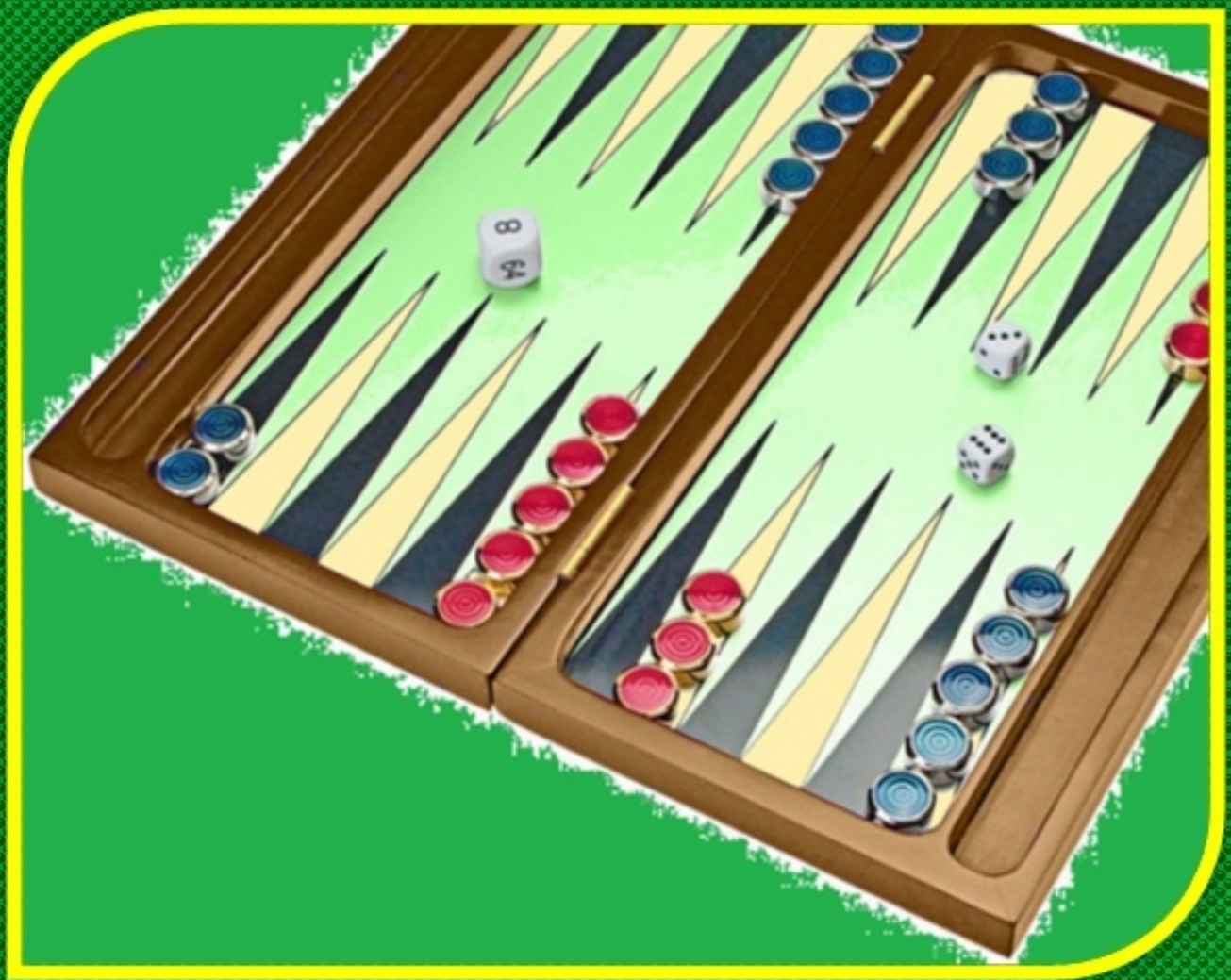


Игорь Фадеев



НАРДЫ

ИГРА ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ

Самоучитель. Правила. Сборник. Словарь

И. Ю. Фадеев. НАРДЫ – ИГРА ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ

Эта книга – самоучитель, сборник игр, справочник – для всех желающих познакомиться с нардами – старинной увлекательной шашечной игрой.

Нарды, пройдя через тысячелетия, были современниками взлётов и падений империй и цивилизаций. Нарды привлекали к себе людей всех времён и народов независимо от вероисповедания и социального положения.

В книге "Нарды – игра тысячелетий" описываются старинные и современные нардовские игры, но особое внимание уделено базовым классическим играм и международному спортивному варианту нард – бэкгэммону.

Книга, в основном, предназначена начинающим нардистам, но в качестве справочника может послужить опытным игрокам.

Пусть нарды – игра спортивного азарта, удачи и мастерства – подарят своим поклонникам много приятного и полезного времени.

Пусть родители и воспитатели играют с детьми, приобщая их к общечеловеческой культуре, способствуя духовному обогащению, развитию мышления и воспитанию полезных качеств личности.

65 оуна! Şeşbeş оуна! Играй в щещбещ!

Игорь ФАДЕЕВ

НАРДЫ

ИГРА ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ

**Самоучитель. Правила.
Сборник игр. Словарь.**

Краткая версия

**г. Пермь
2011**

История этой древней игры теряется в глубине пяти тысячелетий. Благодаря простым правилам и лёгкости обучения, нарды доступны всем желающим и число поклонников этой игры в мире неуклонно растёт. Пусть эта книга – сборник нардовских игр с элементами самоучителя – станет стимулом для начинающих игроков, справочником для опытных нардистов и послужит популяризации этой интересной, полезной и увлекательной игры.

Backgammon is the oldest known board game recorded, approximately 5,000 years old and full of luck and skill. It's popularity and is now played in pubs, colleges, universities and homes everywhere.

© Автор-составитель – И. Фадеев, 2011.

© Рисунки автора.

© Компьютерная вёрстка – А. Фадеев, 2011.

Принятые сокращения

см.	– смотрите
рис.	– рисунок
т. к.	– так как
т. е.	– то есть
и т. д.	– и так далее
и т. п.	– и тому подобное
до н. э.	– до нашей эры
н. э.	– нашей эры
г.	– город; год
гг.	– годы
в., вв.	– век, века
сокр.	– сокращённый
разг.	– разговорный
амер.	– американский
англ.	– английский
рус.	– русский
лат., латинск.	– латинский
тур., турецк.	– турецкий
перс., персидск.	– персидский
араб., арабск.	– арабский
тюрк.	– тюркский

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	5
1. ВВОДНЫЙ РАЗДЕЛ. ПРЕДТЕЧИ	7
ЧАСТЬ 1. НАРДЫ – ИГРА ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ	7
Глава 1. Введение	7
Нардовский Вавилон	7
Что такое нарды?	9
Глава 2. Символика	11
ЧАСТЬ 2. АТРИБУТИКА	13
Глава 3. Инструментарий	13
Доска	13
Шашки	15
Зары	17
Стакан	18
Дубль-куб	18
Глава 4. Комплектность	19
ЧАСТЬ 3. АЛЬФА И ОМЕГА	19
Глава 5. Розыгрыш и завершение партии	19
Глава 6. Общие правила ведения партии	22
Глава 7. Нотация	25
2. ОСНОВНОЙ РАЗДЕЛ. СБОРНИК ИГР	32
ЧАСТЬ 4. КЛАССИЧЕСКИЕ НАРДЫ	32
Глава 8. Короткие нарды, или Традиционный триктрак	32
Инвентарь. Расстановка. Цель	33
Правила	35
Первый ход	46
Советы начинающим	48
Глава 9. Длинные нарды	49
Инвентарь. Расстановка. Цель	50
Правила	51
Советы начинающим	58
ЧАСТЬ 5. РАЗНОВИДНОСТИ НАРД	60
Глава 10. Короткие нарды	60
Кавказские короткие нарды	60
Бэкгэммон	60
Нэкгэммон	64
Гипергэммон	65
Швец	65
Гарангуэт	66
Единичка-двоечка	67
Голландский триктрак	67

Русский триктрак	68
Погоня	68
Исландский триктрак	69
Турецкий триктрак, или Жаки	70
Змей, или Дракон	70
Шлем	71
Четверной шлем	73
Глава 11. Симметричные короткие нарды	75
Жакет	75
Матадор	75
Глава 12. Длинные нарды	76
Кафтар	76
Кабутар	77
Астрогон	77
Чёт-нечёт	78
Хачапури	78
Гюльбар	79
Бешеный гюльбар	80
Бешеные нарды	81
Эмир	81
Глава 13. Симметричные длинные нарды	84
Буффало	84
Кещмакеш	85
Тапа	85
Глава 14. Нарды с давэ	86
Короткие и длинные нарды с давэ	86
Глава 15. Нарды без заров	88
Нарды с костями домино	88
Нарды с игральными картами	89
Нарды с бочонками лото	90
Длинные нарды без заров	90
ЧАСТЬ 6. ПРИМЕРЫ ПАРТИЙ	90
3. СПРАВОЧНЫЙ РАЗДЕЛ. АРХИВ	104
ЧАСТЬ 7. КОМБИНАЦИИ ЗАРОВ	104
Глава 16. Комбинации заров, или Числовые сочетания заров	104
Глава 17. Восточные названия комбинаций заров	106
Глава 18. Персидские и турецкие числительные	109
ЧАСТЬ 8. ЯЗЫК НАРД	110
Глава 19. Фарси (персидский язык)	110
Глава 20. Арабский язык	114
Глава 21. Турецкий язык	116

ЧАСТЬ 9. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ	119
ЧАСТЬ 10. ЮМОР	125
4. ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ. СЛОВАРЬ НАРДИСТА	130
ЧАСТЬ 11. СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ	130
ЧАСТЬ 12. ПРИЛОЖЕНИЯ	144
Глава 22. Вспомогательные таблицы	144
Глава 23. Некоторые имена и названия	146
Глава 24. Азарт	149

ПРЕДИСЛОВИЕ

Dimidium facti, qui coepit, habet.
Тот сделал полдела, кто уже начал.
Латинская пословица

В мире много важных и полезных игр. И одна из них – это игра нарды, которая почти на всех континентах мира входит в культуру многих народов.

Цель этой книги, включающей элементы самоучителя, – познакомить всех желающих с нардами и рассказать им об этой игре, предугадать возникшие вопросы и разместить возможные ответы.

В ЧАСТИ 4 приводятся правила базовых нардовских игр – коротких и длинных нард. В тексте для обозначения коротких нард будет часто применяться термин “триктрак”, хотя с полным правом можно в этом случае пользоваться терминами “щещбещ” и “бэкгэммон”. А вот со словами “тавла” и “тавлеи” необходимо быть более осторожными в применении. Ведь турецкое название “тавла” относится не только к коротким нардам, а старинное русское слово “тавлеи” означало не только “нарды”, но и некоторые шашечные игры с игральными костями.

В ЧАСТИ 5 “РАЗНОВИДНОСТИ НАРД” каждый игрок может познакомиться со старинными и современными играми.

Если игрок изучает нарды самостоятельно, то он может разыграть приведённые для примеров партии в ЧАСТИ 6 “ПРИМЕРЫ ПАРТИЙ”. Для этого нужны доска и шашки.

Чтобы исключить недомолвки, недоразумения, разнобой, разночтения и неточности различных печатных источников, в РАЗДЕЛЕ 4 помещён толковый словарь нардовских терминов – “СЛОВАРЬ НАРДИСТА”.

Хотя названия бросков заров существуют на всех языках, в нардах принята турецко-персидская терминология. Это обусловлено исторически. После падения Западной и Восточной (Византийской) Римских империй видоизменённое название “табула” (римские нарды) стали применять другие народы. Османская (Турецкая) и Персидская (Иранская) империи на протяжении многих веков

владели огромными территориями, на которых жили многочисленные племена и народы. В “СПРАВОЧНОМ РАЗДЕЛЕ” приводятся традиционные восточные названия бросков заров, турецкие и персидские числительные в литературном произношении, и краткие сведения о фонетике турецкого, персидского и арабского языков.

Нужно отдать должное древнему языку, который был государственным языком Великой Римской империи, международным языком средневековой Европы, языком науки, искусства, поэзии, литературы, дипломатии... Этот язык – латинский. Его изучают филологи и медики, он звучит в католических храмах, его слова живут во многих языках мира и в современных научных терминах, регулярно проводятся конгрессы “живой латыни”... Диалекты народной (разговорной) латыни стали романскими языками (латинск. “Roma” – “Рим”, “romanus” – “римский”). На этом языке говорили древние игроки-табулисты. Крылатыми латинскими выражениями и пословицами до сих пор пользуются в литературных изданиях.

1. ВВОДНЫЙ РАЗДЕЛ. ПРЕДТЕЧИ

ЧАСТЬ 1. НАРДЫ – ИГРА ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ

Глава 1. ВВЕДЕНИЕ

Нардовский Вавилон

*Дела давно минувших дней,
Преданье старины глубокой.*

А. С. Пушкин. Поэма “Руслан и Людмила”

Табула, тавлеи, триктрак, нарды... Пожалуй, нет в нашем информационном мире человека, который бы не слышал хотя бы одного из этих слов или созвучных с ними.

Нарды – игра древняя и под различными названиями она существует уже много тысячелетий и известна повсюду.

Все легенды о происхождении нард ведут на Восток – в Индию и в Иран. Долгое время территории этих стран (полностью или частично) входили в империи кушан, эфталитов, персов, византийцев, подвергались нашествию арабов, Махмуда Газневи, Тамерлана, Бабур, турков...

По одной легенде нарды изобрёл советник (вазир) персидского царя Хосрова I Ануширвана (509–579 гг. н. э.) из династии Сасанидов.

По второй легенде изобретение нард приписывается индийскому мудрецу Кафлану, его же считают создателем чатуранги (предтечи шатранджа и шахмат). По другой версии легенды эти игры создал советник индийского раджи из города Керала – брахман Сэсса, сын Дахэра.

По третьей легенде древние халдейские мудрецы придумали игры-инструменты, в которых заключены коды к космическим знаниям.

Игры типа нард были известны с глубокой древности не только на материке Евразия, но практиковались и на других материках планеты. В Древнем Египте, Месопотамии (Вавилонии – территория современных Ирана, Ирака, Сирии), в Древнем Риме и в Древней Греции существовало много разновидностей нард.

Исторически можно выделить три периода этой игры. Первый – древний – период табулы, второй – средневековый – период триктрака, и третий – современный – период нового развития и популярности. Этому способствуют информационные технологии (книгопечатание, компьютеры, интернет...) и развитие нард как международного вида спорта.

Вернёмся к историческим названиям триктрака. С древности в большинстве стран мира наибольшее распространение получили игры типа коротких нард.

Издrevле известны в Китае “шэнь лу” и “куань ци”, в Корее “санг рёк”, в Лаосе – “сака”, в Японии – “сугороку” (“сугорокко”), в Малайзии – “табал”, на Целебесе (остров Сулавеси в Индонезии) – “патабалланг”...

В Древней Греции игра типа нарда была известна под названием “граммон”. А в Древнем Риме и на территориях Западной и Восточной Римских империй были известны “табула/tabula” (“доска”) или “лудус табуларум/ludus tabularum” (“игра на доске”), и “лудус дуодэцим скрипторум/ludus duodecim scriptorum” (“игра двенадцати линий”), в которую играли на доске, состоящей из трёх рядов по 12 линий. В византийском варианте табулы бросали по три кости, а играли на доске из двадцати четырёх клеток. К слову “табула” восходят названия нарда на других языках: tavola reale (в Италии), tables reales (в Испании), tavli/ТАВΛΙ (в Греции), tables (в Англии), табла (в Болгарии и Македонии), tavla (в Турции)...

На Руси нарды были известны под названиями “тавлеи” и “велеи”. В словарях Д. Ушакова и В. Даля “тавлея” (мн. число – “тавлеи”) – это (1) доска (от латинского “tabula”), шашечница, разлинованная на квадраты для игры в шашки или кости, (2) сама игра и (3) игральная кость. Тавлейщик – игрок в шашки, в кости. Тавлейная игра – игра в шашки с костями.

Среди других интеллектуальных игр тавлеи были популярны на Руси наряду с шашками и шахматами. Это находит подтверждение в преданиях, былинах, сказаниях, где упоминаются шашки, шахматы, тавлеи, велеи заморские и немецкие (т. е. иностранные).

Вторая большая волна интереса к нардам в Европе возникла после возвращения крестоносцев с Ближнего Востока (11–13 вв. н. э.). Крестоносцы привезли с собой впечатления о восточной экзотике, изделия быта, благовония, оружие, одежды, книги и, конечно, игры – шахматы (шатрандж), триктрак (нарды), шашки (дама, алькэрк)... Французское слово “trictrac” стало известно повсюду, но с распространением игры по Европе возникли многочисленные варианты и названия. В каждой стране триктрак назывался по-разному, в Испании, например, его называли “dublet/дублет”, “laque/лакэ”, “tablero/таблеро”, “fallas/фаллас”, “minore/минорэ”, в Германии – “Brettspiel/брэттшпиль”, в Греции “ΔΙΑΓΡΑΜΜΙΣΜΟΣ/диаграммисмос”, в Италии – “buffa/буффа”, “toccatello/toccatello/токкатэль”, “baral/бараль”, во Франции “rouff/пуфф”, “toc/ток”, в Дании – “forkering/форкэринг”, в Исландии – “kotra/котра”, “efanfällingartafl/эфанфэллингарттафль”...

Всё течёт, всё изменяется. Если, в основном, в прошлые века в Европе были распространены варианты коротких нарда, то в наше время и туда начали проникать длинные нарды.

Чем объяснить интерес к одним видам нарда и небрежение к другим видам? На этот вопрос не всегда можно ответить однозначно, да и вряд ли это необходимо. Главное – это играть, развиваться, тренироваться, развлекаться, и просто наслаждаться красивой увлекательной игрой.

Некоторые разновидности нард популярны и сегодня, а другие стали историческим прошлым и известны только специалистам.

Что такое нарды?

تَرْبِيَّتْ يَكْسَانْ وَ لِيَكْنْ إِسْتِعْدَادْ مُخْتَلِفْ (سَعْدِي)

Tärbiyät yeksan vä likän este'dad moxtälef.

Ученье едино, способности разные.

Саади

Игра нарды относится к шашечным играм. Нарды – вероятностная логическая игра. Классические игры этого типа ещё называются случайно-стратегическими, но все они входят в огромную группу интеллектуальных игр. Случайность создают игральные кости (зары), ведь ни один из игроков не может предугадать их числовых значений перед броском, а тем более предвидеть будущие броски. В наше время один из аспектов нард – спорт, поэтому нарды – это спортивно-логическая игра. Конечно, все эти условные названия-определения не отражают всю многогранность, притягательность, красоту, одновременно простоту и сложность этой древней игры.

Нарды называют игрой удачи и мастерства. Конечно, бывает, что от удачного броска зависит результат партии. Иногда для победы нужен только один точный ход. Но не всё так просто. Сам процесс игры увлекательный, познавательный, эмоциональный и, конечно, творческий. Хорошая партия захватывает и доставляет эстетическое наслаждение. Нарды похожи на жизнь. Игрока бросает в пучину обстоятельств и он должен выбрать нужный ход, а часто – единственно правильный ход. Зары – это предложенные обстоятельства, ход игрока – ответное действие, поступок. Именно по качеству ходов, по выбору тактики, по нахождению интересных ответов на каверзную позицию можно говорить о мастерстве игрока, а не по результату какой-либо одной партии. Настоящие нардысты ценят красоту ходов, азарт, мысль, риск, сам процесс игры, а только потом – результат партии. Хороший игрок пытается моделировать ситуацию, предполагая будущие варианты и в нужные моменты “идёт на риск”. Как оценить риск? Обычно говорят: много риска – безрассудство, мало риска – перестраховка, в меру риска – разумность.

О нардах можно сказать, что, несмотря на зависимость от заров, игрок сам решает, как ему поступить. Ко всему этому важно добавить, что оценить красоту и качество игры можно только на определённом этапе роста игрока. Чем глубже игрок вникает в игру, тем легче он улавливает тонкости, правильно реагирует на неожиданные ситуации, видит предполагаемые варианты и ждёт нужных комбинаций заров. Бывает и так, что слабый игрок может выиграть сильного, но это не закономерность: поэтому матч (противостояние двух игроков) на

соревнованиях состоит из нескольких партий, чтобы свести к минимуму влияние главного фактора случайности – непредсказуемость заров.

В одном из журналов “Нива” начала 20-го века (подшивки с 1904 по 1914 годы) удалось найти на последних рекламных страницах интересное предложение о покупке и посылке почтой игрового набора. Набор был изображён на чёрно-белой отретушированной фотографии. В пояснении были указаны интеллектуальные классические игры, представленные в наборе: шахматы, шашки (крепки, поддавки, башни...), мельница, триктрак. Игровая деревянная доска изнутри была похожа на нардовскую с нарисованными клиньями, но обе половины были квадратными. С внешней стороны на одной половине доски была изображена шашечница (шахматная доска), а на другой – доска для игры “мельница”.

В связи с бурными событиями 20-го века некоторые игры почти не практиковались, а для других – наоборот – создавались условия для развития. Однако, в советское время в странах (республиках) Туркестана и Кавказа нарды не забывались. В остальных республиках СССР – в России (кроме некоторых областей, групп энтузиастов и отдельных любителей), в Украине, в Белоруссии, в Молдавии, в Прибалтике (Латвии, Литве, Эстонии) – нарды почти не практиковались. Новый толчок к распространению игры дала статья о нардах, опубликованная в журнале “Наука и жизнь” в начале 70-х годов прошлого века (авторы – нардисты из г. Баку: Я. Адигезалов, Р. Гашимов, К. Кеберлинский, Р. Кубинский).

Общеизвестно, что любая классическая интеллектуальная игра требует постоянного повышения уровня мастерства. Нарды, наряду с другими классическими шахматно-шашечными играми, увеличивают скорость мышления, повышают восприятие, тренируют психофизические качества, укрепляют волю. Нарды – игра азарта, удачи (везения), предвидения и мастерства. Конечно, слово “мастерство” включает в себя такие понятия как интуиция, прекрасная концентрация, образное и абстрактное мышление, великолепный анализ ситуаций и позиций, самообладание. (Кто владеет собой, тот владеет миром.) Нарды – один из древнейших тренажёров различных систем организма человека для выработки и приобретения множества полезных качеств.

И всё-таки, что такое нарды: азарт, удача, случай, вдохновение, интуиция, спорт, мастерство, искусство?.. Ответ будет разным. Из этих понятий-элементов каждый игрок-кузнец отольёт свой сплав.

В нарды играли великие государственные деятели прошлого: русские полководцы – генералиссимус А. В. Суворов и фельдмаршал М. И. Кутузов, поэт А. С. Грибоедов... Они хорошо играли в шахматы, карты, шашки, решали пасьянсы и были высокообразованными людьми того времени, владели несколькими иностранными языками, в том числе – турецким. М. И. Кутузов был

российским послом в Турции, а А. С. Грибоедов, владевший фарси, – в Персии (Иране).

В ходе русско-турецких войн русские офицеры высоко ценили трофейные турецкие комплекты шахмат и нарда.

Организатором первого международного турнира был князь Оболенский, эмигрировавший после гражданской войны (1918 – 1922 гг.) из России в Турцию, и ставший поклонником и популяризатором нарда.

Прекрасно играют в нарды и наши знаменитые современники. Великие шахматисты Анатолий Карпов и Гарри Каспаров часто снимают напряжение после шахматных матчей игрой в нарды. Серьёзно увлекались игрой артисты московского цирка на Цветном бульваре. Великий артист Юрий Никулин (киноактёр, клоун, гл. режиссёр и директор цирка) часто играл в нарды со своим партнёром из клоунского дуэта Михаилом Шуйдиным и со знаменитым клоуном Карандашом (М. Румянцевым).

Список знаменитых и достойных людей можно продолжать, но, к сожалению, цель этой книги – всего лишь сборник нардовских игр.

Нарды доступны всем возрастам. Правила выучить легко. Главное – играть. А чтобы лучше постичь глубину нарда, обучите этой игре желающих.

Сегодня нарды вызывают большой интерес: о них говорят и пишут, про них читают, их любят и в них играют. Число нардистов растёт во всём мире. В 1976 году образована Всемирная Федерация Нарда, под эгидой которой проводятся крупные международные турниры и чемпионаты мира. Во всех больших городах планеты созданы клубы любителей нарда.

Глава 2. СИМВОЛИКА

***Круг Каабы – свод небес; сквозь него пройдёт лишь тот,
Кто пред Богом и людьми не был в жизни виноват.***

***В нарды рок играет, мы – словно шашки в той игре,
Мир – доска, а день и ночь – две игральные кости, брат.***

Омар Хайям

Предания гласят, что нарды – это древний инструмент (прибор) счёта времени – земледельческий и астрологический календарь, а также – гадальная доска.

Символическая тетрада, т. е. четверичность, в мистериях Мемфиса и Фив, изображалась четырьмя формами Сфинкса (человек, орёл, лев, бык), совпадающими с четырьмя элементами или стихиями древних: вода, воздух, огонь, земля.

Эта четверичность проявляется в четырёх квадрантах (четвертях) доски. Это время суток (утро, день, вечер, ночь), времена года (весна, лето, осень, зима), стороны света (север, запад, юг, восток).

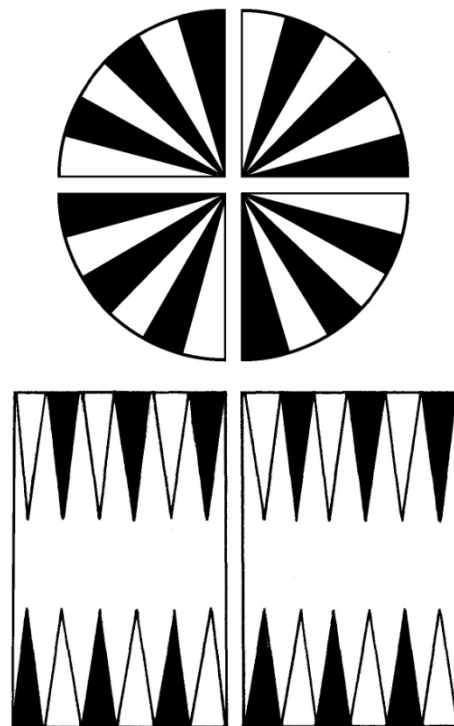
Тридцать шашек (15 белых и 15 чёрных) символизируют число дней в месяце и смену дня и ночи (утро, день – белые шашки, вечер, ночь – чёрные шашки). Двадцать четыре ячейки игрового поля обозначают полный оборот Солнца за сутки (24 часа), а 12 ячеек с одной стороны доски – это 12 месяцев года. Две игральные кости – это дуализм творения (ян–инь). Сумма очков противоположных граней кости (зара, кубика) равна семи – количеству дней недели, музыкальным нотам, цветам солнечного спектра, символу трёхмерного мира и семи звёздам созвездия Плеяд (ближние к нам звёзды – Лисма и Майя).

Мудрецам Востока был известен универсальный ключ к древним знаниям – это ключ всех древних религий, ключ каббалы и Библии, ключ Соломона. Ключ, о котором идёт речь, сообщался только высшим посвящённым, и представлял собой иероглифический и числовой алфавит, выражающий буквами и числами ряд всеобщих и абсолютных идей.

В одном из древних ритуалов Среднего Востока при посвящении адепт оказывался в галерее, поддерживаемой двадцатью четырьмя сфинксами – по 12 с каждой стороны. На стенах в промежутках между сфинксами находились 22 картины с изображением фигур и символов Таро.

Древние жрецы утверждали, что божественное состояние материи выражено числом 7 и формой пирамиды. Бог Сам в Себе есть 1 в трёх и 3 в одном. В священной геометрии форма равностороннего треугольника есть образ Бога. Когда треугольник перемещается в пределах времени и пространства, то он проявляет себя в числе 4 (1+3). Тайна ключевого числа трёхмерного мира – семёрка (3+4). Форма физически проявленного вещества – куб – это 6 в 1 и 1 в 6. Куб состоит из семи факторов: шести плоскостей (т. е. граней), а седьмой непроявленный фактор – его кубическое содержание. Поэтому основное число трёхмерного мира – семь.

Одно из символических выражений триединства – доска (мироздание), шашки (люди и их поступки), зары (законы и предписания).



ЧАСТЬ 2. АТРИБУТИКА

Глава 3. ИНСТРУМЕНТАРИЙ

В каждой избушке свои погремушки.

Русская поговорка

В нардах, как и в любой другой игре, используется специфический инвентарь – набор предметов-инструментов – доска, шашки, зары, стаканы, дубль-куб.

Доска (Тяхтэ. Шашечница. Нардица. Тавлея.)

Куда ни кинь, всё клин.

Русская поговорка

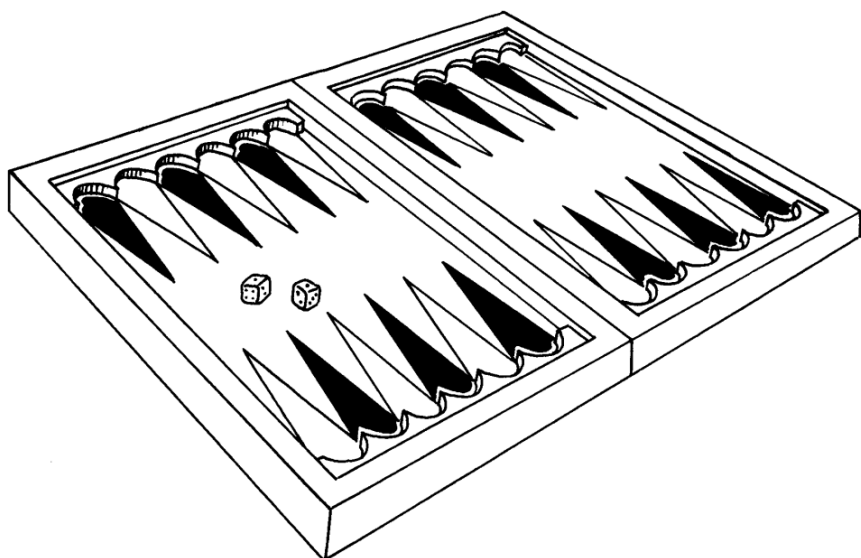


Рис. 1

Для нарда используется доска (очень похожая на шахматную) в виде коробки-футляра, но игра ведётся на обратной (внутренней) стороне. Обычно доска для нарда более вытянута по сравнению с шахматной, но это не принципиально. На рисунке 1 изображена простая доска. Доска разделена на две половины центральным бортом и условно на четыре четверти (квадранта). В каждой четверти напротив друг друга по коротким бортам расположены шестигнездовые блоки: в гнёзда-ячейки удобно ставить шашки при игре. Для удобства счёта гнёзд при передвижении шашек каждое из них обозначено изображением вытянутого треугольника чёрного или белого цветов – клином. Белые (светлые) клинья чередуются с чёрными (тёмными) клиньями (см. рисунки 1 и 2). Общий принцип чередования цвета клиньев таков: каждый клин окружён тремя клиньями другого цвета – двумя соседними и одним противоположным (остриё против остря). В основном, доски изготавливаются из древесины (фанеры, брусков, дощечек...) с лакированным покрытием. Изображения клиньев наносятся краской, способом инкрустации, или выжигаются. Важно, чтобы клинья были контрастны: белые и

чёрные (светлые и тёмные) хорошо отличались друг от друга. Следует отметить, что обычно левый первый клин чёрный. А вот на рисунке 1 изображена доска с левым белым клином, но правильные доски показаны на рисунке 2А и 2С.

В настоящее время выпускаются доски из пластмассы, а также – дорожные комплекты нард с металлическим игровым полем и пластмассовыми шашками с магнитами.

Существуют простые и спортивные доски. Чем же они различаются? На рисунках 1 и 2С изображены простые нардовские доски. А доска 2С ещё называется комбинированной из-за изображения шахматной доски на другой стороне. Спортивная доска изображена на рисунке 2А. Конструктивно она удобнее простой доски: в ней предусмотрены гнёзда (в отличие от доски 2С) и специальные отсеки для хранения шашек, заров и дубль-куба. Спортивные доски бывают двух типов: с деревянной (фанерной) поверхностью, (1) покрытой лаком или (2) материалом (текстилем или замшей).

Для крупных соревнований применяются турнирные доски, не складывающиеся пополам, а игровая поверхность покрывается тканью (текстилем). Звук при ударе заров о такую матерчатую поверхность приглушается, и зары не скользят по ткани, а переворачиваются. Ведь ушлые игроки могут так бросать зары, что по лакированной деревянной поверхности они могут скользить, показывая при остановке нужную грань.

Спортивные доски выпускаются в виде чемоданчика (кейса, дипломата) с ручкой и застёжками, что очень удобно для хранения и переноски.

На рисунке 2В показана доска традиционного восточного типа с лакированной игровой поверхностью с инкрустированными или рисованными клиньями. Такие доски многие столетия изготавливаются мастерами в странах Востока. Секреты обработки, инкрустации, лакировки передаются по наследству. Тематические изображения разнообразны и колоритны. Многие изделия (доска, шашки, зары) по праву признаны произведениями искусства.

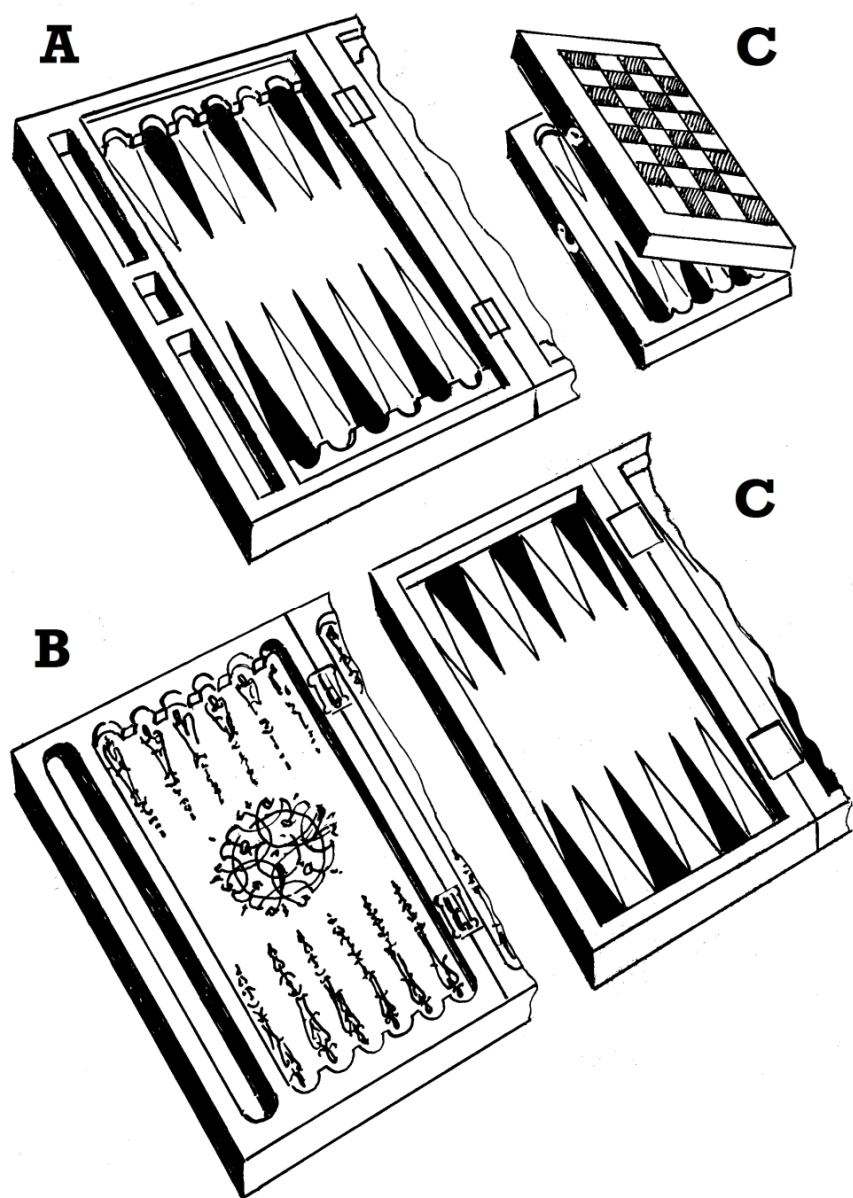


Рис. 2

Шашки (Камни. Фишки.)

По игровой классификации нарды относятся к шашечным играм с условным родовым названием “триктрак”, а фигурами служат шашки традиционного вида цилиндрической формы с соотношением диаметра D к высоте H как 3:1 (D/H). Для игры требуется 15 белых и 15 чёрных шашек. На рисунке 3А показаны белая и чёрная шашки. Если в комплекте применяются шашки других цветов (например, жёлтые и красные, белые и коричневые, красные и синие, и других контрастных цветов), то всё равно традиционно они называются белыми и чёрными.

В настоящее время шашки изготавливаются в основном из дерева и пластмассы. В старину шашки вырезались и вытачивались из камня, кости, древесины ценных пород, лепились (с последующим обжигом) из глины.

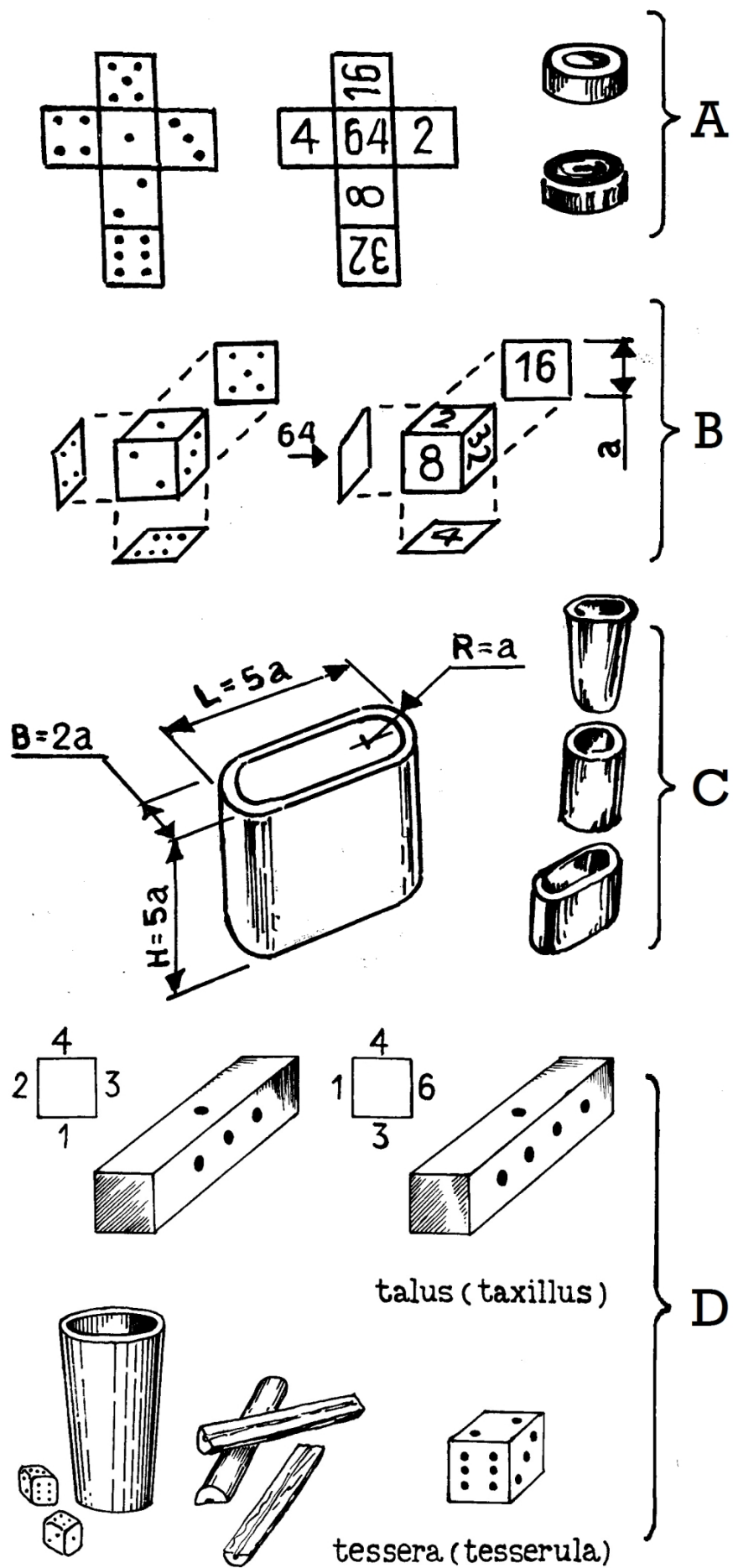


Рис. 3

Зары (Кости. Камни. Кубики.)

Двое из ларца – одинаковы с лица.

Русская поговорка

(Что это за пара? Два зара из стакана.)

В странах Ближнего и Среднего Востока, в основном, применяют слово “зар” (арабск. “zār” – “игральная кость, кубик”). В старину зары изготовляли из кости, камня, древесины твёрдых пород, из глины... В наше время зары изготавливают из кости (дорогие), древесины, пластмассы и даже из металла.

Для игры в классические нарды (короткие и длинные) необходимы две кости (зара). На рисунке 3В (слева) изображён зар, а на рисунке 3А – развёртка зара. На каждой грани нанесены точки, обозначающие число от единицы до шестёрки.

На рисунке 3D вверху изображены древние брусковые кости: слева – кость из Индии, справа – древнеримская (talus); внизу справа – древнеримская кость-кубик (tessera), аналог зара; внизу слева – стакан; внизу в середине – одинаковые кусочки веток, разделённые пополам, которые бросались разом по несколько штук.

Для определения правильности зара применяется тестирование (проверочные действия).

Тест первый. Проверка расположения граней. Нужно расположить зар, как показано на рисунке 3В: гранью “1” вверх, чтобы грань “3” была справа, а грань “2” – слева. Затем нужно проверить сумму противоположных граней, равную семи: $1+6=7$, $2+5=7$, $3+4=7$. Это современная маркировка числовых значений на гранях зара.

Примечание. В средние века существовала ещё одна система маркировки граней, когда при грани “1” вверху грань “2” была справа, а грань “3” – слева, но при обязательном условии, что сумма противоположных граней равна семёрке. Обе системы в средние века в Европе были равноправны. В настоящее время на соревнованиях допускается только современная система маркировки заров.

Тест второй. Проверка соразмерности граней и баланса (равновесия). Если какая-либо грань кубика (зара) неровная (кривая), непараллельная, с дефектами, смещениями, бобышками, облоем (наплыв пластмассы от прессформы), то балансировка зара будет нарушена – одни числа будут выпадать чаще, а другие – реже. Некоторые дефекты видны невооружённым глазом, а другие определяются с помощью лупы (т. е. увеличения).

Один из простейших способов определения бракованного зара – это выполнение ста бросков обоими зарами, но по одному в разные половины доски. Результаты бросков левого и правого зара записываются отдельно в таблицу.

Каждая цифра должна выпадать примерно одинаковое количество раз. Этот тест считается более точным при выполнении двухсот бросков каждым заром.

Размер ребра зара предпочтительнее в пределах от 10-ти до 16-ти миллиметров. Оба зара одного комплекта должны быть одинаковы. В спортивном комплекте используются 4 зара. В этом случае обычно применяются два зара одного цвета, а два – другого цвета. Основные цвета заров и точек (очков) следующие: белый зар – чёрные точки (самое лучшее традиционное сочетание), чёрный зар – белые точки; хуже считаются сочетания: жёлтый зар – чёрные точки, белый зар – красные точки; далее – насыщенные цвета заров с белыми точками: красный, зелёный, коричневый, синий.

В основе сочетаний лежит принцип контрастности, который необходимо учитывать при комплектации нардовского инвентаря: цвете игрового поля доски, цветов клиньев, цветов шашек и заров. Глаза игроков устают не при контрасте правильно подобранных цветов, а при потребности приглядываться (напрягать зрение) при сливании (размытости, мутности, нечёткости) контуров предметов при неправильно подобранной цветовой гамме инструментов (атрибутов) игрового инвентаря.

На крупных соревнованиях с большими денежными призами применяются турнирные зары из прочного прозрачного пластика. В такой зар невозможно вставить (зашлифовать, закрасить) утяжелитель для выпадения предпочтительного числа для шулера (мухлёвщика). А также исключается возможность использования магнитных пластин для притяжения грани зара с металлическим вставышем.

Стакан

Для простого (т. е. наименьшего) комплекта достаточно одного стакана для перемешивания и встряхивания заров перед броском. Для спортивного комплекта используются 2 стакана (у каждого игрока свой стакан).

В старину стаканы изготавливались из различных материалов: дерева, кожи, глины. В настоящее время применяются пластмассовые, деревянные, картонные (оклеенные кожей) и стеклянные стаканы. На рисунке ЗС изображён спортивный картонный стакан, оклеенный кожей, а справа – стаканы различных форм. Основные требования к стакану: (1) удобное положение в руке, (2) непрозрачность, (3) при встряхивании стакана зары должны свободно переворачиваться, скакать, и (4) легко вылетать (выпадывать) при броске.

Дубль-куб

На Востоке и на Западе играли “на интерес”, т. е. на материальную или денежную ставку. Для отметки ставки использовался куб увеличения (прототип

дубль-куба), в качестве которого служил третий неигровой зар, отличавшийся по размеру и цвету от игровых заров. Подробнее об этом см. “НАРДЫ С ДАВЭ”.

В 1931 году в США был введён дубль-куб (куб удвоения ставки). Сейчас дубль-куб стали использовать не только в бэкгэммоне, но и в других вариантах коротких и длинных нард.

По форме дубль-куб – это игральная кость-кубик, но вместо точек на его гранях изображены цифры 2, 4, 8, 16, 32, 64. См. рисунок 3В. Перед началом партии в бэкгэммон дубль-куб ставится на середину доски гранью с цифрой 64 сверху – это означает, что ставка в партии равна единице. На рисунке 10 (чёрный квадрат 64) и рисунке 11С (чёрный квадрат 64) показано расположение дубль-куба до удвоения. На спортивной доске (рис. 11С) дубль-куб ставится в центр отсека для хранения заров (куб обозначен чёрным квадратом), а при принятии удвоения игроком куб ставится на сторону этого игрока (место куба обозначено треугольником).

Подробнее о роли дубль-куба см. “БЭКГЭММОН” и “СЛОВАРЬ НАРДИСТА”.

Глава 4. КОМПЛЕКТНОСТЬ

Для простого бытового комплекта необходимы: (1) простая доска (см. рис. 1 и 2С), (2) по 15 шашек чёрного и белого цветов, (3) 2 зара.

Лучше всего пользоваться спортивной доской и в быту, и на соревнованиях. В полный современный спортивный комплект входят: (1) спортивная доска (рис. 2А), (2) 15 белых и 15 чёрных шашек (рис. 3А), (3) 4 зара – по 2 зара для каждого игрока (рис. 3В, слева), (4) 2 стакана – по одному стакану для каждого игрока (рис. 3С), (5) дубль-куб (рис. 3В, справа).

В неполном спортивном комплекте используются только (3) 2 зара и (4) один стакан.

ЧАСТЬ 3. АЛЬФА И ОМЕГА

Глава 5. РОЗЫГРЫШ И ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

*Старшим играть чёрными.
Персидская поговорка*

*(По правилам вежливости при игре в нарды
чёрные шашки предлагаются
старшему и уважаемому партнёру.)*

У слова “розыгрыш” несколько значений: 1) шутка; 2) ничья (ничейный результат партии в некоторых играх). Здесь слово “розыгрыш” означает “3)

разыгрывание, вхождение в игру” и включает жеребьёвку и первый ход обоих игроков (т. е. ход заходчика и ответный ход противника).

Существуют только 4 традиционных варианта розыгрыша и 2 варианта завершения партии.

Первый вариант розыгрыша – *полный розыгрыш* – состоит из (1) жеребьёвки определения цвета шашек и из (2) жеребьёвки права первого хода (т. е. определение заходчика).

Жеребьёвка выбора (определения) цвета шашек проходит в следующем порядке. Один из игроков (или судья) зажимает в одном кулаке белую шашку, в другом – чёрную, затем протягивает оба кулака к отгадывающему второму игроку. Тот по своему желанию (выбору) показывает на любой кулак. Кулак разжимается и отгадчик берёт с открытой ладони шашку – цвет шашек выбран.

Жеребьёвка выбора заходчика (т. е. определение игрока, выполняющего первый ход в партии) определяется броском заров. Каждый игрок кидает на свою правую половину доски (игроки находятся напротив друг друга) по одному зару. У кого на верхней грани зара будет больше точек (очков) – тот заходчик.

Далее начинается партия и для своего первого хода заходчик бросает оба зара одновременно одной рукой на свою правую половину доски, и ходит в соответствии с показаниями обоих заров. Затем следует бросок противника и его ход. Розыгрыш закончился – партия началась.

Когда играют несколько партий подряд, то (1) жеребьёвка цвета шашек проводится обычно только перед первой партией, а остальные партии каждый партнёр играет шашками одного цвета, но (2) перед каждой новой партией броском одного зара определяют заходчика. Заходчик в каждой партии для своего первого хода бросает оба зара.

Второй вариант розыгрыша – *неполный розыгрыш* – все этапы жеребьёвки сводятся к броску каждым игроком по одному зару. Игрок, у которого выпал больший зар, выбирает цвет шашек, становится заходчиком, а для своего первого хода в партии вновь бросает оба зара.

Третий вариант розыгрыша – *сокращённый розыгрыш* – полностью совпадает с двумя этапами жеребьёвки первого варианта розыгрыша, т. е. с (1) жеребьёвкой выбора цвета шашек и с (2) жеребьёвкой выбора заходчика. А вот (3) для своего первого хода заходчик использует показание своего зара и показание зара противника. Заходчик, не трогая заров, совершает свой первый ход. Далее противник бросает оба зара и ходит. Розыгрыш закончился – партия началась.

Когда играют несколько партий подряд (допустим, дружеский матч с одним противником), то жеребьёвка выбора цвета шашек проходит только перед первой партией. А далее перед каждой новой партией игроки бросают по одному зару для определения заходчика. Заходчик (в отличие от первого варианта

розыгрыша), не трогая заров, выполняет свой первый ход в соответствии с их показаниями.

Четвёртый вариант розыгрыша – краткий розыгрыш – все этапы жеребьёвки выполняются броском одного зара. Другими словами, каждый из игроков бросает по одному зару на свою правую половину доски, и у кого выпадет больший (по количеству очков на верхней грани) зар, тот (1) получает белые шашки, (2) становится заходчиком, а (3) для своего первого хода использует показатель (т. е. очки) своего зара и показатель зара противника.

Этот краткий вариант розыгрыша ещё называют “спортивным” и “белым”. В публикациях советского периода при описаниях коротких и длинных нард для проведения соревнований всегда упоминался только краткий розыгрыш, который и сейчас используется очень часто.

Если в быту игроки используют этот вариант розыгрыша, то он проводится (разыгрывается) перед каждой партией, и дом заходчика при игре в триктрак всегда находится слева. См. рисунки 4 и 6. Таким образом, при смене цвета шашек меняется расположение дома. Получив при жеребьёвке чёрные шашки, игрок получает правый дом, а получив белые шашки – левый дом.

Для всех четырёх вариантов розыгрыша правило **завершения партии** следующее: игрок, который первым вывел все свои шашки из дома раньше противника, становится победителем. **Победитель в нардах только один – в нардах нет ничьей!** Это первый и единственный вариант завершения партии для триктрака, бэкгэммона и многих других видов нард.

Но вот с подобными вышеприведёнными утверждениями будут не согласны многие нардисты из некоторых стран и областей Среднего и Ближнего Востока, Средней Азии и Кавказа, где действует **правило равноходовости**. Это означает, что каждый игрок должен выполнить одинаковое количество ходов. Используется четвёртый вариант розыгрыша (“белый розыгрыш”), но завершение партии может закончиться вничью. На практике это значит, что если игрок белыми (т. е. заходчик) закончил партию, то у игрока чёрными есть право ещё на один ход. Если же этим дополнительным ходом игрок чёрными тоже закончит партию, то это – ничья: игроки выполнили одинаковое количество ходов.

В игре “на интерес” (т. е. на денежную или другую материальную ставку) и в спортивных матчах не только судьи, но и сторонние наблюдатели, по цвету шашек легко определяют заходчика – конечно же, – это игрок белыми!

Глава 6. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ ПАРТИИ

Dura lex, sed lex.

Закон суров, но (это) закон.

Латинская поговорка

Правила игры – закон для игроков.

Как и в других видах деятельности, так и в ведении партий в различных играх, важнейшими являются взаимоуважение и достойное поведение.

На соревнованиях организаторы выбирают вариант розыгрыша (см. “РОЗЫГРЫШ И ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ”). Для дружеской партии и товарищеских встреч достаточно неполного комплекта для игры (см. “АТРИБУТИКА. Комплектность”).

Если у игроков одна пара заров и нет стакана для их перемешивания, то в этом случае ход будет выглядеть следующим образом. Игрок бросает оба зара одновременно одной рукой на правую половину доски. Передвигает шашку (или шашки) согласно показаниям обоих заров. Его противник может сказать “Нет!” и показать на неправильный ход, который необходимо исправить. Если же противник взял оба зара с поверхности доски, то это означает, что он согласен с совершённым ходом. При игре со стаканом оба зара сразу же кладутся в стакан. Бывают ситуации, что после взятия заров противником игрок сам заметил свою ошибку. Но если противник уже успел метнуть зары, то ход считается заигранным. Переходить запрещено.

Спортивный (турнирный) вариант выполнения хода следующий. Игрок закончил передвижение шашек согласно показаниям пары своих заров. После этого он берёт оба своих зара с поверхности доски и кладёт в свой стакан. Это и называется полностью выполненным ходом. Только после этого свои зары из своего стакана бросает на доску противник.

Если после хода игрока противник заметил ошибку (неточность, неполный ход и т. д.), то он имеет право указать на ошибку и попросить игрока её исправить. Но если противник бросил (кинул) свои зары на доску – провёл бросок, то в этом случае ошибка игрока считается заигранной и исправлению не подлежит.

Правило “тронул – ходи” действует в нардах так же, как и в других интеллектуальных играх.

Шашку можно трогать, брать, перемещать, передвигать, переносить, переставлять только при проведении (совершении, выполнении) своего хода.

Можно поправить небрежно стоящую шашку, но перед этим сказать: “Поправляю”.

Если бросок обоих заров проведён неравномерно (один зар уже ударился о поверхность доски, а другой задержался в полёте) и противник успел сказать

“Кестум!” до остановки первого зара (по современным правилам), то в этом случае игрок обязан перебросить зары (т. е. снова провести бросок). Раньше “кестум” (переброс) можно было произнести при броске до остановки и в процессе остановки второго зара. Почему же “кестум” произносится во время броска? Допустим кестум-ситуацию, когда во время падения заров до их полной остановки противник не произнёс слово “кестум”, а произнёс его тут же после остановки заров, увидев их числовые показания, неблагоприятные для себя.

Существует автокестум, когда произносить слово “кестум” излишне. Эти кестум-ситуации оговариваются правилами.

Если хоть один зар из пары встал на ребро, упал на шашку или на борт, либо под углом опирается на шашку или на борт, либо упал или под углом опирается на другой зар, либо зар (или оба зара) вылетели за пределы игрового поля (доски), либо зар (или оба зара) упали на половину доски противника, то во всех этих случаях игрок обязан перебросить (т. е. бросить снова) оба зара. Игроку даётся право на дополнительный бросок – вторая попытка.

Если при второй попытке хоть один зар вылетит за пределы доски или на половину доски противника (а игрок обязан бросать зары только на свою правую половину доски), либо встанет на ребро или боком (опёршись на шашку, борт или другой зар), либо упадёт на шашку, борт или другой зар, то игрок должен выполнить ход по указанию только одного “правильного” (“легального”, “законного”) зара. Третьей попытки нет.

Но всё же, если при второй попытке противник произнёс “Кестум!”, то игроку даётся третья последняя попытка. Это исключительный случай, предусмотренный правилами.

Итак, если при второй попытке оба зара вылетели за пределы доски (точнее – игрового поля), то ход игроком пропускается и переходит к противнику.

Напомним, что при игре с полным комплектом (спортивная доска, по 15 шашек двух цветов, по два зара, по одному стакану) после хода игрок берёт оба зара и кладёт в свой стакан. Только после этого ход считается завершённым.

Если игрок ещё не завершил ход, а его противник бросил свои зары раньше времени, то бросок противника не засчитывается – это нарушение правил. Всё нужно делать своевременно.

При броске зары должны крутиться, вращаться, перекатываться, а не выкладываться, не ставиться из стакана, и не просто скользить по доске от низкого броска. Поэтому бросковая рука должна находиться над доской на достаточной высоте, равной приблизительно высоте стакана.

При броске ни стакан, ни рука не должны касаться никаких частей доски.

В течение всей партии ни один из игроков не имеет права убирать с поверхности стола свой стакан и свои зары, или общий стакан и зары – при простом комплекте. Другими словами, стаканы и зары всегда должны быть на уровне доски.

При перемешивании заров в стакане перед своим броском игрок должен встряхнуть стакан от трёх до пяти раз (желательно: не менее и не более).

Игроку запрещено трясти свой стакан с зарами во время встряхивания, броска и хода противника.

Когда при броске зары ударяются о борты, сдвигают шашки, то это не является автокестумом или нарушением правил, если только не были нарушены ранее изложенные правила. Сдвинутая заром шашка поправляется игроком после остановки обоих заров.

После броска зары должны лечь на плоскость игрового поля плоскостью грани.

Если свои зары мешают передвижению шашек, то игрок может передвинуть зар (или оба зара сразу) в другое место скользящим движением по плоскости игрового поля. Запрещается переставлять и приподнимать зары до полного завершения своего хода.

Далее приводятся общие правила игрового этикета во время партии (в течение партии).

И в спортивном поединке, и в развлекательной партии от игроков требуется чёткое соблюдение правил игры и нравственных норм:

1. Вежливость, сдержанность, уважение к окружающим.
 2. “Тронул – ходи”. Рука касается шашек и заров только во время хода. Допускается иногда поправлять небрежно стоящие шашки, но перед этим обязательно нужно сказать: “Поправляю”. (Об этом было сказано ранее.)
 3. Избегать действий, которые мешают игре: низко склоняться над доской, заслоня обзор партнёру, небрежно переставлять шашки, долго держать руку над доской, шашку в руке или руку на стоящей шашке.
 4. Невежливым считается: невнимательность к игре, постоянные отвлечения, посторонние разговоры, лишние замечания (отзывы о чьей-либо игре, подсказки, насмешки...), затягивание партии без надобности, нарушения правил, частые кестумы, а также другие действия, приводящие к раздражению или смущению другого игрока.
 5. Совершенно недопустимы грубое поведение и нечестная игра. Если вы заметили нечестную игру, то необходимо спокойно и вежливо предупредить о невозможности дальнейшего ведения партии при повторных нарушениях.
- Взрослые, играя с детьми, должны быть для них образцом поведения.
6. Чтобы партия шла на равных условиях, игрокам отводится определённое время на обдумывание ходов. В зависимости от статуса соревнований участники могут играть без регламента времени (т. е. ограничения времени на обдумывание ходов).

Глава 7. НОТАЦИЯ

*Что знает тот, кто не читал,
и что может тот, кто не знает?
Персидская пословица*

Для обозначения игровых пунктов доски и записи ходов применяется система знаков и цифр – нотация.

Доска и начальная расстановка шашек для игры в короткие нарды показана на рисунке 4, а для игры в длинные нарды – на рисунке 5.

Для обозначения пунктов доски применяются четыре системы обозначения: традиционная, сквозная, алгебраическая и цифровая нумерации.

Традиционная нумерация пунктов для коротких нард показана на рисунке 6, а для длинных нард – на рисунке 9. Но для записи ходов используются два практических варианта этой нумерации: римско-арабский и арабский. Римско-арабский вариант показан на рисунке 4 (для коротких нард) и на рисунке 5 (для длинных нард), а арабский вариант показан на рисунке 6 (для коротких нард) и на рисунке 9 (для длинных нард).

В этой книге, в основном, будет использоваться традиционная нумерация пунктов в арабском варианте (см. рис. 6 и 9). Чтобы отличить пункты стороны белых от пунктов стороны чёрных перед каждой цифрой обозначения чёрного пункта ставится цифра “0”, которая напоминает букву “O” (оппонент, соперник, противник).

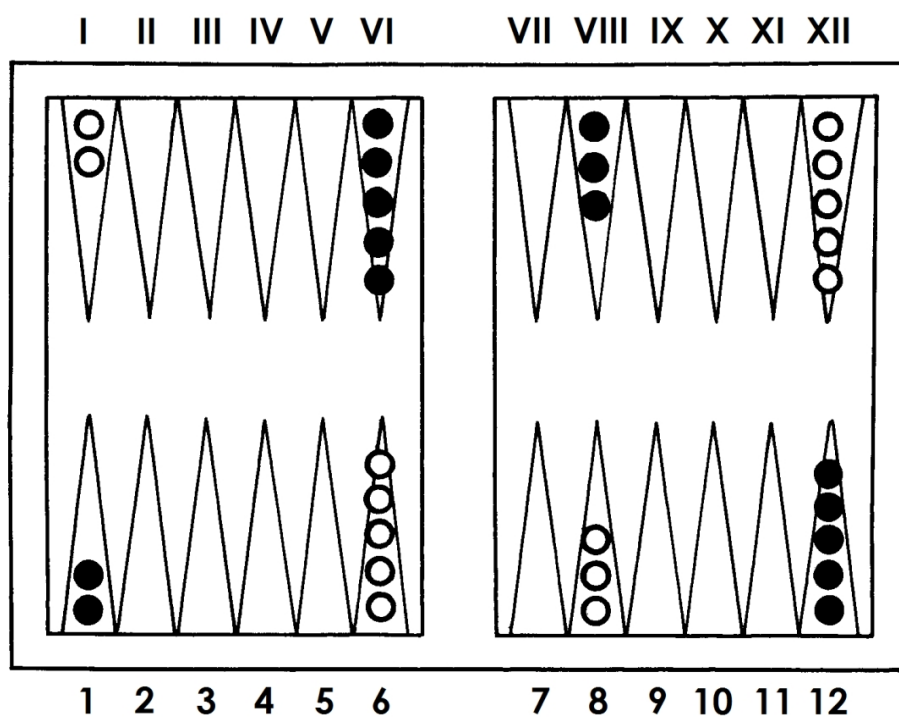


Рис. 4

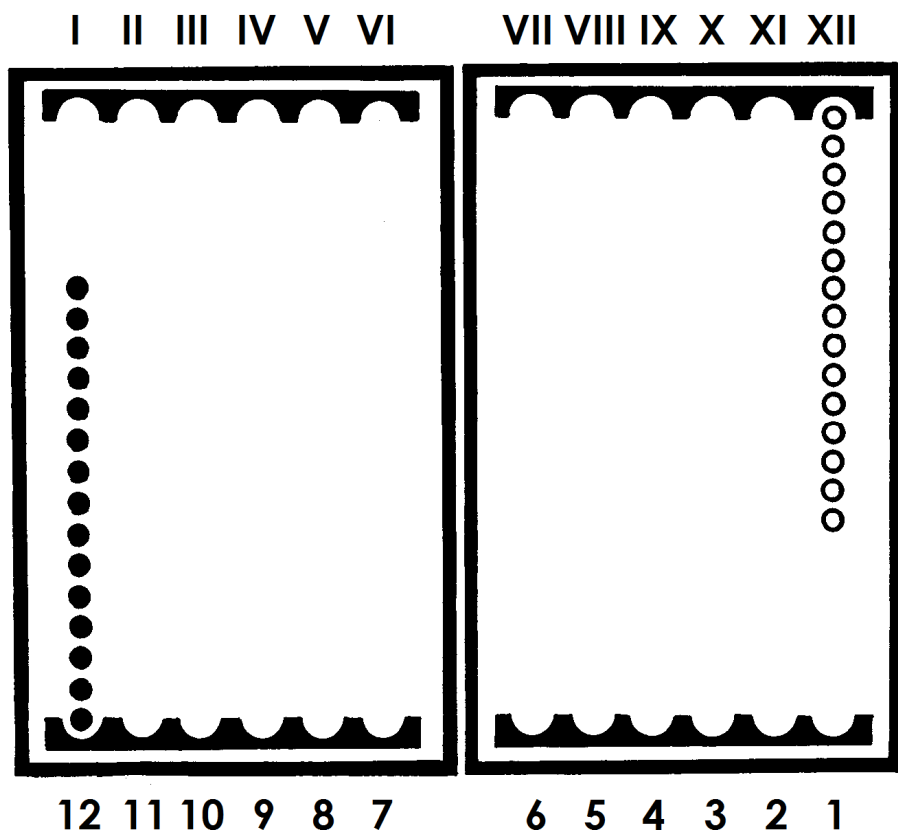


Рис. 5

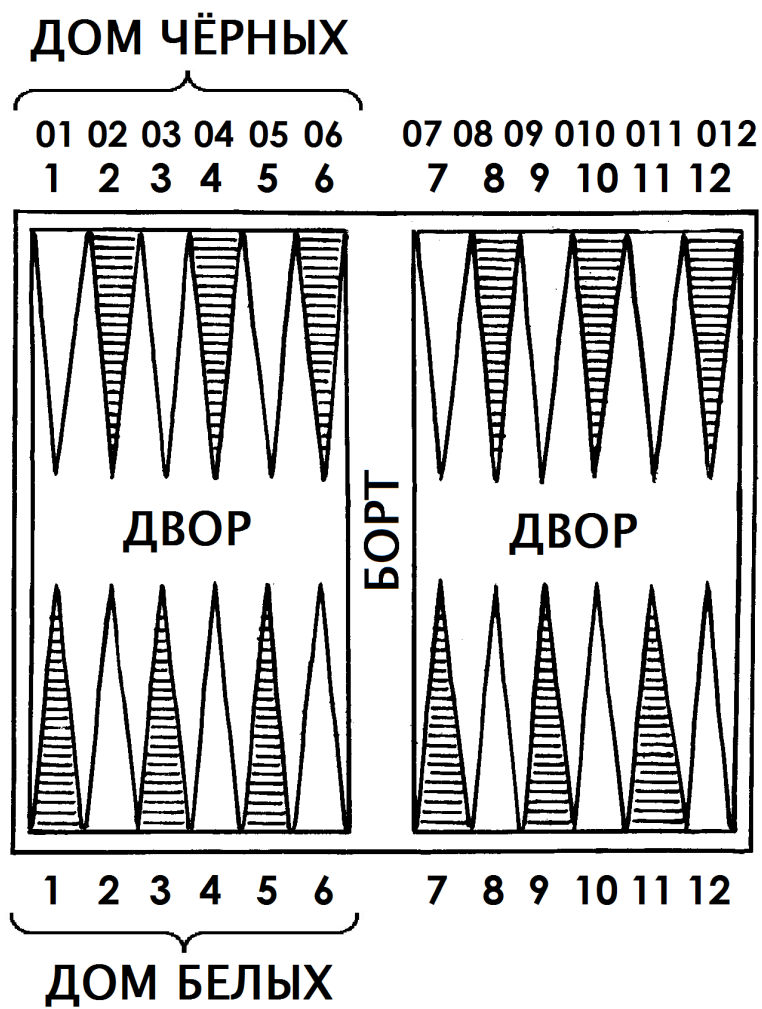


Рис. 6

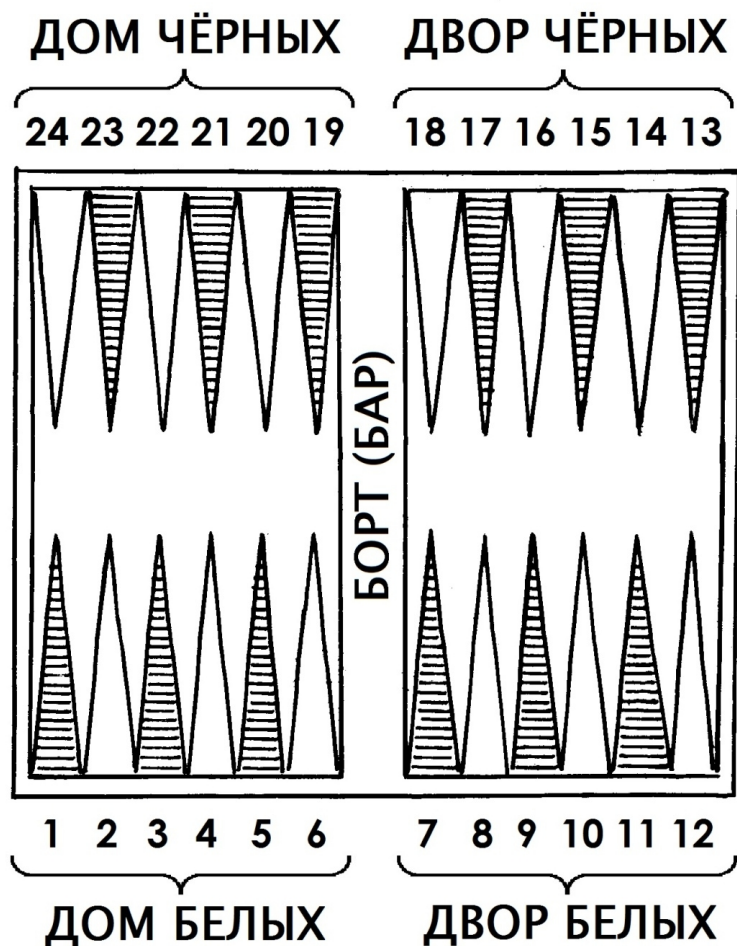


Рис. 7

На рисунке 7 приведена сквозная нумерация пунктов, принятая в бэкгэммоне. На рисунке 8 приведены алгебраическая и цифровая нумерации пунктов. Последние три вида нумерации введены (предложены) во второй половине 20-го века.

D	d1 d2 d3 d4 d5 d6	c1 c2 c3 c4 c5 c6	C
4	41 42 43 44 45 46	31 32 33 34 35 36	3

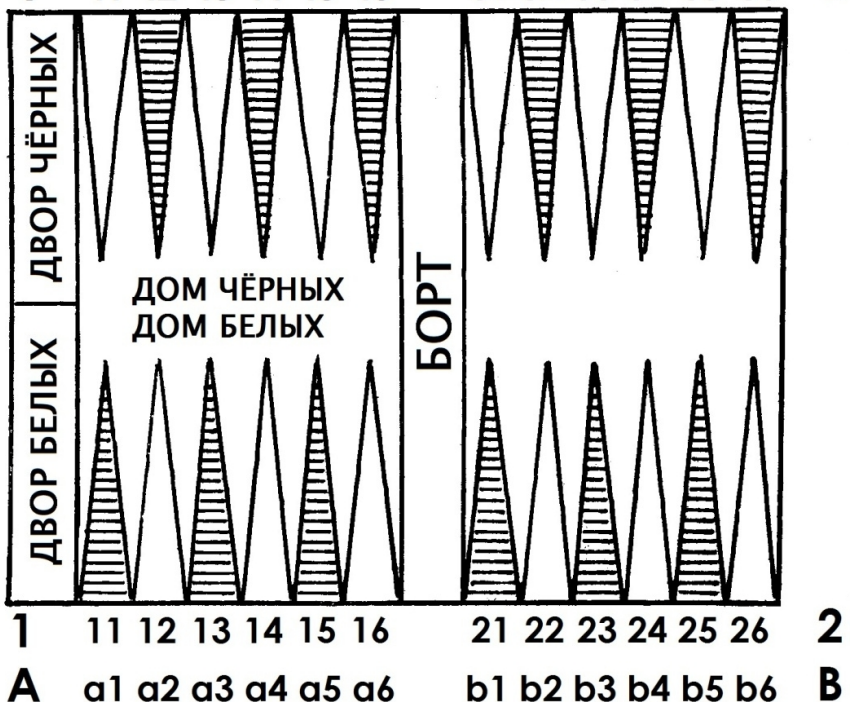


Рис. 8

По сути, цифровая нумерация – та же алгебраическая, только вместо букв А, В, С, D, обозначающих четверти доски, применяются цифры 1, 2, 3, 4.

В настоящее время международным спортивным вариантом коротких нард служит бэкгэммон (по происхождению – английский триктрак), поэтому в нотации используются английские слова.

Далее будет описана система записи ходов в международной нотации, применяемой при игре в бэкгэммон, но в традиционной нумерации пунктов. Сначала уточним, что **дом белых** при сквозной нумерации пунктов соответствует традиционной нумерации, а вот **дом чёрных** – не соответствует. Просто игроки должны запомнить, что пункт 24 – это домашний пункт 1, пункт 23 – пункт 2, пункты 22, 21, 20 – это, соответственно, домашние пункты 3, 4, 5, и – наконец, пункт 19 – это домашний пункт 6. Заметим, что в этой книге вместо национальных названий – “гнездо”, “ячейка”, “лунка”, “луза”, “хан” – будет, в основном, применяться международный термин “пункт”.

Основа хода шашки в нардах – это скачок, т. е. уход шашки с исходного пункта и постановка её в пункт прибытия в соответствии с числовым показателем кости (зара).

Перед каждым ходом шашки (шашек) записывается **бросок заров**. Между числами ставится знак – (тире). Например, бросок шесть – пять (щещ – бещ) запишется так: 6–5, бросок дубль шесть (щещ коща) запишется так: 6–6, бросок три – два (сэ – до) запишется так: 3–2. Следует обратить внимание, что традиционно сначала пишется число старшего зара, а затем – число младшего зара.

Ход шашки записывается сначала цифровым обозначением исходного пункта, т. е. пункта, с которого она пошла, и цифровым обозначением пункта, на который она встала. Между начальным и конечным пунктами ставится наклонная черта / (слэш). Например, ход белой шашки из пункта 8 в пункт 5 запишется так: 8/5.

А вот **двойной ход шашки** записывается тремя обозначениями пунктов. Например, белая шашка выполняет ход с пункта 012 при показании заров 3–2. Запись будет выглядеть так: 3–2 012/10/8. Это означает, что шашка с пункта 012 сходила на 3 пункта в пункт 10 (использован зар 3), затем шашка сходила из пункта 10 в пункт 8 (использован зар 2). Если в этом примере при броске 3–2 игрок сначала передвинул бы шашку на 2 пункта, а затем – на 3, то этот ход записался бы так: 012/11/8.

Ударный ход шашки, или **Ход со взятием (побитием) шашки противника** обозначается значком * (звёздочка). Например, белая шашка ходом с пункта 8 в пункт 5 побила стоящую на пункте 5 одиночную чёрную шашку. Этот ход запишется так: 8/5*.

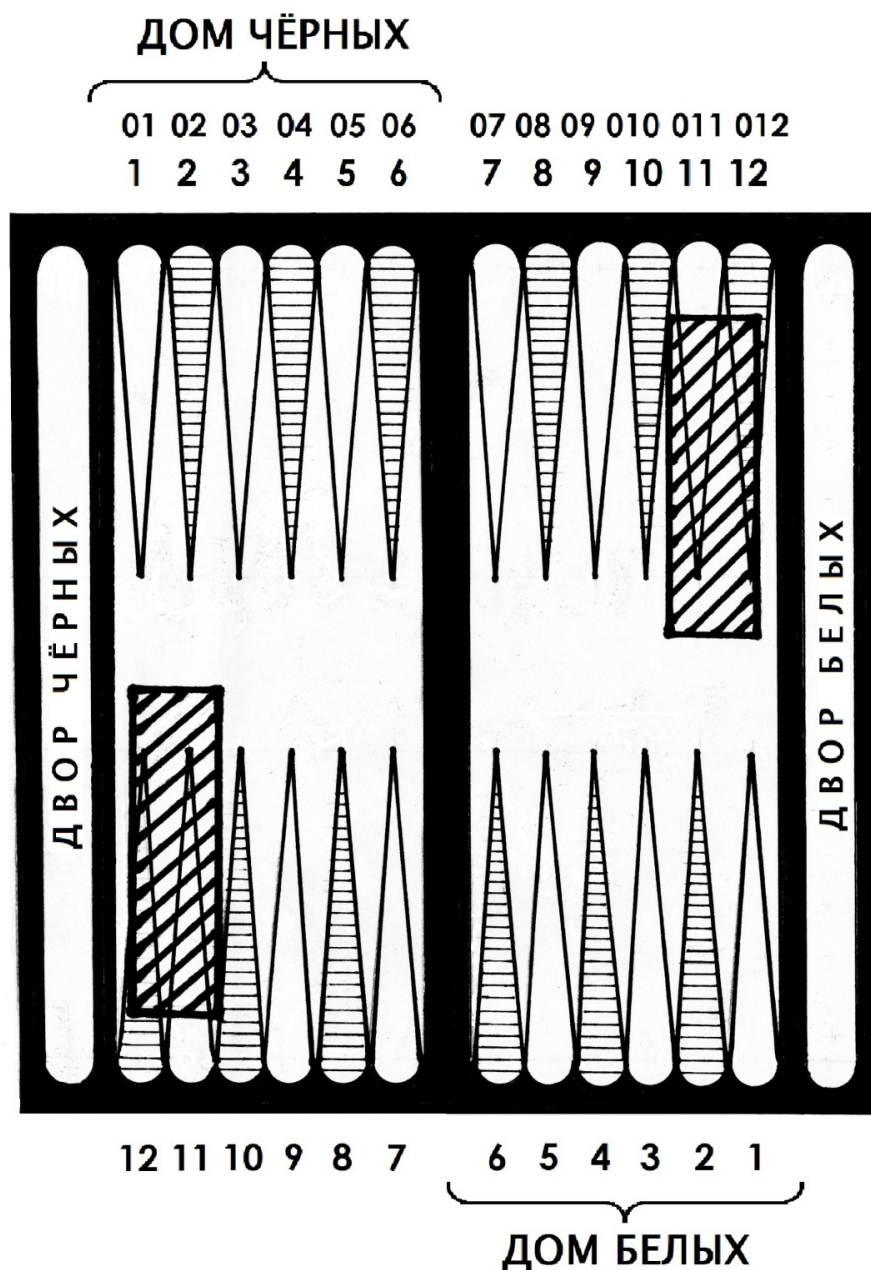


Рис. 9

При **дуплетном ходе** (т. е. при выпадении куша) разрешается ходить парой шашек. В этом случае после записи хода в круглых скобках пишется цифра “2”. Например, игроку белыми выпал дубль 3–3, и он хочет сходить двумя шашками сначала с пункта 012 на пункт 10, а затем – встать на пункт 7. Этот ход запишется так: 3–3 012/10/7(2). А если бы игрок захотел сходить в этом случае тремя шашками с пункта 012, а четвёртой шашкой в другом месте, например, с пункта 8 в пункт 5, то такой ход запишется так: 3–3 012/10(3), 8/5.

“Зарядка” шашки, или **Возврат побитой шашки в игру с борта (бара)** обозначается словом “Bar” и номером свободного домашнего пункта противника, на который ставится шашка. Например, при броске 5–4 побитая чёрная шашка “заряжается” с борта в пункт 4 дома белых. Такой ход выглядит так: Bar/4. Если игрок, “зарядив” шашку, тут же переводит её в другой пункт, например, в пункт 9, то запись будет выглядеть так: 5–4 Bar/4/9.

При **выводе шашек во двор**, или по терминологии бэкгэммона – **снятии шашек с доски**, сначала пишется домашний пункт, с которого снимается шашка, а затем слово “off”. Например, при броске 5–4 одна шашка выведена из дома с пункта 5, а другая – с пункта 4. Такой ход записывается так: 5–4 5/off, 4/off. При дуплетном ходе можно вывести с одного пункта даже 4 шашки (если, конечно, они там есть). Например, 3–3 3/off(4).

Когда **невозможен ход по правилам**, т. е. **вынужденный пропуск хода (пас)**, то такой ход обозначается знаком Ø. Например, у игрока есть возможность сходить только одной шашкой (допустим, 8/5), а другой ход невозможен – пас. Запись хода будет выглядеть так: 8/5, Ø. Если же невозможен полный парный ход согласно показаниям обоих заров, то ставится только один знак паса – Ø.

Запись ходов в нардах парная, как и в шахматах, в столбчатых и в русских шашках (крепках, поддавках, башнях и др.) в отличие от сквозной нумерации ходов в таких играх как го, рэндзю, гомоку (ход 1 – чёрные, ход 2 – белые, ход 3 – чёрные, ход 4 – белые и т. д.). Для примера приведём запись первых двух ходов начинающейся партии трикрака. В левом столбце записываются ходы белых, а справа – ходы чёрных: 1. 6–5 01/07/012 3–3 012/10/7(2);
2. 3–1 8/5, 6/5 5–3 08/03, 06/03.

Следует обратить внимание, что в бэкгэммоне используется сокращённый розыгрыш, поэтому игрок чёрными тоже может быть заходчиком. В этом случае при записи партии ходы чёрных располагаются в левом столбце.

Если нужно оценить качество хода, то ставятся знаки: ? – плохой ход; ?? – очень плохой ход, ошибка; ! – хороший ход; !! – отличный, превосходный ход; ?! – спорный, неясный ход; = – шансы игроков равны.

Когда предлагается **давэ** (удвоение ставки), то пишется “double to...”. Например, игрок предлагает давэ (doubling), повернув дубль-куб, находящийся у него, с двойки на четвёрку. Это запишется так: double to 4 (four). Для сокращения записи пишется и так: D4. Причём, когда игрок предлагает давэ, то пишется D4x (или 4x), а когда другой игрок принял давэ, то перед записью его хода ставится просто D4.

Если при записи партии применяются диаграммы, то в начале партии на изображении простой доски **дубль-куб** ставится на центр бара или, чаще всего, снаружи доски у правого борта (см. пример на рис. 10), а на изображении спортивной доски дубль-куб ставится в центральный отсек как показано на рисунке 11С. Дубль-куб обозначен чёрным квадратом. Когда один из игроков предлагает давэ другому игроку, то он переворачивает дубль-куб с числа 64 (в начале партии это означает “1”) на число 2. Если игрок принимает давэ, то он придвигает дубль-куб на свою сторону. На рисунке 11С положение дубль-куба при принятом давэ обозначено треугольниками. Стрелками (типа “ласточкин хвост”) обозначены перемычки, разделяющие шашечные отсеки спортивной доски, но бывают доски без перемычек.

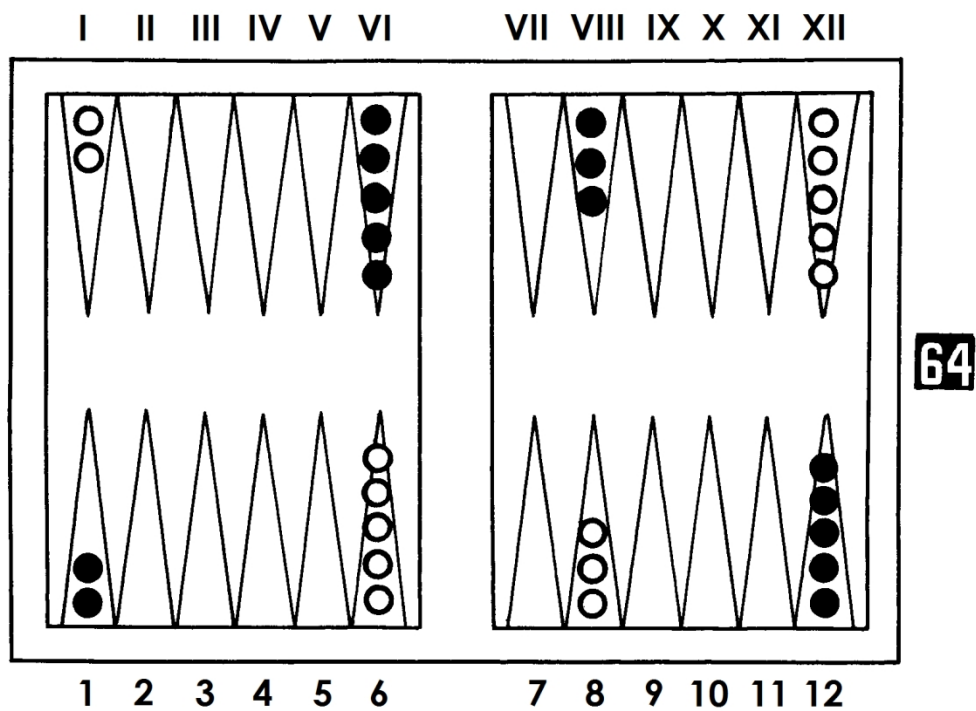


Рис. 10

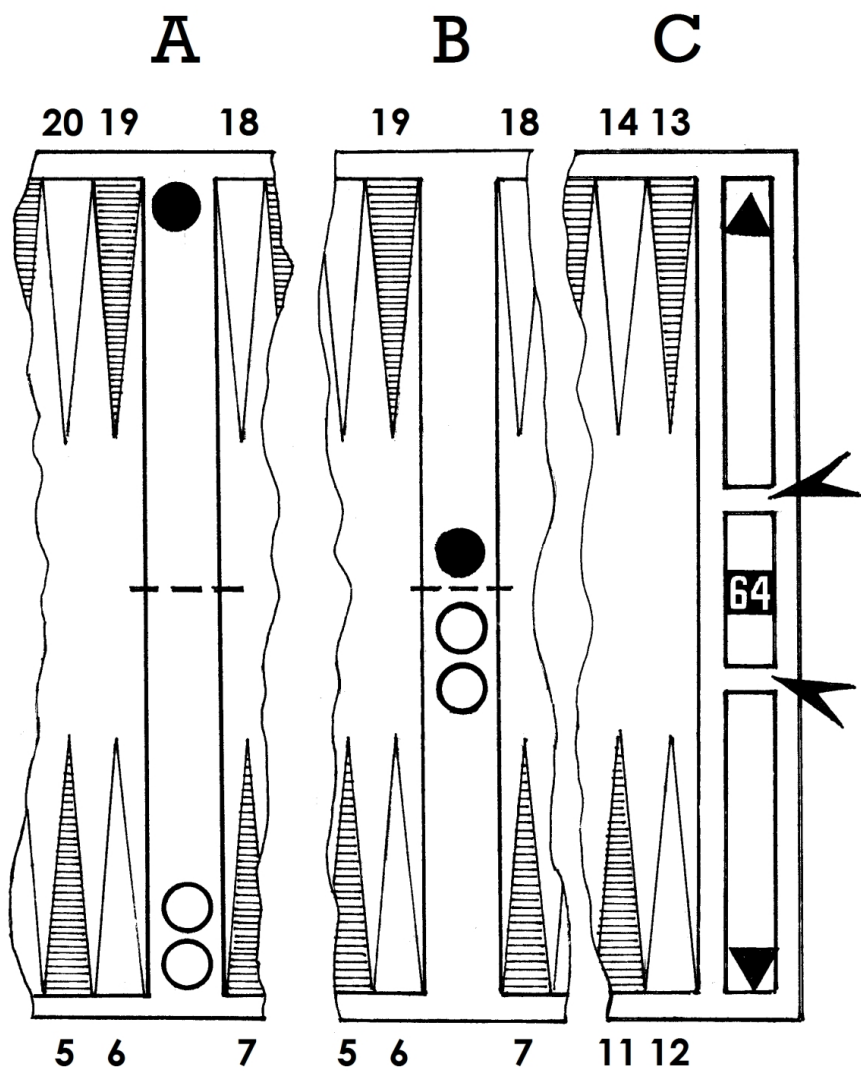


Рис. 11

Подробнее об использовании знаков нотации при записи партий смотрите в ЧАСТИ 6 “ПРИМЕРЫ ПАРТИЙ”.

2. ОСНОВНОЙ РАЗДЕЛ. СБОРНИК ИГР

ЧАСТЬ 4. КЛАССИЧЕСКИЕ НАРДЫ

Всякое дело мастера боится.

Русская пословица

Все виды нард можно условно разделить на две большие группы: короткие нарды и длинные нарды. Но существуют игры, которые трудно классифицировать из-за признаков обеих групп. Классическими названы традиционные игры, которые в течение тысячелетий практиковались среди многих народов и вошли в наше время со сложившимися чёткими правилами без разночтений, вариаций, и не требующие толкований и договорённостей. Образно говоря, классические нарды выдержали испытание временем, пройдя через века и страны. В настоящее время к классическим нардам относятся следующие игры: короткие нарды (триктрак / trictrac / tricktruck, щещбец / şeşbeş / 65, бэкгэммон / backgammon) и длинные нарды (джанг / jäng).

Игра бэкгэммон не вошла в базовый текст коротких нард из-за различия формулировок и начисления очков по результату партии. Сравнения формулировок триктрака и бэкгэммона приведены в таблице и пояснениях в главе 8 “КОРОТКИЕ НАРДЫ. Правила. Вывод шашек во двор”.

Глава 8. КОРОТКИЕ НАРДЫ, или ТРАДИЦИОННЫЙ ТРИКТРАК

Где хотенье, там и уменье.

Русская пословица

Правила таких игр, как (отечественные) **короткие нарды**, (традиционный) **триктрак**, **щещбец**, **бэкгэммон** полностью совпадают. Различия касаются лишь начисления очков победителю по результату окончания партии. Далее в тексте для краткости вместо названий всех этих игр будут применяться термины “традиционный триктрак” или “триктрак”, которые будут представлять всё семейство коротких нард. Для записи партии в триктрак можно пользоваться как традиционной, так и сквозной нумерацией пунктов.

Инвентарь. Расстановка. Цель

*Чей двор, того и дом.**Русская поговорка*

Начальная расстановка шашек перед игрой показана на рисунке 4. Далее на диаграммах будет приводиться только традиционная расстановка – вид со стороны игрока белыми (см. рис. 12). Вид со стороны игрока чёрными изображён на рисунке 13. По сути это та же самая расстановка (в зеркальном отображении), что и на рисунке 12. Расстановка белых шашек следующая: в пункте 01 находятся 2 шашки, в пункте 012 – 5 шашек, в пункте 6 – 5 шашек и в пункте 8 – 3 шашки. Расстановка чёрных шашек следующая: в пункте 1 находятся 2 шашки, в пункте 12 и в пункте 06 – по 5 шашек, и в пункте 08 – 3 шашки. Обозначения пунктов показаны на рисунке 6.

Другими словами, если положить эту книгу на горизонтальную плоскость, то читатель будет находиться перед доской на месте игрока белыми шашками. По другую сторону доски напротив находится игрок чёрными шашками.

Нарды – игра для двух участников. У каждого игрока по 15 шашек: у одного игрока белые шашки, у другого – чёрные шашки.

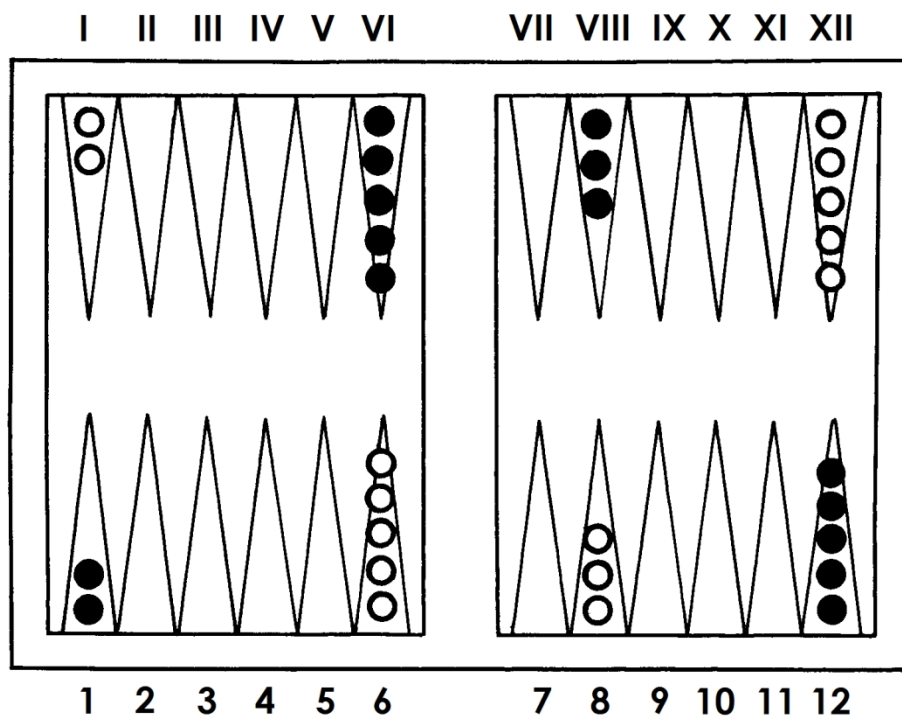


Рис. 12 [4]

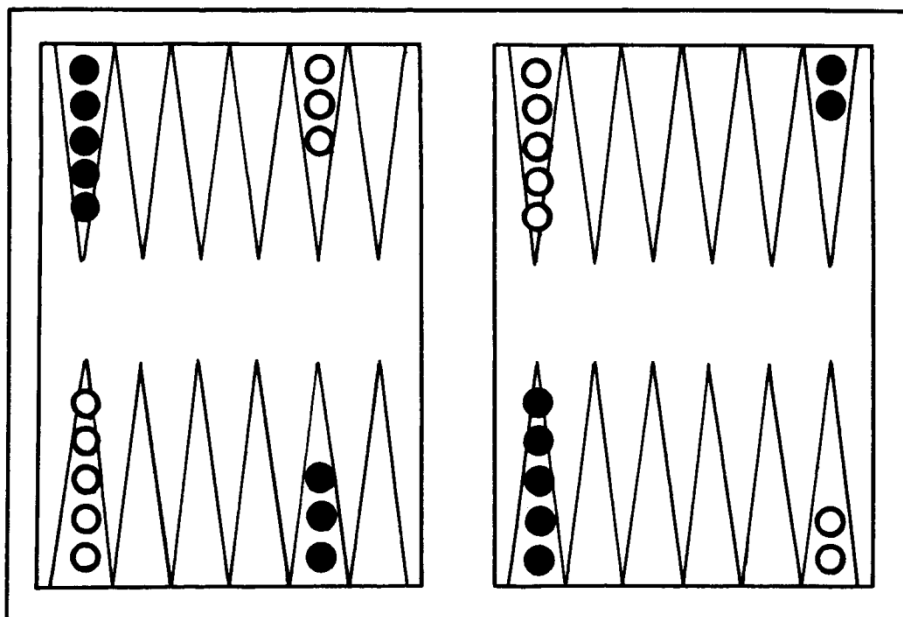
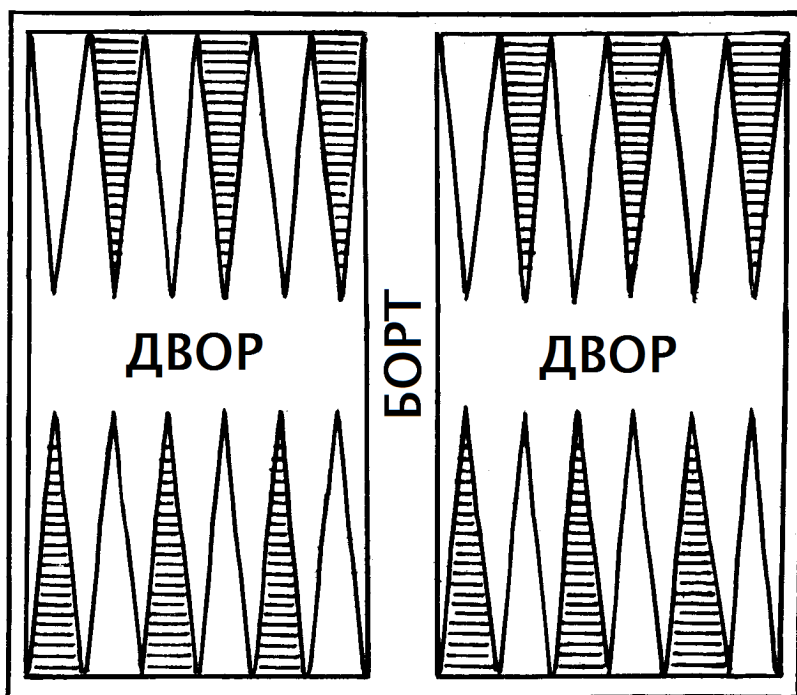


Рис. 13

ДОМ ЧЁРНЫХ

01 02 03 04 05 06 07 08 09 010 011 012
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



ДВОР

БОРТ

ДВОР

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ДОМ БЕЛЫХ

Рис. 14 [6]

Цель игры для белых, кидая (бросая) оба зара одновременно перед каждым своим ходом, привести все свои шашки в **дом белых** (пункты 1, 2, 3, 4, 5, 6), двигаясь в направлении хода часовой стрелки (01...06, 07...012, 12...7, 6...1), а затем вывести их из дома во **двор**. Смотрите диаграмму на рисунке 14.

Цель игры для чёрных та же, но только шашки двигаются навстречу белым против часовой стрелки (в направлении 1...6, 7...12, 012...07, 06...01) в **дом чёрных** (пункты 01, 02, 03, 04, 05, 06), и тоже выводятся во **двор**.

Другими словами, маршрут шашек напоминает букву “П”, положенную на бок, с перекладиной справа, но белые идут по этому маршруту по направлению часовой стрелки, а чёрные – против часовой стрелки (т. е. навстречу белым).

Следует обратить внимание, что на зеркальном отображении доски (см. рис. 13) чёрные шашки двигаются в свой дом тоже в направлении против хода часовой стрелки, а белые шашки – по ходу часовой стрелки.

Игрок, который первым выведет шашки во двор, станет победителем. Второй игрок – увы! Опоздавший – станет проигравшим.

Итак, каждый игрок стремится достичь поставленной цели как можно быстрее, ибо суть каждой отдельной партии – это одновременно гонка и столкновение противоположных сил.

Правила

Клин клином вышибают.

Русская поговорка

1. После проведения розыгрыша (жеребьёвки выбора цвета шашек и жеребьёвки определения заходчика) начинается партия (см. “РОЗЫГРЫШ И ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ”).

Традиционно в быту проводится полный розыгрыш, а перед каждой новой партией определяют заходчика. В течение нескольких партий игроки могут не менять цвет своих шашек. На соревнованиях обычно выбирают сокращённый или краткий (“белый”) розыгрыш. Каждый игрок бросает по одному зару на свою правую сторону доски, и если выпадает одинаковое количество очков на обоих зарах (автодубль), то игроки перебрасывают зары снова до тех пор, пока не выпадут разные числа. Автодубля в традиционных нардах не было. Подробно об автодубле читайте в статье “БЭКГЭММОН” и в “СЛОВАРЕ НАРДИСТА”.

2. Игроки ходят поочерёдно, перед каждым своим ходом бросая одновременно оба кубика (зара).

После остановки обоих заров на поверхности правой половины доски (игрового поля) точки на их верхних гранях укажут игроку: на какое количество пунктов он должен переместить шашку (или шашки). Последовательность и комбинации ходов зависят от самого игрока и, конечно, от ситуации на доске. Можно сначала выполнить ход по показанию меньшего зара, потом – по показанию большего зара, и – наоборот, ведь порядок и выбор правомочны.

Другими словами, числовые показания заров – это предписание, указание, направление, руководство к действию. А игрок-командир сам выбирает по диспозиции как ему лучше выполнить “приказ”.

Ход шашки

3. Ход – это перемещение (передвижение) шашки или шашек согласно показаниям обоих заров.

Выполнение (проведение) хода осуществляется несколькими способами: (1) скользящим движением шашки из пункта в пункт, не отрываясь от поверхности игрового поля, в пределах одной половины доски; (2) переносом шашки из пункта в пункт в пределах одной половины доски, (3) переносом шашки из пункта в пункт через центральный борт (бар) из одной половины доски – в другую половину; (4) вынос шашки с игрового поля (при выводе из дома): (4а) либо в специальный шашечный отсек за пределы игрового поля, (4б) либо на другую половину доски во двор, (4в) либо за придомовый борт простой доски (для белых – это левый борт, для чёрных – это правый борт), т. е. за пределы доски рядом с домом.

Суть хода в нардах – это скачок шашки из одного пункта в другой пункт в соответствии с числом точек на верхней грани зара, остановившегося после броска.

Шашка при совершении хода имеет право перепрыгивать через пустые и занятые пункты, через свои и чужие шашки, но закончить свой ход-прыжок шашка должна непременно либо (1) на пустом пункте, (2) либо на пункте, занятом своей шашкой или шашками, (3) либо на пункте, занятом шашкой противника.

Отрыв шашки от поверхности доски или скользящее движение из пункта (гнезда) считается началом хода. Окончанием хода считается постановка шашки в другой пункт – пункт (гнездо) назначения. Во время выполнения хода нельзя касаться шашкой других пунктов или считать шашкой пункты – это нарушение правил.

4. Движение шашки на определённое заром число пунктов начинается с отсчёта соседнего пункта по направлению к своему дому.

Например, при числе зара 6 игрок решил сходить шашкой с пункта 8 в пункт 2. Смотрите рисунок 6. Пункт 8 обозначен клином белого цвета и пункт 2 тоже белого цвета. А вот если бы игрок с пункта 8 сходил бы при числе зара 5, то он бы попал шашкой на чёрный клин 3. Обычно традиционно на досках для триктрака всегда изображаются клинья в виде одинаковых вытянутых треугольников чёрного и белого цветов. Если применяются (изображаются, наносятся) клинья других цветов, то официально они всё равно называются “белыми” и “чёрными”. Следует обратить внимание, что обычно первый клин ячейки (пункта) №1 чёрного цвета, клин ячейки №2 – белого цвета и далее чередуясь. Всего на доске 12 чёрных (тёмных) клиньев, обозначающих ячейки (пункты) 1, 3, 5, 7, 9, 11, 012, 010, 08, 06, 04, 02, и 12 белых (светлых) клиньев, обозначающих ячейки 2, 4, 6, 8, 10, 12, 011, 09, 07, 05, 03, 01.

Это сделано не зря. Чередующиеся по цвету клинья – прекрасное подспорье для удобного счёта пунктов. В основу быстрого и точного подсчёта пунктов положен принцип “чёт-нечёт”. Если на кубике (заре) выпадает нечётное число

точек (т. е. 1, 3, 5), то шашка, стоящая на тёмном клине, после выполнения хода встанет на светлый клин. А если на заре выпадает чётное число точек (т. е. 2, 4, 6), то шашка, стоящая на тёмном клине, после выполнения хода встанет на тёмный клин. Другими словами, при ходе шашки по показанию чётного зара она попадает в клин назначения того же цвета, что и цвет исходного клина, а по показанию нечётного зара шашка попадает в клин другого цвета, отличного от исходного.

Опытные игроки советуют начинающим: (1) “Считайте клинья глазами”. Нельзя пересчитывать (по порядку, последовательно, поодиночке) пункты пальцами – это тормозит развитие возможностей игрока по быстрому (скоростному) расчёту ходов и “чтению” (обзорному видению) всей доски, т. к. (2) “Нужно видеть доску”. Это выражение значит, что надо не просто “смотреть”, а именно “видеть”, т. е. замечать возможности, предугадывать вероятные ходы, комбинировать их, выбирать лучший вариант, стараться использовать каждый бросок и “выжать” всё возможное из каждой позиции в свою пользу.

Тише едешь – дальше будешь.

Русская пословица

Но форсировать события не нужно. Лучше задержаться на первом этапе (т. е. считать клинья глазами), зато потом появятся и обзор, и комбинационный расчёт, и тактический навык, и другие важные и полезные качества. С практикой и опытом придёт мастерство.

5. Ходы в нардах – парные. Под одной цифрой, обозначающей порядковый номер хода, в левом столбце записывается ход белых, а в правом – ход чёрных. Смотрите ЧАСТЬ 6 “ПРИМЕРЫ ПАРТИЙ”.

6. Игрок имеет право передвигать шашку/шашки только своего цвета и только при выполнении своего хода.

Шашки противника трогать нельзя, кроме ударного (бьющего) хода.

7. Выполнение полного (двойного) хода по показаниям обоих заров обязательно.

Игрок обязан передвигать шашку на количество пунктов в соответствии с числом точек на верхней грани зара. Например, нельзя передвинуть шашку на 3 пункта, если зар показывает 4 очка, или одну шашку на 2 пункта, и другую – на два пункта. Передвижение шашки строго определено количеством очков зара. Допустим, зары брошены и белым выпало 5–3, т. е. на верхней грани одного зара изображено 5 точек (очков), а на другом заре – 3 точки. Можно передвинуть одну произвольно выбранную шашку на 5 пунктов, а другую – на 3 пункта. Или можно одной шашкой сначала сходить на 5 пунктов, а потом ей же – на 3 пункта, или наоборот. В этом случае желательно выполнить такой ход: одну белую шашку с пункта 8 поставить в пункт 3 (использовано 5 очков), а другим ходом одну белую

шашку с пункта 6 тоже поставить в пункт 3 (использовано показание второго зара в 3 очка). Ход завершён.

Сквозного счёта пунктов в нардах нет, т. е. счёт пунктов ведётся по показанию каждого отдельного зара. Например, бросок 6–5 – это не сумма в одиннадцать очков, а отдельные ходы 6 и 5, или комбинированный ход одной шашкой 5+6 или 6+5. Поясним на примере. Белая шашка при броске 6–5, совершая двойной ход с пункта 01, может сходить только так: сначала на пункт 07 (используя зар 6), затем на пункт 012 (используя зар 5). А вот первым ходом использовать зар 5 шашка не может, т. к. пункт 06 занят чёрными шашками. Смотрите начальное расположение шашек.

8. По окончанию хода шашка должна встать на свободный (открытый, разрешённый, легальный) пункт. Постановка шашки на закрытый пункт противника запрещена.

Другими словами, шашка игрока может ходить (ставиться) только в свободные (открытые) пункты и в свои закрытые пункты (т. е. в пункты, занятые своими шашками).

Если же шашка при расчёте хода попадает на закрытый пункт противника, то в этом случае говорят: “Шашка не идёт”. Нужно искать другой ход – разрешённый правилами.

Пас, или Пропуск хода

9. Когда нет возможности выполнить полный ход, т. е. парный (двухзарный) ход, то игрок обязан выполнить возможный одинарный ход.

Другими словами, при невозможности выполнения одного из пары ходов игрок вынужден отказаться от этого невозможного хода (т. е. спасовать), а другой возможный ход обязан выполнить.

10. Нельзя спасовать по своему желанию, т. е. отказаться от хода при возможности выполнить полный ход. Пасы в нардах бывают только вынужденные. Другими словами, ход, если он возможен, то строго обязателен.

Бывают ситуации, что при выполнении хода резко ухудшается собственная позиция. Игрок был бы рад отказаться от такого хода, но ходить нужно обязательно.

Невозможным (невыполнимым, пасовым) называется (1) ход, при котором при расчёте шашка попадает на закрытый пункт, или (2) ход, при выполнении которого невозможен второй ход, или (3) нелегальный (незаконный) ход, т. е. ход с нарушением правил.

11. Если при выполнении одного (однотарного) хода невозможно выполнить другой однотарный ход, и – наоборот (т. е. при выполнении второго хода возникает невозможность выполнения первого хода), то

игрок обязан сходить (совершить ход) по показанию старшего (большего) зара.

Допустим, зары выдали 6 и 4. Если выполнить ход по показанию младшего зара 4, то ход по показанию старшего зара 6 будет невозможным, и – наоборот. В этом случае игрок **обязан** использовать число только старшего зара 6, а числом 4 младшего зара придётся спасовать.

12. Если игрок не может выполнить ни одного хода по показанию обоих заров, то это – полный (двuzарный) пас. Ход пропускается.

Дубль, или Четверной ход

13. Если на зарах выпадает одинаковое количество очков – дубль, то очки удваиваются, как будто бы перед игроком 4 одинаковых зара.

При выпадении дубля шашку (шашки) можно переставлять в различных комбинациях, но обязательно кратно выпавшим очкам на одном заре. В этом случае игроку предоставляются следующие возможности: (1) можно выполнить четырёхкратный ход одной шашкой, т. е. сделать 4 хода подряд, (2) можно одной шашкой выполнить один ход, а другой шашкой – 3 хода, (3) можно одной и другой шашкой выполнить по 2 хода, и наконец, (4) можно выполнить по одному ходу четырьмя шашками.

Например, игроку выпал дубль 3–3. Несмотря на то, что сумма составляет 12 очков – этот подход неправильный, эти очки нельзя использовать как заблагорассудится. Это 4 отдельных хода по 3 очка каждый, и действовать нужно сообразно этому положению.

Виды пунктов (перегруженный, закрытый и открытый)

14. Во время игры (т. е. в течение всей партии) игрок имеет право на одном пункте держать любое количество своих шашек.

Шашки в пункте ставятся в линию как показано на диаграммах.

Пункт, на котором стоят 3 и более шашек, называется **перегруженным** пунктом.

Если же шашки на перегруженном пункте мешают броскам заров и передвижению других шашек, то можно ставить шашки в 2 яруса друг на друга для экономии места.

Свободный пункт – это пункт, в котором стоит (1) либо одна шашка игрока, (2) либо одна шашка противника, (3) либо это пустой пункт, т. е. пункт без шашек, (4) либо это свой закрытый пункт (т. е. с шашками своего цвета).

Открытый пункт – это пункт, в котором стоит одна шашка любого цвета, либо это пустой пункт.

Самая первая (нижняя) шашка пункта (гнезда, ячейки, лузы) называется базовой (основной, коренной) шашкой или “корнем”. Остальные шашки этого пункта называются “шапками” или “дублёрами”.

Двое одному – рать.

Русская пословица

15. Пункт (клин), занятый двумя и более шашками одного цвета, считается запретным для входа шашек противника. Такой пункт называется закрытым пунктом.

Ударный ход, или Побитие одиночной шашки (шашек)

Один в поле – не воин.

Русская пословица

16. На пункт, занятый одной шашкой противника, ходить можно и в этом случае шашка противника побивается, снимается с игрового поля на борт (бар).

Другими словами, если шашка игрока всё же встала на пункт, занятый одной шашкой противника, то уже независимо от желаний игрока шашка противника должна быть обязательно побита, т. е. снята с пункта и выставлена на борт (бар).

17. Одиночную шашку противника бить не обязательно, если есть возможность более выгодного хода.

Ударный ход, т. е. побитие шашки противника, выбирается игроком по желанию и целесообразности.

Зарядка шашки с борта, или Ввод шашки в игру

18. До тех пор, пока хоть одна побитая шашка игрока находится на борту (баре), он не имеет права ходить, т. е. не может двигать ни одной своей полевой шашки – “Пас!”.

Другими словами, игрок, имеющий на борту одну, две или более побитых шашек, не имеет права передвигать полевые шашки до тех пор, пока не вызовет (не “зарядит”) с борта все свои побитые шашки.

19. Побитая шашка должна быть введена в игру (“заряжена” с бара) в свободный домашний пункт противника согласно совпадению числа зара и номера пункта.

Другими словами, побитая шашка с борта должна начать свой путь к своему дому из дома противника.

На рисунке 11В показано расположение побитых шашек на борту. Побитые шашки ставятся на борт за условную центральную линию, обозначенную пунктиром: белые шашки ставятся на сторону белых, а чёрные – на сторону чёрных. На рисунке 11А показано другое расположение, которое не считается

ошибочным, но всё же предпочтительным считается расположение на рисунке 11В.

Например, на рисунке 11В на баре находятся три шашки: одна чёрная и две белые. Допустим, ход чёрных, зары показали 3–2: в этом случае чёрная шашка может “зарядиться” в пункт 3 или в пункт 2 дома белых при условии, что эти пункты свободны. Если шашка встанет в пункт 3, то игрок уже имеет право двинуть эту же шашку на 2 пункта или сходить другой полевой шашкой. Если же игрок чёрными “зарядит” шашку в пункт 2, то он может сходить этой же шашкой вторым ходом на 3 пункта, или же – другой полевой шашкой.

20. Если “заряжаемая” шашка ставится в пункт с одиночной шашкой противника, то та (шашка противника) побивается и ставится на борт.

Вывод шашек во двор

21. Как только игрок завёл все свои шашки в свой дом, то он получает право выводить (выставлять, выбрасывать) их во двор (т. е. снимать с игрового поля).

Другими словами, если игрок однозарным ходом ввёл в дом последнюю 15-ую шашку, т. е. все шашки оказались в доме, то следующим однозарным ходом он должен выводить шашки во двор, и должен постараться сделать это быстрее, чем противник.

22. Шашка (шашки) выводится во двор из своего дома согласно совпадению номеров домашних пунктов с очками (числами, точками) на зарах.

Например, если на зарах выпало 5–2, то нужно снять одну шашку с пункта 2, а другую шашку с пункта 5.

23. Единственным исключением неполного использования очков зара может быть вывод шашки во двор. Это значит, что если выпал большой зар, а на соответствующем пункте нет шашек, то игрок обязан снять шашку с меньшего по номеру пункта, а если и там нет, то – с ещё меньшего и т. д. Но нельзя снимать шашки выборочно, а лишь только последовательно со старших пунктов к младшим.

Например, при заре 5 на пункте 5 нет шашек, но они находятся на пунктах 2, 3 и 4. В этом случае игрок не имеет права снимать шашку с пункта 2 или 3, если в пункте 4 есть шашка. Нужно строго соблюдать очерёдность от старших пунктов к младшим.

24. Шашки, выведенные во двор, в эту игру (партию) уже не возвращаются.

25. Если при выводе шашек выпал дубль, то можно снять с доски (игрового поля) 4 шашки.

Допустим, зары показали 3–3, а на пункте 3 стоят 5 шашек, то 4 шашки снимаются. Если же на пункте 3 стоят 3 шашки, то они снимаются и можно снять

ещё одну шашку с пункта 2 при условии, что на пунктах 4, 5 и 6 нет шашек. Если же там есть шашки, то нужно сходить одной из них на 3 пункта, а затем снять 3 шашки с пункта 3, или – наоборот. Все 4 хода, составляющих дуплетный ход (т. е. куш), должны быть выполнены полностью.

26. Если не удаётся выбросить одним двойным (парным, двузарным) ходом 2 шашки при несовпадении числа зара и номера пункта, то можно выбросить одну, а другой сходить со старшего пункта на меньший (младший) пункт. Если же и это невозможно (т. к. выпали малые зары), то необходимо передвигать шашки с пунктов старших номеров ближе к выходу, т. е. на домашние пункты малых номеров.

Если на зарах выпало, например, 6–2, а в пункте 6 нет шашек, то можно снять одну шашку с пункта 5, а если там нет, то с пункта 4 и т. д. Но нельзя снять шашку с пункта 4, если в пункте 5 есть шашка.

Если же, например, зары показали 6–1, то с пункта 6 шашка снимается **обязательно** (если, конечно, она там была). Нельзя выполнить, например, такой ход. Допустим, что в пункте 6 стояла одна шашка, и при броске 6–1 игрок выполнил ход 6/5/off, т. е. сходил сначала из пункта 6 в пункт 5 (использовав зар 1), а затем с пункта 5 вывел эту шашку во двор.

Комбинаций вывода шашек много, и выбираются они в зависимости от позиции по желанию игрока и в соответствии с правилами.

Разберём несколько примеров. На рисунке 15 изображён фрагмент окончания партии. Две чёрные шашки побиты и “ждут” возврата в игру. Допустим, сейчас ход чёрных и зары показали дубль 5–5 (пять куша, куш 5, пяндж-коща, джут бещ, ...). Для чёрных это большая удача. В этом случае обе чёрные шашки с борта одна вслед за другой “заряжаются” в пункт 5 (серебряный пункт) дома белых, побивая белую шашку: Bar/5*(2), а затем одна из чёрных шашек может двумя последующими ходами 5/10*/15* (или в традиционной записи: 5/10*/010*) побить две белые шашки.

Тогда уже на борту окажутся 3 белые шашки и последующим ходом игрок белыми не сможет “зарядить” шашки с борта из-за чёрной домашней блокады (домашнего щещдара) – сплошного ряда из 6 закрытых пунктов. Следующими ходами при пасах белых чёрные введут в дом оставшиеся шашки 5 и 17 (в традиционной записи: 08), и начнут выводить шашки во двор, стараясь постепенно освобождать старшие домашние пункты и не оставлять своих одиночных шашек (однарей, одинцов). Если всё будет так, то чёрные уверенно выиграют партию оюном, и даже могут надеяться на марс. Но прогнозировать (предсказывать) на такое количество ходов даже в этой ситуации некорректно, ведь перед нами нет будущих раскладок комбинаций заров (это тайна случайных чисел).

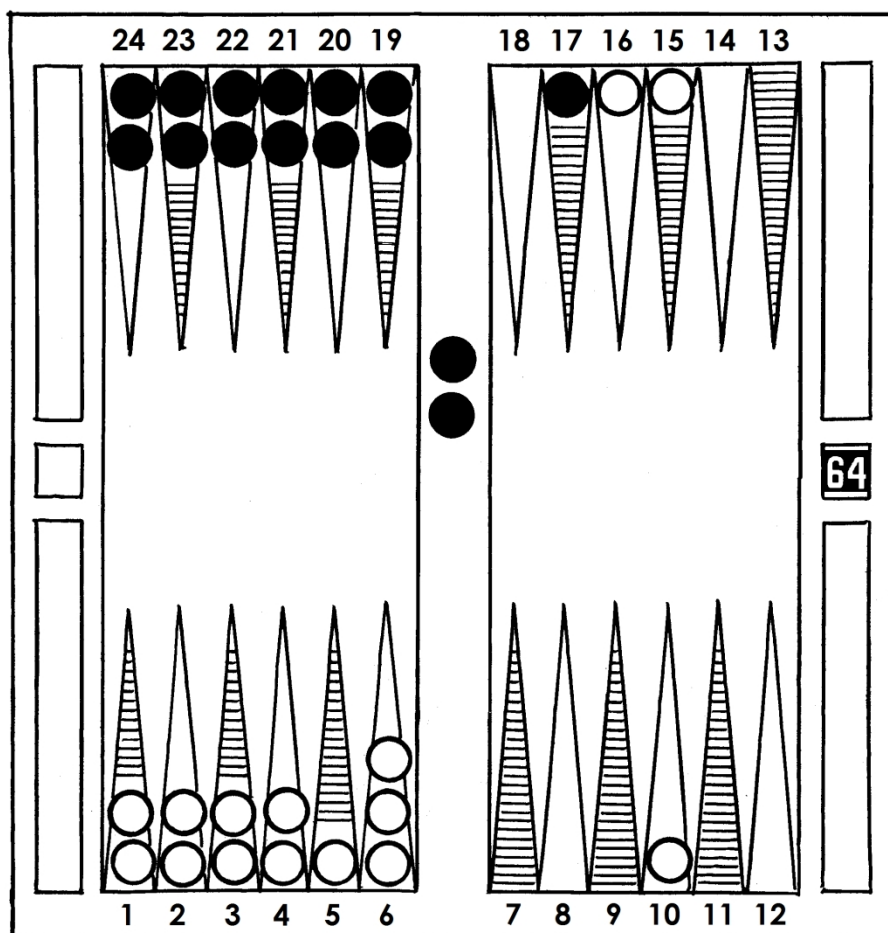


Рис. 15

Если эту же позицию на рисунке 15 рассмотреть при ходе белых, то им прежде всего нужны числа 5 или 1, чтобы закрыть пункт 5. Хотя этот пункт можно закрыть, например, ходом 6–5 16/10/5 (в традиционной записи: 09/10/5) или ходом 6–4 15/11/5 (традиционно: 010/11/5). Если бы выпал дубль 5–5, то лучшим ходом был бы такой: 5–5 10/5, 15(010)/10/5, 16(09)/11. Шашка 10 ходит в пункт 5; шашка 15(010) совершает 2 хода, сначала становится в пункт 10 и сразу же переходит в пункт 5; а шашка 16(09) ставится в пункт 11. В этой ситуации белые наверняка выиграют оюном, но могут надеяться на марс. Но как и в предыдущем выигрышном примере это “вилами по воде писано”. В нардах бывают такие неожиданности, что “был на коне, а оказался под конём”, и – наоборот.

27. Если при выводе шашек из дома шашка (или шашки) игрока будет побита, то вывод шашек из дома будет запрещён до тех пор, пока побитая шашка не будет “заряжена” с борта и вновь не войдёт в свой дом.

Возможные ситуации возникают либо при “зарядке” шашки противника с борта в дом игрока, либо при ударном ходе шашки противника с его якорного пункта.

Различные игровые ситуации при выводе шашек из дома приводятся в ЧАСТИ 6 “ПРИМЕРЫ ПАРТИЙ”. Посмотрим на рисунок 16, на котором изображена позиция при выводе шашек во двор. Чёрные уже вывели 2 шашки во двор, а вот у белых есть две дальние шашки – малый якорный пункт 01.

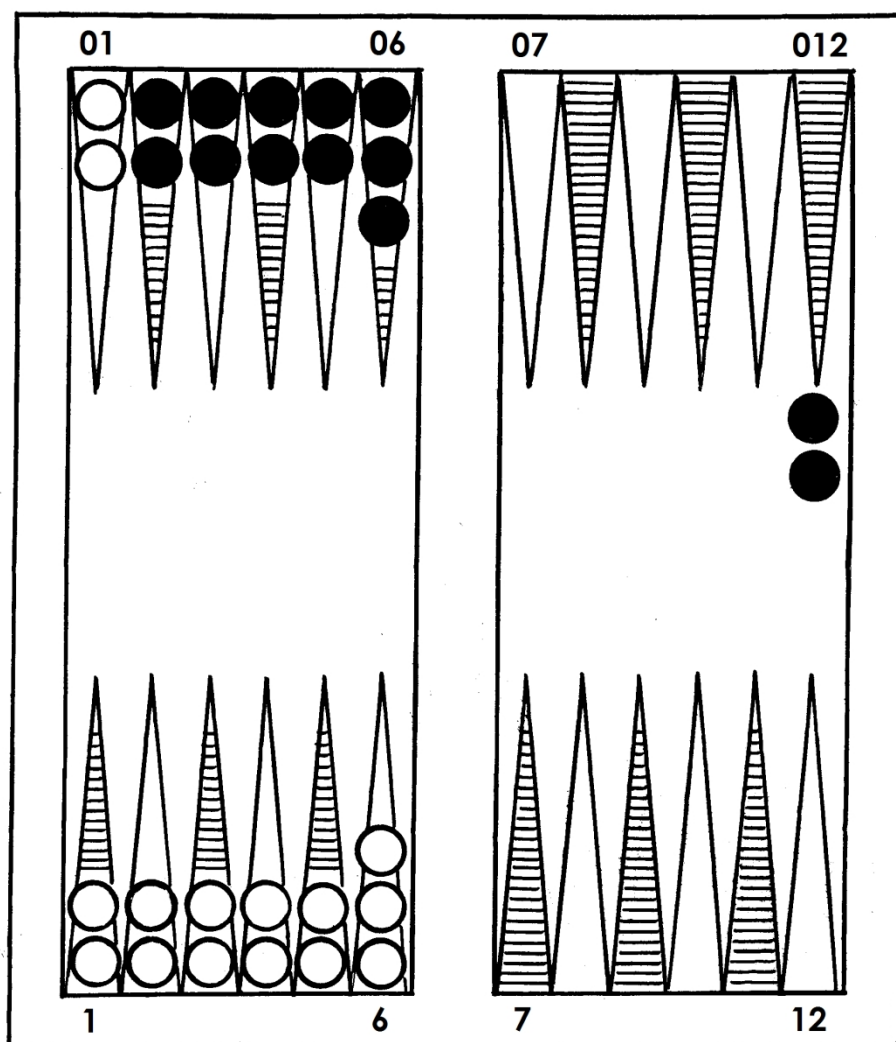


Рис. 16

Повороты и прихоти Фортуны могут быть непредсказуемыми и для белых и для чёрных, хотя кажется, что пока 2 белые шашки войдут в свой дом, то чёрные уже выведут большинство своих шашек во двор. Но... рассмотрим такую ситуацию. Ход чёрных, зары показали 6–6 (шесть куша, куш 6, щец-коща...) и 4 шашки ушли во двор: 6–6 06/off(3), 05/off. В результате такого хода в пункте 05 осталась одна чёрная шашка. А вдруг белым выпадет 4–4 или 6–4. Тогда они побьют чёрную шашку 05 и после этого при пасах чёрных введут свои шашки в дом, затем начнут вывод во двор. И победа белым обеспечена. Теперь представим, что белые вывели все свои шашки из дома, выиграв партию, а у чёрных осталась одна шашка или на борту или в доме белых. Это кокс/бэкгэммон? Нет! Ведь чёрные уже вывели две свои шашки из дома, а для оюна достаточно было вывода даже одной шашки. В этом конкретном случае белые выиграли оюном (1:0). А вот если бы не было двух чёрных шашек во дворе, то белые бы выиграли коксом/бэкгэммоном (3:0). В этой ситуации слабость белых (пара шашек в пункте 01) превратилась в их силу.

Счёт по результату партии

*Finis coronat opus.
Конец – делу венец.
Латинская пословица*

28. Игрок, который первым выведет все свои шашки из дома во двор, выигрывает партию, получая одно очко, но при условии, что проигравший успеваеt вывести во двор хотя бы одну свою шашку. Такой простой результат партии со счётом 1:0 носит название “одинарная партия”, или “одинарный выигрыш”.

Одинарная игра триктрака в отечественных коротких нардах носит название “оюн/оуун” (счёт 1:0).

29. Если игрок выиграл партию, а проигравший ещё не вывел во двор ни одной шашки, но все шашки уже в доме, то победитель выиграл вдвойне – он получает 2 очка (счёт 2:0). Это двойная партия, или двойной выигрыш.

Двойная игра триктрака в отечественных коротких нардах носит название “марс/mars” (счёт 2:0).

30. Если же проигравший имеет за пределами дома одну или более своих шашек (т. е. ещё не все шашки введены в дом), то победитель получает 4 очка. Это четверная партия, или четверной выигрыш – счёт 4:0.

Четверная игра триктрака в отечественных коротких нардах носит название “домашний марс” (счёт 4:0).

31. А если у проигравшего одна (или более) шашек находятся на борту (т. е. побиты и ещё не “заряжены”), то это восьмерная партия или восьмерной выигрыш. Победитель получает 8 очков – счёт 8:0.

Восьмерная игра триктрака в отечественных коротких нардах носит название “кокс/сох” (счёт 8:0).

В настоящее время под влиянием международного спортивного варианта коротких нард – бэкгэммона – предложен другой подсчёт очков по результатам партии, отличающийся от традиционного триктрака и отечественных коротких нард. Другими словами, предлагается играть по правилам бэкгэммона, но с сохранением названий из коротких нард (см. таблицу соответствий).

Счёт	Результат партии	Короткие нарды	Бэкгэммон
1:0	Одинарная игра	Оюн	Гейм
2:0	Двойная игра	Марс	Гэммон
3:0	Тройная игра	Кокс	Бэкгэммон

Ниже приведены формулировки результатов окончания партии в бэкгэммоне.

В бэкгэммоне **одинарная игра** носит название “гейм/game” (счёт 1:0). Проигравший ввёл все шашки в дом и успел вывести во двор одну или несколько шашек.

В бэкгэммоне **двойная игра** носит название “гэммон/gammon” (счёт 2:0). Проигравший (1) успел ввести все шашки в свой дом, но не успел ни одной шашки вывести во двор, либо (2) не успел ввести все свои шашки в дом, но при этом у него нет ни одной шашки ни в доме победителя, ни на баре.

Сравните: в домашнем марсе триктрака шашка (или шашки) проигравшего могут находиться даже в доме противника, но не на баре.

В бэкгэммоне **тройная игра** носит название “бэкгэммон/backgammon” (счёт 3:0).

Проигравший не только не успел ввести все свои шашки в дом, но при этом у него имеется одна или несколько шашек (1) либо в доме победителя, (2) либо на баре, (3) либо и в доме победителя и на баре.

Сравните: восьмерная игра традиционного триктрака в отечественных коротких нардах носит название “кокс” и отличается от предлагаемого кокса/бэкгэммона тем, что в триктраке шашка (шашки) проигравшего обязательно находится на баре, невзирая на остальные не введённые в дом шашки.

Итак, (1) можно считать очки по результату партии по правилам традиционного триктрака, но с названиями из отечественных коротких нарда: одинарная игра – оюн (1:0), двойная игра – марс (2:0), четверная игра – домашний марс (4:0), восьмерная игра – кокс (8:0). Или (2) можно считать очки по результату партии по правилам бэкгэммона, используя соответствующие названия из отечественных коротких нарда: одинарная игра – оюн/гейм (1:0), двойная игра – марс/гэммон (2:0), тройная игра – кокс/бэкгэммон (3:0).

Необходимо отметить, что во многих странах Европы и Азии начисление очков победителю по результату окончания партии полностью совпадает с правилами бэкгэммона. Но в некоторых регионах и странах нет кокса, а только лишь оюн и марс.

Первый ход

Alea jacta est.

Жребий брошен.

Латинская поговорка

В нардах при записи партии нумерация ходов парная, т. е. под одним номером хода отмечается ход белых, затем – ход чёрных. Опытные игроки полагают, что по некоторым показаниям заров нужно обязательно выполнить оптимальный (наилучший) ход. Такими безвариантными ходами считаются (1)

домашние камни, (2) дуплетные ходы 1–1, 5–5, 6–6, (3) ходы 6–5, 6–1, 4–1. Вариативными дуплетными ходами считаются 2–2, 3–3, 4–4.

Заметим, что при оценке некоторых вариативных ходов нет единого мнения. Одни варианты считаются более предпочтительными, у других вариантов есть свои преимущества и недостатки. Например, некоторые игроки вместо домашних камней 6–4 8/2, 6/2 и 5–3 8/3, 6/3 предлагают ходы 6–4 01/07/011 и 5–3 012/8, 012/10, а ходом 4–4 012/9/5(2) предпочитают занять пункт 5. Вполне естественно, что в некоторых вариантах образуется одиночная шашка, и противник сможет её побить. Но это только лишь первый ход в партии – ведь “волков бояться – в лес не ходить”.

Далее будет предложен первый ход, рекомендуемый опытными игроками при каждой комбинации заров. Все примеры будут показываться белыми шашками и с позиции белых. Заметим, что это лишь предложение выполнения ходов, с помощью которых можно при удачном броске получить преимущество. Ну, а дальше – как зары покажут.

Ход без вариантов

Crede ut intelligas.

Верь, чтобы понимать.

Латинская пословица

1–1. 6/5(2), 8/7(2). Одним таким дуплетным ходом строится сплошной ряд из трёх закрытых пунктов, который затруднит двум чёрным шашкам выход из дома белых.

6–1. 012/7, 8/7.

6–4, 5–3, 4–2, 3–1. Домашние камни. При таких сочетаниях заров (разница в 2 очка между старшим и младшим заром) две шашки идут в дом, создавая закрытый пункт.

6–4. 8/2, 6/2.

5–3. 8/3, 6/3.

4–2. 8/4, 6/4.

3–1. 8/5, 6/5.

5–5. 012/8/3(2).

4–1. 012/9/8.

6–5. 01/07/012.

6–6. 01/07(2), 012/7(2).

Ход с вариантами

De gustibus non disputandum est.

О вкусах не спорят.

Латинская пословица

- 4–4. 01/05(2), 012/9(2). Во втором варианте 012/7/5(2), хотя и занимается важный серебряный пункт 5, но упускаются возможности захвата якорного пункта 05 и вывода пары дальних шашек с пункта 01.
- 3–3. 01/04(2), 8/5(2). Другие варианты: 012/10/7(2); 01/04/07(2); 8/5(2), 6/3(2).
- 2–2. 6/4(2), 012/11(2). Другие варианты: 01/03/05(2); 01/03(2), 6/4(2).
- 3–2. 012/10, 012/11; 012/10/8 (или 012/11/8).
- 5–2. 012/8, 012/11; 012/8/6.
- 4–3. 012/9, 012/10; 012/9/6 (или 012/10/6).

Неудобный ход

Sic fata voluerunt.

Так было угодно судьбе.

Латинская поговорка

Плохое сочетание заров – плохой ход, но ходить всё равно нужно.

- 5–1. 012/8, 01/02; 012/8, 6/5.
- 5–4. 012/8, 012/9.
- 6–2. 01/07/09.
- 6–3. 01/07/010. Этот ход – почти копия предыдущего.
- 2–1. Бывает и так. Что же делать? 012/11, 01/02. Варианты: 01/02, 8/6; 012/11/10.

Советы начинающим

Не упускай из рук удобный случай.

Саади

Основная стратегия в дебюте – это захват ключевых пунктов (ключей). Ключи – это угловые пункты каждой четверти. Далее объяснение будет вестись со стороны игрока белыми шашками. Итак, ключи 6 (старший домашний пункт) и 012 (средний пункт) уже заняты своими шашками при начальной расстановке. Ключи 7 (свой бар-пункт) и 07 (бар-пункт противника, золотой пункт), 12 (средний пункт чёрных) и приключевые пункты 5 и 05 (свой и чужой серебряные пункты) по возможности необходимо захватить. Пункты 01 и 1 ценными пунктами для захвата не считаются.

Для решения этой стратегической задачи хорош бросок щещ-коша: 6–6 01/07(2), 012/7(2). Здесь одним ходом захватываются оба бар-пункта.

При броске 6–1 рекомендуется захватить свой бар-пункт ходом 012/7, 8/7.

Нужно стараться, где только возможно, создавать закрытые пункты, усложняя этим продвижение шашек противника и улучшая продвижение своих шашек.

Нужно мешать противнику вывести пару его дальних шашек из вашего дома, а самому постараться вывести свои дальние шашки из дома противника.

Нежелательно без крайней необходимости оставлять свои одиночные шашки из-за опасности их побития шашками противника.



Fronte cappilata, post est occasio calva.
Случай спереди лохмат, а сзади – плешив.
Латинская пословица

(Если вовремя не схватишь, то позже уже упустишь.)

Нужно пользоваться любой благоприятной возможностью, предоставленной зарами.

При неблагоприятной и неясной позиции желательно не уходить из дома противника, если у вас есть большой якорь, который послужит опорным пунктом в случае возврата вашей побитой шашки с бара.

Бить шашку (шашки) противника выгодно, если это даёт преимущество. Бывают ситуации, когда побитие шашки противника создаёт опасность для ваших шашек.

Нужно стараться создавать закрытые пункты в своём доме и строить блокады. См. “СЛОВАРЬ НАРДИСТА”.

Глава 9. ДЛИННЫЕ НАРДЫ

Федот, да не тот.
Русская поговорка

Основной традиционный и спортивный вариант длинных нардов – **джанг** (это одно из названий). Другой вариант длинных нардов – **карзар** (это одно из названий) – отличается от джанга лишь одним правилом, допускающим

(разрешающим) построение щездара только тогда, когда хоть одна шашка противника войдёт в свой дом.

Инвентарь. Расстановка. Цель

Так думай, чтоб после раздумки не было.

Русская пословица

Для игры в длинные нарды – джанг (от персидского “jäng/джянг” – “сражение, битва, бой, война”) – необходим тот же комплект (доска, шашки, зары), что и для коротких нард (триктрак, щещбещ, бэкгэммон). Но игра совсем другая.

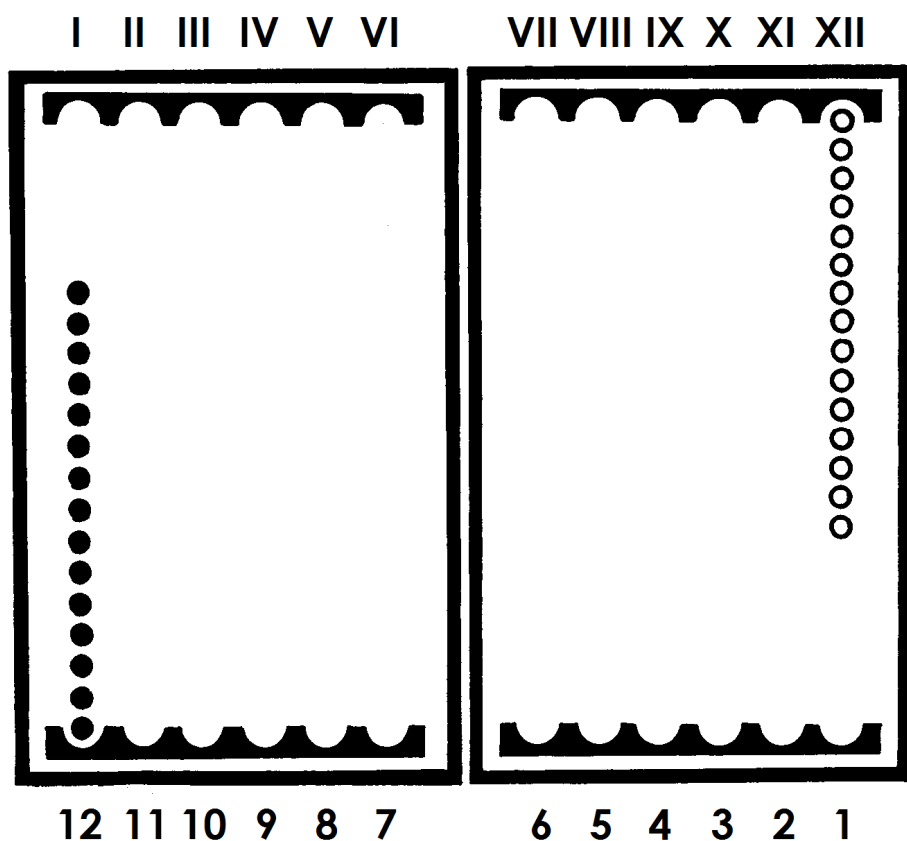


Рис. 17 [5]

Начальное (исходное) расположение шашек показано на рисунке 17. Это традиционный вид со стороны игрока белыми. А на рисунке 18 показано то же положение (зеркальное), но со стороны игрока чёрными. В этой книге в описании длинных нард будет использоваться традиционное обозначение пунктов. См. рисунок. 19.

В некоторых регионах Кавказа и Ближнего Востока голову (гору) считают нулевым пунктом, поэтому, в отличие от традиционных длинных нард, нумерация пунктов следующая: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11. Направление нумерации пунктов соответствует нумерации традиционных длинных нард.

