

AQUA ROMANA

L'eau : condition vitale de développement de l'Empire Romain. Pour assurer l'approvisionnement, les architectes les plus doués se mirent à construire, sur de longues distances, les bâtiments les plus extraordinaires de l'antiquité : les aqueducs. Sans moyens techniques poussés, furent traversés de profondes vallées et de vastes territoires. Mettez vous en concurrence pour le plus long aqueduc !

Matériel

- **84 tuiles** représentant différentes portions d'aqueduc, réparties en 4 sortes : courbe simple, double courbe, ligne droite et pont-croisement.



- **16 ouvriers** (pions en bois), de 4 couleurs : ce sont eux qui bâtissent les aqueducs.



- **1 planche d'autocollants** pour les architectes (recto et verso identiques pour chaque architecte).



- **1 plateau de jeu** comprenant 84 cases vides et une portion d'aqueduc imprimée à chaque angle.

20 plots pour les ouvriers ayant fini leur aqueduc, et indiquant le nombre de points de victoire

Le chemin de ronde, pour les architectes est composé de 38 cases



- **4 tuiles de départ** (une de chaque couleur) représentant sur chaque face des réservoirs d'eau, avec différents raccords.



Raccordement pour 4 aqueducs pour le jeu à 3 joueurs d'un côté et raccordement pour 3 aqueducs pour le jeu à 2 ou 4 joueurs de l'autre côté.

- **17 architectes** (pions en bois) : de par leur position, ils désigneront les ouvriers qui peuvent travailler.



- **1 livret de règles.**



Emplacement pour les 5 architectes de la réserve

L'aire de jeu, avec 84 cases vides et 4 portions d'aqueduc imprimées dans les angles

Objectifs

La Rome Antique s'approvisionnait en eau potable grâce à de grandes conduites d'eau : les aqueducs.

Chaque joueur essaiera ici, en tant que maître d'ouvrage, et avec l'aide d'architectes et d'ouvriers, de construire l'aqueduc le plus long. Cependant, les ressources ne sont pas toujours disponibles de la même manière. Chaque

portion d'aqueduc ne peut être construite qu'à l'aide de l'architecte adéquat, dans la mesure où c'est lui qui livre les différents éléments de construction (courbe, double courbe, ligne droite, ou croisement). Il est donc nécessaire de savoir bien planifier ses actions, pour bâtir un aqueduc de bonne taille, le fermer et ainsi gagner des points.

Préparation du jeu

Les architectes

Un architecte de chaque type (courbe, double courbe, ligne droite, croisement) et l'architecte joker sont posés dans la réserve (en haut à droite du plateau de jeu). En commençant par le premier joueur, puis chacun à tour de rôle, les joueurs posent les 12 architectes restants sur le chemin de ronde. Sur chaque case ne peut être placé qu'un seul architecte

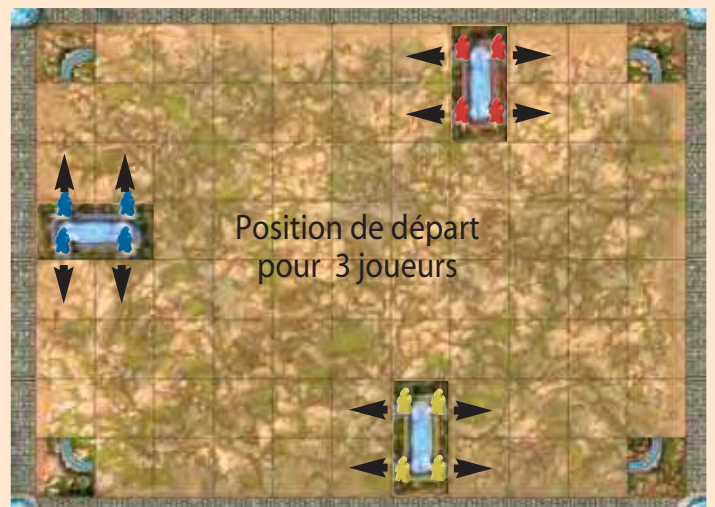
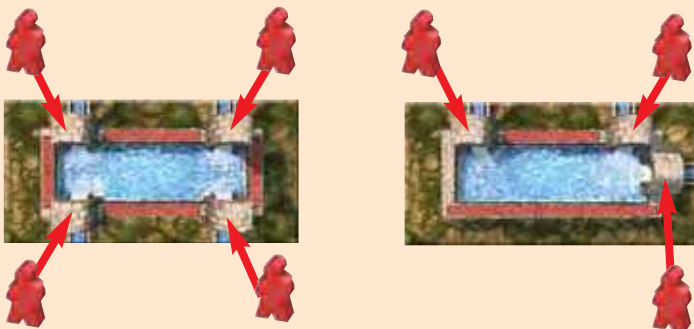


Les réservoirs et les ouvriers

Chaque joueur reçoit le réservoir de la couleur de son choix et les travailleurs correspondants.

