



**Winning Moves**

**Leg das Rohr!**  
**C'est l'plombier!**  
**Tubature!**

*Spielregeln · Règles de jeu · Regole del gioco*

# Leg das Rohr!

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 undichtetes Rohr beschädigt werden. Kupferrohre hingegen sind und bleiben immer dicht, auf sie kann also kein undichtetes 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.

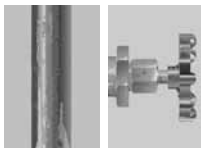


Die Karten werden gemischt und 5 an jeden ausgeteilt. Der Rest kommt als Abnahmestapel verdeckt in die Mitte. Die Spieler nehmen ihre Karten auf und der Jüngste beginnt.

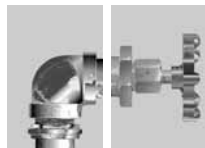
## ***Spielablauf***

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).

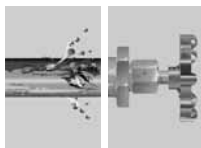


**Falsch**



**Richtig**

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



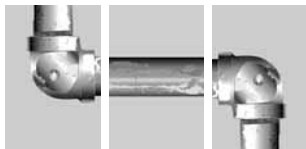
**Richtig**

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

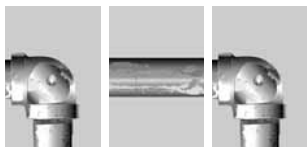
Pro Zug wird immer nur 1 Karte abgelegt und am Ende des Zuges muss jeder wieder 5 Karten auf der Hand haben.

## Anlegeregeln

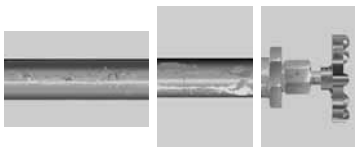
Alle Karten werden nur hochkant/vertikal angelegt. Die Rohrenden müssen dabei genau zusammenpassen.



**Richtig**



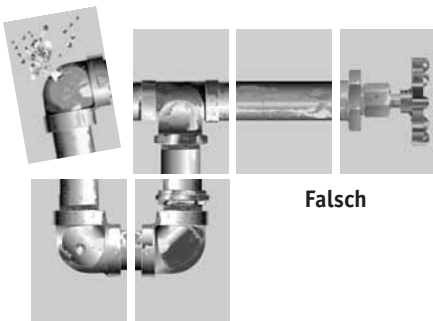
**Falsch**



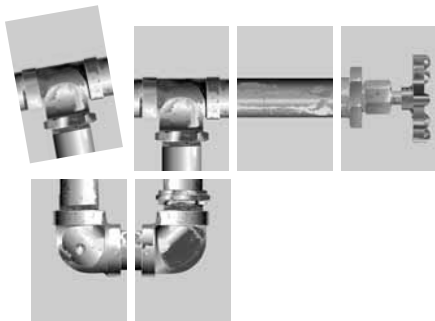
**Falsch**

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**

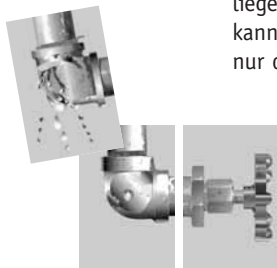


**Richtig**

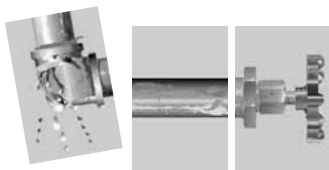
Die eigene Leitung darf nicht die Leitung eines Mitspielers überqueren oder über die Tischkante hinausragen. Es sollte also auf einer ausreichend großen Fläche gespielt werden.

**Undichte Rohre:**

Um bei seinen Mitspielern den Fortgang der Arbeiten zu stören, kann man dort ein undichtiges 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**

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).

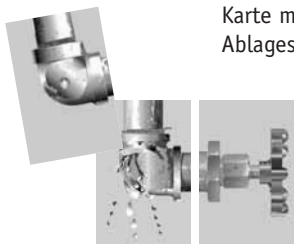
Dichte Rohre dürfen bei den Mitspielern nicht angelegt werden.

### **Reparaturen:**

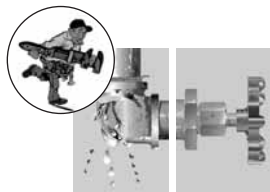
Bevor man an seine Leitung wieder ein dichtes Rohrstück anlegen darf, muss ein undichtes Rohr erst repariert werden. Ausnahme: Man darf eine dichte Verschlusskappe an ein undichtes T-Stück anlegen, bevor man das T-Stück selbst repariert.

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.



**Richtig**

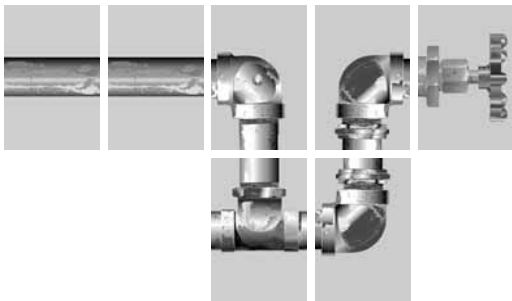
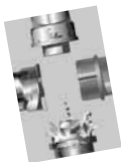


**Richtig**

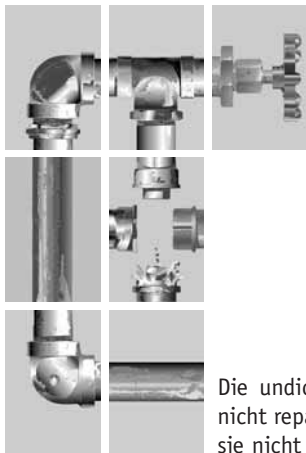
## T-Stücke und Verschlusskappen:

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.

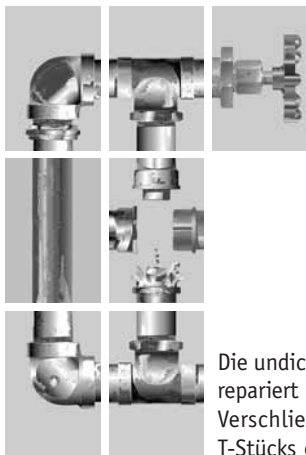
Eine Verschlusskappe darf nur gespielt werden, wenn sich ein T-Stück mit 2 offenen Enden in der Leitung befindet. Auf jeder Karte mit Verschlusskappen sind 4 Stück abgebildet. Am besten nutzt man eine davon so schnell wie möglich, um ein noch offenes Ende eines T-Stücks in seiner Leitung abzudichten, 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.



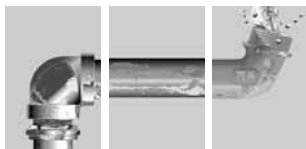
Die undichte Kappe muss hier repariert werden, da sie zum Verschließen des zweiten T-Stücks eingesetzt wird.

## **Spielgewinn**

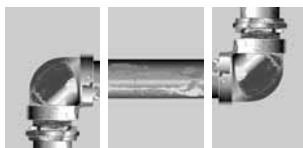
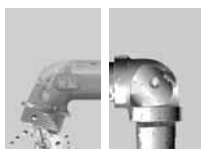
Die Spieler legen so lange reihum ihre Karten an oder ab, bis einer die geforderte Mindestanzahl Rohre durchgehend an seinen Wasserhahn angeschlossen hat und dann den Auslauf anbringen kann.

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.



# C'est l'plombier!

Pour 2-4 joueurs dès 8 ans.

## Accessoires

88 cartes à jouer

8 chips «plombier»

### *De quoi s'agit-il ?*

*Par la pose de cartes représentant différentes sections de tuyaux, chacun tente d'assembler sa propre conduite d'eau - avec robinet et écoulement d'eau et, bien sûr, sans fuite d'eau. Plus facile à dire qu'à faire, car un minimum de cartes doit servir à l'assemblage de la conduite. Les cartes ne s'accordent évidemment pas toujours et les joueurs contrarient les projets des uns et des autres, soit en se refilant des fuites d'eau, soit en obturant la mauvaise embouchure d'une section en T. Ou la table n'y suffit plus. Parfois, il n'y a plus guère qu'un spécialiste – le chip «plombier» - pour fournir de l'aide.*

*Mais tôt ou tard, un des joueurs touche au but : le nombre exact de sections de tuyaux, tout est étanche et hermétique, robinet et écoulement sont aussi bien en place. Eau courante à tous les étages !*

## Les cartes

Sur les 88 cartes, 4 robinets et autant d'écoulements d'eau sont représentés, de même que de nombreuses et différentes sections de tuyaux, y compris parties en T et clapets de fermeture. Il y a des tuyaux en cuivre ou en plomb.

