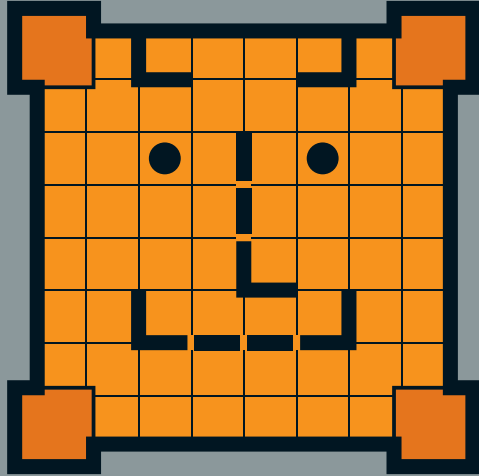


/// RÈGLES DU JEU

Brändi®LABYRIA



/// SPIELANLEITUNG

/// GAME INSTRUCTIONS

FRANÇAIS

ENGLISH

DEUTSCH

Brändi® LABYRIA-Spielanleitung



9+
Alter



2-4
Personen



45-60
Min.

URHEBER DES SPIELS:
NORA DANTON-JENCIK UND CHRISTOF BIGLER



Dieses Brändi® LABYRIA ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, enthält Kleinteile.

Achtung: Verschluckungsgefahr!



SPIELZUBEHÖR

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

ZIEL DES SPIELS

/// Jeder Spieler hat seine Figuren, die er durch ein Labyrinth in die diagonal gegenüberliegende Ecke bringen muss. Auf dem Weg dorthin können verschiedene Hindernisse auftreten. Der Spieler kann zum Beispiel in eine Sackgasse geraten oder der Weg wird durch Plättchen und Winkel manipuliert. Eine andere Variante ist, dass man von Gegenspielern gefressen und zur Startecke zurück versetzt wird.

Gewonnen hat der Spieler, welcher zuerst alle seine Figuren in der diagonal gegenüberliegenden Ecke in Sicherheit gebracht hat.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler platziert seine ausgewählten Spielfiguren in der eigenen Ecke.

	Verteilung:	Depot:
Bei zwei Spielern:	3 Spielfiguren 20 Plättchen und 10 Winkel	4 Plättchen
Bei vier Spielern:	3 Spielfiguren 10 Plättchen und 5 Winkel	4 Plättchen
Bei drei Spielern:	3 Spielfiguren 13 Plättchen und 6 Winkel*	4 Plättchen

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

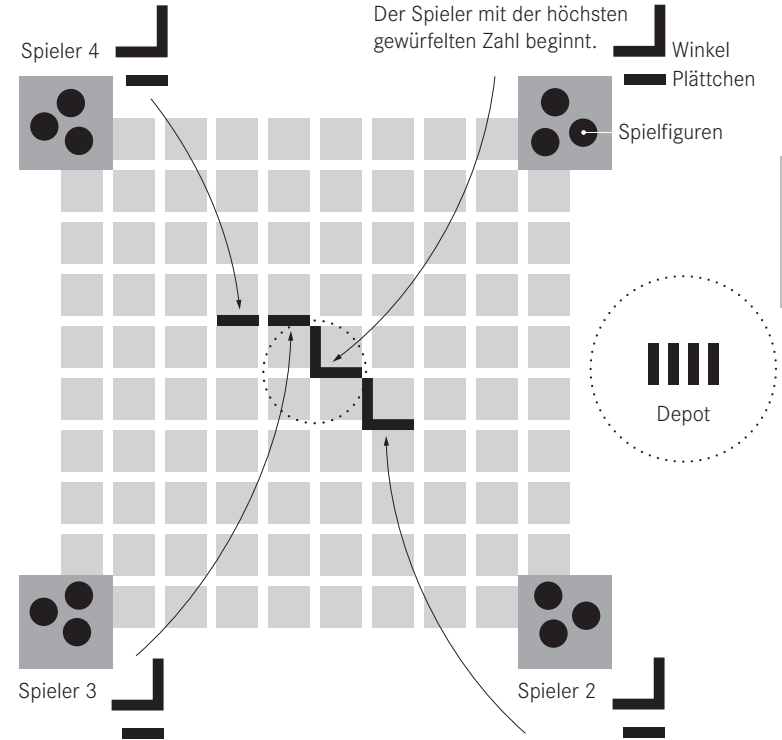
Wer die höchste Zahl würfelt, darf das erste Hindernis (Winkel oder Plättchen) setzen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bei zwei Spieler muss man sich diagonal gegenüber sitzen.

Das erste Hindernis (Winkel oder Plättchen) muss in die Kreuzmitte des Spielfeldes gesetzt werden. Nun setzen die Spieler 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 Mitspieler platziert sind.

SPIELBEGINN

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

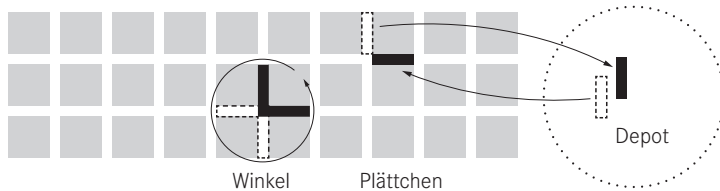
Unabhängig der Würfelzahl dürfen alle Spielfiguren auf das Brett gestellt und auf die Reise geschickt werden. Die Würfelzahl und Fähigkeit bezieht sich immer nur auf eine Spielfigur. Die Würfelsumme darf also nicht aufgeteilt werden.



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. Der Gegner kriegt aber zuerst die Chance sich zu verteidigen, indem er mit dem Symbolwürfel eine Fähigkeit einsetzen kann. Der Verteidigungszug muss sofort ausgeführt werden bevor der nächste Spieler am Zug ist.

Folgende Symbole können ihm helfen:

- ⚡** Tarnkappe macht unsichtbar, fressen nicht möglich.
- +** ein Plättchen aus dem Depot setzen und so dem Angreifer den Weg verstellen. Befindet sich kein Plättchen mehr im Depot, kann man sich nicht wehren und wird folglich gefressen.
- ↻** Umkehrung der Situation, der Angreifer 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 den Gegner 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). Der blaue Spieler hat nun die Möglichkeit sich zu verteidigen, indem er den Symbolwürfel einsetzt. Würfelt er das + Symbol darf er 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 zurück fahren (Abb. D). Auch hier muss die gewürfelte Zahl ausgefahren werden.

Abb. A

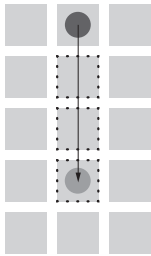


Abb. B

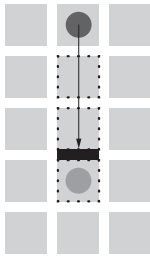


Abb. C

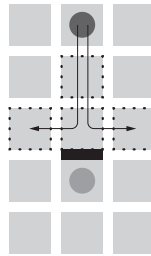
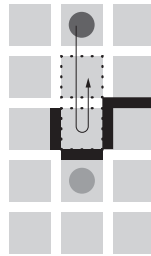


Abb. D



● rote Spielfigur

● blaue Spielfigur

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 Spielfiguren 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 der nächste Spieler 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 Spielfiguren darauf befinden. <

Brändi® LABYRIA-Game instructions



9+
Age



2-4
People



45-60
Min.

CREATOR OF THE GAME:
NORA DANTON-JENCIK UND CHRISTOF BIGLER



Brändi® LABYRIA is not suitable for children under 3 years of age, as it contains small components.

Careful: danger of choking!

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 die, 1 game die (with symbols)*
- > *1 set of game instructions, 1 bag for the figures and building blocks*



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 wooden squares 10 wooden corners	4 wooden squares
With four players:	3 figures 10 wooden squares 5 wooden corners	4 wooden squares
With three players:	3 figures 13 wooden squares* 6 wooden corners*	4 wooden squares

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

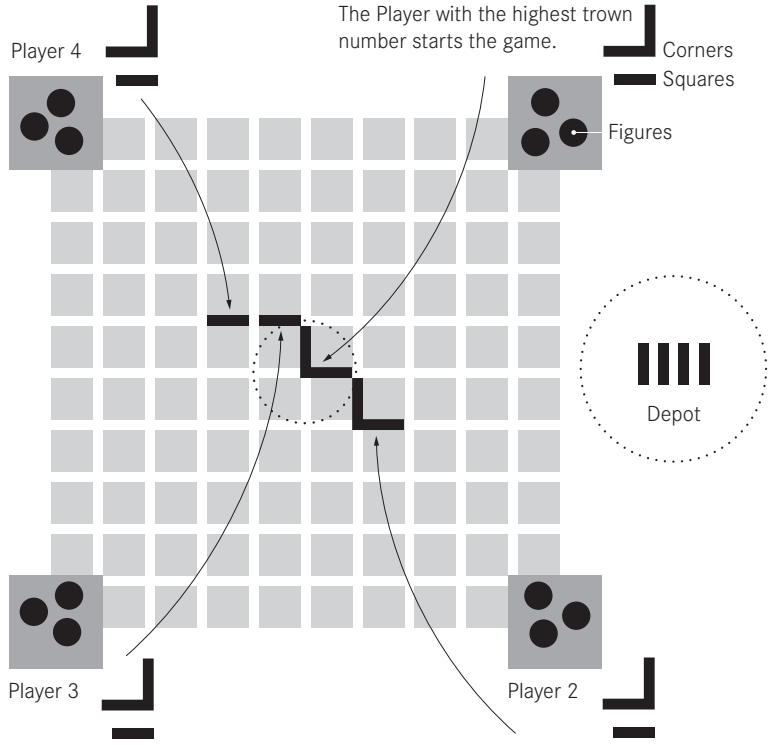
The player who throws the highest number is able to place the first obstacle (wooden corner or squares) on the board. The game is played in a clockwise direction. If there are two players, they must sit diagonally opposite to each other.

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 die indicates how many places a figure is allowed to move. The other die indicates the abilities which the player is allowed to make use of during their move.

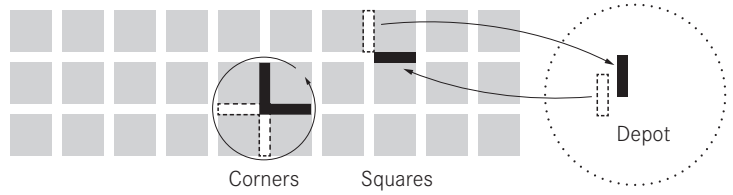
All figures can be placed on the board and sent on their way, irrespective of the die number. The number on the die and the ability always applies to one figure only. You are not allowed to divide up the total number between figures.



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 die. A defence move must be made before the next player rolls the die.

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.

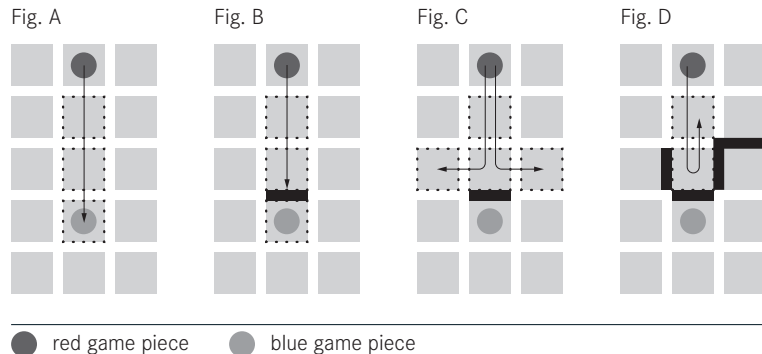
You can only advance to your desired position on the board if the attack is successful. The figure that has been devoured is placed back in the starting corner. If you cannot devour your enemy, you must move to another position on the board.

DEFENCE EXAMPLE WITH ⊕ SYMBOL

You must roll the number 3 in order to eat the blue game piece (Fig. A). The blue player now has the chance to defend itself by using the symbol die. 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 game piece 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.



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 game piece 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 game pieces 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 game pieces in the desired corner which lies diagonally opposite. This target corner can only be entered with a correct roll of the die and only when there are no opponents already there. <

Brändi® LABYRIA-Règles du jeu



9+
Âge



2-4
Joueurs



45-60
Min.

CRÉATEUR DU JEU:

NORA DANTON-JENCIK UND CHRISTOF BIGLER



Ce Brändi® LABYRIA ne convient pas aux enfants âgés de moins de 3 ans, contient de petits éléments.



Attention: risque d'étouffement!



FRANÇAIS

MATÉRIEL

- > 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 additionnel)
- > 1 dé à chiffres, 1 dé à symboles
- > 1 règle du jeu, 1 sachet en tissu pour ranger les pions et les blocs

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 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 adverses et à les renvoyer à l'angle de départ. Le gagnant est le joueur qui a déplacé en premier tous ses pions dans l'angle opposé.

PRÉPARATION

Chaque joueur place les pions qu'il a préalablement choisis dans son angle.

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

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

FRANÇAIS

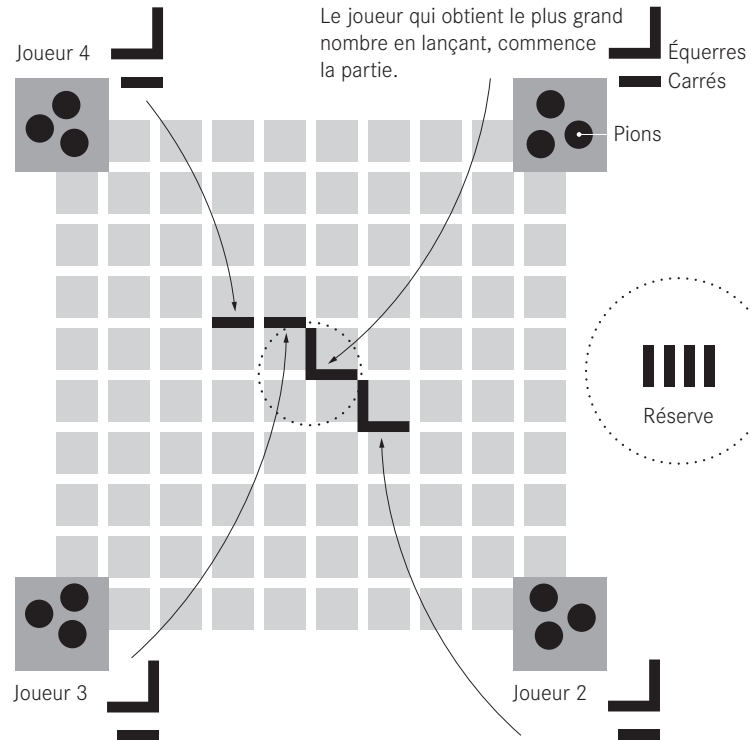
Le joueur qui obtient le plus grand nombre en lançant le dé pose le premier obstacle (équerre ou carré). Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le jeu est joué à deux, les joueurs doivent être assis en diagonale l'un de l'autre.

Le premier obstacle (équerre ou carré) doit être posé au centre du plateau de jeu. A présent, les joueurs 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 posent leurs obstacles jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus.

DÉBUT DU JEU

Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence la partie et joue le premier coup. Le premier joueur 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 peut utiliser pendant son tour.

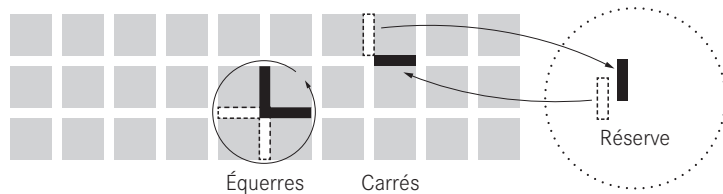
Peu importe le nombre obtenu au dé, tous les pions peuvent être posés et déplacés sur le plateau. Le nombre et la compétence indiqués par les dés ne sont toujours valables que pour un seul pion. Le nombre obtenu au dé ne peut donc pas être partagé pour plusieurs pions.



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 au dé est doublé
- ⚡ 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 pivoter autour de leur axe. Il est interdit de déplacer des obstacles lorsque l'on pivote une équerre.



MANGER UN PION

On peut manger le pion adverse quand on tombe sur la même case. Cependant, le joueur 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.

Les symboles suivant peuvent lui 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 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 n'est pas parvenu à manger le pion adverse, il doit aller sur une autre case.

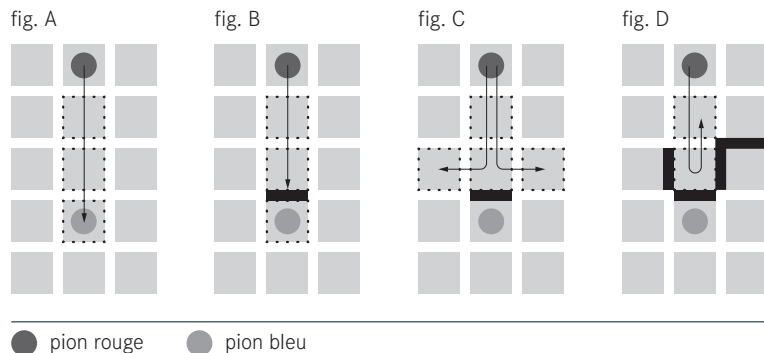
EXEMPLE DE DEFENSE AVEC LE SYMBOLE +:

Vous faites un 3 pour pouvoir manger le pion bleu (fig. A). Le joueur bleu 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.



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.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'un joueur 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. <

DER HERSTELLER /// Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderungen Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung.
/// Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch

KONTAKT /// Stiftung Brändi, Verkauf ZD, Horwerstrasse 123, CH-6011 Kriens,
Telefon: +41 41 349 02 19, Fax: +41 41 349 02 16, e-mail: verkauf@braendi.ch
/// Brändi®LABYRIA können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

THE MANUFACTURER /// The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities.
/// You can find more information about us on the internet at www.braendi.ch

CONTACT /// Stiftung Brändi, Verkauf ZD, Horwerstrasse 123, CH-6011 Kriens,
Telephone: +41 41 349 02 19, Fax: +41 41 349 02 16, e-mail: verkauf@braendi.ch
/// You can buy Brändi®LABYRIA in our internal shop, or directly from our e-shop:
www.braendi-shop.ch

LE FABRICANT /// La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne (Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements.
/// Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet www.braendi.ch

CONTACT /// Stiftung Brändi, Verkauf ZD, Horwerstrasse 123, CH-6011 Kriens,
Téléphone: +41 41 349 02 19, Fax: +41 41 349 02 16, E-mail: verkauf@braendi.ch
/// Vous pouvez acheter le jeu de Brändi®LABYRIA dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch



Stiftung Brändi

sozial und professionell