

Wasser – lebensnotwendige und wichtige Voraussetzung für die Entwicklung des römischen Imperiums.

Um die Versorgung sicher zu stellen, wurden über weite Entfernungen mit Hilfe der kunstfertigen Baumeister die atemberaubendsten Bauwerke der Antike errichtet – die Aquädukte.

Ohne technische Hilfsmittel wurden tiefe Täler und schwieriges Gelände überwunden.

Wetteifern Sie mit um den Bau der längsten Aquädukte.

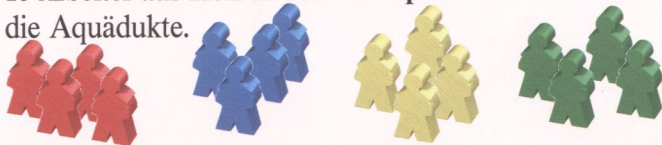
AQUA ROMANA

Spielmaterial

- **84 Plättchen** – mit verschiedenen Aquädukt-Bauteilen, unterteilt in vier Sorten: Kurve, Gerade, Brücke und Doppelkurve.



- **16 Arbeiter aus Holz** in den vier Spielerfarben – bauen die Aquädukte.



- **1 Bogen mit Aufklebern** – für die Baumeister. Ein Aufkleber kommt auf die Vorderseite und ein gleicher auf die Rückseite.



- **1 Spielplan** – zeigt 84 freie Spielfelder und 4 vorgedruckte Kurvenstücke eines Aquäduktes.



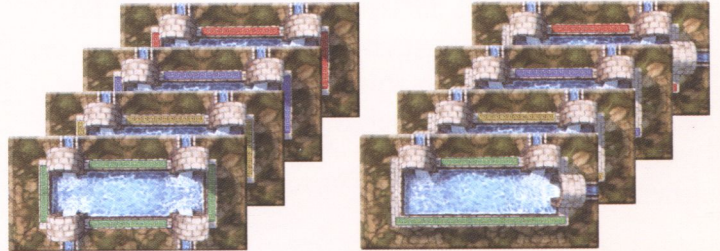
20 Podeste für die Arbeiter, die ein Aquädukt abgeschlossen haben. Sie zeigen die Anzahl der Siegpunkte an.

Der Rundweg für die Baumeister ist 38 Felder lang.

Platz für die 5 verschiedenen Baumeister, die die Reserve bilden.

Spielfläche mit 84 freien Spielfeldern und 4 vorgegebenen Aquädukt-Bauteilen.

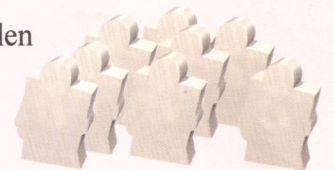
- **4 Startplättchen in den vier Spielerfarben** – zeigen auf zwei Seiten Wasserreservoir mit unterschiedlichen Anschlüssen.



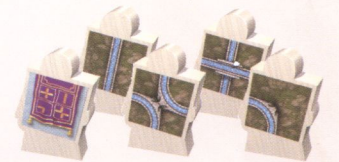
Anschlüsse für 4 Aquädukte; beim Spiel zu dritt.

Anschlüsse für 3 Aquädukte; beim Spiel zu zweit oder zu viert.

- **17 Baumeister aus Holz** – stellen den Arbeitern bestimmte Aquädukt-Bauteile zur Verfügung.



- **1 Spielanleitung**



Spielziel

Das antike Rom bekam sein dringend benötigtes Trinkwasser durch lange Wasserleitungen, die Aquädukte.

Jeder Spieler versucht als Bauherr, mit Hilfe der Baumeister und Arbeiter, möglichst lange und punkte-trächtige Aquädukte zu bauen. Doch nicht immer stehen alle Ressourcen gleichermaßen zur Verfügung. Jedes neue

Teilstück kann nur mit Hilfe des passenden Baumeisters errichtet werden, denn sie liefern die Bestandteile für Kurven, Geraden, Brücken oder Doppelkurven.

