

Автобус - это игра о развитии общественного транспорта в городе, который быстро расширяется. Горожане ездят между домом, офисом и, самое главное, пабом. Ваша задача как игрока состоит в том, чтобы разработать автобусную линию, которая доставит как можно больше пассажиров туда, куда они хотят.

Вы делаете это, расширяя свою автобусную линию, развивая новые пригороды, заманивая новых потенциальных пассажиров в город и инвестируя во все новые и новые автобусы!

Но вы также можете попытаться прокатиться чуть раньше других компаний и украсть их пассажиров.

Иногда случается что-то неожиданное: время останавливается, и внезапно спрос на транспорт становится совершенно другим. Но вы не можете позволить этому происходить слишком часто,

так как пространственно-временной континуум разорвется и Вселенная схлопнется, тем самым положив конец игре.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите поле на стол. Оно разделено на две части: карту города и зону действий, которая состоит из 7 действий. Каждый игрок выбирает цвет и получает 20 маркеров действий,

25 маркеров линий, 5 маркеров автобусов и маркер подсчета очков. Маркер подсчета очков каждого игрока помещается на 0 трека победных очков на поле.

Поместите пять стеклянных камней времени на области рядом с часами.

При игре на 3-х игроков: используйте только 4 камня времени.

Перед вашей первой игрой прикрепите картонную стрелку к часам с помощью пластикового замочка.

Стрелка часов должна указывать на изображение дома на часах. Каждый игрок ставит один из своих автобусов на автовокзале в зоне действий.

Разместите 4 пассажиров на перекрестки, непосредственно примыкающие к Центральному парку.

Случайным образом определите первого игрока и дайте ему жетон первого игрока.

## ПЕРВЫЕ ЗДАНИЯ

Прежде, чем игра действительно начнется, должно быть возведено несколько зданий. Есть три вида зданий: дома, офисы и пабы.

Первый игрок выбирает две области зоны 1 (круги с бирюзовыми цифрами) на поле и размещает в каждой из них здание любого типа.

Области зон 2, 3 и 4 пока не могут быть использованы. По часовой стрелке от первого игрока, каждый из остальных игроков может разместить два здания.

В настоящее время доступны только области зоны 1.

Общее правило размещения зданий: в любой области не может быть построено более одного здания.

## ПЕРВЫЕ ЛИНИИ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, все игроки ставят маркер линии своего цвета на одной из улиц города. Игрокам разрешается разместить маркер линии на улице,

занятой другим игроком. Эти маркеры - первые автобусные линии.

Последний игрок, разместивший маркер линии (то есть игрок справа от первого игрока), теперь расширяет свою автобусную линию, помещая второй маркер линии на одном из концов своего первого маркера линии.

Продолжая в обратном порядке, все остальные игроки размещают второй маркер линии. Таким образом, первый игрок последним размещает свой маркер второй линии. Правила расширения вашей автобусной линии (см. раздел расширение линии) должны соблюдаться при размещении маркера второй линии. Это означает, что размещение маркера второй линии на занятой улице может быть запрещено.

Когда все игроки разместили два здания и два маркера линии, первый игрок начинает первый раунд!

## ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ

Раунд состоит из двух этапов. Первый: игроки выбирают действия. Второй: действия выполняются одно за другим.

Действия отображаются в области действий игрового поля. Каждый игрок должен выбрать минимум два действия в каждом раунде. Максимальное количество действий, которое вы можете выбрать, ограничено только количеством маркеров действий, находящихся в вашем распоряжении.

Первый игрок начинает с размещения одного из своих маркеров действий на одном из семи действий. Затем следующий игрок по часовой стрелке помещает один маркер действия.

Игра продолжается таким образом, пока каждый не выберет по крайней мере два действия.

Действия Автобусы, Часы и Первый игрок могут быть выбраны только одним игроком в каждом раунде.

Другие действия могут быть выбраны несколькими игроками. Первый игрок, выбравший такое действие, ставит свой маркер на область с пометкой А, второй - на область с пометкой В и т. д.

Игроки могут выбрать одно и то же действие более одного раза в одном и том же раунде.

