

Правила игры в нарды

Правила игры

Существует множество разновидностей игры в нарды, отличающиеся правилами ходов, ставок, начальным положением и другими деталями. Однако основных разновидностей игры две — **длинные** и **короткие**. Общими для всех вариантов являются следующие правила:

- Игроки ходят по очереди.
- Направление перемещения шашек отличается в разных вариантах игры. Но в любом случае шашки движутся по кругу и для каждого игрока направление их движения фиксировано.
- Право первого хода разыгрывается броском костей — каждый из игроков бросает одну кость, первым ходит тот, у кого выпало больше очков. В случае одинакового количества очков бросок повторяется.
- Перед каждым ходом игрок бросает две кости (называемые: *зары*). Выпавшие очки определяют возможные ходы. Кости бросаются на доску, они должны упасть на свободное место доски, с одной стороны от бара. Если хотя бы одна из костей вылетела за доску, кости оказались в разных половинах доски, кость попала на шашку или встала неровно (прислонилась к шашке или краю доски), бросок считается недействительным и должен быть повторён.
- За один ход делается от одного до четырёх передвижений шашки. В каждом из них игрок может передвинуть любую свою шашку на такое количество пунктов, которое выпало на одной из костей. Например, если выпало 2 и 4 очка, игрок может за этот ход передвинуть одну (любую) из шашек на 2 пункта, другую — на 4 пункта, либо передвинуть одну шашку сначала на 2, затем — на 4 пункта (или, наоборот, сначала на 4 потом на 2). Если на обеих костях выпадает одинаковое число очков (*дубль, паш, куш, кошка*), то выпавшие очки удваиваются, и игрок получает возможность сделать 4 перемещения. Каждое перемещение шашки должно делаться на полное количество очков, выпавшее на кости (если выпало 4 очка, то пойти шашкой на 1, 2 или 3 пункта нельзя — можно только на полные 4).
 - В варианте игры «**гюльбар**» если у игрока нет возможности сделать какой-либо из этих ходов, то недоигранные ходы должен сделать

соперник. При выпадении дубля если игрок смог сделать все 4 хода, то он бросает кости снова.

- В варианте игры «**бешеный гюльбар**» при выпадении дубля игрок делает все ходы от выпавшего дубля до дубля шести (например, при выпадении дубля «четыре-четыре» игрок перемещает одну шашку на 4 пункта, затем другую на 4 пункта, затем ещё одну на 5, ещё одну на 5, одну на 6 пунктов и ещё одну на 6 пунктов). Если у игрока нет возможности сделать какой-либо из этих ходов, то недоигранные ходы должен сделать соперник.
- В каждом варианте правил есть некоторые запрещённые перемещения шашек. Игрок не может выбирать ходы, которые требуют таких перемещений. Если разрешённых перемещений для выпавшей комбинации очков нет, игрок пропускает ход. Но если возможность сделать хотя бы один ход есть, игрок не может отказаться от неё, даже если данный ход ему невыгоден.
- Если использовать очки одной из костей невозможно, они теряются. Если есть два варианта хода, один из которых использует очки только одной кости, а другой — обеих, то игрок обязан делать ход, использующий очки обеих костей. Если можно передвинуть только одну из двух шашек (то есть ход одной шашки исключает возможность хода другой), игрок обязан сделать ход на большее количество пунктов. В случае выпадения дубля игрок обязан использовать максимально возможное количество очков.
- Когда все шашки игрока в процессе движения по доске попадают в свой дом, следующими ходами игрок может начать выставлять их за доску. Шашка может быть выставлена за доску, когда номер пункта, на котором она стоит, равен числу очков, выпавших на одной из костей (то есть шашку, стоящую на крайнем пункте, можно выставлять, если выпала единица, на втором от края — если выпала двойка). Если все шашки в доме находятся ближе к краю доски, чем выпавшее число очков, то может выставляться за доску шашка из пункта с наибольшим номером.
- Начальное расположение шашек определяется правилами.
- Ничьих в нардах не бывает. Выигрывает тот, кто первым выставил все свои шашки за борт.
- Победитель получает за выигрыш от одного до трех очков. Правила начисления очков за выигрыш в разных вариантах нарда могут отличаться.

Игра на ставку

Игра на ставку может вестись по любым правилам. В простейшем случае оговаривается ставка за одну игру. Кроме того, могут применяться специальные правила увеличения ставок:

- За обычную победу проигравший платит одну ставку, за марс — удвоенную ставку, за кокс — тройную ставку, за «домашний марс» — умноженную на четыре.
- Увеличение ставок по требованию игроков. В этом случае любой игрок может перед своим ходом предложить поднять ставку. Противник должен либо согласиться и играть дальше, либо отказаться и признать себя побеждённым. Если один игрок поднял ставку, то право следующего подъёма переходит ко второму игроку. Обычной практикой является удвоение ставок, но по договорённости может применяться и увеличение ставки в арифметической прогрессии (1, 2, 3...). Для удобства в игре с поднятием ставок используется куб удвоения. Когда игрок поднимает ставку, он берёт куб удвоения и ставит нужной гранью, показывающей коэффициент увеличения ставки, кверху. Его противник при этом должен либо принять удвоение ставки, либо сдаться, заплатив оговоренную в начале игры ставку.

Комбинации

Шиком при игре считается называть комбинации по-персидски.

- ду-шеш — 6:6
- ду-беш — 5:5
- дур-чар — 4:4
- ду-сэ — 3:3
- ду-бара — 2:2
- яган — 1:1
- шеш-беш — 6:5
- шеш-чар — 6:4
- шеш-сэ — 6:3
- шеш-ду — 6:2
- шеш-як — 6:1
- пянджи-чар — 5:4

- пянджи-сэ — 5:3
- пянджи-ду — 5:2
- пянджи-як — 5:1
- чари-сэ — 4:3
- чари-ду — 4:2
- чари-як — 4:1
- сэ бай ду — 3:2
- сэ-як — 3:1
- ду-як — 2:1

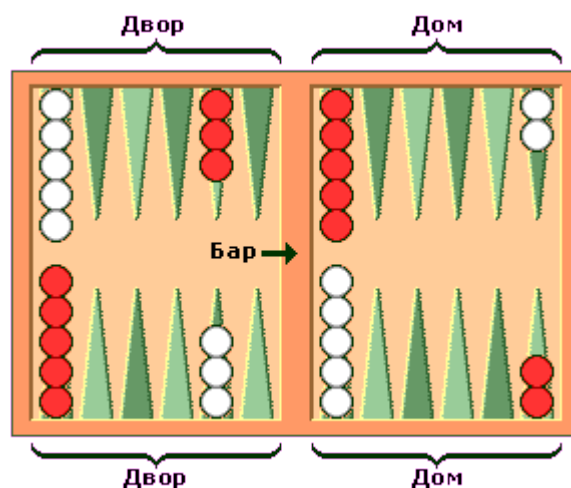
Правила игры в Короткие нарды

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

Начальная позиция

Короткие нарды — игра для двух игроков, на доске, состоящей из двадцати четырех 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.

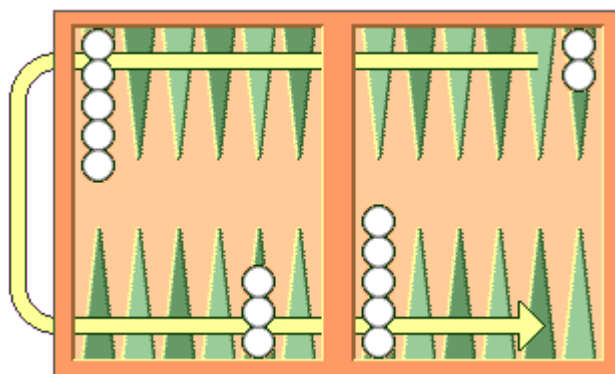
Пункты объединены в группы. Эти группы называются — дом (1-6), двор (7-12), дом противника (19-24), двор противника (13-18). Дом и двор разделены между собой планкой, которая выступает над игровым полем и называется бар.



У каждого игрока имеется 15 шашек. Начальная расстановка шашек такова: у каждого из игроков по две шашки в двадцать четвертом 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 с нанесенными на его грани числами 2, 4, 8, 16, 32, и 64 используется, 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.

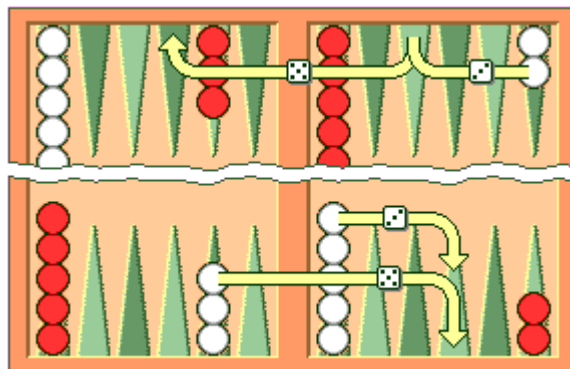
Движение шашек

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) поля, но последнее лишь в том случае, если промежуточный пункт (на расстоянии три или пять полей от начального пункта) также открыт.



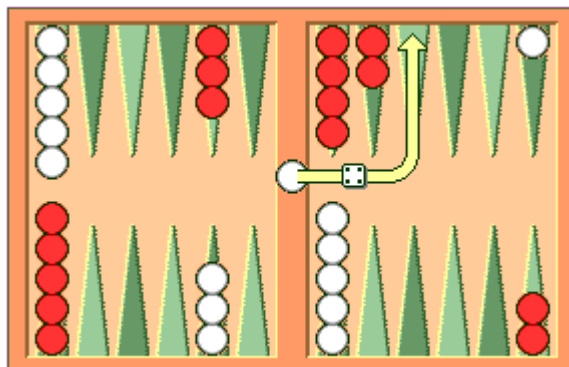
2. Игрок, у которого выпал дубль, играет каждое из чисел на каждой из костей дважды. Например, если выпало 6-6, то игрок должен сделать четыре хода по шесть очков, и он может передвинуть шашки в любой комбинации как сочтет нужным.

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

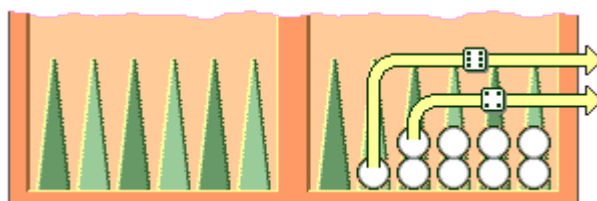
кости. К примеру, если игроку выпало 4 и 6, он может зарядить шашку в четвертый либо в шестой пункты, если они не заняты двумя или более шашками противника.



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: а) снять шашку, которая стоит на пункте, соответствующем значению на кубике (например, если выпала пятерка, то выкидывается шашка с пятого поля) б) 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) в) 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). г) при перемещении шашки во внутренней доске, убив при этом шашку соперника, выбросить эту шашку или пару шашек запрещается, даже при выбросе парных костей.



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 еще раз удвоенным значением ставок. Ограничений на число редаблов не существует.

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.

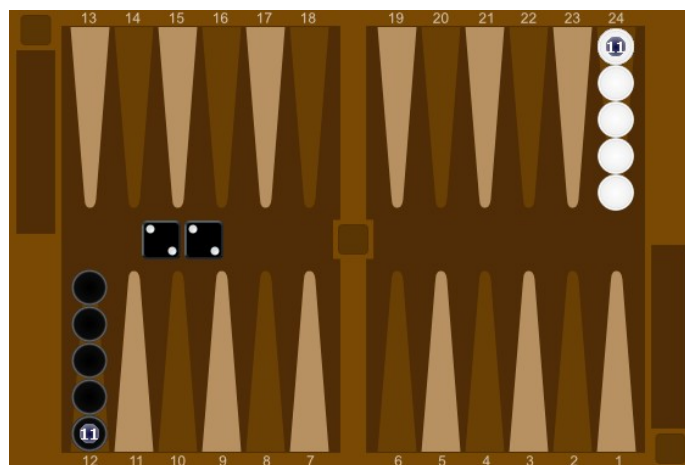
В 2006 году опубликован перевод с английского фундаментальной книги Пола Магрила (двукратного чемпиона мира) «Нарды».

Есть нюанс в 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. В международных правилах таких ограничений на игру в доме нет.

Правила игры в Длинные нарды

Начальная позиция

Двое играющих расставляют по 15 шашек — каждый на своей части доски вдоль левой стороны.



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.

Розыгрыш первого хода

Игроки кидают по одному кубику (зара). Право первого хода достается тому, у кого выпало большее количество очков. Если числа совпали, кидают ещё раз.

Возможности хода

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.

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.

Движение шашек

При игре в длинные нарды передвижение шашек производится против часовой стрелки. Из исходного положения черные шашки перемещаются из правой верхней четверти в левую верхнюю, затем в нижнюю левую и, наконец, в свой дом — нижнюю правую четверть. Дом белых находится в верхней левой четверти, куда шашки должны двигаться по следующему маршруту: нижняя левая четверть — нижняя правая четверть — верхняя правая четверть — дом.

В процессе игры каждый участник производит броски только двумя зарами. После броска игрок должен передвинуть одну из своих шашек на число клеток, равное выпавшему на одном из кубиков, а затем любую шашку на число клеток, показанное другим кубиком. Например, на зарах выпало четыре-два. В этом случае игрок передвигает одну шашку на четыре клетки, другую — на две. Можно передвинуть только одну шашку на шесть клеток.

Если на зарах выпадает дубль, то есть одинаковое количество очков (два-два, три-три и т. д.), то игрок должен сделать четыре хода, передвинув шашки на столько клеток, сколько показывают зары. Такой результат броска называется *куш*.

Запрещенные действия

В данной игре запрещается:

- Ставить шашку на лунку, занятую шашкой соперника.
- Запирать все шашки противника перед первой его шашкой* Передвигать две шашки на число клеток, показанное на одном из кубиков. Если выпало пять-три, то нельзя передвинуть одну шашку на две клетки, другую на три, а затем ещё одну на три.

Отличие от коротких нард

Основными отличиями данного вида нард являются:

- Другая начальная расстановка.
- Отсутствие сбитых шашек: запрещено ставить шашку на лунку, занятую даже одной шашкой соперника.

- Возможность запираания. Если шесть шашек расположены перед одной шашкой противника, она считается запертой. Построение непрерывного ряда из шести своих шашек считается идеальным результатом для создания помех шашкам соперника.
- Движение шашек у обоих игроков происходит в одном направлении(против часовой стрелки или по часовой), тогда как в коротких нардах шашки игроков двигаются навстречу друг другу (одни по часовой стрелке, другие против часовой).

Особенности хода

В ситуации, когда шашки не идут, то если игрок не может их передвинуть на то количество лунок, которое выпало на зарах (шашки попадают на занятые лунки), все очки пропадают, и игрок пропускает ход.

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.

В ситуации, когда игрок может выполнить любой из двух ходов, но только один, он должен выбрать больший. Например, выпала комбинация шесть-четыре. Игрок может сделать ход на шесть лунок или на четыре. Правильный ход — на шесть лунок. При этом меньшие очки сгорают.

Расчет выигрыша

В конце игры, если проигрывающий игрок успел снять хотя бы одну шашку с доски, он проигрывает однократную величину ставки. Если проигравший не успел выбросить с доски ни одной шашки и, более того, не успел провести все свои шашки в дом, он проигрывает удвоенную ставку, такое окончание игры называется *марс*.

Если проигравший провел в дом все свои шашки, но ни одну из них не успел снять с доски, то он проигрывает победителю утроенную ставку. Такая ситуация называется «домашним марсом». "Кокса", как в коротких нардах, в длинных нардах не существует.