

# Hydropolis

Ein Spiel von Ryan Hackle

## Vorbereitung:

Alle Karten werden gemischt, und zwar inklusive der Wasserhahn- und Auslaufkarten.

Jeder Spieler erhält drei Handkarten.

Aus allen übrigen Karten wird der Nachziehstapel gebildet. Von diesem wird eine Karte offen in die Tischmitte gelegt.

## Spielzug:

Jeder Spieler spielt eine Karte von seiner Hand (wenn möglich) und zieht danach eine Karte vom Nachziehstapel.

Es besteht Zugzwang. Wenn keine Karte abgelegt werden kann, zieht der Spieler nur eine Karte nach. Er hat dann also eine zusätzliche Handkarte.

Ist der Nachziehstapel leer, ist der nächste Spieler am Zug.

### Mögliche Züge:

Der Spieler legt entweder eine Karte an den Rohrlauf an, und zwar in der Weise, dass entweder eine lange Seite der neuen Karte an eine lange Seite einer liegenden Karte anschließt, oder eine kurze Seite an eine kurze Seite anschließt.

Oder er legt die neue Karte auf eine bestehende Karte mit einem "lecken Rohr", wobei auch ein leckes Rohr auf ein leckes Rohr gelegt werden darf.

Verschlusskappen werden niemals als leck angesehen.

Folgende Voraussetzungen müssen gegeben sein:

- Die neue Karte muss mit ihrem Rohr oder ihrer Verschlusskappe mindestens an ein bestehendes Rohr oder eine Verschlusskappe anschließen.
- Eine Verschlusskappe kann nicht direkt an eine andere Verschlusskappe anschließen.
- Eine leere Kartenkante darf nicht an ein Rohr anschließen. Es darf also keine "Rohr-Sackgassen" geben. Nur Verschlusskappen dürfen an leere Kartenkanten grenzen.
- Die Tischkante bildet die natürliche Grenze des ausgelegten Rohrnetzes.
- Wasserhähne und Ausläufe werden wie Rohre behandelt.

## Punkte:

Nach jedem Zug werden die mit dem Zug des Spielers erreichten Punkte notiert.

- Für eine überdeckte "lecke" Karte gibt es 5 Punkte.
- Für eine neu gelegte Karte zählen Punkte folgendermaßen:
  - Für jede an die gerade gelegte Karte angrenzende bereits liegende Karte (auch diagonal) gibt es 1 Punkt.
  - Für jede mit einem Rohr verbundene Verschlusskappe gibt es noch 1 Punkt, wenn Verschlusskappe und Rohr dieselbe Farbe haben. Es spielt keine Rolle, ob die neue Karte das Rohr oder die Verschlusskappen enthält.
  - Hat der Spieler ein Rohrstück gelegt, gibt es 2 Punkte für jede Verbindung mit einem andersfarbigen Rohr und 3 Punkte für jede Verbindung mit einem gleichfarbigen Rohr.

## Spielende:

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Sämtliche Spieler passen, d.h. niemand kann mehr eine Karte spielen.
- Ein Spieler hat eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht.

Das Spiel endet nicht, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist – die Spieler dürfen dann noch ihre vorhandenen Handkarten ausspielen.

Wer die meisten Punkte erreicht hat, hat gewonnen.

## Variante:

Hat ein Spieler in einem einzigen Zug mindestens 15 Punkte erreicht, erhält er zusätzlich einen Schraubenschlüssel.

Hat ein Spieler drei Schraubenschlüssel, endet das Spiel sofort, und er hat gewonnen.