

Die Bremer Stadtmusikanten



Przemysław Fornal

Michał Gołąb Gołębiowski



5-99



2-4



20 min



Maciej Szymanowicz



Die Bremer Stadtmusikanten

Es war einmal ein Esel, der jahrelang treu für seinen Herrn gearbeitet hatte. Nun war er leider alt und müde, daher wollte ihn sein Besitzer loswerden. Der Esel wusste, dass er in Gefahr war, so beschloss er nach Bremen zu fliehen. Sein Traum war, dort ein Stadtmusikant zu werden.

Unterwegs traf er andere Tiere, die auch von ihren Besitzern nicht mehr gebraucht wurden: Einen Hund, der nicht mehr kräftig genug für die Jagd war; eine Katze, die mit ihren stumpfen Zähnen keine Mäuse mehr jagen konnte und einen Hahn, der bald in einem Suppentopf enden sollte. Alle drei schlossen sich dem Esel an, um gemeinsam in Bremen Musik zu machen.



Als sie durch den Wald liefen, sahen sie ein kleines Haus, in dem Räuber schlemmten und mit ihren Überfällen prahlten.

Die Tiere beschlossen, die Räuber zu vergraulen. Der Esel lehnte sich gegen den Fensterrahmen, der Hund sprang auf seinen Rücken, die Katze kletterte auf den Hund und der Hahn setzte sich auf den Kopf der Katze. Dann begannen sie auf ein Zeichen mit ihrer ungewöhnlichen Musik: Der Esel brüllte, der Hund heulte, die Katze miaute und der Hahn krächte laut. Die Räuber sprangen in Panik auf und rannten aus dem Haus, das nun den müden Reisenden Unterschlupf bot. Leider kamen die Räuber mitten in der Nacht zurück. Die Tiere wussten sich jedoch zu helfen. Der Esel trat nach einem der Räuber, der Hund biss einen anderen ins Bein, die glühenden Augen der Katze erschreckten einen weiteren und dazu krächte der Hahn wie verrückt.

Die Räuber flohen und kamen nie mehr zurück. Den tierischen Musikanten gefiel das Haus so gut, dass sie dort blieben und glücklich darin lebten.



Spielziel

Die Geschichte von den heldenhaften Bremer Stadtmusikanten inspirierte auch andere Tiere, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen und Räubern die Stirn zu bieten. Ihr helft ihnen dabei und sammelt jeweils unterwegs eure eigene Tier-Band(e) ein. Die Tiere stellt ihr aufeinander, so dass ein Turm entsteht. Dieser muss hoch genug sein, um die Räuber zu erschrecken. Unter allen Türmen, die das erreichen, gewinnt der Turm, der am niedrigsten ist.

Inhalt:

- 34 Tiere



× 5



× 7



× 3



× 4

- 5 Räuber



× 4



× 3



× 4



× 1



× 3



- 1 Wegweiser (muss vor dem ersten Spiel zusammengebaut werden)



- 1 doppelseitiges Haus

Aufbauanleitung auf Seite 13



Spielvorbereitung

- 1) Wählt einen Schwierigkeitsgrad. Sind jüngere Kindern dabei, spielt besser **ohne Haus**, damit sie beim Einschätzen nicht abgelenkt werden. Wollt ihr es schwieriger haben, dann legt das Haus mit der gewählten Seite (Innen- oder Außenansicht) in die Tischmitte.



Mittelschwere Variante



Schwere Variante



- 2) Wählt zwei Räuber und legt diese in die Tischmitte. Bei den schwierigeren Varianten legt ihr sie in das Haus. Ihr könnt sie mit der Vorderseite (so dass ihr die Gesichter seht) oder Rückseite ablegen.

Wichtig: Sobald die Räuber abgelegt sind, bleiben diese bis zum Spielende einzeln liegen. Sie dürfen weder berührt, bewegt noch auf etwas draufgelegt werden!



- 3) Je nachdem wie viele Personen mitspielen, wählt ihr die entsprechende Anzahl Tiere aus, wie in der Übersicht unten angegeben. Ordnet diese zufällig in einem Kreis um die Räuber herum an, so dass ein Weg entsteht. Nicht benötigte Tiere legt ihr in die Schachtel.

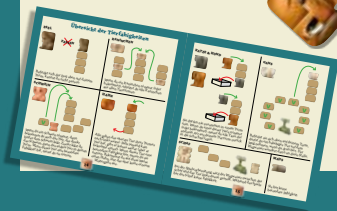
			
	3	2	1
	1	1	1
	4	3	2
	3	2	1

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



Beispiel: In einem 2-Personen-Spiel nehmt ihr 1 Esel, 1 Schaf, 2 Hunde, 1 Schwein, 2 Katzen, 4 Hähne, 1 Gans, 5 Kaninchen und 2 Mäuse.

- 4) Stellt den Wegweiser **zwischen das Schaf und das Tier links davon**, mit dem Pfeil in Richtung Uhrzeigersinn. So seht ihr immer, wo euer Weg entlang führt.
- 5) Schlagt die Seiten **14 und 15** der Anleitung auf und legt sie auf den Tisch, damit alle die Übersicht der Tierfähigkeiten sehen können.



*Spielaufbau
für zwei Personen*



Spielablauf

Wer zuletzt gesungen oder ein Instrument gespielt hat, darf beginnen.
Die Person, die an der Reihe ist, nimmt **eines der vier Tiere** direkt hinter dem Wegweiser und bewegt dann den Wegweiser auf den freigewordenen Platz.



Beispiel:

1. Mia beginnt das Spiel. Hinter dem Wegweiser sind ein Hahn, ein Hund, eine Katze und eine Maus.



2. Mia nimmt die Katze und stellt den Wegweiser auf diesen Platz.



3. Die nächste Person kann zwischen Maus, Hahn, Kaninchen oder Katze wählen.



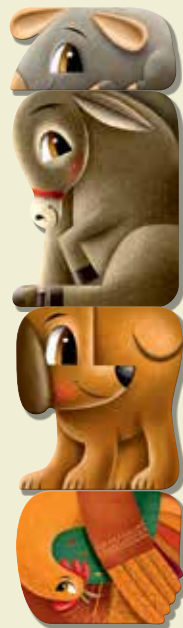
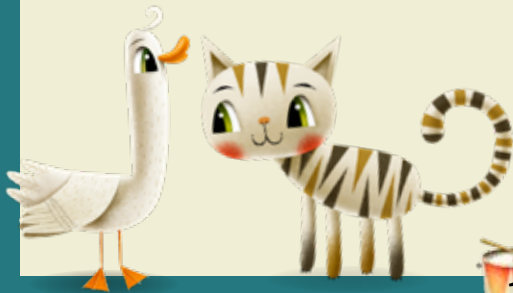
Das ausgewählte Tier legst du so hin, dass ein Turm entsteht (siehe Abbildung). Das erste Tier legst du **ans untere Ende** und das nächste Tier so darüber, dass es den Rand des darunter liegenden Tieres berührt (die Teile dürfen nicht überlappen).

Falls das Tier, das du ausgesucht hast, eine besondere Fähigkeit hat, **musst** du diese nutzen (**siehe Übersicht der Tierfähigkeiten auf Seite 14**).

Wenn du denkst, dass dein Turm hoch genug ist, darfst du jederzeit während deines Zuges passen, also **entweder bevor oder nachdem du ein Tier nimmst**.

Wichtig: Hast du gepasst, dann spielst du nicht mehr mit und dein Turm wird nicht mehr durch ausgespielte Tierfähigkeiten verändert.

Ist dein Zug beendet, geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Beispiel eines Tierturmes

Spielende

Wenn alle Personen gepasst haben, stellt ihr die Räuber aufeinander und baut einen Räuberturm. Dann vergleicht ihr reihum eure Tiertürme mit dem Räuberturm. Um die Räuber zu erschrecken, muss ein Tierturm **mindestens so hoch wie der Räuberturm** sein. Es gewinnt die Person, deren Tierturm den geringsten Abstand zum Räuberturm hat.

Diese Person hat ein ausgezeichnetes Auge und nicht allzu viele Tiere vor die Herausforderung gestellt, den Räubern Angst einzujagen. Sollten mehrere Tiertürme den gleichen Abstand zum Räuberturm haben, gewinnt die Person deren Turm aus mehr Tieren besteht. Herrscht immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

Falls ein Tierturm **niedriger als der Räuberturm** ist, scheidet diese Person aus. Sie hat nicht genügend Tiere, um die Räuber zu erschrecken.



Beispiel:



Räuber



Emma



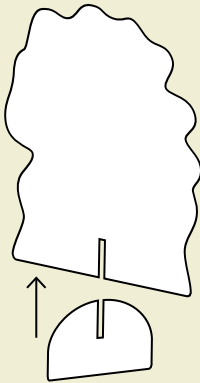
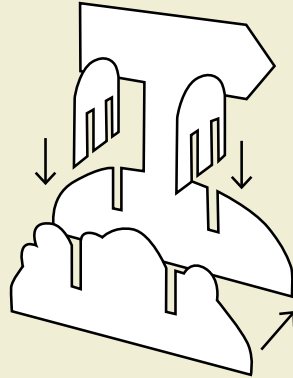
Mia



Theo

Emmas Tierturm ist leider zu niedrig, um die Räuber zu erschrecken, sie kann das Spiel nicht gewinnen. Mias und Theos Türme sind höher als der Räuberturm, aber da Mias Turm niedriger als Theos ist, gewinnt Mia das Spiel!

