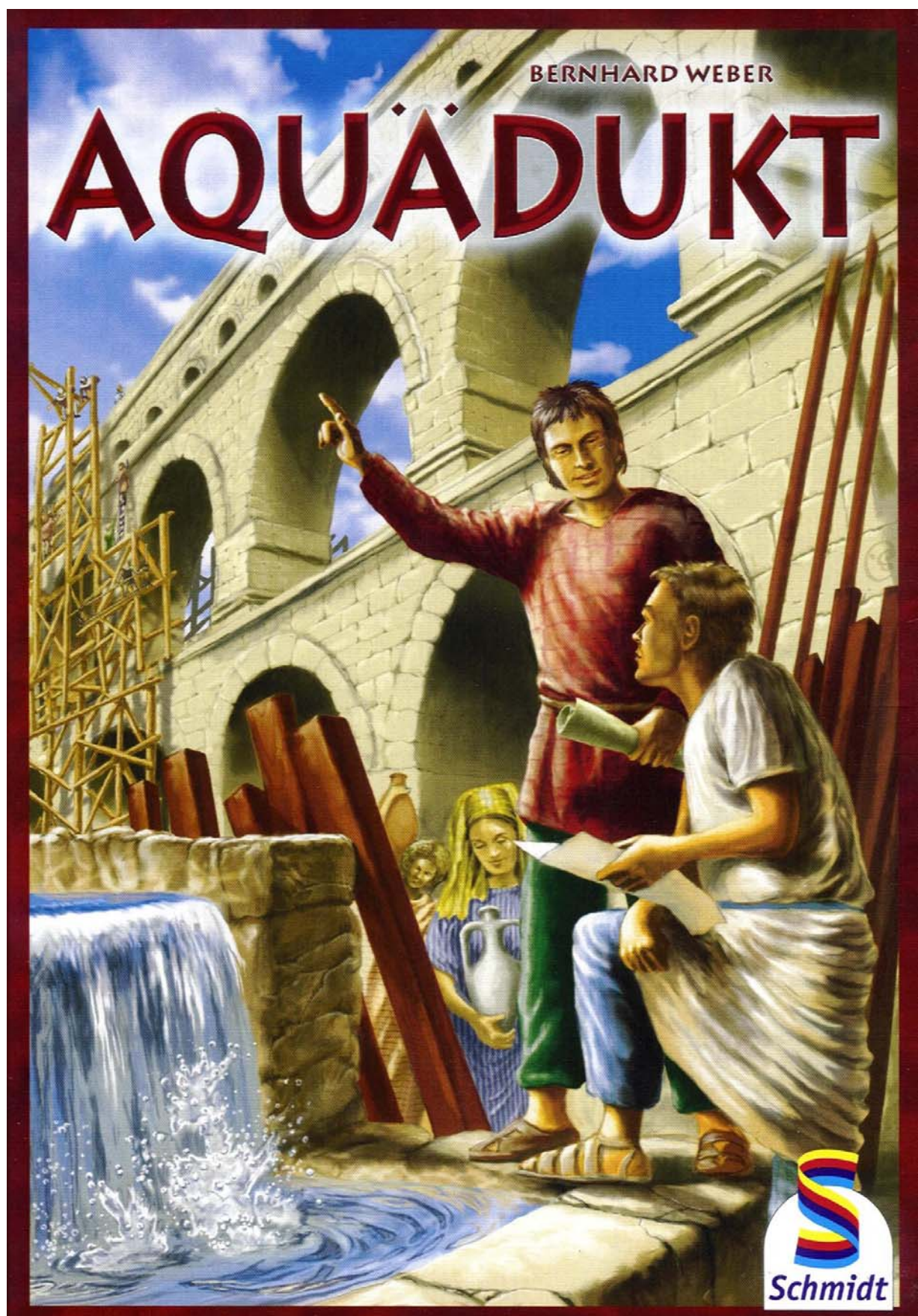


BERNHARD WEBER

AQUÄDUKT



Aquädukt
Schmidt, 2006
Bernhard WEBER
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

AQUÄDUKT

"aquae ductus" =
Latijns voor 'de stroming van het water'

Inleiding

"Huizen bouwen is niet zo moeilijk, voor water zorgen des te meer !".

