



A BRÉMAI MUZSIKUSOK



Przemysław Fornal
Michał Gorąg Górebowski



5+



2-4



20'



Maciej Szymanowicz



A molnárnak volt egy szamara, de szegény jószág hiába cipelte egész életében a liszteszsákokat, amikor megvénült és nem lehetett a hasznát venni, gazdája végezni akart vele. A szamár idejében megneszelte a veszélyt, és elindult Brémába, hogy városi muzsikusnak álljon.

Ahogy ment-mendegélt, hozzá hasonló felesleges állatokra bukkant: egy vadászkutyára, amelyiknek már nem volt ereje a zsákmány után iramodni, egy fogatlan macskára, amelyik egerészés helyett inkább csak a kemencepadkán szundikált, egy kakasra, amelyet a másnapi levesbe szántak. Mindet rábeszélte, hogy tartsanak vele Brémába, ahol majd együtt zenélhetnek.



Az erdő mélyén megpillantottak egy kunyhót, de ahogy odaértek, látták ám, hogy odabenn zsványok ülnek terített asztalnál, és a legutóbbi rablásukról beszélgetnek.

Az állatoknak tetszett a barátságos szoba és a finom falatok, ezért el akarták kergetni a bandát. A szamár odaállt az ablakhoz, a kutya felugrott a hátára, a macska a kutya nyakába ült, a kakas pedig a macska fejére telepedett. A szamár jelt adott, mire a négy cimbora fülsiketítő lármát csapott, a szamár ordított, a kutya ugatott, a macska nyávogott, a kakas kukorékolt. A zsványok rémületükben kirohantak a házból, amikor pedig késő éjjel vissza akartak lopózni, az állatok megfelelő fogadtatásban részesítették őket: a szamár felrúgta az egyiket, a másik lábába a kutya mart bele, a harmadik halálra vált a macska izzó szemétől, és mindennek tetejébe a kakas örülden kukorékolt. A gonosztevők hanyatt-homlok elmenekültek, és soha nem tértek vissza a zsványtanyára, ahol a brémai muzsikások ezután békében élhették napjaikat.



A játék célja

A muzsikások helytállása más állatokat is felbátorított és arra ösztönzött, hogy szembeszálljanak a még mindig nagy számban garázdálkodó zsiványokkal. Elhatároztátok, hogy segítetek nekik, és Brémába menet mind összegyűjtötök néhány állatot, hogy egymásra állva eljesszék a gonosztevőket. Az nyer, akinek az állatai a legalacsonyabb tornyot alkotják.

A doboz tartalma:

- 34 állat



× 5



× 7



× 3



× 4

- 5 zsivány



× 4



× 3



× 4



× 1



× 3



- Útjelző tábla
(az első játék előtt
össze kell állítani)



- Kétoldalú ház

Útmutató a hajtogatáshoz a 13. oldalon



A játék előkészítése

1) Válasszatok nehézségi szintet. A nehezebb játékvariánsokhoz a házat tegyék az asztalra a választott oldalával felfelé. Kisebb gyerekekkel jobb **a ház nélkül** játszani, hogy ne zavarja őket a becslésben.



Közepes nehézségű variáns



Haladó variáns



2) Válasszatok ki két zsványt, és fektessétek őket az asztal közepére. Ha egy nehezebb variánst választottatok, a házban fektessétek le őket. Nem számít, hogy arccal lefelé vagy felfelé.

Fontos: A zsványoknak a lefekvéstől a játék végéig mindig külön kell feködniük. Sem megérinteni, sem elmozdítani, sem letakarni nem szabad őket.



- 3) A résztvevők számának megfelelően az alábbi táblázatban foglaltak szerint tegyetek ki állatokat.
- Véletlenszerűen rakjátok le őket a zsiványok köré, hogy ösvényt alkossanak.
- A fel nem használt állatokat tegyétek vissza a dobozba.

			
	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



Példa: Ha ketten játszottok, 1 szamarat, 1 birkát, 2 kutyát, 1 disznót, 2 macskát, 4 kakast, 1 libát, 5 nyulat és 2 egeret kell elővenni.

- 4) Helyezzétek az útjelző táblát a birka és **a következő állat közé**, nyíllal az óramutató járásával megegyező irányba fordítva, hogy megmutassa, merre kell haladni.
- 5) Nyissátok ki ezt a játékszabályt a **14-15.** oldalon, és tegyétek az asztalra, hogy mindenki lássa, melyik állat, milyen képességgel rendelkezik.



*A játék előkészítése
két játékos számára*

Hogyan játszunk?

A játékot vagy a legfiatalabb résztvevő kezdi, vagy az, aki a legutóbb muzsikált vagy énekelt.

A játékos a lépése során felemeli a közvetlenül az útjelző tábla mögött levő **4 állat egyikét**, majd a táblát a felvett állat helyére állítja.



Példa:

1. Luca kezdi a játékot. Az útjelző tábla mögött egy kakas, egy kutya, egy macska és egy egér fekszik.



2. Luca felveszi a macskát, és leteszi a helyébe az útjelző táblát.



3. A következő játékos egy egér, egy kakas, egy nyúl és egy macska közül választhat.

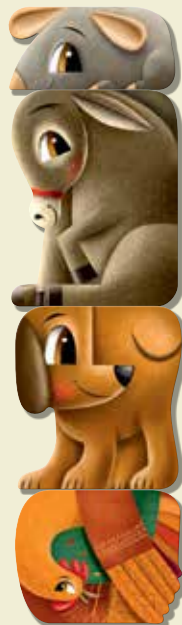


A kiválasztott állatokat a játékos úgy helyezi el, hogy tornyot formáljanak (mint a lenti képen). Az elsőt **legalulra** teszi, rá következőt, úgy, hogy a lapok ne fedjék egymást.

Ha a kiválasztott állat különleges képességgel rendelkezik, a játékosnak **fel kell használnia** azt (lásd a **14. oldalon található listát**).

A játékos a lépése során bármikor (vagyis **az állat elvétele előtt vagy után**) dönthet úgy, hogy az általa létrehozott torony elég magas, és passzol.
Ez a játékos már nem vesz részt a játékban (és a tornyát nem befolyásolják a többi játékos által választott állatok képességei).

Miután a játékos befejezte a lépését, az óramutató járása szerint utána következő játékos lép.



Példa egy állattoronyra

A játék befejezése

Amikor az összes játékos passzolt, helyezd egymás fölé a zsványokat úgy, hogy egy tornyot alkossanak, majd a játékosok egymás után hasonlítsák össze az állattornyukat a zsványtoronnyal. **Akinek az állattornya alacsonyabb, mint a zsványtorony, az máris kiesik a játékból,** és nincs esélye győzelemre, mivel nincs elég állata a zsványok megijesztéséhez.

A többiek is összehasonlítják a tornyaikat, és az nyer, akinek a legalacsonyabb állattornya van. Ennek a játékosnak jó szeme van, és nem terhelt a kelleténél több állatot a zsványok elijesztésével.

Ha kettő vagy több egyformán alacsony torony van, akkor az azonos magasságú tornyok építői közül az a nyertes, aki több állatot használt fel. Ha így is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.



Példa:



Zsiványok



Orsi



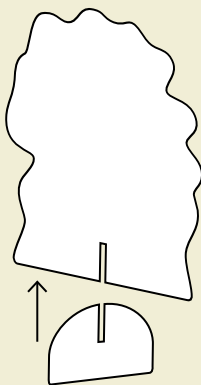
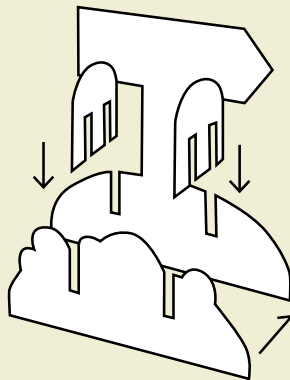
Luca



Karcsi

Orsi állattornya sajnos túl alacsony ahhoz, hogy a zsiványok megijedjenek, így már nem nyerheti meg a játékot. Lucáé és Karcsié magasabb, mint a zsiványtorony, de a kettő közül Luca tornya a kisebb, így ő a nyeri meg a játékot.

Papírfigurák



*A brémai muzsikuskok:
ennek a négy
muzsikust ábrázoló
figurának, nem jut
szerep a társasban,
de játszhattok vele.*



Az állatok különleges képességei

SZAMÁR



PASSZ



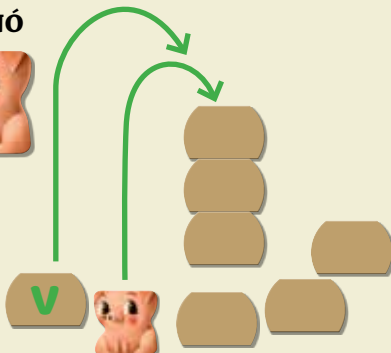
A játékos nem passzolhat, ha a számár a tornya tetején áll.

