

# KASSELER WASSERSPIELE

Das Kartenspiel zu den Wasserkünsten ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Die Spieldauer beträgt 5 bis 10 Minuten.

## INHALT

14 Herkuleskarten in 3 Farben/Schwierigkeitsgraden, 82 Wasserspielkarten, die Spielanleitung und 2 Bonuskarten der Kurhessen Therme.

Vielen Dank an die Kurhessen Therme für die Bereitstellung des Gutscheins.

## SPIELVORBEREITUNG

1

Die Herkuleskarten werden in 3 Stapel, getrennt nach Schwierigkeitsgrad (1 Herkulesymbol „leicht“ bis 3 Herkulesymbole „schwierig“), offen in die Mitte des Spieltisches gelegt.



2

In der ersten Runde ist der jüngste Spieler der Startspieler. Er darf sich eine Herkuleskarte aussuchen und legt diese offen und gut für sich erreichbar auf den Spieltisch. Diese Karte zeigt an, welche Karten benötigt werden.

Beispiel: „Jens nimmt die Herkuleskarte *„Beginn der Wasserspiele“* und legt diese vor sich ab. Er muss gleich nach den Karten mit den Zahlen im roten Kreis Ausschau halten. Zuerst benötigt er den Feuerwehrtich, der mit der 1 gekennzeichnet ist. Jede Karte benötigt er genau einmal.“



## SPIELZIEL

Die Spieler müssen so schnell wie möglich die auf ihrer Herkuleskarte abgebildeten Wasserspielkarten in der dort vorgegebenen Reihenfolge ablegen.



3

Anschließend nimmt jeder der Spieler reihum im Uhrzeigersinn eine Herkuleskarte nach Wahl und legt diese offen vor sich ab. In der nächsten Runde wandert die Position des Startspielers im Uhrzeigersinn eine Position weiter.

4

Anschließend werden die Wasserspielkarten gut gemischt und in Abhängigkeit der Spielerzahl in etwa gleichgroße verdeckte Kartenstapel aufgeteilt.

Anzahl der Spieler	2	3	4
Anzahl der Kartenstapel	5	6	7

5

Jeder Spieler nimmt einen dieser Stapel verdeckt in die Hand. Die Handkarten dürfen nicht sortiert werden. Drei verdeckte Stapel bleiben übrig. Diese Stapel werden für alle Spieler gleich gut erreichbar in die Tischmitte gelegt und erst später benötigt.

## SPIELABLAUF

1

Der Startspieler ruft „Wasser marsch“ und das Spiel beginnt. Alle Spieler suchen nun gleichzeitig nach der ersten Station auf ihrer Herkuleskarte.

2

Hierzu schaut sich jeder Spieler die oberste Karte seines Handkartenstapels an. Entspricht diese Wasserspielkarte der gesuchten Karte, wird sie direkt neben die Herkuleskarte gelegt. Falls die Karte nicht der gesuchten Karte entspricht, bildet dieser Spieler einen eigenen offenen Ablagestapel (A) (mit der Fotosseite nach oben).

Beispiel: „Jens sucht nach der roten 1 *„Der Feuerwehrtich“*. Er schaut sich die oberste Karte aus seinem Handstapel an. Es ist die blaue 3 *„Die Teufelsbrücke“*. Da er diese Karte nicht benötigt, bildet er für sich einen eigenen Ablagestapel (A) und legt diese Karte offen ab.“



Jens zieht als nächste Karte die rote 2 *„Der Faun“*. Die Karte legt er ebenfalls oben auf den Ablagestapel (B), da er zuerst die Karte *„Der Feuerwehrtich“* auslegen muss.“

3

So wird Karte für Karte entweder auf den Ablagestapel oder neben die Herkuleskarte gelegt. Solange der Spieler noch keine Karte vom Handstapel gezogen hat, darf er auch die oberste Karte seines eigenen, offen ausliegenden Ablagestapels nehmen und neben die Herkuleskarte legen.

Beispiel: „Jens zieht als nächste Karte die rote 1 *„Der Feuerwehrtich“* und legt diese nun neben seine Herkuleskarte (C).“



Anstatt die nächste Karte vom Handstapel zu ziehen, nimmt Jens die rote 2 *„Der Faun“* vom Ablagestapel (B) und legt diese auf die Karte *„Der Feuerwehrtich“*. Nun befindet sich nur noch *„Die Teufelsbrücke“* auf seinem Ablagestapel (B). Jetzt benötigt Jens die rote 3 *„Der Zentaur“*, deshalb zieht er wieder die oberste Karte aus seinem Handstapel.



4

Hat ein Spieler alle Karten seines Nachziehstapels durchgesehen, muss er den Stapel wieder ordentlich zusammenlegen. Anschließend darf er denselben Stapel noch einmal durchsehen (z.B. wenn sich benötigte Karten noch im Stapel befinden) oder er legt seinen Kartenstapel verdeckt in die Tischmitte und nimmt sich stattdessen einen anderen der dort liegenden Kartenstapel.

