

Музики з Бремена



Пшемислав Форналь,
Міхал Голаб Голєбіовські



5+



2-4



20'



Мачей Шиманович



Музики з Бремена

Жив-був віслук, який багато років вірно служив своєму господареві. На жаль, він був уже старий і слабкий, тому господар вирішив його позбутися. Віслук дізнався, що йому загрожує небезпека, тому вирішив втекти до Бремена.

Він замірявся стати там міським музикантом.

Дорогою йому траплялися й інші тварини,

чиї господарі більше їх не потребували:

мисливський пес, який більше не мав сили полювати, кіт, чиї зуби настільки

затупилися, що він більше не міг

ловити мишей, і півень, який

ось-ось мав опинитися в бульйоні.

Всі вони приєдналися до віслука, щоб разом з ним дістатися Бремена

і присвятити себе музиці.



Вони йшли лісом, коли побачили хатинку, а в ній бандитів, що бенкетували й голосно обговорювали своє останнє пограбування. Тварини вирішили злякати грабіжників. Осел притулився до віконної рами, собака стрибнув йому на спину, кіт став на спину собаці, а півень сів на голову коту. За певним сигналом вони почали своє незвичне музикування. Осел заревів, собака завив, кіт занявчав, а півень прокукурікав. Перелякані розбійники схопилися на ноги й вибігли з хатини, яка тепер могла дати притулок втомленим мандрівникам. На жаль, грабіжники повернулися пізно вночі. Проте тварини знали, що робити. Осел копнув одного з них копитом, собака вкусив іншого за литку, кіт своїми очиськами, що палали у темряві, смертельно налякав третього, а на додачу до всього півень почав несамовито кукурікати. Бандити розбіглися й більше не повернулися, а доморощеним музикантам так сподобався будиночок, що вони жили там довго і щасливо.



Мета гри

Історія про музикантів та їхні героїчні вчинки надихнула інших тварин взяти свою долю у власні руки й протистояти все ще численним бандам розбійників. Якщо ви вирішили допомогти їм, кожен з вас на шляху до Бремена має зібрати свою власну групу тварин, поставити їх одну на іншу й сформувати вежу, достатньо високу, щоб налякати розбійників. З усіх веж переможе та, висота якої буде дорівнювати або буде вище вежі розбійників але найнижчою з тих, що відповідають цим умовам.

Вміст коробки:

- 34 тварини



× 5



× 7



× 3



× 4

- 5 розбійників



× 4



× 3



× 4



× 1



× 3



- дороговказ
(збирається перед
першою грою)



- двосторонній планшет
з будинком

Схема складання - сторінка 13



Підготовка до гри

1) Виберіть рівень складності. Для більш складних варіантів покладіть будиночок на стіл обраним малюнком догори. У грі з дітьми молодшого віку бажано грати **без будиночка**, щоб не заважати їм оцінювати.



Варіант середньої складності



Складний варіант



2) Виберіть двох розбійників і покладіть їх посередині столу. Якщо ви обрали варіант з будинком, розмістіть їх у будинку. Фігурки можна покласти як обличчям горілиць, так і навпаки - це не має значення.

Важливо: З моменту, коли ви поклали фігурки бандитів, і до кінця гри вони завжди повинні лежати окремо. Їх не можна чіпати, пересувати або класти на що-небудь!



3) Залежно від кількості гравців, які беруть участь у грі, виберіть відповідну кількість тварин згідно з таблицею нижче.

Випадковим чином розмістіть їх навколо грабіжників, щоб сформувати стежку. Невикористаних тваринок покладіть у коробку.

			
	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



Приклад: У грі для 2-х гравців ви берете 1 осла, 1 вівцю, 2 собаки, 1 свиню, 2 коту, 4 півні, 1 гусака, 5 кроликів і 2 миші.

4) Помістіть дороговказ між **вівцею і наступною твариною**, скеруйте його у бік руху стрілки годинника. Він показуватиме напрямок руху по стежці.

5) Відкрийте правила на сторінках 14-15 і покладіть їх на стіл, щоб усі гравці могли бачити список навичок тварин.



*Підготовка гри
для двох гравців*

Як грати

Гру починає гравець, який нещодавно грав або співав, або наймолодший учасник.

У свій хід гравець бере **одну з 4-х тварин**, що лежать безпосередньо за дороговказом на стежці, і пересуває вказівник на місце взятої тварини.



Приклад:

1. Леся починає гру. За дороговказом вона бачить півня, собаку, ката і мишу.

2. Леся забирає кота і ставить на його місце дороговказ.



3. Наступний гравець обирає між мишкою, півником, кроликом та котом.

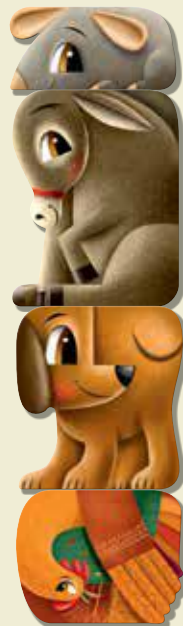
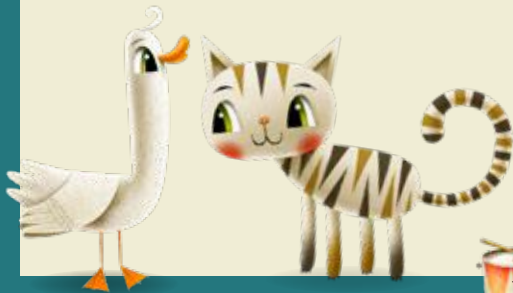


Гравець розміщує обрану тварину так, щоб сформувати вежу (як на малюнку нижче). Першу тварину він кладе **внизу**, а наступну - над нею, щоб нижній край торкався тварини під нею (плитки не повинні накладатися одна на одну).

Якщо обрана тварина має спеціальне вміння, гравець **повинен** задіяти його (**список вмінь тварин - стор. 14-15**).

У будь-який момент свого ходу (**до або після отримання тварини**) гравець може вирішити, що його/її вежа вже достатньо висока, і зупинитися. Він більше не бере участі у грі (і на його/її вежу не впливають здібності тварин, обраних іншими гравцями).

Після завершення ходу, хід переходить до наступного гравця за стрілкою годинника.



Приклад вежі з тварин



Кінець гри

Коли всі гравці закінчили будувати вежі і сказали «пас», поставте розбійників один на одного так, щоб вони утворили вежу, й по черзі порівняйте свої вежі з тваринами з вежею розбійників. **Якщо вежа тварин якогось гравця нижча за вежу розбійників, цей гравець вибуває з гри** і не має шансів на перемогу - кількість тварин недостатня для того, щоб налякати розбійників.

Решта гравців порівнюють свої вежі й переможцем стає гравець, вежа якого дорівнює, або найближча за висотою до вежі розбійників. Цей гравець має відмінний окомір.

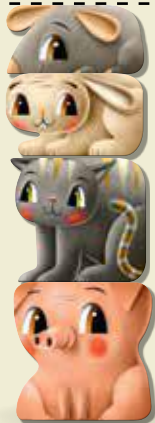
Якщо найнижчі вежі переможців мають однакову висоту, переможцем стає той, хто використав більше тварин для їх побудови. Якщо ж і в цьому випадку рахунок рівний, гравці святкують перемогу разом.



Приклад:



Розбійники



Дана



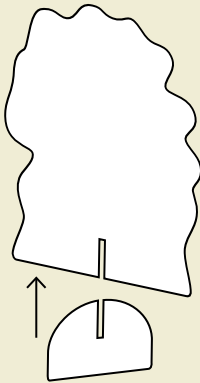
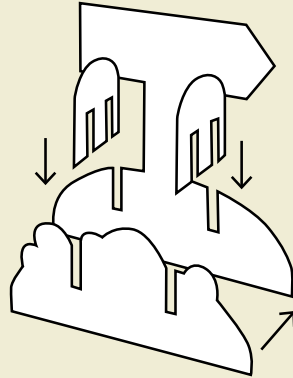
Леся



Кирил

На жаль, вежа тваринок Дани занадто низька, щоб налякати розбійників. Дана не може виграти цю гру. Вежі Лесі та Кирила вищі за вежу розбійників, але вежа Лесі нижча, тому вона перемагає у грі.

Фігурки



А це фігурка, на якій зображено вежу бременських музикантів. З нею можна гратися, але вона не бере участі у грі.



Перелік вминь тварин

ВІСЛЮК



ПАС



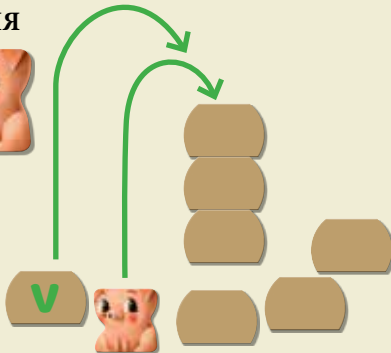
Гравець не може пасувати, коли тварина знаходиться на вершині його/її вежі.

КРОЛИК



Коли ви берете (або отримуєте) кролика, ви забираєте собі всіх кроликів з усіх веж гравців.

СВИНЯ



Коли ви берете свиню, візьміть також наступну за свинкою тварину. Спочатку додайте свиню, а потім цю тварину до своєї вежі. Якщо обрана тварина має спеціальне уміння, то ви повинні його задіяти.

ПІВЕНЬ



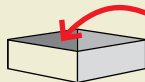
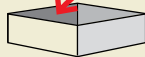
Кожен передає тварину, яка знаходиться в основі його вежі, гравцю ліворуч.

Якщо у когось немає тварини, то він нічого не передає (але може отримати!).

Півень, отриманий в результаті такого руху, **не призводить** до подальшого переміщення.



КИТ ТА ПЕС



Вони ніколи не можуть бути разом у вежі. Коли ви берете (або отримуєте) одного з них, скидайте з вежі в коробку всіх тварин іншого виду.

ГУСЬ



Коли він опиниться на вершині вашої вежі, ви можете взяти будь-яку тварину з будь-якого місця стежки під час свого ходу. Потім перемістіть вказівник на місце обраної тварини.

ВІВЦЯ



Під час підготовки до гри дороговказ розміщується між вівцею і наступною твариною. Під час гри вівця не має жодних вмінь.

МИШКА



Не має вмінь.



Дякуємо:

Майї Новотнік, Кароліні Собаньській, Лукашу Собаньському, Матильді Форналь, Натану Форналю, Нікодему Форналю, Міхалу Лопато, Зосі Філерайз, Маріушу Філерайз, Філіну Бендзінському, Стасю Бендзінському.



Шановний покупець!

Наші ігри зібрані з особливою ретельністю. Якщо, тим не менш, будуть виявлені якісь недоліки (за що ми заздалегідь просимо вибачення), ви можете надіслати інформацію на наступну адресу: bville@bville.kiev.ua

Вкажіть своє ім'я, адресу, телефон (місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку та квартири або відділення Нової пошти). Будь ласка, вкажіть також, який елемент гри відсутній. Якщо ви хочете отримувати новини електронною поштою, надішліть листа з цією інформацією на адресу: service@granna.pl і підпишіть його своїм ім'ям.

© 2023 Granna
Всі права застережені
Виготовлено у Польщі

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

GRANNA

www.granna.pl