

# Outburst!

Das explosive Tempo-Spiel!

## KURZREGELN

- Alle Spieler werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Es gibt eine Rategruppe und eine Kontrollgruppe, die abwechselnd die Antworten zu den Stichwörtern erraten müssen.
- Die Rategruppe muss sich entscheiden, ob sie die Karte spielt oder weitergibt.
- Sobald die Karte in den Lösungsfilter gesteckt und die Sanduhr umgedreht wurde, hat die Rategruppe 1 Minute Zeit, so viele Antworten wie möglich zu erraten.
- Ist die Zeit abgelaufen, zählt der Leiter der Kontrollgruppe die richtigen Antworten zusammen. Der Spielstein der Rategruppe zieht auf dem Spielplan um so viele Felder weiter, wie Punkte gewonnen wurden.
- Mit dem Würfel stellt die Rategruppe fest, ob sie eine Bonusantwort erraten hat. Wenn ja, dann rückt ihr Spielstein noch einmal vor, und zwar um so viele Punkte, wie das Feld zeigt, auf das soeben gezogen wurde.
- Die Gruppe, die zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

## Das Ziel des Spiels

Die Gruppe, die zuerst das Zielfeld (also die Spirale in der Mitte des Spielplans) erreicht, hat das Spiel gewonnen!

## Spielausstattung

190 doppelseitig bedruckte Stichwortkarten, 10 doppelseitig bedruckte Wild-Burst-Karten, 1 Lösungsfilter, 1 Sanduhr, 2 Spielsteine, 1 zehnhseitiger Würfel und 1 Spielplan.

## Spielvorbereitung

- Gespielt wird mit beliebig vielen Spielern, die in 2 etwa gleich starke Gruppen aufgeteilt werden, die zusammen sitzen. Jede Gruppe bestimmt einen Leiter, der auch im Verlauf des Spiels wechseln kann.
- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Sortieren Sie die 10 Wild-Burst-Karten aus den Stichwortkarten heraus, da in dieser Runde zunächst nur mit den 190 Standard-Stichwortkarten gespielt wird. Mischen Sie sie gut durch und legen Sie den Stapel in Reichweite aller Spieler auf den Tisch.
- Jede Gruppe wählt sich eine Farbe aus und stellt ihren entsprechenden Spielstein auf das Startfeld des Spielplans.
- Jede Gruppe bestimmt einen Teamleiter. Die Teamleiter besorgen sich nun jeweils 3 Spielchips, die sie später für die Weitergabe einer Karte benötigen (siehe Karte weitergeben). Dabei kann es sich um Münzen, Streichhölzer oder ähnliches handeln.
- Beide Teamleiter würfeln. Die Gruppe mit dem höchsten Wurf Ergebnis ist zuerst an der Reihe: Dies ist die Rategruppe.

## Die Aufgaben der Gruppen

1. Es gibt eine Kontrollgruppe und eine Rategruppe. Der Leiter der Kontrollgruppe zieht die oberste Stichwortkarte vom Stapel, dreht sie um und liest das Stichwort, das oben auf der Karte steht, laut vor.
2. Die Rategruppe muss sich nun schnell entscheiden, ob sie diese Karte spielen möchte.

Hat sich die Rategruppe für die Karte entschieden, dann geht es hier weiter. Falls sie sich dagegen entschieden hat, dann gilt ab hier der Regelabschnitt Karte weitergeben.

## Die Karte wird gespielt

3. Der Leiter der Kontrollgruppe steckt die Karte in den Lösungsfilter und dreht die Sanduhr um. Jetzt geht's los!
4. Die Rategruppe hat nun 1 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 auch etwas „um die Ecke gedacht“. Hier ist Ihre Kreativität gefragt!
5. Für jede richtige Antwort, die die Rategruppe laut ruft, schiebt der Leiter der Kontrollgruppe die Marker am Lösungsfilter nach innen, die den Nummern der richtigen Antworten entsprechen. Jede laut gerufene, richtige Antwort der Rategruppe kommentiert der Leiter der Kontrollgruppe mit einem deutlichen „ja“.

