

✦ *LONDJI Hudební kapela* ✦

FG023U

Věk: od 7 let

Počet hráčů: 2 – 6

Čas: 20 minut

Obsah:

A) 36 hracích karet (25 nástrojů, 7 žolíků a 4 akce)

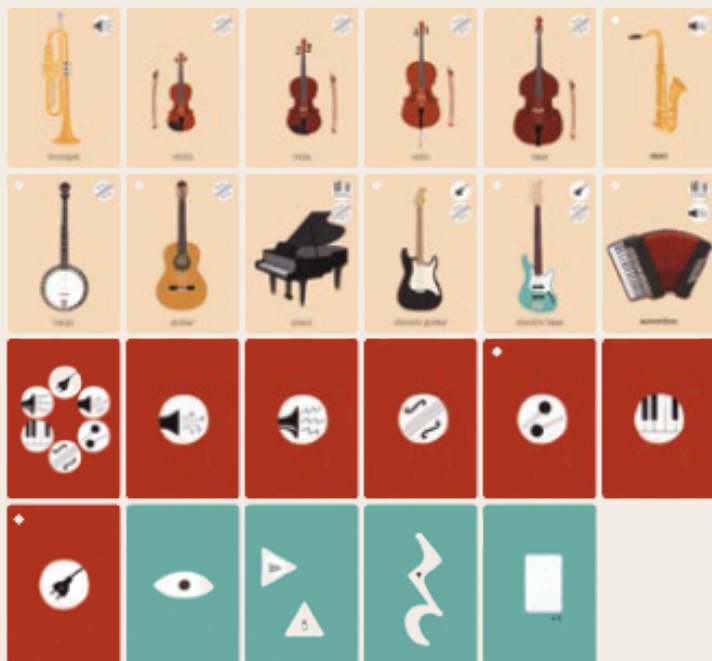
B) 20 karet hudebních skupin

C) 4 karty ticha

D) 24 karet souřadnic po 6 barvách (4 od jedné barvy na hráče)

2 pomocné karty na zapamatování skupin hudebních nástrojů

A)



B)



C)



D)



ŽOLÍKY

Obecný



Dechový dřevěný



=



flétna



saxofon



klarinet



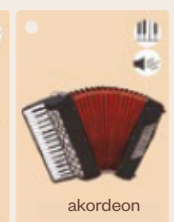
fagot



hoboj



harmonika



akordeon

Dechový žestový



=



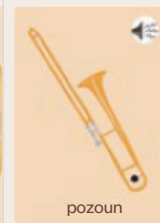
trubka



lesní roh



tuba

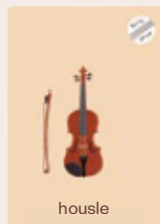


pozoun

Strunný



=



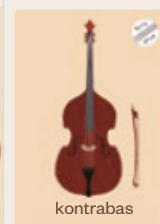
housle



viola



violoncello



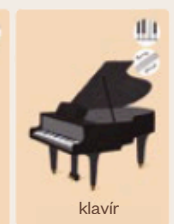
kontrabas



banjo



kytara



klavír



elektrická baskytara

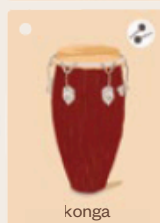


elektrická kytara

Bicí



=



konga

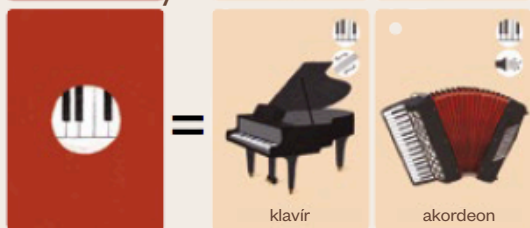


tamburína



bicí

Klávesový



Elektronický



AKČNÍ KARTY



Hra na procvičení paměti a soustředění
Hráči trénují paměť, aby dosáhli cíle.

Byli jednou jedni...

... hudebníci, houslisté, kytaristi, pianisti... Všichni hledali hudební skupinu, ve které by mohli hrát na své hudební nástroje.

CÍL

Doplňte co nejvíce karet hudebních skupin, abyste získali co nejvíce bodů. Abyste listy hudebních skupin doplnili, musíte v jednom kole otočit všechny karty nástrojů, které jsou na nich zobrazeny. Abyste toho dosáhli, musíte si zapamatovat pozici a otočit všechny karty nástrojů bez chyby. Chybou je otočení karty nástroje, která není na listu skupiny.

