

Scopo del gioco

Con Turbo Taxi i giocatori devono realizzare, nel più breve tempo possibile, una piantina della città che consenta lo svolgimento dell'incarico loro affidato. Ciascuno dovrà unire le carte dei segmenti stradali in suo possesso in modo tale che i due taxi possano raggiungere la loro meta.

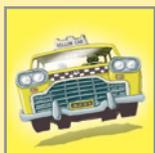
Preparazione del gioco

Ciascun giocatore sceglie un colore e si prende il relativo gruppo di 12 carte dei segmenti stradali.

Il tabellone viene posto al centro del tavolo. Il mazzo di carte con la medaglia viene mescolato e posto coperto (con la medaglia rivolta verso l'alto) sull'apposito spazio al centro del tabellone.



Carte dei segmenti stradali, per ciascun giocatore con una rappresentazione diversa sul retro,



e un gruppo neutro con medaglia sul retro.



Un gioco di
Friedemann Friebe
per 2-4 persone



Carte dei segmenti stradali (lato anteriore):

3 rettilinei



3 curve



3 segmenti a T



1 doppia curva 1 incrocio 1 vicolo cieco



Funzionamento del gioco

Un giocatore viene nominato **committente**.

Egli dispone le (TOGLIERE "quattro") pedine in legno su quattro caselle al margine del tabellone, ed **almeno due** devono essere poste sulle **caselle angolari verdi**. Sulle **caselle angolari verdi** devono essere poste **almeno due figure**. Su ciascuna casella sul margine è possibile posizionare un'unica figura.

Con la posizione delle figure in legno vengono determinati il punto iniziale e quello finale di due percorsi che devono collegare fra loro le figure dello stesso colore.

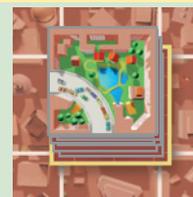
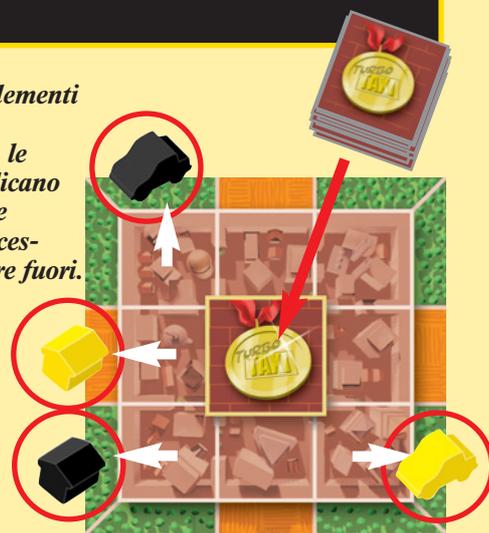
Quindi il committente gira la **carta sulla sommità del mazzo** sul tabellone e il gioco ha inizio.

■ ... Si parte!

Ciascun giocatore si sceglie **la stessa carta** dal proprio mazzo e la pone davanti a sé sul tavolo, **con lo stesso esatto orientamento** della carta al centro del tabellone.

Tabellone con 8 elementi angolari verdi.

In questo esempio le frecce bianche indicano i punti nei quali le strade devono successivamente condurre fuori.



Il giocatore dovrà ora collegare otto delle carte in suo possesso con quella davanti a sé, in modo tale che si venga a definire una piantina che risponda ai seguenti criteri:

- la piantina è di 3 X 3 campi.
- la carta al centro deve corrispondere alla carta sul tabellone ed essere orientata allo stesso modo.
- ogni strada deve essere **proseguita** sulla carta adiacente.
- le strade devono condurre ai **campi sul margine** nei quali si trova una **figura in legno**.
- le strade **non** possono condurre a caselle sul margine nelle quali non si trova **nessuna** figura.
- le **due figure dello stesso colore** devono essere collegate l'una all'altra con le strade.

Ciascun giocatore compone **contemporaneamente** ed **ognuno per sé**, una piantina che soddisfa i criteri indicati.

■ ... Il punteggio

Chi ha **completato** per primo la propria piantina, grida: "Alt!", interrompendo quindi il gioco. Insieme si verifica dunque se la piantina così realizzata è **corretta**. In tal caso il giocatore **vince** la manche. Riceve **la carta sulla sommità del mazzo** al centro del tabellone e la pone davanti a sé con il lato della medaglia rivolto verso l'alto.

Se tuttavia una piantina **non** è stata composta **correttamente**, egli non riceverà la carta e deve **uscire** dalla manche, mentre gli altri giocatori procedono, finché un giocatore riesce a comporre una piantina corretta.

■ La manche successiva

Il vincitore di una manche è il committente successivo.

Termine del gioco

Il gioco termina dopo 12 manche, quando tutte le carte e le medaglie sono state distribuite. Vince chi è riuscito a raccogliere il maggior numero di medaglie.

In questo esempio di piantina si sono verificati 3 errori [per la determinazione dell'incarico vedere la prima pagina]:

Percorso errato poiché non ci sono collegamenti.

Qui una strada porta fuori, ma non è presente una figura in legno.



In questo punto una strada dovrebbe in realtà portare alla figura in legno.

Annotazione: talvolta può accadere che non ci sia una soluzione per l'incarico fissato. In questo caso la carta corrente viene mescolata nel mazzo restante e viene girata una nuova carta, e vengono riposizionate le quattro figure in legno.

Annotazione: Se rimane un solo giocatore, questo conquista automaticamente la medaglia, senza la necessità di realizzare la piantina.



Nota:

Se si dispone di due giochi, è possibile giocare anche in 9.