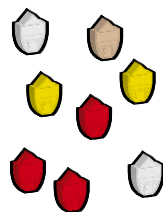


Wadi

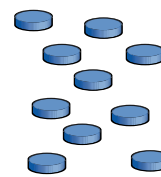
Auteur: Martyn F
Aantal spelers: 2-4
Speelduur: 30-40 Minuten

Woestijnrivier

Egypte in de oudheid. Water in de woestijn is schaars. Landbouwers bouwen hun sjadoefs (een soort waterpomp) daarom zo dicht mogelijk bij de wadi. Een wadi is echter een woestijnrivier. Er stroomt maar een zeer korte periode van het jaar water door de bedding. De rest van de tijd staat hij droog. De landbouwers proberen in die korte, natte periode zoveel mogelijk water naar hun waterreservoirs te pompen. Het liefst in de buurt van de vruchtbaarste stukken land, want die leveren de beste oogst op.



7 sjadoefs in 4 kleuren (totaal 28).



21 waterschijven.



1 talisman voor de startspeler.

Vorbereidingen

1. Bouw het spelbord op met de land- en waditegels volgens het startscenario hiernaast.
2. Plaats op de beginpunten van de wadi's het aantal waterschijven zoals aangegeven.
3. Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de zeven bijbehorende sjadoefs.
4. Bepaal welke speler als eerste startspeler is. Deze speler ontvangt de talisman.

Tip: Op de website is een compleet geïllustreerd voorbeeldspel te vinden!

Doel van het spel

De spelers proberen met hun sjadoefs de waterreservoirs bij de vruchtbaarste stukken land te vullen met water.

Verloop van het spel

Het spel wordt gespeeld in meerdere ronden. Zodra er aan het eind van een ronde geen waterschijven meer in de wadi liggen is het spel afgelopen en volgt de puntentelling. De speler met de meeste punten wint.

Speelronde

Een speelronde bestaat uit de volgende fasen:

1. Spelers voeren om de beurt hun acties uit.
2. Het water stroomt.
3. De volgende speler wordt startspeler.

Nadat bovenstaande fasen zijn uitgevoerd, begint een nieuwe speelronde.

Speelbeurt - Basisregels

Hieronder wordt het basisprincipe van een speelbeurt uitgelegd. Verderop staan de overige spelregels voor extra uitleg.

Iedere ronde komt elke speler 1 keer aan de beurt. De startspeler voert als eerste zijn acties uit. Daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

Acties per beurt

De speler die aan de beurt is mag 2 acties uitvoeren:

- 1 sjadoef bouwen en daarna 1 keer pompen (of andersom)
- **OF** 2 keer pompen

Een speler is niet verplicht om een actie uit te voeren. Nadat de speler zijn acties heeft uitgevoerd of daarvan heeft afgezien, is zijn beurt voorbij. De volgende speler is nu aan de beurt.

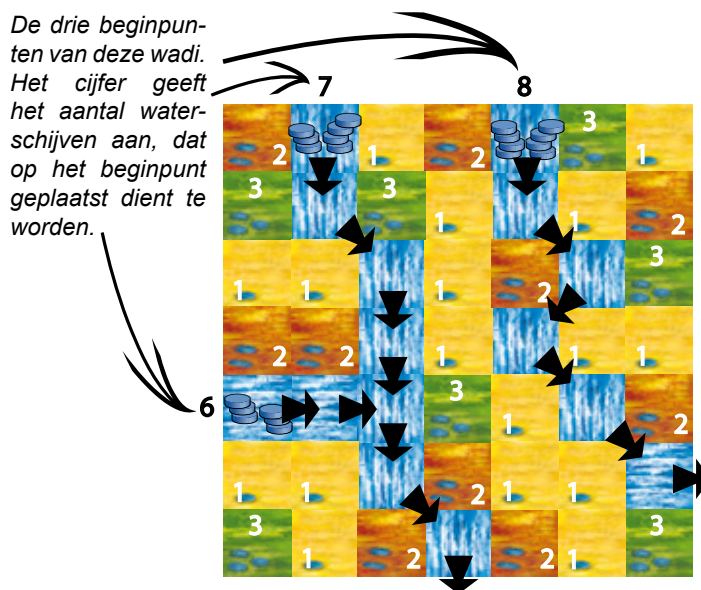
Sjadoef bouwen

Als een speler er voor kiest om een sjadoef te bouwen mag hij 1 sjadoef plaatsen op een **lege landtegel** (zonder sjadoef of waterschijf).

