

Hallo,
mein Name ist Anell. Du hast Lust darauf, mit dem ViCu100 zu spielen? Das ist eine gute Entscheidung! Bei diesem Spiel bleibt es immer spannend. Du musst Dir Zahlen und Symbole merken, um mit Würfeln die Position in den Scheiben nachzustellen. Hast Du ein Level gelöst suchst Du Dir die nächste Stufe und schon kommst Du wieder richtig ans Überlegen. Schau selbst, was es mit Dir macht. Hoffentlich genauso viel Spaß wie mir. Nimm Dir kurz die Anleitung, steck alles zusammen und dann kannst Du starten.

Anzahl der Mitspieler: 1-6
Du kannst mit dem ViCu allein spielen, ihr könnt es gemeinsam spielen und auch in Teams gegeneinander antreten. Der Start ist für alle gleich.

Inhalt:

- 1 Holzplatte,
- 3 Acrylplatten,
- 9 Würfel, jeweils 3 in den Farben rot, grün und blau,
- 100 Aufgabenkarten.
- 1 Sanduhr mit 10 Sekunden Laufzeit



Kennt ihr schon alle Spiele?

Karte mal kurz
Ein Kartenspiel,
dass mitwächst.



Punkt vor Strich
Mit Zahlen
spielen und
Rechnen lernen.



ViCu 100
Kurzanleitung



ViCu 100

Didaktisches Holz-
spielzeug mit Zahlen

1-6 Spieler zwischen
5 und 105 Jahren

Autor: Rainer Lüth

Weitere Informationen unter: www.lebylo.de

lebylo UG (haftungsbeschränkt) + Co. KG

Schleidörfer Str. 20 · 24864 Brodersby · Tel: 04622-188555 · info@lebylo.de

Alle Rechte vorbehalten.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren · Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!

Vorbereitung:

Die Acrylplatten werden in die gefräste Holzplatte hineingesteckt.

Die Aufgabe und das Ziel

Du hast einen Stapel mit 100 Aufgabenkarten. Diese unterscheiden sich und sind unterschiedlich schwierig. Deine Aufgabe liegt darin, die Karte für eine Zeit zu betrachten (die Sanduhr läuft 10 Sekunden) und Dir dabei möglichst viele Zahlen und deren Positionen zu merken. Nach den 10 Sekunden drehst Du die Karte um und steckst mit den Holwürfeln die Zahlenkombination in den Platten nach. Zuletzt kontrollierst Du deine Lösung.

Wie unterscheiden sich denn die einzelnen Levels?

Es gibt unterschiedliche Anforderungen im Aufbau des Würfels. Du spielst generell mit allen drei Platten hintereinander, das ist immer gleich. Was sich verändert ist die Anzahl der Etagen und damit die Anzahl der Löcher in jeder Ebene. In Level 1 spielst Du mit einer, der oberen Etage. Das erhöht sich dann bei Level 2 und 3.

Gibt es innerhalb eines Levels noch unterschiedliche Anforderungen?

Ja, das ist so. Zum Beispiel geht es in Level 1.0. darum, sich die Zahlen zu merken und an welcher Position sie liegen. Ab Level 1.1. gibt es noch Symbole, den 😊, die ☀️, das ❤️.

Die zweite Zahl gibt immer die Anzahl der Symbole an. Zu den Zahlen geht es darum, dass Du Dir die Position der Symbole einprägst und sie richtig setzt.

Ist es wichtig, mit Level 1.0. zu starten?

Wir empfehlen es für den Anfang. So kannst Du die Art der Aufgaben kennenlernen und die Schwierigkeit immer weiter steigern.

Werden alle Karten innerhalb einer Levels gelöst?

Beginne einfach mit dem Level 1.0. und schau, wie gut es Dir gelingt. Bist Du erfolgreich und möchtest die Herausforderung steigern, erhöhe einfach die Schwierigkeit und wähle das nächste Level.

Dürfen die Levels auch gemischt werden?

Wenn Du alle Levels durch hast, ist das eine gute Idee. Für Dein Gehirn ist es eine besondere Herausforderung, die Aufgaben in zufälliger Reihenfolge zu lösen. Probier es einfach mal aus.

Wenn Du alles aufgebaut hast, leg mit der ersten Karte los.

Wollt Ihr gemeinsam mit dem ViCu100 spielen geht bitte so vor:

Ihr legt die Karten, sortiert nach den Levels und mit der Rückseite nach oben, in die Mitte und einigt Euch auf einen Spieler (oder ein

Team) für den Start. Wenn Ihr das erste Mal mit dem ViCu spielt macht es Sinn, eine Proberunde laufen zu lassen. Dabei können alle mit dem Level 1 beginnen und ein Gefühl für die Aufgaben bekommen.

In der zweiten Runde zieht der beginnende Spieler eine Karte aus dem Level seiner Wahl. Für die Betrachtung der Karte bekommt er 10 Sekunden Zeit, also läuft die Sanduhr 1x durch. Für das Lösen hat er die doppelte Zeit (wobei ihr das natürlich später verändern könnt und die Aufgabe damit deutlich erschwert).

Alles was dann in den Ebenen steckt wird gewertet.

Punktewertung:

Die Zahl stimmt	5 Punkte
Die Position der Zahl stimmt	1 Punkt in Level 1 2 Punkte in Level 2 3 Punkte in Level 3
Die Position des Symbols stimmt	1 Punkt in Level 1 2 Punkte in Level 2 3 Punkte in Level 3

Nach der 31. Karte ist Schluss. Wer dann die meisten Punkte erreicht hat ist: ViCu Champion. Herzlichen Glückwunsch!

Viel Spaß wünscht Euch Anell