

PIPE - spielregeln

aufgabenstellung

Die aufgabe des spiels ist, von einer quelle bis zu einem ziel eine wasserleitung zu bauen. Dazu werden in zufälliger folge verschiedenartige rohre zur verfügung gestellt, aus denen die leitung gebaut werden muss. Abhängig davon, wieviel rohre und sonstige bauteile das wasser durchfließt, erhält man unterschiedlich viele punkte. Bei dem spiel gibt es sieben level, d.h. schwierigungsgrade. Die leitung sollte möglichst lang, verwickelt und verzweigt sein, weil man dadurch viele punkte sammeln kann und so zu einem höheren level des spiels gelangen kann.

Während man die leitung baut, beginnt irgendwann das wasser zu fließen. Jetzt muss man sich beeilen, mit der leitung ans ziel zu kommen, bzw. bei höheren levels des spiels alle offenen stränge der leitung irgendwie zu schließen, sonst gibt es eine überschwemmung.

Bei level 1 bis 4 besteht ein spiel aus einer runde, bei level 5 bis 7 dagegen aus mehreren runden.

bauteile

feste bauteile

quellen, ziele, hindernisse

Bei beginn eines spiels / einer runde gibt es im spielfeld (der bereich, in dem man die leitung baut) eine wuelle und ein ziel an einem zufälligen platz; die quelle ist bereits mit wasser gefüllt. Die hier gezeigten quellen und ziele gibt es auch seitenverkehrt bzw. auf dem kopf stehend. Ab level 5 gibt es im spielfeld auch hindernisse.



pumpen

Abgesehen von level 1 und 3 werden im spielfeld in zufälliger anordnung vier pumpen verteilt. Wenn es gelingt, das wasser durch eine Pumpe zu leiten, gibt das zusatzpunkte, außerdem wird das wasser bei einer Pumpe für einige takte gestoppt, d.h. man kann etwas weniger hastig an der leitung basteln.



bewegliche bauteile

Das sind bauteile, mit denen man die leitung baut und die man an beliebiger stelle im spielfeld setzen kann. Allerdings, wenn so ein bauteil einmal sitzt, kann man es zwar durch ein anderes ersetzen, verschieben kann man es nicht mehr, so beweglich sind die bauteile dann doch nicht.

einfache rohre

Es gibt rohre für waagrechte und senkrechte strecken und rohrkrümmer in alle notwendigen richtungen.



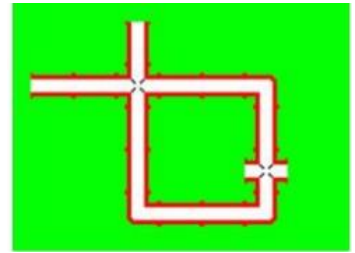
spezielle bauteile

Die speziellen bauteile werden nachstehend erklärt.



rohrkreuz

Das ist ein spezielles rohr, für dessen verwendung es zusätzliche punkte gibt. In einem rohrkreuz kann das wasser waagrecht und/oder senkrecht fließen, um die ecke kann es nicht. Man muss sich das als eine art brücke vorstellen, die eine leitung über eine andere führt. Mit einem rohrkreuz kann man in eine leitung eine schleife bauen, dafür gibt es extrapunkte. Man kann ein rohrkreuz auch wie ein normales rohr verwenden, dann wird es eben nur in einer richtung von wasser durchflossen.

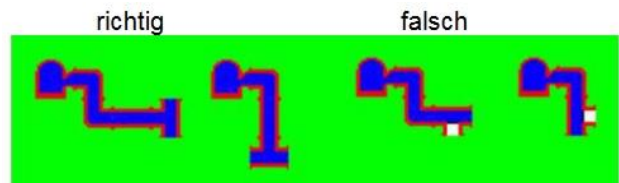


verzweigungen

Wie der name schon sagt, wird damit eine leitung in zwei leitungen aufgeteilt, aber nur wenn das wasser von der richtigen seite in die verzweigung fließt, d.h. es kommt von einer seite und kann sich nach rechts und links bzw. nach oben und unten verteilen.

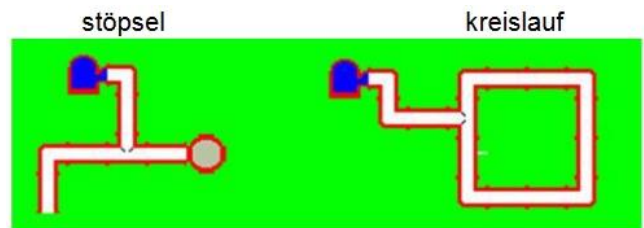
Rauscht das wasser dagegen gerade durch eine

verzweigung, bringt das wenig, denn um die ecke geht nichts. Es gibt vier verzweigungen, damit kann man bis zu fünf leitungsstränge bauen. Das gibt nicht nur zusatzpunkte, das wasser fließt dadurch auch langsamer, weil es bei jedem takt abwechselnd nur in einem strang um einen schritt weiter fließt.



