



## INHOUD

- |                                                               |                                                       |
|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 1 dubbelzijdig spelbord<br>1 Londen zijde<br>1 New York zijde | 12 buskaartjes<br>6 gemeenschappelijke<br>doelkaarten |
| 50 dubbelzijdige<br>spelersbladen                             | 10 persoonlijke<br>doelkaarten                        |
| 160 routedelen                                                | 5 Londen kaarten<br>5 New York kaarten                |
| 5 vertrekpionnen                                              | 1 controleurpion                                      |
| 5 potloden                                                    |                                                       |

## OVERZICHT EN DOEL

**Je hebt 12 rondes om de beste busroute van de stad aan te leggen.** Elke ronde onthul je een nieuwe kaart die aangeeft welke routevorm alle spelers moeten voltooien. Breng de passagiers naar hun bestemming, vermijd files en verdien zo veel mogelijk overwinningpunten!

- 4** Schud de **6 gemeenschappelijke doelkaarten** en leg op elk van de **2 vakjes op het bord** een willekeurige kaart met de gele kant naar boven. Leg de ongebruikte kaarten terug in de doos.

*Gemeenschappelijke doelkaarten tonen spelers het aantal passagiers dat ze op moeten halen of de locaties waar ze moeten stoppen om overwinningpunten te verdienen.*

- 5** Schud de **5 persoonlijke doelkaarten** die horen bij de zijde van het bord waarmee je speelt, en geef daarna **elke speler 1 gedekte kaart**. Laat de resterende kaart(en) in de doos. Voor een competitiever spel kun je er ook voor kiezen om deze kaarten open neer te leggen.

*Persoonlijke doelkaarten leveren overwinningpunten op door met je busroute 3 specifieke kruisingen te verbinden. Deze punten staan in de zwarte cirkels. Rode cirkels tonen herkenningspunten op de plattegrond.*

- 6** Schud alle **12 buskaartjes** als je met de Londen-zijde speelt of alleen kaarten 1 tot en met 6 als je met de New York-zijde speelt. **Geef elke speler daarna 2 gedekte kaarten.** Bekijk de 2 kaarten die je ontvangen hebt en leg er 1 gedekt voor je neer. Zodra iedereen een kaart voor zich heeft liggen, laat iedereen zijn kaart zien: **zet jouw vertrekpion op het verkeerslicht van de kruising** met het nummer dat op je gekozen buskaartje staat.

*Deze pion geeft het vertrekpunt van jouw busroute aan.*

- 7** **Neem alle 12 buskaartjes terug en schud deze** om een gedekte stapel te vormen en plaats deze op het bijbehorende vakje op het bord.

*Buskaartjes hebben een nummer en een kleur. Het nummer wordt alleen tijdens de voorbereiding gebruikt om de verschillende vertrekpunten aan te geven. De kleur wordt tijdens het spel gebruikt.*

- 8** De oudste speler is de eerste controleur en zet de **controleurpion** voor zich neer.

*De controleurpion geeft de beurtvolgorde aan. De controleur is altijd als eerste aan de beurt, gevolgd door de andere spelers in de richting van de klok. Deze pion wordt elke beurt aan de volgende speler doorgegeven.*

## SPELONDERDELEN EN VOORBEREIDING

- 1** Kies een spelerskleur en leg alle bijbehorende stukken voor je neer: **32 routedelen** en **1 vertrekpion**.

*Routedelen worden op de plattegrond geplaatst om jouw busroute te plannen.*

- 2** Neem een **spelersblad** en een **potlood**. Controleer of de bovenkant van ieders blad verschillend is (de rest van het blad moet hetzelfde zijn).

*Op jouw spelersblad houd je bij wie er op jouw route in jouw bus is gestapt en op welke locaties je bent gestopt. Al deze aspecten leveren overwinningpunten op.*

- 3** Leg het spelbord in het midden van de tafel. Gebruik voor een spel met **2 of 3 spelers** de **New York-zijde**. Gebruik voor een spel met **4 of 5 spelers** de **Londen-zijde**.

*Het bord geeft een plattegrond van de stad weer, bestaande uit verschillende straten. Bij elke kruising staat één van deze passagiers ( , , , , ), één van deze locaties ( , , , , ), of een groen licht. Sommige locaties hebben een naam met een gekleurde achtergrond; dit zijn 'bezienswaardigheden'. Aan een kant van het bord staan 2 genummerde vakjes waar gemeenschappelijke doelkaarten open worden neergelegd. Er zijn 2 andere vakjes voor de buskaartjes- en aflegstapel. Op de New York-plattegrond staan ook zwarte straten waar altijd files zijn.*





# SPELVERLOOP

Een potje *Get on Board* bestaat uit **12 rondes**.  
Elke ronde bestaat uit **4 fases**:

- ① NIEUW BUSKAARTJE
- ② ROUTEPLANNING
- ③ GEMEENSCHAPPELIJKE DOELEN CHECKEN
- ④ CONTROLEUR AFLOSSEN

## ① NIEUW BUSKAARTJE

De controleur toont de bovenste kaart van de buskaartjesstapel en legt deze open bovenop de aflegstapel.

Elke speler vinkt nu bovenaan zijn spelersblad één van de twee vakjes in de overeenkomende kleur aan. Dit vakje toont de vorm van de route die de spelers tijdens de ② ROUTEPLANNING zullen plannen en ook welke routes er overblijven voor de volgende rondes.

Ga verder met fase ② ROUTEPLANNING.

VOORBEELD



## ② ROUTEPLANNING

Startend met de controleur en daarna **beurtelings in de richting van de klok**, volg je deze twee stappen:

- a ROUTEDELLEN PLAATSEN
- b INSTAPPEN

### a ROUTEDELLEN PLAATSEN

Creëer op het bord de **vorm van de route** die op het buskaartje van deze ronde staat weergegeven.

Om de vorm te creëren volg je deze voorwaarden:

- Elke speler mag slechts één routedeel per straat plaatsen, maar meerdere spelers mogen hun routedelen op dezelfde straat plaatsen.
- Jouw route moet beginnen **waar je route de vorige ronde is geëindigd**. Tijdens de eerste ronde start je jouw routeplanning **vanaf jouw vertrekpion**.
- Je mag alleen **het aantal routedelen** plaatsen dat staat **weergegeven** op jouw spelersblad.
- Routedelen die tijdens deze ronde geplaatst worden moeten **het aantal bochten bevatten dat staat weergegeven** op jouw spelersblad. Het gaat hierbij alleen om het aantal bochten, niet de richting. Je mag altijd kiezen welke kant de bocht opgaat (**links of rechts**). Het begin van de route van de huidige ronde mag een bocht vormen wanneer deze wordt verbonden met het einde van de route van de vorige ronde. **Deze bocht telt echter in geen geval mee als een van de bochten die deze ronde vereist is voor de route van de huidige ronde.**
- Je mag nooit omkeren op dezelfde straat en een dubbel routedeel plaatsen.



## VERSCHILLENDE ROUTEVORMEN

### RECHTE LIJN

Je moet precies 1, 2 of 3 routedelen plaatsen zoals is weergegeven. Als je 2 of 3 delen plaatst, moeten deze in een rechte lijn geplaatst worden.

### 1 BOCHT

Je moet precies 2 routedelen plaatsen die een bocht van 90° vormen.

### 2 BOCHTEN

Je moet precies 3 routedelen plaatsen die twee bochten van 90° vormen. Deze bochten mogen zowel in dezelfde richting (om een U te vormen) of in tegengestelde richting (om een S te vormen) gaan.

Als er op jouw spelersblad twee verschillende vormen staan met daartussen een schuine streep, mag je één van deze twee vormen kiezen om deze ronde te plannen.



VOORBEELD: Je moet deze ronde 3 routedelen met 2 bochten plaatsen. Je besluit om de route te plannen zoals hieronder staat weergegeven. De bocht die tussen het laatste routedeel van de vorige ronde en het eerste routedeel van de huidige ronde is gevormd, telt niet mee als één van jouw 2 bochten.





## FILES

### VERMIJD ZO VEEL MOGELIJK FILES!

Elke keer dat jouw route via een straat gaat waar al één of meer routedelen liggen, moet je hetzelfde aantal bussen in jouw file-veld (linksonder op je spelersblad) aanvinken, gelijk aan het aantal routedelen die al op deze straat geplaatst zijn. Vink deze volgorde aan en begin linksboven.

