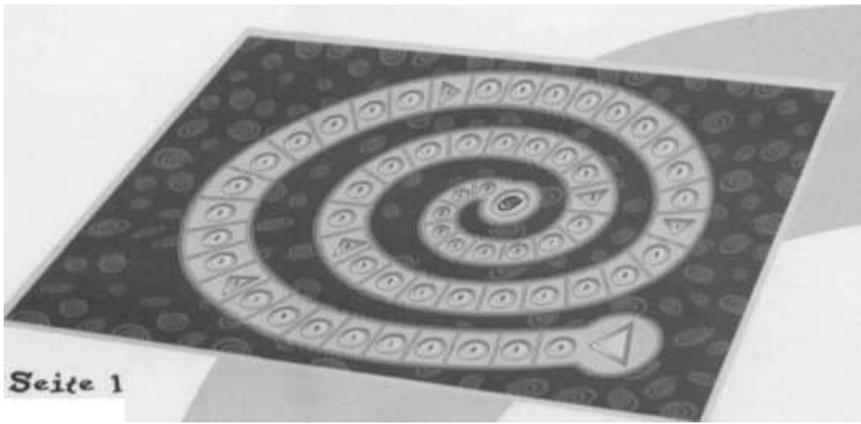


OUTBURST!

Das explosive Tempo-Spiel!



Seite 1

- Alle Mitspieler werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Es gibt eine kontrollierende und eine spielende Gruppe, die abwechselnd die Antworten zu den Stichwörtern erraten müssen.
- Die spielende Gruppe muß sich entscheiden, ob sie die Karte spielt oder weitergibt.
- Mit dem Würfel stellt die spielende Gruppe fest, ob sie eine Bonusantwort erraten hat.
- Sobald die Karte in den Lösungsfilter gesteckt und die Sanduhr umgedreht wurde, hat die spielende Gruppe eine Minute Zeit, so viele Antworten wie möglich zu erraten.
- Ist die Zeit abgelaufen, addiert der Leiter der kontrollierenden Gruppe die richtigen Antworten zusammen. Der Markierungsstein der spielenden Gruppe zieht auf dem Spielplan um so viele Felder voran, wie Punkte gewonnen wurden. Hat die spielende Gruppe die Bonusantwort richtig genannt, so rückt ihr Markierungsstein noch einmal vor: um so viele Punkte, wie das Feld zeigt, auf das soeben gezogen wurde.
- Die Gruppe, die zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

Ziel des Spiels

Wer zuerst das Zielfeld, also die Spirale am Ende des Spielplans erreicht, ist Gewinner des Spiels.

Spielausstattung

200 doppelseitig bedruckte Stichwortkarten, 1 Lösungsfilter, 1 Sanduhr, 6 Joker-Chips (3 in jed Farbe), 2 Markierungssteine, 1 zehneitiger Würfel, 1 Spielplan (mit dem Spiel-Parcours nach oben).

Spielvorbereitung

- Gespielt wird mit beliebig vielen Spielern, die in 2 etwa gleich starke Gruppen aufgeteilt werden, die zusammen sitzen. Jede Gruppe bestimmt ihren Leiter, der auch wechseln kann.
- Der Spielplan wird mit der Parcours-Seite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt. Die Stichwortkarten werden ausgepackt, gemischt und als Stapel in Reichweite aller Spieler auf den Tisch gelegt.
- Die beiden Gruppenleiter erhalten jeweils 3 Joker-Chips und einen der Markierungssteine, mit denen der Punkte-stand auf dem Spiel-Parcours markiert wird.
- Beide Gruppenleiter würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt: Das ist die SPIELENDEN Gruppe.

Aufgabe der Gruppen

1. Es gibt eine KONTROLLIERENDE und eine SPIELENDEN Gruppe. Der Leiter der kontrollierenden Gruppe zieht die oberste Karte, dreht sie um und liest das Stichwort, das oben auf der Karte steht, laut vor.
2. Die spielende Gruppe muß sich innerhalb von 30 Sekunden entscheiden, ob sie diese Karte spielen möchte.

Hat sich die spielende Gruppe für die Karte entschieden, dann geht es hier weiter. Falls sie sich dagegen entschieden hat, dann gilt ab hier der Regelabschnitt *Karte weitergegeben*.

Die Karte wird gespielt

3. Entscheidet sich die spielende Gruppe für die Karte, dann muß sie jetzt würfeln. Die gewürfelte Augenzahl bestimmt, für welche Antwort (von den 10 verschiedenen) es zusätzliche Punkte als Bonus gibt (siehe Abschnitt *Wertung*). Die kontrollierende Gruppe steckt die Karte in den Lösungsfilter und dreht die Sanduhr um.
4. Die spielende Gruppe hat nun eine Minute Zeit, von den 10 Antworten auf der Karte so viele wie möglich durch lautes Rufen zu finden. Wahrscheinlich fallen der Gruppe noch viel mehr Antworten ein - vielleicht aber auch gar keine. Wichtig ist es, hier einfach laut zu raten.

Manchmal sind die Antworten ja auch vielleicht „um die Ecke gedacht“! Hier ist Kreativität gefragt.

5. Für jede richtige Antwort, die die spielende Gruppe laut ruft, schiebt der Leiter der kontrollierenden Gruppe die Marker am Lösungsfilter nach innen, die den Nummern der richtigen Antworten entsprechen. Jede laut gerufene Antwort der spielenden Gruppe kommentiert der Leiter der kontrollierenden Gruppe mit einem deutlichen „Ja“ bzw. „Nein“.

Wertung

6. Ist die Sanduhr abgelaufen, zählt der Leiter der kontrollierenden Gruppe alle richtigen Antworten auf dem Filter. Die nicht genannten Antworten auf der Karte werden ebenfalls vorgelesen. Sollte die spielende Gruppe darauf bestehen, einen Teil dieser Antworten doch genannt zu haben, einigen Sie sich. Geben Sie den Punkt - es ist ja nur ein Spiel!
7. Für jede richtige Antwort erhält die spielende Gruppe einen Punkt. Der Markierungsstein der spielenden Gruppe rückt um so viele Felder vor, wie sie Punkte gewonnen hat.
8. Und hier kommt die Bonusantwort ins Spiel: Hat die spielende Gruppe die Antwort mit der Nummer geraten, die sie vorher gewürfelt hat, rückt ihr Markierungsstein auf dem Spiel-Parcours um die Anzahl von Feldern vor, die auf dem Spielfeld steht, auf dem sie gerade gelandet ist. Hat die spielende Gruppe die Bonusantwort nicht genannt, so bleibt sie einfach auf dem Feld stehen, bis zu dem sie ohne Bonusantwort gekommen ist.

Ein Beispiel

Das Stichwort der spielenden Gruppe war „Einwohner mit Doppelbedeutung“ und sie hat eine 6 gewürfelt. Nachdem die Rate-Minute abgelaufen ist, sieht der Lösungsfilter so aus:



Da die Gruppe fünf Antworten genannt hat, rückt ihr Markierungsstein auf dem Spiel-Parcours um fünf Felder vor und landet auf einem Feld mit der Nummer „3“.



Die Gruppe hat auch die Antwort Nr. 6 genannt - die Bonusantwort. Also rückt ihr Markierungsstein noch einmal vor: und zwar um drei Felder.

Jetzt fahren beide Gruppen abwechselnd mit dem Spiel fort und kommen so auf dem Spiel-Parcours immer weiter voran. Sollte eine Gruppe eine Karte ziehen, die sie schon einmal hatte, dann kann sie den Kartenstapel einfach umdrehen oder ihre Karte von einem anderen Stapel ziehen.

Die Karte wird weitergegeben

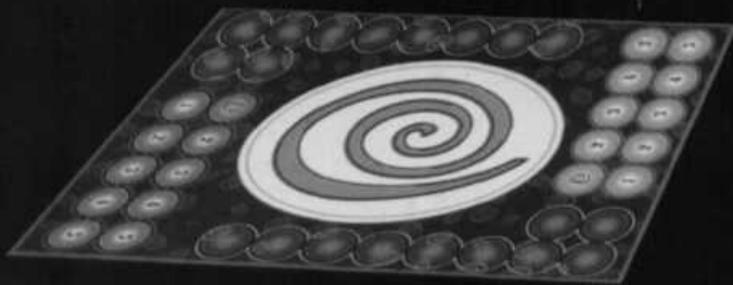
9. Die Karte ist zu schwer? Dann gibt die spielende Gruppe die Karte einfach an die andere Gruppe weiter und gibt einen ihrer Joker-Chips ab. Die nächste Karte, die danach gezogen wird, muß dann allerdings in dieser Runde gespielt werden.

