

Автор игры  
Николай Будишевский

# ПРАВИЛА ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ



8741

## Правила игры

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ознакомить детей с основными правилами дорожного движения для пешеходов и основным безопасным поведением на улице.

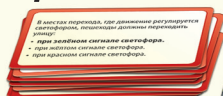
### ЗАДАЧА ИГРОКА

Быстрее остальных игроков собрать наибольшее количество неповторяющихся цветных жетонов «Цель прогулки».

### СОСТАВ ИГРЫ

#### Игровое поле

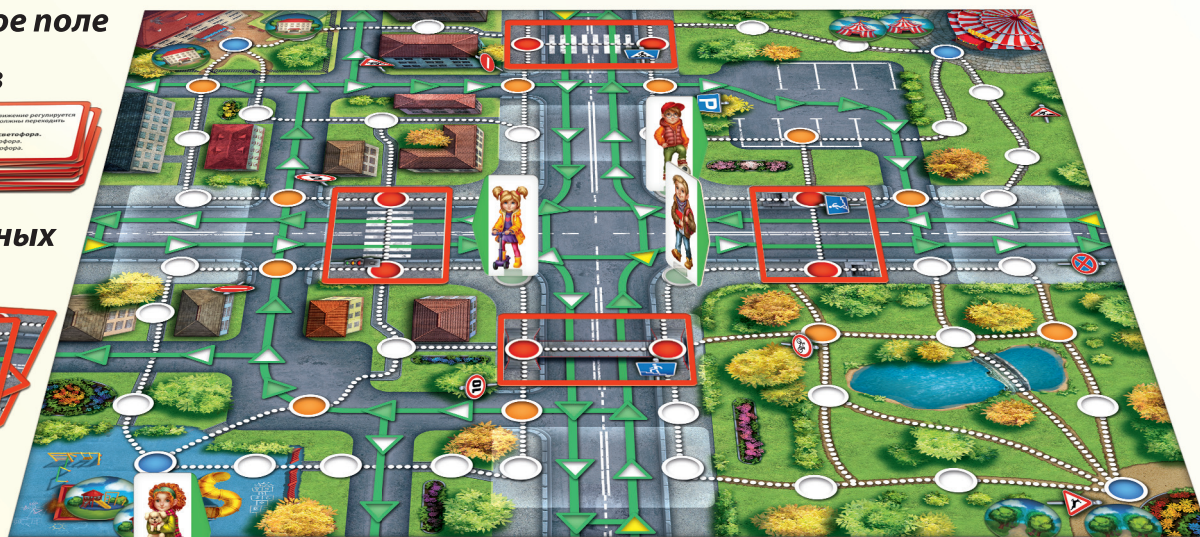
Карточки вопросов  
52 шт.



Карточки пешеходных переходов  
8 шт.



Жетоны  
«цель прогулки»  
16 шт.



Фишки  
пешеходов  
4 шт.

Кубик «Д6»

Фишка  
«автомобиль»

Жетоны  
«светофор»  
2 шт.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите поле в центр стола так, чтобы всем игрокам было удобно.

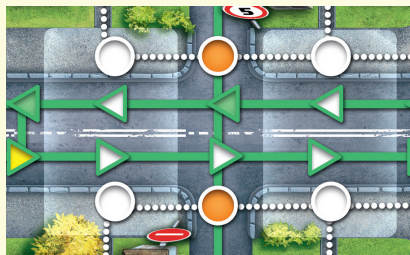
2. Возьмите жетоны «Цель прогулки». Если игроков **двое** – то по 2 жетона каждого вида, если **трое** – по 3 и т.д.

Если хотите сократить игру – можете исключить какую-то цель прогулки, например – не класть на поле жетоны «Цирк».

3. Положите жетоны на синие кружки «Цель прогулки» в зависимости от числа игроков.



4. На **серые зоны** в произвольном порядке положите пешеходные переходы. Не обязательно использовать все карточки с переходами (если место оставить свободным, то перехода нет), но обязательно проследите, чтобы в каждую часть игрового поля можно было пройти.

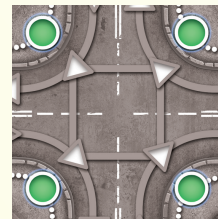


5. Фишка «автомобиль» ставится ведущим на центральный «**Жёлтый треугольник**» дороги.



6. Выберите первого игрока броском кубика. Ход передаётся по часовой стрелке. В порядке очереди игроки выбирают себе фишку-пешехода, которой будут ходить.

7. Расставьте фишки пешеходов на разные **зелёные кружки «Старт»**.



## КАРТОЧКИ ВОПРОСОВ

Перед началом игры ведущий берёт двусторонние карточки вопросов, тщательно перемешивает их и оставляет себе.

Ответ: Надо обходить сзади, чтобы пешеход мог увидеть

С какой стороны можно обойти стоящий автобус или троллейбус?

- Спереди.
- Сзади.

На стороне с красной рамкой напечатан вопрос и варианты ответов (правильный выделен **жирным** шрифтом). На обратной стороне с зелёной рамкой приведён развёрнутый ответ, чтобы ведущий в случае необходимости смог дать игрокам исчерпывающие пояснения.

Карточки с изображениями знаков дорожного движения содержат особое указание – показать игроку знак с оборота карточки и задать вопрос. В этом случае ответ расположен на стороне с красной рамкой.


