Bremer Stadtmusikanten

Für 2 – 4 Spieler, ab 6 Jahren, Spieldauer: ca. 15 Min.
Spieldiee: Wilfried Lepuschitz, Arno Steinwender
Inhalt: 84 Spielkarten, Spielanleitung

Spielgeschichte:
„Los, alle auf meinen Rücken!", ruft der Esel. Der Hund springt als Erstes auf, es folgt die Katze und ganz oben balanciert der Hahn. Ist das denn die richtige Reihenfolge?

Spielvorbereitung:

Die Karten werden aus der Schachtel genommen. Die zwei Startkarten (siehe Abb.) werden nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält sechs Spielkarten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Die verbleibenden Karten werden als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt.

Spielablauf:
Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, darfst du eine Karte aus deiner Hand ablegen. Dabei musst du folgende Dinge beachten:

- Auf einem Esel darf nur ein Hund Platz nehmen, auf einem Hund nur eine Katze und auf der Katze nur ein Hahn.
- Auf einem Hahn kann kein Tier Platz nehmen, daher ist der Hahn grau markiert.
- Es dürfen nur farblich zueinander passende Tiere aufeinander gelegt werden, wie zum Beispiel ein Hund in einem gelben Rahmen auf einen Esel in einem gelben Rahmen.
- Die abgelegte Karte muss mit mindestens einer Kartenhälfte auf eine andere Kartenhälfte passen, die bereits auf dem Tisch liegt. Die Kartenhälfte, die auf dem freien Feld liegt, muss nicht unbedingt den Esel abbilden. Bedeckt der Hund zum Beispiel das freie Feld, geht es anschließend mit der Katze weiter. Eine Karte darf natürlich auch zwei Tiere bedecken, solange alle (bereits genannten) Regeln erfüllt werden.

Hast du keine passende Karte, ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und dein Zug ist beendet. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der hochnäsige Hahn bringt alles durcheinander. Hast du einen Hahn abgelegt, ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und suchst dir eins der beiden abgebildeten Tiere aus. Dann legst du die Karte zum Spieler zu deiner Linken und fragst ihn, ob er das ausgewählte Tier in der Farbe auf der Hand hat. Besitzt er eine Karte mit dem gesuchten Tier, darf er diese Karte ebenfalls ablegen. Dann schiebt er beide Karten weiter zu seinem linken Mitspieler und fragt diesen nach dem Tier. Dies geht reihum weiter, bis einer von euch keine Karte mit dem gesuchten Tier auf der Hand hat. Dieser Spieler muss alle angesammelten Karten aufnehmen und ist dann an der Reihe.

Spielende:
Legst du die vorletzte Karte ab, musst du das Geräusch von einem der Tiere nachmachen, die auf deiner letzten Karte abgebildet sind. Vergisst du das Geräusch, musst du eine Strafkarte vom Nachziehstapel ziehen. Sobald einer von euch seine letzte Karte ablegt, hat er gewonnen und das Spiel ist beendet.

Optional: Für flinke Finger:
Kannst du eine Karte ablegen, von der beide Hälften auf bereits liegende Tiere passen, während ein anderer Spieler am Zug ist, musst du schnell sein. Kannst du deine Karte vor diesem anderen Spieler ablegen, wird die Reihenfolge unterbrochen und der Spieler zur deiner Linken darf anschließend weiterspielen. Diese Regel tritt außer Kraft, wenn der hochnäsige Hahn seine Runde macht.

The town musicians of Bremen

For 2 – 4 players, age 6 years and over,
game duration approx: 15 min.
Idea: Wilfried Lepuschitz, Arno Steinwender
Contents: 84 playing cards, instructions

Story:
„Quick, everyone get on my back!" calls the donkey. The dog jumps on first, followed by the cat. The cockerel balances on top. Is that the right order?

Preparing to play:

The cards are removed from the box. The two starting cards (pictured) are placed next to each other in the centre of the table. The rest of the cards are shuffled well. Each player receives six cards, which he holds hidden from the others. The remaining cards are placed in a pile on the table.

Playing the game:
The youngest player starts. When it's your turn, you can play a card from your hand. In doing so, you must follow these rules:

- Only a dog can sit on a donkey, only a cat can sit on a dog and only a cockerel can sit on a cat.
- No animal can sit on a cockerel – that's why the cockerel card is grey.
- Only animals with matching colours can be played on top of one another, such as a dog with a yellow frame on a donkey with a yellow frame.
- At least one half of the card played must match another card half which is already on the table. The card half on the free space doesn't have to be a donkey. If a dog is on the free space, for example, the game continues with a cat. A card can also cover two animals, of course, as long as all of the (above) rules are followed. (For example, you can play a card with a cat with a yellow frame and a cockerel with a red frame on a card with a dog in a yellow frame and a cat in a red frame).

If you don't have a card which fits, take a card from the pile in the centre. You turn is now finished. The game then continues clockwise.

The arrogant cockerel causes all kinds of confusion! If you play a cockerel, you must take a card from the pile and choose one of the animals pictured on it. You then pass the card on to the player on your left and ask him if he has the animal chosen, in that colour, in his hand. If he has a card with the animal you're looking for, he can also play this card. He then passes both cards on to the player on his left andt asks him for the animal. This continues in the order of play until someone doesn't have that animal in their hand. This player must then take all the cards collected into his hand and it is then his turn.

End of the game:
When you play your second to last card, you must make the sound of one of the animals on your last card. If you forget to make the sound, you must take a penalty card from the pile. The first person to play his last card wins and the game is finished.

Optional: For nimble fingers:
If you can play a card on which both halves match animals already on the table, but it isn't your turn, you'll have to be quick. If you can play your card before the player whose turn it is, the order is interrupted and the player on your left continues the game. This rule doesn't apply when the arrogant cockerel is making his rounds.

Les musiciens de Brême

Pour 2 – 4 joueurs, à partir de 6 ans, durée du jeu env.: 15 min.
Idée de jeu: Wilfried Lepuschitz, Arno Steinwender
Contenu: 84 cartes à jouer, règles du jeu

Histoire:
«Tous sur mon dos !» crie l'âne. Le chien saute en premier, puis le chat, et le coq se tient en équilibre tout en haut. Est-ce que c'est bien le bon ordre ?

Préparation du jeu:

Sortir les cartes de la boîte. Placer les deux cartes de départ (Fig.) au milieu de la table. Bien mélanger les autres cartes. Chaque joueur reçoit six cartes qu'il tient dans sa main en les cachant aux autres. Les cartes restantes constituent la pioche et sont posées sur la table.

Le jeu:
C'est le plus jeune qui commence. Quand c'est ton tour, tu poses une de tes cartes en tenant compte des choses suivantes :

- Sur l'âne, on ne peut mettre que le chien, sur le chien que le chat et sur le chat que le coq.
- On ne peut mettre aucun autre animal sur le coq. C'est pour ça qu'il est marqué en gris.
- On ne peut superposer que des animaux de même couleur, par exemple, un chien dans un cadre jaune sur un âne dans un cadre jaune.
- La carte posée doit corresponde au moins pour la moitié avec l'autre moitié d'une carte qui se trouve déjà sur la table. La moitié de carte qui recouvre le champ libre ne doit pas obligatoirement représenter l'âne. Si c'est par exemple le chien qui recouvre le champ libre; il faudra mettre un chat dessus la prochaine fois. Une carte peut bien sûr aussi recouvrir deux animaux du moment que toutes les règles (ci-dessus) du jeu sont respectées. (Par exemple, tu as le droit de poser une carte avec un chat dans un cadre jaune et un coq dans un cadre rouge sur une carte avec un chien dans un cadre jaune et un chat dans un cadre rouge. (Fig.))

Si tu n'as pas de carte qui va, tu tires une carte dans la pioche et c'est au tour du suivant. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le coq hautain dérange tout le jeu. Quand tu poses un coq, tu tires une carte dans la pioche et tu choisis un des deux animaux représentés sur la carte. Ensuite, tu poses la carte devant le joueur situé à ta gauche et tu lui demandes s'il a l'animal choisi dans cette couleur dans son jeu. S'il a une carte avec l'animal choisi il la pose dessus. Ensuite, il pousse les deux cartes vers le joueur situé à sa gauche et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ai pas de carte représentant l'animal choisi. Ce joueur ramasse toutes les cartes et c'est à son tour de jouer.

Fin de la partie:
En posant ton avant-dernière carte, tu dois imiter le cri d'un des animaux qui sont représentés sur ta dernière carte. Si tu oublies le cri, tu dois tirer une carte dans la pioche. Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, il a gagné et la partie est finie.

Option de jeu pour les pros:
Si c'est le tour d'un autre joueur de jouer mais qu'une de tes cartes représente deux animaux qui vont sur deux animaux déjà posés, tu dois agir rapidement et poser ta carte avant que le joueur dont c'est le tour n'ait posé sa carte. Si tu y arrives, c'est au tour du joueur situé à ta gauche de jouer. Cette règle ne compte pas pendant le tour du coq hautain.

COPPENRATH VERLAG, Hafenweg 30, 48155 Münster, Germany,
CH: Baumgartner AG, 8910 Affoltern, Ill.: Günther Jakobs,
Bestell-Nr. 21216, www.spiegelburg.de

Lizenzgeber:

I musicanti della città di Brema

Per 2 – 4 giocatori, da 6 anni in su, durata del gioco: ca.15 min.
Idea del gioco: Wilfried Lepuschitz, Arno Steinwender
Contenuto: 84 carte, istruzioni di gioco

Storia del gioco
"Avanti, tutti in groppa a me!" dice l'asino. Il cane salta su per primo, segue il gatto e sopra a tutti, perfettamente in equilibrio, il gallo. È questa la giusta sequenza?

Preparazione del gioco:

Prendere le carte dalla confezione. Porre le due carte iniziali (III.) una accanto all'altra al centro del tavolo. Mischiare accuratamente le altre carte. Ogni giocatore riceve 6 carte di gioco, che tiene in mano coperte. Le carte rimanenti vengono disposte sul tavolo come mazzo da pesca.

Svolgimento di gioco:
Inizia il giocatore più giovane. Chi ha il turno può giocare una delle carte che ha in mano facendo attenzione alle seguenti regole:

- Su un asino può salire solo un cane, su un cane solo un gatto e su un gatto solo un gallo.
- Nessuno può salire su di un gallo, che per questo è evidenziato in grigio.
- Solo animali dello stesso colore possono essere disposti uno sull'altro, ad esempio un cane con riquadro giallo su un asino con riquadro giallo.
- Almeno una metà della carta giocata deve concordare con una metà della carta già presente sul tavolo. La metà carta rimasta libera non deve raffigurare necessariamente un asino. Se essa raffigura ad esempio un cane, si procederà con un gatto. In una carta possono concordare ovviamente anche entrambi gli animali, se tutte le regole (finora elencate) vengono rispettate. (Ad esempio, una carta che raffigura un gatto con riquadro giallo e un gallo con riquadro rosso può essere giocata su di una carta raffigurante un cane con riquadro giallo e un gatto con riquadro rosso (III.)).

Quando non si hanno in mano carte concordanti, bisogna pescare dal mazzo e si passa il turno. Si procede quindi in senso orario.

L'altezzoso gallo porta gran scompiglio. Se si gioca un gallo, bisogna pescare dal mazzo e scegliere uno dei due animali raffigurati. Poi si dispone la carta alla propria sinistra e in direzione dell'avversario e gli si chiede una carta con l'animale scelto e con lo stesso colore. Se egli possiede la carta richiesta, potrà giocarla. Egli sposterà a sua volta le carte verso l'avversario alla sua sinistra e gli richiederà un animale. Si continua così finché uno dei giocatori non avrà in mano alcuna carta con l'animale richiesto. Egli dovrà raccogliere tutte le carte e il turno passa a lui.

