



Leg' das Rohr!

© 2006 Winning Moves Deutschland

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf

www.winning-moves.de



Spielregeln

LANGE LEITUNG

Für 2–4 Spieler ab 8 Jahren.

Zubehör

88 Spielkarten
8 Klempner-Chips

Worum es geht

Durch Anlegen von Karten mit verschiedenen Rohrabschnitten versucht jeder, seine eigene Wasserleitung zusammenzubauen – mit Wasserhahn und Auslauf und natürlich ohne Lecks. Das ist leichter gesagt als getan, denn die Leitung muss erst einmal eine Mindestanzahl von Karten lang sein. Die Karten passen natürlich nicht immer gleich und auch die Mitspieler kommen einem in die Quere, indem sie einem ein Leck verpassen oder das falsche Ende eines T-Stücks verschließen. Oder der Tisch reicht nicht aus. Manchmal hilft jedenfalls nur noch ein Fachmann in Form eines Klempner-Chips.

Aber irgendwann hat es einer geschafft: die richtige Anzahl Rohrstücke, alles ist dicht und Wasserhahn und Auslauf sind auch an der richtigen Stelle. Na dann, Wasser marsch!

Die Karten

Auf den 88 Karten sind je 4 Wasserhähne und Ausläufe abgebildet, sowie eine Vielzahl verschiedener Rohrstücke einschließlich T-Stücke und Verschlusskappen. Es gibt Rohre aus Kupfer oder aus Blei.

Einige Bleirohre sind schon undicht und auch intakte Bleirohre können im Spiel durch ein darüber gelegtes undichtes Rohr beschädigt werden. Kupferrohre hingegen sind und bleiben immer dicht, auf sie kann also kein undichtes Rohr gelegt werden.

Spielziel

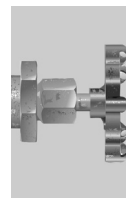
Jeder Spieler versucht, als Erster mit seinen Karten eine komplette und dichte Wasserleitung vor sich auszulegen, beginnend mit einem Wasserhahn und endend mit einem Auslauf. Je nach Anzahl der Mitspieler muss die Leitung mindestens

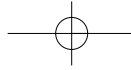
- 15 Karten bei 2 Spielern oder
- 12 Karten bei 3 Spielern oder
- 10 Karten bei 4 Spielern

lang sein – Wasserhahn, Auslauf und tote Enden eines T-Stücks nicht mitgezählt.

Vorbereitungen

Die Wasserhahn- und Auslauf-Karten werden aussortiert und hiervon an jeden Mitspieler je eine verteilt. Die nicht benötigten Karten werden beiseite gelegt. Zusätzlich erhält jeder Spieler zwei Klempner-Chips. Die Spieler legen nun ihre Wasserhahn-Karte hochkant rechts vor sich hin. Das ist der Anfang der Leitung, die jeder dann zuerst nach rechts, später dann in alle Richtungen erweitert. Die Auslauf-Karte kommt einstweilen noch zur Seite und wird erst am Ende gespielt, um zu gewinnen.



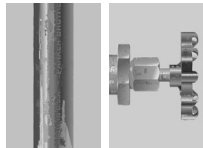


Spielablauf

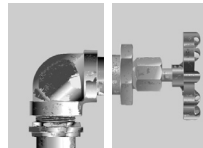
Die Karten werden gemischt und 5 an jeden ausgeteilt. Der Rest kommt als Abnahmestapel verdeckt in die Mitte. Die Spieler nehmen ihre Karten auf und der Jüngste beginnt.

Jeder Spieler nimmt vor dem Ausspielen als erstes eine Karte vom Abnahmestapel. Dann hat er 3 Möglichkeiten, eine seiner Karten zu spielen:

1. Er kann eine „gute“ Karte (also ein dichtes Bleirohr oder ein Kupferrohr) an seine Wasserleitung anlegen (in der ersten Runde nur an den Wasserhahn).

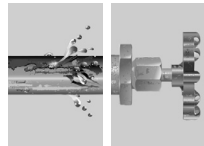


Falsch



Richtig

2. Er kann ein „leckes“ Rohr in die Wasserleitung eines Mitspielers einbauen (in der ersten Runde wieder nur an einen Wasserhahn).



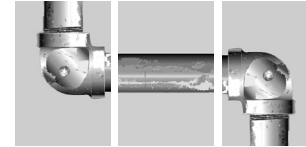
Richtig

3. Er kann eine unpassende Karte offen neben dem Abnahmestapel ablegen.

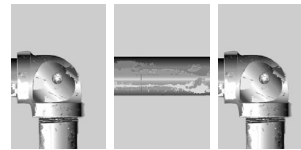
Pro Zug wird immer nur 1 Karte abgelegt und am Ende des Zuges muss jeder wieder 5 Karten auf der Hand haben.

