

Игра ORIENT



ДЛЯ ЧЕГО ЭТА ИГРА ?

для обучения навыкам спортивного ориентирования на местности.

Кол-во игроков: 1-4, возможно и больше

Возрастная аудитория игроков: +7

Время игры: 15-40 мин

Комплектность: 4 двусторонних игровых поля (А4), два кубика, 4 фишки, Тесты для 20 КП (по 11 вопросов), инструкция, коробка.

Правила игры:

Игровое поле составляют из четырех полей. Поля представляют собой карты реальной местности. Порядок составления полей может быть любой. Таким образом, в зависимости от расположения общая карта будет меняться. Вариантов может быть большое количество. При стыковке карт дорожки в местах соединения совпадут. Условные обозначения карт и легенд в Тестах выполнены в соответствии с мировым стандартом ISOM 2017.

Необходимо установить фишки КП (от 1 до 20) на кружки, поставить старт и финиш. Расставить в произвольном порядке ускоряющие (+1, +2, +3 и т.д.) и замедляющие фишки (-1, -2, -3 и т.д.) лицевой стороной вниз. Фишка +3 даёт игроку дополнительно соответственно 3 хода. Фишка -3 отдаляет игрока от КП на 3 хода. Движение проходит по пунктирным линиям. Чем длиннее эта линия, тем проще двигаться по данной местности: дороги, просеки, открытые пространства и др. Чем короче пунктирные линии, тем двигаться сложнее: набор высоты, труднопроходимый лес, преодолимое болото и пр. Фишка «Пункт питания» устанавливается лицом вверх и даёт игроку дополнительно 5 ходов. Фишка «Пункт первой помощи» — устанавливается лицом вверх и так же даёт игроку дополнительно 5 ходов. Обе этих фишки необходимо посетить во время игры. Фишка «Запрещённый для бега район» препятствует прохождению игрокам по данной территории и нужно искать варианты обхода. Если есть еще один человек, он может выступить в роли судьи и самостоятельно расставить фишки КП для игроков. Для начинающих рекомендуется ставить 10 КП. Устанавливаем Старт, КП, Финиш и лицом вниз ускоряющие и тормозящие фишки по предполагаемому пути на КП. Ходы делают по очереди. По дистанции участники продвигаются фишкой на число шагов, выпавшее при бросании кубика(ов).

Обозначение фишек в игре

20 фишек контрольных пунктов (КП):	
Старт:	
Финиш:	
Пункт питания:	
Пункт первой помощи:	
Запрещённый для бега район:	
20 замедляющих-ускоряющих фишек:	



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

sunspport-nn@mail.ru

www.sunspport.ru



Вариант игры Классика (для начинающих):

Устанавливаем фишки: Старт, 10 КП, Финиш, Пункт питания, Пункт первой помощи лицом вверх и лицом вниз ускоряющие или тормозящие фишки. Игра ведётся одним кубиком. Начало игры происходит с фишки Старт. Попав на 5-й КП необходимо ответить на вопрос из соответствующего 5-го теста. Например, на КП №1 отвечаем на вопрос из теста №1, номер вопроса определяется бросанием двух кубиков (варианты от 2 до 12) при совпадении вопроса с другим игроком – перебрасываем. На КП при неправильном ответе из Теста, остаемся на месте КП. Ждем следующего своего хода. При правильном ответе: идем дальше на выпавшее количество шагов. Победитель является тот, кто доберётся до Финиша первым, при этом пройдя необходимое количество КП.

Тест к КП 2
Подбери КП к картинке:

2	3	4	5
6	7	8	9
10	11	12	

А Лес	Ж Замочный вал
Б Ручей	З Бурог
В Камень	И Ловля
Г Скала	К Губы
Д Полеза	Л Канар
Е Ворона	

Вариант игры Спринт (для продвинутых):

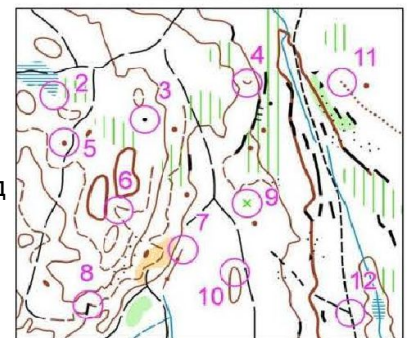
Устанавливаем фишки: Старт, 20 КП, Финиш, Пункт питания, Пункт первой помощи лицом вверх и лицом вниз ускоряющие или тормозящие фишки. Игра ведётся двумя кубиками. На КП необходимо ответить на вопрос советующему номеру КП вопросу в тесте. Например, на КП №1 отвечаем на вопрос из теста №1, номер вопроса определяется бросанием двух кубиков (варианты от 2 до 12) при совпадении вопроса с другим игроком – перебрасываем. На КП при неправильном ответе из Теста, остаемся на месте КП. Ждем следующего своего хода. При правильном ответе: идем дальше на выпавшее количество шагов. Победитель является тот, кто доберётся до Финиша первым, при этом пройдя необходимое количество КП.

Вариант игры Выбор (для самых продвинутых):

Игра ведётся двумя кубиками. Расставляют 20 КП и договариваются сколько нужно найти КП в произвольном порядке, к примеру, 12 КП. Смысл в том, чтобы все запланированные КП находились на минимальном расстоянии друг от друга. Попав на КП необходимо ответить на вопрос из тестов под таким же номером. Например, на КП №1 отвечаем на вопрос из теста №1, номер вопроса определяется бросанием двух кубиков (варианты от 2 до 12) при совпадении вопроса с другим игроком – перебрасываем. При неверном ответе пропускаем ход и еще раз отвечаем на вопрос, когда дойдет ход. При правильном ответе: идем дальше на выпавшее количество шагов. При неверном ответе: стоим на КП, пропускаем ход и еще раз отвечаем на новый вопрос из этого же теста, когда дойдет ход. Попав на ускоряющую или тормозящую фишку, переворачиваем её и двигаемся соответственно: вперёд или назад. Путь движения назад определяет следующий по кругу игрок. Затем фишку кладём обратно лицом вниз. Победитель будет тот, кто доберётся до Финиша первым, при этом пройдя все свои выбранные КП.

Тест к КП 11
подбери правильную легенду к КП

А	○	○
Б	●	○
В	○	○
Г	□	○
Д	▲	○
Е	■	○
Ж	⊗	○
З	↗	↘
И	↖	↙
К	↗	↘
Л	↖	↙



Вариант игры Охота за КП:

Играют также, как в варианте игры «Классика», но скрывают все знаки, кроме Старта. Задача – найти все КП и Финиш. Вначале ищут КП 1, затем КП 2 и т.д., в конце ищут Финиш. Перед поиском КП 2, нужно найти КП 1. Игра продолжается, пока не будет найден Финиш.

Игра изготовлена в соавторстве (с) Алексеем Полежаевым www.orient-murman.ru



SUNSPORT

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

