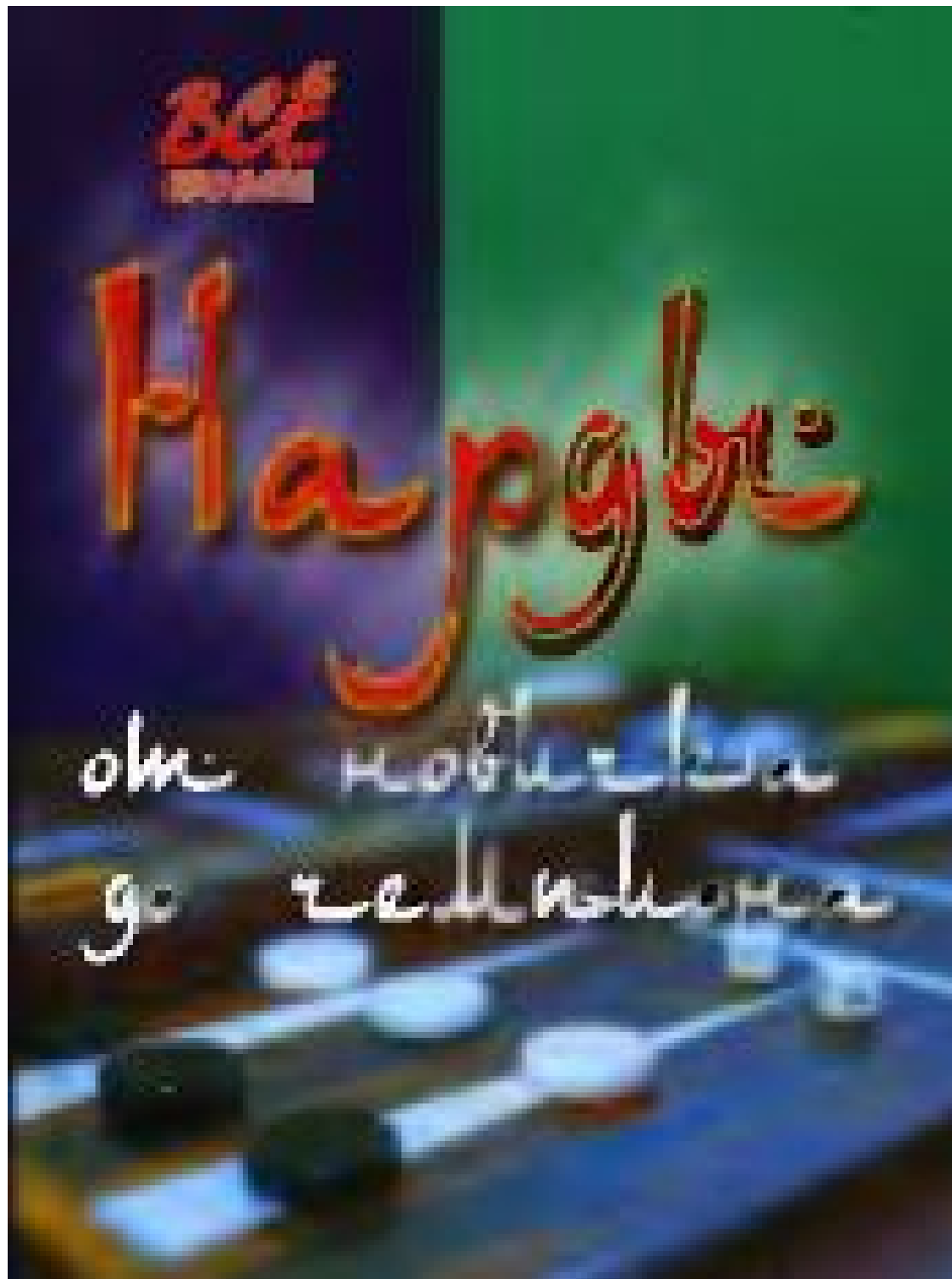


# Назар

оқу нәтижелеріне  
де қатынасына



УДК 794  
ББК 75.5  
КТК 578  
Ш54

**Шехов В.Г.**

Ш54 Нарды : от новичка до чемпиона : пособие-самоучитель / В. Г. Шехов. — Изд. 2-е, испр. — Ростов н/Д : Феникс, 2008. — 249, [1] с. : ил. — (Всё обо всем).

ISBN 978-5-222-13546-4

Игра в короткие нарды приобрела большую популярность в России и во всем мире.

Автор в доступной форме демонстрирует основные принципы ведения этой увлекательной игры, позволяющие каждому желающему овладеть ее принципами.

Просто и наглядно систематизированы позиции, возникающие при развитии партии, причем элемент непредсказуемости (случайный характер выпадения камней) сведен к минимуму.

Книга построена таким образом, что и несведущий читатель в кратчайшие сроки сможет освоить игру в короткие нарды. Наличие комплекта нардов при чтении книги не требуется, поскольку разобранные позиции сопровождаются иллюстрациями.

УДК 794  
ББК 75.5

ISBN 978-5-222-13546-4

© Шехов В.Г., 2008  
© Оформление, ООО «Феникс», 2008

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Короткие нарды (в России эту игру также называют «коша», «шешбеш») — увлекательная игра, широко распространенная в мире (под названиями «бэкгемон» и «триктрак»). Нарды заполняют досуг миллионов наших соотечественников.

Помимо обычных нардов в продаже имеются специализированные микрокомпьютеры, с которыми можно вести захватывающие поединки. А включение интернет-нардов в стандартный набор программного обеспечения персональных компьютеров привело к тому, что каждый владелец компьютера, имеющий выход в сеть, может в любое время дня и ночи найти себе соперника и сразиться с ним в режиме он-лайн. Кроме того, в Интернете легко найти множество компьютерных вариантов этой игры, когда соперником становится вычислительная машина.

Порой игроки часы напролет проводят за доской, наслаждаясь красотой и непредсказуемостью этой замечательной игры.

Партия скоротечна. Обычно она заканчивается через 25—35 ходов, на что уходит лишь около 5—10 минут, но и этого малого срока часто оказывается достаточно для того, чтобы испытать целую гамму переживаний, вызванных игрой.

Позиция, лишь мгновение назад казавшаяся проигранной, вдруг в одночасье благодаря удачно выпавшим

камням заканчивается победой. А ситуация, в которой перевес только что казался бесспорным, оборачивается поражением...

\* \* \*

Часто (особенно на Востоке) обучение игре в нарды начинается с раннего детства. Под опекой своих родителей и старших братьев юные нардисты постигают тайны игры. Можно было бы порадоваться такому положению вещей, когда традиции передаются от поколения к поколению.

Однако единственным способом овладеть этой игрой по-прежнему остается общение с опытными спортсменами. Только следя за тем, как сведущий человек делает те или иные ходы, как в зависимости от ситуации на доске выбирает то или иное продолжение игры, можно приобщиться к секретам нардов.

Причина такого незавидного положения в том, что до сих пор не существует учебника игры в нарды. Имеющиеся в комплектах игр описания разъясняют лишь правила, не касаясь принципов ведения партий.

С одной стороны, это неудивительно — в нардах огромную роль играет фактор случайности: ходы, делаемые в процессе игры, определяются выпадением кубиков (костей). А поскольку каждый из двух кубиков может принимать все значения от единицы до шести, то кажется, что отпадает всякая возможность систематизации возникающих положений.

Но, с другой стороны, любой игрок, имеющий достаточный опыт, всегда тонко чувствует положение

на доске и порой интуитивно предвидит в общих чертах, как может развиваться партия. Однако предсказать в основных чертах развитие партии мастер часто может, нимало не беспокоясь о последующем выпадении камней.

Искушенный нардист часто может с одного взгляда определить, чьи шансы на победу предпочтительнее; сказать, какие меры нужно предпринять для выравнивания шансов, и т.д.

Кубики, само собой, будут при продолжении игры выпадать непредсказуемо, но партия тем не менее будет развиваться по определенному мастером сценарию. Спору нет, и один неудачный бросок костей может порой свести на нет все усилия игрока по реализации выбранной тактики. Однако и в самой безнадежной ситуации мастер может выравнять позицию и вновь указать путь к достижению победы.

\* \* \*

В основе игры в нарды лежат несовместимые, казалось бы, противоречия: между строго установленным порядком ведения игры и непредсказуемым поведением костей, определяющих конкретные ходы игроков.

В нардах каждый ход определяется случайным выпадением камней; в то же время мы утверждаем (и вскоре постараемся это доказать), что практически для каждой позиции можно найти вполне закономерную (наиболее выгодную) стратегию продолжения игры. Важно отметить, что в определенной мере реализация этой стратегии может не зависеть от будущего выпадения камней.

И пусть камни в ходе игры по реализации избранной стратегии будут выпадать непредсказуемо; не беда, если их конкретные значения смогут привести к отклонению от избранной линии ведения игры. Знание правил игры в нарды, которые мы изложим в настоящем пособии, позволит вам научиться в любой момент игры представлять, как оптимально продолжить борьбу, как достичь победы при любом раскладе выпадающих камней.

Автором на основе анализа обширного опыта игры в нарды предложена систематизация наиболее часто встречающихся позиций и различной тактики ведения игры при них.

Эта систематизация построена на основе двух главных стратегий, задающих генеральные направления ведения игры. Избрание той или иной стратегии позволит в дальнейшем подчинить использование выпадающих камней вполне определенному плану.

Реализация названных стратегий будет осуществляться нами с помощью нескольких тактик, выбор которых будет определяться развитием игры — конкретными положениями шашек на доске и реально выпавшими камнями.

Предложенная нами классификация позиций, стратегий и тактик отражает достаточно разнообразный спектр ситуаций, возникающих при игре в нарды, и позволяет находить наилучшие решения практически в любой партии.

Кроме того, в пособии разобрано большое количество партий и позиций, проведен их детальный анализ.

Пособие состоит из трех частей. В первой части излагаются основные элементы игры в нарды. Приведен-

ных здесь сведений вполне достаточно для овладения основными навыками игры.

Изучив первую часть, можно смело приступать к активной игре и начинать выигрывать, иногда даже у сильных соперников.

Вторая и третья части посвящены двум стратегиям ведения игры — «художественному» и «спортивному» стилям.

Художественный стиль предполагает раскованную и рискованную игру, часто приводящую к двойной, тройной и четверной победе. Не удивляйтесь — партия в нарды может закончиться не только со счетом 1:0, как в шахматах (ничьих в нардах не бывает), но и со счетом 2:0, 3:0 и даже 4:0 (а в некоторых вариантах игры — и еще большим счетом). И хотя такие победы, конечно, не являются самоцелью, да и получают они далеко не всегда, но именно они приносят наибольшую радость и удовлетворение.

Художественному стилю посвящена вторая часть пособия.

Спортивный стиль, изложенный в последней, третьей части, представляет собой стратегию, почти не приемлющую риск в ведении игры. Кредо спортивного стиля — только победа, пусть лишь со счетом 1:0. Спортивная игра ведется предельно расчетливо, ее основа — постепенное наращивание преимуществ, достигаемых с помощью строго выверенных ходов.

И хотя начинать изучение спортивного стиля можно сразу после изучения первой части книги, мы советуем сначала овладеть стилем художественным. Во-первых, в игре художественным стилем наиболее явно про-

является красота игры в нарды. Во-вторых, знание тактик, изложенных во второй части пособия, поможет ощутить подлинную глубину игры, подскажет, как действовать во многих сложных позициях. И, в-третьих, спортивный стиль предполагает наличие у игрока глубоких знаний роли тех или иных камней в разнообразных позициях, которые подробно изучаются во второй части пособия.

Часть I  
**НАЧАЛА ИГРЫ  
В НАРДЫ**

# Глава 1. ЦЕЛЬ И ПРАВИЛА ИГРЫ



Нарды — игра, которая ведется двумя соперниками. В распоряжении каждого из них находится по 15 фишек разного цвета. Непременным атрибутом игры также является пара кубиков (их также называют «зарами» или «костями»), на гранях которых вырезано от одной до шести точек по определенному закону: сумма противоположных граней должна быть равна 7. Напротив друг друга располагаются 1 и 6, 2 и 5, 3 и 4.

Игра проводится на доске специальной формы, начальное расположение фишек (шашек) приведено на рис. 1.

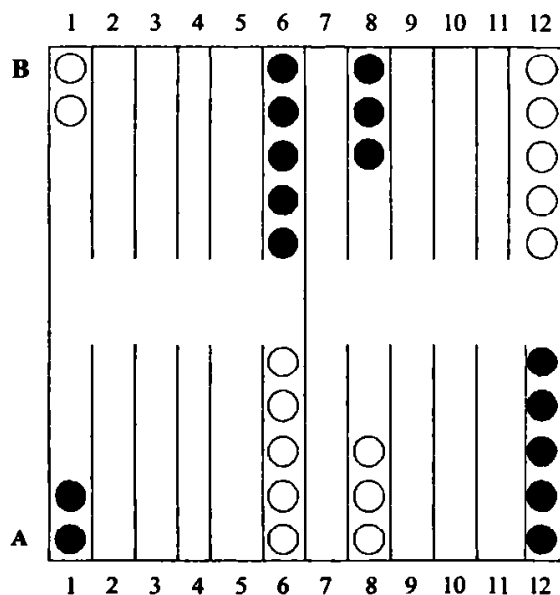


Рис. 1

Итак, соперники расставили фишки и бросили по кубику «на старшего» — право первого хода получит тот, у кого выпал больший камень. Он и бросает два кубика, прежде чем сделать ход.

Однако, прежде чем перейти к описанию правил игры, сделаем краткое отступление. Дело в том, что принятая за рубежом и во многих клубах любителей нардов система обозначений ходов не позволяет проводить эффективный анализ партий. Действительно, согласно этой системе указываются лишь начальное и конечное положения шашки на доске: номера соответствующих полей просто отделяются друг от друга знаком «X». Несмотря на свою простоту, такой способ записи крайне не нагляден, а потому мы предложили здесь свой вариант записи ходов, который помогает отслеживать все изменения, происходящие на доске, не прибегая к помощи реальных нардов, а пользуясь одними лишь иллюстрациями. Переход к стандартному способу записи очевиден и не составляет никакого труда, так что мы уверены: путаницы при этом не возникнет.

## Ходы

Допустим, у играющего белыми выпали камни 1 и 4. В дальнейшем мы будем обозначать это как 4—1 (больший камень будем записывать первым). Что могут предпринять белые? Можно сыграть любой из фишек: либо 4, либо 1, либо и 4 и 1, т.е. передвинуть фишки на соответствующее число полей, если это позволяет ситуация. Например, шашкой, находящейся на поле А8 (см. рис. 1), можно пойти на А7 — это будет ход единицей, обозна-

чим его А8—А7; допустимо пойти с А8 на А4 — ход четверкой А8—А4; наконец, можно с А8 сначала пойти на А7, затем с А7 на А3 (А8—А3) — будут сделаны оба хода 4—1.

Не обязательно ходить только одной фишкой. Два камня — минимум два хода (но может быть и четыре — см. ниже). Например, разрешается поставить фишку с В1 на В5 (четверка), а А6 на А5 (единица). Словом, ходы делаются всеми допустимыми вариантами. Единственное ограничение — фишка не может быть поставлена на поле, где находятся две и более фишки соперника. Так, фишкой В1 нельзя пойти и 4 и 1 сразу — она оказалась бы на поле В6, где находится более двух фишек черных. По той же причине фишкой В12 нельзя играть 1 — на поле А12 стоит сразу пять неприятельских фишек.

Нельзя также, чтобы поле, где находится более одной неприятельской фишки, было промежуточным: нельзя сыграть 5—1 В1—В6, В6—В7, так как промежуточное поле В6 занято (хотя другой порядок выполнения этих камней В1—В2—В7 при этом, разумеется, возможен).

