



ТАКА МАКА
БЮРО ИГОР

ПРАВИЛА ГРИ



ТВОЯ НАСОЛОДА!

Для успішної гри потрібно освоїти **ОСНОВНІ ПРАВИЛА**. Варіанти гри — допоможуть тобі її урізноманітнити. Бо правила прості, а ось умови змінюються щохвилини. Тягни картку із завданням, продумуй стратегію і пересувай Тоодли по клітинках до виграшних комбінацій. Тоодли настільки спокусливі, що тобі захочеться ще і ще.

Ціль гри

Скласти на гральному полі таку ж саму комбінацію кольорів, як і на картці у тебе в руці.

Мета гри

Зібрати найбільше карток, які принесуть тобі виграшну кількість балів.

У грі

1. Хід гравця — це пересування за горизонталлю чи вертикаллю кружальцем або кружальцями по вільних клітинках грального поля.
2. Картка — це завдання, яке має виконати гравець на полі. На картках намальовані різні комбінації із вісьмох кольорів.
3. Виконати завдання, зазначене на картці — це знайти чи поставити поруч на гральному полі за горизонталлю чи вертикаллю кружальця таких самих кольорів, що і на картці.

Важливо!

За діагоналлю виконати завдання не можна (малюнок 1).

малюнок 1



✓ Виконане завдання



✗ Завдання не виконане

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ

Пересування кружалець на одну клітинку.

1. Гравці обирають свою сторону грального поля. Першим розпочинає наймолодший гравець. Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.

- На клітинки грального поля викладаємо по одному кружальцю кожного кольору — 8 штук (малюнок 2). Розміщення кольорів довільне. Решта кружалець відкладаємо у бік.
- Кожному гравцеві роздаємо по три картки сорочкою догори. Решта карток ставимо колодою біля грального поля; з неї гравці будуть добирати картки після кожного ходу. На руках завжди має бути три картки.
- Під час одного ходу гравець може виконати завдання, як однієї картки, так і, якщо пощастить, всіх карток з руки. Щоб виконати завдання потрібно пересунути кружальце на одну клітинку. Картку виконаного завдання викладаємо у відкрито на відкидну частину грального поля з сторони гравця.
- Далі хід переходить до наступного гравця.

Увага!

- Під час ходу гравець повинен походити — посунути кружальце.
- Забороняється два ходи поспіль повертати кружальце у попереднє положення, яке було до цього.
- Під час одного ходу гравець може виконати умову кількох карток.
 - Якщо на початку ходу на руках у гравця є одна чи дві картки з кольорами кружалець, які вже стоять поруч на гальному полі, то гравцю пощастило, — завдання вже виконане, можна викладати ці картки у відкрито. Окрім цього, у нього залишилось пересування ще на одну клітинку.
 - Є вірогідність того, що на початку ходу у гравця всі три картки співпадуть із комбінаціями кольорів на полі. Гравець викладає ці картки у відкрито, але вже не має права пересувати кружальце, лише добирає картки з колоди.
- Один раз за гру гравець може замість ходу скинути всі картки з руки, відклавши їх у бік; взяти з колоди три нові; після цього додати в колоду відкладені картки і перемішати її.

малюнок 2



- гральне поле
- розміщення кружалець на гальному полі
- картки з виконаними завданнями
- колода

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра зупиняється тоді, коли закінчилася колода і у грі залишився один гравець.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Одна картка дорівнює одному балу. Також додатково додаються бали за кількість гравців у грі.

1. Якщо у грі чотири гравця.

- Гравцеві, який закінчив першим, додається 3 бали.
- Гравцеві, який закінчив другим — 2 бали.
- Гравцеві, який закінчив третім — 1 бал.

2. Якщо у грі три гравця.

- Гравцеві, який закінчив першим, додається 2 бали.
- Гравцеві, який закінчив другим — 1 бал.

3. Якщо у грі два гравця.

- Гравцеві, який закінчив першим, додається 1 бал.

Гравцеві, який залишився із невиконаним завданням, додаткові бали не нараховуються.

Перемагає гравець, у якого найбільше балів.

ВАРІАНТИ ГРИ

1. Пересування кружальця на три клітинки.

У цій грі кружальця розміщуються згідно з малюнком 2 і діють ОСНОВНІ ПРАВИЛА гри із такою зміною – гравець пересуває кружальця на три клітинки. Він може обрати варіанти ходу.

Наприклад (малюнок 3):

малюнок 3



одне кружальце
на три клітинки

АБО



одне кружальце –
на дві клітинки,
друге – на одну клітинку

АБО



три різних кружальця
– на одну клітинку

малюнок 4



2. Пересування на одну клітинку за іншою схемою розміщення кружалець.

На клітинки грального поля викладаємо по два кружалець кожного кольору — 16 штук (малюнок 4). Розміщення кольорів довільне. Далі гра відбувається згідно з ОСНОВНИМИ ПРАВИЛАМИ.

Увага!

Ти можеш придумати свій варіант, розмістивши по-іншому кружалець на полі, або змінивши їх кількість. Будемо раді, якщо ти з нами поділишся домашніми правилами гри. Адже ТООДЛИ — це твоя насолода!

ГРА ІЗ ДІТЬМИ +3 РОКИ

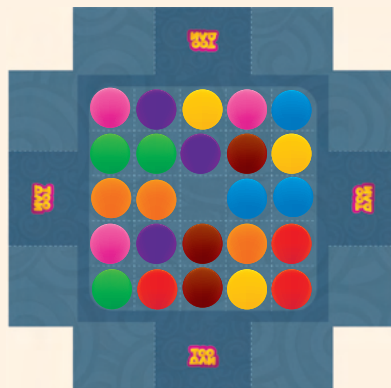
Варіант А — ознайомлення із кольорами.

1. На клітинки грального поля у довільному порядку викладаємо всі 24 кружалець (малюнок 5).
2. Ставимо колоду біля поля сорочкою догори.
3. Дорослий бере картку; називає кольори; показує їх на гральному полі; порівнює кольори із кольорами навколишніх предметів.
4. Дитина самостійно бере картку із колоди; називає кольори; показує їх на гральному полі; порівнює кольори із кольорами навколишніх предметів.

Закріплення знань під час гри.

На перший раз пропонуємо розмістити кружалець зворотною стороною, де є лише колір. Гра відбувається згідно з ОСНОВНИМИ ПРАВИЛАМИ, лише з однією зміною — кількість пересувань кружалець по гральному полю під час одного ходу не обмежується.

малюнок 5



Варіант Б — розвиток стратегічного мислення.

1. На клітинки грального поля викладаємо по одному кружальцю кожного кольору — 8 штук (малюнок 2). Розміщення кольорів довільне.
2. Ставимо колоду біля поля сорочкою догори.
3. Дорослий бере картку з колоди; називає кольори; показує їх на гральному полі.
4. Дорослий виконує завдання, зазначене на картці — ставить поруч на гральному полі за горизонталлю чи вертикаллю кружальця таких самих кольорів, що і на картці.
5. Дитина бере картку з колоди; називає кольори; показує їх на гральному полі.
6. Дитина виконує завдання, зазначене на картці — ставить поруч на гральному полі за горизонталлю чи вертикаллю кружальця таких самих кольорів, що і на картці.

Для зручності під час гри із малюком можете скористатися підказкою: відповідність Тоодла — кольору.



Щоб без труднощів скласти коробку після відкриття, потрібно перевернути верх коробки, покласти у неї картки та кружальця і накрити дном, попередньо з'єднавши всі чотири борти.



TAKA MAKA
БИРО ИТОР