Deze bussen staan voor de files op jouw route en hebben een negatief effect op jouw aantal overwinningpunten.

## NEW YORK

### IN BEPAALDE STRATEN STAAT ALTIJD FILE!

Elke keer dat jouw route via een filezone gaat, oftewel een zwarte straat, moet je **1 extra bus aanvinken** in het file-veld op jouw spelersblad.



**VOORBEELD:** Je plaatst 1 routedeel op een filezone waar al routedelen van 2 andere spelers liggen. Daarom vink je 3 bussen aan op jouw spelersblad (1 voor de filezone en 2 voor de andere routedelen).



## GROENE LICHTEN

### EERDER OP JE BESTEMMING MET GROENE LICHTEN!

Als je route voor de huidige ronde **eindigt** bij een kruising met een groen licht, **mag je één extra routedeel plaatsen** om je route volgens de normale regels (in welke richting dan ook) te verlengen. Als je met het nieuwe routedeel opnieuw eindigt bij een ander groen licht, mag je nog een routedeel plaatsen. Groene lichten onder vertrekplannen worden als normale groene lichten beschouwd.

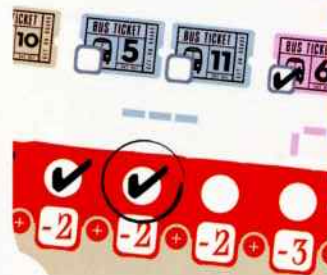
Als je routedelen opraken, mag je een vervangend voorwerp gebruiken om het spel te vervolgen.



**VOORBEELD:** Omdat jouw beurt eindigt bij een groen licht mag je 1 extra routedeel plaatsen!



**VOORBEELD:** Jouw route zou eigenlijk een kruising moeten gebruiken waar je al langs bent gekomen. Je besluit om een extra bocht aan je route toe te voegen door een vakje in je bochtzone op je spelersblad aan te vinken. Het lukt nu om deze kruising, en daarmee ook een eliminatie, te vermijden.



## OMWEGEN NIET TOEGESTAAN

### EEN BUSROUTE DIE DEZELFDE WEG TERUG NEEMT IS NIET EFFICIËNT!

Als jouw route voor de tweede keer dezelfde kruising bereikt, eindigt jouw beurt onmiddellijk. Je wordt geëlimineerd uit het spel en verdient geen overwinningpunten aan het einde van het spel. Laat jouw routedelen op het bord liggen.

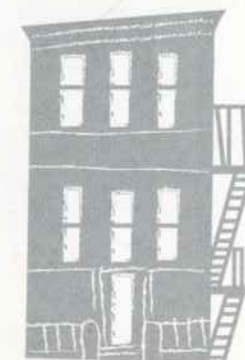
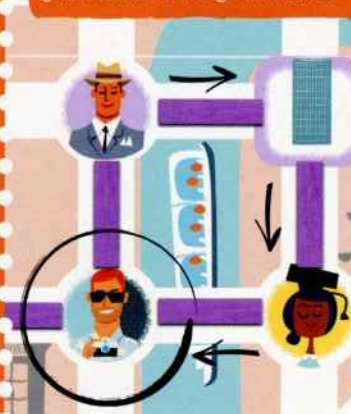
## RECHTE LIJNEN EN BOCHTEN

Als je met de huidige rondenvorm niet het vereiste aantal routedelen kunt plaatsen of als de vorm niet optimaal is voor je strategie, mag je het aantal vereiste bochten verhogen of verlagen.

Om dit te doen moet je het uiterst linkse vakje van je **bochtzone** (rode achtergrond, rechtsboven op je spelersbord) aanvinken. Voor elk vakje dat je aanvinkt, **mag je een bocht in een rechte lijn of een rechte lijn in een bocht veranderen**. Dit heeft geen effect op het totale aantal routedelen dat je moet plaatsen. Dit aantal kan niet aangepast worden.

Je mag maximaal 5 vakjes in deze zone aanvinken. **Als je alle vakjes al hebt aangevinkt en je de vereiste vorm onmogelijk kunt voltooien** omdat je route buiten de plattegrond zou gaan (en niet omdat je voor de tweede keer dezelfde kruising zou bereiken), mag je de vorm als een rechte lijn beschouwen waarvoor je één routedeel gebruikt.