А что если выпали одинаковые камни, скажем, 2—2? Такие камни называются «кушами» (встречаются и другие названия: «дублет», «маш-гош»). Выпадение кушей означает получение права сходить сразу 4 раза, в нашем случае — переместить шашки 4 раза на два поля, опять же самым произвольным образом: сходить все 4 раза одной фишкой, передвинуть на 2 поля четыре фишки, сходить одной два раза, а двумя по разу и т.д. Для примера приведем такой вариант: две фишки с В12 идут на А11, а две с В1 на В3.

Если вы внимательно анализировали описанные выше ходы, то заметили закономерность — белые фишки передвигаются по ходу часовой стрелки. Так, фишка В1 должна сначала пройти пункт В12 (на нем останавливаться не обязательно), затем перейти с верхней половины на нижнюю и двигаться в сторону уменьшения номера полей нижней половины А. Представьте, что белая фишка находится на поле В11 и ей предстоит сделать ход 5 (пятерку). Отсчет ведется следующим образом: с В11 первое поле В12, второе — А12, третье — А11, затем А10, А9. Итак, чтобы сыграть пятерку, с поля В11 надо переставить фишку на поле А9; словом, передвинуть на пять полей по часовой стрелке.

Вторым бросает камни обладатель черных фишек. Но прежде чем выполнить ход за черных, рассмотрим следующий рисунок.

Он представляет собой не что иное, как перевернутый рис. 1. Возникает вопрос: никто не рисует перевернутую шахматную доску, зачем же это потребовалось здесь? Дело в том, что цвет шашек, которыми играет нардист, никак не связан с правом первого хода — оно, как мы уже отмечали, достается по жребию, поэтому при анализе партии можно с равным успехом использовать в качестве начальной как рис. 1, так и рис. 2.

Обратимся теперь к расположению шашек. Здесь ситуация аналогична шахматной: если провести горизонтальную линию по середине доски и согнуть по этой линии доску, то белые шашки в точности наложатся на черные. Так, пять шашек с поля А6 совпадут с пятью шашками с поля В6. Точно так же слу-

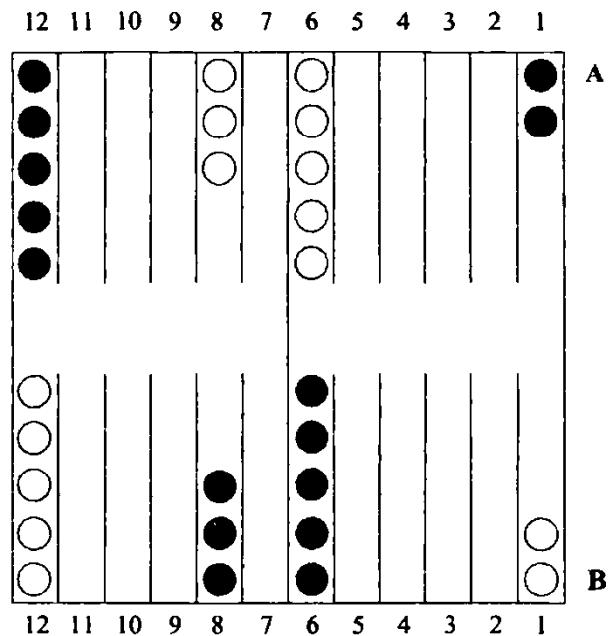


Рис. 2

чится и с шахматными фигурами, сделай мы с ними эту операцию. С одной стороны, это говорит о симметрии в начальном расположении шашек и шахматных фигур разного цвета относительно горизонтальной оси, с другой — о неравноправии левого и правого в их расположении: относительно вертикальной линии на рис. 1 и 2 симметрии нет — при сгибе по ней левая и правая половины не совпадут. Точно так же в шахматах ферзь не перейдет в короля.

Итак, если белые фишки на рис. 1, 2 двигались по ходу часовой стрелки, то черные — пойдут им навстречу: против хода часовой стрелки. Например, фишки А1 сначала будут двигаться по нарастанию номера А: А2, А3..., затем, минуя поле А12, перейдут на другую поло-

вину и продолжат движение в сторону уменьшения номера В: В12, В11, В10... Все правила осуществления хода при выпадении каких-либо камней в остальном полностью совпадают с правилами, описанными выше для белых фишек.

Замечу, что ничего не изменится, если мы заменим все белые фишки черными, и наоборот: по-прежнему фишки, оказавшиеся, скажем, на А6, будут двигаться к А1. Чем же определяется закон перемещения фишек? Ответ прост — фишки идут к себе в дом.

## Дом

Дом является конечной целью движения фишек. После того как все фишки соберутся в своем доме, игра перейдет в последнюю стадию (подробнее об этом ниже).

Для белых фишек, как на рис. 1, так и на рис. 2, домом являются поля А1, А2 ... А6, для черных — поля В1, В2 ... В6. (Вертикальная линия в середине доски как раз отделяет дома от остальных полей.)

Поскольку не цвет фишек, как мы уже говорили, определяет положение дома, условимся об обозначении домов.

Представьте, что вы сели за доску с какой-нибудь стороны. Если ваш дом находится в левом нижнем углу, то будем считать его домом типа А (дом находится на линии А). Очевидно, неприятельский дом при этом будет расположен в левом верхнем углу.

Если же ваш дом находится в правом нижнем углу, будем называть его домом типа В. Дом соперника теперь окажется в правом верхнем углу.



Поскольку при игре вы можете оказаться по любую сторону доски, необходимо уметь играть в обеих ситуациях, владея как домом типа А, так и домом типа В. Поэтому в пособии будут представлены рисунки, в нижней части которых будут расположены оба типа домов (т.е. рисунки, аналогичные рис. 1 или 2). Кроме того, исключительно для удобства будем считать, что всегда дом белых фишек — типа А, черных — типа В.

Заметим, что обозначение полей (шашек) с помощью двух индексов — букв А и В и чисел 1 ... 12 не является единственно возможным.

Вы можете также встретиться и с другими способами обозначения игровых полей. Например, поля А1 ... А12 можно обозначить арабскими цифрами 1 ... 12, а поля В1 ... В12 — римскими цифрами: I ... XII. Кроме того, можно просто пронумеровать все поля числами от 1 до 24.

Система обозначений, использованная в настоящем пособии, представляется наиболее наглядной и пригодной для описания реально сыгранных партий.

## Сбивание

Ранее мы упоминали о следующем ограничении на ходы — конечным полем не может быть поле, где расположено две и более неприятельских фишек. А как быть, когда фишки на поле, где должна остановиться идущая фишка, находится лишь одна фишка соперника? Рассмотрим рис. 3. На нем изображен фрагмент позиции, где дом белых А находится в левом нижнем углу.

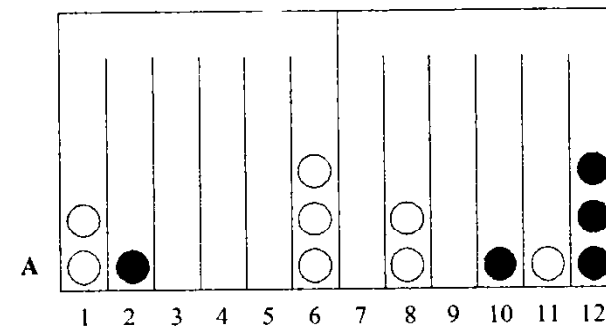


Рис. 3

Предположим, у белых выпали камни 5—1. Тогда фишкой А11 можно сходить на поле А10 (единица), где стоит черная фишка, которую, коль скоро она одна, будем называть **незащищенной**. При этом ходе черная фишка А10 снимается с доски, оказываясь **сбитой**. Ход со сбиванием будем обозначать так: А11:А10. Это сбивание не единственно возможное на рисунке. Например, допустим ход А8:А2.

При тех же камнях 5—1 черные в свою очередь могут сбить незащищенную шашку А11 ходом А10:А11.

## Зарядка

После того как фишка черных сбита, следующим ходом они могут ее зарядить. (При сбивании шашка ставится на **борт**, который обычно находится по центру доски на ее оси. Для наглядности мы будем изображать сбитые фишки вне доски — с той ее стороны, где находятся дома соперников.)

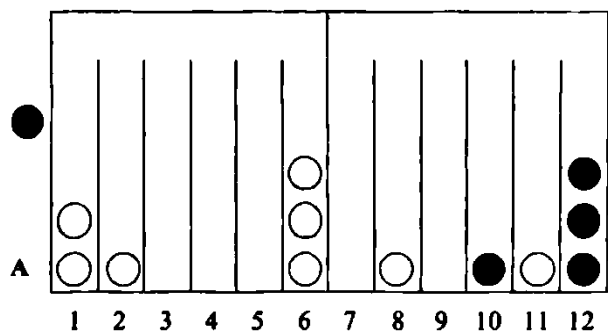


Рис. 4

Рисунок 4 есть не что иное, как рис. 3, где ходом А8:А2 сбита фишка А2, которая изображена слева от доски (на борту).

«Зарядиться» (т.е. вновь попасть на доску) сбитая фишка может на любое из полей А1, А2 ... А6 (в чужой дом), если только на нем не находятся две и более белых фишек.

Пусть, например, у черных выпали камни 6—1. Шестерка будет означать право зарядиться на поле А6, единица — на поле А1. Но оба этих поля заняты. Зарядка невозможна! Черные теряют ход (обозначим этот пропуск (потерю) хода как «—») и смогут попытаться зарядиться вновь лишь после очередного хода белых.

Если выпали, скажем, камни 4—3, ситуация становится иной: свободны как поле А4 (четверка), так и поле А3 (тройка). Можно поставить фишку на любое из этих полей, например на А4 (сходить четверкой), а камнем 3 сходить или вновь этой же фишкой, или какой-либо другой. Зарядку будем обозначать так: «↓», например ↓А4. А одновременный ход той же фишкой после зарядки: ↓А4—А7.

Не исключено, что при зарядке будет сбита фишка соперника. При камнях 2:1 зарядка происходит на поле А2 при одновременном сбивании фишки А2, т.е. выполняется ход ↓:А2. Камень «единица» может быть осуществлен, например, еще одним сбиванием А10:А11. Теперь белые в свою очередь должны будут зарядить свои фишки, но уже в доме соперника — на полях В1 ... В6. Не исключено, что за один ход белым зарядиться не удастся и зарядка будет происходить уже следующим ходом (ходами): сначала зарядится одна фишка — из двух камней будет использован только один, другой же камень при невозможности зарядки второй фишки теряется; и лишь после очередного хода черных вторая фишка попытается зарядиться вновь.

Условимся называть поля, на которых стоит по две или более фишки, линиями. Очевидно, что встать на чужую линию соперник не может. Если же, скажем, в чужом доме находится сразу шесть линий (например, на полях А1 ... А6), то игрок, у которого имеются сбитые фишки, не может еще и зарядиться: он просто потеряет право очередного хода до тех пор, пока в неприятельском доме не появится свободное поле (или поля).

## Цель игры

Теперь мы обладаем достаточным запасом знаний для того, чтобы приблизиться к формулировке цели игры в короткие нарды. Итак, в процессе игры соперники передвигают фишки по направлению к своему дому. Если фишки окажутся сбитыми, их предстоит зарядить в доме соперника, а затем вновь повести к своему дому.

После того как все фишки окажутся в своем доме, их можно будет начать выставлять с доски («выводить на двор») по определенным правилам, т.е. начать выкидку. Тот, кто первым выставит все свои фишки с доски, тот и окажется победителем.

### Выкидка

Обратимся к рис. 5. Здесь в доме А собралось все 15 белых фишек. Проведем за белых выкидку, не принимая во внимание ходы черных (в данном случае, поскольку в доме А нет черных фишек, они никак не влияют на игру белых, т.е. белые не могут быть, например, сбиты).

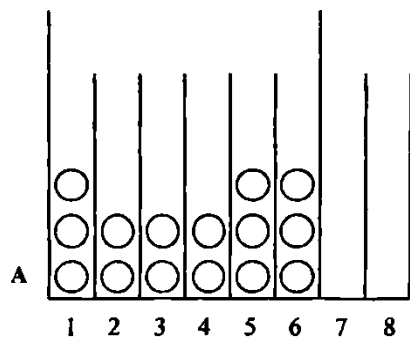


Рис. 5

Предположим, что выпали камни 6—4. Они дают право снять с доски фишки А6 (шестерка), А4 (четверка). Снятие с доски (выкидку) обозначим как «х». Весь ход запишем в виде:

1. 6—4 А6х, А4х.

Далее приведем реальный вариант продолжения выкидки:

2. 5—1 А5х, А1х;

3. 4—2 А4х, А2х.

После этого хода ситуация будет следующей (рис. 6):

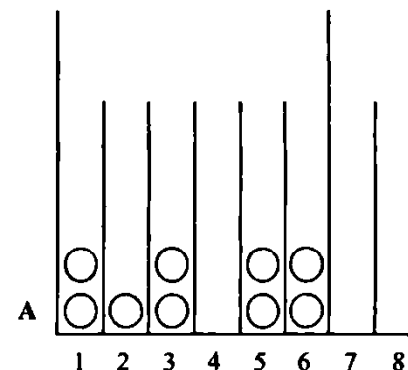


Рис. 6

4. 4—3 ...

Вглядитесь в рис. 6 — на доске нет фишки на поле А4, поэтому в данном случае надлежит четверке играть какой-либо другой фишкой.

Например:

4. 4—3 А3х (сыграна «тройка»), А6—А2 (сыграна «четверка»).

5. 1—1...

Куш при выкидке играется, как и при обычной игре, — ход единицей делается четыре раза. Оптимально сыграть здесь

5. 1—1 2А1х, А2—А1х — с доски снимаются две фишки: А1 и фишка А2.

Этот ход можно представить также в виде

5. 1—1 А2—А1, 3А1х;

6. 6—5 А6х, А5х;

7. 3—2 А3х, А2х (рис. 7).

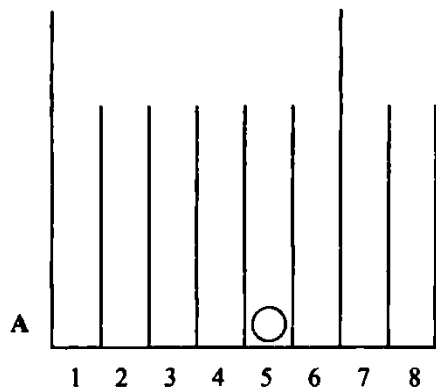


Рис. 7

8. 3—1 A5—A1 — придется играть, снять фишку с доски невозможно. Впрочем, с поля A1 фишка снимается теперь любым камнем.

9. 5—3 A1x — игра окончена.

Кстати, заметим, что если бы на восьмом ходу выпало 8. 6—6, игра была бы закончена сразу: хотя на доске при этом не было фишки A6, шашку A5 можно было убрать — вместо шестерки игралась бы пятерка, как **наибольший** (а в данном случае и единственный) камень, который возможен на доске. И всегда, если при выкидке выпадает камень больший, чем номера стоящих на доске фишек, то с доски снимается фишка, имеющая самый старший номер.

### Обозначения

Теперь, когда мы знаем, для чего ведется игра, самое время окончательно договориться об обозначениях ходов. На примере следующего рисунка приведем

классификацию ходов в порядке убывания их значимости (рис. 8).

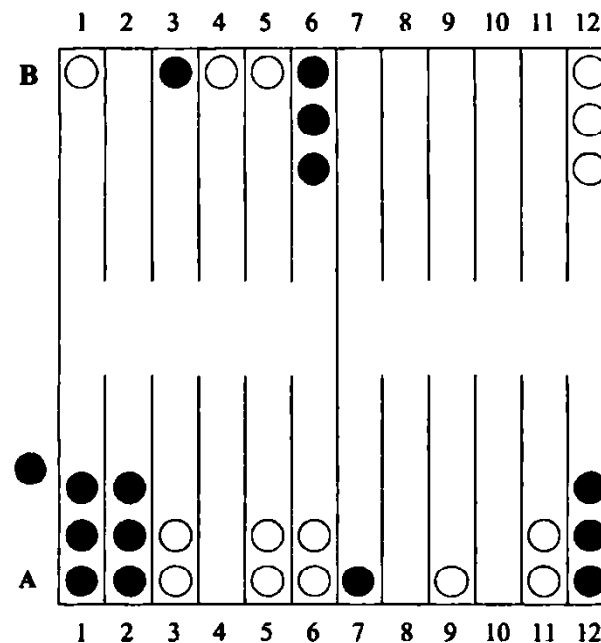


Рис. 8

Любой опытный игрок из двух камней обычно первым играет более важный ход, например, сначала сбивает неприятельскую фишку, а только потом играет второй камень. Разумеется, наша классификация в известной мере условна, но мы, как правило, будем придерживаться ее. Смысл классификации в том, что из двух камней первым будет играть тот, который стоит выше «по рангу», т.е. был «представлен» в классификации раньше.

Выкидка практически всегда будет записываться первой (на рис. 8 не представлена).

**Зарядка** — без зарядки невозможны другие ходы, что определяет ее высокий ранг. Пример: черные могут зарядиться ↓А4.

**Сбивание** является приемом исключительной важности, часто ведущим к победе. Пример: белые 4—1 А11:А7, А9—А8 — сбивание записано первым.

**Сбивание со спариванием** — сбивание с построением линии, т. е. постановки двух фишек на одно поле. Пример: белые 4—2 А11:А7, А9—А7. Первым будет записываться больший камень, т.е. ход, делаемый фишкой, находящейся дальше от своего дома.

Если же сбивание и спаривание делаются на разных полях, первым записывается сбивание. Пример: белые 2—1 А9:А7, В4—В5.

**Спаривание**, т.е. построение линии. Пример: белые 3—1 А11—А8, А9—А8 — опять первым записан больший камень.

Если из двух камней спаривание производится только одним, он и записывается первым. Пример: белые 3—2 А11—А9, В12—А10.

**Куши** — при выпадении кушей сначала записывается (если нет сбивания) ход, делаемый несколькими фишками с одного поля, пример: белые 3—3 2А11—А8, В4—В7, В5—В8; затем ход, делаемый одной фишкой несколько раз. Пример: белые 3—3 В4—В10, В5—В8, А11—А8. При равных условиях раньше записываются ходы фишек, наиболее удаленных от своего дома, пример: белые 3—3 В4—В7, В5—В8, В12—А10, А11—А8.

**Дырка в доме** — свободное поле, находящееся среди нескольких линий («дырка»). Пример «дырки» — поле А4. Ход в дырку часто является важным приемом. Пример: белые 6—5 А9—А4, В1—В7.

**Большой ход** — при равных условиях из двух камней первым записывается ход бóльшим из них.

**Удаление от дома** — допускается нарушение предыдущего правила, когда первым может быть записан и меньший ход, но делаемый фишкой, находящейся дальше от дома, если значимость такого хода представляется большей.

Значимость ходов является понятием в известной мере условным, субъективным, зависящим от манеры игры конкретного игрока, от избранной им стратегии и тактики. Запоминать ее не требуется, хотя порядок ходов в разобранных ниже партиях будет главным образом соответствовать ей, отклонения от классификации будут связаны с изменением значимости того или иного хода в конкретной ситуации.

Наконец, не возбраняется использование чисто шахматных символов, оценивающих качество сделанного хода:

! — хороший ход, к тому же неочевидный;

? — слабый ход;

?! — спорный ход.

Правда, применение этих оценок в нардах более ограничено, чем в шахматах, и после превосходного (!!) хода у соперника могут выпасть редкостные камни, сводящие все усилия на нет.

## Глава 2. ЗАКРЕПЛЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО



Теперь мы приведем разбор реальной партии игры в нарды, не вдаваясь в оценку качества и мотивов игры, а заодно рассмотрим, почему партия может быть закончена не только со счетом 1:0, но и завершиться двойной (2:0), тройной (3:0), четверной (4:0) победами. Здесь и далее ходы черных будут отделяться от ходов белых точкой с запятой (рис. 9).

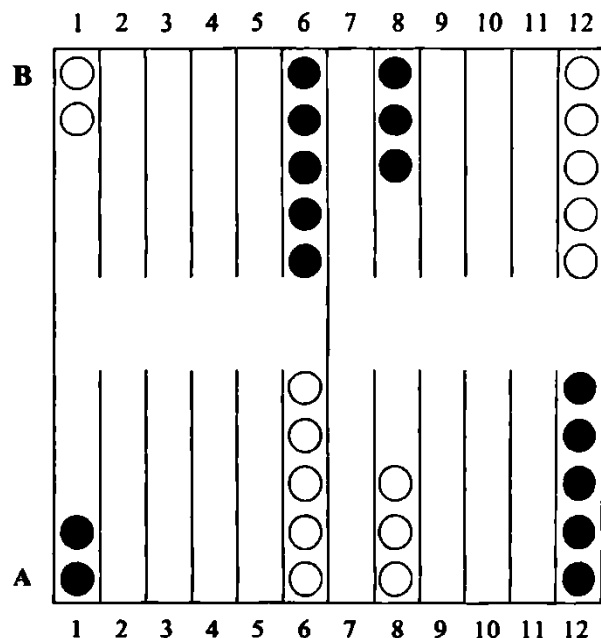


Рис. 9

1. 4—2 A8—A4, A6—A4; 6—2 A1—A7, A1—A3.

2. 6—2 B12:A7, A6—A4; 3—1 A12—B10.

Если бы черные зарядились на A3: ↓A3, то при ходе единицей неизбежно образовалась бы незащищенная шашка B7 или B5, которую можно было бы впоследствии сбить с поля B1 (рис. 10).

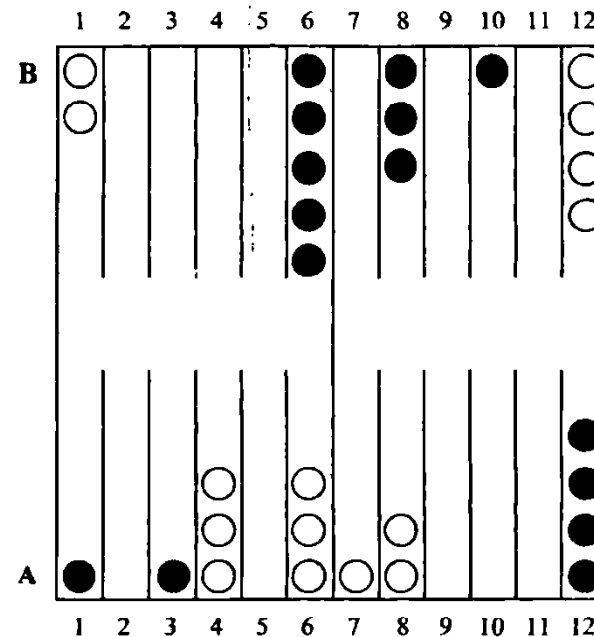


Рис. 10

3. 5—1 A8:A3, A4—A3; 6—4 — поля A4, A6 заняты, зарядки нет, и ход теряется.

4. 4—3 A7—A4, B1—B5; 3—2 ↓A2, A12—B10 (рис. 11).

5. 4—2 A6:A2, A4—A2; 3—1 ↓A1, A12—B10.

6. 3—1 B1—B5; 4—1 A12—B9, B10—B9 (рис. 12).

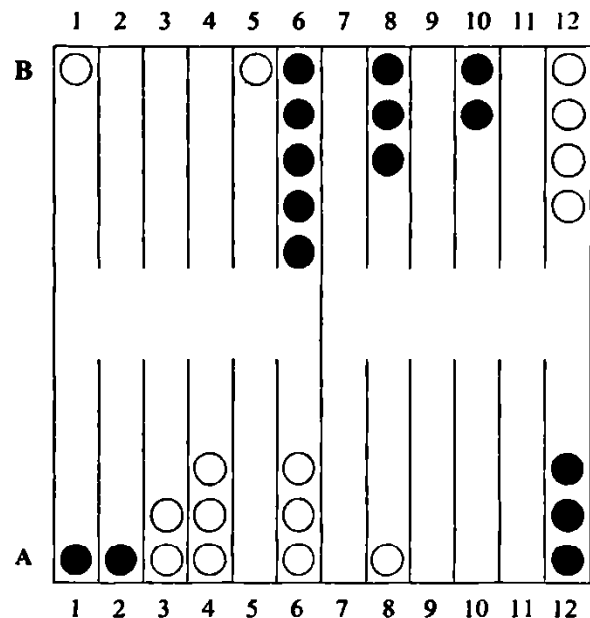


Рис. 11

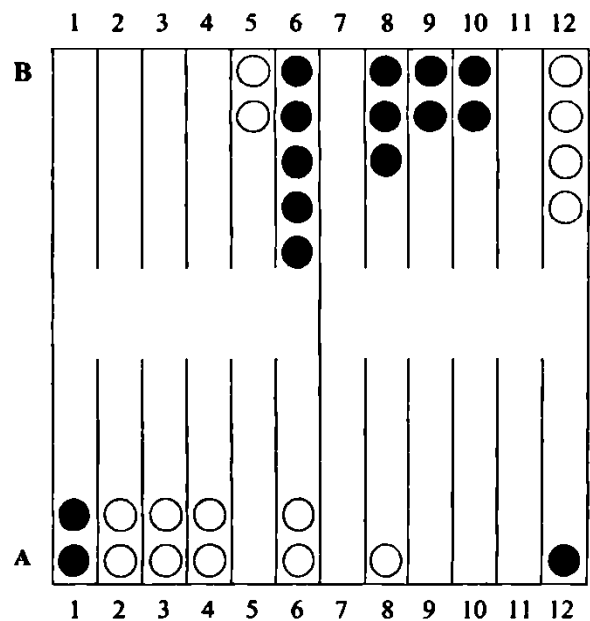


Рис. 12

7. 4—2 В12—А9, В12—А11. Рискованно, но А1 так далеко, а желание закрыть А5 или А7 так сильно (к обсуждению важности полей А5 и А7 мы вернемся позже).

7. ... 3—2 А12—В10, В6—В4.

8. 5—2 В12—А8, А11—А9; 6—2 В6—В4, В8—В2 (рис. 13).

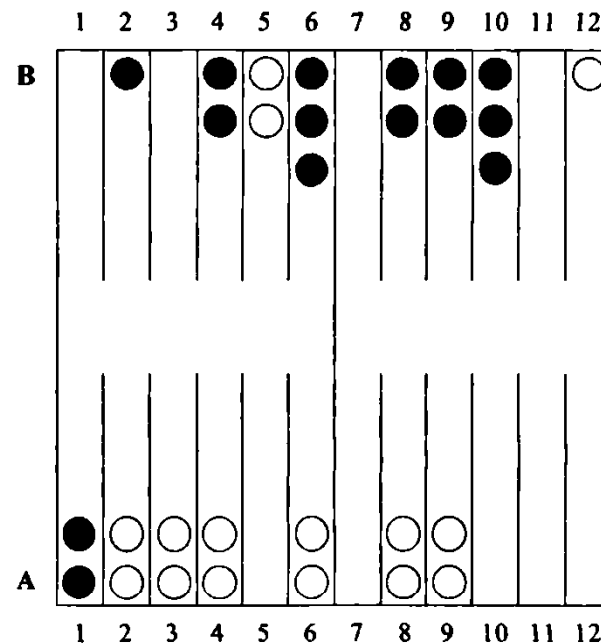


Рис. 13

9. 6—2 В5—В11, В5—В7 — смысл второго хода в том, что если следующим ходом шашка В7 будет сбитая, черные фишки на В7 или В2 останутся при этом незащищенными. Тогда их, возможно, удастся сбить при зарядке шашкой, сбитой с поля В7. Но, увы, вызывание огня на себя обернется поражением. Именно из-за хода В5—В7, как окажется, белые проиграют.

9. ... 5—1 B8:B7—B2.

10. 5—1 ↓B5, B11—B12; 5—5 3B10:B5, B9—B4 (рис. 14).

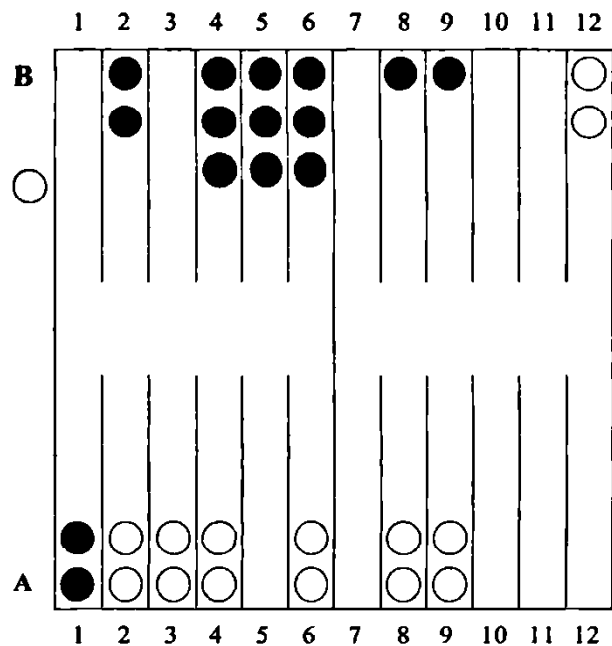


Рис. 14

11. 4—3 ↓B3, B12—A9; 5—2 B8:B3, B5—B3.

12. 6—4 — хода нет; 3-1 B9-B5. У черных пока все идет хорошо, но ведь надо еще убежать с A1 (рис. 15).

13. 6—2 —; 4—4 2A1—A5, B5—B1, B6—B2.

14. 6—3 —; 6—6 2A5—B8 (рис. 16).

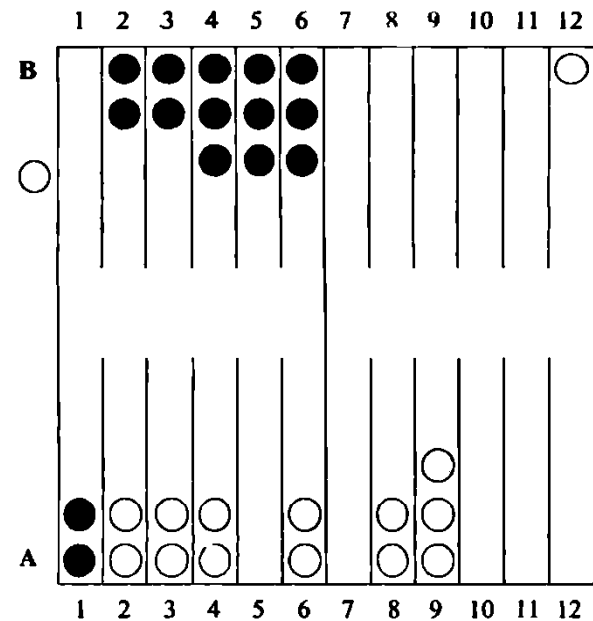


Рис. 15

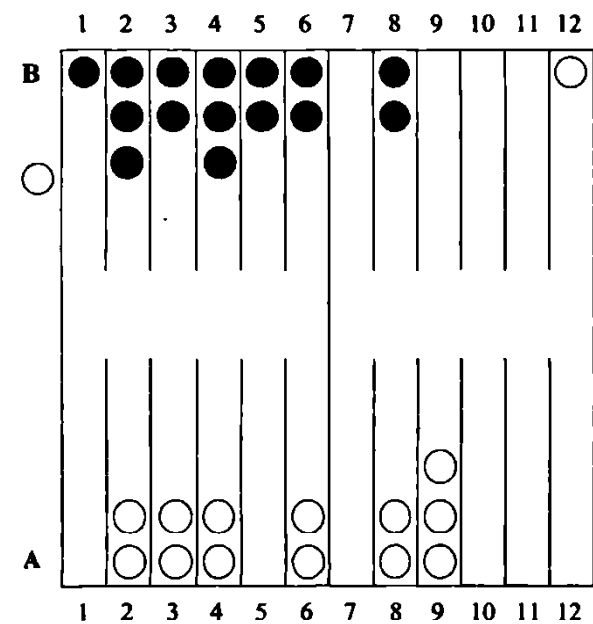


Рис. 16



15. 5—4 —; 3—1 В2—В1, В8—В5 — теперь белые лишены права хода — заряжаться некуда, в доме черных построено 6 линий.

