

CHRISTOPH BEHRE

# SPACE TAXI





F

## Le jeu de dés qui passionne l'univers

De 3 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

*Attention au départ : 3 - 2 - 1, c'est parti ! Prends garde, un faux départ pourrait être fatal... Qui réussira à remplir le Space Taxi avec le plus d'aliens de la même espèce, en veillant au plein de carburant et en embarquant un maximum des précieux cristaux ?*

## CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu avec le Space Taxi, les points et la légende

1 dé contrebande  
(à 8 faces)



5 tuiles numérotées de 0 à 4



27 jetons spatiaux



3 dés carburant  
numérotés de 1 à 6



6 dés passagers  
avec des symboles  
extraterrestres

- 1 règle du jeu
- Du papier et un stylo seront également nécessaires.

## BUT DU JEU

Le but est d'obtenir le plus de points à la fin du jeu, en étant à la fois stratégique et un peu chanceux avec les dés.



## PREPARATION DU JEU

- Avant la première partie, décroche soigneusement tous les jetons et les tuiles du carton.
- Mets le plateau de jeu au centre de la table et place les dés à côté.
- Chaque joueur reçoit 3 jetons. Les jetons non distribués servent de réserve.
- Désigne un joueur qui notera les points sur un papier.

## DEROULEMENT DU JEU

Space Taxi se joue en plusieurs manches :

A 3 joueurs, il y a 5 manches. A 4 ou 5 joueurs, il y a 4 manches

- Celui qui a pris un taxi en dernier commence le premier tour. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque c'est à ton tour, prends les 10 dés. Le joueur à ta gauche reçoit les 5 tuiles (de 0 à 4) et les place en rang devant lui.
- Ensuite le lancer commence. Durant un tour, tu peux lancer les dés jusqu'à 5 fois. Après le lancer, tu dois décider combien de dés tu souhaites placer sur les emplacements du plateau de jeu. Puis ton voisin de gauche retourne la tuile correspondant au nombre de dés que tu as déposés.
- On ne peut utiliser qu'une seule fois chaque tuile par tour. Tu peux décider de ne placer aucun dé sur un lancer, dans ce cas c'est la tuile 0 qui est retournée.

**Exemple :** C'est au tour d'Andi. Après son premier lancer, il décide de placer 3 dés. Béa, sa voisine de gauche, retourne la tuile portant le chiffre 3. Andi lance les 7 dés restants et souhaite désormais placer 2 dés. Béa retourne ainsi la tuile portant le chiffre 2. Lors du troisième lancer ne comprenant plus que 5 dés, Andi peut placer soit 1 soit 4 dés (le 2 et le 3 ne sont plus disponibles !), ou bien 0 s'il n'est pas satisfait du résultat des dés.

Voir le paragraphe ci-dessous LES DÉS pour savoir quelle règle s'applique à chaque type de dés.

Voir page 2 pour savoir où précisément placer les différents dés

- Lance les dés jusqu'à ce que tous les dés aient été placés. Ensuite, compte les points (cf. la section *La notation*)
- Après la notation, c'est le joueur suivant qui reçoit les dés et son voisin de gauche les cinq tuiles qu'il place de la même façon en rang devant lui. Le joueur qui a les dés commence alors son tour et les lance jusqu'à ce qu'il ait placé tous les dés, qu'il se soit fixé sur un résultat, etc. Lorsque le tour de chaque joueur est passé, la manche prend fin et s'en suit la notation de la manche (Cf. la section *La notation de la manche*)

## LES DÉS

Pour chaque type de dé, il existe différentes règles de placement.

### Les dés passagers



Chaque dé de ce type indique 5 aliens différents ainsi qu'un pouce - il s'agit d'un joker.



Les aliens d'une même espèce n'aiment pas voyager seul, il te faut alors faire en sorte de les mettre au minimum par deux dans le taxi. Deux aliens d'une même espèce donnent une paire, c'est la combinaison la plus petite pouvant donner des points à la fin d'un tour. Plus tu mets d'aliens de la même espèce dans le taxi, plus cela te rapportera des points (cf. *La notation*). Place les dés passagers sur les sièges du taxi et sur le symbole-pouce. Tu peux également placer des aliens seuls sur les sièges du taxi, mais il te faudra alors mettre un autre dé de la même espèce dans le véhicule durant le tour. Pour les aliens seuls, tu ne reçois aucun point en fin de tour !

**Exemple :** un triplé et une paire te rapportent  $2+1=3$  points. Le sixième dé ne te rapporte rien car un alien voyageant seul n'est pas comptabilisé.



**Conseil :** si tu obtiens plusieurs aliens de la même espèce, tu peux mettre de côté tous les dés ou bien aucun. Il est possible de garder des dés avec des aliens de différentes espèces.

## Le symbole-pouce



**Le Joker :** le dé qui montre le symbole du pouce est un joker. Si tu souhaites utiliser un joker, tu dois dépenser un jeton spatial que tu remets alors dans la réserve. Ensuite, tu peux remplacer l'alien de ton choix par ce dé et le placer dans le taxi. Tu as le droit d'utiliser autant de jokers que tu veux par tour, tant que tu as un nombre correspondant de jetons à dépenser.

## Les dés carburant



Afin que le Space Taxi puisse démarrer, il faut avoir fait le plein au préalable. Pour cela, il faut toujours qu'il y ait pendant un tour les 3 dés carburant sur les petites ailes du Taxi indiquant le symbole-flamme. A la fin du tour, fais la somme de la valeur des trois dés. Si le résultat est égal à 7, 8, 9 ou 10, le Taxi peut partir.

Si tu obtiens **6 ou moins**, ou bien **11 ou plus**, il s'agit d'un faux départ ! Le tour prend fin et celui qui jouait ne reçoit pas de point.

Si le taxi peut démarrer, les points que tu auras gagné grâce aux dés passagers sont multipliés par le résultat aux dés carburant (cf. La notation)

## Le dé contrebande



Tu peux en outre faire du trafic de cristaux précieux grâce au taxi, ce qui peut te rapporter jusqu'à 8 points. Après le premier lancer, c'est à toi de décider si tu veux mettre le dé contrebande de côté ou si tu souhaites te fier à ta chance et améliorer ton résultat aux dés.

**Mise de côté :** Place le dé contrebande dans la Mine sur le symbole-cristal, le résultat du dé sera compté à la fin du tour.

**Amélioration du résultat du dé :** Tu peux relancer le dé de contrebande autant de fois que tu le veux, cependant le nouveau résultat doit toujours être au moins aussi élevé que le précédent. Si le résultat est moins élevé, ta tentative de trafic échoue. Place alors le dé à côté du plateau de jeu et ne le comptabilise pas à la fin du tour. Tu peux cependant continuer ton tour.

Garder ce dé doit malgré tout être compté dans le chiffre des tuiles.

## Les jetons spatiaux



Chaque joueur débute la partie avec 3 jetons. Tu reçois 2 nouveaux jetons quand tu as réussi à placer des combinaisons valables de passagers sur les 6 sièges du taxi à la fin d'un tour (c'est à dire aucun aliens seuls car ils sont exclus du Taxi).

Tu peux utiliser tes jetons de deux façons différentes :

1. Tu as le droit de faire appel au joker en échange d'un jeton. Le dé montrant un symbole pouce peut alors remplacer l'alien de ton choix et être placé dans le taxi.
2. Tu peux améliorer le résultat de ton tour lorsqu'il prend fin : 1 jeton vaut ainsi 2 points.

*Remarque : tu peux utiliser des jetons que tu viens juste de recevoir. Dépense-les avant que le tour du joueur suivant ne commence !*

## LA NOTATION

Lorsque tous les dés ont été mis de côté, on calcule les points. La légende est également visible sur le plateau, voir page 2.

Il en va comme suit :

1. **Comptabiliser les dés carburant** : fais la somme des valeurs des trois dés carburant. Le Taxi de l'espace ne peut démarrer que si tu atteins 7, 8, 9 ou 10 ! La somme correspond à une valeur qui multiplie les points des dés passagers :

7 → 1    8 → 2    9 → 3    10 → 4



Un résultat **en-dessous de 7** ou **au-dessus de 10** mène à un **FAUX DÉPART** et le joueur ne reçoit alors aucun point à ce tour.

2. **Comptabiliser les dés passagers** : les dés indiquant des aliens seuls sont exclus du taxi et ne te font pas gagner de points.

Pour chaque type d'alien qui est présent plus d'une fois dans le taxi, tu gagnes les points suivants :

<b>Paire</b>	<b>1 point</b>	<b>Quinte</b>	<b>5 points</b>
<b>Tierce</b>	<b>2 points</b>	<b>Sixte</b>	<b>8 points</b>
<b>Carré</b>	<b>3 points</b>		

Si tu parviens à occuper les 6 places du Taxi avec des combinaisons valables, tu gagnes 2 jetons spatiaux de la réserve. S'il n'y en a plus, tu repars les mains vides.

3. Ajoute ensuite les points de ton **dé contrebande** si celui-ci a pu être mis dans la mine.

4. Si tu le souhaites, tu peux alors améliorer ton score en dépensant un ou plusieurs **jetons spatiaux**, et gagner 2 points par jeton dépensé.

## LA NOTATION DE LA MANCHE

Une manche prend fin lorsque chaque joueur a lancé une fois les dés. Comparez les résultats de chaque joueur. Barrez le résultat le moins bon. Si plusieurs joueurs ont le même résultat le plus bas, barrez les points de tous ces joueurs. Le joueur ayant le meilleur résultat commence la manche suivante.

## FIN DU JEU

Selon le nombre de joueurs, le jeu prend fin : après 5 manches, s'il y a 3 joueurs, après 4 manches, s'il y a 4 ou 5 joueurs.

Les résultats respectifs de chaque joueur sont ajoutés. Celui qui obtient la somme de points la plus élevée gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

**Conseil** : les jetons de l'espace perdent leur valeur à la fin du jeu. Ils doivent être utilisés au plus tard dans la dernière manche afin de valoriser ton résultat !



La formule du score total est donc :



**X**



**+**



**+**



Score des dés passagers **x** somme des dés carburant **+** points du dé contrebande **+** point jetons spatiaux

## EXEMPLE D'UNE PARTIE A 3 JOUEURS

Andi commence et reçoit les 10 dés. Béa est à sa gauche, prend les tuiles et les place devant elle. Andi lance tous les dés. :



Il place les aliens rouges et vers dans le taxi. Béa retourne la tuile au chiffre 4. Andi lance les six dés restants :



Il garde le joker, dépense pour cela un jeton, change la face du dé pour un alien vert et le place dans le taxi. Il a de la chance car le dé de contrebande indique un nombre plus élevé que lors de son précédent lancer, grâce à quoi son trafic est un succès et il place le dé dans la mine. Béa retourne la tuile au chiffre 2.

Andi lance les quatre dés restants



Il place un dé carburant portant la valeur 1 sur l'une des ailes avec le symbole flamme. Béa retourne la tuile au chiffre 1. Andi lance les trois dés restants :



Il place l'alien rouge dans le taxi et le double 4 sur les deux ailes au symbole-flamme encore libres. Il a alors utilisé tous les dés. Béa retourne la tuile au chiffre 3. Puisque Andi a toujours été satisfait de son lancer de dé, il n'a pas eu à utiliser la tuile au chiffre 0 et son tour prend fin après 3 lancers.



## NOTATION

Le taxi peut démarrer car le plein est entre 7 et 10. Les points d'Andi se calculent comme suit :

**Les dés passagers** : pour les deux tierces, il gagne **4 points** (2 par paires)

**Les dés carburant** : la somme de leurs valeurs est 9, ce qui correspond **au chiffre 3** avec lequel sera multiplié le résultat des dés passagers.

**Le dé contrebande** : le trafic fut un succès et donne un total de **6 points**.

**Les jetons spatiaux** : Andi reçoit 2 jetons pour avoir occupé tous les sièges du taxi. Il décide de ne pas améliorer son score en dépensant ses jetons. Son résultat final pour cette manche est donc de :

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{👍} & \times & \text{🔥} & + & \text{👉} & + & \text{🌀} & = & \Sigma \\
 4 & \times & 3 & + & 6 & + & 0 & = & \mathbf{18 \text{ points}}
 \end{array}$$

C'est ensuite au tour de Béa, elle prend les dés et Chris, à sa gauche, les tuiles numérotées qu'il place devant lui.

Le premier lancer de **Béa** indique :



Elle a obtenu 5 aliens verts mais elle ne peut garder que 4 dés, ainsi elle perd un alien vert. Chris retourne la tuile au chiffre 4.

Béa lance les six dés restants :



Elle n'est pas satisfaite de ce qu'elle obtient et lance de nouveau les six dés. Chris retourne la tuile au chiffre 0.



Elle garde l'alien vert. Le dé contrebande indique une valeur moins élevée qu'au lancer précédent : le trafic ne fonctionne malheureusement pas et on retire le dé de la partie. Malgré son exclusion du jeu, le dé est tout de même compté lorsque l'on retourne les tuiles numérotées. Chris retourne ainsi la tuile au chiffre 2



Béa a de la chance, la somme des valeurs de ses dés carburant donne 10, le plein idéal. Chris retourne la tuile au chiffre 3.

Béa lance le dernier dé passager et doit le placer dans le taxi. Chris tourne la tuile restante, indiquant le chiffre 1.



Ensuite vient la notation :

## NOTATION

L'alien rouge est exclu en tant que seul de son espèce : il ne rapporte aucun point. Les 5 passagers restants du même type rapportent 5 points, les dés carburant donne la valeur 4, et l'échec de la contrebande ne rapporte aucun point. Elle décide également de ne pas utiliser de jeton pour améliorer son résultat.

Son résultat de manche est le suivant :

$$5 \times 4 + 0 + 0 = 20 \text{ points}$$

C'est alors au tour de **Chris**.



Il n'a malheureusement pas de chance car la somme de ses dés carburant est trop élevée et mène à un faux départ. Il ne gagne pas de point à cette manche.

Une fois que le tour de chaque joueur est passé, c'est la **notation de la manche** :

## Notation de la manche

Tous les résultats de la manche sont comparés et le résultat le moins bon est rayé. Dans l'exemple pris, c'est celui de Chris. Béa, qui a le meilleur score, commence la manche suivante.

Après 5 manches, le jeu prend fin. Celui dont la somme de tous les points est la plus élevée gagne la partie.

Si tu as des questions ou des suggestions à propos du jeu «Space Taxi», écris à :  
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,  
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien AUTRICHE



Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans.  
Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.



Retrouve nous sur [facebook.com/Piatnikjeux](https://www.facebook.com/Piatnikjeux)