Eine gute Planung ist wichtig, wenn es für jeden Spieler gilt, ein Aquädukt zum richtigen Zeitpunkt zu schließen und damit zu werten.

Spielvorbereitung

Aufstellung der Baumeister

Von jeder Sorte Baumeister (mit Kurve, Doppelkurve, Gerade, Brücke und Joker) wird je eine Figur in die Reserve (oben rechts auf dem Spielplan) gesetzt. Die restlichen Baumeisterfiguren (12 Stück) werden von den Spielern der Reihe nach abwechselnd, beginnend mit dem Startspieler, auf ein beliebiges Feld des Rundwegs gesetzt. Auf jedem Feld darf nur 1 Baumeister stehen.



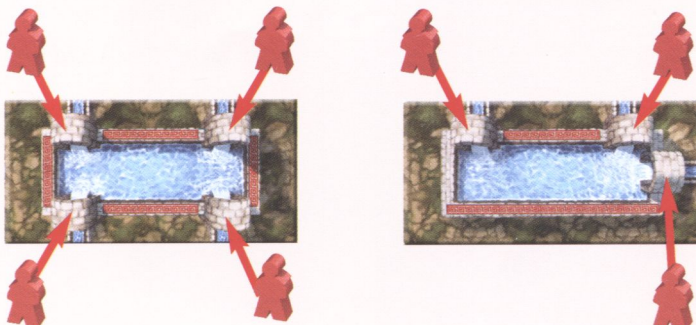
Vorbereitung der Reservoirs und Arbeiter

Jeder Spieler erhält das Wasserreservoir in der Farbe seiner Wahl und die zugehörigen Arbeiter.

Je nach Spielerzahl dreht er das Reservoir so, dass die Seite mit den 4 Anschlüssen nach oben zeigt (bei 3 Spielern) oder die andere Seite mit 3 Anschlüssen (bei 2 und 4 Spielern).

Die Wasserreservoirs werden gemäß der nebenstehenden Abbildung auf die Spielfläche gesetzt. (Die schwarzen Pfeile zeigen die Anzahl und die Richtung an, in die die Anschlüsse der Reservoirs zeigen.)

Auf jeden Anschluss eines Reservoirs wird ein eigener Arbeiter gestellt.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler wird Startspieler. Er führt seinen Spielzug komplett durch, dabei können folgende Abschnitte durchlaufen werden:

- **Aquädukt ausbauen**
- **Aquädukt schließen**
- **Wertung geschlossener Aquädukte**

Nachdem der Spieler seinen Zug beendet hat, ist der linke Nachbar an der Reihe.

■ Aquädukt ausbauen

Zum Ausbau eines Aquäduktes führt man folgende Schritte durch:

- Arbeiter und passenden Baumeister auswählen
- Entsprechendes Plättchen legen
- Arbeiter vorrücken
- Betroffenen Baumeister weiterziehen

Arbeiter und passenden Baumeister auswählen

Man wählt einen seiner Arbeiter aus, dessen Aquädukt erweitert werden soll.

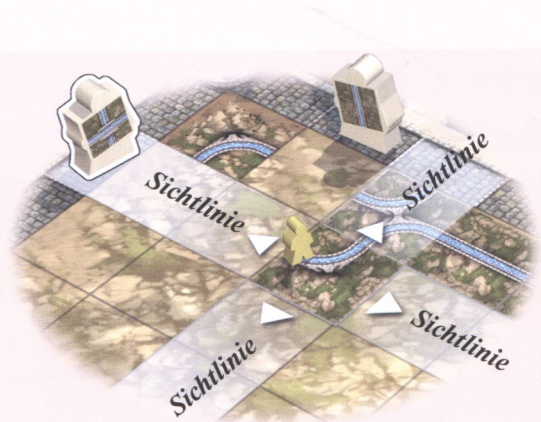
Dieser Arbeiter muss einen Baumeister in Sichtlinie haben. Das heißt, vom Feld des Arbeiters aus gesehen muss sich in gerader Linie (waagrecht oder senkrecht) ein Baumeister auf dem Rundweg am Spielfeldrand befinden.

