

# СВЕТОФОР

Правила дорожного движения для маленьких  
пешеходов и будущих водителей



# СВЕТОФОР

## Правила дорожного движения для маленьких пешеходов и будущих водителей

Очень важно как можно раньше объяснить ребенку, где и как правильно переходить дорогу, познакомить его с основными, наиболее часто встречающимися дорожными знаками, а главное – научить всегда соблюдать правила дорожного движения. Эти пять веселых соревновательных игр дадут вам уверенность в том, что ваш ребенок не будет подвергать себя ненужной опасности и всегда сможет правильно сориентироваться в создавшейся ситуации.

**Все пять игр признаны Управлением Государственной инспекции безопасности дорожного движения ГУВД города Москвы соответствующими ныне действующим правилам дорожного движения как для пешеходов, так и для водителей.**

Игры рассчитаны на количество игроков от 2 до 12, предназначены для детей и их родителей в возрасте от 5 до 101 года и могут быть рекомендованы для занятий в начальной школе и старших группах детского сада.

### **ИГРА №1: ЛОТО «ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ»**

Эта игра познакомит детей с дорожными знаками и поможет быстро и весело запомнить их значение. Игра рассчитана на 2 -12 игроков.

#### ***Цель игры***

Первым избавиться от своих карточек!

#### ***Как запомнить знаки***

Перед началом первой игры аккуратно вырежьте карточки ведущего со стихами про дорожные знаки и карточки самих знаков.

Если маленькие участники игры еще совсем ничего не знают о дорожных знаках, то игру следует начинать с постепенного знакомства с ними. Взрослый выбирает любые 10 карточек ведущего, вместе с детьми рассматривает изображенные на картинках ситуации и читает написанные на карточках названия знаков и стихи про них. Затем следует разложить на столе маленькие карточки знаков открытыми и попросить участников игры найти и назвать те из них, про которые они только что узнали. После того, как дети запомнят первые десять знаков и их значение, следует изучить следующие десять и так далее.

Только когда дети запомнят большинство знаков, можно приступить к игре. Взрослый, играющий с детьми, становится ведущим и в игре участия не принимает. Как и в любом лото, чем больше участников, тем веселее.

#### ***Подготовка к игре***

Если в игре принимают участие малыши, то им обычно трудно сразу сориентироваться в большом количестве объектов. Поэтому ведущий перед игрой должен отобрать по 6 карточек-знаков и соответствующих им карточек ведущего на каждого игрока. Остальные карточки убираются обратно в коробку.

Если в игре участвуют дети постарше или малыши, уже имеющие большой опыт игры, то можно использовать сразу все карточки.

Ведущий складывает все маленькие карточки знаков в одну стопку, тщательно перемешивает и, не глядя, раздает игрокам поровну. Остаток карточек, если таковой имеется, убирается в коробку и в игре не участвует. Каждый из игроков раскладывает доставшиеся ему карточки перед собой открытыми. Далее ведущий тщательно перемешивает карточки ведущего и кладет их перед собой закрытой стопкой.

## Ход игры

Ведущий открывает верхнюю карточку из своей стопки, но не показывает ее игрокам. Он читает название знака и стих про него. После этого каждый из игроков должен внимательно посмотреть на свои карточки, и те, у кого есть нужный знак или знаки, отдают их ведущему. Если игрок протягивает ведущему не тот знак, то взрослый должен объяснить игроку его ошибку.

## Конец игры

Выигрывает игрок первым выложивший все свои карточки. Игра продолжается до тех пор, пока ее не закончит предпоследний участник.

## ИГРА №2: ДОМИНО «ДОРОГА»

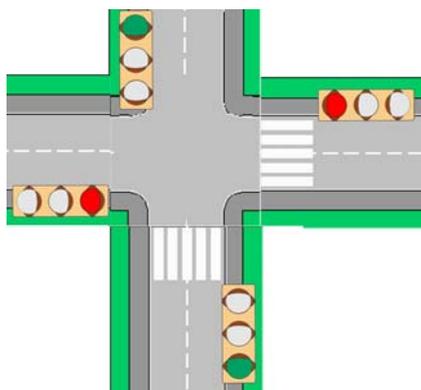
Эта игра поможет больше узнать о дорожных знаках, их сочетаниях и построить свою дорогу. В игре могут принимать участие от 2 до 6 человек.

### Карточки

На каждой карточке изображен участок дороги. Это может быть прямая или изгиб, крестообразный перекресток или перекресток, образованный примыканием второстепенной дороги к главной. На каждой карточке находятся знаки или особенности дороги, по которым и стыкуются карточки в процессе игры, образуя единое дорожное полотно. Например, две половинки пешеходного перехода или знак парковки и сама парковка со стоящими на ней автомобилями. Ниже будет подробно рассказано обо всех возможных способах стыковки.

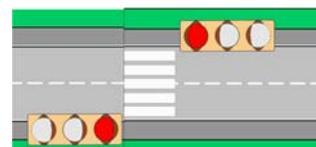
Все дорожные знаки располагаются по ходу движения (движение правостороннее).

### Дорога и дорожные знаки



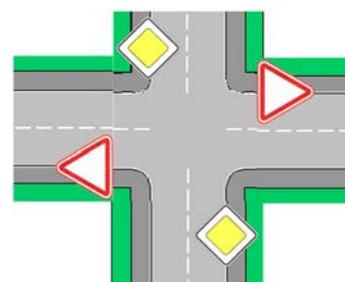
**Перекресток со светофорным регулированием** нужен в местах оживленного движения транспорта по всем направлениям. К карточке с изображением такого перекрестка можно приставить еще 3 других карточки со светофорами. При этом наличие или отсутствие рядом со светофором разметки зебры (пешеходного перехода) роли не играет. Вокруг перекрестка в зависимости от обстоятельств может быть один, два, три, четыре пешеходных перехода или не быть ни одного. Сигналы светофоров перекрестка, расположенные на одной прямой, должны совпадать друг с другом и быть противоположны сигналам светофоров перпендикулярной дороги, разумеется, также относящихся к этому перекрестку.

**Пешеходный переход со светофорным регулированием** находится в местах особенно оживленного движения пешеходов через проезжую часть. Для того чтобы создать в игре такой пешеходный переход, нужны две карточки. На одной из них должен быть светофор в сочетании с зеброй, а на второй просто светофор без зебры, совпадающий с первым по цвету сигнала.



**Наземный пешеходный переход** нужен там, где пешеходы не создают существенных помех движению транспорта. На следующей карточке обязательно должна быть вторая половина зебры и точно такой же знак.

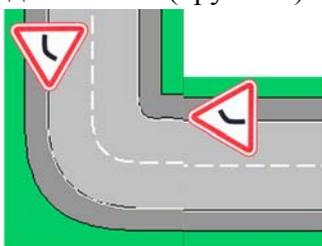
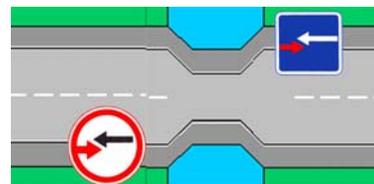
**Нерегулируемый крестообразный перекресток двух неравнозначных дорог** образуется там, где дорога с более оживленным движением пересекается с дорогой с менее оживленным движением транспорта. В этой ситуации логично, что дорога с более интенсивным движением называется главной, и едущие по ней водители имеют преимущество, а водители едущие по второстепенной дороге не должны им мешать. К карточке с изображением такого перекрестка можно приставить еще 3 карточки. Так как главная дорога идет прямо, то оба ее участка должны быть отмечены знаком «главная дорога», а оба участка пересекающей ее второстепенной дороги знаками «уступи дорогу».





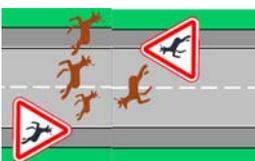
**Нерегулируемый Т-образный перекресток двух неравнозначных дорог** образуется там, где к дороге с более оживленным движением примыкает дорога с менее оживленным движением. Как и в предыдущем случае, водитель едущий по второстепенной дороге должен уступить, на что ему и указывает знак «уступи дорогу». А чтобы заранее предупредить водителя, едущего по главной дороге, и усилить его бдительность, на ней ставится знак «примыкание второстепенной дороги», тонкая линия на котором указывает с какой стороны расположена примыкающая дорога.

**Узкий участок дороги** может возникнуть, например, на небольшом мосту. Две машины, едущие навстречу друг другу, не могут из-за недостаточной ширины проезжей части двигаться по нему одновременно. Поэтому перед такими участками дороги ставятся знаки. С одной стороны это знак «преимущество перед встречным движением» (квадратный), а с другой наоборот – «преимущество встречного движения» (круглый).



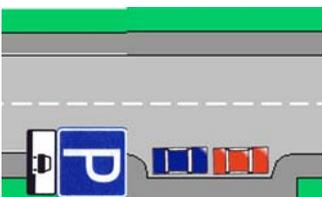
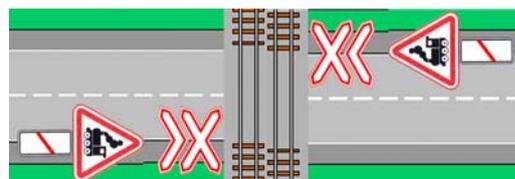
**Опасный поворот.** Чтобы предупредить о таком повороте водителя, заранее ставится соответствующий знак. В какую сторону изгибается линия внутри него, в ту сторону и будет поворот. Такой же знак, только с направлением поворота в другую сторону должен быть на примыкающей карточке.

**Опасные повороты.** Иногда дорога бывает очень извилистой и опасной, поэтому, чтобы предупредить водителя заранее, ставится соответствующий знак. Линия внутри такого знака показывает, как дальше будет изгибаться дорога. Такой же знак должен быть на примыкающей карточке.



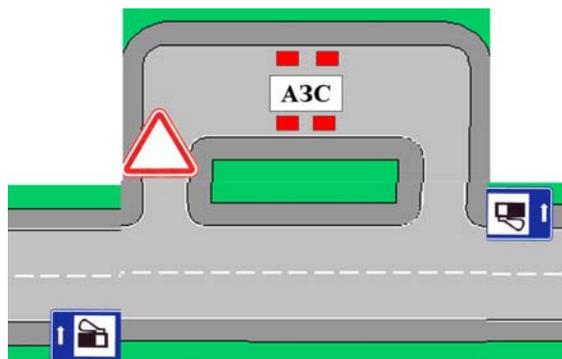
**Дикие животные.** Этот знак обычно ставится на участках дороги, проходящих через лесопарк или лесную зону. Животные не всегда могут правильно сориентироваться на проезжей части, и водитель должен быть очень внимательным. Предупредительный знак ставится с двух сторон опасного участка дороги.

**Железнодорожный переезд.** Далеко не всегда перед железнодорожными путями установлен шлагбаум, поэтому водитель должен заранее знать о том, что он приближается к опасной зоне. Специальные знаки «железнодорожный переезд без шлагбаума» и «многопутная железная дорога» предупредят его о препятствии и его характере.



**Парковка.** Этот знак говорит о том, что за ним расположена автостоянка. Табличка под этим знаком сообщает водителю, каким способом он может парковать здесь свой автомобиль.

**Автозаправочная станция.** В нашей игре весь комплекс АЗС состоит из 4 карточек. На двух из них расположены знаки, информирующие о приближении к ней, а стрелка на них показывает с какой стороны от дороги находится бензоколонка. Третья карточка – это участок дороги с въездом и выездом, а четвертая – сама АЗС. На выезде расположен знак «уступи дорогу», чтобы выезжающие после заправки автомобиля не мешали основному движению.



## **Цель игры**

Первым избавиться от своих карточек-домино.

## **Подготовка к игре**

Перед началом игры сложите все карточки в одну стопку картинками вниз и тщательно их перемешайте. Затем раздайте каждому из игроков по 6 карточек. Оставшиеся карточки положите стопкой рубашками вверх так, чтобы до нее могли легко дотянуться все играющие.

## **Ход игры**

Каждый игрок должен посмотреть на свои карточки и, если среди них есть перекресток автомобильных дорог, объявить об этом остальным игрокам. При этом надо помнить, что в правилах дорожного движения перекрестком называется не только пересечение двух дорог, но и место примыкания одной дороги к другой. Игрок, первым объявивший о наличии у него перекрестка, начинает игру, выкладывая эту карточку на середину стола, после чего ход переходит к сидящему рядом игроку и далее по кругу. Если ни у кого нет карточки перекрестка, то игрок, начинающий игру, определяется по договоренности или по жребию. Он может делать первый ход любой карточкой по своему усмотрению.

Игрок, к которому перешел ход, должен среди своих карточек найти подходящую для продолжения дороги в любую из возможных сторон. При этом выкладываемая карточка не должна налагаться на уже выложенные карточки или примыкать к ним, нарушая правила стыковки.

За ход игрок может выставить на поле только 1 свою карточку, после чего ход переходит к следующему участнику игры. Если у игрока на руках не оказалось подходящей карточки, то он в этот же ход берет из стопки одну карточку. Если и она не подходит, то ход переходит к следующему игроку. Если карточки в стопке закончились, то игрок пропускает ход.

## **Конец игры**

Игрок, первым выложивший на поле все свои карточки, выигрывает. Игра ведется до тех пор, пока ее не закончит предпоследний игрок.

Если карточек в стопке больше нет, а не один из игроков не может сделать следующий ход (такая ситуация в домино называется «рыба»), то игра заканчивается и выигрывает тот, у кого на руках осталось меньше всего карточек.

## **ИГРА №3: ПЕШЕХОДЫ**

Эта веселая соревновательная игра с полем и фишками научит маленьких пешеходов правильно вести себя на улице и соблюдать правила дорожного движения. Игра предназначена для 2-4 игроков.

## **Цель игры**

Первым добраться из одного конца города в другой.

## **Игровое поле**

На игровом поле изображен город с разбитыми на клетки тротуарами и проезжей частью. По ним в ходе игры будут перемещаться фишки игроков. Дома это тоже клетки поля – один из них по выбору является для игрока стартом, а второй – финишем. Газоны не являются клетками поля, и по ним ходить нельзя. Также на игровом поле есть специальные места для карточек, они обозначены квадратами со знаком вопроса в фигурной рамочке. В данной игре участвуют только карточки с вопросиками в рамочках-солнышках, выкладываемые на тротуар в начале игры. Остальные места для карточек, а также изображенные на поле и предназначенные для водителей трехсигнальные светофоры и дорожные знаки не являются клетками игрового поля и не влияют на движение пешеходов.



## **Подготовка к игре**

Перед началом первой игры аккуратно вырежьте 14 карточек случайностей для пешеходов (на рубашке этих карточек изображен знак вопроса в рамочке-солнышке), а также 4 личных карты пешехода (мальш в цветном комбинезоне).

Сложите карточки случайностей в одну стопку, тщательно перемешайте и разложите закрытыми на соответствующие клетки игрового поля по одной карточке на каждую.

Каждому игроку выдается одна фишка-колпачок, соответствующая ей по цвету карта пешехода и 1 круглый пластмассовый маркер. Карта пешехода кладется рядом с игровым полем перед игроком открытой. После этого игрок решает, в каком из двух домов он живет. Второй дом станет целью его маленького путешествия по городу. Свою фишку он устанавливает на дверь подъезда соответствующего цвета. Выход из дома и вход осуществляется через примыкающую к двери клетку тротуара. Игроки могут начинать, как из одного дома, так и из разных, двигаясь по полю навстречу друг другу.

Для этой игры вам понадобятся 2 кубика: «светофор» и кубик «1-6».

### **Перемещение по игровому полю**

Игроки, ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребью. Они должны помнить, что ходить по диагонали, пересекать газоны или перескакивать через них нельзя! Также запрещается проходить мимо закрытых карточек, не открывая их. Фишка игрока может перемещаться в любую сторону по выбору владельца, беспрепятственно проходить через клетки, занятые фишками других игроков, а также останавливаться на них.

В свой ход игрок бросает кубик «1-6» и отмечает выпавшее на его верхней грани значение на своей личной карте с помощью маркера. Эта цифра показывает максимальное число клеток, на которое может передвинуть свою фишку игрок в этот ход. Если в течение хода игроку приходится останавливаться, например, перед пешеходным переходом, чтобы посмотреть на сигнал светофора, то он должен вычестить на личной карте уже потраченные на перемещение очки и отметить маркером новое значение. Это необходимо, чтобы не забыть, сколько очков осталось.

А теперь рассмотрим подробно все возможные препятствия на пути пешехода к победе и способы их преодоления. В этой игре они максимально приближены к действительности и полностью соответствуют реальным правилам дорожного движения.

**Движение по тротуару.** Всем известно, что тротуары специально предназначены для перемещения по ним пешеходов. Но в городе все очень быстро меняется, поэтому там, где недавно был тротуар, может оказаться, например, газон. Поэтому, если на пути пешехода встречается закрытая карточка, то игрок должен остановиться фишкой на клетке перед ней и карточку открыть.

Если там изображен газон, то пешеход не сможет продолжить путь по этому тротуару и должен, если у него остались очки, поискать обходные пути. **При этом он не имеет права обходить газон по проезжей части!**

Если на карточке изображен тротуар со встречным персонажем, то игрок, если у него еще остались очки, может продолжать путь, не обращая на него внимания.

**Проезжая часть.** Пешеход не имеет права перемещаться по проезжей части, если его целью не является переход на противоположную сторону улицы, который осуществляется по приведенным ниже правилам для каждой конкретной ситуации.

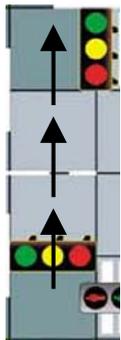


**Пешеходный переход (зебра).** Это специальные места дороги, выделенные разметкой и предназначенные как раз для того, чтобы пешеход здесь переходил дорогу. В этой игре все пешеходные переходы являются наземными и регулируются специальными пешеходными светофорами. Дойдя по тротуару до такого пешеходного перехода, игрок должен остановиться фишкой на клетке тротуара перед зеброй, не выходя на проезжую часть, и бросить кубик «светофор».

Если выпал красный свет, фишка остается на месте, а ход игрока заканчивается.

Если же выпал зеленый свет, то игрок может свободно переходить через дорогу. При этом он должен переходить дорогу строго по пешеходному переходу, не сворачивая с него и не пытаясь срезать свой путь по проезжей части. Даже если оставшихся у игрока очков не хватает, чтобы дойти до следующего тротуара, он может остановиться фишкой на зебре, ведь по правилам дорожного движения, если пешеход на таком переходе начал переходить дорогу, не нарушая правил, то водители должны дать ему возможность дойти до конца. Если пешеход уже начал переходить дорогу, но ему не хватило очков, то на следующий ход он уже не проверяет сигнал светофора, а просто идет дальше.

Если выпал желтый, то кубик следует сразу же перебросить, потому что такого сигнала у пешеходного светофора нет.

