

# BUS - BUS - BUS - BUS

Tut! Tut! Bus beschäftigt sich mit der Entwicklung der öffentlichen Verkehrsmittel in einer stark wachsenden Stadt. Die Städter reisen zwischen ihren Häusern, den Geschäften und den Schenken geschäftig hin und her. Du selbst, als Spieler, reist nicht, sondern versuchst eine Buslinie zu gründen, die möglichst viele Leute dahin bringt, wo sie hin möchten. Dazu kannst Du Busse kaufen, neue Stadtteile entwickeln, die Linie ausbauen und mehr Leute in die Stadt locken. Aber Du kannst auch versuchen, vor Deinen Konkurrenten zu fahren, um ihnen so die Fahrgäste wegzuschnappen.

Manchmal geschieht etwas sehr Merkwürdiges: Die Zeit steht einen Augenblick still und unerwartet ist die Nachfrage nach Transport ganz anders..., aber das kann nicht zu oft geschehen, denn dann reißt das Raum-Zeit-Kontinuum und das Spiel endet.



## SPIELMATERIAL

- ◆ Stadtplan
- ◆ Aktionstafel
- ◆ Stäbchen in fünf Farben (von drei Farben je 28 Stück und von zwei Farben je 18 Stück)
- ◆ Wahlwürfel in fünf Farben (21 je Farbe)
- ◆ Punktzahltscheiben in fünf Farben (1 je Farbe)
- ◆ Gebäudemarker (Häuser, Kontore und Schenken)
- ◆ 15 Passagiere
- ◆ 5 gläserne Uhrsteine
- ◆ Zeitzeiger (naturfarbenes Stäbchen)
- ◆ Startspielerbus mit Plastikaufsteller

## INHALTSVERZEICHNIS

- Aufstellung: Seite 3
- Die ersten Gebäude: Seite 3
- Die ersten Buslinien: Seite 4
- Aktionen wählen: Seite 4
- Aktionen ausführen: Seite 5
- Die Maximal-Buszahl: Seite 5
- Linien-Erweiterung: Seite 6
- Busfabrik: Seite 8
- Neue Passagiere: Seite 8
- Neubau: Seite 9
- Die Uhr: Seite 9
- Wrrumm...: Seite 10
- Startspieler, die nächste Runde: Seite 12
- Das Spiel endet: Seite 12
- Regel für fünf Spieler: Seite 13

**AUFPSTELLUNG**

Lege den Stadtplan und die Aktionstafel auf den Tisch. Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt die Stäbchen und die 21 Wahlwürfel dieser Farbe. Beachte: Wenn mit drei Spielern gespielt wird, benutze die Farben, von denen es die meisten Stäbchen gibt. Die Punktzahlscheiben werden auf die Insel 0 gesetzt. Auf die Uhr kommen Uhrsteine: Für drei Spieler vier Steine; Für vier oder fünf Spieler fünf Steine. Der naturfarbene Zeitzeiger wird auf Nacht (das Haus) gelegt. Stelle vier Passagiere in die Stadtmitte, einen auf jede Kreuzung mit einem violetten Punkt.

Knobele aus, wer der Startspieler wird: Nimm von jedem Spieler einen Wahlwürfel, mische sie und ziehe blind einen. Dieser Spieler ist der erste Startspieler. Er bekommt den Startspielerbus und beginnt das Spiel. Die benutzten Wahlwürfel werden auf den Busparkplatz auf der Aktionstafel gelegt, so daß jeder Spieler dort einen "Bus" hat.

**DIE ERSTEN GEBÄUDE**

Bevor das Spiel richtig beginnen kann, müssen zuerst ein paar Gebäude ins Spiel gebracht werden. Es gibt drei Gebäudearten: Kontore (Computer), Schenken (Bier) und Häuser.

Der Startspieler wählt als erster zwei A-Plätze auf dem Spielplan, und legt auf die beiden Plätze je einen Gebäudemarker. Die Gebäudearten darf er frei wählen. Die B-, C- und D-Plätze werden erst später im Spiel benutzt.

