

TAKTILLINEN PARTIOPELI

Yhteisen taktillisen partiopeleita
tehtyvien ja taitavien joukkueiden
tapahtumissa ja urheilussa on ollut paljon
suosia. Tässä on esitelty yksi niistä.
Se on suunniteltu erityisesti nuorten
kotimaiselle työllisyydelle.

MERKITÄÄT

Se on suunniteltu nuorten kotimaiselle työllisyydelle. Se on
merkittävä osa nuorten taktillista partioita. Se on suunniteltu
nuorten taktillista partioita. Se on suunniteltu nuorten
taktillista partioita. Se on suunniteltu nuorten

PORKEEN PÄÄS JOUTUMAHA



N:o 3353

Kotimaista työtä.

TAKTILLINEN PARTOPELI

Kaikki P. K.'n tähän saakka valmistamat monenlaiset pelit ovat olleet hyvin suosittuja ja saavuttaneet suuren menekin.

Täksi jouluksi on paitsi *Taktillista partiopelia* myös ilmes-tynyt toinenkin erittäin mielenkiintoinen sotapeli nimittään

MERISOTAPELI

Näiden节ien tarjoama henkeä salpaava jännitys ja alituisesti vaihtelevat taistelutilanteet, jotka ovat kuin elävästä todellisuudesta loihditut, takaavat, että kumpikin peli on epäilemättä

POIKIEN PARAS JOULULAHJA.



PIISU OY HELSINKI

Taktillinen partiopeli.

Kukapa nuorukainen ei olisi ihaillut „Välskärin Kertomuksissa“ kuvattujen uljaiden sissien miehuutta heidän seikkailurikkailla partioretkillään ja halunut olla noissa urotöissä mukana? — Tällainen yhtä jännittävä elämys tarjoutuu jokaiselle, joka näihin pelisääntöihin tutustuttuaan osallistuu Taktilliseen partiopeliin. Pelissä on itsekullakin tilaisuus kokeilla taistelutaitoaan, johtamalla täysin nykyaikaisin asein varustetun kenttävartion partitoimintaa.

Pelikartta, joka esittää sotanäyttämöä, käsittää järvia, joen, teitä, kyliä, siltoja y. m. Eri maastokohdistat ovat varsinkin tiet ja sillat tärkeitä. Tiet jaoitellaan kolmenlaisiksi: *yleinen maantie* (sininen pisteviiva), *kylätie* (keltainen pisteviiva) ja *polku* (punainen pisteviiva). Maastossa kulkeva yhtäjaksoinen, paksumpi punainen viiva ilmaisee *puolueettoman alueen* rajan.

Kummallakin taistelevalla puolella — *sinisellä* ja *keltaisella* kenttävartiolla on puolueen värisen *kenttävartiolippunsa* lisäksi allamainitut 12 *nappulaa*:

1 Konekivääriosasto	— lyhennysmerkintä	—	Kk—Mg	o	
1 Jalkaväkiryhää	"	"	J—I	o	
2 Puoliryhmää	"	"	P—H	o	
4 Tiedustelupartiota	"	"	T—S	o	<i>paita siin veriin 3</i>
2 Rajähdykskomennuskuntaa	"	"	R—S	o	
2 Piikkilankaestettä	"	"	P—T	o	<i>paita siin vain 1</i>

Peliin kuuluu vielä 5 *punaista puukartioita*, joita käytetään merkitsemään niitä paikkoja, joissa *räjäytys* on suoritettu.

Kaikkien nappuloiden *liikuntanopeus* on sama: 3 *siirtoaskelta* yleisellä maantiellä, 2 *siirtoaskelta* kylätiellä ja 1 *siirtoaskel* polkua myöten. Nappulaa ei tarvitse siirtää niin paljon kuin *siirto-oikeus* edellyttää, vaan voi siirto käsittää lyhemmänkin matkan.

Nappulat saavat *liikkua kaikkiin suuntiin*: eteen- ja taaksepäin sekä sisuille. Samoin ovat ne *taistelukykyisiä joka taholle*.

Nappulojen *taisteluvoima* on erilainen. Se määrytyy allaolevasta taulukosta:

	Kk—Mg	J—I	P—H	T—S	R—S	P—T
Kk—Mg (tuhoutuu, estyy)	xx	—	—	—	xx	o
J—I	x	x	—	—	xx	o
P—H	x	x	x	—	xx	o
T—S	x	x	x	x	xx	o
R—S	xx	xx	xx	xx	xx	—
P—T	—	—	—	—	xx	—
Silta tulee räjätetyksi	—	—	—	—	x	—

x = nappulat ovat voimasuhteiltaan *tasaväkiset*.

xx = molemmat nappulat *tuhoutuvat*.

o = *piikkilankaeste* pysähdyttää nappulan etenemisen.

Kunkin nappulan taisteluvoima ilmenee taulukosta yksinkertaisesti siten, että tarkataan merkintöjä (x, xx ja o) nappuloiden pysty- ja vaakasuoran nimistön leikkauskohdissa. — Niinpä siis esim. *konekivääri* (*Kk—Mg*) tuhoaa *jalkaväkirymän* (*J—I*), kun taas *piikkilankaeste* (*P—T*) pysähdyttää *konekiväärin* (*Kk—Mg*) etenemisen. *Räjähdykskomennuskunta* (*R—S*) taas tuhoaa kaikki muut nappulat, mutta tuhoutuu itse samalla. Samoin kahden *konekiväärin* (*Kk—Mg*) välinen hyökkäys päättyy molempien tuhoon. — Muissa tapauksissa tuhoutuu hyökkäysvoimiltaan yhtä vahvoista nappuloista se, jonka kimppuun on hyökätty. Niinpä esim. siirtämällä omaa *J—I* nappulaa vastapelaajan *J—I* nappulan edessä olevaan ruutuun, hyökätien siten sen kimppuun, tuhoutuu viimemainittu. Samalla tavoin saattaa *puoliryhmä* tuhota vastavasti vastustajan puoliryhmän tai *tiedustelupartio* tiedustelupartion.

Tuhoamissiirto tapahtuu siten, että oma nappula siirretään vihollisnappulan edessä olevaan ruutuun ja vihollisnappula poistetaan.

Räjähdykskomennuskuntanappulan (*R—S*) tehtävään pelissä on tarpeen mukaan räjäyttää siltoja tai piikkilankaesteitä. Jos kyseessä oleva nappula onnistutaan siirtämään jonkin sillan lähimpään ruutuun, katsotaan silta räjäytetyksi, mikä siten merkitään punaisella lipulla (puukartiolla). Nappula ei tuhoudu sillan räjäytämisessä, mutta kaikkia muita nappuloita vastaan toimessaan tuhoutuu se samalla myös itsekin. Kun silta on onnistuttu räjäytämään, jää nappula omalle paikalleen. Mikäli nappula halutaan siirtää sillan yli, ei siltaa lähinnä olevaan ruutuun saa pysähtyä, koska silta tällöin tulisi räjäytetyksi.

Niinkään voi taisteluvoimaltaan heikoin nappula, *tiedustelupartio* (*T—S*), menestysellisesti estää sillan räjäytämisken, jos se on ennätetty siirtää sillan yli sitä vihollisen puolella lähinnä olevaan ruutuun, josta vastustajan räjähdykskomennuskunta todennäköisesti yrittää aikaansaada sillan räjäytynnen. Tällöin räjähdykskomennuskunta ei voi enää siltaa ilman taistelua räjäyttää, jolloin molemmat nappulat tuhoutuvat.

Piikkilankaeste sulkee tien kaikilta toisilta nappuloilta ja voi sen vain räjähdykskomennuskunta tuhotua.

Pelin alussa saavat vastapelaajat sijoittaa nappulansa mielivaltaisesti omalle alueelleen, huomioonottaen määrätyn etäisyden rajalta. Tämä alkuetäisyys on yhtä siirtoaskelta pitempää kuin tavanomainen liikuntanopeus, s. o. 4 askelta yleisellä maantiellä, 3 askelta kylätiellä ja 2 askelta polulla rajasta lukien.

Kenttävartio sijoitetaan sotilaallisesti katsoen edullisimpaan kohtaan, eli siis johonkin paikkaan, joka on mahdollisimman kaukana rajalta.

Sininen aloittaa pelin ja se puolue, joka ensiksi onnistuu valloittamaan (tuhoamaan) vihollisen kenttävartion, voittaa pelin.

TAKTISKT PATRULLSPEL

N:o 3353

Inhemskt arbete.

TAKTISKT PATRULLSPEL

Alla på P. K.'s förlag utgivna olika slags spel hava varit mycket omtyckta och nått en stor spridning.

Till denna jul har förutom *Taktiskt patrullspel* även utkommit ett annat synnerligen intressant krigsspel nämligen

SJÖKRIGSSPELET

Den medryckande spänningen och de ständigt växande detaljerna under krigets gång, vilka äro som fram-trollade ur den levande verkligheten, garantera att dessa bågge spel otvivelaktigt komma att bliva

POJKARNAS BÄSTA JULKLAPP.



Taktiskt patrullspel.

Vem har icke önskat sig att få vara med om en partigängares äventyr i stil med skildringarna i „Fältskärns Berättelser“? I dag skola vi uppleva något lika spännande som vi erfara, då vi läsa detta verk. Det gäller att pröva våra anlag för strategi och att leda en med fullt moderna vapen utrustad patrullgång.

Spelkartan föreställer ett stridsområde, upptagande sjöar, en älvs, skogar, vägar, byar, broar m. m. Av de olika terrängföremålen äro särskilt vägarna och broarna viktiga. Vägarna äro indelade i tre olika slag: *allmän landsväg* (utmärkt med blåa punkter), *byväg* (utmärkt med gula punkter) och *stig* (utmärkt med röda punkter). Den röda streckade linjen genom älven, sjön och terrängen angiver gränsen mellan parternas *neutrala områden*.

Varje stridsstyrka består av följande tolv pjäser:

1 st. Mg. — avdelning, betecknad med	Kk — Mg
1 " Infanteri-grupp,	J — I
2 " Halvgrupper,	P — H
4 " Spaningspatruller,	T — S
2 " Sprängkommando,	R — S
2 " Taggrådshinder,	P — T.

Dessutom finnes för den blåa styrkan en blå och för den gula styrkan en gul flagga som fältvakt.

Till spelet hör dessutom 5 st. *röda träfigurer*, vilka föreställa röda *sprängflaggor*.

Rörelsehastigheten är för alla pjäser lika, nämligen 3 steg å blå väg, 2 steg å gul väg och 1 steg å röd väg. *Stegantalet* behöver ej helt uttagas utan kan man föra pjäsen även färre steg än det tillåtna.

Pjäserna får *röra sig i alla riktningar*: framåt, bakåt och åt sidan. Likaså får de *slå i alla riktningar*.

Slagstyrkan hos de olika pjäserna är olik i förhållande till varandra. Den bestämmes av nedanstående tabell:

	Kk—Mg	J—I	P—H	T—S	R—S	P—T
Kk—Mg	slås av, hindras av	xx	—	—	—	xx o
J—I	" "	" "	x x	—	—	xx o
P—H	" "	" "	x x x	—	xx	o
T—S	" "	" "	x x x	x	xx	o
R—S	" "	" "	xx xx xx	xx	xx	—
P—T	" "	" "	— — —	—	xx	—
<i>Bro</i> blir sprängd av		— — —	—	—	x	—

Ett x angiver, vilken pjäs slås av resp. styrka.

TVÅ xx angiver, att båda pjäserna gå förlorade.

En o angiver, vilken pjäs hindras i framträngande av taggrådshinder.

Man fastställer slagstyrkan enligt tabellen på så sätt att man utgår från de med *kursiv stil* tryckta beteckningarna rakt nedåt till den plats som möter från beteckningen på vänstra sidan och finner där genom ett tecken slagstyrkan angiven. Således slår pjäs *Kk—Mg* pjäs *J—I*, *P—T* hindrar *Kk—Mg*. *Sprängkommandot (R—S)* slår alla andra pjäser, men går samtidigt förlorad. Likaså går vid angrepp av *Kk—Mg* mot *Kk—Mg* bågge pjäserna förlorade. — Av andra i förhållande till varandra lika starka styrkor går *endast den förlorad*, som blivit angripen. T. ex. *J—I* flyttar till punkten framför motspelarens *J—I* och angriper därmed densamma, varvid således *J—I* går förlorad. På samma sätt förhåller det sig med *halvgrupp* mot halvgrupp och *spaningspatrull* mot spaningspatrull.

Slåendet av en fientlig pjäs tillgår på så sätt att man flyttar sin egen pjäs på punkten framför fiendens plats, samt avlägsnar den fientliga pjäsen.

Sprängkommandots uppgift i spelet är att vid behov spränga broar eller taggtrådshinder. Om pjäsen sålunda lyckas besätta punkten närmast framför en bro betyder detta att ifrågavarande bro är sprängd, vilken därvid utmärkes med en röd flagga (träfigur). Sprängkommando-pjäsen går vid bro-sprängning *icke förlorad*, men väl vid sprängning av alla andra pjäser.

Således kan den minsta styrkan *T—S (spaningspatrull)* med framgång förhindra brosprängning, om den hunnit över bron till första punkten på fientligt område, emedan ett event. på frammarsch befintligt sprängkommando (*R—S*) då icke kan spränga bron utan endast *T—S*, varvid självfallet bågge pjäserna går förlorade.

Har *R—S* lyckats spränga en bro stannar den på sin plats. Vill *R—S* åter passera bron får den icke stanna på punkten närmast framför densamma, ty skulle detta angiva att bron blivit sprängd.

Taggtrådshinder stänger vägen för samtliga andra pjäser och går endast förlorad mot sprängkommando.

Vid spelets början få de motspelande styrkorna godtyckligt uppställa sina pjäser inom det egna området, dock med iakttagandet av ett visst avstånd från gränsen (den röda streckade linjen). Detta avstånd är ett steg *mera än* den ovan angivna rörelsehastigheten, d. v. s. å blå väg 4 steg, å gul väg 3 steg och å röd väg 2 steg från gränslinjen.

Fältvakten placeras strategiskt så långt från gränsen som möjligt.

Blå äger första draget och öppnar sålunda spelet.

Den som först lyckas erövra fiendens fältvakt har vunnit spelet.

