

Brändi

VIA

Spielanleitung

Game instructions

Règles du jeu



# Spielanleitung



10+  
Alter



2 - 4  
Spieler



20 - 30  
Min.



Video-Tutorial  
E-Shop / Youtube

Ein cooles Legespiel, das die Gemüter erhitzt.

## Spielzubehör

1 Spielplan

36 Häuser in 4 Farben (je 9 × blau, weiss, grün, gelb)

4 Burgen in 4 Farben (je 1 × blau, weiss, grün, gelb)

4 Startplättchen – gerade und kurvige Wege (mit 4 Ausgängen)

24 Wegplättchen gerade (je 8 mit 2, 3, 4 Ausgängen)

24 Wegplättchen kurvig (je 8 mit 2, 3, 4 Ausgängen)

8 Wasserplättchen

1 Spielanleitung

## Spielerautor

Bernhard Kläui



### Achtung!

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.

Erstickengefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren

Sie diesen Hinweis für eine eventuelle

Korrespondenz auf.



## Spielidee und Spielziel

Alle Spieler versuchen, Grundstücke zu erschliessen und darauf Häuser und die Burg zu bauen. Lege- und Bauregeln sowie Spielzüge der Mitspieler stellen die Spieler immer wieder vor knifflige Entscheidungen. Ebenso der Zeitpunkt, wann eine Burg gebaut werden soll, da sie auf dem grössten Grundstück stehen muss. Ziel ist es, möglichst grosse und viele bebaute Grundstücke zu besitzen, um damit die meisten Punkte zu erzielen. Dabei sind taktische Überlegungen und eine gute Beobachtungsgabe hilfreich. Etwas Glück gehört auch dazu.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt 1 Burg und folgende Anzahl Häuser in der gleichen Farbe, die er vor sich ablegt:

2 Spieler – 7 Häuser      3 Spieler – 5 Häuser      4 Spieler – 4 Häuser

Pro Spieler werden zusätzlich 2 Häuser in der jeweiligen Farbe als Vorrat neben den Spielplan gelegt. Überzählige Häuser werden aus dem Spiel genommen.

Alle 4 Startplättchen und eine der Spieleranzahl entsprechende Anzahl Wasserplättchen werden offen neben den Spielplan gelegt. Alle übrigen Plättchen, inkl. Wasserplättchen werden verdeckt gemischt und als Vorrat neben den Spielplan gestapelt. Es gibt folgende Plättchen-Arten (Wegplättchen mit unterschiedlich vielen Ausgängen).



Startplättchen



Wasserplättchen



Gerades Wegplättchen



Kurviges Wegplättchen

## Spielablauf

### Startrunde

Der Spieler, der zuletzt eine Burg besichtigt hat, wird Startspieler und legt eines der vier Startplättchen auf ein beliebiges Feld. Danach werden reihum die übrigen drei Startplättchen und anschliessend die Wasserplättchen auf freie Felder gelegt. Nun nimmt jeder Spieler zwei Plättchen vom Vorrat und stellt sie so vor sich auf, dass nur er die Vorderseite sieht.

### Nach der Startrunde

Der Startspieler beginnt und wählt eine der Aktionen a, b oder c.

Aktion a: 1 Plättchen legen, anschliessend 1 Plättchen vom Vorrat nehmen

Aktion b: 2 Plättchen legen – kein Plättchen nehmen

Aktion c: 1 oder 2\* Plättchen nehmen

\* nur möglich, wenn der Spieler zu Beginn seines Zuges kein Plättchen hat

**Wichtig:** Die Spieler dürfen nie mehr als 3 Plättchen besitzen. Haben sie zu Beginn ihres Zuges bereits 3 Plättchen, dürfen sie Aktion c nicht wählen.

Kurvige WP

Gerade WP

2 Wegausgänge



3 Wegausgänge



4 Wegausgänge



### Legeregel und Art der Wegplättchen

In einem Zug können Weg und/oder Wasserplättchen gelegt werden.

Die Wegplättchen unterscheiden sich gemäss Abbildung.



Das erste beliebige Wegplättchen muss an eines der Startplättchen angelegt werden und den Weg fortsetzen.

Abb. 1

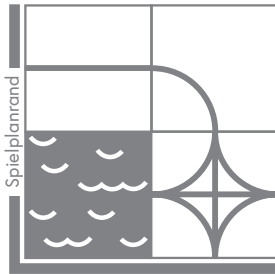


Abb. 2

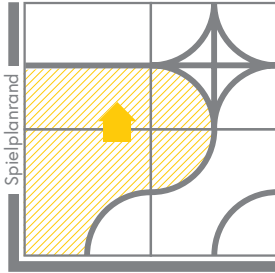


richtig



falsch

Gerade Plättchen dürfen nur an beliebige gerade Plättchen oder kurvige Plättchen mit einer identischen Anzahl Wegausgänge angelegt werden. Analog gilt dies auch für die kurvigen Plättchen. Alle Plättchen müssen mindestens an ein anderes Weg- oder Startplättchen angrenzen und den oder die Weg/e fortsetzen. Es ist erlaubt, Wege an den Spielplanrand und/oder an ein Wasserplättchen zu führen (siehe Abb. 1). Landflächen können benachbart sein, jedoch dürfen sich Wegausgänge und Landfläche eines Nachbarplättchens nicht berühren (siehe Abb. 2). Wasserplättchen dürfen auf beliebige freie Felder gelegt werden.



In diesem Beispiel wurde das Grundstück, auf dem das gelbe Haus steht, mit einem Plättchen eingegrenzt.

## Bauregel

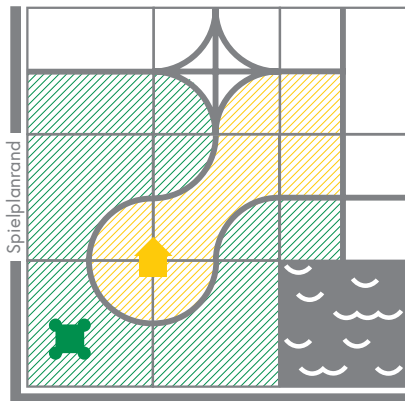
In der Startrunde darf nicht gebaut werden.

Hat der Spieler am Zug mit seiner Aktion ein oder mehrere Grundstücke eingegrenzt (siehe Abb.), darf er sofort bauen. Es gelten folgende Regeln:

- Auf allen Feldern des eingegrenzten Grundstücks müssen Weg- oder Wasserplättchen sein.
- Anfang und Ende eines Weges müssen miteinander verbunden oder durch den Spielplanrand und/oder Wasserplättchen begrenzt sein.
- Werden in einem Zug mehrere Grundstücke eingegrenzt, darf auf max. zweien gebaut werden.
- Auf jedem Grundstück darf nur ein Gebäude stehen – Haus oder Burg
- Die Bau-Aktion ist freiwillig: Wird zum Zeitpunkt der Eingrenzung eines Grundstücks nicht gebaut, bleibt es bis zum Spielende unbebaut und gibt keine Punkte.







Die Burg von Grün steht auf einem Grundstück, das aus acht Landteilen besteht (= 8 Punkte). Das Plättchen in der Mitte enthält zwei Landteile, die zum Grundstück von Grün gehören.

Das Haus von Gelb steht auf einem Grundstück, das aus sieben Landteilen besteht (= 7 Punkte). Das Plättchen in der Mitte enthält ein Landteil, der zum Grundstück von Gelb gehört.

## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn:

- nach dem Zug eines Spielers nur noch zwei oder weniger Felder frei sind.
- der Spieler am Zug drei Plättchen hat und passen muss.
- es keine Häuser und Burgen mehr gibt, die gebaut werden können.

## Wertung

Für jedes Grundstück, auf dem sich eigene Häuser und die Burg befinden, erhalten die Spieler *1 Punkt pro Landteil der zum Grundstück gehörenden Wegplättchen*. Wasserplättchen und nicht überbaute Grundstücke geben keine Punkte. (siehe Abb.)

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Burg auf dem grössten Grundstück steht (bei zwei Partien zählt die letzte).

## Tip

Es empfiehlt sich, zwei Partien zu spielen und die Punkte zusammen zu zählen.



# Game instructions



10+  
Age



2 or 4  
Gamer



20-30  
Min.



Video-Tutorial  
E-Shop / Youtube

This is a cool tile-based game that heats up minds!

## Game accessories

1 game board

36 houses in 4 colours (9 each in blue, white, green and yellow)

4 castles in 4 colours (1 each in blue, white, green and yellow)

4 starting tiles – straight and curvy roads (with 4 exits)

24 straight road tiles (8 each with 2, 3, 4 exits)

24 curvy road tiles (8 each with 2, 3, 4 exits)

8 water tiles

1 set of game instructions

## Game author

Bernhard Kläui



**Warning!**

Not suitable for children under 3.

Choking hazard – small parts could be swallowed. Please retain this advice for any possible correspondence.



### Idea and objective of the game

All players try to develop properties and to build houses and/or a castle on them. Laying and building rules as well as moves of fellow players repeatedly force the players to make tricky decisions. The time when a castle shall be built is also tricky, because it must be standing on the largest property. The goal is to possess as many large and developed properties as possible to score the most points with them. Tactical considerations and good powers of observation are helpful in this regard. A bit of luck is also part of the game.

### Game preparation

Each player takes 1 castle and the following number of houses in the same colour, which they put down in front of them:

2 players – 7 houses      3 players – 5 houses      4 players – 4 houses

For each player, 2 houses in the respective colour are additionally placed next to the game board as reserves. Surplus houses are removed from the game.

All 4 starting tiles and a number of water tiles corresponding to the number of players are placed openly next to the game board. All the other tiles, incl. the water tiles, shall be shuffled with the symbols face down and be placed on the table as a stock. The following types of tiles (road tiles with a different number of exits) are available:



Starting tiles



Water tiles



Straight road tiles



Curvy road tiles

## Game rounds

### Starting round

The player who last visited a castle is the starting player and places one of the four starting tiles on a random field. After that, the remaining three starting tiles and then the water tiles are placed in turn on free fields. Now each player takes two tiles from the reserves and positions the tiles in front of themselves so that they only see the front side.

### After the starting round

The starting player begins and chooses one of the actions a, b or c.

Action a: Place 1 tile; after that, take 1 tile from the reserves

Action b: Place 2 tiles – do not take any tiles

Action c: Take 1 or 2\* tiles

\* Only possible if the player does not have any tiles at the start of their move

*Important:* Players may never possess more than 3 tiles. If they already have 3 tiles at the start of their move, they may not choose action c.

Curvy road tiles

Straight road tiles

### Laying rule and type of road tiles

Road and/or water tiles can be placed in one move. The road tiles differ as illustrated.

2 road exits



3 road exits

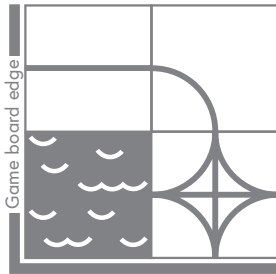


4 road exits



The first random road tile must be placed on one of the starting tiles and then continue on the road.

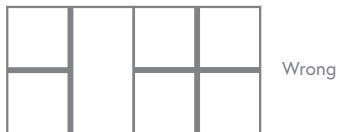
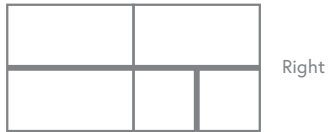
Fig.1



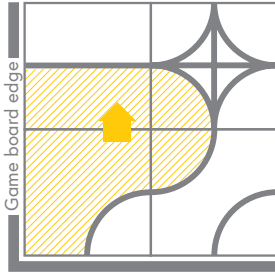
Straight tiles may only be placed on any straight tiles or curvy tiles with an identical number of road exits. This also similarly applies to curvy tiles. All tiles must border on at least one other road or starting tile and continue on the road(s). It is allowed to keep roads on the edge of the game board and/or to keep on a water tile (see Fig. 1). Land areas can be adjacent, but road exits and land area of a neighbouring tile may not touch each other (see Fig. 2).

Water tiles may be placed on any free field.

Fig.2

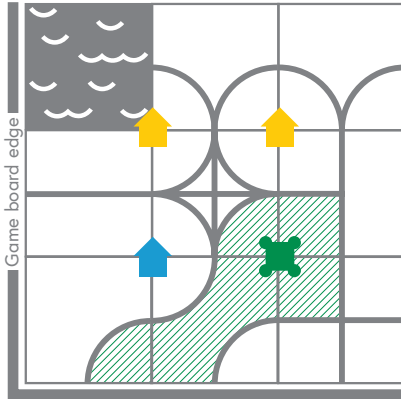






In this example, the property on which the yellow house stands has been developed with a tile.

Gerade Plättchen dürfen nur an gerade Plättchen oder kurvige Plättchen mit einer identischen Anzahl Wegausgänge angelegt werden. Analog gilt dies auch für die kurvigen Plättchen. Alle Plättchen müssen mindestens an ein anderes Weg- oder Startplättchen angrenzen und den oder die Weg/e fortsetzen. Es ist erlaubt, Wege an den Spielplanrand und/oder an ein Wasser-plättchen zu führen (siehe Abb.1). Landflächen können benachbart sein, jedoch dürfen sich Wegausgänge und Landfläche eines Nachbarplättchens nicht berühren (siehe Abb.2).

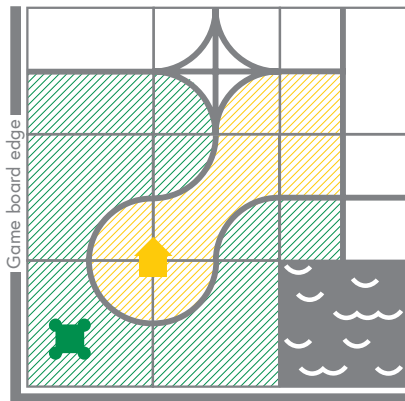


The blue and yellow castle must be built on a property larger than 4 fields. Green has a castle on a 5-field area. It limits the building of other green houses on a maximum property size of 4.

In addition, the following rules apply to the castle:

- The castle must be standing on the largest property of a player.
- If the player builds the castle *before* the third house, they may immediately take *two* houses from the reserves.
- If the player builds the castle *after* the third house, they may take *one* house from the reserves.
- It is not necessary to build the castle.

As long as the player taking their turn has not built any houses, they may build the castle on any size of property. The property on which the castle is standing limits the size of properties on which other houses may be built. They must be smaller than those on which the castle is standing.



The castle from green is standing on a property that consists of eight pieces of land (= 8 points). The tile in the middle contains two pieces of land which belong to the property from green.

The house from yellow is standing on a property that consists of seven pieces of land (= 7 points). The tile in the middle contains one piece of land that belongs to the property from yellow.

## End of the game

The game ends immediately, if:

- Only two or less fields are free after a player's move.
- The player taking their turn has three tiles and must pass.
- There are no longer any houses and castles which can be built.

## Scoring

For each property on which a player's own houses or a castle is located, *players receive 1 point for each piece of land of the road tile belonging to the property.*

Water tiles and properties which are not overbuilt do not render any points. (see Fig.)

In case of a tie, the player whose castle is standing on the largest property wins the game (with two games the latter counts).

## Tip

It is advisable to play two games and to count the points together.



# Règles du jeu



10+  
Âge



2 ou 4  
Joueurs



20 - 30  
Min.



Video-Tutorial  
E-Shop / Youtube

Un jeu de placement sympathique pour se creuser les méninges.

## Matériel de jeu

1 plateau de jeu

36 maisons de 4 couleurs (9 bleues, 9 blanches, 9 vertes et 9 jaunes)

4 châteaux de 4 couleurs (1 bleu, 1 blanc, 1 vert et 1 jaune)

4 tuiles Départ – routes droites et incurvées (avec 4 sorties)

24 tuiles Route droite (8 tuiles avec chacune 2, 3 ou 4 sorties)

24 tuiles Route incurvée (8 tuiles avec chacune 2, 3 ou 4 sorties)

8 tuiles Eau

1 règle du jeu

## Auteur du jeu

Bernhard Kläui



### Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Il existe un risque d'étouffement, car des petites pièces peuvent être avalées. Veuillez conserver cette note pour éventuellement vous y référer.



## Idée et but du jeu

Tous les joueurs tentent de délimiter plusieurs terrains et d'y construire des maisons et/ou le château. Les règles de placement et de construction, ainsi que les actions des adversaires obligent les joueurs à prendre des décisions délicates. Il convient également de choisir avec soin le moment de construire son château, ce dernier devant être bâti sur le terrain le plus grand. Le but est de posséder les terrains les plus grands possibles et le plus grand nombre de terrains bâtis afin d'obtenir le plus de points. Un jeu qui requiert des considérations tactiques et un bon sens de l'observation. Et un peu de chance aussi.

## Préparation du jeu

Chaque joueur prend 1 château et le nombre suivant de maisons de la même couleur qu'il pose devant soi:

2 joueurs – 7 maisons      3 joueurs – 5 maisons      4 joueurs – 4 maisons

Chaque joueur dispose de 2 maisons supplémentaires de sa couleur comme réserve, placées à côté du plateau de jeu. Les maisons en trop sont retirées du jeu.

Les 4 tuiles Départ et la quantité de tuiles Eau correspondant au nombre de joueurs sont placées à côté du plateau de jeu, face visible. Toutes les petites plaques restantes, y compris les petites plaque d'eau, sont mélangées en les cachant et placées à côté de la table comme réserve. Il existe les types de tuiles suivantes (tuiles Route avec une quantité variable de sorties).



Tuiles Départ



Tuiles Eau



Tuiles Route droite



Tuiles Route incurvée

## Déroulement du jeu

### Premier tour

Le joueur qui a visité un vrai château en dernier est le premier joueur et pose une des quatre tuiles Départ sur n'importe quelle case. Ensuite, les trois autres tuiles Départ puis les tuiles Eau sont placées tour après tour sur les cases libres.

À présent, chaque joueur prend deux tuiles d'une pile et les pose devant soi de manière à être le seul à pouvoir voir leur face.

### Après le premier tour

Le premier joueur commence la partie et choisit une action entre a, b et c.

Action a: poser 1 tuile, puis prendre 1 tuile d'une pile

Action b: poser 2 tuiles sans prendre de tuile

Action c: prendre 1 ou 2\* tuiles

\* possible seulement si le joueur n'a aucune tuile au début de son tour

*Attention:* les joueurs ne doivent jamais avoir plus de 3 tuiles. Si, au début de son tour, le joueur a déjà 3 tuiles, il ne peut pas choisir l'action c.

Tuile Route incurvée

Tuile Route droite

2 sorties



3 sorties



4 sorties



## Règles de placement et type de tuiles Route

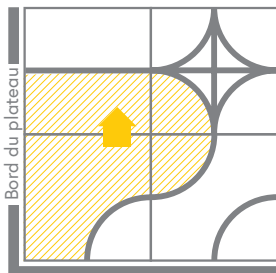
Les tuiles Route et/ou Eau peuvent être posées en un tour. Les tuiles Route se distinguent de la manière illustrée.



La première tuile Route, n'importe laquelle, doit être placée contre l'une des tuiles Départ de manière à continuer la route.







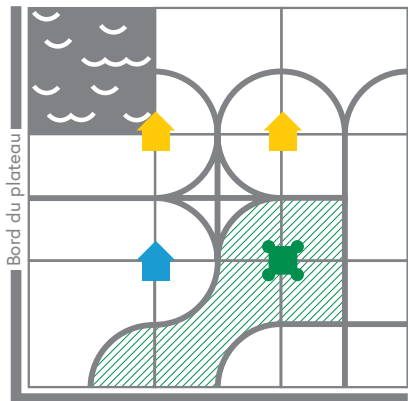
Dans cet exemple, le terrain comportant la maison jaune a été délimité par une tuile.

## Règles de construction

Il n'est pas permis de construire lors du premier tour.

Si le joueur dont c'est le tour a délimité un ou plusieurs terrains (voir fig.), il peut se mettre à construire immédiatement. Dans ce cas, les règles suivantes sont applicables:

- Toutes les cases du terrain délimité doivent comporter des tuiles Route ou des tuiles Eau.
- Le début et la fin d'une route doivent être reliés entre eux ou délimités par le bord du plateau de jeu et/ou par des tuiles Eau.
- Si le joueur a délimité plusieurs terrains en un tour, il peut construire sur deux terrains au maximum.
- Chaque terrain ne peut contenir qu'un seul bâtiment (maison ou château)
- L'action de construction n'est pas obligatoire : si, au moment de délimiter un terrain, le joueur ne construit pas, le terrain reste vide jusqu'à la fin de la partie et ne rapporte aucun point.

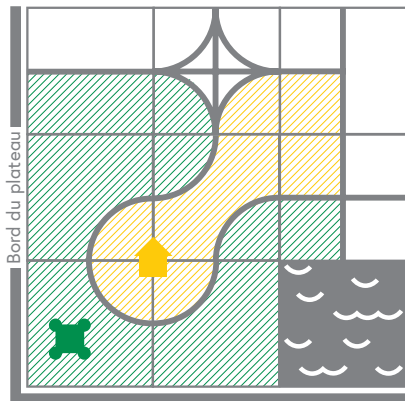


Le joueur Bleu et le joueur Jaune devront bâtir leur château sur un terrain de plus de 4 parcelles. Le joueur Vert possède un château sur une surface de 5 parcelles. Il ne pourra donc construire d'autres maisons vertes que sur un terrain constitué de 4 parcelles au maximum.

Par ailleurs, les règles suivantes sont applicables au château:

- Le château doit être bâti sur le plus grand terrain du joueur.
- Si le joueur construit le château *avant* sa troisième maison, il peut immédiatement prendre *deux* maisons de sa réserve.
- Si le joueur construit le château *après* sa troisième maison, il peut prendre *une* maison de sa réserve.
- La construction du château n'est pas obligatoire.

Dès lors que le joueur dont c'est le tour n'a pas encore construit de maisons, il peut bâtir le château sur un terrain de n'importe quelle taille. Le terrain comportant le château limite la taille des terrains sur lesquels d'autres maisons peuvent être construites. Ces terrains doivent être plus petits que celui comportant le château.



Le château du joueur Vert se trouve sur un terrain constitué de huit parcelles (= 8 points). La tuile du milieu comporte deux parcelles appartenant au terrain du joueur Vert.

La maison du joueur Jaune se trouve sur un terrain constitué de sept parcelles (= 7 points). La tuile du milieu comporte une parcelle appartenant au terrain du joueur Jaune.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès que:

- il ne reste plus que deux cases libres ou moins après le tour d'un joueur.
- le joueur dont c'est le tour a trois tuiles et doit passer.
- il n'y a plus de maisons ni de châteaux à construire.

## Pointage

Chaque terrain comportant des maisons et le château rapporte aux joueurs *1 point par parcelle des tuiles Route constituant le terrain.*

Les tuiles Eau et les terrains sans construction ne rapportent aucun point. (voir fig.)

En cas d'égalité, le vainqueur est celui dont le château se trouve sur le plus grand terrain (si deux parties ont été jouées, c'est la dernière qui compte).

## Astuce

Il est conseillé de jouer deux parties et d'additionner les points.



Dieses Spiel widme ich meiner lieben Frau Leena in Erinnerung an unsere unzähligen spannenden Testpartien. Leider durfte sie die Veröffentlichung von „Brändi VIA“ nicht mehr erleben.

I am dedicating this game to my dear wife Leena in remembrance of our countless exciting test games. Unfortunately, she was no longer able to experience the publication of "Brändi VIA".

Je dédie ce jeu à mon épouse bien aimée Leena, en souvenir de nos innombrables parties d'essai passionnantes. Elle n'a malheureusement pas pu vivre la publication de „Brändi VIA“.



## 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](http://www.braendi.ch)

Brändi VIA können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: [www.braendi-shop.ch](http://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](http://www.braendi.ch)

You can buy Brändi VIA in our internal shop, or directly from our e-shop: [www.braendi-shop.ch](http://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](http://www.braendi.ch)

Vous pouvez acheter le jeu de Brändi VIA dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: [www.braendi-shop.ch](http://www.braendi-shop.ch)

Stiftung Brändi  
Verkauf Produkte  
Bürgenstrasse 12  
6002 Luzern

T +41 41 349 02 19  
[verkauf@braendi.ch](mailto:verkauf@braendi.ch)



**SWISS QUALITY**  
Brändi® since 1968

[braendi.ch](http://braendi.ch)