

GET ON BOARD

SPIELREGEL



Ah, da kommt der Bus! Rasch, sichere dir einen Sitzplatz und nichts wie raus aus dem Regen!

Wie bei jeder anderen Reise auch faszinieren dich die übrigen Fahrgäste: Touristen, Berufstätige, Schüler ...

Alle reisen gemeinsam, obwohl jeder sein eigenes Ziel hat. Diese Buslinie ist wirklich besonders ... doch wird sie alle sicher und flott an ihre Zielorte bringen?





SPIELMATERIAL

- | | |
|---|--|
| 1 doppelseitiger Spielplan
1 Seite London
1 Seite New York | 6 Allgemeine Aufgabenkarten |
| 50 doppelseitige Spielerbögen | 10 Persönliche Aufgabenkarten
5 Karten London
5 Karten New York |
| 160 Streckenmarker | 1 Schaffnerfigur |
| 5 Startampeln | 5 Stifte |
| 12 Busticket-Karten | |

ÜBERSICHT & SPIELZIEL

Ihr habt **12 Runden**, um die **beste Buslinie der Stadt zu erschaffen**. In jeder Runde deckt ihr eine neue Busticket-Karte auf, die allen Spielern die Streckenform zeigt, die sie auslegen müssen. Bringt die Fahrgäste an ihre gewünschten Zielorte, vermeidet dichten Verkehr und sammelt so viele Siegpunkte (SP) wie möglich! Das Spiel endet, sobald alle 12 Busticket-Karten gespielt wurden.

SPIELELEMENTE UND VORBEREITUNG

- 1** Wähle eine Spielerfarbe und lege alles zugehörige Material vor dir ab: **32 Streckenmarker** und **1 Startampel**.

Mit den Streckenmarkern legst du deine Buslinie auf dem Spielplan aus.

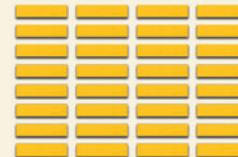
- 2** Nimm dir einen **Spielerbogen** und einen **Stift**. Stell sicher, dass der obere Teil des Spielerbogens bei allen Spielern unterschiedlich ist (der Rest sollte gleich sein).

Auf deinem Spielerbogen trägst du ein, wer in deinen Bus entlang deiner Strecke eingestiegen ist und an welchen Orten du gehalten hast. Beides bringt dir Siegpunkte (SP).

- 3** Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche. Im Spiel mit **2 oder 3 Spielern** verwendet ihr die Seite mit **New York**. Bei **4 oder 5 Spielern** die Seite mit **London**.

Der Spielplan stellt eine Karte der Stadt mit einem Straßennetz dar: Jede Kreuzung zeigt entweder einen dieser Fahrgäste (Geschäftsleute , Touristen , Studierende , sonstige Fahrgäste ) oder einen Ort (Büros , allgemeine Sehenswürdigkeiten , Universitäten ) oder eine grüne Ampel. Bestimmte Orte haben außerdem eine Bezeichnung mit farbigem Hintergrund: Das sind besondere Zielorte. Am Rand des Spielplans gibt es 2 mit Zahlen versehene Felder für allgemeine Aufgabenkarten, die offen ausliegen. Es gibt 2 weitere Felder für den Stapel der Bustickets und deren Ablage. Der Spielplan von New York zeigt außerdem einige schwarze Straßen, auf denen ständig Verkehrsstaus sind.

1



2



3



- 4** Mischt die **6 allgemeinen Aufgabenkarten** und legt je 1 zufällig ausgewählte mit der gelben Seite nach oben auf die **2 Felder des Spielplans**. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Spielschachtel.

Allgemeine Aufgabenkarten zeigen euch die Anzahl der Fahrgäste, die ihr aufnehmen müsst, oder die Orte, an denen ihr anhalten solltet, um zusätzliche Siegpunkte zu erhalten.



- 5** Mischt die **5 persönlichen Aufgabenkarten** der Spielplansseite, mit der ihr gerade spielt, und teilt **an jeden Spieler 1 Karte** verdeckt aus. Legt die übrige/n Karte/n in die Schachtel zurück. Für mehr Konkurrenz im Spiel könnt ihr diese Karten auch offen liegen lassen.

Die persönliche Aufgabenkarte zeigt dir, dass du 3 bestimmte Kreuzungen mit deiner Buslinie verbinden musst, um Siegpunkte zu erhalten. Diese Kreuzungen sind in einem schwarzen Kreis angegeben. Die Kreise mit den Zahlen dienen nur dazu, Orte auf dem Spielplan hervorzuheben.

- 6** Mischt alle **12 Busticket-Karten**, wenn ihr auf der Seite mit London spielt, oder, wenn ihr auf der Seite mit New York spielt, nur die Karten 1 bis 6. Danach **teilt ihr an jeden Spieler je 2 Karten verdeckt aus**. Schaut euch eure beiden Karten an und legt 1 verdeckt vor euch ab. Sobald jeder Spieler eine Karte vor sich ausliegen hat, deckt ihr alle auf: **Jeder stellt nun seine Start-Ampel auf die Ampel an der Kreuzung**, deren Zahl auf dem von ihm gewählten Busticket angezeigt ist.

Deine Ampel zeigt den Beginn deiner Buslinie an.

- 7** **Nehmt alle 12 Busticket-Karten wieder zurück, mischt sie** und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.

Bustickets zeigen eine Zahl und eine Farbe. Die Zahl benötigt ihr nur am Anfang, um euren Abfahrtsort festzulegen. Während des Spiels benötigt ihr die Farbe, um die Streckenform zu bestimmen.

- 8** Der älteste Spieler ist der erste Schaffner und legt den **Schaffner-Spielstein** vor sich ab.

Der Schaffner-Spielstein gibt die Spielreihenfolge an. Der Schaffner ist immer zuerst an der Reihe, danach die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Am Ende jeder Runde wird der Spielstein an den nächsten Spieler weitergegeben.



ÜBERBLICK SPIELABLAUF

Eine Partie *Get on Board* dauert **12 Runden**.
Jede Runde besteht aus **4 Phasen**:

- 1 NEUES BUSTICKET
- 2 STRECKE AUSLEGEN
- 3 ALLGEMEINE AUFGABEN CHECKEN
- 4 SCHAFFNER WECHSELN

1 NEUES BUSTICKET

Der Schaffner deckt die oberste Karte des Busticket-Stapels auf und legt sie offen auf das Ablagefeld.

Jeder Spieler hakt jetzt oben auf seinem Spielerbogen das passende Kästchen bei der entsprechenden Ticketfarbe ab. Unter diesem Kästchen ist die Form der Strecke angezeigt, die du in der Phase **2 STRECKE AUSLEGEN** legen musst, und zeigt dir auch, welche Streckenformen für die verbleibenden Runden noch vorhanden sind.

Weiter mit **2 STRECKE AUSLEGEN**.

BEISPIEL



2 STRECKE AUSLEGEN

Beginnend beim Schaffner und dann nacheinander im Uhrzeigersinn, führt ihr diese beiden Schritte aus:

- a STRECKENMARKER PLATZIEREN
- b IN DEN BUS EINSTEIGEN

a STRECKENMARKER PLATZIEREN

Auf dem Spielplan legst du die **Streckenform** aus, die durch das soeben aufgedeckte Busticket vorgegeben wurde.

Für das Auslegen der Form gelten ein paar Einschränkungen:

- Jeder Spieler darf maximal 1 Marker pro Straße auslegen, Marker von unterschiedlichen Spielern dürfen jedoch auf derselben Straße ausliegen.
- Deine Strecke muss dort beginnen, **wo deine Strecke in der vorigen Runde endete**. In der ersten Runde beginnst du deine Strecke **von deiner Startampel** aus.
- Du darfst nur **so viele Marker auslegen, wie die ausgewählte Streckenform auf deinem Spielerbogen vorgibt**.
- Die Marker, die du in dieser Runde auslegst, **dürfen nur so viele Abbiegungen aufweisen, wie auf deinem Spielerbogen angezeigt**. Es geht nur um die Anzahl der Abbiegungen, nicht deren Richtung. Du darfst also immer die Richtung der Abbiegung wählen (**nach links oder rechts**). Zu Beginn deines Zuges darfst du deine Route auch mit einer Abbiegung fortsetzen, wenn du sie mit dem Ende der Route aus deinem vorherigen Zug verbindest. Eine solche Abbiegung **gilt jedoch nie als eine der Abbiegungen, die für die Strecke der laufenden Runde vorgegeben sind**.
- Du darfst dieselbe Straße niemals erneut befahren.



UNTERSCHIEDLICHE STRECKENFORMEN

GERADE

Du musst exakt 1, 2 oder 3 Marker wie vorgegeben auslegen. Wenn du 2 oder 3 auslegen musst, müssen sie eine gerade Linie bilden.

1 ABbieGUNG

Du musst exakt 2 Marker auslegen, die im rechten Winkel zueinander liegen.

2 ABbieGUNGEN

Du musst exakt 3 Marker auslegen, die 2 rechte Winkel bilden. Diese Abbiegungen dürfen in dieselbe Richtung zeigen (was ein U ergibt) oder in unterschiedliche Richtungen (eine Zickzacklinie).

Sind auf deinem Spielerbogen 2 unterschiedliche, durch Schrägstrich getrennte Strecken angegeben, suchst du dir eine aus, die du in dieser Runde auslegst.



BEISPIEL: In dieser Runde musst du 3 Marker mit 2 Abbiegungen auslegen. Du entscheidest dich, sie so wie unten dargestellt auszulegen. Die Abbiegung, die sich zwischen dem letzten Marker der vorigen Runde und dem ersten der aktuellen Runde ergibt, zählt nicht zu den 2 vorgegebenen Abbiegungen.



VERKEHRSTAUS

VERMEIDE STAUS SO OFT
WIE MÖGLICH!



Immer wenn du einen Streckenmarker auf eine Straße legst, auf der bereits ein oder mehrere andersfarbige Marker liegen, musst du so viele Busse in deinem Verkehrstaubereich (unten links auf deinem Spielerbogen) abhaken, wie bereits Marker auf dieser Straße liegen. Hake sie nacheinander ab, beginnend von links oben.

Diese Hauptverkehrsstraßen stellen Verkehrstaus entlang deiner Strecke dar und wirken sich negativ auf deine Siegpunktwertung aus.

NEW YORK

EINIGE STRASSEN SIND
IMMER VERSTOPFT!



Immer wenn deine Strecke durch eine Hauptverkehrsstraße führt, also eine schwarze Straße, **hakst du 1 Bus zusätzlich** im Verkehrstaubereich deines Spielerbogens ab.

BEISPIEL: Du legst 1 Marker auf eine Hauptverkehrsstraße, auf der bereits 2 Marker anderer Spieler liegen. Daher musst du 3 Busse auf deinem Spielerbogen abhaken (1 für die Hauptverkehrsstraße und 2 für die beiden anderen Marker).



GRÜNE WELLE

SCHNELLERE ANKUNFTSZEIT
DURCH DIE GRÜNE WELLE!



Wenn deine Strecke für die laufende Runde bei einer Kreuzung mit grüner Ampel **endet, legst du 1 zusätzlichen Marker aus**, um deine Strecke nach den üblichen Regeln zu erweitern (die Richtung ist egal). Sollte der neue Marker dich zu einer weiteren grünen Ampel bringen, legst du einen weiteren Marker. Grüne Ampeln, auf denen eine Startampel liegt, sind wie normale grüne Ampeln.

Wenn dir die Marker ausgehen sollten, musst du irgendeinen geeigneten Ersatz nehmen.

BEISPIEL: Du beendest deinen Zug an einer grünen Ampel, daher darfst du 1 zusätzlichen Marker auslegen!





BEISPIEL: Deine Strecke würde dich zu einer Kreuzung bringen, die du bereits überquert hast. Du entscheidest dich, deiner Strecke eine Abbiegung hinzuzufügen, indem du ein Feld in der Abbiege-Zone deines Spielerbogens abhakt. Damit bist du der Kreuzung erfolgreich ausgewichen und scheidest nicht aus.



