



O ritmo hipnótico do rock invade as ruas de Londres com os jovens vestindo suas melhores roupas para arrasar. O ônibus circula pela cidade até o próximo destino, mas você se pergunta se é melhor ficar ou descer; passear pela cidade em um ônibus de dois andares é incrível!

## PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro com o mapa no centro da mesa. Cada jogador pega um conjunto de ônibus de plástico coloridos e o Marcador de Pontos correspondente. Depois, coloca o Marcador de Pontos no Início 1.

Embaralhe as Cartas de Transporte e dê duas cartas para cada jogador 2. Coloque o restante das Cartas de Transporte próximo ao tabuleiro e abra as cinco cartas do topo do baralho 3. Se três das cinco cartas viradas para cima forem Cartas de Ônibus, descarte imediatamente todas as cinco cartas e abra outras cinco cartas para substituí-las.

Embaralhe os Bilhetes de Destino e dê dois para cada jogador 4. Cada jogador deve olhar seus Bilhetes de Destino e decidir com qual deles vai ficar. Cada jogador deve manter uma carta, mas pode ficar com as duas. Se o jogador escolher ficar com apenas uma carta, a carta devolvida é colocada embaixo do baralho de Bilhetes de Destino. Em seguida, coloque este baralho próximo ao tabuleiro 5. Os jogadores devem manter seus Bilhetes de Destino em segredo até o final do jogo.

Agora vocês estão prontos para começar.



## COMPONENTES

- 1 tabuleiro com o mapa da rede de transportes de Londres
- 68 ônibus de plástico (17 de cada cor)
- Alguns ônibus de plástico extras
- 44 Cartas de Transporte (8 Cartas de Ônibus multicoloridas e 6 cartas de cada uma das seguintes cores: laranja, amarelo, rosa, verde, azul e preto)



- 20 Bilhetes de Destino
- 4 Marcadores de Pontos
- Este folheto de regras



## OBJETIVO DO JOGO

No final da partida, vence o jogador que marcar mais pontos. Você marca pontos da seguinte forma:

- controlando uma Rota entre dois Locais adjacentes no tabuleiro;
- completando com sucesso um Caminho Contínuo de Rotas entre os dois Locais mencionados no(s) seu(s) Bilhete(s) de Destino;
- completando Distritos ao ligar todos os Locais que os compõem.

Você perde os pontos de cada um dos Bilhetes de Destino não completados até o final do jogo.

## O TURNO DE JOGO

O jogador mais novo começa e o jogo segue em sentido horário. Os jogadores jogam em turnos até o final da partida. No seu turno, você deve realizar uma (e apenas uma) das três ações a seguir: comprar Cartas de Transporte, controlar uma Rota ou comprar Bilhetes de Destino.

## Comprar Cartas de Transporte

As Cartas de Transporte correspondem às cores das Rotas no tabuleiro (verde, preto, laranja, rosa, amarelo e azul), a não ser pelas Cartas de Ônibus, que são multicoloridas e funcionam como curingas (elas representam qualquer cor quando você controla uma Rota). Durante a partida, você pode ficar com qualquer número de Cartas de Transporte na sua mão.



Esta ação permite que você compre duas Cartas de Transporte. Você pode pegar a carta do topo do baralho (uma compra cega) ou pegar qualquer uma das cinco cartas viradas para cima. Neste caso, substitua-a imediatamente pela carta no topo do baralho.

Excepcionalmente, se você pegar uma Carta de Ônibus virada para cima como sua primeira carta, você não pode pegar outra carta nesse turno. Você também não pode pegar uma Carta de Ônibus virada para cima como sua segunda carta.

Se, a qualquer momento, três das cartas viradas para cima forem Cartas de Ônibus, descarte imediatamente todas as cinco cartas e abra outras cinco cartas do baralho para substituí-las.

Quando não houver mais cartas no baralho, embaralhe as cartas descartadas para criar um novo baralho de Cartas de Transporte.

## Controlar uma Rota

Rotas são o conjunto de espaços da mesma cor no tabuleiro, que liga dois Locais adjacentes.

Alguns Locais são ligados por Rotas Duplas (duas Rotas do mesmo tamanho que ligam os mesmos Locais). Um único jogador não pode controlar as duas Rotas de uma Rota Dupla.



Obs.: numa partida com dois jogadores, quando uma das Rotas de uma Rota Dupla é controlada, a outra não pode ser controlada pelo outro jogador.

Para controlar uma Rota, você deve descartar um número de cartas da sua mão igual ao número de espaços na Rota e colocar um ônibus de plástico em cada um desses espaços. A maioria das Rotas precisa de um conjunto específico de cartas. Por exemplo, uma Rota Azul deve ser controlada descartando-se Cartas de Transporte Azuis. As Rotas na cor cinza, por sua vez, podem ser controladas com um conjunto de cartas de qualquer cor.