

„Miasteczko”

Zasady Gry

Przed przystąpieniem do gry należy ułożyć planszę, tj. połączyć puzzle tworząc uliczki, po których będą się poruszały samochodziki. Przed grą „kierowcy” mają pełną dowolność przy wyborze kształtu ulic i kierunku jazdy (kilka propozycji uliczek Miasteczka znajduje się na opakowaniu). Do gry dołączone są makiety budynków, które wizualizują miejsce akcji. Przed każdą rozgrywką można się umówić, jaki budynek stoi przy starcie, a jaki przy mecie, tak by każda gra miała swoją indywidualną fabułę.

Na początku gracze otrzymują uzgodnioną ilość kartoników z „Zielonym Listkiem”, których w trakcie gry należy się pozbywać.

Każde wykonanie zadania z **Kart Znaków Drogowych** oraz **Kart Przygód Drogowych** pozwala pozbyć się kartonika z „Zielonym Listkiem” oraz wzbogaca początkującego kierowcę o doświadczenie. Po wykonaniu zadania wylosowaną kartę należy odłożyć na spód odpowiedniej talii. Może się zdarzyć, że gracz będzie musiał pobrać kartonik z „Listkiem” do swojej puli (spotkanie z Policją). Jednak dzięki wyjątkowej Karcie „**Kontrola Policji**” kierowca ma również szansę pozbycia się dwóch kartoników z „Listkiem” za jednym razem.

Wygrywa ten, kto pozbędzie się wszystkich kartoników z „Zielonym Listkiem” i pierwszy dotrze do „METY”.

Zasady Gry – Wersja Dla „Maluchów”

Gra w wersji najprostszej, dla najmłodszych, ma poprzez zabawę oswajać dzieci z kodeksem ruchu drogowego i powoli wpajać główne zasady bezpiecznego zachowania na drodze. Na początku może to polegać tylko na układaniu Miasteczka, „obracaniu” sygnalizatora, poznawaniu kolorów i zabawie samochodzikami. Następnie, wraz z rozwojem dziecka, można zacząć grać. Zasady gry są takie same, jak dla starszych, nie ma jednak talii **Kart Znaków** i **Przygód Drogowych**.

Każde postawienie pionka-autka na polu ze znakiem „?” oraz „!” to po prostu strata kolejki, ale i możliwość pozbycia się kartonika z „Zielonym Listkiem”.

Mali kierowcy również zdobywają doświadczenie :) .

Rodzice mogą sukcesywnie wprowadzać najprostsze **Karty Znaków Drogowych** i **Przygód** do gry, proporcjonalnie do chęci i adekwatnie do wieku małych graczy.

ROZGRYWKA

Przed przystąpieniem do gry należy ułożyć uliczki Miasteczka , ustawić makiety domków , rozdzielić pośród graczy uzgodnioną ilość kartoników z „Zielonym Listkiem”. Następnie należy potasować i ułożyć koszulkami do góry na dwóch oddzielnych kupkach **Karty Znaków Drogowych** oraz **Karty Przygód Drogowych**.

Kierowcy wybierają samochodziki i ustawiają je na polu „START”.

Samochody ruszają z pierwszego biegu, więc grę rozpoczyna gracz, który jako pierwszy uzyska na zegarze prędkościomierza liczbę 1. Jedno pole – to jeden element puzzli.

Pola przy pasach dla pieszych, oznaczone **sygnalizatorem świetlnym**, nakazują użyć „zegara” z sygnalizatorem. Zakręcenie strzałką „zapala” odpowiednie światło.

Uzyskany kolor zielony oznacza: „Ruszaj!”. A zatem gracz ma dodatkowy ruch, czyli jeszcze raz przekręca strzałką zegara i przesuwają swoje autko o tyle pól, ile uzyskał na prędkościomierzu.

Kolor czerwony: „Stój!!!” - powoduje stratę kolejki.

Kolor żółty: „Przygotuj się” oznacza kolejne użycie „zegara-sygnalizatora”, by sprawdzić jakie światło „zapali się” po żółtym.

Pola z oznaczeniem w kształcie znaku drogowego STOP („?”) nakazują wzięcie karty z **Kart Znaków Drogowych**. Zadania na kartach są związane z konkretnymi zasadami ruchu drogowego i mogą ułatwić lub utrudnić dotarcie do mety.

(*Znaki drogowe są realne i pod każdym z nich jest objaśnienie z kodeksu drogowego*).

Pola z oznaczeniem w kształcie znaku ostrzegawczego („!”) nakazują wzięcie karty z **Kart**

Przygód Drogowych. Te zadania są związane z typowymi sytuacjami na drodze, w ruchu ulicznym, podczas jazdy po mieście.

Np. stłuczka, kontrola policji (ew. mandat), przebita opona, korek, kłopoty z autem itp.

Jeżeli gracz wylosuje kartę „**Kontrola drogowa - POLICJA**” musi wykonać dodatkowy ruch na prędkościomierzu, by dowiedzieć się co dalej.

I tak, jeśli prędkościomierz wskaże:

1.(jeden) - policjanci sprawdzili wszystkie Twoje dokumenty, nie złamałeś żadnego przepisu ruchu drogowego i prowadziłeś prawidłowo, więc możesz jechać dalej, . Odłóż jeden „zielony listek” dodatkowo (razem dwa) w nagrodę za właściwe zachowanie na drodze.

2.(dwa) - złamałeś przepis, zatrzymałeś się w miejscu niedozwolonym. Płacisz mandat i otrzymujesz punkty karne, bierzesz 2 „Zielone Listki”.

3.(trzy) - złamałeś przepis, jechałeś bez pasów lub bez fotelika dla dziecka. Dostajesz mandat i punkty karne, bierzesz 3 „Zielone Listki”.

4.(cztery) - złamałeś przepis, przejechałeś na czerwonym świetle. Płacisz mandat i dostajesz karne punkty, bierzesz 4 „Zielone Listki”.

5.(pięć) - znacznie przekroczyłeś prędkość, płacisz wysoki mandat i otrzymujesz dużo punktów karnych, bierzesz aż 5 „Zielonych Listków”.

6.(sześć) - nie masz dokumentów, niezbędnych do prowadzenia pojazdu!, wracasz na... START i otrzymujesz aż 6 karnych „Zielonych Listków”.

Karty Puste są polem do popisu dla graczy, którzy mogą przed rozgrywką wymyślić i narysować własne zadania.

Można również pozostawić je w formie niewypełnionej - wtedy gracze trafiający na puste karty nie wykonują żadnego zadania, nie zdobywają doświadczenia i nie odkładają „Zielonych Listków”.

Uwaga: Niektóre karty dotyczą następnego ruchu. Takie karty są oznaczone ikoną: „**rączka**”.

Przykładowo: gracz staje na polu ze znakiem „?” wyciąga kartę „Uwaga - Oszronienie Jezdni”. Bierze ją i kładzie obok swojego miejsca. Przy swoim kolejnym ruchu przesuwając swoje auto o jedno pole i odkłada kartę na spód talii. Zadania z kart nieoznaczonych „rączką” są przeznaczone do wykonania natychmiastowego.

Należy pamiętać, że po każdym wykonaniu zadania należy odłożyć kartonik z „Zielonym Listkiem”.

Wygrywa ten, kto pozbędzie się wszystkich kart z „Zielonym Listkiem” i pierwszy dotrze na „METĘ”, czyli przejedzie przez całe Miasteczko sprawnie oraz zgodnie z przepisami ruchu drogowego. Gracz, który przejeżdżając linię „METY” posiada choć jeden „Zielony Listek” (lub więcej) musi wykonać kolejne okrążenie.