

bus

city centre

timetable and route map

October 1999

city transit authority

Első épületek

Mielőtt a játék valóban megkezdődne, először számos épületet fel kell építeni. Háromféle épület létezik:

-  lakóházak
-  irodák
-  vendéglők

Places to visit

A kezdőjátékos először kiválaszt a térképen kettő "1" jelű helyet, melyekre egy-egy épületet épít. Szabadon megválaszthatja, milyen típusú épületeket tesz le. A "2", "3" és "4" jelű helyszínek csak később használhatók a játékban.

Ezután a többi játékos, az óramutató járásával megegyezően haladva kettő-kettő épületet építhet fel, de kizárólag csak az "1" helyszíneken.

Általános szabály az épületek lehelyezésére: minden helyre legfeljebb egy épület kerülhet.

Első vonalak

A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos lerak egy saját színű útvonaljelölőt a város egyik utcájába. Megengedett, hogy valaki útvonaljelölőt tegyen egy olyan utcába, ahol már található másik. Ezek az útvonaljelölők jelzik az első buszvonalakat.

Az utolsó játékos, aki útvonaljelölőt helyezett le (azaz a kezdőjátékos jobb oldali szomszédja), most kibővítheti buszvonálát egy második útvonaljelölő lehelyezésével, az első valamelyik végéhez illesztve.

Ezután az óramutató járásával ellentétes sorrendben a többi játékos is elhelyezi a második útvonaljelölőt. A kezdőjátékos teszi le utoljára a második útvonaljelölőjét. A második útvonaljelölő kijátszásakor be kell tartani a buszvonalt

bővítésére vonatkozó szabályokat, amelyeket később ismertetünk. Ez azt jelenti, hogy nem mindig szabad ezt az útvonaljelölőt olyan utcába helyezni, ahol már van egy.

Amikor minden játékos letett kettő épületet és kettő útvonaljelölőt, a kezdőjátékos elkezdheti az első kört.

Akcióválasztás

Egy kör kettő részből áll. Először minden játékos kiválasztja az akciókat. Ezután a játékosok az akciókat egyenként végrehajtják.

Az akciók a játéktábla akcióterületén vannak feltüntetve. Minden játékosnak körönként legalább kettő akciókat kell választania. A választott akciók maximális számát csak a megmaradt akciójelölők száma korlátozza.

A kezdőjátékos lehelyez egy akciójelölőt a hét akció egyikére. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos egy akciójelölőt helyez le. A lerakás addig folytatódik, amíg mindenki ki nem választott legalább kettő akciókat.

A Busz, az Óra és a Kezdőjátékos akciókat minden körben csak egy játékos választhatja.

A többi akciókat több játékos is választhatja. Az első játékos, aki ilyen akciókat választott, a jelölőt az „A” helyre rakja le, a második a „B”-re, és így tovább. Egy játékos -a fordulójában- ugyanazt az akciókat többször is választhatja.

Ha egy játékos már kettő akciójelölőt lehelyezett, passzolhat mikor sorra kerül. Ez viszont azt jelenti, hogy ezt követően ebben a körben nem rakhat le több akciójelölőt. A játékosok mindaddig az akcióválasztást végzik, amíg az összes játékos nem passzol.

Beep! Beep!

START

A busz egy gyorsan bővülő város tömegközlekedésének fejlesztése. A polgárok el vannak foglalva az ide-oda utazással a lakóházuk, az iroda és (ami a legfontosabb:) a vendéglő között.

Játékosként az a feladatod, hogy kidolgozz egy buszvonalt, amely a lehető legtöbb utast viszi el a kívánt helyre. Ezt úgy teheted meg, hogy új külvárosokat fejlesztesz, melyek új potenciális utasokat vonzanak a városba, kibővíted az autóbuszvonalat és egyre több buszba fektetsz be. De megpróbálhatsz egy kissé korábban szállítani, mint más cégek, és elviheted az utasaikat.

Időnként valami váratlan történik: az idő megáll, és hirtelen a szállítás iránti igény teljesen más lesz. De nem hagyhatjuk, hogy ez túl gyakran megtörténjen, mivel az idő-tér kontinuum megtörik, és az univerzum összeomlik, ezzel véget vetve a játéknak.

