

## Aqua Romana - KSR

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Im 2 Personen-Spiel werden die 2 Farben jedes Spielers nicht getrennt gehalten. Man spielt also jeweils mit 2 Farben, die wie **eine** Farbe gelten.

### Ablauf eines Zuges:

#### 1.) Aquädukt ausbauen:

- 1 eigenen Arbeiter und einen passenden Baumeister in Sichtweite auf dem Rundweg aussuchen. Sichtweite = in gerade Linie waagrecht/senkrecht vom Arbeiter aus.
- 1 Plättchen nehmen, das der Art des Baumeisters entspricht. Dort anbauen, wo der Arbeiter steht. Gibt es die gewählte Plättchen-Art nicht mehr, darf man beliebig wählen. Kann kein Arbeiter einen Baumeister auswählen, zieht der Spieler 1 belieb. Baumeister auf das nächste freie Feld des Rundweges. Brunnen überschreiten: kein Extra-Plättchen.
- Nie dürfen Aquädukte von 2 Arbeitern miteinander verbunden werden. Es können aber fremde Aquädukte als Nebeneffekt beim Auslegen eines Plättchens beendet werden.
- Der Arbeiter rückt an das Ende seines Aquäduktes vor, wobei das Ende auch weiter entfernt sein kann, wenn das neu gelegte Plättchen eine Lücke schließen konnte.
- Der gewählte Baumeister zieht weiter auf das nächste freie Feld des Rundweges im Uhrzeigersinn. Überschreitet er dabei einen Brunnen, darf der Spieler am Zug noch 1 Plättchen der Baumeister-Art auf ein beliebiges freies Spielfeld setzen, wenn das möglich ist. Das Plättchen darf an kein Ende eines Aquäduktes irgend eines Spielers angrenzen.

#### 2.) Aquädukt schließen:

Nachdem 1 Plättchen verbaut wurde, wird geprüft, ob einer der Fälle eintrat:

##### a) **Schließung durch Baumaßnahme erfolgt:**

Durch den Spielfeldrand oder ein angrenzendes Plättchen wurde ein Aquädukt beendet. Das kann ein eigenes oder fremdes Aquädukt sein.

##### b) **Freiwillige Schließung:**

Hat der Spieler in diesem Spielzug durch Legen eines Plättchens kein eigenes Aquädukt beendet, darf er ein eigenes Aquädukt schließen.

#### 3.) Wertung der geschlossenen Aquädukte:

- Am Ende eines Zuges werden alle gerade geschlossenen Aquädukte gewertet, eigene zuerst, dann fremde im Uhrzeigersinn beginnend links vom Spieler am Zug.
- Alle Felder (ohne Reservoir-Feld) eines Aquäduktes zählen 1 Punkt, ein erneutes Überschreiten eines Feldes (z.B. durch eine Kreuzung) ergibt 1 weiteren Punkt.
- Der Arbeiter eines geschlossenen Aquäduktes kommt auf das Podest der entsprech. Punktzahl. Falls dieses besetzt ist, gilt das nächste freie niedrigere Podest. Auf Podest Nr. 3 und 7 passen je zwei Arbeiter.
- Je im aktuellen Spielzug geschlossenen Aquädukt wählt der zugehörige Spieler 1 beliebigen Baumeister der Reserve (falls vorhanden) und setzt diesen direkt vor seinem nächsten Spielzug auf ein beliebiges freies Feld des Rundweges ein.

### Spiel-Ende:

- Wird 1 Runde lang kein Plättchen gelegt, endet das Spiel bei dem Spieler, der zuvor das letzte Plättchen gelegt hatte
- Offene Aquädukte werden noch gewertet, d.h., geschlossen und die Arbeiter auf Podeste eingesetzt, beginnend beim Spieler, der das Spiel beendet hat.
- Jeder Arbeiter eines Spielers erzielt die Punkte seines Podestes.
- Bonus: Höchstes Podest = 4, Zweithöchstes = 3, Dritthöchstes = 2.  
Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.12.05  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

## Aqua Romana - KSR

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Im 2 Personen-Spiel werden die 2 Farben jedes Spielers nicht getrennt gehalten. Man spielt also jeweils mit 2 Farben, die wie **eine** Farbe gelten.

### Ablauf eines Zuges:

#### 1.) Aquädukt ausbauen:

- 1 eigenen Arbeiter und einen passenden Baumeister in Sichtweite auf dem Rundweg aussuchen. Sichtweite = in gerade Linie waagrecht/senkrecht vom Arbeiter aus.
- 1 Plättchen nehmen, das der Art des Baumeisters entspricht. Dort anbauen, wo der Arbeiter steht. Gibt es die gewählte Plättchen-Art nicht mehr, darf man beliebig wählen. Kann kein Arbeiter einen Baumeister auswählen, zieht der Spieler 1 belieb. Baumeister auf das nächste freie Feld des Rundweges. Brunnen überschreiten: kein Extra-Plättchen.
- Nie dürfen Aquädukte von 2 Arbeitern miteinander verbunden werden. Es können aber fremde Aquädukte als Nebeneffekt beim Auslegen eines Plättchens beendet werden.
- Der Arbeiter rückt an das Ende seines Aquäduktes vor, wobei das Ende auch weiter entfernt sein kann, wenn das neu gelegte Plättchen eine Lücke schließen konnte.
- Der gewählte Baumeister zieht weiter auf das nächste freie Feld des Rundweges im Uhrzeigersinn. Überschreitet er dabei einen Brunnen, darf der Spieler am Zug noch 1 Plättchen der Baumeister-Art auf ein beliebiges freies Spielfeld setzen, wenn das möglich ist. Das Plättchen darf an kein Ende eines Aquäduktes irgend eines Spielers angrenzen.

#### 2.) Aquädukt schließen:

Nachdem 1 Plättchen verbaut wurde, wird geprüft, ob einer der Fälle eintrat:

##### a) **Schließung durch Baumaßnahme erfolgt:**

Durch den Spielfeldrand oder ein angrenzendes Plättchen wurde ein Aquädukt beendet. Das kann ein eigenes oder fremdes Aquädukt sein.

##### b) **Freiwillige Schließung:**

Hat der Spieler in diesem Spielzug durch Legen eines Plättchens kein eigenes Aquädukt beendet, darf er ein eigenes Aquädukt schließen.

#### 3.) Wertung der geschlossenen Aquädukte:

- Am Ende eines Zuges werden alle gerade geschlossenen Aquädukte gewertet, eigene zuerst, dann fremde im Uhrzeigersinn beginnend links vom Spieler am Zug.
- Alle Felder (ohne Reservoir-Feld) eines Aquäduktes zählen 1 Punkt, ein erneutes Überschreiten eines Feldes (z.B. durch eine Kreuzung) ergibt 1 weiteren Punkt.
- Der Arbeiter eines geschlossenen Aquäduktes kommt auf das Podest der entsprech. Punktzahl. Falls dieses besetzt ist, gilt das nächste freie niedrigere Podest. Auf Podest Nr. 3 und 7 passen je zwei Arbeiter.
- Je im aktuellen Spielzug geschlossenen Aquädukt wählt der zugehörige Spieler 1 beliebigen Baumeister der Reserve (falls vorhanden) und setzt diesen direkt vor seinem nächsten Spielzug auf ein beliebiges freies Feld des Rundweges ein.

### Spiel-Ende:

- Wird 1 Runde lang kein Plättchen gelegt, endet das Spiel bei dem Spieler, der zuvor das letzte Plättchen gelegt hatte
- Offene Aquädukte werden noch gewertet, d.h., geschlossen und die Arbeiter auf Podeste eingesetzt, beginnend beim Spieler, der das Spiel beendet hat.
- Jeder Arbeiter eines Spielers erzielt die Punkte seines Podestes.
- Bonus: Höchstes Podest = 4, Zweithöchstes = 3, Dritthöchstes = 2.  
Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.12.05  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)