**VOORBEELD:** Jouw route bereikt een kruising waar je al langs bent gekomen. Je wordt geëlimineerd.



Zodra je al jouw routedelen geplaatst hebt, ga je verder met **b** INSTAPPEN.



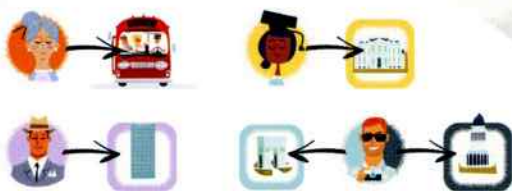
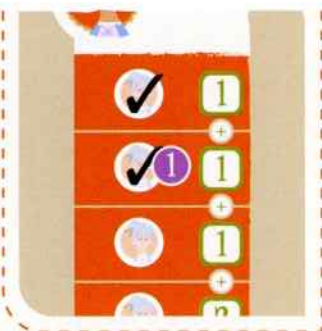
**b** INSTAPPEN

Voor **elke** passagier of locatie die je deze  
ronde tijdens de fase **ROUTEPLANNING** met jouw  
routedelen bereikt, moet je de effecten zoals  
beschreven op pagina's 8, 9 en 10 toepassen.

Op bepaalde kruisingen staan 2 karakters.  
Als je één van deze kruisingen bereikt,  
mag je de effecten van beide karakters  
toepassen.



- 1** Zet onmiddellijk een vinkje in het bovenste beschikbare vakje op jouw spelersblad. Als alle overeenkomende vakjes al aangevinkt zijn, gebeurt er niets.



- 2** Zet onmiddellijk een vinkje in één van de overeenkomende vakjes op je spelersblad.

Als al deze vakjes al aangevinkt zijn, gebeurt er niets.

**Let op!** De 3  in de onderste rij kunnen alleen worden aangevinkt met de  bonus, die bepaalde studenten stageplekken verleent.

Voorbeeld: Omdat je een  bereikt, mag je 1 -vakje aanvinken.



- Zet onmiddellijk een vinkje in het vakje dat het meest links staat in de bovenste rij zonder geparkeerde bus** (zonder nummer in het uiterst rechtse vakje). Als alle vakjes van die rij al aangevinkt zijn of als alle rijen geparkeerde bussen hebben, gebeurt er niets.



- Bekijk de **laatste**  (als je een  bereikt hebt) of  (als je een  of  bereikt hebt) **die je in de bovenste rij zonder geparkeerde bus aangevinkt hebt** (zonder nummer in het uiterst rechtse vakje). Check daarna de punten die onderaan dezelfde kolom staan weergegeven. **Noteer dit aantal overwinningspunten in het uiterst rechtse vakje** van deze rij om aan te geven dat hier een geparkeerde bus is.
-  leveren, afhankelijk van het symbool onderaan de bijbehorende kolom, ook een **bonuspassagier** op wanneer je hun bus parkeert. **Vink de weergegeven passagier aan** volgens de normale regels. Als je op deze wijze 1  aanvinkt, mag je één van de vakjes van de 3<sup>e</sup> rij afstrepen: **dit zijn stagiaires die alleen met deze bonussen kunnen worden aangevinkt.**

- **Kras daarna alle  of  vakjes in deze rij door die nog niet aangevinkt waren** voordat de bus geparkeerd werd. De volgende keer dat je één van dit soort vakjes aan moet vinken, moet je de volgende rij gebruiken.
- Als je nog geen  of  in je bovenste rij had aangevinkt voordat de bus geparkeerd werd, **gebeurt er niets.**

**Voorbeeld:**

- 1 Je bereikt een  met 2 aangevinkte in je huidige rij. 
- 2 Noteer een 4 in het uiterst rechtse vakje van deze rij en zet een vinkje in de volgende beschikbare 
- 3 Kras de laatste  in de rij door om aan te geven dat de bus geparkeerd is.

Je bereikt daarna een  met 3  
aangevinkte  in je huidige rij.

1. Zet een vinkje in één van de 3 vakjes die met dit type gebouw overeenkomen.
2. Noteer een 9 in het uiterst rechtse vakje van deze rij.
3. Kras de laatste  in de rij door om aan te geven dat de bus geparkeerd is.