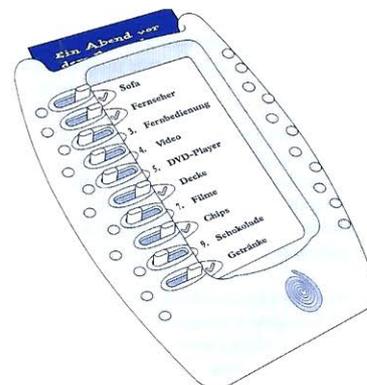
## Wertung

6. Ist die Sanduhr abgelaufen, zählt der Leiter der Kontrollgruppe alle richtigen Antworten auf dem Filter. Die nicht genannten Antworten der Karte werden ebenfalls vorgelesen. Sollte die Rategruppe darauf bestehen, einen Teil dieser Antworten doch genannt zu haben, einigen Sie sich gütlich: Geben Sie den Punkt – es ist ja nur ein Spiel!
7. Für jede richtige Antwort erhält die Rategruppe 1 Punkt. Der Spielstein der Rategruppe rückt um so viele Felder auf dem Spielplan vor, wie sie Punkte gewonnen hat.
8. Und hier kommt die Bonusantwort ins Spiel:

Der Leiter der Rategruppe wirft den zehnhseitigen Würfel. Das Wurf Ergebnis gibt an, für welche Antwort der gespielten Karte die Rategruppe zusätzlich Bonuspunkte erhält. Wenn sie die gewürfelte Antwort genannt hatte, dann rückt ihr Spielstein um die Anzahl an Feldern vor, die auf dem Spielfeld angegeben wird, auf dem es gerade gelandet war. Hatte die Rategruppe die gewürfelte Antwort nicht genannt, erhält sie keine Bonuspunkte und bleibt auf dem Feld stehen, das sie ohne Bonusantwort bereits erreicht hatte.

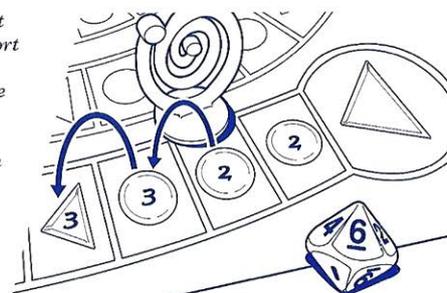
## Ein Beispiel:

Das Stichwort der Rategruppe war „Ein Abend vor dem Fernseher“ und sie hat eine 6 gewürfelt. Nachdem die Rateminute abgelaufen ist, sieht der Lösungsfilter so aus:



Da die Gruppe fünf Antworten genannt hat, rückt ihr Spielstein um fünf Felder vor und landet auf einem Feld mit der Nummer 3.

Die Gruppe hat auch die Antwort Nr. 6 genannt – die gewürfelte Bonusantwort. Also rückt der Spielstein noch einmal vor: und zwar um drei Felder.



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

## Karte weitergeben

- Ist die Karte zu schwierig? Dann gibt die Rategruppe die Karte einfach an die gegnerische Gruppe weiter und legt dafür einen ihrer Spielchips zur Erinnerung auf die eigene Seite des Spielplans. Die nächste Karte, die die Rategruppe danach zieht, muss allerdings gespielt werden. Jede Gruppe darf insgesamt höchstens 3 Karten pro Spiel weitergeben.

Und hier liegt der Hase im Pfeffer: Während die Rategruppe ihre Runde beendet, hat die andere Gruppe genügend Zeit, sich die Antworten für die

weitergegebene Karte auszudenken. Die andere Gruppe darf diese Karte nicht ablehnen, sondern muss sie in ihrer nächsten Raterunde spielen.

Die Rategruppe sollte sich also sehr gut überlegen, welche Karte sie weitergibt. Wenn sie eine Karte weitergibt, könnte sie sich zwar kurzfristig aus einem Engpass befreien, aber 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 in der Mitte des Spielplans erreicht, hat gewonnen. Aber moralische Sieger sind natürlich alle!



Lust auf mehr? Wenn Sie **OUTBURST** einmal anders spielen möchten, dann probieren Sie es doch einmal mit einer der beiden Zusatzvarianten, die wir Ihnen hier beschreiben.

## POKER-BURST

Diese Variante folgt denselben Spielregeln, wie sie für die zuvor beschriebene Standardvariante gilt. Allerdings mit dieser Abweichung:

- Ein Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel, dreht sie herum und liest das darauf stehende Stichwort laut vor. Nun bieten die beiden Mannschaften darum, diese Karte zu spielen:
- Die beiden Gruppenleiter würfeln um festzustellen, welche Gruppe mit dem Bieten beginnt. Die Gruppe mit dem höheren Wurfresultat bietet zuerst die Anzahl der Antworten, die sie glaubt, zu dem Stichwort richtig erraten zu können.
- Nun bietet die andere Gruppe. Beide Teams bieten abwechselnd so lange weiter, bis ein Höchstgebot (d.h. maximal 10) feststeht. Diese Gruppe muss dann die Karte spielen.
- Die Gruppe, die überboten wurde, ist in dieser Runde die Kontrollgruppe. Ihr Leiter steckt die Karte in den Lösungsfilter, dreht die Sanduhr um und die Rategruppe beginnt.
- Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, stellt der Leiter der Kontrollgruppe fest, ob die Rategruppe die gebotene Anzahl richtiger Antworten genannt hat:
  - Hat die Rategruppe **mindestens so viele Antworten genannt**, wie sie geboten hatte, dann rückt sie mit ihrem Spielstein um insgesamt so viele Felder auf dem Spielplan weiter, wie sie Antworten genannt hat.
  - Hat die Rategruppe es **nicht geschafft**, die gebotene Anzahl zu nennen, darf die Kontrollgruppe mit ihrem Spielstein um so viele Felder auf dem Spielplan vorrücken, wie ursprünglich geboten wurden.
- Danach kommt die nächste Karte dran, wobei die Gruppe, die mit ihrem Spielstein zurückliegt, zuerst ihr Gebot abgeben darf.
- Die Gruppe, die mit ihrem Spielstein zuerst das Zielfeld in der Mitte des Spielplans erreicht hat, hat gewonnen.

Sie können diese Version auch mit der Standardvariante verbinden, indem Sie immer dann eine **POKER-BURST**-Runde einlegen, wenn der Spielstein einer Gruppe ein Dreiecksfeld auf dem Spielplan erreicht hat. Ansonsten folgen Sie den üblichen Regeln des Standardspiels.

## WILD-BURST

**WILD-BURST** können Sie nur in Verbindung mit der **Outburst!** Spielvariante spielen, und zwar immer dann, nachdem eine Gruppe mit ihrem Spielstein ein Dreiecksfeld des Spielplans erreicht hat. Ansonsten folgt sie den üblichen Regeln des Standardspiels.

Für **WILD-BURST** brauchen Sie die 10 speziellen *Wild-Burst*-Karten, die in diesem Spiel enthalten sind. Jede Karte enthält 10 Stichwörter (je 5 pro Seite), zu denen wir keine Lösungen vorgegeben haben. Hier ist Ihre eigene Kreativität gefragt!

- Eine Gruppe ist also am Ende ihres Zugs mit ihrem Spielstein auf einem Dreiecksfeld stehen geblieben. Wenn diese Gruppe zum nächsten Mal mit Raten an der Reihe wäre, zieht stattdessen der Leiter der führenden Gruppe eine *Wild-Burst*-Karte. Er wird die 5 Stichwörter, die auf dieser Karte stehen, weder laut vorlesen noch in irgendeiner Weise kommentieren.
- Die Gruppe, die aktuell auf dem Spielplan hinten liegt, nennt laut eine Zahl von 1 bis 5. Das Stichwort der *Wild-Burst*-Karte, die dieser Zahl entspricht, wird in dieser Runde gespielt.
- Beide Gruppen sind jetzt abwechselnd damit an der Reihe, jeweils eine Antwort zu nennen, die zu dem gespielten Stichwort gehört. Die hinten liegende Gruppe fängt an.
  - Und denken Sie daran: Es heißt **WILD-BURST**, also beeilen Sie sich mit Ihren Antworten, denn hier wird nicht lange gefackelt!
- Es wird so lange abwechselnd geraten, bis:
  - eine Gruppe eine **falsche Antwort** gibt. Entscheiden Sie sich, ob Sie die Spielzeit damit zubringen wollen herauszufinden, ob eine Antwort richtig oder falsch ist, oder ob einfach alle Spieler darüber abstimmen. So oder so: Die Gruppe mit der falschen Antwort hat diese *Wild-Burst*-Runde verloren; ODER
  - bis einer Gruppe **keine Antwort** mehr einfällt. In diesem Fall darf die Gruppe so lange nachgrübeln, bis die andere Gruppe entweder selbst noch eine Antwort kennt, was sie durch „Wir sind bereit!“ ankündigt, oder der steckengebliebenen Gruppe noch ca. 15 Sekunden Zeit gibt, eine Antwort zu finden.
- Die Gruppe, die die *Wild-Burst*-Runde gewonnen hat, darf mit ihrem Spielstein um 5 Felder auf dem Spielplan vorrücken, und die Verlierergruppe geht 1 Feld zurück.
- Die gerade gespielte Karte wird zur Seite gelegt, und wenn es zur nächsten *Wild-Burst*-Runde kommt, wird eine neue Karte gezogen. Danach geht es mit dem Standard-**Outburst** weiter, wobei die Gruppe an der Reihe ist, die auch vor der *Wild-Burst*-Runde dran gewesen wäre.

