

Scopo del gioco

La Roma antica riceveva l'acqua potabile necessaria attraverso lunghe condutture: gli acquedotti. Ciascun giocatore, in qualità di committente della costruzione, dovrà tentare, con l'aiuto di costruttori ed operai, di realizzare acquedotti che siano il più lunghi possibile, in modo da conquistare il maggior numero di punti. Ma non sempre tutte le risorse sono disponibili secondo

le necessità. Ogni nuovo elemento può essere realizzato solo con la collaborazione del giusto costruttore, che fornisce le componenti per realizzare curve, rettilinei, ponti o doppie curve. Una buona progettazione è importante se i giocatori riescono a chiudere un acquedotto al momento giusto e calcolarne il relativo punteggio.

Preparazione del gioco

Disposizione dei costruttori

Per ciascun tipo di costruttore (con curva, doppia curva, rettilineo, ponte e jolly), viene posta una pedina nella riserva (in alto a destra sul tabellone). Le pedine dei costruttori rimanenti (12 pezzi) vengono poste, a turno, dai giocatori, a partire dal primo, su una casella a piacere del perimetro. Su ogni casella può sostare un solo costruttore.



Predisposizione delle riserve d'acqua e degli operai

Ciascun giocatore riceve la riserva d'acqua del colore prescelto ed i relativi operai.

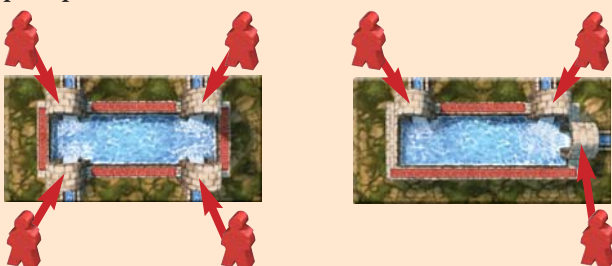
Se si gioca in due, a ciascun giocatore vengono assegnate 2 riserve, ad uno la riserva gialla e quella blu, all'altro quelle che rimangono.

A seconda del numero di giocatori le riserve vengono posizionate in modo tale che il lato con i 4 allacciamenti sia rivolto verso l'alto (con 3 giocatori) o l'altro lato con 3 allacciamenti (con 2 e 4 giocatori).

Le riserve d'acqua vengono poste sulla superficie di gioco in base all'immagine accanto.

(Le frecce nere indicano il numero e la direzione nella quale sono rivolti gli allacciamenti della riserva.)

Su ogni allacciamento di una riserva viene posto uno dei propri operai.



Disposizione iniziale con
2 giocatori (A e B)



Disposizione iniziale con
3 giocatori



Disposizione iniziale con
4 giocatori

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno procedendo in senso orario. Inizia il giocatore più anziano. Esegue completamente il proprio turno, nell'ambito del quale si distinguono le seguenti fasi di gioco:

- Sviluppo dell'acquedotto
- Chiusura dell'acquedotto
- Calcolo del punteggio degli acquedotti chiusi

Una volta che il giocatore avrà completato il proprio turno, tocca al giocatore alla sua sinistra.

■ Sviluppo dell'acquedotto

Per sviluppare un acquedotto si procede nel modo seguente:

- selezione degli operai e del costruttore adeguato
- posizionamento delle relative piastrelle
- avanzamento degli operai
- spostamento del costruttore in questione

Selezione degli operai e del costruttore adeguato

Si sceglie uno dei propri operai, il cui acquedotto deve essere ampliato.

Se si gioca in due, ad ogni turno, è possibile selezionare a piacere fra tutti e 6 i propri operai.

Questo operaio deve avere un costruttore nella propria visuale. Visto dalla casella dell'operaio, in linea retta (in orizzontale o in verticale), sul percorso al margine delle caselle di gioco deve trovarsi un costruttore.

Poiché le "direzioni dello sguardo" possibili di un operaio sono sempre quattro, di conseguenza, nella visuale possono sostare fino a quattro costruttori.

