

Bus - KSR

Phase 1 - Aktionen wählen:

- Startspieler beginnt und legt 1 seiner Wahlwürfel zu 1 der 7 Aktionen.
- Reihum im Uhrzeigersinn geht es so weiter, bis jeder Spieler 2x eine Aktion gewählt hat. Wer zuerst eine bestimmte Aktion wählt, legt seine Würfel auf Feld a), dann b) usw., falls mehrere Würfel überhaupt vorgesehen sind.
- Man kann im Laufe der Setzrunden auch mehrmals die gleiche Aktion wählen, also 2 oder mehr Wahlwürfel dort haben.
- Ab der 3. Setzrunde darf man erstmals passen (nicht wieder einsteigen).
- Haben alle Spieler gepasst, endet die Phase 1.

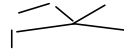
Phase 2 - Aktionen ausführen:

- Ausführung erfolgt in Reihenfolge wie auf der Aktionstafel abgebildet.
- Der Spieler mit dem Wahlwürfel ganz links auf einer Aktion beginnt. Die Ausführung der Aktion muss soweit wie möglich vollständig erfolgen.

Maximale Buszahl:

= die Anzahl Busse bei dem Spieler mit den meisten Bussen.
Diese Anzahl bestimmt den Spielverlauf.

Aktion "Linien-Erweiterung":



- Der erste Spieler (Feld a.) muss genau soviele Straßen (Stäbchen) an seine Linie anschließen, wie die max. Buszahl vorgibt.
- Der zweite Spieler muss 1 Straße weniger anschließen usw.. Mit dem Setzen beginnt der Spieler mit den wenigsten anzuschließenden Straßen usw..
- Erweiterung erfolgt an einem der beiden Enden der Linie, d.h., bei 2 Erweiterungen kann man auch an jedem Ende 1 Erweiterung machen.
- Neuanschluß nur, wenn die gewünschte Straße frei ist (keine eigene/fremde Linie). Sollte an diesem einem Ende der Linie keine freie Straße bestehen, darf man parallel zu bestehenden fremden Linien dort bauen.
- Begegnen sich 2 Linienköpfe (eigener mit fremdem), darf man stets parallel bauen.
- Wird eine Linie zum geschlossenen Kreis, legt man den Wahlwürfel der Aktion an die Position der beiden Kopfenden, damit von dort weitergebaut werden kann. Es darf von dort aus auch in 2 Richtungen erweitert werden.
- In einer Linie darf jeder Streckenabschnitt nur einmal vorkommen.

Aktion "Busfabrik":



- Auf einer Linie können mehrere Busse fahren, aber jeder nur mit 1 Passagier.
- Wahlwürfel auf Bus-Parkplatz legen = 1 Bus. Jeder Spieler hat eine Reihe dort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.05.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Neue Passagiere:



- Erster Spieler (Feld a.) muss soviele Passagiere wie max. Buszahl setzen, der zweite 1 weniger usw..
- Passagiere (soweit vorhanden) werden auf die 2 Bahnhöfe beliebig verteilt.
- Es beginnt der Spieler ganz links mit der Verteilung usw..

Neubau:



- Der erste Spieler (Feld a.) muss soviele Gebäude wie max. Buszahl bauen, der Spieler auf b.) 1 Gebäude weniger usw.. Es beginnt der Spieler ganz links auf den Aktionsfeldern.
- Bau eines Gebäudes > Haus, Kontor (PC), Schenke (Bier) < auf freien Bauplatz.
- Gebäudeart ist frei wählbar.
- Zuerst alle A-Plätze, dann B usw. bebauen.
- Gibt es keinen freien Bauplatz mehr, endet das Spiel nach der laufenden Runde.

Uhr:



- Der Spieler kann auf Ausführung verzichten = 1 Stein (Minuspunkt) aus der Uhr nehmen. Gibt es nun keine Steine mehr an der Uhr, endet das Spiel SOFORT.
- Ansonsten setzt er den Zeitzeiger 1 Feld weiter auf das nächste der 3 Gebäude-Bilder und bestimmt somit den aktuellen Gebäude-Typ.
- Ist die Uhr nicht besetzt worden, wird der Zeitzeiger 1 Feld weiter bewegt.

WRRUMMM...:



- Diese Aktion bringt Punkte. Jedes Gebäude nimmt nur 1 Passagier insgesamt auf.
- Zunächst werden Passagiere an Kreuzungen auf freie aktuelle Gebäude dort (s. Uhr) gestellt.
- Alle übrigen Passagiere stellt man auf ihre Kreuzung und zeigt so an, dass sie fahren können.
- Jeder Bus befördert 1 Passagier, der nicht in einem Gebäude ist und auf den Bus wartet. Der Passagier wird von der Kreuzung an der eigenen Linie genommen und kommt sofort zum Ziel-Ort an der eigenen Linie, wenn dort das aktuelle Gebäude frei ist. Ist das nicht der Fall, darf der Passagier nicht versetzt werden.
- Ein Punkt wird mit einer Scheibe des Spielers auf der Punktzahl-Insel angezeigt. Ein nachfolgender Spieler mit gleicher Punktzahl legt seine Scheibe auf schon vorhandene drauf.

Neuer Startspieler:



- Wahlwürfel-Setzer erhält den Startspieler-Bus. Falls unbesetzt: Nächster Spieler links = Starter.
- Alle benutzen Wahlwürfel (außer am Bus-Parkplatz) sind aus dem Spiel zu nehmen.
- Eine neue Runde beginnt.

Ende des Spiels:

- SOFORT, wenn letzter Stein von der Uhr entfernt wurde.
- ODER am Ende einer Runde, wenn nur noch 1 Spieler Wahlwürfel hat.
- Es gewinnt die höchste Punktzahl, bei Patt: wer mehr Uhrsteine hat, dann untere Punkt-Scheibe.