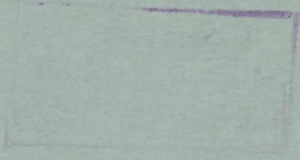


Ec 2766

H. Pant
- 100.

"Söja mäng"

[Känslöspetis]



Juhised.

Eessõna.

Suure maailma sõja ajal kõrgemates ringkondades armastati mängida „Sõja-mängu“. Ent see vana „Sõjamäng“ oli ehk küll oma alksest sarnane praegult siin kirjeldatud mänguga sama nime all, kuid peensustes täiesti erinev. See on seletatav sellega, et suurest maailma sõjast on möödunud 20 aastat, millise aja jooksul sõjatehnika on tugevasti arenenud. Kui uue mängu koostajad jääksid samale tasemele ja ei arvestaks uute tehniliste leiutistega sõjaväe tegevuses, neile võiks õigusega etteheiteid teha ajast mahajäämises ja silmaringi piiratuses.

Ei või, näiteks, tähelepanemata jätta jõudu, mis esitab õhulaevastik, gaasi kõikehävitatavat mõju, surmavalt mõjuvat suurtüki lakkamatut marutuld.

Teisest küljest oleks ülekohtune, kui jätaksime tähelepanemata rinde taguse suure tähtsuse, kus kõrvuti väga kasulikkude asutistega, nagu punaseristi sidepunktidega ja moonavooviladudega, alati asusid ja jätkavad oma olemist väga mittedesoovitavad nähted, nagu kabareed ja väejooksikud, kes hukutavalt mõjuvad üksikute sõjaväelastele ja läbi viimaste tervele sõjaväe väimule.

Arvestades kõike eelpool kirjeldatud ei tohi süüdistada uue mängu koostajaid selles, et viimane, võrreldes vana mänguga, on muutunud keerulisemaks.

Sellega tuleb leppida.

Fr. R. Kreutzwaldi
nim. ENSV Riiklik
Reamatukogu

124.002

Juhised.

See mäng on koostatud kolmele ehk küll kaks ka mängida võivad: Üks komandeerib (asetab oma liini ruutudele ja siis teeb käigud figuuridega) roosat väge, teine helesinist, ja kolmas vahekohtunik—jälgib, et õieti mängitakse, ja korjab kokkupõrgetel ära noorema võidetud figuuri.

Igas väes on 36 figuuri. Nad jaotatakse mängulauale komandeerija äranägemise järgi seljaga vaenlase poole kõikidele ruutudele oma rindel. Selle ärajaotamisega kohtadele algabki mäng.

Mängu siht on ära võtta vaenlase lipu, s. o. minna oma figuuriga täiesti vastu lippu (ette.) Figuurid harilikult liiguvad edasi, tagasi ja mõlemale poole ühe vaba ruudu võrra. Kuid on ka mõned erandkäigud. Käike tehakse kordamööda ja õnnestunud kõik (kui saab ära võtta vaenlase figuuri) ei anna võitjale õigust veel kord uuesti käija.

Rünnata vastast tähendab viia oma figuur eespoolt täiesti vastu vaenlase figuuri (nii et figuurid asekseksid üks teise vastas ruutul).

Niisugusel juhul kohtunik võtab mängulaualt ära noorema auastme poolest figuuri, ja selle juures mingil tingimustel ei tee teatavaks missugused auastmelt figuurid kokku pörkasid.

Auastmed, s. o. figuuride suurused on tähendatud juurdelisatud lehel.

Kui pörkavad kokkukaks ühesuruust figuuri, võetakse mängulaualt ära mõlemad.

Igas väeosas figuuride vivid teatud eesõigusi ja ka piiramusi.

Need figuurid oma eripärasustega on ülesmärgitud erilisel lisalehel allpool.

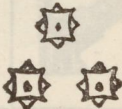


Tapluses need omandused, eesõigused ja piirdumused, evivad suure tähenduse, mispärast asudes mängima on tingimata tarviline tähelepanelikult neid meelespidada.




Kui mängijaid on ainult kaks ja vahekohtuniku pole, siis kokkupõrgetel mängijad nimetavad kordamööda oma figuuri nime, mispeale vastaspool avaldamata oma, võtab mängulaualt ära noorema figuuri kokkupõrkajast, ehk iga kord rünnatav nimetab oma figuuri nime (seega antakse eesõigused ründajale). Nii ühel kui teisel juhul. Kahekesi mängides vaenlase jõud paljastatakse rutem kui vahekohtunikuga mängides ja on sellepärast vähem huvitav.

Kui mängu lõppedes vahekohtunik näeb et järelejäänud jõududega üks ega teine vägi vaenlase lipu võtta ei suuda, siis ta kuulutab lahingu võiduta lõpetatuks... Sellega lõppebki mäng.

Figuuride nimestik.

Auastmed, lühendatud tähendus ja arv.

| Järjekord Nr. Nr. | NIMETUS | Lühendatud täendus | Arv |
|----------------------|------------------|---|-----|
| 1 | Kindral |  | 1 |
| 2 | Kindral leitnant |  | 1 |
| 3 | Kindral major |  | 2 |
| 4 | Kolonel | <u>KOL</u> | 2 |
| 5 | Tank (major) | T | 2 |

| | | | | |
|----------------|-----------------|---|---|------------|
| 6 | Kapten | <u>Kpt.</u> | 2 | ihesurused |
| 6 ^a | Batarei ülem |  | 1 | |
| 7 | Leitnant | <u>Lnt.</u> | 2 | |
| 8 | Noorem leitnant |  | 2 | |
| 9 | Lipnik | <u>LPN.</u> | 2 | ihesurused |
| 9 ^a | Ratsaväe lipnik |  | 1 | |

ALAMAD AUASTMED:

10

Ratsanik



2

10^a

Pioneer



4

10^b

Lendur



2

AUASTMEDETA:

11

Mürkgaas








1

12

Side punkt (Punane rist)



1

| | | | |
|-------|-------------|--|--------|
| 13 | Moona voor |  | 1 |
| 14 | Miin |  | 4 |
| 15 | Kabaree |  | 1 |
| 6 | Salakuulaja |  | 1 |
| 17 | Lipp |  | 1 |
| Kokku | | | 36 tk. |

Figuuri

iseärasused eesõigused ja piirdumused.

Märkus.

Algajatele soovitatakse allpool punktides 15—20 kirjeldatud figuuride erisoodustusi mitte kasutada, neid mängu viia vaid järjest, mängu oskuse järele.

1) Lipp—

Asetatakse viimasele joonele oma väljal. Tema seisukoht on teada vaenlasele. Lipu seisukohta muuta ei tohi.

2) Miinid—

Terve mängu ajal seisavad kord pandud kohal. Joonele mis lipu ees, ei tohi panna üle 2 miini. Ei või ka miine panna kõige kolme läbikäigu ette, sest säärasel juhul pole võimalik teha mitte üht käiku, s. o. alata mängu.

Miini võtab ära pioneer ja lenduri pommid, kusjuures viimane ise tugevast kahekordsest plahvatuses hävib. Kõik järeljäänud figuurid juure arvatud ka lendur, kokku puutel miiniga hävivad, s. t. võetakse mängust.

Igal miinil on 3 laengut, sellepärast kolmandama löhkemisel ta jääb kahjutuks ja kõlbmatuks ning korjatakse lahinguväljalt.

3) Pioneer—

Nagu juba öeldud võidab miine ja kui see tal õnnestub, siis mitte kohe vaid järgmise käigu juures ta saab teate aukõrgenduseks. Teda ülendatakse lipnikuks. Selle juures tema teadmised ja oskused võita miine jäävad muidugi alale.

4) Ratsanik—

Liigub mitte üksi ühe ruudu võrra, vaid kui ratsanik võib kalopis liikuda, s. o. liigub kiirelt iga vaba sirgjoont mööda igas suunas.

5) **Ratsaväe lipnik**—Omades ratsaniku eesõigusi, võib pealeselle veel üks kord kogu mängu kestes saada ülesande, mis seisab iseäranis tähtsas luureretkes. Sel juhul vaenlane on sunnitud nimetama ratsaväe lipniku poolt rünnatavat figuuri. Kui r. lipnik ka sellejuures hukkub, siis ikkagi figuur kes teda hävitas saab teatavaks. Luureretk on kroonitud eduga, sest vaenlane on paljastatud.

6) **Tank**—Õigus teha terve mängu kestel käike ka okastraadi piirkonnas (mustadel ruutudel mänguväljal).

7) **Batarei ülem**—Olles varjatud kahest oma figuurist, kes seisavad kahel ruudul tema ees, võib avada kohalt, või tehes käigu tule sirgjoont mööda ettepoole (okastraadi piirkond ei takista tule andmist) ruudule kus asetseb vaenlane. Selle juures Batarei ülem peab **täpselt teatama** milline auastmelt vaenlase figuur seisab sellel ruudul. Kui ta eksib siis ta viiakse sama figuuri poolt (kapten) jalaväkke üle, ja tema poolt avatud tuli mingit kahju vaenlasele ei sünnita.

Miinid ja Lipp suurtüki tule läbi ei kannata. Kõik teised aga hävivad säärasest tuleandmisest, s. o. võetakse ära mängulaualt. Batarei on hästi varjatud ja vaenlasel pole teada millisel ruudult avatakse tuli.

8) **Lendur**—

Peale harilikku käiku ühe ruudu võrra, võib lennata ükskõik millisele vabale ruudule oma või vaenlase väljal, kuid ainult ühel tingimusel ja nimelt: et selle ruudu ees, kuhu ta lendab, oleks kaks vaba ruudu (üldse lendamiseks peab olema kolm vaba ruutu joonel). Ülelennanud lendur viskab pommid oma äranägemise järgi ühele kahest viltu eesseisvale ruudule, millest kõik seal seisev hävib.

Kui seal seisab miin, siis, nagu öeldud juba varem, hävib ka lendur. Järgmise käiguga lendur on sunnitud tagasi tulema oma lähtekohta. Harilikudel käikudel aga, kui ta muudab oma seisukohta ühe ruudu võrra, lenduri võimu suurus, ehk ta kül auastmelt nimestikus on 10 kohal on võrdlemisi tähtsusetu.

9) Mürkgaas—

on ka vähe kardetav seni, kui ta seisab ja liigub nagu kõik ühe ruudu võrra; nimestikus ta on 11 kohal. Ent üks kord mängu kestel ta võib väljastada gaasi sirgjoont mööda ette kõrvale või taha.

Sellest gaasist hävivad kõik võõrad ja omad; kes seisavad sellel joonel, peale miini ja lipu. Okastraadi tökked ei sega gaasi levimist joonel. Gaas ise kaotab ka oma väärtuse. Ta kõrvaldatakse mängust, tema osavõtt mängus on lõppenud.

10) Sidepunkt.—

(Punane rist) asetatakse ja võib liikuda ainult mööda kaht viimast joont oma väljal. Ta hävib gaasist pommidest ja suurtüki tulest kõik teised (1—10 juurde arvatud) vaenlase figuurid sidepunkti ei hävita vaid vangistavad. Vangistatud sidepunkt keeratakse ringi ja asetatakse vaenlase rinde taha. Sõjavägi ilma sidepunktita kaotab võistluses oma võimed. Nimelt: Kõik ohvitseri aukraadid kuni noorema leitenandi (viimane kaasa arvatud) Nr. 1—8 alandatakse ühe auastme võrra. (Kolonel, langedes tanki auastmesse ei omanda siiski viimase eesõigusi). Teistele figuuridele sidepunkti puudumine ei mõju. Sidepunkti võib tagasi võita. Selleks on tarviline, et üks figuur endisest väest, väljaarvatud salakuulaja, läheks sidepunkti vastu rindelt. Siis sidepunkt tuleb tagasi oma vae rinde tagusesse ja kõik ohvitserid saavad tagasi oma auastmed. Vangistatud sidepunkt liigub vaenlase väljal nagu ennegi, kuid kasutab teda nüüd vaenlane.

11) Moonavoor—

Asetatakse ja võib liikuda ka ainult kahel tagumisel joonel oma väljal. Moonavoori ära võtta võivad kõik peale sala-kuulaja. Kaotades moonavoori, vägi kaotab õiguse kaheks käiguks, s. o. pärast õnnestunud käiku moonavoori vastu vaenlane teeb veel kaks käiku üks teise järele, pärast seda jätkatakse mängu vanas järjekorras. Sõjaväel tuleb kohane da võidelda ilma moonavoorita.

12) Kabaree—

Asetseb ja liigub ainult kolmel viimasel joonel oma väljal. Rünnatud kabareed ei võeta ära, vaid ümberpöörduvalt, see figuur, kes peale tungis jääb seisma kabaree ette, kui naelutatud seni kui kõrgem auastmelt oma väeosa figuur läheneb küljelt kabareele või lõbutsema löinud figuurile ja viib ta suure häbiga sealt ära. Vaenlane selle peale hävitab kabaree, s. o. korjab ta mängulaualt. Kabareest äratoodud figuur vangistatakse ja paigutatakse (võimaluse korral) kõige viimasele joonele väljal ja 3 järgmisel käigul pole õigust vangistatud figuuril liikuda. Kui kabareesse sattub üks kindralitest siis peale vangistuse ta alandatakse reameheks, pioneeriks või ratsanikuks (kuid mitte lenduriks) mängija äranägemise järgi.

Väljastatud gaas, pommid, lendur ja suurtüki tuli, mis suunatud kabareele või tema külge naelatud figuurile, viivad väljalt ära kabaree ühes figuuriga. Kabaree ühes tema juurde eksinud figuuriga võib ka liikuda ühe käigu võrra kolmel viimasel joonel, kuid muidugi ainult sel juhul, kui kabaree ja tema juurde eksinud figuuri jaoks on vabad ruudud, kuhu astuda. Kabareed ei tohi mingil tingimusel asetada alul või mängu kestel joonele, mis asub lipu ees.

- 13) **Salakuulaja**— Võtab ära ainult kõige suurema figuuri, ja nimelt kindrali ja kui see tal õnnestub siis järgmiseks käiguks ta ülendatakse leitnandiks. Kõik teised auastmekandjad väes kokkupõrkel salakuulajaga lasevad ta maha. Salakuulajal lipuga vastamisi pole õigust minna, sellepärast temaga mängu võita pole võimalik
- 14) **Noorem leitnant**—Tal on gaasi vastuvõitlemise abinõud, mispärast gaas levides nendeni tõuseb õhku ja n. leitnant ise ja teised kes tema taga gaasist jäävad puutumata. (Vaata märkus punkt 1. ees).
- 15) **Kapten**— Tal kompaniis on kuulipilduja. Üks kord mängu kestel iga kapten võib panna kuulipilduja tööle, mille tagajärjel temaga kokku põrganud vaenlane kohe langeb kaks auastet madalamale, ja olenedes sellest millise auastme ta siis omab võetakse mängulaualt kas kapten kuulipildujaga või ta vastane. Kui lauale jääb vaenlane, siis ta järgmiseks käiguks saab tagasi vana auastme. Kuulipildujad võivad tööle asuda nii pealetungil kui ka kaitseseisukorras.
- 16) **Letnant**— Kasutab sama tingimustega käsigranaate, aga siin võideldes vastase figuur nõrgeneb auastmelt mitte kahe vaid ühe astme võrra.
- 17) **Väejooksikud**— (reetjad) võivad leiduda igas väeosas, eht küll väga harval juhul. Vaenlane mitte enne 10 käiku, võib nõuda oma juurde sellist; ja sel puhul üks lipnikutest mängija äranägemise järgi antakse üle vaenlase väkke (vaenlase väljale) ja ülendatakse seal kapteniks. See äraandja teadustab oma uuele ülemusele kes seisis viimasel minutil temast paremal ja vasemal pool. Mängu alul lipnik asetatakse tingimata viimasele joonele.

18) —

Kuna kauaaegne rinde taga viibimine hävitavalt mõjub sõjaväelaste peale, siis tuleb kõrvaldada võitluseväljalt figuurid mis on seisnud kabaree ees, taga ehk kõrval, 10 esimese käikude jooksul.

19) —

Nelja vanema sõjaväelase (kindrali) hukumisel on uue¹ nooremal ülemal õigus muuta kompanii plaani, nimelt kohe peale neljandama ülaltähendatud sõjaväelase kaotamist võib mängija oma tahtmise järgi ümberasetada neli oma figuuri (väljaarvatud lippu). Neid figureid võib ümberasetada ainult vabadele ruutudele omal väljal, millede eest ei ole vaenlast: See ümber asetus ei loeta mängu käikude hulka; ja võib ka kasutada saadud osaliselt (ei ole sunduslik kõikide nelja figuuride ümberasutus) ja teostatakse ilma figuuride nime-
tamiseta, kuid vaenlase nähes.

ja 20.) —

Batarei, ehk kõikide lendurite, ehk kõikige pioneeride ehk kogu ratsaväe hukkumisel, koondab ülemus kõik jõud lahingu võitmiseks, mis pärast neljal kõrgemal sõjaväelasel antakse ühe kordne õigus mängus asetada:

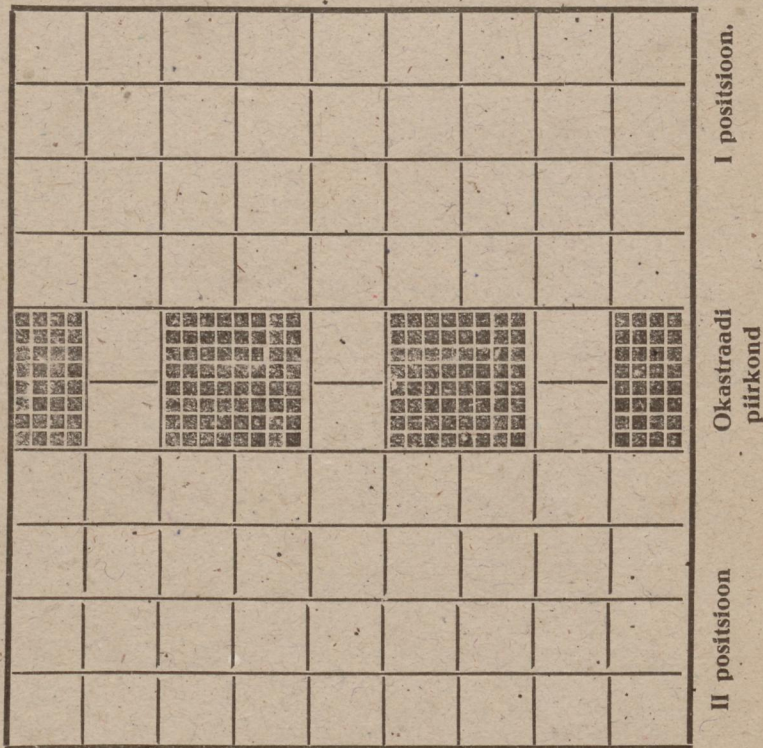
- 1). Kindral hukkunud — batareid.
- 2). „ leitnant „ — lendurit.
- 3). „ major Nr. 1 „ — pioneeri.
- 4). „ „ Nr. 2 „ — ratsanikku.

Ühes sellega jääb tähendatud kõrgematele sõjaväelastele nende endi vanus.

Kõik mängu kestvusel tekkinud arusaamatused ja küsimused lahendatakse lõplikult parlamendi poolt.

Tallinn.
1935 a.

Lahingväli



Okasraadi piirkonnas (mustadel ruutudel) on lubatud käija ainult tankidel.

124.002

EESTI RAHVUSRAAMATUKOGU



1 0100 00084404 9