

Brändi
PICTO

Spielanleitung
Game instructions
Règles du jeu

Spielanleitung



4+
Alter



1+
Spieler



20-40
Min.

Spielzubehör

- 12 Würfel
- 1 Anleitung
- 1 Stoffbeutel



Spielidee und Spielziel

Bei diesem Spiel ist jeder sein eigener Autor und es gibt keine Gewinner oder Verlierer. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, denn mit den insgesamt 72 Symbolen kommt keine Langeweile auf und es gibt kaum Wiederholungen.

Mit den gewürfelten Symbolen wird eine zusammenhängende Geschichte erfunden und erzählt. Das Ausloten und Erkunden der Fantasie steht im Vordergrund. Die Anzahl eingesetzter Würfel bestimmt die Spieldauer und die Vielfalt der Geschichte.

Das pädagogisch wertvolle Spiel versammelt Familie und Freunde an einem Tisch. Ein ideales Hilfsmittel um Sprachkenntnisse auf spielerische Art zu festigen oder zu erweitern. Geeignet für Gross und Klein, für Familien, Schulen, Kindertagesstätten und Altersheime.

Spielvorbereitung

Würfel auspacken und einen Startspieler bestimmen.

Spielablauf

- Variante: lange Geschichte

Ein Spieler würfelt alle 12 Würfel. Inspiriert durch die Symbole, erfindet er seine eigene Geschichte und erzählt sie seinen Zuhörern.

- Variante: kombinierte Geschichte

Jeder Mitspieler würfelt mit 3 Würfeln. Der erste Spieler beginnt eine Geschichte mit offenem Ausgang. Der nächste Spieler greift den Geschichtefaden auf und führt die Erzählung weiter. Dies dauert solange, bis alle Würfel aufgebraucht sind.

Gelingt es, in beiden Versionen eine in sich geschlossene Story zu erfinden, ist ein amüsanter Beisammensein garantiert!



Joker

Beim Joker-Symbol kann der Spieler ein beliebiges Symbol einsetzen. Die bereits gewürfelten Symbole dürfen dafür aber nicht eingesetzt werden.

Game instructions



4+
Age



1+
Gamer



20-40
Min.

Game components

- 12 Dice
- 1 Game manual
- 1 Cloth bag



Game idea and aim

In this game, everyone is their own author – there is no winner or loser. With a total of 72 symbols, there is no room for boredom and hardly any repetitions. Let your imagination run free!

Make up and tell a coherent story with the diced symbols. Sounding out and exploring your imagination are right to the fore. The game length and the diversity of the story is determined by the number of dice used.

The game is educationally valuable and gathers family and friends around one table. It is an ideal way of consolidating or improving language skills in a playful manner. It is suitable for young and old, families, schools, nurseries and retirement homes.

Game preparation

Unpack the dice and determine the starting player.

Game rules

- Variant: Long story

One player rolls all 12 dice. Inspired by the symbols, the player makes up his/her own story and tells it to the listeners.

- Variant: Combined story

Every player rolls 3 dice. The first player tells a story with an open end. The next player continues the story at the point where the previous player stopped. Continue this until all dice have been used.

Making up a self-contained story in both variants is the key to a fun get-together.



Joker

When rolling the joker symbol, the player may use any symbol.

However, symbols that have already been rolled may not be used.

Règles du jeu



4+
Âge



1+
Joueurs



20-40
Min.

Matériel de jeux

- 12 dés
- 1 guide
- 1 sac en tissu



Principe et but du jeu

Dans ce jeu, chacun est son propre auteur et il n'y a pas de gagnants ni de perdants. L'imagination n'a pas de limites et il est impossible de s'ennuyer avec 72 symboles au total et il n'y a presque pas de répétitions.

Les symboles jetés aux dés permettent d'inventer et de raconter une histoire cohérente. L'exploration et la découverte de la fantaisie sont au premier plan. La quantité de dés utilisés détermine la durée du jeu et la richesse de l'histoire.

Le jeu à vocation pédagogique rassemble la famille et les amis autour d'une table. Un moyen idéal pour consolider ou étendre les connaissances linguistiques de façon ludique. Parfait pour petits et grands, les familles, les écoles, les crèches et les maisons de retraite.

Préparation du jeu

Déballer les dés et désigner le premier joueur.

Déroulement du jeu

- Variante: histoire longue

Un joueur jette tous les 12 dés. Inspiré par les symboles, il invente sa propre histoire qu'il raconte à son auditoire.

- Variante: histoire combinée

Chaque joueur jette 3 dés. Le premier joueur commence une histoire avec une issue ouverte. Le joueur suivant reprend le fil de l'histoire et poursuit la narration. Cela continue ainsi jusqu'à l'épuisement des dés.

Si l'on parvient à inventer une histoire cohérente dans les deux versions, un moment agréable passé ensemble est garantie!



Joker

Le symbole de joker permet au joueur d'utiliser n'importe quel symbole, sauf les symboles déjà jetés.

Brändi PICTO Spielanleitung, REV-02, Stiftung Brändi,
Some icons are from the Noun Project

Der Hersteller

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

Brändi PICTO können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Verkauf Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

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



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch