

Bremer Stadtmusikanten  
Franckh-Kosmos, 1987  
OBERMAIR Gilbert

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar  
± 45 minuten

## Het sprookje

De Bremer stadsmuzikanten (naar het sprookje van de gebroeders Grimm).

Er waren eens vier dieren die hun meester een leven lang trouw hadden gediend. Nu de dieren stilaan ouder werden en ze wouden genieten van een rustiger leven, wordt hun een rustige oude dag geweigerd. De ezel die dag na dag de zware zakken met meel en graan van en naar de molen droeg, krijgt geen eten meer. De hond die zich altijd moedig en trouw heeft gedragen, zal door zijn meester worden doodgeslagen. De kat die steeds de muizen wegghield maar nu stompe tanden krijgt, zal door zijn meester worden verzopen. De haan ten slotte, die steeds op tijd de morgenstond aankondigde, zal de volgende dag in de soep belanden.

"Weet je wat", sprak de ezel, "iets beter dan de dood kunnen we toch overal vinden. Laat ons naar Bremen gaan en daar stadsmuzikanten worden. Als wij samen musiceren, moet dat toch een succes worden."

De andere dieren vonden dit absoluut geen slecht voorstel en zo trokken ze met vier op reis.

Aangezien ze de stad Bremen in één dag niet konden bereiken, besloten ze toen het donker werd om in het woud te overnachten. In de verte zagen zij een klein fonkelend lichtje branden. Ze besloten om dichterbij te gaan en stonden plots voor een helverlicht rovershuis. Door het raam zagen zij een rijk gevulde tafel met lekker eten en drinken. De rovers deden zich rijkelijk te goed aan spijs en drank.

De dieren beraadslaagden wat ze nu moesten doen om de rovers te verjagen. Na wat overleg dachten ze een probaat middel te hebben gevonden.

De ezel zette zich met zijn voorpoten tegen het venster. De hond sprong op de rug van de ezel, de kat klom op de rug van de hond en de haan ten slotte vloog op de kop van de kat. Van zodra alle dieren hun plaats hadden ingenomen, begonnen ze op een afgesproken teken tegelijkertijd muziek te maken. De ezel balkte er op los, de hond blafte en huilde, de kat miauwde en de haan kraaide. Plotseling brak de ruit en ze stortten met vier door het venster in de helverlichte kamer.

De rovers die het angstaanjagende geluid hadden gehoord, dachten dat de boze geesten zich op hen wilden wreken en ze vluchten van grote schrik in het donkere woud. De vier vrienden zetten zich rond de tafel en deden zich te goed aan wat nog over was. Ze aten en dronken alsof ze de volgende vier weken zouden moeten honger en dorst lijden.

Toen in het midden van de nacht een rover terug in het huis sloop, sprong de kat in zijn gezicht en krabde hem fel, de hond beet in zijn been, de ezel gaf hem een ferme stamp en de haan fladderde en kraaide "kukulekuu".

De rover nam halsoverkop de vlucht en vertelde zijn kompanen dat een heks hem had gekrabbd, een man hem had gestoken met een mes, een reus hem had geslagen met een knots en een vreemde stem hem had geroepen.

De rovers verlieten ijlings het woud omdat ze het huis niet meer vertrouwden. De vier Bremer stadsmuzikanten vonden het zo prettig in hun nieuwe woonst dat ze besloten om niet meer verder te trekken.

## Spelmateriaal

- **één speelbord:** op de hoeken bevinden zich de startvelden, de buitencirkel is een landweg, daarbinnen vind je het bos met in het midden het rovershuis
- **twee dobbelstenen:** één gewone dobbelsteen en één dobbelsteen met een 'R' op de plaats van de '1'
- **één rover:** een zwarte figuur die door elke speler kan worden verplaatst
- **16 dieren:** telkens een ezel, hond, kat en haan in 4 kleuren



## Korte spelbeschrijving

Het komt er in dit spel op aan om met vier verschillende dieren, die samen een piramide vormen, het centrale rovershuis te bestormen. Dit gebeurt door het dobbelen en verplaatsen van de figuren. Soms kunnen de figuren worden meedragen op de schouders, soms kunnen de figuren ergens bovenop gaan zitten en soms worden de figuren afgegooid. Op elk veld mogen maximaal vier dieren van verschillende grootte staan. Op grotere dieren kan worden gekropen, even grote of kleinere dieren worden afgegooid.

**Eén bijzonderheid:** wie het lukt om bovenop een ander dier te gaan zitten, mag nogmaals gooien en zich verplaatsen. Hierdoor kan eenzelfde speler meermaals na elkaar spelen als hij goed uitkijkt en wat geluk heeft. Maar ... vroeg of laat komt de rover uit zijn hol en probeert hij de dieren terug naar huis te jagen.



het spelbord

# Spelregels

## 1. Voorbereiding

Het speelbord wordt centraal op de tafel gelegd. De roverssteen (de zwarte steen) wordt op het rovershol (het middelste veld) geplaatst. In elke hoek komen telkens de passende dieren van één kleur. Ze worden bovenop elkaar geplaatst en dit van groot (onderaan) tot klein (bovenaan).

In een spel met twee spelers krijgt elke speler de twee diagonaal tegenover elkaar liggende startvelden en de 8 dieren.

In een spel met drie of vier spelers krijgt elke speler één startveld met de bijbehorende 4 dieren. Bij drie spelers is er dus één stapel 'neutrale' dieren in het spel die aan niemand toebehoren. Deze kunnen tijdens het spel wel op een gepast ogenblik als 'vreemd' dier in het spel worden gebracht.

Papier en potlood zijn nodig om tussendoor de scores van de spelers bij te kunnen houden.

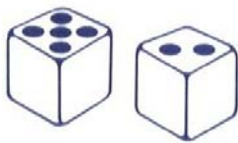
Door middel van de gewone dobbelsteen wordt uitgemaakt wie mag beginnen. Daarna wordt er steeds gespeeld met de klok mee en is steeds de linkerbuur aan de beurt.

## 2. Dobbelen en verplaatsen

De speler aan beurt dobbelt gelijktijdig met de beide dobbelstenen. Daardoor ontstaan er twee mogelijkheden :



Eén van de dobbelstenen toont de 'R', de andere toont een getal. Dat betekent dat de rover aan zet komt (zie punt 3 'Een roverszet').



De beide dobbelstenen tonen getallen waardoor de speler twee dieren mag verplaatsen (zie punt 4 'Eigen dieren verplaatsen').

## 3. Een roverszet

De speler verplaatst de rover binnen het bos evenveel velden als het aantal ogen op de andere dobbelsteen. Op alle velden waar hij passeert, stuurt hij de aanwezige dieren direct naar huis. Op hun startvelden worden ze terug in de logische volgorde (van groot naar klein) bovenop elkaar gestapeld.

De bewegingsrichting van de rover mag vrij worden gekozen maar elk veld mag tijdens eenzelfde beurt slechts één keer worden gepasseerd. De rover blijft steeds in het bos (op de oranje velden) en mag zich niet op de grijze landweg begeven. De rover mag ook over de bruggen en over het rovershuis worden gezet.

### Tactische tip

Met een roverszet probeert een speler in de eerste plaats vreemde dieren terug naar huis te sturen. Tevens zal de speler ook proberen om de rover zo ver mogelijk van de eigen dieren weg te houden. Men kan vreemde dieren echter ook ontzien om er later zelf bovenop te gaan zitten.

Na de roverszet is de volgende speler aan beurt.

## 4. Eigen dieren verplaatsen

### Welke dieren worden verplaatst ?

Een speler verplaatst in hoofdzaak steeds twee eigen verschillende dieren. Het ene dier evenveel velden overeenkomstig het ogenaantal van de ene dobbelsteen, het andere dier overeenkomstig het ogenaantal van de andere dobbelsteen.

Welke dobbelsteen en welk dier eerst wordt gebruikt, mag vrij worden gekozen. In geen geval mogen beide dobbelstenen aan hetzelfde dier worden toegekend.

Staat het dier dat wordt verplaatst bij het begin van de beurt bovenop één of meer grotere dieren, dan blijven deze grotere dieren op dat veld staan.

Zitten bovenop het dier dat wordt verplaatst één of meer kleinere dieren, dan worden deze bij het verplaatsen meegenomen.

In de startfase zijn de grotere en kleinere dieren uitsluitend dieren van de eigen kleur. Naarmate het spel vordert, zal dit steeds vaker om vreemde dieren gaan.

### Hoe worden de dieren verplaatst ?

De verplaatsingsrichting van de bewegende dieren mag vrij worden gekozen. Toch mag elk veld tijdens eenzelfde beurt slechts één keer worden betreden. Bezette velden mogen worden oversprongen maar worden wel meegeteld. Het is in alle opzichten toegestaan om in de eerste beurt een dier in de ene richting te verplaatsen en in de tweede beurt een ander dier in de tegenovergestelde richting te verplaatsen.

Over de beide bruggen, die ook als veld gelden, kunnen de dieren slechts alleen oversteken. Een dier waarop een kleiner zit, kan dus in geen geval de brug oversteken ! Over het centrale veld met het rovershol mag niet worden gezet. Dit veld, het rovershol, kan enkel door een piramide van vier verschillende dieren in eenzelfde beurt worden bestormd.

### Tactische tip

Elke speler probeert met zijn dieren steeds dichterbij het rovershol te geraken. Daarbij zal hij steeds volgende drie tactische doelen nastreven :

- Probeer steeds bovenop een ander dier te gaan zitten, al dan niet door er een ander dier af te stoten, waardoor nogmaals mag worden gedubbeld (zie punt 5).
- Probeer de rover te verjagen want zo wordt één punt gescoord (zie punt 6).
- Probeer het rovershol te bestormen waarbij meerdere punten (1 - 4) ineens kunnen worden behaald (zie punt 7).

Kan een speler in zijn beurt geen van deze doelen bereiken, dan is de volgende speler aan zet.

## 5. Opzitten en afstoten

### Opzitten

Als het eindveld van een beweging al is bezet met één of meer grotere dieren, dan worden deze niet van dat veld gestoten, maar gaat het bewegende dier er bovenop zitten. Ook de eventueel meegevoerde dieren blijven zitten.

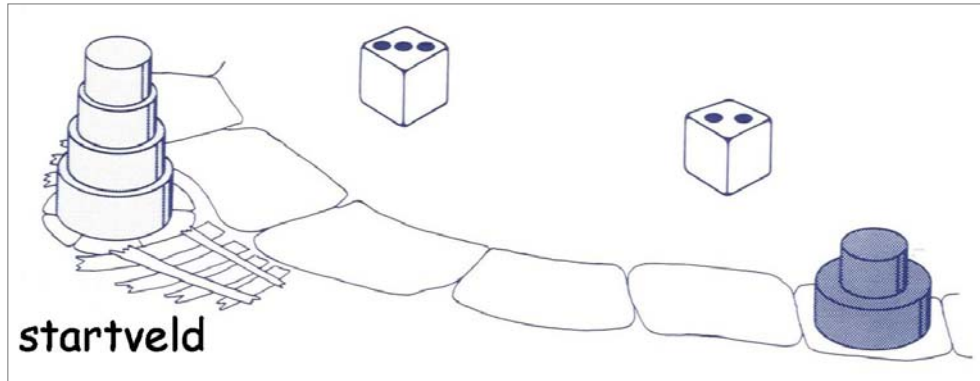
### Afstoten

Als het veld waarheen wordt bewogen al is bezet met even grote of kleinere dieren, dan worden deze van die plaats geduwd en terug op hun startveld geplaatst. Daar worden ze in hun startvolgorde teruggeplaatst. Soms is het uit tactisch oogpunt nuttig om ook eigen dieren terug naar huis te sturen.

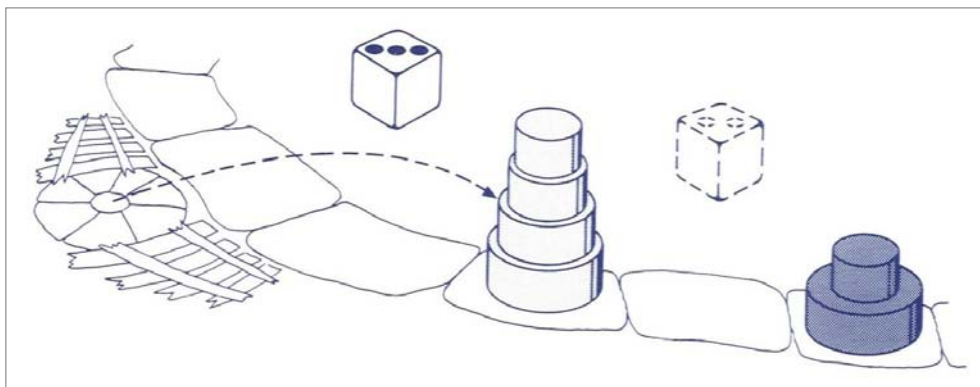
## Opzitten en afstoten

Als het veld zowel met grotere als met even grote en kleinere dieren is bezet, dan wordt het aankomende dier, al dan niet met meegevoerde kleinere dieren, bovenop de grotere dieren geplaatst. Het even grote evenals de kleinere aanwezige dieren worden daarbij naar huis gestuurd.

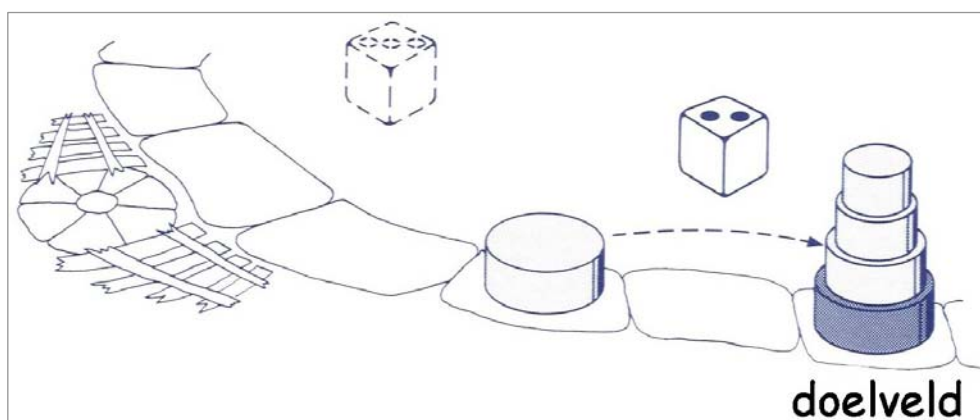
### Voorbeeld van het verplaatsen van dieren



Op het startveld van de speler aan beurt staan vier eigen dieren op elkaar gestapeld (de ezel, de hond, de kat en de haan). Vijf velden verder staat een vreemde ezel (= grootste dier) met daarboven een haan van dezelfde speler. De speler aan beurt dobbelt een '3' en een '2'.



Deze speler beslist om met de '3' zijn ezel te verplaatsen in de richting van de vreemde ezel. Bij deze beweging neemt hij al zijn eigen dieren mee. Daarna verplaatst hij zijn hond (en de twee kleinere dieren erop) twee velden en zet deze bovenop de vreemde ezel. De eigen ezel blijft echter staan.



Op het doelveld zet de hond zich op de rug van de vreemde ezel. De vreemde haan, het kleinere dier, wordt terug naar huis gestuurd. Omdat het de speler is gelukt om bovenop een ander dier te gaan zitten, mag dezelfde speler nog eens dobbelen en schuiven.

## Het verplaatsen van vreemde dieren

In hoofdzaak wordt steeds met twee verschillende eigen dieren geschoven. In bepaalde uitzonderingsgevallen mag echter ook een vreemd dier worden verplaatst.

Dit mag als het verplaatste vreemde dier op het eind van de beweging bovenop een eigen dier springt. Ook in dit geval kunnen daardoor één of meer dieren terug naar huis worden gestuurd. Het is bij het spelen van dit spel van het grootste belang om deze regel goed te doorzien en gepast te gebruiken.

Ook op het eigen startveld mag de speler met eigen of vreemde dieren landen. Daarbij mag echter nooit een eigen dier terug naar huis worden gestuurd. Bovendien moet dit steeds met de eerste van de twee bewegingen gebeuren en moeten de dieren na de tweede beweging het startveld hebben verlaten. Vreemde startvelden mogen nooit worden betreden.

## Samenvatting

Opzitten mag:

- met eigen dieren op eigen dieren,
- met eigen dieren op vreemde dieren,
- met vreemde dieren op eigen dieren.

Opzitten mag niet met vreemde dieren op vreemde dieren.

Bij het opzitten is het mogelijk dat eigen of vreemde dieren naar huis worden gestuurd.

Lukt het een speler om in een beurt minstens één keer bovenop een ander dier te springen, dan wordt deze speler daarvoor beloond en mag hij nog eens dobbelen en zetten.

Lukt het een speler niet om bovenop een ander dier te springen dan is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

## 6. Het verjagen van de rover

Heeft de rover zijn hol verlaten, dan kan hij door een piramide van vier verschillende dieren van zijn veld worden verjaagd. Schuift een speler met zijn ezel (met daarop de drie andere eigen of vreemde dieren) precies op het veld met de rover, dan wordt de rover direct terug in zijn hol geplaatst.

De speler die met zijn ezel heeft gezet, scoort op deze manier een punt. Dit wordt genoteerd.

Het verjagen van de rover mag zowel met de eerste als met de tweede beweging gebeuren. Afhankelijk of deze speler met zijn andere beweging er in lukt bovenop een dier te springen, is nu dezelfde speler of de volgende speler aan de beurt.

## 7. Het bestormen van het rovershuis

Het rovershuis kan enkel door de rover zelf of door een piramide van vier verschillende dieren worden betreden.

Bereikt een speler met zijn ezel, met daarbovenop de drie andere eigen of vreemde dieren, precies het rovershol, dan heeft hij dit veld bestormd. Elke eigenaar van een dier in deze piramide scoort een punt. Er worden dus steeds vier punten toegekend.

Staat de rover op het moment van de bestorming in zijn huis, dan krijgt de eigenaar van de ezel een bijkomend punt.

Alle dieren die deel uitmaakten van de bestormende piramide, worden terug op hun startveld geplaatst. De rover keert ook onmiddellijk terug naar huis.

Wordt het huis in de eerste beurt van een speler bestormd, dan vervalt de tweede beweging van deze speler. In elk geval komt de volgende speler onmiddellijk aan de beurt.

## 8. Einde van het spel

Zodra een speler minstens zeven punten heeft verzameld, eindigt het spel. De eerste speler die daarin slaagt, is de winnaar.

Bereiken twee of meer spelers op hetzelfde moment evenveel punten, dan wint de speler onder hen die als laatste aan de beurt was.

## Twee varianten

Het spel wordt moeilijker als volgende regel wordt ingevoerd :

Een speler mag enkel nog eens gooien als hij bij zijn beurt bovenop een groter dier kan springen zonder dat daarbij een dier naar huis wordt gestuurd.

Het spel wordt turbulent als de startposities als volgt worden opgebouwd :

Het onderste dier mag nooit starten op het startveld van de eigen kleur en geen enkel dier mag juist bovenop een dier van dezelfde kleur zitten. Hierdoor starten op elk startveld vier piramides met een gevarieerde samenstelling. Indien dieren naar huis worden gestuurd, moeten ze zodanig worden teruggeplaatst dat ze deze regel niet overtreden.