 mező vízszintesen, majd 2 függőlegesen, így a menetdíj 5 ushka. Az extra csomag 1 ushkát ér, a sráctól borralót nem kaptál. Összesen: $5+1+0=6$ ushka

Példa 2: A szerencse kártyádon lerobbant busz volt, így két utast, a zenészt és a filmsztárt fuvaroztatd D4-ből D2-be. A távolság 3 mező vízszintesen, így a menetdíj 3 ushka, amit az utasaid közösen fizettek. Borralót azonban mindketten adtak: 1, illetve 2 ushkát. Összesen: $3+1+2=6$ ushka

Példa 3: C3-ból E2-be vitted az operaénekesnőt, a szerencse kártyád szerint éjjeli díjszabással. A távolság 3 mező vízszintesen, majd 1 függőlegesen, így a menetdíj a dupla díjszabással: 2×4 ushka. 1 ushka borralót is kapsz, így összesen: $2 \times 4 + 1 = 9$ ushka

A végeredményt a pénztáros fizeti ki neked, a nálad lévő négy kártyát pedig add vissza a kártyafelelősnek, aki visszateszi azokat a megfelelő paklik legeljára. Végül a felfordított három kártya közül válassz új helyszínt, ahol a következő utast felveheted! Most a következő játékos kerül sorra, csak a következő körben léphetsz!

A játék vége: Mikor egy játékos összegyűjtött 30 (vagy több) ushkát, azt a kört még végig kell játszani, és a kör végén elszámolni a többi játékos eredményét is. Az nyer, akinek a legtöbb ushkája van. Nem szükséges 30 ushkáig játszani, lehet több és kevesebb is a cél, attól függően, hogy milyen sokáig szeretnétek játszani. Az összeget a játék megkezdése előtt fixálni kell!

Tipp: Figyeljétek meg alaposan a térképet! A zebrák elhelyezése elég trükkös, vannak olyan útvonalak, ahol nagy távokat lehet megtenni, és vannak olyanok, ahol gyakran meg kell állni! Próbáljátok mindig megtalálni a leggyorsabbat!

Szerencsekártyák:



Forgalmi dugó:
egyszer kimaradsz.



Lerobbant a busz: Az emberek, hogy el ne késsenek, megosztoznak a taxikon. Még egy utast húzhatsz a pakliból. A menetdíj ugyanaz, de két utastól kapsz borralót!



Éjjeli díjszabás:
a menetdíj kétszeresét kapod.



Gyorsajtás:
Túl gyorsan hajtottál, így a büntetésed 1 ushka levonás.



Extra csomag:
Az utasodnak nagyon sok a csomagja, így 1 ushka többletdíjat kapsz.



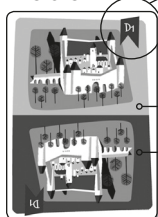
Talált tárgyak:
A taxiban felejtett csomagot becsületesen leadtad, így 2 ushka jutalmat kapsz.

1. ábra: A menetdíj számolása:



C2-ből E4-be: 5 mező=5 ushka

2. ábra:



a jelölés segít megtalálni, melyik mezőben találsz a helyszínt

világos oldal: felvételi cím

sötétebb oldal: célállomás

Rychle!

Všechna města jsou plná divných lidí, kteří cestují na zvláštní místa. Jako řidič taxíku jste první, kdo zjistil, kam všichni jedou. Detektiv jede za věstkyní, soudce jede do zoo. Z vašeho pohledu je to totéž, protože vy musíte věnovat pozornost silnici! Pokud znáte zpáteční cestu, budete nejlepším taxikářem, který dostane výplatu. Dobrodružná cesta může začít!

Rodinná hra pro 2–6 hráčů, od 6 let, doba hry: asi 30 minut

Obsah balení:

1 hrací deska, 6 taxiků, 50 karet míst, 36 karet cestujících, 24 karet štěstí, 90 bankovek USH

Krátký popis hry:

Jako taxikář přepravujete cestující. Musíte je vyzvednout na jednom místě ve městě a vzít je na druhé. Své jízdné dostanete v závislosti na ujeté vzdálenosti. Cestující vám obvykle dají spropitné. První hráč, který nasbírá 30 USH, což je měna města, vyhrává.

Přípravy hry:

Položte hrací desku do středu stolu! Seřadte bankovky podle hodnoty a vyberte jednoho hráče, který bude bankéř! Bankéř je odpovědný za všechny platby a tresty během hry. Prvním úkolem bankéře je dát každému hráči 3 USH. Jiný hráč bude správcem karet a roztrídí karty na tři hromádky – karty míst, karty štěstí a karty cestujících. Hromádky položí vedle hrací desky. Nakonec si každý hráč vybere svůj taxík a umístí ho na hrací desku na jakoukoliv silnici (ne na přechod).

Jak si zahrát:

Správce karet otočí tři karty míst lícem nahoru a umístí je vedle hrací desky. Značka v horním rohu karty (obr. 2) pomáhá najít místo, kde cestující čeká na své taxi. Nejmladší hráč hraje první. Podívejte se na hrací desku a vyberte kartu místa, která je nejbližší vašemu taxi. **Důležité: přesné umístění je označeno červenou tečkou vedle budovy!** Umístěte kartu před sebe světlejší stranou nahoru! Poté správce karet nahradí taženou kartu z balíčku, další hráč si vybírá zase ze tří karet. (Ujistěte se, že v průběhu hry jsou na stole vždy tři karty míst!) Ve chvíli, kdy má každý hráč své místo vyzvednutí, hra začíná!

Nejmladší hráč nejprve přesune své taxi směrem k vybranému místu. V jednom tahu může překonat pouze jeden přechod, na dalším musí zastavit. Může také zastavit na místě, kde stojí další taxík. Pak hraje další hráč.

Jakmile dosáhnete svého pick-up bodu, správce karet vám dá kartu z každého balíčku:

- Kartu cestujícího – která zobrazuje vašeho cestujícího a spropitné, které od něj dostanete.
- Kartu místa – která zobrazuje váš cíl. Umístěte tuto kartu na kartu, kterou již máte, ale naopak: tmavší strana by měla směřovat nahoru! Tímto způsobem nepopletete bod vyzvednutí a cíl. (Obr. 2)
- Kartu štěstí – která vám ukáže, jak bude probíhat cesta. (Popis naleznete na opačné straně.)

V tuto chvíli máte před sebou čtyři karty, které musíte držet až do konce cesty! Pohybovat se budete zase až v dalším kole. Zatímco se ostatní hráči střídají, můžete se dívat na mapu a plánovat trasu.

V cíli:

Když dovezete cestujícího do cíle musíte si spočítat jízdné. Nezáleží na tom, jakou cestou jste jeli, jízdné se určuje počítáním čtverců mezi těmito dvěma body horizontálně a vertikálně. Ne diagonálně! Za každý čtverec dostanete jednu USH! (Obr. 1)

Poté, co jste si spočítali jízdné, přičtete si ještě bonus z karty štěstí a spropitné, které je na kartě cestujícího!

Příklad 1:

Vzal jste Bublunku z C2 na E4, plus extra zavazadla. Vzdálenost je 3 čtverečky vodorovně a 2 vertikálně, takže cena je 5 USH. Extra zavazadla stojí za 1 USH, pán vám nedal spropitné. Celkem: $5 + 1 + 0 = 6$ USH

Příklad 2:

Na kartě štěstí jste měl rozbitý autobus, takže jste přepravil 2 cestující, hudebníka a filmovou hvězdu z D4 na D2. Vzdálenost je 3 čtverečky vodorovně, takže jízdné je 3 USH, které si cestující zaplatili společně. Ale oba vám dali spropitné 1 a 2 USH. Celkem: $3 + 1 + 2 = 6$ USH.

Příklad 3:

Vezi jste operního zpěváka z C3 do E2, za noční sazbu podle vaší karty štěstí. Vzdálenost je 3 čtverečky vodorovně a 1 vertikálně, takže tarif s dvojitou rychlostí je: 2×4 USH. Získáte také 1 USH jako spropitné, takže celkem: $2 \times 4 + 1 = 9$ USH.

Bankéř vám dá celou částku. Všechny karty vraťte správci karet, který je dá dospodu balíčků. A teď si vyberete nové umístění ze tří karet, kde vyzvednete dalšího cestujícího! A hraje další hráč.

Konec hry: Konec hry nastává, když jeden z hráčů nasbírá 30 (nebo více) USH, dokončete kolo a spočítejte konečný výsledek všech hráčů. Ten, kdo má nejvíce USH vyhrál.

Tip:

Věnujte pozornost mapě! Umístění přechodů je docela složité, naleznete trasy, které jsou rychlé bez přechodů, vždy se snažte nalézt tu nejrychlejší trasu!

Karty štěstí:

Dopravní zácpa – jedno kolo stojíte.



