

СССР.

**КОМСОФЛОТСКАЯ
БИБЛИОТЕЧКА**

**1-я СЕРИЯ:
ЖИЗНЬ И БЫТ
КРАСНОГО ФЛОТА**

К. И. Самойлов.

ОБЪЯСНЕНИЕ К ИГРЕ
„МОРСКОЙ БОЙ“.



СССР.

Пролетарии всех стран, соединяйтесь!


РЕДАКЦИОННО-ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ОТДЕЛ МОРСКИХ СИЛ РККФ.

К. И. Самойлов.

ОБ'ЯСНЕНИЕ К ИГРЕ „МОРСКОЙ БОЙ“.

Игра рекомендована как вспомогательное
пособие Морским Учебным Комитетом
Р-КК Флота.

(постановление от 8 февраля 1926 г.).



ЛЕНИНГРАД.

1926.

I.

Предметы, из которых состоит игра.

Игра состоит из: 1) карты, 2) 22 фигур кораблей, 3) костей, 4) фишек или листка для записей потерь.

1. Карта — представляет собой некоторое водное пространство, на котором начерчена сетка. Берег и острова нанесены сплошной линией, мели — красным и синим пунктиром. Через красный пунктир фигуры ходить не могут. Через синий пунктир не могут ходить только линейные корабли и крейсера.

На карте нанесены две базы в противоположных углах. На полях карты таблицы, объяснение которых дано в соответствующем месте.

Примечание: Прилагаемая к игре карта не является обязательной и неизменной. Ознакомившись основательно с игрой, можно по желанию самим сделать карту любых размеров. Для этого надлежит взять лист белой бумаги и начертить на нем сетку такую же, как на данной карте. Острова и береговую линию вычерчивать не следует. Стоит лишь из цветной бумаги вырезать острова и берега в надлежащем размере и нужном количестве и совершенно произвольной формы, а уже перед началом игры, по обоюдному согласию партнеров, припихивать их кнопками на начерченной вами карте. Таким образом, вы каждую партию можете играть в различной от предыдущих партий обстановке.

Можно также использовать обыкновенные морские карты крупного масштаба, нанеся на них сетку по нашему принципу.

2. Корабли. — Все корабли в порядке их боевой силы делятся на четыре класса: а) линейные корабли (Л.К.), б) легкие крейсера или просто крейсера (Кр.),

в) эскадренные миноносцы (Э. М.) и г) подводные лодки (П. Л.).

Условные обозначения этих фигур, издаваемые на отдельном листе, необходимо вырезать и наклеить на соответствующие кружки, находящиеся на тех-же листах.

3. Кости.—5 костей служат для определения результатов стрельбы одних кораблей по другим.

Кости сделаны следующим образом:

Каждая из пяти костей имеет на своих плоскостях нанесенными цифры.

Цифры эти следующие:

- 1-я кость . . . 1, 2, 3, 4, 5 и 1.
- 2-я > . . . 1, 2, 3, 4, 5 и 2.
- 3-я > . . . 1, 2, 3, 4, 5 и 3.
- 4-я > . . . 1, 2, 3, 4, 5 и 4.
- 5-я > . . . 1, 2, 3, 4, 5 и 5.

Таким образом среди пяти перечисленных костей ни одна кость не имеет себе подобной.

Во время производства стрельбы кости бросаются все пять одновременно; при этом могут получиться следующие комбинации, начиная с самой младшей и кончая наивысшей, в порядке старшинства.

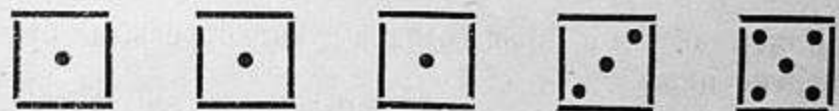
1-я комбинация (самая младшая)—пара, т.-е. когда лишь две кости дают одну и ту же цифру, а остальные дают разные цифры. Напр.:



2-я комбинация, — две пары, т.-е. две кости имеют одну цифру, а две другие иную, но одинаковую цифру, и пятая кость какую-то цифру, не схожую с цифрами остальных костей. Напр.:



