

744  
к.66



# кораблики и солдатики

## ДОРОГОЙ ДРУГ!

Эта книга — о двух играх нашего детства — моего и художника, который нарисовал для книги рисунки.

Это — рассказ не только о том, как играть в кораблики и в солдатики, но и как сделать эти игры самому.

А сделать их нетрудно. Нужны только терпение, умелые руки, инструменты, которые есть в любом доме, и простые материалы, за которыми даже, возможно, не придётся бежать в магазин...

Когда мы с художником были примерно такого же возраста, как и ты, читатель, игры и игрушки в магазинах не продавались: шла война и людям было не до изготовления игрушек — все заводы и мастерские трудились для фронта, для победы. И мы, дети, играли во что и чем придётся. А многие игры делали или придумывали сами. Может быть, это было не так уж и плохо: во-первых, придумывание игр развивало воображение. А во-вторых, самостоятельное их изготовление давало нам те самые навыки разного мастерства, без которых, по-моему, настоящий человек просто не может жить.

Надеемся заинтересовать этими играми и тебя. И думаем, что они будут для тебя ценные именно тем, что ты сделаешь их самостоятельно. Потому что всегда дорого то, что ты создал сам, своими руками, до чего дошёл своим умом.



## СОДЕРЖАНИЕ

### МОРСКАЯ БАТАЛИЯ

Об игре в кораблики . . . . .	4
Игровое поле, или Карта, по которой ходят кораблики . . . . .	5
Типы кораблей, их вооружение и количество в одной флотилии	6
Вертушка . . . . .	8
Таблица дальности хода кораблей в зависимости от силы ветра	10
Как кораблики ходят . . . . .	11
Как кораблики стреляют . . . . .	13
Таблица артиллерийских возможностей кораблей . . . . .	14
«Починка» корабликов . . . . .	16
Морской порт и форты с артиллерией . . . . .	17
Как ремонтируется обстрелянный противником форты . . . . .	19

Начало игры . . . . .	20
Когда игра считается выигранной	21
Как сделать кораблики, вертушку и карту . . . . .	22

### СУХОПУТНАЯ БАТАЛИЯ

О солдатиках . . . . .	28
Как играть в солдатиков . . . . .	30
Когда игра считается выигранной	35
Как сделать солдатиков . . . . .	—
Как починить сломанного солдатика . . . . .	39
Как и из чего сделать крепости, замок, домики для города, мосты, деревья, изгороди и прочее . . . . .	41
Как хранить солдатиков . . . . .	46



# кораблики и солдатики



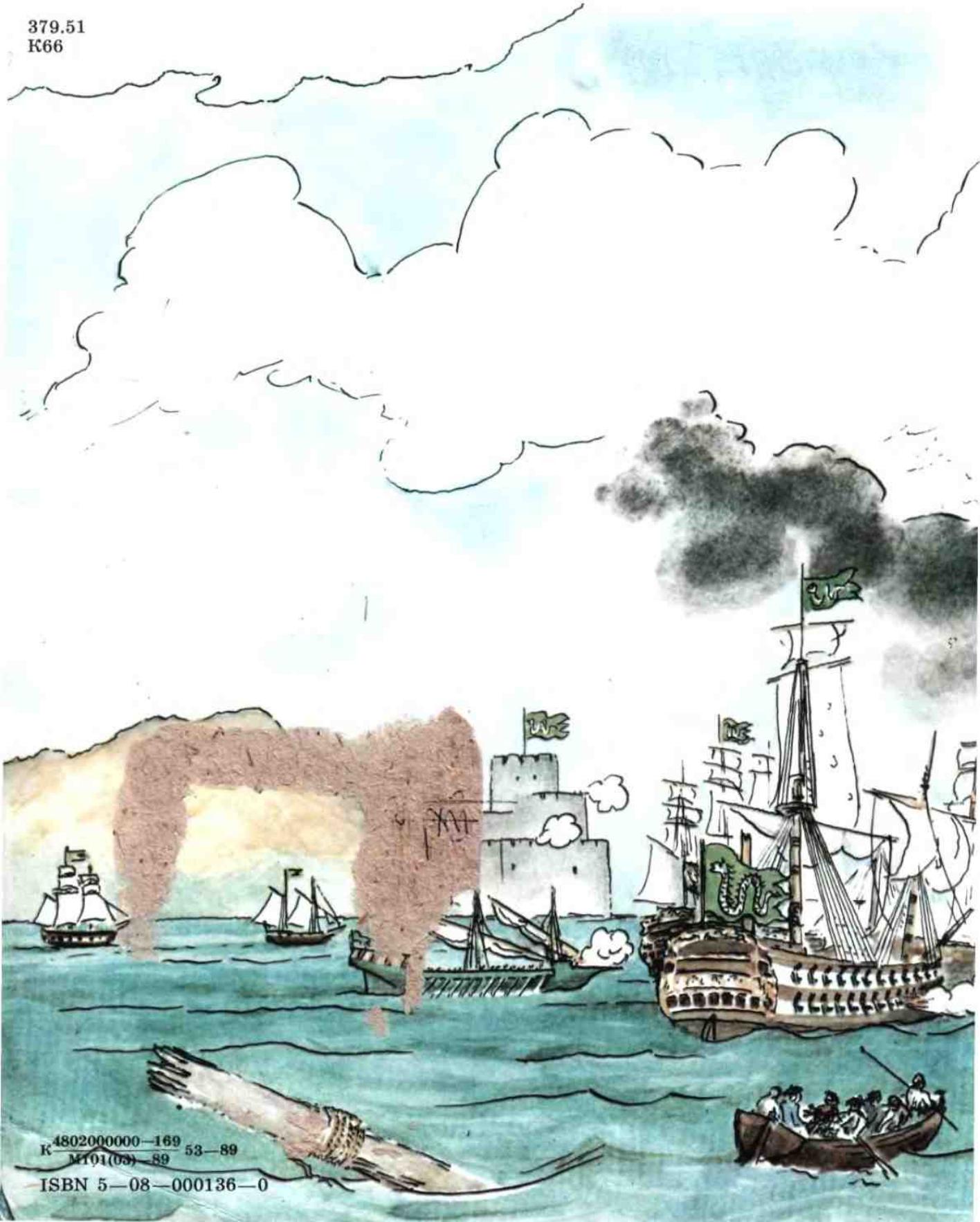
ДВЕ ИГРЫ

Написал Олег  
Орлов  
Рисовал Рюрик Потлов

ЛЕНИНГРАД «ДЕТСКАЯ ЛИТЕРАТУРА» ЛЕНИНГРАДСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

1989

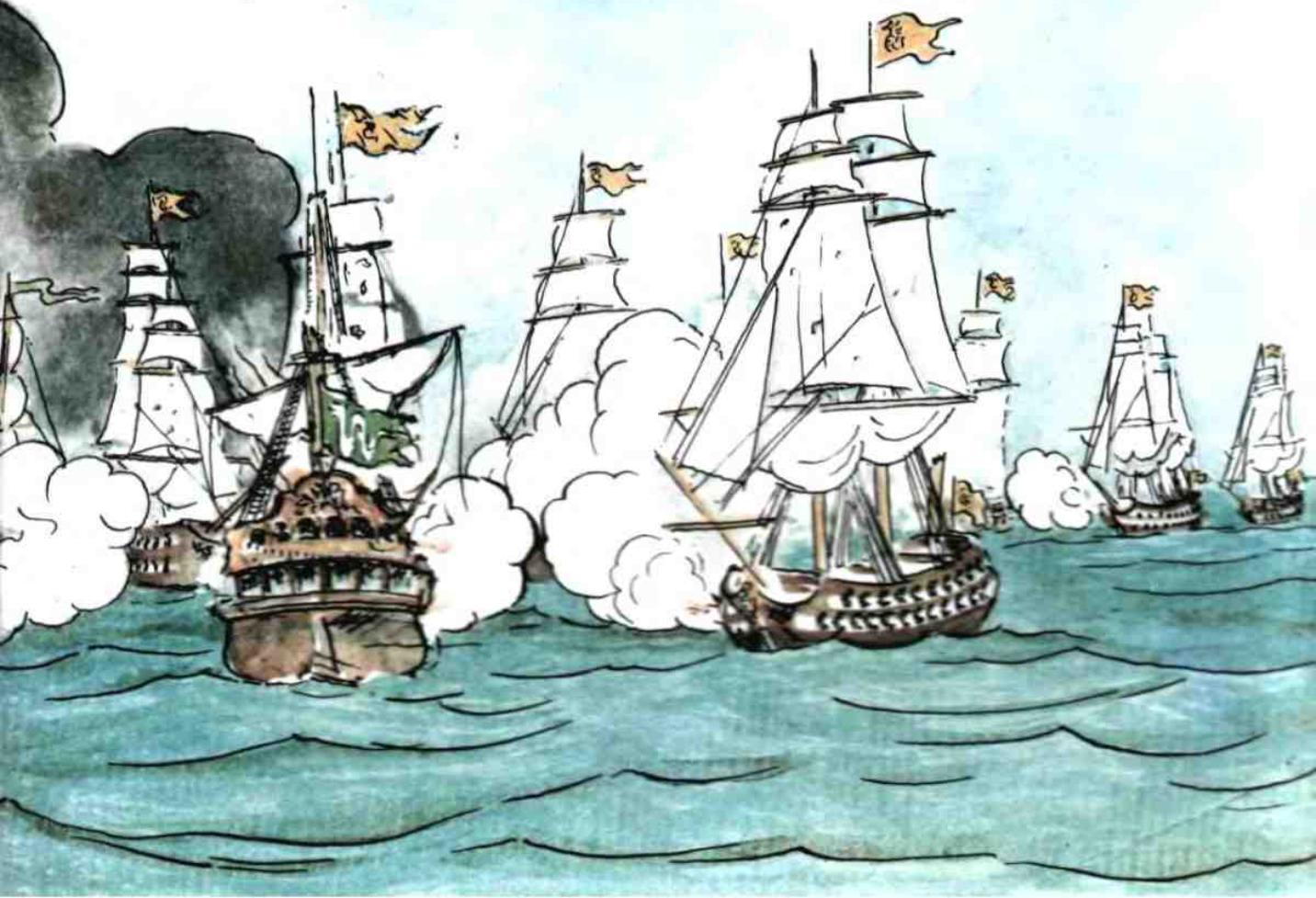
379.51  
K66

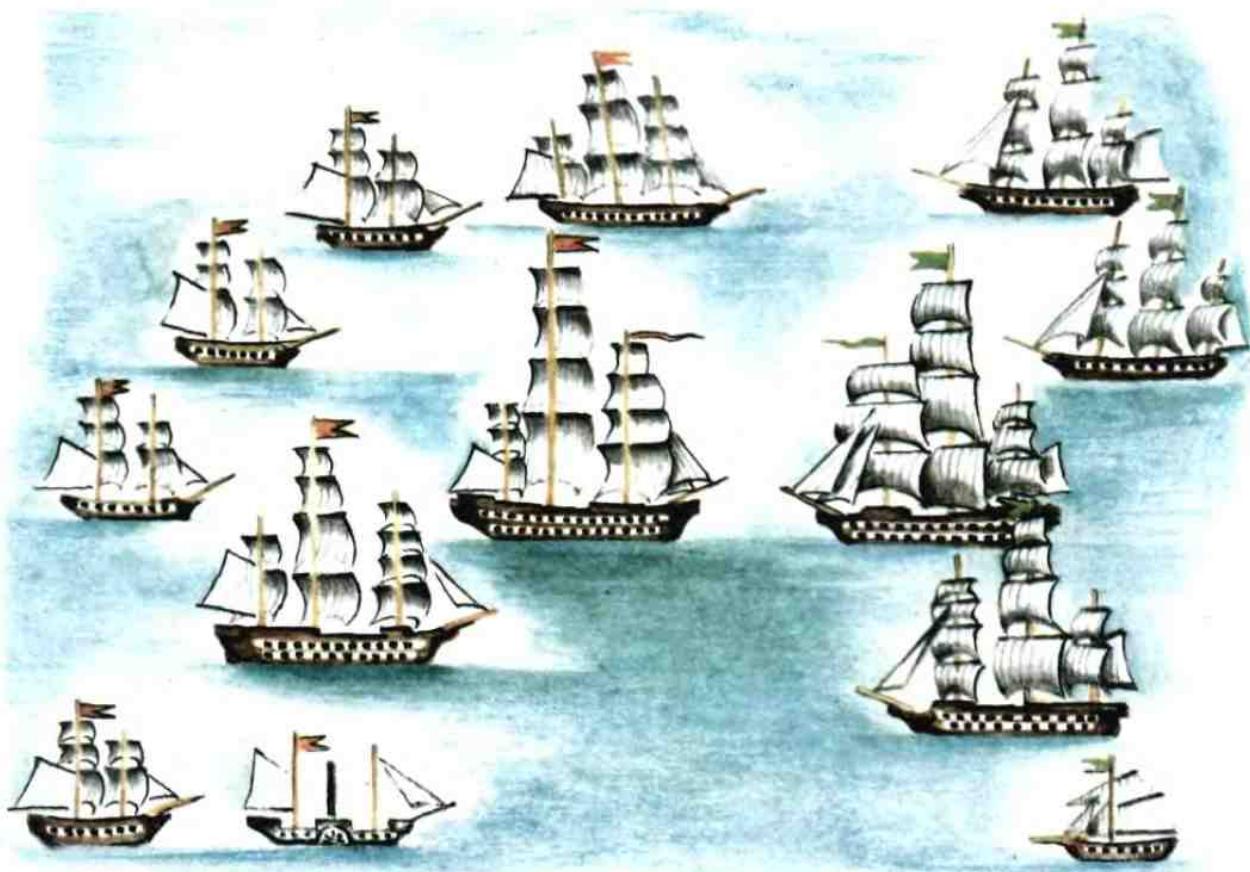


K 4802000000-169  
M191(03) 89 53-89

ISBN 5-08-000136-0

# МОРСКАЯ БАТАЛИЯ, или ИГРА В КОРАБЛИКИ





## ОБ ИГРЕ В КОРАБЛИКИ

**К**то 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 флото-водец Пират Рейс, человек не только храбрый, но и учёный.

И говорят, что если какой-нибудь капитан корабля из его флотилии играл с Пиратом Рейсом плохо, то такой человек не получал продвижения в морской службе. Вероятно, эта морская игра, по понятиями Пирата Рейса, 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, задумывать и проводить небольшие и крупные морские сражения и в конце концов — победить флот противника!

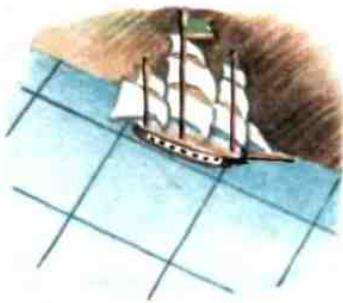
## ИГРОВОЕ ПОЛЕ, или КАРТА, ПО КОТОРОЙ ХОДЯТ КОРАБЛИКИ

**К**аждый, кто делает игру, придумывает карту сам. Она вовсе не должна быть похожа на настоящую географическую карту мира. Эта карта — выдуманная. Главное, чтобы суши 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.

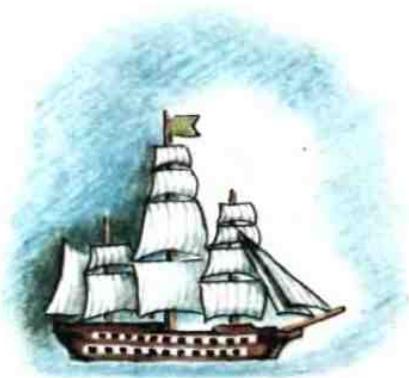
Если морем занято *меньше половины* клеточки, то такая клеточка считается сушей и кораблик сюда становиться не может.

## ТИПЫ КОРАБЛЕЙ, ИХ ВООРУЖЕНИЕ И КОЛИЧЕСТВО В ОДНОЙ ФЛОТИЛИИ

**В**сего, 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

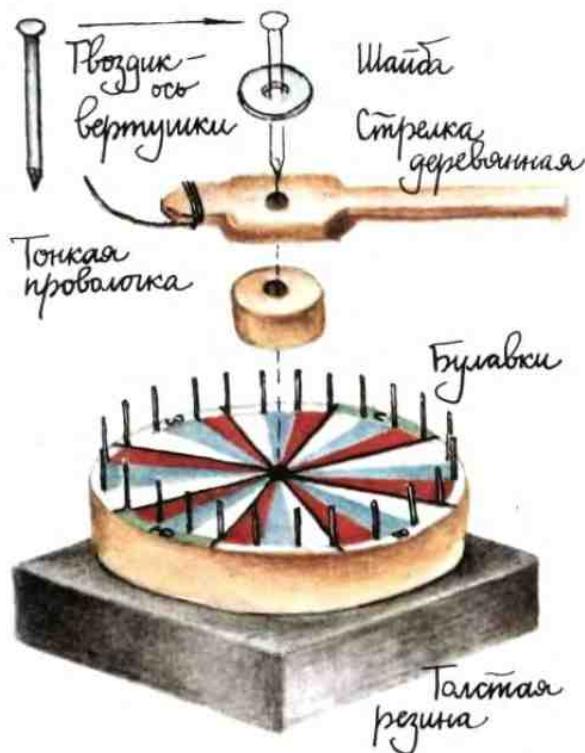
1 шт.



**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.

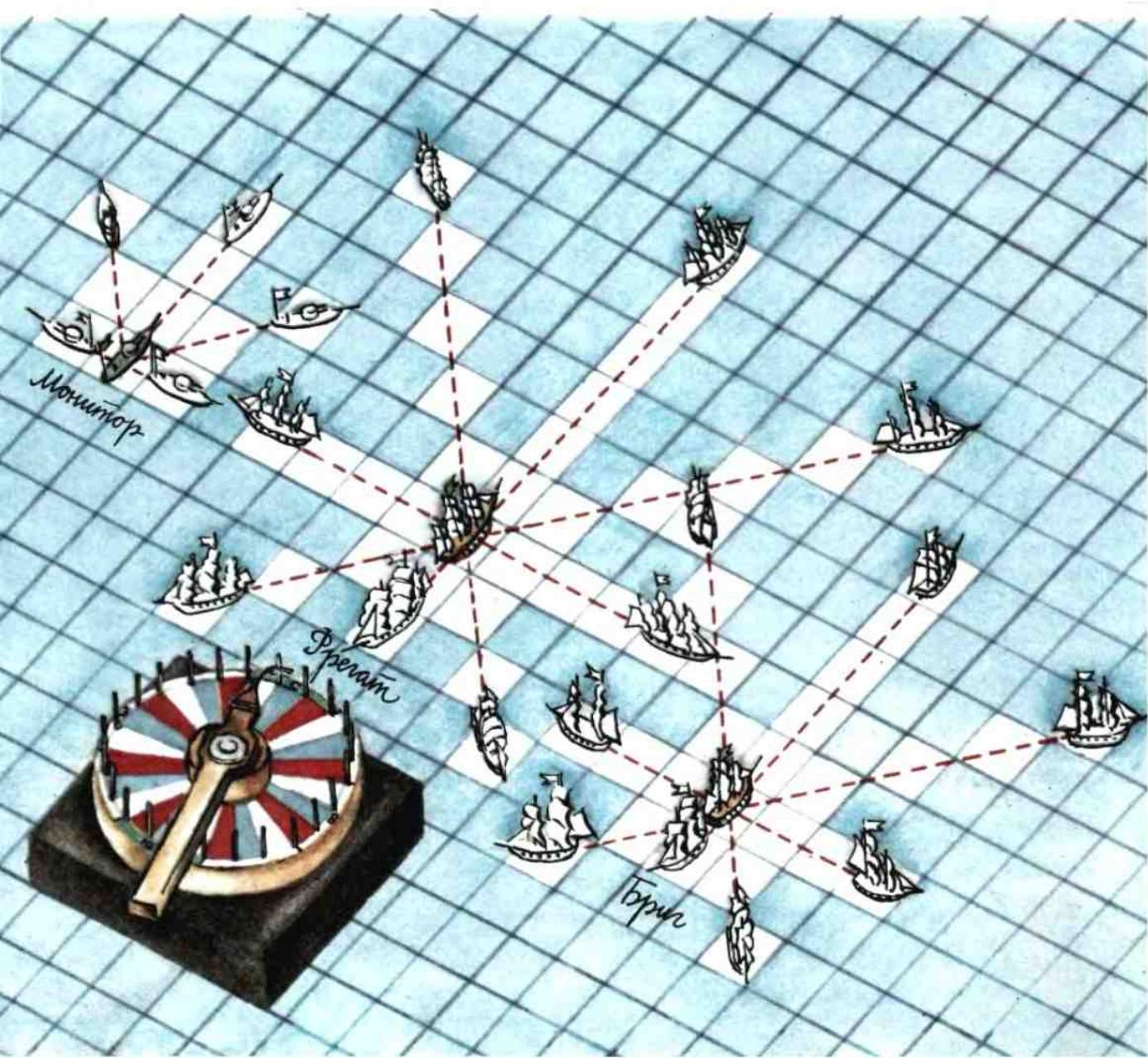
Поле вертушки поделено на восемь равных частей — секторов: север, запад, юг, восток, северо-восток, юго-восток, юго-запад и северо-запад. Эти восемь секторов вертушки соответствуют направлениям, в которых может двигаться на карте кораблик (смотри рисунок, стр. 9).

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 корабликов месте, так, чтобы было удобно щёлкать по хвосту стрелки пальцем. Объяви, каким кораблём собираешь-

ся ходить. 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, СТОПУШЕЧНЫЙ		5 клеток	Не ходит
ЛИНЕЙНЫЙ, ШЕСТИДЕСЯТИПУШЕЧНЫЙ		5 клеток	Не ходит
ПАРУСНЫЙ ФРЕГАТ		6 клеток	Не ходит
БРИГ (имеет вёсла)		5 клеток	На 1 клетку
ТЕНДЕР (имеет вёсла)		6 клеток	На 1 клетку
ГАЛЕОН		4 клетки	Не ходит
ГАЛЕРА (имеет вёсла)		5 клеток	На 3 клетки
ПАРОВАЯ БРОНЕНОСНАЯ БАТАРЕЯ		4 клетки	На 2 клетки
ПАРОВОЙ ФРЕГАТ		6 клеток	На 4 клетки
ПАРОВОЙ КОРВЕТ		6 клеток	На 4 клетки
ПАРОХОД		5 клеток	На 2 клетки
МОНИТОР		3 клетки	На 2 клетки

## Разберёмся с графой СВЕЖИЙ ВЕТЕР.

Из таблицы видно, что бриг продвинется при свежем ветре самое большое 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 нужновести 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 (лавирия 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 возможноти 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, надеемся, 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

**К**аждая 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 корабликами собираешься пойти, и тогда только щёлкай по стрелке.

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

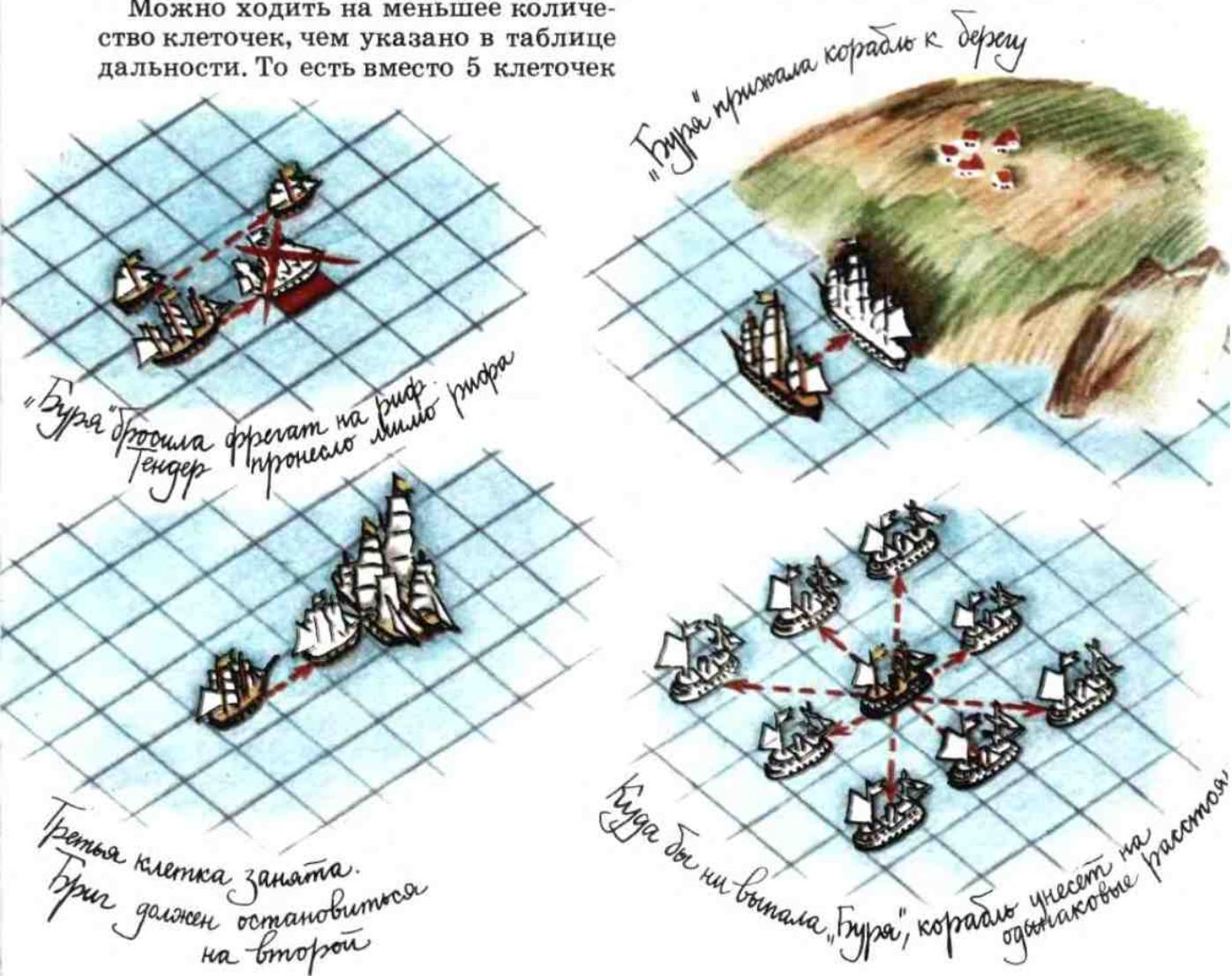
Можно ходить на меньшее количество клеточек, чем указано в таблице дальности. То есть вместо 5 клеточек

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 корабликами? Чтобы суметь в нужном месте собрать большие силы для нападения на форт или корабли противника.

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



## КАК КОРАБЛИКИ СТРЕЛЯЮТ

**К**аждый корабль флотилии имеет кроме права на ход и право на выстрел.

Стрелять и передвигать свои кораблики можно в любой последовательности: хочешь, сначала передвинь кораблик, а потом выстрели, хочешь, наоборот. Можно сначала все кораблики передвинуть, а потом стрелять; можно только стрелять, не двигая кораблик. Как тебе кажется выгоднее.

Любым кораблём в свой ход ты можешь не ходить совсем.

Стрелять кораблики могут лишь тогда, когда сблизяются на расстояние выстрела и когда противник находится в зоне обстрела. Зона обстрела показана на рисунке (красные клеточки — «под боем»).

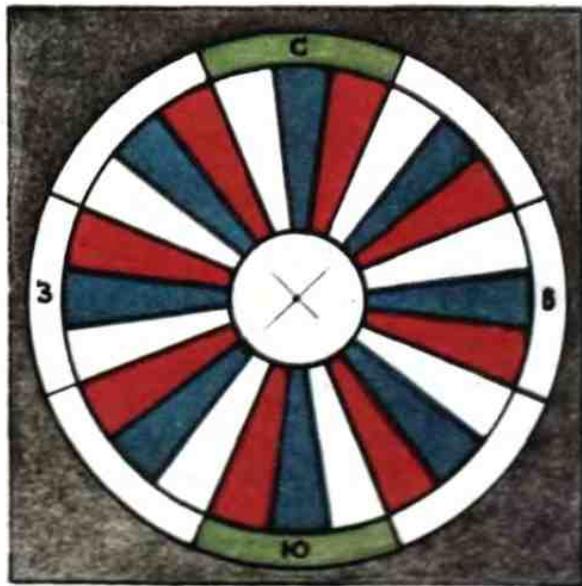
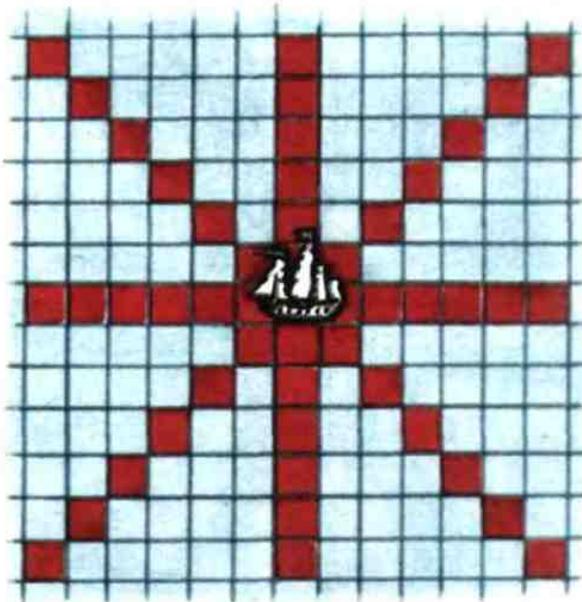
Расстояние, с которого кораблик может достать противника, указано в таблице «Артиллерийские возможности кораблей» на следующей странице.

Но можно стрелять, конечно, если расстояние до неприятеля и меньше указанного в таблице.

Если ты хочешь атаковать корабль противника, находящийся на достаточном расстоянии для выстрела, но в зоне обстрела, то в свой ход можешь это сделать.

Попал ли ты, подскажет всё та же вертушка.

«Выстрелив» с помощью вертушки (то есть щёлкнув стрелку), посмотри, не укажет ли стрелка на одну из двух зелёных дуг на краю вертушки. Если укажет, значит, твой кораблик попал.



Попав в один и тот же кораблик противника несколько раз (смотри таблицу на следующей странице) подряд, ты можешь его потопить.

**ТАБЛИЦА  
АРТИЛЛЕРИЙСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ  
КОРАБЛЕЙ**



ТИП КОРАБЛЯ	КОЛИЧЕСТВО ВЫСТРЕЛОВ ЗА ОДИН ХОД	ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ ПУШЕК	СКОЛЬКО ПРОБОИН НУЖНО ДЛЯ ЕГО ПОТОПЛЕНИЯ
ЛИНЕЙНЫЙ, СТОПУШЕЧНЫЙ	3	6 клеток	7
ЛИНЕЙНЫЙ, ШЕСТИДЕСЯТИПУШЕЧНЫЙ	2	5 клеток	5
ПАРУСНЫЙ ФРЕГАТ	1	5 клеток	4
БРИГ	1	3 клетки	3
ТЕНДЕР	1	1 клетка	2
ГАЛЕОН	2	3 клетки	3
ГАЛЕРА	1	3 клетки	3
ПАРОВАЯ БРОНЕНОСНАЯ БАТАРЕЯ	3	6 клеток	5
ПАРОВОЙ ФРЕГАТ	1	3 клетки	4
ПАРОВОЙ КОРВЕТ	1	3 клетки	3
ПАРОХОД	1	3 клетки	3
МОНИТОР	1	3 клетки	3

Например, согласно таблице, бриг может начать стрелять, когда подойдёт к вражескому кораблю довольно близко — на 3 клеточки. А стопушечный линейный корабль, сражаясь с бригом, имеет много преимуществ: достаёт противника издалека — с 6 клеточек, имеет право на 3 выстрела против 1 выстрела брига.

брига будет потерян. А после выстрела отход бригу выгоден. Даже в штиль он сможет уйти из-под ответного обстрела неприятельского корабля.

А фрегату, как ты понимаешь, выгоднее сначала подойти на дистанцию выстрела, а потом уже стрелять по кораблю противника.



И тонет он только после семи пробоин. А бриг тонет, получив три пробоины.

Всё это нужно учитывать, когда корабли сходятся для сражения. Впрочем, нужно учитывать и многое другое.

Например (смотри рисунок), твой бриг и фрегат (жёлтые флаги) стоят возле своего форта. Подошёл линейный корабль противника (зелёный флагок) и обстрелял твой бриг. Фрегат остался вне пределов досягаемости для выстрелов линейного корабля. Тогда, в свою очередь, бриг может сначала стрелять в линейный корабль, а затем, используя ход, отойти. Почему бригу лучше сначала стрелять? Потому что если по вертушке выпадет «буря», она может отнести его в сторону и тогда выстрел

Если корабль имеет право на один выстрел (по таблице), значит, нужно крутить вертушку один раз, если больше, то столько раз, сколько кораблик делает выстрелов. Так стреляют *одиночными* выстрелами.

Стрелять можно и залпом. Причём даже не одним кораблём, а несколькими — но только теми, конечно, которые достают корабль неприятеля.

Зачем стреляют залпами? А вот зачем. К примеру, ты окружил стопушечный корабль противника своими мелкими кораблями: тремя бригами (всего 3 выстрела), тремя галерами (ещё 3 выстрела) и пароходом (1 выстрел). Итого у тебя набирается 7 выстрелов против 3 стопушечного корабля. Если стрелять одиночными выстрелами, то, конечно, не все они попадут в цель. Тогда не наберётся

нужное число пробоин для затопления неприятельского корабля (для затопления стопущечного нужно семь пробоин). А при стрельбе залпом, если уж стрелка покажет «попадание», — то всех выстрелов разом хватит! Есть смысл рискнуть.

Объявляешь: «Стреляю по стопущенному залпом из 7 выстрелов — бригами, галерами и пароходом!» Если выпадет «попадание», стопущенный корабль, сразу получив семь пробоин, потоплен и снимается с карты...

Конечно, стреляя залпами, рискуешь промахнуться и истратить все выстрелы впустую. Так что иногда разумнее стрелять одиночными выстрелами, делая пробоину за пробоиной во вражеском корабле. А потопить окончательно его можно в следующие ходы.

Корабль с пробоинами может отходить. Но его можно попытаться

догнать. Это уж как «повезёт» с ветрами...

В этом примере стопущенный сможет отбиваться и тоже стрелять залпом. У него ведь есть три ответных выстрела. А залпом он может уничтожить сразу любой из окружающих его кораблей.

Можно подводить к месту сражения больше кораблей и собирать большее количество выстрелов. Скажем, собрать 14 выстрелов нескольких кораблей против 6 выстрелов двух стопущенных кораблей. Рискуя, можно дать два залпа по 7 выстрелов. Даже если на вертушке выпадет одно «попадание», всё-таки один из кораблей будет разом уничтожен.

Играя, ты сам сможешь комбинировать выстрелы и залпы в зависимости от положения корабликов на карте. Этих комбинаций — множество, что и делает игру напряжённой и интересной.

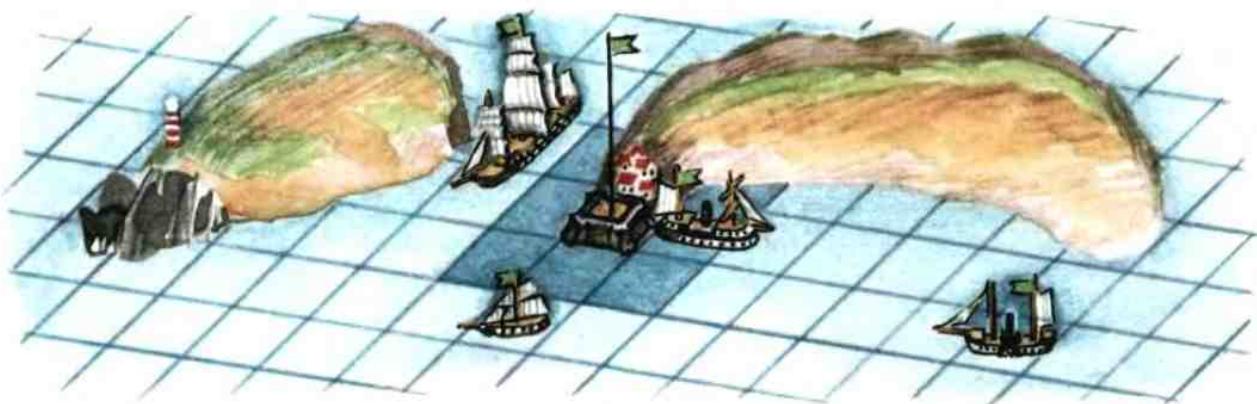
## «ПОЧИНКА» КОРАБЛИКОВ



Корабль с полученными в бою пробоинами можно «починить» (конечно, если он получил пробоин меньше, чем нужно для затопления).

К примеру, паровая броненосная батарея получила четыре пробоины, а тонет с пяти попаданий. Для починки её нужно отвести в свой ближайший порт, где корабль должен пропустить столько ходов, сколько у него пробоин. Ход, когда корабль входит в порт, не в счёт. Стрелять в это время корабль не может.

## МОРСКОЙ ПОРТ И ФОРТ С АРТИЛЛЕРИЕЙ

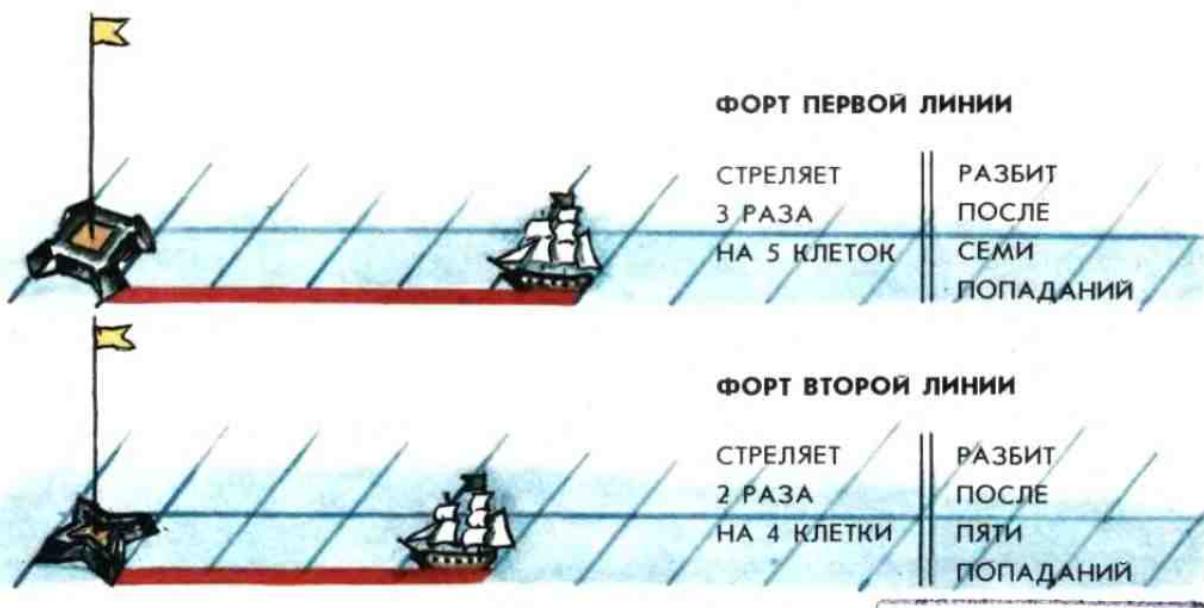


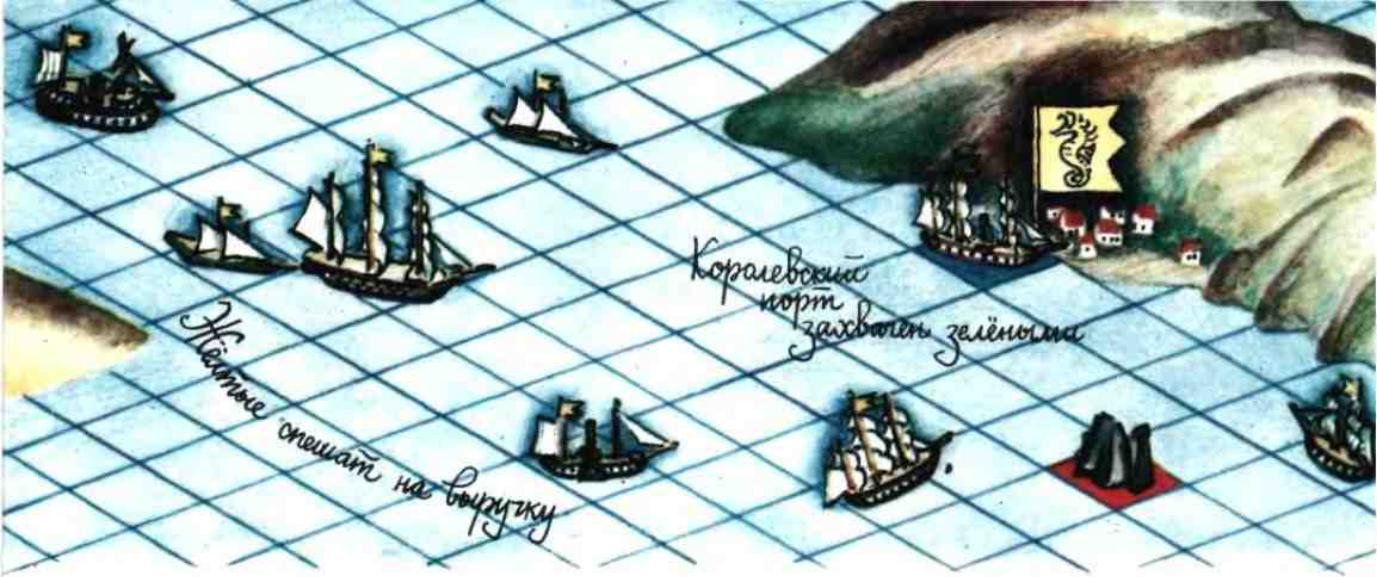
**П**ортом считаются «морские» клеточки на карте, выделенные более тёмным синим цветом на рисунке. В порту стоят кораблики.

У каждого порта есть укреплённый артиллерией форт. Его пушки защищают порт. Если в порту есть корабли, то их пушки также защищают и порт, и самих себя, и форт.

Над фортом поднят такой же флаг, как и у корабликов этой флотилии.

На карте два типа фортов. Форты *первой линии* (их по три у каждой стороны) с более сильной артиллерией и форты *второй линии* (их тоже по три) — менее укреплённые. Форты стреляют по враждебным кораблям, а корабли стреляют по фортам. Если в порту и у его границы стоят корабли своей флотилии, они помогают форту воевать с осаждающей форту эскадрой.





Стреляют форты так же, как и корабли, с помощью вертушки. Так же, как и корабли, форты можно уничтожить и починить.

Есть у каждой из играющих сторон по одному особому порту. Это — Главный, или, как его ещё называют, Королевский порт.

Королевский порт — одна-единственная клеточка.

Если на эту клеточку Королевского порта противник встанет своим кораблём (одним или двумя) и продержится под обстрелом кораблей, защищающих свой Королевский порт, три хода подряд (ход, когда корабль встал на клеточку порта, не в счёт), то он выиграет всю игру. Такой захват Королевского порта означает полную капитуляцию флота, которому Королевский порт принадлежит...

Конечно, сделать это очень и очень нелегко. Нужно ведь пробраться через всю карту (а этого как раз противник и старается не допустить!). Но всё-таки это возможно. Для прорыва к Королевскому порту стараются приберечь один-два быстроходных корабля и выжидать такое положе-

ние на карте, когда силы противника отвлечены от Королевского порта, сражаются далеко от него, так что не сразу бросятся в погоню за прорвавшимся кораблём и не сразу смогут его догнать.

По условиям игры сам Королевский порт обстреливать нельзя. Но корабль противника, вставший на эту клеточку порта, обстреливают. (На клеточку может встать один или два корабля.)

«Свои» корабли не могут вставать на клетку Королевского порта.

Корабли неприятеля, стоя на клеточке Королевского порта, отвечать на выстрелы не имеют права.

Почему лучше захватывать Королевский порт противника двумя кораблями, чем одним?

Потому что уничтожить два корабля труднее, чем один. Хотя бы один из кораблей под обстрелом простоит три полных хода! И шансов выиграть игру больше.

Получив много пробоин и чувствуя, что может погибнуть, не захватив Королевский порт, корабль вправе покинуть клеточку и отойти для починки или сражения. Сойдя с кле-

точки Королевского порта, корабль получает право стрелять.

Королевский порт в этом случае считается спасённым. Спасён он и тогда, когда находящиеся побли-

зости и охраняющие Королевский порт корабли успеют потопить вставший на клеточку Королевского порта вражеский корабль (или оба корабля).

## КАК РЕМОНТИРУЕТСЯ ОБСТРЕЛЯННЫЙ ПРОТИВНИКОМ ФОРТ

**Д**ля «починки» форта достаточно ввести в порт три корабля любого типа. На это время они теряют право на стрельбу.

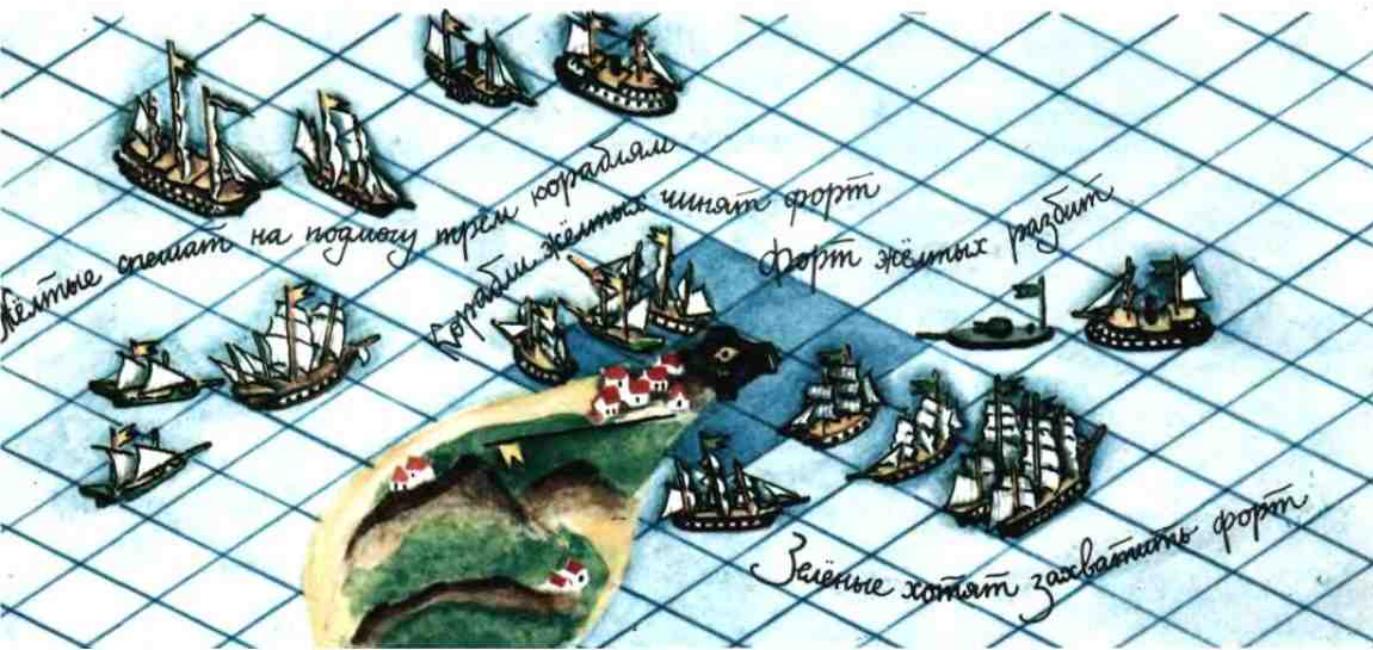
Когда форт ремонтируется, то за каждый пропущенный фортом и кораблями-ремонтниками ход считаются починенными два попадания. Ход, когда форт объявляется ремонтируемым, не в счёт. Те корабли, что не ремонтируют форт, могут продолжать бой. Чинить форт могут и те корабли, которые имеют пробоины, но сами сейчас не ремонтируются.

Если починить форт не успели, то после указанного количества попа-

даний (смотри рисунок на стр. 17) форт считается разрушенным, флаг снимается, а порт становится незащищенным. Тогда корабли, что были в порту, считаются находящимися в открытом море.

Если форт разгромлен, а в нём ремонтировались корабли, то эти корабли считаются погибшими вместе с фортом. Поэтому, видя угрозу уничтожения форта и порта, корабли лучше вывести из порта заранее, хотя бы и частично починенными.

В порту корабли можно передвигать в свой ход без помощи вертушки, но это считается за использованный



ход. Так что с помощью вертушки (скажем, нужно срочно покинуть порт, а кораблик ты уже выгодно *переставил* для стрельбы в нужную клеточку порта и *выстрелил*) двигать кораблики в этот раз уже нельзя.

Но после того как корабль выстрелил, убрать его с клеточки, откуда он стрелял, можно только в следующий ход. И тоже без вертушки. Но можно и не убирать, если по нему противник не сосредоточил слишком сильный огонь...

Форт, который был в игре разгромлен (свой или противника), можно починить. Чинит форт любая из захвативших его сторон, если на кле-

точках бывшего порта нет кораблей противника. Но если одна сторона начала уже чинить форт и поставила на клеточки бывшего порта свои корабли, но форт до конца не починила, — другая сторона может на клеточки порта поставить свои корабли, и тогда форт чинить нельзя ни тем, ни другим. Корабли же двух сторон сражаются, будто они находятся в открытом море.

Но если артиллерия форта не разбита, кораблям осаждающей эскадры входить в порт нельзя.

После починки форта порт считается действующим, а починившая его эскадра поднимает над фортом свой флаг.

## НАЧАЛО ИГРЫ

**В**се кораблики перед началом игры расставляются по портам. Как это делается?

Для каждого кораблика вырезается небольшая карточка из плотной бумаги. На одной стороне карточки пишется, какой корабль: бриг, линейный, корвет и так далее.

Карточки тасуются и раскладываются по портам вниз надписями (напомним: в нашей игре — по двадцать восемь корабликов с каждой стороны и по шесть фортов).

Карточки нужно разложить так: в каждый из трёх фортов первой линии — по четыре корабля, в два форта второй линии — по пять кораблей и в один (любой) — шесть.

Затем карточки переворачивают и надписи читают. Становится видно, какие кораблики где. Сначала

раскладывают кораблики для одной играющей стороны, потом — для другой.

Нужно определить расстановку сил перед началом игры. Если, к примеру, у противника в первой линии фортов встанут слабые корабли, а у тебя, наоборот, — сильные, значит, есть смысл напасть на те форты или на один из тех фортов, где встали самые слабые корабли. Пока противник не успел подтянуть силы из других портов.

Каждый из портов в любой момент игры может вмещать не более шести кораблей, но корабли, которые чинятся (они стоят на суше, в доке), в это число не входят. Как только корабли починены и спущены на воду, лишние должны из порта выйти. Они могут стоять рядом с портом.

В каждой клеточке порта можно ставить не более двух кораблей.

Кому сделать первый ход в игре, решает жребий.

Для удобства игры нужно вести записи. Как только начнутся сражения, на листочек бумаги записывают о каждом корабле: попадания, починку, восстановление форточек, гибель кораблей и прочее.

Если игра не закончена за один раз и окончить её в этот же день нет времени, игру можно продолжить позднее. Тогда положение кораблей на карте записывается. Для этого возле крайних клеточек карты пишутся мелко буквы, а на другой стороне — цифры. Почти так, как на шахматной доске. Только для нашей карты алфа-

вита не хватит и его придётся повторять — каждую букву теперь уже с цифрой 1 (А1, Б1...). А если карта очень большая, то потом и с цифрой 2 (А2, Б2...).

Вот как выглядит запись.

Положение фрегата: фрегат «Бастинда», 24×Г1.

Положение брига: бриг «Голиаф», 30×Е1.

И так далее.

Играть в эту игру можно один против одного. Или двое против двоих, трое на трое и больше! Тогда флот делится на небольшие эскадры и каждый командует отдельной эскадрой, но осуществляет общий план игры...

А можно играть и так: один против двоих. И даже — против троих.

## КОГДА ИГРА СЧИТАЕТСЯ ВЫИГРАННОЙ

**И**гра считается выигранной, если:

А. Одна из сторон получила видимое преимущество и у неё осталось больше кораблей и занято больше форточек. Скажем, с тремя кораблями против двенадцати — пятнадцати сражаться уже невозможно. Нельзя также и оборонять или чинить форты, если у противника большой перевес в кораблях;

Б. Один из кораблей (или два) пройдёт в Королевский порт и простоят три хода.

Помни, что игру в кораблики можно усложнять, дополнять и совершенствовать. Но очень усложнять не стоит.

Как-то раз мы решили с кораблей высаживать десанты... Для этого су-

шу разграничили на клеточки, как и море, а десант — маленькая фишечка вроде шахматной пешки — двигался и действовал на суше по тем же правилам, что и кораблики. Но потом мы поняли, что это только удлиняет и усложняет игру.

А вот однажды один из нас, играющих, по рассеянности своими же кораблями обстрелял свой корабль. И попал! И мы решили это сделать правилом. Если ты перепутал, теряй свой же корабль, то есть получай наказание за то, что хлопал в бою ушами...

И одних корабликов на карте вполне достаточно для неожиданных и напряжённых положений. Так что потом мы многие годы играли именно в тот вариант игры, о котором рассказываем.

# КАК СДЕЛАТЬ КОРАБЛИКИ, ВЕРТУШКУ И КАРТУ

## ИНСТРУМЕНТЫ И МАТЕРИАЛЫ

ДЛЯ РАБОТЫ ТЕБЕ ПОНАДОБЯТСЯ:



ПЕРОЧИННЫЙ НОЖ  
ИЛИ СКАЛЬПЕЛЬ,  
ТОНКОЕ ШИЛО,  
НАДФИЛЬ  
И ХОЗЯЙСТВЕННАЯ ШКУРКА,  
ЧЕРТЕЖНОЕ ПЁРЫШКО  
ДЛЯ РИСОВАНИЯ ШВОВ  
НА ПАРУСАХ,  
ПЛОТНАЯ БУМАГА  
(ЛУЧШЕ — ВАТМАН)  
ДЛЯ КАРТЫ, ПАРУСОВ И ФЛАГОВ,  
КРАСКИ АКВАРЕЛЬНЫЕ,  
КИСТОЧКИ, ТУШЬ,  
КУСОЧЕК БАМБУКОВОЙ ПАЛКИ —  
ДЛЯ МАЧТ И ФЛАГШТОКОВ,  
КЛЕЙ ПВА ИЛИ СТОЛЯРНЫЙ.



## ИЗГОТОВЛЕНИЕ КОРАБЛИКОВ

Посмотри, к примеру, как сделать один из корабликов — шестидесятипушечный. Такие корабли называли ещё линейными — во время боя они выстраивались в линии — одна линия против другой. И стреляли в борта кораблей противника. На настоящих кораблях в линии располагались и пушки. Пушки стояли на па-

лубах — деках. Были корабли двухдечные, то есть двухпалубные, были и трёх- и даже четырёхдечные.

На бортах наших корабликов девки обозначены наклеенными на корпус белыми полосками бумаги.

На этих полосках тушью рисуются отверстия для пушек — пушечные порты, точнее — крышки пор-

тов, которыми во время плавания у настоящих кораблей закрывались отверстия в бортах. В эти отверстия высовывались дула пушек. На настоящих кораблях деки красились белой краской, а крышки портов — чёрной.

Когда корпус корабля готов, наколи шилом гнёзда для мачт и бушприта и вклей их.

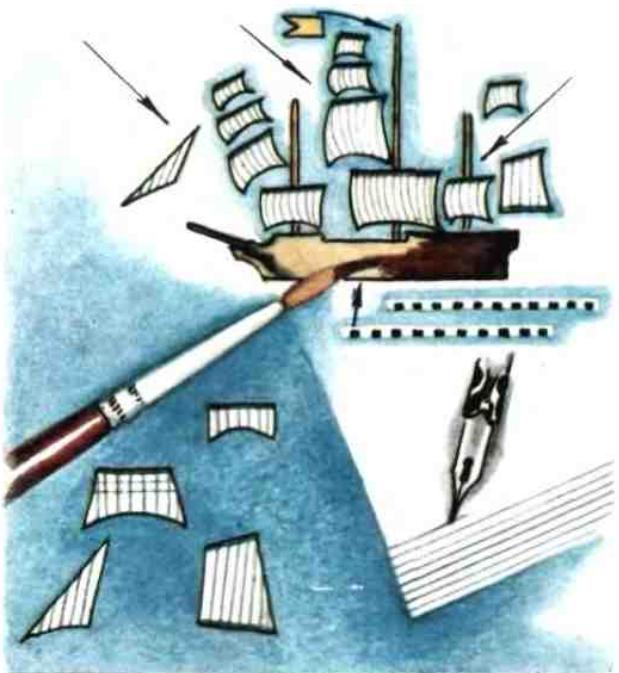
Мачты и бушприт делай из тонкой щепочки, отколотой от куска бамбука.

Красить борта кораблей нужно в тёмный цвет. А палубы кораблей одной флотилии — в жёлтый, другой — в зелёный, чтобы лучше отличать корабли одного флота от кораблей другого.

На тёмный корпус корабля наклеиваются белые полоски бумаги — деки. Крышки портов рисуются чёртёжным пёрышком, как можно аккуратнее.

Когда мачты и бушприт вклеены и покрашены, можно приклеивать паруса.

Паруса можно вычертить по образцам, данным на рисунке.



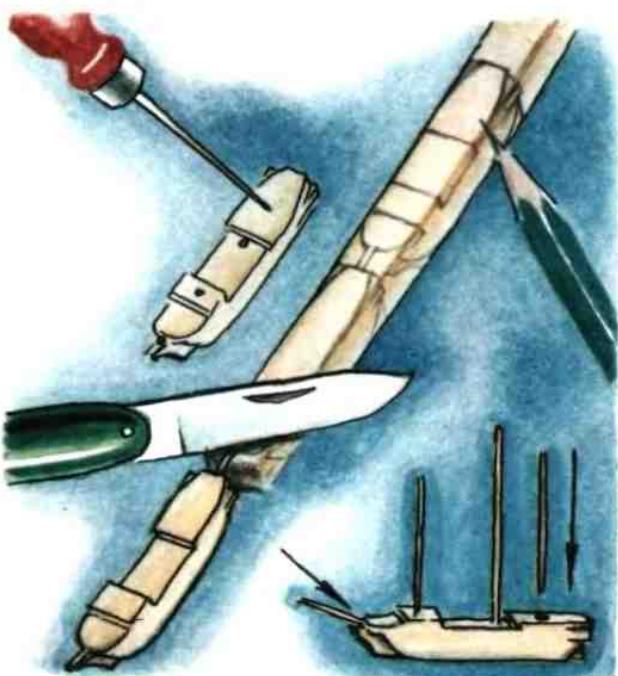
Как должны выглядеть готовые кораблики, подробно показано на стр. 6, 7 и 8.

На плоском днище каждого кораблика пишется тушью его название, чтобы было удобно учитывать: какой корабль сколько получил пробоин, какой чинится, какой тонет.

Осталось нарисовать и приkleить к готовому кораблю флаг и вымпел.

Кораблики можно назвать по своему вкусу.

В нашей игре, к примеру, названия кораблей такие: «Суворов», «Багратион», «Очаков», «Летучий Голландец», «Ягуар», «Титаник», «Ласточка», «Чёрный Принц», «Меркурий» и так далее.



## ИЗГОТОВЛЕНИЕ КАРТЫ

**П**римерный вид части карты ты видишь на рисунке (стр. 25).

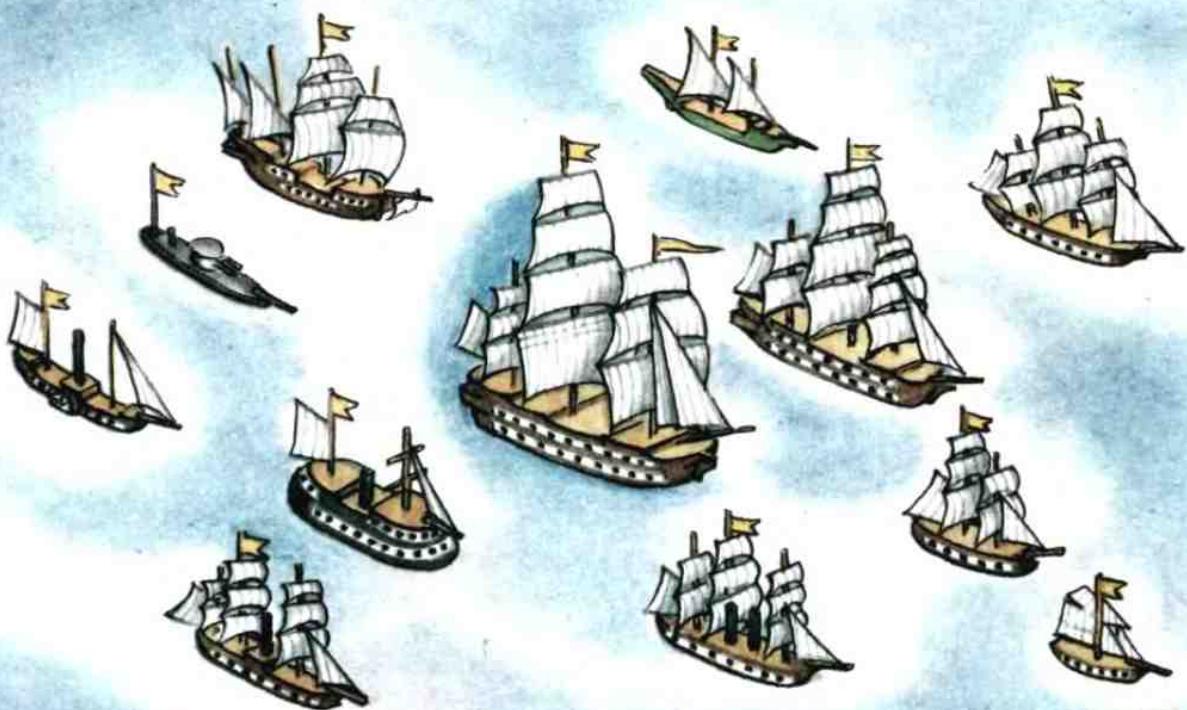
Карту можно сделать рельефной или нарисовать на плотной бумаге. Клеточки в этом случае вычертываются тушью. Разбивка на клеточки делается с помощью длинной металлической линейки или рейсшины. Для карты на доске кончиком тонкого ножа прочерчиваются бороздки клеток на глубину в один-полтора миллиметра. Бороздки аккуратно закрашиваются коричневой или светло-зелёной краской. Поверхность моря — голубой или синей.

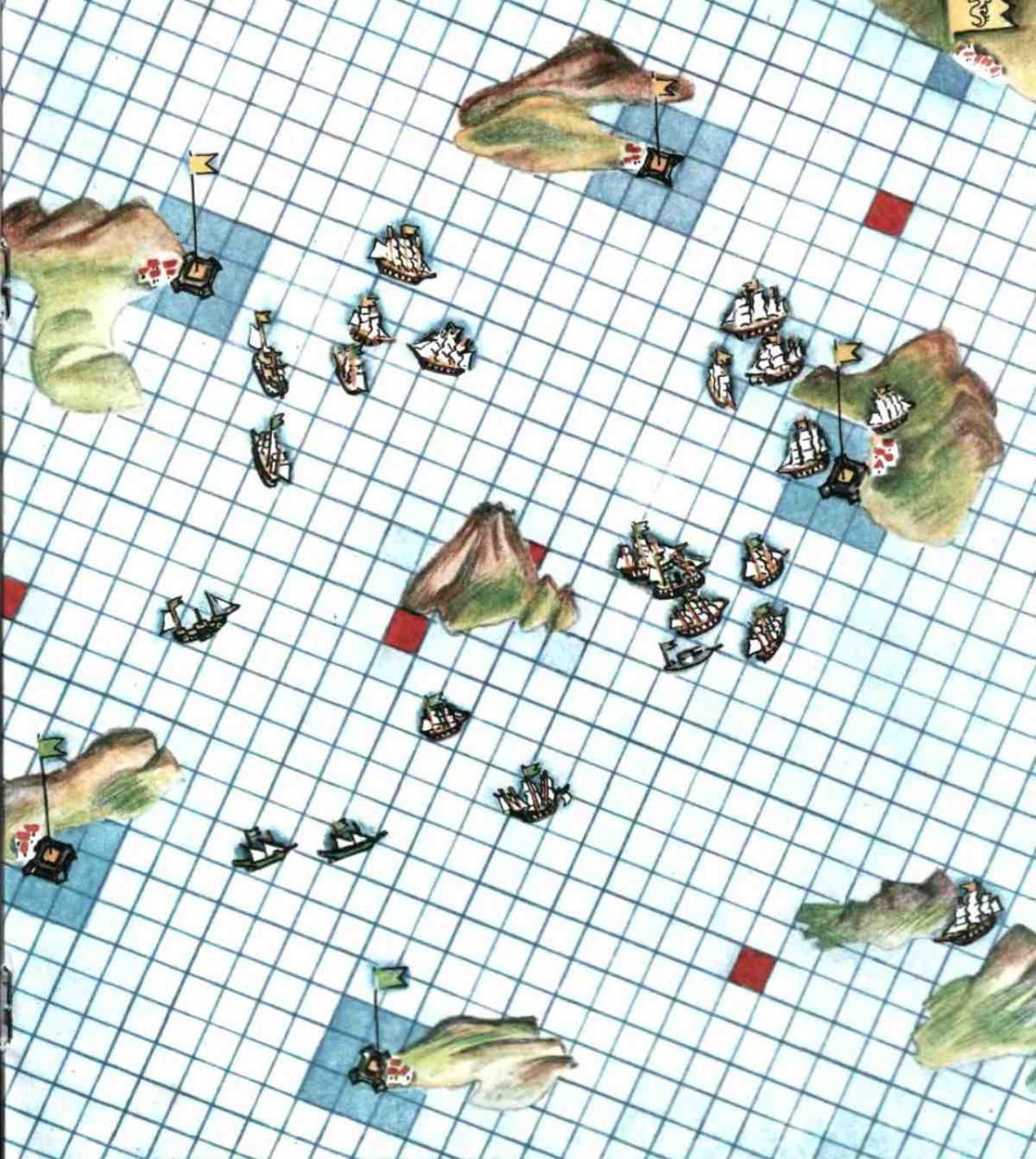
Рифы, где могут разбиться корабли — отдельные редкие клеточки

в разных местах карты, — закрашиваются красной краской.

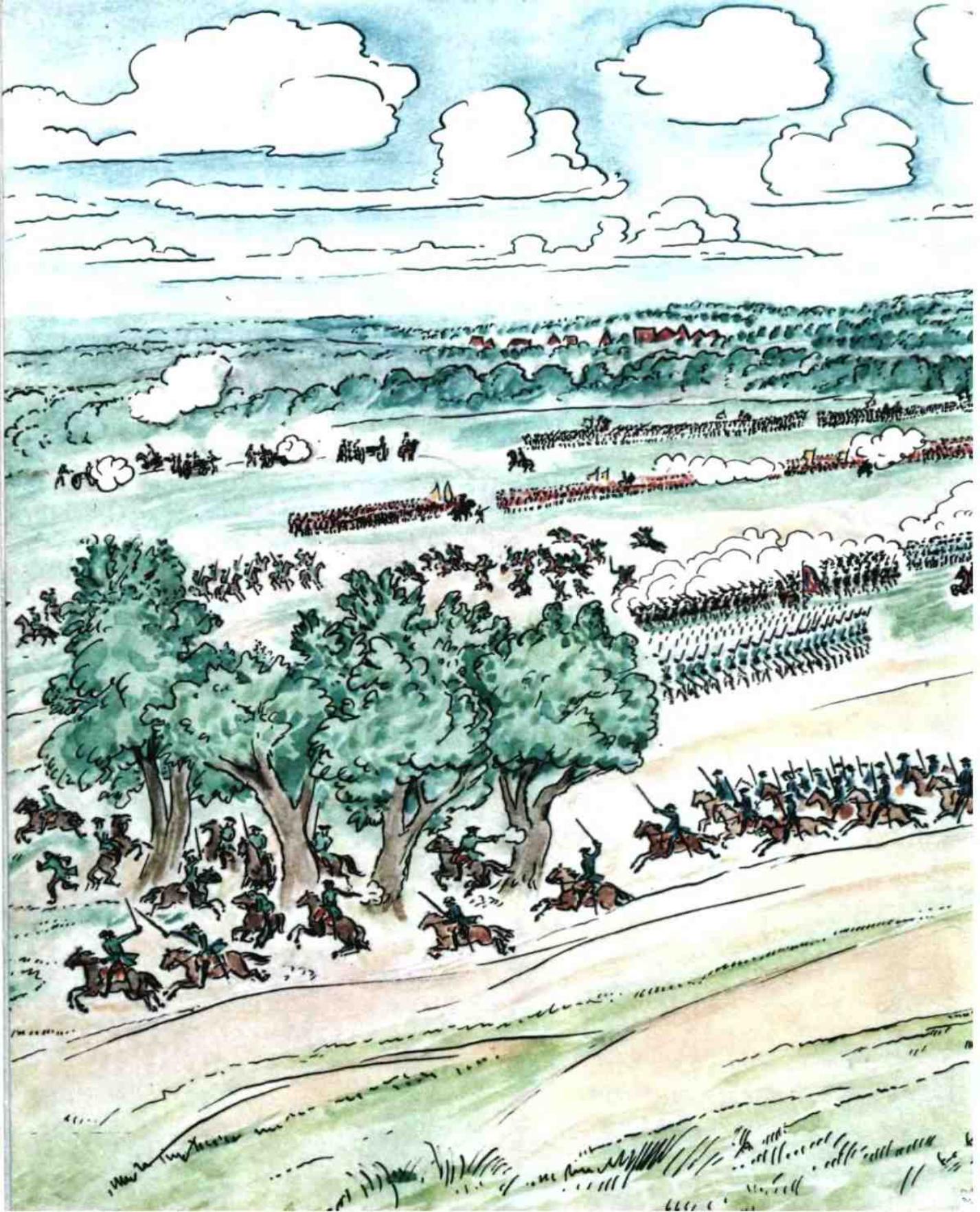
Не забудь про порты (у каждой стороны их шесть и один Королевский) с фортами.

Суша на карте — это острова и неширокие побережья. На карте можно написать названия: «Берег Алмазов», «Залив Трёх Крокодилов», «Пролив Пингвина», «Мыс Зуб Кашалота», «Море Туманов» и так далее. Названия ты сможешь придумать сам или взять с настоящей географической карты те, которые тебе понравятся. Или поступить, как герои книги Льва Кассиля «Кондукт и Швамбрания».



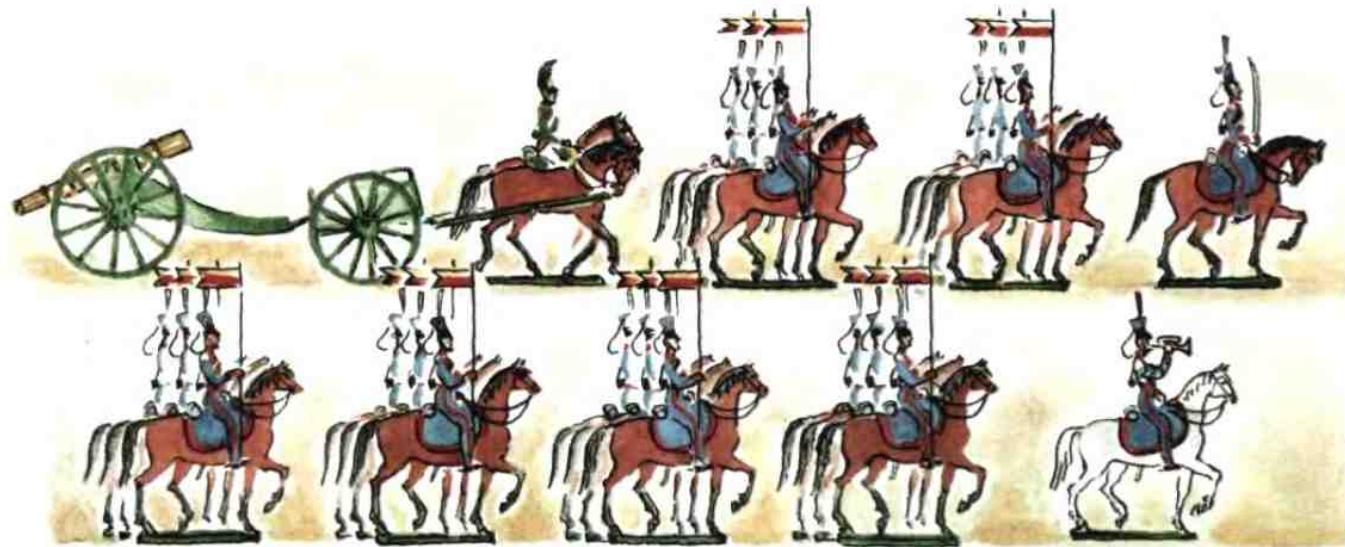


Примерный вид части игрового поля



# СУХОПУТНАЯ БАТАЛИЯ, ИЛИ ИГРА В СОЛДАТИКОВ





## О СОЛДАТИКАХ

**К**то придумал солдатиков или игру в солдатиков — этого сказать совершенно невозможно.

Глиняных, костяных, деревянных, металлических солдатиков для детских игр учёные-археологи находят в раскопках древних римских и греческих городов и даже в египетских пирамидах. А это значит, что солдатикам тысячи и тысячи лет...

Наверное, с тех пор как люди начали воевать и появились воины и войска, мастера стали делать и игрушечных воинов.

В солдатиков — конных воинов — играли дети скифских племён.

В солдатиков — рыцарей — играли дети средневековья.

В солдатиков Преображенского

и Семёновского полков времён Петра Первого играл мальчик Александр Суворов — будущий полководец.

Рассказывают, что французский король Людовик Четырнадцатый заплатил огромную сумму, 50 тысяч серебряных талеров, за целую армию серебряных солдатиков, которых он купил для своего сына.

Сейчас в мире есть музеи оловянных солдатиков. А во многих военных и художественных музеях хранятся крупные коллекции солдатиков.

Так, в ленинградском Эрмитаже сберегается большая коллекция солдатиков художника и искусствоведа Александра Бенуа.

Собирание коллекций и игра в солдатиков привели к тому, что фирмы, изготавливающие солдатиков, стали выпускать не только фигурки военных, но и мирных жителей. Чтобы можно было играть не только в войну, но и заселять оловянным народом игрушечные города, улицы, площади, дома, даже рынки с ярмарками и цыганскими таборами.

Были наборы — да их и сейчас выпускают — героев известных литературных произведений: Гулливера и лилипутов, иегров из «Хижиной дяди Тома», Робинзона Крузо, Пятышу и дикарей, персонажей из сказок братьев Гримм... И просто идейцев, викингов, рыцарей, пиратов.

Брочем, только ли для детских игр служат солдатики?

Жил в городе Ленинграде военный человек, Михаил Викторович Люшковский. Родился он ещё в прошлом веке. Участвовал в первой мировой войне 1914 года, потом в гражданской. Сражался с фашистами в Великую Отечественную, в звании полковника встретил День Победы. Потом преподавал в военном училище историю военного искусства...

И всю жизнЬ собирал солдатиков! Всех эпох, всех родов войск!

Каких солдатиков не мог купить или обменять у других коллекционеров, Люшковский отливал из олова сам.

Было у него солдатиков — пятьдесят тысяч! Если бы выстроить это оловянное войско в одну шеренгу, шеренга протянулась бы по всему Невскому проспекту от Московского вокзала до Адмиралтейства!

Когда начались съёмки фильма «Война и мир», понадобилось точно узнать: как были одеты и вооружены солдаты армии Наполеона и русские солдаты Кутузова.

Вспомнили о зиаменитом коллекционере. И Михаил Викторович привёз на съёмки чемодан с солдати-

ками. И создателям фильма стало поятию, какие, скажем, были шапки у гвардейцев французского императора, — а были они высочайшими, из медвежьего меха... Или — какими были артиллерийские запряжки у пушек, оборонявших от французов Шевардинский редут?

У Михаила Викторовича всё нашлось.

Помогал Люшковский снимать и сцены баталий. Он сначала расставлял полки и дивизии солдатиков именно так, как они стояли перед битвой при Бородино, а потом показывал: как двигались в ходе сражения, куда отступали или наступали. А режиссёр и его помощники смотрели, записывали, зарисовывали в свои блокноты и потом уже командовали своими армиями — тысячами статистов, одетых в формы войск 1812 года...

Так что когда будешь смотреть фильм «Война и мир», снятый по роману Льва Толстого, вспомни эту небольшую историю.

...Свою коллекцию Люшковский завещал Музею Суворова в Ленинграде, где она и хранится.

## КАК ИГРАТЬ В СОЛДАТИКОВ

### ПОЛЕ БОЯ И ВОЙСКО

**П**олем боя для игры в солдатиков может служить стол или большой широкий подоконник. Но можно развернуть войска и на полу. Книги, коробки, бруски дерева могут изображать возвышенности, пересечённую местность. Если солдатиков не очень много, удобнее играть на столе.

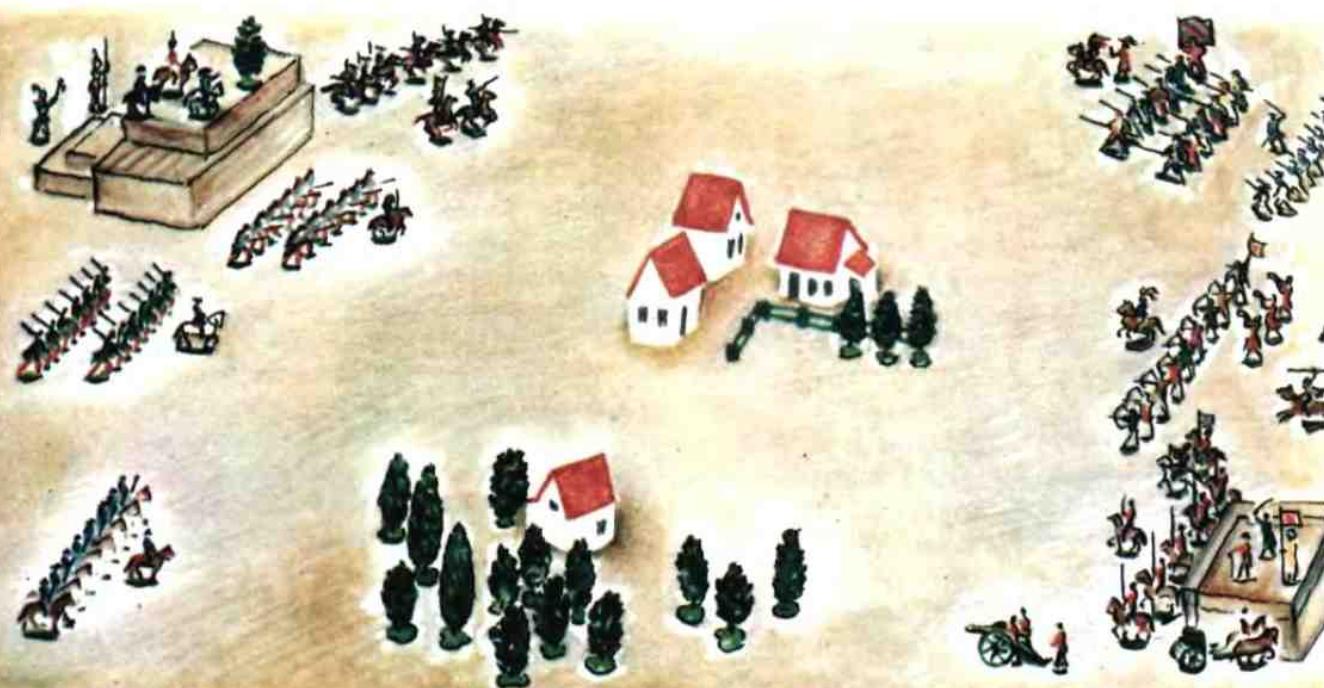
Для игры не обязательно соблюдать историческую точность. Ведь любым солдатиком в игре действуют по одним и тем же правилам, будь то индеец или наполеоновский гренадер. Историческая точность важна в том случае, если собираешь коллекцию и изучаешь подлинное сражение, бывшее на самом деле.

В сражении с каждой стороны участвуют три рода войск: пехота, ка-

валерия и артиллерия. Это армия. Но число солдатиков и пушек, участвующих в сражениях, не постоянно. В одной игре может быть армия, в которой много пехоты и конницы, но нет артиллерии, в другой может участвовать пехота и артиллерия, но без кавалерии.

Можно перед сражением поделить солдатиков на две армии так, чтобы было поровну. А если партнёр пришёл со своим войском, то можно и «все твои против всех моих». И если армии не одинаковые, то тому, у кого меньше войска, придётся крепко подумать, как не дать себя разбить более сильному противнику.

Но всё-таки лучше партнёрам иметь равные по силе армии.



## ХОД ИГРЫ

**И**грающие ходят по очереди. Сначала один *передвигает* все свои фигурки, потом *стреляет*. А после него и в той же последовательности это делает противник.

За один свой ход одна из воюющих сторон может передвинуть всю армию и использовать право выстрела. Потом начинает движение другая ар-

мия. И тоже стреляет. Можно солдатиков и технику не двигать, а только стрелять.

В случае если какие-то фигурки не передвинуты, а выстрелы за них произведены, двигать их уже нельзя, так как порядок — сначала движение, а потом стрельба — нарушать не положено.

### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ СОЛДАТИКОВ

**П**ередвижение происходит по определённой мере. Мы её называем *делением*. Делением может служить палочка или обыкновенная спичка.

Пеший солдатик за один ход передвигается на *одно* деление.

Конный — на *три* деления.

Если поле для игры не очень просторное, то можно передвигать пеших и конных на меньшее расстояние — пешего на полделения, конного на одно-два. Как договоритесь сразу.

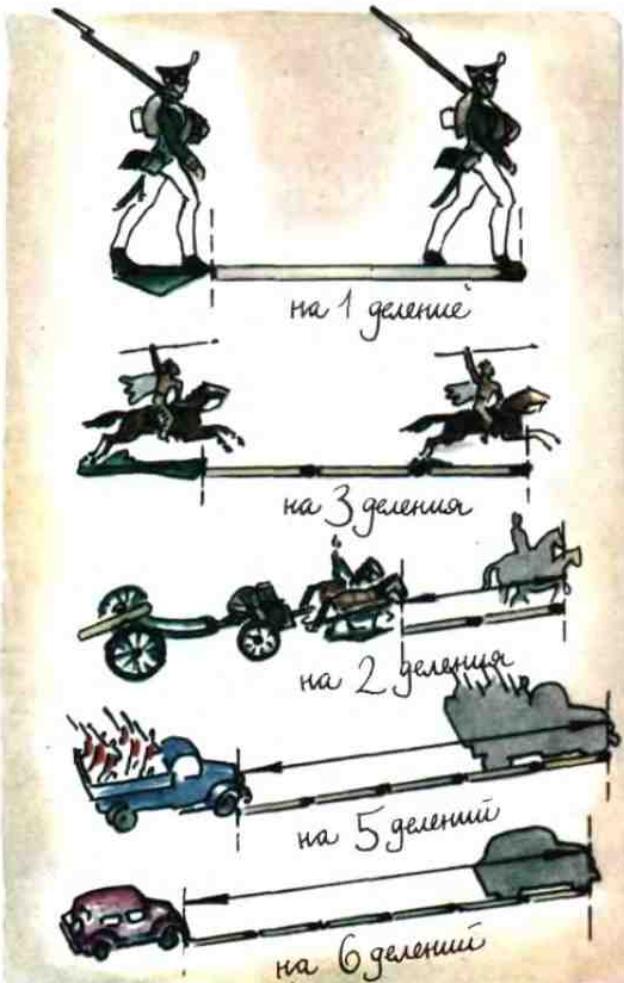
Конные запряжки и повозки двигаются на *два* деления.

Грузовики, поезда — на *пять*.

Легковые машины — на *шесть*.

Пушку можно *везти* только тремя солдатиками, запряжкой лошадей или любым *транспортом*. Тогда пушка продвигается так же, как этот транспорт.

Но *сдвигать* пушку на одно деление могут *два* пеших артиллериста. Например, они могут выдвинуть пушку из-за угла укрытия, чтобы стрелять.



## СТРЕЛЬБА

**С**трелять имеет право любой пеший солдатик, если даже у него и нет в руках ружья — таково правило.

Конные не стреляют, они сражаются врукопашную, а о правилах рукопашной ты прочитаешь дальше.

Чтобы сделать выстрел, нужно поднести к плечу солдатика трубочку. Это как бы ружьё солдатика. А в трубочку вкладывается небольшой гвоздик — пуля для ружья.

Гвоздик щелчком пальца посыпается в неприятельского солдатика.

Если тот упал после попадания, значит, считается убитым. Если солдатик, упав, роняет и других, то и они считаются убитыми этим же выстрелом.

Когда в сражении участвует много солдатиков, то упавших (убитых) нужно убирать с поля боя.

Пушки тоже стреляют гвоздиком. Но их гвоздик-снаряд должен быть потяжелее и подлиннее. Он вкладывается в ствол пушки.

Если гвоздик-снаряд из пушки попадает в грузовик или в другую технику и солдатики падают от сотрясения, то убитыми считаются только упавшие от прямого попадания и при падении уронившие других. Упавшие от сотрясения в грузовике не считаются убитыми.

Вражеская пушка считается сбитой, если она от попадания опрокинулась или отскочила на одно деление или больше. И не обязательно с одного попадания. По ней могут стрелять несколько пушек. И тогда соединёнными усилиями, но только в течение одного хода, они могут сбить пушку.



Если солдатик покачнулся, но не упал (прислонился к стене домика или к пушке и тому подобное), он остаётся в строю.

Если же ты в свой ход, выстрелив всеми пушками, не сбил пушку противника, то она считается уцелевшей и в следующий ход тебе придётся всё

начинать сначала. Приplusplusовать результаты прежнего хода нельзя.

Из пушки можно стрелять только тогда, когда возле неё находятся хотя бы *два* (не меньше) артиллериста. Они могут пушку заряжать, поворачивать в разные стороны. Но не катить! Для этого должно быть не меньше трёх солдат возле пушки.

Если противник намерен захватить пушку, а спасти её — то есть увезти — нельзя, то *один* солдат может пушку взорвать. Для этого он в свой ход не стреляет в противни-

ка, а объявляет пушку взорванной. И сам тоже ходить в этот ход не может. Нельзя взорвать пушку, около которой никого нет. Но противник, подойдя к пушке, может захватить её.

Стрелять «в упор» в противника не разрешается. Для выстрела расстояние должно быть *не короче* длины гвоздика-снаряда.

Никакие резинки или пружинки к пушкам приделывать не полагается. Стрелять можно только щелчком пальца.

## РУКОПАШНАЯ

**К**огда противники сходятся на расстояние, *меньше* длины гвоздика-снаряда, считается, что началась рукопашная схватка.

Как она происходит?

В старинной игре «в зернь» бросали костяные кубики. На боках этих кубиков были нанесены «зёрна» — чёрные точки. Теперь такие кубики делают из дерева или пласти массы.

Кубики-кости нужны и для нашей игры. Кубик бросают, когда солдатики сошлись врукопашную.

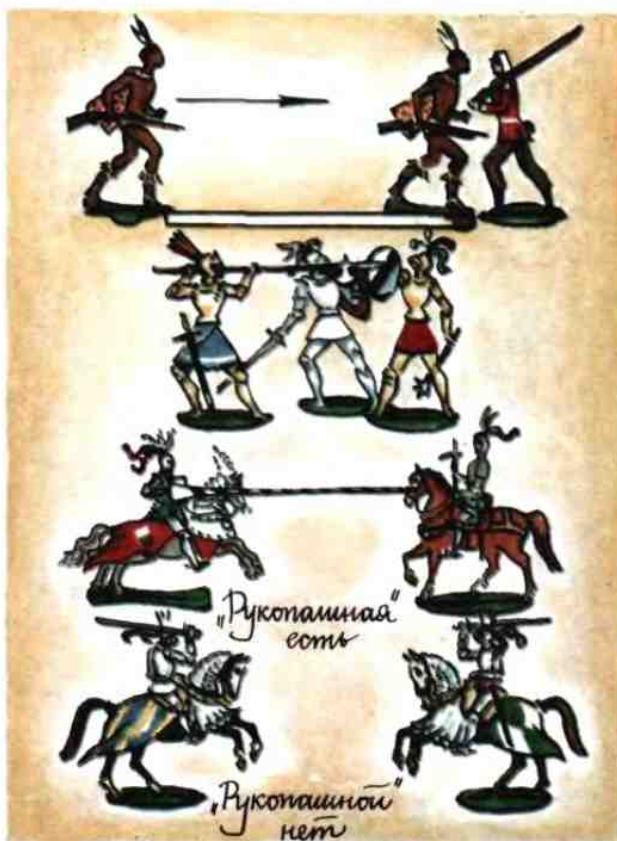
Кубик бросают по очереди.

У кого выпало большее количество очков, тот победил.

Побеждённый солдатик снимается с поля боя.

При игре сражается врукопашную не одна пара солдатиков, а обычно несколько пар. Кость бросать надо за каждую пару отдельно.

Иногда сражаются врукопашную не пары, а два солдатика против одного или троих. Тогда за одного



солдатика кость бросается один раз, а за двоих (или троих) два раза (или три), а результат складывается. У двух и трёх солдатиков шансов победить, конечно, больше.

Но бывает и так: за одного солдатика выброшено 6 очков, а, скажем, за трёх — 5 очков ( $2+2+1$ ). Значит, один победил троих.

Если выпало одинаковое количество очков обоим противникам, значит, в этот ход не одолел никто и рукопашная может быть продолжена в следующий ход.

Но тот, чей ход будет на очереди, может и не продолжать схватку, а увести своего солдата или подвести на помощь ещё несколько.

За конного кидают кость *два* раза и складывают результаты. В рукопашной, таким образом, конный вдвое сильнее пешего.

Конному легче преследовать отступающих пеших — двигается-то он быстрее пеших.

Если рукопашная уже началась и первые кости брошены, то стрелять больше нельзя и те солдатики, за которых забыли пострелять, в этот ход остаются без выстрелов.

Как правило, стрельбой и рукопашной кончается схватка в данный ход.

Но иногда возникает положение, когда можно противника взять в плен.

## ПЛЕНИЕ



**Б**ольше шести очков один пеший солдатик выбросить не может за один раз — это самое большое число очков на кубике. Поэтому если на одного пешего напало семь пеших, то в рукопашной нет смысла.

Ведь даже если у каждого из семи выпадет по одному очку, то в сумме у нападающих наберется семь очков.

Исход схватки ясен заранее.

В такой ситуации противника берут в плен.

Семеро солдатиков могут брать в плен одного.

Все пленные солдатики до конца сражения участия в нём не принимают.

После окончания «войны» их возвращают.

## КОГДА ИГРА СЧИТАЕТСЯ ВЫИГРАННОЙ



**И**гра прекращается, когда у одного из играющих не останется достаточного количества солдатиков и пу-

шек, чтобы продолжать сражаться — биться ли врукопашную или стрелять. Это и будет конец игры.

## КАК СДЕЛАТЬ СОЛДАТИКОВ

### ФОРМА ДЛЯ ОТЛИВКИ

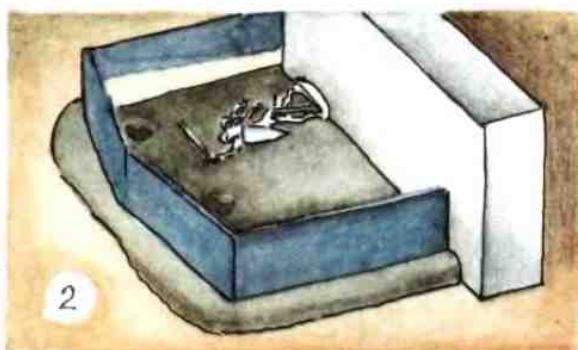
**С**делать солдатика можно самому, если имеется готовый солдатик-образец.

Но прежде с него надо смыть краску ацетоном или бензином.

Форму для отливки делают из трёх частей: две — гипсовые, третья — металлический брускок.

1. Возьми ровно разглаженный брускок пластилина. Солдатика до половины вдави в пластилиновый





2

брусок и прижми металлический брусок к подставке солдатика, как на рисунке.

2. Огороди эту пластилиновую заготовку заборчиком, например, из стенок спичечного коробка; воткни заборчик в пластилин.

Сделай в пластилине две-три ямки, как показано на рисунке, — они понадобятся длястыковки обеих половинок будущих гипсовых форм.

3. Затем смажь растительным маслом поверхность пластилина, ямки, солдатика и металлический брусок.

Теперь можно приступить к изготовлению гипсовой формы.

Для этого нужен гипс или алебастр. Порошок гипса или алебастра, просеянный через сито, всыпь в чашку и, помешивая, залей туда столько холодной воды, чтобы получилась как бы жидкая сметана.

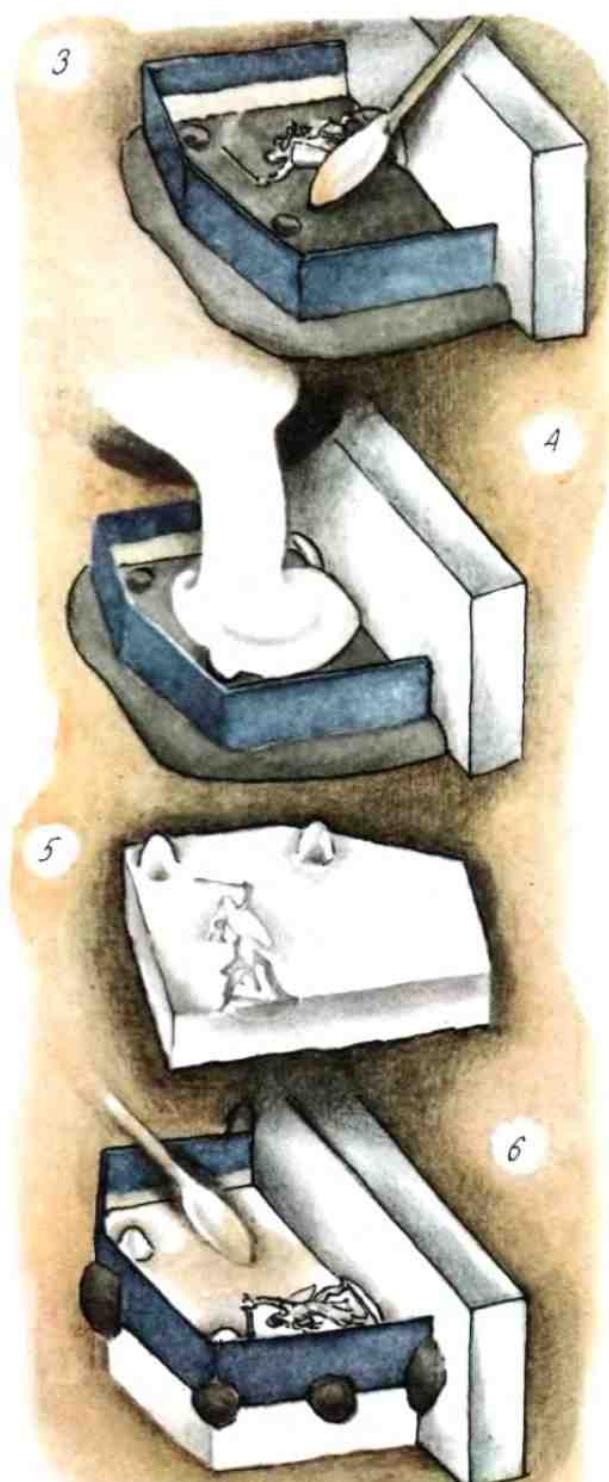
4. Медленно вылей гипс в пластилиновую заготовку, следя, чтобы не было пузырьков.

Гипс немного нагреется — это идёт химическая реакция. Дай остыть форме 10 — 15 минут.

5. Когда гипс остынет, осторожно сними половинку гипсовой формы и солдатика.

6. Вторая половинка формы готовится точно так же, как и первая.

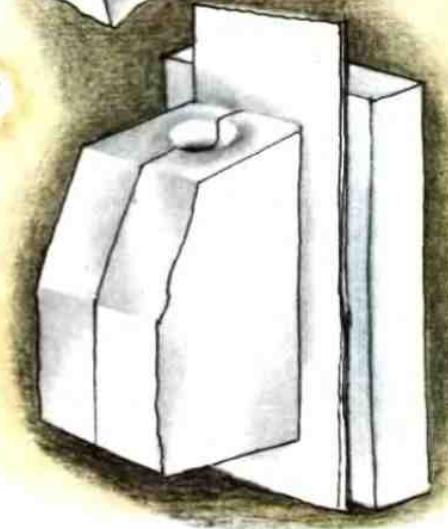
Только вместо пластилиновой заготовки возьми готовую первую половинку формы вместе с вставленным



7



8



в неё солдатиком. Приставь к подставке солдатика металлический брускок, заборчик прилепи пластилином.

Смазанную маслом поверхность залей жидким гипсом. Когда остынет, разними половинки формы и аккуратно вынь образец солдатика. Оставь форму сохнуть дней на семь.

7. Для заливки олова в гипсовую форму в ней делается литник — специальная канавка, которую можно прорезать ножом от края формы к основанию фигурки на обеих половинках формы.

Ещё надо процарапать булавкой или кончиком ножа так называемые *воздухи* — царапины-канавки от краёв фигурки к краям формы. Через воздухи при отливке солдатика будет выходить воздух, вытесняемый расплавленным оловом. Не делай воздухи широкими, чтобы не выливалось олово!

Готовые половинки формы должны сохнуть неделю. Тогда солдатик отливается лучше.

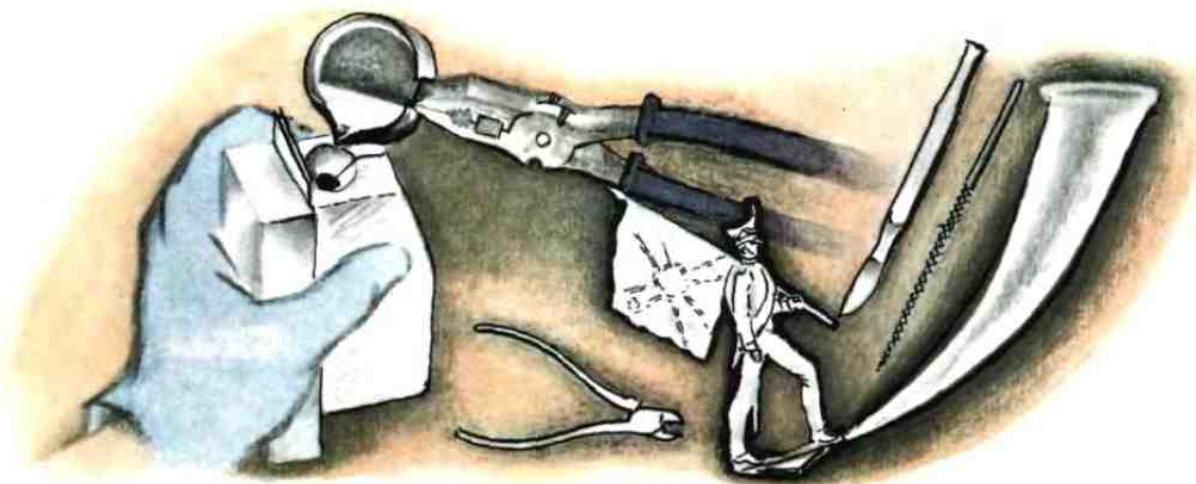
8. Перед отливкой между плотно сдвинутыми половинками формы и металлическим бруском проложи гладкий лист бумаги для теплоизоляции.

## ОТЛИВКА

**Д**ля отливки солдатика возьми чистую металлическую баночку, например из-под вазелина. Плоскогубцами придай ей форму ковшика (смотри рисунок), чтобы было удобно выливать расплавленное олово в форму.

Кусочки олова расплавь в этом ковшике на плите, можно и на электроплитке. Вместо ручки ковшика приспособь плоскогубцы.





Надень варежку или кожаную перчатку.

Хорошо, если при отливке солдатиков тебе поможет кто-то из старших.

**БУДЬ ОСТОРОЖЕН!**  
**НЕ ПРОЛЕЙ ОЛОВО НА РУКУ**  
**ИЛИ НА НОГУ!**  
**НЕ БРЫЗНИ СЛУЧАЙНО В ЛИЦО!**  
**НЕ ОБОЖГИСЬ!**

Когда олово расплавилось, зажми в руке сложенные вместе половинки формы (литником вверх) вместе с металлическим бруском. Вылей расплавленное олово в форму. Дай олову остить. Осторожно раскрой форму. Солдатик почти готов. Кусачками удали лишнее, обточи надфилем.

Неудачно отлитые фигуры расплавь и отлей снова.

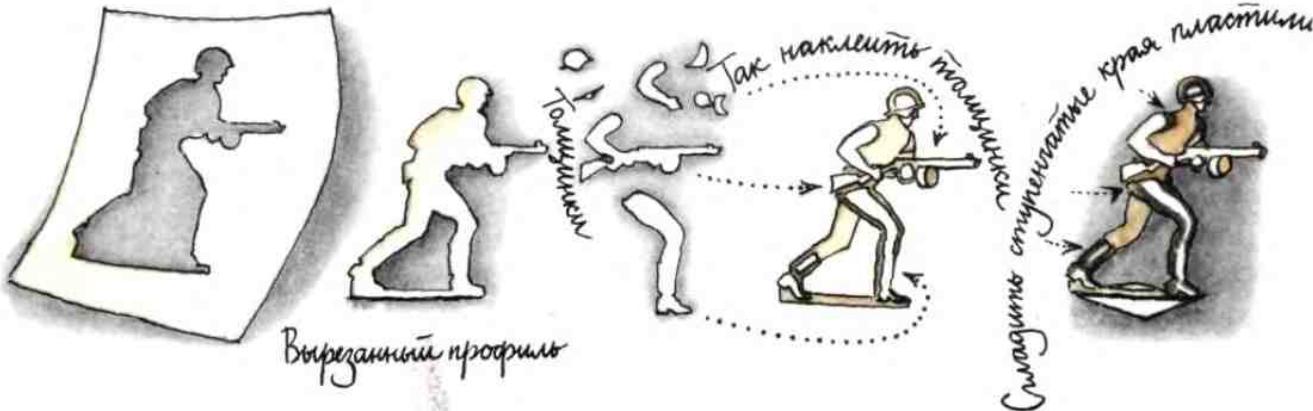
Если у тебя нет готового образца (модели) для отливки гипсовой формы, можно сделать модель солдатика и самому.

Нарисуй или срисуй с понравившейся картинки точный профиль солдатика на плотной бумаге и вырежь его.

Чтобы сделать профиль рельефным, наклей бумажки — толщинки — одна на другую с обеих сторон фигурки (смотри рисунок). Сровняй края толщинок пластилином. Фигурка стала рельефной.

Как сделать с фигурки гипсовую форму — ты уже знаешь. Мелкие детали (ремень, пуговицы, усы и тому подобное) процарапай прямо в готовой гипсовой форме острым инструментом — иглой или шилом.

Можно самому придумать и отлить различные фигуры.



## ПОКРАСКА СОЛДАТИКА

**К** деревянной рейке или длинному бруски деревя прилепи кусочки пластилина (смотри рисунок), на них прикрепи подставками солдатиков.

Возьми масляные краски и разведи их масляным лаком или скрипидаром. Ещё возьми тонкую кисточку.

Раскрашивай так: сначала одной краской, — к примеру, только мундиры. *Дай краске просохнуть!* Потом другой краской — только сапоги. Мелкие детали раскрашиваются после крупных. Пуговицы и части оружия — в последнюю очередь.

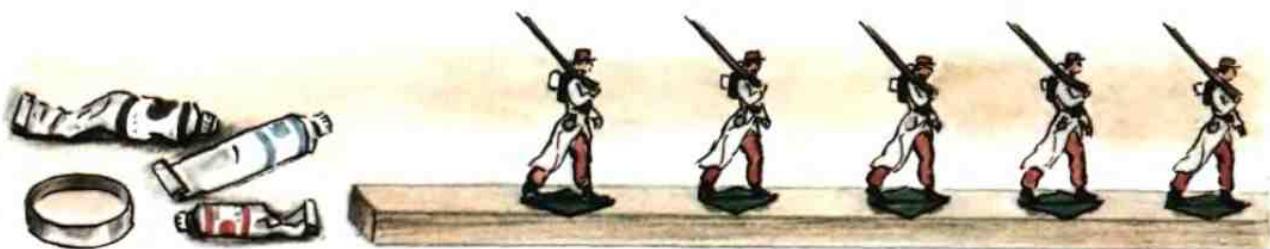
Раскрашивать солдатиков нужно точно в соответствии с рисунками,

на которых всё отчётливо видно: в какую форму одеты те или другие рода войск.

Со временем, мы надеемся, ты и сам соберёшь многие материалы по военным формам и вооружению армий разных стран и эпох — вырезки, открытки, книги...

Штыки, сабли, панцири можно не красить: они и так, оловянные, точно похожи на настоящие металлические части вооружения. Но их нужно покрыть лаком — чтобы не тускнели.

И тогда в солдатиков можно играть...



## КАК ПОЧИНИТЬ СЛОМАННОГО СОЛДАТИКА

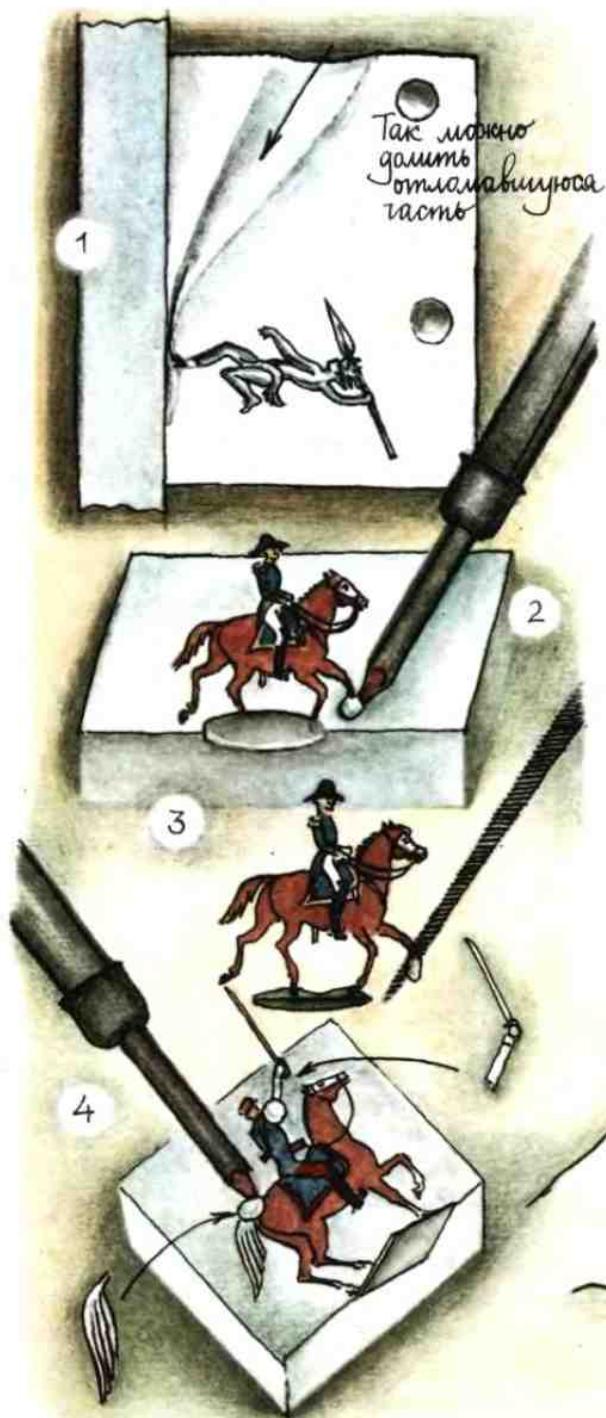
**У** солдатика может что-нибудь отломаться — штык ружья, рука, голова, сабля, копьё...

Если солдатик сломался, не спеши его выбрасывать или переплавлять. Дело можно поправить. Есть разные способы починить оловянного солдатика.

Можно, смыв растворителем краску, вложить фигурку в форму и долить недостающую часть (смотри рисунок). Только в этом случае олово

надо нагреть сильнее, чтобы оно даже стало краснеть. Тогда внутри формы лучше сплавится жидкое олово и солдатик.

А можно напаять немного олова паяльником и потом, остудив, осторожными лёгкими движениями надфиля обточить лишнее, придать нужную форму напаянной части. Но это трудный способ. Он требует и терпения и осторожности. И возможно, помоши старших.



Можно заранее вырезать, обточить и подгравировать недостающую часть фигурки, например хвост лошади, а потом припаивать. Останется сточить лишь место соединения.

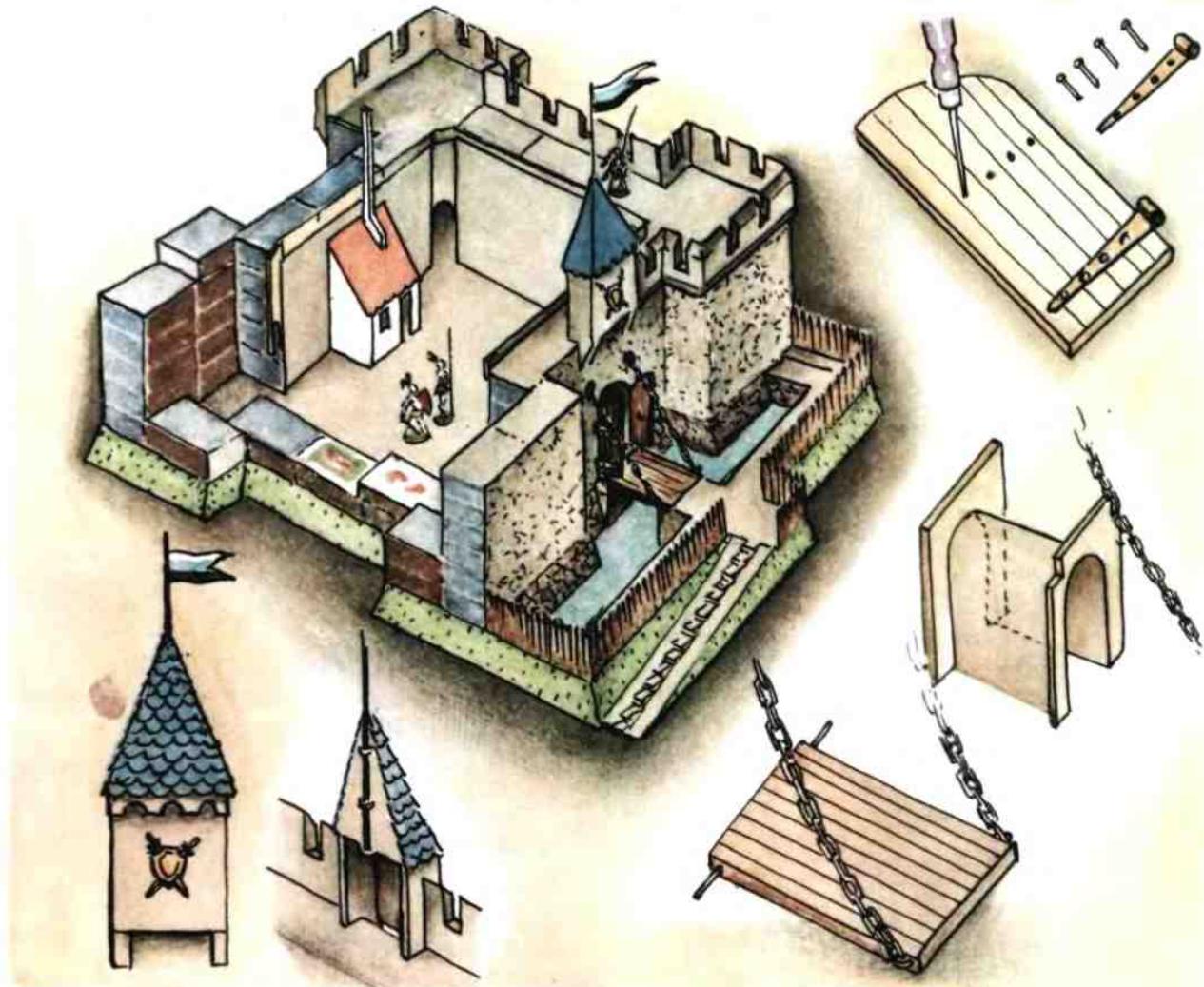
Такой приём легче, но он требует большой аккуратности. От жара паяльника может расплавиться даже и та часть солдатика, к которой припаиваешь недостающее.

Если у солдатика отломалась подставка, можно расплавить капельку олова и вылить её на гладкое место и сразу же вставить в эту каплю ноги солдатика. Когда капля застынет, ноги солдатика окажутся вплавленными в неё и он будет стоять хорошо.

Но тут тоже надо быть очень осторожным и следить, чтобы олово не было слишком горячим: ноги солдатика могут расплавиться ещё больше и от солдатика останется только верхняя половина.

В каждом отдельном случае нужно выбирать то, что больше подходит.

# КАК И ИЗ ЧЕГО СДЕЛАТЬ КРЕПОСТИ, ЗАМОК, ДОМИКИ ДЛЯ ГОРОДА, МОСТЫ, ДЕРЕВЬЯ, ИЗГОРОДИ И ПРОЧЕЕ

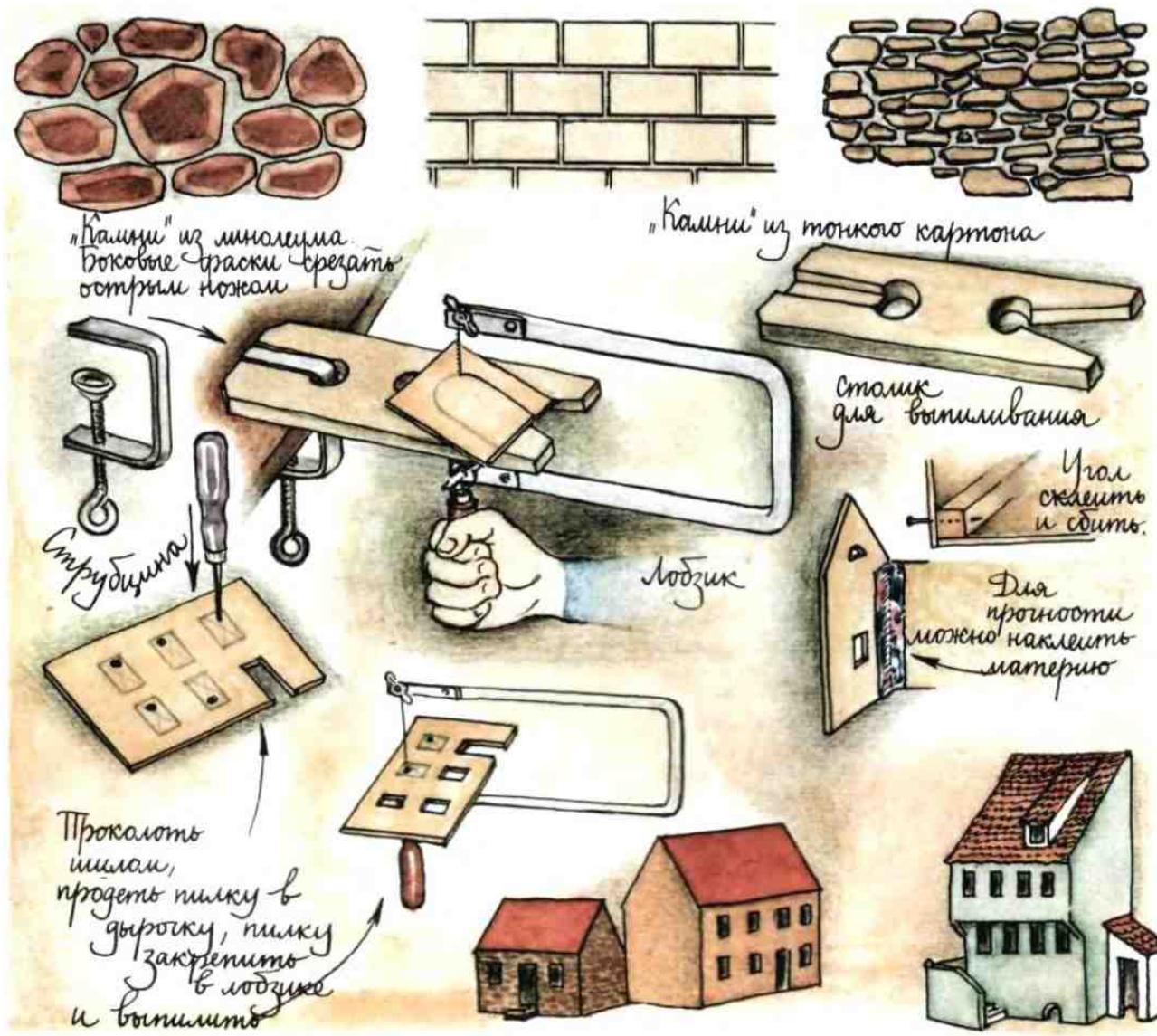


Конечно, можно играть только в солдатиков, расположив армии на полу или на столе. Но ведь гораздо интереснее сделать целую страну или хотя бы город для солдатиков!

На рисунке показано, как делается крепость.

Можно дворец окружить стеной. Стену можно сделать из пустых спичечных коробков, обклеить их. Зубцы и бойницы выпили из толстой фанеры или деревянной планки.

Чтобы стены казались каменными, смажь их kleem, а на клей насыпь



песок. Песчаную стену можно покрасить. Или вырезать и наклеить на стену с небольшими промежутками щелями неровные кусочки картона. Получится стена как бы из дикого камня. Потом её можно покрасить.

Стены и крыши выпиливают из толстого картона или фанеры. На крышу наклеивают полоски картона — в виде черепицы.

Для выпиливания окон нужно проколоть фанеру шилом, продеть в отверстие пилку, а потом закрепить её в лобзике.

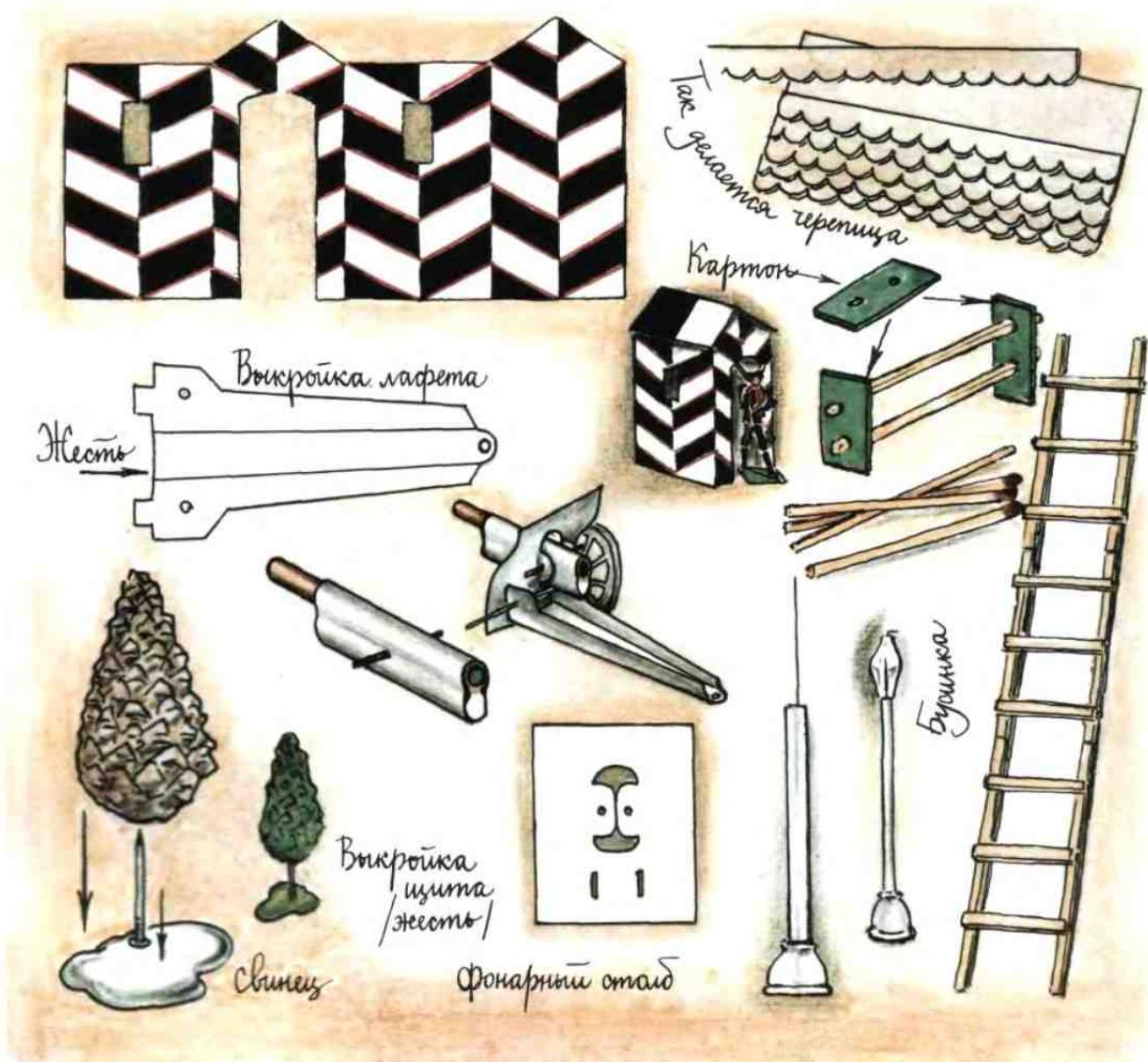
Отличный материал для домиков — спички, с которых счищают головки. Из спичек можно делать заборы и ограды.