Rozbitý autobus – lidé mohou sdílet taxi, aby neprijeli pozdě, jízdné je stejné, ale dostanete spropitné od dvou cestujících.



Noční jízda – dostanete dvojnásobek jízdného.



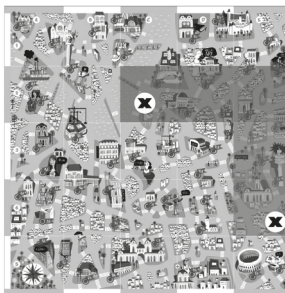
Rychlá jízda – jeli jste příliš rychle, zaplatíte pokutu 1 USH.



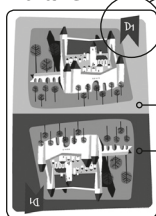
Extra zavazadla – cestující má spousta zavazadel, dostanete navíc 1 USH.



Nalezené předměty – za vrácení dostanete 2 USH jako odměnu.

Obrázek 1: Výpočet tarifu

Od C2 do E4: 5 čtverců = 5 USH

Obrázek 2:

Značka vám pomůže najít vaše umístění.

• Světlá strana: bod vyzvednutí/pick up bod
• Tmavší strana: cíl

Šup-šup!

Každé mesto je plné zvláštnych ľudí, ktorí občas cestujú na zvláštne miesta. Ako taxikár ste tým prvým, kto sa dozvedá, kam každý z nich mieri. Niekedy ide detektív k veštici, inokedy sudca do Zoo. Z vášho pohľadu je to však celkom jedno, pretože vy sa musíte sústrediť len na cestu! Ak poznáte zadné uličky, budete tým najlepším taxikárom, ktorý svoj denný zárobok vyzbiera ako prvý bez ohľadu na to, aké dobrodružstvá vás na ceste čakajú!

Rodinná hra pre 2–6 hráčov od 6 rokov, trvanie hry: približne 30 minút

Obsah hry: 1 hrací plán, 6 taxíkov, 50 kartičiek s lokalitami, 36 kartičiek s pasažiermi, 24 kartičiek šťastia, 90 bankoviek

Krátky opis hry: Ste taxikár a prepravujete pasažierov. Musíte ich najskôr na jednom mieste v meste vyzdvihnúť a potom previezť na iné. Dostanete za to jazdné v závislosti od prejdenej vzdialenosti. Pasažieri vám obvykle dajú aj sprejpitné a cestou vždy získate aj trochu šťastia či nešťastia. V hre zvíťazí hráč, ktorý ako prvý nazbiera 30 ushiiek (USH), čo je miestna mena.

Príprava: Položte hrací plán do prostriedku stola! Roztriedte bankovky podľa hodnoty a vyberte jedného hráča, ktorý bude predstavovať Bankára! Bude zodpovedný za všetky platby a pokuty v hre. Prvou úlohou Bankára je rozdať každému hráčovi štartovací balíček v podobe 3 ushiiek. Ďalší z hráčov bude predstavovať Manažéra kariet, ktorý rozdelí kartičky s lokalitami, pasažiermi a šťastím na tri samostatné kôpky a položí ich tvárou nadol vedľa hracieho plánu! Napokon si každý z hráčov vyberie taxík a umiestni ho na ktorúkoľvek z ciest na hracom pláne okrem križovatiek!

Ako hrať: Manažér kariet otočí tri karty s lokalitami tvárou nahor a položí ich vedľa hracieho plánu. Znak v hornom rohu kariet (obr.1) vám pomôže nájsť miesta, kde prví pasažieri čakajú na svoj taxík. Prvý je na ťahu najmladší z hráčov. Pozrite sa na hraciu plochu a vyberte si kartičku s lokalitou, ktorá je najbližšie k vášmu taxíku. **Dôležité: presná lokalita je označená červenou bodkou vedľa budovy!** Položte kartu pred seba svetlejšou stranou nahor! Teraz by mal Manažér kariet nahradiť vytiahnutú kartu novou kartou z kôpky, aby si aj ďalší hráč vyberal z troch kariet. (Počas celej hry dbajte na to, aby boli vedľa plánu neustále položené tri karty s lokalitou obrátené tvárou nahor!) Keď má každý z hráčov priradené miesto vyzdvihnutia svojho prvého pasažiera, hra sa začína!

Najmladší hráč ako prvý pohne svoj taxík smerom k vybranej lokalite. V jednom ťahu môže prejsť len cez jednu križovátku a na ďalšej musí zastaviť. Môže zastať aj na mieste, kde už stojí iný taxík. Teraz je na ťahu ďalší hráč.

