

О правилах игры

Упрощённый пересказ для новобранцев основных правил военно-исторической игры
Редакция 2011 А



Господа полковые командиры!

Прочитайте это в полку вслух для всех, лучше в ролях – один читает вопросы, а другой ответы, при этом бывалые воисты пусть комментируют, что непонятно. Скопируйте и раздайте каждому солдату своего полка.

Потом проверьте своих ребят, как они запомнили и поняли правила.

«Скажи-ка, дядя, ведь недаром...», - так начал своё знаменитое стихотворение М.Ю. Лермонтов, представив свой стихотворный рассказ о Бородинской битве, как разговор рекрута-новобранца с солдатом-ветераном.

Представим, что и у нас новичок-пятиклассник расспрашивает бывалого воиста лет 15-ти, как играть в военно-историческую игру.

- Скажи-ка, дядя, а как сражаются в военно-исторической игре?

- У каждого полка есть «пушка» (мишень на палке). Полк движется только по дорожкам парка. Когда вы встретили противника, ваш канонир (ответственный за пушку) и канонир противника воткнули пушки на левую обочину дорожки, и, по команде своего командира «Огонь!», вы кидаете снежки. (А в 1808 г в Испании не было снега – разрешили шишки! Это было жестоко – раненные были!) Кому первому попали в щиток пушки – получает поражение и должен отступить назад на 100 шагов быстрым шагом или бегом. Только после этого вы снова можете сражаться.

- В чём же смысл игры? Как в итоге победить, если никого нельзя «убить»?

- Верно, «убивать», т. е. стрелять по людям, нельзя, за это полк может получить штрафные баллы. Зато, если ваш полк в каком-то бою получил поражение, то после отступления он снова боеспособен.

Цель сражения в следующем. В парке есть заранее условленные пункты (города). Задача каждой армии захватить и удержать в своих руках к определённому часу как можно больше городов. За каждый город начисляются баллы. После сражения подсчитывается, какая армия набрала больше баллов, – она считается победившей.

- А можно закрывать свою пушку от снежков?

- Ни закрывать руками (или чем-либо ещё), ни раскачивать, ни ставить пушку за дерево **нельзя**. Это считается нечестным боем, и за это посредники могут дать полку штраф до 10 баллов.

- Что делать если пушка не втыкается?

- Во-первых, лучше пушку сделать на лыжной палке, чтобы втыкалась хорошо. Но если все равно не втыкается, то канонир может придерживать её рукой, не раскачивая её при этом и прячась за ней.

- Можно выслать разведку?

- На разведку может пойти только ординарец с белой повязкой на рукаве. Однако не стоит его посылать далеко – может заблудиться.

- Кроме взятия городов и пленных генералов, за что ещё можно получить призовые баллы?

- Призовые баллы (как и штрафные) можно получить ещё на смотре полков перед сражением. Там посредники проверяют готовность полка: как сделаны знамя, погоны, кокарды, пушка; что вы знаете из истории сражения; какая у полка выправка... - и оценивают ваш полк.

- А по итогам игры нам скажут, какое место занял наш полк, и дадут награды?

- Чудак, это же не соревнования, а игровое сражение. На заключительном параде посредники объявят, какая армия (а не отдельный полк) победила по сумме баллов. Генералы проведут предварительное награждение – всем полкам памятные медали и отдельным, какие заметили, условные ордена. Но только полкам, а не лично.

После игры посредники и генералы обсудят, какой полк как себя проявил, и всем полкам определят их звания и разряды, а особо отличившихся наградят почётными надписями на знамя полка.

- Разве солдатам не будут давать значки и медали?

- Будут, но не всем и позже. Командир полка должен представить своих воистов к награждению. Если штаб утвердит представление, то отличившиеся получают значок «За стойкость». Тот, кто третий раз участвует, – значок «Воист». А кто-то может получить и медаль «За отличие», а особо отличившиеся – знаки ордена «Доблесть Армии воистов» .

- Почему тех, кто играет в эту игру, называют «воисты»?

- Чтобы отличаться от тех, кто играет в историю или в военные игры по-другому. Воист – от сокращения «военный историк». Это слово из одной фантастической книжки о будущем, где уже нет войн, но есть люди, которые играют в военных. Девиз, которому следуют настоящие воисты: **«Честь и товарищество!»**

- И в какие события уже играли воисты?

- Сам я начал сражаться ещё в Наполеоновские войны в кампаниях 1805 - 1807 годов. Потом была Полтавская баталия к 300-летию этого события, в прошлом году Итало-Швейцарский поход Суворова. А до этого, я слышал, были бои из начала Северной войны, а ещё раньше - сражения с Наполеоном 1812-1815 годов. Тебе же предстоит вступить в дело в сражениях 1812 г. Начальный этап Отечественной войны 12-го года мы уже разыграли. Впереди – Бородино!

- Дядя, а кто придумал эту военно-историческую игру?

- Придумали её в отряде «Звезда». В этом году нашей игре будет 30 лет, а организуют её ребята и взрослые из детской общественной организации «Форпост культуры». И мы, бывалые воисты, тоже считаем себя форпостовцами.

○ *Может пушка упасть и считаться поражённой от попадания в палку или от ветра?*

• Просто попадание в палку не считается, но если пушка упала или сильно накренилась от снежка – полк получает поражение. Если пушка упала из-за ветра или её задела прохожие – то первый раз не считается – бой переигрывается. Если пушка упала снова, то это уже поражение.

○ *С какого расстояния можно стрелять?*

• Стрелять надо из-за линии своей пушки. Если кто зайдёт за линию пушки, можно получить поражение. Пушки можно ставить не ближе 7 шагов друг к другу. Если ваш полк атакует, то можно остановиться на большем расстоянии.

○ *А если мы подошли, поставили пушку, а наш противник пушку не поставил и стоит на месте? Мы должны ждать его?*

• Ждать не надо – ведь время идёт, и из-за этого город может оказаться у противника. В этом случае поступить надо так. Изготовиться к бою, поставив свою пушку. Затем командир должен командовать: «Полк, счёт!». Полк хором считает «Раз, два, три!», и командир кидает один снежок в сторону пушки противника. Если вы всё сделали точно, а противник так и не поставил пушку, – он получает поражение. Если же противник успел поставить свою пушку до окончания счёта – происходит бой.

○ *Можно полк разделить и одну часть послать в обход?*

• Нет, полк не имеет права делиться на части. Только другой полк вашей армии может совершить обход по дорожкам и ударить в тыл противнику.



○ *А можно сразу двумя полками напасть на один?*

• Можно, но только если второй полк совершает обход. На одной дорожке полки не должны перемешиваться, противники сражаются один на один.

○ *Что делать второму полку на той же дорожке?*

• Впереди полк вашей армии сражается. Ваш полк должен остановиться не меньше чем в 10 шагах от передового полка в тылу и занять позицию во второй линии – поставить пушку. Если передовой полк получит поражение, то он зайдёт за вашу позицию, а ваш полк на этом месте принимает бой. Но, имей в виду, что пушка должна стоять, и действительно в 10 шагах, – иначе и ваш полк автоматически получит поражение.

○ *Но подойти к другому своему полку, помочь им попасть в пушку противника можно?*

• Ты плохо усвоил правила – полки не имеют права перемешиваться. Твой полк может помочь, только атакуя по другой дорожке, или встать в тылу в 10 шагах.

○ *Получается, что не всегда после поражения надо отступить на 100 шагов?*

• Да, не всегда. Меньше, чем на 100 шагов после поражения полк отступает в следующих случаях. Во-первых, если за ним во второй линии на позиции в 10 шагах стоит другой свой полк. Во-вторых, если на пути отступления попадает мост – можно встать за ним. В-третьих, если отступают в город – позиция занимается по правилам этого города. В-четвертых, если победители не преследуют, побеждённые могут отойти на 20 шагов и подождать полминуты.

○ *Если противника окружить, его можно взять в плен?*

• Когда полк ведёт бой, а ему в тыл или во фланг заходит противник, то сразу полк получает поражение. Атакованный с двух сторон полк должен отступить, а если некуда отступать, он попадает в плен и на время плена должен держать пушку перевёрнутой, а знамя необходимо свернуть.

○ *Что можно делать с пленными?*

• В плену находятся только 5 минут (всё это время знамя свёрнуто, пушка перевёрнута). Пленным можно приказывать стоять на этом месте или идти с вашим полком 5 минут (за временем они следят сами). Можно сразу назначить им путь отступления. Пленный командир полка, генерал, или ординарец обязан честно ответить на 3 вопроса.

○ *У пленных можно взять трофеи?*

• Трофеями могут быть только тексты приказов и донесений, которые есть у командира, он должен их отдать. Ни знамя, ни пушку, ни погоны и кокарды ни в коем случае нельзя забирать или портить. Это нарушение принципа чести воинов. За это полк может быть оштрафован на 50 баллов или снят с игры. Если в плен попал генерал – он отдаёт визитную карточку, и полк получает 5 баллов.

○ *А как взять в плен генерала?*

• Можно взять вместе с полком. Если генерал ходит без полка, то в него надо 2 раза попасть снежком. Но если генерал противника ведёт переговоры, или на время стал посредником - с белым платком в руке – стрелять в него нельзя!. Также в плен берут ординарцев, бегущих с донесениями или в разведку. Ординарец может отделяться от полка, только если у него на рукаве есть белая повязка. И генерал, и ординарец, как и командир полка, отвечают на 3 вопроса и отдают документы (только карту забирать нельзя, чтобы не заблудились). Через 5 минут их надо отпустить.