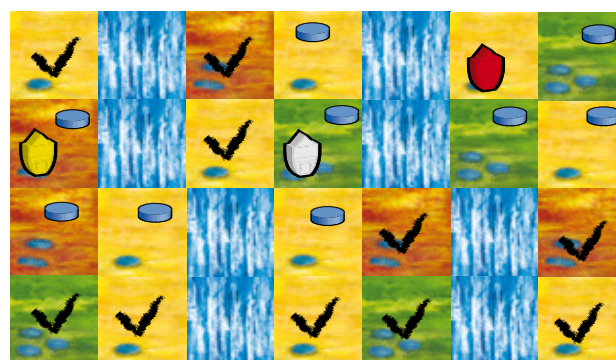
(Zie ook 'Sjadoef bouwen - Overige regels').



21 landtegels met 1 waterreservoir,
11 landtegels met 2 waterreservoirs,
7 landtegels met 3 waterreservoirs en
17 waditegels.



Startscenario - Bouw de eerste keer het spelbord op volgens bovenstaand voorbeeld.



Sjadoef bouwen - Op de plaatsen met een zwart vinkje mag een sjadoef gebouwd worden.

Pompen

Als een speler er voor kiest om te pompen mag hij:

- Een waterschijfje van een waditegel naar een landtegel (zonder waterschijfje) pompen
- of 1 waterschijfje van een landtegel naar een andere landtegel (zonder waterschijfje) pompen.

(Zie ook 'Pompen - Overige regels').

Bereik sjadoef

Een speler mag alleen een waterschijfje van een wadi- of landtegel pompen, die binnen het bereik van één van zijn sjadoefs ligt. Datzelfde waterschijfje mag vervolgens alleen naar een landtegel gepompt worden, die binnen het bereik van diezelfde sjadoef ligt.

Elke wadi- of landtegel ligt binnen het bereik van een sjadoef als deze:

- direct horizontaal aan de sjadoef grenst of
- direct verticaal aan de sjadoef grenst of
- direct diagonaal aan de sjadoef grenst of
- de landtegel is waarop de sjadoef staat

Een landtegel die diagonaal aan een sjadoef grenst, maar aan de andere kant van de wadi ligt, ligt niet binnen het bereik van deze sjadoef.

Water stroomt

Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, stromen alle waterschijven die op een waditegel liggen verder.

- Alle waterschijven worden 1 waditegel verder stroomafwaarts geplaatst. De stroomrichting is in de scenario's aangegeven.
- Waterschijven die op de laatste waditegel van de wadi liggen, stromen van het bord af en verdwijnen uit het spel.

Nieuwe ronde

Nadat de waterschijven verplaatst zijn, wordt de volgende speler startspeler (met de wijzers van de klok mee). Hij of zij krijgt de talisman en begint met een nieuwe ronde.

Einde

Zodra zich aan het eind van een ronde (dus nadat het water verder gestroomd is!) op geen enkele waditegel een waterschijfje meer bevindt, is het spel afgelopen.

Puntentelling

Aan het eind van het spel wordt geteld, hoeveel punten de spelers behaald hebben. Alleen landtegels met gevulde waterreservoirs leveren punten op. De landtegels met het vruchtbaarste land leveren de meeste punten op.

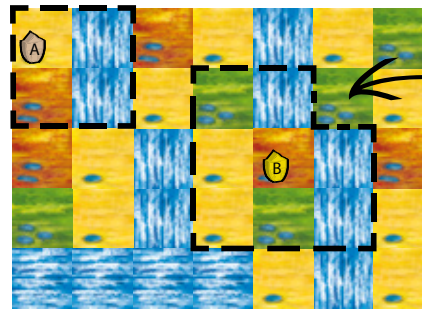
Een speler ontvangt punten voor elke landtegel die binnen het bereik van een van zijn sjadoefs ligt **EN** is voorzien van een waterschijfje.