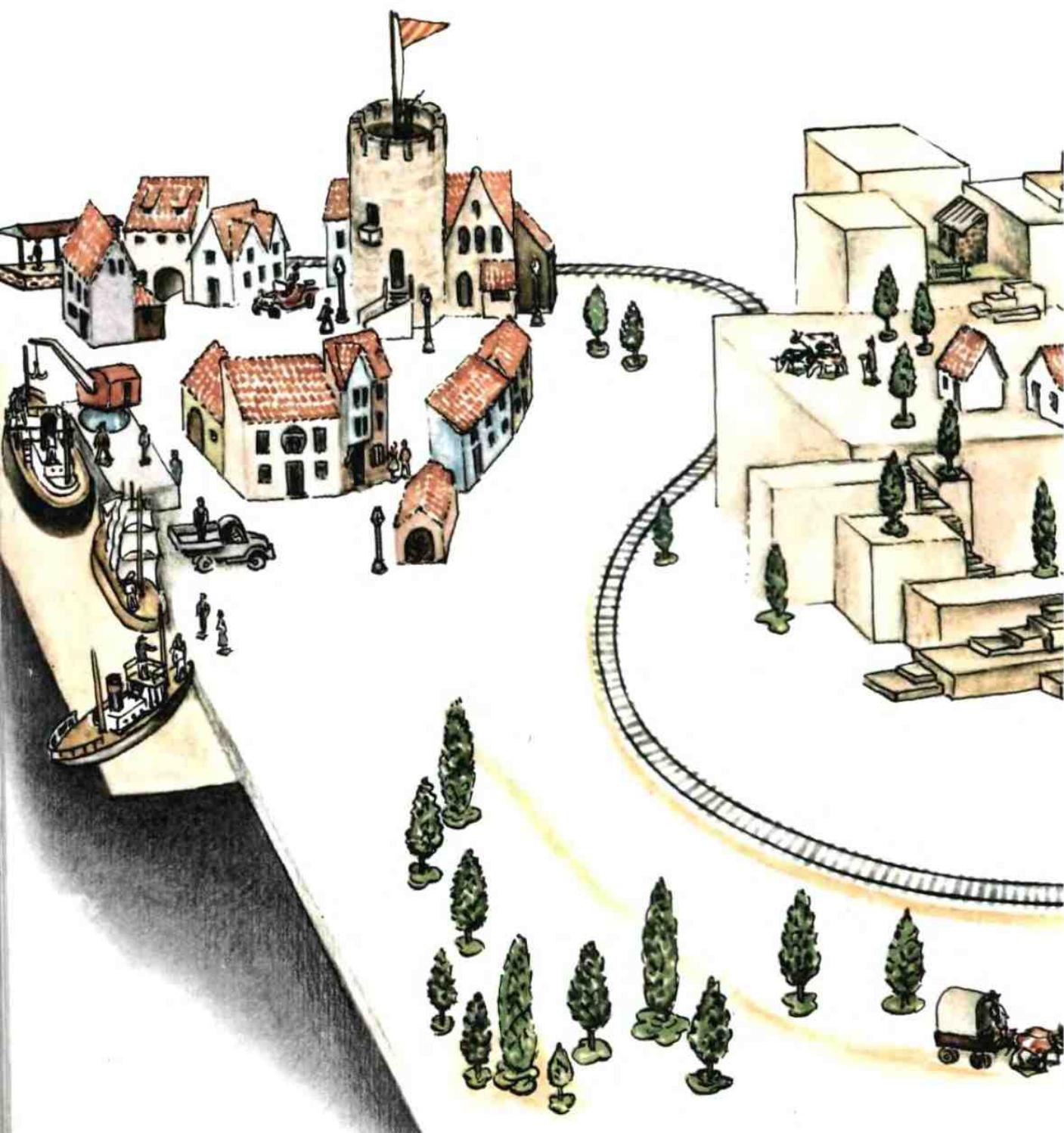
Деревья для леса можно сделать из сосновых или еловых шишек. Рас-

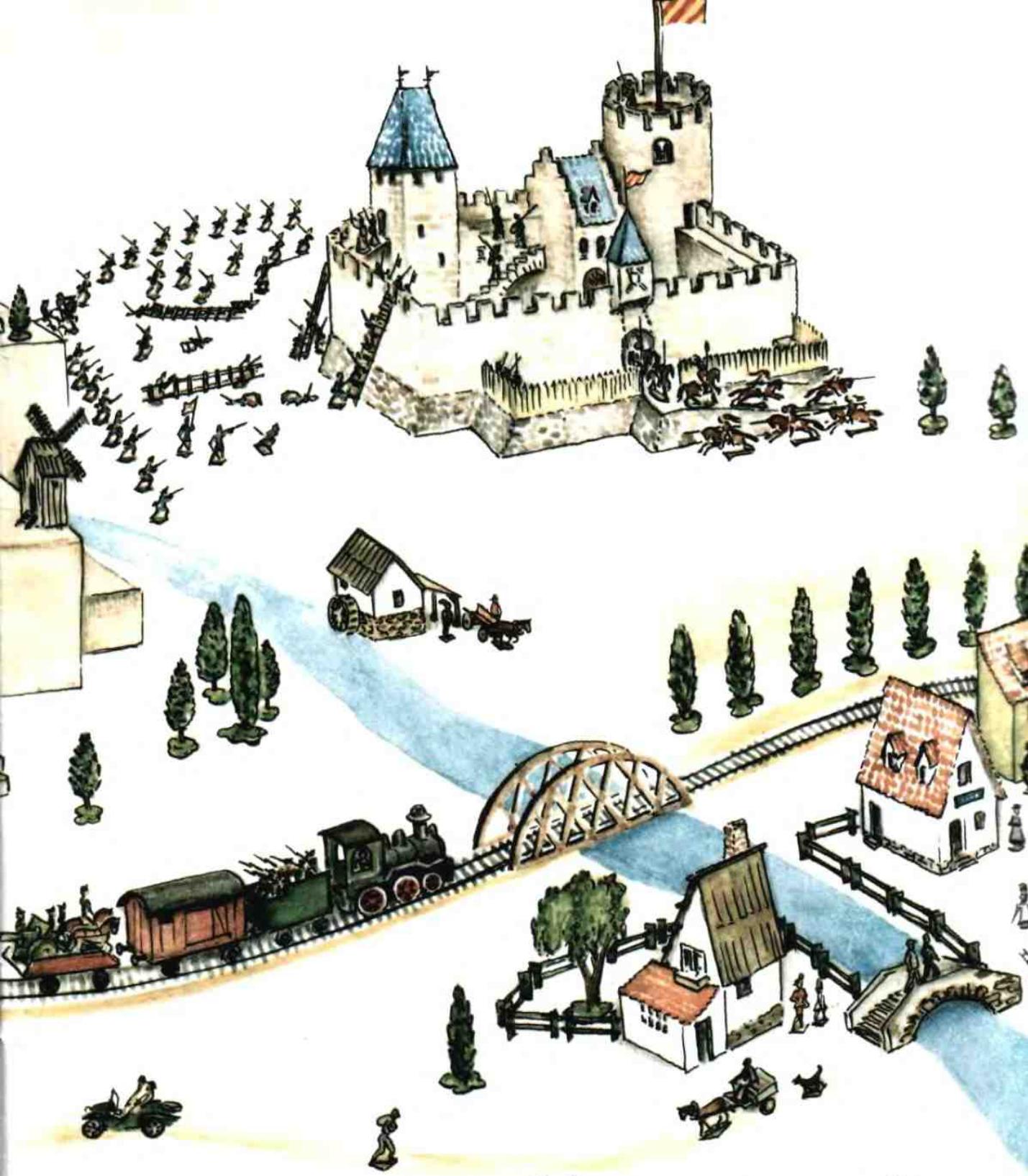
плавь свинец и вылей его небольшой лужицей. Вставь в середину шляпку гвоздика. Когда свинец застынет, на гвоздик на клею насади шишку. Дерево готово. Остаётся раскрасить. Помни, что в тепле шишкы раскрываются. Поэтому покрой их сначала

лаком или прозрачным клеем, который не даст шишке раскрыться. А до работы держи шишки в холодильнике.

Подставки из свинца для деревьев покрась под цвет травы, а сами шишки — в тёмно-зелёный цвет.

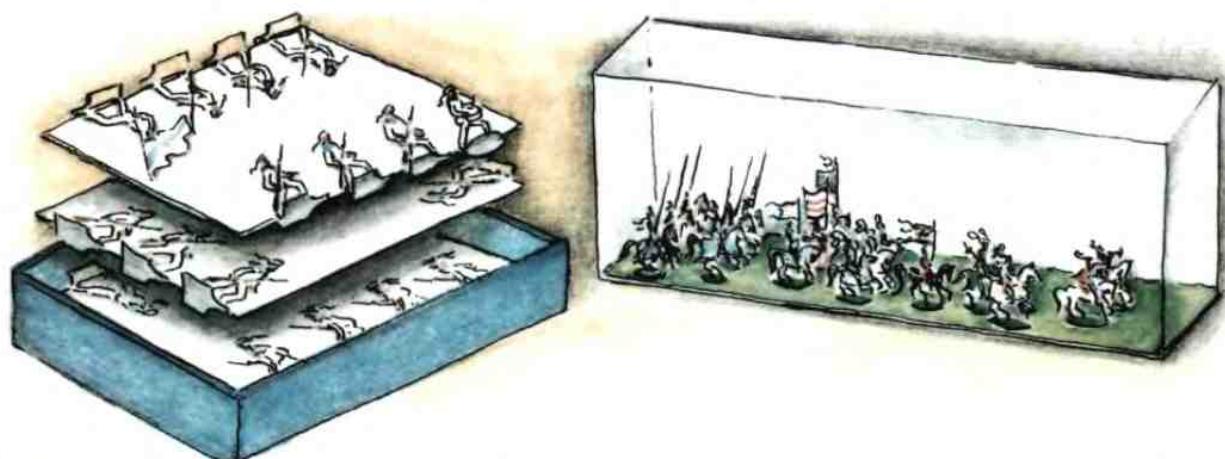






*В Стране оловянных солдатиков*

## КАК ХРАНИТЬ СОЛДАТИКОВ



Чтобы солдатики не терялись, чтобы они меньше ломались, чтобы с них не облупливалась краска, их надо беречь.

Мы храним солдатиков в коробочках — по родам войск, по полкам.

Неплохо бы для солдатиков отвести постоянное место — несколько полочек, где расставляются и хранятся и домики, и крепости, и техника, и пушки.

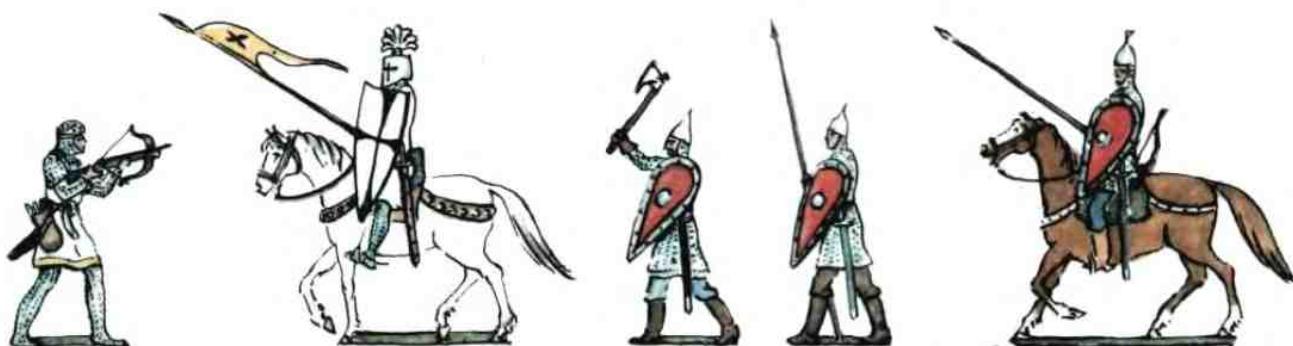
Большая часть солдатиков хранит-

ся в коробочках, но некоторые роты или даже полки могут маршировать на полочках. Ведь игра в Страну оловянных солдатиков продолжается и тогда, когда нет баталий.

Для «обитания» солдатиков в мирное время отлично подойдёт и небольшой застеклённый шкаф.

Помни, что коллекция солдатиков, как и всякая художественная коллекция, вполне может украсить твою комнату.

## ОБРАЗЦЫ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ СОЛДАТИКОВ

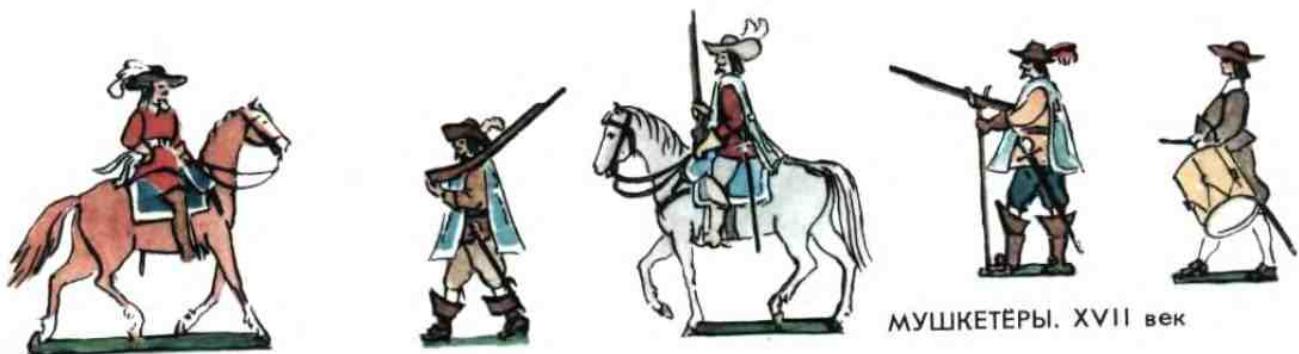


НЕМЕЦКИЕ (ПЕШИЙ И КОННЫЙ)

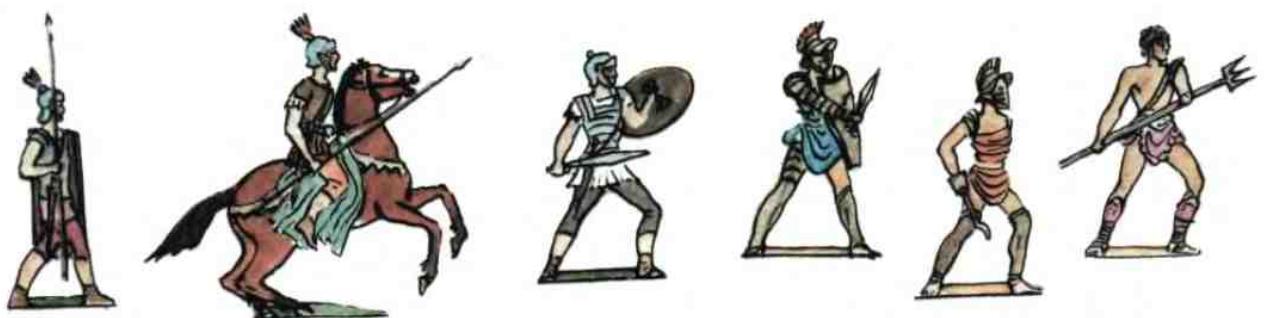
И РУССКИЕ ВОИНЫ ВРЕМЁН АЛЕКСАНДРА НЕВСКОГО  
Середина XIII века



СРЕДНЕВЕКОВЫЕ ВОИНЫ ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЫ



МУШКЕТЁРЫ. XVII век



ДРЕВНЕРИМСКИЕ ВОИНЫ

РИМСКИЕ ГЛАДИАТОРЫ



ИНДЕЙЦЫ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ

ПИРАТЫ

# РУССКИЕ ВОИНЫ



СТРЕЛЬЦЫ. XVII век



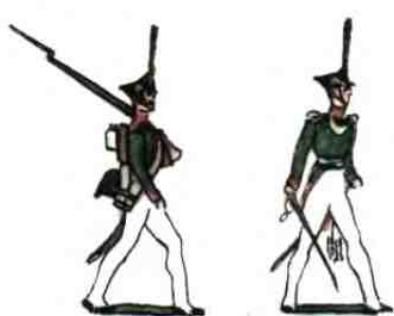
СОЛДАТЫ ПЕТРА I: КОННЫЙ ДРАГУН, ГРЕНАДЕР, ФУЗИЛ



СОЛДАТЫ СУВОРОВА  
Конец XVIII века



ШТАБ-ОФИЦЕР, СОЛДАТ И ОБЕР-ОФИЦЕР  
АРМИИ КУТУЗОВА. 1812 год



КОМАНДИР  
КРАСНОЙ АРМИИ



КАЗАК ВРЕМЁН ПЕРВОЙ  
МИРОВОЙ ВОЙНЫ



КАЗАК  
1812 год



БОЙЦЫ КРАСНОЙ АРМИИ



ОФИЦЕР, МОРСКОЙ ПЕХОТИНЦЕР, СОЛДАТ-АВТОМАТЧИ  
ВРЕМЁН ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ

## ПОСЛЕДНИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Возможно, в ходе этих игр у тебя возникнут какие-нибудь положения, которые не предусмотрены правилами. Скажем, от стрельбы упал домик, а в домике попадали солдатики. Как считать — убиты в домике солдатики или нет? Наверное, нет, потому что домик не считается разрушенным.

Некоторые редкие положения, которые возникнут в игре, придется решать тебе самому. Наши правила не могут исчерпать и предусмотреть абсолютно всё. Они — основа для этих двух игр. Тем более что в ходе игры ты будешь придумывать и что-то своё. В игре в кораблики — будешь вводить новые, интересующие тебя типы кораблей, о которых прочитаешь в книгах. А для игры в солдатиков сделаешь какую-нибудь новую технику: если солдатики современных армий — то танкетки или вертолёты. Можешь придумать и заселить целый городок. И тогда новые правила ты вполне сможешь придумать сам.

Но, придумывая дополнения к правилам, не ссорься с теми, кто в игре будет твоим партнёром-противником. Пусть эти новые правила соблюдаются обеими сторонами.

Эти игры не для ссор, а, наоборот, для дружбы, потому что партнёры по хорошим играм — всегда отличные друзья и в жизни!

Ну вот, книжка прочитана. Теперь за работу.

Не огорчайся, если не всё получится аккуратно. Со временем будет получаться всё лучше...



ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Вопросы, отзывы и пожелания направляй по адресу:  
191187, Ленинград, наб. Кутузова, 6.

Дом детской книги издательства «Детская литература».  
Мы будем тебе признательны за письмо.

НАУЧНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ ДЛЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

## КОРАБЛИКИ И СОЛДАТИКИ

ТЕКСТ ОРЛОВА Олега Петровича. РИСУНКИ ПОПОВА Рюрика Борисовича

Обложка и титульный лист М. Волковой

Ответственный редактор Е. М. Стрельцова. Художественный редактор В. П. Дроздов.  
Технический редактор Т. С. Тихомирова. Корректоры Л. А. Ни и Н. Н. Жукова.

ИБ 11389

Сдано в набор 28.02.89. Подписано к печати 22.08.89. Формат 84×100<sup>1/16</sup>. Бумага офсетная № 1. Шрифт школьный. Печать офсетная. Усл. печ. л. 4,68. Уст. кр.-отт. 20,27. Уч.-изд. л. 5,03. Тираж 300 000 экз. Заказ № 493. Цена 40 коп. Ленинградское отделение орденов Трудового Красного Знамени и Дружбы народов издательства «Детская литература» Государственного комитета РСФСР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 191187, Ленинград, наб. Кутузова, 6. Фабрика «Детская книга» № 2 Росглавполиграфпрома Государственного комитета РСФСР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 198086, Ленинград, 2-я Советская, 7.