

Ахундов Назим Фикрет оглы

# Длинные нарды. Как правильно играть. Часть 1

Ахундов Н.Ф.  
ISBN 5-00-00420-5

Книга рассчитана на тех, кто только начинает играть в длинные нарды, но полон желания освоить секреты мастерства игры. Здесь вы найдете основные правила и принципы тактики и стратегии игры в начальной и заключительной фазе. Материал богато иллюстрирован, вам не понадобится доска, достаточно только книги. Все правила и приемы даны с объяснением и обоснованием, что облегчает усвоение материала.

Автор выражает благодарность и признательность человеку, много сделавшему для популяризации нарда в России, подсказавшему саму идею написания книги и давшему много важных и ценных замечаний по рукописи, но просившему не упоминать его имени.

Автор выражает благодарность Андрею Вышинскому, без поддержки которого, возможно, не было бы этой книги.

Автор выражает благодарность друзьям, также сделавшим много ценных замечаний по рукописи.

Автор выражает надежду, что, прочитав книгу, многие полюбят древнюю и мудрую игру нарды.

## ВСТУПЛЕНИЕ.

Несмотря на большую популярность длинных нардов в России и странах СНГ, в доступной литературе нет серьезных разработок теории этой игры. Нет программы, умеющей играть в длинные нарды на приемлемом уровне и позволяющей анализировать партии и позиции. В этом смысле длинные нарды серьезно уступают коротким нардам, для которых разработаны чрезвычайно эффективные компьютерные программы для анализа и обучения.

Автор надеется, что чтение материалов этой книги многим поможет улучшить свою игру и лучше понять длинные нарды, что в свою очередь, приведет к росту числа поклонников этой замечательной игры.

Сразу несколько оговорок.

В книге, в более-менее систематизированном виде даны представления о том, как правильно играть длинные нарды и дан анализ наиболее распространенных тактических приемов, а также их характеристики. Это не значит, что, освоив эти приемы, новичок сразу станет Мастером. Но, автор выражает уверенность, что путь к вершинам Мастерства для Вас будет открыт.

Книга рассчитана на тех, кто только начинает играть в длинные нарды, и полон желаний существенно поднять уровень своей игры.

В книге нет ни слова, ни об истории нардов, ни о правилах игры. Для этого существуют другие книги и пособия, которые доступны, в том числе в Интернете.

Все, что изложено в книге – личные представления автора о правильной игре, основанные на его личном опыте, и книга не претендует на абсолютную полноту знаний о длинных нардах.

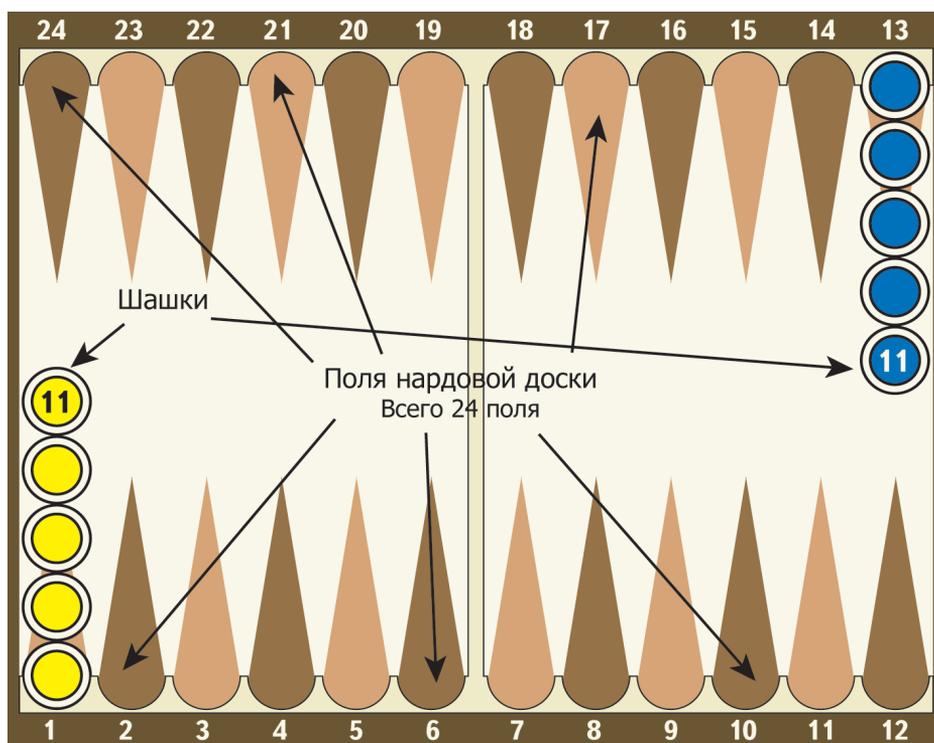
## О ТЕРМИНАХ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ АВТОРОМ.

Говоря о позиции на нардовой доске, мы часто употребляем некоторые специфические нардовые слова, а точнее уже, фактически, термины. Многие из них игрокам в нарды понятны. Но некоторые, без конкретного указания на доску, могут приводить к путанице.

Для того, чтобы излагаемый далее материал был понятен читателю, ниже приведено определение тех терминов, которые автор использовал в книге.

1. То, чем играют в нарды. В книге используется слово «шашки». В нардах соперники играют шашками разного цвета. Традиционно это белые и черные шашки. Однако для удобства зрительного восприятия позиций читателем, автор использовал вместо белых – желтые шашки, а вместо черных – синие.

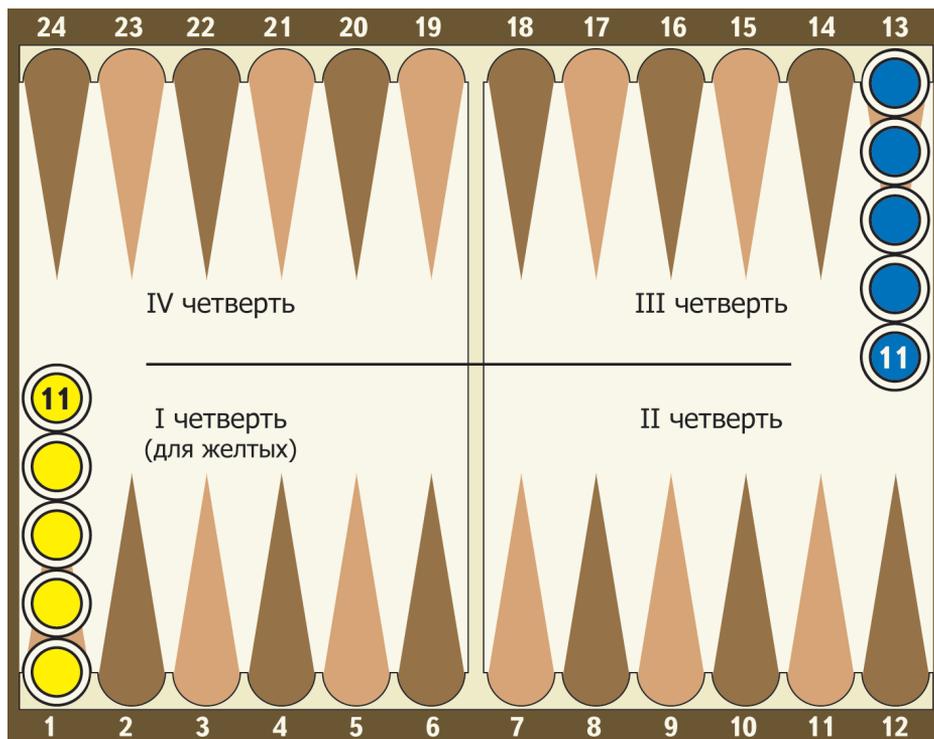
2. Место на доске, на котором стоят шашки. Всего их 24. В книге используется понятие «поле». В настоящей книге поля нумеруются от 1 до 24 (отсчет идет от базы желтых шашек). Поле № 1 – стартовая позиция шашки (белой), поле № 24 – последний пункт доски, после которого желтая шашка снимается с доски (выбрасывается).



3. «Ход». Термин понятен всем. Игрок, чья очередь играть, бросает зары и должен сыграть выпавшую комбинацию цифр. Это и будет ход. Ход состоит из «движений». В одном ходе может

быть до четырех движений. Обычно их два. Если на зарах выпали одинаковые цифры, то четыре движения. Это когда делается «**полный ход**». Но бывает, что не все движения возможно сделать, тогда ход может состоять из трех, двух или одного движения. Это «**неполный ход**». Может возникать ситуация, когда игрок вынужден полностью пропустить ход. Это когда ходить нет возможности совсем. В таком случае в ходе ноль движений.

4. Иногда важно обозначить в какой части доски идет игра. В книге используется слово «**четверть**». Первая – та, где стартовая позиция данного цвета. На рисунке ниже показаны четверти доски для желтых. Далее вторая, третья и четвертая (та, где шашки выбрасывают).



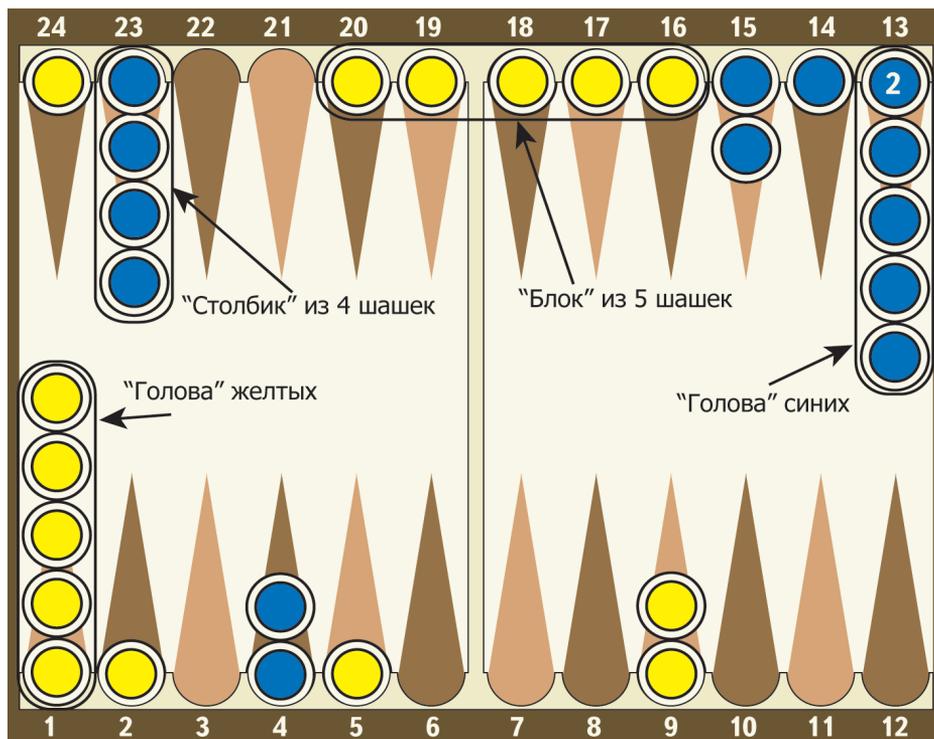
5. Место, где в начале игры собраны все шашки (поле №1). Часто пользуются словами «рука» и «голова». Иногда это приводит к путанице. Важный термин. По правилам с «головой» нельзя

ходить более одной шашки (за исключением первого хода). В книге используется слово «голова».

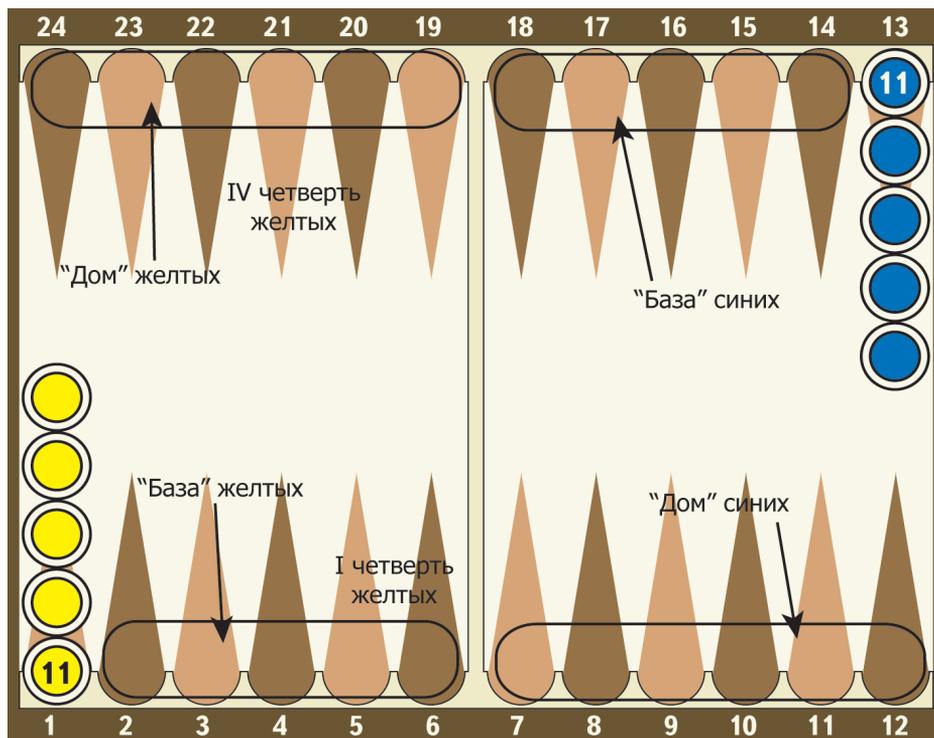
6. Бывает, что несколько подряд стоящих полей заняты шашками одного цвета, образующими некое препятствие. Для такого построения в книге используется слово «блок».

7. Несколько (3 и более) шашек на одном поле. В книге используется термин «столбик».

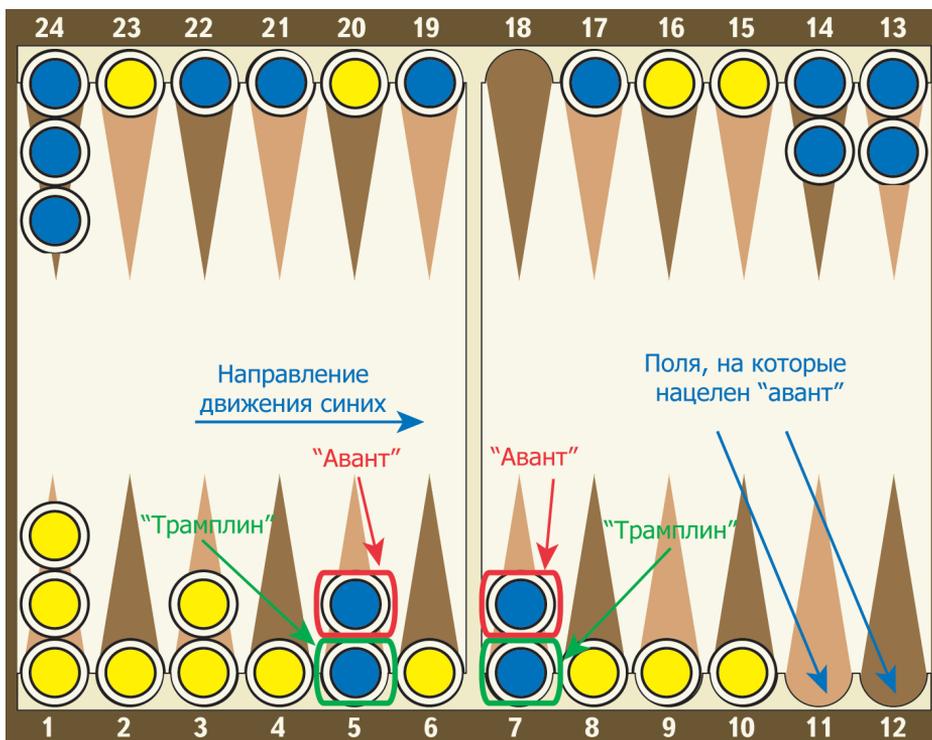
8. Четвертая четверть для данного цвета шашек. Часто именно это место игроки называют домом. Слово «дом» использовано для обозначения четвертой четверти данного цвета шашек и в этой книге.



9. Первая четверть данного цвета шашек. Иногда ее, как и четвертую четверть тоже называют «дом». В данной книге, во избежание путаницы, первая четверть доски для данного цвета шашек называется «база».



10. Вторая или третья шашка в столбике одного цвета на каком-то поле имеет важное тактическое значение, т.к. позволяет следующим ходом захватывать более дальние поля, не открывая поля, с которого делается ход. В этой книге такая шашка называется «авант» (от слова “вперед”, т.е. нацеленная на какое-то поле впереди себя). Первая шашка на поле, где стоит авант, в книге названа «трамплин».

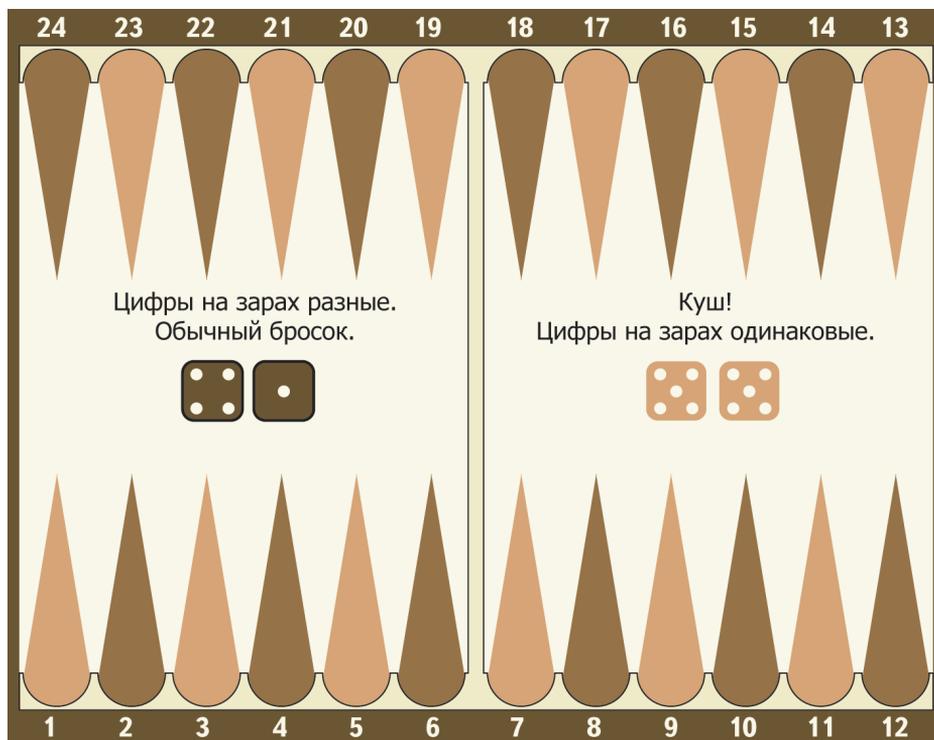


11. «Мостик». Под мостиком понимается такое расположение шашки, которое не позволяет сопернику организовать между Вашими шашками блок из 6 и более шашек.

12. Недостаток ходов при выпадении какой-то конкретной цифры – «дефицит хода» (дефицит пятерок, дефицит троек и т.д.).

13. Некоторое количество ходов, которые можно сделать (передвинуть часть шашек), не создавая такими ходами критической ситуации для себя, например, не открывая очень важных полей. Для такого набора ходов в книге использован термин «запас ходов». Часто употребляют просто слово «запас». Смысл «дефицита ходов» и «запаса ходов» разный, но они отражают одну и ту же характеристику позиции на доске. Это так же как стакан на  $\frac{2}{3}$  полный или стакан на  $\frac{1}{3}$  пустой.

14. **Зары** (кубики). В данной книге, словом зары обозначены только сами зары, а не та цифровая комбинация, которая выпадает на верхних гранях зар. То, что выпадает на зарах названо «**бросок**». **Бросок** – это две цифры, каждая из которых от 1 до 6. Когда выпадают одинаковые цифры на обоих зарах, такой бросок называется «**куш**».



15. **Выброс** - снятие шашки с доски в связи с тем, что она завершила свой путь по 24 полям и должна уже выйти за пределы доски. Снимать шашку с доски - «**выбрасывать**».

16. Если в какой-либо позиции на доске для каждой шашки одного цвета подсчитать сколько полей осталось до выброса с доски, а потом сложить все эти цифры, получится сумма, показывающая шашкам данного цвета сколько минимум осталось очков до окончания игры. Такая сумма называется «**пипсы**». В начальной позиции 15 шашек должны пройти 24 поля каждая, это соответствует  $15 \times 24 = 360$

пипсам. Таким образом, **пипсы** могут быть от 0 (завершение игры) до 360 (начало игры).

Все термины в дальнейшем используются без кавычек.

## **УЧИМСЯ ИГРАТЬ В ДЛИННЫЕ НАРДЫ.**

Прежде, чем начать знакомиться с тем, как лучше играть в длинные нарды, обязательно ознакомьтесь с содержанием раздела «**Нардовая топология**». В ней читателю предлагается изучить особенности движения шашек по нардовой доске.

Далее в книге изложены некоторые правила, усвоив которые можно начать уже вполне сносно играть в эту игру. Правила пронумерованы произвольно, условно, и исключительно для удобства изложения материала.

Каждое правило дано в авторской краткой формулировке. Каждое из «правил» изложено в отдельном разделе. Здесь же они только перечислены и им дана краткая характеристика.

### **Правило №1. «Одну шашку с головы, вторую в другом месте».**

Очень полезное правило, известное почти всем новичкам, тем не менее, нуждается в пояснениях. Слепое следование этому правилу – верный путь к ошибке и проигрышу в тактической борьбе.

### **Правило №2. «Первые ходы».**

Как правильно располагать шашки при первых нескольких ходах, чтобы не попасть в беду уже в самом начале игры?

### **Правило №3. «Занимаем свободные поля».**

Речь пойдет о том, какие именно позиции надо занимать в первую очередь и почему.

Позиция на базе оппонента имеет тактическое значение, а в его доме – стратегическое. Здесь же объяснено, почему некоторые позиции на доске важнее других.

### **Правило №4. «Тихий ход».**

У Вас и у оппонента пока нет полей, которые можно занять или практически им ничего не угрожает. Как правильно ходить в такой ситуации? Именно здесь новички совершают множество ошибок.

### **Правило №5. «Игра делается на выбросе».**

Как правильно «заходить» в дом, как правильно расставлять там шашки и как правильно их выбрасывать.

#### **Правило №6. «Строим «блоки».**

Речь идет о выстроенных подряд двух и более шашках, создающих «блок» («заслон») для шашек оппонента.

#### **Правило №7. «Считаем «дефицит» ходов, своих и чужих».**

Если внимательно изучить позицию на доске, в большинстве случаев Вы обнаружите, что ходов на тот или иной выброс зар у Вас мало. Это называется «дефицит» хода. Правильное использование «дефицита» оппонента может дать Вам большое преимущество в игре. Поддержание «бездефицитной» или «малодефицитной» позиции своих шашек поможет Вам не попасть в трудную ситуацию и не даст лишнего шанса Вашему оппоненту.

Хорошего знания вышеописанных приемов вполне достаточно, чтобы начать понимать игру и играть в нее на вполне достойном уровне. Хочу предостеречь от буквального понимания этого утверждения. Делая ход, сильный игрок учитывает всё вышеперечисленное сразу и еще некоторые другие факторы (степень риска того или иного хода, характер игры оппонента, ход игры, выпавшие уже до этого зары, счет в матче, ситуацию в турнире и т.д.).

Умение правильно учесть все факторы, влияющие на выбор хода – уже очень высокий уровень игры. Научить этому сложно. Такой цели автор не ставит, но хочется надеяться, что книга сможет открыть читателю путь к вершинам Мастерства

## **НАРДОВАЯ ТОПОЛОГИЯ**

Движение шашек по нардовой доске имеет свою, ярко выраженную специфику и сильно отличается от законов движения тел, усвоенных нами еще со школы. Для тех, кто только начинает играть в нарды, очень важно обратить внимание на эту особенность. Она вызвана в основном несколькими факторами:

1. Длина пути шашки – конечная. Нардовая доска состоит из 24 полей, которые должна пройти каждая шашка, перед тем, как ее

можно снять с доски. Шашка может встать лишь на то поле, которое не занято шашкой соперника.

2. Движение шашек по нардовому полу дискретно. За один и тот же игровой темп (одно движение) шашка может передвигаться и на 1 поле и на 6 полей. Т.е. с точки зрения нарда, для шашки расстояние 1 поле и 6 полей от места расположения – равнозначны. Более того, вероятность выпадения цифр от 1 до 6 одинакова. Поэтому, для одной шашки за одно движение все расстояния от места нахождения шашки до поля на расстоянии от 1 до 6 имеют одну и ту же игровую длину.

3. Для движения шашек физические показатели, которыми характеризуют движение тел, имеют совершенно иной смысл. Здесь не применимы термины скорость и путь, в их традиционном смысле. Для движения шашек важной характеристикой является количество ходов (или движений), потраченных на то, чтобы переместиться на определенное количество полей. Эта величина не пропорциональна расстоянию. Например, бросив 2-1, 3-1 и 3-1, Вы передвинете шашку на 11 полей за 3 хода. Это же расстояние можно пройти за один ход, бросив 6-5.

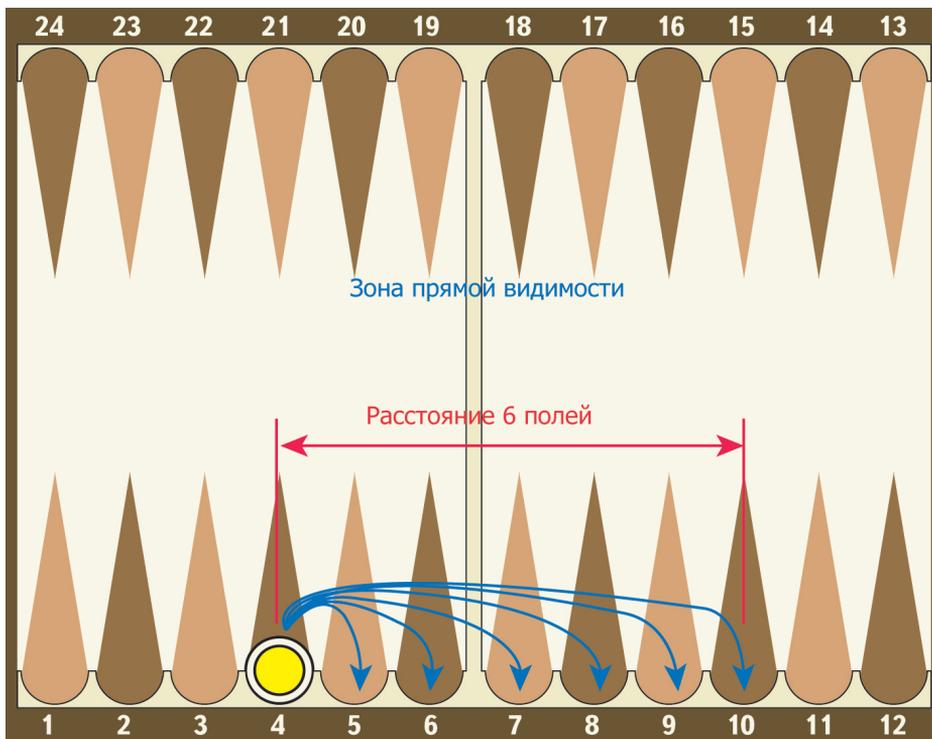
4. С игровой точки зрения для шашек важна вероятность продвижения шашки на определенное расстояние за один полный ход.

Ниже будут рассмотрены эти особенности более подробно.

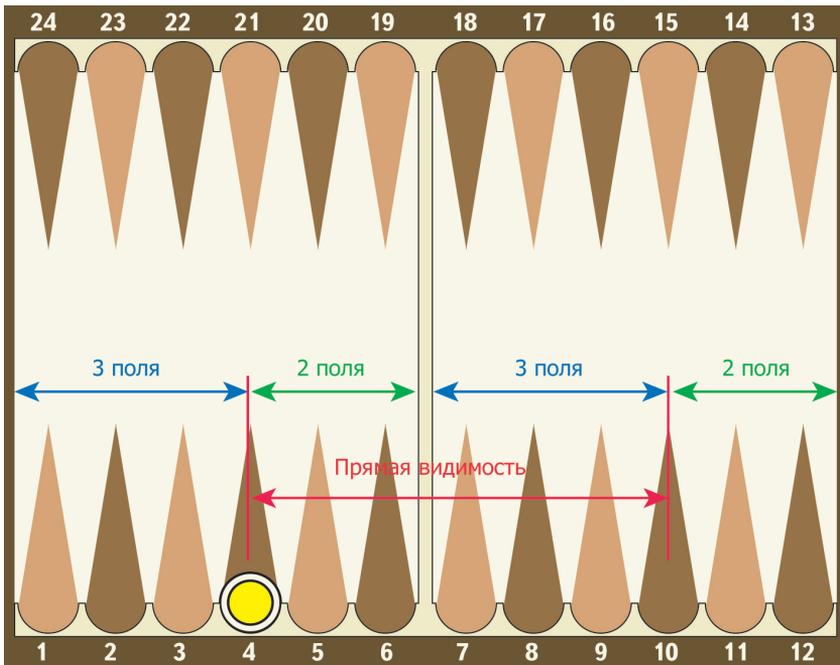
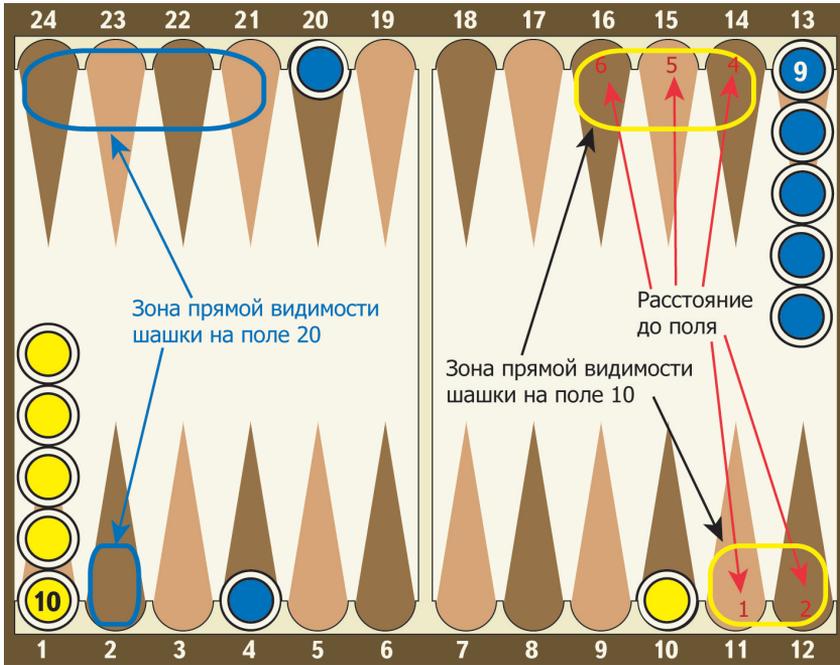
Очевидно, что расстояние больше 6 полей требует для прохождения больше одного движения. Полное движение составляет от 0 до 4 движений. Но здесь важно иметь ввиду то, что вероятность обычного хода (не куша) в 2 движения –  $5/6$  или 83,3%, а вероятность куша (в большинстве случаев 4 движения) – соответственно 16,7%. Более, чем три четверти всех ходов в игре – это два движения.

В связи с выше сказанным, большое значение имеет понятие «**прямая видимость**».

«**Прямая видимость**» - положение шашки относительно рассматриваемого поля не далее 6 позиций. Т.е. положение, когда следующим ходом шашка может попасть на данное поле за счет одного движения, за счет только одной из выпавших на зарах цифр. Готовясь занять свободное поле следующим ходом, надо стараться поставить шашку (шашки) на расстояние прямой видимости.

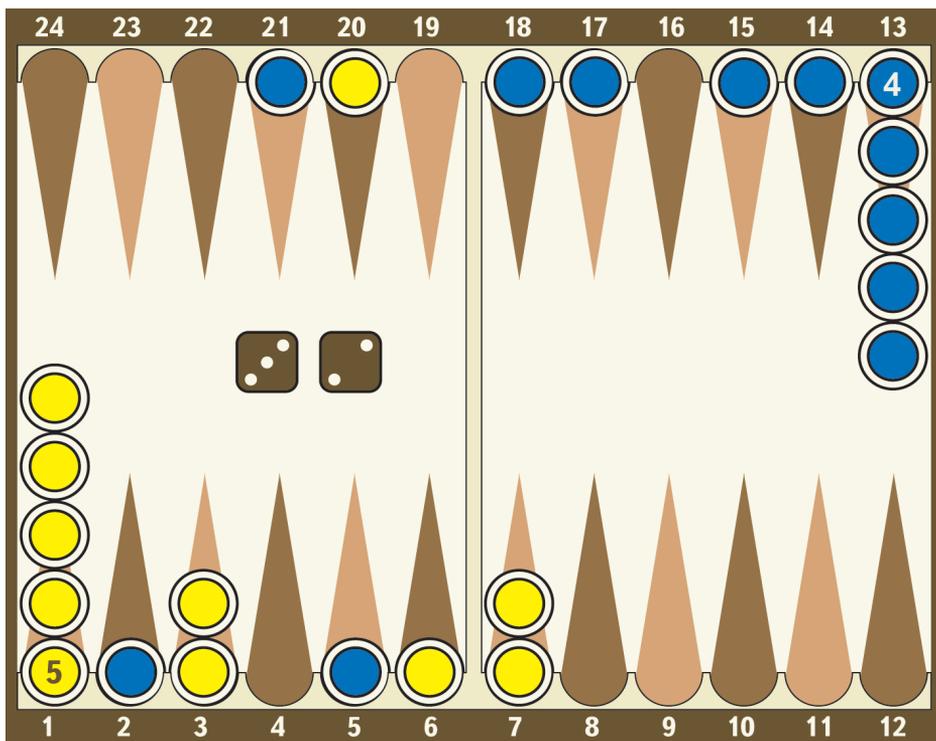


Расстояние прямой видимости хорошо видно на доске чисто визуально. Это точно такое же поле, но в следующей четверти доски.

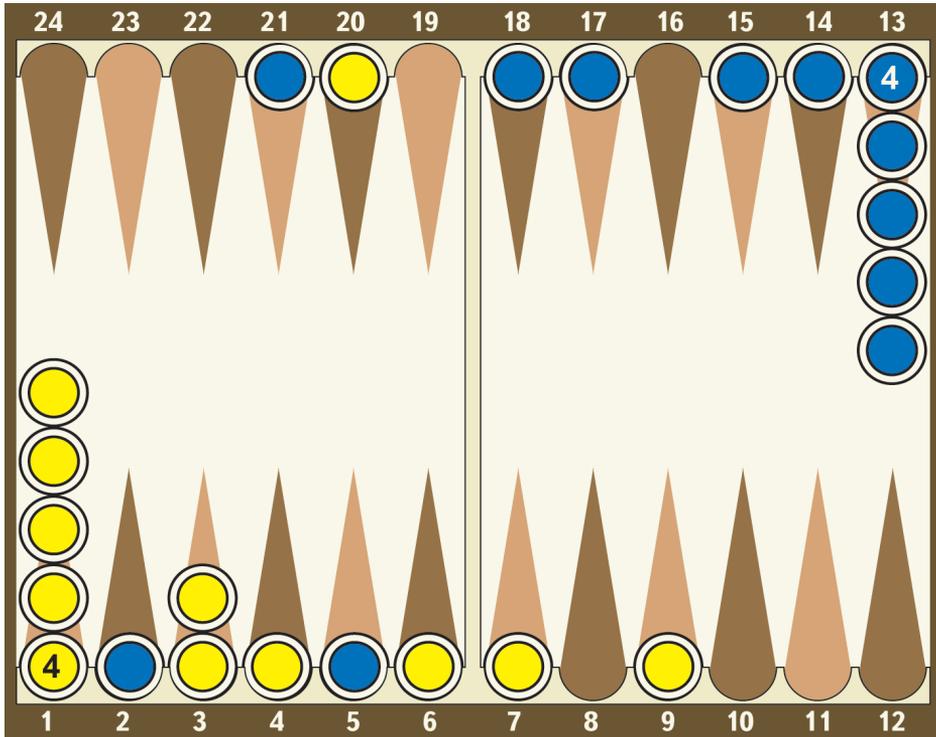


Прямая видимость важна с точки зрения возможности тактического маневра, который делает игрок, готовясь к следующему ходу. Если поставить шашку на прямую видимость от свободного поля, то следующим ходом можно использовать одно движение для занятия этого поля, а второе движение использовать для других целей (занятия других полей).

Посмотрите позицию:



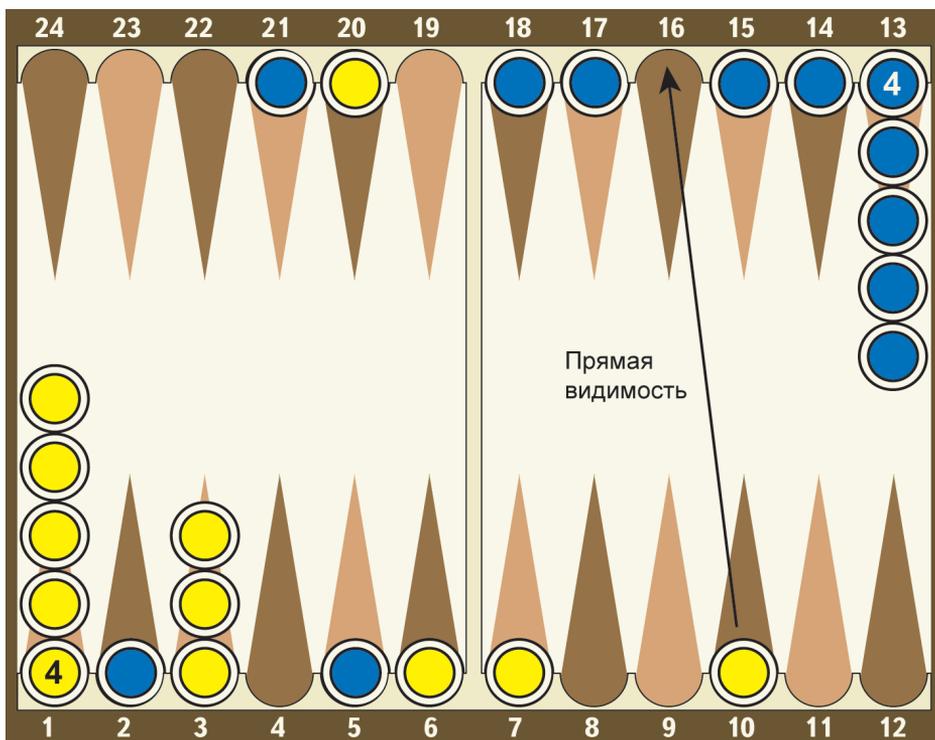
**Ход желтых.** Как лучше пойти желтым? Первое, что приходит в голову – сыграть 1-4, 7-9, и занять поля 4 и 9.



Однако такой ход будет ошибкой!

После этого хода желтым останется только надеяться, что синие не смогут занять поле 16 и перекрыть вообще ход для желтых. Но, даже если это случится, желтые опять имеют мало шансов попасть на поле 16, потому, что им нужно бросить 6:1, 5:2, 4:3, 4:4, 5:5 или 6:6. Вероятность занять поле 16 при этом 25% ( $\frac{1}{4}$ ). Наиболее важное поле сейчас – поле 16. Однако туда никак не попасть. Поэтому надо играть 1-3, 7-10. Желтые не заняли поле 4, но попали на поле 10! Отсюда на поле 16 можно попасть при бросках: 1:5, 2:4, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 6:5, 5:5, 6:6. Вероятность занять поле 16 будет 44,44% ( $\frac{16}{36}$ ). Вероятность избежать катастрофы в игре, почти в 2 раза больше.

Конечно, в реальной игре все гораздо сложнее. Противник тоже следит за тем, чтобы перекрывать поля, находящиеся в зоне прямой видимости Ваших шашек. Могут оказаться более важные



тактические задачи в других частях нардовой доски и т.д. Но, тем не менее, степень свободы, (когда можно решить несколько тактических задач сразу) очень важна. Ситуация, в которой захват важного поля можно осуществить только за счет всего хода, а не одного движения – нежелательное явление, это существенно сужает маневр и дает тактическое преимущество сопернику.

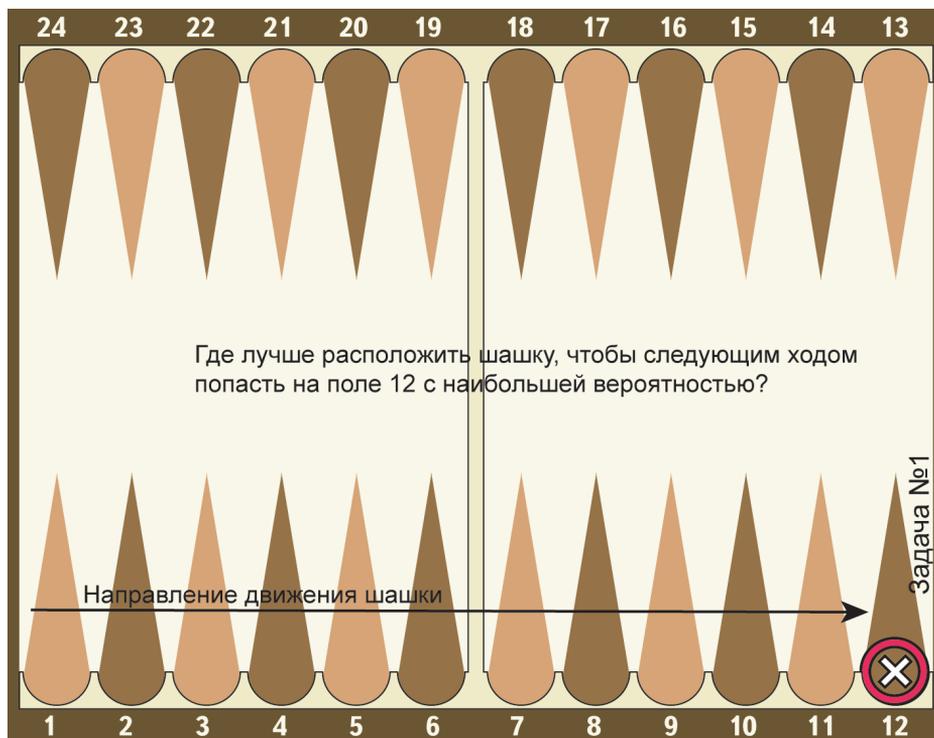
Представим теперь, что не удастся занять в этот раз какое-то важное поле. Для эффективного захвата этого поля, следующим Вашим ходом, надо считать, какая позиция для захвата наиболее удобна, т.е. куда надо поставить свою шашку (в пределах того выбора, который у Вас есть), чтобы следующим ходом с наибольшей вероятностью занять желаемое поле (если оппонент его занять не сможет).

То, что шашку надо ставить на прямой видимости, мы уже выяснили. А куда ставить шашку, если есть выбор, в пределах зоны прямой видимости?

Чтобы понять ответ на этот вопрос, давайте решим несколько простеньких задач. Это не «чистые» задачи на позицию («как правильно сыграть в такой-то позиции?»). Это абстрактные позиции неполного состава шашек, не встречающиеся в реальной игре. Они нужны только для того, чтобы лучше понять топологию нардового пространства. Многие начинающие игроки будут несколько удивлены полученным ответам. Собственно, эти задачки необходимы для облегчения последующего изложения материала.

### Задача №1.

Куда надо поставить **желтую** шашку (движение желтых в направлении от 1 к 12), чтобы следующим ходом с наибольшей вероятностью попасть на поле 12? Забудьте, что в реальных позициях есть еще и другие шашки. Эта задача умозрительная и требует наличия только одной шашки.



## РЕШЕНИЕ

Берем для рассмотрения 12 полей по расстоянию от цели и для каждой вычисляем вероятность попадания в цель.

Постулаты:

1. Всего вариантов выпадения зар 36.
2. Вероятность равна отношению количеству «благоприятных» вариантов деленному на общее количество вариантов.
3. Вероятность выпадения куша  $1/36$ .
4. Вероятность выпадения любого другого сочетания  $2/36$  или  $1/18$ .
5. Вероятность в нашем случае можно измерять целым числом без дроби (деления на 36), т.к. у всех вероятностей знаменатель равен 36.
6. Вероятность броска, в котором нужна одна какая-либо цифра (например, 5) равна 11 (т.е.  $11/36$ ). Удобнее это записывать в виде  $5-*$ , что означает любой бросок, в котором есть хоть одна пятерка. Расчет такой:  $5:1, 1:5, 5:2, 2:5, 5:3, 3:5, 5:4, 4:5, 5:6, 6:5, 5:5$  – всего 11 бросков с пятеркой (из 36 возможных).

### Пояснения.

С точки зрения игрока (или игры) 1-2 и 2-1 одно и то же. Но для расчета вероятностей это 2 разных благоприятных события. Именно поэтому можно говорить, что вероятность выброса 2-1 равна 2(два варианта) из 36(общее число вариантов) или  $1/18$  (5,56%).

Пример. Вы считаете вероятность попадания на поле 12 с поля 9, получаете 1-1, 1-2 и 2-1, т.е. три благоприятных случая. Вероятность попасть в цель равна 3 (из 36) плюс любой бросок с тройкой (3-\*), т.е. еще 11, итого 14 ( $14/36$ ).

В сводной таблице даны все расчеты для задач № 1-6.

Сводная таблица расчетов.

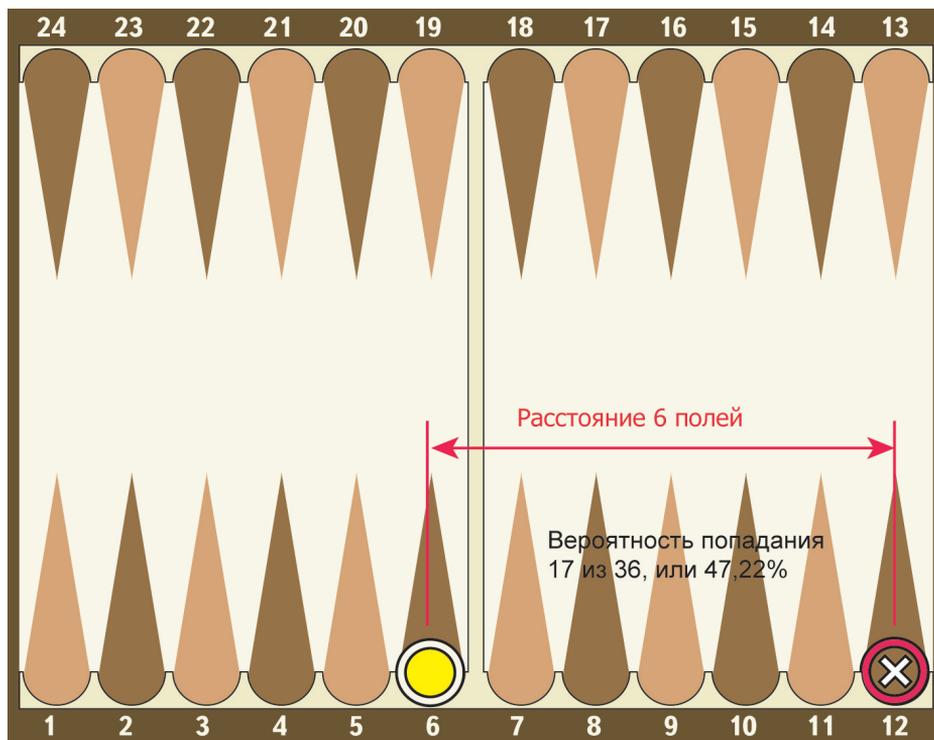
<b>Расстояние</b>	<b>Удачные выбросы зар</b>	<b>Вероятность (число случаев из 36)</b>	<b>Примечание</b>
<b>1</b>	1-*	<b>11</b>	<b>Прямая видимость</b>
<b>2</b>	2-*, 1-1	<b>12</b>	
<b>3</b>	3-*, 1-2, 2-1, 1-1	<b>14</b>	
<b>4</b>	4-*, 1-3, 3-1, 2-2, 1-1	<b>15</b>	
<b>5</b>	5-*, 1-4, 4-1, 2-3, 3-2	<b>15</b>	
<b>6</b>	6-*, 1-5, 5-1, 2-4, 4-2, 3-3, 2-2	<b>17</b>	
<b>7</b>	1-6, 6-1, 2-5, 5-2, 3-4, 4-3	<b>6</b>	
<b>8</b>	2-6, 6-2, 3-5, 5-3, 4-4, 2-2	<b>6</b>	
<b>9</b>	3-6, 6-3, 4-5, 5-4, 3-3	<b>5</b>	
<b>10</b>	4-6, 6-4, 5-5	<b>3</b>	
<b>11</b>	5-6, 6-5	<b>2</b>	
<b>12</b>	3-3, 4-4, 6-6	<b>3</b>	
<b>15</b>	5-5	<b>1</b>	
<b>16</b>	4-4	<b>1</b>	
<b>18</b>	6-6	<b>1</b>	
<b>20</b>	5-5	<b>1</b>	

Примечание: \* - любая цифра от 1 до 6.

### Задача №1

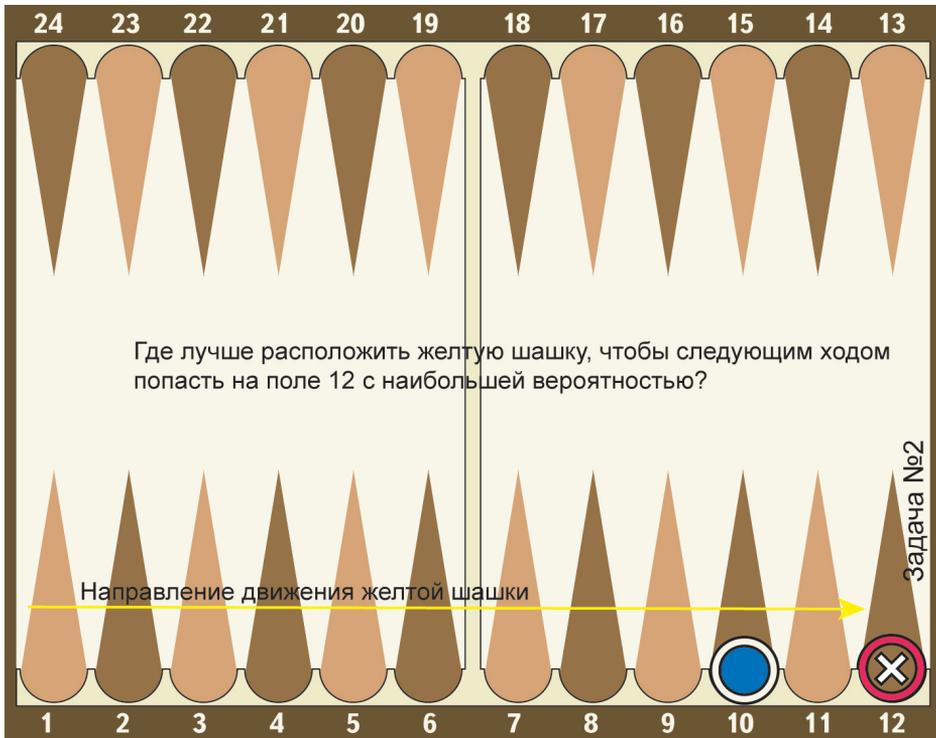
Ответ: Наиболее «удачная» позиция - поле 6, расстояние до поля 12 равно 6.

Как видите, представления, взятые из жизненного опыта и законов физики о том, что надо поставить шашку поближе к полю 12 оказываются ошибочными. У нардового поля другая топология!



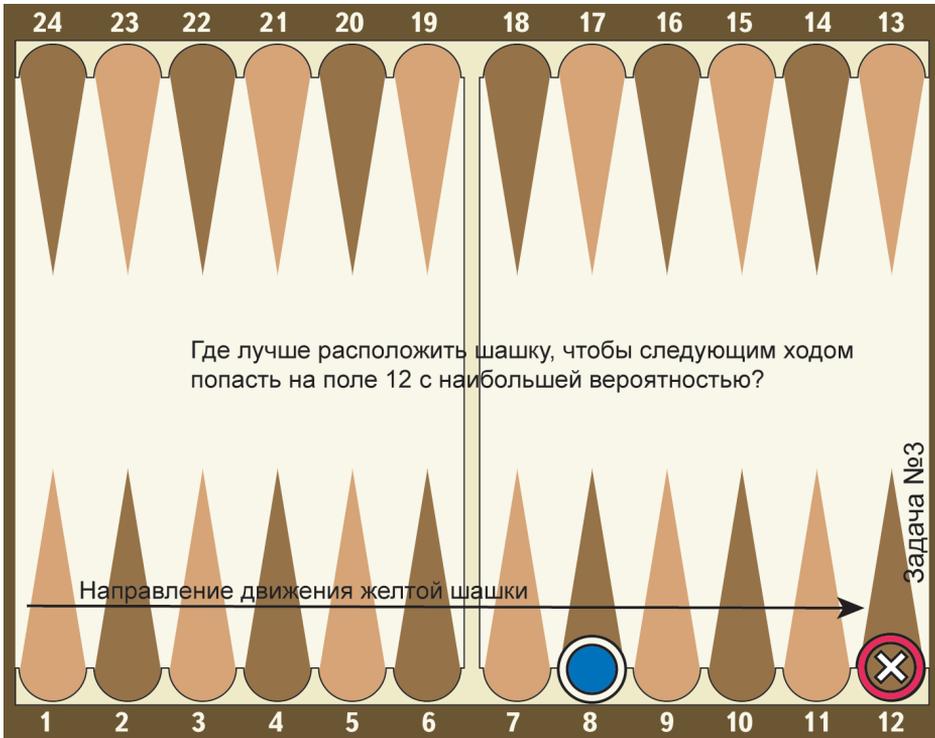
### Задача №2.

На поле 10 стоит синяя шашка (чужая шашка – это препятствие). Куда надо поставить желтую шашку (движение желтых в направлении от 1 к 12), чтобы следующим ходом с наибольшей вероятностью попасть на поле 12? Оговорки те же.



### Задача № 3.

На поле 8 стоит синяя шашка (чужая) – она мешает движению желтых шашек, т.е. является препятствием. Куда надо поставить желтую шашку (движение желтых в направлении от 1 к 12), чтобы следующим ходом с наибольшей вероятностью попасть на поле 12? Оговорки те же.

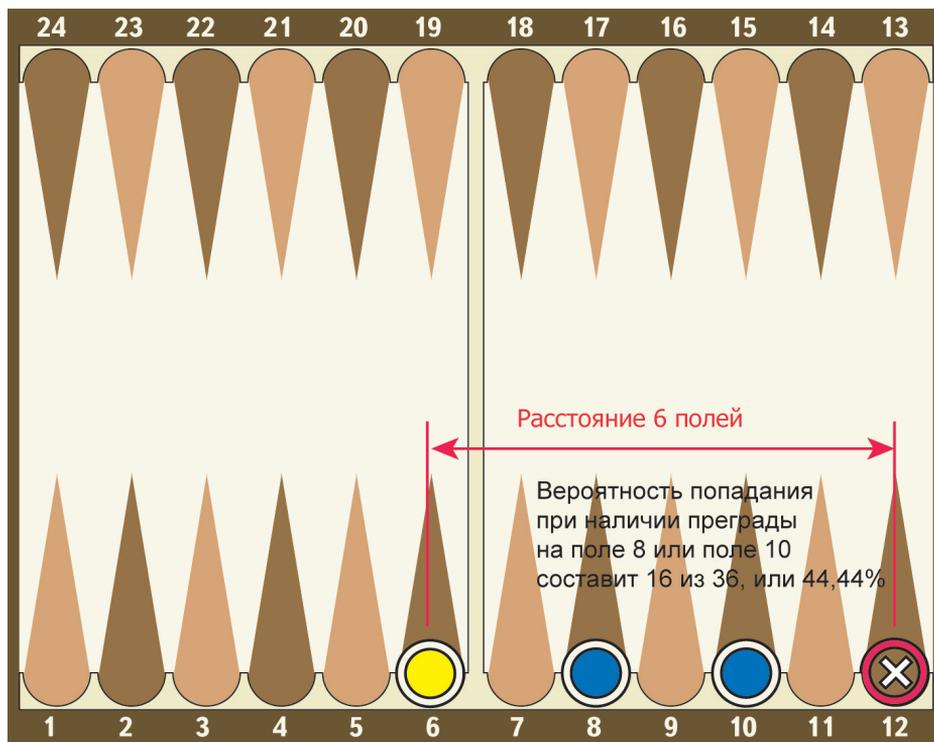


### Задача № 4.

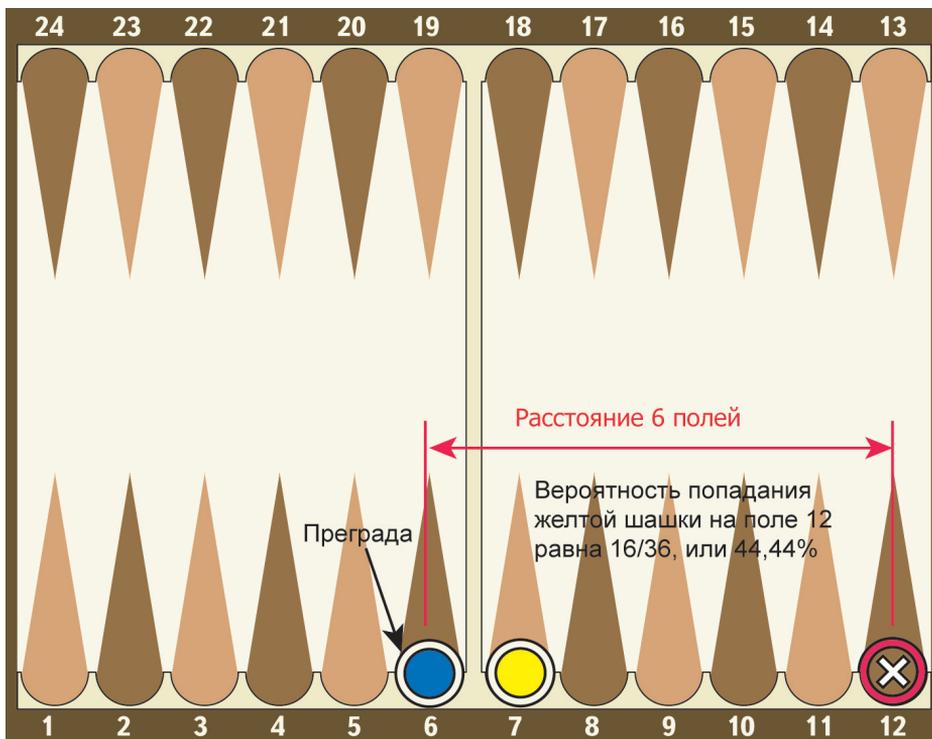
На одном из полей 6-11 стоит синяя шашка (чужая - препятствие), при этом, на каком именно поле она окажется – неизвестно. Положение синей шашки неизвестно, но известно, что ее поставят в самую невыгодную для желтых позицию. Куда надо поставить желтую шашку (движение желтых в направлении от 1 к 12), чтобы следующим ходом с наибольшей вероятностью попасть на поле 12? (Смотри картинку к задаче №1)

Задачи №2 и №3 тоже легко решаются при помощи такой же таблицы.

Уберите те выбросы зар, которые оказываются «неблагоприятными» из-за наличия синей шашки (препятствия), пересчитайте таблицу, и Вы получите ответ: опять же расстояние **6**.

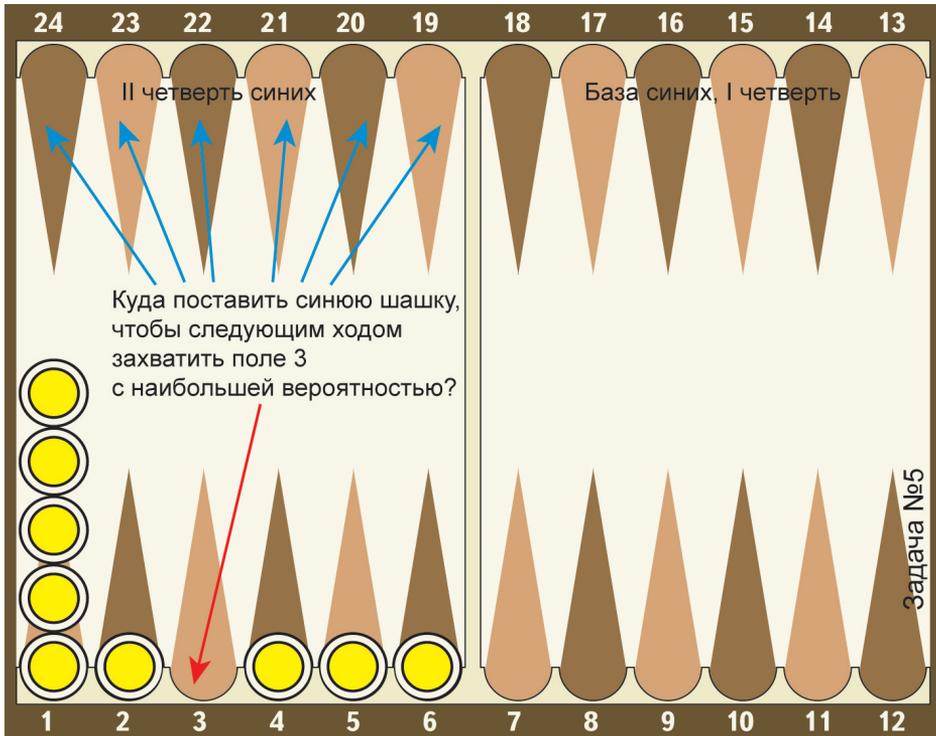


Задача №4. Как видно из таблицы и из решения задач №1 и №2, лучшее поле - 6. Вероятность попадания оттуда на поле 12 равна 47,2% (17/36). Туда синие и поставят преграду (шашку). Значит, желтую шашку надо ставить на поле 7 или 8. Вероятность попадания оттуда на поле 12 равна 44,4% (16/36).



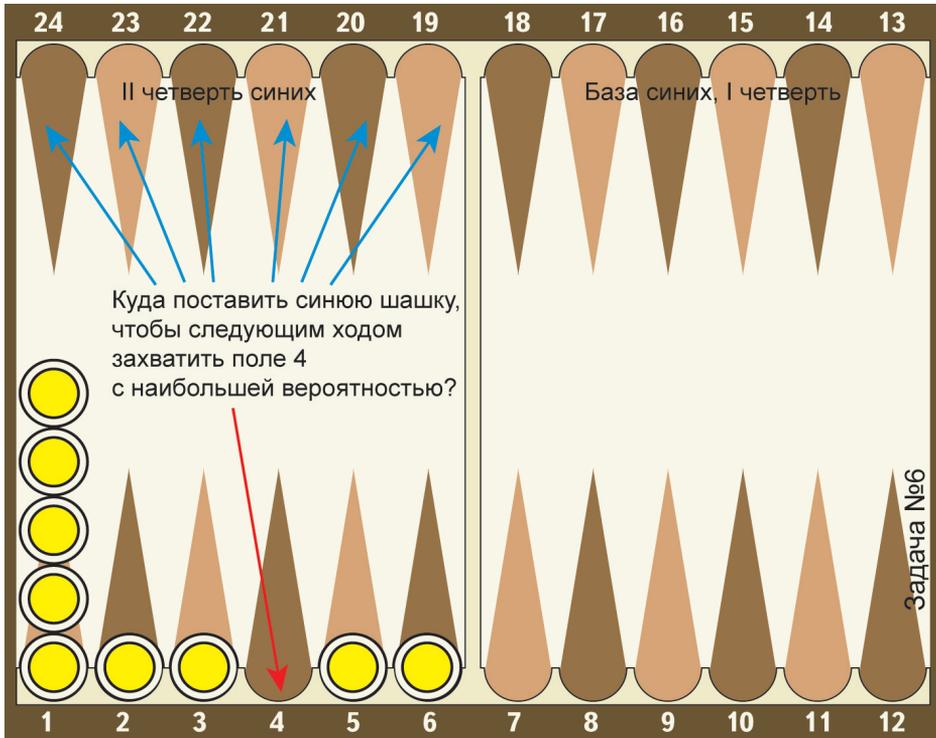
### Задача № 5.

Куда в этой позиции надо поставить **синюю** шашку во II четверти синих, чтобы следующим ходом с наибольшей вероятностью занять свободное поле 3? Расстановку остальных желтых шашек не принимать во внимание.

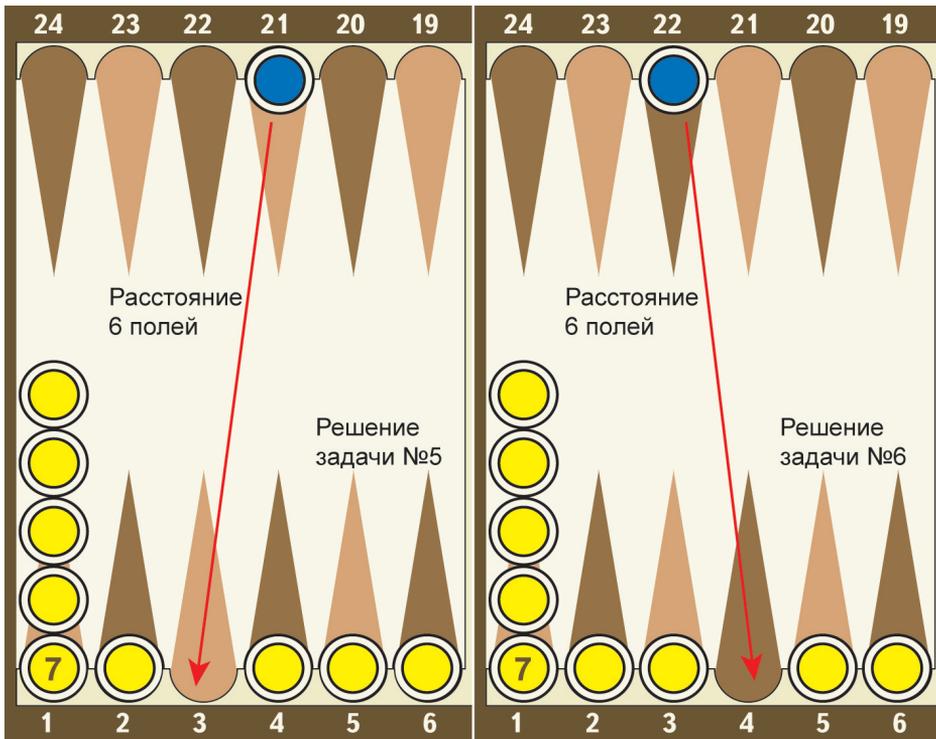


### Задача № 6.

Куда в этой позиции надо поставить **синюю** шашку во II четверти синих, чтобы следующим ходом с наибольшей вероятностью занять свободное поле 4? Расстановку остальных желтых шашек не принимать во внимание.



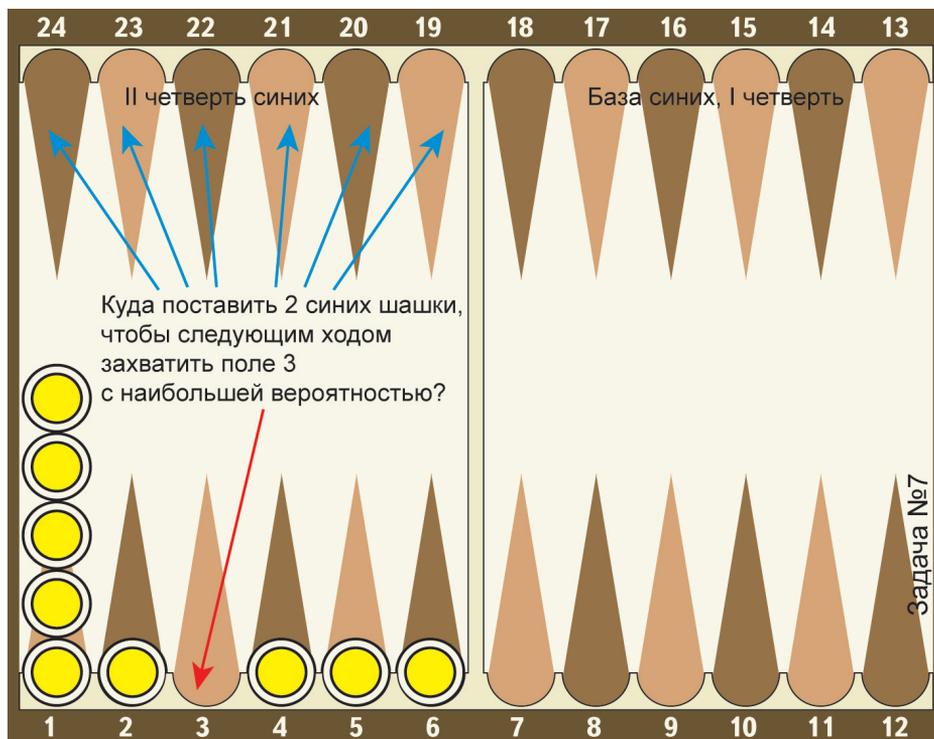
Задачи №5 и №6. Ответ ясен опять же из таблицы.



### Задача № 7.

Как в позиции задачи №5 надо поставить две синих шашки во II четверти синих, чтобы следующим ходом с наибольшей вероятностью занять свободное поле 3?

Расстановку остальных желтых шашек не принимать во внимание.



**Задача №7.** Вероятность попасть с двух шашек на поле 3 равна сумме вероятностей попадания каждой из двух шашек (смотри расчет в таблице) минус то, количество «благоприятных» выбросов зар, которые у них совпадают.

Из таблицы видно, что лучше всего ставить две шашки на расстояние 5 и 6.

Во-первых, вероятность на этих расстояниях наиболее высокая, во-вторых, у них «пересечений» только два 6-5 и 5-6.

Вероятность шашек на расстоянии 5 и 6 попасть в «цель» равна 30 (из 36).

Вариант 6 и 4 дает результат меньше, здесь пересечения 6-4, 4-6, 2-4, 4-2, 2-2, т.е. 5 пересечений. Вероятность попасть в цель с расстановки шашек на расстоянии 6 и 4 равно 27.

