

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 AQUEDEC ?

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.

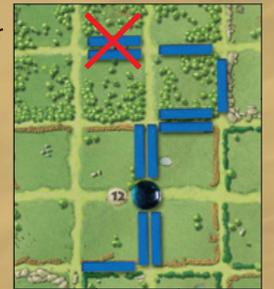


De chaque source, les canaux ne doivent partir que dans deux directions au maximum.

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.

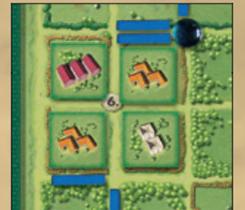


Région saturée !

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 !