

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



But du jeu

La Rome antique recevait l'eau potable dont elle avait besoin d'urgence par de longs canaux de captage et de conduite de l'eau, les aqueducs. Chaque joueur est un maître d'œuvre qui, aidé en cela par les architectes et les ouvriers, tente de construire des aqueducs aussi longs que possible et rapportant beaucoup de points. Mais les ressources ne sont pas toujours

disponibles de la même manière. Chaque nouvelle section peut être érigée uniquement avec l'aide de l'architecte approprié, car ils fournissent les parties pour les tournants, les lignes droites, les ponts ou les doubles tournants. Une bonne planification est importante lorsqu'il s'agit, pour chaque joueur, d'achever un aqueduc au bon moment et, ainsi, de marquer des points.

Préparation du jeu

Mise en place des architectes

De chaque sorte d'architecte (avec tournant, double tournant, ligne droite, pont et joker), un pion est respectivement placé dans la réserve (en haut à droite sur le plateau de jeu). Les architectes restants (12 pions) sont placés tour à tour par les joueurs, en commençant par le joueur qui joue en premier, sur une case quelconque du tour du plateau de jeu. Un seul architecte peut se trouver sur chaque case.



Préparation des réservoirs et des ouvriers

Chaque joueur reçoit le réservoir d'eau dans la couleur de son choix ainsi que les ouvriers correspondants.

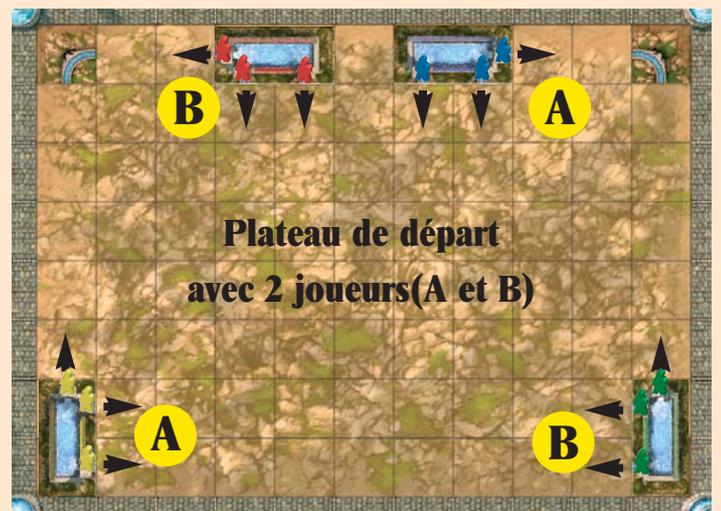
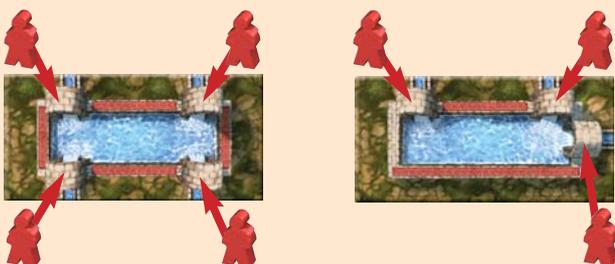
Lorsqu'on joue à deux, chaque joueur reçoit 2 réservoirs, l'un le réservoir jaune et le réservoir bleu, l'autre, les deux qui restent.

En fonction du nombre de joueurs, les réservoirs sont conçus de manière à ce que le bord avec 4 raccords montre vers le haut (quand on joue à 3) ou l'autre bord à 3 raccords (2 et 4 joueurs).

Les réservoirs d'eau sont placés sur le plateau de jeu comme représenté sur l'illustration ci-contre.

(Les flèches noires indiquent le nombre et le sens dans lequel les raccords des réservoirs montrent.)

Un ouvrier personnel est placé sur chaque raccord d'un réservoir.



Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Il exécute son coup complètement et, à cette occasion, il peut franchir les sections suivantes :

- **agrandir un aqueduc**
- **achever un aqueduc**
- **décompte des aqueducs achevés**

Une fois que le joueur a fini son coup, c'est au tour de son voisin de gauche de jouer.

■ Agrandir un aqueduc

Pour agrandir un aqueduc, on exécute les étapes suivantes :

- choisir les ouvriers et les architectes appropriés
- poser la petite carte correspondante
- avancer les ouvriers
- faire poursuivre leur chemin aux architectes concernés

Choisir les ouvriers et les architectes appropriés

On choisit l'un de ses ouvriers dont l'aqueduc doit être prolongé.

