

GET ON BOARD™

RÈGLES DU JEU



Ah, voilà le bus ! Vite, montez pour vous mettre à l'abri de la pluie !

Comme à chaque fois, vous êtes fasciné par l'ensemble des voyageurs à bord : touristes, hommes d'affaires, étudiants...

Tous partagent un bout de chemin en se dirigeant pourtant vers des destinations différentes. Cette ligne de bus est vraiment unique... mais permettra-t-elle de transporter chaque voyageur jusqu'à destination ?





MATÉRIEL

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1 plateau recto verso | 12 cartes Ticket de bus |
| 1 face Londres | 6 cartes Objectif commun |
| 1 face New York | 10 cartes Objectif personnel |
| 50 feuilles de note recto verso | 5 cartes Londres |
| 160 bâtonnets Trajet | 5 cartes New York |
| 5 pions Départ | 1 pion Contrôleur |

APERÇU ET BUT DU JEU

Vous disposez de **12 tours** pour réaliser la meilleure **ligne de bus de la ville**. À chaque tour, une nouvelle carte est révélée, indiquant à chaque joueur la section de tracé à réaliser. Menez les voyageurs où ils le souhaitent, évitez les bouchons, et marquez un maximum de points de victoire !

ÉLÉMENTS DE JEU ET MISE EN PLACE









- 1** Choisissez tous une couleur, prenez les pions correspondants et placez-les devant vous : **32 bâtonnets Trajet** et **1 pion Départ**.

Les bâtonnets Trajet se placent sur le plan pour tracer votre ligne de bus.

- 2** Prenez tous **une feuille de note** et équipez-vous d'un **crayon** ou **stylo**.

Cette feuille de note vous permet d'indiquer qui monte dans votre bus au fur et à mesure de votre tracé et quels Lieux vous desservez, afin de compter vos points de victoire.

- 3** Placez le plateau au centre de la table. Pour une partie à **2 ou 3 joueurs**, utilisez le plan de **New York**. Pour une partie à **4 ou 5 joueurs**, utilisez le plan de **Londres**.

Le plateau présente le plan de la ville, constitué de sections de route. À chaque carrefour se trouve soit un des Personnages ( ,  ,  , ), soit un des Lieux ( ,  ,  , ), soit un Feu. Certains de ces Lieux, reconnaissables à leur cartouche de couleur indiquant leur nom, sont appelés « Lieux emblématiques ». Sur le côté, 2 emplacements numérotés réservés aux cartes Objectif commun sont visibles, ainsi que 2 autres pour la pioche et la défausse de cartes Ticket de bus. Le plan de New York comporte aussi des sections de route constamment bouchées, en noir.

1



2



3



- 4** Mélangez les **6 cartes Objectif commun**, placez-en 1 face jaune visible, au hasard, sur chacun des **2 emplacements du plateau**. Laissez-les cartes non utilisées dans la boîte.

Les cartes Objectif commun indiquent à tous les joueurs le nombre de Personnages qu'ils doivent faire monter dans leur bus, ou le nombre de Lieux qu'ils doivent desservir pour gagner des points de victoire.



- 5** Mélangez les **5 cartes Objectif personnel** correspondant à la ville du plateau, et distribuez-en **1 à chaque joueur**. Laissez les cartes restantes dans la boîte.

Les cartes Objectif personnel vous demandent de relier 3 carrefours précis à l'aide de votre ligne de bus afin de gagner des points de victoire. Ces carrefours sont indiqués par les cercles noirs. Les cercles rouges servent uniquement de repère.

- 6** Mélangez les **12 cartes Ticket de bus** si vous jouez sur le plateau Londres (ou seulement les cartes 1 à 6 si vous jouez sur le plateau New York). **Distribuez-en 2 face cachée à chaque joueur**. Chaque joueur regarde les 2 cartes reçues, et en place 1 face cachée devant lui. Lorsque tous les joueurs ont une carte devant eux, révélez-les. **Placez alors chacun votre pion Départ sur le Feu du carrefour** indiqué par le numéro du Ticket de bus choisi.

Ce pion constitue le point de départ de votre ligne.

- 7** Récupérez l'ensemble des **12 cartes Ticket de bus**, **mélangez-les** et formez une pioche que vous posez face cachée sur l'emplacement prévu sur le plateau.

Les cartes Ticket de bus portent un chiffre et une couleur. Le chiffre est utilisé lors de la mise en place, pour connaître votre point de départ. La couleur de ces cartes est utile en cours de partie.

- 8** Le joueur le plus âgé devient le Contrôleur. Il prend donc le **pion Contrôleur** devant lui.

Le pion Contrôleur sert à indiquer l'ordre du tour. Le Contrôleur joue toujours en premier, suivi par les autres joueurs dans le sens horaire. Ce pion circule de joueur à chaque tour.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Get on Board* se déroule en **12 tours**.
Chaque tour est composé de **4 phases** :

- ① NOUVEAU TICKET DE BUS
- ② TRACÉ DE LIGNE
- ③ VÉRIFICATION DES OBJECTIFS COMMUNS
- ④ CHANGEMENT DE CONTRÔLEUR

① NOUVEAU TICKET DE BUS

Le **Contrôleur** révèle la première carte de la pioche **Ticket de bus** et la place face visible sur l'emplacement de la défausse, juste à côté.

Chaque joueur coche alors **1 case de la couleur correspondante** en haut à droite de sa feuille de note. Cette couleur indique le tracé à effectuer lors de **② TRACÉ DE LIGNE**, et permet de voir quels tracés doivent encore survenir lors des tours suivants.

Passez ensuite à **② TRACÉ DE LIGNE**.

EXEMPLE



② TRACÉ DE LIGNE

En commençant par le **Contrôleur**, puis **chacun votre tour dans le sens horaire**, effectuez ces **2 étapes** :

- a PLACEMENT DES BÂTONNETS
- b EMBARQUEMENT

a PLACEMENT DES BÂTONNETS

Réalisez, sur le plateau, le **tracé de ligne demandé pour ce tour** par le **Ticket de bus** révélé.

Pour réaliser le tracé de ligne, respectez les conditions suivantes :

- Chaque joueur ne peut placer qu'un seul bâtonnet par section de route, mais tous les joueurs peuvent en placer un sur la même section.
- Le tracé d'un tour doit **débuter là où s'est terminé celui du tour précédent**.
Le tracé du premier tour doit débuter à **partir de votre pion Départ**.
- Vous devez placer **autant de bâtonnets que demandé** par votre feuille de note.
- Les bâtonnets placés pendant ce tour doivent former **autant de virages que demandé** par votre feuille de note. Seul le nombre de virages est important, pas leur direction. Vous êtes toujours libre de choisir la direction que prend chaque virage **[à droite ou à gauche]**.
Le début d'un tracé peut former ou non un virage avec la fin du tracé précédent. Dans tous les cas, **ce virage ne compte pas dans les virages demandés pour le tour en cours**.
- Il n'est jamais autorisé de faire un aller-retour sur le même tronçon.



LES DIFFÉRENTS TYPES DE TRACÉS

— LIGNE DROITE



Vous devez placer exactement 1, 2 ou 3 bâtonnets, comme demandé par la feuille de note. Si vous en placez 2 ou 3, ceux-ci doivent être placés en ligne droite.

┌ 1 VIRAGE



Vous devez placer exactement 2 bâtonnets formant un virage à 90°.

┌ 2 VIRAGES



Vous devez placer exactement 3 bâtonnets formant 2 virages successifs à 90°. Ces virages peuvent être dans la même direction (en U), comme dans les deux directions opposées (en S).

Si votre feuille de note propose deux tracés séparés par une barre oblique, choisissez-en un seul à tracer pour ce tour.



EXEMPLE : Vous devez placer 3 bâtonnets formant 2 virages pour ce tour. Vous décidez de procéder comme suit. Le virage formé par le dernier bâtonnet du tour précédent et le premier de ce tour n'est pas pris en compte.



BOUCHONS

ÉVITEZ LES BOUCHONS AU MAXIMUM !



Chaque fois que votre tracé passe par une section de route accueillant déjà un ou plusieurs autres bâtonnets, cochez autant de case dans la section Bouchons (en bas à gauche de votre feuille de note) que de bâtonnets déjà présents. Cochez-les en suivant la ligne, en commençant par le Bus en haut à gauche.

Cela représente les bouchons rencontrés sur votre trajet, et aura une influence sur vos points de victoire finaux.

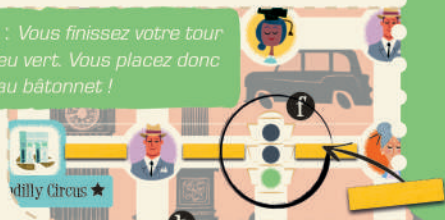
NEW YORK

CERTAINES SECTIONS SONT TOUJOURS CONGESTIONNÉES



Chaque fois que votre tracé passe par une section de route congestionnée, c'est-à-dire une section de route de couleur noire, cochez **1 Bus supplémentaire** dans la Zone de Bouchons de votre feuille de note.

EXEMPLE : Vous finissez votre tour sur ce Feu vert. Vous placez donc 1 nouveau bâtonnet !



EXEMPLE : Vous placez 1 bâtonnet sur une section de route congestionnée, qui accueille déjà le bâtonnet de 2 adversaires. Vous cochez donc 3 Bus sur votre feuille de note (1 pour la zone congestionnée, et 2 pour la présence des adversaires).



FEUX VERTS

ACCÉLÉREZ VOTRE TRAJET GRÂCE AUX FEUX VERTS !



Si votre tracé de ce tour **se termine** à un carrefour comportant un **Feu vert**, placez **1 nouveau bâtonnet** pour prolonger votre trajet (dans la direction de votre choix). Si ce bâtonnet vous fait à nouveau terminer à un Feu vert, placez encore un bâtonnet. Les Feux verts sous les pions Départ restent des Feux verts comme les autres.

Si votre réserve de bâtonnets est vide, trouvez des éléments de substitution pour continuer à jouer.

BOUCLES INTERDITES

UNE LIGNE DE BUS QUI REVIENT SUR SES PAS N'EST PAS EFFICACE !

Si votre tracé atteint pour la seconde fois un même carrefour, arrêtez immédiatement votre tour : vous êtes éliminé et ne comptabiliserez pas vos points de victoire en fin de partie. Laissez vos bâtonnets sur le plateau.

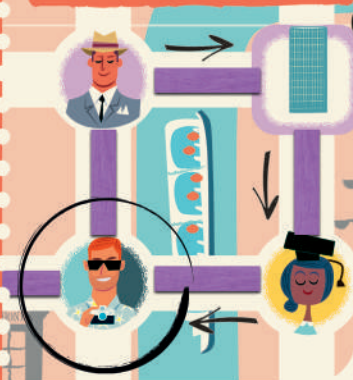
LIGNES DROITES ET VIRAGES

Si le tracé qui vous est imposé pour ce tour ne vous semble pas optimal pour votre stratégie, vous pouvez augmenter ou réduire le nombre de virages demandé.

Pour cela, cochez simplement la case encore non cochée la plus à gauche dans la **Zone de virages** (sur fond rouge, en haut à droite de votre fiche). Pour chaque case que vous cochez, vous pouvez transformer un virage en ligne droite, ou une ligne droite en virage. Cela ne change en rien le nombre de bâtonnets à placer, qui lui ne peut pas être modifié.

Vous ne pouvez cocher que 5 cases maximum dans cette zone. Si vous avez coché toutes les cases et que le tracé demandé est impossible à réaliser parce que votre ligne sortirait du plan (mais pas parce que vous passeriez par le même carrefour pour la seconde fois), considérez alors que le tracé demandé est une ligne droite d'un seul bâtonnet.

EXEMPLE : Votre tracé vous oblige à atteindre un carrefour par lequel vous êtes déjà passé. Vous êtes éliminé.



Une fois vos bâtonnets placés, passez à **b** EMBARQUEMENT.