Quelques tuyaux en plomb sont déjà perméables et d'autres tuyaux en plomb, encore intacts, peuvent aussi s'abîmer en cours de jeu via la pose d'un tuyau non étanche. Par contre, les tuyaux en cuivre sont et demeurent toujours étanches ; on ne peut donc pas leur adjoindre des tuyaux poreux.

## Durée de jeu

Chaque joueur tente avec ses cartes de poser en premier devant lui une conduite d'eau complète et étanche, commençant par un robinet et finissant par un écoulement d'eau. Selon le nombre de joueurs présents, la conduite doit avoir un minimum de

- 15 cartes si 2 joueurs ou
- 12 cartes si 3 joueurs ou
- 10 cartes si 4 joueurs

de long – robinet, écoulement et embouchures inertes d'une pièce en T ne sont pas pris en compte.

## Préparatifs



Les cartes des robinets et écoulements d'eau sont retirées et chaque joueur en obtient une de chaque. Les cartes superflues sont mises de côté. Chaque joueur reçoit en outre deux chips «plombier». Puis les joueurs placent devant eux à droite leur carte «robinet» à la verticale. C'est le début de la conduite que chacun va d'abord étendre vers la droite puis, par la suite, dans toutes les directions. La carte «écoulement» reste provisoirement de côté et n'est jouée qu'en fin de partie, au moment de faire la décision.

Les cartes sont triées et 5 sont distribuées à chacun. Le reste des cartes est placé en pile couverte au milieu. Les joueurs prennent leurs cartes et il revient au plus jeune de commencer.

## ***Déroulement du jeu***

Avant d'entamer la partie, chaque joueur prend en premier une carte sur la pile. Il a alors 3 possibilités de jouer l'une de ses cartes :

1. Il peut ajouter une „bonne“ carte (soit un tuyau en plomb étanche ou un tuyau en cuivre) au robinet d'eau (seulement au robinet lors du premier tour).



**Faux**



**Juste**

2. Il peut poser un tuyau „percé“ à la conduite d'un concurrent (à nouveau seulement au robinet lors du premier tour).



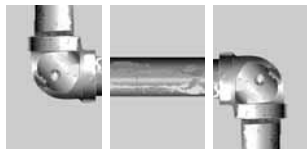
**Juste**

3. Il peut poser une carte inopportune ouverte à côté de la pile de cartes.

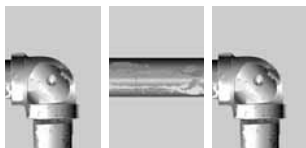
Une seule carte sera toujours jouée à chaque coup et au terme d'une ronde, chacun doit à nouveau avoir 5 cartes en main.

## Règles de pose

Toutes les cartes sont posées dans le sens de la hauteur/verticalement. Les cartes «tuyaux» doivent s'ajuster exactement les unes aux autres.



**Juste**



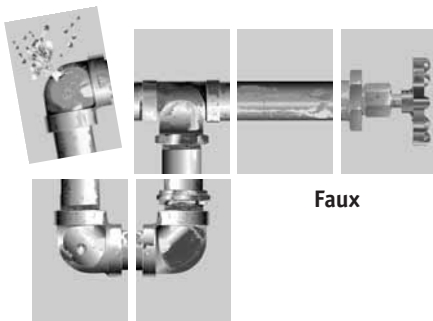
**Faux**



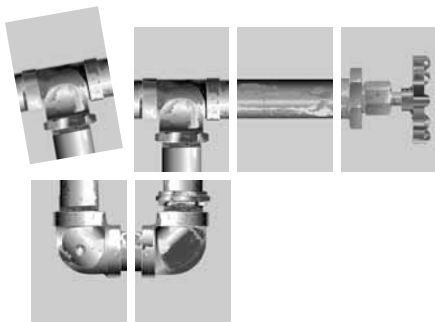
**Faux**

On peut tourner les cartes à volonté, pour autant qu'elles soient posées uniquement en hauteur. Une fois posées, elles ne peuvent plus être changées de place.

