

# TAXIPOLY

Union  
des  
**familles**

Dans Taxipoly, vous êtes un chauffeur de taxi chargé de transporter vos clients à leur destination. C'est simple, plus vous transportez de clients, plus vous serez payé ! Prêts ? Alors, qui sera le meilleur chauffeur ?



Pour 2 à 6 chauffeurs n'ayant pas peur d'appuyer sur le champignon !

## Matériel :

- Une boîte de Monopoly
- Les questions d'un Trivial Pursuit

## MISE EN PLACE :



- Retirez les cartes Gares et les Compagnies
- Mélangez le reste du paquet de Propriétés.
- Chaque joueur pioche 3 cartes Propriétés : elles représentent les destinations de vos 3 premiers clients.
- Choisissez un pion et commencez sur une des cases Gares : ce sont les stations de taxi !

## MÉCANIQUE DE JEU :

Lors de votre tour :

- Lancez les 2 dés pour avancer du nombre de cases correspondant. Vous êtes libre d'effectuer les courses dans l'ordre de votre choix.
- Lorsque vous atterrissez sur une case Propriété, vous devez répondre à un question du Trivial Pursuit. Une bonne réponse vous permet de continuer à jouer. Lorsqu'un joueur arrive à destination d'une course, il récupère en paiement le montant du loyer du terrain. Si il répond à la question correspondante, il obtient un bonus de 500.

Si vous tombez sur une case Chance, prenez une carte Chance et placez la face cachée sur une case de votre choix du plateau :

vous avez placé une embûche (crevaisons, embouteillage...).

Dès qu'un joueur tombe sur cette case, il doit :

- vous payer 500 pour continuer à jouer
- vous payer 200 et arrêter son tour.

La carte est retirée du jeu après sa résolution.

Vous pouvez décider de vous arrêter lors de votre parcours sur une case Gare pour ainsi embarquer un client et donc piocher une nouvelle carte Propriété pour connaître sa destination. Un joueur ne peut avoir au maximum que 3 clients à la fois. Si il embarque un client, son tour s'arrête ici.



## EN RÉSUMÉ LE TOUR D'UN JOUEUR SE TERMINE LORSQUE :

- il répond de manière incorrecte à une question sur une propriété.
- il embarque un client à partir d'une case Gare.
- il termine une course et dépose un client.
- il rencontre une embûche.

► Pour chacune de ces 6 couleurs de Propriété, la couleur de la case détermine la catégorie de questions.

► Une Propriété Rouge ? la catégorie est choisie par le joueur à votre gauche.

► Une Propriété Bleue Foncée ? vous choisissez votre catégorie de questions.



## FIN DU JEU :

Le jeu se termine lorsque le tas de propriétés est épuisée ou au bout d'un nombre de clients défini au départ (pour une partie plus courte).

Le joueur ayant le plus d'argent sera le meilleur chauffeur et donc le vainqueur.