



# BUSSTOP THE BOARDGAME



Busstop est un jeu qui a pour thème : « les arrêts de bus ».  
(NdT : bus stop = arrêt de bus en anglais).

Des enfants, des vieilles dames et même des extra-terrestres font la queue pour prendre le bus. Les joueurs vont guider les passagers vers leurs bus, tout en décidant de la ventilation des passagers dans les bus. Une mauvaise organisation pourrait mettre vos passagers en colère.

## 2 à 5 joueurs

**Durée :** environ 20 minutes

**A partir de** 8 ans et plus



## Contenu

3 livrets de règles (japonais, anglais, allemand).

2 plateaux de jeu arrêt de bus (3 côtés au total, selon le nombre de joueurs).



5 plateaux pour les joueurs.



50 tuiles « passager » :

8 de chaque sorte :  
bébés, enfants, filles, salariés, vieilles dames.

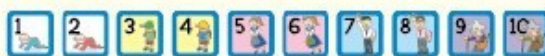


5 tuiles VIP (une de chaque type) 5 extra-terrestres



50 tuiles « joueurs »



10 de chaque, numérotées de 1 à 10, en 5 couleurs.



10 tuiles joueur de couleur

5 tuiles bonus passager pour le jeu standard, une de chaque couleur.

5 tuiles bonus fin du jeu (japonais/anglais) une de chaque couleur.

1 tuile « conducteur »  5 tuiles bus ( une pour chaque joueur ) 




## Préparation

Veillez noter que la règle pour 2 joueurs diffère de la règle pour 3 joueurs (reportez vous à la partie règle pour 2 joueurs à la fin de cette règle).

\*Placez le plateau arrêt de bus (qui correspond au nombre de joueur) au milieu de la table.



\*Le joueur qui a pris le bus le plus récemment prend la tuile conducteur.

 (Le joueur qui a la tuile conducteur est appelé le conducteur).



\*Le conducteur mélange les 50 tuiles passager et les place faces cachées en pile dans le coin gauche du plateau de jeu arrêt de bus.



\*Chaque joueur prend un plateau de jeu Joueur, une tuile couleur du joueur, les dix tuiles de la couleur de leur choix et une tuile bus. Placez les tuiles bus dans le coin en haut à gauche du plateau (voir la photo) et la tuile couleur du joueur en haut à gauche. Gardez les tuiles joueurs dans vos mains.

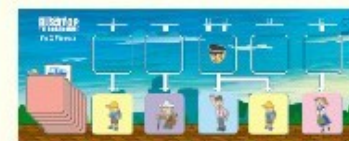
\*Si vous utilisez la règle optionnelle (voir à la fin), chaque joueur prend aussi la tuile bonus fin de jeu de sa couleur.

## Déroulement du tour de jeu

1. Le conducteur aligne les passagers.
2. Chaque joueur choisit une de ses tuiles joueur. Le conducteur choisit une tuile joueur face visible. Les autres joueurs choisissent une tuile face cachée.
3. Retournez les tuiles et déterminez l'ordre dans lequel les joueurs jouent. Alignez les tuiles dans un ordre croissant en commençant par le plus petit nombre à gauche. Le joueur qui termine sur la case conducteur, prend la tuile conducteur.
4. Prenez les passagers dans l'ordre du tour des joueurs.
5. Répartissez les passagers dans les bus. (Puis retournez à l'étape 1).
6. Après le dixième tour de jeu, la partie se termine. Comptez les points. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

## 1. Le conducteur aligne les passagers.

Le conducteur prend les tuiles du dessus de la pile des tuiles passagers, et les aligne sur la file d'attente des passagers sur le plateau arrêt de bus.



← Zone d'ordre du tour de jeu des joueurs

← File d'attente des passagers

5 tuiles passagers, tirées de la pioche, et alignées.

