

# Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr.4173

# Schwuppdibus



HABA®

Copyright Habermäß - Spiele Bad Rodach 2000

# Schwuppdibus

Ein Wettlaufspiel für 3 - 4 Kinder ab 5 Jahren.

**Spielidee:** Reiner Knizia

**Illustration:** Thies Schwarz

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Heute fahren die Busse um die Wette: Wer schafft es, besonders viele Fahrgäste in die eigene Stadt zu bringen?

Aufgepasst: Manche Fahrgäste steigen unterwegs aus oder setzen ihre Fahrt mit einem schnelleren Bus fort.

## Spielinhalt:

4 Busse

24 Fahrgäste

1 Spielplan

1 Spezial-Augenwürfel



## Kurzanleitung:

Spielplan auslegen, Fahrgäste in Mitte, Stadt + Bus wählen, Bus auf Stadtfeld

1 x würfeln, Bus im Uhrzeigersinn vorrücken

## Spielziel:

Wer es als Erste/r schafft, sechs Fahrgäste in die eigene Stadt zu bringen, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung:

Klappt den **Spielplan** auf und legt ihn in die Tischmitte. Stellt die **Fahrgäste** in die Spielplanmitte auf den Warteplatz. Jedes Kind wählt sich eine der in den Spielplanecken abgebildeten Städte aus: Dorthin sollt ihr möglichst viele Fahrgäste fahren. Nehmt euch den **gleichfarbigen** Bus und stellt ihn auf das farbige Wegfeld direkt vor die ausgewählte Stadt. Achtet dabei auf die Pfeile am Rande der Wegfelder: Sie zeigen die Fahrtrichtung an.

- **Spiele drei Kinder**, so bleibt der überzählige Bus in der Schachtel.

## Spielablauf:

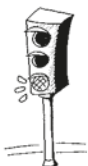
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer ist zuletzt mit dem Bus gefahren? Du darfst beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt die/der Jüngste.

**Würfele einmal** und ziehe deinen Bus entsprechend der Augenzahl auf der Fahrstrecke vorwärts.

Die **Fahrstrecke** setzt sich aus unterschiedlichen Wegfeldern zusammen. Es gibt:

- Zwei Felder mit **grüner Ampel**.



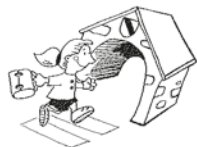
- Acht Haltestellen mit **einem** oder mit **zwei wartenden Fahrgästen**. Neben ihnen ist ein Haltestellenschild zu sehen.



- Vier Felder mit einem **aussteigenden Fahrgast**.



- Vier **farbige Stadtfelder**.



#### Wo hält dein Bus?

- **Grüne Ampel:** Du darfst gleich noch einmal würfeln.
- **Haltestelle mit einem wartenden Fahrgast:** Setze einen Fahrgast vom Warteplatz (Spielplanmitte) in deinen Bus.
- **Haltestelle mit zwei wartenden Fahrgästen:** Setze zwei Fahrgäste vom Warteplatz in deinen Bus.  
**Achtung:**
  - Die Busse haben jeweils **vier Sitzplätze**. Sind alle Sitzplätze besetzt? Dann können keine zusätzlichen Fahrgäste mehr einsteigen, sie bleiben auf dem Warteplatz stehen.
  - Stehen gegen Spielende **keine Fahrgäste** mehr auf dem Warteplatz? Dann können keine zusätzlichen Fahrgäste einsteigen.

- **Feld mit einem aussteigenden Fahrgast:** Einer deiner Fahrgäste steigt aus. Setze ihn zurück zum Warteplatz. Ist dein Bus leer, so geschieht hier nichts.
- **Farbiges Stadtfeld eines anderen Kindes:** Ein Fahrgast steigt aus und geht in diese **Stadt**.  
**Achtung:** Er geht nicht zurück zum Warteplatz.
  - Spielen nur drei Kinder und dein Bus hält an einer Stadt, die niemandem gehört? Alle Fahrgäste bleiben im Bus sitzen.

eigenes Stadtfeld: alle Fahrgäste steigen aus

- **Farbiges Stadtfeld der eigenen Stadt:** Deine Fahrgäste haben ihr Ziel erreicht. Sie steigen **alle** aus: Stelle sie auf die markierten Plätze in **deiner Stadt**.



- **Achtung:** Stehst du kurz vor der eigenen Stadt und die erzielten Würfelaugen sind zu hoch? Du darfst trotzdem in deiner Stadt anhalten und deine Fahrgäste aussteigen lassen. Überzählige Würfelaugen verfallen.  
**Ausnahme:** Ein fremder Bus steht auf deinem Stadtfeld. Dann kannst du dort nicht früher anhalten, sondern musst alle Würfelaugen ausnutzen.

besetztes Feld: 1 Fahrgast steigt um, erneut würfeln

- **Feld, auf dem bereits ein anderer Bus steht:** Stelle deinen Bus neben den bereits stehenden. Aus dem anderen Bus steigt nun **ein Fahrgast** zu dir um. Sitzen keine Fahrgäste in dem anderen Bus, so passiert nichts. Würfele erneut und ziehe deinen Bus gleich weiter.
  - **Achtung:** Die ursprüngliche Anweisung des entsprechenden Feldes wird in diesem Fall nicht ausgeführt: Sie gilt immer nur für den Bus, der als Erster auf diesem Feld ankommt!

Wenn du deine Aktionen ausgeführt hast, ist das nächste Kind an der Reihe, würfelt und zieht den eigenen Bus im Uhrzeigersinn vorwärts.

#### Spielende:

Wer als Erste/r sechs Fahrgäste in die eigene Stadt bringen konnte, gewinnt das Spiel.

6 Fahrgäste in eigener Stadt: Sieg

grüne Ampel: erneut würfeln, Haltestelle: 1 oder 2 Fahrgäste aus Mitte

Bus = höchstens 4 Plätze

aussteigender Fahrgast: zurück in die Mitte

fremdes Stadtfeld: Fahrgast in die Stadt

# On and Off the Buses

A competition game for 3 - 4 players aged 5 and up.

**Author:** Reiner Knizia  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** approx. 15 minutes

Today the buses are driving around in a competition. Which bus driver can get as many passengers as possible to his or her town? Watch out: Some passengers may get off the bus and continue their trip with another, quicker bus.

## Contents:

- 4 buses
- 24 passengers
- 1 game board
- 1 special dice



## Aim of the game:

The first driver to get six passengers to his or her town, wins the game.

## Preparation:

Spread out the **game board** in the center of the table. Place the **passengers** in the center of the game board onto the waiting square. Each player chooses one of the towns represented at the corners of the game board: this is where you have to take as many passengers as possible. Take the bus of the **corresponding colour** and place it onto the coloured square next to your town, making sure it points in the direction of the arrows marked on the lanes.

- If there are **three players**, the remaining bus is kept in the game box.

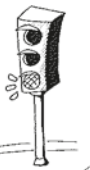
## How to play:

The game proceeds in a clockwise direction. Whoever went by bus most recently, starts the game. If you can't reach an agreement on that, the youngest player starts.

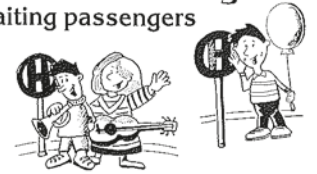
**Throw the dice** and move your bus forward according to the dots shown on the dice.

The circuit is composed of different squares with different meanings. There are:

- Two squares with **traffic lights** switched to **green**.



- Eight **bus stops** with one or two waiting passengers next to a bus stop sign.



- Four squares with a **descending passenger**.



- Four **colour squares** next to the towns.



## Where does your bus stop?

- **At the green traffic lights:** you can throw the dice again.
- **At a bus stop with a waiting passenger:** Get one of the passengers on the waiting square (center of game board) onto your bus.
- **At a bus stop with two waiting passengers:** Get two passengers from the waiting square onto your bus.  
**Watch out:**
  - Each bus has got **4 seats**. If they are occupied no new passengers can get on board and must wait on the waiting square.
  - If towards the end of the game there are **no more passengers** waiting, of course, no passenger can get on the bus.
- **At a square showing a descending passenger:** One of the passengers gets off the bus and is placed back onto the waiting square. If your bus is empty, nothing happens.
- **At a colour square next to somebody else's town:** One passenger gets off the bus and walks into this town.  
**Watch out:** This passenger does not go back to the waiting square!
  - If there are only three players and a bus stops next to a town belonging to nobody, then all the passengers remain seated.

