

WASSERKRAFT

DAS NILDDELTA

RECEIPI

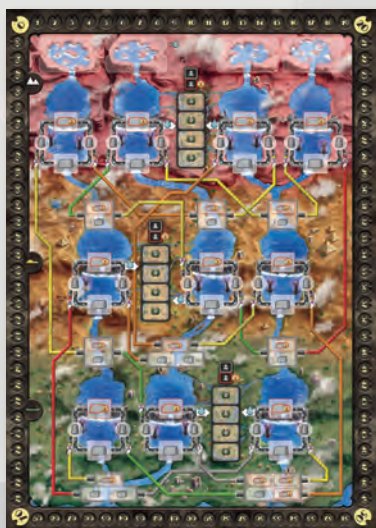
Diese Erweiterung
kann in Partien
mit 2 bis 4 Spielern
verwendet und mit
der Erweiterung „Das
Leeghwater-Projekt“
kombiniert werden.

Kairo, 8. Juli 1924

Joseph Fontaine blickte von einer weit entfernten Düne aus auf die schimmernde Oberfläche des Nils. Trotz des Schattens, den die Palmen der Oase warfen, war die Hitze unerträglich und der Faltfächer nutzlos. Außerdem fraßen ihn die Mücken bei lebendigem Leib. Sein Großvater hatte Ägypten als einen magischen Ort beschrieben und Geschichten über Napoleons Feldzug erzählt. Für Fontaine waren all diese Geschichten übertrieben. Was Monsieur Fontaine suchte, waren nicht Ruhm oder Abenteuer, sondern Geld. Das Klirren der Eiswürfel im Glas versetzte ihn zurück in die Vergangenheit, an den Anfang dieser verrückten Reise.

Die Energiekrise zwang die Unternehmen, Löcher in die Berge zu graben, die Flussläufe zu verändern und neue zu schaffen. Es wurden Dämme gebaut, die immer weniger Platz für Landwirtschaft ließen. Die Bevölkerung hatte zwar Strom, um eine Glühbirne zum Leuchten zu bringen, aber keine Nahrungsmittel, um die Bäuche zu füllen. Damals begann die Jagd auf Grundstücke in der Nähe von Seen und Flüssen. Und welcher Ort wäre besser geeignet als der Nil, wo die Menschen schon seit Tausenden von Jahren Ackerbau betrieben? Plötzlich schlug Fontaine mit der Hand auf den Tisch, stand auf und betrachtete die tote Mücke in seiner Handfläche. Monsieur Fontaine musste lächeln, als er dabei an seine Konkurrenten dachte.

MATERIAL



1 Neuer Spielplan



3 Private Vertrags-
plättchen



24 Bewässerungs-
plättchen

8x Berge, 8x Hügel, 8x Vorland



1 Bonus-
plättchen



1 Zielplättchen



8 Neue Quellen-
plättchen



5 Bewässerungs-
wertungsplättchen



1 Privates Gebäude -
Pumpstation



3 Auftrags-
arbeiten

FEUERLAND



© 2022 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de

Art.Nr. 31019



Made in China



ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Erstickengefahr durch verschluckbare Kleinteile.

„Das Nildelta“ ist eine Erweiterung für **WASSERKRAFT**. Das Grundspiel wird zum Spielen benötigt. Ihr könnt die Erweiterung „Das Leeghwater-Projekt“ mit dieser Erweiterung kombinieren.

Diese Erweiterung enthält einen speziellen Spielplan, der den Nil darstellt und eine neue Spielmechanik einführt: Bewässerung.

Der Nil wird von einer besonderen Quelle gespeist, die mehr Wasser liefert als eine normale Quelle. Daher erhalten die vom Nil durchflossenen Täler eine größere Wassermenge. Andererseits ist die Leistung der verfügbaren Rohrwerke an diesen Tälern geringer als bei einem vergleichbaren Tal des gleichen Bereichs. Die Bewässerungsfelder sind 3 spezielle Zonen (eine für jeden horizontalen Bereich)

in der Mitte eines Talpaares. Jedes Bewässerungsfeld ist direkt mit dem Tal zu seiner Linken und dem Tal zu seiner Rechten verbunden. Ihr könnt mit den Bewässerungsfeldern interagieren, indem ihr die auf dem Spielplan abgebildeten Aktionen nutzt, um Wasser von eurer Staumauer in einem angrenzenden Tal auszugeben und so eines der verfügbaren Bewässerungsplättchen zu erhalten. Durch die Bewässerungsplättchen erhaltet ihr Bewässerungspunkte und verschiedene einmalige Zusatzaktionen, die ihr während eurer Spielzüge mit eurer Hauptaktion kombinieren könnt.

Wenn ihr **WASSERKRAFT** mit der Erweiterung „Das Nildelta“ spielen wollt, müsst ihr die Regeln des Grundspiels sowie die zusätzlichen Regeln und Anpassungen aus diesem Regelheft verwenden.

ALLGEMEINER AUFBAU

Verwendet alle Regeln für den Aufbau des Grundspiels, mit den folgenden Anpassungen:

- 1 Verwendet den neuen **Nil-Spielplan** anstatt des Spielplans aus dem Grundspiel.
- 2 Verwendet die **neuen Quellenplättchen** anstatt der Quellenplättchen aus dem Grundspiel.
- 3 Mischt die drei **neuen privaten Verträge** in die entsprechenden Stapel.
- 4 Mischt das **neue Bonusplättchen** mit denen des Grundspiels. Zieht dann 5 zufällige Plättchen, die in der aktuellen Partie verwendet werden. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.
- 5 Mischt das **neue Zielplättchen** mit denen des Grundspiels. Zieht dann 1 zufälliges Plättchen, das in der aktuellen Partie verwendet wird. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.

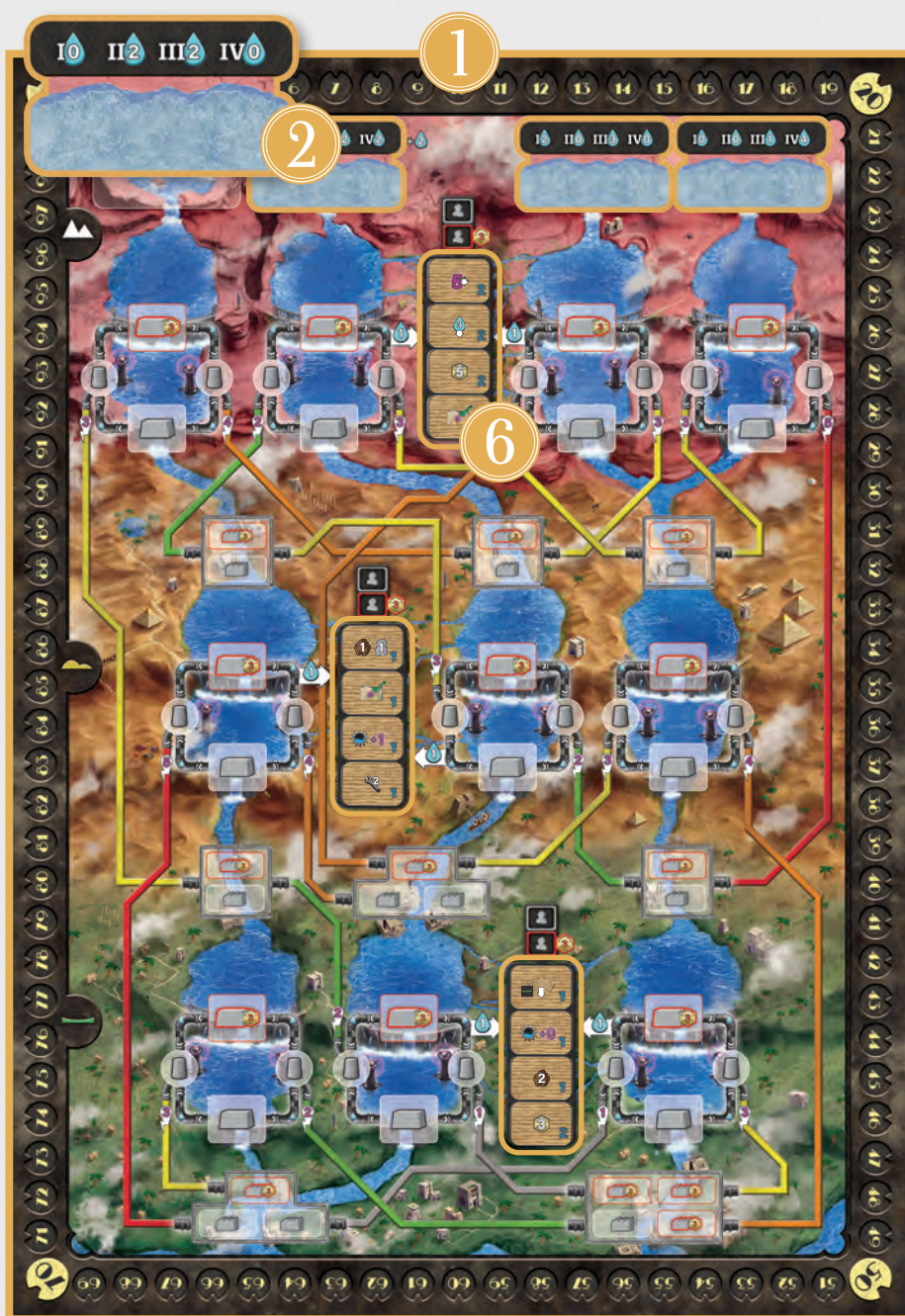
Führt zusätzlich zum Aufbau des Grundspiels die folgenden Schritte durch:

- 6 Platziert vier zufällige Stapel mit je zwei aufgedeckten **Bewässerungsplättchen** auf jedem Bewässerungsfeld (*Berge-Bewässerungsplättchen auf dem Berge-Bewässerungsfeld, usw.*).
- 7 Platziert die fünf **Bewässerungswertungsplättchen** aufgedeckt und nach der Rundenzahl (*der Nummer auf der Rückseite*) geordnet oberhalb der fünf Bonusplättchen.

Wenn ihr mit der Erweiterung „Das Leeghwater-Projekt“ spielt:

- 8 Mischt das **neue private Gebäudeplättchen** mit denen der Erweiterung „Das Leeghwater-Projekt“. Zieht dann 5 zufällige Plättchen, die in der aktuellen Partie verwendet werden.
- 9 Legt die **neuen Auftragsarbeiten** zu denen der Erweiterung „Das Leeghwater-Projekt“. Sortiert die Plättchen nach ihren Rückseiten und mischt die Stapel getrennt. Zieht 1 zufälliges Plättchen von jedem Stapel und legt diese Plättchen zurück in die Schachtel (*auf diese Weise habt ihr in jeder Partie eine andere Zusammensetzung von Auftragsarbeiten*).





ZUSÄTZLICHE REGELN

Der Spielablauf ist derselbe wie beim Grundspiel mit den folgenden Anpassungen.

EINKOMMEN UND QUELLWASSER



Zu Beginn der 1. Runde sollten auf dem zweiten Quellenplättchen 0+2 Wassereinheiten liegen.

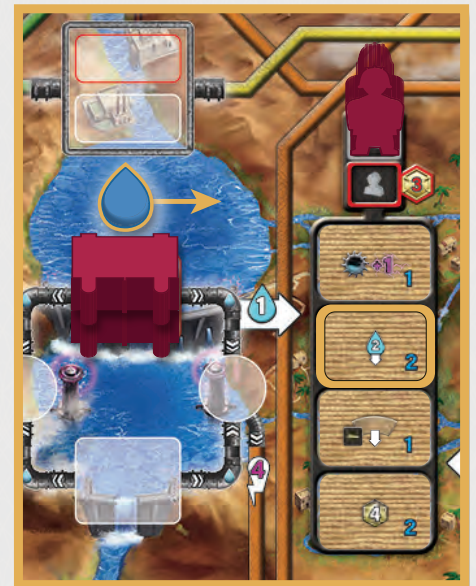
Nachdem ihr so viele Wassereinheiten auf den Quellenplättchen platziert habt, wie auf dem Plättchen für die aktuelle Runde angegeben, legt **2 zusätzliche Wassereinheiten** auf das Quellenplättchen, das dem Ursprung des Nils entspricht (die zweite Quelle von links).

AKTIONEN

Neue Aktion: Bewässerung

Auf dem Spielplan sind sechs neue Aktionen abgebildet (2 Aktionen für jedes Bewässerungsfeld). Mit diesen Aktionsfeldern könnt ihr eine Bewässerungsaktion durchführen. Wenn ihr eine Bewässerungsaktion nutzen möchtet, müsst ihr die folgenden Schritte ausführen:

- 1 **Platziert einen Ingenieur** auf dem verfügbaren Aktionsfeld des Bewässerungsfeldes, das ihr bewässern möchtet. Wenn ihr euren Ingenieur auf dem roten Aktionsfeld platziert, müsst ihr als Extrakosten 3 Hydro zahlen.
- 2 **Entfernt 1 Wassereinheit von einer Staumauer, die euch gehört** und auf einem Tal liegt, das mit dem gewählten Bewässerungsfeld verbunden ist. Legt die Wassereinheit in den allgemeinen Vorrat zurück. Ihr könnt die Aktion nicht nutzen, wenn ihr keine eigene Staumauer mit mindestens 1 Wassereinheit auf einem Tal habt, das mit dem gewählten Bewässerungsfeld verbunden ist. (NB: Ihr könnt für diese Aktion keine neutrale Staumauer benutzen).
- 3 **Wählt und nehmt eines der sichtbaren Bewässerungsplättchen** aus dem Feld, das ihr bewässert habt, und legt das gewählte Bewässerungsplättchen offen vor euch ab. Liegen auf einem Bewässerungsfeld keine Bewässerungsplättchen mehr, könnt ihr diese Aktion dort nicht nutzen.



Alex (rot) nutzt eine Bewässerungsaktion. Er platziert 1 Ingenieur auf dem Aktionsfeld „Bewässerung“. Er entfernt 1 Wassereinheit von seiner Staumauer im Tal links davon und nimmt sich das abgebildete Bewässerungsplättchen.

Neue Bonusaktion: Ein Bewässerungsplättchen aktivieren

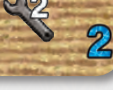
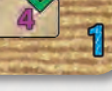
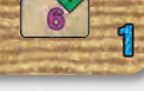
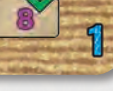
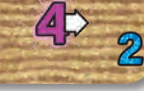
Zusätzlich zu eurer Hauptaktion könnt ihr **einmal pro Spielzug** eine Bonusaktion nutzen, indem ihr eines eurer gesammelten Bewässerungsplättchen aktiviert. Ihr könnt ein Bewässerungsplättchen vor oder nach eurer Hauptaktion aktivieren (nicht währenddessen). **Führt den Effekt des aktivierten Bewässerungsplättchens aus und dreht es auf die Rückseite.** Ein umgedrehtes Bewässerungsplättchen kann nicht erneut aktiviert werden. Ihr könnt pro Spielzug nur 1 Bewässerungsplättchen aktivieren.



Indem ihr dieses Bewässerungsplättchen umdreht, könnt ihr die entsprechende Aktion nutzen: Dreht die Bauscheibe um 1 Segment weiter.



Auf den Bewässerungsplättchen gibt es 8 verschiedene Effektkarten:

 Vorlandplättchen	 Hügelplättchen	 Bergplättchen
 <i>Ihr erhaltet 2 Bagger.</i>	 <i>Ihr erhaltet 1 Bagger und 1 Betonmischer.</i>	 <i>Ihr erhaltet 2 Betonmischer.</i>
 <i>Ihr erhaltet 3 Hydro.</i>	 <i>Ihr erhaltet 4 Hydro.</i>	 <i>Ihr erhaltet 5 Hydro.</i>
 <i>Plaziert 2 Wassereinheiten auf einem oder mehreren Quellenplättchen. Diese Tropfen fließen sofort bergab.</i>	 <i>Plaziert 2 Wassereinheiten auf einem oder mehreren Quellenplättchen. Diese Tropfen fließen sofort bergab.</i>	 <i>Plaziert 3 Wassereinheiten auf einem oder mehreren Quellenplättchen. Diese Tropfen fließen sofort bergab.</i>
 <i>Dreht eure Bauscheibe um 1 Segment weiter.</i>	 <i>Dreht eure Bauscheibe um 2 Segmente.</i>	 <i>Dreht eure Bauscheibe um 2 Segmente.</i>
 <i>Erfüllt einen offenen Vertrag in eurem persönlichen Vorrat, der 4 (oder weniger) Energieeinheiten erfordert. Ihr müsst keine Energie produzieren, um die Belohnung zu erhalten.</i>	 <i>Erfüllt einen offenen Vertrag in eurem persönlichen Vorrat, der 6 (oder weniger) Energieeinheiten erfordert. Ihr müsst keine Energie produzieren, um die Belohnung zu erhalten.</i>	 <i>Erfüllt einen offenen Vertrag in eurem persönlichen Vorrat, der 8 (oder weniger) Energieeinheiten erfordert. Ihr müsst keine Energie produzieren, um die Belohnung zu erhalten.</i>
 <i>Führt eine Aktion „Energieproduktion“ aus.</i>	 <i>Führt eine Aktion „Energieproduktion“ mit einem Bonus von +1 aus.</i>	 <i>Führt eine Aktion „Energieproduktion“ mit einem Bonus von +2 aus.</i>
 <i>Führt eine Bauaktion aus, ohne Ingenieure zu platzieren. Ihr könnt nur ein Bauteil bauen, das im Vorland platziert wird.</i>	 <i>Führt eine Bauaktion aus, ohne Ingenieure zu platzieren. Ihr könnt nur ein Bauteil bauen, das im Vorland oder auf einem Hügel platziert wird.</i>	 <i>Führt eine Bauaktion aus, ohne Ingenieure zu platzieren. Ihr könnt nur ein Bauteil bauen, das im Vorland, auf einem Hügel oder einem Berg platziert wird.</i>
 <i>Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 3 Felder vorwärts. Ihr könnt diese Menge an Energieeinheiten nicht verwenden, um Verträge zu erfüllen.</i>	 <i>Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 4 Felder vorwärts. Ihr könnt diese Menge an Energieeinheiten nicht verwenden, um Verträge zu erfüllen.</i>	 <i>Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste 5 Felder vorwärts. Ihr könnt diese Menge an Energieeinheiten nicht verwenden, um Verträge zu erfüllen.</i>

WERTUNG

Nach der Wertung gemäß den Regeln des Grundspiels erfolgt die Bewässerungswertung.

Zählt die Bewässerungspunkte auf euren gesammelten Bewässerungsplättchen (*unabhängig davon, ob ihr die Bewässerungsplättchen aktiviert habt oder nicht*) und den zuvor gesammelten Bewässerungswertungsplättchen.

1° > Wer die meisten Bewässerungspunkte hat, nimmt sich das Bewässerungswertungsplättchen der aktuellen Runde und dreht es um. Der Spieler **erhält außerdem 3 SP plus die Summe der aktuell sichtbaren SP auf den Bewässerungsfeldern**. Bei Gleichstand erzielen alle beteiligten Spieler die SP für den zweiten Platz und das Bewässerungswertungsplättchen wird abgeworfen.

2° > Alle Spieler mit der zweithöchsten Anzahl an Bewässerungspunkten erzielen die Hälfte (*abgerundet*) der Gesamtzahl an SP, die auf den drei Bewässerungsfeldern sichtbar sind.

< Wer die wenigsten Bewässerungspunkte hat, verliert 2 SP (wenn 2 oder mehr Spieler die niedrigste Anzahl haben, verlieren alle diese Spieler 2 SP).

Wenn ihr alle gleich viele Bewässerungspunkte habt, erzielt niemand SP und das Bewässerungswertungsplättchen wird abgeworfen.

Die von euch gesammelten Bewässerungswertungsplättchen geben euch einen Abzug auf den Bewässerungspunktestand für die nachfolgenden Runden (-1 für die Bewässerungswertungsplättchen der 1. und 2. Runde und -2 für die der 3. und 4. Runde).

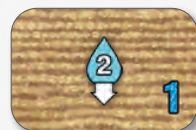
1



Alex



Susan



John

Sarah

Am Ende der ersten Runde hat Alex zwei Bewässerungsplättchen mit einem Gesamtwert von 3, Susan hat 1 Bewässerungsplättchen mit einem Gesamtwert von 2, John hat 1 Bewässerungsplättchen mit einem Gesamtwert von 1 und Sarah hat kein Bewässerungsplättchen. Es gibt keine leeren Bewässerungsfelder auf dem Spielplan, also sind auch keine SP auf dem Spielplan sichtbar. Alex erzielt 3 SP, John und Susan erzielen keine SP, Sarah verliert 2 SP. Dann nimmt sich Alex das Bewässerungswertungsplättchen und dreht es um: bei der nächsten Wertung erhält er -1 auf seinen Bewässerungswert.

2



Alex



Susan



John



Sarah



Am Ende der zweiten Runde haben die Spieler die folgenden Bewässerungspunkte: Alex hat 2 (3 für die Bewässerungsplättchen, -1 für das Wertungsplättchen), John und Sarah haben 3, Susan hat 4.

Es gibt 2 leere Bewässerungsfelder auf dem Spielplan, die insgesamt 2 SP zeigen. Susan erzielt also 5 SP (3 + 2 SP), John und Sarah erzielen 1 SP (die Hälfte der sichtbaren SP), Alex verliert 2 SP.

NEUE PLÄTTCHEN

Neue Verträge

Es gibt 3 neue Verträge (1 pro Farbe):



Nehmt euch ein Vorland-Bewässerungsplättchen (ohne den Ingenieur zu platzieren oder die Wassereinheit abzulegen) oder erhaltet 3 SP.



Nehmt euch ein Vorland- oder Hügel-Bewässerungsplättchen (ohne den Ingenieur zu platzieren oder die Wassereinheit abzuwerfen) oder erhaltet 5 SP.



Nehmt euch ein beliebiges Bewässerungsplättchen (ohne den Ingenieur zu platzieren oder die Wassereinheit abzuwerfen) oder erhaltet 7 SP.

Neue Auftragsarbeiten

Es gibt 3 neue Auftragsarbeiten (1 pro Buchstabe):



Platziert bis zu 2 Wassereinheiten auf einer oder mehreren Quellen: diese Wassereinheiten fließen sofort bergab. Immer wenn die Bewässerungspunkte gezählt werden, erhaltet ihr einen Bonus von +2.



Dreht bis zu zwei benutzte Bewässerungsplättchen wieder um und bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste um 4 Felder vorwärts.



Ihr erhaltet sofort 3 SP sowie die aktuelle Summe der sichtbaren SP auf den Bewässerungsfeldern.

Neues privates Gebäude



Wenn ihr dieses Gebäude aktiviert, könnt ihr eine Bewässerungsaktion einer beliebigen eurer Staumauern nutzen (wie bei der Standardaktion; ihr müsst keinen Ingenieur auf dem Aktionsfeld auf dem Spielplan platzieren). Wenn ihr genügend Wassereinheiten an der gewählten Staumauer habt, könnt ihr auch eine zweite Bewässerungsaktion derselben Staumauer nutzen, indem ihr eine zweite Wassereinheit entfernt und euch ein zweites Bewässerungsplättchen nehmt.

Neues Wertungsplättchen



Alle Grundmauern und Erhöhungen, die ihr in Tälern gebaut habt, die mit Bewässerungsfeldern verbunden sind.

Neues Bonusplättchen



Ihr erzielt 2 SP für jedes Bewässerungsplättchen, das ihr euch genommen habt.



CREDITS



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italia
www.craniointernational.com

Autoren: Tommaso Battista and Simone Luciani
Illustration: Roberto Grasso
Hintergrundgeschichte: Thomas Rinaldi
Grafik und Regelheft: Arianna Santini
Redaktion: Giuliano Acquati
Übersetzung: Andreas Wolfsteller
Satz: Ursula Steinhoff