**Внимание!** Изображение регулировщика следует показывать игрокам **после** получения ответа на вопрос о регулировщике на дорогах.






## ХОД ИГРЫ



В свой ход игрок:

Бросает кубик и передвигает фишку «автомобиля» на выпавшее число шагов. Дальнейшие действия игрока зависят от того, где остановится автомобиль.

 Автомобиль двигается по своей стороне дороги и дворовым проездам по зелёным треугольникам, соединённым зелёной линией.

Автомобиль, доехавший до края поля можно установить на любой «**Жёлтый треугольник**»  или развернуть и продолжить движение (если остались шаги). Ведущему надо следить, чтобы при выезде со двора автомобиль «повернул» на свою полосу, движение правостороннее.

 Автомобиль остановился на «**Зелёном треугольнике**» . Игроку надо ответить на вопрос с карточки. Ведущий зачитывает вопрос. При правильном ответе игрок передвигает своего пешехода на 3 шага. Если игрок ошибся, его пешеход не двигается, а ход переходит следующему игроку.


 Автомобиль остановился на «**Белом треугольнике**» . Игрок может передвинуть фишку своего пешехода на 1 шаг. Ход переходит следующему игроку.

**Внимание!** Автомобиль и пешеходы могут пересекать красную рамку карточек переходов – она служит для дополнительного привлечения внимания игроков.




Пешеходы двигаются по дорожкам из кружков. Направление движения своего пешехода игрок выбирает сам. У фишки пешехода есть указатель направления движения – он должен быть направлен вперёд по ходу движения.




Фишка пешехода остановилась на «**Оранжевом кружке**»  – сделайте 1 шаг вперёд.



Фишка пешехода остановилась на «**Синем кружке**» . Игрок достиг Цели прогулки и может взять заслуженный жетон Цели. Ход игрока окончен. Со следующего хода игрок продолжает движение к новой цели со свободными жетонами, которую выберет сам.

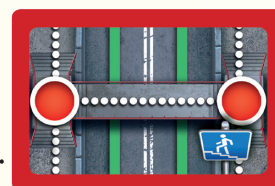
## ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА НА ПЕШЕХОДНОМ ПЕРЕХОДЕ

Фишка пешехода оказалась на «**Красном кружке**» . Неважно, остались ли шаги у пешехода – игроку нужно остановиться и сказать о своих дальнейших действиях в зависимости от вида перехода.

• **Подземный пешеходный переход** – игрок говорит, что можно переходить под землёй не останавливаясь.

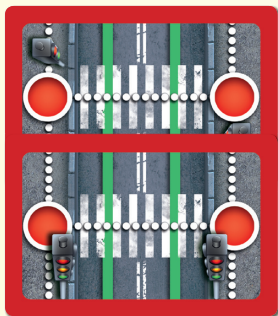


• **Надземный пешеходный переход** – игрок говорит, что можно переходить не останавливаясь.



Если игрок пользуется подземным или надземным переходом, он может немедленно переставить фишку своего пешехода на второй «Красный кружок», даже если у него не осталось шагов. Он успешно перешёл дорогу.

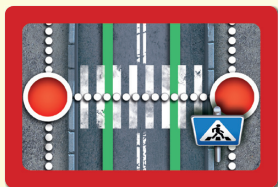
- На **регулируемом пешеходном переходе** – игрок говорит, что можно переходить только на зелёный сигнал светофора и бросает жетон светофора. При выпадении зелёного света игрок перемещает своего пешехода на оставшееся количество шагов. Если выпал красный, то фишка пешехода останавливается и ход переходит следующему игроку.



Если шаги игрока закончились на «Красном кружке», у регулируемого перехода, то игроку не надо бросать жетон светофора – его ход закончен, горит красный свет.

Когда ход вернётся к игроку снова, то игрок **вначале** перемещает своего пешехода на другую сторону улицы: он дождался зелёного света, затем кидает кубик и двигает «Автомобиль» согласно правилам.

- На **нерегулируемом пешеходном переходе** – игрок говорит, что сначала надо посмотреть налево, затем направо и при отсутствии приближающихся машин



можно переходить дорогу. Если у игрока остались шаги, он переходит дорогу, а если шагов нет, то ждёт следующего хода.

**Внимание!** Если «Автомобиль» должен проехать по нерегулируемому пешеходному переходу, а на «Красном кружке» стоит ожидающая перехода фишка пешехода, то «Автомобиль» останавливается, игрок говорит, что автомобиль пропускает пешехода и фишку можно переместить через дорогу на второй «Красный кружок». «Автомобиль» теряет непройденные шаги, но в награду активный игрок получает право ответить на вопрос с карточки.

Если на одном «Красном кружке» собралось несколько фишек пешеходов и у одного из игроков появилась возможность перейти на другую сторону дороги, то остальные игроки переходят вместе с ним, но только на один шаг – переход. Перейдя дорогу остальные игроки останавливаются и ждут своего хода, а активный игрок действует дальше.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда любой игрок соберёт комплект неповторяющихся жетонов (посетит все цели прогулки, выбранные ведущим для этой партии) игра заканчивается. Игроки, которые не ходили в этом ходу, могут сделать последний ход.

Побеждает игрок, собравший наибольшее количество разных жетонов. Если таких игроков несколько – объявляется ничья.