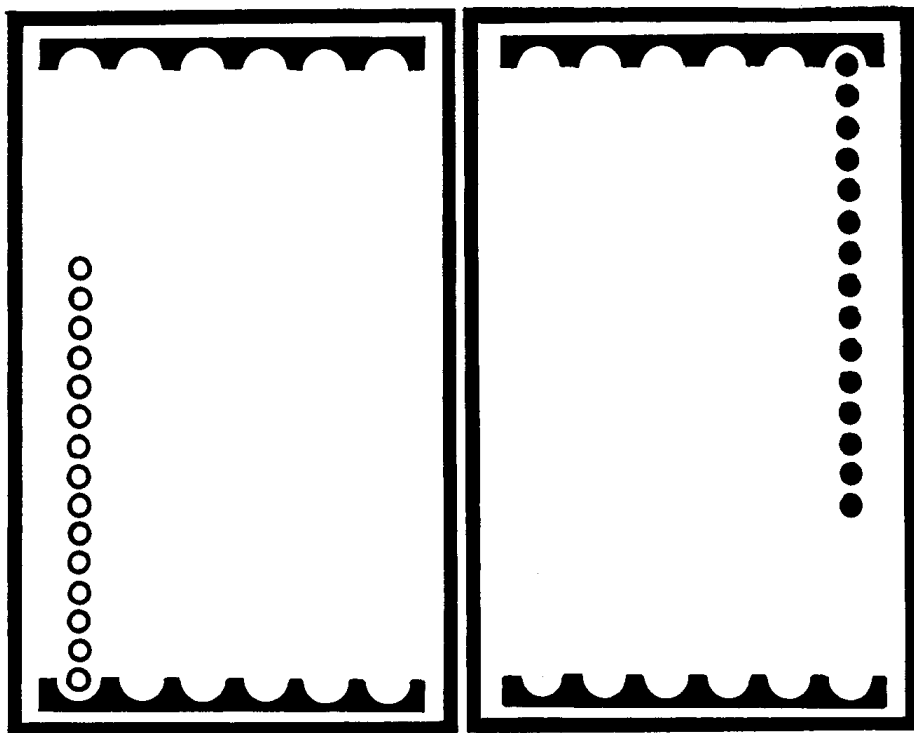


Рис. 18

Крута гора, да миновать нельзя.

Русская пословица

Цель игры для белых: снять все 15 шашек с головы 012 (“время разбрасывать камни”), привести их все в свой дом (пункты 1, 2, 3, 4, 5, 6) и затем их вывести во двор (“время собирать камни”).

Цель игры для чёрных такая же, но голова чёрных – это пункт 12, а дом – это пункты 01, 02, 03, 04, 05, 06.

Правила

Голова – всему начало.

Русская пословица

Ход шашки

1. Все шашки (и чёрные, и белые) движутся в одном направлении – против хода часовой стрелки (“против солнышка”).

2. Шашки не бьются (в отличие от коротких нарда), и если на пункте стоит одна шашка, то ход (доступ) шашкам противника запрещён.

Другими словами, пункт, занятый даже одной шашкой, называется закрытым (запретным) пунктом, недоступным для шашек противника.

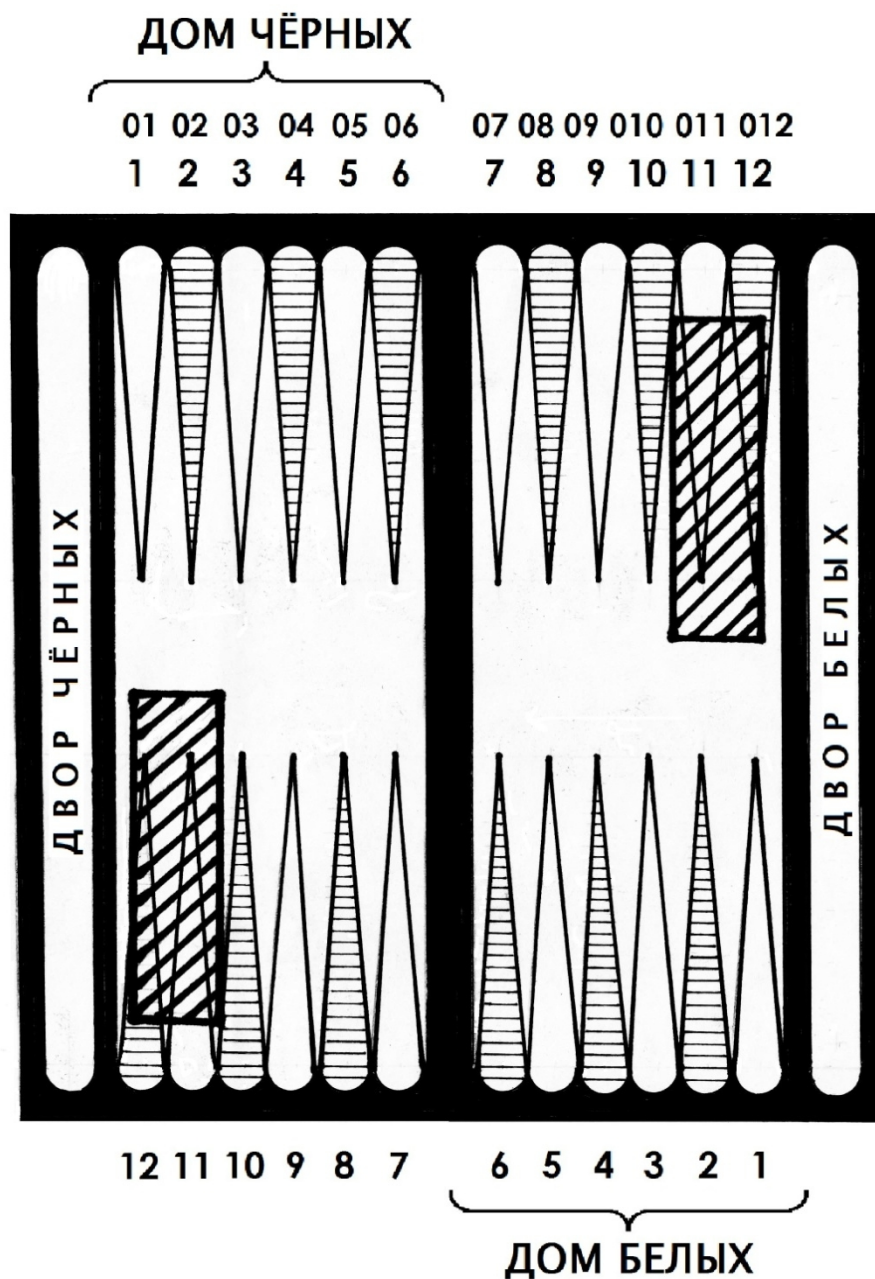


Рис. 19 [9]

3. С головы (горы, горки, руки) за один ход можно брать (снимать) только одну шашку. Далее вторым ходом можно ходить либо только что снятой шашкой, либо другой полевой шашкой.

Конечно, по желанию игрока или по ситуации на доске можно в какой-либо ход не снимать шашку с головы, т. е. игрок не обязан каждым очередным ходом выполнять это действие. Но каждый игрок старается снимать шашку с головы для ввода на игровое поле с целью развития и развёртывания своих сил. Чем больше своих шашек на доске (т. е. на игровом поле), тем лучше.

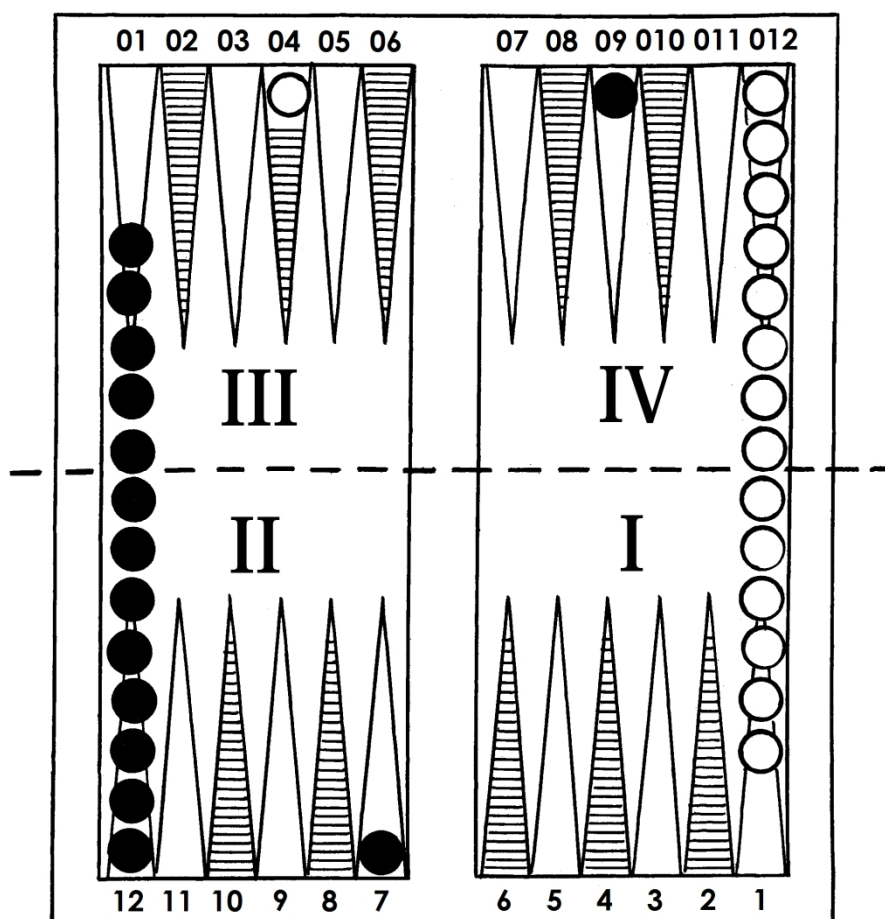


Рис. 20

4. Из предыдущего правила есть исключение. Если первым ходом в партии у игрока выпадает дубль, который не может быть выполнен одной шашкой, то игрок обязан снять с головы вторую шашку до полного завершения хода.

При дубле игрок обязан выполнить 4 хода, а выполнение всех ходов обязательно.

Для ясности разберём все ситуации первого дуплетного хода в партии, и белых и чёрных, предполагая, что здесь игра началась по традиционному полному розыгрышу.

При броске **6–6** вариантов нет. Белые могут сходить двумя шашками только так: 012/06(2). Одной шашкой выполнить ход 6–6 невозможно, потому что с пункта 06 ход шестёркой запрещён: ведь пункт 12 – это голова чёрных, и закрытый пункт для белых. Поэтому, по правилам, игрок белыми сначала ставит одну белую шашку с головы 012 в пункт 06, а затем берёт вторую шашку с головы и ставит в тот же пункт. Для игрока чёрными ситуация та же самая: пункт 012 – голова белых.

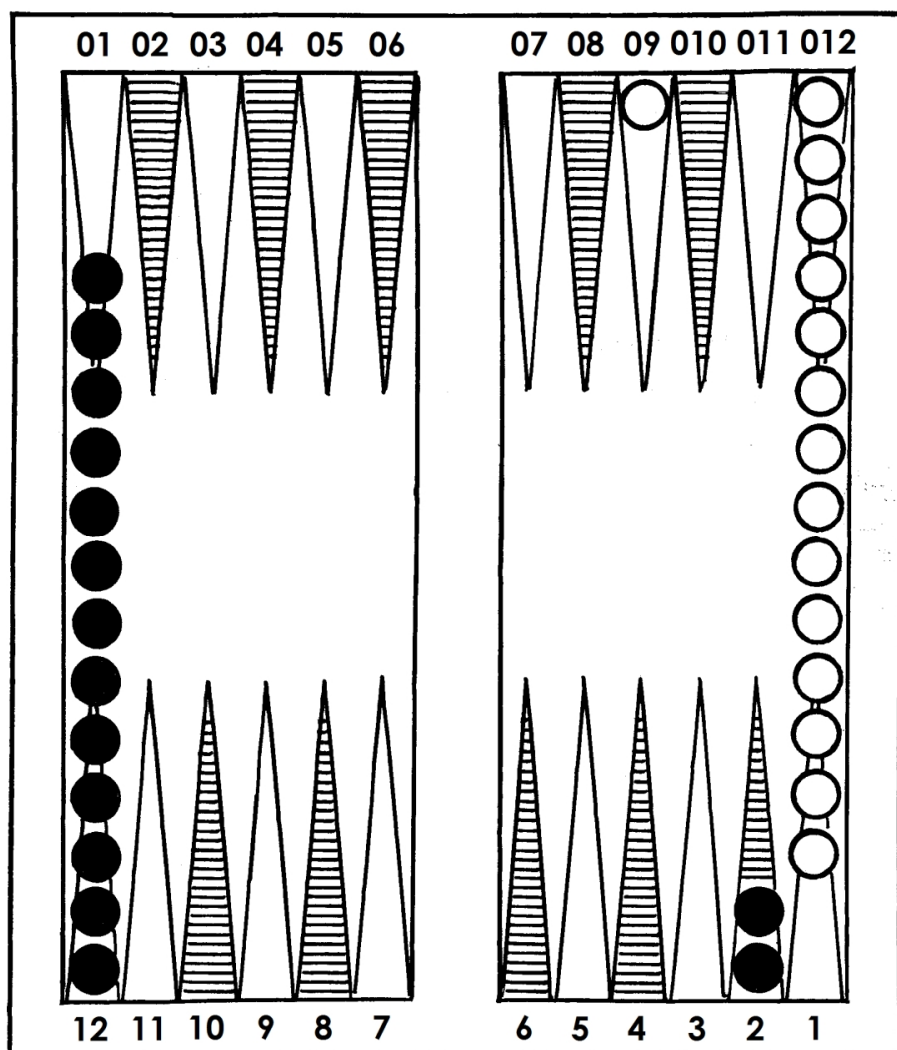


Рис. 21

При броске 5–5 игрок белыми должен поставить одну шашку с головы в пункт 4: 012(голова)/07/02/9/4. Первый ход чёрных при дубле 5–5 будет таким: 12(голова)/7/2/09/04. Но есть исключения. На рисунке 20 приведена диаграмма, на которой показана ситуация после первого хода белых, например, 6–2. Итак, 6–2 012/06/04. Чёрным выпало 5–5. Чёрная шашка 12 ходит 3 раза: 5–5 12/7/2/09, а вот четвёртый ход сделать не может, т. к. нужный для хода пункт 04 заблокирован – там стоит белая шашка. В этом случае чёрные обязаны снять с головы вторую шашку 12/7, ибо все ходы обязательны.

На рисунке 21 показана вторая ситуация. Здесь для белых зары упали 2–1, и белые первым ходом в партии сходили либо 012/011/09, либо 012/010/09. Чёрным выпал дубль 5–5. Одна шашка чёрных переместилась 12/7/2, а дальше в нужный пункт 09 она попасть не может – там стоит белая шашка. В этом случае игрок чёрными обязан снять с головы вторую шашку 12/7/2. Этот ход записывается так: 5–5 12/7/2(2).

При броске 4–4 вариантов нет. Первый ход обеих белых шашек выглядит так: 4–4 012/08/04(2), а первый ход чёрных так: 4–4 12/8/4(2). Необходимо напомнить, что сначала делается ход одной шашкой, а затем – другой шашкой.

При броске 3–3 игрок белыми сначала берёт одну шашку с головы и выполняет 3 хода: 012/09/06/03, четвёртый ход невозможен (запрещён), т. к.

пункт 12 – это голова (гора) чёрных. В этом случае игрок обязан снять с головы вторую белую шашку 012/09. Полный ход записывается так: 1. 3–3 012/09/06/03, 012/09.

При броске 3–3 игрок чёрными сходит одной шашкой 12/09/6/3, а другой – 12/9. Если бы и белые и чёрные первым ходом в партии выбросили бы по 3-3, то ход записался бы так:

1. 3–3 012/09/06/03, 012/09 3–3 12/9/6/3, 12/9.

При броске 2–2 белая шашка сходит так: 012/010/08/06/04, и чёрная шашка сходит аналогично, но со своей головы: 12/10/8/6/4. Но, допустим, что белые первым ходом выполнили ход: 5–5 012/07/02/9/4, а чёрным выпал дуплет 2–2. Чёрная шашка выполняет ход 12/10/8/6, а ход в пункт 4 невозможен – там стоит белая шашка. В этом случае игрок чёрными обязан снять с головы вторую шашку 12/10.

При броске 1–1 и белые и чёрные сходили бы только одной шашкой. Допустим, и белым и чёрным первым ходом выпал дубль 1–1. Ход запишется так: 1. 1–1 012/011/010/09/08 1–1 12/11/10/9/8.

Щещдар

5. Игрок имеет право строить в любом месте сплошной ряд из шести (и более) закрытых пунктов при условии, что впереди этого ряда уже находится хотя бы одна шашка противника. Такой ряд шашек носит названия: полная блокада, мост, заслон, марс, щещдар.

Слово “щещдар” (шестерик, шестерной, шестеряд) применяется и тогда, когда закрытых пунктов в этом ряду и семь (хяфтдар), и восемь (хящтдар), и девять (нохдар), и даже десять (дяхдар). Но терминов с цифрой “7” (и выше) нет. Так же как и не существуют (не применяются) термины с цифрой “2” (додар) и “3” (сэдар). Зато действуют термины неполной блокады: чярдар (четверик, четверной) и бещдар (пятерик, пятерной). Слово “марс” в некоторых регионах южных стран бывшего СССР применяется в двух значениях: (1) результат партии – двойной выигрыш (2:0) и (2) щещдар.

6. Игроку разрешается строить щещдар в любом месте, если хоть одна шашка противника зашла в свой дом.

Внимание! Существуют местные (региональные, национальные) варианты длинных нард, в которых действует только это правило. Одно из названий этого вида нард – карзар (перс. “karzar” – “битва, поле битвы”).

Далее приведены игровые положения с пояснениями. На рисунке 22 изображена ситуация с явной возможностью построения белого щещдара. Впереди уже находится чёрная шашка в пункте 1, хотя в доме чёрных нет ни одной шашки. Но по правилам классических длинных нард игрок белыми может достраивать щещдар, если есть такая возможность.

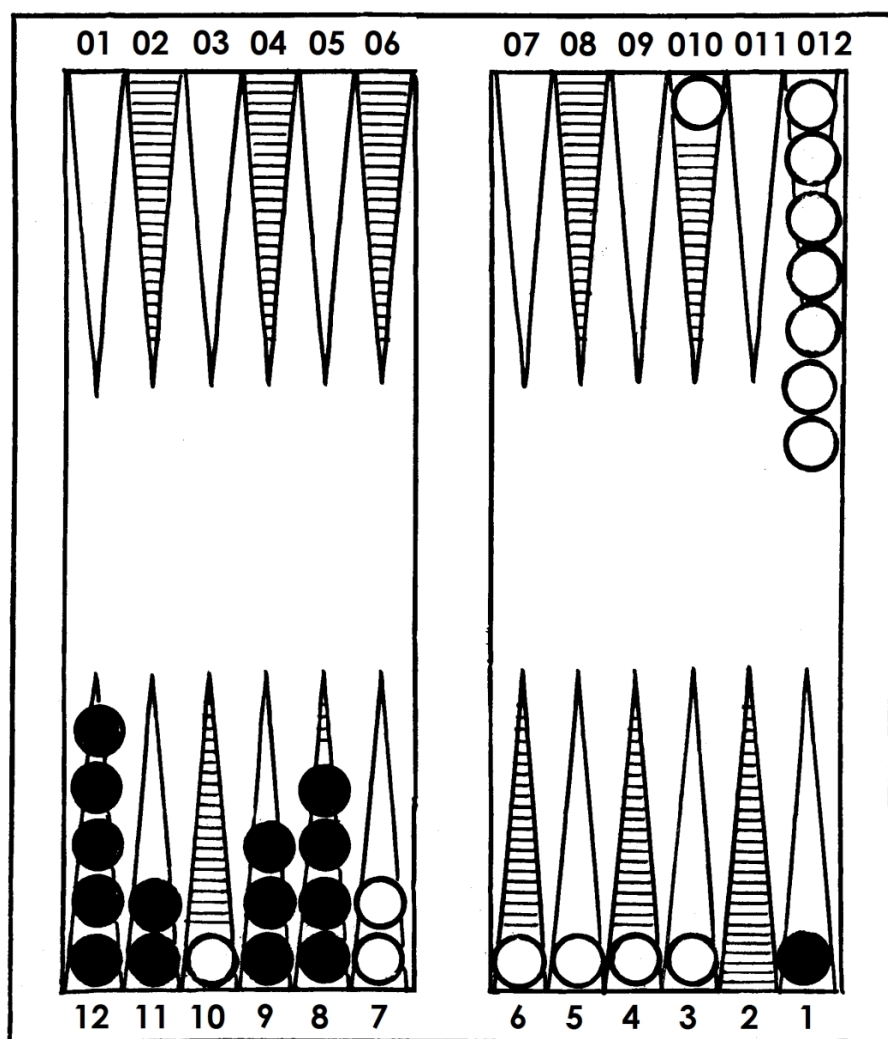


Рис. 22

Если сейчас был бы ход белых, то им было бы достаточно пятёрки на одном из заров для построения щещдара (7, 6, 5, 4, 3, 2). Например: 5–1 012/011, 7/2, построен щещдар (7...2).

А вот чёрным в этой ситуации очень нужна шестёрка, чтобы закрыть пункт 2 и, таким образом, защитится от белого щещдара. Для чёрных этот щещдар (7...2) особо опасен тем, что он не уходящий. Ведь уже 5 шашек занимают 5 домашних пунктов в своём доме. Это домашний бещдар и он здесь останется до вывода шашек во двор. Шашка чёрных из пункта 1 уйдёт в ближайшие ходы, потому что силы чёрных стеснены. Если белые удачными бросками и точными ходами удержат этот перевес, то они победят. Ну а дальше: как зары покажут.

На рисунке 23 изображена позиция с угрозами взаимного построения щещдаров. Если сейчас был бы ход белых, то они могли бы построить угловой белый щещдар (010, 011, 012, 1, 2, 3) при броске 4–4 следующими ходами: 4–4 6/2, 7/3, 9/5/1. А вот чёрные при броске 6–5 ходом 8/2/09 или ходом 8/3/09 строят чёрный щещдар (04, 05, 06, 07, 08, 09). Представим, что чёрные этим ходом (6–5) построили линейный щещдар, а белые ответным ходом (4–4) построили угловой щещдар, то такое щещдарное противостояние непредсказуемо. Всё будет зависеть от удачных бросков и приложимых к ним точных ходов. Как зары лягут.

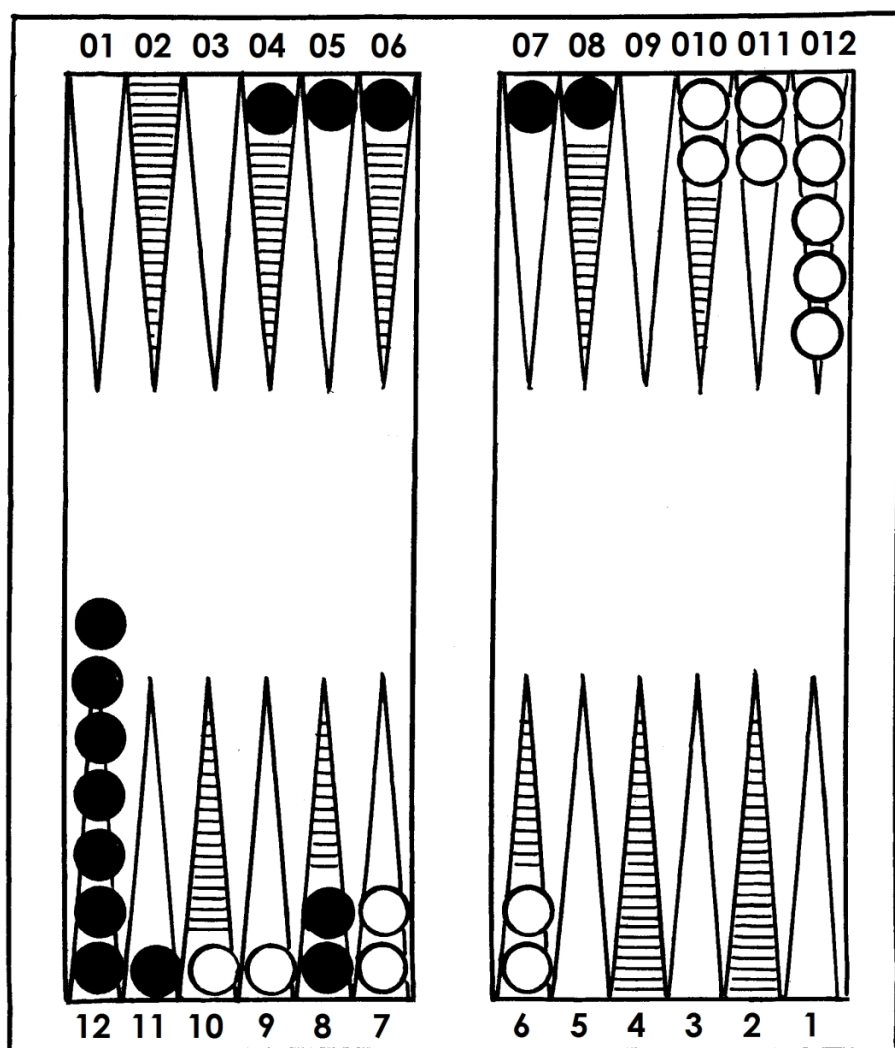


Рис. 23

Из этой же позиции (смотрите рисунок 23) при броске 4–4 чёрные могут построить угловой щездар (11, 12, 01, 02, 03, 04) ходами шашек 05/01, 06/02, 07/03. Четвёртый ход может быть 12/8 или 8/4. Дальнейший путь укажут зары. Иногда, как в этом случае, лучше рискнуть (выиграть или проиграть – “пан или пропал”), чем проиграть не рискуя.

Счёт по результату партии

7. Партия заканчивается сразу же победой игрока, который вывел все свои шашки из своего дома во двор раньше противника. Это одинарный выигрыш (оюн) со счётом 1:0.

8. Если победитель выиграл партию, а его противник ещё не вывел во двор ни одной шашки, но все шашки уже в доме, то это двойная победа (марс) со счётом 2:0.

9. Если же проигравший ещё не успел ввести в дом одну или более шашек, то это тройной выигрыш (домашний марс) со счётом 3:0.

Внимание! В некоторых публикациях по нардам при описании марса и домашнего марса эти два понятия поменяны местами. Это неверно! Вероятно, это досадная ошибка (или описка)! Проигравший ещё даже не завёл все шашки в свой дом, а проиграл всего 2 очка (в тексте было напечатано – “марс”). А вот

когда проигравший уже полностью завёл все свои шашки в дом, но пока не успел ещё вывести ни одной во двор, выполнив гораздо большую работу, и за это получает наказание – проигрыш в 3 очка (в тексте было напечатано – “домашний марс”). Нелогично и несправедливо!

Советы начинающим

Действуй решительно и не выдавай своих желаний.

Саади

Длинные нарды более академичны нежели короткие и хотя здесь шашки не бьются – нужно быть начеку. Во избежание повторов все положения будут рассматриваться со стороны игрока белыми шашками. Стратегическими задачами в дебюте считаются следующие: (1) захватить как можно больше пунктов на игровом поле по принципу “на одном пункте – одна шашка”; (2) для решения предыдущей задачи нужно постоянно увеличивать количество полевых шашек по принципу “каждым ходом с головы снимать шашку (т. е. вводить на игровое поле)”; (3) захватывать ключи (ключевые пункты) – угловые пункты всех четвертей, кроме пункта 1, захват которого нецелесообразен без захвата пунктов 6 и 7.



Главное, это скоординированное комплексное решение задач. Это значит, что если целесообразнее захватить пункт/пункты противника в его горной четверти (например, при малых показаниях заров) с помощью ближних полевых шашек, то это необходимо сделать даже вместо вывода шашки с горы.

Важными ключами считаются пункты 06, 07 и приключевой пункт 08, контролирующие выход своих шашек с горы, средний пункт 01 и приключевой пункт 02, пункты 7, 6 и приключевой пункт 8, при занятии которых затрудняется выход с горы (пункт 12) шашек противника.

Не стоит пренебрегать приключевым пунктом 011 и любым пунктом горной четверти противника.

Пункт 1 целесообразно занимать, (1) когда есть возможность построить угловой щездар, но при условии, что свои свободные шашки (шапки) находятся на расстоянии однозарного хода и, (2) когда строится своя домашняя блокада.

Главное – использовать все возможности комбинаций заров.

Нужно стремиться создавать сплошные ряды закрытых пунктов – блокады.

В качестве иллюстраций могут послужить примеры партий и пояснительные тексты к диаграммам о построении щездаров.

Но не всё зависит от стремления. Тактические планы могут рушиться даже после каждого броска, поэтому ходы должны выполняться сообразно сложившейся ситуации. Другими словами, действовать нужно подобно воде, принимающей форму того сосуда, в которой она налита.

ЧАСТЬ 5. РАЗНОВИДНОСТИ НАРД

Varietas delectat.

Разнообразие доставляет удовольствие.

Латинская поговорка

В этой главе представлены разновидности нарда Востока и Запада. Некоторые старинные игры практикуются сегодня, другие – стали историческим прошлым, от третьих – остались лишь названия.

Игры предложены с таким расчётом, что после прочтения текста в них можно будет играть.

Тексты описаний разновидностей нарда будут понятны только нардистам, знающим правила классических нарда (коротких и длинных), ибо во избежание повторов в описаниях похожих игр и совпадающих правил применяются ссылки на классические игры.

В одних играх одно-два добавочных правила качественно меняют рисунок ведения партий. Ярким примером может служить популярный кафтар (это одно из названий), а поклонники этой игры с разной долей иронии называют похожий на него кабутар “тенью кафтара” и “младшим братом кафтара”.

После знакомства с разновидностями нарда каждый игрок по-другому оценит простоту, красоту и изящность классических нарда, которых по праву можно назвать базовыми и корневыми играми.

При появлении вопросов достаточно прочитать пояснительный текст снова – и ответы найдутся, а при встрече с незнакомыми терминами необходимо обратиться к “СЛОВАРЮ НАРДИСТА”.

Глава 10. КОРОТКИЕ НАРДЫ

Usus magister est optimus.
Практика – лучший учитель.
Латинская пословица

Кавказские короткие нарды

Удача смелым помогает.
Смелый там найдёт, где робкий потеряет.
Русские пословицы

Отличие этого варианта нарда от бэ́кгэммона и триктрака – это правило об ударном ходе шашки в своём доме.

При побитии шашки противника в своём доме ударная (бьющая) шашка *не может* уйти на занятые своими шашками пункты (т. е. “спрятаться” на любом из своих закрытых пунктов), а также *не может* встать на одиночную шашку своего цвета (создавая закрытый пункт). Но эта бьющая шашка *может* оставаться либо одиночной (стоя на этом же пункте, либо вторым ходом передвинувшись на другой пункт), либо *может* быть прикрыта другой своей шашкой (создав закрытый пункт). А вот при выводе шашек во двор (т. е. из игры, за пределы игрового поля) ударная шашка *может* побить шашку противника и вторым ходом (конечно, при нужном показании второго зара) сама *может* быть выведена из дома во двор.

Бэ́кгэммон / Backgammon

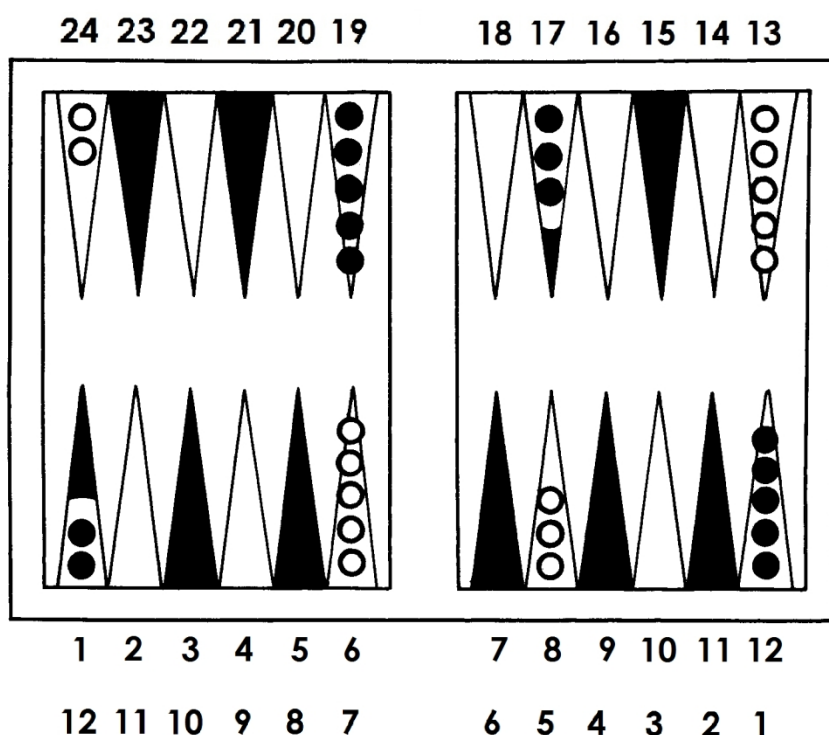
My home is my castle.
Мой дом – моя крепость.
Английская пословица

Игра бэ́кгэммон – современный международный спортивный вариант коротких нарда. По происхождению бэ́кгэммон – это английский триктрак. В настоящее время начальная расстановка шашек и правила бэ́кгэммона совпадают с правилами коротких отечественных нарда, традиционного триктрака и щещбеща. Отличия касаются лишь формулировок окончаний партии и начисления очков по результату партии. (Об этом подробно описано в главе 8 “Короткие нарды, или Традиционный триктрак”.)

В бэ́кгэммоне применяется третий вариант розыгрыша – сокращённый розыгрыш: (1) сначала проходит жеребьёвка выбора цвета шашек, затем (2) каждый из игроков бросает по одному зару, и у кого зар старше, тот ходит

первым в партии, а (3) для своего первого хода использует показания своего зара и зара противника (т. е. числа заров при жеребьёвке). Обычно игроки перед каждой новой партией, не меняя цвета шашек, определяют заходчика и используют показания обоих заров для его первого хода в партии по вышеописанному способу розыгрыша.

Во второй половине 20-го века в США вместо традиционной системы обозначения пунктов была предложена сквозная система обозначения пунктов (1...24). См. рисунок 24. Нумерация домашних пунктов белых соответствует традиционной нумерации. А вот домашнему пункту чёрных 01 соответствует обозначение 24, пункту 02 – 23, 03 – 22, 04 – 21, 05 – 20 и пункту 06 – 19.



64

Рис. 24

64

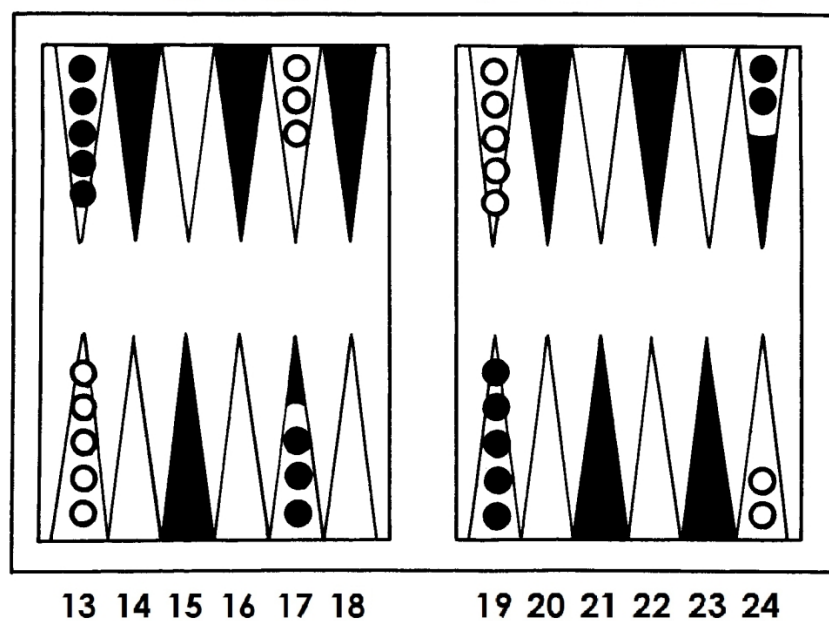


Рис. 25

При записи партий сохраняется нумерация пунктов, т. е. их цифровые значения остаются неизменными как со стороны чёрных, так и со стороны белых. См. рисунки 24 и 25.

Как уже упоминалось, после возвращения крестоносцев в Европу с Ближнего Востока, началось распространение триктрака и появилось множество его разновидностей и названий в разных странах. В 1743 году англичанин Эдмонд Хойл (Edmond Hoyle) написал книгу “Краткий текст об игре Бэкгэммон” (“A Short Treatise on the Game of Back-Gammon”). В этом труде Хойл предложил единые правила, устранив досадные местные вариации и названия игры, а также дал новое название – Бэкгэммон (Back-Gammon, BackGammon, Backgammon). Это название, по его мнению, точнее отражало особенность игры – возврат сбитых шашек в игру (англ. “back” – назад, “game” – игра), и уже звучало по-английски в отличие от французского эквивалента триктрака (франц. “trictrac”, англ. “tricktruck”).

В 1931 году в США было введено правило куба и уже в связи с кубом удвоения (англ. “doubling cube”) появились дополнительные (сопутствующие) договорные правила (правило Якоби/Jacoby rule, правило Кроуфорда/Crawford rule, правило Холланда/Holland rule) и термины: автодубль/autodoubling, редубль/redoubling (бивер/beaver), ракун/raccoon... См. “СЛОВАРЬ НАРДИСТА”.

В бэкгэммон играют с дубль-кубом и без него. Ниже объясняются термины, связанные с применением дубль-куба.

Автодубль (Autodoubling). Как уже упоминалось, партия в бэкгэммон начинается с сокращённого розыгрыша, когда каждый игрок бросает по одному зару при жеребьёвке на право первого хода. Если при этом на зарах выпадают одинаковые числа, то это называется самопроизвольным удвоением или автоудвоением ставки. В этом случае дубль-куб, находясь между игроками у дворовой середины бокового борта (см. рис. 24 и 25), остаётся там же, но переворачивается гранью с числом 2 вверх – ставка в партии удваивается.

Если же игроки при жеребьёвке снова выбросят одинаковые зары, то при этом повторном автодубле ставка в партии увеличивается вдвое – дубль-куб поворачивается вверх числом 4. А если при третьем броске игроков опять выпадет автодубль, то дубль-куб покажет новое удвоение – число 8.

Чтобы это явление автоудвоения было контролируемым, игроки перед началом партии или матча договариваются об ограничении количества автодублей. Обычно договариваются об одном разрешённом автодубле, но иногда заключается соглашение на 3 автодубля. Следует обратить внимание, что это правило договорное. Напомним, что в традиционных играх автодубля не было. При определении заходчика зары бросались до тех пор, пока они не показывали разные числа. В бэкгэммоне без давэ (т. е. без правила куба) автодублем пренебрегают.

Давэ. Удвоение (Doubling). Удвоением ставки, которая перед началом партии равна (соответствует) одному очку, называется предложение игроком другому игроку (противнику) увеличить вдвое числовое значение очков ставки.

Итак, когда позиция благоприятна для игрока и он считает своё положение лучшим по сравнению с положением противника, то он (игрок) может предложить противнику удвоение ставки в партии. При этом игрок перед своим очередным ходом до броска заров переворачивает дубль-куб с числа 64 (в начале партии это означает одно очко – одинарную ставку) на число 2 и произносит: “Удваиваю/Double” или “Давэ”. У противника есть два варианта выбора. **Первый вариант:** принять давэ, подвинув дубль-куб с цифрой 2 по правому борту с середины на свою сторону (см. рис. 11С, где треугольниками показаны места дубль-куба при принятии давэ) и объясняет это действие любым из слов: “Беру/Take”, “Принимаю/Ассерт” или “Да/Yes”. Противник становится держателем дубль-куба. Игрок бросает зары и выполняет свой ход. **Второй вариант:** это отказ от принятия удвоения. В этом случае противник не трогает дубль-куб с предложенным числовым значением и произносит: “Пас/Pass” или “Нет/No”. Это действие противника означает его проигрыш партии со счётом, который стоял (значился) на верхней грани дубль-куба до удвоения. Другими словами, в данном случае противник проиграл одинарную (одноочковую) игру со счётом 1:0.

Если же противник принял давэ, то далее по развитию событий в партии он (противник) решит: если ситуация не в его пользу, то он не будет удваивать ставку. А если ситуация будет противнику благоприятствовать, то он может предложить давэ первому игроку, и уже тот будет решать: принять давэ или спасовать (т. е. сдать партию, проиграть).

Попеременно игроки могут предлагать давэ по 3 раза до шестидесяти четырёх очков: 2, 4, 8, 16, 32, 64.

Каждая партия индивидуальна и поэтому требует конкретной оценки и анализа. Не нужно торопиться предлагать удвоение ставки противнику в начале партии. Приняв давэ, противник становится держателем дубль-куба, а удваивать ставку может только держатель. И теперь уже только он решает: предлагать или не предлагать давэ. А если позиция игрока улучшилась, партия близка к его выигрышу, и он бы хотел удвоить ставку... Но – увы! – дубль-куб у противника.

Следует обратить внимание, что само владение (обладание) дубль-кубом – это уже преимущество. Держатель дубль-куба (владелец куба удвоения) контролирует ситуацию удвоения ставки. Если он видит, что партия идёт к его проигрышу, то он борется до конца, надеясь на лучшее. А если партия проиграна, то владелец в этом случае проиграл уже вдвое меньше очков, чем мог бы проиграть. Если партия складывается для владельца дубль-куба удачно, то он может удвоить ставку.

Когда происходит повторное удвоение ставки (т. е. не первое удвоение в партии), то игроки уже провели (создали) определённые наработки (заняли позиции, распределили шашки, наметили тактические решения). И любой игрок в случае предлагаемого противником удвоения знает, что спасовав, он теряет эти наработки, т. е. отдаёт то, что уже принадлежит ему.

Редубль/Redoubling. Бивер/Beaver. Басэ. Контр-давэ. Переудвоение. Встречное удвоение. Это правило договорное. Когда игрок предлагает удвоение противнику, то при принятии давэ тот может предложить встречное давэ, т. е. редубль (басэ, бивер). Эти действия последовательно выглядят следующим образом. Игрок предлагает давэ противнику, повернув дубль-куб, который остаётся у борта посередине между игроками, на число 2. Запись: D2x. Противник принимает давэ, сказав: “Беру”, придвигает дубль-куб 2 к себе и произносит “Бивер”, поворачивает дубль-куб 2 на число 4. Запись: D2, B4x.

Если игрок принимает бивер противника, произнеся: “Да” или “Принимаю”, то после этого он бросает зары и выполняет свой ход. Ставка в этой партии становится в 4 очка, а держателем дубль-куба становится противник и имеет право на дальнейшее удвоение ставки.

Если же игрок отказывается принять бивер противника, то противник выигрывает партию в данном случае со счётом 2:0.

Далее, если противник предложит удвоение игроку (запись: D8x), то игрок может просто принять давэ (запись: D8), а может тут же переудвоить ставку (запись: D8, B16x). Если противник принимает бивер 16, то бросает зары и ходит. Держателем дубль-куба становится игрок-бивер. А если противник говорит “Пас”, то партия заканчивается со счётом 8:0.

Напомним, что игрок имеет право предлагать удвоение ставки только перед своим очередным броском заров.

Встречный бивер. Ребивер. Контрбивер. Удвоение переудвоения. Ракун. Это договорное правило. Когда противник принял давэ и тут же сам предложил бивер, то игрок, приняв бивер, может предложить встречный бивер – ракун. Если противник-бивер не принимает ракуна, то он проигрывает партию со счётом, соответствующим числу биверного дубль-куба. А вот если противник принимает ракун игрока, то партия продолжается с ракунной ставкой, игрок-ракун становится держателем дубль-куба, бросает зары и выполняет свой ход.

Нэкгэммон / Nackgammon

The proof the pudding is in the eating.

Всё проверяется практикой.

Английская поговорка

Хотя международный спортивный вариант триктрака – это бэкгэммон (английский триктрак), но иногда в качестве второго варианта на соревнованиях предлагается нэкгэммон.

Этот вариант триктрака отличается от бэкгэммона только лишь начальной расстановкой. По две белых шашки стоят в пунктах 01 и 02, по четыре белых шашки – в пунктах 012 и 6, и три белые шашки – в пункте 8. По две чёрных

шашки стоят в пунктах 1 и 2, по четыре чёрных шашки – в пунктах 06 и 12, и три чёрные шашки стоят в пункте 08.

Гипергэммон / Hypergammon

He that will not stoop for a pin, will never be worth a pound.

Мал золотник – да дорог, большая Федора – да дура.

Английская пословица

Другое название игры: Ультрагэммон / Ultragammon.

У каждого игрока по три шашки. В начальном положении белые шашки располагаются по одной на пунктах 01, 02, 03 в доме чёрных, а чёрные шашки – на пунктах 1, 2, 3 в доме белых. В остальном действуют правила бэкгэммона.

Швец / Chouette

И швец, и жнец и в дуду игрец.

Русская поговорка

Швец – командная игра в бэкгэммон для трёх и более игроков. Партия в “швец” играется как консультационная партия в клубах, а при наличии в быту одной доски могут сыграть сразу несколько игроков.

Обычно играют на денежную ставку, а величина одинарной ставки определяется перед партией. Можно играть просто на количество очков.

Сначала проходит жеребьёвка. Каждый игрок кидает по одному зару. Игрок, выбросивший большее число – бокс, он будет играть один против всех остальных игроков, образующих команду. Если же при жеребьёвке выбрасывается одинаковое число очков у игроков, то зары перебрасываются. Игрок, у которого выпало второе по величине число, становится капитаном команды.

Капитан бросает зары и ходит от имени всей команды, все игроки которой совещаются и высказывают свои мнения.

Если бокс выигрывает, то получает одно очко или ставку от каждого члена команды. Капитан команды переходит на последнее место в очереди, а первый в очереди игрок становится капитаном.

Если команда выигрывает, то бокс выплачивает по ставке каждому члену команды. Капитан команды становится боксом, следующий в очереди игрок – капитаном, а игрок из бокса переходит в конец очереди.

Если бокс удвоил ставку (давэ), то тем игрокам, которые приняли давэ, разрешается подсказывать капитану, советоваться, а спасовавшие игроки в этой

партии уже не участвуют и права голоса лишены. Каждый из них выплачивает по одной ставке боксу.

Бывают такие ситуации, когда бокс выиграл у спасовавших игроков (не принявших давэ), а которые продолжили борьбу – выиграли у бокса. В этом случае бокс сохраняет своё место, если выиграл у капитана команды.

В вышеизложенных ситуациях у каждого члена команды был свой дубль-куб. Когда же дубль-куб один на всю команду, то в ответ на давэ от бокса каждый член команды решает лично – принять давэ или отклонить давэ (т. е. спасовать). В случае паса игрок платит боксу одинарную ставку.

Гарангуэт / Garanguet

Wer zuerst kommt mahlt zuerst.

Чей черёд, тот и берёт.

Немецкая поговорка

Этот вариант трикрака был известен в Германии.

Другой вариант написания: “гаранкуэт / garanquet, garankuet”.

В отличие от традиционного трикрака здесь используются сразу 3 кости (кубика, зара). Начальное (исходное) расположение шашек и правила полностью совпадают с традиционным трикраком. А вот при дубле удвоенное число используется только в том случае, если числовое значение дуплетных заров выше, чем число очков на третьем заре. Другими словами, дубль считается только тогда, когда количество очков на каждом из дуплетных заров на очко или несколько очков выше числа очков на третьем заре. Например, бросок 6–6–5 содержит дубль 6–6, а вот бросок 5–5–6 не содержит дубля. Если в первом примере игрок должен выполнить 5 ходов, то во втором примере игроку надлежит выполнить только 3 хода.

Выпадение трёх одинаковых заров – триплет – означает, что выпало 3 дуплета и игроку даётся право выполнить шестикратный ход. Например, выпал триплет 3–3–3, и это значит, что игрок должен выполнить 6 ходов по 3 очка каждый. Другими словами, игроку нужно представить 6 заров вместо трёх, т. е. 3+3+3+3+3+3.

Едини́чка-двое́чка / Acey-deucey

He laughs best, who laughs last.

Хорошо смеётся тот, кто смеётся последним.

Английская пословица

Название игры происходит от английских слов “ace” (“очко, туз, ас”) и “deuce” (“двойка, два очка”), а сама игра относится к коротким нардам и особенно популярна в ВМС (военно-морских силах) США.

В начале игры доска пуста. Белые шашки вступают в игру из дома чёрных (т. е. через пункты 01, 02, ... и т. д. по ходу часовой стрелки), все заводятся в свой дом (пункты 1...6) и только потом выводятся во двор. Чёрные же шашки вступают в игру из дома белых (т. е. через пункты 1, 2, ... и т. д.) в направлении против хода часовой стрелки (т. е. навстречу белым), входят в свой дом (пункты 01...06) и выводятся во двор.

В дебюте (т. е. в начальной стадии игры) можно двигать шашки в направлении своего дома ещё до того, как все 15 шашек будут введены на игровое поле, – ходы зависят от ситуации на доске, тактики и желания самого игрока. Игрок комбинирует сам, как ему ходить. Например, ввести 2 шашки на игровое поле, или одну шашку ввести и одну полевую передвинуть, или защитить полевую шашку другой полевой шашкой (т. е. создать закрытый пункт) и т. п. При дуплете можно ввести на игровое поле даже 4 шашки.

Если шашка игрока побита, то она выставляется на борт (бар), и пока она там, – игрок не имеет право вводить шашки в игру и двигать полевые шашки. Шашка с борта “заряжается” в игру как в традиционном триктраке.

Особо ценный бросок, что отражено в названии игры – это комбинация заров 2–1 (эйси-дьюси). Игрок выполняет ход согласно выпавшим числам. После этого игрок вновь бросает кости (зары) и ходит соответственно их показаниям. Если же этим дополнительным броском снова выпадет комбинация 2–1, то всё повторяется снова. Если игрок не может выполнить двузарный ход по показаниям (числам) эйси-дьюси, то лишается права на дополнительный бросок.

Розыгрыш и остальные правила игры, как и в бэкгэммоне.

Голландский триктрак

***Счастье в воздухе не вьётся,
а руками достаётся.***

Русская пословица

В этом варианте триктрака сначала на пустую доску все 15 белых шашек вводятся в игру с бокового борта в дом чёрных, а чёрные шашки – с бокового

борта в дом белых. После того, как игрок введёт все свои шашки в дом противника, он имеет право передвигать шашки в направлении своего дома. Игрок может строить щездар как только хоть одна шашка противника зайдёт в свой дом. Побитые шашки ставятся на исходный пункт: белые – на боковой борт дома чёрных, а чёрные – на боковой борт дома белых.

Остальные правила, как и в традиционном триктраке.

Русский триктрак

За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

Русская пословица

В начале игры, как и в голландском триктраке, доска пустая. Все шашки – и белые и чёрные – вводятся в игру с бокового борта в дом белых и идут в одном направлении (против часовой стрелки) в дом чёрных.

Игрок может ходить полевыми шашками, не ожидая, пока все шашки с борта войдут в игру. Игрок сам выбирает: вводить ли шашку (шашки) с борта в игру или ходить полевыми шашками. При выпадении дуплета игрок имеет право (но не обязан) ввести в игру даже 4 шашки.

Побитые шашки – и чёрные и белые – ставятся на исходный пункт, т. е. на боковой борт дома белых.

Любой игрок может ставить (строить) щездар в любом месте доски, но обязательно нужно, чтобы хотя бы одна шашка противника была впереди этого щездара.

Когда игрок введёт все свои 15 шашек в дом чёрных, то затем может выводить их во двор.

Остальные правила совпадают с правилами триктрака.

Погоня

Не гонкой волка бьют, а уловкой.

Русская пословица

От русского триктрака эта игра отличается лишь тем, что игрок может выводить шашки во двор, не дожидаясь ввода всех 15-ти шашек в дом. Этот вариант совпадает с одним из античных вариантов табулы.

Исландский триктрак

Так лови, чтобы и самому уйти.

Русская пословица

Другое название игры: Погоня за девушками / Ad elta stelpur.

В этой игре применяется краткий (белый) вариант розыгрыша.

У каждого игрока по 6 шашек, находящихся в начальном положении на пунктах 1...6 (белые) в доме белых по одной на пункте, а чёрные – на пунктах 01..06 в доме чёрных. Заходчик – игрок белыми шашками. Другими словами, шашки стоят в своих домах, хотя понятия “дом” в этой игре нет. Игра относится к коротким нардам. Нумерация пунктов такая же, как и в традиционном триктраке.

Шашки (и белые и чёрные) движутся в направлении против хода часовой стрелки. Хотя при игре используются две кости (зара, кубика), но, однако, считаются только единицы, шестёрки и все дубли. А выпавшие в комбинации числа 2, 3, 4, 5 в расчёт не принимаются.

В отличие от традиционного триктрака, где путь шашек напоминает русскую букву “П” (положенную направо) или латинскую букву “U” (положенную налево), в этой игре путь шашек напоминает букву “O” (или кольцо), т. е. замкнутый контур. В течение партии шашка может пройти 2 или более кругов.

Если выпадет дубль, то игрок после выполнения дубля бросает кости снова. При повторном дубле игрок вновь кидает кости, пока не выпадет простой ход (не дубль). Только при броске 6–6 нужно выполнить 4 хода по 6 очков, как и в традиционном триктраке. Все прочие дубли используются как единичные броски.

Шашка противника побивается, если шашка игрока встанет на её место. Побитые шашки в игру не возвращаются. На один пункт нельзя ставить более одной шашки.

Шашки ходят по доске до тех пор, пока у одного из игроков не будут побиты все шашки. Этот игрок проигрывает партию.

Когда у одного из игроков остаётся всего одна шашка, то её движение меняется. Игрок должен поставить её в ближайший из следующих угловых пунктов: 1, 6, 7, 12, 012, 07, 06 или 01.

Из угла эту последнюю шашку можно двигать, если выпадет единица – к ближайшему углу, если выпадет шестёрка – на два угла. Например, шашка стоит в пункте 7, если выпадет единица, то шашка ходит в ближайший пункт 12, а если выпадет шестёрка – то в пункт 012. А если бы шашка стояла в пункте 6, то при выпадении единицы эта шашка должна встать в пункт 7, а при выпадении шестёрки – в пункт 12. Броски 1–1 и 6–6 для одиночной шашки считаются обычными дублями, т. е. эти броски простые (без удвоения очков). Допустим, если шашка стоит в пункте 6, то при броске 1–1 она сходит в пункт 7, а затем – в пункт 12, т. е. 6/7/12, а при броске 6–6 этот ход будет таким: 6/12/07.

Таким образом, последняя шашка может быть побита только в углу, т. е. на угловых пунктах (они перечислены выше).

Турецкий триктрак, или Жаки / Jaki

Bilmemek aур deđil, sormamak (öđrenmemek) aур.

Не стыдно не знать – стыдно не учиться.

Турецкая пословица

Одна из разновидностей триктрака, известная в Турции. В начальной позиции 5 белых шашек находятся в пункте 1 в своём доме, 6 шашек – в пункте 012, а 4 шашки – в пункте 06 дома чёрных. Чёрные шашки располагаются симметрично.

Для игры используются 5 заров (кубиков) одновременно без учёта дублей. Другими словами, 5 костей (заров) кидаются одновременно одним броском перед каждым ходом, но дубли никак не выделяются.

Остальные правила, как и в традиционном триктраке.

Змей, или Дракон / Dragon

Think on the end before you begin.

Начиная дело, о конце помышляй.

Английская пословица

Другое название игры: Американка.

Вариант триктрака, особенно популярный в Северной Америке.

В исходном (начальном) положении две чёрные шашки находятся в пункте 1, три – в пункте 08 и по пять шашек стоят в пунктах 12 и 06, т. е. расстановка чёрных, как и в традиционном триктраке.

Расстановка белых шашек иная. По две белых шашки находятся в пунктах 01, 02 и 03, и 9 шашек – на боковом борту дома чёрных. Первыми ходами игрок белыми сначала вводит все 9 шашек в игру в дом чёрных и только потом имеет право ходить по обычным правилам триктрака.

За победу белым даётся сразу 3 очка, а чёрным за победу даётся только одно очко.

Остальные правила, как и в традиционном триктраке.

Шлем

Попытка – не пытка, а спрос – не беда.
Русская пословица

В этой игре для обозначения пунктов доски применяется цифровая нотация. См. рисунок 8.

В начальном положении 12 белых шашек ставятся в одну линию (пункты 11...16, 21...26) по одной на каждый пункт, а 12 чёрных шашек также располагаются по одной в каждом пункте на линии 41...46, 31...36. У каждого игрока за пределами игрового поля находятся по 3 резервных шашки.

Цель игры: построить на любых пунктах первоначальной позиции противника сплошные ряды закрытых пунктов (блокады).

Тройная блокада (тройник, триада, медный шлем) оценивается в 9 очков, четверная блокада (четверик, тетрада, серебряный шлем) оценивается в 16 очков, пятерная блокада (пятерик, пентада, золотой шлем) оценивается в 25 очков. За простой закрытый пункт даётся одно очко. За двойную блокаду (двойник, диада) даётся 4 очка. За побитые шашки противника и пленные пункты очки не даются (не начисляются). Необходимо отметить, что даже медный шлем (9 очков) ценится дороже, чем 3 двойных блокады (12 очков). Другими словами, если даже один игрок набрал больше очков, а другой построил шлем и остановил игру, то игрок со шлемом становится победителем.

Перед партией проходит жеребьёвка по краткому (белому) варианту.

Закрытым пунктом называется такой пункт, на котором находятся две или более шашек одного цвета.

Шашка игрока может ставиться только в свободный (разрешённый) пункт, т. е. такой пункт, (1) на котором стоит шашка любого цвета, либо (2) пустой пункт (без шашек), либо (3) свой закрытый или свой пленный пункт.

Партия делится на 2 этапа. На первом этапе игры шашки не бьются, а только берутся в плен. На втором этапе шашки можно бить и брать в плен – всё зависит от желания игрока.

Если шашка игрока ставится на пункт с одиночной шашкой противника, то та становится пленной. Пункт с пленной шашкой противника считается запретным для входа шашек противника, но шашки игрока на такой пункт ставить разрешается. Цвет пленного пункта называется по цвету пленившей шашки.

Пленная шашка становится свободной, когда пленившая её шашка уходит с этого пункта.

На первом этапе партии игроки стараются создать как можно больше пленных и закрытых пунктов на своей территории и территории противника.

Шашка игрока, вставшая на территорию противника, обратно на свою территорию не возвращается.

Для переброски на конкретный пункт на территории противника шашка должна встать на противоположный пункт того же номера на своей стороне, или уже стоять на этом пункте. Например, белая шашка 12 может попасть только на пункт 42 при условии, что этот пункт свободный. Приведём ещё один пример. Допустим такую ситуацию на втором этапе партии: в пункте 32 стоит чёрная шашка, и при броске 6–2 белая шашка 12 может побить или пленить её ходом 12/22/32*, т. е. первым ходом белая шашка 12 встала на пункт 22 (использован зар 6) и вторым ходом прыгнула на территорию противника в пункт 32, побив чёрную шашку.

Комбинации многочисленны и их выбор зависит от игрока. Чем больше шашек противника пленит игрок, тем меньше у противника останется оперативного простора. А если при этом у игрока много закрытых пунктов даже на своей территории, то шашки с этих пунктов могут перебрасываться на территорию противника и создавать там закрытые пункты, стремясь к построению шлема.

Все ходы обязательны, поэтому иногда игроки вынуждены открывать пленные пункты, т. е. уводя свою шашку в другой пункт и этим освобождая шашку противника. Иногда при неблагоприятной ситуации игрок вынужден разрушать свои закрытые пункты.

Резервные шашки вводятся в игру от одной до трёх (при дуплете) любым ходом в партии после броска заров и в соответствии их чисел с номерами пунктов, и только на свою территорию. При вводе в игру первым ходом шашка-резервистка не может пленить и побить одиночную шашку противника, но вторым ходом по показанию другого зара (став уже полевой шашкой) бить и пленить ей разрешается. Резервистки могут вводиться в игру либо на пустые пункты, либо на свои закрытые пункты, либо на пункты с одной шашкой своего цвета. Резервным и полевым шашкам игрока запрещено вставать (становиться) на закрытые и пленные пункты противника.

Если шашка выполняет двойной ход, то она может сходить последовательно в разных направлениях либо на своей позиции, либо на позиции противника. Другими словами, шашка имеет право на одной линии совершать двузарный ход в противоположных направлениях. Единственное условие при изменении направления ходов, чтобы каждый ход был выполнен полностью по прямой линии в соответствии с числом каждого зара. Для примера представим ситуацию. На пункте 32 стоит белая шашка, а на пункте 33 – чёрная шашка. Ход чёрных при броске 3–2 может быть таким: 33/35/32*, т. е. игрок чёрными шашками сначала использовал показатель зара 2, уйдя с пункта 33 на пункт 35, а затем в обратном (противоположном) направлении сходил с пункта 35 на пункт 32, побив белую шашку.

Шашка игрока может попасть на территорию противника, когда показатель зара совпадает с номером её пункта. Например, белая шашка 12 может попасть

только в пункт 42, если выпадет зар 2. Можно двойным ходом попасть в нужный пункт. Допустим, в пункте 31 стоит одиночная чёрная шашка, а в пункте 12 находится белая шашка, при броске белых 5–1 шашка 12 становится в пункт 21 (использован зар 5), а вторым ходом с пункта 21 в пункт 31 побивается или пленится чёрная шашка. Этот ход записывается так: 5–1 12/21/31*. При пленении вместо звёздочки ставится знак “ ° ”.

Когда любой из игроков вводит на игровое поле свою последнюю резервную шашку, то со следующего хода начинается второй этап игры. Например, если после броска заров игрок первым ходом ввёл последнюю шашку-резервистку, то вторым ходом он имеет право бить шашки противника, т. к. с этого хода начался второй этап партии. Но и противник имеет право бить шашки игрока, даже если у него не все резервистки введены в игру.

Когда на втором этапе партии шашка игрока ставится в пункт с одиночной шашкой противника, то при ударном (бьющем) ходе та снимается с доски и в эту партию уже не возвращается. На втором этапе партии каждый игрок сам решает какой ход выбрать: пленение или побитие шашки противника.

Партия заканчивается тогда, когда (1) один из игроков первым построил шлем, (2) когда ни один из игроков не смог построить шлем и для построения не хватает шашек, (3) когда у одного из игроков последняя шашка покинула первоначальную позицию. После окончания партии без выигрыша шлемом, игроки подсчитывают свои закрытые пункты на территории противника: у кого очков больше – тот победитель. При ситуации, когда более слабый противник не уводит свою последнюю шашку со своей первоначальной позиции и этим затягивает игру, то другой игрок в свой очередной ход, не бросая заров, может сказать: “Стоп, считаем очки”.

Четверной шлем

*Ум хорошо, а два – лучше.
Русская пословица*

Другое название игры: **Тандем**.

Эта игра для четырёх участников – пара игроков борется против другой пары игроков. У каждого игрока по 7 шашек своего цвета – 6 полевых и одна резервная. Можно использовать нардовский комплект с белыми и чёрными шашками. Союзники выбирают один цвет шашек, а для отличия своих шашек от шашек союзника один из игроков может наклеить на свои шашки одинаковые кусочки скотча или изоленты.

Перед началом партии проводится жеребьёвка. Каждый игрок бросает по одному зару и у кого выпадет большее число, тот становится заходчиком с белыми шашками в первой четверти доски. Его союзником становится игрок с

меньшим показателем зара. Если же 2 игрока выбросили одинаковые старшие зары, а другие игроки выбросили меньшие зары, то первая пара игроков становится союзниками с белыми шашками. Чтобы определить, кто из них будет заходчиком, первая пара игроков вновь бросает по одному зару – у кого число зара больше, тот и заходчик.

Один из пары игроков, выбросивших меньшие числа по сравнению с первой парой игроков, берёт чёрные шашки, а другой – его союзник – берёт чёрные шашки с метками.

В этой игре применяется цифровая нотация, как и в игре “шлем”. См. рисунок 8.

Шашки расставляются как и в игре “шлем”, но заходчик расставляет 6 своих белых шашек в первой четверти доски по одной на пунктах 11, 12, 13, 14, 15, 16. Союзник заходчика расставляет белые шашки с метками во второй четверти доски на пунктах 21, 22, 23, 24, 25, 26. Третий игрок расставляет чёрные шашки с метками в третьей четверти доски на пунктах 31, 32, 33, 34, 35, 36. Четвёртый игрок расставляет чёрные шашки в четвёртой четверти на пунктах 41, 42, 43, 44, 45, 46.

Для первого хода в партии заходчик бросает оба зара и выполняет свой ход. Далее игроки ходят поочерёдно в направлении хода часовой стрелки. После заходчика ходит четвёртый игрок с чёрными шашками, находящимися в четвёртой четверти, следом за ним ходит третий игрок чёрными шашками с метками, находящимися в третьей четверти. Замыкает круг очередности союзник заходчика, т. е. игрок белыми шашками с метками, находящимися во второй четверти. Затем снова ходит заходчик и круг очередности повторяется.

Игроки-союзники могут строить закрытые пункты из союзных шашек. На закрытый или пленный пункт игрока может ставиться шашка союзника, и – наоборот. Союзники могут строить из своих шашек общий шлем.

Как только любой из игроков ввёл в игру свою резервную шашку, то шашки противников можно не только пленить, но и побивать.

Партия заканчивается сразу же, как только последняя шашка союзников покинула первоначальную позицию: для белых союзников – это пункты 11...26, для чёрных – пункты 41...36.

В этой игре нет правила равноходовости, т. к. после белого заходчика ходят поочерёдно чёрные союзники, тем самым уравнивая преимущества первого хода.

Пара считается победившей, если один из игроков построил свой шлем или достроил общий шлем.

Остальные правила совпадают с игрой “шлем”.

Глава 11. СИММЕТРИЧНЫЕ КОРОТКИЕ НАРДЫ

Жакет / Jacquet

Look before you leap.

Семь раз отмерь, один раз отрежь.

Английская пословица

Жакет (не “jaquette”) – один из известных вариантов триктрака, получивший распространение в Англии и Франции в 19-ом веке. Особенно жакет был популярен во французских кафе. Эта игра отличается от традиционного триктрака лишь начальным расположением шашек. Все белые шашки стоят на пункте 01 (на горе) в доме чёрных, а все чёрные шашки стоят на пункте 1 (на горе) в доме белых. Как и в коротких нардах (традиционном триктраке), белые шашки идут из пункта 01 по часовой стрелке в свой дом, а чёрные шашки – против часовой стрелки в дом чёрных. С головы (горы) за один ход можно снимать от одной до четырёх (при дубле) шашек. Игрок сам решает по желанию и по ситуации – снимать ли шашку с головы или двигать полевые шашки (т. е. те, которые уже введены в игру).

Побитые шашки вводятся в игру с бара, как и в традиционном триктраке.

Матадор / Matador

Quien no arrisca, no aprisca.

Риск – благородное дело.

Испанская поговорка

Эта игра относится к коротким нардам и считается вариантом жакета. Начальная расстановка, направление движения шашек и правила, как и в игре жакет. Отличие лишь в одном правиле. Если один из игроков перед своим очередным ходом выбросит на костях (зарах) комбинацию 4–3 (матадор), то он ходит соответственно этим очкам, а затем выбирает любой дубль по желанию и ходит согласно этому дублю. Затем этот игрок вновь бросает кости для внеочередного хода. Если же снова выпадает “матадор”, то игрок ходит согласно вышеописанной комбинации.

Если же игрок не сумел выполнить ход 4–3, то он лишается права на льготный дубль, но может снова бросить кости, имея право на дополнительный бросок.

Если же игрок сумел выполнить ход 4–3, но не смог выполнить полностью льготный дубль, то он всё равно имеет право на дополнительный бросок.

Глава 12. ДЛИННЫЕ НАРДЫ

Здесь тысяча мыслей, более тонких, чем волос.

Персидская поговорка

*(Так говорят, подчёркивая важность
скрытых тонкостей и деталей.)*

Кафтар

Красна птица пером, а человек – умом.

Русская пословица

Игра кафтар (персидск. “käftär/кяфтяр” – “голубь”) известна во многих странах. Отличие от традиционных длинных нард (джанг) – это “полёт” шашки с горы (головы, руки) сразу в свой дом при выпадении на зарах чисел 1, 6, 1–1, 6–6. Показания заров 1 и 6 называются кафтарными зарами, а куши 1–1 и 6–6 называются “кафтар-коша”.

Если на обоих зарах выпадают кафтарные числа 1 и 6, то игрок обязан снять с горы две шашки за один ход: одну шашку поставить в домашний пункт 1, а другую – в домашний пункт 6.

Если же из двух заров только один кафтарный, то игрок обязан шашку-кафтара (кафтарную шашку, кафтара) поставить в домашний пункт 1 или 6 в соответствии с показателем (числом) зара, а вот со второй горной шашкой игрок сам решает по своему усмотрению – либо снять простую шашку с горы, либо ходить любой (произвольной) полевой шашкой.

Игрок имеет право, например, после хода щец-кафтар этой же шашкой сходить в доме. Допустим, после броска 6–2 игрок поставил шашку “щец-кафтар” в пункт 6 своего дома и может передвинуть её на два пункта. Цель такого хода простая: создать закрытые пункты в своём доме, чтобы построить щецдар или хотя бы затруднить продвижение шашек противника.

Нужно обратить внимание, что шашки игроков кафтарными ходами попадают в дом уже в дебюте. Противник будет стараться закрыть домашние пункты игрока 1 и 6, т. е. кафтарные пункты (кафтарханы), а свои – защитить. Если противник захватил кафтархан или оба кафтархана игрока, поставив туда свои шашки, то при выпадении кафтарных заров игрок выполняет простые ходы по правилам классических длинных нард.

При выпадении кафтар-коша (куши 1–1 и 6–6) игрок обязан снять с горы 4 шашки. Кафтарные ходы обязательны.

Если гора разобрана (т. е. шашек на горе нет), то партия продолжается как обычно по правилам длинных нард. Нет горы – нет кафтаров.

Если при кафтар-коша на горе не хватает шашек для полного четверного дуплетного хода, то игрок выполняет кафтарный ход оставшимися горными шашками, а остальные ходы выполняет другими полевыми шашками по своему выбору и по ситуации. Например, на горе всего 3 шашки, а выпал щец-кафтар-коша (дубль 6–6). В этом случае 3 шашки с горы уходят на домашний пункт 6, а последний четвёртый ход игрок совершает произвольной полевой шашкой.

Кабутар

Птицу узнают по полёту.

Русская поговорка

Игра кабутар (персидск. “käbutär/кябутяр” – “голубь”) относится к длинным нардам и очень похожа на игру кафтар, но отличается тем, что все дубли называются кабутарами.

При выпадении куша (дубля) игрок обязан снять с головы 4 шашки и поставить их в домашний пункт соответствующего числового значения. Например, при дубле 5–5 игрок обязан 4 шашки поставить в домашний пункт 5, если этот пункт свободен (открыт).

Если же на нужном домашнем пункте игрока стоит шашка противника, то кабутарный ход невозможен, т. к. кабутархан заблокирован. В этом случае игрок ходит как обычно по правилам длинных нард.

Если при выпадении куша, т. е. кабутара, на горе не хватает шашек для полного кабутарного хода, то оставшиеся ходы игрок совершает другими полевыми шашками.

Астрогон

Per aspera ad astra.

Через тернии к звёздам.

Латинская поговорка

Эта игра отличается от классических длинных нард лишь одним правилом, которое меняет роль заров.

Традиционно принято, что после броска обоих заров называется сначала больший (старший) зар, затем меньший (младший) зар. Например, 3–2, но не 2–3. В этой игре старший зар указывает на число очков хода, а младший – на количество ходов. Например, выпало 6–5, значит, игрок должен выполнить 5 ходов по 6 очков, а если выпало 5–3, то игрок должен сходить 3 раза по 5 очков. В этой игре нет дублей в традиционном понимании. Когда они выпадают, то подчиняются правилам этой игры: 6–6 – это 6 ходов по 6 очков, 5–5 – это 5 ходов

по 5 очков, 4–4 – это 4 хода по 4 очка, 3–3 – это 3 хода по 3 очка, 2–2 – это 2 хода по 2 очка, 1–1 – это 1 ход на одно очко. Если игрок не может выполнить полный ход согласно указанию заров, то он пропускает ход – “Пас!”.

Чёт-нечет

Fortuna caeca est.

Удача слепа.

Латинская поговорка

Эта игра по роли заров похожа на предыдущую. Однако, здесь определяют игроков при жеребьёвке (один игрок – “чёт”, а другой – “нечет”) следующим образом: игроки бросают каждый по одному зару, и у кого выпадет больший зар, тот берёт белые шашки, ходит первым и называется “игрок-чёт”, а его противник – “игрок-нечет”. Первым ходом заходчик (т. е. игрок-чёт) бросает оба зара. Игрок-чёт может пользоваться только чётными ходами, т. е. младший зар должен показывать только чётные числа: 2, 4, 6. А игрок нечет может использовать только нечётные числа: 1, 3, 5. Если перед своим очередным ходом игрок выбрасывает чужое число на меньшем заре, то ход совершает противник. После завершения этого хода противник бросает зары уже для своего хода. Например, при ходе игрока-чёта зары показали 6–3, этот ход пропускается (пас), т. к. 3 очка – нечётное число. В этом случае ход выполняет игрок-нечет. А вот, если игроку-нечету выпадет 6–3, то он обязан выполнить этот ход, т. к. 3 очка – это его число. Из двадцати одной комбинации бросков заров у игрока-чёта 9 комбинаций (2–2, 3–2, 4–2, 5–2, 6–2, 4–4, 5–4, 6–4, 6–6), а у игрока-нечета 12 комбинаций (1–1, 2–1, 3–1, 4–1, 5–1, 6–1, 3–3, 4–3, 5–3, 6–3, 5–5, 6–5).

Хачапури

***Слышанное – не всегда истина, а виденное
не всегда оказывается таким, как ты предполагал.***

Саргис Тмогвели. Роман “Висрамиани”

Эта игра отличается от классических длинных нард первоначальной расстановкой шашек и тем, что с горы за один ход можно снимать от одной до четырёх (при дубле) шашек. Щецдар можно строить без ограничений.

Начальная расстановка показана на рисунке 26. В пункте 012 (голова белых) стоят 4 белые шашки, в пункте 6 дома белых находятся 11 белых шашек; в пункте 12 (голова чёрных) – 4 чёрные шашки, в пункте 06 дома чёрных – 11 чёрных шашек.

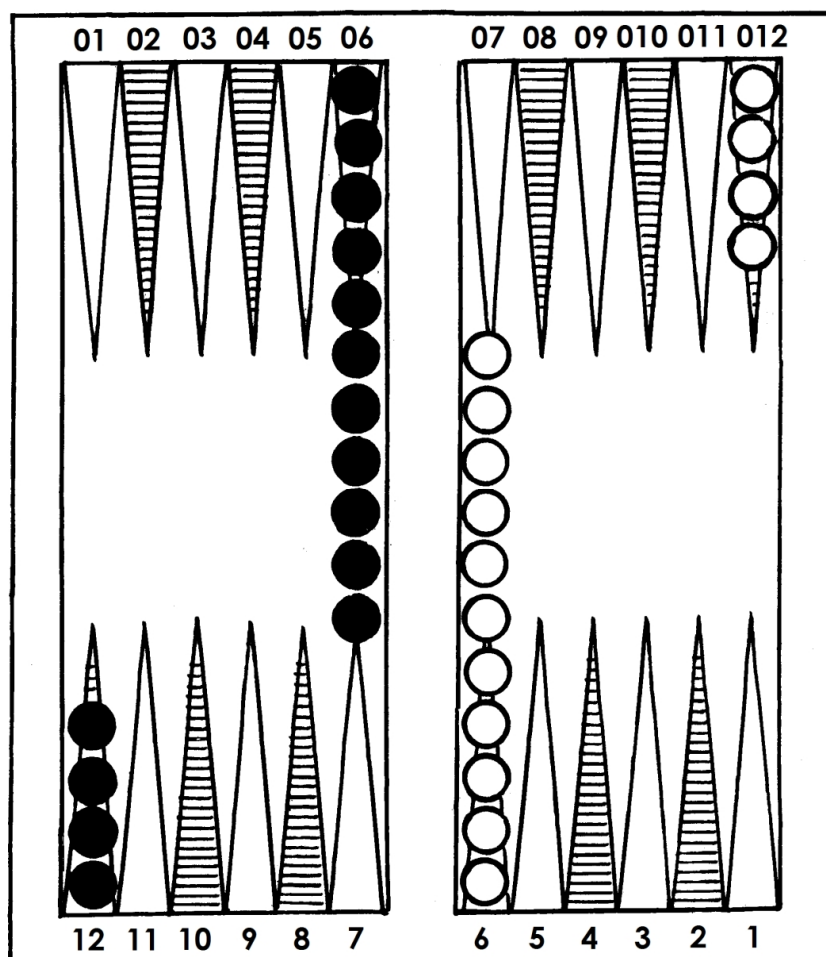


Рис. 26

При расчёте очков после окончания партии учитывается разница в выброшенных (выведенных из дома) шашках – это счёт выигрыша. Например, если проигравший игрок успел вывести во двор 12 шашек, то он проиграл победителю 3 очка. Если же проигравший не успел вывести во двор ни одной шашки, то победитель получает 30 очков. Такая победа носит название “марс”.

Гюльбар / Gülbar

Gülü seven dikenine katlanır.

Тот, кто любит розу, смирится с её шипами.

Турецкая пословица

Эта игра относится к длинным нардам (перс. “gol” – “роза, цветок”, турецк. “gül” – “роза”), но отличается несколькими правилами. Гюльбар известен на Балканах и в Средней Азии. В некоторых странах игроки проводили бытовые матчи из трёх партий, играя последовательно по одной партии в щещбещ, гюльбар и тапу.

Если игрок не может доиграть свой ход согласно выпавшим зарам, то недоигранный ход/ходы за него выполняет (доигрывает) противник.

Если игрок, выкинувший дубль, доигрывает его до конца (т. е. выполняет все 4 хода), то он снова бросает зары и ходит в соответствии с их показаниями. Если же снова выпадает дубль, то игрок действует по вышеописанному правилу.

Если игрок не смог полностью доиграть дубль и за него доигрывал противник, то игрок в этом случае лишается дополнительного (льготного) броска. Ход переходит к противнику.

Если игрок не может выполнить свой ход и противник тоже не может продолжить выполнение этого хода (т. е. оба пасуют), то выполнение этого хода прекращается – двойной пас. Далее зары бросает противник перед очередным своим ходом.

Если за игрока доигрывает противник и пасует, а игрок может продолжить выполнение своего хода, то он обязан доиграть свой ход.

Для доигрывания ходов игрока противник использует лишь показания заров игрока, но ходит только своими шашками.

Бешеный гюльбар

Jaye-gol gol baš jaye-xar xar baš.

Средь роз будь розой, среди шипов – шипом.

Персидская пословица

В этом варианте игры к правилам гюльбара добавляется ещё одно. Когда выпадает дубль, то игрок должен сыграть (выполнить) этот дубль, а затем последовательно все дубли в возрастающем порядке по дубль 6–6 включительно. Например, если выпадает дубль 3–3, то игрок должен сыграть дубли 3–3, 4–4, 5–5, 6–6. А вот при выпадении дубля 1–1 играют все дубли от 1–1 до 6–6. Если же выпадет дубль 6–6, то играет только этот дубль.

В этом варианте игры так же, как и в гюльбаре, когда игроку ходить некуда, то недоигранные ходы за него делает противник. Но игрок обязан выполнить все возможные ходы и только при паса ходы игрока доигрывает противник.

Если противник выполнил (сыграл) весь комплекс дуплетов спасовавшего игрока, то очередность хода переходит к противнику.

Если игрок спасовал и доигрывающий его ходы противник тоже спасовал, то игрок должен продолжить доигрывание своих ходов с того показания заров, на котором спасовал противник. Например, игрок не может выполнить 3 хода по показанию заров 4–4, а один ход уже выполнен. Противник продолжает выполнять оставшиеся 3 хода по дублю 4–4, затем выполняет дубль 5–5 и, сделав 2 хода, пасует. После паса противника игрок продолжает выполнять оставшиеся 2 хода по показанию дубля 5–5 и затем ходы дубля 6–6. Если же игрок в этом примере опять пасует, то ходы продолжает выполнять противник.

При выполнении многодуплетного хода игрок имеет право при начале каждого дуплета снимать с головы одну шашку.

Как и в классических длинных нардах бросок заров каждый игрок выполняет на правую половину доски, поэтому при доигрывании дуплетных ходов очередность хода ясна.

Остальные правила соответствуют правилам гюльбара, но на дополнительный (льготный) бросок игрок имеет право только при полном самостоятельном выполнении хода, т. е. без пасования и вмешательства противника.

Бешеные нарды

***Обычно загодя не знаешь:
где найдёшь, где потеряешь.***
Русская пословица

Основной вариант бешеных нард полностью совпадает с бешеным гюльбаром, поэтому бешеный гюльбар часто называют бешеными нардами.

Во втором варианте игры у игрока нет дополнительного (льготного) броска даже после безупречного полного выполнения комплекса дублей, т. е. без пасования и вмешательства противника.

При выводе шашек из дома их нельзя передвигать внутри дома. Другими словами, с вошедшей последней в дом шашкой все шашки в доме остаются стационарными до полного вывода во двор. Шашки должны выбрасываться только при совпадении числа зара с номером домашнего пункта. Конечно, и в этом случае, когда игрок пасует (т. е. у него нет шашки/шашек в нужном пункте дома), то ходы доигрывает противник.

В третьем варианте игры в отличие от второго предлагается дополнительные обязательные дубли выполнять последовательно в нисходящем порядке.

Эмир

Крепка рать воеводю.
Русская поговорка

Название игры происходит от слова “амир” (персидск. “ämir/ямир”, арабск. “amīr”, турецк. “amir/амир”) – (1) предводитель, военачальник, командир, воевода, генерал; (2) повелитель, князь, эмир, правитель княжества (эмирата), принц; (3) старший, руководитель, глава, начальник.

Эта игра похожа на длинные нарды по начальному расположению шашек, их движению к своим домам против часовой стрелки, и по нумерации пунктов доски. Но в этой игре много отличительных правил.

В начальном расположении у каждого игрока на горе находятся по 12 шашек, а седьмая по счёту и вступающая в игру в порядке очереди – шашка-эмир, и ещё по 3 резервных шашки-“нукера” находятся за пределами доски.

Итак, одна из пятнадцати шашек у каждого игрока – “эмир”. Эту главную шашку можно отметить цветным квадратиком, кружком, треугольником из клейкой ленты, изоленты, скотча, бумаги и т. д. Главное условие этой метки, чтобы она была одинакова по цвету и размеру у обоих эмиров.

Шашки могут ставиться на любой свободный пункт доски согласно числам заров. Свободным пунктом считается (1) пустой пункт (без шашек), (2) пункт с шашкой или с несколькими шашками игрока, (3) пункт с шашкой противника, (4) пункт с пленной шашкой противника.

Закрытым пунктом, т. е. запретным для противника, считается (1) пункт, на котором стоят две или более шашек игрока, и (2) пункт с пленной шашкой противника.

Игрок имеет право на своём закрытом пункте держать любое количество своих шашек.

Если шашка игрока встала на одиночную шашку противника при выполнении хода при броске простых заров (не дуплетных), то шашка противника не побивается и не снимается с доски, а остаётся под шашкой игрока (т. е. становится пленной шашкой). Ходить пленной шашкой нельзя. На такой пункт игрок может ставить любое количество своих шашек. Пленная шашка противника становится свободной тогда, когда останется одиночной на пункте, с которого ушла пленившая её шашка.

А вот при дуплетном ходе шашка игрока, становясь на пункт с одиночной шашкой противника, побивает её, и шашка противника снимается с пункта и ставится на свою гору. Свой путь к дому побитая шашка начнёт с самого начала – с горы. Если же гора уже занята шашками другого игрока (или последняя шашка горы захвачена в плен шашкой или шашками другого игрока), то побитая шашка противника ждёт “зарядки” на борту, пока гора не освободится. В этом случае, т. е. на освободившуюся гору, шашка ставится перед своим броском заров.

На горе (голове) противника можно пленить его последнюю шашку и, таким образом, заблокировать ввод его побитых шашек в игру.

Эмир может браться в плен и побиваться, как и простая шашка. Для защиты эмира используются резервные шашки – нукеры. Любая шашка-нукер вводится в игру предварительным ходом, т. е. до броска заров перед своим очередным ходом. Если эмир останется одиночным на пункте, то предварительным ходом можно на этот пункт поставить нукера, т. е. создать закрытый пункт. Другими

словами, если применить термины длинных нардов, то на этом пункте эмир – коренная (базовая) шашка, а нукер – шапка (дублёр). Первым с этого пункта уйдёт нукер, т. е. в порядке очередности – кто пришёл в пункт первым, тот уходит последним.

Предварительным ходом можно поставить нукера (ввести в игру) на свою гору, если там остаётся одна своя шашка, и этим обеспечить недоступность горы для шашек противника.

Можно одним предварительным ходом ввести в игру даже двух нукеров: одного – для охраны эмира, другого – для защиты горы. Вводить одним ходом трёх нукеров нельзя. После введения в игру нукер становится простой шашкой: его функция как нукера выполнена. Вводить в игру нукера для других целей запрещено: (1) для пленения шашки противника, (2) для создания закрытого пункта с шашкой своего цвета, (3) для захвата пустого пункта.

Предварительным ходом игрок может ввести в игру не только (1) нукера, но и (2) провести накрывной ход. Но одновременно эти оба действия одним предварительным ходом выполнять нельзя.

Когда на одном пункте находятся 3 или более шашек, то игрок имеет право предварительным ходом (до броска заров) освободить этот пункт (пункт становится пустым), последовательно беря по одной шашке сверху и раскладывая в каждый последующий свободный (разрешённый) пункт. Но закрытые пункты противника при этом пропускаются. После завершения предварительного хода игрок бросает зары и выполняет свой очередной ход.

Для совершения (выполнения) предварительного накрывного хода необходимо, чтобы соседний пункт был свободным и, чтобы после этого пункта не было чужого щездара. Другими словами, после свободного соседнего пункта может даже стоять бещдар противника, но главное, чтобы следующий за этим бещдаром пункт был свободным для шашки игрока. Итак, накрывной ход должен быть выполнен полностью, т. е. все шашки из исходного пункта должны последовательно по одной расположиться на разрешённых пунктах без пропусков, освободив исходный пункт.

Когда одним накрывным ходом создаётся непрерывный (сплошной) ряд из 4 или 5 пунктов из шашек одного цвета, то такой ход называется “ковровым” или “ковром”. А когда удаётся создать сплошной ряд из 6 пунктов (и более), то он называется “ковром (волшебника) Сулеймана”. Созданный накрывным ходом сплошной ряд может состоять из закрытых, плененных и открытых пунктов. Другими словами, сплошной ряд из пунктов, занятых шашками одного цвета типа ковра или ковра Сулеймана, образуется самопроизвольно при стыковке из шашек накрывного хода и ранее стоящих полевых шашек.

Партия может закончиться внезапно в любой ход, если эмир игрока пленит (возьмёт в плен) эмира противника. Это тридцатидвухкратная партия – победитель выигрывает со счётом 32:0. А если эмир игрока побьёт эмира

противника, то победитель выигрывает со счётом 64:0 (т. е. шестидесятичетырёхкратную игру) – “Амир мат!”.

Но даже при всех сказочных опасностях, эмира в своём доме не может побить ни шашка, ни эмир противника.

Когда игрок введёт все 15 шашек в свой дом, то он имеет право выводить их во двор по правилам длинных нард.

Как и в классических длинных нардах, за победу в одинарной игре (оюн) даётся одно очко. Это означает, что проигравший игрок завёл все свои шашки в дом и хотя бы одну из них вывел во двор.

Когда проигравший ввёл все свои шашки в дом, но не успел вывести во двор ни одной, то победитель выигрывает вдвойне: счёт 2:0, двойная победа, двухкратная игра, марс.

Если проигравший ещё не ввёл все свои шашки в дом (т. е. вне дома осталась хотя бы даже одна шашка), то победитель выигрывает четырёхкратную игру – счёт 4:0, домашний марс. Но если среди не введённых в дом шашек находится эмир, либо он единственный не в доме, то победитель выигрывает восьмикратно – результат партии увеличивается вдвое.

Если у проигравшего осталась хоть одна шашка на баре или на горе (голове), то победитель выигрывает восьмикратную игру – счёт 8:0, кокс. Но если среди оставшихся на баре или на горе шашек находится эмир, или эмир единственный среди оставшихся, то победитель выигрывает шестнадцатикратно – счёт 16:0 (коксовый результат партии увеличивается вдвое).

Глава 13. СИММЕТРИЧНЫЕ ДЛИННЫЕ НАРДЫ

Буффало / Buffalo

Quod licet Jovi, non licet bovi.

Что дозволено Юпитеру, то не дозволено быку.

Латинская пословица

Другое название игры: Буффа / Buffa, Пуфф / Pouff.

Игра “буффало” (зубр, бизон, буйвол, бык) относится к длинным нардам.

Начальная расстановка шашек полностью совпадает с жакетом. Как и в жакете шашки противников идут навстречу друг другу в свои дома. Однако, шашки не бьются, и пункт, занятый одной шашкой становится закрытым, т. е. запретным для шашек противника.

Если даже хоть одна шашка противника зашла в свой дом, то другой игрок может строить щездар в любом месте доски.

Кещмакеш / Keřmäkeř

Tezlik işi bozar.

Спешка испортит дело.

(Поспешишь – людей насмешишь.)

Турецкая пословица

Правила игры “кещмакеш” (перс. “keřmäkeř/кещмякеш” – “борьба, битва; напряжение, усилие”, турецк. “keřmekeř/кещмекещ” – “неразбериха”) полностью совпадают с правилами игры “буффало”.

Тапа / Тара

Yolunu řařırmak ayıp deęil, ayıp olan onu yineden bulamamaktır.

Сбиться с пути не стыдно, стыдно не найти его снова.

Турецкая пословица

Слово “тапа/тара” в переводе с турецкого означает: “пробка, затычка”, а игра так названа потому, что игрок может заблокировать (“закупорить”) шашку противника своей шашкой.

Начальное положение шашек не отличается от игры жакет: 15 белых шашек находятся в пункте 01 дома чёрных, а 15 чёрных шашек – в пункте 1 дома белых. Нумерация пунктов, как и в триктраке: дом белых (пункты 1, 2, 3, 4, 5, 6) находится напротив дома чёрных (пункты 01, 02, 03, 04, 05, 06). Белые идут в свой дом по часовой стрелке, а чёрные – в свой дом против часовой стрелки, т. е. навстречу белым.

В этой игре шашки не бьются. Но если шашка игрока встанет на пункт, занятый одной шашкой противника, то шашка противника остаётся под шашкой игрока, т. е. становится пленной (заблокированной, обездвиженной). Пленная шашка освобождается тогда, когда шашка или все шашки другого цвета покинули пункт, т. е. на этом пункте эта шашка остаётся одна. Теперь она может ходить.

Пункт, на котором стоят две и/или более шашек игрока, называется закрытым (недоступным, запретным) для шашек противника.

Остальные правила совпадают с классическими длинными нардами.

Глава 14. НАРДЫ С ДАВЭ

Короткие и длинные нарды с давэ

***Ваше благородие, Госпожа Удача!
Для кого ты добрая, а кому – иначе.***

Слова из песни Верещагина из х/ф “Белое солнце пустыни”

И в старину играли, и в наше время играют “на интерес”, т. е. на материальную ставку. Ставкой может быть чашка кофе, ценная вещь и, конечно, строго оговорённая денежная сумма. Сейчас на соревнованиях по бэкгэммону вручаются денежные призы, а участники платят денежный взнос, определённый категорией этих соревнований.

Издавна в странах Ближнего и Среднего Востока, Средней Азии и Средиземноморья, Северного Кавказа и Закавказья существует категория игроков, для которых игра нарды – это работа, заработок, профессия.

В этом пособии по нардам не будем останавливаться на морали, денежном азарте, шулерстве, чести и достоинстве игрока. Сейчас нарды – спортивная игра и их азарт, мастерство, интуицию и интеллектуальную работу нельзя даже близко сравнивать с играми казино, бросанием костей, и другими, подобными им, так называемыми “угадательными” играми типа “повезёт – не повезёт”.

И, наконец, скажем о главном, о чём знает каждый нардист: “Сильного игрока узнают по ходам, а не по броскам костей”.

Давэ (удвоение) может предложить один игрок другому игроку во время партии, но обязательно в свою очередь хода перед броском заров.

Сейчас и в длинных нардах стали применять дубль-куб (с числами на гранях: 2, 4, 8, 16, 32, 64) для давэ. Порядок и правила предложения давэ с дубль-кубом подробно описаны в статье “БЭКГЭММОН”, а здесь будут описаны некоторые традиционные восточные системы давэ и игра на ставку без давэ по правилам классических коротких и длинных нард.

