Настольная игра «Штурм Измаила»

Автор: Рудко Игорь Александрович

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

Русские войска: 19 отрядов пехоты, 4 отряда кавалерии.

Турецкие войска: 10 отрядов пехоты, 5 отрядов кавалерии.

Каждая игровая единица обладает тремя характеристиками:

1. Статус. Определяет боевую мощь рода войск.
2. Перемещение (кол-во действий). Определяет максимальное расстояние, на которое может перемещаться отряд или кол-во возможных действий.
3. Численность. Определяет кол-во войск входящих в отряд.

### Расстановка сил

Первыми свои отряды выстраивают турки. Их отряды могут занимать клетки игрового поля, находящиеся внутри крепости, за исключением клеток, на которых расположены артиллерийские батареи. Русские войска могут быть введены игру в любой ход, при этом только на крайние клетки игрового поля (за исключением клеток с водой).

## Игровые задачи

Задача русских войск: захватить крепость (если игра ведется с ограничением времени - оказаться внутри крепости наибольшим количеством войск).

Задача турецких войск: не допустить захвата крепости.

# Игровые действия

Игроки по очереди управляют отрядами, совершая ими в любом порядке игровые действия: перемещение или атаку. Пешие воины имеют 1 единицу перемещения (действия), кавалерия имеет 2 единицы. Таким образом отряд пехоты может за ход либо переместиться на 1 клетку, либо 1 раз атаковать. Отряд кавалерии может дважды переместиться или дважды атаковать или комбинировать эти действия: переместиться на 1 клетку и 1 раз атаковать. Отряды могут также совершать неполный ход – использовать не все игровые действия или вообще не совершать их.

1. Перемещение

Отряды могут занимать любые клетки игрового поля. Вход в крепость и выход отрядов из нее возможен только через крепостные ворота, перемещение через стены запрещено. При вступлении в воду в данном ходу отряд теряет все оставшиеся действия. Для прохождения внутрь крепости отряду необходимо разбить ворота (бросок кубика, четное число).

2. Атака.

Выстрелы артиллерийских батарей производятся при помощи игрального кубика. Перед началом стрельбы игрок объявляет номер стреляющей батареи и номер цели. При выпадении четного числа залп является удачным (пораженный отряд теряет 200 человек). Выстрелы попадают в ближайший отряд, находящийся на линии огня, то есть стрелять «через» отряд нельзя. Крепостные батареи невозможно развернуть, поэтому огонь ведется с дальностью 3 клетки по прямой, но только не внутрь крепости (не по белым клеткам).

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 статусу каждого воина. Полученную сумму умножают на численность и получают общий статус отряда. Побеждает отряд, чей общий статус в данном бою выше.

Потери побежденного отряда определяются следующим образом: из статуса победителя вычитается статус проигравшего, полученная разность делится на 10. Потери победителя составляют половину от потерь побежденного.

Пример:

## Статус отряда = (число, выпавшее на кубике + статус) \* численность отряда

Потери побежденного отряда = (статус победившего отряда – статус проигравшего) : 10

Пример: напад. отряд – 2000 пехотинцев (статус 4), обороняющийся отряд – 1000 кавалеристов (статус 7).

1. Нападающий бросает кубик (выпадает 5) и определяет статус отряда (4+5)\*2000=18000
2. Обороняющийся бросает кубик (выпадает 6) и определяет статус (7+6)\*1000=13000
3. Побеждает нападающий отряд. Потери побежденного: (18000–13000):10 =500 чел.
4. Потери победившего: 500:2=250 чел.