

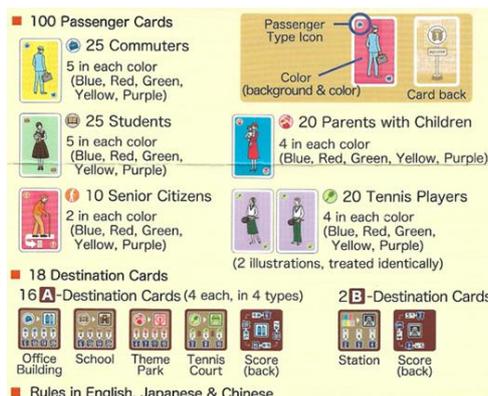
BUS & STOP

Author : Saashi Illustration : Takako Takarai

EN
 For 2-4 Players
 Playtime: 15 min.
 For ages 8+

Tôt le matin, le bus quitte le dépôt. À chaque arrêt sur la ligne, de nombreux passagers attendent impatiemment l'arrivée du bus. Il est temps pour vous de faire votre tournée et de les prendre en charge. Chacun a sa propre destination. Peux-tu passer aux arrêts de bus, prendre les passagers et les amener habilement à destination, tout en gardant un œil sur la capacité de ton bus ?

Composants



* 100 cartes passagers dont : 25 balieusards (5 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, violet) + 25 étudiants (5 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, violet) + 10 personnes âgées/Séniors (2 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, violet) + 20 parents avec enfants (4 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, violet) + 20 joueurs de tennis (4 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, violet avec deux illustrations H/F mais avec la même valeur).

* 18 cartes destinations dont 16 **A** (4 cartes de 4 types et scoring au verso) + 2 **B** cartes destinations (Gare et scoring au verso).

* Règles en anglais, japonais et chinois.

Le but du jeu

Vous serez en compétition pour créer le plus grand nombre d'itinéraires de bus pour vos passagers. À votre tour, vous pouvez soit « prendre » des passagers, en les plaçant dans votre bus, soit « déposer » des passagers pour gagner une carte destination. Lorsque vous prenez des passagers, vous choisissez une couleur de passagers à l'arrêt de bus et vous les prenez tous. Votre bus a une limite de passagers. Vous ne pouvez pas choisir une couleur qui vous ferait dépasser cette limite. Le jeu se termine lorsque l'arrêt de bus ne peut plus être rempli ou lorsqu'il ne reste plus qu'un certain nombre de cartes destination.

Mise en place

Toutes les cartes sont utilisées dans ce jeu au regard du nombre de joueurs.

- 1) Constituez 4 piles par type avec les cartes **A-Destination**. Chaque pile comprend 4 cartes. Superposez ces cartes afin que chacun puisse voir combien il en reste.
- 2) Placez les 2 cartes **B-Destination** à côté des 4 piles. Superposez ces cartes afin que chacun puisse voir combien il en reste.
- 3) Mélangez les 100 cartes passagers et formez une pioche face cachée placée au centre de la table.



Note : le mélange des cartes passagers est vraiment très important pour bien profiter du jeu.

4) Prenez **5 cartes passagers** de la pioche et placez-les sur une ligne. nous appellerons cette rangée **l'arrêt de bus**.

* Si les 5 passagers sont de la même couleur, mélangez et remettez-les sous la pioche. Repiochez 5 cartes pour former l'arrêt de bus.

Lorsque vous avez des cartes passagers de 2 couleurs ou plus à l'arrêt de bus, la configuration est terminée. Le joueur qui a pris le bus le plus récemment devient le joueur de départ, et la partie commence.

Votre tour de jeu

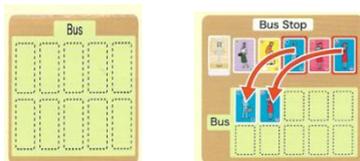
Vous pouvez soit prendre des passagers à l'arrêt de bus et les placer devant vous, soit déposer des passagers en utilisant les passagers devant vous pour gagner une carte destination. Vous devez effectuer exactement une de ces actions à chaque tour.



Prise en charge des passagers (collecte des passagers)

Choisissez 1 couleur de passager depuis la rangée d'arrêt de bus et tous les passagers de cette couleur et placés devant vous. **Vous devez prendre toutes les cartes de la même couleur.**

Placez les cartes choisies face visible devant vous sur 2 lignes l'une en dessous de l'autre comprenant 5 emplacements. Il s'agit de votre **bus**.



