

## Water Lily

Der Einfall, allen Teilnehmern eines Brettspiels in Abkehr vom üblichen Schrittweg zu gestatten, sämtliche Figuren auf dem Spielbrett zu bewegen und dabei die eigene Präferenz möglichst lange geheim zu halten, war zweifellos grandios. Dagegen lässt sich leider nicht zweifelsfrei sagen, wem die Ehre gebührt, zuerst darauf gekommen zu sein. Denn zeitgleich erschienen sind 1973 in der edlen Ravensburger Casino-Serie Jockey von F. Murray und S. Spencer und THE SIGMA FILE von Eric Solomon, hierzulande als AGENT (Pelikan, ...)

Hier sind neben Würfelglück und ablenkenden Kommentaren ein guter Bluff, Einfühlungsvermögen, Beobachtungsgabe und taktisches Geschick gefragt, um auf der seitdem sogenannten Kramerleiste mit dem eigenen Zählerstein als Erster ins Ziel gehen zu können. Eigenschaften, die für WATER LILY sogar noch wichtiger sind, wo nämlich gegen Fortuna ein striktes Zutrittsverbot verhängt ist. Auch schickt jeder Spieler nicht bloß einen einzelnen Froschstein, sondern deren vier ins Rennen, die in fünf gemischten Viererstapeln mit je nach Teilnehmerzahl mindestens einer Dummyfarbe an den Start gehen. Aus eigener Kraft vermag ein Frosch lediglich aufs nächste Seerosenblatt schräg vorwärts zu hüpfen. Hockt er dagegen auf anderen, erhöht sich seine potenzielle Sprungweite entsprechend. Mehr als drei seiner Artgenossen zu tragen, ist allerdings keinem zumutbar, und springen kann auch stets nur der oberste Frosch. Vom Start weg könnte ein forscher Frosch theoretisch in zwei Sprüngen die Rutsche am Ende des Teiches erreichen, was indes nicht im Interesse seines Besitzers

1976) und CASABLANCA (Amigo, 1991) bekannt und seit 2007 beim Argentum Verlag äußerst preiswert als DIE JAGD NACH DEM GRAL im Programm.

Werden in Jockey auf der Grundlage der jeweiligen Kartenhand geheime Wettten auf Rennpferde platziert, geht es in THE SIGMA FILE darum, durch Zahlung von Bestechungsgeldern einen von acht Agenten dazu zu bringen, ein Geheimpapier im eigenen Hauptquartier abzulie-

liegt. Denn wer als Erster eine der fünf Bahnen hinuntergleitet, steuert damit nur einen läppischen Punkt zum Ergebnis seiner Farbe bei. Platz 2, 3 oder 4 bringen dagegen entsprechend mehr Punkte.

Viermal vierter Platz, das wäre ein Ergebnis für die Ewigkeit – doch erstens bei realistischer Betrachtung kaum zu schaffen, und zweitens auch ziemlich riskant zu versuchen. Gerät nämlich ein Frosch auf eine bereits vollbesetzte Rutsche, taugt er zur Gaudi der schenkelklopfenden Konkurrenz nur noch für die danach benannte Delikatess, wenn bei Ende der Partie der Deckel auf der Rutsche gelüftet wird. Corbatschow lässt grüßen. Bronze heißt deshalb die Legierung, die es anzusteuern gilt. Alternativ bietet sich an, aufs Tempo zu drücken, wenn der eigene Trupp Lurche frühzeitig nach vorn gespült worden ist. Da die Partie sofort endet, sobald eine Farbe komplett im Ziel ist, können auch wenige Punkte genügen, um sich zum Froschkönig krönen zu lassen.

Mit WATER LILY hat Dominique Ehrhard dem Genre ein neues Glanzlicht aufgesetzt. Es ist äußerst schlanke, gradlinig und sehr dynamisch und kommt ohne Zufallskomponente aus, ohne dadurch genau kalkulierbar zu sein. Damit bietet es Spannung und Spaß pur und erweist sich als idealer Absacker oder Füller. Auch grafisch vermag es mit seinem prämierten Vorläufer HEIMMICH & Co mitzuhalten. Und wegen der Rutsche gibt es selbst am Schachelformat nichts zu beanstanden. Deshalb: Sei ein Frosch!

L. U. Dikus

**WATER LILY (GameWorks)** von Dominique Ehrhard; für 2-4 Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 15 Minuten; Preis: ca. 28 €.



feld, oder höchstens vier Punkte mit zwei schwarzen.

