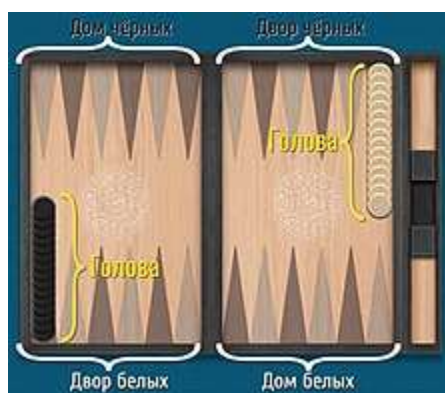


Правила игры в длинные нарды

Длинные нарды — одна из разновидностей игры в нарды, требующая от участников стратегического мышления и умения вести комбинационную борьбу.

Правила игры

Играют двое. Доска делится на две половины (левую и правую). У каждого игрока на доске по 15 шашек, которые расставляются на своей части доски вдоль правой стороны. Наборы шашек у игроков разного, обычно чёрного и белого цвета. Количество зар (кубиков) — 2. Игроки выбрасывают зары по очереди. Каждый игрок имеет право передвигать шашки только своего цвета.



Секторы доски

Начальное расположение шашек на доске (позиция 12 и 24) называется «голова». Ход с этого положения называется «ход с головы». За один ход с головы можно взять только одну шашку (кроме первого броска).

Право первого хода, и соответственно белого цвета шашек, разыгрывается так: каждый игрок кидает один зар. Право первого хода и белый цвет шашек получает тот, у кого выпало большее количество очков. При одинаковом количестве выпавших очков бросок повторяется. Если игра состоит из нескольких конов, то цвет шашек меняется, и следующий кон

начинает игрок, игравший предыдущий кон чёрным цветом.

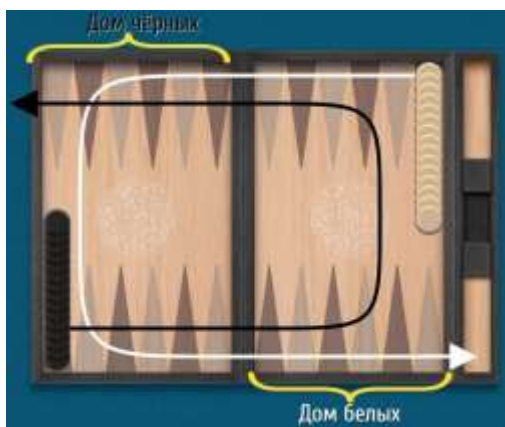
Ход игрока — это бросок зар и последующее движение шашек после броска. Зары следует бросать из специального кожаного стаканчика. Бросать необходимо так, чтобы зары упали на одну половину доски и устойчиво легли на плоскость доски. Зары должны оставаться в том положении, в котором упали на доску, до завершения хода. Если зары упали на разные половины доски, или за её пределы, или остановились в неустойчивом положении (например, кубик «встал на ребро», опираясь на бортик доски или шашку), производится повторный бросок.

После броска игрок обязан передвинуть две свои шашки против часовой стрелки на столько лунок, сколько очков выпало на каждой из костей. Вместо ходов двумя разными шашками игрок может сделать два хода одной шашкой. Если на зарах выпало одинаковое количество очков (так называемый «дубль»), то бросок удваивается, то есть игрок должен сделать четыре движения шашками. Запрещено делать ход, в результате которого шашка встаёт на поле, занятое шашкой противника. Ходить надо строго на то число очков, которое выпало на зарах. Если ход на выпавшее количество очков невозможен, эти очки «сгорают», но если возможность хода имеется, то игрок обязан, даже в ущерб себе, использовать все выпавшие очки. Если есть два хода, один из которых использует одну кость, а другой — две, игрок обязан сделать ход, использующий обе кости (т. н. «правило полного хода»).

Ход считается завершённым после нажатия кнопки турнирных часов, либо передачей зар сопернику.

Смысл игры

Игрок должен пройти всеми шашками полный круг (против часовой стрелки), зайти ими в «дом» и «выбросить» их раньше, чем это сделает противник. «Домом» для каждого игрока считается последняя четверть игрового поля — «дом белых» (1-6) и «дом чёрных» (13-18). Термин «выбрасывать» означает делать шашкой такой ход, чтобы она оказывалась за пределами доски. «Выбрасывать» шашки можно только после того, как все шашки «пришли в дом». Следовательно, белые идут из зоны 19-24 в зону 1-6, а черные из зоны 7-12 в зону 13-18.



Направление движения

Отличие от коротких нард

Основными отличиями данного вида нард являются:

- начальная расстановка;
- движение шашек у обоих игроков происходит в одном направлении, тогда как в коротких нардах шашки игроков двигаются навстречу друг другу;
- отсутствие сбитых шашек: запрещено ставить шашку на лунку, занятую даже одной шашкой соперника;
- возможность запираия: когда все шесть следующих за шашкой лунок заняты шашками противника, её нельзя ходить ни при каких выпавших очках. Такая шашка называется «запертой». Построение непрерывного ряда из шести своих шашек считается идеальным результатом для создания помех шашкам соперника, но если на поле отсутствуют шашки противника запирать их нельзя.

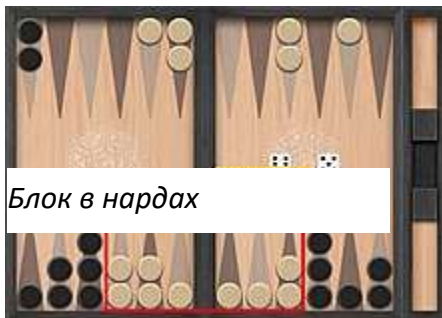
Розыгрыш

Игрок кидает одновременно два зра. После броска игрок передвигает любую из своих шашек на число лунок (клеток), равное выпавшему числу одного из зар, а затем одну любую шашку на число лунок, равное выпавшему числу другого зра. То есть, если на одном заре выпало «три», а на другом «пять», то, соответственно, можно передвинуть одну свою шашку на три лунки, а другую на пять лунок. В этом случае можно передвигать одну шашку на восемь лунок. Какой ход первым делать, большее выпавшее число или меньшее, не имеет значения. При этом с головы можно брать только одну шашку.

Первый бросок партии предоставляет игрокам исключение из вышеуказанного правила. Если одна шашка, которую только и можно снять с головы, не проходит, то можно снять вторую. Таких бросков для игрока всего три: шесть-шесть (6-6); четыре-четыре (4-4); три-три (3-3). В данной ситуации сыграть одной шашкой полный ход нет возможности, так как мешают шашки противника, стоящие на голове.

Если выпадает одно из таких сочетаний, то игрок может снять с головы две шашки, кроме ситуации, если в любом из полей стоят шашки, которыми можно осуществить ход. При первом броске белых 5-5, и последующем броске чёрными 4-4, последние снимают одну шашку с головы играя одну четвёрку, так как пройти дальше мешает созданная помеха. Соответственно, при первом броске белых 2-2, и последующем броске чёрных 5-5, последние снимают одну шашку с головы, играя три возможных пятёрки.

Если на обоих зарах выпадает одинаковое количество очков (дубль, гош, куш), тогда игрок играет так, как будто кинул 4 зары и может сделать 4 хода. Игрок имеет право изменить свой ход, пока зары не переданы сопернику или не нажата кнопка часов. Если ход при этом оказался незаконченным или противоречащим правилам, оппонент имеет возможность принять ход в том виде, как он сделан, либо потребовать от игрока сделать правильный ход.



