

Правила игры



Внимание!

На этом участке дороги движение затруднено! Что случилось? Неизвестно — возможно, идёт ремонт дороги, произошла авария, или просто час пик. Но вам предстоит выстраивать свои автомобили в пробке так, чтобы обхитрить других игроков.

Как сдавать?

Перетасуйте колоду, выложите на стол три карты лицом вверх, друг над другом. Это первые автомобили в пробке на трёхполосной дороге, за каждым из них игроки будут выкладывать другие автомобили. Раздайте всем по 10 карт, остальную часть колоды отложите — в этом коне она не понадобится.

Как ходить?

Возьмите свои карты на руки, не показывая другим. Каждый игрок намечает одну карту для хода и выкладывает её на стол лицом вниз, чтобы никто не видел, какую карту он наметил. Когда все игроки готовы — карты одновременно открываются.

Тот, у кого самая маленькая карта, выкладывает её «в пробку» первым, потом ходит игрок со следующей по величине картой, и так далее. При выкладывании карт в ряды должны соблюдаться два правила:

1. Правило возрастания. Карту можно выкладывать только в тот ряд, где она больше предыдущей.

2. Правило минимальной разницы. Карту нужно положить именно в тот ряд, где её номер ближе всего по значению к номеру на предыдущей карте.



Игроков: 2–5
Возраст: 6+, 8+ лет
Время: 10–15 минут



В чём цель игры?

Цель игры — получить как можно меньше штрафных карт, выкладывая свои карты. Штрафные карты игрок получает в двух случаях:

1. Слишком большая пробка. Если карта игрока должна попасть в ряд, где уже лежат четыре карты — то игрок забирает в качестве штрафа карты этого ряда, и его карта становится первой в освободившемся ряду.

2. Слишком маленькие карты. Если карта игрока слишком маленькая, чтобы ей можно было сходить в какой-то ряд, то игрок забирает в качестве штрафа любой ряд на свой выбор, а свою карту выкладывает в начало этого ряда.

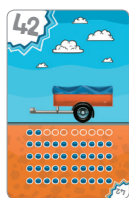
Карты, полученные в качестве штрафа, не участвуют в дальнейшей игре. Они складываются стопочкой для пересчёта в конце кона: побеждает тот, у кого накопилось меньше всего штрафных карт.



Слишком большая пробка!
Игрок ходит картой №28: она должна попасть во второй ряд, но там уже лежат четыре карты.

Слишком маленькая карта!
Карта не подходит ни в один ряд (по правилу возрастания).

А что делают специальные карты?



Прицеп. У него есть номер, и он выкладывается по тем же правилам, что и обычная карта. Но он не учитывается за отдельный автомобиль при подсчёте длины ряда — ведь он не сам по себе, а прицеплен к автомобилю! Например, им можно сходить, даже если в ряду уже стоит четыре автомобиля, и не забирать ряд.

Для наглядности карта прицепа кладётся поверх предыдущей карты. Прицеп может «прицепляться» и к другим прицепах, и к любым спецкартам — он точно так же выкладывается поверх них (спецкарта под картой прицепа уже не действует). Если при начальной раздаче прицеп оказался в начале ряда — замените его другой картой.



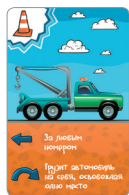
Скорая помощь. Наметивший для хода «скорую» ходит первый. Если два игрока наметили для хода «скорую» и хотят положить её на одно и то же место, то карты выкладываются одна поверх другой (если при этом образовалась «слишком большая пробка» — то штрафные карты забирает тот, кто старше).

«Скорая» объезжает пробку и встаёт в начало любого ряда, на выбор игрока, отодвигая на одно место назад остальные карты. Если получилось больше четырёх автомобилей в ряду — сшедший «скорой» забирает ряд. В этом случае его «скорая» начинает новый ряд: после неё можно положить любую карту. Выкладывать ли какую-то карту после «скорой» или в другой подходящий ряд — остаётся на выбор игрока: в этом случае не действует правило минимальной разницы, поскольку у «скорой» нет номера.

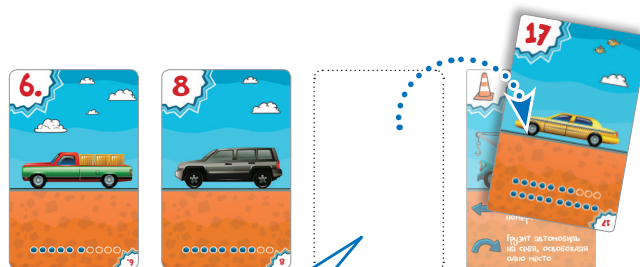


Полицейский автомобиль. «Полиция» имеет приоритет в очередности хода перед всеми картами, кроме «скорой». Если два игрока наметили для хода «полицию» и хотят положить её на одно и то же место, то карты выкладываются одна поверх другой.

«Полиция» может встать в конец любого ряда, на выбор игрока. «Полиция» обеспечивает кортеж для следующей машины: после неё может выкладываться карта с любым, хоть самым маленьким номером. Выкладывать ли какую-то карту именно после «полиции» или в другой подходящий ряд — остаётся на выбор игрока (правило минимальной разницы здесь не действует).



Эвакуатор. Эвакуатор ходит последним из намеченных для хода карт. Он может вставать в конец любого ряда. Подъехав, эвакуатор сразу загружает на себя впереди стоящую машину (карта машины перекладывается поверх карты эвакуатора), и теперь обе эти карты считаются за одну при подсчёте «большой пробки».



Здесь можно походить картой от 8 до 17

эвакуатор

На освобождённое эвакуатором место в следующие ходы любой игрок может походить картой, попадающей в интервал между номерами соседних карт. Но даже если место останется свободным — оно всё равно будет учитываться в «слишком большой пробке»!

Если впереди эвакуатора находятся две (или больше) карты одна поверх другой — автомобиль с прицепом, другой эвакуатор с загруженным автомобилем, две одновременно сшедшие «скорые» или «полицейские» — то эвакуатор загружает сразу все карты перед собой.

Если пятой картой в ряду оказался эвакуатор, то он сначала загружает на себя автомобиль, стоящий перед ним. Затем игрок забирает остальные карты, а машина, погруженная на эвакуатор, встаёт в начало нового ряда.

Кто побеждает?

Забранные игроком в ходе игры карты приносят штрафные баллы.

- Обычные машины — 1 штрафной балл.
- Специальные машины — 2 штрафных балла.

Побеждает игрок, набравший меньше всего штрафных баллов.

А как играть с малышами?

Не спешите вводить в игру все карты и все правила. Малышу в игре должно быть легко и комфортно — это главное условие, при котором ему понравится играть, и игра поможет ему хорошо овладеть числовым рядом. Не обязательно, чтобы в игре с первых же раз были победители и проигравшие — все могут победить и все могут быть молодцами!)

В зависимости от возраста и навыков счёта, можно использовать следующие упрощения:

- Игра картами только до 10, до 20 или до 30.
- Раздача на руки не по 10, а по 5 карт. При этом количество рядов можно сократить до двух.
- Игра без специальных карт (убрать их из колоды).
- Игра без правила «большой пробки» (то есть ряды могут быть любой длины).
- Игра без санкций за «слишком маленькую» карту — маленькие карты можно выкладывать и в начало пробки.



Другие обучающие игры — на сайте www.bandaumnikov.ru

V4. 2015

