

Brändi
CAMINOS

Spielanleitung
Règles du jeu
Game instructions

Spielanleitung



10+
Alter



2 oder 4
Spieler



15-25
Min.

Spielzubehör

2 beidseitig bedruckte Spielfelder (Quadrat, Rhombus, Achteck, Ring)

28 Spielsteine in 2 Farben (grün und gelb) in 4 verschiedenen Formen

(4 × L-Form, 4 × T-Form, 4 × Z-Form, 2 × Quadrat)

2 neutrale Spielsteine in blau (für Varianten)

1 Holzdrehrahmen

1 Spielanleitung



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.



Spielleautor
Stefan Kögl

Spielziel und Idee des Spiels

Brändi Caminos ist ein 3D Strategiespiel für zwei oder vier Spieler (zwei Teams). Gewonnen hat, wer zuerst zwei gegenüberliegende Seiten des Spielfeldes mit den eigenen Spielsteinen verbinden kann.

Die Spieler versuchen einen Weg von gleichfarbigen, von oben sichtbaren, miteinander verbundenen Flächen, von einer Spielfeldseite zur anderen zu legen. Eckfelder gehören jeweils zu beiden angrenzenden Seiten.

Spielvorbereitung

2 Spieler: Jeder Spieler bekommt die 14 Spielsteine einer Farbe.

4 Spieler: Je 2 Personen sitzen sich gegenüber und bilden ein Team.

Beide Teampartner teilen die Steine einer Farbe nach Form und Anzahl gleichmässig unter sich auf (je 7 Spielsteine).

Ein Spielfeld wird ausgewählt und in den Holzdrehrahmen gelegt.

Für das erste Spiel empfiehlt sich, mit dem Quadrat zu beginnen.

Spielstart

Gespielt wird im Gegenuhrzeigersinn. Die Spieler legen abwechselnd ihre Spielsteine auf das Spielfeld. Mit dem Holzdrehrahmen kann das Spielfeld jederzeit gedreht werden, um eine bessere Übersicht zu erhalten.

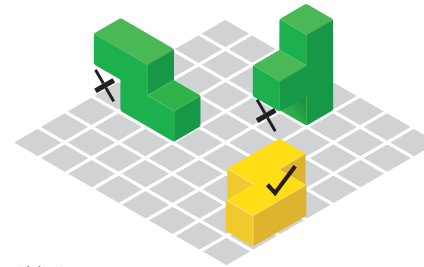


Abb. 1

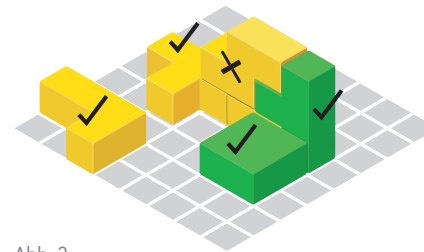


Abb. 2

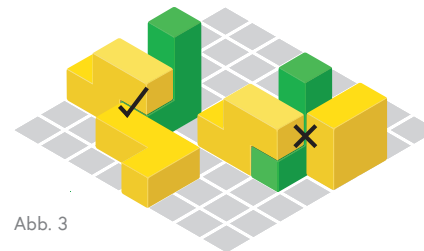


Abb. 3

Spielregeln

Unter den Spielsteinen dürfen keine Hohlräume entstehen.

Spielsteine dürfen komplett freistehend platziert oder an andere Spielsteine angelegt werden. Sie dürfen auch andere Steine überdecken, solange mindestens eine ihrer Flächen das Spielfeld berührt. Die Maximale Bauhöhe beträgt somit 3 Einzelwürfel.

Eine Verbindung besteht wenn: Benachbarte Spielsteine durch waagrechte Kanten verbunden sind. Nur Ecken- oder senkrechte Kantenverbindungen sind nicht erlaubt.

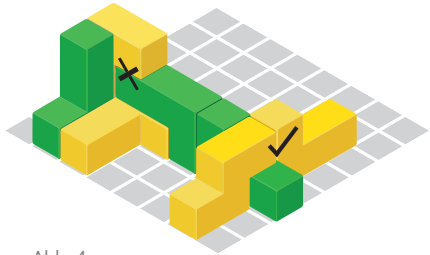


Abb. 4

Eine Verbindung besteht wenn: Gleichfarbige Flächen senkrecht miteinander verbunden sind. Nicht nur von oben gesehen nebeneinander liegen.

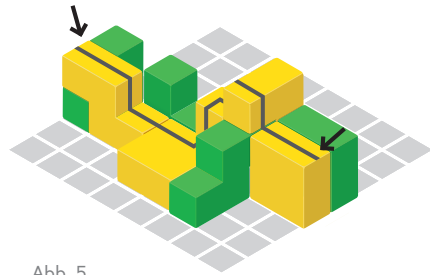


Abb. 5

Für einen gültigen Weg muss der Spielstein am Spielfeldrand von oben sichtbar sein. Der Weg muss nicht mit dem Boden in Berührung kommen. Im Beispiel hat gelb gewonnen. Der Weg verläuft entlang der schwarzen Linie.

Spielende

Wenn ein Spieler den Weg von einer Seite zur gegenüberliegenden erstellt hat, gewinnt er oder sein Team. Gelingt es niemandem zwei gegenüberliegende Seiten zu verbinden, so endet das Spiel unentschieden, nach dem Legen des letzten Steins. Kann ein Spieler keine Steine mehr legen, ist für ihn das Spiel zu Ende, auch wenn er später nochmals einen Stein setzen könnte. Die anderen Spieler spielen weiter, bis auch sie nicht mehr legen können. Solange ein Stein gesetzt werden kann, besteht für alle noch nicht ausgeschiedenen Spieler Zugzwang.

Wertung

Werden mehrere Runden gespielt, so können diese gewertet werden. Der Verlierer bekommt keine Punkte. Der Gewinner erhält wie folgt Punkte:

Wurden zwei gegenüberliegende Seiten verbunden, zählt die Anzahl der Quadratflächeneinheiten (horizontal und vertikal) auf dem kürzesten Verbindungsweg zwischen den Spielfeldseiten. In Abb. 5 erreicht gelb 13 Punkte. Gewonnen hat der Spieler, welcher am meisten Punkte hat.

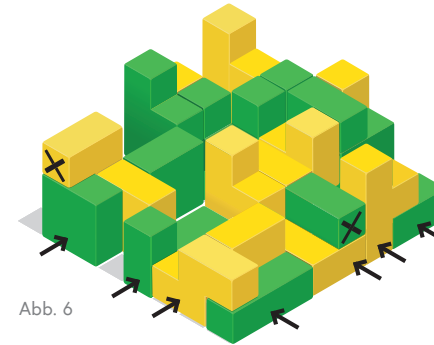
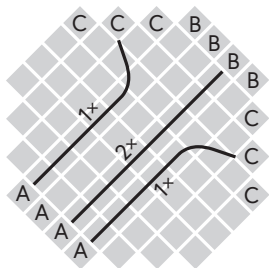


Abb. 6

Bei Spielende ohne verbundene Seiten gewinnt derjenige mit weniger Randsteinen. In diesem Beispiel hätte gelb mit nur drei Randsteinen gewonnen. Als Gewinner kriegt er die vier Randsteinpunkte vom grünen Spieler. Es zählen nur Spielsteine (nicht Flächen) die den Spielfeldrand am Boden aufliegend berühren. Bei Gleichstand erhält niemand Punkte.

Abb. 7



Achteckiges oder rundes Spielfeld

Eine Verbindung entsteht beim achteckigen Spielfeld oder Ring dann, wenn die gegenüber liegende Seite erreicht wird (A zu B). Ebenfalls kann die Seite rechts oder links von der gegenüber liegenden Seite erreicht werden (A zu C).

Gewertet wird die doppelte Punktzahl, wenn die genau gegenüberliegende Seite erreicht wird. Wird eine Seite von A nach C erreicht, wird die Punktzahl einfach gewertet.

Spielvariante (Neutrale blaue Spielsteine)

Die Spieler oder Teams bekommen zusätzlich zu ihren Spielsteinen je einen neutralen blauen Spielstein. Zum Spielbeginn werden zuerst die neutralen Spielsteine irgendwo auf das Spielfeld, waagrecht oder senkrecht gesetzt. Diese Spielsteine sind Hindernisse. Liegend können sie überbaut werden. Weiter wird nach den allgemeinen Regeln gespielt.

Game instructions



10+
Age



2 or 4
Gamer



15-25
Min.

Game accessories

Double-sided, printed boards (square, rhombus, octagon, round)

28 playing pieces in 2 colours (green and yellow) in 4 different shapes

(4 × L-Form, 4 × T-Form, 4 × Z-Form, 2 × Quadrat)

2 neutral playing pieces in blue (for variations)

1 wooden rotating frame

1 game instructions booklet



Warning!

Not suitable for children under 3.

