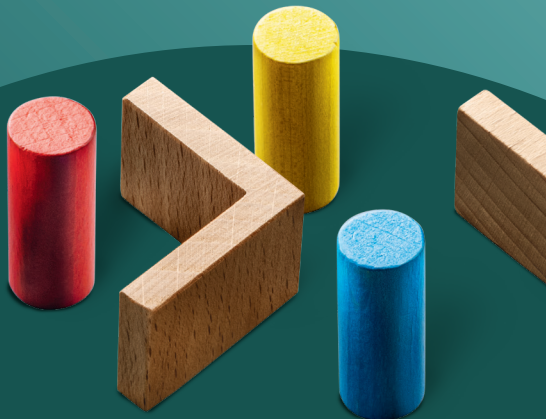


Brändi Labyria

Spielanleitung
Game instructions
Règles du jeu



brändi

Spielanleitung



2–4
Spielende



9+
Alter



45–60
Min.

Spielzubehör

- Spielbrett
- 12 Figuren (4 Farben)
- 21 (20+1*) Winkel, 45 (44+1*) Plättchen (*Plus 1 Winkel und 1 Plättchen als Reserve)
- 1 Zahlenwürfel, 1 Symbolwürfel
- 1 Stoffbeutel für die Figuren und Bausteine
- 1 Spielanleitung

Mehr Informationen



Achtung!

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können.
Bitte bewahren Sie diesen Hinweis für eine eventuelle Korrespondenz auf.

Spielziel

Jede Person hat Figuren, die sie durch ein Labyrinth in die diagonal gegenüberliegende Ecke bringen muss. Auf dem Weg dorthin können verschiedene Hindernisse auftreten. Man kann zum Beispiel in eine Sackgasse geraten oder der Weg wird durch Plättchen und Winkel manipuliert. Eine andere Variante ist, dass man von Gegenspieler:innen gefressen und zur Startecke zurück versetzt wird.

Gewonnen hat, wer zuerst alle eigenen Figuren in der diagonal gegenüberliegenden Ecke in Sicherheit gebracht hat.

Spielvorbereitung

Alle platzieren ihre ausgewählten Figuren in der eigenen Ecke.

	Verteilung	Depot
Bei zwei Spielenden	3 Figuren 20 Plättchen und 10 Winkel	4 Plättchen
Bei vier Spielenden	3 Figuren 10 Plättchen und 5 Winkel	4 Plättchen
Bei drei Spielenden	3 Figuren 13 Plättchen und 6 Winkel*	4 Plättchen

*Die übrigen Plättchen und Winkel werden in den Stoffbeutel zurück gelegt.

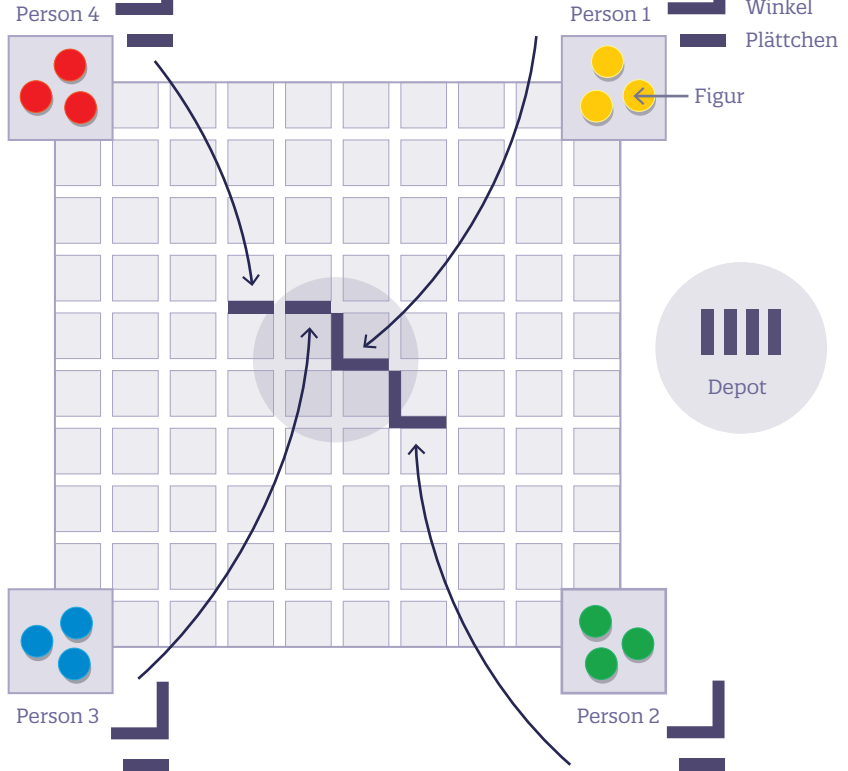
Wer die höchste Zahl würfelt, darf das erste Hindernis (Winkel oder Plättchen) setzen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bei zwei Spielenden muss man sich diagonal gegenüber sitzen. Das erste Hindernis (Winkel oder Plättchen) muss in die Kreuzmitte des Spielfeldes gesetzt werden. Nun setzen die Spielenden nacheinander wahlweise Plättchen oder Winkel auf das Spielbrett. Bedingung dabei ist, dass ein Hindernis immer irgendwo an ein schon gesetztes Hindernis anstösst. Es wird solange gesetzt, bis alle Hindernisse sämtlicher Mitspielenden platziert sind.

Spielstart

Die höchste Zahl bestimmt, wer das Spiel beginnen und den ersten Zug machen darf. Die erste Person wirft mit beiden Würfeln. Der Zahlenwürfel gibt an, wie viel Felder mit einer Figur gefahren werden dürfen. Der andere Symbolwürfel zeigt an, welche Fähigkeit man während des Spielzuges anwenden darf.

Unabhängig der Würfelzahl dürfen alle Figuren auf das Brett gestellt und auf die Reise geschickt werden. Die Würfelzahl und Fähigkeit bezieht sich immer nur auf eine Spielfigur. Die Würfelsumme darf also nicht aufgeteilt werden.

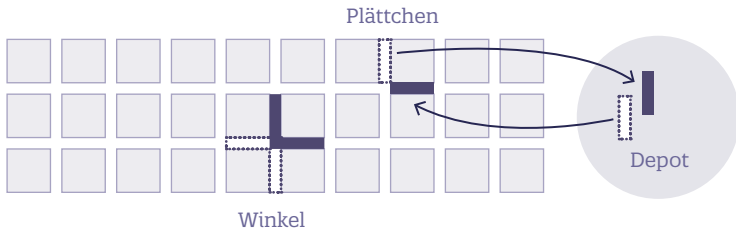
Die Person mit der höchsten
gewürfelten Zahl beginnt.



Fähigkeiten

- + Ein Plättchen aus dem Depot nehmen und auf eine beliebige Position setzen. Wenn kein Plättchen mehr vorhanden ist, erlischt die Fähigkeit.
- Ein Plättchen entfernen und ins Depot legen.
- Einmal aussetzen.
- Die gewürfelte Zahl wird verdoppelt.
- ⦿ Tarnkappe: man kann durch sämtliche Hindernisse hindurch gehen.
- ↻ Einen Winkelstein in eine beliebige Richtung drehen.

Winkel können weder entfernt noch neu gesetzt, sondern nur um die eigene Achse gedreht werden. Beim Drehen der Winkel dürfen keine anderen Hindernisse verschoben werden.



Fressen

Wenn man auf das gleiche Feld wie eine gegnerische Figur kommt, so kann man diese fressen. Die Figur kriegt aber zuerst die Chance sich zu verteidigen, indem sie mit dem Symbolwürfel eine Fähigkeit einsetzen kann. Der Verteidigungszug muss sofort ausgeführt werden bevor der nächste Spielende am Zug ist.

Folgende Symbole können helfen:

-  Tarnkappe macht unsichtbar, fressen nicht möglich.
-  Ein Plättchen aus dem Depot setzen und so den Weg verstellen. Befindet sich kein Plättchen mehr im Depot, kann man sich nicht wehren und wird folglich gefressen.
-  Umkehrung der Situation, die angreifende Person wird zum Opfer und wird sofort gefressen.

Nur wenn der Angriff gelingt, darf man auf das Zielfeld vorrücken. Die gefressene Spielfigur wird in die Startecke zurück versetzt. Falls man die angreifende Person nicht fressen kann, muss man auf ein anderes Feld ausweichen.

Beispiel Verteidigung + mit Symbol

Sie würfeln die Zahl 3 um die blaue Figur zu fressen (Abb. A). Die blaue Figur hat nun die Möglichkeit sich zu verteidigen, indem sie den Symbolwürfel einsetzt. Würfelt sie das + Symbol darf sie ein Plättchen aus dem Depot nehmen und als Wand vor dem Zielfeld platzieren (Abb. B).

Die rote Figur muss nun auf ein anderes Zielfeld ausweichen um die gewürfelte Zahl 3 ausfahren zu können (Abb. C).

Sind die Ausweichmöglichkeiten durch andere Hindernisse blockiert muss man zurückfahren (Abb. D). Auch hier muss die gewürfelte Zahl 3 ausgefahren werden.

Abb. A

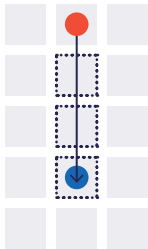


Abb. B

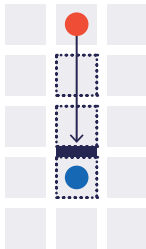


Abb. C

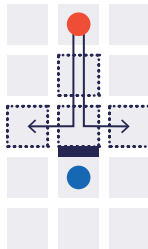
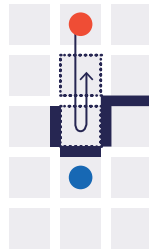


Abb. D



Fortbewegung

Fahren darf man grundsätzlich in alle Richtungen, ausser diagonal. Ein Feld darf während eines «laufenden» Zuges nur einmal betreten werden, es sei denn, man befindet sich in einer Sackgasse und muss die zu fahrende Zahl ausführen. Befinden sich mehrere Figuren auf dem Spielbrett, muss die Figur gewählt werden, mit der man den Spielzug ausführen kann. Erst wenn auch dies nicht mehr möglich ist, darf ein Spielfeld mehr als einmal betreten werden. Pro Feld darf immer nur eine Figur stehen. Eigene Figuren dürfen übersprungen werden.

Wird der Startbereich durch Hindernisse versperrt, muss man warten bis man die passende Würfelzahl und das Symbol einsetzen kann, um die Hindernisse zu überwinden. Wenn dies nicht möglich ist, kommt automatisch die nächste Person zum Zug.

Spielende

Das Spiel ist fertig, wenn man alle seine Figuren auf die diagonal gegenüberliegende Zielecke gebracht hat. Die Zielecke darf nur mit der passenden Würfelzahl betreten werden und auch dann, wenn sich gegnerische Figuren darauf befinden.

Game instructions



2–4
players



9+
age



45–60
min.

Game accessories

- Game board
- 12 figures (4 colours)
- 21 (20+1*) wooden corners,
45 (44+1*) wooden squares
(*1 corner and 1 square are
additionally attached)
- 1 dice with numbers, 1 dice
with symbols
- 1 bag for the figures and
building blocks
- 1 game instruction

More information



Warning!

Not suitable for children under 3.
Choking hazard – small parts could
be swallowed. Please retain this advice
for any possible correspondence.

Aim of the game

Every player has his/her figures which he has to move through a labyrinth to the corner which lies diagonally opposite. On the way there, various obstacles can appear. The player may for example, find themselves in a dead end or their path may be manipulated by various squares and corners on the board. Another variation is that you may be devoured by the opposing players and be sent back to the start corner.

The winner is the player who has brought all of his figures safely to the corner diagonally opposite.

Game preparation

Each player places his/her chosen figures in their own corner.

	Distribution	Depot
With two players	3 figures 20 squares 10 corners	4 squares
With four players	3 figures 10 squares 5 corners	4 squares
With three players	3 figures 13 squares* 6 corners*	4 squares

*Any wooden corners or squares left over are placed back into the bag.

The player who throws the highest number is able to place the first obstacle (wooden corner or square) on the board. The game is played in a clockwise direction. If there are two players, they must sit diagonally opposite to each other.

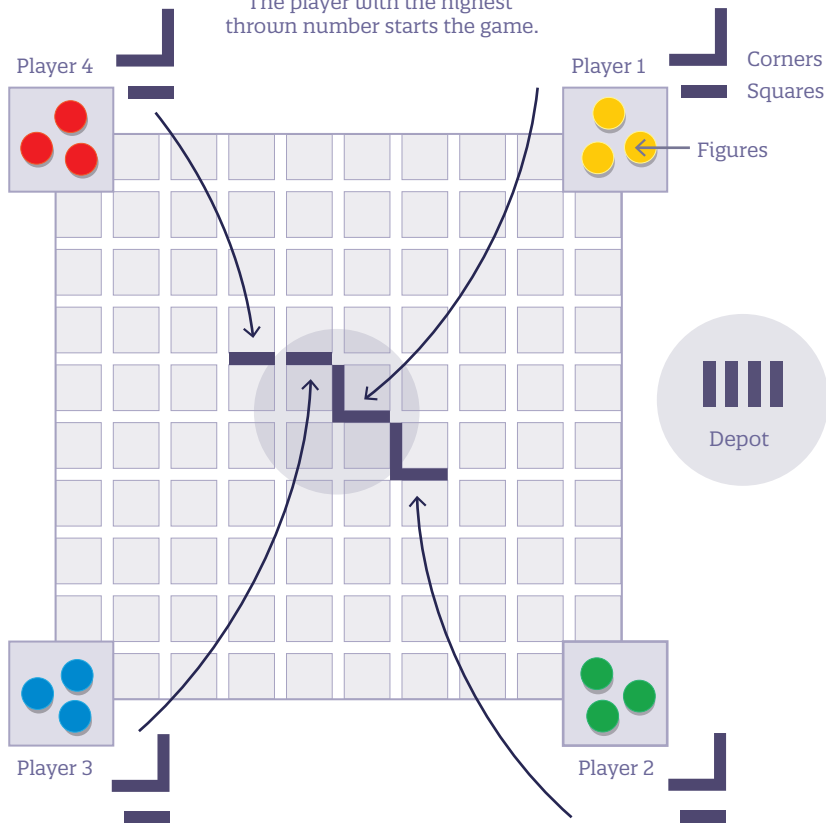
The first obstacle (wooden corner or square) must be placed in the middle of the board. Now the players set corners or squares on the game board one after the other. The stipulation in doing this is that an obstacle will always adjoin another obstacle which has already been set. The game continues with each player setting their pieces until all players have placed all their obstacles.

Starting the game

The highest thrown number determines who starts the game and is allowed to make the first move. The first player throws both dice. The numbered dice indicates how many places a figure is allowed to move. The other dice indicates the abilities which the player is allowed to make use of during their move.

All figures can be placed on the board and sent on their way, irrespective of the dice number. The number on the dice and the ability always applies to one figure only. You are not allowed to divide up the total number between figures.

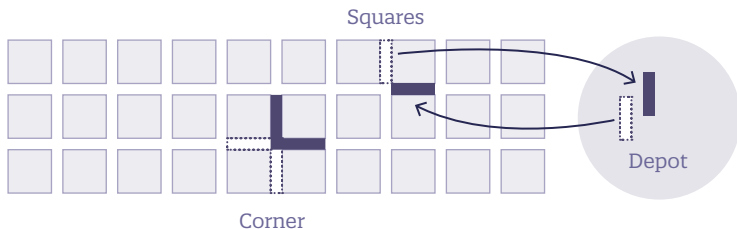
The player with the highest
thrown number starts the game.



Abilities

-  Taking a square from the depot and placing it on the desired position. If there are no more wooden squares available then this ability must be forfeited.
-  Removing a square and placing it in the depot
-  Miss one turn
-  The number thrown is doubled
-  Cloak of invisibility: You can go through all obstacles and not be affected.
-  Rotate a corner in the desired direction

Corners can neither be removed nor placed somewhere else, they can only be rotated on their axis. When rotating the corners, none of the other obstacles may be moved.



Devouring the enemy

If you end up on the same square as an opponent, you can devour them. However, the opponent is first allowed the chance to defend him/herself by making use of an ability with the game dice. A defence move must be made before the next player rolls the dice.

The following symbols can help them:

-  The cloak of invisibility makes the character invisible and so cannot be devoured.
-  Setting a square from the depot obstacle so that the attacker's path is blocked. If there are no more wooden squares in the depot, you cannot defend yourself and will be devoured.
-  Situation reversal, the attacker becomes the victim and is immediately devoured.

You can only advance to your desired position on the board if the attack is successful. The figure that has been devoured is placed back in the starting corner. If you cannot devour your enemy, you must move to another position on the board.

Defence example with + symbol

You must roll the number 3 in order to eat the blue figure (Fig. A). The blue player now has the chance to defend itself by using the symbol dice. If the player rolls a + symbol, they can take a small disc from the depot and use it as a shield against the target field (Fig. B).

The red figure must then escape to another target field and roll a 3 to move (Fig. C).

If the alternative escape methods are also blocked, the player must go back (Fig. D). The rolled number must also correspond with the number of moves.

Fig. A

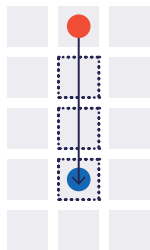


Fig. B

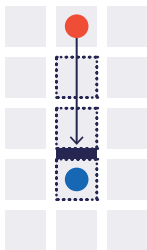


Fig. C

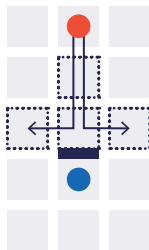
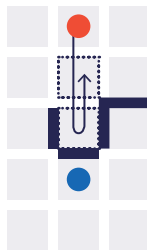


Fig. D



Moving

You can move in all directions except diagonally. A position on the board can only be used once during a «continuous» move unless you find yourself in a dead end and you must cover the amount of moves you have thrown. If there are several players on the board, you must select the figure that can be used to play the game. A playing field can only be entered more than once if this is no longer possible. There must only ever be one player per field. Own figures can be jumped over.

If the starting area is obstructed by different obstacles, the player must wait until they roll the right number or symbol in order to overcome the obstacles. If this is not possible, the next player automatically gets a go.

The end of the game

The game is over when you have assembled all of your figures in the desired corner which lies diagonally opposite. This target corner can only be entered with a correct roll of the dice and also when there are no opponents already there.

Règles du jeu



2 – 4
joueurs-
euses



8+
âge



20 – 40
min.

Game accessories

- Plateau de jeu 12 pions (4 couleurs)
- 21 (20+1*) Équerres en bois, 45 (44+1*) Carrés en bois (*1 Équerre et 1 Carré sont inclus en plus)
- 1 dé à chiffres, 1 dé à symboles
- 1 sachet en tissu pour ranger les pions et les blocs
- 1 règle du jeu

Plus d'informations



Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Les petites pièces peuvent être avalées, risque d'étouffement !
Veuillez conserver ces avertissements pour une éventuelle correspondance.

But du jeu

Le jeu consiste à déplacer ses pions dans l'angle opposé à travers le labyrinthe. Plusieurs obstacles peuvent leur bloquer le chemin. Le joueur ou la joueuse peut, par exemple, se retrouver dans un cul-de-sac ou le chemin peut être modifié en plaçant des carrés et des équerres. Il existe une autre variante qui consiste à manger les pions des joueurs-euses adverses et à les renvoyer à l'angle de départ. Le gagnant ou la gagnante est celui ou celle qui a déplacé en premier tous ses pions dans l'angle opposé.

Le gagnant ou la gagnante est le joueur ou la joueuse qui a déplacé en premier tous ses pions dans l'angle opposé.

Préparation

Chaque joueur ou joueuse place les pions qu'il ou elle a préalablement choisi dans son angle.

	Distribution	Réserve
Deux joueurs-euses	3 pions 20 carrés 10 équerres	4 carrés
Quatre joueurs-euses	3 pions 10 carrés 5 équerres	4 carrés
Trois joueurs-euses	3 pions 13 carrés* 6 équerres*	4 carrés

*Les carrés et équerres restants doivent être rangés dans le sachet en tissu.

Le joueur ou la joueuse qui obtient le plus grand nombre en lançant le dé pose le premier obstacle (équerre ou carré). Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le jeu est joué à deux, les joueurs-euses doivent être assis en diagonale l'un en face de l'autre.

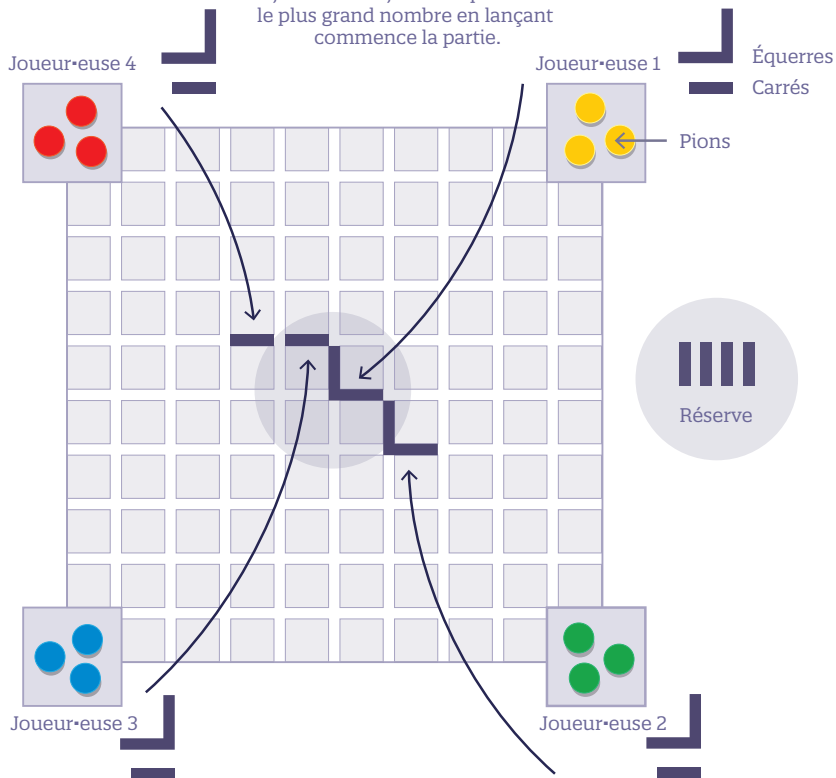
Le premier obstacle (équerre ou carré) doit être posé au centre du plateau de jeu. A présent, les joueurs-euses peuvent poser chacun leur tour des carrés ou des équerres sur le plateau de jeu. L'obstacle doit toujours être en contact avec un obstacle qui a déjà été posé. Les joueurs-euses posent leurs obstacles jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus.

Début du jeu

Le joueur ou la joueuse qui obtient le plus grand nombre commence la partie et joue le premier coup. Le premier joueur ou la première joueuse lance les deux dés. Le dé à chiffres indique le nombre de cases qu'un pion peut parcourir. Le dé à symboles indique quelle compétence le joueur ou la joueuse peut utiliser pendant son tour.

Peu importe le nombre obtenu avec le dé, tous les pions peuvent être posés et déplacés sur le plateau. Le nombre et la compétence indiqués par les dés ne sont toujours valables que pour un seul pion. Le nombre obtenu avec le dé ne peut donc pas être partagé pour plusieurs pions.

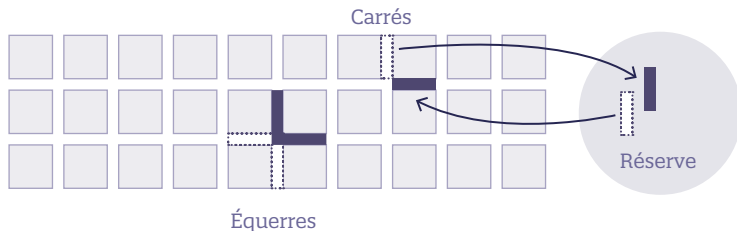
Le joueur ou la joueuse qui obtient
le plus grand nombre en lançant
commence la partie.



Compétences

-  Prendre un carré dans la réserve et le poser dans n'importe quelle position. S'il n'y a plus de carrés, la compétence est annulée.
-  Enlever un carré et le mettre dans la réserve.
-  Passer son tour.
-  Le nombre obtenu avec le dé est doublé.
-  La cape magique : on peut passer à travers tous les obstacles.
-  Pivoter une équerre dans n'importe quel sens.

Les équerres ne peuvent être ni enlevées ni rejouées. On ne peut que les faire pivoter autour de leur axe. Il est interdit de déplacer des obstacles lorsque l'on fait pivoter une équerre.



Manger un pion

On peut manger le pion adverse quand on tombe sur la même case. Cependant, le joueur ou la joueuse adverse a tout d'abord la possibilité de se défendre en jouant une compétence obtenue avec le dé à symboles. La stratégie de défense doit s'effectuer immédiatement avant le tour du prochain joueur ou de la prochaine joueuse.

Les symboles suivant peuvent l'aider:



La cape magique rend invisible, impossible de manger le pion.



Poser un carré de la réserve, pour bloquer le chemin à l'adversaire. S'il n'y a plus de carrés dans la réserve, le joueur ou la joueuse ne peut pas se défendre et son pion se fait manger.



La situation s'inverse, l'attaquant devient victime et est mangé immédiatement.

Ce n'est que lorsque l'on a réussi son attaque que l'on peut aller sur la case cible. Le pion mangé doit retourner dans l'angle de départ. Si le joueur ou la joueuse n'est pas parvenu-e à manger le pion adverse, il ou elle doit aller sur une autre case.

Exemple de défense avec le symbole +

Vous faites un 3 pour pouvoir manger le pion bleu (Fig. A). Le joueur ou la joueuse bleu·e a alors la possibilité de se défendre en utilisant le dé à symboles. Si le dé tombe sur le symbole +, il peut prendre un carré dans la réserve et le placer devant la case cible comme mur (Fig. B).

Le pion rouge doit alors se déplacer sur une autre case et doit parcourir les 3 cases (Fig. C).

S'il n'y a pas de possibilité de se déplacer à cause des obstacles, il faut rebrousser chemin (Fig. D). Là aussi le chiffre du dé doit être parcouru.

Fig. A

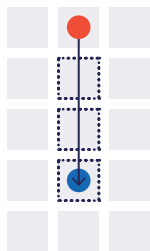


Fig. B

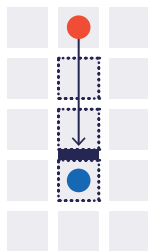


Fig. C

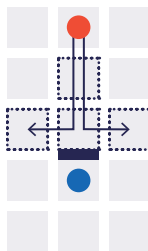
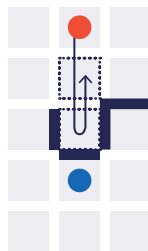


Fig. D



Déplacement

En principe, les pions peuvent être déplacés dans tous les sens, sauf en diagonale. Un pion ne peut être placé qu'une seule fois sur la même case pendant un tour, sauf s'il se retrouve dans un cul-de-sac et qu'il doit se déplacer du nombre de cases obtenu par le dé. Si plusieurs pions se trouvent sur le plateau, il faut choisir le pion avec lequel on peut mener la stratégie de jeu. Seulement lorsque ceci n'est plus possible, on peut alors passer sur une case plus d'une fois. Il ne doit toujours y avoir qu'un pion par case. Il est possible de sauter ses propres pions.

Si le début du plateau de jeu est bloqué par des obstacles, il faut attendre d'avoir le chiffre du dé correspondant et de pouvoir utiliser le symbole pour pouvoir franchir les obstacles. Si cela n'est pas possible, c'est automatiquement le tour du prochain joueur ou de la prochaine joueuse.

Fin du jeu

La partie se termine lorsqu'un joueur ou une joueuse a posé tous ses pions dans l'angle opposé. On ne peut pénétrer dans l'angle cible qu'avec le chiffre du dé correspondant et aussi lorsque des pions opposés s'y trouvent.

Brändi Labyria

Spielanleitung, D/E/F

REV-06, Stiftung Brändi, Kriens

Dieses hochwertige Produkt wurde bei Brändi von Menschen mit Beeinträchtigung hergestellt. Mit Ihrem Kauf sichern Sie wertvolle geschützte Arbeits- und Ausbildungsplätze – ganz nach unserem Versprechen «Mehr möglich machen».

Entdecken Sie weitere Brändi Produkte im Onlineshop unter braendi-shop.ch

This high-quality product was made at Brändi by people with disabilities. With your purchase, you are helping to safeguard valuable protected jobs and training opportunities – in keeping with our promise to «Make more possible».

Discover more Brändi products online at braendi-shop.ch

Ce produit de haute qualité a été fabriqué chez Brändi par des personnes handicapées. Grâce à votre achat, vous assurez de précieuses places de travail et de formation protégées – selon notre promesse «En faire plus».

Découvrez nos produits Brändi en ligne sous braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Brändi Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

T + 41 41 349 02 19
braendi.produkte@braendi.ch



Swiss Quality
since 1968