

Let's Make a Bus Route

Diseñado por Saashi

2-5 jugadores / 20-30 minutos / 10+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)



Los jugadores representan a una compañía de buses que trata de crear las rutas más eficientes para cubrir las necesidades de los turistas, trabajadores, estudiantes y ciudadanos mayores, y a su vez tratando de controlar el impacto producido en el tráfico de la ciudad.

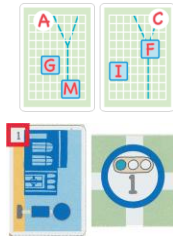
PREPARACIÓN

- Coloca el tablero de ciudad en el centro de la mesa.
- Coloca el tablero de autobús a un costado.
- Coloca 2 cartas de demanda al azar sobre el tablero de autobús con la cara de 10PV hacia arriba.
- Baraja las 12 cartas de autobús.
- Entrega la pieza de autobús negra al jugador inicial.

CADA JUGADOR RECIBE:

- 1 tablero.
- 1 marcador.
- 1 carta de planificación de ruta.
- 2 cartas de autobús.

En OT cada jugador escoge una de las 2 localizaciones indicadas en estas cartas y dibuja un círculo en ella. Luego devuelve ambas cartas y se barajan nuevamente para formar el mazo.



12 Rondas

- Fase 1: Crear recorridos
- Fase 2: Verificar cartas de demanda

FINAL DE LA PARTIDA

Termina al cabo de 12 rondas.

Puntuación Final

- Turistas y sitios turísticos → \sum PV.
- Trabajadores y estaciones → \sum PV.
- Estudiantes y universidades → Multiplica ambos valores.
- Ancianos → \sum PV.
- Conectar los 3 puntos indicados en tu carta de planificación de ruta → 10PV.
- Cartas de demanda I/II → 0/6/10 PV cada una.
- Sin tráfico → Los jugadores que no generaron tráfico ganan 3PV.
- Mayoría de Tráfico → El/los jugadores que causaron más tráfico pierden 3/4/5 PV en partidas de 2/3/4-5 jugadores.
- Penalización por alterar los movimientos → Pierdes la \sum PV.

El jugador con más PV será el ganador.

Empate → Gana quien perdió menos PV por alterar sus movimientos → Gana quien generó menos tráfico.



FASE 1: CREAR RECORRIDOS

- El jugador inicial revela la carta superior de parada de autobús.
- En OT cada jugador realiza los pasos 1 y 2 y luego le tocará al siguiente jugador.



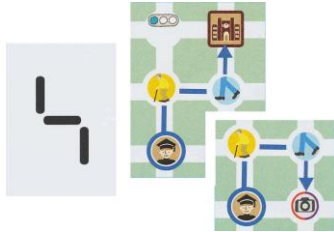
PASO 1: DIBUJAR RUTAS EN EL TABLERO

- Marca en tu tablero una de las dos casillas del color de la carta revelada.

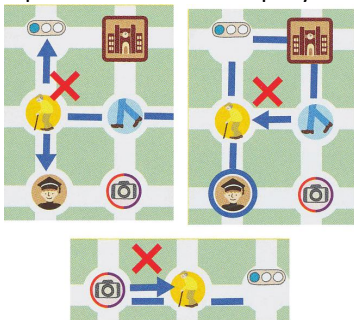


• Mapa de ruta:

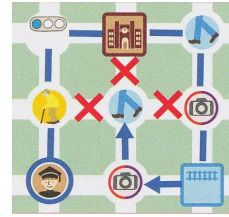
- Fíjate en el patrón que el color de la carta revelada significa para ti.
- Las rutas deben ser dibujadas entre intersecciones respetando dicho patrón.
- Cada *curva* del patrón significa que debes *doblar*.
- No es necesario doblar en la misma dirección del patrón. Lo importante es tener en cuenta si debes doblar o si debes seguir recto.



- Tu ruta comienza por el círculo que marcaste en la preparación. En turnos posteriores tu ruta debe continuar desde la última localización alcanzada.
- Al dibujar hazlo por los caminos sin cubrir el dibujo de las intersecciones.
- Cuando alcanzas una localización por primera vez se considera que la has alcanzado.
- Las rutas nunca se bifurcan. Tampoco puedes comenzar una nueva ruta desde tu localización inicial.
- Nunca puedes devolvarte por el mismo tramo ni pasar nuevamente por una intersección que ya visitaste.

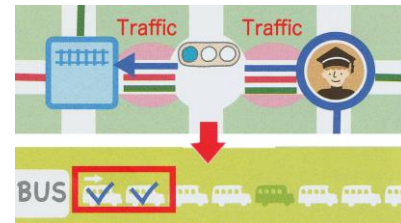


- Si no puedes extender una ruta sin retornar a una intersección previamente visitada eres eliminado de la partida y no participas de la puntuación.



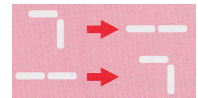
• Tráfico:

- Si pasas por un *tramo* que ya ha sido utilizado por uno o más jugadores generas tráfico.
- Por cada segmento que compartas con al menos un jugador debes marcar una casilla de tráfico de tu tablero. Si ya está lleno puedes seguir generando tráfico pero no marcas nada.
- Pasar por la misma intersección que otro jugador no genera tráfico.



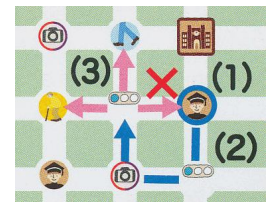
• Alterar el movimiento:

- Puedes cambiar un movimiento recto por uno curvo y viceversa.
- Por cada cambio debes tachar una casilla del área rosa (de arriba hacia abajo).
- Esto altera el tipo de movimiento, no la cantidad de tramos.
- Puedes realizar más de un cambio a un patrón, pero marcas una casilla por cada cambio.
- Si te ves obligado a alterar tu movimiento pero no te quedan casillas libres → Desde ese momento ignoras el patrón determinado por la carta de autobús. Ahora todas las rondas tendrás solo una línea recta.



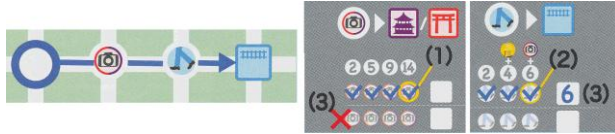
• Semáforos en verde:

- Si **terminas** tu movimiento en un semáforo en verde **debes** dibujar un segmento en una dirección legal a elección.



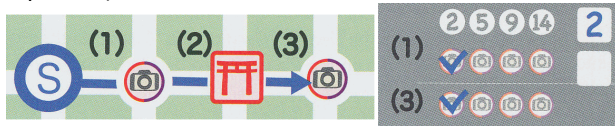
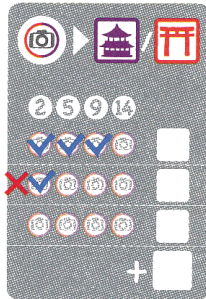
PASO 2: AÑADIR MARCAS EN TU TABLERO

- Debes marcar en tu tablero todos los íconos que hay en las intersecciones que has alcanzado. Los íconos deben ser activados en orden.



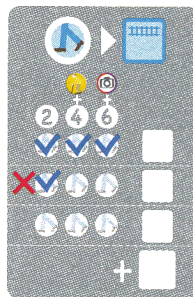
TURISTAS Y SITIOS TURÍSTICOS (TEMPLOS)

- Cuando recojas **turistas**
 - Debes comenzar llenando la fila superior, de izquierda a derecha.
 - Si la fila esta completa no puedes anotar más turistas hasta que desbloques la siguiente fila.
 - Para desbloquear la siguiente fila debes alcanzar un sitio turístico (templos).
- Cuando alcances un **templo** rojo o lila debes verificar si tienes turistas sin puntuar.
 - Sí → Anota en el recuadro 2/5/9/14 PV si hay 1/2/3/4 turistas en la fila.
 - No → El templo no tiene efecto.
- Esto bloquea la fila puntuada (no podrá recibir más turistas, aunque haya espacio en ella) y desbloquea la siguiente fila para recoger turistas.
- Si no quedan filas libres ya no podrás recoger más turistas (Solo podrás puntuar esta sección 3 veces en la partida).



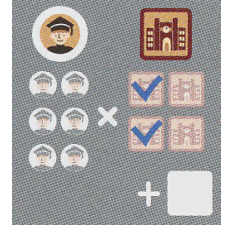
TRABAJADORES Y ESTACIONES

- Los **trabajadores** funcionan igual que los **turistas**, salvo que deben llegar a **estaciones** para puntuar.
 - Las **estaciones** funcionan igual que los sitios turísticos pero con respecto a los trabajadores salvo por una diferencia: cuando 2/3 trabajadores sean puntuados en una estación recibes **de inmediato** un anciano/turista. Esto es adicional a los 4/6 PV que marcas en el recuadro.
- FAQ: Recibes la recompensa adicional de la columna correspondiente. Ej: Si tienes 3 trabajadores no puedes escoger recoger un turista en lugar de un anciano.



ESTUDIANTES Y UNIVERSIDADES

- Cada vez que recojas un estudiante debes marcar una casilla de estudiante (máximo 6).
- Cada vez que llegues a una universidad debes marcar una casilla de universidad (máximo 4).
- La relación entre estudiantes y universidades es relevante solo para la puntuación final.



ANCIANOS

- Marca la siguiente casilla disponible de anciano (máximo 8).



FASE 2: VERIFICAR CARTAS DE DEMANDA

- Los jugadores verifican si han cumplido los requisitos de una o ambas cartas de demanda.
- Los jugadores que cumplan con una demanda anotan 10PV en la casilla correspondiente (I/II).
- Luego se voltea la carta. La carta permanecerá por esa cara hasta el final de la partida. En rondas posteriores cuando algún jugador cumpla con esa demanda recibirá 6PV.
- Es posible que un jugador cumpla más de una demanda en la misma ronda.
- Cada jugador puede cumplir cada demanda una vez por partida.

