

# OUTBURST!

*Das Explosive Tempo-Spiel!*

## *Legende*

Beim Wiederaufbau der im 2. Weltkrieg zerstörten Kirche St. Alban in London wurde ein bis dahin unbekannter Raum entdeckt.

Unter verschiedenen Gegenständen aus dem frühen 19. Jahrhundert fand man auch die Reste eines mittelalterlichen Spieles.

Bei der Rekonstruktion durch Brian Hersch im Jahre 1986 stellte sich dann heraus, daß das Spiel von andalusischen Mönchen erfunden worden war. Diese Mönche unterlagen jahrelang einem strengen Schweigegelübde. Als es aufgehoben wurde, bereiteten sie sich mit diesem Spiel darauf vor, ihr so lange ungenutztes Allgemeinwissen auszusprechen, in die Welt hinauszurufen. Genannt wurde dieses Spiel Outburst, was wörtlich übersetzt Ausbruch heißt und einen gefühlsmäßigen, spontanen Ausbruch von angestautem Wissen bedeutet.

Das Wichtigste an Outburst ist, daß man miteinander sprechen, lachen, schreien, diskutieren und ein unvergleichliches

Spielerlebnis haben kann - man muß sich nur noch die richtigen Mitspieler aussuchen.

## *Spielregel*

Für jeden passionierten Spieler gibt es kaum etwas langweiligeres, als eine lange, umfangreiche Spielregel zu lesen. Andererseits ist es notwendig, im Detail festzulegen, worum es geht und wie es geht. Wir empfehlen Ihnen, diese Regel EINMAL SORGFÄLTIG zu lesen, anschließend nur noch mit der Checkliste zu arbeiten - und wünschen Ihnen viel Erfolg und Spaß mit OUTBURST.

## *Spielausstattung*

300 Stichwort-Karten (beidseitig bedruckt)  
1 Lösungsfilter  
1 Sanduhr  
6 Joker-Chips  
2 Markierungs-Steine  
1 zehenseitiger Würfel  
1 Spielplan

## *Ziel des Spiels*

Das Spiel besteht aus 600 Stichworten, zu denen es insgesamt 6000 Antworten gibt. Jedes Stichwort steht auf einer Kartenseite, gesucht werden jeweils die vorgegebenen 10 Antworten, die sich unter dem roten Filter verbergen. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Wer zuerst das ZIEL erreicht, ist Gewinner des Spieles.

## *Spielvorbereitung*

Gespielt wird mit beliebig vielen Spielern, die in 2 gleich starke Gruppen aufgeteilt werden (also z.B. das Familienoberhaupt gegen den Rest oder ein Lehrer gegen seine 50 Schüler). Jede Gruppe bestimmt ihren Leiter, der auch wechseln kann. Die Stichwort-Kanen werden ausgepackt, gemischt und als Stapel auf den Tisch gelegt, der Spielplan daneben. Die beiden Gruppenleiter erhalten jeweils 3 Joker-Chips und einen der Markierungs-Steine, mit denen der Punktstand auf dem Spielbrett markiert wird. Der Lösungsfilter mit der roten Folie wird bereitgelegt, ebenso die Sanduhr; beide wechseln immer zwischen den Gruppen hin und her. Beide Gruppenleiter würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt: Das ist die SPIELENDEN GRUPPE.

## *Aufgabe der Gruppen*

Es gibt eine KONTROLLIERENDE und eine SPIELENDEN Gruppe. Der Leiter der KONTROLLIERENDEN Gruppe zieht die oberste Karte. Jede Karte trägt oben ein Stichwort, darunter 10 Antworten, die aber nur zu lesen sind, wenn man die Karte in den Lösungsfilter steckt.

Ein Mitglied der SPIELENDEN Gruppe würfelt: Die gewürfelte Augenzahl bestimmt, für welche Antwort (von den 10) es zusätzliche Punkte als Bonus gibt.

