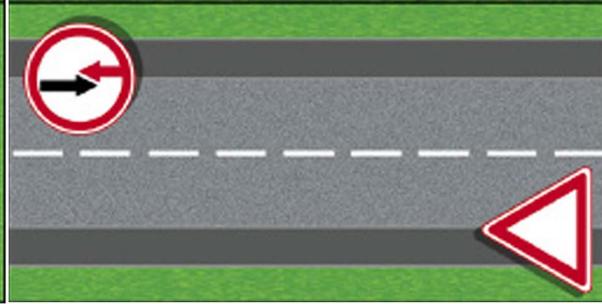
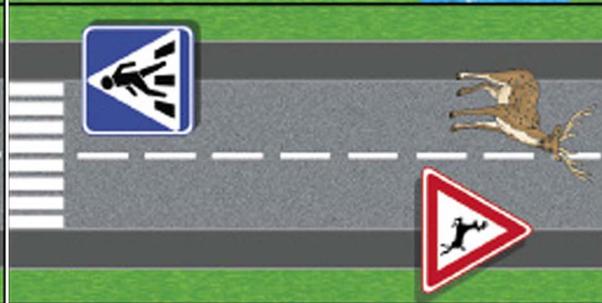
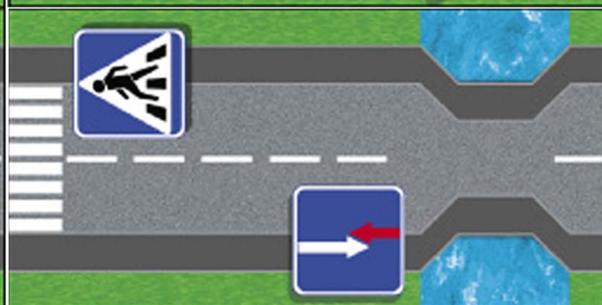
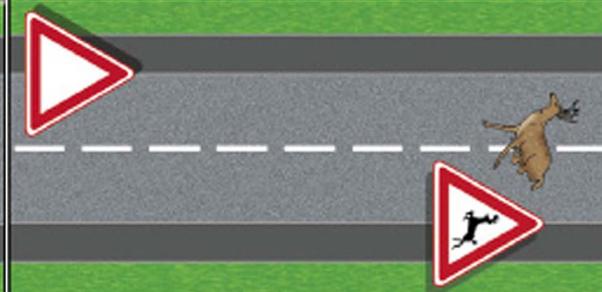
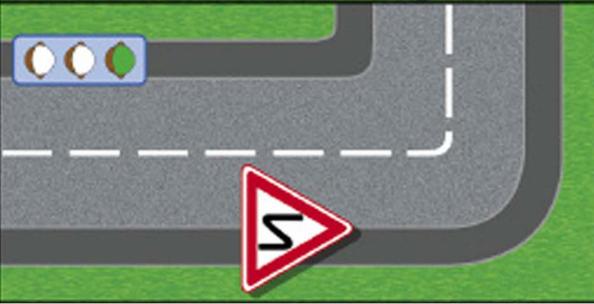
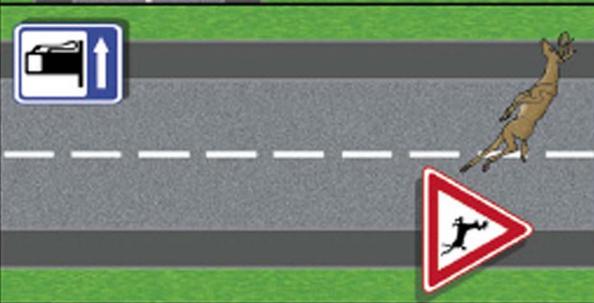
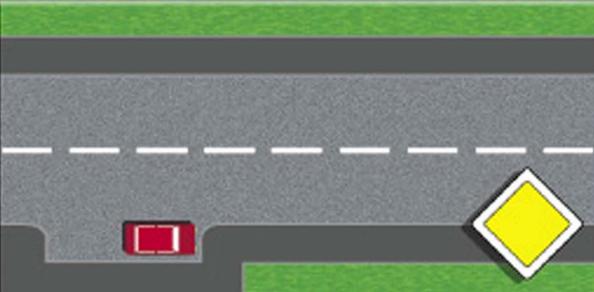


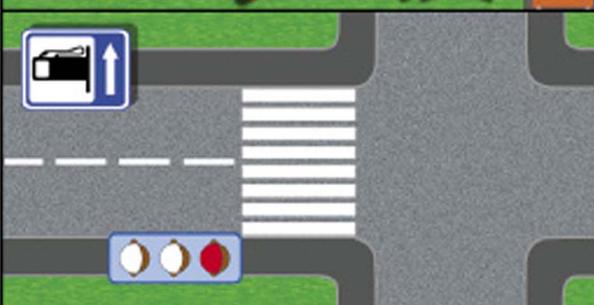
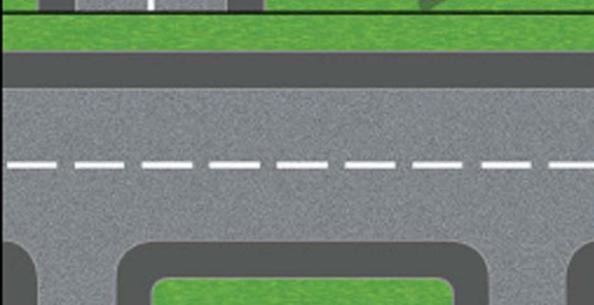
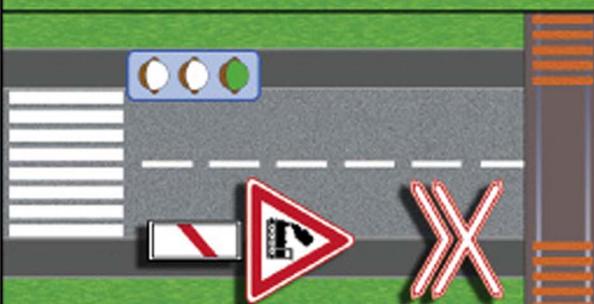
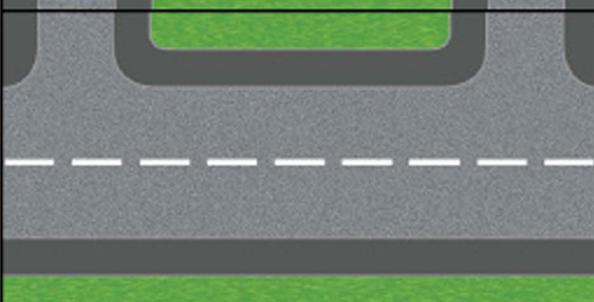
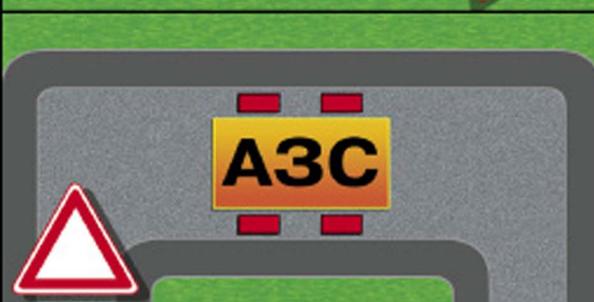
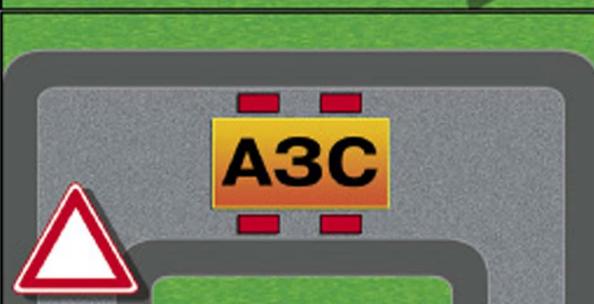
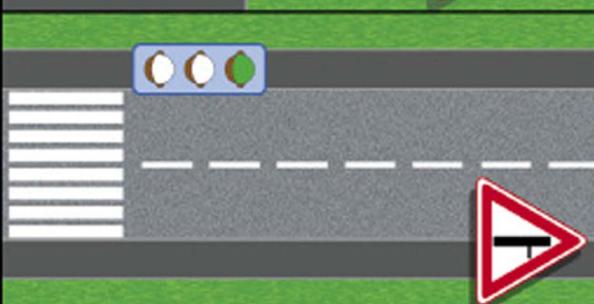
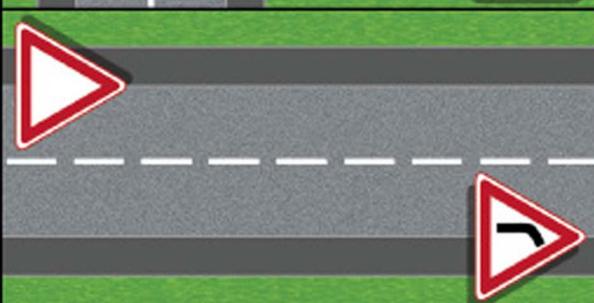
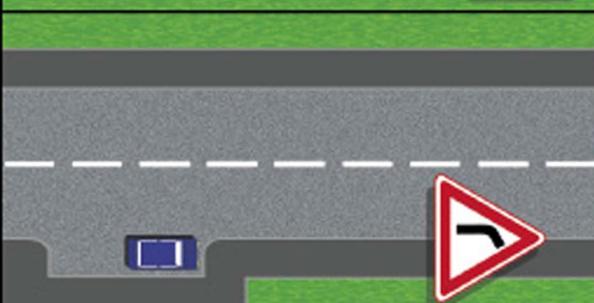
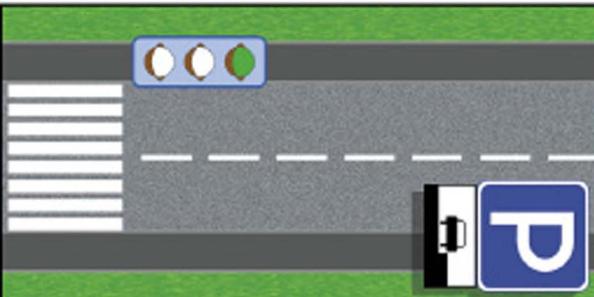
ДОРОГА

