

## О СЕРИИ «ДАВАЙТЕ ПОИГРАЕМ»

Эта книга относится к проекту автора по изданию серии книг по интеллектуальным играм. Название серии – «Давайте поиграем!» – обозначает и назначение этих книг. Автор никогда бы не решился на издание книг, если бы не желание донести до поклонников игр свои собственные разработки. Этот тот стимул, который заставлял, несмотря ни на что, продолжать писать книги даже тогда, когда сил и свободного времени практически не оставалось. За двадцать с лишним лет автором разработаны новые интеллектуальные игры практически всех направлений.

Книга, которую держит читатель в руках, является седьмой из серии «Давайте поиграем!». По финансовым причинам она издана первой. Всего в планах автора выпуск восьми книг:

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: другие игры».

Уже полностью готовы к изданию книги по картам («жемчужина» серии), домино (фактически первая в мире энциклопедия по домино) и костям (фактически энциклопедия по костям, вторая в мире). Вся серия уникальна. Книга про нарды – это попытка выяснить, насколько стилистика преподнесения правил и новизна игр автора смогут найти своего читателя. Если найдут, то другие книги тоже будут изданы.

Цели, которые преследует автор в своих книгах, 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.

С уважением Храмов Сергей Юрьевич, г.Чебоксары, 2008-2014 г.г.

Chramov1@rambler.ru.

## ОСОБЕННОСТИ НАРД

Существует два основных вида этой замечательной игры: «Длинные нарды» и «Короткие нарды». Несмотря на схожие правила, стратегии этих игр значительно отличаются между собою, поэтому фактически это разные игры. Одним больше нравятся «Длинные нарды» (их в России большинство), другим – «Короткие».

Первоначально возникли «Короткие нарды», из которых значительно позже произошли «Длинные». «Короткие нарды», в которых разрешается съесть шашки, более азартны и динамичны. «Длинные нарды», в которых шашек есть нельзя, считаются более академичной игрой, в ней меньше случая, и эта игра завоевывает с каждым годом всё больше поклонников.

Помимо основных двух вариантов существует десятки других разновидностей, которые, если это особо не оговорено, могут быть применены как для «Коротких нард», так и для «Длинных».

Удивительное свойство разновидностей нард заключается в том, что их можно применить одновременно. К примеру, если обычные «Длинные нарды» играть по правилам «Ставропольских нард» и «Нарды-поддавки», то получится замечательная игра «Длинные ставропольские нарды-поддавки» (она приведена в книге), которая по своей сложности, пожалуй, не уступит самым сложным интеллектуальным играм мира.

Из всех разновидностей несколько особняком стоят «Северные нарды», так как они являются что-то средним между «Длинными» и «Короткими нардами».

В нарды можно прекрасно сыграть и на других досках. Вариант «Кто первый?» – это упрощенный вариант «Коротких нард», предназначенный в качестве семейной игры, так как в нее могут одновременно играть до четырех человек. Несомненными достоинствами этой игры являются простота правил и использование в качестве игрового поля обычной шахматной доски, которая сейчас есть почти в каждом доме.

Игра «Пачизи» – это адаптированный вариант нард для четверых участников, причем по уровню сложности он ничуть не уступает «Коротким нардам». Если же в «Пачизи» играть пару на пару, то, пожалуй, это будет самый сложный вариант из всех

разновидностей нард, включая «Длинные нарды» и «Короткие нарды», так как парная игра требует помимо всего прочего хорошего взаимопонимания партнеров.

«Нарды на троих» – очень интересный вариант игры, 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 игрока, оказавшиеся в худшем положении, должны объединить свои усилия против третьего игрока, 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.

Взрослым изучение нард легче начать с «длинных», поэтому в книге основные правила приведены в «Длинных нардах», а во всех остальных вариантах, в том числе и в «коротких», будут приведены лишь отличия. Детям же, как убедился автор, изучение нард лучше всего начать с самых простых вариантов – «Гипернарды» и «Детские нарды».

Несколько слов о так называемой случайности в нардах. Из-за наличия костей многие считают, что нарды – это игра случая. Это не так. Во-первых, чтобы нивелировать случайность, игроки проводят несколько игр, так что случайность будет равномерно распределена между игроками. Во-вторых, и это главное, случайность, которую не любят так называемые интеллектуалы, как не покажется странным, в умелых руках весьма предсказуема и управляема. Более того, это может показаться невероятным, но любой профессиональный нардист со стажем скажет, что даже выпадением нужных костей можно управлять с помощью своего внутреннего психологического настроя. К примеру, если нардист уже посчитал, что победил, если он озлоблен или самоуверен, то у такого игрока кости перестанут выдавать нужные значения. И, наоборот, у спокойного, добродушного и уравновешенного игрока кости будут показывать те значения, которые ему необходимы. Поэтому нарды (особенно «короткие») – это во многом психологическая игра, в которой каждый из игроков стремится прежде всего вывести из психологического равновесия своего соперника.

Кстати, именно из-за психологической особенности реальная игра в нарды (вживую) и по интернету (так называемый «он-лайн») – это все-таки разные игры. По интернету нарды – это во многом

случайная игра, так как кости совершенно неуправляемы, психологически игроки не влияют друг на друга и как следствие этого нарды частично теряют свою главную прелесть. Главное достоинство нард по интернету – это, пожалуй, возможность быстро им научиться и освоить основные азы. Лишь в игре вживую можно познать всю прелесть нард.

Многие считают, что нарды – это дело случая. Таким игрокам можно предложить две необычных варианта. В «Нардах без кубиков» случайности даже теоретически нет (из-за этого, кстати, в игре требуются шахматные часы для контроля времени), а в «Сэссунгаммоне» кости есть, но особому правилу случайность практически сведена на нуль.

Стоит отметить, что нарды становятся значительно интереснее, если играть с правилом «даве» – правило удвоения ставок (оно же «правило Куба» или «куб удвоения»). «Даве» значительно обогащает игру не только тактически, но и стратегически. Дело в том, что опытный игрок ради того, чтобы соперник удвоил ставку (а затем самому переудвоить), может почти до самой игры поддаваться, создавая сопернику иллюзию того, что он уже победил. Соперник, поддавшись искушению, удваивает ставки, затем опытный игрок снова удваивает и затем, одерживая победу, записывает на свой счет не 1:0, а 4:0!

## НАРДЫ – СЛУЧАЙ ИЛИ ИНТЕЛЛЕКТ?

В отличие от шахмат и шашек в нардах используются кости, а, значит, если в шахматах и шашек даже теоретически нет случайности, то в нардах есть. Таким образом, у многих складывается мнение, что нарды – это игра случая. Конечно, они могут сказать, что определенное техническое мастерство в игре тоже требуется, но в целом эта игра случая.

В действительности, это не так. Разберемся почему. Автор приведет две истории из собственной жизни.

История первая. После окончания вуза в 1999-2001 года автор проходил военную службу офицером в Воркуте. На Севере по какой-то причине очень популярны «Длинные нарды», и именно там в его руках впервые оказались нарды. Тогда автор, как поклонник интеллектуальных игр и имеющий 1 разряд по шахматам, в домашних условиях решил подробнейшим образом самостоятельно без всяких книг изучить теорию нарда. Первоначально нарды казались весьма простой игрой. Ведь нарды – это не шахматы, в которых только дебюты насчитывают более ста наименований, причем по каждому дебюту написана отдельная книга.

И вот однажды автор, считая себя уже специалистом по нардам, однажды попал в наряд с солдатом-дагестанцем. В комнате отдыха оказались нарды. Со стороны автора поступило предложение солдату сыграть в нарды. Дагестанец с удовольствием согласился. Уже после первых двух-трех ходов у автора сложилось предчувствие неминуемого поражения. Опасения не обманули – дагестанец, судя по его улыбке и разговору, играючи и легко выиграл партию. Состояние офицера оказалось на грани шока. Все его представления о теории и домашних заготовках рассыпались в прах.

Дагестанец предложил сыграть еще одну партию, но из-за опасения снова проиграть автор отказался. Он вдруг отчетливо почувствовал, что выиграть у него не сможет. Отказ был мотивирован тем, что в армии с солдатами необходимо обязательно держать некоторую дистанцию, а с призывниками с Кавказа тем более. Проиграй ему еще одну партию, можно было проиграть

заодно в его глазах и авторитет офицера. Так состоялось первое знакомство автора с игроком-нардистом.

История вторая. После окончания службы автор вернулся в родной город и начал периодически заходить в центральный шахматно-шашечный клуб. Обычно в этом клубе играют в шахматы, шашки и шашки-поддавки (последняя игра – его слабость). Помимо указанных игр иногда в этом клубе играют и в нарды. То, как проходила игра в нарды, запечатлелось на всю жизнь.

За столом сидели, судя по игре, с одной стороны настоящий мэтр нарда, а с другой стороны множества всяких игроков, главным образом из числа шахматистов. Судя по бумажным банкнотам на столе, игра шла на денежные ставки (суммы небольшие, как я позже выяснил).

Глядя на игру, автор поразился, с какой уверенностью мэтр методично выигрывал всех подряд и это при том, что его соперниками являлись ни кто иные, как кандидаты в мастера и мастера спорта по шахматам. Лично у него тогда сложилось убежденность того, что мэтр непобедим. Тогда он второй раз в жизни нутром ощутил, что нарды – это игра далеко не случая.

Итак, возникает вопрос, что же является главным условием победы в такой игре, как нарды? Если шахматы – это интеллектуальная игра с почти неограниченными комбинационными возможностями (до сих пор не выяснены все возможные комбинации и ловушки в этой игре), то с точки зрения комбинационных возможностей нарды гораздо проще. Можно с уверенностью сказать, что сегодня открыты все комбинационные тонкости и хитрости в игре, благо их куда меньше, чем в шахматах. Но если это так, тогда за счет чего же одни игроки играют куда лучше других?

Разумеется, если за доской встретятся опытный мастер и новичок, то более опытный легко одержит победу за счет более лучших знаний теории нарда. Но если оба игрока одинаково знают все тонкости игры, то тогда за счет чего один игрок постоянно побеждает другого?

Оказывается, ответ кроется в психологии. Это не только умение прочувствовать, как сыграет в дальнейшем соперник, но в первую очередь прочувствовать, какие кости выпадут у игрока и у соперника при следующих бросках. Без всяких шуток! В

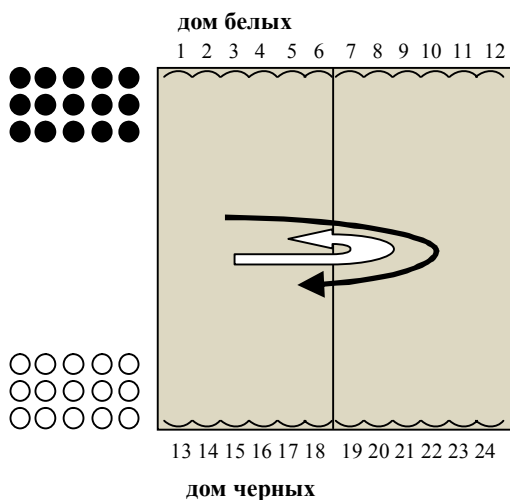
действительности, как автор убедился, кости никогда не выпадают случайно – их значения строго соответствуют внутреннему эмоциональному состоянию игрока. Чтобы победить в нардах, игрок должен держать в своей душе исключительное добродушие и внутреннюю независимость от результата игры. В этом случае кости будут выдавать те значения, которые необходимы игроку. И наоборот, как только у игрока нарушено внутреннее добродушие (преждевременная радость победы или наоборот горечь неминуемого поражения, обозленность предыдущим поражением или наоборот хвастовство после последней победы, высокомерие перед соперником и так далее), кости перестают выдавать нужные значения.

Для материалиста, привыкшего жить строгими математическими формулами, подобное утверждение покажется чепухой и глупостью, но достаточно ему сесть за одну доску с профессионалом, как он очень быстро поймет, что все его научные открытия в области нард равным счетом ничего не стоят. Он, к примеру, может поразиться тому, как профессионал в практически проигранной партии идет на удвоение ставки («даве»). Будь то шахматы или шашки, это выглядит безумием. А между тем, оказывается, профессиональный игрок в нарды преследует вполне определенную цель – оказавшись в тяжелой ситуации, он пытается выбить своего соперника из гармоничного состояния путем предоставления соблазна выиграть с еще более крупным счетом в уже почти выигранной, как кажется всем, партии. И если в этот момент будущий «победитель» скажет про себя что-то вроде: «Вот, ротозей, еще и вздумал поднять ставку в игре!», как всё, партия для нашего «победителя» проиграна – кости как назло начнут выдавать те немногие значения, которые приведут к проигрышу.

Таким образом, в действительности нарды – это соревнование не в интеллектуальных способностях, а в том, у кого гармоничнее и добродушнее душа в самых опасных и непредсказуемых ситуациях. Именно по этой причине нарды, правила которых очень просты, а технических тонкостей не так много, как в шахматах, позволяют выяснить, кто из игроков гармоничнее и уравновешеннее. Может поэтому нарды так популярны на Кавказе – там, где проживают люди импульсивные и горячие по своей природе, всегда интересно выяснить, кто же из игроков уравновешеннее?

## ЭЙСИ-ДИСИ

Это вариант игры в «Короткие нарды». Другое название игры – «Единичка-двоечка». В этой игре все шашки находятся на борту (в «баре»). Белые выставляют свои шашки в игру в «доме» черных (13-18), а черные – в «доме» белых (1-6), то есть начало похоже на игру «Триктрак голландский».



Выставляются шашки обычным образом: бросаются кости, и затем шашки ставятся на соответствующие поля. Далее шашки двигаются как в «Коротких нардах» (белые – против часовой стрелки, черные – по часовой стрелке). Затем они снимаются с доски.

В начальной стадии игры разрешается начать движение шашек даже до того момента, когда все шашки будут выставлены на доску. Однако, если шашка побита, то игрок сначала должен выставить ее прежде, чем ходить другими шашками.

Особым броском считается «эйсидиси»: 1-2. При выпадении 1-2 игрок делает сначала обычный ход, а затем ходит, как если бы выпал любой дубль (по своему выбору). Затем игрок делает дополнительный бросок. Если опять выпало 1-2, вся процедура повторяется.

Если игрок не может завершить ход 1-2, право на дополнительный дубль теряется, и следующие броски не производятся. Однако, если игрок делает ход 1-2, то может выбрать дубль даже если не может его полностью сыграть.

«Эйси-диси» очень забавная игра, в которой элемент случайности или везения намного больше, чем в обычных нардах (ходы 1-2 «смертоносны»). Игроки не застрахованы от поражения до самого конца игры. Темп игры – чрезвычайно быстрый. Ключевой момент стратегии – заблокировать противника от возможности сделать ходы 1-2.

## ВЫБЕРИ ХОД

Игра идет по обычным правилам, но с небольшим исключением. Правило легче показать на примере. Назовем одного игрока А, а другого Б.

Игрок А вместо броска костей сам называет любые удобные ему значения костей (за исключением дублей), после чего делает ход в соответствии с названными значениями. В отличие от игрока А игрок Б играет обычным образом, но бросает кости дважды. Затем игрок А опять делает ход по своему выбору (исключая дубли) и так далее по очереди.

В следующей партии игроки меняются ролями.

## ЯДЕРНЫЕ НАРДЫ

Эта разновидность «Коротких нард». В игре присутствует особая дополнительная фишка – «атомная бомба». В начале игры «атомная бомба» не принадлежит никому. В любой момент игры каждый из игроков может осуществить «атомный взрыв» – все одиночные фишки считаются съеденными и отправляются за пределы доски (их надо будет вводить в игру согласно правилам).

Каждый игрок может осуществить лишь «атомный взрыв».

## НАРДЫ-ДОМИНО

Этот вариант игры подходит как для «Длинных», так и для «Коротких нард». Главное изюминка том, что в игре нет костей, а вместо них используется обычный комплект домино. В начале игры камни домино тщательно перемешиваются лицевой стороной вниз, и каждый игрок берет себе по 14 камней.

Первым ходит тот, у кого на руках камень 1-2. Броски костей имитируются камнями домино. Игрок кладет на стол лицевой стороной верх любой свой камень. Значения этого камня как раз показывают значения выпавших костей. После хода камень переворачивается лицевой стороной вниз, и больше участия в игре не принимает. Смотреть его тоже нельзя. Точно также поступает другой игрок, и далее по очереди.

В игре дубли можно выкладывать только со второго хода. Игроку разрешается положить такой камень, при котором у него не может ходить ни одна фишка – в этом случае ход пропускается, но камень как обычно выходит из игры.

Когда кладется камень, на одной половинке которого «пусто», то в этом случае игрок может сам назвать любое число от 1 до 6, но такое, чтобы не получился дубль (из-за этого камень «пусто-пусто» один из самых лучших).

Когда все камни домино будут израсходованы, они снова перемешиваются, игроки заново берут себе по 14 камней, и всё повторяется заново.

Игра, несмотря на внешнюю простоту, сложнее классических нард – ведь теперь игроки могут прогнозировать выпадения «костей» у соперника, а, значит, более точно выбирать «выпадение» своих костей.

## АВТОРСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Все перечисленные ниже варианты нарда являются разработками автора настоящей книги. Используя знания в области интеллектуальных игр самых разных направлений (карты, домино, кости, игры на доске, игры на бумаге, словесные игры и так далее), автор обнаружил, что нарды весьма похожи на другие игры, прежде всего, как ни странно, на карточного «Подкидного дурака» и обычные «Шашки».

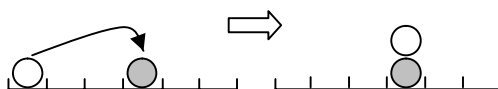
Все приведенные ниже варианты нигде ранее не печатались.

### СЕВЕРНЫЕ НАРДЫ

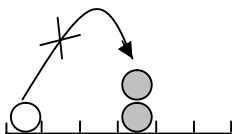
...Игра придумана автором настоящей книги примерно летом 2000 года, когда он проходил военную службу офицером в заполярном городе Воркута. Это была первая авторская разработка. Как оказалось позднее, в нардах есть весьма похожая игра («Тапа»), но все-таки благодаря правилу освобождения игра имеет свою специфику.

Эта игра является что-то средним между «Короткими» и «Длинными нардами». Отличия от «Длинных нарда» следующие:

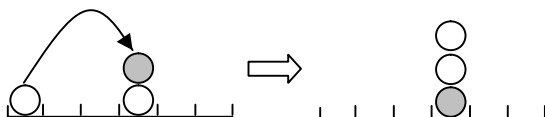
1. Как известно, главное правило «Длинных нарда» заключается в том, что на поле, занятое шашкой противника, нельзя ставить свою шашку. В «Северных нардах» следующее правило: на поле, занятую одной шашкой противника, можно ставить свою шашку, а вот на поле, занятую двумя и более шашками противника нельзя ставить свою шашку. В случае, если шашка вступает на поле, занятой одной шашкой противника, то в этом случае шашка становится поверх шашки противника, и шашка противника называется «накрытой».



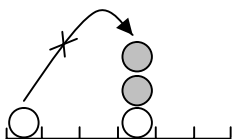
Если накрытая шашка не может ходить, то накрывающая шашка, естественно, может. На накрытой шашке могут располагаться сколь угодно количество шашек противника. Так как «накрывать» можно только одну шашку, то поэтому если на поле стоят две и более шашек противника, то накрывать их уже нельзя.



2. Правило «освобождения». Если какую-то шашку накрыла только одна шашка противника, то данную шашку противника можно «перекрыть». В этом случае шашка противника переходит под две шашки, и сама становится накрытой.



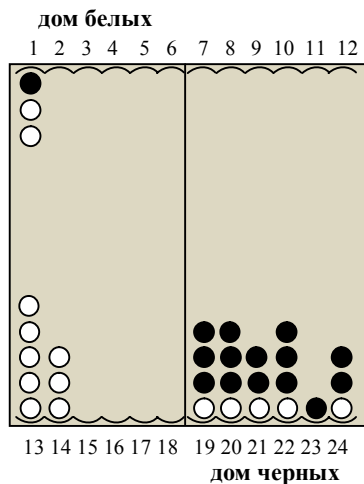
И опять же, перекрывать можно только в том случае, если шашку накрыла только одна шашка противника; если же шашку накрыли две и более шашек противника, то и «перекрывать» нельзя.



Вот и все отличия. В игре лучше всего накрыть шашку противника в своем «доме», причем чем ближе к краю, тем лучше. На следующем рисунке показана ситуация, когда черные накрыли пять шашек противника, а белые только одну. Заметим, что у черных зашло в «дом» уже четырнадцать шашек, а у белых только две. Но, несмотря на все свои преимущества, черные все-таки проигрывают, причем вдвойне, то есть с «марсом». Это объясняется

тем, что накрытая шашка черных сможет пойти только в том случае, когда все белые шашки выйдут во «двор».

В игре возможна ничья, если оба игрока накрыли по шашке противника на последнем поле своего «дома». Как, к примеру, на нижеприведенном рисунке.



## ЧУВАШСКИЕ НАРДЫ

...Игра придумана автором настоящей книги 26 октября 2009 года. Названа в честь любимой Чувашии.

Это обычные нарды за исключением всего одного дополнительного правила – после каждого хода игроки передвигают шашки противоположного цвета. К примеру, пусть у игрока А – белые шашки, а у игрока Б – черные.

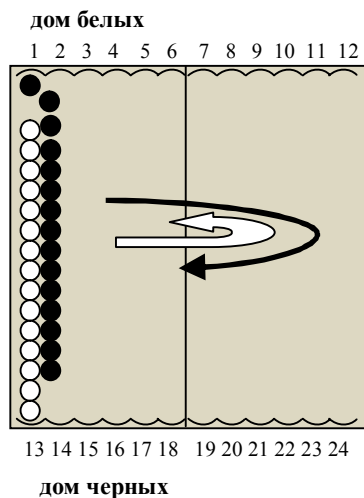
Первым ходит игрок А, который делает ход своими белыми шашками. Затем ходит игрок Б, который ходит своими черными шашками. Теперь снова ходит игрок А, но передвигает черные шашки (то есть черные шашки, таким образом, ходили два раза подряд). После этого ходит игрок Б, но передвигает белые шашки. Следующим ходом игроки А и Б передвигают шашки своего цвета и так далее.

Стоит отметить, что из-за особенностей правил этот вариант лучше подходит к «Длинным нардам», чем к «Коротким» (игра для этого варианта при правильной стратегии может затянуться до бесконечности). Игра сложнее и интереснее, чем может показаться на первый взгляд.

## НАРДЫ-САМОЕДЫ

...Игра придумана 7 ноября 2009 года.

Начальное расположение такое же, как и в «Жакете».



Главное отличие в том, что разрешается съедать не только одиночные шашки, но и любое количество шашек, находящихся на съедаемом поле. Съеденные шашки выходят из игры и более участия не принимают. Шашку во «двор» разрешается выводить из «дома» даже в том случае, если еще не все шашки оказались «дома».

Выигрывает тот, кто быстрее заведет свои оставшиеся шашки из «дома» во «двор». Даже если у игрока на поле осталась всего

одна шашка (остальные съедены), а у соперника все пятнадцать, и этот игрок сумел вывести эту шашку во «двор», то он и побеждает.

Особый случай – если все шашки у игрока съедены, то поражение вдвойне. Поэтому в игре две тактики – либо раньше соперника завести все шашки во «двор» (а это легче будет сделать, как ни странно, если соперник будет съедать ваши шашки), либо съесть все шашки соперника. Если выбрана последняя тактика, то рекомендуется уже в начале игры как можно быстрее приблизиться к «голове» соперника и разом ее съесть (без всяких шуток).

## СТАВРОПОЛЬСКИЕ НАРДЫ

...Игра придумана автором настоящей книги 26 октября 2009 года. Игра получила такое название по аналогии одноименным правилам «Ставропольских шашек».

Главная отличие заключено в том, что игрок сам решает, какие шашки он передвинет во время своего хода – свои или чужие. Во время одного хода игрок передвигает шашки только одного цвета, то есть нельзя передвинуть шашку одного цвета, а затем шашку другого цвета.

Если игрок не может ходить шашками какого-то цвета, а шашками другого цвета может, то он обязан ходить шашками того цвета, которые может передвигать. То есть пропускать ход нельзя.

Если игрок может использовать всего одно значение выпавших костей для шашек выбранного цвета, а для другого цвета оба значения, то он должен выбрать тот цвет шашек, где может использовать оба значения костей.

Несмотря на некоторую комичность правил, стоит заметить, это очень сложный вариант игры, и потому подходит лишь самым подготовленным нардистам.

Из-за особенностей правил, это вариант лучше подходит к «Длинным нардам», чем к «Коротким» (игра для этого варианта при правильной стратегии может затянуться до бесконечности).

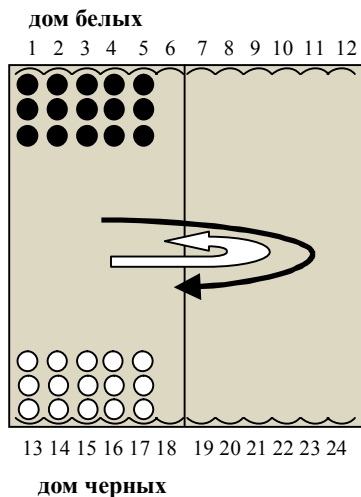
есть одно правило – переходить разрешается только в том случае, если все шашки были выведены на доску.

Выигрывает тот, кто сумеет съесть все шашки соперника.

## НАРДЫ-ХИЩНИКИ

...Игра придумана 27 января 2011 года.

Эта разновидность «Коротких нард», больше напоминающее развлечение, чем серьезную игру. Расположение шашек следующее.

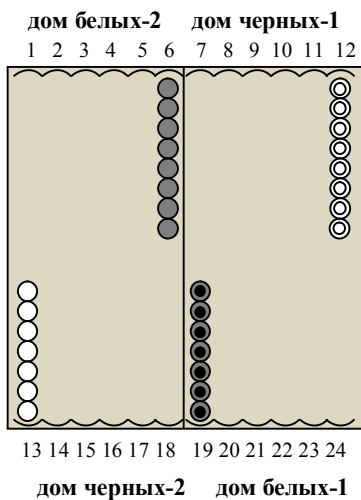


Шашки участников ходят навстречу другу к другу. Стрелками показано движение вперед.

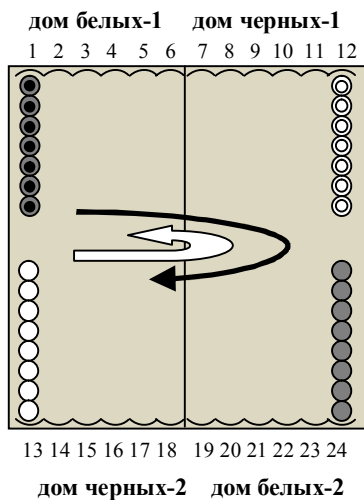
Особенности игры следующие:

1. Съесть можно не только одиночные шашки противника, но и любое количество шашек, расположенные на поле. Если на поле находится несколько шашек, то съедаются все.

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



Второй вариант игры – это «Короткие нарды» для четверых участников. Шашки разных цветов ходят навстречу друг к другу, съесть можно (съеденную шашку, разумеется, первым делом надо вывести).



## НАРДЫ НА ДРУГИХ ДОСКАХ

### КТО ПЕРВЫЙ?

...В эту игру в конце 80-х годов XX века автора научил его дядя. Очень хорошо запомнился тот азарт, когда играли в нее взрослые дяди и тети (в деревне у бабушки). В принципе эта игра известна как «Пахиси» (она же «Людод») и широко распространена по всему миру, но классические правила слишком примитивны, поэтому для улучшения были введены ряд дополнений (придуманные моим дядей, судя по всему), после которых игра приобрела так необходимые блеск и остроту.

Это «Короткие нарды» на обычной шахматной доске. Достоинство этого варианта заключено в исключительной простоте правил, использование для игры обычной шахматной доски и возможность играть вчетвером.

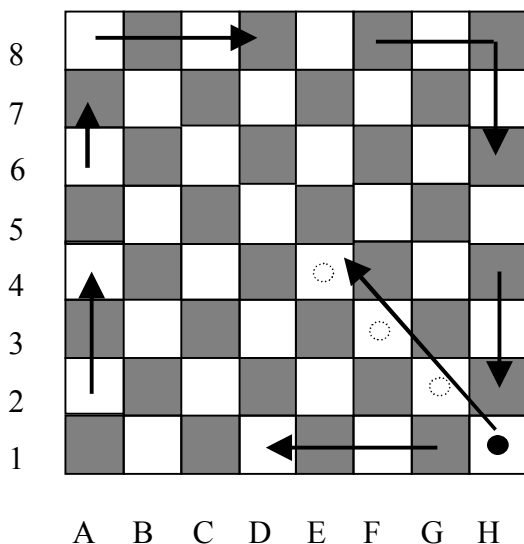
Для игры необходимо шахматная доска с комплектом шахматных или шашечных фигур (лучше шахматных) и плюс один игральный кубик (кость). Игроков от двух до четырех. Каждый участник играет сам за себя. Самый интересный и азартный вариант получается при четырех участниках.

Перед игрой каждый игрок берет себе по четыре фигуры, при этом фигуры разных игроков должны отличаться между собой. Например, при четырех участниках первый игрок берет любые четыре белые фигуры (пусть будут два слона и два коня), второй – четыре белые пешки, третий – четыре черные фигуры (для разнообразия можно взять ферзя, короля и две ладьи) и четвертый – четыре черные пешки. Если вместо комплекта шахматных фигур используются шашечные, то двое игроков берут по четыре белые шашки, а двое других – по четыре черных; игроки, взявшие шашки одного цвета различают их между собой тем, что кто-то играет перевернутыми шашками.

Итак, игроки взяли шашки и жребием определяют, кто будет первым ходить. Ходят игроки по очереди и по часовой стрелке. Ход заключается в бросании кости, и в зависимости от количества выпавших очков игрок может как выставить новую шашку, так

пойти уже имеющейся, так и пропустить ход (при условии, что не может ни выставить, ни ходить). Отказаться от своего хода нельзя.

У каждого игрока на доске есть свой так называемый «дом», то есть поле, с которого он начинает выставлять свои шашки. В начале игры все шашки находятся вне пределов доски. В процессе игры шашки выставляют на доску, после чего каждая шашка должна обойти всю доску по внешнему полю и войти в свой «двор». «Двор» – это три поля, находящиеся по диагонали с «домом». В процессе игры разрешается съедать шашки противников, поэтому игра в принципе может растянуться до бесконечности, но это бывает редко. Обратимся для помощи к рисунку.



Допустим игроков четверо. Для первого игрока «домом» будет являться поле A1, для второго – A8, для третьего – H1 и для четвертого – H8. «Двором» для первого игрока будут поля B2, C3, D4; для второго – B7, C6, D5; для третьего – G7, F6, E5; для четвертого – G2, F3, E4 (эти три поля показаны на рисунке).

Стрелками показано направление движение шашек. Движение для всех шашек происходит по часовой стрелке. Выставлять шашку в «дом» разрешается только тогда, когда на кости выпало «1» или «6». Не обязательно при выпадении «1» или «6» выставлять шашку

в «дом». Игрок может, если у него есть выставленные шашки на доске, пойти ими. Если выпала 6, то игрок после хода получает право на еще один дополнительный бросок, независимо от того, смог он сделать ход 6 или нет. Так как шестерки могут выпадать несколько раз подряд, то за один ход игрок может сделать несколько бросков.

За один ход может идти только одна шашка – она идет ровно на такое количество клеток, которое показывает кубик. Например, шашка стоит на поле В2, а кубик показывает «4» - в этом случае шашка передвигается на поле А3. При выпадении «1» или «6» игрок по своему выбору решает, ходить ли ему какой-либо шашкой или выставить в «дом» новую (при условии, что не все шашки выставлены).

Если поле, на которое встает шашка, занято своей же шашкой, то в этом случае на одном поле будут две шашки одного цвета, и это называется «барьер». В дальнейшем на это поле могут вставать и другие шашки того же игрока, таким образом, в барьере могут находиться вплоть до четырех шашек одного цвета.

Правилами разрешается съесть чужие шашки. Для этого надо встать на поле, занятой одной шашкой соперника. При этом шашка соперника считается съеденной и выходит за пределы доски. Если у кого-то съели шашку, ничего страшного в этом нет – просто игроку придется ввести съеденную шашку заново (вводить съеденную шашку сразу не обязательно; при следующем ходе игрок, если посчитает нужным, может ходить имеющимися на доске шашками).

Встать на поле, где находится барьер соперника, нельзя не при каких условиях. Таким образом, единственной защитой шашек от съедения является формирование барьера.

В процессе движения шашке разрешается перепрыгивать как через чужие шашки, так и через свои. При перепрыгивании шашки не съедаются. Разрешается перепрыгивать только через одиночные шашки. Через барьер перепрыгивать нельзя, даже если он свой.

«Барьер» вообще серьезная штука – съесть его нельзя и перепрыгнуть его тоже нельзя. Но есть все-таки от него одно спасение – это выпадение 6. При выпадении шестерки барьер разрешается перепрыгнуть (естественно, если последнее поле прыжка не будет являться барьером). Очень важно и то, что если на пути находится свой барьер, то его можно перепрыгнуть тоже только 6. Но со своим барьером все-таки проще – ведь шашка

может и встать на поле своего барьера. Правилами разрешается перепрыгивать шестеркой несколько барьеров.

В середине игры, когда выставлено большинство шашек, на доске может возникнуть несколько барьеров, из-за которых игрокам часто приходится пропускать ходы. Бывает и так, когда соперник устанавливает свой барьер прямо на поле «дома» соперника. В этом случае игрок, на поле «дома» которого стоит чужой барьер, не может выставить в «дом» свою шашку. Ему надо дожидаться, когда соперник уберет все шашки или оставит одну (если осталась одна, то ее можно съесть, выставляя свою шашку в «дом»). Но выставлять барьер в «доме» соперника все-таки рискованно, так как вывести сразу две шашки с его «дома» за один ход вряд ли удастся.

Шашка, которая обошла всю доску и вернулась «домой», но не успевшая войти во «двор», называется «старой». Одиночную «старую» шашку, стоящую «дома», противники еще могут съесть. Надо сказать, что съесть такую «старую» шашку доставляет игрокам одно из самых больших удовольствий в игре. Кстати, правилами запрещено «старым» шашкам делать второй круг. Так как «дома» могут оказаться как только что выставленные шашки («новые»), так и «старые» шашки, то в игре надо запоминать, что у кого-то в «доме» есть одновременно и «новые» шашки и «старые».

Как заходить во «двор»? Все как обычно, то есть шашки продолжают двигаться после прохождения доски внутрь «двора», но на каждой клетке «двора» может располагаться только одна шашка (барьеры во «дворе» запрещены). Во «дворе» шашки не могут идти «назад», но при движении «вперед» разрешается перепрыгивать. Шашки, находящиеся во «дворе», не могут быть съедены, так как шашки противников не могут зайти в чужой «двор». Когда шашка заходит во «двор», она также обязана ходить ровно на такое количество клеток, которое показывает кубик. Например, у игрока во «дворе» стоят уже две шашки на полях F3 и G2. Третья шашка почти обошла всю доску и стоит на поле H2. Четвертая шашка не выведена. Если у игрока выпадет 4, то игрок сразу заводит свою шашку во «двор» на поле E4, но если у игрока выпало «3», то в этом случае он не может завести шашку во «двор» и пропускает ход. Вполне возможно, что в дальнейшем эту шашку могут съесть соперники. Если бы у игрока выпало не «3», а «2», то у него есть ход, и он обязан ходить. Ход заключается в том, что

шашка, находящаяся во «дворе» на поле G2, перепрыгивает через свою шашку и становится на поле E4.

Выигрывает игрок, первым сумевший провести свои четыре шашки вокруг доски, три из которых будут находиться во «дворе», а одна «дома». Если игрок выставил все свои шашки во «двор», то после этого он их все убирает с доски, и игра продолжается уже без него. Последний оставшийся игрок объявляется проигравшим.

В заключение отметим, что эта игра превосходно подходит для игры с детьми, а также в случаях, когда хотелось бы весело провести время, не слишком утруждая себя мыслительным процессом. Вот и все правила.

#### Примечание.

1. Самый азартный вариант игры – это вчетвером и парами. Правила при этом чуть-чуть отличаются. Во-первых, партнеры сидят напротив друг друга. Во-вторых, шашки своего партнера не съедаются. При этом разрешается вставать на одно поле с шашкой партнера. Таким образом, на одном поле может быть и более четырех шашек (вплоть до восьми), и барьеры, через которые никогда нельзя перепрыгивать («тройные», «четверные» и так далее до «восьмерных»), встречаются в игре значительно чаще. В-третьих, если один игрок вышел из игры, то его партнер ходит не только в свой ход, но и в ход своего партнера, как будто он не вышел, но играя при этом, естественно, своими шашками.

Практика показывает, что в этом варианте меньше доля случая, и чаще побеждает та пара, в которой лучше организовано взаимодействие между игроками.

2. Автор хотел бы отметить, что он предпринимал неоднократные попытки усовершенствования игры. Например, вводились такие правила:

а) Игрок, который съел шашку соперника, получает право на дополнительный бросок (отказаться от него нельзя).

б) Не через все барьеры можно перепрыгивать, а только через барьеры из двух шашек. Если барьер состоит из трех или четырех шашек (так называемые «тройные» и «четверные» барьеры), то его нельзя перепрыгнуть при любых значениях кубика.

в) Игрок, который завел «старую» шашку во «двор» (не в «дом»!), получает право на дополнительный бросок, отказаться от которого нельзя. Если же шашка, находящаяся во «дворе»,

перемещается на одно-два поля вперед, то это тоже дает право на дополнительный бросок.

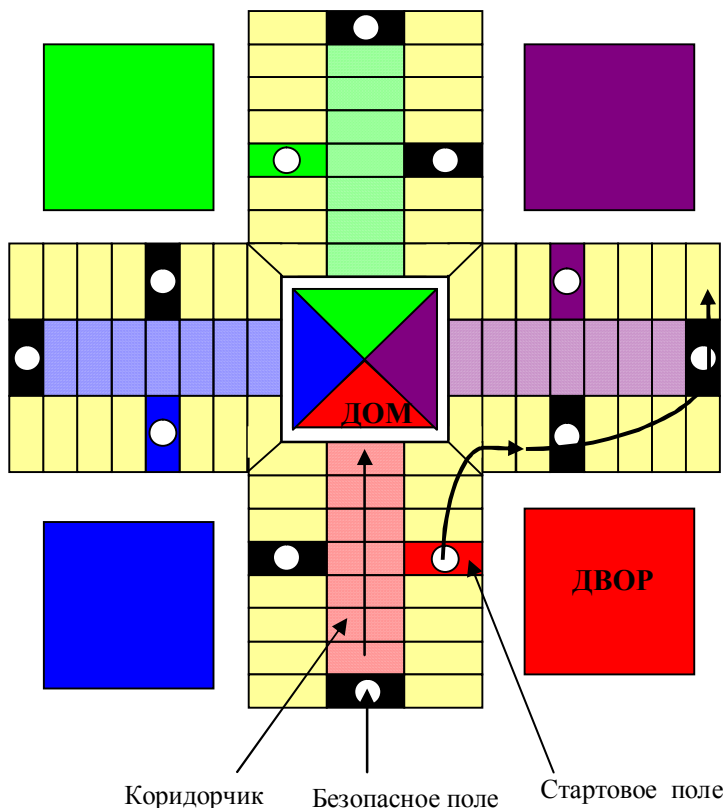
В результате многих экспериментов, автор убедился, что перечисленные правила излишне, так как все они приводят к тому, что надо меньше думать. Например, при введении правила а) всегда выгодно есть, так как это дает дополнительный ход. Без этого правила у игрока есть выбор, съесть и тем самым уменьшить количество шашек соперника на доске или не съесть и сходить другой своей шашкой, которая имеет больше шансов зайти в «дом»?

## ПАЧИЗИ

Это фантастические «Короткие нарды» для четверых участников. Игра существует во множестве видов – автор выбрал, на его взгляд, самый интересный. «Пачизи» сочетает в себе «несовместимое» – азарт, случай, логику. Прекрасно подходит в семейном кругу. По своей интеллектуальной сложности игра не столь проста и случайна, как может показаться на первый взгляд – новички, как правило, имеют мало шансов выиграть у опытных игроков. Пожалуй, главный недостаток этой игры – изготовление специальной доски.

Количество участников – от 2 до 4. Чем больше участников, тем игра интереснее, азартнее и менее случайна. Участников условно называют по цвету: «зеленый», «синий», «красный» и «фиолетовый».

Для игры необходимо две кости и по четыре фишки на каждого участника. Разумеется, фишки каждого участника должны быть соответствующего цвета. Игровое поле имеет следующий вид.



Каждый игрок имеет «двор», «стартовое поле», «коридорчик» и «дом» (на рисунке они показаны для «красного»).

Жребием определяют, кто будет первым ходить – участники по очереди бросают одну кость, и тот, у кого выпало больше, ходит первым. В начале игры каждый участник располагает свои четыре фишки в своем «дворе».

Ход заключается в броске двух костей. Игрок выставляет фишку на «стартовое» поле, если у него выпадает пять очков, причем пять очков может выпасть как на одной кости, так и в сумме на двух костях. К примеру, если у участника выпало 5-3, то участник может выставить одну свою фишку из «двора» на стартовое поле (ход «пятеркой») и затем пойти выставленной фишкой на три поля вперед – правилами разрешается выставить

## НЕЧЕСТНЫЕ ПРИЕМЫ В ИГРЕ

Опытные нардисты знают, что раздраженные, рассерженные игроки начинают плохо играть. Автор нашел в интернете некоторые приемы из арсенала нечестных игроков. Разумеется, их нельзя использовать, но знать их надо, так как в любой момент за доской может оказаться игрок, пытающийся победить нечестным путем. Итак, приемы, нечестные заметим.

1. Перед тем как ваш противник бросит кости, назовите худший расклад для него.

2. Перед тем как вам бросить кости, назовите не лучшую комбинацию для себя, и если вам придут лучшие кости, посокрушайтесь по этому поводу.

3. Если соперник выигрывает матч, скажите, как ему везет.

4. Если вы выигрываете игру или матч, скажите сопернику, как удивительно, что вы выиграли, несмотря на все эти ужасные кости, которые вам выпали.

5. В тот момент, когда ваш соперник думает о сложном ходе, начинайте нетерпеливо барабанить по столу, тяжело вздыхайте и продолжайте шумно трясти кости.

6. Если вам выпали прекрасные кости, которые ведут к победе, сделайте вид, что вы не видите выигрышного хода, долго думайте, и сделайте вид, что вы собираетесь сделать другой ход.

7. Если соперник сделал грубую ошибку, например, зевнул возможность побить шашку – обязательно скажите ему, что вы этого не хотели.

8. Если вы выиграли «марс», скажите ему, что он везунчик, потому что ушел от «кокса».

9. Если он кинул два раза одно и то же, даже если это очень плохие кости, заметьте, что он должен лучше трясти.

10. Отработайте вашу технику кидания костей с тем, чтобы перед важным броском несколько раз кинуть мимо стола, и у вас была возможность повторить бросок.

11. Если вы уверены что не будете удваивать, возьмите куб, повертите его задумчиво в руках, а затем поставьте на место.

12. Громко кричите «Есть!» или «Ага!», даже если вы кинули очень плохо.

13. Если вы играете на его доске, возьмите с собой что-либо жирное, и постарайтесь побольше накрошить на доску и засалить шашки. (Если вы курите, будет просто замечательно невзначай стряхнуть пепел на доску, принадлежащую вашему противнику).

14. Когда у него вынужденный ход, скажите об этом и передвиньте его шашки за него.

15. Если вы выиграли, сообщите об этом директору турнира как можно более громким голосом.

## **ПРОСТО НАЗОВИТЕ ЦИФРУ**

Опытный нардиист не раз слышал о том, как кто-то проиграл матч, который невозможно было проиграть. От этих рассказов порою можно устать. Для облегчения разработана специальная система, помогающая игрокам значительно сэкономить время. Смысл системы заключается в том, что вместо того чтобы тратить кучу времени на рассказ истории о своем поражении, человек просто называет номер истории. И на этом всё, никакой траты времени. Вот расшифровка номеров историй.

1. Вы не могли зарядиться три раза в пустой дом.

2. Соперник кинул единственно возможный камень, который вел к выигрышу.

3. Соперник кинул огромное количество дублей и выиграл на обгон.

4. Вам осталось снять две шашки со 2-й линии, вы кинули 1, он подбил вашу шашку и выиграл.

5. Вы несколько раз не могли кинуть число больше чем 3 и проиграли. Вы всё равно должны были выиграть, но сопернику выпало несколько дублей, и он выиграл.

6. Соперник играл ужасно плохо, вы играли на уровне мирового класса, но он попал во все ваши шашки и выиграл.

7. Соперник по своей глупости принял ужасное «удвоение», который вы когда-либо видели, и конечно ему шел чистый «марс», но как назло у него пошла серия дублей и он неожиданно выиграл.

8. Вы кинули прекрасные камни, которые вели к победе, но одна из костей заскочила на шашку, и бросок не был засчитан.

9. Вы знаете, что он кинул 1-2, но соперник утверждал, что было 1-1 и директору турнира пришлось кинуть монетку, причем жребий выпал не в вашу пользу.

10. Соперник сказал, что пошел в туалет, но вы уверены, что он побежал в свою машину, чтобы на компьютере просчитать эту позицию.

## **ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ПРОФЕССИОНАЛ ОТ ЛЮБИТЕЛЯ**

Все нардисты, в действительности, по типу своей игры делятся всего лишь на два вида, не более. И по тому, к какому типу относится игрок, легко можно определить, профессионал он или еще начинающий. Итак, типы.

1. Игрок, подсчитывающий «пипсы» (свои и чужие) и «дефицит ходов».

2. Игрок, не подсчитывающий «пипсы» и «дефицит ходов».

«Пипсы» – это количество очков, которое осталось выбросить для того, чтобы вывести шашки во «двор».

«Дефицит ходов» – это возможность (или отсутствие) при следующем броске сходить при выпадении тех или иных костей как для самого игрока, так и для противника.

## ОБ АВТОРЕ

Храмов Сергей Юрьевич, родился в 1975 году в городе Чебоксары (Чувашская республика). Работает инженером-конструктором в области энергетики на одном из заводов города Чебоксары. Женат, две дочери.

С раннего детства имеет тягу ко всему, что связано с играми. В его библиотеке собраны десятки книг по играм. Тяга к играм настолько сильно выражена, что один раз перешла нравственные пределы. Так, еще в студенческие годы, автор обнаружил в национальной библиотеке города интересную книгу по играм. Автор не смог удержаться оставить ее у себя, поэтому заявил библиотеке, что книгу потерял, а взамен принес другую. Об этом поступке автор до сих пор сожалеет, пообещав себе более никогда не переходить нравственную черту.

Помимо собирания игр наибольшее удовольствие доставляет изобретение собственных игр. Первая придуманная игра датируется примерно, точно уже и не вспомнить, в 8-10 лет (на шахматной доске – «Хенна», оригинал правил сохранился в рабочей тетради). Знакомство с картами дало резкий толчок для разработок собственных карточных игр...

Везде, где бы автор не находился, он изобретал игры. Изобретал во время школьных и студенческих каникул, во время скучных лекций в университете, во время ночных дежурств в автопарке на службе армии, во время длительных поездок на автобусе или в поезде, когда пас овец у тещи, когда зимними вечерами отдыхал в деревне, а рядом любимая бабушка («кукамай» по-чувашски) пекла пироги в русской печке...

В начале 90-х годов, в годы популярности программируемых микрокалькуляторов (БЗ-34, МК-52), разработал порядка ста игровых программ, которые, по словам друзей, были очень захватывающи. Навыки программирования впоследствии очень даже пригодились.

С нардами познакомился в армии на Крайнем Севере в 1999 году. С этого времени нарды для него стали даже интереснее шахмат (уступая лишь карточным играм).

Любимой подарок друзьям и родственникам на день рождения – комплект нард. Сколько подарил нард, уже не помнит...

## СОДЕРЖАНИЕ

О серии «Давайте поиграем»	1
История нард	2
Особенности нард	7
Нарды – случай или интеллект?	10
Разновидности нард	13
Восточные притчи	14
Нарды и Кавказ	19
Анекдоты про нарды	22
Дружеский совет перед игрой	23
<b>Классические варианты:</b>	
Длинные нарды	24
Стратегия игры в «Длинные нарды»	39
Короткие нарды	47
Правило «даве»	53
Персидские названия комбинаций	54
<b>Старинные разновидности «Длинных нард»:</b>	
Гул Бара	55
Хачапури	56
Буффало	57
Астрогон	57
Чет-нечет	58
Тапа	59
<b>Старинные разновидности «Коротких нард»:</b>	
Жакет	60
Голландские нарды	61
Русские нарды	62
Гаранкуэт	63
НакГаммон	64
<b>Нарды для детей:</b>	
Гипернарды	65
Детские нарды	66
<b>Современные разновидности:</b>	
Змея	67
Нарды без кубиков	68
Нарды-подавки	68
Казахские нарды	68

Бешеные шестерки	69
Дубли	69
Эйси-диси	70
Выбери ход	71
Ядерные нарды	71
Нарды-домино	72
Матадор	73
Сэссунгаммон	73
Корявые нарды	73
Турецкие нарды	74
Эмир	75
<b>Экстравагантные разновидности:</b>	
Исландские нарды	79
Шлем	80
<b>Авторские разработки:</b>	
Северные нарды	85
Чувашские нарды	87
Нарды-самоеды	88
Ставропольские нарды	89
Нарды-тройки	90
Нарды-реверси	90
Нарды-башни	91
Нарды-дамки	92
Нарды-гонки	93
Нарды-хищники	94
Нарды вчетвером	95
Длинные ставропольские нарды-поддавки	97
Нарды парами	97
<b>Нарды на других досках:</b>	
Кто первый?	98
Пачизи	103
Нарды на троих	110
Простые советы для победы	113
Афоризмы нардистов	113
Нечестные приемы в игре	114
Просто назовите цифру	115
Чем отличается профессионал от любителя	115
Источники	117
Об авторе	118