Und hier ist der Haken an der Sache: Während die spielende Gruppe ihre Runde beendet, hat die gegnerische Gruppe genug Zeit, sich die Antworten für die weitergegebene Karte auszudenken. Die gegnerische Gruppe darf diese Karte nicht ablehnen, sondern muß sie in ihrer nächsten Spielrunde spielen.

Die spielende Gruppe sollte sich also sehr gut überlegen, welche Karte sie weitergibt. Wenn sie eine Karte weitergibt, könnte sie sich kurzfristig aus einem Spielengpaß befreien. Andererseits könnte sie damit der gegnerischen Gruppe einen Vorteil verschaffen und hängt dann später vielleicht an einer noch schwierigeren Karte fest!

Spielende

Die Gruppe, die zuerst das Zielfeld, d.h. die Spirale am Ende des Parcours erreicht hat, hat gewonnen. Moralische Sieger sind alle!



Seite 2

CHECKLISTE

- Alle Mitspieler werden in 2 gleich starke Gruppen aufgeteilt.
- Jede Gruppe setzt einen oder mehrere Joker-Chips auf die Zahl, von der sie meint, daß sie genau so viele Antworten auf ein Stichwort geben kann.
- Die am höchsten bietende Gruppe hat eine Minute Zeit, um so viele Antworten wie möglich zu finden.
- Nach Ablauf der Zeit wird geprüft, ob die spielende Gruppe genauso viele (oder mehr) Antworten gegeben hat. Hat sie die eingesetzte Zahl erreicht, so gewinnt die spielende Gruppe alle gesetzten Joker-Chips. Hat die spielende Gruppe nicht genügend Antworten gefunden, so gewinnt die gegnerische Gruppe die Joker-Chips.
- Jede Gruppe hat nur einmal die Chance, ihren „Bonus-Chip“ auszuspähen, um einige der verlorenen Joker-Chips zurückzugewinnen.
- Hat eine Gruppe alle Joker-Chips der gegnerischen Gruppe abgeräumt, gewinnt sie das Spiel!

PROFI-OUTBURST

Sobald Sie Outburst einige Male gespielt haben, sind Sie zu einer ganz neuen und anderen Spielvariante bereit. Und darum geht es im Profi-Outburst: Sie müssen immer noch so viele Antworten zu einem Stichwort erraten, wie Sie können. Aber in dieser Spielvariante müssen Sie um Ihre Karte pokern - und Sie können keine Karten weitergeben. Wenn Sie glauben, daß dies genau das Richtige für Sie ist, dann machen Sie sich mal auf etwas gefaßt.....

Ziel des Spiels

Das Team, das alle Joker-Chips der anderen Gruppe erobert hat, gewinnt das Spiel!

Spielausstattung

200 doppelseitig bedruckte Stichwortkarten, 1 Lösungsfilter, 1 Sanduhr, 20 Joker-Chips, 1 zehenseitiger Würfel, 1 Spielplan (mit der Poker-Fäche nach oben)

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird mit der Poker-Fäche nach oben in die Mitte des Tisches gelegt. Die Stichwortkarten werden ausgepackt, gemischt und als Stapel so auf den Tisch gelegt, daß sie von allen Spielern gut erreicht werden können.
- Die Mitspieler werden in zwei gleich starke Gruppen aufgeteilt (Gruppe 1 und 2), die jeweils zusammen an einer Seite des Tisches sitzen sollten.
- Jede Gruppe sucht sich eine Farbe aus, erhält 10 Joker-Chips dieser Farbe und setzt sie mit der darauf stehenden Nummer nach oben gerichtet auf die Poker-Felder, die sich an ihrem Ende des Spielplans befinden. Die Nummern der Joker-Chips müssen dabei der jeweiligen Nummer der Poker-Felder entsprechen.
- Beide Gruppenleiter würfeln. Die Gruppe, die die höchste Augenzahl erreicht, beginnt.

