FIN

Pelaajia: 2–5
Ikäsuositus: 5+, 8+ years
Peliaika: 10–15 minuuttia

Pelin säännöt

Trafficars-korteilla voi pelata kolmea erilaista peliä. Mikä niistä on sinun suosikkisi?

Peruspeli. Ruuhka-aika (8+)

Huomio! Tiellä on ruuhkaa! Sukkuloi autojen välistä päästäksesi ensimmäisenä perille!

Sisältö:
- 50 autokorttia
- 12 erikoiskorttia
- ohjevihko

Pelin tavoite

Kerää mahdollisimman vähän sakkokortteja. Saat sakon jos:

1. Jono kasvaa liian pitkäksi. Jos pelaaja joutuu lisäämään kortin jonoon, jossa on jo neljä autoa, hän joutuu ottamaan kaikki jonon kortit sakoksi. Pelaajan pelaama kortti asetetaan uuden jonon ensimmäiseksi.
2. Pelaaja pelaa liian pienen kortin. Jos pelaajan kortin luku on liian pieni asetettavaksi mihinkään jonoon, pelaaja joutuu ottamaan kaikki valitsemansa jonon kortit sakoksi. Pelaajan pienin kortti asetetaan uuden jonon ensimmäiseksi.

Sakkokortit poistetaan pelistä. Pelaaja kerää ne itselleen pinoon, josta ne lasketaan pelin lopuksi. Pelaaja, jolla on vähiten sakkokortteja, voittaa pelin.

Esimerkiksi:

Ruuhkahuippu! Pelaaja pelaa kortin, jossa on luku 28: se pitää asettaa toiseen jonoon, mutta jonossa on jo neljä korttia.

Liian pieni luku! Korttia ei voi asettaa mihinkään jonoon, koska jonossa ajetaan pienimmästä suurimpaan.

Voittaja

Sakkokortit lasketaan. Tavalliset kortit vastaavat yhtä sakkoa. Erikoiskortit vastaavat kahta sakkoa. Pelaaja, joka on saanut vähiten sakkoja, voittaa pelin.

Ennen peliä

Sekoita kortit ja aseta pöydälle kolme korttia allekkain. Nämä kortit ovat kolmikaistaisen tien jonojen ensimmäiset autot. Pelaajien pitää asettaa korttinsa näiden autojen perään. Jaa jokaiselle pelaajalle 10 korttia ja poista loput kortit pelistä.

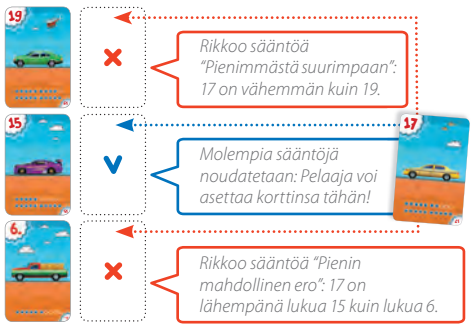
Pelin kulku

Pelaajat eivät näytä korttejaan muille pelaajille. Jokainen pelaaja valitsee kädestään kortin ja asettaa sen eteensä pöydälle näyttämättä sitä muille. Valitut kortit käännetään auki samanaikaisesti. Kortit pelataan järjestyksessä ambulanssi, poliisi, autokortit pienimmästä suurimpaan ja viimeisenä hinausautokortti.

Korttien pöydälle asettamisessa noudatetaan seuraavia sääntöjä:

1. Pienimmästä suurimpaan -sääntö. Kortin voi asettaa jonoon vain jos sen luku on suurempi kuin jonossa viimeisenä olevan kortin luku.
2. Pienin mahdollinen ero -sääntö. Kortti pitää asettaa jonoon, jonka viimeisen kortin luku on lähimpänä pelattavassa kortissa olevaa lukua.

Esimerkiksi:



Erikoiskortit

Peräkärry

Kortissa on luku ja se pelataan kuten tavallinen kortti. Se ei kuitenkaan ole auto, vaan se "kiinnitetään" jonon viimeiseen autoon. Pelaaja voi siis asettaa peräkärrykortin ilman sakkoja jonoon, jossa on jo neljä autoa.

Peräkärrykortti asetetaan autokortin päälle. Peräkärryn voi asettaa myös toisen peräkärryn tai jonkin muun erikoiskortin päälle (tällöin erikoiskortti ei ole enää voimassa). Jos peräkärrykortti tulee ensimmäiseksi kortiksi jonon alkuun pelin alussa, se pitää korvata uudella kortilla.

