

# Правила игры в нарды

## Правила игры в длинные нарды.

Для осуществления партии в длинные нарды необходимы следующие игровые атрибуты: доска для игры (рис. 1), игральные кости (кубики с изображенными на сторонах точками от 1 до 6 для каждого участника свои собственные или одна пара на всех), 15 белых и 15 черных фишек (также используют светлые и коричневые), можно использовать и специальный стакан, в котором перемешиваются кости (у каждого участника свой собственный).

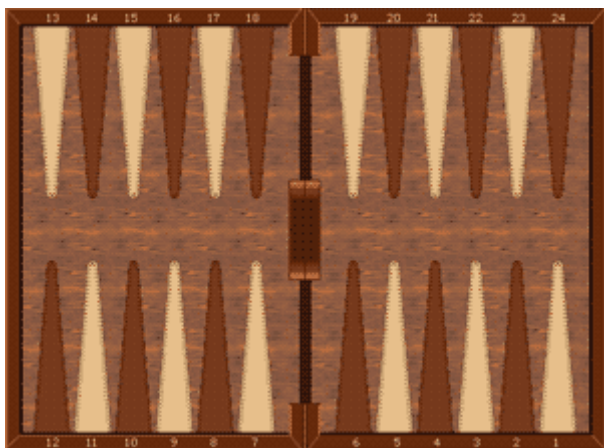


рисунок 1

Игральная доска состоит из двадцати четырех длинных треугольников, называемых пунктами (стрелками). Все треугольники объединены в 4 группы по 6 пунктов в каждой. Нижняя правая часть доски – ваш дом, верхняя левая – дом вашего соперника. Не считая пунктов, по окраинам игровой доски имеются также дворы (место складывания фишек), а посередине есть планка, называемая баром. Пункты нумеруются для каждого участника. Самый первый пункт начинается с дома, а самый последний 24й пункт является первым пунктом для соперника. 15 белых шашек находятся на 12 линии, а черные на 24ой линии. Смысл игры заключается в передвижении фишек таким образом, чтобы они как можно быстрее оказались дома, а потом были выведены из игры. По жребью, бросив игральные кубики, участники определяют того, кто ходит первым. Шашки соперников двигаются против часовой стрелки. Во время хода Вы имеете право двигать шашку на свободный треугольник согласно выпавшему на кубиках значению. И конечно можно поставить шашку на пункт с вашими шашками. Тогда эта шашка помещается в столбец выше других шашек (столбец расположен вдоль пункта). Величина хода соответствует сумме значений на выпавших костях. В одно время Вы кидаете 2 игральные кости (в случае если они разлетелись в разные концы поля, следует бросить их ещё раз). Значения на выпавших кубиках обозначают допустимые передвижения. Цифра на кости показывает отдельное движение. Например, на 2х костях выпадает два и три. Тогда вполне возможно на 2 ходов передвинуть одну фишку, а на 3 совершенно другую. Также можно и 2 и 3 хода пройти одной фишкой. Если на 2х костях выпали одинаковые числа (например 4 и 4), то сумма хода умножается на 2 (такое соединение имеет название «куш»). При выпадении 4 и 4, допустимые ходы будут таковы: 4, 4, 4, 4. При всякой комбинации на выкинутых кубиках необходимо передвинуть шашки на все допустимые ходы. В случае, если возможно пойти только определенной фишкой, но ее ход перекроет ход другим, необходимо пойти по-другому – большим ходом. Скрытие 6 пунктов (друг за другом) на доске невозможно в случае, когда соперник не завел ни одной шашки к себе в дом.

Аналогично не разрешается закрывать все шашки оппонента, впереди преграды должна оставаться минимум одна шашка. Первоначальное расположение шашек для длинных нардов следующее: ваши собственные шашки находятся на двадцать четвертой стрелке, а шашки соперника стоят на двенадцатой. Голова – это пункт, с которого стартуют ваши шашки. За один ход с головы разрешается снимать только по одной шашке. Но в самый первый ход разрешается снять 2 шашки. Из вышесказанного следует, что смыслом игры является заведение всех шашек в дом и потом «выкидывание» шашек из игры (то есть выведение). Вывести их разрешается в том случае, если все шашки находятся в доме – на пунктах 1-6. Чтобы добиться выведения шашки, необходимо кинуть кости так, чтобы выпало число тождественное номеру стрелки, на котором находится эта шашка. По-другому, если шашка находится на первом пункте, нужно выкинуть число 1. В случае, когда вы уже выводите шашки, но на костях выпало число, соответствующее незаполненной стрелке и Ваши шашки находятся на стрелках, у которых номера меньше выброшенного числа, то возможен вариант выбрасывания шашки с находящейся рядом стрелки к данной незаполненной. Выигрывает тот участник, который быстрее сможет выкинуть все шашки из игры. Имеются различные варианты победы:

- Простой выигрыш – он дает одно очко. Ваш соперник выкинул из дома минимум одну шашку.
- Марс – за него предоставляется 2 очка. Соперник завёл в дом ещё не все шашки и, разумеется, ещё ни одной не скинул.
- Домашний марс – вы получаете 3 очка в том случае, если все шашки Вашего соперника находятся в доме, но ещё ни одной не выкинуто. (Довольно нечастый случай)

В этой игре важно уметь «растянуться» по доске так, чтобы у соперника не было возможности хода.

### **Правила игры в короткие нарды (другое название – Backgammon)**

Короткие нарды – занятие для двух участников. Игра происходит на доске, на которой расположены 24 узких треугольника (их так же называют пунктами), сменяющиеся по цвету и соединенные по 6 треугольников в каждой из 4 групп. Они именуется: дом, двор, дом противника, двор противника. Бар – это палка, разделяющая дом и двор и находящаяся над игровым полем. Пункты стоят в последовательном порядке для каждого участника игры. Начало нумерации – дом этого человека. Самым далеким пунктом для одного игрока считается пункт № 24, в то время как для его соперника он считается началом. В начале игры у каждого участника по 15 шашек. Первая установка шашек определена изначально: у обоих участников по две шашки в двадцать четвертом треугольнике, пять шашек в тринадцатом пункте, три в восьмом и пять в шестом (см. рисунок 2). Оба участника имеют свою личную пару игральные кости и стакан особенного назначения, в котором перемешивают эти кости. Кубик с написанными на его сторонах различными числами (2, 4, 8, 16, 32 и 64) необходим для того, чтобы наблюдать за нынешним ходом игры.

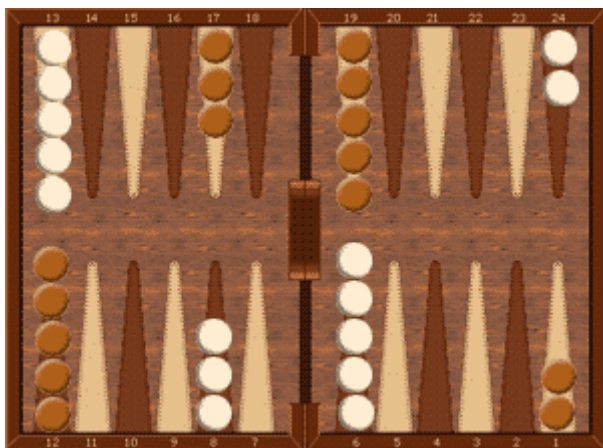


рисунок 2

Смысл данного вида нарда является переводение своих фишек в дом и последующее снятие фишек с доски. Выигрывает партию тот игрок, который снял фишки быстрее.

### **Начало передвижения фишек.**

Оба участника кидают по одному кубику для того, чтобы начать партию. Таким образом, назначается участник, начинающий ход первым, а также определяются цифры, которыми надо будет воспользоваться для первого хода. В случае выкидывания одинаковых цифр на кубиках обоими участниками, нужно выбрасывать кубики до того момента, когда значения будут не равны. Начиная со второго хода, участники по очереди выбрасывают по 2 кубика и совершают возможные ходы. Цифра на каждом из двух кубиков выражает, на какое количество треугольников (пунктов), участнику полагается сдвинуть фишки. Важно помнить, что фишкам постоянно следует передвигаться в одном определенном направлении – по треугольникам с большими номерами к меньшим. Также важно учитывать определенные правила: движение фишки может осуществляться только на свободный треугольник. Свободным пунктом называется такой пункт, на котором находится только одна фишка не вашего цвета (не больше).

Цифры на двух кубиках обозначают отдельные движения. Например, на двух костях выпадает 2 и 6. В таком случае игроку разрешается на шесть ходов передвинуть одну фишку, а на два совершенно другую. В то же время можно пройти одной фишкой на 8 ходов, но только тогда, когда треугольник, который находится на дистанции два или шесть полей, считая от первоначального треугольника, свободен. Такой пункт называют промежуточным. В случае, когда участник выбрасывает на двух костях одинаковые числа (дубль), оба эти числа умножаются на 2 и можно походить 4 раза. К примеру: выпадает 3 и 3 – у участника есть право походить четыре хода по три очка. Передвижение фишек может происходить в любой последовательности, как пожелает участник. В обязанности участника входит использование обоих чисел, так, как разрешается правилами (в случае дубля – четырех чисел). В случае возможности хода только одному числу, участник должен сделать этот ход. Когда есть возможность походить любым из двух чисел, но только не в одно время, участник выбирает большее число. Если оба возможных хода не соответствуют правилам, то участник пропускает ход. Когда у участника выпадает дубль, но нет возможности использования всех чисел, то необходимо сделать такое количество ходов, насколько это возможно.

### **Правила, как побить и зарядить фишку.**

Блот – это треугольник, на котором находится одна фишка. Когда фишка не Вашего цвета приходит на блот, то этот пункт кладут на бар и называют побитым. В случае, когда в

одно время на баре есть некоторое количество фишек, то основной целью участника считают зарядку фишек в доме противника. То есть фишка, начиная свою игру, переходит на треугольник, совпадающий с цифрой, выпавшей на кубиках. Например, если на костях выпало 2 и 5, то участник имеет право зарядить фишку на второй или пятый пункты, в случае, когда на них находится не более двух фишек оппонента. Когда на обоих треугольниках находится более двух фишек соперника, то они считаются занятыми, и участник пропускает ход. Когда возможен ход только для нескольких фишек, но не для всех, то участник обязан зарядить все допустимые фишки, а остальную часть хода упустить. В случае, когда все фишки уже выведены с бара, значения на кубиках, которыми не воспользовались, не возбраняется использовать, как раньше, а фишку, заряженную Вами, (можно также другую фишку) переместить в течение хода (как всегда).

### **Способ выбрасывания фишек.**

Как только участник приводит пятнадцать своих фишек в дом, он уже имеет право выкидывать их с поля. Выбрасывание фишек происходит так: участник кидает два кубика, и фишки, находящиеся на треугольниках, чьи номера равны выброшенному значению, удаляются с поля. К примеру, на костях выпадает значение пять. Тогда игрок имеет право с пятого пункта снять фишку. В случае, когда на этом треугольнике ничего нет, то участнику позволено переместить такую фишку, которая находится на пункте с номером, который больше выкинутого значения. В случае, когда у участника есть возможность какого-нибудь хода, то он имеет право оставить фишку на доске. Как уже говорилось выше, во время выкидывания фишек из игры, все они должны быть в доме. В случае, когда Вашу фишку побьют уже. Во время выкидывания фишек с поля, Вы обязаны снова вернуть ее в дом, до того как опять займетесь удалением фишек с поля. Одерживает победу тот участник, который раньше другого выбросит все свои фишки с поля.

### **Даве.**

Чаще всего партии в нарды идут на деньги при заранее обговоренной ставке за победное очко. Всякая игра возникает с начальной ставкой, ценой в одно очко. В случае, когда во время партии один из игроков видит свое явное превосходство, он имеет право предложить Даве. Даве – это увеличение ставки вдвое. Предложить даве участник имеет право лишь в самом начале своего хода (то есть до того момента, как он выкинет кости). Когда его противник отказывается от предложения даве, то он автоматически сдается и проигрывает ставку, обговоренную вначале. Если он принимает даве, то игра продолжается уже со ставкой в два раза выше. Участник, согласившийся с даве, получает кубики и в начале своего хода теперь он имеет право увеличить ставку. Редабл – это название увеличения ставки вдвое, но уже после даве (также называется басы). Когда участник отказывается от увеличения ставки, он проигрывает такое количество очков, которое находилось на кону до этого редабла. Если он соглашается, то кости передаются ему и партия идет так же, но теперь со значением ставки в два раза больше. Количество редаблов не ограничено.

Также в нардах существуют такие понятия как Марс и Кокс. Когда один из игроков снимает все свои фишки с поля, партия заканчивается. В случае, когда проигравший скинул минимум одну фишку из игры, то его проигрыш составляет такое количество очков, которое соответствует конечной ставке (например, одно очко, если в течение игры не было увеличения ставки). Но если не выигравший участник к концу игры не скинул ни одной фишки, то он проигрывает число очков, умноженное на 2. Такой вид проигрыша называется марс. В случае, если у него не скинуто с доски ни одной фишки и на баре или в доме оппонента осталось какое-то количество фишек (не меньше одной), то этот участник проигрывает количество очков, умноженное на 3 (кокс).

### **Дополнительные правила.**

Также в нардах существуют дополнительные правила, получившие достаточно частое использование в партии.

Авто-дабл – это автоматическое увеличение ставки вдвое, если перед игрой (когда определяется, кто будет ходить первым) у каждого игрока на кубике выпадает одинаковое значение. Количество авто-даблов может быть ограничено договоренностью двух участников, но только заранее, до начала партии. В игре его обычно используют для усиления азарта.

Бивер. Когда участнику предлагают даве, он имеет право сразу же увеличить ставки вдвое ещё раз. Для этого он объявляет ответный Редабл – бивер, и право хода остается у него же. Участник, объявивший даве, должен согласиться или сделать пас, как в ситуации обычным даве.

Правило Якоби. Марс и кокс принимают значения обычного выигрыша, когда в течение партии не предлагалось даве. Его используют для увеличения скорости игры, так как снижает возможность такого случая, когда играет на марс.

Матчи, moneygame и командная игра в нарды.

В основном матч составляется из некоторого числа партий. Смысл всей игры – собрать обговоренное ранее число очков (обычно назначаются нечетные числа – 3, 5, 7). Часто в матчах пользуются удвоением ставок. К сказанному выше существует одно условие – правило Кроуфорда. Если в определенной партии Ваш соперник получает число очков, почти равное числу, необходимому для выигрыша, но на один меньше, то Вы не можете предлагать увеличение ставки в данной партии. Если Вы выиграете партию, то Вы снова можете увеличивать ставки.

Moneygame – это разновидность игры в короткие нарды (перевод англ. money - деньги, game – игра). Суд по названию, как правило, в нее играют на деньги. В таком случае число партий не обговорено. Как правило, в нее играют до определенного момента – например, обговоренная заранее разница в числе очков или обговоренное время. Часто в moneygame используют правило Якоби – если не объявляются увеличения ставки, то марс и кокс принимают значение обычного проигрыша. Также в moneygame может использоваться бивер, но только в том случае, если участники договорились об этом заранее.

На турнирах и в клубах бывают случаи, когда используется командная игра в нарды. Чаще всего используются парные консультации и командные турниры. В парных консультациях действие проходит на одной доске и в каждой команде по 2 человека. Правила в такой разновидности игры такие же, как в обычных видах игр, и к тому же оба участника одной команды имеют право совещаться друг с другом. Кубики обычно кидаются одним и тем же игроком, но так же можно сменяться по очереди – например, после каждой завершенной партии. В командном турнире обычно по три человека в каждой команде. Действие происходит на трех досках и по обычным правилам. Для выигрыша нужно победить минимум в двух матчах (из трех).

### **Спорные ситуации.**

Кубики необходимо кидать в одно время в правую секцию доски. В случае если кубики находятся не в правой секции, игрок обязан перекинуть кости (так же кости перекидываются, если они не лежат горизонтально). Ход называют выполненным тогда, когда участник убирает свои кубики. В случае, когда ход оказывается незавершенным или неправильным, противник может согласиться с таким ходом или обязать участника совершить верный ход. Данное условие недействительно, в случае, если соперник уже начал ход, выкинув кости или предложив даве. Когда участник скидывает свои кубики до того момента, когда противник забрал свои, этот бросок считают неверным и не учитывают. Но если ход был обязательным или будущий контакт между фишками соперников нереален, то это правило не учитывается.