Játékelemek



1 játéktábla

125 útvonaljelölő

100 akciójelölő

25 busz

15 utas

5 pontjelölő

5 időkö

90 épületjelölő

1 kezdőjátékos-jelölő busz

Travel essentials

Előkészítés

Helyezzétek az asztalra a játéktáblát. A játéktábla kettő részre osztott: az egyik a várostérkép, míg a másik az akcióterület, melyen 7 akcióhely található. Minden játékos kiválaszt egy színt, és megkapja az adott színben a 20 akciójelölőt, a 25 útvonaljelölőt, az 5 buszt és a pontjelölőt. A pontjelölőt minden játékos tegye a játéktábla győzelmi pontsávjának nulla helyére. Helyezzétek az üveg időköveket a megjelölt helyekre, az óra közelében.

3 játékos mód: csak 4 időkövet használjatok.

Az első játék előtt a műanyag elemek segítségével rögzítsétek a karton óramutatót az órához. A mutatónak kezdő állapotban a lakóházra kell mutatni. Minden játékos rakja le az egyik buszát az akcióterületen, a buszok számára fenntartott helyek egyikére. Helyeztetek négy (egy-egy) utast a Central Parkkal szomszédos körforgalmakba.

Véletlenül sorsoljátok ki a kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékost-jelölő buszt.

Nincs maximuma az akciójelölők számának, amelyet a játékos egy körben felhasználhat, de ha a játékosnak nem marad akciójelölője, akkor (az akciók elvégzése után, a kör végén) számára véget ér a játék. (A megszerzett pontjai megmaradnak. - J.D.)

Akciók végrehajtása

Az akciókat egyenként kell végrehajtani, a játéktábla tetejétől kezdve az aljáig bezárólag, a Vonalbővítéstől a Kezdőjátékos akcióig. Az első, aki egy akciókat végrehajt, mindig az a játékos, aki a sor balszélső jelölője. A Vonalbővítés és az Épületek akciónál ez az utolsó játékos, aki az adott akciókat választotta, míg a Vrrrooom! és az Utasok akció esetében az első. Mindez nyilvánvalóvá válik, ha az akciójelölők a megfelelő pontokra kerülnek.

Egy játékosnak minden választott akciókat a lehetséges mértékben el kell végeznie. Ha egy akció csak részben hajtható végre, akkor azt a lehető legnagyobb mértékben be kell fejezni. A játékosnak nem megengedett az akciókat vagy azok egy részének kihagyása.

Buszok maximális száma

A játék elején minden játékosnak csak egy busza van. Később a játékosok vásárolhatnak új buszokat. A legtöbb, egy játékos birtokában lévő busz darabszáma határozza meg a buszok maximális számát. Minél nagyobb ez a szám, annál több utas, vonalbővítés és épület hozható játékba.

Annak a játékosnak aki elsőként tett akciójelölőt a Vonalbővítés, Utasok és Épületek akciókra (az „A” helyre) végre kell hajtania az akciókat a maximális buszszámig. A következő játékos esetén (akinek a „B” helyen van a jelölője) eggyel csökken ez a szám, és így tovább a további játékosoknál.

Például: egy játékosnak 5 busza van. Az első játékosnak, aki az Épületek akciókat választja öt épületet kell építenie, a másodiknak négyet, és így tovább.

Vegyétek figyelembe, hogy az Építés akciókat a kiválasztásuk sorrendjétől eltérő sorrendben hajtjátok végre!

Vonalbővítés

Minden autóbusz-társaság számára elengedhetetlen, hogy legyen egy jó útvonala. A városvezetés megköveteli, hogy ezek az útvonalak a lehető legkevesebb legyenek átfedésben.

Az első játékosnak, aki a Vonalbővítést választotta (tehát az „A” helyen lévő játékosnak) annyi utcát kell hozzáadnia az útvonalához, mint az aktuális maximális buszszám. A „B” helyen lévő játékosnak eggyel, a „C” helyen lévőnek kettővel kevesebbet kell hozzáadnia, és így tovább. Vegyétek figyelembe, hogy ezeket az akciókat a játékosok fordított sorrend hajtják végre: az „A” helyen lévő játékos lesz az utolsó, aki kibővíti a vonalát. Egy új utca hozzáadásához egy saját színű jelölőt kell az utcára helyezni.

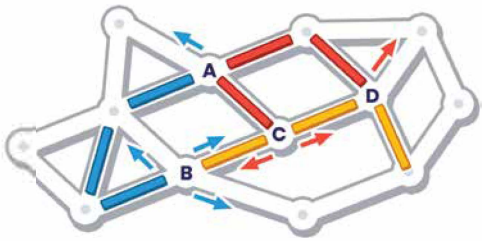
Egy buszvonalt csak a kettő végének egyikéből lehet bővíteni. (Egy akció során akár mindkettőtől. - J.D.) A buszvonalt olyan irányban kell bővíteni, ahol még nincs másik vonal. Nem megengedett egy buszvonalt építése valaki más vonalával párhuzamosan. Kettő kivétel van e szabály alól:

• Ha a buszvonalt az egyik végénél nincsenek üres utcák, akkor kibővítheted a vonalát valaki más vonalával párhuzamosan, amíg üres utcát nem találsz. Szabadon megválaszthatod, hová menj egy ilyen helyzetben, még akkor is, ha ez azt jelenti, hogy három vagy több vonal halad ugyanabban az utcában. A következő kereszteződésnél -ha van, akkor- üres utcában kell folytatni a vonalát.

• Ha a saját vonalad ugyanannál a kereszteződésnél végződik, mint valaki másé, akkor bővítheted a másik játékos vonalával párhuzamosan, még akkor is, ha vannak üres utcák. Ha már kettő vonal van az utcában, akkor mindkettőnek az adott kereszteződésnél kell végződni, hogy velük párhuzamosan építhess. Mindenesetre a következő kereszteződésnél ismét ki kell választania egy üres utcát, ha rendelkezésre áll.

Change here

The journey continues



Példa: Kéknek az A-nál a nyíl irányában kell bővíteni, mert az A kereszteződéstől a többi irányban már vannak buszvonalak, és csak ez az egy út maradt nyitva.

Kék még B-nél bővíthet. Itt a három út bármelyikét választhatja. Noha az egyenesen előre vezető úton egy másik játékos vonala van már, Kék bővíthet azzal a vonallal párhuzamosan. De ha itt Sárga bővít először hálózatot, akkor ez a lehetőség elveszik.

Piros C-nél kiválaszthatja, melyik irányban bővíti. Mivel mindkét út foglalt, ezért szabadon használhatja bármelyiket. Piros azonban nem tud visszafelé menni a saját vonalán.

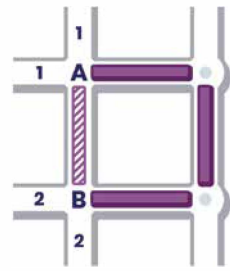
D-nél Pirosnak jobbra felfele kell bővíteni a piros nyíl mentén. Piros nem bővíthet párhuzamosan a sárga vonallal, mert a vonalak végei nem érintik egymást (nem azonos pontban végződnek).

Ha egy játékos kört épít, akkor a vonalának vége annál a kereszteződésnél marad, ahol a kör bezárult. Ez a játékos csak ettől a kereszteződéstől bővíthet, kétféle irányba, mivel mindkettő vonalvég itt van. Mikor egy kört bezársz, vedd el az akciójelölőt az akcióhelyről, és helyezd a kereszteződésre, hogy jelezze a vonalvégek helyét. Ilyen módon minden játékos számára egyértelmű, hogy a jövőben honnan bővíthetsz.

A vonalvégeknek mindig úgy kell lekerülniük, hogy a teljes útvonal egy vonal legyen. Tehát a busznak képesnek kell lennie arra, hogy az egyik vonalvégtől a másikig haladva pontosan egyszer haladjon végig minden utcán.

A játékosoknak a saját vonalukkal párhuzamos vonalbővítés nem engedélyezett.

A táblára helyezett vonaljelölőket soha nem lehet elmozdítani.



Példa: Lila vonaljelölőt fektet az sátrózott utcába, így bezárva egy kört. Lila ezt kétféle módon teheti meg. Lila meghosszabbíthatja a vonalat A-tól B-ig, bezárva a kört B-nél. Ebben az esetben a következő utcának a „2” jelű utcák egyikének kell lennie. Ha Lila egyik utcát sem csatlakoztatja azonnal, akkor B-be kell helyezni az akciójelölőt, hogy mindenki láthassa, Lilának hol kell csatlakoztatnia a következő utcáját.

Lila ahelyett, hogy A-ból meghosszabbítaná a vonalat, bővítheti a vonalat B-től, bezárva a kört A-ban. Most Lila következő utcájának az „1” jelű utcák egyikének kell lennie, és az akciójelölőt A-ban kell elhelyezni.

Buszok

Több busz is lehet egy vonalon. Minél több busz közlekedik a vonalon, annál több utast tudsz elszállítani. Ha sok utast akarsz mozgatni, akkor további buszokat kell vásárolnod.

Az a játékos, aki a Buszok akciót választotta, a készletéből egy buszt helyez az akcióterületen található buszgarázsba. Minden busz a buszgarázsban egy olyan buszt jelent, mely a játékos vonalán közlekedhet. Minden busz fordulónként legfeljebb egy utas szállít.

Fontos, hogy minden játékos ismerje a legtöbb busszal rendelkező játékos buszainak számát. Ha a legtöbb busszal rendelkező játékos újabbat vásárol, akkor a buszok maximális száma azonnal növekszik.

Azoknak a játékosoknak, akik az Utasok vagy Épületek akciót választották, több utast vagy épületet kell kijátszaniuk a körükben..

Utasok

Időről időre új utasok jönnek a városba. Ezek az utasok vonattal érkeznek. A játékosok az Utasok akció kiválasztásával ezeket az utasokat játékba hozhatják.

A Vonalbővítéshez hasonlóan, az első (az A helyen lévő) játékosnak, aki az Utasok akciót választja, ugyanannyi utast kell játékba hoznia, mint amennyi a maximális buszszám. A második játékos eggyel kevesebb utast helyez el, stb.

Az utasokat a kettő vasútállomás egyikére kell tenni:

Vasútállomás

Az utasokat mindkét állomáson elhelyezheted. Az akciót választó játékos buszvonala nem kell az állomáshoz csatlakoznia. Az új utasokat a készletből kell kivenni és az állomásra helyezni. Ha nincs több utas a készletben, akkor nem lehet több utast játékba hozni. Ha valaki továbbra is ezt a akciót választja, akkor semmit sem tehet.

Épületek

A játék során a város folyamatosan bővül. A játékosok új épületeket építhetnek fel. Három típusú épület létezik:

Lakóházak

Irodák

Vendéglők

A vonalbővítéshez és az utasokhoz hasonlóan, az első (az A helyen lévő) játékosnak, aki az Épületek akciót választja, ugyanannyi épületet kell építenie, mint amennyi a maximális buszszám. A második játékos eggyel kevesebb épületet épít, stb.

Vegyétek figyelembe, hogy az akciót választó játékosok fordított sorrendben végzik el az akciójukat, így az a játékos, aki az A helyen van, utolsóként építi fel az épületeit.

Egy épület -a következő szabályok szerint- helyezhető le a térképen bármely rendelkezésre álló (fekete körben lévő számmal jelölt) épülethelyen. Szabadon megválaszthatod, milyen típusú épületet építesz. Eleinte csak az "1" jelű helyeken lehet építeni. Csak az összes "1" jelű hely beépítése után lehet használni a "2" jelű helyeket. Ha mind megtelt, akkor válnak elérhetővé a "3" jelű helyek. A játékosok akkor kezdhetik el használni a "4" jelű helyeket, ha a "3" jelűek is beépültek. Ha nincs több szabad hely, a játék az aktuális kör végén véget ér.

Az óra

Busz városa egy furcsa univerzumban található. Egy örült professzor kifejlesztett egy összetett gépet, amely egy ideig megállíthatja az időt. Ez lehet jövedelmező, de veszélyes is. Ha az időt gyakran megállítja, akkor az idő-tér-folytonosság megszakad, ami drámai következményekkel jár a városra.

Az Óra akciót minden fordulóban csak egy játékos választhatja. Az akció végrehajtásakor ez a játékos dönthet úgy, hogy megállítja az időt. A játékosnak nem kötelező ezt tenni. Ha a játékos leállítja az időt, akkor az időjelző azon az épülettípuson marad, amelyen volt. Ha senki sem választja ezt a akciót, vagy ha a kérdéses játékos úgy dönt, hogy nem állítja meg az időt, akkor az óramutató az óramutató járásával megegyező irányban egy helyet előre lép.

Ha egy játékos megállítja az időt, akkor egy időkövet kell elvennie az órától. A követ meg kell tartania, amely egy mínusz pontnak számít. Ha az Óra akciót választod és hagyod, hogy az idő a saját útját járja, akkor nem kapsz időkövet vagy mínusz pontot. Ha elfogy az időköz az óra mellől, az idő-tér-folytonosság megszakad, és a játék azonnal véget ér. A kör további akciói nem kerülnek lejátszásra. Azonnal számoljátok a pontokat..

Almost there!

Vrrooomm!

A játék célja: közlekedtetni a buszaidat a vonalukon, és minél több utast elszállítani. A Vrrooomm! akció az egyetlen, amely pontokat szerez. A Vrrooomm!-ot választó játékos valamennyi buszát közlekedtetheti. Ezt a következő módon kell végezni.

Minden busz legfeljebb egy utast vihet. Ha csak egy buszod van, csak egy utast szállíthatsz. Az utast abban a kereszteződésben kell felvenni, ahol várakozott, és abban a kereszteződésben kell letenni, ahova menni akar. A buszok csak a saját vonalukon közlekedhetnek. Azok az utasok vagy épületek, amelyek olyan kereszteződésnél vannak, amely nem kapcsolódik a vonaladhoz, nem használhatók.

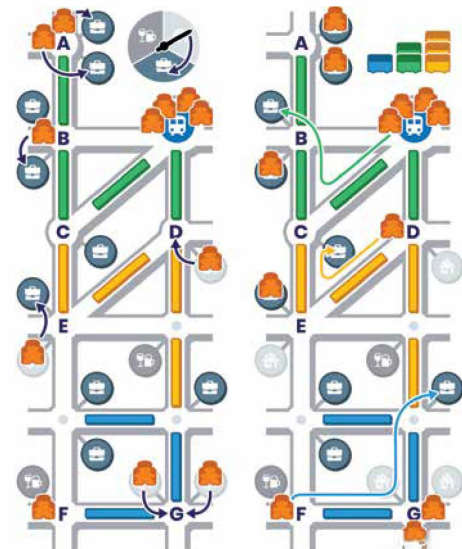
Minden kereszteződésben lehetnek utasok és épületek. Az óra által jelzett napszak függvényében az utasok bizonyos épületekben akarnak lenni: a házukban, az irodájukban vagy a pubban. Minden épületben legfeljebb egy utas lehet. Azok az utasok, akik olyan kereszteződésben vannak, ahol nincs az óra által jelzett épülettípus, el akarnak menni onnan. Annak jelölésére, hogy mely utasok akarnak elmenni, az összes elégedett utast tegyétek a megfelelő épületre.

Csak azokat az utasokat lehet elszállítani, akik el akarnak menni. Az utas elszállításához szükség van egy megfelelő típusú üres épületre. Ennek az épületnek a te vonaladon kell lennie. Minden épületben csak egy utas lehet! Ha nincsenek utasok, akik el akarnak menni, akkor a játékos nem közlekedtetheti a buszát. Ha több utas vagy üres épület található, mint amennyit a játékos használhat, akkor szabadon dönthet arról, hogy mely utasokat vagy épületeket használja. A lehető legtöbb utast kell elszállítanod (szem előtt tartva a rendelkezésére álló buszok számát).

Ha egy játékos többször választja a Vrrooomm! akciót, akkor minden akció végrehajtásakor újra felhasználhatja az összes buszt.

Minden mozgatott utasért egy pontot kapsz.

Ezeket a játéktáblán a győzelmi pontsávon kell számolni. Az első játékos, aki egy bizonyos pontszámot szerez, a jelölőjét a megfelelő helyre teszi. Ha valaki más ugyanannyi pontot ér el, akkor a jelölőjét az ott lévő tetejére helyezi.



Példa: Először az óra (bal oldali ábra). Az idő éjszakáról nappalra vált, így a polgárok az irodákba akarnak menni. Az érthetőség kedvéért: a kereszteződésekben, amelyeknél iroda található, az utasokat az irodá(k)ra kell helyezni (A, B). Az egyik utas E-nél e célból átkel az utcán. A D-nél és G-nél lévő utasok (távoznak a lakóházakból és) el akarnak menni onnan, mert ott nincs iroda.

