Les TAXIS de la MARNE

Un jeu de Jérémie Caplanne
illustré par Vincent Dutrait
1 à 5 joueurs - À partir de 10 ans



MATÉRIEL



cartes
Taxi x24



cartes
Soldats x27



cartes
Place des Invalides x4

- 7 jetons Taxi 

- 2 jetons Officier 
- La règle
- Le mini-livret pédagogique

PRINCIPE DU JEU

Les 6 et 7 septembre 1914, lors de la première bataille de la Marne, 600 taxis parisiens réquisitionnés sur ordre du général Gallieni se rassemblent aux Invalides. L'objectif de cette manœuvre militaire inédite est d'envoyer rapidement en renfort les 4000 hommes d'une brigade d'infanterie.

En tant que lieutenants en charge de la logistique, vous coopérez pour embarquer les soldats et organiser les convois. Vous êtes tous dans le même camp ! Alors entraidez-vous pour faire partir un maximum de taxis.

PRÉPARATION

- Formez le plateau de jeu composé des 4 cartes Place des Invalides.
- Placez les jetons Officier sur 2 emplacements de votre choix de même couleur.
- Placez les 7 jetons Taxi en tas au centre du plateau de jeu.
- Mélangez les 24 cartes Taxi et formez une pioche face cachée.
- Mélangez les 27 cartes Soldats et distribuez 10 cartes que vous répartissez sans les regarder entre les joueurs. A 3 et 4 joueurs, certains joueurs recevront plus de cartes. *[En solo, prenez 5 cartes pour vous et placez 5 cartes faces visibles dans une « réserve ».]* Les cartes distribuées sont ensuite retournées **faces visibles** devant chaque joueur, elles forment leur « jeu ».

- Formez une pioche face cachée avec les cartes Soldats restantes.
- Le premier joueur est le joueur le plus poilu.



Exemple d'une mise en place pour 3 joueurs

LE JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. Chaque joueur réalise les 2 étapes ci-dessous dans l'ordre :

Etape 1 – Arrivée d'un taxi

Retournez la première carte Taxi de la pioche et posez-la autour du plateau au niveau de la rue indiquée.

S'il y a déjà une carte dans cette rue, allez jusqu'à la rue suivante en sens inverse des aiguilles d'une montre, comme dans un rond-point, jusqu'à trouver une rue libre pour poser la carte. Dans chaque rue où vous n'avez pas pu poser cette carte, ajoutez un jeton Taxi (mais il ne peut pas y avoir plus d'1 jeton par carte Taxi).



Exemple d'un taxi qui arrive rue Fabert. Pour atteindre une rue libre, il double 2 taxis sur lesquels on place un jeton Taxi.

La carte ainsi posée indique le nombre de soldats à embarquer dans ce taxi. Quand la carte indique un évènement (   ), le joueur l'applique immédiatement (voir la dernière page).



Si l'on ne peut pas ajouter de taxi autour du plateau parce que la pioche est vide ou parce qu'il y a déjà des cartes dans toutes les rues, la partie prend fin (*voir « **FIN DE PARTIE** »*).

NB : la couleur de chaque carte Taxi est indiquée sur son verso, vous vous rendrez vite compte qu'il ne faut pas négliger cette information !

Etape 2 – Actions du joueur

Effectuez jusqu'à **3 actions** parmi les 4 suivantes. Vous pouvez réaliser plusieurs fois la même action. Les actions sont réalisées dans l'ordre de votre choix :

ⓐ **MOBILISER DES SOLDATS** : piochez une carte Soldats que vous ajoutez à votre jeu. Si la pioche est vide, mélangez énergiquement les cartes Soldats défaussées pour former une nouvelle pioche.

[En solo, vous pouvez ajouter des cartes dans la réserve dans la limite de 5 cartes.]

Vous ne devez jamais garder plus de 5 cartes à la fin de votre tour de jeu. Le surplus est défaussé.

ⓑ **DÉPLACER UN OFFICIER** : déplacez le jeton Officier de votre choix vers une case adjacente dans le sens de votre choix.



ⓒ **FAIRE UN ÉCHANGE** : échangez une carte de votre jeu contre celle d'un autre joueur.

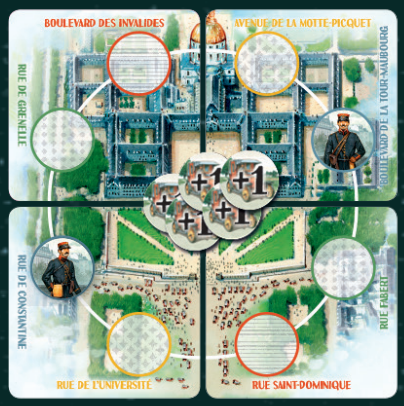
[En solo, vous pouvez échanger avec la réserve.]

d CHARGER ET ENVOYER UN TAXI : il faut respecter 3 conditions :

- ☑ Il doit y avoir 1 jeton Officier au bout de la rue concernée.
- ☑ Vous devez jouer des cartes Soldats de votre jeu pour en embarquer au moins le nombre requis dans le taxi. Vous pouvez embarquer plus de soldats que nécessaire. *Attention : s'il y a 1 jeton Taxi sur la carte, vous devez embarquer 1 soldat supplémentaire.*
- ☑ Les cartes Soldats jouées doivent être de la **même couleur que la rue** où stationne le taxi. Les cartes Soldats grises avec un chiffre multicolore sont des jokers, elles peuvent être jouées dans n'importe quelle rue.

Si ces 3 conditions sont remplies, défaussez les cartes Soldats utilisées ainsi que la carte Taxi (faces visibles) près de leur pioche respective. Vous retirez aussi, le cas échéant, le jeton Taxi qui retourne dans le tas central.

Exemple d'un envoi de taxi chargé. Les conditions sont remplies : un Officier est dans la rue bleue et le joueur défausse les 4 soldats nécessaires (2 bleus et 2 jokers).







Les cartes bonus (indiquées) peuvent être jouées à n'importe quel moment pendant le tour du joueur, cela n'est pas considéré comme une action. Les effets de ces cartes sont indiqués dessus. Une fois l'effet réalisé, mettez la carte sur la défausse des cartes Soldats.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève, au moment de l'étape « arrivée d'un taxi », si la pioche de cartes Taxi est vide ou s'il y a embouteillage car toutes les rues sont occupées.

Les joueurs additionnent les chiffres sur les cartes Taxi qui ont quitté les Invalides chargés, c'est-à-dire toutes les cartes Taxi qui sont dans la défausse. Ils peuvent ensuite voir s'ils ont été à la hauteur de l'enjeu grâce à ce tableau :

1-39	Il fait nuit noire. Les hommes s'endorment sur place en attendant leur affectation.
40-45	Le jour décline. Les chauffeurs encore sur place montrent des signes d'impatience...
46-51	Bien joué ! Ce soir, grâce à votre détermination, la plupart des taxis ont pu quitter l'esplanade.
52-57	Bravo ! Des parisiens curieux affluent sur les trottoirs. Les chauffeurs sont enthousiastes.
58-63	Félicitations ! Les chauffeurs se souviendront longtemps de leur participation à cet évènement.
64 et +	C'est historique ! Vous êtes acclamés par la foule lors du passage du convoi.

POUR LES JOUEURS DÉBUTANTS

Pour découvrir le jeu, vous pouvez jouer sans tenir compte des évènements sur les cartes Taxi :  .

LES ÉVÈNEMENTS

	Pendant toute la durée de votre tour de jeu, vous ne pouvez pas utiliser de carte bonus.
	Pendant toute la durée de votre tour de jeu, toute communication entre les joueurs est interdite. *[En solo, vous ne pouvez pas faire d'échange avec la réserve.]*
	Vous devez défausser immédiatement une carte de votre jeu (si vous en avez).
	Vous devez immédiatement mettre en jeu une nouvelle carte Taxi.

RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

Etape 1 : arrivée d'un taxi

- Ajoutez une carte Taxi autour du plateau
- Ajoutez un jeton Taxi sur les taxis doublés (1 jeton max.)
- Appliquez l'éventuel événement 

Etape 2 : actions du joueur

3 actions au choix parmi les 4 :

- Piocher une carte Soldats (5 cartes max. dans son jeu à la fin de son tour).
- Déplacer un jeton Officier d'une case.
- Echanger une carte contre celle d'un autre joueur.
- Charger et envoyer un taxi : un Officier doit être dans la rue, les soldats doivent être de la même couleur que la rue et ils doivent être au moins le nombre indiqué sur le taxi (+1 s'il y a un jeton Taxi).

Les cartes bonus  ne coutent pas d'action.