

AQUÄDUKT

le proprie case rifornite d'acqua stampate sulle piastrine. Vince il giocatore col maggior numero di case provviste d'acqua!
In caso di pareggio tra due o più giocatori, vince colui che tra di loro ha il maggior numero di piastrine provviste d'acqua.

VARIANTE

Chi alla fine del gioco ama l'incertezza fino all'ultimissimo momento può usare il retro delle montagne. Tra le massimo 8 montagne poste sul piano gioco vi sono 6 che indicano un avvenimento positivo e 2 con un avvenimento negativo. Gli avvenimenti hanno solo alla fine del gioco un effetto sulle massimo 4 piastrine poste intorno ad essi in linea verticale e orizzontale.

Le regole del gioco rimangono immutate, inoltre vale:

Quando all'inizio del gioco vengono collocate le montagne, esse devono distare di minimo due caselle l'una dall'altra. Le montagne rimangono coperte fino alla fine del gioco e vengono poi voltate. Alla valutazione finale esse valgono secondo quanto segue:

Sorgente d'acqua minerale (6 volte)

Le 4 piastrine attorno rendono ciascuna 2 punti in più del proprio valore, se esse vengono fornite d'acqua da minimo 2 canali. Se esse vengono provvedute d'acqua da solo un canale, viene valutato soltanto la quantità delle loro case.



Acqua pudrefatta (2 volte)

Le 4 piastrine attorno valgono ciascuna 0 punti, se esse non vengono provvedute d'acqua da minimo due canali.



Annotazione: „provvedute d'acqua da 2 canali“ significa:

- rifornite o da un canale doppio direttamente confinante oppure
- da due singoli canali confinanti oppure
- da un canale confinante e un canale doppio che dista una casella.

COSA SONO GLI ACQUEDOTTI?

Nell'antichità l'acqua di una sorgente veniva trasportata alle case e nelle città per mezzo di condutture con una pendenza naturale. Tramite queste condutture d'acqua, i cosiddetti acquedotti, l'acqua scorreva attraverso canali aperti o ricoperti – e spesso a più piani.

In genere gli acquedotti avevano una pendenza media di solo 25 cm al chilometro. La pendenza più piccola tra tutti gli acquedotti conosciuti nel mondo la possiede il „Pont-du-Gard“ in Francia ed è di solo 7 cm su 1000 m! Le difficoltà topografici non vi permisero nemmeno una condotta diritta dell'intero impianto idrico, e a causa delle montagne si dovettero costruire numerose deviazioni. Su un tragitto di solo 25 km in linea d'aria la condotta idrica ha quindi una lunghezza di quasi 50 km!

Gli acquedotti dei Romani erano fabbricati in legno, piombo, cuoio, ma la maggior parte erano canali in pietra. Inoltre i Romani utilizzavano già una specie di calcestruzzo di cui era colata una parte delle condutture – una tecnica che dopo di ciò rimase dimenticata per oltre 1000 anni.



„aquae ductus“ (sprich: „akwä duktus“), lateinisch = Führung des Wassers
für 2 bis 4 clevere Wasserbauer ab 8 Jahren

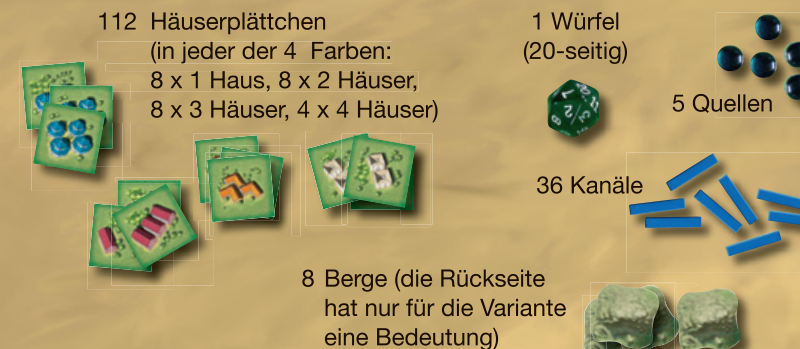
„HÄUSER BAUEN IST NICHT SCHWER, FÜR WASSER SORGEN UMSO MEHR!“

Dieser antiken Bauernregel aus den Römischen Provinzen folgend besiedeln die Spieler mit ihren Häusern eine fruchtbare Landschaft. Aber selbst die prächtigsten Häuser sind ohne Wasserversorgung wertlos. Versorgt ein Spieler seine Häuser nicht mit dem kühlen Nass, bevor ein Gebiet vollständig bebaut ist, müssen die Bewohner – wohl oder übel – wieder ausziehen und das Haus bringt keine Siegpunkte. Und so versucht ein jeder, durch kluges Freilegen von Quellen und den cleveren Bau von Kanälen, die eigenen Häuser rechtzeitig zu versorgen und den anderen das Wasser „abzugraben“.

Wem wird es gelingen, mit taktischem Geschick und dem notwendigen Quäntchen Glück die Vorhaben seiner Mitspieler am besten zu nutzen, um am Ende nicht „auf dem Trockenen“ zu sitzen?

INHALT

Spielplan (Landschaft mit 20 Gebieten, bestehend aus je 4, 5 oder 6 Feldern)



VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält die Häuserplättchen einer Farbe in folgender Anzahl:

Spieleranzahl	2	3	4
1er-Plättchen	8	7	6
2er-Plättchen	8	7	6
3er-Plättchen	8	7	6
4er-Plättchen	4	4	4

Zur besseren Übersicht sortiert jeder Spieler seine Plättchen nach Wertigkeit (Anzahl der Häuser) und legt entsprechend 4 offene Stapel vor sich auf den Tisch.

Auf den ausgebreiteten Spielplan werden Berge beliebig auf freie Felder verteilt, und zwar je nach Anzahl der Mitspieler bei 2 Spielern **8 Berge**, bei 3 Spielern **6 Berge**, bei 4 Spielern **4 Berge**.

Quellen und Kanäle werden bereit gelegt.

ZIEL

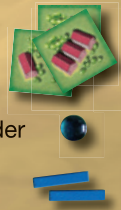
Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Häuser gebaut und mit Wasser versorgt hat.



ABLAUF

Der Startspieler wird ausgewürfelt (höchste Zahl). Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer am Zug ist, wählt aus den folgenden drei Möglichkeiten **eine** aus:

- Häuser bauen (= bis zu dreimal würfeln und Häuserplättchen legen) oder
- Quelle freilegen (= eine Quelle auf einen Kreuzungspunkt des Spielplans legen) oder
- Kanäle bauen (= bis zu zwei Kanäle an vorhandene Quellen bzw. Kanäle anlegen)



Häuser bauen (Würfeln)

Der Spieler **darf** pro Zug bis zu **dreimal** würfeln und jeweils ein eigenes Häuserplättchen auf ein freies Feld legen. Die gewürfelte Zahl entspricht dem Gebiet 1 bis 20. Der Spieler **darf** ein beliebiges eigenes Häuserplättchen (1 bis 4 Häuser) aus seinem Vorrat auf ein freies Feld dieses Gebietes legen (sollte dort kein freies Feld mehr vorhanden sein, darf der Spieler diesen Würfelwurf wiederholen).

Felder mit Bergen dürfen nicht bebaut werden.

Entschließt sich der Spieler, nach einem der drei Würfe kein Häuserplättchen zu legen, ist sein Zug sofort beendet.

Meist kann der Spieler frei wählen, welches seiner Plättchen er auf das Feld legt. Eine Ausnahme gibt es jedoch:

Ein freies Feld, das bereits mit Wasser versorgt ist (s. u. „Wasserversorgung“), darf nur mit einem Plättchen des niedrigsten Wertes, das der Spieler noch in seinem Vorrat hat, bebaut werden.

Beispiel: Besitzt der Spieler noch „1er“-Plättchen, so darf er dort maximal ein „1er“-Plättchen legen. Hat er bereits alle „1er“-Plättchen eingesetzt und besitzt noch „2er“-Plättchen, darf er nur ein „2er“-Plättchen legen usw.

Quelle freilegen

Um ihre Häuser mit Wasser zu versorgen, müssen die Spieler Quellen freilegen. Von den Quellen aus fließt das Wasser durch Kanäle zu den Häusern.

Der Spieler darf **eine** Quelle auf einen freien Kreuzungspunkt zwischen den Feldern legen (auch in Gebiete hinein und am Spielplanrand). Quellen müssen mindestens **5 Kreuzungspunkte** voneinander entfernt sein.

Kanäle bauen

Ist mindestens eine Quelle freigelegt, kann mit dem Kanalbau begonnen werden. Die Kanäle werden zwischen die Felder gelegt, durch sie gelangt das Wasser zu den Häusern. Nur mit Wasser versorgte Häuserplättchen zählen bei Spielende für den Sieg!