Запрещено выставлять блок (заграждение; мост) из шести шашек — и даже «пробегом», если впереди этого блока нет шашки соперника. Не запрещено строить блоки из 6 шашек, однако все пятнадцать шашек противника запереть нельзя. Вы имеете право выстроить заграждение из шести шашек только в том случае, если хотя бы одна шашка противника находится перед этим заграждением. Если шашки противника занимают шесть клеток перед какой-нибудь шашкой, то она оказывается

запертой. Если шашки заперты так, что игрок не может сделать ни одного хода на то количество очков, что выбросил на зарах (шашки «не идут»), то очки игрока пропадают, а шашки не двигаются вообще. На одно поле допускается ставить произвольное количество шашек. На лунку, занятую противником, свою шашку ставить нельзя. В ситуации, когда можно сделать ход на количество лунок, которое выпало на одном из заров, и нельзя переместить шашку на число лунок, выпавшее на другом заре, выполняется только возможный ход, а очки второго теряются. Игрок не может отказаться от полного хода, даже если он ему не выгоден. Если оба хода одновременно сделать невозможно, то играется большее число, либо снимается вторая шашка с головы. Например, выпала комбинация шесть-пять. Игрок может сделать ход на шесть лунок или на пять. Игрок обязан сделать старший ход (на шесть лунок), а меньший ход (на 5 лунок) сгорает.

Вывод шашек

Игрок имеет право снять с доски шашку, которая стоит на лунке, соответствующей числу выброшенных на зарах очков. Например, если выпало 6-3, игрок может вывести с доски одну шашку с 6-го поля и одну шашку с 3-го поля (три можно сыграть с 6, 5 или 4 поля). В процессе выведения шашек из дома игрок имеет право использовать очки, которые выпали на зарах, по своему усмотрению: он может сыграть шашкой в доме или её выбросить. В процессе выведения шашек с собственного дома разрешается выводить шашки с полей низшего разряда, если в полях высшего разряда шашек нет. Например, если на зарах выпало 6-5, а на полях 6 и 5 нет шашек, то игрок может вывести из дома две шашки со следующего по порядку, четвёртого поля (лунки), если и там нет шашек, то с третьего, если и там нет, то со второго и т. д. Партия заканчивается.

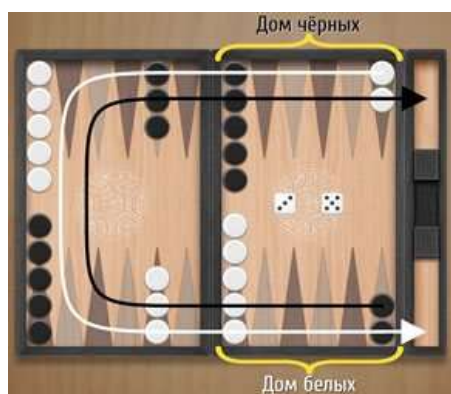
Правила игры в короткие нарды

Короткие нарды — это одна из наиболее популярных разновидностей игры в нарды.



Начальная позиция

Короткие нарды — игра для двух игроков, на доске, состоящей из двадцати четырёх узких треугольников, называемых пунктами. Треугольники чередуются по цвету и объединены в четыре группы по шесть треугольников в каждой. Пункты нумеруются для каждого игрока отдельно, начиная с дома данного игрока. Самый дальний пункт является 24-м пунктом, он также является первым пунктом для оппонента. Для белых (на диаграммах рисуется внизу) пункты нумеруются по часовой стрелке, для чёрных — против часовой стрелки.



Путь движения

Пункты объединены в группы. Эти группы называются — дом (1-6), двор (7-12), дом противника (19-24), двор противника (13-18). Дом и двор разделены между собой планкой, которая выступает над игровым полем и называется бар. У каждого игрока имеется 15 шашек. Начальная расстановка шашек такова: у каждого из игроков по две шашки в двадцать четвёртом пункте, пять в тринадцатом, три в восьмом и пять в шестом. У каждого игрока имеется своя пара игровых костей и специальный стакан, который используется для того, чтобы перемешать кости. Кубик (куб Даве) с нанесенными на его грани числами 2, 4, 8, 16, 32 и 64 используется для того, чтобы следить за текущей ставкой игры.

Цель игры

Цель игры — перевести все свои шашки в свой дом и затем снять их с доски. Первый игрок, который снял все свои шашки, выигрывает партию.

