

Правила игры в нарды

Цель игры

Настольная игра для двух игроков на специальной доске, разделённой на две половины. Цель игры: бросая кости и передвигая шашки в соответствии с выпавшими очками, пройти шашками полный круг по доске, «зайти» ими в свой дом (иногда фигурирует жаргонное название «хата») и выбросить их за доску раньше, чем это сделает противник.

Существует множество разновидностей игры в нарды, отличающихся правилами хода, ставок, начальным положением и другими деталями. Однако основных разновидностей игры две: длинные и короткие нарды.

Общие (за некоторым исключением) правила для всех вариантов:

- Игроки ходят по очереди.
- В разных вариантах игры направления перемещения шашек могут отличаться. Но в любом случае шашки двигаются по кругу, и для каждого игрока их направление движения фиксировано.
- Право первого хода разыгрывается броском костей: каждый из игроков бросает одну кость, и первым ходит тот, у кого выпало больше очков. В случае, если у игроков выпало одинаковое количество очков, бросок повторяется.
- Перед каждым ходом игрок бросает две кости (*зары*). Выпавшие очки определяют возможные ходы. Кости бросаются на доску: они должны упасть на свободное место доски с одной стороны от бара. Если одна из костей вылетает за доску, кости оказываются в разных половинах доски, кость попадает на шашку или встаёт неровно (прислонившись к шашке или к 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 грани любой кости. Например, если выпало 2 и 4 очка, игрок может за этот ход передвинуть одну (любую) из шашек на 2 пункта, а 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 количество очков (*дубль, паш, куча, куш, кошка*), то выпавшие очки удваиваются, и игрок получает возможность сделать 4 перемещения. Каждое перемещение шашки должно делиться 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 каждом варианте правил есть запрещённые перемещения шашек. И 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 предполагает использование очков только одной кости, а другой — обеих, то игрок обязан выбрать ход первый вариант. 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 пределы доски. Условия: шашка может быть выставлена, когда номер пункта, на котором она стоит, равен числу очков, выпавших на одной из костей (то есть шашку, стоящую на крайнем пункте, можно выставлять за пределы, 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 можно выставить шашку из пункта с наибольшим номером (удалённостью от границ доски).
- Начальное расположение шашек зависит от используемого варианта правил.
- Ничьей в нардах не бывает. Выигрывает тот, кто первым выставил все свои шашки за борт.
- В некоторых правилах более ценной считается победа со значительным преимуществом. Два типа «значительной» победы:
 - a. **Марс** — положение шашек в конце игры, в котором проигравший не успел завести в свой дом все свои шашки, в то время как оппонент вывел всё за доску. В таком случае очки победителя удваиваются.
 - b. **Домашний марс** — проигравший успел завести все шашки в дом, но ни одной не вывел за пределы доски, в то время как оппонент вывел все свои. Иногда именуется «коксом» (термин появился недавно, используется особенно в коротких нардах).

Важно:

- победитель получает за выигрыш от одного до трёх очков, либо согласно договорённости с другими игроками;
- правила начисления очков за выигрыш в разных вариантах нардов могут отличаться.

Ставка на игру

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» — удвоенную, за «домашний марс» — 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 считается 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 удвоения и ставит его кверху нужной гранью, показывающей коэффициент увеличения ставки. Его противник при этом должен

либо принять удвоение ставки, либо сдаться, заплатив оговорённую вначале игры ставку.

Комбинации:

- апек(арек) — 1:1;
- ики-бир(iki-bir) — 2:1;
- ду-бара (du-bara) — 2:2;
- сэ-бае-ду(se-bae-du) — 2:3;
- чар-ду(jhar-du) — 2:4;
- пянж-ду(panj-du) — 2:5;
- шеш-ду (shesh-du) — 2:6;
- се-ек (se-ek) — 3:1;
- се-бае-ду(se-bay-du) — 3:2;
- сджют-сэ(jut-se) — 3:3;
- джеар-ек(jar-ek) — 4:1;
- джеар-ду(jar-du) — 4:2;
- джеар-се (jar-se) — 4:3;
- дор-джар(dor-jar) — 4:4;
- пандж-ек (panj-ek) — 5:1;
- пандж-ду (panj-du) — 5:2;
- пандж-се (panch-se) — 5:3;
- пандж-джеар(panch-jar) — 5:4;
- ду-беш(du-besh) — 5:5;
- шеш-ек(shesh-ek) — 6:1;
- шеш-ду(shesh-du) — 6:2;
- шеш-се(shesh-se) — 6:3;
- джеар-шеш(jar-shesh) — 6:4;
- шеш-беш(shesh-besh) — 6:5;
- ду-шеш (du-shesh) — 6:6.