

СОДЕРЖАНИЕ

1. Вступление
2. Авторское право
3. Термины
4. Правила
5. Вероятности нардовых событий
6. Нардовая топология
7. Тактика и тактические приемы игры в длинные нарды
 - 7.1. Дебют
 - 7.2. Середина игры
 - 7.3. Окончание
 - 7.4. Блоки
8. Общие принципы и стратегия игры
9. Нардовый практикум
10. Зары и Генератор
11. Психологические аспекты игры

ВСТУПЛЕНИЕ.

[Вернуться в начало.](#)

Несмотря на большую популярность длинных нардов в России и странах СНГ, в доступной литературе до недавнего времени не было серьезных разработок теории этой игры.

Но теперь есть как минимум 2 книги, полностью посвященные тому, как правильно играть в длинные нарды: автора этого справочника - Ахундова Назима (Москва, 2007) и Родиона Чеботарева (Днепропетровск, 2010).

К сожалению, до сих пор нет программы, умеющей анализировать партии и позиции в длинные нарды на приемлемом уровне. Но, будем надеяться, она в ближайшие годы появится.

Данная работа – это попытка собрать в одном месте, проанализировать и переработать наиболее важное из того, что в разное время автор изучал и публиковал по теме «длинные нарды».

Работа очень условно названа справочником. В основном из-за того, собранные в нем сведения носят разноплановый характер.

АВТОРСКОЕ ПРАВО

[Вернуться в начало.](#)

Материалы Справочника автором предназначены для свободного и не ограниченного распространения или копирования, **при соблюдении всего двух обязательных условий авторского права:**

1. Указывать источник
2. Указывать автора.

Сказанное не относится к случаям коммерческого применения, которое необходимо согласовывать с автором.

ТЕРМИНЫ

[Вернуться в начало.](#)

Ниже автор предлагает повсеместно использовать некоторый набор терминов.

Безусловно, **любой игрок вправе использовать иные термины**, т.к. предложенные автором термины – это его личное восприятие того, какие следует употреблять слова.

Вы вправе пропустить этот раздел и пользоваться теми терминами, к которым привыкли, однако, тогда чтение материалов данного справочника станет для вас затруднительным.

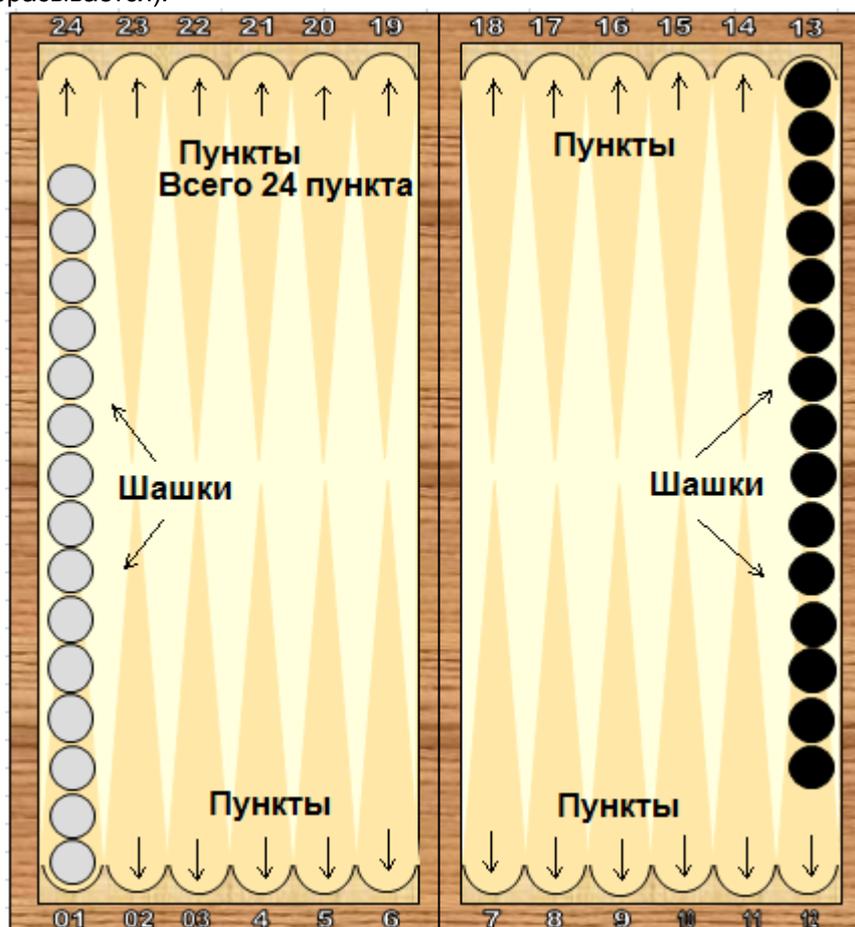
Для лучшего понимания текста в данной работе, рекомендуется посмотреть предлагаемые ниже термины.

Говоря о позиции на нардовой доске, мы часто употребляем некоторые специфические нардовые слова, а точнее, 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 нарды. Шашки, фишки, камни. Иногда под словом камни подразумевают зары. Автор предлагает использовать слово **«шашки»**, в отличие от фишек казино, которые имеют еще и номинал (фишка \$100, фишка \$10 и т.д.)
2. Место на доске, на котором стоят шашки. Его называют по-разному: поле, лунка, позиция, пункт. Всего их 24. В книге я предлагал использовать слово «поле». Однако Президент ФСНР

Гюль Эльдар Алиевич сумел убедить меня, что термин **«пункт»** подходит больше. Здесь и далее пункты нумеруются от 1 до 24 (отсчет идет от базы белых шашек). Пункт № 1 – стартовая позиция шашки (белой), пункт № 24 – последний пункт доски, после которого шашка (белая) снимается с доски (выбрасывается).



3. **«Ход»**. Термин понятен всем. Игрок, чья очередь играть, бросает Зары и должен сыграть выпавшие цифры. Это и будет ход. Ход состоит из **«движений»**. В одном ходе может быть до четырех движений. Обычно их два. Но, если на зарах выпали одинаковые цифры, то четыре движения.

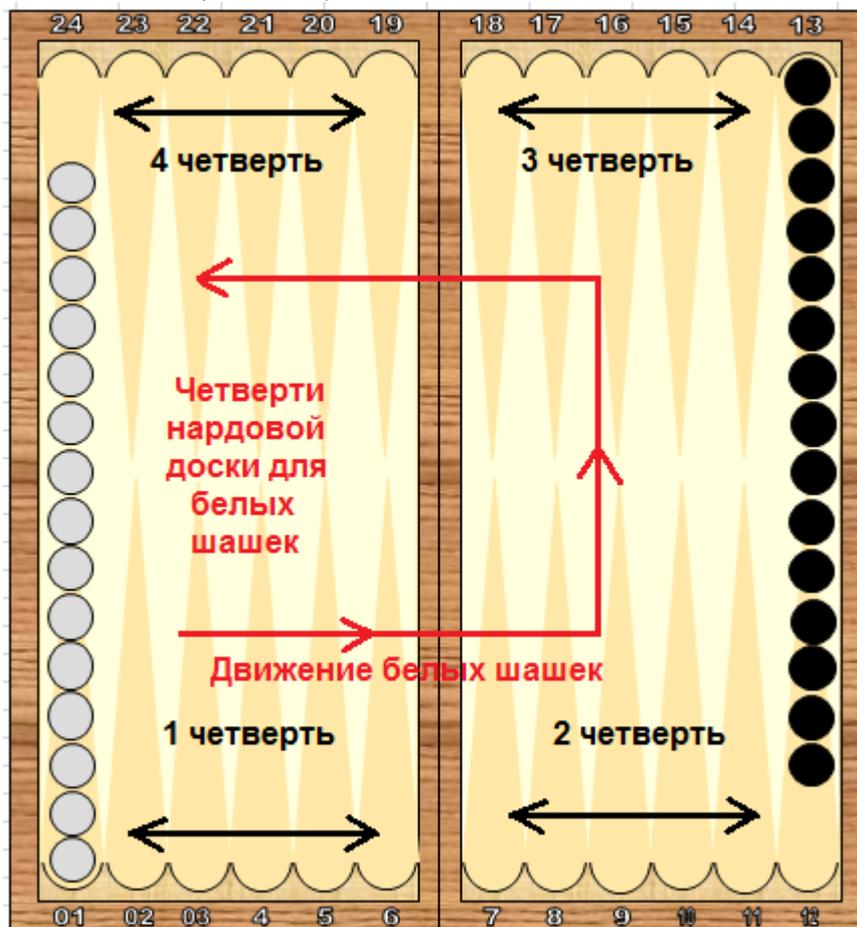
Это в случае «**полного хода**».

Но бывает, что все движения сделать невозможно, тогда ход может состоять из трех, двух и одного движения.

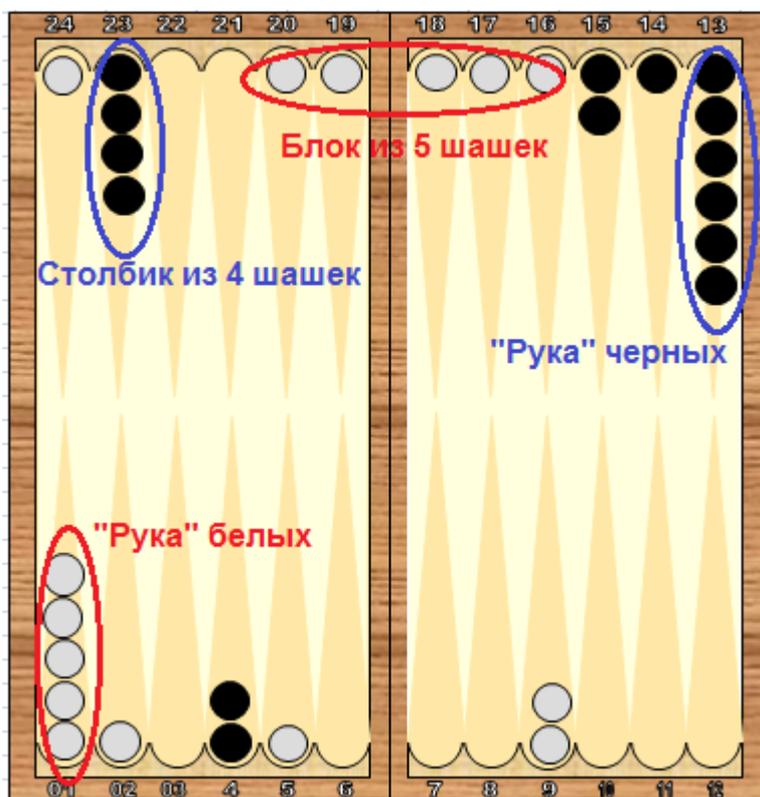
Это «**неполный ход**».

Может, также, возникнуть ситуация, когда игрок вынужден полностью пропустить ход. Это когда ходить нет возможности. В таком случае в ходе ноль движений или «**пропуск хода**».

4. Иногда важно обозначить в какой части доски идет игра. Далее будем использовать термин «**четверть**». Первая – та, где стартовая позиция. Далее вторая, третья и четвертая (та, где шашки выбрасывают).



5. Место, где в начале игры собраны все шашки (пункт №1). Часто пользуются словами «рука» и «голова». Иногда это приводит к путанице. Этот термин важный и часто употребляемый. По правилам с «руки» нельзя ходить более одной шашки (за исключением первого хода). В книге используется слово «**рука**». Однако следует признать, что термин «голова» используется игроками не реже. По-видимому, логичнее признать равноправие обоих этих терминов, т.е. их одинаковую применимость. Автор считает, что можно использовать и термин «**голова**» тоже.
6. Несколько подряд стоящих шашек, образующих некое препятствие. В коротких нардах есть понятие «прайма», но там шашки стоят парные, а в длинных могут быть и в 1 ряд. Поэтому такое построение можно было бы назвать прайм, блок, перекрытие. Здесь и далее будем использовать термин «**блок**».
7. Несколько (3 и более) шашек в одном пункт. Иногда игроки говорят «колбаса» или «сосиска». Варианты: "столбик", "стопка", "пачка". Общеприменим и не вызывает споров термин «**столбик**».

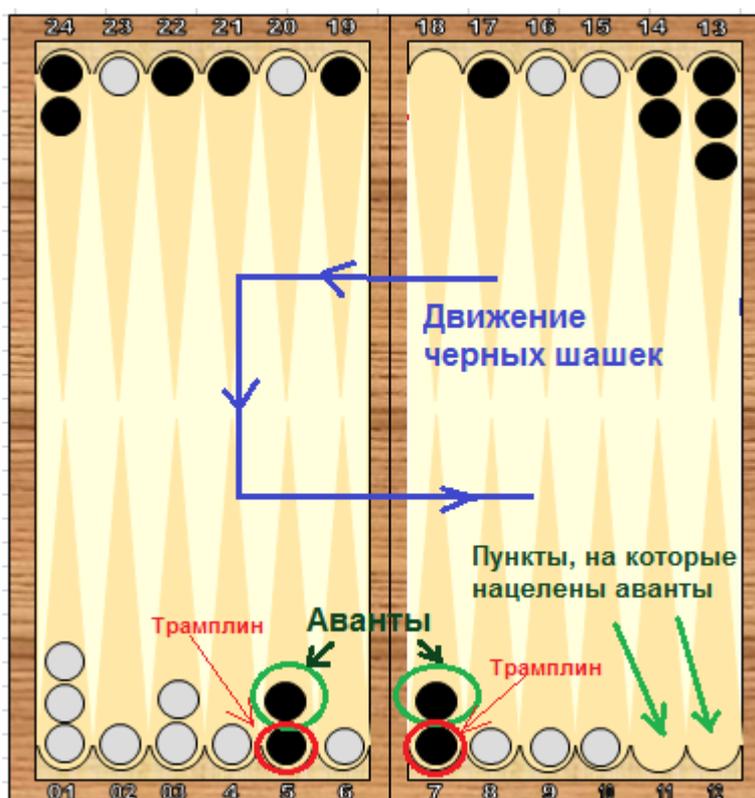


8. Четвертая четверть. Часто именно это место игроки называют домом. Слово «дом» используется повсеместно для обозначения четвертой четверти.
9. Первая четверть. Во избежание путаницы, первую четверть доски будем называть «база».



10. В коротких нардах есть термин «билдер» (builder, строитель). Запасная шашка, готовая создать новую пару. В длинных нардах бывает необходимость обозначать шашки, выполняющие похожие функции. Это когда ставится вторая или третья шашка в столбик на какой-то пункт, чтобы следующим ходом можно было захватывать более дальние пункты, не открывая позиции, с которой ходишь. В справочнике такая шашка называется «аванта».

Первая (нижняя) шашка в пункте, где стоит аванта, здесь и далее будет называться «**трамплин**».



11. Недосток ходов при выпадении какой-то конкретной цифры – «**дефицит хода**» (дефицит пятерок, дефицит троек и т.д.).
12. Некоторое количество ходов, которые можно сделать (передвинуть часть шашек), не создавая такими ходами критической ситуации для себя, например, не открывая важных пунктов. Для такого набора ходов использован термин «**запас ходов**». Часто употребляют просто слово «запас». Смысл «дефицита ходов» и «запаса ходов» один и тот же. Это так же как стакан на 2/3 полный или стакан на 1/3 пустой.
13. Зары (кубики). Словом зары обозначены только сами зары. То, что выпадает на зарях названо «**бросок**». Бросок – это две цифры, каждая из которых от 1 до 6. Когда выпадают одинаковые цифры на обоих зарях, такой бросок называется «**куш**».



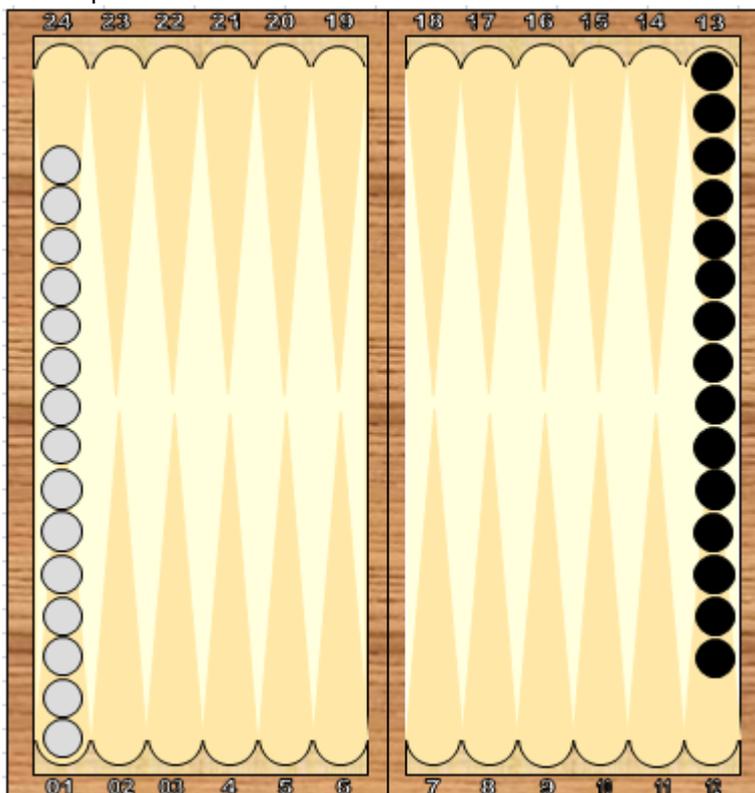
Все термины в дальнейшем используются без кавычек.

ПРАВИЛА.

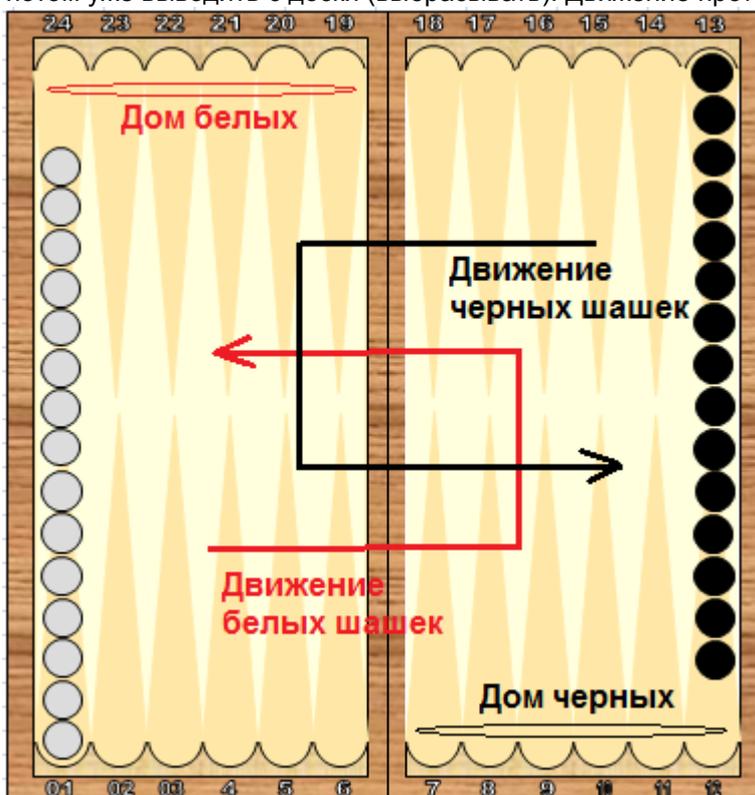
[Посмотреть полную версию правил.](#)

[Вернуться в начало.](#)

Здесь дана самая простая и короткая версия Правил игры.
Изначальная расстановка шашек:



По 15 шашек разного цвета у каждого игрока. Все эти шашки надо привести в дом, собрать туда все 15, а потом уже выводить с доски (выбрасывать). Движение против часовой стрелки.



Кто первым выбросит все свои шашки, тот выиграл.

Ходит каждый игрок только своими шашками и только в те пункты, которые не заняты чужой шашкой.

С руки можно за один ход снять только одну шашку.

Исключения: первый и только первый бросок (у обоих игроков) 6:6, 4:4 или 3:3 – снимается с руки 2 шашки.

По ходу движения шашек нельзя ставить более 5 шашек подряд, если впереди этих шашек нет шашки соперника.

Ход делается по выбору игрока - любую из выпавших цифр на зарах любой шашкой. Но, при этом он должен (обязан):

- не нарушать Правил игры;

- сделать **максимальный** ход из всех возможных по тем цифрам, что выпали на зарах.

Шашки нельзя выбрасывать, пока все 15 из них не зайдут в дом.

Выбрасывают шашки в доме с той позиции, с которой выпала цифра на зарах. Но игрок может не выбрасывать шашки, а ходить в доме любой шашкой. При этом он обязан:

- не нарушать правило максимального хода;

- выбрасывать шашку с меньшей позиции, чем выпало на зарах, **только** если на старших позициях больше нет шашек.

Необходимо иметь в виду, что имеют место:

- **Некоторые редкие случаи коллизий, встречающихся в Правилах;**

- **Правила, по которым играют в разной местности (на разных сайтах), реализованы по-разному.**

Выигрыш в партии, когда игрок выбросил свои шашки раньше, чем соперник, дает **1 очко**. Такой выигрыш называется **«ойн»**.

Но, если игрок выбросил все свои шашки, а соперник - ни одной, такой выигрыш называется **«марс»** и дает **2 очка**.

Игра ведется по очкам до достижения одним из игроков определенной суммы. Первым набравший эту сумму игрок выигрывает игру. Такая игра называется **«тас»**. Тас играют «до n», т.е. до n побед, например «до 3» или «до 5» и т.д. Число n определяется Регламентом Турнира, Конвенциями матча (игры) или просто договоренностью игроков до игры. В т.ч. можно играть «до 1», когда первый же ойн дает выигрыш в игре.

В терминах «игра» и «матч» легко запутаться. Поэтому определяйтесь (или изучайте, если они уже заданы) с условиями игры (конвенциями) заранее.

Подробнее можно изучить тонкости и спорные положения Правил можно на **авторском сайте**.

ВЕРОЯТНОСТИ НЕКОТОРЫХ НАРДОВЫХ СОБЫТИЙ.

[Перейти к таблицам](#)

[Вернуться в начало.](#)

1.

ВСТУПЛЕНИЕ

На нардовых сайтах часто спорят о вероятностях различных событий на нардовой доске. И самый первый тезис, с которым сталкиваешься и часто слышишь, звучит примерно так:

Последовательности 1234215 и 55554666 равновероятны и между ними нет никакой разницы. Все последовательности уникальны и у всех одинаковая вероятность выпадения.

Это утверждение верно.

Но *неправильное его (утверждения) понимание* ведет к большой путанице и многочисленным заблуждениям.

Приведу один **ПРИМЕР**.

Рассматривается вопрос: если 5 бросков подряд не выпадала четверка ни на одном заре, какова вероятность увидеть, хоть одну четверку в шестом броске?

Первый вариант ответа дают сторонники «уникальности всех последовательностей»:

Зары не имеют памяти, и не имеет значение, что выпадало до того. Вероятность увидеть четверку на одном из зар равна 11 из 36, $11/36 = 30,56\%$. Такая же вероятность будет, если до этого четверка не выпадала хоть 15 раз подряд!

Отметим, что на вопрос: какова вероятность увидеть хоть одну четверку в одном броске, ответ $11/36$ совершенно верен. Но вопрос был про *6 бросков подряд*, из которых в первых пяти четверки не было. А потому на заданный вопрос ответ $30,56\%$ - неверен.

Второй вариант ответа звучит иначе:

Вероятность бросить одну четверку в одном броске зар действительно равна $11/36$. Вероятность НЕ бросить ее равна $36/36 - 11/36 = 25/36$. В последовательности из 6 бросков вероятность НЕ выбросить ни одной четверки, равна: $(25/36)^6 = 11,22\%$

Как видите, разница в 3 раза. А причина такого расхождения в том, что расчет вероятностей – очень деликатный и непростой вопрос. Он требует хорошего знания математики и очень корректной постановки вопроса.

«Нардовых» событий в длинных нардах может быть много, но мы рассмотрим только два случая:

- вероятность броска (бросков) зар;
- вероятность какого-то условия на броске (бросках) зар.

Короткие нарды мы не рассматриваем. Там есть еще дополнительная специфика вероятностей разных событий, связанная с боем шашек, выходом с бара и прочее.

Итак. В чем же специфика «нардовых» событий и почему позиция «уникальных последовательностей» приводит применительно к нардам к множеству ошибок?

2. СПЕЦИФИКА СОБЫТИЙ В ДЛИННЫХ НАРДАХ.

Никаких тайн, ни каких сложностей. На самом деле специфика «нардовых» событий, это всего лишь 2 пункта.

А) Бросок зар – это всегда две цифры от 1 до 6. Т.е. нардовые события это вероятности только парных сочетаний цифр от 1 до 6. Все остальное разнообразие многомерной комбинаторики нас не интересует, и мы будем рассматривать только парные броски зар.

Б) Для игры в длинные нарды, бросок 1:2 и 2:1 – это одно и то же. В отличие от нард, в комбинаторике 12 и 21 - две разные комбинации! Вот это и есть главное и критически важное отличие.

Весь дальнейший материал базируется на этой специфике.

3. ВЕРОЯТНОСТЬ БРОСКА ЗАР.

Вспомним классическую формулу вероятности события:

$$\text{Вероятность какого-либо условия} = \frac{\text{Количество благоприятных событий}}{\text{Общее число всех возможных событий}}$$

Начнем с одного броска зар. Это базовое, фундаментальное событие и знание вероятностей, связанных с одним броском необходимо для правильного восприятия игры длинные нарды.

Всего бросков зар может быть $6*6=36$ вариантов, по 6 вариантов второго зара на каждую цифру первого зара (1-*, 2-*, 3-*, 4-*, 5-*, 6-*).

Разделим броски на два типа:

ОБЫЧНЫЙ бросок – цифры на зарах не равны, вероятность каждого конкретного такого броска равна 2 из 36, т.е. **2/36** или примерно **5,55%**

Примеры:

- вероятность броска 4:5 равна 2 из 36, т.к. благоприятных событий два: бросок 4:5 и бросок 5:4, а всего возможных событий 36.

- вероятность броска 2:1 равна 2 из 36, т.к. благоприятных событий два: бросок 2:1 и бросок 1:2, а всего возможных событий 36.

- вероятность броска 4:6 равна 2 из 36, т.к. благоприятных событий два: бросок 4:6 и бросок 6:4, а всего возможных событий 36.

И т.д.

ПАРНЫЙ бросок или **КУШ** – цифры на зарах равны, вероятность каждого конкретного такого броска равна 1 из 36, т.е. **1/36** или примерно **2,78%**

Примеры:

- вероятность броска 5:5 равна 1 из 36, т.к. благоприятное событие всего одно: бросок 5:5, а всего возможных событий 36.

- вероятность броска 4:4 равна 1 из 36, т.к. благоприятное событие всего одно: бросок 4:4, а всего возможных событий 36.

- вероятность броска 1:1 равна 1 из 36, т.к. благоприятное событие всего одно: бросок 1:1, а всего возможных событий 36.

Ну и т.д.

ИТОГО. Вероятности:

Какого-либо конкретного обычного броска	2/36 = 5,55%.
Какого-либо конкретного куша	1/36 = 2,78%

4. ВЕРОЯТНОСТЬ КАКОГО-ТО УСЛОВИЯ НА БРОСКЕ (БРОСКАХ) ЗАР.

Здесь может быть много разных и в большинстве своем важных с точки зрения практической игры вероятностей.

Начнем по порядку.

А) Вероятность какого-нибудь (любого) куша, независимо какого именно:
Кушей всего 6 (1:1,2:2,3:3,4:4,5:5,6:6). Значит, вероятность равна **6/36=16,67%**

Б) Вероятность обычного броска (НЕ КУШ), не зависимо от того, что именно выпадет на зарах. Вероятность, что бросок будет куш, как мы выяснили выше – 6 из 36, значит вероятность обычного броска равна $36/36-6/36=30/36=83,33%$ (100%-16,67%).

В) Вероятность, что в броске будет какая-то конкретная (как правило, очень нужная или наоборот очень не нужная) **цифра**, независимо от того, какая цифра вторая. Рассмотрим на примере вероятности выпадения хотя бы одной Четверки.

Всего бросков 36: 1-*, 2-*, 3-*, 4-*, 5-*, 6-*. В бросках 4-* - 6 благоприятных вариантов (4-1,4-2, 4-3, 4-4, 4-5, 4-6), каждом из остальных пяти бросков по одному (1-4,2-4, 3-4, 5-4, 6-4). Итого 11 вариантов из 36. Вероятность того, что в броске будет хотя бы одна Четверка = $11/36=30,56%$. С остальными цифрами все точно так же.

Итак: вероятность броска какой-то конкретной цифры хотя бы на одном из зар равна **11/36** или **30,56%**

Г) Вероятность, что в броске НЕ будет какой-то конкретной (одной) цифры.

Как мы выяснили выше, вероятность, что хоть одна цифра выпадет, равна 11 из 36. Значит вероятность, что она НЕ выпадет, равна $(36-11=25)$ из 36.

Итак: вероятность броска, в котором не будет какой-то конкретной цифры равна **25/36** или **69,44%**

Это наиболее важные и постоянно применяемые в практике для расчетов в игре случаи.

Рассмотрим из остального многообразия еще несколько отдельных случаев.

ПРИМЕЧАНИЕ. Во избежание путаницы. **В дальнейшем мы рассматриваем вероятности событий с шестеркой, но вероятности таких же событий с другими КОНКРЕТНЫМИ цифрами ровно такие же. Шестерка рассмотрена для примера.**

а) Какова вероятность того, что ДВА броска подряд ни разу НЕ выпадет шестерка?

Вероятность НЕ выпадения шестерки в каждом броске равна $25/36$. Значит, в двух бросках НЕ выпадение будет равно $25/36 * 25/36 = 625/1296 = 48,23\%$

b) Какова вероятность того, что в двух бросках подряд выпадет хотя бы одна шестерка?

Вероятность НЕ выпадения шестерки в 2 бросках подряд $48,23\%$ (см. выше). Отсюда получаем, что вероятность выпадения хотя бы одной шестерки в хотя бы одном из двух подряд бросков равна $100\% - 48,23\% = 51,77\%$

с) Какова вероятность того, что N бросков подряд ни разу НЕ выпадет шестерка?

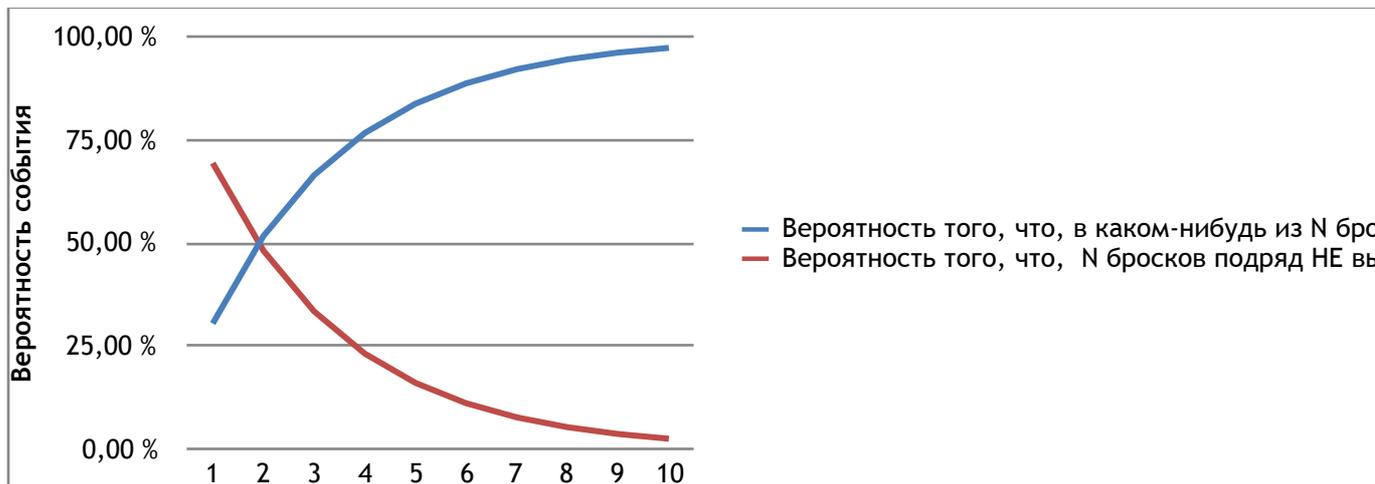
Вероятность НЕ выпадения шестерки в каждом броске равна $25/36$. Значит, в N бросках НЕ выпадение будет равно $(25/36)^N$

b) Какова вероятность того, что в N бросках подряд выпадет хотя бы одна шестерка?

Вероятность НЕ выпадения шестерки хотя бы в одном из N бросков подряд равна $(25/36)^N$, значит, вероятность выпадения равна $1 - (25/36)^N$

Этот ответ будет правильным для любой конкретной цифры, например для четверки:

Количество подряд бросков N	Вероятность того, что, в каком-нибудь из N бросков подряд выпадет хотя бы одна шестерка (или любая другая конкретная цифра)	Вероятность того, что, N бросков подряд НЕ выпадет ни одна шестерка (или любая другая конкретная цифра)
1	30,56%	69,44%
2	51,77%	48,23%
3	66,51%	33,49%
4	76,74%	23,26%
5	83,85%	16,15%
6	88,78%	11,22%
7	92,21%	7,79%
8	94,59%	5,41%
9	96,24%	3,76%
10	97,39%	2,61%



Еще несколько вероятностей, которые бывают нужны:

1. Какова вероятность, что выпадет 4 или 6 (хотя бы одна из двух цифр)?

Вероятность выпадения 4 равна 11 из 36, столько же для 6. Всего уже 22 из 36. Но считая варианты для 4, мы в т.ч. рассмотрели случаи 4-6 и 6-4, и то же самое сделали в расчете для 6. Значит, эти два случая посчитаны дважды. Вычитаем 2 из 22 и получаем ответ:

20/36 или **55,56%**

Этот ответ будет правильным для любых двух разных цифр на зарах.

2. Какова вероятность, что выпадет 2, 4 или 6 (хотя бы одна из трех цифр)?

Вероятность выпадения 4 равна 11 из 36, столько же для 6 и для 2. Всего уже 33 из 36. Дважды посчитанные варианты: 2-4, 4-2, 2-6, 6-2, 4-6, 6-2. Вычитаем 6 из 33 и получаем ответ: **27/36** или **75,00%**

Этот ответ будет правильным для любых трех разных цифр на зарах.

3. Какова вероятность, что выпадет два раза подряд один и тот же куш (например, 6:6)?

Вероятности в данном случае умножаются: $(1/36)*(1/36)=(1/1296)$ или **0,077%**

Вероятность бросить **3** раза подряд 6:6 равна $(1/36)*(1/36)*(1/36)=(1/45565)$ или **0,0021%**

Вероятность бросить **4** раза подряд 6:6 равна $(1/36)*(1/36)*(1/36)*(1/36)=(1/1679616)$ или **0,00006%**

Этот ответ будет правильным для любого конкретного куша.

4. Какова вероятность, что выпадет два раза подряд какой-нибудь куш (любой)?

Вероятности в данном случае умножаются: $(1/6)*(1/6)=(1/36)$ или **2,77%**

Вероятность бросить **3** раза подряд какой-нибудь куш равна $(1/6)*(1/6)*(1/6)=(1/216)$ или **0,46%**

Вероятность бросить **4** раза подряд какой-нибудь куш равна $(1/6)*(1/6)*(1/6)*(1/6)=(1/1296)$ или **0,077%**

5. Какова вероятность, что выпадет какой-нибудь (любой) куш хотя бы один раз из двух подряд бросков?

Вероятность, что не выпадет никакой куш, равна $5/6$, что в двух подряд бросках не будет ни одного куша $(5/6)*(5/6)=(25/36)$, значит, вероятность, что хоть раз выпадет, равна $1-(25/36)=(11/36)$ или **30,56%**

Вероятность бросить хотя бы один раз какой-нибудь куш в одном из **3** бросков подряд равна $1-(5/6)^3$ или **42,13%**

Вероятность бросить хотя бы один раз какой-нибудь куш в одном из **4** бросков подряд равна $1-(5/6)^4$ или **51,77%**.

Вероятность бросить конкретный куш хотя бы раз из N бросков: $1 - (35/36)^N$

Этот ответ будет правильным для любого конкретного куша.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ВЕРОЯТНОСТЕЙ БАЗОВЫХ НАРДОВЫХ СОБЫТИЙ.

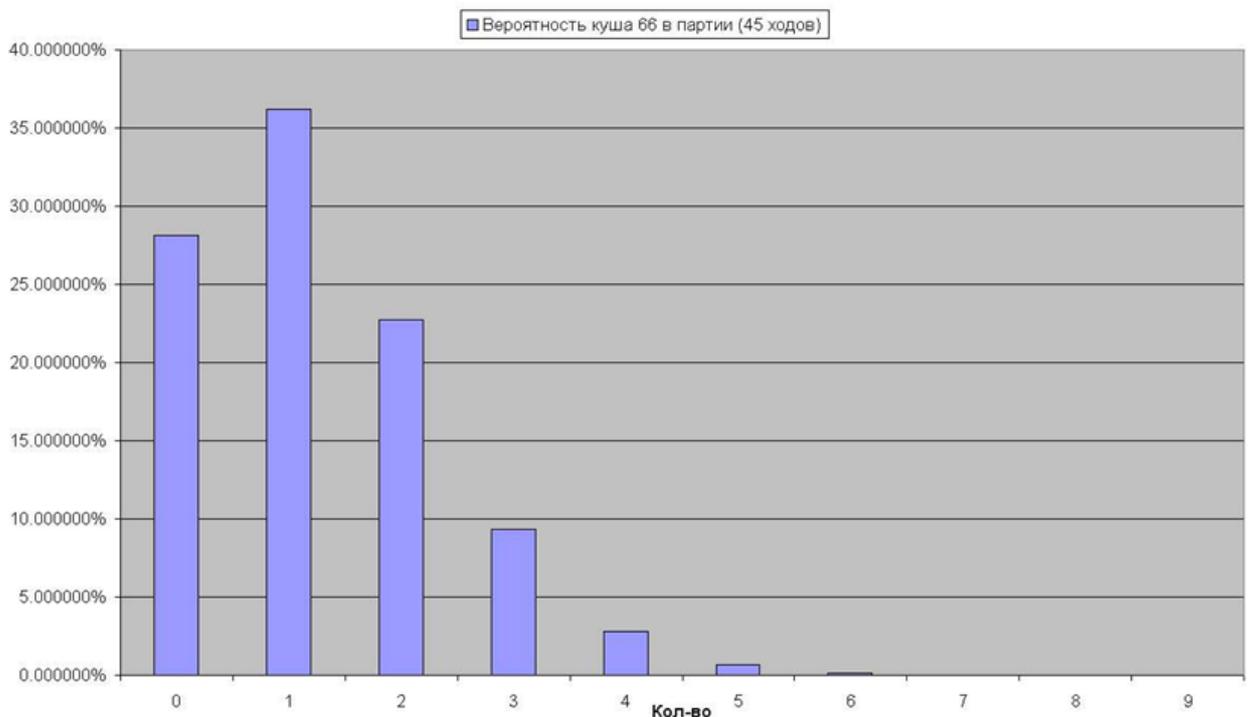
№	ВЕРОЯТНОСТЬ, что	Доли	%%
1	Выпадет какой-либо конкретный куш	1 / 6	16,67%
2	Выпадет какой-либо конкретный обычный бросок	5 / 6	83,33%
3	Выпадет какой-нибудь (любой) куш, независимо какой именно	6 / 36	16,67%
4	Выпадет обычный бросок - НЕ КУШ, какой-нибудь	30 / 36	83,33%
5	В броске будет какая-то конкретная цифра	11 / 36	30,56%
6	В броске НЕ будет какой-то конкретной (одной) цифры	25 / 36	69,44%
7	ДВА броска подряд ни разу НЕ выпадет конкретная цифра	$625/1296$	48,23%
8	В двух бросках подряд выпадет хотя бы одна конкретная цифра	$671/1296$	51,77%
9	Выпадет 4 или 6 (какая-то из двух заданных цифр)	11 / 36	30,56%
10	Выпадет 2, 4 или 6 (какая-то из трех заданных цифр)	27 / 36	75,00%
11	Выпадет два раза подряд один и тот же куш	$(1/36)^2$	0,07716%
12	Выпадет три раза подряд один и тот же куш	$(1/36)^3$	0,00214%
13	Выпадет четыре раза подряд один и тот же куш	$(1/36)^4$	0,00006%
14	Выпадет два раза подряд какой-нибудь куш (любой)	$(1/6)^2$	2,78%
15	Выпадет три раза подряд какой-нибудь куш (любой)	$(1/6)^3$	0,46%
16	Выпадет четыре раза подряд какой-нибудь куш (любой)	$(1/6)^4$	0,07716%
17	Выпадет какой-нибудь (любой) куш хотя бы один раз из двух подряд бросков?	$1-(5/6)^2$	30,56%
18	Выпадет какой-нибудь (любой) куш хотя бы один раз из трех подряд бросков?	$1-(5/6)^3$	42,13%

19	Выпадет какой-нибудь (любой) куш хотя бы один раз из четырех подряд бросков?	$1 - (5/6)^4$	51,77%
----	--	---------------	--------

Еще две **интересные вероятности** от Олега (ник os2006, данные с форума frclub):

1. В партии, с количеством ходов N , вероятность получить K кушей (например, куша 66) имеет вид: $N! / (N-K)! / K! * 35^{(N - K)} / 36^N$. Для средней партии в длинные нарды получим таблицу и график ниже:

Кол-во кушей	Вероятность куша 66 в партии
0	28.148124%
1	36.190446%
2	22.748280%
3	9.315962%
4	2.794789%
5	0.654779%
6	0.124720%
7	0.019853%
8	0.002694%
9	0.000316%
Итого	99.999964%



2. Также **достоинна внимания таблица**:

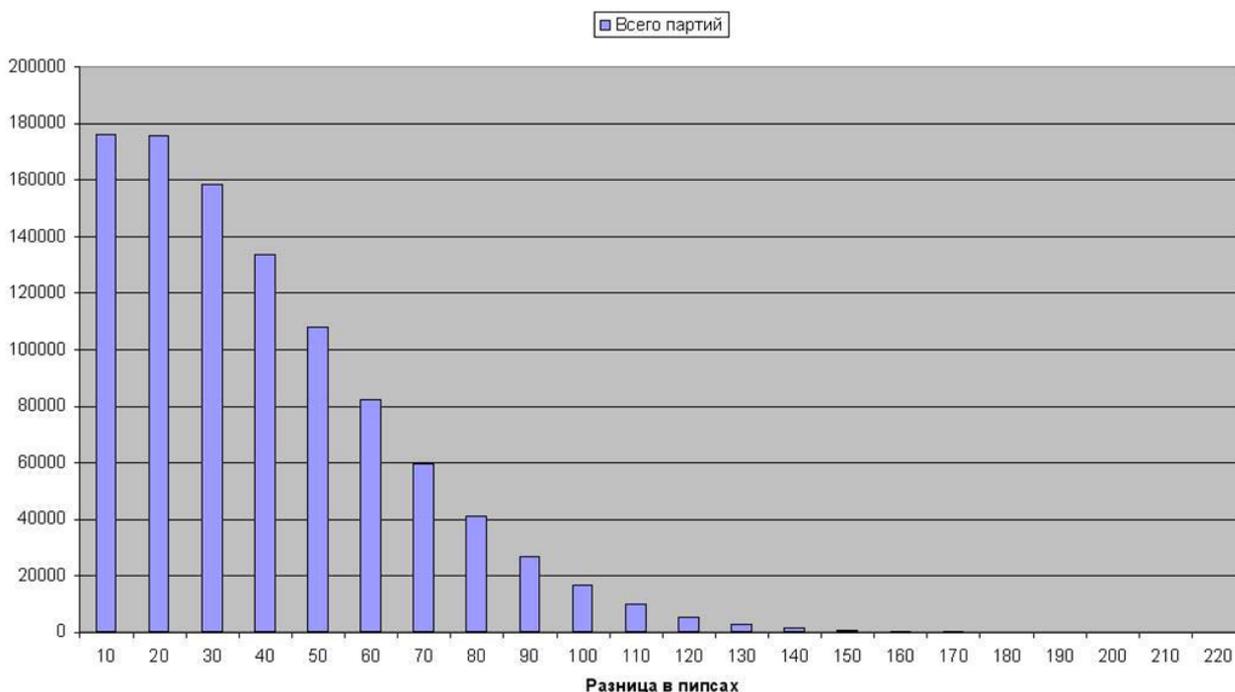
Как часто партия должна заканчиваться с разницей в пипсах всего 10 (в пределах 1 броска)? А с разницей 20 пипсов? Смотрите ниже таблицу и график.

Разница пипсов	Всего партий	%%
10	176115	17.6115%
20	175725	17.5725%
30	158351	15.8351%
40	133859	13.3859%
50	108030	10.8030%
60	82461	8.2461%
70	59457	5.9457%
80	41207	4.1207%
90	26948	2.6948%
100	16739	1.6739%
110	9879	0.9879%
120	5419	0.5419%
130	3042	0.3042%
140	1498	0.1498%
150	736	0.0736%
160	314	0.0314%
170	125	0.0125%
180	59	0.0059%
190	20	0.0020%
200	13	0.0013%
210	2	0.0002%
220	1	0.0001%
Итого	1000000	

Пятая строка этой таблицы говорит о том, что каждая десятая партия должна заканчиваться с разницей в пипсах 50 очков. А первая строка должна вас приучить к тому, что примерно одинаково обоим игрокам (в пределах 10 пипсов разница) бывает только в каждой третьей партии. А в 2 из 3 партий разница будет больше.

Еще одна забавная цифра: если вы сыграете 200 партий, то 3 из них закончатся с разницей в пипсах около 100 очков.

Распределение разницы пипсов у игроков, 1 000 000 партий



Ну и, наконец, еще одна полезная таблица вероятностей.

Вероятность выбросить оставшиеся 2 шашки в самом конце игры:

1,1		1,2		1,3		1,4		1,5		1,6	
36	100%	36	100%	34	94,44%	29	80,55%	23	63,89%	15	41,67%
		2,2		2,3		2,4		2,5		2,6	
		26	72,22%	25	69,44%	23	63,89%	19	52,78%	13	36,11%
				3,3		3,4		3,5		3,6	
				17	47,22%	17	47,22%	14	38,89%	10	27,78%
						4,4		4,5		4,6	
						11	30,56%	10	27,78%	8	22,22%
								5,5		5,6	
								6	16,67%	6	16,67%
										6,6	
										4	11,11%

Для того, чтобы таблица стала понятнее, несколько картинок с шашками:

1,1 – две шашки на выброс в пункте 24 (последняя позиция доски для белых).



2,5 – одна шашка в пункте 23 (предпоследняя позиция) и одна в пункте 20.



Взято с форума nardy.info.

НАРДОВАЯ ТОПОЛОГИЯ

[Перейти к выводам.](#)

[Вернуться в начало.](#)

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 пунктов, которые должна пройти каждая шашка, для того, чтобы выйти за пределы доски. Не забываем также, что по Правилам, шашка может встать лишь на тот пункт, который не занят шашкой соперника.
2. Движение шашек по нардовому полу дискретно. За один и тот же игровой темп (одно движение) шашка может передвигаться и на 1 пункт и на 6 пунктов.

В этом главная, фундаментальная особенность нардовой топологии:

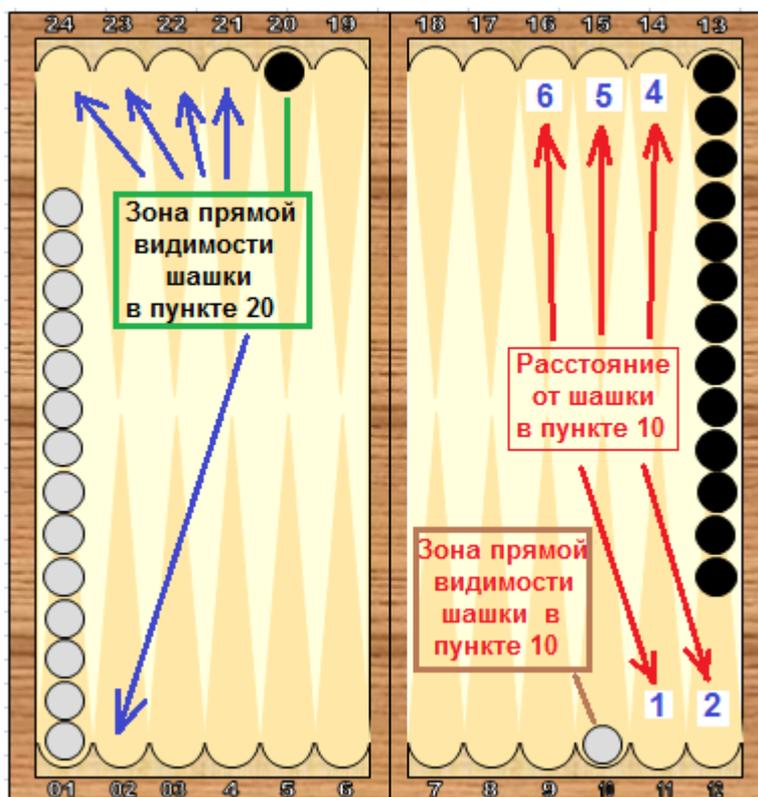
Вероятность преодолеть за одно движение от 1 до 6 пунктов одинакова, но при этом пройденный фактический путь к цели движения шашек (к дому) – разный.



3. Для движения шашек физические показатели, которыми характеризуют движение тел, имеют совершенной 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 пунктов. Эта величина **не** пропорциональна расстоянию. Например, бросив 2-1, 3-1 и 4-1, вы передвинете шашку на 11 пунктов **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.

Подробно эти особенности рассмотрены в книге. Желающие могут «покопаться» в том, откуда получаются такие нетривиальные выводы. Здесь же мы просто рассмотрим основные понятия и выводы.

«**Прямая видимость**» - положение шашки относительно рассматриваемого пункта не далее 6 позиций. Готовясь **занять** свободный пункт **следующим ходом**, надо стараться **поставить сейчас** шашку (шашки) на расстояние прямой видимости.



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

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 вероятность выброса 2-1 равна 2 (два варианта) из 36 (общее число вариантов) или 1/18 (5,56%).

Таблица расчетов вероятностей.

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
----	---------------	---

Примечание: * - любая цифра от 1 до 6.

Вероятность попадания в нужный пункт при расстановке двух шашек

Сочетание расположения двух шашек – расстояния от каждой шашки до цели (пунктов)	Вероятность попасть в нужный пункт хотя бы одной из шашек, количество случаев из 36 возможных
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

Безусловно, в реальной игре вы не будете иметь «чистых» пунктов и препятствие редко бывает только одно, а также у вас не будет возможности, забыв про остальные пункты доски, думать только об этом участке. Но помнить выводы, сделанные в этом разделе очень полезно для того, чтобы принять правильное решение в той или иной позиции.

ВЫВОДЫ:

1. Шашку надо поместить на расстояние 6 (не 1, 3 или пять, а именно шесть) от пункта, который нужно занять следующим ходом. Этот вывод не меняется, если на пути есть преграды в одну или несколько чужих шашек.
2. Вероятность попадания в нужный пункт с «прямой видимости» существенно выше, чем с более дальнего расстояния.
3. Вероятность попасть в нужный пункт хотя бы одной из двух шашек с расстояний 6 и 5 наиболее высокая и составляет примерно 83 %.
4. Расстановка двух шашек оптимальна, когда они стоят вплотную друг за другом.
5. Вариант расстановки 6-3 лучше, чем 6-4.
6. Варианты 5-4 и 4-3 дают одинаковый результат (примерно 72%), это хуже, чем 6-5 на 10%, но, практически, не меньше, чем любое сочетание с шестеркой (6-1, 6-2 и т.д.).

ТАКТИКА И ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ИГРЫ В ДЛИННЫЕ НАРДЫ.

[Вернуться в начало.](#)

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.

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

Каждое правило дано в авторской краткой формулировке. Каждое - в отдельном разделе. Здесь же «правила» только перечислены и им дана краткая характеристика.

Правило №1. «Одну шашку с головы, вторую в другом месте». ([Перейти к теме](#)).

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». ([Перейти к теме](#)).

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

Правило №3. «Занимаем свободные пункты». ([Перейти к теме](#)).

Речь пойдет о том, какие именно пункты надо занимать в первую очередь и почему. Позиция на базе соперника имеет тактическое значение, а в его доме – стратегическое. Здесь же объяснено, почему некоторые позиции на доске важнее других.

Правило №4. «Тихий ход». ([Перейти к теме](#)).

У Вас и у соперника пока нет пунктов, 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». ([Перейти к теме](#)).

Как правильно «заходить» в дом, как правильно расставлять там шашки и как правильно их выбрасывать (снимать с доски).

Правило №6. «Строим «блоки». ([Перейти к теме](#)).

Речь идет о выстроенных подряд двух и более шашек, создающих «блок» или «заслон» для шашек соперника.

Правило №7. «Считаем «дефицит» ходов, своих и чужих». ([Перейти к теме](#)).

«Дефицит ходов» – принцип, положенный в основу всех тактических построений и приемов длинных нард. Это основной, фундаментальный прием.

Понятие «дефицит ходов» не всегда просто формулируется, объясняется и усваивается.

При всей своей внешней простоте, эффективное использование «дефицита ходов» одно из самых трудных в длинных нардах. Умение оперировать «дефицитом ходов» своих и оппонента – признак высочайшего мастерства.

Что это такое - дефицит ходов?

Представьте себе, что мы рассматриваем на каждую из 6 цифр, которые могут выпасть на зарах считаем, сколько ходов можно сделать. Это может быть 0,2,4,8 и т.д. Т.е. это теоретический показатель, т.к. один ход больше 4 движений позволить не может. Но это не так важно.

Теперь представим себе, что мы получили результат такого расчета:

Единицы	-	4 хода
Двойки	-	1 ход
Тройки	-	5 ходов
Четверки	-	8 ходов
Пятерки	-	0 ходов
Шестерки	-	7 ходов

Посмотрев эти цифры мы делаем вывод: у нас дефицит пятерок (совсем нет), а также единиц (всего одна).

Любой игрок должен стараться, чтобы сыграть все, что выпало на зарах, поэтому, делая ход сейчас, мы постараемся, чтобы в результате нашего хода появятся ходы с пятеркой и единицами.

Понятно, что соперник, если он достаточно искушен в игре, это обстоятельство тоже должен учитывать.

В некоторых позициях роль фактора «дефицитного хода» может даже преобладать над всеми остальными.

Собственно, это и есть все правило «Дефицит ходов».

Правда оно так или иначе присутствует во всех остальных правилах. Если вы задумаетесь, то увидите, что непосредственно на создании дефицита ходов основаны такие темы, как:

- блоки;
- тихий ход;
- атака чужой базы;
- правильный завод шашек в дом и т.д.

Т.е. идея «дефицита ходов» явно или незримо присутствует во всех темах про длинные нарды.

Особенности «дефицита ходов»

1. «Дефицит» условно можно разделить на два вида: «тревожный» и «обычный».

«Тревожный», когда «дефицитные» ходы открывают «стратегически» важные позиции. Для «тревожных» позиций характерно, что ради «исправления» «дефицитности», приходится жертвовать всеми другими факторами. Например, не занимать свободные поля, освобождать некоторые занятые ранее пункты, создавать «дефицитность» в других графах «дефицитной» таблицы и т.д.

Пример. Посмотрим позицию.



В этой позиции, если бы у белых выпало 3:5, 3:6, 3:3, то пункт 7 пришлось бы освободить, что означает марс белым с вероятностью 99,99% .

Но выпало 1:1. И наша задача – позаботиться, чтобы перед следующим ходом не было такой же опасности. Поэтому ходим 14-15, 14-15, 14-15, 15-16.

Мы создали запас ходов на тройку, но не только это.

Если соперник опытный, то после вашего хода, создающего ход на тройку, попытается не закрывать поле 10, а передвинуть шашку 9 на поле 10, чтобы сделать «дефицитной» не тройку, а двойку.

Именно на этот случай мы 1 шашку переставили на поле 16, а не оставили на поле 15. Теперь у нас на следующий ход есть и тройки и двойки. Если белым повезет и выпадет пара

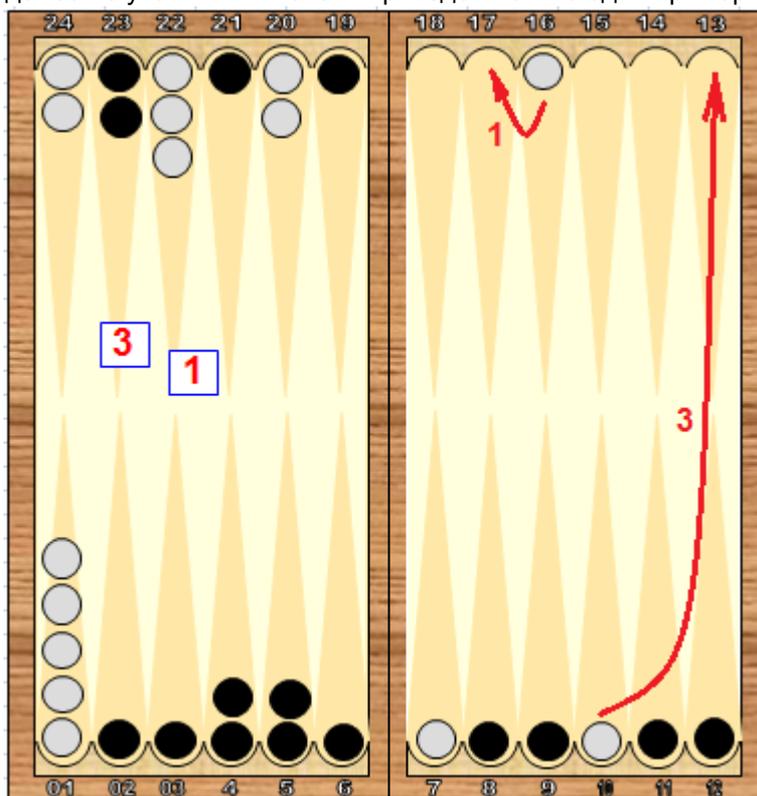
шестерок, то белые уйдут от марса, а могут даже и выиграть. А ведь новичок в этой ситуации не задумался бы, где играть единицы!

«Обычный» дефицит, это когда дефицитные ходы означают лишь потерю очков, т.е. несыгранные ходы выпавших зар, а к серьезным позиционным ухудшениям не приводят.

Такую «дефицитность» надо стараться устранять, но жертвовать стратегическими или даже тактическими задачами при этом не надо.

2. **Следить надо не только за своим «дефицитом», но и за «дефицитом» оппонента. Вполне возможны ситуации, когда устранение «своего» дефицита может помочь оппоненту снять и его, возможно еще более острый дефицит. Учитывайте это обстоятельство.**
3. **«Дефицит» может быть не только вредным, но и полезным! Особенно это актуально при противостоянии «блоков» и попытках удержать важный стратегический пункт.**

Чтобы далее не утомлять читателя приведем только один пример.



В этой позиции ходим 10-13, 15-16 (или другую какую-нибудь единицу). Смысл простой. Если оппонент займет поле 10, то он же сам и ликвидирует угрозу дефицита троек, особенно опасность броска 3:3, однозначно ведущего к марсу.

Конечно же, опытный соперник поле 10 не закроет, но попытаться все равно стоит!

Самое главное для темы «дефицит ходов» сформулировано в в седьмой стратагеме (См. [«7я стратагема»](#)). Еще более понятной станет тема после ознакомления с принципами тактики и стратегии игры (См. [«Тактика и стратегия»](#)).

Правило №1

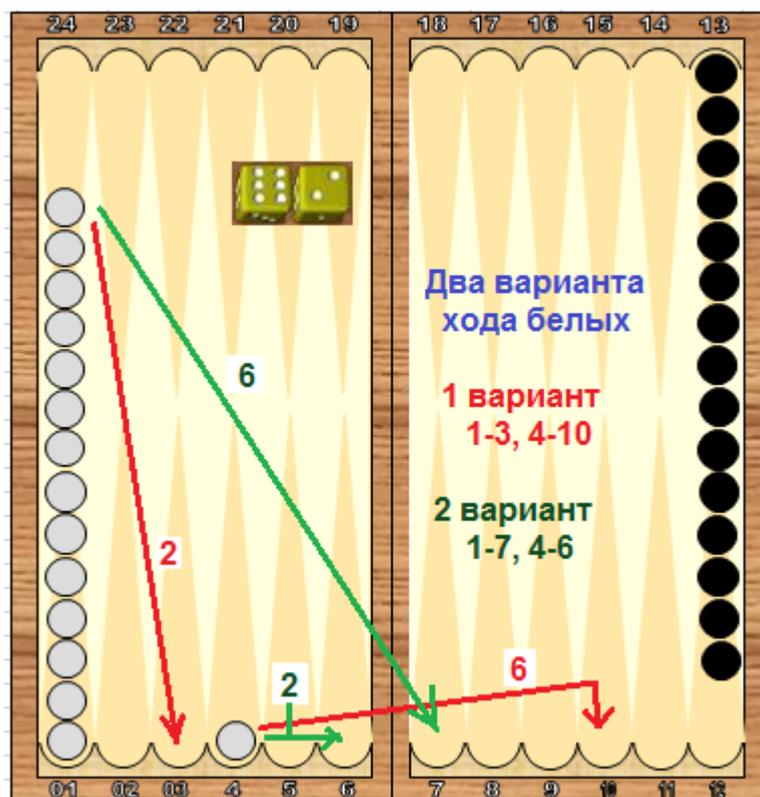
«Одну шашку с головы, вторую в другом месте».

[Вернуться к списку правил.](#)

[Вернуться в начало.](#)

Это правило действует в основном в начале игры и обусловлено тем, что по правилам длинных нард с руки можно брать только одну шашку. А их изначально в руке 15 штук. Поэтому скорость движения шашек в базе ниже, чем во всех остальных четвертях доски. С любых других пунктов можно куши ходить со столбика хоть все 4 шашки. А с руки нельзя.

Такая особенность руки делает ее уязвимой и в тактическом плане в значительной степени игра в первой половине строится на попытке заблокировать ходы с руки. Отсюда и важность правила - одно движение с руки надо ходить в первую очередь.



Первый вариант расстановки шашек характерен для самого начала игры, когда надо как можно быстрее занять пункты на базе соперника. Поэтому большую цифру играем для шашки,двигающейся к базе черных. Вообще первый вариант больше 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 также еще в тех случаях, когда у соперника нет шашек, готовых занять свободные пункты на базе, т.е. они стоят вне зоны прямой видимости от свободных пунктов. Такой же вариант хода надо выбирать, если все пункты у базы уже заняты.

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.

Еще один важный нюанс. О ходах вообще:

«Удачный» ход – это тот, который привел при последующих бросках и ходах соперника к наилучшей позиции.

«Правильный» ход – это ход, сделанный с учетом всех возможных (благоприятных и неблагоприятных последующих) бросков зар и ходов соперника.

Удачным может оказаться и ошибочный, заведомо слабый ход. Но это наудачу. Постоянная игра на «удачность» хода точно приведет Вас к частым проигрышам. Хотя отдельной игре и отдельной позиции может и принести выигрыш.

Все, что обсуждается или будет обсуждаться здесь и далее, будет иметь ввиду только «правильные» ходы. Ибо расчет на «удачный» бросок – это игра «на авось».

ПЕРВЫЕ ХОДЫ

(Правило №2)

[Вернуться к списку правил.](#)

[Вернуться в начало.](#)

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. 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 пункты сопернику. Но даже если неправильная расстановка шашек в начале игры приведет просто к потере хода – тоже плохо.

Дебютные «разработки». Тактические построения.

Большой выбор ходов в самом начале игры бывает редко. И, как правило, новички не придают им большого значения.

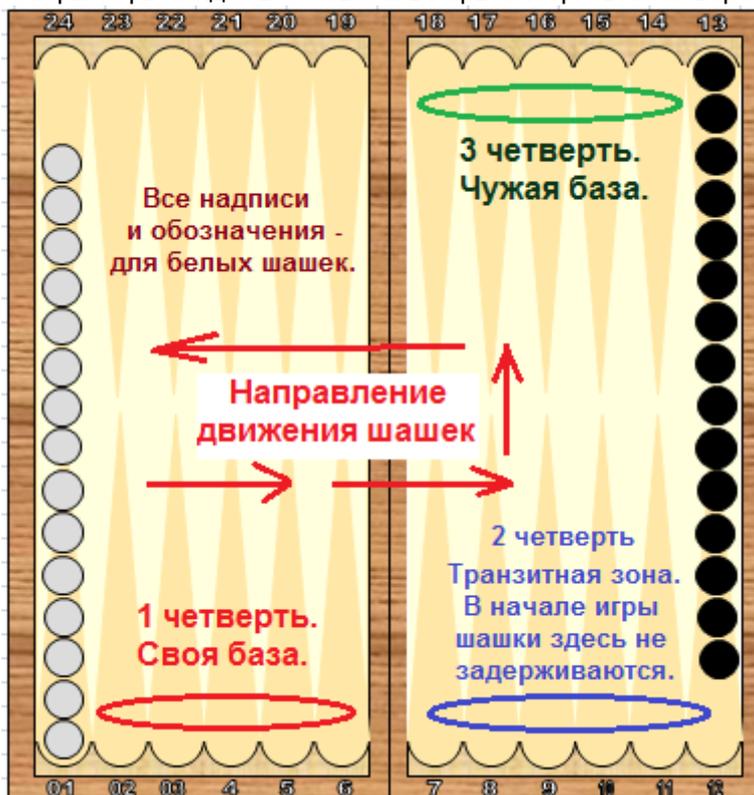
Начало игры – это попытка игрока «разорваться» на два фронта:

- Выстроить оборону своей базы. У Вас должно быть достаточно ходов с руки, 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 руки».

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

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



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.

Правило «одну шашку с руки» вполне может служить основой для дальнейшего построения тактики захвата чужой базы. Для этого надо ходить по 1 варианту: меньшая цифра зар играет с руки и остается на своей базе (в основном занимая свободный пункт), а большая цифра – это движение шашки, уже продвинутой в сторону чужой базы. Как правило, вторым ходом удается занять пункт в чужой базе. Это можно уже считать началом атаки.

Есть две схемы захвата: **агрессивная** и **умеренная**.

Агрессивный захват чужой базы.

[Перейти сразу к выводам.](#)

[Вернуться в начало.](#)

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

Чтобы разобраться с этим 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 нардовая доска ограничена 24 пунктами 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 руки: 1-6-11-16-21. И такой же ход с чужой руки. 13-18-23-4-9.

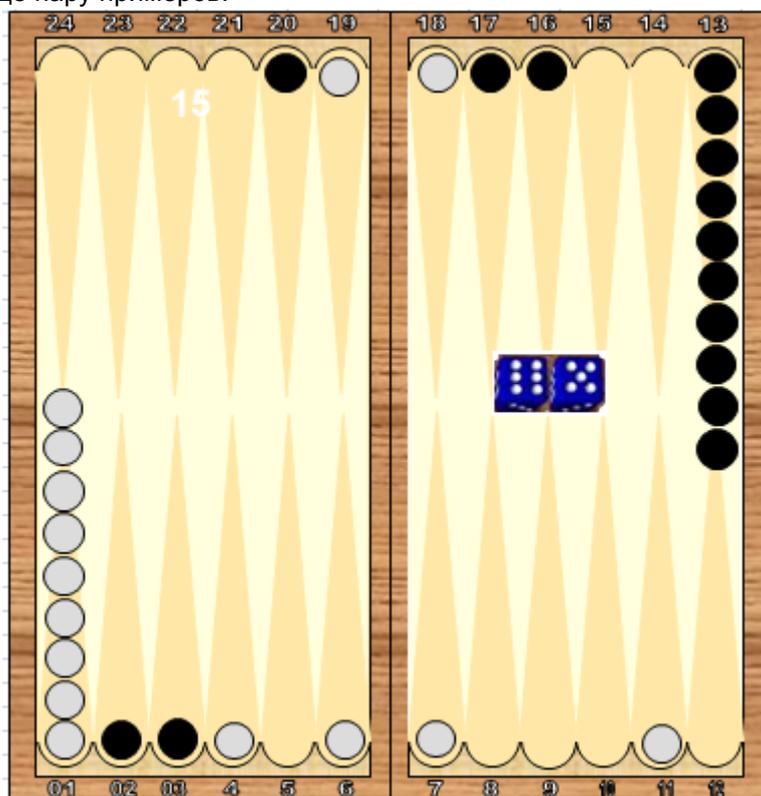


Все пункты на караванной тропе являются тоже особенными. Эти пункты имеют стратегическое значение на всех стадиях игры, кроме завершающей части игры. Среди них наиболее важные пункты 4, 6, и 18, 16.



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

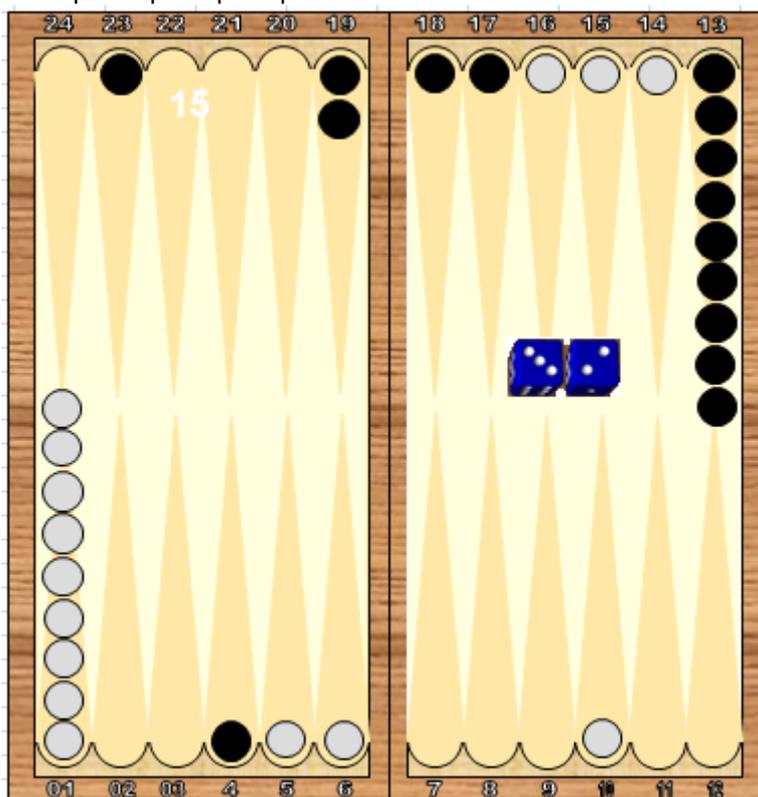
Чтобы продолжить объяснение принципа «стремитесь захватить старшие пункты» рассмотрим еще пару примеров.



В этой позиции черным выпали те цифры, которые невозможно ходить с руки. Им 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 черных. Слишком неудачно стоят шашки. Представьте

себе, что следующий ход черных 5-5. Очевидно, что в этом случае, черные полностью оголят свою базу, и все черные шашки скопятся далеко от базы всего на 3 пунктах – 2,3,8.

Теперь второй пример.



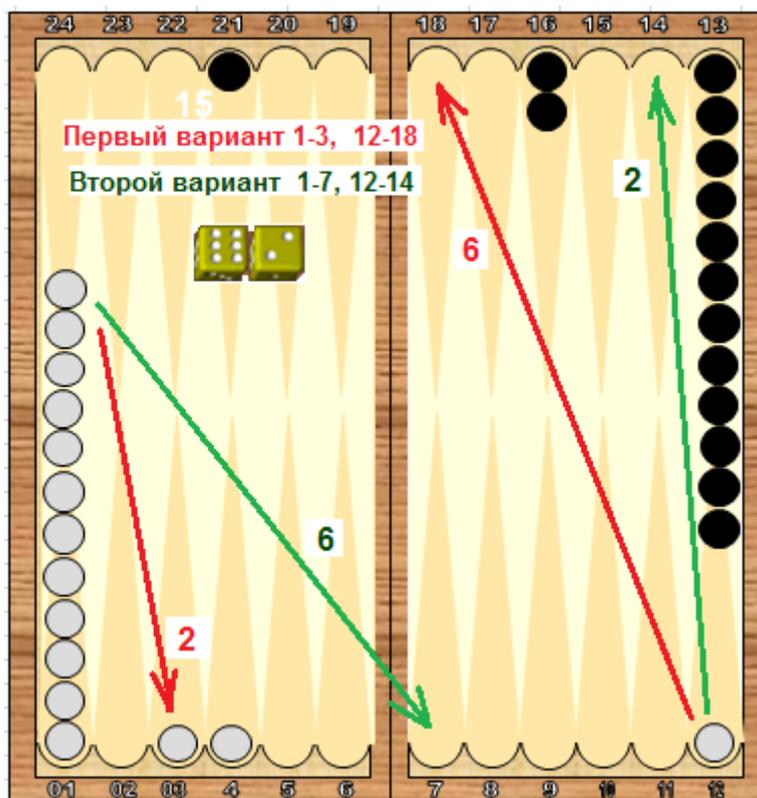
Черным опять на зарах выпали цифры, которые не дают сделать ход с руки. Более того, представим себе, что следующий бросок будет 3:3. Подряд два броска у черных не позволяют ходить с руки. Однако, несмотря на это, открыть у руки придется только один пункт (например, пункт 19).

Почему такая разница в приведенных примерах: в первом разрушительные движения собственных шашек, во втором вполне приемлемые?

Когда перекрыты старшие пункты, 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 пункты, происходят те же процессы, но в несколько раз медленнее. Кроме того, перекрытие старших пунктов 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.

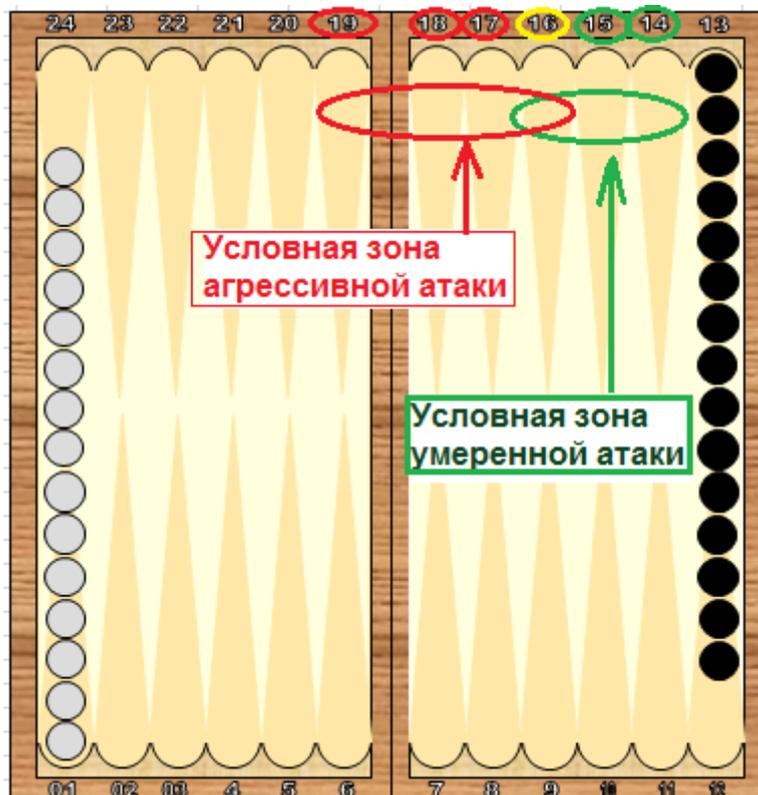
Вторая рекомендация: старайтесь занимать старшие пункты у руки соперника.

Однако пользоваться рекомендацией «занимайте старшие пункты» можно только с учетом конкретной позиции.



В этой позиции есть два основных варианта хода. **Первый вариант** – атакующий, агрессивный, **второй вариант** – взвешенный, осторожный.

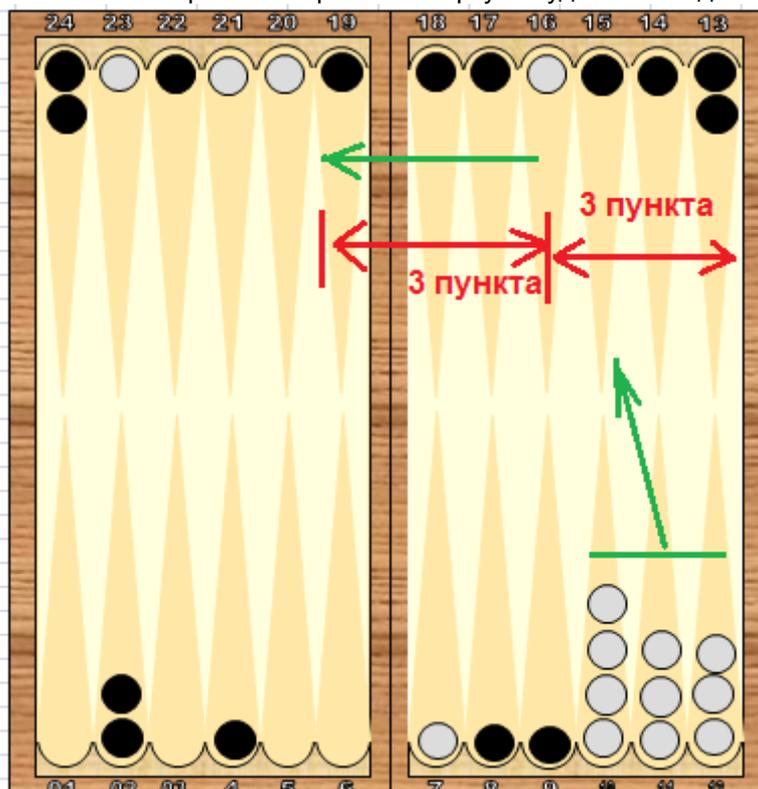
Вообще, базу соперника **условно** можно разделить на две зоны атаки: **агрессивную** и **умеренную**.



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

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

На рисунке особенно выделен пункт 16, потому, что он относится к обеим зонам атаки. Кроме того, стоит вспомнить, что пункт 16 рекомендован к атаке в первую очередь, т.к. он лежит на «караванной тропе». Но есть еще одно свойство пункта 16. Это геометрический центр базы соперника. Т.е. если Вы поставите на пункт 16 шашку, соперник не сможет построить блока более чем в 3 шашки пределах своего выхода с руки. Через это пункт удобнее всего (если он всего лишь один) выводить шашки из второй четверти в четвертую и удобно заводить шашки в дом.



Если шашка будет не в центре, черные могут построить блок из более чем 3 шашек.

Умеренная атака:

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

Агрессивная атака:

- очень эффективна с точки зрения блокады шашек в руке соперника;
- из нее удобно заводить шашки в дом;
- 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 пунктах 9-16 в качестве контригры соперника;
- построение в зону агрессивной атаки трудно сочетается с защитой собственной базы.

Теперь можно суммировать принципы атаки чужой базы в дебюте игры:

1. Если есть выбор, лучше захватить пункты 16 или 18 в первую очередь.
2. Старайтесь подтянуть в чужую базу как минимум вторую шашку.
3. Если есть выбор – занимайте старшие пункты (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 пункты в чужой базе (14 и 18) рекомендуется только при наличии еще шашек во второй четверти – в прямой видимости свободных пунктов базы соперника, готовых захватить еще пункты 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 базе.

Очень важно определять **критическую** ситуацию на базе соперника.

Критической для соперника является, как правило, потеря 4 пунктов у своей руки. Наличие трех пунктов для выхода с руки – состояние неустойчивого равновесия. Поэтому, если у вас есть шанс захватить четвертый пункт – можно пойти на риск: не ходить с руки, не занять свободный пункт у своей руки и т.д.

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 руке шашек.

ФАКТОРЫ КРИТИЧНОСТИ СИТУАЦИИ В ЧУЖОЙ БАЗЕ.

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

1. Запас ходов шашек, свободных от защиты пунктов для выхода с руки. Тут точную оценку давать непросто. Позже мы рассмотрим методику оценки позиций с точки зрения общего дефицита ходов и дефицита каждого конкретного хода.

2. Количество шашек в руке. Здесь характеристика дается для ситуации, когда у соперника есть запас ходов. Если выход с руки всего на 2 пункта, то критично наличие в руке более 6-7 шашек. Если ход только один, то критично наличие в руке 4-5 шашек.

3. Количества пунктов, доступных для хода с руки.

Здесь для характеристики возьмем ситуацию: в руке еще есть 5-6 шашек или больше и свободных ходов шашек за пределами базы не очень много.

Обычно

3 пункта – равновесие.

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

1 пункт – очень реальная угроза марса.

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

Рассмотрим варианты перекрывания ходов с руки соперника, начиная с 3 закрытых пунктов. Ниже даны некоторые конфигурации в порядке усиления атаки, т.е. каждая следующая конфигурация опаснее предыдущей для соперника (на **пункт 13** находится **рука** черных).

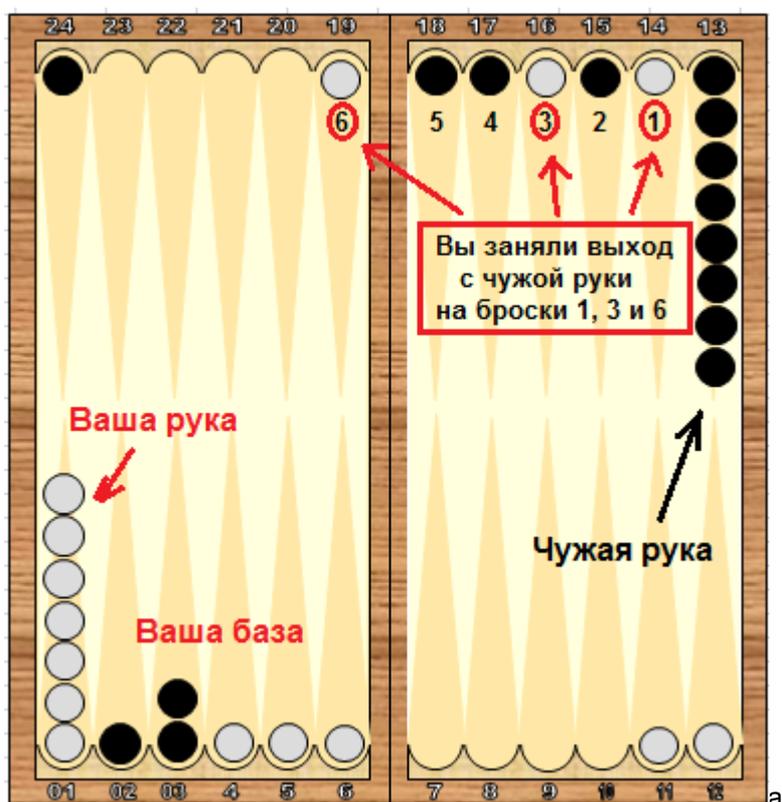
Три занятых пункта.

Сначала поясним, о чем идет речь.

Вы атакуете чужую базу и стремитесь занять все пункты у чужой руки, чтобы поставить марс. Или, хотя бы максимально затруднить игру сопернику.

Сколько шашек у руки дает решающее преимущество, как их расставить у чужой руки, если есть возможность выбирать и изменять конфигурацию такой расстановки. Об этом немного подробнее ниже и поговорим.

На картинке ниже приведен пример позиции на доске: **Вы играете белыми**, Ваш соперник черными и отмечено какие позиции в чужой базе заняли белые.



Чтобы не перегружать текст картинками, в дальнейшем будем показывать только верхнюю правую часть этой картинке. Например, последнюю картинку покажем так, как нарисовано ниже (буква Р внутри шашки означает «рука» черных):



Ситуация, когда вы у чужой руки заняли всего 1-2 пункта, сопернику ничем не угрожает. За редкими случаями трагического невезения соперника. Рассматривать все это нет смысла.

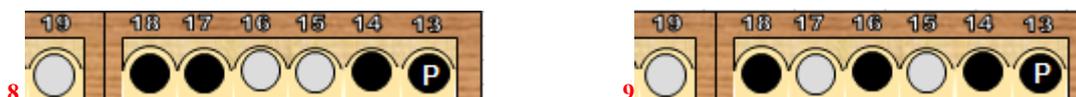
Три шашки у чужой руки – это равновесная позиция. Насколько в целом ситуация на доске хороша или нет для черных – зависит от позиции на остальной части доски.

Поэтому при расстановке на младших пунктах 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.



Эти четыре комбинации (№1-№4) практически равнозначны, здесь важнее будет дефицит ходов вообще – на всей доске, чем стремление занимать старшие пункты.

Посмотрим теперь варианты №5-№9.



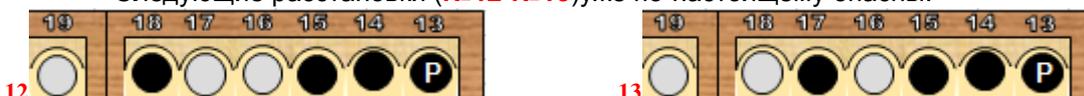
С каждым передвижением атакующих шашек на более старшие пункты, ситуация для черных меняется в худшую сторону. Однако фактор неплотного расположения шашек в какой-то мере нивелирует рост преимущества белых. И эти комбинации можно считать практически равными.

Отметим только, что конфигурации **№5-№9** 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.

С каждым передвижением внутри чужой базы 3 шашек белых к старшим (ключевым) пунктам, напряжение в игре все больше смещается в сторону базы черных, она (база) становится все важнее и важнее для обоих игроков. При расстановке **№10-№11** игра черных теряет гибкость и все больше направлена на спасение партии и вывод шашек с руки.



Следующие расстановки (**№12-№13**) уже по-настоящему опасны!



Все, что дальше – уже серьезное преимущество для белых и реальная опасность марса для черных.



Вариант **№14** (захвачены ходы с руки 4, 5 и 6, пункты 17, 18, и 19) дает шансы на победу на 10-20% выше, чем **№1** (захвачены ходы с руки 1, 2 и 3, пункты 14, 15, и 16). Черные находятся в очень тяжелой позиции, и только удачные броски и очень точная игра в обороне могут спасти от поражения. Фактически здесь полное позиционное превосходство белых.

Четыре занятых пункта.

Очень опасная для черных ситуация (**№15-№18**).



И все же вероятность проигрыша черных с марсом здесь не столь велика, чтобы назвать позицию катастрофой. При удачном выпадении старших незакрытых пунктов (3-5 подряд бросков с 4, 5 или 6 на заре – совсем не редкость), черные могут не только уйти от марса, но и выиграть. В такой позиции очень важно, какая позиция в доме белых. Поэтому, стоит серьезно подумать не только об осаде, но и о захвате пунктов в доме.

Перекрытие все более старших пунктов, заметно увеличивает опасность для черных. Разница в том, какие младшие пункты перекрыты, не столь существенна.



Варианты **№19** и **№20** по опасности для черных примерно равны.

Перекрытие ходов с руки черных на 5 и 6 – это «перекрытие кислорода» для них. Они на самой грани катастрофы – вариант №21



Вариант №22 – уже просто катастрофа для черных. Спаси их может только чудо.



И последний вариант №23 – в спасение вообще трудно поверить.



Однако, **если**:

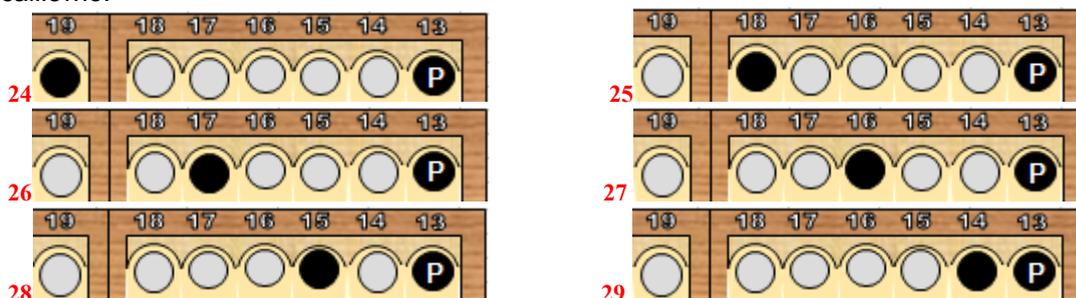
- есть запас ходов черных шашек на остальной части доски;
- на оставшихся для хода черных пунктах есть запас по 2-3 шашки;
- с руки надо убегать всего 2-3 шашки или меньше;

то можно играть в надежде на благосклонность зар, особенно на удачные куши для эвакуации из опасной зоны.

Пять занятых пунктов.

Пять занятых пунктов у чужой руки – это уже, однозначно, игра на марс со стороны атакующих белых. А со стороны черных – отчаянная попытка уйти от марса, вероятность которого очень высока.

Здесь очень высока цена как количества шашек в руке черных, так и запаса ходов черных 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 примерно на 5-10%.

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

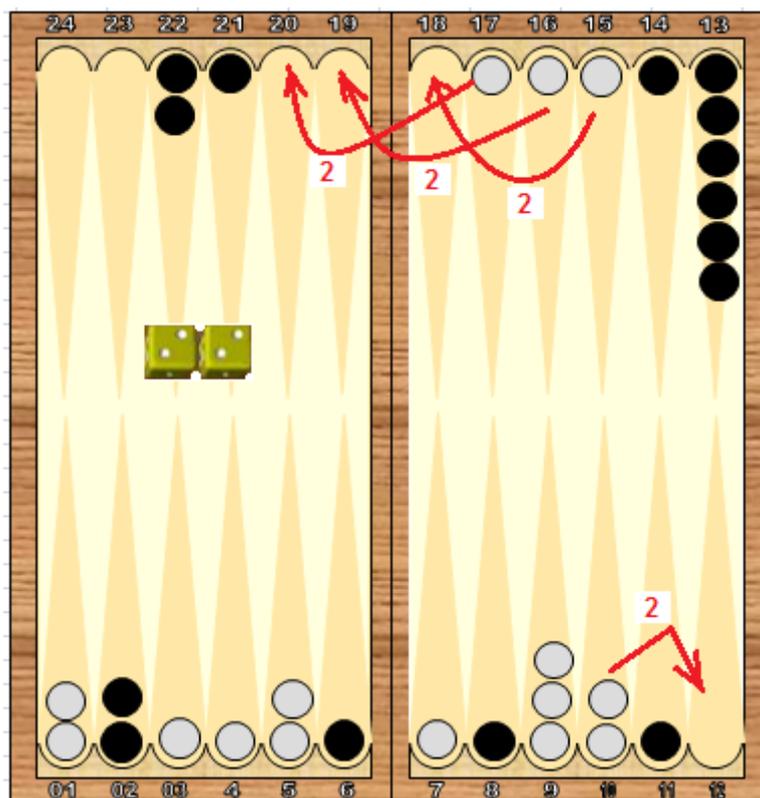
Почему же старшие пункты столь важны? Неправильное понимание этого факта может приводить к ошибкам в игре. На самом деле, выпадение и старших и младших цифр – совершенно равновероятно. Откуда тогда такая неравнозначность?

Выше мы уже говорили, что отсутствие старшего хода с руки 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. Однако все это правильно и характерно для начала игры. В случае же осады шашек в руке соперника, главным становится давление на оставшиеся шашки, чтобы выдавить их и окончательно заблокировать выход с руки, что означает высокую вероятность марса. С этой точки зрения важно насколько велик запас свободных шашек соперника. Когда перекрыты старшие пункты, с руки даже если удастся ходить, то мелкие цифры, а крупные используются на уменьшение «запаса ходов», который от этого быстро расходуется и соперник вынужден освобождать пункты у своей руки.

Если же перекрыты младшие ходы, с руки ход получается большей цифры, а «запас» расходуется гораздо медленнее. Именно поэтому тактический прием «старайтесь занимать старшие пункты у руки соперника» («**Вторая рекомендация**») столь эффективен.

Третья рекомендация:

Если нет возможности достроить блок у чужой руки переставь шашки перед чужой рукой с младших пунктов на старшие. Аналогично при обороне своей базы, если нет возможности занять еще один выход с руки, переставьте имеющуюся шашку на старшие пункт.



В этой позиции белые не могут поддержать атаку и подтянуть еще шашки, чтобы занять пункты 18 и 19. Но они могут переставить свои шашки так, чтобы они блокировали выход с руки 4, 5 и 6. Эта стойка лучше, чем, если бы пункт 14 был свободным, и его удалось занять. Кроме того, вполне вероятно, белые займут еще один из двух освободившихся пунктов 15 и 16. Эти пункты в прямой видимости белых шашек с пунктов 9, 10 и 12. Учитывая, что в руке черных еще 6 шашек, можно сказать, что позиция у черных очень тяжелая.

Правило №3. «Занимаем свободные пункты».

[Вернуться к списку правил.](#)

[Вернуться в начало.](#)

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

Одним из таких простейших принципов игры в середине партии является правило «Занимаем свободные пункты».

Это правило особых объяснений не требует. Однако:

- во-первых, чаще всего свободные пункты имеют разную игровую ценность, и игрок стоит перед выбором, какие именно пункты занимать?

- во-вторых, за свободными пунктами надо «охотиться», а не ждать, когда их можно будет занять;

- в-третьих, бывает так, что некоторые пункты выгодно НЕ занимать.

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

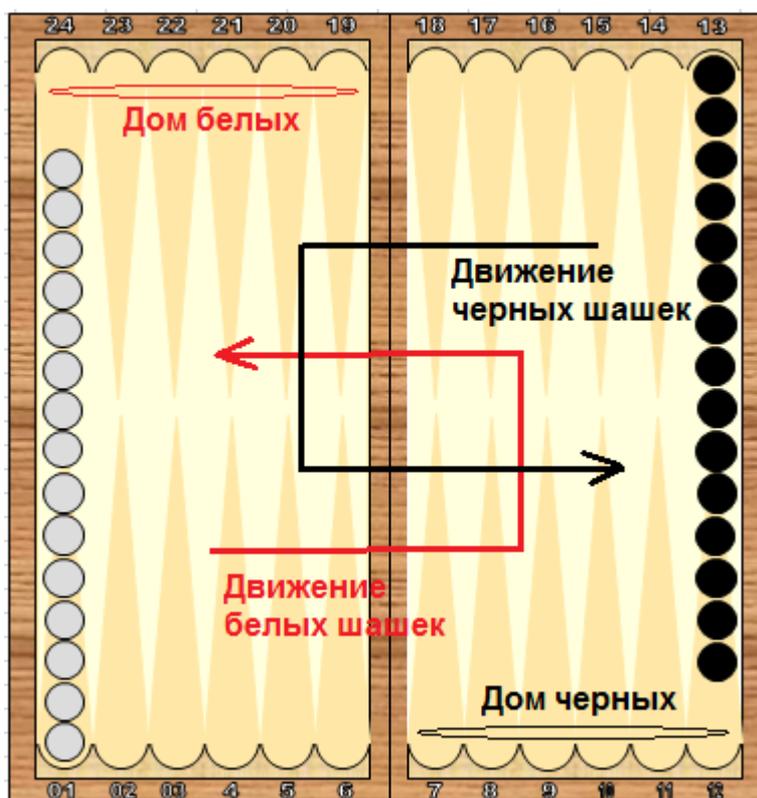
Ранее мы достаточно детально разобрали, как и какие пункты надо занимать в первую очередь. Попробуем сформулировать самые общие соображения, как играть дальше.

Давайте вспомним две картинки:



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 позже, в разделе «тактика и стратегия игры».

1. Какие из свободных пунктов – более ценные?

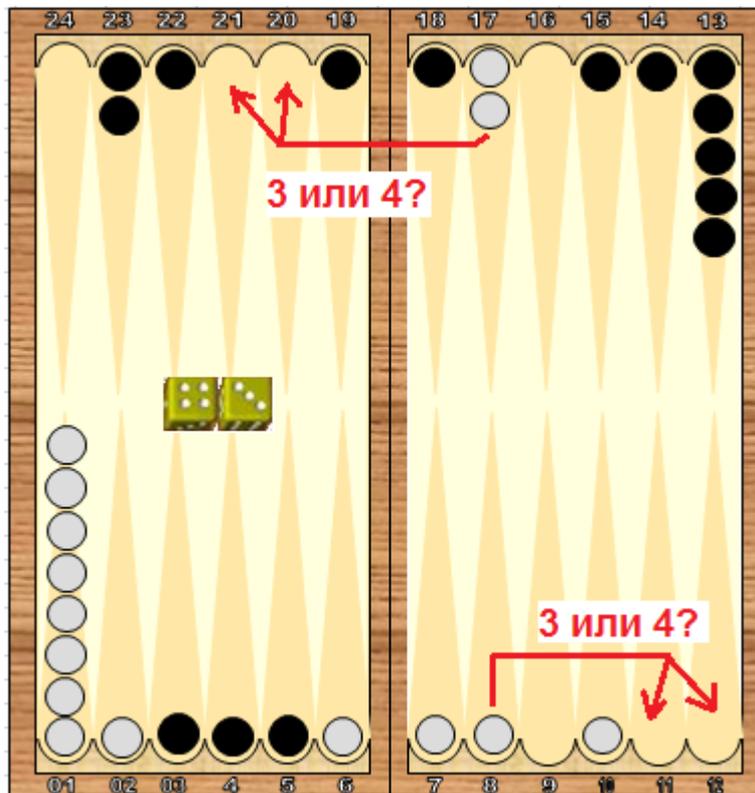
На этот вопрос не существует четкого и однозначного ответа. Значения свободных пунктов можно точно определить только во время игры в конкретной позиции. И, все же, попробуем сформулировать некоторые общие рекомендации:

1. При прочих равных условиях более ценен тот пункт, который блокирует сопернику старшие ходы. Естественно по принципу симметрии, настолько же важны те пункты, которые вам дают возможность ходить старшие цифры зар.



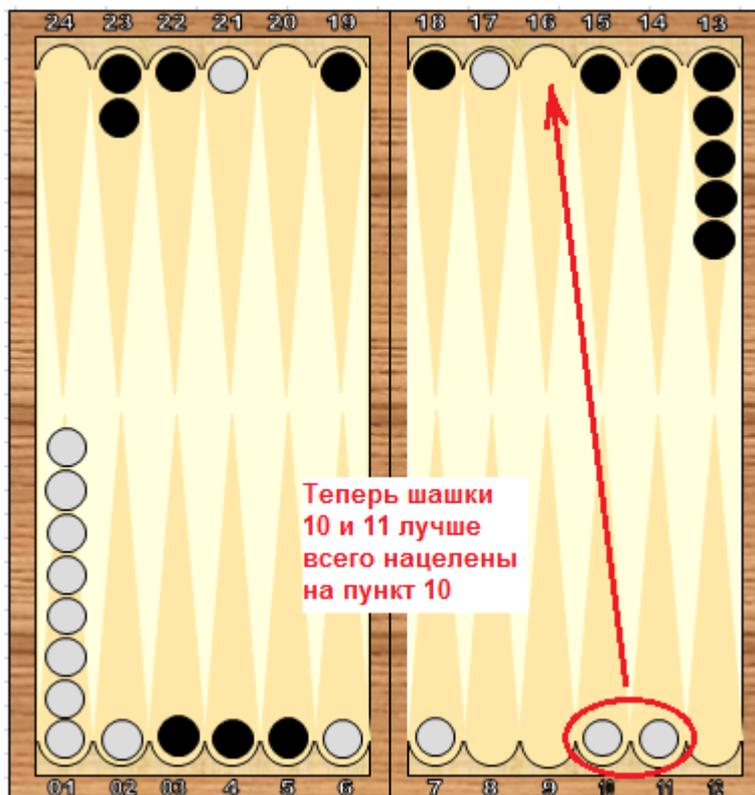
Здесь Вы видите пример того, как блокируются старшие ходы соперника. С пункта 14 черные шашки готовы попасть следующим ходом на пункты 19 и 20, которые находятся на прямой видимости. Если черные следующим ходом займут пункты 19, 20, то, кроме всего прочего они с большой пользой используют большие очки,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

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



На этом рисунке показана позиция, в которой можно занять один свободный пункт шашкой с пункта 17 и один пункт шашкой с пункта 8. У белых выбор: с пункта 17 можно сходить на пункт 20 или 21 и также с пункта 8 можно сходить в пункты 11 и 12. Никакой принципиальной разницы между пунктами 20 и 21 в этой позиции нет. Значит, определяющим при выборе хода будет ход с пункта 8. Здесь и срабатывает правило «ставить рядом».

Поэтому ходим **8-11, 17-21**. И вот что мы получаем:



3. При прочих равных условиях, пункты 20-21 в своем доме важнее, чем пункты 22-24. Если есть выбор, лучше «застолбить» эти два пункта.

4. Мы уже разобрались, что при наличии выбора, надо занимать пункты, находящиеся на прямой видимости от важных пунктов (свободных или даже уже занятых).
5. Если Вы по очкам (писсам) заметно опережаете, то Вам важнее занять пункты в своем доме, чем ограничить соперника в его доме.
6. Если Вы сильно отстаете по писсам, то возрастает роль пунктов в доме соперника (Ваша II четверть). Лучше всего занять все пункты, кроме пункта 19. Это так называемый прием «посадить на шестерку». Этот прием будет подробно рассмотрен позже 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 писсах.

