

"Prepare-se para uma viagem estratégica,
onde manter o caos sob controle é só o começo!"



Um jogo de
Alison Fabrizi

LIVRO DE REGRAS

BUSÃO

Busão é um jogo de estratégia e equilíbrio para 2 a 6 jogadores, onde você assume o volante de um ônibus lotado, com a missão de controlar o embarque e desembarque de passageiros, garantindo conforto e evitando o caos a bordo.

A cada rodada, você pode tentar resolver imprevistos para manter a harmonia entre os passageiros que são tão diferentes entre si. Afinal, ninguém gosta de sentar ao lado de alguém indesejado.

Use suas cartas com inteligência, tome decisões rápidas e garanta o maior número possível pontos com suas ações.

**O Busão está nas suas mãos
e a paz nessa viagem também!**

Componentes:

- **1 Baralho de 80 cartas**
tamanho standard dividido
entre 6 Motoristas, 71 Passageiros,
3 Auxílios de jogador e 1 carta de PARE
- **1 Baralho de 18 cartas**
tamanho mini euro de
melhorias do Busão.
- **3 Playmats em Neoprene**
tamanho 50x14cm
- **1 Bloco de Pontuação**



OBJETIVO

Conquistar o maior número de pontos de vitória embarcando e mantendo os passageiros em harmonia dentro do seu Busão.

PREPARAÇÃO

..... (para 2 ou 3 jogadores)

1) Cartas de Passageiro e Motorista

Embaralhe as cartas de passageiro e distribua 5 cartas para cada jogador.

Embaralhe também as cartas de motorista e entregue 1 carta para cada jogador, os motoristas não escolhidos podem voltar para a caixa do jogo. Com isso em mãos, cada jogador escolhe 1 carta de passageiro da sua mão para descartar, formando a pilha de descarte, também chamado a partir de agora de **Terminal**, que deve ficar ao lado do baralho de compras.

2) Cartas de Melhoria

Embaralhe as cartas de melhoria e revele 3 cartas com a face para cima, formando uma fileira ao lado do respectivo baralho, esta sessão será o **Oficina de Melhorias**.

3) Rua e Ponto de Ônibus

Coloque o restante das cartas de passageiros com a face voltada para baixo em uma pilha ao alcance de todos, este monte de compras fechado será chamado a partir de agora de **Rua**.

Da mesma forma que a **Oficina de melhorias**, vire 4 cartas de passageiro com a face para cima, ao lado do baralho de passageiros (**Rua**). Este é o chamado **Ponto de Ônibus**, um mercado de compras de cartas de passageiros.

Exemplo de preparação para 3 jogadores:

Mão do jogador 1



Oficina de Melhorias



Terminal (Descarte)



Rua (Monte de compras fechado)



Ponto de Ônibus (mercado de compras de cartas de passageiros)



4) Anatomia do Busão

Cada jogador posiciona sua carta de motorista na primeira janela mais à esquerda em seu playmat, este será o seu **Busão**, além disso cada busão tem:

- 6 colunas (janelas) com 2 espaços cada para alocar até 2 passageiros empilhados em efeito cascata;
- 3 espaços antes do motorista para alocar cartas de melhoria.



ÁREA DE JOGO (BUSÃO)

Assim como visto na imagem anterior, as cartas possuem um local para ser alocadas em seu busão. Vamos a elas:

• Carta de Motorista

Fica na extremidade esquerda do seu Busão. Cada motorista concede **1 ponto para 3 subcategorias** diferentes (1 para CADA subcategoria que combine com a preferência do motorista) dos passageiros (ver página 8).

• Espaços de Passageiros

À direita da carta de motorista, o jogador tem 6 janelas, que são os espaços para alocar cartas de passageiro. Cada espaço pode conter até 2 cartas de passageiros diferentes, que podem ser empilhados, formando um efeito cascata, de forma que a carta de baixo fique parcialmente visível, com a metade coberta pela carta de cima.

• Espaços de Melhoria

À esquerda do motorista, há **3 espaços** disponíveis para melhorias. Essas cartas irão aprimorar o seu busão e garantem pontos extras com base em certas **subcategorias**. Elas também podem ser empilhadas em efeito cascata.



Atenção: não é permitido ter dois passageiros ou duas melhorias iguais no mesmo busão. Essa regra incentiva o jogador a combinar cartas diferentes de forma estratégica para maximizar sua pontuação, sem a apelação dos combos repetidos.

COMO JOGAR

O jogador que mais recentemente pegou um busão será o primeiro a jogar. Em seu turno, cada jogador possui **3 PONTOS DE AÇÃO** para usar **obrigatoriamente** seguindo algumas regras e restrições.

• JOGADAS QUE CUSTAM 1 PONTO DE AÇÃO

Durante o seu turno, o jogador pode realizar várias jogadas diferentes usando **1** de seus pontos de ação, são eles: **Pegar Passageiro, Substituir Cartas e Embarcar Passageiros.**

Pegar Passageiros - O jogador poderá escolher um dos três locais abaixo para realizar esta jogada.

- **Do Ponto de Ônibus** (mercado de compra de passageiros): Pegue as 4 cartas reveladas no **Ponto de Ônibus** para sua mão. Em seguida, reponha o Ponto com 4 novas cartas do topo da pilha de compras.

- **Da Rua** (Pilha de Compras)

Pegue duas cartas do topo da pilha de compras para a sua mão. Escolha uma para manter e outra para descartar no **Terminal** (pilha de descarte).

- **Do Terminal** (Pilha de Descarte)

Pegue a carta do topo da pilha de descarte para sua mão.

Você só pode realizar cada tipo de compra uma única vez por turno, por exemplo: o jogador pode comprar uma vez do Ponto de Ônibus, uma da Rua e uma do Terminal, mas não pode repetir nenhuma compra no mesmo turno.

Substituir Cartas: o jogador poderá trocar exatamente 2 cartas da sua mão com 2 cartas do **Ponto de Ônibus** ou com as 2 cartas do topo do **Terminal**. Esta jogada também só pode ser realizada uma única vez por turno.

Embarcar Passageiros: o jogador poderá baixar cartas da sua mão para seu busão ou para o busão de outro jogador. Cada passageiro embarcado custa **1 ponto de ação** e após embarcado **não poderá ser movido de lugar** dentro do busão, a não ser pelo efeito de outra carta de passageiro. Esta jogada pode ser realizada quantas vezes for possível dentro do turno do jogador.

Carta de Pare (3 ou mais jogadores):

Sempre que um jogador embarcar um passageiro no busão de outro jogador, a carta **"PARE"** deve ser colocada na frente do jogador alvo. Essa carta indica que aquele jogador foi o último a sofrer essa ação. Enquanto a carta **"PARE"** estiver com ele, nenhum outro jogador pode embarcar passageiros no busão dele. Se outro jogador for alvo da ação **"Embarcar Passageiro"**, a carta **"PARE"** é imediatamente passada para ele, ou seja, não é possível embarcar dois passageiros seguidos no mesmo busão de outro jogador.



• **JOGADAS QUE CUSTAM 2 PONTOS DE AÇÃO CADA**

Algumas jogadas mais impactantes custam 2 pontos de ação para serem realizadas, são elas:

Renovar o Ponto de Ônibus: o jogador poderá descartar todas as 4 cartas atuais do **ponto de ônibus** enviando elas para o **Terminal** na ordem que achar melhor e então revelar 4 novas cartas da **Rua** para substituí-las.

Descartar Cartas da Mão: o jogador pode escolher até 4 cartas da sua mão e descartá-las diretamente no **Terminal**.

Engatilhar o Fim da Partida: se o jogador tiver ao menos 6 espaços preenchidos com um passageiro em cada janela (lado a lado) no seu busão, pode declarar **"FIM DA LINHA"**. Essa jogada encerra a partida mais cedo que o normal.



Depois que esta ação é realizada, todos os outros jogadores ainda terão um turno completo com suas 3 ações. Quando o turno retornar ao jogador que declarou o **Fim da Linha**, o jogo acaba e passamos então para a contagem final de pontos (ver página 13).

• JOGADA ESPECIAL, MELHORIA DE BUSÃO (3 PTS. DE AÇÃO)

Essa jogada permite adaptar uma melhoria ao seu busão se ainda tiver espaço (máx. 3), escolhendo entre comprar uma das 3 cartas abertas da Oficina ou uma carta fechada do Baralho de Melhorias.



Se comprar da Oficina, coloque-a à frente do seu busão e revele outra, mantendo 3 abertas. Caso pegue uma carta fechada já existente em seu busão, ela vai para a **Oficina de Melhorias** (podendo ter mais de 3 cartas temporariamente) e o jogador compra outra. Se for repetida novamente, o processo se repete até obter uma carta diferente.

Após usar todos os seus pontos de ação, o jogador deve encerrar o turno com no máximo 5 cartas na mão. Caso esteja com mais de 5 cartas, deve descartar o excesso **no terminal**, então o jogo seguirá no sentido horário.

PONTUAÇÃO DAS CARTAS

No jogo **Busão** muitas cartas dão ou tiram pontos e fazem efeitos diversos. Antes de mais nada é importante saber que as cartas de passageiro são regidas por 3 categorias e, cada uma é dividida em 3 subcategorias, **Faixa etária**, **Temperamento e Comportamento**, cada uma com sua própria iconografia. Muitas cartas pontuam com base em combinações ou repetições dessas subcategorias:

Faixa Etária	 Idoso	 Adulto	 Jovem
Temperamento	 Caótico	 Equilibrado	 Tranquilo
Comportamento	 Barulhento	 Comunicativo	 Silencioso

Ou seja cada passageiro percentecá a uma **faixa etária**, terá um tipo de **comportamento** e um tipo de **temperamento**. Eles podem dar ou tirar pontos de acordo com os passageiros à sua volta ou mesmo por estar dentro do busão. **Algumas palavras-chave importantes neste quesito são "Adjacente" e "No Busão":**

No exemplo abaixo “O Irritado” (carta em azul claro), está adjacente a todos os passageiros à sua volta em vermelho.



O motorista obviamente não conta como carta adjacente!

- **No Busão:** Refere-se a qualquer carta embarcada no seu Busão, independente da posição, inclusive o próprio passageiro que causa o efeito.

Fique atento aos efeitos descritos nas cartas, elas indicam com quem o passageiro pontua mais (ou menos), quem eles agradam ou incomodam mais de acordo com as suas “preferências”.

Existem também alguns tipos de passageiros específicos que você vai conhecer ao jogar **Busão**.

- **PASSAGEIROS COM HABILIDADES**

Geralmente dão pontos extras no fim do jogo.

- **PASSAGEIROS COM PENALIDADES**

Fazem perder pontos no fim do jogo.



• PASSAGEIROS COM EXIGÊNCIAS

Pontuam mais que os outros, mas tem alguma condição especial a serem cumpridas, como por exemplo alguma melhoria adaptada ao busão para poder embarcar e então pontuar.

• PASSAGEIROS ESPECIAIS

Possuem efeitos únicos (explicados na própria carta) que podem ser usados ao longo do jogo ou mesmo na pontuação final.



Independentemente do tipo de passageiro, quando o efeito da carta indicar o desembarque de outros passageiros, essa ação acontece imediatamente no momento em que o passageiro for embarcado no busão.



Os ícones de pontuação: sempre que estes ícones aparecem (presentes no canto superior esquerdo das cartas de passageiros; ao lado do estereótipo do passageiros e na descrição do efeito da maioria das cartas), eles fazem referência à pontuação ganha ou perdida de acordo com os efeitos das cartas.

Além das cartas de passageiros, esses ícones também estarão presentes nas cartas de **Motoristas** e de **Melhorias do Busão**.



ANATOMIA DAS CARTAS

CARTA DE MELHORIA DO BUSÃO



Nome do Motorista
Descrição da Pontuação

Nome da Melhoria
Descrição da Pontuação

CARTA DE MOTORISTA



CARTA DE PASSAGEIRO

Pontuação Natural

Nome e Estereótipo

Subcategorias

Quantidade de cartas iguais no baralho



Descrição do Efeito e da Pontuação

FIM DE JOGO

A partida termina se uma das três condições for atendida:

• FIM DAS CARTAS DA RUA

No início do jogo, os jogadores escolhem entre partida **Tradicional** ou **Rápida**.

Tradicional: ao esgotar o baralho da Rua (monte de compras), reembalarhe o Terminal (pilha de descarte) para formar uma nova Rua. Isso pode ser feito até o número de vezes igual ao número de jogadores. Após o último reembalhamento, quando o baralho acabar novamente, inicia-se o fim da partida.

Exemplo: com 3 jogadores, o baralho pode ser reembalhado até 3 vezes. Quando acabar após isso, todos jogam um último turno e o jogo termina.

Rápida: ao comprar ou revelar a última carta da Rua, inicia-se o fim da partida sem a necessidade de reembalhamentos.

• FIM DA LINHA

Se algum jogador usar **dois de seus pontos de ação** para engatilhar o fim da partida dizendo **“Fim da Linha!”** (veja detalhes na página 07).

• BUSÃO LOTADO

Imediatamente após algum dos jogadores preencher os **12 espaços** do seu Busão (6 espaços com até 2 passageiros cada).

Após qualquer uma dessas condições, os demais jogadores realizam um último turno. Quando for novamente a vez do jogador que iniciou o fim da partida, o jogo termina e os pontos são contados.

CONTAGEM DE PONTOS

Ao final da partida, todos os jogadores somam seus pontos com o auxílio do **Bloco de Pontos**, da seguinte forma:

 **1) Passageiros:** Some os pontos indicados no ícone de pontuação de cada carta de passageiro e avalie se a carta possui alguma habilidade, penalidade, exigência ou condição especial que adicione ou subtraia pontos. Realize o cálculo de cada passageiro separadamente e anote o valor no espaço correspondente ao ônibus no bloco de pontos.

 **2) Motorista:** Some os pontos concedidos pelas três subcategorias das preferências do seu motorista. Anote cada uma delas nos espaços correspondentes a elas no bloco de pontos.

 **3) Melhorias:** Se possuir cartas de melhoria adaptadas no seu Ônibus, some os pontos concedidos por elas conforme indicado. Utilize um espaço para cada subcategoria presente nas cartas de melhoria e anote os valores.

 **4) Penalidade por cartas na mão e pontuação final:** Por fim subtraia 1 ponto para cada carta restante na mão do jogador, caso tenha.

Some todos os pontos obtidos em todos os espaços do bloco de pontos. Quem tiver mais pontos é o grande vencedor e motorista do **ônibus mais desejado da cidade!** Em caso de empate, quem tiver mais passageiros em seu ônibus ganha, se o empate persistir, ganha quem tiver mais melhorias. Se ainda assim o empate persistir joguem mais uma partida para decidir quem é o vencedor.

MODO DUPLAS

..... (para 4 ou 6 jogadores)

Partidas com 4 ou 6 jogadores, devem ser jogadas em duplas. Cada dupla controla um único busão, totalizando até 3 ônibus em jogo.

A partida segue o mesmo fluxo de jogo, mas os jogadores das duplas devem se alternar para jogar seus turnos.

*Exemplo: o 1º jogador da **dupla A** joga, seguida o 1º jogador da **dupla B**, depois o 2º da **dupla A**, e então o 2º jogador da **dupla B**, e assim por diante.*

Os reembalamentos da pilha de descarte, neste caso acontecem apenas uma vez por dupla, tornando o jogo mais ágil e acirrado.

Os jogadores jamais poderão trocar informações, opinar nas decisões do parceiro, nem revelar suas cartas. Tudo deve ser mantido em segredo, inclusive entre a dupla.

Cada jogador deve observar a jogada do parceiro e decidir sozinho como usar seus 3 pontos de ação obrigatórios.



