

В коротких нардах, если на баре находятся его шашки, первая обязанность игрока - это зарядить их в доме противника. Шашка возвращается в игру, вступая на пункт, равный значению, выпавшему на заре. К примеру, когда в игре короткие нарды, игроку выпали 5 и 3, он имеет право зарядить шашку в пятый либо в третий пункты, если они свободны от двух или более шашек соперника. Если оба пункта, согласно выпавшим зарам, заняты, игрок пропускает свой ход. Если игрок не может ввести все шашки, согласно выпавшим очкам, они пропадают. Как только, все шашки будут сняты с бара, можно ходить как обычно, перемещая любую шашку, которая вам нравится.

Выбросить шашки в игре короткие нарды

Когда игрок привел все свои пятнадцать шашек в свой дом, он может начать выбрасывать их с доски. В коротких нардах игрок выбрасывает шашку так: бросаются зары и шашки, стоящие на пунктах, согласно выпавшим очкам, с доски убираются. К примеру - выпало 5 очков, можно снять шашку с пятого пункта. Когда на пункте, равном выпавшей кости, нет ни одной шашки, разрешается перемещать шашку с пунктов меньших, чем число, выпавшее на заре.

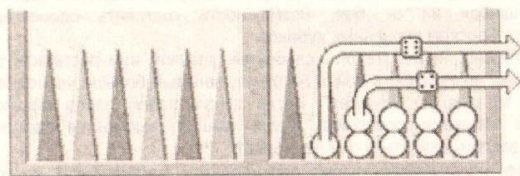


рис 4. Белым выпало 6-4: они выбрасывают шашки с 5-го и 4-го пунктов.

В игре *короткие нарды* положение, когда проигравший сумел выкинуть, хотя бы одну, шашку, называется "оин". Проигравший "оин" платит одинарную ставку. Положение, когда один игрок выбросил все свои шашки, а его противник не сумел выбросить ни одной, называется "марс". В таком случае проигравший теряет удвоенную ставку. Кроме одиночных игр можно играть и матчи - до установленного числа очков.

Короткие нарды с даве:

Каждый перед своим броском может предложить сопернику 'даве' - сдать или поднять ставку. Первоначальное право сделать такое предложение имеют оба соперника. Когда предложение сделано, принято, а ставка увеличена, право сделать 'даве' имеет тот, кто его ранее принял. Перед началом игры соперники договариваются, как идет увеличение ставок то ли в геометрической (2, 4, 8...), то ли в арифметической (1, 2, 3, 4...) прогрессиях.

Нарды

Производитель: ООО «Ладья-С»

г. Киров а/я 1890

тел/факс 22-62-77, 77-90-90

ТУ 9632-003-49621759-2003

Короткие нарды. Правила игры.

Главные отличия игры короткие нарды, делающие ее более динамичной и захватывающей:

1. Розыгрыш битых шашек.
2. Расстановка шашек.

Чтобы начать игру короткие нарды, каждый бросает одну зару. Этими бросками определяется, кто ходит первым, и какие числа для первого хода он будет использовать. Если у обоих выпали одинаковые значения, кидают зары до тех пор, пока не выпадут разные. Игрок, у которого выпало большее число, передвигает свои шашки в соответствии с числами на обоих зарях.

В игре **короткие нарды** после первого хода игроки поочередно бросают обе зары. Число на каждой из них говорит, на сколько пунктов игрок может переместить свои шашки. Шашки всегда движутся только в одном направлении - от пунктов с большими номерами к пунктам с меньшими.

Начальная позиция

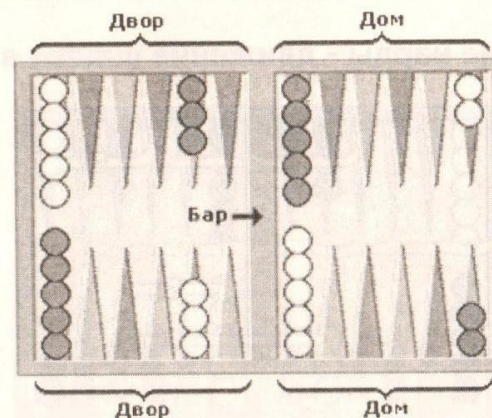


рис 1. Начальная расстановка шашек для игры в короткие нарды.

В игре короткие нарды пункты нумеруются для каждого игрока отдельно, начиная с дома данного игрока. Домом каждого игрока является последняя для него четверть игрового поля, начинается с пункта, в котором в начальной позиции стоит пять камней. Самый дальний пункт является 24-м пунктом, он же является 1-м пунктом для соперника. В коротких нардах у каждого игрока имеется 15 шашек. В начале шашки у каждого игрока расположены так: две шашки в 24-м пункте, пять в 13-м, три в 8-м и пять в 6-м.

Короткие нарды – цель игры

Цель игры короткие нарды та же, что и в длинных нардах - перевести все свои шашки в свой дом и затем снять их с доски. Первый игрок, который снял все свои шашки, выигрывает партию.

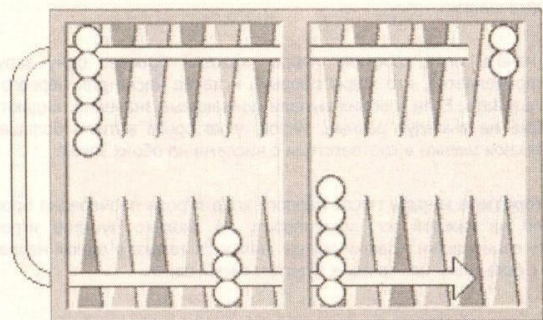


рис 2. Направление движения шашек в коротких нардах.

Короткие нарды - движение шашек в игре

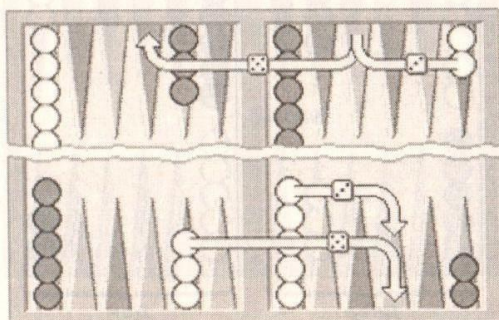


рис 3. Варианты ходов шашек в коротких нардах.

1. В игре короткие нарды шашка может перемещаться только на открытый пункт - такой, что не занят двумя или более шашками противника.

2. В игре короткие нарды, числа на обеих зарах определяют отдельные ходы. К примеру, если у игрока выпало 4 и 6, он может пойти одной шашкой на четыре поля, другой - на шесть, или одной шашкой сразу на десять (четыре плюс шесть) пункта, последнее только в случае, когда промежуточный пункт (отстоящий на 4 или 6 полей от начального пункта) тоже свободен.

3. В игре короткие нарды, 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.

4. Игрок обязан ходить оба выпавших числа, если это возможно (либо все четыре, если выпал дубль). Если 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 его пропускает. Когда выпал дубль, а игрок не способен сделать все четыре хода, он должен сделать все, что возможны.

Как побить и зарядить шашку в игре короткие нарды

В игре короткие нарды пункт, занятый только одной шашкой, называется блот. Когда шашка соперника останавливается в этом пункте, блот считается побитым и шашка кладется на бар.

В коротких нардах, соответственно можно и нужно ставить в один пункт две шашки, защищая их от боя. Возможность составить сдвоенные шашки определяется броском игровых кубиков.

Соответственно, нельзя побить сдвоенные шашки, или поставить туда свою. Если зара дает возможность пойти на пункт, занятый больше чем одной шашкой соперника, то шашка "не идет". Когда шесть полей перед шашкой заняты сдвоенными шашками соперника, ваша шашка получается запертой. Пока существует заслон, двигаться она не сможет.

Уточнение: нельзя убить шашку противника и "запрятаться", то есть нельзя переместить ее тем же ходом так, чтобы она встала на пункт с другой своей шашкой и сделалась сдвоенной, и защищенной от побития.

Можно:

- * побить и накрыть одну свою шашку другой;
- * побить и пойти дальше на свободный пункт (не прятаться);
- * побить и выбросить.

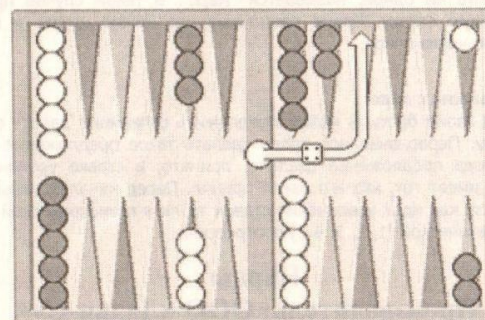


рис 4. Белым выпало 6-4 и одна из шашек на баре, они должны зарядить шашку в пункт 4 в доме, поскольку пункт 6 занят красными.