Da es immer vier mögliche „Blickrichtungen“ eines Arbeiters gibt, können sich demzufolge bis zu vier Baumeister in Sichtlinie aufhalten.

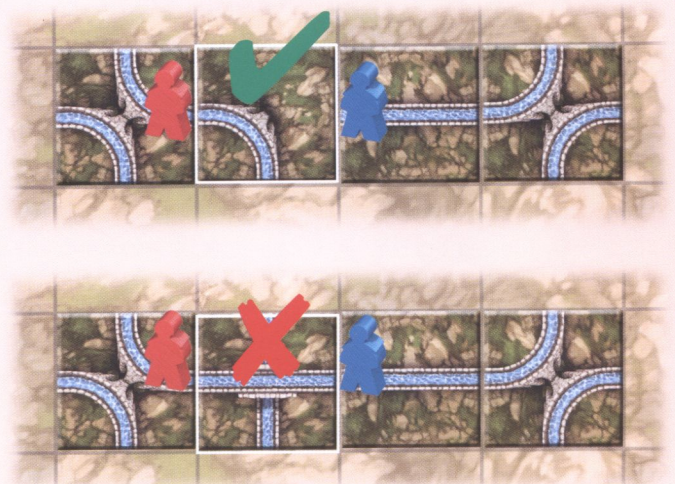
Man sucht sich nun einen der Baumeister in Sichtlinie aus, nimmt sich das entsprechende Plättchen vom allgemeinen Vorrat und legt es am entsprechenden Aquädukt an.

Plättchen legen

- Das Plättchen wird so vor dem betreffenden Arbeiter abgelegt, dass das zugehörige Aquädukt dadurch verlängert wird.
- Das Plättchen darf auch so platziert werden, dass dadurch ein fremdes oder ein anderes eigenes Aquädukt beendet wird.
- Kein Plättchen darf so gelegt werden, dass dadurch Aquädukte von zwei Arbeitern miteinander verbunden werden.



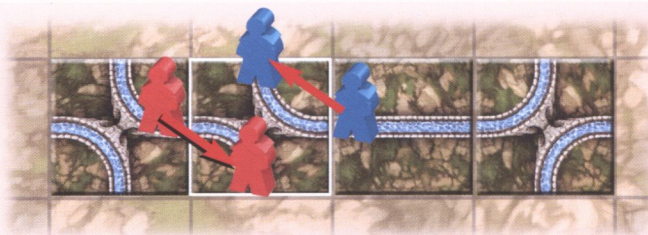
Der gelbe Arbeiter hat einen Baumeister in Sicht, der ihm den Bau eines Brückenteils ermöglicht.



Anmerkung: Freie Aquädukt-Bauteile ohne Anbindung an ein Reservoir dürfen durchaus mit einem Aquädukt verbunden werden.

Arbeiter vorrücken

Sind ein oder mehrere Aquädukte verlängert worden, rücken nun alle betroffenen Arbeiter an das neue Ende ihres jeweiligen Aquäduktes vor. Dazu wird der Arbeiter an den Rand des Plättchens gesetzt, auf dem das Aquädukt zur Zeit endet.



Spieler „Rot“ legt eine Doppelkurve und setzt seinen Arbeiter an das neue Ende des Aquäduktes. Das Aquädukt von Spieler „Blau“ ist hierdurch auch verlängert worden. Der blaue Arbeiter wird ebenfalls an das neue Ende seines Aquäduktes gesetzt.

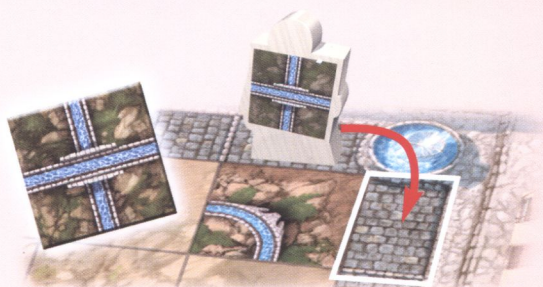
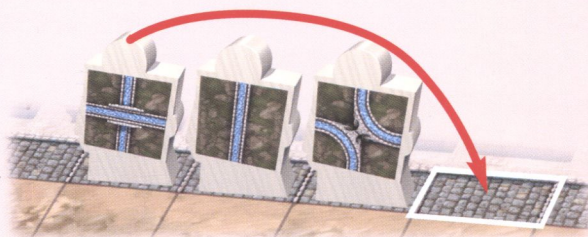
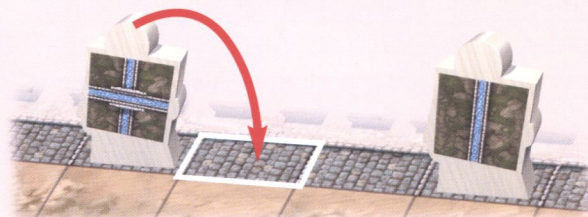
Anmerkung: Das neue Ende des Aquäduktes muss sich nicht unbedingt auf dem gerade gelegten Plättchen befinden. Wurde mit dem Anlegen des Plättchens eine Lücke geschlossen, verlängert sich das Aquädukt gleich um mehrere Felder.

Baumeister weiterziehen

Der in Anspruch genommene Baumeister wird nun auf dem Rundweg auf das nächste freie Feld im Uhrzeigersinn gesetzt.

Sollte die Figur dabei um die Ecke, d.h. über einen Brunnen, gezogen werden, muss man ein weiteres Plättchen der selben Art platzieren.

Man legt es auf ein beliebiges freies Spielfeld, jedoch nicht angrenzend an das Ende eines Aquäduktes (weder eines eigenen noch eines fremden). Sollte dies nicht möglich sein, weil es ein entsprechendes Spielfeld nicht gibt, darf auch kein zusätzliches Plättchen platziert werden.



Sonderfälle beim Ausbau eines Aquäduktes

Zugzwang

Es kann vorkommen, dass nicht jeder eigene Arbeiter einen Baumeister in Sichtlinie hat. Dann muss ein Arbeiter ausgesucht werden, der einen solchen in Sichtlinie hat. Man darf nicht freiwillig auf einen Zug verzichten, selbst wenn dieser Nachteile zur Folge hat.

Keine Baumeister in Sichtlinie

Hat jedoch überhaupt **kein eigener Arbeiter** einen Baumeister in Sichtlinie, wird in diesem Zug auch **kein Plättchen verbaut**.

Dafür zieht man einen **beliebigen** Baumeister auf das nächste freie Feld des Rundweges im Uhrzeigersinn. Sollte der Baumeister dabei über einen Brunnen gezogen werden, darf der Spieler in diesem Fall **kein** Extra-Plättchen legen.

Plättchensorte nicht mehr vorhanden

Wenn ein Baumeister eine bestimmte Sorte vorgibt, die nicht mehr im allgemeinen Vorrat vorhanden ist, nimmt man dafür ein beliebiges anderes Plättchen aus dem Vorrat und verbaut es entsprechend.

■ Aquädukt schließen

Nachdem ein Plättchen verbaut wurde, wird nun geprüft, ob und wie viele Aquädukte dadurch geschlossen wurden.

Schließung durch Baumaßnahme

Wenn ein Aquädukt nicht mehr verlängert werden kann – sei es durch ein unpassend angrenzendes Plättchen oder durch den Rand des Spielfeldes – ist es geschlossen.

Dabei ist es egal, ob es sich um ein eigenes oder ein fremdes Aquädukt handelt. Es kann sogar vorkommen, dass durch das Legen eines Plättchens mehrere Aquädukte geschlossen werden.

Freiwillige Schließung eines eigenen Aquäduktes

Hat der Spieler durch das Legen eines Plättchens in diesem Zug **kein** eigenes Aquädukt beendet, dann darf er nun freiwillig **ein** eigenes Aquädukt schließen (d.h. auch wenn dieses Aquädukt noch hätte weiter gebaut werden können).

■ Wertung der geschlossenen Aquädukte

Am Ende eines Spielzuges werden **alle gerade geschlossenen** Aquädukte **gewertet**, egal ob eigene oder fremde.

Es werden die Felder gezählt, über die das Aquädukt führt. Jedes Feld zählt **1 Punkt**. Führt ein Aquädukt ein zweites Mal über ein Feld, zählt dieses Feld **2 Punkte**. Das Startplättchen mit dem Reservoir zählt **nicht** mit.

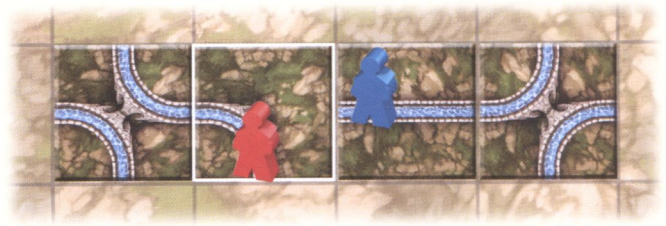
Siegerpodeste

Der Arbeiter, dessen Aquädukt gerade geschlossen wurde, wird auf das Podest mit der entsprechenden Punktezahl am Spielfeldrand gesetzt.

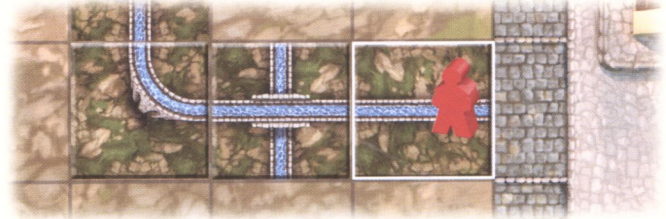
Ist das Podest bereits besetzt, wird der Arbeiter auf das freie Podest mit der nächstniedrigeren Punktezahl gesetzt.

Erreicht ein Aquädukt eine Punktezahl von mehr als 20, wird der Arbeiter auf das höchste freie Podest gestellt. Es gilt die entsprechende Punktezahl; die überzähligen Punkte verfallen.

Wurden in einem Spielzug mehrere Aquädukte geschlossen, werden zuerst die Arbeiter des Spielers gewertet, der am Zug ist. Die Arbeiter der übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



„Rot“ beendet durch Legen eines Plättchens das Aquädukt des blauen Arbeiters.

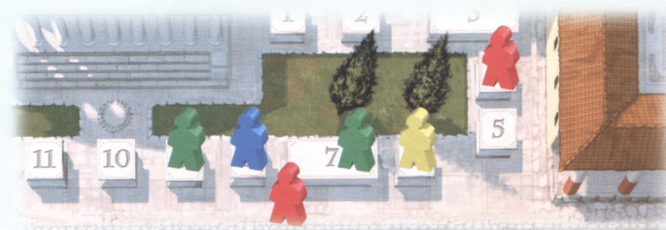


„Rot“ verlängert zwar sein Aquädukt, beendet es aber auch, weil es am Rand der Spielfläche nicht mehr weitergeht.

Anmerkung: Da die Plätze auf den Podesten beschränkt sind, ist es sehr wichtig, ein Aquädukt im passenden Moment zu schließen.



Ein Aquädukt von Spieler „Rot“ ist geschlossen worden. Es führt (jeweils einmal) über 8 Plättchen und ist deshalb 8 Punkte wert. Der zugehörige Arbeiter wird auf das Podest mit der „8“ gestellt.



Spieler „Rot“ hat ein Aquädukt mit dem Wert „8“ geschlossen. Leider ist das entsprechende Podest bereits besetzt. Er muss seinen Arbeiter auf das nächstniedrigere freie Podest setzen – zum Glück passen auf das 7er-Podest zwei Arbeiter.

Anmerkung: Auf Podest „3“ und „7“ gibt es jeweils Platz für 2 Arbeiter.

Reserve-Baumeister

Für jedes im aktuellen Spielzug geschlossene Aquädukt wählt der jeweils zugehörige Spieler einen Baumeister aus der Reserve, solange dort noch welche vorhanden sind.