green traffic light: throw dice again, bus stop: 1 or 2 passenger from the center

bus = max. 4 passengers

descending passenger: back to center

colour square of other player: passenger into town

Short instructions:

spread game board, passengers in the center, choose town and bus, bus on colour square

throw the dice, move bus forward in clockwise direction

own colour square: all passengers on board into town

- **At the colour square of your own town:** Your passengers have reached their destination. All of them get off the bus. Place them on the circles in your town.



- **Watch out:** If you are close to your town and you have too many dots shown on the dice, you can nevertheless stop at your town and get your passengers off the bus. The remaining dots won't be used, **except if** a bus of another player occupies the square next to your town. In this case you cannot stop, but have to move forward as many squares as the dice shows.

occupied square: passenger changes buses, throw dice again

- **At a square with another bus already there:** Put your bus next to the other bus. **One passenger** gets off the other bus and changes on to your bus. If there are no passengers in the other bus, nothing happens. Throw the dice again and move on.
  - **Watch out:** The indications of what happens at a square are only valid for the first bus that arrives at a square.

When you finish your move, it's the next player's turn. He or she throws the dice and moves his or her bus in a clockwise direction.

### End of the game:

The first driver to get six passengers to his/her town, wins the game.

6 passengers in town: winner

Jeu Habermass N° 4173

## Vite, montez !

Une course pour 3 - 4 joueurs dès 5 ans.

**Idée :** Reiner Knizia  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée du jeu :** env. 15 minutes

Aujourd'hui, les bus se font la course : quel chauffeur va réussir à emmener le plus de voyageurs possible au quartier correspondant ? Attention : certains voyageurs descendent en cours de route ou continuent leur trajet avec un bus plus rapide.

### Contenu du jeu :

4 bus  
24 voyageurs  
1 plateau de jeu  
1 dé spécial



### Règle résumée :

déplier le plateau de jeu, mettre les voyageurs au milieu, choisir un quartier/bus, poser le bus sur la case en face du quartier

### But du jeu :

Celui qui réussit en premier à emmener six voyageurs à son quartier gagne le jeu.

### Préparatifs :

Déplier le **plateau de jeu** et le poser au milieu de la table. Poser les **voyageurs** sur la place centrale située au milieu du plateau de jeu. Chaque joueur choisit l'un des quartiers dessinés dans les coins du plateau : il devra y emmener le plus grand nombre possible de voyageurs. Les joueurs prennent chacun le bus de la **couleur correspondante** et le posent sur la case de couleur placée juste devant le quartier choisi. Faire attention aux flèches dessinées sur la route : elles indiquent le sens de la circulation.

- **S'il y a trois joueurs**, le bus en trop est laissé dans la boîte.

### Déroulement du jeu :

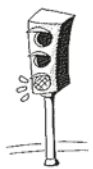
Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a pris le bus en dernier, commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, alors, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

**Lance le dé une fois** et avance ton bus du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé.

lancer le dé 1 fois, avancer le bus en sens horaire

Le circuit est composé de différentes cases. Il y a :

- Deux cases avec un feu vert.



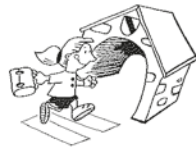
- Huit arrêts de bus avec un ou deux voyageurs qui attendent à côté d'un panneau.



- Quatre cases avec un voyageur qui descend.



- Quatre cases dont la couleur correspond au quartier.



#### Où est-ce que ton bus s'arrête ?

feu vert : rejouer

- Au feu vert : tu rejoues encore une fois.

arrêt : prendre 1 ou 2 voyageurs attendant sur la place centrale

- A l'arrêt de bus avec un voyageur qui attend : Mets un voyageur de la place centrale (milieu du jeu) dans ton bus.
- A l'arrêt de bus avec deux voyageurs qui attendent : Mets deux voyageurs qui attendent sur la place centrale dans ton bus.

#### Attention :

bus = 4 places maximum

- Les bus ont chacun quatre places. Toutes les places sont occupées ? Il n'est alors plus possible de faire monter d'autres voyageurs et ceux-ci doivent rester sur la place centrale.
- Il n'y a plus de voyageurs sur la place centrale vers la fin du jeu ? Plus aucun voyageur ne pourra monter dans le bus.

un voyageur descend et revient à la place centrale

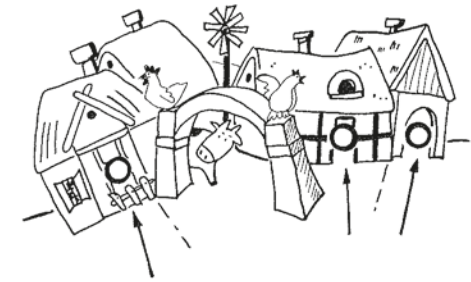
- Sur la case de la couleur d'un autre quartier : Un de tes voyageurs descend. Remets-le sur la place centrale. Si ton bus est vide, il ne se passe rien.

autre case-quartier : 1 voyageur va au quartier correspondant

- Sur la case de la couleur d'un autre quartier : Un voyageur descend du bus et rentre dans ce quartier. Attention : il ne retourne pas à la place centrale.
  - S'il y a seulement trois joueurs et que le bus s'arrête sur une case dont le quartier correspondant n'appartient à personne, tous les voyageurs restent dans le bus.

quartier correspondant : tous les voyageurs descendent

- Sur la case dont la couleur correspond à ton quartier : Tes voyageurs sont arrivés à destination. Ils descendent tous : pose-les dans ton quartier sur les places marquées.



- Attention : si tu te trouves juste quelques cases avant d'arriver à ton quartier et que le nombre de points du dé est trop élevé, tu as quand même le droit de t'arrêter à ton quartier et de faire descendre tes voyageurs. Le nombre de points restants ne compte pas.

Exception : un autre bus se trouve sur la case de ton quartier. Tu ne peux pas t'y arrêter avant et tu dois continuer ton trajet du nombre de points du dé.

case occupée : 1 voyageur change de bus, rejouer

- Sur une case où il y a déjà un autre bus : Mets ton bus à côté de l'autre. Un voyageur de ce bus descend du bus et vient s'installer dans le tien. S'il n'y a pas de voyageurs dans l'autre bus, il ne se passe rien. Rejoue encore une fois et continue ta course.
  - Attention : lorsqu'un bus arrive sur une case déjà occupée, l'action correspondante à la case n'est pas exécutée. Elle n'est valable que pour le bus qui arrive en premier sur cette case !

Une fois que tu as exécuté toutes tes actions, c'est au tour du joueur suivant. Il lance le dé et avance son bus dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Fin du jeu :

6 voyageurs dans son quartier = victoire

Celui qui emmènera en premier six voyageurs dans son quartier gagne le jeu.

# Busje komt zo

Een wedloopspel voor 3 - 4 kinderen vanaf 5 jaar.

**Spelidee:** Reiner Knizia

**Illustraties:** Thies Schwarz

**Speelduur:** ca. 15 minuten

Vandaag rijden de bussen om het hardst. Wie slaagt erin om zoveel mogelijk passagiers naar z'n eigen stad te brengen? Opgelet: veel passagiers stappen onderweg uit of zetten hun reis met een snellere bus voort.

## Spelinhoud:

4 bussen

24 passagiers

1 spelbord

1 speciale dobbelsteen met ogen



## Korte inleiding:

### Doel van het spel:

Wie er als eerste in slaagt om zes passagiers naar z'n eigen stad te brengen, wint het spel.

### Spelvoorbereiding:

spelbord uitleggen, passagiers in het midden, stad + bus kiezen, bus op stadveld

Klap het spelbord open en leg het midden op tafel. Zet de passagiers in het midden van het bord op de wachtplaats. Elk kind kiest één van de steden uit die in de hoeken van het spelbord staan afgebeeld. Daar moeten jullie zoveel mogelijk passagiers naartoe brengen. Iedereen neemt de bus van de overeenkomstige kleur en zet deze op het gekleurde veld vlak voor de uitgekozen stad. Let op de pijlen die op de rijbaan staan. Deze geven de rijrichting aan.

- Doen er drie kinderen mee, dan blijft de overgebleven bus in de doos.