Si cerca quindi uno dei costruttori nella visuale. Si prende dalla riserva generale la piastrina corrispondente e la si pone sul relativo acquedotto.

Posizionamento delle piastrelle

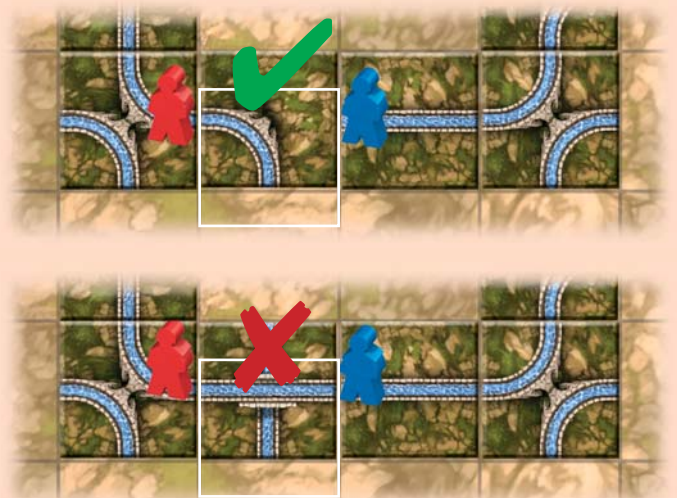
- La piastrina viene posta davanti all'operaio in questione in modo tale che il relativo acquedotto viene allungato.
- La piastrina può anche essere posizionata in modo che venga così completato un acquedotto di altri o un altro proprio.
- Non è possibile porre una piastrina in modo tale che con essa vengano collegati tra loro 2 acquedotti (nessun acquedotto deve cioè avere un collegamento a 2 riserve).

Annotazione: come acquedotto valgono sempre le componenti dello stesso sulla superficie di gioco che hanno un collegamento con una riserva.

Le piastrelle singole senza collegamento con una riserva non valgono come acquedotto.



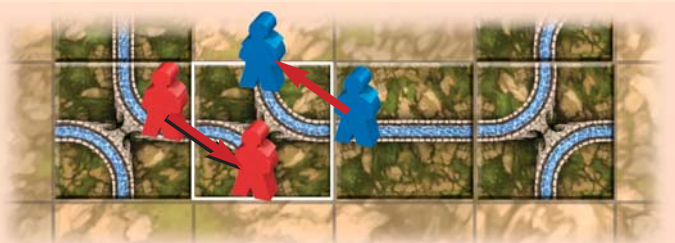
L'operaio giallo ha nella propria visuale un costruttore che gli consente la realizzazione di un elemento del ponte.



Annotazione: gli elementi liberi dell'acquedotto senza collegamento alla riserva dell'acqua possono essere uniti completamente con un acquedotto.

Avanzamento degli operai

Qualora siano stati allungati uno o più acquedotti tutti gli operai avanzano fino alla nuova estremità dell'acquedotto in questione. L'operaio viene posto sul margine della piastrina sulla quale termina ora l'acquedotto.



Il giocatore "rosso" pone una doppia curva e posiziona il proprio acquedotto sulla nuova estremità dell'acquedotto. Anche l'acquedotto del giocatore "blu" è stato in tal modo allungato. Anche l'operaio blu viene posizionato sulla nuova estremità del proprio acquedotto.

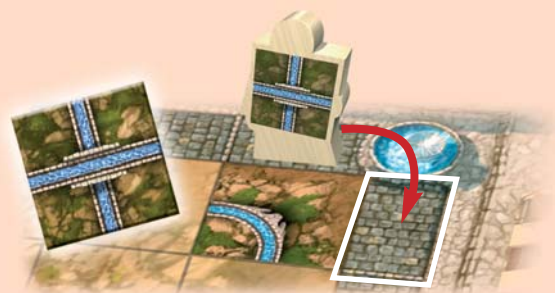
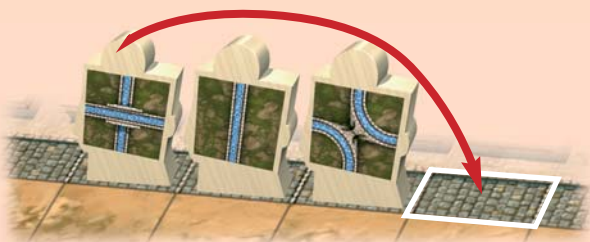
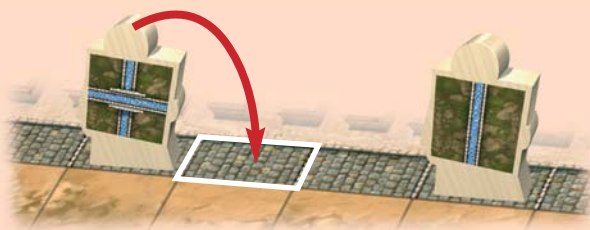
Annotazione: la nuova estremità dell'acquedotto non deve obbligatoriamente trovarsi sulla piastrina posta diritta. Se posizionando la piastrina viene colmato un vuoto, l'acquedotto si allunga di diverse caselle.

Spostamento del costruttore

Il costruttore in questione viene ora posto sul perimetro sulla casella libera più vicina proseguendo in senso orario.

Se la pedina viene spostata all'angolo, e cioè grazie ad una fontana, è necessario posizionare un'ulteriore piastrina dello stesso tipo.

La si pone su una casella libera a piacere, ma non al confine con l'estremità di un acquedotto (né su uno di quelli propri né su quello di altri). Qualora ciò non fosse possibile perché non c'è una casella corrispondente, non è consentito posizionare neanche alcuna ulteriore piastrina.



Casi particolari nella costruzione di un acquedotto

Obbligo di svolgimento del turno

Finché è possibile spostare uno dei propri operai in base al regolamento, è obbligatorio farlo.

Non è consentito rinunciare spontaneamente allo svolgimento di un turno anche se ciò comporta degli svantaggi.

Costruttori non presenti nella propria visuale

Se tuttavia **nessuno dei propri operai** ha un costruttore nella propria visuale, in questo turno **non viene utilizzata nessuna perimetro**.

A tale scopo si sposta un costruttore a **propria scelta** sulla casella libera più vicina del percorso in senso orario. Se il costruttore viene spostato oltre una fontana, il giocatore non può porre in questo caso **nessuna** ulteriore piastrina.

Tipi di piastrine non più presenti

Se un costruttore impiega un determinato tipo di piastrine che non è più presente nella riserva generale, si prende un'altra piastrina a piacere e la si utilizza in modo corrispondente.

■ Chiusura dell'acquedotto

Una volta utilizzata una piastrina, viene ora esaminato se e quanti acquedotti vengono in tal modo chiusi.

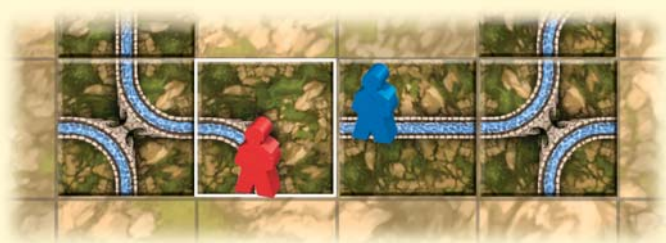
Chiusura con provvedimenti costruttivi

Se un acquedotto non può essere allungato ulteriormente – sia perché presenta una piastrina confinante non adeguata oppure perché si trova al margine della superficie di gioco – si considera chiuso

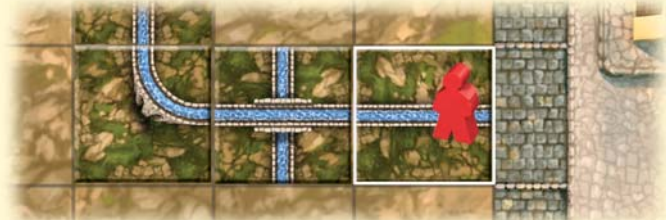
E' indifferente se si tratta di un acquedotto proprio o di altri. Può anche accadere che con il posizionamento di una piastrina vengano chiusi diversi acquedotti.

Chiusura spontanea di un acquedotto proprio

Se durante questo turno, con il posizionamento di una piastrina, il giocatore non ha terminato nessuno dei propri acquedotti, può chiudere spontaneamente uno dei propri acquedotti (vale a dire anche se sarebbe possibile procedere con la costruzione di questo acquedotto).



Il “rosso” termina l'acquedotto dell'operaio blu posizionando una piastrina.



Il “rosso” allunga il proprio acquedotto, ma lo conclude anche perché al margine della superficie di gioco non può procedere.

Annotazione: poiché i posti sui podi sono limitati è importante chiudere un acquedotto al momento giusto.

■ Calcolo del punteggio degli acquedotti chiusi

Al termine di un turno viene calcolato il punteggio di **tutti gli acquedotti appena chiusi**, indipendentemente dal fatto che si tratti di acquedotti propri o di altri.

Vengono conteggiate le caselle sulle quali passa l'acquedotto. Ogni casella vale **1 punto**.

Se un acquedotto passa su una casella una **seconda volta**, per questa casella viene conteggiato **1 punto ulteriore (quindi complessivamente 2 punti)**. Le piastrine iniziali con la riserva non vengono conteggiate.

Podi dei vincitori

L'operaio il cui acquedotto è stato appena chiuso viene posto sul podio con il punteggio corrispondente al margine del superficie di gioco.

Se il podio è già occupato, l'operaio viene posto sul podio libero con il punteggio inferiore successivo.

Sui podi può salire 1 operaio. Fanno eccezione i podi “3” e “7” dove trovano posto due operai.

Se un acquedotto raggiunge un punteggio superiore a 20, l'operaio viene posto sul podio libero con il punteggio più elevato. Vale il punteggio corrispondente; i punti eccedenti non potranno essere più utilizzati.

Se in un turno di gioco vengono chiusi più acquedotti, vengono valutati anzitutto gli operai del giocatore di turno. Gli operai degli altri giocatori seguono in senso orario.



Un acquedotto del giocatore “rosso” è stato chiuso. Passa (una volta) per 8 piastrina e vale quindi 8 punti. Il relativo operaio viene posto sul podio con l'8.



Il giocatore “rosso” ha chiuso un acquedotto con il punteggio di “8”. Purtroppo il podio corrispondente è già occupato. Deve posizionare il proprio operaio sul podio libero successivo con il punteggio inferiore – fortunatamente sul podio 7 possono essere posti due operai.

Costruttori della riserva

Per ciascun acquedotto chiuso nel turno in corso il relativo giocatore sceglie un costruttore dalla riserva, finché ne sono ancora presenti.

A partire dal primo giocatore di turno, i giocatori in questione prendono il numero di costruttori corrispondente dalla riserva.

Chi ha un costruttore della riserva (o anche più), deve posizionarlo immediatamente prima del suo turno successivo su una casella libera a sua scelta del percorso.

Sono quindi subito disponibili per gli altri giocatori, come anche gli altri costruttori sul perimetro.

Costruttori jolly

Uno dei costruttori della riserva è contrassegnato da un adesivo particolare. Se viene utilizzato in un turno (da un operaio nella propria visuale), il giocatore può impiegare una piastrina ancora presente di sua scelta.

All'inizio del gioco nella riserva sono disponibili 5 diversi costruttori.



Annotazione: il giocatore può naturalmente impiegare questo costruttore anche subito personalmente.



Conclusione del gioco e calcolo finale del punteggio

Se un giocatore non ha più operai sul campo di gioco, non sposterà più alcun costruttore e non utilizzerà più piastrine.

