

## Содержимое игры

Игровое поле (двухстороннее) - 4 шт.

Знаки - 108 шт.

Фишки - 4 шт.

Кубик - 1 шт.

Правила игры + описание условных знаков

## Общие правила

Количество игроков - 2-4 человека. Если игроков 3 или 4, то по очереди один из них может быть судьей дистанции. Судья дистанции планирует дистанцию: он решает, где будут контрольные пункты, и расставляет все знаки.

Условные знаки в игре могут быть 5 типов:

1. **С зеленой окантовкой = ускоряющий знак;** на месте этого знака игрок получает 1 дополнительный шаг к выпавшему при бросании кубика числу шагов.



2. **С оранжевой окантовкой = замедляющий знак;** на месте этого знака нужно остановиться и закончить свой ход. Следующий ход делается обычным образом.



3. **С красной окантовкой = знак препятствия;** на месте этого знака нужно остановиться, возвратиться на один шаг назад и закончить свой ход. Через препятствие двигаться нельзя, поэтому на следующем ходу нужно будет выбрать маршрут для его обхода.



4. **Без окантовки = знак на карте, не влияющий на скорость прохождения.**



5. **Знаки старта, финиша и контрольных пунктов (соответственно 1+1+10 шт.).**



Буква “S” на знаках означает, что они используются только при игре в спринт.

## Способы игры

### Классическое ориентирование

Выбирают нужное количество игровых полей. Соединяют их желаемым образом и выбирают условные знаки. Например, для двух полей подходит набор из 3 контрольных пунктов (КП), 6 зеленых, 6 оранжевых, 6 красных и 12 “обычных” знаков. Набор определяют желаемым образом, исходя из числа КП и сложности дистанции. Судья дистанции прокладывает ее, размещая знаки на игровом поле в помеченных коричневыми кружками местах и переворачивая лицевой стороной вниз (кроме старта, финиша и КП). Стоит вначале разместить КП и продумать расположение препятствий (подходы к КП, возможные точки выбора маршрута и т.д.). Другим игрокам нельзя заранее видеть дистанцию. Первый участник выбирается бросанием кубика.

По дистанции участники продвигаются фишкой на число шагов, выпавшее при бросании кубика. При прохождении через знаки их переворачивают и оставляют лицевой стороной вверх. Действия на месте знака зависят от его типа: он может ускорять, замедлять движение, препятствовать ему или не оказывать на него влияния. При посещении КП оставшиеся шаги не используют, а бросают кубик и ходят заново. Так проходят через все КП, в соответствии с их номерами, и достигают финиша. Выигрывает первый пришедший на финиш участник, принимая во внимание порядок старта.

Судье дистанции нужно позаботиться, чтобы КП, старт и финиш не были окружены препятствиями. Если в игру играют вдвоем, то выбирают подходящие знаки, переворачивают лицевой стороной вниз и перемешивают. Затем вместе размещают по игровому полю. Если во время игры оказалось, что пункт окружен препятствиями, то последнее замеченное препятствие убирают и продолжают игру.

### Ночное ориентирование

Играют так же, как и в классическое ориентирование, но условные знаки не оставляют открытыми после использования. При прохождении знака его показывают остальным и действуют в соответствии с его типом. Затем знак снова скрывают, переворачивая. Таким образом, игра требует напряжения памяти.

### Спринт

Играют так же, как и в классическое ориентирование, но с использованием дополнительных знаков. Для одного поля подойдет набор из 3 КП, 6 зеленых, 6 оранжевых, 6 красных и 12 “обычных” знаков. В результате поле более насыщено знаками, чем при классическом ориентировании, перегоны короче, и темп игры быстрее. Судье дистанции нужно обратить особое внимание на расположение препятствий на подходах к КП, поскольку перегоны короткие.

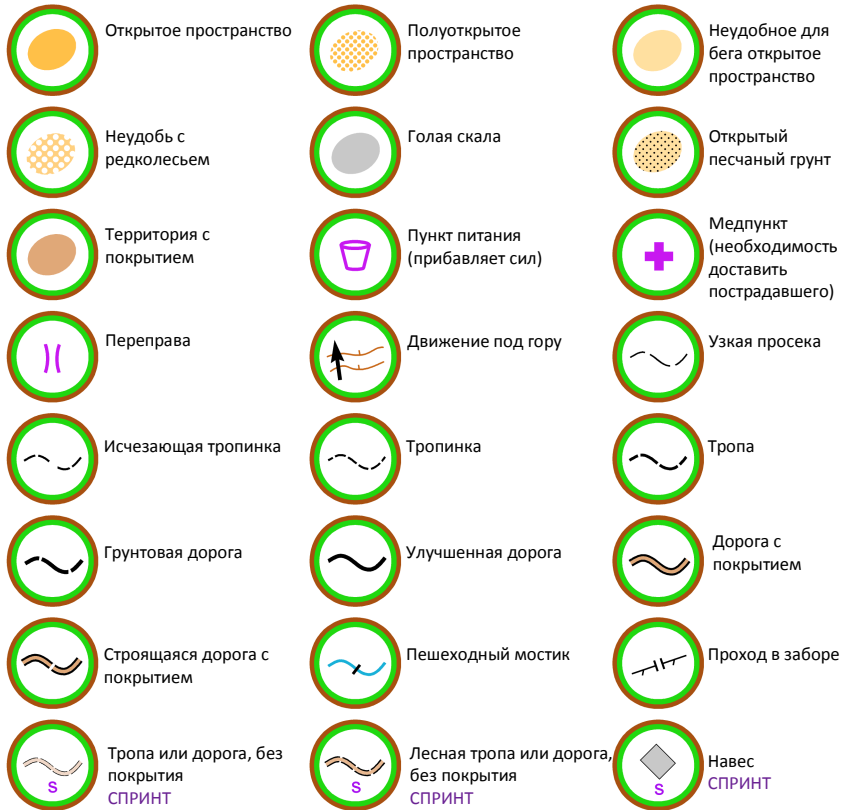
### “Охота за КП”

Играют также, как и в классическое ориентирование, 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. При прохождении любого знака, его переворачивают и оставляют на виду. Игрок, нашедший КП 1, может отправиться искать КП 2. Другому игроку нужно перед поиском КП 2 также побывать на КП 1. Игра продолжается, пока не будет найден финиш.

### Использование легенд КП

Вместо нумерованных знаков КП можно описывать места их установки с помощью других знаков, сведя все описания (легенды) в таблицу, которой игроки будут пользоваться для нахождения места установки КП.

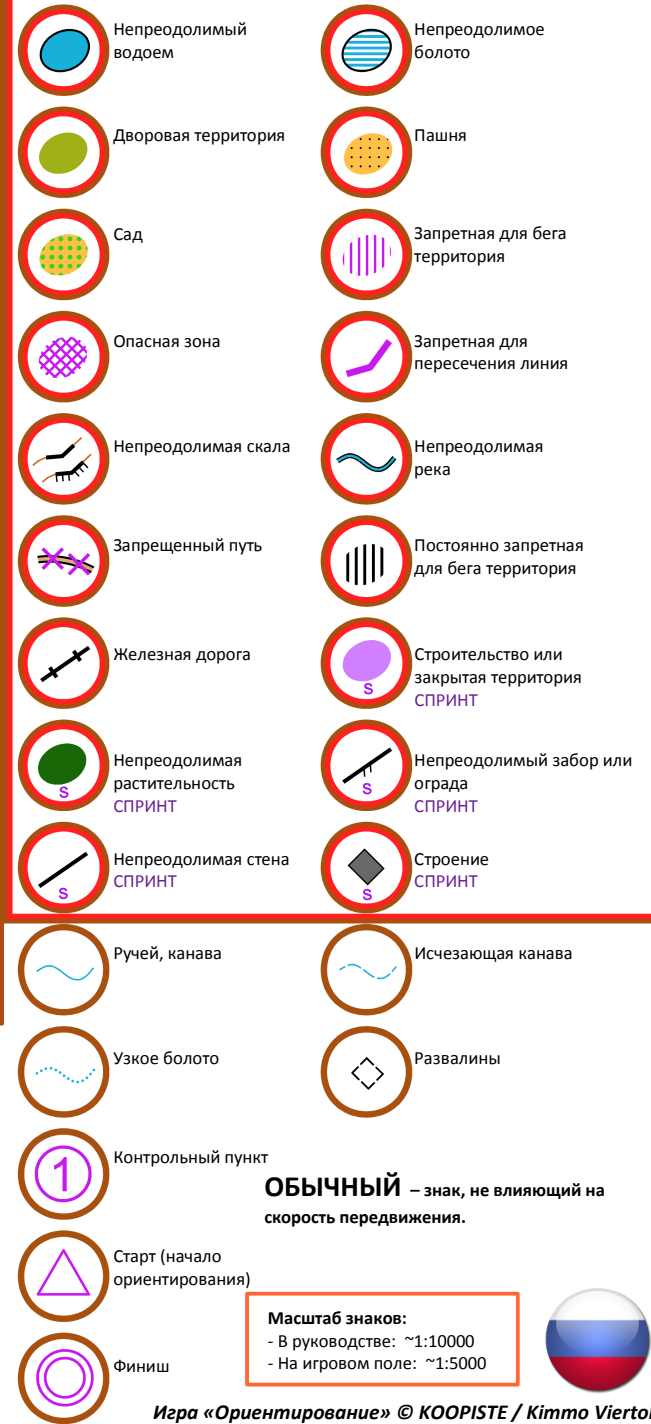
## УСКОРЯЮЩИЙ – получаете +1 шаг к числу, выпавшему при бросании кубика



## ЗАМЕДЛЯЮЩИЙ – закончите ход на месте знака



## ПРЕПЯТСТВИЕ – На месте знака вернитесь на шаг назад и закончите ход. Найдите маршрут для обхода.



Масштаб знаков:  
 - В руководстве: ~1:10000  
 - На игровом поле: ~1:5000

