

RUS



С 6 лет.



2–5 игроков.



В комплекте: 45 карточек,
11 фишек «машинка», 2 кубика.



Цель игры: первым выиграть три этапа ралли, то есть получить 3 фишки «машинка».



Правила игры: каждый игрок получает по 6 карточек. Остальные карточки следует выложить стопкой. Ход переходит по часовой стрелке. Игру начинает самый младший игрок. Он бросает кубики. Сумма чисел, выпавших на двух кубиках, означает количество километров, которые нужно проехать (например, $3 + 6 = 9$ км). Цифры на карточках означают количество километров. Игрок, бросивший кубики, должен получить нужное количество километров из чисел своих карточек, используя сложение и (или) вычитание. При этом он может использовать от 1 до 3 карточек.



Например. Игрок бросает кубики.



Чтобы получить число 5 (то есть $2 + 3$), он может выложить следующие карточки: $3 + 2$.



Но он также может использовать комбинацию из трех карточек: $3 + 3 - 1$.



Выкладывая карточки, игрок должен объяснить, какие арифметические действия он выполнил, чтобы получить нужное число.

Затем действия со своими карточками выполняет следующий игрок и так далее. Если расчет выполнен правильно, карточки выходят из игры. Когда все игроки выполнили свои расчеты, кубики бросает следующий игрок. Он объявляет новое количество километров, которые нужно проехать. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не использует все свои карточки. Он выигрывает этот этап ралли и получает фишку «машинка».

Начинается новый раунд, и каждый игрок вновь получает по 6 карточек.

Если игрок не может сделать ход, он берет карточку из стопки и пропускает ход.

Партию выигрывает тот, который первым набрал 3 фишки «машинка».



Примечание. Дети старшего возраста могут использовать все четыре действия: сложение, вычитание, умножение и деление.