

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 получат чрезвычайно увлекательный процесс познавания 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 сдатчиком 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.

Договариваемся 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.

M 1:10 000



ИСМ
о-легендам

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 Д. Объект КП.

"Формы рельефа":

▷ 1.1 Терраса, ступень

↗ 1.2 Выступ

⤒ 1.3 Лощина

⤓ 1.4 Обрыв

⤓ 1.5 Карьер

••• 1.6 Насыпь

⤓ 1.7 Промоина

⤓ 1.8 Сухая канава

○ 1.9 Бугор

● 1.10 Внemасштабный бугор

⤓ 1.11 Седловина

○ 1.12 Яма

⤓ 1.13 Внemасштабная яма

⤓ 1.14 Воронка

⤓ 1.15 Поверхность с микронеровностями

⤓ 1.16 Капонир

⤓ 1.17 Ребро

3. Колонка Д. Объект КП.

"Скалы и камни":

⤓ 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

⤓ 2.9 Узкий проход

4. Колонка Д. Объект КП.

"Гидрография":

⤓ 3.1 Озеро

⤓ 3.2 Пруд

⤓ 3.3 Яма с водой

⤓ 3.4 Река, ручей, канал

⤓ 3.5 Ров, канава

⤓ 3.6 Узкое болото

⤓ 3.7 Болото

⤓ 3.8 Сухая земля в болоте

⤓ 3.9 Колодец

⤓ 3.10 Родник

⤓ 3.11 Бассейн, поилка

⤓ 3.12 Маленькоe болото

5. Колонка Д. 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 Д. 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

⤓ 5.15 Башня

⤓ 5.16 Охотничий лабаз

⤓ 5.17 Граничный знак

⤓ 5.18 Кормушка

⤓ 5.19 Костище

⤓ 5.20 Монумент, скульптура

⤓ 5.21 Проход через здание

⤓ 5.22 Лестница

7. Колонка Д. "Дополнительные символы объекта".

⤓ 6.1 Особый объект

⤓ 6.2 Особый объект

8. Колонка Е.

"Свойства объекта КП":

⤓ 8.1 Пологий

⤓ 8.2 Пологий

⤓ 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":

⤓ 9.1 Высота или глубина

⤓ 9.2 Размеры в плане

⤓ 9.3 Высота на склоне

⤓ 9.4 Высота двух объектов

10. Колонка D.

"Сочетание символов объекта":

⤓ 10.1 Пересечение

⤓ 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)

⤓ 11.5 "Ю" угол (снаружи)

⤓ 11.6 "Ю-З" мыс

⤓ 11.7 Изгиб

⤓ 11.8 "С-З" конец

⤓ 11.9 Верхняя часть

⤓ 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 Н.

"Дополнительная информация":

⤓ 12.1 Первая мед. помощь

⤓ 12.2 Пункт питания

⤓ 12.3 Радио или ТВ

⤓ 12.4 Судья-контролёр

⤓ 12.5 Зрители

⤓ 12.6 Разметка

13. "Размеченные участки":

⤓ 13.1 60 м

Следовать по разметке 60 м от КП

⤓ 13.2 300 м

Следовать по разметке 300 м от КП до КП

⤓ 13.3 50 м

Обязательная точка пересечения линейного объекта

⤓ 13.4 220 м

Обязательный проход через запретную территорию

⤓ 13.5 220 м

Следовать по разметке 220 м к пункту смены карт

⤓ 14.1 150 м

Следовать по разметке 220 м непосредственно от КП до финиша

⤓ 14.2 380 м

От КП до финиша - 150 м.

следовать до "Ловушки", далее по разметке

⤓ 14.3 380 м

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