Остальные сочетания можно посмотреть в таблице № 2.

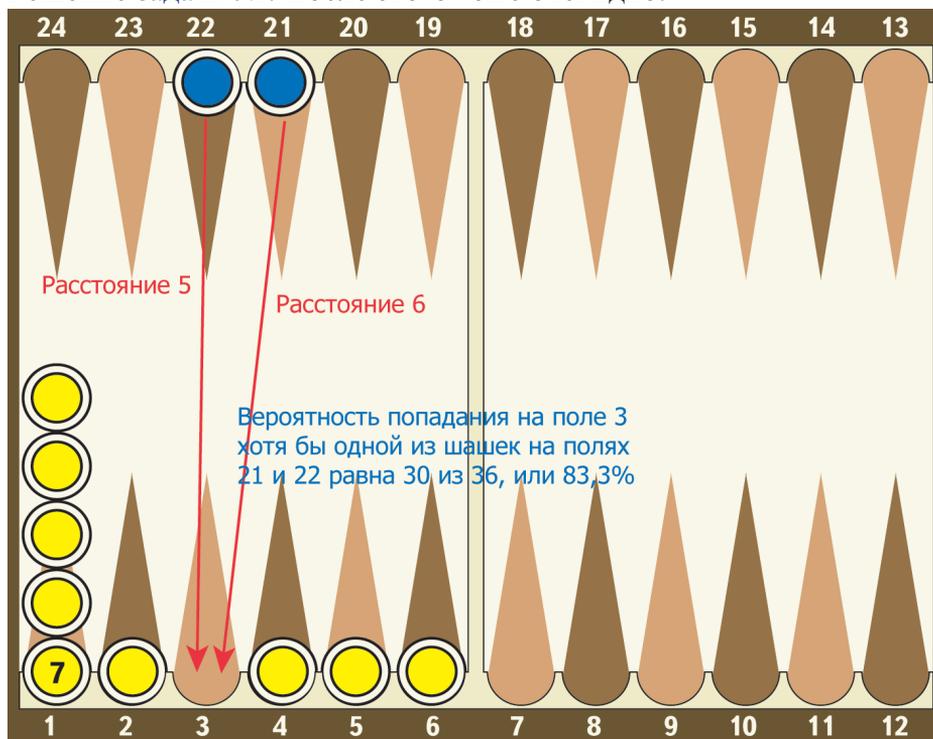
Расчеты для задачи № 7 даны в таблице №2:

Сочетание расположения двух шашек	Вероятность попасть на нужное поле хотя бы одной из шашек, количество случаев из 36
6-5	30
6-4	27
6-3	28
6-2	26
6-1	26
5-4	26
5-3	25
5-2	23
5-1	22
4-3	26
4-2	21
4-1	21
3-2	21
3-1	20
2-1	20

Предлагаю задуматься над выводами:

1. Шашку надо поместить на расстояние 6 полей от поля, которое нужно занять следующим ходом!
2. Этот вывод не меняется, если на пути есть преграды в одну или несколько шашек.
3. Вероятность попадания на нужное поле с «прямой видимости» существенно (как минимум в 2 раза) выше, чем с более дальнего расстояния.
4. Вероятность попасть на нужное поле одной из двух шашек с расстояния 6 и 5 наиболее высокая и составляет примерно 83 %.
5. Расстановка двух шашек оптимальна, когда они стоят вплотную друг за другом.
6. Вариант расстановки 6-3 лучше, чем 6-4.
7. Варианты 5-4 и 4-3 дают одинаковый результат (примерно 72%), хуже, чем 6-5 на 10%, но, практически, не меньше, чем любой другой с шестеркой.

Решение задачи №7 после этого тоже очевидно.



Безусловно, в реальной игре Вы не будете иметь «чистого» поля и препятствие редко бывает только одно, а также у Вас не будет возможности, забыв про остальные поля доски, думать только об этом участке. Но помнить выводы, сделанные в этом разделе очень полезно для того, чтобы принять правильное решение, какой ход сделать из имеющихся вариантов все вышеописанные соображения надо будет помнить.

## ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ИГРЫ В ДЛИННЫЕ НАРДЫ

### Правило №1

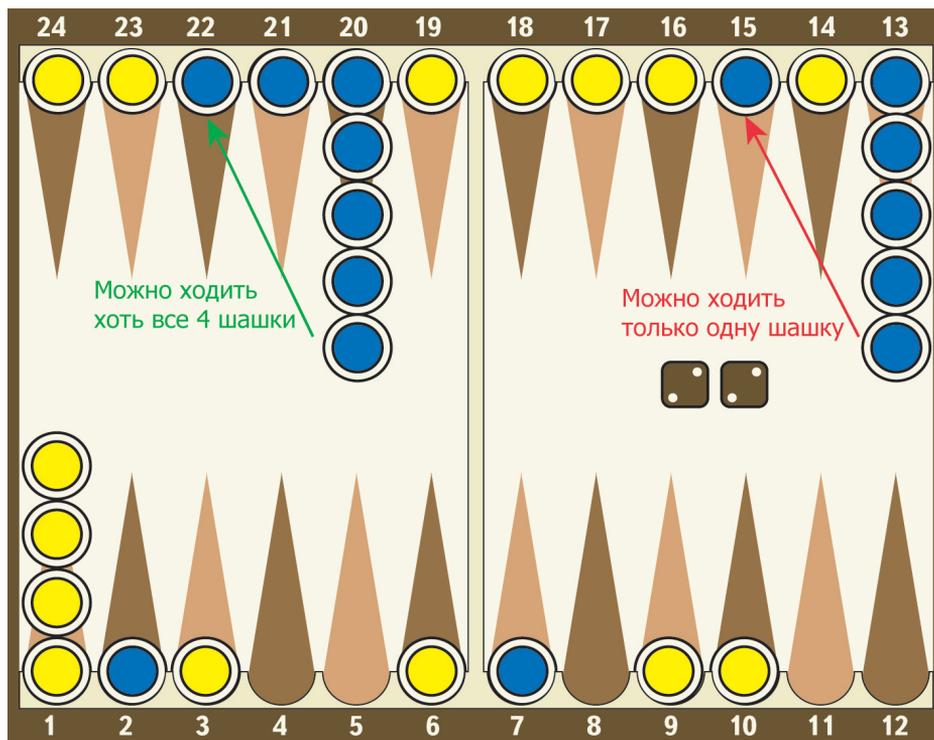
«Одну шашку с головы, вторую в другом месте».

Это правило действует в основном в начале игры и обусловлено тем, что по правилам длинных наррд с головы можно брать только одну шашку. А их изначально там 15 штук. Поэтому скорость движения шашек в базе ниже, чем во всех остальных четвертях доски. С любых других полей можно куши ходить со столбика от 1 до 4 шашек. А с головы больше одной нельзя.

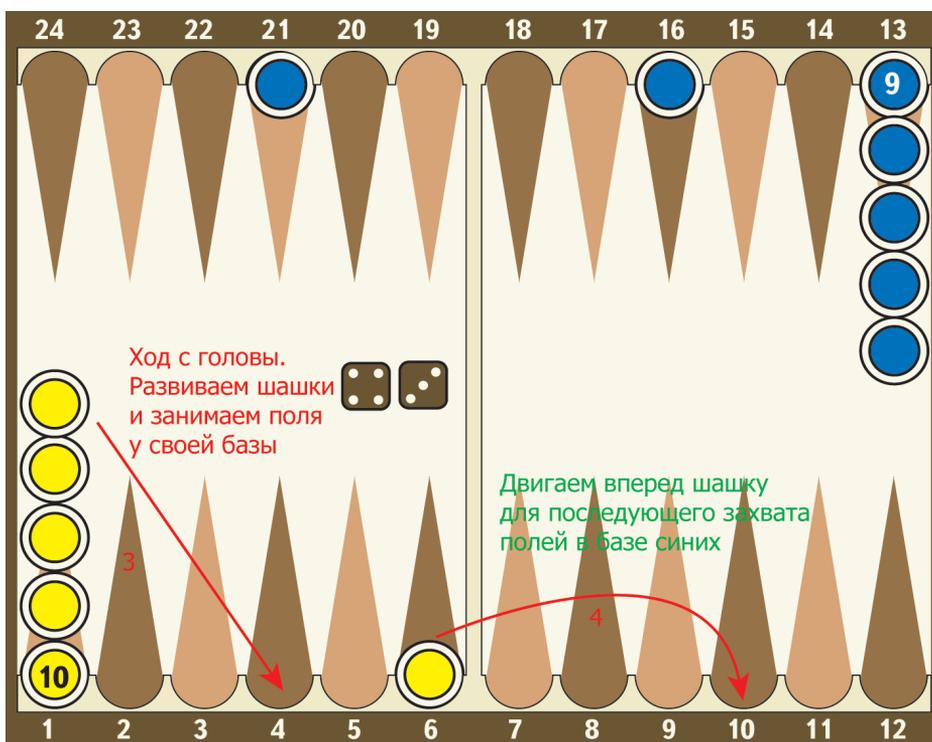
Такая особенность головы делает ее уязвимой и в тактическом плане в значительной степени игра в первой половине строится на попытке заблокировать ходы с головы. Отсюда и важность правила - разрешенный один ход с головы надо ходить в первую очередь. Ниже показана позиция, когда синие бросили 2-2. Положение синих крайне неприятное. Основная часть шашек (10 из 15) собрана на полях 13 (в голове) и 20 (еще один столбик). С головы есть ход только на 2. Это составляет главную слабость позиции синих. Вероятность для них в этой позиции получить марс достаточно высока. Со столбика на поле 20 можно пойти 3 шашки (и еще одну с головы). И это пока спасает синих от катастрофы. Если бы с поля 13 можно было бы сходить все 4 шашки на поле 15, ситуация могла существенно измениться для синих в сторону улучшения. Но правила разрешают ходить только 1 шашку. И вероятность марса все еще высока. Чтобы в такие позиции не попадать, надо стараться выводить шашки с головы в игру.

Итак: в большинстве случаев одно из движений хода надо

использовать, чтобы сходить шашку с головы. Второе движение (и остальные, если куш) можно использовать для решения тактических задач или просто двигаться к дому.



Пока шашек мало, игра фактически «концентрируется» на двух четвертях из четырех. У своей головы и у чужой. Идет захват чужой базы и защита своей. Поэтому логика игры подсказывает, что надо одну шашку ставить на захват позиций у своей головы, а вторую двигать к чужой. При этом «далее» идет шашка, ранее выдвинутая специально для этого, а не та, которую выставили с головы. Отсюда вторая часть правила.



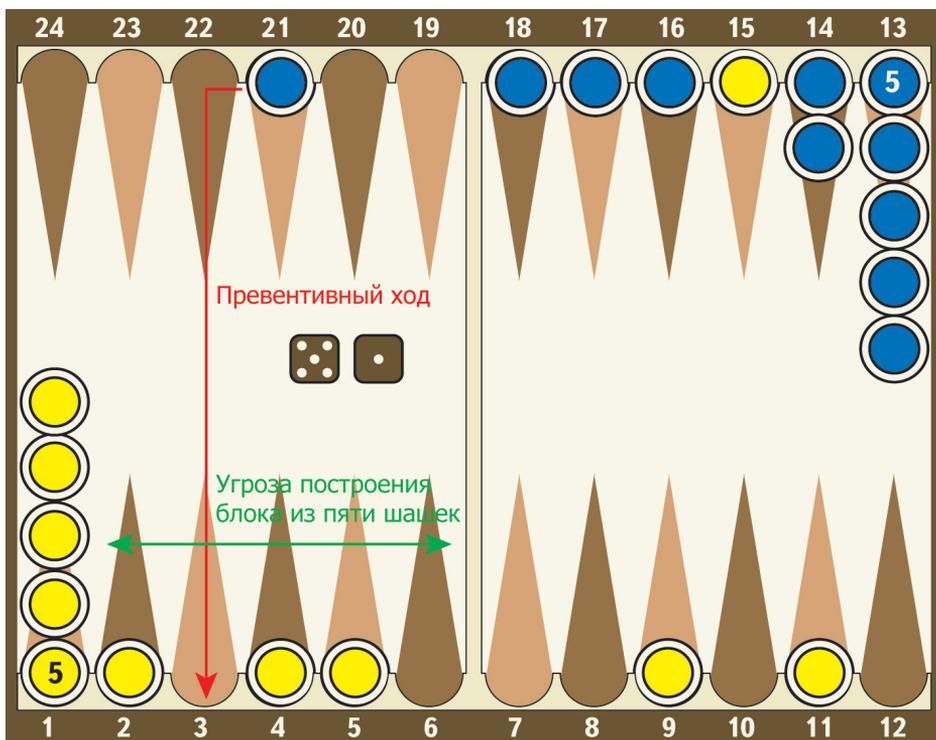
И это и последующие «правила» не надо понимать буквально. Это не правила игры. И даже не обязательные для исполнения инструкции. Скорее эти правила надо понимать как рекомендации, из которых бывают исключения.

В некоторых случаях можно и нужно, игнорируя выход со своей головы, обе шашки сыграть в поле.

Пример.

В данной позиции надо ходить 21-22, 22-3 т.е. одной шашкой и не с головы.

Иначе Вы рискуете получить блок в 5 шашек (на полях 1-2-3-4-5), и Ваша дальнейшая игра будет полностью зависеть от выпадения шестерок для прохождения с поля 24 на поле 6.



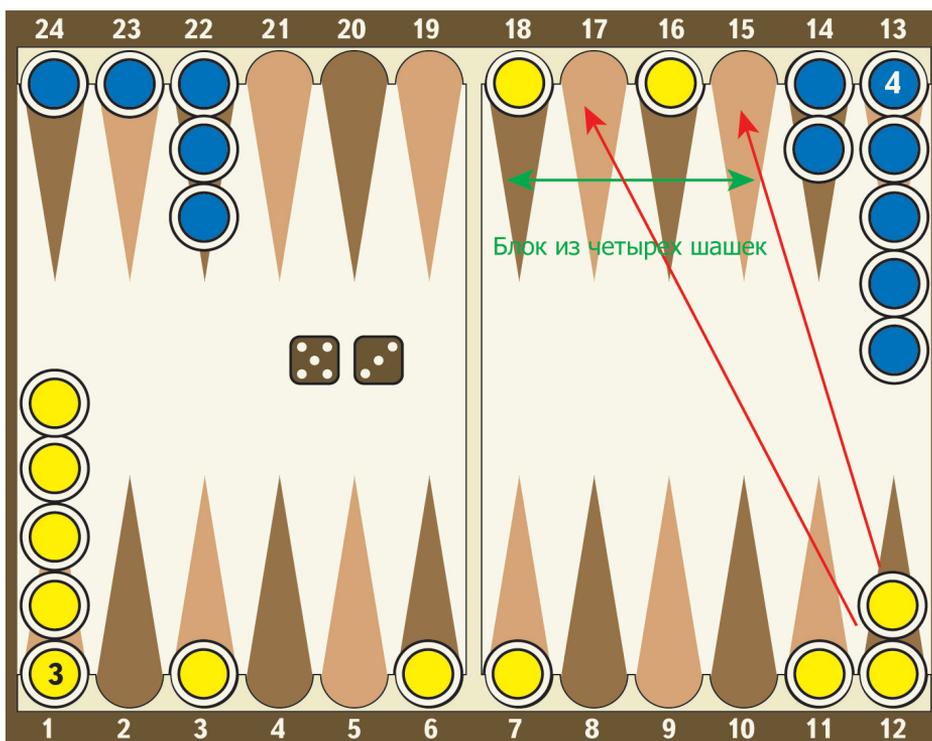
В то же время ситуации у Вашей головы практически ничего не угрожает.

Бывают и другие мотивы для хода не с головы.

Ниже показана позиция, где желтые бросили 5:3. По общему правилу надо бы сходить 1-4 и, например, 12-17. Тем более, что синие шашки на полях 22-23-24 готовы занять любое свободное поле на базе желтых, в том числе поле 4. Но, с другой стороны, у желтых прекрасная возможность занять поля 15 и 17, образовав, таким образом, блок из 4 шашек перед головой синих. Такая возможность важнее, чем охрана поля 4. У желтых есть три поля для хода с головы (поля 3,6 и 7). Значит здесь нужно пойти 12-15, 12-17.

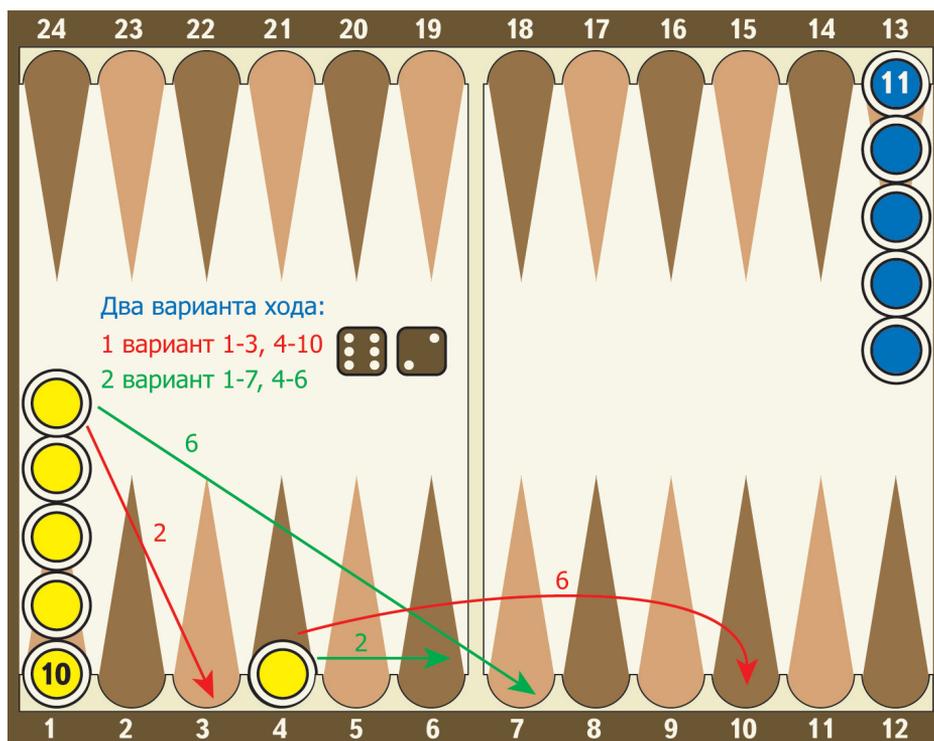
Возможны и другие причины для того, чтобы нарушить правило «одна шашка с головы».

По мере накопления опыта и знаний о тактике игры, читатель сможет сам определять когда нужно нарушить это правило. Более того, многие из таких вариантов будут рассмотрены в других разделах книги, в других темах.

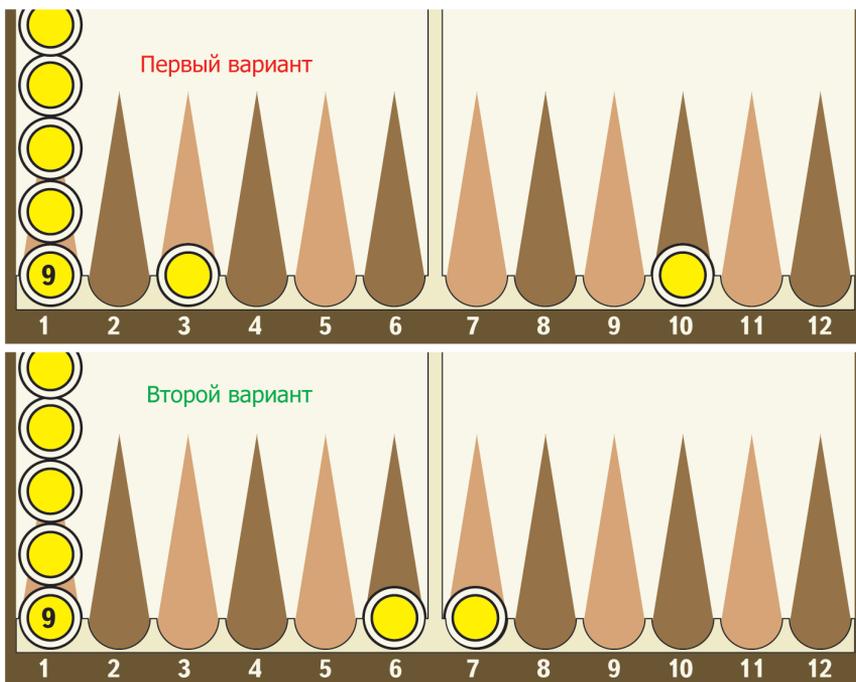


Вообще-то правило «Одну шашку с головы» не сложное. Но, тем не менее, остановимся еще на одном нюансе.

Как правило, сыграть «одну шашку с головы, вторую в другом месте» можно двумя способами. Например, как в позиции на рисунке:



В результате мы можем получить две разных позиции.

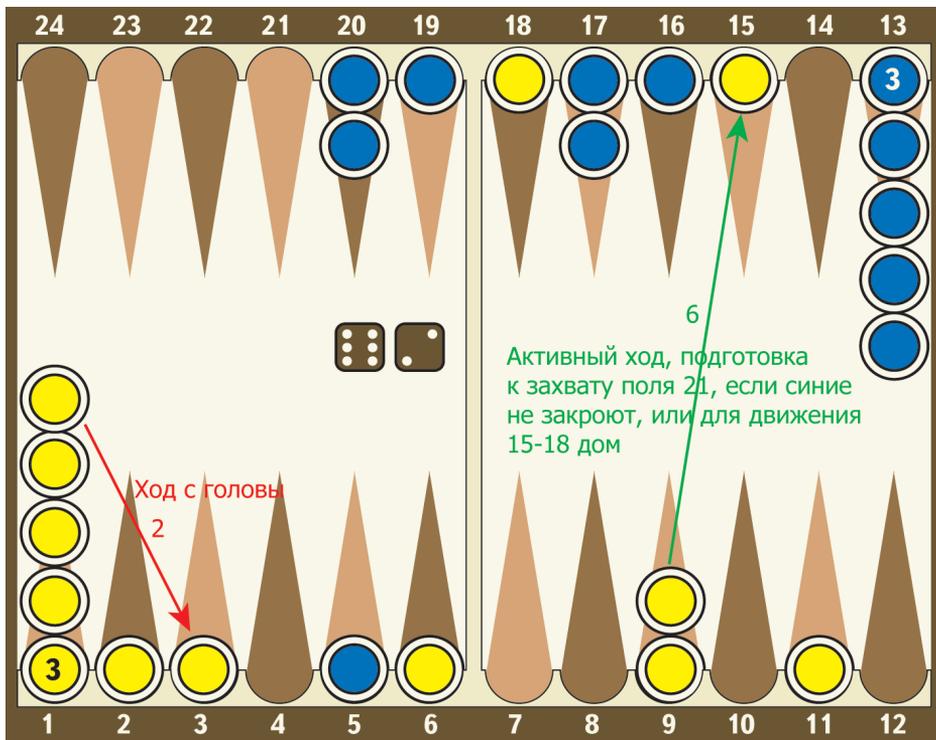


**Первый** вариант расстановки шашек характерен для самого начала игры, когда надо как можно быстрее занять поля на базе соперника. Поэтому большую цифру играем для шашки,двигающейся к базе синих. Вообще **первый** вариант более характерен для атакующего движения, а **второй** для оборонительного.

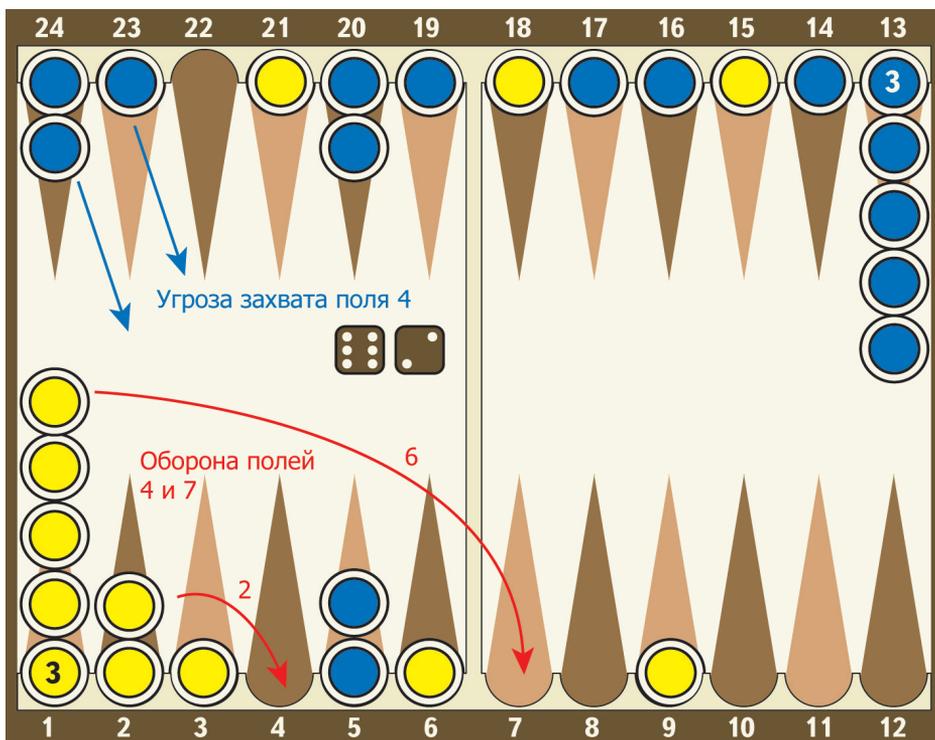
Какой вариант хода выбрать в конкретной игре, зависит от позиции, сложившейся к этому ходу.

Как правило, самые первые ходы делают по **первому** варианту. Понятно, что пока шашек мало и об обороне думать еще рано, можно играть агрессивно в атаке. По **первому** варианту ходить можно еще в тех случаях, когда у соперника нет шашек, готовых занять свободные поля на базе, т.е. они стоят вне зоны прямой видимости от свободных полей. Такой же вариант хода надо выбирать, если все поля у базы уже заняты.

Ниже приведены два примера, когда по ситуации на доске выбор варианта хода достаточно очевиден.



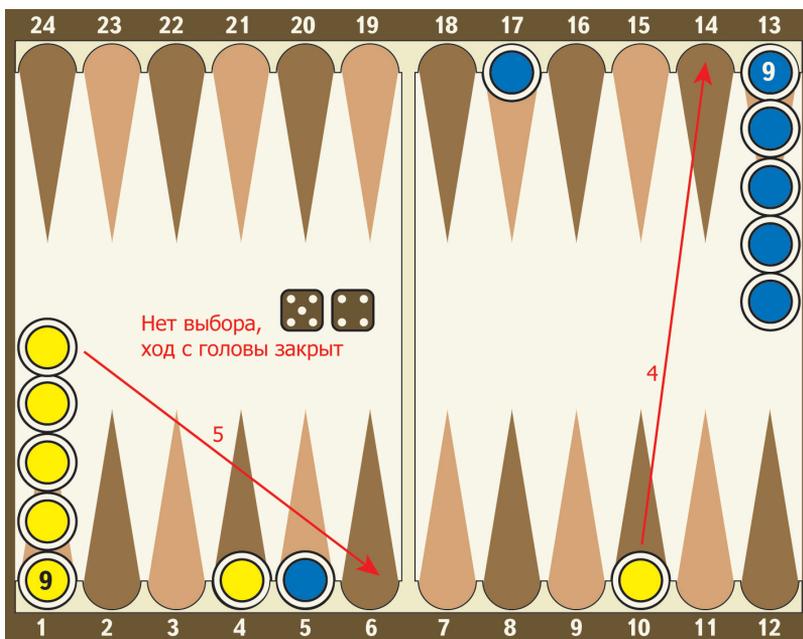
На этом рисунке базе желтых непосредственной угрозы нет, поэтому очевидно, что надо играть активно (атакой такой ход назвать трудно). Шашка, которая стоит на поле 15 может быть лишь трамплином, т.к. отдавать это поле нельзя из-за угрозы создания синими блока на полях 13-17. Поэтому надо двигать шашку с поля 9 на поле 15, чтобы в дальнейшем была возможность двигать эту шашку (аванту) дальше.



На рисунке показана позиция, в которой синие шашки на полях 23 и 24 создают реальную угрозу занять поле 4. Также есть угроза полю 7 (ход с головы) со стороны синей аванты на поле 5. В то же время, надежда что-либо еще отвоевать в доме призрачна. Единственное свободное поле в доме – поле 22. У синих очень высокие шансы это поле закрыть. А у желтых нет аванты для угрозы этому полю. Поэтому ход желтых достаточно очевиден: с головы 1-7, (развивая шашки и защищая поле 7) и ход 2-4, закрывающий поле 4.

В реальной игре не так часто бывают столь очевидные для выбора хода позиции. Но приведенные примеры помогут лучше понять и само правило «одну шашку с головы» и то, как выбрать при этом вариант хода – **первый** или **второй**.

Бывают еще броски, в которых нет выбора, какой вариант применить.



Вообще-то, более конкретно расписать, когда применять первый, а когда второй вариант невозможно, да и не нужно. С приобретением даже небольшого опыта, определить по ситуации правильный ход будет не очень сложно.

Важно запомнить, что учебный смысл этого правила заключается в том, чтобы помнить важность хода с головы для развития шашек.

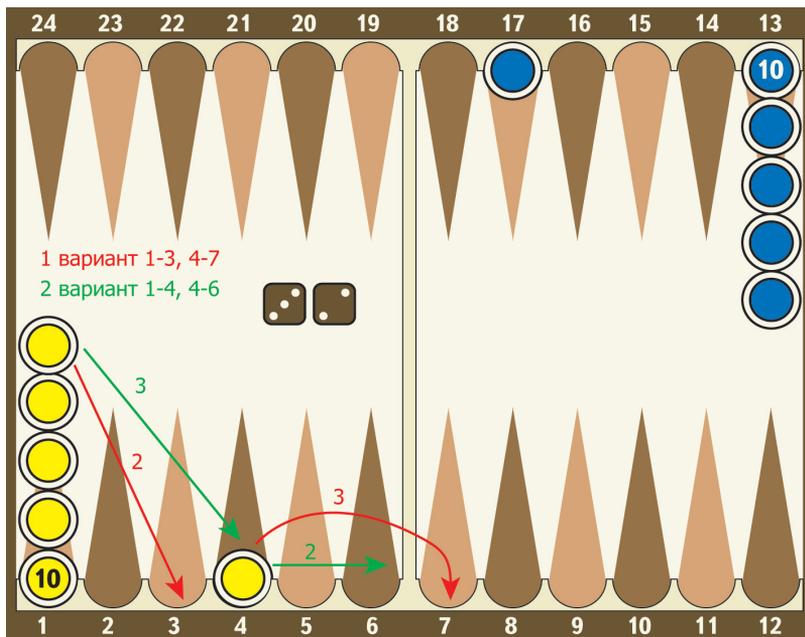
## ПЕРВЫЕ ХОДЫ

### Дебютные «катастрофы». Самые первые ходы.

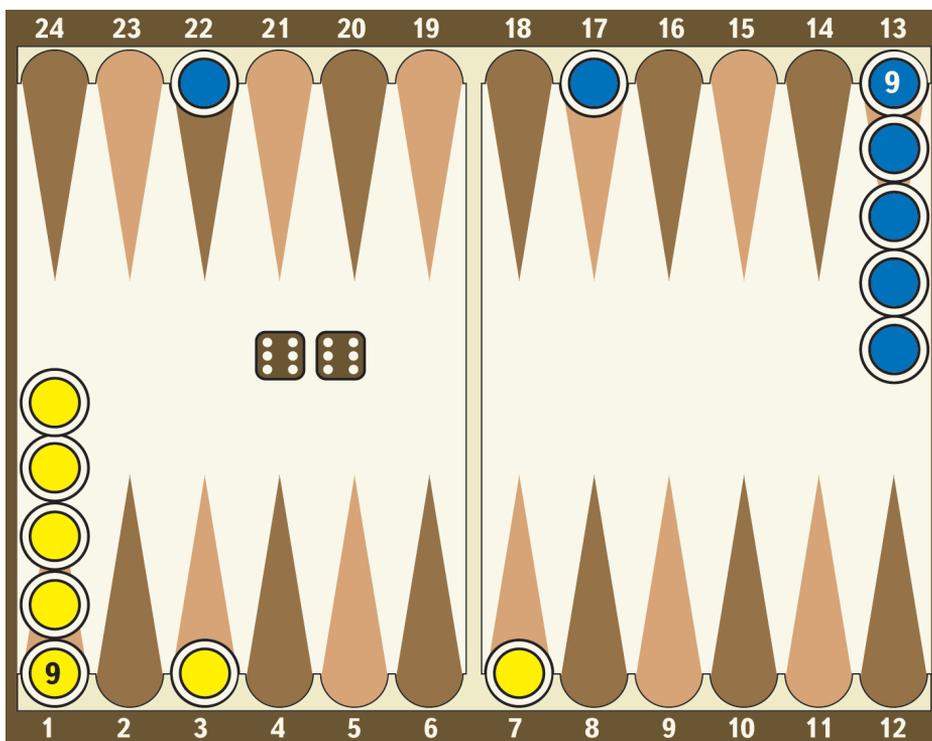
Порой от нескольких первых ходов может зависеть характер всей дальнейшей игры.

В шахматах есть такое понятие «дебютная катастрофа». Это неудачный ход, относительно быстро приводящий к поражению, а иногда даже быстрому мату. Как ни странно, в нардах тоже бывают «дебютные катастрофы».

Одной из самых ярких отличительных особенностей нарда является наличие кушей. Именно им следует уделять в игре особое внимание. В самом начале игры они скрывают в себе возможности резко оторваться от соперника в развитии. Они же могут дать возможность одним ходом получить решающее тактическое преимущество. А могут разметать по доске Ваши шашки или раскрыть все жизненно важные поля сопернику. Но даже если неправильная расстановка шашек в начале игры приведет просто к потере хода – тоже плохо. На доске позиция, в которой можно сделать ход двумя способами:

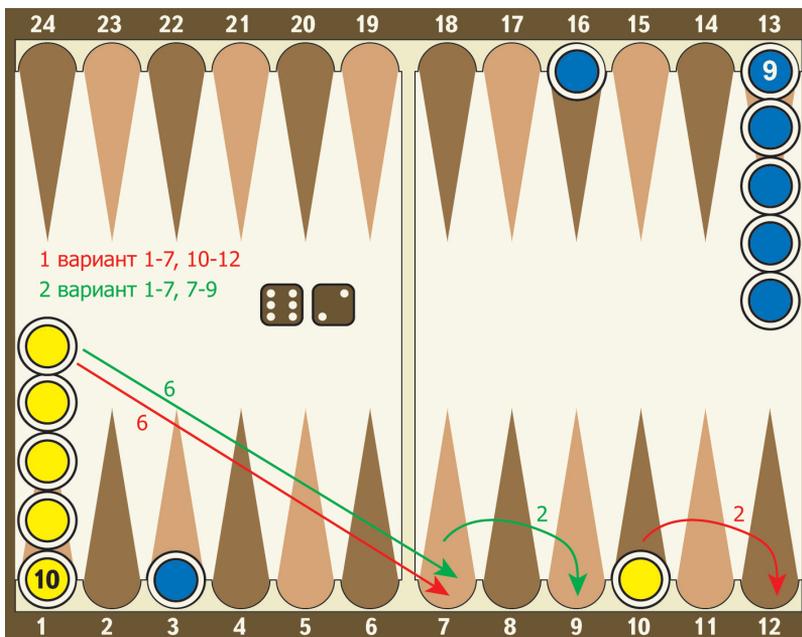


В этой позиции правильный ход – 1-4, 4-6 (второй вариант).  
 Давайте посмотрим, чем опасен первый вариант. Предположим, что желтые сделали ход 1-3, 4-7 (первый вариант), а синие бросили 6:3 и сходили 13-19, 19-22. Желтым выпало 6:6.

