Общие положения:

1. Интерес ребенка к игре ЗАВИСИТ ОТ ВАС – взрослых. Если Вы готовы играть с азартом и интересом – ребенок обязательно присоединится к Вам. Играл с девочкой (5 лет), папа которой увлечен «Танками». Им сначала было не интересно (и это понятно), но азарт – вещь заразная…
2. Играйте не «против», а «за» ребенка, в одной команде с ним (возьмите себе 1-2 танка, оставив ему 3-4). Вы избежите духа соперничества и детских обид, потому что если проиграете- то ВМЕСТЕ. Поделитесь горечью поражения с ребенком, подбодрите его, приведите примеры поражений из истории, скажите, что в следующий раз победа будет за вами.
3. Игра развивает навыки устного счета, для игры потребуются листочки бумаги (размер примерно 9х9см, количество листов равно числу танков) и ручка/карандаш/фломастер. Листок кладем рядом с каждым танком. На листке – цифрами или палочками – будем записывать количество повреждений
4. Игра состоит из фаз: движения и стрельбы. Ходят команды поочередно – сначала первая команда передвигает ВСЕ танки и стреляет, затем вторая, потом снова первая и т.д. Расстояние, которое может пройти танк за 1 ход – 5-15 см (1-3 длины корпуса, на Ваш выбор), можно использовать линейку. Позицию можно не менять. После фазы движения танк стреляет по противнику.
5. Стрельба производится броском кубика. Выбираем танк противника, в который будем стрелять, бросаем кубик за каждый танк. Если выпало от 1 до 3-это попадание (количество нанесенных танку повреждений), выпало 4-6 – промах/рикошет. Количество повреждений (цифрой или палочками) пишем на листке этого танка.При следующей фазе стрельбы количество старых и новых попаданий в танк складывается (суммируется) и записывается на этот же лист (дорисовываются палочки). Когда количество повреждений стало больше допустимого –танк считается уничтоженным, он больше не двигается и не стреляет.Бросок производим за каждый танк, кроме уничтоженных. Распределение целей - по выбору игрока (можно стрелять с любого количества своих танков в 1 танк противника).
6. Если игра понравилась, и ребенок заинтересовался – можно ее усложнить: ввести тяжелые/средние танки, пушки которых будут наносить разное количество повреждений, танки обладают разной живучестью (способностью выдержать разное количество повреждений). Использовать нижеприведенные дополнения.

В качестве танков (на пробу) можно использовать спичечные коробки, со вставленными спичками в качестве пушек. Для градации танков на средние/тяжелые в спичечные коробки вставляем «пушки» разной длины и диаметра, сделанные из пишущих стержней/зубочисток/шпажек и т.д.

1. Уровни сложности и дополнения:

Уровень 1. Курская дуга, или «стенка на стенку»

Количество танков у каждой команды – от 3 до 5.

Все танки одинаковы (нет средних/тяжелых), имеют одинаковую живучесть (не более 10 повреждений) и наносят одинаковое количество повреждений при стрельбе (см. п.5)

Бой происходит на равнине (в степи), на поле боя нет укрытий, видимость ничем не ограничена.

 Уровень 2. «Тигры» в бою

Вводится градация танков на средние и тяжелые.Расскажите ребенку про основные отличия данных типов танков. В связи с этим меняем ряд параметров игры:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Параметры | Средний танк | Тяжелый танк |
| живучесть | 10 повреждений | 15 повреждений |
| эффективность стрельбы танка (количество выпавших очков при броске кубика, которые засчитываются как попадания, см. п.5) | 1-3 | 1-4 |
| Максимальное расстояние, которое проходит танк за 1 фазу движения | 3 длины корпуса | 2 длины корпуса |

Дополнение 1. «Кто не спрятался…»

Используя подручные предметы (тапки, книги, коробки и прочее), делаем различные укрытия. Укрытия считаем абсолютно непробиваемыми. При выстреле по танку, находящемуся в укрытии, нужно оценить площадь видимой части танка для танков противника. Уменьшаем количество получаемых танком повреждений пропорционально защищенности данного танка укрытием (на 1/3, на половину, на 2/3). Дроби округляем до целого значения (см.пример и схему ниже):

Для зеленого танка №1 вражеский синий танк препятствием не закрыт. Поэтому при стрельбе с этого танка по противнику количество выпавших очков не уменьшается. При стрельбе с зеленого танка №2 количество выпавших очков нужно уменьшать вдвое, так как синий танк наполовину закрыт.

укрытие

Поэтому при стрельбе с танка №2:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество выпавших на кубике очков | Количество записываемых в лист танка повреждений |
| 1 | считаем промахом |
| 2 | 1 |
| 3 | 1 или 2 (по договоренности)\* |
| 4(для тяжелых танков, уровень 2) | 2 |

\*- перед началом игры договоритесь заранее, в большую или меньшую сторону будете округлять. Или: в случае дробного значения игроки повторно бросают кубик по 1 разу. Округление производим в пользу того игрока, у которого выпало больше очков. При равном количестве очков игроки бросают кубик повторно.

Дополнение 2. Элемент неожиданности

Подготовьте карточки, которые повлияют на ход игры. Карточки складываем стопкой, достаем 1 карточку перед фазой движения команды. Карточка действует на все танки команды либо одиночный танк (по выбору). Использованную карточку кладем обратно, под низ стопки. Примеры карточек:

- танкисты, проявив чудеса героизма, отремонтировали 2 повреждения одного из ваших танков (по выбору)

- один из танков наехал на противотанковый еж. В течение хода не движется

- танки (Ваши либо противника) попали на минное поле. Каждый танк получает по 2 повреждения.

- снайперский залп (либо выстрел). Плюс одно повреждение для каждого (либо одного по выбору, в случае снайперского выстрела) танка противника.

Дополнение 3.«Броня крепка…»

Учитывая, что толщина лобовой брони больше брони бортов, уменьшаем на1очко количество повреждений, полученных танком при попадании снаряда «в лоб».

Подробности предлагаю разработать совместно.