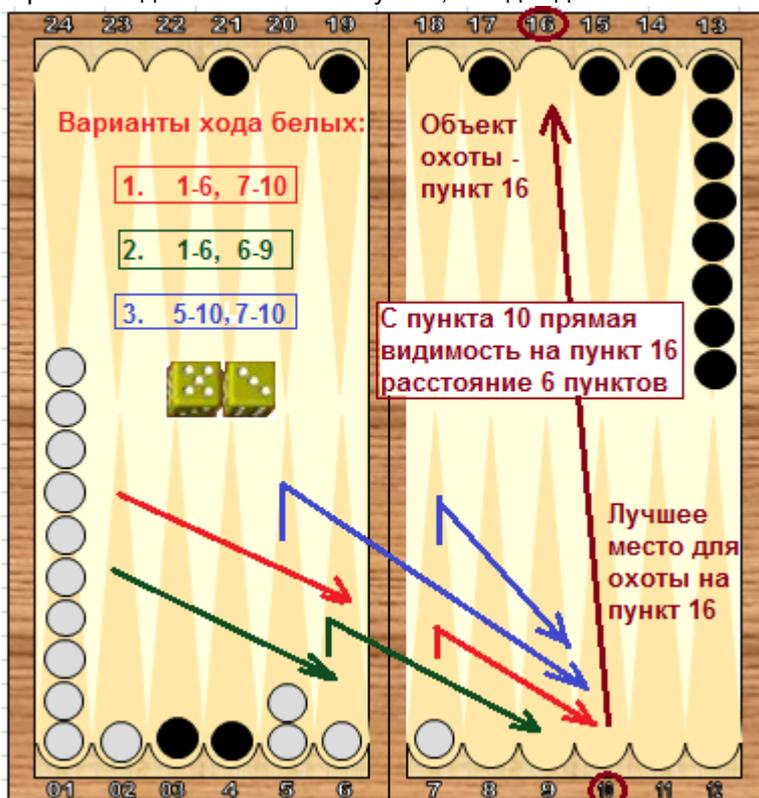
2. Как «охотиться» за свободными пунктами?

Просто занимать те пункты, которые удастся занять - типичная ошибка новичков. Такая игра, к тому же, сопровождается частыми жалобами на несправедливость зар, не дающих нужные очки.

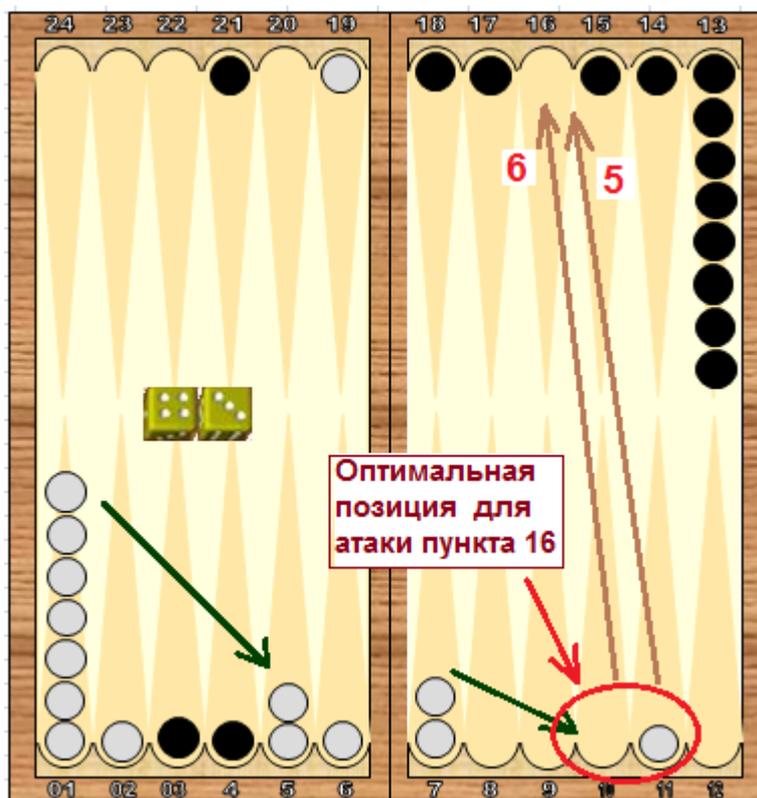
К захвату пунктов надо готовиться и ходить шашки не просто как-нибудь, а так, чтобы «целиться» в нужные (важные) пункты.

Ниже даны рекомендации как охотиться за свободными (или уже занятыми, но важными) пунктами:

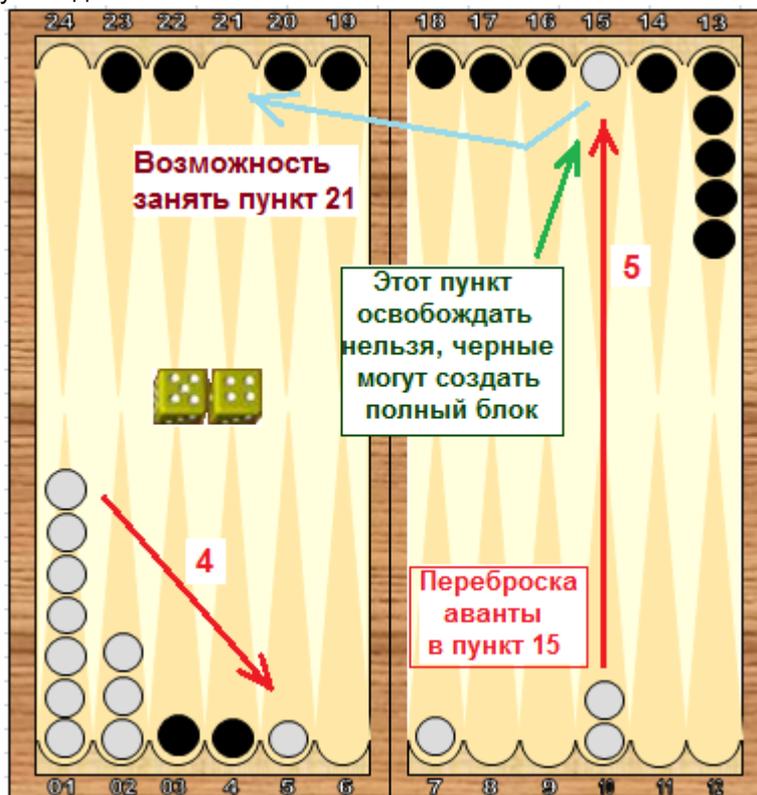
1. Если есть пункт, на который Вы данным броском попасть не можете, ставьте шашку на расстояние прямой видимости от этого пункта, в надежде занять его следующим ходом.



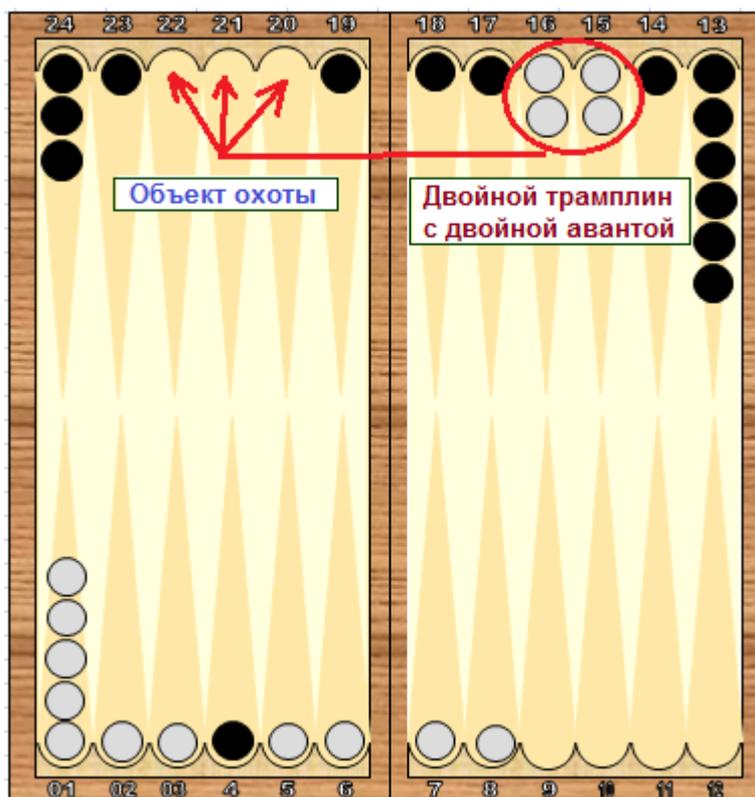
2. Если есть выбор, ставьте шашку на расстоянии 6 пунктов от того пункта, на который охотитесь. Если нельзя на расстоянии 6, то тогда 5 или 4 (равнозначно), далее 3, 2, 1. В таком порядке уменьшается вероятность попадания на объект охоты следующим ходом.
3. Если на пути к объекту охоты уже есть Ваша шашка, которая, тем не менее, занять нужный свободный пункт не может, ставьте вторую шашку **рядом**, желательно с дальней от объекта стороны, но, обязательно в пределах «прямой видимости».



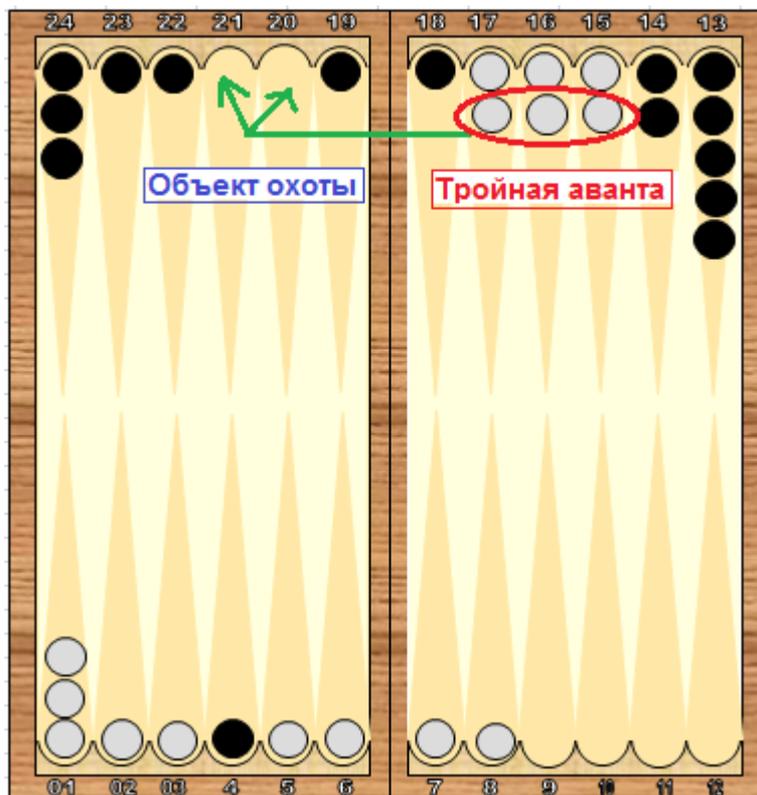
4. Если шашка, нацеленная на объект охоты, стоит в пункте, который не менее важен, чем объект охоты, то с него целиться на объект охоты нельзя. А значит Ваша задача – подтянуть туда аванту или две.



5. Зачастую лучше вести охоту не на один пункт, а сразу на несколько свободных пунктов. Поэтому старайтесь «закрепляться» в четверти, где вы активно играете. Причем 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 пункты 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 пункты путем перестановок своих шашек являются двойные трамплины (стоящие подряд), заряженные равномерно авантами. Почему рядом стоящие аванты столь эффективны? Это легко понять, посмотрев таблицу вероятностей. Ваш соперник, пытаясь снизить вероятность захвата свободного пункта, будет за счет перестановок перемещать свободный пункт ближе к вашей шашке. А Вы перед этим поставили шашку на оптимальное расстояние 6. Теперь оно станет, например, 4, что снизит вероятность захвата пункта. 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 аванта, в тройном трамплине можно пожертвовать одной из шашек-трамплинов для захвата нужного пункта. При этом снижение маневренности Ваших шашек, а также эффективность авант на двойном трамплине станут не намного хуже, чем были.

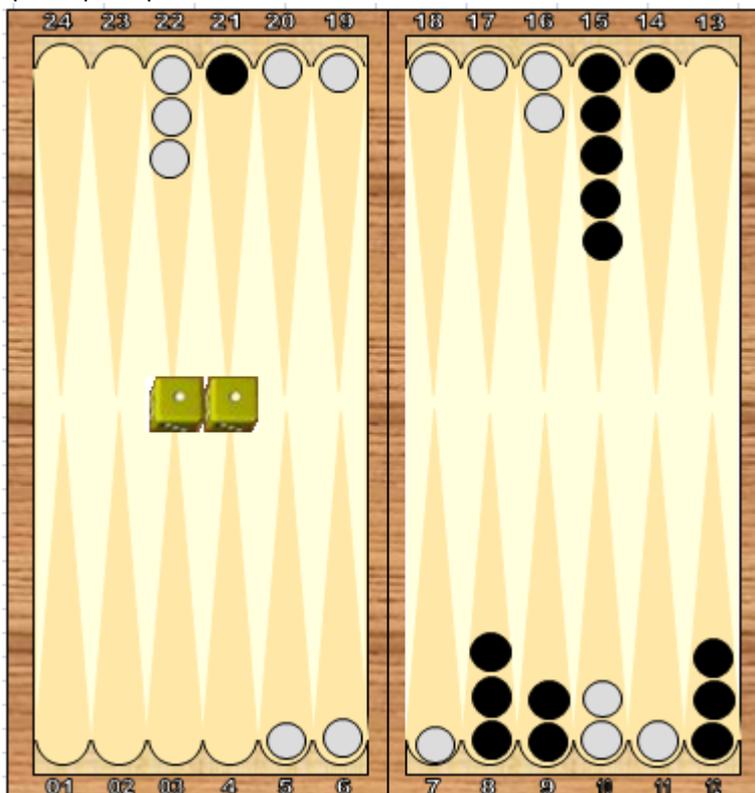


9. Бывают случаи, когда очень важно занять свободный пункт и можно пожертвовать одним из трамплинов связки-двойки. При этом нужно сопоставить важность занимаемого пункта и ухудшение маневренности Ваших шашек, а также эффективность авант на одиночном трамплине по сравнению со сдвоенными авантами.



3. Какие пункты не выгодно занимать?

Бывают такие случаи, когда **НЕ** выгодно, чтобы у соперника **НЕ** было хода с какого-то пункта. Как правило, это бывает, когда Вы ловите соперника в ловушку. Рассмотрим пример.



В этой позиции стоит подождать и не закрывать пункт 23. Если черные следующим ходом бросят 2:1, 2:2, 2:3, 2:4, они будут вынуждены освободить пункт 21 и это даст возможность белым сделать блок глухим (пункты 16-21) и увеличить шансы на выигрыш. А если пункт 23 занять, то эти броски черным не страшны.

Характерный пример того, что иногда бывает важно НЕ занимать свободные пункты мы рассмотрим позже (См. «[Как сломать составной блок](#)»).

Правило №4. «Тихий ход».

[Вернуться к списку правил.](#)

[Вернуться в начало.](#)

Итак, мы более-менее разобрались, как играть в длинные нарды в начале игры. Мы заняли все свободные пункты, 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 пункты заняты, всегда надо внимательно относиться к выбору хода.

1. Прежде всего, и в первую очередь, надо внимательно посмотреть, 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. Подробнее смотри в разделе «дефицит ходов».
2. Опасно может быть не только выпадение куша, но и просто какой-то цифры на зарах. И нынешний ход надо выбирать так, чтобы при следующем ходе, если выпадет эта цифра, ущерб был бы минимален.
3. Если ход не связан с захватом свободного пункта и охотой на него, то при всех прочих равных условиях надо стремиться избегать собирать столбики, надо, 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. Но это уже чистая специфика игры «на выбросе» шашек, в самом конце игры.

Безусловно, это совсем не полный список ситуаций, где важно умение сделать «тихий ход». Он бывает важен и нужен при исполнении каких-либо тактических или стратегических замыслов. Например, счет в матче таков, что Вам позарез нужен марс. И вы решили рискнуть и играть именно на марс. Тогда ходы будут несколько иными, чем при взвешенной, без ненужного риска игре. И тогда важно будет правильно выверять именно «тихие» ходы. Но это придет к вам с опытом.

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

И еще одно обязательно 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».

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

НАРДОВЫЙ ЭНДШПИЛЬ

[Вернуться в начало.](#)

или Правило №5 «Игра делается на выбросе».

[Вернуться к списку правил.](#)

[Вернуться в начало.](#)

В этом разделе изложены основные принципы игры в окончании партии, а также многие из известных тактических приемов игры в окончаниях длинных нардов.

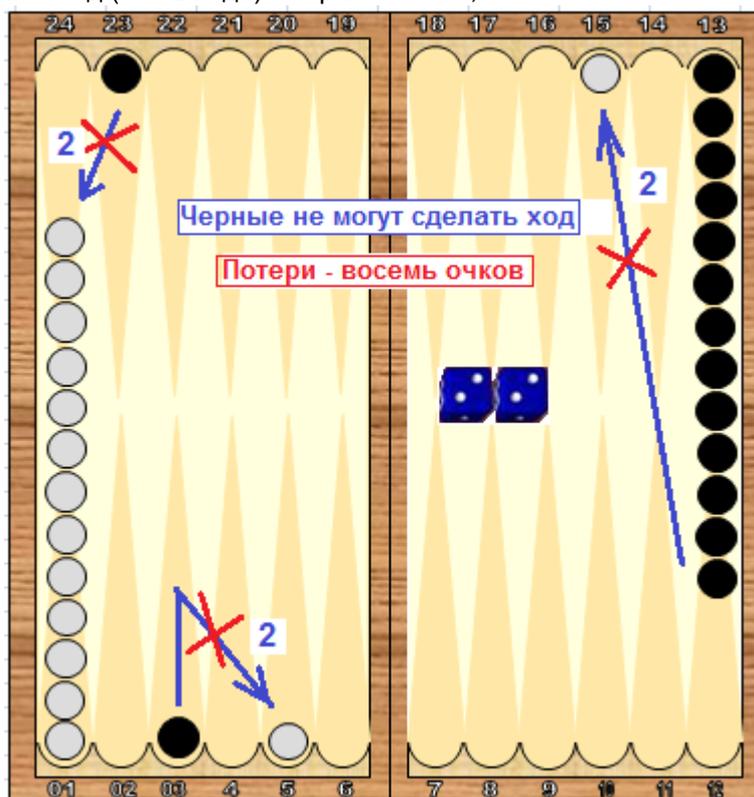
Ниже дана краткая версия, без подробных объяснений и с небольшим числом примеров. Тем не менее, вся необходимая информация для правильной игры в эндшпиле, на взгляд автора здесь присутствует.

На доске при игре в длинные нарды находится 15 шашек, которые должны пройти путь в 24 пункта каждая, итого 360 очков. Это означает, что теоретически каждый игрок должен бросить сумму очков цифр на зарах минимум 360 очков, если не считать игры, где соперник сдается. Однако на практике никогда 360 очков не хватает для окончания игры. Потому, что по ходу игры часто происходит «потеря очков».

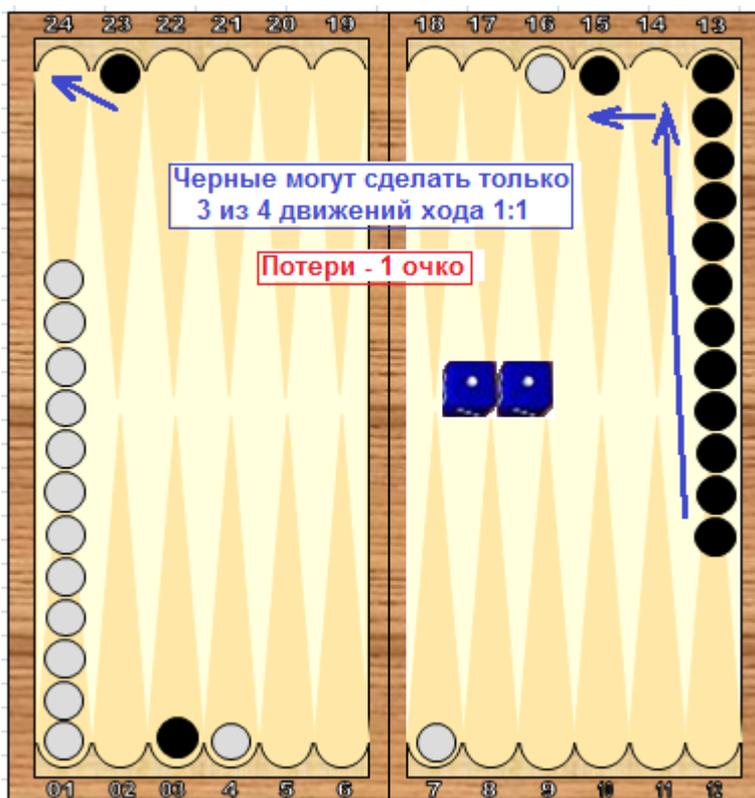
Число очков, выпавших на зарах и число реально сыгранных *при этом* игроком очков (пройденное шашками количество пунктов) часто не совпадает. Разницу между этими двумя числами и составляет потери очков. Например: выпало на зарах 385 очков, а игрок произвел движений шашками по пунктам доски 360. Потери составили 25 очков.

Потери очков происходят по трем основным причинам:

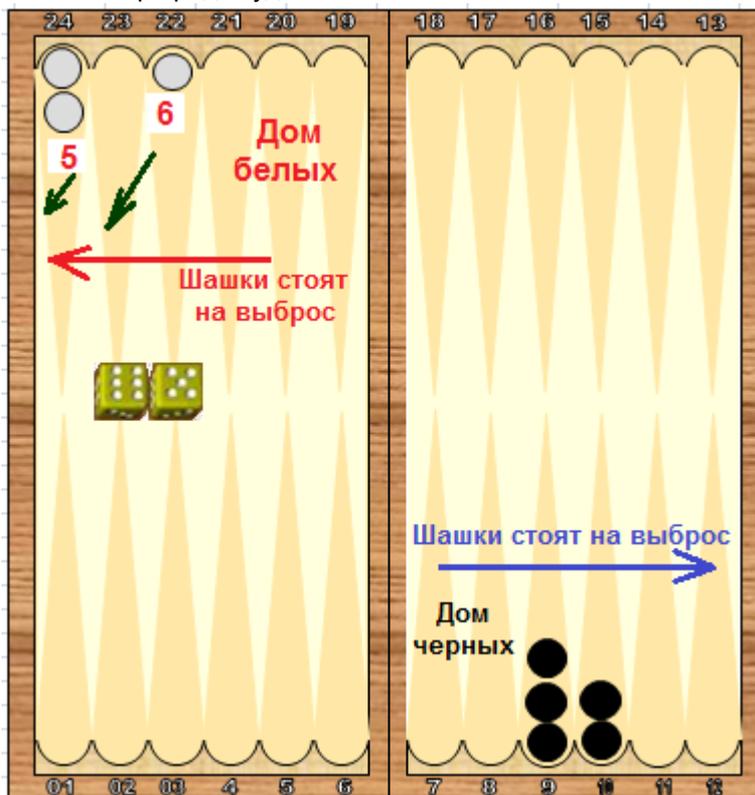
1. Когда нет возможности на доске сделать ход (или часть хода), по правилам игрок пропускает ход (часть хода) – теряются очки;



Возможны также **частичные** потери очков.

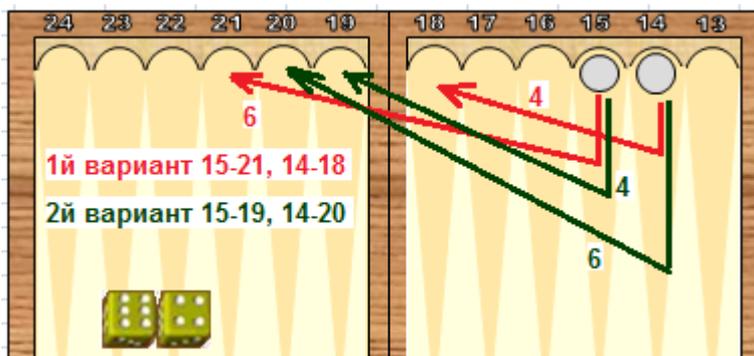


2. В конце игры при выбросе, если уже нет шашек на старших пунктах, по правилам игры надо выбрасывать шашки с младших – теряются очки. Это объективно вызвано правилами игры, и таких потерь редко удается избежать;



3. Неправильное перемещение шашек в доме и непосредственно перед самым домом. Правильная игра в эндшпиле преследует целью, в первую очередь и в основном, избежать именно этих ошибок (3 группа), вызванных собственной неправильной игрой. Механизм этих потерь можно понять на следующем примере: В позиции на рисунке шашки стоят на пунктах 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. Игрок потерял 4 очка и в итоге вынужден сделать лишний ход.

Вариант **второй**.



А здесь потерь очков не было.

Источник потерь очков - в выбросе шашек с младших пунктов за счет выпадения на зарах старших чисел (4-5-6). Это основная причина потерь. Т.е. зар дает большую цифру, а мы используем только ее часть, соответственно другую часть теряем.

Это прямые потери очков.

И тут мы подходим к самому интересному.

Как и где теряются очки?

Разделим дом на 2 части:

- **старшую** зону выброса 4,5 и 6, это соответственно пункты 21, 20 и 19
- **младшую** зону выброса 1, 2 и 3, это соответственно пункты 24, 23 и 22



Идеальная схема выброса шашек – это когда все, что выпадает на зарах, удастся играть с нужного пункта 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?

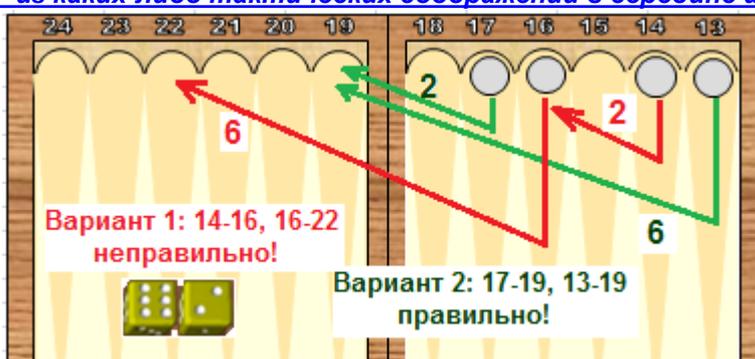
Начнем с простого:

Потери очков происходят в младшей зоне выброса, если на зарах выпадают большие цифры, а на старших пунктах 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 чаще всего приводят к потерям очков. За исключением редких случаев.

Таким образом, **о потерях очков надо беспокоиться уже тогда, когда Вы начинаете заводить шашки в дом.** Сделанный вывод приводит к практической рекомендации:

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 пунктов. Лучше всего чтобы количество шашек в старшем пункте превышало соседний столбик меньшей цифры не более чем на 2-3 шашки.

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 картинки сразу три цифры, выпадающие на зарах, будут приводить к потерям очков: 2, 4 и 5. Причем потери от отсутствия 5 самые большие.

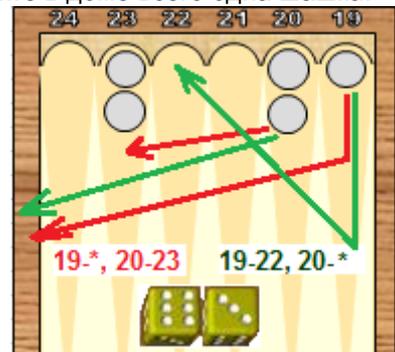
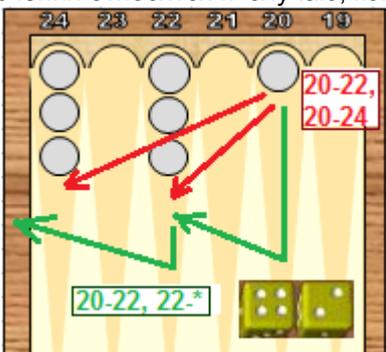
Вторая позиция построена намного лучше. В ней мало слабых мест. Если выпадут тройки, то шашка с позиции шестерки сыграет на позицию тройки, восполнив в какой-то мере дефицит троек. Кроме того, понятно, что потери очков при выбрасывании с тройки намного меньше, чем с двойки и единицы.

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 очков.



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 в старшем пункте в доме всего одна шашка.



На этих картинках даны два примера. В обоих зеленым цветом помечен более рациональный вариант хода.

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 черных три шашки, из них две они выбросят (если не выпадет куш) и останется только одна шашка на единичке. Итак, белые могут выиграть следующим ходом только если бросят куш, иначе 3 шашки не выбросят. На доске 15 пипсов. После хода 2:1 останется 12 пипсов. Это говорит о том, что белых могли бы спасти куши: 6:6 (24 очка), 5:5 (20 очков), 4:4 (16 очков) и 3:3 (12 очков). Если с

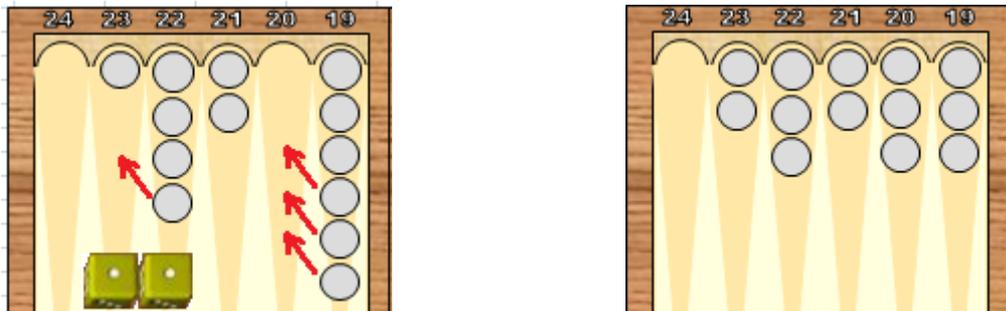
6:6, 5:5 и 4:4 помогли бы даже до хода 2:1, то про 3:3 надо подумать как раз этим ходом! Поэтому ходим 20-22, 21-22 (под куш 3:3), чтобы увеличить шансы на выигрыш.



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

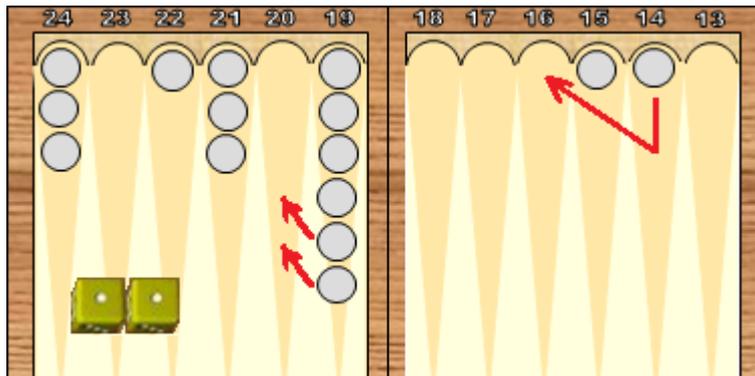
Рекомендация № 4: Если выпадают младшие цифры (единички и двойки), по которым непосредственно шашки выбросить нельзя, то стоит внимательно посмотреть, возможно, их рациональнее использовать на исправление зон потерь очков.

Пример.

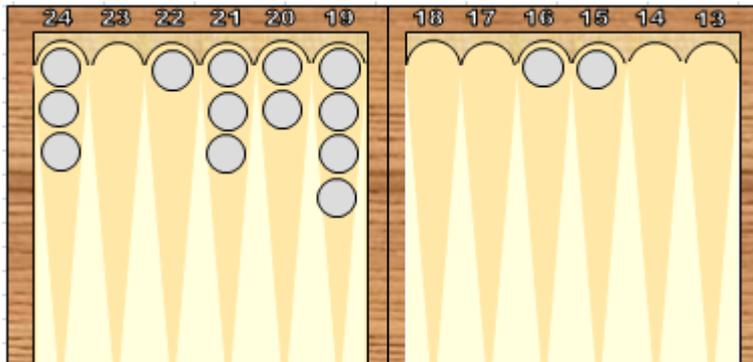


В позиции на картинке выше, зары показали 1:1. Это всего 4 очка. Причем выбросить можно только одну шашку. В этой позиции лучше пожертвовать выбросом и исправить перекос на старших пунктах: 19 и 20. Ходим 3 раза 19-20 и одну шашку с 22 на 23. Сравните получившуюся после такого хода позицию с начальной. Если выпадет хотя бы две пятерки, Ваша жертва окупится сторицей. А если 5:5 – то, возможно, этот ход окажется просто решающим!

Еще один очень похожий пример:



Здесь напрашивается ход 15-19. Но, во-первых, тогда удастся завести только 1 шашку, а во-вторых, мы еще увеличим вероятность потери очков. Причем в первую очередь при выпадении на зарах пятерок. Поэтому лучше сходить 14-16, а два движения использовать для снижения риска потерь при бросках пятерок. В итоге получим позицию, в которой практически нет возможностей потери очков.



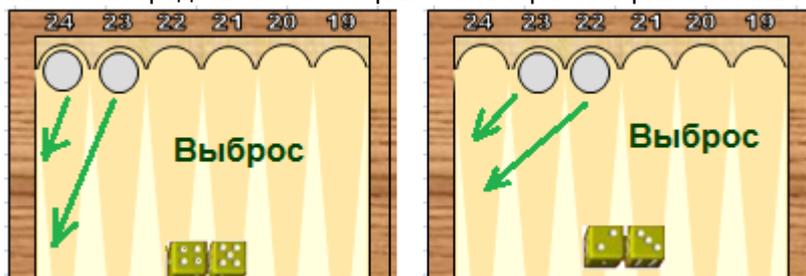
Еще один пример.



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

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 (9 очков), а ход 23-*,24-*, т.е. на 3 очка. Итого потери 6 очков. А во втором случае бросок 2:3 (5 очков) и ход 22-*, 23-*, т.е. 5 очков, а значит, потерь очков **нет**.

Получается, что потери зависят не только от положения шашек, но и от того, что выпадет на зарах.

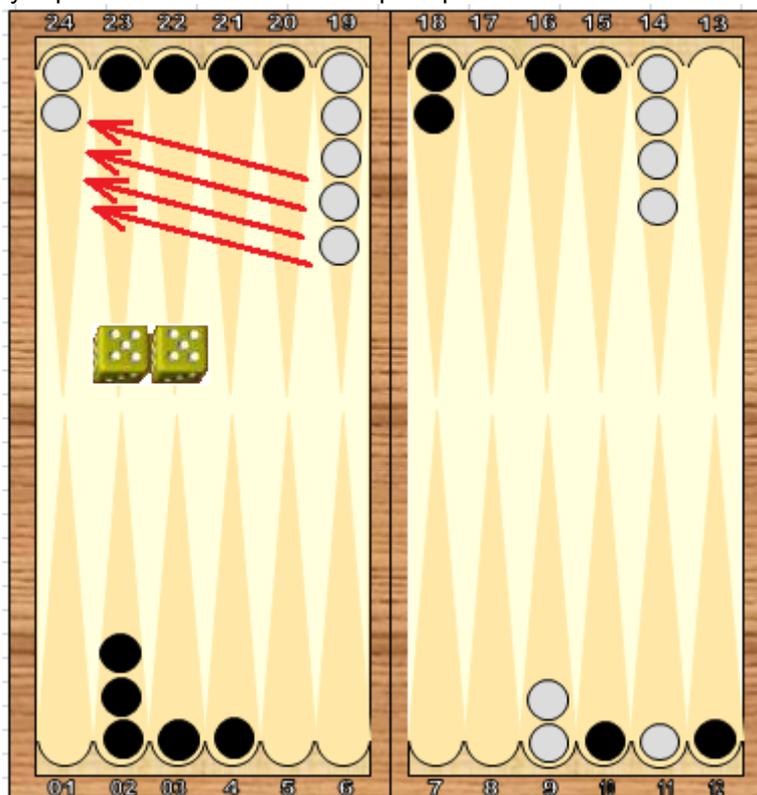
Однако, правильная игра в длинные нарды, точно так же, как и в короткие, строится на статистических понятиях и вероятностях. Поэтому, попробуем вычислить средние потери:

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 в пункт 24 (единица на выброс). Потери очков с пункта 19 (шестерка на выброс) равна нулю. Однако, именно этот пункт наиболее опасен с точки зрения потерь очков, **если на доске нет пятерок**. Потому, что тогда шашку приходится перемещать на позицию 1 (пункт 24), где она принесет в среднем 2,5 очка потерь. Соответственно потери от шашки в пункте 20 (пятерка на выброс) велики, только **если нет четверок**, и шашку приходится переносить на пункт 24 (единица на выброс).

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 черные сильно отстают по пипсам, но сумели занять выгодную позицию. Видно, что у черных большой запас ходов, и они не скоро откроют пункты 15, 16, 18, 21-23. Потери ходов белых здесь неизбежны. Поэтому тем обстоятельством, что улучшение в доме – это потери очков можно пренебречь! Удачно выпавший куш стоит использовать на перемещение шашек с пункты 19 на пункт 24. В пункт 24 попасть можно только при выпадении пятерки. А вот в пункт 19

можно попасть при выпадении 2 (с пункта 17), 5 (с пункта 14) и 6 (с пункта 13). И еще. Очевидно, что черные будут уходить в первую очередь с пунктов 15, 16, потом 18 и т.д. А значит, на пункт 19 попасть еще будет много шансов. Лучше пока переместить все свободные шашки на пункт 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 пункты, 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». Позже особенности этого приема мы изучим подробно, т.к. он один из важных эффективных тактических приемов игры. А пока констатируем – избегайте попадания в такую «ловушку»



В этой позиции шансы белых 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 пункты в доме.

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

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

Если вы неудачно заняли пункты 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 пунктов 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.

БЛОКИ (Правило №6)

[Перейти к списку правил](#)

[Перейти к главному меню блоков.](#)

[Вернуться в начало.](#)

Часть 1. Общие понятия.

Для начала определяю: «блок» (в дальнейшем без кавычек) - это построенные плотно в ряд шашки одного из игроков. Назвать блоком 2 шашки язык не поворачивается, поэтому скажем так: от 3 до 6 шашек. Более 6 шашек уже длина блока не имеет значения. Если в блоке 6 и более шашек, то это глухой блок. Глухой, потому, что перепрыгнуть его невозможно.

Значение блоков.

А. Блок построить очень нелегко, по той причине, что соперник всегда этому противится. Но уж если вы его построили, то УЖЕ создали себе преимущество. Насколько оно большое – зависит от многих факторов и к концу изложения материала, я надеюсь, вы сможете оценивать это сами. Но факт то, что блок – это всегда преимущество.

Б. Если взять аналогию из компьютерных игр - стрелялок, то блок – это оружие наибольшей убойной силы. Т.е. позиционная борьба, захват наиболее выгодных позиций, создание четко выраженного «дефицита» сопернику – это тонкие инструменты, медленно, но верно позволяющие набирать игроку преимущество над соперником. А блок – это уже тяжелая артиллерия. Особенно глухой блок.

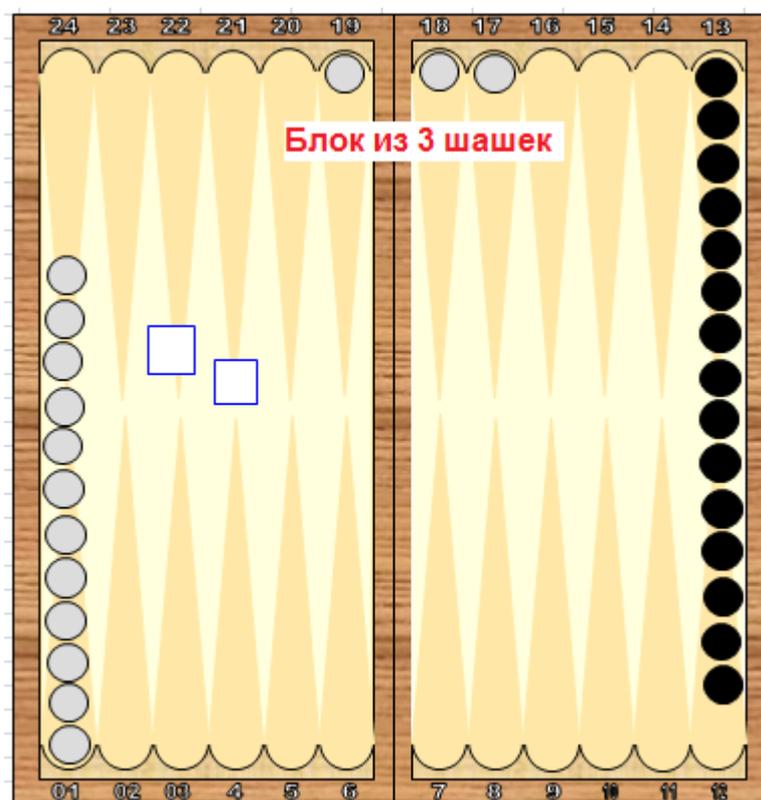
В. Блок – это источник постоянного и неприятного дефицита ходов для соперника, причем дефицита «сплошного» (например, дефицита ходов 1-2-3-4, если 4 шашки подряд). Поэтому, блок облегчает вам создание выборочного дефицита сопернику.

Г. Блок, как правило, место, где у вас большой выбор ходов и сопернику трудно загонять вас в «дефицитную» позицию.

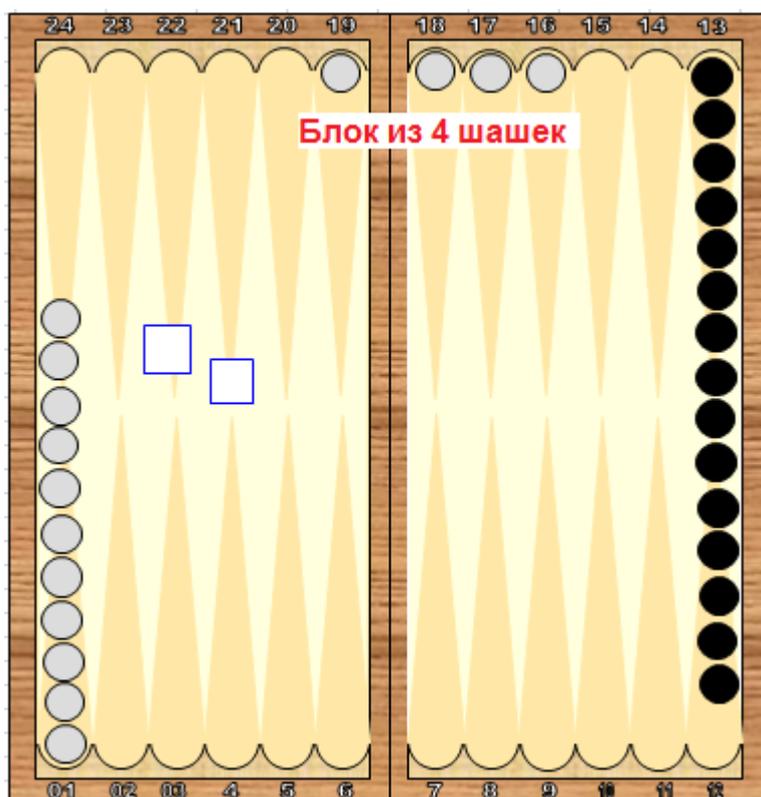
Думается, эти свойства блока вполне достаточны для понимания роли построения блоков, как инструмента в стратегии игры длинные нарды.

Величина блока.

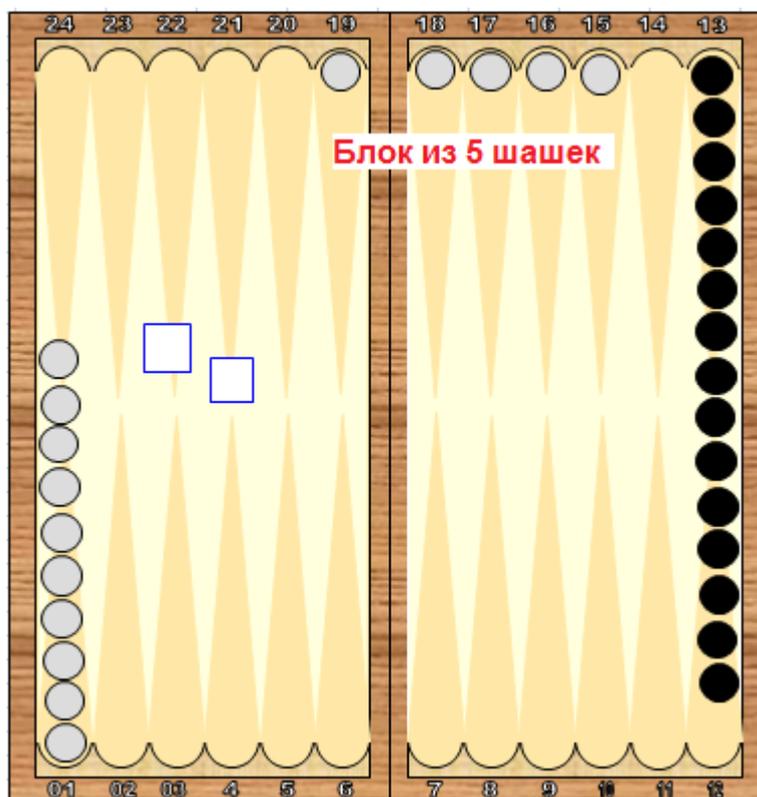
3 шашки – блок, серьезной опасности сопернику не представляющий, но если его грамотно, в нужном месте поставить и сочетать с другими блоками или иными видами преимущества, то он вполне может быть эффективным инструментом. Этот блок наиболее эффективен в начале игры в базе соперника. Ранее атаку чужой базы мы уже изучали.



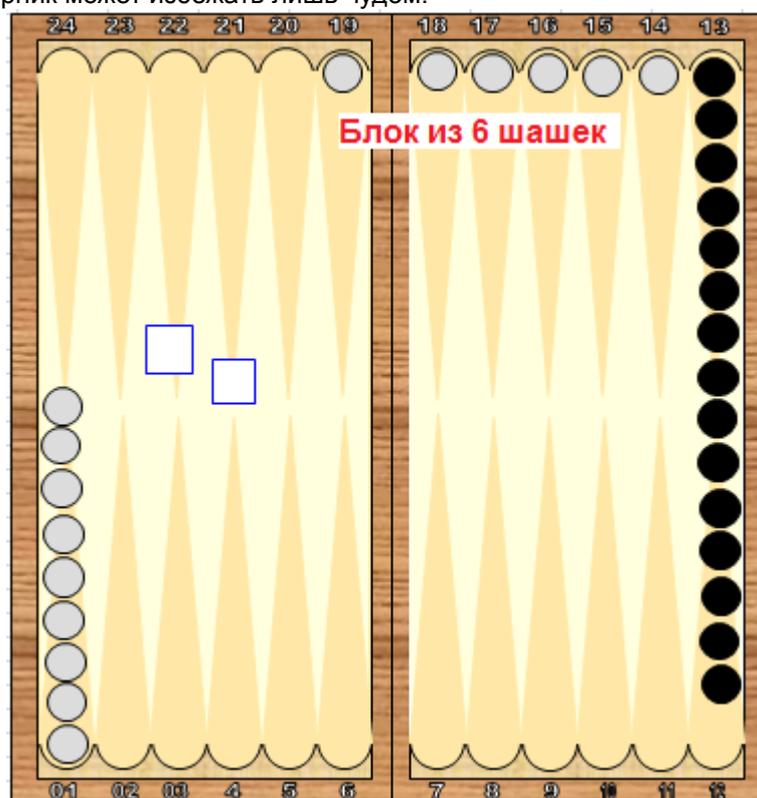
4 шашки – серьезный повод для беспокойства соперника сам по себе. Если этот блок в базе соперника в позиции, закрывающей сопернику ход с руки на 3,4,5 и 6, то такой блок уже на 70% марс сопернику. Хотя многое зависит от количества шашек в руке на момент установки блока. Очень эффективен такой блок и в своем доме.



5 шашек – блок очень опасный практически в любом месте. В своем доме становится глухим (не преодолимым для соперника).



6 шашек – полный или «глухой» блок. В чужой базе и в своем доме означает марс, которого соперник может избежать лишь чудом.



Все вышесказанное, конечно же, с оговоркой, что в остальном пространстве доски соперник не создал вам адекватных неприятностей и у вас есть достаточный запас ходов, позволяющий «держать» блок.

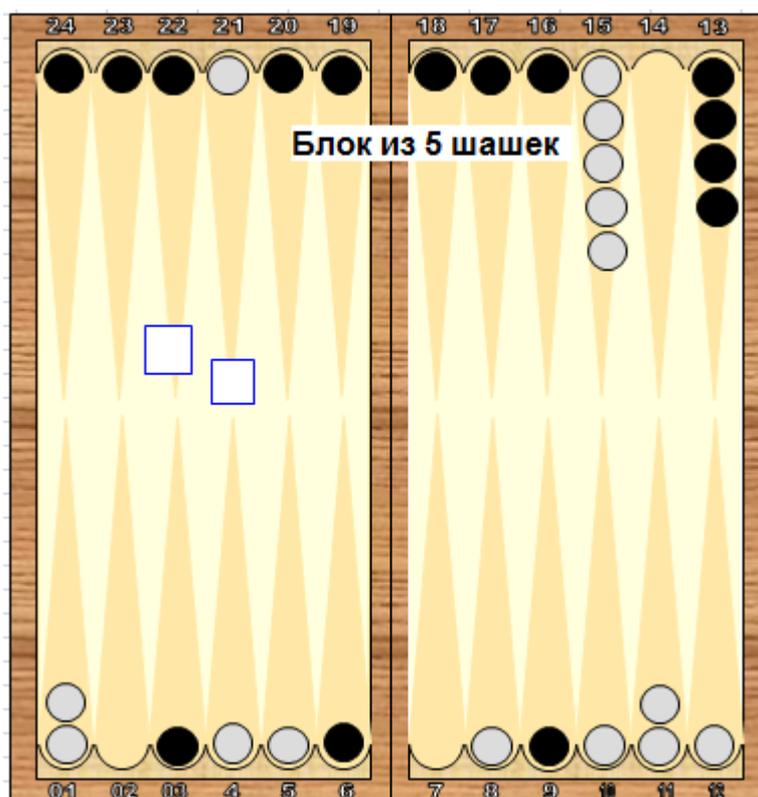
Блоком также можно назвать некоторые редко встречающиеся построения с НЕ подряд стоящими шашками. Мы их рассмотрим позднее.

Особенности блоков.

У новичков возникает ощущение, что большой и хороший блок, это когда надо бросать только 6 для того, чтобы перепрыгнуть блок. На самом деле не имеет значения, какой нужен для перепрыгивания бросок: 1, 3, 6 или любой другой бросок. Все цифры в этом смысле равны. Остановлюсь в этой первой части на этом подробнее.

Первое свойство блока

Возьмем блок из 5 шашек и рассмотрим его особенности. Сразу оговорюсь. Во всех последующих рассуждениях абстрагируйтесь от конкретной игры и от вопроса «как такая позиция могла сложиться». Это не важно. Рассматриваем блок чисто теоретически.

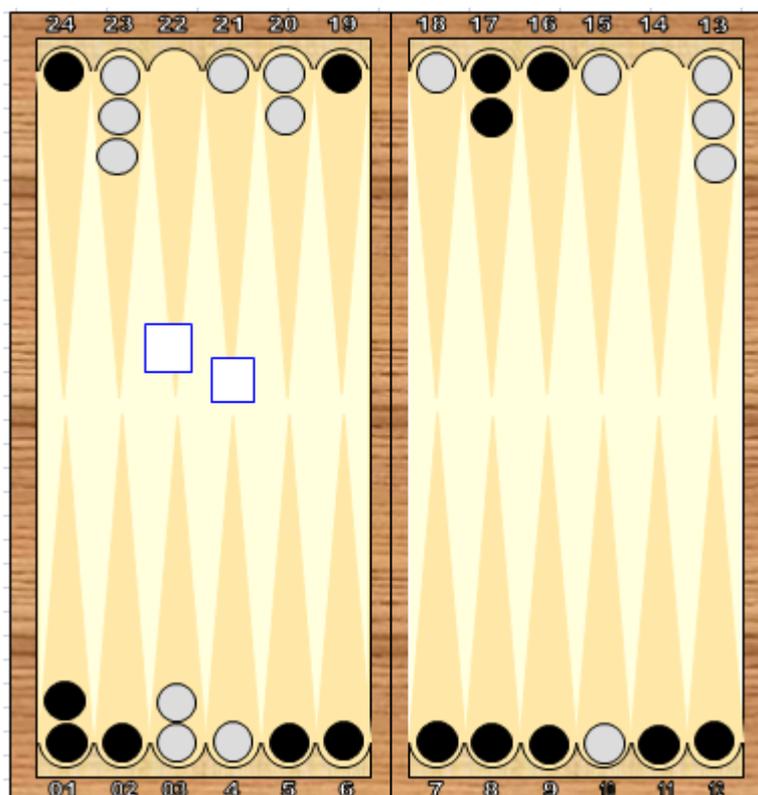


В этой позиции белые могут перепрыгнуть блок, только бросив 6 (в любой комбинации). Вероятность такого броска 11 бросков из 36 (около 31%). Это, грубо говоря, один бросок из трех. Поэтому, во время остальных двух гипотетических бросков задача белых - накапливать шашки на пункт 15, чтобы ВСЕ броски с 6 использовать ТОЛЬКО для переброски шашек через блок. Такова единственно правильная тактика борьбы с чужим блоком. Более того, надо постараться собрать в пункт 15 не менее 5 шашек на случай, если будет бросок 6:6. Одна шашка в пункте должна оставаться всегда, чтобы блок не стал вовсе глухим, а 4 штуки перебрасываем при броске 6:6.

Блоки требуют накапливания шашек на концах блока.

Второе свойство блока

Обратите внимание на позицию на доске.

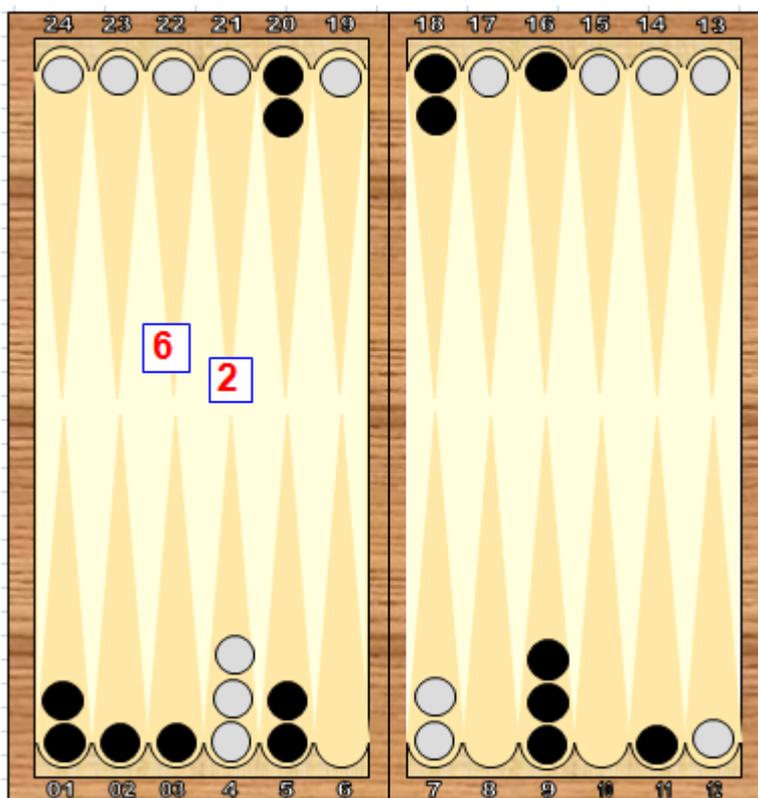


Блок из 5 шашек белым нужно перепрыгивать на шестерку. Как говорилось в разделе первое свойство блока, надо в пункте 4 накапливать шашки и все выпавшие шестерки ходить 4-10. Однако в данной позиции запаса в пункте 4 нет. Неприятным выглядит выпадение зар 3-3. А 6-6 будет просто катастрофа, пункт 4 придется освободить и блок рискует стать глухим. Таким образом, пункт, отстоящий на «шаг перепрыгивания» (в данном случае 6) тоже оказывается важным. В принципе, остальные пункты вблизи «точки накапливания» (здесь – пункт 4) тоже имеют значение, но «вторая точка блока» (в данном случае пункт 22) имеет особое значение. Всегда надо стремиться ее занять! В этой точке тоже можно «накапливать» шашки, если на первую точку это сделать не удастся. Есть еще «третья точка» (в данном случае пункт 16, хотя она уже занята черными). И о ней тоже стоит позаботиться, но ее значение уже не настолько важно.

Для борьбы с блоком важно не отдавать первую и вторую точку блока, возможно, что и третью. Приоритет при этом у первой точки. В первую очередь накапливать шашки надо в ней. Затем по важности - вторая и только потом третья точка.

Третье свойство блока

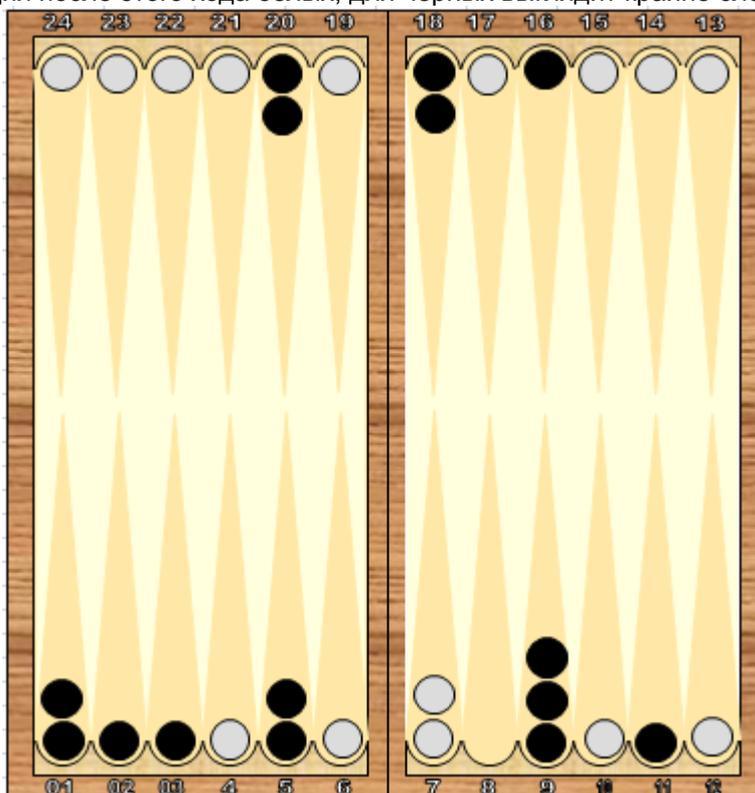
Блок не обязательно должен быть непрерывным (шашки подряд).



В этой позиции, в случае хода черных, шансы на выигрыш у сторон практически равны.

Белые ходят 4-6, 4-10 и оказывается, что у белых уже блок из 5 шашек, хотя они и не стоят плотно рядом друг с другом. Заняв пункт 10, белые оставили черным только одну возможность «перепрыгнуть» блок – пятеркой. Мало того, перекрыв «вторую точку» блока (пункт 6), белые создали реальную угрозу черным «заглушить» свой блок, если черные бросят 5-5. Черные тогда вынужденно освободят пункт 11, а белые, заняв его, достроят теперь уже «глухой» блок на пунктах с 10 по 15.

Ситуация после этого хода белых, для черных выглядит крайне сложной.



Здесь пункт 10 – критически важный. Если бы пункт 10 заняли черные, то перепрыгивали бы блок из 4 шашек. Тогда они имели бы ход через блок на 5 и 6. Это означало бы практически равные шансы на победу, при, все же, некотором позиционном преимуществе белых.

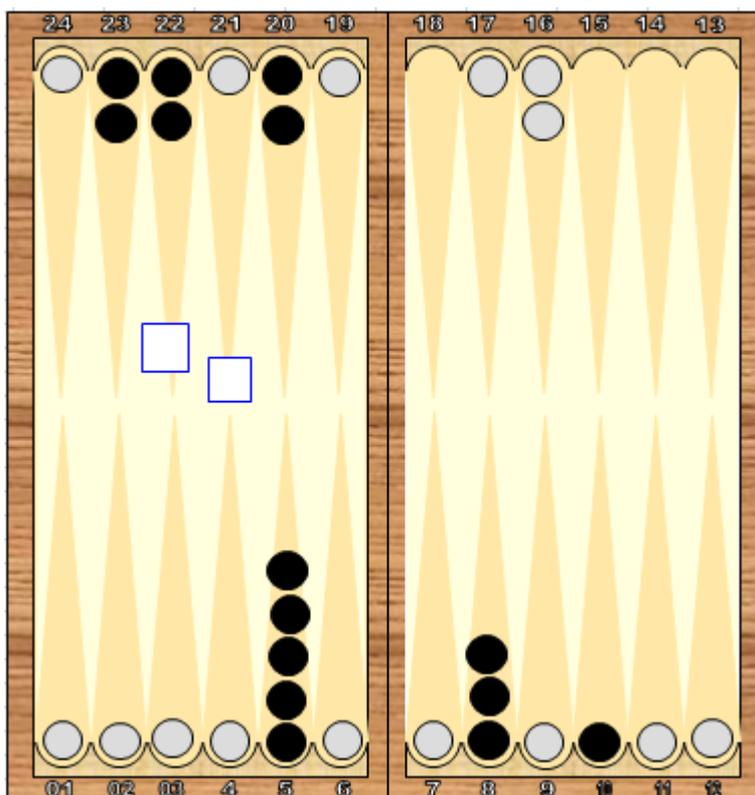
Блок может быть и не сплошным, но оставлять всего один ход для преодоления его.

Достраивание блока шашками, непосредственно не примыкающими к блоку – один из приемов, позволяющих увеличивать преимущество, которое дает блок. Наиболее эффективным является одновременный захват пункта, фактически удлиняющего ваш блок и захват соответствующей «второй» точки получившегося блока.

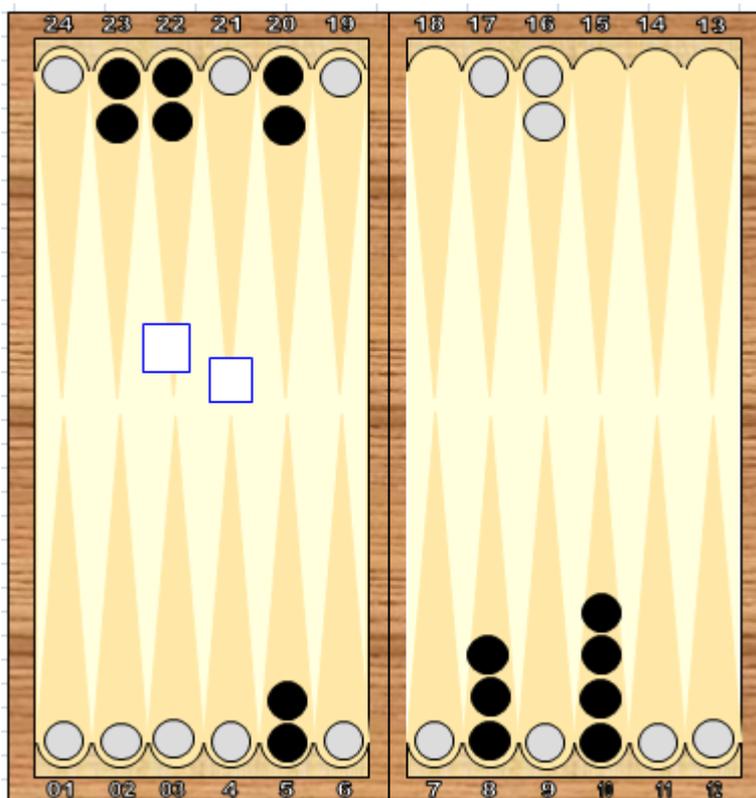
Иногда достраивание блока можно производить даже в ущерб позиционной борьбе на других участках доски. Как правило, это имеет смысл, когда таким образом удастся из блока в 4 шашки сделать блок в 5 шашек. Между блоком 4 и блоком 5 огромная разница в получаемом над соперником преимуществе.

Четвертое свойство блока

Преимущество, которое дает блок, особенно блок в 5 шашек, имеет обратную сторону. Как уже говорилось ранее, способ борьбы с блоком – это накапливание на первой точке блока (т.е. перед самым блоком). В основном речь идет о блоке 5 шашек. И если этот прием провести грамотно, накопить достаточно шашек, то выпавший куш 6-6 сводит все преимущество блока к минимуму, а то и выводит соперника вперед. С этим практически ничего сделать нельзя. Такова игра в нарды. Пара удачных выбросов зар 6-6 и вы, имея до того солидное преимущество, можете проиграть игру. Наверное, стоит упомянуть и еще одну точку блока, тоже на расстоянии кратном перепрыгиванию блока. Это, например, для стандартного блока в 5 шашек, пункт на расстоянии 6 от конца блока. Если закрыть это пункт, то несколько можно снизить потери от удачных кушей соперника, преодолевающего ваш блок кушами 6-6. Хотя эффект от такого перекрытия все же не очень существенный.



В этой позиции от 6-6, которые могут бросить черные, нет приема. Но есть еще одна «точка» блока – это пункт 11. Если его закрыть, то, выкидывая куши и перебрасывая шашки через блок, черные, все же вынуждены будут в значительной степени накапливать шашки уже на пункт 5. А это уже дает позиционное преимущество белым. Конечно же, и остальные пункты (с 6 по 12) тоже имеют значение, но пункт 11 – особенное. Сравните ту же позицию, которая была бы, если бы пункт 11 был занят черными:



Блок из 5 шашек, являясь самым эффективным, после глухого блока, тем не менее, уязвим в случае «удачных» кушей соперника.

Об этом нужно помнить и заранее обдумывать, что можно предпринять для снижения потерь. В частности, нужно заблаговременно перекрывать все «точки» блока, в том числе и «точку» за блоком. Нужно, по возможности, строить шашки так, чтобы преодолевшие блок шашки вставали на позиционно невыгодные пункты. Почти всегда в таких случаях речь идет о зоне выброса. Поэтому, вынуждайте соперника скапливать свои резко вырвавшиеся вперед за счет кушей шашки на отдельных, не стоящих друг рядом с другом пунктах (например, на выброс 5 и на выброс 3). После этого, даже разобрав и уведя свой блок, вы имеете шанс выиграть за счет неудачного расположения шашек соперника в зоне выброса.

Классификация блоков.

Чтобы правильно пользоваться блоками и лучше понимать, как их строить, или разрушать, как правильно сворачивать (демонтировать, уходить) поделим их на условные группы:

1. По месту расположения:

- марсовые, расположенные в 3 и 4 четвертях игрока, строящего блок;
- ойновые, расположенные в 1 и 2 четвертях игрока, строящего блок;
- составные, они как бы собираются по частям: часть во 2й, а часть в 3й четвертях игрока, строящего блок.

2. По протяженности:

- полные, - это блоки, в которых более 5 шашек подряд, т.е. он глухой и его преодолеть нельзя;
- ограничивающие, это блоки через который можно перенести шашку только одним единственным выбросом зар, за редкими исключениями это стандартный блок в 5 подряд шашек, исключения – не непрерывные, составные блоки, которые можно преодолеть не выбросом 6, а 5 или еще реже 4;
- создающие помехи, это блоки, которые можно преодолеть при помощи нескольких разных бросков зар, их длина 3 или 4 шашки подряд, или же это составной блок.

3. По плотности расположения шашек в блоке:

- непрерывный, когда все шашки стоят на пунктах подряд друг за другом;
- разъемный, когда внутри блока есть пункты (разъемы), доступные шашкам соперника или занятые ими.

Разные типы блоков существенно разнятся по ценности и по способу построения, а также по способу «сворачивания» и по «устойчивости». Классификация блоков, кроме прочего, помогает понятнее излагать материал.

БЛОКИ, НАИБОЛЕЕ ЗНАЧИМЫЕ ДЛЯ ТАКТИКИ И СТРАТЕГИИ ДЛИННЫХ НАРД:

1. **Блоки у чужой руки.** Это атакующие и в случае успеха марсовые блоки. ([перейти к теме](#))
2. **Блоки у чужого дома.** Это оборонительные блоки, даже в случае успешности – ойновые. ([перейти к теме](#))
3. **Составные блоки.** Блоки, которые чаще всего результат контригры. Могут быть и ойновыми и марсовыми. ([перейти к теме](#))

Особняком стоят два конкретных блока, требующие подробного анализа и играющие важную роль в тактике и стратегии длинных нард:

4. **Блок в собственном доме с «пойманной» шашкой соперника, запертой этим блоком в базе соперника.** ([перейти к теме](#))
5. **Блок построения соперника «на 6» в его доме.** ([перейти к теме](#))
6. **Особенности ойновых блоков** ([перейти к теме](#))

Важно знать кое-что о том, как играть, когда у игрока сразу два блока, что делать, если идет противостояние блоков соперников и т.д.

7. **Противостоящие и двойные блоки.** Игра и контригра. ([перейти к теме](#))

1. БЛОКИ У ЧУЖОЙ РУКИ (В БАЗЕ).

[Перейти в меню блоков](#) [Перейти в начало.](#)

Блок у чужой руки – типичный *марсовый* блок.

Блоки, имеющие по своим последствиям очень высокую (более 50%) вероятность победы одного из игроков с марсом, будем называть *марсовым*.

Как строить блок в чужой базе мы рассмотрели подробно ранее. (См. [«захват чужой базы»](#)). Повторять нет смысла. Но один очень важный момент рассмотреть просто необходимо.

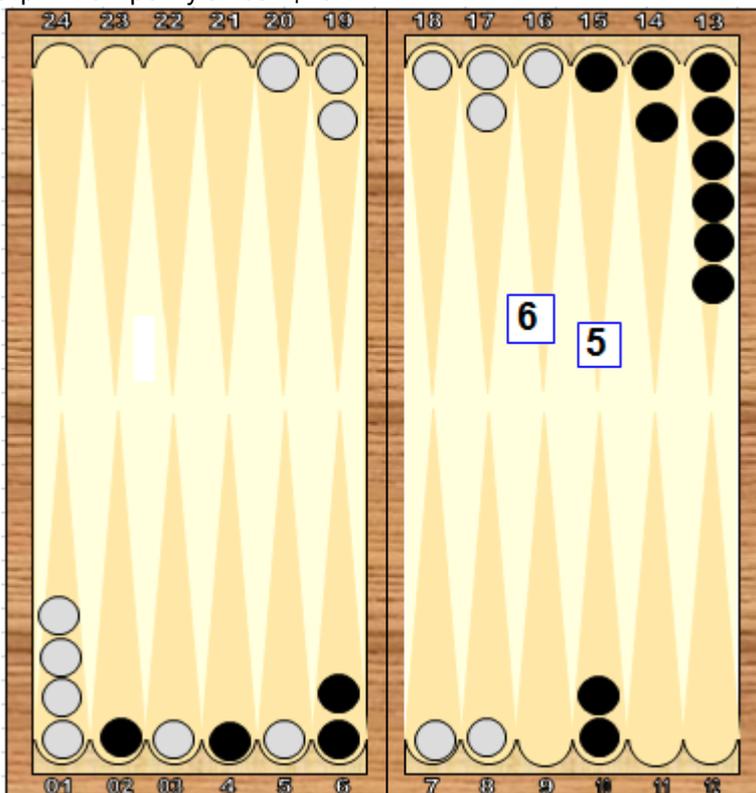
Контригра против марсового блока на старших пунктах вашей базы.

Что делать, если соперник строит чрезвычайно опасный марсовый блок у вашей руки (в вашей базе) и вы не можете ничем помешать в этом построении?

Оказывается, в некоторых случаях есть возможность организовать контригру, создать иную угрозу сопернику, которая может оказаться даже опаснее для него, чем его марсовый блок – для вас.

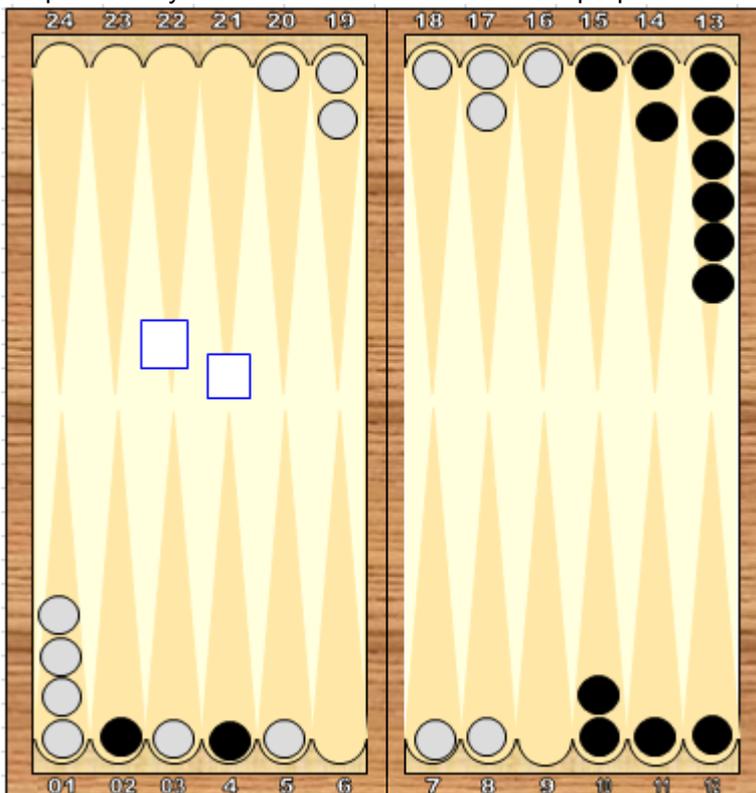
Вспомним, какой блок соперника – самый опасный? Конечно блок на старших пунктах в базе.

Рассмотрим конкретную позицию.



Кажется, что игра для черных закончилась. Марс неизбежен. На зарах выпало 6:5. Ходить 15-21 – можно. Но это скорее затянет агонию. Большая вероятность, что после этого, в ближайшие 1-2 хода, белые займут пункт 22 и будет еще уже.

А, оказывается, у черных есть очень сильный ход. 6-11, 6-12. И вдруг выясняется, что черные тоже построили «глухой» блок. Это называется контригра.



Не факт, что черные здесь выиграют. Многое зависит от зар.

Но, обратите внимание:

- У белых множество пунктов, куда можно ходить. И они будут играть все, что бросят на зарах. Очевидно, что любой большой куш разрушит блок 16-20;

- Черные играть будут практически только 1 и 2. На что у них есть немалый запас с руки и небольшой в других пунктах. Т.е. все большие броски у черных будут пропадать, не разрушая их позицию. Блок черных намного прочнее, чем блок белых.

Теперь становится ясно, что белым надо было позаботиться об этом раньше. Например, держать шашку в пункте 12. А еще лучше и оба пункта 11 и 12.

При построении блоков, а прежде всего, при построении марсового блока в чужой базе на старших пунктах, надо не забывать о возможности соперника создать сборный блок в качестве контригры.

Рассматриваемая позиция очень характерная и очень поучительная.

Дело в том, что показанными событиями мотив контригры в той позиции не заканчивается!

Теперь очередь белых искать контригру и пытаться разрушить, казалось бы, бетонный блок черных.

Как здесь надо грамотно играть дальше за белых? Далее план игры в последовательности убывания приоритета. Т.е. первым – самое главное. Вторым второе по значимости и т.д.

- Замкнуть блок, поставив шашку в пункт 21;

- Занять пункт 9 (возможно, это даже важнее, чем достроить блок 16-21);

- При первой же возможности выстроить блок 19-24;

- Сразу же освободить пункт 18, а 16 и 17 держать.

Зачем все это?

Во-первых, не тратить зря запас ходов шашек в пунктах 1,3 и т.д. в 1-2 четвертях.

Во-вторых, открыв черным ход 18, белые могут надеяться, черные при бросив 4:4, вынужденно откроют пункт 14 или при броске 3:3 откроют пункт 13. Блок будет «сломан». У белых появится шанс прорваться к своему дому, и марс черным гарантирован. На самом деле, даже просто несколько бросков с четверками и тройками «поломают» блок черных.

Конечно, это может и не сработать. Пара больших кушей, например 6:6 или 5:5, а потом 4:4, могут сломать блок белых, в том числе блок 19-24. Но, все же, контригра – это серьезное повышение шансов на выигрыш.

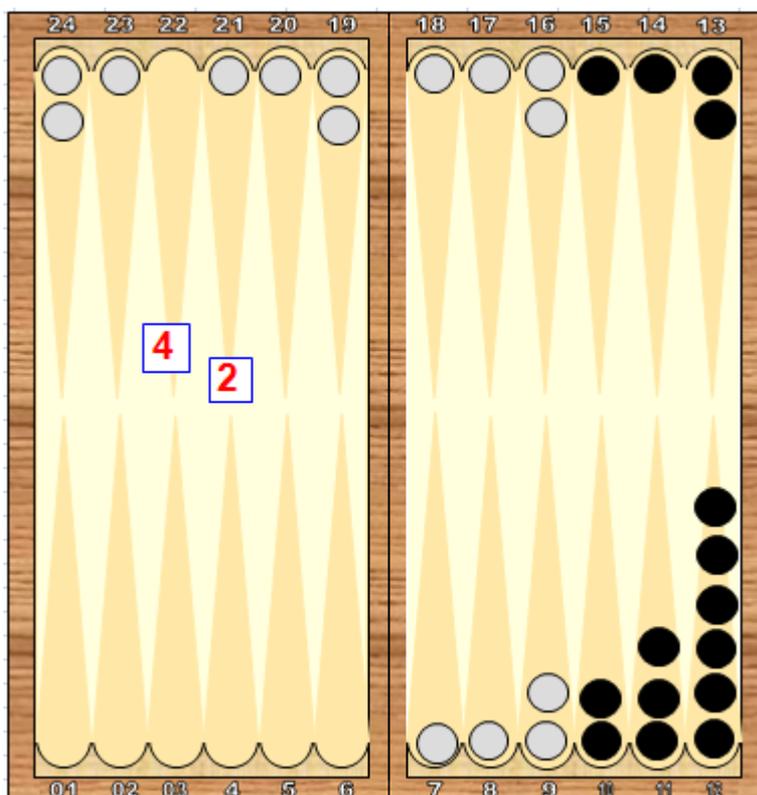
Если соперник построил сборный блок против вашего марсового блока на старших пунктах в чужой базе, надо организовать контригру. Конкретно - немедленно перестроить блок в дом, открыв сопернику старший ход с его руки, чтобы он сам разобрал свой сборный блок.

Здесь не просто так появилось слово «немедленно». У белых есть приличный запас ходов шашек в пунктах 1,3,5. Но, если сначала просто ходить этими шашками, а черные будут ходы, в основном пропускать, то, когда белые вынужденно перестроятся в дом, окажется, что у черных еще много запасных ходов, а у белых нет. Если черные не бросят 4:4 или 3:3, то благополучно дождутся, когда белые откроют как минимум пункты 19 и 20 и прорвутся в свой дом.

А если перестроиться сразу, то белые начнут расходовать свой запас одновременно с черными и шансов победить у белых станет намного больше.

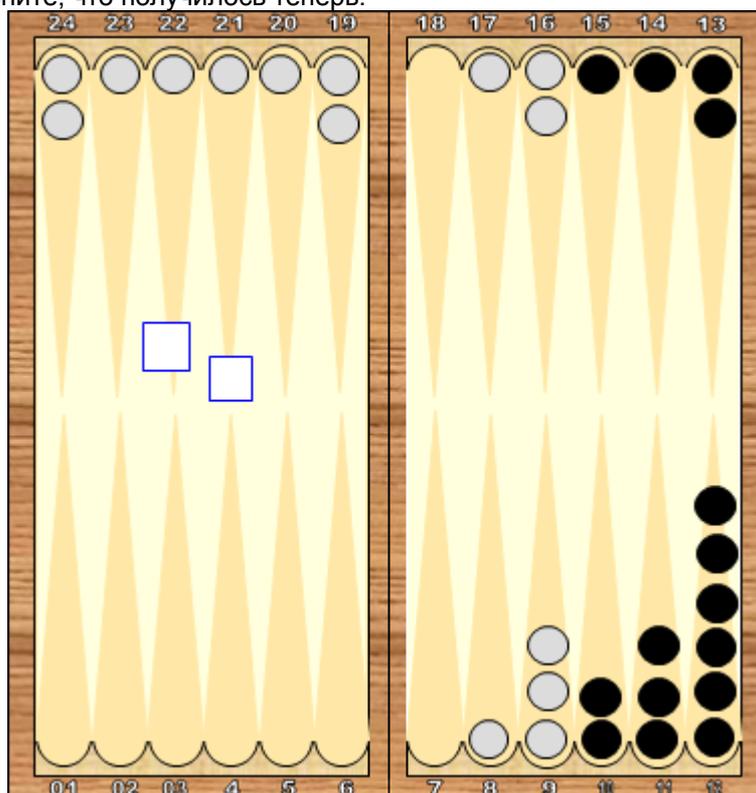
В нашем исходном примере у черных слишком много шашек в руке и прием «слома» сборного блока не кажется эффективным.

Поэтому приведем другой пример.



Белые бросили 4:2. Что делать? Ломать блок черных!
7-9, 18-22! (сильный ход).

И сравните, что получилось теперь:



Очередь бросать зары у черных. Любая их тройка или четверка откроет белым дорогу к победе с марсом. И именно потому, что белые открыли пункт 18.

На самом деле есть и более простые и понятные варианты контригры. Например, построение такого же блока у чужой руки. Т.е. ваш соперник строит блок на вашей базе, а вы на его. Или он блокирует шашки в вашей руке, а вы строите опасный блок в его доме (не обязательно сборный). Разбирать подробно все это нет необходимости.

Всегда в игре стоит помнить, что просто оборона не единственный способ игры. При первой же возможности организуйте контригру.

Важно помнить еще одно.

Как правило, построение блока у чужой руки отвлекает все ваши ресурсы, и строить одновременно блок у своей руки становится проблематичным, это дает шанс вашему сопернику.

Поэтому:

- Не пытайтесь строить одновременно оба блока. Не исключено, что и такое возможно, но только если оба блока складываются сами (если очень удачно выпадают зары). Иначе чаще всего вы не успеете ни там, ни там;

- Если вы атакуете в 3 четверти, то в первой (у своей руки) обязательно держите ключевые позиции – в первую очередь ход на 3 и на 5, а если получится, то на 4 или 6;

- Будьте очень внимательны к запасу ходов, прикидывайте, на какой куш вы можете сломать свою позицию, каких ходов у вас нет. Иногда важнее сделать осторожный ход, не достраивая блоки. Главное - устранить «дефицит» на будущий ход и сохранить имеющийся блок. Это лучше, чем увеличить блок сейчас и разобрать почти все построенное потом (сломать следующим ходом при «неудачном» куше или просто неудачном броске);

- Когда Ваш блок уже приобретает серьезный характер (например, 4 пункта у чужой руки из 6), важно ограничивать маневры «свободных» шашек соперника и стараться перекрывать ходы на крупный выброс зар с тех пунктов, где скопилось много шашек оппонента.

Все, что вы читаете – это общие рекомендации и представления, не считайте написанное «жесткой инструкцией». Из любого правила, чаще всего, бывают исключения. Но чтобы начать их понимать, надо сначала освоить само правило.

Со всем этим игроку придется в каждой конкретной позиции разбираться самостоятельно, но знание общих закономерностей должно вам помочь.

Тема «блоков», «капканов», «ловушек» - обширная. Нюансов и тонкостей в этих тактических приемах гораздо больше, чем удалось здесь изложить. Поэтому следите за игрой Мастеров, и вы наверняка увидите еще что-то новое. Но сначала, все же, освоите написанное. Это будет очень полезно.

2.

БЛОКИ ПЕРЕД ЧУЖИМ ДОМОМ.

[Перейти в меню блоков](#)

[Перейти в начало.](#)

Итак: блок у чужой руки был марсовым. Теперь рассмотрим типично ойновый блок.

Но, сначала немного лирики.

Блоки, их построение, преодоление, порядок отхода из блока, выбор из нескольких блоков и контригра "блок против блока" – самая сложная тема в вопросах применения тактических приемов в игре в длинные нарды.

Тема эта очень большая, очень не простая, требующая серьезных вычислений и, соответственно, для новичков и даже продвинутых игроков зачастую не очень понятная.

В этой теме я предлагаю читателю попробовать «прощупать» глубину темы «блоки» на довольно-таки простом с виду, но очень поучительном примере.

Чтобы ход мыслей был понятнее, для начала вспомним простые и понятные, хорошо известные большинству игроков цифры:

Всего возможных бросков зар **36**. Но в нардах есть специфика: броски 2:1 и 1:2 для игрока в длинные нарды абсолютно одинаковы. Поэтому, если свести в таблицу **РАЗНЫЕ** броски, то их будет **21**. **Эти две цифры часто путают.**

Чем они различаются?

С точки зрения комбинаторики 2:1 и 1:2 суть две разные комбинации. Именно исходя из этого мы делаем все расчеты вероятностей бросков зар. Всего комбинаций на 2 зарах с цифрами от 1 до 6 будет $6 \cdot 6 = 36$.

Вероятность броска 2:1 равна $1/36$. Вероятность броска 1:2 тоже равна $1/36$. Но для нас это один и тот же результат, мы не различаем их! Т.е. вероятность броска 2:1 (он же 1:2) равна $1/18$. А вот любой куш имеет вероятность броска $1/36$.

Таким образом, несмотря на то, что разных бросков зар всего 21 вариант, вероятности мы считаем исходя из 36 возможных бросков.

Вероятность любого простого броска (не куша) равна $1/18$, т.е. все цифры на зарах выпадают с равной вероятностью. Но количество очков на зарах при этом разное. И это для нас очень важно.

В подсчете шансов на победу в окончаниях очень важно понять, сколько надо ожидать потерь очков. Но эта задача вовсе не из простых. Если вы хотите понять, как можно вообще такое посчитать, проследите внимательно за последующими расчетами и обратите внимание на некоторые важные для игры в длинные нарды величины.

В таблице ниже даны все варианты бросков и их сумма очков на зарах. Далее суммируем все очки, которые могли бы выпасть на зарах, и получаем цифру 294. И тогда мы можем расписать не только очки, но и их процент от этой суммы.

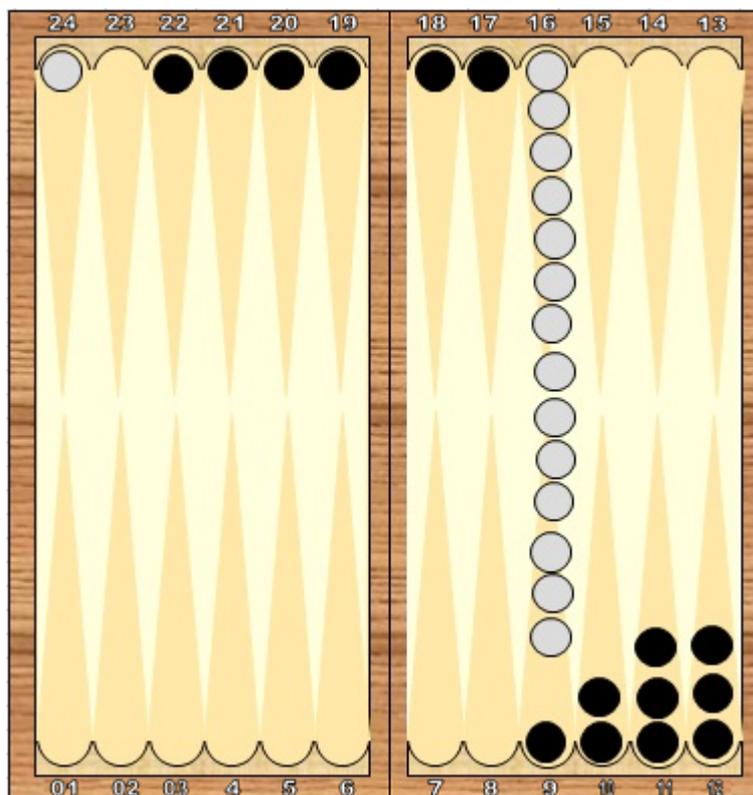
Рис.1

1-1	4	2-1	3	3-1	4	4-1	5	5-1	6	6-1	7
1-2	3	2-2	8	3-2	5	4-2	6	5-2	7	6-2	8
1-3	4	2-3	5	3-3	12	4-3	7	5-3	8	6-3	9
1-4	5	2-4	6	3-4	7	4-4	16	5-4	9	6-4	10
1-5	6	2-5	7	3-5	8	4-5	9	5-5	20	6-5	11
1-6	7	2-6	8	3-6	9	4-6	10	5-6	11	6-6	24
Σ	29	Σ	37	Σ	45	Σ	53	Σ	61	Σ	69
	9,9%		12,6%		15,3%		18,0%		20,7%		23,5%
Всего очков за 36 бросков										294	
Средняя величина очков за 1 бросок										8,17	
Всего пипсов на 15 шашек до выброса										360	
Среднее количество ходов каждого игрока за партию										44	

Теперь от абстрактных цифр перейдем к подсчету потерь очков на блоке.

Представьте себе, что соперник построил перед Вашими шашками блок из 6 шашек, перекрыв все возможные ходы через блок.

Рис.2

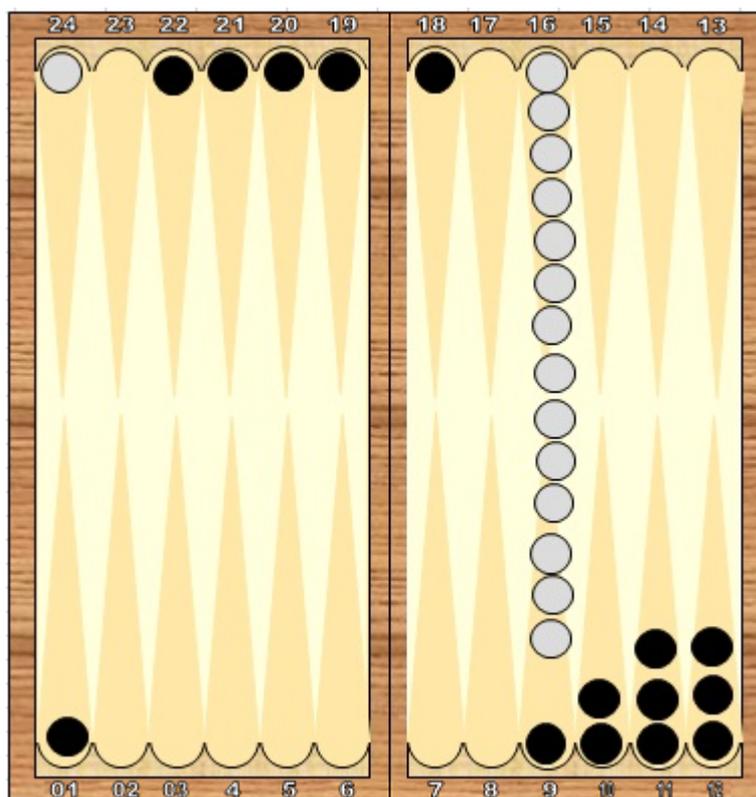


Очевидно, что Ваши **потери на таком блоке – 100%**.

Т.е. ни одного очка из выпавших на заре, вы не можете использовать для того, чтобы сделать ход.

А каковы потери, **если блок не полный**? Как посчитать потери на таком блоке?

Рис.3

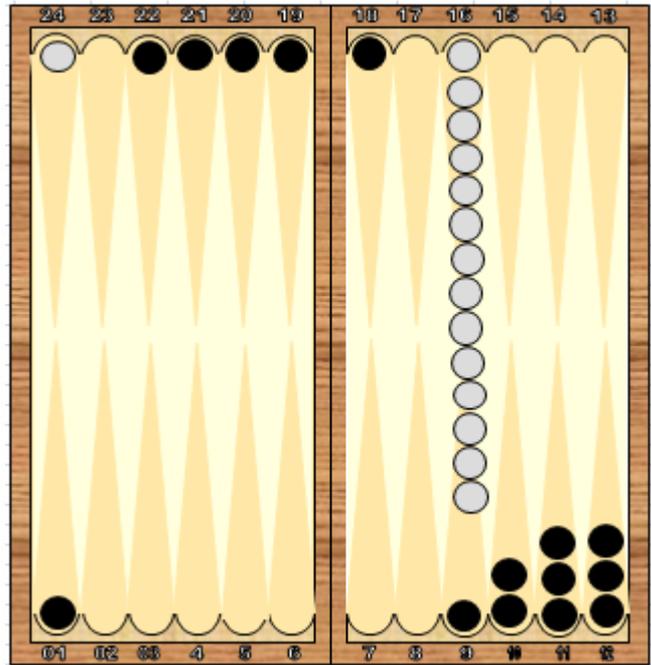


Черные открыли один пункт. Попасть туда можно только единицей. Считаем, сколько очков могло бы быть использовано в 36 разных вариантах бросков. Все броски без единицы дают ноль очков, ходов нет. Остается 6 единиц. Из них бросок 6:1 (1:6) дает 14 очков, 1:1 дает 4 очка и остальные 4 хода с единицей позволяют ходить только единицу, т.е. дают по два очка (например, 1:3 одно очко и 3:1 одно очко). Итого $14+4+2+2+2+2=26$ очков из 294, т.е. 8,4%. Потери очков на этом ходе будут около 91%.

Для тех, кто захочет сам произвести такие расчеты, рекомендую сделать простую таблицу в Excel:

Рис.4

		Если блока нет		Если есть блок	
	Бросок	Очки	% %	Очки	% %
1	1:1	4	1,4	4	1,4
2	1:2 2:1	6	2,0	2	0,7
3	1:3 3:1	8	2,7	2	0,7
4	1:4 4:1	10	3,4	2	0,7
5	1:5 5:1	12	4,1	2	0,7
6	1:6 6:1	14	4,8	14	4,8
7	2:2	8	2,7		
8	2:3 3:2	10	3,4		
9	2:4 4:2	12	4,1		
10	2:5 5:2	14	4,8		
11	2:6 6:2	16	5,4		
12	3:3	12	4,1		
13	3:4 4:3	14	4,8		
14	3:5 5:3	16	5,4		
15	3:6 6:3	18	6,1		
16	4:4	16	5,4		
17	4:5 5:4	18	6,1		
18	4:6 6:4	20	6,8		
19	5:5	20	6,8		
20	5:6 6:5	22	7,5		
21	6:6	24	8,2		
ВСЕГО		294	100,0	26	8,8
Среднее		8,17	2,8		



Из возможных 294 очков на всех вариантах бросков в нашей позиции возможные ходы дают в сумме 26 очков, т.е. примерно 9%. Значит потери очков на этом ходе в этой позиции составят 91%



**Постоянные
колонки**

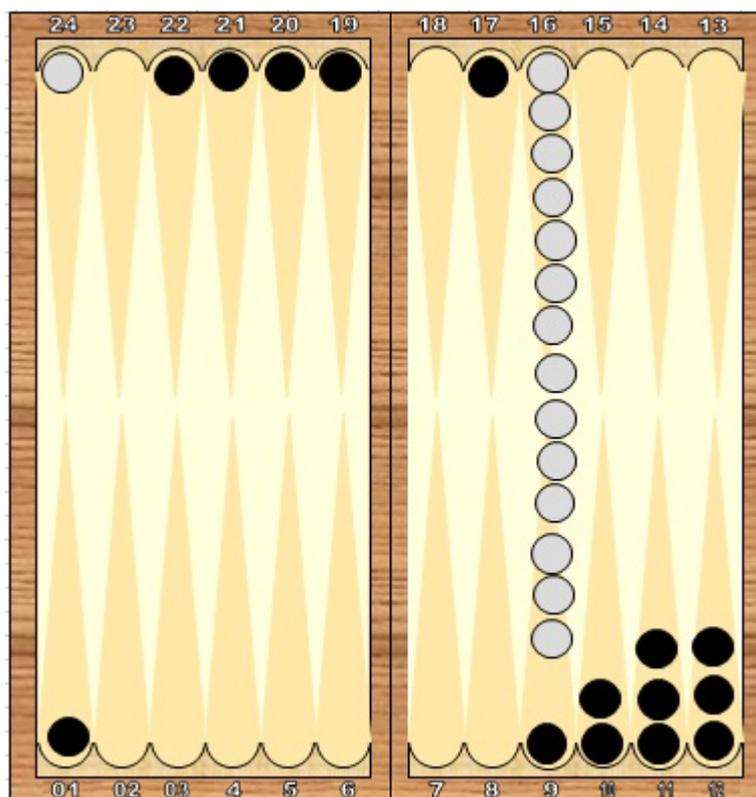


**Сюда вносите
результаты
подсчетов**

В этой таблице в колонке «если есть блок», напротив варианта броска пишете количество очков, если ход возможен и не пишете ничего, если ход невозможен. Например, если бросок 2:1, можно сходить только единицу, т.е. очков будет 1 (одно), но, учитывая, что и 1:2, хоть и для нас это одно и то же, но тоже дает одно очко. Итого на 1:2 и 2:1 – всего 2 очка. Или, например, 6:1. Здесь удастся сыграть и единицу и 6, всего 7 очков. Значит на 6:1 и 1:6 приходится 14 очков. Здесь ничего сложного нет, эти расчеты предельно просты, хотя и требуют большой рутинной работы. Поэтому более подробно разбирать их (расчеты) не будем. В дальнейшем, в основном, я буду давать результаты счета, чтобы не утомлять читателей.

Теперь посмотрим те же цифры, если черные открыли не единицу, а двойку:

Рис.5



Черные открыли один пункт. Попасты туда можно только двойкой. Считаем, сколько очков могло бы быть использованы в 36 разных вариантах бросков. Все броски без двойки дают ноль очков, ходов нет. Остается 6 двоек. Из них бросок 6:2 (2:6) дает 16 очков, бросок 5:2 (2:5) дает 14 очков, 2:2 дает 8 очков и остальные 3 хода с двойкой позволяют ходить только двойку, т.е. дают по четыре очка. Итого $16+14+8+4+4+4=50$ очков из 294, т.е. 17%. **Потери очков на этом ходе будут около 83%.**

Расчет по всем 6 вариантам одного открытого черными пункта представлен в таблице:

Рис.6

	Очки	Потери, %
1	26	91,2
2	50	83,0
3	60	79,6
4	62	78,9
5	88	70,1
6	90	69,4

Вывод: Чтобы увеличить потери соперника, уходить надо в первую очередь дальней шашкой.

Что будет происходить с потерями на блоке у белых дальше?

Логично, что уйдя дальнюю шашку, черные будут держать блок, который блокирует 95% хода белых, пока эта шашка не дойдет до дома. Чтобы зайти в дом, черной шашке нужно пройти 14 пунктов. Средний ход составляет чуть больше 8, значит, черная шашка сделает 2 хода. Т.е. на второй ход черные новый пункт не откроют.

Предположим, что в первый ход, после ухода первой черной шашки не выпала единица, тогда ситуация никак не изменилась и потери на втором ходе будут такие же (91%). Если же первый раз единица выпала (кроме 6:1), то расчет изменится. Вместо 26 очков уже будет 80 (используются любые шестерки), т.е. 73%. Если в первый раз выпало 1:1 потери будут чуть-чуть меньше. Усредняя все эти случаи «на глазок» можно сказать, что потери на блоке первый ход после вскрытия первого пункта (они откроют единицу) черными будут 91%, на второй ход около 85%.

Уже на третьем ходу черные должны (если мы по-прежнему рассматриваем среднестатистическое развитие событий) открыть вторую шашку.

Логично предположить, что опять дальнюю. Т.е. черные откроют на блоке уже ход и на 1 и 2. Дальше расчет усложняется и разветвляется. Если до этого белые не смогли сделать ни одного хода на единицу (единица не выпадала), то потери составят 74%. Если до этого уже одна шашка

попала на первый открытый пункт, то потери сократятся до 58%. На четвертый ход могут варьироваться от тех же 74% до 30-40.

Если не ставить себе целью провести математическое исследование и не гоняться за серьезной точностью, то можно констатировать следующее. После четвертого хода, когда черные откроют уже третий пункт, потери на блоке уже будут в любых случаях меньше 30%. Дальнейшее сохранение остатков блока имеет мало смысла, и дальше уже просто нужно уводить шашки в дом.

Итого имеем примерно следующую картину по потерям:

Рис.7

Номер хода	1	2	3	4	5	6	7	8	ВСЕГО за 8 ходов
Потери, % от одного хода	91	85	75	65	30	15	10	5	376

Всего около 4 ходов.

Теперь заново пересчитаем исходную позицию по пипсам:

Белые $1+14*9=127$ пипсов или $127/8,17=15,54$ ходов. Округляем до 16.

Черные $20+19+18+17+16+15+4+6+6+3=124$ или $124/8,17=15,18$ ходов. Округляем тоже до

16.

Однако белые должны потерять около 4 ходов. Т.е. 25% преимущество черных.

Т.о. получаем, что шансы черных на выигрыш в исходной позиции равны 62,5%, белых 37,5.

Завершая эту тему, хочу подчеркнуть еще раз. Данные выше подсчеты не являются математически строгими. Но их точность вполне достаточная для тех выводов, которые мы сделали выше.

Кроме того, здесь важна сама схема подсчета потерь.

Анализ, конечно, будет не полным, если мы не разберем еще два важных момента:

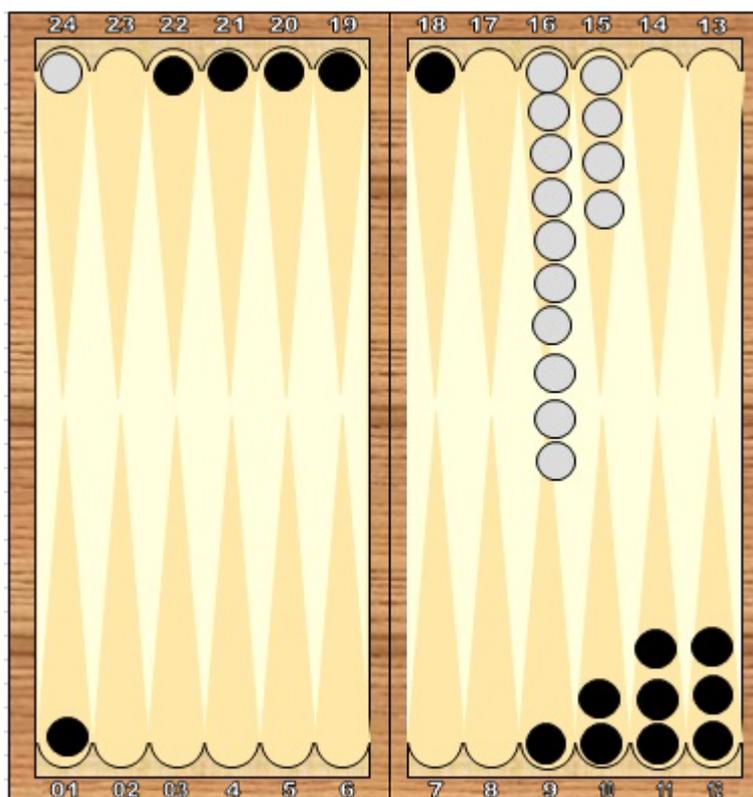
- Как изменятся шансы игроков на выигрыш, если шашки стояли не все 14 в одном столбике?

- Как изменятся шансы игроков на выигрыш, если шашек за блоком не одна, а две или больше?

Потери на блоке при разных расстановках шашек перед блоком.

Давайте посчитаем. Пусть перед блоком стоит 10 шашек и еще 4 шашки на 1 пункт дальше. Черные открыли один пункт (пункт 170):

Рис.8



Черные открыли один пункт. Но попасть туда можно не только единицей с большого столбика, но и двойкой со второго столбика. Считаем, сколько очков могло бы быть использованы в 36 разных вариантах бросков. Все броски без единицы и двойки дают ноль очков, ходов нет. Остается 6 единиц и 6 двоек.

6:1 (1:6) дает 14 очков, 6:2 (2:6) дает 16 очков

1:1 дает 4 очка, 2:2 дает 8 очков,

4 хода с единицей позволяют ходить только единицу, т.е. дают по два очка (например, 1:3 одно очко и 3:1 одно очко),

4 хода с единицей позволяют ходить только единицу, т.е. дают по четыре очка (например, 2:3 два очка и 3:2 два очка)

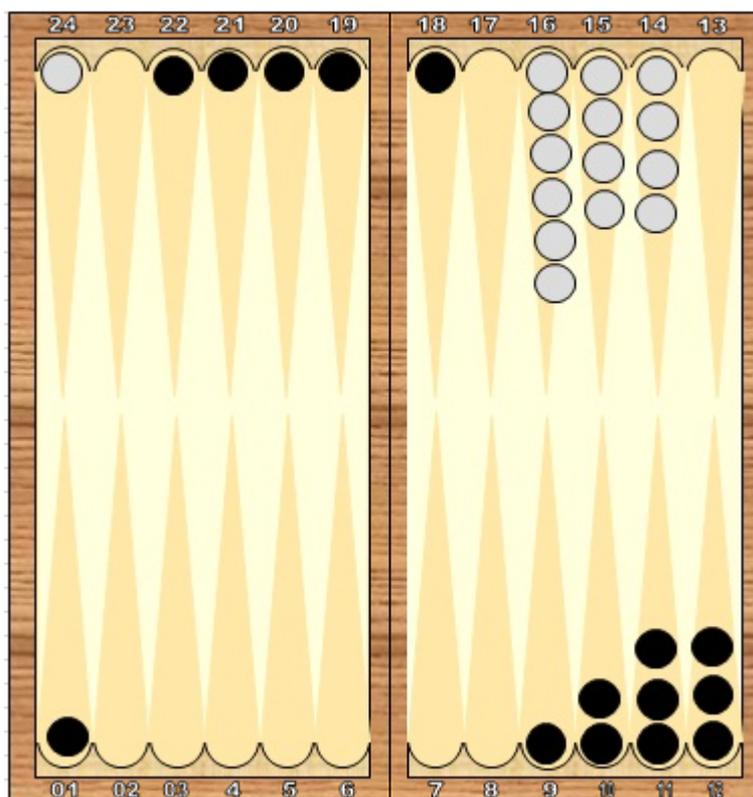
6 очков надо вычесть, т.к. 2-1 и 1-2 мы посчитали дважды.

Итого $14+16+4+8+2+2+2+2+4+4+4+4-6=56$ очков из 294, т.е. 19%. Потери очков на этом ходе будут около 81%. Сравните с 91%, если шашки в один столбик.

Потери снижаются на 10%, если шашки сложить перед блоком в 2 столбика!

Теперь посчитаем, что будет, если перед блоком стоит 6 шашек, второй столбик 4 шашки на 1 пункт дальше и еще 4 шашки в третьем столбике.

Рис.9



Чтобы не утомлять читателя, дам сразу результат расчетов: потери составят 60%.
 Т.е. потери снижаются на 30%, если шашки сложить перед блоком в 3 столбика!
 Но здесь, пожалуй, стоит учесть то, что, расположившись в 3 столбика, белые теряют 12 очков по сравнению с одним столбиком перед блоком.
 Поэтому надо учесть все изменения потерь, не только на первый ход после увода черными первой шашки из блока. Расчеты даны на рис. ниже:

Рис.10

Один столбик перед блоком	Потери								4 хода	
Номер хода	1	2	3	4	5	6	7	8	ВСЕГО за 8 ходов	
Потери, % от одного хода	91	85	75	65	30	15	10	5	376	очков
Два столбика перед блоком	Потери								3 хода	
Номер хода	1	2	3	4	5	6	7	8	ВСЕГО за 8 ходов	
Потери, % от одного хода	82	68	54	42	21	15	5	5	292	очков
Три столбика перед блоком	Потери								2 хода	
Номер хода	1	2	3	4	5	6	7	8	ВСЕГО за 8 ходов	
Потери, % от одного хода	60	47	26	15	8	5	5	5	171	очков

Как видим, построение перед блоком в 3 столбика, в целом, за 8 ходов дает снижение потерь на 2 хода. Если мы учтем тот факт, что в дом шашки с 3 столбиков мы заведем более рационально (больше выбор ходов) и этим еще сэкономим на потерях, вывод получается однозначным. Теряя на пипсах в построении в 3 столбика 12 очков (1,5 хода), мы выигрываем 2 хода на снижении потерь на блоке и можем предположить еще полхода сэкономим за счет лучшего построения в доме. Итого выигрываем чистый ход. И это существенно сказывается на шансах на выигрыш.

Вывод: Чтобы уменьшить потери на блоке, надо постараться построиться перед блоком равномерно, как минимум, в 3 столбика.

Количество шашек за блоком (заведенные в дом).

Здесь все гораздо проще. Каждая шашка, ушедшая за блок (до его построения успевшая попасть в дом) уменьшает количество пипсов для выброса всех шашек по сравнению с нашей первоначальной позицией блока на 8 очков. Практически на 1 ход. Если 2 шашки, то минус 2 хода. И т.д.

Расположение блока.

По сравнению с исходным блоком 15-20 каждое передвижение блока назад к руке белых – это черным плюс еще 6 очков нужно для выброса всех шашек, а белым плюс 14 очков, т.е. каждое передвижение блока на 1 пункт – это на один ход больше нужно белым.

Возьмем блок 15-20 за исходную позицию для блоков перед чужим домом. Если такой блок передвинуть на 1 пункт в направлении руки, получим блок 16-21. В таком блоке белым потребуется на 14 очков больше для захода в дом, чем в блоке 15-21. Т.е. белые должны будут сделать на 1 ход больше для выигрыша, чем, если бы блок стоял в пунктах 15-21.

Каждое смещение к руке блока уменьшает шансы белых и увеличивает шансы на победу черных.

Основные особенности блоков перед домом и приемы борьбы с ними.

1. Шансы на выигрыш игрока, построившего блок перед домом, колеблются в пределах 50-70%. Это при условии, что за блоком, в доме всего одна шашка. В большинстве случаев эти шансы близки к 50% с небольшим перевесом над шансами соперника.
2. Для эффективной борьбы с таким блоком надо постараться и построить свои шашки перед блоком в несколько столбиков: первый столбик перед блоком – основная часть шашек. Во втором и третьем столбике оптимально иметь 4 шашки. Однако даже наличие одной шашки существенно влияет на шансы выиграть игру.
3. Блок дает тем больше шансов на выигрыш, чем дальше от дома он расположен.
4. Чем больше шашек соперника успело уже попасть за блок в дом (до построения блока), тем меньше Ваших шансов на победу.

Итак, мы имеем три важных параметра, определяющих шансы на выигрыш обоих игроков:

- расположение блока;
- расположение шашек перед блоком (в один, два или три столбика);
- количество шашек за блоком, в доме.

Все вышесказанное в подробном виде дано выше в сводной таблице:

Рис.11.

		1 шашка за блоком		2 шашки за блоком		3 шашки за блоком	
Блок 14 - 19	Шансы на выигрыш	Черные	Белые	Черные	Белые	Черные	Белые
	1 столбик перед блоком	60	40	57	43	53	47
	2 столбика перед блоком	57	43	53	47	50	50
	3 столбика перед блоком	53	47	50	50	47	53
Блок 15 - 20	Шансы на выигрыш	Черные	Белые	Черные	Белые	Черные	Белые
	1 столбик перед блоком	63	38	59	41	56	44
	2 столбика перед блоком	59	41	56	44	53	47
	3 столбика перед блоком	56	44	53	47	50	50
Блок 16 - 21	Шансы на выигрыш	Черные	Белые	Черные	Белые	Черные	Белые
	1 столбик перед блоком	65	35	62	38	59	41
	2 столбика перед блоком	62	38	59	41	56	44
	3 столбика перед блоком	59	41	56	44	53	47
Блок 17 - 22	Шансы на выигрыш	Черные	Белые	Черные	Белые	Черные	Белые
	1 столбик перед блоком	67	33	64	36	61	39
	2 столбика перед блоком	64	36	61	39	58	42
	3 столбика перед блоком	61	39	58	42	56	44
Блок 18 - 23	Шансы на выигрыш	Черные	Белые	Черные	Белые	Черные	Белые
	1 столбик перед блоком	68	32	66	34	63	37
	2 столбика перед блоком	66	34	63	37	61	39
	3 столбика перед блоком	63	37	61	39	58	42
	4 столбика перед блоком	61	39	58	42	55	45
	5 столбиков перед блоком	58	42	55	45	53	47

Практические выводы.

Здесь не приведены данные по блоку 19-24. Но из таблицы легко прикинуть, что такой блок при одной шашке за блоком дает шанс на выигрыш около 70%. А это уже совсем не мало.

Если Ваш соперник построил блок перед Вашим домом, старайтесь собирать шашки перед блоком в три столбика. Имейте ввиду следующее:

А) Если стараться ставить шашки подальше от блока, то зар вас будет заставлять сдвигать их ближе, и в итоге вы все равно будете собираться в один столбик.

Б) если вы ставите шашки сразу во второй столбик, то с него движение шашек будет минимальным. Только на единицу, выпавшую на зарах.

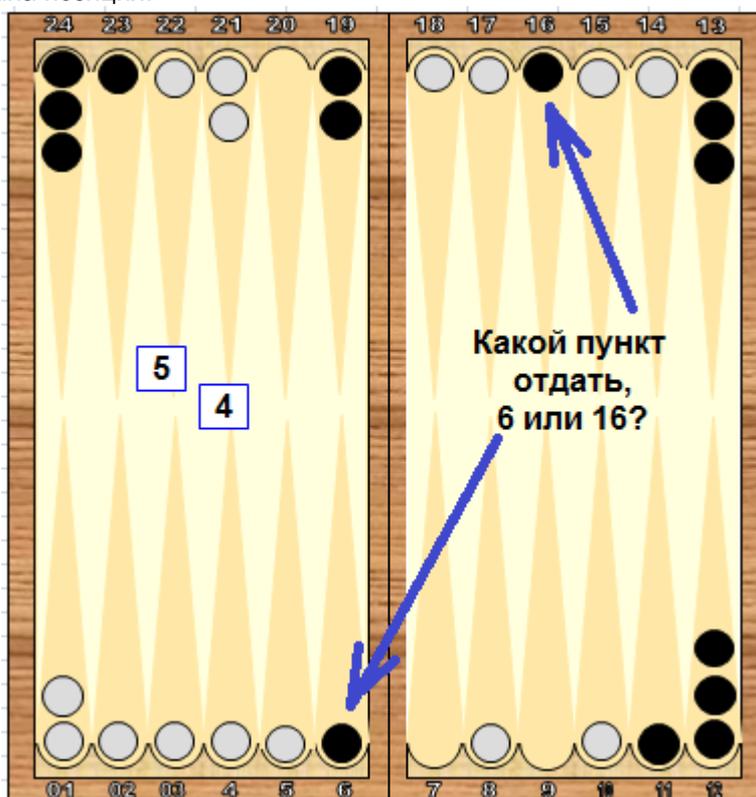
В) если во втором столбике достаточно много шашек, и вы ставите шашки сразу в третий столбик, то с него движение шашек также будет минимальным. Только на двойку, выпавшую на зарах, т.к. единичку можно сходить со второго столбика на первый.

Г) если вы поставите шашки только в первые три столбика, то все броски 3-4-5-6 зар будут пропадать и ваше построение (в три столбика) дольше сохранится.

Д) Если блок ваш, то сворачивать его надо начиная с самой дальней шашки, доводить ее до дома, потом уводить следующую самую дальнюю и т.д. Если от блока шашек уже осталось мало (2-3-4 шашки в чужом доме), то уходить надо ту, которая сможет сразу зайти в дом или самую дальнюю. В некоторых редких позициях этот порядок может быть нарушен.

Е) если у вас возник неприятный выбор «отдать» какой-то из нескольких важных пунктов, смело отдавайте пункт перед домом, пусть соперник строит блок, у вас все равно останутся шансы на выигрыш, близкие к 50%.

Проиллюстрируем еще один практический вывод из всего материала про блоки у чужого дома. Ниже дана позиция.



Что делать? С 19 можно пойти одну шашку (19-23 или 19-24), но вторую нельзя, иначе наверняка будет марс. Как пойти?

16-20, 19-24, сохраняя канал для возможного хода 24-6, но с потерей пункта 16? Или 19-23, 6-11, теряя ход 24-6, но, сохраняя шанс «уйти» шашки с руки?

Остаться на один-единственный ход с руки – более 50% вероятность марса. А вот потеря хода на 24-6 означает лишь то, что белым удастся собрать в зону выброса все свои шашки, кроме шашек на пунктах 1-6 (6 штук), а вы соберете в пунктах 23-24 (или только на 24) 10 шашек.

Шашкам белых надо пройти всю доску (четыре четверти), а черным только половину. Заглянув в таблицу выше, вы сами можете подсчитать, что шансы черных на выигрыш при этом все равно вполне приличные!

В таких ситуациях спокойно можно сдавать пункт 6. Его значение не сравнимо со значением пункта 16. Ходить надо 19-23, 6-11.

3.

СОСТАВНЫЕ БЛОКИ.

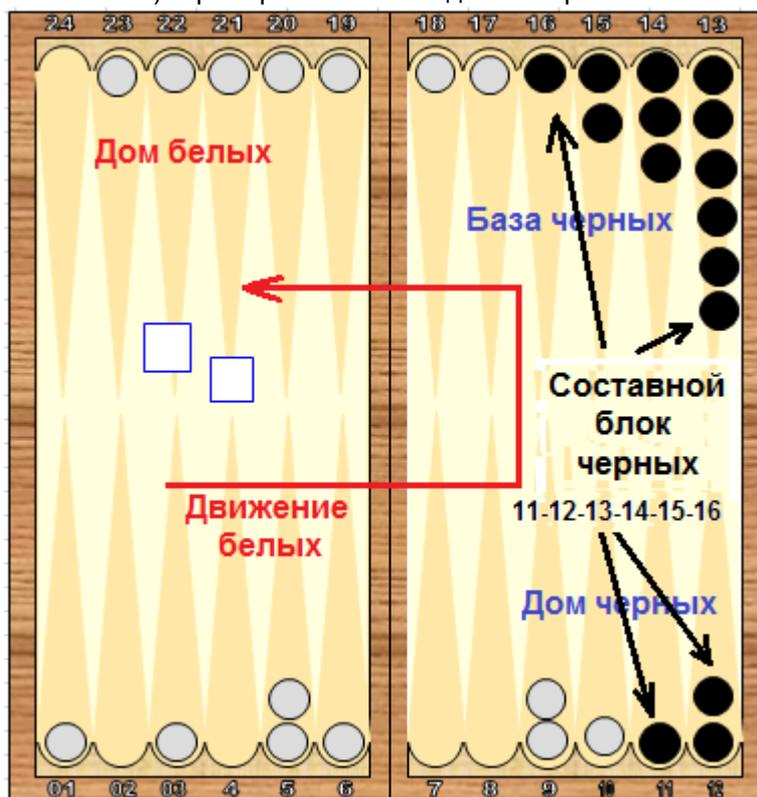
[Перейти в меню блоков](#)

[Перейти в начало.](#)

Вспомним: блоки у чужой руки были марсовыми, блоки у чужого дома – ойновыми.

Составные блоки могут быть и ойновыми и марсовыми.

Напомним: составной блок – это блок, состоящий из шашек в 1 и 4 четвертях игрока, т.е. одно звено в дальней части дома, а второе звено в первых пунктах базы (рука и несколько прилегающих к ней шашек). Пример такого блока дан на картинке ниже.

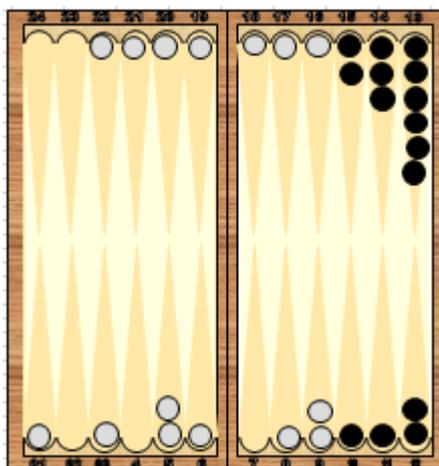


Составной – потому, что состоит из 2 независимых частей: в 1 четверти (у руки) и в 4 четверти (в доме). В каждой части может быть от 1 до 5 шашек.

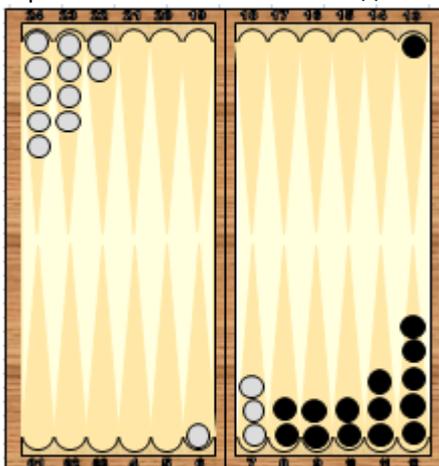
Другой пример построения составного блока и некоторые его особенности мы рассмотрели ранее, когда изучали контригру против марсового блока у чужой руки.

Тем не менее, сформулируем, что характерно для составного блока:

1. Большая устойчивость блока на разрушение. Понятно, что, несмотря на то, что блок непрерывный, движение между его двумя частями отсутствует, что ограничивает передвижение шашек. Например, в позиции на картинке выше все броски зар 4, 5 и 6 будут пропадать. В то же время белые будут играть почти все, что бросят. Очевидно, что они (белые) свернут свой блок (15-20) раньше, чем черные.
2. Наиболее устойчив блок с 3 шашками в каждой части. Потому, что играют в этом случае только единицы и двойки.



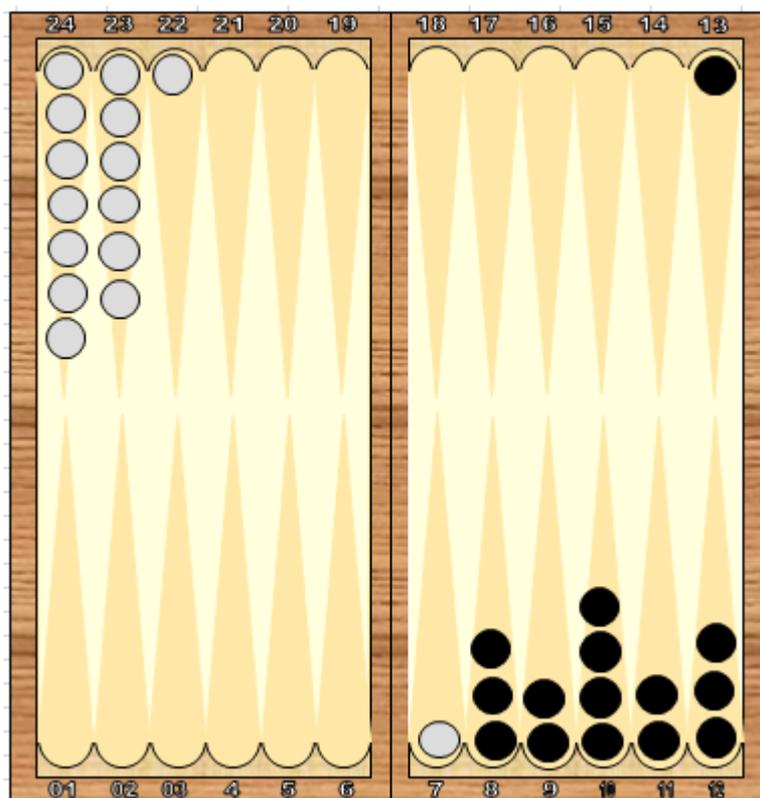
3. Наиболее опасен для соперника блок с 5 шашками в доме и 1 шашкой в руке.



4. В отличие от марсового блока в своем доме, составной блок рано или поздно придется разбирать и все шашки, расположенные в 1 четверти (у руки) «эвакуировать» в свой дом. Поэтому чаще всего такие блоки – ойновые. Но, если «запертых» блоком шашек много и, если много шашек в блоке находится в своем доме, блок может оказаться и марсовым.

Шансы на победу при использовании составных блоков

Начнем с самого простого. Блок 8-13. «Поймана» одна шашка. У кого из игроков, сколько шансов на выигрыш?



Посчитаем ходы, начиная с этой позиции.

Первый ход белых. Шашке с пункта 13 до пункта 10 надо пройти 22 позиции, это – три хода (напомним - средний ход в длинных нардах 8.17). Еще на выброс 15 шашек нужно в среднем 7 ходов, предполагая, что один из них (по статистике) - куш. Итого – 10 ходов у черных. Эта цифра практически неизменная во всей задаче. Фиксируем ее.

Белым надо пройти 15 позиций (от пункта 7 до пункта 22), т.е. 2 хода. И 7 ходов на выброс, итого 9 ходов. Вроде бы равенство. У черных 10 ходов, но они ходят первыми, а у белых 9 ходов. Исходя из этого, смело делаем оценку, что шансы на ойн у обеих сторон 50%.

Но.

У белых первый ход возможен, только если на одном из зар есть 6. Это обстоятельство заставляет внести в расчеты уточнения. Вероятность «удачного» первого хода белых – 11/36 или 30,5%. Это не так мало. Если белые пропускают ход, черные уже получают преимущество в 1 ход. Если белые пропускают второй свой ход, то преимущество черных 2 хода и т.д.

При этом учтем также, что и черные могут «споткнуться» об блок белых шашек 22-24, пусть даже он и маленький.

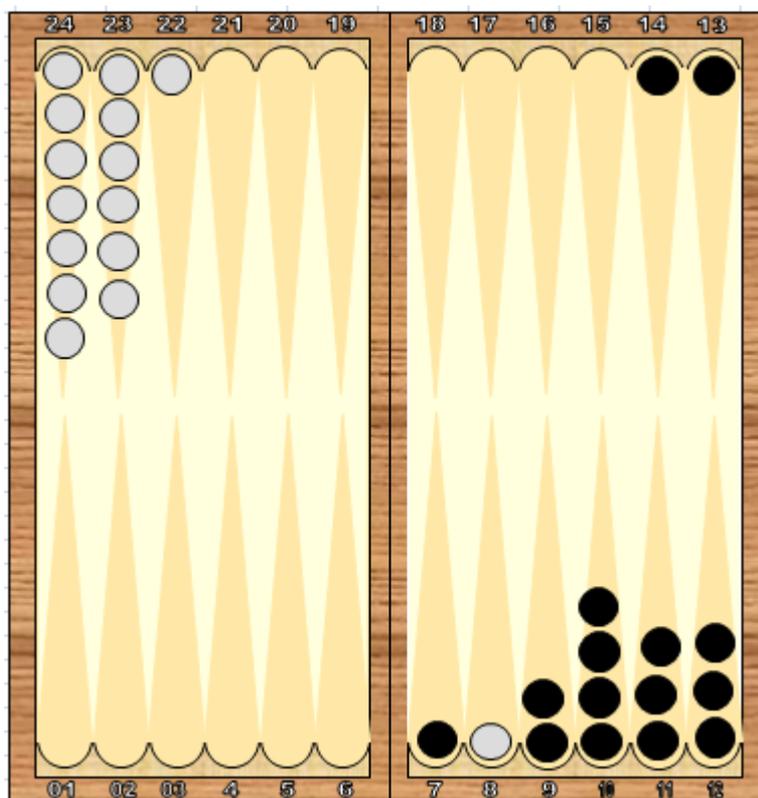
Пропустим утомительные раскладки вероятностей и рассмотрим итог: в целом шансы на выигрыш белых составляет около 45%, а черных 55%.

Теперь попробуем добавить белым шашку в пункте 7. Это дополнительно 2-3 хода к тому, что было в предыдущих расчетах. Итого шансы на победу: белых 35%, черных 65%.

Если в пункте 7 «застряли» 3 шашки белых, то получим дополнительно 5 ходов к первоначальному расчету. Итого шансы на победу: белых 15%, черных 85%.

6 и более шашек – это почти 100% марс.

Теперь попробуем разобраться с блоком 9-14.



Здесь мы прямые расчеты делать не будем, а просто сравним предыдущую позицию с нынешней. Сдвиг блока на 1 пункт означает:

- Расстояние для белых сократилось на 1 пункт. Понятно, что это на расчеты повлиять заметно не может;

- Черным надо уходить лишнюю шашку с пункта 14. До пункта 9 расстояние 19 пунктов, это примерно 2,5 хода. Это значит, что черным нужно 12,5 ходов, белым 10. Т.е. изначально в этой позиции шансы белых на победу примерно 60% (в предыдущей позиции было 50%).

Можно попробовать посчитать и немного по-другому:

1. Белым на выход нужно завести домой с пунктов 13 и 14 две шашки. По 3 хода на каждую, всего 6 ходов и 7 на выброс. Итого 13 ходов.

2. Белым при первом «удачном» броске надо 9 ходов. Вероятность выигрыша у белых оцениваем как 9/13, т.е. примерно 70%. Но с учетом корректировки на «неудачные броски» - 60%.

3. Каждая новая белая шашка увеличивает шансы черных примерно на 10%. Т.е. 2 белые шашки (в пункте 8) – почти равные шансы, 3 белые шашки – черные впереди – около 60%, 4 шашки белых – около 70% выигрыш черных, 5 шашек – 80%, 6 шашек 90% и т.д.

Если составной блок сдвигать далее, то шансы белых при одной их шашке существенно увеличиваются.

Дальше приводить расчеты нет никакого смысла.

Читателю предлагается просто пользоваться сводной таблицей шансов для составных блоков.

Шансы черных на выигрыш, %%										
Блок	Шашек перед блоком									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8-13	45	35	25	15	5	1	1	1	1	1
9-14	60	50	40	30	20	10	2	1	1	1
10-15	70	60	50	40	30	20	10	2	1	1
11-16	75	65	55	45	35	25	15	5	2	1
12-17	80	70	60	50	40	30	20	10	2	1

В этих расчетах много допущений и упрощений. К результатам расчетов не следует относиться как к математически точным. Но качественную оценку позиции эти цифры отражают достаточно правильно. В частности из этих цифр вполне можно исходить при необходимости принятия решения об удвоении.

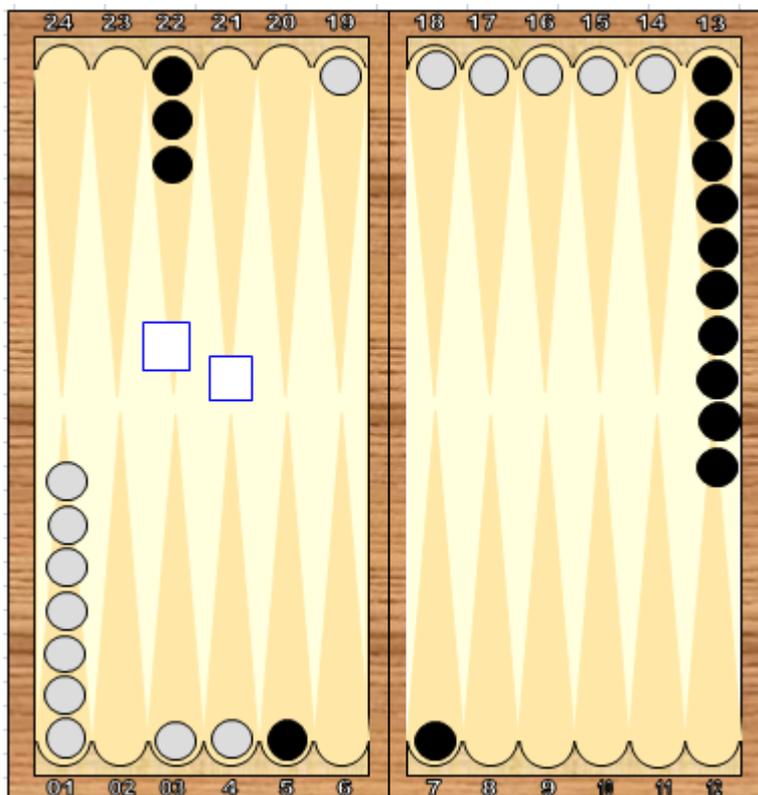
4. ВАЖНЫЙ ЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ. ШАШКИ ПОЙМАННЫЕ В ДОМЕ.

[Перейти в меню блоков](#)

[Перейти в начало.](#)

Представьте себе, что вам удалось успешно атаковать базу соперника. И вот у вас построен блок из 6 шашек (позиция на картинке ниже). Как это сделать мы рассмотрели раньше.

А что дальше? Как дальше правильно играть?



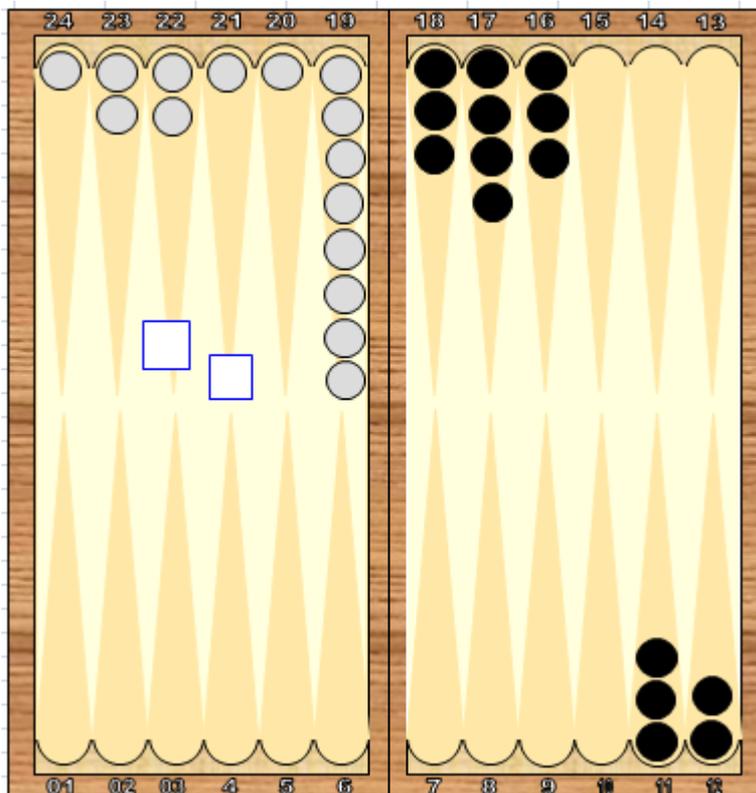
Блок в пунктах 14-19 полностью перекрыл все ходы с руки. Блок глухой, перепрыгнуть его нельзя. Теперь белые спокойно пройдут через всю доску в свой дом, после чего блок будет свернут

и постепенно тоже перейдет в дом. За это время свободные черные шашки уйдут и расположатся в своем доме.

Заходить в дом и «сворачивать» блоки надо строго по схеме!

Сначала все свободные шашки надо завести в пункты с 19 по 24, при этом старайтесь складывать шашки в пункт 19. Блок сворачивается, начиная с увода шашки с пункта 14, далее шашку 15 и т.д. При этом не забывайте, что блок не должен оставаться длиной меньше 6 шашек, пока вы не перекроете весь свой дом.

В результате у вас должна получиться примерно такая позиция.



Начиная с этого момента надо выбрасывать только шашки, которые не открывают ни одного пункта, т.е. те, под которыми еще есть ваша шашка (в приведенной выше позиции это шашки на пунктах 22 и 23). В первую очередь выбрасываем такие шашки с пунктов 20-24, отдавая предпочтение тем, которые ближе к пункту 24. С пункта 19 ходим шашки, когда бросок – 6 или больше нет шашек, не открывающих пункты. Когда открывание пунктов становится неизбежным, открывайте, начиная с 19, потом 20 и далее. При этом по-прежнему, выбрасываем только «лишние» (не открывающие пунктов) шашки или открываем пункты в последовательности 19, 20, 21 и далее.

Возможны редкие исключения.

Если ваших шашек уже мало, можете сами оценить, стоит ли по-прежнему открывать пункты с одного края, жертвуя оптимальным выбросом (сворачивая шашки вместо выброса). Скажем у вас уже всего 4 шашки. Лучше выбросить две шашки, даже если освободятся пункты 23 и 24, тогда следующий бросок с высокой вероятностью будет означать марс. А сворачивание может вам оставить прикрытыми пункты 23 и 24, но у вас останется 3 шашки, что означает еще наиболее вероятно 2 хода для завершения выброса. Т.е. у соперника появится еще один ход в качестве «соломинки утопающему».

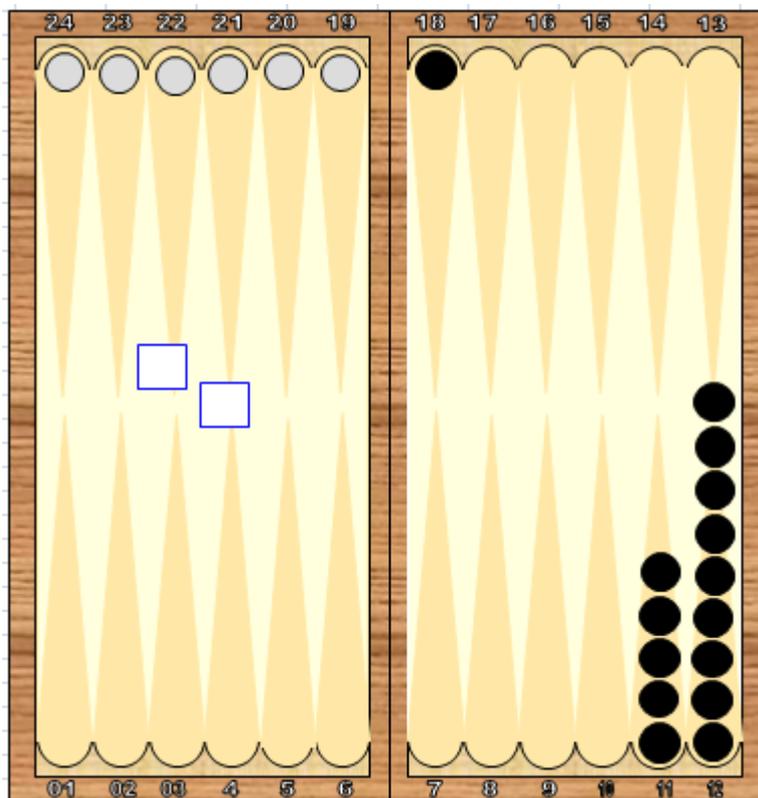
Большой сложности такие ситуации не представляют. При наличии 4-5 ваших шашек на доске, вы сможете сами оценить – выбрасывать или сохранять «схему» сворачивания.

Что еще надо знать про именно этот марсовый блок.

1. Несколько приблизительных оценок:

- Если у соперника «заперта» 1 шашка, это означает марс на 50%;
- Если у соперника «заперты» 2 шашки, это означает марс на 80%;
- Если у соперника «заперты» 3 шашки, это означает марс на 95%;
- Больше 3 шашек избежать марса можно только в волшебном сне.

2. Когда заперта всего одна шашка, важно, где она находится к моменту, когда начнется «освобождение» пунктов.



Если вы стараетесь поставить марс, то стремитесь, чтобы «запертая» шашка стояла в пункте 18. Если это ваша шашка «застряла», постарайтесь поставить ее и держать в пункте 16 или 15.

Несколько пояснений по этому пункту.

Как правило, шашки в доме оказываются «свернутыми» к пунктам 11 и 12 (см. позицию выше). Поэтому, если «застрявшая» шашка будет стоять на пунктах 13 или 14, то на выброс 4 или 5 будет вынуждена ходить к пункту 18.

Чтобы этого не допустить, при первой возможности переставьте ее:

- в пункт 17 (если у оставшихся шашек есть запас ходов только по единицам);
- на пункт 16 (если у оставшихся шашек есть запас ходов на только на 1 и 2);

Чтобы «спровоцировать» шашку соперника встать на пункт 18, можно нарушить порядок сворачивания блока и при закрытых пунктах 19-24, уходя шашки с пунктов 14-18 в дом, в первую очередь открыть пункт 18. Бросив 5, соперник вынужден будет встать в пункт 18.

Еще несколько слов о блоке в своем доме. Как правило, в большинстве случаев, этот блок строится под прикрытием уже имеющегося блока в 3й четверти (в чужой базе), т.е. является производной от блока у чужой руки.

Игрок должен сам определить момент, когда уже нет смысла пытаться блокировать чужую базу и постараться как можно больше занять мест в доме. А в случае дефицита ходов соперника, попробовать «выдавить» соперника из своего дома, сделав блок «глухим».

Этот тонкий момент требует хорошего понимания позиции и большого игрового опыта.

Еще более сложны в оценках ситуации с не глухими блоками. Но все вышеописанные правила полностью применимы и к ним.

5. ВАЖНЫЙ ЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ. ПОСТРОИТЬ «на 6» В ДОМЕ.

[Перейти в меню блоков](#)

[Перейти в начало.](#)

Бывает так, что по разным причинам, в т.ч. по беспечности, соперник не ввел еще в свой дом ни одной шашки и вы там хозяйничаете. В этом случае важно знать и уметь делать построение «на 6». На рисунке показана одна из таких позиций.



Надо сказать, что такое построение встречается не часто, но и не так редко.

Преимущества построения «на 6»:

1. Шашки соперника выстраиваются в один пункт в доме. Это позже приведет к большим потерям в случае бросков 5 и 4. (См. «зона потерь очков»);
2. Заход шашек соперника ограничен одним пунктом, поэтому соперник испытывает дефицит ходов и в момент окончания игры приводит к прямым потерям очков, потому, что некоторые броски просто пропадают;
3. Высокая эффективность, как средство против очень большого преимущества соперника по пипсам;

Недостатки построения «на 6»:

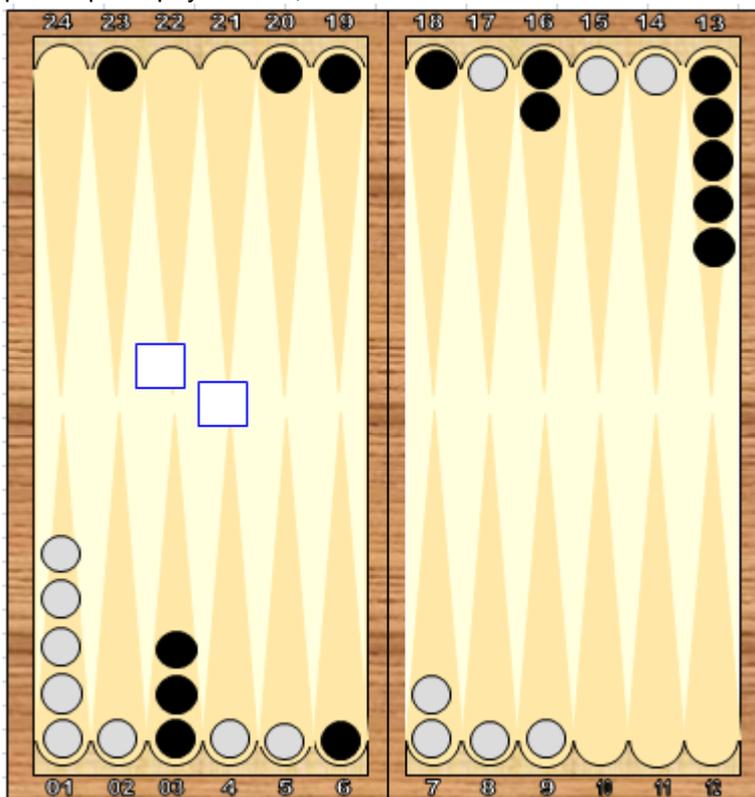
1. Прием не имеет большой эффективности, если вы имеете существенное преимущество (а не отставание) по пипсам;
2. Прием критически чувствителен к броску 6:6 в нужное время. Т.е., если заведя в дом все шашки «на 6», соперник бросит 6:6, он практически всегда выигрывает;
3. Прием критически чувствителен к моменту ухода блока ваших шашек из чужого дома. Если в этот момент у вас будет 3-4 мелких броска, скорее всего выиграет соперник;
4. Исполнение приема «на 6» требует очень точной игры и не прощает ошибок в построении «ловушки».

5. Построение «на 6» часто связано с повышенным риском для вашей «руки», т.к. требует отдать выход с руки при бросках шестерок.

Как построить ловушку «на 6».

Специфика этой ловушки заключается в том, что ход ее построения противоречит тактике игры в начале и середине игры. Вспомним, игра вначале идет в базах – своей и чужой, дом, свой и чужой они – транзитные зоны. Т.е. фактическое построение ловушки «на 6» начинается после завершения попыток создать марсовый блок в чужой базе и построения надежной защиты в своей базе.

Посмотрим характерную позицию:

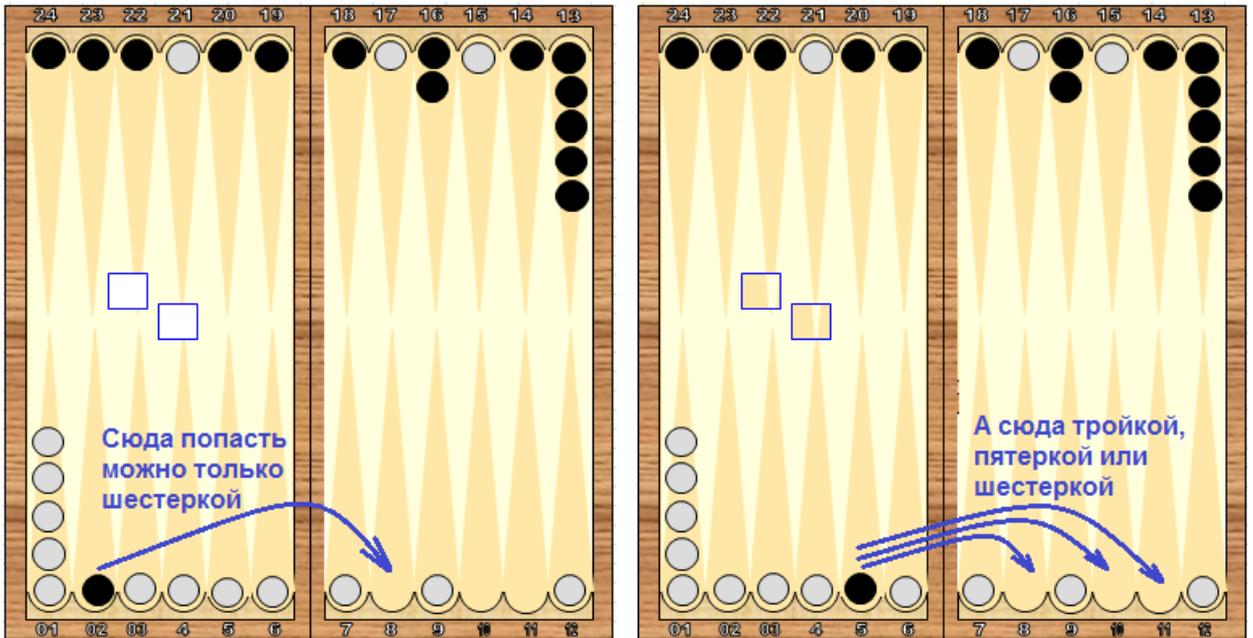


Ни белым, ни черным не удалось создать серьезной угрозы у чужой базы. При этом своя база тоже защищена неплохо. Теперь первоочередной задачей обоих игроков будет борьба за места в своем и чужом доме.

Построение «на 6» довольно тонкий прием и он во многом зависит от благоприятных условий и наличия ошибок соперника. Дать точный «чертеж» строительства этой ловушки нельзя. Нужно внимательно следить за игрой и при наличии возможности строить шашки в нужном порядке.

Но некоторые тактические хитрости отметим:

- 1. Для успешного построения ловушки важно защитить в самом начале игры старшие позиции в своей базе.**

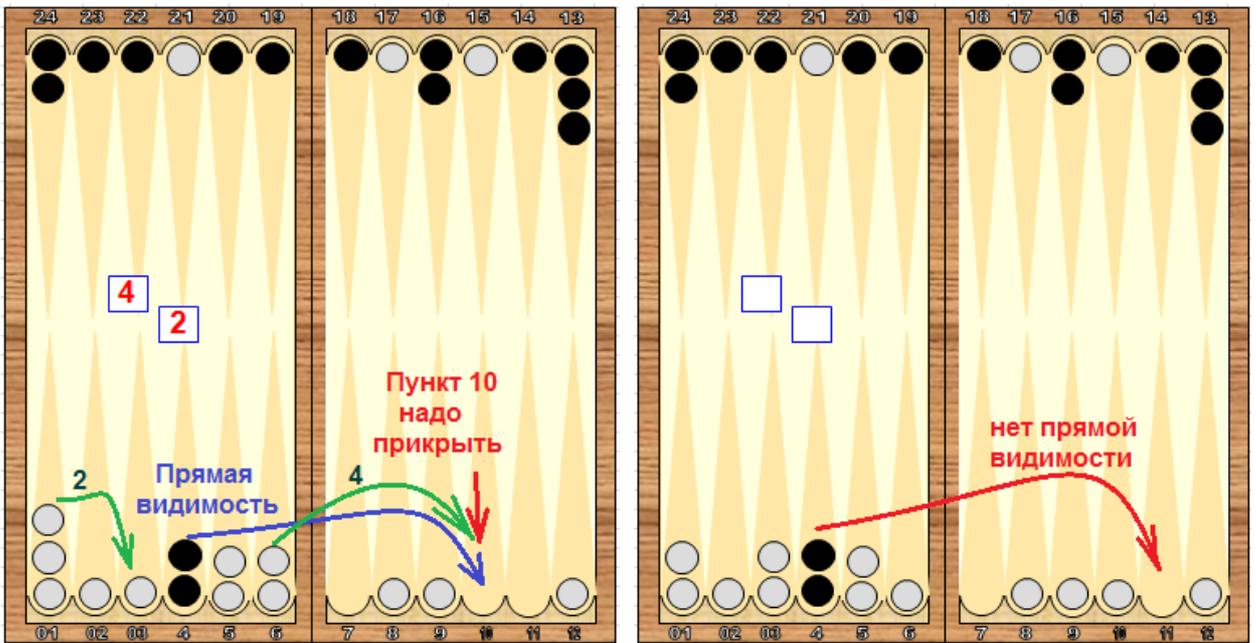


2. Не всегда есть возможность перекрывать совсем все ходы сопернику. Если это не удастся, то надо стремиться перекрывать прямую видимость к свободным пунктам.

Пример на картинке ниже.



Еще один похожий пример на картинке ниже. Белым выпало 4:2. Если правильно сыграть, прямую видимость можно закрыть.



3. Для построения ловушки «на 6» очень эффективны перестановки шашек в своем доме.

Несколько примеров.



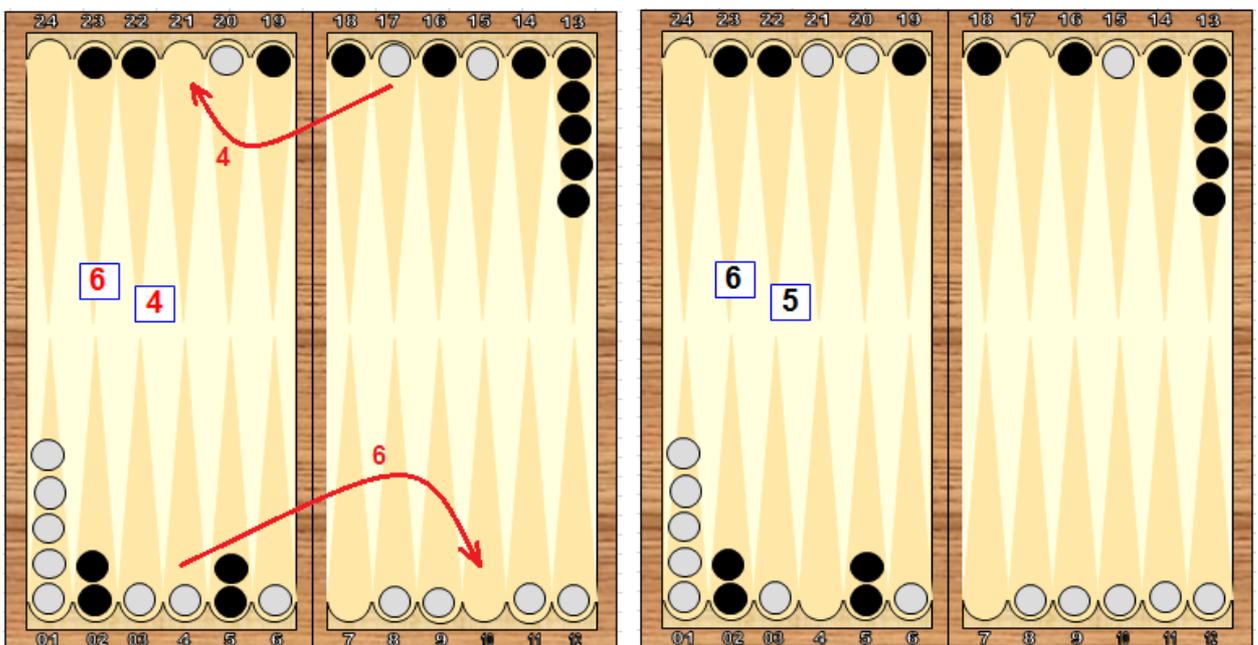
3. Для построения ловушки «на 6» очень эффективны перестановки шашек в своем доме.

Несколько примеров.

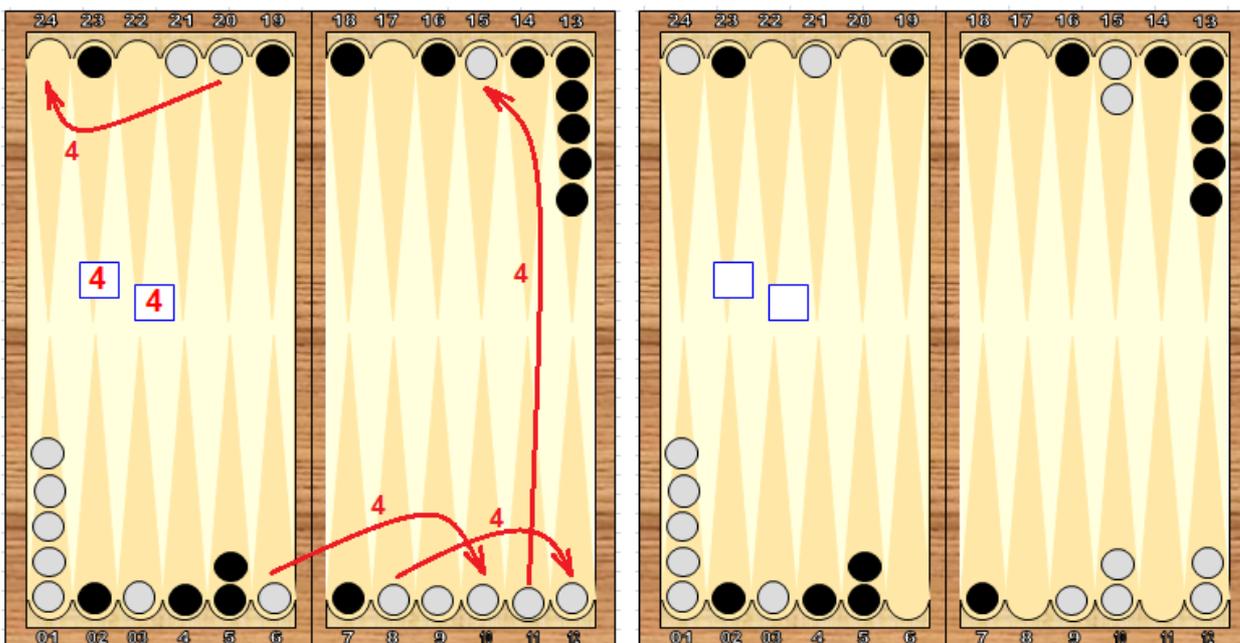


4. *Перестановки шашек для полного или частичного построения ловушки «на 6» всегда связаны с определенным риском, т.к. приходится открывать дополнительно пункт 7, который соперник обязательно займет и с «руки» ходов станет еще меньше. Это обстоятельство надо всегда иметь ввиду, принимая решение – перестроиться или нет.*

Посмотрим пример. На позиции ниже белые бросили **6:4** и решили перестроиться «на 6». Это возможно. Ход 4-1017,-21. Но при этом белые «оголили» свою базу. Черные бросают 6:5 и закрывают уже 4 из 6 пунктов в базе. А ведь у белых еще 5 шашек в руке.



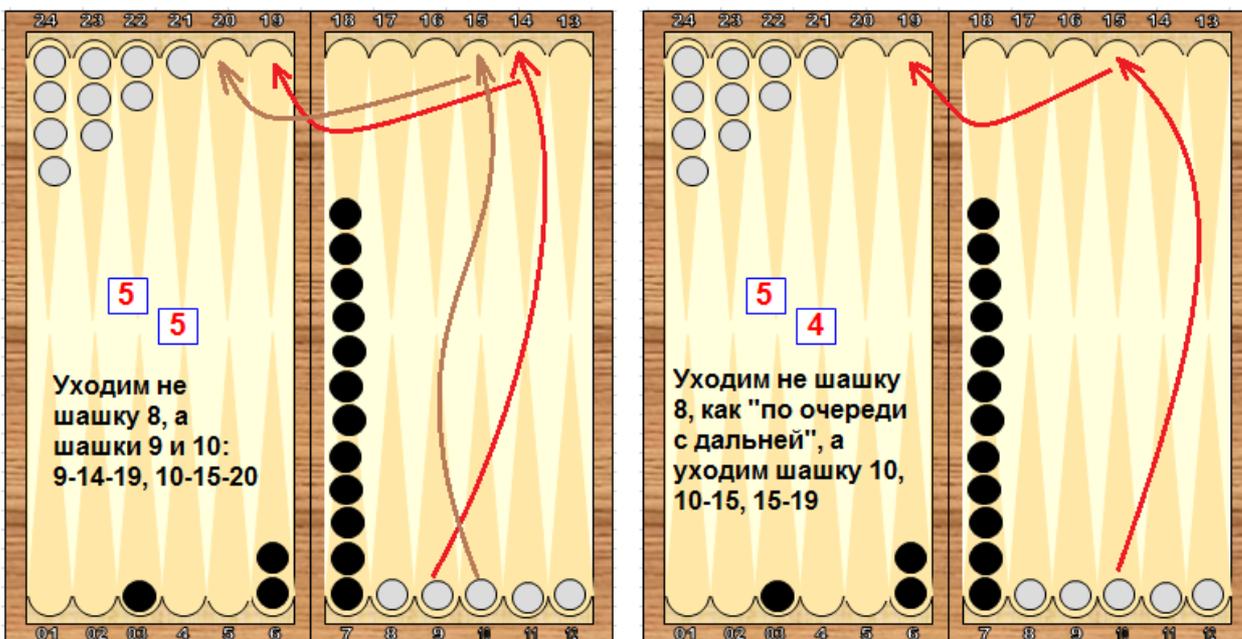
А теперь оцените во что вылилось решение белых построить ловушку «на 6».



Если черные закроют пункт 6, то у белых выход с руки тлько двойкой и вероятность проиграть марсом очень велика. Поэтому при построениях ловушки «на 6» надо точно оценивать все риски.

5. ***Ваш соперник, в принципе, тоже может готовить такую же ловушку. А потому, при первой же возможности старайтесь забросить хоть одну шашку в дом, в пункты 8-12. Это бесповоротно испортит сопернику возможность построить ловушку «на 6». Правда иногда попытка заблокировать в марс чужую базу может быть более важной целью. Тут игроку всегда придется выбирать по ситуации и конкретной обстановке на доске.***
6. ***При уходе шашек в свой дом из ловушки «на 6» мелкие броски лучше улучшать в доме, а крупные – уходить шашки по очереди, начиная с дальней. Сначала довести ее до дома, а потом уводить следующую.***
7. ***Если бросок позволяет шашку завести в дом сразу, то можно немного нарушить порядок увода шашек из ловушки и сыграть ту шашку, которая заходит в дом (лучше в пункт 7).***
8. ***Если вы бросили куш, то тоже можно нарушить порядок увода шашек в дом, сыграв те 2 шашки, которые попадают в дом за 2 движения каждая.***

Примеры игры по предыдущим двум рекомендациям даны на картинке ниже:



9. Бороться с этой ловушкой можно и контригрой: построить такую же ловушку.

10. Если не получается построить «на 6», стройте в качестве контригры «на 5». Это хоть и не полная, но зато какая-то компенсация.

6. ОСОБЕННОСТИ ОЙНОВЫХ БЛОКОВ

[Перейти в меню блоков](#)

[Перейти в начало.](#)

Ойновые блоки являются инструментом гораздо менее эффективными, чем «марсовые», их значение меньше и они «проще» в изучении и использовании.

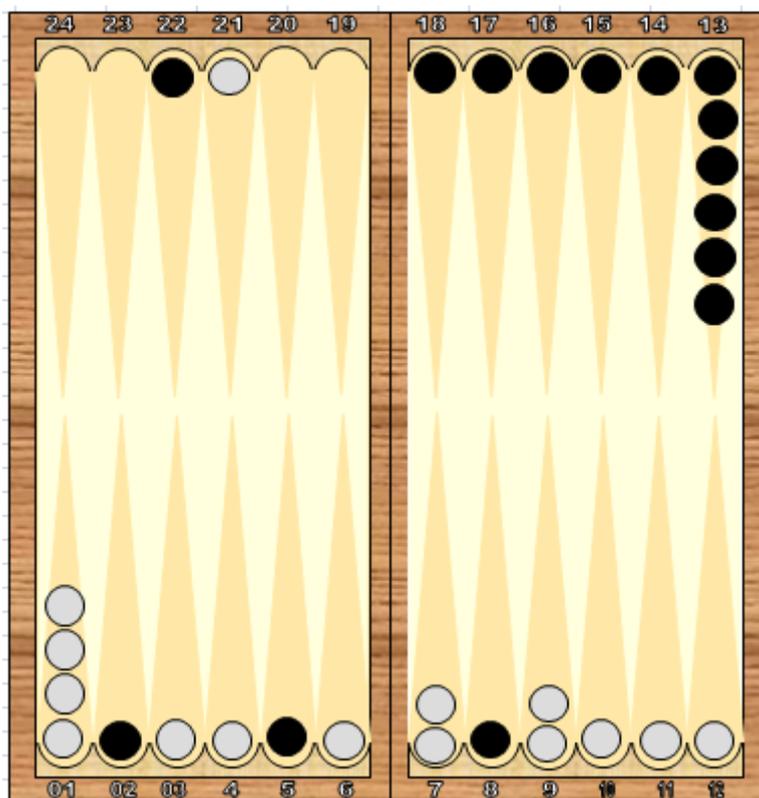
По остальным признакам эти блоки классифицируются так же, как и марсовые.

На самом деле любой блок, как уже отмечалось ранее, это инструмент создания дефицита ходов для соперника.

Мы рассмотрим лишь блок из 5 шашек.

Обратите внимание, что речь идет только о тех блоках, которые не были рассмотрены в предыдущих разделах. В частности, все вопросы блоков у чужой руки мы рассмотрели в разделе «атака чужой базы».

Полный (глухой) блок у чужого дома, хотя и не дает большого преимущества в шансах на выигрыш, тем не менее, является тактическим приемом высокой эффективности в середине игры.



В частности, он позволяет свести к минимуму большое преимущество соперника по пипсам. Однако такой блок в начале игры получается лишь в случае крайне удачного стечения обстоятельств: очень неудачные броски соперника в сочетании с вашими очень удачными

Например: первый бросок соперника 5-5 и множество мелких бросков после этого. Черные, например, в этой позиции выставили одну шашку на пункт 21. В это же время Вам зар должен давать самые лучшие броски для построения блока.

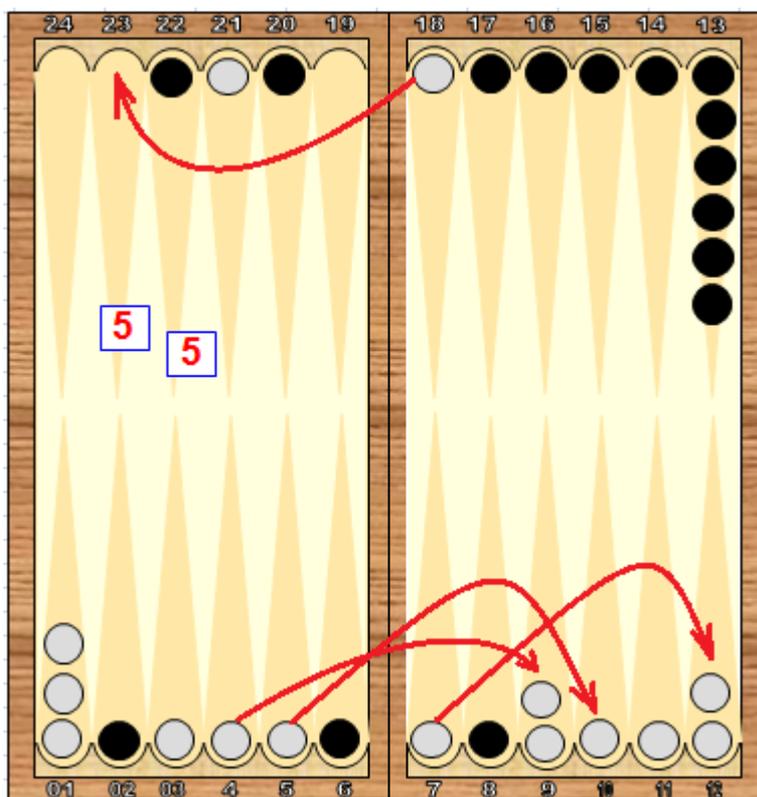
Построение блока существенным образом зависит от складывающейся на доске ситуации. Т.е. при определенных условиях вы должны не упустить возможность его построить.

Ниже рассмотрим один из таких случаев.

Ваш соперник стремится «построиться на «старших» пунктах у Вашей руки (смотри тему «марсовые» блоки). При этом у Вас возникает шанс отстраиваться на младших пунктах и при удачных бросках зар построить блок из 4-5 шашек.

В этой позиции черные освобождают пункт 18, и вы можете его занять, построив глухой блок. Из этого примера хорошо видна практическая рекомендация:

Если вы построили блок 13-17 (смотри картинку ниже), то старайтесь, где это возможно, блокировать ход соперника на 5 и 4, в первую очередь у чужой руки. Дело в том, что блокировать ход на 6 смысла мало. Ваш соперник будет накапливаться на пункт 12, и, у него, ясно, что множество ходов на 6. А вот если он бросит 4 или 5, вы заблокировали возможность ходить с руки, позиция соперника существенно ухудшится. И, скорее всего, придется освободить пункт 18, и вы сделаете блок глухим. Как, например, в позиции на картинке ниже:



После этого черные займут пункт 18 и блок станет полным.

Основным тактическим приемом, создающим возможность построения больших блоков и доведения блока до полного является создание дефицита ходов для соперника по всей доске.

Эффективность ойнового блока зависит не только от расположения, но и от количества шашек, успевших оказаться «за блоком».

Чем больше шашек вашего соперника успело попасть на ту сторону блока, т.е. до того, как вы заблокировали (перекрыли), тем больше у вашего соперника шансов выиграть ойн, несмотря на Ваш блок. Или коротко: чем больше «за блоком» шашек, тем хуже для игрока, построившего блок.

Если возникает угроза, что соперник построит большой блок перед вашим домом, можно и не пытаться его разрушить, достаточно будет успеть провести за блок несколько шашек.

Трех - четырех шашек за блоком бывает достаточно, чтобы рассчитывать на то, чтобы иметь равные с соперником шансы на выигрыш ойна. 5-6 шашек за блоком – уже ваши шансы на победу над соперником будут существенно выше, чем у него.

Смысл ойнового блока – замедлить или даже остановить продвижение шашек соперника шестью своими шашками. Потом привести остальные девять шашек в зону выброса, построить там на младшие позиции, пока соперник топчется перед вашим блоком. И только потом уже увести оставшиеся шашки.

Блок – едва ли не единственный эффективный тактический прием для сокращения большого преимущества соперника в пипсах, полученного за счет Удачи (удачных бросков зар) соперником.

Ваш соперник из-за вашего блока, как правило, пропускает много ходов, выпавших ему на зарах, так как вы заблокировали его шашки.

Иногда ойновый блок может играть вспомогательную роль, создавая серьезный дефицит ходов и способствуя построению марсового блока. В этих случаях он играет второстепенную роль и здесь надо уметь правильно построить план игры, вернее правильно определить, в каком порядке надо разбирать свои блоки. Такие задачи игроку всегда придется решать самостоятельно, в каждой конкретной позиции, но с учетом всех особенностей и свойств блоков.

Самым тонким и самым сложным моментом «ойновых» блоков является тактика «ухода» или демонтажа блока. В этом элементе игры начинающие игроки делают наибольшее количество ошибок и чаще всего из-за этого проигрывают.

7. ПРОТИВОСТОЯЩИЕ И ДВОЙНЫЕ БЛОКИ. ИГРА И КОНТРИГРА

[Перейти в меню блоков](#) [Перейти в начало.](#)

Рассмотрим позицию. Ход белых.



У белых 2 блока. Как им дальше играть?

Такие позиции встречаются не очень часто, но заслуживают того, чтобы их рассмотреть отдельно и более детально.

Итак. У нас на доске: блок черных шашек 13-18 (в глухом блоке избыточные шашки считать блоком не имеет смысла, т.к. они действительно свободны в маневре, не нарушая при этом блока), блок черных 2-7 и 3 свободных черных шашки две на 19 и одна на 24. У белых запертая шашка в пункте 1, еще 12 запертых белых шашек в пунктах 10-12 и две свободных шашки в пунктах 22-23. У свободных черных шашек есть приличный запас ходов, и они могут некоторое время держать блоки, уходя в свой дом. Белым ходить практически нечего.

Либо сейчас, либо позже черным придется «сворачивать» блоки.

Вопрос: какой блок сворачивать первым? И когда – сразу или после перемещения свободных шашек в 4ю четверть?

Начнем с более простого. Предположим, что мы не станем держать шашку в пункте 1 и вообще, переместим ее в дом белых и посмотрим, на что можно рассчитывать в этом случае?

Получаем примерно такую позицию:



И тут мы уже видим нечто знакомое. Блоки у чужого дома мы недавно подробно изучили (См. [«Блоки у чужого дома»](#)).

Мы практически точно можем уже оценить шансы на выигрыш черных при 3 столбцах перед блоком и 3 шашках за блоком близки к 50% (См. [таблицу](#), результаты блока 14-19). Но в той теме мы не затронули важный вопрос: как в такой позиции играть дальше?

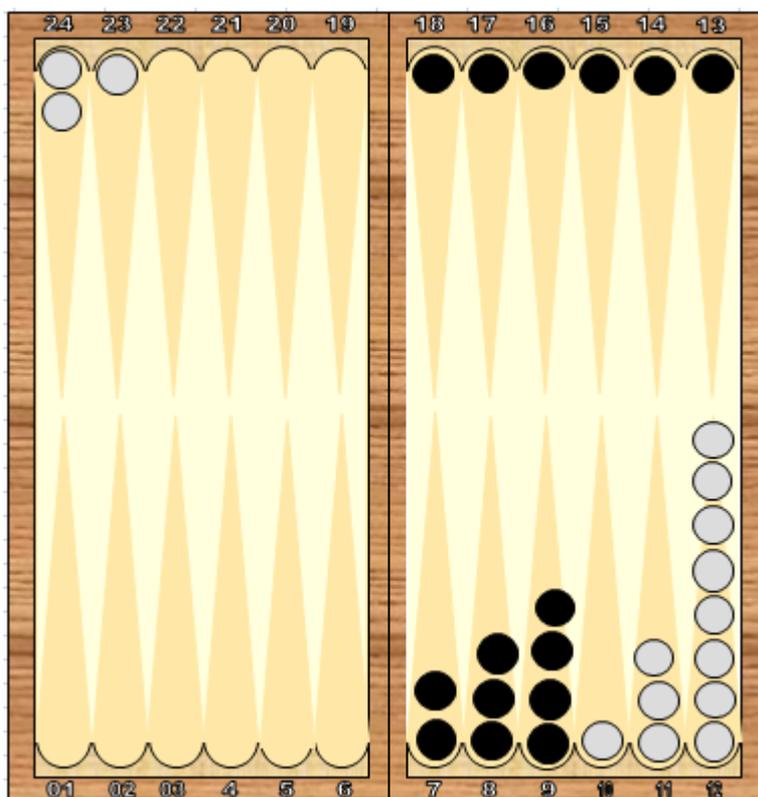
Как разбирать блок у чужого дома и отходить в свой дом.

Черные пока еще владеют инициативой и могут влиять на ход игры. Что здесь важно? Не допустить выброса крупных очков на зарах для белых, черные не могут. Но черные могут мешать белым их сыграть! Для этого надо отходить из блока постепенно, начиная с пункта 13. В то время как шашка черных беспрепятственно уходит в свой дом, белые могут ходить только двойки или тройки (выпавших на любом из заров), что гарантирует на некоторое время отсутствие таких ходов белых, как 6-6, 5-5, 4-4.

В сложившемся хрупком равновесии по пипсам любой крупный куш соперника – катастрофа! Именно поэтому нельзя начинать разбирать блок с шашки 18. Шашку 13 можно двигать до конца, не разбирая остальную часть блока, если черные умудряются не перебросить через блок несколько шашек. Если же белые шашки начали попадать в дом, за блок, то надо срочно перестраивать блок, уходя всеми шашками. Чтобы белые не успели их запереть, выстроив уже свой блок на пунктах 19-24.

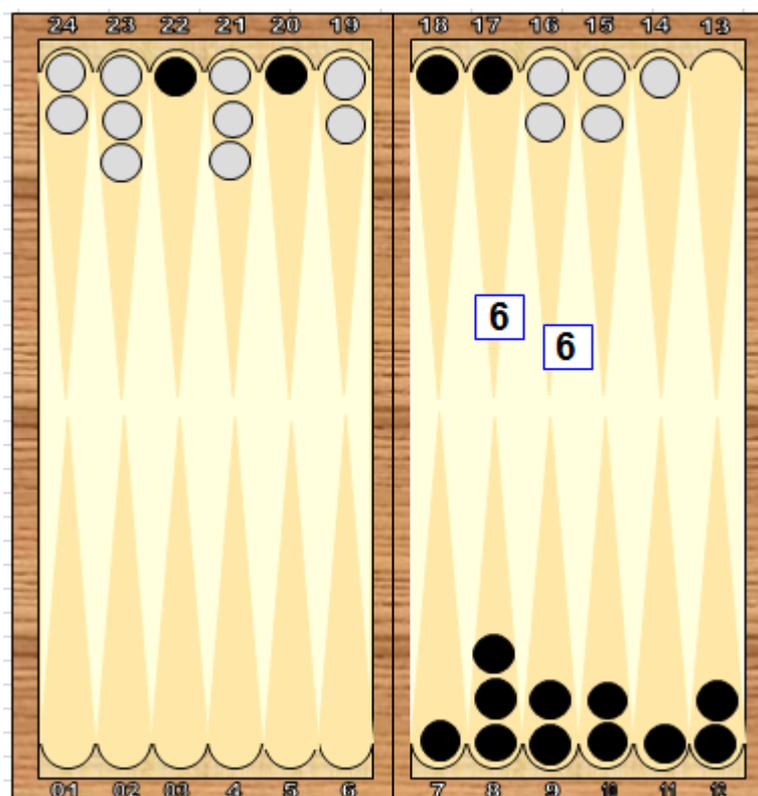
Итак:

1. Черные отходят свободные шашки в дом.



2. Черные отходят свои шашки из блока, начиная с пункта 13. Следующая шашка 14. И т.д.
3. Если белым не удастся перебросить через остатки блока свои шашки или они перебрасывают только одну, черные продолжают разбор блока по одной шашке, двигая их в свой дом.
4. Если белым удастся перебросить через остатки блока две или больше своих шашек, черные срочно должны занять свободные пункты в районе 19-24 так, чтобы не «застрять». Это не так просто, учитывая, что запаса ходов у черных шашек на крупные броски не очень большой.

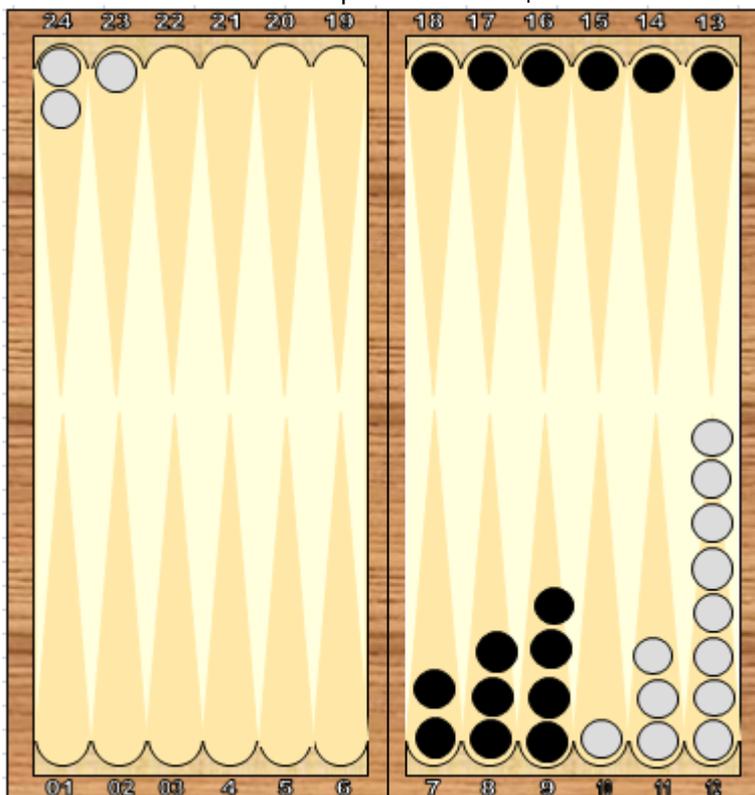
Типичная катастрофа для черных – 6-6, когда одна-две шашки все еще в пунктах 13-18 и ходить шестерку они не могут. Как на картинке ниже.



Как видите, шашки 17 и 18 застряли, т.к. черные вынуждены освободить пункты 22 и 20. А это значит вероятность марса больше 90%.

Техника «ухода» блока – непростая. Здесь надо быть очень внимательным, не упускать возможности как можно дольше связывать движение черных, но вовремя почувствовать опасность и правильно уйти на безопасные пункты 19-24 и уже перейти в чистую гонку.

Еще одна типичная ошибка. Вернемся к позиции:



Если уходить, начиная с шашки 18, при отсутствии больших выбросов на зарах у белых, можно накопить преимущество в пипсах, так нужное для победы. И перед этим соблазном не могут устоять очень многие. Но это ошибка. Потому, что это 100% игра «на удачу», «на авось». Для зар что 6, что 1 – одинаковые цифры! Вероятность перепрыгнуть блок шестеркой или единицей – одинаковая. Это не физика! Здесь не работает представление о том, что на 6 шагов пойти труднее, чем на 1. Риск ухода первой шашки 18 – неоправданный ничем.

В соперничестве двух своих блоков мы для черных полностью проанализировали одну ветвь. Обратимся к начальной картинке и посмотрим второй сценарий игры.



В обычных условиях запертая на пункт 1 шашка – это почти 100% гарантия победы ойном и практически 50% шансов на марс. А в предыдущей ветке мы добились только 50% на выигрыш ойном!

Очевидно, что запертая белая шашка в пункте 1 намного важнее для победы черных, чем все запертые белые шашки в пунктах 10-11-12.

И теперь будет понятнее проследить мысль о том, как построить правильный план по пунктам.

1. Основная задача – не выпустить запертую белую шашку в пункте 1. Для реализации этой задачи нужно, чтобы белые шашки с пунктов 10-11-12 ушли. По запасу ходов черные шашки 13-18 и белые 11-12 примерно равны и у белых неплохие шансы удержаться в пунктах 11-12 (хотя бы одной шашкой) за то время пока 6 черных шашек 13-18 дойдут до пунктов 6-12 (до своего дома). Значит, для черных имеют особенное значение их свободные шашки, они могут дать дополнительный запас ходов и перевесить чашу весов в сторону освобождения белыми шашками пунктов 10-11-12.

2. Надо немедленно начать «открывать» ход белым шашкам, которые стоят в пунктах 10-11-12, а не использовать зря ходы свободных черных шашек и только потом открывать остальные пункты.

Здесь возникает новый нюанс. Если бездумно уходить черные шашки, то в принципе белые могут умудриться захватить дополнительные пункты, скажем пункт 24, пункт 21, и тогда они получают прекрасный шанс на контригру. Пункты 21-24 вместе с пунктом 1 образуют хоть и не глухой, но все же блок. При неблагоприятных бросках зар черные могут быть вынуждены открыть дорогу для ухода шашки в пункте 1 и кто выиграет уже неизвестно. Поэтому:

3. Шашка в пункте 24 исключительно важна. Она не дает белым построить серьезную контригру, прерывая возможный блок белых. Эту шашку убирать нельзя! До тех пор, пока остальные белые шашки не будут уже в безопасности.

Ну и, наконец, план таков:

1. Увести шашки с пунктов 13 и 14 закрывая 20 и 23;
2. Затем одну шашку с пункта 19 перевести в дом (пункты 2-6);
3. Затем с 15 пункта уйти шашку в дом, и занять пункт 8;
4. Ни в коем случае не трогать шашку в 24 пункте;
5. Как только соперник свернуть шашки с пункта 10 свободными шашками занимать пункты 9 и 10;

6. Свернуть шашки с пунктов в порядке 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24. Именно в таком порядке, каждый раз доводя шашку до дома и только после этого начиная уводить следующую.

7. К этому времени белые шашки должны освободить пункты 10-11-12.

8. Доводим партию до логического завершения. Как поступать с «пойманной» шашкой в таких позициях мы уже рассматривали раньше. (См. [здесь](#)).

Во всех случаях, за очень редким исключением, разбирать и уводить шашки из блока, надо начиная с дальней шашки. Это универсальное правило.

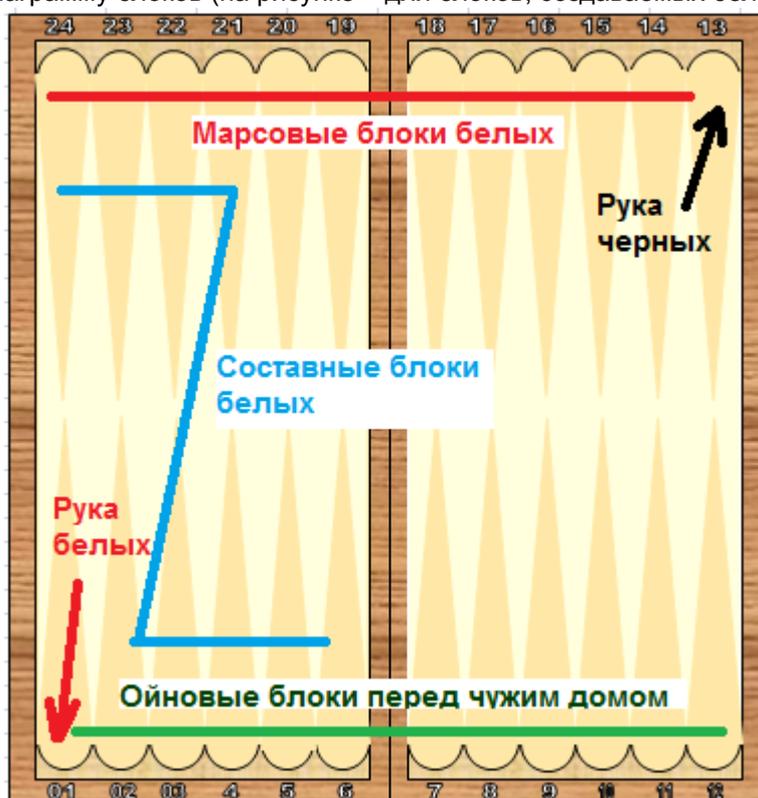
Этот маневр дает максимальные потери очков соперника в сравнении с любым другим вариантом «ухода» шашек из блока в сторону дома.

Однако, уход шашек из блока по одной, начиная с дальней шашки всегда связан с риском того, что шашки соперника, заходя через ваш укоротившийся блок в дом, могут построить свой блок, а ваши шашки могут «застрять», не преодолев этот новый блок.

В процессе эвакуации шашек из блока перед чужим домом, надо следить за опасностью «застрять». Для этого надо оценивать такие риски каждый раз, перед тем, как сделать ход.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА БЛОКОВ ПО МЕСТУ НА ДСКЕ И ЭФФЕКТИВНОСТИ.

Будем говорить только о полных (глухих) блоках, длиной 6 шашек. Условно на доске можно изобразить диаграмму блоков (на рисунке – для блоков, создаваемых белыми шашками):



Как мы видели выше, блоки по эффективности и прочности очень разные. Поэтому:

1. Если у вас два блока и надо выбрать один из них, вам надо оценить их **прочность** (какой имеет больше шансов не разрушиться), **эффективность** (шансы на победу или марс, если блок сработает), а также оценить **запас ходов ваш** и **запас ходов соперника**. Решение надо принимать по совокупности этих **четырёх признаков**.
2. Если у вас противостояние блоков, или вы хотите организовать противостояние (вашего блока и блока соперника), все равно исходите из этих же **четырёх признаков**.

3. ***Точной формулы решения нет и не может быть, все надо считать в каждой конкретной позиции, но вы можете точно знать на какие именно характеристики позиции надо брать внимание.***

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ И СТРАТЕГИЯ ИГРЫ В ДЛИННЫЕ НАРДЫ.

[Вернуться в начало.](#)

Вступление.

В первой части Вы уже ознакомились с некоторыми особенностями длинных нард. Узнали некоторые базовые сведения для правильной игры и изучили некоторые тактические приемы, такие как:

- игра в дебюте;
- тактика захвата чужой базы и обороны своей;
- игра в завершающей стадии;
- игра на выбросе и др.

Однако, даже хорошо усвоенные тактические приемы не дают общего представления о том, как же строить игру, в которой, как кажется всем начинающим, все зависит от зар.

Споры о том, от чего зависит результат игры, возникают часто и всегда обсуждаются бурно. И почти всегда в них эмоции преобладают над здравым смыслом.

Поэтому ниже предлагается разобраться, а от чего на самом деле зависит результат игры в длинные нарды. Это не праздный вопрос. Автор берется показать и доказать, что результат игры зависит в первую очередь и в основном - от мастерства игроков.

Поэтому для достижения лучших результатов надо придерживаться стратегических канонов игры и уметь грамотно использовать тактические приемы.

1. Все ли зависит от зар?

Нет, и не может быть разумного ответа на вопрос этой главы, если вы будете иметь в виду результат какой-то одной игры или даже одного какого-либо матча.

О каких-либо закономерностях и выводах относительно недетерминированных игр можно говорить только и только с позиции статистических показателей.

В отношении отдельной игры или нескольких игр даже трудно применить термин «правильная игра». Иногда неправильный ход может оказаться удачным, и вы можете выиграть игру, даже сделав массу ошибок. Но если вы хотите выигрывать часто и играть наравне с сильными игроками в течение длительного периода времени, надо в рассуждениях оперировать статистическими данными.

В дальнейшем все без исключения вопросы будут рассматриваться именно с этой точки зрения.

Представим себе, что в нарды сели играть два **не новичка** (игроки А и В), примерно одинакового уровня мастерства. И будут они играть, например, 100 000 тасов до 3 поинтов каждый.

Какой у них будет счет? Если кому-то вопрос показался простым, то зря! Давайте разбираться.

Чтобы понять сложные процессы в науке применяют метод «от простого к сложному». Попробуем им воспользоваться.

Начнем с того, что не должно вызывать сомнений:

1. Партий в которых игроку А выпало на зарах **больше**, чем игроку В **столько же**, сколько партий в которых игроку А выпало на зарах **меньше**, чем игроку В. Т.е. везение и невезение должно быть поровну.
2. Игрок А играл партий белыми (первый ход) столько же, сколько черными (второй ход).

Давайте предположим, что шашки игрока А никогда не мешают движению шашек игрока В. Тогда партию всегда будет выигрывать тот, кто больше бросил очков на зарах. Т.е. счет матча должен быть 50 000 : 50 000. Полная ничья!

Но, правила нарда таковы, что пункт, занятый белой шашкой закрыт для черных шашек и наоборот. А значит, игроки **могут мешать** движению шашек соперника. Поэтому в игре могут и должны возникать ситуации, в которых игроки теряют очки – т.е. делают движений шашек меньше, чем всего за игру выпало очков на зарах.

Потери очков зависят уже от того, как игроки расставляют свои шашки, т.е. от их мастерства. Значит, выиграет этот матч из 100 тыс. тасов тот игрок, который лучше играет.

2. Как и почему кто-то выигрывает?

Теперь давайте разберемся, как и почему тот, кто лучше играет должен выиграть.

Мы уже установили, что Случайность в нардах изначально предполагает ничью в матче двух равных по силе игроков. Происходит это потому, что в случае длинной серии игр, «везти» будет игрокам одинаково, и если каждый полностью использует **свое** «везение», то общий счет матча будет ничейным.

Что можно сделать, чтобы изменить этот расклад?

На самом деле, в самом общем случае есть только 2 возможности изменить соотношение очков от изначально одинакового соотношения: увеличить свои очки или уменьшить чужие. Как вы понимаете, сыграть больше, чем выбрасывают зарах, правила не позволяют. Поэтому, в длинных нардах есть только второй путь: заставить соперника терять очки.

Вспомним, что есть всего 2 принципиальных источника потерь очков:

1. Когда невозможно полностью сделать все движения хода, происходит потеря очков. Это происходит тогда, когда противник занял много пунктов и создал позицию, в которой вы не можете сходить все, что выпало на зарах.
2. На выбросе. Эти потери не связаны с игрой соперника, а вызваны собственными ошибками. Если вы будете неправильно заводить шашки в дом, делать лишние движения в доме, то будете терять очки. Эти потери очень подробно рассмотрены ранее в разделе «эндшпиль», поэтому повторяться не будем.

Отсюда и вытекает простой ответ на вопрос «как и почему?».

Чтобы играть лучше соперника и, в случае длительного матча, выиграть у него, нужно стараться сделать 3 вещи:

1. Заставить соперника терять очки, создавая позицию, ограничивающие движение шашек соперника.
2. Не позволить сопернику создавать позиции, ограничивающие движение ваших шашек, заставляя вас терять очки.
3. Правильно играть на выбросе, грамотно заводя шашки в дом и заранее готовя лучшие позиции для скопления в доме своих шашек.

Тот, кто лучше преуспеет в этих трех пунктах, будет иметь преимущество. Произойдет это за счет тех случаев, когда по принципу «случайности» игра должна была бы быть выиграна соперником, т.к. ему выпало больше очков, но за счет потерь он проиграл. Это сместит баланс выигрышей в пользу более сильного игрока.

Попробуем разобраться в раскладе выигрыш/проигрыш более детально.

А) 50% партий, как мы выяснили выше, должны пройти с преимуществом по очкам на зарах для вас. И, если не допускать потерь очков, вы должны эти партии все выиграть. Кстати, умение очень грамотно использовать имеющееся преимущество в партии – признак большого мастера. Зачастую игра такого мастера сопровождается устойчивым впечатлением большинства зрителей, что он везунчик. Часто встречается в лексиконе игроков про таких мастеров слово «Пруль». Причина здесь простая. Выигрыши чаще запоминаются. А т.к. сильный игрок выигрывает почти все

партии, в которых ему «везет», то и создается устойчивая ассоциация, что выиграл он по «везению».

Итак. Первое, что можно извлечь из правильной, грамотной игры – это максимальное количество выигрышей в «своих» партиях, в которых зары к вам более благосклонны, чем к сопернику. Повторим – для этого надо постараться не допустить потерь очков, а точнее не позволить сопернику создавать позиции, в которых вы будете терять очки и в то же время грамотно играть в заключительной части игры, правильно заводить шашки в дом и не допускать потерь очков из-за собственных ошибок.

Б) Бывают случаи, когда сделать ничего невозможно и при тех зарях, что выпадают сопернику проигрыш, а иногда даже марс просто неизбежен. Это так называемые «технические» проигрыши. В т.ч. «технические марсы» и проигрыши из-за многочисленных кушей на выбросе, а также игры с совершенно невозможным перебросом, который в отдельных случаях может превышать 100 пипсов. Никакая правильная игра, тактика и стратегия в таких случаях вам не поможет. Однако точно столько же «технических» выигрышей может быть и у вас, если вы их не упустите по ошибке.

По моим лично, сугубо субъективным, наблюдениям это примерно 25% всех партий.

В) Оставшиеся 25% партий тоже проходят с преимуществом по броскам зар для соперника. Но, в этом случае преимущество в очках не столь велико и может быть компенсировано потерями очков у соперника. В этих партиях вы получаете прекрасную возможность за счет лучшей игры, заставив соперника терять очки, отобрать у него часть «его» партий и склонить общий счет в свою пользу.

Сколько именно из этих 25% можно «украсть» у соперника – зависит от квалификации соперника. Это может быть 1, 5 или 20%. Для вопросов стратегии и тактики игры это не имеет значения.

Все вышесказанное приведено в таблице 1.

		1	2	3	4	5	6	7
Преимущество по пипсам было в вашу пользу 50% от всех игр	Это вы должны выиграть!	50%	50%	50%	40%	35%	25%	15%
Преимущество по пипсам было в пользу соперника, 50% от всех игр	Преимущество соперника по пипсам было очень большим, 25% от всех игр	10%	5%	0%	0%	0%	0%	0%
	Преимущество соперника по пипсам было не очень большим, но точно в его пользу, 25% от всех игр	20%	15%	10%	5%	0%	0%	0%
1	Соперник совсем никакой	85%						
2	Соперник заметно слабее, но хоть что-то умеет	70%						
3	Соперник вашего класса, но немного все же слабее	60%						
4	Соперник вашего класса, но немного сильнее	45%						
5	Соперник намного сильнее вас	35%						
6	уровень вашей игры нулевой, а соперник средней силы	25%						
7	уровень вашей игры нулевой, а соперник очень сильный	15%						

Вышеописанные рассуждения не претендуют на серьезное количественное обоснование. Конечно, 25% безнадежных игр – цифра очень приблизительная, процент выигрышей при игре с соперниками разной силы – тоже не претендует на большую точность. Автор не ставил целью дать точный количественный анализ, а лишь хотел иллюстрировать качественные оценки и структуру побед/поражений в игре с разными соперниками.

Конечно, можно было бы использовать очень строгий математический аппарат и дать цифры, соответствующие нормальному распределению и основам теории вероятностей. Но, повторюсь, уточненные цифры для наших рассуждений не имеют значения. Нам важна качественная оценка вопроса кто и почему выигрывает в игре в длинные нарды.

3. Стратегический принцип игры в длинные нарды.

[Перейти к выводам](#)

[Перейти к стратегемам](#)

[Вернуться в начало](#)

Если всю стратегию сократить до одной фразы, получится: «надо не терять очки». Из этого практические выводы сделать трудно. Поэтому давайте правильно обозначим, что это скорее общий принцип игры или некая суть игры.

Стратегический принцип игры в длинные нарды:

Играть надо так, чтобы сохранить все очки, выпавшие на своих зрлах и в то же время стараться заставить соперника потерять как можно больше очков, выпавших на его зрлах.

Как ни странно, из этого совершенно абстрактного принципа, автор построил стратегическую схему игры. Перейдем к ее рассмотрению.

Стратегия.

Начнем с того, что стратегия игры определяется ее особенностями. Поэтому давайте самые важные из них **вспомним**:

1. С руки можно ходить только одну шашку (за редким исключением некоторых первых ходов);
2. Нельзя выбрасывать шашки, пока все они не накопятся в доме;
3. Передвижения внутри дома, чаще всего ведут к потере очков.
4. Заводить шашки далеко в дом не выгодно, это чаще всего ведет к потерям очков. (См. [«Рекомендация №1»](#))

Все это мы изучали подробно. Теперь посмотрим внимательно на доску. Как вы помните, доска состоит из 4 четвертей.



Вспомним также еще раз несколько терминов, важных для дальнейших рассуждений (они рассмотрены раньше. (Более подробно про термины можно почитать на [авторском сайте](#)):

Рука. Место начального расположения шашек (часто ее еще называют «голова»).

База. 5 пунктов перед рукой, куда игрок выходит шашки с руки.

Дом. Место, где скапливаются шашки игрока перед тем, как начать выбрасывать в самом конце игры.

Итак, четвертей всего 4. Если говорить, например, о ваших, а не соперника шашках, то четверти расположены так (по направлению движения ваших шашек):

1. Ваша база (в ней расположена ваша рука);
2. Чужой дом (дом соперника);
3. Чужая база (база соперника);
4. Ваш дом.

В разные периоды игры эти четверти имеют разное значение для игры. Попробуем разобраться какое и когда.

Первая, самая простая, в общем и целом верная мысль, это – **надо захватывать как можно больше пунктов**, чтобы создавать трудности для движения шашек соперника и комфорт для своих передвижений.

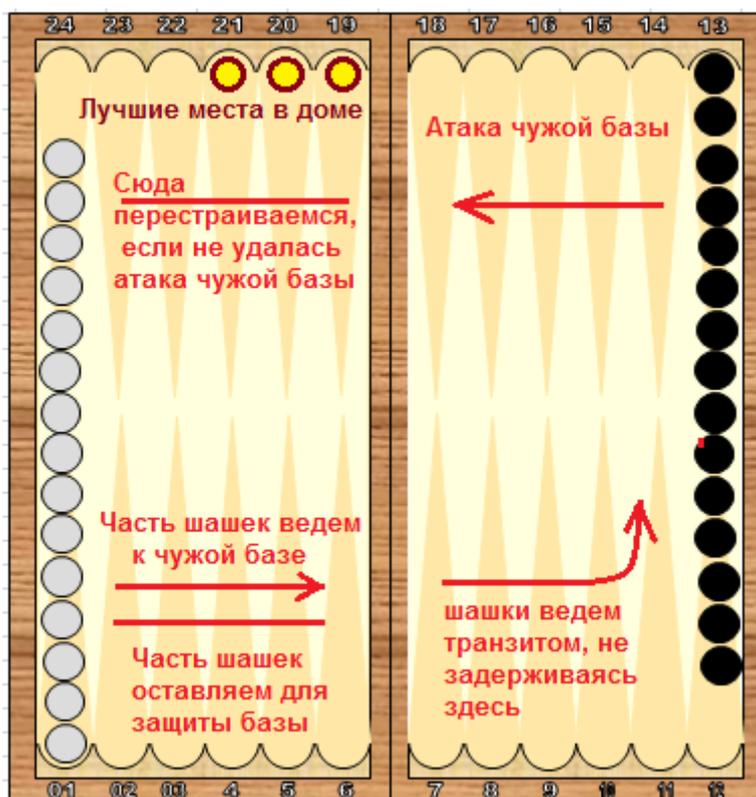
Однако, в дебюте игры пока еще мало шашек и серьезные проблемы создавать просто нечем. И тут важно играть малыми ресурсами предельно рационально. Занимать **не вообще любые пункты, а только самые важные**.

А какие пункты самые важные?

Те, которые создают наибольшие проблемы для соперника! В начале игры самое уязвимое место на доске – это база. Вызвано это тем, что много шашек собрано в руке, и выходить их можно с руки только по одной.

Отсюда следует первый элемент стратегии: **в дебюте играем** в основном в 1 и 3 четвертях, т.е. **в своей и чужой базе**. Лучше всего помогает этому такой прием: одну шашку ходим с головы, причем меньшую цифру зар, а другое движение делаем шашкой, которая ближе всего к чужой базе, причем большую цифру. Т.е. мы одновременно защищаем свою базу и стремимся как можно быстрее захватить пункты в чужой базе.

Этот прием, а также особенности игры в начале партии рассмотрены ранее достаточно подробно и останавливаться на этом не будем.



Стоит отметить лишь один важный нюанс стратегического рисунка игры.

Все более-менее ясно в том случае, когда не удалось сколь-нибудь много пунктов занять в чужой базе (1 или 2 пункта). В этом случае нужно стремиться быстро занять в своем доме лучшие места (это 6, 5 и 4 на выбросе), можно при этом даже пожертвовать позициями в базе соперника и переместить их в дом. Достаточно, как правило, даже одной шашки в базе, которая при этом становится «мостиком» в дом и никаких других функций не выполняет.

Рассмотрим пример.



Так же более-менее ясно, что делать, если вы успели занять более 3 пунктов в чужой базе, в руке соперника при этом еще много шашек. Тогда надо играть на марс: держать осаду до последнего, стараясь «выдавить» последние шашки, защищающие выход с руки и сделать классический марс.

Пример.



А что делать в случае, когда в чужой базе занято 3 пункта?

Как мы выяснили, - это баланс на грани равновесия, хотя этот баланс еще зависит от того, какие именно пункты заняты (старшие или младшие). Будем рассматривать случай все же равновесия: 3 пункта и это не все старшие, например выход с руки на 2, 4 и 5.

В этом случае нужно смотреть много других факторов:

- общую ситуацию в игре (в тасе, в матче), в частности счет;
- тайминг, если игра идет с контролем времени;
- дефицит ходов (свой и чужой);
- количество шашек в руке;
- уровень мастерства (свой и соперника);

Т.е. в каждой позиции возможен свой вариант развития игры: либо душить базу дальше, либо плюнуть и постараться максимум мест занять в доме.

В общем, это всегда решает сам игрок, исходя из собственной оценки позиции на доске: что важнее чужая база или свой дом.

Таким образом, общий стратегический рисунок игры таков:

Стараемся как можно быстрее вывести шашки в игру и, играть сразу в двух направлениях – занимаем пункты в чужой базе и занимаем пункты в своей. Чужой дом на этой стадии игры используется только как транзитное пространство. Занимать там пункты не имеет смысла. Надо стараться двигать шашки максимально эффективно к чужой базе.

С другой стороны нельзя допускать разрыва между шашками. В частности, не надо передвигать шашки из чужой базы дальше в свой дом, если еще не исчерпаны ресурсы атаки чужой базы.