Если игрок уже разместил два маркера действий, то, когда настанет его очередь размещать маркер действия, он может пасовать. Это означает, что он больше не сможет размещать маркеры действий в этом раунде.

Игроки продолжают выбирать действия, пока все не спасуют. Игроки могут использовать столько маркеров действий, сколько они хотят в данном раунде, при условии наличия свободных областей действий. Если у игрока больше нет маркеров действий, он выходит из игры.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Действия выполняются одно за другим, сверху вниз на игровом поле, начиная с действия Расширение линии и заканчивая действием Первый игрок. Первым игроком, выполняющим действие,

всегда является тот, чей маркер действия находится левее. Для Расширение линии и Здания это будет последний игрок, который выбрал действие. Для Vrooom! а Пассажиры - первый.

Это будет очевидно, если маркеры действия были размещены в правильных местах.

Игрок должен выполнить все действия, которые он выбрал, в полном объеме. Если действие может быть выполнено только частично, оно должно быть выполнено в максимально возможной степени.

Игрокам не разрешается пропускать действия или их части.

## МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО АВТОБУСОВ

В начале игры у каждого игрока есть только один автобус. Позже игроки могут купить новые автобусы. Наибольшее количество автобусов, принадлежащих одному игроку, определяет максимальное количество автобусов.

Чем больше это число, тем больше пассажиров, расширений линий и зданий может быть введено в игру.

Игрок, который первым разместил маркер действия на Расширение линии, Пассажиры и Здания (в области А), должен выполнить действие до максимального количества автобусов.

Следующий игрок (в области В) должен выполнить на одно число меньше и т. д.

Например, один из игроков владеет пятью автобусами. Первый игрок, чтобы выполнить действие зданий, должен построить пять, второй игрок строит четыре и т. д. Обратите внимание, что строительные действия происходят в обратном порядке относительно того, в котором они были выбраны!

## РАСШИРЕНИЕ ЛИНИИ

Для каждой автобусной компании жизненно важно иметь хороший маршрут. Городские власти требуют, чтобы эти маршруты пересекались как можно реже.

Первый игрок, который выберет действие Расширение линии (игрок на области А), должен добавить к своему маршруту столько улиц, сколько в данный момент максимальное количество автобусов.

Игрок в области В должен добавить на один меньше, игрок в области С должен добавить на два меньше и т. д. Обратите внимание, что эти действия выполняются в обратном порядке:

игрок на области А будет последним игроком, который расширит свою линию! Чтобы добавить новую улицу, поместите на нее маркер линии вашего цвета.

Автобусную линию можно расширить только с одного из двух ее концов (только с одного или с обоих сразу). Вы должны расширять линию в направлении, где еще нет других автобусных линий.

Нельзя строить линию, идущую параллельно автобусной линии другого игрока (то есть на той же улице). Из этого правила есть два исключения:

- Если на одном из концов линии нет пустых улиц, вы можете расширить свою автобусную линию параллельно линии другого игрока, поместив свою линию непосредственно рядом с его линией.

Вы можете свободно выбирать, куда идти в такой ситуации, даже если это означает, что три или более линий будут проходить через одну и ту же улицу.

На следующем перекрестке вы должны свернуть на пустую улицу, если она есть.

- Если конец вашей собственной линии находится на том же перекрестке, что и конец линии другого игрока, вы можете построить участок линии параллельно линии другого игрока,

даже если там все еще есть пустые улицы. Если на улице уже есть две линии (параллельные), то обе они должны заканчиваться на перекрестке, о котором идет речь.

В любом случае, на следующем перекрестке вы снова должны выбрать пустую улицу, если она есть.

Если игрок замкнул линию в круг, то конец его линии остается на пересечении, где круг был замкнут. Этот игрок может строить только из этого пересечения, в двух разных направлениях, так как у линии два конца.

Когда вы замкнете круг, возьмите маркер действия с поля действий и поместите его на пересечение, чтобы указать расположение концов. Таким образом, для всех игроков будет понятно, из какой точки вы можете строить в будущем.

