

Игра

„ОПАСНЫЕ ДОРОГИ“

N

„ОПАСНЫЕ ДОРОГИ“

Для детей в возрасте от 10-11 лет и старше.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Дорогие ребята, предлагаем Вам сыграть в увлекательную игру, полную опасных приключений.

В эту игру могут играть от 2 до 6 человек.

Комплект игры:

1. Игровое поле, разделенное на 100 секторов;
2. Фишки разных цветов и игровой кубик;
3. Карточки с изображениями - лестницы, топора, огнетушителя, пистолета, лекарства, карточки с литерой „А“;
4. Карточки с изображением денег, достоинством в 1, 3, 5, 10, 25, 50, 100, 200, 500 рублей.

Прежде всего внимательно посмотрите на игровое поле. Вы видите 6 различных дорог, по которым вам предстоит пройти - красную, оранжевую, желтую, зеленую, синюю и фиолетовую.

Самая коварная - красная дорога, на ней вы встретите наибольшее количество препятствий, но за это вы наберете и большее количество очков, и будет крупнее сумма денег, которая дается на расходы, если ваша фишка попадет в магазин

(клетки с буквой „М“).

Чуть меньше опасностей ждет вас на оранжевой дороге, еще меньше на желтой, зеленой и синей. А самая простая дорога фиолетовая, ее довольно просто пройти, но заработанное количество очков будет минимальным.

Каждый выбирает себе дорогу с учетом своего характера, если вы „рисковый“ игрок, то вам самое место на красной дороге (оранжевой или желтой); если „осторожный“, тогда на зеленой, синей или фиолетовой. По одной дороге могут двигаться сразу несколько игроков.

Все дороги разделены на клетки-сегменты, в клетках цифры показывают количество заработанных очков. Цифры со знаком „минус“ - штрафные очки, они вычитаются из имеющейся у игрока суммы. Если штраф больше набранной суммы, то разница записывается в долг. Обязательно запаситесь бумагой и карандашом, чтобы записывать очки.

Если в клетке вам встретится знак X2 или X3 - это значит, что сумма набранных очков удваивается или утраивается.

Перед началом игры каждый получает по 500 рублей. Остальные деньги находятся в „кошельке“. Для „кошелька“ можно использовать коробку от игры, во второй половине коробки можно разместить жетоны с видами товаров, которые вы купите в магазине - „склад“.

Начиная игру, фишки ставят на старт, а игроки поочередно бросают кубик, передвигая свои фишки соответственно выпавшему числу точек на кубике.

Перед началом внимательно посмотрите на выбранную вами дорогу. Значками на ней показаны все опасности, которые предстоит преодолеть. (см. приложение).

Может так случиться, что вы удачно проскочите какое-либо препятствие, но рано или поздно, все равно, или окажетесь в яме, или попадете в лапы разбойников. И тогда можно защититься, предварительно купив в магазине необходимый товар.

Магазин - цифра, которая указана в клетке с буквой „М“ - эта та сумма, которая дается вам на расходы на покупку. Покупки можно делать только находясь в магазине. Можете ничего не покупать, а просто брать деньги, чтобы накопив достаточную сумму приобрести что-нибудь подороже в следующем магазине.

Если на „складе“ товары кончились, то необходимое можно купить у участников игры, но уже по „договорным ценам“.

Если вы попали в коммерческий магазин, то цена за товар возрастает в два раза.

ЯМА.

Из ямы вам поможет выбраться лестница. Она стоит 30 рублей. Если вы не успели ее купить, а попали в яму, то пропускаете ход

и платите штраф 50 рублей (деньги кладете в общий „кошелек“).

ЛЕС.

Из леса можно выбраться с помощью топора - 20 рублей, если топора нет, то пропуск хода и штраф 50 рублей.

БОЛЬНИЦА.

Здесь поможет лекарство - 50 рублей, если нет лекарства - пропуск хода и штраф 100 рублей.

РАЗБОЙНИКИ.

От них не уйти, если нет пистолета, он стоит 250 рублей, иначе пропуск хода и придется отдать все что накопили за игру, т.е. все деньги и очки.

ОГОНЬ.

От пожара поможет огнетушитель - 400 рублей, не успели купить - пропускаете ход, а все ваши очки „сгорают“.

Если вы попали на клетку с черной рамкой и красными цифрами, внутри, вам придется еще раз бросить кубик. Если число точек на кубике совпадает с какой-либо из цифр в рамке, значит с вами произошел несчастный случай. Спасти вас может только „абсолютная защита“ жетон с буквой „А“. Его цена 1000 рублей, иначе пропуск хода и штраф 2000 рублей. Если же число точек на кубике не совпадает ни с одной из указанных цифр - это значит, что вы удачно отделались и можете ходить дальше.

И последняя опасность - лабиринт.
К сожалению, от нее нет никакой защиты.
Выход один - как можно скорее пройти его и
опять встать на дорогу.

Из лабиринта есть несколько выходов.
Ваша сообразительность поможет найти самый
короткий путь к выходу.

Итак, попав в лабиринт, вы ставите свою
фишку на начало и выбрасываете кубик по той
же очередности с остальными игроками, как и
прежде.

Проходя развилку (буква „Р“ в кружке), вы
имеете право самостоятельно выбирать направ-
ление движения. Но если фишка остановилась
на развилке, то ваш следующий ход будет толь-
ко по направлению зеленой стрелки.

В лабиринте вас тоже встретят опасности:
(см. приложение).

Тупик. Если вы в него попали - пропус-
каете ход или откупаетесь за 500 рублей.
И „знакомые“ уже разбойники. Защита от них
прежняя - пистолет. Если его нет - пропуска-
ете ход, отдаете все деньги и очки.

В лабиринте можно так же набирать и те-
рять очки. Цифры в кружочках указывают на
это.

В момент выхода из лабиринта игрок дви-
жется поперек дорожек и останавливается на
одной из них, в зависимости от числа точек
на кубике.

Например, до конца лабиринта осталось две позиции, на кубике выпало „4“. Значит, игрок проходит две позиции лабиринта и продвигается на два сегмента поперек - останавливается на синей дороге. Или, до конца осталось три позиции, на кубике выпало „6“ - игрок останавливается на третьей от центра дороге - зеленой.

Со следующего хода он идет по этой дороге.

В лабиринте могут одновременно находиться сразу несколько игроков.

Если вы „устали“ идти по выбранной дороге, то можете перейти на другую по выбору. Сделать это можно только в секторе „переход“.

Во время игры, вас ждут не только опасности, но и сюрпризы.

Например, если вы попали в сектора 4, 21, 32, 42, 49, 64 и 65. В четвертом секторе во всех клетках, а в остальных только в некоторых стоят цифры „86“. Это значит, что вам разрешено поставить фишку в сектор „86“ (черный квадрат, белые цифры), но опять на свою дорожку. А вот в секторах 12, 81, 92 и 97 придется вернуться назад в сектор „3“ или „0“, смотря какая цифра будет стоять в вашей клетке.

Игрок, пришедший к финишу первым, останавливается и ждет остальных, снимая с них „призовой налог“ - 10 очков за каждый ход каждого игрока.

Если вы проскочили финиш - платите пошлину за каждую точку, выпавшую на кубике, - 50 очков

Можно расплатиться деньгами - за каждую точку - 50 рублей.

Когда вы все пришли к финишу, посчитайте набранные очки. Побеждает тот, кто наберет больше всех очков.

Вам желают удачи и победы автор игры
Выгодман Дмитрий Леонидович и художник
Бабкина Римма Васильевна.

Зан. № 2836
Производственное объединение „Парус“