

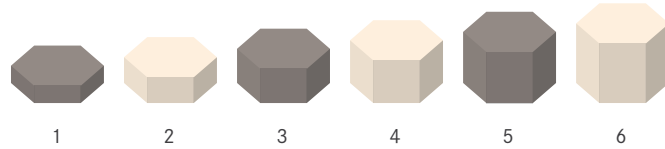
BRÄNDI
**MAGIC
TRILAND**
MASTER SERIES

Brändi®

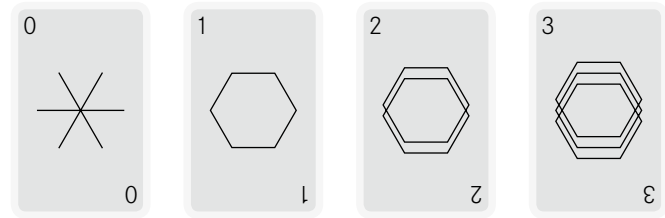


Magic Triland ist eine kleine, vergessene Insel im Ozean. Die Insel entstand, als vor langer Zeit ein Vulkan tobte. Die erkaltete Lava gestaltete eine terrassenförmige Landschaft und mit der Zeit wurde die Insel durch Menschen besiedelt. In den drei Ecken der Insel sind Königreiche entstanden, die in der Lage sind, edle Metalle aus der Lava zu gewinnen. In den Königreichen regieren heute die Königinnen des Kupfers und des Goldes und der König des Silbers. An den nebligen Stränden haben sich Alchemisten niedergelassen. Die Alchemisten besitzen die Fähigkeit, die Metalle Gold, Silber und Kupfer zu Perlen mit magischen Eigenschaften zu verarbeiten. Die Königreiche schicken Boten aus, um bei den Alchemisten magische Perlen herstellen zu lassen und diese ins Königreich zurück zu bringen. Alle Boten tragen Ringe bei sich, die aus den edlen Metallen gefertigt sind. Tag und Nacht sind sie unterwegs und tauschen die Ringe untereinander aus, denn die Alchemisten benötigen zwei verschiedene Metalle, um eine magische Perle herzustellen. Es ist deshalb Sitte auf Magic Triland, bei jeder Begegnung einen Tauschhandel zu tätigen. Ein Königreich, das magische Perlen besitzt, ist im Besitz höchster Weisheit und magischer Kraft.

36 Sechseckige Feldsteine
Terrassen
sechs unterschiedliche Höhen
18 dunkel, 18 hell



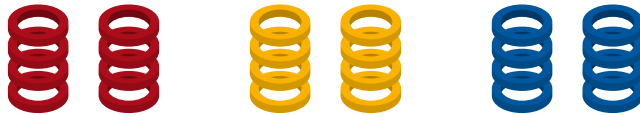
24 Energiekarten
je sechs mit Energiewert
0, 1, 2, 3



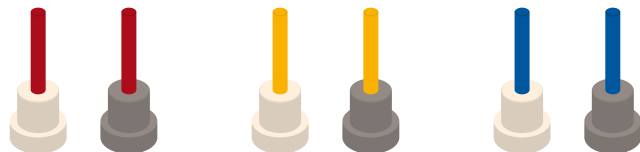
12 Perlen
magische Perlen
4 orange, 4 grün, 4 lila



24 Ringe
edle Metalle
8 rot, 8 gelb, 8 blau



6 Spielfiguren
Boten der Nacht, Boten des Tages
je 3 hell und 3 dunkel
2 rot, 2 gelb, 2 blau



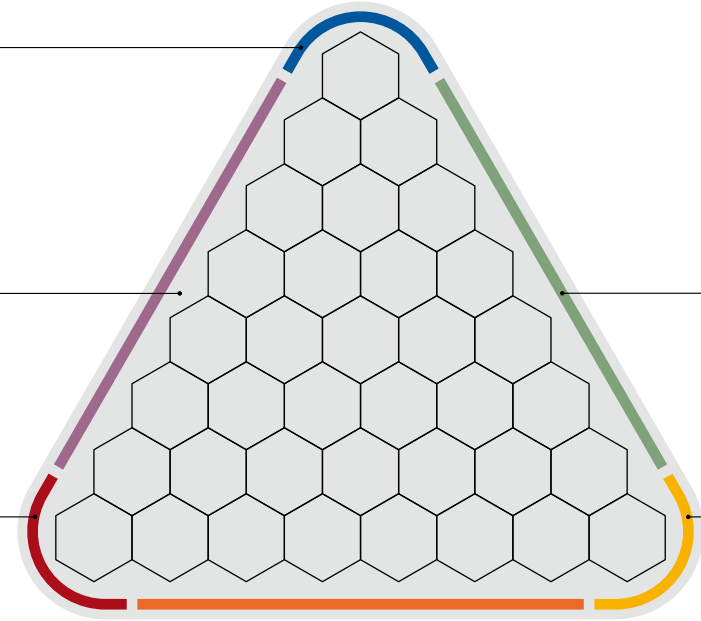
Heimatfeld blau
Silber-Königreich

Breitseite
Strand

Heimatfeld rot
Kupfer-Königreich

Mischfarbe
Alchemisten

Heimatfeld gelb
Gold-Königreich



Spielautor
Robert Schmid

Design
KIDSGOODS



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.

10+

Alter

2 - 3

Personen

20 - 40

Minuten

BASIC

Spiel für drei Personen



Ein Königreich erlangt Weisheit, wenn es im Besitz einer magischen Perle ist, die aus den zwei Metallen der beiden anderen Königreiche besteht. Jeder Spieler spielt für ein Königreich.

Die Bezeichnung Spieler gilt für Frauen, Männer und Kinder.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe:

gelb, rot oder blau. Jeder Spieler erhält:

- 2 Spielfiguren in der Spielfarbe (1 helle Spielfigur, 1 dunkle Spielfigur)
- 6 Ringe in der Spielfarbe
- 12 sechseckige Feldsteine in sechs unterschiedlichen Höhen, das ergibt zwei Feldsteine jeder Höhe (von 1 bis 6). Die Feldsteine 1; 3; 5 sind dunkel, die Feldsteine 2; 4; 6 sind hell.
- 8 Energiekarten, je 2 mit Energiewert 0, 1, 2, 3

Jeder Spieler setzt sich zum Heimatfeld an der Spitze des dreieckigen Spielbrettes (gelb, rot oder blau). Bei jeder Spielfigur werden drei Ringe in der Spielfarbe aufgesteckt. (Abb. 1)

Die Perlen werden neben der jeweiligen Breitseite bereitgelegt.

Ziel des Spiels

In der ersten Spielphase geht es darum, eine Spiellandschaft zu gestalten. In der zweiten Spielphase versucht jeder Spieler, eine bunte Perle von der Breitseite gegenüber dem Heimatfeld zu erlangen und als erster in sein Heimatfeld zurück zu bringen (orange zu blau, grün zu rot, lila zu gelb).

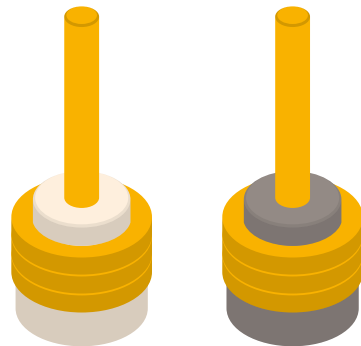


Abb. 1

Spiellandschaft gestalten

Reihum (im Gegenuhrzeigersinn) setzen die Spieler einen beliebigen sechseckigen Feldstein nach dem andern auf das Spielbrett. Es beginnt der jüngste Spieler oder gemäss Abmachung. Der erste Feldstein muss direkt vor dem eigenen Heimatfeld platziert werden (Abb. 2), danach können sie auf jedes freie Feld gesetzt werden.

Sobald das ganze Spielbrett belegt ist, beginnt die zweite Spielphase.

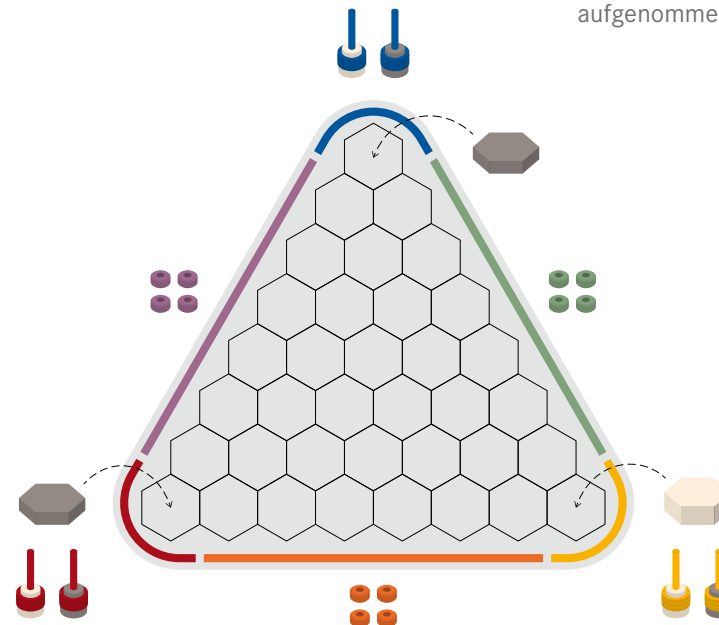


Abb. 2

Energiekarten aufnehmen

Die Spieler nehmen ihre 8 Energiekarten auf die Hand.

Die Spieler einigen sich auf eine Variante:

- **Taktisches Spiel**
Die 8 Energiekarten bleiben im Besitz jedes Spielers.
- **Glück und Zufall spielen mit**
Der jeweils links sitzende Spieler zieht ungesehen eine Karte vom Spieler rechts. Jeder Spieler erhält eine zufällige Karte seines rechts sitzenden Mitspielers und hat wieder 8 Karten auf der Hand. So wird im Spiel jedes Mal verfahren, wenn das Kartendeck neu aufgenommen wird.

Reihenfolge der Aktionen

Die Spieler treten in derselben Reihenfolge wie in der ersten Spielphase mit den Spielfiguren in Aktion. Eine Aktion eines Spielers umfasst:

- Zwei Energiekarten offen ablegen
- Bewegen der eigenen Spielfiguren
- Tauschaktionen durchführen, falls es zu einer Begegnung von Spielfiguren kommt oder auf der Breitseite bunte Perlen erworben werden.

Energiekarten ablegen und Energie freisetzen

Um einen Zug zu tätigen, legt der Spieler zwei Karten offen vor sich auf seinen Ablagestapel. Die Summe der Energiewerte beider Karten kann er zum Bewegen seiner Spielfiguren verwenden. Sind nach vier Runden alle Karten abgelegt, nehmen die Spieler jeweils alle 8 abgelegten Karten wieder in die Hand.

Bewegen der Spielfiguren

Die Spielfiguren starten im Heimatfeld. Es ist erlaubt, die Summe des Energiewerts der beiden abgelegten Karten mit einer Spielfigur zu ziehen oder auf beide Spielfiguren frei aufzuteilen. Der Energiewert der beiden Karten zeigt die Höhendifferenz zwischen den Terrassen an, die gesamthaft überwunden werden kann und zwar aufwärts und abwärts! Es muss einzeln oder zusammengezählt der ganze Energiewert gezogen werden, Umwege sind erlaubt. (Abb. 3) Wenn ein vollständiger Zug auf keine Art und Weise möglich ist, verfällt der Energiewert beider Karten. Die Spielfiguren ziehen von Terrasse zu Terrasse, eine Spielfigur auf gleicher Ebene zu bewegen, benötigt keine Energie.

Terrassenhöhe und Eigenschaft hell/dunkel

Zusammenhängende Feldsteine gleicher Höhe bilden eine Terrasse sowie auch einzeln stehende sechseckige Feldsteine. Die Höhe der Terrassen entspricht den Werten 1-6. Die ungeraden Werte der sechseckigen Feldsteine 1/3/5 sind dunkel, die geraden Werte 2/4/6 sind hell. Die Heimatfelder sowie die Breitseiten des Spielfeldes gelten als Null.

Starke oder schwache Spielfigur

Eine Spielfigur ist stark, wenn sie mit hell/dunkel-Eigenschaft einer Terrasse übereinstimmt (hell zu hell, dunkel zu dunkel) Eine Spielfigur ist schwach, wenn sie sich gegensätzlich zur Terrasseneigenschaft verhält (hell zu dunkel, dunkel zu hell). (Abb. 4)

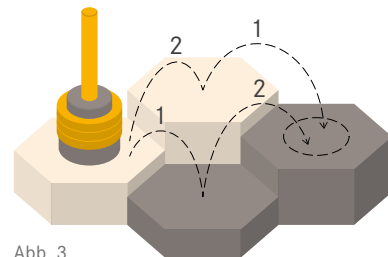
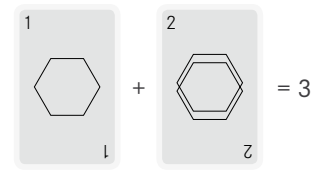


Abb. 3

Freie Terrassen

Die Spielfiguren können sich nur über sich berührende Terrassen fortbewegen, die frei sind (Abb. 5). Das Hin- und Herziehen zwischen freien Terrassen ist erlaubt.

Besetzte Terrassen

Eine Terrasse, auf der eine Spielfigur (eigene oder fremde) steht, ist besetzt. Sie darf von keiner anderen Spielfigur überschritten werden. Dies gilt auch für Terrassen, die mehrere nebeneinander liegende sechseckige Feldsteine gleicher Höhe umfassen. Auch Hin- und Herfahrten sind untersagt. Die einzige Möglichkeit eine Terrasse zu betreten, auf der sich schon eine andere Spielfigur befindet, besteht darin, mit seiner Spielfigur den Zug auf dieser Terrasse zu beenden (Abb. 6).

Gesperrte Terrassen

Befinden sich nach abgeschlossenem Zug zwei Spielfiguren auf einer Terrasse, so sperren sie gemeinsam die ganze Terrasse für alle anderen Spielfiguren (Abb.7). So lange sich zwei Spielfiguren auf einer Terrasse befinden, darf keine andere diese überschreiten, hin- und herziehen oder den Zug darauf beenden.

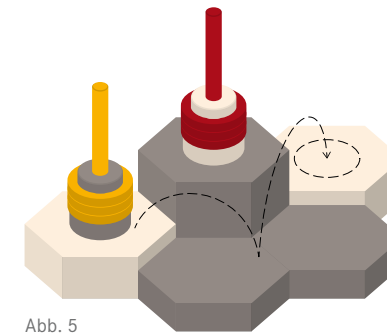


Abb. 5

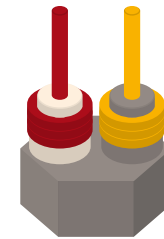


Abb. 4

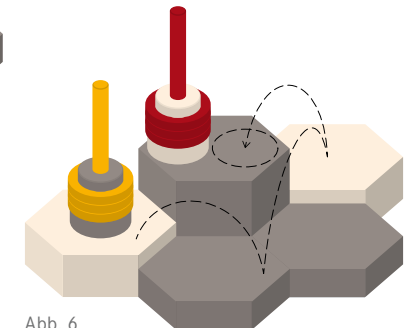


Abb. 6

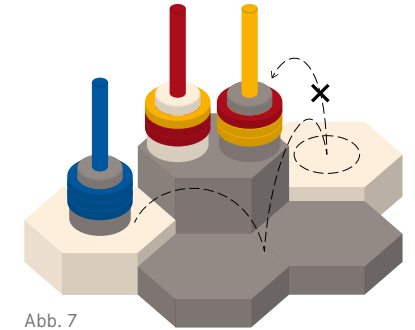


Abb. 7

Tauschaktion bei Begegnung von zwei Spielfiguren
 Begegnen sich zwei Spielfiguren auf einer Terrasse, kommt es zu einer Tauschaktion. Es wird zwingend ein Gegenstand (Ring - Ring, Perle - Perle, Ring - Perle) ausgetauscht. Die Wahlmöglichkeiten der Tauschaktion hängen davon ab, wie stark bzw. schwach die Spielfiguren in dieser Situation sind.

- **Begegnung einer starken und einer schwachen Spielfigur**
 Begegnet eine starke Spielfigur einer schwachen Spielfigur, so bestimmt der Spieler der starken Spielfigur die Tauschaktion. Er bestimmt den Ring oder die bunte Perle auf beiden Spielfiguren, die ausgetauscht wird.
- **Begegnung gleichwertiger Spielfiguren**
 Sind beide Spielfiguren gleichwertig (beide schwach, beide stark), haben die Spieler die freie Wahl, welche Gegenstände zum Tausch angeboten werden. Der Spieler mit der bereits auf der Terrasse stehenden Spielfigur macht dem Spieler der ankommenden Spielfigur ein Angebot, der andere Spieler erwidert seinerseits mit einem Angebot und es kommt zum Tausch. Ein angebotener Gegenstand kann nicht abgelehnt werden.
- **Begegnung von Spielfiguren desselben Spielers**
 Begegnen sich die beiden Spielfiguren desselben Spielers (gleiche Spielfarbe) auf einer Terrasse, kann der Spieler einen oder auch mehrere Ringe oder Perlen zwischen seinen beiden Spielfiguren austauschen oder zwischen seinen Spielfiguren neu verteilen. Die Spielfiguren dürfen danach eine geänderte

Anzahl Gegenstände besitzen. Es gilt: mindestens ein Gegenstand auf einer Spielfigur, maximal vier Ringe und drei Perlen auf einer Spielfigur.

Betreten der Breitseite

Die Spielfiguren dürfen sich generell auf allen Terrassen und auf dem Heimatfeld der eigenen Farbe aufhalten.

Ist eine Spielfigur im Besitz von Ringen, mit denen die Mischfarbe einer Breitseite gebildet wird (rot/gelb = orange, rot/blau = lila, gelb/blau = grün), darf sie zusätzlich diese Breitseite betreten. Das Betreten ist von den Terrassen aus erlaubt, welche die Breitseite berühren, mit Ausnahme des ersten Terrassenfelds vor jedem Heimatfeld (Abb. 8). Es gibt somit maximal sechs Wahlmöglichkeiten, auf eine Breitseite zu gelangen und sie wieder zu verlassen.

Ist eine Spielfigur im Besitz einer Perle (orange, lila, grün), kann sie jederzeit die entsprechende Breitseite betreten oder passieren.

Auf einer Breitseite dürfen sich gleichzeitig mehrere Spielfiguren aufhalten. Die Breitseiten werden durch Spielfiguren nicht gesperrt und es findet keine Begegnung zwischen gleichzeitig anwesenden Spielfiguren statt.

Erhalt der Perlen

Beendet eine Spielfigur den Zug auf einer Breitseite, kann der Spieler zwei passende Ringe, welche die Spielfigur bei sich trägt, gegen eine Perle eintauschen (rot/gelb = orange, rot/blau = lila, gelb/blau = grün). Die zwei Ringe werden aus dem Spiel genommen und die entsprechende Perle wird stattdessen auf die Spielfigur gesteckt. Ein Rücktausch (Perle gegen zwei Ringe) ist nicht

möglich. Es ist erlaubt, mit einer Spielfigur eine Breitseite zu passieren, ohne zwei Ringe gegen eine Perle einzutauschen.

Spielende

Die Rückkehr zum Heimatfeld ist nur den Spielfiguren möglich, die im Besitz einer Perle (oder mehrerer) sind. Eine Spielfigur kann

nicht mehr ins Spiel zurückkehren, wenn sie im Heimatfeld angekommen ist. Das Spiel wird beendet, sobald ein Spieler eine Perle in sein Heimatfeld bringt, die von der Breitseite gegenüber dieses Heimatfeldes stammt. Der Spieler gewinnt das Spiel.

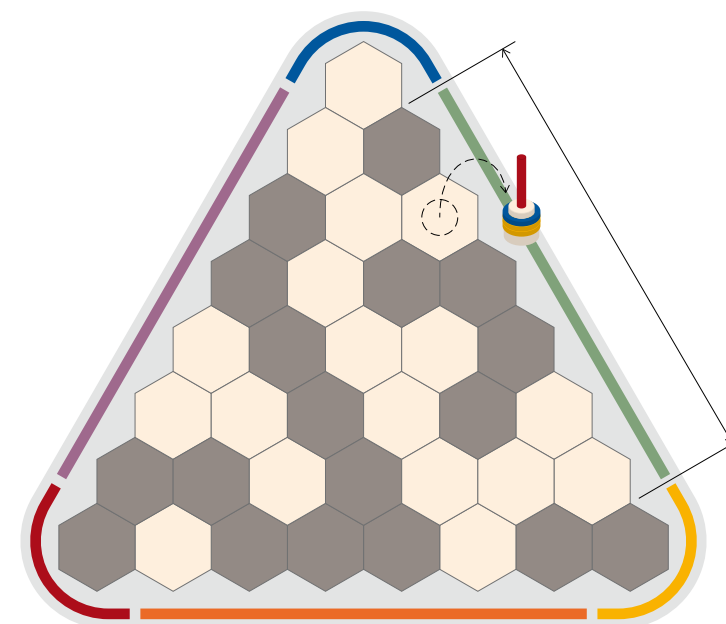


Abb. 8

MASTER

Spiel für drei Personen

Ein Königreich erlangt nebst Weisheit zudem magische Kraft, wenn es im Besitz von drei verschiedenen magischen Perlen ist. Jeder Spieler spielt für ein Königreich.

Es gelten die Regeln BASIC mit folgenden Unterschieden.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält:

- 8 Ringe in der Spielfarbe

Bei jeder Spielfigur werden vier Ringe in der Spielfarbe aufgesteckt.

Ziel des Spiels

In der ersten Spielphase geht es darum, eine Spiellandschaft zu gestalten. In der zweiten Spielphase versucht jeder Spieler, drei Perlen (orange, lila, grün) von den Breitseiten zu erlangen und als erster in sein Heimatfeld zurück zu bringen.

Energiekarten aufnehmen

Die Spieler nehmen ihre 8 Energiekarten auf die Hand. Die Energiekarten bleiben im Besitz jedes Spielers. Die Karten mit der 0 verwandeln sich im Verlauf des Spiels zu Jokern: mit jeder Perlenfarbe die der Spieler erwirbt, gewinnen die Joker einen Energiepunkt. Auch ist es dem Spieler freigestellt, wie viel Energie er davon einsetzen will. Besitzt z.B. ein Spieler alle drei Perlenfarben, kann er

der Karte 0 beim Ablegen den Wert 0, 1, 2 oder 3 geben.

Spielende

Die Rückkehr zum Heimatfeld ist nur den Spielfiguren möglich, die im Besitz einer Perle (oder mehrerer) sind. Eine Spielfigur kann nicht mehr ins Spiel zurückkehren, wenn sie im Heimatfeld angekommen ist. Das Spiel wird beendet, sobald ein Spieler alle drei Perlenfarben in sein Heimatfeld bringt (von jeder Breitseite mindestens eine Perle). Der Spieler, der das Spielende bewirkt, gewinnt.

Turnier-Regeln für das Spiel zu dritt

Bei einem Turnier werden drei Durchgänge gespielt. Jedes Mal startet ein anderer Spieler. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach drei Durchgängen gewinnt. Alle Perlen, die sich bei Spielende eines Durchgangs im eigenen Heimatfeld befinden, bringen Punkte.

- Perlen aus der Breitseite links oder rechts des Heimatfelds = 1 Punkt
 - Perlen aus der gegenüberliegenden Breitseite = 2 Punkte.
 - Der Spieler, der das Spielende bewirkt = 2 Punkte.
-

BASIC-DUELL

Spiel für zwei Personen

Ein Königreich erlangt Weisheit, wenn es im Besitz einer magischen Perle ist, die aus den zwei Metallen der beiden anderen Königreiche besteht. Die drei Boten der Nacht konkurrieren mit den Boten des Tages darum, einem Königreich die richtige magische Perle zu überbringen.

Das Spiel zu zweit unterscheidet sich stark vom Spiel zu dritt bei der Aufgabe der Spieler. Beim Spiel zu zweit spielen die dunklen gegen die hellen Spielfiguren. Der Spieler spielt mit allen drei hellen oder allen drei dunklen Figuren. Der Spieler entscheidet im Verlauf des Spiels, welche der drei Spielfiguren in ein Heimatfeld zurückkehrt und zur Überbringerin des gesuchten Gegenstands wird. Der schnellere Spieler gewinnt.

Tipp: Spielanfängern wird empfohlen, zuvor das Spiel BASIC für drei Personen zu spielen.

Spielvorbereitung

Jedem Spieler wird zufällig hell oder dunkel zugewiesen: z.B. indem ein Spieler verdeckt eine dunkle und eine helle Spielfigur in jede Hand nimmt und der andere Spieler eine Hand wählt.

Jeder Spieler erhält:

- 3 Spielfiguren: helle oder dunkle Spielfiguren in allen drei Spielfarben
- 9 Ringe, je drei von jeder Spielfarbe

- 18 sechseckige Feldsteine in sechs unterschiedlichen Höhen, das ergibt drei Feldsteine jeder Höhe (von 1 bis 6). Die Feldsteine 1; 3; 5 sind dunkel, die Feldsteine 2; 4; 6 sind hell.
- 8 Energiekarten, je 2 mit Energiewert 0, 1, 2, 3

Die Spieler sitzen sich gegenüber, so dass beide das Spielfeld überblicken. Bei jeder Spielfigur werden drei Ringe in der Spielfarbe aufgesteckt.

Ziel des Spiels

In der ersten Spielphase geht es darum eine Spiellandschaft zu gestalten. In der zweiten Spielphase versucht jeder Spieler eine Perle von einer beliebigen Breitseite in ein gegenüberliegendes Heimatfeld zu bringen (orange zu blau, grün zu rot oder lila zu gelb).

Spiellandschaft gestalten

Abwechslungsweise setzen die Spieler einen beliebigen Feldstein nach dem andern auf das Spielbrett. Es beginnt der Spieler mit den hellen Spielfiguren. Die ersten gesetzten Feldsteine müssen vor den drei Heimatfeldern platziert werden. Danach können die sechseckigen Feldsteine auf jedes freie Feld gesetzt werden.

Sobald das ganze Spielbrett belegt ist, beginnt die zweite Spielphase.

Energiekarten aufnehmen

Die Spieler nehmen ihre 8 Energiekarten auf die Hand. Die Spieler einigen sich auf eine Variante:

- **Taktisches Spiel**

Die 8 Energiekarten bleiben im Besitz jedes Spielers.

- **Glück und Zufall spielen mit**

Jeder Spieler zieht ungesehen eine Karte vom Deck des anderen Spielers. Jeder Spieler erhält eine zufällige Karte seines Mitspielers und hat wieder 8 Karten auf der Hand. So wird im Spiel jedes Mal verfahren, wenn das Kartendeck neu aufgenommen wird.

Reihenfolge der Aktionen

In der zweiten Spielphase startet der Spieler mit den dunklen Spielfiguren die erste Aktion. Danach erfolgen die Aktionen im Wechsel. Eine Aktion eines Spielers umfasst:

- Zwei Energiekarten offen ablegen
- Bewegen von einer, zwei oder drei der eigenen Spielfiguren
- Tauschaktionen durchführen, falls es zu einer Begegnung von Spielfiguren kommt oder auf der Breitseite Perlen erworben werden.

Energiekarten ablegen und Energie freisetzen

Um einen Zug zu tätigen, legt der Spieler zwei Karten offen vor sich auf seinen Ablagestapel. Die Summe der Energiewerte beider Karten kann er zum Bewegen seiner Spielfiguren verwenden.

Sind nach vier Runden alle Karten abgelegt, nehmen die Spieler jeweils alle 8 abgelegten Karten wieder in die Hand.

Bewegen der Spielfiguren

Die Spielfiguren starten aus den Heimatfeldern. Es ist erlaubt, die Summe des Energiewerts der beiden abgelegten Karten mit einer Spielfigur zu ziehen oder auf zwei oder alle drei eigenen Spielfiguren aufzuteilen. Es muss einzeln oder zusammengezählt der ganze Energiewert gezogen werden, Umwege sind erlaubt. Der Energiewert der beiden Karten zeigt die Höhendifferenz zwischen den Terrassen an, die gesamthaft überwunden werden kann und zwar aufwärts und abwärts! Wenn ein vollständiger Zug auf keine Art und Weise möglich ist, verfällt der Energiewert beider Karten. Die Spielfiguren ziehen von Terrasse zu Terrasse, eine Spielfigur auf gleicher Ebene zu bewegen, benötigt keine Energie.

Terrassenhöhe und Eigenschaft hell/dunkel

Zusammenhängende Feldsteine gleicher Höhe bilden eine Terrasse sowie auch einzeln stehende sechseckige Feldsteine. Die Höhe der Terrassen entspricht den Werten 1-6. Die ungeraden Werte der sechseckigen Feldsteine 1/3/5 sind dunkel, die geraden Werte 2/4/6 sind hell. Die Heimatfelder sowie die Breitseiten des Spielfeldes gelten als Null.

Starke oder schwache Spielfigur

Eine Spielfigur ist stark, wenn sie mit hell/dunkel-Eigenschaft einer Terrasse übereinstimmt (hell zu hell, dunkel zu dunkel) Eine Spielfigur ist schwach, wenn sie sich gegensätzlich zur Terrasseneigenschaft verhält (hell zu dunkel, dunkel zu hell).

Freie Terrassen

Die Spielfiguren können sich nur über sich berührende Terrassen fortbewegen, die frei sind. Das Hin- und Herziehen zwischen freien Terrassen ist erlaubt.

Besetzte Terrassen

Eine Terrasse, auf der eine Spielfigur (eigene oder fremde) steht, ist besetzt. Sie darf von keiner anderen Spielfigur überschritten werden. Dies gilt auch für Terrassen, die mehrere nebeneinander liegende sechseckige Feldsteine gleicher Höhe umfassen. Auch Hin- und Herfahrten sind untersagt. Die einzige Möglichkeit eine Terrasse zu betreten, auf der sich schon eine andere Spielfigur befindet, besteht darin, mit seiner Spielfigur den Zug auf dieser Terrasse zu beenden.

Gesperrte Terrassen

Befinden sich nach abgeschlossenem Zug zwei Spielfiguren auf einer Terrasse, so sperren sie gemeinsam die ganze Terrasse für alle anderen Spielfiguren. So lange sich zwei Spielfiguren auf

einer Terrasse befinden, darf keine andere diese überschreiten, hin- und herziehen oder den Zug darauf beenden.

Tauschaktion bei Begegnung von zwei Spielfiguren

Begegnen sich zwei Spielfiguren auf einer Terrasse, kommt es zu einer Tauschaktion. Es wird zwingend ein Gegenstand (Ring - Ring, Perle - Perle, Ring - Perle) ausgetauscht. Die Wahlmöglichkeiten der Tauschaktion hängen davon ab, wie stark bzw. schwach die Spielfiguren in dieser Situation sind.

- **Begegnung einer starken mit einer schwachen Spielfigur**
Begegnet eine starke Spielfigur einer schwachen Spielfigur, so bestimmt der Spieler der starken Spielfigur die Tauschaktion. Er bestimmt die Gegenstände auf beiden Spielfiguren, die ausgetauscht werden (Ring oder Perle).
- **Begegnung gleichwertiger Spielfiguren (= desselben Spielers)**
Sind beide Spielfiguren gleichwertig (beide hell, beide dunkel), so sind es die Spielfiguren desselben Spielers. Der Spieler kann einen oder mehrere Ringe oder Perlen zwischen seinen beiden Spielfiguren austauschen oder zwischen seinen Spielfiguren neu verteilen. Die Spielfiguren dürfen danach eine geänderte

MASTER-DUELL

Spiel für zwei Personen

Anzahl Gegenstände besitzen. Es gilt: mindestens ein Gegenstand auf einer Spielfigur, maximal vier Ringe und drei Perlen auf einer Spielfigur.

Betreten der Breitseite

Die Spielfiguren dürfen sich generell auf allen Terrassen und auf dem Heimatfeld der eigenen Farbe aufhalten.

Ist eine Spielfigur im Besitz von Ringen, mit denen die Mischfarbe einer Breitseite gebildet wird (rot/gelb = orange, rot/blau = lila, gelb/blau = grün), darf sie zusätzlich diese Breitseite betreten. Das Betreten ist von den Terrassen aus erlaubt, welche die Breitseite berühren, mit Ausnahme des ersten Terrassenfelds vor jedem Heimatfeld. Es gibt somit maximal sechs Wahlmöglichkeiten, auf eine Breitseite zu gelangen und sie wieder zu verlassen. Ist eine Spielfigur im Besitz einer Perle (orange, lila, grün), kann sie jederzeit die entsprechende Breitseite betreten.

Auf einer Breitseite dürfen sich gleichzeitig mehrere Spielfiguren aufhalten. Die Breitseiten werden durch Spielfiguren nicht gesperrt und es findet keine Begegnung zwischen gleichzeitig anwesenden Spielfiguren statt.

Erhalt der Perlen

Beendet eine Spielfigur den Zug auf einer Breitseite, kann der Spieler zwei passende Ringe, welche die Spielfigur bei sich trägt, gegen eine Perle eintauschen (rot/gelb = orange, rot/blau = lila, gelb/blau = grün). Die zwei Ringe werden aus dem Spiel genommen und die entsprechende Perle wird stattdessen auf die Spielfigur gesteckt. Ein Rücktausch (Perle gegen zwei Ringe) ist nicht möglich. Es ist erlaubt, mit einer Spielfigur eine Breitseite zu passieren, ohne zwei Ringe gegen eine Perle einzutauschen.

Spielende

Die Rückkehr zum Heimatfeld ist nur den Spielfiguren erlaubt, die im Besitz einer Perle (oder mehrerer) sind. Eine Spielfigur kann nicht mehr ins Spiel zurückkehren, wenn sie im Heimatfeld angekommen ist. Das Spiel wird beendet, sobald sich in einem Heimatfeld eine Perle der gegenüber liegenden Breitseite befindet. Der überbringende Spieler gewinnt das Spiel.

Ein Königreich erlangt nebst Weisheit auch magische Kraft, wenn es im Besitz von drei verschiedenen magischen Perlen ist. Die drei Boten der Nacht konkurrieren mit den Boten des Tages darum, einem Königreich die drei magischen Perlen zu überbringen.

Es gelten die Regeln BASIC-DUELL mit folgenden Unterschieden:

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält:

- 12 Ringe, je vier von jeder Spielfarbe
- Bei jeder Spielfigur werden vier Ringe in der Spielfarbe aufgesteckt.

Ziel des Spiels

In der ersten Spielphase geht es darum, eine Spiellandschaft zu gestalten. In der zweiten Spielphase versucht jeder Spieler, drei Perlen (orange, lila, grün) von den Breitseiten zu erlangen und als erster in eines der Heimatfelder zu bringen.

Energiekarten aufnehmen

Die Spieler nehmen ihre 8 Energiekarten auf die Hand. Die Energiekarten bleiben im Besitz jedes Spielers. Die Karten mit der 0 verwandeln sich im Verlauf des Spiels zu Jokern: mit jeder Perlenfarbe die der Spieler erwirbt, gewinnen die Joker einen Energiepunkt. Auch ist es dem Spieler freigestellt,

wie viel Energie er davon einsetzen will. Besitzt z.B. ein Spieler alle drei Perlenfarben, kann er der Karte 0 beim Ablegen den Wert 0, 1, 2 oder 3 geben.

Spielende

Die Rückkehr zum Heimatfeld ist nur den Spielfiguren erlaubt, die im Besitz einer Perle (oder mehrerer) sind. Eine Spielfigur kann nicht mehr ins Spiel zurückkehren, wenn sie im Heimatfeld angekommen ist. Das Spiel wird beendet, sobald sich in einem Heimatfeld alle drei Perlenfarben befinden (von jeder Breitseite mindestens eine Perle).

Der überbringende Spieler gewinnt das Spiel.

Spielregel Turnier

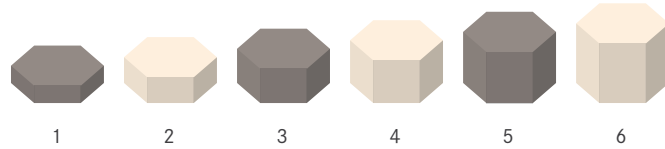
Bei einem Turnier werden zwei Durchgänge mit einem Wechsel der Spielfiguren hell/dunkel gespielt. Der Spieler mit der höheren Punktzahl nach zwei Durchgängen gewinnt. Perlen, die sich bei Spielende eines Durchgangs in Heimatfeldern befinden, bringen dem Spieler der jeweiligen Spielfigur Punkte.

- Perlen aus der Breitseite links oder rechts des Heimatfelds = 1 Punkt
 - Perlen aus der gegenüberliegenden Breitseite = 2 Punkte.
 - Der Spieler, der das Spielende bewirkt = 2 Punkte.
-

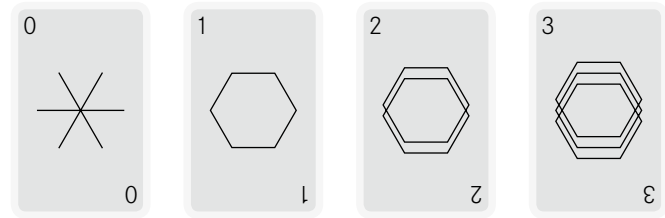


Magic Triland is a small, forgotten island in the ocean. The island emerged when a volcano erupted a long time ago. The lava cooled to form a terraced landscape and with time the island became inhabited by people. Kingdoms emerged in the three corners of the island, all there to extract noble metals from the lava. Today, the kingdoms are ruled by the Queens of Copper and Gold and the King of Silver. Alchemists have settled on the misty shores. Alchemists have the ability to transmute the gold, silver and copper into magic pearls. The kingdoms send out messengers to get magic pearls made by the alchemists and to bring them back to the kingdom. All the messengers wear rings made from the noble metals. They're on the move day and night, exchanging the rings among themselves as alchemists require two different metals in order to make a magic pearl. It is therefore, customary on Magic Triland to carry out trades by bartering at every encounter. A kingdom possessing magic pearls, possesses the highest wisdom and magical power.

36 Hexagonal Blocks
Terraces
six different heights
18 dark, 18 light



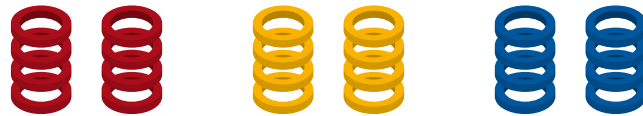
24 Energy Cards
six of each energy value
0, 1, 2, 3



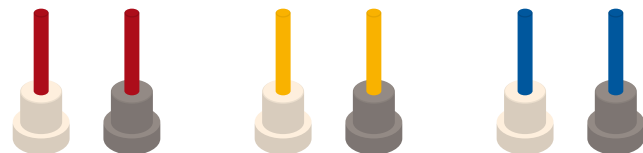
12 Pearls
magic pearls
4 orange, 4 green, 4 purple



24 Rings
noble metals
8 red, 8 yellow, 8 blue



6 Playing Pieces
night messenger, day messenger
3 light and 3 dark of each
2 red, 2 yellow, 2 blue



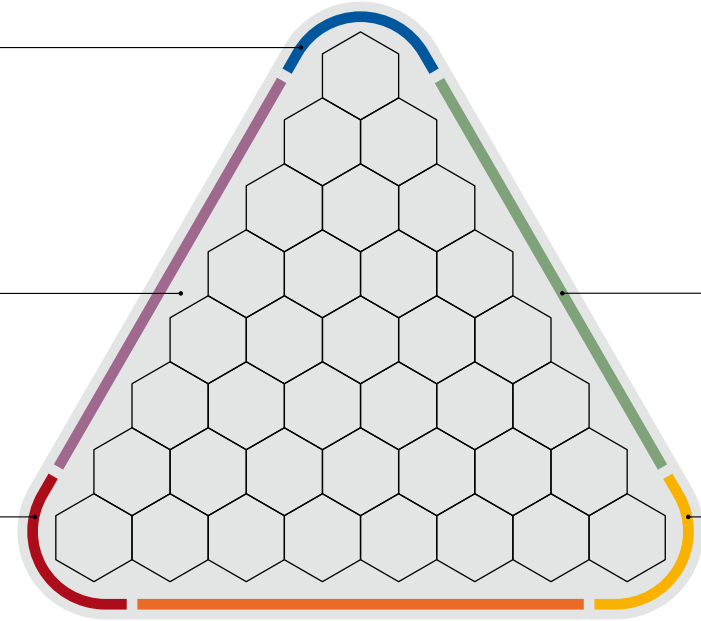
Blue Home tile
Silver Kingdom

Broadside
shores

Red Home tile
Copper Kingdom

Mixed Colours
Alchemists

Yellow Home tile
Gold Kingdom



Game Creator
Robert Schmid

Design
KIDSGOODS



ATTENTION! Not suitable for children under 3 years of age.
Choking hazard as small parts can be swallowed. Please keep
these instructions for any future correspondence.

10+	Age
2 - 3	People
20 - 40	Minutes

BASIC

Game for three people

A kingdom acquires wisdom when it is in possession of a magic pearl made up of the two metals from the other kingdoms. Each player plays as a kingdom.

The term player refers to women, men and children.

Game Preparation

Each player chooses a colour: yellow, red or blue. Each player receives:

- 2 playing pieces in the player colour (1 light playing piece, 1 dark playing piece)
- 6 rings in the player colour
- 12 hexagonal blocks in six different heights making two blocks of each height (from 1 to 6). The blocks 1; 3; 5 are dark, the blocks 2; 4; 6 are light.
- 8 Energy Cards, two of each energy value 0, 1, 2, 3

Each player sits at the home tile in each corner of the triangular game board (yellow, red or blue). Three rings in the player colour are placed on each playing piece. (fig. 1)

The pearls are placed next to their respective broadside.

Aim of the Game

For the first phase of the game it's about forming a game space. For the second phase each player tries to acquire a magic pearl from the broadside

opposite the home tile and be the first to bring it back to their home tile (orange to blue, green to red, purple to yellow).

Forming a Game Space

In turn (counter-clockwise) the players place one hexagonal block after another by own choice on the game board. The youngest player or whoever is agreed begins. The first block must be placed directly in front of your own home tile (fig. 2), from then on you can place them on any free tile.

As soon as the board is full, the second game phase begins.

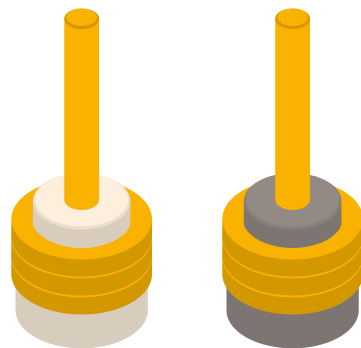


fig. 1

Taking Energy Cards

Players take their 8 energy cards in their hand. Players agree on one of the following variations:

- **Tactical Game**
The 8 energy cards stay in the possession of each player.

- **Game of Chance**

The player sitting to the left takes a card from the player to their right without looking. Each player receives a random card from the player sitting to their right and then has 8 cards in their hand again. This will be repeated every time there is a new card deck.

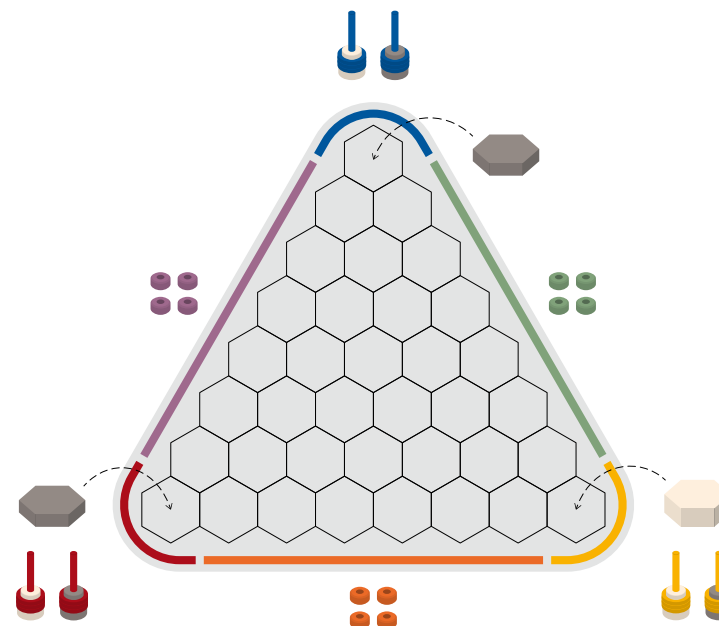


fig. 2

Order of Turns

Players take turns in the same order as in the first phase of the game. A player's turn includes:

- Placing down two energy cards face up
- Moving your playing pieces
- Bartering trades if you come across another player's playing piece or if a magic pearl is acquired at the broadside.

Placing down energy cards and releasing energy

In order to make a move, the player places down two cards face up in front of them on their discard pile. The sum of the energy values is the amount of moves their playing pieces can use. When after four rounds all cards have been placed down, players take the 8 placed cards back in their hand.

Moving Playing Pieces

Playing pieces start on the home tile. You are permitted to use the sum of the energy values of both cards placed down to move one playing piece or divide the moves over both playing pieces. The energy values show the height difference between the terraces that can be passed both upwards and downwards. The whole sum of the energy value must be used either by one playing piece or between two playing pieces. Detours are allowed (fig. 3). If a complete move is not at all possible, the energy value of both cards is forfeited. Playing pieces move from terrace to terrace, moving a playing piece at the same height requires no energy.

Terrace Heights and Light/Dark Features

Blocks of the same height side by side form a terrace in the same way as a single hexagonal block. The height of the terraces has a value of 1-6. Odd values of hexagonal blocks 1/3/5 are dark, even values 2/4/6 are light. The home tiles as well as the broadsides of the playing field have a value of zero.

Strong or Weak Playing Pieces

A playing piece is strong when it corresponds with the light/dark terrace (light on light, dark on dark). A playing piece is weak when it does not correspond with the light/dark terrace (light on dark, dark on light). (fig. 4)

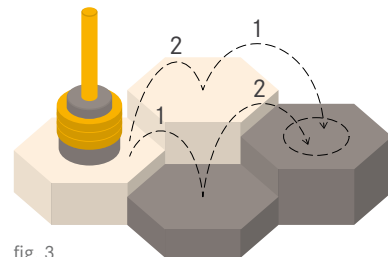
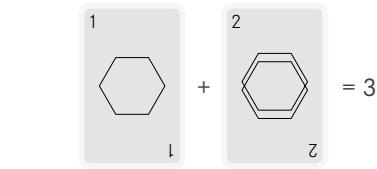


fig. 3

Free Terraces

Playing pieces can only move to free adjacent terraces (fig. 5). Switch between free terraces is allowed.

Occupied Terraces

A terrace with a playing piece on top (your own or another player's) is occupied. It cannot be passed by another playing piece. This also applies for terraces which include several hexagonal blocks side by side of the same height. Switch between occupied terraces is also not allowed. The only way to enter a terrace already occupied by another playing piece, is to end your turn on this terrace (fig. 6)

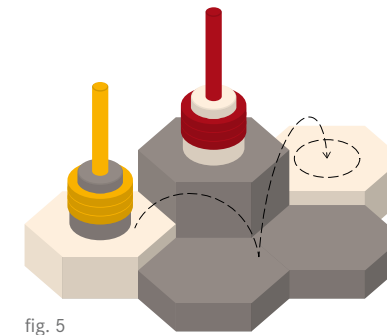


fig. 5

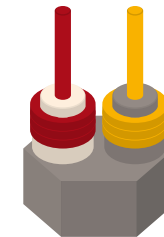


fig. 4

Blocked Terraces

If two playing pieces come to be on one terrace after finishing their turn, then together they block the whole terrace for all other playing pieces (fig. 7). As long as two playing pieces are on one terrace, no other playing piece may enter, pass through, or end its turn on the terrace.

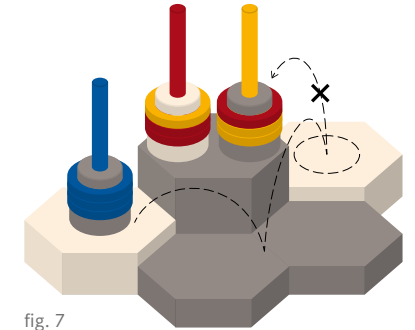


fig. 7

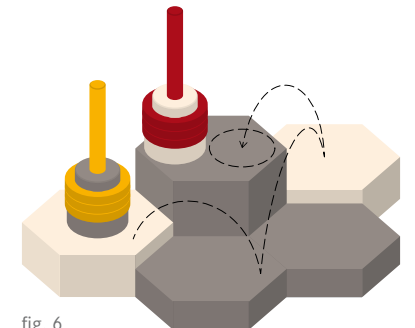


fig. 6

Barter Trades Upon Encounters Between Two Playing Pieces

When two playing pieces meet on one terrace, an exchange ensues. An article is immediately exchanged (ring - ring, pearl - pearl, ring - pearl). The choice of what to exchange depends on how strong or weak the Playing Piece is in this situation.

- **Encounters Between Strong and Weak Playing Pieces**

When a strong playing piece comes across a weak playing piece, the player with the strong playing piece determines the exchange. They determine the ring or magic pearl of both playing pieces that will be traded.

- **Encounters Between Playing Pieces of the Same Strength**

When both playing pieces are of the same strength (both strong, both weak), players have the choice which article is offered for trade. The player with the playing piece already on the terrace makes an offer to the player with the arriving playing piece. The other player responds with their own offer until it comes to a trade. An offered item can not be rejected.

- **Encounters Between Playing Pieces of the Same Player**

When both playing pieces of the same player (same player colour) come across each other on a terrace, the player can trade one or more rings or pearls between both playing pieces or newly distribute them between the playing pieces. Playing pieces can have a different amount of items afterwards. There must be:

at least one item on a playing piece and a maximum of four rings and three pearls on a playing piece.

Crossing the Broadside

Playing pieces can generally stop on all terraces and on the home tile of its own colour.

When a playing piece possesses rings of colours making up the colour of a broadside (red/yellow = orange, red/blue = purple, yellow/blue = green), it can additionally cross the broadside of this colour. Crossing is allowed from terraces adjacent to the broadside, with the exception of the first terraces in front of each of the home tile tiles (fig. 8) There is thus a maximum of six possibilities to reach and leave the broadside.

When a playing piece possesses a pearl (orange, purple, green), it can cross the broadside of that colour anytime.

Several playing pieces can stop in a broadside at the same time. Broadside are not blocked by playing pieces and no trades between present playing pieces take place.

Receiving Pearls

When a playing piece ends its turn on a broadside, the player can trade two suitable rings being carried by the playing piece for a pearl (red/yellow = orange, red/blue = purple, yellow/blue = green). The two rings will be removed from the game and the relevant pearl will be placed on the playing piece in their place. A reverse trade (pearl for two rings) is not possible.

It is allowed for a playing piece to pass a broadside without trading two rings for a pearl.

End of the Game

The return to the home tile is only possible for playing pieces possessing one (or more) pearls. A playing piece cannot return to the game once it has arrived at the home tile. The game ends as soon as a player brings a pearl back to their home tile which came from the broadside opposite the home tile. This player wins the game.

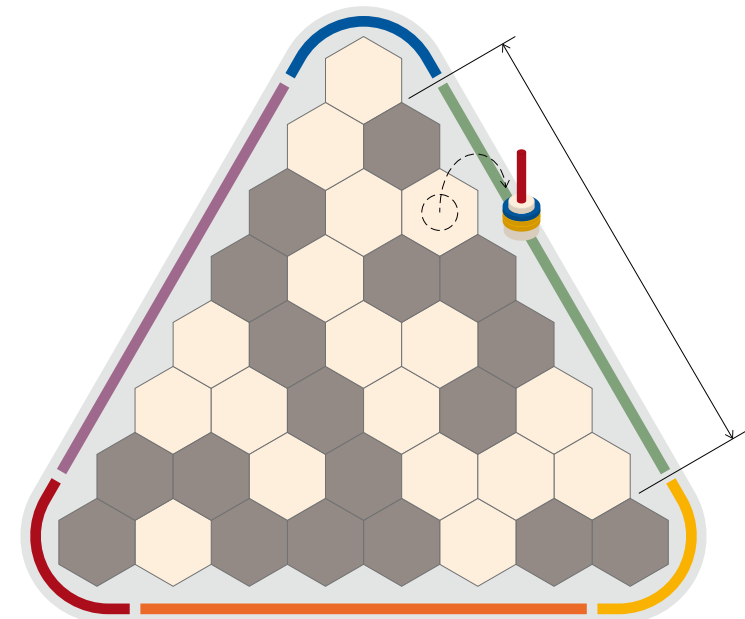


fig. 8

MASTER

Game for three people

A kingdom acquires magic power as well as wisdom when it is in possession of three different magic pearls. Each player plays as a kingdom.

The BASIC rules apply with the following differences.

Game Preparation

Each player receives:

- 8 rings in the player colour

Four rings in the player colour are placed on each playing piece.

Aim of the Game

For the first phase of the game it's about forming a game space. For the second phase each player tries to acquire three pearls (orange, purple, green) from the broadside and be the first to bring it back to their home tile.

Taking Energy Cards

Players take their 8 energy cards in their hand. These energy cards stay in the possession of each player. Cards with a value of 0 transform into jokers throughout the game: with each pearl colour that the player acquires, jokers gain one energy point. The player is also free to choose how much energy they want to use from it.

E.g. when a player has all three pearl colours, they can give the card the value of 0,1,2 or 3 when placing it down.

End of the Game

The return to the home tile is only possible for playing pieces possessing one (or more) pearls. A playing piece cannot return to the game once it has arrived at the home tile. The game ends as soon as a player brings all three pearls back to their home tile (at least one pearl from each broadside). The player to do so wins the game.

Tournament rules for a three-person game

For a tournament the game is played three times. A different player begins each time. The player with the most points after three games wins. All pearls returned to the home tile during the games earn points.

- Pearls to the broadside left and right of your home tile = 1 point
 - Pearls from the broadside opposite your home tile = 2 points
 - The player who ends the game = 2 points
-

BASIC-DUELL

Game for two people

A kingdom acquires wisdom when it is in possession of a magic pearl, made up of the two metals from the other kingdoms. The three night messengers compete with the three day messengers to deliver the correct magic pearls to a kingdom.

The aim of the player in the two-person game is very different to that of the three-person game. In the two-person game the dark playing pieces play against the light playing pieces. The player plays with all three light or dark pieces. The player decides in the course of the game which playing piece will return to the home tile and become returner of the sought-after item. The fastest player wins.

Tip: Beginners to the game are advised to play the BASIC game for three people beforehand.

Game Preparation

Each player is randomly assigned light or dark: e.g. by one player hiding a dark and a light playing piece in each hand and the other player choosing.

Each player receives:

- 3 playing pieces: light or dark playing pieces in all player colours

- 9 rings, 3 of each player colour
- 18 hexagonal blocks in six different heights, making 3 blocks of each height (from 1 to 6). Blocks 1, 3, 5 are dark, blocks 2, 4, 6 are light.
- 8 energy cards, 2 of each energy value 0, 1, 2, 3

Players sit opposite each other, so that both are looking over the game board. Three rings in the player colour are placed on the playing pieces.

Aim of the Game

For the first phase of the game it's about forming a game space. For the second phase each player tries to acquire a magic pearl from any broadside and return it to the opposite home tile (orange to blue, green to red, purple to yellow).

Forming a Game Space

Players take it in turns to place blocks by own choice on the game board one by one. The player with the light playing pieces goes first. The first blocks must be placed in front of the three home tiles. Afterwards the hexagonal blocks can be placed on any free tile.

As soon as the game board is full, the second phase of the game begins.

Taking Energy Cards

Players take their 8 energy cards in their hand. Players agree on one of the following variations:

- **Tactical Game**
The 8 energy cards stay in the possession of each player.
- **Game of Chance**
Each player takes a card from the other player without looking. Each player receives a card from the other player and then has 8 cards in his hand again. This will be repeated every time there is a new card deck.

Order of Turns

The player with the dark playing pieces takes the first turn in the second phase. After that players take turns. One turn includes:

- Placing down two energy cards face up
- Moving one, two or three of your playing pieces
- Bartering trades if you come across another player's playing piece or if a magic pearl is acquired at the broadside

Placing down energy cards and releasing energy

In order to make a move, the player places down two cards face up in front of them on their discard pile. The sum of the energy values is the amount of moves their playing pieces can use. When after four rounds all cards have been placed down, players take the 8 placed cards back in their hand.

Moving Playing Pieces

Playing pieces start on the home tile. You are permitted to use the sum of the energy values of both cards placed down to move one playing piece or divide the moves over both or all three playing pieces. The whole sum of the energy value must be used either by one playing piece or between two or three playing pieces. Detours are allowed. The energy values show the height difference between the terraces that can be passed both upwards and downwards. If a complete move is not at all possible, the energy value of both cards is forfeited. Playing pieces move from terrace to terrace, moving a playing piece to a terrace of the same height requires no energy.

Terrace Heights and Light/Dark Features

Blocks of the same height side by side form a terrace in the same way as a single hexagonal blocks. The height of the terraces has a value of 1-6. Odd values of hexagonal blocks 1/3/5 are dark, even values 2/4/6 are light. The home tiles as well as the broadsides of the playing field have a value of zero.

Strong or Weak Playing Pieces

A playing piece is strong when it corresponds with the light/dark terrace (light on light, dark on dark). A playing piece is weak when it does not correspond with the light/dark terrace (light on dark, dark on light).

Free Terraces

Playing pieces can only move to free adjacent terraces. Switch between free terraces is allowed.

Occupied Terraces

A terrace with a playing piece on top (your own or another player's) is occupied. It cannot be passed by another playing piece. This also applies for terraces which include several hexagonal blocks side by side of the same height. Switch between occupied terraces is also not allowed. The only way to enter a terrace already occupied by another playing piece, is to end your turn on this terrace.

Blocked Terraces

If two playing pieces come to be on one terrace after finishing their turn, then together they block the whole terrace for all other playing pieces. As long as two playing pieces are on one terrace, no other playing piece may enter, pass through, or end their turn on the terrace.

Barter Trades Upon Encounters Between Two Playing Pieces

When two playing pieces meet on one terrace, an exchange ensues. An article is immediately exchanged (ring - ring, pearl - pearl, ring - pearl). The choice of what to exchange depends on how strong or weak the Playing Piece is in this situation.

- **Encounters Between Strong and Weak Playing Pieces**
When a strong playing piece comes across a weak playing figure, the player with the strong playing figure determines the exchange. They determine the ring or magic pearl of both playing pieces that will be traded.
- **Encounters Between Playing Pieces of the Same strength**
When both playing pieces of the same player (both light/both dark) come across each other on a terrace, the player can trade one or more rings or pearls between both playing pieces or newly distribute them between the playing pieces. Playing pieces can have a different amount of items afterwards. There must be: at least one item on a playing piece and a maximum of four rings and three pearls on a playing piece.

MASTER-DUELL

Game for two people

Crossing the Broadside

Playing pieces can generally stop on all terraces and on the home tile of its own colour.

When a playing piece possesses rings of colours making up the colour of a broadside (red/yellow = orange, red/blue = purple, yellow/blue = green), it can additionally cross the broadside of this colour.

Crossing is allowed from terraces adjacent to the broadside, with the exception of the first terraces in front of each of the home tiles. There is thus a maximum of six possibilities to reach and leave the broadside. When a playing piece possesses a pearl (orange, purple, green), it can cross the broadside of that colour at anytime.

Several playing pieces can stop on a broadside at the same time. Broadside are not blocked by playing pieces and no trades between present playing pieces take place.

Receiving Pearls

When a playing piece ends its turn on a broadside, the player can trade two suitable rings being carried by the playing piece for a pearl (red/yellow = orange, red/blue = purple, yellow/blue = green). The two rings will be removed from the game and the relevant pearl will be placed on the playing piece in their place. A reverse trade (pearl for two rings) is not possible.

It is allowed for a playing piece to pass a broadside without trading two rings for a pearl.

End of the Game

The return to the home tile is only possible for playing pieces possessing one (or more) pearls. A playing piece cannot return to the game once it has arrived at the home tile. The game ends as soon as a player brings a pearl back to their home tile which came from the broadside opposite the home tile. The player delivering the pearl wins the game.

A kingdom acquires magical power as well as wisdom when it is in possession of three different magic pearls. The three night messengers compete with the three day messengers to deliver the three magic pearls to a kingdom.

The rules of the BASIC-DUEL apply with the following differences:

Game Preparation

Each player receives:

- 12 rings, four of each player colour

Four rings of the player colours are placed on each playing piece.

Aim of the Game

For the first phase of the game it's about forming a game space. For the second phase each player tries to acquire three pearls (orange, purple, green) from the broadside and be the first to bring it back to one of the home tiles.

Taking Energy Cards

Players take their 8 energy cards in their hand. These energy cards stay in the possession of each player. Cards with a value of 0 transform into jokers throughout the game: with each pearl colour that the player acquires, jokers gain one energy point. The player is also free to choose how much energy they want to use from it. E.g.

when a player has all three pearl colours, they can give the card the value of 0, 1, 2 or 3 when placing it down.

End of the Game

The return to the home tile is only possible for playing pieces possessing one (or more) pearls. A playing piece cannot return to the game once it has arrived at the home tile. The game ends as soon as one home tile possesses all three pearl colours (at least one pearl from each broadside). The delivering player wins the game.

Tournament Rules

For a tournament, two games are played with players switching light/dark playing pieces after the first game. The player with the most points after two games wins. Pearls returned to the home tiles during the games earn the player points.

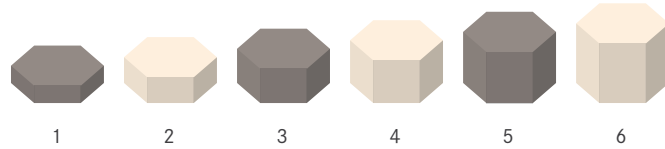
- Pearls to the broadside left and right of a home tile = 1 point
 - Pearls from the broadside opposite a home tile = 2 points
 - The player who ends the game = 2 points
-



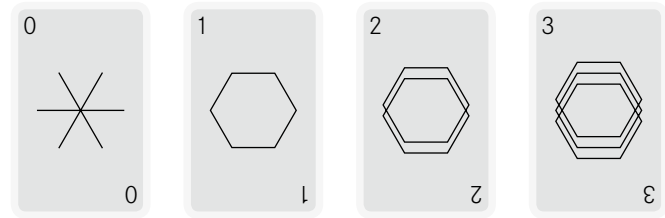
FRANÇAIS

Magic-Triland est une petite île oubliée au milieu de l'océan. Cette île en forme de triangle a vu le jour il y a fort longtemps, après l'éruption d'un volcan. Lorsque la lave refroidit, elle forma une masse qui prit alors la forme d'une île parsemée de plateaux. Avec le temps, les hommes commencèrent peu à peu à la coloniser. Aux trois pointes de cette île, des royaumes ont alors vu le jour. Ils ont appris à travailler avec la lave pour en extraire des métaux précieux. Les reines du cuivre et de l'or, ainsi que le roi de l'argent règnent aujourd'hui sur ces royaumes. Des magiciens ont pris place sur les plages brumeuses de l'île. Il s'agit en réalité d'alchimistes dotés de la capacité de fabriquer, à partir des métaux précieux or, argent et cuivre, des perles aux propriétés magiques. Les royaumes envoient des messagers chargés de fabriquer des perles magiques aux côtés des alchimistes et de les rapporter au Royaume. Tous les messagers ont sur eux des anneaux fabriqués dans ces métaux précieux. Ils sont sans cesse en mouvement, de jour comme de nuit, et puisque les alchimistes ont besoin de deux métaux différents pour pouvoir produire une perle magique, les messagers s'échangent leurs anneaux entre eux. La coutume de Magic Triland veut donc que lorsque deux personnes se croisent, celles-ci doivent nécessairement procéder à un échange. Lorsqu'un royaume détient des perles magiques, il gagne en sagesse et renforce son pouvoir magique.

36 pierres des champs hexagonales
plateaux
six hauteurs différentes
18 foncées, 18 claires



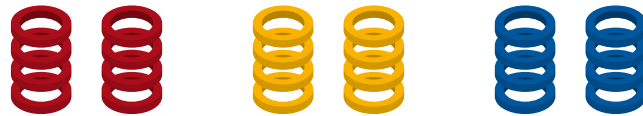
24 cartes énergie
valeur énergétique par lot de six
0, 1, 2, 3



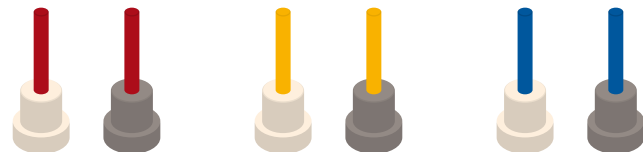
12 perles
perles magiques
4 perles oranges, 4 vertes, 4 violettes



24 anneaux
métaux précieux
8 anneaux rouges, 8 jaunes, 8 bleus



6 pions
messagers de nuit, messagers de jour
pour chaque catégorie : 3 socles clairs
et 3 foncés, avec 2 bâtonnets rouges,
2 jaunes, 2 bleus



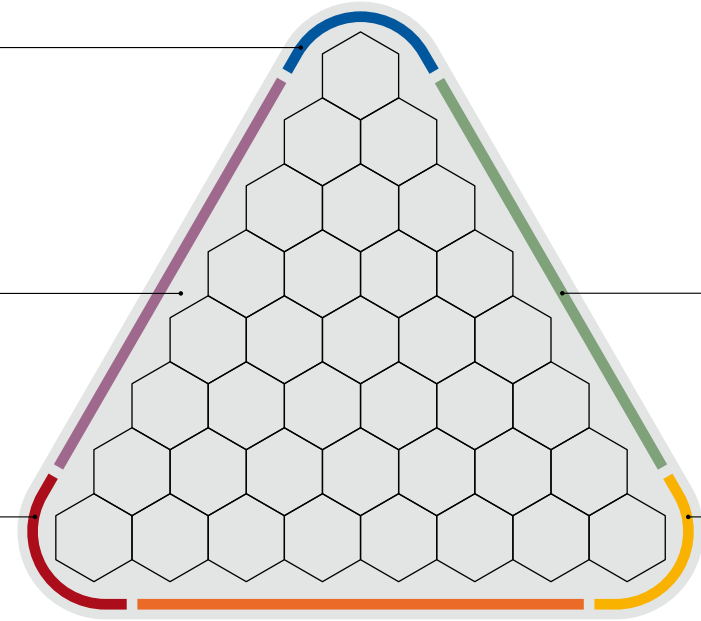
Camp bleu
Royaume Argent

Côte
plage

Camp rouge
Royaume Cuivre

Couleur secondaire
alchimistes

Camp jaune
Royaume Or



Auteur du jeu
Robert Schmid

Conception
KIDSGOODS



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation dû à la présence de petites pièces risquant d'être avalées. Veuillez conserver ces instructions pour toute éventuelle correspondance.

10+

Âge

2 - 3

Joueurs

20 - 40

Minutes

BASIC

Partie à trois personnes

Un royaume gagne en sagesse lorsqu'il est en possession d'une perle magique composée des deux métaux dont disposent les deux autres royaumes. Chaque joueur représente un royaume.

Le terme joueur(s) englobe les femmes, les hommes et les enfants.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur: jaune, rouge ou bleu. Chaque joueur dispose:

- de 2 pions de sa couleur (1 socle clair, 1 socle foncé)
- de 6 anneaux de sa couleur
- de 12 pierres des champs hexagonales dans six hauteurs différentes ; soit deux pierres des champs 1, 3, 5 sont foncées et les pierres des champs 2, 4, 6 sont claires.
- de 8 cartes énergie, par lot de 2, chaque lot ayant une valeur énergétique de 0, 1, 2, 3

Chaque joueur s'installe devant son camp, sur un coin du plateau de jeu en triangle (jaune, rouge ou bleu). Chaque pion dispose de trois anneaux de la même couleur. (Fig.1)

Les perles sont placés prêts à coté de chaque coté de la même couleur.

But du jeu

L'objectif de la première phase du jeu consiste à aménager un espace sur lequel se déplaceront ensuite les pions. Au cours de la deuxième phase du jeu, chaque joueur va chercher à acquérir une perle de couleur sur la côte située à l'opposé de son camp, puis à la rapporter le premier à son camp (de l'orange au bleu, du vert au rouge, du violet au jaune).

Aménagement de l'espace de jeu

À tour de rôle (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), les joueurs posent sur le plateau

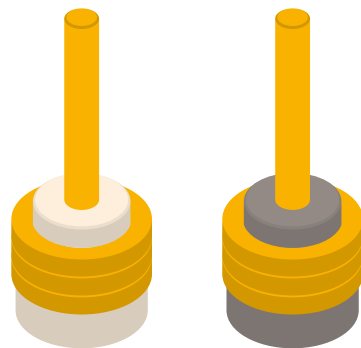


Fig. 1

de jeu une pierre des champs hexagonales de leur choix, puis une autre, et ainsi de suite. Le plus jeune joueur commence, sauf si les joueurs en décident autrement entre eux. La première pierre des champs doit être posée devant son propre camp (Fig. 2), puis les autres peuvent être disposées sur n'importe quelle case libre.

Dès que les pierres recouvrent tout le plateau de jeu, la deuxième phase du jeu peut commencer.

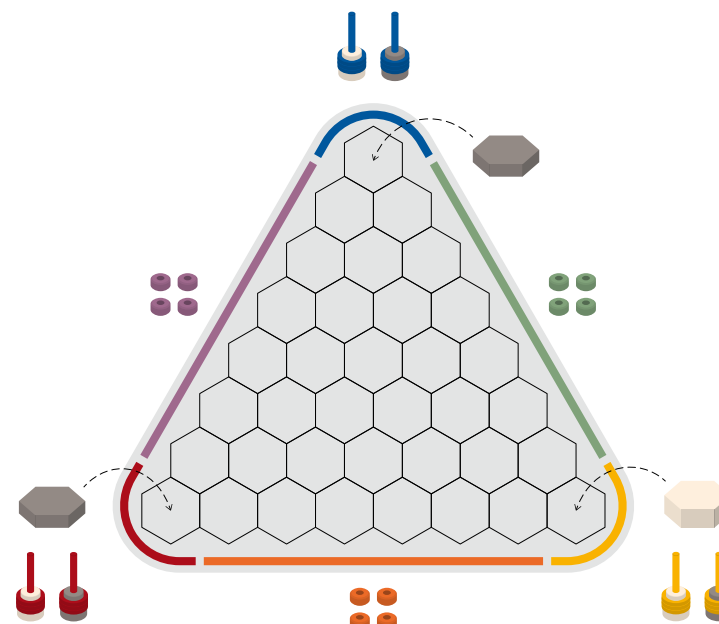


Fig. 2

Cartes énergie

Les joueurs prennent leurs 8 cartes énergie. Ils choisissent alors quelle stratégie adopter:

- **Méthode tactique**
Chaque joueur garde ses 8 cartes énergie en sa possession.
- **Jeu de chance et hasard**
Chaque joueur assis à gauche tire une carte du jeu du joueur de droite, sans la regarder. Chaque joueur dispose ainsi d'une carte aléatoire piochée chez son voisin de droite, et a donc de nouveau en main un total de 8 cartes. Cette action se déroule à chaque fois qu'une reprise du jeu de carte a lieu.

Ordre des actions

Les joueurs jouent leurs pions dans le même ordre que lors de la première phase du jeu. L'action d'un joueur consiste à :

- déposer deux cartes énergie face visible
- bouger ses propres pions
- procéder à des échanges en cas de rencontre entre pions, ou bien dans le cadre de l'acquisition de perles de couleur lorsqu'il est sur la côte.

Défausse des cartes énergie et utilisation de l'énergie

Afin de commencer son tour, le joueur pose deux cartes énergie face visible devant lui, sur sa pile de défausse. La somme des valeurs énergétiques des deux cartes peut être utilisée pour déplacer ses pions. Lorsque, après quatre tours, toutes les cartes ont été défaussées, les joueurs reprennent les 8 cartes et les tiennent de nouveau à la main.

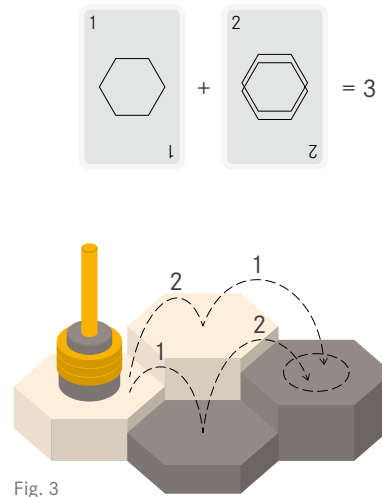
Déplacement des pions

Les pions démarrent de leur camp. Il est possible d'utiliser la somme de la valeur énergétique des deux cartes posées pour un seul pion, ou bien de la répartir librement entre les deux pions.

La valeur énergétique des deux cartes indique la différence de hauteur totale pouvant être franchie, entre les plateaux, et ce vers le haut comme vers le bas ! L'ensemble de la valeur énergétique doit être utilisée, globalement ou individuellement. Les détours sont autorisés. (Fig. 3) Lorsqu'un joueur ne peut pas finir son tour de quelque façon que ce soit, les deux cartes énergie perdent leur valeur énergétique. Les pions avancent d'un plateau à l'autre. Déplacer un pion sur un même niveau ne requiert pas d'énergie.

Hauteur des plateaux et teinte foncée/claire

Les pierres de champs de même hauteur en contact les unes avec les autres forment un plateau, tout comme les pierres des champs hexagonales isolées. La hauteur des plateaux correspond à une valeur allant de 1 à 6. Les pierres des champs hexagonales de valeurs impaires 1/3/5 sont de teinte foncée, tandis que celles aux valeurs paires 2/4/6 sont de teinte claire. Les cases de chaque camp ainsi que les côtes du plateau de jeu sont considérées comme égales à zéro.



Pion fort ou faible

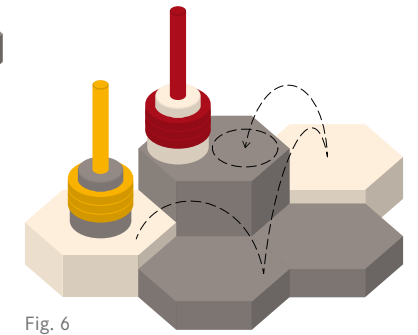
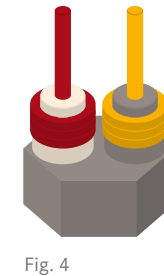
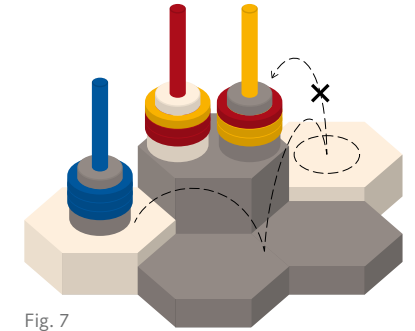
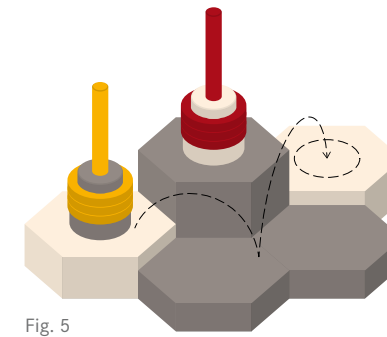
Un pion est fort lorsque sa teinte correspond à celle du plateau sur lequel il se trouve (clair sur clair, foncé sur foncé). Un pion est faible lorsque sa teinte est l'opposé de celle du plateau sur lequel il est placé (clair sur sombre, sombre sur clair). (Fig. 4)

Plateaux non occupés

Les pions ne peuvent se déplacer qu'en passant par des plateaux juxtaposés n'étant pas occupés par un autre pion (Fig. 5). Il est possible d'avancer et de reculer d'un plateau non occupé à l'autre.

Plateaux occupés

Lorsqu'un pion (de son propre camp ou d'un camp adverse) est posé sur un plateau, alors le plateau est considéré comme occupé. Aucun autre pion ne peut le franchir. Il en va de même pour les plateaux composés de plusieurs pierres des champs hexagonales juxtaposées, d'une même hauteur. Les allers et retours sur ces plateaux sont interdits. La seule possibilité de se déplacer sur un plateau déjà occupé par un autre pion, est de finir son tour exactement sur ce plateau, avec son pion (Fig. 6).



Plateaux inaccessibles

Lorsqu'à la fin d'un tour, deux pions se retrouvent sur un même plateau, l'accès à l'ensemble de ce plateau par tous les autres pions est alors bloqué (Fig. 7). Dès lors que deux pions sont présents sur le même plateau, les autres pions ne peuvent pas le franchir, avancer ou reculer sur lui, ou encore terminer un tour dessus.

Échange lors d'une rencontre entre deux pions

Lorsque deux pions se rencontrent sur un même plateau, un échange a alors lieu.

Les deux pions sont contraints de s'échanger un objet (anneau - anneau, perle - perle, anneau - perle). Le choix de l'objet échangé dépend du niveau de force et de faiblesse des pions dans cette situation.

- **Rencontre entre un pion fort et un pion faible**
Lorsqu'un pion fort rencontre un pion faible, le joueur au pion fort décide de la forme de l'échange. Il choisit l'anneau ou la perle de couleur de chacun des deux pions, qui fera l'objet de l'échange. Un objet offert ne peut pas être rejetée.
- **Rencontre entre deux pions de même niveau**
Lorsque les deux pions sont au même niveau (deux pions forts ou deux pions faibles), les joueurs décident librement de l'objet qu'ils veulent proposer à l'échange. Le joueur dont le pion était déjà placé sur le plateau fait une offre au joueur dont le pion vient d'arriver sur le plateau, et ce dernier y répond en faisant lui-même une offre, entraînant ainsi un échange.

- **Rencontre entre des pions d'un même joueur**
Lorsque les deux pions d'un même joueur (même couleur) se retrouvent sur le même plateau, le joueur peut échanger un anneau ou une perle (ou plusieurs anneaux et plusieurs perles) entre ses deux pions, ou bien les répartir différemment. Après cela, les pions peuvent détenir un nombre différent d'objets. La règle applicable est la suivante: chaque pion doit au minimum posséder un objet et au maximum quatre anneaux et trois perles.

Accéder à la côte

De façon générale, les pions peuvent s'arrêter sur tous les plateaux ainsi que sur la couleur de leur propre camp.

Lorsqu'un pion possède des anneaux dont l'association crée la couleur secondaire d'une côte (rouge/jaune = orange, rouge/bleu = violet, jaune/bleu = vert), il peut également accéder à cette côte. L'accès à une côte est possible depuis les plateaux touchant cette côte, à l'exception des premières cases composant un plateau et situées juste devant chaque camp (Fig. 8).

Ainsi, six cases maximum permettent d'accéder à une côte ou bien de la quitter.

Lorsqu'un pion est en possession d'une perle (orange, violette, verte), il est autorisé à tout moment à accéder à, ou se déplacer sur, la côte correspondante.

Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur une côte. Les côtes ne sont pas bloquées lorsque des pions s'y trouvent. En outre, la présence simultanée de plusieurs pions ne donne pas lieu à une rencontre.

Acquisition des perles

Lorsqu'un pion finit son tour sur une côte, le joueur peut alors échanger deux anneaux de couleurs primaires, que son pion possède, contre une perle de la couleur secondaire correspondante (rouge/jaune = orange, rouge/bleu = violet, jaune/bleu = vert). Les deux anneaux sont retirés du jeu et la perle correspondante prend leur place sur le pion.

Un contre-échange (une perle contre deux anneaux) n'est pas possible.

Un pion peut se déplacer sur une côte sans nécessairement échanger deux anneaux contre une perle.

Fin du jeu

Seuls les pions en possession d'une (ou de plusieurs) perle(s) peuvent rentrer au royaume, c.-à-d. dans le camp du joueur. Un pion ne peut plus réintégrer le jeu lorsqu'il est rentré au camp. La partie prend fin dès qu'un joueur ramène une perle dans son camp, dans la mesure où cette perle provient de la côte opposée à son camp. Ce joueur remporte ainsi la partie.

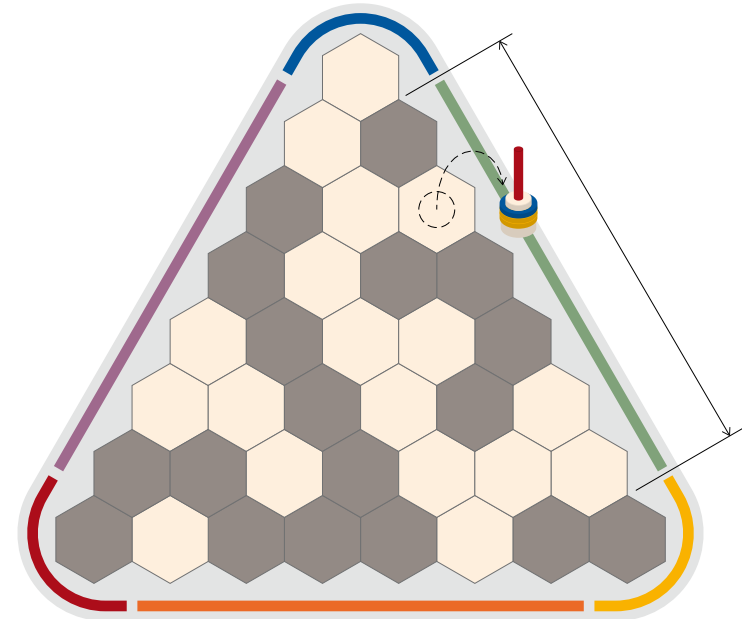


Fig. 8

MASTER

Partie à trois personnes

Outre un gain de sagesse, un royaume acquiert également un pouvoir magique lorsqu'il est en possession de trois perles magiques différentes. Chaque joueur représente un royaume.

Les règles d'une partie BASIC s'appliquent, avec les différences suivantes.

Préparation du jeu

Chaque joueur dispose:

- de 8 anneaux de sa couleur

Chaque pion dispose de quatre anneaux de la même couleur.

But du jeu

La première phase du jeu consiste à aménager un espace sur lequel se déplaceront ensuite les pions. Lors de la deuxième phase du jeu, chaque joueur va tenter d'acquérir trois perles (1 orange, 1 violette et 1 verte) provenant des côtes puis de les ramener le premier dans son camp.

Cartes énergie

Les joueurs prennent leurs 8 cartes énergie. Chaque joueur garde ses cartes énergie en sa possession. Les cartes d'une valeur 0 se transforment, au cours de la partie, en jokers: les jokers gagnent un point d'énergie avec chaque couleur de perle acquise par le joueur. Le joueur est également libre de choisir la valeur

énergétique qu'il souhaite utiliser. P. ex., lorsqu'un joueur est en possession des trois couleurs de perle, il peut donner à sa carte énergie 0 une valeur de 0, 1, 2 ou 3 lorsqu'il la défasse.

Fin du jeu

Seuls les pions en possession d'une (ou de plusieurs) perle(s) peuvent rentrer au royaume, c.-à-d. dans le camp du joueur. Un pion ne peut plus réintégrer le jeu lorsqu'il est rentré au camp. La partie prend fin lorsqu'un joueur a ramené les trois couleurs de perle dans son camp (au moins une perle par côte). Ce joueur remporte alors la partie.

Règles de tournoi pour une partie à trois

Un tournoi est composé de trois tours. Un joueur différent commence à chaque fois.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points après les trois tours remporte le tournoi. Toutes les perles dont dispose chaque camp rapportent des points à la fin d'un tour.

- Perles provenant de la côte située sur la droite ou sur la gauche du camp = 1 point
 - Perles provenant de la côte faisant face au camp = 2 points.
 - Le joueur qui remporte le tour = 2 points.
-

DUEL BASIC

Partie à deux personnes

Un royaume gagne en sagesse lorsqu'il est en possession d'une perle magique composée des deux métaux dont disposent les deux autres royaumes. Les trois messagers de la nuit et les trois messagers du jour s'affrontent, dans le but de ramener au royaume la bonne perle magique.

La mission des joueurs de la partie à deux diffère radicalement de celle de la partie à trois. Dans une partie à deux, les pions foncés affrontent les pions clairs. Un joueur joue avec les trois pions clairs tandis que l'autre joue avec les trois pions foncés. Au fur et à mesure de la partie, chaque joueur choisit, parmi ses trois pions, lequel doit retourner au camp et revêt donc le rôle de porteur de l'objet de la quête. Le joueur le plus rapide remporte la partie.

Conseil: Pour les joueurs ne connaissant pas ce jeu, il est conseillé de commencer par une partie BASIC à trois personnes.

Préparation du jeu

Chaque joueur se voit attribuer la teinte claire ou la teinte foncée, de façon aléatoire: un joueur peut p. ex. cacher un pion foncé dans une main et un pion clair dans l'autre, et demander à l'autre de choisir une main.

Chaque joueur dispose:

- de 3 pions: 3 pions clairs ou 3 pions foncés,

- dans les trois couleurs du jeu
- de 9 anneaux, trois de chaque couleur du jeu
- de 18 pierres des champs hexagonales dans six hauteurs différentes; soit trois pierres des champs par hauteur (de 1 à 6). Les pierres des champs 1, 3, 5 sont foncées et les pierres des champs 2, 4, 6 sont claires.
- de 8 cartes énergie, par lot de 2, chaque lot ayant une valeur énergétique de 0, 1, 2, 3

Les joueurs se placent face-à-face, de sorte à ce que chacun dispose d'une vue d'ensemble sur le plateau de jeu. Chaque pion dispose de trois anneaux de la même couleur.

But du jeu

L'objectif de la première phase du jeu, consiste à aménager un espace sur lequel se déplaceront ensuite les pions. Au cours de la deuxième phase du jeu, chaque joueur va tenter de ramener une perle provenant de la côte de son choix, dans le camp situé à l'opposé de cette côte (de l'orange au bleu, du vert au rouge, du violet au jaune).

Aménagement de l'espace de jeu

À tour de rôle, les joueurs posent sur le plateau de jeu une pierre des champs de leur choix, puis une autre, et ainsi de suite. Le joueur avec les pions clairs commence la partie. Les premières pierres des champs disposées doivent être placées sur les cases situées devant les trois camps.

Ensuite, les joueurs peuvent placer les autres pierres des champs hexagonales sur les cases de leur choix.

Dès que les pierres recouvrent tout le plateau de jeu, la deuxième phase du jeu peut commencer.

Cartes énergie

Les joueurs prennent leurs 8 cartes énergie. Ils choisissent alors quelle stratégie adopter:

- **Méthode tactique**
Chaque joueur garde ses 8 cartes énergie en sa possession.
- **Jeu de chance et hasard**
Chaque joueur pioche sans la regarder une carte de la main de l'autre joueur. Ainsi, chacun dispose d'une carte aléatoire piochée chez son adversaire, et a donc de nouveau en main un total de 8 cartes. Cette action se déroule à chaque fois qu'une reprise du jeu de carte a lieu.

Ordre des actions

Pour la deuxième phase de jeu, le joueur disposant des pions foncés commence. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour. L'action d'un joueur consiste à:

- déposer deux cartes énergie face visible
- bouger un, deux ou trois de ses propres pions
- procéder à des échanges en cas de rencontre entre pions, ou bien dans le cadre de l'acquisition de perles lorsqu'il est sur la côte.

Défausse des cartes énergie et utilisation de l'énergie

Afin de commencer son tour, le joueur pose deux cartes énergie face visible devant lui, sur sa pile

de défausse.

La somme des valeurs énergétiques des deux cartes peut être utilisée pour déplacer ses pions. Lorsque, après quatre tours, toutes les cartes ont été défaussées, les joueurs reprennent les 8 cartes et les tiennent de nouveau à la main.

Déplacement des pions

Les pions démarrent à partir des camps. Il est possible d'utiliser la somme de la valeur énergétique des deux cartes posées pour un seul pion, ou bien de la répartir entre deux ou entre les trois pions propres. L'ensemble de la valeur énergétique doit être utilisée, globalement ou individuellement. Les détours sont autorisés. La valeur énergétique des deux cartes indique la différence de hauteur totale pouvant être franchie, entre les plateaux, et ce vers le haut comme vers le bas! Lorsqu'un joueur ne peut pas finir son tour de quelque façon que ce soit, les deux cartes énergie perdent leur valeur énergétique. Les pions avancent d'un plateau à l'autre. Déplacer un pion sur un même niveau ne requiert pas d'énergie.

Hauteur des plateaux et teinte foncée/claire

Les pierres de champs de même hauteur en contact les unes avec les autres forment un plateau, tout comme les pierres des champs hexagonales isolées. La hauteur des plateaux correspond à une valeur allant de 1 à 6. Les pierres des champs hexagonales de valeurs impaires 1/3/5 sont de teinte foncée, tandis que celles aux valeurs paires 2/4/6 sont de teinte claire. Les cases de chaque camp ainsi que les côtes du plateau de jeu sont considérées comme égales à zéro.

Pion fort ou faible

Un pion est fort lorsque sa teinte correspond à celle du plateau sur lequel il se trouve (clair sur clair, foncé sur foncé). Un pion est faible lorsque sa teinte est l'opposé de celle du plateau sur lequel il est placé (clair sur sombre, sombre sur clair).

Plateaux non occupés

Les pions ne peuvent se déplacer qu'en passant par des plateaux juxtaposés n'étant pas occupés par un autre pion. Il est possible d'avancer et de reculer d'un plateau non occupé à l'autre.

Plateaux occupés

Lorsqu'un pion (de son propre camp ou d'un camp adverse) est posé sur un plateau, alors le plateau est considéré comme occupé. Aucun autre pion ne peut le franchir. Il en va de même pour les plateaux composés de plusieurs pierres des champs hexagonales juxtaposées, d'une même hauteur. Les allers et retours sur ces plateaux sont interdits. La seule possibilité de se déplacer sur un plateau déjà occupé par un autre pion, est de finir son tour exactement sur ce plateau, avec son pion.

Plateaux inaccessibles

Lorsqu'à la fin d'un tour, deux pions se retrouvent sur un même plateau, l'accès à l'ensemble de ce plateau par tous les autres pions est alors bloqué. Dès lors que deux pions sont présents sur le même plateau, les autres pions ne peuvent pas le franchir, avancer ou reculer sur lui, ou encore terminer un tour dessus.

Échange lors d'une rencontre entre deux pions

Lorsque deux pions se rencontrent sur un même plateau, un échange a alors lieu. Les deux pions sont contraints de s'échanger un objet (anneau - anneau, perle - perle, anneau - perle). Le choix de l'objet échangé dépend du niveau de force et de faiblesse des pions dans cette situation.

- **Rencontre entre un pion fort et un pion faible**
Lorsqu'un pion fort rencontre un pion faible, le joueur au pion fort décide de la forme de l'échange. Il choisit les objets à échanger sur les deux pions (anneau ou perle).
- **Rencontre entre des pions de même niveau (=pions d'un même joueur)**
Les pions de même niveau qui se rencontrent (deux pions clairs ou deux pions foncés), sont les pions d'un même joueur. Ce joueur peut échanger un anneau ou une perle (ou plusieurs anneaux et plusieurs perles) entre ses deux pions, ou bien les répartir différemment. Après cela, les pions peuvent détenir un nombre différent d'objets. La règle applicable est la suivante: chaque pion doit au minimum posséder un objet et au maximum quatre anneaux et trois perles.

DUEL MASTER

Partie à deux personnes

Accéder à la côte

De façon générale, les pions peuvent s'arrêter sur tous les plateaux ainsi que sur la couleur de leur propre camp.

Lorsqu'un pion possède des anneaux dont l'association crée la couleur secondaire d'une côte (rouge/jaune = orange, rouge/bleu = violet, jaune/bleu = vert), il peut également accéder à cette côte. L'accès à une côte est possible depuis les plateaux touchant cette côte, à l'exception des premières cases composant un plateau et situées juste devant chaque camp. Ainsi, six cases maximum permettent d'accéder à une côte ou bien de la quitter.

Lorsqu'un pion est en possession d'une perle (orange, violette, verte), il est autorisé à tout moment à accéder à la côte correspondante. Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur une côte. Les côtes ne sont pas bloquées lorsque des pions s'y trouvent. En outre, la présence simultanée de plusieurs pions ne donne pas lieu à une rencontre.

Acquisition des perles

Lorsqu'un pion finit son tour sur une côte, le joueur peut alors échanger deux anneaux de couleurs primaires, que son pion possède, contre une perle de la couleur secondaire correspondante (rouge/jaune = orange, rouge/bleu = violet, jaune/bleu = vert). Les deux anneaux sont retirés du jeu et la perle correspondante prend leur place sur le pion.

Un contre-échange (une perle contre deux anneaux) n'est pas possible.

Un pion peut se déplacer sur une côte sans nécessairement échanger deux anneaux contre une perle.

Fin du jeu

Seuls les pions en possession d'une (ou de plusieurs) perle(s) peuvent rentrer au royaume, c.-à-d. dans le camp du joueur. Un pion ne peut plus réintégrer le jeu lorsqu'il est rentré au camp. La partie prend fin dès lors qu'un camp est en possession d'une perle provenant de la côte située à l'opposé de celui-ci. Le joueur ayant rapporté la perle remporte ainsi la partie.

Outre un gain de sagesse, un royaume acquiert également un pouvoir magique lorsqu'il est en possession de trois perles magiques différentes. Les trois messagers de la nuit et les trois messagers du jour s'affrontent dans le but de ramener au royaume les trois perles magiques.

Les règles d'une partie DUEL BASIC s'appliquent, avec les différences suivantes.

Préparation du jeu

- de 12 anneaux, quatre de chaque couleur du jeu

Chaque pion dispose de quatre anneaux de la même couleur.

But du jeu

L'objectif de la première phase du jeu consiste à aménager un espace sur lequel se déplaceront ensuite les pions. Lors de la deuxième phase du jeu, chaque joueur va tenter d'acquérir trois perles (1 orange, 1 violette et 1 verte) provenant des côtes puis de les ramener le premier dans l'un des camps.

Cartes énergie

Les joueurs prennent leurs 8 cartes énergie. Chaque joueur garde ses cartes énergie en sa possession. Les cartes d'une valeur 0 se transforment, au cours de la partie, en jokers: les jokers gagnent un point d'énergie avec

chaque couleur de perle acquise par le joueur. Le joueur est également libre de choisir la valeur énergétique qu'il souhaite utiliser. P. ex., lorsqu'un joueur est en possession des trois couleurs de perle, il peut donner à sa carte énergie 0 une valeur de 0, 1, 2 ou 3 lorsqu'il la défausse.

Fin du jeu

Seuls les pions en possession d'une (ou de plusieurs) perle(s) peuvent rentrer au royaume, c.-à-d. dans le camp du joueur. Un pion ne peut plus réintégrer le jeu lorsqu'il est rentré au camp. La partie prend fin lorsqu'un camp est en possession des trois couleurs de perle (au moins une perle par côte). Le joueur ayant rapporté les perles remporte ainsi la partie.

Règles du tournoi

Un tournoi est composé de deux tours avec changement des pions clairs/foncés. Le joueur qui a le plus grand nombre de points après les deux tours, remporte le tournoi. Les perles qui se trouvent dans les camps au moment de la fin d'un tour rapportent des points au joueur à qui appartient le pion concerné.

- Perles provenant de la côte située sur la droite ou sur la gauche du camp = 1 point
 - Perles provenant de la côte faisant face au camp = 2 points.
 - Le joueur qui remporte le tour = 2 points.
-

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 Magic Triland 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 Magic Triland 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 Magic Triland 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