



BRÉMSKÍ MUZIKANTI



Przemysław Fornal
Michał Gołąb Gołębiowski



5+



2-4



20'



Maciej Szymanowicz



Žil raz jeden osol, ktorý roky verne slúžil svojmu pánovi. Bohužiaľ bol starý a unavený a jeho majiteľ sa chcel zvieratá zbaviť. Osol vedel, že je v nebezpečenstve, a tak sa rozhodol ujsť do Brém. Sníval o tom, že sa tam stane mestským muzikantom.

Cestou stretol ďalšie zvieratá, ktorých majitelia ich už nechceli: loveckého psa, ktorý už nemal silu loviť; kocúra so zubmi takými tupými, že už nemohol chytať myši; a kohúta, ktorý mal čoskoro skončiť v polievke. Všetci sa pridali k oslovi, aby sa s ním dostali do Brém a muzicírovali.

Prechádzali sa lesom, keď náhle uvideli domček a v ňom hodujúcich lúpežníkov,



ktorí sa veselo bavili a chvastali svojimi lúpežnými kúskami. Zvieratá sa rozhodli darebákov zastrašiť. Oslík sa oprel o rám okna, pes mu vyskočil na chrbát, kocúr sa postavil na chrbát psovi a kohút sa posadil na kocúrovu hlavu. Potom sa na znamenie pustili do neobvyklého muzicírovania.

Osol híkal, pes zavýjal, kocúr mňaukal a kohút kikiríkal. Vydesení lúpežníci vyskočili na nohy a vybehli z domčeka, ktorý teraz mohol poskytnúť útočisko unaveným cestovateľom.

Lúpežníci sa vrátili neskoro v noci k domu, ale zvieratá vedeli, čo robiť. Osol jedného poriadne nakopol, druhého pes pohrýzol do lýtky, ďalšieho vydesili kocúrove v tme svietiace oči a navyše kohút kikiríkal ako šialený. Lúpežníci sa okamžite rozpáchli a už sa nikdy nevrátili, a našim domácim muzikantom sa domček tak zapáčil, že v ňom žili šťastne až do smrti.



Cieľ hry

Príbeh hudobníkov a ich hrdinských činov inšpiroval ďalšie zvieratá, aby vzali osud do svojich rúk a postavili sa proti stále početným bandám lúpežníkov. Rozhodli ste sa im pomôcť, a tak si každý z vás na ceste do Brém nazbierate svoj vlastný hlúčik zvierat a naukladáte ich na seba tak, aby vytvorili vežu dostatočne vysokú, ktorá lúpežníkov vydesí a zaženie ich na útek. Zo všetkých veží, ktoré spĺňajú túto podmienku, vyhráva tá najnižšia.

Obsah balenia:

- 34 zvierat



× 5



× 7



× 3



× 4

- 5 lúpežníkov



× 4



× 3



× 4



× 1



× 3



- rázcestie
(pred prvou hrou
ho zložte)



- obojstranný domček

Návod na zloženie rázcestia – str. 13



Príprava hry

1) Vyberte si úroveň náročnosti. V ťažších variantoch položte domček na stôl vybranou stranou nahor. Pri hre s menšími deťmi sa vyplatí hrať bez domčeka, aby ich odhadu nič neprekážalo.



Stredná náročnosť



Vysoká náročnosť



2) Vyžrebujte náhodne dvoch lúpežníkov a umiestnite ich doprostred stola. Ak hráte náročnejší variant, umiestnite ich do domčeka. Môžete ich naaranžovať lícovou stranou (aby bolo vidieť tváre) alebo otočené chrbtom, na tom nezáleží.

Dôležité: Od okamihu umiestnenia lúpežníkov do konca hry musia byť postavy vždy vedľa seba. Nemôžete sa ich dotýkať, hýbať s nimi ani na ne nič klásť!



3) Podľa počtu hráčov v hre vyberte príslušný počet zvierat podľa nižšie uvedenej tabuľky. Náhodne ich rozmiestíte okolo lúpežníkov tak, aby vytvorili kruh, tzv. cestu. Nevyužitú zvieratkú vráťte do škatule.

			
	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



Príklad: V hre pre dvoch hráčov si vyžrebujete 1 osla, 1 ovcu, 2 psov, 1 prasa, 2 mačky, 4 kohúty, 1 hus, 5 králikov a 2 myši.

- 4) Medzi **ovcu a ďalšie zviera** umiestnite rázcestie tak, aby šípka ukazovala v smere hodinových ručičiek. Ukáže smer pohybu po ceste.
- 5) Otvorte tieto pravidla na stranách **14 – 15** a položte ich na stôl tak, aby všetci hráči videli zoznam zručností zvierat.



*Príprava na hru
pre dvoch hráčov*

Ako hrať

Hru začína hráč, ktorý naposledy na niečom hral alebo spieval, alebo najmladší účastník.

Vo svojom ťahu si hráč vezme **jedno zo 4 zvieratiek** ležiacich priamo za rózcestím na ceste a posunie rózcestie na jeho miesto.



Príklad:

1. Petra začína hru. Za rózcestím leží kohút, pes, mačka a myš.



2. Petra vezme mačku a rúzcestie postaví na jej miesto.



3. Ďalší hráč bude mať na výber myš, kohúta, kráľíka a mačku.

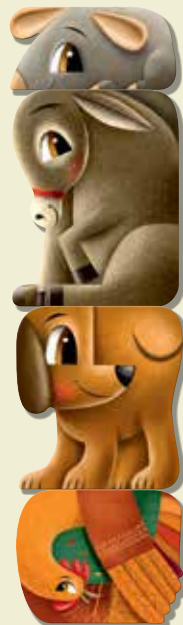


Hráč umiestni zvolené zvieratko a vytvorí vežu (ako je znázornené na obrázku nižšie). Prvé zviera je **umiestnené dole** a ďalšie hore tak, aby sa dotýkalo spodným okrajom zvieratka pod ním (žetóny sa nesmú prekryvať).

Ak má vybrané zvieratko špeciálnu schopnosť, **musí** ju hráč použiť (pozri **zoznam zručností zvierat – strana 14**).

Kedykoľvek počas svojho ťahu (t. j. **pred alebo po odobratí zvieratka**) sa hráč môže rozhodnúť, že jeho veža je dostatočne vysoká, a ohlásiť PAS. Tento hráč už nie je v hre (a jeho veža už nie je ovplyvnená zručnosťami zvierat vybranými ostatnými účastníkmi hry).

Po tom, čo hráč hrá svoj ťah, ide na rad ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.



Príklad veže so zvieratami

Koniec hry

Po tom, čo všetci hráči ohlásili PAS, naukladajte lúpežníkov na seba a vytvorte z nich vežu. Potom hráči striedavo porovnávajú veže svojich zvierat s vežou lúpežníkov. Ak je **hráčova veža so zvieratami nižšia než veža lúpežníkov**, je tento hráč mimo hry a nemá šancu vyhrať – jeho maznáčikovia nedokážu lúpežníkov vydesiť.

Ostatní hráči porovnávajú svoje veže a vyhráva hráč s najnižšou zvieracou vežou. Tento hráč má vynikajúce oko a netrúpil príliš mnoho zvierat s neľahkou úlohou vydesiť lúpežníkov.

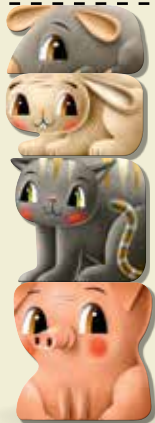
Pokiaľ sú najnižšie víťazné veže rovnakej výšky, vyhráva hráč, ktorý na ich stavbu použil viac zvierat. Pokiaľ je stále nerozhodný stav, hráči oslavujú víťazstvo poločne.



Príklad:



Lúpežníci



Petra



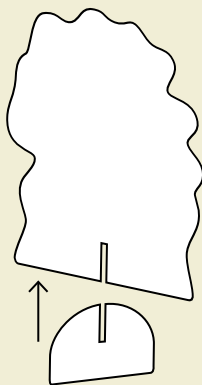
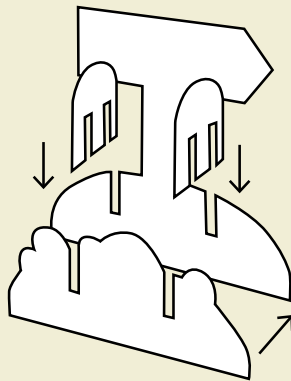
Silvia



Janko

Bohužiaľ, Petrina veža so zvieratami je príliš nízka na to, aby lúpežníkov vydesila. Petra už túto hru nemôže vyhrať. Veže Silvie a Janka sú vyššie než lúpežníci, ale veža Silvie je nižšia, takže hru vyhráva Silvia.

Figúrky



*A toto je figúrka,
ktorá ukazuje vežu
muzikantov z Brém.
Môžete sa s ňou hrať,
ale v hre samotnej
nemá žiadnu úlohu.*



Zoznam zručností zvieratiek

OSOL



~~PAS~~



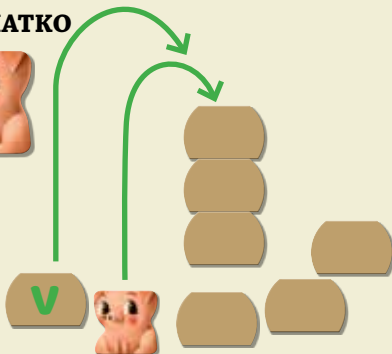
Keď je na vrchole hráčovej veže, tento nemôže ohlásiť PAS.

KRÁLIK



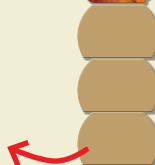
Keď si vezmete (alebo získate) kráľika, beriete si súčasne všetky kráľiky z veží ostatných hráčov.

PRASIATKO



Ak si vyberiete prasiatko, priberte si aj prvého maznáčika za ním. Najprv pridajte prasiatko a potom aj druhé zvieratko do svojej veže. Pokiaľ má vybrané zvieratko špeciálnu schopnosť, musíte ju použiť.

KOHÚT



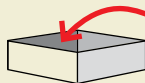
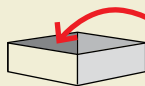
Každý odovzdá najnižšie uložené zvieratko vo svojej veži hráčovi naľavo.

Ak niekto žiadne zvieratko nemá, nedáva nič (ale môže zvieratko dostať!).

Kohút získaný pri takom premiestnení **nespôsobuje** ďalšie premiestnenie.



MAČKA A PES



Nikdy nemôžu byť spolu vo veži. Keď si vezmete (alebo získate) mačku (psa), odhodte všetky psy (mačky) zo svojej veže do škatule.

HUS



Keď je na vrchole vašej veže, môžete si vo svojom ťahu vziať ľubovoľné zviera z celej cesty. Potom presuňte rázcestie na miesto zvoleného zvieratka.

OVCE



Počas prípravy na hru staviame rázcestie medzi ovcu a ďalšie zviera. Počas hry nemá ovca žiadne zručnosti.

MYŠKA



Nemá žiadne zručnosti.

Pod'akovanie:

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



Vážený zákazník,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľňujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz.
V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

© Granna 2023. Všetky práva vyhradené. Vyrobené v EÚ

www.granna.sk info@pygmalino.cz facebook.com/granna.cz

GRANNA


Pygmalino®