

Wadi

Auteur: Martyn F

Nombre de joueurs: 2-4

Durée: 30-40 minutes

Rivière dans le désert

Ancienne Egypte. L'eau dans le désert est rare. Les fermiers construisent leurs chadoufs (une sorte de pompe à eau) aussi prêt que possible de l'oued. Un oued est en quelque sorte une rivière dans le désert. L'eau y coule durant qu'une petite partie de l'année. Le reste du temps c'est à sec. Durant la courte période d'humidité, les fermiers tentent de pomper autant d'eau que possible dans leurs réservoirs. De préférence à proximité des terres fertiles, car plus une terre est fertile, plus on peut y récolter.

Mise en place

1. Utilisez les tuiles Oued et Paysage pour construire le plateau de jeu selon le scénario à droite.
2. Placez les pions Eau sur les points de départ de l'Oued comme indiqué sur l'illustration.
3. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les sept chadoufs de sa couleur.
4. Déterminez le premier joueur. Ce joueur reçoit le talisman.

Remarque: Sur notre site internet vous pouvez trouver un exemple complet de partie.

Objectif du jeu

Les joueurs essaient de construire leurs chadoufs à proximité des tuiles Paysage les plus fertiles et d'y remplir les réservoirs d'eau.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule sur plusieurs manches. S'il ne reste plus de pions Eau sur l'Oued à la fin d'une manche, la partie s'arrête.

Manche

Chaque manche se compose des phases suivantes:

1. Tous les joueurs réalisent leurs actions.
2. L'eau coule.
3. Le joueur suivant devient le premier joueur.

Quand toutes ses phases ont été réalisées, les joueurs débutent une nouvelle manche.

Tour de jeu - Règle de base

Ce paragraphe contient les règles de base d'un tour de jeu. Plus de détails peuvent être trouvés dans la section Restant des Règles.

Chaque joueur a un tour par manche. Le premier joueur réalise en premier ses actions. Les autres joueurs suivent dans le sens horaire.

Actions par tour

Durant son tour un joueur peut réaliser deux actions. Il peut soit:

- Construire 1 chadouf puis pomper une fois (ou inversement)
- OU pomper 2 pions Eau.

Il est permis de réaliser une seule action voir aucune. Après avoir réalisé ses actions, le tour du joueur est terminé. Maintenant, c'est au tour du joueur suivant.

Construire des Chadoufs

Si un joueur choisit de construire un chadouf, il peut:

- Construire 1 chadouf sur une tuile Paysage vide (sans chadouf ou pions Eau dessus).

(Voir aussi: Chadouf dans la section Restant des Règles).



7 chadoufs dans 4 couleurs (28 au total)



21 pions Eau

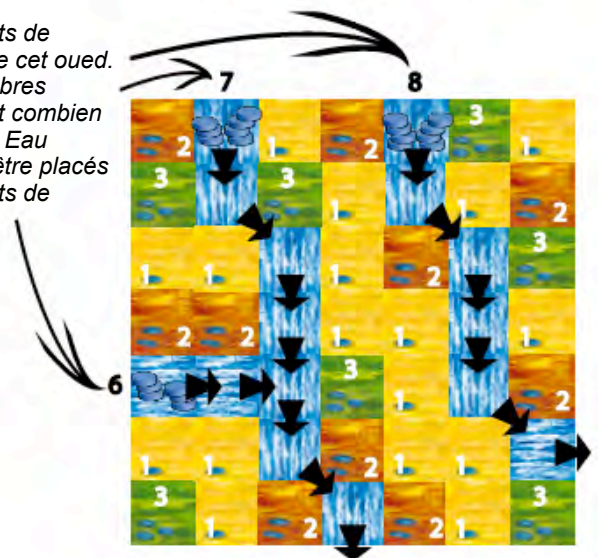


1 talisman pour le premier joueur

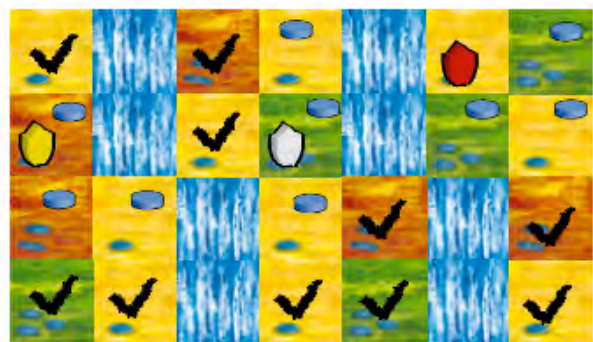


21 tuiles Paysage avec 1 réservoir d'eau, 11 tuiles Paysage avec 2 réservoirs d'eau, 7 tuiles Paysage avec 3 réservoirs d'eau et 17 tuiles Oued

Les points de départ de cet oued. Les nombres indiquent combien de pions Eau doivent être placés aux points de départ.



Mise en place - Utilisez le scénario ci-dessus quand vous jouez pour la première fois à Wadi.



Construire un chadouf - Il est permis de construire un chadouf sur les tuiles Paysage cochées (✓).

Pomper

Si un joueur choisit de pomper de l'eau, il peut:

- Pomper 1 pion Eau d'une tuile Oued vers une tuile Paysage (sans pion Eau dessus).
- OU pomper 1 pion Eau d'une tuile Paysage vers une tuile Paysage (sans pion Eau dessus).

Seul un pion Eau sur une tuile Paysage ou Oued à portée du chadouf peut être pompé. Ce même pion Eau peut seulement être pompé vers une tuile Paysage à portée du chadouf.

A portée du chadouf

Une tuile Paysage ou Oued est à portée du chadouf si:

- elle est adjacente au chadouf horizontalement ou
- elle est adjacente au chadouf verticalement ou
- elle est adjacente au chadouf en diagonale ou
- est la tuile Paysage où se trouve le chadouf.

Une tuile Paysage adjacente au chadouf en diagonale mais qui se situe de l'autre côté de l'oued ne peut être atteinte par le chadouf.

(Voir aussi: Pomper dans la section Restant des Règles).

L'eau s'écoule

Quand tous les joueurs ont eu leur tour, les pions Eau s'écoulent en aval:

- Les pions Eau s'écoulent toujours en aval, dans la direction indiquée sur le scénario.
- Tous les pions Eau sur une tuile Oued s'écoulent vers la tuile Oued suivante.
- Les Pions Eau qui se trouvent sur la dernière tuile de l'oued, quittent l'oued et sont remis dans la boîte.

Nouvelle manche

Après avoir déplacé les pions Eau, le joueur suivant (sens horaire) devient le premier joueur. Il reçoit le talisman et débute une nouvelle manche.

Décompte

Après la fin de partie, les joueurs calculent leur score. Seules les tuiles Paysage avec un pion Eau contribuent au score.

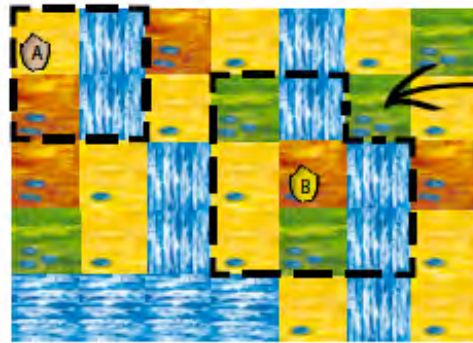
Un joueur reçoit des points pour chaque tuile Paysage contenant un pion Eau, qui est à portée d'un chadouf (voir A portée du chadouf).

Le score est calculé pour chaque chadouf. Un joueur additionne le score de tous ses chadoufs pour obtenir son score final. Le joueur avec le plus grand score l'emporte.

Il y a trois types de tuiles Paysage. Une tuile Paysage avec 1 seul réservoir d'eau dessus, représente une tuile Paysage la moins fertile. Une tuile Paysage avec 1 réservoir d'eau ET un pion Eau dessus, compte pour 1 point. Une tuile avec 2 réservoirs d'eau ET un pion Eau dessus, compte pour 2 points. Une tuile avec 3 réservoirs d'eau ET un pion Eau dessus, compte pour 3 points.

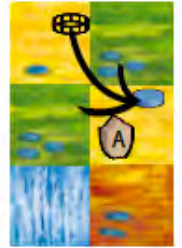
Une tuile Paysage avec un pion Eau peut contribuer au score de plusieurs chadoufs. Même si ces chadoufs appartiennent au même joueur.

Remarque: les tuiles Paysage contenant des pions Eau, mais se situant de l'autre côté de l'oued, ne comptent pas.

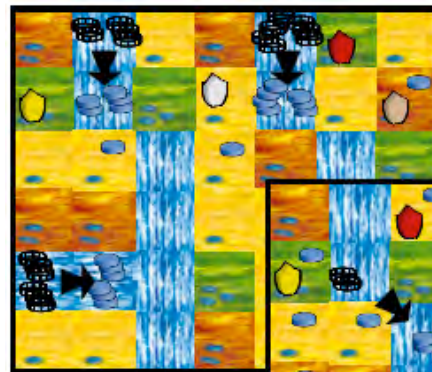


Cette tuile Paysage n'est pas à portée du chadouf B car elle est située de l'autre côté de l'oued.

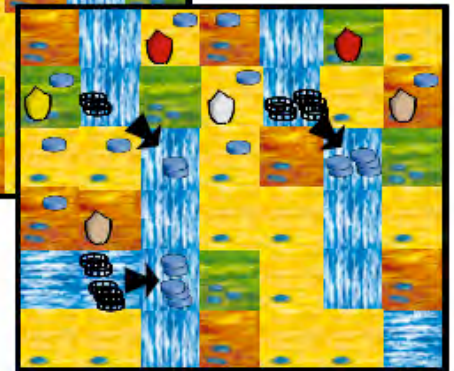
A portée du chadouf - Les lignes pointillées indiquent la portée des chadoufs.



Pomper - Les joueurs D et C pompent un pion Eau d'une tuile Oued vers une tuile Paysage. Le joueur A pompe un pion Eau d'une tuile Paysage vers une tuile Paysage.

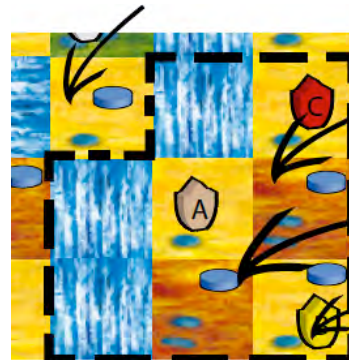


L'eau s'écoule - La première manche est terminée. L'eau de l'oued s'écoule en aval. Les pions Eau sont placés une tuile Oued en aval.



L'eau s'écoule - Après la seconde manche, l'eau s'écoule encore en aval.

Décompte - Cette tuile Paysage (avec un pion Eau dessus) ne rapporte aucun point au joueur A car elle est située de l'autre côté de l'oued.



Le joueur A reçoit 2 points pour cette tuile Paysage avec 2 réservoirs d'eau et un pion Eau dessus.

+2 points pour cette tuile Paysage avec 2 réservoirs d'eau.

+1 point pour cette tuile Paysage.

Total: 5 points

Les autres tuiles Paysage à portée du chadouf A ne contiennent pas de pion Eau. Donc elles ne rapportent aucun point.

Restant des règles

Règles restantes pour les chadoufs

- Un joueur peut construire 1 seul chadouf par tour.
- Il n'est pas permis de construire un chadouf sur une tuile Paysage avec un pion Eau dessus.
- Il n'est pas permis de construire un chadouf sur une tuile Paysage avec un chadouf dessus.
- Il n'est pas permis de construire un chadouf sur une tuile Oued.
- Il n'est pas permis de retirer un chadouf d'une tuile Paysage.
- Il n'est pas permis de déplacer un chadouf d'une tuile vers une autre.

Règles restantes pour pomper

Les règles et restrictions suivantes s'appliquent au pompage d'un pion Eau:

- Un pion Eau peut seulement être pompé vers une tuile Paysage sans pion Eau.
- Il n'est pas permis de pomper un pion Eau d'une tuile Oued ou Paysage vers une tuile Oued.
- Un même chadouf peut pomper plus d'une fois pendant le tour d'un joueur.
- Un chadouf sur une tuile Paysage contenant un pion Eau peut toujours pomper un autre pion Eau à sa portée.
- Quand un joueur construit un chadouf, il peut être utilisé pour pomper un pion Eau juste après (=lors du même tour).
- L'eau n'appartient à personne. N'importe quel joueur peut pomper n'importe quel pion Eau à la portée de l'un de ses chadoufs.
- Il est permis de pomper un pion Eau d'une tuile Paysage où il y a un chadouf d'un autre joueur dessus.
- Il est permis de pomper un pion Eau avec un chadouf vers une tuile Paysage (sans pion Eau) contenant un chadouf. Même si ce chadouf appartient à un autre joueur.

2 joueurs

Les règles pour une partie à 2 joueurs sont exactement les mêmes qu'à plus de joueurs. Il y a 1 seule exception:

- Chaque joueur peut réaliser 1 action supplémentaire de pompage par tour.

Joueurs expérimentés

Règle d'extension

Afin de répartir uniformément l'eau sur les terres, les chadoufs doivent s'étendre. Par conséquent, les joueurs expérimentés doivent construire leurs chadoufs en respectant la règle suivante:

- Un chadouf ne peut pas être directement adjacent avec un autre chadouf, que ce soit horizontalement ou verticalement.

Ce qui est facilement oublié

- Le même chadouf peut pomper plus d'une fois pendant un tour.
- Un chadouf qui se trouve sur une tuile Paysage avec un pion Eau dessus peut toujours pomper d'autres pions Eau à sa portée.
- Une tuile Paysage avec un pion Eau peut contribuer au score de plus d'un chadouf.
- Les tuiles Paysage se trouvant de l'autre côté de l'oued ne sont pas à la portée d'un chadouf.

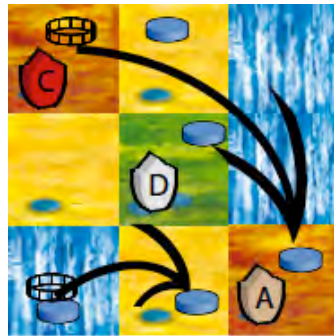


Exemple de décompte supplémentaire - Le joueur D reçoit 9 points pour le chadouf du dessus. Pour le chadouf du dessous, il reçoit 8 points. Total 17 points.

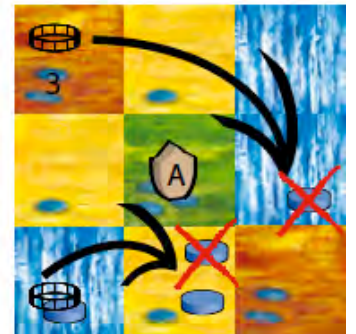
Le joueur A reçoit $7+7=14$ points.

Le joueur B reçoit 5 points.

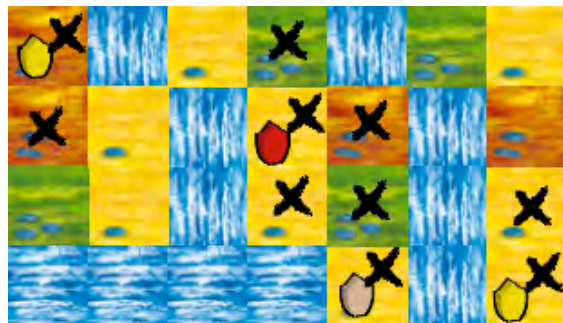
Le joueur C reçoit $6+7+0=13$ points.



Restant des règles de pompage - Le joueur D effectue 2 pompages durant son tour.



Restant des règles de pompage - Exemples d'actions de pompage que le joueur A NE peut pas réaliser.



Règle d'extension - Il n'est pas permis de construire un chadouf sur les tuiles Paysage et Oued marquées d'une croix.

Scénarios

Sur la colonne de droite, il y a plusieurs scénarios pour construire un plateau de jeu. Vous pouvez trouver plus de scénarios sur notre site internet: www.martynf.com

Attention: dans de nombreux scénarios toutes les tuiles Paysage et Oued ne sont pas utilisées.

Construire votre propre scénario

Quand vous êtes devenu un véritable expert de Wadi, vous pouvez avoir l'envie de créer vos propres scénarios. Voici quelques conseils:

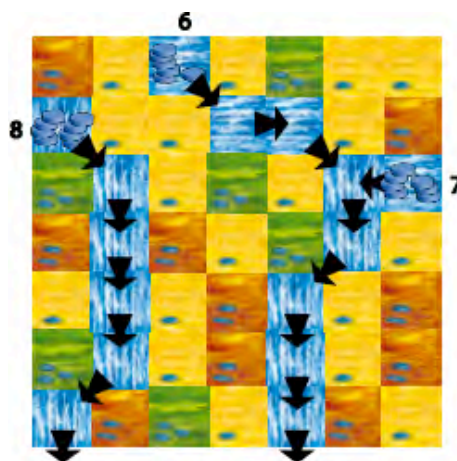
- Un très long lit de rivière peut rendre le jeu long. Il peut mener également à un jeu ennuyeux. De très courts lits de rivière raccourcissent le jeu.
- Un lit de rivière avec 1 seule sortie peut rendre le jeu plus difficile qu'un scénario avec au moins 2 sorties. Le premier type de scénario peut conduire à moins de possibilités de pomper des pions Eau de l'oued vers la fin de la partie.
- Dans un scénario à 4 joueurs, c'est plus amusant (et plus juste), si chaque joueur a la possibilité de construire son chadouf adjacent à un point de départ de l'oued. Vous pouvez le réaliser en construisant un oued avec au moins 3 bras de rivière. Ou vous pouvez utiliser 2 bras de rivière, commençant le plus loin possible l'un de l'autre (pas dans un coin).

Conseils supplémentaires, variantes et scénarios sont disponibles sur: www.martynf.com

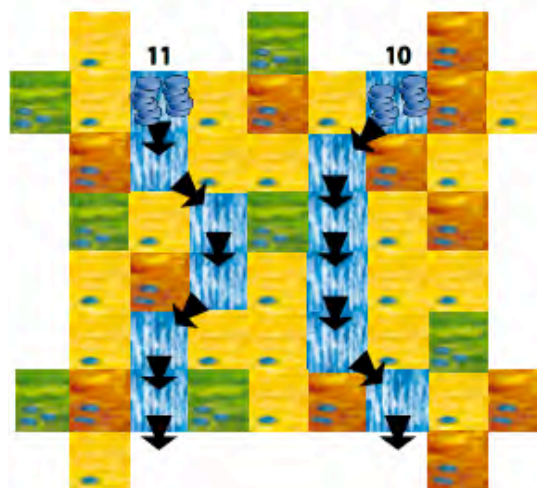
Règles du jeu: Version Octobre 2009
©2007 Martyn F - Tous droits réservés
Emma Games
Vd Duyn van Maasdamstraat 95
6535 VT Nijmegen
Holland
info@emmagames.com
www.emmagames.com

Auteur: Martyn F
Illustrations: Peter Hermans
Jeu: Imprimé et réalisé en Allemagne.
Talisman: Fait main en Egypte. Le talisman dans cette boîte peut différer de celui illustré dans les règles.

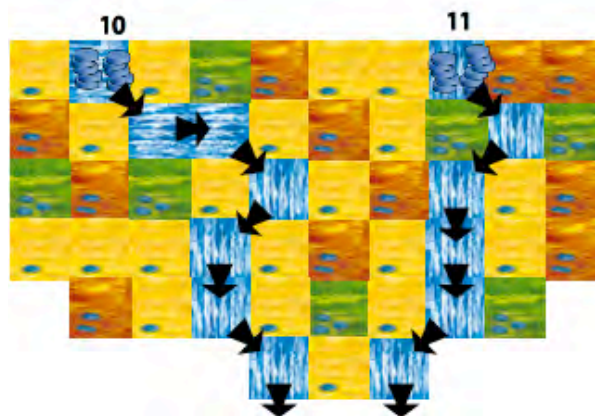
Martyn F souhaite remercier les personnes suivantes: Pour sa confiance, Maartje. Pour leurs contributions et leurs tests: Maartje, Andrea, Anne, Axel, Bert, Birgit, Christian, Corné, Daan, Floris, Fred, Harrie, Maaïke, Melanie, Noline, Niek, Oliver, Ralf, Rob, Roderik, Söhnke, Sprek, Tamara, Tanja et beaucoup d'autres. Et bien sûr tous les geos pour avoir testés tous les prédécesseurs: Aart-Peter, Frodo, Geert, Hubert, Jerfaas, Kees-Jan, Michiel et Steven.



Scénario - Wadi el'Arish (Egypt)



Scénario - Wadi al Mabraq (Saudi Arabia)



Scénario - Wadi al Masilah (Yemen)

Traduction française - v1.0



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>