

VISIONARY



T.N. 276670

BUT DU JEU

Un jeu d'adresse divertissant et plein de suspense où deux équipes s'affrontent à qui mieux mieux en réalisant une structure selon les directives reçues. Un joueur empile les blocs de construction tandis que ses coéquipiers le guident. Facile, me direz vous. Mais il y a quand même un petit problème : le bâtisseur a les yeux bandés...

INFOJEU SCHMIDT

Type de jeu : construction par équipes

Nombre de joueurs : 4 à 8

Age : de 8 à 88 ans

Durée : 60 minutes environ

Conception : Ron Dubren

Adresse ●○○○○ Chance

MATERIEL

33 cartes illustrées

2 jeux de 12 blocs de bois

2 bandeaux

1 dé spécial

1 sablier

VARIANTE

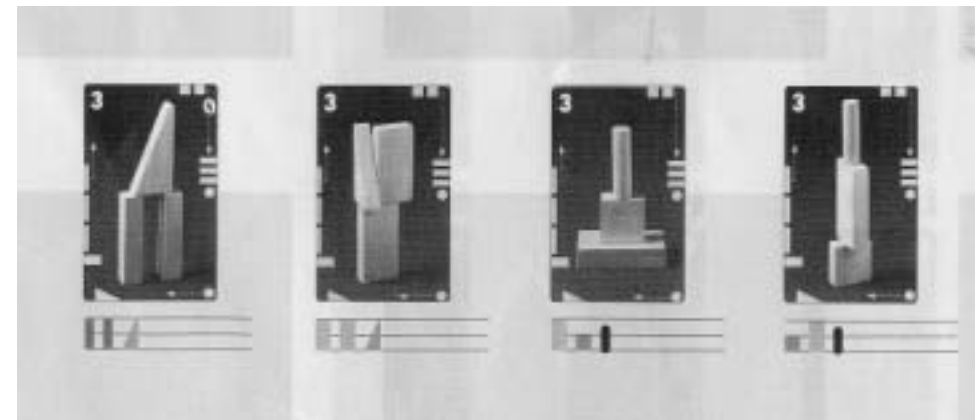
Les règles ci-dessus sont appliquées normalement. Toutefois, l'équipe gagnante n'est pas celle qui obtient la première 6 cartes, mais celle qui totalise 33 points ou plus. On additionne les chiffres, imprimés sur les cartes Visionary, qui donnent la quantité de blocs par structure.

LES CARTES VISIONARY

33 structures y sont représentées, classées selon le nombre de blocs qui les composent 8 de 3 blocs, 7 de 4 blocs, 5 de 5 blocs, 5 de 6 blocs, 4 de 7 blocs et enfin 4 de 8 blocs.

Plus une structure comporte de blocs, plus la construction en est longue et délicate. D'autre part, son assemblage implique différents niveaux de difficulté. Pour les débutants, il est préférable de commencer par les cartes qui représentent des structures de 3 blocs seulement.

Toutes les cartes sont reproduites et expliquées ci-après.



Les assistants peuvent s'exprimer de toutes les façons possibles (ordres, conseils, etc.) pour guider leur bâtisseur.

A chaque manche, par roulement, un autre membre de l'équipe remplace le bâtisseur.

Pour accomplir sa tâche, le bâtisseur n'a le droit d'utiliser qu'une seule main, tant pour prendre les blocs que pour édifier sa structure. Il ne peut saisir qu'un bloc après l'autre. De même, il ne peut déplacer qu'un élément de construction à la fois. Les blocs déjà posés ne peuvent pas être palpés. Les assistants dirigent leur bâtisseur strictement selon ces règles.

Si une partie de la structure s'écroule, ne vous démoralisez pas ! Faire contre mauvaise fortune bon cœur, telle est la devise du bâtisseur et de ses assistants. La construction de vos concurrents peut très bien s'effondrer juste au moment où ils posent le dernier bloc...

A la fin de la manche, si on constate qu'une structure n'est pas conforme à l'illustration de la carte Visionary, la carte revient d'office à l'équipe adverse.

POUR GAGNER LA PARTIE

La première équipe en possession de 6 cartes Visionary gagne et remporte le titre de Visionnaire.

PRÉPARATION DU JEU

Triez les 24 blocs de bois pour les partager en deux jeux équivalents. Chaque jeu se compose de 2 X 6 blocs différents.

Les joueurs se divisent en deux équipes composées d'à peu près le même nombre de coéquipiers. Chaque équipe désigne un joueur, qui sera le bâtisseur de la première manche. Il pose devant lui l'un des deux jeux de construction. Les autres membres de l'équipe sont ses assistants.

Mélangez bien les cartes Visionary et posez la pile, faces cachées, sur la surface de jeu.

LE JEU

Le dé détermine deux sortes de confrontations : le " tête-à-tête " ou le jeu " contre la montre ".



"tête-à-tête "



" contre la montre ".

La partie commence par une manche en " tête-à-tête ". L'équipe perdante jette le dé pour déterminer la manche suivante.



Lorsque le dé s'arrête sur un point d'interrogation, c'est à l'équipe de choisir entre le " tête-à-tête " et le " contre la montre " pour la manche suivante.

I- LA MANCHE EN "TÊTE À TÊTE"

Le bâtisseur désigné pour chacune des deux équipes ferme les yeux et met le bandeau. Il ne doit plus rien voir, pour améliorer ses images mentales de "visionnaire". Une carte Visionary illustrée est prélevée au hasard dans la pile et posée bien en vue des assistants des deux équipes. Aussitôt, les deux équipes d'assistants donnent simultanément des directives à leur bâtisseur : quel bloc prendre, et où le mettre, selon l'illustration de la carte Visionary.

Si l'équipe se compose de plusieurs assistants, chacun d'eux guidera le bâtisseur à tour de rôle. Le premier prend la responsabilité de la pose du premier bloc, le second explique comment installer le deuxième bloc de bois, etc.

Quel est le gagnant du " tête-à-tête " ?

C'est le bâtisseur qui termine sa structure le premier. Il gagne la manche pour son équipe. L'équipe reçoit la carte Visionary correspondante.

2- LE JEU "CONTRE LA MONTRE"

Contrairement au " tête-à-tête ", les deux bâtisseurs du "contre la montre" examinent la carte Visionary avant de se bander les yeux. Ils savent ce qu'ils doivent construire.

Les deux équipes ne jouent pas simultanément, mais l'une après l'autre. L'équipe qui a gagné la dernière carte Visionary commence le "contre la montre". Une carte, prise au hasard, est posée bien en vue de tous les joueurs.

Le bâtisseur de l'équipe qui a gagné la manche précédente mémorise bien l'illustration de la carte avant de se bander les yeux.

On retourne le sablier. Comme précédemment, ses assistants le guident pour choisir les blocs, puis les assembler comme il convient.

Dès que le bâtisseur a terminé la structure à construire, le sablier est couché sur le côté pour enregistrer le temps écoulé.

La deuxième équipe va tenter de mettre moins de temps pour achever la même construction en réussissant avant que le sablier, retourné, ne se vide complètement. Le bâtisseur de l'équipe qui a perdu la manche précédente se bande les yeux à son tour. On retourne le sablier, de façon que le sable écoulé pour la première équipe retombe maintenant dans l'autre sens. Les assistants dirigent leur bâtisseur.

Quel est le gagnant du "contre la montre" ?

L'équipe qui termine dans un temps inférieur à celui de l'équipe concurrente gagne la manche et reçoit la carte Visionary correspondante. Si aucune des deux équipes n'est capable de terminer dans le temps du sablier ou si elles mettent exactement le même temps, la carte Visionary sera glissée sous la pile.

RÈGLES GÉNÉRALES

Les dessins en perspective reproduits sur les cartes impliquent une bonne perception de la part des joueurs. Il n'est pas facile de distinguer du premier coup de quels types de blocs une structure se compose. Pour aplanir les contestations, il est souhaitable que les assistants, après le tirage de chaque carte, discutent entre eux des blocs de bois à utiliser, en particulier des blocs rectangulaires : longs ou courts ?

Les dessins en marge des cartes n'ont aucune incidence sur la structure représentée.