1. Итак, один из игроков предложил удвоение противнику – “Давэ”. Если противник сказал “да” или “принимаю”, то игра продолжается, игрок бросает свои зары и ходит, а противник берёт себе куб (зар) увеличения ставки (т. е. становится держателем куба). Если же противник сказал “нет”, то он проигрывает со счётом 1:0. Далее, после принятия давэ, противник может увеличить ставку в течение этой партии перед любым своим ходом, сказав: “Давэ ба сэ” (тройная ставка, т. е. результат партии будет умножен на три). Например, если партия закончилась марсом (2:0), то в этом случае результат партии будет уже 6:0.

Для ясности приведём порядок увеличения давэ:

- давэ – удвоение
- давэ ба сэ – утроение

- давэ ба чяр – учетверение
- давэ ба бещ – упятерение
- давэ ба щещ – ушестерение.

Для контроля за увеличением давэ служил третий (не игровой) зар, который обычно отличался от двух игровых заров по цвету и размеру.

Когда игрок предлагает давэ противнику, тот, принимая давэ, может тут же его увеличить на одну ступень и далее только он имеет право снова в течение партии предложить увеличение. Это встречное увеличение ставки называется “давэ с пренебрежением” или “басэ”. В настоящее время термин “басэ” стал употребляться как синоним терминов “редубль” и “бивер”.

2. Другой старинный вариант игры на денежную ставку тоже ведётся по правилам классических коротких и длинных нард:

а) игра ведётся либо просто на результат партии (оюн, марс, домашний марс, кокс);

б) либо по подсчёту оставшихся на доске шашек проигравшего игрока.

Приведём пример подсчёта: на диаграмме окончившейся партии в длинные нард (рис. 27), выигранной чёрными, белые не успели привести все свои шашки в дом. Три белые шашки стоят в поле на пунктах 11, 03, 08 – это домашний марс (3:0). Сначала при подсчёте номер домашнего пункта умножается на количество находящихся на нём шашек. В пункте 1 дома белых стоят четыре шашки (1 очко х 4 шашки = 4 очка), в пункте 2 – четыре шашки (2 очка х 4 шашки = 8 очков), в пункте 4 – две шашки (4 очка х 2 шашки = 8 очков), в пункте 5 – одна шашка (5 очков х 1 шашку = 5 очков), в пункте 6 – одна шашка (6 очков х 1 шашку = 6 очков). Далее подсчитываются шашки вне дома. Шашка 11, стоящая в смежной с домом второй четверти, считается за 10 очков. Шашка 03 в третьей четверти тоже считается за 10 очков. А вот шашка 08 в четвёртой четверти считается за 20 очков. Общий подсчёт игрока белыми шашками следующий: пункт 1 – 4 очка, пункт 2 – 8 очков, пункт 4 – 8 очков, пункт 5 – 5 очков, пункт 6 – 6 очков, пункты 11 и 03 – по 10 очков и пункт 08 – 20 очков. Итого: игрок белыми проиграл 61 очко.

Если игроки договорились перед партией к одному очку приравнять рубль, то игрок чёрными должен получить выигрыш в 61 рубль, а если бы, например, очко было приравнено к трём рублям, то выигрыш бы составил 183 рубля.

Если бы игроки договорились играть на результат партии (оюн, марс, домашний марс, кокс), то на кон ставится определённая сумма или вещь, получаемая победителем при оюне. А вот при марсе победитель получает уже двойную ставку (двойной кон).

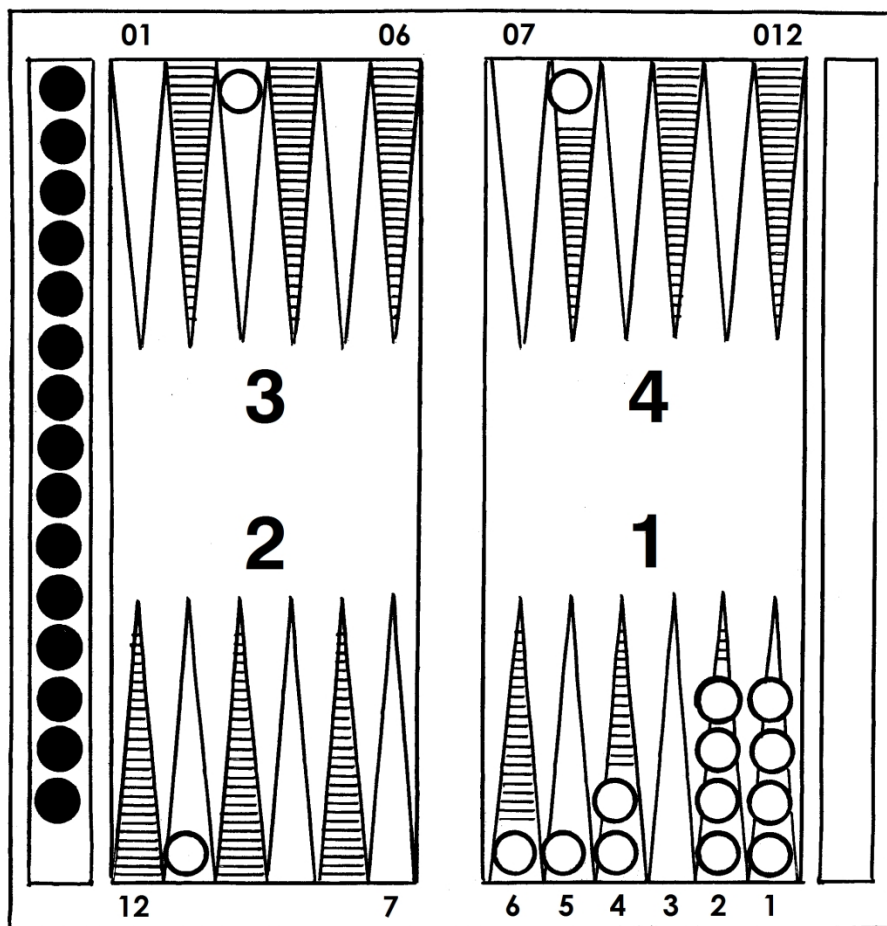


Рис. 27

Глава 15. НАРДЫ БЕЗ ЗАРОВ

Не спрашивай старого, а спрашивай бывалого.

Русская пословица

При знакомстве с вариантами нардов необходимо коснуться ситуаций, когда есть доска и шашки, но нет заров. В этом случае недокомплекта предлагаются другие атрибуты для игры, которые можно использовать во всех видах нардов: игральные или пасьянсные карты, костяшки домино, бочонки лото...

Нарды с костями домино

Если нет заров, то можно сыграть с костяшками для игры домино. Кость домино – это прямоугольная пластина (плитка) в соотношении сторон 2:1 и толщиной 1/3...1/2 ширины. Другими словами, если 2 зара приставить друг к другу, то сверху они будут выглядеть как костяшка домино. Из комплекта изымаются все кости с “пустышками” – они в игре не участвуют. Это кости 0–0 (пусто-пусто, ноль-ноль, мыло, пустышка), 1–0, 2–0, 3–0, 4–0, 5–0, 6–0. Остальные кости кладутся на стол рубашкой (т. е. крапом) вверх и тщательно перемешиваются на столе одним из игроков или судьёй. Перед каждым своим очередным ходом игрок берёт любую кость из кучи (с базара, с рынка, с торжка),

кладёт её на доску, и передвигает шашки в соответствии с показаниями этой кости. Когда кости на базаре закончились, то игрок (чья очередность хода) перемешивает кости и игра продолжается. Можно кости перемешивать не на столе, а в тёмном матерчатом мешочке для игры в лото и перед ходом игрок должен брать одну кость из этого мешочка. Конечно, лучше всего пользоваться одновременно двумя комплектами домино.

При отсутствии домино можно нарезать одинаковые листки из плотной бумаги (размером с пасьянсную карту) с изображением точек домино или цифр, либо взять две полных колоды карт для грандпасьянса. Пасьянсные карты для этого случая удобнее игральных, ибо меньше по размеру.

Нарды с игральными картами

Когда нет домино, то можно воспользоваться пасьянсными картами. Полная колода для пасьянса состоит из 54-х карт (52-х карт четырёх мастей и двух джокеров). Колода для грандпасьянса состоит из двух полных пасьянсных колод (всего 108 карт). В игре используются все карты полной колоды (талии) всех четырёх мастей: туз (А) – одно очко, двойка – 2 очка, тройка – 3 очка, четвёртка – 4 очка, пятёрка – 5 очков, шестёрка – 6 очков, десятка – дубль 5–5, валет – дубль 2–2, дама – дубль 3–3, король – дубль 4–4, один из джокеров – дубль 1–1, другой джокер – дубль 6–6 (на одном из них нужно поставить карандашом цифру “1”, на другом – цифру “6”). Семёрка соответствует броску 4–3, восьмёрка – 4–4, девятка – 5–4. Здесь масти значения не имеют, важны только номиналы карт (т. е. их цифровые значения). Лучше пользоваться двумя полными колодами, соединив их в одну общую колоду, перетасованную перед партией.

Перед каждой партией колода тщательно перетасовывается одним из игроков или судьёй. Затем противник “снимает шляпу”, т. е. сдвигает немного половинку колоды вдоль большой стороны. Тасовщик снимает эту верхнюю сдвинутую половину колоды и кладёт её под нижнюю часть колоды не тасуя. Колода для игры готова.

Каждый игрок перед своим очередным ходом берёт из закрытой колоды (все карты колоды лежат крапом вверх) одну карту, затем открывает её, и ходит согласно её показанию. Если игрок открыл одинарную карту (туз, 2, 3, 4, 5, 6), то необходимо взять ещё одну карту из колоды. Если взята одна одинарная карта, а другая дуплетная, то необходимо выполнить пять ходов. Если взяты две одинарные карты одного номинала (например, 1–1, 6–6 и т. д.), то это дуплетный ход. Если игрок открыл одинарную карту, а другой взятой картой оказалась семёрка, восьмёрка или девятка, то он обязан выполнить три хода.

Отработанные (использованные) карты сбрасываются в открытую колоду (т. е. крапом вниз).

Когда колода разобрана, то она тщательно перетасовывается тем игроком, чья очередность хода. И так, до тех пор, пока не закончится партия.

Нарды с бочонками лото

Если нет заров, домино и карт, то можно воспользоваться бочонками из игры лото. В этом случае выбираются бочонки с цифрами с “11” по “16”, потом с “21” по “26”, и далее соответственно: “31...36”, “41...46”, “51...56”, “61...66”, затем – “99” (но этот бочонок тоже будет обозначать “66”). Остальные бочонки в игре не участвуют.

Выбранные бочонки складываются в матерчатый мешочек и тщательно перемешиваются (перетряхиваются) одним из игроков, который плотно держит одной рукой собранную горловину мешочка, а другой рукой встряхивает мешочек.

Каждый игрок перед своим очередным ходом берёт из мешочка один бочонок и число на крышке и днище бочонка укажет ход. Например, на бочонке изображено число “56” или “65”: это значит, что игрок должен выполнить ход 6–5. А если выпадет “13” или “31”, то это равнозначно показанию заров 3–1.

Бочонки с двухзначными числами из одинаковых цифр (т. е. дуплетные бочонки) соответствуют дуплетным показаниям заров. Например, число 11 соответствует броску 1–1.

Когда все бочонки будут изъяты (вынуты) из мешочка, то игрок – чья очередь хода – собирает все бочонки в мешочек, перетряхивает их, берёт один бочонок из мешочка и совершает свой очередной ход.

Длинные нарды без заров

Правила игры полностью соответствуют правилам длинных нардов, но зары перед ходом не бросают, а вслух объявляют очки – от одного до шести – по выбору игрока. Это правило свободного (вольного) выбора комбинаций заров способствует появлению редких и интересных ситуаций, снимает элемент случайности.

ЧАСТЬ 6. ПРИМЕРЫ ПАРТИЙ

***Во всём нужна сноровка, закалка, тренировка.
Умейте нападать, умейте отступить.
При каждой неудаче давать умейте сдачи,
Иначе вам удачи не видать.***

Слова песни из х/ф “Первая перчатка”

Приведённые в этой главе примеры партий помогут начинающим игрокам.

Знания одних лишь правил для ведения успешной борьбы недостаточно. Красота и суть игры может раскрыться при чувстве выбора верной тактики, умения нападать и выжидать, личного опыта и роста мастерства. Бывают позиции, когда при показаниях заров предоставляется несколько хороших

вариантов хода, а бывают безвариантные ситуации с единственно верным ходом. Всё зависит от конкретной ситуации, удачных бросков и предположения возможных вариантов ситуаций. Хорошие игроки при неудачных бросках стараются не ухудшить свою позицию или потерять малое ради сохранения большего. Каждая позиция конкретна и требует своего подхода и решения.

Цель этой книги – не углублённое изучение и анализ партий, стратегий и теорий. Эта книга – всего лишь сборник нардовских игр с элементами самоучителя.

Правила выучить легко, а затем – нужно играть. Если в данное время нет партнёра, то можно разыграть приведённые в этой ЧАСТИ примерные партии. Необходимо подчеркнуть, что эти партии не образцово-показательные, но сыгранные “с чувством, с толком” и с необходимыми небольшими комментариями. Важно, чтобы пытливые игроки, сверяясь с ходами “книжных игроков”, рассматривали (искали, предлагали) другие варианты ходов. Необходимо задавать вопрос: почему в определённой ситуации при наличии нескольких вариантов хода “книжный игрок” сыграл именно так, а не иначе? Но при этом не стоит забывать об удаче, риске и опыте.

На Востоке говорят: “Если хочешь хорошо знать дело, то усердно учись сам и обучай желающих”. Хотя свой опыт – лучший учитель, но всё же наблюдение за партиями других игроков, анализ ошибок, осмысление комбинаций, тактические приёмы, удачные ходы, практика, консультационные партии и обучение игре начинающих нардистов приведут такого игрока к мастерству.

О процессе игры, о психологии, об увлечённости и азарте игроков хорошо написал Фазиль Искандер в романе “Сандро из Чегема”: “...Он был в ударе, и каждый раз из дюжины возможных комбинаций почти безошибочно выбирал наиболее надёжную для продолжения партии... Кроме того, ему везло... А ничто так не обостряет способности, не вдохновляет, как везение, и ничто так не способствует везению, как вдохновенная игра”.

Партия №1. **Бэкгэммон.**

Жеребьёвка на право первого хода (т. е. определения заходчика). Если при жеребьёвке игрок чёрными выбросит большее число очков и станет заходчиком, то при записи партии его ходы записываются в левом столбце.

Белые: 3. Чёрные: 3. Автодубль. Дубль-куб переворачивается с грани 64 на грань 2.

Белые: 4. Чёрные: 4. Автодубль. Дубль-куб переворачивается с грани 2 на грань 4, но пока остаётся между игроками на середине правого борта.

Белые: 6. Чёрные: 2. Белые ходят первыми (т. е. игрок белыми шашками – заходчик).

№ хода	Белые:	Чёрные:
1.	6–2 13/7, 13/11	4–1 12/16/17
2.	6–1 13/7, 11/10	4–2 17/21, 19/21
	“Домашний камень”, в лузе 21 создан закрытый пункт чёрных.	
3.	4–4 24/20(2), 6/2(2)	6–5 12/18/23
4.	4–2 8/4, 6/4	
	Белые создали закрытый пункт 4.	
	...	2–2 1/3/5(2)
5.	4–4 20/16(2), 13/9(2)	6–1 12/18, 17/18
	D8X. Игрок белыми предложил давэ. Если игрок чёрными примет давэ, то партия продолжится; если не примет, то проиграет партию со счётом 4:0. Давэ чёрными принято. D8	
6.	3–2 10/8, 4/1	6–4 18/24, 19/23
7.	6–4 7/1, 7/3	6–2 18/24, 17/19
8.	4–1 8/4/3	3–3 12/15(2), 19/22(2)
9.	5–3 9/4, 9/6	6–6 5/11/17(2)
10.	6–4 16/12, 16/10	
	D16X. Чёрные предложили давэ. Белые приняли D16 и предложили редубль (бивер, басэ) B32X. Если бы чёрные отказались от бивера, то они проиграли бы со счётом 16:0. Но чёрные приняли бивер.	
	D16. B32	6–6 15/21(2), 17/23(2)
11.	5–5 10/5, 8/3(2), 12/7	5–3 17/20/off
Проверочная позиция. Белые: 1(2), 2(2), 3(4), 4(2), 5(1), 6(3), 7(1); чёрные: 24(2), 23(4), 22(2), 21(4), 19(2).		
12.	1–1 7/6, 1/off(2), 2/1	3–3 19/22/off(2)
13.	6–6 6/off(4)	6–2 21/off, 23/off
14.	5–2 5/off, 2/off	5–1 21/off, 24/off
15.	5–5 4/off(2), 3/off(2)	2–1 23/off, 24/off
16.	4–2 3/off, 3/1	3–3 22/off(2), 21/24(2)
	D64X	– (Pass!)
Предпоследним 17-м ходом белые предлагают давэ. Игрок чёрными отказался от удвоения и проиграл партию со счётом 32:0. Позиция перед 17-м ходом осталась на доске недоигранной, т. к. партия окончилась. Белые: 1(2); чёрные: 24(2), 23(2).		

Партия №2. **Бэкгэммон.**

Белые: 3. Чёрные: 3. Автодубль (AD2).

Белые: 4. Чёрные: 2.

№ хода	Белые:	Чёрные:
1.	4–2 8/4, 6/4	4–3 12/16/19
2.	3–2 13/11/8	5–2 12/17/19
3.	6–2 13/7, 13/11	5–3 17/22, 19/22
4.	4–4 11/7, 24/20(2), 8/4	6–4 1/5/11
5.	3–3 8/5(2), 6/3(2)	2–2 19/21(4)
6.	6–3 20/14/11*	5–4 ∅
7.	6–6 13/7/1(2)*	4–2 Bar/2, ∅
8.	4–3 20/16/13	5–3 ∅
Проверочная позиция. Белые: пункт 1 (2 шашки), 3(2), 4(3), 5(2), 6(2), 7(2), 11(1), 13(1); чёрные: 22(2), 21(4), 19(2), 17(2), 12(3), 2(1), Bar(1).		
9.	6–1 13/7/6	6–4 ∅
10.	4–2 4/2*, 6/2	
	Полная домашняя блокада (домашний щездар)	
	...	— ∅
В такой ситуации нет ни одного свободного домашнего пункта белых для “зарядки” двух побитых чёрных шашек с бара (борта), поэтому зары не бросаются. Пас.		
11.	6–6 11/5, 7/1(2), 6/off	6–6 Bar/6*(2), 12/18(2)
12.	5–4 Bar/20/16	2–2 12/14/16*, 21/23(2)
13.	5–1 Bar/20, 5/4	4–2 16/20*, 18/20
14.	5–1 Bar/24, ∅	6–4 18/24*, 17/21
15.	6–1 Bar/24*/18	6–6 Bar/6/12/18*/24
16.	5–2 ∅	1–1 21/22/23/24, 17/18
17.	— ∅	
	D4	D4X
Перед броском заров для своего 17-го хода чёрные предложили удвоение: в данном случае – четырёхкратную ставку в партии. Белые уже выставили одну шашку во двор, поэтому проиграть могут только оюном. Напомним, что перед партией при жеребьёвке на определение заходчика выпал автодубль AD2. Итак, если игрок белыми откажется от принятия давэ,		

	то его проигрыш будет 0:2, а если продолжит рискованную партию, то... – неизвестно, что будет дальше. Но игрок белыми рискнул продолжить партию, приняв давэ. Запись “D4” в его графе ходов без знака умножения означает принятое давэ. Справка: предложенное давэ пишется со знаком умножения (x).	
	...	5–4 6/11/17
18.	— ∅	6–6 6/12/18/24, 17/23
19.	— ∅	5–5 18/23, 20/off(2), 19/24
Проверочная позиция. Белые: 1(4), 2(2), 3(2), 4(3), 5(2), Bar(1); чёрные: 24(4), 23(4), 22(2), 21(2), 19(1).		
20.	6–6 Bar/19*/13/7/1	5–4 ∅
	D8X	D8
21.	5–4 5/off, 5/1	5–3 Bar/5/8
22.	3–2 3/off, 2/off	6–2 8/14/16
23.	5–3 4/off, 3/off	4–4 16/20/24, 21/off(2)
24.	6–3 4/off, 4/1	6–6 22/off(2), 23/off(2)
25.	5–5 2/off, 1/off(3)	3–3 23/off(2), 24/off(2)
26.	4–3 1/off(2)	2–2 24/off(3)
Игрок чёрными первым вывел шашки во двор и выиграл одинарную партию (гейм, оюн) со счётом 0:8. У белых остались две шашки в пункте 1. Вот каковы причуды Фортуны, Господина Случая или Зарик-джана (нужное подчеркнуть)!		

Партия №3. **Бэкгэммон.**

Белые: 4. Чёрные: 3.

№ хода	Белые:	Чёрные:
1.	4–3 13/9/6	5–5 12/17/22(2)
2.	6–3 24/18/15	4–2 17/21, 19/21
3.	2–1 15/13, 24/23	6–3 12/18/21
4.	4–2 8/4, 6/4	5–1 19/24, 21/22
5.	6–3 23/20/14	2–2 12/14*(2), 22/24, 19/21
6.	5–2 Bar/20/18	4–4 14/18*(2), 1/5(2)
7.	5–5 Bar/20/15, 13/18(2)	3–1 17/20, 17/18
8.	6–2 15/13, 8/2	6–6 5/11/17(2)
	После хода чёрных возникла бесконтактная позиция: шашки игроков уже не угрожают	

	друг другу. Теперь для победы нужна только скорость.	
9.	5–2 8/6, 13/8	5–5 18/25(3), 17/22
10.	6–3 13/7, 13/10	6–6 17/23, 19/off(2), 20/off
11.	4–2 10/6, 8/6	4–4 21/off(3), 20/23
12.	5–1 13/8, 7/6	2–2 23/off(4)
13.	2–1 8/6, 13/12	4–4 22/off(3), 23/off
14.	4–2 12/8/6	5–1 24/off(2)
Гэммон. Счёт 0:2 в пользу игрока чёрными. Сравните: по правилам традиционного триктрака игрок чёрными выиграл со счётом 0:4 (четырёхкратная партия, домашний марс).		

Партия №4. *Длинные нарды.*

Краткий (белый, спортивный) розыгрыш.

№ хода	Белые:	Чёрные:
1.	6–5 012/06/01	
	Здесь можно было сходить и так: 012/07/01, т. е. сначала использовать число 5, а затем – число 6.	
		4–1 12/8/7
	Чёрные в этом случае тоже могли бы сходить, используя сначала зар 1, а потом – зар 4, т. е. 12/11/7.	
2.	5–3 012/07, 01/10	
	Белая шашка из пункта 01 заняла пункт 10, чтобы затруднять выход чёрных шашек с горы.	
		4–3 12/8/5
3.	6–5 07/01/8	6–1 5/11, 12/11
4.	3–3 012/09/06/03, 8/5	6–2 12/6!, 11/9
5.	5–5 012/07/02, 03/10/5	6–6 12/6, 9/3/09, 7/1
6.	6–2 02/8, 012/010	5–4 12/7, 6/2
7.	4–4 012/08/04, 8/4, 010/06	6–3 1/010, 2/08. Чярдар (08...011).
8.	6–5 012/06, 04/11	4–4 7/3/011/07, 12/8. Бещдар (07...011).
9.	6–4 012/06, 5/1	5–5 12/7, 8/3/010/05
10.	5–5 06/01/8/3, 06/01	3–1 12/9/8
После 10-го хода создалась следующая позиция. Другими словами, это проверочная позиция . Белые (W., Whites): 012(7) – сначала		

пишется номер пункта, а в круглых скобках – количество шашек в этом пункте, 06(1), 01(1), 11(1), 10(1), 5(1), 4(1), 3(1), 1(1); чёрные (B., Blacks): 12(6), 8(1), 7(1), 6(1), 011(1), 010(1), 09(1), 08(1), 07(1), 05(1).		
11.	5–3 10/5/2	
	Построен угловой щездар (012, 1...5).	
		2–2 12/10/8/6, 05/03
12.	6–3 012/06/04	3–1 12/9, 03/02
Проверочная позиция. Белые: 012(6), 06(1), 04(1), 01(1), 11(1), 5(1), 4(1), 3(1), 2(1), 1(1); чёрные: 12(4), 9(1), 8(1), 7(1), 6(2), 011(1), 010(1), 09(1), 08(1), 07(1), 02(1).		
13.	6–6 012/06, 04/10/4, 11/5	3–2 12/10/7
14.	6–2 012/06, 01/11	
	Белые не стали ходить в пункт 04 ходом 012/06/04, а сходили в пункт 11 ходом 01/11, чтобы хоть как-то защититься от опасности построения чёрной блокады. Ведь чьрдар (6...9) одним ходом может превратиться в бещдар (6...10).	
		2–1 12/10, 7/6
	Чьрдар превратился в бещдар ходом 12/10. Теперь у чёрных два линейных бещдара против белого углового щездара. Позиция неустойчивая. А что будет дальше: покажут зары.	
15.	6–6 012/06, 11/5, Ø	
	Оставшиеся 2 хода невозможны для выполнения – пас!	
		6–6 07/01, 09/03, 010/04, 011/05
	Последний ход из четырёх был рискованным, но зато разрушившийся бещдар превратился в угловой щездар (12, 01...05). Но этот щездар уходящий в отличие от домашних щездаров.	
16.	5–2 012/07, 5/3	4–2 12/8/6
17.	6–4 012/06, 5/1	3–3 10/7, 9/6, 08/05/02
18.	6–1 012/06, 07/06	2–2 8/6, 12/10/8/6
19.	2–1 4/2/1	5–1 7/6, Ø
	Пятёрки нет – пас! Иногда в пояснениях используются обозначения "Pass 5" или просто "P5".	
20.	6–6 06/12(4)	6–5 6/012/07
21.	4–3 12/8, 12/9	6–2 6/012/010
22.	4–4 12/8/4(2)	6–6 6/012(4)

23.	6–4 06/12/8	5–5 012/07(3), 010/05
Проверочная позиция. Белые: 06(2), 9(1), 8(2), 5(1), 4(3), 3(2), 2(1), 1(3); чёрные: 7(1), 6(2), 012(1), 07(4), 05(2), 04(1), 03(1), 02(2), 01(1).		
24.	6–5 06/12, 9/4	2–2 07/05(4)
25.	4–4 8/4(2), 12/8/4	6–6 6/012(2), Ø
26.	3–3 4/1(4)	6–3 012/09/03
27.	5–4 5/1, Ø	4–4 012/08/04(2)
28.	6–6 06/12/6/off, 4/off	
	Шашка 06 двойным ходом 06/12/6 встала в домашний пункт 6 (теперь все шашки в доме и можно их выводить во двор), а третьим ходом снимается во двор. Четвёртым ходом снимается шашка с пункта 4, т. к. на пункте 5 нет шашек.	
		5–2 7/5/012
29.	5–4 4/off(2)	6–6 012/06/off, 05/off(2)
30.	6–5 4/off(2)	2–1 02/off, 01/off
31.	5–3 3/off, 4/off	6–1 06/off, 05/04
32.	4–2 2/off, 3/off	3–3 03/off(2), 05/02(2)
33.	5–1 1/off(2)	2–2 02/off(3), 04/02
34.	4–4 1/off(4)	3–1 04/03/off
	Сейчас ход белых. Если выпадет куш, то белые выиграют партию со счётом 1:0 (оюн).	
35.	4–1 1/off(2)	
Проверочная позиция. Белые: 1(2); чёрные: 02(1), 04(2). Чёрные могут выиграть партию оюном, если им выпадет дубль 4–4 или выше, а иначе с любым броском 36-ым ходом белые побеждают.		
35.	...	3–3 04/01(2), 02/off, 01/off
36.	2–1 1/off(2)	
Белые выиграли. Оюн. В этой партии было противостояние двух чёрных бещдаров белому щещдару. Игрок чёрными рисковал, ибо в непредсказуемых ситуациях без риска можно ещё вернее проиграть. В эндшпиле шансы игроков почти сравнялись, но здесь вмешался Господин Случай. Некоторые нардисты в случае неудачи говорят: “Сегодня не мой день”, “Зарикджан подвёл (подкачал, был не на моей стороне, пошутил...)”.		

Партия №5. *Длинные нарды.*

Традиционный полный розыгрыш. Жеребьёвка цвета шашек проведена. Проводится жеребьёвка определения заходчика, т. е. каждый игрок бросает по одному зару. Белые: зар 2, чёрные: зар 2 – оба игрока выбросили по 2 очка. Это автодубль? Нет. В традиционных длинных нардах автодубль отсутствует. Бросок повторяется, пока не выпадут разные числа.

Переброс. Белые: зар 6, чёрные: зар 4. Заходчик – игрок белыми – бросает оба зара для первого хода.

№ хода	Белые:	Чёрные:
1.	6–1 012/06/05	4–3 12/6/3 или 12/9/3
2.	1–1 012/011, 05/04/03/02	5–4 12/8, 3/010
3.	5–3 02/11, 012/07	6–1 12/6, 8/7
4.	4–1 012/08, 07/06	3–2 12/10, 010/07
5.	4–2 012/010, 06/02	5–1 12/7/6
6.	6–5 02/9, 012/06	4–2 12/8, 6/4
7.	6–4 012/06/02	6–2 12/6/4
8.	6–6 012/06, 011/05/11/5	6–1 4/3/09
9.	5–3 02/9, 06/03	6–3 12/6/3
10.	4–2 012/010, 03/11	3–1 3/2/011
11.	5–1 010/05/04	5–3 12/7/4
12.	4–4 9/5/1, 012/08/04	5–4 12/7/3
13.	4–3 012/08/05	2–1 12/10, 4/3
14.	5–1 04/11, 04/03	2–2 10/8/6/4/2
15.	6–2 012/06/04	3–1 3/2/011
16.	2–1 012/010, 03/02	4–4 12/8/4, 011/07/03
17.	5–2 012/010/05	6–3 12/6/3
18.	2–2 11/9, 010/08/06/04	4–2 12/10, 3/011
Проверочная позиция. Белые: 012(1), 010(1), 08(1), 06(1), 05(2), 04(2), 02(1), 11(2), 9(2), 5(1), 1(1); чёрные: 011(2), 09(1), 07(1), 03(1), 12(1), 10(2), 8(1), 7(1), 6(1), 4(2), 3(1), 2(1).		
19.	6–6 11/5, 05/11/5, 11/5	6–5 10/4/011
20.	5–2 012/010/05	3–2 011/09, 10/7
21.	5–4 05/01, 04/11	2–1 12/10, 7/6
22.	3–2 010/08/05	6–5 6/012, 4/011
23.	6–6 05/011/5, 11/5, 08/02	5–2 012/07, 011/09
24.	3–1 01/12, 02/11	5–2 10/8/3
25.	4–3 12/9/5	6–1 07/01, 09/08
26.	5–2 02/9, 11/9	6–3 08/02, 3/02

27.	6–6 05/11/5, 04/10, 06/12	5–1 011/06, 07/06
28.	6–5 10/5, Ø (Pass 6)	6–4 012/06, 09/05
29.	6–2 12/10, Ø (P6)	5–3 011/06, 09/06
30.	5–3 10/5, Ø (P3)	6–2 8/6/012
31.	5–2 Ø (P5, P2)	5–1 012/07/06
32.	1–1 9/8(4)	6–5 7/2/09
33.	4–2 5/1, Ø (P2)	3–3 6/3/012/09/06
34.	5–3 8/5, Ø (P5)	3–2 09/06, 4/2
35.	6–4 8/4, Ø (P6)	5–4 2/010/05
36.	6–2 8/6, Ø (P6)	5–5 3/010/05, 2/09/04
37.	5–4 8/3, 4/off	4–1 04/off, 01/off

Белые и чёрные шашки в своих домах и уже началось их выведение во двор – это третья стадия партии (эндшпиль). Сейчас всё зависит от удачных бросков.

38.	6–4 6/off, 5/1	1–1 05/04, 02/01/off, 06/05
39.	2–2 5/3(4)	3–2 05/02/off
40.	3–3 5/2(4)	6–5 06/off, 05/off
41.	5–4 5/off, 3/off	2–1 03/02/off or (или) 03/01/off
42.	4–3 3/off(2)	2–2 06/04/02/off, 02/off or 02/off, 06/04/02/off
43.	6–4 3/off(2)	6–5 06/off, 05/off
44.	4–4 2/off(4)	6–4 06/off, 04/off
45.	3–3 1/off(3)	

Белый оюн. Эту партию белые выиграли со счётом 1:0 (одинарный выигрыш). Если бы белым не выпал дубль, а чёрным, наоборот, выпал бы дубль 6–6, то тогда бы чёрные выиграли. (Кабы не “кабы” да не “но”, то был бы генералом давно.) Можно сказать, что эта партия спокойная и ровная.

Партия №6. *Длинные нарды.*

Полный розыгрыш.

№ хода	Белые:	Чёрные:
1.	3–3 012/09/06/03, 012/09	4–2 12/8/6 (или 12/10/6)
2.	4–3 03/11, 012/09	4–4 6/2/010, 12/8/4
3.	6–2 012/06, 09/07	3–2 4/1/011
4.	6–6 07/01/7, 09/03/9	6–5 12/6/1
5.	5–5 012/07, 06/01/8, 11/6	

	Белым удалось захватить пункты 8, 7, 6, затруднив чёрным шашкам выход с горы при показаниях старших заров 4, 5, 6, построив белый чардар (9...6).	
	...	4–2 1/09, 12/10
	Чёрные тоже пытаются затруднить белым выход с горы 012, заняв пункты 09, 010, 011.	
6.	4–4 012/08/04, 07/03/11	6–2 012/10/4
	Чёрные пытаются исправить положение, продвигая шашку 4 к “горной” четверти белых (пункты 07...012), намереваясь захватить свободные пункты.	
7.	6–5 04/11/5	5–2 12/10, 4/011
Проверочная позиция. Белые: пункт 012 (9 шашек), 11(1), 9(1), 8(1), 7(1), 6(1), 5(1); чёрные: 12(9), 10(2), 011(2), 010(1), 09(1).		
8.	5–1 012/07/06	4–2 12/10, 011/07
9.	6–4 012/08, 11/4	2–2 12/10, 07/05/03/01
10.	5–4 08/04/11	6–6 10/4, 10/4/010/04
11.	5–5 012/07/02, 11/6/1	5–2 12/10, 4/011
12.	3–2 02/11, 5/3	6–2 12/10/4
13.	6–1 012/06/05	3–2 011/08, 04/02
14.	1–1 05/04/03, 3/2, 06/05	6–6 10/4, 10/4/010/04
15.	6–3 012/06/03	6–2 12/10/4
16.	2–1 06/05/03	2–1 12/10, 4/3
17.	4–2 03/11/9	5–4 4/011/07
	Чёрные построили бещдар (07...011).	
18.	5–1 11/6/5	4–3 3/011/08
Проверочная позиция. Белые: 012(4), 03(2), 9(2), 8(1), 7(1), 6(1), 5(2), 2(1), 1(1); чёрные: 12(3), 10(2), 4(1), 011(1), 010(1), 09(1), 08(2), 07(1), 04(1), 02(1), 01(1).		
19.	4–1 03/11, 9/8	6–2 08/06, 10/4
	Чёрные построили щещдар (06...011).	
20.	2–1 5/3, 8/7	5–1 011/06/05
	Щещдар переместился (скользящий щещдар), освободив пункт 011, но заняв пункт 05.	
21.	5–1 012/011, 7/2	
	Белые построили угловой бещдар (3, 2, 1, 012, 011).	

	...	6–2 12/10/4
22.	6–1 012/011, 11/5	3–2 12/10, 04/01
23.	4–2 9/5/3	6–3 10/4, 12/9
24.	5–5 8/3, 7/2, 6/1, Ø	4–3 10/6, 9/6
25.	4–2 5/1, 3/1	6–2 6/4/010
26.	4–1 012/011, 5/1	5–4 09/04, 010/06
Проверочная позиция. Белые: 012(1), 011(3), 03(1), 3(2), 2(3), 1(5); чёрные: 6(1), 4(4), 010(1), 08(1), 07(1), 06(2), 05(1), 04(1), 02(1), 01(2).		
27.	1–1 3/2/1, 2/1(2)	
	Можно сходить по-другому с тем же результатом: 1–1 3/2, 2/1(3).	
	...	6–2 6/4/010
28.	6–2 011/09/03	4–4 010/06/02, 06/02, 08/04
29.	3–3 011/08, 03/12/9/6	6–3 4/010/07
30.	5–3 011/08/03	3–1 010/09/06
31.	6–2 03/9/7	5–1 4/011/010
32.	5–4 012/08/03	
	Надо быстрее подтягивать “хвост” (шашку 08).	
	...	4–3 4/012/09
33.	5–5 08/03, 03/10(3)	3–1 07/06, 09/06
34.	4–4 10/6(3), 7/3	
	Все шашки в доме: начался 3-й этап партии – эндшпиль.	
	...	5–5 4/011/06, 010/05, 07/02
Проверочная позиция. Белые: 1(6), 2(3), 3(2), 6(4); чёрные: 01(2), 02(4), 04(2), 05(2), 06(5).		
35.	1–1 1/off(4)	5–4 5/off(1), 4/off(1)
36.	2–1 1/off, 2/off	3–3 06/03/off(2)
37.	6–5 6/off, 6/1	5–3 05/off, 06/03
38.	5–4 6/1, 6/2	6–4 06/off, 04/off
39.	5–1 1/off, 3/off	6–5 06/off, 03/off
40.	6–2 3/off, 2/off	1–1 02/01, 01/off(3)
41.	5–2 2/off(2)	2–1 02/off, 02/01
42.	3–3 2/off(2), 1/off(2)	
Белый юн. Белые выиграли эту партию со счётом 1:0.		

Партия №7. *Хачапури.*

Начальная расстановка шашек показана на рисунке 26.

Полный розыгрыш. Белые – 4, чёрные – 3.

№ хода	Белые:	Чёрные:
1.	5–2 6/4, 012/07	4–1 12/8, 06/05
2.	2–1 6/5, 012/010	4–3 12/9, 06/02
3.	3–3 07/04/01, 6/3, 010/07	5–3 12/7, 06/03
4.	5–5 012/07(2), 6/1(2)	2–1 06/04, 9/8
5.	3–1 6/5/2	5–5 12/7, Ø
6.	6–6 07/01(3), Ø	2–1 12/10, 06/05
7.	6–2 01/11/5	3–3 06/03(4)
8.	4–1 01/12, 6/2	6–3 10/7, Ø
9.	4–4 6/2(3), 5/1	4–2 06/02, 05/03
10.	4–3 01/10/6	4–2 9/7, 06/02
11.	6–3 010/10/4	4–3 05/01, 04/01
12.	6–2 12/6, 2/off	5–2 9/7, Ø
13.	6–1 6/off, 1/off	2–1 8/7, 04/02
14.	5–3 6/1, 4/1	2–2 03/01(4)
15.	5–5 6/1, 5/off, 4/off, 3/off	6–1 7/6/012
16.	2–1 2/off, 1/off	5–2 7/5/012
17.	5–1 1/off, 2/off	6–3 7/4/010
18.	4–2 2/off(2)	6–2 7/5/011
19.	1–1 1/off(3)	

Марс. Белые выиграли. Чёрные проиграли 30 очков. Если по договорённости стоимость одного очка была, допустим, 1 рубль, то игрок чёрными должен выплатить 30 рублей игроку белыми.

Партия №8. *Шлем.*

Краткий (белый) розыгрыш.

№ хода	Белые:	Чёрные:
1.	5–4 14/44°, 15/45°	4–4 34/24°, 46/34/24/16°
2.	3–2 12/42°, 13/43°	4–2 22/32°, 21/25
3.	6–5 26/36°, 25/35°	5–4 41/46, R34
4.	6–4 11/21, 25/21	6–6 R46(2), 31/41, 16/26
	Чёрные поставили последнюю резервную шашку (R) – начался второй этап партии.	
5.	6–4 R16, R14	5–3 33/23*/14*
6.	5–2 36/34*/45	6–5 36/26, 46/41
7.	6–4 45/33, 43/33	5–4 14/23, 43/31
8.	6–2 R12, 42/32	4–3 31/43/46

9.	5–4 12/21, 32/44	2–2 24/26/24*/26, 23/25
10.	4–1 35/31, 32/31	2–1 42/12, 26/25
11.	4–4 44/32*(2)	
	Построен медный шлем (31, 32, 33) – выигрыш белых.	

Партия №9. **Шлем.**

Краткий (белый) розыгрыш.

Партия приводится без комментариев.

№ хода	Белые:	Чёрные:
1.	5–4 14/44, 15/45	2–1 41/11, 42/12
2.	2–1 21/31, 22/32	5–4 35/25, 34/24
3.	2–2 16/22/32/46, 13/15	4–2 36/34/24
4.	5–2 26/21, 23/21	6–5 43/33, R35
5.	6–5 R26, R25	6–1 R36, 35/36
6.	3–1 R13, 15/16	1–1 R41/11/12/13
7.	5–3 15/45/32	4–3 11/15, 12/15
8.	5–1 11/41, 45/41	5–3 46/35, 33/23
9.	3–3 16/23*/33*	1–1 13/12*/13*/14/15
10.	4–1 31/43, 44/43	3–1 31/44, 35/36
11.	6–3 32/42, 45/42	
	Медный шлем – победа белых.	

3. СПРАВОЧНЫЙ РАЗДЕЛ. АРХИВ

ЧАСТЬ 7. КОМБИНАЦИИ ЗАРОВ

Глава 16. КОМБИНАЦИИ ЗАРОВ, или ЧИСЛОВЫЕ СОЧЕТАНИЯ ЗАРОВ













*Выпадут игральные кости удачно –
каждый будет хорошим игроком в нарды.*

Персидская поговорка

*(Когда судьба благоприятствует,
то и трудное дело становится лёгким.)*

Чтобы предугадывать, предусматривать, предполагать, рассчитывать ходы, необходимо учитывать вероятность выпадения на зарях тех или иных комбинаций.

Таблица. *Комбинации бросков*

						
	6-6	6-5	6-4	6-3	6-2	6-1
		5-5	5-4	5-3	5-2	5-1
			4-4	4-3	4-2	4-1
				3-3	3-2	3-1
					2-2	2-1
						1-1













Для наглядности рассмотрим таблицу “Комбинации бросков”. Теоретически существуют 36 комбинаций, но 15 из них одинаковы. Например, 4–3 и 3–4, 6–5 и 5–6, и т. д. и т. п. Таким образом, фактически остаётся двадцать одна комбинация, т. к. 15 пустых (незаполненных) ячеек дублируют те числовые сочетания (т. е. комбинации) заров, которые приведены в правой верхней части таблицы.

Игрока интересует степень вероятности передвижения шашки на то или иное количество пунктов. Например, чтобы передвинуть шашку на 6 пунктов нужен один зар 6 или два зара 5 и 1; 4 и 2; 3 и 3; 2, 2 и 2. А чтобы передвинуть шашку на 4 пункта нужен один зар 4 или показания двух заров (см. пример ниже).

Таблица. **Вероятность передвижения шашек (в процентах)**

<i>n</i>	1	2	3	4	5	6
%	31	33	39	42	42	47
<i>n</i>	7	8	9	10	11	12
%	17	17	14	8	5,5	8
<i>n</i>	13	14	15	16	17	18
%	0	0	2,8	2,8	0	2,8
<i>n</i>	19	20	21	22	23	
%	0	2,8	0	0	0	

Таблица. **Степень вероятности вывода шашек из дома (в процентах)**

						
	6-6	6-5	6-4	6-3	6-2	6-1
%	12	17	22	28	36	42
		5-5	5-4	5-3	5-2	5-1
%		17	28	39	53	64
			4-4	4-3	4-2	4-1
%			31	47	64	81
				3-3	3-2	3-1
%				47	70	94
					2-2	2-1
%					72	100
						1-1
%						100

В таблице “Вероятность передвижения шашек” приведены результаты вычислений, известные профессиональным нардистам. В верхней горизонтальной строке таблицы показано передвижение шашек по числу пунктов

(1 – 23), в нижней строке – вероятность возможного передвижения в процентах. Стоит обратить внимание на высокий процент хода шашки от одного до шести пунктов и на одинаковый процент для пяти и четырёх пунктов (42%). Ведь для того, чтобы выбросить четвёрку нужны показания двух заров: 3 и 1; 2 и 2; 1, 1, 1 и 1 или показатель броска одного зара 4. Соответственно для пятёрки нужны показания двух заров 4 и 1 или 3 и 2, или показатель зара 5.

В следующей таблице показана степень вероятности вывода шашек из дома с одной комбинации обоих заров. Таблица *“Степень вероятности вывода шашек из дома”* поможет игроку грамотно расположить шашки в своём доме. Следует обратить внимание на проценты вероятности: так, например, бросок 6-3 (28%) гораздо хуже, чем бросок 5–1 (64%).

Эти таблицы приведены для углублённого и тонкого понимания показаний заров и роста мастерства пытливого и вдумчивого игрока.

Глава 17. ВОСТОЧНЫЕ НАЗВАНИЯ КОМБИНАЦИЙ ЗАРОВ

Всякое дело находит своего мастера.

Персидская пословица

Нарды в странах Востока – это органичная часть культуры и национальный вид спорта. Несмотря на различия в произношении многих звуков, в течение веков сложилась общая терминология на основе турецких и персидских слов. Некоторые расхождения в терминах всё же имеются.

Обычно обучение игре на Востоке осуществлялось от игрока к игроку через показ (наглядность), объяснение, термины, практику, а не через рукописи и книги. Поэтому искажение произношения и расхождение в терминах вполне естественны.

Восточная традиционная терминология сочетаний бросков (цифровых показаний заров) приводится в литературном произношении на персидском (фарси) и турецком языках.

Желающие узнать о происхождении и звучании отдельных терминов могут обратиться к ЧАСТИ 8 “ЯЗЫК НАРД” и к “СЛОВАРЮ НАРДИСТА”.

Ниже приводятся восточные названия комбинаций заров и необходимые рекомендации по произношению.