Er zijn twee gemeenschappelijk doelkaarten die vereisen dat je stopt bij 3  of 3 . Als één van deze doelkaarten in het spel is, kun je jouw voortgang bijhouden door elke keer dat je de overeenkomende locatie bezoekt één vakje aan te vinken, ongeacht of er toeristen in je bus zitten. **Deze zone is alleen bedoeld om bij te houden waar je bent geweest en heeft verder geen waarde.**



★ Times Square ★ ★ Piccadilly Circus ★ ★ Columbia ★ ★ King's College ★  
★ Guggenheim ★ ★ Buckingham Palace ★ ★ Wall Street ★ ★ City of London ★

Op elke plattegrond staan vier locaties (één van elke soort) die bezienswaardigheden voorstellen en een bezoekje waard zijn. Ze hebben ieder een lange naam met sterren en een gekleurde achtergrond.

Zodra je één van deze locaties bereikt, mag je in het stervakje het aantal passagiers van de overeenkomende kleur noteren die je al aangevinkt hebt.

Er zijn twee vakjes voor toeristen:  
lichtblauw voor de -bezienswaardigheid  
en donkerblauw voor de -bezienswaardigheid.  
Het vakje met het symbool wordt alleen gebruikt tijdens het berekenen van de eindscore (zie pagina 12).



VOORBEELD: Omdat je met 4 aangevinkte -vakjes Columbia bereikt, noteer je een 4 in het gele stervakje.



VOORBEELD: Omdat je met 2 aangevinkte -vakjes Times Square bereikt, noteer je een 2 in het lichtblauwe stervakje. Later bereik je het Guggenheim met 5 aangevinkte -vakjes en noteer je een 5 in het donkerblauwe stervakje.



Zodra je klaar bent met het plannen van je route voor de huidige ronde en alle bijbehorende vakjes op jouw spelersblad hebt aangevinkt, ga je verder met fase ③ GEMEENSCHAPPELIJKE DOELLEN CHECKEN.

### ③ GEMEENSCHAPPELIJKE DOELLEN CHECKEN

Check of je deze ronde gemeenschappelijke doelen hebt voltooid. Volg hierbij de volgende voorwaarden:

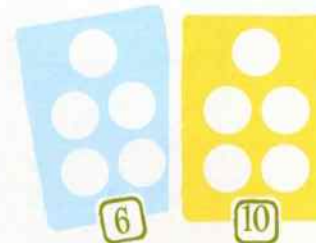
**Elk doel kan door meerdere spelers voltooid worden, maar slechts eenmaal per speler.**

Als één of meer spelers tijdens dezelfde ronde een geel doel voltooien, **noteren zij 10 OP** in de bonuszone van hun spelersblad. **Draai daarna deze doelkaart om** naar de blauwe zijde.

Als één of meer spelers een blauw doel voltooien, **noteren zij 6 OP** in de bonuszone van hun spelersblad. De doelkaart blijft daarna op de blauwe zijde liggen.

Ga daarna verder met fase ④ CONTROLEUR AFLOSSEN.

VOORBEELD: Deze ronde is de 5<sup>e</sup> in jouw bus gestapt. Omdat het (gele) doel tijdens een vorige ronde al door een andere speler voltooid is, noteer je slechts 6 OP op jouw spelersblad.



### ④ CONTROLEUR AFLOSSEN



**Als je zojuist de 12<sup>e</sup> ronde hebt afgerond (en de buskaartjesstapel leeg is),** ga je verder naar het **Einde van het spel**.

**Geef in elk ander geval de controleurpion in de richting van de klok door** aan de volgende speler en start een nieuwe ronde.

CREDITS



Saashi & Saashi



Ontwerper: Saashi

Illustrator: Monsieur Z

Projectmanager: Xavier Taverne

Grafisch ontwerper: Vincent Mougenot

Redactie: Xavier Taverne

Nederlandse vertaling:

Kim Somberg & Stefan Meeuwssen

Volg Iello via:





## EINDE VAN HET SPEL

Bereken je eindscore door onderstaande stappen te volgen:

- 1 Tel het totale aantal negatieve punten van de aangevinkte vakjes in je **bochtzone** op.
- 2 Tel alle punten van je aangevinkte -vakjes bij elkaar op.
- 3 **Vermenigvuldig** het aantal aangevinkte -vakjes met het aantal aangevinkte -vakjes. Tel daarna deze punten op bij de overwinningpunten die je mogelijk met de gele bezienswaardigheid hebt verdiend.

