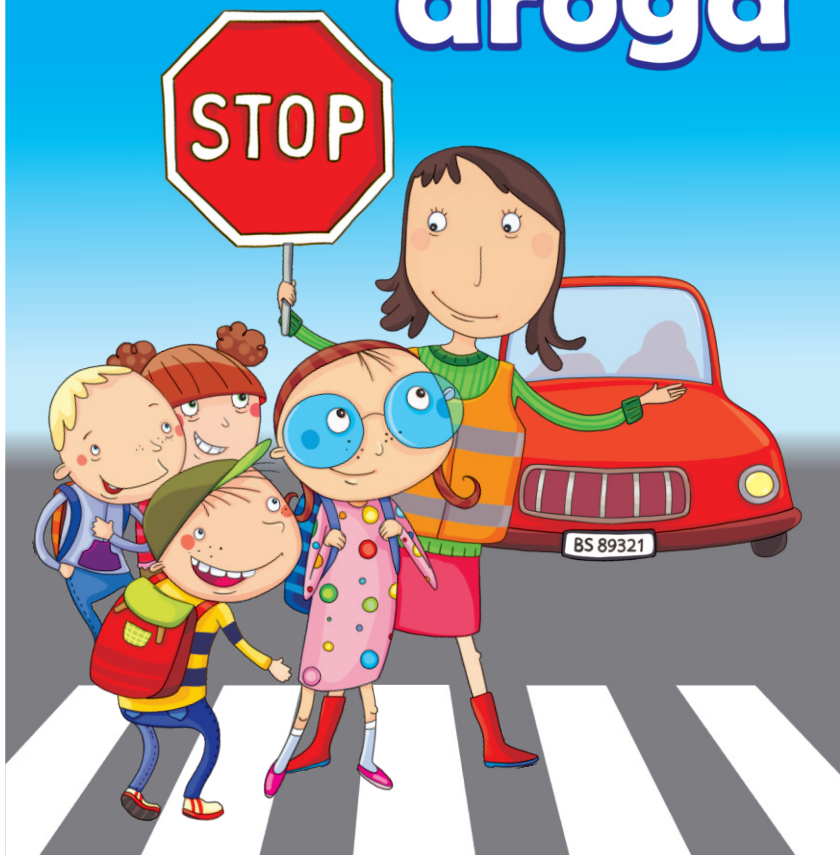


instrukcja

adamigo®

bezpieczna droga





bezpieczna droga



Celem gry jest bezpieczny powrót do domu po skończonych lekcjach. Gracze poruszają się po chodniku i muszą pokonać liczne przejścia dla pieszych, ze światłami jak i bez. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do domu. W grze może brać udział od 2 do 4 graczy.

Przed rozpoczęciem gry:

Przed przystąpieniem do gry każdy z graczy wybiera swój pionek i ustawia go na polu startowym w tym samym kolorze. Kartoniki światła należy przetasować i położyć w stosie obok planszy, w taki sposób, aby kolor światła nie był widoczny dla graczy. Zaczyna najmłodszy gracz.



Rozpoczęcie gry:

Gracze poruszają się w ustalonej przez siebie kolejności, rzucając kostką i przesuwając odpowiednio swój pionek o wyrzuconą liczbę oczek. Polami na planszy są płyty chodnikowe oddzielone od siebie oraz przejścia dla pieszych. Każde przejście traktowane jest jak pole. Podczas gry gracze muszą zatrzymać pionek przed przejściem dla pieszych i w zależności od jego rodzaju, muszą się odpowiednio zachować:

- **Przejścia z pasami bez sygnalizacji świetlnej** - gracz, który przekracza ulicę w tym miejscu, powinien sprawdzić czy przejście jest bezpieczne, czyli obrócić swoją głowę kolejno: **w lewo, prawo i ponownie lewo**. Następnie może dokończyć ruch. Jeśli zapomni o tym obowiązku, wraca na start!



- **Przejście z sygnalizacją świetlną** - na takim przejściu gracz sprawdza światło. Robi to zabierając pierwszy kartonik światła ze stosu. Jeśli światło jest zielone, może dokończyć ruch. Jeśli światło jest czerwone, musi zatrzymać się na polu przed sygnalizacją, a tura przechodzi na kolejnego gracza. Przed następnym ruchem gracz musi sprawdzić światło ponownie i jeśli będzie zielone, może rzucić kostką i iść dalej. Jeśli światło będzie czerwone, gracz musi czekać, aż w jakiejś turze zapali się zielone. Użyte karty światła, odkłada się na spód stosu. Jeśli gracz zapomni o sprawdzeniu światła, wraca na start!



Po drodze do domu gracze mogą stanąć także na polach specjalnych:

- **chłopiec na rowerze** - Gracz który zatrzyma się na tym polu spotyka kolegę, który pozwala mu się przejechać na jego rowerze. Gracz zyskuje dodatkowy rzut kostką.



- **dziewczynka** - Gracz który zatrzyma się na tym polu spotyka koleżankę, z którą ucina krótką pogawędkę. Gracz traci następną kolejkę rzutów kostką.



Zakończenie gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do domku w kolorze swojego pionka, znajdującego się po środku planszy.

