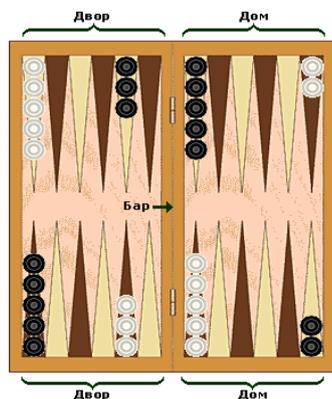


Нарды (другие распространённые названия: трик-трак, бэ́кгэммон (англ. Backgammon), тавла, шеш-беш, коша) - древняя восточная игра. Родина этой игры точно не известна, но известно, что люди играют в эту игру уже более 5000 лет, чему есть исторические доказательства. Так, самая древняя из досок для игры в нарды была найдена на территории Ирана (в Шахри-Сухте) и датируется около 3000 лет до н. э. Аналог этой игры обнаружен в гробнице фараона Тутанхамона (XV до н. э.). Есть две основные разновидности — длинные и короткие нарды.

## Короткие нарды

### Правила игры:



**Рис 1.**  
Доска с шашками в начальной позиции.  
Возможна также расстановка, зеркально симметричная к той, что приведена на рисунке. Дом в ней располагается слева, а двор - соответственно справа.

### Начальная позиция

Короткие нарды (Рис. 1) - игра для двух игроков, на доске, состоящей из двадцати четырех узких треугольников, называемых **пунктами**. Треугольники чередуются по цвету и объединены в четыре группы по шесть треугольников в каждой. Эти группы называются - дом, двор, дом противника, двор противника. Дом и двор разделены между собой планкой, которая выступает над игровым полем и называется **бар**.

Пункты нумеруются для каждого игрока отдельно, начиная с дома данного игрока. Самый дальний пункт является 24-м пунктом, он также является первым пунктом для оппонента. У каждого игрока имеется 15 шашек. Начальная расстановка шашек такова: у каждого из игроков по две шашки в двадцать четвертом пункте, пять в тринадцатом, три в восьмом и пять в шестом.

### Цель игры

Цель игры - перевести все свои шашки в свой дом и затем снять их с доски. Первый игрок, который снял все свои шашки, выигрывает партию.

### Движение шашек

Игроки поочередно бросают по две кости и выполняют ходы. Число на каждой кости показывают, на сколько пунктов, или **шагов**, игрок должен передвинуть свои шашки. Шашки всегда движутся только в одном направлении (Рис. 2) - от пунктов с большими номерами к пунктам с меньшими.

При этом применяются следующие правила:

- Шашка может двигаться только на **открытый пункт**, то есть на такой, который не занят двумя или более шашками противоположного цвета.
- Числа на обеих костях составляют отдельные ходы.

К примеру, если у игрока выпало 5 и 3 (Рис. 3), то:

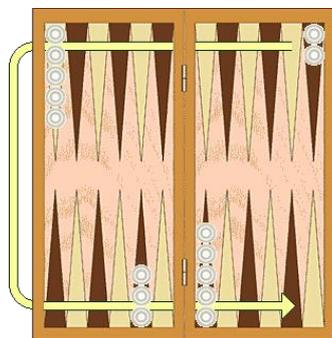
- он может пойти одной шашкой на три шага, а другой - на пять,
- либо он может пойти одной шашкой сразу на восемь (пять плюс три) шагов, но последнее лишь в том случае, если промежуточный пункт (на расстоянии три или пять шагов от начального пункта) также открыт.

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

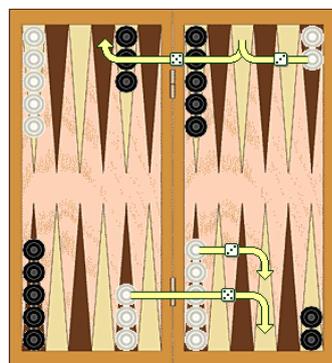
Игрок должен использовать оба числа, которые ему выпали, если они допускаются правилами (либо все четыре числа, если у него выпал дубль). Когда можно сыграть только одно число, игрок обязан сыграть это число.

Если каждое из чисел по отдельности можно сыграть (но не оба вместе), игрок должен играть большее число.

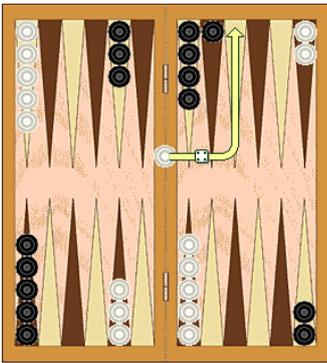
Если игрок не может сделать хода, то он пропускает ход. В случае, если выпал дубль, если игрок не может использовать все четыре числа, он должен сыграть столько ходов, сколько возможно.



**Рис 2.**  
Направление движения белых шашек. Черные шашки движутся в противоположном направлении.



**Рис. 3.**  
Два способа, которыми белые могут сыграть



**Рис 4.**

Если белым выпало, но одна из шашек на баре, они должны зарядить шашку в пункт 4 в доме черных, поскольку пункт 6 занят черными.

## Как побить и зарядить шашку

Пункт, занятый только одной шашкой, носит название **блот**. Если шашка противоположного цвета останавливается на этом пункте, **блот** считается **побитым** и кладется на **бар**. В любой момент, когда одна или несколько шашек находятся на баре, первая обязанность игрока - это **зарядить** шашки в доме соперника. Шашка вступает в игру, перемещаясь на пункт, соответствующий выброшенному значению кости.

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

Если оба пункта, соответствующие значениям выброшенных костей, заняты, игрок пропускает свой ход.

Если игрок может ввести некоторые из своих шашек, но не все, он должен зарядить все шашки, которые возможно, и затем пропустить оставшуюся часть хода. После того, как все шашки будут введены с бара, неиспользованные значения костей можно использовать, как обычно, перемещая шашку, которую вы зарядили, либо любую другую шашку.

## Как выбросить шашки

Когда игрок привел все свои пятнадцать шашек в свой дом, он может начать **выбрасывать** их с доски. Игрок выбрасывает шашку следующим образом: бросается пара костей, и шашки, которые стоят на пунктах, соответствующих выпавшим значениям, снимаются с доски. Например, если выпало 6 очков, можно снять шашку с шестого пункта.

Если на пункте, соответствующем выпавшей кости, нет ни одной шашки, игроку разрешается переместить шашку с пунктов, больших, чем выпавшее число. Если игрок может сделать какие-либо ходы, он не обязан выбрасывать шашку с доски.



**Рис 5.**

Белым выпало 4 и 6. Они выбрасывают две шашки.

В стадии выбрасывания шашек все шашки игрока должны находиться в его доме.

Если шашка будет побита в процессе выбрасывания шашек, то игрок должен привести шашку обратно в свой дом, прежде чем он продолжит выбрасывать шашки. Тот, кто первый снял все шашки с доски, выигрывает партию.

# Длинные нарды

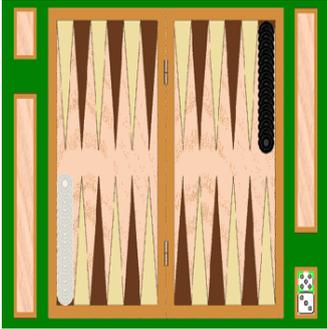


Рис 6.  
Длинные нарды.  
Вид игрового поля

## Правила игры:

Количество игроков - двое. Количество шашек на доске - по 15 у каждого игрока.

Место начального расположения шашек, каждого из игроков называется голова, а ход из начального положения называется "из головы" или "взять с головы". За один ход с головы можно брать только одну шашку.

Игрок кидает одновременно два кубика. Сделав бросок, игрок должен передвинуть любую шашку на число клеток, равное выпавшему числу одного из кубиков, а затем одну любую шашку - на число клеток, равное выпавшему числу другого кубика. Т.е. если на кубиках выпало, например, шесть-пять, игрок должен одну шашку передвинуть на шесть клеток, а затем любую (можно ту же, можно другую) на пять клеток. При этом с головы всегда можно брать только одну шашку. Исключение составляет

только первый бросок в партии. Если одна шашка, которую можно снять с головы, проходит, то можно снять вторую. Таких камней для первого игрока всего три: шесть-шесть, четыре-четыре и три-три (мешают шашки противника, стоящие на голове). Если выпадает один из этих камней, игрок снимает с головы две шашки. Для второго игрока количество камней, при которых с головы можно снять две шашки, увеличивается, так как мешает пройти первому камню, имеет право не только голова, но и камень, снятый противником. Если противник первым броском кинул: два-один, шесть-два или пять-пять, то второй игрок может снять вторую шашку также при бросках пять-пять и шесть-два (кроме: шесть-шесть, четыре-четыре и три-три, которые тоже не идут напрямую).

Передвинуть две шашки на число клеток, показанное одним кубиком нельзя. Т.е. если на кубиках выпало - шесть-пять, игрок не может пойти одной шашкой, например, на три и другой на три клетки, чтобы вместе получилось шесть, а затем сходить "пятёрку".

Если выпал дупль, т.е. одинаковые очки на двух кубиках, например, пять-пять, игрок делает четыре хода (на соответствующее кубиков число клеток).

Нельзя поставить свою шашку на клетку, занятую шашкой противника. Если шашка попадает на занятую клетку, то про неё говорят что она "не идёт". Если шашки противника занимают шесть клеток перед какой-нибудь шашкой, то такая шашка оказывается запертой.

Нельзя запереть все пятнадцать шашек противника. Т.е., выстроить заграждение из шести шашек подряд можно только в том случае, если хотя бы одна шашка противника находится впереди этого заграждения.

Если игрок не может сделать ни одного хода на то количество очков, которое выпало на каждом кубике, т.е. если шашки не идут, то очки пропадают, а шашки не двигаются.

Если игрок может сделать ход на то количество очков, которое выпало на одном из кубиков, и не может сделать хода на то количество очков, которое выпало на втором кубике, он делает только тот ход, который возможен, а остальные очки пропадают.

Если у игрока есть возможность сделать полный ход, он обязан его сделать даже в ущерб своим интересам. Если выпал такой камень, который позволяет игроку сделать только один ход, причем любой из двух то игрок должен выбрать больше. Меньшие очки пропадают. Смысл игры заключается в том, чтобы, пройдя всеми шашками полный круг, прийти ими в дом и выбросить все шашки раньше, чем это сделает противник.

Домом для каждого игрока является последняя четверть игрового поля, начиная с клетки, отстоящей от головы на 18 клеток. Выбрасывать шашки - это значит делать ими такие ходы, чтобы шашки оказывались за пределами доски. Игрок может начать выбрасывать шашки только тогда, когда все его шашки пришли в дом.

Ничьей не существует. Если игрок, начинавший первым, выбросил все свои шашки, а второй игрок может сделать тоже следующим броском, второй считается проигравшим, так как следующего броска не будет: партия заканчивается, как только один из игроков выбросил все свои шашки.