



ЦЕНТРАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ РСФСР

ПРИЛОЖЕНИЕ К ЖУРНАЛУ «ЮНЫЙ ТЕХНИК»

Б. С. ИВАНОВ

ЭЛЕКТРОНИКА В ВОЕННЫХ ИГРАХ



15
(273)

Выпуск II

ИЗДАТЕЛЬСТВО «МАЛЫШ» 1968

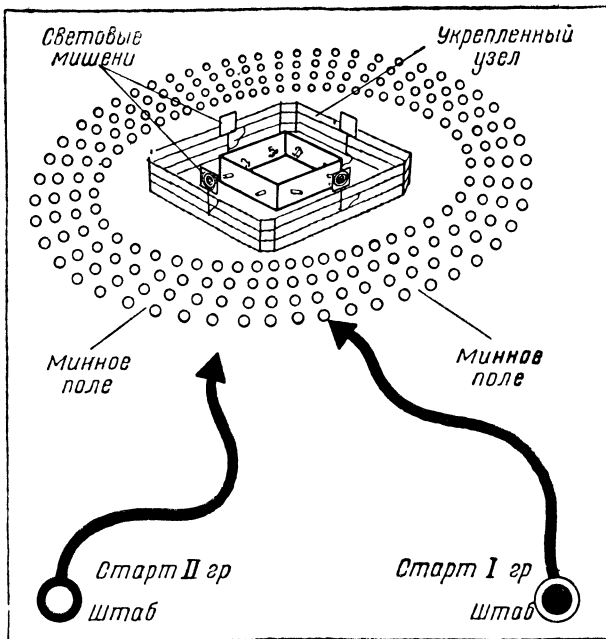


РИС. 15. План односторонней игры

искатель», лопату, компас, планшет, телефонный аппарат и катушку с проводом. Задача разведчиков — найти «укрепленный узел противника», отметить его положение на карте, обследовать «огневые точки» и «заграждения» и «заграждения», выбрать наиболее удобный подход для атаки и сделать проход в «минном поле». Все данные разведчики должны передать в штаб. Конечно, они могут просто возвратиться в штаб и все рассказать, но тогда их могут опередить игроки другой команды. Вот здесь и пригодится линия связи, которую разведчики будут тянуть от старта, и розетку связи оставят где-нибудь в укромном месте. Останется передать сообщение и поджидать свою команду. Решение о наступлении штаб может принять только после получения от разведчиков сведений.

Может случиться, что разведчики соперников опоздают к «укрепленному узлу», но зато смогут выследить прохождение ваших проводов связи. Тогда они могут (незаметно, конечно) перерезать один из проводов или перепрятать розетку. На ремонт линии связи или поиски розетки уйдет время, которым могут воспользоваться теперь разведчики соперника.

Но вот в штаб поступили сообщения разведчиков, и подан сигнал наступления. «Бойцы» вооружаются световыми пистолетами, берут с собой «гранаты» (шишки). Командир ведет их к «укрепленному узлу противника» по переданным разведчиками координатам. Продвижение должно быть бесшумным — за этим следят наблюдатели.

Вот и «укрепленный узел». Вперед направляются стрелки. Они должны подползти через сделанные проходы в «минном поле» к «проволочным заграждениям» и меткими выстрелами поразить световую мишень. После этого командир отдает приказ о штурме. «Бойцы» пролезают через проволоку, забрасывают щиты «гранатами», врываются в «укрепленный узел» и захватывают знамя. Побеждает команда, первой ворвавшаяся в «укрепления» и захватившая знамя. На присуждение победы может влиять и оценка деятельности команды и каждого «бойца» в отдельности, высказанная наблюдателями.

Рассказывать о планах двусторонних игр мы не будем — они во многом зависят от местных условий и могут быть самыми разнообразными. Предоставляем составление этих планов вашей смекалке и творческому поиску.

И еще одна игра — односторонняя (рис. 15). На площадке до 10 км^2 (например, $3 \times 3 \text{ км}$) выбирается место для построения «укрепленного узла». Это должны быть заросли с поляной в середине. На поляне ставятся щиты с изображением «огневых точек», за щитами — знамя. Со всех сторон «укрепленный узел» обнесен «проволочными заграждениями» — по одному «заграждению» с каждой стороны. Между «заграждениями» и щитами стоят световые мишени. Только точное попадание в них обеспечит проход через заграждения.

Подход к «заграждениям» «заминирован» со всех сторон — в землю врыты консервные банки (на глубину до $10\text{--}15 \text{ см}$).

Две команды (они друг друга не видят) готовятся к наступлению. По сигналу горна от каждой команды отправляется по два разведчика. Они берут с собой «мино-

9 коп.

для живых рук



Редактор Л. Артарова. Худож. редактор Г. Болашенко.
Техн. редактор Е. Соколова. Корректор Н. Пьянкова.
Л54915. Подписано к печати 30/V — 68 г. Формат 70 × 108^{1/16}.
0,75 л. 1 усл.-п. л. Тираж 110 000 экз. Уч.-изд. л. 1 144.
Изд. № 237 Зак. 0,53.

По оригиналам издательства «МАЛЫШ»
Комитета по печати при Совете Министров РСФСР

Московская типография № 13 Главполиграфпрома
Комитета по печати при Совете Министров СССР.
Москва, ул. Баумана, Денисовский пер., д. 30.