IM KREIS FAHREN VERBOTEN

EINE BUSLINIE, DIE AUF SICH SELBST ZURÜCKFÜHRT, IST NICHT EFFIZIENT!

Wenn deine Strecke dieselbe Kreuzung ein zweites Mal erreichen sollte, endet dein Zug sofort. Du scheidest aus dem Spiel aus und erhältst keine Siegpunkte beim Spielende. Deine Marker bleiben aber auf dem Spielplan.

GERADE STRECKEN UND ABBIEGUNGEN

Wenn du die Streckenform der laufenden Runde nicht verwenden kannst oder sie nicht optimal für deine Strategie sein sollte, darfst du die Anzahl der benötigten Abbiegungen verringern oder erhöhen.

Dazu musst du das am weitesten links liegende Feld deiner **Abbiege-Zone** abhaken (rot hinterlegt, oben rechts auf deinem Spielerbogen). Pro Feld, das du abhakt, kannst du eine **Abbiegung in eine gerade Strecke verwandeln** oder eine **gerade Strecke in eine Abbiegung**. Die Gesamtzahl der Marker, die du auslegen musst, ändert sich dadurch jedoch nicht.

Du kannst in dieser Zone maximal 5 Felder abhaken. **Solltest du alle Felder abgehakt haben und die geforderte Streckenform ist für dich unmöglich auszulegen**, weil deine Strecke den Spielplan verlassen würde (und nicht etwa, weil du dieselbe Kreuzung ein 2. Mal erreichen würdest), behandle die Streckenform so, als ob sie eine gerade Linie aus nur 1 Marker wäre.

BEISPIEL: Deine Strecke erreicht eine Kreuzung, die du bereits überquert hast. Du scheidest aus.



Sobald du alle deine geforderten Marker ausgelegt hast, geht es für dich weiter mit dem Schritt **b** IN DEN BUS EINSTEIGEN.



b IN DEN BUS EINSTEIGEN

Für **jeden** Fahrgast oder Ort, den du mit deinen Markern in Phase ② **STRECKE AUSLEGEN** in dieser Runde auf dem Spielplan erreicht hast, gelten die folgenden Effekte. Kreuzungen können auch 2 Passagiere haben. Erreichst du so eine Kreuzung, wendest du die Effekte von beiden Passagieren an.



- 1 Hake sofort das oberste verfügbare -Feld auf deinem Spielerbogen ab. Sollten alle zugehörigen Felder bereits abgehakt sein, passiert nichts.



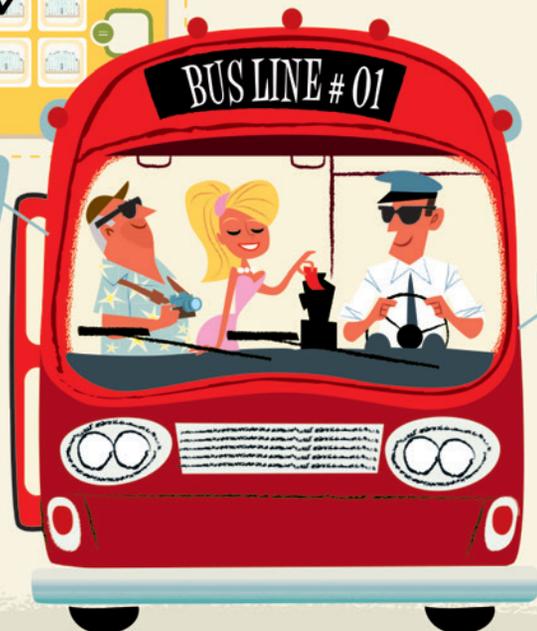
ODER



- 2 Hake sofort eins der zugehörigen Felder auf deinem Spielerbogen ab. Sollten alle diese Felder bereits abgehakt sein, passiert nichts.

Vorsicht! Die 3 in der untersten Reihe darfst du nur mit dem -Bonus abhaken, der diesen Studenten einen Praktikumsplatz verschafft (siehe S. 9 rechts).

Beispiel: Du erreichst eine , daher hake du 1 -Feld ab.





ODER



Hake sofort das - oder -Feld ab, das am weitesten links liegt und in der am weitesten oben liegenden Reihe, in der noch KEIN Bus gehalten hat (dort steht auf dem ganz rechts liegenden Feld noch keine Zahl). Sollten alle Felder dieser Reihe bereits abgehakt sein oder sind in allen Reihen bereits haltende Busse, passiert nichts.



- Die Gebäude bringen dir Punkte, wenn du sie erreichst und Geschäftsleute/Touristen in deinem Bus sind. Sieh dir den **letzten** an (falls du erreicht hast) oder den **letzten** (falls du oder erreicht hast), den du in der obersten Reihe ohne haltenden Bus abgehakt hast (= ohne Zahl auf dem Feld ganz rechts). Trage die Punkte, die unten in derselben Spalte stehen, als **Siegpunkte** in das am weitesten rechts liegende Feld dieser Reihe ein, um anzuzeigen, dass der Bus dort gehalten hat.
- bringen außerdem einen **Bonusfahrgast**. Hake den **gezeigten Fahrgast** nach den üblichen Regeln ab. Dürftest du 1 abhaken, hake eins der Felder in der 3. Reihe ab: **diese Studierenden erhalten einen Praktikumsplatz und können nur mit diesem Bonus abgehakt werden.**
- Danach malst du etwaige - oder -Felder in dieser Reihe aus, die nicht abgehakt wurden, als der Bus hielt. Wenn du das nächste Mal eine dieser Personen abhaken sollst, nimmst du die nächste Reihe.
- Hast du beim Erreichen des Gebäudes keine oder in deiner obersten Reihe abgehakt, **passiert nichts.**

BEISPIEL:

1 Du erreichst ein mit 2 abgehakten .

2 Trage eine 4 in das am weitesten rechts liegende Feld dieser Reihe ein, das anzeigt, dass der Bus hält, dann hake den nächsten verfügbaren ab.

3 Male anschließend den letzten in der Reihe aus.

Du erreichst dann ein und hast 3 in deiner aktuellen Reihe abgehakt.

1 Hake 1 der 3 Felder ab, die zu diesem Gebäudetyp gehören.

2 Trage eine 9 in das ganz rechte Feld dieser Reihe ein, das anzeigt, dass der Bus hält.

3 Male anschließend den letzten aus.



Zwei allgemeine Aufgabenkarten fordern, dass du bei 3 oder 3 anhalten musst. Sollte eine dieser Aufgaben im Spiel sein, hältst du deinen Fortschritt fest, indem du jedes Mal ein Feld abhakst, wenn du einen solchen Ort besuchst, egal ob Touristen in deinem Bus sind oder nicht. **Diese Abhakzone dient nur dazu, festzuhalten, wo du bereits warst.**

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

Auf jedem Spielplan gibt es 4 Orte (einen von jedem Typ), die besondere Zielorte darstellen, deren Besuch sich lohnt. Alle haben einen groß gedruckten Namen mit Sternen und farbigem Hintergrund.

Sobald du einen dieser Orte erreichst, notiere dir im Sternfeld die Anzahl Fahrgäste der zugehörigen Farbe, die du bereits abgehakt hast. Das gilt zusätzlich zu anderen Effekten, die solche Orte in dieser Phase einbringen.

Für Touristen gibt es zwei unterschiedliche Felder: hellblaue für die - und dunkelblaue für die - Sehenswürdigkeiten. Das Feld mit dem -Symbol wird nur für die Schlusswertung benötigt (siehe Seite 12).



BEISPIEL: Du erreichst Columbia und hast bereits 4 -Felder abgehakt, daher trägst du eine 4 in das gelbe Sternfeld ein.



BEISPIEL: Du erreichst den Times Square und hast bereits 2 -Felder abgehakt, daher trägst du eine 2 in das hellblaue Sternfeld ein. Später erreichst du Guggenheim mit bereits 5 abgehakten -Feldern, daher kommt eine 5 in das dunkelblaue Sternfeld.



Sobald du das Auslegen deiner Strecke in der laufenden Runde beendet und alle zugehörigen Felder auf deinem Spielerbogen abgehakt hast, geht es weiter bei **3 Allgemeine Aufgaben checken**.



3 Allgemeine Aufgaben checken

Prüfe, ob du in dieser Runde eventuell allgemeine Aufgaben erfüllt hast, wobei du berücksichtigen musst:

Jede Aufgabe kann von mehreren Spielern erfüllt werden, aber nur einmal pro Spieler.

Wenn ein oder mehr Spieler eine gelbe Aufgabe in derselben Runde erfüllen, **tragen sie sich 10 Siegpunkte** in der Bonuszone ihres Spielerbogens ein. **Danach dreht ihr die Aufgabenkarte um**, sodass die blaue Seite sichtbar ist.

Wenn ein oder mehr Spieler eine blaue Aufgabe erfüllen, **tragen sie sich 6 Siegpunkte** in der Bonuszone ihres Spielerbogens ein. Die Aufgabenkarte wird nicht mehr umgedreht.

Dann geht es zu **4 Schaffner wechseln**.



4 Schaffner wechseln



Solltet ihr gerade die 12. Runde beendet haben (der Busticket-Stapel ist also aufgebraucht), geht es mit dem Spielende weiter.

Anderenfalls gibt der Spieler mit dem **Schaffner-Spielstein diesen an den Spieler zu seiner Linken weiter** und eine neue Runde beginnt.

BEISPIEL: Dein 5.  ist in dieser Runde in den Bus eingestiegen. Die Aufgabe wurde durch einen anderen Spieler bereits in einer früheren Runde erfüllt, daher trägst du nur 6 Siegpunkte auf deinem Spielerbogen ein.



CREDITS

Autor: Saashi

Illustrator: Monsieur Z

Leitender Redakteur: Xavier Taverne

Grafik-Designer: Vincent Mougnot

Spielregelredakteur: Xavier Taverne

Übersetzer: Michael Kröhnert



Saashi & Saashi



Folge uns auf



WWW.IELLO.COM



SPIELLENDE

Deinen Endpunktstand berechnest du wie folgt:

- 1 Zähle deine Minuspunkte aus den abgehakten Feldern deiner **Abbiege-Zone** zusammen.
- 2 Rechne die Punkte aller abgehakten -Felder zusammen.
- 3 **Multipliziere** die Anzahl der abgehakten -Felder mit der Anzahl der abgehakten -Felder. Dann rechne diese Punkte mit etwaigen Siegpunkten vom gelben Feld der besonderen Zielorte zusammen.

Bei den - und -Zonen gelten diese Schritte:

- 4 Bei den -**Sehenswürdigkeit-Feldern** vergleichst du die Resultate beider Sehenswürdigkeit-Felder. Du erhältst die Punkte des höheren dieser 2 Werte. Trage diese in das Feld mit dem -Symbol ein.
- 5 **Busse, die gehalten haben**, bringen die Punkte, die du im Spiel notiert hattest.
- 6 **Busse, die nicht gehalten haben** (also Reihen ohne Punktzahl im ganz rechts liegenden Feld) erhalten die halbe Punktzahl (abgerundet), die du bekommen würdest, falls du jetzt ein oder für erreicht hättest, beziehungsweise ein für .
- 7 Rechne die Punkte der 4 Felder in der ganz rechten Spalte zusammen.

- 8 Rechne die Punkte der **allgemeinen Aufgaben**, die du im Spiel erfüllt hast, zusammen.
- 9 **Prüfe deine persönliche Aufgabe**: Falls du alle 3 Kreuzungen in den schwarzen Kreisen verbinden konntest (die Reihenfolge ist egal), erhältst du 10 Punkte. Anderenfalls erhältst du hier keine Punkte.
- 10 Rechne deine gesamten Minuspunkte durch **Verkehrsstaus** zusammen.
- 11 Unten rechts auf deinem Spielerbogen rechnest du die gesamten Siegpunkte aller 8 Zwischenergebnisse zusammen (also der Felder mit einem kleinen oder unten links). Das ist dein Endpunktstand!

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg!



Sind die Spielerbögen alle, ladet euch auf unserer Website eine PDF-Version herunter : https://iello.fr/download/GOB_London-NewYork_Score-pad_Light.pdf