Après un élément en T, la carte ne doit pas mener la conduite à opérer un retour sur elle-même, ce qui la bloquerait. Jusqu'à la dernière carte (écoulement), une opportunité de pose doit rester ouverte.



**Faux**

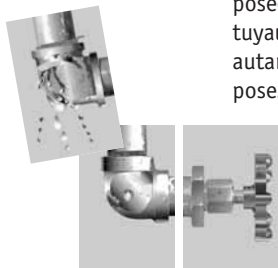


### Juste

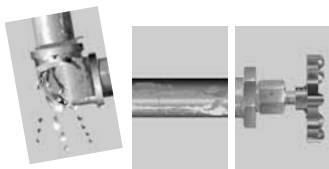
Sa propre conduite n'a pas le droit de croiser celle d'un autre joueur ou de dépasser les bords de la table. Prévoir à cet égard de jouer sur une surface suffisamment grande.

### Tuyaux perméables :

Pour entraver la progression des travaux d'un joueur adverse, on peut poser un tuyau perméable. Mais on ne peut poser un tel tuyau que contre ou sur la dernière carte jouée par l'adversaire. Si on le pose sur la carte adverse, le tuyau doit être de forme identique à celle de la section de tuyau déjà posée. Si on le pose contre la dernière carte, le tuyau peut avoir n'importe quelle forme, pour autant seulement que ça corresponde à la règle de pose.



### Juste



### Juste

Encore une fois : on n'a pas le droit de coupler un tuyau en plomb perméable à un tuyau en cuivre. Une conduite d'eau ne doit pas compter plus d'un tuyau perméable. Un même tuyau perméable, une fois réparé en cours de jeu, ne pourra plus être rendu perméable une nouvelle fois (pas question donc de lui adjoindre une nouvelle carte).

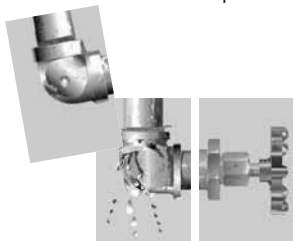
On ne peut pas poser de tuyaux étanches chez les adversaires.

### Réparations :

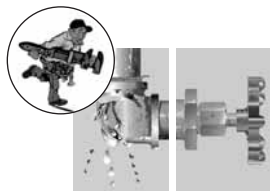
Avant qu'on puisse à nouveau ajouter à sa conduite une section de tuyau étanche, il faut d'abord procéder à la réparation d'un tuyau perméable. Exception : on peut coupler un clapet de fermeture étanche à un élément en T perméable, avant qu'on ait réparé soi-même l'élément en T.

Il y a 2 possibilités de réparation :

1. On peut poser sur un tuyau perméable un tuyau étanche de forme identique.
2. On peut poser sur le tuyau perméable l'un de ses chips «plombier». Ce dernier ne pourra par la suite pas être échangé contre une carte. Celui qui joue un «plombier» ne peut plus poser de carte dans le même tour – il doit au contraire en poser une sur la pile de cartes.



Juste

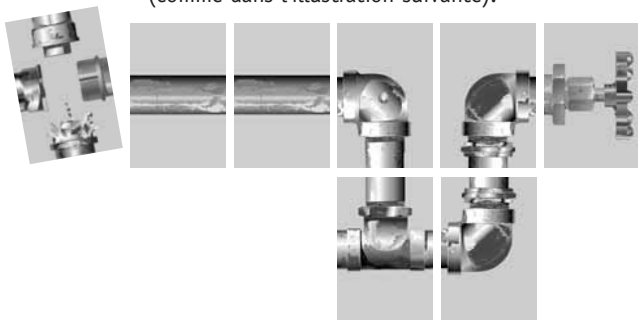


Juste

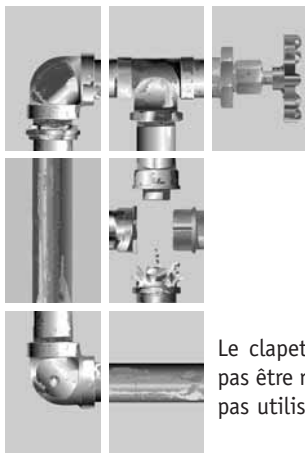
## Éléments en T et clapets de fermeture

Un élément en T divise la conduite et laisse s'écouler l'eau dans 2 directions. C'est pourquoi l'une des deux extrémités de la conduite sera d'abord obturée avec un clapet, avant qu'on puisse faire passer l'écoulement jusqu'au bout et gagner la partie. Il est toujours juste de garder en main un „bon“ élément en T, afin de pouvoir réparer sans tarder la fuite d'eau qu'un adversaire vous inflige.

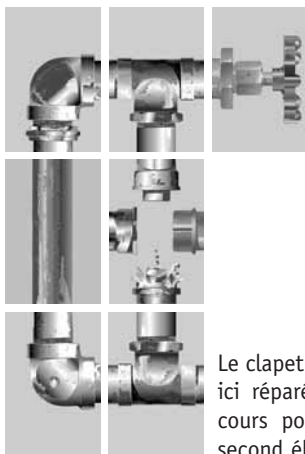
Un clapet de fermeture ne peut- être joué que si un élément en T avec 2 extrémités ouvertes fait déjà partie de la conduite. Sur chaque carte avec clapets de fermeture figurent 4 pièces. Le mieux est d'en utiliser une au plus vite pour boucher une extrémité encore ouverte d'un élément en T de sa conduite, avant qu'un adversaire ne le fasse à l'extrémité de la plus longue section de tuyaux et ne réduise ainsi de façon drastique le nombre des si précieuses cartes (comme dans l'illustration suivante).



Des 4 clapets de fermeture d'une carte, seul celui qui est utilisé compte, les trois autres étant tout simplement ignorés. C'est pourquoi, quand par ex. un clapet perméable est fixé sur un élément en T, seul le clapet en question doit être réparé et pas toutes les fuites sur la carte.



Le clapet perméable ne doit pas être réparé puisqu'il n'est pas utilisé.



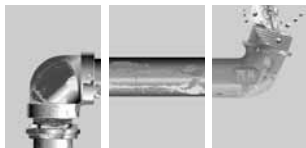
Le clapet perméable doit être ici réparé puisqu'on y a recours pour la fermeture du second élément en T.

## ***Gain de la partie***

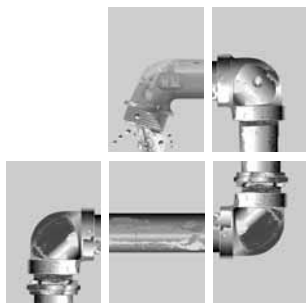
Les joueurs posent ou écartent leurs cartes chacun leur tour, jusqu'à ce que l'un d'entre eux parvienne à raccorder à son robinet d'eau le nombre minimum de tuyaux requis et puisse amener ensuite l'écoulement sans interruption.

En raison d'extrémités inertes dans les cartes des éléments en T et des clapets de fermeture, il peut souvent arriver qu'une conduite compte davantage de cartes que le nombre minimum recherché. La carte «écoulement» doit toujours et d'abord être couplée au minimum de tuyaux continus. L'écoulement doit être toujours dirigé vers le bas et à distance du robinet, à défaut de quoi il ne peut pas être posé.

Le premier joueur à avoir assemblé sa conduite avec l'écoulement gagne la partie.



**Faux**  
L'écoulement est dirigé  
vers le haut.



**Juste**  
L'écoulement est dirigé  
vers le bas.



# Tubature!

Per 2-4 giocatori, a partire da 8 anni.