Keď ste sa dostali na miesto vyzdvihnutia svojho pasažiera, Manažér kariet pre vás vytiahne po jednej karte zo všetkých troch kôpok:

- Jednu kartičku s pasažierom – ktorá ukáže vášho pasažiera a sprejpitné, ktoré dostanete.
- Jednu kartičku s lokalitou – ktorá ukazuje vašu cieľovú destináciu. Túto kartu položte vedľa tej, ktorú už máte, ale opačným smerom: tmavšou stranou nahor! Takto si nepomýľte miesta vyzdvihnutia a vysadenia zákazníka. (obr. 2)
- Jednu kartičku šťastia – ktorá znázorňuje, čo sa počas vašej cesty udeje. (Opis udalosti nájdete na opačnej strane.)

Pred sebou máte štyri kartičky, ktoré si musíte ponechať až do konca jazdy! Môžete sa pohnúť až na ďalšom ťahu. Kým sú na ťahu ostatní hráči, môžete sa dôkladne pozrieť na mapu a napláňovať si trasu, ktorou pôjdete.

V cieľovej destinácii:

Keď ste s pasažierom dorazili do cieľa jeho cesty, musíte spočítať jazdné. Bez ohľadu na to, akou cestou taxík dosiahol cieľ, jazdné sa vypočíta zrátaním políčok medzi dvoma bodmi horizontálne a vertikálne. Nie diagonálne! Každé políčko má cenu 1 ushka! (obr. 1)

Po vypočítaní jazdného, potvrďte bonus z kartičky šťastia! Nezabudnite k celkovej sume prirátat ani sprejitné z kartičky (alebo kartičiek) pasažiera.

Príklad 1: Viezli ste žuvačkového pána z C2 na E4, na kartičke šťastia ste mali extra batožinu. Vzdialenosť do cieľa je 3 políčka horizontálne a 2 políčka vertikálne, takže jazdné je 5 ushiiek. Extra batožina má cenu 1 ushka, pasažier vám nedal žiadne sprejitné. Celková suma je: $5+1+0=6$ ushiiek.

Príklad 2: Na kartičke šťastia ste mali pokazený autobus, takže ste prepravili dvoch pasažierov, hudobníka a filmovú hviezdu, z D4 na D2. Vzdialenosť je 3 políčka horizontálne, takže jazdné má hodnotu 3 ushiiek a pasažieri ho zaplatili spoločne. Obaja vám však dali sprejitné vo výške 1 a 2 ushiiek. Celkový súčet: $3+1+2=6$ ushiiek.

Príklad 3: Viezli ste opernú speváčku z C3 na E2, podľa katičky šťastia išlo o nočnú jazdu so špeciálnym jazdným. Vzdialenosť je 3 políčka horizontálne a 1 vertikálne, takže jazdné pri dvojnásobných cenách je: 2×4 ushiiek. Dostali ste tiež 1 ushko sprejitné, takže celkom je to: $2 \times 4 + 1 = 9$ ushiiek.

Bankár vám odovzdá celkový zárobok. Vráťte svoje štyri karty Manažérovi kariet, ktorý ich vráti na spodok príslušných kôpok. Nakoniec si vyberte novú lokalitu z troch kariet otočených tvárou nahor, na tomto mieste vyzdvihnete svojho ďalšieho pasažiera! Teraz je na ťahu ďalší hráč, môžete sa opäť pohnúť až v nasledujúcom kole!

Koniec hry: Keď niektorý hráč nazbieral 30 (alebo viac) ushiiek, musíte dokončiť kolo a spočítať celkové výsledky všetkých hráčov. Zvítazil hráč, ktorý má najviac ushiiek. Nemusíte hrať až do 30 ushiiek, cieľom môže byť nižšia aj vyššia suma podľa toho, ako dlho sa vám chce hrať. Na cieľovej sume sa však musíte dohodnúť ešte pred začiatkom hry!

Tip: Dôkladne si prezrite mapu! Rozmiestnenie križovatiek je poriadne záludné, niektoré trasy vám umožnia prejsť veľké vzdialenosti naraz, na iných musíte zastavovať veľmi často! Vždy sa pokúšajte nájsť tú najrýchlejšiu cestu!

Kartičky šťastia:



Zápcha: Jedno kolo stojíte.



Autobus sa pokazil! Ľudia sa skládajú na taxíky, aby nemeškali. Môžete si z kôpok kariet s pasažiermi vytiahnuť ešte jednu. Jazdné ostáva rovnaké, ale sprejitné dostanete od každého pasažiera zvlášť!



Nočné jazdné: Dostanete dvojnásobok bežného jazdného.



Prekročenie rýchlosti: Išli ste príliš rýchlo, dostali ste pokutu 1 ushko.

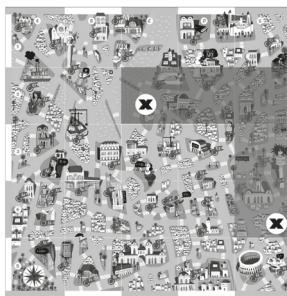


Extra batožina: Váš pasažier má množstvo batožiny, dostanete preto k jazdnému 1 ushko navyše.



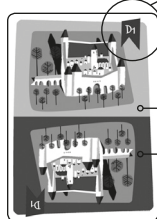
Nájdené predmety: Zachovali ste sa správne a nahlásili ste kufor, ktorý si u vás v taxíku ktosi zabudol. Dostanete odmenu vo výške 2 ushiiek.

Obrázok 1: Výpočet jazdného



Z C2 na E4: 5 políčok=5 ushiiek

Obrázok 2:



Tento znak vám pomôže nájsť políčko, na ktorom sa nachádza vaša lokalita

• Svetlejšia strana: miesto vyzdvihnutia
• Tmavšia strana: cieľová destinácia

Szybko!

Każda miejscowość jest pełna dziwnych ludzi, którzy czasami przemieszczają się w niezbyt oczywiste miejsca... Jako kierowca taxówki jesteś pierwszą osobą, która musi się dowiedzieć dokąd każdy zmierza. Czasami zdarza się, że detektyw idzie do wróżki, a sędzia szuka czegoś w zoo. Z Twojego punktu widzenia wszystko jest normalne, bo przecież Twoim głównym zadaniem jest skupienie się na jeździe samochodem. Jeżeli znasz boczne drogi i skróty, będziesz najlepszym kierowcą taxówki, który jako pierwszy pobierze dzienną opłatę, jednak uważajcie – droga może być ryzykowna !

Gra rodzinna dla 2–6 graczy w wieku 6 lat; średni czas rozgrywki wynosi 30 minut

Zawartość gry: 1 plansza do gry, 6 taxówek, 50 kart lokalizacji, 36 kart pasażerów, 24 karty szczęścia, 90 banknotów

Krótki opis gry: Jako taxówkarz przewożysz pasażerów. Twoim zadaniem jest odebrać ich w pewnym punkcie miasta i zawieźć do innego punktu. Otrzymasz za to zapłatę zależną od przebytej trasy. Pasażerowie zazwyczaj zostawiają napiwek. Pasażerowie zwykle odpowiadają Ci podczas trasy by dotrzeć do celu. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 30 ushkas (USH), które jest lokalną walutą, wygrywa wyścig.

Przygotowanie gry: Rozłóż grę na środku stołu. Posortuj banknoty według wartości i wybierz jednego gracza, który będzie bankierem. Gracz ten będzie odpowiedzialny za wszystkie płatności i kary podczas gry. Inny gracz zostaje kierownikiem kart, który sortuje karty miejsca, pasażera i szczęścia na trzy oddzielne talie oraz umieszcza je obrazkiem do dołu obok planszy. Na koniec, każdy gracz wybiera swoją taxówkę i umieszcza na dowolnej drodze na planszy (nie umieszczaj tylko taxówki na przejściu dla pieszych).

Rozgrywka

Gracz odpowiedzialny za rozdawanie kart odwraca 3 karty miejsc i układa je obok planszy. Znak w górnym rogu karty (oznaczony np. C2, D1, E4 itd.) pomaga znaleźć miejsca w których pierwsi pasażerowie czekają na taxówkę. Najmłodszy gracz jedzie pierwszy. Rozejrzyj się po planszy i wybierz kartę lokalizacji, która jest najbliższej Twojej taxówki. **Ważne: dokładna lokalizacja jest oznaczona czerwoną kropką obok budynku.** Umieść kartę przed sobą lżejszą stroną do góry. Po tym ruchu, osoba odpowiedzialna za karty wymienia wylosowaną kartę z talii, aby następny gracz mógł znów wybrać jedną z trzech kart (upewnij się, że na stole są zawsze 3 karty lokalizacji odwrócone obrazkiem do góry). Kiedy każdy z graczy ma wybrany swój punkt docelowy gra się rozpoczyna.

Najmłodszy z graczy przenosi swoją taxówkę w wybrane miejsce. Można przejechać tylko jedno przejście dla pieszych w jednym ruchu i nie może się zatrzymać w następnej. Można stanąć na miejscu, gdzie stoi inna taxówka. Następnie, kolejny gracz wykonuje ruch.

Kiedy dotrzesz do swojego celu osoba rozdająca karty powinna dla Ciebie wyciągnąć z trzech talii następujące karty:

- 1 karta pasażera – pokazuje Twojego pasażera oraz wskazówkę, którą otrzymasz
- 1 karta lokalizacji – pokazuje Twój cel. Umieść tę kartę obok tej którą już masz, ale odwrotnie: ciemniejsza strona powinna być skierowana obrazkiem do góry. W ten sposób nie pomylisz punktu odbioru i punktu przeznaczenia. (Fig. 2)
- 1 karta szczęścia – wskazująca, co wydarzy się podczas podróży (opis znajdziesz na drugiej stronie karty).

Masz zatem przed sobą 4 karty, które musisz zachować do końca podróży. Możesz poruszać się w kolejnej turze. Podczas gdy inni gracze wykonują swoje ruchy, możesz dobrze przyjrzeć się mapie i zaplanować trasę.

Miejsce docelowe:

Po przybyciu pasażera do miejsca docelowego należy obliczyć opłatę za przejazd. Bez względu na to, którą trasą taxówka dotrze do celu, opłatę ustala się licząc kwadraty między

dwoma punktami poziomo i pionowo. Nie po skosie! Każdy kwadrat jest warty 1 USH. (Fig.1) Po obliczeniu opłaty sprawdź przysługującą Ci premię na karcie szczęścia. Na koniec nie zapomnij dodać napiwku na karcie pasażera do całej kwoty.

Przykład 1: Zabrałeś faceta z gumą do życia z punktu C2 do E4, miałeś dodatkowy bagaż na karcie szczęścia. Odległość wynosi 3 kwadraty w poziomie i 2 w pionie, więc opłata wynosi 5 USH. Dodatkowy bagaż jest wart 1 USH, facet nie dał Ci napiwku. Razem: $5+1+0=6$ USH
Przykład 2: Na swojej karcie szczęścia miałeś zepsuty autobus, więc przetransportowałeś 2 pasażerów: muzyka i gwiazdę filmową z D4 do D2. Odległość wynosi 3 kwadraty w poziomie, więc opłata wynosi 3 USH, które pasażerowie zapłacili razem. Ale obaj dali Ci napiwek: odpowiednio 1 i 2 USH. Razem: $3+1+2=6$ USH

Przykład 3: Zabrałeś śpiewaka operowego z C2 na E2 za stawkę nocną zgodnie z kartą szczęścia. Odległość wynosi 3 kwadraty w poziomie i 1 w pionie, więc cena za podwójną stawkę wynosi 2×4 USH. Razem: $2 \times 4 = 8$ USH

Bankier wydaje graczom całkowitą kwotę. Gracz oddaje cztery karty z powrotem do osoby, która rozdaje karty i umieszcza je z powrotem w talii (na dole). Na koniec wybierz nową lokalizację z kolejnych trzech odkrytych kart, skąd możesz odebrać kolejnego pasażera. Teraz kolej na następnego gracza.

Zakończenie gry:

Kiedy gracz uzbiera 30 (lub więcej) USH gra się kończy. Należy zliczyć ile pieniędzy zebrali pozostali gracze. Ten, który uzbierał najwięcej – wygrywa. UWAGA: Nie musisz grać do uzbierania 30 USH. Możesz ustalić mniejszą lub wyższą wartość przez rozpoczęciem gry odpowiednią dla Ciebie.

Wskazówka: Zwróć szczególną uwagę na mapę. Umieszczenie przejść dla pieszych jest dość trudne; istnieją pewne trasy na których można pokonywać duże odległości, a na niektórych trzeba się często zatrzymywać z uwagi na liczne przejścia. Staraj się znaleźć najszybszą trasę !

Karty szczęścia:



Korek: tracisz kolejkę



Autobus się zepsuł ! Ludzie łapią taxówkę, więc nie będą spóźnieni. Stawka za przejazd jest jedna, ale możesz dostać napiwek od dwóch pasażerów!