Anschließend stellen auch die anderen Spieler, im Uhrzeigersinn der Reihe nach, jeder zwei Gebäude auf den Plan, bis alle Spieler an der Reihe gewesen sind. Es dürfen nur die A-Plätze benutzt werden, wobei auf jeder Baustelle nur ein Gebäude stehen darf.



## DIE ERSTEN BUSLINIEN

Jetzt legen alle Spieler ein Stäbchen der eigenen Farbe in eine Straße auf dem Spielplan. Zuerst der Startspieler, dann im Uhrzeigersinn die anderen Spieler. Mehrere Spieler können in einer Straße legen. Diese Stäbchen sind die ersten Buslinien.

Der Spieler, der als letzter an der Reihe war (also der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt), darf jetzt seine Buslinie mit einem zweiten Stäbchen erweitern, in dem er es an das Erste anlegt.

Auch die anderen Spieler legen, entgegen dem Uhrzeigersinn der Reihe nach, ein zweites Stäbchen, so daß der Startspieler der letzte ist, der sein zweites Stäbchen legt. Die Regeln die auf Seite 6 erklärt werden, müssen hierbei beobachtet werden. Das heißt, daß Du nicht in jedem Fall in die gleiche Straße, wie ein Anderer legen darfst (im Gegensatz zum Legen des ersten Stäbchens, bei dem es erlaubt ist).

Wenn alle Spieler zwei Gebäude und zwei Stäbchen gelegt haben, beginnt der Startspieler die erste Runde.

## AKTIONEN WÄHLEN

Eine Runde besteht aus zwei Teilen. Zuerst wählen alle Spieler ihre Aktionen. Dann werden die Aktionen eine nach der anderen ausgeführt.

Die Aktionen findet man auf der Aktionstafel. Jeder Spieler muß jede Runde mindestens zwei Aktionen wählen. Die Maximal-Aktionenzahl wird durch die Zahl der Wahlwürfel beschränkt. Der Startspieler fängt an. Er legt einen seiner Wahlwürfel zu einer der sieben Aktionen. Dann ist der Spieler links von ihm an der Reihe. Dies geht so weiter im Uhrzeigersinn, bis jeder mindestens zweimal gewählt hat.

Die Aktionen *Busfabrik*, *Uhr* und *Startspieler* können jede Runde nur von einem Spieler gewählt werden. Wenn einmal jemand diese Aktion gewählt hat, dann kann von keinem Spieler noch ein Würfel hinzugestellt werden. Die übrigen Aktionen kann man mehrmals wählen. Der erste Spieler, der eine bestimmte Aktion wählt, legt seinen Würfel auf a, der zweite auf b und so weiter. Ein Spieler darf zwei oder mehrere Male dieselbe Aktion wählen.



Wenn ein Spieler bereits zwei Würfel eingesetzt hat, und die Wahl wieder an ihm ist, darf er passen. Das heißt aber, daß er für den Rest der Runde keine Würfel mehr einsetzen darf. Das Wählen von Aktionen geht weiter, bis alle gepaßt haben. Jede Runde darfst Du beliebig viele Würfel einsetzen, aber wenn Du keine Würfel mehr hast, ist das Spiel für Dich zu Ende.

## ACTIONEN AUSFÜHREN

Die Aktionen werden eine nach der anderen ausgeführt, in der Reihenfolge, in der sie auf den folgenden Seiten (und auf der Aktionstafel) beschrieben werden. Bei jeder Aktion ist der Spieler, dessen Würfel am Weitersten links liegt, als erster an der Reihe. Für *Linien-Erweiterung* und *Neubau* ist das immer der letzte Spieler, der die Aktion gewählt hat. Mit *Wrrumm... und Neuen Passagieren* ist jedoch der erste Spieler, der diese Aktion gewählt hat, als erster an der Reihe. Wenn die Würfel richtig auf die Tafel gesetzt werden, zeigt sich dies von selbst.

