

The background is a dark gray vertical rectangle. At the top center is a light gray circle. Below it, a dashed arrow points downwards. To the left of this arrow is a solid black circle. In the lower-left quadrant, a dashed arrow points upwards from a white triangular shape. In the lower-right quadrant, a dashed arrow points to the right from a white rectangular shape. On the right side of the rectangle, there are two vertical black bars. The word "VISIONARY" is centered horizontally across the middle of the image in a large, metallic, 3D-style serif font.

# VISIONARY

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 eingeprägt hat. Die Sanduhr wird umgedreht. Wie gehabt leiten ihn nun seine Helfer an, die benötigten Holzbaulemente zu nehmen und richtig zusammensetzen.

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 Holzbau-elemente 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 gegnerische 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 erwerben 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 angegeben, 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:



