

1. DE "TEGEN ELKAAR"-RONDE

De van te voren gekozen bouwster van elk team sluit de ogen en zet het masker op. Hij mag nu niets meer zien - maar daar tegenover betere visioenen hebben.

Een Visionary-kaart wordt van de stapel genomen en voor de helpers van beide teams goed zichtbaar neergelegd. Beide helper-teams proberen nu tegelijk door verbale aanwijzingen hun bouwster te sturen om de juiste bouwstenen te pakken en deze zo te stapelen als op Visionary-kaart staat aangegeven. Als er meer dan één helper in een team zit, geven ze om de beurt de aanwijzingen. De eerste helper zorgt voor de plaatsing van de eerste bouwsteen, de tweede helper voor de tweede enz.

Wie wint de "tegen elkaar"-ronde?

De bouwster, die als eerste zijn bouwster klaar heeft, wint voor zijn team de ronde. Dit team krijgt de betreffende Visionary-kaart.

2. HET SPEL "TEGEN DE TIJD"

In tegenstelling tot de "tegen elkaar"-ronde, mogen de beide bouwsters in de "tegen de tijd"-ronde de Visionary-kaart voor ze geblinddoekt worden bekijken. Ze weten dus van te voren wat ze moeten bouwen. Beide teams spelen ook niet tegelijkertijd, maar de één na de ander.

Het team dat de laatste Visionary-kaart gewonnen heeft moet met het spel "tegen de tijd" beginnen. Er wordt een kaart getrokken die voor alle spelers goed zichtbaar wordt neergelegd. De bouwster van het team dat de vorige ronde gewonnen heeft, prent zich de afbeelding goed in en zet het masker op. De bouwster wordt omgedraaid. Net als eerder beschreven geven de

helpers nu aanwijzingen om de bouwstenen op de juiste plaats te krijgen.

Zodra de bouwster het bouwster klaar heeft, wordt de bouwster op zijn kant gelegd, om op deze manier de tijd te bewaren. De tijd die het eerste team nodig gehad heeft, vormt zo de tijdslijmet voor het tweede team. Dit team moet nu proberen het zelfde bouwster in een kortere tijd op te bouwen.

De bouwster van het team dat de vorige ronde verloren heeft, is nu aan de beurt en zet het masker op. De bouwster wordt weer rechtop gezet, zo dat het zand, dat bij het eerste team doorliep, weer terug kan lopen. De helpers geven ook nu weer aanwijzingen aan de bouwster.

Wie wint de "tegen de tijd"-ronde?

Het team dat de limiet van de tegenstander weet te slaan, wint de ronde en krijgt de Visionary-kaart. Lukt het geen van beide teams, binnen de bouwster het bouwster te maken, of als beide teams even snel zijn, wordt de Visionary-kaart terug onder de stapel geschoven.

ALGEMENE REGELS

De perspektief-afbeeldingen op de Visionary-kaarten geven een goed beeld van het bouwster. Niet altijd is op het eerste gezicht duidelijk herkenbaar uit welke stenen het bouwster bestaat. Om onenigheden te voorkomen, is het beter dat de helpers bespreken welke stenen gebruikt moeten worden, vooral wat betreft de korte en de lange rechthoekige blokken. De grafische afbeeldingen aan de zijkant van de kaarten hebben geen betekenis voor de afbeelding van het betreffende bouwster.

Als helper mag elke verbale vorm van aanwijzing gebruikt worden om de bouwer te helpen.

De bouwer mag bij het opbouwen van het bouwwerk slechts één hand gebruiken, zowel bij het pakken van de stenen, als bij het opbouwen.

De bouwer mag altijd maar één steen tegelijk vast hebben of aanraken. Dit betekent dat reeds geplaatste stenen niet meer aangeraakt mogen worden, daarom wordt hij "gestuurd" door de helpers.

Als een deel van het bouwwerk tijdens het bouwen instort: Laat je niet ontmoedigen!

"Opnieuw beginnen" is het devies voor bouwer en helpers, want ook het bouwwerk van de tegenpartij kan, bij het plaatsen van de laatste steen, altijd nog instorten.

Als aan het einde van een ronde blijkt dat het bouwwerk niet overeen komt met de afbeelding op de kaart, dan gaat de Visionary-kaart naar de tegenpartij.

WINNAR VAN HET SPEL

Het team dat als eerste 6 Visionary-kaarten weet te bemachtigen, wordt tot winnaar uitgeroepen.

SPELVARIANT

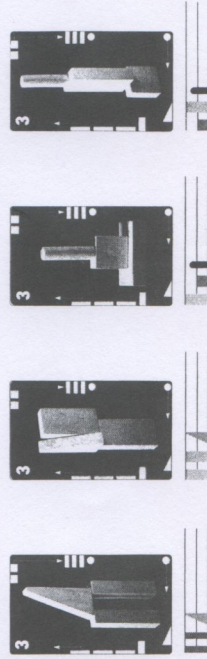
Het spel wordt gespeeld volgens voorgaande regels. Winnaar is echter niet het team dat als eerste 6 kaarten weet te bemachtigen, maar het team dat als eerste 33 punten weet te vergaren. Hiervoor worden de punten die op de Visionary-kaarten staan en het aantal bouwstenen aangeven, opgeteld.

DE VISIONARY-KAARTEN

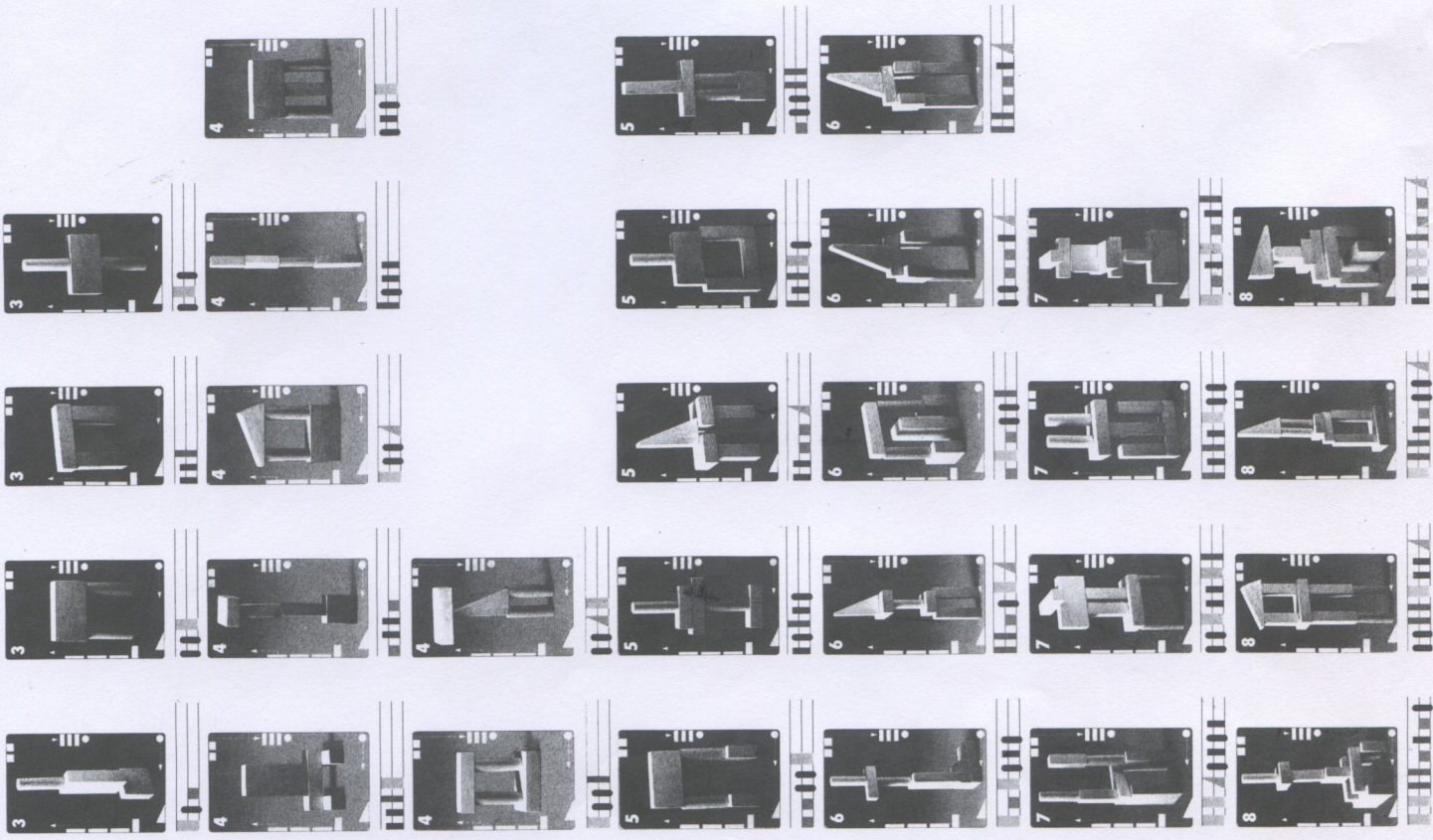
Op de Visionary-kaarten staan 33 verschillende bouwwerken afgebeeld: 8 kaarten met 3 stenen, 7 kaarten met 4 stenen, 5 kaarten met 5 stenen, 5 kaarten met 6 stenen, 4 kaarten met 7 stenen en 4 kaarten met 8 stenen.

Hoe meer stenen voor een bouwwerk nodig zijn, hoe gecompliceerder de opbouw wordt, maar ook hoe meer tijd dit vergt. De vorm van de bouwwerken betekent ook een verschil in moeilijkheidsgraad. Beginnende Visionary-spelers geven wij de raad om met de kaarten van 3 stenen te beginnen.

Hierna zijn alle kaarten afgebeeld volgens moeilijkheidsgraad.



VISIONARY



Bij dit spannende spel spelen twee teams tegen elkaar. Eén speler stapelt blokjes, op aanwijzingen van zijn teamgenoten, maar.....dit moet geblinddoekt gebeuren!

Visionary is een snel, spannend en beslist grappig spel - waarbij "inzicht" een hoofdrol speelt!

SCHMIDT-SPELINFO

Speltype: Grappig bouwspel
Aantal spelers: 4-8
Leeftijd: 8-88
Spelduur: ± 60 minuten
Spelidee: Ron Dubren
Handigheid ●○○○○ Geluk

SPELMATERIAAL

33 Visionary-kaarten
2 sets van 12 houten bouwstenen
2 gezichtsmaskers
1 speciale dobbelsteen
1 zandloper
1 handleiding

SPELVOORBEREIDING

De 24 bouwstenen worden in twee gelijke sets verdeeld. Elk set bestaat uit 2x6 verschillende bouwstenen.

De spelers vormen twee teams van ongeveer gelijke sterkte. Eén speler van elk team wordt gekozen om in de eerste ronde als bouwter te fungeren. Deze krijgt de set bouwstenen, de andere spelers van het team zijn de helpers.

De Visionary-kaarten worden geschud en met de afbeeldingen naar onder op een stapel op tafel gelegd.

HET SPEL

Er zijn twee verschillende vormen van spelen, die door de dobbelsteen bepaald worden: "tegen elkaar" of "tegen de tijd".

"tegen elkaar":



"tegen de tijd":



Het spel begint met een "tegen elkaar"-ronde. Bij elke volgende ronde moet het verliezende team eerst dobbelen om te bepalen wat voor ronde gespeeld wordt.



Als de dobbelsteen het vraagteken aangeeft, mag het team kiezen of er "tegen elkaar" of "tegen de tijd" gespeeld wordt.