



WATER LILY

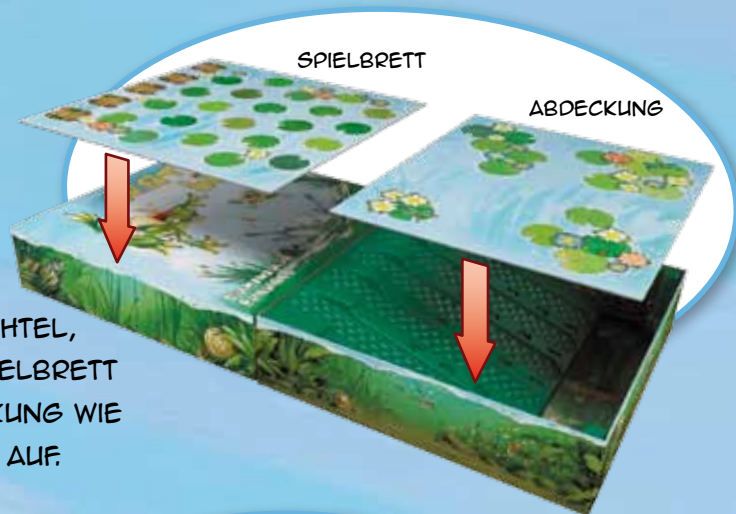


DOMINIQUE
EHRHARD

GAME
WORKS

PRINZESSIN WATER LILY UND IHRE DREI SCHWESTERN SOLLEN UNTER DIE HAUBE! DIE RITTER DER TEICHRUNDE AUS DEM REICH DES FROSKÖNIGS MACHEN SICH AUF, UM ALS MANNCHAFTEN AN DIESEM KÖNIGLICHEN WETTBEWERB MITZUMACHEN. DENN DEN SIEGERN WINKT DIE PRINZENKRONE! DOCH DAS RENNEN IST KNIFFLIGER ALS GEDACHT: WER ZU FRÜH ANKOMMT, ERHÄLT WENIG PUNKTE, UND WER ZU SPÄT ANKOMMT, BEKOMMT GAR KEINE!

1



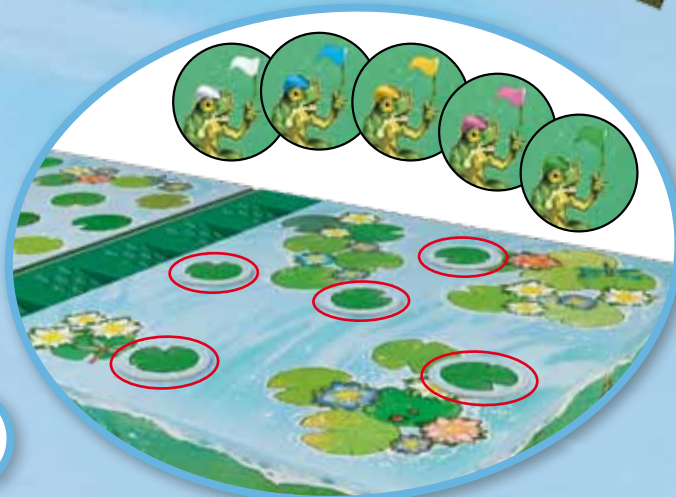
BAUT SCHACHTEL, DECKEL, SPIELBRETT UND ABDECKUNG WIE ANGEZEIGT AUF.

2



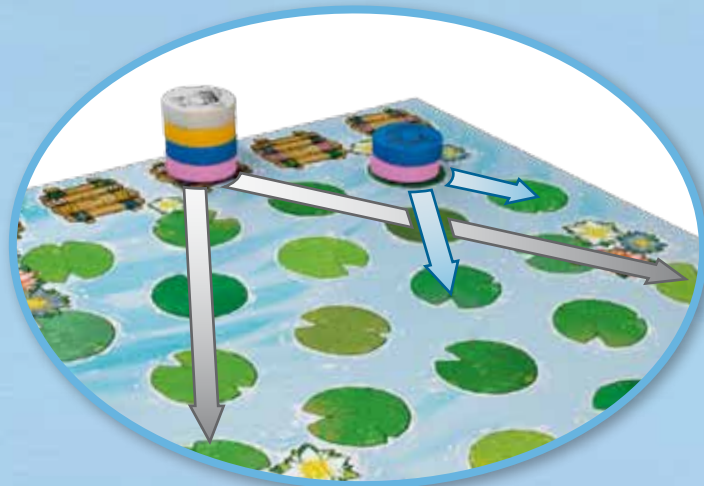
STELLT ALLE FRÖSCHE AUF DEN 5 START-FLÖSSEN AUF. DIE FARBEN DER TAUE GEBEN AN, IN WELCHER REIHENFOLGE DIE FRÖSCHE AUF EINANDER HOCKEN.

3



JEDER SPIELER ZIEHT **GEHEIM** EIN BELIEBIGES SEEROSEN/FROSC-PLÄTTCHEN. DIESES GIBT DIE FARBE DES SPIELERS IN DIESER PARTIE AN. ANSCHLIESSEND WERDEN DIE PLÄTTCHEN **MIT DER FARBSEITE NACH UNTEN** AUF DIE ABDECKUNG GELEGT.

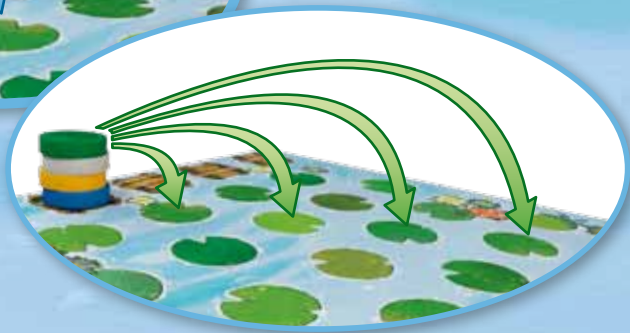
4



DER JÜNGSTE SPIELER FÄNGT AN. DANN WIRD IM UHRZEIGERSINN WEITERGESPIELT. WER AM ZUG IST, MACHT MIT **IRGEND EINEM** FROSC, DER GANZ OBEN AUF EINEM STAPEL HOCKT, EINEN SPRUNG. DIE FRÖSCHE SPRINGEN IMMER IN GERADER LINIE DIAGONAL VORWÄRTS.

ACHTUNG: FRÖSCHE SPRINGEN NICHT IM ZICK-ZACK!

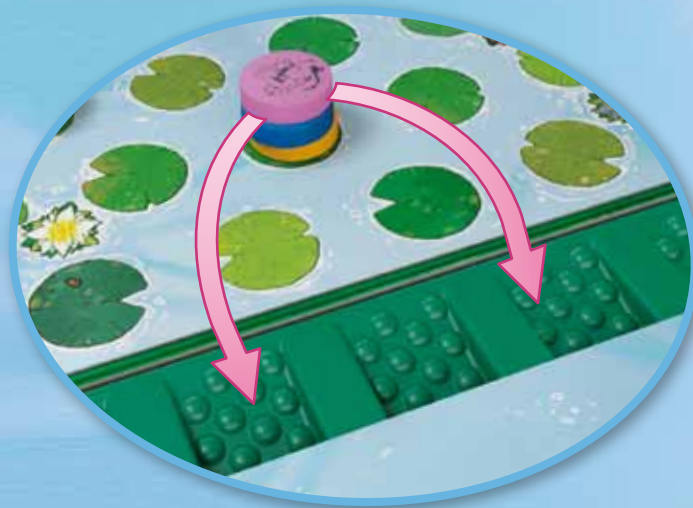




5

DIE FRÖSCHE SPRINGEN HÖCHSTENS SO VIELE SEEROSENBLÄTTER WEIT, WIE DER STAPEL, AUF DEM SIE SITZEN, HOCH IST.

SIE KÖNNEN AUF ANDEREN FRÖSCHEN LANDEN, ABER **KEIN** FROSCHSTAPEL DARF **HÖHER ALS 4 FRÖSCHE** SEIN.



6

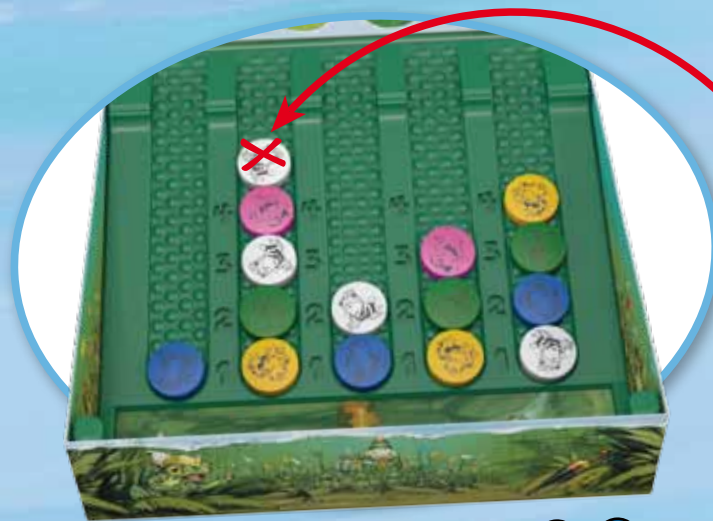
DER ANFANG DER RUTSCHE ZÄHLT WIE EIN SEEROSEN-FELD. DORT ANGEKOMMEN, LÄSST MAN DEN FROSCH LOS, SO DASS ER IN DEN TEICH EINTAUCHT.

IST EINE RUTSCHE VOLL BESETZT, KANN DORT KEIN FROSCH MEHR LANDEN.



7

DAS SPIEL ENDET, SOBALD DER LETZTE FROSCH EINER MANNSCHAFT UNTER DEN SEEROSEN IM TEICH VERSCHWUNDEN IST.

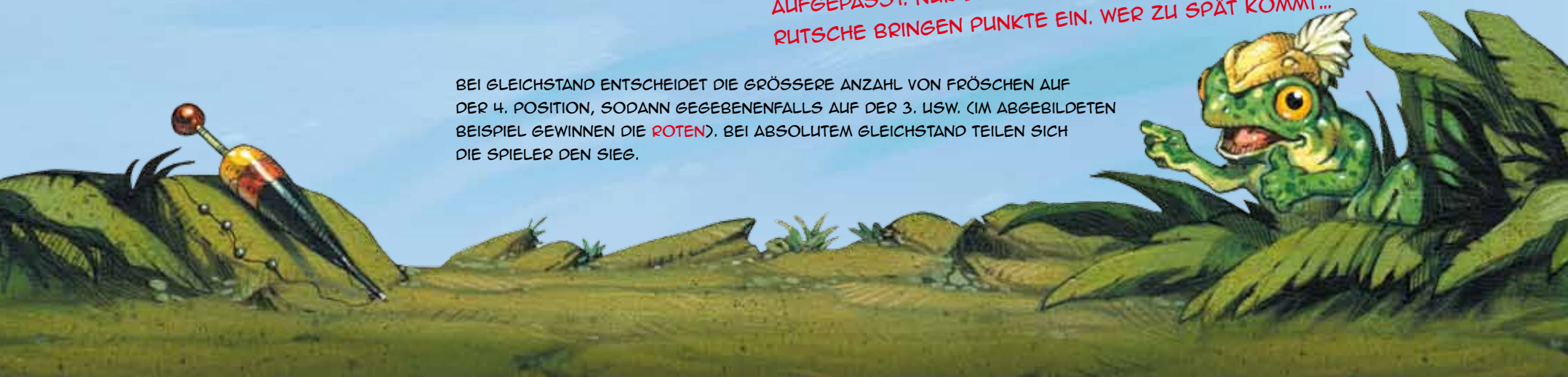


8

TOTAL DES POINTS **7 7 6 6 4**

NUN DECKT JEDER SPIELER SEINE FARBE AUF. DER TEICH WIRD AUFGEDECKT UND ES GEHT ANS PUNKTEZÄHLEN. **AUFGEPASST: NUR DIE ERSTEN VIER FRÖSCHE AUF JEDER RUTSCHE BRINGEN PUNKTE EIN. WER ZU SPÄT KOMMT...**

BEI GLEICHSTAND ENTSCHEIDET DIE GRÖßERE ANZAHL VON FRÖSCHEN AUF DER 4. POSITION, SODANN GEEBENENFALLS AUF DER 3. USW. (IM ABGEBILDETEN BEISPIEL GEWINNEN DIE **ROTEN**). BEI ABSOLUTEM GLEICHSTAND TEILEN SICH DIE SPIELER DEN SIEG.





WATER LILY

EIN SPIEL VON
DOMINIQUE EHRHARD

GRAFIK
VINCENT DUTRAIT
WWW.VINCENTDUTRAIT.COM

PHOTOLITHO UND LAYOUT
SAMUEL ROUGE

ÜBERSETZUNG: ULRICH SCHÄDLER

ALLE UNSERE SPIELE AUF:
WWW.GAMEWORKS.CH

**GAME
WORKS**

GAMEWORKS SARL
RUE DU COLLÈGE 14
1800 VEVEY
SWITZERLAND