Nocna stawka: otrzymujesz podwójną stawkę



Prędkość: jechałeś zbyt szybko, Twoja kara to 1 USH

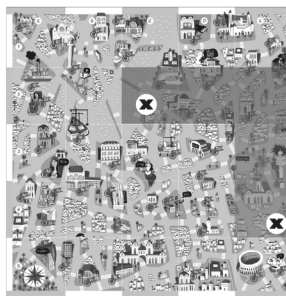


Dodatkowy bagaż: Twoi pasażerowie mają mnóstwo bagaży, dostaniesz 1 USH więcej za swój przejazd



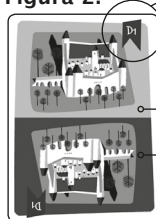
Znalezione przedmioty: postąpiłeś właściwie i zgłosiłeś zgubiony bagaż, więc dostajesz 2 USH jako nagrodę

Figura 1: Obliczanie opłaty



od C2 do E4: 5 kwadratów = 5 ushkas

Figura 2:



znak pomaga znaleźć kwadrat, w którym znajduje się twoja lokalizacja

jasna strona: punkt odbioru

ciemniejszy bok: miejsce docelowe

Быстрее, Быстрее!

В любом городе встречается много странных людишек, которые направляются в странные местечки. Будучи водителем такси, вам первому предстоит выяснить маршрут каждого из них. Случается, что детектив может отправиться к гадалке, а судья - в зоопарк. Но вам все равно, так как главное - следить за дорогой! Если вы - водитель такси, который знает все дороги и закоулки в городе как свои пять пальцев, то вам не составит труда первым закончить трудовой день с полным кошельком, несмотря на всевозможные трудности, поджидющие на пути!

Семейная игра для 2-6 игроков возрастом от 6 лет. • Время игры: приблизительно 30 минут.

В комплект игры входит: 1 игровое поле, 6 такси, 50 карточек адресами, 36 карточек с пассажирами, 24 карточек «шанс», 90 купюр

Краткое описание игры: Работая водителем такси, вы перевозите пассажиров. Ваша задача забирать их в одном месте и доставлять по другому адресу. В зависимости от проделанного маршрута вы получаете денежное вознаграждение. Обычно пассажиры также дают вам чаевые. Кроме того по пути вы можете перекусить или наткнуться на какое-либо препятствие. Побеждает тот игрок, который первым наберет 30 УШей. УШ – денежная валюта в этом городе.

Подготовка к игре: Расположите игровое поле по центру стола! Рассортируйте купюры по достоинствам, выберите одного игрока который будет банкиром! Этот игрок назначается ответственным за все выплаты и штрафы в ходе игры. Первая задача БАНКИРА выдать каждому игроку стартовый капитал – по 3 УША на каждого игрока. Другой игрока, который назначается ответственным за раздачу карт, КАРТОЧНЫЙ МЕНЕДЖЕР, должен разделить все карточки на три стопки (место назначения, пассажиры, карточки удачи) и положить их около игрового поля! И, наконец-то, каждый игрок должен выбрать себе такси и поместить его на любой улице города. Запрещается размещать такси на пешеходном переходе!

Ходи игры: Карточный менеджер должен открыть три карточки с местом назначения и положить их рядом с игровым полем. Значок в верхнем углу карты (рис. 2) помогает определить адрес, по которому пассажир ожидает такси. Первым ходит самый младший игрок. Посмотрите на игровое поле и выберите карточку с тем место назначения, адрес которого территориально находится ближе к местоположению вашего такси. **Важно: Точное место обозначено красным кружком возле здания!** Положите выбранную карточку перед собой светлой стороной вверх! После этого, карточный менеджер должен открыть новую карту с адресом, чтобы следующий игрок также выбирал место положение из трех карт. (Следите, чтобы в ходе игры всегда было открыто 3 карты с адресами!) Когда каждый игрок выбрал себе первую карту с адресом пассажира, самое время начинать игру!

Самый младший игрок первым начинает передвигать свое такси к месту, где его ожидает пассажир. За один ход можно проезжать только один пешеходный переход и необходимо остановить такси перед следующим. Также можно останавливаться у того места, где стоит другое такси. Далее очередь переходит к следующему игроку.

Когда ваше такси прибыло к месту, где вас ожидает пассажир, карточный Менеджер должен раздать вам следующие карты:

- 1 карту с пассажиром – показывает, кто является вашим пассажиром и сколько чаевых вы получите.
- 1 карту с местом назначения – указывает адрес, по которому необходимо отвезти пассажира. Положите эту карту рядом с той, которая уже у вас имеется, но теперь наоборот, темной стороной вверх! Так вы точно не перепутаете адрес ожидания пассажира с адресом, по которому его нужно доставить. (рис. 2)
- 1 карту «шанс» – добавляет различные бонусы/штрафы при выполнении маршрута (описание смотрите ниже).