Fine del gioco:
Quando si gioca la penultima carta, va imitato il verso di uno degli animali raffigurati sull'ultima carta che si possiede. Qualora si dimenticasse di fare il verso, si dovrà pescare una carta di punizione dal mazzo. Chi gioca la sua ultima carta vince e il gioco si conclude.

Opzionale: Per i più svelti:
Chi ha in mano una carta con entrambe le metà concordanti con gli animali già disposti a terra, può giocarla anche durante il turno di un altro giocatore ma dovrà essere veloce. Se la carta viene giocata prima del giocatore che ha il turno, la sequenza di gioco si interrompe e il turno passa al giocatore che si trova alla sinistra di chi ha giocato. Questa regola non vale quando il gallo altezzoso ha il turno.

Los músicos de Bremen

De 2 a 4 jugadores, a partir de los 6 años, duración de la partida de aprox. 15 minutos.
Idea del juego: Wilfried Lepuschitz, Arno Steinwender
Contenido del juego: 84 cartas, instrucciones de juego

Historia del juego:
"¡Vamos! ¡Todos sobre mi espalda!", dice el burro. El perro es el primero en saltar, después le sigue el gato y arriba del todo se balancea el gallo. Pero, ¿es este el orden correcto?

Preparación del juego:

Se extraen las cartas de la caja. Las dos cartas de inicio (imagen) se colocan en el centro de la mesa, una junto a la otra. El resto de cartas se mezclan bien. Cada jugador recibe seis cartas que sujetará con las manos sin que se vean. El resto de cartas se apilan en un montón y se depositan sobre la mesa.

Desarrollo del juego:
Comienza el jugador más joven. Si es tu turno, puedes depositar una de tus cartas sobre la mesa. Para ello, debes tener en cuenta las siguientes cosas:
Sobre un burro sólo puede colocarse un perro, sobre un perro sólo un gato y sobre un gato sólo un gallo.
Sobre un gallo no puede colocarse ningún otro animal, por eso el gallo está marcado en gris.
Sólo pueden agruparse animales del mismo color, por ejemplo, un perro con el borde amarillo sólo puede colocarse sobre un burro con el borde amarillo.
Al menos una de las mitades de la carta que se vaya a depositar debe coincidir con una de las mitades de otra carta que ya haya sido colocada sobre la mesa. La mitad de la carta que quede libre no está obligada a tener el dibujo del burro. Por ejemplo, si lo que queda libre es el dibujo del perro, se continuará con el gato. Naturalmente, una misma carta también puede cubrir dos animales siempre y cuando se cumplan todas las reglas (ya mencionadas). Por ejemplo, se puede colocar una carta con el dibujo de un gato con el borde amarillo y de un gallo con el borde rojo sobre una carta con un perro en un borde amarillo y un gato en un borde rojo (imagen).

Si no tienes la carta adecuada, coges una carta del montón y pasas turno. Se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

El arrogante gallo lo alborota todo. Si has colocado un gallo, coges una carta del montón y eliges uno de los dos animales ilustrados. Entonces pasas la carta al jugador de tu izquierda y le preguntas si tiene en sus manos el animal y el color elegidos. Si tiene una carta con el animal que se busca, también puede dejar esa carta. Entonces pasa ambas cartas al jugador de su izquierda y le pregunta por el animal que busca. Se continúa hasta que uno de los jugadores no tenga en sus manos la carta con el animal buscado. Este jugador cogerá todas las cartas acumuladas y será su turno.

Fin del juego:
Si depositas tu penúltima carta sobre la mesa, debes imitar el sonido de uno de los animales ilustrados en tu última carta. Si olvidas imitar el sonido, debes coger una carta de penalización del montón. El ganador será aquel que deposite su última carta y el juego habrá finalizado.

Opcional: para dedos ágiles:
Durante el turno de otro jugador, puedes depositar una de tus cartas cuyas dos mitades se correspondan con los animales ya depositados sobre la mesa, pero debes ser rápido. Si consigues depositar tu carta antes que el otro jugador, el orden de la partida se alterará y continuará tirando el jugador de tu izquierda. Esta regla se anula cuando el arrogante gallo completa la vuelta.

De Bremer stadsmuzikanten

Voor 2 – 4 spelers, vanaf 6 jaar, speelduur: ca. 15 min.
Spelidee: Wilfried Lepuschitz, Arno Steinwender
Inhoud: 84 speelkaarten, spelregels

Het verhaal:
"Kom, allemaal op mijn rug!" roept de ezel. De hond springt er als eerste op, vervolgens de kat en helemaal bovenop balanceert de haan. Is dat de juiste volgorde?

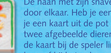
Voorbereiding:

De kaarten worden uit de doos gehaald. De twee startkaarten (afb.) worden naast elkaar in het midden van de tafel gelegd. De overige kaarten worden goed geschud. Iedere speler krijgt zes speelkaarten die hij verdekt in zijn hand neemt. De overgebleven kaarten worden op een stapel op tafel gelegd. Deze stapel dient als pot.

Spelverloop:
De jongste speler mag beginnen. Ben je aan de beurt, dan mag je een kaart uit je hand afleggen. Daarbij moet je op de volgende dingen letten:

Op een ezel mag alleen een hond plaatsnemen, op een hond alleen een kat en op de kat alleen een haan.
Op een haan kan geen dier plaatsnemen, daarom is de haan grijs gemarkeerd.
Er mogen alleen dieren op elkaar worden gelegd die qua kleur bij elkaar passen, zoals bijvoorbeeld een hond in een geel kader op een ezel in een geel kader.
Een kaart die is afgelegd, moet met minstens één helft op een andere kaart passen die al op tafel ligt. De kaarthelft die vrij ligt, hoeft niet per se een ezel af te beelden. Bedekt bijvoorbeeld de hond het vrije veld, dan gaat het vervolgens met de kat verder. Een kaart mag natuurlijk twee dieren bedekken, zolang alle (reeds genoemde) regels in acht worden genomen. (Je mag bijvoorbeeld een kaart met een kat in een geel en een haan in een rood kader op een kaart met een hond in een geel en een kat in een rood kader leggen. (afb.)

Als je geen passende kaart hebt, dan pak je een kaart uit de pot en je beurt is voorbij. Vervolgens gaat het spel verder met de klok mee.



De haan met zijn snavel in de lucht brengt alles door elkaar. Heb je een haan afgelegd dan pak je een kaart uit de pot en zoek je één van de twee afgebeelde dieren uit. Vervolgens leg je de kaart bij de speler links van je en je vraagt hem of hij het gekozen dier in die kleur in zijn hand heeft. Heeft hij een kaart met het gezochte dier in bezit dan mag hij deze kaart eveneens afleggen. Vervolgens schuift hij beide kaarten verder naar de speler links van hem en vraagt hem naar het dier. Dit gaat vervolgens zo verder tot één van jullie geen kaarten met het gezochte dier meer in zijn hand heeft. Deze speler moet alle verzamelde kaarten in zijn hand nemen en is vervolgens aan de beurt.

Einde van het spel:
Wanneer je je één-na-laatste kaart aflegt, moet je het geluid nadoen van één van de dieren die op jouw laatste kaart staan afgebeeld. Vergeet je dit geluid te maken dan moet je voor straf een kaart uit de pot nemen. Zodra één van jullie zijn laatste kaart aflegt, heeft hij gewonnen en is het spel afgelopen.

Optioneel: voor vlugge vingers:
Kun je een kaart afleggen waarvan beide helften op dieren passen die reeds op tafel liggen terwijl een andere speler aan de beurt is, dan moet je snel zijn. Kun je jouw kaart voor die andere speler afleggen dan wordt de volgorde onderbroken en mag de speler links van je vervolgens verder spelen. Deze regel is niet van toepassing wanneer de haan met zijn snavel in de lucht zijn ronde maakt.

Bremer Stadtmusikanten

Spielanleitung

KARTEN SPIELE

Rules of the game
Règles du jeu
Istruzioni d'uso
Instrucciones de juego
Spelregels

DIE SPIEGELBURG