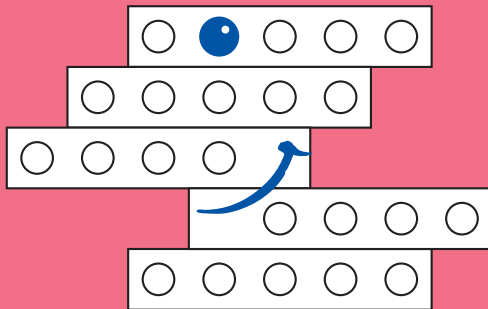


SPIELANLEITUNG

RÈGLES DU JEU

Brändi 4X4



DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

Brändi®

GAME INSTRUCTIONS

Brändi 4X4-Spielanleitung



6+
Alter



2
Personen



5-20
Min.



ACHTUNG!

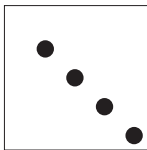
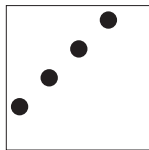
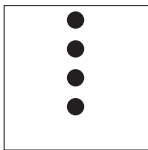
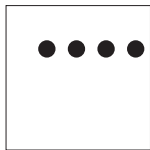
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Erstickengefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren Sie diesen Hinweis für eine eventuelle Korrespondenz auf.

SPIELZUBEHÖR

- > 5 Holzelemente
- > 1 Kugelset, à 16 Murmeln (je 4 rote, gelbe, blaue, grüne Murmeln)
- > 1 blaue Holzscheibe
- > 1 Spielanleitung

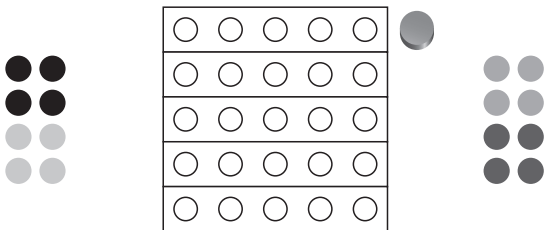
SPIELIDEE UND ZIEL DES SPIELES

///Wer zuerst mit vier Murmeln einer eigenen Farbe eine Linie bilden kann, gewinnt das Spiel. Die Linie kann waagrecht, senkrecht oder diagonal verlaufen.



SPIELVORBEREITUNG

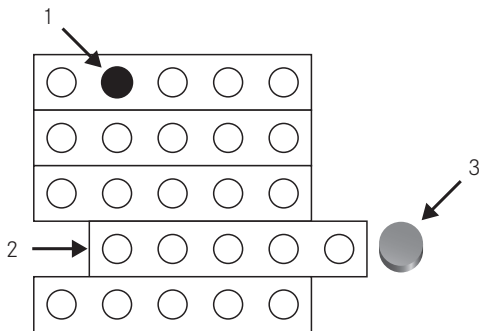
Die fünf Holzschienen ineinander schieben und ein Quadrat bilden. Jeder Spieler erhält 2 x vier Murmeln in zwei verschiedenen Farben. Die blaue Holzscheibe wird neben eine Holzschiene gelegt und dient nur zur Kennzeichnung eines Spielzugs und hat keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Der jüngste Spieler beginnt.



SPIELZUG

Ein Spielzug besteht aus folgenden Aktionen:

1. Eine Murmel setzen.
2. Eine Holzschiene um eine Lochposition nach links oder rechts verschieben.
3. Die blaue Holzscheibe wird zur Kennzeichnung neben die verschobene Holzschiene gelegt.



SPIELVERLAUF

Jeder Spieler hat von zwei Farben je vier Murmeln vor sich. Die Murmeln werden immer in der gleichen Farbfolge gespielt (z.B. rot, gelb, blau, grün, usw.). Der erste Spieler beginnt und setzt eine Murmel auf eine beliebige Schiene.

Anschliessend schiebt er eine Holzschiene nach Wahl um eine Lochposition nach links oder rechts. Die blaue Holzscheibe wird neben die Schiene gelegt um anzuzeigen, welche Schiene bewegt wurde. Ein Spielzug muss vollständig abgeschlossen sein, bevor der zweite Spieler an der Reihe ist.

WICHTIG >> Die mit der blauen Holzscheibe markierte Holzschiene darf nie zweimal hintereinander verschoben werden.

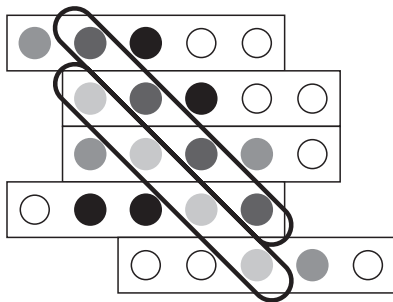
Der zweite Spieler setzt nun eine seiner Murmeln. Eine Murmel darf auch auf eine markierte Schiene gelegt werden. Nun verschiebt er ebenfalls eine Holzschiene nach Wahl um eine Lochposition und legt die blaue Holzscheibe neben die neu bewegte Holzschiene.

Beide Spieler wechseln sich nun ab, immer mit dem Ziel, als erster eine Farblinie bilden zu können. Eine gespielte Murmel kann im gleichen Spielzug nicht umgesetzt werden.

Wenn beide Spieler alle Murmeln gespielt haben, und noch keine Farblinie entstanden ist, werden jetzt die Murmeln umgesetzt. Das heisst: die Murmeln können auf eine beliebige freie Lochposition gelegt werden. Dabei ist die gleiche Farbfolge zu beachten wie im Spielverlauf (z.B. rot, gelb, blau, grün, usw.). Ein Spielzug muss vollständig ausgeführt werden, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

Wenn durch das schieben der Holzschiene beide Spieler gleichzeitig eine Farblinie bilden, ist ein Remis entstanden. Ein neues Spiel kann beginnen.

Remis



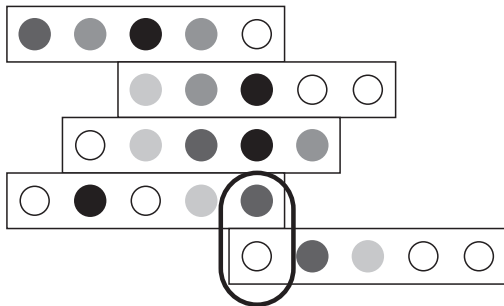
SPIELENDEN

Wer zuerst eine Linie bilden kann, hat gewonnen.

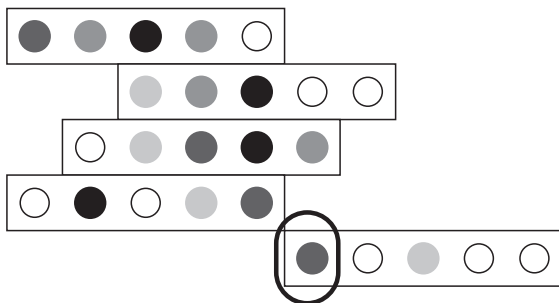
ACHTUNG >> Eine Linie kann nur gebildet werden, wenn eine Holzschiene verschoben wird, was einem vollständigem Spielzug entspricht. <

SPIELVARIANTE >> Für mehr strategischen Tiefgang können die Murmeln auch ohne fixe Farbfolge abgelegt und umgesetzt werden. Auch hier gilt, erst wenn alle Murmeln abgelegt sind, darf man mit dem Umsetzen beginnen.

Erlaubt



Nicht erlaubt



Brändi 4X4-Game instructions



6+
Age



2
People



5-20
Min.



WARNING!

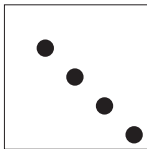
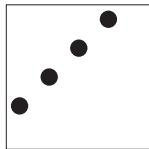
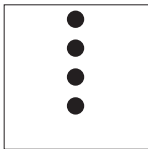
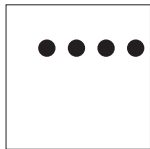
Not suitable for children under 3. Choking hazard - small parts could be swallowed. Please retain this advice for any possible correspondence.

GAME ACCESSORIES

- > 5 wooden pieces
- > 1 set of balls with 16 marbles (4 of each colour: red, yellow, blue, green)
- > 1 blue wooden disc
- > 1 Game instructions

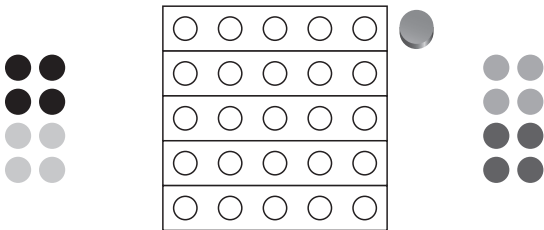
GAME IDEA AND AIM OF THE GAME

///The first player who manages to form a line of four marbles of their own colour wins the game. The line can be horizontal, vertical or diagonal.



SETTING UP THE GAME

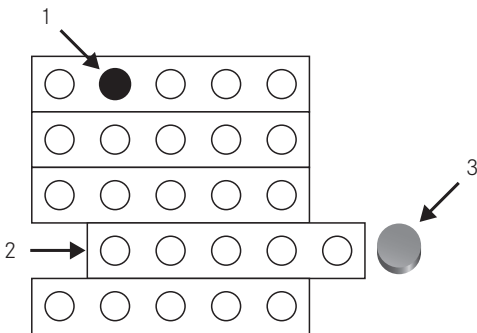
Push the five wooden rails together to form a square. Each player receives 2 sets of 4 marbles in 2 different colours. The blue wooden disc is placed next to a wooden rail to mark a move and has no influence on game play. The youngest player starts.



MOVES

A move consists of the following actions:

1. Placing a marble.
2. Sliding a wooden rail right or left by one hole.
3. Placing the blue wooden disc next to the wooden rail moved as a marker.



START AND COURSE OF THE GAME

Each player has 2 sets of 4 marbles in 2 different colours in front of them. The marbles are always played in the same order (e.g. red, yellow, blue, green, etc.). The first player starts and places a marble on any rail.

He/she then slides a wooden rail of his/her choice left or right by one hole. The blue wooden disc is placed next to the rail to mark which rail was moved. A move must be completed before the second player takes his/her turn.

IMPORTANT >> The wooden rail marked with the blue wooden disc may never be moved twice in a row.

Now the second player places one of his/her marbles. Marbles may also be placed on a marked rail.

Now he/she also moves a wooden rail of his/her choice by one hole and places the blue wooden disc next to the wooden rail that has just been moved.

Both players now take it in turn to move, both with the aim of being the first to form a line in his/her own colour.

A marble played cannot be repositioned in the same move.

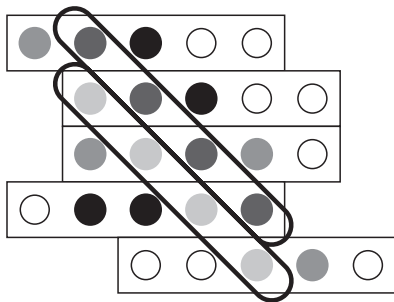
When both players have played all their marbles and neither has been able to form a line in his/her own colour, the marbles can now be repositioned.

This means that the marbles can be placed on any free hole. The same colour order used at the start of the game (e.g. red, yellow, blue, green, etc.) should be continued here.

A move must be completed before the next player takes his/her turn.

If pushing a wooden rail creates in a coloured line for both players at the same time, then it's a draw. A new game can begin.

Draw



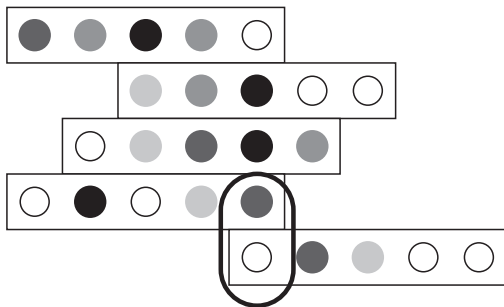
END OF THE GAME

The player who can form a line first, wins.

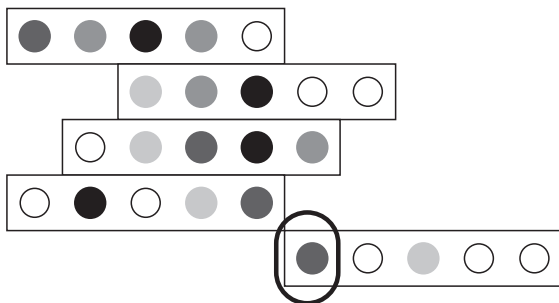
ATTENTION >> A line can only be formed when a wooden rail is moved, which equates to a complete move. <

VARIANTS OF THE GAME >> For a more strategically complex game, the marbles can also be placed and repositioned without a fixed colour order. Here the same applies that marbles can only be repositioned once all the marbles have been placed.

Allowed



Not allowed



Brändi 4X4-Règles du jeu



6+
Âge



2
Joueurs



5-20
Min.



ATTENTION!

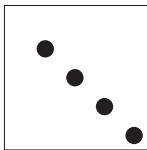
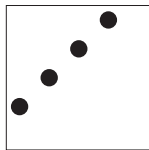
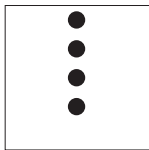
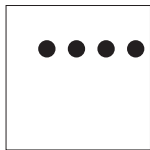
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Les petites pièces peuvent être avalées, risque d'étouffement! Veuillez conserver ces avertissements pour une éventuelle correspondance.

ACCESSOIRES DE JEU

- > 5 éléments en bois
- > 1 jeu de 16 pions (dont 4 pions rouges, 4 jaunes, 4 bleus et 4 verts)
- > 1 disque bleu en bois
- > 1 règle du jeu

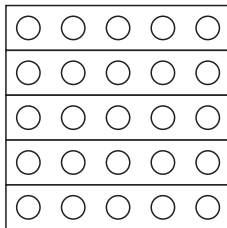
IDEE ET BUT DU JEU

/// Le joueur qui réussit le premier à former une ligne avec quatre pions d'une couleur particulière gagne la partie. La ligne peut être formée horizontalement, verticalement ou en diagonale.



PREPARATION DU JEU

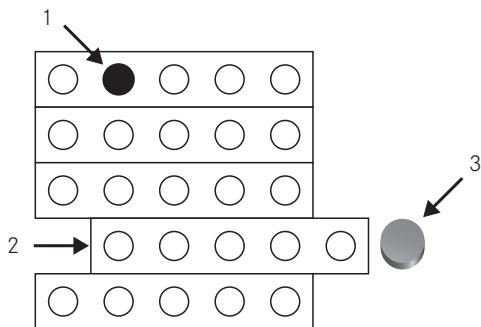
Assembler les cinq rails en bois pour former un carré. Chaque joueur se voit distribuer 2 fois quatre pions de deux couleurs différentes. Le disque bleu en bois sera posé à côté d'un rail et sert uniquement de repère lors d'un tour de jeu, sans incidence sur le déroulement de la partie. Le joueur le plus jeune commence.



TOUR DE JEU

Un tour de jeu comprend les actions suivantes:

1. Poser un pion.
2. Faire glisser l'un des rails en bois d'un emplacement de trou vers la gauche ou vers la droite.
3. Positionner le disque bleu en bois en tant que repère à côté du rail déplacé.



DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur a devant lui quatre pions par couleur, dans deux couleurs différentes. Les pions sont toujours posés d'après la même séquence de couleur (ex. rouge, jaune, bleu, vert, etc.). Pour commencer, le premier joueur pose un pion

sur un rail de son choix.

Puis le joueur fait glisser un rail au choix, d'un emplacement de trou vers la gauche ou vers la droite. Il positionne le disque bleu en bois à côté du rail en question pour indiquer le déplacement. Un tour de jeu doit entièrement terminé avant le passage au second joueur.

IMPORTANT >> Il n'est pas permis de faire glisser deux fois de suite le rail en bois marqué par le disque bleu en bois.

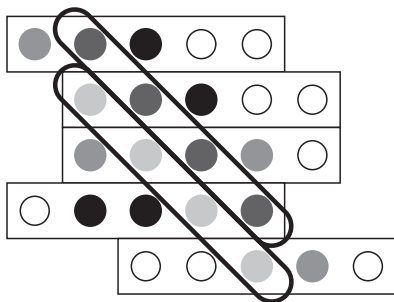
Le second joueur pose ensuite l'un des ses pions. Le positionnement d'un pion sur le rail marqué par le repère est autorisé également. Puis, à son tour, le joueur fait glisser d'un emplacement de trou un rail de son choix, et pose le disque bleu en bois à côté de ce dernier.

Les deux joueurs jouent maintenant l'un après l'autre, toujours dans le but d'être le premier à pouvoir former une ligne de couleur. Dans un même tour de jeu, il n'est pas possible de déplacer un pion déjà posé.

Si aucune ligne de couleur n'est encore formée lorsque les deux joueurs ont posé tous leurs pions, il faut alors déplacer ces pions. Les joueurs peuvent donc poser les pions aux emplacements libres de leur choix. A cette étape, il convient de suivre la même séquence de couleurs que pendant le déroulement du jeu (ex. rouge, jaune, bleu, vert, etc.). Un tour de jeu doit entièrement terminé avant le passage au joueur suivant.

Si suite au déplacement du rail, les deux joueurs forment simultanément une ligne de couleur, il en résulte une partie nulle. Un nouveau jeu peut commencer.

Partie nulle



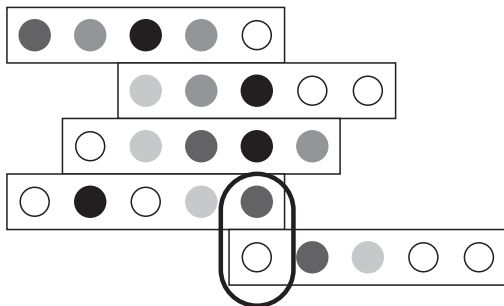
FIN DU JEU

Le gagnant est le premier à pouvoir former une ligne.

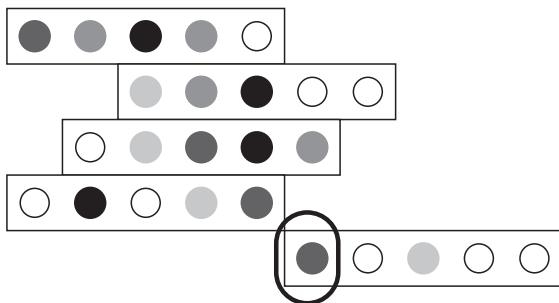
ATTENTION >> Une ligne peut être formée uniquement suite au déplacement d'un rail, ce qui correspond à un tour de jeu complet. <

VARIANTE DU JEU >> Pour créer d'autres niveaux de stratégie, il est également possible de placer et de déplacer les pions sans séquence de couleur fixe. Dans ce cas, la règle vaut également que les déplacements peuvent commencer une fois que tous les pions sont posés.

Autorisé



Non autorisé



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 4X4 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 4X4 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 4X4 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