

# BUS

Tûûûû ! Tûûûû ! Bus est un jeu sur le développement du transport public dans une ville en pleine croissance. Les citoyens sont continuellement partagés entre leurs maisons, leurs bureaux et plus important encore : le pub ! Boulot, bistrot, dodo !

Votre tâche sera de développer une ligne de bus et de satisfaire le plus de passagers possibles en les conduisant aux bons endroits. Vous le ferez en agrandissant votre ligne de bus, en participant à la construction de nouveaux quartiers et en attirant des nouveaux passagers vers la ville, tout en investissant dans un nombre croissant de bus ! Mais vous pouvez aussi essayer d'être juste plus rapide que les autres et de leur voler leurs passagers. Premier arrivé, premier servi !

De temps en temps, quelque chose d'imprévu peut arriver, le temps s'arrête et la demande des transports peut changer complètement... mais il ne faut que ça arrive trop souvent, le continuum espace-temps pouvant être rompu et l'univers s'effondrer, ceci arrêtant le jeu !

Contenu :

- Carte de la ville
- Plateau d'actions
- Bâtonnets en 5 couleurs (28 dans 3 couleurs différentes et 18 dans chacune des autres couleurs).
- Cubes en 5 couleurs (21 de chaque).
- Marqueurs de score en 5 couleurs (1 de chaque)
- Pions bâtiments (maisons, bureaux et pubs)
- 15 passagers hollandais
- 5 pierres de temps
- un marqueur de temps en bois (bâtonnet blanc)
- Bus avec son socle

## Mise en place :

Placez le plateau représentant la ville au milieu de la table et le tableau des actions à côté du plateau. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 21 cubes d'action et les marqueurs de ligne (bâtonnets) de sa couleur. Lorsque l'on joue à 3 joueurs, utilisez les couleurs avec le plus grand nombre de bâtonnets. Les pions ronds, utilisés pour indiquer le score, sont placés sur l'île numérotée 0. Placez les pierres en verre aux emplacements indiquées à côté de l'horloge : si vous jouez à 3 joueurs, utilisez 4 pierres, et à plus de 3 joueurs, les 5 pierres. L'indicateur du temps (en bois) est placé de manière à pointer la case « maison » sur l'horloge. Chaque joueur place un de ses cubes d'action sur le parking du plateau d'actions. Placez 4 passagers dans le centre de la ville, un sur chaque carrefour marqué d'un point violet.

Détermination du premier joueur : prenez un cube d'action pour chaque joueur, mélangez-les au hasard et prenez-en un sans le regarder. Ce joueur commencera comme premier joueur. Redonnez les cubes aux joueurs, tandis que le premier joueur prend le pion Bus et commence le jeu.

## La première construction :

Avant que le jeu ne commence, un certain nombre de bâtiments doivent d'abord être construits. Il y a trois types de bâtiments : « bureau » (représenté par un ordinateur), « pub » (représenté par une bière) et « maison ».

Le premier joueur choisit deux emplacements de la zone A (carré blanc) et y place des bâtiments. Il peut choisir librement quel type de bâtiment à placer. Les zones B, C et D seront utilisées plus tard dans le jeu.

Ensuite les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, construisent 2 bâtiments, toujours sur des emplacements de la zone A. On ne peut construire qu'un bâtiment par case, quel qu'il soit.

## Les premières lignes :

Chaque joueur va maintenant placer un bâtonnet de sa couleur sur l'une des rues de la ville. Le premier joueur commence, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est permis de placer son bâtonnet dans une rue qui en contient déjà un. Ces bâtonnets indiquent la première ligne de bus.

Le dernier joueur à placer cette première ligne (donc le joueur à la droite du premier joueur) peut maintenant étendre sa ligne en plaçant un deuxième bâtonnet à partir de l'une des extrémités du premier.

Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs placent leur deuxième bâtonnet. Le premier joueur est donc le dernier à placer son deuxième bâtonnet. Les règles pour étendre des lignes de bus, qui seront expliquées plus loin, doivent être suivies lors de la pose de ce deuxième bâtonnet.

Lorsque tous les joueurs ont placés leurs deux bâtiments et leurs deux bâtonnets, le premier joueur commence le premier tour.

## Choix des actions :

Un tour se décompose en 2 phases. Tous les joueurs choisissent d'abord leurs actions, puis réalisent ces actions une à une.