В начале игры свой и чужой дом имеют тактическое значение, там не идет борьба за пункты на доске и они служат транзитом для продвижения шашек к базам игроков. База – уязвимое место. Если перекрыть 3 или 4 пункта выхода с руки, то мы уже создаем большие проблемы для соперника. Он перестает играть так, как задумал, а старается «выжить», не попасть в марс, однозначно теряет тактическую и позиционную инициативу, а зачастую еще и терпит прямые потери очков. Что полностью соответствует стратегическому принципу игры.

Конечно, есть и нюансы.

Во-первых, соперник тоже «не дремлет». И тоже пытается перекрыть пункты на вашей базе. А также защитить свою базу. Поэтому перед игроком часто стоит много вопросов:

- что выбрать: атаковать чужую базу или строить оборону своей базы?
- как понять, стоит ли дожимать в базе соперника или уже смысла нет, т.е. когда, в какой момент стоит перестроиться из чужой базы в свой дом?

Это уже вопросы тактики игры в тех или иных позициях. Но для понимания общего стратегического замысла игры это будет полезно.

4. Почему есть разница: старшие пункты или младшие?

[Перейти к стратагемам](#)

[Вернуться в начало](#)

Вопрос, на самом деле не сложный, но очень важный.

Во-первых, стоит запомнить, что вероятность выбросить 1,2,3,4,5 или 6 **абсолютно одинакова**. Нет разницы, выходить с руки на 1,2 и 4 или выходить с руки на 3,5 и 6. **Никакой разницы нет – но, только с точки зрения вероятности выпадения и частоты выхода шашек с руки!**

Тогда в чем же дело? Почему старшие позиции так важны?

Давайте подумаем, что вынужден делать игрок, у которого заблокирована база и часто хода с руки нет? Совершенно очевидно, ходить в других местах. Хорошо, если есть запас свободных шашек (запас ходов). Когда они кончатся, придется открывать пункты, а значит ухудшать свою позицию, усиливать дефицит ходов и увеличивать, таким образом, риск проигрыша. Значит сопернику надо, чтобы запас был больше и заканчивался дольше. А вам надо наоборот, чтобы запас ходов соперника был меньше и закончился бы быстрее.

Теперь посмотрим, что будет, если мы закрыли младшие позиции. Если есть ход с руки, то соперник его ходит, а оставшуюся часть играет, используя свой «запас». Закрыты младшие, значит выход с руки по старшим цифрам, а «запас» используется на младшую цифру.

И наоборот.

Когда закрыты старшие пункты, ход с руки на младшие пункты, а «запас» используется старшими цифрами.

Итого получаем простой факт:

Когда закрыты старшие пункты, соперник быстрее использует свой «запас» и вероятность его проигрыша выше.

В этом и только в этом все дело.

На самом деле этот тактический прием универсален.

Создавая дефицит ходов (а это и блоки, и другие расстановки шашек, и прочее, и не только в чужой базе), старайтесь в первую очередь перекрывать везде именно старшие ходы. Причина та же, что изложена выше.

5. Атака или оборона?

Вопрос, на самом деле не такой простой. Но и не архи сложный. Для решения вопроса исходите из следующих принципов:

1. Своя база ближе вам и дальше для соперника, а потому защищать ее легче у вас большое преимущество в расстоянии. Поэтому если вам зары дают **мало** очков, то занимайтесь обороной, а если **много**, то атакой. Эта тактика лучше всего годится для начала игры, когда еще в игре мало шашек и много свободных пунктов.

2. Если у вас есть достаточно авант (свободных шашек) вблизи чужой базы, то все их надо стараться пристроить в чужой базе, даже если зар дает вам **мало** очков.

3. Если вам зар дает мало очков, но соперника тоже «не балует», и у соперника вблизи вашей базы нет авант, то надо атаковать в любом случае.

4. Если зар дает **много** очков, но вашей базе создана реальная угроза захвата, то, конечно, надо защищать базу.

5. Угроза базе (вашей или соперника) определяется количеством пунктов, на которые можно ходить с руки и количеством шашек в руке, а также запасом ходов у соперника шашками за пределами своей базы. Решение надо принимать, учитывая все 3 фактора. Если, например, выход с руки только один и, к тому же, на младшие пункты (1 или 2), то это еще даже не тревога, когда в руке всего 1 шашка. А если их там 8, то это практически марс. Если выхода с руки 3, но в остальной части доски практически нет ходов, то катастрофа близка и все мысли стоит сосредоточить на уходе от марса. И т.д.

6. В целом примерную оценку позиции на базе можно делать так:

А) Выход с руки на 4 и более пункта, из которых как минимум 2 – на 6, 5 или 4 (по цифре на гранях зар) – ситуация безопасная, можно заниматься другими делами в остальной части доски. Если аналогию проводить со светофором – зеленый свет.

Б) Выход с руки на 3 пункта – ситуация тревожная, срочно нужно внимательно проанализировать позицию на доске. В среднем это пограничная ситуация, трагедии нет, но повод для обеспокоенности найти можно. Неустойчивое равновесие. А если по аналогии со светофором, то желтый цвет. И сказать абстрактно насколько все хорошо или плохо – нельзя. Это зависит от многих других факторов:

- от количества шашек в руке;
- от запаса ходов в остальной части доски;
- от того, какие именно пункты у руки закрыты: если 4,5,6, - то это уже беда, а если 1,2,3, - то еще терпимо.

Более точно ситуацию можно оценить лишь за доской в конкретной ситуации. И это должно игроку прийти с опытом. На самом деле, Мастера могут эту оценку сделать за несколько секунд, окинув доску взглядом.

В) Выход с руки на 2 или 1 – красный свет и оранжевая тревога! Пора все усилия направить только на то, чтобы вывести шашки из опасной зоны, даже если пожертвовать многими важными пунктами в других частях доски.

Более детальную оценку опасности расположения шашек на базе мы делали ранее в разделе «атака чужой базы».. Имеет смысл еще раз эту главу перечитать. Там есть в т.ч. численные оценки.

Подведем итог **стратегии игры**:

- 1. В начале игры ориентируемся на пипсы: если опережаем соперника – то атакуем чужую базу, если отстаем – то защищаем собственную базу.**
- 2. Атака чужой базы – наибольший приоритет в игре. Пока есть серьезные шансы занять 4 и более пунктов (особенно если старших), то стоит даже идти в рискованную атаку.**
- 3. Соперник также в первую очередь будет атаковать вашу базу, поэтому при оценке рисков атаки, прежде всего, смотрите, сколько и какие пункты занял соперник на вашей базе, далее оценивайте количество шашек в руке и общий запас ходов.**

4. **Всегда следим: чем больше ваше преимущество по пипсам, тем меньше оснований для рискованных ходов. Чем больше отставание по пипсам тем обоснованнее рискованная игра. В то же время, никогда не стоит забывать о счете в матче, о марсе и других обстоятельствах. Т.е. риски все равно надо соразмерять с ситуацией.**
5. **Одним из общих универсальных принципов рискованного хода или плана игры является принцип соответствия: риск, в случае успеха, должен приносить больше преимуществ, чем будут потери от риска, если он закончится неудачей.**
6. **В середине игры одним из наиболее важных показателей нужно ли идти в атаку или сосредоточиться на обороне, является количество и расположение пунктов, занятых в чужой базе.**

Комментарий: Этот показатель в большинстве случаев сам по себе говорит о многом. Но если ситуация ровная (3 пункта занято), то надо смотреть еще и другие показатели позиции.

7. **Если вам удалось занять только один или два пункта в базе соперника и перспективы на остальное слабые, вам стоит все усилия направить на захват пунктов в своем доме.**
8. **В доме наиболее ценны пункты 4-5-6 (по цифре на зарах для выброса шашек). Именно в такой последовательности по убыванию ценности: 4-5-6, 4-5, 4-6, 5-6, 4,5,6.**
9. **Ради получения ценных пунктов 4-5-6 имеет смысл пожертвовать пунктом на базе соперника, если там остается, хотя бы, еще один пункт в качестве мостика для захода шашек в дом.**

Атака чужой базы, как правило, преследует 2 цели:

- ❖ **максимум** – сделать **марс**
- ❖ **минимум** – **сковать движение** вражеских шашек и перехватить тактическую инициативу для получения позиционных преимуществ.

Чрезвычайно важно своевременно понять, что атака не даст желаемых результатов – марса не будет, серьезного блока поставить не удалось, шашки соперника все равно уйдут и т.д.

Стремление сделать марс – одно из самых острых в игре. Однако, чаще всего игра развивается без малейших шансов на то, чтобы сделать марс. Поэтому надо быть готовым к позиционной, тактической борьбе за очки: чтобы 100% использовать свои и как можно больше отнять у соперника.

И это уже высокое мастерство игры. Для того, чтобы выполнить эту, очень сложную задачу, надо освоить целый ряд важных тактических приемов и уметь ими грамотно пользоваться.

Аналогия здесь напрашивается из боевых искусств: надо научиться выполнять определенные приемы, оттачивать их исполнение и уже в конкретном поединке пытаться их грамотно применить.

Из наиболее важных **тактических приемов** следует выделить и особо подчеркнуть эти:

1. **Захват чужой базы** подробно описан ранее. Пожалуй стоит еще оговориться, что отдельным тактическим приемом это назвать нельзя, но осваивать игру надо начиная с этой части стратегии и тактики.
2. **Построение блоков.** Это, пожалуй, самый распространенный и самый эффективный из всех тактических приемов игры. (См. раздел **«Блоки»**)
3. **Прием «посадить на б».** Прием хорошо известный мастерам игры и часто недооцениваемый начинающими. Суть простая – в чужом доме оставить ход только на один пункт, с которого выбрасывать шашки можно только при цифре шесть на заре. В одном из предыдущих разделов мы этот прием упоминали, но есть смысл рассмотреть его подробнее. Несмотря на простоту и понятность приема, в нем множество нюансов и секретов.
4. **Правильный заход в дом.** Эту часть игры мы изучали, поэтому достаточно будет перечитать главу **«Как и где теряются очки?»**.
5. **Грамотный розыгрыш дебюта.** Для этого перечитайте еще раз **«нардовую топологию»** и **«правило №1»**.

6. Захват свободных пунктов. Самый понятный новичкам прием. И в то же время именно здесь начинающие игроки совершают огромное количество ошибок. Стоит еще раз вспомнить нардовую топологию и посмотреть главу с таблицами вероятностей, а также освежить в памяти понятие прямой видимости.

7. Тихий ход. Самая непонятная для начинающих часть игровой мудрости. И даже многие из набравших приличный опыт игроков не всегда умеют правильно играть в позициях, когда, казалось бы, не имеет значения как ходить. Именно в здесь необходимо освоить и грамотно применять понятие «запас ходов» и «дефицит ходов». Этот вопрос также мы рассматривали ранее.

Завершая этот раздел, отметим, что стратегии нет без тактики, как и тактика малоосмысленна без грамотной стратегии. Поэтому, автор настоятельно рекомендует тем, кто только начал осваивать длинные нарды, сначала понять стратегию игры, потом изучить тактические приемы, и потом осмыслить стратегию еще раз, уже с точки зрения накопленного опыта применения тактических приемов.

5.

Стратегемы.

Немного «игровой философии». «Нетерпеливым» читателям настроенным только на понятную конкретику, автор советует этот раздел пропустить. Остальным автор настоятельно рекомендует хотя бы раз прочитать раздел.

Автор намеренно ввел именно такой термин для изложения материала, хотя мог поступить проще.

То, что автор назвал «дефицитом», на самом деле, игроки в длинные нарды чаще называют «запасом». Запас ходов и дефицит ходов – это одно и то же, но с противоположных полюсов этого термина. Как наполовину полный стакан то же, что и наполовину пустой. Но именно эта сторона (дефицитность некоторых ходов), а не другая (избыток или запас некоторых других ходов) важна для правильного анализа ситуации на доске. Если у вас много ходов на 5, особенного преимущества вам это не даст, а вот дефицит ходов на 4 (обе цифры взяты только для примера, читайте – любая другая цифра) может привести к серьезным проблемам и дать вашему сопернику возможность строить игру или контригру. Чтобы лучше понять роль понятия «дефицит ходов» попробуем сделать некоторые выводы из всего ранее написанного.

Но сначала заглянем в Википедию:

Стратегема (древнегреч. **στρατήγυμα** — военная хитрость) — хитроумный план, оригинальный путь к достижению военных, гражданских, политических, экономических или личных целей.

Хотя термин "стратегема" использовался ещё в Древней Греции, широкую известность в Западной Европе он приобрёл благодаря книге древнеримского автора Секста Юлия Фронтин "Стратегемы" ("**STRATEGEMATA**") и книге древнеримского писателя македонского происхождения Полиэна с таким же названием на греческом языке.

В настоящее время стали широко известны 36 древнекитайских военных хитростей, по отношению к которым чаще употребляется написание **стратагема** (в то время как для древнеримских и древнегреческих приёмов, описанных Фронтином и Полиэном, традиционно принято написание "стратегема").

«Стратагемы подобны невидимым ножам, которые спрятаны в человеческом мозгу и сверкают, только когда их вздумаешь применить. Тот, кто умеет применять стратагемы, всегда удержит инициативу в своих руках». «Хитрость в бою — 36 стратагем» (Тайбэй, 1985).

(Взято из Википедии)

Нарды – игра недетерминированная, важная роль в ней принадлежит зарам, которые диктуют, на сколько пунктов можно подвинуть шашки по доске. В длинных нардах нет боя шашек, бонусных и каких-либо других добавочных очков. Правила жестко регламентируют направление движения шашек и очередность ходов соперников.

Единственным параметром, который доступен игроку, и позволяющим ему влиять на игру является расстановка шашек. В русле всего, что мы рассмотрели во 2 части книги, смысл расстановки понятен – мешать двигаться сопернику и не давать сопернику мешать вам. Мешать – это значит стремиться занять больше пунктов, чтобы беспрепятственно двигаться к цели самому, а сопернику осложнять движение. Таким образом, стратегию игры для длинных нард можно сформулировать еще и так: «правильно расставляйте шашки». Практически очевидным и

естественным логическим продолжением этой формулировки будет: «занимайте свободные пункты и не давайте сопернику занимать свободные пункты».

На этом простота заканчивается.

Во-1-х, не все пункты можно занять.

Во-2-х, свободные пункты неравнозначны.

В-3-х, даже занятые и свободные пункты неравнозначны. Бывает так, что лучше не занимать свободный пункт, а выставить шашку на уже занятый пункт (например, когда вам нужно, чтобы последняя шашка соперника «ушла» из дома и можно было бы захлопнуть марсовую ловушку). Есть и другие соображения. Например – куда ходить по уже занятым пунктам, когда все уже занято или занять свободный пункт невозможно.

Итого получается, что из самых общих соображений **понятно, что** надо делать (занимать свободные пункты самому и не давать сопернику занимать их), но, пока, **непонятно как**.

В то же время мы уже достаточно изучили стратегию и тактику игры. И теперь можно сформулировать то, что изначально было не очевидно: какие пункты надо занимать, если есть выбор и как ходить, если свободный пункт занять невозможно? Это и есть главный вопрос, который надо решить при выборе хода в соответствии с выбросом зар. Для этих целей автор предлагает читателям некоторое подобие стратагем («инструкций») «как правильно ходить»:

7 стратагем для игры в длинные нарды.

- 1. Ходить надо разными шашками, чтобы занимать больше пунктов. Более конкретно в начале игры: ходить одну шашку с руки, а другую ту, которая находится ближе к III и IV четвертям доски.***
- 2. В первую очередь надо занимать свободные пункты, если они есть.***
- 3. Если создать существенное затруднение для соперника не удастся, занимать надо тот пункт, который расположен ближе к своему дому, но не создает большого «разрыва» от ближайшей остающейся сзади своей шашки.***
- 4. Если есть выбор, занимать надо тот пункт, который примыкает к своим шашкам, создавая (наращивая) блоки.***
- 5. Имеющиеся свободные пункты не равноценны. В начале игры важны пункты в I (своя база) и III (чужая база) четвертях. Эти пункты имеют «тактическое» значение. В середине и конце игры важнее пункты во II(чужой дом) и IV(свой дом) четвертях, они имеют «стратегическое» значение, позволяя правильно заводить в дом свои шашки и заставляя соперника заводить шашки в дом с потерями очков.***
- 6. Если есть выбор в ходах, но занять свободные пункты не удастся, надо ставить шашку так, чтобы следующим ходом у нее были наибольшие шансы занять этот пока еще свободный пункт. При этом помните, что лучшая для этого позиция – на расстоянии 6 очков от нужного пункта! Если же нельзя встать на расстояние 6, то выбирайте меньшую дистанцию, т.е. в пределах «прямой видимости».***
- 7. Ходить надо так, чтобы устранять «дефицит» ходов собственных и усиливать «дефицит ходов» соперника. «Дефицит ходов» можно посчитать в данной конкретной позиции, но, как правило, приблизительно. Во-первых, у вас может не быть ни одного хода на 5, но много ходов с пятеркой (1-5, 3-5 и др.). Во-вторых, он зависит еще и от вашего хода, который например, может быть просто вынужденным. А также, надо уметь просчитывать какие ходы могут стать «дефицитными» к следующему вашему ходу.***

Это примерный итог того, о чем написано ранее. Вышеуказанные стратагемы расположены (и пронумерованы) по степени возрастания приоритета. Если происходит коллизия стратагем, т.е. для стратагемы 1 хорош один ход, а для стратагемы 2 другой, то надо выполнять требование старшей (приоритетной) стратагемы. Умение технически исполнять эти стратагемы характеризует уровень мастерства игрока. Чем старше стратагему вы освоили, тем ближе вы к Мастерству. Умение использовать «дефицит ходов» свой и соперника является наиболее приоритетным и характерен для игры наиболее опытных и искусных игроков.

Примерно по этой же схеме – от 1 стратагемы к 7 наиболее целесообразно учиться играть, осваивая по очереди все. Когда вы сможете «видеть» на доске «дефицит ходов» своих и соперника и сможете его использовать в игре, можете смело называть себя сильным игроком.

По большому счету, все стратагемы являются производными от понятия «дефицит ходов», который является основным, фундаментальным, если вообще не единственным принципом осуществления стратегии «правильной расстановки шашек».

Умелое использование «дефицита ходов» может за 1-2 хода полностью изменить расстановку сил на доске и сделать из проигранной, почти безнадежной позиции выигрышную.

Конечно же, это всего лишь формулировки, а практическое исполнение стратагем дается лишь с накопленным опытом игры. Сразу стать Мастером длинных нардов нельзя. Но если вы усвоили сам факт существования стратагем, вы сможете лучше понимать, как играют более сильные игроки и каждая партия будет вас вести к улучшению уровня игры.

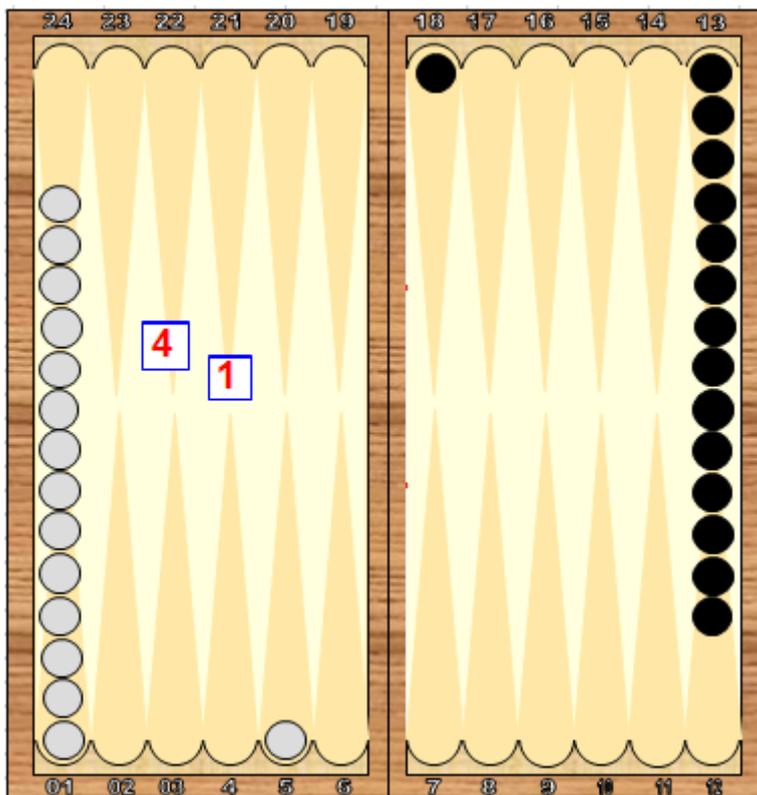
* * *

И еще одно важное обстоятельство. Понятие стратагем и вообще все теоретические положения правильной игры подлежат в первую очередь осмыслению и нужны для правильного понимания игры. В реальном матче делать выбор хода, вычисляя его по схеме 7 стратагем – вещь нереальная. В игре вам будет помогать накопленный опыт и знания. А вот накопить эти знания – призван помочь этот справочник.

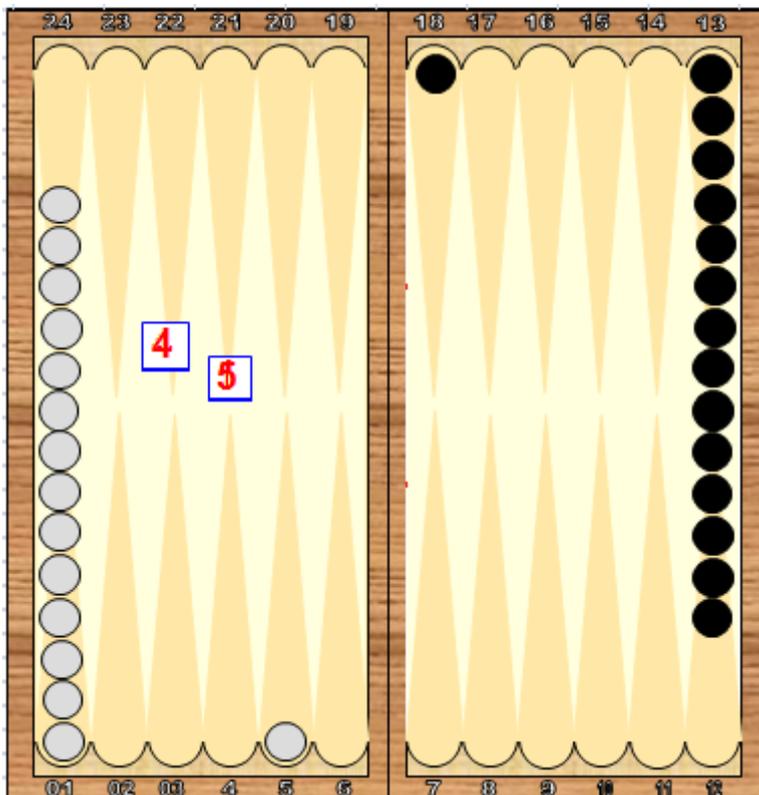
Нардовый практикум.

[Вернуться в начало.](#)

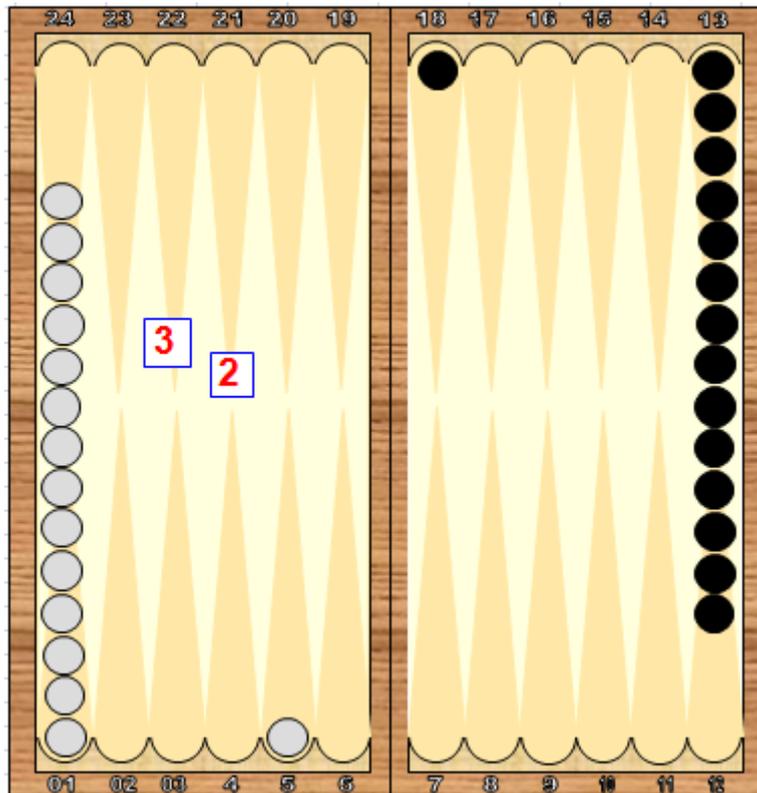
Задача №1. Ход белых 4:1. Как пойти?



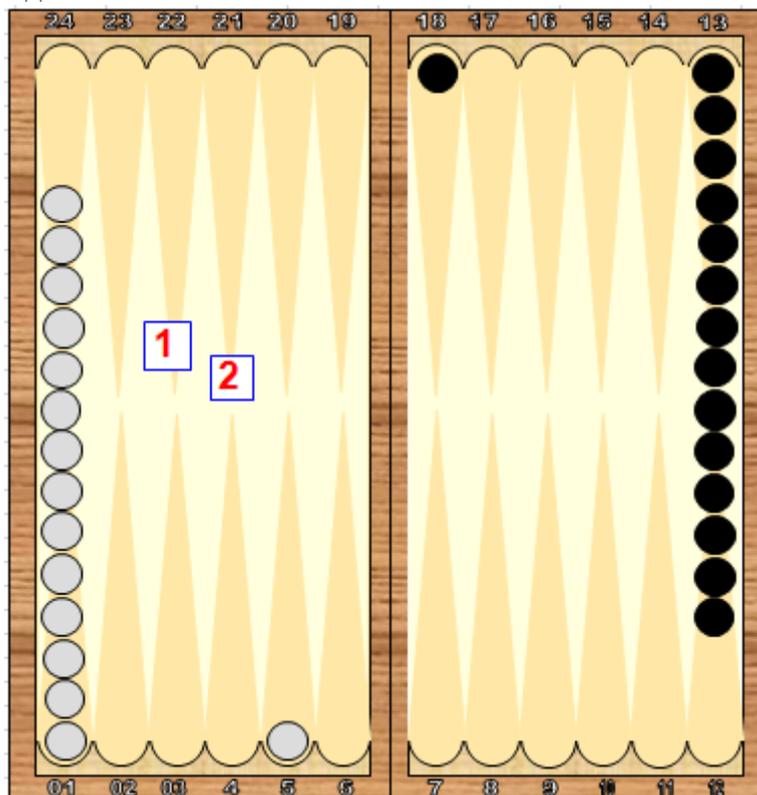
Задача №2. Ход белых 4:5. Как пойти?



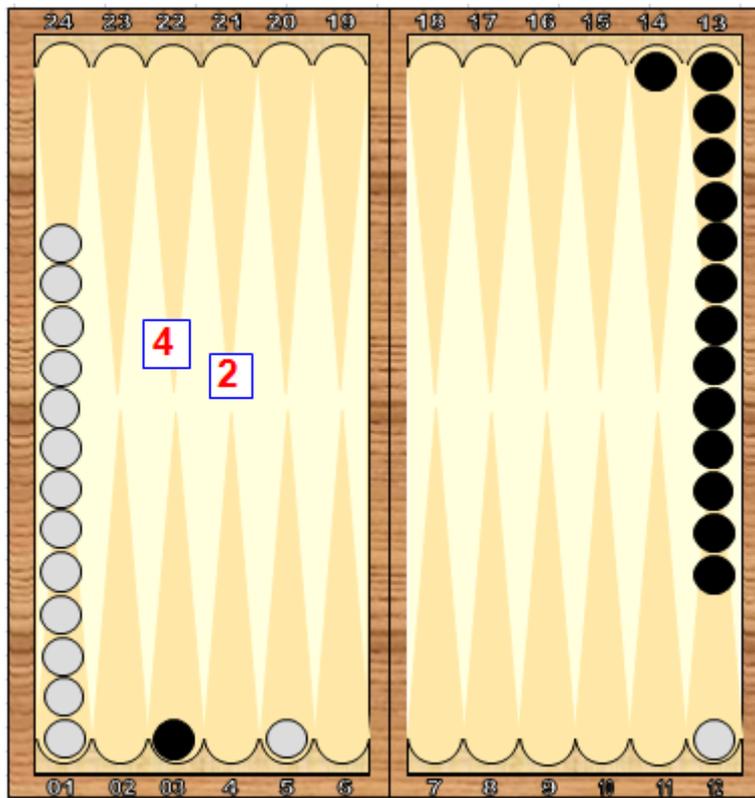
Задача №3. Ход белых 3:2. Как пойти?



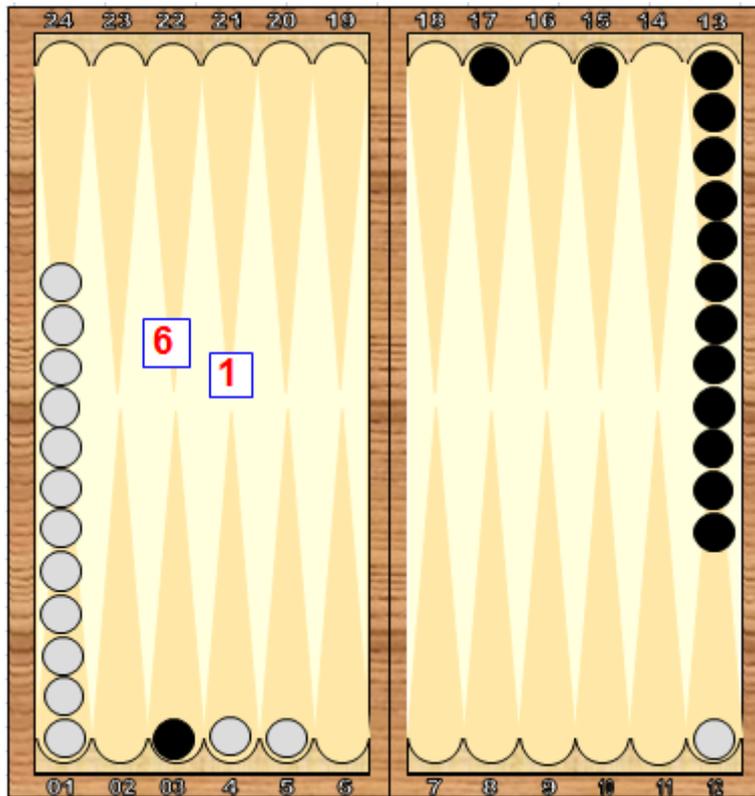
Задача №4. Ход белых 2:1. Как пойти?



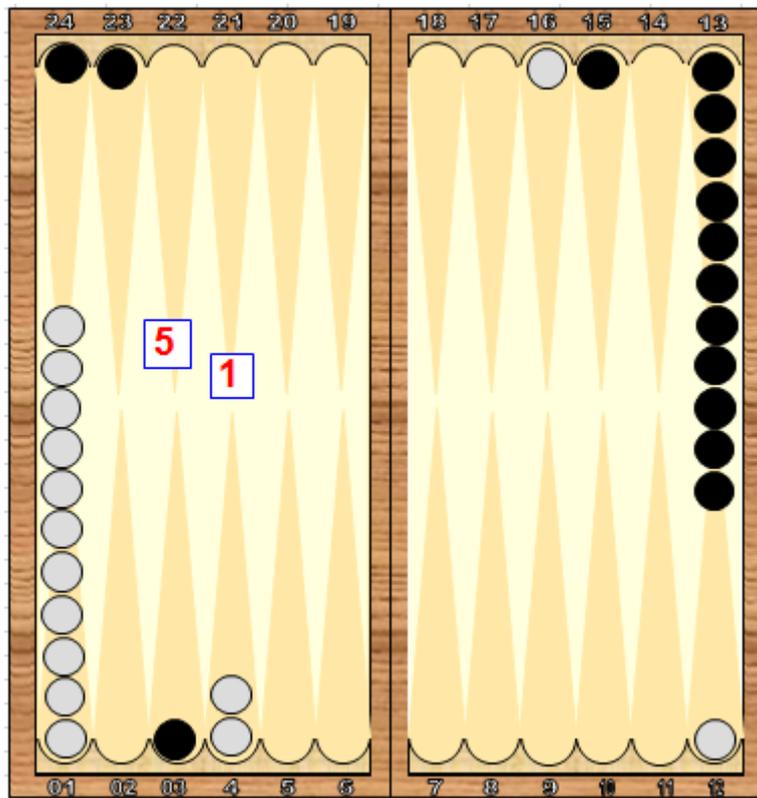
Задача №5. Ход белых 2:4. Как пойти?



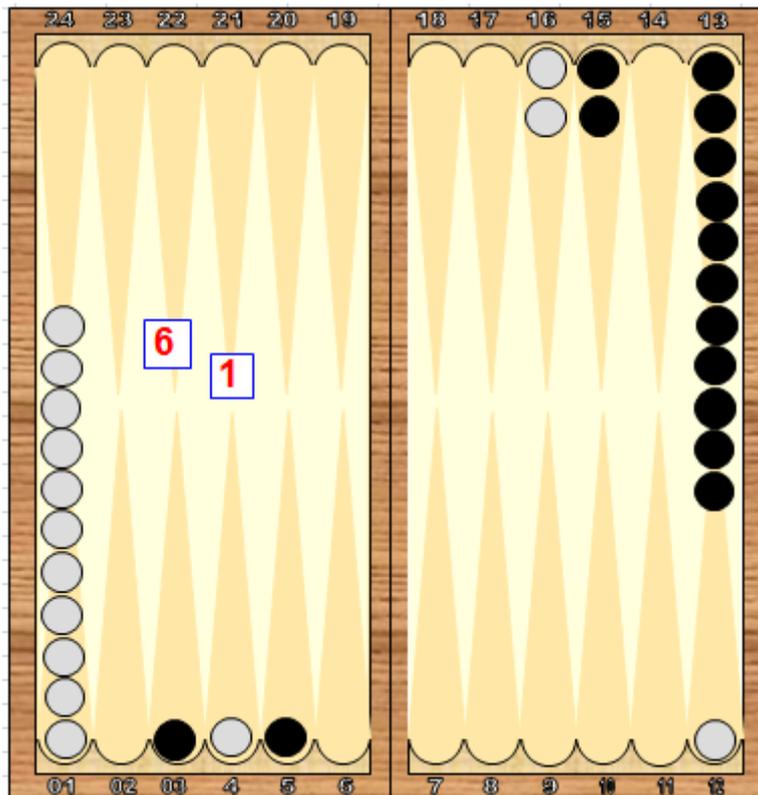
Задача №6. Ход белых 1:6. Как пойти?



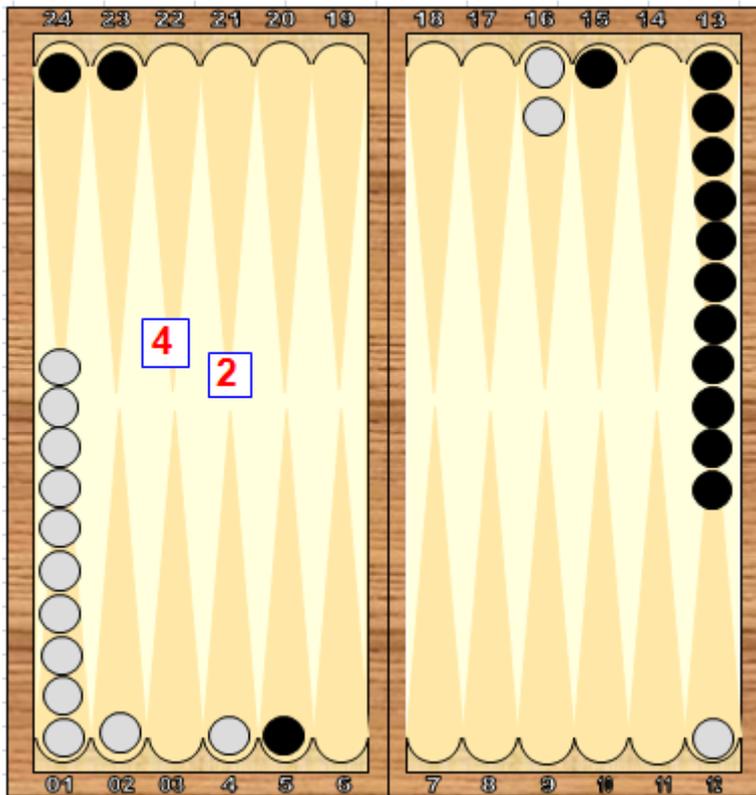
Задача №7. Ход белых 1:5. Как пойти?



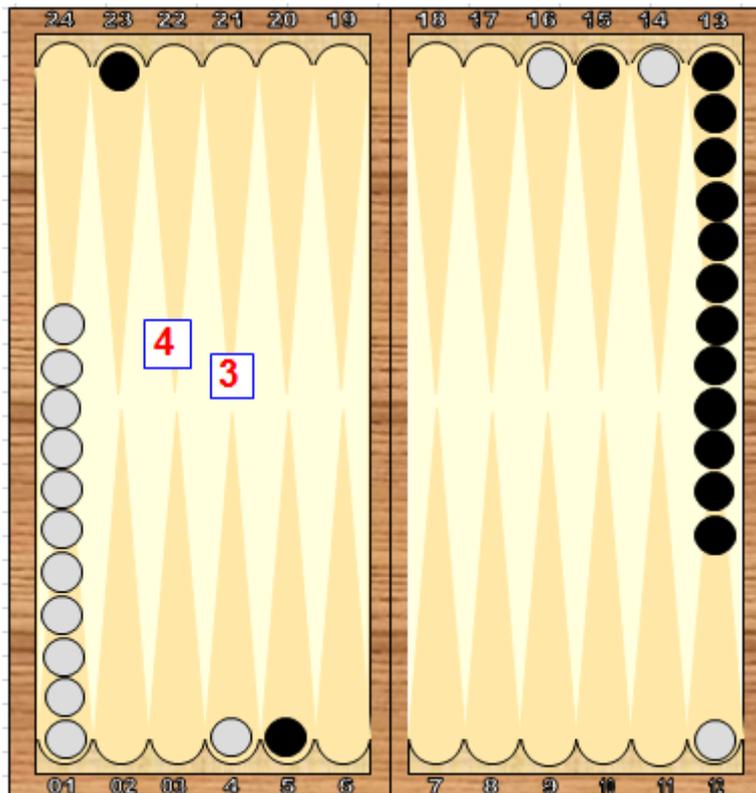
Задача №8. Ход белых 1:6. Как пойти?



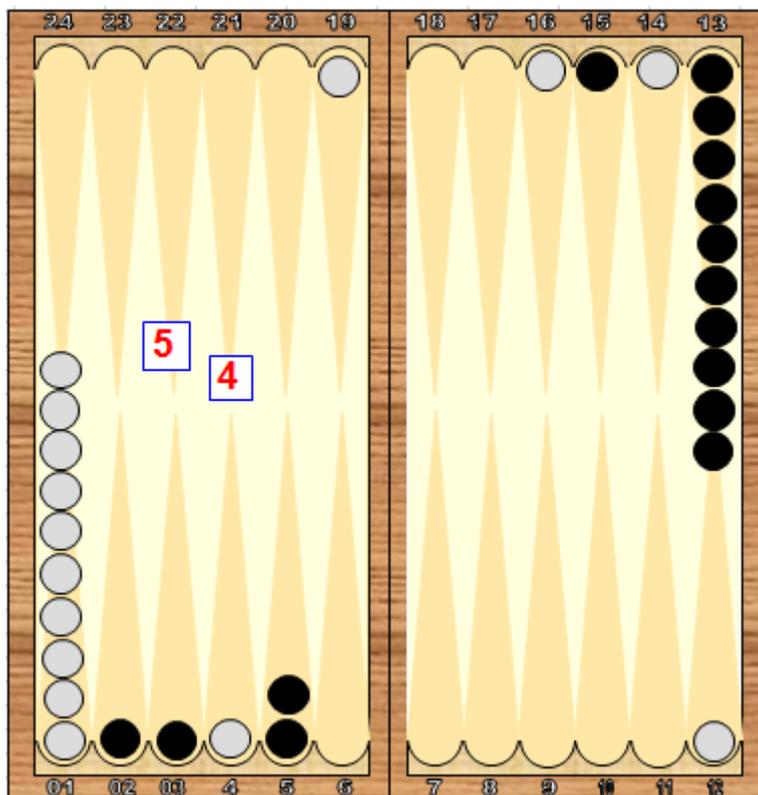
Задача №9. Ход белых 4:2. Как пойти?



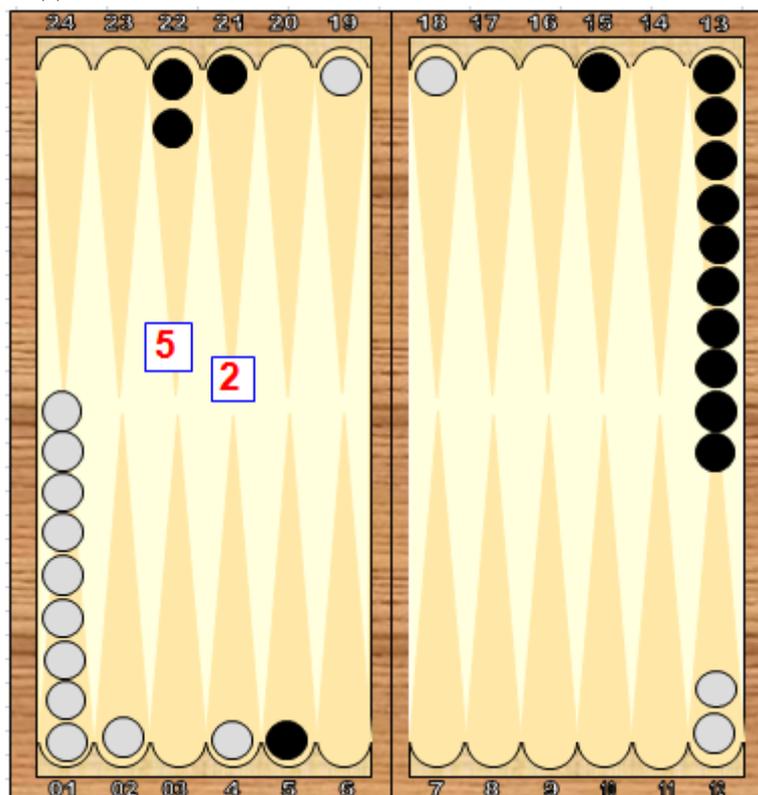
Задача №10. Ход белых 3:4. Как пойти?



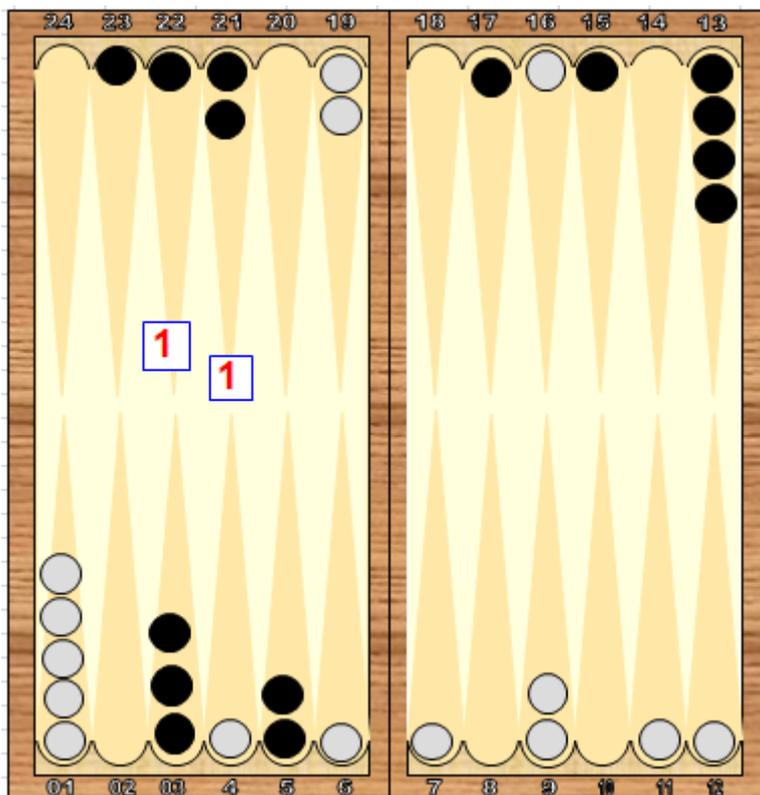
Задача №11. Ход белых 5:4. Как пойти?



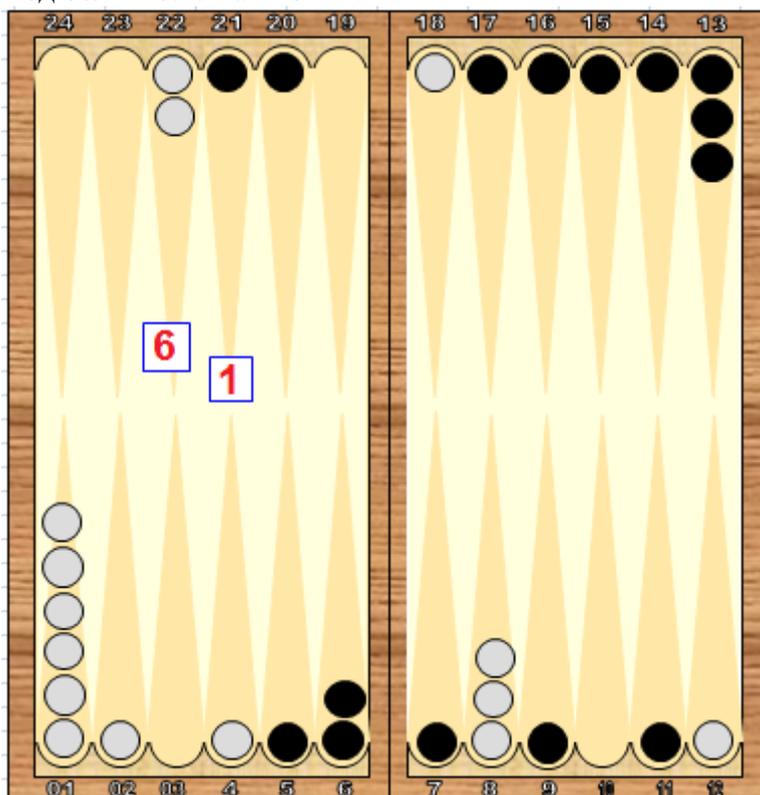
Задача №12. Ход белых 5:2. Как пойти?



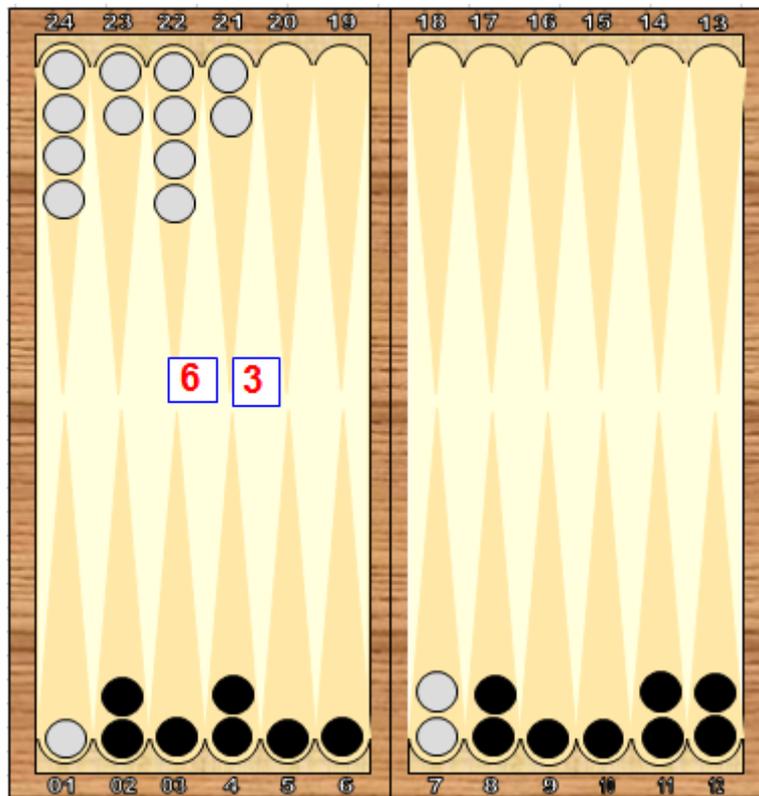
Задача №13. Ход белых 1:1. Как пойти?



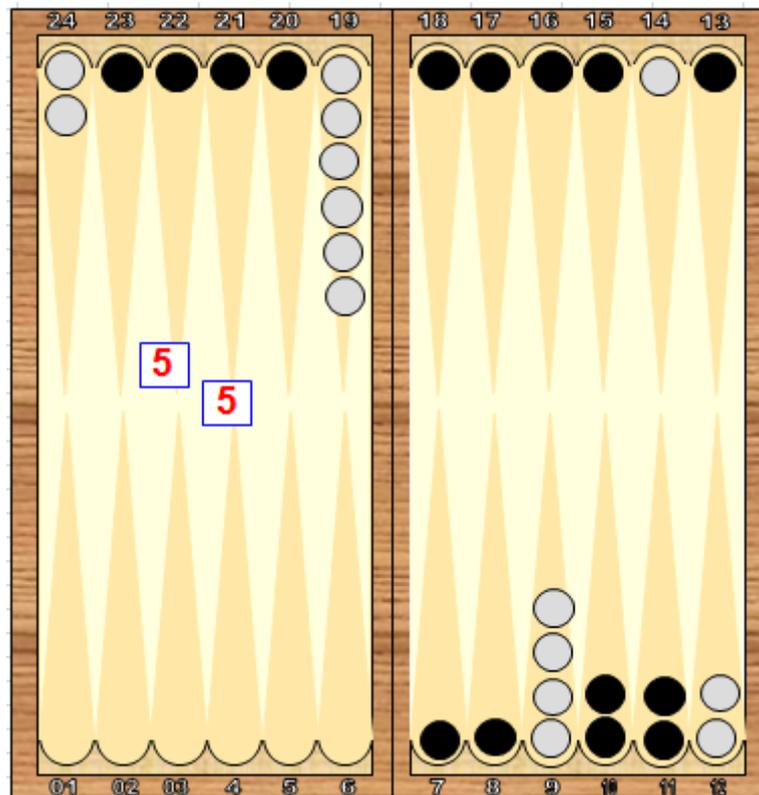
Задача №14. Ход белых 6:1. Как пойти?



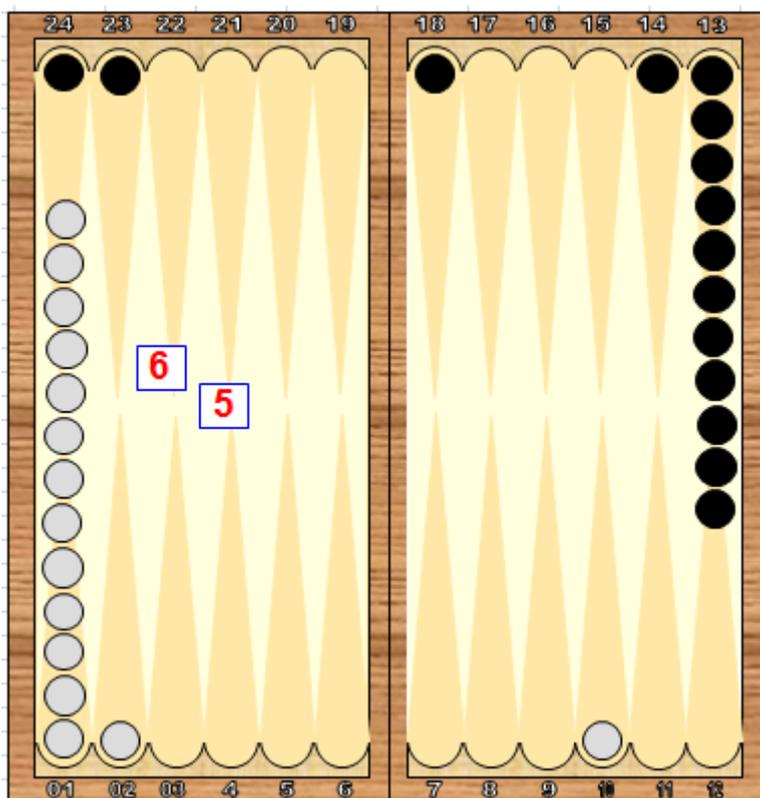
Задача №15. Ход белых 6:3. Как пойти?



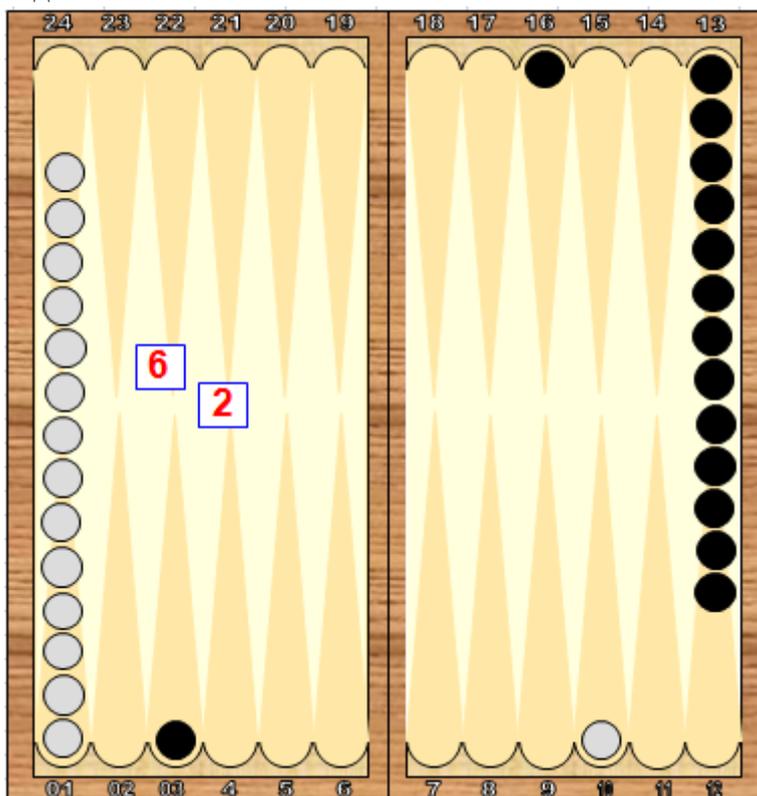
Задача №16. Ход белых 5:5. Как пойти?



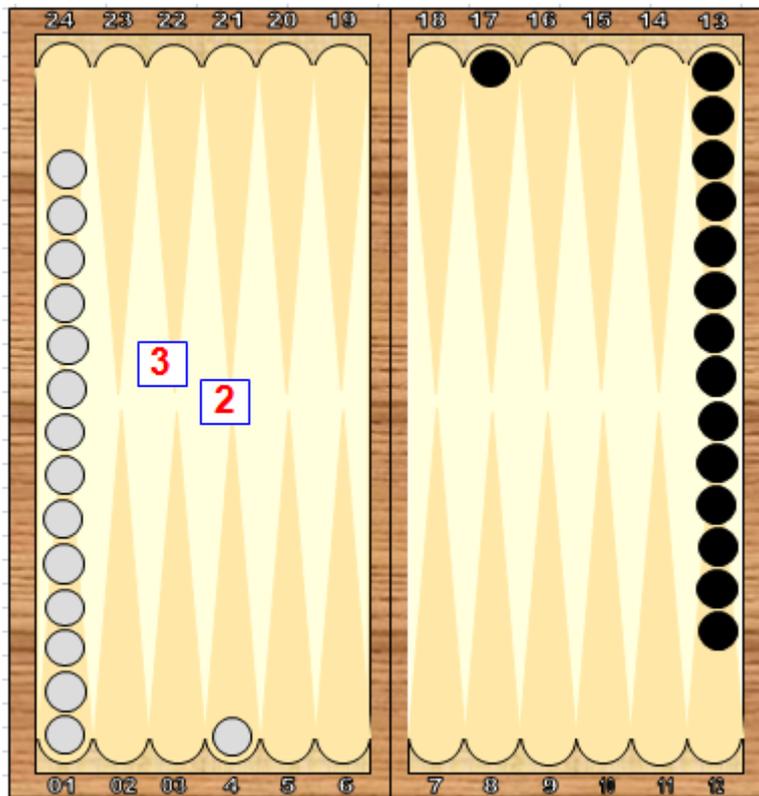
Задача №17. Ход белых 6:5. Как пойти?



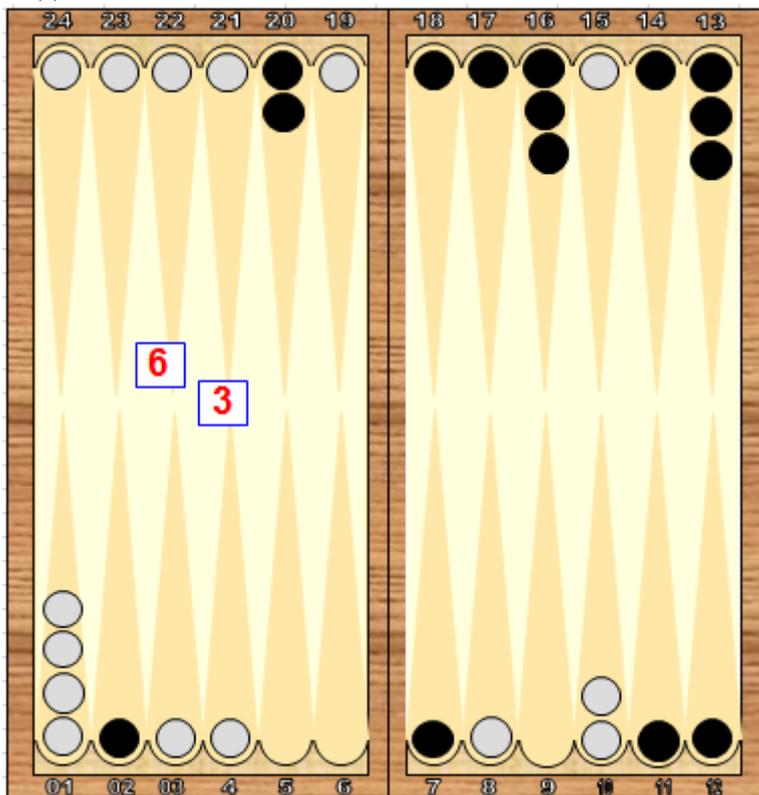
Задача №18. Ход белых 6:2. Как пойти?



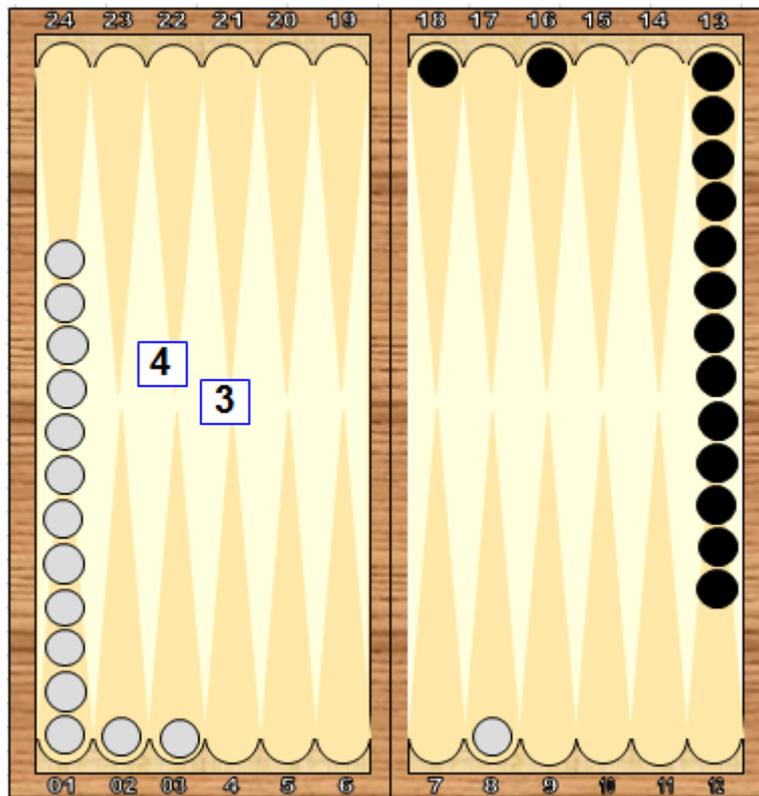
Задача №19. Ход белых 3:2. Как пойти?



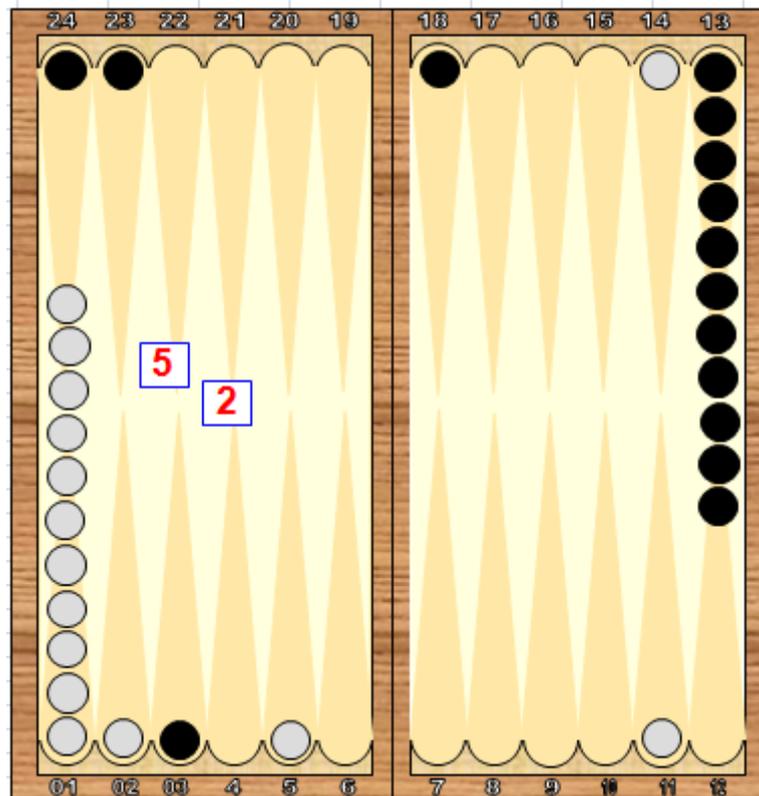
Задача №20. Ход белых 6:3. Как пойти?



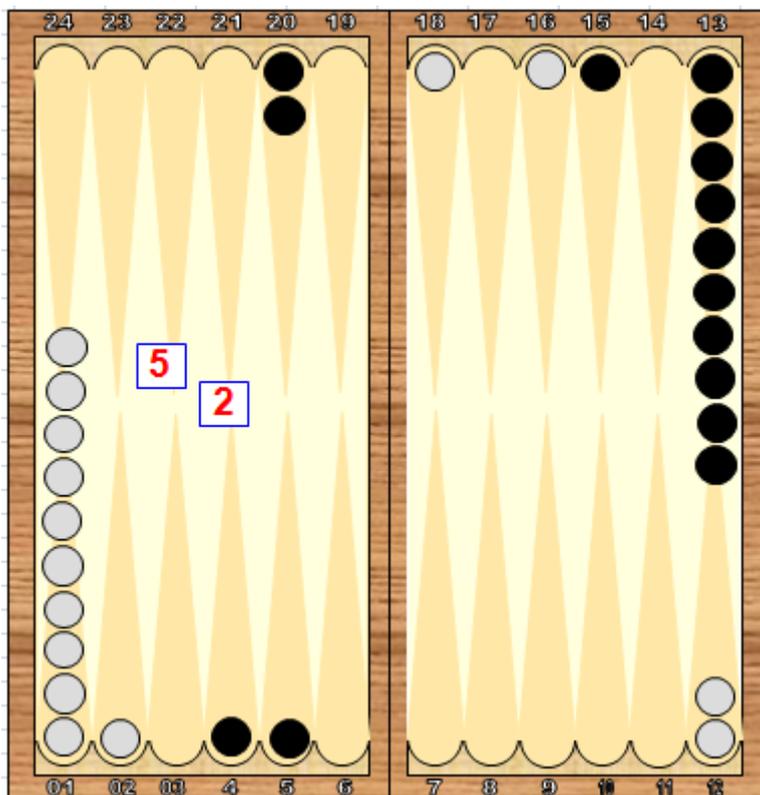
Задача №20. Ход черных 4:3. Как пойти?



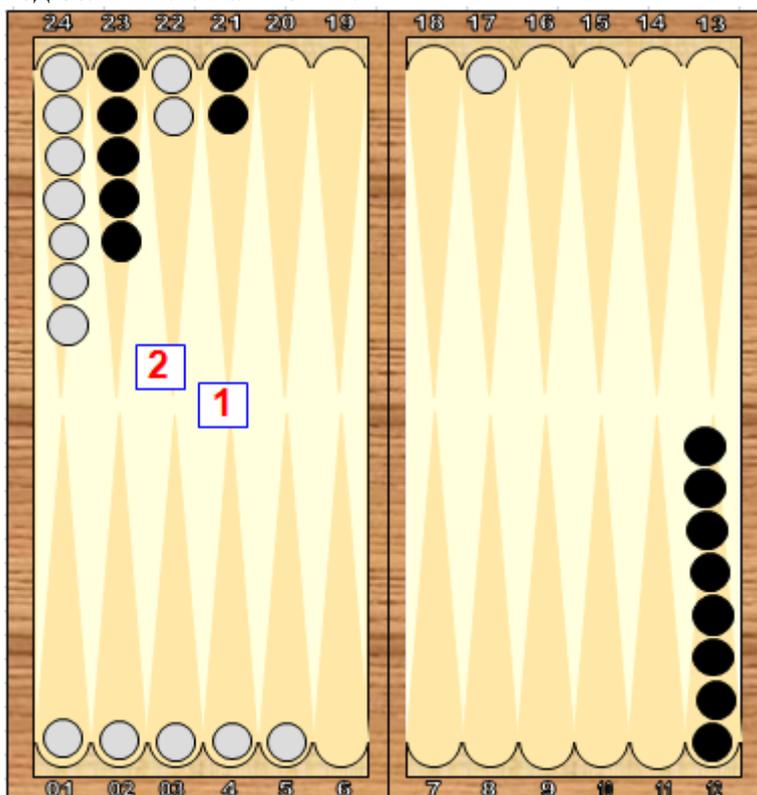
Задача №21. Ход белых 5:2. Как пойти?



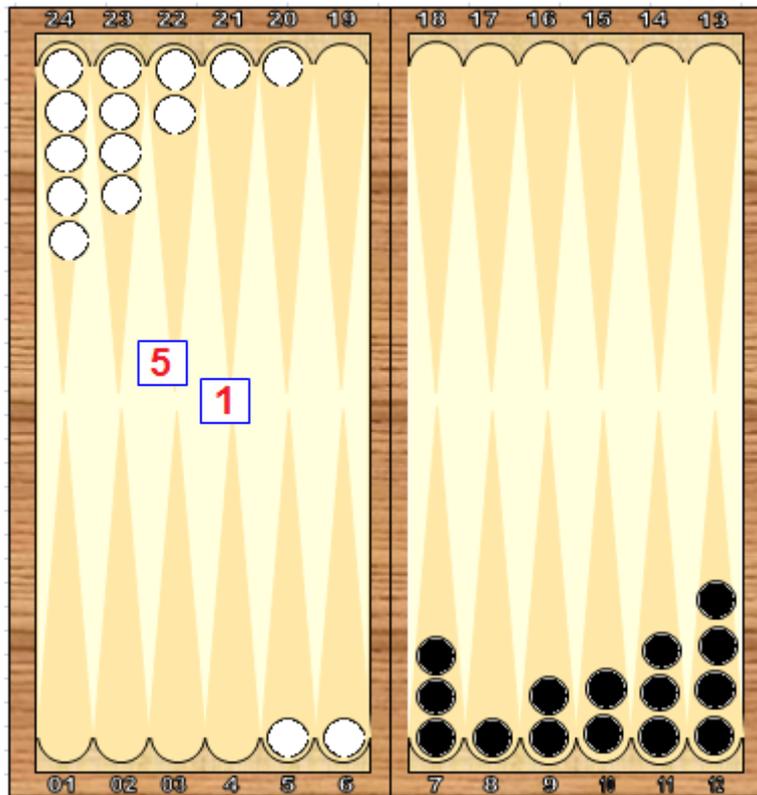
Задача №21. Ход белых 5:2. Как пойти?



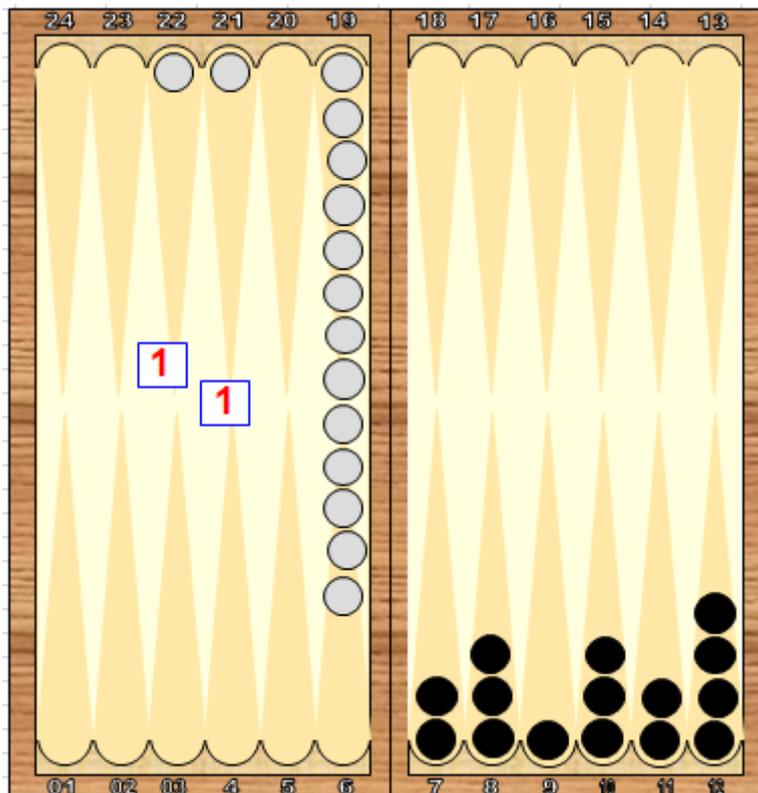
Задача №22. Ход белых 2:1. Как пойти?



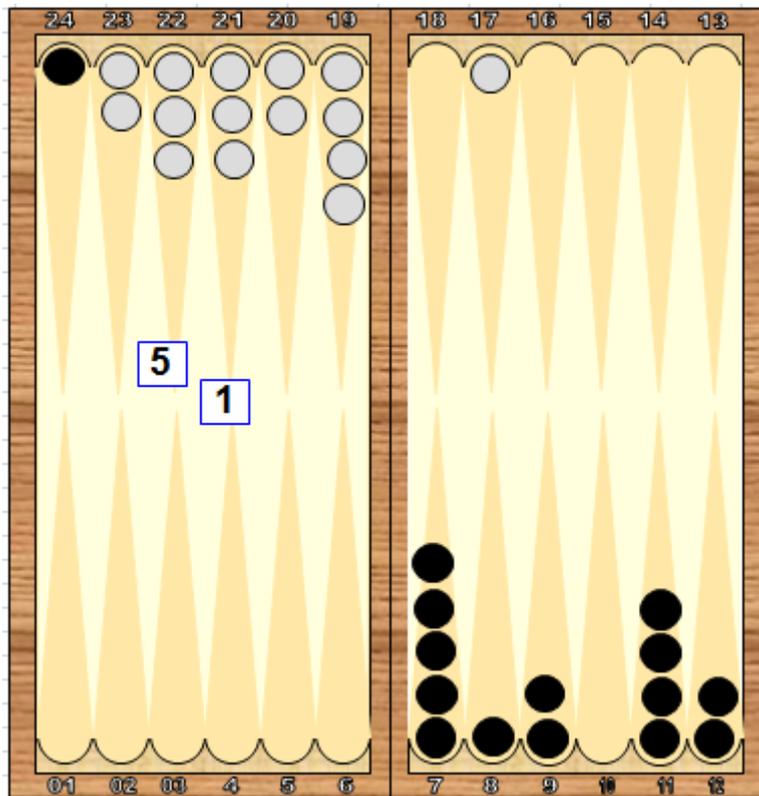
Задача №23. Ход белых 5:1. Белым надо спастись от марса. И в такой позиции нельзя пренебрегать самыми малыми шансами. Найдите правильный ход.



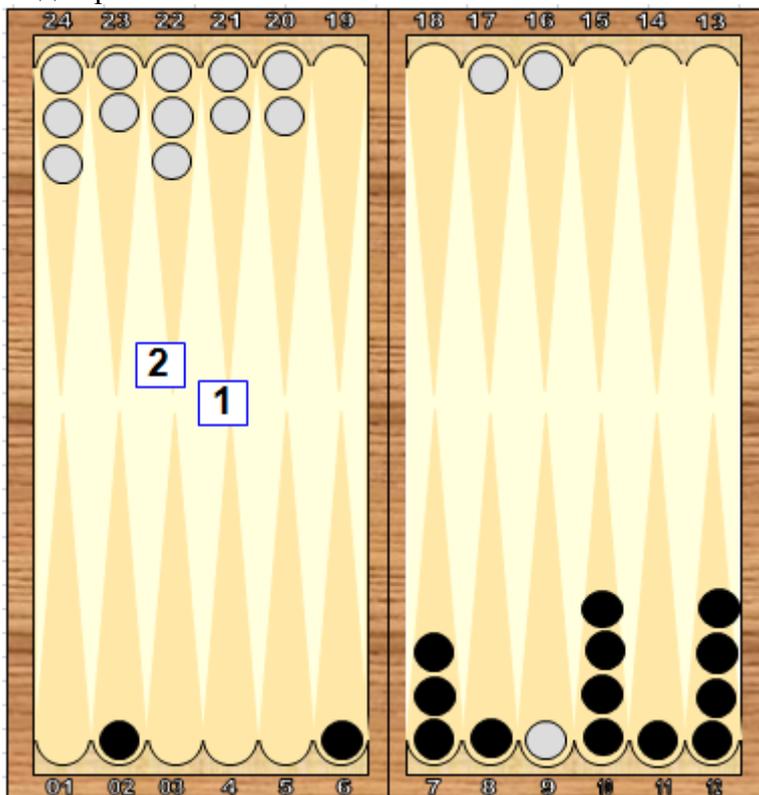
Задача №24. Ход белых 1:1. Как пойти?



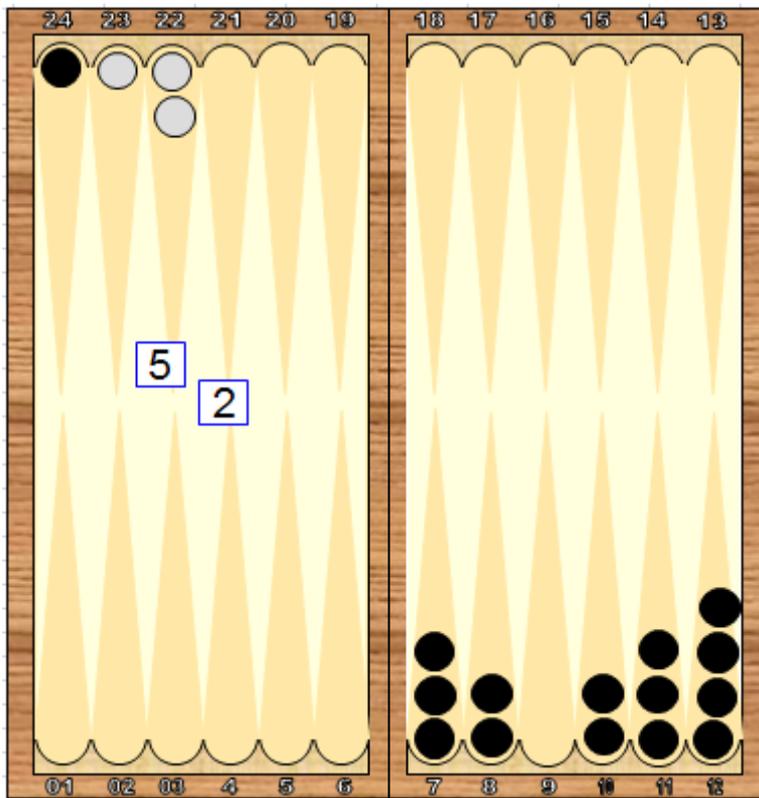
Задача №25. Ход черных 5:1. Как пойти?



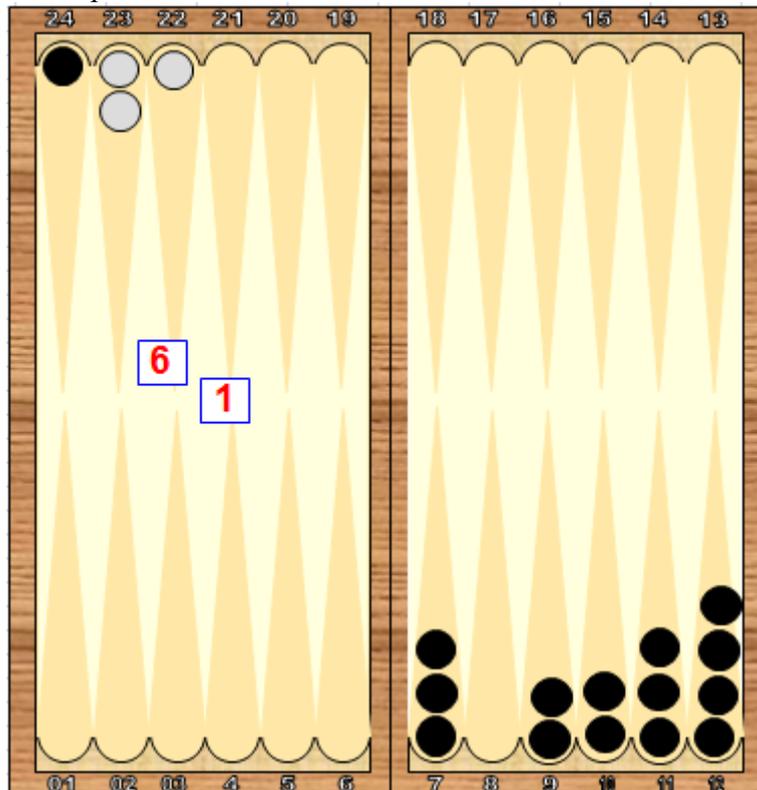
Задача №26. Ход черных 2:1. Как пойти?



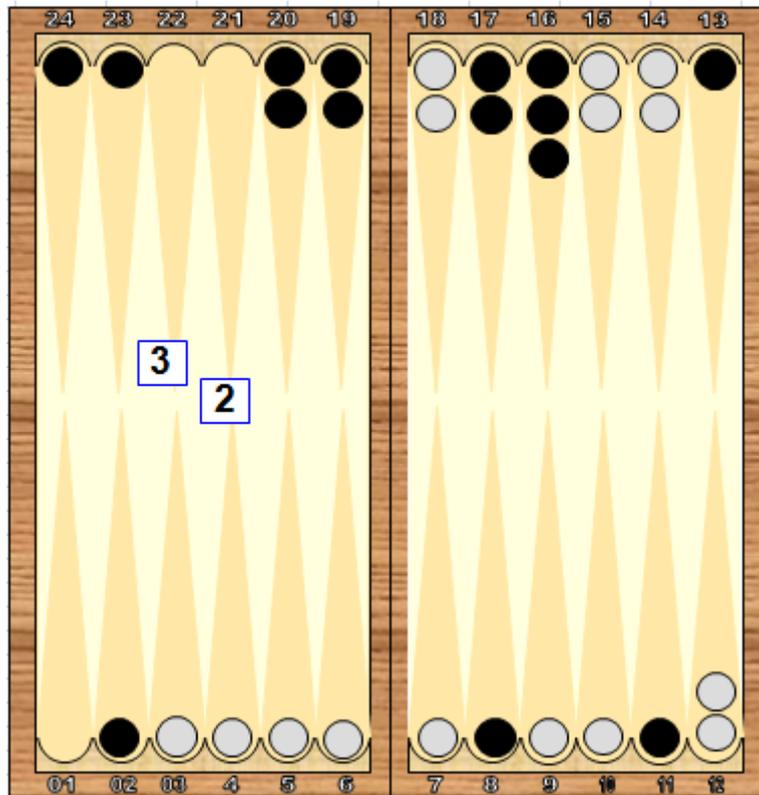
Задача №27. Ход черных 5:2. Как пойти?



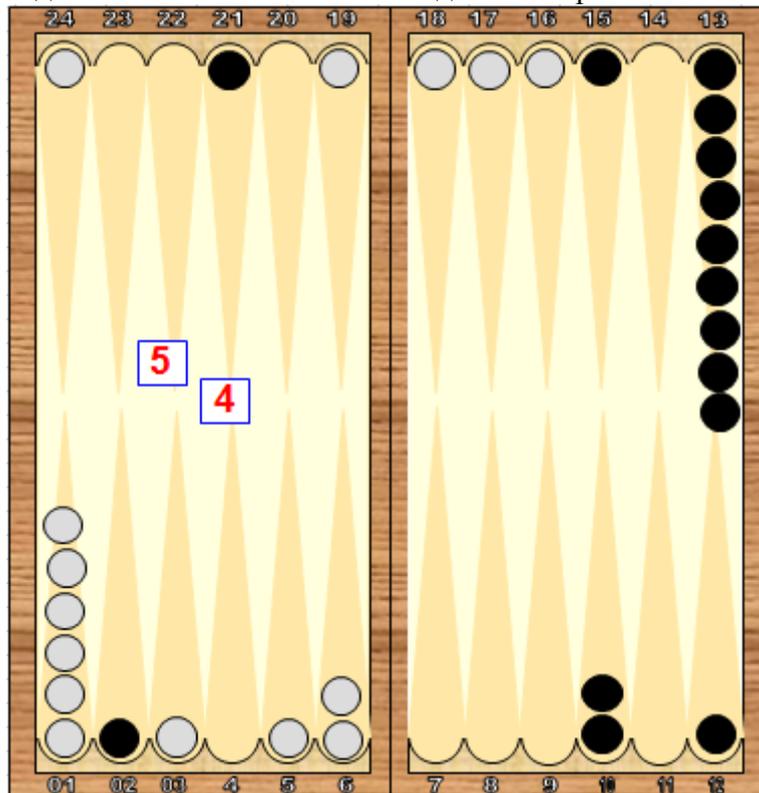
Задача №28. Ход черных 6:1. Как пойти?



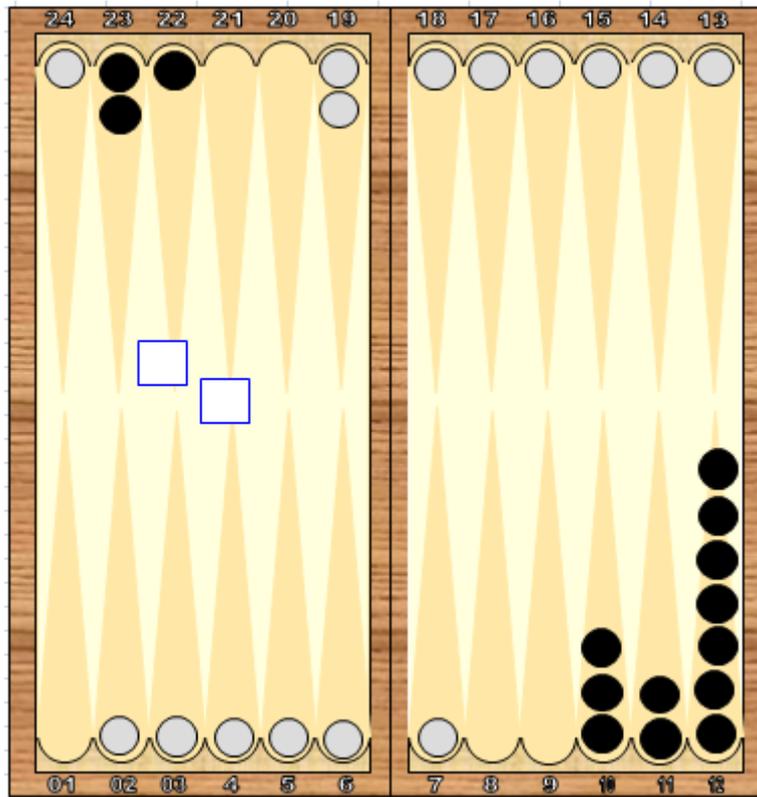
Задача №29. Ход черных 3:2. Как пойти?



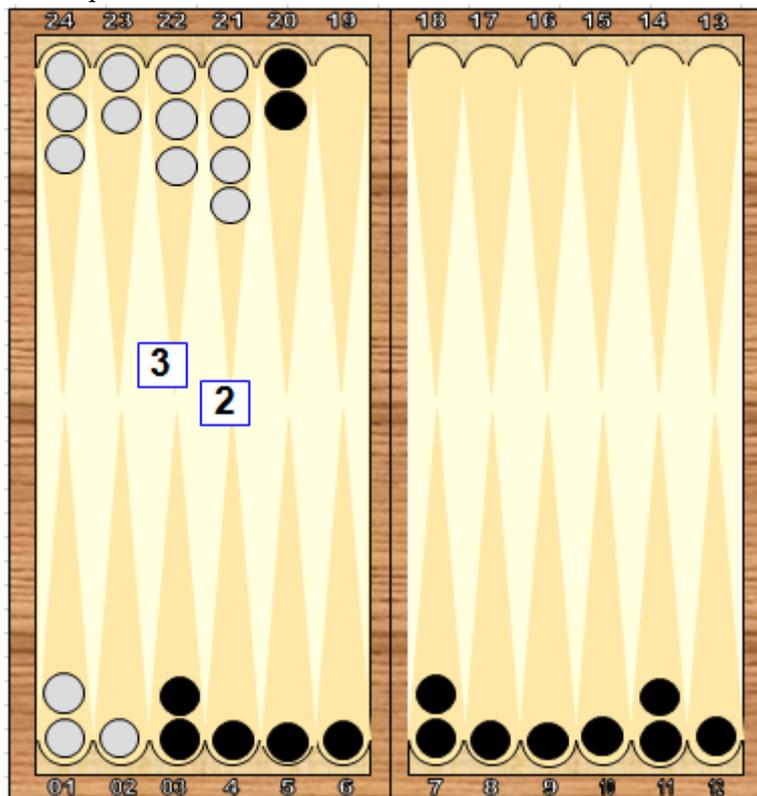
Задача №30. Ход белых 5:4. Как пойти и как дальше играть?



Задача №31. Ход белых. Как дальше играть?



Задача №32. Ход черных 3:2. Как пойти?



Зары и Генератор.

[Вернуться в начало.](#)

Те, кто играет вживую, имеют дело с зарями. В играх от-line зарю заменяет генератор случайных чисел, который имитирует выпадение цифр на зари. И это источник бесконечных и весьма жарких споров в частных беседах и на форумах различных сайтов.

Тема генератора – одна из самых злободневных на игровых порталах. Она вызывает бесконечное число вопросов, массу эмоций, огромное количество предложений и создает администрации игровых ресурсов серьезную головную боль. Поэтому некоторые из них такие темы либо игнорируют, либо вообще запрещают.

А тема эта была, есть и будет всегда актуальной.

Желающие могут посмотреть самостоятельно основные сведения о [генераторах случайных чисел](#).

Вопросы, связанные с генератором условно можно разделить на **3 группы**:

1. Математика. Вернее высшая математика.

Понимание особенностей работы генератора требует знаний в области теории вероятностей.

Чтобы судить о том, хорош генератор или плох, нужно иметь глубокие знания в области статистических исследований.

Это не всем под силу и эту часть мы пропустим.

Для практических вопросов применения генератора для виртуальной игры в нарды достаточно знания о том, что имеются глубинные пласты в понятиях:

- равномерное распределение;
- доверительный интервал;
- значимость статистических данных;
- репрезентативная выборка;
- корреляция и способы оценки статистических данных, в частности на равномерность; и многое другое.

В этой части стоит просто доверять специалистам.

В остальном мы постараемся обойтись минимальным уровнем основных сведений из теории вероятностей, доступных любому человеку, имеющему хотя бы среднее образование.

2. Технология добывания случайных чисел.

Здесь, на самом деле, ключ к пониманию проблем, связанных с генератором.

Есть два принципиально разных способа получения случайных чисел: [программный](#) и [аппаратный \(железный\)](#).

[Программный](#) генератор, на самом деле случайных чисел не дает. Он дает псевдослучайные числа.

Чтобы было понятнее, давайте упростим все. Представим себе простенький, слабенький программный генератор). Вот, что он вычисляет (например):

75194316757891243234972189796743247312695179

Все! Больше он ничего не делает. Каждый раз, когда он начинает работать, генератор выдает ЭТУ САМУЮ последовательность. Никогда ничего нового!

Ни один программный генератор вообще ПРИНЦИПИАЛЬНО не умеет создавать случайную величину. Он умеет только делать ОДНУ какую-то последовательность цифр. Случайным является **каждый раз** только то, с какого места начинается использование этой последовательности. Для этого используются единичные случайные числа, например, показания системного таймера в микросекундах.

Итак есть раз и навсегда вычисленная данной программой последовательность и некая позиция, начиная с которой эта последовательность используется.

Например:

Этап **первый**:

75194316757891243234972189796743247312695179 – наша последовательность.

Этап второй:

75194316757891243234972189796743247312695179 – установлено место начала использования последовательности.

Этап третий:

97218979674324731269517975194316757891243234 – наша последовательность (далее она будет повторяться и повторяться).

Другой раз изменится начальная точка последовательности.
Например:

Этап первый:

75194316757891243234972189796743247312695179 – наша последовательность.

Этап второй:

75194316757891243234972189796743247312695179 – установлено место начала использования последовательности.

Этап третий:

57891243234972189796743247312695179751943167 – это наша последовательность (далее она будет повторяться и повторяться).

Однако, надо понимать, что хорошие программные генераторы дают последовательность (которая одна-единственная) **очень** длинную. И чем длиннее, тем ближе генератор к случайному распределению. Наиболее распространенный на сегодня тип генератора использует простые числа Мерсенна. Его последовательность (период) составляет $2^{19937}-1$. Такая последовательность с практической точки зрения неотличима от бесконечно длинной последовательности.

И все же эта последовательность статична, т.е. опять же всегда одна и та же. И если удастся определить, с какого именно места начато использование последовательности, то Вы сможете точно знать, какие цифры будет **далее** выдавать генератор. Поэтому такой генератор не годится для криптографических целей.

Железный (аппаратный) генератор лишен этого недостатка. Он вырабатывает случайные числа в динамике. Сколько раз вы будете его запускать, столько раз будете получать новую последовательность.

Для генерации настоящих случайных чисел в железных генераторах используются реальные физические процессы. Например, ставится датчик на ножку работающего транзистора, снимается с него колебание электромагнитного поля («белый шум»), показания оцифровываются и калибруются. Получается последовательность с нормальным распределением. Другой пример: можно использовать данные наблюдений метеоспутников (метеостанций) по температуре, влажности и т.д. Такой алгоритм реализован на сайте www.random.org. «Вычислить» или «предсказать» такую последовательность невозможно.

Что важно в сравнении 2 типов генераторов:

1. Производительность программного генератора намного выше, чем «железного». Настолько, что программный генератор, например, на основе простых чисел Мерсенна, способен обслуживать одновременно десятки тысяч игроков, играющих в разные игры (карты, нарды, домино маджонг и прочее).
2. Программный генератор прост в исполнении и не требует дополнительного оборудования. А потому во много раз дешевле и практичнее железного.
3. С точки зрения обычного пользователя, (занятого «развлекательными» играми неспортивного, неазартного характера), т.е. для игры «в свое удовольствие», свойства современного программного генератора неотличимы от свойств железного.
4. Для игр, связанных с высокой значимостью результатов (спортивные турниры с призами и квалификациями, игры на ставку, призы и прочее), программный генератор оказывается уязвим, т.к. может быть «расшифрован», потому, что не обладает криптоустойчивостью. Проще говоря: опытный пользователь или хороший программист может в какой-то момент игры получить сведения о том, какие значения будет дальше вырабатывать программный генератор. Например, в нардах, игрок в какой-то момент времени сможет знать, что будет далее выпадать на зарах. Т.о. программный генератор нежелательно применять для таких игр. Железный генератор лишен этого недостатка.
5. Оба генератора являются лишь блоком в составе программы, реализующей ту или иную игру. Поэтому они оба одинаково не защищены от программного вмешательства в то, какие значения, когда и как будут выдаваться игрокам. Эта проблема не связана с типом

генератора и его статистическими свойствами. Решать эту проблему, если таковая имеет значение стоит самостоятельными способами. Например, хэшированием. Очень упрощенно хэширование выглядит так. Числа вырабатываются генератором заранее, до игры. Заготовленные значения шифруются на пароль и высылаются по почте игрокам до игры. А после игры им выдается пароль. Игроки имеют возможность проверить - те ли значения выдал генератор, которые должен был. Правда хэширование порождает некую возможность информационных махинаций. Грубо говоря, при желании, администрация сайта может заранее кому-то выдавать пароли. Как решать эту проблему – предмет самостоятельного исследования и здесь мы углубляться в него не будем.

ИТОГИ:

1. Для массовых развлекательных игр более целесообразно использование программного генератора с большим периодом. Пример – метод простых чисел Мерсенна.
2. Для турниров с призами, для игры на деньги, для престижных соревнований на звания и ранги лучше использовать железный генератор и современные способы хэширования.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГРЫ.

[Вернуться в начало.](#)

Чаще всего те, кто играет в интернете нарды, жалуются на генератор. Ниже даны отличительные особенности так называемой «генераторной болезни»?

1. Факт очевидный и простой, как апельсин.

Неудачный расклад генератора запоминается в виде «осадка на душе» гораздо чаще, чем удачный расклад, особенно если последний, ввиду невысокого (пока еще!) уровня игры не привел к победе в игре. Такова психология игрока.

Накапливающийся «осадок» превращается в стойкую уверенность, что генератор несправедлив именно к данному игроку. И что в игре важно отношение генератора к игроку, а не его умение играть.

На этом простеньком психологическом барьере спотыкаются очень и очень многие начинающие. И даже многие «продолжающие». И даже некоторые из тех, кто делал попытки научиться играть лучше.

2. Факт неочевидный, но, тем не менее, факт.

Неудачный результат игры чаще всего вызван не «несправедливостью» генератора, а ошибками, характерными для начинающих. Хотя, ради справедливости, надо сказать, что ошибаются почти все игроки, даже самые сильные. Только последние делают их количественно и качественно гораздо меньше. Так вот, когда вы неудачно ставите шашки, результаты неудачного выпадения зар становятся катастрофическими. А удачные выбросы зар могут и не принести особенно значимых улучшений.

Чтобы сглаживать негативные последствия неудачных бросков и извлекать в полной мере преимущества из удачных бросков, надо к ним быть готовым. Посредством правильного построения своих шашек.

Одним словом, вполне закономерно, что генератор будет «подсвечивать», «акцентировать» Ваши ошибки! И опять же запоминаться будет чаще всего «неудачность» броска. Могу честно признаться, что как минимум половина проигранных мной игр из тех, где генератор в ненужный момент помог моему сопернику или подставил подножку мне – результат сделанной мной ошибки. А возможно больше, чем половина. Одни из самых типичных случаев - неправильное «сворачивание» блока, за которое, бывает, зар жестоко наказывает, иногда превращая очевидно выигранный ойн в проигранный марс.

3. Факт совсем уж неочевидный, но совершенно «фактический».

Игроки часто и много спорят, генерирует ли генератор действительно «случайные» числа.

У многих игроков возникает соблазн списать свои неудачи на «перекосы» генератора и отклонения от нормального распределения.

А на самом деле для нас это имеет очень небольшое значение. Важно другое.

Генератор – не существо и даже не вещество, это программа. Она (программа) принципиально не умеет делать предпочтения. Ни по росту, ни по возрасту, ни по количеству гласных букв в фамилии Вашего дальнего родственника. Про хакерство и прочую бессмыслицу на бесплатных серверах я говорить не буду. Чтобы стало понятнее, приведу аналогию. Конечно, хорошо, когда доска гладкая, а зары не очень большие, а также не очень стертые. Но даже если на зарах чаще выпадают 4ки, то это не значит провокации именно против Вас. Опытные игроки быстро приспосабливаются к особенностям «перекосов» стертых зар, и извлекают из этого преимущество, перестраивая свою игру. И жаловаться, что проигрываешь из-за «дурацких» зар – не совсем корректно. А вообще пример я привел очень утрированный, генераторам игровых порталов до «стертых зар» очень далеко. Стратегический принцип игры остается таким же: правильно расставлять шашки.

4. Факт смешной, но, тем не менее, вредный.

Многие верят в легенду о «прулях» - особо везучих игроках. Якобы существуют особо удачливые игроки и «прет» им, а потому и выигрывают. А на самом деле хороший игрок ОБЯЗАН выигрывать, если генератор выкладывает неблагоприятную для соперника ситуацию на доске. Это та часть «слепой стрельбы» слепого генератора, когда все пули достаются сопернику. Вам остается лишь ГРАМОТНО ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ этим обстоятельством. Ибо когда «шальные пули» полетят в Вас, Ваш оппонент будет делать ровно то же самое против Вас. Нарды – это игра, в которой кто-то должен выиграть!

Если Ваш соперник выиграл «за счет кушей», не делайте из этого проблемы. Это нормально!

Те, кого чаще всего называют словом «пруль» (Везунчик) - ОЧЕНЬ ГРАМОТНЫЕ игроки.

Про тех, кого считают «прулем», могу Вам посоветовать: следите за игрой таких игроков и Вы многому у них научитесь.

Надо сказать, что в вышеозначенных «проблемах» важную роль играют время от времени слышимые заявления некоторых игроков, примерно такого содержания:

- «Да в нардах все зависит от удачи, а не от умения!».

- «Это не игра, а тупое переставление фишек!».

-«Этот генератор – совершенно ненормальный! (вроде как где-то есть более нормальный и там игроки из-за этого просто классно играют)».

Такое отношение к игре новичкам очень вредит. И вам надо к этим высказываниям относиться правильно, с пониманием.

Нарды игра азартная, а большинство игроков еще и сами излишне азартны и эмоциональны. Высказывания подобного рода чаще всего - выплеск эмоций и ничего более.

Никто не совершенен! Относитесь к этому с улыбкой, и все будет хорошо.

В завершение темы про генератор стоит упомянуть еще 2 типа «болезней» психологического плана, не связанных с генератором, но тоже характерных для начинающих нардистов:

Синдром «неудачи».

Начав играть нарды и добившись каких-то успехов, начинающие игроки нередко сталкиваются с таким непонятным им явлением, как частые проигрыши. Как правило, это связано с тем, что они начинают играть с все более сильными соперниками. Вроде бы уже игра понятна, вроде бы все делает правильно, а проигрывает. Во многих случаях это приводит к разочарованию и «остыванию». Эту стадию преодолеть очень нелегко. Дело в том, что, освоив основные приемы правильной игры, начинающие упускают из виду, что таких правил и приемов в нардах много. Как-то раз, помнится, в беседе с довольно сильным игроком в короткие нарды, он мне сказал (про мою игру в короткие нарды) примерно так «Ну что ж, у тебя уже есть определенные установки на игру. И очевидно, что не все из них верные». Если Вы вдумаетесь в смысл этой фразы, то поймете причины синдрома «неудачи». Если проваливаетесь в рейтинге сразу namного, если Вы проигрываете много игр и турниров, то не утешайте себя оправданием типа «черная полоса». Про нее можно удачно и корректно шутить.

А вывод только один – **ищите «системную ошибку» - т.е. некоторые неправильные установки в Вашей игре.**

Синдром «скорости».

Вообще-то не очень распространенная проблема. Начав учиться, некоторые из игроков вдруг начинают требовать от себя быстрых результатов. «Я вчера сел играть в турнир и продул». Так еще надо расти, нарабатывать технику, учиться видеть всю доску и понимать, что же на ней происходит. Но на все это нужно время. А хочется сразу!

Это противоречие некоторых приводит к разочарованию в игре.

Все вышесказанное далеко не бесспорно, я на это и не претендую. Кроме того, этот перечень далеко не полный. Но я не ставил перед собой задачу объять эту необъятную для себя тему. Просто поделился с Вами своими наблюдениями.

Одно можно сказать точно: для того, чтобы стать по-настоящему Мастером этой игры, надо ее любить, иметь огромное терпение и желание научиться в нее играть.

[Вернуться в начало.](#)