

---

# Bus

---

Aufbau s. Regel

Spielrunde:

## Phase 1 – Aktionen wählen

Startspieler beginnt, reihum jeweils *einen* Aktionsstein setzen, dann weiter reihum einen zweiten als Pflicht.

Weiter reihum immer jeweils einen Aktionsstein, wer paßt, kann nicht mehr einsteigen.

 Beliebig viele Steine möglich, wer keine Steine mehr hat, kann nicht mehr mitspielen und muß auf das Spielende warten.

 Aktionssteine immer auf Felder in alphabetischer Reihenfolge (!) setzen, wo möglich darf ein Spieler eine Aktion mehrfach ausführen

™ Phase endet, wenn alle gepaßt haben.

## Phase 2 – Aktionen ausführen

Aktionen von links nach rechts und auch jede Aktionen von links nach rechts (!) ausführen.

\* **Streckenbau** – nicht parallel zu anderen Linien, außer wenn

 an beiden Enden der Linie keine andere Möglichkeit besteht

 zwei Linien mit ihren Enden aneinander stoßen

[Nötigenfalls können auch mehrere Linien parallel verlaufen]

An nächster Kreuzung *muß* auf unbebaute Strecke abgebogen werden, *wenn möglich*.

Geschlossener Kreis möglich, beide Enden müssen klar erkenntlich sein.

Bei Fahrt von einem Ende zum anderen darf keine Strecke zweimal befahren werden.

**Buskauf** – Aktionsstein auf Busparkplatz

\* **Neue Passagiere** – beliebig auf Bahnhöfe verteilen, Aktion nicht mehr möglich, wenn alle Passagiere im Spiel sind.

\* **Neue Gebäude** – Bebauung der Orte in alphabetischer Folge (B erst wenn alle A bebaut sind etc.), Gebäudetyp beliebig wählbar

**Uhr** – Zeiger auf nächstes Gebäude.

Aktionsstein: kann (muß nicht!) Zeit anhalten, nimmt Glasstein (zählt -1 zum Schluß).

**Transport** – Pro Aktionsstein pro eigenen Bus einen Passagier zum *Ziel (aktuelles Gebäude)* bringen, falls gerade auf anderem Gebäude. Pro Gebäude nur eine Figur.

An Kreuzung mit passendem Gebäude „springen“ Passagiere direkt dorthin.

➔ Pro Passagier 1 Punkt notieren. ◀

**Startspieler** – neuer Startspieler

### \* Maximalregel:

Erster ausführender Spieler darf so viele

 Strecken bauen

 Passagiere einsetzen

 Gebäude bauen

wie höchste Anzahl Busse eines Spielers, zweiter einen weniger, dritter zwei weniger etc.

*Sonderregel* Streckenbau 5 Spieler: Erster Spieler baut eine Strecke *mehr* als höchste Anzahl Busse eines Spielers etc. (s. o.)

NEUE RUNDE – Startspieler nach links wechseln, außer jemand hat diese Aktion gewählt.

ENDE UND SIEG: *Sofortiges* Ende, wenn letzter Glasstein genommen wird,

*Zum Rundenende* wenn nur noch ein Spieler Aktionssteine hat *oder* alle Gebäudeplätze belegt sind.

Spieler mit meisten Punkten gewinnt, bei Gleichstand der mit *mehr* Glassteinen, falls immer noch Gleichstand der mit *unterem* Zählstein.