Начальный жребий



Чтобы начать игру, каждый игрок бросает одну [кость](#). Этим определяется, какой из игроков ходит первым и какие числа для своего первого хода он использует. Если у обоих игроков выпали одинаковые числа, они оба кидают кости до тех пор, пока не выпадут различные значения

Движение шашек

Игрок, у которого выпало большее число во время жребия, передвигает свои шашки в соответствии с числами на обеих костях. После первого хода, игроки поочередно бросают по две кости и выполняют ходы.

Числа на каждой кости показывают, на сколько пунктов, или пипсов, игрок должен передвинуть свои шашки. Шашки всегда движутся только в одном направлении, от пунктов с большими номерами к пунктам с меньшими. Для белых — против часовой стрелки. Для чёрных — по часовой стрелке. При этом применяются следующие правила: Шашка может двигаться только на открытый пункт, то есть на такой, который не занят двумя или более шашками противоположного цвета.

1. Числа на обеих костях составляют отдельные ходы. К примеру, если у игрока выпало 5 и 3, он может пойти одной шашкой на три поля, а другой — на пять, либо он может пойти одной шашкой сразу на восемь (пять плюс три) полей, но последнее лишь в том случае, если промежуточный пункт (на расстоянии три или пять полей от начального пункта) также открыт.

2. Игрок, у которого выпал дубль, играет каждое из чисел на каждой из костей дважды. Например, если выпало 6-6, то игрок должен сделать четыре хода по шесть очков, и он может передвинуть шашки в любой комбинации как сочтет нужным.

3. Игрок обязан использовать оба числа, которые ему выпали, если они допускаются правилами (Если у него выпал дубль, он обязан использовать все четыре числа). Когда можно сыграть только одно число, игрок обязан сыграть это число. Если каждое из чисел по отдельности можно сыграть (но не оба вместе), игрок должен играть большее число. Если игрок не может сделать хода, то он пропускает ход. В случае, если выпал дубль, если игрок не может использовать все четыре числа, он должен сыграть столько ходов, сколько возможно. Нельзя отказываться от хода, если результат хода невыгоден.

Как побить и зарядить шашку

Пункт, занятый только одной шашкой, носит название блот. Если шашка противоположного цвета останавливается на этом пункте, блот считается побитым и кладется на бар. В любой момент, когда одна или несколько шашек находятся на баре, первая обязанность игрока — это зарядить шашки в доме соперника. Шашка вступает в игру, перемещаясь на пункт, соответствующий выброшенному значению кости. К примеру, если игроку выпало 4 и 6, он может зарядить шашку в четвёртый либо в шестой пункты, если они не заняты двумя или более шашками противника. Если оба пункта, соответствующие значениям выброшенных костей, заняты, игрок пропускает свой ход. Если игрок может ввести некоторые из своих шашек, но не все, он должен зарядить все шашки, которые



возможно, и затем пропустить оставшуюся часть хода. После того, как все шашки будут введены с бара, неиспользованные значения костей можно использовать, как обычно, перемещая шашку, которую вы зарядили, либо любую другую шашку.

Как выбросить шашки из игры

Когда игрок привёл все свои пятнадцать шашек в свой дом, начинается их выбрасывание с доски. Игрок выбрасывает шашку следующим образом: бросается пара костей и тогда можно:

1. снять шашку, которая стоит на пункте, соответствующем значению на кубике (например, если выпала пятерка, то выкидывается шашка с пятого поля)
2. переместить любую шашку внутри дома с пункта с бóльшим номером (то есть, если выпала тройка, то переместить шашку с пятого поля на три поля (то есть, на поле номер два), даже если на третьем поле тоже стоит шашка)
3. снять шашку, которая стоит на пункте с меньшим номером, если нет шашек на пункте, соответствующем и на бóльшем, чем значение выпавшей кости (то есть, если выпала четвёрка, а на четвёртом, пятом и шестом поле нет шашек, то сбрасывается шашка с третьего, если нет на третьем поле, скидывается со второго, если нет на втором, то с первого).
4. при перемещении шашки во внутренней доске, убив при этом шашку соперника, выбросить эту шашку или пару шашек запрещается, (даже при выбросе парных костей в случае игры по тюремным правилам).

