

# Leg' das Rohr

## Spielanleitung

Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

## Kurzbeschreibung des Spiels

Jeder Spieler muß eine eigene Rohrleitung bauen. **Diese** Rohrleitung muß aus einer vorgegebenen Mindestanzahl von Rohrstücken (Karten) bestehen und sie darf auch nicht defekt (undicht) sein; das heißt, undichte Rohre müssen repariert sein. Jeder Spieler erhält zunächst fünf Karten, plus ein Anfangsstück (Ventil) und ein Endstück (Ablaufrohr).



Ventil



Ablaufrohr

Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, **einen** der folgenden Schritte unternehmen:

- Er kann mit einer **einwandfreien** Rohrkarte (dicht) an seiner **eigenen** Leitung weiterbauen.
- Er kann ein **defektes** Rohrstück (undicht) in die Leitung eines **anderen** Spielers einbauen (das dieser erst reparieren muß, bevor er an seiner Leitung weiterbauen kann).
- Er kann eine (unbrauchbare) Karte ablegen.
- Er kann ein defektes Rohrstück seiner eigenen Leitung reparieren.

Am Ende seines Zuges ergänzt jeder Spieler seine Karten in der Hand wieder auf fünf Stück. Das Spiel gewinnt, wer zuerst eine dichte Rohrleitung gebaut hat und dabei die vorgeschriebene Mindestanzahl an Karten verwendet hat.

## Zum Spiel gehören

Das Spiel besteht aus 110 Rohrkarten und 10 Schraubenschlüsseln.

Man unterscheidet:

- Kupferrohre, die niemals undicht werden und die auch nicht beschädigt werden können.
- Bleirohre, die dicht sind, die aber undicht werden **können**.
- Bleirohre, die bereits undicht sind.

Die Rohrkarten zeigen fünf verschiedene Formen:

Zwei Geraden, zwei Kniestücke, ein T-Stück. Dazu kommen vier Arten von Verschlusskarten, die je vier Verschlüsse zeigen.

Schließlich verbleiben noch die Anfangs- und Endstücke (Ventil, Ablaufrohr),



Geraden



Kniestücke



T-Stück



Verschlusskarte

## Ziel des Spiels

Jeder Spieler muß eine eigene Rohrleitung bauen, in der das Wasser vom Ventil bis zum Ablaufrohrfließen kann.

Diese Rohrleitung darf nicht undicht sein; zwar darf die Leitung defekte Rohrstücke enthalten - die aber repariert sein müssen.

Die Rohrleitung des Siegers muß eine bestimmte Mindestanzahl an (gültigen) Karten enthalten; maßgebend dafür ist die Anzahl der Mitspieler:

Anzahl der Spieler	Anzahl der Karten, aus denen die Rohrleitung mindestens bestehen muß
2	15 Karten mindestens
3	12 Karten mindestens
4	10 Karten mindestens
5	8 Karten mindestens

Die Anfangs- und Endstücke (Ventil + Ablaufrohr) werden nicht mitgezählt.

Es gewinnt der Spieler, der eine solche Rohrleitung zuerst fertiggestellt hat.

## Vorbereitung des Spiels

Aus dem Kartenstapel werden die Ventile und Ablaufrohre aussortiert.

Die restlichen Karten werden gemischt **und jeder Spieler erhält verdeckt fünf Karten.**

Die verbleibenden Karten werden in die Mitte der Spielfläche (*die ziemlich groß sein sollte*) gelegt.

Jeder Spieler erhält:

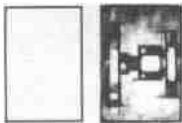
- 5 Rohrkarten
- 1 Ventilkarte
- 1 Ablaufrohr-Karte
- 2 Schraubenschlüssel

Weiter erhält jeder Spieler:

- 1 Ventilkarte
- 1 Ablaufrohr-Karte
- 2 Schraubenschlüssel

Jeder Spieler legt zunächst seine Ventilkarte vor sich hin - hochkant, nicht quer! Die Karte sollte rechts vom Spieler liegen, damit die folgenden Karten nach links angelegt werden können. Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Tip: Es empfiehlt sich, mindestens so viele Runden zu spielen, wie Mitspieler vorhanden sind - so hat jeder Spieler einmal den Vorteil, Startspieler zu sein.



Links anlegen

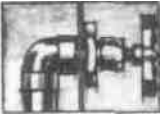
Ventilkarte

# Ablauf des Spiels

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, muß einen der folgenden vier Schritte unternehmen:

- Der Spieler kann seine eigene Leitung weiterbauen, indem er ein **einwandfreies** Rohrstück (dicht) an **seine** Leitung anfügt. Dieses Rohrstück kann aus Blei oder aus Kupfer bestehen.

Pro Zug darf nur einer dieser vier Schritte ausgeführt werden!



(dicht)

Bau der eigenen Leitung



(undicht)

Anlegen an fremder Leitung

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, und seine Rohrleitung ist undicht, so muß zuerst die undichte Stelle repariert werden.

- Der Spieler kann ein defektes Rohrstück (undicht) an die Leitung eines Mitspielers anfügen - an die zuletzt liegende Karte anlegen **oder auf** sie drauf legen (Details siehe „Undichte Rohrstücke“). Ein Spieler darf ein defektes Rohrstück nicht in seine eigene Leitung einbauen und ein einwandfreies Rohrstück nicht in die Leitung eines anderen Spielers.
- Der Spieler kann eine Karte aus seiner Hand ablegen - offen, mit dem Bild nach oben. Der Spieler kann auf diesem Weg versuchen, unbrauchbare Karten gegen benötigte Karten einzutauschen.
- Der Spieler muß seine Rohrleitung reparieren, wenn sie undicht geworden ist; das heißt, wenn ein anderer Spieler zwischenzeitlich ein defektes Rohrstück eingebaut hat. Die Reparatur muß immer zuerst durchgeführt werden; dann erst darf die eigene Leitung weitergebaut werden. Ein defektes Rohrstück wird repariert, indem man entweder einen Schraubenschlüssel auf diese Karte legt oder wenn man ein einwandfreies Rohrstück gleicher Form auf die undichte Karte legt. Details siehe „Reparaturen“. Am Ende seines Zuges ergänzt der Spieler, falls er eine Karte ausgespielt hat, seine Karten in der Hand wieder auf 5 Stück (vom Kartenstapel). Dann folgt der nächste Spieler.

## Wie die Karten liegen müssen

Karten müssen immer hochkant (senkrecht) aneinander gefügt werden.

Die Karten müssen so gelegt werden, daß die Rohrstücke miteinander verbunden sind und das Wasser hindurchfließen kann.

Es ist nicht erlaubt, eine Rohrleitung in sich zu schließen. Es muß immer eine Anschlußmöglichkeit für das nächste Rohrstück (oder das Abflußstück) verbleiben.

Einmal gelegte Karten dürfen nicht mehr bewegt werden; **sie** dürfen nicht wieder aufgenommen und auch nicht verschoben werden.

Auch ein einmal gelegter Schraubenschlüssel darf nicht mehr bewegt werden.



Falsch



Richtig

# Undichte Rohrstücke

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er ein undichtes Rohrstück in die Leitung eines anderen Spielers einbauen.

Er hat zwei Möglichkeiten:

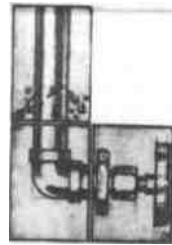
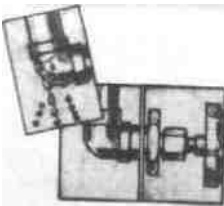
- Ein undichtes Rohrstück wird **an** die letzte Rohrkarte **angelegt**.
- Ein undichtes Rohrstück wird **auf** die letzte Rohrkarte **aufgelegt**.  
Das Auflegen ist nur möglich, wenn das undichte Rohrstück die gleiche Form hat wie das bereits liegende, dichte Rohr.  
Das Auflegen von defekten Rohrstücken auf Kupferrohre ist nicht möglich. Kupferrohre können nicht undicht werden.

Wichtig: An die Rohrleitung eines Spielers kann immer nur ein undichtes Rohrstück angebaut werden.

Erst wenn der Spieler dieses defekte Rohrstück repariert hat, können die anderen Spieler wieder mit undichten Rohren anrücken.

Wenn ein undichtes Rohrstück repariert ist, kann es nicht noch einmal undicht werden; auf die reparierte Stelle darf nicht noch einmal ein defektes Rohrstück gelegt werden.

Solange ein Spieler seine undichte Rohrleitung nicht repariert, können die anderen Spieler keine weiteren undichten **Rohrstücke** anlegen!



# Reparaturen

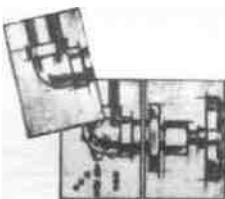
Es gibt zwei Wege, um ein undichtes Rohrstück zu reparieren (die beide jeweils als voller Zug gelten):

- Der Spieler kann ein einwandfreies (dichtes) Rohrstück **auf** das undichte Rohrstück legen.  
Das geht aber nur, wenn beide Rohrstücke die gleiche Form haben.
- Der Spieler kann einen seiner Schraubenschlüssel auf das defekte Rohrstück legen; damit gilt das Rohr als repariert.  
Der Schraubenschlüssel verbleibt an dieser Stelle. Hat ein Spieler einen Schraubenschlüssel gelegt, so darf er keine neue Karte aufnehmen, da er ja noch 5 Karten hat.

Kann ein Spieler das defekte Rohrstück in seiner Leitung nicht reparieren, so darf er in dieser Zeit an seiner Leitung nicht weiterbauen. **Dies** darf er erst, wenn er das defekte Rohrstück abgedichtet hat. Der Spieler kann aber andere Schritte unternehmen **Z.B.** eine Karte ablegen oder andere Spieler mit einem undichten Rohrstück „beglücken“

**Eine** Ausnahme:

Ein Spieler kann an **ein** Ende eines **undichten T-Rohrs** einen einwandfreien (dichten) Verschluss anlegen, bevor das undichte Rohrstück selbst repariert wird.



# T-Rohre und Verschlußstücke

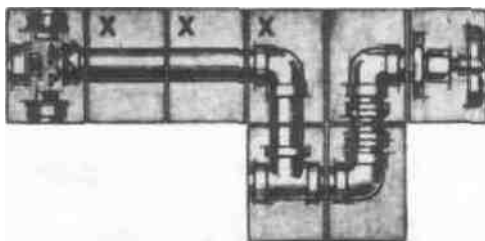
Ein T-Rohr in einer Leitung eröffnet dem Wasser zwei Richtungen, in die es fließen kann. Dies ist eigentlich nicht erlaubt, also muß ein Ende des T-Rohrs verschlossen werden.

Man benutzt dazu eine Verschlußkarte. Jede Verschlußkarte zeigt vier Verschlüsse.

Es ist ratsam, ein Ende des T-Rohrs möglichst schnell zu verschließen; auf jeden Fall, bevor man an dem anderen offenen Ende des T-Rohrs weiterbaut.

Denn - wie die Abbildung zeigt, könnte folgende Situation eintreten:

Ein Spieler hat ein defektes Endstück angelegt. Der Schaden verdoppelt sich, da einmal das defekte Endstück repariert werden muß und trotzdem dieser Leitungsteil (die mit „X“ markierten Rohrkarten) in der Endabrechnung nicht mitzählt: Das Wasser darin kann nicht fließen!



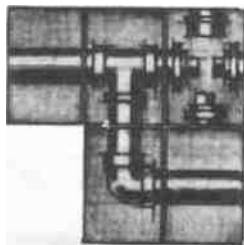
Generell können Verschlußkarten nur eingesetzt werden, wenn dem Wasser noch eine Fließmöglichkeit verbleibt (ein offener Rohranschluß).

