

О. Орлов

Кораблики и солдатики

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 379.8
ББК 77.056я92
О-11

О-11 **О. Орлов**
Кораблики и солдатики / О. Орлов – М.: Книга по Требованию, 2023. – 51 с.

ISBN 978-5-458-28882-8

Эта книга – о двух играх: кораблики и солдатики. Это – рассказ не только о том, как играть в кораблики и в солдатики, но и как сделать эти игры самому. Солдатики: как сделать оловянных солдатиков, раскрасить, декорации для игры, правила игры. Кораблики: как сделать деревянные модельки корабликов, карту, вертушку (вместо кубика), правила игры.

ISBN 978-5-458-28882-8

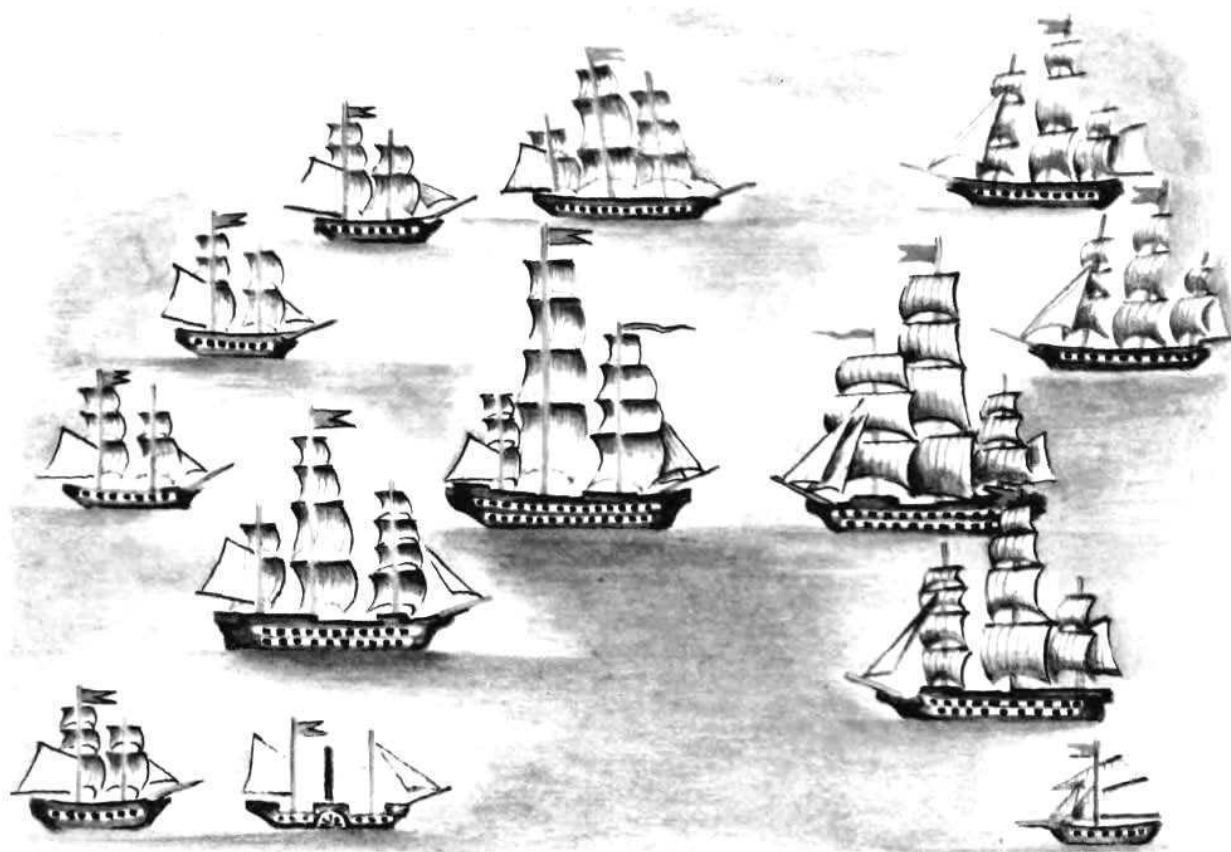
© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2023
© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2023

Эта книга является репринтом оригинала, который мы создали специально для Вас, используя запатентованные технологии производства репринтных книг и печати по требованию.

Сначала мы отсканировали каждую страницу оригинала этой редкой книги на профессиональном оборудовании. Затем с помощью специально разработанных программ мы произвели очистку изображения от пятен, клякс, перегибов и попытались отбелить и выровнять каждую страницу книги. К сожалению, некоторые страницы нельзя вернуть в изначальное состояние, и если их было трудно читать в оригинале, то даже при цифровой реставрации их невозможно улучшить.

Разумеется, автоматизированная программная обработка репринтных книг – не самое лучшее решение для восстановления текста в его первоизданном виде, однако, наша цель – вернуть читателю точную копию книги, которой может быть несколько веков.

Поэтому мы предупреждаем о возможных погрешностях восстановленного репринтного издания. В издании могут отсутствовать одна или несколько страниц текста, могут встретиться невыводимые пятна и кляксы, надписи на полях или подчеркивания в тексте, нечитаемые фрагменты текста или загибы страниц. Покупать или не покупать подобные издания – решать Вам, мы же делаем все возможное, чтобы редкие и ценные книги, еще недавно утраченные и несправедливо забытые, вновь стали доступными для всех читателей.



ОБ ИГРЕ В КОРАБЛИКИ

Кто и когда придумал эту игру, а точнее, подобную этой, неизвестно...

Рассказывают, что в похожую игру в кораблики любил играть со своими корсарами, отдыхая от морских сражений, знаменитый турецкий флотоводец Пирейс, человек не только храбрый, но и учёный.

И говорят, что если какой-нибудь капитан корабля из его флотилии играл с Пирейсом плохо, то такой человек не получал продвижения в морской службе. Вероятно, эта морская игра, по понятиям Пирейса, выявляла необходимые военному моряку качества...

Известно ещё, что в кораблики (игра иначе называлась «Пираты») играл писатель Максим Горький с художником Владимиром Голицыным, и игра им очень нравилась.

Я вычитал про игру в кораблики в старинных журналах. Подшивку я нашёл на чердаке деревенского дома, где жил во время войны. Описание игры было напечатано в нескольких номерах — с продолжениями. Но вот беда: двух или трёх номеров

не хватало! Поэтому кое-что пришлось допридумывать. И многие новые правила мы сами добавили к этой старинной игре. Но так оказалось даже интереснее.

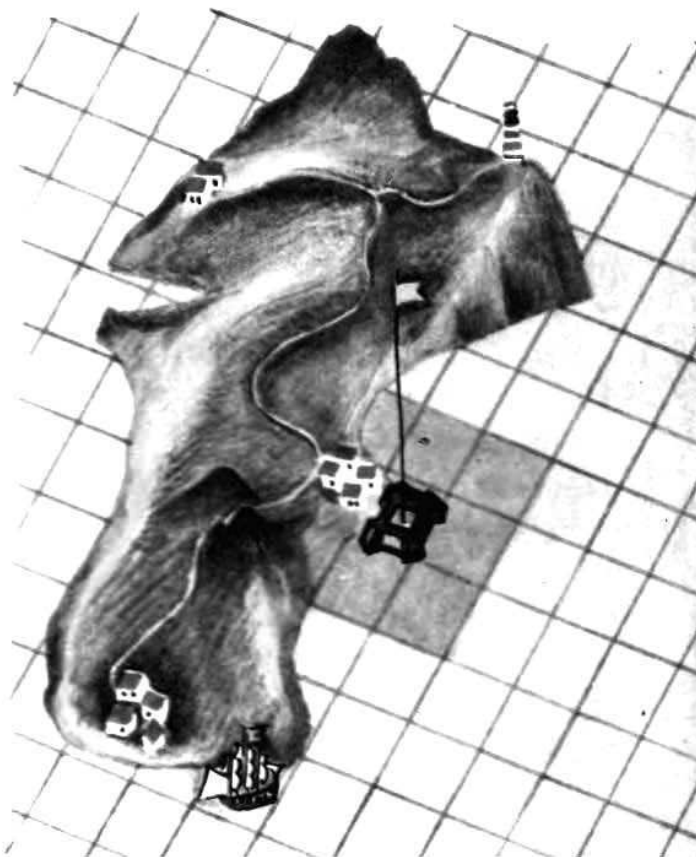
Цель же игры осталась прежней: передвигая кораблики с помощью вертушки, захватывать форты, задушивать и проводить небольшие и крупные морские сражения и в конце концов — победить флот противника!

ИГРОВОЕ ПОЛЕ, или КАРТА, ПО КОТОРОЙ ХОДЯТ КОРАБЛИКИ

Каждый, кто делает игру, придумывает карту сам. Она вовсе не должна быть похожа на настоящую географическую карту мира. Эта карта — выдуманная. Главное, чтобы суша занимала на ней места поменьше, а море — побольше. И ещё: чем больше размеры самой карты, тем больше на ней может действовать корабликов, тем интереснее и разнообразнее игра.

На островках и побережьях расположены ФОРТЫ — артиллерийские укрепления. Они охраняют ПОРТ — несколько клеточек, выделенных на рисунке более тёмным цветом. В портах укрываются кораблики.

В каждой чисто «морской» клеточке могут помещаться только два кораблика, принадлежащие или одной флотилии, или разным. Тогда враждебные корабли могут (по желанию) между собой сражаться.





Если морем занята лишь *половина* или *большая часть* клеточки, а другая половина — суша, то в такой клеточке может стоять один корабль.



Если морем занята *меньше половины* клеточки, то такая клеточка считается сушей и кораблик сюда становиться не может.



ТИПЫ КОРАБЛЕЙ, ИХ ВООРУЖЕНИЕ И КОЛИЧЕСТВО В ОДНОЙ ФЛОТИЛИИ

Всего, как видишь, у каждой из сторон — по 28 кораблей.

Можно брать в игру кораблей и больше и меньше. Это зависит от размеров карты. В игре ты сам увидишь, сколько кораблей нужно, чтобы не было тесноты и чтобы было интересно играть.

Но корабликов должно быть *поровну* у играющих сторон.



ЛИНЕЙНЫЙ ТРЕХДЕЧНЫЙ
(трёхпалубный)

100
пушек

2 шт.



ЛИНЕЙНЫЙ ДВУХДЕЧНЫЙ
(двухпалубный)

60
пушек

4 шт.



ПАРУСНЫЙ ФРЕГАТ

40
пушек

3 шт.



ТЕНДЕР

8
пушек

2 шт.



БРИГ

14
пушек

5 шт.



ГАЛЕОН

30
пушек

3 шт.

Игре не мешает соединение эпох. Конечно, не стоит смешивать совсем уж старинные парусники и современные крейсера или броненосцы конца девятнадцатого века. Хотя вполне могут соседствовать и галеоны, и фрегаты, и галеры, и первые паровые корабли: корветы, паровые фрегаты, пароходы. В нашей игре есть даже по одному тихоходному старому монитору.



ПАРОВОЙ ФРЕГАТ

30
пушек

1 шт.



**ПАРОВАЯ БРОНЕНОСНАЯ
БАТАРЕЯ**

40
пушек
большого калибра

1 шт.



ГАЛЕРА

8
пушек

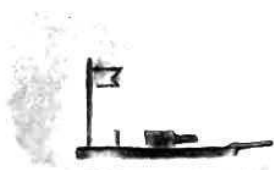
4 шт.



ПАРОВОЙ КОРВЕТ

20
пушек

1 шт.



