

Checkliste

- Alle Mitspieler werden in 2 Gruppen aufgeteilt; es gibt eine kontrollierende und eine spielende Gruppe, die sich nach jedem Durchgang ablösen.
- Der Leiter der spielenden Gruppe würfelt mit allen 3 Würfeln; Summe der schwarzen Würfel: Ziffer der Antwort, für die es Bonuspunkte gibt. Grüner Würfel: Anzahl der zu erreichenden Bonuspunkte.
- Der Leiter der kontrollierenden Gruppe zieht eine Karte, liest das Stichwort auf der Karten-Vorderseite laut vor und fragt: "Spielen oder Joker?" Gleichzeitig dreht er die Sanduhr.
- Der Leiter der kontrollierenden Gruppe markiert die Bonusantwort auf dem LösungsfILTER.
- Die spielende Gruppe entscheidet, ob sie spielt oder ablehnt.
- Wird abgelehnt, muß ein Joker-Chip abgegeben werden. Die Stichwort-Karte wird zur Seite gelegt und MUSS später von der gegnerischen Gruppe gespielt werden. ZUNÄCHST muß jedoch die spielende Gruppe auf ein Ersatz-Stichwort antworten (erneutes Drehen der Sanduhr).
- Wird gespielt, schiebt der Leiter der kontrollierenden Gruppe die Karte schnell in den LösungsfILTER.
- Alle Mitglieder der spielenden Gruppe rufen laut Antworten, die vom kontrollierenden Leiter mit "Ja" und "Nein" kommentiert werden. Er hakt dabei die richtigen Antworten ab.
- Sobald die Zeit abgelaufen ist, addiert der kontrollierende Leiter die richtigen Antworten und gibt die nicht genannten bekannt. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Bonus-Punkte zählen zusätzlich (sofern die Bonusfrage richtig beantwortet wurde).
- Die erreichte Anzahl Punkte wird auf dem Spielfeld markiert.
- Nun wird die spielende zur kontrollierenden Gruppe und umgekehrt.
- Die Gruppe, die als erste 60 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

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.



PARKER
Kenner Parker
Verbraucher - Service
Klöcknerstr. 1
6054 Rodgau 3

Verbraucher - Service **Wichtig ! Bitte Aufbewahren**

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:

Spielregel

Für einen 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 SORGFALTIG zu lesen, anschließend nur noch mit der Checkliste zu arbeiten – und wünschen Ihnen viel Erfolg und Spaß mit OUTBURST.

Ziel des Spiels

Das Spiel besteht aus 600 Stichworten, zu denen es insgesamt 6000 Antworten gibt. Jedes Stichwort steht auf einer Karte, gesucht werden die 10 vorgegebenen Antworten. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Wer zuerst 60 Punkte erreicht, ist Gewinner des Spiels.

Aufgabe der Gruppen

Es gibt eine KONTROLLIERENDE und eine SPIELENDE Gruppe. Der Leiter der KONTROLLIERENDEN GRUPPE zieht die oberste Karte. Diese ist auf beiden Seiten jeweils mit einem Stichwort (Thema) und 10 Antworten bedruckt, die nur zu lesen sind, wenn man die Karte in den LösungsfILTER steckt.

Die SPIELENDE GRUPPE würfelt nun mit allen 3 Würfeln. Die Summe der Augen auf den schwarzen Würfeln bestimmt, für welche der 10 Antworten es Bonuspunkte gibt. (Beispiel: :: + * = Für die richtige Nennung der Antwort Nr. 7 gibt es Bonuspunkte). Die Nummer dieser Antwort wird vom Leiter der KONTROLLIERENDEN GRUPPE auf dem Lösungsfilter eingekreist. Der grüne Würfel gibt an, um wieviele Bonuspunkte es geht (1-3 Punkte).

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 Schachtel mit den Fragekarten wird ausgepackt, die Karten gemischt und das Spielblatt auf den Tisch gelegt. Die beiden Gruppenleiter erhalten jeweils einen Markierungstein (rot/blau) für den Punktestand auf dem Spielbrett und 3 Joker-Chips (grün).

Der Lösungsthaler mit der roten Folie, der Spezialstift und die Sanduhr wechseln immer zwischen den Gruppen. Die Gruppe, die mit den beiden schwarzen Würfeln die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

wird laut vorgelesen und die Sanduhr von vorn in Gang gesetzt.

Während sich die spielende Gruppe bemüht, die vorgegebenen Antworten zu finden, notiert der Leiter der kontrollierenden Gruppe die richtigen Antworten durch Abhaken auf dem Rahmen des Lösungsfilters mit dem abwaschbaren Spezialstift. Er ruft dabei jeweils zur Information für die spielende Gruppe "Ja" bzw. "Nein".

Ist die Sanduhr abgelaufen, werden die Häkchen an den richtigen Antworten gezählt. Die nicht genannten Antworten 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 nur ein Spiel. Für jede abgehakte Antwort gibt es einen Punkt. Hat auch die Bonusantwort einen Haken, gibt es zusätzlich noch die Bonuspunkte vom grünen Würfel. Der Markierungsstein auf dem Spielbrett wird um die Anzahl der erreichten Punkte vorgerückt.

Wurde in dieser Runde eine Karte abgelehnt, MUSS diese jetzt von der bisher kontrollierenden Gruppe gespielt werden.

Spielablauf

Der Leiter der kontrollierenden Gruppe liest laut das Stichwort vor und fragt: "Spielen oder Joker?" Gleichzeitig drückt er die Sanduhr um.

Jetzt müssen sich die Spieler der spielenden Gruppe schnell entscheiden, ob sie mit dem Stichwort spielen wollen oder es lieber an die andere Gruppe weitergeben möchten. Aber Achtung: Die Zeit läuft!

Wird gespielt, steckt der Leiter der kontrollierenden Gruppe die Karte schnell im Lösungsfiler. Nun hat die spielende Gruppe etwa eine Minute Zeit, möglichst viele der 10 vorgegebenen Antworten auf das vorgelesene Stichwort zu finden.

Wird abgelehnt, legt man die Karte zur Seite und zieht die nächste. Nun MUSS gespielt werden. Das Ablehnen kostet die spielende Gruppe einen Joker-Chip. Das neue Stichwort

bricht dann das Eis. Einen Punkt gibt es natürlich für diese Antwort nicht.

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

Information

Outburst ist – auf jeden Fall – ein "gemeines" Spiel. Es gibt vereinzelt Stichworte, bei denen selbst Spezialisten Probleme haben. 10 Antwort-Begriffe 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 lockerer an die Sache rangehen! Aber Vorsicht: In diesem Fall garantieren wir intensive Streitereien und endlose Diskussionen. Eine Anregung: Lassen Sie einen Kassettenrecorder oder ein Tonband mitlaufen – Sie werden erstaunt sein, was Sie alles (nicht) gesagt haben und verfügen so über ein objektives Schiedsrichter-Instrument.

Spieldende

Die Gruppe, die zuerst 60 Punkte erkämpft, hat gewonnen. Moraleische Sieger sind alle.

Spieldips

Überlegen Sie gut, ob Sie ein Stichwort ablehnen. Die andere Gruppe hat eine ganze Runde Zeit, sich-Antworten zu überlegen. Und abgegebene Joker-Chips sind unwiderbringlich fort.

Es kann passieren, daß einer Gruppe zu einem Stichwort überhaupt nichts einfällt will. Dann darf sie sich die Antwort Nr.1 vorlesen lassen. Vielleicht