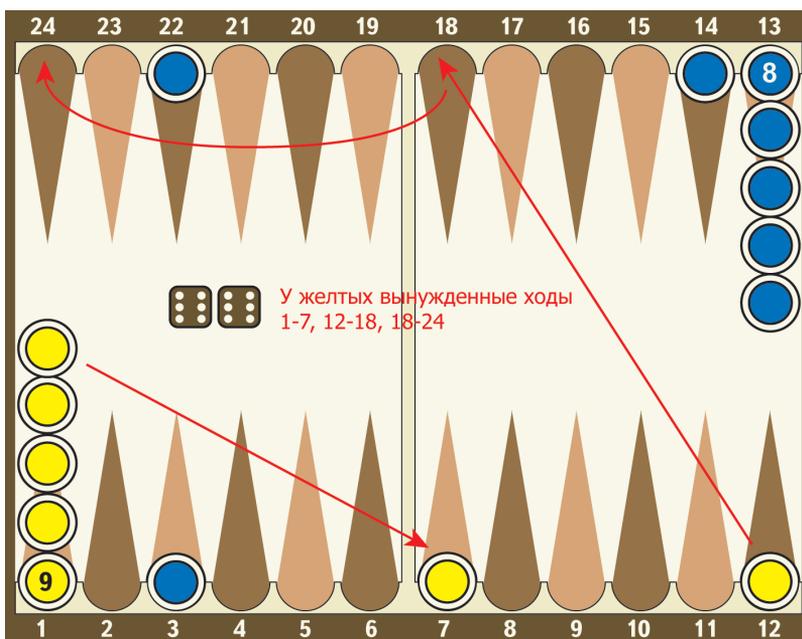


Желтые делают ход, и становится понятно, в чем слабость предыдущего хода:

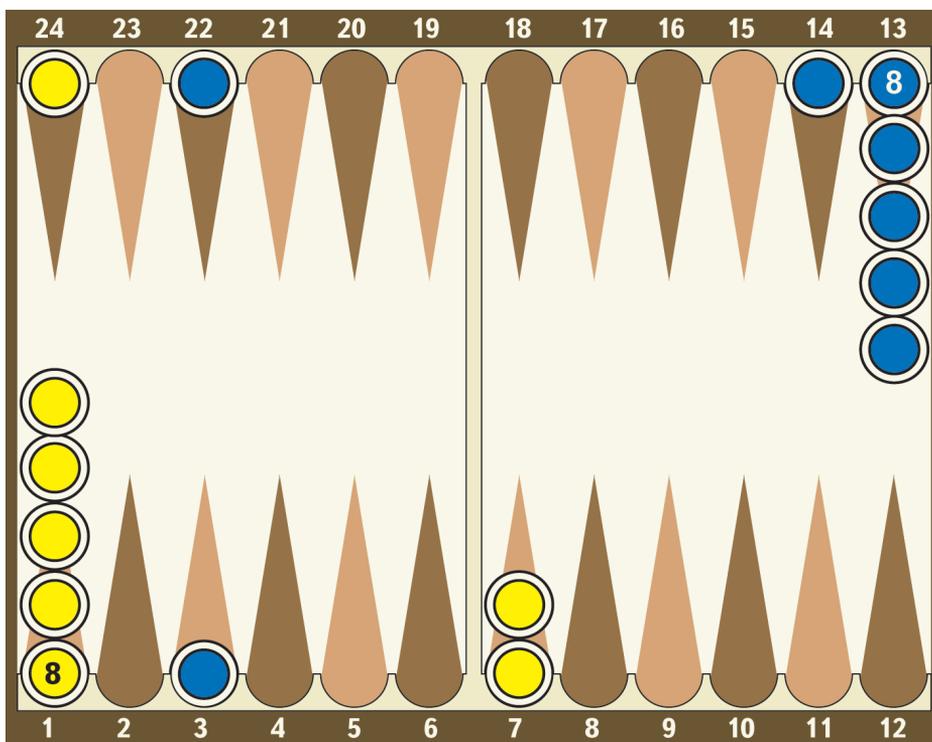




Рассмотрим первый вариант хода. Желтые ходят 1-7, 10-12. Синие бросают 1:6 и ходят 13-14, 16-22. Ход желтых и им выпадает 6:6.



Ход вынужденный и мы получаем:



Эта позиция, конечно, не проиграна еще, но желтые шашки стоят исключительно невыгодно. Здесь у синих полное тактическое и позиционное преимущество. Они могут атаковать или строить блок на пути убежавшей на поле 24 желтой шашки, на их выбор. А вот желтые будут лишь стремиться ликвидировать возможное строительство блоков синими шашками. И игра их еще несколько стабилизируется.

Нетрудно посмотреть самостоятельно, что второй вариант хода в исходной позиции позволял избежать негативных последствий броска 6:6.

## Дебютные «разработки». Тактические построения.

Большой выбор ходов в самом начале игры бывает редко. И, как правило, новички не придают им большого значения. Часто можно наблюдать как начинающие игроки быстро (не раздумывая) занимают первые подвернувшиеся свободные поля. В то же время именно в дебюте закладывается основа будущей позиционной игры, формируются стратегические схемы и здесь над ходами стоит задумываться. Не стоит брать пример с Мастеров, которые умеют играть быстро, даже молниеносно. Им помогает играть накопленный опыт, интуиция, наработанные схемы, умение моментально высчитывать варианты одним взглядом на доску.

Если Вы только начали играть длинные нарды, вообще никогда не спешите делать ход. Всегда есть смысл просмотреть варианты внимательнее.

И все же. Как правильно играть в дебюте?

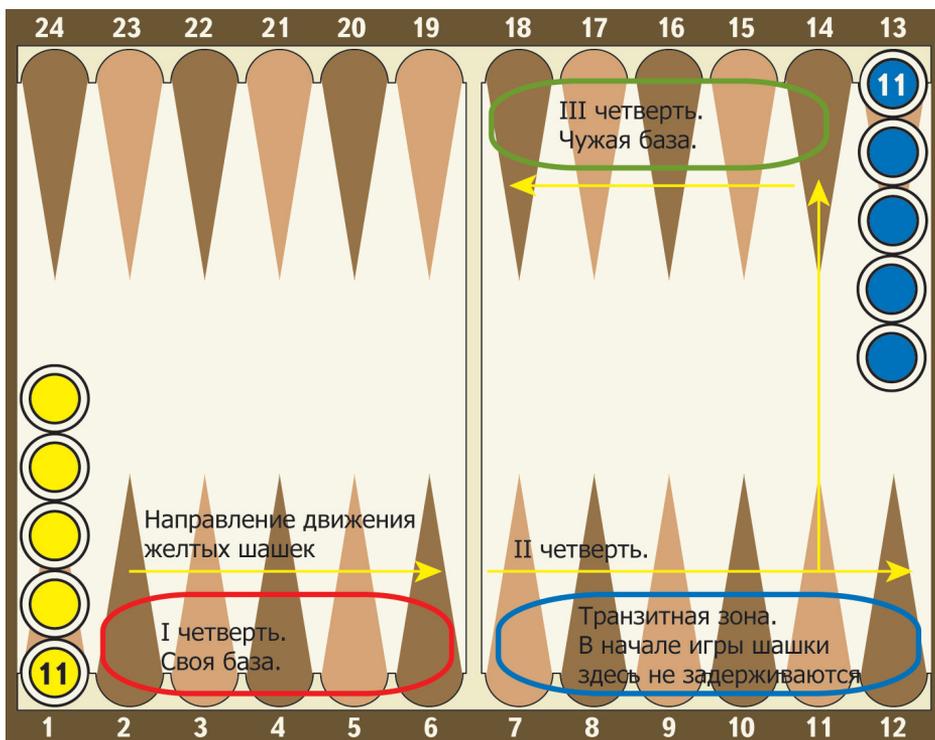
Начало игры – это попытка игрока «разорваться» на два фронта:

- Выстроить оборону своей базы. У Вас должно быть достаточно ходов с головы, чтобы следить за развитием шашек, вернее своевременным входом их в игру.

- Занять базу противника. Именно на чужой базе легче всего «перекрывать кислород». Об этом мы уже говорили, рассматривая правило «одна шашка с головы».

Никто не сможет Вам дать жестких схем и «инструкций». Но некоторые общие принципы игры в дебюте существуют.

1. В начале игры борьба идет в основном в первой и третьей четвертях.



В принципах организации атаки и обороны есть много общего. Здесь работает принцип «зеркально-симметричной» тактики.

С точки зрения тактической борьбы, на нардовой доске всегда есть «опорные точки», вокруг которых и идет борьба на доске. Чем лучше игрок видит эти поля, тем осмысленнее играет. На самом деле, и эти опорные точки, и ключевые, значимые поля, в течение игры смещаются, перемещаются, возникают и исчезают. Потому, что являются тактическими величинами. Мы их рассмотрим подробнее чуть ниже.

А пока имеет смысл запомнить, что игра в дебюте идет в первой и третьей четвертях, здесь формируется баланс сил на базах игроков. От этого зависят тактические и стратегические схемы дальнейшей игры соперников. Как и где протекает борьба позже в середине и в конце игры, будет рассмотрено в более поздних частях книги.

Так вот, эти опорные точки одинаковы для обоих игроков! Т.е. если

какое-то поле очень важно для Вас, то ровно настолько же оно важно и для Вашего соперника. Таким образом, ключевые поля одинаковы для обоих соперников. Так же как и одинаковы области нардовой доски, где идет борьба на той или иной стадии игры.

2. Исходя принципа зеркальной симметрии, ограничимся тем, что рассмотрим, как лучше атаковать базу соперника.

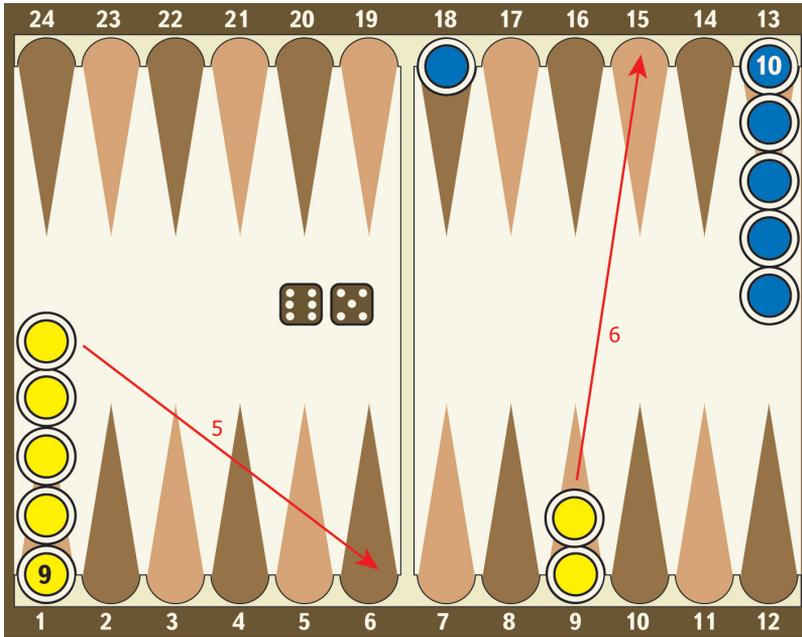
Правило «одну шашку с головы» вполне может служить основой для дальнейшего построения тактики захвата чужой базы. Вообще-то захват чужой базы, как поставленная цель уже означает, что Вы решили атаковать. Для этого надо ходить по 1 варианту: меньшая цифра зар играет с головы и остается на своей базе (в основном занимая свободное поле), а большая цифра – это движение шашки, уже продвинутой в сторону чужой базы. Как правило, вторым ходом удастся занять поле в чужой базе. Такую тактику можно уже считать началом атаки.

Здесь возможны многочисленные варианты. Чтобы не запутаться в них, рассмотрим две схемы захвата: агрессивную и умеренную.

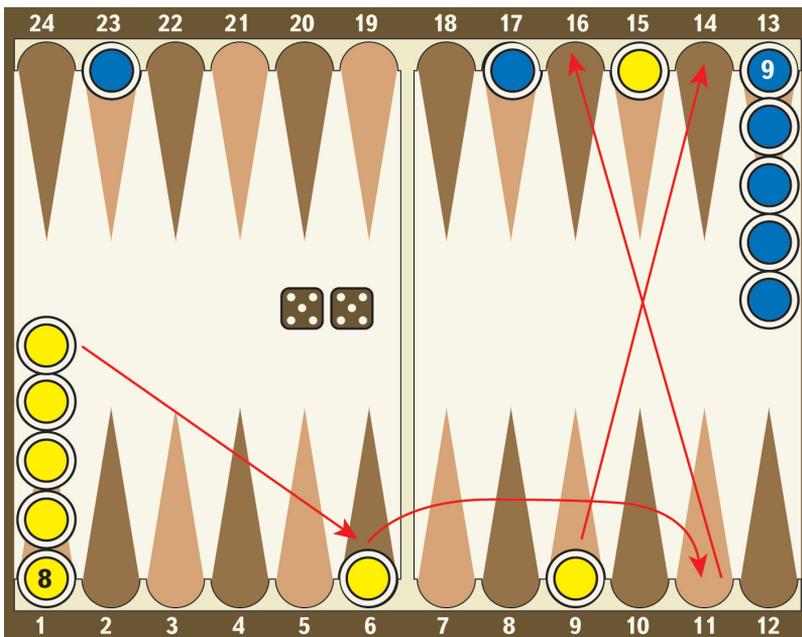
### **Агрессивный захват чужой базы.**

Собственно это вариант острой атаки на чужую базу. Такой вариант возможен, когда Вам зары с самого начала дают крупные броски. Рассмотрим один из крайне удачных для атакующей стороны сценарий.

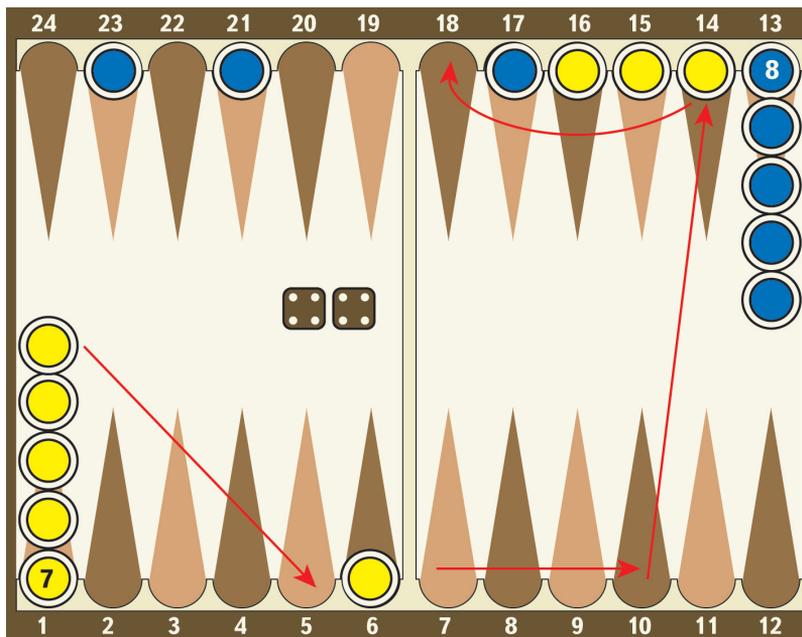
Желтые бросили 4:4, сделали ход (очевидный), синие 3-2. Желтые 6:5. Дальнейшие события рассмотрим на доске:



Синие бросают 5:4, ходят 13-17, 18-23. Желтые бросают 5:5.



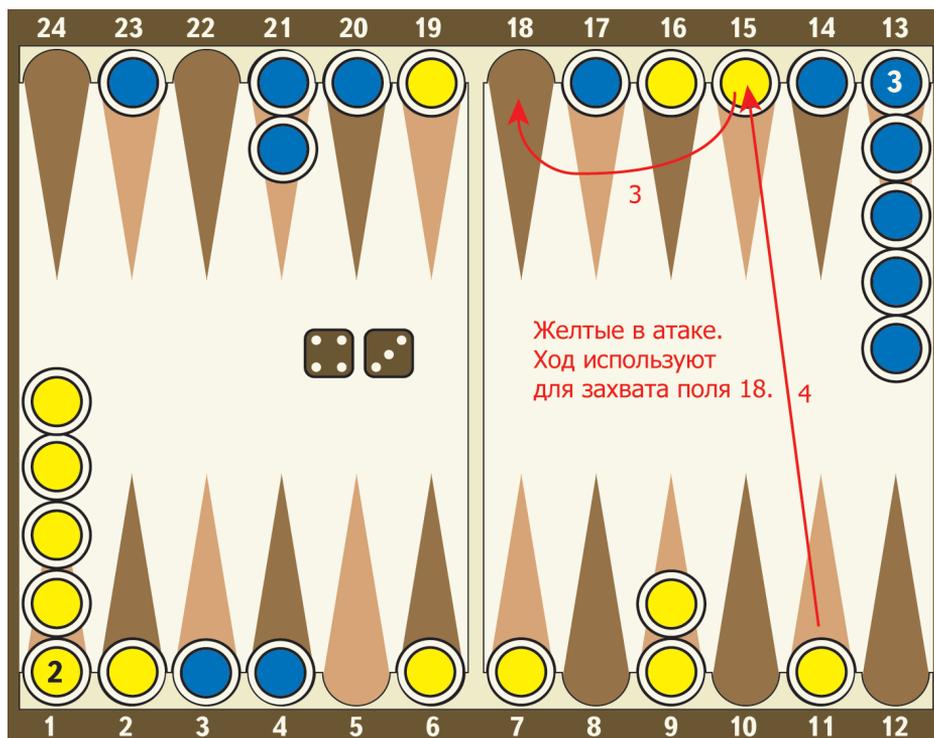
Синим выпадает 6:2. Ход 13-19, 19-21. Желтым выпадает 4:4. Они ходят 1-5,6-10, 10-14,14-18.



Желтые заняли 4 из 6 полей у головы синих. Это конечно, не гарантированный марс, но вероятность такого исхода очень высока. Здесь нет совершенно никакой вины синих. Такой марс (если игра завершится марсом) зачастую называется техническим. Однако это в какой-то мере и следствие агрессивной игры желтых, удачно атаковавших чужую базу при благоприятных бросках. Такие игры – редкость. Поэтому на такое развитие событий рассчитывать – неправильно. Однако некоторое представление об агрессивной атаке этот пример дает.

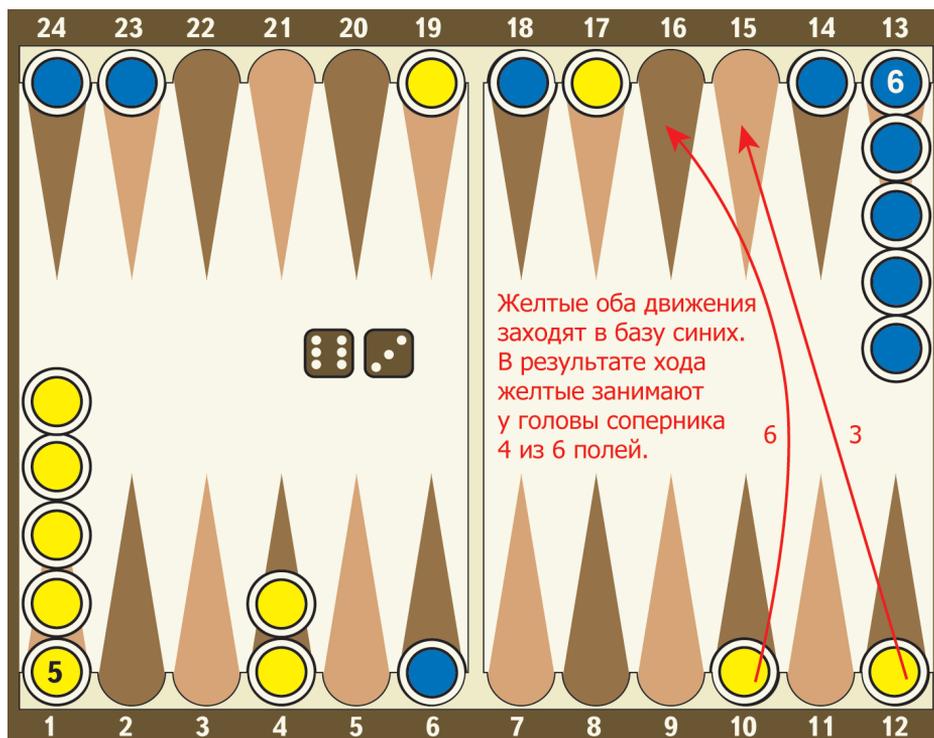
Рассмотрим некоторые характерные черты атаки чужой базы и агрессивной игры в дебюте.

**1.** Агрессивная игра (атака) сопровождается отсутствием целенаправленной защиты своей базы. Здесь игровая тактика заключается в том, что, занимая поля в чужой базе, Вы вынуждаете соперника обороняться, и на атаку у него остается мало ресурсов.



В этой позиции желтые захватили четвертое поле у головы синих. Хотя ситуация не критическая, т.к. у синих есть запас ходов на случай когда с головы ходить не удастся, но тактическую инициативу желтые перехватили! У синих практически негде играть пятерки. Если им, например, выпадет 5:5, они освободят поле 17. А если желтые успеют занять это поле или хотя бы переставить шашку с 15 на 17 синие будут перед реальной перспективой получить марс. Значит, ближайшие ходы они будут заняты созданием запасов на случай выпадения пятерок, и, в первую очередь, будут эвакуировать шашки с головы. Т.о., опять же, инициатива полностью отдана желтым.

2. Захват полей у чужой головы производится при первой же возможности. Если Вы находитесь в атаке, то часто имеет смысл не ходить с головы, а заводить обоими движениями хода шашки в базу соперника.

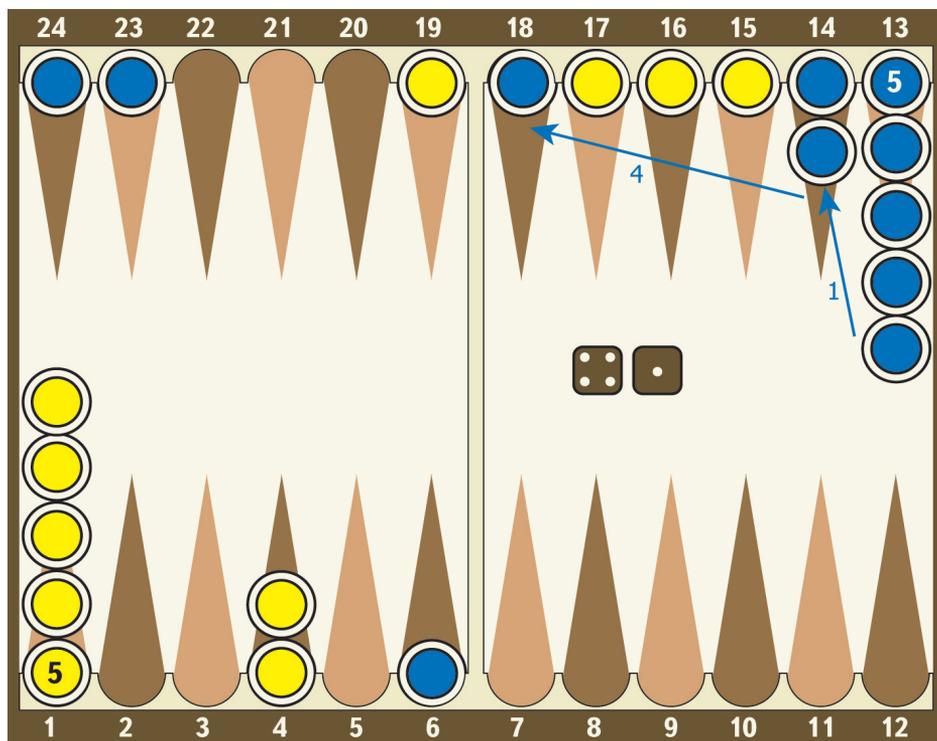


В этом примере желтые практически ничем не рискуют. При большинстве ходов синие вынуждены будут ходить с головы, чтобы не попасть в марс.

Например, если выпадет 4:1, синие будут ходить с головы перемещать шашки с поля 14 на 18, чтобы был запас ходов. Захват поля 3 на базе желтых для синих становится второстепенной целью.

Здесь желтые в атаке и инициатива полностью в их руках. Если игру много раз играть, начиная с этой позиции (такая игра называется «пропозиция»), то желтые в большинстве случаев эту игру выиграют и нередко с марсом. Однако, никогда нельзя забывать,

что нарды игра непредсказуемая и здесь часто бывают резкие повороты ситуации. Возможен и редкий вариант, когда желтые могут проиграть. Читателю предлагается самому посмотреть развитие событий, если дальше в этой позиции синие бросают 6:5, желтые 5:5, синие 6:6, желтые 5:4.

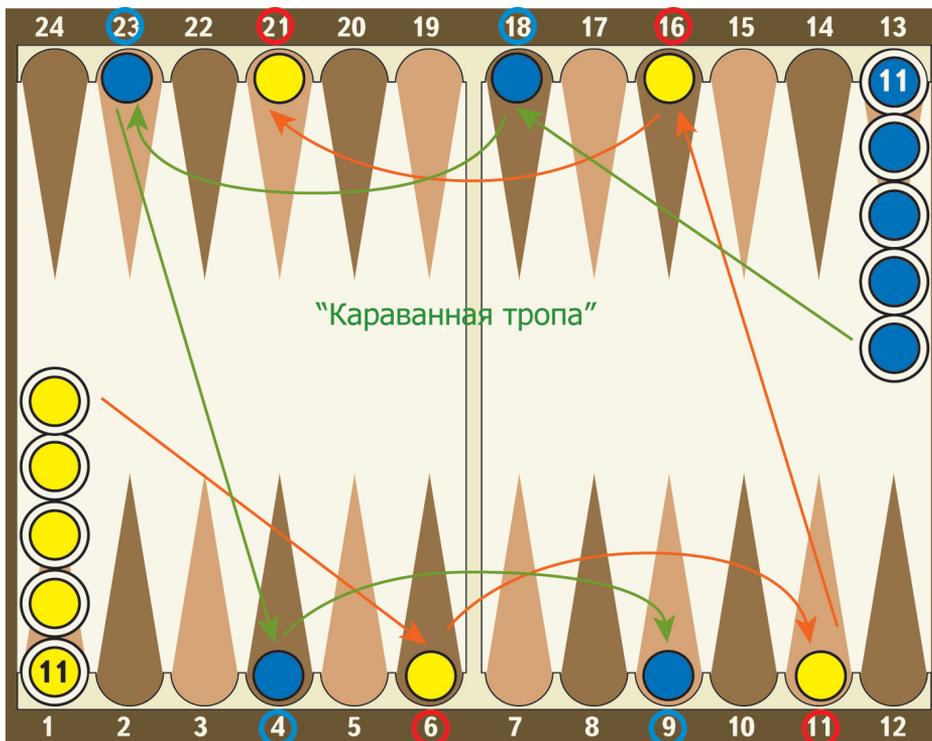


**3.** Атакующий игрок старается захватить в первую очередь старшие поля. Это наиболее важное из особенностей любой атаки, а не только агрессивной. Эта особенность является составным элементом многих тактических приемов в атаке. Для того, чтобы разобраться с ней еще раз вернемся к нардовой топологии.

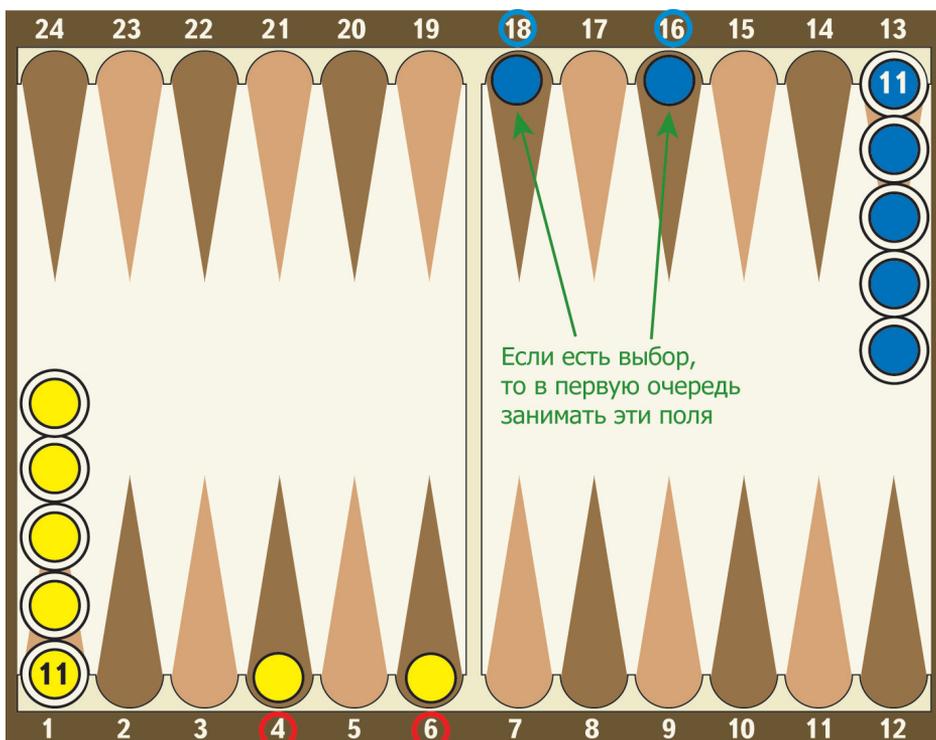
### **Нардовая топология (еще одно важное свойство).**

Как правило, в игре важно иметь возможность сходить все четыре движения выпавших кушей. Однако, нардовое поле ограничено 24 полями и зачастую бывает, что «негде развернуться».

Чаще всего приходится ходить сразу несколько ходов с одного столбика на другой. С этой точки зрения есть на доске один маршрут, который можно выделить особо. Этот маршрут иногда называют «караванной тропой». Это ход 5:5 с головы: 1-6-11-16-21. И такой же ход с чужой головы. 13-18-23-4-9.



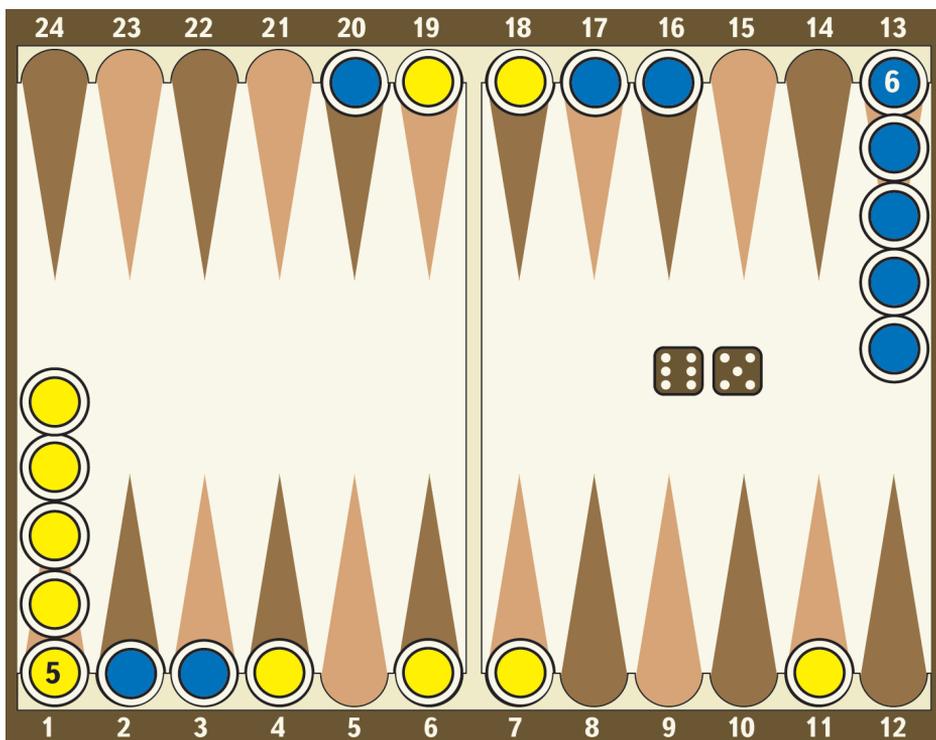
Все поля на караванной тропе являются тоже особенными. Эти поля имеют стратегическое значение на всех стадиях игры, кроме завершающей части. Среди них наиболее важные поля 4, 6, и 18, 16.



Почему именно «караванная тропа»? Почему только 5:5? Потому, что 3:3, 4:4 и 6:6 с головы сыграть до конца не удастся. Препятствием становится голова синих – поле 13. Вполне возможно, что дальнейшее построение шашек позволит установить беспрепятственный ход для других кушей, но сейчас речь идет о дебюте игры, и около половины ходов оба игрока будут делать с головы. По причинам, которые мы уже обсуждали при изучении правила «одна шашка с головы».

Итак: **первая рекомендация** – занимать поле 18, чтобы перекрыть сопернику «караванную тропу». И занять поле 16, чтобы самому можно было ходить 5:5 далеко от головы. Это первые цели, которые Вы можете обозначить, если у Вас есть выбор, какое поле на базе соперника занимать.

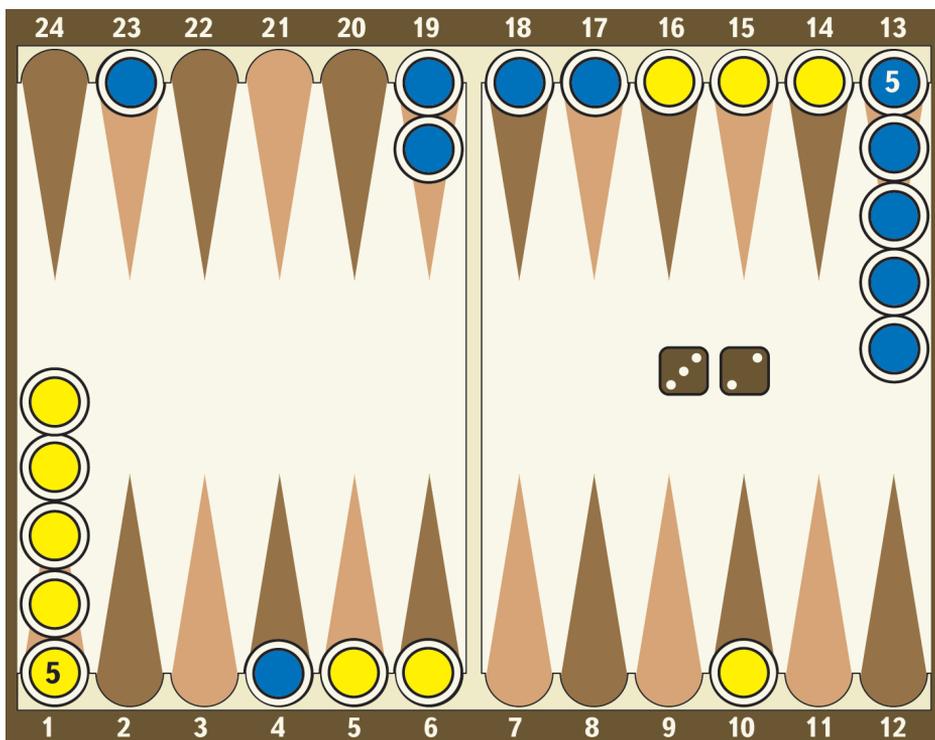
Чтобы продолжить объяснение принципа «стремитесь захватить старшие поля» рассмотрим еще пару примеров.



В этой позиции синим выпали те цифры, которые невозможно ходить с головы. Синим приходится ходить те шашки, которые у них в запасе. Например, они могут сходить 20-2, 3-8. Или 16-21, 21-3. Оба варианта неприятны для синих. Слишком неудачно стоят шашки. Следующий ход синих 5-5. Очевидно, что в этом случае, синие полностью оголят свою базу, и все синие шашки скопятся далеко от базы всего на 3 полях – 2,3,8.

В этом примере после захвата двух старших полей (поле 18 и поле 19), синие за всего 2 хода пришли к полной катастрофе.

Теперь второй пример.



Синим, вновь, на зарах выпали цифры, которые не дают сделать ход с головы. Более того, следующий бросок будет 3:3. Подряд два броска у синих не позволяют ходить с головы. Однако, несмотря на это, открыть у головы придется только одно поле (например, поле 19).

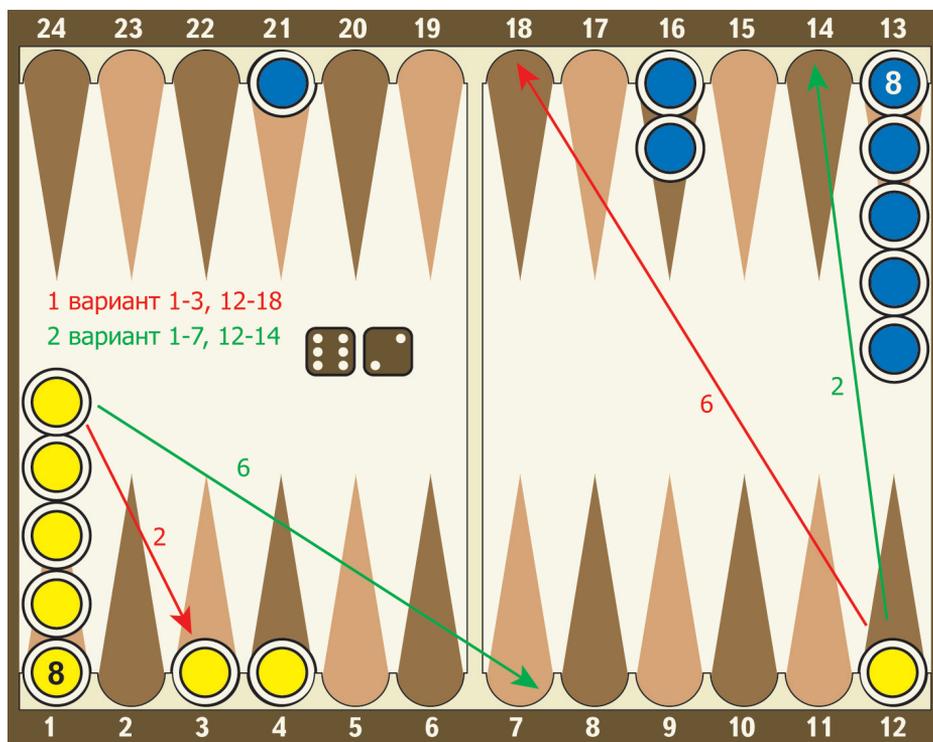
Почему такая разница в приведенных примерах – понятно. Когда перекрыты старшие поля, свободные шашки должны делать ходы, передвигаясь на большие расстояния. Это усиливает разобщенность шашек на нардовой доске. Это сразу же ослабляет позицию соперника и соответственно дает Вам позиционное преимущество. А если перекрыты младшие поля, происходят те же процессы, но в несколько раз медленнее. Кроме того, перекрытие старших полей приводит к разрушению «караванной тропы» и в значительной степени сокращает возможности организовать «тропы» для других кушей. Когда у соперника выпадают старшие куши – это приводит к очень серьезным ухудшениям его позиции. А

несколько кушей могут вообще привести соперника к марсу. Поэтому вариант с перекрытием младших полей хуже для Вашей атаки и лучше для обороны соперника. Всё это позволяет дать следующую рекомендацию.

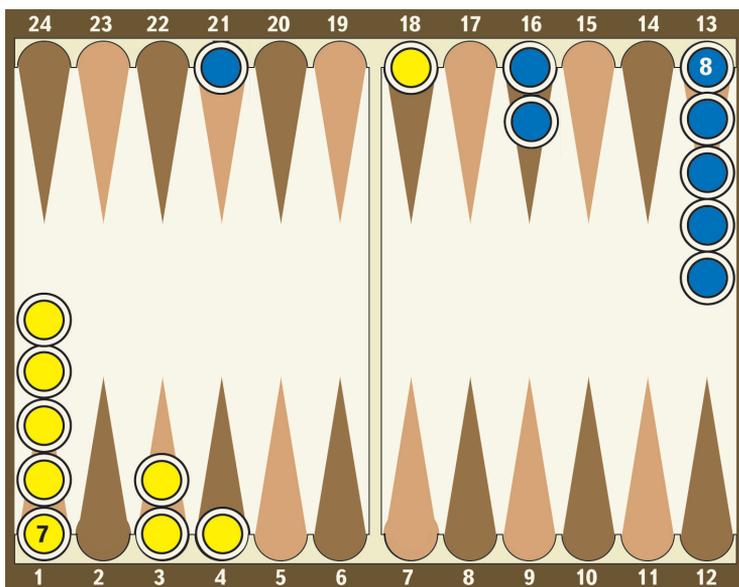
**Вторая рекомендация:** старайтесь занимать старшие поля у головы соперника.

Здесь стоит остановиться и сделать замечание: в нардах нельзя всегда действовать строго по инструкциям и правилам. Просто потому, что редко бывают полностью идентичные позиции. Да и игра недетерминированная, т.е. ее развитие зависит от случайных факторов. Поэтому рекомендации и правила, упоминаемые автором в книге нужно осмысливать, усваивая, в первую очередь саму идею, заложенную в текст.

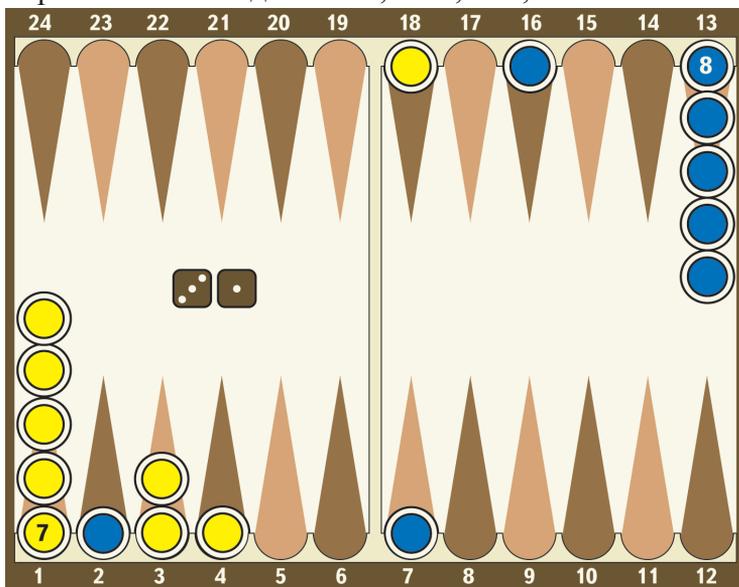
В частности, пользоваться рекомендацией «занимайте старшие поля» можно только с учетом конкретной позиции.



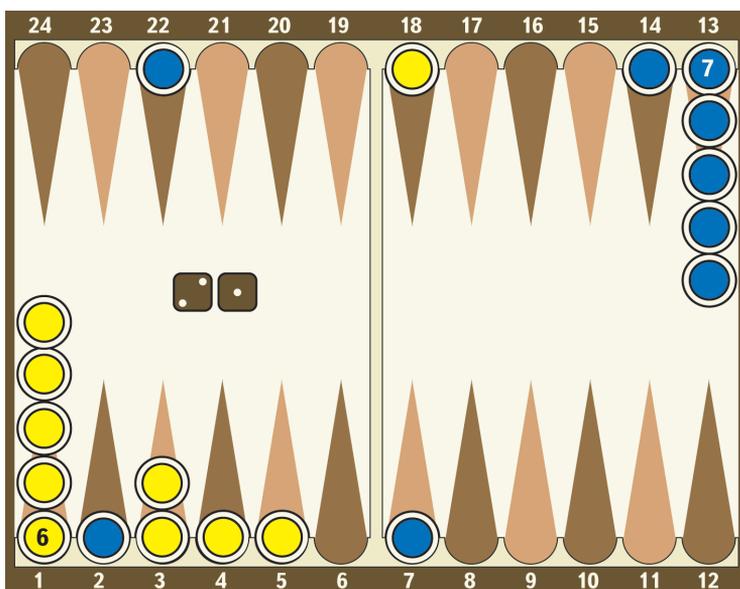
В этой позиции есть два основных варианта хода. Первый вариант – атакующий, агрессивный, второй вариант– взвешенный, осторожный. Давайте для наглядности посмотрим, что может случиться в первом варианте. Желтые играют 1-3, 12-18.



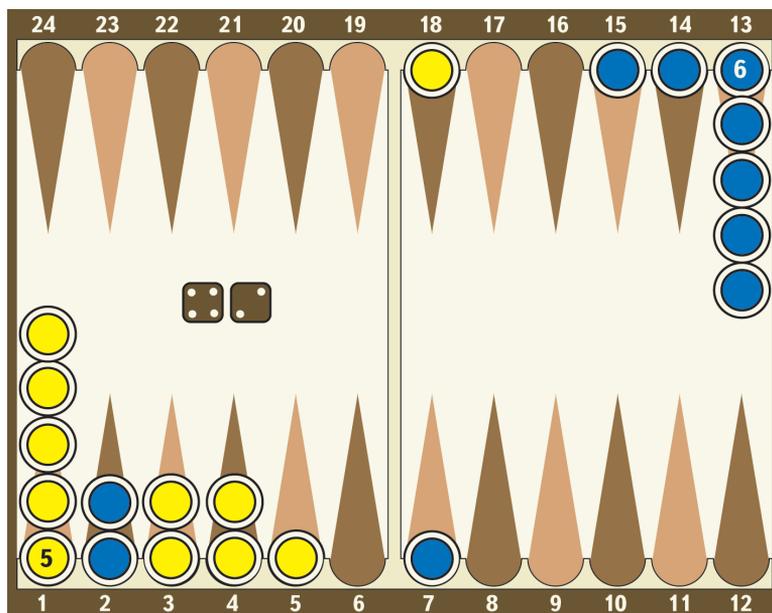
Синие бросают 5:5 и ходят 16-21, 21-2,21-2,2-7.



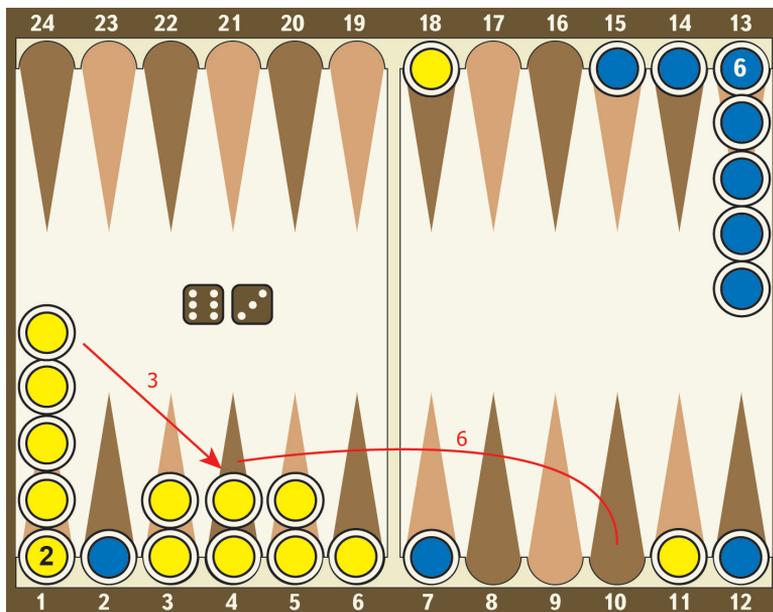
Желтые бросают 3:1 и играют 1-4,4-5. Синие бросают 1:6. Ходят 13-14, 16-22.



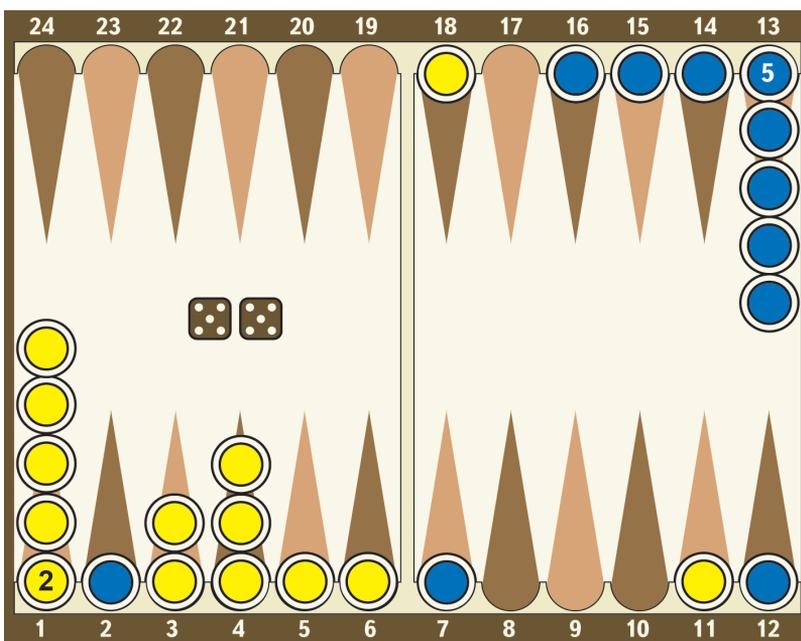
Желтые бросают 2:1 и ходят 1-3,3-4. Синие бросают 2:4, ходят 13-15, 22-2.



Желтые бросают 4:2 и ходят 1-5, 4-2. Синие бросают 6:4 и ходят 2-8, 8-12.



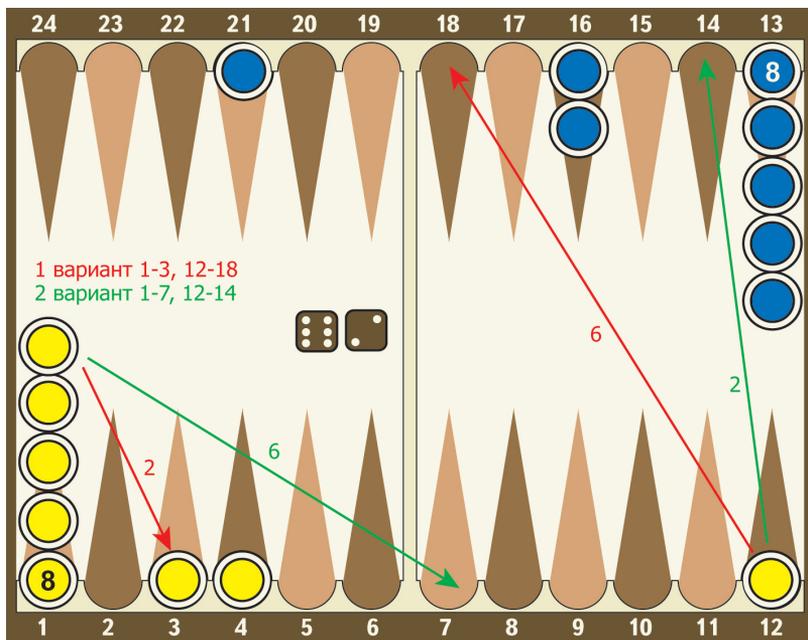
Желтые бросают 6:3 и ходят 1-4, 5-11. Синие бросают 2:1, ходят 13-16.



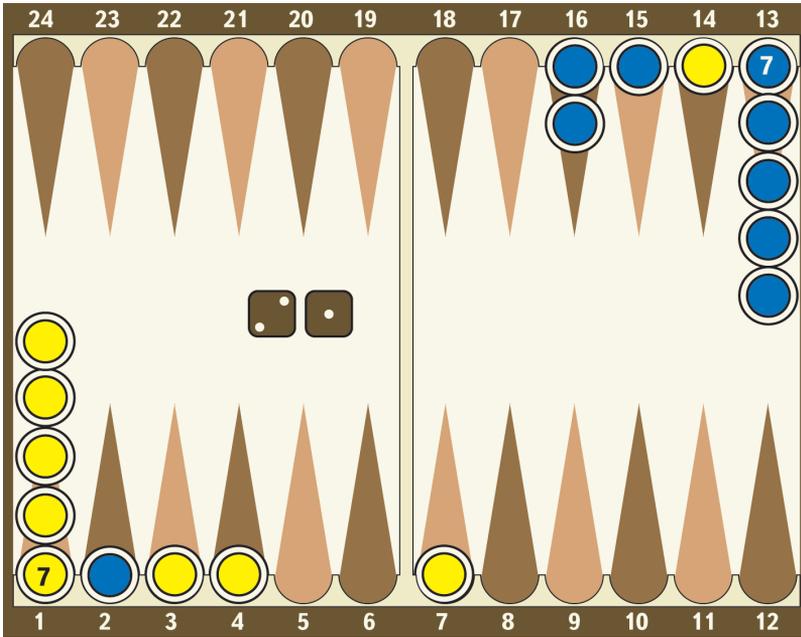
В этой позиции желтым ближайшие 2 хода не выпало на зарах 6 и синие перекрыли поле 17. Синие создали непреодолимый блок («глухой») из 6 шашек. И теперь желтым выиграть может помочь только чудо.

В этом примере, безусловно, желтым очень не повезло. Несколько ходов подряд, они не могли подобраться к полям 10,11,12, чтобы забросить в базу синих хотя бы одну шашку и сделать мостик. Однако, такое в нардах бывает часто и в какой-то степени к проигрышу здесь привел рискованный ход желтых 12-18.

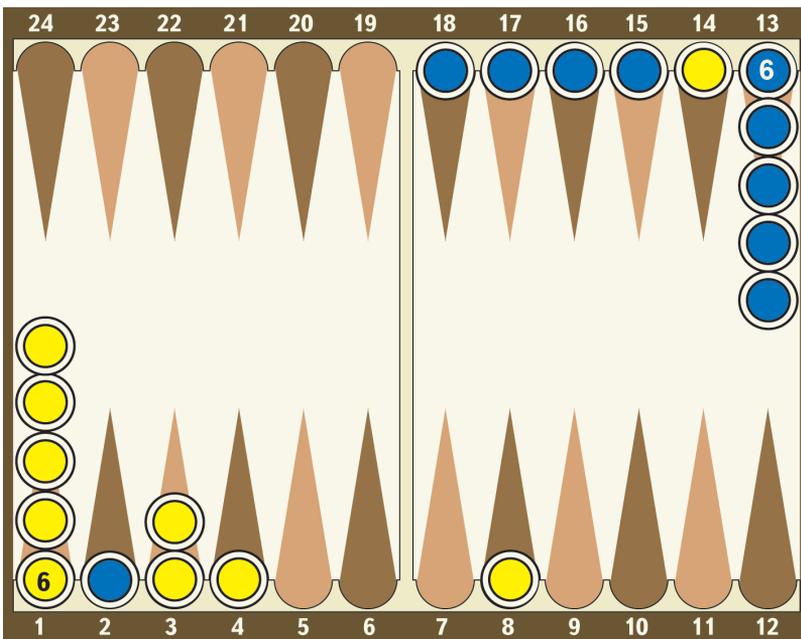
Вернемся к тактике захвата чужой базы. Рассмотрим теперь другой пример. Как могли бы развиваться события, если бы желтые сыграли **второй вариант** в той же позиции:



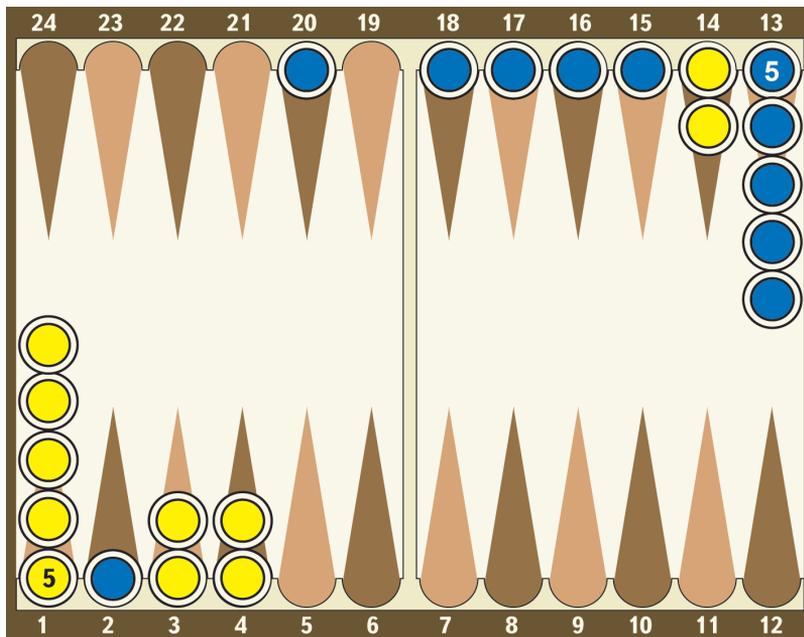
Желтые ходят 12-14, 1-7. Синие бросают 5:2 и ходят 13-15, 21-2



Желтые ходят 1-3, 7-8. Синие бросают 5:1 и ходят 13-18, 16-17



Желтые бросают 6:3 и ходят 8-14, 1-4. Синие бросают 4:3 и ходят 13-17, 17-20



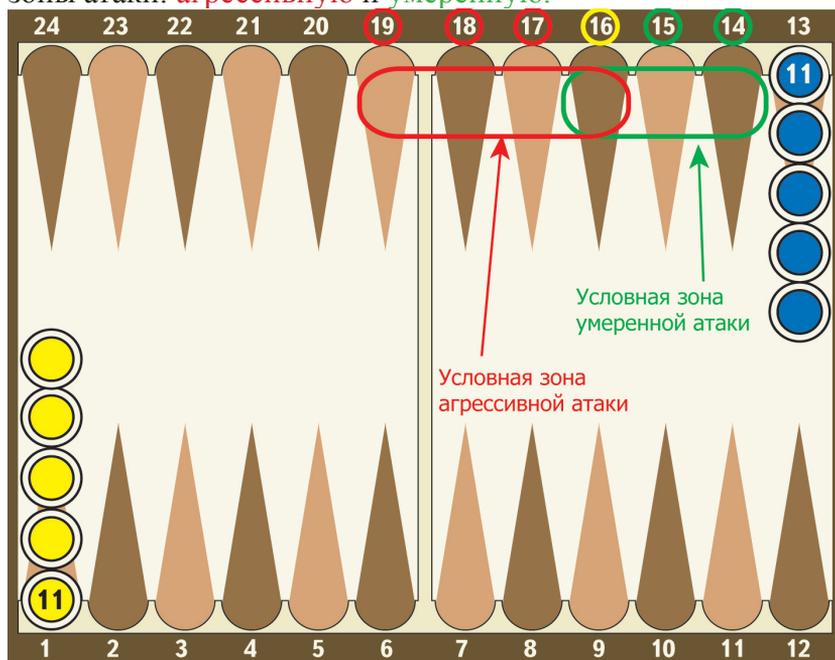
Посмотрите на сложившуюся позицию. Для желтых здесь нет катастрофы или гарантированного поражения. Однако, позиционное преимущество получили синие. Они успели построить заготовку для «позиционной ловушки», хорошо известной опытным игрокам. У синих реальные шансы – пока желтые подтянут шашки на поле 14, перекинут на поле 19 (а для этого оставлен только один ход – пятерка), синие займут поля 20-24, желтые будут строиться в доме на одно поле 19. Хотя у этого приема много нюансов и не всегда он приводит к победе, а его эффективность серьезно зависит от того, кто впереди по пипсам, все равно, это позиционное преимущество для синих. Далее игра может сложиться по-разному. В частности, синим надо еще завести в дом шашку, чтобы желтые точно так же не «посадили» их на поле 7. Однако, во всех этих примерах важно лишь понимание того, как может развиваться атака на чужую базу и к каким последствиям могут приводить неподготовленные ходы и непродуманная атака.

Итак, мы рассмотрели два возможных крайних сценария неудачного

развития атаки на чужую базу. А до этого посмотрели крайне удачную агрессивную атаку (при очень хороших бросках). Но это лишь схемы. Из чего же исходить при атаке чужой базы (соответственно при защите своей базы)?

Все, что излагается в этой главе книги, относится к дебютам, потому, речь в первую очередь идет о действиях игроков в начале игры.

Ранее приведенные примеры, т.е. ранее обозначенные сценарии развития игры, позволяют базу соперника разделить на две условные зоны атаки: **агрессивную** и **умеренную**.

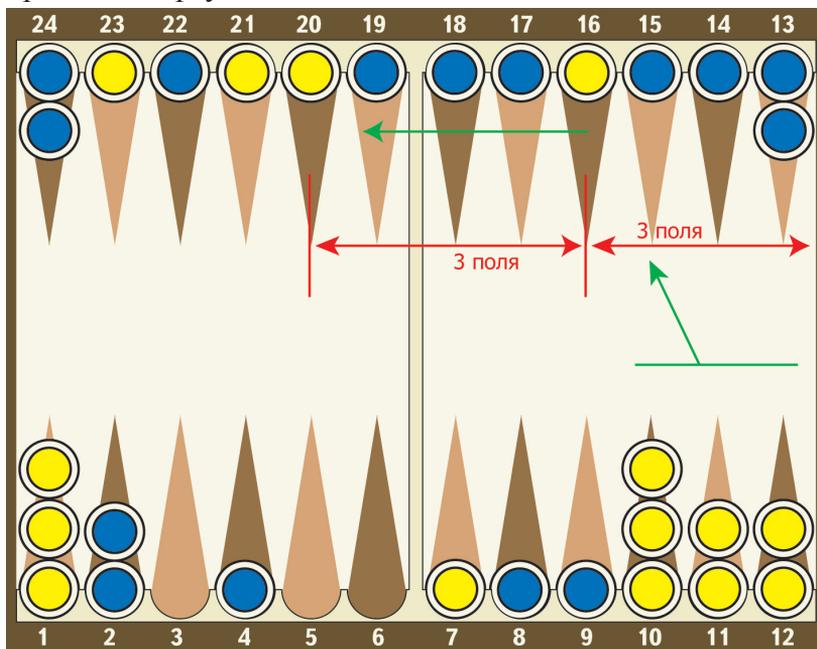


Обычно построение атакующих шашек в зоне умеренной атаки – вынужденное. Либо зар не дал достаточно очков продвинуть шашку дальше, либо ход с головы был важнее и в атаке сыграно оставшееся движение хода.

Для занятия полей в зоне агрессивной атаки, опытные игроки частенько жертвуют ходом с головы. Почему выгодно ставить шашки в эту зону мы уже разбирали.

На рисунке особенно выделено поле 16, потому, что оно относится к обеим зонам атаки. Кроме того, стоит вспомнить, что поле 16 рекомендовано к атаке в первую очередь, т.к. оно лежит на

«караванной тропе». Но есть еще одно свойство поля 16. Это геометрический центр базы соперника. Т.е. если Вы поставите на поле 16 шашку, соперник не сможет построить блока более, чем в 3 шашки в пределах своего выхода с головы. Через это поле удобнее всего (если оно всего лишь одно) выводить шашки из второй четверти в четвертую.



Если шашка будет не в центре, синие могут построить забор из более, чем 3 шашек.

Условно можно обозначить различие зон.

Зона умеренной атаки:

- как правило, дает возможность выстроить хорошую защиту своей базы, соответственно сдержать агрессивную атаку соперника;
- через нее удобнее выходить шашки из второй четверти;
- обладает существенным позиционным недостатком: из нее трудно заводить шашки в дом, тем более в дальние поля дома;
- приводит к повышению вероятности остаться в доме на минимуме полей (зачастую всего на одном поле) с неудобной их расстановкой в доме;
- блокада полей в этой зоне слабо эффективна с точки зрения атаки

как таковой.

Зона агрессивной атаки:

- очень эффективна с точки зрения блокады шашек в руке соперника;
- очень гибкая позиция для тактической перестройки шашек из базы соперника в свой дом;
- требует значительных затрат очков, выпадающих на заре для продвижения шашек в зону агрессивной атаки;
- опасна возможностью построения блоков на полях 9-16 в качестве контригры соперника;
- построение в зоне агрессивной атаки трудно сочетается с защитой собственной базы.

Теперь можно суммировать принципы атаки чужой базы в дебюте игры:

1. Если есть выбор, лучше захватить поля 16 или 18 в первую очередь.
2. Старайтесь подтянуть в чужую базу как минимум вторую шашку.
3. Если есть выбор – занимайте старшие поля (17, 18, 19).
4. Шашки желательно располагать подряд (16-17 или 17-18 или 16-17-18).. Разрывы между своими шашками нежелательны.
5. Занимать крайние поля в чужой базе (14 и 18) рекомендуется только при наличии еще шашек во второй четверти – в прямой видимости свободных полей базы соперника, готовых захватить еще поля и обеспечить мостик.

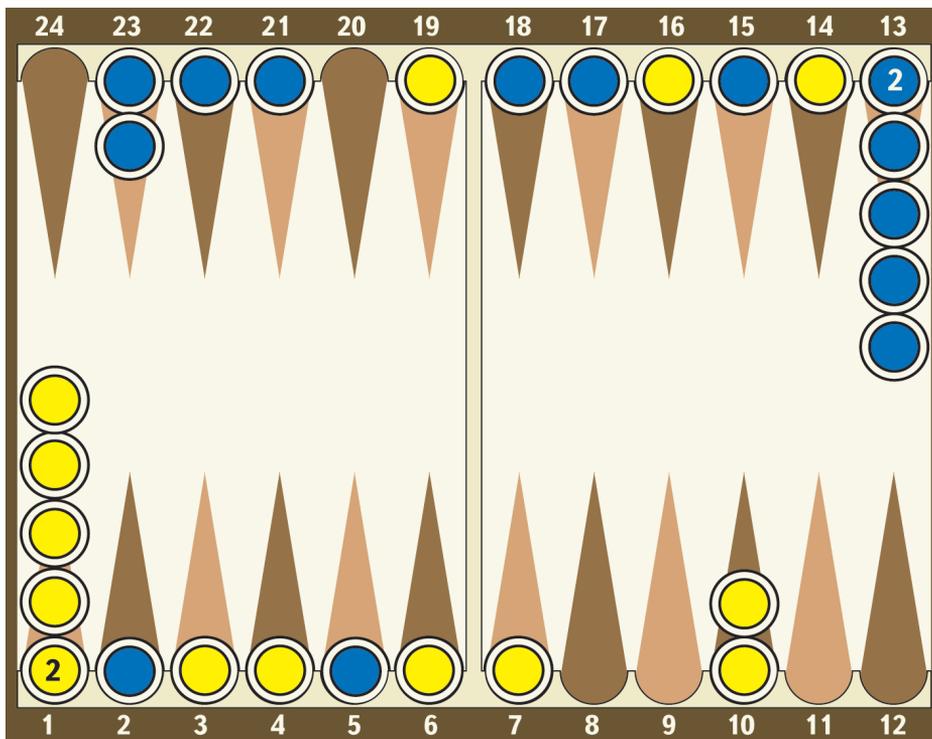
Чтобы дальше разбираться в дебютной тактике и стратегии (и не только дебютной) необходимо правильно оценивать ситуацию на базе соперника и на своей.

Очень важно определять **критическую** ситуацию на базе соперника. **Критической** для соперника является, как правило, потеря 4 полей у своей головы. Наличие трех полей для выхода с головы – состояние неустойчивого равновесия. Поэтому, если у вас есть шанс захватить четвертое поле – можно пойти на риск: не ходить с головы, не занять свободное поле у своей головы и т.д.

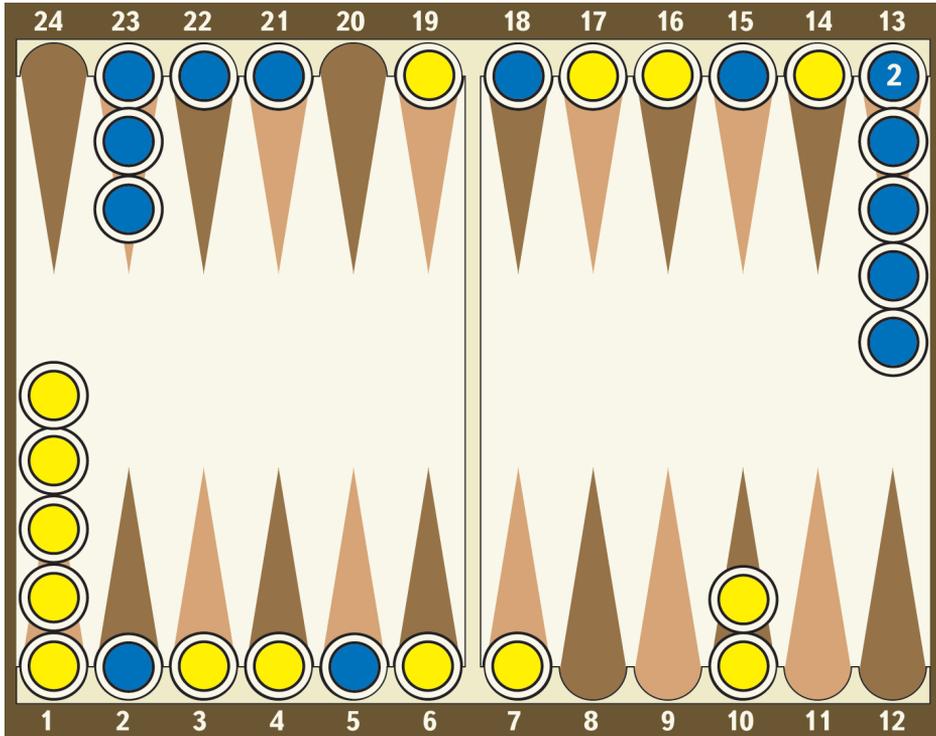
Последний принцип требует более подробного рассмотрения:

Критическое состояние соперника – это когда вероятность его проигрыша становится заметно выше 50%. Однако критичность состояния зависит не в последнюю очередь еще от двух факторов: наличия свободных шашек (запаса ходов) и количества оставшихся в голове шашек.

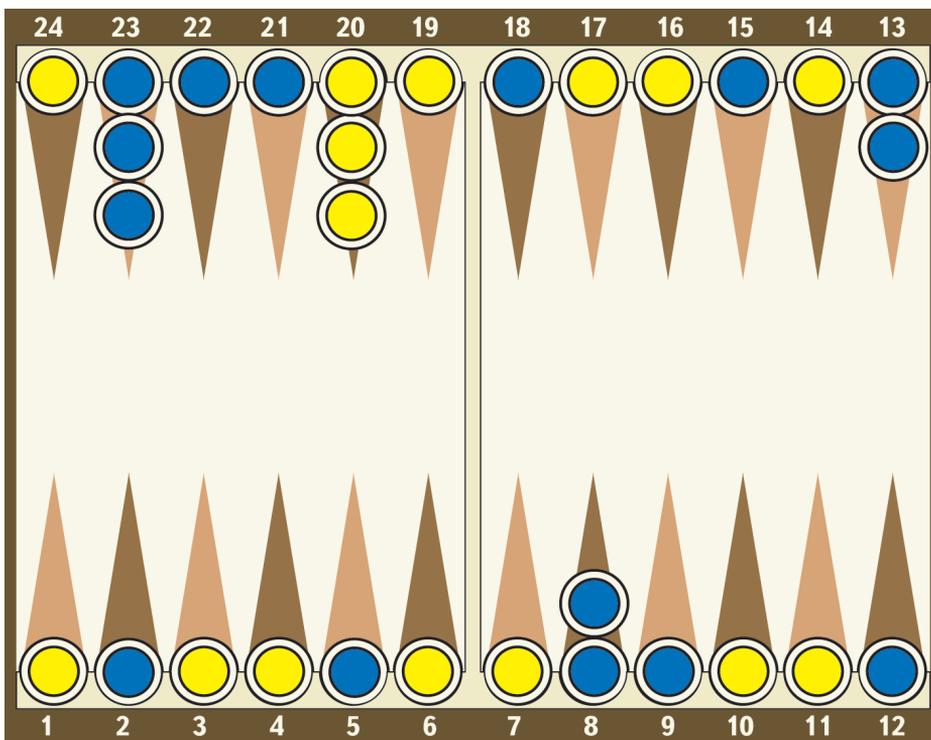
Обычно точка равновесия это 3 поля, доступных для выхода шашек с головы.



В этой позиции у синих равновесие. С головы нет хода на 1 зато их много во 2 четверти. Нет хода на 3 и 6, зато много ходов 3 и 6 по полям 23-2-5-8-11. Конечно, желтые постараются перекрыть поле 8 и 11. Но сейчас пока на доске вполне все благополучно для синих.



Позиция на этом рисунке отличается от предыдущей совсем немного, однако, здесь уже ситуация для синих критическая. У них выход с головы только на 2 и 5. Почти нигде нет хода на 4. Если выпадет 4:4, синие освободят поле 18 и марс практически гарантирован.



А в этой позиции, несмотря на точно такое же расположение шашек на базе синих, у них ситуация совсем не критическая. С головы нужно уйти всего 2 шашки. Это вполне реально. Кроме того, угрозы получить глухой блок в третьей четверти уже нет, т.к. там всего 4 шашки желтых. Вдобавок в доме занято 3 места – это совсем неплохо.

Таким образом, критичность ситуации у чужой головы зависит от нескольких факторов. Ниже они даны в порядке возрастания значимости:

**1.** Запас ходов шашек, свободных от защиты полей для выхода с головы. Тут точную оценку давать непросто. Во второй части книги будет дана методика оценки позиций с точки зрения общего дефицита ходов и дефицита каждого конкретного хода.

**2.** Количества шашек в голове. Здесь характеристика дается для ситуации, когда у соперника есть запас ходов. Если выход с головы всего на 2 поля, то критично наличие в голове более 6-7 шашек. Если ход только один, то критично наличие в голове 4-5 шашек.

**3.** Количества полей, доступных для хода с головы. Здесь для характеристики возьмем ситуацию: в голове еще есть 5-6 шашек или больше и свободных ходов шашек за пределами базы не очень много.

Обычно

**3 поля** – равновесие.

**2 поля** – критическая ситуация, в которой соперник вынужден думать только о том, как бы уйти от марса.

**1 поле** – очень реальная угроза марса.

Однако, здесь надо учитывать, что есть большая разница в том, какие именно поля доступны. Чем старше заняты поля, и чем они плотнее, без разрывов, тем меньше шансов избежать проигрыша, причем вероятность марса достаточно высока.

Рассмотрим варианты перекрывания ходов с головы соперника начиная с 3 закрытых полей. Ниже даны некоторые конфигурации в порядке усиления атаки, т.е. каждая следующая конфигурация опаснее предыдущей для соперника (на **поле 13** находится **голова синих**).

### Три занятых поля.

Три шашки у чужой головы – это равновесная позиция. Насколько в целом ситуация на доске хороша или нет для синих – зависит от позиции на остальной части доски.

Поэтому при расстановке на младших полях от 1 до 4, большой разницы, как стоят шашки, почти нет. Здесь надо скорее руководствоваться общими соображениями позиции в целом. Т.е. общим «дефицитом» ходов соперника. Опять же, чаще всего большого выбора, куда поставить шашку, нет.

расстановка 1



расстановка 2



расстановка 3

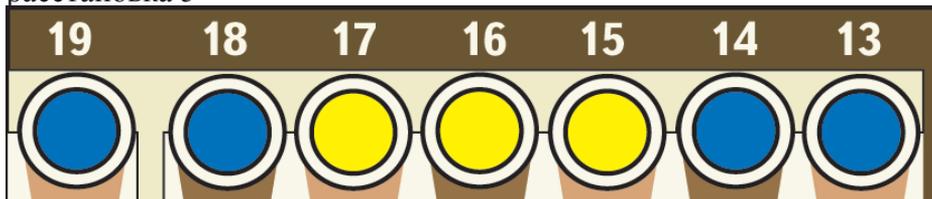


расстановка 4



Эти четыре комбинации (1-4) практически равнозначны, здесь влияние дефицита ходов вообще – на всей доске превалирует над принципом «занимай старшие поля».

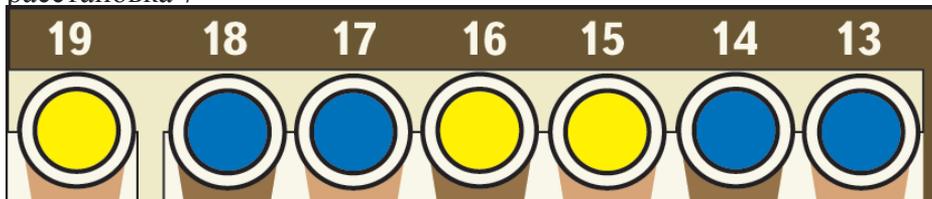
расстановка 5



расстановка 6



расстановка 7



расстановка 8



С каждым передвижением атакующих шашек на более старшее поле, ситуация для синих меняется в худшую сторону. Однако, фактор неплотного расположения шашек значительно нивелирует этот рост. И эти комбинации можно считать практически равными. Хотя эти конфигурации 5-8 предпочтительнее, чем 1-4. И все же пока все еще ситуация на остальной части доски важнее для выбора (если есть выбор!) как расставить свои 3 шашки.

расстановка 9



расстановка 10



С каждым передвижение всего 3 шашек желтых к старшим (ключевым) полям, игра все больше смещается в сторону базы синих. При расстановке 9-10 игра синих теряет гибкость и все больше направлена на спасение партии и вывод шашек с головы.

расстановка 11



расстановка 12



Эти расстановки (11-12)уже по-настоящему опасны!

расстановка 13



Такой захват – удача для желтых. Вариант 13 (захвачены ходы с головы 4, 5 и 6, т.е. поля 17, 18, и 19) дает шансы на победу на 10-20% выше, чем вариант 1 (захвачены ходы с головы 1, 2 и 3, т.е. поля 14, 15, и 16). Синие находятся в очень тяжелой позиции и только удачные броски и очень точная игра в обороне могут спасти от поражения. Фактически здесь полное позиционное превосходство желтых. Такая конфигурация даже лучше, чем захват 4 шашек на младших полях.

### Четыре занятых поля.

расстановка 14



расстановка 15



расстановка 16

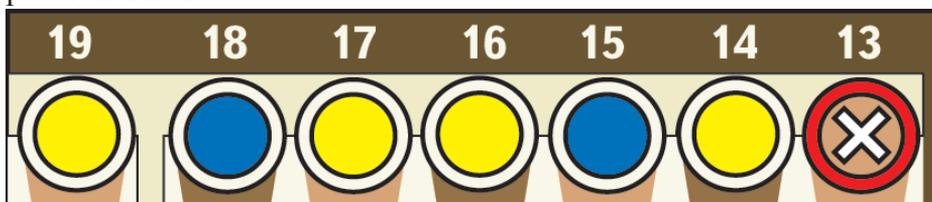


расстановка 17



Очень опасная для синих ситуация (14-17). И все же вероятность проигрыша синих с марсом не столь велика, чтобы назвать позицию катастрофой. При удачном выпадении старших незакрытых полей (3-5 подряд бросков с 4, 5 или 6 на заре – совсем не редкость), синие могут не только уйти от марса, но и выиграть. В такой позиции очень важно, какая ситуация в доме желтых. Поэтому, стоит серьезно подумать не только об осаде, но и о захвате полей в доме.

расстановка 18



расстановка 19



Перекрытие все более старших полей заметно увеличивает опасность для синих. Разница в том, какие младшие поля перекрыты, не столь существенна. Варианты 18 и 19 по опасности для синих практически равны.

расстановка 20



расстановка 21



Перекрытие 5 и 6 – практически перекрытие кислорода для синих. Они на самой грани катастрофы. При этом вариант 21 заметно опаснее варианта 20.

расстановка 22



расстановка 23



Вариант 22 – уже просто катастрофа для синих. Спасти их может только чудо.

Вариант 23 – в спасение вообще трудно поверить.

Однако, пока еще, если:

- есть запас ходов синих шашек на остальной части доски;

- на оставшихся для хода синих полей есть запас по 2-3 шашки;
  - с головы надо убегать всего 2-3 или меньше;
- то вполне можно играть в надежде на благосклонность зар, особенно на удачные куши для эвакуации из опасной зоны.

### Пять занятых полей.

Пять занятых полей у чужой головы - это уже, однозначно, игра на марс со стороны атакующих желтых. А со стороны синих – отчаянная попытка уйти от марса, вероятность которого очень высока.

Здесь очень высока цена как количества шашек в голове синих, так и запаса ходов синих шашек в остальной части доски. От варианта 24 к варианту 29 вероятность марса увеличивается очень заметно. Вероятность марса при варианте 29 выше, чем вероятность при варианте 24 очень существенно. Примерно на 5-10%.

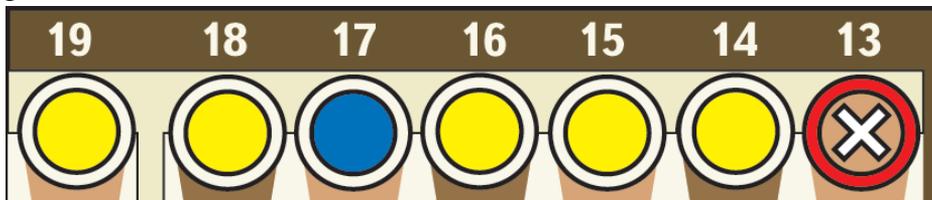
расстановка 24



расстановка 25



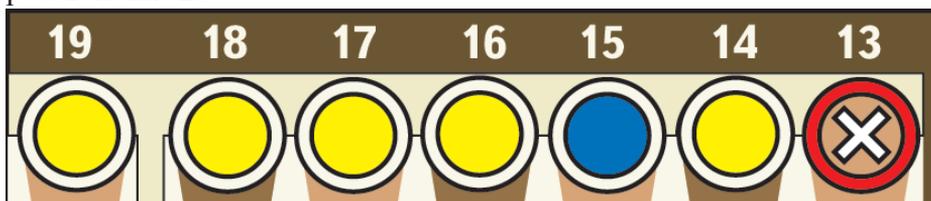
расстановка 26



расстановка 27



расстановка 28



расстановка 29



В варианте 29 уйти от марса поможет уже даже не просто чудо, а какое-то совершенно невероятное везение. Особенно если в голове 5-6- шашек.

Почему же старшие поля столь важны? Неправильное понимание этого факта может приводить к ошибкам в игре. На самом деле, выпадение и старших и младших цифр – совершенно равновероятно. Откуда тогда вообще берется различие?

Выше мы уже говорили, что отсутствие старшего хода с головы приводит к разобщению шашек и «разведению» их далеко друг от друга по доске. Образующиеся разрывы опасны тем, что в них соперник будет ставить блоки, стремясь сделать их непреодолимыми (глухими). Однако, все это правильно и характерно для начала игры. В случае же осады головы соперника, главным становится давление на оставшиеся шашки, чтобы выдавить их и окончательно заблокировать выход с головы, что означает очень высокую



В этой позиции желтые не могут поддержать атаку и подтянуть еще шашки, чтобы занять поля 18 и 19. Но они могут переставить свои шашки так, чтобы они блокировали выход с головы 4, 5 и 6. Эта стойка лучше даже, чем, если бы поле 14 было свободным, и его удалось занять. Кроме того, вполне вероятно, желтые займут еще одно из двух освободившихся полей 15 и 16. Эти поля в прямой видимости желтых шашек с полей 9, 10 и 12. Учитывая, что в голове синих еще 6 шашек, можно сказать, что позиция у синих очень тяжелая.

Конечно, нельзя написать инструкций к каждой позиции. Кроме того, надо учитывать состояние дел на всей доске. И все же: немного опыта и практики игр, и Вы сможете легко пользоваться приемом «перестановки» самостоятельно.

### **Правило №3. «Занимаем свободные поля».**

Если задачи первой части игры уже выполнены, соперники поделили поля на своей и чужой базах, игра переходит в позиционную борьбу.

Автор не ставит перед собой задачу изложить принципы тактики и стратегии. Книга ориентирована на начинающих, потому, в основном здесь Вы найдете некоторые принципы правильной игры и конкретные простые тактические приемы.

Одним из таких простейших принципов является правило «Занимаем свободные поля».

Вообще-то это правило настолько очевидно, что особых объяснений не требует. Однако вся его сложность в том, что:

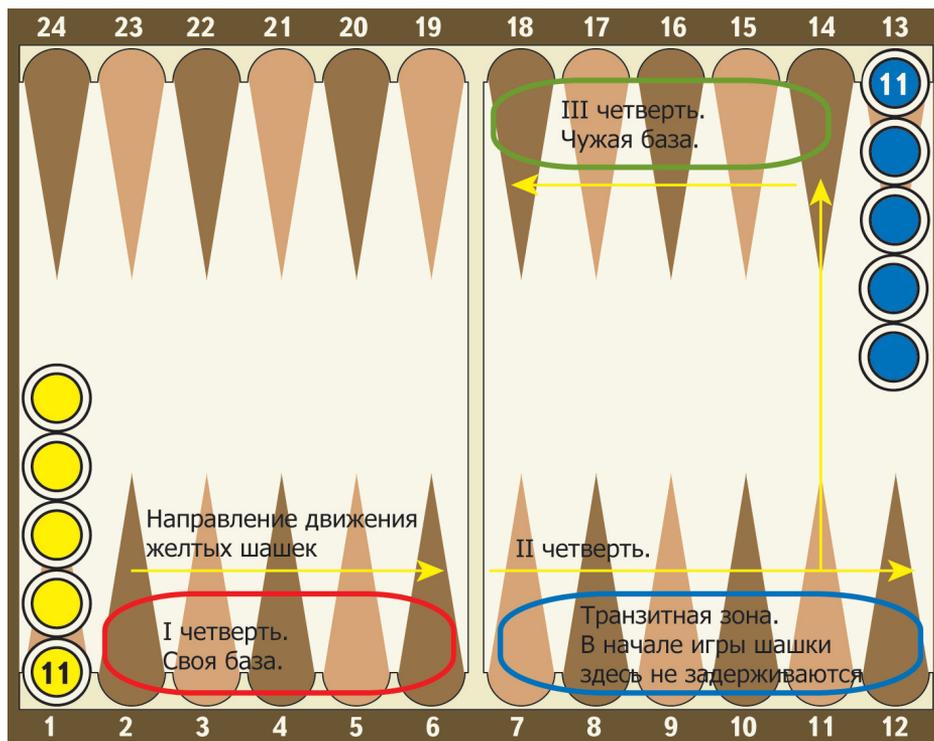
- во-первых, как правило, свободные поля имеют разную игровую ценность, и игрок стоит перед выбором, какие именно поля занимать?
- во-вторых, за свободными полями надо «охотиться», а не ждать, когда их можно будет занять;
- в-третьих, бывает так, что некоторые поля выгодно НЕ занимать.

Поэтому частенько новички теряются и соответственно играют не совсем правильно. Или даже совсем не правильно.

В предыдущей главе мы достаточно детально разобрали, как и какие

поля надо занимать в первую очередь. Попробуем сформулировать самые общие соображения, как играть дальше.

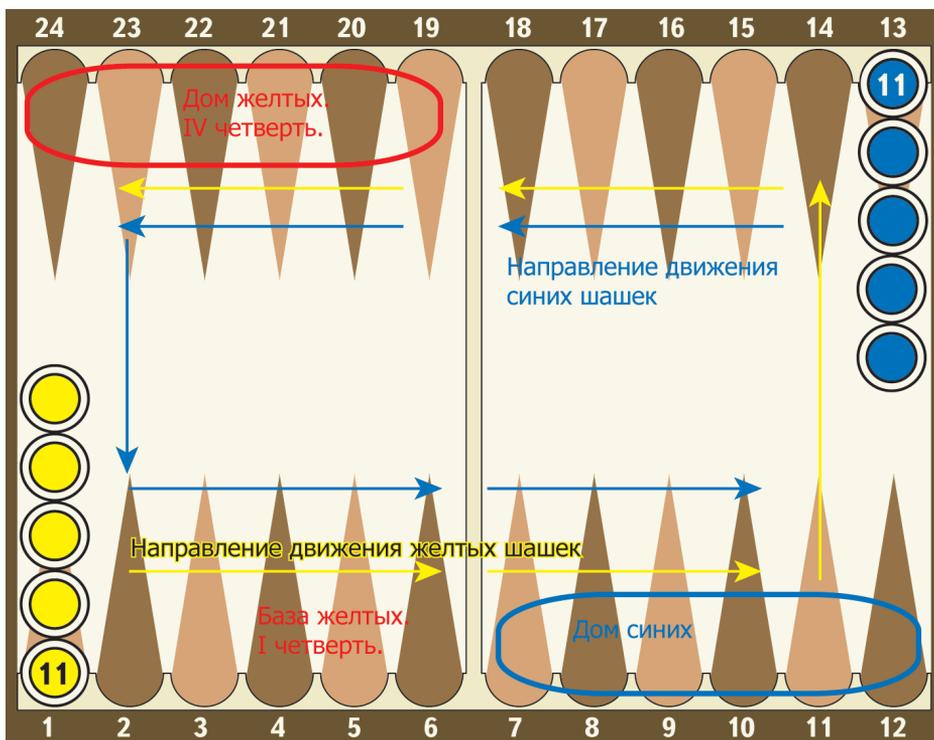
Давайте вспомним картинку из предыдущей главы.



Таков тактический рисунок игры в дебюте. Здесь II и IV четверть имеют лишь второстепенное значение, будучи транзитными зонами для прохода шашек к I и III четвертям (базе соперника).

После того, как более-менее становится понятно, как сложилась борьба за базы, немедленно начинается борьба за II и IV четверть, которые на самом деле имеют стратегическое значение.

Почему так происходит, мы рассмотрим в главе «Игра делается на



выбросе».

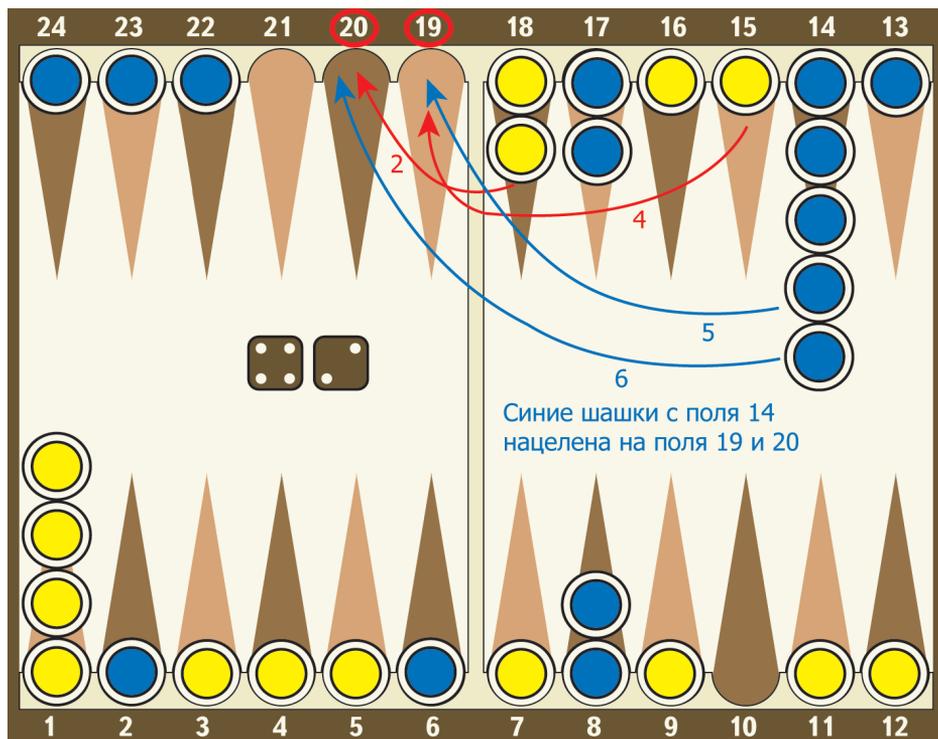
А пока просто постарайтесь запомнить, что изначально дом (или IV четверть) – стратегически важная зона, а база – первоочередная тактическая цель. Когда и как переходить от «охоты» на базу соперника к захвату дома – каждый раз надо оценивать, исходя из конкретной ситуации. И об этом мы здесь говорить не будем. В этой главе мы будем рассматривать вопрос, какие поля захватывать в середине игры.

## 1. Какие из свободных полей – более ценные?

На этот вопрос не существует четкого и однозначного ответа. Значения свободных полей можно точно определить только во время игры в конкретной позиции. И, все же, попробуем сформулировать общие рекомендации:

1. При прочих равных условиях более ценно то поле, которое

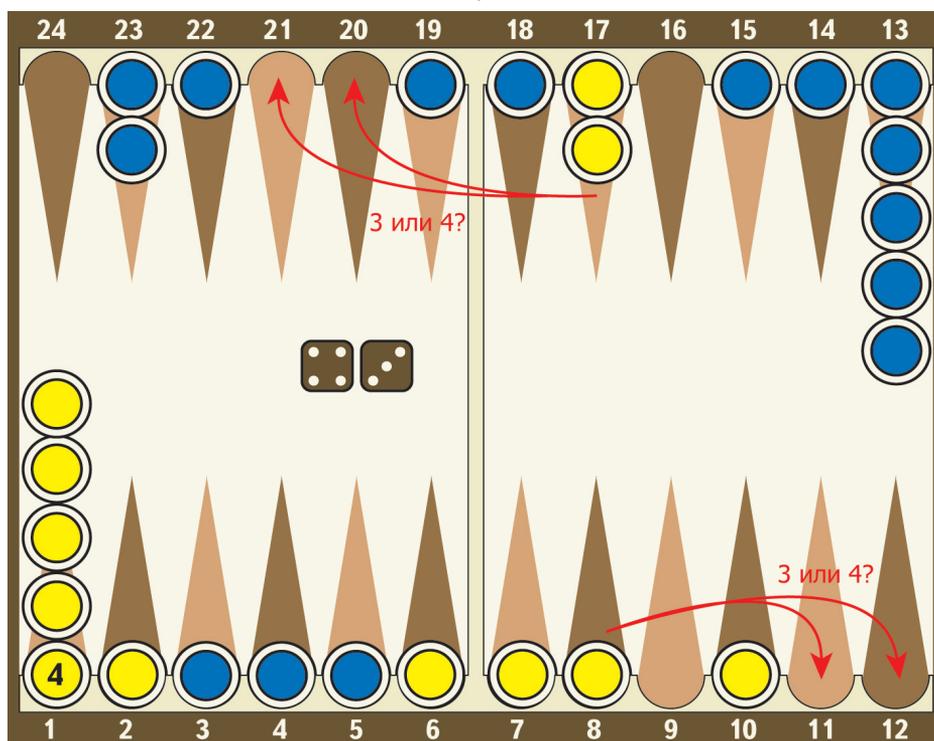
блокирует сопернику старшие ходы. Естественно по принципу симметрии, настолько же важны те поля, которые вам дают возможность ходить старшие цифры зар.



Здесь Вы видите пример того, как блокируются старшие ходы соперника. С поля 14 синие шашки готовы попасть следующим ходом на поля 19 и 20, которые находятся на прямой видимости. Если синие следующим ходом займут поля 19, 20, то кроме всего прочего они с большой пользой используют большие очки, выпавшие на зарах. Именно это делает поля 19 и 20 наиболее приоритетными среди всех свободных полей. Есть смысл даже освободить поле 15, сходяв 15-19 и 18-20. С этой точки зрения поле 21 гораздо менее важно!

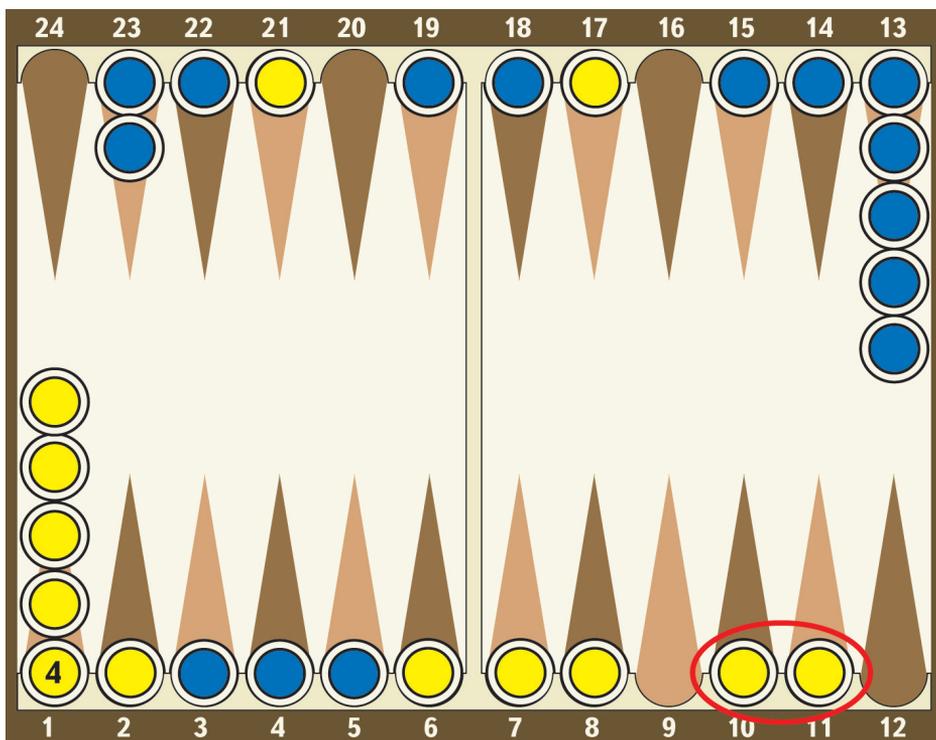
Надо помнить, что в реальной игре приходится учитывать и много других факторов для определения наиболее важных полей, чем попытка блокировать старшие ходы. Но идея, думаю понятна и в подавляющем большинстве случаев вполне эффективна.

2. При прочих равных условиях лучше те поля, которые позволяют ставить шашки плотно, на соседние поля.



На этом рисунке показана позиция, в которой можно занять одно свободное поле шашкой с поля 17 и одно поле шашкой с поля 8. У желтых выбор: с поля 17 можно сходить на поле 20 или 21 и также с поля 8 можно сходить на поля 11 и 12. Никакой принципиальной разницы между полями 20 и 21 в этой позиции нет. Значит определяющим при выборе хода будет ход с поля 8. Здесь и срабатывает правило «ставить рядом».

Поэтому ходим 8-11, 17-21.



3. При прочих равных условиях поля 20-21 в своем доме важнее, чем поля 22-24. Если есть выбор, лучше «застолбить» эти два поля. Почему так – будет понятно из главы «Игра делается на выбросе».

4. Из предыдущих глав Вы уже знаете, что при наличии выбора, надо занимать поля, находящиеся на прямой видимости от важных полей (свободных или даже уже занятых).

5. Если Вы по очкам (пипсам) заметно опережаете, то Вам важнее занять поля в своем доме, чем ограничить соперника в его доме.

6. Если Вы сильно отстаете по пипсам, то возрастает роль полей в доме соперника (Ваша II четверть). Лучше всего занять все поля, кроме поля 19. Это так называемый прием «посадить на шестерку». Этот прием будет подробно рассмотрен в главе «Игра делается на выбросе» и является отдельным тактическим приемом в игре. На самом деле, чем труднее строиться в своем доме сопернику, тем

больше шансов, что он будет терять очки, и тем самым Вы будете сокращать разрыв в пипсах.

## 2. Как «охотиться» за свободными полями?

Просто занимать те поля, которые удастся занять - типичная ошибка новичков. Такая игра, к тому же, сопровождается частыми жалобами на несправедливость зар, не дающих нужные очки. Если Вы хотите играть активно, Вы должны «охотиться» (далее кавычки опустим) за свободными полями, а не ждать, когда их удастся занять «естественным образом».

Что значит охотиться? Многое из того арсенала приемов, которые нужны для охоты, Вы уже узнали. Также как и узнали необходимые особенности игры и нардовой доски. Попробуем сформулировать принципы охоты. Для этого читателю предлагается освежить в памяти таблицы вероятностей попадания на свободное поле (таблица 1 и таблица 2).

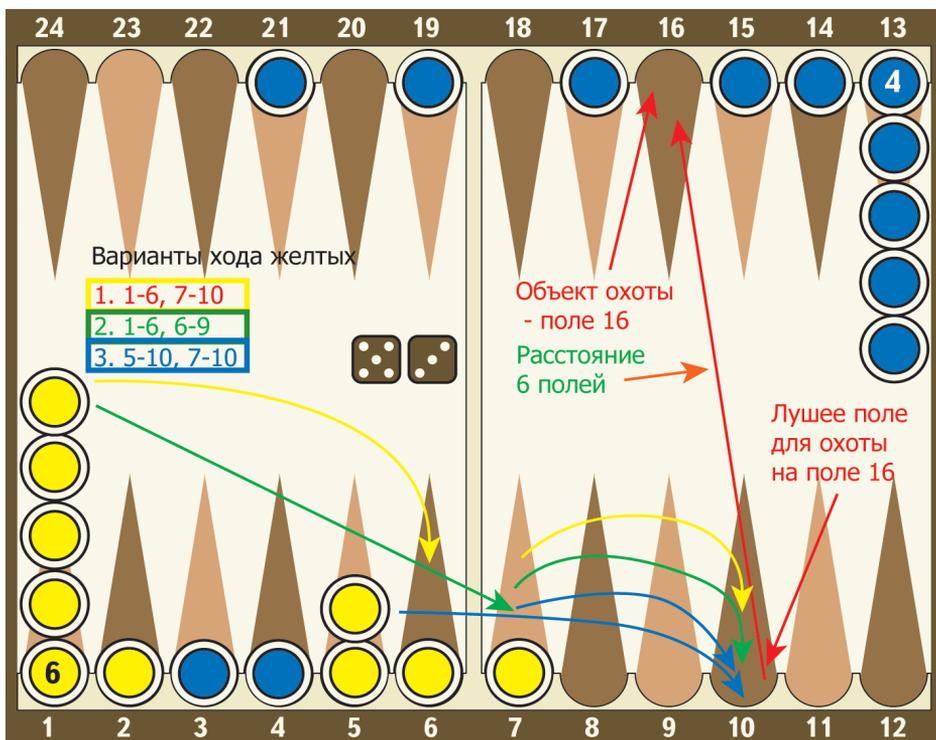
Таблица 1

Расстояние	Удачные выбросы зар	Вероятность (число случаев из 36)	Примечание
1	1-*	11	Прямая видимость
2	2-*, 1-1	12	
3	3-*, 1-2, 2-1, 1-1	14	
4	4-*, 1-3, 3-1, 2-2, 1-1	15	
5	5-*, 1-4, 4-1, 2-3, 3-2	15	
6	6-*, 1-5, 5-1, 2-4, 4-2, 3-3, 2-2	17	
7	1-6, 6-1, 2-5, 5-2, 3-4, 4-3	6	
8	2-6, 6-2, 3-5, 5-3, 4-4, 2-2	6	
9	3-6, 6-3, 4-5, 5-4, 3-3	5	
10	4-6, 6-4, 5-5	3	
11	5-6, 6-5	2	
12	3-3, 4-4, 6-6	3	
15	5-5	1	
16	4-4	1	
18	6-6	1	
20	5-5	1	

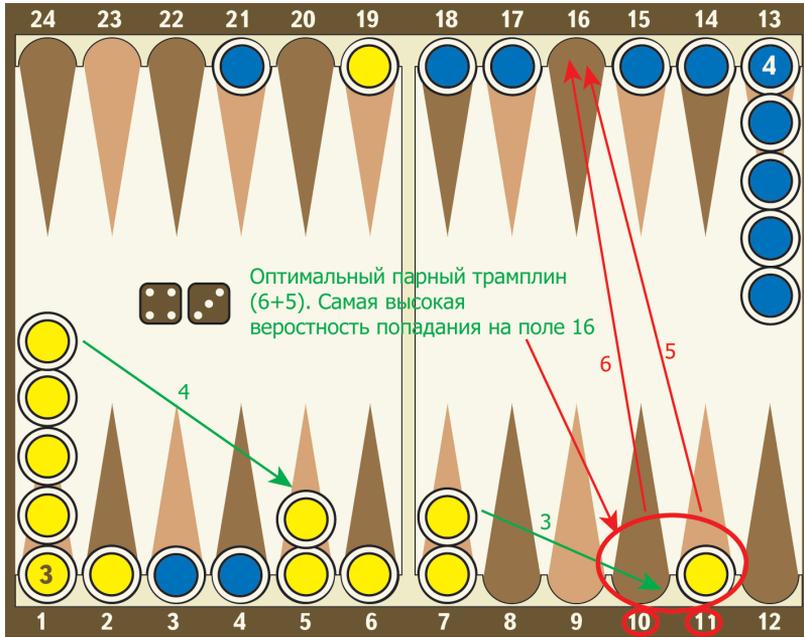
Сочетание расположения двух шашек	Вероятность попасть на нужное поле хотя бы одной из шашек, количество случаев из 36
6-5	30
6-4	27
6-3	28
6-2	26
6-1	26
5-4	26
5-3	25
5-2	23
5-1	22
4-3	26
4-2	21
4-1	21
3-2	21
3-1	20
2-1	20

Суть охоты состоит в том, что, помимо непосредственных ходов, занимающих свободные поля, есть ходы, подготавливающие захват полей. Т.е. к захвату поля надо готовиться и ходить шашки не просто как-нибудь, а так, чтобы «целиться» в нужные (важные) поля. Этот принцип, кстати, относится не только к свободным полям. Есть поля, на которых необходимо «скапливать» шашки. На эти поля тоже надо охотиться. Делать подготовительные ходы. Ниже даны рекомендации как охотиться за свободными (или уже занятыми, но важными) полями:

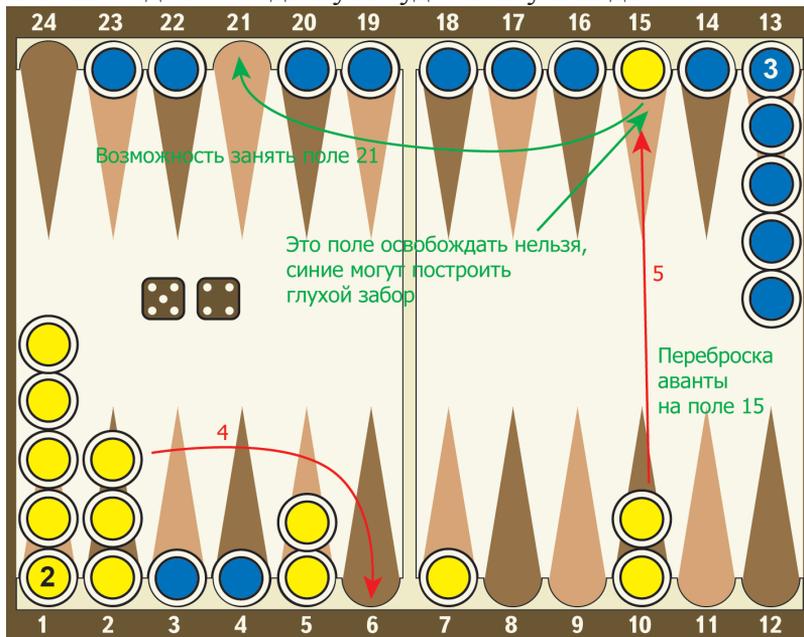
1. Если есть поле, на которое Вы с данным броском попасть не можете, ставьте шашку на расстояние прямой видимости от этого поля в надежде занять его следующим ходом.



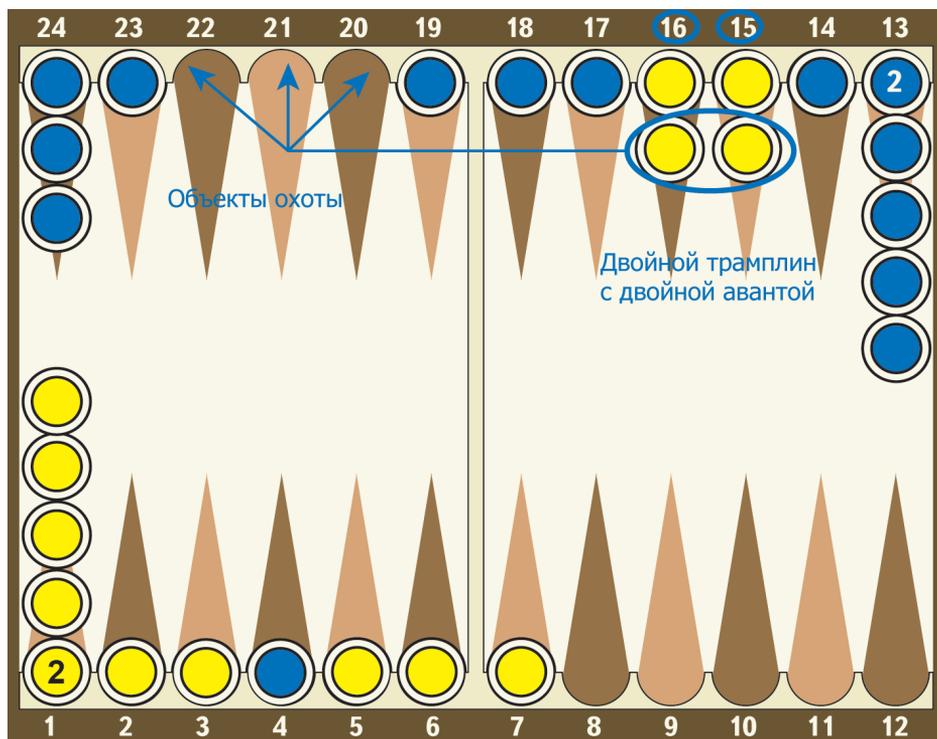
2. Если есть выбор, ставьте шашку на расстоянии 6 полей от того поля, на которое охотитесь. Если нельзя на расстоянии 6, то тогда 5 или 4 (равнозначно), далее 3, 2, 1. В таком порядке уменьшается вероятность попадания на объект охоты следующим ходом.
3. Если на пути к объекту охоты уже есть Ваша шашка, которая, тем не менее, занять нужное свободное поле не может, ставьте вторую шашку рядом, желательно с дальней от объекта стороны.



4. Если шашка, нацеленная на объект охоты, стоит на поле, которое не менее важно, с него целиться на объект охоты нельзя. А значит Ваша задача – подтянуть туда аванту или две.



5. Зачастую, лучше вести охоту не на одно поле, а сразу на несколько свободных полей. Поэтому старайтесь «закрепляться» в четверти, где Вы уже активно играете, так, чтобы были удобные трамплины и чтобы, как минимум, два трамплина стояли рядом. А аванты на них ставьте равномерно.

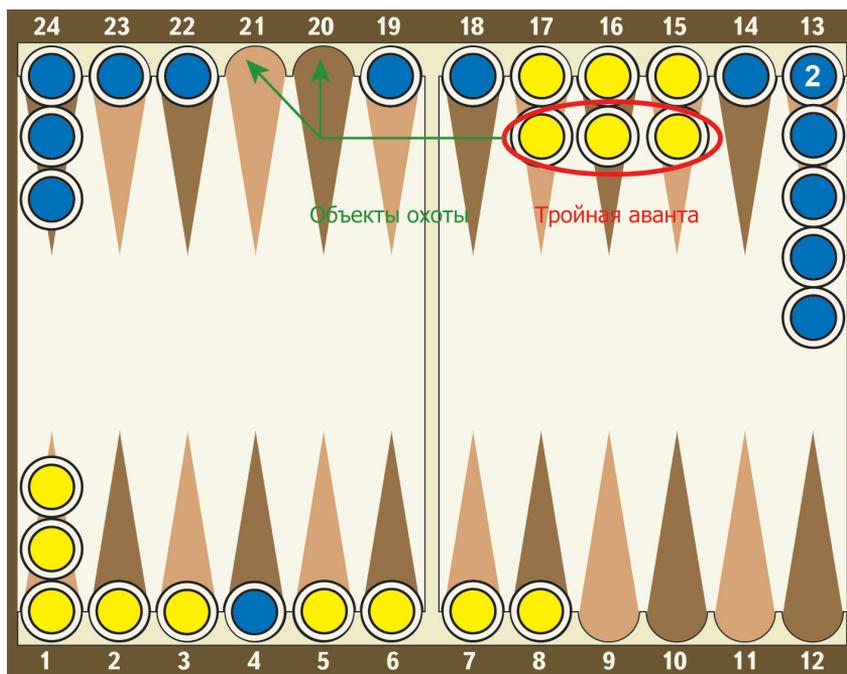


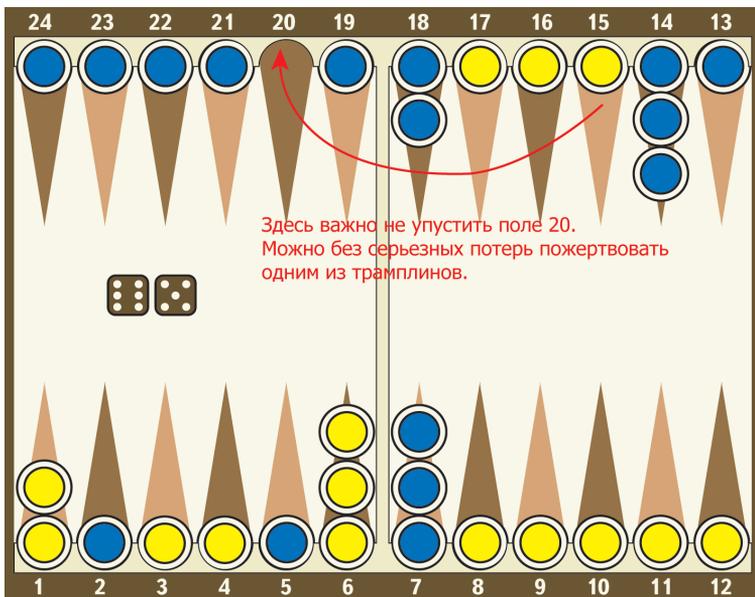
6. Во время охоты не забывайте, что опытный соперник тоже знаком с правилами охоты и будет маневрировать своими шашками так, чтобы помешать вам. Всегда цельтесь в свободные поля с учетом возможности таких маневров соперника. Как именно это делать, Вы должны решать каждый раз индивидуально в каждой конкретной позиции. Такое умение придет к Вам со временем (с опытом). Главное – помнить те закономерности, на которых основан выбор решений.

7. Одним из лучших средств борьбы с попытками соперника помешать охотиться на свободные поля путем перестановок своих шашек являются двойные трамплины (стоящие подряд),

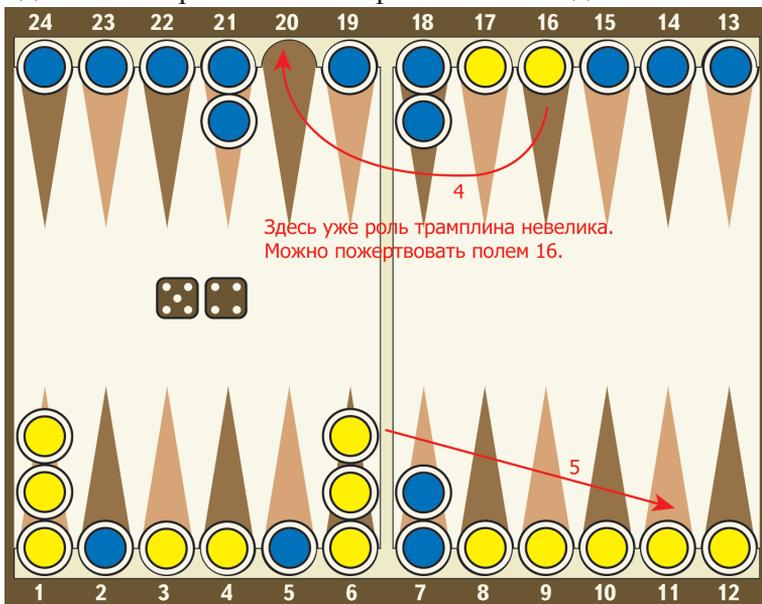
заряженные равномерно авантами. Почему рядом стоящие аванты столь эффективны? Это легко понять, посмотрев таблицу 2. Ваш соперник, пытаясь снизить вероятность захвата свободного поля, будет за счет перестановок перемещать свободное поле ближе к вашей шашке. А Вы перед этим поставили шашку на оптимальное расстояние 6. Теперь оно станет, например, 4, что снизит вероятность захвата поля. Для сравнения Вероятность на расстоянии 6 - 47,2%, на расстоянии 4 или 5 – 41,6%, на расстоянии 1 - 30,5%. Однако если у Вас шашка (аванта) двойная, то вероятность снижается не так существенно и при этом сама по себе очень высока. Например, при паре (6-5), вероятность 83,3% при отсутствии препятствий, а для (5-4) вероятность 72,2%

8. Еще более эффективны тройные трамплины и тройные аванты. Но, если нет авант, в тройном трамплине можно пожертвовать одной из шашек-трамплинов для захвата нужного поля. При этом маневренность Ваших шашек, а также эффективность авант на двойном трамплине, станут не намного хуже, чем были.



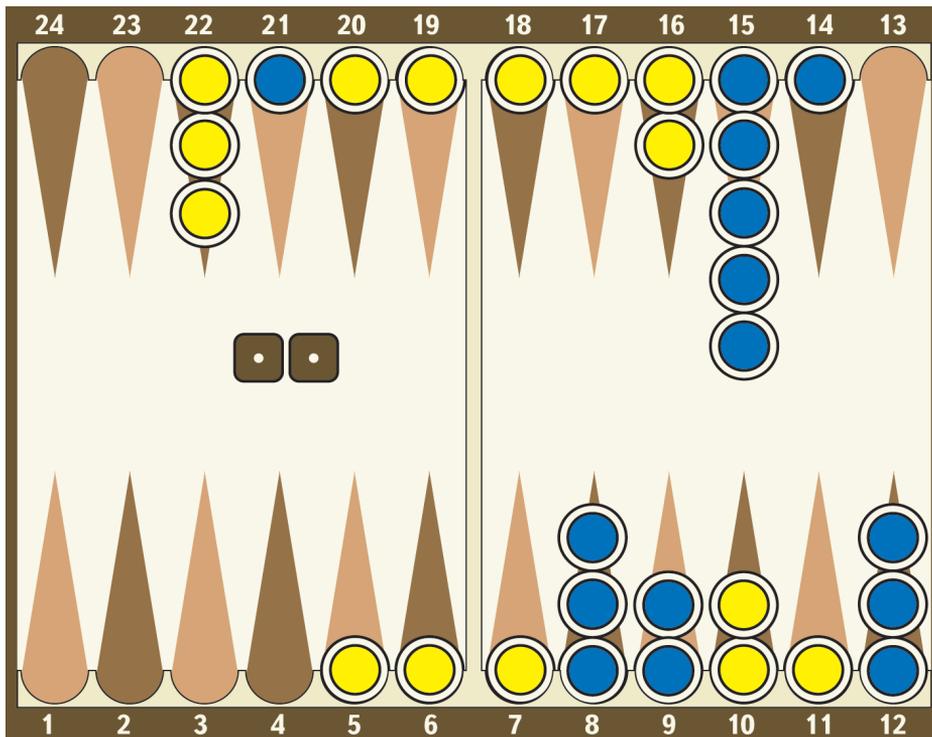


9. Бывают случаи, когда очень важно занять свободное поле и можно пожертвовать одним из трамплинов связки-двойки. При этом нужно сопоставить важность занимаемого поля и ухудшение маневренности Ваших шашек, а также эффективность авант на одиночном трамплине по сравнению со сдвоенными авантами.



### 3. Какие поля не выгодно занимать?

Бывают такие случаи, когда невыгодно, чтобы у соперника не было выхода с какого-то поля. Как правило, это бывает, когда Вы ловите соперника в ловушку.



В этой позиции стоит подождать и не закрывать поле 23. Если синие следующим ходом бросят 2:2, они будут вынуждены освободить поле 21, а это даст возможность желтым сделать блок глухим (поля 16-21) и увеличить шансы на выигрыш.

Когда и как не занимать свободные поля мы рассмотрим подробнее в главах второй части книги.

## Правило №4. «Тихий ход».

Итак, мы более-менее разобрались, как играть в длинные нарды в начале игры. Мы заняли все свободные поля, которые можно было занять. Или те, которые необходимо было занять.

Что делать дальше? Можно ли теперь ходить куда захочется?

Оказывается, ни в коем случае! Эти «тихие ходы» иногда определяют результат тактической и позиционной борьбы соперников.

Даже когда все поля заняты, всегда надо внимательно относиться к выбору хода. Ниже дано несколько рекомендаций, *для примера*. Примеры, иллюстрирующие эти рекомендации, будут даны позже, в соответствующих главах книги.

**1.** Прежде всего, и в первую очередь, надо внимательно смотреть, куда ставить шашки, в связи с возможным броском кушей. Ход надо выбрать из имеющихся вариантов так, чтобы ни на одном куше не попасть в плохую позицию. Или же, по крайней мере, чтобы ущерб был минимален. В главе «дефицит ходов» (во второй части книги) эта мысль будет рассмотрена самым подробным образом.

**2.** Опасно может быть не только выпадение куша, но и просто какой-то цифры на зарах. И ход надо выбирать так, чтобы при следующем ходе, если выпадет эта цифра, ущерб был бы минимален.

**3.** Если ход не связан с захватом свободного поля и охотой на таковое, то, при всех прочих равных условиях надо стремиться избегать собирать столбики и, наоборот, стараться шашки ставить рядом – плотно, в том числе в столбиках. Однако, эта рекомендация менее приоритетна, чем все остальные.

**4.** В окончаниях игры бывают позиции, когда выгоднее делать ходы, которые обычно делать нельзя. Этот раздел мы рассмотрим подробно в следующей главе.

Безусловно, это совсем не весь список ситуаций, где важно умение сделать «тихий ход». Но большинство этих вариантов будут

рассмотрены во второй части книги в темах «строим блоки» и «дефицит ходов».

В этой теме мы не будем разбирать подробно случаи, когда и как надо ходить, если уже нет борьбы за свободные поля.

Главное – это запомнить, что правильный «тихий ход» может иметь решающее значение для партии. И относиться к таким ходам очень внимательно.

И еще одно нужно помнить начинающим игрокам. Часто можно слышать, что важно только то, что дают зары. Что все зависит от Случая. А, поэтому, зачастую начинающие, неопытные игроки делают ход, не исходя из наибольшей вероятности выигрыша, а «по наитию».

Чаще всего именно с этим связано у новичков пренебрежение к «тихому ходу». Они полагают, что никакой разницы нет, как сходить.

В связи с этим есть смысл сделать четкое разделение ходов на две категории: удачные и правильные.

**«Удачный» ход** – это тот, который привел при последующих выбросах и ходе оппонента к наилучшей позиции.

**«Правильный» ход** – это ход, сделанный с учетом всех (благоприятных и неблагоприятных последующих) выбросов зар и хода оппонента.

**Удачным** может оказаться и ошибочный, заведомо слабый ход. Но это на удачу. Постоянная игра на «удачность» хода чаще всего будет приводить Вас к частым проигрышам. Хотя когда-то может и принести выигрыш.

Все, что обсуждается или будет обсуждаться в этой книге, до этой главы, в ней и после нее, будет рассматривать только «правильные» ходы.

Ибо «удачный» ход – это больше по части «как правильно поставить фишку на поле рулетки».

## НАРДОВЫЙ ЭНДШПИЛЬ

### или Правило №5 «Игра делается на выбросе».

В изложении содержания книги автор исходил из того, что улучшение качества игры должно идти шагами по простой цепочке: дебюты, эндшпиль, середина игры. На взгляд автора, эта схема изучения наиболее оптимальна с психологической точки зрения. Дело в том, что, закономерности эндшпиля или окончания нардовой партии являются простыми и понятными не только для изучения, но и для запоминания и усвоения. Даже проще, чем дебюты. А по важности правильную игру в эндшпиле невозможно переоценить.

В этой главе читатель узнает основные принципы игры в окончании партии, познакомится с причинами, которыми вызваны эти принципы, изучит практически все известные тактические приемы игры в окончаниях длинных нард. Автор всем начинающим игрокам настоятельно рекомендует внимательно изучить эту главу. В успешном ее усвоении кроется не только возможность существенно повысить свои спортивные результаты, но и лучше понять игру в целом. А это откроет Вам все пути к вершинам Мастерства.

По своей сути, игра в длинные нарды это сочетание двух факторов. Первый фактор – это выпадающие на зарах цифры, в соответствии с которыми надо ходить. Чтобы облегчить дальнейшее изложение мысли, давайте введем условное понятие «ресурс» игры игроков.

**Ресурс** игры – это сумма всех цифр, которые выпадут на зарах за игру. Ресурс, конечно же, величина, никому заранее неизвестная. Однако для дальнейших рассуждений это не так важно. Главное, что он (ресурс) есть. Тогда мы можем первым фактором обозначить ресурс игры игрока. У этого ресурса есть три наиболее важных свойства:

- его не знает и не может знать никто;
- его нельзя никакими способами увеличить, не нарушая правила;
- его можно уменьшить, если в ходе игры какие-то ходы пропускать из-за невозможности их сходить.

Второй фактор, это сам игрок, имеющий рычаг управления игрой: выпадающими случайным образом на зарах цифрами распоряжается

игрок, расставляя шашки по доске по своему усмотрению в пределах, разрешенных правилами игры.

Первый фактор (ресурс игры) по замыслу игры не зависит от игроков, и они на него влиять не могут. Однако, как ни странно, именно борьба с этим фактором и есть суть самой игры. Все стратегические и тактические приемы, которые используют игроки, в конечном счете, сводятся к тому, чтобы уменьшить чужой ресурс и не дать уменьшить свой.

У дебюта и середины игры есть ярко выраженная особенность – все усилия направлены на уменьшение чужого ресурса и на противодействие усилий соперника по уменьшению Вашего ресурса.

А вот в конце игры (эндшпиле) основные усилия сводятся к тому, чтобы самому себе не уменьшить свой ресурс. Единственное исключение – удержание шашек в марсовом состоянии.

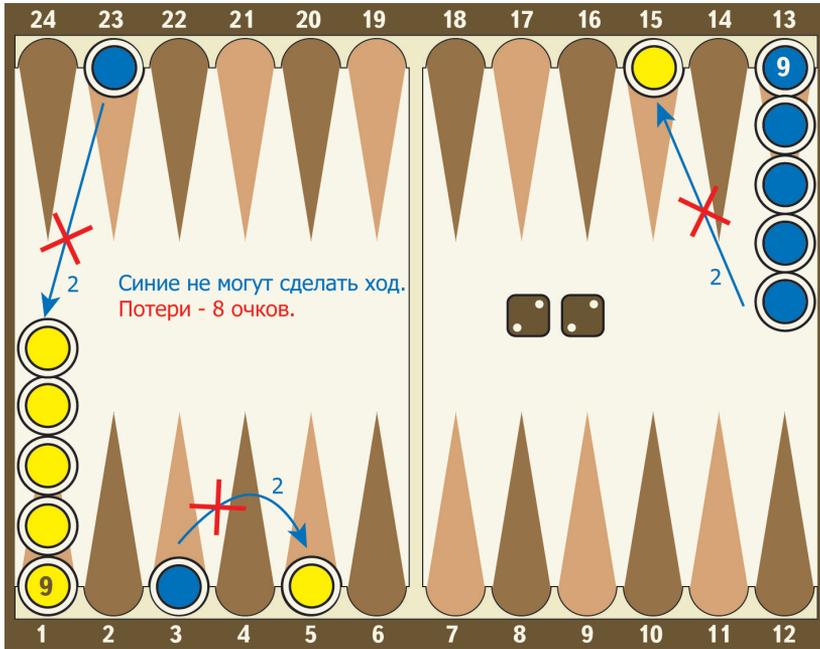
Именно с осмысления этой очень важной мысли начнем изучение особенностей нардового эндшпиля.

На доске при игре в длинные нарды находится 15 шашек, которые должны пройти путь в 24 поля каждая, итого 360 очков. Это означает, что теоретический минимум ресурса игрока составляет 360 очков, если не считать игры, где соперник сдается. Однако практически никогда 360 очков не хватает для окончания игры.

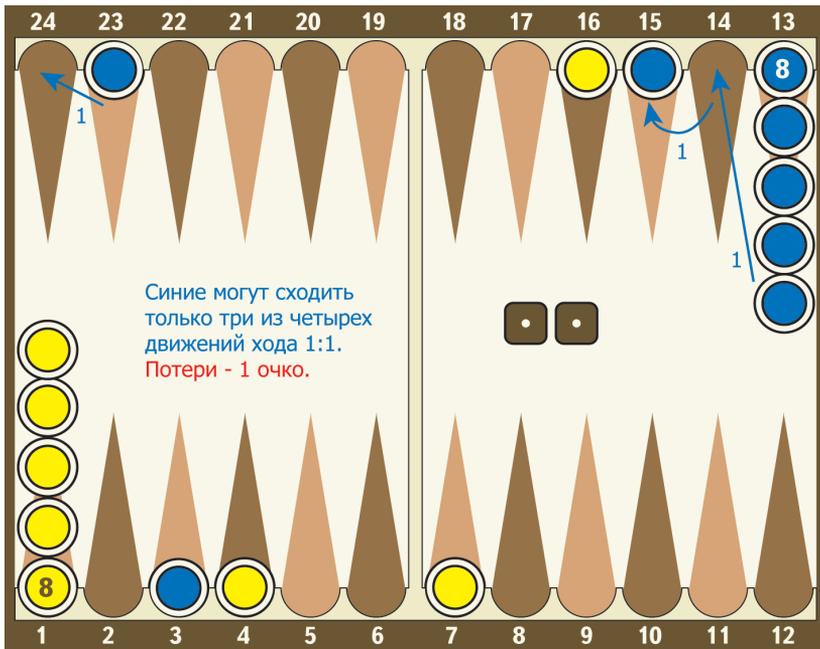
Чтобы понять, почему так получается, сделаем различие для двух цифр: количество очков, которые по правилам положено сыграть в соответствии с выпавшим броском зар, и количество реально сыгранных *при этом* игроком очков

Разницу между этими двумя цифрами назовем потерями очков. Потери очков происходят по двум основным причинам:

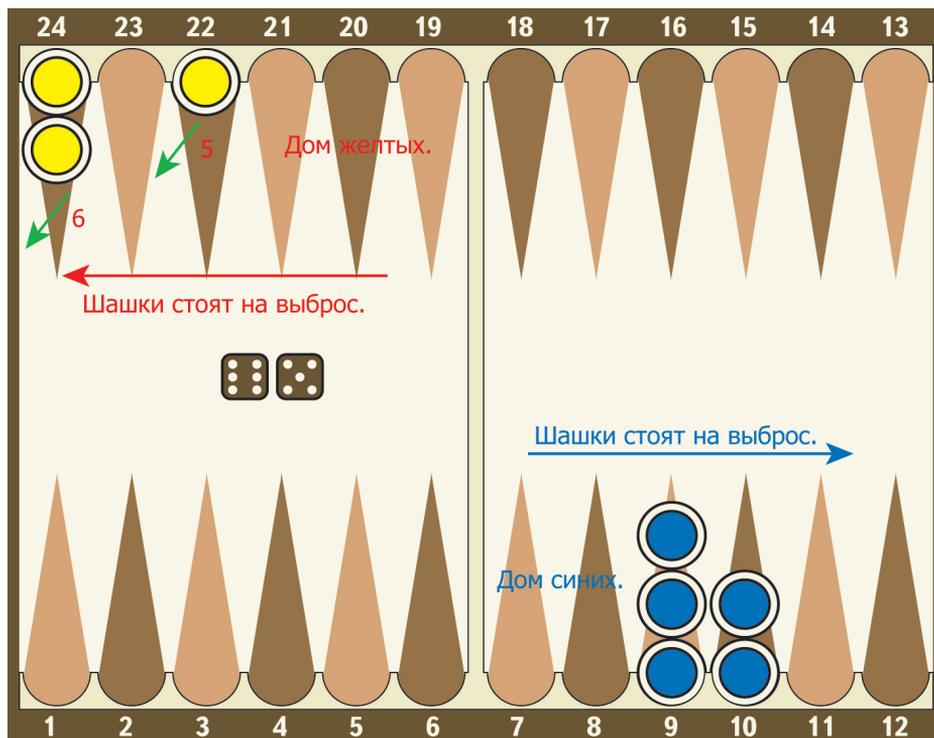
- 1.** Когда нет возможности на доске сделать ход (или часть хода), по правилам игрок пропускает ход (часть хода) – теряются очки. Это, как правило, вызвано неудачными бросками и (или) неудачным расположением шашек;



Возможны также частичные потери очков.



2. В конце игры, при выбросе, если уже нет шашек на старших полях, по правилам игры надо выбрасывать шашки с младших – теряются очки. Это объективно вызвано правилами игры, и такие потери редко удается избежать;

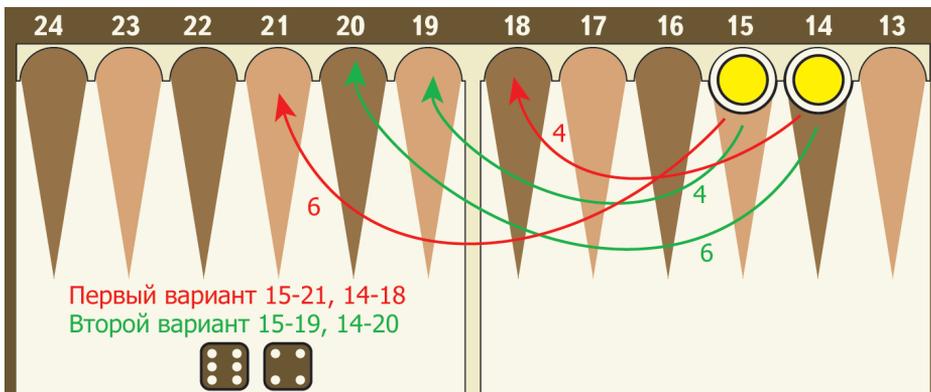


3. Но есть и третья причина – неправильное перемещение шашек в доме и непосредственно перед самым домом.

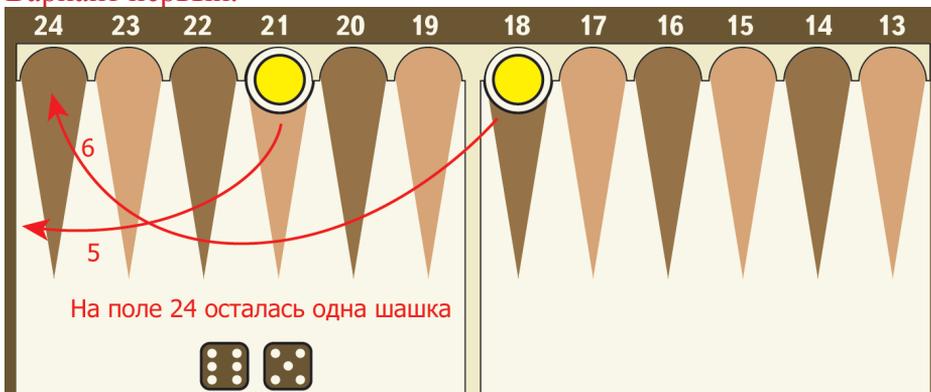
Правильная игра в эндшпиле преследует целью, в первую очередь и в основном, избежать ошибок, вызванных собственной неправильной игрой.

Механизм этих потерь легко понять на примере:

В позиции на рисунке шашки стоят на полях 14 и 15. Для того, чтобы выбросить эти шашки, нужно 21 очко. Предположим первый бросок выпал 6:4. Можно пойти двумя разными способами. Вариант **первый** 15-21, 14-18. Вариант **второй** 15-19, 14-20. Теперь предположим, что второй бросок - 6:5. Итого  $6+4+6+5=21$  очко. Должно хватить для выброса шашек.

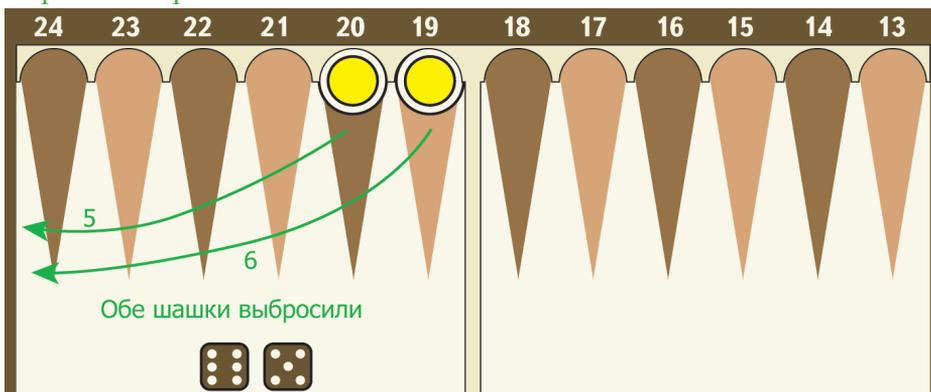


Вариант первый.



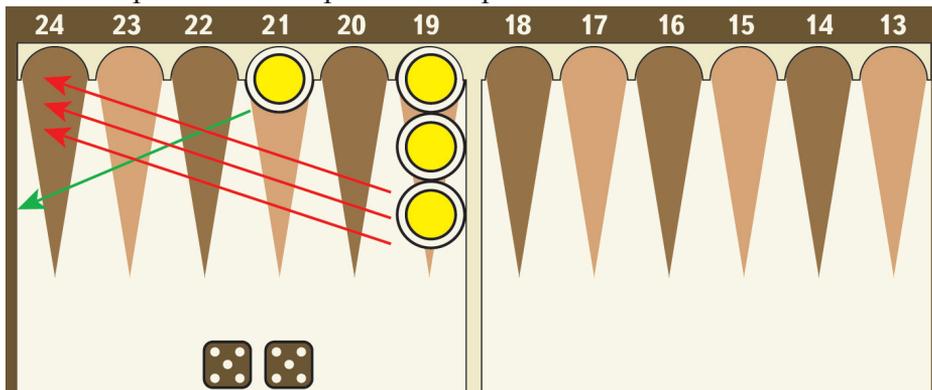
21 очко выпало на зарах, однако выбросить обе шашки не удалось.

Вариант второй.

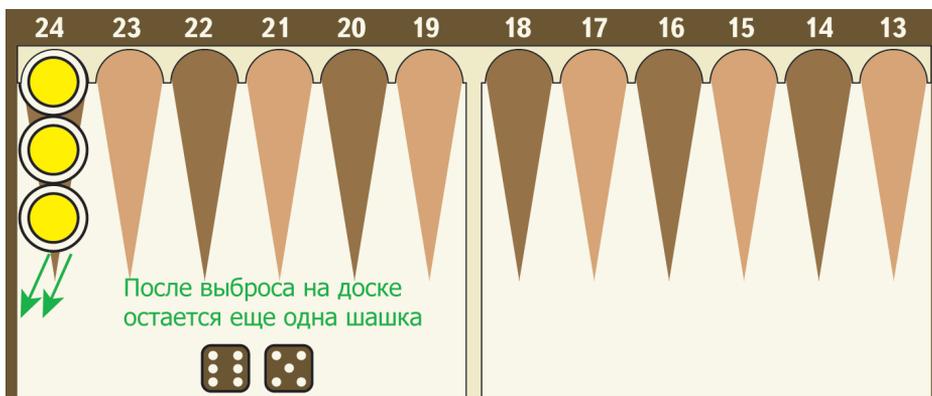


А здесь потерь очков не было.

Итак, корень потерь очков кроется в выбросе шашек на младших полях за счет выпадения на зарах старших чисел (4-5-6). Это основная причина потерь. Это прямые потери очков. Однако в игре часто встречаются и скрытые потери.



В этой позиции желтые шашки стоят на выброс, общее число пипсов равно  $6 \cdot 3 + 4 = 22$ . Бросок 5:5 приносит 20 очков. Следующий бросок 6:5. Т.е. общее число очков в двух бросках  $20 + 11 = 31$  вместо 22. А на доске после этого еще остается одна шашка! Потери больше 9 очков (31 очко, выпавшее на зарах минус начальные 22 пипса). Прямые потери произошли при выбросе двух шашек с поля 1 (два пипса) на бросок 6:5 (11 очков). Потери  $11 - 2 = 9$  очков. И еще не выброшенная шашка! Однако причина этой потери в более ранней позиции, где произошли скрытые потери очков при перемещении с поля 19 на поле 24.



Кроме всего прочего, оставшаяся шашка означает потерю хода! Чтобы выбросить эту шашку надо будет бросить зары еще раз.

Вышеприведенный пример хорошо показывает механизм потерь очков и подсказывает два важных предмета для изучения в окончаниях партий, которые мы и будем рассматривать далее:

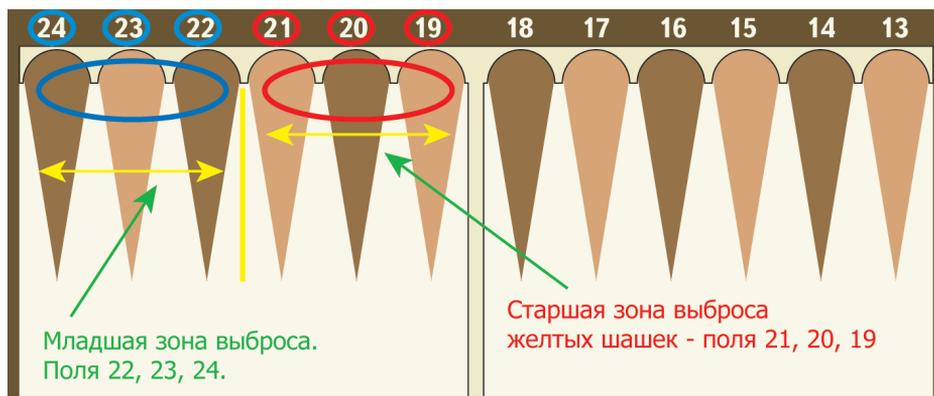
1. Как и где возникают скрытые потери очков?
2. Насколько важны потери очков и к чему они могут привести?
3. Потери очков привели в данном примере к потере хода. А всегда ли это так?

### Как и где теряются очки?

Разделим дом на 2 части:

- **старшую** зону выброса 4,5 и 6, это соответственно поля 21, 20 и 19

- **младшую** зону выброса 1, 2 и 3, это соответственно поля 24, 23 и 22



Идеальная схема выброса шашек – это когда все, что выпадает на зарах, удастся играть с нужного поля сразу на выброс. Но такое встречается крайне редко. Даже если все шашки равномерно расположить в доме, нет гарантии, что не придется в какой-то момент вместо выброса «улучшаться» в доме, т.е. скорее всего, терять очки.

Как же избежать потерь? Или хотя бы свести их к минимуму?

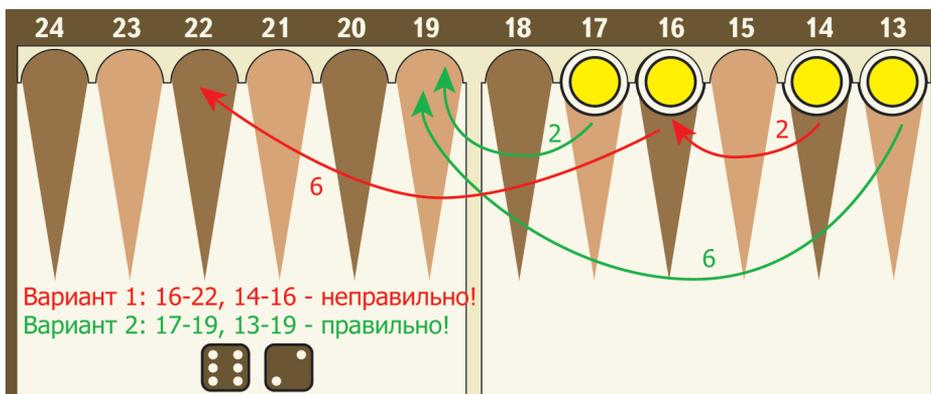
Начнем с простого:

**Вывод:** Потери очков происходят в младшей зоне выброса, если на зарах выпадают большие цифры, а на старших полях шашек нет. Значит, при заведении шашек в дом надо стараться заводить их в старшую зону выброса.

Вообще все варианты с улучшением, т.е. с движением шашки внутри дома или с заведением шашки сразу далеко в дом могут быть в лучшем случае по потерям очков равны аналогичным, но с заведением в дом в старшую зону выброса. А в некоторых случаях будут приводить к потерям очков. Это чисто математический вывод. Желаящие могут этот вывод перепроверить.

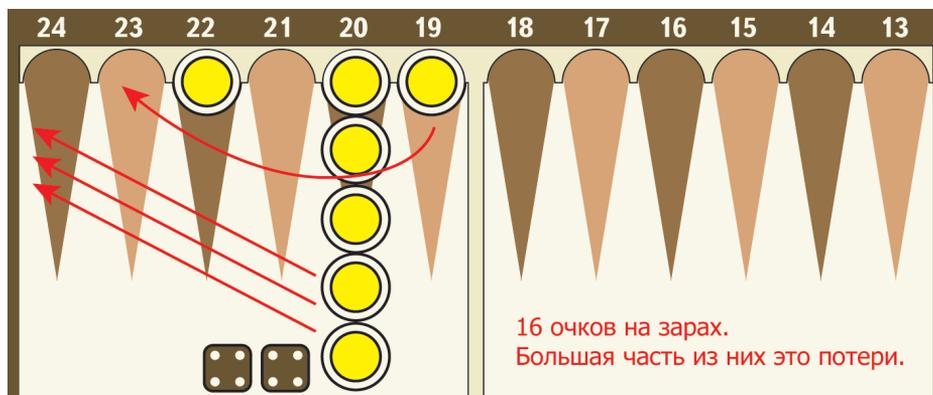
Таким образом, о потерях очков надо беспокоиться уже тогда, когда Вы начинаете заводить шашки в дом. Сделанный вывод имеет практический выход в виде рекомендаций:

**Рекомендация №1:** При выпадении старших цифр на зарах в дом надо заводить шашки, стоящие далеко от дома, а при выпадении младших цифр – те шашки, которые находятся близко к дому. Во всех случаях шашки не должны попадать в младшую зону. Исключение составляют шашки, которые по ходу игры попали в младшую зону вынужденно – из каких-либо тактических соображений в середине игры.

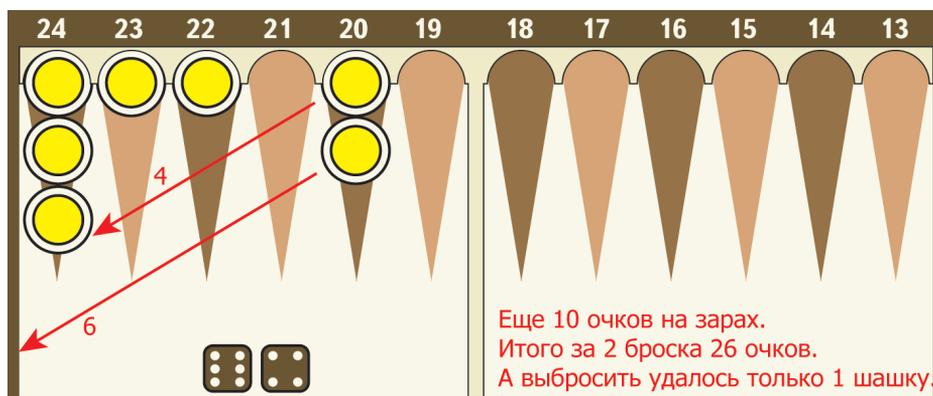


**Рекомендация № 2:** При заведении в дом, не ставьте шашки так, чтобы была большая разница в количестве шашек в столбиках рядом стоящих полей. Лучше всего, чтобы количество шашек на старшем поле превышало соседний столбик меньшей цифры не более чем на 2-3 шашки.

Эту рекомендацию есть смысл рассмотреть более подробно.



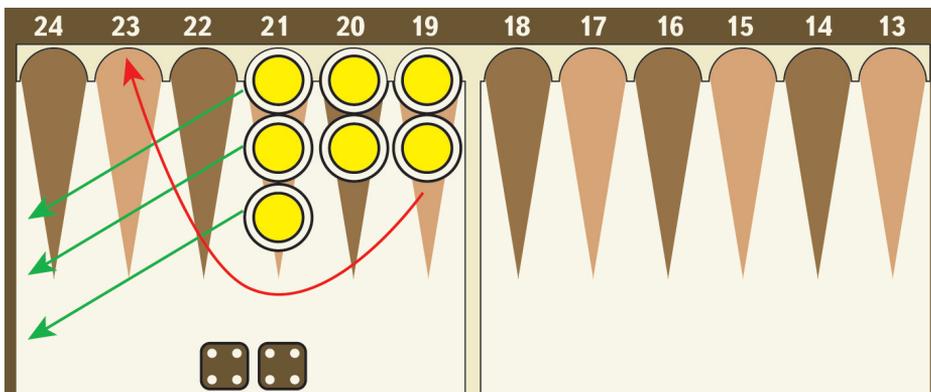
В этой позиции всего  $5 \cdot 5 + 6 + 3 = 34$  пипса. 16 очков на заре – практически половина. А в результате ни одной шашки выбросить не удалось.



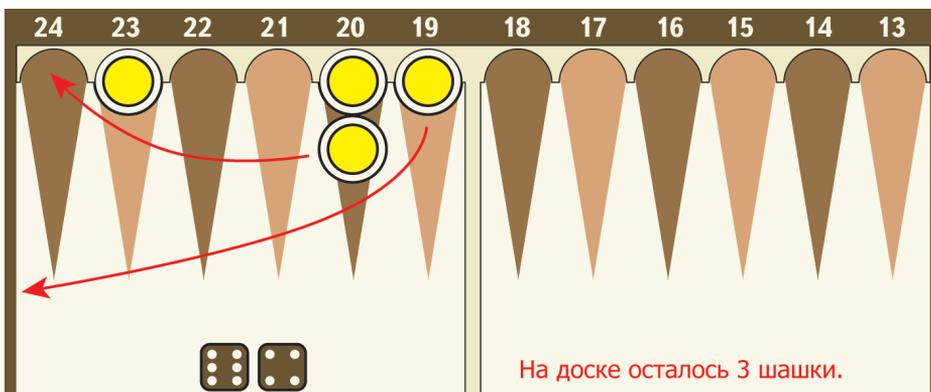
26 очков из 34 необходимых выпало на заре за два броска. Однако на доске осталось 6 шашек из 7. А это, скорее всего, еще три хода! Причиной такой неудачной игры на выбросе стало неудачное расположение шашек перед выбросом. В частности то, что на поле 20 стояло 5 шашек, а на поле 21 ни одной. Такие столбики надо

избегать складывать, когда заводишь шашки в дом.

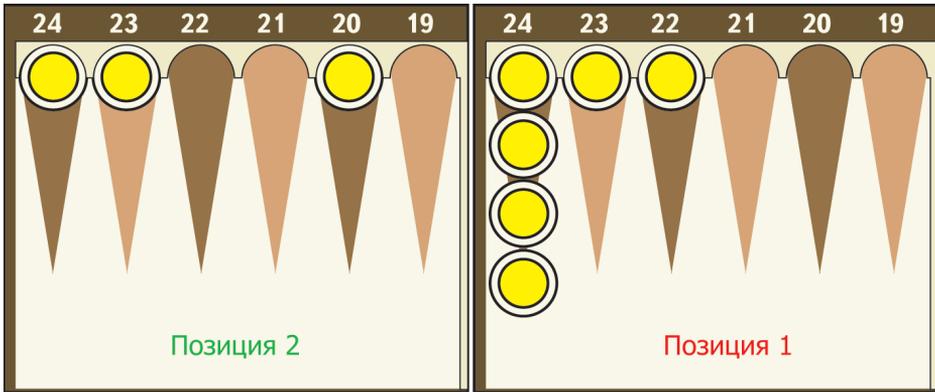
Сравним этот пример с другой позицией:



Здесь  $6*2 + 5*2 + 4*3 = 34$  пипса, столько же, сколько в предыдущем примере. Однако здесь практически нет потери очков. Поэтому при тех же зарах мы имеем после двух бросков совсем другую позицию:



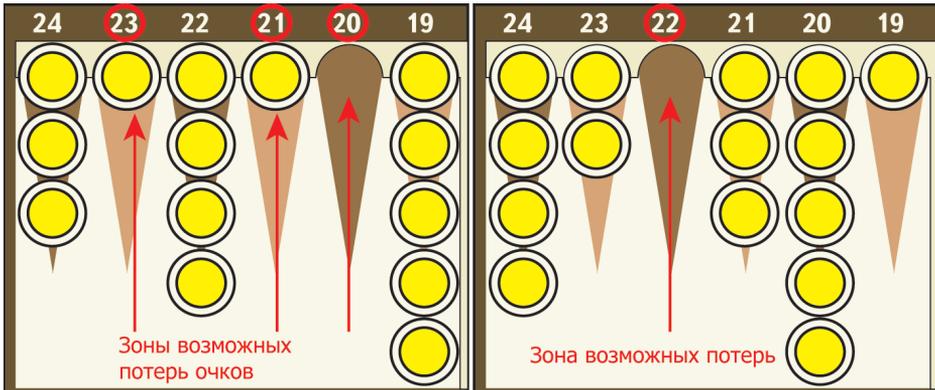
В этих примерах одинаково пипсов – 34. Одинаковые два броска на зарах. Сравните позицию после двух бросков:



Такая большая разница - результат потерь очков из-за нерационального построения шашек в доме.

Здесь необходимо отметить еще несколько особенностей, которые представляется важным разобрать подробно.

Ниже представлено несколько вариантов нерационального построения шашек в доме.



На этих картинках, на первый взгляд достаточно похожие построения шашек. В обеих позициях до окончания игры нужно 51 очко. Но это только на первый взгляд.

На позиции первой картинке сразу три цифры, выпадающие на зарах, будут приводить к потерям очков: 2, 4 и 5. Причем потери от отсутствия 5 самые большие, учитывая, что единиц итак хватает.

Кроме того, именно при выбросе шашек с единицы потери очков наибольшие. Несколько лучше с четверками. Во-первых, одна четверка есть. Если выпадет еще одна, она, по крайней мере, перекроет дефицит двоек. Однако все это, наиболее вероятно, потери очков.

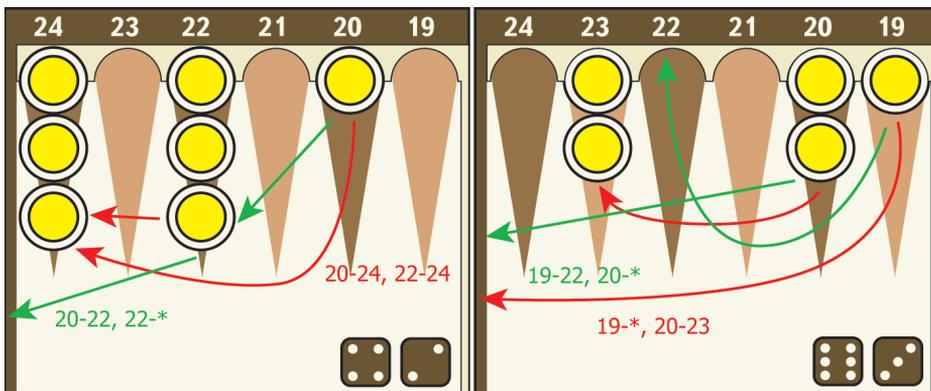
Вторая позиция построена намного лучше! В ней мало слабых мест. Если выпадут тройки, то шашка с позиции шестерки сыграет на позицию тройки, восполнив в какой-то мере дефицит троек. Кроме того, понятно, что потери очков при выбрасывании с тройки намного меньше, чем с двойки и единицы.

Обратите внимание, что если шашек мало на большей цифре – это не зона возможных потерь очков. Например, на второй картинке шестерок всего одна, а пятерок пять шашек. Но шестерки при этом не зона возможных потерь. На этой же картинке единиц четыре шашки, а двоек две. Здесь опять же двойки – не зона потерь



**Рекомендация № 3:** Если у вас есть шашка, соответствующая тому, что выпало на зарах, то эту шашку надо выбрасывать. Никакие улучшения вместо прямого выброса не приносят пользу и не могут быть лучше. Рекомендация эта основана на отсутствии потерь при таком выбросе шашки.

Однако из этой рекомендации есть несколько исключений: Эти исключения относятся к случаю, когда на старшем поле в доме всего одна шашка.



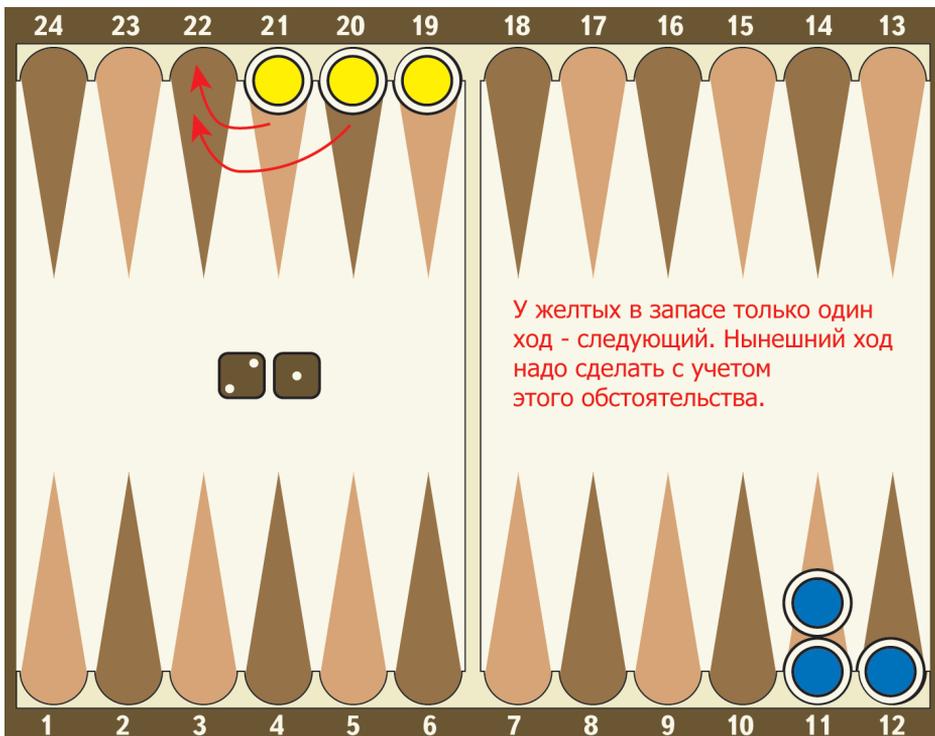
На этих картинках даны два примера.

В первом случае ход 20-24, 22-24 – неверный. В этом случае на доске остается 7 шашек, что соответствует 4 ходам, если не будет кушей. Если же пойти 20-22, 22-\*, то на доске останется 6 шашек, что соответствует 3 ходам, если не будет кушей.

Во втором примере, если сыграть 19-\*, 20-23, то останется шашка на поле 20 и 3 шашки на поле 23 (столбик). А если сыграть 19-22, 20-\*, то шашки встанут более равномерно.

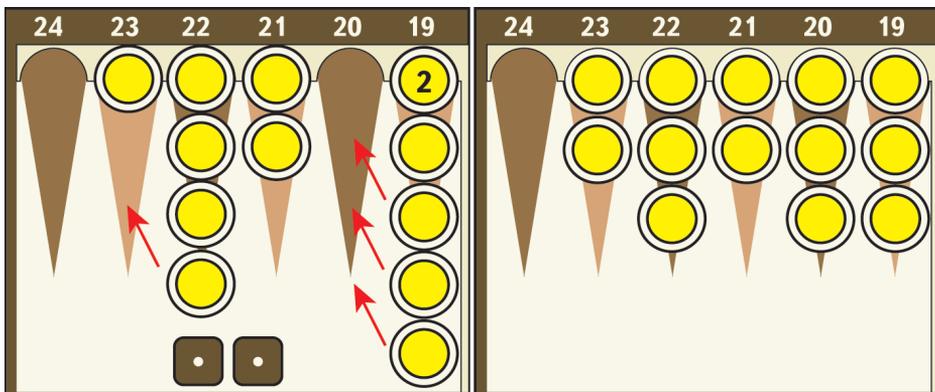
В некоторых случаях в окончаниях игры необходимо учитывать и ситуацию на доске.

Ниже дана позиция, в которой выбор хода обусловлен не правильной схемой «улучшения», а тем, что у них на доске останутся 3 шашки, а следующий ход уже последний. Дело в том, что у синих три шашки, из них две они выбросят (если не будет куша) и останется только одна шашка на единичке. Итак, желтые могут выиграть следующим ходом только если бросят куш, иначе 3 шашки не выбросить. На доске 15 пипсов. После хода 2:1 останется 12 пипсов. Это говорит о том, что желтых могли бы спасти куши: 6:6 (24 очка), 5:5 (20 очков), 4:4 (16 очков) и 3:3 (12 очков). Если с 6:6, 5:5 и 4:4 помогли бы даже до хода 2:1, то про 3:3 надо подумать как раз этим ходом! Поэтому ходим 20-22, 21-22 (под куш 3:3), чтобы увеличить шансы на выигрыш.



Исходя из вышерассмотренных примеров и понятия «потери очков», можно предложить еще одну рекомендацию.

**Рекомендация № 4:** Если выпадают младшие цифры, по которым непосредственно шашки выбросить нельзя, то стоит внимательно посмотреть, возможно, их рациональнее использовать на исправление зон потерь очков.



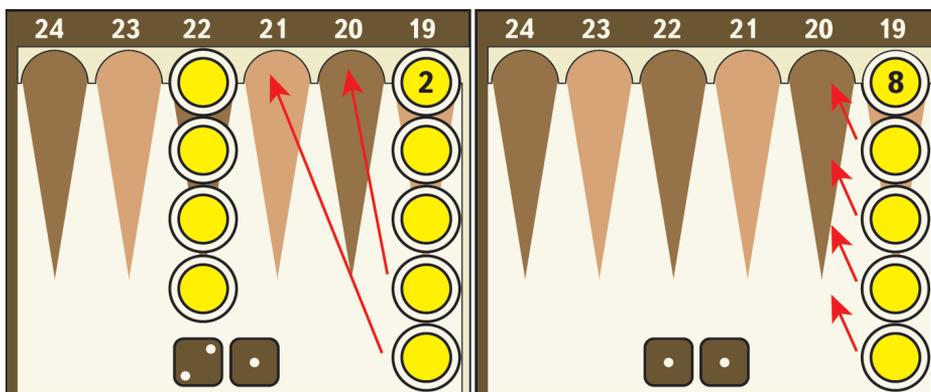


Еще один пример.



Здесь вместо 13-17, 17-18 лучше сыграть 13-17, 19-20 и риск потерь очков при выпадении пятерок сведется практически к нулю.

Еще несколько примеров.

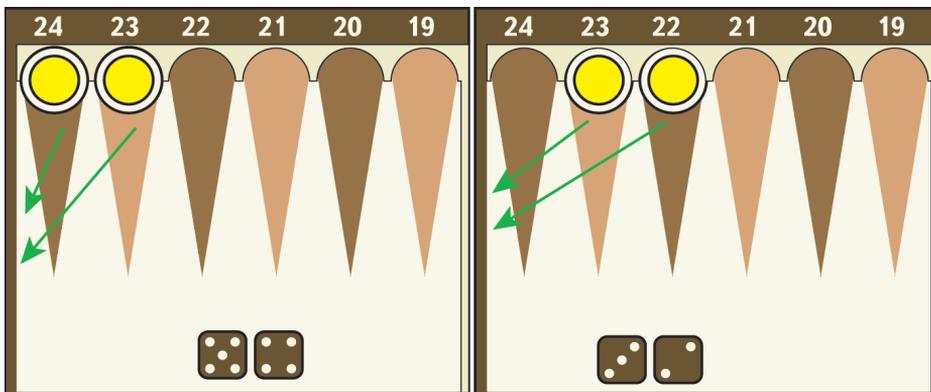


В первом примере вместо того, чтобы выбросить одну шашку с поля 22, лучше сыграть 19-20, 19-21, чтобы эффективно использовать пятерки и четверки, которые могут выпасть на зарах в последующие ходы. Во втором примере вообще выбросить шашку не удастся. Поэтому лучше всего заполнить зону наибольших потерь – поле 20.

Полезно разобраться еще с одним вопросом, без которого понимание правильного построения шашек в доме будет неполным.

Вернемся непосредственно к потерям очков и рассмотрим

несколько примеров.



В первом случае бросок 5:4 (9очков), а ход 23-\*,24-\*, т.е. на 3 очка. Итого потеря 6 очков. А во втором случае бросок 2:3 (5 очков) и ход 22-\*, 23-\*, т.е. 5 очков, а значит, потеря очков нет. Получается, что потери зависят не только от положения шашек, но и от того, что выпадет на зарах!

Однако, правильная игра в длинные нарды, точно так же как и в короткие строится на статистических понятиях и вероятностях. Поэтому, попробуем вычислить средние потери:

Потери очков								
Положение шашки на выброс	Бросок зара						Всего	Среднее значение
	1	2	3	4	5	6		
1	0	1	2	3	4	5	15	2,50
2	0	0	1	2	3	4	10,00	1,67
3	0	0	0	1	2	3	6	1,00
4	0	0	0	0	1	2	3	0,50
5	0	0	0	0	0	1	1	0,17
6	0	0	0	0	0	0	0	0,00

Видно, что наибольшие потери происходят, когда шашка попадает на поле 24 (единица на выброс). Потери очков с поля 19 (шестерка на выброс) равны нулю. Однако, именно это поле наиболее опасно с точки зрения потерь очков, **если на доске нет пятерок**. Потому, что тогда шашку приходится перемещать на поле 1, где она принесет в среднем 2,5 очка потерь. Соответственно потери от шашки на поле 20 (пятерка на выброс) велики, только **если нет четверок**, и шашку приходится переносить на поле 24 (единица на выброс).

Теперь можно разобраться с тем, как заводить шашки в дом.

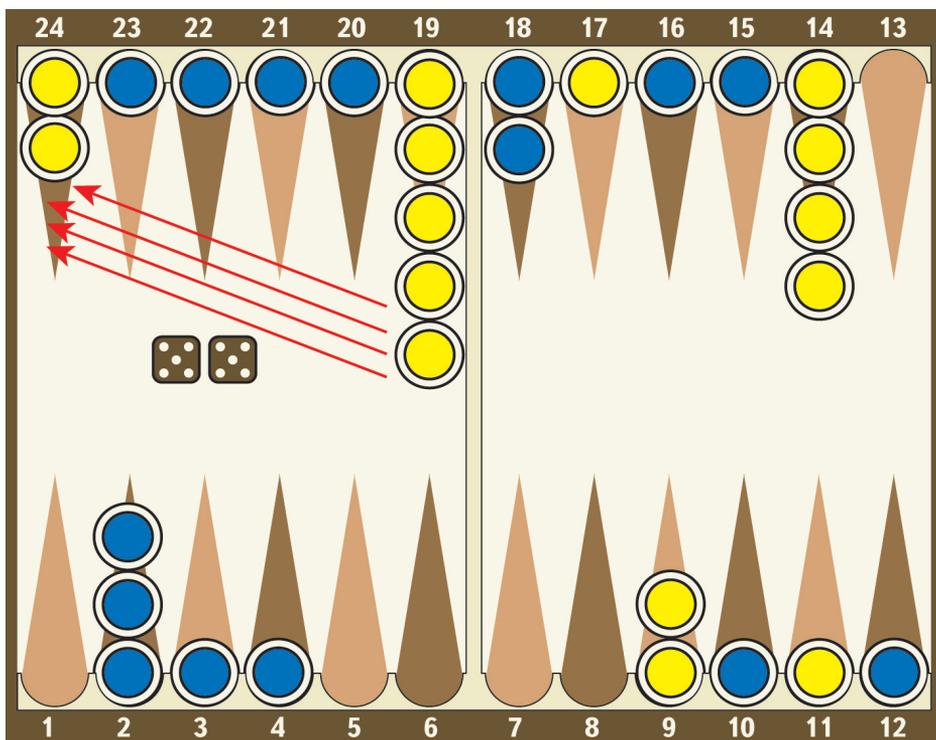
По **рекомендации №1** надо заводить шашки в дом в старшую зону выброса. Дело в том, что с поля 19 тройки можно выбрасывать без потерь. Даже 3:3 с шестерок выбрасываем без потерь. Вообще-то, когда закончатся шестерки, останутся четверки и не будет троек, то выпадение троек будет приносить потери. Но это потери в 2,5 раза меньше, чем с единицы. Вообще-то совсем избежать потерь практически невозможно. Особенно если будут неудачные броски зар. Но стремиться свести к минимуму эти потери надо.

В то же время, из этой рекомендации зачастую бывают исключения, вызванные позиционной борьбой, которая иногда продолжается до самых поздних стадий игры.

Бывает и так, что выбрасывать шашки в доме один игрок начинает еще тогда, когда у соперника еще не все шашки ушли оттуда. И тогда, конечно, приходится заводить шашки, куда возможно, а не туда, куда было бы хорошо. Да и улучшаться в доме приходится вынужденно.

Составлять инструкции на все случаи нардовой партии нецелесообразно. Во всяком случае, автор не ставит перед собой такую цель. Если Вы усвоите основные понятия и логику некоторых «правил» и рекомендаций, то со временем научитесь нестандартные ситуации разрешать самостоятельно.

Поэтому ограничимся несколькими примерами.



В этой позиции синие сильно отстают по пипсам, но сумели занять выгодную позицию. Видно, что у синих большой запас ходов, и они не скоро откроют поля 15, 16, 18, 21-23. Потери ходов желтых здесь неизбежны. Поэтому соображением о том, что улучшение в доме – это потери очков можно пренебречь! Удачно выпавший куш стоит использовать на перемещение шашек с поля 19 на поле 24. Дело в том, что на поле 24 попасть можно только при выпадении пятерки. А вот на поле 19 можно попасть при выпадении 2 (с поля 17), 5 (с поля 14) и 6 (с поля 13). И еще. Очевидно, что синие будут уходить в первую очередь с полей 15, 16, потом 18 и т.д. А значит, на поле 19 попасть еще будет много шансов. Лучше пока переместить все свободные шашки на поле 24.

**Рекомендация № 5:** Борьба за то, чтобы не терять очки в конце игры начинается еще в середине игры. Как только становится ясным, что серьезных шансов поставить марс сопернику, перекрыв все ходы с его головы нет, немедленно надо начать борьбу за места в

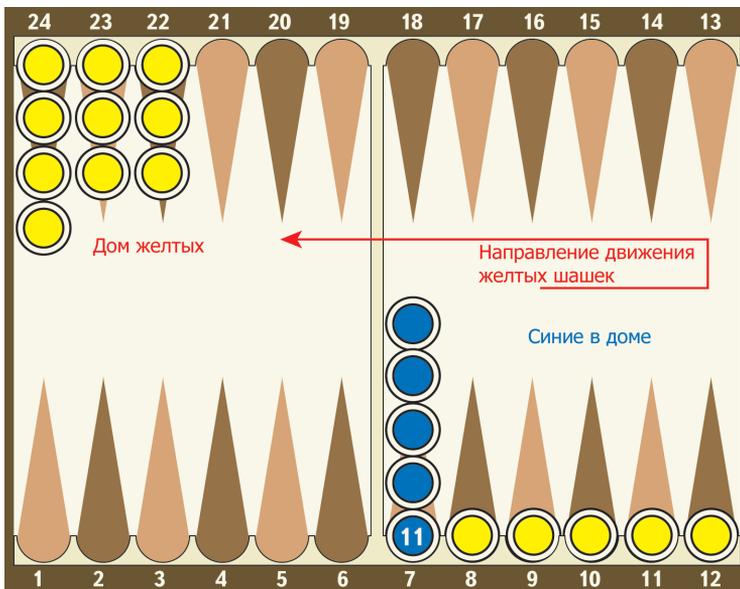
доме - в дом надо заводить шашку при первой же возможности, за редким исключением, когда есть очень важные цели в других местах доски.

Для наглядности рекомендации рассмотрим один очень популярный среди опытных игроков прием, когда в доме соперника перекрываются все поля, кроме одного, так, чтобы он накапливался там, откуда можно выбросить шашку, только если на зарах выпадет цифра шесть. Это еще иногда называют «посадить на шестерку». Во второй части книги этот прием будет рассмотрен подробнее.

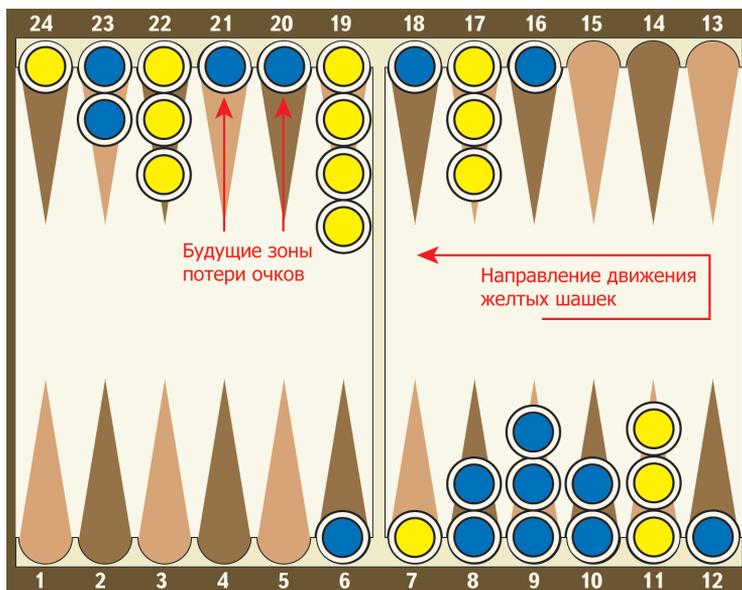
В этой позиции шансы желтых выиграть равны примерно 70%. Именно поэтому во время игры очень важно не допустить такой ловушки. Это первый и очень важный довод к тому, что надо обязательно занимать поля в доме.

Кроме того, как мы уже установили, наибольшие потери очков будут тогда, когда на старшем поле намного больше шашек, чем на следующем меньшем. Поэтому очень важно занять поля рядом друг с другом. Особенно ценные поля, с которых выброс производят по цифрам 5 и 4.

Чем больше и удобнее для построения на выброс полей Вы займете в своем доме, тем больше шансов на победу при прочих равных условиях.



Если вы неудачно заняли поля в доме, то и накапливаться будете неудачно.



На этом примере видно, что борьба за очки в самом конце игры формируется еще в середине ее.

**Рекомендация № 6:** В самом начале игры (в дебюте) борьба ведется за тактические цели – места в своей и чужой базах. Старайтесь определить момент, когда уже имеет смысл перестраиваться на максимально удобный захват полей в своем доме и перекрытие возможностей соперника в его доме.

Таким образом, Вы ознакомились с самыми основными понятиями правильной игры в дебюте и эндшпиле. Вы ознакомились с набором основных тактических приемов, используемых в длинных нардах в начальной и заключительной фазах игры.

По мере накопления игрового опыта, Вы сами научитесь правильно и своевременно их применять.

О том, как строить игру вообще, и в особенности в середине партии, об общих принципах тактики и стратегии, Вы сможете прочитать во второй части книги.



