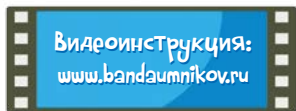


Правила игры

ТРАФИК ДЖЕМ

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



Внимание!

На этом участке дороги движение затруднено! Что случилось? Неизвестно — возможно, идёт ремонт дороги, произошла авария, или просто сейчас 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 число ближе всего по значению к номеру на предыдущей карте.

Нарушается правило возрастания: 17 меньше 19

Оба условия соблюдаются: сюда можно походить!

Нарушается правило минимальной разницы: 17 ближе к 15, чем к 6

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 маленькая карта. 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.

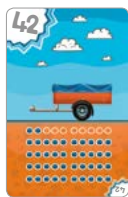
Карты, полученные в качестве штрафа, не участвуют в дальнейшей игре. Они складываются стопочкой для пересчёта в конце кона: побеждает тот, у кого накопилось меньше всего штрафных карт.



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 прицепами, 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 — сходящий «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.

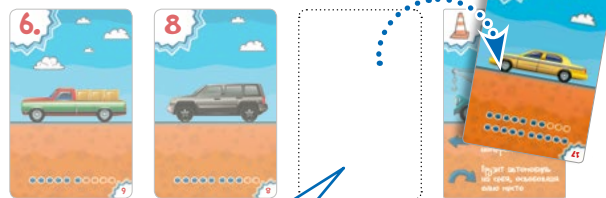


Полицейский автомобиль. «Полиция» имеет приоритет в очередности хода перед всеми картами, кроме «скорой». Если два игрока наметили для хода «полицию», и хотят положить её на одно и то же место, то карты выкладываются одна поверх другой.

«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 впередистоящую машину (карта машины перекладывается поверх карты эвакуатора), и теперь обе эти карты считаются за одну при подсчёте «большой пробки».



Сюда можно походить картой от 8 до 17

эвакуатор

На освобожденное эвакуатором место в следующие хода любой игрок может походить картой, попадающий 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 сходявшие «скорые» или «полицейские» — то эвакуатор загружает сразу обе карты.

Кто побеждает?

Забранные игроком в ходе игры карты приносят штрафные баллы.

- Если номер карты чётный (делится на 2) — такая карта приносит два штрафных балла.
- Если номер карты кратный трём (делится на 3) — такая карта приносит три штрафных балла.
- Если номер карты и чётный, и кратный трём — такая карта приносит четыре штрафных балла.
- Все специальные карты (включая прицеп) — пять штрафных баллов.
- Остальные карты — один штрафной балл.

Количество облачков на карте соответствует количеству штрафных баллов, которые она приносит.

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, что 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

