**Сборник правил настольных военно-патриотических игр,**

**посвященных дням воинской славы России**

Настольные военно-патриотические игры, посвященные дням воинской славы России, нацелены на то, чтобы участники в игровой форме знакомились с основными событиями российской военной истории.

Данная серия настольных военно-патриотических игр посвящена памятной дате – День Героев Отечества.

Памятная дата «День Героев Отечества» была установлена Государственной Думой Российской Федерации 26 января 2007 года в память о героических предках и с целью чествования ныне живущих Героев Советского Союза, Героев Российской Федерации, кавалеров ордена Святого Георгия и ордена Славы. Днем Героев Отечества был установлен день 9 декабря.

Дата приурочена к эпохе правления императрицы Екатерины II – в 1769 году она учредила орден Святого Георгия Победоносца. В те годы этим орденом награждались воины, проявившие в бою доблесть, отвагу и смелость. Возрождение традиции празднования Дня героев – это дань памяти героическим предкам и чествование ныне живущих Героев Советского Союза, Героев Российской Федерации, кавалеров ордена Святого Георгия и ордена Славы.

Автономное учреждение Вологодской области «Областной центр молодежных   
и гражданских инициатив «Содружество» предлагает использовать данные настольные   
военно-патриотические игры для проведения мероприятия, посвященного Дню Героев Отечества.

Автор-разработчик серии военно-патриотических игр – Игорь Александрович Рудко, заместитель генерального директора группы компаний ООО «Бизнес-Софт», руководитель клуба ролевого моделирования «Альянс».

Цель – в игровой форме познакомить участников с основными событиями российской военной истории.

Участники – обучающиеся общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций, обучающиеся образовательных организаций высшего образования.

Количество команд-участниц: 12.

Количество человек в каждой команде: 3.

Серия состоит из 6 игр:

– Бородинское сражение. Бой за Шевардинский редут;

– Гангутское сражение;

– Куликовская битва;

– Ледовое побоище;

– Синопское сражение;

– Штурм Измаила.

В набор каждой игры входят:

– игровое поле;

– игровые фишки;

– игровые листы для каждой команды:

– игровые кубики.

Настольная военно-тактическая игра «Синопское сражение»

# Игровые единицы

В игре участвуют 22 игровые единицы:

– русские войска: 8 кораблей (6 линейных кораблей и 2 фрегата);

– турецкие войска: 4 береговые батареи и 10 кораблей (7 фрегатов и 3 корвета).

Каждая игровая единица обладает следующими характеристиками:

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

### Расстановка сил

Первыми свой флот выстраивают турки. Турецкие корабли могут занимать любые клетки, расположенные рядом с берегом (они стоят на якоре и имеют возможность оставаться на месте   
без перемещения). Турецкие береговые батареи могут располагаться на любых участках суши.

Русские суда могут быть расположены на любых клетках первых двух линий игрового поля, со своей стороны.

## Игровые задачи

Задача русского флота: уничтожить или захватить все корабли противника.

Задача турецкого флота: уничтожить все корабли противника или прорваться в открытое море (как можно большему количеству судов необходимо пересечь крайнюю линию игрового поля со стороны русского флота).

# Игровые действия

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

1. **Перемещение**

Перемещение зависит от направления ветра, которое определяется при помощи розы ветров и игрального кубика. Перед началом хода броском кубика определяется направление ветра. Для перемещения доступно пять направлений. Максимальное перемещение возможно по основному направлению ветра (первая цифра в соответствующей строке игровой карточки); при выборе соседних направлений возможность перемещения корабля сокращается (вторая цифра); наименьшее количество клеток корабль преодолеет, если выбраны почти противоположные возможных направлений ветра (третья цифра в соответствующей строке игровой карточки).

1. **Артиллерийская стрельба**

Выстрелы производятся при помощи игрального кубика и таблицы попаданий.

Перед началом стрельбы игрок объявляет номер стреляющего судна и номер цели.   
В зависимости от выпавшего числа и расстояния до цели определяется эффективность каждого выстрела. Дальность выстрела составляет 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 только вместо артиллерийской стрельбы. Абордаж возможен 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 10. 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 абордажной схватки не осталось ни одного матроса.

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

Потери побежденного экипажа = (статус победившего экипажа – статус проигравшего) : 10.

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) : 10 = 60 чел.
4. Потери победившего: 60:2 = 30 чел.

Настольная игра «Гангутский бой»

# 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).

**2. 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.

**3. 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.

Настольная игра «Ледовое побоище»

# Игровые единицы

В игре участвует 30 игровых единиц.

Русские войска: 6 отрядов лучников, 3 отряда всадников, 6 отрядов пеших воинов.

Немецкие рыцари: 3 отряда лучников, 6 отряда всадников, 6 отрядов пеших воинов.

Каждая игровая единица обладает тремя характеристиками:

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

### Расстановка сил

Первыми свои отряды выстраивают русские. Их отряды могут занимать любые клетки игрового поля. Немецкие войска могут быть расположены на любых клетках первых двух линий игрового поля.

## Игровые задачи

Задача русских войск: защищать свои позиции (не пропустить противника).

Задача немецких рыцарей: прорвать оборону русских войск (как можно большему количеству отрядов необходимо пересечь крайнюю линию игрового поля со стороны русских войск).

# Игровые действия

Игроки по очереди управляют отрядами, совершая ими в любом порядке игровые действия: перемещение или атаку. Количество действий каждого отряда указано в соответствующей строке игровой карточки. Например, если перемещение (количество 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 не совершать их.

**1. Правила перемещения**

Отряды пеших воинов и лучников могут занимать любые клетки игрового поля.

Отряды всадников не могут действовать в лесу и на клетках льда.

**2. Правила для лучников**

Выстрелы производятся при помощи игрального кубика и таблицы попаданий. Перед началом стрельбы игрок объявляет номер стреляющего отряда и номер цели. В зависимости   
от выпавшего числа и расстояния до цели определяется эффективность каждой серии выстрелов. Дальность выстрела составляет 2 клетки. Выстрелы производятся сериями (один бросок кубика – выстрел 20 лучников). Лучники могут стрелять через свои войска, но не через войска противника.

**3. 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 статусу каждого воина. Полученную сумму умножают на численность и получают общий статус отряда. Побеждает отряд, чей общий статус выше. Потери побежденного отряда определяются следующим образом: из статуса победителя вычитается статус проигравшего, и полученная разность делится на 10. Потери победителя определяются при помощи таблицы потерь   
и составляют половину от потерь побежденного.

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

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

Пример: нападающий отряд – 1000 пеших воинов, обороняющийся отряд – 500 всадников.

1. Нападающий бросает кубик (выпадает 4) и определяет статус отряда   
   (4 + 5) \* 1000 = 9000
2. Обороняющийся бросает кубик (выпадает 3) и определяет статус отряда   
   (3 + 10) \* 500 = 6500
3. Побеждает нападающий отряд. Потери побежденного: (9000 – 6500) : 10 = 250 чел.
4. Потери победившего: 250 : 2 = 125 чел.

Настольная игра «Бородинское сражение. Бой за Шевардинский редут»

# Игровые единицы

В игре участвует 29 игровых единиц.

Русские войска: 6 отрядов пехоты, 3 отряда кавалерии, 5 артиллерийских батарей.

Французские войска: 9 отрядов пехоты, 6 отрядов кавалерии.

Каждая игровая единица обладает тремя характеристиками:

1. Статус. Определяет боевую мощь рода войск.
2. Перемещение (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 игрового поля. Французские войска могут быть расположены на любых клетках первых двух линий игрового поля.

## Игровые задачи

Задача русских войск: защитить редут.

Задача французских войск: захватить редут (внутри редута должен находиться хотя бы один французский отряд и ни одного русского).

# Игровые действия

Игроки по очереди управляют отрядами, совершая ими в любом порядке игровые действия: перемещение или атаку. Количество действий каждого отряда указано в соответствующей строке игровой карточки. Например, если перемещение (количество 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**

Отряды пехоты могут занимать любые клетки игрового поля. В лесу (клетки зеленого цвета) количество действий пехотных отрядов сокращается до 1. При вступлении на насыпь редута (клетки серого цвета) в данном ходу отряд теряет все оставшиеся действия.

Кавалерийские отряды не могут действовать в лесу и вступать на насыпь редута.

Выстрелы производятся при помощи игрального кубика и таблицы попаданий.   
Перед началом стрельбы игрок объявляет номер стреляющей батареи и номер цели. В зависимости от выпавшего числа и расстояния до цели определяется эффективность каждого выстрела. Количество орудий (выстрелов) на момент хода указано в игровой карточке. Выстрелы попадают в ближайший отряд, находящийся на линии огня, то есть стрелять через отряд нельзя.

**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 статусу каждого воина. Полученную сумму умножают на численность и получают общий статус отряда. Побеждает отряд, чей общий статус выше. Потери побежденного отряда определяются следующим образом: из статуса победителя вычитается статус проигравшего, и полученная разность делится на статус одного воина. Потери победителя определяются при помощи таблицы потерь и составляют половину, одну треть или четверть от потерь побежденного (в зависимости   
от родов войск).

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

Потери побежденного отряда = (статус победившего отряда – статус проигравшего) : статус 1 проигравшего

Пример: нападающий отряд – 2000 пехотинцев, обороняющийся отряд – 1500 кавалеристов.

1. Нападающий бросает кубик (выпадает 4) и определяет статус отряда (4 + 5) \* 2000=18 000

2. Обороняющийся бросает кубик (выпадает 3) и определяет статус отряда  
(3 + 10) \* 1500 = 19500

3. Побеждает обороняющийся отряд. Потери побежденного: (19500–18000):5 = 300 чел.

4. Потери победившего: 300 : 2 = 150 чел.

Настольная игра «Штурм Измаила»

# 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 (количество действий). Определяет максимальное расстояние, на которое может перемещаться отряд, или количество возможных действий.

3. Численность. Определяет количество войск, входящих в отряд.

### Расстановка сил

Турки первыми выстраивают свои отряды. 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 и 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. У пеших воинов есть 1 единица перемещения (действия),у кавалерии –   
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 внутри 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 оказался выше.

Потери побежденного отряда определяются следующим образом: из статуса победителя вычитается статус проигравшего, полученная разница 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: нападающий отряд – 2000 пехотинцев (статус 4), обороняющийся отряд – 1000 кавалеристов (статус 7).

1. Нападающий бросает кубик (выпадает 5) и определяет статус отряда   
(4 + 5) \* 2000 = 18 000

2. Обороняющийся бросает кубик (выпадает 6) и определяет статус (7 + 6) \* 1000 = 13 000

3. Побеждает нападающий отряд. Потери побежденного: (18000 – 13000) : 10 = 500 чел.

4. Потери победившего: 500 : 2 = 250 чел.

Настольная игра «Куликовская битва»

# 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 количество возможных действий.
3. Численность. Определяет количество войск, входящих в отряд.

### Расстановка сил

Русские первыми выстраивают свои отряды. 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 в любом порядке игровые действия: перемещение или атаку. Количество действий каждого отряда указано в соответствующей строке игровой карточки. Например, если перемещение (количество 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 составляют 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.