



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.

2. На клітинки грального поля викладаємо по одному кружальцю кожного кольору — 8 штук (малюнок 2). Розміщення кольорів довільне. Решта кружалець відкладаємо у бік.
3. 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.
4. 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.
5. 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



- 1 - гральне поле
- 2 - розміщення кружалець на гальному полі
- 3 - картки з виконаними завданнями
- 4 - 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



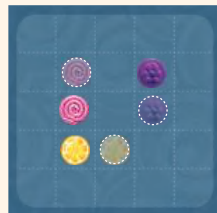
одне кружальце
на три клітинки

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 кружалецьця 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 кружалецьця 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

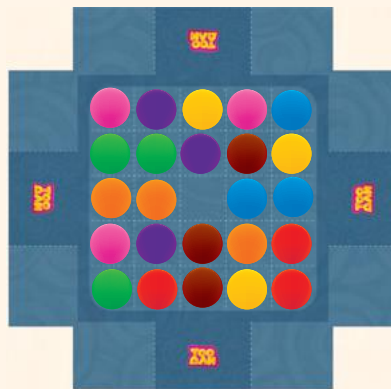
Варіант А — ознайомлення із кольорами.

1. На клітинки грального поля у довільному порядку викладаємо всі 24 кружалецьця (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 кружалецьця зворотною стороною, де є лише колір. Гра відбувається згідно з ОСНОВНИМИ ПРАВИЛАМИ, лише з однією зміною — кількість пересувань кружалецьцем 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