

Семейная настольная игра-сувенир



БИАТЛОН

гонка уже началась

Благодарим Президента федерации лыжных гонок Санкт-Петербурга, Вице-президента федерации биатлона Санкт-Петербурга, создателя и руководителя «Спортивного Клуба ВИФК» **Андрея Николаевича Кириленко** за неоценимую помощь в создании проекта «Биатлон – гонка уже началась» и возможность его запуска в этом биатлонном сезоне.

ДОРОГИЕ ЦЕНИТЕЛИ БИАТЛОНА!

Игра «Биатлон – гонка уже началась», – настольный симулятор популярного и непредсказуемого зимнего Олимпийского вида спорта.

На домашней версии игры наш международный проект «Биатлон – гонка уже началась» не заканчивается. Он подразумевает проведение в ближайшем будущем больших турниров по настольной игре. Уникальная площадка позволит еще крепче связать болельщиков и спортсменов.

Официальный сайт проекта: www.biathlongame.ru

Ваши пожелания и предложения по e-mail: bi_igra@bk.ru

Победить будет не просто, но попытаться может каждый!



С наилучшими пожеланиями
автор проекта «Биатлон – гонка уже началась» А. Ермашов

Команда проекта «Биатлон-гонка уже началась» – сторонник ЧЕСТНОЙ ИГРЫ, хотя возможность немного смухлевать предусмотрена правилами.

Количество игроков: 1-6

Возраст: от 5 лет

Время игры: 30 - 120 мин

Экспресс - старт

для самых нетерпеливых биатлонистов:

- разверните игровое поле;
- установите на подставки игровые фишки и соберите биатлонную мишень (инструкция по сборке на стр. 7);
- закрепите за каждым игроком фишку и кубик одного цвета, фишки расположите на поле START;
- одновременно бросайте свои кубики и перемещайте фишки в соответствии с выпавшим на Ваших кубиках числом;
- если Вы играете в формате экспресс-старта, не обращайте внимания на специальные обозначения на игровом поле;
- достигнув поля shooting position (огневой рубеж), остановитесь. Вместо следующего хода

Вы ведете стрельбу.

Стрельба по биатлонной установке из винтовки (резиночками) ведется без ограничения по времени, уход с огневого рубежа проходит по траектории синей стрелки;

- условия стрельбы см. в разделе правил «Огневой рубеж»;

Побеждает тот, кто первым пересек финиш. Если Вы собрали финишный створ, фишки победителя и призеров ставятся на пьедестал; участники, занявшие четвертое, пятое и шестое места, также приглашаются на награждение: цветочная церемония распространяется на первые шесть мест.

Правила игры

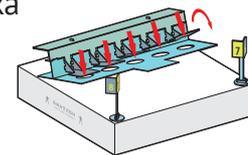
- соберите все элементы игры, расставьте их на игровом поле (см. фото на стр. 4);
- закрепите за каждым игроком фишку и кубик одного цвета, фишки расположите на поле START;
- примите решение о количестве огневых рубежей (СПРИНТ – 2 рубежа, МАССТАРТ – 4 рубежа);
- бросайте свои кубики и одновременно перемещайте фишки в соответствии с выпавшим на Ваших кубиках числом;
- соберите огневой рубеж, используя дно коробки, биатлонную установку и номера стрелковых коридоров;

- стрельба по биатлонной установке из винтовки (резиночками) ведется без ограничения по времени, уход с огневого рубежа проходит по траектории синей стрелки.

- для перезарядки установки энергично наклоните её.

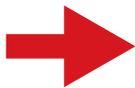
- **запрещается** касаться винтовкой и руками линии огневого рубежа (края коробки) при стрельбе.

Командой проекта «Биатлон – гонка уже началась» разработано компьютерное приложение биатлонной стрельбы с регистрацией времени. Оно тестируется.



Подробнее на сайте: www.biathlongame.ru

Условные обозначения



По причине неисправности спортивного инвентаря нужна остановка

Пропускаете следующий ход



Сложные участки лыжной трассы требуют максимальных физических усилий

-2 от СЛЕДУЮЩЕГО ХОДА. Например, если выпал «1», Вы отступаете на шаг назад

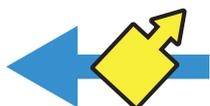


Идеальное скольжение лыж и хорошая физическая форма позволяют с легкостью преодолевать дистанцию

+2 или +4 к ТЕКУЩЕМУ ХОДУ, т. е. Вы сразу переставляете свою фишку на указанное количество ходов



Умножается на 2 результат СЛЕДУЮЩЕГО ХОДА



Соблазн неспортивного поведения – предложение срезать дистанцию

Игрок до сбрасывания кубика должен четко озвучить свое отношение к данной ситуации:

Я ИГРАЮ ЧЕСТНО или **Я СРЕЗАЮ**



Спортивный судья (судья-контролер) заметил спортсмена, умышленно срезающего дистанцию

Единственный путь продолжить игру – пошагово вернуться на дистанцию, бросая кубик со всеми участниками



Все участники останавливаются, достигнув поля shooting position (огневой рубеж), независимо от скорости прихода – числа ходов. При этом невыполненные ходы аннулируются.

УХОД С ОГНЕВОГО РУБЕЖА (при использовании компьютерного приложения)
В биатлоне, помимо точной стрельбы, большое значение уделяется скорострельности



до 20 секунд



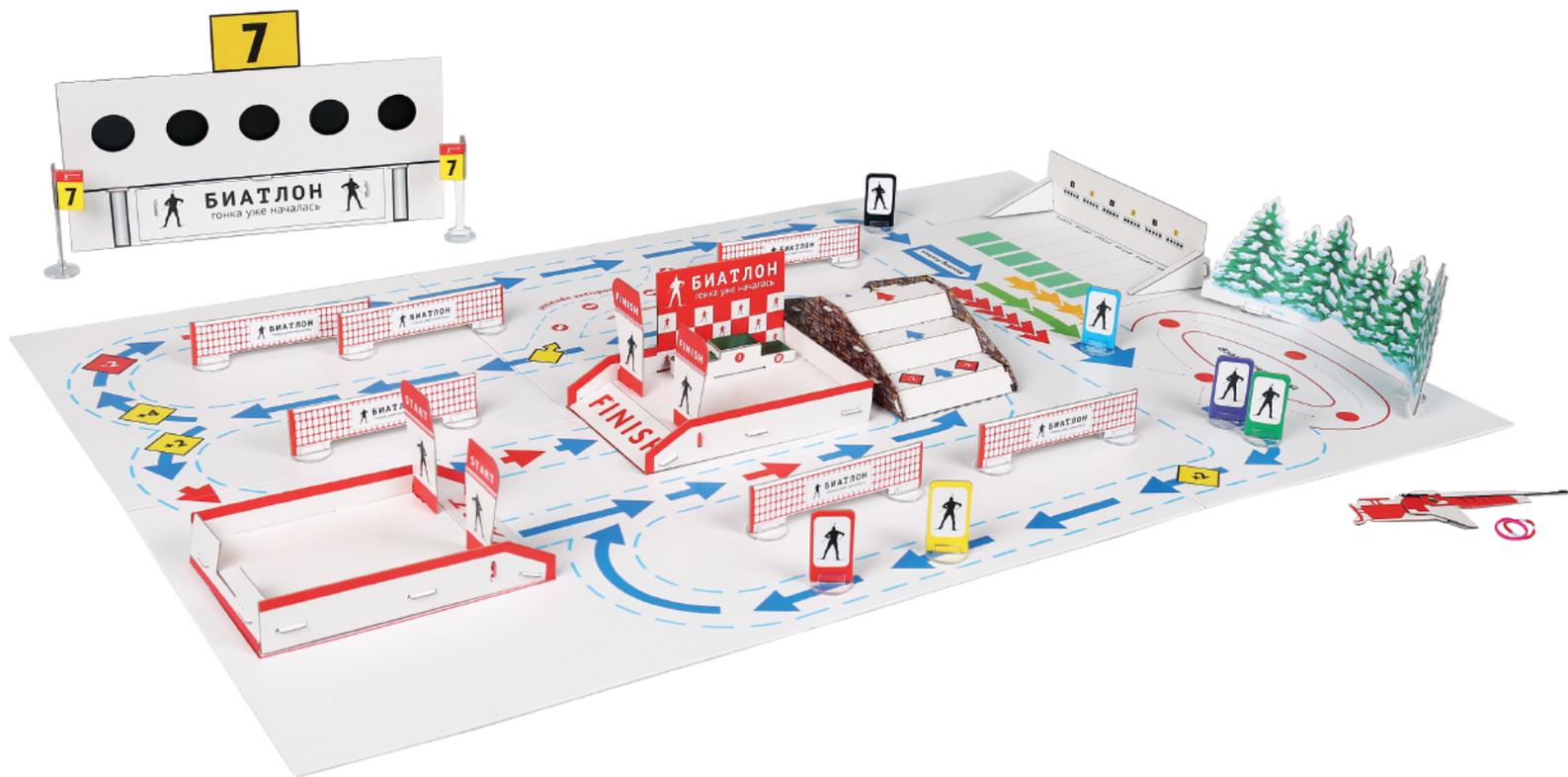
От 20 до 40 секунд

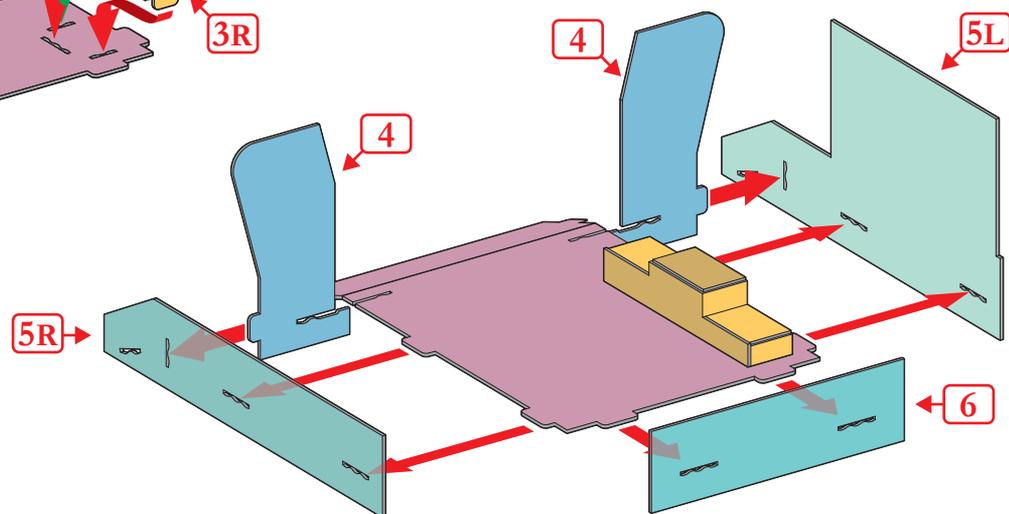
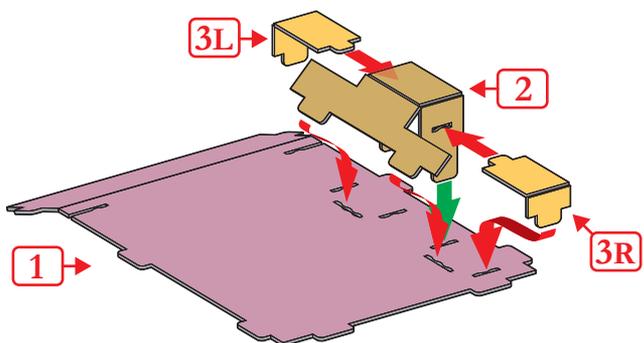
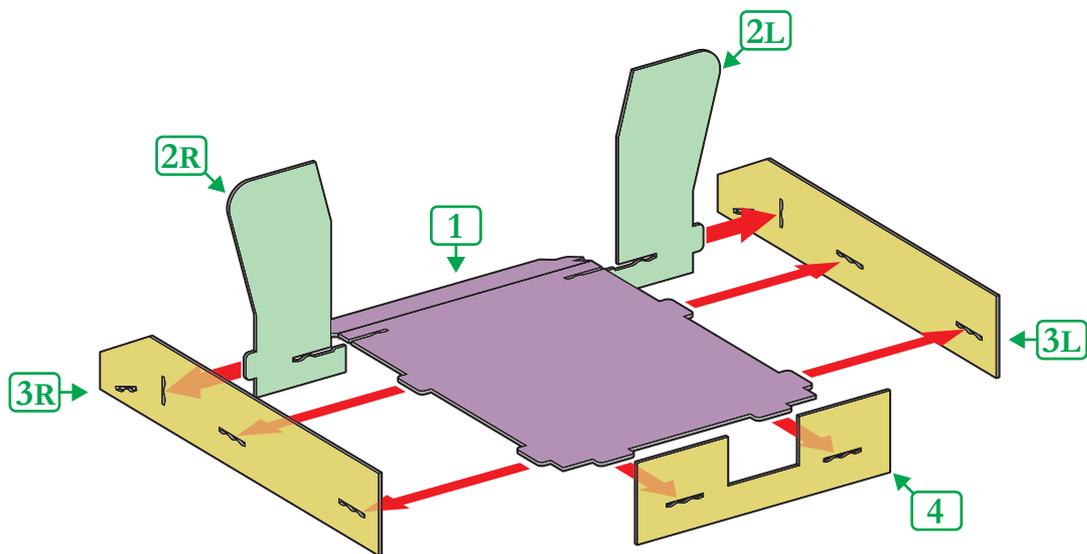


от 40 секунд

Определение победителя

Побеждает тот, кто первым пересек финиш. Фишки победителя и призеров ставятся на пьедестал; участники, занявшие четвертое, пятое и шестое места, также приглашаются на награждение: цветочная церемония распространяется на первые шесть мест.





5