Met deze antieke bouwregel uit de Romeinse provincies in hun achterhoofd koloniseren de spelers met hun huizen het vruchtbare landschap. Maar zelfs de meest prachtige huizen zijn zonder watervoorziening waardeloos. Als een speler zijn huizen niet kan voorzien van het koele nat voordat een gebied volledig is bebouwd, moeten de bewoners - willens nillens - het pand verlaten en het huis brengt geen zegepunten op.

Op die manier probeert iedere speler door het verstandig ontginnen van bronnen en het slim bouwen van kanalen de eigen huizen tijdig te voorzien van het levensnoodzakelijke water en de andere spelers droog te leggen.

Wie zal het lukken om met tactisch inzicht en het nodige dosis geluk de plannen van zijn medespelers te doorzien en te benutten om zo aan het einde van het spel niet op het droge te moeten zitten ?

Spelmateriaal

► 1 speelbord

Een landschap met 20 genummerde gebieden, bestaande uit telkens 4, 5 of 6 velden.



⇒ **112 huizentegels**

In elk van de 4 kleuren:

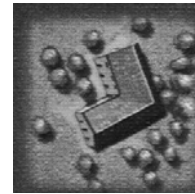
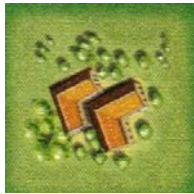
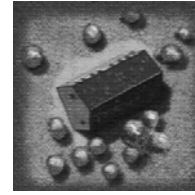
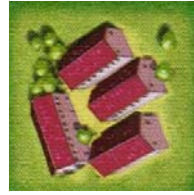
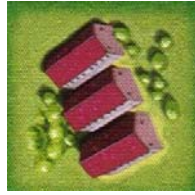
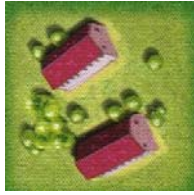
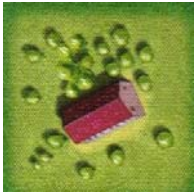
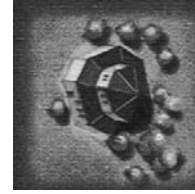
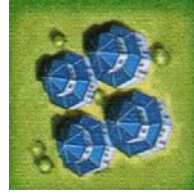
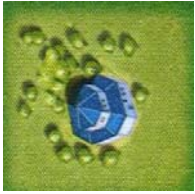
- 8x 1 huis;

- 8x 2 huizen;

- 8x 3 huizen;

- 4x 4 huizen

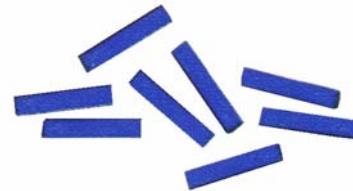
achterzijde.



⇒ **1 dobbelsteen (20-zijdig)**



⇒ **36 kanalen**



⇒ **8 bergen**

De rugzijde is enkel voor de variant van belang.



⇒ **5 bronnen**



⇒ **1 handleiding**

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt de huizentegels van één kleur in het volgende aantal:

AANTAL SPELERS	2	3	4
tegels met 1 huis	8	7	6
tegels met 2 huizen	8	7	6
tegels met 3 huizen	8	7	6
tegels met 4 huizen	4	4	4

Om een beter overzicht te bewaren, sorteert iedere speler zijn kaartjes naar waarde (aantal huizen) en legt ze vervolgens in 4 open stapels voor zich neer op de tafel.

Op het speelbord worden de bergen willekeurig op vrije velden geplaatst.

Afhankelijk van het aantal spelers worden er bij **2** spelers **8 bergen**, bij **3** spelers **6 bergen** en bij **4** spelers **4 bergen** op het speelbord verdeeld.

De **bronnen** en de **kanalen** worden klaargelegd.

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste huizen heeft gebouwd die met water zijn voorzien, wint het spel.

Spelverloop

De startspeler wordt gedobbeld.

De speler die het hoogste getal dobbelt, begint het spel.

De andere spelers komen, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

De speler die aan de beurt is, kiest **één** van de drie mogelijkheden:

⇒ **Huizen bouwen**

Hij dobbelt tot driemaal en legt huizentegels.

of

⇒ **Bron ontginnen**

Een bron op een kruispunt van het speelbord plaatsen.

of

⇒ **Kanalen bouwen**

Tot twee kanalen aan een aanwezige bron of een kanaal aanleggen.



Huizen bouwen (dobbelen)

De speler **mag** per speelbeurt **tot driemaal** dobbelen en telkens één eigen huizentegel op een vrij veld plaatsen. Het gedobbelde getal bepaalt het gebied (1 - 20). De speler **mag**, vanuit zijn voorraad, een huizentegel naar keuze (1 - 4 huizen) op een vrij veld van dit gebied leggen (als er geen vrij veld in dit gebied is, mag de speler deze dobbelworp herhalen).

Velden met bergen mogen niet worden bebouwd.

Als een speler besluit om na één van de drie worpen toch geen huizentegel te plaatsen, dan is zijn speelbeurt voorbij.

Meestal kan een speler vrij beslissen welke huizentegel hij op een vrij veld plaatst. Er is nochtans één uitzondering:

Een vrij veld dat al is voorzien met water (zie verder onder 'Watervoorziening' pagina 6) mag enkel worden bebouwd met een tegel van de laagste waarde die de speler nog in zijn voorraad heeft.

Voorbeeld

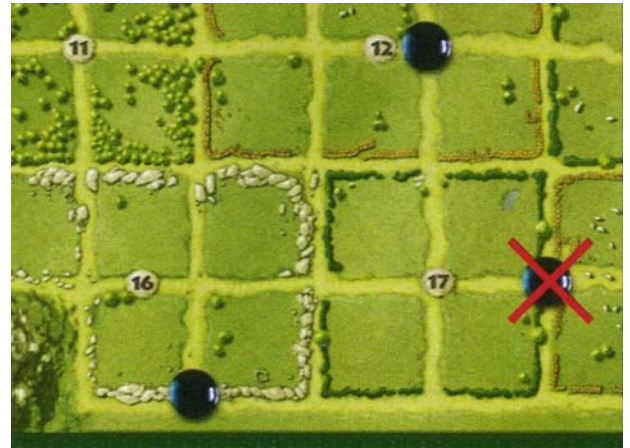
Als de speler nog een huizentegel heeft met 1 huis dan mag hij daar ten hoogste een tegel met de waarde 1 leggen. Als hij geen huizentegels met waarde 1 meer heeft, maar nog wel met waarde 2 dan is de hoogste tegel die hij mag leggen een tegel met waarde 2.

Bron ontginnen

Om hun huizen met water te kunnen voorzien, moeten de spelers bronnen ontginnen. Vanuit de bronnen vloeit het water via de kanalen naar de huizen.

De speler mag **één bron** op een vrij kruispunt tussen de velden leggen (zowel binnen de gebieden, aan de rand van de gebieden als aan de rand van het speelbord).

De bronnen moeten **minstens 5 kruispunten** van elkaar zijn gescheiden.