Anlegeregeln

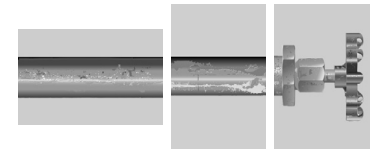
Alle Karten werden nur hochkant/vertikal angelegt. Die Rohrenden müssen dabei genau zusammenpassen.



Richtig



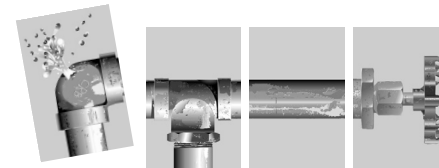
Falsch



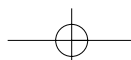
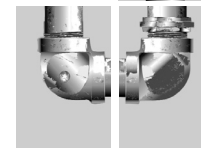
Falsch

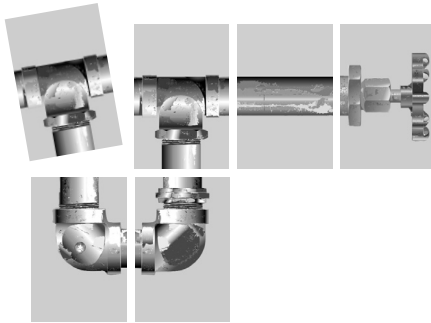
Die Karten können beliebig gedreht werden, solange sie nur hochkant angelegt werden. Einmal gelegt, dürfen sie nicht mehr verändert werden.

Eine Karte darf nach einem T-Stück nicht so gelegt werden, dass sie die Leitung in sich selbst zurückführt und damit blockiert. Bis zur letzten Karte (Auslauf) muss eine Anlegemöglichkeit offen bleiben.



Falsch



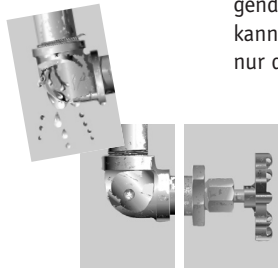


Richtig

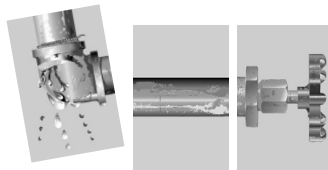
Die eigene Leitung darf nicht die Leitung eines Mitspielers überqueren oder über die Tischkante hinausragen. Es sollte also auf einer ausreichend großen Fläche gespielt werden.

Undichte Rohre:

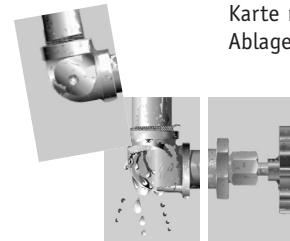
Um bei seinen Mitspielern den Fortgang der Arbeiten zu stören, kann man dort ein undichtes Rohr ablegen. Ein solches darf jedoch nur an oder auf die zuletzt gespielte Karte des Gegners gelegt werden. Legt man es auf die Karte des Gegners, muss es genau die gleiche Form haben wie das schon liegende Rohrstück. Legt man an die letzte Karte an, kann das Rohr jede beliebige Form haben, sofern es nur den Anlegeregeln entspricht.



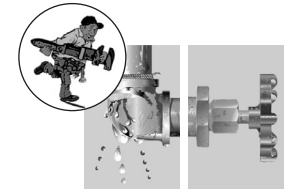
Richtig



Richtig



Richtig



Richtig

Nochmals: auf ein Kupferrohr darf kein undichtes Bleirohr gelegt werden. In einer Wasserleitung darf nicht mehr als ein Rohr undicht sein. Ist es einmal repariert, kann das gleiche Rohr nicht noch einmal undicht gemacht werden (also keine weitere Karte darauf gelegt werden).

Dichte Rohre dürfen bei den Mitspielern nicht angelegt werden.

Reparaturen:

Bevor man an seine Leitung wieder ein dichtes Rohrstück anlegen darf, muss ein undichtes Rohr erst repariert werden. Ausnahme: Man darf eine dichte Verschlusskappe an ein undichtes T-Stück anlegen, bevor man das T-Stück selbst repariert.

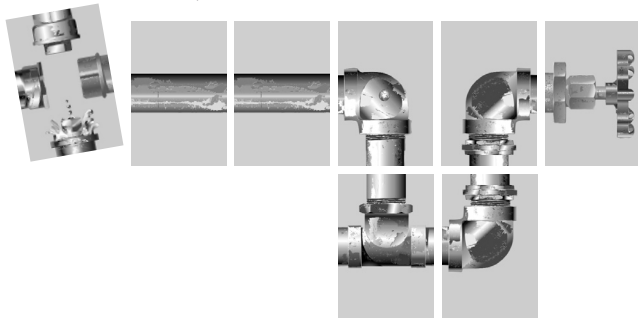
Es gibt 2 Möglichkeiten der Reparatur:

1. Man kann ein dichtes Rohr der gleichen Form über das undichte legen.
2. Man kann einen seiner Klempner-Chips auf das undichte Rohr legen. Dieser darf später nicht durch eine Karte ausgetauscht werden. Wer einen Klempner-Chip spielt, darf im gleichen Zug keine Karte mehr anlegen, sondern muss eine auf den Ablagestapel legen.

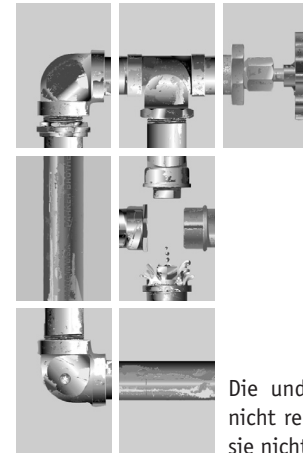
T-Stücke und Verschlusskappen:

Ein T-Stück teilt die Leitung und lässt das Wasser in 2 Richtungen fließen. Eines der beiden Enden muss deshalb erst mit einer Verschlusskappe abgedichtet werden, bevor man seinen Auslauf ans Ende seiner Leitung setzen und gewinnen kann. Es ist immer richtig, ein „gutes“ T-Stück auf der Hand zu behalten, um ein vom Gegner angelegtes undichtes gleich reparieren zu können.

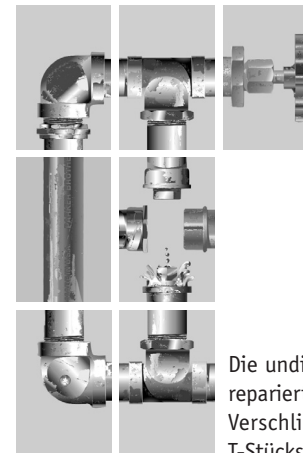
Eine Verschlusskappe darf nur gespielt werden, wenn sich ein T-Stück mit 2 offenen Enden in der Leitung befindet. Auf jeder Karte mit Verschluss-kappen sind 4 Stück abgebildet. Am besten nutzt man eine davon so schnell wie möglich, um ein noch offenes Ende eines T-Stücks in seiner Leitung abzudichten, bevor dies der Gegner am längeren Ende tut und damit die Anzahl der zu wertenden Karten drastisch reduziert (wie in der folgenden Abbildung).



Von den 4 Verschlusskappen einer Karte zählt nur die verwendete, die anderen drei werden einfach ignoriert. Deshalb muss, wenn z. B. eine undichte Kappe auf einem T-Stück sitzt, nur diese eine repariert werden und nicht alle undichten auf der Karte.



Die undichte Kappe braucht nicht repariert zu werden, da sie nicht benutzt wird.



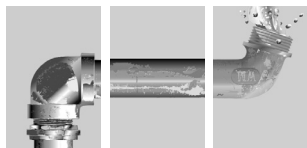
Die undichte Kappe muss hier repariert werden, da sie zum Verschließen des zweiten T-Stücks eingesetzt wird.

Spielgewinn

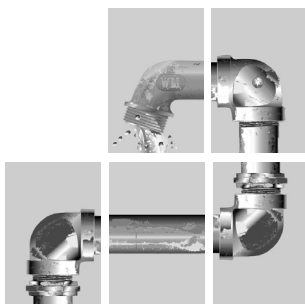
Die Spieler legen so lange reihum ihre Karten an oder ab, bis einer die geforderte Mindestanzahl Rohre durchgehend an seinen Wasserhahn angeschlossen hat und dann den Auslauf anbringen kann.

Durch tote Enden an T-Stücken und Verschlusskappen-Karten können oft mehr als die Mindestanzahl Karten in einer Leitung verlegt sein. Die Auslauf-Karte darf immer erst an die Mindestanzahl durchgehender Rohre angelegt werden. Der Auslauf muß immer nach unten und weg vom Wasserhahn zeigen, sonst darf er nicht angelegt werden.

Der Spieler, der als erster seine Leitung mit dem Auslauf vollendet hat, gewinnt das Spiel.



Falsch
Der Auslauf zeigt nach oben.



Richtig
Der Auslauf zeigt nach unten.

© 2006 Winning Moves Deutschland.
In Lizenz von Hasbro, Inc.

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf

www.winning-moves.de