## **Ein Spiel-Tip:**

*Verschlußkarten zählen bei der Endabrechnung nicht mit (wenn das Minimum an gelegten Karten erreicht werden muß, um das Spiel zu gewinnen). Da ein T-Rohr die Verwendung einer Karte erfordert, die nicht mitzählt, ist es grundsätzlich besser, T-Rohre nicht in der eigenen Leitung zu verwenden. Ein undichtes T-Rohr dagegen ist das Schlimmste, was Sie einem anderen Mitspieler antun können.*

Verschlußkarten können so angelegt werden, daß nur ein Verschluß in Aktion ist oder mehrere. Alle benutzten Verschlüsse einer Karte müssen einwandfrei sein; entweder sie sind dicht, oder, wenn nicht, müssen sie repariert werden.

Ein Schraubenschlüssel auf einer Verschlußkarte repariert alle undichten Stellen ohne zeitliche Begrenzung.



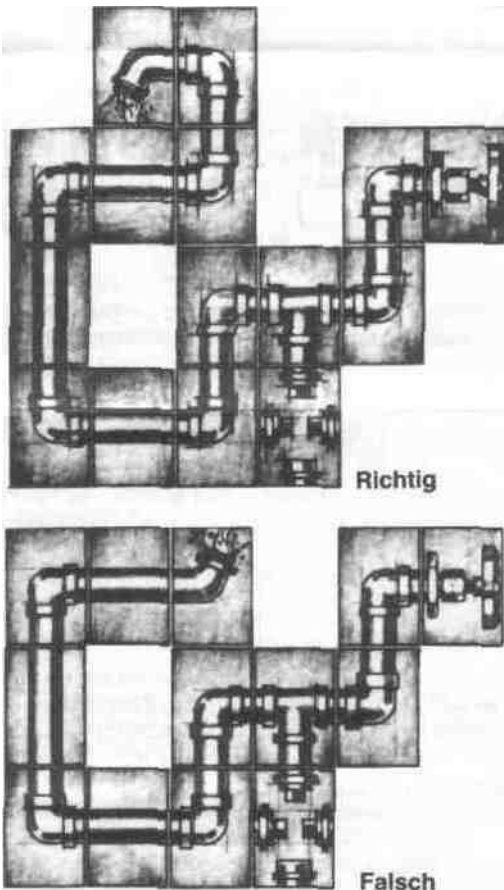
**Richtig**

# Ende des Spiels-

Hat die Rohrleitung eines Spielers die für den Sieg erforderliche **Länge** (Anzahl der Karten) erreicht, so kann der Spieler, noch in derselben Runde, sein Ablaufrohr anlegen - und gewinnt das Spiel.

Wichtig ist dabei, daß das Ablaufrohr so angelegt werden muß, daß das Wasser nach unten abfließen kann - vom Ventil aus gesehen.

Und natürlich - die Rohrleitung muß dicht **sein**.



## Endabrechnung

Bei der Endabrechnung zählen nicht mit:

- Ventilkarte, Ablaufrohr
- Verschlusskarten
- **Alte Teile** der Rohrleitung, in denen das Wasser nicht fließen kann.

## Varianten

„Leg das Rohr“ bietet, wie kaum ein anderes Spiel, die Möglichkeit, mit den Spielregeln zu experimentieren. Versuchen Sie selbst einmal, das Spiel zu verändern.

Vielleicht fangen Sie damit an:

- Jeder Spieler darf in einer Runde zwei Karten ausspielen - und dementsprechend zwei neue Karten aufnehmen.
- Teilen Sie zu Beginn des Spiels die Ablaufrohre nicht aus. Gewinnen kann nur der, der eine solche Karte zieht.
- Führen Sie ein Wertungssystem mit Punkten ein. Für jede gültige Karte der Leitung gibt es einen Punkt. Wer zuerst Schluß macht, erhält zu den Punkten noch eine Prämie.
- Im Prinzip ist es möglich, die Leitung eines Spielers so zu führen, daß sie sich selbst blockiert (der Platz reicht nicht mehr aus, um die Rohrleitung weiterzuführen). Wenn die Leitung eines Spielers blockiert ist, kann der Spieler nicht mehr gewinnen (an seiner Leitung weiterbauen), bleibt aber im Spiel. Man sollte vor dem Spiel klären, ob man diese listige Variante zuläßt oder nicht.