

# GET ON BOARD™

## JÁTÉKSZABÁLY



**Hohó, itt a busz! Kint esik, úgyhogy siess, foglaj helyet!**

**Mint minden utazás során, most is elbűvölnek az utastársaid: turisták, munkások, diákok...**

**Egy darabon mind együtt utaztok, még ha más-más is az úticélotok. Ez a buszjárat igazán különleges!**







## A DOBOZ TARTALMA

- |  |   |
|--|---|
| 1 kétoldalas játéktábla<br>1 London oldal<br>1 New York oldal                | 12 buszjegykártya<br>6 közöscél-kártya<br>10 egyénicél-kártya<br>5 London<br>5 New York |
| 50 kétoldalas játékoslap<br>160 útvonaljelölő<br>5 indulásjelölő<br>5 ceruza | 1 felügyelőfigura   |

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS CÉLJA

12 forduló áll a rendelkezésetekre, hogy ti alkossátok meg a város legjobb buszjáratát. Minden fordulóban fedjete fel egy új kártyát, ami mindnyájatok számára kijelöli, hogy milyen útvonalrendezéseket kell teljesítenetek. Vigyétek el az utasaitokat az úticéljukhoz, kerüljétek el a dugókat és gyűjtsetek annyi győzelmi pontot, amennyit csak tudtok.

## JÁTÉKELEMEK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK


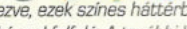
- 1 Válasszatok egy-egy játékoszint és vegyétek magatokhoz a következő játékelemeiteket:  
**32 útvonaljelölő és 1 indulásjelölő.**

*Az útvonaljelölők a térképre kerülnek fel, és kijelölik a buszjárataitokat.*

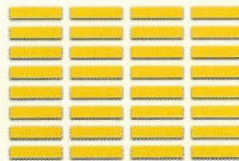
- 2 Vegyetek magatokhoz egy-egy **játékoslapot** és **ceruzát**. Figyeljetez arra, hogy mindnyájatoknak különböző legyen a játékoslapjaitok teteje (a lap többi része ugyanolyan).

*A saját játékoslapotokra tudjátok feljegyezni, hogy az útvonalatokon ki szállt fel a buszotokra és melyik megállóknál állt meg a buszotok. Ezek mind győzelmi pontokat érnek.*

- 3 Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére.  
**2 és 3 fős** játék esetén használjátok a játéktábla **New York** oldalát.  
**4 és 5 fős** játék esetén használjátok a játéktábla **London** oldalát.

A játéktáblán a város különböző utakból álló térképe látható. Minden kereszteződésben egy utas (  ), egy helyszín (  ), vagy zöld lámpa látható. Bizonyos helyszínek meg vannak nevezve, ezek színes háttérben szerepelnek és "látványosság" számítások. A 2 számozott mezőre közöscél-kártyák kerülnek képpel felfelé. A további két mező egyikére a buszjegypakli, a mellette lévő másik mezőre pedig a dobópakli kerül. New York térképén fekete útvonalak is láthatók, ezek az állandó dugókat jelképezik.

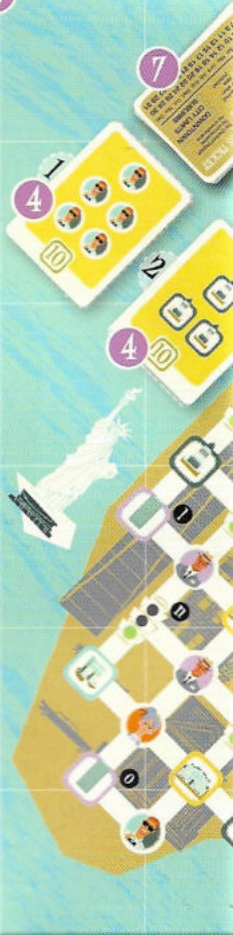
1



2



3





- 4** Keverjétek meg a **6 közöscél-kártyát**, és helyezzetek ezek közül 1-1-et véletlenszerűen a **játéktábla 2 mezőjére**, a sárga oldallal felfelé. A többi kártyát helyezzetek vissza a játék dobozába.