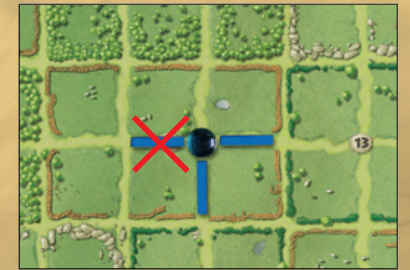
Der Spieler darf ein bis zwei einzelne Kanäle auf den Spielplan legen (auch in Gebiete hinein und am Spielplanrand).

Kanäle müssen jederzeit mit **genau einer** Quelle einmal verbunden sein.

Die beiden Kanäle eines Zuges dürfen auch an verschiedene Quellen und Kanäle gelegt werden.



I canali possono cambiare direzione ma non ramificarsi;



I canali accostati ad ogni sorgente possono andare in massimo due direzioni.

I due canali deposti in un turno possono essere collegati anche con diversi sistemi di conduttura.

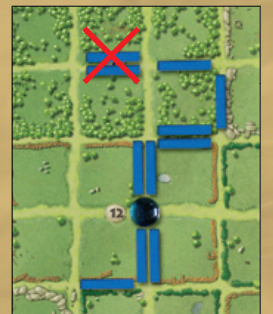
Canali doppi

Un singolo canale può essere trasformato in un canale doppio aggiungendovi un secondo canale. Basta porre il secondo canale accanto al primo. Un canale doppio inizia sempre dalla sorgente.

I canali non possono condurre più acqua del canale precedente.

Avviso:

Le sorgenti e i canali non appartengono a nessun giocatore, ma possono essere usati da tutti durante il gioco.



Approvvigionamento idrico

Un singolo canale fornisce sempre l'acqua per una casella da ogni lato.

Un canale doppio fornisce sempre l'acqua per due caselle da ogni lato.

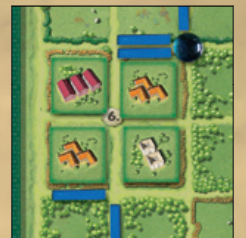


La zona è piena!

Se, dopo aver deposto una piastrina, tutte le caselle di una zona sono ormai piene, allora tutte le piastri-ne case della zona che non sono provviste d'acqua vengono subito tolte dal gioco. Esse non verranno valutate alla fine del gioco. Sulle caselle liberate si può nuovamente costruire. Le **piastri-ne case provviste d'acqua** rimangono al loro posto fino alla fine del gioco e saranno poi valutate come punti premio per il loro proprietario.

Esempio

La piastrina „a 3“ con le case rosse viene tolta dal gioco, perché non è provvista d'acqua. La piastrina „a 2“ con le case bianche rimane al suo posto, perché viene fornita d'acqua dal canale doppio sul bordo superiore dell'immagine. Anche le altre due piastri-ne rimangono al loro posto, perché sono provviste d'acqua.



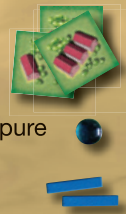
FINE DEL GIOCO E VALUTAZIONE

Appena l'ultimo canale è stato collocato, il giro attuale viene giocato fino alla fine. In tal modo ogni giocatore avrà avuto lo stesso numero di turni. Poi si passa alla valutazione: Tutte le piastri-ne case non provviste d'acqua vengono tolte dal piano gioco. Ogni giocatore conta poi

SVOLGIMENTO

Il giocatore che inizia viene scelto tramite il dado (il numero più alto). Si gioca a giro e in senso orario. Il giocatore di turno sceglie una delle tre possibilità seguenti:

- costruire delle case (= tirare il dado e deporre fino a 3 piastrene case) o
- scoprire una sorgente (= porre una sorgente su un punto di incrocio del piano gioco) oppure
- costruire dei canali (= porre fino a due canali accanto a sorgenti o canali già esistenti)



Costruire delle case (tirare il dado)

Il giocatore **può** in ogni turno tirare fino a **tre volte** il dado e deporre ogni volta una sua piastrina casa su una casella libera. Il numero tirato corrisponde alla zona 1 a 20: il giocatore **può** deporre una sua piastrina qualsiasi (1 a 4 case) dalla sua scorta su una casella libera della rispettiva zona (se in essa non vi dovesse essere più nessuna casella libera, il giocatore può ripetere il tiro). Sulle caselle con le montagne è vietato costruire. Se dopo uno dei tre tiri il giocatore decide di non deporre nessuna piastrina, il suo turno finisce immediatamente.

Nella maggior parte dei casi il giocatore può scegliere liberamente quale piastrina deporre. Ma esiste un'eccezione: su una casella libera che è già fornita d'acqua (v. sotto „approvvigionamento idrico“) può essere posta soltanto la piastrina col **minor** valore che il giocatore ha nella sua scorta.

