

ДВИЖ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Видеоправила к игре



8+ **30** **2-4**
возраст минут игрока

В КОРОБКЕ

- 1 игровое поле



- 27 бонусных карт



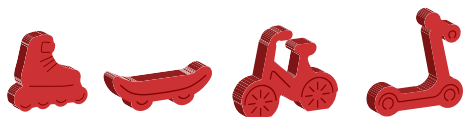
- 1 игровой кубик



- 6 карточек со скоростями



- 4 фишки игроков в виде средств передвижения



- 32 фишек песочных часов.



- правила игры

1

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В Движе вам предстоит добраться до финиша быстрее всех, попутно меняя скорости, направления движения, а также эффективно применяя бонусные карты. Игра даёт наглядное понимание формулы $S=V \cdot t$, в процессе игры дети её щупают руками и очень глубоко понимают.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровое поле. По количеству игроков выберите фишки участников и поставьте на старт. Положите колоду с бонусными картами стопкой рубашкой вверх. Раздайте игрокам по 2 фишки часов. Раздайте игрокам по 1 карте со скоростями.

бонусная колода



игрок 1



игрок 3



банк скоростей



игрок 2



игрок 4



2

Выложите в открытую карты со скоростями в соответствии с количеством игроков.

- **2 игрока** – разделите 3 разные карточки со скоростями и дайте выбрать из них в закрытую каждому игроку, третью оставшуюся отложите, а открытыми выложите другие 3 карты со скоростями: 30 км/ч, 40 км/ч и 50 км/ч – это банк скоростей.
- **3 игрока** – разделите 3 разные карточки со скоростями и дайте выбрать из них в закрытую каждому игроку, а открытыми выложите другие 3 карты со скоростями: 30 км/ч, 40 км/ч и 50 км/ч – это банк скоростей.
- **4 игрока** – перемешайте все 6 карточек со скоростями, дайте выбрать из них в закрытую каждому игроку, а оставшиеся выложите открытыми – это банк скоростей.

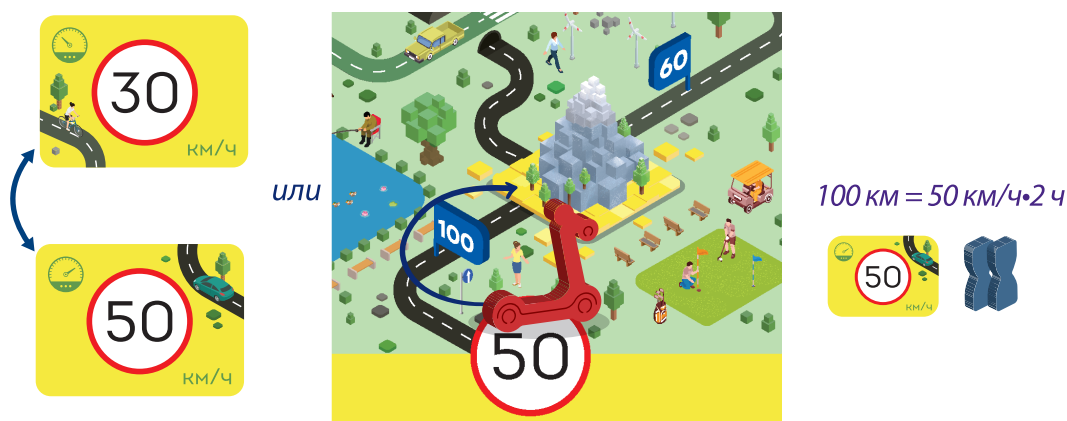
ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок должен выполнить действия в следующем порядке:

1. Кинуть кубик и **взять себе выпавшее число фишек часиков** из банка.
2. **Передвинуться на соседний объект** или **поменять скорость у банка** (что-то одно из этого). Проезд можно сделать, сбросив в банк необходимое количество фишек часов и имея подходящую скорость.

Например, нужно проехать 100 км, и у вас есть скорость 50 км/ч. Для проезда нужно «заплатить» 2 часа. Если нужно проехать 100 км, но у вас скорость 30 км/ч, то проезд невозможен, потому что состоит не из целого числа часов. В этом случае вам нужно поменять скорость вместо движения, или воспользоваться бонусной картой.

Э



Важно! Если вы переместились на объект, на котором уже стоит кто-то из игроков, заплатите ему 1 фишку времени. Если у вас нет фишек, вы не платите.

3. Если игрок приехал на объект со звездочкой, то **берёт бонусную карту**. Её можно сыграть сразу или потом, в любой момент хода. Можно сыграть несколько бонусных карт подряд, если они у вас накопились. Но каждую карту можно использовать 1 раз. Сразу после использования бонусная карта отправляется в сброс. Если колода бонусных карт закончилась, возьмите сброс, перемешайте и сформируйте новую колоду.

4

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков добирается до финиша, он и победитель.

Примечание

Справедливости ради можно дать возможность другим игрокам сделать ещё по одному ходу, до того игрока, который ходил первый. Тогда победителей может быть несколько.

Движение – это жизнь.

Аристотель

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



prostypravila.ru