

Taximanía

Objetivo del Juego.

Cada jugador es un conductor de Taxi que necesita llevar a sus clientes a su destino, respetando siempre sus estrambóticos deseos para que le paguen la carrera.

Cada cliente tiene sus manías y su naturaleza influirá determinadamente en el juego y en el trayecto que deberá seguir tu taxi.

Cuando un jugador acaba su carrera, consigue la cantidad de la tarifa acordada.

El primer jugador que consiga 250 € gana la partida.

Número de jugadores

2-6 jugadores de 7 a 99 años.

Contenido

El juego contiene:

- Un tablero de juego representativo de Madrid, dividido en espacios con varios pictogramas.

- 9 diferentes pictogramas que representan:

Panadería

Farmacia

Garaje

Cafetería

Tienda

Parque (plaza, jardín, bosque)

Discoteca Suerte

Monumento

- 6 Taxis, 2 dados

- 200 Billetes: 20 billetes de 50 Euros 50 billetes de 20 Euros

40 billetes de 40 Euros 50 billetes de 10 Euros

40 billetes de 30 Euros

- 70 Tarjetas de cliente: cada tarjeta describe a un cliente, sus deseos y exigencias.

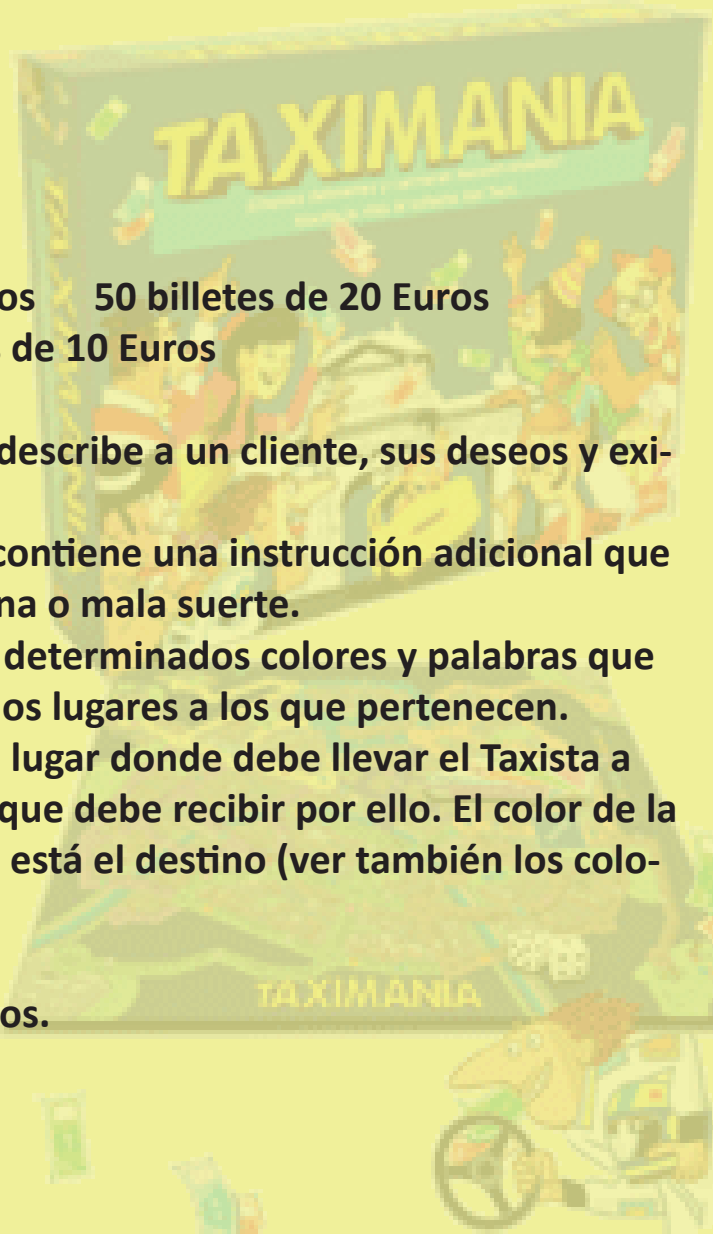
- 50 Tarjetas de suerte: cada tarjeta contiene una instrucción adicional que debe seguir el taxista. Pueden ser de buena o mala suerte.

Las Tarjetas de Cliente y de Suerte tienen determinados colores y palabras que indican la zona de la ciudad y determinados lugares a los que pertenecen.

- 100 Tarjetas de Destino: Explican el lugar donde debe llevar el Taxista a su cliente así como la cantidad de dinero que debe recibir por ello. El color de la carta, especifica en qué zona de la ciudad está el destino (ver también los colores de las partes del tablero)

Preparación

Cada jugador elige un Taxi y recibe 30 Euros.



Las Tarjetas de Suerte, de Destino y de Cliente, al igual que los billetes, se situarán cerca del tablero de juego.

Se designará a un jugador como Banca.

Inicio

Los jugadores colocan sus taxis en la casilla de Salida. Cada jugador tira un dado. El que saque el mayor número comienza la partida.

Debe coger una Tarjeta de Cliente y otra de Destino. Lee la Tarjeta de Cliente en voz alta y dirá la casilla o zona que debe evitar o sobre la que debe pasar. Entonces, coloca las dos tarjetas delante de él y tira los dados para mover su taxi.

ada jugador tira un dado. El que saque el mayor número comienza la partida. Debe coger una Tarjeta de Cliente y otra de Destino. Lee la Tarjeta de Cliente en voz alta y dirá la casilla o zona que debe evitar o sobre la que debe pasar. Entonces, coloca las dos tarjetas delante de él y tira los dados para mover su taxi.

La partida

Si un jugador saca dos dados iguales, tira otra vez.

No existe una única dirección en el tablero de juego, pero siempre se debe circular hacia delante una vez tomada una dirección, incluso cuando se comience una nueva carrera.

Sólo hay una excepción: cuando se llegue a una casilla sin salida hacia delante.

Si el jugador pasa la casilla o la zona a la que hace referencia el cliente y no se detiene sobre ella, es válido. El no se detiene sobre ella, es válido. El jugador no tiene que caer justo en la casilla que se indique, con pasarla es suficiente. Sin embargo, el jugador se parará en la casilla de destino de su cliente, incluso cuando el número de sus dados sea superior al necesario para llegar. Si la casualidad hace que, el total de una tirada con los dados, el taxi se detenga justo en su casilla de destino, el jugador recibe una bonificación de 20 Euros. Para conseguir una Tarjeta de Suerte, el jugador debe caer justo en la casilla de destino. Cuando consiga una Tarjeta de suerte, debe de seguir todas sus instrucciones.

Cuando un jugador cae en una Casilla de Suerte, aunque haya acabado su carrera, las instrucciones de la carta se seguirán en su próxima carrera.

Nota: Las instrucciones de la Carta de Suerte prevalecen sobre las exigencias de las Cartas de Cliente.