Daraus ergibt sich, dass wir bestimme Würfel dringend brauchen. Diese werden uns aber in der Regel von ahnungslosen Mitspielern weggeschmippt. Die Hast, mit der viele reihum deshalb nach den Würfeln graben, verdeutlicht sehr schön, welchen Sog das Spiel entwickelt. Zum Ambiente gehören auch Aufstöhnen oder Protestschreie, wenn ein dringend benötigter Würfel aus dem Teller verschwindet. Denn haben wir einen Würfel vor uns liegen, den wir mangels anderer am Ende einer Runde nicht nutzen können, um eine Spielkarte aus unserer Hand zu erfüllen, geht der verloren und es gibt einen Minus-Chip. Gut, dass sich etwas Spielraum bietet, dieser Strafe zu entgehen. Da sind zum einen die Joker-Würfel, die farbneutral sind und uns so aus der Klemme helfen können. Problem: Sie helfen uns zwar, Aufträge zu erfüllen, bringen uns aber ungeachtet dessen einen Minus-Chip. Besser also,

## High Five

Dank POKER oder KNIFFEL kennt „Full House“ fast jeder. Legespiele mit einer solchen Kombination sind indes selten. Kosmos möchte diese Lücke füllen. Dabei ist die Kombination eines Drillings mit einem Pärchen hier mit zehn Punkten nicht sonderlich punktreich. Der namensgebende „High Five“ hingegen bringt es: Fünfmal dieselbe Zahl schlägt mit 30 Siegpunkten zu Buche. Da nur vier Farben vorkommen und jede Zahl pro Farbe exakt einmal, scheint diese Kombination eine besondere Herausforderung für Betrüger zu sein. Ist es aber nicht, denn es muss zwingend einer der Joker eingebaut werden, den jeder Spieler neben vier zufällig gezogenen Ziffern als Startkapital erhalten hat. Wer solche Punkteüberflieger anstrebt, sollte seinen Joker achtsam aufbewahren, bis er ihn für eine wirklich lohnende Kombi verwenden kann. Aber: bitte nicht zu lange warten. Denn der Platz auf dem acht mal acht Feldder großen Kunststoffplatte wird stetig knapper; irgendwann passt die angestrebte Kartenreihe nicht mehr, oder die erhofften Kärtchen liegen längst woanders. Wer an der Reihe ist, muss eine senkrechte oder waagerechte Fünferkombina-

Größe der Runde endet eine Partie nach ein bis drei Durchgängen, dann werden die erfüllten Auftragskarten mit den Punktwerten eins bis fünf ausgezählt.

Unterm Strich ist TAKE IT OR LEAVE IT ein spannendes und sehr eingängiges Zockerspiel. Der Nervenkitzel, ob die Mitspieler früh passen und man selbst so an noch mehr brauchbare Würfel kommt, ist groß. Ein Manko ist die unvollständige und im deutschen Teil im Layout missglückte Beschreibung der Aktionskarten. Optimal spielt es sich zu dritt oder viert. Zu fünft ist, wer als letzter an der Reihe ist, nur chancenloser, stauer Zuschauer, der verzweifelt versucht, wenigstens einen Auftrag zu erfüllen. Theatralisch klagend, natürlich.

Stefan Ducksch

**TAKE IT OR LEAVE IT (Schmidt)** von Arno Steinwender und Christoph Puhl; für 2-5 Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 30 Minuten; Preis: ca. 18 €.

wir nutzen die Aktionskarte, die wir zusätzlich jede Runde auf die Hand bekommen. Mit ihr lässt sich das Angebot im Würfelteller zu unseren Günstigen korrigieren. So dürfen wir mit einer Farbe nochmals würfeln, die Augenzahl eines Würfels beim Nehmen um zwei Punkte verändern oder den Wert eines weißen Würfels im Teller mit dem eines schwarzen vertauschen. Die von den Mitspielern dabei entwickelte Geräuschkulisse wissen Genießer zu schätzen. Je nach

tion wert. Zuvor sucht er nach Ziffern, die bereits auf dem Brett ausliegen, und ergänzt diese mit einem bis drei Zahlenplättchen. Wer gerne horet, versucht es oft mit der Minimallösung, denn es werden immer exakt zwei Plättchen nachgezogen. So lassen sich Ziffernberge anhäufen, die man auch noch aufbrauchen kann, wenn die Gegner längst fertig sind. Allerdings bekommt der Schnellste zwei Bonuspunkte.

Eine einfarbige Straße – Zahlenreihenfolge egal – bringt 20 Punkte, ein bescheidenes Zahlenpaar gerade einen. Selbst die Wertung „Höchste Karte“ notiert die Spielhilfe ungewollt herumvoll: Dafür kassiert man null Punkte. Aber wer will sich schon derart veräppeln lassen? Also suchen manche Spieler gerade dann, wenn nichts geht, ziemlich lange nach einem Ausweg aus dem Unvermeidbaren. Diese Grübelphasen sind bei einem derart glücksbetontem Spiel eigentlich nur dann hinnehmbar, wenn man es



zu zweit spielt und dabei ein Hauch Planbarkeit ermöglicht wird. Empfehlen würde ich HIGH FIVE

letztlich aber nur Leuten, die sich Kartensymbollegespiele als Sammelgebiet ausgedacht haben.

Harald Schrapers

**HIGH FIVE (Kosmos)** von Nils van Teijlingen; für 2-4 Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 30 Minuten; Preis: ca. 30 €.