

IDRAULICO

Da 2 a 4 giocatori (traduzione italiana di Alessandro Crespi - alecrespi@alice.it - 2009)

OBIETTIVO

Vince il primo giocatore che completa il proprio condotto, senza buchi per tutta la sua percorrenza: dalla valvola iniziale al getto d'acqua finale.

La lunghezza minima del condotto (eccetto quella iniziale e quella finale) varia a seconda del numero di partecipanti:

- 2 giocatori: 15 carte
- 3 giocatori: 12 carte
- 4 giocatori: 10 carte

MATERIALI

1 mazzo di 88 carte ed 8 idraulici (pedine). Le 88 carte sono costituite dalle valvole ed i getti per ogni giocatore ed una svariata combinazione di sezioni di condotto. I segmenti di condotto in rame non si possono mai bucare, quelli in ione si possono bucare ed alcuni segmenti di ferro sono già bucati.

PREPARAZIONE

Rimuovete tutte le carte "valvola" e "getto" dal mazzo, distribuendone 1 a ciascun giocatore, eliminando quelle in eccesso. Poi consegnate ad ogni giocatore 2 idraulici.

Ogni giocatore posiziona la propria valvola a faccia scoperta, in verticale, alla propria destra.

Tutti costruiranno il proprio condotto da destra a sinistra. Tenete da parte la carta getto,

perché verrà giocata solo al momento della vittoria. Tenete a lato anche i 2 idraulici, che verranno utilizzati durante il gioco. Mescolate il mazzo e distribuite 5 carte ciascuno, lasciate al centro le carte rimanenti.



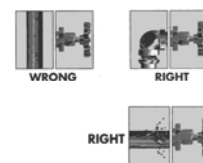
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scegliete casualmente il giocatore iniziale, successivamente si proseguirà in senso orario.

All'inizio del proprio turno bisogna sempre pescare 1 carta dal mazzo.

Successivamente si possono giocare le carte in mano seguendo alcune regole:

1. Posiziona un segmento "buono" (di rame oppure senza buchi) vicino alla tua valvola per cominciare il condotto.
2. Posiziona un segmento bucato vicino alla valvola di un avversario.
3. Scartate una carta.

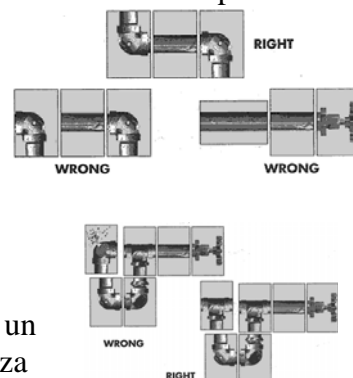


Devi terminare il tuo turno esattamente con 5 carte in mano. Poi il gioco procede in senso orario.

Con l'avanzare del gioco possono nascere diverse necessità, ma si può giocare 1 sola carta per turno.

REGOLE PER IL POSIZIONAMENTO DEI CONDOTTI

1. Tutte le carte vanno giocate in VERTICALE e solo se combaciano tra di loro.
2. Le carte possono essere ribaltate a "testa in giù" a patto che rimangano sempre in VERTICALE.
3. Il percorso del condotto non può mai ripiegarsi su sé stesso.
4. Non puoi sviluppare il tuo condotto fuori dal tavolo, né passare attraverso il condotto di un avversario. Quindi è meglio giocare su un tavolo abbastanza grande e posizionare le valvole iniziali abbastanza lontane le une dalle altre.



PERDITE

I giocatori possono cercare di ritardare l'avanzamento degli avversari giocando delle carte "perdita" sugli altri condotti. La carta perdita può essere giocata sovrapposta o adiacente all'ultimo pezzo di condotto dell'avversario. Se sovrapposta, deve avere esattamente la stessa forma della carta sottostante.



RICORDA: Solo i segmenti di Ferro possono avere delle perdite, quelli di rame no. Se aggiunta dopo l'ultima carta, il segmento può avere qualunque forma a patto che rispetti le regole di posizionamento precedentemente descritte. Non ci può essere più di 1 Perdita o segmento "CAP" in ogni condotto allo stesso tempo. Un segmento, dopo essere stato riparato, non può più subire perdite. Non si può mai giocare un segmento aggiustato nel condotto di un altro giocatore.

RIPARAZIONI

Un segmento che abbia una perdita può essere riparato in 2 modi:

1. Posizionando un segmento aggiustato sopra al tubo rotto, durante il proprio turno.
2. Posizionando una pedina Idraulico sopra al tubo rotto. Dopo averlo posizionato, l'idraulico non si può muovere. Quando posizioni l'idraulico non puoi pescare carte e ne scarti 1.

Finché non hai aggiustato il tuo condotto non puoi aggiungere ulteriori segmenti ad esso.

ECCEZIONE: Puoi posizionare una carta CAP ad una delle estremità del tuo condotto a T bucato, anche prima che esso sia completamente riparato.

T e CAPS

Un segmento a T permette all'acqua di un condotto di fluire in 2 differenti direzioni. Il giocatore dovrà tappare una di queste diramazioni prima di vincere perché per vincere bisogna che l'acqua proceda dalla valvola fino allo spruzzo di uscita (senza diramazioni o perdite). E' consigliabile conservare una carta T buona da sovrapporre ad un'eventuale carta T bucata giocata da un avversario.

La carta CAP ha 4 terminazioni. Queste potranno essere di rame, di ferro o addirittura bucate.

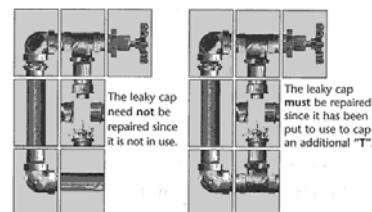
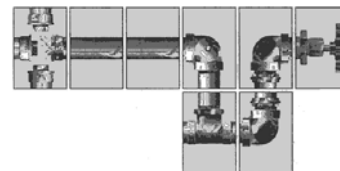
E' meglio tappare la diramazione più corta il prima possibile, per evitare che un avversario possa tappare la tua diramazione più lunga, come nell'esempio.

Posizionando una carta CAP le terminazioni "non attaccate" vengono ignorate.

Vengono considerate solo le terminazioni attaccate al proprio condotto.

Se essa ha una perdita, va riparata.

La carta della terminazione non va contata ai fini della vittoria.

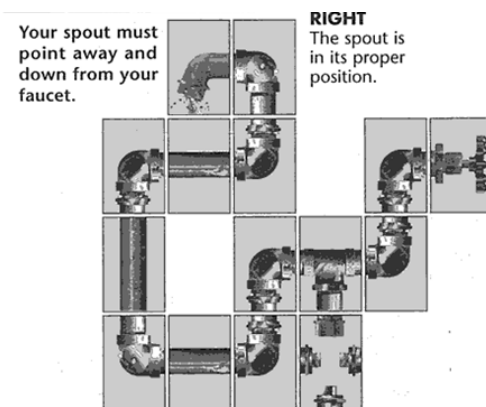


VITTORIA

Il gioco procede in turni fino a quando un giocatore non riesce a posizionare l'ultimo segmento di condotto per raggiungere il numero previsto dalle condizioni di vittoria e giocare anche la carta "getto" finale.

L'aggiunta della carta "getto" è automatica nello stesso turno in cui il giocatore riesce a raggiungere il numero adeguato di segmenti.

Nell'esempio a lato potete vedere un condotto completato correttamente.



WATERWORKS è un marchio registrato da Hasbro, Inc. Tutti i diritti sono riservati.