



Як тут кошків багато —  
Треба все порозкласти!  
Бо немає тут порядку —  
Допоможуть нам котятка.

Кожен кошик свій шукає  
І лиш зайве викладає.  
Шустрик з Рябчиком маленьким  
Поскладали все швиденько.

Лиш Зоринка розгубилась  
І в кошичках заблудилась.  
Треба киці помагати  
І клубочки рахувати.

МАЛЬВИ  
Зроблено в Україні  
[www.malvy.games](http://www.malvy.games)  
malvy.games  
@malvy.games

© 2019 Ідея та реалізація: Ольга Каниюка  
© 2019 Ілюстрації та дизайн: Зоряна Симотюк



## Злови Шустрика

**Вік гравців:** від 5 років.  
**Кількість гравців:** 2-4 гравці.  
**Ціль гри:** якнайшвидше позбутися своїх карток.



Перед початком гри з колоди вилучають **4** картки: картку **10 -1** та по одній картці з котиками, біля яких є числа **8, 5 і 2**.

Картки добре перемішують і роздають по 8 штук.  
Гравці відкидають **парні картки**, водночас показують їх та називають значення виразів.

Першим починає гру гравець, у якого є котик із **найбільшим** числом. Він витягує одну картку в наступного гравця та добирає одну картку з колоди (поки в колоді є картки). Якщо у нього з'являються пари, він відкидає їх, називаючи значення виразів та показуючи картки.  
Хід переходить до наступного гравця.

Гра закінчується, коли всі пари карток відкинута. Виграє той, у кого залишилась картка з **Шустриком**.

### Парні картки:

- дві картки з кошками, де значення виразів однакове, наприклад: **2 - 1** і **6 - 5**;
- картка з кошком і відповідна картка з котиком — **8 - 3** та **5**;
- дві картки з котиками, в яких однакові числа — **4** та **4**.



Картки, які потрібно вилучити перед початком гри

Пари карток, які гравці відкинули

Колода добору

Картки Ориси

Пара карток

Картки Ореста

СІМЕЙНА  
РОЗВАЖАЛЬНО-  
НАВЧАЛЬНА ГРА  
МАЛЬВИ



1 2 3  
КМІТЛИВА  
ЛІЧБА

5+ 2-4 63

Наші чудові картки з милими котиками та клубочками задумані так, щоб діти легко могли навчитись віднімати, вивчили склад числа і водночас просто весело побавилися. Спочатку діти рахують клубочки, згодом вони навчаються візуально відрізняти, де два клубочки, а де три; поступово запам'ятовують склад числа та навчаються швидко віднімати. Також діти знайомляться з парними та непарними числами: **парні числа** написані **абрикосовим кольором**, а **непарні** – бузковим.

Наші котики Рябчик, Шустрик та Зоринка зроблять віднімання веселою та захопливою грою, де діти зображатимуть котиків, нявкатимуть і рахуватимуть клубочки.

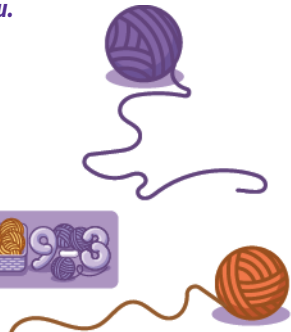
Рябчику потрібна одна картка



Зоринці потрібні дві картки



Шустрику потрібні три картки



## Комплектація гри

45 карток з кошками та клубочками (виразами) і 18 карток з котиками (з числом, що є різницею виразу).

Інструкція до гри.

## Муркітливе віднімання

Вік гравців: від 6 років.

Кількість гравців: 2-4 гравці.

Ціль гри: допомогти котикам знайти свої кошки з клубочками.



Кошенята бавилися клубочками і вони переплутались між кошками. Тепер котики шукають свої кошки та викладають зайві клубочки з них. Кожен котик шукає одну, дві або три картки зі своїми кошками, тобто картки, де значення виразу дорівнює числу біля котика. Кількість карток з кошками, які потрібні котику, вказано у верхніх кутках картки.

Перед початком гри потрібно відібрати окремо картки з котиками та кошками (виразами).

Гравці добре перемішують обидва набори карток і роздають **по 3 картки з котиками**. Отримані картки кладуть лицем догори; обидва набори карток кладуть посередині столу лицем донизу.

Гру починає гравець, у якого котик із **найбільшим** числом.

Він відкриває верхню картку з кошком та перевіряє, чи картка підходить котромусь із його котиків.

Картки Соломійки



Картки з кошками



Картки з котиками



Відкрита картка



Зібрані картки



Картки Божени

Картки Назарка

• Якщо картка йому підходить, котик радісно нявкає (гравець каже: «**Няв, моє!**»), забирає картку собі і кладе поряд із картою з відповідним котиком. Далі гравець відкриває наступну картку з кошком. І так доти, доки не трапиться картка з виразом, що гравцю не підходить.

• Якщо картка не підходить, хід переходить до наступного гравця. Якщо ця картка не підходить його котикам, він кладе її внизу колоди, якщо підходить – забирає собі. Далі він відкриває верхню картку з кошком, і гра продовжується.

• Якщо під час ходу один із котиків гравця зібрав потрібну кількість карток, він говорить: «**Мур-няв, я зібрав!**», перевертає картки лицем донизу (разом з картою з котиком) та бере собі ще одну картку з котиком.

Гра завершується, коли картки з кошками закінчились.

Гравці рахують свої картки з котиками. Виграв той, хто зібрав найбільше котиків.

**Примітка.** Гру можна грати динамічніше! Колоду з кошками кладуть лицем догори. Тоді гравець, що побачив картку свого котика, швидко говорить: «**Няв, моє!**» і забирає картку собі. Якщо картка нікому не підходить або гравець забув нявкнути, то картка кладеться збоку лицем донизу. Коли закінчиться основна колода, ті картки, що лежать лицем донизу, знову вводяться в гру.

Використовуючи картки з цього набору можна зіграти **Злови Шустрика** (див. інструкцію далі) або інші ігри, правила до яких можна знайти на нашому сайті [www.malvy.games](http://www.malvy.games). На сайті також можна придбати інші ігри: **Муркітливе додавання** чи **Веселкові абетки**.