Теперь перед вами четыре карты. Сохраняйте их до конца поездки! Далее такси может продолжить движение только в следующий ход. Пока ходят другие игроки, изучите карту города и составьте ваш маршрут.

Место высадки пассажира: Когда вы доставили пассажира к месту назначения, необходимо посчитать оплату за проезд. Независимо от того, по какому маршруту двигалось такси, оплата за проезд рассчитывается путем сложения общего количества квадратов между двумя пунктами

маршрута по горизонтали и вертикали, но не по диагонали! Каждый квадрат оценивается в 1 УШ! (рис. 1) После того как оплата за проезд подсчитана, примените бонус/штраф на карточке «шанс»! И, конечно, не забудьте добавить сумму чаевых указанных на карточке пассажира к общей сумме проезда.

Пример 1: Вы отвезли парня с жвачкой от C2 до E4, вам досталась карточка «шанс», на которой изображен дополнительный багаж. Маршрут следования составил 3 клетки по горизонтали и 2 по вертикали, таким образом, плата за проезд составляет 5 УШей. Плата за дополнительный багаж 1 УШ, но этот пассажир не дает вам чаевые. Итого: $5+1+0=6$ УШей.

Пример 2: На карточке «шанс» у вас выпал сломанный автобус, таким образом, вы подвезли два пассажира, музыканта и киноактера к квадрата D4 до D2. Протяженность маршрута - 3 квадрата по горизонтали, то есть оплата за проезд составила 3 УШа за двух пассажиров. Но каждый из них дал вам чаевые: 1 и 2 УШа соответственно. Итого: $3+1+2=6$ УШей

Пример 3: Вы довезли оперного певца с C3 до E2 по ночному тарифу в соответствии с вашей картой «шанс». Протяжённость пути 3 клетки по горизонтали и 1 клетка по вертикали, таким образом, плата за проезд по двойному тарифу составит: 2×4 УШей. Также вы получаете чаевые в размере 1 УШа, итого: $2 \times 4 + 1 = 9$ УШей.

Банкир выдает таксисту итоговую сумму за выполненный маршрут. Сдайте использованные 4 карты карточному менеджеру, который в свою очередь должен положить их вниз соответствующих колод. Теперь выберите новую карточку с адресом пассажира из трех открытых карт! После этого очередь переходит к следующему игроку. Ваше такси может начать движение в следующий ход!

Конец игры: Когда кто-то из игроков накопил 30 Ушей (или больше), необходимо закончить раунд и затем подсчитать итоговый результат всех игроков. Тот игрок, который накопил УШей больше остальных игроков, становится победителем. Необязательно играть до 30 УШей, можно увеличивать или уменьшать эту сумму в зависимости от того, как долго вы планируете играть. Перед началом игры необходимо опередить сумму окончания игры!

Подсказка: Внимательно смотрите на карту! Пешеходные переходы расположены по-хитрому. Есть маршруты с очень длинными отрезками, а есть такие, где вам придется останавливаться очень часто. Всегда ищите самый быстрый путь!

Карточки ШАНС:


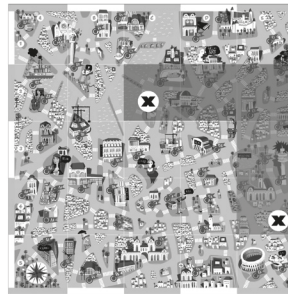
-  Пробка: вы пропускаете ход!
-  Автобус сломался! Пассажиры берут одно такси на двоих, чтобы не опоздать. Тяните еще одну карту с пассажиром из соответствующей колоды. Плата за проезд одна на двоих, но в качестве бонуса вы получаете чаевые от каждого из пассажиров!
-  Ночной тариф: плата за проезд удваивается!
-  Превышение скорости: Вы едите слишком быстро. Заплатите штраф 1 УШ!
-  Дополнительное место багажа: у вашего пассажира много багажа. Получите дополнительную плату 1 УШ!
-  Во сообщили в офис о забытом багаже. Отлично! Получите вознаграждение в размере 2 УШей!

Рис.1: Расчет оплаты за проезд



От C2 до E4: 5 квадратов = 5 УШей.

Рис.2:



Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2017

©bohony