

- ◆ Der Spielplan (Stadtplan) und die Aktionstafel (rechteckige Tafel mit Aufschrift VRROEMMM) werden in die Mitte des Tisches gelegt.
- ◆ Jeder Spieler erhält **in seiner Farbe**:
 - die länglichen Holzstäbchen (30 bei drei Spielern, 20 bei 4-5 Spielern)
 - 21 Holzwürfel (= in der Spielregel Wahlwürfel)

Beachte: Bei drei Spielern werden die Farben schwarz, grün und gelb mit je 30 Holzstäbchen, bei vier bis 5 Spielern alle Farben, dann aber nur mit 20 Holzstäbchen verwendet!

- ◆ Die runden farbigen Punktzahlscheiben werden auf das Feld Null der Punkteleiste (grün/gelbe Inseln am Rand gesetzt).
- ◆ Auf der Aktionstafel werden auf die dunklen Felder neben der Uhr die durchsichtigen Glassteine gelegt, und zwar bei drei Spielern 4 Stück, bei 4-5 Spielern fünf Stück.
- ◆ Auf der Aktionstafel wird der naturfarbene kleine Holzstab auf die Uhr gelegt und zwar auf das Haus (= Nacht)
- ◆ Je ein Passagier (orangene Holzmännchen) wird auf dem Spielplan in der Mitte auf die vier Kreuzungen mit einem violetten Punkt gestellt.
- ◆ Der Startspieler wird ermittelt. Er erhält den Marker mit dem Bus (auf dem Plastikaufsteller)
- ◆ Jeder Spieler erhält einen Bus und legt einen seiner farbigen Holzwürfel auf der Aktionstafel auf den Busparkplatz (= 6 graue Striche) zwischen die Striche.
- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler **zwei** Gebäude (= quadratische Plättchen mit Aufdruck Bierglas/abends, PC/tagsüber und Haus/nachts) seiner Wahl auf freie (= maximal ein Haus pro Feld) weiße quadratische Felder mit dem Aufdruck „A“ (nicht mit B, c oder D!) auf dem Spielplan.
- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler **eines** seiner farbigen Stäbchen in eine Strasse. Mehrere Spieler können dabei in die selbe Strasse legen!

Beginnend mit dem Spieler, der zuletzt gelegt hat und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn erweitert nun jeder der Spieler seine Buslinie um ein weiteres Stäbchen.

Dabei gelten die **Legeregeln**:

- eine Linie kann immer nur vom Kopf (=Ende der zusammenhängenden Strecke) der bestehenden Linie aus weitergebaut werden.
 - Weiterbau nur auf Strasse, in der noch kein fremdes Stäbchen liegt; nur wenn es an einem der Köpfe keine freie Strasse mehr gibt, darf man parallel zu existierender Strasse(n) bauen (an der nächsten Kreuzung dann aber möglichst wieder alleine legen!)
 - Nur wenn der Kopf der eigenen Linie gegen (=in einer Geraden) den Kopf einer anderen Linie trifft, darf man dort parallel zu der anderen Linie bauen (an der nächsten Kreuzung dann aber möglichst wieder alleine legen!). Niemals parallel legen zu eigenem Stäbchen!
 - Baut ein Spieler einen Kreis, dann muss Spieler beim legen des letzten Stäbchens genau festlegen, wo er den Kreis geschlossen hat und damit die beiden Köpfe seiner Strecke sind. Von diesen beiden Köpfen kann zweimal gebaut werden
 - Die Köpfe einer Strecke müssen immer so liegen, dass die gesamte Strecke eine durchgehende Linie bildet, bei der keine Strecke zweimal durchfahren wird!
- ◆ Der Startspieler beginnt das Spiel.

Spielziel

Das Spiel endet

- **sofort** (Runde wird nicht zuende gespielt), wenn bei der Uhr keine Zeitsteine (durchsichtigen Glassteine) mehr liegen
- **mit Ablauf der Runde**, wenn es keine weißen Felder zum Bebauen (mit Neubauten) mehr gibt.
- **mit Ablauf der Runde**, in der nur noch ein Spieler Holzwürfel übrig hat

Die Spieler befördern mit ihren Bussen Passagiere (orangene Holzmännchen) und erhalten pro Beförderung einen Siegpunkt. Von dieser Anzahl wird bei Spielende pro durchsichtiger Uhrstein ein Siegpunkt abgezogen.

