

## Doel van het spel

Bij Turbo Taxi proberen de spelers zo snel mogelijk een plattegrond te creëren, die aan de geëiste taken voldoet. Een bestaande plattegrond moet zo worden aangevuld, dat beide taxi's hun doelgebouw ook daadwerkelijk kunnen bereiken.

## Vorbereiding van het spel

Iedere speler kiest een kleur en pakt de daarbij horende set van 12 straatkaartjes.

Het spelbord wordt midden op tafel gelegd. De straatkaartjes met de medailles op de achterkant worden geschud en als verdeckte stapel (medailles wijzen naar boven) op het centrale veld van het spelbord geplaatst.



straatkaartjes, bij iedere speler een andere achterkant,

en een neutrale set met een medaille op de achterkant.



Een spel van  
Friedemann Frieze  
voor 2-4 personen



straatkaartjes (voorkanten):

3 rechte stukken



3 bochten



3 T-stukken



1 dubbele bocht

1 kruispunt

1 doodlopende straat



## Spelverloop

Een speler wordt tot opdrachtgever benoemd.

Hij verdeelt de vier houten pionnen op verschillende randvelden van het spelbord. Minstens twee pionnen moeten op groene hoekvelden worden geplaatst. Per randveld mag maar één pion worden ingezet.

De posities van de houten pionnen bepalen de begin- en eindpunten van de twee routes, die de pionnen van dezelfde kleur met elkaar moeten verbinden.

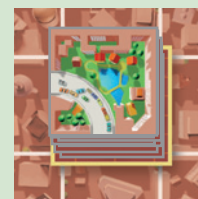
Dan draait de opdrachtgever het bovenste straatkaartje op het spelbord om en het spel begint.

### ■ ...één, twee, drie, af!

Iedere speler zoekt uit zijn eigen set hetzelfde kaartje en legt het voor zich op tafel. Het kaartje wijst precies dezelfde kant op als het straatkaartje in het midden van het spelbord.

Spelbord met 8 groene hoekvelden.

In dit voorbeeld is aan de witte pijlen te zien waar de straat later naar buiten moet leiden.



Nu gaat het erom acht van de eigen straatkaartjes zo aan het kaartje, dat voor u ligt, aan te leggen, dat daaruit een plattegrond met de volgende kenmerken ontstaat:

- De plattegrond telt 3 keer 3 velden.
- Het straatkaartje in het centrum moet met het kaartje op het spelbord overeenkomen en in dezelfde richting wijzen.
- Iedere straat moet op het volgende kaartje doorlopen.
- De straten moeten naar de randvelden met een houten pion leiden.
- De straten mogen niet naar de randvelden zonder pion leiden.
- De twee figuren van dezelfde kleur moeten door straten met elkaar zijn verbonden.

Alle spelers bouwen tegelijkertijd - maar iedereen voor zichzelf - een plattegrond met de volgende kenmerken op.

*In dit voorbeeld van een voltooide plattegrond zijn drie foutjes gemaakt [Zie pagina 1 voor taakstelling]:*

*Hier leidt wellicht een straat eruit, maar er staat geen houten pion op.*

*Foutief tracé, omdat geen verbinding bestaat.*



*Op deze plek moest op zich een weg naar de houten pion leiden.*

### ■ ... nu wordt afgerekend

Wie als eerste zijn plattegrond af heeft roept: “Stop!” Hij onderbreekt het spel. Samen wordt nu gecontroleerd of de voltooide plattegrond correct is. Mocht dat zo zijn wint de speler deze ronde. Hij krijgt het bovenste kaartje uit de stapel in het midden van het spelbord en legt het met de medaillekant naar boven voor zich op tafel.

Mocht zijn plattegrond niet juist in elkaar zijn gezet krijgt hij het kaartje niet en mag hij eens niet meedoen, terwijl de andere spelers doorgaan totdat het één van hun lukt, om een helemaal juiste plattegrond in elkaar te zetten.

### ■ De volgende ronde

De winnaar van de laatste ronde is in de volgende ronde te opdrachtgever.

*Opmerking: Heel soms kan het gebeuren dat er geen oplossing voor de gevraagde opdracht is. Dan wordt het actuele kaartje samen met de rest van de stapel geschud en een nieuw kaartje omgedraaid. Bovendien worden de vier houten pionnen opnieuw geplaatst.*

*Opmerking: Mocht hierbij nog maar één speler meedoen, heeft hij automatisch de medaille gewonnen. Hij moet de plattegrond niet afmaken.*



## Einde van het spel

Het spel eindigt na 12 rondes als alle straatkaartjes resp. medailles verdeeld zijn. Wie dan de meeste medailles heeft verzameld is de winnaar.

**Opmerking:**

Als meer spelers mee willen doen kunnen meerdere spelen met elkaar gecombineerd worden.