Ambulanssi

Ambulanssikortin pelannut pelaaja saa asettaa korttinsa peliin ensimmäisenä. Jos kaksi pelaajaa pelaa ambulanssikortin, ja he haluavat korttinsa samaan paikkaan, kortit pistetään päällekkäin. Jos ambulanssikortti on jonon viides kortti, päällimmäisenä olevan ambulanssikortin pelannut pelaaja joutuu ottamaan jonon muut kortit sakkona.

Ambulanssi ajaa ruuhkan kärkeen ja siirtää kaikkia muita jonon aukoja yhden sijan taaksepäin. Jos jonossa on nyt enemmän kuin neljä autoa, ambulanssikortin pelannut pelaaja joutuu ottamaan jonon muut kortit sakkona. Ambulanssi jää jonon ensimmäiseksi ja sen perään voi pelata minkä tahansa kortin. Kun jonon ensimmäinen kortti on ambulanssikortti, pelaaja saa päättää, asettaako hän korttinsa ambulanssin perään, vai johonkin muuhun sopivaan jonoon. "Pienin mahdollinen ero" -sääntö ei päde, koska ambulanssikortissa ei ole lukua.

Poliisiauto

Poliisi joutuu antamaan tietä vain ambulanssille. Jos kaksi pelaajaa pelaa poliisikortin ja he haluavat asettaa korttinsa samaan paikkaan, kortit pistetään päällekkäin.

Pelaaja saa päättää, mihin jonoon asettaa poliisikortin. Poliisi toimii saattueena seuraavalle autolle: poliisikortin perään saa asettaa minkä tahansa kortin, jossa on mikä tahansa luku. Poliisikortin voi asettaa mihin tahansa jonoon, jossa on tilaa. "Pienin mahdollinen ero" -sääntö ei päde.

Hinausauto

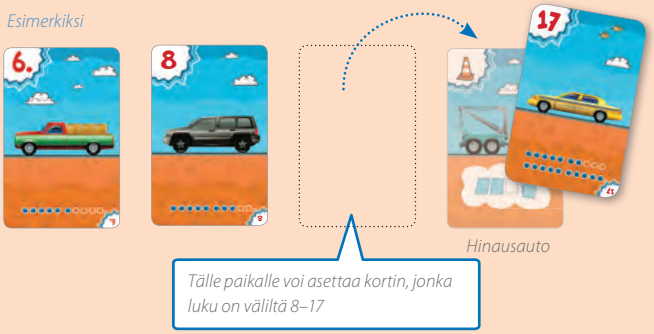
Hinausautokortti pelataan aina vuoron viimeisenä korttina, tavallisten korttien jälkeen. Sen voi asettaa mihin tahansa jonoon viimeiseksi. Kun hinausautokortti asetetaan jonoon, se nostaa sitä edeltävän auton lavalleen, jolloin edeltävä auto nostetaan hinausautokortin päälle hinattavaksi. Nämä päällekkäiset kortit lasketaan yhdeksi kortiksi. Hinattavan auton paikka jää vapaaksi.

Ensimmäisenä ehtivä saa asettaa yhden kortin kädestään hinattavan auton vapauttamalle paikalle noudattaen "Pienimmästä suurimpaan" -sääntöä. Jos kukaan ei täytä vapautunutta paikkaa, hinausauto ja sen hinaama auto lasketaan seuraavalla kierroksella kahdeksi autoksi.

Jos hinausauton edessä on kaksi tai useampia kortteja päällekkäin (esim. auto ja peräkärry, toinen hinausauto, jossa on hinattava auto, kaksi samaan aikaan pelattua ambulanssi- tai poliisikorttia) hinausauto ottaa kaikki kortit kyytiinsä.

Jos pelaaja asettaa hinausauton jonon viidenneksi, hän lastaa auton ensin edeltävällä autolla, ja kerää sitten jonon kolme ensimmäistä korttia sakoksi. Hinausauto ja sen päällä oleva kortti jätetään uuden jonon ensimmäiseksi kortiksi.

Esimerkiksi



Helpompi peli (5+)

Peliä voi helpottaa seuraavilla tavoilla:

- Käytä vain kortteja joiden luku on korkeintaan 10, 20 tai 30. Jokaiselle pelaajalle jaetaan 10 kortin sijaan 5. Kaistojen määrä voidaan vähentää kahteen.
- Poista erikoiskortit pakasta.
- Unohdetaan ruuhkahuippu-sääntö, jolloin jono voi olla kuinka pitkä tahansa.
- Unohdetaan Liian pieni luku -sääntö. Kortit, joissa on liian pieni luku voidaan asettaa ruuhkaan jonon keskelle tai eteen.

Vaihtoehtoisia pelitapoja

Ruuhka-muistipeli (5+)

Pelin tavoite

Pelaajat yrittävät kerätä mahdollisimman paljon kortteja.

Voittaja

Pelaaja, joka on kerännyt eniten kortteja, voittaa.

Ennen peliä

Pelissä voi käyttää vain osaa korteista. Kortit voivat kattaa vain tietyn lukualueen (esim. 1–12, 1–30 tai 26–50). Pakasta poistetaan kaikki erikoiskortit (kortit, joissa ei ole lukua). Kortit asetetaan pöydälle kuvapuoli alaspäin ruudukoksi. Nuorin pelaaja aloittaa. Vuoro siirtyy myötäpäivään.

Pelin kulku

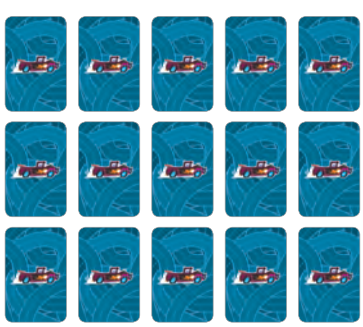
Pelaaja valitsee kaksi satunnaista korttia ja kääntää ne kuvapuoli ylöspäin. Jos pelaajan kääntämissä korteissa luvut ei ole naapurilukuja (vaan esim. 10 ja 22), pelaaja kääntää molemmat kortit taas kuvapuoli alaspäin ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jos pelaajan kääntämien korttien luvut ovat naapuriluvut (esim. 10 ja 9) pelaaja saa kääntää kolmannen kortin. Jos pelaajan kääntämän kolmannen kortin luku on aiemmin kääntämien korttien lukujen naapuriluku (esim. 11), pelaaja saa avata neljännen kortin ja niin edelleen, kunnes pelaajan avaaman kortin luku ei ole enää jo avattujen korttien lukujen naapuriluku. Pelaaja ottaa vuoronsa lopuksi kaikki löytämänsä naapuriluvut ja asettaa ne viereensä pinoon. Viimeiseksi avattu, ei-naapuriluku käännetään takaisin samalle paikalle. Kaikkien pelaajien pitää nähdä avatut kortit, jotta he voivat itse muistaa avatut kortit ja niiden sijainnit. Peli loppuu, kun pöydällä olevista korteista ei enää löydy naapurilukuja.

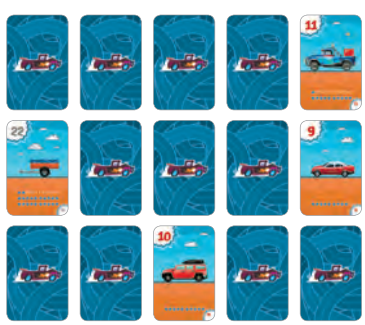
Kokeile myös

Ota peliin mukaan myös erikoiskortit. Jos pelissä käytetään vain osaa lukukorteista, vähennetään erikoiskorttien määrää vastaavasti. Erikoiskortit toimivat jokerikortteina, eli ne voivat korvata minkä tahansa autokortin, mutta vain kahden autokortin kanssa. Esimerkiksi, jos pelaaja on kääntänyt auki kortin 21 ja erikoiskortin, hän saa avata kolmannen kortin. Pelaaja saa kortit itselleen vain, jos kolmas kortti, esimerkiksi 23, sopii kahteen ensimmäiseen korttiin (tässä tapauksessa jokerikortti on 22). Jos kaksi ensimmäistä korttia ovat 3 ja 4, ja seuraava kortti on jokerikortti, jokerikortti voi olla arvoltaan joko 2 tai 5.

Esimerkiksi:



Kuva 1. Pelin aloitus



Kuva 2. Pelaaja on avannut kortit, joissa on luvut 9, 10, 11 ja 22. Pelaaja saa ensimmäiset kolme korttia. Neljäs kortti käännetään ympäri ja jätetään samalle paikalle.

Lisää oppimispelejä:
www.thebrainyband.com

V.1 2019 FIN

Ohituskaista! (7+)

Pelin tavoite

Ole tien nopein kuski! Käytä ohituskaistaa ja hankkiudu eroon korteistasi mahdollisimman nopeasti.

Voittaja

Pelin voittaa pelaaja, joka pääsee eroon korteistaan ensimmäisenä.

