

НАРДЫ

Нарды — настольная игра для двух игроков на специальной доске, разделенной на две половины.

Смысл игры

Бросая кости и передвигая шашки в соответствии с выпавшими очками, пройти шашками полный круг по доске, зайти ими в свой дом и выбросить их за доску раньше, чем это сделает противник.

История нард

Нарды — древняя восточная игра. Родина этой игры неизвестна, но известно, что люди играют в эту игру уже более 5000 лет, чему есть исторические доказательства. Так, самая древняя из досок для игры в нарды была найдена в Малой Азии (в Шахри-Сухте) и датируется около 3000 лет до н. э. Аналог этой игры обнаружен в гробнице фараона Тутанхамона (XV до н. э.).

Бюст легендарного изобретателя нард Бозоргмехра на площади его имени в Исфахане

Одна из легенд гласит, что некогда индусы, желая проверить сметливость персов, послали им комплект шахмат, полагая, что те не догадаются, как играть в эту мудрую игру. Однако персидский мудрец Бозоргмехр не только легко справился с этой задачей, но и предложил свою, которую индусы не могли разгадать 12 лет. Бюзюркмехр придумал и послал своим оппонентам новую игру — нарды (нард тахте — битва на деревянной доске).

В Персии, в III тысячелетии до н. э. эта игра имела символическое и мистическое значения. Персидские астрологи с помощью нард предсказывали судьбы владык. Поле для игры уподоблялось небу, движение фишек по кругу символизировало ход звёзд, каждая половина доски, состоящая из 12 отметок для фишек — 12 месяцев в году, деление доски на 4 части — времена года, 24 пункта означало 24 часа в сутках, а 30 шашек — число лунных и безлунных дней месяца. Сумма очков на противоположных гранях кости — 7 — была равна числу планет, известных в то время[1]. Вероятней всего нарды придуманы в Шерман Шейхе, об этом говорят все историки и факты исследований.

В разных странах эта игра называлась по-разному. Иногда это название означало просто «настольная игра», как у испанцев — *tablero*, итальянцев — *tavola reale*, турок — *tavla*; иногда это были собственные названия: греков — *βιάρατισμός*, французов — *trick-track* и *backgammon* — у англичан.

В Западной Европе распространение игры связано с возвращением крестоносцев из крестовых походов XII века. Игра стала очень популярной в средневековой Европе и называлась Трик-трак. Это название видимо произошло от звука удара костей о деревянную доску. В то время слово «нарды» употреблялось для обозначения игры королей. Только представители высшей аристократии имели привилегии играть в нарды.

Хотя корни нард уходят на Восток, правила наиболее распространённого в Европе современного варианта игры в нарды были установлены в 1743 году англичанином Эдмондом Хойлом (Edmond Hoyle). Этот вариант носит название «Короткие нарды» (в противоположность более старым «Длинным нардам», придуманным на Востоке) или «Backgammon». По одной версии, название

«Backgammon» образовано из английских слов «back» и «game» и связано с тем, что шашка оппонента, будучи побита, возвращалась назад. Другая версия связывает название «Backgammon» с гальскими словами «Ваес» (маленький) и «Gammit» (битва), которые напоминают по значению персидские слова «Тхте Нард».

На сегодняшний день нарды пользуются широкой популярностью во всём мире. Во всех крупных столицах мира есть клубы любителей нард и проходят международные турниры.

Доска для нард.

Игровое поле (доска) имеет прямоугольную форму. На доске находится 24 пункта — по 12 с каждой из двух противоположных сторон. Пункт обычно представляет собой узкий вытянутый равнобедренный треугольник, основание которого лежит на стороне, а высота может достигать половины высоты доски. Пункты нумеруются от 1 до 24. Нумерация для каждого игрока своя. Для удобства пункты могут быть раскрашены в два цвета — чётные в один, нечётные в другой.

Шесть пунктов подряд в одном из углов доски называются домом игрока. Расположение дома зависит от правил.

С боков доски могут быть выделены участки, предназначенные для выставления шашек за доску. Если в конструкции доски их не предусмотрено, игроки выставляют шашки на стол сбоку от доски (рядом с домом).

Доска разделяется посередине вертикальной полосой, называемой бар. В тех вариантах нард, где можно бить шашки противника, сбитые шашки выставляются на бар.

Каждый игрок имеет набор шашек — 15 штук одного цвета (в некоторых вариантах игры используется меньше шашек).

Имеется как минимум одна пара игральных костей (зар). В наборе может быть две пары костей — у каждого игрока своя, а также специальные стаканчики для перемешивания костей. В игре на ставку также может применяться так называемый «куб удвоения» дополнительный кубик для удобства учёта повышения ставок — на его гранях нанесены числа 2, 4, 8, 16, 32, 64.

Правила игры

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

- Игроки ходят по очереди.

- Направление перемещения шашек отличается в разных вариантах игры. Но в любом случае шашки движутся по кругу и для каждого игрока направление их движения фиксировано.

- Право первого хода разыгрывается броском костей — каждый из игроков бросает одну кость, первым ходит тот, у кого выпало больше очков. В случае одинакового количества очков бросок повторяется.

- Перед каждым ходом игрок бросает две кости (называемые: зары). Выпавшие очки определяют возможные ходы. Кости бросаются на доску, они должны упасть на свободное место доски, с

одной стороны от бара. Если хотя бы одна из костей вылетела за доску, кости оказались в разных половинах доски, кость попала на шашку или встала неровно (прислонилась к шашке или краю доски), бросок считается недействительным и должен быть повторён.

- За один ход делается от одного до четырёх передвижений шашки. В каждом из них игрок может передвинуть любую свою шашку на такое количество пунктов, которое выпало на одной из костей. Например, если выпало 2 и 4 очка, игрок может за этот ход передвинуть одну (любую) из шашек на 2 пункта, другую — на 4 пункта, либо передвинуть одну шашку сначала на 2, затем — на 4 пункта (или, наоборот, сначала на 4 потом на 2). Если на обеих костях выпадает одинаковое число очков (дубль), то выпавшие очки удваиваются, и игрок получает возможность сделать 4 перемещения. Каждое перемещение шашки должно делаться на полное количество очков, выпавшее на кости (если выпало 4 очка, то пойти шашкой на 1, 2 или 3 пункта нельзя — можно только на полные 4).

- В варианте игры «бешеный гюльбар» при выпадении дубля игрок делает все ходы от выпавшего дубля до дубля шести (например, при выпадении дубля «четыре-четыре» игрок перемещает одну шашку на 4 пункта, затем другую на 4 пункта, затем ещё одну на 5, ещё одну на 5, одну на 6 пунктов и ещё одну на 6 пунктов). Если у игрока нет возможности сделать какой-либо из этих ходов, то недоигранные ходы должен сделать соперник[2].

- В каждом варианте правил есть некоторые запрещённые перемещения шашек. Игрок не может выбирать ходы, которые требуют таких перемещений. Если разрешённых перемещений для выпавшей комбинации очков нет, игрок пропускает ход. Но если возможность сделать хотя бы один ход есть, игрок не может отказаться от неё, даже если данный ход ему невыгоден.

- Если использовать очки одной из костей невозможно, они теряются. Если есть два варианта хода, один из которых использует очки только одной кости, а другой — обеих, то игрок обязан делать ход, использующий очки обеих костей. Если можно передвинуть только одну из двух шашек (то есть ход одной шашки исключает возможность хода другой), игрок обязан сделать ход на большее количество пунктов. В случае выпадения дубля игрок обязан использовать максимально возможное количество очков.

- Когда все шашки игрока в процессе движения по доске попадают в свой дом, следующими ходами игрок может начать выставлять их за доску. Шашка может быть выставлена за доску, когда номер пункта, на котором она стоит, равен числу очков, выпавших на одной из костей (то есть шашку, стоящую на крайнем пункте, можно выставлять, если выпала единица, на втором от края — если выпала двойка). Если все шашки в доме находятся ближе к краю доски, чем выпавшее число очков, то может выставляться за доску шашка из пункта с наибольшим номером.

- Начальное расположение шашек определяется правилами.

- Ничьих в нардах не бывает. Выигрывает тот, кто первым выставил все свои шашки за борт.

- Победитель получает за выигрыш от одного до трех очков. Правила начисления очков за выигрыш в разных вариантах нарда могут отличаться.

Игра на ставку

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

За обычную победу проигравший платит одну ставку, за марс[3] — удвоенную ставку, за кокс[4] — тройную ставку.

Увеличение ставок по требованию игроков. В этом случае любой игрок может перед своим ходом предложить поднять ставку. Противник должен либо согласиться и играть дальше, либо отказаться и признать себя побеждённым. Если один игрок поднял ставку, то право следующего подъёма переходит ко второму игроку. Обычной практикой является удвоение ставок, но по договорённости может применяться и увеличение ставки в арифметической прогрессии (1, 2, 3...). Для удобства в игре с поднятием ставок используется куб удвоения. Когда игрок поднимает ставку, он берёт куб себе и ставит нужной гранью, показывающей коэффициент увеличения ставки, кверху.

Комбинации

Шиком при игре считается называть комбинации по-персидски.

ду-шеш — 6:6

ду-беш — 5:5

дур-чар — 4:4

ду-сэ — 3:3

ду-бара — 2:2

яган — 1:1

шеш-беш — 6:5

шеш-чар — 6:4

шеш-сэ — 6:3

шеш-ду — 6:2

шеш-як — 6:1

пянджи-чар — 5:4

пянджи-сэ — 5:3

пянджи-ду — 5:2

пянджи-як — 5:1

чари-сэ — 4:3

чари-ду — 4:2

чари-як — 4:1

сэ бай ду — 3:2

сэ-як — 3:1

ду-як — 2:1