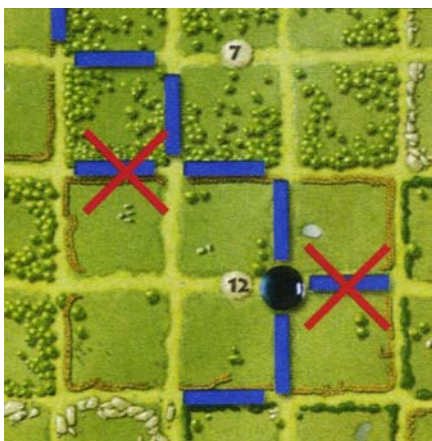
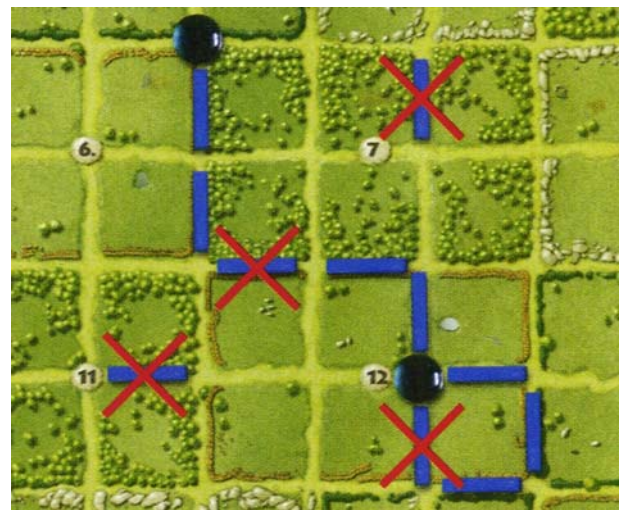
Kanalen bouwen

Zodra minstens één bron werd ontginnen, kan met de bouw van de kanalen worden gestart. De kanalen worden tussen de velden gelegd zodat het water naar de huizen kan worden gebracht. Enkel de huizentegels die met water worden voorzien, tellen aan het einde van het spel mee voor de zege.

De speler mag tot twee afzonderlijke kanalen op het speelbord afleggen (ook binnen een gebied en aan de rand van het speelbord).

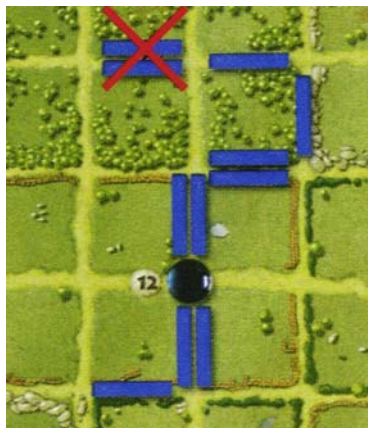
Kanalen moeten te allen tijde **met welgeteld één bron** verbonden zijn.

De beide kanalen van een speelbeurt mogen ook aan verschillende bronnen of kanalen worden aangelegd.



Kanalen mogen op gelijk welk moment van richting veranderen, maar mogen **niet vertakken**.

Vanuit iedere bron mogen kanalen in maximaal twee richtingen vertrekken.



Dobbelkanalen

Uit een afzonderlijk kanaal kan door de aanvulling van een extra kanaal een dobbelkanaal ontstaan. Daarom wordt een tweede kanaal naast een ander kanaal gelegd.

Kanalen kunnen **nooit meer water** vervoeren als het kanaal ervoor (zie het voorbeeld hiernaast).

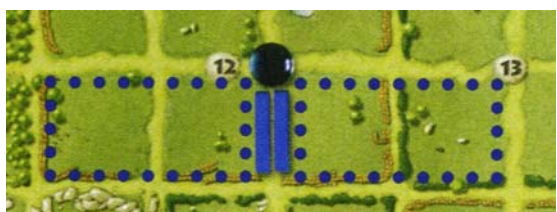
Opmerking

Bronnen en kanalen horen aan geen enkele speler toe en kunnen in de loop van het spel door alle spelers worden benut.

Watervoorziening



Een **afzonderlijk kanaal** zorgt voor de watervoorziening van een **volledig veld aan iedere kant** van het kanaal.



Een **dobbelkanaal** zorgt voor de watervoorziening van **twee volledige velden aan iedere kant** van het kanaal.

Een gebied is volzet

Als door het afleggen van een huizentegel alle velden van een gebied zijn bebouwd, worden alle **niet met water voorziene huizentegels** van dit gebied onmiddellijk verwijderd en uit het spel genomen. Deze tegels tellen dus niet mee aan het einde van het spel. De vrij gekomen velden kunnen opnieuw worden bebouwd.

De **huizentegels die met water werden voorzien**, blijven tot aan het einde van het spel liggen en tellen dan als **zegepunten** voor de bezitter.



Voorbeeld

De tegel met de drie rode huizen wordt onmiddellijk uit het spel genomen omdat deze tegel niet met water wordt bevloed. De tegel met de twee witte huizen wordt wel bevloed door het dubbelkanaal. Ook de twee andere tegels (met oranje huizen) blijven liggen omdat ze van water worden voorzien.

Einde van het spel en waardering

Zodra alle kanalen zijn gelegd, wordt de actuele ronde nog tot aan het einde gespeeld zodat alle spelers evenveel keer aan de beurt zijn geweest. Daarna volgt de waardering.

Alle huizentegels die niet van water worden voorzien, worden van het speelbord verwijderd. Alle spelers tellen hun huizen samen die wel met water worden voorzien.

De speler die de meeste huizen met water heeft voorzien, wint het spel.

Als er meerdere spelers zijn met evenveel verzorgde huizen dan wint van deze spelers de speler die de meeste verzorgde tegels op het speelbord heeft. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Variant

De spelers die bij aanvang van het spel een stuk onzekerheid willen inbouwen, gebruiken ook de rugzijde van de bergen. Van de maximaal 8 bergen die in het spel zijn, tonen 6 bergen een positieve gebeurtenis en 2 een negatieve.

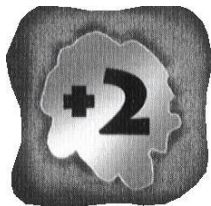
De gebeurtenis telt aan het einde van het spel voor **maximaal 4 tegels** die **horizontaal** of **verticaal** aan deze bergen grenzen.

De spelregels van het basisspel blijven ongewijzigd.

Als extra regel geldt:

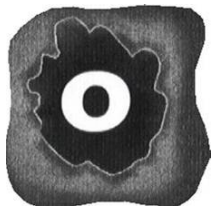
De bergen worden voor het begin van het spel verdekt zeer grondig gemixt en moeten bij het leggen telkens met een tussenruimte van minstens twee velden worden afgelegd. De bergen blijven tot aan het einde verdekt liggen en worden pas dan omgedraaid.

Voor de slotwaardering tellen ze als volgt:



De heilzame bron (6x voorhanden)

De vier omliggende tegels brengen telkens 2 punten extra op bij hun waarde, als ze van minstens 2 kanalen van water worden voorzien. Als ze maar door één kanaal van water worden voorzien, tellen ze gewoon voor de waarde van hun huizen.



Het rottende water (2x voorhanden)

De vier omliggende tegels tellen gewoon voor de waarde van hun huizen als ze van minstens 2 kanalen van water worden voorzien. Als ze maar door één kanaal van water worden voorzien, tellen ze gewoon niet.

Van twee kanalen met water voorzien betekent:

