

Hudební Člověče nezlob se!

Pravidla pro hudební Člověče nezlob se! vycházejí z klasického Člověče nezlob se. Naše hra má dvě základní herní varianty. První, fialová varianta, je vhodná pro výuku základních not. Druhá, modrá varianta, je vhodná pro pokročilejší hudebníky.



Všechny figurky jsou před začátkem hry umístěny ve startovním domečku, který je barevně vyznačen stejnou barvou, jakou jsou označeny 4 figurky hráče.

Cílem hry je dovést své figurky jedné barvy ze startovního pole do cílového domečku. To lze pouze tak, že figurka musí projít postupně všemi poli (v našem případě v podobě klasické klaviatury) na obvodu hracího plánu. Hráč hází speciální kostkou, přičemž při svém tahu posune figurku **proti směru hodinových ručiček na nejbližší tón na klaviatuře**, který je **shodný se symbolem na kostce**. Lze použít i klasickou hrací kostku a herní plán použít jako u klasického Člověče nezlob se!, ovšem s dodržением postupu v protisměru hodinových ručiček z důvodu znázornění vzestupného postupu oktávou při výuce not.

Skončí-li s figurkou na políčku obsazeném cizí figurkou, je tato odstraněna ze hry a vrácena zpět do startovního domečku. Na políčko obsazené figurkou stejné barvy vstoupit nelze.

K nasazení figurky na startovní pole je potřeba hodit houslový klíč. Nemá-li hráč nasazenou žádnou figurku, hází kostkou do té doby, dokud nepadne houslový klíč, maximálně však třikrát. Pokud ani po třetím hodu nepadne houslový klíč, pokračuje ve hře další hráč. Na začátku hry se první figurka umísťuje na startovní pole okamžitě.

Jestliže hráč hodí houslový klíč, může posunout figurku na nejbližší houslový klíč jak po směru hodinových ručiček, tak i v protisměru. Obdobně postupuje hodí-li basový klíč. Jestliže hodí #, postupuje na nejbližší klávesu ať černou či bílou (tedy o půltón), která je **výše** než klávesa, na které se nachází. Hodí-li b, postupuje na nejbližší klávesu ať černou či bílou (tedy o půltón), která je **níže** než klávesa, na které se nachází. Pakliže hodí # když stojí na pozici c2 nebo na houslovém či basovém klíči, postupuje na cis v další oktávě ve směru hry

Vyhrává ten hráč, který oběhne hrací plán všemi svými figurkami a umístí je do cílového domečku jako první. Jednotlivé pole však může obsadit pouze v okamžiku, kdy hodí konkrétní notu uvedenou na poli ve svém domečku.

obsah sady: herní plátno nebo oboustranná deska z plastu (40x40cm), 4 sady figurek, hrací kostka
obal: přepravní tubus nebo kartonová krabice
materiál: herní plátno, plast, dřevo
úprava: plnobarevný tisk, barevné dřevěné figurky, přírodní kostka s vypálenými symboly

Cílová skupina: základní umělecké školy, základní školy, začínající hudebníci

Další varianty hry: naleznete na www.trilobit.info v sekci metodiky/návody



nevhodné pro děti do 3 let



Vyrobeno v ČR chráněnou dílnou

Výrobce: TEKIS s.r.o., Svinný 83, 583 01 Chotěboř, IČ 28860896

