

# Бременските музиканти



Пшемислав Форнал,  
Михал Голаб Голебьовски

Възраст:



5+

Играчи:



2-4

Време:



20'



Мачей Шиманович



Имало едно време едно магаре, което години наред служило вярно на своя господар. За съжаление то било старо и уморено и затова собственикът му решил да се отърве от него. Магарето разбрало, че е в опасност и решило да избяга в Бремен. Неговата мечта била да стане там градски музикант.

По пътя то срещнало още животни, чиито господари вече не се нуждаели от тях.

Ловджийско куче, което вече няма сили за лов; котка, чиито зъби толкова са се затъпили, че вече не може да лови мишки; и един петел, който едва се е спасил, да не стане част от бульона.

Всички те се присъединили към магарето, за да стигнат до Бремен и да се посветят на новата си страст - музиката.



Те тръгнали през гората и не щеш ли се натъкнали на една къщурка, в която пирували разбойници и обсъждали последните си безчинства. Животните решили, че ще е най-добре да изплашат разбойниците. Магарето се облегло на перваза на прозореца, кучето скочило на гърба му, котката застанала върху кучето, а петелът се изпънал върху главата на котката... А какво станало след това - те едновременно „запяли“ и започнали да творят в един глас своята неповторима музика.

Магарето заревало с пълно гърло, кучето завило като вълк, котката замаякукала протяжно, а петелът започнал неистово да кукурига. Ужасените разбойници скочили на краката си и се затичали през глава. Къщурката изведнъж останала съвсем празна и вече можела да подслони уморените пътници.

Уви, разбойниците се върнали късно през нощта. Животните обаче знаели какво да правят - вече имали план. Магарето ритнало с копито единия от тях в челото, кучето ухапало другия по крака, светещите очи на котката смъртно изплашили третия, а през цялото това време петелът кукуригал като обезумял.

Разбойниците избягали ужасени и никога повече не се върнали, а музикантите толкова харесали къщурката, че заживели там щастливо до края на дните си.



# Цел на играта

Историята на бременските музиканти и техните героични дела вдъхновили и други животни да вземат съдбата си в свои ръце и да се изправят срещу многобройните върлуващи разбойнически банди. Вие също сте решени да им помогнете и затова всеки от вас ще събере своя собствена трупа от животни по пътя за Бремен и ще ги поставяте едно върху друго така, че да образуват кула, достатъчно висока, за да изплаши крадците. От всички кули, които отговарят на това условие, **най-ниската** ще спечели.

## Съдържание

- 34 животни
- 5 разбойника



× 5



× 7



× 3



× 4



× 4



× 3



× 4



× 1



× 3



- Пътепоказател (трябва да го сглобите преди първата ви игра - схема на съгване - стр. 13)



- Двустранна къща



# Подготовка за игра

**1)** Изберете ниво на трудност. В игра с по-малки деца се препоръчва да играете **без къщичката**, за да не обърка преценката им. За един от двата по-трудни варианта, поставете къщичката върху масата с избраната от вас страна нагоре.



Средно труден вариант



Труден вариант

**2)** Изберете двама крадци и ги поставете в средата на масата. Ако играете някой от по-трудните варианти, поставете ги в къщичката. Може да ги поставите или с лицето нагоре или на обратно – няма значение.

**Важно:** От момента, в който разбойниците са поставени на масата (или върху къщичката), до края на играта, те винаги трябва да останат разделени. Не трябва да ги докосвате, местите, да ги налагате върху нещо или да поставят нещо върху тях!





**3)** Вземете нужния брой животни в зависимост от броя на играчите, показани в таблицата по-долу. Подредете ги в произволен ред около разбойниците така, че да образуват кръгче – така наречената **пътека**. Върнете неизползваните животни в кутията.

			
	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



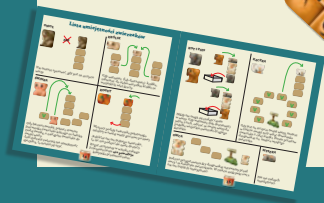
**Пример:** В игра с двама играчи вземете 1 магаренце, 1 овца, 2 кучета, 1 прасенце, 2 котета, 4 петлета, 1 гъска, 5 зайчета и 2 мишки.

**4)** Поставете пътепоказателя **между овцата и следващото животно**, завъртян по посока на часовниковата стрелка. Той ще ви показва посоката на движение по **пътеката**.

**5)** Отворете тази книжка с правила на страница **14-15** и я поставете на масата така, че всички играчи да виждат списъка с умения на животните.



Подредба на игра с двама играчи



# Как се играе

Играта започва с играча, който най-скоро е свирил на музикален инструмент или е пял, или пък просто с „най-страшния“ играч. По време на своя ход, играчът взема **едно от четирите животни**, положени веднага след пътепоказателя по часовниковата стрелка и премества пътепоказателя на мястото на взетото животно.



## Пример:

1. Ваня започва играта. След пътепоказателя има петел, куче, котка и мишка.





2. Ваня взема котката и слага пътепоказателя на мястото ѝ.



3. Следващият играч ще избира измежду мишката, петела, заека и котката.

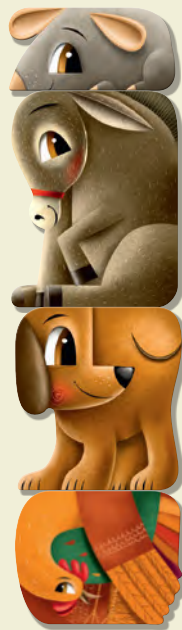


В хода на играта събраните животни се поставят от играча така, че да оформят кула (както е показано на картинката по-долу). Той поставя първото животно **най-отдолу** и всяко следващото над него така, че всеки две съседни животни да се допират плътно (но не и да се припокриват!).

Ако избраното животно има специално умение (почти всички имат), играчът **трябва** да го използва (**списъка с уменията на животните е на стр. 14-15**).

По всяко време на своя ход (**преди или след като вземе животно и използва умениято му**), играчът може да реши, че неговата кула е достатъчно висока и да пасува. Този играч повече няма да играе, тоест няма да взима повече животни и неговата кула няма да бъде засегната от уменията на животните, избрани от останалите играчи.

След като играчът завърши хода си, идва редът на следващия играч по посока на часовниковата стрелка.



Пример за кула от животни

## Край на играта

Накрая, когато и последният играч пасува, поставете разбойниците един върху друг така, че да оформят и те кула. След това играчите се редуват да сравняват височината на своите кули с кулата на разбойниците. **Ако кулата с животни на някого от играчите е по-ниска от тази на разбойниците, този играч отпада от надпреварата** и автоматично губи играта – неговите животни не са достатъчни и не успяват да изплашат крадците.

Останалите играчи сравняват своите кули помежду си и играчът с **най-ниската** кула с животни сред тях – пчели. Този играч има отлично око и е използвал най-подходящите животни за трудната задача да изплаши разбойниците (с кула по-висока от тях, но най-ниска сред другите играчи, тоест най-близо до височината на разбойническата кула).

Ако най-ниските пчеливши кули са с еднаква височина, играчът, който е използвал повече домашни животни, за да построи своята – пчели. Ако все пак има равенство – играчите споделят победата!



## Пример за края на играта:



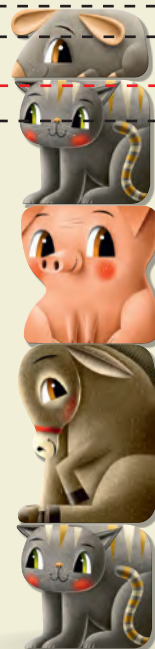
Разбойници



Лили



Ваня



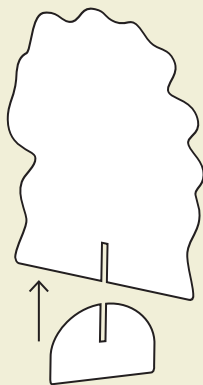
Жоро

Кулата с животните на Лили за съжаление е прекалено ниска, за да изплаши разбойниците. Лили отпада от надпреварата. Кулите на Ваня и Жоро са по-високи от тази на разбойниците, но кулата на Ваня е по-ниска от тази на Жоро, затова тя печели играта.

# Картонени фигурки



Сглобка на  
пътепоказателя.



Това е фигурката,  
която показва трупата на  
бременските музиканти.  
Може да я ползвате,  
за да измислите своя  
добавка към правилата,  
но тя не е част от играта.



## Специални умения на животните

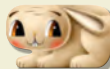
### МАГАРЕ



~~ПАСУВАНЕ~~



Играчът не може да пасува, когато има магаре на върха на кулата му.

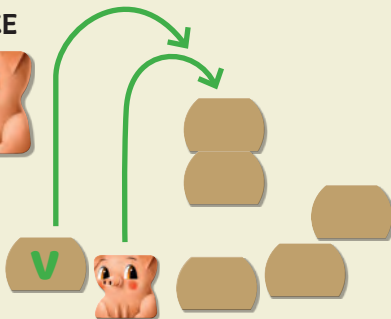


### ЗАЕК



Когато вземете (или получите) заек, взимате и всички останали зайци от кулите на другите играчи.

### ПРАСЕ



Когато вземете прасе, трябва да вземете и животното, което стои на пътеката след него. Първо добавете прасето и след това другото животно към кулата си. Ако избраното животно има специално умение, трябва задължително да го използвате.

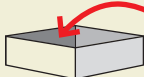
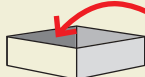
### ПЕТЕЛ



Всеки играч предава най-долното животно от кулата си на играча вляво. Ако някой от играчите няма нито едно животно, тогава **той не предава** животно, но може да получи такова от съседа си вдясно! Петел, получен в резултат на такова движение, не води до по-нататъшно разместване.



## КОТКА И КУЧЕ



Те никога не може да бъдат заедно върху една кула. Когато вземете (или получите) едно от тях, трябва да махнете от кулата си всички животни от другия вид и да ги върнете в кутията.

## ГЪСКА



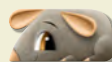
Когато вземете (или получите) гъска, трябва да вземете кое да е животно по избор от пътеката. След това преместете пътеводителя на мястото на избраното животно.

## ОВЦА



При подготовката за игра, пътепоказателят се поставя между овцата и следващото животно. По време на играта, овцата няма умение.

## МИШКА



Мишката няма умение.

Авторите на играта биха искали да изразят специални благодарности към тестовите играчи, изброени по-долу,  
и да благодарят на всички свои приятели - за подкрепата и ценните съвети:  
Мая Новотник, Каролина Собайнска, Лукаш Собайнски, Матилда Форнал, Натан Форнал,  
Никодем Форнал, Михал Лопато, Зоша Филерайс, Мариуш Филерайс, Филип Бенджински, Сташ Бенджински



Скъпи играчи,  
нашите игри са изработени със специално внимание. Въпреки това, ако има нещо повредено, моля, свържете се с нас на имейл: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl). Не забравяйте да напишете името си, адрес (улица, номер, пощенски код, град, държава) и да обозначите какво липсва или е повредено в играта Ви (най-добре със снимка). Ако искате да получавате информация относно нови продукти по електронен път, пишете ни имейл с тази молба на: [info@bigbag.bg](mailto:info@bigbag.bg).

© 2023 Granna Sp. z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa  
[www.granna.pl](http://www.granna.pl)  
[Facebook/grannagry](https://facebook.com/grannagry)



Всички права запазени.  
Произведено в Полша.

Българско издание 2023  
Фантазмагория ООД  
онлайн магазин: [BigBag.bg](https://BigBag.bg)  
София, ул Лъвски рид 6  
[facebook/fantasmagoria.bg](https://facebook.com/fantasmagoria.bg)  
[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)  
+359 895 61 88 10



Превод:  
Силвия Стоянова  
  
Редакция:  
Леда Герова  
Александър Геров  
[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)