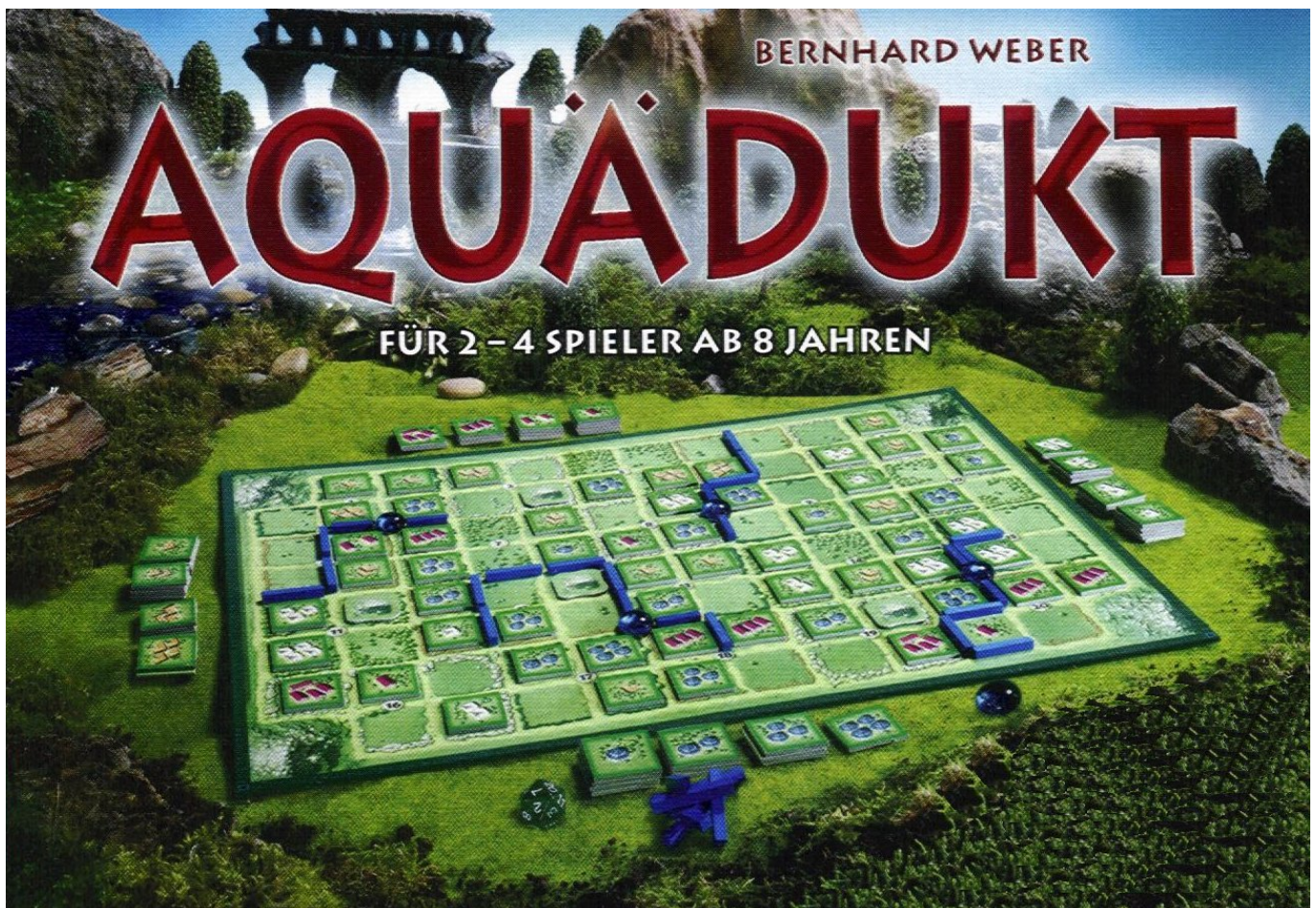
- ofwel door een direct aangrenzende dobbelkanaal;
- ofwel door twee aangrenzende afzonderlijke kanalen;
- ofwel door één aangrenzend kanaal en één dobbelkanaal dat één veld verwijderd is;
- ofwel door twee dobbelkanalen die elk één veld verwijderd zijn.

Wat zijn aquaducten ?

In de klassieke Oudheid werd water via leidingen, met de hulp van het natuurlijke hoogteverschil, naar huizen en steden vervoerd. Door deze waterleidingen, de aquaducten, vloeide het water via open of gesloten kanalen. Sommige aquaducten hadden zelfs meer dan één verdieping.

Normaliter hadden de aquaducten een gemiddeld hoogteverschil van slechts 25 centimeter per kilometer. Van alle gekende aquaducten van de wereld is de 'Pont-du-Gard' in Frankrijk het aquaduct met het kleinste hoogteverschil, slechts 7 centimeter op 1 kilometer. Wegens de bergen en de andere moeilijkheden van het landschap was het ook zeer vaak nodig om grote omleidingen te maken. Bij een afstand in vogelvlucht van 25 km moest er soms een aquaduct worden gebouwd dat meer dan 50 km bedroeg.

De aquaducten van de Romeinen bestonden uit hout, lood of leder. De hoofdkanalen waren meestal uit steen. De Romeinen gebruikten echter ook al een soort van beton waaruit de leidingen werden gegoten, een techniek die daarna meer dan 1000 jaar vergeten bleef.



17 april 2006