

# Lange Leitung

Auteur: onbekend

Uitgegeven door Winning Moves

Kaartspel, waarbij je een niet lekkende waterleiding moet leggen (2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door [Rob & Det](#) (Meppel, Nederland).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

---

## Waar het om gaat

Door het aanleggen van kaarten met verschillende stukken leidingen, probeert iedereen zijn eigen waterleiding samen te stellen - met waterkraan en uitstroom en natuurlijk zonder lekkages. Dat is makkelijker gezegd dan gedaan, want de leiding moet eerst een minimaal aantal kaarten lang zijn. De kaarten passen natuurlijk niet altijd gelijk en ook de medespelers zitten dwars, als ze een lek veroorzaken of het verkeerde eind van een T-stuk afsluiten. Of de tafel is niet groot genoeg. Soms helpt in ieder geval nog een vakman in de vorm van een loodgieterfiche.

Maar ooit lukt het iemand: het juiste aantal leidingstukken, alles is waterdicht en de waterkraan en de uitstroom zitten ook op de juiste plaats. En dan, water loop!

## Inhoud

- 88 speelkaarten
- 8 loodgieterfiches

## De kaarten

Op de 88 kaarten zijn vier waterkranen en vier uitstromen afgebeeld, evenals een groot aantal verschillende leidingstukken, inclusief T-stukken en afsluitkappen. Er zijn leidingen van koper (rood) en van lood (grijs).

Sommige loden leidingen zijn al lek en ook loden leidingen die intact zijn, kunnen in het spel door een lekke leidingkaart, die erover heen wordt gelegd, beschadigd worden. Koperleidingen hierentegen zijn en blijven altijd dicht, hierop kan dus geen lekke leiding worden gelegd.

## Speeldoel

Iedere speler probeert als eerste met zijn kaarten een complete en dichte waterleiding voor zich neer te leggen, beginnend met een waterkraan en eindigend met een uitstroom. Telkens naar aantal spelers moet de leiding minstens:

- 15 kaarten bij twee spelers, of
- 12 kaarten bij drie spelers, of
- 10 kaarten bij vier spelers

lang zijn - waterkraan, uitstroom en dode einden van een T-stuk, niet meegeteld.

## **Vorbereidingen**

De waterkraan- en uitstroomkaarten worden uit het spel gesorteerd en hiervan wordt er aan iedere speler één uitgedeeld. De niet gebruikte kaarten worden opzij weg gelegd. Bovendien krijgt iedere speler twee loodgieterfiches. De spelers leggen nu hun waterkraankaart rechts bovenaan voor zich neer. Dat is het begin van de leiding, die iedereen dan van rechts naar links uitbreidt. De uitstroomkaart wordt in eerste instantie nog opzij gelegd en wordt pas aan het einde gespeeld, om te winnen.

De kaarten worden geschud en er worden er vijf aan iedere speler uitgedeeld. De rest komt als afnamestapel dicht in het midden. De spelers nemen hun kaarten op en de jongste begint.

## **Speelverloop**

Iedere speler neemt voor het uitspelen als eerste een kaart van de afnamestapel. Dan heeft hij drie mogelijkheden om één van zijn kaarten te spelen:

1. hij kan een "goede" kaart (dus een dichte loden of koperen leiding) aan zijn waterleiding aanleggen (in de eerste ronde alleen aan de waterkraan);
2. hij kan een "lekke" leiding in de waterleiding van een medespeler inbouwen (in de eerste ronde wederom alleen aan een waterkraan);
3. hij kan een niet geschikte kaart open naast de afnamestapel leggen.

Per beurt wordt altijd slechts één kaart afgelegd en aan het einde van de beurt moet iedereen weer vijf kaarten in de hand hebben.

## **Aanlegregels**

Alle kaarten worden rechtop/verticaal aangelegd. De leidingeinden moeten daarbij precies aan elkaar passen (zie plaatjes blz. 5).

De kaarten kunnen willekeurig worden gedraaid, zolang ze maar rechtop worden aangelegd. Eenmaal aangelegd, mogen ze niet meer worden veranderd.

Een kaart mag na een T-stuk niet zo worden gelegd dat ze de leiding in zichzelf terugvoert en daarmee blokkeert. Tot aan de laatste kaart (uitstroom) moet een aanlegmogelijkheid open blijven (zie plaatjes blz. 5 en blz. 6).