МОНИТОР

2
пушки
большого калибра
в круглой башне

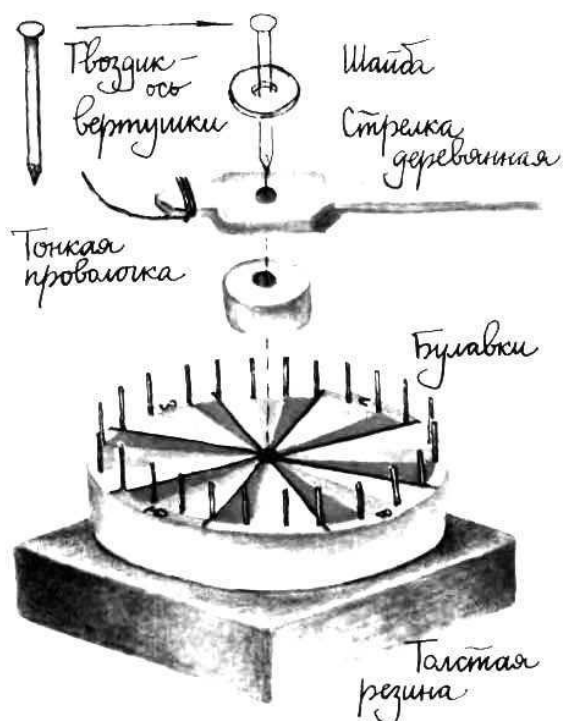
1 шт.



ПАРОХОД

10
пушек

1 шт.



ВЕРТУШКА

Все передвижения корабликов производятся с помощью вертушки: она покажет направление и силу ветра во время твоего хода. А направление движения кораблика ты выберешь сам в зависимости от обстановки на поле.

Устройство вертушки показано на рисунке слева.

Поле вертушки поделено на восемь равных частей — секторов: север, запад, юг, восток, северо-восток, юго-восток, юго-запад и северо-запад. Эти восемь секторов вертушки соответствуют направлениям, в которых может двигаться на карте кораблик (смотри рисунок, стр. 9).

Каждый сектор вертушки разделён ещё на три части разного цвета. Синий означает: «дует свежий ветер», белый — «на море штиль», «безветрие», красный — «буря».

В свой ход поставь вертушку на карту в любом, свободном от корабиков месте, так, чтобы было удобно щёлкать по хвосту стрелки пальцем. Объяви, каким кораблём собираешься

идти. Например, пусть это будет бриг. Стрелка, раскрутившись от щелчка, показала бригу: дует свежий ветер на север.

Теперь надо посмотреть в таблицу на стр. 10. Там указано, на сколько клеток за один ход может продвинуться бриг (или другой кораблик) при свежем ветре (или при другой погоде).

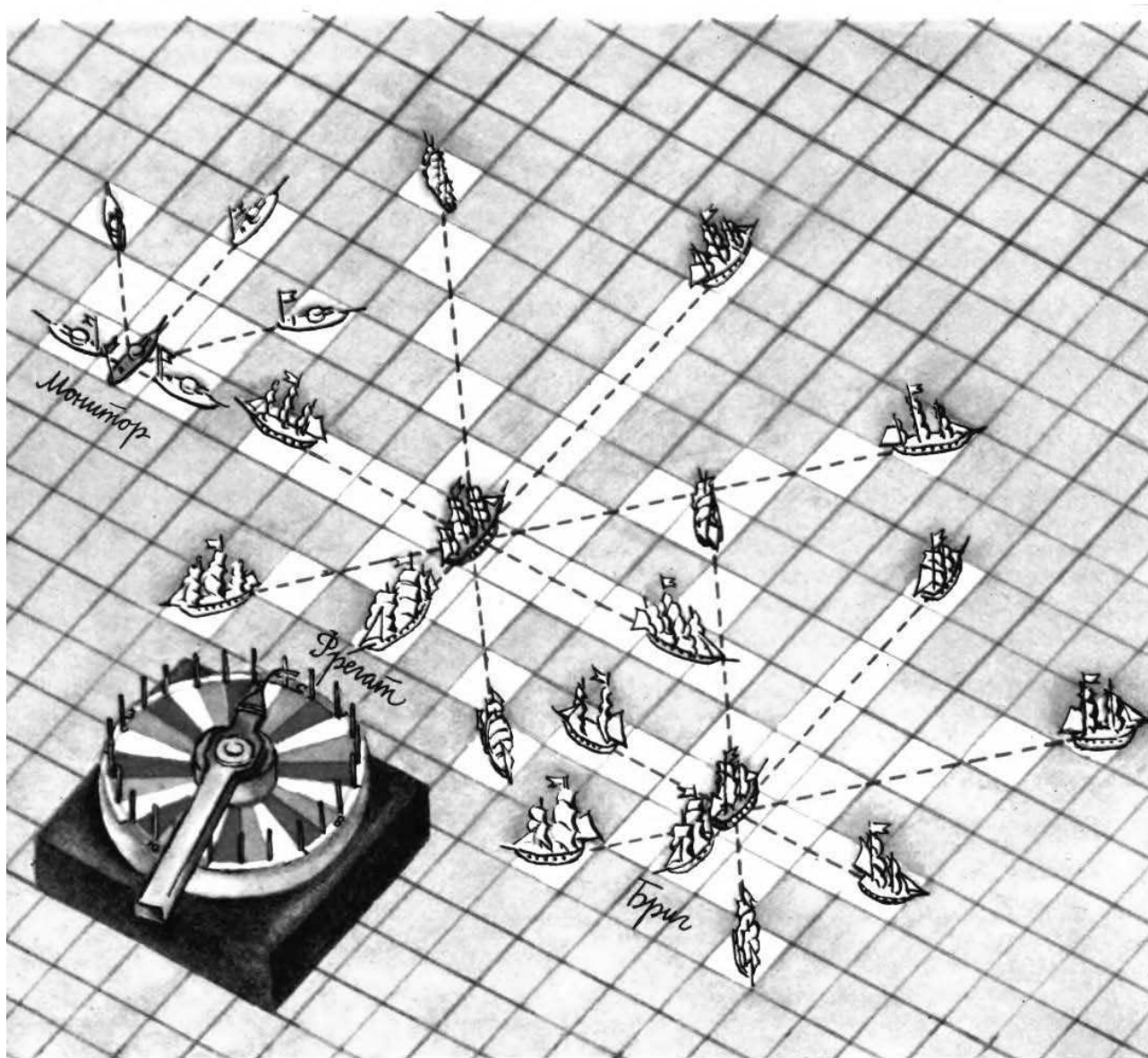
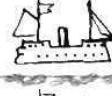


ТАБЛИЦА ДАЛЬНОСТИ ХОДА КОРАБЛЕЙ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СИЛЫ ВЕТРА

ТИП КОРАБЛЯ		СВЕЖИЙ ВЕТЕР (длина хода при попутном ветре)	ШТИЛЬ	БУРЯ (сносит корабль)
ЛИНЕЙНЫЙ, СТОПУЩЕЧНЫЙ		5 клеток	Не ходит	На 3 клетки
ЛИНЕЙНЫЙ, ШЕСТИДЕСЯТИПУЩЕЧНЫЙ		5 клеток	Не ходит	На 3 клетки
ПАРУСНЫЙ ФРЕГАТ		6 клеток	Не ходит	На 2 клетки
БРИГ (имеет вёсла)		5 клеток	На 1 клетку	На 2 клетки
ТЕНДЕР (имеет вёсла)		6 клеток	На 1 клетку	На 2 клетки
ГАЛЕОН		4 клетки	Не ходит	На 3 клетки
ГАЛЕРА (имеет вёсла)		5 клеток	На 3 клетки	На 1 клетку
ПАРОВАЯ БРОНЕНОСНАЯ БАТАРЕЯ		4 клетки	На 2 клетки	На 2 клетки
ПАРОВОЙ ФРЕГАТ		6 клеток	На 4 клетки	На 1 клетку
ПАРОВОЙ КОРВЕТ		6 клеток	На 4 клетки	На 1 клетку
ПАРОХОД		5 клеток	На 2 клетки	На 2 клетки
МОНИТОР		3 клетки	На 2 клетки	На 3 клетки

Разберёмся с графой СВЕЖИЙ ВЕТЕР.

Из таблицы видно, что бриг продвинется при свежем ветре самое большее на 5 клеток. Но это только в том случае, если ветер *попутный*! Нашему бригу выпал ветер на север, значит, на север бриг имеет самый дальний ход. А если тебе нужно вести бриг (как того требует боевая обстановка) на северо-восток или северо-запад? Это возможно. Но тогда, как ты понимаешь, «северный» ветер будет дуть чуть сбоку и не так быстро погонит парусник. Скорость (дальность хода) кораблика в этом случае уменьшится на 1 клетку (станет для брига не 5, а 4 клетки).

Рисунок на стр. 9 показывает дальность хода корабликов при свежем ветре на север. При боковом ветре (кораблик идёт на запад или восток, а ветер дует на север) кораблик перемещается на 3 клетки.

Если же бригу надо при «северном» ветре двигаться на юго-восток или юго-запад, то скорость корабля падает до 2 клеток. А если на юг, то есть в противоположном ветру направлении (лавируя против ветра, как говорят моряки), бриг может продвинуться всего на 1 клетку.

Другой пример. Парусный фрегат с попутным свежим ветром на север пойдёт на 6 клеточек (смотри таблицу). На северо-восток и северо-запад — на 5. На восток и запад —

на 4. На юго-восток и юго-запад — на 3. На юг — на 2.

У тихоходного монитора возможности меньше: на север (с попутным ветром) он продвинется на 3 клеточки, на северо-восток и северо-запад — на 2, на запад и восток — на 1. А в других направлениях монитор в этот ход идти не сможет.

С остальными кораблями, надеясь, разобраться тебе будет нетрудно. Правда, первое время придётся то и дело заглядывать в таблицу. Но потом все данные сами запомнятся.

ШТИЛЬ. Если стрелка показала «штиль», то есть безветрие, двигать можно лишь те корабли, которые имеют вёсла или паровую машину. Двигаются они в любом направлении на ту дальность хода, которая указана в таблице в графе «штиль».

БУРЯ. Если стрелка вертушки покажет «бурю», то корабль снесёт на то количество клеточек, которое указано в таблице для этого корабля.

Если на пути корабля окажутся рифы (красная клеточка), то корабль разбивается и снимается с карты.

Если «буря» прижала корабль к берегу, где нет рифов, то корабль там и останавливается до следующего хода (смотри рисунок на стр. 12). Считается, что корабль стоит на якоре.

Если «буря» несёт корабль, а на пути его клеточка, занятая уже двумя кораблями, этот корабль останавливается *перед* занятой клеточкой.

КАК КОРАБЛИКИ ХОДЯТ

Каждая сторона имеет право на один ход.

За один ход (то есть в свой черёд)

ты можешь передвинуть *каждый* кораблик своей флотилии.

Но можно ходить и *частью* своей

флотилии, если, например, несколько кораблей уже стоят в нужной позиции и ждут подхода других. Если ты собираешься ходить частью флотилии, то заранее (до щелчка по стрелке вертушки) должен объявить об этом противнику, чтобы не было споров. Покажи, какими именно кораблями собираешься пойти, и тогда только щёлкай по стрелке.

Можно ходить и *всем флотом разом*. Щёлкнув по стрелке *один раз* для всего флота, двигают поочередно все корабли, выбирая те направления, которые выгодны и как позволяет «выбитый» ветер.

Можно ходить на меньшее количество клеточек, чем указано в таблице дальности. То есть вместо 5 клеточек

бриг, к примеру, можно сдвинуть и на 4 и на 3 клеточки.

Если играющий уже передал вертушку противнику, но забыл походить ещё каким-нибудь кораблём своего флота, то не ходившие в этот раз корабли свой ход теряют...

Для чего ты ходишь и маневрируешь кораблями? Чтобы суметь в нужном месте собрать большие силы для нападения на форт или корабли противника.

А как лучше кораблями маневрировать, как ими действовать, чтобы победить, в этом ты разберёшься постепенно, приобретая опыт в игре.

