

Muzykanci z BREMY



Przemysław Fornal
Michał Gołąb Gołębiowski



5+



2-4



20'



Maciej Szymanowicz



Dawno, dawno temu żył sobie osioł, który przez lata wiernie służył swemu panu. Niestety był już stary i zmęczony, więc jego właściciel zdecydował się go pozbyć. Osioł wiedział, że jest w niebezpieczeństwie, dlatego też postanowił uciec do Bremy. Marzyło mu się, że zostanie tam miejskim muzykantom.

Po drodze napotkał kolejne zwierzęta, których właściciele już nie potrzebowali: psa myśliwskiego, który nie miał już siły polować; kota, któremu zęby stępiły się tak, że nie mógł łapać więcej myszy; i koguta, który miał niedługo skończyć w rosole. Wszystkie one dołączyły do osła, by razem z nim dotrzeć do Bremy i poświęcić się muzyce.



Szły tak przez las, gdy wtem zobaczyły domek, a w nim biesiadujących zbójów, którzy rozprawiali w najlepsze o swoich ostatnich rabunkach. Zwierzaki zdecydowały, że wystraszą złodziei. Osioł oparł się o framugę okna, pies wskoczył mu na grzbiet, kot stanął na grzbiecie psa, a kogut usadowił się na głowie kota. Następnie na dany znak rozpoczęli swoje niecodzienne muzykowanie.

Osioł ryczał, pies wył, kot miauczał, a kogut piał.

Przerażeni zbóje zerwali się na nogi i pędem wybiegli z chatki, która teraz mogła dać schronienie zmęczonym podróżnikom.

Niestety zbóje wrócili późną nocą. Zwierzęta jednak wiedziały, co robić. Osioł kopnął jednego z nich, pies ugryzł drugiego w łydkę, świecące oczy kota śmiertelnie przeraziły innego, a na to wszystko kogut zaczął pisać jak oszalały.

Zbóje uciekli w te pędy i nigdy więcej nie wrócili, a naszym domorosłym muzykantom tak się w domku spodobało, że żyli w nim razem długo i szczęśliwie.



Cel gry

Historia muzykantów i ich bohaterskich czynów zainspirowała inne zwierzęta, by wziąć los w swoje łapy i stawić czoło wciąż licznym zastępom zbójów. Postanowiliście im pomóc, więc każde z Was na trasie do Bremy będzie zbierało własną gromadkę zwierząt i układało je jedno na drugim tak, by stworzyły wieżę na tyle wysoką, żeby przestraszyć zbójów. Spośród wszystkich wież, które spełnią ten warunek, wygra ta, która będzie najniższa.

Zawartość pudełka:

- 34 zwierzaki



× 5



× 7



× 3



× 4

- 5 zbójów



× 4



× 3



× 4



× 1



× 3



- drogowskaz
(trzeba go złożyć
przed pierwszą
rozgrywką)



- dwustronny domek

Schemat składania – str. 13



Przygotowanie rozgrywki

1) Wybierzcie poziom trudności. W wariantach trudniejszych połóżcie domek na stole wybraną stroną do góry. W rozgrywce z młodszymi dziećmi warto zagrać **bez domku**, tak by nic im nie przeszkadzało w szacowaniu.



Wersja średnio trudna



Wersja trudna



2) Wylosujcie dwóch zbójców i połóżcie ich pośrodku stołu. Jeżeli rozgrywacie wariant trudniejszy, połóżcie ich w domku. Możecie ich ułożyć przodem (tak, by widoczne były twarze) lub tyłem – nie ma to znaczenia.

Ważne: Od momentu wyłożenia zbójców aż do końca rozgrywki muszą oni zawsze leżeć osobno. Nie można ich dotykać, przesuwać ani niczego do nich przykładać!



- 3) W zależności od liczby graczy biorących udział w grze dobierzcie odpowiednią liczbę zwierzątek zgodnie z poniższą tabelą. Losowo ułóżcie je wokół zbójów, by tworzyły krąg, tak zwaną ścieżkę. Niewykorzystane zwierzątka odłóżcie do pudełka.

