Настольная игра «Гангутский бой»

Автор: Рудко Игорь Александрович

Участники: Игра предназначена для учащихся 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 участвуют 33 игровые единицы.

Русский флот: 18 скампавей (полугалер).

Шведский флот: 9 галер и 1 фрегат.

Каждая игровая единица обладает четырьмя характеристиками (см. Приложение 1):

1. Прочность. Определяет количество попаданий, которое способно выдержать судно.
2. Экипаж. Определяет количество людей на судне.
3. Перемещение. Определяет максимальное расстояние, на которое может перемещаться судно.
4. Артиллерия. Определяет количество орудий на судне.

### Расстановка сил

Первыми свой флот выстраивают шведы. Шведские корабли могут занимать любые клетки на последних трех линиях игрового поля. Русские суда могут быть расположены на любых клетках первых двух линий игрового поля.

## Игровые задачи

Задача русского флота: уничтожить все корабли шведского флота.

Задача шведского флота: прорваться навстречу основным силам (как можно большему количеству судов необходимо достигнуть первой линии игрового поля).

# Игровые действия

Игроки по очереди управляют судами, совершая в любом порядке следующие игровые действия:

1. Перемещение.

Гребные суда (русские скампавеи и шведские галеры) перемещаются в любом направлении на такое количество клеток, которое указано на момент хода в соответствующей строке игровой карточки. Они могут также совершать неполный ход (переместиться на одну клетку из двух) или оставаться на месте.

Перемещение фрегата зависит от направления ветра, которое определяется при помощи Розы ветров и двух игральных кубиков (см. Приложение 2). Перед началом хода игрок бросает кубики, в зависимости от суммы выпавших чисел определяет направление ветра. Для перемещения фрегату дано пять направлений, расположенных в полуплоскости, заданной вектором ветра. Максимальное перемещение возможно по основному направлению (первая цифра в соответствующей строке игровой карточки); при выборе соседних направлений (45 градусов к направлению ветра) возможность перемещения фрегата сокращается (вторая цифра); наименьшее количество клеток фрегат преодолеет, если выбрано направление перпендикулярное направлению ветра (третья цифра в соответствующей строке игровой карточки).

1. Артиллерийская стрельба.

Выстрелы производятся при помощи игральных кубиков и Таблицы попаданий (см. Приложение 3). Перед началом стрельбы игрок объявляет номер стреляющего судна и номер цели. В зависимости от суммы выпавших чисел и расстояния до цели определяется эффективность каждого выстрела. Дальность выстрела у галер и скампавей составляет 2 клетки, у фрегата - 5 клеток. Количество орудий (выстрелов) на момент хода указано в игровой карточке. Каждый удачный выстрел наносит кораблю противника одно повреждение. В этом случае игрок, управляющий поврежденным судном, вычеркивает в своей игровой карточке один столбик. После этого характеристики данной игровой единицы определяются по следующему (не зачеркнутому) столбику, и так до тех пор, пока последний столбик не будет зачеркнут, что означает гибель судна и снятие фишки с игрового поля.

1. Абордаж.

Данное действие может быть совершено вместо артиллерийской стрельбы. Абордаж возможен только в случае, если атакующий корабль и его цель находятся на соседних клетках. Перед началом атаки игрок объявляет номер атакующего судна и номер цели. Затем оба игрока объявляют численность экипажа находящегося в данный момент на судне (соответствующая строка в игровой карточке). После чего оба бросают игральный кубик и прибавляют выпавшее число (моделирующее воинскую доблесть и удачу) к числу 5 (статусу каждого матроса). Полученную сумму умножают на численность экипажа и получают общий статус отряда. Побеждает экипаж, чей общий статус выше. Потери побежденного отряда определяются следующим образом: из статуса победителя вычитается статус проигравшего и полученная разность делится на 5 (статус одного матроса). Победивший отряд теряет в два раза меньше людей, чем проигравший. Потери отрядов округляются в большую сторону и вычеркиваются в соответствующих строках игровых карточек до ближайших значений, указанных в столбиках. При этом потери несет только экипаж, остальные строки в карточке остаются без изменений. Корабль считается захваченным и снимается с игрового поля, если на нем в результате схватки не осталось ни одного матроса.

## Статус экипажа = (число, выпавшее на кубике + 5) \* численность экипажа

Потери побежденного экипажа = (статус победившего экипажа – статус проигравшего) : 5

Пример: нападающий экипаж – 200 человек, обороняющийся экипаж – 150 человек

1. Нападающий бросает кубик (выпадает 4) и определяет статус экипажа (4+5)\*200=1800
2. Обороняющийся бросает кубик (выпадает 3) и определяет статус экипажа (3+5)\*150=1200
3. Побеждает нападающий экипаж. Потери побежденного: (1800–1200):5 =120 чел.
4. Потери победившего: 120:2=60 чел.

#### Приложение 1

# Русский флот

Скампавея 1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Прочность |
| 200 | 160 | 120 | 80 | 40 | Экипаж |
| 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | Перемещение |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Артиллерия |

Скампавея 23

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Прочность |
| 200 | 160 | 120 | 80 | 40 | Экипаж |
| 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | Перемещение |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Артиллерия |

## Шведский флот

Галера 1

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Прочность |
| 140 | 120 | 100 | 80 | 60 | 40 | 20 | Экипаж |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | Перемещение |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | Артиллерия |

Галера 9

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Прочность |
| 140 | 120 | 100 | 80 | 60 | 40 | 20 | Экипаж |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | Перемещение |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | Артиллерия |

Фрегат

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Прочность |
| 480 | 450 | 420 | 390 | 360 | 330 | 300 | 270 | 240 | 210 | 180 | 150 | 120 | 90 | 60 | 30 | Экипаж |
| 6/4/2 | 6/4/2 | 6/4/2 | 6/4/2 | 6/4/2 | 5/3/1 | 5/3/1 | 5/3/1 | 5/3/1 | 5/3/1 | 3/2/1 | 3/2/1 | 3/2/1 | 3/2/1 | 1 | 1 | Перемещение |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | Артиллерия |

#### Приложение 2



2, 3, 4 – штиль

#### Приложение 3

## Таблица попаданий

**(Фрегат. 2 кубика)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Дальность | **5** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| Попадание | 12, 11, 10 | **12, 11, 10, 9, 8** | **12, 11, 10, 9, 8, 7, 6** | **12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5** | **12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4** |

3 – промах,

2 – разрыв орудия (повреждение стреляющему кораблю)

## Таблица попаданий

**(Галеры, скампавеи. 1 кубик)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дальность | **2** | **1** |
| Попадание | 6, 5 | 6, 5, 4, 3 |

2 – промах,

1 – разрыв орудия (повреждение стреляющему кораблю)