

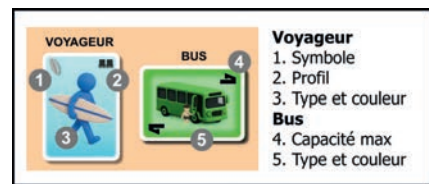


BUT DU JEU

Transporter dans des bus un maximum de voyageurs en respectant leur destination (couleur) et leur profil (icônes) pour marquer le plus de points en deux manches.

MATERIEL

- 16 cartes Bus : 4 Bus par couleur, un de 3, deux de 4, un de 5 places.
- 56 cartes Voyageurs : 14 Voyageurs par couleur, 5 Anonymes, 9 spéciaux.
- 8 aides de jeu.

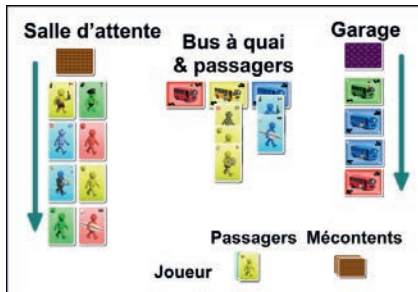


INSTALLATION

Bus : mélangez les 16 cartes Bus. Distribuez 2 cartes Bus à chaque joueur, cachées, qu'il prend en main. Formez sur la table une colonne de 4 cartes Bus visibles. Derrière, placez la pile face cachée des Bus restants.

Voyageurs : mélangez les 56 cartes Voyageurs. Distribuez 7 cartes Voyageurs à chaque joueur, cachées, qu'il prend en main. Formez sur la table deux colonnes de 4 cartes Voyageurs visibles. Derrière, placez la pile face cachée des Voyageurs restants.

Le joueur qui prend le plus souvent le bus est désigné comme 1er joueur. La partie peut commencer !



Disposition générale

Sur les côtés de la table, les 2 colonnes de Voyageurs forment la Salle d'attente, et la colonne de Bus forme le Garage. Au cours de la partie, les Bus "à quai", c'est-à-dire ayant ou pouvant embarquer des Voyageurs, seront placés au centre de la table.

Les Voyageurs embarqués seront placés en dessous de la carte Bus correspondante.

Chaque joueur gardera devant lui une pile face visible de ses Passagers (ses Voyageurs transportés) et une pile face cachée de ses Mécontents.

TOUR DE JEU

A son tour, un joueur doit choisir un (et un seul) Bus Actif :

- en posant un Bus de sa main à quai **ou**
 - en désignant un Bus déjà à quai.
- S'il choisit un Bus déjà à quai, il devra pouvoir y faire embarquer au moins 1 Voyageur (de la Salle d'Attente ou de sa main, peu importe).
- Sinon, c'est interdit, et il doit mettre un bus de sa main à quai.

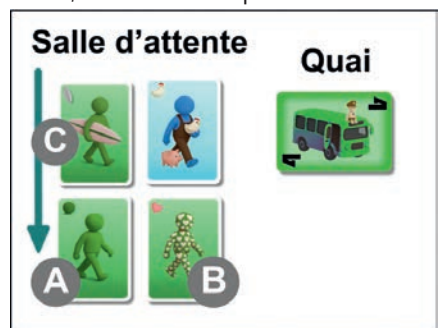
Le joueur suit ensuite strictement cet ordre :

1 La Salle d'Attente

le joueur doit faire embarquer dans le

Bus Actif tous les Voyageurs accessibles de la Salle d'attente, de même couleur que le bus Actif.

Un voyageur est accessible s'il est en tête de sa colonne. S'il y a plusieurs possibilités, le joueur peut choisir dans quel ordre il embarque ces Voyageurs. Si le Bus devient plein, c'est-à-dire si sa capacité est atteinte, l'embarquement s'arrête, et le bus part (voir plus loin). Sinon, le bus reste à quai.



Aline a posé à quai le bus vert. Elle doit tout de suite faire entrer les Voyageurs verts accessibles de la Salle d'Attente. Elle peut choisir d'embarquer d'abord A, puis C devenu Accessible, puis B. Ou A-B-C, ou B-A-C.

2 Les Voyageurs en main

Le joueur peut ensuite, s'il le souhaite, embarquer dans le Bus Actif (s'il n'est pas déjà parti bien sûr !), un ou plusieurs Voyageurs de sa main, de la couleur du Bus, dans l'ordre de son choix. De la même façon, dès que le Bus est plein, il part. Sinon, il reste à quai.

3 Pénalité

Si un joueur a mis un bus à quai et n'y a fait embarquer pendant son tour aucun Voyageur, ni de la Salle d'attente ni de sa main, il est pénalisé : il doit choisir une carte Voyageur de sa main et l'ajouter à sa pile de Mécontents.

4 Compléter sa main

Le joueur termine son tour en complétant sa main à exactement 7 Voyageurs et 2 Bus. Il peut seulement prendre des Voyageurs accessibles de la Salle d'Attente et le Bus accessible du Garage (s'il reste des cartes bien sûr).

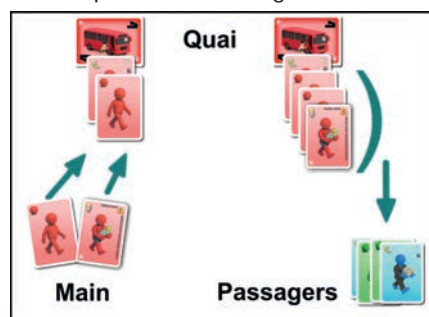
5 Salle, Garage, joueur suivant

Les cartes de chaque colonne de la Salle d'attente et du Garage sont glissées vers l'avant et complétées à l'arrière depuis leur pile respective (colonne de gauche d'abord). Le tour passe au joueur suivant dans le sens horaire.

DEPART D'UN BUS

Dès qu'un bus est plein, il part. Peu importe qui a embarqué les Voyageurs auparavant : c'est toujours le joueur en cours qui complète le Bus qui le récupère.

Le joueur prend tous les Passagers du bus : il les place face visible devant lui dans la pile de ses Passagers.



Ce bus rouge attend à quai avec 2 passagers placés par un autre joueur à un tour précédent. Annie désigne ce bus comme actif. Elle y ajoute les 2 passagers de sa main. Le bus atteint sa capacité de 4, il est plein et part. Annie gagne les 4 passagers dans sa pile.

S'il y a des Mécontents, il les place face cachée devant lui, en travers, dans la pile de ses Mécontents. Le Bus parti est mis de côté, hors jeu mais visible : il pourra peut-être revenir avec la Star. Tant qu'un bus n'est pas plein, ou est "bloqué", il reste à quai.

FIN DE JOURNÉE & SCORE

La journée (la manche) s'arrête :

- si le Garage des Bus est vide et qu'un joueur ne peut ni poser un Bus ni faire embarquer un Voyageur (il le prouve en montrant sa main). *Dans ce cas, tous les autres joueurs peuvent encore jouer une fois avant la fin de la manche.*
- dès qu'un joueur n'a plus aucune carte en main. *Dans ce cas, la manche s'arrête immédiatement. Notez que ce cas peut survenir après qu'un joueur a déclenché la fin de manche en ne pouvant pas jouer.*



Le Garage est vide. Aline ne peut choisir comme Actif aucun Bus vert à quai pour faire embarquer des Voyageurs de la Salle d'Attente. En main, Aline n'a plus de Bus à poser. Elle n'a pas de Voyageur bleu / il n'y a pas de Bus vert ni jaune à quai / son Surfeur, qui prend 2 places, dépasserait la capacité du Bus rouge. Elle ne peut pas jouer. Elle montre son jeu. La fin de manche est déclenchée.

Score

Chaque joueur calcule alors son score.

- Passager : + 1
- 2 Amoureux de même couleur : bonus +4
- Mécontent : -1
- Voyageur restant en main : -1
- Bus en main : - la capacité du bus

Les Bus de nuit

Si un joueur termine sans cartes en main, il ajoute à son score 1 point par passager encore dans les bus à quai, sans tenir compte de leur profil.

Seconde journée

On refait toute l'installation comme au début. Le joueur qui a le meilleur score est le 1^{er} joueur (égalité : le plus jeune). Après les deux manches, le joueur qui a le plus haut score total est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de Passagers qui l'emporte. Sinon, serrez-vous la main !

PROFILS DES VOYAGEURS

Chaque Voyageur a son Profil.

Il doit s'appliquer dès qu'il embarque dans un Bus, instantanément, avant le Voyageur suivant, que le Voyageur vienne de la Salle d'attente ou de la main du joueur.



L'ANONYME
Il prend 1 place, c'est tout.



LE SURFEUR
Il prend 2 places (une pour sa planche).



LES AMOUREUX
Ils voyagent obligatoirement dans le même bus. Un amou-

reux seul peut monter dans un bus, mais ce bus, même plein, ne partira pas sans que sa moitié soit aussi à bord. Le bus est bloqué et reste à quai. *(ce n'est pas toujours définitif : le profil d'autres voyageurs peut permettre de les réunir, de débloquent le Bus....)*



LE GENERAL
Il réquisitionne le Bus, qui part aussitôt, exactement comme s'il était plein. Un Amoureux seul à bord part avec le Bus, mais comme Mécontent.



LE BEBE
Salle d'attente : un Bébé dans la Salle d'attente est aussitôt placé en tête de sa colonne. Main du joueur : pas de règle spéciale si le joueur fait embarquer le Bébé pendant son tour. Mais, pendant le tour d'un autre joueur, il peut crier "Bébé" ! s'il a en main le Bébé de la couleur du Bus Actif. Tout s'interrompt (même la Salle d'attente) et le Bébé embarque aussitôt. Si un Voyageur était en train d'embarquer, le Bébé prend sa place : le Voyageur retourne d'où il venait, dans la Salle d'attente ou dans la main du joueur en cours. Puis l'embarquement peut continuer. *Attention : si le Bébé remplit le Bus, c'est toujours le joueur en cours qui récupère quand même le Bus.*



LA STAR
Au tout début de son tour, avant toute autre action, le joueur peut jouer la Star depuis sa main pour appeler à quai un bus de sa couleur, n'importe quel Bus du Garage, ou même un Bus déjà parti. La Star y embarque aussitôt, c'est le Bus Actif. Sinon, la Star se joue normalement.



L'IVROGNE
Si un Bus part avec l'Ivrogne à bord, le joueur transforme 2 de ses Passagers (au choix) en Mécontents.



LE ROUTARD
Il peut embarquer dans n'importe quelle couleur de Bus. S'il est accessible en Salle d'Attente, il doit embarquer.



LE CORRUPTEUR
Le joueur en cours peut aussitôt échanger un Voyageur de sa main :

- avec tout Voyageur de la Salle d'attente, accessible ou non, sans restriction de couleur
- ou avec un Passager (pas lui-même !) de n'importe quel bus à quai, en respectant obligatoirement la couleur de ce Bus. Cet échange peut provoquer le départ immédiat de ce Bus.

VARIANTE EN EQUIPE

A 4 joueurs, vous pouvez former 2 équipes de 2 joueurs, placés en alternance autour de la table. Appliquez les règles standard. Chaque joueur de l'équipe a son propre décompte de score. L'équipe qui gagne a le plus haut total des 2 scores cumulés.

Remerciements

A Charles, David, Mélanie, Nadège, Perrine, Pierre, Salvi, Vincent.
Et à Laurence et Aurélien.

Édité par Spiel-ou-Face
64 boulevard de la Villette
75019 Paris
www.spiel-ou-face.eu
Whatsapp/Mob +33689105929



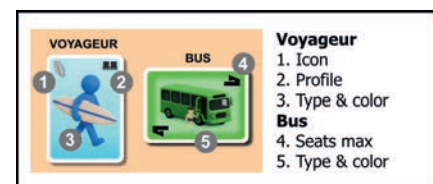


GAME OBJECTIVE

Transport as many passengers as possible in buses, respecting their destination (colour) and their profile (icons), to score the most points in two rounds.

COMPONENTS

- 16 Bus cards : 4 Buses in each color, one of 3, two of 4, one of 5 seats
- 56 Travelers cards : 14 Travelers in each color, 5 Anonymous, 9 specials
- 8 aides de jeu.



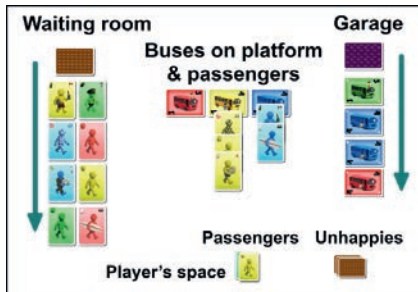
GAME SETUP

Buses : Shuffle the 16 Bus cards.

Deal 2 Bus cards face down to each player. Place a column of 4 Bus cards face up on the table. Behind this column, place the remaining Bus cards face down.

Travelers : Shuffle the 56 Traveler cards. Deal 7 Traveler cards face down to each player. Arrange two columns of 4 Traveler cards face up on the table. Behind these, place the remaining Traveler cards face down.

The player who takes the bus most often is designated as the first player. The game can begin!



General arrangement

On either side of the table, the two columns of Travelers form the Waiting Room, and the column of Buses forms the Garage.

During the game, Buses that are at the platform, meaning those that have or can pick up Passengers, will be placed in the center of the table.

Passengers that have boarded will be placed below their corresponding Bus card, their icon remaining visible. Each player will keep one face-up pile of their Passengers (their transported Passengers) and one face-down pile of their Unhappy in front of them.

GAME TURN

In turn, a player must choose one (and only one) Active Bus by:

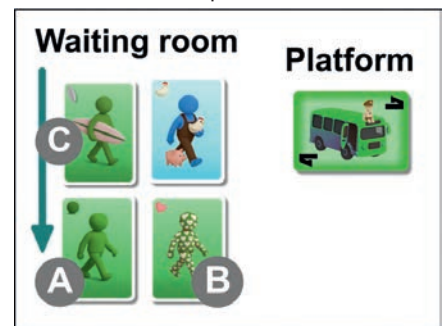
- placing a Bus from his hand at the platform
- or
- choosing a Bus already at the platform

If he chooses a Bus already at the platform, he must be able to board at least 1 Traveler (from the Waiting Room or from his hand, it doesn't matter). Otherwise, it's forbidden! And he must place a Bus from his hand at the platform. The player then strictly follows this order:

1 The Waiting Room

The player must board the Active Bus

with all accessible Travelers from the Waiting Room, of the color of the Active Bus. A Traveler is accessible if they are at the front of their column. If there are multiple possibilities, the player can choose the order in which they board these Travelers. If the Bus becomes full, meaning its capacity is reached, boarding stops and the bus departs (see below). Otherwise, the bus remains at the platform.



Aline has placed the green Bus at the platform. It's the Active Bus. She must immediately get the accessible Green Travelers from the Waiting Room onto this Bus. She can choose to board first A, then C (now Accessible), then B. Or A-B-C, or B-A-C.

2 The Travelers in hand

The player can then, if they wish, board the Active Bus (if it hasn't already left full!) one or more Travelers from their hand, of the same color as the Bus, in any order they choose. Similarly, as soon as the Bus is full, it departs. Otherwise, it remains at the platform.

3 Penalty

If a player has placed a bus at the platform and has not had any Traveler board it during their turn, either from the Waiting Room or from their hand, they are penalized: they must choose a Traveller card from their hand and add it to their pile of Unhappies.

4 Complete your hand

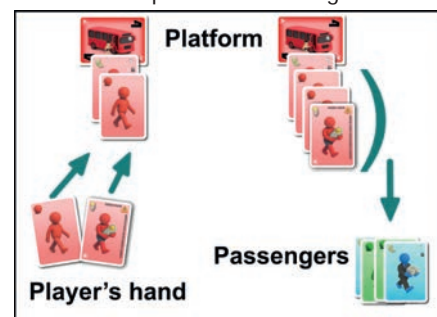
The player ends their turn by replenishing their hand to exactly 7 Travelers and 2 Buses. They can only take Travelers available from the Waiting Room and the Bus available from the Garage (if there are any cards left, of course).

5 Next player

The cards in each column of the Waiting Room and the Garage are slid forward and completed from their respective piles at the back (leftmost column first). The turn then passes to the next player clockwise.

BUS DEPARTURE

As soon as a bus is full, it leaves. It doesn't matter who boarded the Passengers before: it's always the current player who fills the bus who picks it up. The player takes all the Passengers from the bus: he places them face up in front of him in the pile of his Passengers.



This red bus is waiting at the platform with 2 Passengers placed there by another player on a previous turn. Annie designates this bus as active. She adds 2 Passengers from her hand. The bus reaches its capacity of four, it is full, and departs. Annie places the 4 passengers in her pile.

