

● И Г Р Ы
Р А З Н Ы Х
Н А Р О Д О В

Н А Р Д Ы

Тавлеи, табула, табал, сугороку, трикрак, пущ, жакет, бэкгаммон, токкательо, форкеринг — свое название этой древнейшей игры есть почти у каждого народа, в нее продолжают играть и теперь во многих странах, в том числе и у нас. В магазинах спортивных товаров можно купить комплект из трех игр производства Перхушковской фабрики культовых товаров (шахматы-шашки-нарды) с кратким описанием правил игры в нарды. Именно это краткое описание вызвало желание у многих читателей обратиться к редакции с просьбой рассказать об этой игре на страницах журнала более подробно и привести одну-две примерные партии. Последнее оказалось несколько затруднительным. Дело в том, что в отличие от шахмат и шашек, где существует четкая, весьма экономная система записи, нарды ничего подобного не имеют. По крайней мере при подготовке этой статьи не удалось встретить ни в одной из просмотренных ми книг и журнальных статей удовлетворительной системы записи. До сих пор авторы пользуются громоздкой записью вроде той, какую применяли в шахматах до изобретения принятой теперь нотации: «король белых, находящийся на 5-й горизонтали,

передвигается на одно поле вправо. Конь черных с 3-й вертикали бьет пешку белых, находящуюся на 2-й горизонтали» — и недобро и громоздко.

Не так давно азербайджанские любители игры в нарды кандидаты медицинских наук Я. Адигезалов и Р. Гашимов, кандидат педагогических наук К. Кеберлинский и инженер Р. Кубинский разработали достаточно четкую и экономную нардовую нотацию для записи партий в официальных соревнованиях. Эта нотация (с небольшими изменениями) использована в данной статье.

Нарды — игра для двоих. Один играет белыми, другой — черными. И хотя при этом бросают кости (кубики), то есть вносят элементы случайности, остаются широкие возможности для выработки разумной стратегии и тактики. Для игры применяется специальная доска с 24 пронумерованными полями (рис. на стр. 145). Поля a1—ab (зона A) называются домом белых. Поля d1—d6 (зона D) — домом черных. У каждого игрока в начале игры по 15 шашек.

В нашей стране наибольшее распространение получили два варианта игры: так называемые «короткие нарды» (традиционный трикрак) и «длинные нарды».

К о р о т к и е н а р д ы

1. Начальное положение шашек. Черные занимают поля a1 (2 шашки), b6 (5 шашек), c5 (3 шашки) и d1 (5 шашек). Белые — d6 (2 шашки), c1 (5 шашек), b2 (3 шашки) и ab (5 шашек). Как видим, расположение белых и черных шашек симметрично по отношению друг к другу.

2. Задача белых, кидая кости (кубики), привести все свои шашки в дом белых в направлении D—C—B—A (задача черных —

соответственно в дом черных в направлении A—B—C—D), а затем выставить их из дома на двор, также кидая кости.

3. Начинают игру белые, бросая сразу две кости. Количество выпавших очков непосредственно указывает, на сколько полей вперед следует продвинуть свои шашки. Например, кубики показывают (3, 4). Это значит, что одну любую — по вашему выбору — шашку можно продвинуть вперед на

3, а другую при этом на 4 поля, либо одну шашку переставить сначала на 3 поля и затем еще на 4 поля вперед.

4. Если выпадает одинаковое количество очков на обоих кубиках (дуплет, «паш», «гой»), то показания очков удваиваются, то есть игрок поступает так, как будто бы брошены сразу 4 кости. Например, выпало (4,4). Здесь можно переставить от 1 до 4 шашек на 4—16 полей в разных комбинациях.

5. В процессе игры на одном поле можно держать произвольное количество своих шашек.

6. Поле, занятное двумя и более шашками противника, считается запертым, на такие поля чужим шашкам вход запрещен.

7. На поле, занятное лишь одной шашкой противника,ходить можно, причем шашка противника при этом считается побитой, снимается с доски и выставляется на борт.

8. Битая шашка должна начать свой ход с самого начала, как только ход передает к противнику. Белые — из дома черных, с поля d6, черные — из дома белых, с поля a1.

9. Игрок, имеющий на борту одну, две или болеебитых шашек, не имеет права сделать ни одного хода шашками, оставшимися на доске, до тех пор пока не вызволит с борта битые шашки.

10. Шашки с борта вызволяются на линии домов противника, согласно показаниям костей (например, если выпало (4,2), то на поле d3 или d5 для белых, а также на поле a4 или a2 для черных битых шашек). На поля, занятые двумя и более шашками противника, шашки с борта не выставляются, а ход пропускается — игрок попадет в положение цугцванг.

11. Бить шашку противника в процессе игры не обязательно, если есть возможность сделать другой ход, который игрок считает более выгодным.

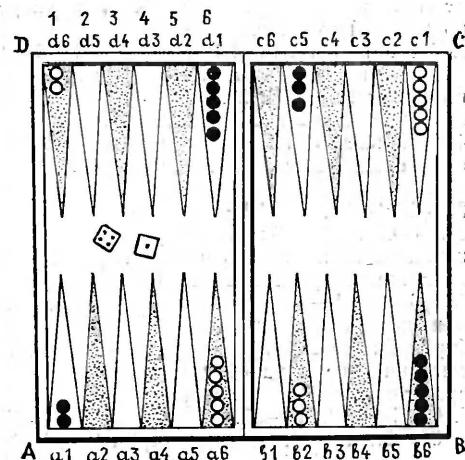
12. Как только игроку удалось перевести все свои шашки в свой дом, он получает право выставлять их на двор (снимать с доски), также кидая кости. Например, кости показали (5, 3). Это значит, что игрок может выставить на двор одну шашку с 5-й линии и одну с 3-й (с поля a5 или a3 для белых, а также d2 или d4 для черных). Для удобства «обратного» отсчета полей, согласно показаниям кубиков, в секторах на доске нанесены цифры в обратном порядке.

13. В процессе выпроваживания шашек на двор игрок имеет право выпавшие очки использовать по своему усмотрению: либо целиком, либо частично. К примеру, при числе очков (6, 3) игрок может выставить на двор одну шашку с шестой линии и переставить на три линии вперед другую шашку (с линии шестой, пятой или четвертой).

14. Каждыйбросок костей должен быть всегда выполнен полностью (нельзя, например, переставить шашку только на 4 линии вперед, если выпало 5 очков).

15. Если в процессе передвижения шашек к дому игрок не может выполнить ход, указанный одной или двумя костями, то он, как мы уже знаем, обязан либо отказаться от хода (пропускает ход), либо выполняет только ход, показываемый одной костью.

10. «Наука и жизнь» № 7.



Расстановка шашек при игре в короткие наряды.

На фото слева — подарочный комплект наряд с обозначением зон и полей, изготовленный Бакинской сувениро-художественной фабрикой. Шашки расставлены для игры в длинные наряды.

16. В процессе выпроваживания шашек на двор из собственного дома допускается выставлять шашки с последующими линиями.

Если, например, выпало на кубике (6, 5), а на линиях 6 и 5 нет своих шашек, то он может выставить на двор две шашки со следующей по порядку низшей линии (четвертой), если и там нет своих шашек — то с третьей, если и там нет — то со второй и т. д.

17. Игрок, который первым вы свободил все свои шашки во двор, выигрывает партию, получая 1 очко.

18. Если один игрок выиграл партию, а другой еще не выставил на двор ни одной из своих шашек, то считается, что первый выиграл вдвое: он получает 2 очка.

19. Если противник не только еще не смог выставить все свои шашки на двор, но и не перевел все свои шашки в свой дом, то победитель получает 4 очка.

20. А если проигравший при этом имеет на ленте одну или больше своих шашек, то победитель получает 8 очков. Но это удастся очень редко.

Примерная партия

Жеребьевка. Оба игрока бросают по одному кубику. У одного выпало 5, у другого — 1 очко. Белыми играет тот, у кого выпало 5. Выпавшие очки (5, 1) остаются для первого хода белых.

1. 5/1 c1—b2, d6—d1. 4/3 b6—d1.

Для начала подробно объясним, что означает эта сокращенная запись. Кубики показывают (5,1). Первой записывают, как правило, большую цифру. Белые переставляют одну шашку с поля c1 на 5 линии вперед против часовой стрелки и одну шашку на 1 линию вперед с поля d6 на d5. Черные бросили кубики, и выпавшее показание очков (4,3) используют, переставив одну шашку

ку с поля b6 на $4 + 3 = 7$ линий вперед по часовой стрелке.

2. 4/4 2c1—d3, 2b2—a4 3/2 b6—c5.

Белые переставляют 2 шашки с линии c1 на 4 поля вперед и 2 шашки с линии c1 на 4 поля вперед и 2 шашки с линии b2 тоже на 4 поля вперед, так как выпал дуплет. Черные передвигают одну шашку с b6 на 5 полей.

3. 6/1 c1—b1, b2—b1 6/4 c5:d5, d1—d5.

Здесь запись c5:d5 означает, что черная шашка с c5 идет на 6 полей вперед и бьет одноконюю белую шашку на d5.

4. 1/6 d6, c1—b7 6/5 b6—d5

Запись d6 означает, что белые выставили с борта битую шашку на поле d6 (могли бы выставить ее и на c1 но это поле занято противником).

5. 6/4 b3—a3, b1—a3. 4/3 a1:b2

6. 6/3 d4, d4—c4. 4/1 b6:c4, b2:b3.

7. 3/3 2d4, 2a4:a1. 3/6. Z.

Белые выручают с борта обе битые шашки и сами бьют шашку черных. У черных — цугцванг (знак Z), выставить битую шашку некуда, так как поля a3 и ab заняты.

8. 6/6 2d4:c4, 2d6—c6. 4/6 a4

Черные могут выставить только одну битую шашку на a4, поле ab — занято противником.

9. 4/4 2c4:b6, 2c6—c2. 2/1 a2, a4

Черные выставляют с борта обе шашки.

10. 6/5 c2—b2, c2:b3. 2/2 a2, 3c5—d1

Дуплет (2, 2) черные используют для того, чтобы выставить одну шашку с борта и тремя пойти вперед на 2 поля.

11. 5/1 b3—b2, b6—b1 1/2 d1—d2, d1—d3.

12. 4/4 3b1—a3, b6—b2 1/2 d1—d2, d1—d3.

Черные считают целесообразным задержать свои оставшиеся шашки в доме белых.

13. 5/2 b2—a6 b2—a3 5/5 2a2—b1, 2d1—d6

14. 5/1 b2—a3*a1. 4/5 b1—b5, b1—b5, b1—b6

Знак * (звездочка) показывает, что после этого хода все шашки собраны в своем доме и начинается выпроваживание их на двор. В данном случае белые снимают, согласно показанию кубика, шашку с поля a1.

15. 6/3 a3, ab. 2/2 b5—c3, b6—c4

16. 6/6 4ab. 2/4 a4:a6, c3—d1

Белые обязаны снять на двор 4 шашки с поля ab, так как выпал дуплет (6, 6). Черным повезло, и они бьют оставшуюся в одиночестве шашку белых на ab.

17. 2/4 Z 6/3 c4—d4, d1—d4.

Черные закрыли последнее поле в своем доме. Теперь белым даже нечего бросать кубики. Бросают только черные.

18. Z. 3/2 a4—b1, a6—b2

19. Z. 6/5 b1—b6, b2—c2

20. Z. 6/4 b6—c6, c2—c6

21. Z. 3/2 c6—d3, c6—d2 *

* Все черные уже дома.

22. Z. 6/2 d1, d1—d3.

23. 5/4 Z. 5/5 3d2, d3

24. 4/1 Z. 4/4 3d3, d4.

Черные вынуждены снять на двор 3 шашки с поля d3 и одну с поля, которое на единицу ближе к концу доски, так как на d3 больше шашек не осталось.

25. 3/6 d4:d4, d4—c4 6/1 a1:a1, a1—b1.

Белые выставляют шашку с борта на третье поле с края, бьют там черную шашку и идут еще на 6 полей вперед. Черные выставляют битую шашку на поле a1, бьют там белую шашку и идут вперед еще на 6 шагов.

26. 6/3 d1, d1—c4 5/3 b1—c3

27. 1/6 c4:c3, c3—b3. 3/3. Z.

28. 2/2 2a3—a1, c4—b6. 6/2 a6, a6—b2.

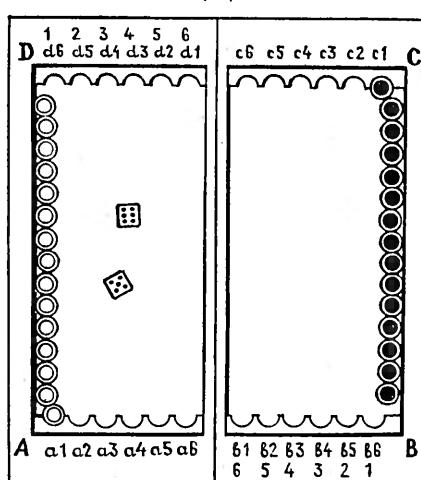
29. 6/6 b6—a6, b3—a3*, a6, a3 6/6 b2—d2 *, d5, d2

Белые ставят две последние шашки в дом и снимают на двор шашки ab и a3.

30. 3/3. 4a3 6/1 a2, a1

31. 5/3 2a1 X. Белые выиграли.

Длинные нарды



Все 15 шашек белых расположены в одну линию на поле a1, а все шашки черных — на поле c1. Цель игры — перевести свои шашки в свой дом, передвигаясь, согласно

показаниям кубиков, и выставить затем все свои шашки на двор, как и в коротких нардах. Движение шашек идет против часовой стрелки, белые перемещаются из зоны А, находящейся обычно справа вверху по отношению к играющему белыми, в зону D, а черные из зоны С в свой дом — зону B.

В коротких нардах, как вы помните, занятым считается поле, на котором стоят не менее двух шашек противника, а если на поле стоит лишь одна шашка, то она может быть бита. В длинных нардах шашки противника не бьют, а вступать нельзя на поле, занятое хотя бы одной шашкой противника.

В остальном правила игры такие же, как и в коротких нардах.

В качестве примера предлагаем вам партию, присланную в редакцию авторами новой нотации.

1. 6/3 a1—b4 6/2 c1—d3

2. 4/3 a1—a4 b4—c2 6/3 c1—c4, d3—a3

3. 6/3 a1—b4 6/1 c1—d2

4. 2/2 b4—c2, a4—b2 3/3 d2—a2, c1—d1

5. 6/6 a1—b1, b2—c2, 2c2—d2.

6. 5/2 a1—a6, c2—c4 6/2 c1—c3, c4—d4

6. 5/2 a1—a6, c2—c4 4/4 c1—d3, d1—a3

7. 6/4 a1—b1, d2—d6	5/4 a3—b2, c1—c5 (?)	29. 1/1 a1—a3	5/1 d1—a1
8. 6/1 a1—b1, a6—b1	4/1 c1—c2, d4—a2	30. 4/1 c6—d1 a3—b1	6/2 a4—a6, a5—b5
9. 6/1 c4—d5	5/3 a2—a6, c5—d4	31. 6/1 d1—d2	4/1 a4—b3
10. 4/1 b1—b6	6/1 d4—a4, c1—c2	32. 6/4 a3—b1	6/5 d4—b3
11. 4/3 b1—b4, b6—c4	5/4 d3—a6	33. 6/4 d2—d6	5/2 a1—b2
12. 3/1 b4—b5, c4—d1	5/2 c2—d3	34. 5/2 d3—d5	5/3 a6—b5, a5—b2
13. 6/2 a1—b1, d2—d4	4/2 c1—c5, c2—c4	35. 4/4 Z	4/3 a6—b4, b3—b6
14. 4/1 b1—b5 d1—d2	2/2 c1—d3	36. 3/1 d5—d6	6/5 c1—d1
15. 5/3 b5—d1	6/6 d3—b3, c3—a3	37. 5/1 Z	4/2 d1—a1
16. 5/4 b1—b6, b5—c3	3/1 c1—c2, a3—a6	38. 6/6 4b1—c1 (?)	5/1 a1—a6, b2—b3
17. 5/4 c3—d6	5/1 c1—c6, c2—c3	39. 4/3 c1—d2	6/5 a6—b6*, b5
18. 6/5 a1—b6	4/2 a6—b2, c1—c5	40. 6/4 b1—c5	4/3 b3, b4
19. 4/1 d1—d6	5/1 c3—d3	41. 6/6 2b1—d1	6/2 b5, b2
20. 5/3 b6—d2	4/2 c5—d1, c5—d3	42. 5/2 c1—c6, c5—d1	5/2 b4, b2
21. 5/1 b6—c5, d4—d5	2/1 c4—c6, d3—d4	43. 6/2 c1—d1, c6—d2	4/3 b4, b3
22. 2/2 Z	4/4 2c6—d4, b2—b6 d4—a2	44. 6/5 c1—d1 *, d5	6/3 b2, b3
23. 4/2 d2—d6	6/4 d4—b2	45. 6/3 d6, d1—d4	2/2 4b1 X
24. 6/1 a1—b1, c5—c6	5/5 a6—b5, a5—b4, 2d3—a2		
25. 6/1 a1—b1, d2—d3	6/2 a2—b2, a2—a4		
26. 4/1 a1—a5, d5—d6	1/1 b2—b6 (?)		
27. 6/1 a1—b1, a5—a6	2/2 a3—a5, 2a2—a4, b2—b4		
28. 1/1 a1—a3, a6—b1 d5—d6	2/1 a4—a6, a4—a5		

Варианты

Короткие и длинные нарды — наиболее распространенные в нашей стране варианты игры. Но мы полагаем, что читателям рубрики «Игры разных народов» будет небезинтересно познакомиться и с другими вариантами.

ЖАКЕТ

Один из вариантов трикторака, который появился в XIX веке в Великобритании, а позднее во Франции.

В этой игре в начальной ситуации все белые шашки располагаются в доме черных на 1-й линии, а все черные — на 1-й линии дома белых. В остальном правила игры не отличаются от игры в короткие нарды.

ТРИКТРАК ГОЛЛАНДСКИЙ

Правила те же, что и в коротких нардах, но в начале игры на доске нет ни одной шашки. Все они — на борту. Первыми бросками кубиков надо вводить их поочередно в игру.

ПОГОНЯ

В начале игры на доске шашек нет. Их надо вводить в игру, бросая кости. Все шашки (и белые и черные) вводятся в игру в зоне А. И белые и черные идут в одном направлении (A—B—C—D) и выводятся из игры на двор из дома черных. В остальном правила, как в короткие нарды.

ГАРАНКУЭТ

Один из вариантов трикторака, для которого употребляются три кости. Он был известен некогда в Германии. Начальное расположение шашек — как в коротких нардах. Дуплеты используются двойные, но только тогда, когда дуплет на очко выше, чем значение очков на третьем кубике. Например, очки (5, 5, 4) содержат в себе дуплет, а

авторы новой нотации надеются, что она поможет более квалифицированно проводить спортивные соревнования по нардам, а такие соревнования, например, в Азербайджане стали традиционными: разыгрываются первенства сел, районов, городов, в финальных соревнованиях определяется чемпион и присуждается звание мастера спорта республики.



если выпало (5, 5, 6), то дуплет не считается и шашки передвигаются в однократном порядке. Если выпадет одинаковое значение очков на всех трех kostях, то считается, что выпало три дуплета, и игроку дается право выполнить шестикратный ход.

ИГРА БЕЗ КУБИКОВ

Вариант игры в длинные нарды, предложенный Я. Адигезаловым, Р. Гашимовым, К. Кеберлинским и Р. Кубинским (г. Баку). По мнению авторов, этот вариант игры способствует возникновению редких в обычной игре комбинаций, а игроки получают возможность рассчитывать варианты ходов за обе стороны. Анализ сыгранной и записанной партии позволяет судить о спортивном мастерстве игроков.

Кубики в этом варианте игры не бросают, а количество очков каждый выбирает сам, по своему усмотрению, называя очки громко и четко, проанализировав ситуацию после очередного хода противника. Авторы считают, что при такой игре естественно было бы ограничить время раздумий над очередным ходом, то есть играть, как и в шахматы, — с часами на время.

И. КОНСТАНТИНОВ.