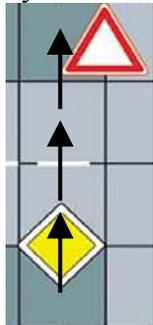


**Перекресток со светофорным регулированием.** Пешеход может перейти дорогу на перекрестке, даже если в этом месте не предусмотрен пешеходный переход. Но в этом случае он должен быть более осторожен и руководствоваться сигналами светофора для автомобилей. То есть, остановившись фишкой на клетке рядом с трехсигнальным светофором, игрок бросает кубик «светофор».

Если выпал зеленый свет, то продолжать путь нельзя, поскольку едут автомобили. В этом случае фишка остается на месте, а ход игрока заканчивается.

Если выпал красный свет, то автомобили стоят, а игрок должен перед тем, как переходить дорогу, убедиться, что у него хватает очков, чтобы добраться до противоположного тротуара (нужно 3 очка). Только в этом случае он может продолжить путь. Иначе ему придется остановиться и ждать следующего хода. Переходить дорогу можно только по прямой. Нельзя выходить на сам перекресток или стараться сократить себе путь, двигаясь по проезжей части.

Если выпал желтый, то игрок не должен сразу переходить улицу. Желтый сигнал светофора горит 2 секунды, и важен не он, а тот сигнал, которым он сменится. Поэтому игрок перебрасывает кубик в этот же ход до тех пор, пока не загорится красный или зеленый.



**Перекресток без светофорного регулирования.** В таких местах пешеход также имеет право переходить дорогу, но здесь он должен быть еще более внимательным. Остановившись на тротуаре рядом перед таким перекрестком, игрок бросает кубик «1-6».

Если выпало нечетное значение (1,3,5), то машин нет, но игрок продолжает путь только в случае, если оставшихся очков хватает, чтобы добраться до противоположного тротуара.

При выпадении четного значения (2,4,6) машина близко, и переходить дорогу опасно – фишка игрока должна остаться на месте и закончить ход.

Как и другие перекрестки, пересекать такой перекресток можно только кратчайшим путем по прямой от тротуара до тротуара. Выходить на сам перекресток и гулять по проезжей части нельзя.



**Переход дороги с двусторонним движением.** Таковыми дорогами являются все дороги в нашей игре за исключением въездов и выездов автозаправочных станций (АЗС). Если пешеход считает, что ему слишком далеко идти до пешеходного перехода или перекрестка, он может попытаться перейти дорогу в любом месте с тротуара на тротуар по прямой. При этом он должен остановиться фишкой на тротуаре в месте предполагаемого перехода, посмотреть налево, бросив кубик «1-6». Если выпало четное значение, то едет машина, и игрок не может начать переходить дорогу – его ход заканчивается. Если выпало нечетное значение, то игрок должен дойти фишкой до середины дороги и остановиться на разделительной линии. После этого он должен посмотреть направо, то есть снова бросить кубик. Если машин нет (нечет), то он продолжает путь только в том случае, если у него хватает очков дойти до тротуара. Если машина близко (чет), то игрок остается на середине дороги и ждет своего следующего хода, который он должен будет начать с проверки, едет или не едет машина. Даже в том случае, если ему надоест ждать и пропускать ходы, и он захочет вернуться на покинутую сторону улицы, он все равно должен будет проверять наличие или отсутствие машины на проезжей части.

**Переход въезда и выезда с АЗС.** Так как в этих местах машин мало и они движутся с небольшими скоростями, то, переходя дорогу в этих местах, игрок ничего не должен проверять, и ему запрещается только заканчивать свой ход посреди такой дороги, то есть останавливаться на ее клетке.

В течение одного хода игрок, если это позволяют выпавшие на кубике очки и обстоятельства игры, может преодолеть любое число препятствий, встретившихся у него на пути. Закончив ход, игрок должен сбросить на личной карте оставшиеся очки, если таковые имеются – убрать маркер с личной карты.

## Конец игры

Игрок, чья фишка первой дойдет до финиша и войдет в подъезд соответствующего ей цвета, выигрывает. Игра продолжается до тех пор, пока ее не закончит предпоследний игрок.

## ИГРА №4: ВОДИТЕЛИ

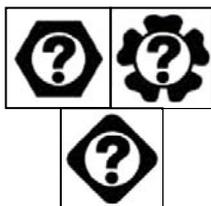
Эта веселая соревновательная игра познакомит будущих водителей с сигналами светофора, научит руководствоваться некоторыми, наиболее часто встречающимися в городе дорожными знаками и даст возможность попрактиковаться в вождении.

В игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков.

### Цель игры

Первым на своем автомобиле добраться из одного конца города в другой.

### Игровое поле



В этой игре перемещение фишек-машинок осуществляется только по клеткам проезжей части. Любое парковочное место рядом с одним из изображенных на поле домов является для игрока стартом, а рядом с другим домом – финишем. Также на игровом поле выделены специальные места для карточек запрещающих и предписывающих дорожных знаков. Они обозначены квадратами со знаком вопроса в фигурной рамочке и не предназначены для перемещения по ним фишек.