Er zijn drie soorten landtegels. Landtegels met 1 waterreservoir vormen het minst vruchtbare land. Een landtegel met 1 waterreservoir waarop een waterschijfje ligt, levert 1 punt op. Een landtegel met 2 waterreservoirs waarop een waterschijfje ligt, levert 2 punten op. Een landtegel met 3 waterreservoirs waarop een waterschijfje ligt, levert 3 punten op.

Voor elke sjadoef worden afzonderlijk de punten bepaald. Vervolgens telt iedere speler alle punten van zijn sjadoefs bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint.

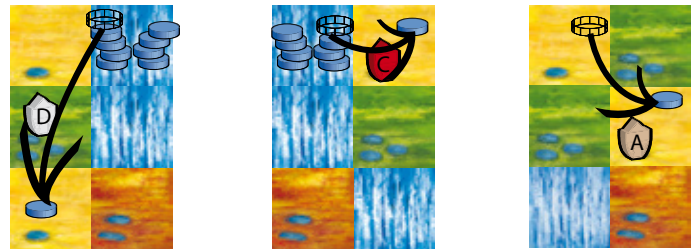
Een landtegel met een waterschijfje kan voor meerdere sjadoefs punten opleveren. Ook als die sjadoefs van dezelfde speler zijn.

Let op: landtegels met waterschijven die diagonaal aan een sjadoef grenzen, maar aan de andere kant van de wadi liggen, tellen **niet** mee.

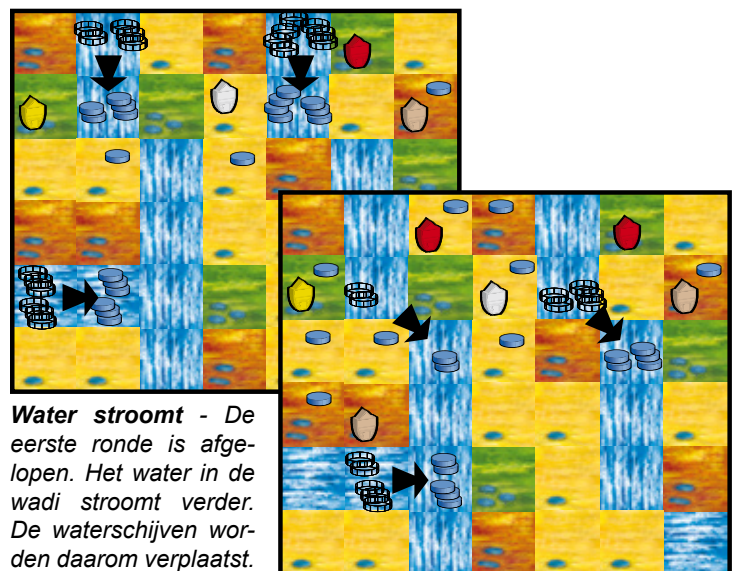


Deze landtegel ligt niet binnen het bereik van sjadoef B, omdat hij aan de andere kant van de wadi ligt.

Bereik sjadoef - Het bereik van de sjadoefs is met een stippellijn weergegeven.



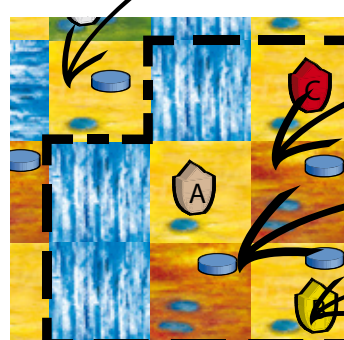
Pompen - Spelers D en C pompen een waterschijfje van een waditegel naar een landtegel. Speler A pompt een waterschijfje van een landtegel naar een andere landtegel.



Water stroomt - De eerste ronde is afgelopen. Het water in de wadi stroomt verder. De waterschijven worden daarom verplaatst.

Water stroomt - Na de tweede ronde stroomt het water weer verder.

Puntentelling - Voor deze landtegel (met waterschijfje) krijgt speler A geen punten, want hij ligt aan de andere kant van de wadi.



Speler A krijgt 2 punten voor deze landtegel met 2 waterreservoirs én een waterschijfje

+ 2 punten voor deze landtegel plus

+ 1 punt voor deze landtegel.

Totaal: 5 punten.

De overige landtegels binnen het bereik van de sjadoef van speler A hebben geen waterschijven en leveren dus ook geen punten op.

Overige regels

Sjadoef bouwen - Overige regels

- Per beurt mag een speler maximaal 1 sjadoef bouwen.
- Het is niet toegestaan een sjadoef te bouwen op een landtegel waarop een waterschijfje ligt of een sjadoef staat.
- Het is niet toegestaan een sjadoef op een waditegel te bouwen.
- Het is niet toegestaan een sjadoef te verplaatsen of van het bord te verwijderen.
- De speler mag eerst zijn sjadoef plaatsen en dan pompen, maar hij mag ook eerst pompen en dan een sjadoef bouwen.
- Tip: Een speler kan dus eerst een waterschijf wegpompen om ruimte te maken en daarna op die plek een sjadoef bouwen.

Pompen - Overige regels

Voor het pompen van een waterschijfje gelden verder de volgende regels en beperkingen:

- Een waterschijfje mag alleen naar een landtegel gepompt worden waarop nog geen waterschijfje ligt.
- Het is niet toegestaan een waterschijfje naar een waditegel te pompen.
- Dezelfde sjadoef kan meerdere malen pompen in één en dezelfde beurt.
- Een sjadoef die op een landtegel staat waar al een waterschijfje ligt, kan nog steeds andere waterschijven (die binnen zijn bereik liggen) pompen.
- Als een speler een sjadoef bouwt, kan deze sjadoef in dezelfde beurt nog pompen.
- Water is van niemand en de waterschijven behoren aan geen enkele speler toe. Elke speler mag dus een waterschijfje dat binnen het bereik van zijn sjadoef ligt naar een landtegel pompen.
- Het is toegestaan een waterschijfje dat bij een sjadoef van een andere speler ligt weg te pompen. Ook als het waterschijfje daardoor buiten het bereik van de andere sjadoef terecht komt.
- Het is ook toegestaan een waterschijfje naar een landtegel (zonder waterschijfje) waarop reeds een sjadoef staat te pompen. Daarbij maakt het niet uit of die sjadoef van de speler zelf of van een andere speler is.

Spelregels voor 2 personen

In het 2-persoonsspel gelden alle regels, die ook in het basisspel gelden. Daarbij is er 1 uitzondering: Iedere speler mag in zijn beurt **1 extra pompactie** uitvoeren.

Gevorderde spelers

Spreidingsregel

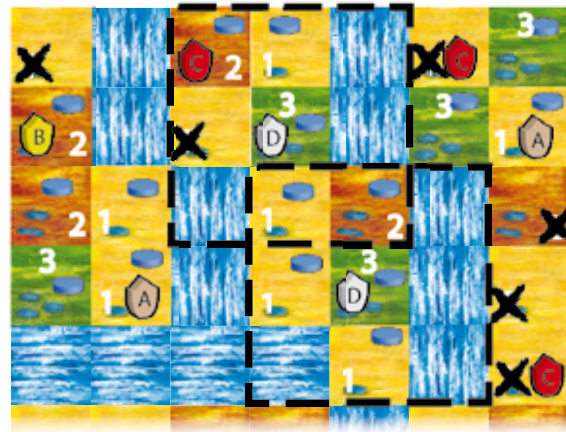
Om het land zo voordelig mogelijk van water te voorzien, dienen sjadoefs over het land verspreid te worden. Daarom geldt voor gevorderde spelers de volgende regel:

Spreidingsregel: Een sjadoef mag nooit direct horizontaal of verticaal aan een andere sjadoef grenzen.

Wat snel vergeten wordt

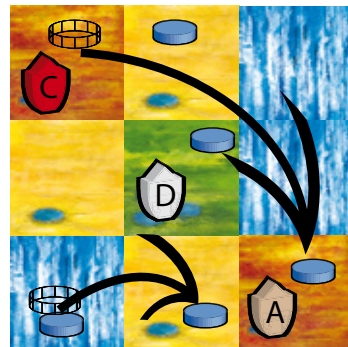
Als spelers Wadi een tijdje niet meer gespeeld hebben, willen ze de volgende zaken nog wel eens over het hoofd zien:

- Dezelfde sjadoef kan meerdere malen in 1 beurt pompen.
- Een sjadoef waar reeds een waterschijfje ligt, kan nog steeds andere waterschijfjes die binnen zijn bereik liggen pompen.
- Een landtegel met een waterschijfje kan voor meerdere sjadoefs punten opleveren.
- Een landtegel, die aan de andere kant van de wadi ligt, ligt buiten het bereik van een sjadoef.

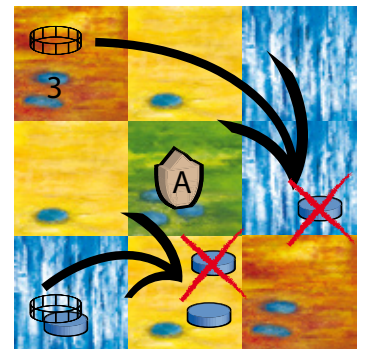


Puntentelling extra voorbeeld - Speler D krijgt voor de bovenste sjadoef 9 punten. Voor de onderste krijgt hij 8 punten. Totaal 17 punten.

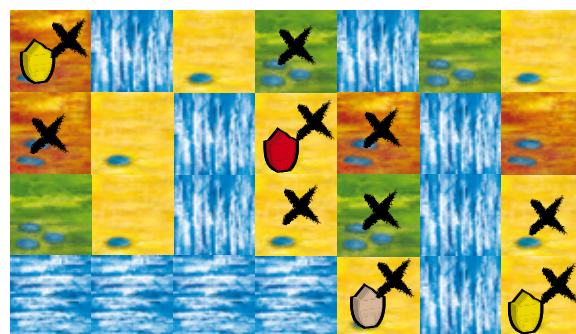
Speler A krijgt $7+7=14$ punten, Speler B krijgt 5 punten en Speler C krijgt $6+7+0=13$ punten.



Overige pompregels - Speler D voert in zijn beurt 2 pompacties uit.



Overige pompregels - Voorbeelden van pompacties die speler A **NIE**t mag uitvoeren.



Spreidingsregel - Op de landtegels die gemarkeerd zijn met een zwart kruis mag geen sjadoef gebouwd worden.

Scenario's

In deze spelregels vind je enkele scenario's voor het bouwen van een spelbord. Op de website zijn nog meer scenario's te vinden : www.martynf.com

In veel scenario's worden niet alle land- en waditiegels gebruikt.

Zelf een scenario bouwen

Als je Wadi een aantal keren gespeeld hebt, is het leuk je eigen scenario te bouwen. Een scenario bepaalt echter voor een groot deel het speelplezier. Daarom volgen hier wat tips:

- Een lange rivierbedding verlengt de spelduur, maar kan het spel saai maken. Hele korte rivierarmen verkorten de spelduur.
- Een rivierbedding met maar 1 eindpunt maakt het spel moeilijker, dan een rivierbedding met 2 of 3 eindpunten. Omdat er dan minder mogelijkheden in het eindspel zijn om te pompen.
- In een scenario voor 4 spelers is het leuker (en eerlijker) als elke speler gegarandeerd een plek bij een startpunt van de wadi heeft om zijn eerste sjadoef te kunnen bouwen.

Extra tips, varianten en scenario's zijn te vinden op: www.martynf.com

Spelregels: Versie September 2009
©2007 Martyn F - Alle rechten voorbehouden
Emma Games
Van der Duyn van Maasdamstraat 95
6535 VT Nijmegen
info@emmagames.nl
www.emmagames.nl

Auteur: Martyn F

Illustraties: Peter Hermans

Doos en spelonderdelen: Geproduceerd in Duitsland.

Talisman: Met de hand geblazen in Egypte. De talisman in deze doos kan afwijken van de illustratie in deze spelregels.

Martyn F bedankt de volgende mensen. Voor haar vertrouwen: Maartje. Voor hun bijdrage aan en het testen van het spel: Maartje, Andrea, Anne, Axel, Bert, Birgit, Christian, Corné, Daan, Floris, Fred, Harrie, Maaïke, Melanie, Niek, Oliver, Ralf, Rob, Roderik, Söhnke, Spreek, Tamara, Tanya en vele anderen. En uiteraard alle geo's voor het testen van allerlei voorgangers: Aart-Peter, Frodo, Geert, Hubert, Jerfaas, Kees-Jan, Michiel en Steven.

Andere spellen van Martyn F

Cities

Een vlot leg- en positioneringsspel dat je in circa vijftien tot dertig minuten speelt. Cities is genomineerd voor de Nederlandse Spellenprijs en staat op de aanbevelingslijst van het Duitse Spel van het Jaar.

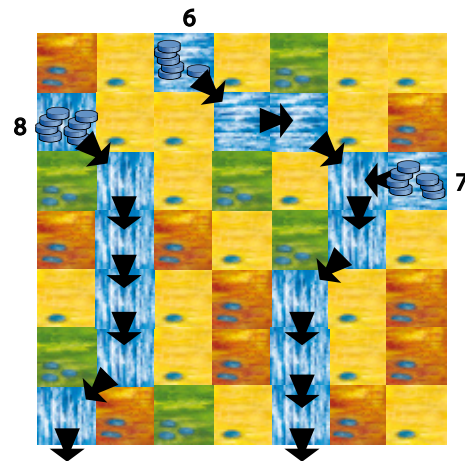
Wadi - De Wachters

Deze mini-uitbreiding voor Wadi brengt meer strategie in het spel.

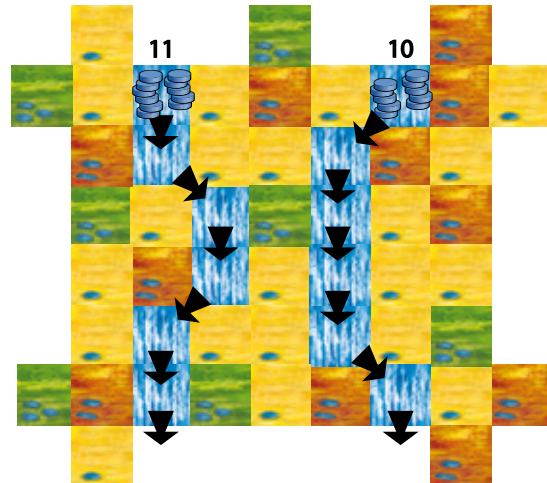
TWRS

TWRS is een rasecht denkspel, dat je in ongeveer twintig minuten speelt. TWRS verschijnt in een luxe uitvoering en gelimiteerde oplage

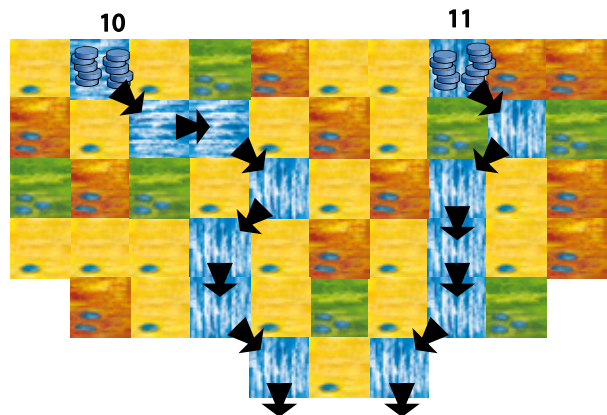
Voor meer info: www.martynf.com



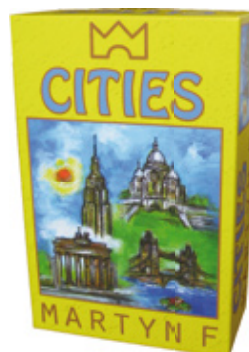
Extra scenario - Wadi el 'Arish (Egypte)



Extra scenario - Wadi al Mabraq (Saoedi Arabië)



Extra scenario - Wadi al Masilah (Yemen)



Andere spellen van Martyn F - Cities, Wadi - De Wachters.



Let op: Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.