

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Leg' das Rohr – T'as un tuyau ?

Le jeu de plombier le plus gai de tous les temps

Un jeu de cartes Parker pour toute la famille - Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Description rapide du jeu

Chaque joueur doit construire sa propre conduite d'eau. Cette conduite doit avoir une longueur minimum et elle ne doit pas être défectueuse ; c'est-à-dire que les tubes ou pièces qui fuient doivent être réparés. Chaque joueur reçoit pour commencer cinq cartes, ainsi qu'une pièce de début (tête de robinet) et une de fin de conduite (bec de robinet).

Chaque joueur peut faire l'une des actions suivantes, à son tour de jeu :

- Il peut allonger sa propre conduite avec un tube en bon état.
- Il peut installer un tube défectueux (qui fuit) sur la conduite d'eau d'un autre joueur (celui-ci devra réparer avant de continuer à construire sa conduite).
- Il peut jeter une carte qui ne lui sert pas.
- Il peut réparer un tuyau défectueux de sa propre conduite d'eau.

A la fin de son tour, chaque joueur complète sa main pour avoir à nouveau 5 cartes. Le gagnant est celui qui finit le premier une conduite en bon état d'une longueur conforme aux prescriptions de la règle.

Contenu

Le jeu se compose de 110 cartes de tube et de 10 clés à molette.

On distingue :

- Les tubes de cuivre qui ne deviennent jamais poreux et qui ne peuvent pas non plus être endommagés.
 - Les tuyaux de plomb en bon état mais qui peuvent devenir poreux ou endommagés.
 - Les tuyaux de plomb qui fuient déjà
- Les cartes de tubes présentent cinq formes différentes : deux types de lignes droites, deux types de coudes, une pièce en forme de T. D'autres cartes contiennent 4 bouchons en plus ou moins bon état. Enfin, des cartes contiennent les têtes et becs de robinet qui sont le début et la fin de la conduite.

But du jeu

Chaque joueur doit construire sa propre conduite grâce à laquelle l'eau de la tête de robinet pourra couler jusqu'au bec de robinet. Cette conduite ne doit pas avoir de fuites ; certes, la conduite peut contenir des tuyaux défectueux – mais qui devront être réparés. La conduite d'eau du vainqueur doit être d'une longueur minimum déterminée. Cette longueur est fixée par le nombre de joueurs.

- Pour 2 joueurs, la longueur minimum est de 15 cartes.
- Pour 3 joueurs, la longueur minimum est de 12 cartes.
- Pour 4 joueurs, la longueur minimum est de 10 cartes.
- Pour 5 joueurs, la longueur minimum est de 8 cartes.

Les pièces de début et fin (tête et bec de robinet) ne sont pas comptées dans cette longueur. Le vainqueur

est le premier joueur qui termine une conduite conforme à cette longueur.

Préparation

On sort du jeu les têtes et becs de robinet. Le reste des cartes est mélangé et chaque joueur reçoit cinq cartes faces cachées. Le reste des cartes est placé en pile au milieu de la table (prévoir une surface assez grande pour jouer).

Chaque joueur reçoit :

- 5 cartes de tube
- 1 carte de tête de robinet
- 1 carte de bec de robinet
- 2 clés à molette

Chaque joueur pose d'abord sa tête de robinet devant lui, verticalement et pas horizontalement ! La carte doit être placée à la droite du joueur, et orientée de telle sorte que les cartes suivantes soient posées à gauche. On détermine un premier joueur, puis les autres joueurs suivent dans le sens horaire.

Conseil : il est recommandé de jouer autant de manches que de joueurs, pour que chaque joueur ait une fois l'avantage d'être le premier joueur.

Déroulement de la partie

Chaque joueur à son tour de jeu, doit réaliser l'une des quatre actions suivantes :

- Le joueur peut avancer la construction de **sa propre conduite d'eau** en ajoutant un tuyau en **bon état**. Ce tuyau peut être en plomb ou en cuivre.
- Le joueur peut **ajouter un tube défectueux** (qui fuit) à la **conduite d'un adversaire** – soit à l'extrémité de sa conduite, soit sur une carte de celle-ci. (Voir plus loin les détails, au chapitre "Tuyaux qui fuient"). Un joueur ne peut poser un tuyau défectueux dans sa propre conduite, ni un tuyau en bon état dans la conduite d'un autre joueur.
- Le joueur peut **défausser une carte** de sa main – face visible, avec l'image en haut. Le joueur peut ainsi essayer d'échanger des cartes inutiles contre d'autres plus utiles.
- Le joueur doit **réparer sa conduite**, si elle fuit, c'est-à-dire, si un autre joueur a installé entre-temps un tuyau défectueux.

La réparation doit être exécutée en priorité, avant de prolonger l'installation. Un tuyau défectueux se répare en posant dessus une clé à molette, ou en la remplaçant par un tuyau en bon état de même forme.

Les détails de la réparation sont donnés au chapitre "réparations".

Après avoir joué, le joueur complète sa main, au cas où il aurait joué une carte, pour avoir à nouveau 5 cartes en main. C'est alors au tour du joueur suivant..

Comment disposer les cartes

Les cartes doivent toujours être posées verticalement. Les cartes doivent être posées de telle sorte que les tuyaux soient reliés et que l'eau puisse passer.

Il n'est pas autorisé de fermer une conduite qui deviendrait sans issue. Une possibilité de sortie doit toujours exister qui permette de terminer la conduite et de placer le bec de robinet.

