

Короткие Нарды



На рисунке показано стартовое расположение шашек. Доска разделена на группы треугольников, называемых пунктами. Пункты с 1 по 6 это Дом черных шашек, с 7 по 12 Двор черных шашек, с 13 по 18 Двор красных шашек, с 19 по 24 Дом красных шашек.

Обратите внимание, что часть шашек обоих игроков уже стоит в своем доме. А цель игры – перевести в свой дом все свои шашки и затем вывести их с поля. На рисунке линиями показаны направления движения шашек от исходного положения и до своего дома.

Правила игры. Начинается игра с определения права первого хода. Для этого бросается один игральный кубик каждым из игроков, можно одновременно. Право первого хода передается тому, у кого выпало большее значение. Если после броска на обоих костях (далее я так буду называть игральные кубики, так принято в этой игре), выпали одинаковые значения, то игроки бросают кости до тех пор, пока на костях не выпадут одинаковые значения.

Ход. Игрок для определения своего хода бросает две кости сразу. Выпавшие значения означают ходы, которые он должен сделать. То есть если выпало, к примеру 2 и 5, то он должен одну шашку переместить на два пункта, и другую, но можно и эту же на 5 пунктов. Шашка, выполняющая ход может перепрыгивать через пункты занятые любыми шашками. Конечный пункт она может занять, если он пуст, если он занят шашками своего цвета (в этом случае она становится сверху), и если он занят одной шашкой противника. В третьем случае шашка противника выводится из игры и становится на Бар – среднюю планку, разделяющую доску на две части. Если один из двух ходов, или оба выполнить невозможно по указанным правилам, то ход пропускается, но если из двух ходов можно выполнить хотя бы один, то выполнять его обязательно. Отказываться от хода по причине его невыгодности нельзя. Если на костях выпали одинаковые значения (дубль), то ходы удваиваются. Например, если выпало 3 и 3, то игрок должен сделать четыре хода по три пункта.

Вывод шашек с Бара. Выполнять ход шашками, находящимися в поле можно только в том случае, если нет своих шашек на Баре. Если же они есть, то сначала необходимо ввести их в игру. Выводятся шашки с Бара в доме противника на количество пунктов выпавшей кости. То есть если, выпало 3 то можно поставить шашку на третий пункт от начала дома противника. Вывод шашек с Бара подчиняется правилам хода. То есть тем трем ситуациям, в которых можно ставить шашку на пункт.

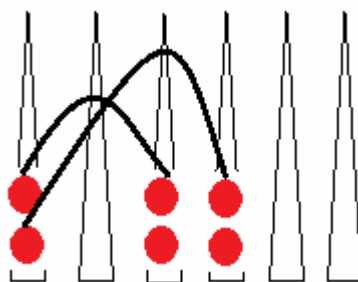
Вывод шашек с доски. Выводить шашки можно только в том случае, если они все стоят в своем доме. Вывод шашек это тоже ход. Шашку, стоящую в доме можно вывести только в том случае, если хватит значения кости. Например, если выпало 3, то можно вывести третью (стоящую на третьем пункте от начала дома), вторую или первую шашку. Если противнику удалось срубить шашку (вывести ее на Бар), то право вывода шашек с доски теряется, сначала необходимо довести шашку с Бара до Дома.

Завершение игры. Победитель в Коротких Нардах - это игрок, сумевший первым вывести все свои шашки с доски.

Анализ игры

Прежде всего, не надо строить стратегию игры на ожидании хорошего расклада костей и тем более дублей. Кости будут с равной вероятностью выдавать разные значения. А для построения разумной, может быть не самой сильной, но разумной стратегии, необходимо учесть, что самая большая неприятность для игрока – это вывод его шашки на Бар.

Отсюда следует, что шашки необходимо вести столбиками по возможности не оставляя шашку одну на пункте, особенно вблизи к шашкам противника. Кроме того и столбики желательно рассредоточить на возможно большем протяжении, это даст свободу хода при разных вариантах выпавших костей. Самым выгодным является столбик высоты 3. С него можно снять шашку, оставив столбик высотой два. Столбики высотой два несколько более рискованны, но с другой стороны, если их несколько и они стоят на небольшом расстоянии друг от друга, то столбик высоты два можно переместить одним ходом. Ниже рисунок, показывающий такой ход при значениях костей 3 и 2



В результате хода образуются два хороших столбика высотой три, которые можно разобрать следующим ходом и передвинуть дальше.

Можно дать и небольшие рекомендации по ожиданию значений на костях. Они выпадают случайно, но и случайность подчиняется жестким закономерностям. Теория утверждает, что все значения костей равноправны. Из этого следует интересный вывод. Если некоторое значение не выпадало несколько ходов подряд, то вероятность его появления возрастает и его уже можно уже учитывать в своих игровых планах.