

МАШИНКИ

Самое любимое занятие любой машинки – это ездить наперегонки с другими машинками. Выбери себе симпатичного четырехколесного друга и помоги ему победить в гонках.

Эта увлекательная соревновательная игра-конструктор с модульным игровым полем, большими объемными фишками-игрушками и очень простыми правилами не только развлечет вашего малыша, но и поможет ему потренировать мелкую моторику, произвольное внимание, весело и с пользой провести время.

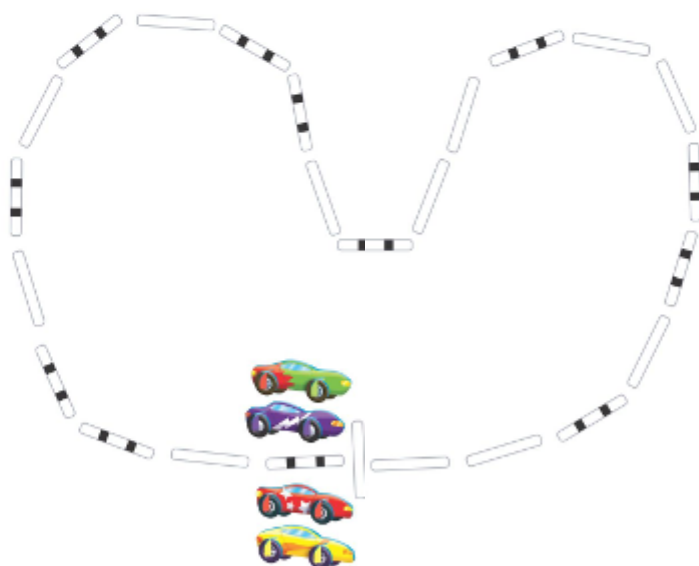
Игра рассчитана на 2-4 игроков и предназначена для детей в возрасте от 4 до 7 лет и их любящих родителей. При игре с детьми младше 5 лет участие взрослого обязательно.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игрока – первым проехать своей машинкой 3 полных круга по гоночной трассе и получить 3 призовых жетона.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед игрой соберите из деталей машинки так, как показано на рисунке справа.



Составьте из разделительных полосок замкнутую траекторию гоночной трассы. Если позволяет размер стола, то используйте для этого все полоски, кроме одной, или же столько, сколько поместится.

У каждой полоски две стороны – со сплошной линией и с прерывистой. В вашей трассе должно быть и тех и других примерно поровну. Но их не обязательно строго чередовать «сплошная – прерывистая – сплошная – прерывистая»...

Можно класть несколько одинаковых подряд, но не больше 3. Как и в настоящей дорожной разметке, прерывистую линию можно пересекать, а сплошную нет. Полоска сама по себе не является клеткой поля, а только разделителем между двумя соседними клетками, расположенными слева и справа от нее.

Теперь в любом месте трассы положите одну полоску перпендикулярно двум соседним, расположив ее между ними. Это стартовая линия.

Каждый игрок выбирает себе понравившуюся машинку и ставит ее перед стартовой линией по любую сторону от разделительной полосы. Это единственная ситуация в игре, когда несколько машинок могут стоять на одной клетке.

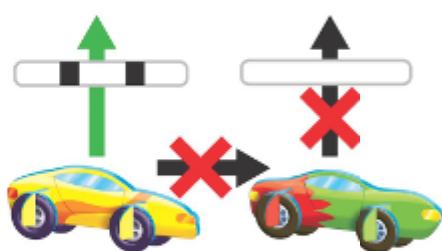
Если игроков меньше 4, то лишние фишки в игре не участвуют. Жетоны сложите кучкой рядом с игровым полем.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. Пока дети только осваиваются с игрой, первым лучше ходить взрослому игроку. Повторяя за ним, малыши скорее запомнят правила.

В свой ход игрок должен назвать вслух любую цифру от 1 до 6 и потом бросить игральный кубик. Если он угадал выпавшее значение, то это дает ему право на внеочередной ход.

В любом случае сначала он перемещает свою машинку вперед, используя выпавшие очки. Использовать меньше очков, чем выпало на кубике, можно только если дальнейшему движению вперед препятствуют находящиеся впереди машины. Пройти через клетки, занятые другими фишками и двигаться назад по трассе нельзя.



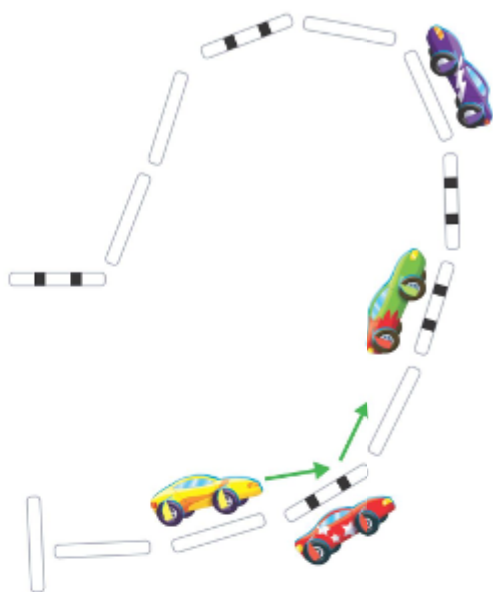
Перестроиться в соседний ряд можно, только если у игрока есть неизрасходованное очко, его фишка находится на клетке рядом с прерывистой полосой, а клетка за ней пуста (смотри рисунок слева).

Если другие едущие впереди машинки мешают игроку потратить все выпавшие очки (полностью закрывают дорогу), то на этом его ход заканчивается, а неиспользованные очки пропадают.

Если игрок в начале хода угадал выпавшее значение и у него в конце хода есть возможность двигаться вперед по трассе, то он делает внеочередной ход – снова загадывает цифру, бросает кубик и т.д. Таким образом, при везении и благоприятной ситуации на игровом поле, игрок может сделать несколько ходов подряд. Поэтому даже у сильно отставшего игрока всегда есть шанс вырваться в лидеры гонки.



Если в свой ход машинка игрока завершила полный круг по трассе и пересекла стартовую черту, то он получает один призовой жетон.

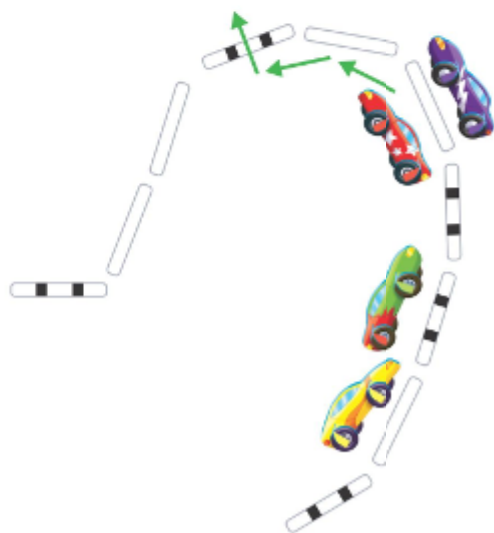
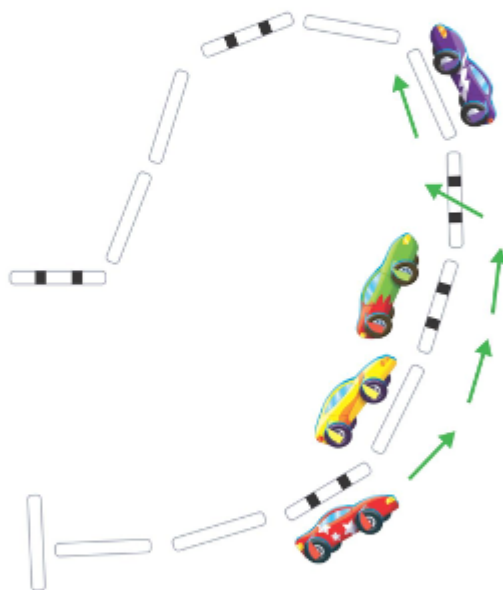


Рассмотрим пример игровой ситуации.

Предположим, в начале хода желтой машинки ситуация на игровом поле сложилась так, как показано на рисунке слева.

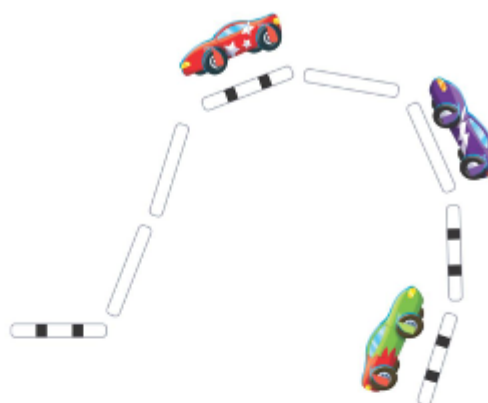
Игрок говорит: «Цифра 4» и бросает кубик. Но выпадает 6 очков. Он не угадал, значит у него только один ход. Его машинка проезжает 2 клетки и останавливается перед красной машинкой. Обогнать она ее не может, поскольку линия, рядом с которой машинка остановилась – сплошная и ее пересекать нельзя, а свернуть раньше, используя прерывистую полосу, мешает фиолетовая машина. Поэтому ход игрока заканчивается, а оставшиеся 4 очка пропадают.

Ход передается следующему игроку. Он играет за фиолетовую машинку. Игрок говорит «Цифра 5» и бросает кубик. Выпадает 5 очков. Он угадал, поэтому после этого хода сможет сразу сделать следующий внеочередной ход. В первый ход его машинка едет на три клетки вперед (3 очка), потом, пользуясь прерывистой линией, перестраивается в левый ряд (1 очко) и проезжает еще одну клетку вперед (1 очко). Все 5 очков потрачены. (Смотри схему справа, на которой перемещение показано стрелками).



Поскольку игрок угадал выпавшее число, то он ходит еще раз. Он говорит: «Цифра 6», бросает кубик, но выпадает 3 очка. В этот раз он не угадал, значит, после этого хода он передаст ход следующему игроку. Но сначала он использует выпавшие 3 очка: его фиолетовая машинка проезжает две клетки вперед (2 очка) и через прерывистую полосу перестраивается обратно в правый ряд (1 очко). (Смотри схему слева.)

Таким образом, игрок закрывает путь зеленой машинке, которая будет ходить следующей и сможет переместиться максимум на одну клетку вперед, а обогнать фиолетовую машинку у нее никак не получится, поскольку перед ней все линии – сплошные.



КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, первым проехавший 3 полных круга и заработавший 3 призовых жетона. Если несколько игроков финишировали в один круг игры, то проводится фотофиниш – победителем объявляется тот, кто в свой последний ход проехал дальше за старт. После окончания каждого круга игры (когда сделает ход тот, кто начал игру последним) финишировавшие в этом кругу машинки убираются с игрового поля. Игра продолжается, пока ее не закончит предпоследний игрок.

СОВЕТЫ ДЛЯ ВЗРОСЛОГО, ИГРАЮЩЕГО С РЕБЕНКОМ

Переход от сюжетной игры-импровизации к игре с четкими правилами – важный шаг в развитии каждого малыша, ведь игры с правилами тренируют произвольное внимание и коммуникативные навыки, так необходимые детям для успешного усвоения новых знаний. Поэтому, чем раньше ребенок обнаружит свою способность играть в такие игры, тем лучше.

Играйте сначала только вдвоем. На первых порах ходите первым и объясняйте все свои действия вслух. Так малышу будет легче понять правила. В ходе игры не разрешайте ребенку делать ход вне очереди, перебрасывать кубик или неправильно совершать обгон, ведь цель настольной игры как раз в том, чтобы ребенок научился следовать правилам и себя контролировать.

Когда малыш освоится в игре, увеличьте количество игроков, привлекая к игре друзей ребенка и членов семьи. Чем больше участников, тем веселее.

Приятного вам досуга!

© Автор игры. Олеся Емельянова. 2012 г.

www.Olesya-Emelyanova.ru

Состав игры:

1. Детали игрового поля – 24 шт.
2. Фишки – 4 шт.
3. Кубик «1-6» – 1 шт.
4. Призовые жетоны – 12 шт.
5. Правила игры.