Se nel corso di un intero turno non viene posta alcuna piastrina, il gioco termina con il giocatore che aveva posto in precedenza l'ultima piastrina. Viene ancora calcolato il punteggio degli acquedotti aperti, a partire dal giocatore di turno. Si procede infine con il calcolo del punteggio finale.

C'è un "Je" da togliere. Ad ogni operaio viene assegnato il numero di punti che corrisponde al proprio podio.

L'operaio sul podio con il numero più elevato riceve un bonus di 4 punti, l'operaio sul podio con il secondo numero più elevato di punti riceve come bonus 3 punti e l'operaio sul podio con il terzo numero più elevato di punti riceve 2 punti.

Annotazione: insieme al bonus un acquedotto può complessivamente far conquistare oltre 20 punti.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti (valore del podio ed eventualmente bonus) dei suoi operai. In caso di parità i giocatori in questione vincono a pari merito.

Esempio di calcolo finale del punteggio

"Blu" - $17 \text{ punti (podio)} + 4 \text{ punti (bonus)} = 21 \text{ punti}$
 $+ 5 \text{ punti (podio)} + 0 \text{ punti (podio)} = \text{totale } 26 \text{ punti}$

"Giallo" - $12 \text{ punti (podio)} + 2 \text{ punti (bonus)} = 14 \text{ punti}$
 $+ 6 \text{ punti (podio)} + 3 \text{ punti (podio)} = \text{totale } 23 \text{ punti}$

"Verde" - $14 \text{ punti (podio)} + 3 \text{ punti (bonus)} = 17 \text{ punti}$
 $+ 4 \text{ punti (podio)} + 1 \text{ punto (podio)} = \text{totale } 22 \text{ punti}$

"Rosso" - $11 \text{ punti (podio)} + 7 \text{ punti (podio)}$
 $+ 2 \text{ punti (podio)} = \text{totale } 20 \text{ punti}$



L'acqua - un indispensabile presupposto per lo sviluppo dell'impero romano.

Per garantire l'approvvigionamento su grandi distanze sono state realizzate, con l'aiuto di abili costruttori, le opere più strabilianti

dell'antichità: gli acquedotti.

Senza ausili tecnici sono state superate profonde valli e terreni difficili.

Gareggiate anche voi per la realizzazione degli acquedotti più lunghi.

AQUA ROMANA

Materiale del gioco

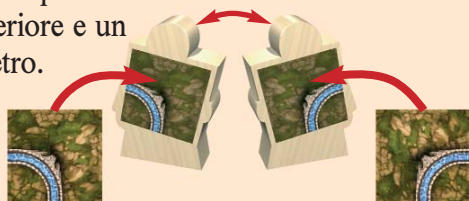
- 84 piastrelle - con diverse componenti dell'acquedotto, suddivise in quattro tipi: curva, rettilineo, ponte e doppia curva.



- 16 operai in legno nei quattro colori dei giocatori - costruiscono gli acquedotti.



- 1 foglio con adesivi - per i costruttori. Un adesivo viene posto sul lato anteriore e un altro uguale sul retro.



- 1 tabellone - presenta 84 caselle libere e 4 elementi curvi prestampati.

- 4 piastrelle iniziali nei quattro colori dei giocatori - mostrano su due lati la riserva d'acqua con diversi allacciamenti.



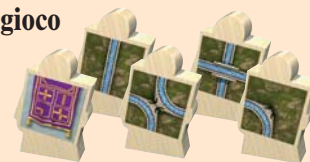
Allacciamenti per 4 acquedotti; per tre giocatori.

Allacciamenti per 3 acquedotti; per due o quattro giocatori.

- 17 costruttori in legno - mettono a disposizione degli operai determinati elementi dell'acquedotto.



- 1 foglio delle istruzioni per il gioco



20 podi per gli operai che hanno terminato la costruzione di un acquedotto. Indicano il punteggio.

Il perimetro per i costruttori è lungo 38 caselle.



Spazio per i 5 diversi costruttori che costituiscono la riserva.

Superficie di gioco con 84 caselle libere e 4 elementi dell'acquedotto prefissati.