

БИАТЛОНМАНИЯ

семейная игра

со спортивным духом для 2 – 8 игроков от 6 лет

Эта социальная игра предназначена для каждого болельщика биатлона и, в сущности, копирует правила этого увлекательного вида спорта. Попробуйте и Вы дома погрузиться в соревнования Кубка мира по биатлону и испытайте захватывающие моменты на трассе и на стрельбище так, как их испытывают наши успешные биатлонисты.

Начало игры:

Каждый игрок выберет себе одну цветную фигурку биатлониста, которую поставит на место старта. Игрок может взять себе и карту соревнующегося, за которого будет играть, а также получит одну мишень, 5 белых и 5 черных жетонов. Для передвижения по трассе используются игральные кубики с нанесенными числами, а для стрельбы в ходе индивидуальных гонок предназначен стрелковый кубик с четырьмя белыми точками, одной черной и одной черно-белой точкой. При эстафетной гонке можно использовать стрелковый кубик с тремя белыми точками, двумя черными и одной черно-белой точкой для большей драматичности игры. Если играет большое число участников, можно использовать два кубика с числами и два стрелковых кубика. Игра при этом набирает высокую скорость.

Трассы – на игровой доске можно выбрать одну из двух отличающихся по длине трасс – 2 000 м и 3 000 м – обозначенные красным и желтым цветом, которые соответствуют реально существующим профилям трасс в г. Нове-Место-на-Мораве (Чешская Республика). Выбор трассы зависит от того, как долго Вы хотите играть.

Варианты игры:

Скоростная гонка (Спринт) – гонка на три круга с двумя стрельбами (остановками), при которых каждая незакрытая мишень означает прохождение штрафного круга.

Гонка с общего старта (Масс-старт) – гонка на пять кругов с четырьмя стрельбами, при которых каждая незакрытая мишень означает прохождение штрафного круга.

Эстафетная гонка – гонка на три круга с двумя стрельбами, в ходе которой при стрельбе бросают эстафетный кубик (см. Начало игры). Соревнующийся в порядке очереди имеет возможность сделать до 8 ходов (т.е. 5 основных + 3 дополнительных патрона) для попадания во все мишени. Это значит, что игрок сначала бросает кубик 5 раз (основные патроны), а в случае незакрытой мишени ему остаются еще 3 попытки попасть в мишень. Если и в результате этих 3 попыток останутся незакрытые мишени, то нужно пройти штрафной круг. Передача следующему соревнующемуся, который въезжает на трассу от линии старта, происходит после пересечения финишной черты. Эстафетная гонка является единственной гонкой, в которой может принять участие до 8 команд по 4 игрока каждая, т.е. 32 игрока.

Правила игры:

Бросайте игральный кубик с числами и двигайте своего биатлониста вперед! В синей зоне, т.е. при подъеме в гору, значение броска кубика делится на два, а в зеленой зоне, т.е. при съезде, полученное значение, наоборот, умножается на два, потому что едете быстрее. По белым полям передвигаете фигурку ровно на столько полей, сколько показывает кубик. На одном поле не могут находиться одновременно два игрока, несмотря на то, что в течение всей игры никто не выбывает; если один биатлонист догонит другого соревнующегося, то автоматически занимает поле перед ним. Если перед игроком находится несколько биатлонистов, то он становится во главе группы, а если между соревнующимися имеется пустое поле, то становится на него. Этот элемент имитирует настоящую гонку «паровозиком», что означает, что группа двигается быстрее, чем одинокий гонщик.

На стрельбище, которое обозначено восемью оранжевыми полями (позициями), соревнующиеся уже не бросают кубик с числами, а в тот момент, когда встанут на любое поле стрельбища, занимают свои места в том порядке, в котором прибывают на стрельбище, т.е. первый соревнующийся занимает самую дальнюю «позицию», второй – рядом с ним и т.д. Соревнующиеся делают ходы поочередно (т.е. после одиночных выстрелов) на стрельбище также, как игроки на трассе, а для обозначения попаданий служит мишень с черными и белыми жетонами. Игроки бросают стрелковый кубик, на котором белое поле означает попадание в мишень, черное поле – незакрытую мишень (промах), а черно-белое поле означает «калибр», т.е. попадание в край мишени, которое иногда закрывает мишень, иногда нет, поэтому игрок делает повторный ход. Если на кубике выпадет белое поле – игрок попал в мишень, если выпадет черное поле или снова «калибр» – игрок промахнулся. После каждого выстрела соревнующийся обозначает свою мишень жетоном соответствующего цвета. За каждую незакрытую (черную) мишень соревнующийся после выезда из стрельбища должен пройти штрафной круг. После окончания стрельбы на стрельбище игрок снова начинает бросать кубик с числами и возвращается на трассу, начиная с первого белого поля за оранжевой зоной, вне зависимости от того, какую из позиций он занимал. Въезд на штрафной круг и выезд из него являются единственными двумя полями, на которых могут находиться два

соревнующиеся одновременно, причем и в случае, когда один из них выезжает из стрельбища прямо на трассу без необходимости прохождения штрафного круга.

После завершающей стрельбы соревнующиеся должны пройти еще один полный круг лыжной трассы и при въезде на финишную прямую могут выбрать свой коридор, который нельзя покидать вплоть до финиша. Для пересечения финишной черты не нужно выпадение точного числа. Тот, кто ее пересечет или остановится на поле «финиш» первым, становится победителем.

Поля со специальными обозначениями:

Х – это поле имеет два значения. Замедляет первого игрока текущей очереди, который пропускает следующий ход, и, наоборот, ускоряет последнего игрока текущей очереди, который при попадании на поле с «крестиком» бросает кубик еще раз. Это воспроизводит ситуацию, которая в ходе соревнования может произойти, например, сломанная палка или лыжа, падение или перебежавшая лыжню белка, которая отвлекла внимание гонщика. Наоборот, ускорение игрока имитирует хорошо распределенные силы или психический стимул и попытку увеличить скорость, чтобы догнать группу соревнующихся, находящуюся недалеко впереди него.

Т – поле «тренер» означает поддержку на трассе и действует для всех гонщиков и которых переносит на ближайшее зеленое поле, т.е. на начало съезда.

О – означает «отдых» и дает право всем соревнующимся бросить кубик еще раз.

Примечание:

Правила игры на английском и немецком языках Вы найдете на www.biatlon.cz

Благодарности:

Игра «Биатлонмания» не возникла бы без поддержки, помощи и советов следующих лиц и учреждений, которые заслуживают благодарности:

Милослав Жемличка – автор игры

Катержина Краусова – графическое оформление

Ондржей Рибарж – профессиональное консультирование

Петра Рибаржова – коррекция текста

Михал Зихачек – поставщик файлов данных

Pentimenti – подготовка к печати

STUDIO PRESS – печать

Life Blansko – игральные кубики

TITAN – Multiplast – производитель пластмассовых комплектующих для игры «Биатлонмания»

Издатель: Союз биатлонистов Чехии, U Pergamenky 3, 170 00 Praha 7, Czech Republic. Тираж 1 000 экз., 1-е издание, 2014 г.

