

КВАРТЕТ

Квартет - это игра для любителей спортивного ориентирования. Игра учит разбираться в условных знаках на спортивных картах и тренирует память.

Квартет будет интересен как детям, так и взрослым. Дети получают чрезвычайно увлекательный процесс познания условных обозначений карт спортивного ориентирования, а взрослые проверяют 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.

Цель игры: собрать максимальное кол-во квартетов, состоящих из 4-х карт одного типа.

Кол-во игроков: от 2-х и выше.

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 сдачиком 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 18 квартетов из 72 карт. Оставшуюся колоду кладём лицом вниз. Договариваетесь об уровне сложности: сложный – необходимо максимально точно угадывать названия условных знаков, как они указаны в карточках словами; средний – угадываем названия условных знаков близкими по смыслу словами; простой – угадываем условные обозначения 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 «Обозначение дистанции» (название квартета находится в самом верху каждой карточки на жёлтом фоне, а название карточки написано словами, к примеру: Контрольный пункт). Если у другого игрока, есть карточка из такого квартета, то он говорит: «Да, есть, а какая нужна карточка из Квартета»? В этом случае, активный игрок смотрит на имеющиеся у него карточки из этого квартета и называет словами условный знак искомой карты. К примеру, у активного игрока есть 2 карточки квартета «Обозначение дистанции» с названиями «начало ориентирования» и «контрольный пункт». Поэтому активный игрок спрашивает по одной из недостающих 2-х карточек «финиш» или «запрещённый район». 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 условного знака или нет такой карточки – 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.