

INSTRUKCJA

PRAWO JAZDY ROWEROWE

gra edukacyjna

gra dla 2÷4 graczy

REKWIZYTY

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. Plansza | |
| 2. Pionki - 4 szt. | 7. Kostka kolorowa - 1 szt. |
| 3. Znaki drogowe - 32 szt. | 8. Klepsydra |
| 4. Karty Gry - 4 szt. | 9. Instrukcja |
| 5. Karty Pytań i Odpowiedzi - 55 szt. | 10. Upomnienia - 12 czerwonych żetonów |
| 6. Kostka liczbowa - 1 szt. | 11. Upominki - 12 zielonych żetonów |

Przed rozpoczęciem zabawy gracze powinni dokładnie przyjrzeć się znakom umieszczonym w instrukcji, w „Katalogu znaków drogowych”, ich znaczeniu i podziałowi ze względu na funkcję (znaki ostrzegawcze, zakazu, nakazu, informacyjne). Ci, którzy dobrze zapamiętają znaki i ich opis, mają większe szanse na wygraną.

CEL GRY

Gracze, po wylosowaniu swojej Karty Gry, starają się jak najszybciej zebrać wszystkie znaki umieszczone na tej Karcie (I etap), a następnie rozwiązać 3 upominki i zdobyć 3 Karty Pytań i Odpowiedzi (II etap). Gracz, który dokona tego jako pierwszy - zwycięża.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Planszę do gry należy rozłożyć na stole,
 - klepsydrę postawić obok planszy i ułożyć Karty Pytań i Odpowiedzi na stosie (pytaniami do góry),
 - znaki drogowe i czerwone żetony, tzw. „Upomnienia”, należy odłożyć do pudełka,
 - rozdzielić losowo między graczy (po jednej sztuce dla każdego) Karty Gry i pionki,
 - położyć na Karcie Gry każdego gracza po 3 zielone żetony, tzw. „upominki”,
- (Na Karcie Gry gracz zbiera też znaki, które zdobywa w I etapie oraz odkłada „Upomnienia” (II etap).

PRZEBIEG GRY:

I ETAP:

W I etapie gracze muszą zdobyć po 8 różnych znaków drogowych każdy (zgodnie z posiadaną Kartą Gry). Aby osiągnąć ten cel trzeba wykazać się znajomością znaków drogowych. Gra rozpoczyna się na torze zewnętrznym (I etap), złożonym z pół - znaków drogowych, biegnącym dookoła planszy. Pionki należy umieścić na właściwych polach startu (w kolorze pionków), w narożnikach planszy. Najmłodszy gracz jako pierwszy rzuca równocześnie dwoma kostkami, kostką liczbową i kolorową, i przesuwając swój pionek zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o tyle pół (znaków) do przodu, ile oczek wyrzucił na kostce liczbowej (począwszy od pola startu). Kolorowa kostka zwiększa możliwości ruchów graczy, a przez to szansę na szybsze zdobycie potrzebnych znaków. Po rzuceniu dwoma kostkami gracz ma do wyboru - może zostać na polu, które zajął po rzuceniu kostką liczbową lub zmienić jeszcze swoją pozycję na taką, jaka wynika z koloru wyrzuconego kolorową kostką (jeśli uzna to za bardziej korzystne). Gracz może zdobyć w swojej kolejce tylko jeden znak, z ostatecznie zajętego pola.

Znaczenie kolorów kostki:

kolor zielony - możesz jechać 3 pola do przodu lub do tyłu

kolor czerwony - stop, nie ma dodatkowego ruchu

kolor żółty - możesz jechać 1 pole do przodu lub do tyłu

Zatrzymując się na polu ze znakiem gracz musi powiedzieć, do jakiej grupy znaków należy (np. „do znaków ostrzegawczych”) i co oznacza (np. „Skrzyżowanie dróg”). Odpowiedź należy sprawdzić patrząc do Katalogu Znaków Drogowych.

Gdy odpowiedź jest zła, gracz nic nie zyskuje, a swoją kolejkę rozpoczyna następny gracz. Kiedy odpowiedź jest prawidłowa - gracz otrzymuje (z pudełka) taki sam znak, który odkłada na swoją Kartę Gry i kończy kolejkę. Jeżeli zdobył już wcześniej taki znak lub nie ma go wśród znaków do zdobycia na jego Karcie Gry, to nie musi podawać nazwy znaku, a do gry przystępuje następny gracz.

Kiedy pionek gracza podczas okrążania toru stanie na jednym z dwóch zielonych pól w kształcie koła, to otrzymuje on dodatkową szansę: po wskazaniu potrzebnego mu znaku i podaniu jego definicji gracz otrzymuje taki sam znak, który umieszcza na swojej Karcie Gry. Gracze w trakcie gry nie zatrzymują się na polach startu. Na jednym polu może stanąć jednocześnie kilka pionków. Gracz po zdobyciu wszystkich znaków, które ma na swojej karcie, kończy I etap i przenosi się z pola, na którym „zdobył” ostatni, ósmy znak, na położone najbliższej prawej strony gracza szare pole z czerwonym trójkątem, rozpoczynające trasę II etapu.



II ETAP:

Podczas II etapu gry uczestnicy poznają przepisy ruchu drogowego i utrwalają sobie znaczenie znaków drogowych.

W tym etapie gracze poruszają się po szarym torze, rzucając tylko kostką liczbową i przenosząc swój pionek w dowolnym kierunku o ilość pól zgodną z wyrzuconą ilością oczek. Wyrzucenie „6” nie daje prawa do następnego ruchu. Ważne jest by poruszać się zawsze zgodnie z oznaczeniami drogowymi - **gracza obowiązują znaki umieszczone po prawej stronie drogi jego kierunku ruchu**. Gracz, który w II Etapie pojedzie niezgodnie z przepisami i zostanie na tym „przyłapany” przez jednego z graczy, otrzymuje „UPOMNIENIE”, czyli czerwony żeton (z pudełka). Każdy powinien tak wybierać trasę, by jak najszybciej rozwiązać 3 upominki, które ma na swojej Karcie Gry dla każdego ze swoich przyjaciół, ale musi przy tym zdobyć co najmniej 3 Karty Pytań i Odpowiedzi. Gracz, który zatrzymał się na polu niebieskim wyciąga pierwszą z góry kartę (ze stosu kart), czyta głośno pytanie i po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi kładzie tę kartę obok swojej Karty Gry. Jeśli odpowiedź jest zła, to gracz traci okazję na jej zdobycie w tej kolejce i karta wraca na spód stosu.

Stając na polu z czerwoną strzałką gracz przenosi upominek - zielony żeton ze swojej Karty Gry na planszę, na kółko o takim samym kolorze jak pionek tego gracza. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbiera (w dowolnej kolejności) 3 Karty Pytań i Odpowiedzi i rozmieści wszystkie trzy upominki na planszy. Czas jazdy może się skrócić lub wydłużyć, w zależności od tego, na jakim polu się zatrzyma się pionek gracza:

Znaczenie pól:

1. Pole z przejściem dla pieszych (zebra) - postój w tym miejscu jest zabroniony, za karę gracz traci 1 kolejkę.

2. Pole fioletowe ze znakiem po prawej stronie - gracz, który zatrzyma się na tym polu musi powiedzieć, jak nazywa się znak, który przy nim stoi. Czas na odpowiedź odmierza klepsydra. Odpowiedź należy sprawdzić w „Spisie znaków i poleceń II etapu gry”. Jeśli jest prawidłowa, gracz musi zachować się dalej stosownie do dalszego opisu danego znaku. Jeśli jest zła lub została udzielona „po czasie” odmierzonym klepsydrą, to gracz otrzymuje czerwony żeton - „UPOMNIENIE”, który kładzie na swojej Karcie Gry. Ten, kto zbierze 3 „UPOMNIENIA” oddaje „za karę” jeden, dowolnie wybrany znak ze swojej Karty Gry do pudełka i cofa się do I etapu, by zdobyć go ponownie (zaczyna od swojego pola startu), a otrzymane żetony - UPOMNIENIA wracają do pozostałych żetonów w pudełku.

3. Pole fioletowe z sygnalizacją świetlną - gracz, który stanie na tym polu musi wykonać rzut kolorową kostką.

Jeśli wypadnie kolor czerwony - stoi 1 kolejkę, żółty - bez zmian, jeśli zielony - ma dodatkowy rzut kostką liczbową.

4. Pole niebieskie - gracz po zatrzymaniu się na tym polu musi zabrać pierwszą z góry kartę ze stosu Kart Pytań i Odpowiedzi i przeczytać głośno pytanie. Po podaniu odpowiedzi uczestnik odwraca kartę na drugą stronę, na której podana jest właściwa odpowiedź. Jeżeli gracz odpowiedział prawidłowo, to kładzie kartę obok siebie. Jeśli odpowiedź jest zła, to gracz traci okazję na jej zdobycie w tej kolejce i karta wraca na spód stosu (pytaniem do góry).

SPIS ZNAKÓW I POLECEŃ II ETAPU GRY (tor wewnętrzny)



USTĄP PIERWSZEŃSTWA PRZEJAZDU - gracz jest na drodze podporządkowanej i musi zwolnić przed skrzyżowaniem - w następnej kolejce odejmuje 1 od wyrzuconej liczby oczek.



NIEBEZPIECZNY ZAKRĘT W LEWO - gracz zmniejsza prędkość odliczając w następnej kolejce 2 od liczby wyrzuconych oczek.



SKRZYŻOWANIE O RUCHU OKRĘŻNYM (rondo) - gracz jedzie na rondzie w kierunku pokazanym strzałkami.



PRZEJŚCIE DLA PIESZYCH - gracz musi zwiększyć ostrożność i cofa się o 1 pole.



ROBOTY NA DRODZE - gracz stoi 1 kolejkę, gdyż ruch na drodze jest w tym miejscu utrudniony ze względu na remont nawierzchni.



DZIECI - gracz stoi 1 kolejkę, by ustąpić pierwszeństwa przechodzącym dzieciom.



NAKAZ JAZDY W PRAWO (za znakiem) - gracz musi skręcić w prawo za znakiem.



NAKAZ JAZDY W PRAWO LUB LEWO (za znakiem) - gracz musi skręcić w prawo lub lewo za znakiem.



NAKAZ JAZDY PROSTO PRZEZ SKRZYŻOWANIE - gracz nie może skręcać na skrzyżowaniu, musi jechać prosto.



ZAKAZ WJAZDU - nie wolno wjechać na drogę od strony znaku.



ZAKAZ ZATRZYMYWANIA SIĘ - na odcinku drogi od tego znaku aż do najbliższego skrzyżowania gracz nie może zatrzymać się. Jeśli złamie ten zakaz, otrzymuje „Upomnienie”.



STOP - jadący musi zatrzymać się przed wjazdem na skrzyżowanie. Gracz stoi 1 kolejkę, by ustąpić pierwszeństwa jadącym drogą z pierwszeństwem przejazdu.



ZAKAZ SKRĘTU W LEWO - gracz nie może skręcić w lewo na najbliższym skrzyżowaniu.



ZAKAZ ZAWRACANIA - na odcinku drogi od tego znaku aż do znaku odwołującego ten zakaz gracz nie może zmienić kierunku jazdy.



KONIEC ZAKAZU ZAWRACANIA - odwołuje znak „Zakaz zawracania” - od tego miejsca gracz może zmienić kierunek jazdy.



OGRANICZENIE PRĘDKOŚCI - zakaz przekroczenia prędkości jazdy 30 km na godzinę - gracz, który stanie na odcinku drogi od tego znaku aż do znaku odwołującego ten zakaz może jechać tylko po wyrzuceniu „1”, „2” lub „3”.



KONIEC ZAKAZÓW - odwołanie ustawionego wcześniej znaku zakazu - od tego miejsca gracz przesuwa się o taką ilość oczek, jaka zostanie wyrzucona.



DROGA Z PIERWSZEŃSTWEM - gracz ma dodatkowy rzut kostką.



DROGA JEDNOKIERUNKOWA - gracz musi jechać zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałkę (do najbliższego skrzyżowania)

KATALOG ZNAKÓW DROGOWYCH

ZNAKI OSTRZEGAWCZE



Ustąp pierwszeństwa przejazdu



Skrzyżowanie o ruchu okrężnym



Skrzyżowanie dróg (równorzędnych pod względem pierwszeństwa przejazdu)



Odcinek jezdni o ruchu dwukierunkowym



Przejazd kolejowy z zaporami



Przejazd kolejowy bez zapór



Dwa niebezpieczne zakręty - pierwszy w prawo



Niebezpieczny zakręt w lewo



Próg zwalniający



Skrzyżowanie z drogą podporządkowaną występującą po lewej stronie



Rowerzyści



Dzieci



Inne niebezpieczeństwo



Sypki żwir



Jeśli na drodze występują więcej niż dwa niebezpieczne zakręty, pod znakiem umieszcza się tabliczkę określającą ich liczbę

ZNAKI ZAKAZU

	Zakaz ruchu (wszelkich pojazdów) w obu kierunkach
	Zakaz wjazdu
	Zakaz wyprzedzania
	Ograniczenie prędkości do ...km/h
	Zakaz wjazdu rowerów
	Zakaz skrętu w lewo
	Pierwszeństwo dla nadjeżdżających z przeciwka
	Zakaz zawracania
	Koniec zakazu zawracania
	Koniec zakazów
	Zakaz zatrzymywania się
	Zakaz postoju
	Stop
	Zakaz wjazdu pojazdów z materiałami wybuchowymi lub łatwopalnymi

ZNAKI NAKAZU



Nakaz jazdy w prawo (skręcanie za znakiem)



Nakaz jazdy w prawo lub lewo



Nakaz jazdy prosto przez skrzyżowanie



Nakaz jazdy z prawej lub lewej strony znaku



Prędkość minimalna...km/h



Droga dla pieszych



Droga dla rowerów

ZNAKI INFORMACYJNE



Droga z pierwszeństwem



Koniec drogi z pierwszeństwem



Pierwszeństwo na zwężonym odcinku drogi



Parking



Droga bez przejazdu



Droga jednokierunkowa
