

Wadi

Autor: Martyn F
Für 2 - 4 Spieler
Spieldauer: 30 - 40 Minuten

Wüstenfluß

Ägypten im Altertum. Wasser ist in der Wüste knapp. Die Bauern versuchen, ihre Schadufs (eine Art von Wasserpumpe) möglichst nahe am Wadi zu bauen. Ein Wadi ist ein Wüstenfluß, der nur kurze Zeit im Jahr Wasser führt. Die restliche Zeit ist das Flussbett des Wadis ausgetrocknet. In der kurzen Nässeperiode versuchen die Bauern daher, soviel Wasser wie möglich in ihre Wasserbehälter zu pumpen. Am liebsten pumpen sie das Wasser auf fruchtbares Land, weil es dort die größte Ernte gibt.

Vorbereitung

1. Der Spielplan besteht aus Land- und Wadikärtchen und wird so aufgebaut, wie hier neben abgebildet.
2. Die angegebene Anzahl Wasserscheiben auf die Anfangspunkte des Wadis legen.
3. Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und bekommt die 7 dazugehörigen Schadufs.
4. Ein Startspieler wird ausgelost. Dieser bekommt den Talisman.

Auf der Internetseite ist eine über mehrere Runden gespielte Wadi-Partie als Beispiel dargestellt. Alle Schritte sind abgebildet.

Ziel

Die Spieler versuchen, mit ihren Schadufs möglichst viele Wasserbehälter in der Nähe des fruchtbarsten Landes mit Wasser zu füllen.

Spielablauf

Das Spiel besteht aus mehreren Runden. Es ist zu Ende, sobald der Wadi am Ende einer Runde keine Wasserscheiben mehr enthält. Dann werden die Punkte gezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Spielrunde

Eine Runde hat folgenden Ablauf:

1. Die Spieler führen reihum (im Uhrzeigersinn) ihre Spielzüge aus.
 2. Das Wasser fließt.
 3. Der nächste Spieler wird Startspieler.
- Wenn alle diese Aktionen ausgeführt sind, fängt eine neue Spielrunde an.

Spielzug - Grundregeln

Jeder Spieler ist einmal pro Runde an der Reihe. Der jeweilige Startspieler beginnt die Runde und führt seine Aktionen durch. Anschließend folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Aktionen pro Zug

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf zwei Aktionen durchführen. Er darf:

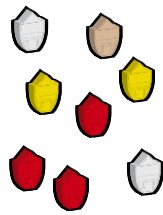
- Erst 1 Schaduf bauen und dann 1x pumpen (oder andersherum)
- **ODER** 2 Wasserscheiben pumpen

Ein Spieler darf auf eine oder beide Aktionen verzichten. Nachdem der Spieler seine Aktionen durchgeführt hat, ist der nächste Spieler am Zug.

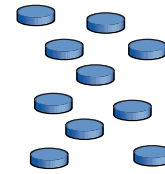
Schaduf bauen

Wenn ein Spieler einen Schaduf bauen will, darf er den Schaduf auf ein beliebiges **leeres Landkärtchen** (ohne Schaduf oder Wasserscheibe) setzen.

(Siehe auch: Weitere Regeln für Schadufs)



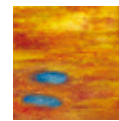
28 Schadufs in 4 verschiedenen Farben (je 7 in einer Farbe)