*A közös célok kijelölik, hogy mennyi utast kell felvennetek, vagy melyik helyeken kell megállnotok ahhoz, hogy győzelmi pontokat szerezzetek.*



- 5** Keverjétek meg az aktuális táblaoldalhoz tartozó **5 egyénicél-kártyát**, majd osszátok minden játékosnak **1-1-et képpel lefelé**. A saját egyénicél-kártyátokat nézzétek meg, de egymásnak ne mutassátok meg azokat. A többi kártyát helyezzetek vissza a játék dobozába. Ha kiéleztetebb játékra vágytok, fordítsátok az egyénicél-kártyákat képpel felfelé.

*Az egyéni célok 3 konkrét kereszteződést jelölnek ki, ezeket kell összekötni a buszjáratokkal ahhoz, hogy győzelmi pontokat szerezzetek. Fekete körökkel vannak megjelölve azok a kereszteződések, amiket a pontszerzés érdekében össze kell kötni. A piros körökkel a tájékozási pontok vannak kiemelve.*

- 6** Ha a London oldalon játszatok, keverjétek meg mind a **12 buszjegykártyát**. Ha a New York oldalon játszatok, csak az 1-6 számozású buszjegykártyákat keverjétek meg. Ezt követően osszátok minden játékosnak **2-2 kártyát képpel lefelé**. Nézzétek meg a kapott 2 kártyátokat, majd helyezzetek ezek közül 1-et magatok elé képpel lefelé. Amikor ezzel mindenki végzett, fedjétek fel az előttetek lévő buszjegykártyát. **Helyezzetek a saját indulásjelölőtoket a buszjegykártya számával megegyező kereszteződés közlekedési lámpájára.**

*Az indulásjelölőtök határozza meg, hogy honnan indul a buszjáratotok.*

- 7** Gyűjtsétek össze mind a **12 buszjegykártyát**, keverjétek meg azokat, és alkossátok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktáblán kijelölt mezőn.

*A buszjegykártyák meghatározott számmal és színnel rendelkeznek: A száma kizárólag az előkészületek során van szükség, ezek jelölik ki az indulási pontokat. A buszjegykártyák színének pedig a játék során lesz jelentősége.*

- 8** A legidősebb játékos lesz az első felügyelő, ő vegye maga elé a **felügyelőfigurát**.

*A felügyelőfigura kijelöli a játékosrendet: mindig a felügyelő kezd, a többi játékos pedig az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerül sorra. Minden fordulóban az előző forduló felügyelőjétől balra ülő játékos lesz az új felügyelő.*

LONDON

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK



## A JÁTÉKMENT ÁTTEKINTÉSE

A játék 12 fordulón át tart.  
Minden forduló 4 fázisból áll:

- 1 ÚJ BUSZJEGYEK
- 2 ÚTVONAL KIJELÖLÉSE
- 3 KÖZÖS CÉLOK ELLENŐRZÉSE
- 4 FELÜGYELŐCSERE

### 1 ÚJ BUSZJEGYEK

A felügyelő fedje fel a buszjegypakli felső kártyáját és helyezze azt a dobópaklira képpel felfelé.

Ezt követően mindnyájan jelöljétek be a saját játékoslapotok tetején a kártyával egyező színű két mező egyikét. Csak üres mezőt jelölhettek be. A mező meghatározza az ② ÚTVONAL KIJELÖLÉSE fázis során lehelyezhető útvonal elrendezését, emellett pedig a még jelöletlen mezők megmutatják, hogy a hátralévő körökben milyen útvonal-elrendezések várhatók még.

Folytassátok az ② ÚTVONAL KIJELÖLÉSE fázissal.

PÉLDA



### 2 ÚTVONAL KIJELÖLÉSE

Ebben a fázisban mindnyájan egyszer kerültek sorra. A felügyelővel kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva amikor egy játékos sorra kerül a következő két lépést kell végrehajtania ebben a sorrendben:

- a ÚTVONALJELÖLŐK LEHELYEZÉSE
- b FELSZÁLLÁS A BUSZRA

#### a ÚTVONALJELÖLŐK LEHELYEZÉSE

A játéktáblára a felfedett buszjegyen látható elrendezésben kell útvonalat létrehozni.

Az elrendezés kialakításakor a következő korlátozásokat kell figyelembe venni:

- Egy útra játékosonként csak egy útvonaljelölő kerülhet, de több játékosnak is lehet ugyanazon az úton útvonaljelölője.
- Az útvonalat kötelező **onnan folytatni, ahol az előző fordulóban véget ért**. Az első fordulóban **az indulásjelölőtől kiindulva** kell az útvonalat lehelyezni.
- Csak **annyi útvonaljelölőt** lehet lehelyezni, amennyit a játékoslap a jelölés alapján lehetővé tesz.
- Az aktuális fordulóban lehelyezett útvonaljelölők **csak annyit kanyarodást tartalmazhatnak, amennyit a játékoslap lehetővé tesz**. Kizárólag a kanyarodások számát kell figyelembe venni, az irányukat nem. Az aktív játékos minden alkalommal eldöntheti, hogy melyik irányba kanyarodik (**balra vagy jobbra**). Az aktuális forduló elején az elsőnek lehelyezett útvonaljelölő elkanyarodhat az előző fordulóban utolsónak lehelyezett útvonaljelölőhöz képest, de **ez a kanyarodás nem számít bele a forduló során meghatározott kanyarodásmennyiségbe**.
- Sohasem lehet visszakanyarodni ugyanarra az útra.





## AZ ÚTVONALAK KÜLÖNBÖZŐ ELRENDEZÉSE



### EGYENES ÚTVONAL

Pontosan 1, 2 vagy 3 útvonaljelölőt kell az itt látható módon helyezni. Ha 2 vagy 3 útvonaljelölő kerül egymás után, azok egyenes vonalat kell, hogy alkossanak.



### 1 KANYAR

Pontosan 2 útvonaljelölőt kell helyezni egymásra merőlegesen.

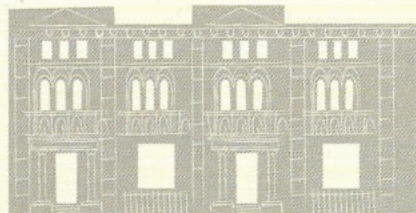


### 2 KANYAR

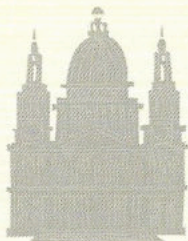
Pontosan 3 útvonaljelölőt kell helyezni, és a szomszédos jelölők egymásra merőlegesek kell, hogy legyenek. A két kanyarodás ugyanolyan irányú [U kanyar] és ellenkező irányú [S kanyar] is lehet.



Ha a játékoslapon a két különböző elrendezés között perjel látható, akkor a két lehetőség közül az egyiket kell kiválasztani.



*PÉLDA: A kördben 3 útvonaljelölőt kell helyezned 2 kanyarral. Úgy döntesz, hogy az itt látható módon helyezed le azokat. Az előző forduló utolsóának lehelyezett útvonaljelölőjéhez képest elkanyarodva helyezed az aktuális forduló első útvonaljelölőjét, ez a kanyarodás azonban nem számít bele a fordulóban kötelező 2 kanyarodásba.*





## KÖZLEKEDÉSI DUGÓK

**KERÜLJÉTEK EL A  
KÖZLEKEDÉSI DUGÓKAT,  
AMENNYIRE CSAK  
LEHETSÉGES.**



Minden alkalommal, amikor az egyik útvonalatok olyan úton halad át, amelyen **egy vagy több másik útvonaljelölő is van**, balról haladva be kell jelölnötök annyi buszt a közlekedési dugó részben (a játékoslap bal alsó része), amennyi útvonaljelölő már szerepel az adott úton a jelölők lehelyezése előtt.

Ezek az útvonalakon kialakult közlekedési dugókat jelképezik, és negatív hatással vannak a játék végi pontszámra.

## NEW YORK

**EGYES UTAKON MINDIG  
DUGÓ VAN.**



Minden alkalommal, amikor az útvonalatok közlekedési dugó zónán (tekete utak) halad át, jelöljétek be **1 további buszt** a közlekedési dugó részben a játékoslapotokon.

**PÉLDA:** Zöld lámpánál fejezed be az útvonaladat, így további 1 útvonaljelölőt helyezhetsz le.



**PÉLDA:** Egy olyan közlekedési dugó zónára helyezed az útvonaljelölődöt, amin már másik 2 játékosnak is van útvonaljelölője. Emiatt 3 buszt kell bejelölnöd a játékoslapodon (1-et a közlekedési dugó zónáért, 2-t pedig az útvonaljelölők miatt).



## ZÖLD LÁMPA

**RÖVIDÍTSETEK LE A VÁRHATÓ  
UTAZÁSI IDŐT A ZÖLD  
LÁMPÁKKAL.**



Amennyiben az aktuális fordulóban olyan kereszteződésben ér véget az útvonalatok, ahol zöld lámpa van, **egy további útvonaljelölővel** hosszabbíthatjátok meg az útvonalatokat a megszokott szabályok betartásával (bármilyen irányban). Ha a hosszabbítás után az útvonalatok ismét egy zöld lámpánál ér véget, akkor ismét egy további útvonaljelölőt helyezhettek le. Az indulásjelölők alatti zöld lámpák a megszokott módon zöld lámpának számítanak.

Ha kifogyátok a jelölőkből és továbbiakra lenne szükségetek, keressetek valamit, amivel helyettesíteni tudjátok őket.



## VISSZAKANYARODNI TILOS

### NEM HATÉKONY AZ OLYAN BUSZJÁRAT, AMI VISSZATÉR ÖNMAGÁBA.

Amikor az útvonalatok másodszor ér ugyanahhoz a kereszteződéshez, a körötök azonnal véget ér, és kiesnek a játékból, a játék végén pedig egyetlen győzelmi pontot sem szereztek. Az útvonaljelölőtek a játéktáblán maradnak.

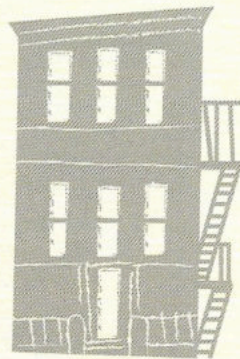
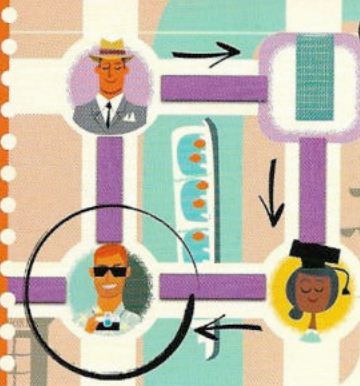
### EGYENESEK ÉS KANYAROK

Amennyiben az aktuális útvonal elrendezése nem teszi lehetővé, hogy a meghatározott mennyiségű útvonaljelölőt lehelyezzétek, vagy ütközik a stratégiátokkal, növelhetitek vagy csökkenthetitek a szükséges kanyarok számát.

Ehhez be kell jelölnötek a **kanyarodási zónákban** balról az első mezőt (a játékoslapon a jobb felső részen, piros háttérrel). Minden itt bejelölt mezőért **egy kanyar egyenessé módosítható, vagy egy egyenes kanyarrá változtatható.** A körben lehelyezendő útvonaljelölők száma ezáltal nem változik, ezen semmilyen módon nem lehet változtatni.

Ebben a zónában legfeljebb 5 mezőt lehet bejelölni. Amikor valaki már az összes mezőjét bejelölte és az útvonalat nem tudja a meghatározott elrendezésben lehelyezni, mert az útvonala letérne a térképről (és nem azért, mert ugyanazt a kereszteződést érné el másodszor), kezelje a teljes elrendezést: egyetlen útvonaljelölőből álló egyenesként.

*PÉLDA: Az útvonalad egy olyan kereszteződéshez ért, amelyen már áthaladtál korábban, így kiesel a játékból.*



Miután egy játékos a körében az összes szükséges útvonaljelölőt lehelyezte, következik a  
1 FELSZÁLLÁS A BUSZRA lépés.

*PÉLDA: Az útvonalad egy olyan kereszteződéshez vezetne, amelyen egyszer már áthaladtál. Ugy döntesz, hogy egy további kanyart teszel a körödben, ezért a kanyarodási zónádban bejelölsz egy mezőt. Ezzel mind a kereszteződést, mind a kiesést elkerülöd.*





## b FELSZÁLLÁS A BUSZRA

Minden olyan utas vagy helyszín után, amit az aktuális fordulóban az **ÚTVONAL KIJELÖLÉSE** során elértetek, érvényesítetek a hozzájuk tartozó hatásokat, ezek leírását a 8., 9., 10. oldalon találjátok.

Egyes kereszteződésekben 2 utas is van. Amikor ilyen kereszteződést értek el, érvényesítetek mindkét utas hatását.



- 1 Azonnal jelöljétek be főntről az első üres mezőt a játékoslapotokon. Ha már az összes mezőt bejelöltétek, nem történik semmi.



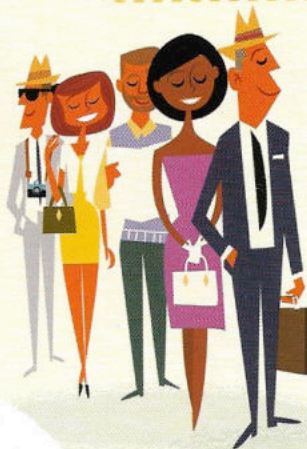
VAGY



- 2 Azonnal jelöljétek be az egyik egyező mezőt a játékoslapotokon. Ha már az összes választható mezőt bejelöltétek, nem történik semmi.

**Óvatosan!** Az alsó sorban látható 3 csak a bónusz felhasználásával jelölhető be, ezzel tulajdonképpen szakmai gyakorlatot biztosítva a diákoknak.

Példa: Eléred a mezőt, ezért bejelölisz 1 mezőt.







VAGY



Azonnal jelöljétek be a játékoslapotokon a felső sorban balról az első vagy mezők egyikét, amelyik mellett nem parkol busz (azaz jobbról az első mezőn nincs szám). Ha az adott sorban már minden mezőt bejelöltetek, vagy minden sorban busz parkol, nem történik semmi.



- Ha -t értek el, nézzétek meg az utolsónak bejelölt helyét, ha pedig vagy -t értek el, akkor az utolsónak bejelölt -t helyét kell megvizsgálni felülről haladva abban a sorban, ahol nem parkol busz (azaz jobbról az első mezőn nincs szám). Az elért pontszám a kijelölt oszlop alján látható. Írjátok le ezt az elért pontszámot az adott sor végére, jobbról az első mezőre, ezzel jelezve, hogy itt most már busz parkol.
- Az a buszparkolás során **bónusz utast** is biztosít az adott oszlop alján látható szimbólum alapján. Ilyenkor jelöljétek be a **bónuszban szereplő utast** a szokott szabályok szerint. Ha 1 -t jelöltök be ilyen módon, jelöljétek be a 3. sor egyik mezőjét: **ők gyakoronokok és csak ilyen módon lehet bejelölni őket.**
- Végül pedig firkáljátok ki az összes -t vagy -t az aktuális sorban, amit a busz leparkolása előtt nem sikerült bejelölni. Legközelebb, amikor ugyanilyen típusú mezőt jelöltök be, használjátok a következő sort.
- Ha egyetlen -t vagy -t sem jelöltök be fentről az első sorokban mielőtt a busz leparkolna, **nem történik semmi.**

PÉLDA:

- Egy -t értél el, amivel -t tudsz az aktuális sorban bejelölni.
- A sor végére 4-est kell írnod, majd be kell jelölnöd a következő elérhető -t.
- Végül firkáld ki a sorban az utolsó -t, ezzel is jelezve, hogy a busszal leparkoltál.



Ezt követően a -t érted el, és 3 van bejelölve az aktuális sorokban.

- Jelöld be az épületpissal megegyező 3 mező egyikét.
- A sor végére 9-est kell írnod.
- Végül firkáld ki a sorban az utolsó -t, ezzel is jelezve, hogy a busszal leparkoltál.






Ez a két közöscélkártya meghatározza, hogy 3 -en vagy 3 -en kell megállni. Ha ezeknek a céloknek az egyike játéknban van, minden alkalommal, amikor az adott helyszínt elérték, jelöljétek be a hozzá tartozó mezők egyikét, attól függetlenül, hogy milyen utasok vannak a buszotokon. **A játékoslapotoknak ez a része kizárólag arra szolgál, hogy számon tartsátok, hányszor érték el az adott helyszíneket.**



- ★ Times Square ★
- ★ Piccadilly Circus ★
- ★ Columbia ★
- ★ King's College ★
- ★ Guggenheim ★
- ★ Buckingham Palace ★
- ★ Wall Street ★
- ★ City of London ★



Mindkét térképen négy-négy helyszín van (típusonként egy), amik olyan látványosságokat jelképeznek, amiket érdemes meglátogatni. Minden helyszínnek színes háttérben csillaggal megjelölt neve van.

Amikor elértek egy ilyen helyszínt, írjátok a csillagos mezőbe a már bejelölt, ugyanolyan színű utasok számát.


A turistáknak két mezőjük van: a világoskék a  látványossághoz tartozik, a sötétkék pedig a  látványossághoz. A  szimbólumot kizárólag a végső pontozás során kell figyelembe venni (lásd 12. oldal).

PÉLDA: 4 bejelölt  mezővel éred el a Columbia Egyetemet, így 4-es számot írsz a csillagos, sárga mezőbe.



PÉLDA: 2 bejelölt  mezővel éred el a Times Square-t, így 2-es számot írsz a csillagos, világoskék mezőbe. Később 5 bejelölt  mezővel éred el a Guggenheim Múzeumot, így 5-os számot írsz a csillagos, sötétkék mezőbe.



Amikor játékosrendben mindnyájan végeztetek az útvonaljelölőitek játéktáblára helyezésével, és bejelöltetek minden megfelelő mezőt a játékoslapotokon, folytassátok a  közös célok ellenőrzése fázissal.





### 3 KÖZÖS CÉLOK ELLENŐRZÉSE

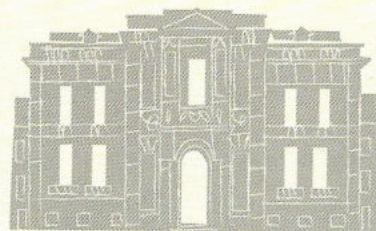
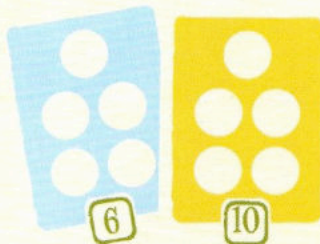
Ellenőrizték le, hogy teljesítették-e a fordulóban az egyik közös célt, figyelembe véve az alábbiakat:

**Minden közös célt több játékos is teljesíthet, de egy játékos egy célt csak egyszer teljesíthet.**

Ha egy vagy több játékos ugyanabban a fordulóban teljesít egy sárga közös célt, mindnyájan megkapják a 10-10 győzelmi pontot, amit a játékoslapok bónusz zónájában kell feljegyeznetek. **Ezt követően a teljesített közöscél-kártyát át kell fordítani a kék oldalára.**

Amikor egy vagy több játékos kék közös célt teljesít, **mindnyájan 6-6 győzelmi pontot kapnak**, ezt a játékoslapjuk bónusz zónájában kell feljegyezniük. A közöscél-kártya a játék végéig a kék oldalával felfelé marad a játéktáblán.

Ezután következik a 4 felügyelőcsere fázis.



### 4 FELÜGYELŐCSERE

Ha a 12. forduló végén jártok (azaz a buszjegypakli üres), a játék végi pontozás következik.

Egyéb esetben a játékos, akinél a felügyelőfigura van, adja azt tovább a tőle balra ülő játékosnak, majd új forduló kezdődik.



*PÉLDA: Ebben a fordulóban az 5. is felszáll a buszodra. A hozzá tartozó közös célt már egy másik játékos teljesítette az előző körben, így 6 győzelmi pontot tudsz feljegyezni a játékoslapodra.*



### IMPRESSZUM

Tervező: Saashi  
Illusztrátor: Monsieur Z  
Projektmenedzser: Xavier Taverne  
Látványtervező: Vincent Mougenot  
Szerkesztő: Xavier Taverne  
Fordító: Danni Loe  
Lektor: William Niebling



Saashi & Saashi



Kövess minket



WWW.IELLO.COM

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)





## A JÁTÉK VÉGE

Számoljátok össze a pontjaitokat az alábbiak alapján:

- 1 Számoljátok össze az összes elveszített pontokat a **kanyarodás zóna** bejelölt mezőjénél.
- 2 Számoljátok össze a pontjaitokat, amiket a bejelölt mezők alapján szereztek.
- 3 **Szoroztatók össze** a saját játékoslapotokon a bejelölt mezők számát a bejelölt mezők számával. Majd adjátok hozzá ezt a számot a sárga látványosság által szerzett győzelmi pontokhoz.

A és zónák esetében kövessétek az alábbi lépéseket:

- 4 A látványosság esetében hasonlítsátok össze a 2 látványosság mezőben látható értéket. A 2 érték közül a nagyobb értékkel megegyező számú győzelmi pontot kaptok. Írjátok le ezt a pontszámot a relációs jelet tartalmazó mezőre.
- 5 A parkoló buszok mindegyike annyit ér, amennyit a játék során feljegyeztetek.
- 6 Azok a buszok, amikkel nem parkoltatok le (azaz azok a sorok, amelyeknek a végén nincs pontszám) fele annyi pontot érnek (lefelé kerekítve), mint amennyit akkor értek volna, ha a utasokkal -t vagy -t értek el, illetve ha utással a -t értek el.
- 7 Adjátok össze a jobb oldali oszlopban a 4 mező értékét.

- 8 Adjátok össze a játék során a közös célok által szerzett pontjaitokat.
- 9 Ellenőrizték le az egyéni célokat: ha a saját cél tekintetében a fekete körökkel jelölt 3 kereszteződés mindegyikét sikerült összekötni (bármilyen sorrendben), kaptok 10 pontot. Ha nem, akkor egyáltalán nem kaptok pontot az egyéni célokért.
- 10 Adjátok össze az összes, közlekedési dugó miatt elveszített pontokat.
- 11 A játékoslapok jobb alsó sarkában összesítsétek mind a 8 részeredményt (a zónák jobb alsó sarkában látható + és - jelölésű mezők). Ez a végső pontszámotok.

A legtöbb győzelmi pontot elérő játékos a játék nyertese. Döntetlen esetén az érintettek osztoznak a győzelmen.



Ha elfogy a játékoslapotok, a következő honlapon letölthetitek a pdf verziót:  
[reflexshop.hu/get-on-board-magyar/GOB\\_London-NewYork\\_Score-pad\\_Light.pdf](http://reflexshop.hu/get-on-board-magyar/GOB_London-NewYork_Score-pad_Light.pdf)