Aufgabe der Gruppen

1. Ihre Gruppe (d.h. Gruppe 1) muß sich nun über eine Poker-Strategie einigen. Die gegnerische Gruppe (d.h. Gruppe 2) zieht eine Stichwortkarte, dreht sie herum und liest das oben auf der Karte stehende Stichwort vor. Und nun ist Gruppe 1 dran!

Pokern

2. Gruppe 1 einigt sich darüber, wieviele Antworten sie auf das Stichwort geben kann. Die Zahl, auf die sich die Gruppe einigt, ist der Poker-Betrag. Die Joker-Chips, die dem Poker-Betrag entsprechen, werden nun in die Mitte des Spielbretts gelegt.

Überbieten

3. Nun haben die Spieler der Gruppe 2 die Chance, die Gruppe 1 zu überbieten. Aber nur wenn sie glauben, mehr Antworten auf das Stichwort zu geben, als Gruppe 1. Das Setzen der Joker-Chips erfolgt in derselben Weise, wie für Gruppe 1. Sollte die Gruppe 2 der Meinung sein, daß sie die Gruppe 1 nicht überbieten kann, muß sie trotzdem einen Joker-Chip einsetzen. Der Wert dieses Joker-Chips wird vermutlich unter dem Einsatz der Gruppe 1 liegen.

Verwendung der Joker-Chips

4. Jede Gruppe macht ihren Einsatz, indem sie den zu bietenden Wert aus den verschiedenen Joker-Chips zusammensetzt. So glaubt beispielsweise eine Gruppe, fünf Antworten zu einem Stichwort zu finden. Der Einsatz der Joker-Chips sieht dann so aus:
ein „5er“ Chip oder
ein „3er“ plus einem „2er“ oder
ein „4er“ plus einem „1er“ Chip.

Hinweis: Beide Gruppen sollten sich gut überlegen, wie sie ihre Chips einsetzen. Denn unabhängig davon, wie hoch der Betrag des Einsatzes ist, zählt hier die Menge der Chips, und nicht deren Wert. Denken Sie daran, daß Sie die Joker-Chips verlieren könnten.

Ein Beispiel:

Das Stichwort auf der Karte, die Ihre Gruppe nun beantworten muß, lautet „Wo ist der verlegte Schlüssel?“. Ihre Gruppe glaubt, 3 Antworten dazu geben zu können. Also legen Sie Ihren Joker-Chip mit dem Wert „3“ auf das Spielbrett.

Die gegnerische Gruppe überbietet Sie mit dem Joker-Chip für den Wert „4“, womit der Einsatz also bei 4 steht. In der Zwischenzeit ist Ihnen zu dem Stichwort aber noch etwas eingefallen. Nun treiben Sie den Einsatz auf 5, indem Sie Ihren Joker-Chip mit dem Wert „2“ setzen. Pokert die andere Gruppe nicht mehr weiter, dann müssen Sie jetzt die fünf Antworten geben. Ansonsten wären die 2 Chips an die gegnerische Gruppe verloren. Die beiden Gruppen können so hoch bieten, wie sie möchten. Allerdings dürfen bereits gesetzte Joker-Chips nicht mehr vom Pokerfeld zurückgenommen werden. Die einzige Möglichkeit, einen Einsatz noch zu erhöhen liegt darin, zu den bereits gesetzten Joker-Chips noch neue hinzuzufügen, um den gewünschten Poker-Betrag zu erreichen.

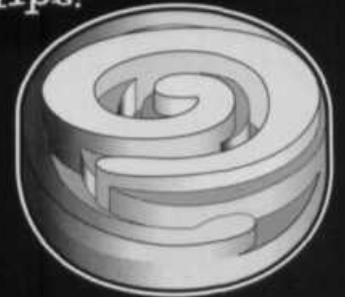
Das Raten der Antworten

5. Hat eine Gruppe den höchsten Einsatz geboten, so muß sie nun auch die Herausforderung annehmen! Die gegnerische Gruppe erhält in dieser Runde die Rolle der kontrollierenden Gruppe. Sie steckt die Karte in den Lösungsfilter und dreht die Sanduhr um. Die spielende Gruppe hat jetzt eine Minute Zeit, so viele Antworten wie möglich zu dem genannten Stichwort zu finden.
6. Für jede Antwort, die die spielende Gruppe laut rät und die auch auf der Karte steht, schiebt der Leiter der kontrollierenden Gruppe die Marker am Lösungsfilter nach innen.
7. Ist die Sanduhr abgelaufen, zählt die kontrollierende Gruppe die Anzahl der von der spielenden Gruppe richtig genannten Antworten zusammen. Die nicht genannten Antworten werden ebenfalls vorgelesen.