Der Spieler, der bei Spielende die meisten Siegpunkte befördert hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten Uhrsteine hat. Herrscht immer noch Gleichstand, dann derjenige, dessen SP-Stein zuunterst liegt.

Glossar:

Maximal Bus Zahl (MBZ)	Die Maximal-Bus-Zahl ist die Anzahl der Busse des Spielers mit den meisten Bussen! (zu Spielbeginn hat jeder Spieler einen Bus auf der Aktionstafel, also beträgt sie zu Spielbeginn „1“). Eine neue MBZ ist sofort nach Aktion BUSFABRIK gültig!
SP	Siegpunkte

STEP 1: AKTIONEN WÄHLEN

Die Spieler **müssen** zweimal jeweils eine Aktion auswählen.

Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder je **einen** seiner farbigen Würfel auf der Aktionstafel in eines der weißen Quadrate (bei mehreren Quadraten immer zuerst in „a“, dann „b“ usw.) am unteren Rand. Nach der ersten Runde dann einen **zweiten** Würfel. Danach können in weiteren Runden **freiwillig** noch weitere Würfel gesetzt werden. Wer aber einmal passt, kann nicht wieder „einsteigen“!

Beachte: Jeder Spieler hat nur 21 Aktionswürfel – wenn er 21 Aktionen gewählt hat, kann er keine weiteren mehr wählen!

Die Würfel können (von links nach rechts betrachtet) wie folgt gesetzt werden:

Aktion	Wo hinlegen	Bemerkung
Linie erweitern	Auf weiße Felder, beginnend mit Buchstaben „a“	
Busfabrik	Auf weißes Feld vor den grauen Linien	Kann nur von einem Spieler gewählt werden!
Neue Passagiere	Auf weiße Felder, beginnend mit Buchstaben „a“	
Neubau	Auf weiße Felder, beginnend mit Buchstaben „a“	
Uhr	Auf weißes Feld vor den grauen Linien	Kann nur von einem Spieler gewählt werden!
Vroemm	Auf weiße Felder, beginnend mit Buchstaben „a“	
Startspieler	Auf weißes Feld unterhalb der umrandeten 1	Kann nur von einem Spieler gewählt werden!

STEP 2: AKTIONEN AUSFÜHREN

Nunmehr werden alle Aktionen ausgeführt, beginnend immer bei mehreren Würfeln mit dem Feld **das am weitesten links liegt!**

Eine Aktion muss immer, sofern dies möglich ist, vollständig ausgeführt werden! Ist dies nur teilweise möglich, dann muss dieser Teil ausgeführt werden.

Die Anzahl der Gebäude/Linienstäbchen etc. richtet sich teilweise nach der MAXIMAL BUS ZAHL (MBZ) – dies bedeutet, dass der erste Spieler so viele Gebäude/Stäbchen einsetzt, wie die MBZ beträgt, der zweite Spieler diese Anzahl minus eins, der dritte Spieler diese Anzahl minus 2 etc.

Also: wenn erst ein Bus pro Spieler im Spiel ist, darf zweiter Spieler, der eine solche Aktion gewählt hat, diese nicht mehr durchführen!

Aktion	Was wird gemacht	Bemerkung
<p>Linie erweitern</p>	<p>Reihenfolge: f → a</p> <p>Es werden so viele Stäbchen pro Aktion eingesetzt wie die MBZ beträgt/verringert beträgt.</p> <p>Bei fünf Spielern wird MBZ plus 1 gespielt!</p>	<p>Es gelten die Legeregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine Linie kann immer nur vom Kopf (=Ende der zusammen-hängenden Strecke) der bestehenden Linie aus weitergebaut werden. • Weiterbau nur auf Strasse, in der noch kein fremdes Stäbchen liegt; nur wenn es an einem der Köpfe keine freie Strasse mehr gibt, darf man parallel zu existierender Strasse(n) bauen (an der nächsten Kreuzung dann aber möglichst wieder alleine legen!) • Nur wenn der Kopf der eigenen Linie gegen (=in einer Geraden) den Kopf einer anderen Linie trifft, darf man dort parallel zu der anderen Linie bauen (an der nächsten Kreuzung dann aber möglichst wieder alleine legen!). Niemals parallel legen zu eigenem Stäbchen! • Baut ein Spieler einen Kreis, dann muss Spieler beim legen des letzten Stäbchens genau fest legen, wo er den Kreis geschlossen hat und damit die beiden Köpfe seiner Strecke sind. Von diesen beiden Köpfen kann zweimal gebaut werden • Die Köpfe einer Strecke müssen immer so liegen, dass die gesamte Strecke eine durchgehende Linie bildet, bei der keine Strecke zweimal durchfahren wird!
<p>Busfabrik</p>	<p>Aktion kann nur ein Spieler wählen!</p> <p>Den farbigen Holzwürfel von dem weißen Feld auf der Aktionstafel zwischen die grauen Linien legen</p>	<p>Jeder Spieler hat einen eigenen Zwischenraum zwischen den grauen Linien.</p> <p>Jeder Würfel auf dem Busparkplatz ist ein Bus!</p> <p>Die neue MBZ wird sofort gültig!</p>
<p>Neue Passagiere</p>	<p>Reihenfolge: a → f</p> <p>Es werden so viele Passagiere pro Aktion eingesetzt wie die MBZ beträgt/verringert beträgt.</p> <p>Passagiere (= orangene Holzmännchen) nach Wahl des Spielers auf die beiden Bahnhöfe stellen (auch aufgeteilt auf beide).</p>	<p>Die beiden Bahnhöfe sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1830 Station - Dampfross Station <p>Gibt es keine Passagiere mehr, können auch keine mehr aufgestellt werden!</p>
<p>Neubau</p>	<p>Reihenfolge: f → a</p> <p>Es werden so viele Gebäude pro Aktion eingesetzt wie die MBZ beträgt/verringert beträgt.</p> <p>Anzahl der Gebäude (Art nach Wahl des Spielers) auf freien Bauplatz (= weißes Feld mit Buchstabe A, B, C oder D) legen.</p>	<p>Die Gebäude sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PC (Passagiere tagsüber) - Bierglas (Passagiere abends) - Haus (Passagiere nachts) <p>Es müssen erst alle freien A-Felder bebaut werden, danach alle B-Felder usw.!</p> <p>Wenn es kein freien Felder mehr gibt endet das Spiel am Ende dieser Runde.</p>
<p>Uhr</p>	<p>Aktion kann nur ein Spieler wählen!</p> <p>Der Spieler muss sich nur einen durchsichtigen Glasstein (= -1 SP) nehmen, wenn er die Zeit anhält!</p>	<p>Der Spieler, der diese Aktion wählt, kann die Zeit aufhalten und der Zeitzeiger bleibt auf dem Feld!</p> <p>Wird die Uhr nicht von einem Spieler gewählt (oder dieser will die Zeit nicht anhalten) dann Zeitzeiger um einen Schritt versetzen!</p> <p>Das Spiel endet sofort, wenn auf der Uhr kein durchsichtiger Glasstein mehr liegt!</p>

Aktion	Was wird gemacht	Bemerkung
Vroemm	<p>Zuerst werden alle unzufriedenen Personen (=im falschen Gebäude für diese Uhrzeit) an selber Kreuzung auf anderes, korrektes (=für diese Uhrzeit) Gebäude (soweit frei) gestellt</p> <p>Dann in Reihenfolge: a → f</p> <p>Spieler muss (wenn dies möglich ist) pro Bus eine Person befördern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Person von Bahnhof oder falschem Gebäude (=entspricht nicht der Uhrzeit) auf korrektes, freies Gebäude auf eigener Fahrtstrecke stellen - Spieler erhält pro Beförderung einen SP (runde SP-Schreibe vorsetzen) 	Maximal eine Person pro Gebäude
Startspieler	<p>Aktion kann nur ein Spieler wählen!</p> <p>Spieler stellt Startspielerbus vor sich und beginnt (nachdem alle Aktionen durchgeführt wurden) die nächste Spielrunde.</p>	Hat kein Spieler diese Aktion gewählt, erhält der Spieler links vom derzeitigen Startspieler den Startspielerbus.

STEP 3: NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

- **Alle Holzwürfel auf der Aktionstafel mit Ausnahme der Würfel auf dem Busbahnhof (=zwischen den grauen Linien) werden aus dem Spiel genommen**
- Hat kein Spieler dies Aktion „Startspieler“ gewählt, erhält der Spieler links vom derzeitigen Startspieler den Startspielerbus.

Spielende prüfen:
Das Spiel endet

- **sofort** (Runde wird nicht zuende gespielt), wenn bei der Uhr keine Zeitsteine (durchsichtigen Glassteine) mehr liegen
- **mit Ablauf der Runde**, wenn es keine weißen Felder zum Bebauen (mit Neubauten) mehr gibt.
- **mit Ablauf der Runde**, in der nur noch ein Spieler Holzwürfel übrig hat