

# VISION

## IM BANN DER KARTEN

IHR HALTET DIE ZUKUNFT IN EURE HÄNDEN.  
KÖNNT IHR SIE CLEVER AUSSPIELEN?

### 👁️ ÜBERBLICK

In VISION schließt ihr euch zu Teams zusammen, um eure Karten loszuwerden, bis jemand nur noch 1 Karte auf der Hand hat. Die Karten, die ihr ausspielt, wirken sich sowohl auf die Karten des eigenen Teams aus als auch auf die der anderen Teams. Spielt eure Karten im richtigen Moment!

### 📁 SPIELMATERIAL



35 **Magie**-Karten mit den Werten 1 bis 35.  
Die Karten mit den Werten von 30 bis 35 heißen „Das Absolute“.



7 **Übersichtskarten**  
2x 🌟, 2x 🌙 und 3x 🌿

### 🎯 ZIEL DES SPIELS

Dein Team gewinnt einen Durchgang, wenn du oder ein Teammitglied nur noch 1 Karte auf der Hand hat. **Das erste Team, das 2 Durchgänge gewinnt, gewinnt das Spiel.**

### 🔧 VORBEREITUNG

- Sucht die 6 Karten mit den Werten 30 bis 35 aus dem Stapel der **Magie**-Karten heraus (das sind die 6 „Das Absolute“-Karten) und mischt sie. Teilt an jede Person 1 davon mit dem Bild nach oben aus. Spielt ihr zu viert oder fünft? Dann legt alle übrigen „Das Absolute“-Karten zurück in die Schachtel. Sie werden in diesem Spiel nicht verwendet.
- Teilt euch wie folgt in Teams ein:
  - 4 oder 5 Personen: Wer die „Das Absolute“-Karte mit dem höchsten Wert hat, bildet ein Team mit der Person, die die niedrigste „Das Absolute“-Karte hat. Die anderen 2 oder 3 Personen bilden das zweite Team.
  - 6 Personen: Bildet 3 Teams aus je 2 Personen, indem ihr euch gemäß euren „Das Absolute“-Karten zusammenschließt: Die Karten mit den Werten 30 und 35 bilden ein Team, die 31 und 34 bilden ein weiteres Team und schließlich bilden die 32 und 33 ein Team.
- Nehmt euch jeweils 1 **Übersichtskarte** und legt sie mit der **Lorbeer-Seite** nach unten vor euch. Die Symbole 🌟, 🌙 und 🌿 sind eure **Team-Symbole**. Achtet darauf, dass die Mitglieder eines Teams das gleiche Symbol haben. Die **Lorbeer-Seite** eurer **Übersichtskarte** verwendet ihr später, um anzuzeigen, welche Teams bereits einen Durchgang gewonnen haben.
 

**Hinweis:** Im Spiel zu fünft muss das 3er-Team die 🌿-**Übersichtskarten** verwenden.

**Wichtig:** Die Teams bleiben bis zum Spielende bestehen – es wird nicht gewechselt.

**BEISPIEL:** Laura hat die „Das Absolute“-Karte mit dem Wert 35 erhalten, daher bildet sie ein Team mit Erik, dessen „Das Absolute“-Karte den Wert 30 hat. Die anderen drei bilden das zweite Team. Laura und Erik nehmen sich die **Übersichtskarten** mit dem 🌙-Symbol, und die anderen drei nehmen sich die **Übersichtskarten** mit dem 🌟-Symbol (alle mit der **Lorbeer-Seite** nach unten).

- Nehmt eure „Das Absolute“-Karte auf die Hand. Mischt die restlichen **Magie**-Karten und teilt die folgende Anzahl Karten verdeckt aus:
  - 4 Personen: 4 **Magie**-Karten an jede Person (für insgesamt 5 Karten auf der Hand).
  - 5 Personen: 4 **Magie**-Karten an jedes Mitglied des 3er-Teams (für insgesamt 5 Karten auf der Hand) und 3 **Magie**-Karten an jedes Mitglied des 2er-Teams (für insgesamt 4 Karten auf der Hand).
  - 6 Personen: 3 **Magie**-Karten an jede Person (für insgesamt 4 Karten auf der Hand).

### 🌟 SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. In jedem Durchgang werden so viele Runden gespielt, bis es jemandem gelingt, nur noch 1 Karte auf der Hand zu haben. Das Team, das zuerst 2 Durchgänge gewinnt, gewinnt das Spiel. In einer Runde seid ihr im Uhrzeigersinn am Zug und spielt jeweils 1 **Magie**-Karte vor euch aus.

Spielt jemand eine Karte mit einem ✂️-Effekt aus, wird dieser sofort ausgeführt, bevor die nächste Person ihre Karte ausspielt. Wer die „Das Absolute“-Karte mit dem höchsten Wert hat, beginnt die allererste Runde des Spiels. In den weiteren Runden beginnt immer die Person, die die vorherige Runde gewonnen hat.

**Wichtig:** Lest eure ausgespielten Karten laut und deutlich für alle vor.

#### SOBALD IHR ALLE EINE KARTEN VOR EUCH AUSGESPIELT HABT, ENDET DIE RUNDE.

Am Ende einer Runde werden alle ✂️-Effekte der ausgespielten Karten gleichzeitig ausgeführt. Zudem ermittelt ihr ebenfalls jetzt, wer diese Runde gewonnen hat:

Die Person mit der höchsten **Magie**-Karte vor sich, gewinnt die Runde – es sei denn, der Effekt einer im Spiel befindlichen Karte besagt etwas anderes. Wer die Runde gewinnt, legt die eigene Karte ab.

Alle ✂️-Effekte werden ausgeführt. Falls dadurch Karten abgelegt werden sollen, werden diese jetzt abgelegt.

Falls deine Karte nicht abgelegt worden ist, nimm sie wieder auf deine Hand.

**WICHTIG:** Karten mit einem ✂️-Effekt werden alle gleichzeitig am Ende der Runde ausgeführt. Selbst wenn ein Effekt fordert, eine Karte abzulegen, wird der Effekt der abgelegten ✂️-Karte trotzdem ausgeführt. Alle Karten, die durch Effekte abgelegt werden, werden gleichzeitig mit der Gewinner-Karte abgelegt.

**Hinweis:** In jeder Runde wird immer mindestens 1 Karte abgelegt (die Karte, die die Runde gewinnt), aber es können durchaus Karten von mehreren Personen in derselben Runde abgelegt werden!

Hat kein Team den Durchgang gewonnen (indem ein Mitglied am Ende einer Runde nur noch 1 Karte auf der Hand hat), beginnt eine neue Runde. Wer die vorherige Runde gewonnen hat, beginnt die neue Runde.

#### BEISPIEL:



Diese Karten wurden ausgespielt. Am Ende der Runde werden folgende Karten abgelegt:

- „Geheimnis“, weil sie den höchsten Wert hat und die Runde gewinnt, aber auch, weil der ✂️-Effekt der „Tag“-Karte die höchste rote Karte ablegt.
- „Ruhe“, da mindestens 1 rote Karte im Spiel ist und weil der ✂️-Effekt von „Tod“ die grüne Karte mit dem niedrigsten Wert ablegt.
- „Sommer“ legt sich selbst ab, weil sie die einzige gelbe Karte im Spiel ist. Die restlichen 3 Karten kommen zurück auf die Hand ihrer Besitzer, weil es keine Effekte gibt, durch die sie abgelegt werden.

## ENDE EINES DURCHGANGS / ENDE DES SPIELS

- Falls jemand am Ende einer Runde nur noch 1 Karte auf der Hand hat, gewinnt dessen Team den Durchgang.



Haben mehrere von euch am Ende einer Runde nur noch 1 Karte auf der Hand? Dann gewinnt die Person mit der höchsten Karte auf der Hand den Durchgang für ihr Team.

Alle Mitglieder des Sieger-Teams drehen ihre Übersichtskarte um, sodass die Lorbeer-Seite nach oben zeigt.

### BEISPIEL:

Laura und Sabine haben am Ende dieser Runde jeweils nur noch 1 Karte auf der Hand. Laura hat die „Das Absolute“-Karte mit der 30 und Sabine die „Lüge“-Karte mit der 9 auf der Hand. Da Laura den höheren Wert hat, gewinnt sie den Durchgang für ihr Team.

- Hat noch kein Team 2 Durchgänge gewonnen, beginnt ein neuer Durchgang. Mischt alle (!) Magie-Karten zusammen, einschließlich der Karten, die ihr noch auf der Hand habt, und allen „Das Absolute“-Karten aus dem vorherigen Durchgang. Die Teams bleiben unverändert.

Teilt die folgende Anzahl Karten aus:

- 4 Personen: jeweils 5 Karten
- 5 Personen: jeweils 5 Karten an das 3er-Team und jeweils 4 Karten an das 2er-Team
- 6 Personen: jeweils 4 Karten

**Hinweis:** Da alle „Das Absolute“-Karten aus dem vorherigen Durchgang in den Stapel gemischt wurden, ist es jetzt möglich, dass jemand mehrere davon auf der Hand hat, während andere keine haben.

Wer den Durchgang für sein Team gewonnen hat, beginnt die erste Runde des neuen Durchgangs.

Sobald ein Team seinen zweiten Durchgang gewinnt (die Übersichtskarten des Teams also bereits vorher auf der Lorbeer-Seite lagen), gewinnt es das Spiel!



**WICHTIG:** VISION ist ein Teamspiel, aber ohne jegliche Kommunikation! Ihr dürft nicht darüber sprechen, welche Karten ihr auf der Hand habt (außer ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich) oder wie ihr sie ausspielen wollt.

## KLARSTELLUNGEN

- Der Effekt einer Karte muss immer ausgeführt werden.
- Kann ein Effekt nicht ausgeführt werden, darf die Karte trotzdem ausgespielt werden, ihr Effekt hat dann keine Wirkung.
- ↖-Effekte werden sofort ausgeführt, wenn die Karte ausgespielt wird.
- Ein ↖-Effekt muss immer vollständig beendet sein, bevor die nächste Person ihre Karte ausspielt.
- Der Begriff „im Spiel“ umfasst alle Karten, die offen vor euch liegen.



**ANGST** Ignoriert jeden Effekt, der „Angst“ ablegen würde, da sie am Ende der Runde immer auf die Hand ihres Besitzers zurückkommt. Die einzige Möglichkeit, „Angst“ abzulegen, besteht darin, eine Runde mit ihr zu gewinnen.



**GLÜCK** Falls du durch den Effekt von „Glück“ eine Runde mit 0 Karten auf der Hand beendest, gewinnst du den Durchgang für dein Team, selbst wenn jemand anders die Runde mit 1 Karte auf der Hand beendet. „Angst“ kann nicht durch den Effekt von „Glück“ abgelegt werden.



**SPIEGEL** Diese Karte ändert die Siegbedingung der Runde von der höchsten Karte zur niedrigsten Karte. Die niedrigste Karte wird als Gewinner-Karte abgelegt. Ignoriert den Effekt der „Traurigkeit“, falls sie in derselben Runde wie der „Spiegel“ ausgespielt wird, da die höchste Karte ohnehin nicht gewinnen kann.



**GESETZ** Falls du keine Karte auf der Hand hast, mit der du die Einschränkung des „Gesetzes“ einhalten kannst, darfst du eine Karte deiner Wahl ausspielen.



**TRAUM** Wenn du den „Traum“ vor dich selbst ausspielt, hat er keine Wirkung. Um ihn vor eine andere Person auszuspielen, darf sie in dieser Runde noch keine Karte ausgespielt haben. Anschließend muss diese Person sofort 1 Karte von ihrer Hand vor dich ausspielen. Handelt es sich um eine Karte mit einem ↖-Effekt, wird er sofort ausgeführt.



**NEID** Falls die Karte, die du im Austausch nimmst, einen ↖-Effekt hat, führe ihn nicht erneut aus (die Karte gilt als bereits ausgespielt).



**TRAURIGKEIT** Die Karte mit dem höchsten Wert wird in dieser Runde bei der Ermittlung der Gewinner-Karte ignoriert. Die zweithöchste ausgespielte Karte gewinnt.



**ZORN** Falls die zurück auf die Hand geschickte Karte das „Gesetz“ war, gilt die Einschränkung durch das „Gesetz“ für den Rest der Runde nicht mehr. Hat die neu ausgespielte Karte einen ↖-Effekt, wird er sofort ausgeführt.



**VERRAT** Nachdem du diese Karte vor dich ausgespielt hast, nimm 1 Karte, die jemand anders in dieser Runde bereits ausgespielt hat, auf deine Hand. Spiele dann 1 Karte von deiner Hand vor diese Person. Sie führt daraufhin den Effekt der Karte aus (falls vorhanden). Solltest du das „Gesetz“ nehmen, gilt dessen Einschränkung für den Rest der Runde nicht mehr.



**DAS ABSOLUTE** Tauscht die Karten gleichzeitig und geheim aus. Legt sie verdeckt auf den Tisch und nehmt euch dann jeweils die Karte der anderen Person.

## DANKSAGUNG

Spiral Editions bedankt sich bei seinen wichtigsten Testern und Testerinnen: Cécile, Chloé, Côme, Elodie, Laura, La Ligue des Gentlemen, Max, Poche, Robin & Takako. Vielen Dank an Maxime, der uns dieses schöne Projekt anvertraut hat, und vielen Dank an Ben für die großartige Umsetzung! Und vielen Dank an Dorine für ihre unschätzbare Hilfe im Tagesgeschäft von Spiral.

# VISION

.+O\*O+.

Ein Spiel von Maxime Rambourg  
Illustriert von Ben Renaut

Veröffentlicht von  
**Spiral Editions**



Vermittelt von  
**Blackrock Games**



Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
ravensburger.com/service

Ravensburger