



RU

Collection  
Classique

# НАРДЫ

**Содержание:** 1 игральная доска, 30 шашек (15 белых и 15 черных), 2 игровые кости (игральных кубика).

## Цель игры

Игроки стремятся переместить шашки сначала полностью на свое поле, а затем «в дом».

## Начальный этап

У каждого игрока по 15 шашек, цвет шашек предварительно разыгрывается. Шашки устанавливаются, как показано на рисунке. Игральная доска разделена на две половины – внутреннее и внешнее поля, между которыми перегородка («стена»). Игральная доска устанавливается между игроками таким образом, чтобы внутреннее поле темного цвета было слева от игрока, а светлое – справа.

## Ход игры

Право первого хода разыгрывается одним игральным кубиком – начинает тот игрок, у которого выпадет большее число на кубике. Для первого хода игрок использует числа, которые выпали при розыгрыше – то есть и свой результат, и результат противника. Эти числа не суммируются, а рассматриваются как два отдельных значения. Игрок может сходить одной или двумя шашками. Если игрок ходит одной шашкой, то он перемещает ее на свободные клетки, соответствующие значению первого и затем второго игрального кубика. При ходе двумя шашками одна перемещается на значение

первого игрального кубика, а вторая соответственно на значение второго. Не имеет значения, в каком порядке использовать кубики, но иногда это может определить возможность хода в принципе. Если игрок использует значение только одного кубика, то значение второго пропадает. Если игрок может использовать значение любого кубика из двух, то он должен ходить наибольшим из выпавших чисел. Если выпало одинаковое число на обоих кубиках, то происходит «двойной ход». В этом случае выпавшее число можно использовать для хода четыре раза. Игрок может за один ход передвинуть одну, две, три или четыре шашки. Может случиться и так, что у игрока не будет достаточно возможностей для хода на выпавшее число. Таким образом, и в двойном ходе выпавшие значения кубика не суммируются. Когда игрок ходит только одной шашкой четыре раза, то после каждого хода шашка должна останавливаться на пустой клетке. В нардах шашки противников двигаются в противоположных направлениях. Каждый игрок передвигает шашки с внутреннего поля противника на внешнее поле противника, а затем через свое внешнее поле на свое внутреннее или «в дом». Таким образом, белые шашки двигаются всегда по часовой стрелке, а черные – против часовой стрелки.

Игрок может передвинуть шашку в клетку если: в клетке нет других шашек, в клетке есть одна или несколько своих шашек, в клетке находится максимум одна клетка противника.

Поэтому клетку, в которой находится одна шашка, называют «находящейся под угрозой». Когда игрок перемещает в такую клетку вторую шашку, то считается, что он «укрепил» ее.

## Захват шашек

Когда игрок перемещает шашку в клетку, где уже есть одна шашка противника, то он «съедает» ее. «Съеденная» шашка убирается из игры и помещается на «стену» между полями. Игрок, чья шашка находится на «стене», должен сначала вернуть ее, прежде чем он сможет сделать следующий ход. Для этого ему необходимо выбросить такое значение на игральном кубике, чтобы соответствующая этому числу клетка на поле противника была свободной. Число второго игрального кубика игрок может использовать для перемещения следующей шашки со «стены» на поле или, если на перегородке больше нет шашек, то для хода другими шашками на поле.

## Возврат шашек «в дом»

Только после того, как все шашки будут перемещены на свое внутренне поле, игрок может

начинать ставить их «в дом». Шашки возвращаются «в дом» всегда при выпадении четного числа. При перемещении шашки «в дом» четным числом, игрок всегда должен передвинуть и другую шашку в соответствии со значением другого кубика. Не обязательно всегда возвращать шашки «в дом», можно делать обычный ход. Если какая-либо шашка попадает на «стену», то возвращение шашек «в дом» приостанавливается. Только после того, как эта шашка будет возвращена на собственное поле, можно продолжать возврат «в дом».

## Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков заканчивает возвращение шашек «в дом», независимо от того, кто начал игру. Таким образом, игра не может закончиться ничьей.