NYÚL



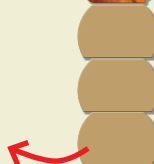
Amikor felveszel (vagy kapsz) egy nyulat, akkor megkapod mellé az összes nyulat a játékosok tornyaiból.

DISZNÓ



Ha felveszed a disznót, akkor az első mögötte fekvő állatot is fel kell vened. Elsőként a disznót vedd fel, utána pedig a mögötte lévő állatot. Ha annak van különleges tulajdonsága, azt is használnod kell.

KAKAS



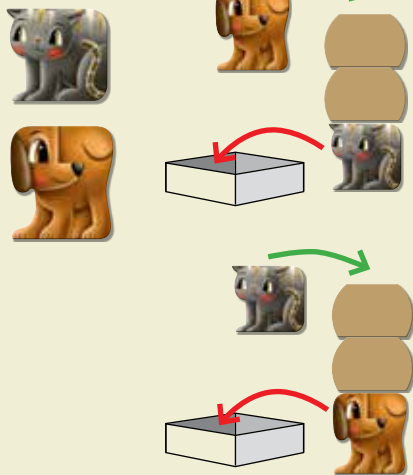
Mindenki átadja a tornya legalján levő állatot a tőle balra ülő játékosnak.

Ha valakinek nincs állata, akkor nem ad át semmit (de kaphat egyet!).

Ha valaki így kakast kap, akkor már nem kell újra állatot átadni.

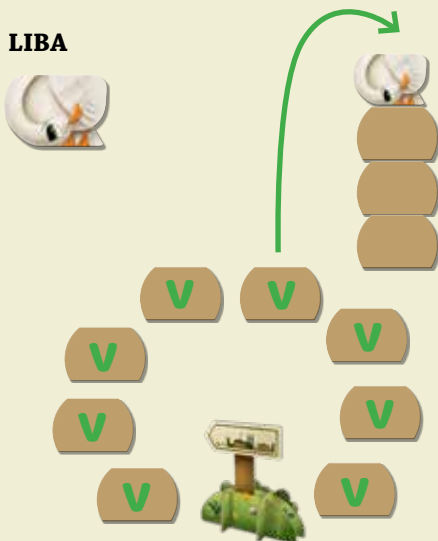


MACSKA & KUTYA



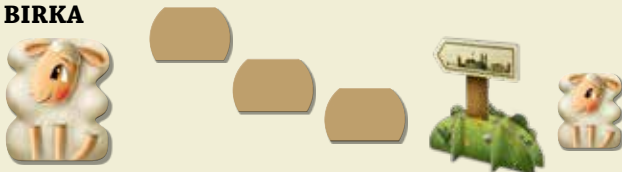
Soha nem lehetnek együtt egy toronyban. Amikor felveszel (vagy megkapsz) egy kutyát, dobd ki a tornyodból a dobozba az összes macskát, ha pedig macskához jutsz, szabadulj meg a kutyáktól.

LIBA



Ha a tornyod tetején liba van, a lépésed során vidd el bármelyik állatot az ösvényről, és tedd le a helyére az útjelző táblát.

BIRKA



A játék előkészítésekor az útjelző táblát a birka és a következő állat közé kell tenni, de a játék során a birkának nincs különleges képessége.

EGÉR



Nincs különleges képessége.

Ezúton mondunk köszönetet a játék teszteléséért az alábbiaknak:

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



Kedves Vásárlónk!

Játékainkat mindig gondosan állítjuk össze, de ha mégis hiányozna valami (amiért elnézést kérünk), kérjük, jelezze e-mailben a következő címen: info@kekkobra.hu. Ne felejtse el megadni a nevét, a pontos címét (irányítószám, település, utca, házszám, emelet, ajtó), valamint azt, hogy mi hiányzik.

Ha elektronikus úton akar értesülni az újdonságokról, akkor ezt a kérést a neve feltüntetésével küldje el az info@kekkobra.hu címre.

Forgalmazó: Kék Kobra Kft.
1097 BUDAPEST, Gyáli út 31/b.
Telefon: +36 20 999 8644

E-mail: info@kekkobra.hu granna.hu jatekmakettcentrum.hu

GRANNA

© 2023 Granna
Minden jog fenntartva!
Gyártás helye: Lengyelország