ДЕТСКОЕ
ДОМИНО









ДОМИНО «ДОРОГА»

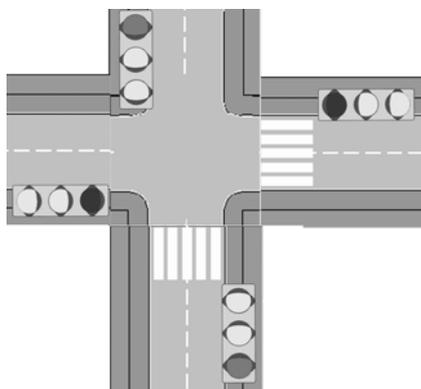
В этой игре дети и взрослые не только построят свою дорогу, но и быстро запомнят предупреждающие знаки, знаки приоритета и некоторые другие, а малыши разберутся со светофорным регулированием. Игра рассчитана на количество игроков от 2 до 6 в возрасте от 7 до 101 года.

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.

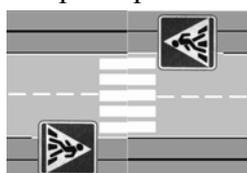
Все дорожные знаки располагаются по ходу движения (движение правостороннее).

ДОРОГА И ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ



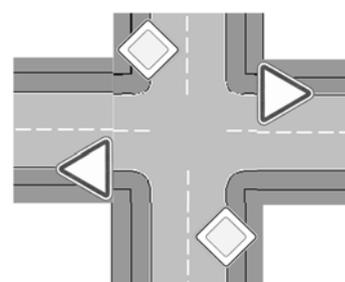
Перекресток со светофорным регулированием нужен в местах оживленного движения транспорта по всем направлениям. К карточке с изображением такого перекрестка можно приставить еще 3 карточки со светофорами. При этом наличие или отсутствие рядом со светофором разметки зебры (пешеходного перехода) роли не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

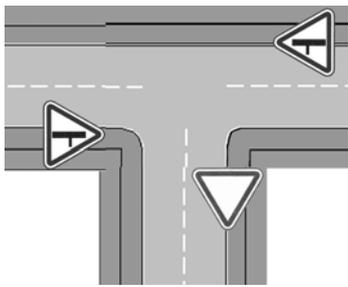
Пешеходный переход со светофорным регулированием находится в местах особенно оживленного движения пешеходов через проезжую часть. Для того чтобы создать в игре такой пешеходный переход, нужны две карточки. На одной из них должен быть светофор в сочетании с зеброй, а на второй просто светофор, совпадающий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

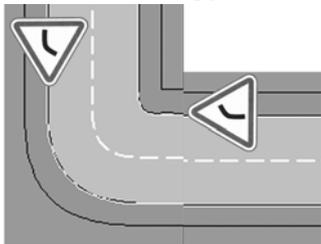
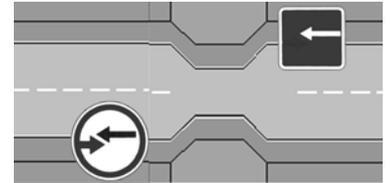
Нерегулируемый крестообразный перекресток двух неравнозначных дорог образуется там, где дорога с более оживленным движением пересекается с дорогой с менее оживленным движением транспорта. В этой ситуации логично, что дорога с более интенсивным движением называется главной, и едущие по ней водители имеют 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» (желтый ромб), а оба участка пересекающей ее второстепенной дороги знаками «уступи дорогу» (бело-красный треугольник острием вниз).





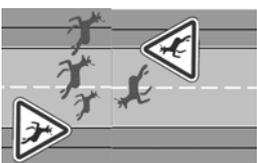
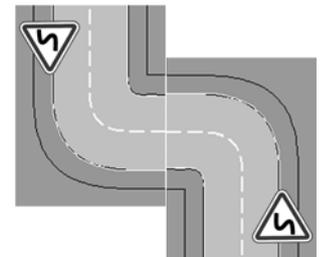
Нерегулируемый Т-образный перекресток двух неравнозначных дорог образуется там, где к дороге с более оживленным движением примыкает дорога с менее оживленным движением. Как и в предыдущем случае, водитель едущий по второстепенной дороге должен уступить, на что ему и указывает знак «уступи дорогу». А 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).



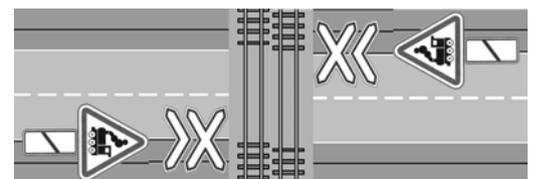
Опасный поворот. Чтобы предупредить о таком повороте водителя, заранее ставится соответствующий знак. В какую сторону изгибается линия внутри него, в ту сторону и будет поворот. Такой же знак, только с направлением поворота в другую сторону должен быть на примыкающей карточке.

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.



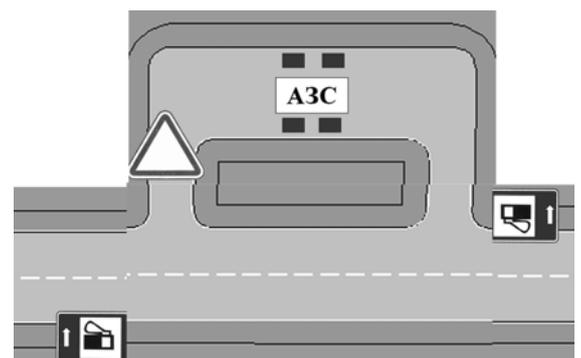
Дикие животные. Этот знак обычно ставится на участках дороги, проходящих через лесопарк или лесную зону. Животные не всегда могут правильно сориентироваться на проезжей части, и водитель должен быть очень внимательным. Предупредительный знак ставится с двух сторон опасного участка дороги.

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 стоянка. 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.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры сложите все карточки в одну стопку рубашками вверх 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.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым выложить все имеющиеся карточки.

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 накладываться 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 предпоследний игрок не выложит все свои карточки.

Если все карточки в стопке закончились, а ни один из игроков не может сделать следующий ход (такая ситуация в домино называется рыбой), то игра заканчивается и выигрывает тот, у кого на руках меньше всего карточек.

© Автор игры. Олеся Емельянова. 2003 г.