Il place ce réservoir conformément à l'illustration ci-contre sur l'aire de jeu. Les flèches noires indiquent le nombre et la direction des raccords (côté 4 raccords si 3 joueurs, et côté 3 raccords si 2 ou 4 joueurs).

Le joueur place ensuite un ouvrier sur chaque raccordement de réservoir.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur le plus âgé.
Le joueur fait son tour de jeu en entier, puis passe la main à son voisin de gauche.

Un tour se décompose en plusieurs étapes :

- Agrandissement un aqueduc
- Fermeture d'un aqueduc
- Décompte des aqueducs achevés

■ Agrandissement d'un aqueduc

Agrandir un aqueduc se fait en plusieurs étapes :

- Désigner l'ouvrier et l'architecte adéquats
- Poser la tuile correspondante sur l'aire de jeu
- Avancer l'ouvrier jusqu'à l'extrémité de l'aqueduc
- Avancer l'architecte utilisé

Choisir l'ouvrier et l'architecte

Le joueur désigne l'ouvrier dont il veut agrandir l'aqueduc. Pour pouvoir travailler, cet ouvrier doit avoir un architecte dans son champ de vision (architecte situé sur le chemin de ronde, en ligne droite par rapport à l'ouvrier soit horizontalement, soit verticalement).

Etant donné qu'il y a quatre "directions" possibles pour un ouvrier, il peut donc y avoir jusque 4 architectes dans son champ de vision.

Le joueur choisit donc l'architecte qu'il souhaite, puis prend la tuile correspondante dans le stock général.

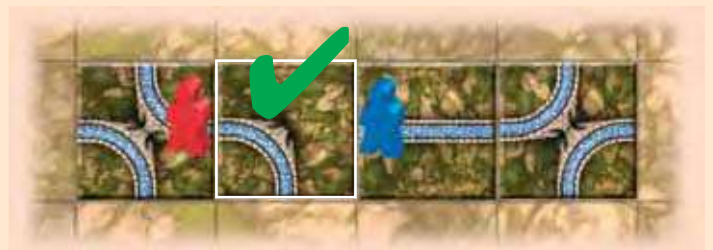
Poser une tuile

- le joueur doit poser la tuile devant l'ouvrier concerné, en correspondance avec l'aqueduc de manière à le prolonger.
- le joueur peut poser la tuile de telle sorte qu'elle ferme son aqueduc, ou celui d'un autre joueur.
- le joueur ne peut pas poser la tuile si elle relie deux aqueducs appartenant déjà à des ouvriers.

Remarque : les portions sans liaison avec un réservoir peuvent y être par la suite reliées.



L'ouvrier jaune a pu, grâce à l'architecte qu'il a dans son champ de vision, placer une tuile « pont-croisement ».

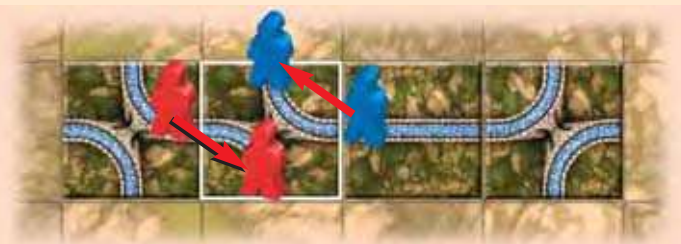


Avancer un ouvrier

Si un ou plusieurs aqueducs sont agrandis lors de la pose de la tuile, le joueur doit avancer le(s) ouvrier(s) concerné(s) à l'extrémité de leur aqueduc respectif.

L'ouvrier est toujours placé au bord de la tuile sur laquelle l'aqueduc prend provisoirement fin.

Remarque : la nouvelle extrémité de l'aqueduc ne se trouve pas forcément sur la tuile posée. Si, en effet, la pose d'une tuile comble un vide, l'aqueduc peut se prolonger de plusieurs cases.

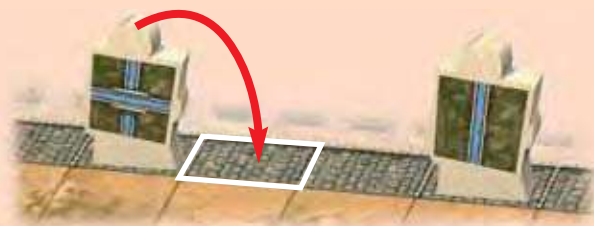


Le joueur rouge met et place une double courbe et place son ouvrier à la nouvelle extrémité de l'aqueduc. L'aqueduc du joueur bleu a été, par la même occasion, lui aussi prolongé ; le travailleur bleu est donc également avancé à la nouvelle extrémité de son aqueduc.

Bouger un architecte

L'architecte qui a été utilisé est avancé sur la première case libre suivante du chemin de ronde, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsqu'un architecte arrive à un angle, c'est-à-dire sur une fontaine, le joueur place une tuile bonus (du même type que celle de l'architecte). Il ne peut la placer que sur une case vide, et ne doit pas compléter d'aqueduc existant (lui appartenant, ou appartenant à un adversaire). Si cela n'est pas possible (parce qu'il n'y a plus de terrain correspondant), le joueur ne pose pas de tuile supplémentaire.



Quelques cas particuliers

- **Contrainte de tour**

Il peut arriver qu'un ouvrier n'ait pas d'architecte dans son champ de vision. Dans ce cas, le joueur doit choisir un autre de ses ouvriers, ayant lui un architecte dans son champ de vision. Un joueur ne peut pas renoncer volontairement à un tour, même s'il entraîne des désavantages pour lui-même.

- **Aucun architecte dans son champ de vision**

Si aucun ouvrier du joueur n'a d'architecte dans son champ de vision, alors il passe son tour sans poser de tuile. Le joueur avance alors un architecte de son choix. Si cet architecte franchit un puits, le joueur, dans ce cas, n'a pas droit à la tuile bonus.

- **Epuisement du stock de tuiles**

Si un architecte désigne un type de tuile qui n'existe plus dans le stock général, le joueur prend alors au hasard un autre type de tuile qu'il place sur l'aire de jeu.

■ Fermeture d'un aqueduc

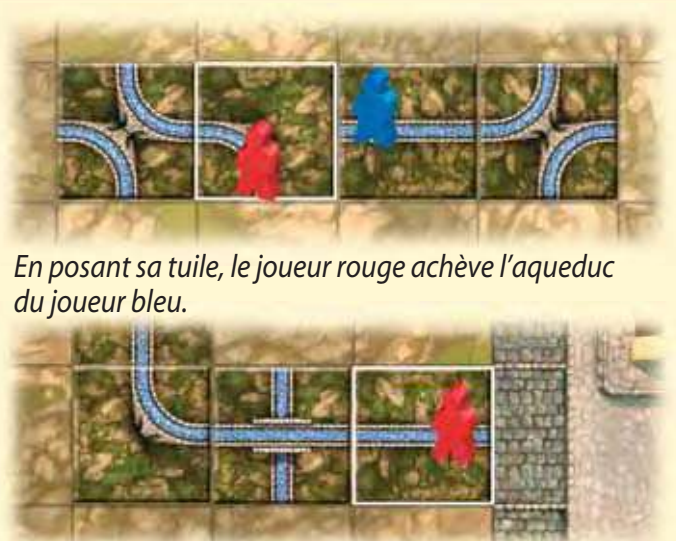
Après la pose d'une tuile, on regarde si des aqueducs ont été achevés.

- Fermeture déclenchée par la pose d'une tuile

Si un aqueduc ne peut plus lui être prolongé - que ce soit à cause de la pose d'une tuile adjacente, ou par le bord du terrain - il est considéré comme achevé. Peu importe si le joueur qui a posé la tuile agit sur son aqueduc ou sur celui d'un adversaire. Il peut même arriver que plusieurs aqueducs soient achevés par la pose d'une seule tuile.