Les cartes une fois posées ne peuvent pas être déplacées ni être reprises.

De même, une clé à molette une fois posée ne peut plus être déplacée.

Tuyaux qui fuient

A son tour, un joueur peut installer un tuyau qui fuit dans la conduite d'un autre joueur. Il a pour cela deux possibilités :

- Il peut **ajouter** le tuyau qui fuit **au bout de la conduite**.
- Il peut **poser** le tuyau qui fuit **sur la dernière carte** de la conduite. Ceci n'est possible que si la pièce qui fuit est de même forme que le tuyau recouvert, et que si ce tuyau est en plomb. La pose de pièces défectueuses sur les tubes en cuivre n'est pas autorisée. Les tubes de cuivre ne peuvent pas fuir.

Important :

Un seul tuyau qui fuit peut être posé dans la conduite d'un joueur.

Ce n'est que lorsque le joueur aura réparé sa fuite que les autres joueurs pourront à nouveau lui poser des tuyaux percés.

Lorsqu'un tuyau qui fuyait a été réparé, il ne peut se percer à nouveau ; il est donc interdit de remettre un tuyau percé sur une réparation.

Tant qu'un joueur n'a pas réparé un tuyau qui fuit, les autres joueurs ne peuvent pas lui poser de nouvelles fuites !

Réparations

Il y a deux façons de réparer un tuyau qui fuit. Elles sont toutes deux considérées comme une action :

- Le joueur peut **poser un tuyau en bon état** sur le tuyau percé. Ceci n'est possible que si les deux tuyaux sont de même forme.
- Le joueur peut **poser l'une de ses clés à molettes** sur le tuyau défectueux ; on considère alors que le tuyau est réparé. La clé à molette reste sur la carte. Le joueur ne tire aucune nouvelle carte, puisque il a encore 5 cartes en main.

Si un joueur ne peut pas réparer la pièce défectueuse de sa conduite, il ne peut pas continuer à agrandir sa conduite. Il ne pourra prolonger sa conduite qu'après avoir réparé la fuite.

Cependant le joueur peut entreprendre d'autres actions. Par exemple, défausser une carte, ou embellir la conduite d'un autre joueur avec un tuyau qui fuit.

Exception :

Un joueur peut placer un bouchon en bon état à une des extrémités d'un tube en T qui fuit, alors même que ce T n'est pas encore réparé.

Tubes en T et bouchons

Un tube en T dans une conduite offre à l'eau deux directions dans lesquelles elle peut couler. La conduite ne sera considérée comme terminée que quand tous les chemins seront bouchés.

On utilise pour cela une carte de bouchons. Chaque carte de bouchons comporte quatre bouchons. Il est conseillé de fermer le plus vite possible une des extrémités du tube en T ; en tout cas avant de trop

avancer la construction du tuyau à l'autre embranchement. En effet, la situation visible sur l'illustration ci-dessous peut arriver :

Un joueur a mis un bouchon défectueux. Le préjudice est double, puisque il faut d'abord réparer ce bouchon défectueux, alors que cette partie de conduite ne sera pas prise en compte pour la fin de partie.

Rappelons que les cartes de bouchons ne peuvent être employées que s'il existe encore une possibilité de terminer la conduite d'eau.

Conseil

Les bouchons ne comptent pas au pour le décompte de la longueur minimale imposée. Puisque un tube en T demande la pose d'une carte qui ne compte pas, il est mieux joué de ne pas en poser dans sa propre conduite. Au contraire, poser un tube en T qui fuit à un adversaire est un des plus mauvais coups que vous puissiez lui faire.

Les bouchons peuvent être posés, qu'ils soient tous reliés à la conduite ou non. Tous les bouchons utilisés d'une carte doivent être en bon état, ou sinon, ils doivent être réparés.

Une clé à molette sur une carte de bouchons répare tous les bouchons de cette carte, et ce sans restriction de temps.

Fin de la partie

Si la conduite d'un joueur a atteint la longueur nécessaire à la victoire, ce joueur peut poser, dans le même tour, son bec de robinet - et gagner ainsi la partie.

Important : le bec de robinet doit être posé de telle sorte que l'eau puisse s'écouler vers le bas, vu du côté du joueur. Naturellement, l'installation complète doit être en bon état.

Compte final

Lors du décompte final, on ne retient pas :

- La tête et le bec de robinet
- Les bouchons
- Tous les tuyaux dans lesquels l'eau ne peut pas couler.

Variantes

"T'as un tuyau ?" offre, comme aucun autre jeu, la possibilité d'expérimenter d'autres règles de jeu. Essayez vous-mêmes une fois de changer le jeu.

Peut-être, commencerez-vous par cela :

- Chaque joueur peut jouer deux cartes par tour - et en conséquence tirer deux nouvelles cartes.
- Ne distribuez pas au début du jeu les becs de robinet. Pour gagner, il faudra en tirer un.
- Introduisez un système d'estimation avec des points. Pour chaque carte valable de la conduite, on gagne un point. Celui qui termine le premier reçoit une prime supplémentaire.
- Dans le principe, il est possible de diriger la conduite d'un joueur pour qu'elle se bloque (la place ne suffit plus pour terminer la conduite). Si la conduite d'un joueur est bloquée, le joueur ne peut plus gagner. Il reste cependant dans le jeu.

Les joueurs doivent convenir avant le début de la partie quelles variantes ils adoptent.