

Правила игры



RUS

Видеоинструкция:
www.bandamnikov.ru

Игроков: 2–5
Возраст: 5+, 8+
Время: 10–15 минут

Картами «Трафик-Джем» можно играть в три разные игры, а какая станет вашей любимой?

1. «Трафик-мемо» (5+ лет)

Как сдавать?

Для игры не обязательно использовать все карты, отберите карты с такими номерами, чтобы все игроки ориентировались в числах, и количество карт было комфортно для игроков (например, от 1 до 12, от 1 до 30 или от 26 до 50). Специальные карты (без номеров) уберите из колоды.



Начальная раскладка карт

Карты выкладываются на стол в несколько рядов рубашками вверх, как в обычном мемори. Игроки ходят по очереди, цель игры — набрать больше всех карт. Первым начинает самый младший игрок.

Как ходить?

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



Игрок последовательно открыл карты 9, 10, 11, 22. Первые три он забирает, последняя карта не подходит — она переворачивается рубашкой вверх и остаётся на том же месте.

Если на третьей карте тоже будет соседний номер (например, номер 11), то нужно перевернуть четвёртую, и так далее, пока не будет перевернута неподходящая карта. Все карты с последовательными номерами игрок забирает себе (для подсчёта в конце игры), неподходящая карта снова переворачивается рубашкой вверх и остаётся на том же самом месте.

Карты при переворачивании должны быть видны всем игрокам, чтобы они имели равную возможность запомнить, где и какие номера открывались.

Кто побеждает?

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

Дополнительные правила

Также в игре можно использовать специальные 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 забирает себе три или более карт. Например, если открыты 21, 23 и спецкарта — то она может использоваться вместо 22, а если открыты 3, 4 и спецкарта — то она может использоваться вместо 2 или 5, таким образом игрок в обоих случаях заберёт по три карты.

2. «Подрезал!» (7+ лет)

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. Для начала игры все набирают на руки по шесть карт из своих стопок.



Начальная раздача карт

Общий ход игры

Во время игры карты выкладываются на стол в ряд по возрастанию. Не обязательно, чтобы номера шли строго по порядку (например, 5, 6, 7, 8), но они обязательно должны выкладываться по возрастанию 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, пока кто-то из игроков не израсходует все карты в своей стопке 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 смогут «подрезать». Карты выкладываются не слишком быстро, с оговоренным интервалом, например, каждые 3 секунды, чтобы у «подрезающего» было время сориентироваться.

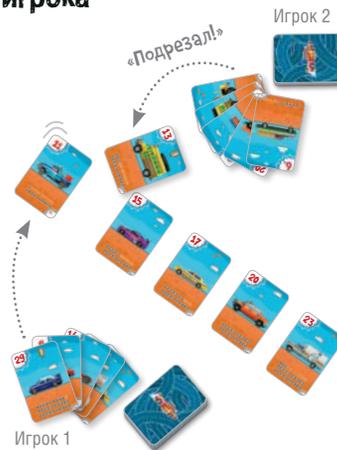
Каждая следующая выложенная карта обязательно должна быть больше самой правой карты в ряду или меньше самой левой, то есть в получающемся ряду строго соблюдается возрастание номеров слева направо.

Действия «подрезающего» игрока

«Подрезающий» старается прервать ход активного игрока, помешав тому избавиться от карт. Для этого ему нужно найти у себя карту (одну или несколько), номер которой попадает в интервал между уже лежащими на столе картами 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 ходить начинает «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.



Игрок 1 выложил карту №11, игрок 2 заметил, что у него есть карта №13, которую можно выложить между №11 и №15, поэтому он «подрезает» ходящего игрока.

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 обтоу, и начинается новый раунд. Так же, как и в начале игры, игрок, которому подошла очередь ходить, выкладывает на стол карту из своей закрытой стопки.

3. «Час-пик» (8+ лет)

Внимание, на этом участке дороги возникла пробка! Вам предстоит выстраивать свои автомобили так, чтобы обойти других игроков.

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, остальную часть колоды отложите — в этом коне она не понадобится.

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.

В чём цель игры?

Цель игры — получить как можно меньше штрафных карт, выкладывая свои карты. Штрафные карты игрок получает в двух случаях:

1. 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 освобождённом ряду.

2. Слишком маленькие карты. Если карта игрока слишком маленькая, чтобы ей можно было сходить в какой-то ряд, то игрок забирает в качестве штрафа любую карту на свой выбор, а свою карту выкладывает в начало этого ряда.

Карты, полученные в качестве штрафа, не участвуют в дальнейшей игре. Они складываются стопочкой для пересчёта в конце кона: побеждает тот, у кого накопилось меньше всего штрафных карт.



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).

Кто побеждает?

Забранные игроком в ходе игры карты приносят штрафные баллы. Обычные машины — 1 штрафной балл. Специальные машины — 2 штрафных балла. Побеждает игрок, набравший меньше всего штрафных баллов.

А что делают специальные карты?



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 прицепах, и к любым спецкартам — он точно так же выкладывается поверх них (спецкарта под картой прицепа уже не действует). Если при начальной раздаче прицеп оказался в начале ряда — замените его другой картой.



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 — сходящий «скорой» забирает ряд. В этом случае его «скорая» начинает новый ряд: после неё можно положить любую карту. Выкладывать ли какую-то 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 картами, 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).



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 перекладывается 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 походить 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 сходящие «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» (то есть 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

В.З.2017