

Длинные Нарды

1. Общие положения

1.1. Играют двое. Игра идет на специальной доске, разделенной на две половины (левую и правую). Количество шашек на доске по 15 у каждого игрока, которые расставляются на своей части доски вдоль правой стороны. Наборы шашек у игроков разного, обычно черного и белого цвета. Количество зар - 2. Игроки по очереди выбрасывают зары (игральные кости). Первоначальная расстановка шашек показана на Рис.1



Каждый игрок имеет право передвигать только шашки своего цвета.

1.2. Начальное расположение шашек на доске (позиция 1 и 13) называется /голова/, ход с этого положения называется /ход с головы/ (/взять с головы/). За один ход с головы можно взять только одну шашку.

1.3. Право первого хода и соответственно белого цвета шашек разыгрывается так: каждый игрок кидает один игральный кубик (зар). Это жребий: право первого хода и белый цвет шашек получает тот, у кого выпало большее количество очков. При одинаковом количестве выпавших очков, бросок повторяется.

1.4. Если игра состоит из нескольких геймов, то цвет шашек меняется и следующий гейм начинает игрок, игравший предыдущий гейм чёрным цветом.

1.5. Ход игрока это бросок зар, а также движение шашек после броска.

1.6. Бросать зары лучше из небольшого стаканчика, но можно и из ладоней (по договоренности с оппонентом). Бросать необходимо так, чтобы зары упали на одну половину доски и устойчиво легли на грань. Если зары разлетелись по обеим половинам доски или упали на пол, на стол (тем более под стол), или кубик одного из игроков встал косо, прислонившись к бортику или шашке, то бросок повторяют.

1.7. Ход считается сделанным, когда игрок сыгравших свой ход передает зары сопернику.

2. Смысл игры

2.1. Игрок должен пройти всеми шашками полный круг (против часовой стрелки), зайти ими в /дом/ и /выбросить/ их раньше, чем это сделает противник. /Домом/ для каждого игрока считается последняя четверть игрового поля, начинающаяся с клетки, отстоящей от /головы/ на 18 клеток.

2.2. Термин /выбрасывать/ означает делать шашкой такой ход, чтобы она оказывалась за пределами доски. /Выбрасывать/ шашки можно только после того, как все шашки /пришли в дом/. Следовательно, белые идут из зоны 13-18 в зону 7-12, а черные из зоны 1-6 в зону 19-24 (Рис.2).



3. Розыгрыш

3.1. Игрок кидает одновременно два кубика (зары). После броска игрок передвигает любую из своих шашек на число клеток, равное выпавшему числу одного из кубиков, а затем одну любую шашку на число клеток, равное выпавшему числу другого кубик. То есть, если на одном кубике выпало /три/, а на другом /пять/, то, соответственно, можно передвинуть одну свою шашку на три клетки, а другую на пять клеток. В этом случае можно передвигать одну шашку на восемь клеток. Какой ход первым делать, большее выпавшее число или меньшее, не имеет значения. При этом с головы можно брать только одну шашку (Рис.3).



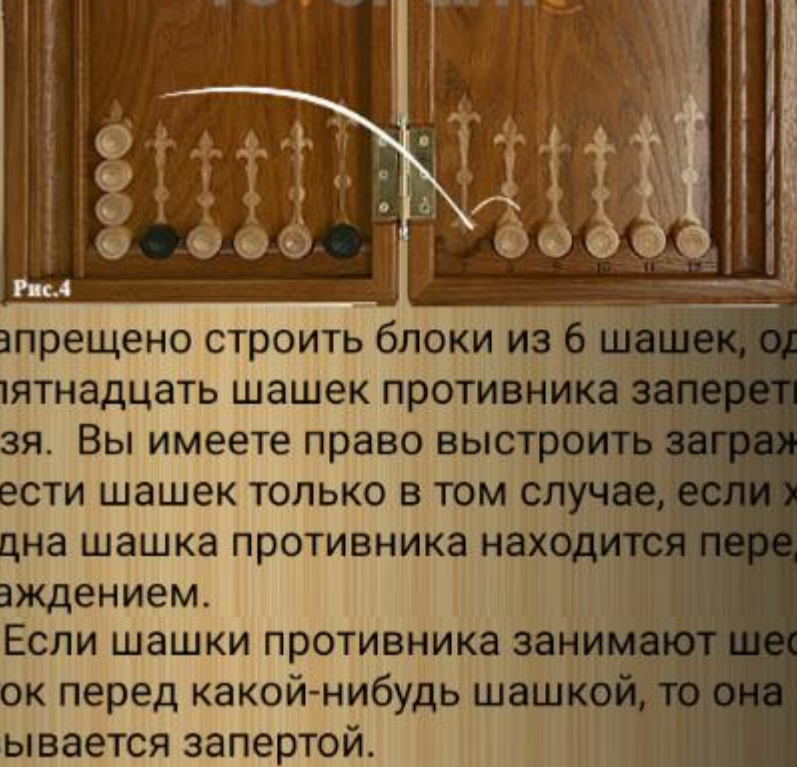
Первый бросок партии предоставляет игрокам исключение из вышеуказанного правила. Если одна шашка, которую только и можно снять с головы, не проходит, то можно снять вторую. Таких бросков для игрока всего три: шесть-шесть (6**6); четыре-четыре (4**4) три-три (3**3) В данной ситуации сыграть одной шашкой полный ход нет возможности, так как мешают шашки противника, стоящие на голове. Если выпадает одно из таких сочетаний, то игрок может снять с головы две шашки. Примечание: При первом броске белых 5-5, и последующем броске черными 4-4, последние снимают одну шашку с головы играя одну четвёрку, так как пройти дальше мешает созданная помеха.

3.2. Нельзя передвигать две шашки на число клеток, указанное одним кубиком, а потом на число клеток, указанное другим кубиком. То есть, если выпало пять-четыре, нельзя пойти сначала одной шашкой на два, потом другой на три (то есть отыграть двумя шашками пятерку) и потом так же отыграть четверку.

3.3. Если на обоих зарах выпадает одинаковое количество очков (дубль, гош, куш), тогда количество очков удваивается, т.е. игрок играет так, как будто кинул 4 зары и может сделать 4 хода на число ячеек, выпавшее на одном кубике.

3.4. До окончания своего хода игрок может передвигать свои шашки по своему усмотрению, если это не противоречит настоящим Правилам. Ход считается сделанным, когда игрок с доски забрал свои зары. Если ход при этом оказался незаконченным или противоречащим правилам, оппонент имеет возможность принять ход в том виде, как он сделан, либо потребовать от игрока сделать правильный ход.

3.5. Запрещено выставлять блок (заграждение; мост) из шести шашек - и даже /пробегом/, если впереди этого блока нет шашки соперника (Рис.4).



Не запрещено строить блоки из 6 шашек, однако все пятнадцать шашек противника запереть нельзя. Вы имеете право выстроить заграждение из шести шашек только в том случае, если хотя бы одна шашка противника находится перед этим заграждением.

3.6. Если шашки противника занимают шесть клеток перед какой-нибудь шашкой, то она оказывается запертой.

3.7. Если шашки заперты так, что игрок не может сделать ни одного хода на то количество очков, что выбросил на зарах (шашки /не идут/), то очки игрока пропадают, а шашки не двигаются вообще.

3.8. На одно поле позволяет ставить произвольное количество шашек. На клетку, занятую шашкой противника, шашку ставить нельзя. Если шашка попадает на занятую клетку, о ней говорят, что она /не идет/.

3.9. Если игрок имеет возможность сделать ход на количество очков на одном заре, а на количество очков, выпавшее на другом заре, сделать ход не представляется возможным, то игрок делает только один ход. Очки другого хода пропадают, так как шашка не идет.

3.10. Если у игрока есть возможность сделать полный ход, он не имеет права его сократить, даже если это в его интересах. То есть, если игроку выгоднее сделать /три/, а выпало /шесть/ и есть возможность пойти /шесть/, то следует ходить /шесть/. Если выпал такой камень, который позволяет игроку сделать только один ход, причем любой из двух, то игрок должен выбрать больший. Меньшие очки пропадают. Примечание: термином /камень/ в нардах может называться игровой кубик, а также комбинация очков, выпавшая на двух зарах. Например, камень /четыре-три/.

3.11. Выбрасывать шашки это значит делать такие ходы, чтобы шашка оказывалась за пределами доски. Игрок может начать выбрасывать шашки только тогда, когда все его шашки пришли в дом.

3.12. В процессе выведения шашек из дома игрок имеет право использовать очки, которые выпали на зарах, по своему усмотрению: он может сыграть шашкой в доме или ее выбросить. Выбрасывать шашки можно только с полей, соответствующих выпавших очей на зарах. Например, если выпало 6-3, игрок может вывести с доски одну шашку с 6-го поля и одну шашку с 3-го поля (три можно сыграть с 6, 5 или 4 поля). В процессе выведения шашек с собственного дома разрешается выводить шашки с полей низшего разряда, если в полях высшего разряда шашек нет. Например, если на зарах выпало 6-5, а на полях 6 и 5 нет шашек, то игрок может вывести из дома две шашки со следующего по порядку, четвертого поля, если и там нет шашек, то с третьего, если и там нет со второго и т.д. Партия заканчивается.

4. Расчет в игре

4.1. Положение, когда проигравший сумел выкинуть хотя бы одну шашку, называется, проиграл /оин/ (0-1).

4.2. Положение, когда один игрок выбросил все свои шашки, а его противник не сумел выбросить ни одной, называется поставил /марс/ (2-0).

4.3.* Ничья в нардах. Если один игрок игравший белым цветом выбросил все свои шашки, то второй игрок игравший чёрным цветом имеет право последнего броска, так как он изначально начинал партию – гейм позже. В этом случае, если игрок игравший чёрным цветом, использовав своё право последнего броска и вывел с доски свои шашки, то партия заканчивается в ничью и игроки получают по пол очка (1/2-1/2), либо по одному очку (1-1) в зависимости от регламента турнира.

*Ничья в длинных классических нардах - нововведение.