Настольная игра «Бородинское сражение. Бой за Шевардинский редут»

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 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 (см. Приложение):

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 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. 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

Пехота.

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.

Кавалерия.

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

Артиллерия.

Выстрелы производятся при помощи игрального кубика и Таблицы попаданий (см. Приложение). 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 (см. Приложение) 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=18000
2. Обороняющийся бросает кубик (выпадает 3) и определяет статус экипажа (3+10)\*1500=19500
3. Побеждает обороняющийся отряд. Потери побежденного: (19500–18000):5 =300 чел.
4. Потери победившего: 300:2=150 чел.