If there are Unhappies, he places them face down in front of him, on the pile of his Unhappies. The Bus that has left is set aside, out of play, but still visible: it might return with the Star (see below). Note : as long as a bus isn't full, or is blocked, it remains at the platform.

END OF THE DAY & SCORING

The day (the round) ends:

- if the Bus Garage is empty and a player cannot place a Bus or have a Passenger board (they prove this by showing their hand).
In this case, all other players can still take one more turn before the end of the round.
- as soon as a player has no more cards in hand.
In this case, the round ends immediately. Note that this can happen after a player has triggered the end of the round by being unable to play.



The Garage is empty. Aline cannot choose any Green Buses at the dock as Active to pick up Travelers from the Waiting Room. Aline has no Buses left to place. She cannot board any Passengers from hand : she has no Blue Passengers / there are no Green or Yellow Buses at the platform / her Surfer, which takes up 2 seats, would exceed the capacity of the Red Bus. She cannot play. She reveals her hand. The end of the round is triggered.

Scoring

Each player then calculates their score.

- Passenger: +1
- 2 Lovers of the same color: +4 bonus
- Unhappy: -1
- Traveler remaining in hand: -1
- Bus in hand: - the Bus capacity

Night Buses

If a player finishes with no cards in hand, they add 1 point to their score for each Passenger still on the buses at the platform, regardless of their profile.

Second day

We set everything up again, just like at the beginning. The player with the highest score is the first player (tie: the youngest). After two rounds, the player with the highest total score is the winner. In case of a tie, the player with the most Passengers wins. Otherwise, shake hands!

TRAVELER PROFILES

Each Traveler has their own Profile. It must be applied as soon as they board a Bus, instantly, before the next Traveler, whether the Traveler comes from the Waiting Room or from the player's hand.

- THE ANONYMOUS**
It takes up 1 seat, that's all.
- THE SURFER**
It takes up 2 seats (one for his board).
- THE LOVERS**
They must travel on the same Bus. A single lover can board a

Bus alone, but even if it's full, the Bus won't leave unless their partner is also on board. The bus will then remain at the platform, stuck.
(This is not always definitive: the profile of other travelers may allow lovers to be reunited, to unblock the bus, etc...)

THE GENERAL
He appropriates the Bus, which departs immediately, exactly as if it were full. A lone Lover on board will be picked as Unhappy.

THE BABY
Waiting Room: a Baby arriving in the Waiting Room is immediately placed at the head of its column. Player's Hand: there are no special rules if the player boards the Baby during their turn. However, during another player's turn, they can shout «Baby!» if they are holding the Baby of the same color as the Active Bus. Everything stops (even the Waiting Room) and the Baby boards immediately. If a Traveler was boarding, the Baby takes its place: the Traveler returns to where it came from, either to the Waiting Room or to the current player's hand. Then boarding can continue. Warning: if the Baby fills a Bus, it is still the player in turn who gets the Bus.

THE STAR
At the very beginning of their turn, before any other action, the player can play the Star card from their hand to call a bus of their color to the dock : any bus from the Garage, or even a bus that has already departed. The Star card immediately boards the bus; this becomes the Active Bus. In all other cases, the Star card is played normally.

THE DRUNKARD
If a Bus leaves with the Drunkard on board, the player transforms 2 of the Passengers (of their choice) of the departing Bus into Unhappy.

THE BACKPACKER
He can board a Bus of any color. If he is accessible in the Waiting Room, he must board.

THE CORRUPTER
The current player can (if he wishes) immediately exchange a Traveler card from their hand:
- with any Traveler in the Waiting Room, accessible or not, without any color restrictions
- or with a Passenger (not themselves) from any Bus at the platform, provided that the exchange matches the color of that Bus. This exchange may cause that Bus to depart immediately.

TEAM VARIANT (4 players)

With 4 players, you can form 2 teams of 2 players, who take turns sitting around the table. Apply the standard rules. Each player on the team has their own score. The winning team has the highest total of the two combined scores.

THANKS TO...

Charles, David, Mélanie, Nadège, Perrine, Pierre, Salvi, Vincent.
And Laurence & Aurélien.

Published par Spiel-ou-Face
64 boulevard de la Villette
75019 Paris
www.spiel-ou-face.eu
Whatsapp/Mob +33689105929