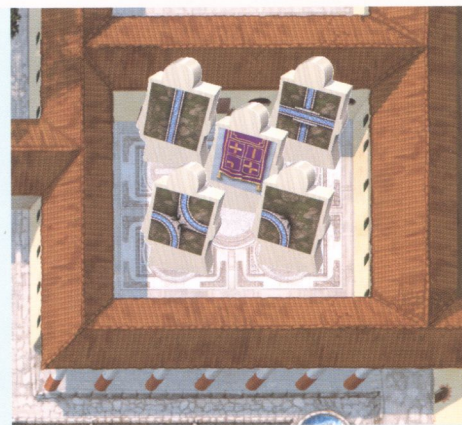
Beginnend beim Spieler am Zug nehmen sich die betroffenen Spieler reihum die entsprechende Zahl Reserve-Baumeister.

Wer einen (oder auch mehrere) Reserve-Baumeister hat, muss diese unmittelbar vor dem nächsten eigenen Spielzug auf einem beliebigen freien Feld des Rundweges platzieren.

Sie stehen dann ab sofort allen Spielern zur Verfügung, wie die anderen Baumeister auf dem Rundweg auch.

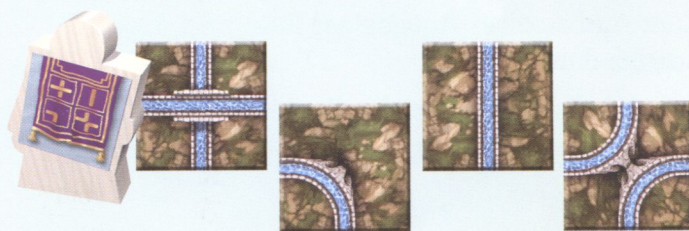
Joker-Baumeister

Einer der Reserve-Baumeister ist mit einem besonderen Aufkleber gekennzeichnet. Wird er in einem Spielzug verwendet (von einem Arbeiter in Sichtlinie), darf der Spieler ein beliebiges noch vorhandenes Plättchen verbauen.



Bei Spielbeginn gibt es 5 verschiedene Baumeister in der Reserve.

Anmerkung: Diesen Baumeister kann der Spieler natürlich auch gleich selbst verwenden.



Spielende und Schlusswertung

Wird eine Runde lang kein Plättchen gelegt, endet das Spiel bei dem Spieler der zuvor das letzte Plättchen gelegt hatte. Offene Aquädukte werden noch gewertet, beginnend beim aktuellen Spieler. Anschließend kommt es zur Schlusswertung.

Jeder Arbeiter bekommt die Anzahl Siegpunkte, die seinem Podest entspricht.

Der Arbeiter auf dem Podest mit der höchsten Zahl bekommt einen Bonus von 4 Siegpunkten, der Arbeiter

auf dem zweithöchsten Podest bekommt als Bonus 3 Siegpunkte und der Arbeiter auf dem dritthöchsten Podest bekommt 2 Siegpunkte extra.

Anmerkung: Zusammen mit einem Bonus kann ein Aquädukt durchaus mehr als 20 Siegpunkte erzielen.

Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten (Podestwert und ggfs. Bonus) seiner Arbeiter hat gewonnen. Bei einem Gleichstand teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

Beispiel einer Schlusswertung

„Blau“ – 17 Pkte. (Podest) + 4 Pkte. (Bonus) = 21 Pkte.
+ 5 Pkte. (Podest) + 0 Pkte. (Podest) = insgesamt 26 Pkte.

„Gelb“ – 12 Pkte. (Podest) + 2 Pkte. (Bonus) = 14 Pkte.
+ 6 Pkte. (Podest) + 3 Pkte. (Podest) = insgesamt 23 Pkte.

„Grün“ – 14 Pkte. (Podest) + 3 Pkte. (Bonus) = 17 Pkte.
+ 4 Pkte. (Podest) + 1 Pkt. (Podest) = insgesamt 22 Pkte.

„Rot“ – 11 Pkte. (Podest) + 7 Pkte. (Podest)
+ 2 Pkte. (Podest) = insgesamt 20 Pkte.