16. — ; 5—1 В8—В3, В5—В4. В принципе можно сыграть камень «1» и так: В1х (снять В1 с доски, ведь все фишки находятся в доме), но тогда В1 останется незащищенной, и при зарядке белые смогут ее сбить.

17. — ; 5—4 В5х, В5—В1 (рис. 17).

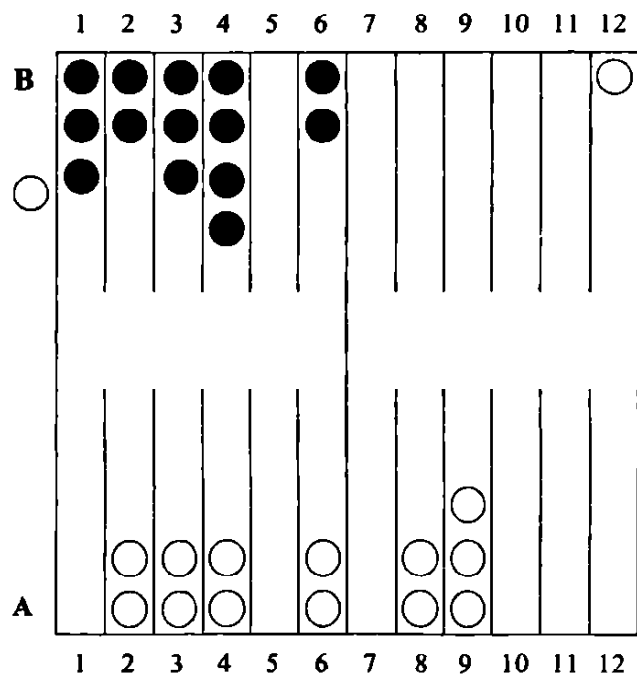


Рис. 17

18. 6—5 ↓В5, В12—А7. Теперь только выпадение у черных камня 6—1 или 5—1 дает белым шанс на по-

беду, так как В6 при этом окажется незащищенной.

18. ... ; 6—4 В6х, В6—В2. Белым надо спешить домой, иначе возможно поражение не только со счетом 1:0 (см. ниже).

19. 6—1 В5—В11, А7—А6; 4—2 А4х, А2х (рис. 18).

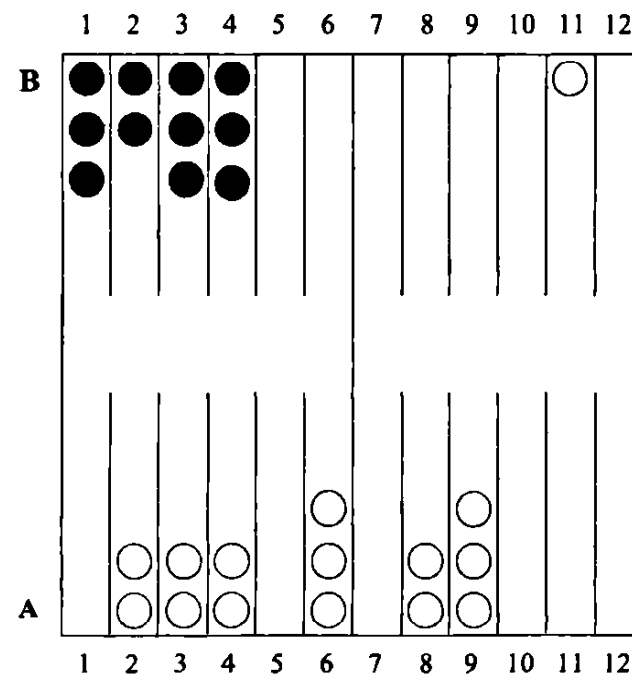


Рис. 18

20. 6—1 В11—А7; 5—3 В4х, В3х. У черных нет фишки на поле В5, поэтому снимается В4 (четверка) как старшая из имеющихся на доске шашек.

21. 5—4 А9—А4, А9—А5; 1—1 3В1х, В2—В1 (рис. 19).

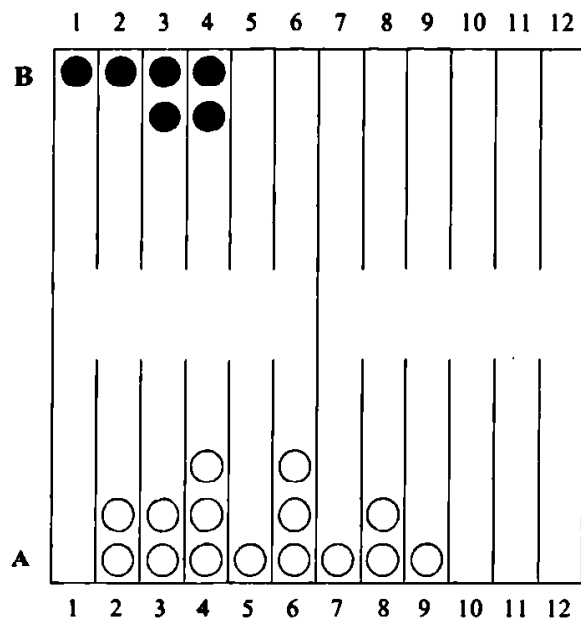


Рис. 19

22. 6—3 A9—A3, A8—A5; 1—1 B1x, B3x — последнее, разумеется, означает B3—B2—B1x.

Очень ответственный момент для белых.

Предположим, что следующим ходом они заведут в дом только одну фишку, например A8. Одна шашка — A7 — при этом останется за пределами своего дома. Если у черных выпадет, скажем, 6—6, то они снимут с доски все фишки и закончат игру. Но белые не сняли с доски еще ни одной фишки — одна стоит на A7, вне обоих домов. Такая победа черных называется марс, или 2:0.

Если белые заведут обе фишки домой, так что в доме окажутся все их фишки, и при этом белые не успеют снять с доски ни одной фишки, в то время как черные

закончат игру, это будет домашний марс, или 3:0, — тройная победа черных.

Если представить себе, что в тот момент, когда черные закончили игру, а у белых в неприятельском доме осталась одна или более шашек, и они не сняли с доски еще ни одной фишки, это будет кокс, или 3:0.

Наконец, самая почетная победа — шех, или 4:0, достигается в случае, когда один из соперников закончил игру, а второй имеет сбитую фишку и не снял еще с доски ни одной фишки. Это крайне редко встречающаяся победа. Из тысяч сыгранных партий автору удалось выиграть с шехом только несколько раз.

Заметим, что в некоторых странах, а также во многих компьютерных вариантах игры принята система удвоения (даве), когда один из игроков в ходе игры предлагает удвоить ставку. Если соперник при этом сдается, игра заканчивается с одинарным счетом. Если же удвоение принимается, то количество очков, получаемых победителем, будет зависеть от того, как игроки договорились оценивать такую победу.

Так, если соперники условились не учитывать конечное положение фишек (например, победу с марсом или коксом), то победитель получает два очка.

Если же марс или кокс принимается во внимание, то окончательный результат представляет собой умножение результата игры на текущую ставку даве.

По ходу игры удвоение ставки может производиться игроками несколько раз, пока соперник, отказываясь сдать, принимает это удвоение. При этом окончательный счет игры будет определяться количеством сделанных удвоений ставки: 2, 4, 8 ...

В нашем пособии система игры с даве применять-

ся не будет, но вы должны быть готовы к встрече с ней, особенно, если вы планируете вести свои бои в Интернете.

Попутно отметим, что ситуации с не вполне однозначной трактовкой тех или иных правил характерны для народов, так как зачастую игра ведется людьми из разных местностей со своими традициями. Более того, даже компьютерные народы, в которые нам доводилось играть, по-разному трактуют те или иные выходы из сложившихся положений. Никаких трудностей это не вызывает, так как возникают спорные ситуации крайне редко. Но не стоит удивляться, если, скажем, то, что мы называем марсом, иной соперник называет как-то по-другому или вовсе не считает такую победу двойной. На то мы и люди, чтобы уметь договариваться и находить общий язык ...

Но вернемся к разбору партии.

23. 3—2 А8—А5, А3—А1 — страховка от домашнего марса. При любых камнях А7 будет заведена в дом и по меньшей мере одна фишка будет снята с доски.

23. ... ; 5-3 В4х, В3х (рис. 20).

24. 5—2 А7—А5х ; 3—2 В2х, В4—В1. .

25. 4—4 3А4х, А5—А1; 5—4 В1, ойн, 1:0.

Белые успели снять с доски фишку до того, как черные закончили игру. Такая победа черных (или поражение белых) называется ойн, или 1:0. Так что счет в конце партии указывать необходимо, он бывает разным.

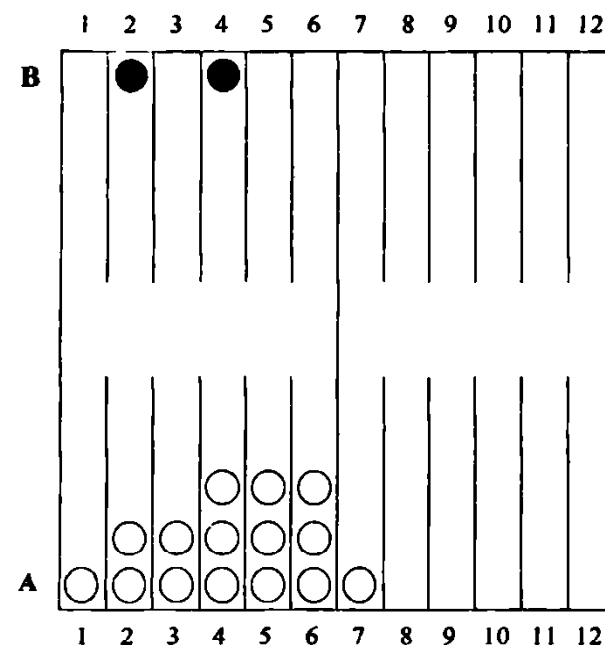


Рис. 20

Итак, побеждает в нардах тот из игроков, который первым сумел снять с доски (вывести на двор) все свои фишки, а величина его выигрыша определяется тем, насколько его соперник преуспел в возвращении своих шашек к себе в дом, выводе их из дома соперника и снятии своих шашек с доски.

# Глава 3. ПЕРВЫЙ ХОД



Теперь вы знаете основные правила игры в нарды и можете начать самостоятельную игру. Строго говоря, начальное образование закончится в следующей главе, где будут разобраны встречающиеся на практике экзотические ситуации, для выхода из которых необходимо пользоваться уточненными правилами. Однако к типичной партии вы уже готовы.

Итак, вы бросили кубики, выпали камни, вам предстоит сделать первый ход. Не стоит напоминать, сколь важна роль первого хода в шахматах — там он во многом определяет дебютную часть партии. Порой первый ход в нардах также обуславливает выбор последующей тактики борьбы.

Здесь мы приведем первые ходы для всех возможных вариантов камней, однако вначале сделаем некоторые замечания.

Вас не должно вводить в заблуждение понятие «первый» ход. Точно так же, как приводимый здесь «первый» ход, можно сыграть и второй, и третий вариант выпавших камней. Конкретный выбор хода зависит от реально сложившейся ситуации и требует творческого подхода к использованию приведенных ниже рекомендаций.

Кроме того, для многих «первых» ходов будут указаны разнообразные дальнейшие продолжения игры, что сделает ясной цель выполнения этих ходов.

Возможно, у некоторых опытных игроков предложенные варианты вызовут чувство сопротивления — некоторые варианты рискованны, ставят под угрозу незащищенные фишки. Ответчу им, что в этой главе мы, забегая

вперед, готовимся к началу изучения художественного стиля, где разумный риск вполне приемлем, более того, часто желателен. И описанные здесь «первые» ходы вполне отвечают духу игры в художественном стиле.

Разбор вариантов ниже проводится только для фишек с домом типа А, поэтому вы должны разобрать ходы, делаемые при тех же камнях фишками с домом типа В, самостоятельно. Для этого достаточно обратиться к рис. 2, а в рекомендациях о первых ходах везде заменить А на В, В на А. Например, ходу В9—А11 фишки с домом А будет соответствовать ход А9—В11 фишки с домом типа В. Это соответствие легко понять, вспомнив о симметрии верха—низа, описанной в главе 1.

Отмечу, что желательно знать все камни наизусть, ведь выпасть могут любые из них.

Для удобства вновь воспроизведем рис. 1 (рис. 21).

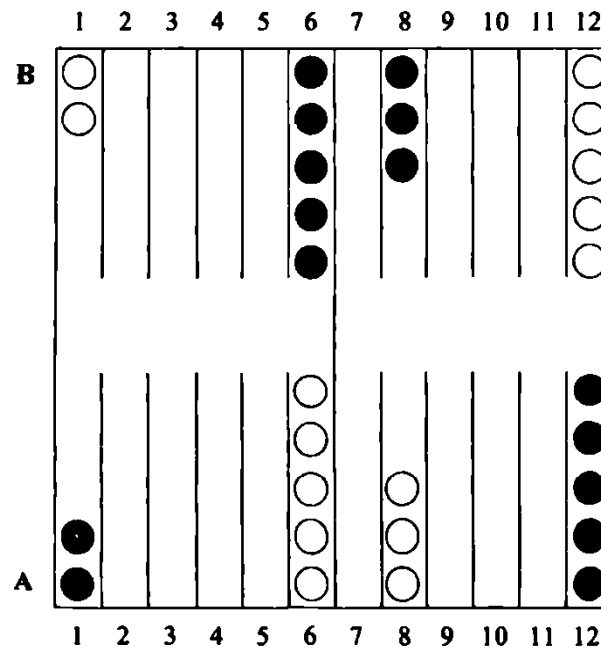


Рис. 21

## Домашние камни

Разбор начнем с камней, имеющих даже особое название — домашних. Домашними являются камни 6—4, 5—3, 4—2, 3—1. Нетрудно видеть, что камни в каждой паре отличаются на двойку. Но также на два поля отстоят друг от друга фишки А8 и А6. Поэтому если сыграть с поля А8 большой камень из пары, а с поля А6 — меньший, то две фишки с А8 и А6 «спарятся», образовав в доме линию (тем самым они защитят друг друга от возможного сбивания). Отсюда и происходит название «домашние». Для удобства запишем эти ходы: 6—4 А8—А2, А6—А2, или более кратко: 6—4 (А8, А6) — А2.

Неплохо, если противнику после этого хода выпадет камень 5—1, тогда он вынужден будет образовать незащищенную фишку В7 или В5.

5—3 (А8, А6) — А3.

4—2 (А8, А6) — А4.

3—1 (А8, А6) — А5.

Построение линий в доме играет очень важную роль, что обуславливает большую значимость домашних камней. Более того, можно уверенно рекомендовать: если есть возможность сыграть домашний камень, надо это делать.

Конечно, и из этого правила бывают исключения, но надо всегда помнить, что домашние камни — одни из лучших камней в нардах.

Вплотную по значимости к домашним прилегает камень 6—1, который следует играть:

6—1 (В12, А8) — А7.

Этот камень закрывает стратегически важное поле А7. И хотя А7 лежит за пределами дома, учитывая важность этого поля, мы далее (не вполне корректно) также будем именовать камень 6—1 домашним. Иногда его из-за свойства закрывать поле А7 ласково называют *камень-защелка*.

## Куши

Куши при желании можно также причислить к домашним камням, так как использование по меньшей мере двух из четырех ходов, которые делаются при выпадении кушей, позволяет закрыть линию в доме парой фишек с поля А8 или А6.

Рассмотрим главные варианты пользования кушами в самом начале партии:

6—6 2В12—А7, 2А8—А2;

5—5 2В12—А3;

4—4 2В12—А5;

3—3 2В12—А7;

2—2 2В12—А11, 2А6—А4.

1—1 А8—А7, 2А6—А5 — этому кушу можно присвоить почетное звание камень—полпобеды, ведь он закрывает столь важные поля А7 и А5.

Теперь обратимся к некоторым побочным вариантам игры кушами, используемыми на более поздней стадии игры.

6—6 2В1—В7 — так следует играть, если неприятелем занято либо поле А7, либо А2. Вторая пара фишек играется на том из полей А7 или А2, которое свободно.

5—5 2А8—А3, 2А6—А1 — так играется в случае, когда поле А1 свободно и есть потребность в скорейшем

закрытии линий в доме (например, когда имеется сбита неприятельская фишка).

Аналогично играют камни

4—4 2A8—A4, 2A6—A2;

3—3 2A8—A5, 2A6—A3.

Прежде чем описать использование остальных камней, упомянем о полезных мнемонических приемах, часто позволяющих ускорить время принятия решения о том, как играть тот или иной камень.

Посмотрите на рис. 21. Фишки с линии A8 отстоят от линии B12 на пять полей, являясь очень удобным ориентиром. Часто даже говорят: «сыграл «пятерку», подразумевая ход B12—A8.

Другим ориентиром является ход «семерка», т.е. B12—A6, ход на линию, где находится пять фишек. Полезность представления о «пятерке» и «семерке» заключается в том, что другие, большие или меньшие, ходы легко отсчитывать именно от линий A8, A6, что ускоряет процесс выбора хода.

Еще один важный мнемонический прием связан с учетом того, что вертикальная линия в середине доски делит все поле на четыре группы: A1 ... A6, A7 ... A12, B1 ... B6, B7 ... B12. (Этой линии реально соответствует линия перегиба обычной доски.) Прием заключается в том, чтобы быстро находить ход «шестеркой». Сначала запомним, что шестерка играет с угла на угол: B1—B7 (с угла доски на угол половины доски), B6—B12, B7—A12, B12—A7 и т.д. Далее предположим, что фишка белых стоит на поле B3 (третьем поле левой верхней половины доски). Ход шестеркой B3—B9 делается на третье поле верхней правой половины. То есть с третьего поля на третье. Со второго — на второе и т.д. Этот прием

очень эффективен — зная, как сыграть шестерку, можно быстро найти ход «пятеркой», «семеркой» и т.д.

## Остальные камни

6—5 B1—B12 — очень важный камень, выводит и защищает фишку из неприятельского дома, иными словами, B1 «убегает».

6—3 B1—B7, B1—B4 — смысл этого хода в том, что в случае, если фишка B7 не будет сбита, следующим ходом ее можно будет увести на поле B12 или на половину A, или же защитить фишкой B4. Если же противник собьет B7, то белые в свою очередь будут иметь больше вариантов сбить при зарядке черную фишку, вставшую при сбивании на поле B7. Замечу, что при занятом поле B7 можно сыграть

6—3 B1—B10.

Отмечу также, что с поля B4 фишка «убегает» (падает на поле B12) ходом 6—2 B4—B12.

6—2 B1—B7, B1—B3 — мотивы те же, что у предыдущего камня. (Кстати, фишка B3 убегает ходом 6—3 B3—B12.)

Возможен и другой вариант:

6—2 B1—B9 — в надежде защитить фишку B9 следующим ходом.

Приведем остальные ходы. Их смысл состоит в том, чтобы расположить фишки на полях A9 ... A1 с тем, чтобы получить разнообразие в выборе «вторичных» домашних камней (см. ниже).

5—4 B12—A8, B12—A9;

5—2 B12—A8, B12—A11;

5—1 B12—A8, B1—B2 — в дальнейшем фишки B1,

В2 можно спарить ходами 6—5 (В1, В2)—В7; 4—3 (В1, В2)—В5; 3—2 (В1,В2)—В4; 2—1 (В1, В2)—В3.

4—3 В12—А9, В12—А10;

4—1 В12—А9, В1—В2;

3—2 В12—А10, В12—А11.

Разберем теперь, в чем заключается удобство нахождения фишек на полях А9 ... А11. (Неудобство, очевидно, состоит в том, что противник может сбить их фишкой с поля В1 или другого поля, на котором может находиться неприятельская шашка.)

### Вторичные домашние камни

Обратимся к рис. 22.

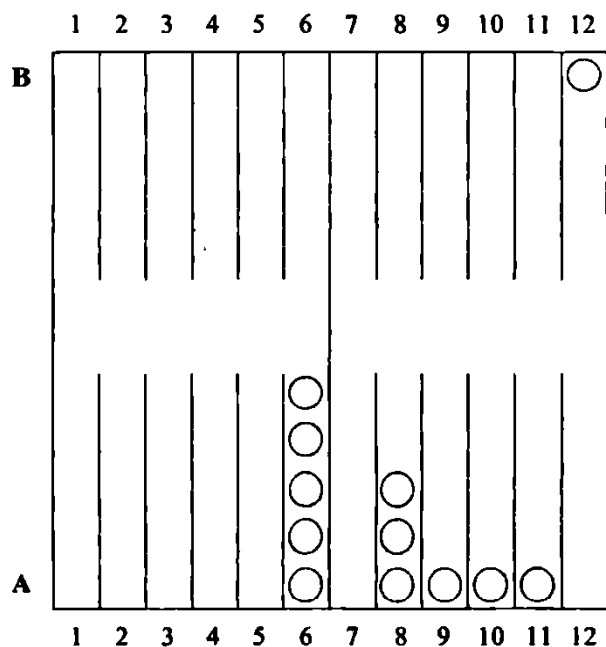


Рис. 22

Для наглядности на рис. 22 сразу на все поля А9 ... А11 помещены незащищенные фишки. Легко заметить, что набор камней, которыми закрываются линии в доме А, т.е. линии А1 ... А6, а также линия А7, на рис. 22 значительно больше, чем на исходном рис. 21. Камни, кроме указанных ранее домашних камней 6—4, 5—3, 4—2, 3—1, 6—1, которыми можно закрыть линии А1... А7 мы будем называть **вторичными домашними камнями**.

«Качество» их ни в чем не уступает качеству просто домашних камней, кроме того, что возникнуть на доске они могут не сразу, а лишь после первого и последующих ходов. Во всем остальном это такие же домашние камни. Перечислим их:

6—5 — этот камень, как и многие другие, дает целый набор ходов с построением линии в доме. Например,

6—5 (А11, А10)—А5;

6—5 (А10, А9)—А4;

6—5 (А9—А8)—А3;

6—4 (В12, А11)—А7;

6—4 (А11, А9)—А5;

6—4 (А10, А8)—А4;

6—3 (В12, А10)—А7;

6—3 (А11, А8)—А5;

6—3 (А9, А6)—А3;

6—2 (В12, А9)—А7;

6—2 (А10, А6)—А4;

6—1 (A11, A6)—A5;

5—5 A11—A6, 2A6—A1 (замечу, что остается несыгранной еще одна «пятерка»). Кстати, подобный прием использования трех из четырех ходов выпавшего куша очень важен, запомните его.

5—4 (A11, A10)—A6 (не очень хороший ход, так как обычно на A6 линия бывает построена).

5—4 (A10, A9)—A5;

5—4 (A9, A8)—A4;

5—3 (A10, A8)—A5;

5—2 (A9, A6)—A4;

5—1 (A10, A6)—A5;

4—4 B12—A9, 2A9—A5;

4—4 A10—A6, 2A6—A2. (В двух последних ходах остаются несыгранными по ходу «четверками».)

4—3 (A11, A10)—A7;

4—3 (A10, A9)—A6;

4—3 (A9, A8)—A5;

4—2 (A11, A9)—A7;

4—2 (A10, A8)—A6;

4—1 (A11, A8)—A7;

4—1 (A9, A6)—A5;

3—3 B12—A10, 2A10—A7;

3—3 A11—A8, 2A8—A5;

3—3 A9—A6, 2A6—A3. (Еще одна «тройка» осталась несыгранной.)

3—2 (A10, A9)—A7;

3—2 (A9, A8)—A6;

3—1 (A10, A8)—A7;

2—2 A11—A9, 2A9—A7. (Одна «двойка» остается в запасе — ей можно сделать еще один ход.)

2—2 A10—A6, 2A6—A4 — другой (вспомните описанный ход 5—5) очень важный прием построения линии после тройного хода одной шашкой. Порой подобный ход трудно найти.

2—2 A8—A6, 2A6—A4 — в принципе этот ход можно сыграть и в самом начале партии из исходного положения; здесь он приведен для полноты картины.

2—1 (A9, A8)—A7;

1—1 A10—A8, 2A8—A7;

1—1 A9—A8, 2A8—A7. (Еще один ход единицей не сыгран.)

1—1 A8—A6, 2A6—A5.

Итак, мы описали большой набор вторичных домашних камней. Казалось бы, их слишком много для того, чтобы запомнить. Этого и не требуется. Просто всегда, когда на полях A9 ... A11 стоят фишки, посмотрите, не окажется ли выпавший камень домашним.

Число вторичных домашних камней возрастет, если на поле A7 также находится своя фишка. Мы не стали здесь приводить еще и эти варианты, так как их легко рассмотреть самостоятельно — обязательно проделайте это!

Советую после прочтения пособия еще раз вернуть-



ся к повторному изучению настоящей главы: после того, как вами будут изучены различные тактики и стратегии ведения игры, вы легче уясните назначение различных домашних камней.

Ценность домашних камней переоценить невозможно. Иногда уже после двух-трех удачных ходов, сыгранных домашними камнями, явно вырисовывается тенденция к преимуществу той или иной стороны. Так что не упускайте из виду возможность использовать домашний камень и делайте это, если не найдете более выгодного продолжения.

## Глава 4. НЕОБЫЧНЫЕ СИТУАЦИИ В СВОЕМ ДОМЕ



Этой главой мы заканчиваем начальное обучение. Здесь рассмотрены ситуации, когда играть необходимо по уточненным правилам, которые обязательны для выполнения, хотя, как мы увидим, порой так хотелось бы не следовать им...

Заметим, что если вы планируете вести игры исключительно в Интернете или против компьютера, то эту главу можно пропустить без особого ущерба: о причинах такого положения дел мы скажем в конце главы (рис. 23).

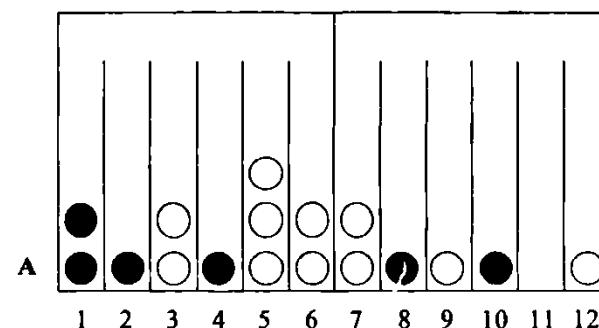


Рис. 23

На рис. 23 представлена позиция, где у белых на доске находится лишь 11 фишек. Будем считать, что на половине В их нет вовсе, т. е. предположим, что ранее белые уже начали выкидку, но были сбиты, и теперь фишки А12, А7 возвращаются домой.

Пусть у белых выпало шесть кушей 6—6. Сыграть их можно только одним способом: 6—6 А12—А6, А9—А3. Остальные две «шестерки» выполнить невозможно: ход А7—А1 запрещен, так как линия А1 занята неприятелем. Как же их играть? А никак — они просто будут потеряны. Правило гласит: *если сыграть какой-либо ход невозможно, он теряется*. Это правило распространяется на всю доску и на любые камни. Бывает так, что не удастся сыграть ни один из камней, случается, что не играется только один из них — все зависит от ситуации.

Следующее правило относится только к игре в своем доме. Оно гласит: *если фишка в своем доме сбита неприятельскую фишку, то ей нельзя совершать ход, который бы сделал ее защищенной*.

Объяснение этого правила начнем с описания аналогичных ситуаций вне дома, где оно не действует.

Допустим, ход белых 2—1 (мы продолжаем рассматривать рис. 23). Не возбраняется играть:

2—1 А9:А8—А6 — фишка А9 сбита вне дома, а после хода двойкой оказалась защищенной, такое не запрещено.

Если выпало два куша, можно сыграть

2—2 А12:А10:А8—А6, А5—А3. Фишка А12 два раза сбивает опять же вне дома и становится защищенной.

Но нельзя тот же камень 2—1 играть:

2—1 А6:А4—А3.

А6 сбивает в своем доме и своим же ходом оказывается защищенной.

Но можно

2—1 А6:А4, А5—А4.

Сбившая А6 стала защищенной, но после сбивания в своем доме она не делала других ходов.

Поэтому нельзя, скажем,

2—2 А6:А4:А2, А6—А4, или, что то же:

2—2 2А6:А4:А2.

В первом варианте записи наглядна причина запрещения такого хода — после сбивания в своем доме фишки А4 фишка белых делает еще один ход (хотя бы и со сбиванием), после чего ее защищают.

Недопустимо играть также

1—1 3А5:А4, А4—А3.

Понять, почему это так, позволяет другая запись того же хода:

1—1 А5:А4, А4—А3, 2А5—А4 — фишка А5 будет защищена своим же ходом после сбивания в своем доме.

Сказанное не означает запрета ходить в своем доме больше одного раза. Ничего незаконного нет в ходах

2—1 А5:А4:А2 — двойное сбивание, но без защищения или

2—2 2А7—А3 (в другом виде А7—А5—А3, А7—А5—А3), здесь есть двойной ход, но нет сбивания в своем доме.

Другое правило относится к выкидке, т.е. опять-таки к игре в своем доме: *фишку, сбившую в своем доме, сразу снимать с доски (делать ее выкидку) нельзя*.

Обратимся к рис. 24.

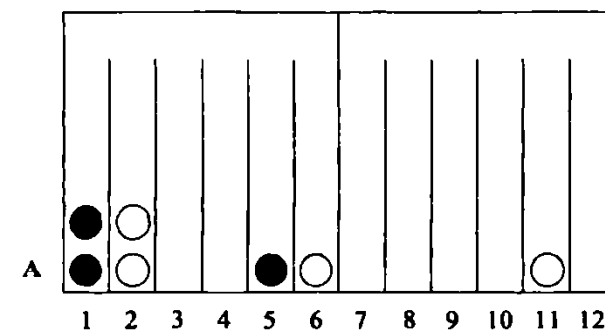


Рис. 24

Камень 6—5 играет однозначно:

6—5 A11—A6х, но не

6—5 A11:A5х в соответствии с изложенным правилом.

Представьте, что фишки A11 на доске нет и белым выпало 5—1.

Сыграть

5—1 A6—A1х нельзя, линия A1 занята.

Сыграть

5—1 A6:A5х тоже нельзя, это противоречит приведенному правилу.

Единственно возможный ход:

5—1 A6:A5 — если сыграть оба камня невозможно, играет допустимый вариант (или, как мы уже знаем, ходов не делается совсем); «пятерка» просто теряется.

Аналогично могут пропасть и куши (рис. 25).