Les actions sont indiquées sur le tableau des actions. Chaque joueur doit choisir au minimum deux actions à réaliser par tour. Le nombre maximum d'action qu'il peut choisir est uniquement limité par le nombre de cubes d'action qu'il lui reste.

Le premier joueur va placer un de ses cubes d'action sur l'une des 7 actions disponibles. Ensuite, le prochain joueur, dans le sens horaire, va également placer un de ses cubes. On continue jusqu'à ce que tout le monde ait au moins choisi 2 actions.

Les actions « Acheter un bus », « Horloge » et « 1<sup>er</sup> joueur » ne peuvent être choisies que par un seul joueur à chaque tour. Aucun autre joueur ne pourra placer un cube d'action sur ces actions une fois qu'elles auront déjà été choisies.

Les autres actions peuvent être choisies sans limite. Le premier joueur à choisir une action place son cube sur l'emplacement marqué a), le second sur l'emplacement b), etc. Un joueur peut choisir la même action plus d'une fois dans le même tour.

Si un joueur a déjà choisi 2 actions, il peut décider de passer quand vient son tour de jouer. Il ne pourra alors plus placer d'autres cubes d'actions pendant ce tour. Les joueurs continuent de choisir des actions jusqu'à ce que tout le monde passe. Il n'y a pas de maximum au nombre d'actions qu'un joueur peut effectuer dans un tour, mais si un joueur n'a plus de cubes d'action, il ne pourra plus jouer jusqu'à la fin de la partie.

## Exécuter les actions :

Les actions sont résolues une à une, dans l'ordre dans lesquelles elles sont listées dans ces règles (et dans l'ordre du plateau d'actions, de gauche à droite). Le premier joueur à réaliser une action est toujours celui dont le cube est le plus à gauche. Pour « Extension de ligne » et « Nouveaux bâtiments », ce sera le dernier joueur à avoir choisi l'action. Pour « Vroom » et « Nouveaux passagers », ce sera le premier. Ceci sera visible sur le plateau si les cubes ont été placés sur les cases adéquates.

Un joueur doit exécuter toutes les actions qu'il a choisies dans la mesure du possible. Si une action ne peut être exécutée que partiellement, elle doit être complétée au maximum réalisable. Il n'est pas permis de sauter volontairement des actions (partiellement ou non).

## Le nombre maximum de Bus :

Au début de la partie, chaque joueur a seulement un bus. Plus tard, les joueurs pourront en acheter plus. Le nombre maximum de bus est défini comme le nombre de bus du joueur en possédant le plus. Le nombre maximum de bus va déterminer la vitesse du jeu. Plus ce nombre est grand, plus le nombre de passagers, d'extension de ligne et de constructions par tour sera important.

Si chaque joueur possède uniquement un bus, le premier joueur à choisir « Nouveaux bâtiments » pourra construire un seul bâtiment, le deuxième joueur aucun ! Plus tard, quelqu'un pourra avoir 5 bus. Le premier joueur à avoir choisi « Nouveaux bâtiments » pourra maintenant en construire 5, le second 4, le troisième 3, etc. Notez que les actions de constructions se font dans un ordre différent de l'ordre de choix !

## Extension de ligne :

Il est vital pour une compagnie de bus d'avoir un réseau de lignes étendu. Le gouvernement de la ville demande cependant que les lignes se chevauchent le moins possible.

Le premier joueur à choisir « Extension de ligne » (donc le joueur sur la case a)) doit ajouter autant de rues à sa ligne que le nombre maximum de bus. Le joueur sur la case b) doit en ajouter un de moins, le joueur sur la case c) deux de moins et ainsi de suite. Notez que les joueurs auront leur tour en sens inverse, le joueur sur la case a) sera donc le dernier à étendre sa ligne. Pour ajouter une nouvelle rue à votre ligne, placer un bâtonnet de votre couleur sur cette rue.

Une ligne ne peut être étendue qu'à l'une de ses deux extrémités. Il est obligatoire d'étendre sa ligne dans une direction qui ne possède pas encore de ligne. Il n'est donc pas permis de construire une ligne parallèle dans la même rue qu'un autre joueur. Il y a deux exceptions à cette règle :

- 1) Quand il n'y a pas de rues vides sur une des extrémités de votre ligne, vous pouvez étendre votre ligne dans la même rue que quelqu'un d'autre jusqu'au moment où vous rencontrez une rue vide. Vous pouvez choisir librement où vous voulez aller dans cette situation, même si ce la signifie que 3 lignes ou plus se retrouvent dans la même rue. Au prochain croisement, vous devrez obligatoirement tourner vers une rue vide (s'il y en a une).
- 2) Si une extrémité de votre ligne aboutit au même croisement que l'extrémité de la ligne d'un autre joueur, vous pouvez étendre votre ligne dans la même rue que l'autre joueur, même s'il reste d'autres rues vides disponibles. S'il y a déjà deux lignes dans la rue, alors ces deux lignes devront chacune avoir une extrémité à ce croisement. Dans tous les cas, vous aurez à bifurquer vers une rue vide (s'il y en a une) au prochain croisement.