Дорожные знаки не создают препятствий для движения автомобилей, а только влияют на их движение. Считайте, что такой знак, висит на столбе рядом со светофором или другим дорожным знаком. Места для карточек с вопросом в рамочке-солнышке и сами карточки с таким знаком на рубашке предназначены только для пешеходов и в этой игре не участвуют.

### Подготовка к игре

Перед началом первой игры аккуратно вырежьте 28 карточек со знаками вопросов на рубашке и 4 личных карты водителя.

Карточки дорожных знаков с вопросами на рубашках сложите в одну стопку, тщательно перемешайте и разложите на игровом поле закрытыми, строго соблюдая соответствие рамок вокруг вопросиков. На одну клетку кладется одна карточка.



Каждый игрок берет себе фишку автомобиля, личную карту такого же цвета и 2 круглых пластмассовых маркера. Личную карту игрок кладет рядом с собой открытой вне игрового поля.

После этого игроки по договоренности или по жребию распределяют очередность хода. В такой же последовательности игроки могут выбрать себе место старта для своего автомобиля. Таковым является любое из четырех парковочных мест рядом с домом (парковка отмечена соответствующим знаком). Места парковки отделены друг от друга продольными белыми полосами разметки. Игроки могут начинать как от одного дома, так и от разных, двигаясь навстречу друг другу.

Для этой игры вам понадобятся 3 кубика: «светофор» и два кубика «1-6».

### Личная карта

Личная карта водителя представляет собой приборную панель с двумя счетчиками.

На левом счетчике, под которым написано «БЕНЗИН», отмечается количество топлива в баке автомобиля. В начале игры маркер устанавливается на «10». Каждый ход, вне зависимости от того, перемещалась его фишка по игровому полю или нет, игрок должен вычитать на этом счетчике по единице бензина. Двигатель-то работает! Пока количество бензина в автомобиле не равно «0», автомобиль может продолжать путь. Как только бензин заканчивается (маркер оказывается на «0»), смотри пункт «Автозаправочная станция». Игрок может проводить дозаправку, не дожидаясь, пока весь бензин кончится.

На правом счетчике, под которым написано «СПИДОМЕТР», игрок должен каждый ход отмечать количество выпавших на кубиках очков и фиксировать их расход по мере продвижения

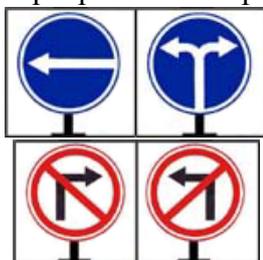
его фишки по игровому полю. В конце каждого хода с этого счетчика сбрасываются все неиспользованные очки, если таковые остались. Перед началом игры маркер находится рядом с этим счетчиком.

## Перемещение по игровому полю

В свой ход игрок первым делом вычитает на личной карте одну единицу бензина и бросает сразу 2 кубика «1-6». Сумму выпавших значений он отмечает маркером на «спидометре». Эта цифра показывает максимальное количество клеток, на которое игрок может продвинуть фишку в этот ход. Ходить по диагонали и пятиться задом нельзя! Автомобили не могут останавливаться на клетках, занятых машинами других игроков, или проезжать через них. Движение в игре правостороннее. Перемещаться по встречной полосе, не совершая обгона или разворота, нельзя.

Теперь рассмотрим конкретные ситуации на дороге, с которыми водитель может столкнуться в этой игре.

**Закрытые карточки.** Они являются для водителя элементом неожиданности. Только поравнявшись с лежащей справа (по ходу движения) закрытой карточкой, игрок может перевернуть ее. Предписывающий или запрещающий знак на карточке расскажет игроку, в какую сторону он может ехать, а в какую сторону движение для него запрещено. Проезжать через перекресток с закрытой карточкой нельзя!



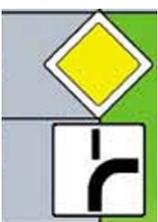
Предписывающие знаки представляют собой белые стрелки на синем фоне. Направление стрелок показывает разрешенные направления, в других направлениях здесь ехать запрещено.

Запрещающие знаки представляют собой белые знаки с красной окантовкой и перечеркнутыми черными стрелками. Они запрещают движение в каком-либо одном направлении, разрешая движение во всех остальных.

Поскольку знаки, изображенные на закрытых карточках, являются дополнительными к другим дорожным знакам и светофорам, то, выполняя их предписания, игрок не должен забывать о знаках, вместе с которыми они встречаются. Он обязан следовать всем имеющимся знакам в комплексе.

Открывшиеся знаки остаются на поле до конца игры и действуют для всех игроков-автомобилистов без исключения.

