

Wadi - De Wachters

Mini-uitbreiding voor Wadi

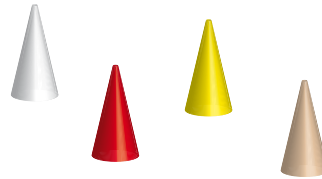
Auteur: Martyn F
Aantal spelers: 2-4
Speelduur: 30-40 minuten

Wadi - De Wachters is alleen te spelen in combinatie met Wadi. Het is een uitbreiding, die Wadi iets strategischer maakt.

Speelmateriaal

4 Wachters (1 per kleur).

Speelmateriaal



Doel

Elke speler heeft een Wachter. De speler kan deze Wachter gebruiken om een strategisch interessant gebied tijdelijk te blokkeren en voor zichzelf te "reserveren".

Hoe te spelen?

Spelers dienen Wadi te spelen met de spelregels, waarmee ze altijd al speelden. Onderstaande regels zijn alleen extra regels en vervangen op geen enkele wijze regels uit het basisspel.

Zonder Bouwregel B

Om het strategische effect goed tot zijn recht te laten komen, kan Wadi - De Wachters het beste gespeeld worden met de variant 'Wadi Zonder Bouwregel B'. Deze variant wordt aan het einde van deze spelregels uitgelegd.

Verboden gebied

Op de landtegel waarop de Wachter staat mag niks veranderen. Ook op de landtegels die direct horizontaal en verticaal aan de Wachter grenzen mag niks veranderen. Deze landtegels vormen het verboden gebied.

Waditegels (riviertegels) vallen altijd buiten het verboden gebied. Wachters hebben daar nooit invloed op.

Sjadoefs en waterschijven die zich in het verboden gebied bevinden blijven gewoon staan. Op de landtegels in het verboden gebied mag echter geen nieuwe sjadoef of andere Wachter geplaatst worden. Er mag ook geen waterschijf naartoe of vandaan gepompt worden. Dit geldt voor alle spelers, ook voor de speler wiens Wachter het verboden gebied beheerst.

Pompen

Een sjadoef die in een verboden gebied staat, mag wel pompen (maar alleen van en naar tegels buiten een verboden gebied).

Inzetten

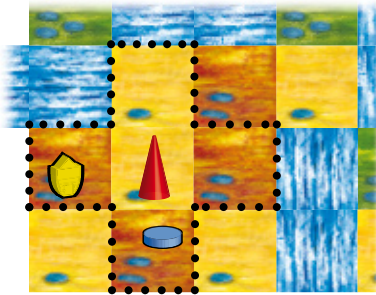
Aan het eind van de eerste ronde vindt er een eenmalige tussenronde plaats waarin de spelers hun Wachters in moeten zetten. Deze ronde wordt tegen de klok in gespeeld. De speler die als laatste aan de beurt was, moet als eerste zijn Wachter inzetten. Vervolgens moet de speler die als één-na-laatste aan de beurt was zijn Wachter inzetten, enz.

Wachters mogen alleen op lege landtegels ingezet worden. Een Wachter kan nooit op een landtegel met een waterschijfje, sjadoef of andere Wachter staan.

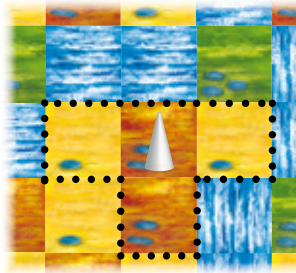
Een speler mag zijn Wachter niet inzetten in de 'zone' waarin zijn eigen sjadoef staat. Deze 'zones' worden begrensd door de waditegels en de rand van het bord (zie voorbeeld).

Nadat iedere speler zijn Wachter heeft ingezet is de eerste ronde voorbij en begint de volgende ronde. Vanaf nu wordt er weer in de normale volgorde gespeeld (dus met de klok mee).

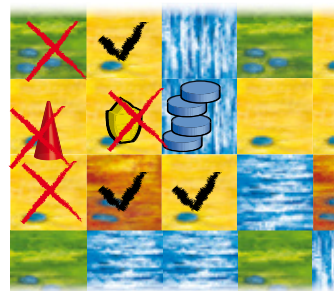
Verboden gebied - Het verboden gebied van de rode Wachter.



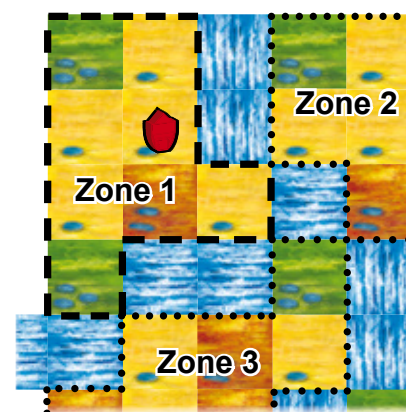
Verboden gebied - Een Wachter heeft geen invloed op waditegels.



Pompen - De gele sjadoef kan een waterschijf pompen naar één van de landtegels met een zwart vinkje, maar niet naar de landtegels met een rood kruis.



Zones - Rood mag zijn Wachter niet inzetten in zone 1 (omlijnd). Wel in zone 2 of 3 (omstippeld) of ergens anders op het bord.



Verplaatsen

In de tweede ronde en alle rondes daarna, moet de speler die aan de beurt is, eerst zijn Wachter verplaatsen, voordat hij de rest van zijn beurt uitvoert. De Wachter mag niet blijven staan waar hij staat.

Ook voor verplaatsen geldt, dat een Wachter alleen naar een lege landtegel (dus zonder sjadoef, waterschijfje of andere Wachter) verplaatst kan worden. Uiteraard kan de Wachter ook niet in het verboden gebied van een andere Wachter geplaatst worden.

Wat bij het inzetten niet mocht, mag nu wel: Een speler mag een Wachter verplaatsen naar een zone waarin een of meerdere eigen sjadoefs staan.

Nadat de speler de Wachter heeft verzet, voert hij de rest van zijn beurt uit volgens de regels van het basisspel (dus een sjadoef bouwen en/of pompen).

Terughalen

In plaats van een Wachter te verplaatsen, mag een speler er ook voor kiezen zijn Wachter van het bord te halen. De Wachter kan daarna echter niet meer opnieuw ingezet worden.

Belangrijk: Zodra er geen waterschijven meer op de waditegels liggen, mogen spelers hun Wachter niet meer terughalen van het bord! Ook dan moet een Wachter echter nog steeds aan het begin van de beurt verplaatst worden.

Mocht er op een bepaald moment in het spel geen plek meer zijn om de Wachter naar toe te verplaatsen, dan haalt de speler de Wachter van het bord (zelfs al liggen er geen waterschijven meer op de waditegels).

Puntentelling

De speler die als eerste zijn Wachter heeft teruggehaald, krijgt 2 punten. De speler die als tweede zijn Wachter heeft teruggehaald, krijgt 1 punt. De andere spelers krijgen geen pluspunten voor het terughalen van hun Wachter.

Elke speler waarvan de Wachter nog op het bord staat, krijgt geen pluspunten, maar 4 minpunten.

Elke speler die gedwongen was zijn Wachter van het bord te halen, terwijl er geen waterschijven meer op de waditegels lagen, krijgt geen pluspunten, maar 4 minpunten.

Uiteraard krijgt elke speler daarnaast ook nog de punten volgens de puntentelling van het basisspel.

4 Spelers

Gebruik bij 4 spelers liefst alle landtegels bij het opbouwen van het bord. Hoe minder landtegels, hoe strategischer Wadi - De Wachters wordt. Te weinig landtegels kunnen er toe leiden dat een speler bijna geen mogelijkheden heeft in zijn speelbeurt.

Variant Wadi zonder Bouwregel B*

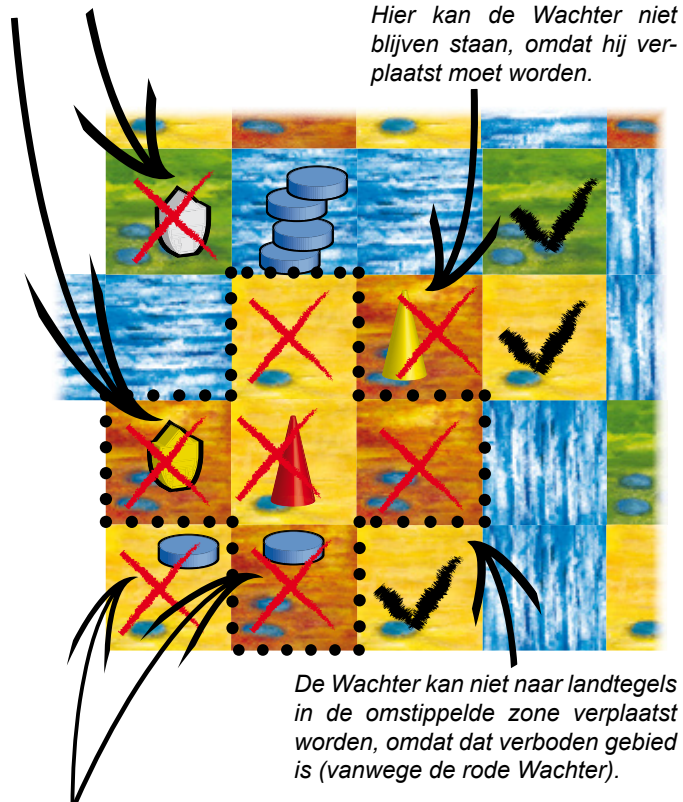
Het effect van Wadi - De Wachters komt het beste tot zijn recht, wanneer Wadi gespeeld wordt zonder Bouwregel B. In deze variant mag een speler nooit een sjadoef horizontaal of verticaal aangrenzend aan een andere sjadoef bouwen. Dit mag zelfs niet, als de speler die aan de beurt is, geen mogelijkheid heeft om een waterschijf van een waditegel te pompen.

*Noot: Indien je de aangepaste spelregels van Wadi hebt gedownload (beschikbaar sinds september 2009), speel dan met de Spreidingsregel.

Martyn F bedankt: Maartje, Anne, Bart, Bas, Bert, Erwin, Floris, Fred, Jon, Maaike, Melanie, Nicoline, Niek, Nienke, Oliver, Raldi, Roderik, Söhnke, Tanya en anderen.

Verplaatsen - Geel moet eerst zijn Wachter verplaatsen, voordat hij de rest van zijn beurt kan uitvoeren. Hij kan de Wachter verplaatsen naar één van de landtegels met een zwart vinkje (of naar een andere deel van het bord).

De Wachter mag niet op deze landtegels gezet worden, omdat er al een sjadoef staat.



De Wachter kan niet naar deze landtegels verplaatst worden, omdat er al een waterschijf ligt.

©2009 Martyn F - Alle rechten voorbehouden
Emma Games
Van der Duyn van Maasdamstraat 95
6535 VT Nijmegen - Holland
info@emmagames.nl
www.emmagames.nl
Auteur: Martyn F
Illustraties: Peter Hermans
Spelonderdelen: Geproduceerd in Duitsland en Nederland.



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

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.

TWRS

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

Meer info: www.martynf.com

