

Brändi Ibex



brändi



2-6



6+



15-30
Min.



D/E/F



Video
Tutorial



Spielzubehör

- 12 Würfel (Steinböcke)
- 2 Markierschnüre
- 2 Pyramiden (Alphatier)
- 1 Spielanleitung
- 1 Fass (Wasserquelle)
- 1 Tasche
- 4 Heringe

Was ist «Brändi Ibex»?

Brändi Ibex ist ein spannendes und innovatives Outdoor-Spiel, das Strategie, Geschicklichkeit und Bewegung vereint. Es wurde durch eine internationale Zusammenarbeit zwischen der Hochschule Luzern (HSLU) in der Schweiz und der South-Eastern Finland University of Applied Sciences (XAMK) entwickelt. Das Spiel erzählt eine Geschichte aus der rauen Bergwelt der Alpen, in der zwei rivalisierende Steinbockherden um die Vorherrschaft an einer einzigen Wasserquelle kämpfen.

Spielidee und Ziel des Spiels

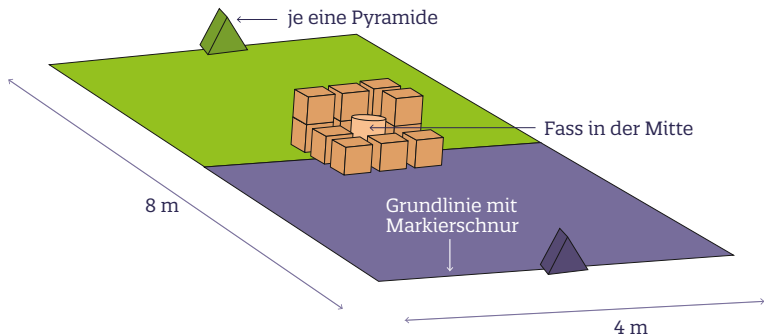
Das Spiel ist in zwei Phasen unterteilt:

1. Die Herde wächst: In der ersten Phase geht es darum, möglichst viele Steinböcke für die eigene Herde zu sammeln, indem sogenannte «Würfel» eingesammelt werden. Dabei gilt es, strategisch vorzugehen und die Herde des gegnerischen Teams daran zu hindern, ihre Gruppe zu vergrössern. Eine grössere Herde verleiht in der zweiten Phase Vorteile.

2. Der Kampf ums Wasser: Hier steht die Wasserquelle («Fass») im Zentrum. Die Spielenden müssen ihre Steinböcke (Würfel) und das Alphatier («Pyramide») möglichst nah an die Quelle bringen. Dabei wird abwechselnd geworfen, um die Kontrolle über die Quelle zu erlangen. Die Herausforderung: Die Wasserquelle ist dynamisch und kann sich während des Spiels verändern, was die Spannung erhöht.

Spielvorbereitung

Das Fass wird stehend in der Mitte platziert und im Abstand von einer Schnurlänge von ca. 4 m werden die Grundlinien mit den Markierschnüren und Heringen abgesteckt. Um das Fass werden die 12 Würfel aufgestapelt und die Pyramiden auf die Grundlinien gestellt.



Spielstart

Phase 1: Eine freiwillige Person gibt ein Startsignal, damit alle Spielenden aus beiden Teams gleichzeitig beginnen, die Würfel einzusammeln.

Phase 2: Das Team mit mehr Würfeln beginnt mit dem Werfen. Haben beide Teams gleich viele Würfel gesammelt, wird der erste Würfel gleichzeitig geworfen. Das Team, auf dessen Seite der Würfel näher am Fass liegt, erhält den nächsten Wurf.

Spielregeln Phase 1

- Ziel dieser Phase ist es, so viele Würfel wie möglich zu sammeln und das gegnerische Team vom Sammeln abzuhalten.
- Alle Spielenden dürfen fangen und sammeln.
- Eine Hand befindet sich auf dem Rücken, die andere Hand wird zum Sammeln von Würfeln oder zum Fangen von Mitgliedern des gegnerischen Teams eingesetzt.
- Mit einem Würfel in der Hand kann niemand aus dem gegnerischen Team gefangen werden.
- Die Würfel müssen hinter der Grundlinie bei der Pyramide abgelegt werden und dürfen nicht aus der Entfernung geworfen werden.

- Es darf immer nur ein Würfel getragen werden.
- Sobald eine Person die Hand auf den Rücken eines Mitglieds des gegnerischen Teams legt, muss diese Person den Würfel sofort fallen lassen und hinter die eigene Grundlinie zurückkehren, um von dort wieder neu zu starten.
- Hat eine Person keinen Würfel in der Hand und wird gefangen, muss diese ebenfalls zurück zur Grundlinie.
- Phase 1 endet, wenn keine Würfel mehr in der Mitte liegen.
- Das Fass bleibt in der Mitte liegen.

Spielregeln Phase 2

- Ziel dieser Phase ist es, die Würfel und Pyramiden so nah wie möglich am Fass zu platzieren.
- Die Würfel werden abwechselnd, von hinter der Grundlinie aus, geworfen.
- Die Würfel und Pyramiden müssen in der Luft losgelassen und dürfen nicht über den Boden gerollt oder geschoben werden.
- Das Team mit mehr Würfeln startet.
- Haben beide Teams gleich viele Würfel gesammelt, wird der erste Würfel gleichzeitig geworfen. Das Team, auf dessen Seite der Würfel näher am Fass liegen bleibt, erhält den nächsten Wurf.
- Sind alle Würfel gespielt, werden zum Schluss die beiden Pyramiden geworfen.
- Das Fass kann seine Position verändern, wenn es von einem Würfel oder einer Pyramide getroffen wird.

Spielende

Wo das Fass liegt, wird eine imaginäre Linie parallel zur Grundlinie gezogen.

Nur das Objekt, das dem Fass am nächsten liegt, entscheidet über das Gewinnerteam.

Am Ende des Spiels zählt der Abstand zum Fass, nicht zur imaginären Linie.

- Ist es ein Würfel, gewinnt das Team, auf dessen Seite der Würfel liegt.
- Ist es eine Pyramide, gewinnt das Team, das die Pyramide geworfen hat, unabhängig davon, auf welcher Seite des Spielfelds die Pyramide liegt.

Vorzeitiges Spielende

Rollt das Fass über eine Grundlinie, verliert das Team, das das Fass ins Rollen gebracht hat.

Spielvarianten

- Die Phasen können auch separat gespielt werden. In diesem Fall werden die Würfel für die zweite Phase gleichmässig aufgeteilt.
- Der Abstand zwischen Fass und Pyramide kann variiert werden.
- Kinder dürfen zum Sammeln beide Hände verwenden.

Mögliche Endsituationen

- Grün gewinnt, da der Würfel auf der grünen Seite am nächsten beim Fass liegt (Abb.1)
- Grün gewinnt, da die grüne Pyramide am nächsten beim Fass liegt (Abb.2 &3)

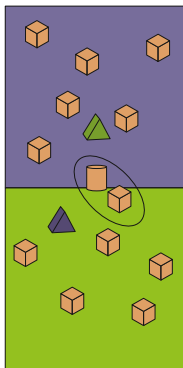


Abb.1

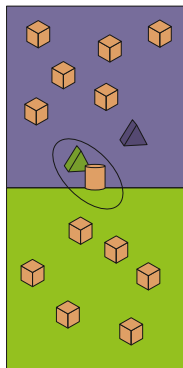


Abb.2

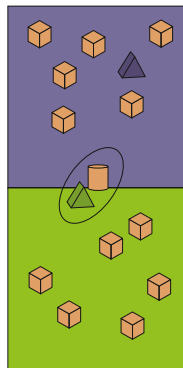


Abb.3

Dieses hochwertige Produkt wurde bei Brändi von Menschen mit Beeinträchtigung hergestellt. Mit Ihrem Kauf sichern Sie wertvolle geschützte Arbeits- und Ausbildungsplätze – ganz nach unserem Versprechen «Mehr möglich machen».

Entdecken Sie weitere Brändi Produkte im Onlineshop unter braendi-shop.ch

Mehr Informationen

Video-Tutorial und zusätzliche Sprachen



Achtung!

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Funktionelle Spitzen: Verletzungsgefahr. Lange Schnur: Strangulationsgefahr. Bitte bewahren Sie diese Hinweise für zukünftige Referenz auf.

Spielautoren/Spielautorinnen

Jan Friedli, Beda Zünd (HSLU)

Yelyzaveta Sotnyk, Nanthakhwan Visithanon (XAMK)



Stiftung Brändi
Brändi Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

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




Swiss Quality
since 1968

Game instructions

Contents

- 12 cubes (ibexes)
- 2 pyramids (alpha males)
- 1 barrel (water source)
- 4 pegs
- 2 marker cords
- 1 set of instructions
- 1 bag

What is Brändi Ibex?

Brändi Ibex is an exciting, innovative outdoor game combining strategy, skill and physical activity. It was developed through an international collaboration between the Lucerne University of Applied Sciences and Arts (HSLU) in Switzerland and South-Eastern Finland University of Applied Sciences (XAMK). The game tells a story set in the rugged Alp mountains, in which two rival herds of ibex fight for control of a single water source.

Game concept and objective

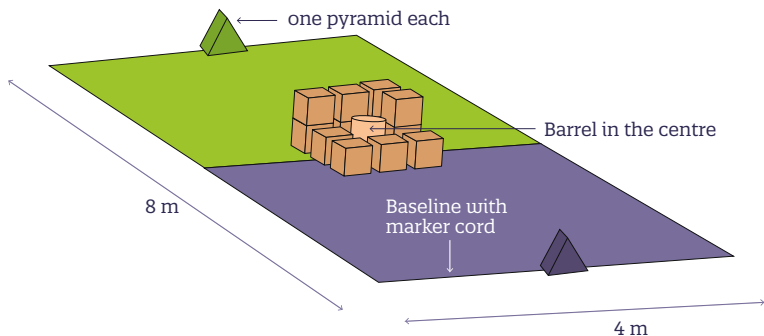
The game is divided into two phases:

1. Growing the herd: In the first phase, players aim to add as many ibex as possible to their own herd by collecting cubes. They must be strategic and try to prevent the opposing team from expanding its herd. A bigger herd is an advantage in the second phase of the game.

2. The battle for water: The water source (barrel) is the main focus of this phase. Players aim to get their ibexes (cubes) and the alpha male (pyramid) as close to the source as possible. They take it in turns to throw, aiming to gain control of the water source. The challenge: the water source is not static and may change position during the game, adding to the tension.

Setting up the game

The barrel is placed standing up in the centre of the playing field, and the baselines are marked out with the marker cords and pegs, at a distance of a cord length of approximately 4 metres. The 12 cubes are piled up around the barrel and the pyramids are placed on the baselines.



Starting the game

Phase 1: A player volunteers to give the starting signal, and all the players from both teams begin to collect the cubes at the same time.

Phase 2: The team with more cubes throws first. If both teams have collected the same number of cubes, they each throw the first cube at the same time. The team whose cube lands closest to the barrel throws next.

Rules of the game: phase 1

- The aim of this phase is to collect as many cubes as possible and prevent the opposing team from collecting cubes.
- All players can catch other players and collect cubes.
- They must keep one hand behind their back and use their other hand to collect cubes or catch members of the opposing team.
- If a player is holding a cube, they cannot catch a member of the opposing team.
- The cubes must be placed on the ground behind the baseline, next to the pyramid, and may not be thrown from a distance.
- Players must only carry one cube at a time.

- If a player places their hand on the back of a member of the opposing team, the caught player must immediately drop the cube, return behind their own baseline and start again.
- If a player is caught when they are not holding a cube, they must still return to the baseline.
- Phase 1 ends when there are no cubes left in the centre.
- The barrel remains in the centre.

Rules of the game: phase 2

- The aim of this phase is to position the cubes and pyramids as close to the barrel as possible.
- Players take turns to throw the cubes from behind the baseline.
- The cubes and pyramids must be released in the air and may not be rolled or pushed across the ground.
- The team with more cubes starts.
- If both teams have collected the same number of cubes, they each throw the first cube at the same time and the team whose cube lands closest to the barrel throws next.
- Once all the cubes have been thrown, the teams then throw the two pyramids.
- The barrel may change position if it is hit by a cube or a pyramid.

Players

The barrel stands on an imaginary line that runs parallel to the baselines. The winning team is decided solely by the object that ends up closest to the barrel. At the end of the game, it is the distance from the barrel that counts, not from the imaginary line.

- If the closest object is a cube, the winning team is the one on whose side the cube has landed.
- If the closest object is a pyramid, the winning team is the one that threw the pyramid, regardless of which side of the playing field it has landed on.

Ending the game early

If the barrel rolls over a baseline, the team that rolled the barrel loses the game.

Game variations

- The two phases can also be played separately. In this case, the cubes are distributed evenly for the second phase.
- The distance between the the barrel and the pyramids may be varied.
- Children may use both hands to collect the cubes.

Possible game endings

- Green wins, because the cube on the green side is closest to the barrel (Figure 1)
- Green wins, because the green pyramid is closest to the barrel (Figures 2 and 3)

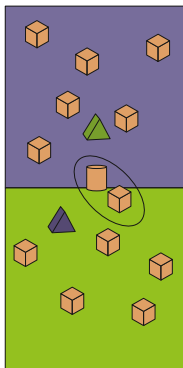


Figure 1

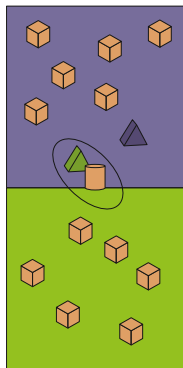


Figure 2

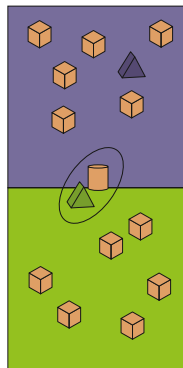


Figure 3

This high-quality product was made at Brändi by people with disabilities.
With your purchase, you are helping to safeguard valuable protected jobs and training opportunities – in keeping with our promise to «Make more possible».

Discover more Brändi products online at braendi-shop.ch

More Informations



Warning!

Not suitable for children under 3 years. Functional sharp points: hazard of injury. Long cord: hazard of strangulation. Please retain these instructions for future reference.



Authors of the game

Jan Friedli, Beda Zünd (HSLU)

Yelyzaveta Sotnyk, Nanthakhwan Visithanon (XAMK)

Stiftung Brändi
Brändi Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

Phone + 41 41 349 02 19
braendi.produkte@braendi.ch



Swiss Quality
since 1968

Règles du jeu

Contenu

- 12 cubes (bouquetins)
- 2 pyramides (meneur)
- 1 tonneau (source d'eau)
- 4 piquets
- 2 ficelles de marquage
- 1 règle du jeu
- 1 sac

Qu'est-ce que «Brändi Ibex»?

Brändi Ibex est un jeu de plein air captivant et innovant qui allie stratégie, habileté et mouvement. Il a été développé dans le cadre d'une collaboration internationale entre la Haute école de Lucerne (HSLU) en Suisse et la South-Eastern Finland University of Applied Sciences (XAMK). Le jeu raconte une histoire se déroulant dans les rudes montagnes des Alpes, où deux troupes de bouquetins rivaux se battent pour la domination d'une seule source d'eau.

Idée et but du jeu

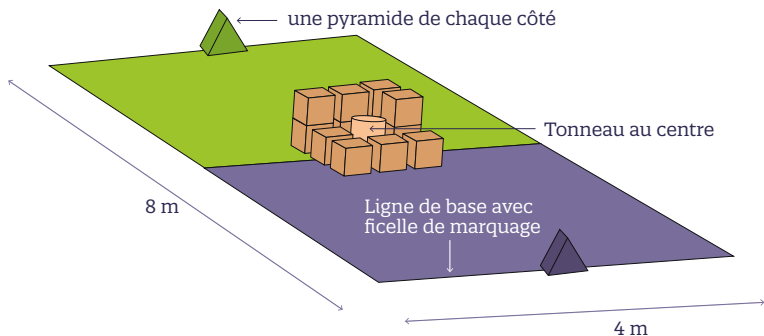
Le jeu se déroule en deux phases:

1. Le troupeau s'agrandit: Dans la première phase, il s'agit de rassembler le plus de bouquetins possible pour son propre troupeau en collectant des «cubes». Les joueurs et joueuses doivent faire preuve de stratégie pour empêcher le troupeau de l'équipe adverse de grandir aussi. En effet, un troupeau avec plus de bouquetins confère des avantages lors de la deuxième phase.

2. La lutte pour l'eau: Ici, la source d'eau (le «tonneau») est l'élément central. Les joueurs et les joueuses doivent amener leurs bouquetins (les «cubes») et le meneur (la «pyramide») le plus près possible de la source. Pour ce faire, ils lancent les cubes à tour de rôle afin de prendre le contrôle de la source. La difficulté: la source d'eau est dynamique et peut changer de place au cours du jeu, ce qui augmente le suspense de la partie.

Préparation

Le tonneau est placé au centre et, à une distance d'environ 4 m, les lignes de base sont tracées avec les ficelles de marquage et les piquets. Les 12 cubes sont empilés autour du tonneau et les pyramides sont placées sur les lignes de base.



Début de la partie

Phase 1: une personne se porte volontaire pour donner le signal de départ afin que tous les joueurs et joueuses des deux équipes commencent à ramasser les cubes en même temps.

Phase 2: l'équipe qui a le plus de cubes commence le lancer. Si les deux équipes ont récolté le même nombre de cubes, le premier lancer s'effectue en même temps par les deux équipes. L'équipe du côté de laquelle le cube tombe le plus près du tonneau obtient le lancer suivant.

Règles du jeu phase 1

- L'objectif de cette phase est de collecter le plus de cubes possible et d'empêcher l'équipe adverse d'en faire autant.
- Tous les joueurs et joueuses peuvent attraper et collecter des cubes.
- Ils placent une main derrière leur dos, et utilisent l'autre pour ramasser des cubes ou attraper des membres de l'équipe adverse.
- Avec un cube en main, personne de l'équipe adverse ne peut être attrapé.
- Les cubes doivent être placés derrière la ligne de base près de la pyramide et ne doivent pas être lancés à distance.

- Un seul cube peut être porté à la fois.
- Dès qu'une personne pose sa main sur le dos d'un membre de l'équipe adverse, cette personne doit immédiatement lâcher le cube et revenir derrière sa propre ligne de base pour repartir de là.
- Si une personne n'a pas de cube en main et qu'elle est attrapée, elle doit également retourner sur la ligne de base.
- La phase 1 prend fin lorsque plus aucun cube ne se trouve au centre.
- Le tonneau reste au centre.

Règles du jeu phase 2

- L'objectif de cette phase est de placer les cubes et les pyramides le plus près possible du tonneau.
- Les cubes sont lancés à tour de rôle, depuis l'arrière de la ligne de base.
- Les cubes et les pyramides doivent être lancés en l'air et ne doivent pas être roulés ou poussés sur le sol.
- L'équipe qui a le plus de cubes commence.
- Si les deux équipes ont récolté le même nombre de cubes, le premier lancer s'effectue en même temps par les deux équipes. L'équipe du côté de laquelle le cube tombe le plus près du tonneau obtient le lancer suivant.
- Lorsque tous les cubes ont été joués, les deux pyramides sont lancées pour le tour final.
- Le tonneau peut changer de position lorsqu'il est touché par un cube ou une pyramide..

Fin de la partie

On trace une ligne imaginaire parallèle à la ligne de base à l'endroit où se trouve le tonneau. Seul l'objet le plus proche du tonneau détermine l'équipe gagnante. À la fin du jeu, c'est la distance au tonneau qui compte, et non pas la ligne imaginaire.

- Si c'est un cube, l'équipe sur le côté de laquelle il se trouve remporte la partie.
- Si c'est une pyramide, l'équipe qui a lancé la pyramide gagne, quel que soit le côté du terrain où se trouve la pyramide.

Fin prématurée de la partie

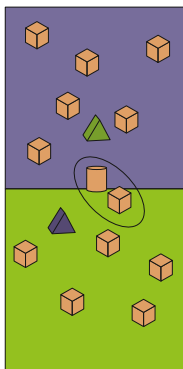
Si le tonneau roule sur une ligne de base, l'équipe qui a fait rouler le tonneau perd.

Variantes

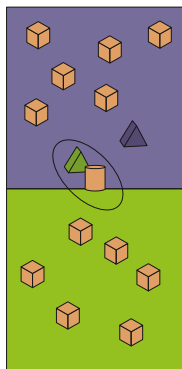
- Les phases de jeu peuvent également être jouées séparément. Dans ce cas, les cubes sont répartis équitablement pour la deuxième phase.
- La distance entre le tonneau et la pyramide peut varier.
- Les enfants peuvent utiliser leurs deux mains pour récolter les cubes.

Situations finales possibles

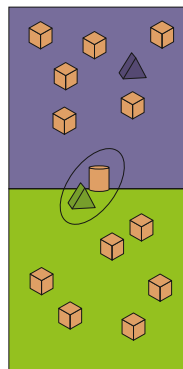
- L'équipe verte gagne, car le cube du côté vert est le plus proche du tonneau (ill.1)
- L'équipe verte gagne, car la pyramide verte est la plus proche du tonneau (ill.2 & 3)



ill.1



ill.2



ill.3

Ce produit de haute qualité a été fabriqué chez Brändi par des personnes handicapées. Grâce à votre achat, vous assurez de précieuses places de travail et de formation protégées – selon notre promesse «En faire plus».

Découvrez nos produits Brändi en ligne sous braendi-shop.ch

Plus d'informations



Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Pointes fonctionnelles: risque de blessure. Cordon long: risque d'étranglement. Veuillez conserver ces instructions pour toute référence future.



Auteurs du jeu

Jan Friedli, Beda Zünd (HSLU)

Yelyzaveta Sotnyk, Nanthakhwan Visithanon (XAMK)

Stiftung Brändi
Brändi Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

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



Swiss Quality
since 1968