

12+ 3-16 60'

# ACTIVITY<sup>®</sup>

Splash!  
Wasserfest

Der Klassiker für unterwegs  
von Paul Catty & Ernst Führer

## Spielinhalt:

55 Karten mit je 6 Begriffen, 1 Spielanleitung, zusätzlich benötigt ihr einen Zeitmesser mit Laufzeit 1 Minute, z. B. Stoppuhr am Smartphone

## Spielziel:

Das Ziel ist es, durch erfolgreiches Darstellen und Erraten der Begriffe die meisten Punkte zu sammeln.

Im Folgenden wird das Spiel ab 4 Personen beschrieben. Die Regeln für das Spiel zu dritt findet ihr am Ende der Spielanleitung.

## Spielvorbereitung:

- Bildet zwei bis vier, wenn möglich zahlenmäßig gleich starke, Teams.
- Mischt die Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel in der Mitte der Spielrunde bereit. Bestimmt, welches Team beginnt.
- Legt den Zeitmesser bereit.
- Das Team, das das Spiel eröffnet, bestimmt die erste darstellende Person. In den folgenden Runden wechselt ihr euch mit dem Darstellen innerhalb des Teams reihum ab.

Mit strapazierfähigen, wasserfesten Karten – ideal für jede Party und jeden Urlaub!



## Spielablauf:

- Bist du die darstellende Person in deinem Team, nennst du eine Zahl zwischen 1 und 6. Danach ziehst du die oberste Karte vom Stapel. Die von dir genannte Zahl gibt an, welchen Begriff du auf der Karte darstellen musst. Das Symbol vor dem Begriff gibt dir an, wie du den Begriff deinen Teammitgliedern darstellen musst. Du prägst dir den entsprechenden Begriff ein paar Sekunden lang ein, aktivierst anschließend den Zeitmesser, der eine Laufzeit von 1 Minute haben muss, und versuchst den Begriff deinen Teammitgliedern so zu vermitteln, dass sie ihn erraten können.

Dabei gilt:

**Erklären:** Du musst den Begriff mit Worten umschreiben. Dazu darfst du weder das Wort selbst, noch Teile davon, noch abgeleitete Formen verwenden. Sobald ein Wortteil des Begriffs erraten wurde, darfst du das deinen Teammitgliedern mitteilen und diesen Wortteil auch bei der weiteren Erklärung verwenden.



**Pantomime:** Du musst den Begriff pantomimisch darstellen. Du darfst dabei weder sprechen, noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände heranziehen oder auf diese zeigen. Du darfst jedoch auf eigene Körperteile zeigen.



**Geräusche:** Du musst den Begriff ausschließlich durch Geräusche vermitteln. Du darfst das Geräusch nur mit dem Mund, den Händen und den Füßen erzeugen. Die Hände darfst du aber nur zur Geräuscherzeugung verwenden, nicht zum Gestikulieren. Du darfst so viele Geräusche machen, wie dir einfallen, solange du keine Wörter verwendest.



**Auf dem Rücken zeichnen:** Wähle ein Teammitglied, auf dessen Rücken du den Begriff zeichnen musst. In diesem Fall darf nur das gewählte Teammitglied



den Begriff erraten. Du darfst dabei nicht sprechen. Du darfst jedoch deinem Teammitglied durch ein Zeichen zu erkennen geben, dass ein Teil des Begriffs richtig erraten wurde. Deine Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.

**Achtung:** Missachtetst du diese Regeln, ist sofort das nächste Team an der Reihe!

- Für jede Aufgabe gilt eine Zeitbegrenzung von 1 Minute, die von den gegnerischen Teams kontrolliert wird. Sie überwachen auch die Einhaltung der Regeln. Vor Spielbeginn solltet ihr außerdem vereinbaren, wie genau die Begriffe zu erraten sind – ob zum Beispiel für „Torhüter“ auch „Torwart“ gilt.
- Gelingt es deinem Team, den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erraten, darf dein Team die Karte behalten, andernfalls legt ihr sie zur Seite auf einen separaten Ablagestapel. Danach ist das nächste Team an der Reihe, die darstellende Person nennt eine Zahl von 1 bis 6, zieht eine Karte vom Stapel, usw.

### Offene Runde:

Ist ein **Begriff rot** gedruckt, dürfen **alle** am Spiel Beteiligten mitraten. Das Team, das den richtigen Begriff nennt, erhält die Karte.

### Spielende:

Das Spiel endet nach 8 Runden. Das Team, das die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.

Bei einem Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Teams bestimmt ihr eine beliebige Person, die für die betroffenen Teams einen weiteren Begriff darstellt. Die darstellende Person zieht eine Karte vom Stapel und stellt den rot gedruckten Begriff für alle betroffenen Teams in der vorgegebenen Darstellungsart dar. Das Team, das diesen Begriff zuerst errät, gewinnt.

## Das Spiel zu dritt:

Mischt alle Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte der Spielrunde. Beim Spiel zu dritt spielt ihr jede Runde als „offene Runde“, unabhängig davon, ob der Begriff rot oder schwarz gedruckt ist. Die Darstellungsart „Auf dem Rücken zeichnen“ kommt bei dieser Spielvariante nicht zum Einsatz. Wählt stattdessen einen beliebigen anderen Begriff auf der Karte.

Bist du als darstellende Person an der Reihe, nennst du eine Zahl von 1 bis 6, ziehst eine Karte vom Stapel und versuchst dann, den Begriff den anderen in der geforderten Darstellungsart so zu vermitteln, dass diese ihn auch erraten können. Wird der Begriff richtig erraten, darfst du dir die Karte behalten und vor dir ablegen. Die Person, die den Begriff richtig erraten hat, zieht eine Karte vom Stapel und legt sie ebenfalls vor sich ab. Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn als darstellende Person an der Reihe. Das Spiel endet, wenn 8 Runden gespielt wurden. Es gewinnt, wer die meisten Karten gesammelt hat.

Wenn ihr zu „Activity® Spalsh!“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com).

### Du findest uns auf



[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)



[instagram.com/piatnik\\_spiele/](https://instagram.com/piatnik_spiele/)



[youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://youtube.com/c/PiatnikSpiele)