Kuva 3. Pelin aloitus

Ennen peliä

Poista pakasta kaikki erikoiskortit (eli kortit, joissa ei ole lukua). Kaikki kortit jaetaan pelaajien kesken ja asetetaan pinoon, kuvapuoli alaspäin. Jos jako ei mene tasan, pelistä voidaan poistaa tarvittava määrä kortteja. Pelin aluksi jokainen pelaaja ottaa käteensä 6 korttia omasta pakastaan.

Kuva 4:

Pelaaja 1 aikoo asettaa pöydälle kortin, jossa on luku 11, Pelaaja 2: lla on kortti, jossa on luku 13 (joka on isompi kuin 11 ja vähemmän kuin 15). Pelaaja 2 saa asettaa oman korttinsa jonoon ja vuoro siirtyy hänelle.

Pelin kulku

Nuorin pelaaja aloittaa. Vuoro siirtyy myötäpäivään.

Kortit asetetaan pöydälle suuruusjärjestykseen. Lukujen ei tarvitse olla naapurilukuja (esim. jonon ei tarvitse olla 5, 6, 7, 8), mutta lukujen on oltava suuruusjärjestyksessä (esim. 5, 7, 12, 19).

Vuorossa olevan pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja odottaa mahdollisuuttaan napata vuoro kurvaamalla ohituskaistalle. Kun hän onnistuu, vuoro siirtyy hänelle ja seuraava pelaaja alkaa odottaa mahdollisuuttaan ohituskaistalle.

Peli jatkuu, kunnes yhdeltä pelaajalta loppuvat kortit kädestä ja pakasta. Tämä pelaaja voittaa.

Vuorossa olevan pelaajan toimet

Pelin aloittaja avaa pakkansa päällimmäisenä olevan kortin ja asettaa sen pöydän keskelle aloituskortiksi. Pelaaja jatkaa asettamalla kädestään kortteja avaamansa kortin oikealle puolelle (jos kortin luku on pöydällä olevan kortin lukua suurempi) tai vasemmalle puolelle (jos kortin luku on pienempi). Pöydälle alkaa muodostua korteista jono.

Jos ohituskaistalle pyrkivä pelaaja ei pysty pelaamaan yhtään korttia, vuorossa oleva pelaaja asettaa seuraavan kortin pöydälle, joko jonon vasempaan tai oikeaan päähän.

Pelaajat sopivat ajan (esimerkiksi 3 sekuntia), jonka aikana ohituskaistalle pyrkivän pelaajan pitää vuorossa olevan pelaajan kortin nähtyään sanoa "Ohitus!", jos hänellä on ohituskaistalle sopiva kortti.

Jokaisen pöydälle asetettavan kortin pitää olla joko pienempi kuin jonon vasemmassa laidassa oleva kortti tai suurempi kuin jonon oikeassa laidassa oleva kortti.

Ohituskaistalle pyrkivän pelaajan toimet

Ohituskaistalle pyrkivä pelaaja yrittää estää, ettei vuorossa oleva pelaaja pääse pelaamaan korttejaan pois. Hän yrittää löytää kädestään yhden tai useamman kortin, jotka osuvat jonossa jo olevien korttien ja vuorossa olevan pelaajan pelaaman kortin väliin. Heti, kun ohituskaistalle pyrkivä pelaaja näkee, että hänellä on sopiva kortti, hän sanoo "Ohitus!" ja asettaa pöydälle kaikki kortit, jotka sopivat väliin. Ohituskaistalle päässyt pelaaja muuttuu vuorossa olevaksi pelaajaksi. Vuoron vaihtuessa kaikki pelaajat nostavat pakasta kortteja niin, että heillä on kädessään 6 korttia.

Nyt vuorossa olevan pelaajan vasemman puoleinen pelaaja yrittää päästä vuorostaan ohituskaistalle.

Mahdollisia pelitilanteita

Jos vuorossa olevalla pelaajalla ei ole yhtään pöydälle sopivaa korttia, hän sanoo "Ohi", ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos vuorossa oleva pelaaja on saanut pelattua kaikki kortit kädestään, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Vuoron vaihtuessa kaikki pelaajat täydentävät käteensä 6 korttia.

Jos kukaan pelaajista ei pysty pelaamaan yhtään korttia (kaikki ovat sanoneet "Ohi"), pöydällä olevat kortit poistetaan pelistä ja seurava pelaaja aloittaa uuden jonon avaamalla pakassaan päällimmäisenä olevan kortin pöydälle.