Ein Spieler muß alle Aktionen, die er gewählt hat, vollständig ausführen, sofern das möglich ist. Das heißt, sollte eine

Aktion nur teilweise durchgeführt werden können, muß dies so vollständig wie möglich geschehen. Es ist nicht erlaubt, Aktionen auszulassen (also zu passen), oder selbst zu entscheiden sie nur zum Teil durchzuführen.

## DIE MAXIMAL-BUSZAHL

Am Anfang des Spiels hat jeder Spieler einen Bus. Später können die Spieler neue Busse anschaffen. Die *Maximal-Buszahl* ist die Anzahl der Busse des Spielers mit den meisten Bussen. Sie bestimmt, wie schnell das Spiel abläuft. Je größer die *Maximal-Buszahl* ist, desto mehr Passagiere, Linien-Erweiterungen und Gebäude können in einer Runde ins Spiel gebracht werden. Wenn jeder nur einen Bus hat, darf der erste Spieler, der *Neubau* wählt, ein Gebäude ins Spiel bringen. Der zweite Spieler, der diese Aktion wählt, darf gar nichts mehr bauen. Später im Spiel kann einer fünf Busse haben. Der erste Spieler, der in einer Runde *Neubau* wählt, muß dann fünf Gebäude einsetzen, der zweite vier, der dritte drei usw. Beachte: *Neubau*-Aktionen werden in einer anderen Reihenfolge ausgeführt, als der, in der sie gewählt worden sind!



## 6 | Berlin

### LINIEN-ERWEITERUNG

Es ist für jeden Busunternehmer von größter Wichtigkeit, eine gute Route zu fahren. Die Gemeinde fordert, daß die Routen sich möglichst wenig überschneiden.

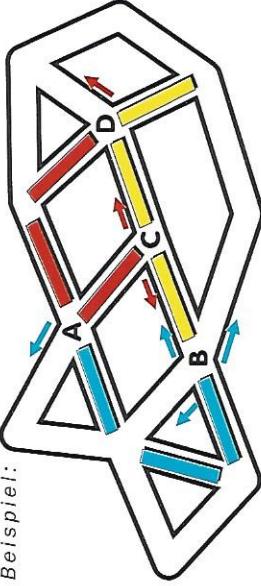
Der erste Spieler, der *Linien-Erweiterung* wählt (also seinen Würfel auf **a** gesetzt hat), muß genau so viele Straßen an seine Linie anschließen, wie die *Maximal-Buszahl* beträgt. Der Spieler auf **b** muß eine weniger anschließen, der Spieler auf **c** wieder eine weniger und so weiter. Beachte: Diese Spieler kommen in umgekehrter Reihenfolge an die Reihe, also zuletzt der Spieler auf **a**. Zum Anschluß einer Straße an Deine Linie, legst Du ein Stäbchen Farbe auf die Straße.

Eine Linie kann nur an einem der zwei Enden (Köpfe) erweitert werden. Normalerweise darfst Du eine Straße nur anschließen, wenn es in dieser Straße noch keine eigene oder fremde Linie gibt. Man darf also nicht ohne weiteres zu einer anderen Linie parallel auf der gleichen Straße bauen. Nur wenn es an einem der Köpfe keine freien Straßen mehr gibt, darf man dort parallel bauen. In diesem Fall darfst Du frei wählen, wie Deine

Linie von diesem Kopf aus weitergeht. Dadurch können in einer Straße sogar drei oder mehr Linien nebeneinander laufen. An der nächsten Kreuzung mußt Du dann wieder eine freie Straße wählen, wenn es eine gibt.

Zu dieser Regel gibt es eine Ausnahme: Wenn ein Kopf Deiner Linie gegen einen Kopf von einer anderen Linie stößt, dann darfst Du dort ein Stäbchen parallel zu der anderen Linie legen. Aber auch dann mußt Du an der nächsten Kreuzung wieder eine freie Straße wählen, wenn es eine gibt.

Beispiel:



Der blaue Spieler bei **A** muß im Sinne des Pfeils weiterbauen. In beiden anderen Straßen liegt schon eine Linie, und es gibt nur



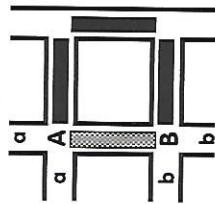
noch eine freie Straße. – Blau könnte auch von B aus bauen. Hier kann er aus allen drei Straßen wählen. Die Straße geradeaus wird zwar schon von einem anderen Spieler benutzt, es ist aber erlaubt, parallel zum "Kopf" einer anderen Linie zu legen. Wenn Gelb dort zuerst eine Straße anschließt, kann Blau nicht mehr parallel legen.

– Der rote Spieler bei C darf wählen, in welche Richtung er weiterbaut. Weil beide Straßen schon besetzt sind, darf er wählen, welche er nimmt. Aber er kann nicht zurück an seiner eigenen Linie entlang. – Bei D muß Rot nach oben den roten Pfeil entlang. Er kann nicht parallel zu der gelben Linie bauen, weil die Köpfe der Linien nicht gegeneinander liegen. •

Wenn ein Spieler einen Kreis legt, bleiben die Köpfe seiner Linie auf der Stelle, wo er den Kreis geschlossen hat. Er darf nur von dieser Stelle aus weiterbauen, zweimal sogar, weil es dort dann zwei Köpfe gibt. Wenn Du einen Kreis schließt, mußt Du den benutzten Wahlwürfel von der Aktionsstafel nehmen und auf die Kreuzung zu Deinen Köpfen legen. So kann jeder in der nächsten Runde sehen, wo Du weiter anlegen darfst.

Die Köpfe liegen immer so, daß die gesamte Strecke eine durchgehende Linie bildet. Das heißt, daß ein Bus immer von einem Kopf zum anderen gelangen kann, ohne zweimal durch

dieselbe Straße zu fahren. Es ist nicht erlaubt, ein Stäbchen parallel zu einem bereits liegenden der gleichen Farbe zu legen. Es ist nicht möglich, einen einmal bestehenden Streckenabschnitt wieder abzubrechen.



Beispiel: Der schwarze Spieler legt ein Stäbchen auf die schraffierte Stelle und legt damit einen Kreis. Er kann dies auf zwei Weisen machen. Er könnte die Linie von A nach B ausbauen, so daß er bei B den Kreis schließt. In diesem Fall muß seine nächste Straße eine der b-Straßen sein. Wenn er nicht sofort weiterbaut, muß er den benutzten Wahlwürfel bei B ablegen. So kann jeder sehen, wo Schwarz das nächste Mal weiterbauen darf. – Statt die Linie von A auszubauen, könnte Schwarz die Linie von B aus weiterbauen, so daß der Kreis bei A geschlossen wird. Die nächste Straße muß dann eine der a-Straßen sein, und der Wahlwürfel muß auf A abgelegt werden. •



**BUSFABRIK**

Auf einer Linie können mehrere Busse fahren. Je mehr Busse ein Spieler hat, desto mehr Passagiere kann er befördern, wenn er an der Reihe ist. Wer viele Leute fahren will, muß also mehr Busse kaufen.

Der Spieler, der **Busfabrik** gewählt hat, legt den benutzten Wahlwürfel auf den Busparkplatz. Jeder Würfel auf dem Busparkplatz ist ein Bus, der auf der Linie des Spielers fahren kann. Jeder Bus befördert **einen** Passagier, immer wenn der Spieler die Aktion *Wrrumm... ausführt.*

Es ist für alle Spieler wichtig, wie viele Busse der Spieler mit dem größten Wagenpark hat. Diese Anzahl wird als **Maximal-Buszahl** bezeichnet. Die Zahl der Passagiere, Linien-Erweiterungen und Gebäude, die man in einer Runde ins Spiel bringen kann, hängt von dieser **Maximal-Buszahl** ab (siehe Seite 5). Wenn der Spieler mit dem größten Wagenpark noch einen Bus kauft, müssen die Spieler, die **Neue Passagiere** oder **Neubau bzw. Gebäude** ins Spiel bringen,

**NEUE PASSAGIERE**

Von Zeit zu Zeit kommen neue Reisende in der Stadt an. Diese Reisenden kommen mit dem Zug. Mit der Aktion **Neue Passagiere**, können die Spieler sie ins Spiel bringen.

Genau wie bei der **Linien-Erweiterung** gilt, daß der Spieler, der diese Aktion als erster gewählt hat (also auf *a gesetzt hat*), genauso viele Passagiere wie die **Maximal-Buszahl** einsetzt. Der Spieler, der als zweiter einen Würfel auf diese Aktion gesetzt hat, bringt einem Passagier weniger ins Spiel und so weiter.

Passagiere müssen immer auf einem der zwei Bahnhöfe eingesetzt werden. Es ist erlaubt, die Passagiere auf die Bahnhöfe zu verteilen. Die Linie des Spielers, der die Aktion ausführt, braucht keinen Anschluß an den Bahnhof zu haben. Die Passagiere werden aus der Schachtel genommen und auf den Bahnhof gestellt. Wenn es in der Schachtel keine Passagiere mehr gibt, können keine mehr eingesetzt werden. Wenn jemand dann trotzdem diese Aktion wählt, kann er nichts tun.



## NEUBAU

Während des Spiels erweitert sich die Stadt stetig. Spieler können neue Gebäude ins Spiel bringen. Es gibt drei Gebäudearten: Kontore (Computer), Schenken (Bier) und Häuser.

Genau wie bei den Aktionen *Linien-Erweiterung* und *Neue Passagiere* gilt, daß der Spieler, der diese Aktion als erster gewählt hat (also auf *a* gesetzt hat), genauso viele Gebäude wie die *Maximal-Buszahl* bauen muß. Der Spieler, der als zweiter einen Würfel für die Aktion eingesetzt hat, bringt ein Gebäude weniger ins Spiel usw. Beachte: Diese Spieler kommen in umgekehrter Reihenfolge an die Reihe, zuletzt der Spieler auf *a*.

Ein Gebäude darf auf eine freie Baustelle auf dem Plan gestellt werden. Die Gebäudeart darf man frei wählen. Am Anfang des Spiels können nur die A-Plätze bebaut werden. Erst wenn alle A-Plätze voll sind, dürfen die B-Plätze benutzt werden. Wenn auch die B's voll sind, dürfen die C's bebaut werden und wenn auch die alle voll sind, können schließlich die D-Plätze benutzt werden. Wenn es keine freien Baustellen mehr gibt, endet das Spiel. Die Runde wird aber trotzdem zu Ende gespielt.

## DIE UHR

Bus spielt in einem fremden Universum. Wenn ein Spieler es will, kann er die Zeit stoppen. Das ist manchmal lukrativ, aber gefährlich. Wenn es zu oft passiert, reißt das Raum-Zeit-Kontinuum, mit dramatischen Folgen für die Stadt.

Die Aktion *die Uhr* kann jede Runde nur von einem Spieler gewählt werden. Wenn diese Aktion an der Reihe ist, darf der Spieler die Zeit aufhalten. Er ist dazu nicht verpflichtet. Wenn der Spieler die Zeit aufhält, bleibt der Zeitzeiger auf der bisherigen Gebäudeart stehen. Wenn die Uhr nicht gewählt wird, oder wenn der Spieler die Zeit einfach streichen läßt, dann wird der Zeitzeiger um einen Schritt im Uhrzeigersinn versetzt.

Wenn ein Spieler die Zeit aufhält, muß er einen Uhrstein von der Uhr nehmen. Diesen Stein muß er aufbewahren, denn er kostet ihn am Ende des Spiels einen Strafpunkt. Wer die Uhr wählt und die Zeit trotzdem weiterlaufen läßt, bekommt keinen Strafpunkt. Wenn es auf der Uhr keine Uhrsteine mehr gibt, reißt das Raum-Zeit-Kontinuum und das Spiel endet sofort. Die Runde wird nicht mehr zu Ende gespielt.



**WRRUMM...**

Bei dieser Aktion geht es darum, Deine Busse endlich fahren zu lassen und möglichst viele Passagiere zu befördern. Die Aktion *Wrrumm...* ist die einzige Aktion, die Punkte einbringt. Ein Spieler, der *Wrrumm...* wählt, kann seine Busse fahren lassen. Das geht wie folgt.

