

AQUA ROMANA

Une aide de jeu par Nicolas Maréchal – Jeux de NIM
Aqua Romana – Auteur : Martin Schlegel – Editeur : Queen Games

Mise en place

- Placer le plateau au centre de la table.
- Sur le plateau, placer 5 architectes sur la réserve (1 joker + 1 de chaque type d'aqueduc).
- Sur le plateau, placer les réservoirs d'eau selon le nombre de joueurs.
- A côté du plateau, trier les tuiles d'aqueduc en 4 piles.
- Placer les ouvriers (2x3 à 2 joueurs, 4 à 3 joueurs, 3 à 4 joueurs) sur les réservoirs d'eau.

Début de la partie : placement des 12 architectes

- Choisir le premier joueur.
- Tour à tour, chaque joueur prend un architecte disponible et le place sur une case libre du chemin de ronde.

But du jeu

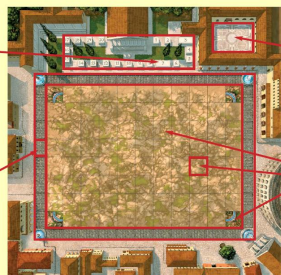
- Construire de longs aqueducs et gagner un maximum de points de victoire en plaçant les ouvriers qui ont achevé un aqueduc sur les podiums (situés sur le côté du plateau).

Fin de la partie

- Lorsqu'un joueur n'a plus aucun ouvrier en jeu, il ne prend plus part aux tours de jeu.
- Si aucun joueur ne pose de tuile pendant un tour complet de jeu, la partie prend fin après le tour du joueur qui a posé la dernière tuile.
- Les joueurs achèvent les aqueducs encore ouverts en commençant par ceux du joueur en cours.
- Chaque joueur additionne les points de victoire de ses ouvriers.
- Le joueur propriétaire du 1^{er}/2^{ème}/3^{ème} ouvrier sur la piste des scores gagne un bonus de 4/3/2 points.
- Le joueur qui a le plus grand total gagne la partie.

Le matériel de jeu

La piste des scores contient
20 podiums



Placer ici les 5 architectes
dans la réserve

La surface de jeu contient
84 cases libres
et 4 cases préconstruites



Phase 1 : Désigner un ouvrier et un architecte

- Le joueur désigne un de ses ouvriers et un architecte dans la ligne de mire de l'ouvrier.

Phase 2 : Prolonger l'aqueduc de l'ouvrier désigné

- Le joueur prend une tuile correspondant à l'architecte désigné (une tuile de son choix dans le cas de l'architecte joker). S'il n'y en a plus, le joueur en prend une autre de son choix.
- Le joueur place la tuile devant l'ouvrier désigné de manière à prolonger son aqueduc.
- En plaçant la tuile, le joueur peut prolonger son aqueduc vers un cul-de-sac. Il peut prolonger ou interrompre d'autres aqueducs. Il ne peut pas fusionner deux aqueducs reliés à un réservoir.

Phase 3 : Avancer les ouvriers sur les aqueducs

- Le joueur avance l'ouvrier désigné (et le cas échéant les autres ouvriers dont l'aqueduc vient d'être prolongé) vers l'extrémité de leur aqueduc respectif.

Phase 4 : Avancer l'architecte désigné sur le chemin de ronde

- Le joueur avance l'architecte désigné dans le sens horaire sur la prochaine case libre du chemin de ronde.
- Si l'architecte traverse un des quatre angles du plateau, le joueur place une tuile supplémentaire sur une case libre du plateau. La tuile supplémentaire doit être du même type que l'architecte (s'il n'y en a plus, le joueur en prend une autre de son choix). La tuile supplémentaire ne peut pas être contiguë à l'extrémité d'un aqueduc relié à un réservoir. Si le placement n'est pas possible, le joueur ne place pas de tuile supplémentaire.

Phase 4b : Lorsqu'un joueur ne peut prolonger aucun de ses aqueducs

- Si le joueur n'a pas pu effectuer les phases 1-4 (pas d'ouvrier/architecte disponible), il choisit un architecte de son choix et l'avance dans le sens horaire sur la prochaine case libre du chemin de ronde. Dans ce cas-ci, le joueur ne peut pas placer de tuile supplémentaire si l'architecte traverse un des quatre angles du plateau.

Phase 5 : Achever un aqueduc

- Si un ou plusieurs aqueducs sont achevés, les joueurs doivent placer les ouvriers concernés sur la piste des scores (voir phase 6).
- Si le joueur en cours n'a achevé aucun aqueduc personnel à ce tour-ci, il peut choisir d'achever volontairement un de ses aqueducs et placer l'ouvrier concerné sur la piste des scores.

Phase 6 : Pose des ouvriers sur la piste des scores pour les aqueducs achevés

- La pose commence par les ouvriers du joueur en cours et en suivant le sens horaire de la table.
- Compter un point par tuile traversée par l'aqueduc. Une même tuile peut être comptée plusieurs fois si elle est traversée plusieurs fois.
- Placer l'ouvrier sur le podium correspondant au nombre de points.
- Si le podium est complet, placer l'ouvrier sur le premier podium libre de valeur inférieure.
- Si le score est supérieur à 20 points, placer l'ouvrier sur le plus haut podium disponible.
- Maximum 1 ouvrier par podium, à l'exception des podiums 3 et 7 qui accueillent 2 ouvriers.

Phase 7 : Prendre un architecte de la réserve

- Chaque fois qu'un joueur pose un ouvrier sur la piste des scores, il choisit un architecte de la réserve (s'il en reste), qu'il placera sur une case libre de son choix sur le chemin de ronde au début de son prochain coup.