

IN *oder* OUT

DAS ÜBERLEBENSPAKET FÜR TRENDBEWUSSTE



HEINZ MEISTER

® Ravensburger
257425

® Ravensburger

Otto Maier Verlag Ravensburg

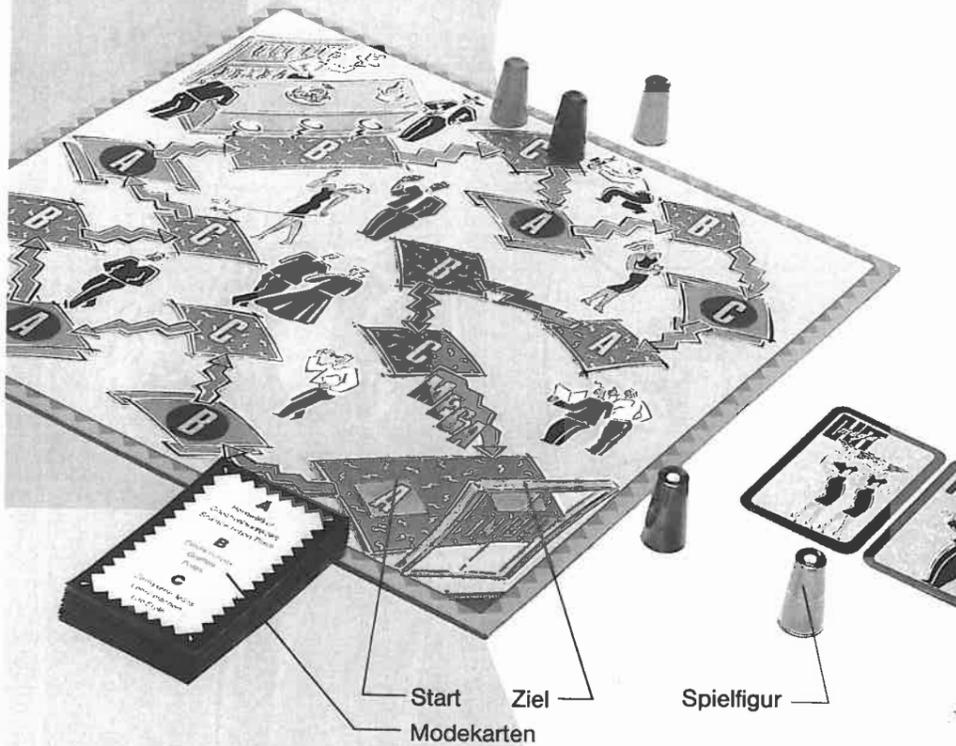
IN OUT

Ravensburger Spiele® Nr. 27 002 6

Autor: Heinz Meister

Grafik: Claudia Schönhals, Reiner Wendlinger

Das „Überlebenspaket“ für 3 – 6 Trendbewußte ab 12 Jahren



Nun mal ehrlich Freunde: Ist Champagner nur OUT, weil Ihr gerade etwas knapp bei Kasse seid, oder gibt es tatsächlich ein Elixier, das z. Z. alles andere aussticht und MEGA-IN ist? Und wohin geht der Trend, wenn Ihr an Vespa, Oldies, James Dean oder Sonnenbrillen denkt? Alles Fragen, die die Welt erschüttern – uns aber nicht, denn wir haben die Antwort darauf: IN oder OUT!

IN OUT

Begriffe ausdenken

Die Modekarten sollen Anregungen sein, was alles so im Trend liegen könnte oder auch nicht. IN oder OUT macht aber noch viel mehr Spaß, wenn Ihr Euch möglichst oft selbst Begriffe ausdenkt, über die alle Spieler abstimmen müssen. In diesem Fall entfällt im Spiel das Aufnehmen der Modekarten.

So, nun ist genug geschrieben.

Wir wünschen dazu viel Vergnügen, heiße Diskussionen und viel Spielspaß!

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger



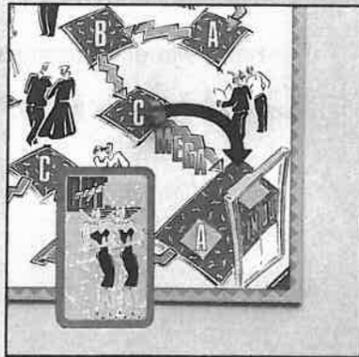
Die grünen Trendsetter-Spielfelder

Wer an der Reihe ist, einen Begriff zu nennen und mit seiner Spielfigur gerade auf einem grünen Trendsetter-Spielfeld steht, der hat's gut. In dieser Runde ist er der Trendsetter, d. h. hier bestimmt nicht die Mehrheit der Spieler ob der genannte Begriff voll trendy oder aber ein ausgelutschter Turnschuh ist, sondern dieser Spieler. Alle übrigen Mitspieler müssen in dieser Runde versuchen herauszubekommen, welche Meinung der Trendsetter wohl zum genannten Begriff hat. Nur wer die Meinung des Trendsetters richtig trifft, kommt mit seiner Spielfigur voran.

Logo, daß der Trendsetter keine MEGA-Trend-Karte spielen darf, immerhin hat er auf jeden Fall schon mal Recht und kommt mit seiner Spielfigur um ein Feld voran, außer beim letzten Feld auf dem Spielplan.

Der magische Sprung ins Ziel

Wer sich evtl. das ganze Spiel hindurchgemogelt hat ohne einmal voll Farbe zu bekennen, den erwischt es spätestens jetzt, denn: Das Ziel-feld kann nur mit einer MEGA-Trend-Karte erreicht werden.



Wer also auf dem letzten Feld vor dem Ziel steht, muß eine MEGA-Trend-Karte spielen, um ins Ziel zu kommen, egal ob er gerade an der Reihe ist einen Begriff zu nennen oder nicht. Auch vom vorletzten Feld aus kann das Ziel mit einer MEGA-Trend-Karte erreicht werden. (Eine normale Trend-Karte verfällt, wenn der Spieler sie auf dem letzten Feld ausspielt und bei der Mehrheit liegt, d. h. er bleibt mit seiner Spielfigur stehen).

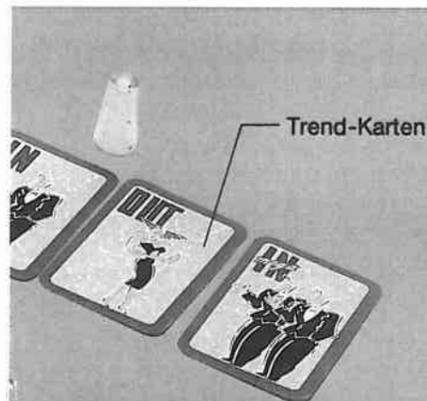


Ziel des Spiels

Gesucht wird der Spieler, der das beste Gespür bei der Frage beweist: Was ist derzeit in der Gesellschaft so alles IN oder aber OUT? Wer mit seiner Meinung häufig mit seinen Mitspielern übereinstimmt, bewältigt den Parcours durchs „Café Trendy“ am schnellsten, beweist sich als der beste Trendsetter und gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Spieltisches gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und einen Satz Trend-Karten (je eine Karte IN, OUT, MEGA-IN, MEGA-OUT) in derselben Farbe (Farbrand) wie die Spielfigur. Die Spielsteine werden auf das Startfeld gestellt. Die 36 schwarzweißen Modekarten werden gut gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.



Das Spiel beginnt

Der Spieler mit der trendigsten Haarfrisur eröffnet das Spiel. Nach ihm wird, ganz im Trend legend, im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der Startspieler nimmt die oberste Modekarte und liest einen der drei unter „A“ aufgeführten Begriffe laut vor (er kann sich auch einen Begriff ausdenken, aber dazu mehr auf Seite 7). Die Frage an ihn und alle Mitspieler lautet nun: Ist dieser vorgelesene Begriff derzeit voll im Trend, also IN oder kalter Kaffee, also OUT?

Achtung: Hier ist **Eure persönliche** Meinung gefragt und nicht, was ihr glaubt was andere glauben.



Jeder entscheidet sich für eine Wertung und legt eine seiner vier Trend-Karten verdeckt vor sich auf den Tisch (mehr zu den beiden MEGA-Karten auf Seite 5).

Anschließend wird gemeinsam aufgedeckt und verglichen: Schnell ein Beispiel: Drei Spieler legen eine Trend-Karte IN und zwei Spieler eine Trend-Karte OUT. Klar, daß hier die unterschiedlichsten Meinungen zu Tage treten und teilweise hitzige Diskussionen in Gang kommen. Recht so! Hat sich der Sturm erst einmal gelegt, kommt es zur Wertung.

Die Wertung

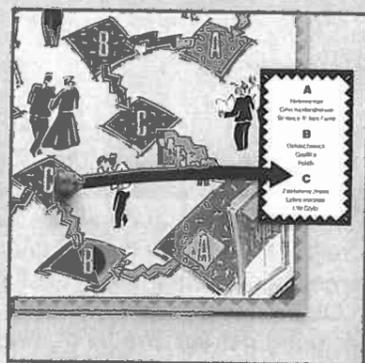
Die Spieler, die mit ihrer Meinung in der Mehrzahl sind, haben den Trend voll erkannt und dürfen zur Belohnung ihre Spielfigur um ein Feld vorwärtsziehen.

Die übrigen Mitspieler gehen mit ihrem Spielstein um ein Feld zurück, aber nie hinter das Startfeld.

Ergibt die Abstimmung einen Gleichstand, dann zählt die Trend-Karte des Spielers, der den Begriff genannt hat doppelt.

Damit ist die erste Runde beendet. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler eröffnet die nächste Runde, indem er wiederum die oberste Modekarte aufnimmt, und einen der drei Begriffe unter dem Buchstaben vorliest, auf dem seine Spielfigur gerade steht.

Anschließend wird wieder abgestimmt, gewertet, gezogen usw.



Ende des Spiels

Der Spieler, der mit seiner Spielfigur als erster das Zielfeld erreicht, ist „Miß-/Mister-Trendsetter“ persönlich, und damit Gewinner des Spiels. Herzlichen Glückwunsch!

Bevor Ihr nun mit Trends jongliert, solltet Ihr Euch unbedingt noch die **Feinheiten des Spiels** reinziehen:

Die Trend-Karten MEGA-IN und MEGA-OUT

Der Spieler, der von einem Trend felsenfest überzeugt ist, sollte sich von nichts und niemandem bremsen lassen, eine MEGA-Trend-Karte anstelle einer Trendkarte auszuspielen. Wer bei der Abstimmung mit seiner MEGA-Karte bei der Mehrheit ist, kommt zwei Felder voran. Wer sich aber total verschätzt hat und bei der Minderheit liegt, muß zwei Felder zurückziehen.

Und jetzt kommt's ganz dick: Jeder Spieler, der das Spielfeld an der Bar (B) hinter sich gelassen hat, muß, wenn er eine MEGA-Trend-Karte ausgespielt hat und bei der Abstimmung bei der Minderheit liegt, seine Spielfigur nicht zwei Felder zurückziehen, sondern generell zurück bis aufs Bar-Feld.

Bei der Abstimmung zählt eine MEGA-Trend-Karte wie eine normale Trend-Karte.

In unserem Beispiel ist das Abstimmungsergebnis 3 : 2 für IN!

