Jeu Habermaass Nº 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 :

But du jeu :

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

Préparatifs :

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

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.

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

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

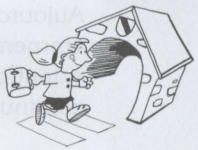
Le circuit est composé de différentes cases. Il y a :

- 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

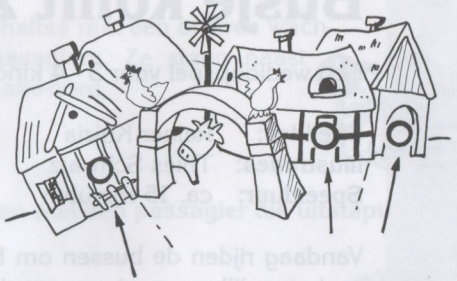
- **Sur la case de la couleur d'un autre quartier:**
  Un de tes voyageurs descend. Remets-le sur la place centrale. Si ton bus est vide, il ne se passe rien.

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 case 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.