## Materiale di gioco

88 carte

8 gettoni-idraulico

### *Di cosa si tratta?*

*Disponendo le sue carte in un determinato ordine, ogni giocatore cerca di costruire la propria tubatura idraulica, con tanto di rubinetto e scolo, ma naturalmente senza fughe d'acqua. Questo non sarà tanto facile, dato che per cominciare la tubatura deve raggiungere una determinata lunghezza. Le carte non sempre combaceranno e la vita vi sarà resa difficile pure dagli avversari. Questi faranno di tutto per far perdere acqua alla vostra tubatura o per sigillare lo sbocco sbagliato del vostro tubo a T. O forse il tavolo non sarà grande abbastanza. A volte non rimane altra scelta che rivolgersi ad un tecnico sotto forma di gettone-idraulico.*

*Ma prima o poi qualcuno ce la farà: avrà usato la giusta quantità di tubi, non ci saranno fughe d'acqua e pure il rubinetto e lo scolo saranno al loro posto. Non rimane che aprire il rubinetto!*

## ***Le carte***

Ci sono in tutto 88 carte su cui sono rappresentati 4 rubinetti, 4 scoli e una gran quantità di tubi, che includono tubi a T e cappe di chiusura. I tubi possono essere di rame o di piombo.

Alcuni tubi di piombo sono danneggiati e perdono acqua. Durante il gioco un avversario può danneggiare i vostri tubi di piombo intatti posandoci sopra un tubo danneggiato. I tubi di rame invece, non possono essere danneggiati.

## ***Scopo del gioco***

Ogni giocatore cerca di finire per primo la propria tubatura, che dovrà essere completamente intatta e dovrà cominciare con un rubinetto e finire con uno scolo. La lunghezza che la tubatura deve raggiungere dipende dalla quantità di giocatori. Essa deve raggiungere almeno

- 15 carte con 2 giocatori;
- 12 carte con 3 giocatori;
- 10 carte con 4 giocatori;

esclusi rubinetto, scolo e parti senza sbocco di tubi a T.

## ***Preparazione***



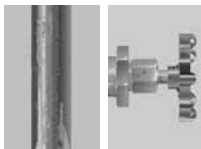
Le carte dei rubinetti e degli scoli vengono tolte dal mazzo ed ogni giocatore ne riceve una ciascuna. Le carte non utilizzate vengono messe da parte. Ogni giocatore riceve inoltre due gettoni-idraulico. I giocatori dispongono la loro carta-rubinetto verticalmente sul tavolo alla loro destra. Questo è l'inizio della tubatura, che verrà allungata in principio verso destra e in seguito in qualsiasi direzione. La carta-scolo per il momento viene lasciata da parte e verrà giocata solo alla fine del gioco per vincere.

Le carte vengono mischiate ed ogni giocatore ne riceve 5. Le rimanenti vengono messe coperte al centro del tavolo e formano il mazzo. I giocatori prendono in mano le proprie carte e il più giovane comincia.

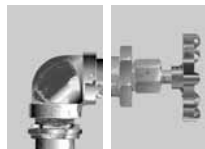
## ***Svolgimento del gioco***

Prima di giocare una carta ogni giocatore ne tira una dal mazzo. In seguito ha 3 possibilità di giocare una delle sue carte:

1. Può aggiungere una carta intatta, cioè un tubo di piombo o di rame che non perda acqua, alla sua tubatura (al primo turno può unicamente aggiungere il tubo al rubinetto).

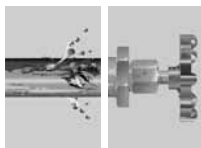


**Sbagliato**



**Giusto**

2. Può installare un tubo danneggiato nella tubatura di un avversario (al suo primo turno lo può attaccare solo al rubinetto).



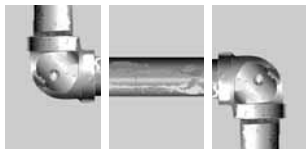
**Giusto**

3. Può scartare una carta sconveniente e posarla scoperta al centro del tavolo di fianco al mazzo.

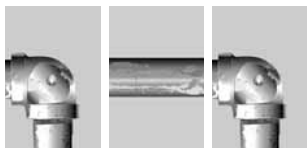
Viene giocata una sola carta per turno ed alla fine di ogni turno ognuno deve avere 5 carte in mano.

## ***Regole di disposizione delle carte***

Le carte devono sempre essere disposte verticalmente e le diverse parti di tubo devono sempre combaciare.