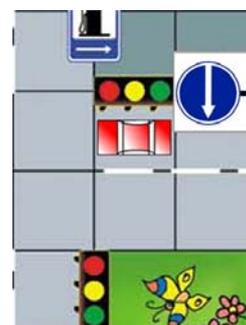
**Знак «Уступи дорогу».** Этот знак говорит водителю о том, что он движется по второстепенной дороге, и в этом месте она пересекается или примыкает к главной дороге с более оживленным движением. Такой же знак встречается и на выезде с автозаправочной станции (АЗС). Увидев этот знак, водитель должен остановиться на границе перекрестка на клетке рядом со знаком и бросить кубик. Если выпало нечетное значение (1, 3, 5), то машин, препятствующих выезду на главную дорогу, нет, и игрок может сразу же продолжить путь, не забывая о предписывающих и запрещающих знаках, если они присутствуют. Если выпало четное значение (2, 4, 6), то по главной дороге едет машина, которой игрок может помешать своим движением – он должен закончить на этом ход.

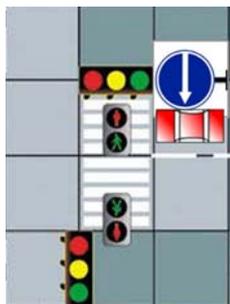


**Знак «Главная дорога».** Этот знак говорит водителю о том, что он движется по главной дороге, и машины, едущие по второстепенным дорогам, не должны мешать его движению. Перекрестки с этим знаком игрок может проезжать беспрепятственно в любом направлении.

Если главная дорога сворачивает, то это отражает дополнительный знак «Направление главной дороги», расположенный чуть ниже.

**Светофор без пешеходного перехода.** Остановившись фишкой на границе такого перекрестка, игрок должен бросить кубик «светофор». Если выпал зеленый свет, то он продолжает движение в соответствии с предписывающими и запрещающими знаками, если таковые имеются. Если выпал красный свет, то ход игрока на этом заканчивается, а свой следующий ход он должен будет начать с проверки сигнала светофора. Если выпал желтый, то водитель должен быть внимателен и посмотреть, какой сигнал загорится следующим – кубик тут же перебрасывается.





**Светофор с пешеходным переходом.** В этом случае водитель должен остановить свой автомобиль перед разметкой пешеходного перехода, а потом бросить кубик «светофор». Если выпал зеленый свет, то он продолжает движение в соответствии с предписывающими и запрещающими знаками, если таковые имеются. Если выпал красный свет, то ход игрока на этом заканчивается, а свой следующий ход он должен будет начать с проверки сигнала светофора. Если выпал желтый, кубик тут же перебрасывается.

Автомобиль, закончивший ход посреди перекрестка, на следующий ход продолжает движение, не проверяя знак светофора.

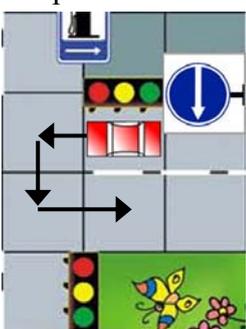
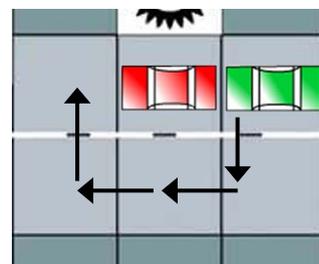
**Знак «Въезд запрещен».** Этот знак говорит водителю о том, что он не может двигаться по этой дороге. В нашей игре такой знак установлен на выезде из АЗС, чтобы водители, желающие заправить свой автомобиль, не пытались въехать на бензоколонку, препятствуя движению выезжающих с нее автомобилей.



**Знак «Опасный поворот».** Этот знак предупреждает водителя о том, что впереди дорога поворачивает, и вскоре он окажется на участке дороги с ограниченной видимостью. Поэтому во избежание аварий на таком участке (между двумя знаками) запрещено совершать обгон и разворот, ведь в подобной ситуации выезд на встречную полосу представляет опасность.

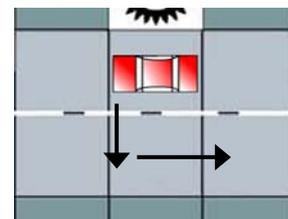
**Обгон.** Обгон возможен только на прямых участках дороги. Обгон запрещен на перекрестках, перед перекрестком (машина впереди стоит у светофора) и между знаками «опасный поворот».

Если перед автомобилем игрока на следующей клетке находится другой автомобиль, то игрок может попытаться совершить обгон. Для этого он должен сначала убедиться, что у него есть 4 очка на спидометре, чтобы объехать этот автомобиль по встречной полосе и занять место прямо перед ним, как показано на рисунке. Разумеется, это место должно быть свободно и автомобиль игрока, заняв его, не должен нарушать ни одного из правил игры. После этого игрок должен убедиться, что встречная полоса свободна, и он, совершая обгон, не создаст помех встречному движению. Для этого он должен бросить кубик «1-6» и, только если выпало нечетное значение, совершать обгон. Если же выпало четное значение (машина на встречной полосе), то обгон невозможен, и водителю придется закончить ход.



**Разворот на перекрестке.** Разворот возможен только на тех перекрестках, на которых разрешен поворот налево. При этом игрок должен помнить, что перекрестком называется не только пересечение двух дорог, но и место примыкания одной дороги к другой. Осуществлять разворот на перекрестке можно только так, как показано на схеме. При этом необходимо убедиться, что загорелся зеленый сигнал светофора – бросить кубик «светофор». Водитель не имеет права совершать разворот прямо на разметке пешеходного перехода, не выезжая на перекресток.

**Разворот на прямой дороге.** Чтобы осуществить разворот на прямой дороге, игрок должен сначала убедиться, что это не мешает водителям, движущимся по встречной полосе. Поэтому игрок должен бросить кубик «1-6». Если выпало нечетное значение, то машин нет, и он может совершить разворот, а если выпало четное значение, то разворот невозможен, и ход игрока на этом заканчивается.



**Автозаправочная станция.** Если водитель видит, что у него осталось очень мало бензина или ему встретилась на пути автозаправочная станция, и он хочет дозаправить свой автомобиль, то он может беспрепятственно свернуть на АЗС, если она находится по ходу его движения сразу же за знаком «АЗС». Если же бензоколонка располагается на противоположной стороне дороги, то игрок должен будет совершить разворот.

Закончив ход на любой клетке, примыкающей к зданию АЗС, игрок перемещает маркер бензина на «10», и в следующий ход покидает бензоколонку, не забывая на выезде уступить дорогу едущим мимо автомобилям (см. знак «Уступи дорогу»).

Если игрок по каким-либо обстоятельствам не успел заправить свою машину, и бензин у него кончился (маркер на счетчике бензина остановился на «0»), то его машину, начиная со следующего хода, буксируют на ближайшую АЗС. При этом игрок в каждый свой ход, пока не заправится, движется, бросая один кубик «1-6» вместо двух. Буксируемый автомобиль не может направляться никуда, кроме ближайшей автозаправочной станции.

В течение одного хода игрок, если это позволяют выпавшие на кубике очки и обстоятельства игры, может преодолеть любое число препятствий, встретившихся у него на пути. Закончив ход, игрок должен сбросить на «спидометре» оставшиеся очки, если таковые имеются.

### ***Конец игры***

Игрок побеждает, если он первым запарковал свою машину на стоянке на противоположном конце города. Игра ведется до тех пор, пока предпоследний игрок не закончит игру.

Если возникла ситуация, что запрещающие и предписывающие дорожные знаки сложились так, что добраться до финиша игроку стало невозможно, то он должен оставить машину на обочине и попытаться опередить своих соперников по правилам игры «Пешеходы».

## **ИГРА №5: ВОДИТЕЛИ И ПЕШЕХОДЫ**

Эта игра объединяет в себе две предыдущие, и в ней могут принимать участие от 2 до 8 игроков. При этом четверо из них могут выбрать для себя роль водителей, а четверо – роль пешеходов.

В этой игре на игровом поле раскладываются все закрытые карточки случайностей, касающиеся как водителей, так и пешеходов, а выигрывает по-прежнему тот, кто первым, соблюдая все правила дорожного движения, доберется до места назначения.

**Взаимодействие игроков-водителей и игроков-пешеходов.** Так как в этой игре участвуют не только воображаемые автомобили, представляющие угрозу для пешеходов, но и реальные фишки игроков автомобилистов, то пешеход, перед тем, как бросить кубик «1-6», чтобы проверить, свободна ли дорога, должен посмотреть на игровое поле. И только убедившись в отсутствии фишки автомобиля на клетках предполагаемого перехода, он бросает кубик.

Если пешеход переходит дорогу на перекрестке, и в этом месте отсутствует зебра и светофор для пешеходов, то фишки-автомобили игроков, стоящие перед перекрестком по причине красного сигнала светофора или уступающие дорогу другим автомобилям (стоящие рядом со знаком «Уступи дорогу») не представляют препятствия для его движения. Более того, пешеходы могут переходить дорогу без дополнительных проверок.

Водители, даже если горит для них зеленый свет светофора, не могут продолжать движение, если на зебре стоит пешеход, не закончивший переход через дорогу.

***Желаем удачи!***

Состав игры:

1. Карточки знаков – 48 шт.
2. Карточки ведущего – 40 шт.
3. Карточки домино – 36 шт.
4. Игровое поле – 1 шт.
5. Кубик «1-6» – 2 шт.
6. Кубик «светофор» – 1 шт.
7. Фишки автомобилей – 4 шт.
8. Фишки пешеходов – 4 шт.
9. Личные карты пешеходов – 4 шт.
10. Личные карты водителей – 4 шт.
11. Маркеры – 12 шт.
12. Карточки случайностей – 42 шт.
13. Правила игры – 1 шт.