Броски заров	Европейские названия		Восточные названия	
	Основное	Дуплетное	Основное	Вариант
1–1	один-один	дубль один	егАн	
2–2	два-два	дубль два	до барА	
3–3	три-три	дубль три	сэ-лЕр	джут-сэ
4–4	четыре-четыре	дубль четыре	чяр-лАр	чяхар-лАр
5–5	пять-пять	дубль пять	пяндж-кощА	пяндж-гощА, джут-бещ
6–6	шесть-шесть	дубль шесть	щещ-кощА	щещ-гощА

Существует другой вариант произношения кушей (дуплетов), в которых отличаются следующие сочетания: 3–3 (до-сэ), 4–4 (до-чяр), 5–5 (до-бещ), 6–6 (до-щещ).

Броски заров	Основное название		Вариант названия	
	Русское	Восточное	Русское	Восточное
2–1	два-один	до-екь	два и один	дОво-екь
3–1	три-один	сэ-екь	три и один	сЭво-екь
4–1	четыре-один	чяхАр-екь, чяр-екь	четыре и один	чяхАро-екь, чЯро-екь
5–1	пять-один	пяндж-екь	пять и один	пЯнджо-екь
6–1	шесть-один	щещ-екь	шесть и один	щЕщо-екь
3–2	три-два	сэ-до	три и два	сЭво-до
4–2	четыре-два	чяхАр-до, чяр-до	четыре и два	чяхАро-до, чЯро-до
5–2	пять-два	пяндж-до	пять и два	пЯнджо-до
6–2	шесть-два	щещ-до	шесть и два	щЕщо-до
4–3	четыре-три	чяхАр-сэ, чяр-сэ	четыре и три	чяхАро-сэ, чЯро-сэ
5–3	пять-три	пяндж-сэ	пять и три	пЯнджо-сэ
6–3	шесть-три	щещ-сэ	шесть и три	щЕщо-сэ
5–4	пять-четыре	пяндж-чяхАр, пяндж-чяр	пять и четыре	пЯнджо-чяхАр, пЯнджо-чяр
6–4	шесть-четыре	щещ-чяхАр, щещ-чяр	шесть и четыре	щЕщо-чяхАр, щЕщо-чяр
6–5	шесть-пять	щещ-бещ	шесть и пять	щЕщо-бещ

Общие замечания и рекомендации по чтению

Гласный звук под ударением обозначен заглавной (большой) буквой.

В персидском (фарси) и турецком языках ударение падает на последний слог в слове, кроме исключений.

Хотя в общих положениях рекомендуют персидское произношение звуков, но есть важные оговорки и тонкости, на которые необходимо обратить особое внимание.

В персидской транскрипции буквой “а(А)” обозначается персидский звук, который произносится как долгий (приблизительно в два раза дольше) русский звук “а”, но губы нужно сложить для произношения звука “о”. Непривычным ухом этот звук может восприниматься как звук “о”. Например, слово “чяхар/čähar” будет напоминать “чяхор”. В терминологии персидский звук “а” допускается произносить как русский и турецкий звук “а”. Например, bära = бара, čähar = чяхар.

Звуки “к/к” и “г/г” перед гласными “я/ä”, “и/i”, “э/е” и в конце слов произносится мягко: “кь”, “гь” (например, “кябкь/käbk” – “куропатка”, “екь/уек” – “один”).

Звук “ш/š” в нарди́стской терминологии предлагается во всех позициях произносить по-персидски – “шь” (обозначается буквой “щ”), но турецкое слово “коша/коша” можно произносить: “кошА”.

Звук “л/l” рекомендуется произносить во всех позициях как персидский “l” (средний между “л” и “ль”), но турецкий аффикс множественного числа “lar” можно произносить: “лар”.

Необходимо следить за тем, чтобы не путать звуки “э” и “е”. Например, “сэ”, “екь”, “бещ” (не “бэш”), “еган”, “сэ-лер” (персидское “se” – “три” и “ler” – турецкий аффикс множественного числа).

При произношении числительных соединительным союзом “и” (персидск. “вя”, “-о”, “-во”) ударение падает на гласную последнего слога. Например, шесть и пять / щЕщо бещ, три и два / сЭво до.

От игрока не требуется безупречное персидское произношение. Ведь здесь не изучается фонетика языка фарси (а также турецкого и арабского языков), а всего лишь описывается адаптированное общепринятое произношение терминов. Но если кто-то захочет произносить слова на литературном фарси, то для этого нужно отрабатывать артикуляцию звуков по рекомендуемым описаниям или изучать фонетический курс по учебнику персидского языка. Но это совсем другая история из области языкознания.

Подробнее о произношении других звуков описано в ЧАСТИ 8 “ЯЗЫК НАРД”.

Глава 18. ПЕРСИДСКИЕ И ТУРЕЦКИЕ ЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ

*Могущественен тот, кто много знает.**Фирдоуси*

В таблице “Восточная цифирь” приведены персидские и турецкие числительные.

Таблица. *Восточная цифирь*

Цифры		Числительные				
Европ.	Арабск.	Персидские			Турецкие	
		Графика	Произношение		Графика	Произнош.
			Латинское	Русское		
1	2	3	4	5	6	7
0	٠	صفر	sefr	сэфр	sıfır	сыфыр
1	١	يك	yek	екь	bir	бир
2	٢	دو	do	до	iki	ики
3	٣	سه	se	сэ	üç	юч
4	٤ (٤)	چهار، چۆر	čähar, čär	чяһар, чяр	dört	дёрт
5	٥	پنج	pänj	пяндж	beş	бещ
6	٦ (٦)	شش	šeš	щещ	altı	алты
7	٧	هفت	häft	хяфт	yedi	йеди
8	٨	هشت	häšt	хящт	sekiz	секиз
9	٩	نه	noh	ноһ	dokuz	докуз
10	١٠	ده	däh	дях	on	он
11	١١	یازده	yäzdäh	йяздях	on bir	он бир
12	١٢	دوازده	dävazdäh	дяваздях	on iki	он ики
13	١٣	سیزده	sizdäh	сиздях	on üç	он юч
14	١٤	چهارده	čähardäh	чяһардях	on dört	он дёрт
15	١٥	پانزده	panzdäh	панздях	on beş	он бещ
16	١٦	شانزده	šanzdäh	шанздях	on altı	он алты
17	١٧	هفده	hivdäh	һивдях	on yedi	он йеди
18	١٨	هجده	hijdäh	һидждях	on sekiz	он секиз

19	۱۹	نوزده	nuzdāh	нуздяh	on dokuz	он докуз
20	۲۰	بیست	bist	бист	yirmi	йирми
21	۲۱	بیست و یک	bisto yek	бисто йекь	yirmi bir	йирми бир
30	۳۰	سی	si	си	otuz	отуз
40	۴۰	چهل	čehel	чехэл	kırk	кырк
50	۵۰	پنجاه	pānjah	пянджаh	elli	элли
60	۶۰	شصت	šäst	щяст	altmış	алтмыш
70	۷۰	هفتاد	hāftad	һяфтад	yetmiş	ьетмищ
80	۸۰	هشتاد	hāštad	һяцтад	seksen	сексен
90	۹۰	نود	nāvād	нявяд	doksan	доксан
100	۱۰۰	صد	sād	сяд	yüz	йюз
135	۱۳۵	صد و	sādo	сядо	yüz	йюз
		سی و	sivo	сиво	otuz	отуз
		پنج	pānj	пяндж	beş	бещ

ЧАСТЬ 8. ЯЗЫК НАРД

Как уже упоминалось, истоки игры теряются в глубине тысячелетий, но все легенды о происхождении нард возникли на Востоке. В нардах применяется турецко-персидская терминология, хотя в некоторых странах используют национальные термины. Эта часть книги предназначена для постижения нард, а не для изучения лингвистики. Игрока интересует увлекательная, непредсказуемая и мудрая игра нард, а помещённая в таблицах и пояснениях информация по трём восточным языкам – лишь малое подспорье для изучения игры. Специалисту-нардисту необходимо знать и понимать суть явлений, терминов и смыслов.

Глава 19. ФАРСИ (ПЕРСИДСКИЙ ЯЗЫК)

*Говори на фарси, пусть арабский и лучше.
Моуляви*

Фарси (устаревшее “парси”) и близкородственные ему языки таджикский, дари (фарси-кабули) и пушту (пашто) относятся к юго-западной группе иранских языков. Распространён в Иране, Афганистане, Пакистане, Индии, Ираке, ОАЭ, в странах Закавказья и Средней Азии. Письменность фарси на основе арабского алфавита, дополненного несколькими знаками для звуков, отсутствующих в

арабском языке. В разных языках существуют диалекты, различия между которыми бывают весьма значительными. В языке фарси стилевые различия очень существенны. Во многих ситуациях употребление литературных форм вместо разговорных недопустимо или весьма нежелательно, так же как и обратное. Разговорные формы на письме не отражаются. Вот несколько примеров различий: анджа/anjā – унджа/unja (там), ханэ/xane – хунэ/xune (дом), бам/bam – бум/bum (крыша), до/do – ду/du (два), дошман/došman – душман/dušman (враг), даряд/darād – дарэ/dare (имеет).

Рекомендации по произношению нарди́стских терминов основаны на литературном фарси.

В основном, ударение в словах персидского языка падает на последний слог кроме исключений и иностранных заимствований.

Система гласных звуков языка фарси состоит из трёх устойчивых (исторически долгих) гласных “a/a”, “и/i”, “у/u” и трёх неустойчивых (исторически кратких) гласных “я/ä”, “э/e”, “о/o” и двух дифтонгов – “эй/eу” и “оу/ow”. Долгий звук приблизительно в два раза дольше краткого.

Для обозначения кратких гласных звуков “э/e”, “о/o”, “я/ä” в персидском языке и “a/a”, “и/i”, “у/u” в арабском языке применяются огласовки – надстрочные и подстрочные значки. Для обозначения долгих гласных звуков в арабском языке добавляются следующие буквы: для звука “a:” – алиф, для звука “i:” – йā, для звука “u:” – вāв. Примеры слов с огласовками смотрите в главе 22. Обратите внимание на разницу написания слова “амир” по-персидски и по-арабски.

Система согласных звуков языка фарси включает 23 звука.

В таблице “Алфавит фарси. Арабская графика и транскрипция” приведены персидский и арабский алфавиты.

Таблица. **Алфавит фарси. Арабская графика и транскрипция**

Буквы				Названия букв и звуки в латинской и русской транскрипции										
конечная	срединная	начальная	отдельная	персидские (фарси)				арабские						
				звук		название		название			звук		№ араб. буквы	
				лат.	рус.	лат.	рус.	араб.	лат.	рус.	лат.	рус.		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
ا	ا	آ	آ	a	a	alef	алеф	ألف	alif	алиф				1
ب	ب	ب	ب	b	б	be	бэ	باء	bā	bā	b	б		2
پ	پ	پ	پ	p	п	pe	пэ							
ت	ت	ت	ت	t	т	te	тэ	تاء	tā	tā	t	т		3
ث	ث	ث	ث	s	с	se	сэ	ثاء	ṣā	ṣā	ṣ(θ)	с		4

ج	ج	ج	ج	j	дж	jim	джим	جِيمٌ	jīm	джим	j	дж	5
چ	چ	چ	چ	č	ч	če	че						
ح	ح	ح	ح	h	≈ х	he, ha-ye hotti	хэ, ха-йе хотти	حَاءٌ	ḥā	ḥā	ḥ	ḥ	6
خ	خ	خ	خ	x	≈ х	xe	хэ	خَاءٌ	hā	xā	h	x	7
د	د	د	د	d	д	dal	дал	دَالٌ	dāl	dāl	d	д	8
ذ	ذ	ذ	ذ	z	з	zal	зал	ذَالٌ	zāl	zāl	z(ǝ)	з	9
ر	ر	ر	ر	r	р	re	рэ	رَاءٌ	rā	pā	r	p	10
ز	ز	ز	ز	z	з	ze	зэ	زَاءٌ	zā	zā	z	з	11
ژ	ژ	ژ	ژ	ž	ж	že	же						
س	س	س	س	s	с	sin	син	سِينٌ	sīn	сйн	s	с	12
ش	ش	ش	ش	š	ш	šin	шин	شِينٌ	šīn	шйн	š	ш	13
ص	ص	ص	ص	ṣ	ç	ṣad	çад	صَادٌ	ṣād	çād	ṣ	ç	14
ض	ض	ض	ض	ẓ	з	ẓad	зад	ضَادٌ	dād	dād	ḍ	ḍ	15
ط	ط	ط	ط	t	т	ṭa	та	طَاءٌ	ṭā	tā	ṭ	т	16
ظ	ظ	ظ	ظ	z	з	ẓa	за	ظَاءٌ	ẓā	ẓā	ẓ	з	17
ع	ع	ع	ع	'		ayn, eyn	айн, эйн	عَيْنٌ	ain	айн	'		18
غ	غ	غ	غ	q	ǧ, ħ	gayn, geyn	гайн, гэйн	غَيْنٌ	gayn, gain	гайн	q	ǧ	19
ف	ف	ف	ف	f	ф	fe	фэ	فَاءٌ	fā	fā	f	ф	20
ق	ق	ق	ق	q, ḥ	ǧ, ħ	qaf	гаф	قَافٌ	qāf	qāf	q	q	21
ك	ك	ك	ك	k	к	kaf	каф	كَافٌ	kāf	kāf	k	к	22
گ	گ	گ	گ	g	г	gaf	гаф						
ل	ل	ل	ل	l	л	lam	лам	لَامٌ	lām	lām	l	л	23
م	م	م	م	m	м	mim	мим	مِيمٌ	mīm	мйм	m	м	24
ن	ن	ن	ن	n	н	nun	нун	نُونٌ	nūn	nūn	n	н	25
ه	ه	ه	ه	h, e	х, э	ha, ha-ye hävvāz	ха, ха-йе хяввяз	هَاءٌ	hā	xā	h	x	26
و	و	و	و	v, w,	в, о, оу	vav	вав	وَأَوْ	wāw	vāv	w	в, ў	27

				ow, o									
و	ا	ي	ى	i, y	и, й	ya, ye	йа, йе	اَ	uā	йā	у, і	й, и	28

Произношение звуков персидского языка

Звуки даются в латинской международной транскрипции с русскими соответствиями.

Звук “а”. Нужно округлить и вытянуть губы, как для звука “о”, но при этом произнести долгий русский “а”.

Звук “ä”. Похож на русский звук “я” в словах “мяч”, “чай”, “счастье”.

Звуки “i”, “e”, “u” соответствуют русским звукам “и”, “э”, “у”.

Звук “y” произносится как русский “й”.

Звук “o” по сравнению с русским “о” звучит более закрыто.

Дифтонг “eu” (“эй”) начинается с открытого гласного “е” (“э”), который сильно суживаясь, переходит в звук “у” (“й”).

Дифтонг “ow” (“оу”) начинается с закрытого гласного “о”, переходит в звук “u” (“у”), который больше похож на русский слабый “в” или неогублённый краткий “у”.

Первый звук дифтонгов произносится более напряжённо и чётко, чем второй.

Звуки “b”, “p”, “t”, “d”, “s”, “z”, “m”, “n”, “f” соответствуют русским звукам “б”, “п”, “т”, “д”, “с”, “з”, “м”, “н”, “ф”, но перед гласными “е”, “i”, “ä” звучат гораздо твёрже. Глухие “p” и “t” обладают некоторым придыханием перед гласными, после них, а также в начале и в конце слова.

Звуки “č/ч” и “j/дж” – смычные аффрикаты, т. е. состоящие из звуков “тш” и “дж”. Звук “č” глухой и соответствует русскому “ч”, а звук “j” – его звонкий вариант, который соответствует арабскому, турецкому, итальянскому и английскому “дж”. Оба звука мягкие.

Звук “h” произносится с широко раскрытым ртом и сильно выдохнутым воздухом. Образуется глубже, чем русский “х”, на уровне голосовых связок. В конце слова и перед глухими согласными он звучит легко, как звук дыхания. Перед гласными и между ними озвончается. В этой позиции наиболее близко к нему русское щелевое “г” (в словах “ага”, “ого”, “эгэ-гей”, “гоп” и т. д.) и украинское “г”.

Удвоенные согласные произносятся слитно, не размыкаясь даже тогда, когда между ними происходит слогораздел.

Звук “k” соответствует русскому “к”.

Звук “g” – звонкий вариант звука “к”, соответствует русскому “г”.

В конце слова и перед звуками “e”, “i”, “ä” звуки “k” и “g” произносятся мягко как русские звуки “кь” и “гь”.

Звук “l” звучит как средний между русскими “л” и “ль”. Другими словами, он близок к русскому “ль”, но звучит твёрже, т. к. при его произнесении кончик языка прижимается не к верхним зубам, а к альвеолам (бугорку над верхними зубами).

Звук “x” произносится при участии увулы – язычка, которым заканчивается задняя часть нёба. От русского “x” отличается большим шумом и хрипом.

Следующие звуки обозначаются буквами “qaun/гайн” (19) и “qaf/гаф” (21).

Звук “q” – звонкий вариант персидского “x”. При произнесении обоих звуков задняя часть спинки языка и увулы сближаются, при этом кончик увулы дрожит.

Звук “ʁ” – смычно-взрывной, увулярный, глухой, при его произнесении задняя часть спинки языка и увулы смыкаются, а не сближаются.

Звук “ ’ ” – гортанный, смычно-взрывной, глухой согласный. Для того, чтобы произнести этот звук, надо усилить выход воздуха из лёгких, а затем сразу же задержать его в гортани. Другими словами, при его артикуляции воздушная струя встречает на своём пути преграду в виде сомкнувшихся голосовых связок, которые под её напором мгновенно размыкаются и образуется шум, напоминающий лёгкий взрыв. Если произнести чётко по слогам слово “кооперация”, то в начале второго слога будет произнесён почти подобный звук. Встречается в словах арабского происхождения.

Звуки “š” (“ш”) и “ž” (“ж”) мягкие, шипящие, звучат мягче соответствующих русских звуков “ш” и “ж”. Например, “šeš” звучит почти как “щещ”, а “ešdär” – как “эждяр”. Звук “š” глухой, а звук “ž” – его звонкий вариант.

Глава 20. АРАБСКИЙ ЯЗЫК

***Если будет спрошено, почему в арабском языке именно три части речи (глагол, имя, частица), следует ответить, что других нет.
Из старинной арабской грамматики***

Арабский язык входит в семитскую ветвь афразийской (семито-хамитской) семьи языков и в литературной форме является государственным языком всех арабских стран, мусульманских стран Африки и одним из рабочих языков ООН. Арабский язык распространён в Ираке, Сирии, Ливане, Израиле, Иордании, Кувейте, Бахрейне, Саудовской Аравии, Объединённых Арабских Эмиратах, Омане, Йемене, Египте, Судане, Ливии, Тунисе, Алжире, Марокко, Мавритании, Западной Сахаре, Сомали, Джибути, Республике Чад. Первый письменный памятник общеарабского языка – Коран, записанный в середине 7-го века. Священный текст Корана обусловил сохранность всех его языковых особенностей.

На территории стран Среднего Востока и Северной Африки (бывшая территория Арабского халифата) арабский язык в средние века был

государственным языком империи (халифата), науки, поэзии, литературы и языком ислама. Одно из старинных литературных произведений, известное всему миру, – это сказки “Тысяча и одна ночь”.

Произношение звуков арабского языка

В таблице “Алфавит фарси. Арабская графика и транскрипция” в правом столбце (14) приведены порядковые номера букв классического арабского алфавита.

Долгота гласного звука в транскрипции арабских слов обозначается двоеточием (:) или чёрточкой (˘). Например, “amīr” и “amī:r”.

1. **Алифун** означает только долготу предшествующего гласного звука “а”.
2. **Баун** соответствует русскому звуку “б”.
3. **Таун** соответствует русскому звуку “т”.
4. **Саун** обозначает межзубной шепелявый согласный звук “с”. Соответствует глухому буквосочетанию “th” в английском языке.
5. **Джимун** обозначает звонкий слитный мягкий “дж”.
6. **Хаун** обозначает глухой щелевой звук “х”, образующийся в глубине полости рта (в зеве) без участия языка. Главную роль выполняет надгортанник, который сближается с задней стенкой глотки, образуя щель.
7. **Хаун** соответствует русскому звуку “х”.
8. **Далун** близок по звучанию русскому звуку “д”.
9. **Залун** обозначает межзубной согласный “з”. Соответствует звонкому буквосочетанию “th” в английском языке. Это звонкий вариант звука “с” (**4. Саун**).
10. **Раун** сходен с русским звуком “р”.
11. **Заун** сходен с русским звуком “з”.
12. **Синун** сходен с русским звуком “с”.
13. **Шинун** сходен с русским смягчённым звуком “ш”.
14. **Садун** обозначает эмфатический звук “с”. Для правильного произнесения необходимо энергично и напряжённо произнести согласный “с”.
15. **Дадун** обозначает звонкий эмфатический звук “д”. Чёткое произнесение этого звука достигается только при напряжении всего речевого аппарата.
16. **Таун** обозначает эмфатический звук “т”, сходный с русским звуком “т” в слове “ты”.
17. **Заун** обозначает эмфатический звук “з”. Необходимо энергично произнести звук “з”, придав органам речи эмфатический уклад.
18. **Айнун** обозначает звонкий щелевой звук “ ’ ”. Это звонкий вариант глухого согласного звука “х” (**6. Хаун**).

- 19. Гайнун** обозначает согласный звук “г”, при произнесении которого задняя часть языка оттягивается назад и поднимается к мягкому нёбу, образуя узкую щель, через которую проходит струя воздуха, вызывающая дрожание язычка.
- 20. Фаун** обозначает звук, сходный с русским звуком “ф”.
- 21. Кафун** обозначает заднеязычный звук “к”, отдалённо сходный с твёрдым русским “к”. При его произнесении должно произойти соприкосновение корня языка и самой глубокой части мягкого нёба.
- 22. Кафун (Кяфун)** обозначает звук, сходный с русским звуком “к”.
- 23. Ламун** обозначает звук, сходный с русским мягким звуком “ль”.
- 24. Мимун** обозначает звук, сходный с русским звуком “м”.
- 25. Нунун** обозначает звук, сходный с русским звуком “н”.
- 26. Хаун** обозначает звонкий согласный звук “х”, сходный с русским звуком “г” в междометиях “ого”, “гоп”, “ага” и т. д. Особого уклада речи для произнесения этого звука не требуется. Он произносится расслабленно, без напряжения, как выдох с голосом.
- 27. Вавун** обозначает звонкий звук “в”. Необходимо округлённые губы сблизить, оставив узкое отверстие для прохода воздуха и произнести русский звук “в”. При этом нижняя губа не должна касаться верхних зубов, как при произнесении русского звука “в”.
- 28. Йаун** сходен с русским звуком “й”, но произносится энергичнее.

Глава 21. ТУРЕЦКИЙ ЯЗЫК

Язык фарси – услада, турецкий – мастерство.

Персидская поговорка

(Изучение турецкого языка считалось у иранцев художественным ремеслом, изучение выразительного плавного родного фарси – усладой для души.)

Турецкий язык – государственный язык Турции. Он относится к тюркской семье языков. С 10-го века в турецком языке использовалось арабское письмо, но начиная с 1928 года был введён латинский алфавит. Во времена Османской империи турецкий язык был государственным на огромных территориях Северной Африки и Азии.

В таблице приведён турецкий алфавит. Обычно в турецком языке ударение падает на последний слог, кроме исключений и иностранных заимствований. В этом случае над словом ставится знак ударения.

Буква в таблице, обозначающая звук под ударением, выделена жирным шрифтом.

Турецкие буквы				Приблизительная русская транскрипция	Примеры русской транскрипции турецких слов
№	Буква	Название буквы	Звук		
1	2	3	4	5	6
1	Aa	a	a	a	alt-алт, aleyh-алейх
2	Bb	be	b	б	büzmeк-бюзмекь, bahar-бахар
3	Cc	ce	c	≈ дж	cin-джин, cuma-джума
4	Çç	çe	ç	ч	çam-чам, çeşit-чецит
5	Dd	de	d	д	direу-дирэй, dağılmaк-даылмак
6	Ee	e	e	е (не йотируется) э (в начале слова)	niyet-нийет, efendi-эфенди
7	Ff	fe	f	ф	fişek-фишекь, fiskiye-фыские
8	Gg	ge	g	г	gamze-гамзэ, gayri-гайри
9	Ğğ	yumuşak ge		отдельного звука не обозначает	dağ-даа
10	Hh	he	h	≈ х	hopra-хоппа, hiç-хич
11	İi	ı	ı	ы	ılık-ылык, bakır-бакыр
12	İi	i	i	и	icra-иджра, ibik-ибикь
13	Jj	je	j	ж	jant-жант, jest-жест
14	Kk	ke	k	рядом с гласными а, і, о, u – “к”, рядом с гласными е, і, ö, ü – “кь”	kafa-кафа, kâhya-кяхья, kelek-келекь
15	Ll	le	l	рядом с гласными а, і, о, u – “л”, рядом с гласными е, і, ö, ü – “ль”	leş-лещ, laşka-лачка, lânet-лянет
16	Mm	me	m	м	mal-мал, marş-марш
17	Nn	ne	n	н	nimet-нимет, nişasta-нишаста
18	Oo	o	o	о	oje-оже, okul-окул
19	Öö	ö	ö	≈ ё (не йотируется)	ögle-ёйле, ökçe-ёкче

20	Pp	pe	p	п	pire-пирэ, pıhtı-пыхты
21	Rr	re	r	р	rahat-рахат, rehın-рехин
22	Ss	se	s	с	sabır-сабыр, sađlık-саалык
23	Şş	şe	ş	ш, щ	baş-баш, şaşı-шашы, şeref-щереф
24	Tt	te	t	т	tahsil-тахсиль, tahriş-тахрищ
25	Uu	u	u	у	ulus-улус, uçarı-учары
26	Üü	ü	ü	≈ ю (не йотируется)	üvey-ювей, üslup-юслуп
27	Vv	ve	v	в	vañşi-вахщи, varoş-варош
28	Yy	ye	y	й	yaban-ябан, yeşil-ещиль
29	Zz	ze	z	з	zayıf-зайыф, zehir-зехир

Турецкие согласные имеют твёрдый и мягкий варианты. В сочетаниях с гласными переднего ряда (i, e, ö, ü) согласные мягкие, а в сочетаниях с гласными заднего ряда (ı, a, o, u) согласные твёрдые.

Почти все (кроме некоторых) звуки турецкого языка соответствуют русским звукам, а особо остановимся на отличительных звуках.

Звук “ç” соответствует русскому звуку “ч” в словах “час”, “мяч”.

Звук “с” – звонкий вариант звука “ç” (т. е. озвонченный “ч”), произносится слитно, как “дж” в арабском, персидском и английском языках.

При произнесении гласных **звуков “ü”** и **“ö”** язык находится в том же положении, как и при произнесении “i” и “e”, однако губы при этом выдвинуты вперёд и округлены. Другими словами, чтобы произнести турецкий “ü” нужно губы выдвинуть как для произнесения русского “у”, а произнести русский звук “и”, а для произнесения турецкого “ö” нужно округлить губы как для русского “о”, но произнести русский звук “э”.

Звук “к” смягчается на конце слов после гласных переднего ряда. Например, екмек/экмекь (хлеб; сеять), ешек/эшекь (осёл), eksik/эксикь (недостающий; недостаток).

Звук “h” менее хриплый, чем русский “х”.

В сочетаниях с буквами “n”, “ı”, “d” согласная “у” читается как “ь” (ny – нь, ly – ль, dy – дь). Например, Antalya (Анталья), Almanya (Алманья).

В неударных позициях все турецкие звуки произносятся чётко.

Следует обратить внимание, что многие слова из разных языков звучат похоже или почти созвучно. Но они не слова-братья, их происхождение и смысл весьма различны. Вот несколько характерных примеров с турецкими словами. Слово “барыш” по-русски означает “прибыль, материальная выгода”, а по-турецки “barış” означает “мир, примирение”; “куш” – по-русски означает “большая сумма денег” (например, “сорвать куш”), а по-турецки “kuş” – “птица”; “кум” – по-русски – “крёстный отец по отношению к родителям крестника и к крёстной матери”, а по-турецки “kum” – “песок”; “кулак” – по-русски – “(1) кисть (пясть) руки со сжатыми пальцами, (2) зажиточный крестьянин, пользующийся наёмным трудом”, а по-турецки “kulak” – “ухо, слух; жабры”.

ЧАСТЬ 9. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Нельзя объять необъятное.

Козьма Прутков

Цель этого обзора – ознакомление с общими понятиями, задачами, проблемами и их решениями, связанными с проведением соревнований.

Соревнования бывают платные и бесплатные с ценными подарками и денежными призами. Существуют различные системы для проведения турниров: кубковая, швейцарская, круговая, матчевая, шевенингенская и другие. По **кубковой системе** проигравший сразу же выбывает из борьбы, и поэтому элемент случайности здесь необычайно высок. Эта система ненадёжна и необъективна: ведь даже сильные игроки по воле случая могут проиграть в первой же партии и выбыть из соревнований после первого тура. В **швейцарской системе** проигравший не выбывает. Эта система обычно применяется в турнирах с числом игроков более 20-ти. При этом 10–13 туров хватает, чтобы определить достойных победителей. После проведения открытой номерной жеребьёвки игроки под своими номерами регистрируются в турнирной таблице. В первом туре встречаются номера 1 и 2, 3 и 4, 5 и 6, и т. д. Во втором и последующих турах играют участники, набравшие одинаковое количество очков. Объективной системой проведения соревнований считают **круговую систему**, при которой все участники встречаются друг с другом в матче из нескольких партий. Иногда, чтобы свести элемент случайности к минимуму, турнир проводят в 2 или большее число кругов (туров). В турнире по **шевенингенской системе** встречаются две команды, где каждый участник одной команды играет с каждым участником другой команды в матче из нескольких партий. Таким образом, наряду с основным командным матчем удаётся провести и личное первенство. По такой системе в турнире может участвовать любое чётное количество команд,

а с каждым туром число команд будет уменьшаться вдвое, пока в последнем туре не выявится команда-победительница.

Категории соревнований различны и требуют своих подходов и решений на возникающие вопросы. Нельзя сравнивать школьные соревнования с турнирами клубов, крупными турнирами профессионалов, командными первенствами, областными и международными соревнованиями.

Огромный импульс для развития нарда дал интернет. В “мировой паутине” проводятся онлайн (online)-турниры, организаторы которых дают возможность игрокам состязаться на деньги и на условные очки.

Организаторами (спонсорами, администраторами) определяется место проведения соревнований. В зависимости от категорий соревнований и количества зарегистрированных участников определяется число членов администрации: выбирается жюри (высший орган), директор, зам. директора, помощники (ассистенты). При необходимости выбираются наблюдатели (контролёры) из числа зрителей. Все перечисленные лица не имеют права участвовать в этих соревнованиях.

Спонсоры (попечители, инвесторы, меценаты) могут быть как частными (приватными) лицами, так и организациями, предприятиями, производственными объединениями, фирмами... Спонсоры и администрация соревнований решают вопросы, связанные с материальным поощрением игроков, игровым инвентарём (закупной инвентарь, предоставляемый организаторами турнира, либо игроки прибывают со своим инвентарём: досками, шашками, зарами, стаканами), размещением участников, ознакомлением с программой турнира, правилами проведения турнира, местами общего пользования.

На международных соревнованиях выбирается рабочий язык (или 2 языка) турнира. Надписи “Буфет”, “Место для курения”, “Не курить”, “Туалет”, “Вход”, “Выход” и т. д. могут заменяться пиктограммами.

Переговоры, реплики, диалоги на других языках считаются дисциплинарным нарушением и часто расцениваются как возможные подсказки и неуважение к окружающим.

Правила проведения соревнований, организационные и частные вопросы, споры, конфликты, общественный порядок обеспечиваются (контролируются) администрацией турнира, члены которой выбираются из компетентных и опытных специалистов. Жюри (высший совет, комитет) – это высший орган, который принимает окончательные решения по сложным вопросам, контролирует все этапы соревнований, проводит открытую номерную жеребьёвку для распределения зарегистрированных игроков в турнирной таблице, размещает листки текущих новостей и изменений на информационной доске (стенде).

Каждый этап турнира объявляется в программе соревнований.

Многие спорные ситуации можно решить одним броском заров – у кого зар старше, тот выбирает место, цвет шашек и право первого хода.

Между партиями матча, после сверки своих записей, игроки имеют право на 5-10-минутный перерыв. Время перерывов, в том числе и обеденного, оговаривается в программе соревнований. В случае непредвиденного перерыва (например, недомогание, срочный вызов и т. д.) игрок обязан уведомить директора или ассистента.

Игрокам и зрителям запрещено использовать технические и электронные устройства (мобильные телефоны, наушники, плееры, радиоустройства и другие аудио-видео средства для передачи информации). Если же игрок получил подсказку, то с игровой площадки удаляются зритель-подсказчик с игроком, либо партия игрока, получившего подсказку, аннулируется.

Игрок имеет право отказаться играть на доске, не соответствующей спортивным требованиям: малый размер, отсутствие чётко обозначенных цветных клиньев и т. д.

При создании спорной ситуации игроки оставляют позицию на доске без изменения для показа директору. Если игрок, заявивший о нарушении противника, не согласен с решением директора, то окончательное решение выносит жюри.

При нарушении дисциплины, в зависимости от конкретного случая и количества предупреждений, вопрос решается директором или жюри (дисквалификация, удаление с соревнований и т. д.).

Во время партии нельзя курить и разговаривать: курение разрешено в специально отведённых местах, а произносить разрешается только термины и названия бросков.

Предварительно перед соревнованиями на информационной доске игрокам сообщается о разумном ограничении времени на одну партию. Обычно договариваются из расчёта до 30, 35, 40 или 45-ти секунд на один ход (не более). Если же партия замедляется по вине одного из игроков и в результате этого нарушается рекомендуемое ограничение времени на партию, принятое на этих соревнованиях, то другой игрок может обратиться к директору (к ассистенту) с просьбой об установке шахматных часов, либо директор может оштрафовать медленного игрока (но с первоначальным предупреждением), либо назначить наблюдателя за контролем матча этих двух игроков.

Для регистрации на участие в платных соревнованиях игроки вносят вступительный взнос, определённый организаторами. Именно из этих вступительных взносов и спонсорских вложений формируется призовой фонд и отчисления на накладные расходы.

Существуют различные виды соревнований, в которых матчи могут играть на набор определённого количества очков, либо на определённое количество партий.

Если не было оговорено применение договорных правил при игре в бэкгэммон, связанных с правилом куба (автодубль, бивер, ракун, правила Якоби, Кроуфорда, Холланда), то они не применяются. Однако в матчах правило Кроуфорда применяется практически всегда. Суть этого правила такова: “Если в матче один из двух игроков достигает матч-пойнта, то куб удвоения не применяется только лишь в этой партии. Такая партия носит название “партия без куба” (англ. “no-cube game”) или “кроуфордская партия” (англ. “Crawford game”). Следующие партии этого матча называются “посткроуфордскими” (англ. “post-Crawford games”). Если перед матчем в бэкгэммон не было договорённости об ограничении автоудвоения, то оно действует в каждой партии этого матча. Но обычно договариваются о разрешении только одного автодубля в партии, или вообще автодубли игнорируются.

На крупных соревнованиях игроки ведут запись партий. После матча оба игрока сообщают директору (или зам. директора, ассистенту, жюри) результат их матча – обычно сдаётся бланк с записями.

О техническом исполнении хода (передвижении шашки/шашек) и правильном броске заров подробно оговорено в главе 6 “ОБЩИЕ ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ ПАРТИИ”.

Нужно особо отметить, что на соревнованиях при выводе шашек во двор они должны обязательно сниматься с игрового поля либо за придомовый боковой борт доски (при простой доске), либо в шашечный придомовый карман (при спортивной доске).

Каждая партия (гейм/game) играется до конца. Исключением являются лишь (1) завершение партии пасом при удвоении, т. е. проигрыш при отказе принять давэ, предложенное противником, или (2) сдача партии в бесконтактной позиции, т. е. добровольное признание игроком своего проигрыша.

Когда шашки игроков уже не угрожают друг другу (т. е. возникла бесконтактная позиция), но один из игроков значительно уступает противнику в скорости, то в этом случае игрок перед своим очередным ходом предлагает противнику принять его сдачу партии (т. е. добровольное признание своего поражения) со счётом 1:0 (оюн). Противник решает: стоит ли принять проигрыш с этим счётом или продолжить партию. Если противник решит, что в этой партии он может выиграть только оюном, то он принимает добровольный проигрыш игрока. Если же противник посчитает, что может выиграть марсом, то он отклонит предложение игрока (“Нет!"). В этом случае партия продолжается. Отказ от продолжения партии в одностороннем порядке запрещён – это нарушение правил. В этом случае противник отказавшегося игрока признаётся победителем с предпочтительным начислением очков по вероятному результату партии.

Если после завершения ошибочного хода игрок берёт свои зары и кладёт в стакан, а противник бросает свои кости (зары) или переворачивает дубль-куб

(удваивает ставку), то этот ход игрока считается принятым (заигранным) и уже не переходит. См. “ОБЩИЕ ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ ПАРТИИ”.

Матч – это состязание (соревнование) между двумя игроками, состоящее из нескольких партий. Цель матча: набрать определённое, как правило – нечётное, количество очков. Обычно играют до трёх, пяти, семи или большего количества очков. Игрок, первым набравший нужное (оговорённое заранее в программе соревнований) количество очков, становится победителем этого матча. Выигравший (победитель) одинарную игру (гейм/оюн) получает одно очко, гэммон/марс – 2 очка, бэкгэммон/кокс – 3 очка. Обычно в матчах на набор семи очков и более применяется дубль-куб.

Следует обратить внимание, что существуют матчи, где организаторами утверждена другая схема: обоим игрокам нужно сыграть строго определённое количество партий (например, 3, 5, 7 и более) и по их окончании суммируются набранные игроками очки. Игроки ведут запись партий (хотя в большинстве соревнований партии не записываются) и результатов на специальных бланках.

Матчи могут состоять из чётного количества партий. Например, в г. Перми проводились соревнования по длинным нардам, где каждый игрок в матче из четырёх партий должен был сыграть с другим игроком две партии белыми шашками и две партии – чёрными шашками. Игрок белыми ходил первым в партии (был заходчиком) и для своего первого хода бросал оба зара. По результатам этих четырёх партий начислялись очки и по наибольшему количеству очков выявлялся победитель матча. За оюн начислялось одно очко, за марс – 2 очка, за домашний марс – 3 очка. Применялось правило равноходности: игроку чёрными шашками давалось право на дополнительный бросок, когда игрок белыми оканчивал партию. По этой причине некоторые партии заканчивались вничью. За ничью давалось одно очко (счёт партии 1:1). Сравните: обычно за ничью даётся 0,5 очка (пол-очка).

В конце всех сыгранных игроком матчей все его выигрышные очки (результаты победных партий) суммируются, сравниваются с набранными очками других игроков. Далее, игроки, набравшие определённое количество очков, переходят во второй тур и т. д. По другой схеме победитель определяется по максимуму набранных очков. Если же при этом двое или несколько игроков набрали одинаковое количество очков, то для выявления победителя (чемпиона соревнований) сравниваются их личные матчи, либо при необходимости назначается дополнительный чемпионский отборочный тур, в котором игроки снова встречаются в матче/матчах.

Проводятся и другие турниры, где игроки регистрируются на право участия в соревнованиях в конкретных категориях. Категории утверждаются организаторами и администрацией турнира. Для примера приведём одну их схем соревнований в бэкгэммон. Регистрируемые участники записываются в выбранную ими категорию. Открытой жеребьёвкой каждому участнику

присваивается номер, под которым он будет записан в турнирной таблице. Естественно, разница в призах и денежных вознаграждениях резко отличается (не подлежит сравнению) в разных категориях, что зависит и от вступительных взносов при регистрации. Победители выявляются в каждой категории. А вот чемпионом соревнований может быть только сильнейший. Ниже приведена сравнительная таблица *“Категории игроков”*.

Таблица. *Категории игроков*

№	Категории игроков	Применение дубль-куба	Матч (до <i>n</i> очков)
	Низшая (начальная):		
1	Начинающий/Beginner	Нет/No	до 5-ти
2	Новичок/Novice		
3	Ученик/Pupil		
	Средняя:		
4	Любитель/Amateur	Да/Yes	до 7-ми
5	Средняк/Intermediate		до 9-ти
6	Продвинутый (Опытный)/Advanced		до 11-ти
	Высшая:		
7	Специалист/Expert	Да/Yes	*
8	Мастер/Master		**
9	Гроссмейстер/Grandmaster		
*	Начальный круг (раунд) с 11-ти очков, затем – с 13-ти, 15-ти и т. д.		
**	Начальный круг (раунд) с 13-ти очков, затем – с 15-ти и т. д.		

Для завершения этого общего обзора приведём пример турнирной таблицы и занесения в неё результатов матчей. Для упрощения возьмём маленькую табличку, которую можно считать лишь фрагментом большой турнирной таблицы и покажем одну из систем записи и подсчёта очков. Допустим, в соревновании в бэкгэммон без давэ участвуют 6 игроков в матчах до пяти очков. Участники записаны в таблице под следующими номерами: 1 – Иванов, 2 – Петров, 3 – Сидоров, 4 – Белов, 5 – Серов, 6 – Чернов. См. таблицу *“Результаты матчей”*.

Количество очков более пяти означает, что последняя партия была выиграна марсом или коксом. А вот, например, счёт 6:2 означает, что две или более партии матча могли быть выиграны марсом или коксом, а счёт 7:4 показывает, что последняя партия закончилась коксом.

Таблица. *Результаты матчей*

№	1	2	3	4	5	6
1		4:5	7:4	3:6	5:2	5:4
2	5:4		4:5	6:4	4:5	5:4
3	4:7	5:4		4:5	4:6	3:5
4	6:3	4:6	5:4		4:7	2:6
5	2:5	5:4	6:4	7:4		4:5
6	4:5	4:5	5:3	6:2	5:4	
Итого:	21	22	27	26	22	19

В вертикальном столбце игрока левая цифра счёта означает набранные им очки в матче с игроком, номер которого указан в горизонтальной строке. Например, если посмотрим на горизонтальную строку №1 (игрок Иванов), то в клетке пересечения её с вертикальным столбцом игрока Серова (№5) увидим счёт их матча – 5:2. Матч выиграл Серов (№5), набрав 5 очков.

Далее, левые цифры каждого столбца суммируются. В горизонтальной строке “Итого” подсчитаны очки каждого игрока. Чемпионство Сидорова (№3) неоспоримо! – 27 очков (1-ое место), у Белова (№4) 26 очков (2-ое место). А вот у игроков №2 и №5 по 22 очка. Кто же занял 3-е место? Смотрим результаты их матча “Петров (№2) – Серов (№5)”. Счёт 5:4. Матч выиграл Петров и занял 3-е место в соревновании.

ЧАСТЬ 10. ЮМОР

Юмор – одна из важнейших составляющих ежедневной жизни человечества. Юмор помогает человеку жить, справляться с отрицательными обстоятельствами, снимать эмоциональное напряжение, вырабатывать и укреплять психический иммунитет.

Смех – спутник юмора. Смех даёт положительный тонус эмоциональной сфере, не зря смех называют “лекарством для души”.

Как богат человек с чувством юмора! Чувство юмора позволяет владельцу испытать широкий спектр положительных чувств при восприятии произведений искусства (юморесок, рассказов, сатиры, юмора, реприз, стихов и т. д.), созданных мастерами различных жанров (писателями, поэтами, клоунами, комиками...).

В этой главе мы лишь едва коснёмся маленькой странички нардицкого юмора.

Стихи из цикла “Зарик-джан”

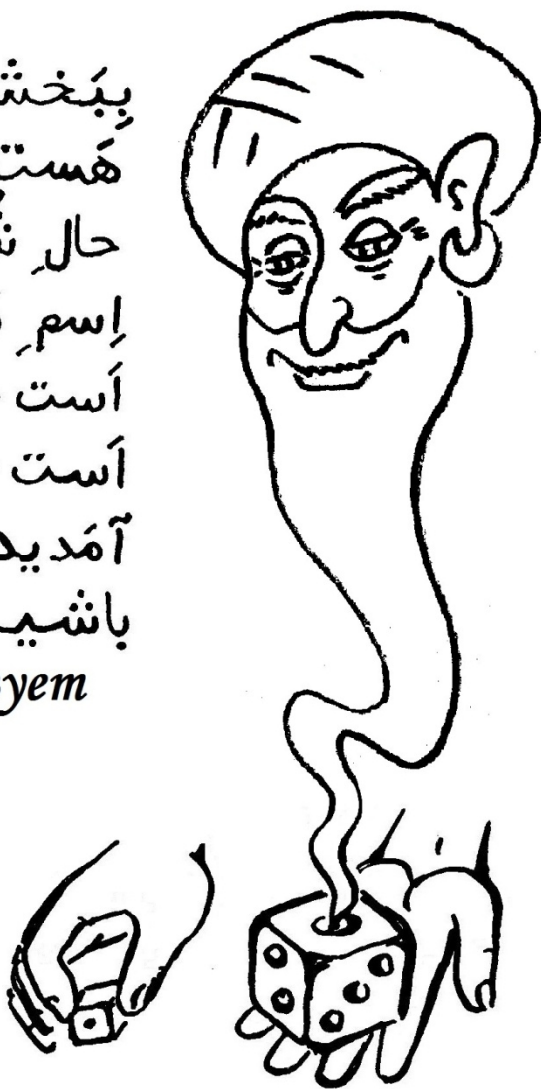
Zarik-jan! Eltemas, šeš-goša bedeh!
Зарик-джан! Пожалуйста, дай щец-коша!
Просьба игрока

Брат! Просишь ты у Зарик-джана щец-коша.
Он может дать, а может – ни шиша.
Надейся на себя, а не на зары,
А то, брат, можешь так остаться без гроша.

Чтоб ряд победных нанести ударов
Тебе даётся пара заров.
Не жди удачи, брат! А случай завлеку в капкан:
Загадочной хитрой усмешкой ответит шутник Зарик-джан.

بېخشيد، اجازه
هست؟ سلام عليكم!
حال شما چطور است؟
اسم من زاريك جان
است. او جين خوب
است. خوش
آمدید. سلامتتان
باشيد!

*Вас приветствует
добрый джинн
Зарик-джан
и желает
Вам мира
и здоровья!*



Метнув щебечущие зары, не будь наивным, брат!
Твои падения иль взлёт – для них забавы,
Они лишь о везеньи говорят.
Иди вперёд, веди к победе свой отряд.
Лишь на себя надейся, брат!