**Giusto**



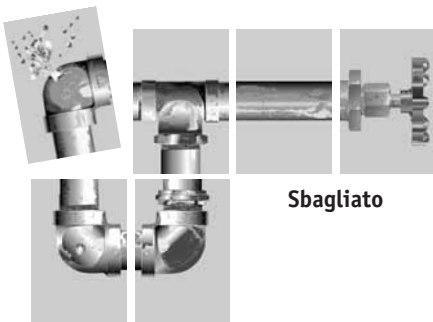
**Sbagliato**



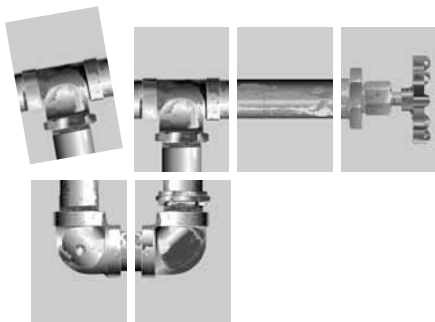
**Sbagliato**

Le carte possono essere girate a piacere purché restino verticali. Una volta disposte non possono più essere girate.

In seguito a un tubo a T non è possibile disporre le carte in modo tale che la tubatura riconduca a se stessa e quindi si blocchi. Per l'intero gioco bisogna mantenere uno sbocco a cui è possibile aggiungere una nuova carta.



**Sbagliato**

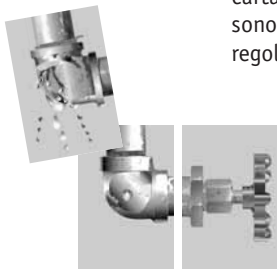


**Giusto**

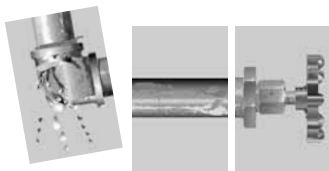
La propria tubatura non deve incrociare la tubatura di un avversario o sporgere dal tavolo. È quindi importante giocare su una superficie sufficientemente grande.

**Tubi danneggiati:**

Per disturbare il progresso dei propri avversari è possibile mettere nella loro tubatura un tubo danneggiato. Questi possono solo essere posti sopra o di fianco all'ultima carta giocata. Se vengono posti sopra devono avere la stessa identica forma della carta già giocata. Se vengono posti di fianco possono avere qualsiasi forma, purché seguano le regole di disposizione delle carte.



**Giusto**



**Giusto**

Non è possibile mettere un tubo di piombo danneggiato su un tubo di rame. In una tubatura non può esserci più di un tubo danneggiato. Una volta riparato, un tubo non può più danneggiarsi (cioè, non è più possibile coprirlo con un'altra carta).

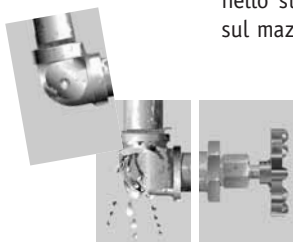
Tubi intatti non possono essere messi nelle tubature degli avversari.

### **Riparazioni:**

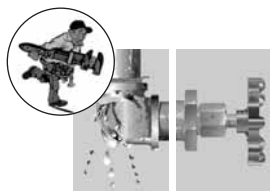
Prima di poter allungare la propria tubatura con un tubo intatto bisogna riparare i tubi danneggiati. Eccezione: è possibile aggiungere una cappa di chiusura intatta a un tubo a T danneggiato prima di ripararlo.

Ci sono 2 modi per riparare un tubo:

1. Si può coprire il tubo danneggiato con un tubo intatto che ha la stessa forma
2. Si può mettere un gettone-idraulico sul tubo danneggiato. Questo non potrà più essere sostituito da un tubo danneggiato. Chi gioca un gettone-idraulico non può più giocare una carta nello stesso turno. Ne dovrà però mettere una sul mazzo di scarto.



**Giusto**

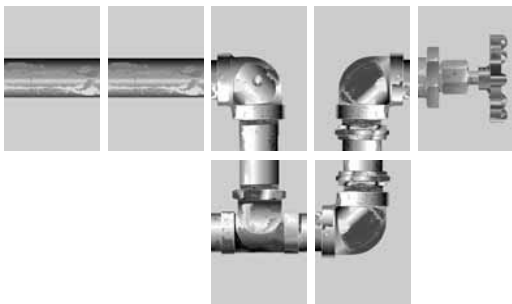
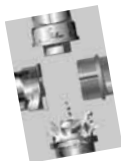


**Giusto**

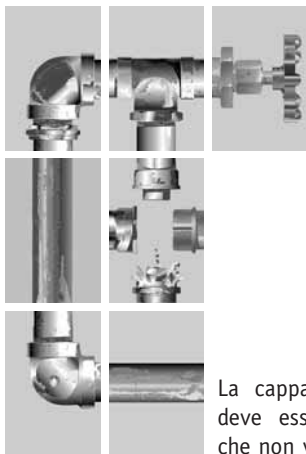
### **Tubi a T e cappe di chiusura:**

Un tubo a T divide la tubatura e fa scorrere l'acqua in due direzioni diverse. Prima di poter finire la propria tubatura e aggiungere lo scolo bisognerà chiudere uno dei due sbocchi con una cappa di chiusura. È pratico avere sempre in mano un tubo a T intatto, nell'eventualità di doverne riparare uno.

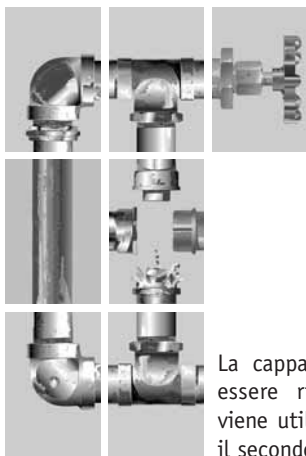
Una cappa di chiusura può essere utilizzata solo se nella tubatura si trova un tubo a T con due sbocchi aperti. Sulle carte delle cappe, ne vengono sempre rappresentate 4. Se avete uno sbocco di troppo aperto è meglio chiuderlo il più presto possibile, prima che lo faccia un avversario dalla parte più lunga della tubatura, riducendo drasticamente la vostra quantità di carte (vedi immagine seguente).



Delle 4 cappe rappresentate su una carta bisogna prenderne in considerazione solo una. Le altre vengono ignorate. Di conseguenza, se su un tubo a T si trova una cappa danneggiata, bisognerà riparare solo quella in uso, e non le altre cappe danneggiate rappresentate sulla carta.



La cappa danneggiata non deve essere riparata, dato che non viene utilizzata.



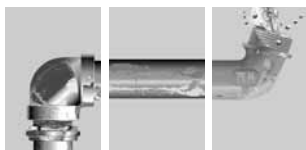
La cappa danneggiata deve essere riparata, dato che viene utilizzata per chiudere il secondo tubo a T.

## **Vincita:**

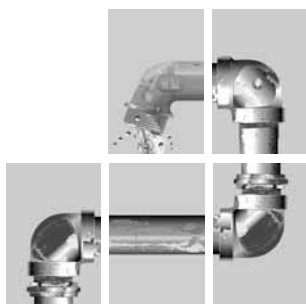
I giocatori giocano a turno le loro carte finché un giocatore ha disposto la quantità richiesta di carte e può finire la sua tubatura con lo scolo.

A causa di sbocchi supplementari causati da tubi a T e a causa delle rispettive cappe di chiusura, una tubatura contiene spesso più della quantità richiesta di carte. Lo scolo può solo essere installato se si ha disposto la quantità minima di carte. Lo scolo deve sempre essere direzionato verso il basso e l'attaccatura deve combaciare con la carta precedente.

Vince chi per primo finisce la sua tubatura installando anche lo scolo.



**Sbagliato**  
Lo scolo è direzionato  
verso l'alto.



**Giusto**  
Lo scolo è direzionato  
verso il basso.



---

© 2006 Winning Moves Deutschland

Winning Moves Deutschland GmbH  
Luegallee 99  
40545 Düsseldorf

[www.winning-moves.de](http://www.winning-moves.de)



**Winning Moves**