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



Game author
Stefan Kögl

Aim and idea of the game

Brändi Caminos is a 3D strategy game for two or four players (two teams). The winner is, who can first connect two opposite sites of the board with their own playing pieces.

The players try to make a path from one side to the other, which can be seen from above the board, using playing pieces of the same colour. The corner spaces on the board belong to both adjacent sides.

Setting up the game

2 players: each player receives 14 playing pieces in one colour.

4 players: 2 teams of 2, teammates sit opposite each other. Teammates share their pieces with their partner, so that both will have an equal number of pieces of the same shape and colour (7 each). A board is selected for play and is placed in the wooden rotating frame. For the very first game, we advise to start with the square board.

Start the game

The game is played anticlockwise. The players take it in turns to place their playing pieces onto the board. The board can be turned by using the wooden rotating frame, so that players can see the whole board better.

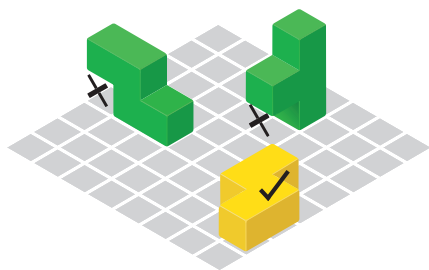


Fig. 1

Game rules

Empty spaces underneath the playing pieces are not allowed.

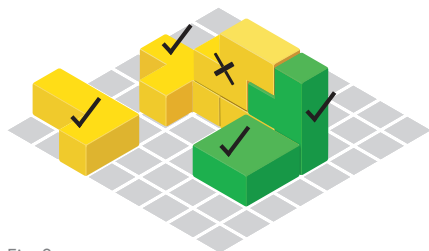


Fig. 2

Playing pieces can be placed in a completely empty space or next to other playing pieces. They may also cover other playing pieces as long as at least one of their sides is touching the board. The maximum height which can be reached is therefore 3 single cubes high.

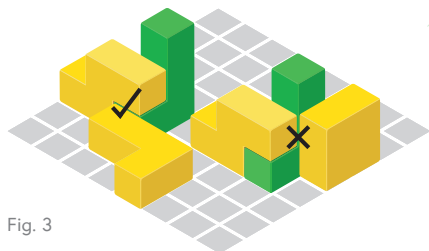


Fig. 3

A connection is made when: Neighbouring playing pieces must be connected at horizontal edges. Connections made at corners or vertical edges are not allowed.

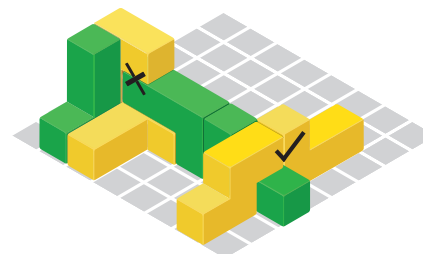


Fig. 4

A connection is made when: Playing pieces of the same colour are connected vertically to each other and do not just appear to be lying next to each other from above.

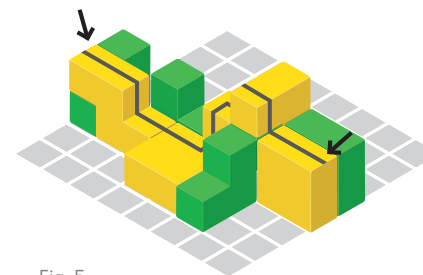


Fig. 5

The token must be visible from above on the sidelines for a valid path. The path must not come into contact with the ground. In the example, yellow has won. The path runs alongside the black line.

End of the game

A player or team has won when they have created a path from one side over to the opposite side of the board. If nobody is able to connect both sides, the game ends without a winner once the last playing piece has been laid. If players are unable to place playing pieces any more, they are out of the game even if they could lay a piece later on. The other players continue playing until they are unable to place pieces on the board. As long as a piece can be laid, all players who are not out of the game must continue playing.

Points

If several rounds are being played, the points can be counted. The loser does not receive a point. The winner receives points as follows:

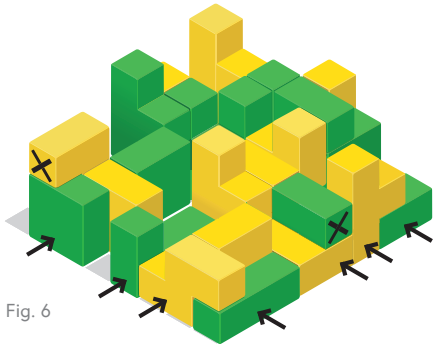


Fig. 6

If two opposite sides have been connected, the number of points equals the number of square spaces (horizontal and vertical), which make the shortest way along this path between the two sides. In fig. 5, yellow wins 13 points. The player that gets the most points wins.

The one with less border stones wins if the game ends without connected sides. In this example, yellow had won with only three border stones. As the winner, the player gets the four border stone points from the green player. Only count the tokens (no areas) that touch the sidelines and lie on the bottom. When there is a draw, no one obtains any points.

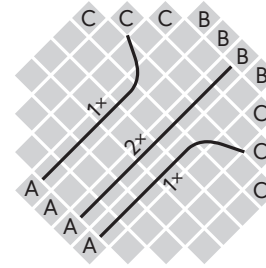


Fig. 7

Octagonal or round board

A connection is made on an octagonal or round board when the opposite side is reached (A to B). Likewise, a path can be made by going to either the right or the left of the opposite side (A to C).

If the exact opposite side is reached, the points are doubled. If only the diagonal sides are reached (A to C), the points are counted as normal.

Game variations (Neutral, blue playing pieces)

Players or teams receive a neutral, blue playing piece in addition to their normal pieces. At the beginning, the neutral playing piece are placed anywhere on the board, either horizontally or vertically. These playing pieces are barriers. If they are placed lying down, pieces can be built over them. The game continues as normal following the rules above.

Règles du jeu



Matériel de jeu

2 surfaces de jeu imprimées des deux côtés (carré, losange, octogone, cercle)

28 pions de 2 couleurs (vert et jaune) de 4 formes différentes

(4 × L-Form, 4 × T-Form, 4 × Z-Form, 2 × Quadrat)

2 pions neutres en bleu (pour des variantes)

1 cadre rotatif en bois

1 manuel de règles



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.



Auteur du jeu
Stefan Kögl

But et idée du jeu

Brändi Caminos est un jeu de stratégie en 3D pour deux ou quatre joueurs (deux équipes). Le vainqueur est celui qui parvient à relier deux côtés opposés de la surface de jeu avec ses propres pions en premier.

Les joueurs essaient de créer un chemin d'un côté de plateau à un autre, composé de surfaces de même couleur, liées entre elles et visibles d'en haut. Les cases situées dans les coins appartiennent aux deux côtés adjacents.

Préparation du jeu

2 joueurs: chaque joueur reçoit 14 pions d'une couleur.

4 joueurs: deux groupes de 2 personnes s'assoient l'un à côté de l'autre et forment une équipe. Les deux membres de l'équipe se répartissent équitablement les pions d'une couleur entre eux en fonction de la forme et du nombre (7 pions chacun). Une surface de jeu est sélectionnée et posée dans le cadre rotatif en bois (pour la première partie, il est recommandé de commencer avec le carré).

Début de la partie

Les joueurs jouent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Les joueurs posent à tour de rôle leurs pions sur la surface de jeu. Le cadre rotatif en bois permet de faire pivoter la surface de jeu pour avoir une meilleure vue d'ensemble.

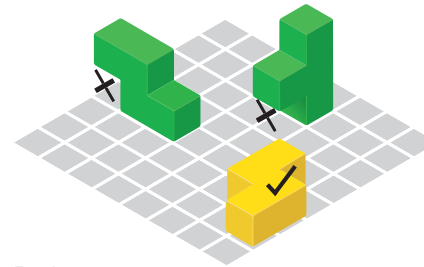


Fig. 1

Règles du jeu

Il ne doit y avoir aucun vide sous les pions.

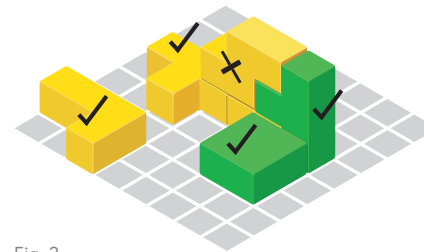


Fig. 2

Il est possible de placer librement les pions ou de les placer près d'autres pions. Ils peuvent également chevaucher d'autres pions, tant qu'au moins une face touche la surface de jeu. La hauteur maximale d'empilement est de 3 cubes.

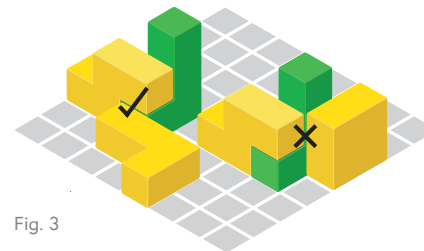


Fig. 3

Une liaison est établie si:

Des pions voisins doivent être liés par des arêtes horizontales. Des liaisons par les seuls coins ou les arêtes verticales ne sont pas autorisées.

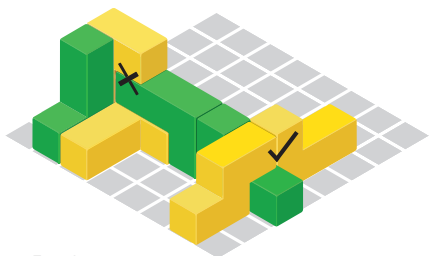


Fig. 4

Une liaison est établie si:
Des faces de la même couleur sont verticalement liées entre elles. Elles ne doivent pas seulement être l'une à côté de l'autre lorsqu'on regarde par le haut.

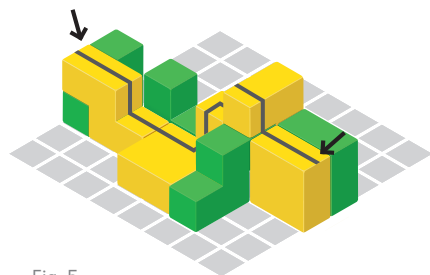


Fig. 5

Pour que votre parcours soit valable, votre pièce doit être visible lorsque l'on regarde le plateau de jeu d'en haut. Le parcours ne doit pas toucher le sol. Sur l'exemple, le joueur en jaune est vainqueur. Le parcours passe le long de la ligne noire.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a créé le chemin allant d'un côté au côté opposé, lui ou son équipe remporte la partie. Si ne parvient personne à relier deux côtés opposés, alors la partie s'achève sur un match nul une fois que le dernier pion a été posé. Si un joueur ne peut plus poser de pion, la partie est terminée pour lui, même s'il peut à nouveau poser un pion par la suite. Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus jouer. Tant qu'un pion peut être posé, tous les joueurs encore en lice doivent poser leurs pions.

Scores

Si l'on joue plusieurs manches, celles-ci peuvent être assorties d'un score. Le perdant ne remporte pas de point. Le gagnant remporte des points comme suit:

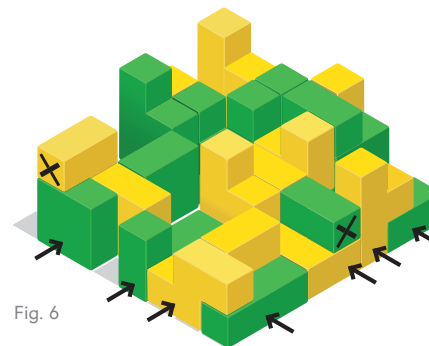


Fig. 6

Lorsque deux côtés opposés sont reliés, on compte le nombre d'unités de surfaces carrées (horizontales et verticales) sur le chemin le plus court entre les deux côtés de la surface de jeu. Sur la Fig. 5, l'équipe jaune remporte 13 points. Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte.

À la fin de la partie, si aucun côté n'est relié, le joueur qui a le moins de pièces en contact avec les bords du plateau l'emporte. Dans cet exemple, c'est la couleur jaune qui l'emporterait avec seulement trois contacts avec un bord. En tant que vainqueur, il remporte également les quatre points de contact avec un bord du joueur vert. Seules les pièces (non les surfaces) qui sont en contact avec le plateau comptent. En cas d'égalité, aucun joueur ne remporte de points.

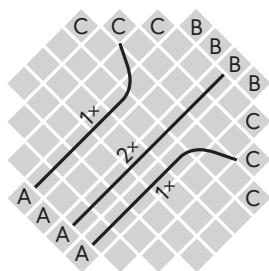


Fig. 7

Surface de jeu octogonale ou circulaire
Une liaison est établie sur une surface de jeu octogonale ou circulaire lorsque le côté opposé est atteint (de A à B). Il est également possible d'atteindre le côté situé à gauche ou à droite du côté opposé (de A à C).

Deux fois plus de points sont accordés si le côté directement opposé est atteint. Si l'on atteint un côté (de A à C), le nombre de points n'est pas doublé.

Variante de jeu (Avec les pions bleus neutres)
En plus de leurs pions, les joueurs ou équipes reçoivent chacun(e) un pion bleu neutre. Au début de la partie, tous les pions neutre sont placés quelque part sur la surface de jeu, à l'horizontale ou à la verticale. Ces pions sont des obstacles. Il est possible de construire par-dessus lorsqu'ils sont à l'horizontale. Pour la suite, la partie suit les règles générales.

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 Caminos 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 Caminos 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 Caminos 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

braendi.ch