Figuren



Das ist die Figur, die den Bremer-Stadtmusikanten-Turm zeigt. Sie wird für das Spiel nicht benötigt, aber ihr könnt damit spielen.



Übersicht der Tierfähigkeiten

ESEL



~~PASSEN~~



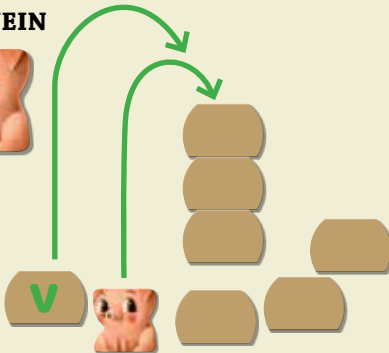
Befindet sich der Esel oben auf deinem Turm, kannst du nicht passen.

KANINCHEN



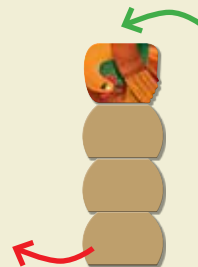
Wenn du ein Kaninchen nimmst (oder bekommst), erhältst du alle Kaninchen aus allen Tiertürmen.

SCHWEIN



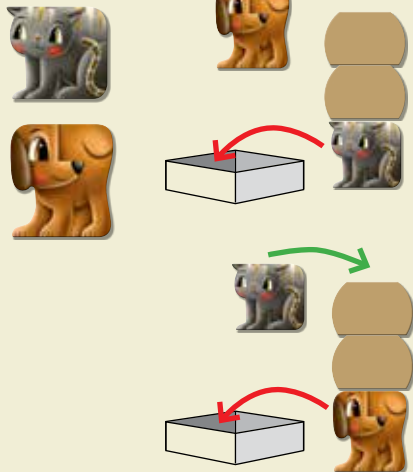
Wenn du ein Schwein nimmst, dann bekommst du auch das Tier, das direkt hinter dem Schwein liegt. Zuerst legst du das Schwein, dann das andere Tier in deinen Turm. Wenn dieses Tier eine besondere Fähigkeit hat, musst du sie nutzen.

HAHN



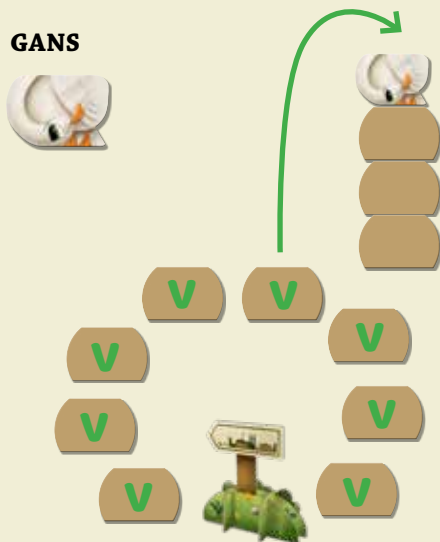
Alle geben das oberste Tier ihres Turmes nach links weiter. Falls jemand kein Tier hat, gibt er keines weiter (aber er bekommt eines!). Wenn dieses Tier eine besondere Fähigkeit hat, musst du sie nutzen. Bekommst du auf diese Weise einen Hahn, löst das aber keine erneute Weitergabe aus.

KATZE & HUND



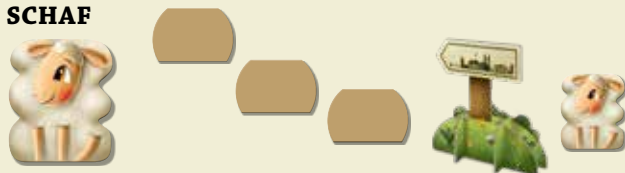
Sie dürfen nie zusammen in einem Turm sein. Wenn du eines dieser Tiere nimmst (oder bekommst), musst du alle Tiere der anderen Art aus deinem Tierturm zurück in die Schachtel legen.

GANS



Befindet sie sich oben auf deinem Turm, darfst du ein beliebiges Tier auf dem Weg nehmen, wenn du dran bist. Der Wegweiser wandert dann an diese Stelle.

SCHAF



Bei der Spielvorbereitung wird der Wegweiser zwischen das Schaf und das Tier links davon gestellt. Während des Spiels hat das Schaf keine Fähigkeit.

MAUS



Sie hat keine besondere Fähigkeit.

Danke fürs Testen

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



© 2023 Granna
www.granna.pl
Alle Rechte vorbehalten.
Hergestellt in Polen.

Spieleautoren: Przemysław Fornal
& Michał Gołębiowski
Illustrator: Maciej Szymanowicz
Übersetzung + Redaktion HUCH!: Silvia Herzog

© 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

GRANNA

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation. Avvertenze!**
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!
HUCH!