kreislauf, stöpsel

Man kann zwar fünf leitungsstränge konstruieren, aber nur einen zum ziel führen. Die anderen muss man entweder mit einem stöpsel verschließen oder zu einem kreislauf zusammenführen; dabei kann ein kreislauf sehr viel komplexer als hier gezeigt gestaltet werden. Da sind der fantasie kaum grenzen gesetzt.



spielen

spiel einleiten

anmelden

Nach dem start von PIPE kann man entweder erst die **REGELN** lesen, was Sie ja gerade tun oder sich sofort bei PIPE mit einem beliebigen namen **ANMELDEN**. Diese anmeldung hat einen kleinen vorteil, man kann die in einem spiel gesammelten punkte und den höchsten erreichten level unter dem namen speichern und bei einer späteren anmeldung wieder darauf zugreifen. Mehr steckt nicht dahinter, d.h. so etwas wie ein nutzerprofil oder ähnliche gemeinheiten werden von PIPE nicht praktiziert. Man kann den namen auch nicht durch ein kennwort schützen, d.h. ein anderer benutzer kann zufällig den gleichen namen wählen; namen wie Müller, Meier oder Test sind nicht sehr sinnvoll. Weil nicht mehr dahinter steckt, kann man auf die anmeldung auch verzichten, man spielt dann als benutzer **noname** und es wird nichts gespeichert. Den button **WEITER** muss man trotzdem betätigen, sonst geht das spiel nicht weiter.

level wählen

Nach der anmeldung geht man mit **LEVEL wählen** zur auswahl eines levels. Zum thema level gibt es weiter unten noch einige informationen. Die auswahl eines levels beschließt man mit **SPIELEN** und es geht los.

spiel vorbereiten

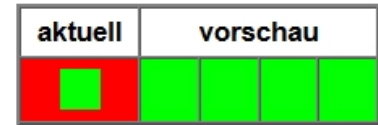
So ganz stimmt das nicht mit dem "losgehen", man bekommt nämlich jetzt zunächst das leere spielfeld mit einigem drum und dran (siehe nächste seite) und die auswahl **VORBEREITEN (spiel / runde)** gezeigt. Diese auswahl muss man treffen, dann geht es wirklich los, d.h. im spielfeld werden quelle und ziel und bei einem level größer 1 pumpen und ggf. auch hindernisse angezeigt und man kann jetzt endlich mit dem basteln der leitung beginnen.

ablauf des spiels

Neben dem eigentlichen spielfeld werden noch einige andere elemente gezeigt, die für das spiel benötigt werden.

vorschau und aktuelles rohr

Die ersten vier zur verfügung stehenden bauteile werden in der vorschau angezeigt. Durch anklicken eines bauteils in der vorschau wird dieses bauteil aus der vorschau geholt und als aktuell angezeigt, in die vorschau wird ein weiteres bauteil nachgezogen. Welche bauteile nachgezogen werden, kann nicht beeinflusst werden, das ist völlig zufällig.



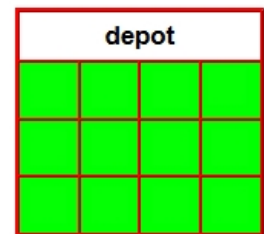
Es ist möglich, ein bauteil aus der vorschau zu holen, obwohl schon ein aktuelles angezeigt wird; das angezeigte bauteil geht verloren und es gibt einen kleinen punkteabzug!

die leitung bauen

Ein klick in das spielfeld bringt das aktuelle bauteil an diese stelle, falls diese frei ist. Eine bereits mit einem bauteil belegte stelle kann mit einem doppelklick "überschrieben" werden (das gibt wieder minuspunkte). Quelle, ziel, pumpen und hindernisse können nicht überschrieben werden, aber bei einem doppelklick darauf, geht das aktuelle bauteil verloren (auch das gibt minuspunkte!)

das depot

Man kann das aktuelle bauteil auch im depot ablegen, dazu muss man dort einfach einen freien platz anklicken. Versucht man das bauteil im depot auf einen belegten platz zu bringen, erhält man eine warnung. Besteht man auf dem ablegen, geht das schon abgelegte bauteil verloren (natürlich gibt das minuspunkte). Aus dem depot holt man ein bauteil indem man es anklickt; es wird dann zum aktuellen bauteil. Das geht aber nur, wenn gerade kein aktuelles bauteil angezeigt wird, d.h. wenn man das letzte aktuelle bauteil verbaut hat.



Es kann sehr sinnvoll sein, im depot einige (möglichst unterschiedliche) rohre abzulegen, denn besonders während das wasser fließt, braucht man vielleicht gerade ein bestimmtes bauteil und es wird einfach nicht schnell genug zur auswahl angeboten

ein kleiner tip

Stöpsel und die vier verzweigungen sollte man nicht sofort verbauen, wenn sie angeboten werden, sondern erst, wenn man mit dem leitungsbau zu den pumpen und zum ziel schon einigermaßen vorangekommen ist.

punkte

In der anzeige punkte wird fortlaufend der aktuelle punktstand angezeigt, sehr aussagekräftig ist das nicht, denn abgerechnet wird erst am ende des spiels.

vorgabe	10
punkte	130

das verflixte wasser

vorgabe

Am beginn einer spielrunde wird als vorgabe 25 angezeigt, d.h. man kann 25 bauteile ins spielfeld bringen, ohne dass etwas besonderes geschieht, nur diese anzeige wird jeweils um eins vermindert. Sobald die anzeige auf null steht, beginnt das wasser ab der quelle durch die leitung zu fließen. Während das wasser fließt, kann man an der leitung weiter bauen. Erreicht das wasser einepumpe oder eine verzweigung, wird das wasser gestoppt und in der vorgabe wird ein vom level abhängiger wert angezeigt. Jetzt kann man in ruhe bauteile an die leitung anfügen, bis die vorgabe wieder erschöpft ist, dann wird es wieder hektisch. Übrigens: wenn das wasser gestoppt ist, kann man durchaus eine denkpause einlegen, solange die vorgabe durch den einbau weiterer bauteile nicht erschöpft ist, bleibt das wasser gestoppt.

ende des spiels / einer runde

Ein spiel / eine runde endet, wenn das wasser die gesamte leitung gefüllt hat oder aus einem offenen leitungsstrang ins spielfeld fließt und dadurch eine überschwemmung verursacht. Der endgültige punktstand wird berechnet und angezeigt: für jedes vom wasser durchflossene rohr gibt es wenigstens 20 punkte, je nach bauteil auch mehr. Wenn das wasser das ziel erreicht, gibt es eine prämie von 500 punkten, für eine angerichtete überschwemmung werden 500 punkte abgezogen.

Wenn man mit dem bau der leitung fertig ist, kann man das ende mit der auswahl **BEENDEN spiel / runde** et-muss man AUSWERTEN was beschleunigen, d.h. das wasser füllt jetzt sehr schnell die leitung. Natürlich sollte man vorher einen strang der leitung zum ziel geführt haben und alle anderen stränge mit einem stöpsel oder durch eine ringführung geschlossen haben, denn stoppen kann man das wasser jetzt nicht mehr und fehlende bauteile kann man nicht mehr anfügen.

auswertung

Wenn das spiel zu ende ist, muss man **AUSWERTEN** anklicken, damit man langsam zum ende kommt. Bei der auswertung erhält man eine kurze bewertung des spiels und die mitteilung, ob man zum nächsten level aufsteigt oder ob man herabgestuft wird.

fortsetzung

Zur fortsetzung hat man folgende auswahlen

- WEITER spielen** man spielt eine weitere runde oder ein weiteres spiel
- NEUE anmeldung** man möchte neu beginnen, also anmelden, level wählen usw.
- ABBRECHEN** man hat genug vom spiel

Wenn man **NEUE anmeldung** oder **ABBRECHEN** gewählt hat, werden jetzt die zehn besten ergebnisse die man aktuell erzielt hat, angezeigt, dann kann man endlich wirklich abrechen oder zu einer neuen anmeldung gehen. Hat man sich mit einem namen angemeldet, werden die gespeicherten ergebnisse mit den neuen ergebnissen aktualisiert und zusammen mit dem höchsten erreichten level angezeigt. Mit dem button **UPDATE** wird alles gespeichert. Dann kann man endlich abrechen oder sich neu anmelden.

level

Das spiel hat sieben level mit aufsteigendem schwierigkeitsgrad. Beim start des programms muss man wählen, mit welchem level man spielen will. Erreicht man eine bestimmte punktezahl, wird der level erhöht oder aber man wird herabgestuft. Spielt man nun weiter, spielt man ohne wahlmöglichkeit mit diesem level.

Wenn man sich mit einem namen anmeldet und es ist unter diesem namen bereits ein level gespeichert, erhält man diesen level. Unter einen einmal gespeicherten level wird man nie mehr herabgestuft.

besonderheiten

- Bei **level 5** besteht ein spiel aus maximal vier runden; dabei muss man zwei runden mit 6.000 punkten oder mehr abschließen um zum level 6 aufzusteigen.
- Bei **level 6** besteht ein spiel aus maximal vier runden; dabei muss man zwei runden mit 7.000 punkten oder mehr abschließen um zum level 7 aufzusteigen.
- Bei **level 7** besteht ein spiel aus einer superrunde, d.h. aus drei runden, die man nacheinander spielt. Die ergebnisse dieser drei runden werden zu einem gesamtergebnis addiert. natürlich kann man eine superrunde schon nach der ersten oder zweiten runde abrechen. Dann ist das ergebnis wahrscheinlich nicht so toll und man wird wohl herabgestuft.