### Spelverloop:

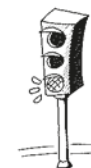
Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Wie is er pas geleden nog met de bus geweest? Jij mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan mag het jongste kind beginnen.

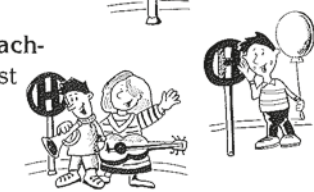
**Gooi eenmaal** met de dobbelsteen en verzet je bus net zoveel velden op de rijroute naar voren als je ogen hebt gegooid.

De route is opgebouwd uit verschillende soorten velden. Er zijn:

- Twee velden met groene verkeerslichten.



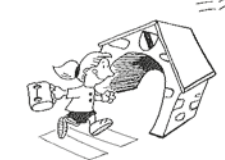
- Acht bushaltes met één of twee wachtende passagiers. Ze staan naast een bushalte-bord.



- Vier velden met een passagier die uitstapt.



- Vier gekleurde stadvelden.



### Waar blijft de bus staan?

groen verkeerslicht: nog eens gooien, bushalte: 1 of 2 passagiers uit het midden,

- Groen verkeerslicht: Je mag meteen nog een keer gooien.
- Bushalte met een wachtende passagier: Zet een passagier van de wachtplaats (het midden van het spelbord) in je bus.

- Bushalte met twee wachtende passagiers: Zet twee passagiers van de wachtplaats in je bus. **Opgelet:**

- De bussen hebben steeds vier zitplaatsen. Wanneer alle zitplaatsen bezet zijn, kunnen er geen extra passagiers meer opstappen. Deze blijven op de wachtplaats staan.
- Staen er tegen het einde van het spel geen passagiers meer op de wachtplaats? Dan kunnen er ook geen passagiers meer opstappen.

bus = hoogstens 4 plaatsen

uitstappende passagier = terug naar het midden

- Een veld met een uitstappende passagier: Een van je passagiers stapt uit. Plaats hem terug op de wachtplaats. Als je bus leeg is, gebeurt er niets.

ander stadveld: 1 passagier in de stad

- Een gekleurd stadveld van een ander kind: Een passagier stapt uit en gaat naar deze stad. **Opgelet:** hij gaat niet terug naar de wachtplaats.
  - Doen er slechts drie kinderen mee en komt jouw bus bij een stad terecht die bij niemand hoort? Dan blijven alle passagiers in de bus zitten.

1 x gooien, bus kloksgewijs vooruit

eigen stadveld:  
alle passagiers  
stappen uit

- **Het gekleurde stadveld van je eigen stad:**  
Jouw passagiers zijn op hun bestemming aangekomen. Ze stappen **allemaal** uit: zet ze op de aangegeven plaatsen in je stad.



- **Opgelet:** Sta je vlak voor je eigen stad en gooi je een te hoog aantal ogen met de dobbelsteen? Dan mag je toch bij je stad stoppen en je passagiers laten uitstappen. De overgebleven ogen vervallen.  
**Uitzondering:** Er staat een andere bus op jouw stadveld. Dan kan je niet voortijdig stoppen en moet je daarentegen alle gegooiden ogen benutten.

bezet veld:  
1 passagier stapt  
over, opnieuw  
gooien

- **Een veld waarop al een andere bus staat:**  
Zet je eigen bus naast degene die al op dat veld staat. Uit die andere bus stapt vervolgens **een passagier** bij jou in. Wanneer er geen passagiers in de andere bus zitten, dan gebeurt er niets. Je mag nog een keer gooien en meteen met je bus verder rijden.
  - **Opgelet:** De oorspronkelijke betekenis van het betreffende veld komt in dit geval te vervallen. Deze geldt altijd alleen voor de bus, die als eerste op dit veld aankomt!

Wanneer je alle handelingen hebt uitgevoerd, is het volgende kind aan de beurt. Dit gooit met de dobbelsteen en zet zijn eigen bus kloksgewijs vooruit.

6 passagiers  
in eigen stad:  
gewonnen

### **Einde van het spel:**

Wie als eerste zes passagiers naar zijn eigen stad heeft kunnen brengen, heeft gewonnen.