Volg deze stappen voor de en -zones:

- 4 Voor de -bezienswaardigheden vergelijk je de waarden in de 2 bezienswaardigheid-vakjes. De hoogste van de 2 waarden vormt het aantal verdiende punten. Noteer dit aantal in het rechter vakje met het symbool.
- 5 **Geparkeerde bussen** leveren het aantal punten op dat je tijdens het spel genoteerd hebt.
- 6 **Niet-geparkeerde bussen** (oftewel rijden zonder punten in het uiterst rechtse vakje) leveren de helft van het aantal (naar beneden afgeronde) punten op dat je verdiend zou hebben als je onmiddellijk een of voor of een voor bereikt zou hebben.
- 7 Tel het aantal punten van de 4 vakjes in de meest rechtse kolom bij elkaar op.



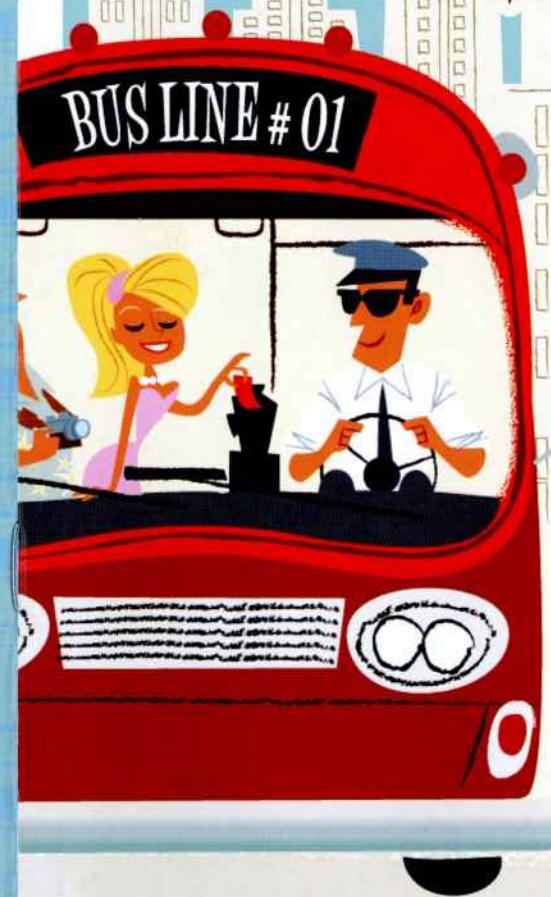
- 8 Tel het aantal punten bij elkaar op dat afkomstig is van alle **gemeenschappelijke doelen** die je tijdens dit spel voltooid hebt.
- 9 **Check je persoonlijke doel:** als je erin geslaagd bent om alle 3 de kruisingen in de zwarte cirkels (in welke volgorde dan ook) te verbinden, verdien je 10 punten. In elk ander geval verdien je geen punten.
- 10 Tel je totale aantal negatieve punten van alle **files** bij elkaar op.
- 11 Rechtsonder op je spelersblad noteer je het totale aantal overwinningpunten op basis van het subtotale van alle 8 de velden (de vakjes met een of linksonder). Dit is jouw eindscore!

De speler met de hoogste score wint het spel. Als er een gelijkspel is voor de eerste plek, delen deze spelers de overwinning!

Als je spelersbladen opraken, kun je op de website van Iello een pdf-versie downloaden:  
[https://iello.fr/download/GOB\\_London-NewYork\\_Score-pad\\_Light.pdf](https://iello.fr/download/GOB_London-NewYork_Score-pad_Light.pdf)

# GET ON BOARD

## SPELREGELS



Kijk, daar is de bus! Stap snel in, kies een zitplaats en ga uit de regen!

Elke rit raak je opnieuw gefascineerd door alle andere passagiers aan boord: toeristen, zakenmensen, studenten...

Ze reizen allemaal samen, maar hebben ieder hun eigen bestemming. Dat maakt deze bus heel bijzonder... maar zal het lukken om iedereen veilig en wel te vervoeren?