3-я комбинация — три кости одной цифры, а остальные две различной цифры. Напр.:



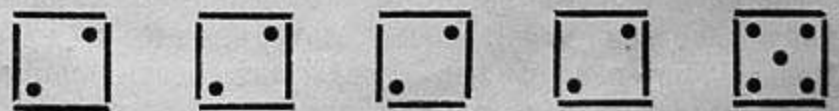
4-я комбинация — две кости одной цифры, а три остальные другой. Напр.:



5-я комбинация — не имеет ни одной пары одинаковых цифр, т.-е. цифры идут подряд от 1 до 5 включительно. Напр.:



6-я комбинация — четыре кости одной цифры, а пятая другой. Напр.:



7-я комбинация — все пять костей одной цифры. Напр.:



Каким образом производится учет стрельбы, будет объяснено ниже.

4. **Фишки** или **листки** для записей потерь, служат для оценки наносимых кораблям повреждений при стрельбе.

Живучесть каждого корабля оценивается в 10 фишек. Каждый корабль должен иметь именные фишки, напр.: Л.К.—2, т.е. линейный корабль № 2 или Э.М.—4 — эскадренный миноносец № 4.

Для этого надлежит взять два листа бумаги — синей и красной и на каждом из них вычертить по 110 кружков или квадратиков равной величины и затем сделать следующие надписи: Л.К.—1, Л.К.—2, Кр.—1, Кр.—2, Э.М.—1, Э.М.—2, Э.М.—3, Э.М.—4, П.Л.—1, П.Л.—2 и П.Л.—3. Каждая надпись делается по 10 раз, т.е. на каждом листе получится по 110 фишек с именными надписями. Затем листы с фишками наклеиваются на толстый картон и вырезаются, и вы получите по 10 именных фишек для каждого корабля синей и красной стороны.

Фишки с успехом могут быть заменены нижеприведенным листком для записей потерь, где в графе «Сколько потерял фишек» надлежит вести запись. Листки надлежит расчерчивать самим.

Красные.		Синие.	
Какой корабль.	Сколько потерял фишек.	Какой корабль.	Сколько потерял фишек.
Л.К.—1		Л.К.—1	
Л.К.—2		Л.К.—2	
Кр.—1		Кр.—1	
Кр.—2		Кр.—2	
Э.М.—1		Э.М.—1	
Э.М.—2		Э.М.—2	
Э.М.—3		Э.М.—3	
Э.М.—4		Э.М.—4	
П.Л.—1		П.Л.—1	
П.Л.—2		П.Л.—2	
П.Л.—3		П.Л.—3	

II.

В чем заключается игра.

Цель игры — разбить главные силы противника и, вместе с тем, не дать ему прорваться в нашу базу.

Прорыв в базу дает право снять с карты любой равноценный корабль противника или корабль классом младше.

Напр.: если крейсер одной стороны прорвется в базу другой стороны, то можно снять с карты крейсер или эск. мин. этой другой стороны.

Выйдя из неприятельской базы, один и тот же корабль входить в нее снова не имеет права.

Участвующих в игре может быть двое. При желании, число играющих может быть доведено до четырех, шести и восьми человек. Тогда играющие делятся на две равные партии: красных и синих.

Примечание: При всех комбинациях числа играющих, желательно иметь еще одно лицо—посредника, который разрешает все возможные возникнуть недоразумения. Решение посредника по всем вопросам является окончательным и должно выполняться играющими безоговорочно. Однако, участие посредника в игре желательно, но отнюдь не обязательно.

Когда участников в игре более 2-х, их обязанности распределяются следующим образом:

Играющих — 4.

1. Командующий красными линкорами и подлодками (он же комфлот красных).
2. Командующий красными крейсерами и эсминцами.
3. } Соответствующие командующие синей стороны.
4. }

Играющих — 6.

1. Командующий красными линкорами (он же комфлот красных).
2. Командующий красными крейсерами и эсминцами.
3. Командующий красными подлодками.
4. }
5. } Соответствующие командующие синей стороны.
6. }

Играющих — 8.

1. Командующий красн. линкорами (комфлот красн.).
2. " " крейсерами.
3. " " эсминцами.
4. " " подлодками.
5. }
6. } Соответствующие командующие синей стороны.
7. }
8. }

Разговоры и совещания сторон при игре 4-х и более не допускаются, необходимо угадывать намерение комфлота.

III.

Правила игры.

1. Расстановка фигур в начале игры.

Цвет фигур и сторона поля выбираются по жребию, т. - е. право выбора предоставляется игроку (партии), выбросившему на костях старшую комбинацию, ему же (партии же) принадлежит и право первого хода.

Каждый участвующий или партия имеет в своем распоряжении следующие фигуры:

- 2 линейных корабля (линкора).
- 2 легких крейсера (крейсера).
- 4 эскадренных миноносца (эсминца).
- 3 подводных лодки (подлодки).

Итого по одиннадцати фигур.

Перед началом игры все фигуры устанавливаются на линиях произвольно по желанию сторон, каждая в специально отведенном районе, т.-е. в пределах от вертикальной линии рамки до вертикального пунктира (— . . . — . . . — . . . —) своей стороны.

Первоначальное положение фигур сторонам не должно быть известно, для чего в начале игры между играющими устанавливается ширма (газета), и, когда установка фигур обеими сторонами будет закончена, ширма убирается, и в дальнейшем хода производится открыто.

2. Движение фигур.

Каждая сторона по очереди имеет право передвигать свои фигуры, хотя передвижение всех фигур не обязательно, можно по желанию некоторые фигуры оставлять без движения.

За ход считается передвижение фигуры по линии на величину, равную расстоянию между 2-мя соседними узлами, или поворот на соседнее направление.

Заостренная часть фигуры (нос корабля) указывает направление движения.

Положение фигуры на карте определяется ее центром.

Ходить можно лишь вперед.

Назад фигуры передвигать нельзя; в случае желания возвратит фигуру, необходимо ее повернуть. **Ходить боком также нельзя.**

Т. е. участвующие в игре классы кораблей в действительности обладают различной скоростью, им придано в игре соответствующее число ходов, которое они могут делать за одну очередь.

В таблице № 1, которая приведена ниже, подробно указано, как могут ходить те или иные корабли, причем поворот на 60 градусов означает поворот на смежное (соседнее) направление (линию).

Примечание: Сетка нанесена на карту таким образом, что между любыми соседними пересекающимися линиями угол равен 60 градусам.

ТАБЛИЦА № 1.

Скорости кораблей.

Корабли.	Нормальная скорость.		Скорость после потери 5 фишек.	
	По линиям.	По линиям и с поворотами.	По линиям.	По линиям и с поворотами.
Линкоры.	1	Продвижение на величину клетки или поворот на 60 градусов.	$\frac{1}{2}$	Продвижение на величину $\frac{1}{2}$ клетки или поворот на 60 градусов.
Крейсера.	$1\frac{1}{2}$	1. Продвижение на величину $1\frac{1}{2}$ клеток. 2. Продвижение на $\frac{1}{2}$ клетки и поворот на 60 градусов. 3. Поворот на 60 градусов и продвижение на $\frac{1}{2}$ клетки.	1	Продвижение на длину одной клетки или поворот на 60 градусов.

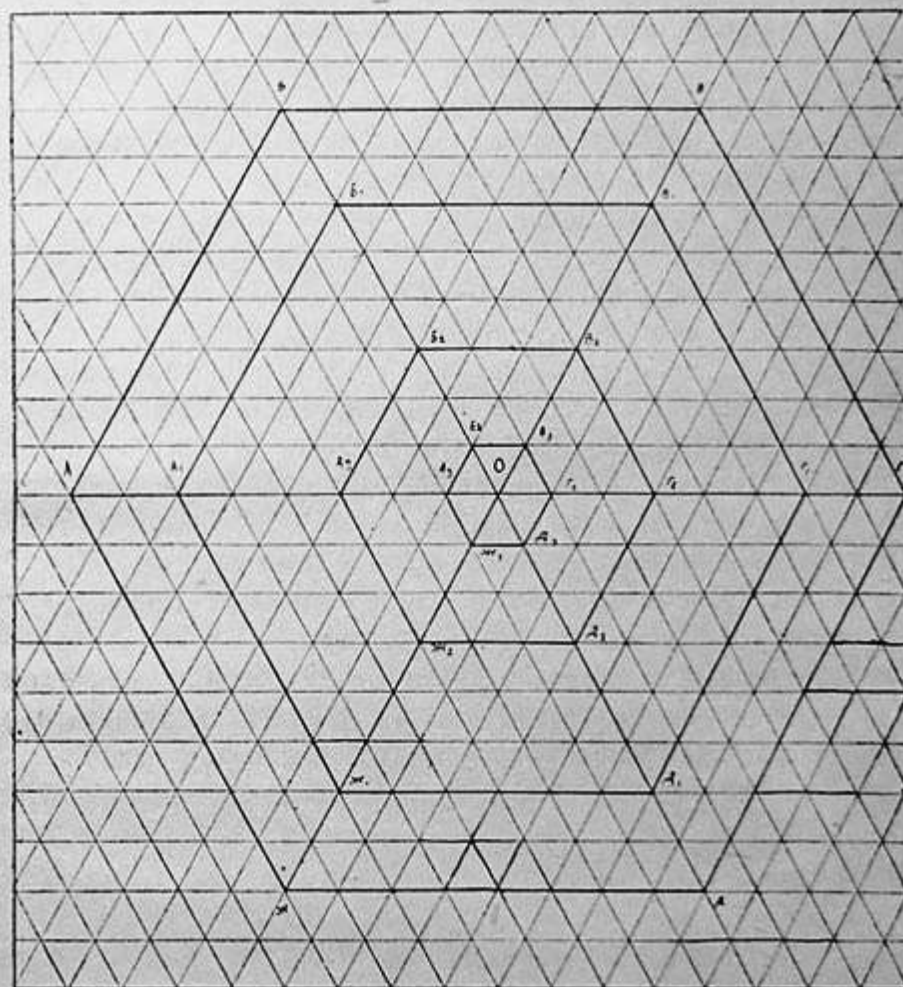
Корабли.	Нормальная скорость.		Скорость после потери 5 фишек.	
	По линиям.	По линиям и с поворотами.	По линиям.	По линиям и с поворотами.
Эсминцы.	2	1. Прodвижение на 2 клетки. 2. Прodвижение на одну клетку и поворот на 60 градусов. 3. Поворот на 60 градусов и прodвижение на 1 клетку. 4. Поворот на 120 градусов. 5. Прodвижение на $\frac{1}{2}$ клетки, поворот на 60 градусов и вновь прodвижение на $\frac{1}{2}$ клетки.	1	Прodвижение на 1 клетку или поворот на 60 градусов.
Подлодки.	$\frac{1}{2}$	Прodвижение на $\frac{1}{2}$ клетки или поворот на 60 градусов.	$\frac{1}{2}$	Прodвижение на $\frac{1}{2}$ клетки или поворот на 60 градусов.

Все фигуры могут ходить не полными ходами. Так напр., по желанию игрока, крейсер за один ход может передвигаться со скоростью $1\frac{1}{2}$, 1 или $\frac{1}{2}$ клетки.

Поворот могут делать только фигуры, находящиеся в узлах.

Минимальное расстояние между кораблями должно соблюдаться в пол-клетки.

Примечание: Узлом наз. точка, в которой пересекаются несколько линий.



При встречах кораблей в одной точке, корабль старшего класса толкает корабль младшего класса, вне зависимости от их взаимоположений.

При встречах кораблей одного класса, корабль, подставивший борт, считается утопленным.

В корму бить нельзя, так напр., если в какой-либо точке находится корабль кормой к кораблю, желающему вступить на эту же точку, то последний на нее попасть не имеет права до тех пор, пока первый корабль не уйдет с нее.

Встретившиеся в одной точке носами корабли одного класса должны бросать кости; выбросивший младшую комбинацию считается утопленным.

Встреча с подводной лодкой в одной точке разрешается, т. к. считается, что она идет под водой. Это обстоятельство не лишает права подлодку атаковать корабли, а кораблям стрелять по ней.

Последовательность ходов следующая: сперва ходит одна сторона своими кораблями по старшинству классов, т.-е. линкоры, затем крейсера, эсминцы и подлодки, после чего, если расстояние позволяет, то производится стрельба (о чем будет разъяснено ниже).

Когда результат стрельбы будет определен, ходит вышеуказанным порядком и стреляет другая сторона и т. д.

3. Когда и как ведется стрельба.

Общие положения.

Т. к. сетка на карте представляет связанные между собой равносторонние треугольники, то на ней можно производить оценку расстояний (см. черт.).

Если корабль стоит в узле (в точке О), то от него отходит под равными углами шесть направлений (ОА, ОБ, ОС, ОД, ОЕ и ОЖ).

Если мы отсчитаем по этим шести направлениям равное число узлов или треугольников, например, по восьми, и соединим мысленно на карте концы этих шести направлений, то получится шестиугольник с равными сторонами, в центре которого находится корабль. Этот шестиугольник есть то пространство, которое обстреливается данным кораблем (на чертеже очерчен жирными линиями).

При движении корабля, естественно, перемещается и обстреливаемая им площадь.

Т. е. дальность стрельбы различных типов кораблей различная, то в соответствии с действительностью принято:

Стреляют: Линкоры на 8 клеток (т. е. обстр. площадь шестиугольника с радиусом в 8 клеток).

Крейсера на 6 клеток (т. е. обстр. пл. шестиугольника с радиусом в 6 клеток).

Эсминцы на 3 клетки.

Подлодки на 1 клетку.

Таким образом, если в точке О находится линкор, то он обстреливает корабли, находящиеся внутри шестиугольника А В Г Д Е Ж и на его сторонах. Если же в точке О находится крейсер, то он обстреливает корабли, находящиеся внутри шестиугольника А-1 В-1 Г-1 Д-1 Е-1 Ж-1 и на его сторонах.

Эсминцев соответственно внутри и на сторонах шестиугольника А-2 В-2 Г-2 Д-2 Е-2 Ж-2 и подлодки А-3 В-3 Г-3 Д-3 Е-3 Ж-3.

Для того, чтобы оценить, как кого бьют фигуры, необходимо познакомиться с двумя прилагаемыми таблицами № № 2 и 3, для удобства напечатанными и на полях карты.

Пользование ими будет ясно из следующего примера.

Предположим, что в некоторый момент красный линкор № 1 приближается к синему линктору № 2 на девять клеток. Следующий ход синего линкора. Продвигнувшись вперед, он уменьшил расстояние до красного линкора, которое стало равно 8 клеткам, т. е. пределу дальности стрельбы линкоров или, другими словами, красный линкор попал в шестиугольник, обстреливаемый синим линкором. Командующий синими линкорами объявляет, что он стреляет с линкора № 2 по красному линкору № 1. Выбрасывает кости. Предположим, что выпала IV комбинация. Тогда, обращаясь к таблице № 2, мы находим, что линкор по линкору стреляет по варианту № 3. Затем с имеющимися данными (IV комбинация и вариант № 3), идем в таблицу № 3. В третьей таблице, в пересечении соответствующих столбцов находим цифру 3. Это значит, что красный линкор № 1, в результате стрельбы по нему синего линкора, потерял 3 фишки.

Выше указывалось, что живучесть линкора равна 10 фишкам, след., красный линкор потерял 0,3 от всей живучести.

Командующий красными линкорами передает синей стороне три соотв. фишки (линкора № 1) для учета или же, если нет фишек, то посредник записывает в листке для записей потерь, против красного линкора № 1, три фишки.

Подобным же образом по этим таблицам можно определить, с каким успехом любой корабль одной стороны обстреливает корабль другой стороны, если позволяет расстояние.

В вышеуказанном примере, продолжая его, последовало бы движение и затем стрельба уже красного линкора по синему и т. д.

ТАБЛИЦА № 2.

Кого и как бьют фигуры.

Кого и как бьют. Какой корабль.	Линкор.	Крейсер.	Эсминец.	Подлодка.
Линкор	По варианту № 3	По варианту № 4	По варианту № 7	По варианту № 8
Крейсер	По варианту № 1	По варианту № 3	По варианту № 7	По варианту № 8
Эсминец	По варианту № 6	По варианту № 2	По варианту № 3	По варианту № 9
Подлодка	По варианту № 8	По варианту № 8	По варианту № 5	По варианту № 3

ТАБЛИЦА № 3.

Варианты.

Варианты. Комбинации на костях.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
I.	0	0	0	1	1	1	1	5	5
II.	0	1	1	1	1	2	2	5	10
III.	1	1	1	2	2	2	3	5	10
IV.	1	2	3	4	6	7	9	10	10
V.	1	2	3	5	7	9	10	10	10
VI.	2	3	5	10	10	10	10	10	10
VII.	5	10	10	10	10	10	10	10	10

Стрелять через острова не разрешается, если остров находится на прямой, соединяющей точки, на которых стоят стреляющие корабли.

Стрелять через свой корабль не разрешается. Через неприятельский — можно. Стрельбу через корабли нужно понимать таким же образом, как и «морской бой».

в предыдущем случае, т.-е. как при стрельбе через острова.

Если корабль стоит на месте, т.-е. им не сделано хода, то по нему стрельба производится с удвоенной силой, т.-е. число фишек, теряемое им в результате стрельбы по нему, удваивается.

Если корабль поворачивает, то в эту очередь он лишается права стрелять (это касается и крейсеров, и эсминцев, даже и в тех случаях, если они сделали сначала поворот, а потом ход по прямому направлению).

При стрельбе прямо по носу или корме успешность стрельбы для линкоров и крейсеров уменьшается в четыре раза, т.-е. полученное число фишек (из таблицы № 3) делится на четыре. При чем результаты меньше $\frac{1}{2}$ фишки не учитываются и считаются как промах. Для учета $\frac{1}{2}$ фишки надо сделать специальные фишки малого образца или же записывать в листке половинки. Как исключение, прямо по носу эсминцы стреляют нормальным порядком (минная атака) лишь по линкорам и подлодкам (таран).

Подлодки стреляют с равным нормальным успехом по всем направлениям.

Эсминцы по линкорам, а подлодки по всем кораблям стреляют только в тех случаях, когда они находятся у них по носу.

Это нужно понимать так, что эсминец может атаковать линкор на расстоянии до 3 клеточек в пределах 3 передних направлений, исходящих от носа линкора, т.-е. если линкор стоит в точке О (см. черт.), двигаясь по направлению линии ОА, то эсминец может его атаковать, лишь находясь на линиях ОА-2, ОБ-2 и ОЖ-2, но отнюдь не на линиях ОВ-2, ОГ-2 и ОД-2. Если после атаки эсминец хочет вторично атаковать

тот же линкор, он должен выйти за пределы огня последнего (8 клеточек) и затем идти снова в атаку.

Подлодка атакует все корабли, когда она в расстоянии одной клетки от атакуемого корабля и находится в пределах 3 передних направлений, исходящих от носа последнего (см. предыдущее).

При встречах с подводными лодками (т.-е. в расстоянии одной клетки), надлежит прежде всего установить, заметил ли корабль подводную лодку. Для этого выбрасываются кости и, если выпадает какая-либо комбинация за исключением первой, то это будет означать, что подлодка обнаружена данным кораблем. В этом случае кости выбрасываются вторично для определения успешности стрельбы данного корабля по подлодке.

Затем, когда ходит ее сторона, лодка атакует корабль, после чего они расходятся, т.-е. лодка не может произвести повторной атаки, не выйдя предварительно из одной клеточки.

Обнаруженная подлодка лишается права стрелять (атаковать) по этому кораблю.

Если подлодка первой пришла на расстояние дальности своей стрельбы (на расстоянии одной клеточки), то тогда надводный корабль лодку не обнаруживает, т.-е. костей не бросает и по лодке не стреляет, а лодка этот корабль атакует, для чего выбрасываются кости, определяется комбинация и затем, по соответствующему «варианту» и выпавшей комбинации в таблице № 3, находим результат атаки.

Как общее правило, надо помнить, что все корабли могут видеть подлодки и подлодка может видеть все корабли в расстоянии лишь 1 клеточки. Это значит, что все корабли могут стрелять по лодке (соблюдая приведенные выше правила),

находясь от последней в расстоянии не далее, как 1 клеточки.

При встречах подлодки с подлодкой, бросая кости, определяется, обнаружила ли лодка, пришедшая первой на расстоянии 1 клеточки, подлодку противника. В случае обнаружения—лодка считается потопленной.

В случае, если лодка окажется не обнаруженной, то со следующим ходом лодка противника (если она не вышла из района одной клеточки) бросает кости для определения, обнаружила ли она нашу лодку или нет. И так дальше, до тех пор, пока одна лодка не утопит другую или они не разойдутся на расстояние большее, чем одна клеточка.

В промежутки одной очереди стрельбы и ходов каждый корабль имеет право стрелять лишь по одному какому-либо кораблю.

Вести же сосредоточенную стрельбу несколькими кораблями по одному разрешается.

Если какой-либо корабль потерял 5 фишек, то это значит, что он потерял половину скорости. Именно:

После потери 5 фишек:

Линкоры	могут двигаться лишь на . . . $\frac{1}{2}$ кл.
Крейсера 1 .
Эсминцы 1 .

(См. таблицу № 1).

Подлодки после потери 5 фишек теряют половину своей боеспособности, т. - е. результаты их стрельбы по противнику (из табл. № 3) делятся на 2.

После потери 8 фишек линкоры, крейсера и эсминцы теряют половину своей боеспособности, подлодки же понижают свою боеспособность в 4 раза.

После потери 10 фишек, корабль считается потопленным, его надлежит снять с карты.

Партия считается законченной, когда одна из сторон потеряет свои линкоры (главные силы).

IV.

От составителя.

Когда играющие хорошо усвоят, в процессе игры, все, рекомендуемые нами, правила игры, можно предложить несколько усложнить игру введением новой карты, дополнительным увеличением количества судов, введением самолетов, мин заграждения и т. п. Однако, идея игры, принципы, на которых она построена, должны остаться неизменными. Все эти нововведения играющие смогут с успехом сделать сами.

О всех замечаниях, недочетах и пожеланиях просьба обращаться к автору через Редакционно-Издательский Отдел Морских Сил РККФ (Ленинград. Главное Адмиралтейство).

К. Н. Самойлов.

Редакционно-Издательский Отдел Мор. Сил РККФ.

В.-м. популярно-политическая редакция.

ВЫШЛИ В СВЕТ:

„Книга о флоте“. 23 отд. брошюры, рассказывающие о жизни, учебе и практике Красного флота, о новостях техники, о вооружениях международной буржуазии.

Цена всей серии (23 кн.)—1 р. 75 к.

Цена отд. книжки—10 к.

Вс. Вишневский. «Помни о Красном Флоте всегда. (К «Трехдневнику Красного Флота»).

Цена 15 коп.

К. Паллон. «Поморец в походе»—сборник морских рассказов.

Цена—35 коп.

В. Вогак. «Смерть.. смерть... смерть...» Очерк развития техники оружия. Книга содержит 46 иллюстраций.

Цена—65 коп.

Ф. Грошиков. «С винтовкой» — сборник стихов.

Цена—25 коп.

В. Гарновский. «Море и корабли»—сборник стихов.

Цена 25 коп.

А. Холодняк. «Пионер должен знать Красный флот».

Цена 40 коп.

«Как стать командиром Красного флота».

Цена—15 коп.

Правила приема в военно-морские учебные заведения.

Цена 15 коп.

Заказы на издания РИО направлять по адресу:
Ленинград, Главное Адмиралтейство, Книжный
Склад и Магазин РИО Морских Сил РККФ.