Настольная игра «Куликовская битва»

Автор: Рудко И.А.

Участники: Игра предназначена для учащихся 8-11 классов общеобразовательных школ, учащихся ссузов, студентов.

Цели и задачи: в игровой форме познакомить участников с основными событиями российской военной истории. Данная игра входит в серию игр, посвященных Дням воинской славы России.

# Игровые единицы

В игре участвует 44 игровые единицы.

Русские войска: 8 отрядов пеших воинов, 8 отрядов лучников, 6 отрядов всадников.

Монголо-татарские войска: 16 отрядов всадников, 6 отрядов пеших воинов.

Каждая игровая единица обладает тремя характеристиками:

1. Сила. Определяет боевую мощь вида войск.
2. Количество действий. Определяет максимальное расстояние, на которое может перемещаться отряд или кол-во возможных действий.
3. Численность. Определяет количество войск входящих в отряд.

### Расстановка сил

Первыми свои отряды выстраивают русские. Их отряды могут занимать любые клетки на 6 северных линиях игрового поля. Монголо-татарские войска могут быть расположены на любых клетках 3 южных линий игрового поля.

## Игровые задачи

Задача русских войск: не допустить прорыва войск противника.

Задача монголо-татарских войск: пересечь северную границу игрового поля.

# Игровые действия

Игроки по очереди управляют отрядами, совершая ими в любом порядке игровые действия: перемещение или атаку. Кол-во действий каждого отряда указано в соответствующей строке игровой карточки. Например: если перемещение (кол-во действий) отряда равно 3, то отряд может либо переместиться на 3 клетки, либо 3 раза атаковать, либо комбинировать эти действия: переместиться на 2 клетки и 1 раз атаковать и т.п. Отряды могут также совершать неполный ход – использовать не все игровые действия или вообще не совершать их.

1. Перемещение

Пешие воины.

Отряды пеших воинов могут занимать любые клетки игрового поля. В лесу (клетки зеленого цвета) количество действий пехотных отрядов сокращается до 1.

Всадники.

Всадники не могут действовать в лесу.

Лучники (и монголо-татарские всадники, вооруженные легкими луками).

Выстрелы производятся при помощи игральных кубиков и Таблицы меткости. Перед началом стрельбы игрок объявляет номер стреляющего отряда и номер цели. В зависимости от выпавшего числа и расстояния до цели определяется эффективность каждого выстрела. Выстрелы производятся «условными залпами» по 200 воинов (то есть если в отряде 1000 лучников, отряд стреляет 5 раз).

2. Атака.

Атаковать можно только отряд противника, находящийся на соседней клетке. Перед началом атаки игрок объявляет номер атакующего отряда и номер цели. Затем оба игрока объявляют численность отрядов (соответствующая строка в игровой карточке). После этого оба бросают игральный кубик и прибавляют выпавшее число (моделирующее воинскую доблесть и удачу) к силе каждого воина. Полученную сумму умножают на численность и получают общую силу атаки отряда. Побеждает отряд, чья общая сила атаки выше. Потери побежденного отряда определяются следующим образом: из статуса победителя вычитается статус проигравшего и полученная разность делится на статус одного воина. Потери победителя составляю половину от потерь побежденного.

## Сила отряда = (число, выпавшее на кубике + сила) \* численность отряда

Потери побежденного отряда = (сила победившего отряда – сила проигравшего) : силу 1 проигравшего

Пример: нападающий отряд – 3000 всадников, обороняющийся отряд – 2000 пеших воинов.

1. Нападающий бросает кубик (выпадает 2) и определяет силу атаки отряда (2+3)\*3000=15000
2. Обороняющийся бросает кубик (выпадает 4) и определяет силу атаки отряда (4+5)\*2000=18000
3. Побеждает обороняющийся отряд. Потери побежденного: (18000–15000):3 =1000 чел.
4. Потери победившего: 1000:2=500 чел.