			
	3	2	1
	1	1	1
	4	3	2
	3	2	1

			
	4	3	2
	5	5	4
	3	2	1
	7	5	5
	4	3	2



Przykład: W grze dwuosobowej dobieracie 1 ośła, 1 owcę, 2 psy, 1 świnkę, 2 koty, 4 koguty, 1 gęś, 5 królików i 2 myszki.

- 4) Drogowskaz postawcie **pomiędzy owcą a kolejnym zwierzęciem**, zwrócony strzałką w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Będzie wskazywał kierunek ruchu po ścieżce.
- 5) Otwórzcie tę instrukcję na stronach **14–15** i połóżcie ją na stole, tak by wszyscy gracze widzieli listę umiejętności zwierzątek.



Jak grać

Rozgrywkę rozpoczyna ten z graczy, który ostatnio na czymś grał lub śpiewał, ewentualnie najmłodszy uczestnik.

W swojej turze gracz bierze **jednego z 4 zwierzątek** leżących bezpośrednio za drogowskazem stojącym na ścieżce i przestawia drogowskaz w miejsce zabranego zwierzaka.



Przykład:

1. Lusiana zaczyna grę. Za drogowskazem leżą kogut, pies, kot i myszka.



Dobranego zwierzaka gracz ustawia tak, by stworzyć wieżę (jak na rysunku poniżej). Pierwsze zwierzę kładzie **na dole**, a kolejne powyżej – by dotykało dolną krawędź zwierzaka znajdującego się pod nim (kafelki nie mogą nachodzić jeden na drugi).

Jeśli wybrany zwierzak ma umiejętność specjalną, gracz **musi** jej użyć (patrz: **lista umiejętności zwierząt – str. 14**).

W dowolnym momencie swojej tury (to jest **przed wzięciem zwierzaka albo po**) gracz może uznać, że stworzona przez niego wieża jest wystarczająco wysoka, i spasować. Gracz ten nie bierze już udziału w rozgrywce (a na jego wieżę nie działają umiejętności zwierzaków dobranych przez innych uczestników rozgrywki).

Po tym, jak gracz wykonał już swoją turę, kolejka przechodzi na następną osobę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Przykładowa wieża zwierzaków

Koniec gry

Gdy wszyscy gracze spasują, należy ułożyć zbójów jednego na drugim tak, by utworzyli wieżę, po czym gracze kolejno porównują swoje wieże zwierzaków do wieży zbójów. **Jeżeli wieża zwierzaków któregoś z graczy jest niższa od wieży zbójów, gracz ten odpada z gry** i nie ma już szansy na wygraną – liczba jego zwierzaków nie jest wystarczająca, by przestraszyć zbójów.

Pozostali gracze porównują ze sobą swoje wieże i wygrywa ten uczestnik rozgrywki, który ma najniższą wieżę zwierzaków. Gracz ten ma doskonałe oko i nie kłopotał zbyt wielu zwierzaków tym trudnym zadaniem, jakim było przestraszenie zbójów.

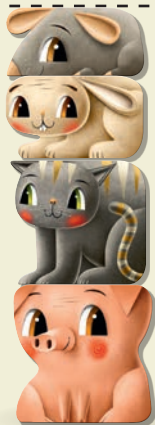
Jeśli najniższe zwycięskie wieże mają równą wysokość, wygrywa osoba, która wykorzystała do ich budowy więcej zwierzaków. Jeżeli wciąż jest remis, gracze razem cieszą się ze zwycięstwa.



