

Что наша жизнь? – Игра!
В игре есть прелесть жизни.
Давайте же будем мы играть
И радоваться жизни!

ДЛЯ КОГО ЭТА КНИГА?

Эта книга не для тех, кто хочет стать чемпионом мира по нардам. Она для тех, кто хочет душевно провести время с хорошим другом или приятелем.

Эта книга для всех, кому наскучило однообразие нашей жизни. В ней можно найти игры, которые помогут отключиться от бытовых и рабочих проблем хотя бы на часок.

Эта книга для тех, кто ни разу не играл в нарды – она написана максимально простыми словами и прекрасно научит в нарды даже ни разу не игравшего в них.

Эта книга для тех, кто уже знаком с нардами – он найдет в ней новые интересные разновидности этой замечательной игры.

Эта книга для тех, кто любит проводить вечера с семьей – в книге приведены варианты трех-четырех участников, и, если есть дети, не беда – есть варианты, в которые могут сыграть даже пятилетние малыши и малышки.

Эта книга для всех, кому нужен особый адреналин, кто хочет почувствовать вкус к жизни.

Эта книга для истинных ценителей интеллектуальных игр – в ней он найдет игры, нигде ранее не публиковавшиеся.

Эта книга для тех, кто не любит случайностей – в ней приведены варианты, в которых случайности абсолютно нет.

Эта книга для тех, кто хочет увидеть нарды во всех цветах радуги, а не только в оттенках «длинных» или «коротких».

Эта книга для ценителей истории – ней приведены практически все старинные разновидности нард.

О СЕРИИ «ДАВАЙТЕ ПОИГРАЕМ»

О доме можно судить по тому,
в какие игры здесь играют.

26 апреля 2014 года вышла книга по нардам, которая впоследствии подверглась тщательнейшему анализу. Условно ее можно назвать первой частью. Это вторая часть, являющаяся логическим продолжением первой. Обе части составляют единую книгу по нардам, которая в свою очередь относится к серии «Давайте поиграем!». Всего планируется в серии издание книг следующих направлений:

1. «Давайте поиграем в карты: игры для любой компании!»
2. «Давайте поиграем на доске: придется подумать!»
3. «Давайте поиграем в домино!»
4. «Давайте поиграем в кости: просто и увлекательно!»
5. «Давайте поиграем: бумага и ручки».
6. «Давайте поиграем в слова: легко и весело!»
7. «Давайте поиграем в нарды!»
8. «Давайте поиграем: игры для семьи».

Цели, которые преследует автор в серии, следующие:

1. Популяризация игр в самом широком смысле.
2. Приведение максимального разнообразия игр – от самых простых до самых сложных, от самых известных до самых редких.
3. Приведение игр, придуманных автором настоящей книги.

Касательно конкретно самих нард можно выделить еще одну цель:

4. Популяризация игр в нарды совершенно новых разновидностей. Что имеется в виду? Все известные на сегодня варианты нард можно условно разделить на три группы: игры со сбиванием шашек («Короткие нарды» и его варианты), без сбивания («Длинные нарды» и его варианты), с пленением («Тапа»). В этой же книге помимо известных разновидностей приведены игры новых направлений: «игры на опережение», «военные нарды» и «психологические игры». Кроме того предложены более интересные варианты с пленением. Эти новые направления, собственно говоря, уже нечто больше, чем нарды в привычном понимании этого слова – они в первую очередь для поклонников интеллектуальных игр, для истинных ценителей игр как таковых.

Уже полностью готовы к изданию книги по картам («жемчужина» серии), домино (фактически первая в мире энциклопедия по домино) и костям (фактически энциклопедия по костям, третья в мире).

Вся серия уникальна. К примеру, в книге по костям будут приведены вовсе не азартные игры на денежные ставки, в которых есть банкиры и понтеры (наподобие «Крэпса» или «Азара»), а интеллектуальные, к которым из известных игр можно отнести, пожалуй, лишь «Тысяча» и «Покер» («Ятси»). Обе указанные игры интересны, но являются далеко не самыми сложными, как принято считать. В своей книге по костям будут предложены игры, которые на порядок сложнее и захватывающе, так что по сложности не уступят самым лучшим интеллектуальным играм.

Аналогичная картина сложилась с играми домино. Всем известные «Козёл» и «Пятерка» составляют лишь крупицу интеллектуальных игр в домино.

С карточными играми разговор отдельный – они настолько разнообразны и интересны, что равных им просто нет ни в одной другой области интеллектуальных игр. Как издать книгу по карточным играм, объем которой превысил все мыслимые размеры, для автора является самой большой головной болью. Скорее всего придется издавать по частям (так, первую часть планируется целиком посвятить лишь «Подкидному дураку» и его разновидностям), чего крайне не хотелось бы, так как в этом случае во многом разрушается первоначальный замысел и структура преподнесения игр, без которых невозможно ощутить всю красоту карточных игр (интеллектуальных, заметим, так как ни одна азартная игра на денежные ставки, такие как «Баккара», «Макао» или «Блэджек», приведены не будут).

Пользуясь случаем, автор сообщает свою готовность принять помощь от заинтересованных лиц в издании этих книг. Собственными силами издавать и распространять книги в современных условиях жесткой конкуренции чрезвычайно тяжело (особенно это относится к человеку из провинции, не имеющего ни соответствующих связей, ни «веса» в обществе, ни доступа к центральным книжным магазинам столицы), и у автора нет уверенности в том, что ему самостоятельно удастся полностью реализовать свой проект по играм в виде нормальных бумажных книг (а будет, честно говоря, жаль, если не удастся; но для себя автор решил, что в случае неудачи всю имеющую информацию выложит в свободный доступ интернета примерно через 20-30 лет).

Автор заранее приносит извинения, если обнаружатся синтаксические, пунктуационные и, вполне возможно, даже орфографические ошибки в статье – весь текст он набирал сам, поэтому подобные ошибки не исключены. Стилистика текста может показаться чрезмерно подробной и с многочисленными повторами, так как написана языком инженера-конструктора (для конструктора понимание правил важнее красоты слогана и наличия рифмы).

Что еще? Еще один очень важный момент. В XXI веке, когда компьютерные технологии и интернет стали обычными явлениями, у многих людей появилось искушение не покупать книгу, а скачать ее в электронном виде, бесплатно для себя разумеется. Хотелось бы напомнить, что любая книга – это интеллектуальный труд, который защищается законами об авторском праве, согласно которым в течение всей жизни автора и в последующие 70 лет после его ухода в «лучший мир» любая перепечатка или переиздание книги в каком-либо виде разрешено только с согласия самого автора (или его наследников). Если нет согласия на издание в электронном виде, то как создание такой электронной книги, раздачу затем ее другим, так и приобретение самой электронной книги для себя – это самое настоящее пиратство. К сожалению, современное время компьютерных технологий соблазняет нас всё больше брать и только брать, а взамен ничего не отдавать, то есть, говоря простым языком, воспитывает в нас самые худшие качества халявы (как откровенно написал в «ВКонтакте» один поклонник нард автору настоящей книги: «Покупать не буду, рано или поздно скачаю в интернете»). Но халява – это не просто приобретение чего-то без последствий (как очень того хочется), а приобретение в ущерб не только своей бессмертной души, но и душ своих детей и внуков. Поэтому просьба – пожалейте если не себя, то хотя бы своих детей и внуков, не показывайте им пример халявы, не губите их души. Если книга понравилась, умейте отдать от себя хотя бы чуть-чуть своего (в данном случае в виде стоимости книги), умейте быть благодарным к тому, чье произведение в вашей душе вызвало интерес, радость и счастье.

ГЛАВНАЯ ЦЕЛЬ

Известный немецкий шахматист на рубеже XIX-XX веков Тарраш однажды сказал: «Шахматы, так же как музыка и любовь, могут сделать человека счастливым». Но ведь существует разная музыка – классическая, народная, эстрадная и многие другие, и каждая из них делает человека счастливым по-своему. Но точно так же и с разновидностями нарда – каждая из них делает человека счастливым по-своему.

В чем отличие этой книги от других? Подавляющее большинство книг про нарды приводят описания, как правило, всего двух игр («Длинные» и «Короткие») и подробнейшие советы по достижению победы. То есть фактически книги являются некими учебными пособиями «длинных» и «коротких» нарда.

Цель этой книги несколько другая – это не просто познакомить людей с нардами, а в первую очередь показать ВСЁ МНОГООБРАЗИЕ нарда. Поэтому акцент ставится на разновидности, а не на советы по достижению победы. На взгляд автора, для среднего человека, который не ставит для себя целью стать чемпионом мира, куда полезнее играть не в одну и ту же игру, а в самые разнообразные виды. Ведь каждая новая игра учит человека приспосабливаться к новым «условиям жизни», уметь чувствовать изменившуюся обстановку. А это уже отдельное искусство – быстро обнаружить и прочувствовать в каждой игре ее главные особенности, найти основополагающие принципы победы в новых правилах...

Собственно говоря, эта книга – это уже нечто другое, чем книги по нардам в привычном понимании этого слова, она в первую очередь ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР, для истинных ценителей игр как таковых. Ситуация похожа примерно на обычную шахматную доску и комплект белых и черных шашек. На шахматной доске обычными шашками можно сыграть в совершенно разные по своим стратегиям игры, как например: «Шашки», «Уголки», «Реверси», «Рэндзю», «Го». Такая же ситуация и с этой книгой – в ней приведены как известные игры, так и те, которые значительно отличаются от обычных классических нарда, такие как: «Исландские нарды», «Шлем», «Нарды-хищники».

Помимо разнообразия правил, на взгляд автора, не менее важно передать читателю атмосферу игры, а атмосфера в нардах, как оказалось, существенно отличается от атмосферы других интеллектуальных игр. Поэтому в первой части книги приводятся анекдоты, притчи, крылатые выражения и истории с нардами. Без передачи атмосферы, сопровождающей нарды, человек просто не поймет, что такое нарды.

Все игры разбиты на группы, что облегчает поиск нужной игры. Кроме того, около названия каждой игры стоит цифра, указывающая на примерную сложность (не с точки зрения изучения правил, а с точки зрения сложности стратегии):

- I – очень проста;
- II – для развлечения;
- III – средняя сложность (семейная игра);
- IV – сложна (для «интеллектуалов»);
- V – очень сложна (для «профессионалов»);
- VI – для «шахматистов».

Если рядом с цифрой стоит символ (+), то игру придумал автор настоящей книги, и этот знак есть лучшая гарантия того, что игра новая (не печатавшаяся ранее).

Какие из своих игр автор считает самыми удачными? Среди интеллектуальных игр: «Шемшеш», «Казамби» и «Имбюрти»; среди развлекательных: «Хищники», «Куликовская битва», «Скоророды», «Королевские нарды» и «Царские нарды»; правило «Даже с принуждением». Автор надеется, что хотя бы одна из указанных игр найдет своих поклонников.

Будет ли издана третья часть по нардам? Трудно сказать. Повторяться не хочется, поэтому третья часть появится при условии, если окажется новый интересный материал и в необходимом объеме. В 2009 году автор подготовил книгу по нардам, отложил ее в сторону, так как решил для себя, что больше добавить ему нечего (ничего нового в голову тогда не приходило). Но когда в 2014 году книга была издана, то сразу появилось столько нового и очень интересного материала, что стало ясно – будет вторая часть. Видимо, так устроен человек – как только он считает, что всё, что он хотел сказать, сказал, неожиданно открывается «второе дыхание». На данный момент автор считает, что всё, что он хотел сказать о нардах, в этих двух частях сказал. Но что будет после издания второй части, не известно. Но даже если и окажется новая интересная информация (на что очень надеется, кстати), то в любом случае в ближайшие 5-10 лет будет перерыв, потому что на очереди «срочно» стоят книги по костям, домино и карточным играм...

Что сказать в заключение? Если после ознакомления книги найдется хотя бы один человек, который до этого ни разу не слышал о нардах, но после ознакомления не удержался и купил для себя комплект нарды и затем сыграл хотя бы одну партию, то автор посчитает свою задачу выполненной. А если после прочтения захотелось сыграть и в другие игры, не только в нарды, то свою задачу выполнил вдвойне.

И напоследок маленький совет: если книга понравилась, то подарите ее друзьям и близким – ведь истинный ценитель игр получает радость не столько от самой игры, а куда больше от распространения и обучения любимой игре других.

С уважением, Храмов Сергей Юрьевич,
7 марта 2015 года, г.Чебоксары,
chramov1@rambler.ru,
www.davaite-poigraem.umi.ru,
www.chramov1.wix.com/nardy.

...В мае 2015 года поклонник нарды и других интеллектуальных игр Андрей Ведерников из Североморска указал мне на явную ошибку в описании французской игры «Жакет». Попытка выяснить истинные правила «Жакета» привела в итоге к тому, что во вторую часть неожиданно для самого себя пришлось включить обширный исторический материал с описанием правил старинных игр. Это оказалось очень кстати, так как сегодня сложилась во многом запуганная ситуация с правилами и названиями старинных игр. Обширный исторический материал совсем не входил в первоначальный замысел книги, но, как кажется, делает книгу еще более увлекательней. Кроме того, исправлены некоторые досадные ошибки первой части. Так, была неточность в начальном расположении шашек в «Хачапури», а забор из шести шашек, именуемый везде как шешар, в книге был приведен как «шерар». Из книги убрано понятие «двор», так как у поклонников «длинных» и «коротких» под этим словом подразумеваются разные значения.

11 декабря 2015 года, г.Чебоксары.

БЛАГОДАРНОСТИ

«...за игрой мы отдыхаем от работы
и забываем о своих невзгодах».

Л.Н.Толстой

В первую очередь выражаю благодарность исследователю шашек в России Саргину Давыду Ивановичу (1859-1921), который в 1915 году издал уникальную книгу по истории шашек в России «Древность игр в шашки и шахматы». Книга вышла тиражом всего в 350 экземпляров и более не переиздавалась, но благодаря интернету сейчас ее можно найти в формате «pdf». Уникальность книги в том, что в ней помимо шахмат и шашек описаны три разновидности нарда, популярные на Кавказе до Октябрьской революции, причем есть правила игры, полностью вышедшей сегодня из употребления («Большая игра нарды»). И здесь трудно не привести слова Саргина в предисловии его книги «Къ читателямъ» (стилистика и грамматика сохранены):

...«Я былъ бы счастливъ, если бы трудъ мой не остался одинокимъ и заинтересовалъ бы русскихъ любителей на столько, чтобы среди нихъ нашлись мнѣ преемники.

Москва.

Декабрь 1914 г.»

Выражаю благодарность Фадееву Игорю Юрьевичу. Этот удивительный человек из Перми создал просто шедевр в области нарда – в 2010 году выпустил электронную книгу «Нарды – игра тысячелетий». Это, стоит признать, одна из самых лучших познавательных книг по нардам. Ее можно бесплатно скачать на официальном сайте Фадеева www.logus-games.ucoz.ru. На этом же сайте, кстати, можно скачать другую не менее интереснейшую книгу – «Шахматы – игра цивилизаций». Как мне удалось выяснить во время переписки, именно Фадеев впервые описал такие разновидности как: «Астрогон», «Чёт-нечет», «Буффало» (они же «Симметричные нарды»), «Кафтар», «Кабутар», «Эмир» (впечатляющая игра), «Шлем» (не менее впечатляющая игра). Так и хочется привести фрагмент нашей переписки летом 2014 года (надеюсь, Фадеев простит меня за ее публикацию).

«...Многие игры из маленького сборника “Нарды – игра тысячелетий” не встретятся ни в каких публикациях (ни в российских, ни в англоязычных). В шлем мы играли в детстве на расчерченной обратной стороне шахматной доски. Я часто, как и многие дети, предлагал правила по усовершенствованию игры. Мы обычно легко договаривались между собой. Всё апробировалось, что-то осталось, а что-то исчезло. В книге я попытался донести точные правила. Такая или подобная игра реально существовала, потому что один мальчик видел, как в неё играют, но не запомнил всех правил. Ну, а точные правила возникли из ответов на поставленные игровым процессом вопросы. Что-то похожее случилось с игрой “эмир”. Я учился, по-моему уже в пятом классе. Ещё тогда я заметил, как легко запоминается всё, что интересно. Я переписал из журнала (точнее мне принесли листок, вырванный из какого-то журнала, который я потом вернул мальчику-владельцу по его просьбе) текст с правилами традиционного триктрака. Этот же паренёк рассказал, что хотел бы научиться играть в такой вид нарда, где есть главная фигура и партия может закончиться со счётом в 32 и даже в 64 очка. По его словесному описанию я запомнил правила, а позднее всё записал. А из вороха записей и пометок, пополнявшихся в течение десятилетий, возникла книжка по нардам,

в которой я хотел кратко и доступно донести правила игр до мыслящих людей. Ведь “не только хлебом единым жив человек...”»

Выражаю благодарность поклоннику нард Андрею Ведерникову из города Североморск (Мурманская область), который, во-первых, указал на явную ошибку в описании старинного «Жакета», и, во-вторых, дал описание новейшей игры «Наннон». Ошибка в «Жакете», на которую указал Ведерников, привела к тому, что мне пришлось заняться собственным подробным исследованиям истории нард, изучением старинных разновидностей и точным описанием их правил. Прежде при описании правил я доверял тем или иным публикациям, и, как оказалось, зря. Выяснилось, что ошибки закрались не только в «Жакет», но и во многие другие старинные игры. Более того, ошибки закрались даже в происхождение «Коротких нард» – сегодня во многих источниках (в книгах и на сайтах) указывается, что изобретателем «Коротких нард» является англичанин Эдмонд Хойл, хотя в действительности сама игра возникла намного раньше (с тем же названием «Back-Gammon»), а заслуга Хойла заключалась в первую очередь в том, что среди множества игр в нарды он сумел найти самый интересный вариант, издав по нему в 1743 году первое в мире учебное пособие. Возвращаясь к Андрею Ведерникову следует обязательно добавить, что в июле 2015 года этот удивительный человек выложил в свободный доступ интернета уникальный в прямом смысле слова сборник игр по костям («Неполный свод правил игр в кости», его можно скачать на tesera.ru).

Особая благодарность Андрею Полочкину из г.Москва за его сайт «Просто короткие нарды» («ПКН»). Подробнее об этом сайте сказано в отдельной главе.

Отдельную благодарность выражаю своему дяде – Андрееву Станиславу Трофимовичу. «Дядя Славик» (именно так его называли племянники) был удивительным человеком. В конце 80-х годов (XX века) он усовершенствовал карточную игру «Буркозел», которую переименовал на свой лад – «Чувашский козёл». Игра оказалась настолько удачной, что в родной деревне среди родственников полностью вытеснила «Подкидного дурака». Но это не единственное изобретение дяди. Другим, не менее важным изобретением, являлась игра «Кто первый?» Судя по всему, мой дядя у кого-то познакомился с «Пахиси», но она ему показалась настолько сырой и медлительной, что ввел ряд усовершенствований, которые оказались очень удачны, и заодно дядя изменил название. В моей личной библиотеке имеется более полусотни книг по интеллектуальным играм, и ни в одной из них нет правил «Кто первый?» Так как дядя на вопросы происхождения всегда упрямо отрицал свою причастность к «Чувашскому козлу» и «Кто первый?» (из-за скромности, судя по всему), то сейчас – светлая ему память – у меня не остается никаких сомнений, что эти игры придумал он сам. Любовь к играм (не помню ни одного случая, чтобы, приехав к нему в деревню, мы не сыграли хотя бы пару партий), неутолимый азарт (в хорошем смысле, так как не видел, чтобы дядя играл на деньги) во многом передались и мне, подтолкнув в какой-то момент меня самого – автора настоящей книги – к поискам новых игр, но, главное, привили к играм любовь и даже некую ненасытность. Словами это состояние, разумеется, полностью невозможно описать...

И, наконец, конечно, благодарю свою семью, суженую Алёну и дочерей Елизавету и Полину, которые не только морально и психологически поддерживали меня в написании этой книги, но и являлись спарринг-партнерами для испытаний новых игр.

ИСТОРИЯ НАРД

(в дополнение к тому, что сказано в первой части)

Кто в России любил играть в нарды в прошлом?

А.Суворов и М.Кутузов, А.Грибоедов и Ю.Никулин.

Кто в России любит играть в нарды сейчас?

А.Карпов, Г.Каспаров, И.Кобзон и многие, многие другие.

Археологические раскопки показывают, что нарды возникли в Персии (Иране) примерно в III тысячелетии до нашей эры, и первоначально эта игра имела символическое и мистическое значение. Само слово «нарды» произошло от персидского слова «нарда», что переводится как «деревянный брусок». Элементы игры археологи находили также в Египте, Греции, Римской империи, Китае, Мексике, но все эти находки датированы куда более поздними сроками.

О популярности нард подтверждают многочисленные древние письма, которые, к примеру, говорят о том, что в I веке нашей эры в нарды играл даже римский император Тиберий Клавдиус (41-54 гг. н.э.). Историк того времени Светоний свидетельствует, что Клавдиус очень любил эту игру, и написал даже книгу по ней, а к его колеснице была прикреплена доска, чтобы позволяло играть во время долгих походов. Игра у римлян в те времена называлась «Табула» (с латинского языка переводится «доска»), и уже тогда имела почти современные правила: использовалась та же доска из 24 полей, у каждого игрока по 15 шашек, целью игры являлось как можно быстрее дойти до дома и вывести все шашки за пределы доски. Отличие от современных правил заключалось в том, что партия начиналась с пустой доски, и участникам необходимо было сначала ввести свои шашки в игру с одной половины доски и затем двигать их в одинаковом направлении против часовой стрелки. Сейчас такая разновидность называется «Русские нарды», правда римляне использовали не две кости, а три. До сегодняшнего дня сохранилась одна позиция, датируемая от 480 года, в которой византийский император Флавий Зенон (годы жизни 435-491 гг., император 474-491 гг.) после выпадения неудачных значений сразу на трех костях проиграл в казалась бы ничейной позиции (более подробно об этой позиции рассказано в разделе «Русские нарды»).

О растущем распространении этой игры говорит тот факт, что между 1251 и 1283 годами по указу короля Леона и Кастилии (нынешней Испании) Альфонсо X Мудрого был написан самый первый в Европе сборник игр, в котором приводились самые известные игры на тот момент времени. Сейчас этот сборник хранится в библиотеке монастыря Св. Лоренцо дель Эскориала, расположенного недалеко от Мадрида (ALFONSO X EL SABIO, Biblioteca Castro, Fundacion Jose Antonio de Castro). Сборник состоит из 98 страниц размерами 42,16x29,71 см, обложка сделана из овчины, написан каллиграфическим почерком, иллюстрирован 150 богато украшенными рисунками и состоит из четырех частей.

Первая часть посвящена исключительно шахматам (точнее прообразу современных шахмат – «Шатранджу»), вторая – играм с костями, а вот третья – нардам, причем описано ни много ни мало, а целых двенадцать разновидностей! Надо заметить, разновидности нард тогда заметно отличались друг от друга как размерами доски и количеством шашек, так и правилами. Благодаря интернету сейчас можно скачать этот сборник в электронном виде и ознакомиться со всеми приведенными в нем играми (но стоит предупредить, что сборник написан на древнем каталонском

языке, который весьма отличается от современного каталонского и совсем не похож на испанский).

Возникает вопрос: а когда возникла современная доска в нарды? Если учесть, что до римского императора Клавдиуса была распространена игра под названием «Игра двенадцати линий» («*Ludus Duodecim Scriptorum*»), которая лишь отдаленно напоминает современные нарды, а игра «Табула» уже практически идентична современным нардам, то ориентировочное время возникновения современной доски и комплекта из 15 черных и 15 белых шашек – это I век нашей эры. Но в Европе играли тогда, как правило, с тремя костями. По английским источникам от третьей кости начали отказываться примерно в 500-х годах, хотя с этим можно поспорить – как станет ясно ниже, скорее всего примерно в XVI-XVII века.

Дальнейшее распространение игры в Западной Европе во многом связано с возвращением крестоносцев из крестовых походов в XII веке. В XV веке во Франции появилась новая игра «Триктрак», название которой, как указывают французские книги, произошло от звука удара костей о деревянную доску.

...Следует заметить, что французская игра под названием «Триктрак» – это очень непохожая на современные нарды игра, так как в ней побеждает не тот, кто первым выведет свои шашки за пределы доски, а тот, кто первым наберет определенную сумму очков, а очки начислялись в процессе игры за то или иное расположение своих и чужих шашек. «Триктрак» (он же «Большой триктрак», «*Grand Tric-trac*») просуществовал в Европе примерно до конца XIX века и сейчас уже никому не известен. Примечательно, что в европейских книгах XIX века игры «Триктрак», «Бэкгаммон» (современные «Короткие нарды») и «Жакет» (фактически современные «Длинные нарды») приводятся отдельно друг от друга (например, в интернете можно найти книгу «*Cours complet de trictrac, avec un abrégé du Gammon, du Jacquet et du garanquet, Paris 1818*» – подробнее о книге в главе «О старинных книгах»).

В эпоху Средневековья только представители высшей аристократии имели привилегии играть в «нарды». До сегодняшних дней сохранился так называемый «Манесский кодекс», составленный в 1300 году. Эта древняя немецкая средневековая иллюминированная рукопись, представляющая собой сборник светской поэзии на средневерхнегерманском языке. В настоящее время хранится в библиотечном собрании Гейдельбергского университета (Германия). Рукопись состоит из 426 пергаменных листов размером 35,5×25 см, и особенность это рукописи в том, что на нем есть рисунок игры двух людей за доской нарды, причем для игры используются три кости. По отложенным шашкам можно заключить, что игра шла с разрешением сбивания (съедания). Важно заметить, что в те времена доска в нарды имела современный вид, то есть не изменилась со времен римских императоров.

Если книги с описанием игр на Западе сохранились, то на Востоке, к сожалению, сохранились буквально по крупицам. Но вне всякого сомнения на Востоке нарды развивались своим очень своеобразным путем: если на Западе получили популярность игры со сбиванием шашек, то на Ближнем и Среднем Востоке (Турция, Иран, Сирия, Египет), Кавказе (Армения, Грузия и Азербайджан) и на средиземноморских странах Балкан (Греция, Болгария, Македония и другие страны бывшей Югославии) – без сбивания. При этом, что очень удивительно, в Индии и Китае в то же время получили распространение игры со сбиванием шашек, причем по правилам практически идентичные современным «Коротким нардам».

Так как разновидностей нард существовало множество, то соответственно в каждой стране установились свои названия, и это приводило к путанице и не

некоторый штраф; в нашей ситуации можно договориться, что игрок пропускает свой следующий ход.

НАРДЫ КАК ИГРА И РАЗНОВИДНОСТИ

Хочешь узнать человека, посмотри, как он проигрывает.

Нарды – это такая игра, в которой участники передвигают свои шашки от «старта» к «финишу», и тот, кто первым приведет все свои шашки к «финишу», становится победителем. Для определения того, на сколько полей вперед передвинуть шашки, используются кости (они же игральные кубики). Для победы необходимо не только передвигать свои шашки вперед, но и мешать этому сопернику. В этом заключена главная суть всех разновидностей нард (за исключением экзотических вариантов). Каким образом можно помешать движению шашек сопернику?

По способу создания препятствий шашкам соперника нарды делятся на два основных направления:

- игры без сбивания шашек;
- игры со сбиванием шашек.

В играх без сбиваний помешать движению шашек соперника можно только за счет того, чтобы занять побольше свободных полей, лишая соперника возможности хода, так как по правилам на одном поле могут находиться шашки одного игрока. Поэтому в играх без сбиваний главное – это расположить шашки таким образом, чтобы соперник начал пропускать ходы, и лучше всего этому служит занятие своими шашками несколько полей подряд, образуя так называемые «заборы». Чем длиннее забор, тем тяжелее его перейти. Забор из шести шашек подряд является для соперника непроходимым и, следовательно, заставляет соперника пропускать ходы. Если соперник начинает пропускать ходы, то игрок, идя своими шашками вперед, повышает свои шансы на победу. Собственно говоря, суть игр без сбиваний – это борьба взаимных блокировок, то есть борьба заборов.

В играх со сбиваниями помешать движению шашек соперника можно как за счет того, чтобы лишить соперника ходить на те или иные поля, так и за счет сбиваний шашек соперника (это главная особенность). Сбивать разрешается только одиночные шашки, поэтому запретить ходить на то или иное поле можно лишь в том случае, если на одном поле окажутся две или более шашек одного цвета. Так как сдвоенные заборы создать куда тяжелее, чем в играх без сбиваний, то главным инструментом достижения победы являются именно сбивания шашек соперника. По правилам каждую сбитую шашку надо снова ввести на «старт», то есть все ранее сделанные ею ходы оказываются потерянными. Если же игрок не может ввести сбитую шашку в игру, то он пропускает ходы. Так как сбивания являются ключевым правилом, то суть игр без сбиваний заключена в «охоте» за одиночными шашками соперника.

Если подытожить, то в играх со сбиваниями потери ходов образуются за счет:

1. Препятствий из-за сдвоенных шашек соперника (несколько полей подряд, занятых сдвоенными шашками, образуют так называемый «прайм»).
2. Сбивания шашек, так как каждой сбитой шашке необходимо снова войти в игру и заново обойти всю доску.
3. Невозможность ввести сбитую шашку на доску, так как поля ввода оказались занятыми сдвоенными шашками соперника.

По приведенному перечню можно сделать вывод, что игры со сбиваниями намного сложнее игр без сбиваний.

Таким образом, несмотря на схожие правила, стратегии двух главных разновидностей нарда значительно отличаются между собой. Если к этому прибавить тот факт, что движение шашек происходит по-разному (в играх без сбиваний все шашки движутся в одном направлении, а со сбиваниями шашки соперников движутся навстречу друг другу), то и законы вероятности, само собой, действуют по-разному, поэтому можно заключить, что фактически это разные игры. В подтверждении этому служит тот факт, что, к примеру, на чемпионатах России победителями по играм без сбиваний являются одни люди, а со сбиваниями другие. Очень редко случается такое, чтобы один и тот же человек одинаково на высоком уровне играл в обе разновидности. Вроде бы одна и та же доска, те же 30 шашек и 2 кости, правила практически совпадают, но стратегия и тактика эти двух игр совершенно разные. Не удивительно, что одним больше нравится игра без сбиваний, другим – со сбиваниями.

У современных поклонников нарда может возникнуть вопрос: а какие игры все-таки возникли раньше, со сбиванием или без? Археологические раскопки показывают, что первоначально возникли игры со сбиванием шашек, причем, разумеется, не сразу в классическом варианте «Короткие нарды», а в более простом (он приведен в главе «Пра-пра-пра-родительница нарда»). Но едва возникнув, игры с шашками и костями сразу стали развиваться по двум параллельным путям: со сбиваниями на Западе (римская игра «Табула», в которую играл римский император Тиберий, или «Гаранкуэт») и без сбиваний на Востоке. Эти две разновидности долгое время развивались параллельно, пока в 1743 году англичанин Эдмонд Хойл не составил учебное пособие по игре со сбиваниями «Бэгаммон» (международное название «коротких»), который быстро вытеснил в Европе все прочие разновидности игр как со сбиваниями, так и без сбиваний. Но если из-за «Бэгаммона» игры без сбиваний в Европе в итоге исчезли совсем (знаменитый в прошлом французский «Жакет» сохранился лишь в справочниках), то в России и в Азии они смогли сохранить свои позиции: в России и на Кавказе – это «Длинные нарды», в Турции и Иране – «Мультизезим», в Греции – «Фэвга». Удивительно, но сегодня, к примеру, в Соединенных Штатах и в Европе игры без сбиваний многим даже не знакомы, по крайнему мере если за рубежом и издается книга по нардам, то исключительно со сбиваниями.

В России «Длинные нарды» по популярности заметно превосходят «Короткие», но последние с каждым годом завоевывают всё больше поклонников. «Короткие нарды» за счет сбиваний являются более азартной и динамичной игрой. В «Длинных» ход игры протекает не так остро, поэтому некоторые считают эту игру более академичной, и в ней якобы меньше случая. Тем не менее, как это будет показано в других главах, «Короткие нарды» («Бэгаммон») являются более сложной игрой, и как следствие этого они в мире более популярны, и пока только по ним проводят чемпионаты мира.

Помимо двух основных известных направлений есть еще третье, очень интересное направление – игры с пленением шашек соперника. Этот направление в мире мало популярно, и самой известной игрой этого направления является «Тапа», имеющая определенное распространение в Болгарии, Турции и Греции. Главная особенность игр с «пленением» заключается в том, что одиночные шашки соперника (и только одиночные) можно взять в «плен», лишая их тем самым дальнейших ходов. Таким образом, если в играх без сбиваний опережение соперника по ходам осуществляется за счет построения заборов, в играх со сбиваниями – за счет сбиваний, то в «Тапе» – за счет обездвиживания шашек. И как следствие игры этого направления имеют свою особенную стратегию. Автор лично сумел убедиться в этом, сыграв не

один десяток партий в «Гапу» на компьютерной программе «Palamedes» (она официально бесплатна, и ее можно найти в интернете). Любители он-лайн могут сыграть в «Гапу» на www.gametwist.com.

Так уж получилось, что автор настоящей книги, впервые познакомившись с нардами, начал разработку новых (своих) игр именно на базе «пленения», причем, стоит заметить, разработка началась до того, как он познакомился с «Гапой» (в далеком 2000 году книг по нардам не было совсем). Сходу тогда появились сразу две игры: «Северные нарды» и «Шемшеш». Каждая из них по-своему хороша и потому прекрасно освежает мозги от привычных нард (что полезно каждому, согласимся). По мнению автора «Северные нарды» интереснее «Гапы», так как позволяя освободить свои пленные шашки, но всё же самой интересной игрой с пленением автор считает «Шемшеш». «Шемшеш» – это даже не сколько борьба за «пленение», а больше даже борьба за то, чтобы наоборот заставить соперника «пленить» побольше своих шашек, сделав их «мертвыми». «Мертвые» шашки хороши не только тем, что их не следует уже выводить за пределы доски, тем самым увеличивая свои шансы на победу, но главное – они образуют так называемые неразрушаемые заборы (забор из пяти подряд мертвых шашек называется «шемшеш»), которые представляют для оставшихся «живых» шашек соперника значительное препятствие, потому что их можно преодолеть только при выпадении шестерек. Автор смеет предположить, что игру «Шемшеш» ждет свое отдельное развитие в области нард.

Как было сказано в предисловии, автор попытался привести в этой книге максимальное разнообразие игр. Почему это было сделано? Потому что каждая игра интересна и увлекательна по-своему. Наш мир характеризуется многообразием, и через это многообразие мы познаем красоту этого мира. Так и с играми...

Рассмотрим основные способы, с помощью которых получаются новые игры.

Во первых, изменяют начальное расположение шашек и направление их движения. Именно таким образом получены следующие разновидности игр без сбиваний: «Хачапури» и «Буффало», а со сбиваниями: «Накгаммон», «Голландские нарды», «Русские нарды», «Казахские нарды», «Змея». Все эти игры достаточно известны и, казалось бы, с точки зрения расположения шашек придумать что-то новое просто невозможно. Автор настоящей книги тоже так считал. Но неожиданно даже для него самого удалось найти два новых варианта («Нарды-противостояние» и «Нарды-схватка»), главная особенность которых заключена в том, что шашки игроков, двигаясь навстречу друг другу, однажды разойдясь, затем встречаются на доске еще раз. То есть шашки соперников встречаются между собою не один раз, как это происходит во всех известных разновидностях, а два раза. Эта изюминка накладывает своеобразный отпечаток на ход игры. Стоит только удивляться, почему такое оригинальное и простое решение не было реализовано ранее.

Второй способ получения новых игр есть увеличение возможности хода при тех или иных выпадения костей. К играм подобного способа относятся: «Гульбар», «Кафтар», «Кабутар», «Астрогон», «Чет-нечет», «Дубли», «Эйси-диси», «Бешеные шестерки», «Матадор» и другие. Во всех них из-за увеличения возможности хода случай велик как нигде более – один удачный бросок, и игрок может победить в самой, казалось бы, безнадежно проигранной партии и наоборот.

Третий популярный способ – это банальное изменение числа костей: «Турецкие нарды» (5 костей), «Гаранкуэт» (3 кости).

Все перечисленные разновидности интересны по-своему, но, заметим, способы получения их являются как бы сами собою напрашивающиеся. Рано или поздно они в любом случае появились бы в области нард.

Итак, рассмотрены основные способы получения новых видов, а потому уместен вопрос: а есть ли совершенно новые игры? Оказывается, есть. Например, в книге Игоря Фадеева «Нарды – игра тысячелетий» приведены «Шлем» и «Эмир».

Автор настоящей книги, познакомившись с нардами и неравнодушный ко всему, что связано с интеллектуальными играми, не мог не удержаться предпринять со своей стороны попытки разработать что-то новое. Первые разработки были, что называется, сами собою напрашивающимися по аналогии с другими играми. Так возникли «Ставропольские нарды» (можно ходить как своими шашками, так и шашками соперника, на выбор), «Чувашские нарды» (игроки поочередно ходят как своими, так и чужими шашками), «Нарды-реверси» (шашки могут превращаться в другой цвет) и другие. Эти игры интересны по-своему, но не являются чем-то новым как, например, «Шлем». После издания в апреле 2014 года первой книги «Давайте поиграем в нарды!» появились действительно новые и оригинальные игры. О них будет сказано чуть ниже...

Рассказывая о разных правилах, следует обратить внимание на то, что их можно объединять. К примеру, если обычные «Короткие нарды» играть по правилам «Ставропольских» и «Нарды-поддавки», то получится замечательная игра «Короткие ставропольские нарды-поддавки» (она приведена в книге), которая по своей сложности, пожалуй, не уступит самым сложным интеллектуальным играм мира.

В нарды можно прекрасно сыграть и на других досках. Например, «Кто первый?» – это упрощенный вариант со сбиваниями, предназначенный в качестве семейной игры, так как в нее могут одновременно играть до четырех человек (и даже лучше). Несомненными достоинствами являются простота правил и использование в качестве игрового поля обычной шахматной доски, которая сейчас есть почти в каждом доме. «Кто первый?» с одной костью можно предложить детям, а с двумя костями с успехом могут играть взрослые.

«Пачизи» – это адаптированный вариант нарда для четверых участников, причем очень увлекательный. Если же в «Пачизи» играть пару на пару, то это будет еще интереснее и сложнее, так как парная игра требует помимо всего прочего хорошего взаимопонимания партнеров.

«Нарды на троих» – очень интересный вариант, разработанный совсем недавно (в конце XX века) в Армении. Игра сочетает в себе не только тактику и стратегию, но и политическую ситуацию, сложившуюся на доске (два участника, оказавшиеся в худшем положении, должны объединить свои усилия против третьего, но ровно до того момента, пока кто-нибудь из них не окажется в лучшем положении). В 2007 году в той же Армении прошел первый официальный чемпионат по этой игре. По словам участников и зрителей игра произвела на всех неизгладимое впечатление.

«Тригаммон» – еще один вариант для троих участников, отличающийся от «Нарды для троих» другой доской. Если в «Нарды для троих» доска состоит из трех частей (по 12 полей в каждом), которые соединены последовательно одна за другой, то в «Тригаммоне» эти три части соединяются в одной центральной точке.

Стоит отметить, что практически любая игра в нарды становится значительно интереснее, если использовать даве – правило удвоения ставок (оно же «правило Куба» или «куб удвоения»). Даве значительно обогащает игру не только тактически, но и стратегически.

Как уже отмечалось ранее, в свое время было разработано множество вариантов нарда, но отдельно стоит отметить такие разработки, в которых случайность, связанная с выпадением костей, значительно меньше, чем в классических играх. Первым такую попытку предприняли азербайджанские нардысты в 70-е года XX века, предложив

совсем отказаться от костей («Нарды без кубиков»). В этом варианте из-за отсутствия костей случайности даже теоретически нет, но эта игра по своему смыслу становится ближе к шахматам и шашкам, ведь нарды – это игра, в которой акцент ставится в первую очередь не на анализ глубины логических комбинаций, а на умение правильно оценить ситуацию с точки зрения такой сложной науки, как теория вероятности.

В 1997 году появилась еще одна интересная разработка, в которой случай, связанный с выпадением костей, минимален – «Сэссунгаммон». Идея в этой игре настолько оригинальна и проста, что стоит только удивляться тому, почему она не возникла ранее.

Где-то в начале XXI века были предложены «Дубликатные нарды», в которой по теории случайности нет абсолютно. Не вызывает сомнений, что принцип дубликатности заимствован от карточных игр «Бридж» и «Преферанс», в которых он уже давно используется при проведении чемпионатов.

«Сэссунгаммон», «Нарды без кубиков», «Дубликатные нарды» при всех достоинствах не устраивали автора настоящей книги. Долгое время он ничего придумать не мог, пока в какой-то момент его не озарило. Если бы автор не знал другие интеллектуальные игры, то задача, судя по всему, так и осталась нерешимой. Но когда в голове «крутятся» сотни самых разных интеллектуальных игр, то немного легче. Так возникла его первая игра – «Имбюрти». В ней, что очень важно, сохранена главная составляющая нарда – необходимость наличие костей. В эту игру можно с успехом играть как без сбивания шашек («Длинные имбюрти»), так и со сбиваниями («Короткие имбюрти»). Да и вообще «Имбюрти» можно применить ко всем другим разновидностям нарда. Настолько замечательна идея в ней!

«Всё гениальное просто» – сказанное относится и к нардам. Разработанные автором (а точнее скопированная идея с «Шашек Вигмана») «Параллельные нарды» тому лучшее подтверждение. Никаких новых изощренных правил или дополнений, всего лишь одновременная игра на двух досках, и случайность сведена к минимуму (так и хочется сказать – к нулю).

Наконец, «Рентгеновские нарды» – это игра, в которых оба игрока знают будущие ходы друг друга вплоть до окончания партии. Кто лучше сумеет использовать полученные знания, тот и победит. Эта игра, как и «Нарды без кубиков», строго говоря, переходит в разряд чисто логических игр, а потому без шахматных часов в ней никак не обойтись!

Разрабатывая новые игры по нардам, автору неожиданно для самого себя удалось найти новое направление нарда, четвертое по счету. Это направление возникло случайно, когда автор после издания первой книги попытался улучшить свою игру «Нарды-хищники». Новое направление получило название «военные игры», так как сам процесс игры напоминает не гонку (быстрее соперника вывести шашки из доски), а сражение двух армий, в которой побеждает игрок, сумевший нанести максимальный урон армии соперника, а именно – съесть как можно больше его шашек. Обратим внимание, что именно съесть, а не сбить, ибо съедание от сбивания отличается тем, что съеденные шашки уже не возвращаются в игру. Вполне возможно, что это направление, как и игры с пленением, со временем найдет своих поклонников. Самый простой вариант «Нарды-хищники» прекрасно подходит для всех, кто впервые знакомится с нардами, а также для игр с детьми. Более сложные варианты («Куликовская битва», «Невская битва») предназначены для любителей подумать.

Пятое направление – игры на опережение, в которых главное – первым вывести за пределы доски хотя бы одну шашку. Рассмотрим игры этого направления.

«Нарды-скороходы» – для победы надо вывести за пределы доски не все пятнадцать шашек, а только пять. После того, как игрок первым завел пять шашек, он должен решить, остановить игру и записать себе простую победу, или попытаться успеть завести еще одну (всего одну!), так как каждая следующая выведенная шашка за пределы доски удваивает победу. И такое удвоение будет после каждой заведенной следующей шашки. Но с другой стороны всегда есть опасность, что если сопернику удастся завести свои пять шашек, то в этом случае побеждает уже соперник, даже если он завел в итоге меньшее число шашек. Правда, и соперник в свою очередь может попытаться завести еще одну шашку раньше игрока в надежде тоже удвоить свою победу.

Игра «Горки» занимательна тем, что шашки могут образовывать препятствия (в виде несколько шашек на одном поле), и высота этого «препятствия» так или иначе мешает движению шашек соперника (похожий элемент реализован в играх «Кто первый?» и «Пачизи»). Выигрывает тот, кто первым выведет за пределы доски три шашки. В игре возможна ничья, если у обоих игроков на доске окажется менее двух шашек (съеденные шашки не возвращаются на доску).

В игре «На прорыв» побеждает тот, кто первым выведет всего одну свою шашку за пределы доски. Но просто так взять и пойти вперед шашка не может не только потому, что ее могут съесть, но и по той причине, что все шашки имеют свой уникальный номер, и шашка может съесть шашку соперника только в том случае, если ее номер равен или больше номера съедаемой шашки.

Игры для души, отличающиеся своими необычными правилами, автор назвал «развлекательными играми». Ниже приведены краткие правила этих необычных и захватывающих игр.

В игре «Нарды-реверси» съеденная шашка соперника превращается в свою. Иногда это бывает выгодно, но в чаще всего приносит больше проблем, так как сопернику остается меньше завести шашек в дом. По этой причине игроки пытаются заставить соперника «съесть» их шашку, повсюду расставляя свои одиночные шашки-«ловушки».

В игре «Нарды-антиреверси» при «съедании» съедаемая шашка превращается наоборот в шашку соперника. То есть принцип в этой игре прямо противоположный «Нарды-реверси». За счет «съеданий» игрок может уменьшить число своих шашек (и увеличить число шашек у соперника) и за счет этого первым вывести за пределы доски свои оставшиеся шашки. В отличие от «Нард-реверси» здесь идет активная «охота» за одиночными шашками соперника.

«Нарды с аукционом» – помимо тактики и стратегии присутствуют элементы торговли, что усложняет игру многократно: участник, имея специальные фишки, может перекупить удачный ход соперника. Это очень сильный прием изменения ситуации на доске в свою пользу, но пользоваться им надо крайне осторожно – переломив ход сейчас, соперник за счет большего числа своих оставшихся фишек может переломить ситуацию в свою пользу позже (переломить игру в конце партии обычно выгоднее, чем в середине).

В игре «Король» одна шашка является самой главной, и потому главное в этой игре – защитить «короля», вывести за пределы доски и одновременно попытаться съесть «короля» соперника. Побеждает тот, кто первым выведет «короля» за пределы доски. Съеденный «король» возвращается обратно в игру, а вот простые шашки нет, так что с каждой потерянной шашкой как защищать собственного «короля», так и охотиться за чужим становится всё тяжелее.

В «Королевских нардах» шашки делятся на два типа: простые (их 8) и «королевские» (их 7). Съеденные королевские шашки навсегда покидают доску (в отличие от простых шашек), и побеждает тот, кто больше сумеет вывести за пределы доски свои «королевские» шашки.

В игре «Царские нарды» каждая шашка имеет определенное количество очков от 1 до 15 (всего 240 очков на 30 шашках), и игрок набирает очки как за счет собственных выведенных за пределы доски шашек, так и за счет съеденных шашек соперника. Побеждает тот, кто первым наберет 111 или более очков.

На этом пока можно остановиться, хотя другие игры тоже не менее интересны. Закрывая тему собственных игр, следует отметить, что все предлагаемые автором новые игры прошли так называемые тестовые испытания – он в них играл либо с друзьями, либо один сам с собою (порою до поздней ночи, чем озадачивал жену и детей), и потому правила каждой игры не написаны просто так («лишь бы написать») – они «обкатывались» на практике, корректировались, затем снова «обкатывались», снова корректировались и так до тех пор, пока не возникла уверенность того, что правила сформированы достаточно для того, чтобы ИГРАТЬ БЫЛО ИНТЕРЕСНО.

ПОЧЕМУ НАРДЫ ИНТЕРЕСНЕЕ ШАХМАТ И ШАШЕК?

Никто не любит проигрывать, но кому-то приходится.

«Шахматы» и «Шашки» являются, вне всякого сомнения, самыми сложными интеллектуальными играми мира. И хотя поклонники «Го», «Рэндзю», «Реверси», «Сёги» и других игр попытаются возразить этому, но сам факт того, что по «Шахматам» и «Шашкам» издано больше всего книг, говорит сам за себя. С точки зрения сложности нарды, разумеется, уступают «Шахматам» и «Шашкам». Тем не менее, по одному компоненту нарды, как ни странно, интереснее. По какому?

Наличие костей в игре придает элемент случайности, и многие ценители интеллектуальных игр ставят это в укор. С одной стороны может это правильно, но, с другой стороны, некоторый элемент случайности – именно лишь некоторый, заметим, – теоретически позволяет новичку рассчитывать на выигрыш хотя бы одной партии даже у чемпиона мира. Вот как раз этим элементом «случайности» нарды привлекательны как никакая другая интеллектуальная игра.

Если у любого человека всегда есть возможность выиграть (пусть даже с ничтожным шансом), то, значит, всегда есть интерес сыграть партию с сильным игроком, чего нельзя сказать о «Шахматах» или «Шашках». Поэтому, если сильные шахматисты, как правило, играют только между собою и не садятся за одну доску с новичками, то в нардах ситуация иная, в лучшую сторону, разумеется. Говоря простым языком, в нарды можно играть в любом возрасте с абсолютно любым по классу игроком и при этом выиграть.

Другой момент – появление мощных компьютеров уже не оставляют для людей шансов выиграть у них во многие логические игры: «Шахматы», «Шашки», «Реверси» и другие. Например, для людей просто катастрофа произошла в 1997 году по «Реверси» (вариант 8x8) – в тот год программа «Logistello» обыграла чемпиона мира японца Такэси Мураками с разгромным счетом 6:0. С тех пор люди больше никогда не одерживали победы над компьютером по «Реверси». Печальный факт. То же самое рано или поздно ждет любую логическую игру, и с этим ничего поделать нельзя. Но с нардами не так – при всех возможностях компьютера у человека всегда останется шанс выиграть хотя бы одну партию. Таковы нарды.

больших размеров. Ведь именно стук костей о деревянную доску вызывает особый трепет в игре (хотя на крупных соревнованиях, заметим, играют на матерчатых досках, так как шум костей наоборот мешает и отвлекает). Кстати, чтобы не было жульничества кости лучше использовать маленьких размеров и с острыми углами. Желательно использовать для костей специальные стаканы, в которых игроки перед броском будут перемешивать кости (выбросить кости с руки – «лакомый» прием шулеров). Стаканы хороши не только тем, что исключают жульничество при броске, но и сам стук костей внутри стакана тоже добавляет азарта игре.

САМЫЕ ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ РАЗНОВИДНОСТИ

У игры в нарды есть три исхода:
 выиграл, проиграл, не играл.
 Если не играл, то всё равно, что проиграл.

Разновидностей нарда очень много (правда, увлекательных всё же мало). Одним нравятся одни, другим – вторые. Это нормально. Но есть ряд разновидностей, которые существенно отличаются от других, поэтому автор посчитал нужным выделить их отдельно, так как хотя бы один раз в жизни попробовать сыграть в них будет полезно каждому. Каждый из ниже предложенных вариантов захватывающ по-своему.

Интеллектуальные разновидности	Развлекательные разновидности
«Длинные нарды» «Короткие нарды» «Пуфф» «Ядерные нарды» «Шемшеш» «Казамби» «Имбюрти» «Сэсеунгамон» «Нарды-реверси» «Нарды-антиреверси» «Королевские нарды» «Крэйзи-нарды» «Нарды с аукционом» «Рентгеновские нарды» «Кузнечик»	«Файлес» «Игра ламбардоров» «Бешеные нарды» «Хачапури» «Кафтар» «Кто первый с 2 костями» «Пачизи» «Нарды-хищники» «Нарды-скороходы» «Нарды-гонки» «Нарды-дамки» «Нарды-тройки» «Нарды-противостояние» «Нарды-схватка» «Нарды-Куликовская битва» «Нарды на троих»

Заметим, что на игровых сайтах интернета в играх он-лайн нарды чаще всего представлены лишь пятью разновидностями: «Длинные нарды», «Короткие нарды», «Накгаммон», «Бешеные нарды» (они же «Безумные нарды») и «Гипернарды». В интернете кроме того можно найти компьютерные программы, позволяющие помимо перечисленных сыграть в «Гапу», «Буффало» (они же «Симметричные нарды»), «Хачапури».

САМЫЙ СЛОЖНЫЙ ВАРИАНТ НАРД

В процессе изучения нард, придумывания и разработок самых различных игр у автора настоящей книги постоянно возникало желание создать игру, в которой случайности не было бы абсолютно никакой. То есть хотелось поднять нарды до уровня если не «Шахмат», то хотя бы «Шашек». Это долгое время казалось неосуществимым хотя бы потому, что ключевым моментом в нардах являются всё же кости, и, следовательно, полностью избавиться от случайности всё равно не удастся. И хотя есть так называемые «Нарды без кубиков», разработанные еще в начале 70-х годов XX века азербайджанскими любителями нард, но эта игра, тем не менее, никак не может претендовать до игры уровня «Шашек». Дело в том, что уже после двух десятка партий быстро выясняются правила того, какими должны быть первые 20-30 ходов для обоих игроков (дебютная стратегия), и любая ошибка в нарушении этих ходов сразу приводит к поражению. Тем не менее, попытки поиска игры, в которых случая не было бы, продолжались.

Решение пришло неожиданно в тот момент, когда автор для себя решил, что добавить в книгу что-то новое и оригинальное уже не удастся. Всё, что автор мог выразить своим творчеством в области нард, было сделано, и потому пора ставить «точку». И именно в этот момент, во время очередного просмотра рабочей рукописи (на компьютере), взгляд автора по непонятной причине еще раз остановился на игре «Нарды без кубиков». Спонтанно в голове пролетели сотни известных ему игр из области карт, домино, костей, настольных игр, игр на бумаге и многие, многие другие. Спустя мгновение в сердце пронзилось: «Эврика!» Неожиданно решила та проблема, которая не давала покоя. Возникло правило «имбюрти», которая позволяло избавиться от случайности, но при этом игра, в отличие от «Нард без кубиков», сохраняла свою интригу за счет наличия костей. Причем сразу стало ясно, что правило «имбюрти» одинаково хорошо подходит как для «Длинных нард», так и для «Коротких». Душевную радость словами не описать.

Спустя десять минут стало ясно, что если игру дополнить правилом «аукциона», то игра становится от этого еще интереснее, так как помимо тактики и стратегии появляется так называемая сверхстратегия. В итоге получилась игра, которая достойна того, чтобы встать на один уровень «Шашек». Новая игра, сочетающая в себе правила обычных нард, элементы карточной игры «Покера» и элемент торговли, не имеет случайности абсолютно никакой – только точный расчет, точная оценка психологии соперника и способность прогнозировать будущие события на много ходов вперед. Автор смеет предположить, что когда-нибудь по «Имбюрти с аукционом» будут проводить такие же чемпионаты мира, как по «Шашкам».

Примечание. Чуть позже выяснилось, что правило «имбюрти» неожиданно актуальным оказалось для такой игры, как «Бешеный гюльбар». Причем, если «Бешеный гюльбар с имбюрти» дополнить правилом «аукциона», то игра становится еще интереснее.

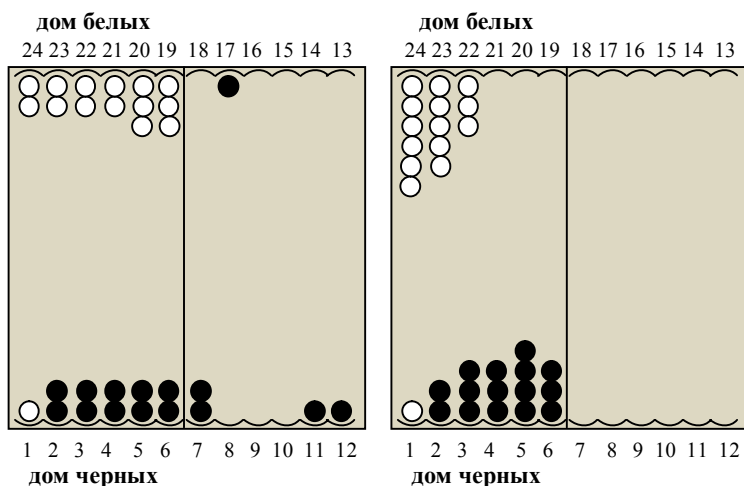
О СТАРИННЫХ КНИГАХ

Многих любителей нард интересует вопрос, а где можно найти старинные книги, в которых описаны первоисточники правил? Есть ли такая возможность? Благодаря интернету такая возможность сейчас появилась.

Во-первых, это можно осуществить на следующей страничке – <http://books.google.com>. Во-вторых, есть очень хороший французский сайт, на

выиграть за счет того, чтобы заставить соперника собрать все свои шашки на одном-двух полях. Покажем пример.

Сначала посмотрим на следующий снизу рисунок слева. Белые полностью застроили свой дом, но черные смогли построить шестипунктовый прайм, так что белая шашка оказалась запертой. Исход такой позиции очевиден: пока черные будут заводить свои три оставшиеся шашки в дом, белым придется свой дом разрушать, но главная их беда будет заключаться вовсе не в самом факте разрушения, а в том, что их шашки так или иначе начнут собираться на первых трех полях. Примерная позиция, которая может сложиться через 4-5 ходов, показана на рисунке снизу справа. Легко заметить, что с учетом «точного правила» шансы на победу у белых ничтожны (их шашки смогут выходить лишь при выпадении 1, 2 и 3, а у черных от 1 до 6). Заметим, что черные совершенно справедливо и заслуженно одерживают победу: ведь построить «прайм» – это признак мастерства.



ДОМА БЕЗ КУШЕЙ – (+)

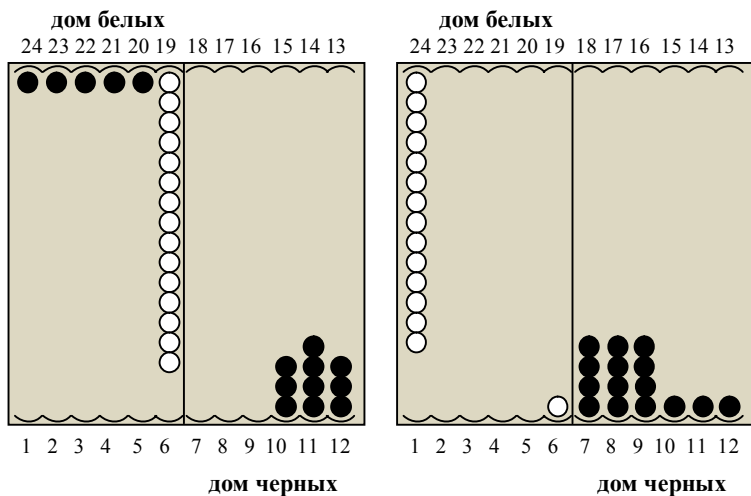
...Предложено автором настоящей книги 10 апреля 2000 года в заполярном городе Воркута. Армейская жизнь офицером также прекрасна, как и студенческая!

В «Длинных нардах» куши в имеют не самую однозначную оценку. Многим кажется, что куши – это только благо, так как позволяют быстро передвигать шашки вперед. Но так могут рассуждать лишь новички, потому что в середине партии, как показывает практика, выпадение кушей далеко не всегда оказывается выгодным, а крупные куши (5-5, 6-6) обычно наоборот приносят больше проблем, чем выгоды. Поэтому с точки зрения стратегии куши заметно усложняют сам ход игры. В одних случаях они нужны, а в других очень опасны. Следовательно, если игрок желает стать мастером, он должен в течение всей партии всегда оценивать, как сложится ситуация после выпадения крупных кушей у него или соперника. Таким образом, куши в «Длинных нардах» нужны, без них неинтересно играть (в «коротких» куши чаще всего на пользу почти на всех стадиях игры).

Но есть такой момент, когда куши однозначно на пользу тому, у кого они выпали. Что называется, без вариантов. Именно этот момент делает игру более случайной и непредсказуемой. Что это за момент? Этот момент, когда оба игрока (не один, заметим) начали вывод шашек из дома за пределы доски. Здесь, как говорится, очень многое зависит от того, как повезёт с кушами. Как быть?

Весной 2000 года автор в компании с друзьями за игрой в «Длинные нарды» стал применять дополнительное правило – когда у обоих игроков все шашки оказались дома (один игрок при этом мог уже начать вывод своих шашек), куши более не действуют. То есть, к примеру, если выпало 5-5, то это обычные два хода по 5. При этом важное условие – пока все шашки не зашли в дом, куши действуют, но как только все шашки оказались дома, даже если это произошло во время одного хода, то куши не действуют (подразумевается, что у соперника все шашки уже дома). Например, у игрока 14 шашек дома, выпало 6-6. Первым же ходом шестеркой он заводит пятнадцатую шашку в дом, и, значит, дома теперь все пятнадцать шашек, а потому вместо трех шестерок у игрока остается всего одна. Или, другой пример, у игрока 12 шашек дома, выпало 6-6, игрок тремя ходами заводит три шашки в дом, а четвертая шестерка пропадает, так как во время этого хода уже все шашки дома.

Правило «дома без кушей» на пользу в первую очередь более сильному игроку. Покажем два типичных выигрыша из «Длинных нарды».



В обоих случаях черные в этой игре добились определенного успеха – на левом рисунке они сумели «посадить» все белые шашки «на шестерку» (один из стандартных приемов победы оиным в «Длинных нардах»), а на правом поймали одну белую шашку, построив шешар.

На левом рисунке при обычных правилах вероятность победы черных оценивается около 70%. Почему? Потому что в указанной позиции черные, если у них выпадет крупный куш, могут быстро перебежать к себе в дом, а белые скорее всего пропустят ходы, так как черные ведь не сразу освободят сразу все поля в доме белых. Но преимущество черных совсем небольшое. Однако, с правилом «дома без кушей» вероятность победы черных повышается. Почему?

Действительно, как только черные заведут свои шашки в дом, куши более не действует, а из-за неравномерности распределения белых шашек, во-первых, и, во-вторых, из-за расположения большинства черных шашек на младших полях дома, запрет кушей более выгоден черным (и по заслугам).

На правом рисунке при обычных правилах вероятность сделать марс у черных составляет не более 10%. Однако с правилом «дома без кушей» шансы на марс повышаются, хотя и ненамного, где-то на 5-10%. За счет чего шансы черных повышаются? Во-первых, пока белая шашка не пришла в дом, черные могут выводить за один ход до четырех шашек (при куше). Во-вторых, белая шашка не может за счет крупного куша (5-5 или 6-6) сразу за один ход с поля «б» придти в дом и тут же выйти (а по обычным правилам могла).

Согласимся, что как «посадить на шестерку», так и поймать хотя бы одну шашку шешаром являются далеко не из легких приемов, а потому тот, кто сумеет их осуществить, победы достоин больше, чем соперник.

К сожалению, правило «дома без кушей» не подходит для «Коротких нард». Дело в том, что «Короткие» – это не только гонки, но и обратная игра, а потому у игрока, намеренно решившего отстать по очкам, должны сохраняться шансы на победу, а это возможно в первую очередь в расчете на выпадение кушей. Поэтому в целом для «Коротких нард» это правило не подходит.

Будет ли введено правило «Дома без кушей» для «Длинных нард»? Автор настоящей книги считает, что рано или поздно это правило будет введено, так как с этим правилом уменьшается случай, повышается роль мастерства, и всё это вкуче делает игру более интересной и сложной, то есть переводит игру из разряда азартных в спортивный. Ведь было же введено в 2010 году для «Длинных нард» «Правило ничьи», и это оказалось только на пользу нардам.

P.s. (29.02.2016 – редчайший день високосного года!) Самое удивительное заключается в том, что правило «дома без кушей» можно усилить – куши не просто перестают действовать, а даже более того – при выпадении куша используется только одна кость (то есть, если выпало 5-5, то игрок использует для хода только одну пятерку). В этом случае появляется обратная интрига – выпадение кушей начинает тормозить вывод шашек. Но это правило, разумеется, спорное, и его следует тщательно проверить на практике. Обратимся на всякий случай к ФСНР – попробуйте!

ДАВЕ С ПРИНУЖДЕНИЕМ– (+)

...Разработано автором 24 декабря 2014 года.

Правило даве, которое можно применить ко всем разновидностям нард, увеличивает сложность игры в разы. Казалось бы, улучшить что-то с даве теоретически невозможно. Но человеческая мысль не истоцаема. Очень быстро появились правила бивера, ракуна и автодубля, которые в ещё большей степени усложнили игру (о них написано в главе «Правило даве»). Но можно ли еще как-то улучшить даве, делая игру ещё интереснее? Это кажется невозможным, но, оказывается, можно – это объявить «даве с принуждением». Идея заключается в следующем. Для простоты одного игрока назовем А, а другого – Б.

По обычным правилам, когда А предлагает удвоение (даве), а Б отказывается, то в этом случае партия прекращается с результатом в пользу А (со счетом без последнего предложенного удвоения). По новым правилам А может (но не обязан) удвоить игру даже при отказе Б – для этого А меняется шашками с Б, переворачивая

доску на 180 градусов. Теперь шашками А будет играть Б, а шашками Б будет играть сам А. Право поменяться шашками А имеет в любом случае, независимо от согласия Б. После переворачивания доски ставка в игре удваивается, кубок удвоения остается у игрока, который перевернул доску, то есть в нашем случае у А. Таким образом, воспользоваться снова кубом удвоения может лишь А. После переворачивания доски ходит (бросает кости) Б.