PŘÍPRAVA

Vyberte si úroveň obtížnosti:

- Krátká varianta / Klasická hudba (pro hru ve 2 hráčích nebo pro zjednodušení hry): Vezměte si pouze hrací karty a karty hudebních skupiny klasické hudby. Odložte všechny ty, které jsou označeny bílou tečkou vlevo nahoře.
- Dlouhá varianta / Světová hudba (od 3 hráčů): Vezměte si všechny karty.

Zamíchejte a nechte 36 (nebo 24 v případě krátké varianty) hracích karet lícem dolů, uprostřed, vyrovnané do obdélníku 4x9 (nebo 4x6).

Zamíchejte a rozdejte 3 karty hudebních skupin každému hráči (nebo 2 v případě krátké varianty) a udělejte balíček ze zbývajících karet. Každý hráč si z nich jednu vybere a odloží tu, kterou nechce dospod balíčku.

Rozdejte 4 karty souřadnic stejné barvy každému hráči.

Udělejte balíček z karet ticha.

HRA

Každý hráč má jeden tah. Začíná hráč, který naposledy hrál na housle. Vytáhne si náhodně kartu z 36 v obdélníku. Pokud tato karta odpovídá hudebnímu nástroji z karty hudební skupiny, může pokračovat ve hře.

Otočí novou kartu a opakuje postup, dokud nemá otočené všechny karty hudebních nástrojů ze své karty hudební skupiny. Pokud uspěje, znamená to, že vyplnil svou kartu hudební skupiny a je jeho.

Poté si vytáhne znovu 3 karty hudební skupiny z balíčku (nebo ty, které zbyly), jednu si vybere, odloží dospod balíčku ty, které vyřadí a na tahu je jeho soused.

Pokud karta s hudebním nástrojem, kterou otočil, neodpovídá nástrojům na kartě s hudební skupinou, končí tah hráče a na řadě je další hráč.

Před tím se tah ukončí, musí být všechny karty otočené lícem dolů.

AKČNÍ KARTY: Pokud během tahu otočíte akční kartu, můžete provést to, co je na ní znázorněno.

Akce:

- Špion: Než budete pokračovat v otáčení, podívejte se na jednu kartu.
- Souřadnice: Vezměte nebo přemístěte dvě své karty souřadnic, abyste si označili jednu z herních karet na stole, která vás zajímá. Musíte je umístit mimo obdélník tvořený herními kartami: jednu vodorovně, druhou svisle. Chcete-li je odstranit, nepotřebujete otočit akční kartu.
- Ticho: Vezměte nebo přemístěte kartu ticha a položte ji lícem dolů na herní kartu. Pokud je karta zakryta kartou ticha, je blokována a může ji otočit pouze hráč, který ji zablokoval akcí. Když se hráč rozhodne kartu otočit, blokování se zruší a karta ticha se vrátí zpět do balíčku.
- Jedna navíc: Pokud se jednou během svého tahu zmýlíte, máte ještě druhou šanci.

ŽOLÍKY: Žolík může být použit jako jakýkoliv hudební nástroj ze skupiny nástrojů, kterou znázorňuje.

Obecný žolík: Může být použit jako karta jakéhokoliv hudebního nástroje.

Žolík dechový dřevěný: flétna / saxofon / klarinet / fagot / hoboj / harmonika / akordeon

Žolík dechový žesťový: trubka / lesní roh / tuba / pozoun

Žolík strunný: housle / viola / violoncello / kontrabas / banjo / kytara / klavír / elektrická baskytara / elektrická kytara

Žolík bicí: konga / tamburína / bubny

Žolík klávesový: klavír / akordeon

Žolík elektronický: elektrická baskytara / elektrická kytara

PRAVIDLA

- Pokud jsou dva stejné hudební nástroje na jedné kartě hudební skupiny (např. dvě trumpety), je potřeba otočit dvě karty.
- Pokud otočíte kartu hudebního nástroje, kterou již máte, můžete pokračovat ve hře.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile hráči uspějí v doplnění všech 10 karet hudebních skupin nebo když už nejsou žádné karty v balíčku hudebních skupin.

Když hra skončí, každý spočítá body na kartách hudebních skupin, které doplnil. Hráč, který má nejvíce bodů, vyhrál hru.

Mimo hru

Máte v rukou hru, která...

- Podporuje vizuální vnímání.
 - Pocičuje paměť.
 - Zlepšuje koncentraci a pozornost.
 - Rozšiřuje vaše znalosti hudební kultury.
-