

**Celem gry jest jak najszybsze i jak najbezpieczniejsze dotarcie do mety, poznając jednocześnie jak najwięcej znaków drogowych.**

**Gra optymalnie dla 2-8 graczy + jednego prowadzącego, który jako jedyny widzi kartę z poprawnymi nazwami znaków drogowych.**

**Kolejność graczy w jakiej wystartują z pola START gracze ustalają indywidualnie sami ze sobą lub kolejność graczy ustala się losowo przez rzut kostką.**

**Gracz, który wyrzuci najwięcej oczek, zaczyna, a pozostali startują zgodnie z kolejnością wyników, przy czym ostatni jest ten, który wyrzuci najmniej oczek.**

**Gracze poruszają się o tyle pól ile oczek wyrzucą na kostce.**

## **Zasady gry (są bardzo proste):**

**Każde pole to znak drogowy (nie ma pustych pól bez żadnej akcji, aby gracz mógł sprawdzić swoją wiedzę na możliwie dużej liczbie znaków).**

**Gracz stający na danym polu (znaku) musi podać poprawną nazwę znaku.**

**Za poprawną odpowiedź przysługuje mu dodatkowy rzut kostką (po dodatkowym rzucie kostką i przesunięciu się na kolejne pole, gracz nie odpowiada już co to jest za znak).**

**W przypadku braku lub błędnej odpowiedzi gracz zostaje na polu, na którym stoi.**

**Wygrywa gracz, który najprędzej dotrze do mety.**

**Opcjonalnie gracze mogą umówić się, że w przypadku błędnej odpowiedzi gracz cofa się np. o jedno pole do tyłu. Można wprowadzić też czas na odpowiedź, np. maksymalnie 5-15 sekund (w zależności od wieku graczy).**

**Inną opcją gry jest gra na punkty. Przykładowo poprawna odpowiedź to +2 punkty, brak odpowiedzi to 0 punktów, a błędna odpowiedź to -1 punkt (w grze na punkty gracz nie rzuca ponownie kostką, gdy odpowie poprawnie i wygrywa ten kto zdobędzie jak najwięcej punktów, a nie ten kto najprędzej dotrze do mety). Trudniejsze znaki można punktować wyżej, a łatwiejsze niżej.**

**Pełna dowolność punktacji :)**

**Uwaga: dla lepszej czytelności podczas przebiegu gry, znaki ułożone są na wprost do ścieżki gry, wzdłuż której porusza się gracz.**



**PARKING**



**NIEBEZPIECZNE  
ZAKRĘTY - PIERWSZY  
W PRAWO**



**OSZRONIENIE JEZDNI**



**PRZYSTANEK  
AUTOBUSOWY**



**ROWERZYŚCI**



**ZWĘŻENIE JEZDNI -  
DWUSTRONNE**



**ZAKAZ POSTOJU**



**SKRZYŻOWANIE DRÓG**



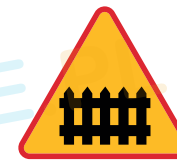
**ZAKAZ WYPRZEDZANIA**



**ROBOTY NA DRODZE**



**KONIEC ZAKAZU  
WYPRZEDZANIA**



**PRZEJAZD KOLEJOWY  
Z ZAPORAMI**



**NAKAZ JAZDY  
PROSTO LUB  
W PRAWO**



**ŚLISKA JEZDNI**



**ZAKAZ WJAZDU**



**NIEBEZPIECZNY  
ZAKRĘT W PRAWO**



**DROGA  
Z PIERWSZEŃSTWEM**



**SKRZYŻOWANIE Z DROGĄ  
PODPORZĄDKOWANA  
WYSTĘPUJĄCA PO LEWEJ  
STRONIE**



**OGRANICZENIE  
PRĘDKOŚCI**



**ZAKAZ ZAWRACANIA**



**PRZEJŚCIE  
DLA PIESZYCH**



**ZAKAZ SKRĘCANIA  
W PRAWO**



**KONIEC DROGI  
Z PIERWSZEŃSTWEM**



**USTĄP  
PIERWSZEŃSTWA**



**NAKAZ JAZDY W LEWO  
PRZED ZNAKIEM**



**INNE  
NIEBEZPIECZEŃSTWO**



**ZAKAZ  
ZATRZYMYWANIA SIĘ**



**ZWIERZĘTA DZIKIE**



**KONIEC  
OGRANICZENIA  
PRĘDKOŚCI**



**PRZEJŚCIE DLA  
PIESZYCH**



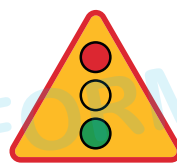
**ZAKAZ RUCHU W OBU  
KIERUNKACH**



**NIERÓWNA DROGA**



**NAKAZ JAZDY W LEWO  
ZA ZNAKIEM**



**SYGNAŁY ŚWIETLNE**



**ZAKAZ WJAZDU  
ROWERÓW**



**NIEBEZPIECZNY ZJAZD**



**RUCH OKRĘŻNY  
RONDO**



**ZAKAZ RUCHU  
PIESZYCH**



**PRZEJAZD KOLEJOWY  
BEZ ZAPÓR**



**STOP**



**ZAKAZ SKRĘCANIA  
W LEWO**



**DROGA BEZ PRZEJAZDU**



**OBSZAR  
ZABUDOWANY**



**STREFA  
ZAMIESZKANIA**