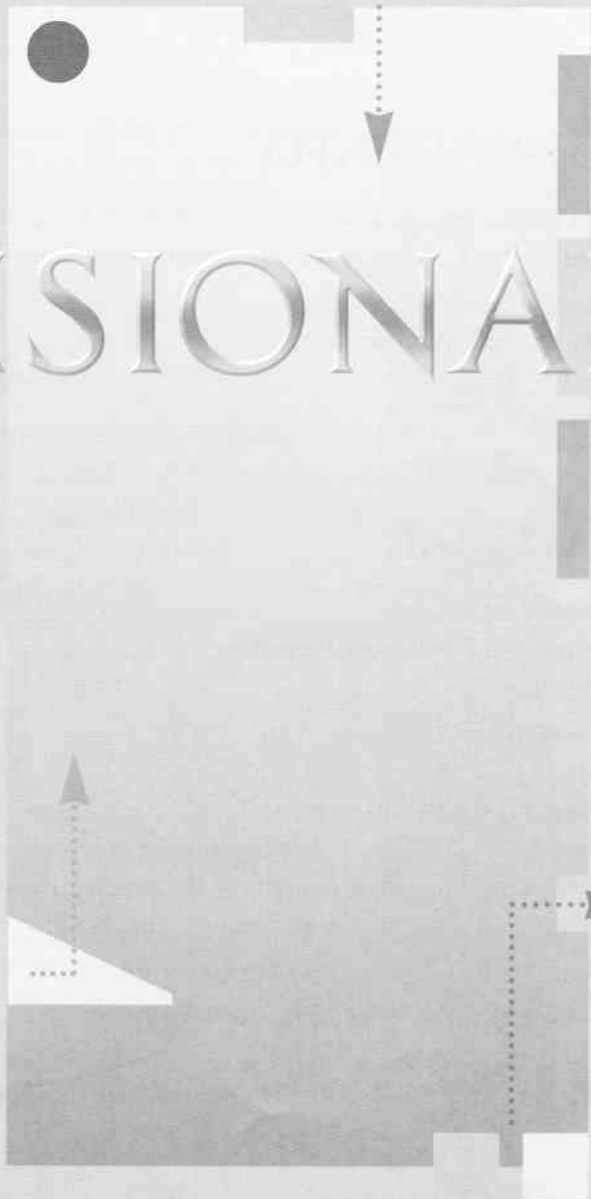


1742

VISIONARY



VISIONARY



Préparation de jeu

Les 24 éléments en bois sont partagés en 2. Chaque set contient 2 x 6 pièces en bois différentes.

Les joueurs se partagent en 2 groupes égaux. Chaque groupe choisit un premier constructeur. Il prend un set. Les autres sont ses assistants.

Les cartes sont mélangées et posées faces cachées devant les joueurs.

Le jeu

Il y a 2 différentes façons de jouer :

1. -le tête-à-tête
2. -Jeu contre le temps

Le jeu commence avec le tête-à-tête. Au début des parties, les perdants lancent les dés pour décider du prochain type de jeu (1 OU 2.).

Si le dé montre un ? alors le groupe peut choisir entre les 2 types.

Le tête-à-tête

Le constructeur de chaque groupe ferme ses yeux et met le cache - pour avoir de belles visions.

Une carte est retournée et posée devant les assistants, bien visible pour tout le monde.

Les deux groupes aident leur constructeur par des explications orales à construire le modèle de la carte.

Si le constructeur à plus d'un assistant, ceux-ci alternent leurs explications.

Qui gagne ? Le constructeur qui termine le premier son édifice gagne pour son groupe. Le groupe reçoit la carte.

Jeu contre le temps

Les 2 constructeurs peuvent voir les cartes " Visionary " avant de mettre leur bandeau. Ils savent ce qu'ils doivent construire. Les 2 groupes jouent

l'un après l'autre et non en même temps comme avant.

Le groupe qui a gagné le jeu précédent commence ce jeu. Le constructeur ferme les yeux. Le sablier est retourné. Comme auparavant, les assistants l'aident.

Quand il a fini, le sablier est posé à l'horizontale. Le temps utilisé par le premier groupe est conservé et devient la limite pour le deuxième groupe.

Le deuxième constructeur ferme les yeux et met le bandeau. Le sablier est remis à la verticale de telle façon que le sable utilisé par le premier groupe s'écoule cette fois-ci pour le deuxième groupe.

Qui gagne ?

Le groupe qui bat en temps l'adversaire gagne la carte " Visionary ".

Si les deux groupes arrivent en même temps, ou si personne n'arrive à construire le modèle dans la limite du temps du sablier, la carte est remise au fond du talon.

En général

Il faut vraiment bien observer les cartes, les perspectives ne montrant pas très bien la dimension des pièces utilisées.

Les graphiques au bord des cartes ne représentent rien.

En tant qu'assistants, on peut utiliser toutes les formes verbales.

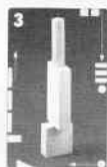
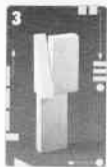
Le constructeur ne peut utiliser qu'une seule main pour construire et prendre les pièces. Il ne peut pas prendre 2 pièces en même temps, cela veut dire qu'une pièce posée ne peut être reprise et déplacée.

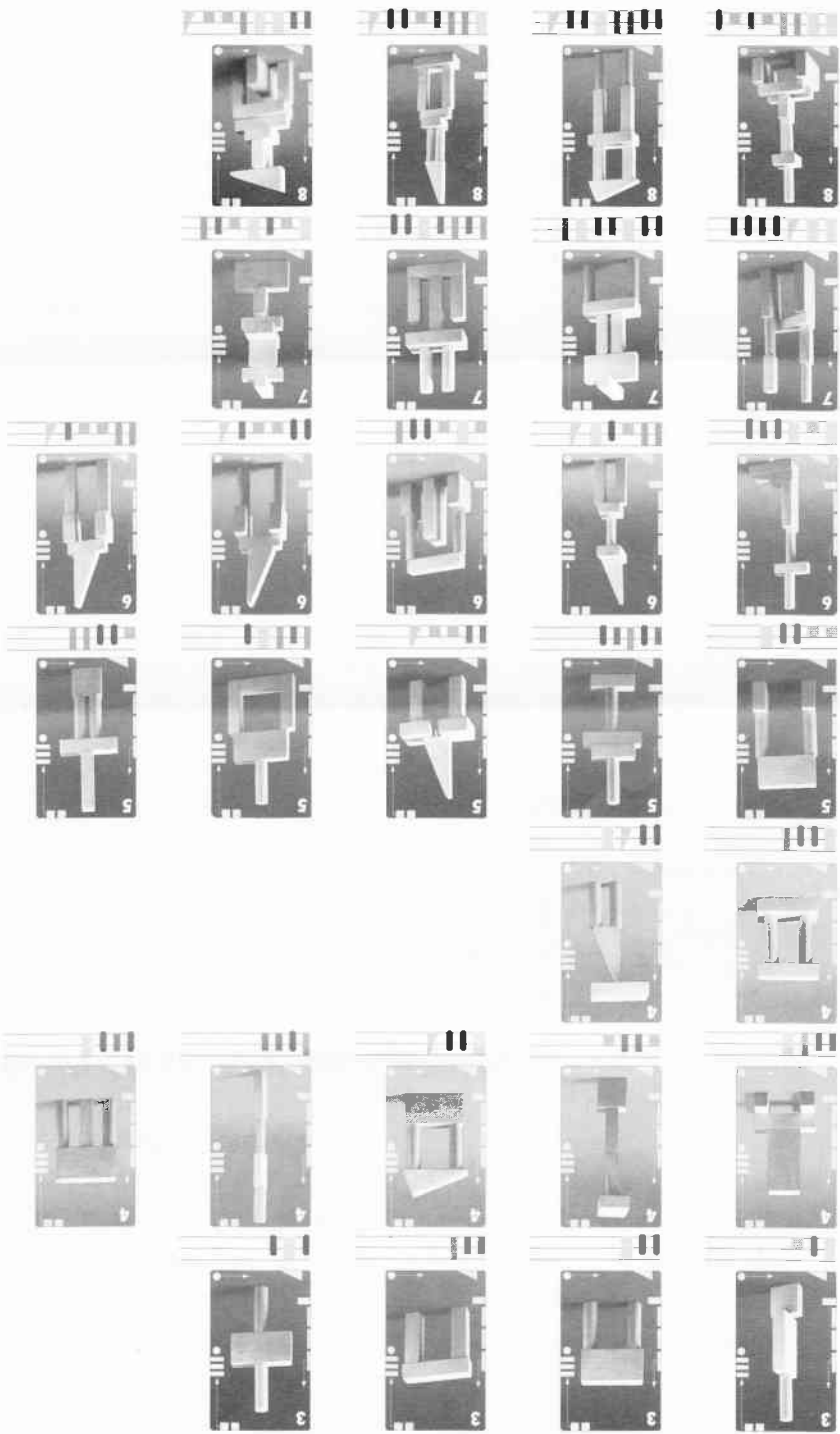
Si le modèle tombe, il ne faut pas abandonner - recommencez!!!