Przykład:



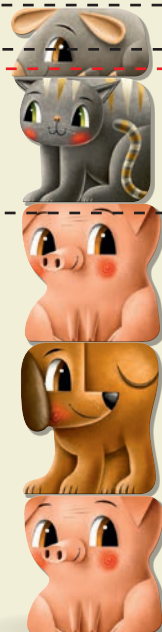
Zbóje



Oliwia



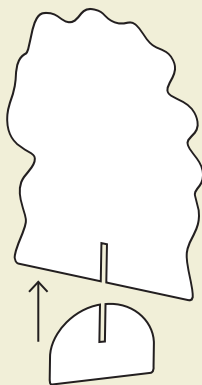
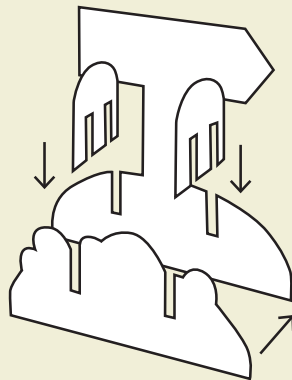
Lusia



Kacper

Wieża zwierzków Oliwii jest niestety za niska, by przestraszyć zbójów. Oliwia nie może już zwyciężyć w tej rozgrywce. Wieże Lusi i Kacpra przewyższają zbójów, ale to wieża Lusi jest niższa, więc to Lusia wygrywa rozgrywkę.

Figurki



*A to jest figurka,
która pokazuje wieżę
muzykantów
z Bremy. Można się
nią bawić, ale nie
bierze udziału w grze.*



Lista umiejętności zwierzaków

OSIOŁ

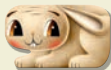


~~PAS~~



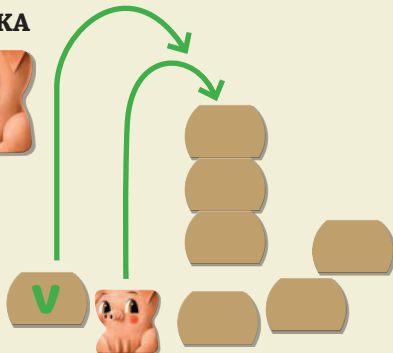
Nie możesz spasować, gdy jest na szczycie wieży.

KRÓLIK



Gdy weźmiesz (lub dostaniesz) królika, zabierasz do siebie wszystkie króliki z wszystkich wież graczy.

ŚWINKA



Gdy bierzesz świnkę, pobierz również pierwszego zwierzaka leżącego za świnką. Dodaj najpierw świnkę, a potem tego zwierzaka do swojej wieży. Jeśli dobrany zwierzak ma umiejętność specjalną, to musisz jej użyć.

KOGUT

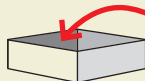
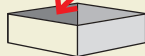


Wszyscy podają zwierzaka położonego najniżej w swojej wieży graczowi po lewej.

Jeśli ktoś nie ma żadnego zwierzaka, to nic nie podaje (ale może dostać!).

Kogut otrzymany w wyniku takiego przemieszczenia **nie powoduje** kolejnego przemieszczenia.

KOT I PIES



Nigdy nie mogą się znaleźć razem w wieży. Gdy weźmiesz (lub dostaniesz) jedno z nich, odrzuć ze swojej wieży do pudełka wszystkie zwierzaki drugiego gatunku.

GĘŚ



Gdy jest na szczycie Twojej wieży, możesz w trakcie swojej tury wziąć dowolnego zwierzaka z całej ścieżki. Potem przestaw drogowskaz na miejsce dobranego zwierzaka.

OWCA



W czasie przygotowań do gry drogowskaz ustawiamy między owcą a kolejnym zwierzakiem. W trakcie rozgrywki owca nie ma żadnych umiejętności.

MYSZKA



Nie ma żadnych umiejętności.



Podziękowania dla testerów

Maja Nowotnik, Karolina Sobańska, Łukasz Sobański, Matylda Fornal, Natan Fornal, Nikodem Fornal, Michał Łopato, Zosia Filerajs, Mariusz Filerajs, Filip Będziński, Staś Będziński



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakiegokolwiek braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację na adres: service@granna.pl

Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania). Napisz też jakiego elementu gry brakuje. Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl oraz podpisz go imieniem i nazwiskiem.

© 2023 Granna
Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

GRANNA

www.granna.pl