## 2. Tous les joueurs choisissent une de leurs tuiles joueurs (ou la bataille pour les passagers)

2.1 D'abord, le conducteur choisit sa tuile, face visible.

2.2 Ensuite les autres joueurs choisissent leur tuile, face cachée.

↓ Le conducteur montre sa tuile.



← Zone d'ordre du tour du tour de jeu des joueurs.

← File d'attente des passagers.

## 3. Retournez les tuiles et déterminez l'ordre du tour de jeu.

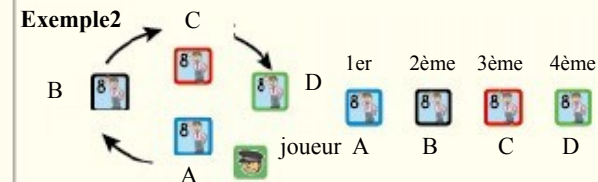
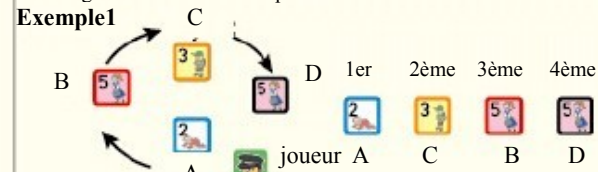
\* Quand tous les joueurs ont choisi leur tuile, retournez-les et alignez-les (dans l'ordre croissant en partant de la gauche) dans la partie zone d'ordre du tour de jeu des joueurs sur le plateau.

\* Le joueur dont la tuile se trouve sur la case joueur avec le pictogramme du conducteur, prend la tuile conducteur et devient le conducteur du prochain tour.

\* Si plusieurs joueurs ont choisi la même tuile nombre, l'ordre est déterminé dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant du conducteur. Voir ci-dessous.

Les joueurs qui ont choisi le même nombre sont placés dans l'ordre des aiguilles d'une montre à partir du conducteur.

Les joueurs qui ont choisi le même nombre sont placés dans l'ordre des aiguilles d'une montre à partir du conducteur.





#### 4. Prendre des passagers dans l'ordre du tour des joueurs

\* Les joueurs vont maintenant prendre des tuiles passagers en respectant les icônes sur la zone ordre du tour des joueurs, en commençant par celui le plus à gauche.

■ signifie que le joueur reçoit tous les passagers indiqués par la flèche de sa position (pas de choix possible).

□ signifie que le joueur reçoit une des tuiles joueur (ce sont aussi des tuiles passagers) de la zone d'ordre du tour de jeu (plus tôt le joueur jouera, plus il aura de choix).

Exemple : vert est premier.

L'icône sur sa position montre qu'il reçoit le passager indiqué par la flèche de première position (l'enfant), mais aussi qu'il peut choisir un des passagers de la zone d'ordre du tour de jeu (il choisit un autre enfant).



#### Répartir les passagers dans les bus.

\* Chaque joueur répartit les passagers, qu'il a reçus, sur son plateau de jeu.  
\* Les clients peuvent être placés dans un bus, ou alors dans une file d'attente temporaire.



#### 5.A Prendre place dans le bus

\* Ces passagers sont pointilleux. Un seul type de passager par bus.  
\* Les extra-terrestres, vont cependant fonctionner comme des jokers et ils pourront entrer dans n'importe quel bus.

#### 5.B Le bus part (allons-y !)

\* Quand un bus est plein, il part immédiatement (même si vous êtes au milieu de l'installation de passagers dans le bus). Enlevez toutes les tuiles du bus et placez-les dans votre pile de score. Elles vous rapporteront des points à la fin du jeu (excepté les extra-terrestres qui valent zéro point).  
\* Une fois que le bus a été vidé, de nouveaux passagers peuvent y prendre place. Ils peuvent être du même type ou pas.



Enlevez toutes les tuiles passagers du bus et placez-les sur votre pile de score.

#### 5.C File d'attente temporaire

\* Les passagers, qui ne peuvent pas prendre place à bord d'un bus, ou que vous voulez faire attendre, doivent être placés dans la file d'attente temporaire, sur le premier espace libre.  
\* Une fois dans la file d'attente, l'ordre dans lequel se trouve les passagers ne changera plus.  
\* Les E.T. (extra-terrestres) ne peuvent pas être mis dans la file d'attente.  
\* Si vous avez plus de treize passagers dans la file d'attente, alignez-les en dehors du plateau.  
\* Après avoir réparti tous les passagers reçus pendant ce tour de jeu, vous pouvez si vous le souhaitez laisser les passagers de la file d'attente embarquer dans les bus.  
S'ils le font, ce doit être dans l'ordre de la file d'attente.

#### 5.D Bus supplémentaire

\* La première fois que vous avez neuf passagers ou plus dans la file d'attente temporaire à la fin du tour de jeu (après que tous les embarquements aient été réalisés) prenez la tuile bus sur la 9ème position de la file d'attente et placez-la sur la case de tête du troisième bus. Ce bus pourra être utilisé à partir du prochain tour de jeu et ce, jusqu'à la fin de la partie.



#### 6. Après le 10ème tour de jeu, la partie se termine

Le joueur avec le plus de points gagne.

#### Points positifs

\* Chaque tuile passager dans la pile de score vaut un point.  
\* Les tuiles passagers VIP comptent pour 3 points.



\* Les extra-terrestres ne rapportent aucun point.  
\* Les passagers qui restent dans les bus du plateau de jeu ne rapportent aucun point.

#### Pénalités

\* -2 points pour chaque passager restant dans la file d'attente.  
\* -6 pour un passager VIP restant dans la file d'attente.



#### En cas d'égalité

\* Le joueur avec le moins d'extra-terrestres (dans la pile score, dans les bus, et dans la file d'attente) gagne.



#### Aménagement des règles pour une partie à 2 joueurs

Pour une partie à deux, on simule un troisième joueur appelé proxy bus.  
\* Mélangez les tuiles joueurs du proxy bus et placez les en pile, faces cachées. On en tire une à chaque tour de jeu comme si le proxy bus choisissait.

\* Les joueurs, à leur tour, choisissent les tuiles du proxy bus et répartissent les passagers des bus du plateau du proxy bus.  
\* Lorsqu'un proxy bus part, celui qui joue le rôle du proxy bus prend les tuiles passagers emportées par le proxy bus dans sa pile de points/score.

À la fin de chaque tour, s'il y a 14 tuiles passagers ou plus dans la file d'attente du proxy bus, le joueur actuel du proxy bus prend comme pénalité le surplus dans sa pile de score (elles comptent comme des tuiles supplémentaires dans la file d'attente de ce joueur à la fin de la partie).

#### Règles Optionnelles

Utilisez ces règles une fois que vous maîtrisez bien le jeu.

#### 1. Bonus du passager spécial

\* Utilisez le côté "bonus passager" des tuiles couleur du joueur.  
\* Chaque passager de ce type sur la couleur du joueur vaut 2 points (le VIP de cette sorte vaut 6 points).

#### 2. Bonus spécial fin de partie

\* Prenez les tuiles "bonus fin de partie" au début du jeu.  
\* Chaque joueur a un objectif différent à atteindre. Remplir l'objectif rapporte 5 points.  
\* Les règles optionnelles 1 et 2 peuvent être utilisées en même temps.



Planning : Pigphone  
Impression, édition : Manindo  
Concepteur, illustrateur : Kai Fujiwara  
Traduction Anglaise : Simon Lundstrom  
Traduction Allemande : Tobias Cincarek  
Traduction française : Stéphane Athimon



Pigphone blog : <http://pigphone.blog96.fc2.com/>  
Pigphone E-mail : [kfx1968@gmail.com](mailto:kfx1968@gmail.com)  
Manindo web shop : <http://mnd.shop-pro.jp/>