Он повелитель заров, хитроумный джинн,
Среди нардистов он известен так, как на Востоке – Насреддин.
На свете нет ни мастера, ни джинна, ни шайтана,
Чтоб смог обставить в нарды Зарик-джана.

Истории, анекдоты, притчи

В театре во время спектакля за кулисами актёры играют в нарды. Вбегает взволнованный помощник режиссёра и обращается к одному из игроков: “Гамлет! Поторопитесь, сейчас ваш выход!” Актёр невозмутимо говорит: “Дайте реплику.” Помреж растерянно смотрит на брошенные зары и произносит: “Пять-пять”. “Быть или не быть, бить или не бить?” – с пафосом произносит актёр и спокойно уходит на сцену.

По восточному базару едет на верблюде мокрый ходжа Насреддин. “Уважаемый, почему такой мокрый, ведь дождя не было?” – спрашивают прохожие. Насреддин отвечает: “Ехал играть в нарды, да сказал, что, видать, сегодня не мой день. Чувствую – не повезёт. А верблюд оказался суеверным и плюнул через левое плечо три раза”.

Директору одной из школ для одарённых детей при чтении научного журнала стало известно, что, по наблюдениям учёных, нарды высокоэффективны для развития комбинаторного, абстрактного, аналитического и скоростного мышления, и он решил ввести в программу обучения этот новый предмет. Через несколько месяцев отец одного из учеников спрашивает своего сына: “Ну, сынок, как успехи в изучении нард?” Вздохнув, сын отвечает: “Изучил теории относительности, вероятности, случайных чисел... Могу объяснить на пяти языках: латинском, английском, турецком, персидском, арабском. Скоро будем изучать правила игры, а это, говорят – “тёмный лес”. Но не горюй, папа, и это осилим”.

Во время партии в бэ́кгэммон на доске встречается шашка игрока с шашкой противника. Поздоровавшись, шашка игрока спрашивает: “Куда направляешься?”. Шашка противника отвечает: “Домой”.

“И я – домой. Давай выпьем за дом”. Достает бутылку, наливает, обе чокаются, выпивают по рюмке. Потом пьют за двор, за победу. Шашка игрока подхватывает захмелевшую шашку противника под руки и, направляясь к своему дому, говорит: “Пойдём! До дому провожу”.

Ещё вдали одинокий путник заметил араба, который сидел в тени пальмы и играл сам с собой в нарды. После взаимного приветствия араб достал динар, протянул его изумлённому путнику и сказал: “Он твой, я только что проиграл в нарды Зарик-джану”.

Через какое-то время путник возвращался этой же дорогой и на том же месте встретился со знакомым арабом. На этот раз араб, встав с коврика, оказался вооружённым кинжалом и пистолетом. Араб вежливо попросил неприятно удивлённого путника отдать ему два динара, и пояснил: “Только что я выиграл марсом у Зарик-джана, а повелитель джиннов Сулейман ибн Дауд тому свидетель!”.

Персидские старинные шуточные реплики (присловки)

Шутку любишь над Фомой – так люби и над собой.

Шутил Мартын, да спрятался под тын.

Русские пословицы

Шути, шути, да знай меру. (Поговорка)

Шуткой можно задеть достоинство человека.

Сам шайтан (чёрт) берёт у него уроки. (Поговорка)

Говорят об очень хитром и изворотливом человеке.

Ударил – получай сдачу. (Поговорка)

Восклицают чаще всего при игре в нарды, готовя ответный удар.

Куда мне до мастера!

Вежливый протест, смущённый ответ на похвалу, комплимент.

Что тебе делать в битве с отважными воинами? В земледелии твоя лопата лучше сгодится.

Старинная шутливая реплика, которой обычно обмениваются соперники при игре в нарды или шахматы.

4. ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ. СЛОВАРЬ НАРДИСТА

ЧАСТЬ 11. СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Allahumma birbir.

Во всём соблюдай очередность.

Персидская пословица

(Буквально: “О Боже, по одному” от арабского “Allahumma” – “О Боже!” и турецкого “birbir” – “по одному”, т. е. постепенно, последовательно, не всё сразу.)

Термины необходимы для понимания, объяснения и лучшего ведения игры. Специального изучения термины не требуют, но понимать смыслы и явления, объясняемые ими, для нардиста весьма важно.

Традиционная восточная терминология использует турецко-персидские слова. Желающие могут познакомиться в ЧАСТИ 8 “ЯЗЫК НАРД” с таблицами, приложениями, краткими сведениями о турецких и персидских числительных, об алфавитах и фонетике персидского, турецкого и арабского языков.

В каждой стране имеются расхождения в произношении слов-терминов, а для названия одного явления могут применяться либо разные слова, либо вообще отсутствовать. Из-за того, что международным вариантом коротких нарда стал бэкгэммон (английский триктрак), в нардистской терминологии появилось много английских слов. В словаре отражены и объяснены термины различного происхождения с переводами исходных смыслов.

Федерации, ассоциации, клубы и любители нарда в разных странах используют термины на родных языках. Некоторые организации при проведении соревнований и в учебно-тренировочных играх требуют применения только конкретных терминов. Например, в какой-либо областной организации нарда официально принят термин “дубль”, а остальные “непризнанные” термины, обозначающие этот же смысл, не применяются (куш, дуплет, коща...).

Сейчас идёт процесс унификации терминов и правил (от разнообразия к единообразию).

Автоматическое удвоение. Автоудвоение. Автодубль.

Если в бэкгэммоне при первом броске по одному зару при жеребьёвке на выявление (определение) заходчика у обоих игроков выпадает одинаковое количество очков, то дубль-куб остаётся между ними посередине (см. рис. 11С, дубль-куб обозначен чёрным квадратом), но переворачивается с цифры 64 на цифру 2. Обычно игроки перед матчем договариваются о том, что автоудвоение

ставки может быть не более одного раза перед началом любой партии в этом матче.

Активный строитель.

Шашка, которую игрок может совершенно свободно использовать в качестве строителя.

Бар-пункт. Борт-луза. Борт-пункт.

В триктраке – это пункт 7 для игрока белыми шашками, а для игрока чёрными шашками – это пункт 07.

Бесконтактная игра.

Партия, в которой дальнейший контакт с шашками противника невозможен. Обычно это происходит к переходу к третьей стадии партии – окончанию (эндшпилю).

Бивер (англ. “beaver” – “бобр”). Редубль (англ. “redoubling”). Передубляж. Переудвоение. Встречное удвоение. Басэ.

Игрок, которому противник предложил давэ (т. е. удвоить ставку), может, приняв давэ, тут же в ответ переудвоить ставку, но сохраняет право на владение дубль-кубом.

Блокада. Затор. Заслон.

Непрерывный (сплошной) ряд закрытых пунктов, который препятствует передвижению шашек противника или вовсе блокирует их продвижение. Этот ряд может состоять от двух до шести (и более) закрытых пунктов.

Блот (англ. “blot” – “пятно, клякса”).

В бэкгэммоне - одиночная шашка, одиночка.

Борт. Бар (англ. “bar” – “брусочек, планка, рейка; запирающий, препятствовать, тормозить, мешать, преграждать”).

Центральная планка (на диаграмме – вертикальная), разделяющая игровое поле на две равные половины (в бэкгэммоне – на двор и на дом).

Бросок.

Кидок одной рукой одновременно обоим зарам.

Бэ́кгэммон (англ. “backgammon”). **Кокс** (англ. сокр. разг. “cox” от “coxwain” – “1) старшина шлюпки; 2) рулевой”).

1. Международный вариант коротких нард. Англо-американский триктрак. Правила ведения партии совпадают с правилами триктрака. Различия касаются подсчёта очков по результату партии.

2. Бэ́кгэммон, или Тройная игра, или Кокс. Результат партии, когда победитель вывел все свои шашки из дома, а проигравший игрок не успел снять ни одной шашки, и в доме победителя или на борту (баре) ещё находится хотя бы одна шашка проигравшего. Победитель получает три очка (3:0) – тройной выигрыш.

Виды щещдаров.

Щещдары бывают прямыми (линейными), угловыми, уходящими, скользящими и домашними.

О домашнем щещдаре см. “**домашний щещдар**”.

Скользящий щещдар продвигается по доске целиком, не распадаясь на фрагменты (части).

К уходящим относят все щещдары, кроме домашних.

Прямые щещдары находятся полностью либо на линии пунктов 1...12, либо на пунктах 01...012.

Угловой щещдар одной своей частью (даже, может быть, одним своим пунктом) может находиться на позиции со стороны игрока чёрными, а другой частью – на позиции со стороны игрока белыми шашками. Например, у чёрного углового щещдара 5, 4, 3, 2, 1, 012 всего один пункт 012 находится на линии 01...012, а остальные пять пунктов – на линии 12...1. См. нумерацию длинных нард.

Самая опасная блокада (преграда) для противника – это домашний щещдар, который обычно стабилен до выброса (выведения) шашек из дома.

Влиять. Давить. Воздействовать.

Шашка, находящаяся от определённого пункта на расстоянии шести и менее пунктов, “давит” (влияет) на этот конкретно взятый пункт.

Внешние пункты.

Пункты 4, 5 и 6 в доме.

Внутренние пункты.

Пункты 1, 2 и 3 в доме.

Войти в дом.

Привести (завести) все свои шашки в свой дом.

Вынужденный ход.

Нежелательный (ухудшающий позицию) ход, но нет лучшего хода, а выполнение ходов обязательно.

Гейм (англ. “game” – “игра”). **Оюн** (турецк. “oyun” – “игра”).

Результат партии, когда победитель вывел все свои шашки из дома, а проигравший успел вывести хотя бы даже одну свою шашку из своего дома. Победитель получает одно очко за выигрыш (1:0) – одинарная игра.

Голова. Гора. Горка. Рука.

Персидские названия: “jābāl” – “гора”, “sār” – “голова”.

В длинных нардах и в некоторых видах триктрака в исходном (начальном, стартовом) положении (перед началом партии) все шашки выстроены в ряд на одном пункте – 15 белых шашек стоят на пункте 012, а 15 чёрных шашек – на пункте 12.

Гэммон (англ. “gammon”). **Марс.**

Результат партии (двойная игра), когда победитель вывел из своего дома все свои шашки, а проигравший не успел снять ни одной. Победитель получает два очка (2:0) – двойной выигрыш. В этой ситуации у проигравшего игрока могут быть все шашки уже заведены в дом, или даже хоть одна шашка вне своего дома. Но ни одной шашки не должно быть ни в доме противника, ни побитой на борту – эта ситуация уже бэкгэммон (кокс).

В некоторых областях Средней Азии и Закавказья слово “марс” обозначает не только (1) результат партии – двойной выигрыш, но и – (2) щездар – шестерную блокаду.

Давэ. Удвоение.

Во время партии любой из игроков имеет право (но не обязан) удвоить ставку, если считает, что у него есть определённое преимущество перед противником. Это выражается следующим действием: в свой очередной ход, не бросая заров, игрок переворачивает куб с грани 64 на грань 2 (см. рис. 11С, дубль-куб находится посередине и обозначен чёрным квадратом). Это и есть первое удвоение в партии. Если противник не берёт дубль-куб (т. е. отказывается от удвоения, принятия давэ), то он говорит “пас!” или “нет!”, и проигрывает партию со счётом 1:0 (гейм, оюн, одинарная игра). Если противник принимает давэ (“да!”, “беру!”, “принимаю!”), то он придвигает дубль-куб с цифрой 2 к себе (на рис. 11С место принятого дубль-куба обозначено треугольником). После этого действия противника игрок бросает оба зара для совершения своего хода. Далее только противник, принявший давэ, имеет право предложить новое удвоение с цифрой 4. Теперь уже, если первый игрок примет

давэ, то придвигает к себе дубль-куб 4. А если пасует, то проигрывает партию со счётом 2:0.

Есть ещё встречное удвоение (бивер) и контрбивер (ракун).

Дальняя шашка.

Шашка игрока, находящаяся в доме противника.

Дом и двор.

Дом – последняя (конечная) четверть доски, куда должны быть собраны (приведены) все шашки одного цвета прежде, чем игрок может их выбрасывать (выводить) с доски.

На диаграммах (см. рисунки 4, 12[4] и 6, 14[6]) изображена доска для традиционного (классического) триктрака. *Дом белых* – это пункты (лузы, ячейки) 1, 2, 3, 4, 5, 6. Эти пункты ещё называются “домашними пунктами”. *Дом чёрных* находится в той же половине доски напротив дома белых – это пункты 01, 02, 03, 04, 05, 06 – домашние пункты чёрных. Двор – это средняя полоса доски (между остриями клиньев), проходящая через обе половины доски. См. рис. 6 или 14. Традиционно при игре в триктрак в быту на простой доске (см. рисунки 1 и 2С) во двор складывали вышедшие (выведенные) из дома шашки. Причём, шашки ставились во двор в той половине доски, где не было домов. На рисунке 16 показан фрагмент партии, в которой две чёрные шашки уже стоят во дворе. Предпочтительнее и в быту и, особенно, на соревнованиях использовать спортивную доску, где шашки при выводе из дома складываются в специальные отсеки (отделения) для хранения шашек. Эти шашечные отсеки спортивной доски выполняют роль дворов. См. рис. 2А и 2В. Конечно, если позволяет место, то при игре на простой доске можно при “выведении шашек во двор” не ставить их на середину правой половины доски (т. е. на традиционный двор), а просто выставлять их за пределы доски рядом с домом. Это не считается ошибочным действием, но это не компактно, и об этом нужно договариваться обоим игрокам.

Во второй половине 20-го века в англоязычных публикациях по бэкгэммону всё чаще стали называть термином “дом” половину доски с домами (см. рис. 7), а другую половину доски – термином “двор”. Но сути игры всё это не меняет, а при игре на спортивной доске на соревнованиях шашки снимаются с игрового поля и складываются в шашечные отсеки.

При игре в длинные нарды голова (гора) и дом игрока находятся в одной половине доски. На диаграмме (см. рис. 20) голова белых (исходный пункт) – это пункт 012, а голова чёрных – это пункт 12. Дом белых (пункты 1, 2, 3, 4, 5, 6) находится на стороне игрока белыми шашками. Игрок чёрными сидит напротив игрока белыми, а дом чёрных – это пункты 01, 02, 03, 04, 05, 06. В быту при игре на простой доске, выводя шашки из дома, игрок белыми выставляет (отодвигает) их в сторону пункта 012, а игрок чёрными – в сторону пункта 12. На диаграмме

(см. рис. 9 или 19) двор – место сбора выведенных из дома шашек – заштрихован.

При игре на спортивной доске шашки при выводе во двор складываются в специальный шашечный отсек рядом с домом игрока. См. на рисунках 2А, 9 или 19 “двор белых” и “двор чёрных”.

Домашние камни.

В некоторых странах Азии словом “камень” обозначается шашка (фишка) и кость (зар). Домашними камнями в коротких нардах называются (1) показания заров 6–4, 5–3, 4–2, 3–1 и (2) две шашки одного цвета, идущие в свой дом одним парным (двузарным) ходом, и создающие закрытый пункт.

Дубль.

Другие названия, встречающиеся в разных странах: дублет, дуплет, куча, куш, паш, кош, гош, маш-гош...

Когда на обоих зарах выпало одинаковое число (количество точек) на верхних гранях, то игрок должен выполнить уже не два, а четыре хода. Другими словами, игрок должен представить перед собой четыре зара с одинаковым количеством точек на верхней грани каждого зара.

В нардовской терминологии для понятия “удвоение, дважды, двойной” применяются слова турецко-персидского происхождения.

Персидские слова “do bar”, “do la”, “dobare”, “dola”, “do bārabār kārdān” означают: “дважды, двойной, удвоение, двухкратный, удвоенный, вдвое, вдвойне”. А смыслы слов “gošad”, “gošayeš”, “gošadbazī” означают: “широкий, обширный; открытие, расширение, распространение, протяжение; удачное стечение обстоятельств”, “koši” – “счастье”.

Турецкое слово “koşa” означает: (1) одновременный, синхронный; (2) параллельный; (3) сопутствующий (чему-либо), сопряжённый (с чем-либо); (4) совместно, вместе.

Турецкие аффиксы множественного числа “-lar” и “-ler” в терминах пишутся через чёрточку (дефис), например: “сэ-лер”, “чяр-лар” (“чяһар-лар”). Вместо “сэ-лер” и “пяндж-коша (-гоша)” могут применяться термины “джут-сэ” (“дважды три”) и “джут бещ” (“дважды пять”).

Слово “дубль” и ряд ему подобных корневых слов (“дублет”, “дуплет”, “дуплекс”) в европейских языках происходят от латинских слов “duo” (“два”) и “duplex” (“двойной”). Например, английские и французские слова означают: “doublet” – (1) дубликат, дублет, дуплет, (2) одинаковое число на двух костях, брошенных одновременно; “double” – (1) двойник, дублет, дуплет, двойкий, двойной, двойное количество, сдвоенный, парный, удвоенный, (2) вдвойне, вдвое; “duplex” – двухсторонний, двойной, синхронный. А немецкому “Doppel”

(парный) и ряду родственных слов “Duplum”, “Dupla”, “Duplikat”, “Dublétte” соответствуют вышеприведённые переводы.

Дубль-куб. Куб удвоения.

Дубль-куб (англ. “doubling cube”) предназначен для контроля за удвоением ставки в партии. Правило куба было введено в США в 1931 году. Куб с гранями 2, 4, 8, 16, 32, 64 и развёртка куба показаны на рис. 3А и 3В.

Закрытый пункт.

В коротких нардах – это пункт, в котором стоят две или более шашек.

В длинных нардах – это пункт, в котором стоит хотя бы одна шашка.

Закрытый пункт недоступен (запрещён, закрыт) для шашек противника.

Закрыть шашку (или шашки) на борту (баре).

В то время, как шашка (или шашки) противника находятся на борту (на баре), игрок создаёт (достаивает) домашний щецдар.

Зары. Кости. Кубики. Камни.

Другие названия: Кубарь. Бабка. Альчик. Вёрт. Коцна. Dice (англ.). Tas (перс.). Zar (турецк.).

Важнейший элемент игры – зар (арабск. “zār/зар” – “кубик, игральная кость”) – это игральная кость в виде кубика с точками на гранях (от одной до шести), служащая числовым показателем для движения шашки на строго определённое количество пунктов. Для классических нардов необходимы два зара. На рис. 3А и 3В показан зар и развёртка.

Зарядить шашку. Снова ввести шашку в игру. Войти в игру.

Ввести свою шашку в дом противника с борта. См. “Побитие и ввод шашек в игру”.

Золотой пункт.

В триктраке – это борт-пункт противника.

Игровое поле.

Прямоугольная коробка, окаймлённая невысокими бортами, и с центральным бортом, делящим её на две равные половины. В каждой из половин на малых противоположных сторонах расположены шестигнездовые блоки с гнёздами, соответствующими по размеру диаметру шашки. Вспомогательные отсеки – карманы – не входят в площадь игрового поля.

Избежать гэммона (марса). Уйти с гэммона.

Избежать проигрыша марсом в той ситуации, где он был бы вполне возможен.

Карман.

Отсек (отделение) доски для складывания и хранения шашек, заров и дубль-куба. Современные спортивные доски выпускаются с тремя отсеками с обеих сторон. Шашечные отсеки во время игры служат в качестве дворов. Отсеки (карманы) не входят в площадь игрового поля. См. **“Игровое поле”**.

Категории игроков.

Деление игроков на категории весьма условно. Исторически естественно выделились всего шесть категорий (разрядов): новичок (novice), ученик (pupil), любитель (amateur), специалист (expert), мастер (master), гроссмейстер (grandmaster). Титул “чемпион” может быть в каждой категории. Титул “абсолютный чемпион” вне категорий. Позднее была предложена система с дополнительными категориями. Низшая категория: (1) начинающий (beginner), (2) новичок (novice), (3) ученик (pupil); средняя категория: (4) любитель (amateur), (5) средняк (intermediate), (6) продвинутый (advanced); высшая категория: (7) специалист (expert), (8) мастер (master), (9) гроссмейстер (grandmaster).

Кестум.

Слово-сигнал (возглас), произнесённое игроком во время броска противника с целью объявить этот бросок недействительным. Если кестум (переброс) объявлен до того, как зары упали на доску и полностью остановились, то противник обязан снова бросать (кидать) зары.

Клин.

Обозначение пунктов в виде одинаковых вытянутых треугольников чёрного (или тёмного) и белого (или светлого) цветов. Обычно клин пункта 1 чёрного цвета, пункта 2 – белого цвета, пункта 3 – чёрного цвета и т. д. чередуясь. См. рис. 2А. Часто клинья изображают другими цветами, но главное требование – цвета должны быть резко отличимы (контрастны).

Контактная игра.

Партия в триктрак, в которой шашки игроков ещё не прошли мимо друг друга и сохраняется опасность взаимного побития.

Матч (англ. “match” – “состязание, противоборство”).

В нарды играют как одиночные партии, так и матчи. Матч – серия из нескольких партий – ведётся до определённого, обычно нечётного (заранее оговорённого) числа очков: 3, 5, 7, 9, 11, 13 и т. д.

Матч-пойнт (англ. “point” – “очко”).

Партия матча, в которой одному из игроков для выигрыша в матче достаточно набрать (добрать, получить) только одно очко. Например, длительность матча определена до пяти очков, а перед началом данной партии один из игроков уже набрал 4 очка.

Неполная блокада.

Непрерывный (сплошной) ряд от двух до пяти закрытых пунктов. Такой ряд из четырёх пунктов называется “чярдар” (четверик, четверная блокада, четверной), ряд из пяти пунктов – “бещдар” (пятерик, пятерная блокада, пятерной). Термины “додар” (двойная блокада) и “сэдар” (тройная блокада, как правило, не применяются).

Непрямой шот. Полный (двухзарный) ход.

Когда для побития одиночной шашки противника требуется пройти расстояние от семи до двенадцати пунктов (т. е. нужны показания обоих заров).

Одиночная шашка. Блот. Шуст. Туска.

Названия одиночной шашки в бэкгэммоне и в коротких нардах.

Оставить (потерять, сдать, отдать) пункт.

Освободить пункт, который был вашим.

Остаться (быть) вне игры. Пас.

1. Не суметь ввести в игру (зарядить с борта) побитую шашку.
2. Спасовать из-за невозможности выполнить полный ход по правилам.

Опорный пункт. Перевалочный пункт.

Закрытый пункт, из которого удобно нападать, и на котором может спрятаться своя одиночная шашка.

Открытый пункт.

В коротких нардах – это пустой пункт (т. е. без шашек), или в котором стоит одна шашка.

В длинных нардах – это пустой пункт.

Очки.

1. Количество точек на верхней грани зара (англ. соответствия – “pip”, “spot” – “точка; очко”).

2. В бэ́кгэммоне каждая партия изначально стоит одно очко (англ. “point”), а после удвоений в течение одной партии может быть двухочковая, четырёхочковая, восьмиочковая, шестнадцатиочковая, тридцатидвухочковая и шестидесятичетырёхочковая игра.

Пассивный строитель.

Шашка, которую можно использовать в качестве строителя, но не желательно из-за нецелесообразности (т. е. ухудшения позиции, разрушения закрытого пункта и т. д.).

Перегруженный пункт.

Пункт, на котором находятся более трёх шашек. Первая шашка на пункте – базовая (коренная), остальные шашки называются дублёрами или шапками.

Побитие и ввод шашек в игру.

В коротких нардах шашка побивает одиночную шашку другого цвета, становясь на её место. Сбитая (побитая) шашка ставится на борт (бар). До тех пор, пока сбитая шашка не будет вызволена (выведена) с борта (т. е. не введена в игру, не “заряжена”) игрок не имеет права двигать полевые шашки.

Шашки с борта вводятся в игру (заряжаются) в доме противника, становясь на любой открытый пункт, номер которого соответствует числу зара. Если на открытом пункте стоит одиночная шашка противника, то она побивается и ставится на борт.

Полная блокада. Мост. Щещдар.

Непрерывный (сплошной) ряд из шести закрытых пунктов из шашек одного цвета (шестерная блокада, шестерик, шестерной).

Полная домашняя блокада. Закрытый дом. Закрытая доска. Домашний щещдар.

Все эти термины обозначают одно понятие – все пункты в своём доме закрыты своими шашками.

Когда же дом игрока заблокирован щещдаром противника – это захваченный дом (обычно бывает в длинных нардах).

Правило Кроуфорда (Crawford rule).

В бэ́кгэммоне до начала матча заключается соглашение на применение этого **договорного правила**.

Если до победы в матче одному из игроков осталось добрать одно очко, то в текущей партии давэ не применяется. Такая партия называется “кроуфордской”. В последующих партиях данного матча можно удваивать ставки. Такие партии называются “пост-кроуфордскими”. Правило Кроуфорда применяется только в матчах.

Правило Холланда (Holland rule).

В пост-кроуфордских партиях отстающий игрок может удваивать ставки только после того, как оба игрока выполнили по два первых хода. Это **договорное правило** применяется редко.

Правило Якоби (Jacoby rule).

В бэкгэммоне до начала партии игроки могут заключить **соглашение**, по которому гэммон (марс) и бэкгэммон (кокс) засчитываются как одно очко, если в течение партии ни один из игроков не удваивал ставку. Таким образом, на верхней грани дубль-куба всю партию было исходное число 64, что означает одноочковую (одинарную) игру.

Обычно это правило не применяется в матчах.

Пробел.

Пустой пункт (без шашек) между двумя занятыми (закрытыми) пунктами в длинных нардах. В коротких нардах – это либо пустой пункт (без шашек), либо открытый пункт (пустой или с одиночной шашкой).

Прямой шот (англ. “shot” – “ядро, выстрел, удар, укол, попытка”). Однозарный ход.

Когда для побития одиночной шашки противника требуется пройти расстояние в шесть или менее пунктов. Для этого бывает достаточно очков одного зара.

Пункт. Ячейка (Ячейя). Лунка. Луза. Гнездо. Хан.

Одно из двадцати четырёх мест, традиционно обозначаемое вытянутым треугольником – клином. Половина клиньев чёрного (тёмного) цвета, другая половина – белого (светлого) цвета. В восточной традиции пункты обозначаются вырезами (ячейками) по диаметру шашки. В каждой четверти помещается шестигнездовой блок, в гнёзда которого удобно и аккуратно вставляются шашки во время игры.

Ракун (англ. “raccoon” – “енот”). Удвоение бивера.

Если противник предлагает игроку удвоить ставку (давэ), то игрок имеет право встречного удвоения (т. е. тут же в ответ переудвоить ставку, увеличить

давэ вдвое). Причём, право следующего давэ остаётся у этого игрока. Такое переудвоение называется “бивер”.

До начала партии игроки могут заключить **соглашение** на применение ракуна. Это означает, что в ответ на бивер игрока противник может переудвоить бивер и оставить дубль-куб и право следующего удвоения у себя. Такое удвоение бивера называется “ракун”.

Свободная шашка.

1. Шашка, которая может использоваться сообразно ситуации для создания закрытого пункта.

2. Шашка-дублёр с закрытого пункта, на котором было три или более шашек.

Сдача партии.

Добровольное признание поражения одним из игроков до завершения партии. Другими словами, игрок признаёт свой проигрыш и считает ненужным продолжение партии. В бэкгэммоне сдача партии разрешена только в бесконтактной позиции, когда шашки игроков уже не угрожают друг другу. См. “**Бесконтактная игра**”. В остальных случаях доигрывание партий обязательно.

Сдвоить шашки.

В триктраке обезопасить шашку, поставив на неё другую свою шашку, т. е. создать закрытый пункт.

Серебряный пункт.

В триктраке – это пункт 5. У белых – это пункт 5, а у чёрных – это пункт 05.

Слот (англ. “slot” – “щель, паз, отверстие, люк; след”). Спар (Спарка).

В бэкгэммоне одиночная шашка (блот), поставленная на определённый пункт с расчётом, чтобы следующим ходом (или ходами) создать закрытый пункт.

Снять (или вывести) шашку с доски.

Убрать (удалить) шашку с доски, выведя её из своего дома, согласно числу, выпавшему на заре (кубике).

Спрятаться. Спрятать шашку.

Одиночная шашка в коротких нардах, которая встала на свой закрытый пункт, или создала новый закрытый пункт, встав на другую одиночную шашку.

Средний пункт.

В триктраке это пункт 012 для белых, и пункт 12 – для чёрных.

Стадии (этапы) партии:

Начало – Дебют (франц. “début” – “начало, возникновение”). **Середина – Миттельшпиль** (нем. “Mittelspiel” – “середина игры”). **Окончание – Эндшпиль** (нем. “Endspiel” – “окончание партии”: “Ende” – “конец, исход”, “Spiel” – “игра, партия”).

Каждая партия условно делится на три части (этапа). В дебюте (примерно 7 или более обоюдных ходов) игроки начинают развитие своих шашечных сил – “время разбрасывать камни”. Миттельшпиль – это основная часть партии – продолжается до полного ввода шашек в дом одним из игроков. Эндшпиль – это вывод шашек из дома – “время собирать камни”.

Стакан (англ. “dice box”).

Тёмный кожаный, картонный, пластмассовый, деревянный или стеклянный стакан для перемешивания заров перед их броском (кидкой) на доску.

Строитель.

Термин триктрака:

1. Свободная шашка, которая может достичь нужного пункта или своего блота для создания закрытого пункта.
2. Шашка (шашки) в закрытых пунктах в своём доме.

Строители обычно находятся в безопасном положении по сравнению с контактными шашками и опасность для них могут создавать, в основном, только якоря противника.

Ударная шашка. Бьющая шашка. Биток. Бита.

Шашка в триктраке, поставленная в пункт с одиночной шашкой противника и, таким образом, сбивающая (побивающая) её. Побитая шашка (побитка) ставится на борт (бар).

Ход.

Передвижение одной или нескольких шашек на определённое число пунктов соответственно показаниям заров.

Четверть доски. Квадрант.

Доска разделена центральной планкой (бортом) на две половины, каждая из которых условно разделена на две четверти. Таким образом, доска (тавляя, тяхтэ) состоит из четырёх четвертей, а каждая четверть – из шести пунктов (гнезд). В длинных нардах четверть дома белых – первая (см. рисунки 20 и 27), смежная четверть – вторая, противоположная ей в одной половине доски – третья четверть, напротив домашней четверти в той же половине доски находится четвёртая четверть (где находится голова белых). В триктраке первая

четверть (пункты 1...6) – дом белых, вторая четверть – пункты 7...12, третья четверть – пункты 012...07, четвёртая четверть – пункты 01...06 (дом чёрных). См. рис. 6 или 14.

Числовые комбинации заров.

После одновременного броска обоих заров и их остановки на верхних гранях выпадут конкретные числа (в виде различного количества точек – от одной до шести). Всего существует двадцать одна комбинация костей (англ. “roll dice”). Если, например, из комплекта европейского домино (28 костей-пластинок) изъять семь костей (доминошек) с пустышкой, то останется двадцать одна кость – это и есть все комбинации бросков обоих заров.

Чистый ход.

Ход, выполненный полностью по правилам, т. е. без кестума, ошибок и других нарушений.

Шашка. Камень. Фишка.

Фишка (англ. соответствия: “piece”, “disk”, “draughtsman”, “checkerman”, “stone”; турецк. соответствия: “taş/таш” – “камень”, “шашка”) цилиндрической формы (обычно деревянная или пластмассовая), высота которой, как правило, приблизительно в 3 раза меньше диаметра.

В некоторых областях Средней Азии и Закавказья словом “камень” обозначают (1) шашку, (2) показание зара, (3) зар.

Шашка “не идёт”.

При расчёте хода (согласно очкам на заре) шашка попадает на занятый противником пункт. Такой ход невозможен, т. к. запрещён правилами.

Якорный пункт. Якорь.

Закрытый пункт, занятый шашками игрока в доме противника. Пункты 1, 2, 3 – низкий (малый) якорь, пункты 4, 5, 6 – высокий (большой) якорь.

ТЕРМИНЫ, НЕ ВОШЕДШИЕ В «СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ»

Зашешдарить.

Построить щещдар.

Кирдык коша.

Куш, после выполнения которого позиция игрока резко ухудшается.

Кушист.

Игрок, которому часто выпадают куши (дубли). Дуплетист. Везунчик. Любимец Зарик-джана.

ЧАСТЬ 12. ПРИЛОЖЕНИЯ

Глава 22. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ТАБЛИЦЫ

Названия триктрака

Backgammon	/bæk'gæmən/ ~ бэ́кгэммон	англо-американский триктрак
Nackgammon	/næk'gæmən/ ~ нэ́кгэммон	вариант бэ́кгэммона
Jacquet	~ жакэ́ (франц.)	жакет (триктрак)
trick	/trɪk/ ~ трик (англ.)	1. хитрость, обман; 2. фокус, трюк; 3. шутка, шалость; 4. сноровка, уловка, ловкий приём
truck	/trʌk/ ~ трак (англ.)	1. обмен, мена; 2. связи, отношения; 3. колесо, каток
trick	~ трик (франц.)	взятка (карточная)
trac	~ трак (франц.)	увёртка (спортивная)
tricktrac	~ триктрак (франц.)	триктрак

Некоторые разновидности триктрака

Tricktruck	триктрак	англо-американские
Backgammon	бэ́кгэммон бакгаммон	
Forkering	форкэ́ринг	датские
Pouff	пуфф	французские
Jacquet	жакет	
Garanquet	гаранкуэ́т	немецкие
ТОССАТЕЦЦО	токкатэ́льо	итальянские
ТАВЛЕИ	тавлеи	русские
نرد	нард	арабские
すごろく	сугороку	японские

Старинные персидские пословицы – советы игроку

دانا میداند و میپرسد و نادان نمیداند و نمیپرسد .

дана миданәд-о мипорсәд вә надан нәмиданәд-о нәмипорсәд.
Знаток знает и спрашивает, невежда не знает и не спрашивает.

نان به اشتهای مردم نمیشود خورد.

нан бэ эштэһа-йе-мәрдом нэмишәвәд хорд.

Нельзя есть хлеб с чужим аппетитом. (В значении: “Сам знай своё дело”).

Необходимые персидские слова

کفتَر	käftär/кяфтяр	голубь
کبوتر	käbutär/кябутяр	(виды нард)
کشمکش	kešmäkeš/кешмякеш	борьба (вид нард)
تخته	täxte/тяхтэ	доска
نرد	närd/нярд	нарды
تخته نرد	täxte nard / тяхтэ нярд	нарды
نرد بازی	närd bazi / нярд бази	игра нарды
نرد	nard/нард (араб.)	нарды
این تخته نرد است.	In täxte nard äst. / Ин тяхтэ нярд яст.	Это нарды.
من هر روز نرد بازی میکنم.	Män här ruz nard bazi mikonäm / Мян һяр руз нярд бази миконям.	Я играю в нарды ежедневно (каждый день).
دانا	dana/дана	знаток
داما	da:ma:/да:ма: (араб.)	шашки
دام	dam/дам	шашки
پیروزی	piruzi/пирузи	победа
خانه	xane/ханэ	дом
کوه	kuh/кыһ	гора
سر	sär/сяр	голова
ببخشید	bebäxšid/бэбяхшид	извини(те), прости(те)
دُرست است	dorost äst / дорост яст	правильно
دُرست نیست	dorost nist / дорост нист	неправильно
خوب است	xub äst / хуб яст	хорошо
خوب نیست	xub nist / хуб нист	нехорошо
بد است	bäd äst / бяд яст	плохо

نہ، خیر، خیر	nä, хеуг, näхеуг / ня, хэйр, няхэйр	нет
بَلَه	bäle/бяле	да
أَوَّل	ävväl/яввяль	начало
وَسَط	väsät/вясят	середина
آخِر	axer/ахэр	конец
جَنَگ	jäng/джянг	война, битва
جِيَاط	heyat/хэйат	дозор
أَمِير أَمِير	ämir/ямир ami:r/ами:r (араб.)	1. предводитель, военачальник, командир, воевода, генерал; 2. повелитель, князь, эмир, правитель княжества (эмирата), принц; 3. старший, руководитель, глава
مَات	ma:ta/ма:та (араб.)	умер (сравните: “шах мат” и “амир мат”)
سِيَاه	siyah/сийаh	чёрный
سِفِيد	sefid/сэфид	белый
آنْجَا، آجَا	anja/анджа	там, туда
اينْجَا	inja/инджа	здесь, сюда
زَاژ تاس	za:r/за:p (араб.) tas/тас	игральная кость, кубик, бабка, альчик
شِشْدَار	šešdar/щещдар	шестерик, шестерная блокада, затор, мост

Глава 23. НЕКОТОРЫЕ ИМЕНА И НАЗВАНИЯ

Балканы. Балканский полуостров на юге Европы. Омывается Средиземным, Адриатическим, Ионическим, Мраморным, Эгейским и Чёрным морями. На Балканах расположены страны: Албания, Болгария, Босния, Герцеговина, Греция, Македония, Румыния, Турция, Словения, Хорватия, Сербия, Черногория.

Ближний Восток. Территория Западной Азии и Северо-Восточной Африки, на которой расположены арабские страны, Кипр, Турция, Израиль.

Кавказ. Территория между Чёрным, Азовским и Каспийским морями. Делится на Северный Кавказ, Предкавказье и Закавказье. На территории Кавказа

расположены: часть территории России, Абхазия, Южная Осетия, Азербайджан, Армения, Грузия, часть территории на востоке Турции и на северо-западе Ирана.

Малая Азия. Полуостров на западе Азии, территория Турции. Омывается Чёрным, Мраморным, Эгейским и Средиземным морями.

Средиземноморье. Территория, включающая острова и полуострова Средиземного моря, и примыкающие к нему территории Евразии и Северной Африки.

Средний Восток. Страны Ближнего Востока вместе с Ираном и Афганистаном.

Средняя Азия. Территория во внутриматериковой Азии, на которой расположены Узбекистан, Киргизия, Таджикистан, Туркмения и Южный Казахстан.

Византия (Восточная Римская империя, Византийская империя). Государство (4–15 вв.), образованное при распаде Римской империи в её восточной части (Балканы, Малая Азия, юго-восточное Средиземноморье). Государственный язык – греческий. Население: греки, сирийцы, копты, армяне и др. Взятие в 1453 году столицы Константинополя (сейчас: Стамбул/Istanbul) турецкими войсками положило конец Византии.

Османская (Турецкая) **империя.** Название султанской Турции в период с 15 века до распада в Первой мировой войне, включавшей Турцию, весь Балканский полуостров, часть Северной Африки, Месопотамию, и другие территории.

Бабур Захиреддин Мухаммед (1483–1530). Основатель государства Великих Моголов, которое простиралось от г. Кабула до Бенгалии. Потомок Тимура и великий завоеватель.

Тимур (1336–1405). Тамерлан. Тимур Хромой (Теумиге Ланг/Тэймурэ Ланг: тюрк. “дамир” – “железо”, “ланг” – “хромой”). Полководец, завоеватель, эмир Мавераннахра (столица г. Самарканд). Разгромил Золотую Орду. Совершил завоевательные походы в Иран, Закавказье, Индию, Малую Азию и другие страны. Это сопровождалось разорением многих городов, уничтожением и уводом в плен населения. Основал династию Тимуридов, правившую в Средней Азии. Наиболее известны: Шахрух (1377–1447), Улугбек (1394–1449) и Бабур (1483–1530), основавший в Индии в 1526 г. династию Великих Моголов.

Моуляви (1207–1273). Полное имя: Шейх Джалал ад-Дин Мухаммад Руми (турецк. “Мевлана Джелаледдин Мехмед Руми”). Его также звали: Мавлана (Моулоно) Джалал ад-Дин Мухаммад Балхи. Знаменитый персидский поэт-суфий. Написал лирический диван и суфийско-философские трактаты. Поэма “Мэснэви-и манави” содержит толкование основных положений суфизма.

Омар Хайям (около 1048– после 1122). Полное имя: Гиясаддин Абу-ль-Фатх Омар ибн Ибрахим аль-Хайям Нишапури. Персидский и таджикский поэт,

математик, философ, астроном и астролог. Всемирно известны философские четверостишия – рубайи. В математических трудах дал изложение решения уравнений до 3-й степени включительно и создал календарь, официально используемый с 11-го века.

Саади (между 1203 и 1210–1292). Полное имя: Абу Мухаммад Муслих ад-Дин ибн Абд Аллах Саади Ширази. Персидский поэт, писатель и мыслитель. Более 20-ти лет странствовал в одежде дервиша. В песнях, газелях, касыдах, кит'а, посланиях-поучениях, притчах, “наставлениях царям” ставил сложные религиозные, философские и этические вопросы. Всемирно известны его любовная лирика, поэма “Бустан” (1257), сборник притчей “Гулистан” (1258), в которых представлена жизнь, быт и мудрость людей той эпохи.

Сулейман ибн Дауд (араб.). Один из любимейших героев повествовательной мусульманской литературы и фольклора. Его имя часто упоминается в сказках “Тысячи и одной ночи”. На перстне царя Сулеймана, по преданию, вырезана величайшее из девяноста девяти имён Аллаха, знание которого давало власть над джиннами, птицами и ветрами.

Фирдоуси Абу-ль-Касим (Фэрдоуси Аболь Касэм. Около 940–1020 или 1030). Полное имя: Хахим Абу-ль-Касим Мансур Хасан Фирдоуси Туси. Персидский и таджикский поэт. Поэма “Шахнамэ” (994) вобрала национальный эпос персов и таджиков, оказала влияние на литературы стран Востока отточенностью формы, идеями тираноборчества, справедливости и гуманизма. Пользуется большой популярностью и считается национальным поэтом в Иране, Таджикистане и Афганистане.

Ходжа (Хаджи, Молла) **Насреддин** (араб. “Наср ад-Дин” – “Победа Веры”). Фольклорный герой, глубоко почитаемый (уважаемый) и популярный в мусульманских странах Среднего Востока, Средиземноморья, Закавказья, Балкан и Средней Азии. До сих пор спорят о его происхождении. Многие народы считают его своим соплеменником. Кто он? Перс, турок, узбек, таджик, туркмен..? В Турции даже покажут место его рождения и расскажут о его жизни. Насреддин – участник смешных и поучительных историй, защитник слабых и угнетённых от “власть имущих”. Этот неунывающий весельчак, мудрец, борец за справедливость и, кстати, шахматист и нардист, вызывает уважение и интерес у наших современников.

Джан. В Иране в неофициальной речи к мужчинам обращаются, называя имя и добавляя слово “jan/джан” (душа): Ähmäd-jan – господин Ахмад, Reza-jan – господин Рэза.

Кааба (араб. “куб”). Священный храм мусульман. Обход вокруг Каабы – один из основных обрядов.

Молла. Слово “маvloно/моулоно” (господин наш) означало почётное звание мусульманских учёных и ставилось перед именем, но со временем превратилось

в “мулло/молла” и стало обозначать, главным образом, мусульманских священнослужителей. Но титул “мулло” в препозиции к имени служил ещё и отличительным признаком образованного или просто грамотного человека. Например, поэт Джами полностью именовался Нуруддин Мавлоно Абдуррахман ибн Ахмад Джами, где слово “Мавлоно” означает почётное звание мусульманских учёных, а “Джами” – наименование по месту рождения. В современном турецком слово “molla/молла” означает “мулла; кадий”.

Мулла (араб. “маула” – “господин, владыка”). Служитель религиозного культа у мусульман.

Хаджи (арабск.). Почётный титул мусульманина, совершившего хаджж (паломничество в Мекку).

Халиф (араб. “халифа” – “наместник, преемник”). Духовный и светский глава мусульманского государства (халифата).

Ходжа (перс.). Почётный титул мусульманина в странах Ближнего и Среднего Востока, Индии и Пакистана. Возник в средние века и давался духовным лицам, сановникам, феодалам, купцам, его также носили поэты, писатели и суфийские шейхи.

Шейх (араб.). Старшина, почтенный старец, вождь племени. Обращение к старшему по возрасту или духовному лицу.

Гул (Гуль). Злой дух или оборотень в образе женщины, которой, по арабскому поверью, подстерегает в пустыне одиноких путников и пожирает их. Мужской аналог гула носит название “кутруб”.

Джинны. Добрые (мариды) или злые (ифриты, гулы) духи в арабском фольклоре, представления о которых сохраняются в исламе. Разделяются на маридов, силатов, ифритов и гулов. Созданы Аллахом из чистого бездымного огня и представляют собой воздушные или огненные тела, обладающие разумом. Они могут приобретать любую форму и выполнять любые приказания. Часть джиннов связана с Иблисом (Дьяволом), а другая часть уверовала в учение пророка Мухаммада.

Динар. Золотая монета.

Дирхем. Серебряная монета, 1/20 динара.

Глава 24. АЗАРТ

Где мёд, там и мухи.

Дай с ноготок, запросит с локоток.

Русские пословицы

Нарды – азартная игра. Но в этой главе речь пойдёт не о нардах, а об азарте и шулерах.

Слово “азарт” означает “сильное возбуждение, задор, увлечение”. Но где та зыбкая граница, нулевая отметка между здоровым спортивным азартом и пагубной страстью – патологическим (нездоровым) азартом, который превращает человека в безвольного раба, подчиняет себе, подавляет волю, усыпляет бдительность? Этот общий важный вопрос остаётся без ответа, ибо ответы сугубо индивидуальны, как и пути их решения.

Прохиндеи, шулеры, мошенники, жулики всех мастей – увы! – часто встречаются в общественных местах (поездах, вокзалах, пляжах, парках, в местах массового отдыха). Большинство из них – прекрасные психологи – они артистичны, располагающе дружелюбны, общительны. Эти проныры обладают приёмами оболванивания (одурачивания) доверчивых “клиентов”, чтобы те добровольно отдали проигранные деньги мошенникам, владеющим шулерскими приёмами и знающих множество фокусов (у которых по 10 тузов в колоде и которые могут подменить зары в полёте). Чтобы не попасть к ним на крючок, не быть ротозеем-простаком, не стоит играть в азартные игры с незнакомыми людьми даже на малую ставку. Разденут и разуют. Преферансисты говорят: “Знал бы прикуп – жил бы в Сочи”. Эти люди прикуп знают и, как видно, – не только прикуп.

Разрешается воспроизведение всей книги или любой её части с обязательной ссылкой на источник: “И. Фадеев. Нарды – игра тысячелетий”.

Книга может быть предложена в качестве инструкции к продаваемым комплектам нард.

Автор-составитель: Фадеев Игорь Юрьевич.

Текст, оформление, рисунки, таблицы: Фадеев Игорь Юрьевич.

Компьютерная вёрстка: Фадеев Алексей Игоревич.

г. Пермь, 2010.