Настольная военно-тактическая игра «Синопское сражение»

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

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 мете 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 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 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.

## Таблица попаданий

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