Quand on joue à deux, on peut choisir à son gré à chaque coup entre ses six ouvriers.

Cet ouvrier doit avoir un architecte en ligne de mire.

Cela signifie que, vu de la case de l'ouvrier, un architecte doit se trouver dans la ligne droite (horizontale ou verticale) sur le bord du plateau de jeu.

Comme un ouvrier a toujours quatre « directions du regard » possibles, jusqu'à quatre architectes peuvent donc se trouver dans sa ligne de mire.

On choisit alors l'un des architectes se trouvant en ligne de mire, on prend la petite carte **correspondante** dans la réserve générale et on la pose à hauteur de l'aqueduc correspondant.

Poser les petites cartes

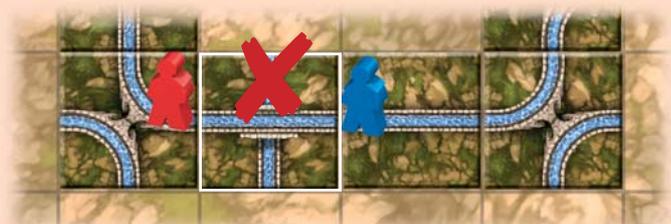
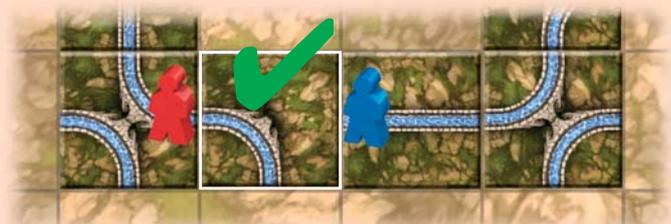
- La petite carte est ainsi posée devant l'ouvrier concerné que l'aqueduc correspondant soit prolongé
- La petite carte peut aussi être ainsi posée qu'elle termine l'aqueduc d'un concurrent ou un autre aqueduc personnel.
- Aucune petite carte ne doit être posée de façon à relier 2 aqueducs (c'est-à-dire qu'aucun aqueduc ne doit être relié à 2 réservoirs).

Remarque: Son considérés comme un aqueduc les sections d'aqueduc se trouvant sur le plateau, qui sont reliés à un réservoir.

Les petites cartes isolées non reliées à un réservoir ne sont pas considérées comme un aqueduc.



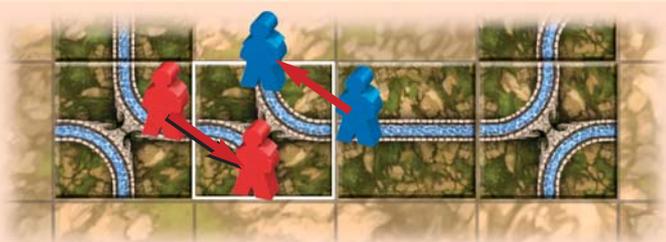
L'ouvrier jaune a en vue un architecte qui lui permet la construction d'une partie d'un pont.



Remarque : les éléments de construction d'aqueduc libres sans raccordement à un réservoir peuvent tout à fait être reliés à un aqueduc.

Avancer les ouvriers

Si un ou plusieurs aqueducs ont été prolongés, tous les ouvriers concernés avancent alors jusqu'à la nouvelle extrémité de leur aqueduc respectif. Pour cela, l'ouvrier est placé au bord de la petite carte sur laquelle l'aqueduc se termine actuellement.



Le joueur « Rouge » pose un double tournant et place son ouvrier à la nouvelle extrémité de l'aqueduc. L'aqueduc du joueur « Bleu » a ainsi également été prolongé. L'ouvrier bleu est également placé à la nouvelle extrémité de son aqueduc.

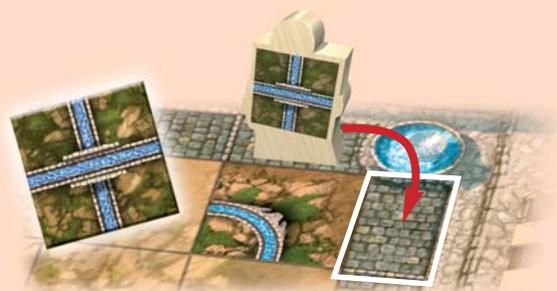
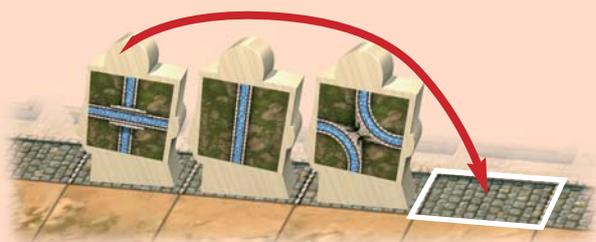
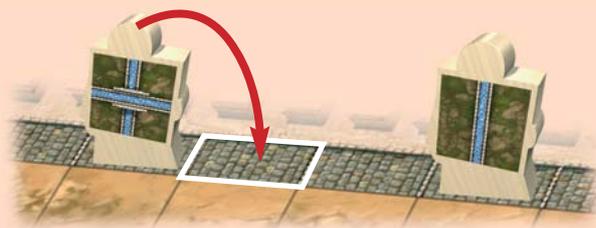
Remarque : la nouvelle extrémité de l'aqueduc ne doit pas obligatoirement se trouver sur la petite carte qui vient juste d'être posée. Si, en posant la petite carte, on a comblé un vide, l'aqueduc se prolonge directement de plusieurs cases.

Faire poursuivre leur chemin aux architectes

L'architecte auquel on fait appel est maintenant posé sur le tour du plateau de jeu sur la prochaine case vide dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le pion doit à cette occasion passer par un angle, c.-à-d. au-dessus d'un puits, on doit poser une autre petite carte du même type.

On la pose sur une case vide quelconque du plateau de jeu, mais cependant pas de manière contiguë à l'extrémité d'un aqueduc (ni d'un aqueduc personnel ni d'un aqueduc concurrent). Si cela n'est pas possible, parce qu'il n'y a pas de case de jeu correspondante, on n'a pas non plus le droit de placer une petite carte supplémentaire.



Cas spéciaux lors de l'agrandissement d'un aqueduc

Obligation de jouer

Tant qu'on peut tirer son propre ouvrier selon les règles, il faut aussi le faire.

On n'a pas le droit de renoncer volontairement à un coup, même si celui-ci s'avère désavantageux.

Aucun architecte en ligne de mire

Si absolument **aucun ouvrier personnel** n'a cependant d'architecte en ligne de mire, **aucune petite carte n'est utilisée** dans ce coup. On fait alors avancer un architecte quelconque jusqu'à la prochaine case vide du tour du plateau de jeu dans le

sens des aiguilles d'une montre. Si, à cette occasion, l'architecte passe au-dessus d'un puits, le joueur n'a dans ce cas le droit de poser aucune petite carte supplémentaire.

Sorte de petites cartes plus disponible

Si un architecte prescrit une certaine sorte qui n'est plus disponible dans la réserve générale, on prend à la place une autre petite carte quelconque dans la réserve et la pose en conséquence.

■ Achever un aqueduc

Une fois une petite carte posée, on examine alors si des aqueducs ont ainsi été achevés et combien.

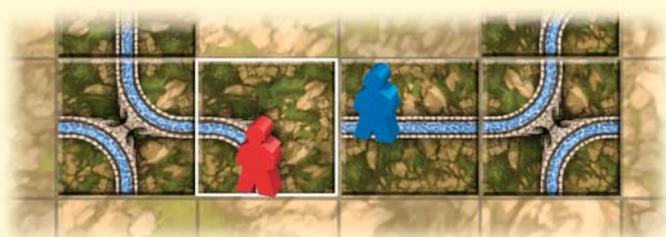
Achever un aqueduc par une mesure de construction

Si un aqueduc ne peut plus être prolongé – que ce soit à cause d'une petite carte contiguë qui ne convient pas ou parce que l'on a atteint le bord du plateau de jeu – il est considéré comme achevé.

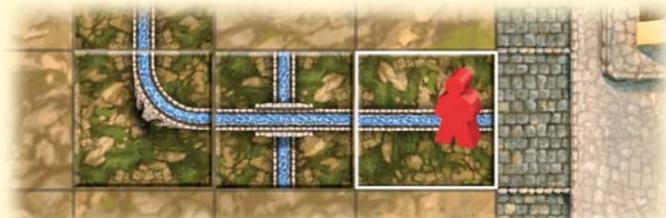
Qu'il s'agisse d'un aqueduc personnel ou concurrent ne joue aucun rôle à cette occasion. Il peut même se produire qu'en posant une petite carte, on achève plusieurs aqueducs.

Achever volontairement un aqueduc personnel

Si le joueur n'a, en posant une petite carte, achevé **aucun** aqueduc personnel dans ce coup, il a alors le droit d'achever volontairement **un** aqueduc personnel (c.-à-d. même si la construction de cet aqueduc n'aurait pas pu être poursuivie).



« Rouge » termine l'aqueduc de l'ouvrier bleu en posant une petite carte.



« Rouge » prolonge certes son aqueduc, mais il le termine aussi, car le bord du plateau de jeu ne permet plus de continuer.

Remarque : comme les places sur les podiums sont restreintes, il est très important d'achever un aqueduc au bon moment.

■ Comptage des points des aqueducs achevés

A la fin d'un coup, on compte les points de **tous les aqueducs qui viennent juste d'être achevés**, qu'il s'agisse d'aqueducs personnels ou concurrents.

On compte les cases par lesquelles passe l'aqueduc. Chaque case rapporte **1 point**.

Si un aqueduc mène une **deuxième fois** sur une case, cette case compte **1 point supplémentaire** (donc **2 points en tout**).

La petite carte de départ avec le réservoir **ne compte pas**.

Podiums

L'ouvrier dont l'aqueduc vient juste d'être achevé est placé sur le podium avec le nombre de points correspondant au bord du plateau de jeu.

Si le podium est déjà occupé, l'ouvrier est placé sur le podium libre avec le nombre de points immédiatement inférieur.

Un seul ouvrier peut être placé sur un podium, à l'exception des podiums „3“ et „7“ qui peuvent être occupés chacun par deux ouvriers.

Si un aqueduc atteint plus de 20 points, l'ouvrier est placé sur le plus haut podium libre. Le nombre de points correspondant compte ; les points excédents ne comptent pas.

Si plusieurs aqueducs ont été achevés dans un coup, on compte tout d'abord les points des ouvriers du joueur dont c'est le tour de jouer. Les ouvriers des autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.



Un aqueduc du joueur « Rouge » a été achevé. Il passe (respectivement une fois) sur 8 petites cartes et rapporte donc 8 points. L'ouvrier correspondant est placé sur le podium de valeur « 8 ».



Le joueur « Rouge » a achevé un aqueduc de valeur « 8 ». Malheureusement, le podium correspondant est déjà occupé. Il doit placer son ouvrier sur le podium libre de valeur immédiatement inférieure -heureusement, deux ouvriers peuvent prendre place sur le podium de valeur « 7 ».

Architectes de réserve

Pour chaque aqueduc achevé dans le coup actuel, le joueur respectif correspondant choisit un architecte dans la réserve tant que celle-ci en contient encore.

En commençant par le joueur dont c'est le tour de jouer, les joueurs concernés prennent tour à tour le nombre correspondant d'architectes de réserve.

Celui qui possède un (ou même plusieurs) architecte(s) de réserve doit le/les placer sur une case vide quelconque du tour du plateau de jeu immédiatement avant son prochain coup.

Ils sont alors immédiatement à la disposition de tous les joueurs, de même que les autres architectes sur le tour du plateau de jeu.

Architecte joker

Un architecte de la réserve est caractérisé par un autocollant spécial. S'il est utilisé dans un coup (par un ouvrier en ligne de mire), le joueur a le droit de poser une petite carte quelconque encore disponible.

Au début du jeu, 5 architectes différents se trouvent dans la réserve.



Remarque : le joueur peut bien évidemment aussi utiliser lui-même immédiatement cet architecte.



Fin du jeu et décompte final

Lorsqu'un joueur n'a plus d'ouvriers sur le plateau, il ne tire plus d'architecte et ne place plus non plus de petite carte.

Si aucune petite carte n'est posée pendant un tour complet, le jeu se termine avec le joueur qui a auparavant posé la dernière petite carte. Les aqueducs ouverts sont encore comptés, en commençant par le joueur actuel. Ensuite, on procède au décompte final.

Chaque ouvrier reçoit le nombre de points de victoire correspondant à son podium. L'ouvrier sur le podium avec le nombre maximum reçoit un bonus de 4 points

Exemple de décompte final

« Bleu » - 17 points (podium) + 4 points (bonus) = 21 points
+ 5 points (podium) + 0 point (podium) = au total 26 points

« Vert » - 14 points (podium) + 3 points (bonus) = 17 points
+ 4 points (podium) + 1 point (podium) = au total 22 points

de victoire, l'ouvrier sur le deuxième plus haut podium reçoit un bonus de 3 points de victoire et l'ouvrier sur le troisième plus haut podium, 2 points de victoire en plus.

Remarque : conjointement avec un bonus, un aqueduc peut tout à fait rapporter plus de 20 points de victoire.

Le joueur ayant le plus de points de victoire au total (valeur de podium et, le cas échéant, bonus) de ses ouvriers a gagné. En cas d'ex æquo, les joueurs concernés se partagent la victoire.

« Jaune » - 12 points (podium) + 2 points (bonus) = 14 points
+ 6 points (podium) + 3 points (podium) = au total 23 points

« Rouge » - 11 points (podium) + 7 points (podium)
+ 2 points (podium) = au total 20 points



L'eau – une condition vitale et capitale pour le développement de l'Empire romain. Pour en assurer l'approvisionnement, les Romains ont construit sur de longues distances, avec l'aide des architectes les plus habiles, ces monuments époustou-

AQUA ROMANA

flants de l'Antiquité – les aqueducs. Sans expédients techniques, ils ont surmonté de profondes vallées et des terrains accidentés. A vous maintenant de rivaliser avec eux pour tenter de construire les aqueducs les plus longs.

Matériel de jeu

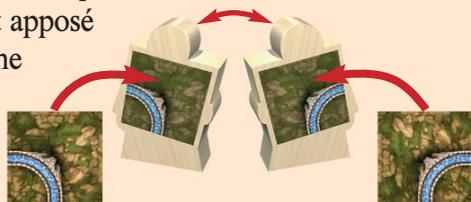
- 84 petites cartes - avec différents éléments de construction d'aqueduc, subdivisés en quatre sortes : tournant, ligne droite, pont et double tournant.



- 16 ouvriers en bois dans les quatre couleurs des joueurs - construisent les aqueducs.



- 1 feuille d'autocollants - pour les architectes. Un autocollant est apposé au recto et le même autocollant au verso.



- 1 plateau de jeu - comporte 84 cases vides et 4 éléments de tournant d'aqueduc préimprimés.

- 4 petites cartes de départ dans les quatre couleurs des joueurs - représentent sur deux côtés des réservoirs d'eau avec différents raccords.

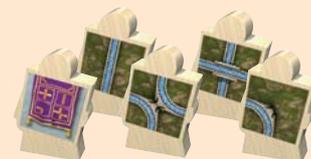


Raccords pour 4 aqueducs ; si l'on joue à trois. *Raccords pour 3 aqueducs ; si l'on joue à deux ou à quatre.*

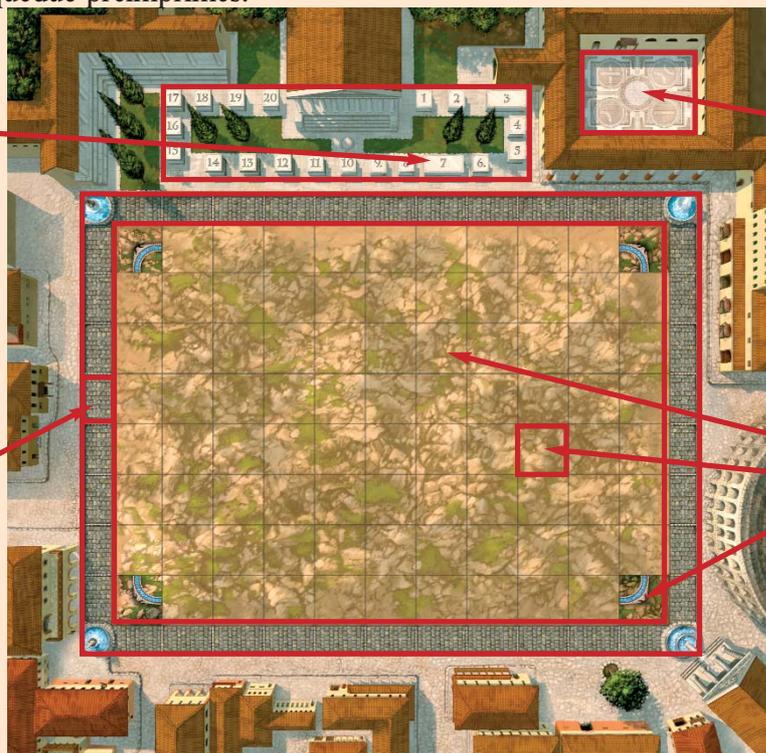
- 17 architectes en bois - mettent à la disposition des ouvriers certains éléments de construction d'aqueduc.



- 1 règle du jeu



20 podiums pour les ouvriers qui ont achevé un aqueduc. Ils indiquent le nombre de points de victoire



Place pour les cinq différents architectes qui constituent la réserve.

Un tour complet du plateau de jeu représente, pour les architectes, 38 cases.

Surface de jeu avec 84 cases vides et 4 éléments de construction d'aqueduc prescrits