Wer hat die Joker-Chips gewonnen?

8. Und jetzt das Ergebnis dieser Runde: Hat die spielende Gruppe ihren Einsatz erreicht? Hat die spielende Gruppe die Anzahl an Antworten richtig genannt, die sie auch gesetzt hat - oder sogar mehr -, dann gewinnt sie alle Joker-Chips, die im Pokerfeld gesetzt wurden. Die selbst eingesetzten Joker-Chips werden jetzt wieder auf die ihren Nummern entsprechenden Felder plaziert. Die Joker-Chips, die die spielende Gruppe von ihrer gegnerischen Gruppe erobert hat, setzt sie auf die leeren Felder, die sich an ihrer Seite des Spielbretts befinden.
9. Hat die spielende Gruppe ihren Einsatz nicht erreicht, erhält die gegnerische Gruppe alle eingesetzten Joker-Chips. Diese werden dann wie zuvor beschrieben auf die nummerierten bzw. auf die leeren Felder gelegt.
10. Auch dann, wenn die spielende Gruppe ihren Einsatz erreicht hat, sollte sie nicht aufhören weiterzuraten. Denn wenn sie innerhalb der Zeit alle 10 Antworten nennt, kann sie einen ihrer verlorenen Joker-Chips retten.
11. Die nächste Runde wird von derjenigen Gruppe begonnen, die in der letzten Runde das Pokern verloren hat.

Einsatz des Bonus-Chips!



Hat eine Gruppe bereits sehr viele Joker-Chips an die gegnerische Gruppe verloren, so kann sie den Bonus-Chip einsetzen, um einige oder sogar alle der verlorenen Chips zurückzugewinnen. Der Bonus-Chip kann jedoch nur einmal im Spiel eingesetzt werden.

12. Wenn es für eine Gruppe also richtig ernst geworden ist und sie bereits viele Joker-Chips verloren hat, dann wartet sie ab, bis die andere Gruppe ihren Einsatz gemacht hat. Und jetzt: Setzen Sie den Bonus-Chip! Damit wird der letzte Einsatz automatisch um einen Punkt erhöht und die andere Gruppe kann den Einsatz nicht mehr weiter in die Höhe treiben.

Ein Beispiel: Hat die gegnerische Gruppe eine „4“ gesetzt, dann beendet Ihr Bonus-Chip das Pokern bei „5“.

13. Aber das war erst der einfache Teil: Jetzt müssen Sie immer noch mindestens die gesetzte Anzahl an Antworten richtig erraten. Wenn Ihrer Gruppe dies gelingt, dann muß die gegnerische Gruppe Ihnen so viele eroberte Joker-Chips zurückgeben, wie gerade geboten wurden. Und zusätzlich muß sie Ihrer Gruppe auch den Bonus-Chip zurückgeben, der jetzt allerdings aus dem Spiel genommen wird, da er nicht mehr eingesetzt werden kann.



14. Haben Sie den Einsatz nicht erreicht, dann erobert die gegnerische Gruppe wie üblich alle gesetzten Joker-Chips.

Aufgepaßt! Den Zeitpunkt, an dem Sie Ihren Bonus-Chip einsetzen, sollten Sie sich gut aussuchen. Wird der Bonus-Chip zu früh eingesetzt, dann könnten Sie ihn verlieren. Und das könnten Sie zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel bereuen. Setzen Sie den Bonus-Chip allerdings viel zu spät ein, müssen Sie vielleicht zusehen, wie die gegnerische Gruppe den Einsatz in schwindelnde und damit unerreichbare Höhen treibt!

Spielende

Die Gruppe, die alle Joker-Chips der anderen Gruppe erobert hat, hat das Spiel gewonnen. Aber auch hier gilt: Moralische Sieger sind alle!

MB
SPIELE

H
HERSCH

© 1998 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.