- Fermeture volontaire d'un aqueduc

Un joueur peut volontairement achever l'un de ses aqueducs à son tour de jeu (même si celui-ci pouvait encore être agrandi).



En posant sa tuile, le joueur rouge achève l'aqueduc du joueur bleu.

Le joueur rouge prolonge son aqueduc, et le ferme en butant sur le bord du plateau de jeu.

Remarque : étant donné que les places sur les plots sont limitées, il est important de savoir achever ses aqueducs au moment opportun.

■ Décompte des aqueducs achevés

À la fin d'un tour, tous les aqueducs achevés sont décomptés, peu importe que ce soient ceux du joueur actif ou ceux de joueurs adverses. Chaque case sur lequel l'aqueduc est construit compte pour 1 point.

Si une case est traversée par plusieurs aqueducs (double courbe ou pont-croisement), elle comptera plusieurs fois (1 point par aqueduc concerné).

La tuile de départ avec le réservoir ne compte pas.

- Placement des ouvriers sur les plots

L'ouvrier dont l'aqueduc vient d'être achevé est placé sur le plot correspondant au nombre de points rapportés par l'aqueduc.

Si le plot est déjà occupé, l'ouvrier est placé sur le plot libre juste en dessous.

Si un aqueduc atteint plus de 20 points, l'ouvrier est placé sur le plot le plus haut. La différence de points est alors perdue.

Si dans un tour plusieurs aqueducs sont achevés, l'ouvrier dont c'est le tour de jouer est décompté en premier, les suivants sont décomptés dans l'ordre du tour (sens des aiguilles d'une montre).



Le joueur rouge a achevé un aqueduc. Celui-ci s'étend sur 8 cases et vaut par conséquent 8 points. L'ouvrier correspondant est donc placé sur le plot 8.



Le joueur rouge a fermé un aqueduc de valeur 8. Le plot correspondant est cependant déjà occupé. L'ouvrier est donc placé sur le plot situé immédiatement en dessous, c'est-à-dire le 7 (où l'on peut placer 2 ouvriers).

Remarque : deux ouvriers peuvent être placés sur les podiums 3 et 7.

Architectes de la réserve

Lorsque des aqueducs sont fermés lors d'un tour de jeu, le premier joueur concerné (dans l'ordre du tour) choisit un architecte de la réserve par aqueduc fermé. Les autres joueurs concernés le font ensuite, en fonction du nombre d'architectes encore présents dans la réserve. Ceux qui ont un (des) architecte(s) de la réserve à placer le feront au début de leur prochain tour de jeu (l'architecte sera, comme les autres, placé sur une case vide du chemin de ronde).

Les architectes sont dès lors disponibles pour tous les joueurs, de la même manière que les architectes déjà présents.



Il y a 5 architectes dans la réserve au début du jeu.

Remarque: le joueur qui pose un architecte de la réserve au début de son tour peut l'utiliser immédiatement.

Architecte-joker

L'un des architectes de la réserve est marqué d'un signe particulier. S'il est utilisé dans un tour de jeu (d'un ouvrier qui l'aurait dans son champ de vision), le joueur peut placer n'importe quelle tuile encore disponible de la réserve.



Fin de partie et décompte final

Si au cours d'un tour de table complet, aucun joueur n'a plus pu poser de tuile, le jeu s'arrête au niveau du dernier joueur ayant pu poser une tuile.

On décompte alors les aqueducs ouverts (de la même manière que les aqueducs fermés), en commençant par ce joueur.

Une fois tous les aqueducs décomptés, on procède au décompte final. Chaque ouvrier obtient le nombre de points de victoire qui correspond à son podium. L'ouvrier sur le plot le plus élevé obtient un bonus de 4 points de victoire. Le deuxième remporte 3 points de bonus, et le troisième 2 points.

Remarque : avec le bonus, un aqueduc peut obtenir donc plus de 20 points de victoire.

Exemple de décompte

- Bleu [17 points (plot) + 4 points (bonus)] + 5 points (plot) + 0 points (plot) = 26 points
- Vert [14 points (plot) + 3 points (bonus)] + 4 points (plot) + 1 point (plot) = 22 points
- Jaune [12 points (plot) + 2 points (bonus)] + 6 points (plot) + 3 points (plot) = 23 points
- Rouge 11 points (plot) + 7 points (plot) + 2 points (plot) = 20 points