Jeder Bus kann nur einen Passagier befördern. Wer nur einen Bus hat, kann also nur einen Passagier versetzen. Der Passagier wird von der Stelle weggenommen, wo er auf den Bus gewartet hat und dann sofort auf dem Bestimmungsort gestellt. Der Bus fährt nur auf der eigenen Linie. Passagiere und Gebäude, die nicht an der eigenen Linie stehen, können also nicht benutzt werden.

An jeder Kreuzung können Passagiere und Gebäude stehen. Abhängig von der Tageszeit, die durch die Uhr angezeigt wird, wollen Passagiere in Gebäuden einer bestimmten Art sein: Tagsüber im Kontor, abends in Schenken und nachts zu Hause im Bett. Jedes Gebäude kann nur einen Passagier fassen. Passagiere an einer Kreuzung, an der es keine Gebäude der

gewünschten Art gibt, wollen von dieser weg. Zur Verdeutlichung, welche Passagiere abfahren wollen, empfiehlt es sich, alle zufriedenen Passagiere auf die dazugehörigen Gebäude zu stellen.

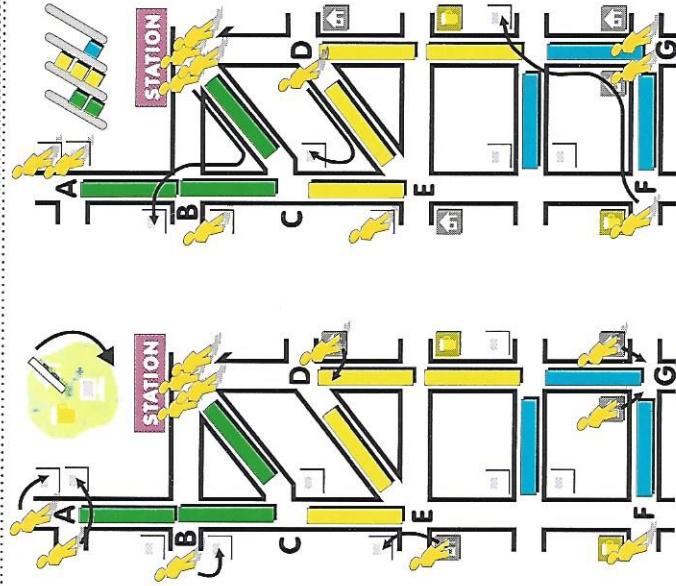
Nur unzufriedene Passagiere können versetzt werden. Dafür braucht der Spieler an seiner Linie ein Gebäude der richtigen Art, zu dem er den Passagier fahren kann. Jedes Gebäude kann nur einen Passagier fassen! Wenn es keine unzufriedenen Passagiere mehr gibt, oder wenn keine leeren Gebäude an der Linie stehen, dann kann der Spieler nicht fahren. Wenn mehr Passagiere oder Gebäude zur Verfügung stehen, als der Spieler benutzen kann, darf er frei wählen, welche Passagiere er wohin fährt. Man muß in jedem Fall so viele Passagiere befördern, wie man mit seinen Bussen fahren kann.

Wenn ein Spieler zweimal *Wrrumm...* wählt, kann er alle Busse noch einmal benutzen, wenn er die Aktion zum zweiten Mal ausführt.

Für jeden Passagier, den ein Spieler befördert, erzielt er einen Punkt. Die Punktzahl wird mit einer Scheibe auf einer Punkt-



# Berlin 11



zahlnsel auf dem Plan angezeigt. Liegt auf einer Insel bereits eine Scheibe und ein weiterer Spieler erreicht die gleiche Punktzahl, so plaziert er seine Scheibe auf der des vorherigen.

Beispiel: Zuerst die Uhr (Figur links). Die Zeit ändert sich von Nacht zu Tag: Die Städter wollen also ins Kontor fahren. Um dies zu verdeutlichen, werden die Passagiere an Kreuzungen mit Kontoren, auf die Gebäude gestellt (A, B). Der Passagier bei E überquert dazu die Straße. Die Passagiere bei D und G wollen weg, weil es dort keine Kontore gibt.

Dann Wrrumm... (Figur rechts). Gelb fährt zuerst. Er hat drei Busse, aber er kann nur einen Punkt erzielen. Der einzige Passagier, den er mitnehmen kann, ist der Passagier bei D. Der Passagier bei E ist schon dort, wo er sein will. Die Passagiere bei F, G und dem Bahnhof stehen nicht an seiner Linie. Gelb bringt seinen Passagier von D nach C – Grün, mit zwei Bussen, bekommt auch einen Punkt. Das Kontor bei C ist jetzt besetzt, genau wie die meisten Kontore bei A und B. Er kann nur einen Passagier vom Bahnhof nach B befördern. – Blau hätte genug Passagiere und freie Kontore an seiner Linie, um drei Punkte zu erzielen. Er bekommt aber trotzdem nur einen Punkt, denn er hat nur einen Bus. •

## STARTSPIELER, NÄCHSTE RUNDE

Du kannst Dir einen Vorteil verschaffen, der es Dir ermöglicht, Deinen Konkurrenten in der nächsten Runde zuvorkommen. Dazu mußt Du die Aktion **Startspieler** wählen.

Wenn jemand die Aktion **Startspieler** gewählt hat, bekommt er den Startspielerbus. Ansonsten bekommt der Spieler links vom letzten Startspieler, den Startspielerbus.

Wenn alle Aktionen ausgeführt worden sind, fängt die nächste Runde an. Alle benutzten Wahlwürfel (außer denen auf dem Parkplatz) werden weggelegt. Sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt. Der Startspieler mit dem Startspielerbus beginnt die nächste Runde durch die Wahl seiner ersten Aktion.

## DAS SPIEL ENDET

Das Spiel endet sofort, wenn der letzte Stein von der Uhr weggenommen wird.

Das Spiel endet am *Ende einer Runde*, wenn zu diesem Zeitpunkt nur noch ein Spieler Wahlwürfel übrig hat.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Ein Uhrstein zählt einen Strafpunkt. Wenn zwei oder mehrere Spieler die gleiche Punktzahl haben, gewinnt derjenige von ihnen mit den meisten Uhrsteinen. Wenn auch diese Zahl gleich ist, gewinnt derjenige, der auf der Punktzahlinsel zuunterst liegt.



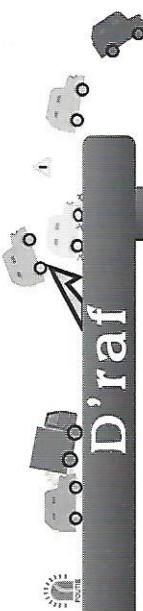
## REGEL FÜR FÜNF SPIELE

Wenn mit fünf Spielern gespielt wird, werden bei der Aktion *Linien-Erweiterung* mehr Stäbchen gelegt. Alle Spieler, die diese Aktion wählen, müssen ein Stäbchen mehr legen.

Der erste Spieler, der *Linien-Erweiterung* wählt (also seinen Würfel auf *a* gesetzt hat), muß also eine Straße mehr anschließen, als die *Maximal-Buszahl* beträgt. Der Spieler auf *b* muß genau die *Maximal-Buszahl* anschließen, der Spieler auf *c* wieder eine weniger und so weiter.

Diese Regel bezieht sich nur auf *Linten-Erweiterung*.

## AUCH BEI SPLOTTER ERSCHIENEN:



**D'raf** (hinab) ist ein Spiel, in dem drei bis fünf Spieler in einem unkontrollierten Rennen über die Autobahn rasen. In jeder Runde legen die Spieler einige Karten auf den Tisch. Diese Karten bilden den Weg über den die Spieler ihre Wagen lenken. Wer schnell fährt, kann nicht immer genug Karten legen, um rechtzeitig die Hindernisse auf dem Weg zu erkennen – und das Schlimmste dabei ist, daß die anderen Spieler versuchen, Dir viele gefährliche Hindernisse direkt vor die Nase zu legen! Nach jedem Unfall wird es schwieriger das Auto zu lenken. Etwas langsamer zu fahren wäre ratsam, aber wer zu weit zurückbleibt, scheidet aus... Derjenige, der als erster am Tischrand ist und hinab fährt, gewinnt das Spiel.

D'raf ist gut in geselliger Runde spielbar, in der die Spieler sich auf freundliche Art und Weise zu Leibe rücken wollen.



## ROADS & BOATS



Spieler beginnt das Spiel mit drei Eseln, einem Stapel Holzbretter, einigen Steinen und zwei Gänzen. Mit diesen beschafft man Mitteln baut man eine Infrastruktur auf, die u.a. Holzfäller, Straßen, Boote, Bergwerke und eine Börse enthalten kann. Aber paß auf: Es gibt kein Grundgebeitum! Was gebaut wird, können alle Spieler benutzen, unter Verwendung von Gütern, von denen Du dachtest, daß sie Dir gehören! Das Spiel wird von einem bis fünf Spielern gespielt und dauert ungefähr vier Stunden.

Das Spiel enthält u.a. ein Szenarienbuch, 144 Geländefelder, 150 Transportmittel, fünf Kenntnisfehler mit Entdeckungssteinen, 146 Betriebe und mehr als 600 Güter.

## ROADS & BOATS-ERWEITERUNG

Der Erweiterungsatz **Take Off & Tear Down** enthält Flugzeuge, die weit entfernte Teile der Spielwelt erreichbar machen und schnellen und lukrativen Handel mit anderen Spielern ermöglichen. Mit Sprengstoff kann man nutzlose Fabriken entfernen, damit das Gebiet neu bebaut werden kann. Die neuen Möglichkeiten können in neuen Szenarien ausprobiert werden.



**Ur, 1830 BC** ist ein Spiel über Bewässerung in Mesopotamien. Drei bis sechs Spieler übernehmen die Führung einer Dynastie im Fruchtbaren Halbmond. Generation um Generation erweitern sie ihren Einfluss, indem sie erstklassiges Ackerland kaufen, verkaufen und besiedeln. Aber Land allein macht nicht reich. In diesem Zeitalter ist es das Wasser, das den Sieg bringt. Um diese Quelle von Wohlstand zu beherrschen, erstreben die Spieler Machtstellungen in den aufkommenden fruhlen Staaten in der Region. Denn nur Könige können Kanäle ausheben, Wassertürme bauen und das Land bewässern.

Aber welche Dynastien werden die Könige hervorbringen? Wo werden sie sich ansiedeln? Und wann werden sie wieder entmachtet? Es braucht drei bis vier



Stunden intensiven Spiels, um diese Angelegenheiten untereinander auszumachen.

Für Bilder, Bestellmöglichkeiten und weitere Auskünfte über **D'raf, Roads & Boats, Take Off & Tear Down, Ur** und andere Spiele von Splottter (wie **Beest, Tetragons** und **Web**) siehe unsere Website <http://splottter.de/>

Bus - 3. Edition (2001).  
Für 3 - 5 Spieler ab 14 Jahren.  
Spieldauer ungefähr 2 - 3 Stunden.  
Entwurf von: Jeroen Doumen und Joris Wiersinga.  
Gestaltung: Herman Haverkort, Tamara Jannink und  
Joris Wiersinga. Verlag von: Spotted Spellen  
<http://www.spottedter.de/> - info@spottedter.de  
Zijpendaalseweg 17 - 6814 CB Arnhem  
Niederlande

Getestet von (Vielen Dank!):

Alan How, Bas de Bakker, Ben  
Baldanza, Bianca van Duij, Corné van Moorsel,  
Gerard Mulder, Koen Haverkort, Leendert van  
der Meij, Matthias Hardel, Mirjam Molenkamp,  
Pieter Simoens, Ragnar Krempel, Richard  
Molenkamp, Autoren u.A. Danke  
an Birgit Hugk und Torsten Hintz für  
die Textkorrektur.