21 Wasserscheiben

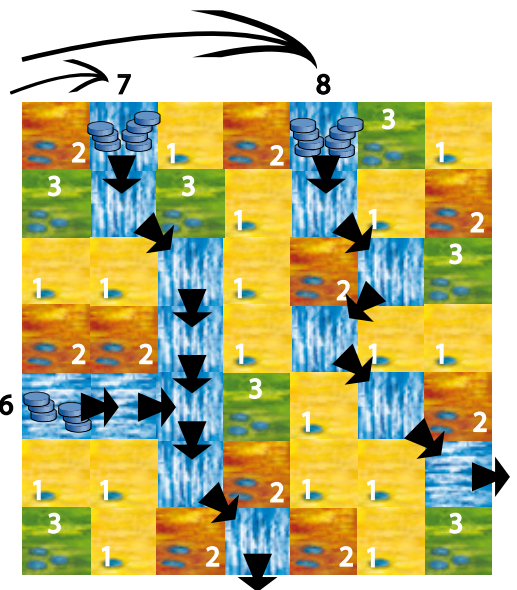


1 Talisman für den Startspieler

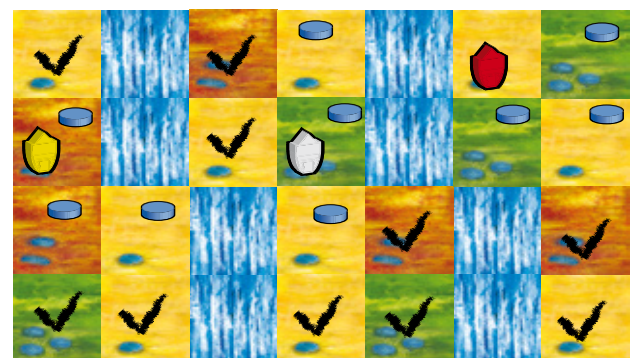


21 Landkärtchen mit 1 Wasserbehälter,
11 Landkärtchen mit 2 Wasserbehältern,
7 Landkärtchen mit 3 Wasserbehältern und
17 Wadikärtchen.

Die Anfangspunkte dieses Wadis. Die Nummer gibt die Anzahl der Wasserscheiben an, die auf den Anfangspunkt gesetzt werden müssen.



Vorbereitung - Bauen Sie das Spielbrett beim ersten Spiel wie in diesem Beispiel auf.



Schaduf bauen - Auf die Landkärtchen, die mit einem schwarzen Häkchen markiert sind, darf ein Schaduf gebaut werden.

Pumpen

Wenn ein Spieler pumpen will, kann er:

- 1 Wasserscheibe von einem Wadikärtchen auf ein Landkärtchen (ohne Wasserscheibe) pumpen
- oder 1 Wasserscheibe von einem Landkärtchen auf ein anderes Landkärtchen (ohne Wasserscheibe) pumpen.

Ein Spieler kann nur Wasserscheiben von Land- oder Wadikärtchen pumpen, die in Reichweite eines seiner Schadufs liegen. Die Wasserscheiben können nur zu einem Landkärtchen innerhalb der Reichweite des benutzten Schadufs gepumpt werden.

Reichweite eines Schadufs

Ein Wadikärtchen oder Landkärtchen befindet sich in Reichweite eines Schadufs, wenn es:

- direkt waagrecht an den Schaduf grenzt,
- direkt senkrecht an den Schaduf grenzt,
- direkt diagonal an den Schaduf grenzt
- oder das Landkärtchen ist, auf dem der Schaduf steht.

Ein Landkärtchen, das diagonal an einen Schaduf grenzt, aber auf der anderen Seite des Wadis liegt, ist nicht in Reichweite dieses Schadufs.

Wasser fließt

Nachdem alle Spieler an der Reihe gewesen sind, fließen alle Wasserscheiben weiter, die sich noch im Wadi befinden:

- Alle Wasserscheiben werden 1 Wadikärtchen weiter flussabwärts gesetzt. Die Richtung der Strömung ist in den Szenarien vorgegeben.
- Wasserscheiben, die sich auf dem letzten Wadikärtchen befinden, fließen weg und werden vom Spielplan genommen und zurück in die Schachtel gelegt.

Neue Runde

Nachdem die Wasserscheiben gesetzt sind, gibt der Startspieler den Talisman an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist der Startspieler der nächsten Runde.

Spielende

Das Spiel endet, sobald sich am Ende einer Runde (also nach dem Fließen des Wassers) keine Wasserscheibe mehr auf einem der Wadikärtchen befindet.

Wertung

Nach dem Ende des Spiels findet die Wertung statt. Nur Landkärtchen mit gefüllten Wasserbehältern bringen Punkte. Die Landkärtchen mit dem fruchtbarsten Land bringen die meisten Punkte.

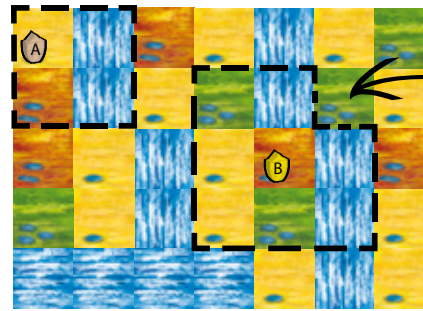
Ein Spieler erhält Punkte für jedes Landkärtchen mit einer Wasserscheibe darauf, das sich in Reichweite (siehe auch Reichweite) eines seiner Schadufs befindet.

Es gibt drei Arten von Landkärtchen. Ein Landkärtchen mit 1 Wasserbehälter **und** mit einer Wasserscheibe darauf, bringt 1 Punkt. Ein Landkärtchen mit 2 Wasserbehältern und mit einer Wasserscheibe darauf, bringt 2 Punkte. Ein Landkärtchen mit 3 Wasserbehältern und mit einer Wasserscheibe darauf, bringt 3 Punkte.

Die Punkte werden für jeden Schaduf einzeln gezählt. Ein Landkärtchen mit einer Wasserscheibe bringt für jeden Schaduf Punkte, in dessen Reichweite es sich befindet. Es spielt keine Rolle, ob die Schadufs einem oder verschiedenen Spielern gehören.

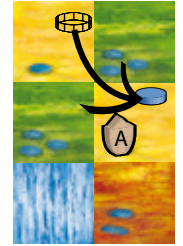
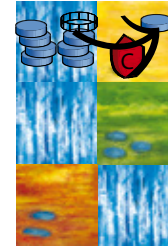
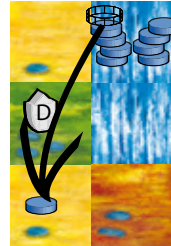
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Landkärtchen mit einer Wasserscheibe, die diagonal an einen Schaduf grenzen, aber auf der anderen Seite des Wadis liegen, bringen diesem Schaduf keine Punkte!

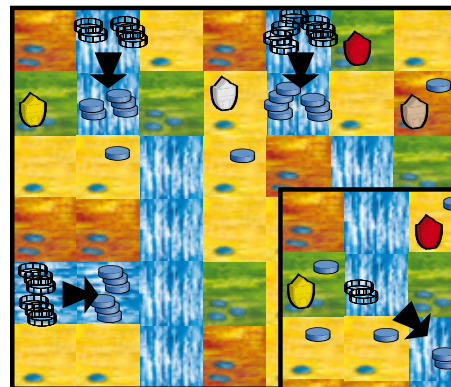


Dieses Landkärtchen liegt nicht in Reichweite des Schadufs B, weil es auf der anderen Seite des Wadis liegt.

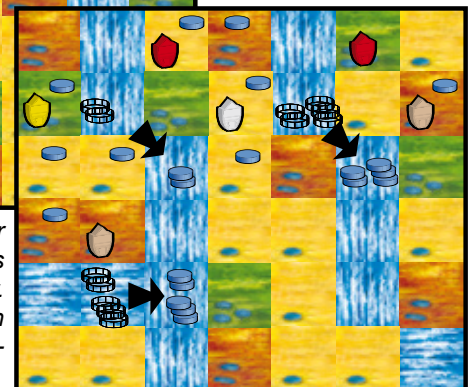
Reichweite eines Schadufs - Die gestrichelte Linie markiert die Reichweite eines Schadufs.



Pumpen - Spieler D und C pumpen eine Wasserscheibe von einem Wadi- auf ein Landkärtchen. Spieler A pumpt eine Wasserscheibe von einem Landkärtchen auf ein anderes Landkärtchen.

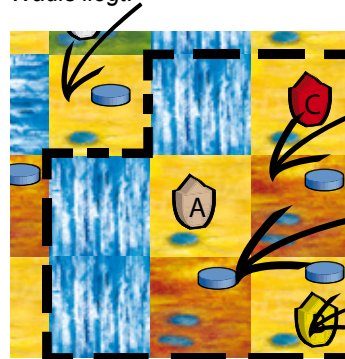


Wasser fließt - Nach der ersten Runde fließt das Wasser im Wadi weiter. Die Wasserscheiben werden ein Wadikärtchen weiter gelegt.



Wasser fließt - Auch nach der zweiten Runde fließt das Wasser wieder weiter.

Wertung - Spieler A bekommt keine Punkte für dieses Landkärtchen (mit Wasserscheibe), weil es auf der anderen Seite des Wadis liegt.



Spieler A bekommt 2 Punkte für dieses Landkärtchen mit 2 Wasserbehältern UND einer Wasserscheibe darauf
+ 2 Punkte für dieses Landkärtchen
+ 1 Punkt für dieses Landkärtchen.

