

OUT LINES



**Ein außergewöhnliches
Zeichen- und Ratespiel**
für 3 bis 8 Personen
ab 12 Jahren

Worum geht's?

Im Zeichnen seid ihr schon geübt? Dann seid ihr bereit für die nächste Herausforderung! Denn hier dreht sich alles um Konturen – die Outlines. Ihr bekommt eine Kette und einen Zeichenstab. Damit müsst ihr Begriffe formen. Und die anderen? Sie müssen erraten, was du darstellst. Wer die Konturen gut formt und am besten rät, gewinnt.

Klingt einfach?
Dann legt direkt los!

DAS IST DRIN:

**60 Karten mit je
5 Begriffen**
1 Kette
1 Zeichenstab

So macht ihr das Spiel startklar:

Mischt die **Karten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Das ist euer Nachziehstapel. Legt zudem die **Kette** und den **Zeichenstab** bereit.

**Und dann kann's
losgehen!**

So wird gespielt:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Mithilfe der Kette und des Zeichenstabs sollt ihr Begriffe formen. Wie oft ihr dran seid, richtet sich nach eurer Anzahl:

Bei **3** Personen: je **dreimal**

Bei **4 oder 5** Personen: je **zweimal**

Bei **6** und mehr Personen: je **einmal**



Wer zuletzt etwas gemalt hat, beginnt. Du bist an der Reihe? Dann bist du der Outliner in dieser Runde. Ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel. Wähle einen der fünf Begriffe aus und behalte ihn für dich.

Lege anschließend die Karte verdeckt vor dir ab.

Hast du dich für einen Begriff entschieden? Dann forme die Kette mithilfe des Zeichenstabs, um den Begriff darzustellen. **Dabei musst du Folgendes beachten:**

- Du darfst die Kette nur mit dem Zeichenstab berühren und formen.
- Du darfst nicht auf Teile der Kette zeigen.
- Du darfst nicht sprechen.
- Du darfst keine Buchstaben legen, Zahlen oder Zeichen dagegen schon.



Sobald du beginnst, den Begriff mit der Kette zu formen, raten die anderen. Ihr seid die Ratenden und versucht alle gleichzeitig, den gesuchten Begriff zu finden.

Du glaubst, den Begriff zu erkennen? Dann rufe ihn in die Runde. **Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:**

1. Daneben!

Hast du falsch geraten, spielt und ratet ihr alle fleißig weiter. Auch du darfst weiterraten.



2. Volltreffer!

War dein Tipp richtig? Dann gibt es Punkte. Der Outliner behält seine gezogene Karte. Sie bleibt verdeckt vor ihm liegen. Du ziehst eine Karte vom Nachziehstapel und legst sie ebenfalls verdeckt vor dir ab. Jede Karte entspricht einem Punkt. Die nächste Person im Uhrzeigersinn erhält nun die Kette und den Zeichenstab. Eine neue Runde beginnt.

Niemand kommt drauf?

Dann darfst du entscheiden, die Runde abubrechen. In diesem Fall bekommt niemand einen Punkt. Legt die Karte zurück in die Schachtel. Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ihr eurer Anzahl entsprechend oft dran wart. Zählt eure Karten zusammen. Das sind eure Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand teilen sich mehrere den Sieg.

Na, wie wär's mit einer Revanche?



OUT
LINES

Tipp: Ihr könnt auch ganz ohne Punkte und Runden spielen. In jedem Fall solltet ihr beim wilden Begriffe-Raten fair bleiben und Spaß haben!

Autoren: Paul Schutz, Arno Steinwender
Grafik/Gestaltung: crosscreative
Redaktion: Tobias Weierstraß
Lektorat: Melanie Kolbe
Herstellung: Claire Deutsch

Art.-Nr.: 90139

© 2022 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer · 8045 Zürich

www.moses-verlag.de


moses.

Die Autoren und der moses. Verlag danken allen Testspieler*innen aus Bochum und Kempen für die wertvollen und spannenden Spielerunden.