

КВИНТЕТ



Квинтет® - это продолжение легендарной игры Квартет+ для любителей спортивного ориентирования. Игра учит разбираться в условных знаках на спортивных картах и тренирует память. Квинтет® будет интересен как детям, так и взрослым. Дети получат чрезвычайно увлекательный процесс познания условных обозначений карт спортивного ориентирования, а взрослые проверят свои знания на прочность. Играть в игру можно дома, на соревнованиях и тренировках (если это не мешает тренировочному процессу ;-)) сидя пассажиром в автобусе, электричке, поезде, машине,

метро, теплоходе и даже самолёте.

Цель игры: собрать максимальное кол-во квинтетов, состоящих из 5-х карт одного типа

Комплектация: 90 карт, инструкция, коробка

Кол-во игроков: от 2-х до 9-ти

Время игры: 30 мин

Возрастная аудитория игроков: от 6 лет и выше

Правила игры: Перед началом каждой игры необходимо хорошо перемешать карточки в колоде. В первый раз ходит тот, кто самый младший (большой) из игроков или по стандартной системе: «Камень, ножницы, бумага». В дальнейшем, первым ходит тот, кто победил, а сдатчиком карт, кто проиграл. Каждый игрок должен получить по 10 карт. Каждый квинтет состоит из 5-х карт одного типа. Всего в игре 18 квинтетов из 90 карт. Оставшуюся колоду кладём лицом вниз.

Договариваетесь об уровне сложности: сложный – необходимо максимально точно угадывать названия условных знаков, как они указаны в карточках словами; средний – угадываем названия условных знаков близкими по смыслу словами; простой – угадываем условные обозначения цифрами, под которыми они указаны на карточке (для самых юных и начинающих игроков). Каждый игрок ходит по очереди. Ход другому игроку передаётся по часовой стрелке. Игрок, чья очередь подошла ходить (активный игрок), выбирает из игроков того, кому он будет задавать вопрос о желанной карточке. Сначала, активный игрок спрашивает: «А нет ли у тебя квинтета: Обозначение дистанции?» (название квинтета находится в самом верху каждой карточки на жёлтом фоне, а название карточки написано словами, к примеру: Контрольный пункт). Если у другого игрока, есть карточка из такого квинтета, то он говорит: «Да, есть, а какая нужна карточка из Квинтета»? В этом случае, активный игрок смотрит на имеющиеся у него карточки из этого квинтета и называет словами условный знак искомой карты. К примеру, у активного игрока есть 2 карточки квинтета: «Обозначение дистанции» с названиями: «начало ориентирования» и «контрольный пункт». Поэтому активный игрок спрашивает по одной из недостающих 2-х карточек: «финиш» или «запрещённый район». Если активный игрок с первого раза угадывает название карточки, то другой игрок отдаёт ему угаданную карту и активный игрок может запросить у любого игрока ещё одну желаемую карту и так далее. Если активный игрок не угадывает или произносит неверную трактовку условного знака – ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. После каждого хода игрок берёт из колоды недостающее до 10 число карт. Собранные квинтеты из всех 5-х карточек игрок показывает другим игрокам для проверки и откладывает лицевой стороной вниз. И так по кругу. Побеждает тот, кто наберёт максимальное кол-во квинтетов до того момента, пока колода останется пустой и все игроки останутся без карт.

SUNSPORT

+7 (831) 4-310-510 г.Н.Новгород ул.Корейская, 10

sunspport-nn@mail.ru

www.sunspport.ru