Обратим внимание, право поменяться шашками имеет лишь тот, у кого находится куб удвоения, и только тогда, когда он предложил удвоение, а его соперник отказался. В самом начале партии, напомним, куб удвоения общий. Так же заметим, что если в игре используются бивер и ракун, то после их объявления «даве с принуждением» объявить нельзя – «даве с принуждением» можно сделать лишь после объявления даве и отказом другим игроком принять его.

Правило «даве с принуждением» замечательно тем, что позволяет более сильному удваивать даже тогда, когда его соперник не желает удвоения, то есть фактически происходит принудительное удвоение. И, что важно, сам куб удвоения после обмена цветом остается у игрока, предложившего удвоение. Это позволяет одному игроку принудительно удваивать за счет смены цвета шашек много раз, то есть поднять ставку неоднократно даже вопреки воле соперника. Чтобы остановить принудительное удвоение, другому игроку следует однажды принять даве. Но за всей привлекательностью новых возможностей следует помнить, что удваивать по «даве с принуждением» всегда большой риск – смена цвета должна быть тщательно взвешена, и в первую очередь даже не с самой игровой ситуацией на доске, а с учетом возможностей соперника выиграть или проиграть после передачи ему своих шашек.

В целом, если подытожить, «Даве с принуждением» значительно расширяет возможности игроков. Так и хочется его назвать «супердаве»! Может, рано или поздно, через 20 или 30 лет или даже ранее, «даве с принуждением» станет таким же обыденным и повсеместным, как и даве?

ТРИ ХОДА ПРИ КУШЕ – (+)

...Предложено автором настоящей книги 12 января 2015 года.

Куши в нардах необходимы – это факт неоспоримый. Именно куши позволяют порою одержать победу даже, казалось бы, в самой безнадежной ситуации. Но куши в «длинных» и «коротких» нардах имеют весьма разное значение.

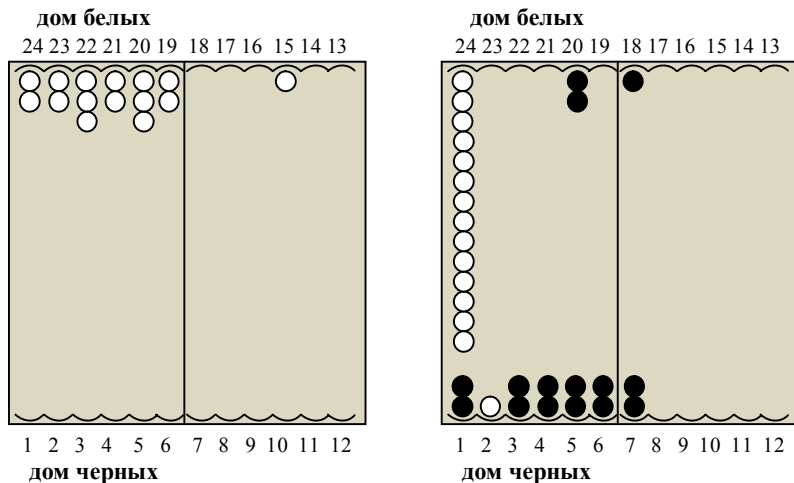
Если в «Длинных нардах» куши в одних ситуациях полезны (в начале и в конце), а в некоторых наоборот даже вредны (обычно в середине), то в «Коротких» куши, как правило, чаще всего полезны. Ситуации, когда куши действуют во вред в «коротких» редки. Почему такое различие?

Дело в том, что в «Коротких нардах» одиночные шашки сбиваются, а куши как раз хороши тем, что позволяют сделать два двойных хода сдвоенными шашками, не образуя тем самым одиночных шашек (так называемых «блотов»). Лишь в редких случаях (обычно ближе к концу игры) выпадение кушей в «Коротких нардах» невыгодны. Поэтому есть предложение усложнить «Короткие нарды» – при выпадении куша ходить надо не четыре раза, а три. С учетом того, что сама игра в «Короткие нарды» очень скоротечна по сравнению с «длинными» (сравните: 167 пипсов в начальной позиции в «коротких» против 360 в «длинных»), то это еще один плюс правилу.

Старинная немецкая средневековая игра. Она приведена, к примеру, в немецкой «Энциклопедии игр» от 1855 года («Encyclopädie der Spiele» - книгу можно скачать в интернете).

Все правила совпадают с «Короткими нардами», но с одним существенным добавлением: игрок обязан сначала сделать ход младшей костью и только затем старшей; если же игрок ход младшей костью не может сделать, то ход старшей костью делать нельзя даже несмотря на то, что такой ход возможен. Это правило, несмотря на свою наивную внешность, усложняет игру.

Рассмотрим две позиции.

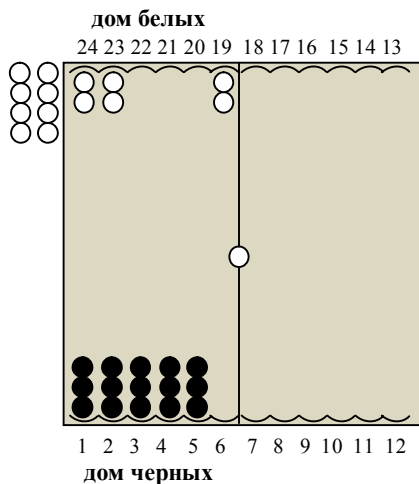


На левом рисунке белым осталась совсем чуть-чуть, чтобы войти в дом и начать выводить шашки. Какова вероятность того, что они следующим ходом выведут хотя бы одну шашку? В обычных «Коротких нардах» белым достаточно, чтобы на одной кости выпало 4, 5 или 6, а потому вероятность следующим ходом вывести шашку за пределы доски велика: $27/36$ (6-1, 1-6, 6-2, 2-6, 6-3, 3-6, 6-4, 4-6, 6-5, 5-6, 5-1, 1-5, 5-2, 2-5, 5-3, 3-5, 5-4, 4-5, 4-1, 1-4, 4-2, 2-4, 4-3, 3-4, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6). В «Пуффе» всё сложнее – если хотя бы на одной кости выпадет 1, 2 или 3, то белые уже не смогут вывести шашку, а потому вероятность следующим ходом вывести шашку мала: $11/36$ (6-5, 5-6, 6-4, 4-6, 5-4, 4-5, 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2). То есть меньше в 2,5 раза.

Рассмотрим правый рисунок. Перед белой шашкой на пункте «2» стоит пятипунктовый прайм. В обычных «Коротких нардах» белым, чтобы преодолеть этот прайм, необходимо выпадение на одной из костей шестерки, а в «Пуффе» всё сложнее – этот пятипунктовый прайм белые смогут преодолеть лишь при выпадении 6-6! А причина банальна – белые собрали все свои шашки на одном пункте, так что они не имеют возможности сделать ход младшей костью.

Эти два примера показывают, насколько «Пуфф» сложнее «Коротких нард». В «Пуффе» очень важным элементом борьбы становится новый интересный прием – блокирование сопернику возможности сделать ход младшими значениями. Этот

дополнительный прием позволяет игрокам блокировать ходы сопернику даже тогда, когда в обычных «Коротких нардах» о блокировке и речи быть не может. По этой причине марсы, домашние марсы и коксы будут встречаться гораздо чаще, чем в «Коротких нардах». И особенно это правило проявляется при выводе сбитой шашки. Рассмотрим следующую позицию.



Белые вывели с доски 8 шашек, а черные ни одной, но тем не менее шансов на победу больше у черных. Почему? Потому что в данной позиции белые могут вывести шашку в игру только броском 6-6 (2,8%) – все остальные согласно правилам делают вывод невозможным. Черные будут не спеша выводить свои шашки с доски, и даже тогда, когда для белых освободится пункт «5», они не скоро смогут ввести свою шашку на доску, так как у них окажется всего четыре вида бросков: 5-5, 6-6, 5-6, 6-5 (11,1%). Даже при трех свободных пунктах («4», «5» и «6») у белых шансы невелики: всего 25%.

Таким образом, если подытожить, в игре есть новая опасность – это вывод сбитой шашки, если заняты младшие пункты вывода. Данное обстоятельство кардинально меняет тактику игры в сторону усложнения по сравнению с «Короткими нардами» – если в «Коротких» надо стремиться расположить якорь по возможности на старших пунктах (в идеале на «золотом пункте», то есть на пятом пункте), то в «Пуффе» наоборот якорь лучше расположить на младших пунктах, но проблема в том, что такой якорь затем тяжелее выгнать из дома соперника из-за опасности построения прайма (перед дальним якорем построить прайм сопернику намного легче, чем перед якорем на старших пунктах). Это противоречие, связанное с якорями, делает игру, вне всякого сомнения, интереснее.

В целом, в «Пуффе» для победы чрезвычайно важным становится первым застроить дом и по возможности сбить шашку соперника. Так как застраивать дом надо начинать с младших пунктов, то по этой причине, к примеру, первый ход 6-4 делается без всяких обсуждений – надо занять в своем доме второй пункт! Кроме того, в игре совсем не надо торопиться с выводом своих дальних двух шашек, так как они держат младший пункт в доме соперника для возможности вывода своей сбитой шашки.

В игре «Пуфф» действуют другие законы вероятности. Например, очень часто возникает необходимость какой-то шашке попасть на тот или иной пункт (или сбить шашку соперника на нужном пункте). При этом ситуация может сложиться такой, что игрок может ходить только одной шашкой. Какова вероятность попасть этой шашкой на конкретный пункт? Оказывается, вероятности в «Коротких нардах» и «Пуффе» весьма различаются.

Ход на количество пунктов	«Короткие нарды»		«Пуфф»	
	Варианты ходов	Всего вариантов	Варианты ходов	Всего вариантов
1	1-*, *-1, 1-1	11	1-*, *-1, 1-1	11
2	2-*, *-2, 1-1, 2-2	12	1-1, 2-2, 2-3, 3-2, 2-4, 4-2, 2-5, 5-2, 2-6, 6-2	10
3	3-*, *-3, 2-1, 1-2, 1-1, 3-3	14	1-1, 3-3, 1-2, 2-1, 3-4, 4-3, 3-5, 5-3, 3-6, 6-3	10
4	4-*, 3-1, 1-3, 1-1, 2-2	15	1-1, 2-2, 4-4, 4-5, 5-4, 6-4, 4-6, 1-3, 3-1	9
5	5-*, *-5, 4-1, 1-4, 3-2, 2-3, 5-5	15	5-5, 5-6, 6-5, 1-4, 4-1, 2-3, 3-2	7
6	6-*, *-6, 5-1, 1-5, 4-2, 2-4, 2-2, 3-3, 6-6	17	2-2, 3-3, 6-6, 1-5, 5-1, 2-4, 4-2	7
7	6-1, 1-6, 5-2, 2-5, 4-3, 3-4	6	-/-	6
8	6-2, 2-6, 5-3, 3-5, 4-4, 2-2	6	-/-	6
9	6-3, 3-6, 5-4, 4-5, 3-3	5	-/-	5
10	6-4, 4-6, 5-5	3	-/-	3
11	6-5, 5-6	2	-/-	2
12	3-3, 4-4, 6-6	3	-/-	3
13, 14	-	0	-/-	0
15	5-5	1	-/-	1
16	4-4	1	-/-	1
17	-	0	-/-	0
18	6-6	1	-/-	1
19	-	0	-/-	0
20	5-5	1	-/-	1
21, 22, 23	-	0	-/-	0
24	6-6	1	-/-	1

Под символом «*» подразумевается любая цифра. Удивительно, но в «Пуффе», в отличие от «Коротких нарды», чем ближе подойти к шашке соперника, тем легче ее сбить, а вот на расстоянии более шести пунктов разницы между «Короткими нардами» и «Пуффом» уже нет.

Вот такая вот необычная игра «Пуфф», которая на первый взгляд кажется невинной забавой, вызывающая усмешку. Судя по всему, эта игра даже более сложна, чем «Короткие нарды».

А какое было в старину начальное расположение шашек? Немцы играли в «Пуфф» двумя вариантами: «Gegen Puff» (начальное расположение как в игре «Гаранкуэт», шашки соперников движутся навстречу друг другу) и «Langen Puff» (с начальным расположением «Русских нарды», шашки игроков в начале игры находятся за пределами доски, выводятся на общие пункты и затем движутся в одном направлении). Но интереснее всего играть с начальным расположением «Коротких

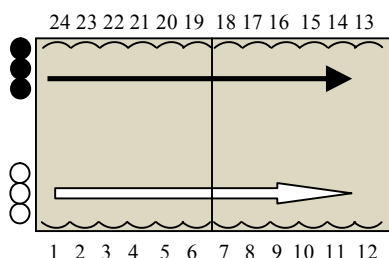
нард», это вне всяких сомнений (интереснее хотя бы потому, что уже с первого хода можно начать застраивать дом). Более того, еще интереснее играть – это только предположение – даже с начальным расположением «Накгаммона».

ТУРЕЦКИЕ НАРДЫ – III

Другое название игры – «Жаки». Является разновидностью «Коротких нард». Правила описаны в первой части книги.

ТУРНЕ-ИГРА – II

Это старинная игра описана во многих французских книгах XIX века («Tourne-Case»). Является очень простой. Необходимо две кости, у каждого участника всего по три шашки, которые в начале партии находятся за пределами доски.



Игрок во время хода вводит шашки на доску и начинает ходить: белые от пункта «1» до пункта «12», черные – от «24» до «13». Шашки игроков не переходят на другую сторону доски, во-первых, и, во-вторых, не выходят за пределы доски. Задача – собрать три свои шашки на самом дальнем пункте: белые на «12» (дом белых), «черные – на «13» (дом черных).

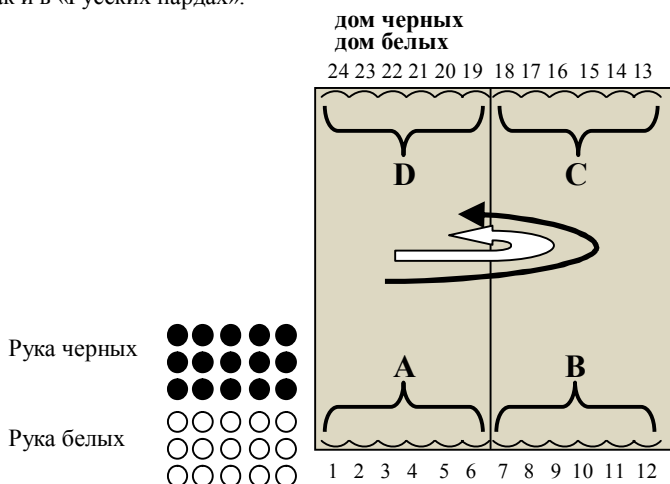
Теперь интересные особенности правил:

1. Из двух костей используется только одна – с меньшим значением.
2. Игрок не обязан ввести все шашки на доску и затем идти ими вперед – разрешается идти вперед, даже если не все шашки на доске.
3. Во время хода нельзя перепрыгивать через свои шашки.
4. Нельзя располагать на одном пункте две или три свои шашки. Исключения из этого правила составляют лишь пункты «12» и «13».
5. Если шашка встает на такой пункт, что на противоположном пункте соперника находится шашка, то эта шашка соперника считается сбитой. Например, у черных на пункте «20» находится шашка – если белые поставят свою шашку на пункт «5», то черная шашка становится сбитой. Обратим внимание, что если у игрока в доме находятся две шашки, то их сбить нельзя.
6. Сбитую шашку надо сразу ввести в игру – если не удастся (пункт занят своей шашкой), то ход пропускаяется.
7. Куши никак не учитываются – ход делается как обычно одной костью.

КУЗНЕЧИК – III

...Эту удивительную игру автор настоящей книги обнаружил на сайтах bkgm.com и 1on1backgammon.com («Grasshopper»). Как сказано на них, правила изобрел некий Мэтт Криспин (Matt Crispin) и впервые были опубликованы в 1984 году в книге «Begin Backgammon» («Начните играть в нарды»), автор – Дж. дю С. Вере Молинье (J. du S. Vere Molyneux), судя по всему француз. Игра оказалась на редкость удачной (автор лично испытал не один раз), а свое название получила из-за особой специфики движения шашек, напоминающих прыжки кузнечиков.

1. У каждого по 14 шашек (а не по 15). Шашек может быть меньше, но обязательно четное число, так как шашки с доски выводятся всегда парами. В действительности, как показала практика, вполне нормально можно играть и с пятнадцатью шашками. Начальное расположение шашек и движение на доске такое же, как и в «Русских нардах».



2. Костей нет совсем!

3. Жребием определяют того, кто будет первым ходить. Во время первого хода игрок берет одну свою шашку с «руки» и располагает ее на любом поле в первой четверти («А»: «1»-«6»); игрок, который ходит вторым, тоже берет одну свою шашку с «руки» и располагает ее на одном из пяти оставшихся свободных полей первой четверти.

4. Во время следующих ходов игрок либо берет одну свою шашку с «руки» и располагает ее на любом свободном поле первой четверти (если еще есть свободные поля), либо делает ход имеющимися шашками на доске – перемещает одну (и только одну!) шашку с любого поля одной четверти на любое свободное поле следующей четверти, при этом нет ограничения перемещения на конкретное число полей вперед (то есть перемещение может оказаться от 1 до 11 полей вперед), но нельзя перемещать шашку вперед в пределах одной четверти и нельзя перемещать через четверть (например, из «А» в «С») и тем более через две четверти. Также шашки не при каких обстоятельствах не могут ходить назад. Нет никаких особых требований по вводу шашек с «руки» – если игрок может ходить шашками на доске, то вводить с «руки» он не обязан.

5. Игрок может расположить на одном поле 2 свои шашки, но при условии, если вторая шашка была поставлена из позиции, расположенной ровно на 6 полях назад. 2 шашки на одном поле – это так называемая стена, барьер. В первой четверти, в которую шашки входят с «руки», барьер ставить нельзя.

5. Более 2 шашек на одном поле ставить нельзя не при каких обстоятельствах.

6. Одиночные шашки, как свои, так и чужие, перепрыгивать барьер не могут не при каких обстоятельствах. Барьер, как свой, так и чужой, может перепрыгивать лишь верхняя шашка с другого барьера, причем при перепрыгивании шашка должна встать обязательно на другой соседней четверти на поле, расположенной ровно на шести полях впереди – это поле должно быть либо свободным, либо занято одной своей шашкой (в этом случае образуется барьер из двух шашек).

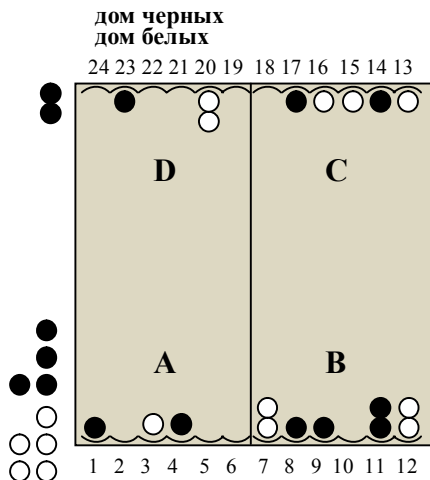
7. Игрок выводит с доски шашки только из последней четверти («D») и только сразу две шашки барьера. Одиночную шашку из последней четверти выводить нельзя. Выводить барьер с доски можно в любое время – нет никаких дополнительных ограничений, то есть, к примеру, можно выводить даже при условии, что еще не все шашки игрока вступили в игру; при выводе своего барьера можно перепрыгивать барьер соперника.

8. Отказываться от хода нельзя – если есть возможность ходить, то надо ходить. Если нет возможности хода – пропуск хода.

9. Игрок, сумевший первым вывести с доски два барьера подряд, выигрывает. Под словом «два барьера подряд» подразумевается, что между ними было сделано множество ходов, но не было вывода с доски барьера соперника.

10. Возможна ничья, если оба игрока вынуждены пропускать ходы (такое возможно), либо никто так и не смог вывести с доски два барьера подряд.

Это необычная игра имеет примерно следующую стратегию – не надо сразу бежать вперед одиночными шашками, а вместо этого следует строить в каждой четверти доски цепь своих барьеров, расположенных по возможности на расстоянии шести полей, так как в этом случае шашки могут последовательно перепрыгивать через мешающие барьеры; сложность заключается в том, что этому же стремится и соперник, так что часто приходится заниматься не построением своих барьеров, а противодействием сопернику построить аналогичные барьеры.



Чтобы легче понять правила, покажем пример одной позиции и возможности тех или иных ходов для обоих игроков.

Рассмотрим внимательно позицию: у белых в «руке» осталось еще 5 шашек, а у черных 4; черные уже вывели один барьер с доски, и если следующий барьер снова выведут они, то сразу побеждают.

Допустим, ход у черных. Их шашки на полях «1» и «4» не могут идти вперед (на единственное свободное поле «10») из-за барьера белых на «7». Аналогично не могут идти вперед шашки «8», «9». Таким образом у черных весьма небольшой выбор: либо ввести одну свою шашку с «руки» на одно из трех свободных полей («2», «5», «6»); либо пойти верхней шашкой с поля «11», причем эта шашка на выбор может пойти либо на «18», либо на «17», образуя тем самым новый барьер (заметим, что шашка не может встать на поле «14», так как барьер можно образовать только при ходе на 6 полей); либо пойти шашкой «14» или «17» на поле «19».

Допустим, что ход у белых, и у них значительно больший выбор ходов. Во-первых, они могут ввести одну шашку с «руки» (на «2», «5» или «6»); во-вторых, они могут пойти верхней шашкой «7» на «13» или на «18» или же верхней шашкой «12» на «18»; в-третьих, они могут вывести с доски барьер на поле «20» (чтобы не позволить черным вывести два барьера подряд). Заодно заметим, что белые шашки «7» и «12» могут пойти лишь на поля четверти «С», но никак не в «D», так как любые ходы возможны лишь на следующую четверть.

12 ЛУНОК – III (+)

...Разработана автором настоящей книги в июле 2015 года.

Собирая информацию о нардах, автор случайно обнаружил в «Энциклопедическом словаре Брокгауза и Ефрона», изданной в Российской империи в 1890-1907 годах (благодаря интернету теперь каждый желающий может ознакомиться с этой энциклопедией), описание старинной игры «Триктрак».

Читая правила в «Энциклопедическом словаре Брокгауза и Ефрона», понять игру совершенно невозможно, а вот если попытаться воспроизвести правила абсолютно дословно (слово в слово), то возникает, оказывается, новая и интересная игра. Самое лучшее название новой игры, наиболее точно отражающее суть – «12 лунок». Перед тем как дать описание правил, есть резон привести полностью оригинальный текст «Триктрака» из словаря.

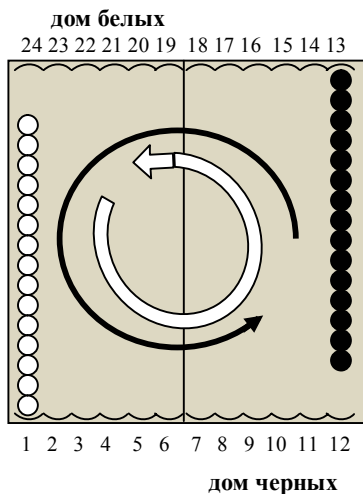
...«(Trictrac) – старинная французская игра, восточного происхождения (из Персии). Была известна и в древности: у греков под именем *diagrammismos* и у римлян под названием *duodena scripta*. В средние века называлась у французских авторов *jeu des tables*, у немцев *Bretspiel*. Сущность игры в Триктрак: на квадратной доске, разделенной перегородкой пополам, изображены 24 треугольных клеток поочередно двух разных цветов. Каждому из двух игроков дается 15 белых или черных шашек и пара игровых костей. Выбрасывая поочередно в особом стаканчике кости, играющие передвигают по одной или по две шашки, начиная от первой клетки слева, в клетку, отстоящую от первой, через столько клеток, сколько очков выпало на костях. Кто первый занял двенадцать клеток, выигрывает одну фишку, обозначаемую посредством одного из 12 отверстий, находящихся на борте доски; 12 фишек составляют одну партию. Существует много правил и особая терминология, усложняющая игру в Триктрак».

Представим, что мы понятия не имеем о правилах «Триктрака», и попытаемся дословно воспроизвести игру по тем скудным правилам. Итак, что мы можем определить в первую очередь? Главное правило – побеждает игрок, первым занявший своими шашками любые 12 полей. Следовательно, игра идет без сбиваний, то есть

относится к классу «Длинных нард», а не «коротких» (в случае сбиваний игра может продолжаться до бесконечности).

Следующий вопрос: какое начальное расположение? По смыслу игры шашки каждого игрока должны как можно быстрее расседоточиться на 12 полей, а потому в начале партии все шашки должны располагаться на одном поле. Это логично и, что называется, без вариантов.

Новый вопрос: как должны ходить шашки? навстречу друг к другу или в одном направлении? Здесь пришлось поэкспериментировать. В качестве эксперимента автор испытал два варианта: на базе «Гаранкуэта» и «Длинных нард». Первые же испытания показали, что игра имеет смысл и интересна на базе «Длинных нард», то есть расположение шашек и их движение будет таким, как показано на рисунке.



Шашки на поле «1» – это голова у белых, а шашки на поле «13» – голова у «черных». Все правила полностью совпадают с «Длинными нардами» за исключением того, что с головы за один ход нельзя снять две шашки не при каких обстоятельствах (даже при выпадении кушей 6-6, 4-4, 3-3 при самом первом ходе – в противном случае выпадение куша дает чрезмерное преимущество).

Выигрывает тот, как уже было сказано, кто первым займет своими шашками любые 12 полей, в число которых входит, разумеется, и поле головы.

Обратим внимание, что так как шашки не могут ходить назад, и шашки не могут покидать доску, то в игре возможна ничья. Это происходит тогда, когда шашки обоих игроков собрались в своих домах и уже теоретически не в состоянии занять 12 полей.

Автор настоящей книги провел несколько партий в эту игру, и испытал от нее необыкновенное удовольствие. Вот так, порою совсем неожиданно, и появляются новые игры!

ТРИКТРАК – IV

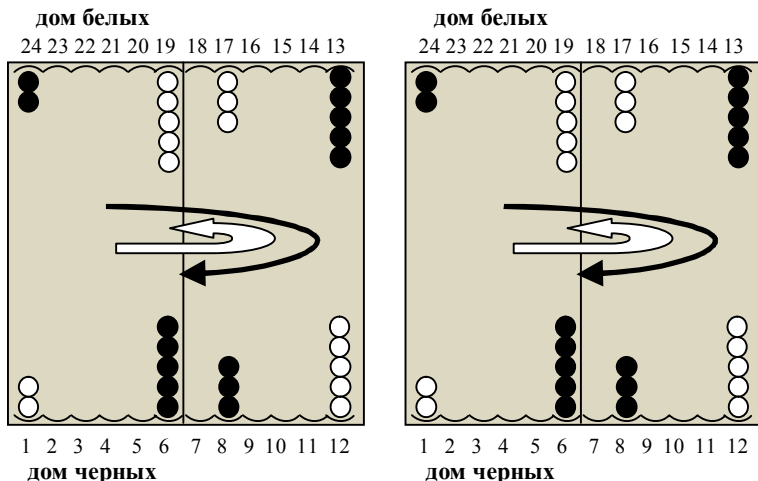
Французский «Триктрак» («Tric-trac») – это весьма сложная по своим правилам игра. Предшественником «Триктрака» следует считать игру «Тик-Так» («Tic-Tac»). «Триктрак» раньше был очень популярен – в XIX веке в одной только Франции было издано более трех десятков книг по этой игре, и, что примечательно, описание правил порою достигало до 300 страниц и более (с диаграммами).

Примерно во второй половине XIX века «Триктрак» начинает терять свою популярность (ввиду сильной конкуренции со стороны «Backgammon», то есть

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ НАРДЫ – VI (+)

...Разработана 7 января 2015 года. Идея взята из похожей игры в шашки – из так называемых «Шашек Вигмана». Кстати, с Рождеством!

Это обычные нарды, но с одной изюминкой – два участника играют не на одной доске, а сразу за двумя, причем на обеих досках одним и тем же цветом.

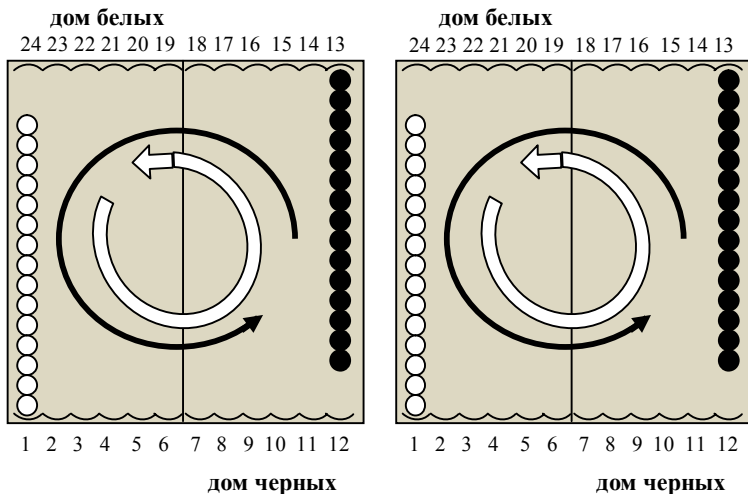


Как обычно, участники ходят по очереди, кидая во время своего хода две кости. А вот после броска самое интересное – игрок ходит шашками в соответствии с выпавшими костями на той доске, на которой посчитает нужным для себя. При этом запрещается одну кость использовать для хода одной шашкой на одной доске, а другую для хода шашкой на другой доске.

Благодаря этому правилу игрок может ходить на одной доске несколько ходов подряд, а на другой доске при этом не двигать шашки. Более того, если, к примеру, у игрока на одной доске есть сбитая шашка, которую он при своем ходе не может ввести на доску (заняты поля ввода), то игрок может пропустить ход даже в том случае, если может сделать ход на другой доске. Другими словами, игрок выбирает доску для хода независимо от того, сможет он сделать ход на ней своими шашками или нет. Это важное правило.

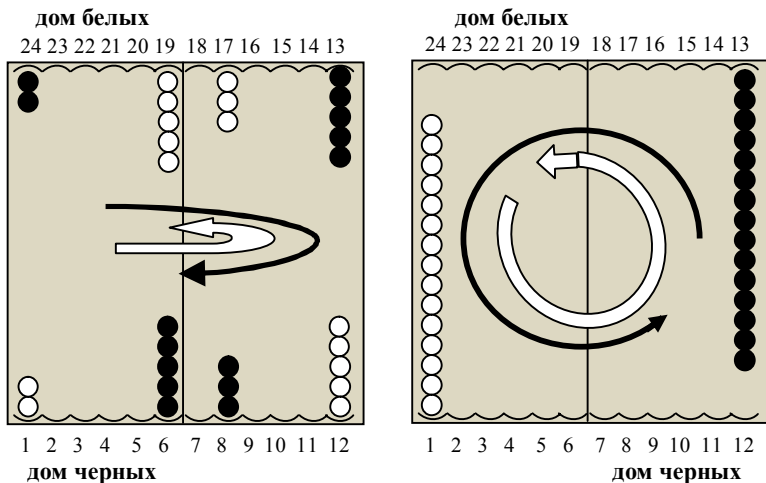
Но это еще не всё. Участники должны обязательно закончить обе партии, то есть на обеих досках, и по их результатам определить победителя. Для того, чтобы не было ничьи, игрок, который первым победит на одной из досок, получает на полочка меньше: он оценивается в 0,5 очков, марс – 1,5 очка, домашний марс и кокс – 2,5 очка, шех – 3,5 очка. Вторая партия оценивается как обычно. Ничьи теперь быть не может, а так как вторая партия оценивается выше, чем первая, то главное не просто победить, а победить в первую очередь во второй партии. Заметим, что если используется куб удвоения, то для каждой доски он должен быть свой. Вот, пожалуй, и всё.

Если игра на обеих досках идет в «Короткие нарды», то такую игру условно можно назвать «Параллельные короткие нарды». Любители «Длинных нарды» с успехом могут сыграть в «Параллельные длинные нарды».



Вне всякого сомнения «параллельные» нарды сложнее и интереснее обычных, ведь теперь приходится учитывать положение сразу на двух досках и порою не всегда можно определить, на какой доске лучше сходить и как еще сходить. К тому же, если на одной доске явная победа, а на другой видится поражение, то желательно проиграть первым и затем выиграть вторым! Но можно выиграть первым с марсом («+1,5» очка) и затем проиграть вторым с оиным («-1» очко) – в этом случае итоговая сумма тоже будет положительна.

В заключение десерт – вариант «Параллельные коротко-длинные нарды». Эта игра для тех, кто является поклонником как «Коротких», так и «Длинных нарды». Сложность этой игры, согласимся, выше двух приведенных.



Любителям экзотики можно предложить одновременно играть не двух, а, скажем, сразу на трех или даже на четырех досках, причем на первой доске в «Короткие нарды», на второй – в «Длинные», на третьей – в «Хачапури», а на четвертой – в «Накгаммон». У новичка в такой игре действительно нет никаких шансов победить профессионала. Вот и все правила. ☺

Примечание. В «Параллельные нарды» можно играть не с двумя, а с одним кубом удвоения. Несмотря на то, что досок две, куб всё равно один – в этом изюминка. При этом действуют следующие интересные правила.

1. Как обычных нардах куб может неоднократно удваивается, но при этом этот куб не привязывается к конкретной доске. Увеличение ставки будет действовать только к самой первой законченной партии (не важно на какой доске), после которого вторая партия (на оставшейся доске) всегда продолжается с одинарной ставкой.

2. Если соперник (назовем его игрок Б) отказывается от удвоения игрока А, то Б выбирает одну доску на свой выбор, партия на которой заканчивается не в его пользу со счетом до удвоения, на другой доске игра продолжается, ставка остается такой же (без удвоения, предложенной игроком А), право удвоить передается игроку Б.

Куб удвоения позволяет участникам за счет удвоений выиграть общую игру, выиграв первым с более высокой ставкой и проиграв вторым с более низкой.

РЕНТГЕНОВСКИЕ НАРДЫ – VI (+)

...Идею для этой игры автор обнаружил на сайте «Просто короткие нарды» 4 декабря 2015 года («OpenGammon», он же «ChessGammon»). Немного добавил чуть-чуть своего, кое-что доработал и получился очень интересный вариант – для настоящих любителей подумать, для шахматистов в истинном понимании этого слова. Кто после этого может сказать, что нарды проще шахмат?

Костей нет, и смысл игры заключается в том, что участники знают наперед все свои ходы, то есть обладают рентгеновским видением будущих ходов. Каким образом?

Перед началом партии участники бросают кости, чтобы определить, кто будет первым ходить. После определения права первого хода поступают следующим образом: участники бросают кости по 10 раз, все выпавшие значения они записывают на один листок бумаги в виде двух столбиков, каждая из которых будет состоять из 10 записанных значений костей: в первом столбце записаны ходы для первого участника, а во втором столбике – для второго.

После этого кости убираются и больше участия не принимают. Теперь участники ходят по очереди согласно номеру хода своего столбика. Игроки видят наперед ходы другу у друга, а потому могут за счет этого заранее решить, как лучше сходить. Так как в каждом столбике всего по 10 ходов, то после того, как будут сделаны 10 ходов, участники снова начинают делать ходы с начала столбиков, но при этом меняются самими столбиками.

Вот и все правила. Заметим, что хотя случайность есть, но за счет «рентгеновского видения» будущих ходов, игроки теперь могут заранее, к примеру, подготовиться к самым «неожиданным» выпадениям костей, например, крупных кушей.

Игра, конечно же, очень сложна. Это только на первый взгляд кажется, что если ходы известны наперед, то всё просто – наоборот всё усложняется, так как каждому

игроку известны как свои будущие ходы, так и будущие ходы соперника. Для ограничения времени на обдумывание лучше всего использовать шахматные часы.

Заметим, что принцип «рентгеновского видения» будущих ходов можно с успехом применить ко всем разновидностям нард. Вот и все правила.

В заключение один важный момент. Может возникнуть вопрос, а почему делают записи только на 10 ходов, может стоит на 20 или более ходов вперед? Дело в том, что можно и более, но вся изюминка как раз заключена в том, что при 10 ходах игроки будут периодически делать ходы своего соперника, а раз так, то и нельзя будет пожаловаться на то, что кому-то одному постоянно выпадают хорошие кости. К примеру, если у одного есть в записи 5-5, то такой же ход рано или поздно сделает и его соперник! В свете этого можно предположить, что число в записи ходов следует даже уменьшить, например, до 5. Самое интересное заключается в том, что даже при записи в столбики всего одного хода, игра не менее сложна, а может даже и более. Например, у игроков всего два варианта хода: 6-3 и 5-4. Результат игры, в которой участники будут делать лишь эти два хода по очереди, совсем не известен. Вот такая вот увлекательная и необычная игра «Рентгеновские нарды»!

ИГРА С МАРКЕРАМИ – V

...Эту игру («Roll-Over») автор обнаружил на сайте «Backgammon Galore» (www.bkgm.com).

У каждого участника перед игрой находится по три так называемых маркера. Если после броска игрок считает, что для него кости выпали неудачно, то он тратит один маркер, и тогда кости перебрасываются. Маркеры можно тратить как на переброс своих костей, так и – заметим это особо! – соперника. Если маркер используется для переброса костей соперника, то объявить о перебросе («Переброс!») следует до того, как соперник взял шашку для хода. Заметим, что если соперник потребовал переброса хода, то игрок от переброса не может отказаться (даже если он готов для сохранения своих костей потратить свой маркер). Игрок не обязан потратить до окончания партии все три маркера.

Маркеры следует использовать только в случае крайне необходимости и, что очень важно, лишь в самый нужный момент. Игра, вне всякого сомнения, очень сложна, случайность в ней значительно уменьшена. Лучше всего подходит для «Коротких нард».

4-3 – IV

...Эту игру автор обнаружил на сайте «Backgammon Galore» (www.bkgm.com). Другие названия – «Гэбгаммон» («Gabgammon»), «Незадачливые нарды» («Luckless Backgammon»).

Кости не используются вовсе – вместо этого оба участника постоянно ходят 4-3. Больше каких-то особенностей нет. Обратим внимание, что из всех сочетаний костей лишь 4-3 дают самую интересную игру. При использовании других сочетаний (6-1, 5-2 и другие), оказывается, игра уже не так интересна.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Это один из самых необычных разделов нард. В играх этой группы кости нужны, но главный аспект – это не знания законов теории вероятности, а умение понять своего соперника, «раскусить» его психологически. Последнее лучше всего получается после нескольких партий, поэтому чем дольше играешь против одного и того же соперника, тем интереснее.

ИМБЮРТИ – VI (+)

...Придумана автором настоящей книги 26 сентября 2014 года. Возникла спонтанно, когда автор в очередной раз перечитывал свою рукопись, и при просмотре правил «Нарды без кубиков» увидел их явное несовершенство. В голове прокрутились сотни игр, и в какое-то мгновение «родилось» правило «имбюрти», названное в честь одноименной деревни Цивильского района Чувашской республики (со стороны матери). И сразу стало ясно – появился особенный шедевр в области нард. Автор не раз убеждался в этом, периодически играя в него со своей старшей дочерью.

Эта игра является логичным усложнением «Нарды без кубиков». Хотя кости в игре не бросаются, но они нужны. У каждого участника на руках одна кость. Также потребуется один стакан (один на двоих). В игре используется так называемое правило «имбюрти». Правила легче объяснить на примере.

Участник, который ходит (назовём его А), по своему усмотрению кладет на стол кость нужной верхней гранью и затем накрывает эту кость стаканом. Его соперник (Б) не видит, какой верхней гранью положена кость. После того, как кость накрыта стаканом, Б кладет на стол свою кость любой верхней гранью. Затем стакан убирается. Участник А ходит теми значениями, которые показывают две кости. Ход после этого переходит к Б. И так по очереди ход за ходом.

Таким образом, в этой игре вместо броска двух костей значения получаются за счет того, что участники сами кладут по одной кости нужного на их взгляд значения. Но интригу игре добавляет самое главное правило, которое называется «имбюрти» – если окажется, что сумма костей равна семи (6-1, 5-2, 4-3) или выпадет куш (1-1, 2-2, ..., 6-6), то участник после хода получает право на внеочередной ход. Таким образом, правило «имбюрти» позволяет делать несколько ходов подряд (независимо от того, смог игрок сходить показанными значениями или нет). Причем куш как обычно удваивается. Важно заметить, что ходить подряд бывает выгодно далеко не всегда (например, когда в «длинных» нардах из-за дополнительного хода приходится разрушать свой забор).

Правило «имбюрти», позволяющее делать несколько ходов подряд (теоретически даже бесконечно), выявляет интересные особенности:

1. Игрок, делающий первый ход, теоретически может выиграть с марсом (коксом), не предоставив сопернику в партии сделать ни одного хода.

2. Игрок, у которого в дом еще не зашла ни одна шашка, а у соперника при этом зашли четырнадцать, всегда сохраняет шансы выиграть.

Правило «имбюрти» можно с успехом применить ко всем разновидностям нард: к «длинным», «коротким» и другим. Правило «имбюрти» универсально, делает игру

менее случайной за счет появления элемента психологии – во время хода каждый участник пытается либо получить дополнительный ход, либо наоборот отказаться от него. Но так как в одних случаях дополнительный ход выгоден, а в других нет, то это дополнительно накладывает особую интригу.

Правда, стоит заметить, что для «Коротких нард» требуется ввести поправку – если у игрока есть сбитая шашка, то в этом случае он делает обычный ход, бросая две кости. Это правило необходимо, так как без него теряется главная особенность «Коротких нард»: ввод сбитых шашек на доску должен определяться законами теории вероятности (которая определяется в зависимости от «застройки» дома), иначе в противном случае сбитую шашку легко ввести, назвав соответствующее свободное поле. При этом, разумеется, если на двух костях выпал куш или сумма очков оказалась равной семи, то игрок и в этом случае получает право на следующий ход.

Примечательно, что с правилом «имбюрти» нарды приобретают элементы карточной игры «Покера»: соперник игрока, делающего ход, внимательнейшим образом следит за движениями, мимикой, разговором, интонацией и даже за морганием глаз, пытаясь предугадать, какой же верхней гранью кости положит игрок, делающий ход.

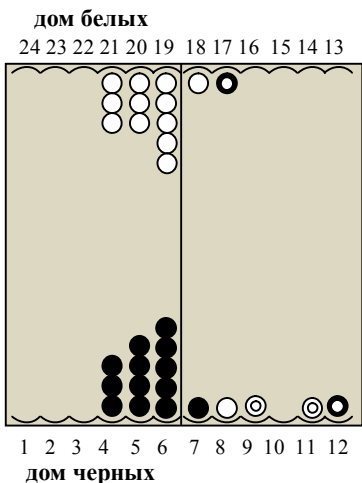
Примечания.

1. Если для обычных нард размеры костей чем меньше, тем лучше (чтобы исключить жульничества), то в этой игре наоборот – чем больше кости, тем тяжелее жульничать.

2. Практика показала, что стоит ввести всё же еще одно ограничение – если три хода подряд каждый участник на своей кости показывает одно и то же значение, при котором игрок получает право на следующий ход (куш или в сумме семь), но при этом за эти три хода игрок не передвинул ни одну свою шашку, то ход принудительно переходит к сопернику. Ситуации, когда это правило необходимо, редки, но они возможны.

3. «Имбюрти» становится еще интереснее и сложнее, если применить правило «аукциона». В этом случае игра приобретает за счет элементов торговли сверхстратегию. Другой очень интересный и азартный вариант получается, если с правилом «имбюрти» играть «Бешеные нарды». Адреналин от такой игры высочайший! Подробнее правила этих вариантов описаны в разделе «Игры-гибриды».

4. С правилом «имбюрти» очень любит играть в «Длинные нарды» старшая дочь автора (12 лет), которая, не имея возможности победить отца по классическим правилам, с «имбюрти» не потерпела с ним еще ни одного поражения. Тактика этой девочки заключается вовсе не в том, чтобы правильно расположить шашки (хотя, разумеется, когда ей необходимо конкретное число, она на своей кости выбирает его), а в удивительном точном образовании кушей или «семерок». Десяток проведенных партий с этой маленькой «проказницей» в нарды, и десяток поражений (ни одной победы) убедило автора, что игра принадлежит больше к области психологии, чем теории вероятности (☺).



Пусть у белых на левом рисунке выпало 6-6. Белые ходят 8/14. Впереди белой «дамки» на «9» нет обычных черных шашек, а позади нет ни обычных своих (белых) шашек, ни своих «дамок», а потому эта «дамка» превращается в обычную. Обратим внимание, что белая «дамка» на «11» остается «дамкой», так как позади нее появилась своя обычная белая шашка.

Пусть далее белые сходили 9/15. Теперь белая «дамка» на «11» превращается в обычную. Далее белые сходили 11/17 и 14/20. Черная «дамка» на «12» пока не может превратиться в обычную, так как позади нее еще осталась черная «дамка». Лишь когда черная «дамка» на «17» превратится в обычную, затем перепрыгнет или встанет на нее, черная «дамка» превратится в обычную.

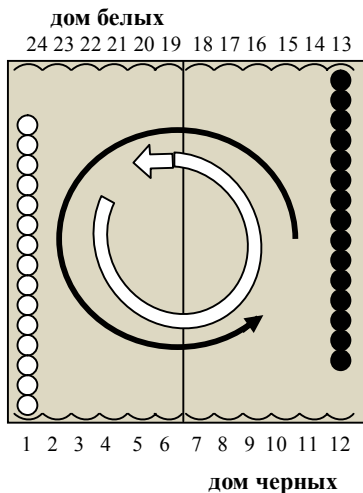
Победитель определяется как обычно, то есть тот, кто первым выведет свои шашки с доски. Вот и все правила.

ШЕМШЕШ – VI (+)

...Идея для этой игры у автора возникла еще 10 апреля 2000 года, когда он служил офицером в городе Воркута. Сохранилась рабочая тетрадь, в которой подробнейшим образом описаны правила под названием «Чувашские нарды», однако первые испытания показали их несостоятельность. Доработать тогда так и не удалось, поэтому про игру автор совершенно забыл. Лишь после издания первой книги «Давайте поиграем в нарды!» в апреле 2014 года автор вспомнил про нее и решил еще раз посмотреть старые записи. Удивительно, но фактически ничего нового автор не сделал – просто убрал все лишние правила и оставил одно, главное. Так, 5 ноября 2014 года появился настоящий шедевр в области нард – игра, которая, по мнению автора настоящей книги, имеет все возможности потеснить по популярности «Длинные нарды».

Так как к тому времени уже появилась игра под названием «Чувашские нарды», то встал вопрос, как назвать? Автор с любовью к Чувашии назвал игру в честь деревни «Шумшеваши» со стороны отца Красночетайского района Чувашской республики, которая на чувашском языке звучит как «Шемшеш». Среди игр с элементами «пленения» автор считает ее самой интересной, самой сложной и потому самой удачной.

Разновидность «Длинных». Начальное расположение шашек остается прежним. Отличия от «Длинных нард» следующие:



1. Правило «обездвиживания». Если шашка перескакивает (перепрыгивает) через одиночные шашки соперника, то такие шашки соперника становятся «обездвиженными». Ходить такими шашками соперник не может.

Обратим внимание, что «обездвиживать» можно только одиночные шашки. Поэтому на одном поле не может никак оказаться сразу две «обездвиженные» шашки. Чтобы отличить «обездвиженные» шашки от обычных «обездвиженные» переворачиваются лицевой стороной вниз (поэтому для игры лучше всего использовать комплект обычных шашек).

2. Правило «освобождения». Шашке при ходе разрешается вставать либо на свободное поле, либо на поле с одной или нескольких своих шашек, либо на поле со своей «обездвиженной» шашки. В последнем случае «обездвиженная» шашка становится снова нормальной (переворачивается лицевой стороной вверх).

3. Если шашка при ходе перепрыгивает через свои «обездвиженные» шашки, то все эти шашки становятся нормальными.

4. При «освобождении» шашка может начать ходить только при следующем ходе, то есть не может быть такого, чтобы во время одного хода шашка была «освобождена», а затем эта же освобожденная шашка начала ходить (например, при выпадении куша).

5. Нельзя вставать на поле с шашкой соперника. Неважно, какая шашка соперника находится на поле (нормальная или «обездвиженная») – если на этом поле находится шашка соперника, то на это поле вставать уже нельзя.

6. Не всегда удается «освободить» все свои «обездвиженные» шашки – если перед «обездвиженными» шашками не осталось более шашек своего цвета, то такие «обездвиженные» шашки остаются «обездвиженными» до окончания партии. Другими словами, они становятся «мертвыми». Ничего страшного в этом нет. Более того, это бывает наоборот даже выгодно.

7. Выигрывает тот, кто первым выведет все свои нормальные шашки с доски. Очень важный момент – «мертвые» шашки, которых уже никак не «освободить», не в счет. Главное для победы – кто первым выведет нормальные шашки, независимо от того, сколько при этом «мертвых» шашек осталось на доске.

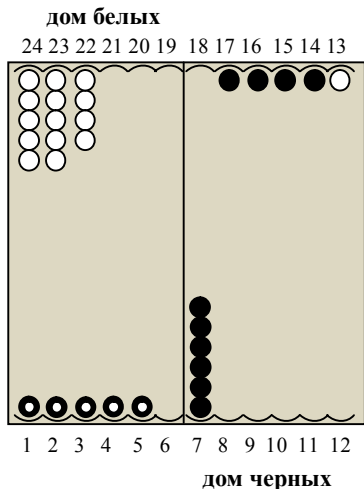
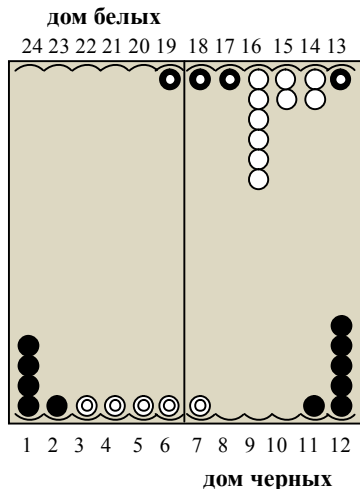
8. Марс и домашний марс считаются как обычно. Например, если игрок вывел все свои нормальные шашки с доски, а его соперник не вывел ни одной, то это двойная победа. Заметим, что при определении оина и марса «мертвые» шашки не в счет. Обратим внимание, что за счет того, что количество «живых» шашек может быть различно, то марс сделать легче, чем в «Длинных нардах».

Игра «Шемшеш» сложнее «Длинных нард». Почему? Если «Длинные нарды» – это борьба заборов, то «Шемшеш» - это не только игра заборов, но и возможность сделать побольше своих шашек «мертвыми» и за счет меньшего количества нормальных шашек первым их вывести с доски. Поэтому в «Шемшеше» для победы лучше позволить сопернику сделать часть своих шашек «мертвыми».

В игре есть такое понятие как «шемшеш» – это забор из пяти «мертвых» своих шашек. Шемшеш – это не просто забор из пяти шашек, это НЕРАЗРУШАЕМЫЙ ЗАБОР, а потому если перед этим шемшешем оказалось хотя бы 2-3 шашки соперника, то часто этого оказывается вполне достаточным для победы.

Справа показан пример одной позиции этой удивительной игры («обездвиженные» шашки отмечены точкой) – один удачный шемшеш решил исход партии.

Белые на полях «3»-«7» смогли построить шемшеш, заперев 5 черных шашек. И хотя у белых еще ни одна шашка не вошла в дом, их шансы выиграть намного больше, чем у черных, более того, вероятность того, что белые сделают марс, равна порядка 50%. Вот что значит грамотно сделать шемшеш!



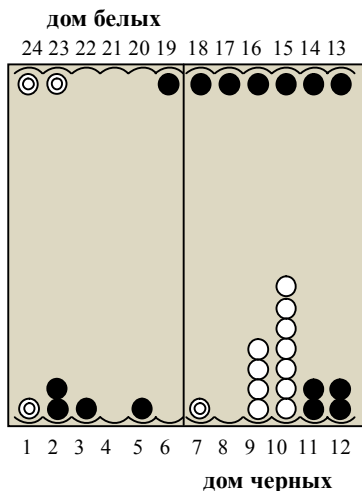
Второй пример. Положение у черных критическое – уже почти все белые шашки дома, а у черных всего лишь шесть. Ход у черных. Здесь очень многое зависит от костей.

Например, если у черных выпадет 6-6, то это полная катастрофа – одна из шашек на полях «14» или «15» пойдет вперед и произойдет самое страшное – начнется «освобождение» своих же шашек на полях «1»-«5», что грозит полным поражением. Задача черных – надеяться на то, что на костях не выпадут шестерки, тогда они смогут ходить внутри своего дома.

Поэтому, к примеру, при выпадении 5-5 надо четыре шашки передвинуть с поля «7» на поле «12», и ни в коем случае не трогать шашки на полях «14»-«17». Пока

черные могут ходить внутри дома, у них есть надежда, что у белых выпадет 5 или 6. В этом случае белым придется «обездвижить» черные шашки на полях «14»-«17», и это уже будет победой черных, так как мало того, что белые «обездвижили» четыре черные шашки, так теперь и черные к своей огромной радости не смогут «освободить» свои шашки на полях «1»-«5». Целых девять шашек черных после такого хода белых до конца партии останутся «мертвыми». Ну а вероятность того, что шесть шашек удастся вывести с доски раньше пятнадцати белых, не подлежит сомнению.

Третий пример. Положение черных на первый взгляд критическое – у белых две «мертвые» шашки (на «1» и «7»; шашки на «23» и «24» не являются «мертвыми»), а у черных ни одной. Но черные смогли построить шешар из семи шашек, и теперь осталось сделать малое – превратить шешар в шемшеш. Для этого им надо освободить поле «14» – при выпадении 4 или 5 на это поле встанет белая шашка, и затем при выпадении шестерки белым ничего не остается, как превратить черные шашки на полях «13»-«19» в «мертвые».



В итоге как минимум сразу шесть шашек у черных становятся «мертвыми». Но не это главное – заборы черных из «мертвых» шашек уже не разрушатся, и белым, чтобы их преодолеть, для победы потребуется просто невероятное везение (например, выпадение последовательно кушей 5-5, 6-6, 6-6, 5-5, 6-6). Шансы черных на победу в этой ситуации настолько велики, что вероятность победы с марсом равна порядка 99%. Вот и все правила.

Примечание. В оригинальных правилах этой игры от апреля 2000 года было применено еще одно правило – «дома без кушей» (оно приведено в отдельной главе). С этим правилом, по мнению автора настоящей книги, игра становится еще интереснее.

АЗАННЕ – III (+)

...Придумана 5 ноября 2014 года. Названа в честь любимой бабушки (с чувашского языка «азанне» означает «бабушка со стороны отца»).

Игра «Шемшеш» превосходна во всех отношениях. Это нечто новое в области нарда, которое, по мнению автора настоящей книги, ждёт великое будущее. Главную идею «Шемшеш» («обездвиживание» шашек) можно применить ко многим играм. Ниже приведена игра, из которого собственно возник сам «Шемшеш», так как первоначально идея «обездвиживания» была применена для совсем другой цели. Далее приведены дополнительные правила к игре «Шемшеш».

1. Побеждает не тот, кто раньше выведет свои «живые» шашки с доски, а кто больше. Другими словами побеждает тот, у кого окажется меньше «мертвых» шашек. Это простая победа оин (1:0). Победа марс (2:0) считается, если у проигравшего, во-первых, меньше «живых» шашек, и, во-вторых, он не успел вывести ни одну шашку с доски.

2. По правилам «Длинных нард» с головы» можно снять сразу две шашки только при самом первом ходе. В «Азанне» появляется еще одна возможность снять сразу две шашки – самую последнюю шашку головы (самую нижнюю) разрешается снять в течение одного хода вместе с предпоследней.

3. Ситуация «азанне» – если количество «мертвых» шашек окажется равным, то побеждает тот, кто первым вывел свои шашки с доски. Эта победа называется «азанне», и всегда оценивается, как и домашний марс, в 3 очка.

Вот и все правила.

Игра «Азанне» в корне отличается от «Шемшеша» – в ней идет в первую очередь охота за шашками соперника, так как главной целью является побольше шашек соперника сделать «мертвыми». По этой причине не всегда бывает выгодно сразу всеми шашками идти вперед, иногда лучше оставить позади шашек соперника две свои сдвоенные шашки, чтобы затем «обездвижить» отстающие шашки соперника. Разумеется, с точки зрения сложности «Азанне» уступает «Шемшешу».

ЭМИР – III

...Это современная разновидность нард, сочетающая в себе правила как «Длинных нард», так и «Коротких». Правила автор нашел в книге Игоря Юрьевича Фадеева «Нарды – игра тысячелетий» (Пермь, 2011; книга официально бесплатна, и ее можно найти в интернете).

Правила описаны в первой части книги. Единственное, что можно добавить к сказанному, это два дополнения к правилам.

1. С головы за один ход можно снять не более одной своей шашки (даже при выпадении куша).

2. Для удобства определения вида выигрыша ниже приведена таблица.

Простые победы		Победы с эмиром		Мгновенные победы	
оин	1:0	марс, эмир не в доме	4:0	эмир пленил эмира	32:0
марс	2:0	кокс, эмир не в доме	8:0	эмир сбил эмира	64:0
кокс	4:0	шех, эмир не в доме	16:0		
домашний марс	4:0	шех, эмир в баре	32:0		
шех	8:0				

То есть, к примеру, если игрок на выбор может сделать либо два хода своими шашками или только один ход чужой, то игрок, если посчитает нужным, может ходить только одной чужой шашкой. И наоборот.

4. Во время своего хода разрешается выводить шашки соперника с доски (если соблюдаются общие правила вывода, разумеется) – иногда это бывает выгодно. Но если игрок не может ходить своими шашками, но может выводить шашки соперника, то он имеет право пропустить ход (согласно правилу 2).

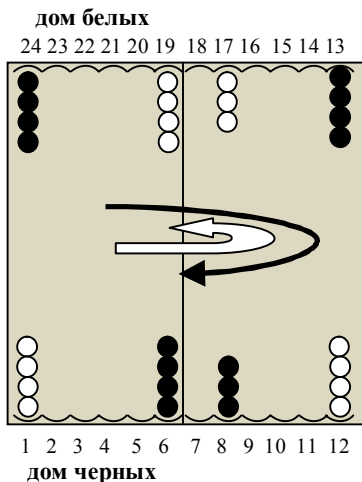
5. Разрешается во время своего хода сбивать чужой шашкой (шашками) свою шашку (шашки). В некоторых особых случаях это бывает очень выгодно.

Несмотря на некоторую комичность правил, стоит заметить, это очень сложный вариант, и потому подходит лишь для самых подготовленных нардистов.

НАРДЫ-РЕВЕРСИ – IV (+)

...Придумана 18 ноября 2009 года.

Смесь «Длинных» и «Коротких нард». Для игры используются шашки от известной игры «Реверси» («Отелло»), то есть с одной стороны шашки белого цвета, а с другой черного. Начальное расположение можно оставить таким же, как и в «Коротких нардах», но, как показали тестовые испытания, лучше как на рисунке.

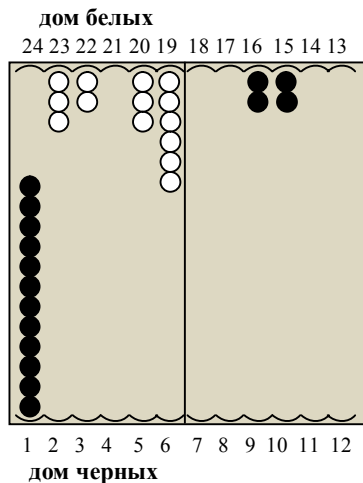
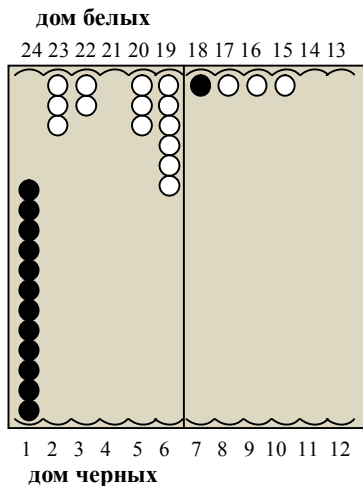


Главное отличие заключается в том, что при сбивании одиночной (и только одиночной!) шашки сбиваемая шашка не удаляется с игрового поля, а переворачивается, то есть меняет свой цвет (шашка остается при этом на своем же месте). При этом в течение одного хода разрешается превратить шашку соперника в свою и затем ходить этой же превращенной шашкой (такое возможно лишь при выпадении куша).

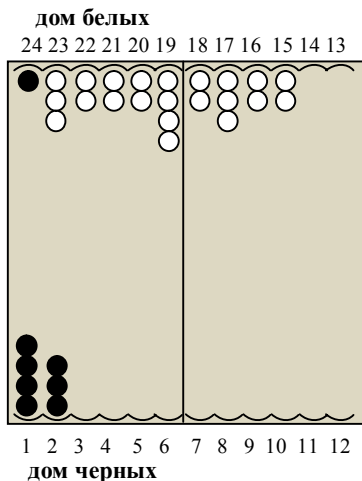
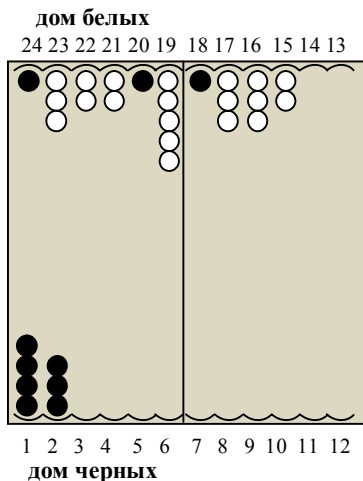
Обратим внимание, что общее число шашек в игре всегда одно и то же (30), но соотношение белых и черных в течение одной партии меняется.

Выигрывает тот, у кого первым исчезнут шашки с игрового поля, причем не важно как: выйдут они с доски обычным способом, либо же превратятся в шашки другого цвета. Для победы необходимо делать всё возможное, чтобы не сбить чужие шашки и наоборот подставить свои шашки (их можно назвать условно «шашки-ловушки») под сбивание и особенно это касается шашек в доме, причем не важно в каком – если соперник собьет вашу шашку в вашем доме, то вновь появившейся шашке соперника придется обойти всю доску, чтобы прийти в свой дом; если же соперник собьет вашу шашку в своем доме, то он поможет вам за счет того, что теперь уже вашей шашке не придется через всю доску идти к вашему дому (выигрыш по

пипсам в обоих случаях весьма велик). Не удивительно, что сбивания редки, и порою случается, что одно-два вынужденных сбивания решают исход партии. При этом заметим, что в некоторых случаях сбивать всё-таки выгодно – правильное и своевременное сбивание позволяет увеличить свои шашки и за счет большего количество запретить шашки соперника. Рассмотрим два примера.



На левом рисунке у черных на доске 13 шашек, а у белых 17. Расположение шашек в домах таково, что черные имеют явное преимущество. Но ход у черных, и им не повезло: выпало 1-1. Черные вынуждены ходить шашкой с поля «18», и белые шашки на полях «17», «16» и «15» превращаются в черные – правый рисунок. После такого хода соотношение шашек резко изменилось – теперь у белых 14 шашек, а у черных 16. Кроме того, у белых все шашки дома, а у черных нет. В сложившейся ситуации у белых больше шансов на победу. Второй пример.



Пусть на левом рисунке ход у белых. Положение у них не самое лучшее, ведь у них на доске 20 шашек, а у черных – всего 10, причем семь из них уже дома. У белых выпало 2-1. В сложившейся ситуации самый лучший ход будет пойти с поля «19» на «20» и с «16» на «18». Две черные шашки превращаются в белые, и у черных теперь на доске всего 8 шашек, а у белых 22 – правый рисунок.

При правильной игре белых черные проиграют эту партию, так как черная шашка на поле «1» заблокирована. Если белые будут играть аккуратно и не превратят эту шашку в свою, то одержат победу. Каким образом? Сначала им надо на поле «22» или «21» оставить одну свою шашку и заставить черных «сбить» ее, превратив в черную. Затем такую же операцию белым надо сделать хотя бы еще два раза, и победа белым обеспечена. Эти два примера показывают, что в одних случаях сбивание-превращение выгодно, а в других нет, то есть всё зависит от конкретной обстановки.

НАРДЫ С АУКЦИОНОМ – IV (+)

...Придумана 26 апреля 2014 года. Этот день автор запомнится на всю жизнь – именно в этот день он получил из типографии свой самый первый тираж самой первой выпущенной книги, и эта книга оказалась про нарды. Но вот досада (так всегда бывает) – только что вышла книга в печать, как появляется новая разработка, причем очень удачная и которую придется привести лишь в следующем издании. Одним словом, феномен человеческой психологии какой-то...

Эта разновидность прекрасно подходит как для «Длинных нард», так и для «Коротких». Главный смысл игры заключается в том, что после любого броска между участниками может начаться аукцион на то, кто будет ходить выпавшими костями. Кто выиграет аукцион, тот и будет ходить. По замыслу аукциона игра может быть трех видов: «активная игра», «академичная игра» и «спокойная игра». Ниже приведены правила самого интересного вида – «активного». Два других варианта приведены в примечании.

Правила легче объяснить на примере, поэтому участников условно назовем А и Б. В самом начале партии у каждого участника находится дополнительно по 10 фишек (не шашек, заметим). Пусть ход у участника А, и он бросил кости. После броска костей участник Б может промолчать или сказать: «Стоп!»

Если Б молчит, то А делает ход в соответствии с выпавшими костями. Если же Б говорит: «Стоп!», то в этом случае А шашки не передвигает, а его соперник Б, сказавший «стоп», называет количество фишек, которые он готов потратить на то, чтобы самому сходить теми костями, которые выбросил А. Например, Б говорит: «Два!» Теперь у А выбор: либо отдать ход сопернику, либо перебить его объявление более высокой ставкой. То есть два варианта.

1. Участник А готов уступить ход и отвечает: «Ходи!» В этом случае Б кладет в центр стола столько своих фишек, сколько он назвал, а затем делает ход своими шашками в соответствии с теми значениями, который бросил А.

2. Участник А не желает уступить ход и сам хочет ходить теми костями, которые у него выпали. В этом случае он должен сделать более высокое объявление, например: «Пять!» Теперь у Б выбор: либо отдать ход А, либо перебить его объявление еще более высокой ставкой. Если Б уступает, то А кладет на стол пять фишек и затем делает ход (в соответствии с выпавшими костями). Если же Б не желает уступать, то он называет еще более высокое объявление и так далее.

Есть важные замечания по аукциону.

1. Минимальное объявление – это «один», а максимальное – «десять». Разумеется, если закончились фишки, то в аукционе участвовать нельзя.

2. Чтобы выиграть аукцион, необходимо назвать большее объявление хотя бы на одну фишку.

3. Независимо от того, кто выиграл аукцион, после хода победившего аукцион кости всегда бросает соперник того игрока, который победил в аукционе.

Несмотря на то, казалось бы простые правила, введение «аукциона» весьма усложняет игру. Причины тому следующие:

1. Нужные значения костей теперь можно получить не только за счет собственных бросков, но и путем выигрыша аукциона за счет бросков соперника.

2. За счет аукциона можно не дать сопернику сделать хороший ход.

3. Если игрок быстро истратит все свои фишки, к примеру, переторговавшись в самом начале партии, то его соперник, имея, к примеру, всего три фишки, в конце партии может отобрать три важных хода у соперника и за счет этого выиграть. То есть игра с аукционом – это не только тактико-стратегическая игра, но и в какой-то степени игра с элементами политики.

4. Выигрыш аукциона позволяет участнику сделать два, три и даже более ходов подряд, поэтому важно ближе к концу партии иметь больше фишек, чем у соперника.

Вот и все правила.

Примечание. «Активный» вид игры очень динамичен – малейший просчет в виде перерасхода фишек может очень дорого стоить в конце партии. Для тех, кто предпочитает более спокойный темп, есть два других вида.

1. «Академичная игра» – этот вид игры куда более спокоен, чем «активная игра». Смысл заключается в том, что во время аукциона участники торгуются за то, чтобы определить, будет участник, который бросил кости, ходить или нет. Если участник, который бросал кости, проигрывает аукцион, то ход сразу переходит к его сопернику, то есть игрок просто теряет ход.

2. «Спокойная игра» – самый простой вариант. Смысл заключается в том, что во время аукциона участники торгуются за то, чтобы игрок, который бросил кости, перебросил их еще раз. Всего лишь, не более.

КРЭЙЗИ-НАРДЫ – IV (+)

...Предложена 22 мая 2014 года.

Эта разновидность «Коротких нард». Название взято из одноименной шахматной игры «Крэйзихаус» (одного из лучших вариантов классических шахмат). Беглый анализ правил сразу выявит особенность игры – это усложненный вариант «Нарды-поддавки».

В игру добавляется всего одно правило – сбитую шашку соперника игрок берет себе в бар, то есть шашка меняет цвет. По этой причине для игры 15 белых и 15 черных шашек будет недостаточным. На случай сбивания необходимо дополнительно иметь 5-10 шашек белого и черных цветов. Сбитую шашку соперника, которая становится шашкой игрока, игроку следует первым делом вывести на доску, то есть для сбитых шашек действуют классические правила «Коротких нард».

На первый взгляд игра очень похожа на «Нарды-реверси», но есть одно важное отличие: выигрывает тот, кто последним выведет свои шашки с доски. Другими

Шашки соперников движутся навстречу друг другу: белые шашки против часовой стрелки, а черные – по часовой. За один ход с головы разрешается снимать только одну шашку – не более (даже при первом броске).

Правила аналогичны «Коротким» за исключением следующих особенностей.

1. Одиночные шашки разрешается сбивать. Сбитые шашки покидают игру навсегда (до окончания партии), и по этой причине сбитые шашки правильней назвать съеденными. Каждая съеденная шашка приносит участнику, который съел, столько очков, каков номер съеденной шашки. Участник, который съел шашку соперника, должен положить съеденную шашку около себя номером вверх.

2. Выводить шашку с доски можно в любой момент, то есть даже тогда, когда еще не все шашки пришли в дом. Причем в отличие от «Коротких нарда» выводить можно и при выпадении значения кости, более чем для вывода. К примеру, шашка стоит на третьем поле выброса (поле «22» для белых и поле «3» для черных), а выпало 5. Участник может вывести эту шашку с доски, то есть сделать неполный ход даже в том случае, если может другой шашкой сделать полный ход. Каждая выведенная с доски шашка приносит ее владельцу столько очков, каков номер выведенной шашки. Выведенные шашки игрок располагает около себя рядом со съеденными шашками соперника номером вверх.

3. Около каждого участника будут располагаться выведенные свои шашки и съеденные шашки соперника. Очки этих шашек суммируются. Побеждает тот, кто первым наберет 111 или более очков – партия при этом прекращается (первоначально автор планировал сделать победный рубеж в 121 очко, но испытания показали, что «победную планку» надо снизить).

4. Шашка с номером «15», называемое «царем», имеет особое значение – если участник сумел ее вывести с доски, то он сразу побеждает (текущий счет по очкам при этом не важен). Если же эту шашку съедает соперник, то тогда сразу побеждает соперник. Вывод – берегите собственного «царя» и охотьтесь за «царем» соперника! Но надо заметить, что выигрыш «царем» случается реже, чем по очкам.

5. В игре участникам надо постоянно вслух считать набранные очки. В любой момент соперник может спросить, сколько у игрока очков, и игрок должен честно ответить. Это необходимо для того, чтобы участники в любой момент партии могли знать, у кого сколько очков (от этого во многом зависит стратегия).

Вот и все правила.

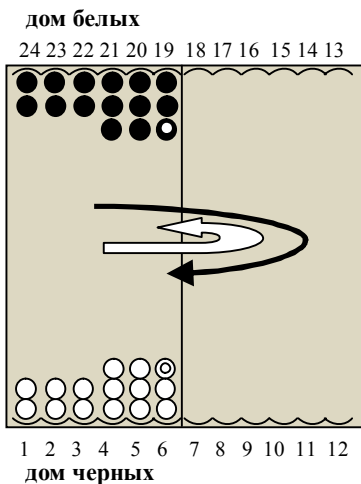
КОРОЛЬ – III (+)

...Придумана 22 августа 2014 года. Удивительное наслаждение души от каждой новой игры! И даже сами тестовые испытания (до поздней ночи) доставляют особое удовольствие.

Начальное расположение шашек и их движение показано на рисунке. Игра аналогична «Коротким нардам» за следующими важными дополнениями:

1. У каждого участника четырнадцать обычных шашек и один «король» (он выделен особо).

2. Шашку, как обычную, так и «короля», можно сбивать, но только если она одиночная.



3. Одиночные шашки соперника можно сбивать. Сбитая обычная шашка покидает игру до окончания партии, то есть не возвращается на доску, и по этой причине сбитые шашки правильной назвать съеденными. Сбитого «короля» нужно обязательно вернуть на доску согласно обычным правилам «Коротких нард». Если игрок не может вернуть сбитого «короля» на доску (на поле ввода находятся сдвоенные шашки соперника), то другими шашками он не ходит, то есть пропускает ход.

4. Обычные шашки с доски не выводятся. Придя в свой дом, они остаются там.

5. Первое очень важное ограничение – за один ход «король» может пойти вперед только один раз, используя одну кость (любую). Это относится даже при выпадении куша. К примеру, выпало 6-4. «Король» может пойти либо на 6, либо на 4. Одновременно пойти на 6 и затем на 4 нельзя. Это ограничение не относится к обычной шашке, которая за один ход может сходить четыре раза при выпадении куша.

6. Второе очень важное ограничение – «король» не может вставать на свои шашки, а вот на самого «короля» вставать можно. Это правило затрудняет движение «короля» вперед. Из этого правила есть лишь два исключения. Первое – когда в самом начале игры «король» стоит на двух своих шашках. Второе – когда сбитый «король» вводится обратно на доску, то ему можно вставать на свои шашки («зарядиться»).

7. Если «король» сбит, то его следует ввести обратно на доску, при этом не разрешается за один ход ввести «короля» на доску и сразу ходить им (ввод на доску является ходом). Вводится «король» согласно правилам «Коротких нард», то есть при выпадении 5-2, к примеру, «король» вводится либо на пятое, либо на второе поле от края доски. Разумеется, «король» вводится на той четверти, где находятся стартовые поля игрока (они же являются домом соперника).

8. Ходит «королем» при каждом ходе не обязательно – если участник посчитает для себя нужным, он может пропустить ход «королем» и пойти обычными шашками.

9. Побеждает участник, который первым выведет «короля» с доски. «Короля» разрешается выводить лишь при условии, что на костях выпало ровно столько очков, на каком поле вывода «король» находится. То есть, к примеру, если «король» находится на поле вывода 4 (поле «4» для черных и поле «21» для белых), то игрок может вывести его лишь при выпадении 4, а при выпадении 5 или 6 должен ходить другими шашками на доске (напомним, что игрок обязан сделать полный ход, если у него имеется такая возможность). Попад в дом, «король» или обычная шашка могут в пределах дома идти вперед – это разрешается.

10. Как и в «Коротких нардах» пропускать ходы нельзя. Также нельзя ходить назад.

11. Заметим, что если «король» соперника ушел за ваши шашки, то сбить его не сможете. В таком случае единственный выход – это либо своим «королем» первым выйти с доски, либо заставить соперника сбить вашего «короля» с целью ввести затем

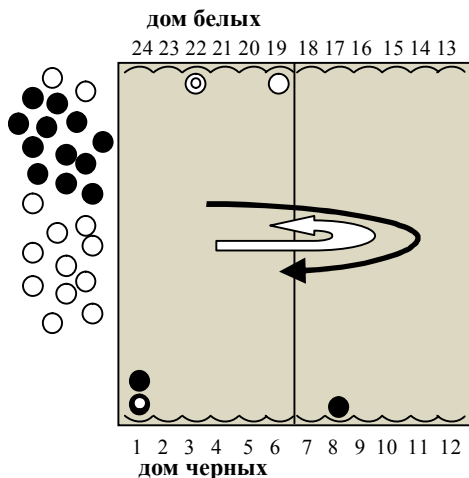
своего «короля» в доме соперника и попытаться там съесть «короля» соперника. Правилами разрешается сбивать своим «королем» чужого «короля».

Вот и все правила.

В игре возможна ситуация, когда участник теоретически не может победить. Покажем пример.

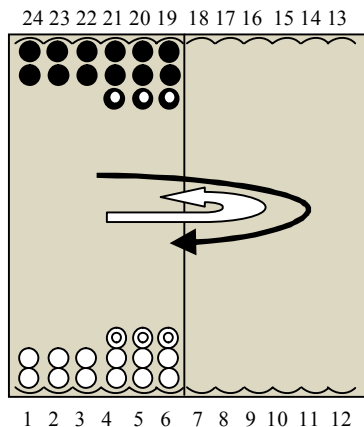
У черных ситуация, при которой они выиграть уже не могут. Ведь их «король» накрыт сверху обычной шашкой, а так как обычная шашка не может уйти с доски, то и черного «короля» уже никак не освободить.

Ситуация у белых не лучше. Допустим, что у них сейчас ход, и выпало 5-2. Так как по правилам надо делать полный ход, то белым ничего не остается, как сначала пойти «королем» на два поля вперед, а затем обычной шашкой на пять полей вперед.



В результате такого хода белые накрыли своего «короля» простой шашкой на самом последнем поле доски, то есть «король» уже никак не сможет выйти с доски. Так как оба «короля» не могут даже теоретически выйти с доски, то признается ничья (весьма редкий случай в игре). Обратим внимание, что белые по правилам не могли сначала пойти простой шашкой, так как в этом случае будет неполный ход (по правилам «король» не может пойти вперед и встать на простую шашку).

Примечание. Усложненный вариант – «Три короля» (от 26.12.2015).



У каждого участника по три короля. Побеждает тот, кто первым выведет с доски одного короля. Больше отличий нет.

Сходу даже трудно сказать, какая игра интересней: с одним королем или с тремя?

Небольшие советы игрокам:

- по возможности старайтесь как можно быстрее разобрать шашки, так как есть опасность того, что уже в начале партии за счет больших костей (как правило, дублей) соперник может прорваться в ваш «лагерь» и съесть сразу несколько шашек;
- посылайте вперед одну шашку в надежде съесть с помощью нее следующим ходом; но посылать надо не слишком близко к шашкам соперника (оптимально, как показало практика, на расстоянии 7-8 полей от ближайшей шашки соперника);
- если есть возможность съесть, то надо съесть; исключения из этого правила очень редки.

НАРДЫ – КУЛИКОВСКАЯ БИТВА – III (+)

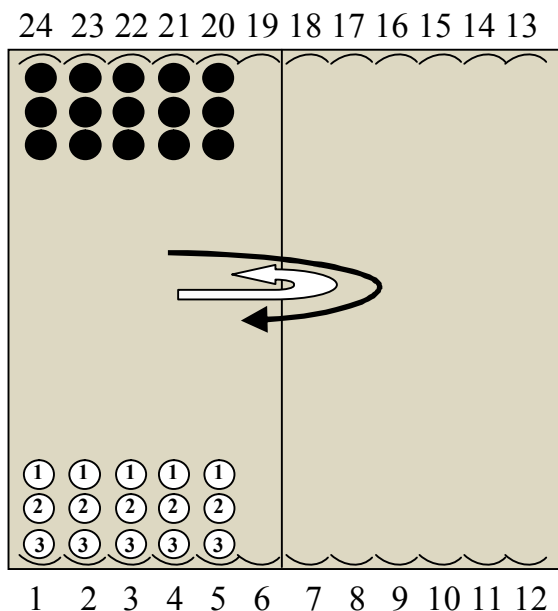
...Придумана 24 июля 2014 года. Произошла от «Ледового побоища».

Это игра есть имитатор сражения двух армий, в данном случае известной Куликовской битвы. Беглый анализ правил сразу укажет на то, что это усложненный вариант «Нарды-хищники» и «Царские нарды». У каждого участника по 15 шашек, и эти шашки являются не чем иным, как воинами. Воины бывают трех видов. Вид воина определяется его номером:

- легкая пехота имеет номер «1» (таких шашек пять);
- всадники имеют номер «2» (таких шашек тоже пять);
- тяжелая пехота имеет номер «3» (таких шашек тоже пять).

Правила в целом аналогичны «Коротким» за добавлением особенностей.

Ниже показано начальное расположение шашек. Для удобочитаемости доска увеличена в размерах, а номера показаны только для белых шашек (нумерация черных шашек аналогично).



1. Понятие «головой» нет. С любого поля за один ход разрешается снимать сколько угодно шашек.

2. На одном поле может располагаться сколько угодно шашек.

3. Съесть можно не только одиночные шашки соперника, но и любое количество шашек, расположенных на поле. То есть, если на поле находится несколько шашек, то съедаются все (если их вообще можно съесть – об этом ниже).

4. Съеденные шашки навсегда покидают игровое поле. Таким образом, съеденные шашки не выставляются обратно на доску. Съесть не обязательно.

5. Шашки ходят только вперед, но съесть можно как вперед, так и назад. Таким образом, за счет съедания шашка может переместиться назад. Если игрок может съесть как вперед, так и назад, то он вправе выбрать любое направление. Обратим внимание, что съедание назад действует только для случая хода за счет одной кости, а не двумя или несколькими (при куше). То есть, к примеру, если выпало 5-3, то игрок не может пойти назад на восемь полей и съесть шашку – ему разрешается съесть назад только либо на три поля назад, либо на пять.

6. Дубли имеют обычное свойство удваивания ходов.

7. Шашки с доски не выводятся вовсе. Поэтому понятия дома как такового нет.

8. Если участник не может сделать ни хода, ни съедания, то он пропускает ход, но партия продолжается – вполне возможно, он сможет сходить во время следующего хода. Если соперники по очереди пропустили свой ход, то в этом случается партия прекращается.

9. Побеждает тот игрок, у которого больше останется шашек (не важно, каково рода войск). Победивший получает очки, равные разности шашек между победившим и проигравшим (если у победителя осталось 5 шашек, а у проигравшего 1 шашка, то победитель получает 5-1=4 очка). Проигравший ничего не получает. Играют столько партий, пока кто-то на наберет, к примеру, до 15 очков. В более сложном варианте выигрывает тот, кто первым одержит 3 победы (без учета разницы шашек в каждой партии).

А теперь о главной особенности игры – в вопросах съедания действует нижеследующая схема.



Эта схема показывает, что легкая пехота (шашки с номером «1») безопасно для себя могут съесть только всадников («2»), всадники – только тяжелую пехоту («3»), а те в свою очередь только легкую пехоту.

Что такое безопасно съесть?

Это обычное съедание, то есть когда съедающая шашка встает на поле съедаемых шашек, верхняя шашка которых (и только верхняя) уступает по роду войск съедающей шашки (например, ваша шашка с номером «1» встала на шашки соперника, верхняя шашка которых имеет номер «2»). В этом случае съедаются все шашки, которые снимаются с доски, а на их поле остается съедающая.

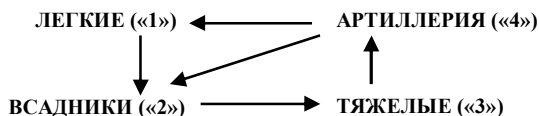
Если же съедающая шашка встает на поле шашек соперника, верхняя шашка которых аналогичного рода войск (например, ваша шашка с номером «1» встает на шашки соперника, верхняя шашка которых то же с номером «1»), то в этом случае с доски снимаются все съедаемые шашки и сама съедающая шашка.

Заметим, что шашка не может встать на шашки соперника, верхняя шашка которых (и только верхняя) превосходит по роду войск съедающей шашки (например, ваша шашка с номером «1» не может встать на шашки соперника, верхняя шашка которых имеет номер «3»). Иногда из-за этого приходится пропускать ход.

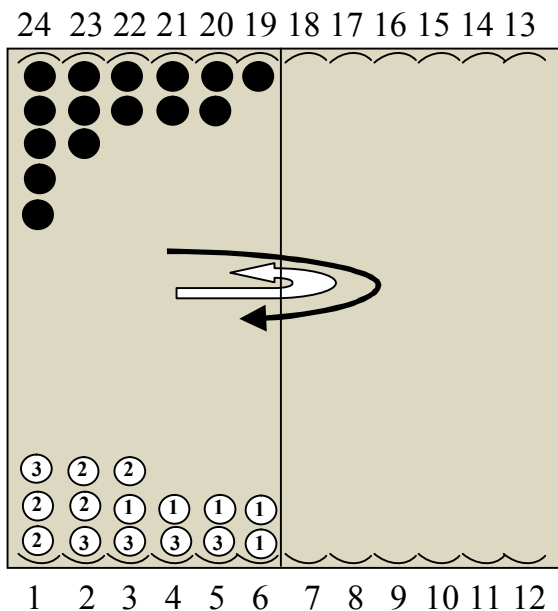
Вот и все правила.

Примечание. Игра имеет гигантские возможности усложнений. Рассмотрим некоторые из них.

1. Шашки делятся не на три рода войск, а на четыре: «1» (легкие), «2» (всадники), «3» (тяжелые) – по 4 шашки, «4» (артиллерия) – 3 шашки. Уничтожение шашек происходит по следующей схеме.



2. Участники перед игрой договариваются, что начальное расположение шашек в пределах шести полей своей четверти (поля «24»-«19» для черных и «1-6» для белых) может быть любым. При этом они могут, не показывая друг другу, сначала посередине доски расположить непрозрачную стенку (в виде газеты, например), а затем устанавливать свои шашки. После того, как оба участника расположат шашки, эта стенка убирается. Такой подход усложняет игру – включается дополнительный фактор разного начального расположения шашек участников. Пример подобного расположения для белых шашек приведен ниже.



ИМБЮРТИ С АУКЦИОНОМ – VI (+)

Это «Имбюрти» с возможностью аукциона. Напомним, что в «Имбюрти» кости не бросаются вовсе, а вместо этого участник, который ходит, по своему усмотрению кладет на стол кость нужной верхней гранью и затем накрывает эту кость стаканом. Его соперник, не видя, какой гранью положена кость, кладет на стол вторую кость любой верхней гранью. Затем стакан убирается. Первый игрок А ходит шашками теми значениями, которые показывают две кости. Ход после этого переходит к другому игроку. Однако, если окажется, что сумма двух костей окажется равна семи (так называемая «семерка»: 6-1, 5-2, 4-3) или выпадет куш (1-1, 2-2, ..., 6-6), то игрок получает право на следующий ход. Таким образом, один и тот же игрок может ходить несколько раз подряд.

Правило аукциона позволяет отобрать удачный ход соперника и использовать его в своих целях (подробнее смотрите игру «Нарды с аукционом»). Таким образом, «Имбюрти с аукционом» будет сочетать в себе правила обычных нард, правила карточной игры «Покера» и элементы торговли. По мнению автора настоящей книги, этот вариант является самым сложным не только среди игр-гибридов, но и среди всех игр в нарды.

БЕШЕНЫЕ ИМБЮРТИ – IV

Самый азартный вариант «длинных» «Бешеные нарды» очень интересно играть с правилом «имбюрти». Обязательно стоит попробовать сыграть в эту игру хотя бы раз в жизни всем поклонникам «длинных»! Напомним краткие правила «Бешеных»: шашка, оказавшаяся в доме, уже не может ходить (кроме как выйти с доски после того, как все шашки окажутся дома); если выпал куш, то игрок должен ходить всеми подряд кушами до 6, начиная от выпавшего (пусть выпало 3-3: необходимо последовательно ходить 3-3, 4-4, 5-5, 6-6), и если игрок сумел этот ход сделать полностью, то получает право на дополнительный ход; если игрок не может ходить, то за него доаживает соперник (который после этого делает свой по очередности ход).

«Бешеные имбюрти» интересны тем, что в нем есть очень тонкий психологический прием – если в «имбюрти» игрок старается не позволить сопернику получить «семерку» или куш, то в «бешеных» бывает иногда наоборот выгодно сделать сопернику куш, чтобы тот из-за большого числа ходов «завалился»!

Другими словами, «Бешеные имбюрти» – это «психология» + «высочайший азарт» + «адреналин в течение всей партии».

КОРЯВЫЙ ПУФФ С ЯДЕРНЫМИ БОМБАМИ – VI

На форуме сайта «Просто короткие нарды» прошел однажды потрясающий турнир по игре, которая совмещала в себе одновременно правила трех игр: «Корявые нарды», «Ядерные нарды» и «Короткие-16». Этот симбиоз полностью доказал свою состоятельность. Так как сама по себе игра «Короткие-16» весьма продолжительна, то предлагается более лучший симбиоз: «Корявые нарды»+«Ядерные нарды»+«Пуфф».

...Автор обнаружил эту интересную игру на сайте www.greengame.ru.

Интересный вариант «Коротких нард» для троих участников. За счет особой формы доски игра значительно отличается от «Нард для троих». Отличается не только доской, но самой стратегией и ходом игры.

Итак, участников трое, назовем их условно так: «красные», «синие» и «зеленые». У каждого участника по 15 шашек. Расположение шашек показано на рисунке.

Стрелками показано движение шашек. Обратим внимание на особенность доски, кардинально отличающаяся от доски для «Нард на троих». Как и в «Нардах для троих» доска состоит из трех частей по 12 полей в каждой, но если в «Нардах для троих» эти части соединены последовательно друг за другом в виде «треугольника», если говорить на языке электроники, то в «Тригаммоне» эти три части соединяются между собою в одной точке, образуя «звезду» (если говорить тем же языком электроники). Сбитые шашки вводятся на доску как бы с нулевой позиции, находящиеся слева от шести «стартовых полей». Каждый участник играет сам за себя, ходят строго по очереди (по часовой стрелке), шашки движутся в направлении стрелок. Дом у каждого участника находится на шести полях, расположенных под соответствующей надписью.

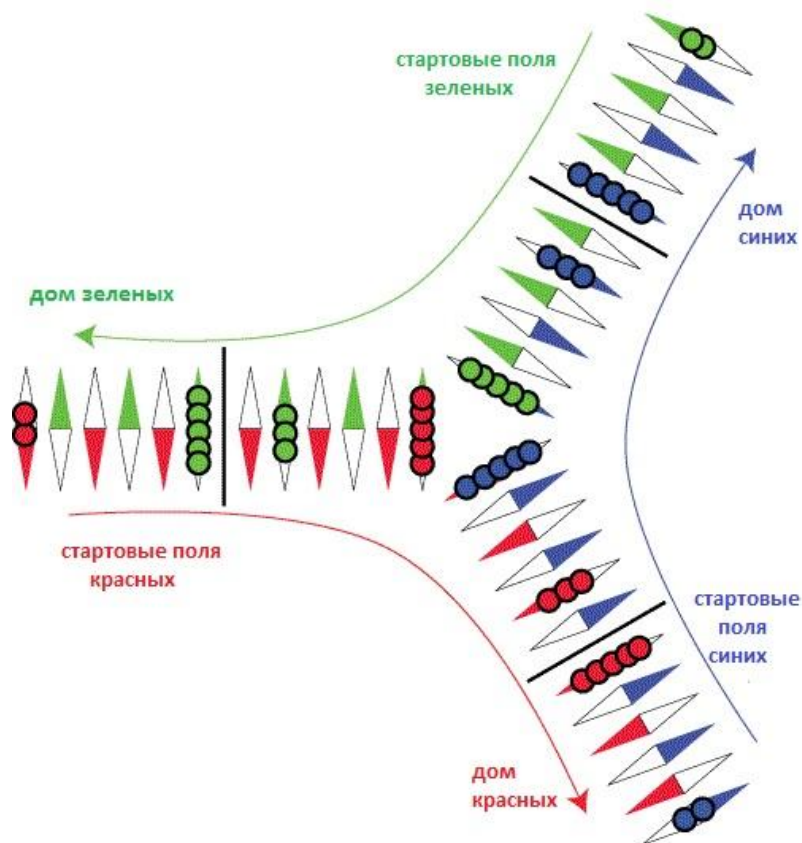
Каждый участник играет сам за себя. Выигравший покидает доску, но оставшиеся двое продолжают играть. При этом тот, у которого все шашки вышли с доски, получает очки от оставшихся соперников по обычной системе. Одна из особенностей игры в том, оставшиеся двое проигрывают по-разному: один может, к примеру, проиграть с оином, а другой с марсом. Допустим, красные вывели все свои шашки с доски, зеленые успели к этому времени вывести лишь две шашки, синие – не вывели ни одной и при этом у них осталась одна шашка в доме красных. Красные получают: +1 (за оин у зеленых) +3 (за кокс у синих) = 4 очка. Затем вывели свои шашки с доски синие, а зеленые лишь одну. Синие получают +1 очко за оин у зеленых.

После этого проводится следующая партия. Рекомендуется сыграть количество партий, кратное трем, и тот участник, который больше всех наберет очков после всех сыгранных партий, выигрывает.

Столь необычная доска приводит и к необычному движению шашек: шашки у каждого игрока первую половину пути идут навстречу шашкам одного соперника (а именно левого соседа), а вторую половину пути навстречу шашкам другого соперника (правого соседа). И как следствие этого не может быть такого, чтобы шашки всех трех игроков могли встретиться на каком-то поле. И по причине такого движения игра существенно отличается от армянской игры «Нарды для троих», в которой шашки всех трех игроков встречаются между собою на протяжении всей доски. «Тригаммон» больше подходит для «Коротких нард» (из-за разрывов доски в центре шешары не имеют такой силы, как в «Длинных нардах»), а «Нарды для троих» подходит для «Длинных нард» (в них невозможно добиться, чтобы шашки всех трех участников шли навстречу друг другу, как в «Тригаммоне»).

В заключение заметим, что главное в игре – это «политические интриги»: два участника, оказавшиеся в худшем положении, должны объединить свои усилия против третьего, но ровно до того момента, пока кто-нибудь из них не окажется в лучшем положении.

Примечание. На сайте www.greengame.ru можно скачать рисунок игровой доски.



КВАРТГАММОН – II (+)

...Предложена 2 января 2015 года. На улице зима – как прекрасна Россия! Как выяснилось позднее, на сайте www.greengame.ru приведены правила точно такой же игры с таким же названием – удивительное совпадение, к слову сказать.

Рассматривая «Тригаммон», возникает вопрос: а нельзя таким же образом составить игру для четырех участников? Оказывается, можно. Пусть участников четверо: красные, синие, зеленые и фиолетовые. Чтобы не менялась суть игры в нарды, сразу определим, что у каждого участника должно быть 15 шашек, и каждому надо пройти те же 24 поля. Доска для такой игры и расположение шашек показаны на левом рисунке, а движение шашек и расположение домов на правом.

Игра аналогична «Коротким нардам». Особенность такой доски в том, что первую четверть дороги (6 полей) шашки каждого игрока сначала идут против шашек первого соперника, вторую четверть дороги против шашек второго соперника, третью четверть дороги против шашек третьего соперника, а последнюю четверть дороги – снова против шашек первого соперника.

КАК ЛУЧШЕ ИГРАТЬ: ВЖИВУЮ ИЛИ В «ОН-ЛАЙН»?

В наше время, в эпоху интернета и компьютеров, возникает искушение совсем отказаться от игры на настоящей доске. Сейчас кажется, что достаточно сесть за компьютеры и по сети сыграть в нарды. Формально и внешне всё выглядит превосходно. Компьютер удобен тем, что не позволяет ходить с нарушением правил, а Интернет дает возможность в любой момент сразу найти для себя партнера. И невольно возникает мысль, что настоящая доска, кости и шашки вроде бы как и не нужны, они уже стали что-то вроде пережитка прошлого и отсталого.

Автор высказает свое мнение. Настоящая игра в нарды – это только живую. Никакой он-лайн не заменит не только атмосферы игры, но и во многом исказит суть самой игры. Это примерно то же самое, что нельзя смотреть театр по телевизору. Настоящий театр важно не столько смотреть, а сколько ощущать, а это возможно лишь при просмотре вживую, когда зрители чувствуют энергетику актеров, а актеры в свою очередь чувствуют энергетику зрителей, и в зависимости от этой энергии каждый раз актеры играют один и тот же спектакль по-разному.

То же самое с нардами. И здесь важна не только психология и атмосфера игры, но энергетика ее участников, так как в отличие от компьютерной игры выпадение костей вживую отнюдь не случайно, оно так или иначе зависит от энергетики самих ее участников. Опытные игроки, когда видят друг друга, очень тонко начинают чувствовать психологию своего соперника (как говорит, какой взгляд, как бросает камни, как держит пальцы и так далее). Мастера эти моменты обязательно учитывают, потому что при игре вживую есть неуловимая зависимость выпадения костей от психологического состояния ее участников, и от этой зависимости никогда не деться. И это, как ни странно, хорошо. Если кости всегда будут выдавать абсолютно случайные значения, то нарды станут игрой лишь теории вероятности, не более и не менее, а при игре вживую нарды – это уже симбиоз теории вероятности и психологических аспектов, то есть уже не просто математика, а ИСКУССТВО. Если спросить тех, кто участвует на соревнованиях по нардам, то они подтвердят, что во время самых решающих встреч очень важно не просто бросить кости, а бросить в точный момент своего внутреннего психологического настроя. Если же при игре вживую просто бросить кости (как попало), то, как правило, выпадают самые худшие значения. Почему так происходит, объяснить невозможно, но это так. Таковы нарды, такова любая игра вживую.

...«Матч на турнире против живого соперника на живой доске существенно отличается от домашнего щелканья мышкой с программой». – Из интервью с российским игроком по «Коротким нардам» Сергеем Ерохиным, вице-чемпионом мира 2015 года в Монте-Карло.

Может возникнуть вопрос, а почему тогда через интернет с успехом играют во многие интеллектуальные игры? В действительности же, всё, что было сказано про нарды, в равной степени относится ко всем интеллектуальным играм. Автор настоящей книги играет не только в нарды, но практически во все игры, какие только есть на свете (в одни чаще, в другие реже). И каково было его удивление, когда в книге «Умные игры Японии» (авторы И.А.Гришин и М.Г.Емельянов), рассказывающая про «Рэндзю», «Го» и «Сёги», рассматривается похожая проблема. Ниже приведен отрывок из этой книги, в которой доходчиво показано, что настоящая

интеллектуальная игра – эта только вживую, а всё остальное – лишь «театр по телевизору».

...«Японцы воспринимают окружающий мир через его эстетику, или красоту. Красота интеллекта – в утонченности мысли и изящности её воплощения. Наборы для интеллектуальных игр стали в Японии предметами искусства. Ведь искусство порождает искусство, а посредственность порождает лишь себе подобное.

Первые столкнувшись с Го или сёги, многие задаются вопросом: неужели обязательно нужна доска и настоящие камни или фигуры, разве нельзя просто играть в эти игры в интернете или пластиковыми фишками? В ответ можно сказать много важных и правильных слов. Но мы ответим коротко: нельзя. Нельзя вырастить интеллект, питая его суррогатами. Лучше накопить на настоящий игровой набор, новый или антикварный, рассматривая это как вложение в своё образование. Либо можно сделать игровой набор своими руками. Ищите лучшие образцы и овладейте ими. Только так вы пробьётесь на высшие уровни в иерархии интеллекта, стратегии и жизни.

Игра в интернете разрушит вашу мотивацию и даст ложные ориентиры. Вы никогда не достигнете даже основ искусства Го, сёги или рэндзю через интернет. Да, найти партнёра для игры бывает непросто. Но это не значит, что следует отказаться от его поиска. В этом и воплощается сила личности: в создании новых общностей, новых знаний, новых смыслов. Игра в интернете может быть полезна начинающему. Но она не даст главного – живого творчества. Творчество требует очности».

ЭТИКА ИГРЫ

На сайте «Федерации спортивных нард России» (ФСНР) есть очень хорошая статья «Этика игры от Фила Симборга». Эту этику неплохо бы знать всем, кто садится за нарды. Ниже приведена статья с небольшими корректировками.

...Всегда приветствуйте вашего оппонента. Вы можете просто сказать: «Привет!», пожать друг другу руки, пожелать удачи, либо хорошей игры и т.д., но не просто сесть и начать кидать кости.

...Когда матч закончился, не забудьте сказать: «До свидания» или «Спасибо за игру!»

...Вы не должны говорить «хороший матч», если не верите, что это было так.

...Если решили удвоить, то поместите куб аккуратно в центре доски, и скажите: «Удваиваю».

...Если решили принять удвоение, положите куб на вашей стороне, и произнесите: «Принимаю».

...Если случайно уронили куб, не забудьте положить его в надлежащее место и скажите: «Падение».

...Обе стороны должны вести счет, и вы должны объявить счет или подтвердить ваши объявления сопернику после каждой игры.

...Если это «игра Кроуфорд», сообщайте об этом в самом начале и уберите куб за пределы доски.

...Всегда трясите кости, по крайней мере, три раза, после чего совершайте выброс. Этим Вы исключите запоздрить Вас в жульничестве.

...Не трясите в то время, когда ваш оппонент играет или думает о ходе.

...Молчите до тех пор, пока ваш оппонент думает или совершает ход.

...Не стоит указывать на удачу оппонента, говорить, как ему везёт в костях, во время или после матча. Ваш оппонент может предположить, что вы считаете, что он

СОДЕРЖАНИЕ

Для кого эта книга?	3	
Who is this book for?	4	
О серии «Давайте поиграем»	5	
Главная цель	7	
Благодарности	9	
История нард	11	
Нарды и Кавказ	18	
Пра-пра-пра-родительница нард	18	
Нарды как игра и разновидности	20	
Почему нарды интереснее шахмат и шашек?	26	
Нарды и наша жизнь	27	
Почему в нардах 2 кости и 30 шашек?	28	
Как привить любовь к нардам?	29	
Нарды с точки зрения науки	30	
Дружеский совет перед игрой	32	
Самые захватывающие разновидности	34	
Самый сложный вариант нард	35	
О старинных книгах	35	
Кто такой настоящий нардист?	36	
Кому книгу будет не интересна?	37	
Классические варианты		
Длинные нарды	39	V
Стратегия игры в «Длинные нарды»	46	
Короткие нарды	50	V
Почему «Короткие нарды» есть самая популярная игра?	54	
Почему «Короткие нарды» сложнее «длинных»?	56	
Термины «Коротких нард»	59	
Чемпионаты мира по «Коротким нардам»	61	
Одна красивая задача из «Коротких нард»	63	
Правило даве	68	
Теория вероятности в нардах	72	
Немного об этикете	77	
Вариации к классическим играм		
Карзар	78	~
Тавла	78	~
Полные ходы	79	~
Кавказские нарды	82	~
Правило ничьи	84	~
Египетское правило	84	~
Нарды на очки	85	~
Точное правило	86	~
Дома без кушей	88	~ (+)
Даве с принуждением	90	~ (+)
Три хода при куше	91	~ (+)
Последняя шашка в дом старшей костью	92	~

Домашний марс, кокс и шех	92	
Даве с блефом	96	
Варианты снижения удачи при первом ходе	96	
Одна шашка с головы	97	
Можно ли улучшить классические нарды?	98	
Старинные разновидности без сбития		
Жакет	99	III
Жакет Версаля	100	III
Мультезим (Фэвга)	101	III
Гульбар	101	III
Бешеный гульбар	102	III
Бешеные нарды	103	III
Хачапури	103	III
Кафтар	104	III
Кабутар	106	II
Старинные разновидности со сбитием		
Файлес	107	III
Гаранкуэт	108	III
Эйси-диси	109	III
Русские нарды	110	III
Змея	115	III
Старые английские нарды	115	IV
Пуфф	116	V
Турецкие нарды	119	III
Турне-игра	119	II
Стариннейшие игры		
Игра ламбардоров	120	III
«6, 2 и 1»	121	III
Игра таблиц	121	III
Империал	122	III
Провинциал	122	III
Английская игра	123	III
Нарды в Китае	123	
Нарды в Индии	125	
Игры с запретом хода на свои шашки		
Большая игра нарды	127	III
Ревертир	128	II
Шведские нарды	130	III
Марс	134	IV
Нарды для детей		
Гипернарды	135	I
Детские нарды	136	I(+)
Разобрать шашки	136	I
Наннон	137	I, IV

Азербайджанские детские нарды	138	III
Азартные разновидности		
Матадор	139	II
Бешеные шестерки	139	II
Дубли	139	II
Астрогон	139	II
Чет-нечет	140	II
Буффало	140	II
Нарды-поддавки	141	II
Челеби	142	II
Без сбиваний	142	III
Нарды с восьмигранными кубиками	142	III
Современные разновидности		
Лонггаммон	143	III
Голландские нарды	144	III
Казахские нарды	144	III
Выбери ход	145	IV
Нарды без единиц	146	IV
Снэгаммон	146	IV
Ядерные нарды	147	V
Корявые нарды	148	V
Восемь лунок	149	V
Азербайджанские нарды	149	VI
Старгаммон	150	V
Накгаммон	151	V
Короткие-16	152	V
Нарды с различной расстановкой шашек (Нарды-225)	152	V
Нардгаммон	155	V
Экстравагантные разновидности		
Исландские нарды	156	II
Шлем	156	III
Кузнечик	157	III
12 лунок	159	III (+)
Триктрак	160	IV
Ток	163	IV
Игры, в которых случайность минимальна		
Сэссунгаммон	164	V
Нарды без кубиков	165	V
Нарды без случая	165	VI
Дубликатные нарды	166	VI
Нарды с таблицами	167	V (+)
Параллельные нарды	168	VI (+)
Рентгеновские нарды	170	VI (+)
Игра с маркерами	171	V
4-3	171	IV
Партизанские нарды	172	V
Нарды Некрасова (Дедушкины нарды)	172	V

Психологические игры		
Имбюрти	173	VI (+)
Верю – не верю	175	V (+)
Игры без костей		
Нарды-домино	176	IV
Нарды с картами	176	IV
Нарды-лото	177	IV
Игры с пленением шашек		
Тапа	178	III
Пин	181	III
Стопор	181	IV
Игра без финиша	183	IV
Северные нарды	183	IV (+)
Нарды-башни	184	III (+)
Нарды-дамки	186	III (+)
Шемшеш	187	VI (+)
Азанне	190	III (+)
Эмир	191	III
Авторские разработки		
Чувашские нарды	192	IV (+)
Ставропольские нарды	192	IV (+)
Нарды-реверси	193	IV (+)
Нарды с аукционом	195	IV (+)
Крэйзи-нарды	196	IV (+)
Нарды-антиреверси	197	IV (+)
Нарды-противостояние	199	IV (+)
Нарды-схватка	200	IV (+)
Казамби	200	V (+)
Короткие нарды с тремя шашками	203	V (+)
Шупашкар	203	V (+)
Развлекательные нарды		
Нарды-гонки	204	III (+)
Нарды-самоеды	205	III (+)
Нарды-тройки	206	III (+)
Королевские нарды	206	III (+)
Царские нарды	208	III (+)
Король	209	III (+)
Игры на опережение		
Нарды-скороходы	212	III (+)
Горки	217	III (+)
На прорыв	218	III (+)
«Военные» нарды		
Нарды-хищники	220	II (+)

Нарды – Куликовская битва	222	III (+)
Нарды – Невская битва	225	III (+)
Нарды – Ледовое побоище	226	III (+)
Игры – гибриды		
Чувашские нарды-поддавки	228	IV (+)
Чувашские нарды-реверси	228	IV (+)
Чувашские нарды-реверси на поддавки	229	IV (+)
Чувашские нарды-реверси на поддавки с аукционом и сэссунгаммоном	229	V (+)
Реверсивные нарды-поддавки	230	IV (+)
Короткие ставропольские нарды-поддавки	230	IV (+)
Короткие ставропольские нарды с аукционом	230	IV (+)
Северные нарды с аукционом	230	IV (+)
Имбюрти с аукционом	231	VI (+)
Бешеные имбюрти	231	IV
Корявый пуфф с ядерными бомбами	231	VI
Семейные нарды		
Нарды парами	232	II (+)
Кто первый?	232	I
Кто первый с двумя костями	233	II
Кто первый для шестерых участников	235	II (+)
Пачизи	236	III
Нарды для нескольких участников		
Нарды на троих	237	IV
Нарды вчетвером	237	IV (+)
Швец	238	V
Тригаммон	240	IV
Квартгаммон	241	II (+)
Как лучше играть: вживую или в «он-лайн»?	243	
Этика игры	244	
Любопытные факты из истории нарда	246	
Сайт «Просто короткие нарды»	246	
Другие сайты о нардах	247	
Литература	249	
Немного об авторе	250	

Примечание. Цифра указывает на примерную сложность игры.

I – игра очень проста;

II – игра для развлечения;

III – средняя сложность (семейные игры);

IV – игра сложна (для «интеллектуалов»);

V – игра очень сложна (для «профессионалов»);

VI – игра для «шахматистов».

Если стоит символ (+), то игру придумал автор настоящей книги.