

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# OUTBURST

## Brain Game im Zeitraffer

Liebe Leserin, lieber Leser! Die Dynamik und Turbulenz, die Brian Hersch mit seinem „Outburst“ um den Spieltisch bringt, ist kaum zu überbieten. Der Grund dafür ist leicht nachvollziehbar: Es sind immer fünfzig Prozent aller Mitspieler gleichzeitig gefordert, ihr Wissen lautstark und unter immensem Zeitdruck hinauszuschreien. (Der Ausdruck stimmt, Sie müssen nur einmal einen Versuch wagen.) Da sich jeder Gehör verschaffen will, kommt es dabei meist zu hektischem Getriebe. Doch bei „Outburst“ passt das absolut perfekt. Daher ist im Klassenzimmer oder bei Geburtstagspartys, wo auch immer viele Menschen zum Spiel zusammenkommen, ganz vollautomatisch für Bombenstimmung gesorgt. Dazu kommt, dass Sie die Themenlisten sehr persönlich auf Ihre Bedürfnisse abstimmen können, auf Wissensinhalte, Assoziatives, Sprachliches oder vielleicht sogar Zeitgeistiges. Auch alle Mitglieder des Österreichischen Spielemuseums in Leopoldsdorf hoffen mit erwartungsschwangerer Vorfreude auf Ihren ganz persönlichen „Outburst“. Also, bitte ran an die Sache ... die Sanduhr läuft ...

[www.spielen.at](http://www.spielen.at)

Dieses Mal fällt mein Lichtkegel - ganz präzise gelenkt - nicht auf die Originalregel dieses modernen Klassikers, auch nicht auf eine emotional gefärbte Hommage an Brian Hersch, sondern vielmehr auf eine gemeinsam mit meinen Schülern entwickelte, wunderbar stimmige Adaption dieses Spiels. Im Detail: (1) Teambildung: Bilden Sie zwei Teams, die in möglichst engem Pulk beisammen sitzen. Die Spielerzahl muss nur ungefähr übereinstimmen. Jedes Team bekommt je 20 Zählmarken in unterschiedlicher Farbe. Eine 1 Minuten-Sanduhr (bzw. ein auf eine Minute eingestellter „Timer“) wird bereit gehalten. (2) Gebotsphase: Sie als Spielleiter lesen ein Thema vor. Danach dürfen beide Gruppen um das Recht steigern, die zehn vorgegebenen Begriffe innerhalb einer Minute zu erraten. Mindestens 3 Zählmarken werden von einem Team in die Tischmitte

geschoben. Damit verpflichtet sich das jeweilige Team, zum vorgegebenen Thema 3 auf dem Spielleiter-Kärtchen festgehaltene Begriffe innerhalb der einer Minute Spielzeit zu nennen. Das andere Team kann die erste Ansage jederzeit überbieten, egal in welcher Höhe. Maximal 10 Zählmarken können auf diese Weise von einem Team in die Tischmitte geschoben werden. Der Spielleiter sollte für diese Gebotsphase maximal 30 Sekunden veranschlagen. (3) Ratezeit: Am Ende der Versteigerung wird die Sanduhr gekippt und damit das eigentliche Spiel gestartet. Möglichst viele passende Begriffe zum vorgegebenen Thema, die auch tatsächlich auf der Karte aufgelistet sind, müssen während der rasend dahingleitenden Zeit genannt werden, mindestens jedoch die Höhe des Gebots. Sobald die Gebotshöhe erreicht wird, stoppt der Spielleiter die Uhr. Zur Kontrolle werden die restlichen, nicht genannten Begriffe vorgelesen. (4) Wertung: Es gibt zwei Möglichkeiten des Spieldausgangs: (a) Hat das aktive Team das Gebot erreicht, bekommt es die eigenen Zählmarken zurück, als Prämie dazu noch die halben Spielmarken des gegnerischen Einsatzes (aufgerundet). Der Rest des gegnerischen Gebots wird komplett aus dem Spiel genommen. (b) Wurde die Gebotshöhe nicht erreicht, gehen alle von der ratenden Gruppe für dieses Gebot eingesetzten Zählmarken verloren und werden damit aus dem Spiel genommen. Die Gegner jedoch bekommen alle Zählmarken ihres Gebots wieder zurück. (5) Hat ein Team nur mehr eine oder wenige Zählmarken, also nicht genug für ein volles Gebot, darf es dennoch bis zu einer beliebigen Gebotshöhe mit steigern. Gehen jedoch nun auch diese Spielchips verloren, endet das Spiel mit einer Niederlage. (6) Tipp: Legen Sie die Regeln unbedingt eher großzügig aus. „Outburst“ scheint zwar vordergründig ein Wissensspiel zu sein, hat aber in Wahrheit eher kommunikativen Charakter.

Rückmeldungen an: [Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)

### EMPFEHLUNG #39

**Autor:** Brian Hersch

**Preis:** ab 25,00 Euro

**Jahr:** 1989

**Verlag:** Parker

<http://www.hasbro.de>

**SPIELER**  
2-30+

**ALTER**  
12+

**DAUER**  
15+

Wissen Info Glück

Die Balance zwischen Wissen und Glück wurde bei diesem Ratespiel in geradezu unglaublicher Form verwirklicht. Wie das? Nun, die Antwort ist einfach: Alles Wissen der Welt nützt nichts, wenn nicht genau die 10 auf der „Outburst“-Karte gelisteten Begriffe genannt werden. Eine Minute hektischer Aufzählungen kann bisweilen null Ertrag zeitigen. Wie sagt schon der Wiener: „Das Glück is a Vogeli.“

#### Hugos EXPERTENTIPP

Da meine Regelvorschläge schon im Hauptteil ausführlich behandelt werden, darf ich hier nur eine einzige Empfehlung anhängen. Wenn Sie „Outburst“ als Lernspiel verwenden möchten, sollten Sie ungeniert Ihre eigenen Karteikärtchen zusammenstellen und einfach drauf los spielen. Die Stimmung wird durch diese „self-made“ Variation in keiner Weise beeinträchtigt.

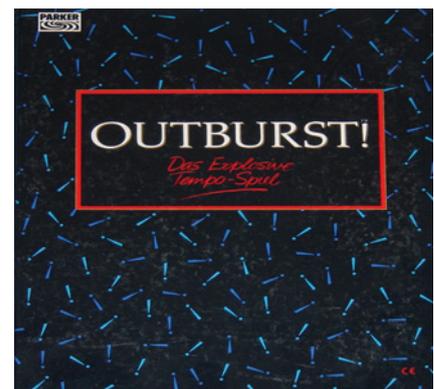
#### Hugos BLITZLICHT

„Outburst“ schult ganz unverblümt einige wichtige Kompetenzen: (1) Assoziationsfähigkeit: ... zu Begriffen wie etwa „Tarzan“ Assoziationsketten zu entwickeln; (2) Basiswissen: ... zum Thema „amerikanische Präsidenten“; (3) Sprachkompetenz: ... wie viele Wörter mit „Wald“ beginnend fallen Ihnen auf, die „Schnelle“ ein? (4) Schnelldenken: ... die Sanduhr läuft unerbittlich; (5) Fairness: ... auch die Gegner dürfen ein Überhören des Spielleiters nachträglich korrigieren. ... [Mehr davon in meinem neuen Buch „Mit Spielen lernen“.]

#### VORANKÜNDIGUNG: DARTS

„One hundred and eiiiighty!“

Homepage: [www.hugo-kastner.at](http://www.hugo-kastner.at)



### IMPRESSUM

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: [office@spielen.at](mailto:office@spielen.at), Internet: [www.spieljournal.at](http://www.spieljournal.at) - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2009 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM  
Dieses Medium liest der  
»OBSERVER«  
Österreichs größter Medienbeobachter  
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter