

Правила настольной игры «Короткие Нарды» (Backgammon)

Перевод правил на русский язык: Шмариович Алексей, ООО Стиль Жизни ©

для 2 игроков от 5 лет и старше, время игры – 10-30 минут

Компоненты Игры

Игровая доска, 15 белых и 15 черных круглых шашек, игральные кубики.

Терминология

У каждого игрока на доске имеется свой «Двор» и «Дом».

Бар: область на месте перегиба доски, разделяющая 2 части поля.

Пункт: остроконечный треугольник на поле, отмечающий места, где могут стоять шашки.

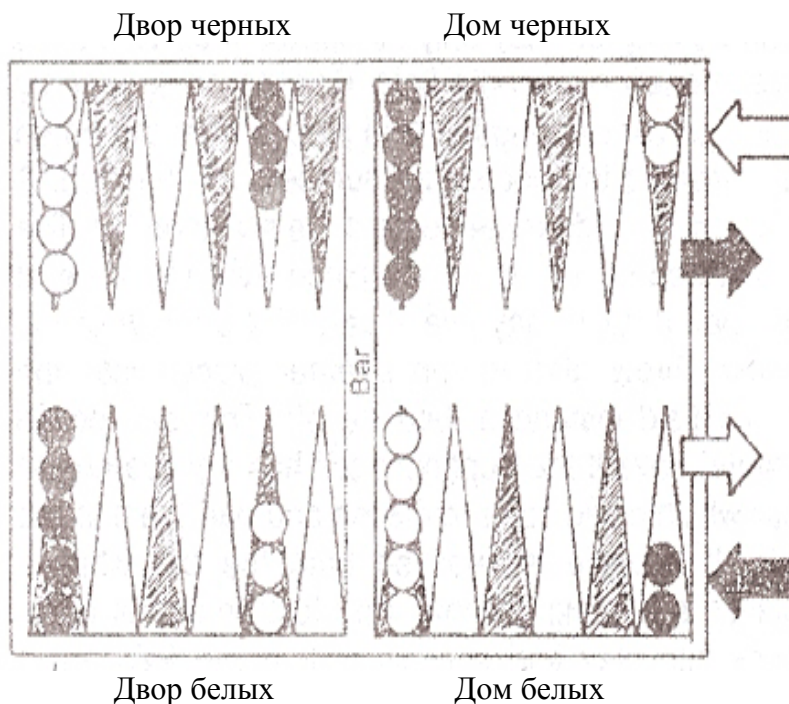
Цель Игры

Цель игры - перевести все свои шашки в свой дом и снять их с доски. Побеждает игрок, который первым снял все свои шашки.

Начальная Расстановка

Поскольку существует много различных версий игры «Нарды», в данных правилах рассматривается только основной вариант «Коротких Нард».

Шашки нужно расставить в начальную позицию, показанную ниже. Белые здесь играют от правого верхнего угла, через всю левую сторону поля, в правый нижний угол, то есть против часовой стрелки. Черные играют в обратном направлении, то есть по часовой стрелке. Эти направления должны соблюдаться, ходы в обратном направлении запрещены.



Начало Игры

Игроки по очереди бросают один кубик, игрок, выбросивший большее число, ходит первым. При ничьей броски повторяются.

Сумма двух бросков, определяющих первого игрока, используется также как значение кубиков для первого хода.

Ход Игры

Бросок кубиков: после начала, в каждом ходе используются 2 кубика. Игрок бросает кубики и перемещает шашки. Каждый игрок кидает кубики в правую от себя половину доски.

Перемещение шашек: шашки можно переместить на число, указанное на кубиках. Вы можете:

а) сделать один ход на расстояние, равное сумме значений двух кубиков. При этом надо учитывать, что такой ход все же состоит из двух перемещений, и промежуточный пункт, с которого начинается второе перемещение, не должен быть занят противником (условия для этого см. ниже). Однако, игрок вправе сам выбирать, на какое значение одного из кубиков делается первое перемещение.

б) сделать 2 хода разными шашками, каждый для своего кубика.

Пример: бросок кубиков дал числа 2 и 5. У игрока есть выбор: либо сделать два хода одной шашкой ($2 + 5$ или $5 + 2$), либо переместить две шашки, одну на 2 пункта, другую на 5.

Учитывайте при движении: ВСЕ пункты могут быть заняты, кроме тех, на которых стоит 2 и более шашек противника. В принципе, игрок должен использовать оба значения броска кубиков. Если возможен ход только на одно из чисел, используется большее число. Если ни один ход не возможен, ход заканчивается, и действует другой игрок.

Запрещенные ходы: Если один игрок сделал недопустимый ход, другой участник может потребовать переходить, но только если он еще не успел бросить кубики.

Захват шашек: одиночную шашку противника в пункте можно «побить» и отправить на бар, если Ваша шашка останавливается в этом пункте (или это промежуточный пункт, см. «Перемещение шашек»). Эта шашка снимается с доски и кладется на бар. Владельцу захваченных шашек запрещается делать какие-либо ходы, пока он не вернет свои шашки с бара в игру, в дом противника. Шашка может вернуться в игру, только если может сделать ход в свободный пункт в доме противника. Одиночная шашка противника при этом может быть захвачена. Если игрок не может вывести шашки с бара, он пропускает ход.

Дубль: если на кубиках выпало два одинаковых числа, то каждое из них удваивается.

Пример: если выпали двойки на обоих кубиках, у игрока есть разные варианты комбинаций. Он может передвинуть одну шашку 4 раза на 2 пункта; или же походить три раза на 2 пункта одной шашкой, и на два пункта – другой; или, например, двумя шашками по два пункта, а одной – на четыре (дважды по два), и т.д.

Выбрасывание шашек: выбрасывать шашки можно, только если все 15 шашек игрока находятся в его доме. Выбрасывая необходимое значение на кубиках, игрок снимает свои шашки с доски. Шашка снимается, если выпавшее число равно или больше расстояния шашки до края доски. Можно использовать как сумму броска, так и отдельные значения кубиков, а также перемещать

шашки внутри дома ближе к краю. Это может быть коварным ходом, если у противника осталась шашка на баре, но все пункты в вашем доме заняты. Если шашку игрока, которой уже выбрасывает свои шашки, захватывают, то шашка отправляется на бар и игрок не может продолжать выбрасывание, пока не введет свою шашку в игру и приведет ее в дом.

Конец Игры

Простая победа: игрок успел выбросить все свои шашки с поля раньше оппонента.

Марс (Gammon): игрок успел выбросить все свои шашки с поля раньше, чем оппонент снял хотя бы одну свою шашку.

Кокс (Backgammon): игрок успел выбросить все свои шашки с поля раньше, чем оппонент снял хотя бы одну свою шашку, и у последнего осталась хотя бы одна шашка на баре или в доме противника.