Si le modèle terminé ne correspond pas à l'image, c'est l'adversaire qui reçoit la carte.

Gagnant

Le premier groupe a réuni 6 cartes ! Variante: être les premiers à avoir 33 points.





In diesem witzigen und spannenden Geschicklichkeitsspiel treten 2 Teams gegeneinander an und bauen nach einer Vorgabe um die Wette. Ein Spieler stapelt die Bausteine aufeinander, während ihn seine Teamkameraden dirigieren. Ganz einfach! Oder? Die Sache hat nur einen Haken: Dem jeweiligen Konstrukteur werden die Augen verbunden!

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: witziges Bauspiel

Spielerzahl: 4–8

Altersempfehlung: 8–88

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Spielidee: Ron Dubren

Können ●○○○○ Glück

SPIELMATERIAL

33 Visionary-Karten

2 Bausets mit je 12 Holzbauelementen

2 Augenbinden

1 Sonderwürfel

1 Sanduhr

1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNGEN

Die 24 Holzbauelemente werden in zwei gleiche Sets unterteilt. Jedes Set enthält 2 x 6 verschiedene Holzbauelemente.

Die Spieler bilden zwei zahlenmäßig etwa gleichstarke Teams. Ein Spieler jedes Teams wird ausgewählt, der Konstrukteur in der ersten Runde zu sein. Er nimmt ein Bauset an sich. Die anderen Mitglieder des Teams sind die Helfer.

Die Visionary-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel mit der Bildseite nach unten auf die Spielfläche gelegt.

DAS SPIEL

Es gibt zwei verschiedene Arten von Spielrunden, die jeweils durch den Würfel bestimmt werden: die „Kopf-an-Kopf-Runde“ oder das „Spiel auf Zeit“.

„Kopf-an-Kopf-Runde“:



„Spiel auf Zeit“:



Das Spiel beginnt mit der „Kopf-an-Kopf-Runde“. Zu Beginn der folgenden Spieldurchgänge würfelt jeweils das Vorrunden-Verliererteam, um die nächste Spielrunde zu bestimmen.

Zeigt der Würfel das Fragezeichen, so kann das Team wählen, ob eine „Kopf-an-Kopf-Runde“ oder ein „Spiel auf Zeit“ erfolgen soll.

„Kopf-an-Kopf-Runde“ oder „Spiel auf Zeit“:



1. Die Kopf-an-Kopf-Runde

Der vorher bestimmte Konstrukteur eines jeden Teams schließt die Augen und setzt die Augenbinde auf. Er sollte nun nichts mehr sehen – dafür jedoch um so bessere Visionen haben.

Eine Visionary-Karte wird vom Stapel gezogen und für die Helfer beider Teams gut sichtbar hingelegt.

Beide Helferteams leiten nun gleichzeitig verbal ihren Konstrukteur an, die richtigen Bausteine zu nehmen und diese entsprechend der Abbildung auf der Visionary-Karte zusammenzusetzen.

Gibt es mehr als einen Helfer in einer Mannschaft, leitet jeder von ihnen den Konstrukteur abwechselnd an. Der erste Helfer ist für die Aufstellung des ersten Holzbauelements zuständig, dann beschreibt der nächste die Platzierung des nächsten Holzbauelements usw.

Und wer gewinnt die „Kopf-an-Kopf-Runde“?

Der Konstrukteur, der als erster sein Gebilde fertiggestellt hat, gewinnt für sein Team die Runde. Das Team erhält die entsprechende Visionary-Karte.

2. Das „Spiel auf Zeit“.

Im Gegensatz zur „Kopf-an-Kopf-Runde“, sehen sich in der „Spiel-auf-Zeit-Runde“ die beiden Konstrukteure die Visionary-Karte an, bevor ihnen die Augen verbunden werden. Sie wissen also, was zu bauen ist. Die beiden Teams spielen auch nicht gleichzeitig, sondern nacheinander.

Das Team, das die letzte Visionary-Karte gewonnen hat, beginnt das „Spiel auf Zeit“.

Eine Karte wird gezogen und für alle Spieler sichtbar hingelegt. Der Konstrukteur des Vorrunden-Siegerteams setzt sich die Augenbinde auf, nachdem er sich die Abbildung der Visionary-Karte eingepägt hat. Die Sanduhr wird umgedreht. Wie gehabt leiten ihn nun seine Helfer an, die benötigten Holzbauelemente zu nehmen und richtig zusammenzusetzen.

Sobald der Konstrukteur das zu bauende Gebilde fertiggestellt hat, wird die Sanduhr auf die Seite gelegt, um die Zeit anzuhalten.

Die Zeit, die das erste Team gebraucht hat, stellt nun das Zeitlimit für das zweite Team dar. Dieses muß nun versuchen, dasselbe Gebilde in einer kürzeren Zeit fertigzustellen.

Der Konstrukteur des Vorrunden-Verliererteams setzt nun seine Augenbinde auf. Die Sanduhr wird umgedreht, so daß der Sand, der beim ersten Team durchlief, wieder zurücklaufen kann. Die Helfer leiten nun ihren Konstrukteur an.

Und wer gewinnt die „Spiel-auf-Zeit-Runde“?

Die Mannschaft, die das Zeitlimit des gegnerischen Teams schlägt, gewinnt die Runde und erhält die Visionary-Karte.

Gelingt es keinem der beiden Teams, binnen der Sanduhr-Dauer das Gebilde nachzubauen oder waren beide Teams exakt gleich schnell, so wird die Visionary-Karte wieder unter den Stapel geschoben.

Allgemeine Regeln

Die perspektivischen Aufnahmen auf den Visionary-Karten fordern den Spielern eine gute Wahrnehmung ab. Nicht immer ist gleich auf den ersten Blick erkennbar, aus welchen Teilen ein „Bauwerk“ besteht. Um Streitigkeiten vorzubeugen, sollten die

Helfer nach Ziehung jeder Karte absprechen, welche Holzbau-
elemente verwendet werden sollen, vor allem, ob kurze oder
lange Rechtecke. Die Grafiken am Rand der Karten haben keine
Bedeutung für das jeweils abgebildete „Bauwerk“.

Als Helfer darf man jede verbale Ausdrucksweise (Anweisungen,
Hinweise etc. ...) verwenden, um den Konstrukteur anzuleiten.

In jeder Runde wird ein anderes Teammitglied Konstrukteur.

Der Konstrukteur darf zum Ausführen seiner Arbeit lediglich
eine Hand benutzen – sowohl beim Ergreifen der
Holzbaulemente als auch beim Bau des Gebildes.

Der Konstrukteur darf immer nur einen Holzbaustein nach dem
anderen nehmen. Auch darf er immer nur ein Bauelement
berühren, d. h. bereits gesetzte Bauelemente faßt er nicht mehr
an – aus diesem Grund dirigieren ihn ja seine Helfer.

Wenn ein Teil des Bauwerkes während der Arbeit einstürzt: Nur
nicht entmutigen lassen! „Frisch voran“ heißt die Devise für
Konstrukteur und Helfer, denn schließlich kann auch das gegneri-
sche Bauwerk beim Einfügen des letzten Bauelements noch ein-
stürzen.

Sollte sich nach einer Spielrunde herausstellen, daß ein Bauwerk
nicht der Abbildung auf der Visionary-Karte entspricht, so erhält
die gegnerische Mannschaft die Karte.

GEWINNER DES SPIELS

Das Team, das als erstes 6 Visionary-Karten sammeln kann,
wird zum Visionary-Sieger gekürt.

SPIELVARIANTE

Das Spiel folgt oben beschriebenen Regeln. Gewinner des
Spiels ist jedoch nicht das Team, das als erstes 6 Karten erwer-
ben kann, sondern das Team, das als erstes 33 oder mehr
Punkte erzielt. Hierzu werden die Zahlen, die auf den Visionary-
Karten aufgedruckt sind und die Menge der Bauelemente ange-
ben, zusammengezählt.

DIE VISIONARY-KARTEN

Auf den Visionary-Karten sind 33 verschiedene „Bauwerke“
abgebildet: 8 Karten à 3 Bauelemente, 7 Karten à 4
Bauelemente, 5 Karten à 5 Bauelemente, 5 Karten à 6
Bauelemente, 4 Karten à 7 Bauelemente und 4 Karten à 8
Bauelemente.

Je mehr Bauteile für ein „Bauwerk“ benötigt werden, um so
komplizierter und zeitaufwendiger ist der Zusammenbau. Aber
auch die Art der Zusammensetzung bewirkt unterschiedliche
Bauschwierigkeitsgrade. Visionary-Anfängern empfehlen wir, mit
den Karten, die nur drei Bauelemente zeigen, das Spiel zu
beginnen.

Nachfolgend sind noch einmal alle Karten abgebildet und
aufgeschlüsselt:

