



УДАЧНАЯ ДОРОГА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Приближаются выходные, и кажется, что все городские животные мечтают только об одном – уехать на дачу!

Мышка протирает свой мотоцикл, кролики запрыгивают в автобус, а слон надувает воздушный шар для полёта. Может ли что-то испортить долгожданные выходные? Да, дорожные пробки!

Правильный выбор транспорта в этой игре обеспечит удачную поездку. В просторных машинах чувствуешь себя комфортно, но они легко застревают в пробке. Маленький мотоцикл менее удобен, но легко лавирует между машин.

Выбирайте с умом время поездки и транспорт, чтобы избежать дорожных пробок и набрать наибольшее количество очков радости.

На старт, внимание, марш. Удачной дороги!



СОСТАВ ИГРЫ

- 72 карточки транспорта
- 6 деревянных машинок
- 3 карточки времени суток



карточка транспорта



карточка времени суток

Карточки времени суток двусторонние, игроки на своё усмотрение могут использовать ту или другую сторону в игре.



ВРЕМЯ СУТОК

Отправляться в поездку можно утром, днём или ночью.

В игре 24 карточки с утренним, 26 карточек с дневным и 22 карточки с ночным трафиком.

Днём движение обычно сильнее, но можно получить больше очков радости от поездки. Ночью машин меньше, но ночная поездка принесёт меньше радости. Поездка утром – наиболее сбалансированный вариант.



Важно: трафики утренней, дневной и ночной дорог не влияют друг на друга. Дорожная пробка может возникнуть на одной, двух, на всех дорогах или ни на одной из них.

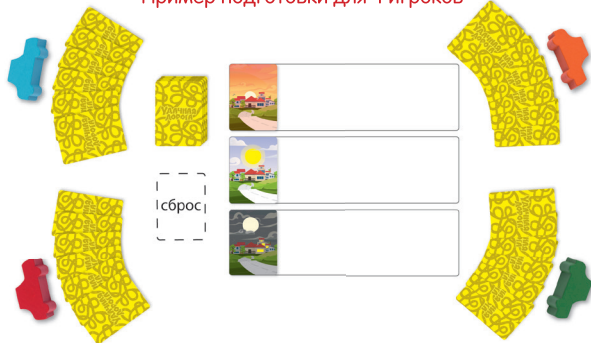


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Дайте каждому игроку 1 деревянную машинку (цвет игроки выбирают самостоятельно).
2. Поместите на столе 3 карточки времени суток (утро, день, ночь) в столбик так, чтобы справа от каждой из них было свободное место для нескольких карточек. Это будут утренняя, дневная и ночная дороги.
3. Перемешайте все карточки и раздайте каждому игроку по 6 штук. Положите оставшиеся карточки рядом с карточками времени суток. Это стопка транспорта. Рядом со стопкой транспорта оставьте свободное место для сброса сыгранных карточек.



Пример подготовки для 4 игроков



ПОЕЗДКА НА ДАЧУ И ОБРАТНО

Игра состоит из 3 раундов.

Каждый раунд игры состоит из поездки на дачу и поездки в город (туда и обратно).

В каждом раунде игроки разыграют по 6 карточек. 3 из них будут разыграны во время поездки на дачу, а оставшиеся 3 во время возвращения в город.

Каждая поездка состоит из следующих этапов.

1. НА ДОРОГЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПЕРВЫЕ МАШИНЫ

Игроки выбирают по 1 карточке из руки и кладут перед собой рубашкой вверх. Когда все готовы, карточки открываются и размещаются на соответствующих дорогах. Порядок присоединения карточек не имеет значения. Так игроки узнают о движении на дорогах, перед тем как решить, в какое время им лучше всего поехать.



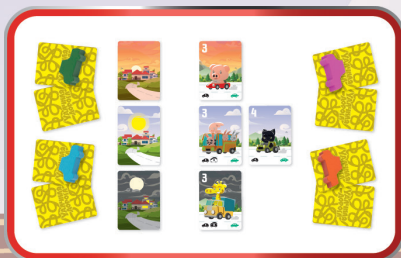
2. НЕОЖИДАННЫЙ ТРАФИК И ВЫБОР ТРАНСПОРТА ДЛЯ ПОЕЗДКИ

Каждый игрок выбирает из руки две карточки, кладёт их перед собой лицом вниз и на одну из этих двух карточек ставит свою фигурку машинки. Так игроки отмечают транспорт, который используют для поездки и который принесёт им очки радости в зависимости от движения на дороге. Вторая карточка неожиданно добавит на дороге новый транспорт, о котором игроки не знали во время выбора транспорта для поездки.

Когда все игроки готовы, откройте карточки и добавьте их на соответствующие дороги. Порядок присоединения не имеет значения.



Важно: сохраняйте фигурки машинок на карточках до конца поездки.



3. ОЦЕНКА ДВИЖЕНИЯ НА ДОРОГЕ

Определите, сколько места на дороге заняли машины, выехавшие утром, днём и вечером. Сложите числа, определяющие размер транспорта  /  /  на всех карточках каждой дороги, и сравните сумму с количеством игроков. Если сумма равна или меньше количества игроков, то движение на дороге считается **СВОБОДНЫМ**. Если сумма больше количества игроков, то считается, что на дороге возникла **ДОРОЖНАЯ ПРОБКА**.

4. ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ РАДОСТИ

Некоторые карточки транспорта приносят очки радости, когда движение **СВОБОДНО** , а некоторые, наоборот, когда находятся в **ДОРОЖНОЙ ПРОБКЕ** .

Каждый игрок проверяет условие получения очков радости на карточке транспорта, отмеченной его машинкой. Если движение на дороге, где находится карточка транспорта, соответствует этому условию, то игрок возвращает себе фигурку машинки, забирает отмеченную карточку транспорта и кладёт её перед собой. Если же нет, то карточка транспорта остаётся на месте, игрок возвращает себе лишь фигурку машинки.

Карточки транспорта, оставшиеся на дорогах, помещаются в стопку сброса. Карточки времени суток остаются на своих местах.

Примечание: карточки, которые принесли игроку очки радости, складывайте перед собой стопкой лицом вниз.
Это победная стопка игрока.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



– игрок получает очки радости.



– игрок не получает очки радости.



Общий размер транспорта на утренней дороге $1+1+1+1=4$, движение **СВОБОДНО**



Общий размер транспорта на дневной дороге $1+1+1=3$, движение **СВОБОДНО**



Общий размер транспорта на ночной дороге $1+2+2+0+0=5$, возникла **ДОРОЖНАЯ ПРОБКА**

НОВЫЙ РАУНД

После того, как игроки разыграли по 6 карточек, совершив поездки на дачу и в город, начинается новый раунд. Раздайте игрокам снова по 6 карточек транспорта и совершите новые поездки на дачу и обратно.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 3-го раунда.

Игроки подсчитывают очки радости на карточках транспорта в личных победных стопках. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков радости. В случае ничьи побеждает игрок с наибольшим количеством карточек транспорта в победной стопке. Если и в этом случае сохраняется ничья, то все эти игроки объявляются победителями.

УДАЧНЫХ ДОРОГ!



ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК ТРАНСПОРТА

• АВТОФУРГОН •



Размер на дороге 2.



Приносит очки радости, когда движение **СВОБОДНО**.



• КАБРИОЛЕТ И БАГГИ •



Размер на дороге 1.



Приносят очки радости, когда движение **СВОБОДНО**.

• ГРУЗОВИК •



Размер первого грузовика на дороге 1.
Размер каждого последующего грузовика
на той же дороге 2.



Приносит очки радости, когда движение **СВОБОДНО**.

• АВТОБУС •



Независимо от количества автобусов на одной дороге их размер 1.

Карточки автобусов складываются друг на друга.



Приносит очки радости, когда движение **СВОБОДНО**.

• МОТОЦИКЛ •



Если на той же дороге нет , то размер мотоцикла 0.



Если на той же дороге есть , то размер мотоцикла 1.



Приносит очки радости, когда движение **СВОБОДНО** или в **ДОРОЖНОЙ ПРОБКЕ**.



Приносит очки радости, когда движение **СВОБОДНО**.

• ВОЗДУШНЫЙ ШАР •



Размер на дороге 0.



Приносит очки радости, когда движение **СВОБОДНО** или в **ДОРОЖНОЙ ПРОБКЕ**.



Очки начисляются, если на той же дороге нет другого воздушного шара.

• ГРУЗОВИК С МОРОЖЕНЫМ •



Размер на дороге 1.



Приносит очки радости в **ДОРОЖНОЙ ПРОБКЕ**.



Очки начисляются, если на той же дороге нет другого грузовика с мороженым.