Концы всегда должны оставаться такими, чтобы весь маршрут представлял собой линию. Таким образом, автобус должен иметь возможность перемещаться из одного конца в другой, проходя каждую улицу ровно один раз.

Игрокам также не разрешается строить линию, параллельную одной из их собственных линий. Линии, размещенные на поле, не могут быть удалены.

## АВТОБУСЫ

На одной линии может быть несколько автобусов. Чем больше автобусов ездит по линии, тем больше пассажиров вы можете перевезти. Если вы хотите перевозить много пассажиров, вам придется покупать больше автобусов.

Игрок, выбравший это действие, помещает жетон автобуса на автобусную станцию в области действия. Каждый жетон автобуса на автобусной станции означает один автобус, который может ездить по линии этого игрока. Каждый автобус будет перевозить максимум одного пассажира в раунд.

Важно, чтобы все игроки знали количество автобусов, принадлежащих игроку, у которого больше всего автобусов. Если игрок, у которого больше всего автобусов, покупает еще автобус, максимальное количество автобусов немедленно увеличивается. Все игроки, которые выбрали действия Пассажиры или Здания, должны ввести в игру больше пассажиров или зданий в этом раунде.

## ПАССАЖИРЫ

Время от времени в город приезжают новые пассажиры. Эти пассажиры прибывают поездом. Выбрав действие Пассажиры, игроки могут ввести этих пассажиров в игру.

Подобно действию Расширение линии, первый игрок, выбирающий Пассажиры (игрок на области А), должен ввести в игру такое же количество пассажиров, как и максимальное количество автобусов.

Второй игрок размещает на одного пассажира меньше и т. д.

Пассажиры должны быть размещены на одной из двух ж/д станций.

Вы можете распределить пассажиров по обеим станциям. Линия игрока, который выбрал действие, не обязана быть подключенной к станции. Новых пассажиров забирают из запаса и сажают на станцию.

Если в запасе больше нет пассажиров, то больше пассажиров в игру вводить нельзя. Если игрок все равно выбирает это действие, он ничего не делает.

## ЗДАНИЯ

Во время игры город постоянно расширяется. Игроки могут возводить новые здания. Есть три типа зданий: дома, офисы и пабы.

Подобно действию Расширение линии и Пассажиры, первый игрок, выбравший это действие (игрок на области А), должен разместить столько зданий, сколько нужно согласно максимальному количеству автобусов.

Второй игрок возводит на одно здание меньше и т. д. Обратите внимание, что эти игроки будут действовать в обратном порядке относительно выбора действия. Игрок на области А будет размещать здания последним.

Здание может быть размещено на любой доступной области (круги с цифрами) на поле. Вы вольны выбирать, какой тип здания вы строите. Сначала могут быть построены только 1-области.

Только когда все 1-области застроены, можно использовать 2-области. Если все они заполнены, то 3-области становятся доступными. Когда все они тоже будут застроены, игроки могут начать использовать 4-области.

Если свободных областей больше нет, то игра заканчивается в конце текущего раунда.

## ЧАСЫ

Город игры находится в странной вселенной. Сумасшедший профессор создал сложную машину, которая может остановить время на некоторое время. Это может быть прибыльным, но это также опасно.

Если время останавливается слишком часто, пространственно-временной континуум разрывается, что имеет драматические последствия для города.

Действие часов может быть выбрано только одним игроком в каждом раунде. Когда придет время выполнить действие, этот игрок может остановить время. Игрок не обязан этого делать.

Если игрок останавливает время, стрелка часов остается на том типе здания, на котором она была. Если никто не выбирает это действие, или если игрок, который выбрал это действие, не останавливает время, стрелка часов перемещается на один пробел по часовой стрелке.

Если игрок останавливает время, он должен взять один камень времени из часов. Он хранит этот камень, который считается одним отрицательным очком.

Если вы выбираете действие часов и позволяете времени идти своим путем, вы не берете Камень Времени и не получаете отрицательное очко. Если на часах больше нет камней времени,

пространственно-временной континуум разрывается, и игра немедленно заканчивается. Дальнейшие действия в этом раунде не разыгрываются. Очки подсчитываются мгновенно.

## VRROOММ!

Цель игры состоит в том, чтобы позволить вашим автобусам ездить по своей линии и перевозить как можно больше пассажиров. Vrrrooтт! действие - это единственное, что приносит вам очки.

Игрок, выбирающий Vrrrooтт! может курсировать все их автобусы, какие только возможны. Вы делаете это следующим образом.

Каждый автобус может перевозить максимум одного пассажира. Если у вас есть только один автобус, вы можете перевозить только одного пассажира. Пассажира забирают с того места, где он находится, и высаживают на том месте, где он хочет быть. Автобусы могут ездить только по своим линиям. Пассажирами или зданиями, находящимися на перекрестке, который не связан ни с одной из ваших линий, пользоваться нельзя.

На каждом перекрестке могут быть пассажиры и здания. В зависимости от времени суток, указанного часами, пассажиры захотят находиться в определенных зданиях: их домах, офисах или пабах.

Каждое здание может вместить максимум одного пассажира. Пассажиры, находящиеся на переезде, который не имеет нужного типа здания, хотят уйти. Чтобы указать, какие пассажиры хотят уйти,

разместите всех удовлетворенных пассажиров на соответствующих зданиях.

Перевозить можно только пассажиров, которые хотят уехать. Чтобы доставить пассажира, нужно пустое здание подходящего вида.

Это здание должно быть подключено к вашей собственной линии. В каждом здании может находиться только один пассажир! Если нет пассажиров, которые хотят уйти, игрок не может управлять своим автобусом.

Если есть больше пассажиров или пустых зданий, чем игрок может использовать, они свободно решают, какие пассажиры или здания использовать.

Вы должны перевезти как можно больше пассажиров (имея в виду количество автобусов в вашем распоряжении).

Если игрок выбирает `Vrrooott!` действие более одного раза, они могут использовать все свои автобусы снова каждый раз, когда они выполняют это действие.

За каждого пассажира, которого вы перемещаете, вы получаете одно очко. Они подсчитываются на треке победных очков на игровом поле. Первый игрок, набравший определенное количество очков, помещает свой диск на соответствующее пространство. Если кто-то другой набирает столько же очков, его диск помещается поверх существующего диска.

## ПЕРВЫЙ ИГРОК И СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД

Немного дополнительного внимания даст вам фору в следующем раунде. Для этого выберите действие первого игрока.

Тот, кто выбрал это действие, получит старт-автобус следующего раунда. Если никто не выбрал это действие, стартовый автобус идет к игроку слева от предыдущего стартового игрока.

Когда все действия выполнены, начинается следующий раунд. Все использованные маркеры действий помещаются обратно в коробку. Они больше не будут использоваться в этой игре.

Игрок, у которого есть стартовый автобус, начинает следующий раунд, выбирая свое первое действие.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается одним из трех способов:

- \* Игра заканчивается сразу же, когда последний камень берется из часов.
- \* Игра заканчивается в конце раунда, если в этот момент только у одного игрока остались маркеры действий.
- \* Игра заканчивается в конце раунда, если больше нет свободных строительных локаций.

Тот, кто набрал наибольшее количество очков, выигрывает игру! Каждый раз камень засчитывается как одна отрицательная точка.

Если два или более игрока имеют одинаковое количество очков после вычитания этих отрицательных очков, выигрывает тот, у кого больше всего камней времени.

Если это все еще равно, выигрывает тот, чей диск находится в нижней части стека (игрок, который достиг этих очков первым) на треке victory point.

## 5 ИГРОКОВ

При игре с пятью, больше маркеров линии используются для действия расширения линии. Каждый игрок, решающий это действие, должен добавить один дополнительный маркер линии.

Первый игрок, который выберет расширение линии (игрок на пространстве а), должен добавить к своему маршруту столько улиц, сколько в данный момент максимальное количество автобусов плюс один.

Игрок на пространстве В должен добавить ровно столько, сколько текущее максимальное количество шин, игрок на пространстве С добавляет на одну меньше текущего максимального количества шин и т. д.

Это правило применимо только к действию расширения линии.