## *Spielablauf*

Der Leiter der KONTROLLIERENDEN Gruppe liest laut das Stichwort auf der gezogenen Karte vor und fragt: "Spielen oder Joker?"

Jetzt müssen sich die Mitglieder der SPIELENDEN Gruppe schnell entscheiden, ob sie mit dem Stichwort spielen wollen oder ob sie es lieber an die andere Gruppe weitergeben möchten.

Wird gespielt, steckt der Leiter der KONTROLLIERENDEN Gruppe die Karte schnell in den Lösungs-Filter. Dann wiederholt er das Stichwort und dreht die Sanduhr um. Die SPIELENDEN Gruppe hat etwa 1 Minute Zeit, möglichst viele der 10 vorgegebenen Antworten zu dem Stichwort durch lautes Rufen zu finden.

Wird abgelehnt, legt der Spielleiter die Karte zur Seite und zieht die nächste. Die SPIELENDEN Gruppe muß jetzt diese Karte spielen! Das Ablehnen einer Karte kostet die SPIELENDEN Gruppe einen Joker-Chip; er geht an die KONTROLLIERENDE Gruppe. UND: Die abgelehnte Karte muß in der nächsten Runde von der gegnerischen Gruppe gespielt werden!

Das Stichwort dieser neuen Karte wird vorgelesen und dann die Sanduhr wieder umgedreht.

Während sich die SPIELENDEN Gruppe bemüht, die vorgegebenen Antworten zu finden, markiert der Leiter der KONTROLLIERENDEN Gruppe alle richtigen Antworten: Er schiebt am Lösungs-Filter die Marker nach innen, die

den Nummern der richtigen Antworten entsprechen. Jede laut gerufene Antwort der SPIELENDEN Gruppe kommentiert der Gruppenleiter mit einem lauten "Ja" bzw. "Nein".

### *Wertung*

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 SPIELENDEN Gruppe darauf bestehen, einen Teil dieser Antworten doch genannt zu haben - einigen Sie sich, geben Sie den Punkt, es ist ja nur ein Spiel. Für jede richtige Antwort erhält die SPIELENDEN Gruppe einen Punkt. Der Markierungsstein der SPIELENDEN Gruppe rückt auf dem Spielfeld um so viele Felder vor, wie sie Punkte gewonnen hat. Hat die SPIELENDEN Gruppe auch die Bonusantwort richtig genannt, so rückt ihr Markierungsstein nochmal vor: um so viele Punkte, wie das Feld zeigt, auf das soeben gezogen wurde (1, 2 oder 3).

Jetzt tauschen die Gruppen ihre Aufgaben und die nächste Runde folgt. Wurde in dieser Runde eine Karte abgelehnt, muß die Gruppe, die jetzt die SPIELENDEN Gruppe ist, diese Karte spielen.

### *Spielende*

Die Gruppe, die zuerst das Feld ZIEL erreicht, hat gewonnen. Moralische Sieger sind alle.

### *Spieltips*

Überlegen Sie gut, ob Sie ein Stichwort ablehnen. Die andere Gruppe hat eine ganze

Runde Zeit, sich Antworten zu überlegen. Und abgegebene Joker-Chips stärken die Gegner.

Es kann passieren, daß einer Gruppe zu einem Stichwort überhaupt nichts einfallen will. Dann darf sie sich die Antwort Nr. 1 vorlesen lassen. Vielleicht bricht dann das Eis. Einen Punkt für diese Antwort gibt es natürlich nicht.

Alle Mitglieder der SPIELENDEN Gruppe sollten ihre Antworten gleichzeitig rufen. Das ergibt eine schöpferische Atmosphäre und bringt den Gegner beim Kontrollieren ins Schwitzen.

### *Information*

Outburst ist - auf jeden Fall - ein gemeinsames Spiel. Es gibt vereinzelt Stichworte, bei denen selbst Spezialisten Probleme haben, 10 Antworten zu finden. Andererseits fallen Ihnen zu vielen abgefragten Themen sicherlich spontan 100 Antworten ein - nur wahrscheinlich nicht die 10 vorgegebenen!