EXEMPLE : Votre tracé vous oblige à atteindre un carrefour par lequel vous êtes déjà passé. Vous décidez d'ajouter un virage à votre tracé en cochant 1 case de la Zone de virages de votre feuille de note. Vous évitez ainsi ce carrefour, et donc l'élimination.

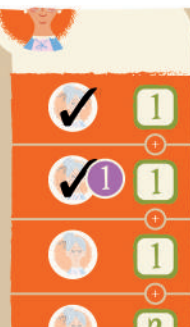


b EMBARQUEMENT

Pour chaque Personnage ou Lieu atteint pendant ce tour par un de vos bâtonnets lors de l'étape de Placement des bâtonnets, appliquez les effets correspondants :





- 1 Cochez immédiatement la case la plus haute encore non cochée sur votre feuille de note. Si toutes les cases sont déjà cochées, rien ne se passe.



OU



- 2 Cochez immédiatement une des cases correspondantes sur votre feuille de note. Si toutes les cases sont déjà cochées, rien ne se passe.



Attention ! Les 3  de la dernière ligne ne peuvent être cochés que grâce aux bonus des . Ceux-ci attirent des Stagiaires.

Exemple : Vous atteignez un . Vous cochez donc 1 case .






OU

Cocher immédiatement la case  ou  la plus à gauche dans la plus haute ligne encore non Terminée (sans aucun chiffre dans la case de droite). Si toutes les cases de la ligne sont déjà cochées, ou si toutes les lignes sont Terminées, rien ne se passe.

Exemple :

1 Vous atteignez un  alors qu'il y a 2  cochés dans votre ligne en cours.

2 Vous notez donc « 4 » dans la case à droite de cette ligne, et cochez le prochain .


3 Vous barrez ensuite le dernier  pour indiquer que cette ligne est Terminée.



Vous atteignez ensuite un  alors qu'il y a 3  sur votre ligne en cours.

1 Vous cochez une des 3 cases en haut correspondant au Lieu.






2 Vous notez « 9 » dans la case à droite de cette ligne.



3 Vous barrez ensuite le dernier  pour indiquer que cette ligne est Terminée.





OU

OU



• Observez d'abord votre dernier  (si vous atteignez un ) ou votre dernier  (si vous atteignez un  ou ) coché dans la plus haute ligne non Terminée (sans aucun chiffre dans la case de droite). Référez-vous ensuite aux gains situés en bas de cette colonne. Indiquez ces Points de victoire dans la case à droite de cette ligne non Terminée.

• Les  rapportent en plus le droit de cocher un **Personnage bonus**. Cochez-en un comme si votre trajet l'avait atteint. Si vous obtenez 1  ainsi, cochez une de ses cases de la 3^e ligne : **cette dernière, représentant des Stagiaires, ne peut être cochée que grâce à ces bonus.**

• Barrez ensuite toutes les cases  ou  non cochées de cette ligne pour indiquer que celle-ci est Terminée. La prochaine fois que vous devez cocher une de ces cases, cochez-la dans la ligne du dessous.

• Si vous n'avez coché aucun  ou  dans votre plus haute ligne non Terminée, rien ne se passe.



2 cartes Objectif commun demandent de desservir 3  ou 3 . Si l'un de ces Objectifs est en jeu, indiquez votre progression en cochant 1 case chaque fois que vous atteignez le Lieu en question, qu'il y ait des touristes dans votre bus ou non. **Cette zone sert donc uniquement d'aide-mémoire.**



Sur chacun des deux plans de ville, un Lieu de chaque type représente un Lieu emblématique méritant le détour. Ils sont reconnaissables à leurs étoiles et leur cartouche de couleur indiquant le nom du Lieu.

Dès que vous atteignez un de ces Lieux, indiquez dans la case correspondante le nombre de Personnages de cette couleur déjà cochés jusqu'alors.

Il existe 2 cases pour les Touristes : bleu clair pour le emblématique, et bleu foncé pour le emblématique. La case avec un symbole « > » sert uniquement pour le décompte final (page 12).



EXEMPLE : Vous atteignez Columbia alors que 4 de vos cases sont cochées. Vous indiquez donc 4 dans cette case.



EXEMPLE : Vous atteignez Times Square alors que 2 de vos cases sont cochées. Vous indiquez donc 2 dans la case bleu clair. Plus tard, vous atteignez Guggenheim alors que 6 de vos cases sont cochées. Vous indiquez donc 6 dans la case bleu foncé.



Une fois que chaque joueur a fini son tracé pour ce tour et a coché les éléments correspondants sur sa feuille, passez à **3** Vérification des Objectifs communs.



3 VÉRIFICATION DES OBJECTIFS COMMUNS

Vérifiez tous si vous avez atteint un objectif commun pendant ce tour, selon les conditions ci-dessous :

Chaque objectif peut être atteint par tous les joueurs, mais une seule fois par joueur.

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint pendant ce tour un objectif côté jaune visible, **tous ces joueurs notent « 10 PV »** dans la zone d'Objectifs commun de leur feuille de note. **Retournez ensuite la carte Objectif** face bleu visible.

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint un objectif côté bleu visible, **tous ces joueurs notent « 6 PV »** dans la zone d'Objectifs commun de leur feuille de note. La carte Objectif reste côté bleu visible.

Passez ensuite à **4 Changement de Contrôleur**.

EXEMPLE : Vous avez fait embarquer votre 5^e Homme d'affaires lors de ce tour. Cet objectif a déjà été atteint par un autre joueur lors d'un tour précédent. Il ne vous rapporte donc que 6 PV, que vous indiquez sur votre feuille.



4 CHANGEMENT DE CONTRÔLEUR



Si vous venez de jouer le 12^e tour (la pioche Ticket de Bus est vide), passez à **Fin de la partie**.

Sinon, **passer le pion Contrôleur au joueur suivant** dans le sens horaire. Jouez un nouveau tour.

CRÉDITS

Auteur : Saashi

Illustrateur : Monsieur Z

Chef de projet : Xavier Taverne

Graphiste : Vincent Mougenot

Rédaction : Xavier Taverne

Relecture : Maëva Debieu



Saashi & Saashi



Follow us on



WWW.IELLO.COM



FIN DE LA PARTIE

Passez au décompte final, selon les étapes suivantes.

- 1 Faites la somme des points perdus liés aux cases cochées dans la **Zone de virages**.
- 2 Faites la somme des points gagnés en face de chaque case cochée.
- 3 Faites le **produit** des cases cochées et des cases cochées. Faites la somme de ce produit et de vos points inscrits dans la zone Lieu emblématique.

Pour les zones et , procédez comme suit :

- 4 Pour les **Lieux emblématiques** des , comparez les valeurs inscrites dans les 2 cases Lieux emblématiques. Gagnez autant de points que la **plus grande de ces deux valeurs**. Indiquez-le dans la case marquée d'un « > » juste à droite.
- 5 Les **lignes Terminées** rapportent les points indiqués en cours de partie.
- 6 Les **lignes non Terminées** (c'est-à-dire sans score dans la case de droite) rapportent la moitié des points (arrondi à l'inférieur) qu'elles rapporteraient normalement si vous atteigniez immédiatement un ou un pour les , ou un pour les (mais en aucun cas d'autres bonus).
- 7 Faites la somme des 4 cases de droite.

- 8 Faites la somme des points gagnés grâce aux **objectifs communs** durant la partie.
- 9 **Vérifiez votre objectif personnel**. Si vous avez relié les 3 carrefours indiqués par les cercles noirs (qu'importe l'ordre), gagnez 10 points. Sinon, ne gagnez rien.
- 10 Faites la somme des points perdus à cause des **embouteillages**, dans votre Zone de Bouchons.
- 11 Tout en bas à droite, inscrivez le total des sommes indiquées dans les 8 cases de sous-total (les cases marquées en bas à gauche d'un « + » ou d'un « - »). Ce sont vos points de victoire !

Le joueur qui en a le plus remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité et en tête, ils se partagent la victoire !