## SPIELENDE

1

Das Spiel endet, sobald ein Spieler Herkuleskarten mit insgesamt 5 Herkulesymbolen im 2 und 3 Personenspiel bzw. 4 Herkulesymbolen im 4 Personenspiel vollendet hat. Dieser Spieler ruft laut "Wasser Stop", dann darf kein Spieler mehr Karten ablegen.



2

Anschließend werden die Punkte zusammengezählt. Bei den vollständig ausgelegten Herkuleskarten zählt die unten auf der Karte stehende Gesamtpunktzahl. Bei den nicht fertig gestellten Herkuleskarten ist jede richtig abgelegte Karte einen Punkt wert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

5

Sobald ein Spieler alle Wasserspielkarten, die bei seiner Herkuleskarte benötigt werden neben der Karte in der richtigen Reihenfolge abgelegt hat, legt er die Herkuleskarte auf die Wasserspielkarten. Anschließend zieht er sich eine neue beliebige Herkuleskarte.

Beispiel: "Jens hat die Herkuleskarten "Beginn der Wasserspiele" und "Etappen der Wasserspiele" fertig gestellt und die ersten 4 Karten von "Die Kaskaden" abgelegt. Somit erhält er 5 Punkte für "Beginn der Wasserspiele", 8 Punkte für "Etappen der Wasserspiele" und 4 weitere Punkte für die nicht fertig gestellten Kaskaden. Insgesamt hat er 17 Punkte erzielt."



Carsten hat 2 Mal "Die Kaskaden" ausgelegt und das Spiel beendet, da er dadurch 6 Herkulesymbole erreicht hat. Er kommt auf insgesamt 22 Punkte und gewinnt damit diese Runde."



## INFORMATIONEN ZU DEN WASSERSPIELEN

Die Wasserspiele finden in der Zeit vom 1. Mai bis zum 3. Oktober an jedem Mittwoch, Sonntag und hessischen Feiertagen statt.

Zusätzlich gibt es in der Zeit von Juni bis September an jedem ersten Samstag im Monat beleuchtete Wasserspiele.

### "Der Feuerwehrteich"

Das gesammelte Grund-, Regen- und Schmelzwasser wird über ein Rohrsystem aus dem künstlich angelegten Sichelbacheich in den Feuerwehrteich geleitet. Der Druck des Wassers aus dem höher gelegenen Sichelbacheich reicht aus, um den Feuerwehrteich zu befüllen.

### "Der Faun und der Zentaur"

Die Hörner von Faun und Zentaur ertönen ebenfalls durch Wasserdruck. Das Signal verkündet den Beginn der Wasserspiele.

### "Der Riese Encelados"

Im Riesenkopfbecken sieht man den steinernen Kopf des Riesen Encelados, der dem Herkules eine 12 Meter hohe Wasserfontäne entgegen spuckt.

### "Die Kaskaden"

Das Wasser, das die 12 Meter breiten und 210 Meter langen Kaskaden herab läuft, kann von den Zuschauern beidseitig auf 535 bzw. 539 Treppenstufen nach unten begleitet werden.

14:30 Uhr - Beginn der Wasserspiele

14:35 Uhr - Kaskaden

15:05 Uhr - Steinhöfer Wasserfall

15:20 Uhr - Teufelsbrücke

15:30 Uhr - Aquädukt und Peneuskaskaden

15:45 Uhr - Große Fontäne

### "Der Steinhöfer Wasserfall"

Mit ihm beginnen die "romantischen" Wasserspiele. Hier wird ein wegen Wassereintruchs aufgegebener Steinbruch dargestellt, der vom Wasser überströmt und somit von der Natur zurückerobert wird.

### "Die Teufelsbrücke"

Unter der Teufelsbrücke liegt der Höllenteich. Wer den Weg bis hierhin bestritten hat, sollte auch einen Blick in die angrenzende Plutogrotte werfen. Vielleicht ist der römische Gott der Unterwelt heute da?

### "Das Aquädukt"

Das Wasser stürzt in dem Nachbau einer römischen Wasserleitung etwa 30 Meter in die Tiefe. Die dort liegenden Trümmer sollen bei dem Besucher den Eindruck erwecken, dass es sich hier um ein echtes Aquädukt handelt.

### "Die große Fontäne"

Mit einer etwa 50 Meter hohen Fontäne finden die Kasseler Wasserspiele einen fulminanten Abschluss.

Eine Haftung oder Garantie für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der zur Verfügung gestellten Informationen und Daten muss ich jedoch leider ausschließen. In keinem Fall wird für Schäden, die sich aus der Verwendung der hier stehenden Informationen ergeben, eine Haftung übernommen.

Quelle Online im Internet (Stand 16.04.2013):  
URL: <http://www.kassel.de/kultur/sehenswuerdigkeiten/Bergpark/01929/index.html>

Grafikdesign: Adam Piohsek  
Zeichnungen: Daniel Stieglitz

**HERKULES  
SPIELE**

Herkules Spiele  
Kai Figula  
Postfach 41 02 23  
34064 Kassel  
[www.herkules-spiele.de](http://www.herkules-spiele.de)  
Made in Germany