

О-ЛЕГЕНДА



лицо



оборот

О-ЛЕГЕНДЫ® - это продолжение легендарной игры для любителей спортивного ориентирования **КВАРТЕТ+®**. Игра учит разбираться в символах легенд для спортивных карт и тренирует память. **О-ЛЕГЕНДЫ®** будут интересны как детям, так и взрослым. Дети получают чрезвычайно увлекательный процесс познания символов легенд для 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.

По просьбе покупателей мы усовершенствовали вид карточек и убрали колонку с КП.

Цель игры: собрать максимальное кол-во квартетов, состоящих из 4-х карт одного типа.

Кол-во игроков: от 2-х до 15-ти.

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 сдачиком карт, кто проиграл. Каждый игрок должен получить по 8 карт. Если игроков более 9-ти, то по 4-ре карты. Каждый квартет состоит из 4-х карт одного типа. Всего в игре 15 квартетов из 60 карт. Оставшуюся колоду кладём лицом вниз. Договариваетесь об уровне сложности: сложный – необходимо максимально точно угадывать названия символов легенд, как они указаны в карточках словами; средний – угадываем названия символов легенд близкими по смыслу словами; простой – угадываем символы легенд 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 квартета под названием: РЕЛЬЕФ № 1 ?» (название квартета находится в самом верху каждой карточки, а название самой карточки написано словами, к примеру: «Выступ» (см. пример). На карточке, после цифр идут: Символьное обозначение легенды, которое нужно правильно назвать словами, далее местоположение на местности и обозначение на карте в КП. Если у другого игрока, есть карточка из такого квартета, то он говорит: «Да, есть, а какая нужна карточка из этого Квартета»? В этом случае, активный игрок смотрит на имеющиеся у него карточки из этого квартета и называет словами символ легенды искомой карты. К примеру, у активного игрока есть 2 карточки квартета: «РЕЛЬЕФ № 1» с названиями: «Терраса» и «Лощина». Поэтому активный игрок спрашивает у соперника одну из недостающих 2-х карточек: «Выступ» или «Обрыв». 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 названия символа легенды – ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. После каждого хода игрок берёт из колоды недостающее до 8 число карт. Собранные квартеты из всех 4-х карточек игрок показывает другим игрокам для проверки и откладывает лицевой стороной вниз. И так по кругу. Побеждает тот, кто наберёт максимальное кол-во квартетов до того момента, пока колода останется пустой и все игроки останутся без карт.



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

sunsport-nn@mail.ru

www.sunsport.ru



Описание символов (ISOM 2000) легенд КП.



ИПТФ
Ф-ЛЕГЕНДЫ

Колонка А:

- 2 Порядковый номер КП
▷ Точка начала ориентирования

Колонка В:

- 33 Код контрольного пункта

1. Колонка С.

"На котором из подобных объектов расположен знак КП":

- ↓ 0.1 Южный
↗ 0.2 Северо-восточный
≡ 0.3 Верхний
≡ 0.4 Нижний
≡ 0.5 Средний
••• 0.6 Выделяющийся

2. Колонка D. Объект КП.

"Формы рельефа":

- Д 1.1 Терраса, ступень
П 1.2 Выступ
Л 1.3 Лощина
Г 1.4 Обрыв
К 1.5 Карьер
Н 1.6 Насыпь
П 1.7 Промоина
К 1.8 Сухая канава
О 1.9 Бугор
• 1.10 Внемасштабный бугор
) 1.11 Седловина
О 1.12 Яма
С 1.13 Внемасштабная яма
V 1.14 Воронка
~ 1.15 Поверхность с микронеровностями
К 1.16 Капониры
П 1.17 Ребро

3. Колонка D. Объект КП.

"Скалы и камни":

- П 2.1 Скала
▲ 2.2 Каменный столб
* 2.3 Пещера
▲ 2.4 Камень
••• 2.5 Поле камней
▲ 2.6 Груда камней
••• 2.7 Каменистая поверхность
* 2.8 Скальная поверхность
П 2.9 Узкий проход

4. Колонка D. Объект КП.

"Гидрография":

- О 3.1 Озеро
П 3.2 Пруд
V 3.3 Яма с водой
П 3.4 Река, ручей, канал
П 3.5 Ров, канава
П 3.6 Узкое болото
П 3.7 Болото
П 3.8 Сухая земля в болоте
П 3.9 Колодец
П 3.10 Родник
П 3.11 Бассейн, поилка
П 3.12 Маленькое болото

М 1:10 000

5. Колонка D. Объект КП. "Растительность":

- ◇ 4.1 Открытое пространство
◊ 4.2 Полуоткрытое пространство
◊ 4.3 Угол леса
◊ 4.4 Поляна
* 4.5 Заросли
* 4.6 Узкие заросли
* 4.7 Граница растительности
* 4.8 Группа деревьев
▲ 4.9 Отдельное дерево
⊗ 4.10 Выворотень
* 4.11 Вырубка

6. Колонка D. Объект КП. Искусственные объекты":

- / 5.1 Дорога
/ 5.2 Тропа
/ 5.3 Просека
/ 5.4 Мост
/ 5.5 ЛЭП
/ 5.6 Опора ЛЭП
* 5.7 Туннель
/ 5.8 Каменная стенка
/ 5.9 Ограда
+ 5.10 Проход
■ 5.11 Строение
■ 5.12 Мощёная площадка
■ 5.13 Развалины
/ 5.14 Трубопровод
T 5.15 Башня
Г 5.16 Охотничий лабаз
○ 5.17 Граничный знак
↑ 5.18 Кормушка
○ 5.19 Кострище
▲ 5.20 Монумент, скульптура
П 5.21 Проход через здание
/ 5.22 Лестница

7. Колонка D. "Дополнительные символы объекта".

- × 6.1 Особый объект
○ 6.2 Особый объект

8. Колонка E.

"Свойства объекта КП":

- 8.1 Пологий
— 8.2 Пологий
U 8.3 Глубокий
■ 8.4 Заросший
••• 8.5 Открытый
* 8.6 Каменистый
≡ 8.7 Заболоченный
* 8.8 Песчаный
* 8.9 Хвойное
* 8.10 Лиственное
* 8.11 Разрушенный

9. Колонка F.

"Размеры и взаиморасположение":

- 2.5 9.1 Высота или глубина
8x4 9.2 Размеры в плане
0.5/3.0 9.3 Высота на склоне
2.0/3.0 9.4 Высота двух объектов

10. Колонка D.

"Сочетание символов объекта":

- × 10.1 Пересечение
Y 10.2 Слияние (развилка)

11. Колонка G.

"Местоположение знака КП относительно объекта":

- ♂ 11.1 "С-В" сторона
♀ 11.2 "Ю-В" край, бровка
○ 11.3 "З" часть
> 11.4 "В" угол (внутри)
Y 11.5 "Ю" угол (снаружи)
/ 11.6 "Ю-З" мыс
< 11.7 Изгиб
/ 11.8 "С-З" конец
П 11.9 Верхняя часть
П 11.10 Нижняя часть
↑ 11.11 Наверху, вершина
□ 11.12 Под
↓ 11.13 У подножия
♂ 11.14 "С-В" подножие
≡ 11.15 Между

12. Колонка H.

"Дополнительная информация":

- + 12.1 Первая мед. помощь
К 12.2 Пункт питания
⚡ 12.3 Радио или ТВ
П 12.4 Судья-контролёр
P 12.5 Зрители
*** 12.6 Разметка

13. "Размеченные участки":

- 13.1 Следовать по разметке 60 м от КП
13.2 Следовать по разметке 300 м от КП до КП
13.3 Обязательная точка пересечения линейного объекта
13.4 Обязательный проход через запретную территорию
13.5 Следовать по разметке 50 м к пункту смены карт
14.1 Следовать по разметке 220 м непосредственно от КП до финиша
14.2 От КП до финиша - 150 м, следовать до "Ловушки", далее по разметке
14.3 От КП до финиша - 380 м. Разметка отсутствует

SUNSPORT

+7 (831) 4-310-510 г.Н.Новгород ул.Корейская, 10
sunsport-nn@mail.ru
www.sunsport.ru

