



malvy.games
@malvy.games
www.malvy.games



Зроблено в Україні

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

КОМАНДНА ГРА-ХВИЛИНКА

Гравці вибирають допоміжну картку зі словами і складають слова використовуючи картки з буквами. На картках підібрані однотипні найпростіші слова. Усі 7 слів з допоміжної картки можна скласти, використовуючи один набір карток з буквами.



ДОДАТКОВА ГРА ТРИ-СІМ

Ціль гри: швидше позбутись своїх карток.
Ведучий добре перемішує колоду і роздає по 7 карток.

- Починає гру гравець, у якого **найбільше** червоних карток. Він ходить червоною картою.

- Наступний гравець може покласти картку такого ж кольору (червону) або наступну по кольору (оранжеву).
- Гравець може походити двома або трьома картками з однаковими буквами (наприклад: **Б** – БІЛКА та **Б** – БАНАН).
- Якщо гравець не має потрібної картки, він забирає картки і хід переходить до наступного гравця.
- Гравець може забрати картки, якщо йому це вигідно, навіть якщо він має картки для свого ходу.
- Якщо гравець кладе **третю** по рахунку картку **одного кольору**, тоді зіграні картки виходять із гри, тобто гравець перевертає їх лицем донизу.
- Також картки виходять із гри, коли гравець кладе **сьому** картку.
- Якщо картки вийшли з гри, гравці добирають картки до **7**. Наступним ходить гравець, який поклав останню картку. Він починає хід червоною картою; якщо немає червоної, тоді оранжевою і так далі.
- На фіолетову картку можна покласти фіолетову або червону.

Програє той, у кого під кінець гри залишаться картки.

КАРТКИ ВИХОДЯТЬ З ГРИ



ТРИ ОРАНЖЕВІ КАРТКИ



СІМ КАРТОК

* Деколи стається так, що гра не може закінчитись, бо гравці роблять однакові ходи по колу. Тоді гравці добирають по одній картці і грають далі. Якщо колода добору закінчилась, то оголошується нічия.



СІМЕЙНА РОЗВАЖАЛЬНО-НАВЧАЛЬНА ГРА



У ваших руках особлива веселкова абетка! З нею можна вивчити не тільки букви, а й кольори веселки. А ще можна зіграти в гру і скласти **АБВ ВЕСЕЛКУ** на столі чи на підлозі, а тоді разом її проспівати. Також можна утворити слова з карток чи зіграти в додаткову гру **ТРИ-СІМ**. Чи можливо вам захочеться скласти інші слова або зіграти в інші ігри, що є у нас на сайті? З нашою абеткою у вас багато можливостей!



КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

52 картки з буквами та 4 допоміжні картки з простими словами. Картки з найбільш уживаними буквами повторюються. Інструкція до гри.

Вік гравців: від 5 років.

Кількість гравців: 2-4 гравці.

Ціль гри: скласти букви в алфавітному порядку. Складена абетка своїми кольорами утворить барвисту веселку.

ПОЧАТОК ГРИ

Ведучий добре перемішує колоду і роздає по **7** карток.

- Гру починає гравець, у якого є **найбільше** карток з червоними буквами.
- Якщо є декілька гравців з однаковою кількістю червоних карток, то гру починає наймолодший.
- Якщо карток із червоними буквами немає ні в кого, ведучий збирає картки, перемішує їх і роздає ще раз.

ХІД ГРАВЦЯ

Перед початком ходу гравець добирає картки до **7**. Якщо у нього **7** або більше карток і він не має чим походити, то гравець бере одну картку. Якщо після добору гравець немає потрібних карток, він пропускає хід. Гравець може покласти:

- Червоні картки на їх місце – це перші картки в рядку (див. розкладку ліворуч та ілюстрації праворуч).
- Картки з буквами, що йдуть наступними згідно з алфавітом. Їх кладуть праворуч від тих, що вже лежать на столі.
- Картки з буквами, які повторюються – їх кладуть поверх тих, що вже викладені.

ПРИКЛАД ПЕРШОГО ХОДУ

У гравця (Оленки) на руках **Є, К, Ж, Р, Б, Л, М**. Спершу вона кладе червоні **Є** і **К** на своє місце. Потім оранжеві **Ж** і **Л** кладе після **Є** і **К** відповідно. Далі кладе жовту **М**. У неї залишається **Б** і **Р**, які вона не може покласти.

ПРИКЛАД ХОДУ ПІД ЧАС ГРИ

На столі є картки: **Є, Ж, З, И, і** (другий ряд) і **К, Л, М, Н** (третій ряд). Після добору карток у гравця (Олеся) є **А, Ї, Й, Б, Н, Г, Ю**. Він кладе червону **А** у перший ряд, далі кладе після неї оранжеву **Б**. Зелена **Н** кладе поверх **Н**, що уже лежить, і синю **ї** та фіолетову **Й** кладе після блакитної **і**. У нього залишається **Г** та **Ю**.

КІНЕЦЬ ГРИ

Ця гра є командною. Ціль гравців – разом скласти абетку.

АБВ ВЕСЕЛКА



КАРТКИ ОЛЕСЯ

КОЛОДА ДОБОРУ



КАРТКИ ОЛЕНКИ



КАРТКИ ОЛЕСЯ



КІНЕЦЬ ГРИ ДЛЯ ТИХ, ХТО ЛЮБИТЬ ЗМАГАТИСЬ

Якщо дітям цікавіше змагатись, тоді виграє той гравець, що позбудеться своїх карток найшвидше (після того як закінчиться колода добору). Загальні правила залишаються без змін.

Використовуючи картки з цієї колоди, можна грати в інші ігри. Правила до ігор, а також багато іншої інформації є на нашому сайті www.malvy.games.

На сайті також можна придбати інші ігри – **ABC RAINBOW** та **ABC TECZA** (англійську та польську веселкові абетки)!