Vous pouvez placer des passagers partout dans votre bus. Vous êtes même libre de les déplacer à tout moment vers d'autres endroits de votre bus. Votre bus ne contient que **10 places passagers**. Lorsque vous choisissez des cartes passagers, faites attention de ne pas dépasser cette limite. **Si toutes les couleurs provoquent un dépassement de 10 passagers, vous ne pouvez pas choisir cette action.**

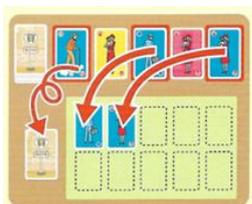
* Choisir des personnes âgées/Séniors (expliqué plus loin) n'entraîne pas de dépassement de la limite des 10 passagers.

[Personnes âgées/Séniors]



Les personnes âgées/Séniors sont des cartes spéciales qui vous donnent des points lorsque vous les récupérez (ou une partie) pendant la phase de collecte des passagers. Ces cartes ne sont pas placées dans votre bus, et ne sont pas utilisées avec l'action « Dépôt des passagers ». Les cartes « personnes âgées/Séniors piochées lors de la phase de collecte **sont placées face visible dans une pile à côté de votre bus**. Les cartes non « personnes âgées/Séniors piochées sont quant à elles toujours placées dans votre bus.

Les cartes « personnes âgées/Séniors ne sont jamais comptabilisées dans la 10 cartes maximum de votre bus. En d'autres termes, lorsque vous choisissez une couleur pendant la phase de collecte, vous pouvez



choisir autant de cartes de cette couleur tant que les cartes non personnes âgées/Séniors ne dépassent pas la limite des 10 cartes. (L'idée est qu'une personne âgée/Séniors descend à un arrêt de bus à proximité plutôt qu'à une destination lointaine).

[Remplir l'arrêt de bus]

Faites l'action de collecte des cartes passagers de la pioche jusqu'à ce que vous ayez 5 cartes passagers face visible à l'arrêt de bus. Une fois fait, c'est au joueur à votre gauche de jouer.

* Si après avoir rempli l'arrêt de bus, **la couleur des 5 cartes passagers est la même**, défaussez les passagers de l'arrêt de bus et prenez 5 nouvelles cartes passagers pour constituer un nouvel arrêt de bus. Si à nouveau la couleur des 5 cartes passagers est la même, le partie continue sans défausser les cartes.

Déposer des passagers (Gagner une carte destination)

Vous gagnez une carte destination lorsque vous déposez vos passagers de votre bus. Vous réclamez exactement une carte destination chaque fois que vous réalisez l'action « Déposer des passagers ». Vous devez répondre aux critères de la carte destination souhaitée pour l'obtenir. Les étapes de l'action de dépôt des passagers sont décrites ci-dessous.



- 1) Choisissez une carte que vous souhaiteriez obtenir. vous devez avoir dans votre bus des passagers qui répondent aux exigences de la carte destination choisie. **Chaque A-Destination nécessite 1 icône d'un type de passager spécifique. La B-Destination nécessite des passagers de couleurs différentes.** Chaque carte destination comporte 3 ou 4 exigences. Choisissez l'une de ces exigences et prenez le même nombre de passagers correspondants dans votre bus pour les déposer. Prenez la carte de destination correspondante et montrez-la aux autres joueurs.
- 2) **Retournez la carte destination.** Le nombre de passagers et les scores sont inscrits au verso. Tournez la carte destination de manière à ce que le nombre de passagers que vous avez déposés apparaisse sur le dessus, **puis placez-la à côté, près de votre bus.**
- 3) **Empilez les passagers que vous venez de déposer**, face visible, et placez cette pile sur la carte destination que vous venez de recevoir. Placez la pile de manière à ce que le score de la carte destination reste visible. Veillez à ne pas mélanger cette pile avec d'autres piles situées à proximité de votre bus, comme celle des personnes âgées/Séniors face visible. Lorsque vous recevez une carte destination pour la seconde fois, glissez la nouvelle carte destination sous l'ancienne afin que les points gagnés restent visibles, et placez les passagers nouvellement déposés sur les passagers précédemment déposés.

* Si vous n'avez pas assez de passagers dans votre bus pour remplir une carte destination, vous ne pouvez pas choisir l'action « Déposer des passagers ».

Conditions pour gagner des cartes destination

Conditions for Earning Destination Cards	
A-Destination Cards	
	Office Building Condition: Drop Off 4/5/6/7 Commuters. Score: 6/10/14/20 points (ex. Drop Off 5 Commuters to score 10 points)
	School Condition: Drop Off 4/5/6/7 Students. Score: 6/10/14/20 points.
	Theme Park Condition: Drop Off 3/4/5/6 Parents with Children. Score: 4/7/11/15 points
	Tennis Court Condition: Drop Off 2/4/6 Tennis Players. You may not drop off 3 or 5 Tennis Players in this way. Score: 3/8/16 points. (ex. Drop Off 6 Tennis Players to score 16 Points)
B-Destination Cards	
	Station Condition: Drop Off 3/4/5 Passengers each with different Colors. The Passenger Type icons are ignored at this time. Score: 2/3/4 Points.

Cartes A-Destination

Bâtiment de bureaux : **Condition :** déposer 4/5/6/7 banlieusards. **Score :** 6/10/14/20 points (ex : retirer 5 banlieusards pour obtenir 10 points).

Ecole : **Condition :** déposer 4/5/6/7 étudiants. **Score :** 6/10/14/20 points.

Parc thématique : **Condition :** déposer 3/4/5/6 parents avec enfants. **Score :** 4/7/11/15 points.

Cours de tennis : **Condition :** déposer 2/4/6 joueurs de tennis. **Vous ne pouvez pas déposer 3 ou 5 joueurs de tennis pour ce lieu.** **Score :** 3/8/16 points (ex : retirer 6 joueurs de tennis pour obtenir 16 points).

Cartes B-Destination

Gare : **Condition :** déposer 3/4/5 passagers **chacun de couleur différente.** L'icône du type de passager est ignoré. **Score :** 2/3/4 points.

{Quitter le bus précipitamment (action facultative pour les autres joueur)}

Après la phase active « Dépôt d'un passager » d'un joueur, **tous les autres joueurs** peuvent faire partir un passager de leurs bus. Seul un passager **correspondant à la condition de la carte destination actuelle peut quitter le bus**. (Pour les gares, un passager de la même couleur qu'un passager déposé pendant cette action peut être choisi). Si vous décidez de faire partir un passager, prenez-le de votre bus et mettez-le dans une pile face cachée près de votre bus (comme si vous veniez de recevoir une personne âgée/Sénior). Ces passagers face cachée marqueront des points à la fin du jeu. Cette action est facultative. Chaque joueur choisit si un passager (et lequel) quitte le bus, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par la gauche du joueur en cours. (Cette action représente un passager qui décide de descendre à un arrêt non prévu, de manière impulsive. C'est la vraie joie de prendre le bus).



Le joueur A choisit de déposer 4 élèves pour gagner une carte d'école. Le joueur B choisit alors de faire partir 1 de ses 3 élèves. L'élève choisi est pris dans son bus et placé face cachée près de son bus.

Cela met fin à votre tour et le jeu passe au joueur situé à la gauche du joueur actuel.

Le mécontentement des passagers (Malus) Dans de rares cas, il se peut que vous ne puissiez pas effectuer l'action de prise en charge des passagers, ni l'action de dépose. Dans ce cas, vous devez transformer 1 ou plusieurs passagers en passagers malheureux et recevoir une pénalité. Choisissez 1 ou plusieurs passagers du bus à défausser. Vous pouvez choisir un nombre égal ou supérieur à 1. La ou les cartes défaussées est/sont placé(es) face visible et tourné(es) sur le côté, et placé(es) près de votre bus. Veillez à ne pas les mélanger avec d'autres piles. Les cartes ainsi rejetées représentent des passagers mécontents et vous serez pénalisé à la fin de la partie.

Fin du jeu

Si l'une des deux conditions suivantes est remplie à la fin du tour d'un joueur, la partie est presque terminée, un dernier tour débute.



[Après la prise en charges des passagers] **OU** [Après le dépôt des passagers]. Si l'arrêt de bus ne peut pas être rempli avec 5 cartes **OU** s'il reste au total 6 cartes de destination (A+B).

{Dernier tour}

Chaque joueur totalise ses points de victoire et ses malus, de la manière suivante :

= Les points des cartes destination

Totalisez les points des cartes destination acquises. (La pile de passagers déposés ne rapporte aucun point).

= Les points pour les personnes âgées/Séniors et les passager qui ont quitté précipitamment le bus

Pour chacun de ses passagers face cachée placés à côté de votre bus, **gagnez 1 point**.

= Bonus dépôt

Si vous n'avez aucun passager dans votre bus, à la fin du jeu, vous **gagnez 3 points**.

= Malus pour les passagers mécontents

Pour chaque passager devenu des passagers mécontents (tournés sur le côté et placés face visible près de l'autobus), vous **perdez 1 point**.

Le joueur qui a le total de point le plus haut gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le moins de personnes âgées/Séniors gagne. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité gagnent.