De leiding mag niet over een leiding van een andere speler of over de tafelrand heen worden gelegd. Er moet dus op een voldoende groot vlak worden gespeeld.

## **Lekke leidingen**

Om bij zijn medespelers de voortgang van het werken te verstoren, kan men daar een lekke leiding aanleggen. Zo'n kaart mag alleen aan of op de laatst gepeelde kaart van een tegenstander worden gelegd. Legt men hem op de kaart van de tegenstander, dan moet het precies dezelfde vorm hebben als het al liggende

leidingstuk. Legt men aan de laatste kaart aan, dan kan het leidingstuk iedere willekeurige vorm hebben, zolang hij maar overeenkomt met de aanlegregels (zie plaatje blz. 6).

Nogmaals: op een koperleiding mag geen lekke loden leiding worden gelegd. In een waterleiding mag niet meer dan één leiding lek zijn. Is die eenmaal gerepareerd, dan kan datzelfde leidingstuk niet nogmaals lek worden gemaakt (dus er kan een derde kaart op worden gelegd).

"Goede" leidingen mogen bij de medespelers niet worden aangelegd.

## **Reparaties**

Voordat men aan zijn leiding weer een "goede" kaart mag aanleggen, moet een lek leidingstuk eerst worden gerepareerd. Uitzondering: men mag een dichte afsluitkap aan een lek

T-stuk aanleggen, voordat men hem zelf repareert.

Er zijn twee mogelijkheden voor reparatie:

1. men kan een dicht leidingstuk in dezelfde vorm over het lekke leidingstuk heen leggen;
2. men kan één van zijn loodgieterfiches op het lekke leidingstuk leggen. Deze mag later niet door een kaart worden omgeruild. Wie een loodgieterfiche speelt, mag in dezelfde beurt geen kaart meer aanleggen, maar moet er wel één op de aflegstapel leggen.

(Zie plaatjes blz. 7).

## **T-stukken en afsluitkappen**

Een T-stuk deelt de leiding en laat het water in twee richtingen vloeien. Eén van beide einden moet daarom eerst met een afsluitkap worden gedicht, voordat men zijn uitstroom aan het einde van zijn leiding kan plaatsen en zo kan winnen. Het is altijd goed om een "goed"

T-stuk in de hand te houden, om een door een tegenstander aangelegd lek T-stuk meteen te kunnen repareren.

Een afsluitkap mag alleen worden gespeeld als zich een T-stuk met twee open einden in de leiding bevindt. Op iedere kaart met afsluitkappen zijn er vier afgebeeld. Het beste kan men er zo snel mogelijk één van gebruiken, om een nog open einde van een T-stuk in zijn leiding af te dichten, voordat een tegenstander dat aan het langere eind doet en daarmee het aantal kaarten dat geteld wordt, drastisch reduceert (zoals in de afbeelding op blz. 8).

Van de vier afsluitkappen op een kaart, telt alleen de gebruikte, de andere drie worden eenvoudigweg genegeerd. Daarom moet, als bijvoorbeeld een lekke kap op een T-stuk zit, alleen deze ene worden gerepareerd en niet alle lekke kappen op de kaart.

De lekke kap hoeft niet gerepareerd te worden, omdat ze niet wordt gebruikt (zie plaatje blz. 9).

De lekke kap moet hier wel worden gerepareerd, omdat zij wordt ingezet voor het afsluiten van het tweede T-stuk (zie plaatje blz. 9).

## Het winnen van het spel

De spelers leggen net zo lang om de beurt hun kaarten aan of af, totdat één van hen het minimum aantal kaarten met leidingstukken doorgaand aan zijn waterkraan heeft aangesloten en dan de uitstroom kan aansluiten.

Door dode einden aan T-stukken en afsluitkapkaarten kunnen vaak meer dan het minimum aantal kaarten in een leiding zijn gelegd. De uitstroomkaart mag altijd pas aan het minimum aantal doorgaande leidingstukken worden aangelegd. De uitstroom moet altijd naar onderen en weg van de waterkraan wijzen, anders mag hij niet worden aangelegd (zie plaatjes blz. 10: het linkse plaatje is fout en het rechtse plaatje is goed).

De speler die als eerste zijn leiding met de uitstroom voltooid heeft, wint het spel.



[piet.notebaert@pandora.be](mailto:piet.notebaert@pandora.be)

Date Last Modified: 30-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief