

# Les Musiciens de la ville de Brême

Adaptation libre et respectueuse pour jeu de société  
du conte des frères Grimm

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 à 30 mn

Âge : 6 ans et +

## CONTENU :

1 plateau de jeu

5 pions (Âne, Chien, Chat, Coq, Brigands)

68 cartes (18 cartes Âne, 17 Chien, 14 Chat, 13 Coq, 6 Brigands)

1 livret avec la règle et le conte des frères Grimm

*Là, sur le portail, un grand coq était assis  
et criait de toutes ses forces.*

1

## PRÉPARATION

Disposer les pions sur leurs cases Départ respectives : chaque Animal à son emplacement et les Brigands dans la Maison.

À 2 joueurs : enlever 3 cartes Brigands (une carte +1, +2 et +3)

Mélangez et distribuez 4 cartes à chaque joueur.

Les joueurs les regardent.

Les autres cartes forment la pioche.

*« Il doit y avoir une maison au loin dans cette direction »*

## OBJECTIF DES JOUEURS

Totaliser un maximum de points, tout en faisant avancer les Animaux jusque dans la Maison en direction de Brême.

**Attention !** Les joueurs ne choisissent pas un Animal comme pion durant toute la partie. Chacun, par son action, fera avancer à chaque tour de jeu l'un ou l'autre Animal, ou les Brigands.

*Ravis, les deux animaux se mirent en route  
et continuèrent leur chemin.*

## COMMENT GAGNER DES POINTS

On gagne des points chaque fois qu'on a fait avancer un Animal et que celui-ci se retrouve, à la fin du tour de jeu:

- sur la même case qu'un autre Animal
- sur la case de son Instrument de musique (le Luth pour l'Âne, les Timbales pour le Chien, la Flûte traversière pour le Chat et la Trompette pour le Coq)
- dans la Maison

*« Nous ferons ensemble de la bonne musique »*

## DÉROULEMENT

À chaque tour, chaque joueur choisit de faire avancer soit un Animal soit les Brigands, à partir des 4 cartes de son jeu.

Chacun pose devant lui la ou les carte(s) choisie(s), face(s) cachée(s), sachant que l'on peut poser plusieurs cartes uniquement si celles-ci font avancer le même Animal ou les Brigands.

Ensuite, c'est le joueur situé à gauche du plus jeune qui lance le tour.

Il commence par déplacer d'office les Brigands d'une case en sens inverse sur le plateau. Puis il dévoile la(les) carte(s) posée(s) devant lui et procède au déplacement indiqué (ex: +4 pour le Chien, ou +2 pour les Brigands). Puis, le joueur situé à gauche fait de même, jusqu'au dernier.

On observe alors la nouvelle situation.

Lorsqu'un Animal se retrouve seul sur une case, les cartes jouées sont perdues et placées, faces visibles, sur le tas de fumier.

Les cartes jouées sont gagnées dans les trois cas évoqués plus haut (cf chapitre « comment gagner des points »). Les cartes gagnées sont accumulées, faces visibles, devant le joueur, à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.

2

Durant la partie, on ne peut consulter que les cartes posées sur son emplacement.

Avant un nouveau tour de jeu, les joueurs piochent, dans le même ordre où ils ont joué, afin d'avoir à nouveau 4 cartes en main.

C'est maintenant le joueur à gauche de celui qui avait démarré qui lance le tour. Il n'oubliera pas d'avancer les Brigands d'une case.

Et ainsi de suite.

#### Précision à 4 joueurs :

À 4 joueurs, celui qui lance le tour doit jouer sa(ses) carte(s) face(s) visible(s). Les autres posent ensuite leurs cartes faces cachées en fonction de l'information donnée.

*Mais les Brigands n'étaient pas loin...*

#### **LES BRIGANDS**

Attention! À l'issue d'un tour de jeu, lorsque les Brigands se retrouvent sur la même case qu'un Animal, toutes les cartes de l'Animal en question, précédemment gagnées par chaque joueur pendant la partie, sont retirées et placées sur le tas de fumier. La seule case où l'on ne procède pas de la sorte est celle de l'instrument de musique de l'Animal. Dans ce cas, l'Animal est plus fort que les Brigands. (ex : Chien et Brigands sur la case Timbales à la fin du tour de jeu)

*« Nous n'aurions pas dû quitter  
si rapidement cette maison »*

#### **LE RETOUR DES BRIGANDS**

Au fil des tours, lorsque les Brigands se sont déplacés jusqu'à passer le dernier Animal, ils repartent à partir du tour suivant en direction de la Maison et continuent dans cette direction jusqu'à la fin de la partie même s'ils dépassent un Animal.

*Dans un vacarme assourdissant, les Animaux pénétrèrent dans  
la maison en brisant le carreau de la fenêtre.*

#### **L'ARRIVÉE DANS LA MAISON**

Un Animal s'arrête dans la Maison même si le nombre de cases joué est supérieur à celui restant sur le plateau. Les cartes de cet Animal jouées dans ce tour sont toutes gagnées par le(s) joueur(s) qui les a (ont) jouées.

Lorsqu'un Animal est arrivé dans la Maison, il y reste. Ensuite, dès qu'une carte de cet Animal est jouée, sa fonction change et elle fait avancer les Brigands d'une case (et d'une seule) supplémentaire.

*Depuis ce temps, les brigands n'osèrent plus jamais  
approcher cet endroit. Les quatre musiciens, quant à eux,  
se sentant si bien dans cette maison, s'y installèrent  
pour y vivre ensemble des jours heureux.*

#### **FIN DE LA PARTIE**

La partie s'arrête et on procède au décompte des points :

- Lorsque tous les Animaux sont dans la Maison
- Si les Brigands arrivent à revenir dans la Maison.

Attention, dans ce cas, chaque joueur perd sa plus forte carte gagnée durant la partie. Celle-ci est placée sur le tas de fumier.

Et si à la fin d'un même tour de jeu, les 4 Animaux et les Brigands arrivent ensemble dans la Maison, les Brigands sont chassés et tous les points restent acquis.

**Jeux FK**

**Zone Artisanale des Sagnes  
38710 Mens France**

tel: 04 76 34 67 15  
jeuxfk@jeuxfk.fr  
<http://www.jeuxfk.fr>

Mise en page <http://jeuxstrategie.free.fr>