Aztán Vrrooomm... (jobb oldali ábra). Először a sárga buszok mozognak. Sárgának ugyan három busza van, de csak egy pontot szerezhet. Az egyetlen utas, akit elszállíthat, D-nél van. Az E-nél lévő utas már ott van, ahol lenni akar. Az F, G és az állomás utasai nem a Sárga vonalán vannak. Sárga az utasát D-ből C-be szállítja.

A kettő busszal rendelkező Zöld szintén egy pontot szerez. A C-nél lévő iroda már foglalt, ugyanúgy mint a legtöbb A-nál és B-nél található iroda. Zöld csak egy embert tud elszállítani az állomásról B-be.

Kéknek elegendő utas és szabad iroda van a vonalán, hogy három pontot szerezzen. Kéknek azonban csak egy busza van, ezért csak egy pontot fog szerezni.

Kezdőjátékos és a következő kör

Egy kis plusz figyelemmel némi előnyhöz juthatsz a következő körben. Ennek eléréséhez válaszd a Kezdőjátékos akciót.

Aki ezt az akciót választotta, a következő körben megkapja a kezdőjátékos-jelölő buszt. Ha senki sem választotta ezt az akciót, akkor a kezdő busz az előző kezdőjátékos bal oldalán lévő játékoshoz kerül.

Az összes akció elvégzése után megkezdődik a következő kör. Az összes használt akciójelölőt helyezzedek vissza a dobozba. Ezek többé nem lesznek használva ebben a játékban. Az a játékos, akinél a kezdő busz van, az első akciójának kiválasztásával elkezdheti a következő kört.

Játék vége

A játék háromféleképpen érhet véget:

* A játék azonnal véget ér, amikor az órától az utolsó időkövet elveszik.

* A játék a kör végén ér véget, ha csak egy játékosnak marad akciójelölője a további játékhoz.

* A játék a kör végén ér véget, ha elfogy az üres épülethely.

Aki a legtöbb pontot szerezte, megnyeri a játékot! Minden egyes időköz egy mínusz pontnak számít. Ha a mínusz pontok levonása után kettő,

vagy több játékosnak egyenlő számú pontja van, akkor az nyeri a játékot, akinek a legtöbb időköze van. Ha még ez is egyenlő, akkor az nyer, akinek a győzelmi sávon a pontjelölője az oszlop alján helyezkedik el (az aki ezt a pontszámot korábban érte el).

Travel with 5 friends

Játék 5 fővel

Ha öt fő játszik, több útvonaljelölőt használjatok a Vonalbővítés akcióhoz. Minden játékosnak, aki ezt az akciót választja, hozzá kell adnia (a korábbiakhoz) egy további útvonaljelölőt.

A Vonalbővítés akciót elsőként választó (az "A" helyen lévő) játékosnak annyi utcát kell hozzáadnia az útvonalához, mint az aktuális maximális buszszám plusz egy. A "B" helyen lévő játékosnak annyit kell hozzáadnia, mint az aktuális maximális buszszám, a "C" helyen az aktuális maximális buszszámnál eggyel kevesebbet, stb.

Ez a szabály csak a Vonalbővítés akcióra alkalmazandó.

city transit authority **b**

Készítők

Tervezők: Jeroen Doumen & Joris Wiersinga

Szerkesztés: Travis D. Hill

Illusztrációk: Daan van Paridon

Grafikai tervezés: Thijs van Paridon

Tesztelték (nagyon köszönjük):

Alan How, Bas de Bakker, Ben Baldanza, Blanca van DuIJl, Corné van Moorsel, Gerard Mulder, Koen Haverkort, Leandert van der Meij, Matthias Harde, Mirjam Molenkamp, Pieter SImoons, Ragnar Kempel, Richard Molenkamps, szerzők, kiadók és mások, elnézést, ha elfelejtettünk felvenni a listára.

© 2019 Capstone Games | All rights reserved.

Fordítás és szerkesztés: Németh Attila (2020)

www.splotter.nl
info@splotter.nl

www.capstone-games.com
info@capstone-games.com

@Capstone_Games
/CapstoneGames

