



ПРАВИЛА

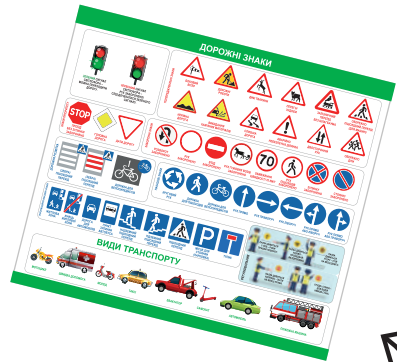
ДОРОЖНІ
ЗНАКИ



Це гра для дітей від 6 років, що передбачає вивчення основних дорожніх знаків, з якими пішохід може стикнутися в житті. Гра має змагальний момент, що виражений у відповідях на запитання та у киданні кубика.

Комплектація

- поле 490x490 мм
- 55 карток з запитаннями
- планшетка з відповідями
- 4 фішки (пішоходи і машинки)
- 7 дорожніх знаків
- планшетка-підказка зі знаками
- ігровий кубик
- інструкція



Підготовка до гри

Перед грою рекомендуємо ознайомитися зі знаками з планшетки-підказки.

На початку гри розкладіть поле на рівній поверхні, розставте знаки, перетасуйте колоду із запитаннями та покладіть її сорочкою доверху біля поля. Всі гравці повинні вибрати собі по одній фішці та поставити її на «Старт». Машинки переміщуються проїжджою частиною, а пішоходи пішохідною доріжкою. Потім за допомогою кубика вирішуєте хто ходить першим.

Покладіть поруч з полем планшетку з відповідями донизу з текстом. Так ніхто не зможе їх підглядіти.

Або ви можете дати планшетку гравцеві, хто поки не хоче брати участь у грі, а тільки спостерігає.



← Для пішоходів



← Для машинок



← Для дорожніх знаків



Хід гри

На початку ходу гравець завжди бере картку і читає запитання та варіанти відповіді вголос. Після цього він повинен обрати один варіант. Гравець справа від нього бере планшетку і перевіряє.

Якщо відповідь правильна, то гравець кидає кубик і ходить, а картку залишає собі. Якщо неправильна, то картку треба покласти вниз колоди і злишитися на місці.

Потрапляючи на клітину з дорожнім знаком, гравець уважно читає та виконує завдання з нього.

Якщо так сталося, що два гравці опинилися на одній клітині, обоє кидають кубик і той, кому випаде більше число переміщується на одну клітину вперед.

Якщо фішка гравця зупинилася на клітинці з пішохідним переходом або залізничною колією, то гравець переміщує її на попередню клітину.



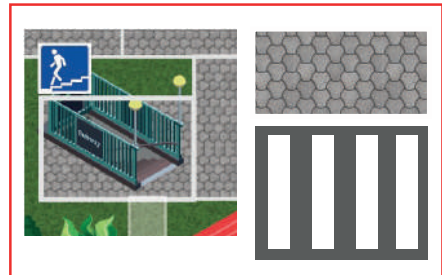
Для машинок



Для пішоходів



Для машинок



Для пішоходів

Приклад



Варіанти гри та визначення переможця

Гравцеві потрібно правильно відповідати на запитання та збирати з ними картки. Але є декілька варіантів гри:

1. Довгий – грати, не зважаючи на клітинку «Фініш», поки не закінчатся картки з запитаннями. А в кінці підрахувати кількість карток, на які кожен гравець відповів. Перемагає той, хто зібрав найбільше. Якщо у гравців однакова кількість карток, оголошуємо нічию.
2. Короткий – грати, поки хтось не дійде до «Фінішу». Перемагає той, хто дійшов першим.
3. За домовленістю – перед грою вирішити разом, як довго триватиме гра. Наприклад, гравці повинні два рази перетнути клітинку «Фініш» і той, хто зробить це першим – переможець.

А можна використовувати поле для своїх машинок і гратися, як захочеться!

Бажаємо веселого і корисного дозвілля!