Insgesamt: 5 Punkte.

Die übrigen Landkärtchen in Reichweite des Schadufs von Spieler A enthalten keine Wasserscheiben und bringen daher auch keine Punkte.

Weitere Regeln

Weitere Regeln für Schadufs

- Ein Spieler darf in jedem Zug nur 1 Schaduf bauen.
- Ein Schaduf darf nur auf ein Landkärtchen ohne Wasserscheibe gebaut werden.
- Ein Schaduf darf nur auf ein Landkärtchen ohne Schaduf gebaut werden.
- Ein Schaduf darf nicht auf ein Wadikärtchen gebaut werden.
- Sobald ein Schaduf auf ein Landkärtchen gebaut wurde, darf er nicht mehr verlegt oder entfernt werden.

Weitere Pumpregeln

Für das Pumpen einer Wasserscheibe gelten die folgenden Regeln und Einschränkungen:

- Eine Wasserscheibe darf nur auf ein Landkärtchen gepumpt werden, auf dem noch keine Wasserscheibe liegt.
- Es ist verboten, eine Wasserscheibe von einem Land- oder einem Wadikärtchen auf ein Wadikärtchen zu pumpen.
- Ein Schaduf darf auch zwei Mal pro Zug pumpen (= 2 Aktionen).
- Ein Schaduf kann auch dann pumpen, wenn sich eine Wasserscheibe auf seinem Feld befindet.
- Wenn ein Spieler einen Schaduf baut, kann dieser Schaduf schon im selben Zug pumpen.
- Wasser gehört niemandem. Jeder Spieler darf uneingeschränkt Wasserscheiben pumpen, solange sie sich in Reichweite eines seiner Schadufs befinden.
- Es ist erlaubt, eine Wasserscheibe auf ein Landkärtchen (ohne Wasserscheibe) zu pumpen, auf dem sich ein Schaduf befindet. Dabei spielt es keine Rolle, ob dieser Schaduf ein eigener oder der eines anderen Spielers ist.
- Es ist gestattet, eine Wasserscheibe, die sich auch in Reichweite eines anderen Schadufs befindet, auf ein Landkärtchen (ohne Wasserscheibe) zu pumpen, auch wenn sie dadurch die Reichweite des anderen Schadufs verläßt.

Sonderregel für 2 Personen

Wird nur mit 2 Spielern gespielt, gelten alle Regeln, die auch im Grundspiel gelten. Es gibt nur eine Ausnahme: Jeder Spieler darf in seinem Zug **eine weitere Pumpaktion** durchführen.

Fortgeschrittene Spieler

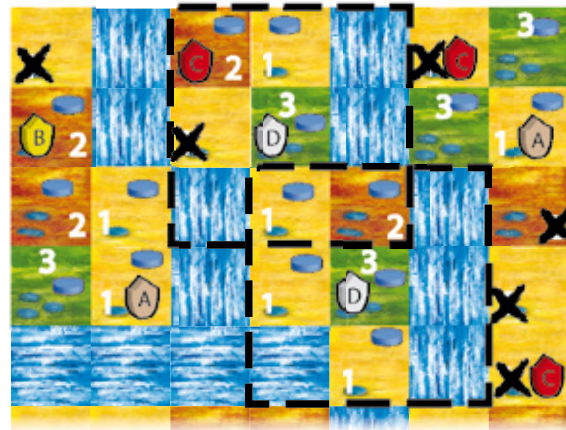
Streuungsregel

Das Land soll möglichst gut mit Wasser versorgt werden. Deswegen sollten fortgeschrittene Spieler die Schadufs einigermaßen gestreut bauen.

Streuungsregel: Ein Schaduf darf nie direkt waagrecht oder senkrecht an einen anderen Schaduf grenzen.

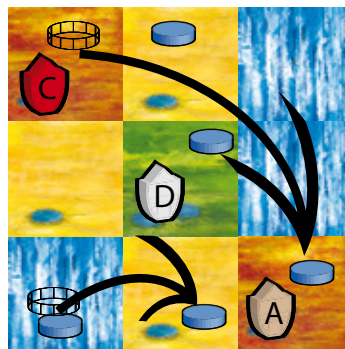
Was leicht vergessen wird

- Derselbe Schaduf darf in einem Zug auch zwei Mal pumpen (= 2 Aktionen).
- Ein Schaduf mit einer Wasserscheibe auf seinem Feld kann immer noch andere Wasserscheiben pumpen, die sich in seiner Reichweite befinden.
- Ein Landkärtchen mit einer Wasserscheibe kann mehreren Schadufs Punkte bringen.
- Ein Landkärtchen, das auf der anderen Seite des Wadis liegt, ist nicht in Reichweite des Schadufs.

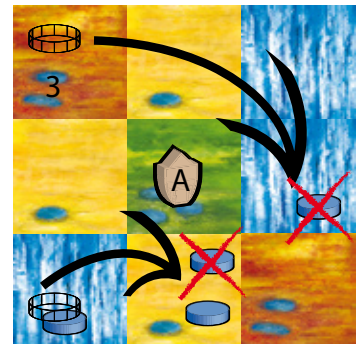


Wertung extra Beispiel - Der oberste Schaduf bringt Spieler D insgesamt 9 Punkte. Der unterste Schaduf bringt ihm 8 Punkte. Spieler D bekommt also insgesamt 17 Punkte.

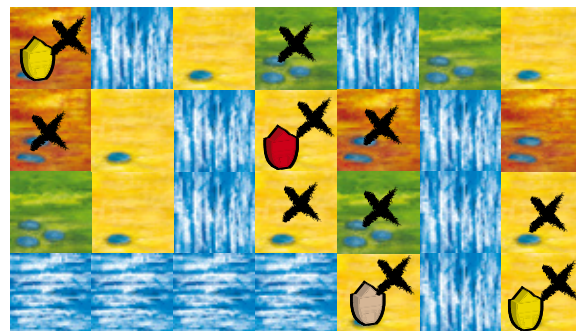
Spieler A bekommt $7+7=14$ Punkte, Spieler B bekommt 5 Punkte, Spieler C bekommt $6+7+0=13$ Punkte



Weitere Pumpregeln - Spieler D führt in seinem Zug 2 Pumpaktionen durch.



Weitere Pumpregeln - Beispiele von Pumpaktionen, die Spieler A NICHT durchführen darf.



Streuungsregel - Auf den Land- und Wadikärtchen, die mit einem schwarzen Kreuz markiert sind, dürfen keine Schadufs gebaut werden.

Szenarien

Im Nachfolgenden finden Sie drei Szenarien für den Aufbau des Spielplans. Weitere Vorschläge für Szenarien sind auf der Internetseite erhältlich: www.martynf.com.

Achtung: Bei den meisten Szenarien werden nicht alle Land- und Wadikärtchen gebraucht.

Ein eigenes Szenario entwerfen

Wenn Sie bereits ein richtiger Wadi-Experte sind, haben Sie wahrscheinlich Lust Ihr eigenes Szenario zu entwerfen. Damit das Spielen darauf auch richtig Spaß macht, hier ein paar Tipps:

- Ein sehr langes Flussbett verlängert die Spieldauer. Die Dynamik kann jedoch darunter leiden. Sehr kurze Flussbetten verkürzen die Spieldauer.
- Ein Flussbett mit nur einem Endpunkt macht das Spiel schwieriger, als ein Flussbett mit zwei oder drei Endpunkten. Bei nur einem Endpunkt gibt es gegen Spielende weniger Möglichkeiten noch direkt aus dem Wadi zu pumpen.
- Bei vier Spielern macht es am Meisten Spaß, wenn jeder Spieler am Anfang in der Nähe der Wadi-Anfangspunkten einen Schaduf bauen kann. Dazu baut man einfach ein Flussbett mit mindestens drei Flussarmen. Auch zwei weit auseinander gebaute Flussarme genügen (Anfangspunkte nicht in einer Ecke!).

Weitere Tipps, Varianten und Szenarien sind auf der Webseite erhältlich: www.martynf.com

Spielregel: Version Oktober 2009

©2007 Martyn F - Alle Rechte vorbehalten

Emma Games

Vd Duyn van Maasdamstraat 95

6535 VT Nijmegen

Niederlande

info@emmagames.de

www.emmagames.de

Autor: Martyn F

Grafik: Peter Hermans

Spiel: hergestellt in Deutschland.

Talisman: handgemacht in Ägypten. Der Talisman kann von der Abbildung in diesen Spielregeln abweichen.

Martyn F bedankt sich: Für Dein Vertrauen: Maartje. Für ihren Beitrag zum Spiel und beim Testen von Wadi: Maartje, Andrea, Anne, Axel, Bert, Birgit, Christian, Corné, Daan, Floris, Fred, Harrie, Maaïke, Melanie, Noline, Niek, Oliver, Ralf, Rob, Roderik, Söhnke, Sprek, Tamara, Tanja u.v.a. Und natürlich bei allen Geos für das Testen der Vorgängerversion: Aart-Peter, Frodo, Geert, Hubert, Jerfaas, Kees-Jan, Michiel und Steven.

Andere Spiele von Martyn F

Cities

Cities ist ein schnelles, taktisches Lege- und Setzspiel, das man in etwa 15 bis 30 Minuten spielen kann. Cities wurde in die Empfehlungsliste "Spiel des Jahres 2009" aufgenommen und ist für den Niederländischen Spiele Preis 2009 nominiert.

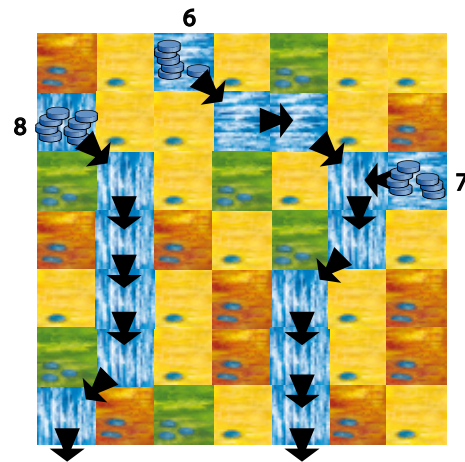
Wadi - Die Wächter

Wadi - Die Wächter ist eine strategische Erweiterung für das Basisspiel Wadi.

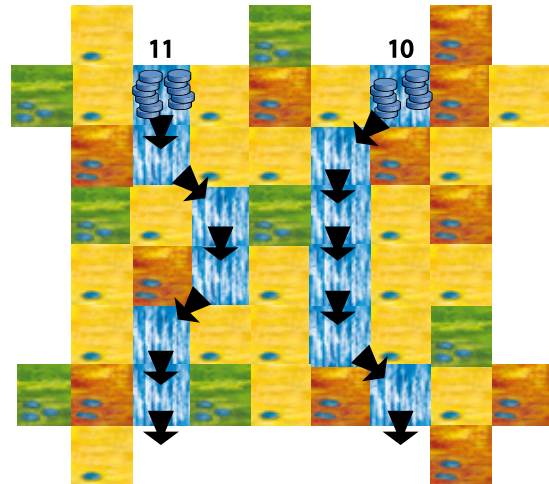
TWRS

TWRS ist ein reines Denkspiel für zwei Personen. TWRS wird aufgelegt in einer limitierten Sammleredition mit Spielsteine aus Glas und ein Spielbrett aus Edelstahl.

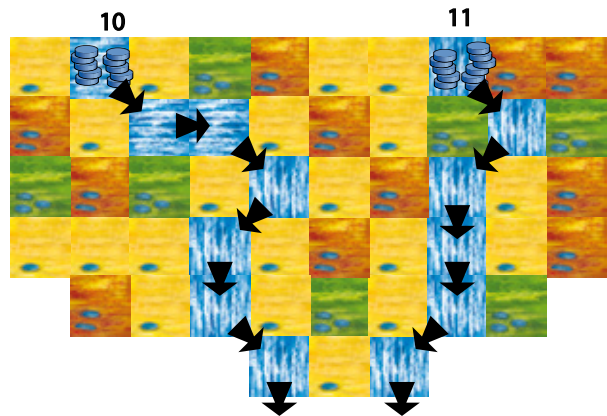
Weitere Informationen: www.martynf.com



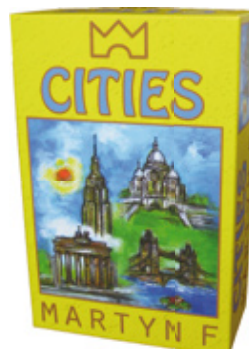
Szenario - Wadi el 'Arīsh (Ägypten)



Szenario - Wadi al Mabraq (Saudi Arabien)



Szenario - Wadi al Masilah (Yemen)



Andere Spiele von Martyn F - Cities, Wadi - Die Wächter



Erstickungsgefahr! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile.