



# Биатлон

Увлекательная спортивная тактическая игра с кубиком.  
Автор: Ульрих Хен, Фрайенштайнау

Перевод на русский: Юлия Кардаполова, Илья Южанов

## Игровой материал:

- 1 двустороннее игровое поле
- 1 пластмассовое зелёное стрельбище (+ 1 запасное)
- 6 картонных фигурок биатлонистов 6-ти цветов с подставками (+ 2 запасных)
- 6 маркировочных фишек 6-ти цветов
- 1 кубик
- 1 красно-синий кубик бокового ветра
- 12 карт рывка
- 12 карт техники
- 24 карты событий (из них 15 со звездочкой)
- 36 маленьких табличек с мишенями (по 6 с очками от 0 до 5 каждая) + 4 запасных
- 1 таблица для маркировки риска
- 1 правила игры

## Краткое описание

Каждый игрок - это биатлонист/-ка. Целью игры является при массовом старте всех биатлонистов финишировать первым. Для этого игрок должен пройти лыжную трассу, стреляя на стрельбище после каждого круга. При этом результат зависит не только от выпадающих на кубике очков, но и от правильной тактики.

## Подготовка к игре

Игроки выбирают тип трассы (сторону игрового поля), а также (для трассы с двумя возможными маршрутами) тот или иной маршрут или их комбинацию.

Игроки выбирают длину трассы (сколько кругов бегут биатлонисты со стрельбой, и бегут ли - как в настоящем соревновании - полный круг после последней стрельбы (от этого можно отказаться в целях экономии времени) или перед финишем в качестве последнего бегового отрезка проходят через штрафной круг).

Кроме того, игроки договариваются, какие из 11-ти нижеприведённых Дополнительных правил будут использоваться.

Затем стрельбище устанавливается в прямоугольнике в левой части игрового поля.

Каждый игрок получает 1 игровую фигурку биатлониста и 1 маркировочную фишку одного с биатлонистом цвета.

Игроки определяют очерёдность ходов путём бросания кубика либо иным оговоренным ими способом.

*Совет:* Если игроков немного, они могут договориться, чтобы каждый руководил более чем одним биатлонистом.

## Основные правила

### Последовательность игры

Игрок, начинающий первым, ставит своего биатлониста на нижнее серое стартовое поле (помечено надписью START!), игрок, ходящий вторым – на клетку над ним и т.д.

Каждый игрок по очереди кидает кубик и продвигает своего биатлониста соответственно выпавшему количеству очков. Биатлонист может двигаться только прямо или

наискосок вперед, за исключением тёмно-серых полей, на которые заходить и через которые проходить нельзя.

Цвет игровых полей (за исключением тёмно-серых) не имеет значения, если игра идёт только по Основным правилам!

### Блокировка

Если все поля перед биатлонистом уже заняты, то игрок заблокирован и биатлонист ставится на поле непосредственно за блокировавшими его биатлонистами, независимо от количества выпавших на кубике очков. В отдельных случаях игрок вообще не может двигаться.

### Стрельбище

Если игрок на своём ходе проходит мимо стрельбища, то он должен остановиться напротив любой свободной стрелковой позиции, до которой он может пройти согласно количеству выпавших на кубике очков. Затем он ставит фигурку своего биатлониста на серое поле стрелковой позиции, а свою маркировочную фишку - на поле "риск 3 (R3)" на карте маркировки риска.

Если одна или несколько стрелковых позиций, которые находятся в пределах его досягаемости на данном ходе, уже заняты, то игрок на следующем ходе должен путём бросания кубика пройти до любой (следующей или предыдущей) свободной стрелковой позиции. Если на кубике выпадает очков больше, чем для этого необходимо, то ненужные очки отбрасываются. Если очков опять не хватает, то игрок опять бросает кубик на следующем ходе и т.д.

Встав на стрелковую позицию, игрок на следующем ходе бросает кубика уже в качестве выстрела. Если на кубике выпадает 3, 4, 5 или 6 очков, то игрок попал в мишень, и в самую заднюю прорезь стрельбища напротив его стрелковой позиции помещается маленькая табличка с 4-мя черными и одним белым кружками (означающая, что одна мишень закрыта).

Если на кубике выпадает 1 или 2 очка, то игрок промахнулся и в самую заднюю прорезь стрельбища помещается маленькая табличка с 5-ю черными пунктами (означающая, что ни одна мишень не закрыта).

На следующем ходе игрок снова кидает кубик. Смотря по тому, попал он в мишень или нет, он помещает в следующую прорезь стрельбища новую маленькую табличку с остающимся количеством незакрытых мишеней.

Таким образом стрельба продолжается, и маленькие таблички с остающимися незакрытыми мишенями вставляются в соответствующую номеру выстрела прорезь стрельбища до тех пор, пока игрок либо закрыл все пять мишеней (после не менее чем 5 выстрелов), либо он сделал максимум 8 выстрелов.

После этого игровая фигура ставится на одно из двух полей трассы под его стрелковой позицией.

При следующем своём ходе игрок снимает маркировочную фишку с карты риска, кидает кубик и продолжает гонку следующим образом:

а) Если он попал **во все мишени**, то он может продвигаться прямо в направлении к чёрной линии старт/финиш и, в зависимости от ситуации, либо финишировать, либо идти на следующий круг.

б) Если он попал не во все мишени, и после восьмого выстрела у него остались еще незакрытые мишени, то он должен пройти соответствующее промахам количество штрафных кругов. Для этого он ставит свою маркировочную фишку на круглое поле с цифрой, соответствующей количеству штрафных кругов.

При его следующем ходе он движется не в направлении линии старт/финиш, а должен поворачивать на штрафной круг и двигаться по нему против часовой стрелки.

После того, как он закончил штрафной круг, он ставит свою маркировочную фишку на поле с номером оставшихся у него штрафных кругов и т. д.

Когда он заканчивает свой последний штрафной круг, он снимает маркировочную фишку с поля штрафных кругов и, выходя со штрафного круга, движется в сторону линии старт/финиш.

*Совет: если игрок проходит более одного штрафного круга, имеет значение - по большому или малому радиусу он движется. Движение по большому радиусу длиннее на одно поле. При прохождении одного штрафного круга это не имеет*

значения.

## **Победитель и конец игры**

Победителем является тот, кто после оговоренного числа кругов первым пересечёт финишную линию хотя бы на одно поле. Если 2 или более игроков пересекут финишную линию на одном ходе (ход начинается с броска кубика игроком, стартовавшим первым, и заканчивается броском кубика игроком, стартовавшим последним), то победителем считается тот, кто прошёл на этом ходе дальше за линию финиша. При этом правило блокировки не действует.

Если и этот показатель у 2 и более игроков оказывается равным, то они бросают кубик ещё по разу и т.д. до определения победителя.

Игра заканчивается, когда предпоследняя игровая фигура достигает финиша.

## **Дополнительные правила**

Игроки до начала игры договариваются, какие (или все) из 11-ти Дополнительных правил они используют в игре. В противном случае игра идёт по Основным правилам

### **1. Подъемы (красные поля)**

Если игровая фигура оказывается на красном поле, то считается, что на следующем ходу она идёт на подъем. Здесь биатлонист, естественно, нуждается в большей силе и в энергии. Поэтому на следующем ходу выпавшее на кубике количество очков уменьшается на то число, которое напечатано на том красном поле (красные поля одного оттенка имеют одинаковую силу), на котором остановился биатлонист. Однако биатлонист при этом на своём ходу всегда продвигается как минимум на 1 поле вперёд (за исключением ситуации, когда он заблокирован).

### **2. Спуск (зеленые поля)**

Если биатлонист останавливается на зеленом поле, то он идёт на спуск. Здесь он продвигается вперед быстрее. На следующем ходу выпавшее на кубике количество очков увеличивается на 2.

### **3. Падение на спуске**

Осторожно: при слишком высокой скорости может произойти падение. Тот, кто оказывается на зеленом поле спуска, а на следующем ходу у него выпадает 6 очков, должен пропустить ход. Игровая фигура ставится при этом рядом с соответствующей клеткой беговой дорожки.

И только при следующем ходе биатлонист снова ставится на беговую дорожку. Если все поля в этом месте заняты, то игрок должен встать на свободное поле за стоящими там биатлонистами, и при этом броске он заблокирован и фактически пропускает ещё один ход.

### **4. Падение на обледенелой лыжне (голубые поля)**

Осторожно: при слишком высокой скорости на обледенелых участках трассы может произойти падение. Тот, кто остановился на голубом поле и у него при следующем броске кубика выпадает 6 или 5 очков, должен пропустить этот ход. Игра продолжается так же, как описано в Дополнительном правиле 3.

### **5. Карты рывка**

В начале игры каждый игрок получает 1 или 2 карты рывка соответствующего цвета, смотря по тому, бегутся один или несколько кругов. Игрок вправе использовать её на любом своём ходе. При её использовании игрок на своём ходе двигает своего биатлониста дополнительно к выпавшим на кубике очкам на 2 поля вперед (с учётом правила блокировки!).

Не розданные в начале игры карты рывка кладутся в колоду карт события и перетасовываются. Используемые в процессе игры карты рывка кладутся вниз колоды карт события. При очередном вытягивании карты рывка из колоды карт события, она передаётся для использования тому игроку, чьего она цвета.

*Совет:* эта карта может быть, в частности, полезна, чтобы быстрее преодолеть подъём, а также на финише.

## **6. Тактика риска на стрельбище (смотри также правило 7 - боковой ветер)**

Точность биатлонистов при стрельбе растёт, если они перед стрельбой немного отдохнут. Поэтому каждый игрок может решить сам, хочет он сразу стрелять с большим риском и возможностью заработать штрафные круги, или же он пропускает 2 или даже 4 хода и существенно повышает свои шансы попадания в мишень.

### Низкий риск ("риск 2")

Если игрок хочет максимально повысить шансы попадания в мишень (отношение попадания к промаху 5:1), то он должен пропустить 4 хода. При этом, придя на стрельбище, он ставит свою маркировочную фишку на поле "риск 2 (R2)/пауза 4" таблицы для маркировки риска. При следующем ходе он, вместо того, чтобы кидать кубик, ставит свою маркировочную фишку на поле "риск 2 (R2)/пауза 3", при следующем броске - на поле "пауза 2", потом - на "пауза 1" и, наконец, на поле "R2".

Теперь он может начинать стрелять. При выпадении на кубике 2, 3, 4, 5 или 6 очков - он попал в мишень, и лишь при выпадении 1 очка он промахнулся.

### Средний риск (риск 3 " )

Если игрок решил иметь средние шансы попадания в мишень (отношение попадания к промаху 4:2), то он, должен пропустить 2 хода. При этом, придя на стрельбище, он ставит свою маркировочную фишку на поле "риск 3 (R3)/пауза 2" таблицы для маркировки риска. При следующем ходе он, вместо того, чтобы кидать кубик, ставит свою маркировочную фишку на поле "пауза 1", а на следующем ходе - на поле "R3".

При выпадении на кубике 3, 4, 5 или 6 очков - он попал в мишень, а при выпадении 1 или 2 очков - он промахнулся.

### Большой риск ("риск 4")

Если игрок решает рисковать (отношение попадания к промаху 3:3), то он не пропускает ход, а, придя на стрельбище, ставит свою маркировочную фишку на поле "риск 4 (R4)". При следующем ходе он начинает стрелять.

При выпадении на кубике 4, 5 или 6 очков - он попал в мишень, а при выпадении 1, 2 или 3 очков - он промахнулся.

## **7. Боковой ветер на стрельбище (используется кубик с красно-синим цветом)**

Стрельба дополнительно затрудняется появляющимся боковым ветром. Однако не все игроки имеют одинаковые условия. Игрок, когда его биатлонист приходит на стрельбище, до определения своей тактики риска бросает красно-синий кубик бокового ветра.

Если выпал синий цвет, то игроку повезло: имеет место незначительный боковой ветер, который не влияет на его выстрелы. Тогда просто используется правило 6, как описано выше.

Однако если выпал красный цвет, то при его выстрелах господствует сильный боковой ветер. Вместе с этим его шансы попасть в мишень ухудшаются на 1 ступень.

Это значит:

Если игрок решается на низкий риск, то он пропускает 4 хода и ставит свою маркировочную фишку на поле "риск 3 (R3)/пауза 4". Далее он пропускает ходы аналогично правилу 6. При стрельбе при выпадении на кубике 3, 4, 5 или 6 очков - он попал в мишень, а при выпадении 1 или 2 очков - он промахнулся (отношение попадания к промаху 4:2).

Если игрок решается на средний риск, то он пропускает 2 хода и ставит маркировочную фишку на поле "риск 4 (R4)/пауза 2". Далее он пропускает ходы аналогично правилу 6. При стрельбе при выпадении на кубике 4, 5 или 6 очков - он попал в мишень, а при выпадении 1, 2 или 3 очков - он промахнулся (отношение попадания к промаху 3:3).

Если игрок решается на большой риск, то он не пропускает ход и на следующем ходу начинает стрелять. Он ставит свою маркировочную фишку на поле "риск 5 (R5)". Только при

выпадении 5 или 6 очков он попал в мишень. При выпадении 1, 2, 3 или 4 очков он промахнулся (отношение попадания к промаху 2:4).

## **8. Карты события (Е = поля события)**

Карты события (вместе с не розданными в начале игры картами рывка) перетасовываются перед игрой и кладутся колодой лицом вниз. Если биатлонист останавливается на поле с надписью "Е" (событие), то он сразу тянет верхнюю карту события. Некоторые указания на картах выполняются сразу, на следующем же ходу (обозначены звёздочкой), другие карты можно сохранить и использовать по усмотрению игрока в любое время.

Если игрок вытягивает карту рывка не своего цвета, то она передаётся тому игроку, чьего она цвета.

## **9. Помощь тренеров (С = поля тренеров)**

Если биатлонист остановился на поле с надписью "С" (тренер), то его поддерживают тренеры и он сразу, на этом же ходу, может еще раз кидать кубик. (Исключение: помощь тренеров не действует, если биатлонист попал на поле "С" в результате действия карты события после поломки лыжной палки!).

## **10. Карты техники**

**(используются только при минимум 2-х оговоренных кругах движения)**

В начале игры каждый игрок получает по одной карте техники своего цвета "Новые лыжи" и «Новая винтовка». Оставшиеся карты техники перетасовываются и кладутся колодой лицом вниз.

### **10.1. Карта техники "Новые лыжи "**

В начале игры каждый игрок получает карту техники своего цвета "Новые лыжи".

Игрок может использовать эту карту техники только в начале круга движения, т.е. непосредственно после старта или после того, как пересечёт линию старта при заходе на очередной круг. При этом он должен соответствующую карту техники во время этого круга движения положить открыто перед собой.

Тогда игрок может при каждом броске кубика повышать выпавшее количество очков дополнительно на 1 очко. Это дополнительное очко должно учитываться также на подъемах и спусках, однако оно не должно ухудшать условия при падениях.

Так, на спуске правило падения считается только при выпадении 6 очков (а не 5 очков + 1 дополнительное за технику), а на обледенелой лыжне - при выпадении 5 или 6 очков (а не при 4/5 очках + 1 дополнительное за технику)!

После того, как биатлонист завершил этот круг и пересек линию старт/финиш, эта карта техники становится недействительной и кладётся вниз колоды карт техники.

***Внимание:** Карта техники может также использоваться, в виде исключения, в то время, когда игровая фигура уже находится в кругу движения, вследствие действия вытянутой карты события. Тем не менее, игрок никогда не может пользоваться 2-мя картами «новые лыжи» одновременно!*

### **10.2. Карта техники "Новая винтовка"**

В начале игры каждый игрок получает карту техники своего цвета "Новая винтовка". Тогда он может улучшить свои шансы попадания в мишень на одну ступень.

Игрок может использовать эту карту техники только в начале круга движения, т.е. непосредственно после старта или после того, как пересечёт линию старта при заходе на очередной круг. При этом он должен соответствующую карту техники во время этого круга движения положить открыто перед собой.

При стрельбе на этом круге избранный игроком фактор риска сократится на одну ступень, т. е. например если игрок на стрельбище выбирает риск 3 и должен пропустить 2 хода, то он – вместо того, чтоб поставить свою маркировочную фишку на поле "риск 3 R3/пауза 2" –

ставит её на поле "риск 2 R2/пауза 2". Тогда для него вероятность попадания повышается с 4:2 до 5:1, то есть промахом считается не выпадение 1 или 2 очков, а только 1 очка. Таким же образом сокращается фактор для риска 4 и 5 (вероятность повышается, соответственно, с 3:3 до 4:2 и с 2:4 до 3:3). Низкий риск R2 не сокращается!

*Внимание:* Обратите внимание на правила бокового ветра (если договорено)! При выпадении синего цвета (сильный ветер), он накладывается на эту карту техники, и они фактически аннулируют друг друга.

После того, как биатлонист пересек линию старт/финиш, эта карта техники становится недействительной и кладётся вниз колоды карт техники.

*Внимание:* Карта техники может также использоваться, в виде исключения, в то время, когда игровая фигура уже находится в кругу движения, вследствие действия вытянутой карты события. Тем не менее, игрок никогда не может пользоваться 2-мя картами техники «новая винтовка» одновременно!

**Примечание:**

*Наши дети играют в эту игру очень часто, причем они дают разным цветам названия стран или имена биатлонистов. Они разрабатывают системы начисления очков за занятые в гонках места, часто устраивают несколько гонок и таким образом определяют победителя Кубка мира или чемпиона Олимпийских игр.*

