



BRÉMŠTÍ MUZIKANTI



Przemysław Fornal
Michał Gołąb Gołębiowski



5+



2-4



20'



Maciej Szymanowicz



Žil jednou jeden osel, který léta věrně sloužil svému pánovi. Bohužel byl starý a unavený a jeho majitel se chtěl zvířete zbavit. Osel věděl, že je v nebezpečí, a tak se rozhodl uprchnout do Brém. Snil o tom, že se tam stane městským muzikantem.

Cestou potkal další zvířata, jejichž majitelé je už nechtěli: loveckého psa, který už neměl sílu lovit; kocoura se zuby tak tupými, že už nemohl chytat myši; a kohouta, který měl brzy skončit v polévce. Všichni se přidali k oslu, aby se s ním dostali do Brém a muzicírovali.

Procházeli se lesem, když náhle uviděli domek a v něm hodující loupežníky,



kterí se vesele bavili a chvástali se svými loupežnými kousky. Zvířata se rozhodla darebáky zastrašit. Oslík se opřel o rám okna, pes mu vyskočil na záda, kocour se postavil na záda psovi a kohout se posadil na kocourovu hlavu. Poté se na znamení pustili do neobvyklého muzicírování.

Osel hýkal, pes zavyl, kocour mňoukal a kohout kokrhal. Vyděšení loupežníci vyskočili na nohy a vyběhli z domku, který nyní mohl poskytnout útočiště unaveným cestovatelům.

Loupežníci se vrátili pozdě v noci k domu, ale zvířata věděla, co dělat. Osel jednoho pořádně nakopl, druhého pes pokousal do lýtky, dalšího vyděsily kocourovy ve tmě svítící oči a navrch kohout kokrhal jako šílený. Loupežníci se okamžitě rozprchli a už se nikdy nevrátili, a našim domácím muzikantům se domek tak zalíbil, že v něm žili šťastně až do smrti.



Cíl hry

Příběh hudebníků a jejich hrdinských činů inspiroval další zvířata, aby vzala osud do svých rukou a postavila se stále početným bandám loupežníků. Rozhodli jste se jim pomoci, a tak si každý z vás na cestě do Brém nashromáždí svůj vlastní hlouček zvířat a naskládá je na sebe tak, aby vytvořila věž dostatečně vysokou, která loupežníky vyděsí a zažene je na útěk. Ze všech věží, které splňují tuto podmínku, vyhrává ta nejnižší.

Obsah balení:

- 34 zvířat
- 5 loupežníků



× 5



× 7



× 3



× 4



× 4



× 3



× 4



× 1



× 3



- rozcestník
(před první hrou
jej složte)



- oboustranný domek

Návod na složení rozcestníku – str. 13



Příprava hry

1) Vyberte si úroveň obtížnosti. V těžších variantách položte domek na stůl vybranou stranou nahoru. Při hře s menšími dětmi se vyplatí hrát si **bez domečku**, aby jejich odhadu nic nepřekáželo.



Střední obtížnost



Vysoká obtížnost



2) Vylosujte náhodně dva loupežníky a umístěte je doprostřed stolu. Pokud hrajete obtížnější variantu, umístěte je do domečku. Můžete je naaranžovat lícovou stranou (aby byly vidět obličeje) nebo otočené zády, na tom nezáleží.

Důležité: Od okamžiku umístění loupežníků do konce hry musí být postavy vždy vedle sebe. Nemůžete se jich dotýkat, hýbat s nimi ani na ně nic pokládat!



3) Podle počtu hráčů ve hře vyberte příslušný počet zvířat dle níže uvedené tabulky. Náhodně je rozmístíte kolem loupežníků tak, aby vytvořila kruh, tzv. cestu. Nevyužitá zvířátka vraťte do krabice.

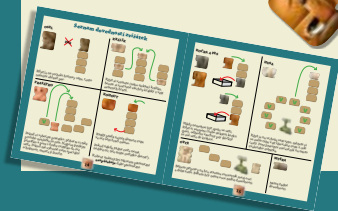
			
	3	2	1
	1	1	1
	4	3	2
	3	2	1

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



Příklad: Ve hře pro dva hráče si vylosujete 1 osla, 1 ovci, 2 psy, 1 prase, 2 kočky, 4 kohouty, 1 husu, 5 králíků a 2 myši.

- 4) Mezi **ovci a další zvíře** umístíte rozcestník tak, aby šipka ukazovala ve směru hodinových ručiček. Ukáže směr pohybu po cestě.
- 5) Otevřete tato pravidla na stranách **14–15** a položte je na stůl tak, aby všichni hráči viděli seznam dovedností zvířat.



Příprava na hru
pro dva hráče



Jak hrát

Hra začíná hráčem, který naposledy na něco hrál nebo zpíval, nebo nejmladším účastníkem.

Ve svém tahu si hráč vezme **jedno ze 4 zvířátek** ležících přímo za rozcestníkem na cestě a posune rozcestník na jeho místo.



Příklad:

1. Petra začíná hru. Za rozcestníkem leží kohout, pes, kočka a myš.



2. Petra vezme kočku a rozcestník postaví na její místo.



3. Další hráč bude mít na výběr myš, kohouta, králíka a kočku.

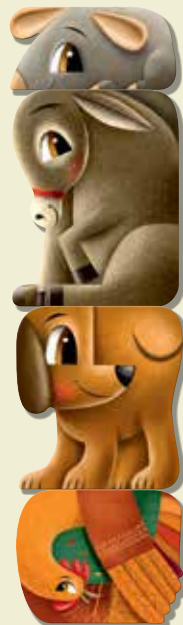


Hráč umístí zvolené zvířátko a vytvoří věž (jak je znázorněno na obrázku níže). První zvíře je **umístěno dole** a další nahoře tak, aby se dotýkalo svým spodním okrajem zviřete pod ním (žetony se nesmí překrývat).

Má-li vybrané zvířátko speciální schopnost, **musí** ji hráč použít (viz **seznam dovedností zvířat - strana 14**).

Kdykoli během svého tahu (t.j. **před nebo po odebrání zvířátka**) se hráč může rozhodnout, že jeho věž je dostatečně vysoká a ohlásit PAS. Tento hráč již není ve hře (a jeho věž již není ovlivněna dovednostmi zvířat vybranými ostatními účastníky hry).

Poté, co hráč hraje svůj tah, jde na řadu další hráč ve směru hodinových ručiček.



Příklad věže se zvířaty

Konec hry

Poté, co všichni hráči ohlásili PAS, naskládejte loupežníky na sebe a vytvořte z nich věž. Poté hráči střídavě porovnávají věže svých zvířat s věží loupežníků. **Pokud je hráčova věž se zvířaty nižší než věž loupežníků, je tento hráč mimo hru** a nemá šanci vyhrát - jeho mazlíčci nedokáží loupežníky vyděsit.

Ostatní hráči porovnávají své věže a vyhrává hráč s nejnižší zvířecí věží. Tento hráč má vynikající oko a netrápil příliš mnoho zvířat s nelehkým úkolem vyděsit loupežníky.

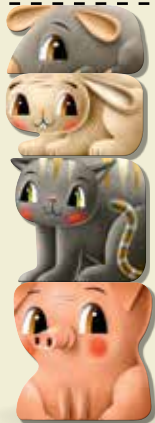
Pokud jsou nejnižší vítězné věže stejné výšky, vyhrává hráč, který k jejich stavbě použil více zvířat. Pokud je stále nerozhodný stav, hráči slaví vítězství společně.



Příklad:



Loupežníci



Petra



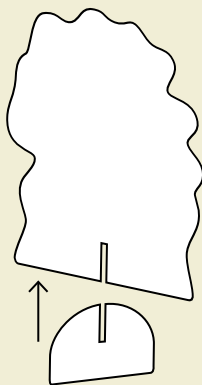
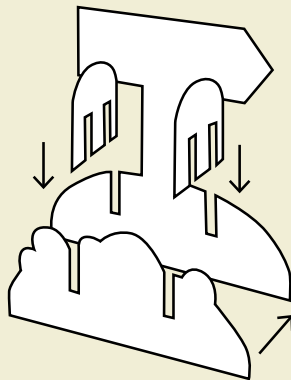
Sylva



Honza

Bohužel Petřina věž se zvířaty je příliš nízká na to, aby loupežníky vyděsila. Petra už tuto hru nemůže vyhrát. Věže Sylvy a Honzy jsou vyšší než loupežníci, ale věž Sylvy je nižší, takže hru vyhrává Sylva.

Figurky



*A toto je figurka,
která ukazuje věž
muzikantů z Brém.
Můžete si s ní hrát,
ale ve hře samotné
nemá žádnou úlohu.*



Seznam dovedností zvířátek

OSEL

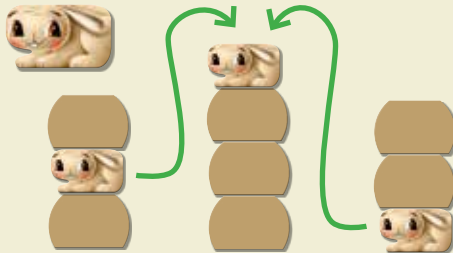


~~PAS~~



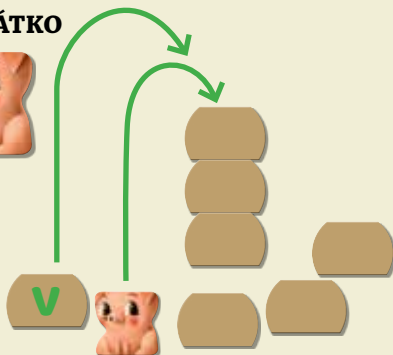
Když je na vrcholu hráčovy věže, tento nemůže ohlásit PAS.

KRÁLÍK



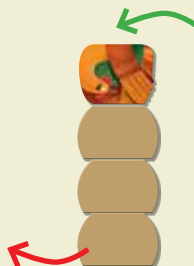
Když si vezmete (nebo získáte) králíka, berete si současně všechny králíky z věží ostatních hráčů.

PRASÁTKO



Pokud si vyberete prasátko, přiberte si také prvního mazlíčka za ním. Nejprve přidejte prasátko a poté i druhé zvířátko do své věže. Pokud má vybrané zvíře speciální schopnost, musíte ji použít.

KOHOUT



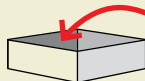
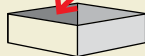
Každý předá nejniž uložené zvíře ve své věži hráči nalevo.

Pokud někdo žádné zvíře nemá, nedává nic (ale může zvířátko dostat!).

Kohout získaný při takovém přemístění **nezpůsobuje** další přemístění.



KOČKA A PES



Nikdy nemohou být spolu ve věži.
Když si vezmete (nebo získáte) kočku
(psa), odhodte všechny psy (kočky)
ze své věže do krabice.

HUSA



Když je na vrcholu vaší věže, můžete si
ve svém tahu vzít libovolné zvíře z celé
cesty. Poté přesuňte rozcestník na místo
zvoleného zvířátka.

OVCE



Během přípravy na hru stavíme rozcestník mezi ovci
a další zvíře. Během hry nemá ovce žádné dovednosti.

MYŠKA



Nemá žádné
dovednosti.



Poděkování:

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



Vážený zákazníku,

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

© Granna 2023. Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno v EU.

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

GRANNA


Pygmalino®