

ТРАФИК-ДЖЕМ

2–5 человек
5+, 8+ лет
10–15 минут

В комплекте:

- 50 карт с машинками,
- 12 экшн-карт,
- иллюстрированные правила.



Картами «Трафик-Джем» можно играть в три разные игры. Какая станет вашей любимой?

«ТРАФИК-МЕМО» (5+ ЛЕТ)

Цель игры

В обычном «Мемори» нужно открыть одинаковые карты, а в «Трафик-мемо» нужно открывать карты с номерами, которые можно выстроить подряд (например, 7–8–9 или 20–21).

Как сдавать?

Отберите карты с числами, в которых дети уже ориентируются. Также для начала лучше использовать не слишком много карт (например, от 1 до 12, от 1 до 30 или от 26 до 50). Специальные карты (без номеров) уберите из колоды.

Карты выкладываются на стол в несколько рядов рубашками вверх, как в обычном мемори.



Начальная раскладка карт

Как ходить?

В свой ход игрок переворачивает одну за другой карточки на свой выбор. Если у двух первых перевёрнутых карт номера не соседние в числовом ряду (например, 10 и 22), то игрок завершает ход и переворачивает обе карты обратно рубашкой вверх, оставляя на тех же местах. А если номера соседствуют в числовом ряду (например, 10 и 9), то игрок может перевернуть и третью карту.

Если на третьей карте тоже будет соседний номер (например, номер 11) — переворачивает четвёртую, и так далее, пока не будет перевёрнута неподходящая карта. Все карты с последовательными номерами игрок забирает себе (для подсчёта в конце игры), неподходящая карта снова переворачивается рубашкой вверх.

Карты при переворачивании должны быть видны каждому игроку, чтобы все имели равную возможность запомнить, где и какие номера открывались.

Кто побеждает?

Игра завершается, когда из оставшихся на столе карт нельзя собрать последовательность. Побеждает игрок, набравший больше всех карт.

Дополнительные правила

В игре можно использовать специальные экшн-карты — «Полиция» и «Скорая». На 50 карт с номерами можно использовать все восемь спецкарт, если в игре используется меньше карт с номерами, то количество спецкарт пропорционально уменьшается.

Эти карты могут заменять любой номер, но только при условии, что игрок за этот ход забирает три или более карт.

«ПОДРЕЗАЛ!» (7+ ЛЕТ)

Цель игры

Первым избавиться от своих карт, выложив их в числовой ряд.

Как сдавать?

Уберите из колоды карты без номеров (такие, как «Скорая помощь»). Оставшиеся карты разложите в стопки перед игроками поровну, рубашкой вверх. Чтобы количество было равным, несколько последних карт можно отложить и не использовать в игре. Игроки набирают на руки по шесть карт из своих стопок.



Начальная раздача карт

Общий ход игры

Во время игры карты выкладываются на стол в ряд, чтобы номера карт возрастали слева направо. Карты можно подкладывать только к крайним картам ряда. При этом необязательно, чтобы номера шли строго по порядку (например, 5–6–7–8), но числовой ряд обязательно должен возрастать слева направо (например, 5–7–12–19).

Ход передаётся по часовой стрелке, первым ходит самый младший. Игрок, сидящий слева от ходящего, ждёт возможности «подрезать» его, выложив свою карту (или несколько карт), после этого ход переходит к нему.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не избавится от всех карт из своей стопки и с руки. Этот игрок и становится победителем!

Действия ходящего игрока

Игрок, который начинает раунд, выкладывает в центр начальную карту из своей стопки на столе. Дальше он совершает ход: выкладывает карту с руки слева (если её номер меньше) или справа (если номер больше) от начальной, начиная таким образом формировать на столе числовой ряд.

Если следующий по часовой стрелке («подрезающий») игрок не может прервать ход, то активный игрок выкладывает вторую карту слева или справа от уже выложенных двух, и так далее, до тех пор, пока его не подрежут. Карты выкладываются не слишком быстро, с оговоренным интервалом, например, каждые 3 секунды, чтобы у «подрезающего» было время сориентироваться.

Действия «подрезающего» игрока

«Подрезающий» старается прервать ход активного игрока. Для этого ему нужно найти у себя карту (одну или несколько), номер которой попадает в интервал между крайней картой выложенного ранее числового ряда и картой, которую ходящий выложил последней.

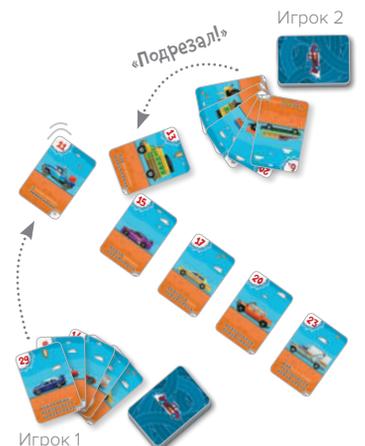
Как только «подрезающий» видит, что у него есть подходящая карта, он объявляет: «Подрезал!» и выкладывает свою карту (или несколько карт) между соответствующими картами на столе.

После этого ход прерывается, игроки собирают карты до шести (каждый из своей стопки). Теперь ходит «подрезавший» игрок, он выкладывает свои карты слева и справа от лежащего на столе ряда карт. «Подрезать» его теперь пытается следующий за ним по часовой стрелке игрок.

Ситуации во время игры

Если у ходящего игрока нет подходящих для хода карт (больше самой правой карты или меньше самой левой в ряду), он говорит: «Пас!», карты собираются до шести, и ход переходит следующему игроку. Если ходящий игрок выложил в течение хода все карты с руки, то ход также завершается и переходит следующему игроку.

Если ни у кого из игроков нет подходящих для хода карт (все по очереди пасовали), то лежащий на столе ряд убирается в отбой, и начинается новый раунд. Так же, как и в начале игры, игрок, которому подошла очередь ходить, выкладывает на стол карту из своей закрытой стопки.



«ЧАС-ПИК» (8+ ЛЕТ)

Цель игры

Внимание, на этом участке дороги возникла пробка! Вам предстоит выстраивать свои автомобили так, чтобы получить меньше всех штрафных баллов.

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, остальные карты отложите — они не понадобятся.

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.



Штрафные карты

Штрафные карты игрок получает в двух случаях:

- 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.
- 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, а свою карту выкладывает в начало этого ряда.



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).

Карты, полученные в качестве штрафа, не участвуют в дальнейшей игре. Они складываются стопочкой для пересчёта в конце игры.

Кто побеждает?

Игра заканчивается, когда игроки выложат все карты с руки в «пробку». Побеждает игрок, набравший меньше всего штрафных баллов.

За карту с обычной машиной начисляется 1 штрафной балл, за карту со специальной машиной — 2 штрафных балла.

А что делают специальные карты?



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, сходявший «Скорой» забирает ряд. В этом случае его «Скорая» начинает новый ряд: после неё можно положить любую карту. Выкладывать 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, 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).



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 карты эвакуатора, и теперь обе эти карты считаются за одну при подсчёте «большой пробки».



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 переключается поверх карты эвакуатора), и теперь обе эти карты считаются за одну при подсчёте «большой пробки».

На освобождённое эвакуатором место в следующие ходы любой игрок может ходить 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 сходявшие «Скорые» или «Полиции», то эвакуатор загружает сразу все карты перед собой. Если пятой картой в ряду оказался эвакуатор, то он сначала загружает автомобиль, стоящий перед ним, затем игрок забирает остальные карты, а машина, погруженная на эвакуатор, встаёт в начало нового ряда.



Как играть с малышами?

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» (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

V.4 2018 RU5