

Der Hersteller

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

Brändi Triple-T 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

You can buy Brändi Triple-T 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

Vous pouvez acheter le jeu de Brändi Triple-T dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Verkauf ZD
Horwerstrasse 123
CH-6011 Kriens

T +41 41 349 02 19
F +41 41 349 02 16
verkauf@braendi.ch



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

Brändi®

braendi.ch

BRÄNDI
TRIPLE-T
MASTER SERIES

RÈGLES DU JEU

Introduction

Le Triple-T de Brändi® est un jeu de stratégie pour 2 joueurs, dont le principe est inspiré du jeu de morpion. Cependant, c'est toujours l'adversaire qui décide où le joueur placera son pion au tour suivant.

Principe et objectif du jeu

Le plateau de jeu se compose de 9 quadrants présentant chacun 3 x 3 cases de jeu. Celui qui parvient à recouvrir une ligne de 3 quadrants en premier gagne la partie (ill. A). On gagne un quadrant lorsqu'on parvient à former une ligne avec ses jetons, ce qui est également appelé une victoire intermédiaire (ill. B.). La ligne peut être horizontale, verticale ou diagonale. L'emplacement des trois cases dans lesquelles ont parvient à former une ligne n'a pas d'importance.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend 26 pions d'une même couleur. Le joueur le plus jeune commence la partie.

Principe du jeu / Déroulement du jeu

Le premier joueur commence et pose son pion sur le champ de son choix. Le joueur qui pose son pion a pour avantage de fixer le prochain mouvement pour le joueur qui suit. Cela signifie que le prochain joueur peut uniquement poser son pion dans l'un des quarts de cercle correspondant, tel que c'est expliqué dans les deux exemples suivants (ill. C). Ce principe de jeu se répète à chaque tour de jeu. Les chiffres sur l'image C ne servent qu'à l'orientation.

1. Blanc pose son pion sur l'emplacement 3 du plateau de jeu. Noir peut alors uniquement poser son pion à l'intérieur du quart de cercle 3. L'emplacement peut être choisi librement à l'intérieur de ce quart de cercle.

2. Blanc pose son pion sur l'emplacement 5 du plateau de jeu. Noir peut alors uniquement poser son pion à l'intérieur du quart de cercle 5. L'emplacement peut être choisi librement à l'intérieur de ce quart de cercle.

Attention!

Le pion de jeu avec lequel un quart de cercle a été gagné, détermine également le prochain mouvement. Lorsque le joueur qui pose son pion fait état d'un quart de cercle complètement rempli, il peut décider lui-même sur quel quart de cercle le prochain joueur doit poser son pion.

Victoire intermédiaire

Celui qui parvient à former une ligne de 3 cases avec ses pions remporte un quadrant (ill. B). À l'intérieur d'un carré, la ligne peut être horizontale, verticale ou diagonale. On retire les pions du quadrant, puis on le recouvre avec un disque de carton de la couleur du joueur qui a remporté le quadrant.

Si le joueur ne remarque pas qu'il a formé une ligne de trois pions, la partie continue.

Fin du jeu

Celui qui parvient à former une ligne de 3 quadrants en premier gagne la partie (ill. A). Ces quadrants doivent eux aussi être alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale. Si aucun des deux joueurs ne parvient à recouvrir une ligne de trois quadrants, le joueur qui a remporté le plus de quadrants au cours du jeu gagne la partie. Le perdant débute la partie suivante.

10+	Alter Age Âge
2	Personen People Joueurs
10 – 20	Minuten Minutes Minutes

Design

KIDSGOODS

52 Spielsteine (je 26 schwarze und weisse)
tiles (26 black tiles and 26 white tiles)
pions (26 noirs et 26 blancs)

1 Spielbrett aus Leder
board made of leather
plateau de jeu en cuir

8 Kartonscheiben schwarzweiss
black-and-white cardboard discs
disques en carton noirs et blancs

1 Stoffbeutel
cloth bag
pochette en tissu

1 Spielanleitung
set of game instructions
règle du jeu



Hinweis! Leder ist ein Naturprodukt. Veränderungen in Farbe und unterschiedliche Strukturen können vorkommen und sind kein Grund für Reklamationen. **Attention!** Leather is a natural product. Colour changes can occur and structures can vary; this is not a cause for complaint. **Avertissement!** Le cuir est une matière naturelle. Son coloris et sa texture peuvent évoluer et ces différences ne sauraient justifier une réclamation.



ACHTUNG! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren Sie diese Hinweise für eine eventuelle Korrespondenz auf. **WARNING!** Not suitable for children under 3. Choking hazard – small parts could be swallowed. Please retain this advice for any possible correspondence. **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.



SPIELANLEITUNG

GAME INSTRUCTIONS

Einleitung

Das Brändi®Triple-T ist ein Strategiespiel für 2 Personen und basiert auf den Regeln des klassischen TicTacToe Spiels. Der erlaubte Spielzug im entsprechenden Quadranten wird immer durch den Gegner vorgegeben.

Spielidee und Ziel des Spieles

Das Spielbrett besteht aus 9 Quadranten mit jeweils 3x3 Spielfeldern. Wer zuerst eine Linie aus 3 Quadranten belegen kann, gewinnt das Spiel (Abb. A). Einen Quadrant gewinnt man, indem man mit seinen eigenen Spielsteinen eine Linie bilden kann, auch Zwischensieg genannt (Abb. B). Die Linie kann waagrecht, senkrecht oder diagonal verlaufen. Es spielt keine Rolle in welchem Quadranten die Linie zustande kommt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt 26 Spielsteine einer Farbe zu sich. Der jüngere Spieler beginnt das Spiel.

Spielprinzip / Spielverlauf

Der erste Spieler beginnt und setzt einen Spielstein auf ein beliebiges Feld. Der setzende Spieler hat den Vorteil, dass er den nächsten Spielzug für den nächsten Spieler vorgibt. Das heisst, der nächste Spieler darf seinen Spielstein nur in einem entsprechenden Quadranten ablegen wie es in den nachfolgenden zwei Beispielen erklärt wird (Abb. C). Dieses Spielprinzip wiederholt sich mit jedem Zug. Die Zahlen auf der Abb. C. dienen nur als Orientierungshilfe.

1. Weiss legt seinen Spielstein auf die Spielfeldposition 3. Schwarz darf nun seinen Stein nur innerhalb des Quadranten 3 ablegen.

2. Weiss legt seinen Spielstein auf die Spielfeldposition 5. Schwarz darf nun seinen Stein nur innerhalb des Quadranten 5 ablegen.

Innerhalb des Quadranten darf die Spielfeldposition frei gewählt werden.

Achtung!

Auch der Spielstein mit dem ein Quadrant gewonnen wird, gibt den nächsten Spielzug vor. Wenn der setzende Spieler auf einen komplett belegten Quadranten verweist, so darf er selber bestimmen auf welchem Quadranten der nächste Spieler seinen Stein ablegen darf.

Zwischensieg

Wer mit seinen eigenen Spielsteinen eine Linie aus 3 Steinen legen kann, entscheidet damit einen Quadranten für sich (Abb. B). Die Linie kann innerhalb eines Quadranten waagrecht, senkrecht oder diagonal verlaufen. Die Spielsteine werden entfernt und der gewonnene Quadrant mit einer Kartonscheibe in der entsprechenden Spielerfarbe abgedeckt. Sollte der Spieler seine 3-er Linie nicht bemerken so darf weiter gespielt werden.

Spielende

Wer zuerst eine Linie aus 3 Quadranten bilden kann, hat gewonnen (Abb. A). Auch diese Quadranten müssen zueinander waagrecht, senkrecht oder diagonal verlaufen. Schafft es keiner der beiden Spieler 3 Quadranten in einer Linie für sich zu entscheiden, gewinnt der Spieler, der mehr Quadranten für sich entscheiden konnte. Bei der nächsten Runde beginnt der Verlierer.

Introduction

Brändi®Triple-T is a 2-player strategy game based on the rules of the classic TicTacToe game. However, the permitted move in the corresponding quadrant is always specified by the opponent.

Game concept and object of the game

The board consists of 9 quadrants, each with 3x3 playing fields. The first person to fill a line of 3 quadrants wins the game (fig. A). A player wins a quadrant by forming a line with his/her own tiles. This is also called an intermediate victory (fig. B.). The line can be horizontal, vertical or diagonal. It is of no relevance in which quadrant the line comes into being.

Game preparation

Each player takes 26 tiles of one colour. The younger players starts the game.

Game principle / Course of the game

The first player begins and places a counter on a square of his/her choice. The player placing his/her counter has the advantage that he/she specifies that next move for the next player. This means that the next player may place his/her counter only in a quadrant that corresponds to the explanation in the following two examples (fig. C.). This game principle repeats itself with each move. The numbers in fig. C. serve merely as a guide.

1. White places his/her counter on board position 3. Black may now place his/her counter only within quadrant 3. Within the quadrant, the player has free choice of where to place his/her counter.

2. White places his/her counter on board position 5. Black may now place his/her counter only within quadrant 5. Within the quadrant, the player has free choice of where to place his/her counter.

Attention!

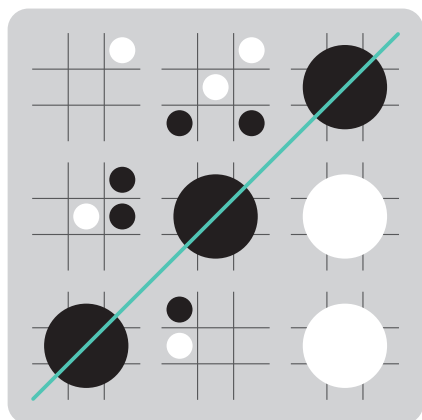
Even the counter with which a quadrant is won specifies the next move. If the player placing his/her counter indicates a completely filled quadrant, he/she may decide in which quadrant the next player may place his/her counter.

Intermediate victory

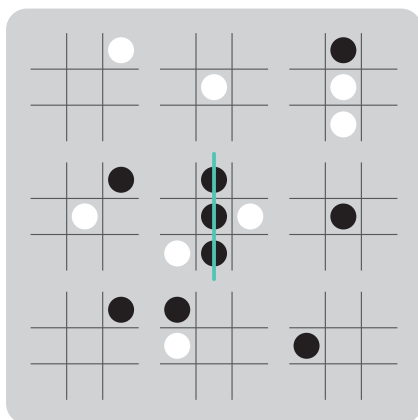
If a player forms a line of 3 tiles with his/her own tiles, he/she wins the quadrant (fig. B). The line can be horizontal, vertical or diagonal within a quadrant. The tiles are removed and the quadrant that has been won is marked with a cardboard disc in the corresponding player's colour. Should the player fail to notice his/her line of 3, play may continue.

End of the game

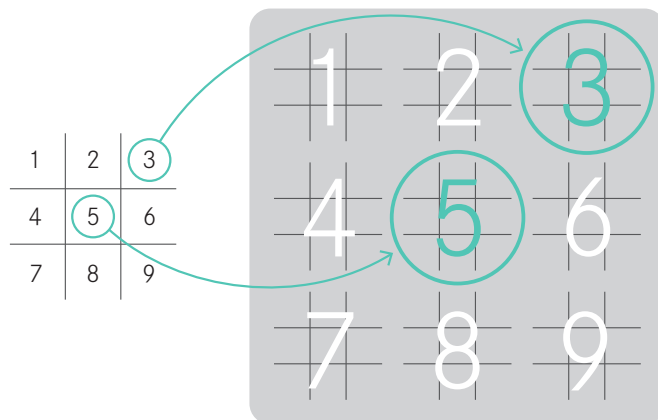
The first person to form a line of 3 quadrants wins (fig. A). This line of quadrants must also run horizontally, vertically or diagonally. If neither of the two players manage to win 3 quadrants in a row, the player who has won the most quadrants wins. The loser begins the next round.



A



B



C