

### Aquädukt - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer am Zug ist; wählt **genau 1** von 3 Möglichkeiten aus:

#### - HÄUSER BAUEN:

- Man darf bis zu 3mal würfeln und darf jeweils **ein** beliebiges eigenes Häuserplättchen auf ein freies Feld legen, das in dem Gebiet der gewürfelten Zahl liegt. Ist kein Feld frei, darf der Wurf wiederholt werden.
- Bergfelder sind tabu.
- Will der Spieler nach einem Wurf kein Häuserplättchen legen, endet sein Zug sofort.
- Ist ein freies Feld schon mit Wasser versorgt, darf man nur ein eigenes Plättchen mit dem niedrigsten verfügbaren Wert bauen.

#### - QUELLE FREILEGEN:

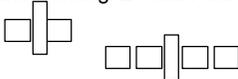
- 1 Quelle auf einen freien Kreuzungspunkt zwischen Feldern legen, auch in Gebiete oder am Spielplanrand.
- Abstand zur nächsten Quelle: mind. 5 Kreuzungspunkte.

#### - KANÄLE BAUEN:

- Ist mind. 1 Quelle im Spiel, darf man 1 - 2 Kanalstäbchen mit 1 - 2 Quellen verbinden, indem man die Stäbchen zwischen die Felder legt.
- Verzweigungen sind nicht erlaubt.
- Von jeder Quelle sind nur Kanäle in 2 Richtungen erlaubt.
- Kanäle müssen jederzeit mit genau einer Quelle 1x verbunden sein, d.h., sie dürfen nur aus 1 Quelle kommen.
- Durch Legen eines 2. Kanals neben einen Kanal wird dieser zum Doppelkanal. Ein Kanal darf nicht mehr Wasser führen als der Kanalabschnitt zuvor in Richtung zur Quelle. Auch in einem späteren Zug kann man noch aus einem schon bestehenden Einfach-Kanal einen Doppel-Kanal machen.\*



- **Wasserversorgung:** 1 einzelner Kanal versorgt 1 Feld auf jeder Seite.  
1 doppelter Kanal versorgt 2 Felder auf jeder Seite.



#### - Gebiet voll besetzt:

- Sind nach dem Legen eines Plättchens alle Felder eines Gebietes bebaut, werden alle Häuserplättchen ohne Wasserversorgung aus dem Spiel genommen. Die frei gewordenen Felder sind wieder bebaubar.

#### Ende des Spieles:

- Sind alle Kanäle gelegt, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt.
- Alle nicht mit Wasser versorgte Häuserplättchen entfernen. Jeder Spieler zählt seine versorgten Häuser auf dem Plan zusammen.
- Der Spieler mit den meisten versorgten Häusern gewinnt.  
Patt: Höhere Anzahl versorgter Häuser-Plättchen entscheidet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.07.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\* vom Verlag so  
bestätigt.

### Aquädukt - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer am Zug ist; wählt **genau 1** von 3 Möglichkeiten aus:

#### - HÄUSER BAUEN:

- Man darf bis zu 3mal würfeln und darf jeweils **ein** beliebiges eigenes Häuserplättchen auf ein freies Feld legen, das in dem Gebiet der gewürfelten Zahl liegt. Ist kein Feld frei, darf der Wurf wiederholt werden.
- Bergfelder sind tabu.
- Will der Spieler nach einem Wurf kein Häuserplättchen legen, endet sein Zug sofort.
- Ist ein freies Feld schon mit Wasser versorgt, darf man nur ein eigenes Plättchen mit dem niedrigsten verfügbaren Wert bauen.

#### - QUELLE FREILEGEN:

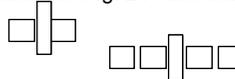
- 1 Quelle auf einen freien Kreuzungspunkt zwischen Feldern legen, auch in Gebiete oder am Spielplanrand.
- Abstand zur nächsten Quelle: mind. 5 Kreuzungspunkte.

#### - KANÄLE BAUEN:

- Ist mind. 1 Quelle im Spiel, darf man 1 - 2 Kanalstäbchen mit 1 - 2 Quellen verbinden, indem man die Stäbchen zwischen die Felder legt.
- Verzweigungen sind nicht erlaubt.
- Von jeder Quelle sind nur Kanäle in 2 Richtungen erlaubt.
- Kanäle müssen jederzeit mit genau einer Quelle 1x verbunden sein, d.h., sie dürfen nur aus 1 Quelle kommen.
- Durch Legen eines 2. Kanals neben einen Kanal wird dieser zum Doppelkanal. Ein Kanal darf nicht mehr Wasser führen als der Kanalabschnitt zuvor in Richtung zur Quelle. Auch in einem späteren Zug kann man noch aus einem schon bestehenden Einfach-Kanal einen Doppel-Kanal machen.\*



- **Wasserversorgung:** 1 einzelner Kanal versorgt 1 Feld auf jeder Seite.  
1 doppelter Kanal versorgt 2 Felder auf jeder Seite.



#### - Gebiet voll besetzt:

- Sind nach dem Legen eines Plättchens alle Felder eines Gebietes bebaut, werden alle Häuserplättchen ohne Wasserversorgung aus dem Spiel genommen. Die frei gewordenen Felder sind wieder bebaubar.

#### Ende des Spieles:

- Sind alle Kanäle gelegt, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt.
- Alle nicht mit Wasser versorgte Häuserplättchen entfernen. Jeder Spieler zählt seine versorgten Häuser auf dem Plan zusammen.
- Der Spieler mit den meisten versorgten Häusern gewinnt.  
Patt: Höhere Anzahl versorgter Häuser-Plättchen entscheidet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.07.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\* vom Verlag so  
bestätigt.