

Wadi - Die Wächter

Mini-Erweiterung für Wadi

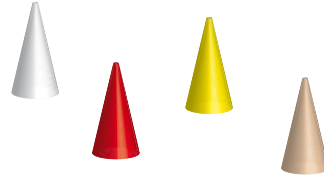
Autor: Martyn F
Für 2 bis 4 Spieler
Spieldauer: 30-40 Minuten

Wadi - Die Wächter kann nur mit dem Basisspiel Wadi gespielt werden. Diese Erweiterung macht den Spielverlauf von Wadi strategischer.

Spielmaterial

4 Wächter (einer pro Farbe).

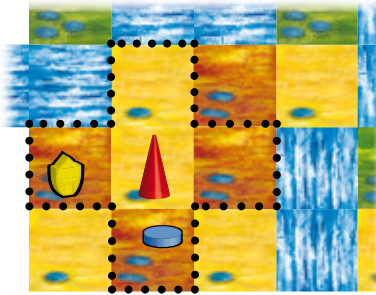
Spielmaterial



Spielziel

Jeder Spieler hat einen Wächter. Mit dem Wächter kann man strategisch interessante Gebiete zeitweise blockieren und somit für sich selbst reservieren.

Sperrgebiet - Das Sperrgebiet des roten Wächters

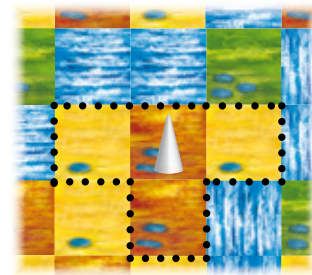


Wie soll man spielen?

Gespielt wird nach den Regeln des Basisspiels Wadi. Die nachfolgenden Spielregeln gelten nur zusätzlich. Alle Regeln des Basisspiels bleiben in Kraft.

Es empfiehlt sich jedoch, Bauregel B nicht anzuwenden. Diese Spielvariante (ohne Bauregel B) wird am Ende dieser Spielregel nochmals erläutert.

Sperrgebiet - Der Wächter hat keinen Einfluss auf Wadikärtchen.

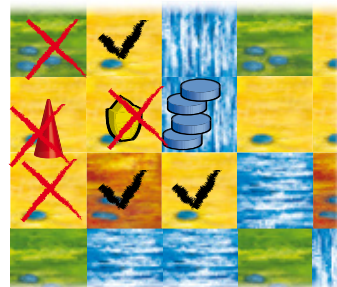


Sperrgebiet

Auf den Landkärtchen, auf denen ein Wächter steht, darf nichts verändert werden. Auch nicht auf den waagrecht und senkrecht direkt angrenzenden Landkärtchen. Diese Landkärtchen bilden das Sperrgebiet.

Das heißt im Detail, Schadufs und Wasserscheiben die sich im gesperrten Gebiet befinden, bleiben stehen bzw. liegen. Darüber hinaus darf man keine anderen Wächter oder Schadufs in das Sperrgebiet setzen. Außerdem ist es nicht gestattet, Wasser aus dem Sperrgebiet hinaus oder in das Sperrgebiet hinein zu pumpen. Das gilt auch für den Spieler, dessen Wächter das Sperrgebiet beherrscht.

Pumpen - Der gelbe Schaduf kann eine Wasserscheibe auf eines der mit einem schwarzen Häkchen markierten Landkärtchen pumpen. Gepumpt werden darf nicht auf die mit dem roten Kreuz markierten Felder.



Wadikärtchen (Flusskärtchen) gehören nicht zum Sperrgebiet und können somit nicht von einem Wächter beeinflusst werden.

Pumpen

Ein Schaduf innerhalb eines Sperrgebiets darf pumpen, aber nur von und auf Kärtchen außerhalb des Sperrgebiets.

Einsetzen

Am Ende der ersten Runde findet eine einmalige Zwischenrunde statt, in der jeder Spieler seinen Wächter setzen muss. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. Zuerst setzt also der Spieler seinen Wächter, der als letzter an der Reihe war. Anschließend setzt der vorletzte Spieler seinen Wächter und so weiter.

Zonen - Außer in die Zone 1 (gestrichelt umrandet), kann Rot seinen Wächter in jede der übrigen Zonen einsetzen (nämlich in die Zone 2 und 3 sowie in den Rest des Spielbrettes).

Wächter dürfen nur auf leere Landkärtchen gestellt werden. Also auf Landkärtchen ohne Wächter, Schadufs oder Wasserscheiben.

Ein Spieler darf seinen Wächter nicht in die Zone seiner eigenen Schadufs stellen. Diese Zonen werden durch Wadikärtchen (Flusskärtchen) und den Spielrand begrenzt (siehe Beispiel).

Nachdem jeder Spieler seinen Wächter gesetzt hat, ist die erste Runde zu Ende und die Spieler fangen mit der nächsten Runde an. Ab jetzt wird wieder im Uhrzeigersinn gespielt.