В стадии выбрасывания шашек все шашки игрока должны находиться в его доме. Если шашка будет побита в процессе выбрасывания шашек, то игрок должен привести шашку обратно в свой дом, прежде чем он продолжит выбрасывать шашки. Тот, кто первый снял все шашки с доски, выигрывает партию.

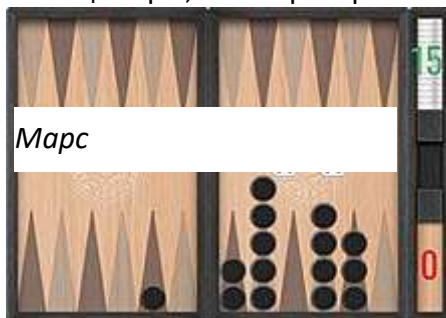
Даве

В нарды, как правило, играют на деньги при условленной ставке за одно выигранное очко. Каждая игра начинается при ставке в одно очко. В процессе игры игрок, который чувствует, что у него довольно большое преимущество в игре, может предложить даве (то есть удвоить ставки). Он может это сделать только перед началом своего хода до того, как он бросит кости. Если игрок, которому предложили удвоить ставки, пасует, то он сдает эту партию и проигрывает одно очко. В противном случае он должен принять даве и играть с удвоенными ставками. Игрок, который принял даве, становится обладателем куба, и только он может теперь заново удвоить ставки. Встречное удвоение ставок в одной и той же игре носит название басы (или редабл). Если игрок сдается в этот момент, он проигрывает столько очков, сколько стояло на кону перед этим редаблом. В противном случае, куб переходит к нему, и игра продолжается дальше с ещё раз удвоенным значением ставок. Ограничений на число редаблов не существует.

Специальный куб Дава имеет грани с цифрами 2, 4, 8, 16, 32, 64 — для кратности увеличения ставки. Он показывает, во сколько раз увеличена текущая ставка. Использование куба Дава значительно поднимает азарт в нардах, ведь начальная ставка может увеличиться в 64 раза.

Марс и кокс

В конце игры, если проигрывающий игрок успел снять хотя бы одну шашку с доски, он проигрывает столько очков, сколько стоит к этому моменту на кубике (одно очко, если никто из игроков не говорил даве). Однако, если проигравший не успел выбросить с доски ни одной шашки, он проигрывает марс и теряет удвоенное число очков. Если же, более того, проигравший не снял ни одной шашки и одна или несколько его шашек остались на баре или в доме противника, он проигрывает кокс и теряет утроенное число очков.



Дополнительные правила



Некоторые дополнительные правила получили широкое распространение в игре.

Авто-дабл. Если обоим игрокам выпало одинаковое число очков первым ходом, то ставки удваиваются. Кубик поворачивается по два и остается на середине доски. Игроки обычно заранее договариваются об ограничении числа авто-даблов в начале игры. Это правило в основном используется при игре на деньги для придания большего азарта.

Бивер. Если игроку объявляют даве, он может немедленно переудвоить ставки, объявив встречный редабл — бивер, кубик в этом случае остается у этого игрока. Игрок, который первым объявил даве, имеет возможность принять этот бивер или спасовать, как в случае простого даве, но при этом он проигрывает уже удвоенную ставку.

Правило Якоби. Марс и кокс считаются как одно очко, если ни один из игроков не объявлял даве в ходе игры. Это правило ускоряет игру, поскольку устраняет ситуации, где игрок не объявляет даве, поскольку стремится играть на марс.

В 2006 году опубликован перевод с английского фундаментальной книги Пола Магрила (двукратного чемпиона мира) «Нарды».

Есть нюанс в классических правилах кавказских нард, гласящий: в своём доме нельзя убить шашку противника и спрятаться. Другими словами, шашку, которая била шашку противника, нельзя этим же ходом передвинуть так, чтобы она встала на другую шашку и была сдвоенной, то есть вне досягаемости для удара. Убить и накрыть бившую шашку другой — можно. Убить и передвинуть



дальше на свободное поле, но не прятаться — можно. Убить и выбросить (если нет другого хода) — можно.

Источник <https://ru.wikipedia.org/>