*Exemple de la page 6 :*

*Le joueur bleu en A doit construire en direction de la flèche. Il y a une ligne dans les deux autres rues, et une seule rue vide reste disponible... Bleu pourrait également construire en B. Dans ce cas, il pourra choisir une des 3 routes disponibles. Bien que la route en face soit déjà occupée par un autre joueur, Bleu a le droit de s'étendre à partir de l'extrémité d'une ligne. Si Jaune construit une route en premier à ce carrefour, alors cette option ne sera plus possible.*

*Le joueur Rouge en C peut choisir dans quelle direction il veut s'étendre. Comme les deux rues sont occupées, il est libre d'utiliser l'une ou l'autre. Mais il ne peut pas revenir en arrière le long de sa propre ligne. En D, Rouge doit bouger vers le haut, en suivant la flèche rouge. Il ne peut pas s'étendre parallèlement à la ligne jaune, puisque les extrémités ne se touchent pas à ce croisement.*

Si un joueur forme une boucle, les extrémités de sa ligne restent au carrefour où la boucle a été fermée. Il ne pourra alors s'étendre qu'à partir de ce carrefour, dans deux directions différentes, comme s'il avait deux extrémités à cet endroit. Quand un joueur ferme une boucle, il prend le cube d'action du plateau d'actions et le place sur le carrefour pour indiquer l'emplacement de ses extrémités. De cette manière, il est plus facile pour tous les joueurs de visualiser à partir de quel endroit ce joueur va construire au prochain tour.

La route complète doit toujours former une seule ligne. Ainsi un bus doit être capable de voyager d'une extrémité à l'autre en traversant toutes les rues de sa ligne une seule et unique fois.

Il n'est pas non plus permis d'étendre une ligne parallèle à ses propres lignes. Les lignes placées sur le plateau ne peuvent jamais être détruites.

*Exemple de la page 7 :*

*Le joueur Noir pose un bâtonnet sur l'emplacement grisé, formant ainsi une boucle. Il peut le faire de deux manières. Il peut étendre la ligne de A vers B, fermant la boucle en B. Dans ce cas, la rue suivante doit être une de celles annotées b. S'il ne s'étend pas plus ce tour, il doit*

*placer le cube de l'action « Extension de ligne » impliqué. De cette façon, tout le monde peut voir à partir de où Noir connectera ses prochaines rues.*

*Au lieu de s'étendre à partir de A, Noir pourrait s'étendre à partir de B, fermant sa boucle en A. Il devra alors étendre ses lignes dans une des rues annotées a, et le cube d'action placé en A.*

## Acheter un bus :

Il peut y avoir plus d'un bus sur une ligne. Plus il y a de bus circulant sur une ligne, et plus le nombre de passagers pouvant être transportés est grand. Si vous voulez déplacer un grand nombre de passagers, vous devrez acheter plus de bus.

Le joueur qui choisit « Acheter un bus » place le cube d'action utilisé sur le parking du plateau d'actions. Chaque cube sur le parking équivaut à un bus qui peut circuler sur la ligne d'un joueur. Chaque bus va transporter au maximum un seul passager à chaque tour.

Il est primordial pour tous les joueurs de connaître le nombre de bus du joueur en possédant le plus (appelé nombre maximum de bus) et qui déterminera le nombre de passagers, d'extensions de ligne et de bâtiments qui peuvent être ajoutés à chaque tour.

Si le joueur qui en possédait déjà le plus en achète un autre, alors le nombre maximum de bus augmente immédiatement. Tous les joueurs qui ont choisi « Nouveaux passagers » ou « Nouveaux bâtiments » pourront donc amener plus de passagers ou de bâtiments en jeu ce tour.

## Nouveaux passagers :

De temps en temps, de nouveaux passagers débarquent en ville. Ces passagers arrivent par train. En choisissant l'action « Nouveaux passagers », les joueurs peuvent amener ces passagers sur le plateau de jeu.

Comme dans le cas de l'action « Extension de ligne », le premier joueur à choisir « Nouveaux passagers » (donc celui positionné sur la case a)) doit placer en jeu le même nombre de passagers que le nombre maximum de bus. Le deuxième joueur, un de moins. Et ainsi de suite.

Les passagers doivent être placés dans une au moins une des deux gares. On peut répartir les passagers sur les deux gares. La ligne de celui qui effectue l'action n'a pas à être connectée à la gare. Les passagers sont alors simplement placés sur la gare à partir de la réserve, et s'il n'y en a plus de disponibles, alors aucun nouveau passager n'arrivera en ville. Si quelqu'un programme quand même cette action, il ne pourra rien faire.

## Nouveaux bâtiments :

Pendant la partie, la ville, en pleine croissance, se construit progressivement. Les joueurs vont alors pouvoir placer de nouveaux bâtiments, de trois types : bureau (ordinateur), pub (bière) ou maison.

Comme dans le cas de « Extension de ligne » et « Nouveaux passagers », le premier joueur à choisir cette action (donc celui en a)), doit bâtir autant de bâtiments que le nombre maximum

de bus. Le deuxième joueur un de moins, et ainsi de suite. Notez que les joueurs feront leur placement dans l'ordre inverse du choix, le joueur sur l'emplacement a) étant le dernier à construire.

Un bâtiment peut être construit sur un emplacement de construction libre (carré blanc) sur le plateau de jeu. Les joueurs sont libres de choisir quels types de bâtiments ils veulent construire. Au début, seuls les emplacements de la zone A peuvent être remplis. Une fois qu'ils sont tous occupés, les emplacements de la zone B sont utilisés. Une fois cette zone remplie, la zone C devient disponible. Quand la zone C a elle aussi été construite, alors les joueurs pourront commencer à construire en zone D. S'il n'y a plus d'emplacements libres, le jeu se termine à la fin du tour.

## L'horloge :

La ville de Bus est située dans un univers pour le moins étrange. Un savant fou a développé une machine complexe qui peut stopper le temps pendant un court moment. Cela peut être rentable, mais aussi dangereux. Si le temps est arrêté trop souvent, alors que le continuum espace-temps se fissure, avec des conséquences dramatiques pour la ville.

L'action « Horloge » ne peut être choisie que par un seul joueur à chaque tour. Quand l'action doit être réalisée, ce joueur peut choisir de stopper le temps. Il n'est pas forcé de le faire, mais s'il arrête le temps, l'indicateur temporel reste sur le même type de bâtiments. Si personne ne choisit cette action, ou si le joueur décide de ne pas stopper le temps, l'indicateur temporel bouge d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre (« maison » → « bureau » → « pub »).

Si un joueur stoppe le temps, il doit prendre une des pierres à côté de l'horloge. Il garde cette pierre, qui compte comme un point de malus en fin de partie. Si un joueur choisit l'action « Horloge » mais laisse le temps aller suivant son cours normal, il ne prend pas le point de malus. S'il n'y a plus de pierres à côté de l'horloge, le continuum espace-temps se fissure et le jeu se termine immédiatement. Les actions suivantes ne sont pas jouées. Les points sont alors comptés immédiatement.

## Vrrooomm :

Le but du jeu est faire circuler vos bus sur votre ligne afin de transporter le plus de passagers possibles. L'action « Vrrooomm » est la seule qui vous permet de marquer des points. Un joueur qui choisit l'action « Vrrooomm » peut faire circuler ses bus de la manière suivante.

Chaque bus peut transporter au maximum un passager. Si vous avez seulement un bus, vous ne pourrez donc transporter qu'un passager en tout. Le passager est pris à partir du carrefour où il attend jusqu'au carrefour où il désire aller. Les bus ne peuvent circuler que sur leurs propres lignes. Passagers et bâtiments sur un carrefour non connectés à votre réseau de lignes ne peuvent être utilisés.

A chaque carrefour, il peut y avoir des passagers et des bâtiments. En fonction de l'heure de la journée indiquée par l'horloge, les passagers vont vouloir se rendre dans un type précis de bâtiments : leurs maisons, leurs bureaux ou les pubs. Chaque bâtiment peut contenir au maximum un passager. Les passagers qui sont sur des carrefours ne contenant pas le type de

bâtiments qu'ils veulent vont devoir s'en aller. Pour indiquer quels passagers veulent partir, il est pratique de placer les passagers satisfaits sur leurs bâtiments.

Seuls les passagers insatisfaits peuvent être transportés. Bien sûr, il est nécessaire de disposer d'un bâtiment vide du bon type pour déplacer un passager là-bas. Ce bâtiment doit être sur la ligne du joueur (et chaque bâtiment peut accepter un seul passager). S'il n'y a pas de passagers insatisfaits alors un joueur ne peut pas faire circuler ses bus. S'il y a plus de passagers ou de bâtiments libres que le joueur ne peut utiliser, il peut décider librement quels passagers, ou bâtiments, il utilise. Vous devez transporter le maximum de passagers possibles (en gardant à l'esprit le nombre de bus dont vous disposez).

Si un joueur choisit l'action « Vrrroomm » plus d'une fois, il pourra utiliser tous ses bus à nouveau pour chaque fois qu'il exécute l'action.

Pour chaque passager qu'un joueur déplace, il marque un point. Les points sont comptabilisés sur les îles sur le bord de la carte. Le premier joueur à marquer place son pion rond sur l'île de numéro adéquat. Si un autre joueur marque le même total de points, son pion sera placé au-dessus du premier joueur, et ainsi de suite.

*Exemple de la page 11 :*

*Tout d'abord l'horloge (figure de gauche). Le temps va de la nuit au jour, et les passagers veulent aller au bureau. Pour des raisons de clarté, les passagers aux carrefours qui ont déjà un bureau occupent les bâtiments (A, B). Celui en E traverse la rue pour cela. Les passagers en D et G veulent partir, parce qu'ils n'ont pas de bureaux disponibles à leurs carrefours.*

*Ensuite l'action « Vrrroomm » (figure de droite). Jaune bouge en premier. Il a 3 bus, mais peut seulement marquer un point. Le seul passager qu'il peut prendre en charge est en D. Le passager en E est déjà satisfait. Les passagers en F, G et la gare ne sont pas sur sa ligne. Jaune bouge son passager de D vers C.*

*Vert, possédant deux bus, marque également un point. Le bureau en C est désormais occupé, comme la plupart des bureaux en A et B. Il peut bouger un seul passager de la gare vers B. Bleu a assez de passagers et de bureaux libres pour marquer trois points, mais comme il ne dispose que d'un bus, il marquera seulement un point.*

## Premier joueur et prochain tour :

Un peu d'attention supplémentaire vous donnera la tête pour le tour suivant. Pour cela, choisissez l'action « Premier joueur ». Celui qui choisit cette action va prendre le pion Bus pour le prochain tour. Si personne ne choisit l'action, le pion Bus ira au joueur à la gauche du premier joueur précédent.

Quand toutes les actions ont été réalisées, un nouveau tour commence. Tous les cubes d'action utilisés (à l'exception de ceux dans le parking) sont remis dans la boîte. Ils ne seront plus utilisés pendant la partie. Le joueur qui possède le pion Bus débute le tour en choisissant sa première action.

## Fin du jeu :

La partie se termine immédiatement si la dernière pierre située à côté de l'horloge est prise. Le jeu se termine à la fin du tour si à ce moment, un joueur (et un seul) possède encore des cubes à jouer.

Celui qui a marqué le plus gagne la partie. Une pierre de l'horloge compte comme un point de malus. Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de points après avoir soustrait ces points de malus, celui qui a le plus de pierres de l'horloge gagne. S'il y a encore égalité, celui dont le marqueur rond est placé en dessous de l'île (i.e. le premier à avoir marqué les points) gagne.

## Pour 5 joueurs :

Pour jouer à 5 joueurs, plus de bâtonnets sont joués pour l'action « Extension de ligne ». Chaque joueur qui choisit cette action dispose d'un bâtonnet supplémentaire.

Le premier joueur à choisir « Extension de ligne » (donc le joueur placé sur a)) doit ajouter autant de rues à son réseau que le nombre maximum de bus plus un. Le joueur sur le carré b) ajoute exactement le nombre maximum de bus, le joueur sur c) un de moins, etc.

Cette règle n'est valable que pour « Extension de ligne ».

Traduction française par Thomas Cauët ([tcauet@netcourrier.com](mailto:tcauet@netcourrier.com)).

Merci à Philibert ([www.philibertnet.com](http://www.philibertnet.com)) pour leur précieuse aide et leurs éléments de traduction.