Esempio: se il giocatore possiede ancora delle piastrene „a 1“, egli può deporre solo una piastrina „a 1“. Se invece le ha già giocate tutte e possiede ancora delle piastrene „a 2“, egli può deporre soltanto una piastrina „a 2“ e così via.

Scoprire una sorgente

Per provvedere d'acqua le vostre case, dovete scoprire, ovvero mettere a nudo, delle sorgenti. Partendo dalle sorgenti, l'acqua può scorrere attraverso dei canali fino alle case.

Il giocatore di turno può porre una sorgente su un punto d'incrocio libero delle varie caselle (anche all'interno delle zone) oppure al bordo del piano gioco).

Le sorgenti devono distare minimo 5 punti d'incrocio l'una dall'altra.

Costruire dei canali

Appena è stata scoperta almeno una sorgente, potete iniziare con la costruzione dei canali. I canali vengono posti sul bordo delle caselle, è per mezzo di loro che l'acqua raggiunge le case. Soltanto le piastrene case provviste d'acqua vengono valutate alla fine del gioco, dipende quindi da esse la vittoria finale!

Il giocatore può porre uno a due singoli canali sul piano gioco (anche all'interno delle zone e al bordo del piano gioco).

I canali devono essere collegati in qualsiasi momento una volta con **esattamente una** sorgente.



Kanäle dürfen die Richtung ändern, aber nicht verzweigen;

Von jeder Quelle dürfen Kanäle in höchstens zwei Richtungen abgehen.



Doppelkanäle

Aus einem einzelnen Kanal darf durch Ergänzung eines zusätzlichen Kanals ein Doppelkanal entstehen. Dafür wird der zweite Kanal neben den ersten gelegt.

Kanäle dürfen nicht **mehr** Wasser führen als der Kanal davor.

Hinweis:

Quellen und Kanäle gehören keinem Spieler, sondern können im weiteren Spielverlauf von allen genutzt werden.

Wasserversorgung

Ein einzelner Kanal versorgt ein Feld auf jeder Seite mit Wasser.



Ein Doppelkanal versorgt zwei Felder auf jeder Seite mit Wasser.

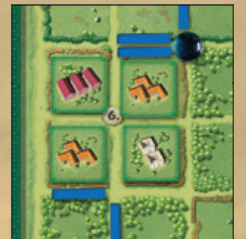


Gebiet voll!

Sind durch das Legen eines Plättchens alle Felder eines Gebietes bebaut, werden alle **nicht mit Wasser versorgten Häuserplättchen** dieses Gebietes sofort aus dem Spiel genommen. Sie zählen bei Spielende nicht mit. Die frei gewordenen Felder können wieder bebaut werden. Die **versorgten Häuserplättchen** bleiben bis zum Spielende liegen und zählen dann als Siegpunkte für den Besitzer.

Beispiel:

Das 3er-Plättchen mit den roten Häusern wird aus dem Spiel genommen, da es nicht mit Wasser versorgt wird. Das 2er-Plättchen mit den weißen Häusern bleibt liegen, da es durch den Doppelkanal am oberen Bildrand mit Wasser versorgt wird. Auch die beiden anderen Plättchen bleiben liegen, da sie mit Wasser versorgt sind.



SPIELENDEN UND WERTUNG

Sobald alle Kanäle gelegt sind, wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft am Zug waren. Dann folgt die Wertung:

Alle nicht versorgten Häuserplättchen werden vom Plan genommen. Jeder Spieler zählt seine versorgten Häuser auf den Plättchen zusammen. Wer die meisten versorgten Häuser hat, gewinnt!

Besitzen zwei oder mehr Spieler gleich viele versorgte Häuser, gewinnt, wer von ihnen die meisten versorgten Häuserplättchen besitzt.

VARIANTE

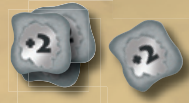
Wer beim Spieldesign Ungewissheit bis zuletzt mag, kann die Rückseiten der Berge benutzen. Von den maximal 8 Bergen im Spiel zeigen 6 ein positives Ereignis, 2 ein negatives. Die Ereignisse wirken bei Spielende auf die max. 4 Plättchen, die jeweils senkrecht und waagrecht neben ihnen liegen.

Die Regeln des Spiels bleiben unverändert, zusätzlich gilt:

Die Berge werden vor Spielbeginn verdeckt gemischt und müssen beim Legen jeweils einen Zwischenraum von mindestens 2 Feldern aufweisen. Sie bleiben bis zum Spielende verdeckt liegen und werden dann umgedreht. Für die Schlusswertung zählen sie wie folgt:

Heilquelle (6 x vorhanden)

Die 4 umliegenden Plättchen bringen jeweils 2 Punkte zusätzlich zu ihrem Wert, wenn sie von mindestens 2 Kanälen mit Wasser versorgt werden. Sind sie nur von einem Kanal mit Wasser versorgt, zählen sie nur ihren Häuserwert.



Fauliges Wasser (2 x vorhanden)

Die 4 umliegenden Plättchen zählen ihren Häuserwert, wenn sie von mindestens 2 Kanälen mit Wasser versorgt werden. Sind sie nur von einem Kanal mit Wasser versorgt, zählt ihr Häuserwert nicht.



Anmerkung: „von 2 Kanälen mit Wasser versorgt“ heißt:

- entweder durch einen direkt angrenzenden Doppelkanal oder
- durch zwei angrenzende einzelne Kanäle oder
- durch einen angrenzenden Kanal und einen 1 Feld entfernt verlaufenden Doppelkanal.
- durch zwei jeweils 1 Feld entfernt verlaufende Doppelkanäle.

WAS SIND AQUÄDUKTE?

In der Antike wurde Wasser über Leitungen mit Hilfe des natürlichen Gefälles von einer Quelle zu Häusern und Städten gebracht. Durch diese Wasserleitungen, die Aquädukte, floss das Wasser in offenen oder abgedeckten Kanälen - oft mehrgeschossig - entlang.

Normalerweise hatten die Aquädukte ein durchschnittliches Gefälle von nur 25 cm pro Kilometer. Das kleinste Gefälle aller bekannten Aquädukte weltweit weist der „Pont-du-Gard“ in Frankreich mit nur 7 cm auf 1000 m auf! Geländeschwierigkeiten erlaubten dort auch keine gerade Führung der gesamten Wasserleitung, wegen der Berge mussten zahlreiche Umleitungen eingebaut werden. Bei nur 25 km Luftlinie ist die Wasserleitung deshalb fast 50 km lang!

Die Aquädukte der Römer bestanden aus Holz, Blei oder Leder, die Hauptkanäle meist aus Stein. Die Römer benutzten aber auch schon eine Art Beton, aus dem die Leitungen teilweise gegossen waren - eine Technik, die danach über 1000 Jahre lang vergessen blieb.

Autor: Bernhard Weber

Illustration & Grafik: Claus Stephan, Mirko Suzuki

© 2006 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin, Art-Nr. 49081

Verlag, Redaktion und Autor danken allen Testspielern, Regellesern und allen anderen, die zum Gelingen des Spiels beigetragen haben, insbesondere Richard Pollé, Seebergers, Torsten Reimers und Ilona Hachmann, Krophollers, Tobias Wenz, Familie Lieschke, Nagys, Familie Schmitt, Jörg Schmidt, Thomas Felzen, Oliver Kremer und Stefan Scheller.



AQUÄDUKT

„aquae ductus“, latino = condotta dell'acqua
per 2 a 4 costruttori abili dai 8 anni in su

„COSTRUIRE DELLE CASE NON È DIFFICILE, PROVVEDERE DELL'ACQUA INVECE LO È TANTO DI PIÙ!“

Seguendo questo antico proverbio contadino delle province Romane, i giocatori popolano con le loro case una regione fruttuosa. Ma persino le case più splendide non valgono nulla senza un approvvigionamento idrico. Se un giocatore non riesce a provvedere la sua casa di questo liquido rinfrescante prima che una zona sia completamente popolata, allora gli abitanti dovranno - bene o male - lasciare tale casa ed essa non renderà nessun punto.

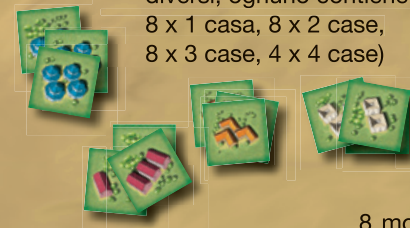
Di conseguenza ognuno cerca di scoprire e spillare in tempo le sorgenti e costruire con astuzia dei canali ben fatti, per poter rifornire in tempo le proprie case e „tagliare“ l'acqua agli altri.

Chi riuscirà con destrezza e la fortuna necessaria a usare per sé in modo migliore i progetti degli altri giocatori, affinché alla fine non rimani „sull'asciutto“?

CONTENUTO

Piano gioco (paesaggio con 20 zone, ciascuna di 4, 5 o 6 caselle)

112 piastine con case (in 4 colori diversi, ognuno contiene:
8 x 1 casa, 8 x 2 case,
8 x 3 case, 4 x 4 case)



1 dado (con 20 lati)



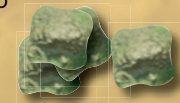
5 sorgenti



36 canali



8 montagne (il retro serve solo per la variante)

**PREPARATIVI**

Ogni giocatore ottiene le piastine con le case di un colore nella quantità seguente:

numero dei giocatori	2	3	4
piastine „a 1“	8	7	6
piastine „a 2“	8	7	6
piastine „a 3“	8	7	6
piastine „a 4“	4	4	4

Per orientarvi meglio, ogni giocatore ordina le sue piastine secondo il loro valore (numero delle case) e le sistema quindi in 4 pile aperte davanti a sé sul tavolo.

Il piano gioco viene spiegato e sulle caselle libere vengono distribuite le montagne, a proprio piacere e secondo il numero dei giocatori in caso di 2 giocatori **8 montagne**, in caso di 3 giocatori **6 montagne**, in caso di 4 giocatori **4 montagne**.

Le sorgenti e i canali vanno messi a disposizione di tutti sul tavolo.

SCOPO

Vince chi alla fine del gioco avrà costruito e provveduto d'acqua il maggior numero di case.



Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, gagnera celui d'entre eux qui possède le plus grand nombre de tuiles de maisons alimentées.

VARIANTE

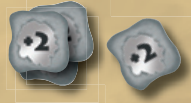
Les joueurs qui préfèrent faire régner l'incertitude jusqu'à la fin de la partie, peuvent utiliser le verso des monts. Des 8 monts placés au maximum, 6 montrent un événement positif et 2 un événement négatif. À la fin de la partie, ces événements auront des conséquences sur les 4 tuiles (au maximum) qui les entourent verticalement et horizontalement.

Cette variante suit les mêmes règles que la partie normale, mais on doit respecter en outre les règles suivantes :

Au début de la partie, si on place un mont sur le plateau de jeu, celui-ci doit être à une distance d'au moins 2 cases des autres monts. Les monts restent sur le plateau, face cachée, jusqu'à la fin de la partie. La partie terminée, on les retourne et on procède à l'évaluation.

La source d'eau minérale (il y en a 6)

Les 4 tuiles qui l'entourent verticalement et horizontalement rapportent à chaque fois 2 points de plus que leur valeur normale, si elles sont alimentées par au moins 2 canaux. Si un seul canal les alimente, elles ne comptent que normalement.



L'eau putride (cela arrive deux fois)

Les 4 tuiles qui l'entourent verticalement et horizontalement comptent à chaque fois 0 points, si elles ne sont pas alimentées par au moins 2 canaux.



Remarque : « alimenté par deux canaux » signifie :

- ou bien par un canal double directement avoisinant ou bien
- par deux canaux simples avoisinants ou bien
- par un canal avoisinant et un canal double distant d'une case.

QU'EST CE QUE C'EST, UN AQUEDUC ?

Dans l'Antiquité, on transportait l'eau de la source jusqu'aux villes et aux maisons en utilisant des conduits d'eau construits avec la pente naturelle des terrains. L'eau coulait à travers ces conduits, les aqueducs, dans des canaux ouverts ou couverts, souvent dans des constructions à plusieurs étages. Normalement, les aqueducs avaient un dénivelé moyen de seulement 25 cm par kilomètre. La pente la plus faible de tous les aqueducs connus dans le monde entier se trouve au Pont-du-Gard en France avec seulement 7 cm de pente pour 1000 mètres ! En raison du caractère accidenté du terrain, il était impossible d'y conduire de l'eau en ligne droite, et à cause des monts, il a fallu faire faire de nombreux détours aux conduits d'eau. Pour cette raison, pour un aqueduc de 25 km de long à vol d'oiseau, on a dû installer presque 50 km de conduits !

Les Romains utilisaient du bois, du plomb et du cuir pour construire leurs aqueducs mais, le plus souvent, ils bâtissaient des canaux en pierre. Cependant, ils employaient aussi une sorte de béton pour mouler partiellement les conduits, une technique qui tomba ensuite dans l'oubli pour plus de 1000 ans.



AQUÄDUKT

[Aqueduc] „aquae ductus“ (prononcé : „akvè douctous“), latin = conduite de l'eau
Pour 2 à 4 constructeurs astucieux de maisons et de canaux à partir de 8 ans

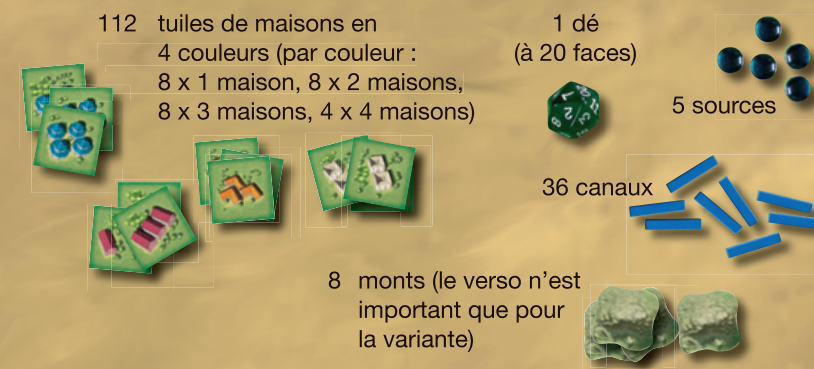
« CONSTRUIRE DES MAISONS, CELA N'EST PAS DIFFICILE, MAIS L'ALIMENTATION EN EAU POSE QUANT À ELLE DE VÉRITABLES PROBLÈMES. »

Conformément à ce dicton paysan hérité des provinces romaines de l'Antiquité, les joueurs peuplent une terre fertile avec leurs maisons. Mais même les maisons les plus luxueuses sont sans valeur si elles ne sont pas alimentées en eau. Si un joueur n'alimente pas ses maisons avant que la région ne soit complètement urbanisée, les habitants de ces maisons devront, bon gré, mal gré, quitter les lieux, et ces maisons ne lui rapporteront aucun point. Par conséquent, chacun essaie d'alimenter ses maisons en eau à temps : il va pour cela s'efforcer de mettre des sources au jour et de construire des canaux astucieusement, tout en sapant les travaux des autres.

Qui arrivera à profiter le mieux possible des projets des autres joueurs pour ne pas être à sec avec ses maisons à la fin de la partie ? Et qui saura combiner l'habileté tactique avec un minimum nécessaire de chance ?

CONTENU

Plateau de jeu (paysage avec 20 régions, composées chacune de 4, 5 ou 6 cases)



112 tuiles de maisons en
4 couleurs (par couleur :
8 x 1 maison, 8 x 2 maisons,
8 x 3 maisons, 4 x 4 maisons)

1 dé
(à 20 faces)

5 sources

36 canaux

8 monts (le verso n'est
important que pour
la variante)

PRÉPARATIFS

Chaque joueur reçoit les tuiles de maisons d'une couleur en quantité suivante :

Nombre de joueurs	2	3	4
tuiles de 1 maison	8	7	6
tuiles de 2 maisons	8	7	6
tuiles de 3 maisons	8	7	6
tuiles de 4 maisons	4	4	4

Pour avoir une meilleure vue d'ensemble, les joueurs classent leurs tuiles par valeur et les placent en 4 piles devant eux sur la table, face visible.

Ensuite, placez au hasard des monts sur des cases libres du plateau de jeu. Le nombre de monts que vous allez placer dépend du nombre de joueurs : s'il y a 2 joueurs, placez **8 monts**, s'il y a 3 joueurs placez-en **6**, s'il y a 4 joueurs, **4 monts**. Préparez les sources et les canaux.



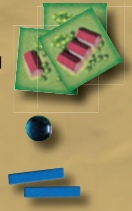
BUT DU JEU

À la fin de la partie, le joueur qui a construit le plus grand nombre de maisons qui sont alimentées en eau a gagné.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui obtient le plus grand nombre au dé a le droit de commencer. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est au tour d'un joueur, celui-ci choisit l'une des trois actions suivantes :

- Construire des maisons (= lancer le dé et placer jusqu'à trois de ses tuiles de maisons) ou
- Découvrir une source (= placer une source sur une intersection du plateau de jeu) ou
- Construire des canaux (= fournir jusqu'à deux canaux à des sources ou prolonger des canaux déjà existants)



Construire des maisons (Lancer le dé)

Pendant son tour, un joueur **peut** lancer le dé jusqu'à **trois fois** et placer à chaque fois une de ses tuiles de maisons sur une case libre. Le nombre indiqué par le dé correspond à une région de 1 à 20 : le joueur **peut** prendre une tuile quelconque (de 1 à 4 maisons) de sa propre réserve et la placer sur une case libre de cette région. (Au cas où il n'y aurait plus aucune case libre dans cette région, le joueur peut relancer le dé.) On ne peut pas construire sur des cases où se trouvent des monts. Si le joueur décide de ne pas placer de tuile de maison après l'un des trois jets du dé, son tour se termine immédiatement.

La plupart du temps, le joueur peut choisir librement quelle tuile il veut placer sur une case. Mais il y a une exception : sur une case qui est déjà alimentée en eau (voir en bas « L'alimentation en eau »), un joueur ne peut placer qu'une tuile de la valeur **la plus basse** qu'il possède encore.

Exemple : si un joueur possède encore des tuiles d'une seule maison, il ne peut que placer cette tuile de 1. Au cas où il a déjà utilisé toutes ses tuiles de 1, mais qu'il a encore des tuiles de deux maisons, il doit placer une tuile de 2, et ainsi de suite.

Découvrir une source

Pour alimenter leurs maisons, les joueurs doivent découvrir des sources. L'eau sort des sources et est conduite à travers les canaux jusqu'aux maisons.

Un joueur peut placer une source sur une intersection libre entre les cases (aussi dans les régions et sur le bord du plateau de jeu).

Il faut qu'il y ait une distance minimale de 5 intersections entre les sources.

Construire des canaux

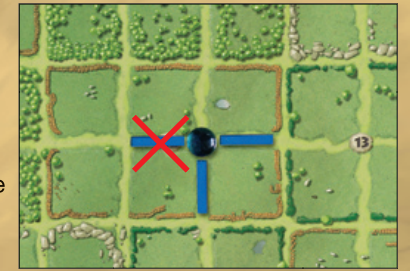
Si les joueurs ont découvert au moins une source, ils peuvent commencer à construire des canaux. On place les canaux entre les cases, car ils mènent l'eau aux maisons. À la fin de la partie, seules les maisons alimentées en eau compteront !

Un joueur peut placer un ou deux canaux sur le plateau de jeu (aussi dans les régions et sur le bord du plateau de jeu).

Les canaux doivent être constamment reliés à un moment ou à un autre à exactement une source.



Les canaux peuvent changer de direction, mais pas bifurquer.

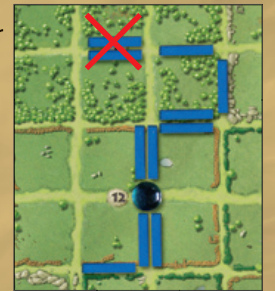


De chaque source, les canaux ne doivent partir que dans deux directions au maximum.

Si on place deux canaux pendant un seul tour, il est possible de les fournir à deux systèmes de canaux différents.

Les canaux doubles

En ajoutant un canal supplémentaire, on peut construire un canal double à partir d'un canal simple. Pour cela, on place le deuxième canal à côté du premier. Un canal double commence toujours à une source.



Des canaux ne peuvent pas mener plus d'eau que le canal précédent.

Remarque :

Les sources et les canaux n'appartiennent à aucun joueur, mais ils peuvent être utilisés par tous pendant la partie.

L'alimentation en eau

Un canal simple alimente en eau une case de chaque côté.



Un canal double alimente en eau deux cases de chaque côté.

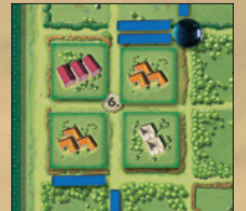


Région saturée !

Si un joueur place une tuile et occupe ainsi la dernière case libre d'une région, on enlève tout de suite toutes les tuiles de maisons de cette région qui ne sont pas alimentées en eau. À la fin de la partie, ces maisons ne comptent pas. Maintenant, on peut de nouveau construire sur les cases libérées. Les **tuiles des maisons alimentées en eau** restent sur le plateau jusqu'à la fin de la partie et rapportent des points à leur propriétaire.

Exemple

Comme elle n'est pas alimentée en eau, la tuile de trois maisons rouges doit être enlevée. La tuile de deux maisons blanches reste sur le plateau, parce qu'elle est alimentée par le canal double qui se trouve en haut au bord de l'illustration. Les deux autres tuiles restent elles aussi en jeu, parce qu'elles sont toutes les deux alimentées en eau.



FIN DE LA PARTIE ET ÉVALUATION

Quand tous les canaux sont placés sur le plateau de jeu, on finit encore la manche en cours, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Ensuite, on procède à l'évaluation : On enlève du plateau de jeu toutes les maisons qui ne sont pas alimentées en eau. Chaque joueur compte les maisons alimentées en eau indiquées sur ses tuiles. Le joueur qui possède le plus grand nombre de maisons alimentées en eau gagne la partie !