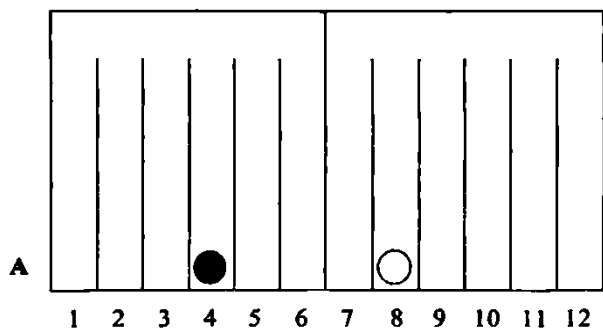


Рис. 25

На рис. 25 четыре куша играют 4—4 A8:A4, три четверки, увы, пропадут, а ведь здесь, если представить, что у черных еще не началась выкидка, был бы шех.

Еще один интересный пример, не связанный, впрочем, с излагавшимися ограничениями (рис. 26).

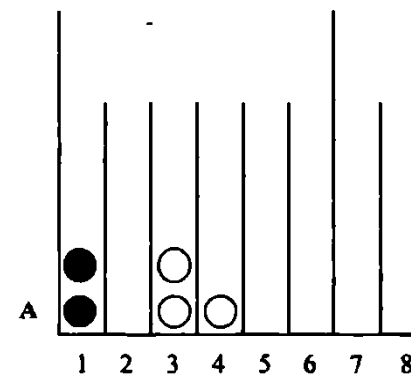


Рис. 26

Белые:

5—1 A4—A3х. Такой ход, естественно, был бы выгоднее, нежели ход, который в действительности надлежит играть:

5—1 A4х, A3—A2, когда разрушается линия A3 и образуются две незащищенные фишки.

Специфика приведенного примера в том, что хотя «чистую» «пятерку» сыграть невозможно, следует играть шашкой со старшего поля (A4). Поэтому игрок не вправе сыграть «пятерку» так, как описано в первом варианте.

Этот пример тесно связан с последним правилом, относящимся, правда, к игре на всей доске, но так как действие его особенно драматично проявляется именно при игре в своем доме, уместно привести его именно здесь.

Если возможна игра обоими камнями, то она обязательно производится полностью (рис. 27).

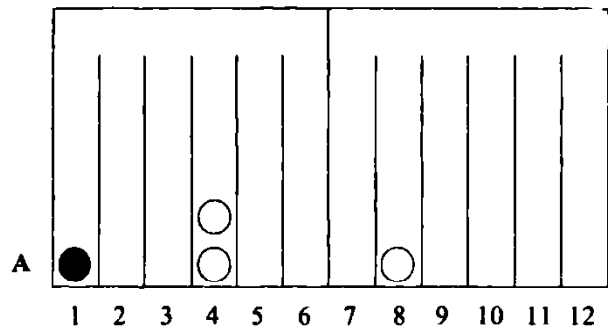


Рис. 27

Ход белых 6—3.

Возникает соблазн сыграть

6—3 А8—А5х. Кажется бы, ход сделан верно, поскольку, когда фишка становится на А5, шестерку нужно играть именно ей. Но это будет не «чистая» «шестерка», а «пятерка». Но так как имеется возможность сыграть и «чистую» «шестерку» и «тройку», то единственно верный ход:

6—3 А8—А2, А4:А3 — сразу три фишки становятся незащищенными и, казалось бы, выигранную партию можно проиграть, если при зарядке черная фишка сбьет одну из них.

Теперь представьте, что фишка черных на рис. 27 единственная и находится не на поле А1, а на поле В1, причем еще 12 белых фишек стоят на поле А1. Ход 6—3 теперь будет сыгран: 6—3 А8—А2, А4—А3, и все белые фишки окажутся после его выполнения в своем доме. Тогда любой бросок черных будет означать победу — домашний марс! А ведь к ойну белых вели многие ходы, скажем,

6—2 А8—А6х.

Домашний марс и возникает чаще всего в результате подобных курьезных ситуаций, поэтому при своем явном преимуществе не соглашайтесь безоговорочно на простую, ординарную победу ойн или на марс. Посмотрите сначала, не маячит ли призрак домашнего марса, и доиграйте партию до конца.

И последняя иллюстрация того, как действие этого правила может сделать безопасную позицию почти проигранной (рис. 28).

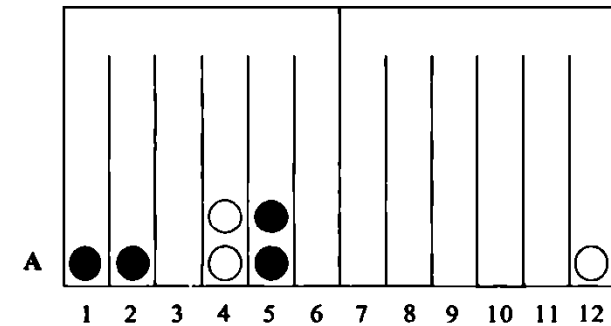


Рис. 28

Ход белых 6—1. Заманчиво сыграть

6—1 А12—А11 и объявить, что «шестеркой» сходить невозможно. Но это не верно. Правильно действовать так:

6—1 А12—А6, А4—А3. Опять три незащищенные фишки!

...

Может статься, что ваш соперник (да и иной читатель) не согласится с трактовкой правил, изложенных в этой главе, — в разных местностях по-разному играют спорные позиции. Скажем, иногда игроки допускают, чтобы фишка, сбившая в своем доме фишку соперника, могла своим ходом образовать новую линию или же ее

можно было бы снять с доски, если игрок, сходявший ею, производит выкидку: именно так, т. е. вопреки нашим рекомендациям, и происходит игра в типичных компьютерных программах и интернет-нардах. Но, во-первых, возникают подобные положения довольно редко, а во-вторых, если игра ведется с компьютером или в Сети, разрешение спорных ситуаций происходит в соответствии с тем толкованием правил игры, которое было заложено разработчиками соответствующих программ, так что проблем попросту не возникает. Кроме того, переход от нашего варианта правил (распространенного в средней полосе России) к любым иным не составляет труда: сужу об этом по собственному опыту.

Здесь мы привели наиболее интересный, бескомпромиссный вариант правил игры в нарды, который часто приводит к возникновению интереснейших ситуаций на доске.

И все-таки при игре с новым партнером желательно еще до начала игры обговорить, как вы будете действовать в подобных экзотических ситуациях.

Удивительная игра — нарды! Да-да, и мы уже упоминали об этом, порой приходится условливаться о правилах этой игры. Новый соперник — новые правила, это тоже случается в нардах.

Теперь вы знаете все правила игры в нарды.

Теперь вы можете самостоятельно вести игру.

Вперед и в бой!

## Глава 5. О ЛИНГВИСТИКЕ И СТАТИСТИКЕ



Пусть вас не пугают устрашающие для непосвященного человека названия сложных наук. Мы не собираемся здесь их изучать. Но некоторые лингвистико-статистические сведения могут показаться вам интересными.

Сначала о лингвистике.

Мне неизвестно, в каком языке встречаются слова «ойн», «марс», «кокс», «шех», но поделиться знаниями о названиях камней я могу. Сейчас я приведу их на смеси слов из нескольких языков, в том виде, в каком они произносятся множеством российских игроков.

Для чего нужны эти сведения? Во-первых, чтобы щегольнуть знакомством с иностранными названиями перед своим приятелем. Во-вторых, чтобы просто насладиться музыкальным звучанием этих названий.

Итак, названия камней произносятся следующим образом:

- 6—6 — «ду-шаш»;
- 6—5 — «шаш-беш»;
- 6—4 — «шаш-чар»;
- 6—3 — «шаш-се»;
- 6—2 — «шаш-ду»;
- 6—1 — «шаш-як»;
- 5—5 — «ду-беш»;
- 5—4 — «беш-дорт»;
- 5—3 — «пандж-се»;
- 5—2 — «пандж-ду»;

- 5—1 — «панд-як»;
- 4—4 — «дорт-чар»;
- 4—3 — «чар-се»;
- 4—2 — «чар-ду»;
- 4—1 — «чар-як»;
- 3—3 — «ду-це»;
- 3—2 — «се-вай-ду» («вай» — это от эмоциональности, шутка);
- 3—1 — «се-як»;
- 2—2 — «ду-бара»;
- 2—1 — «ду-як»;
- 1—1 — «яганчки».

Вслушайтесь, как замечательно звучат эти слова!

И о статистике.

Здесь придется несколько сложнее, но при известном терпении понять излагаемые факты не составит особого труда.

Приведем две таблицы. В первой запишем все возможные варианты выпадения камней — их будет 36. (Если же считать, скажем, камни 2—1 и 1—2 одним камнем, будет 21 вариант.)

Таблица 1

1—1	2—2	3—3	4—4	5—5	6—6
1—2	2—1	3—1	4—1	5—1	6—1
1—3	2—3	3—2	4—2	5—2	6—2
1—4	2—4	3—4	4—3	5—3	6—3
1—5	2—5	3—5	4—5	5—4	6—4
1—6	2—6	3—6	4—6	5—6	6—5

Во второй таблице представим первую в несколько ином виде — запишем, например, вместо 2—5 «семерку» ( $2+5=7$ ), т.е. максимальный ход, который можно сделать тем или иным камнем.

Таблица 2

4	8	12	16	20	24
3	3	4	5	6	7
4	5	5	6	7	8
5	6	7	7	8	9
6	7	8	9	9	10
7	8	9	10	11	11

Если суммировать все числа табл. 2 (получится 294), а затем разделить на 36 (число камней), то получится величина, равная 8. Это **средний (типичный) максимальный ход**, который встречается в типичной партии. Другими словами, типичными камнями вы сможете сходить «восьмерку».

Для чего могут пригодиться эти сведения?

Обратимся к рис. 1. Вспомним, что для выкидки какой-нибудь фишки нужно сначала привести ее в свой дом, поставить, скажем, на поле А6, а после того как все фишки заведены домой, снять ее с доски минимум «шестеркой».

К примеру, фишке В1, чтобы добраться до своего дома (поля А6), надо миновать 18 полей (см. рис. 1). Еще одна «шестерка» нужна для ее выкидки. То есть всего для выкидки фишке В1 надо пройти 24 поля, а двум шашкам В1 вместе — 48 полей. Каждой из шашек В12 требуется преодолеть 13 полей, а всем пяти фишкам В12—65. Трех фишкам А8 надо миновать 24 поля (по

каждой), пяти А6 — 30 полей (по 6 на каждую). Всем фишкам вместе надо преодолеть 167 полей ( $24 + 48 + 65 + 30 = 167$ ).

Вспомним теперь, что средний ход позволяет миновать 8 полей.

Поделим 167 на 8, и окажется, что средняя продолжительность партии равна 21 ходу.

Конечно, мы не учитывали, что фишки на пути к дому могут быть сбиты, и им придется начинать свою дорогу из неприятельского дома: это, очевидно, удлинит партию. Но — проверьте это на практике — число 21 не так уж далеко от реальной длины партии.

В заключение отметим, что в компьютерных вариантах игры в короткие нарды количество полей, которое надо преодолеть для полного выведения всех фишек из дома, как правило, отображается на экране, так что игрок может легко оценить свое текущее положение или, скажем, принять решение о сдаче партии или принятии удвоения, если игра ведется с даве.

## Часть II

# ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Игра в художественном стиле предполагает, как уже отмечалось ранее, риск и стремление к красоте в ведении партии. Очень часто подобная игра приводит к двойной (марс) и даже тройной (кокс) победам. В то же время следование художественному стилю порой приводит к поражению даже в «верных» партиях, а некоторые рекомендуемые при этой игре ходы могут показаться опытному игроку неоправданными и даже вычурными.

Однако, овладев тайнами художественного стиля, вы легко сможете в дальнейшем отказаться от наиболее рискованных продолжений, выбирая каждый раз только те ходы, которые не содержат риска.

Детальное изучение стиля будет проведено позже, а сейчас мы кратко опишем сущность стратегии художественной игры.

Основная цель игры художественным стилем заключается в том, чтобы запереть неприятельские фишки A1 (или B1) в своем доме путем построения шести линий, так, чтобы они не смогли выбраться оттуда, и удерживать их вплоть до начала выкидки.

Еще лучше, если удастся, сбив фишки, стоявшие в начале партии на поле A1 (B1), построить шесть линий в доме, лишив соперника на некоторое время возможности зарядить сбитые фишки, и таким образом приостановить передвижение его фишек к своему дому.

Параллельно с основным направлением игры осуществляется, естественно, вывод своих фишек из чужого дома.

Поскольку ход игры сильно зависит от выпадения камней, то в различных главах этой части разобраны возможные тактики, реализующие художественную стратегию в разнообразных ситуациях (главы 2—5).

В главе 1 продолжено изучение свойств камней и описаны пути захвата наиболее важных полей.

В главах с 6-й по 8-ю исследована «обратная» задача художественного стиля — противодействие сопернику, преуспевшему в построении шести линий или запершему чужие фишки в своем доме.

Глава 9 посвящена разбору партий, в ней также приведены типичные ситуации, возникающие в практической игре.



# Глава 1. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПУНКТЫ



## Сбивающие камни

Данный раздел является не столько руководством, сколько призывом к изучению камней, которыми можно сбить неприятельские фишки.

Сбивание — один из наиболее важных элементов в игре. Как правило, если имеется возможность сбить фишку, ее надо использовать. При этом желательно, чтобы сбивание в доме сопровождалось построением линии на поле, где находилась неприятельская фишка. (Вне дома это требование — строить при сбивании шашки соперника линию — действует в меньшей степени: не беда, если сбивающая фишка вне дома остается незащищенной.)

Не всегда, впрочем, наличие большого числа сбитых фишек (а им, как известно, предстоит заряжаться впоследствии в неприятельском доме) служит признаком превосходства. Но в типичных ситуациях возможности сбить при анализе предстоящего хода надо вести едва ли не первую очередь.

Конечно, записать все мыслимые варианты сбивания нереально. Мы приведем камни, которыми можно сбить соперника, находясь на поле В1, твердое знание

которых обязательно, так как именно фишками, находящимися в доме противника, сбивание производится особенно часто. Заметим также, что фишки В1 (или А1) являются важным противовесом в построении неприятелем линий в своем доме, поскольку вторичные домашние камни, помогающие закрыть линии в доме, играют с поля А9 ... А11 (В9 ... В11), которым фишки В1 (А1) создают непосредственную угрозу (рис. 29).

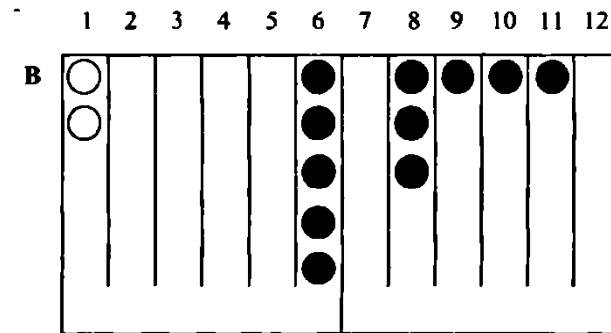


Рис. 29

Сравните рис. 29 с рис. 22 — они очень похожи. Цель черных (на рис. 22 — белых) — закрыть поля в доме, причем наличие фишек В9 ... В11 может помочь в этом. Но белые не бездействуют — фишки В1 только и ждут камней, которые бы дали возможность сбить незащищенные черные шашки.

Удобным ориентиром для белых служит поле В8 — «семерка» относительно поля В1. Ведите отсчет от «семерки» и вы быстро определите, достают ли фишки В1 до вражеских полей.

## Камни для побега

Убегание, т. е. выведение своих фишек из чужого дома производится раньше или позже в любой партии. В процессе игры фишки могут оказаться на любом поле дома соперника (не только В1), поэтому нужно хорошо представлять камни, которыми фишки выводятся на линию В12, а также на свою половину доски.

Перечислим камни, которыми можно достать фишки В9 ... В11 с поля В1:

В11 — «десятка», достает камень 6—4;

В10 — «девятка», 6—3, 5—4, 3—3 (для сбивания чаще всего не жалко и куша).

В9 — «восьмерка», 6—2, 5—3, 4—4, 2—2.

Мы привели минимальные сведения о сбивании, которые необходимо знать.

Более редко встречается сбивание с полей:

В12 — камень 6—5:

А12—6—6, 4—4, 3—3, но помнить об этих вариантах также желательно.

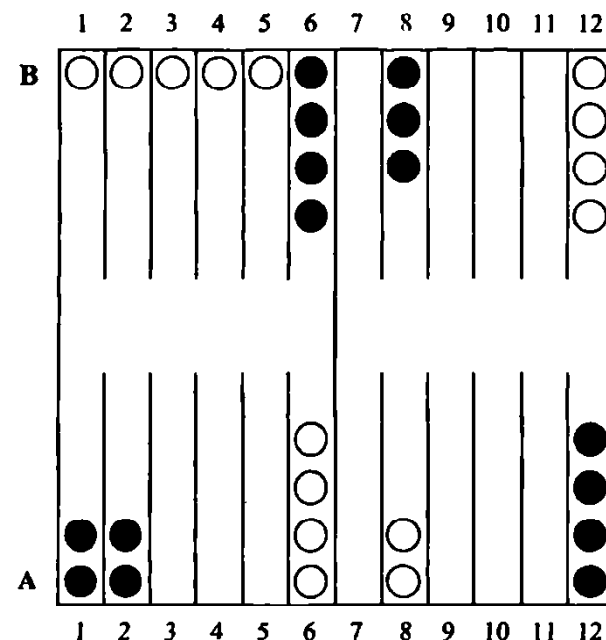


Рис. 30

Убегание на линию В12 (рис. 30) производится следующими камнями с полей:

В1—6—5 В1—В12;

В2—5—5 В2—В12 (можно далее В12—А8);

В3—6—3, 5—4 В3—В12;

В4—6—2, 5—3 В4—В12;

В5—6—1, 5—2 В5—В12.

Замечу, что начиная с поля В3 (и по аналогии с полями В4, В5) можно убежать на свою половину:

6—5 В3—А11 — имейте эту возможность в виду.

## Побег со спариванием

Расположение своих фишек на разных полях чужого дома часто позволяет использовать другой эффективный прием — когда фишки после сделанного хода образуют линию вне чужого дома или, по меньшей мере, на старших полях дома соперника (В4, В5), откуда проще провести убегание на линию В12 или на свою половину доски.

Например (см. рис. 30) можно провести следующее построение линий.

4—3 (В1, В2) — В5 поближе к выходу.

6—2 (В1, В5) — В7, лишая фишек А12 «шестерки» (и возможности закрыть линию В7).

6—5 (В3, В4) — В9 — совсем недалеко от В12 и от своей половины.

Остальные варианты побега со спариванием разберите самостоятельно.

## Основные пункты

Одними из важнейших считаются поля А5, А7, которые надо стремиться закрыть в первую очередь.

Напомню, что эти линии создаются в первую очередь ходами:

6—6 2В12—А7;

4—4 2В12—А5;

3—3 2В12—А7;

3—1 (А8, А6)—А5;

1—1 2А8—А7, 2А6—А5.

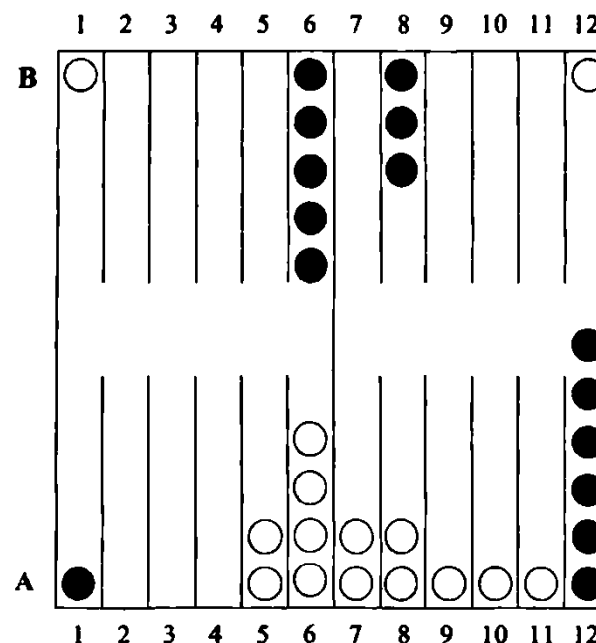


Рис. 31

На первый взгляд, построение линий на полях А5, А7 ведет к одному лишь ограничению возможности хода соперника с поля А1. Так, линия А5 лишает фишки А1 хода «четверкой» (часто, кстати, говорят «закрыть «четверку», имея в виду построение линии А5), а линия А7 не дает сходить «шестерку» (говорят, «шестерка» закрыта»). В действительности последствия захвата линий А5, А7 велики (рис. 31):

Во-первых, эти поля являются плацдармом, с которого можно начать построение шести линий подряд в

доме или на подступах к дому. При этом шансы фишки А1 на побег резко уменьшаются — для этого сопернику теперь потребуются исключительно большие камни типа (6—3, 6—2, 5—3).

Во-вторых, у белых расширяется выбор камней, которые можно сыграть без создания незащищенной фишки, таких, например, как 5—1 В12—А7, 6—2 В12—А5, и т.д. (на рис. 1 выполнение этих камней неизбежно ведет к появлению незащищенной шашки).

В-третьих, очевидно, возрастает число новых домашних камней, которые можно сыграть с учетом фишек, стоящих на полях А5, А7.

В-четвертых, незащищенные фишки А9 ... А11 чувствуют себя в относительной безопасности, так как выбор сбивающих камней для фишки А1 теперь оказывается резко ограничен.

В-пятых, у черных возрастает число камней, которые приводят к появлению незащищенных шашек. Так, камнем 6—5 теперь нельзя избежать А1—А12. Придется играть, например, 6—5 А12—В2, ставя В2 под бой.

Аналогично черным придется создавать незащищенную шашку при ходе:

5—1 А12—В7.

Если же белыми будет закрыта еще и линия А9, то станет невозможен ход

6—2 А1—А9,

и черным придется играть, скажем,

6—2 А12—В5.

Вы можете возразить, что между двумя последни-

ми ходами нет особой разницы — в обоих случаях возникает незащищенная фишка. Однако между ними есть существенное отличие. Фишка А1 при ходе 6—2 совершала бы побег из чужого дома, где она находилась в положении, близком к положению уже сбитой фишки (ее в любом случае еще только предстоит вывести из чужого дома). Шашка А12, напротив, до хода 6—2 находилась уже вблизи своего дома и никак не походила на сбитую. Но после приведенного хода она оказалась незащищенной в своем доме, перед лицом непосредственной угрозы сбивания фишкой В1. Можно даже сформулировать наглядное правило: *если в результате хода неминуемо образуется незащищенная фишка на близком (примерно 1—6 полей) расстоянии от неприятельской фишки, предпочтительнее играть фишкой, находящейся в чужом доме.*

Так, на рис. 31 изображена позиция, где лучше сыграть (даже при отсутствии на поле А9 вражеской фишки)

6—2 А1—А9,

чем 6—2 А12—В5.

\* \* \*

Итак, линии А5, А7 создают предпосылки для построения шести линий — краеугольного камня художественного стиля.

Учитывая перспективу создания шести линий, нужно с известной долей осторожности относиться к сбиванию чужих фишек, находящихся на полях А1—А2, (т.е. к сбиванию с единицы и двойки). Например, стоит воз-

держаться от хода 5—5 2А6:А1, если нет возможности этим же ходом закрыть еще одну линию в доме, доведя их число хотя бы до четырех (на рис. 31 такая возможность есть: 5—5 2А6:А1, 2А8—А3).

Дело в том, что сбитая фишка сможет тогда зарядиться на более старшие поля, например А4, где у нее появится право играть большие камни и т.д., а следовательно, упростится ее побег из вражеского дома. Можно дать совет: производите сбивание с единицы с оглядкой. Желательно, чтобы у вас при этом становились закрытыми хотя бы три-четыре линии, а также чтобы у вас имелся большой выбор вторичных домашних камней. Тогда следующими ходами вы сможете быстро закрыть бреши среди линий в своем доме и снизить вероятность зарядки противником фишки. А затем, если повезет, вам удастся закрыть все шесть линий в собственном доме.

Например, не является большой ошибкой ход белых (см. рис. 31).

5—5 В12—А8, 2А8—А3, А10—А5.

Несмотря на то, что, казалось бы, можно играть два из четырех камней с поля А7, в приведенном варианте по-прежнему остаются закрытыми и «четверка», и «шестерка», а значит, сохраняется шанс запереть противника в своем доме.

Еще один совет, связанный с построением линий в доме и захватом важных пунктов (рис. 32).

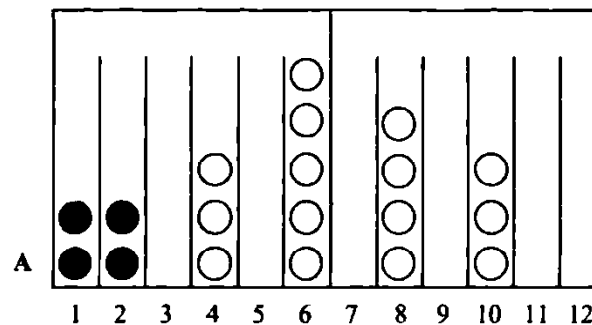


Рис. 32

На первый взгляд, перспективы белых неплохи: наличие линий из трех и более фишек позволяет проводить спаривание без появления незащищенных фишек. Но, предположим, белым выпал камень 4—2. По-настоящему хорошо сыграть его не удастся — неизбежно придется строить «пирамиду» — линию, где находится слишком много фишек, например:

4—2 А8—А4, А8—А6.

Это не слишком хорошо — ведь для того, чтобы уменьшить пирамиду А6, потребуются вполне конкретные камни, например: 1—1.

Обратите внимание на то, что для построения новых линий в позиции 32 требуются исключительно нечетные камни типа

3—1 А8—А5, А6—А5.

Налицо своеобразная четность линий — ситуация, когда несколько линий отстоят друг от друга на два или четыре поля (на четное число полей). Четности нужно стараться избегать, стремясь к позиции типа следующей (рис. 33):

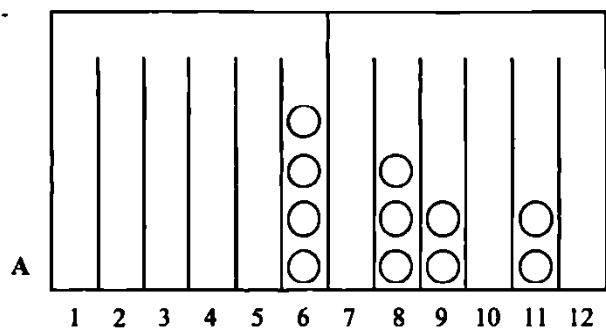


Рис. 33

Здесь четность нарушена — линии отстоят друг от друга и на одно, и на два поля, поэтому пирамиду А6 скорее всего строить не придется.

## Глава 2. ШЕСТЬ ЛИНИЙ В ДОМЕ



Теперь наших знаний вполне достаточно для полной формулировки художественной стратегии.

Играя, надо делать все (порой не без риска), чтобы захватить стратегические пункты А5 и А7. Затем, лишая фишки соперника А1 ходов «тройкой» и «двойкой», создавать новые линии в своем доме. При этом линия А7 должна сохраняться. Заперев противника в своем доме, т. е. лишив его фишек А1 всех ходов, следует осуществить переброску остальных своих фишек домой. Итогом должна быть выкидка и победа.

Роль шести линий столь велика, что можно даже говорить об игроке, преуспевшем в их построении (в доме или на подступах к нему), как об обладающем преимуществом шести линий. Наличие этого преимущества, разумеется, не всегда является гарантией победы, но обычно оно служит предпосылкой к ее одержанию.

В этой главе рассмотрена партия, в которой белым удастся достичь вершины художественного стиля — сбив фишки соперника, построить шесть линий в доме и лишить его на некоторое время возможности зарядиться. В этом случае черным придется зарядиться уже в процессе выкидки, и только после этого они смогут начать переброску своих фишек домой; у белых же появится шанс на выигрыш более почетный, чем ойн:

1. 5—1 В12—А8, В1—В2; 4—3 А1—А5, А1—А4 — опасно играть А12—В9, А12—В10, так как с двух полей — В1, В2 достичь этих полей легче, чем с одного поля В1, когда подобный риск был бы оправдан.
2. 4—4 2В12:А5 — лучше, чем 2А8: А4, 2А6—А2, так как записанным ходом закрывается пункт А5;
2. ... ; 5—1 ↓А1, А12—В8 (рис. 34).

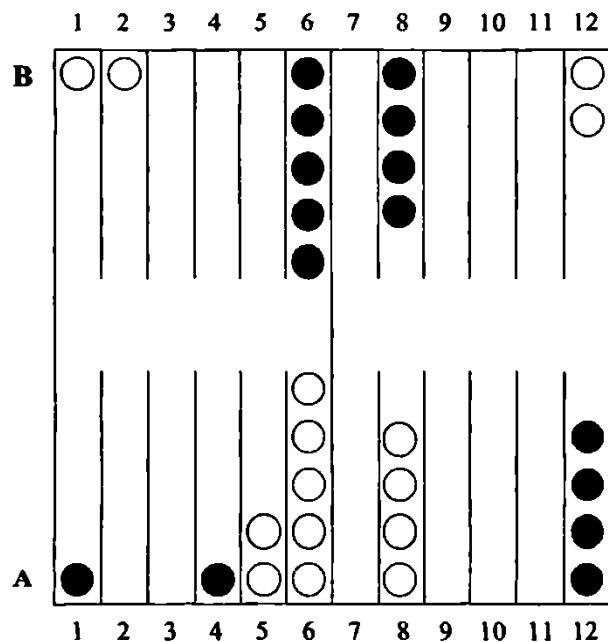


Рис. 34

3. 6—1 (В12, А8)—А7 — не страшно, что откроется В12: А7 — стратегический пункт!

3. ... ; 2—2 2В6—В4, 2А12—В11.
4. 6—2 А6:А4, В12—А7 — сбивание в доме рискованно. Но, во-первых, белым есть где заряжаться в доме соперника, если даже шашка А4 будет впоследствии сбита. Во-вторых, велик соблазн закрыть А4, построив пять линий, — ведь перескочить через них с поля А1 черные смогут только «шестеркой»;
4. ... ; 4—2 ↓ :А4, А1—А3 — фишке А1 надо думать о побеге, с поля А1 это сделать уже не просто (рис. 35).

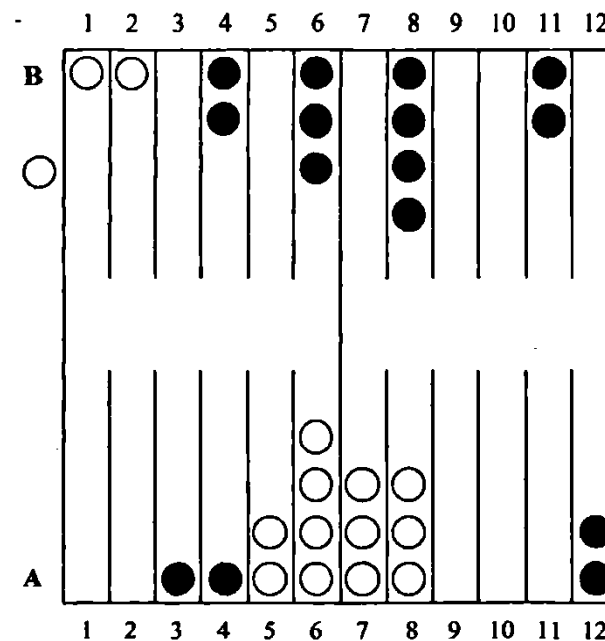


Рис. 35

Итак, казалось бы, риск белых не оправдался, их шашка оказалась сбита. Однако это впечатление явно обманчиво. Судите сами.