Einigen Sie sich, ob Sie nur die Antworten werten, die exakt auf den Karten vorgegeben sind oder lieber etwas locker an die Sache herangehen! Aber Vorsicht: In diesem Fall garantieren wir intensive Streitereien und endlose Diskussionen.

Eine Anregung: Lassen Sie einen Kassettenrekorder oder ein Tonband mitlaufen - Sie werden erstaunt sein, was Sie alles (nicht) gesagt haben und verfügen so über ein objektives Schiedsrichterinstrument.

## Checkliste

1. Alle Mitspieler werden in 2 Gruppen aufgeteilt; es gibt eine KONTROLLIERENDE und eine SPIELLENDE Gruppe, die sich nach jedem Durchgang ablösen.
2. Der Leiter der SPIELNEN Gruppe würfelt: Die Zahl bestimmt die Bonusantwort, für die es bei richtiger Antwort zusätzliche Punkte gibt.
3. Der Leiter der KONTROLLIERENDEN Gruppe zieht eine Karte, liest das Stichwort auf der Karten-Vorderseite laut vor und fragt: "Spielen oder Joker?"
4. Die SPIELLENDE Gruppe muß sich schnell entscheiden. Hat sich die Gruppe nach 30 Sekunden nicht geeinigt, muß die Karte gespielt werden.
5. Lehnt die SPIELLENDE Gruppe die Karte ab, muß sie 1 Joker-Chip an die gegnerische Gruppe abgeben. Die Karte wird beiseite gelegt. Sie muß aber nach diesem Durchgang von der gegnerischen Gruppe gespielt werden. Zunächst aber wird eine neue Karte gezogen und das Stichwort vorgelesen: Die SPIELLENDE Gruppe muß jetzt diese Karte spielen.
6. Wird die Karte gespielt, schiebt der Leiter der KONTROLLIERENDEN Gruppe schnell die Karte in den Lösungsfilter und dreht die Sanduhr um: Die Zeit läuft.
7. Alle Mitglieder der SPIELNEN Gruppe rufen laut die Antworten. Der Leiter der kontrollierenden Gruppe muß jede Antwort mit "Ja" oder "Nein" kommentieren. Richtige Antworten markiert er mit den Schiebern auf dem Lösungsfilter.
8. Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, addiert der Leiter der KONTROLLIERENDEN Gruppe die richtigen Antworten und gibt die nicht genannten Antworten bekannt. Jede richtige Antwort bringt 1 Punkt.
9. Der Markierungsstein der SPIELNEN Gruppe zieht auf dem Spielplan um so viele Felder vorwärts, wie Punkte gewonnen wurden.
10. Hat die SPIELLENDE Gruppe die Bonusantwort richtig genannt, so rückt ihr Markierungsstein nochmal vor: Um so viele Punkte, wie das Feld zeigt, auf das soeben gezogen wurde.
11. Nun wird die SPIELLENDE Gruppe zur KONTROLLIERENDEN und umgekehrt. Eine neue Runde folgt. Wurde in der letzten Runde eine Karte abgelehnt, muß sie jetzt von der neuen SPIELNEN Gruppe gespielt werden.
12. Die Gruppe, die zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

© 1993 Tonka Corporation.  
Alle Rechte vorbehalten.  
Wichtig! Bitte aufbewahren.  
Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:  
Kenner Parker,  
Verbraucherservice,  
Max-Planck-Straße 10,  
63128 Dietzenbach.

Österreich:  
Hasbro Österreich GmbH,  
Verbraucherservice,  
Davidgasse 92-94,  
A-1100 Wien.

Schweiz:  
MB f(Swizlerland) AG,  
Verbraucherservice,  
Alte Bremgartenstrasse 2,  
CH-8968 Mutschellen.