5. 2—2 ↓B2. 2A6:A4, A8—A6 — последний ход заводит шашку A8 в дом, к тому же она встает теперь поближе к желанному полю A3;
5. ... ; 4—1 ↓ A1, B8—B4;
6. 4—3 (A7, A6):A3; 3—3 — хода нет (рис. 36).

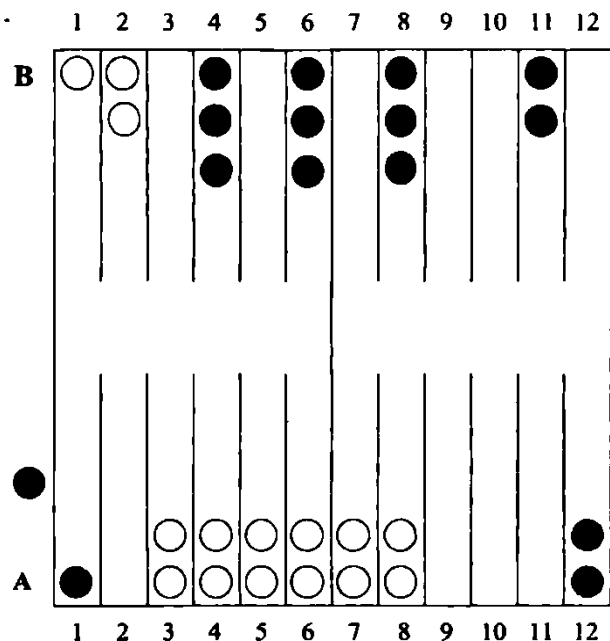


Рис. 36

Белые достигли первой части намеченной цели — построили шесть линий подряд, хотя пока и не в самом доме, а на подступах к нему, когда две линии (A7, A8) из шести находятся пока вне дома. Теперь белым не надо трогать эти шесть линий, им еще предстоит перегнать три фишки из вражеского дома, причем этим фиш-

кам — не участвующим пока в построении шести линий — предстоит, как мы увидим, сыграть очень важную роль.

7. 6—5 (B1, B2) — B7 — белые шашки почти убежали, теперь судьба фишки B2 может белые почти не волновать — одну шашку вывести неизмеримо проще, нежели две или три.
7. ... ; 5—2 ↓A2, B6—B1.
8. 4—3 B7—A11; 4—3 B8—B1 (рис. 37).

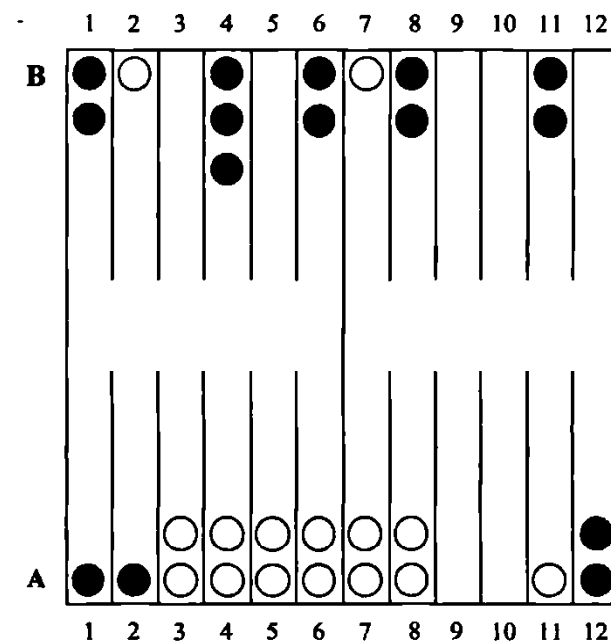


Рис. 37

Очень важный момент: своим ходом белые открыли шашку B7, и это не было напрасным риском. Чер-



ные, казалось бы, могли сыграть, например, В11:В7, но делать им этого не стоило. Можно даже сказать, что теперь после того, как белые построили шесть линий, черных стало невыгодно сбивать совсем. Белые рано или поздно зарядятся и смогут при этом настрелять черных фишек, вырваться которым из дома соперника будет невозможно, — через 6 линий им перескочить не удастся.

9. 6—3 А11:А2 — квинтэссенция художественного стиля (или, можно сказать почти синонимически, *метода шести линий*). Сбивание в своем доме белым уже неопасно. Даже если черные теперь зарядятся на А2↓:А2, белые в свою очередь, зарядившись сбитой А2, могут спокойно продолжить переброску своих фишек домой. С другой стороны, записанный ход может позволить белым приступить к важному этапу — **перемещению шести линий в глубь дома**, например, ходом А8—А2, в результате которого у белых по-прежнему сохранится шесть линий, но расположены они будут теперь ближе к полю А1.

9. ... ; 5—4 — хода нет.

10. 6—5 А8—А2, А8—А3 — это и есть перемещение шести линий; теперь надо стараться сыграть А3:А1 и гнать фишки В7 и В2 домой — они могут сыграть свою роль, поставить последнюю точку, закрыв линию А1. А зарядиться черным все труднее...

10. ... ; 2—2 — (рис. 38).

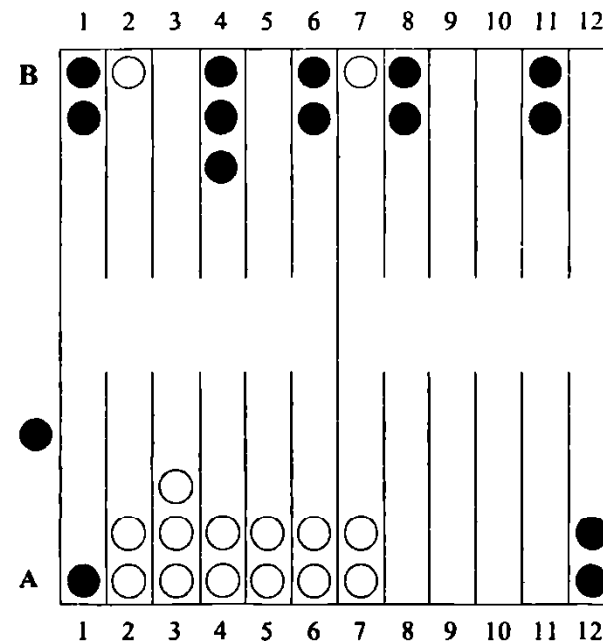


Рис. 38

11. 5—2 А3:А1, В7—В12; 4—1 ↓:А1 — ход «четверкой», естественно, пропадает.

12. 5—5 В5—А5 — этот ход В5—А5 пятью кушами (с пятерки на пятерку) советую запомнить. (Можно здесь сыграть также В12—А3, но записанным ходом фишка из неприятельского дома сразу оказывается в своем доме, что тоже немаловажно.)

12. ... ; 6—3 —.

13. 6—6 2А7:А1, В12—А1 (рис. 39).

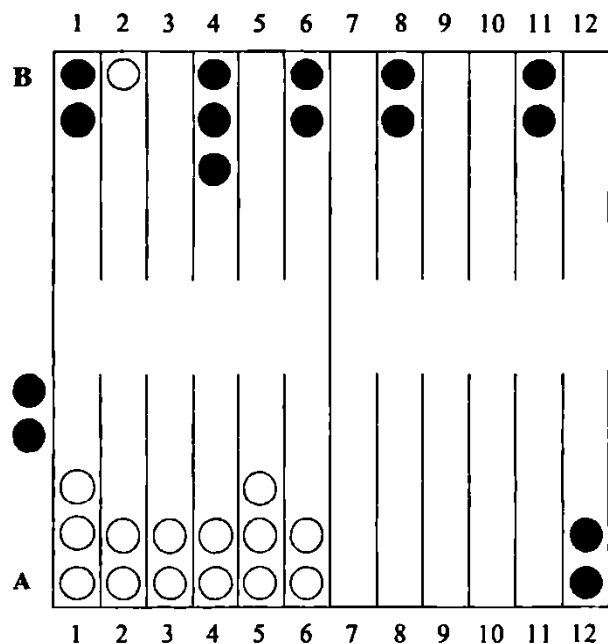


Рис. 39

Вот и все. Шесть линий построены в доме путем перемещения линии А7.

Будем надеяться, что белым удастся беспрепятственно довести фишку В2 до дома и начать выкидку — разбирать ее не будем, так как выкидке при игре художественным стилем посвящена отдельная глава.

Укажем на подводные камни в приведенной позиции, таящие угрозу благополучию белых. Если, например, белым выпадет четыре куша, им придется создать незащищенную шашку в доме, скажем, 4—4 2А6—А2, 2А5—А1.

(Сыграть шашкой В2 при этом не удастся.)

Тогда камень черных 6—5 резко изменит положение дел:

6—5 ↓:А5, А6.

Все черные фишки заряжены, при попытке белых убежать черные смогут атаковать их; шансы черных на победу (а только что им оставалось смотреть на поражение как на манну небесную) резко возрастут. В такой непредсказуемости развития очевидных, казалось бы, ситуаций и состоит одна из главных прелестей нардов.

Добавим, что здесь уместна рекомендация: *если у вас закрыто в доме шесть линий, то при ведении остальных своих фишек в дом старайтесь не располагать их на одинаковом расстоянии от неприятельских линий* — у вас могут выпасть куши, делающие ход этими фишками невозможным, и вам придется раскрывать линии в доме.

## Глава 3. ШЕСТЬ ЛИНИЙ ВДАЛИ ОТ ДОМА



Случается, что шесть линий удается построить лишь вдали от дома, когда непосредственно в доме оказываются только две-три линии. Игра в такой ситуации отличается некоторыми особенностями. Противник может расположиться на поле, прилегающем вплотную к первой линии в доме, — на очень удобной позиции, откуда легко осуществить побег, ведь рано или поздно вам придется перемещать фишки с дальних линий в дом, открывая поля для побега. Чтобы этого не случилось, нужно всеми силами препятствовать занятию противником линии на удобном поле. Возможно, придется рисковать, разрушать шесть линий в надежде, что при благоприятном стечении обстоятельств их все-таки удастся переместить в глубь дома, лишая противника свободных полей. В остальной игре не отличается от описанной в предыдущей главе.

В следующей партии приведен пример использования описанной тактики:

1. 3—1 (A8, A6)—A7; 3—3 2A12—B7.
2. 3—2 B12—A10, B12—A11 — в принципе можно было сыграть эти камни и фишками B1, поскольку «шестерка» (поле B7) закрыта, и белым можно начинать подготовку побега.

2. ... ; 3—2 A12—B10, A12—B11 (рис. 40).

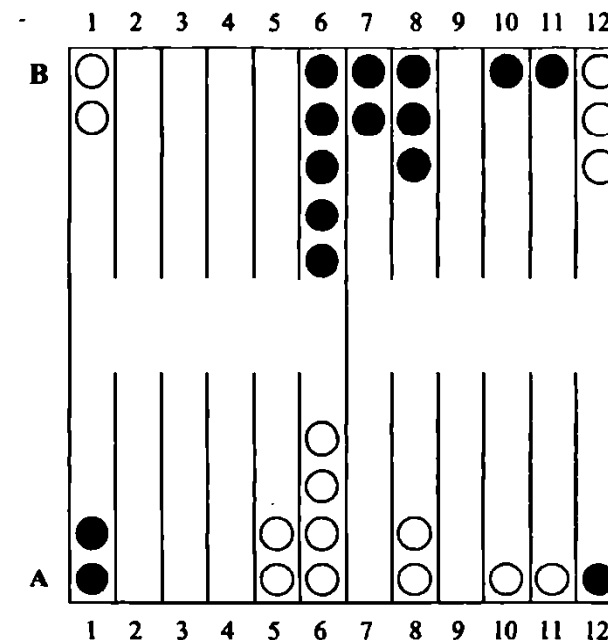


Рис. 40

3. 2—1 (A11, A10) — A9 — белые проигнорировали возможность сбить B12:A12 ради построения новой линии (решение спорное, но оно себя оправдало).
3. ... ; 5—5 A12—B8, 2B8—B3, B11—B6.
4. 6—2 (B12, A9)—A7 — итак, построено четыре (почти шесть) линии, но лишь две из них находятся в доме.

4. ... ; 6—6 2В8—В2, В10—В4 — вынужденный ход. При этом шашка В4 становится под бой с поля В1 (рис. 41).

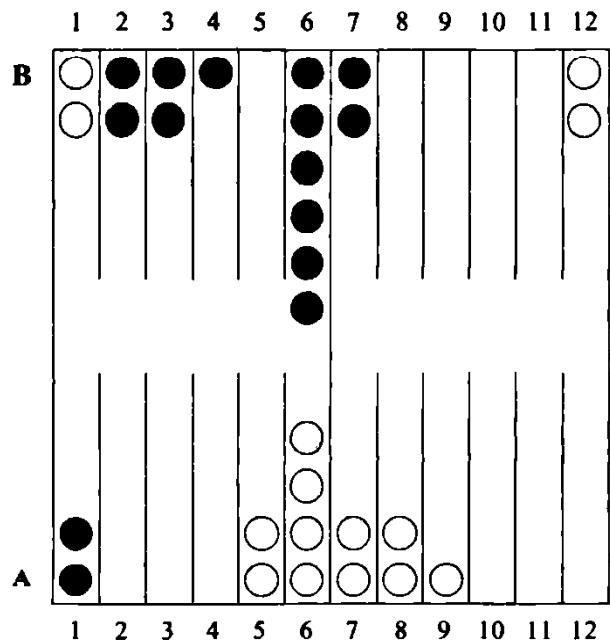


Рис. 41

5. 4—1 В12—А9, В12—А12 — можно было также сыграть А6—А5.  
 5. ... ; 3—1 А1—А4, В4—В3 — шашка В3 теперь, пока белые занимают линию В1, «потеряна» для построения линий в доме. Ход на А4 готовит побег, но для него черным потребуется «шестерка».  
 6. 5—3 А9:А4, В1—В4 — сбивание шашки А4 несколь-

ко рискованно (вместо него можно было бы сыграть В1—В9), цель сбивания — не дать А4 уйти.

6. ... ; 5—1 ↓А1, В6: В1 (рис. 42).

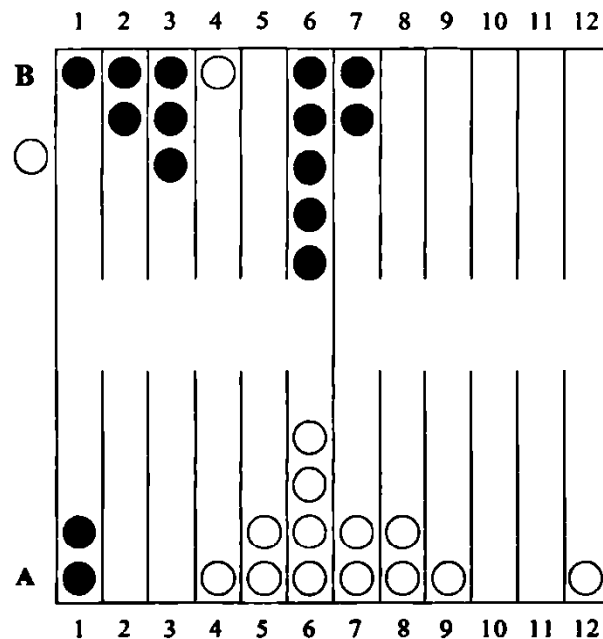


Рис. 42

7. 5—2 ↓В5, А6—А4; 4—3 В6—В2, В6—В3 — новые фишки черных потеряны для застройки дома (полей В4, В5) линиями.  
 8. 5—4 А12—А7, А9—А5; 5—2 В6—В1, А1—А3 — рискованная попытка убежать; пожалуй, лучше ждать своей участи, стоя на А1 (рис. 43).

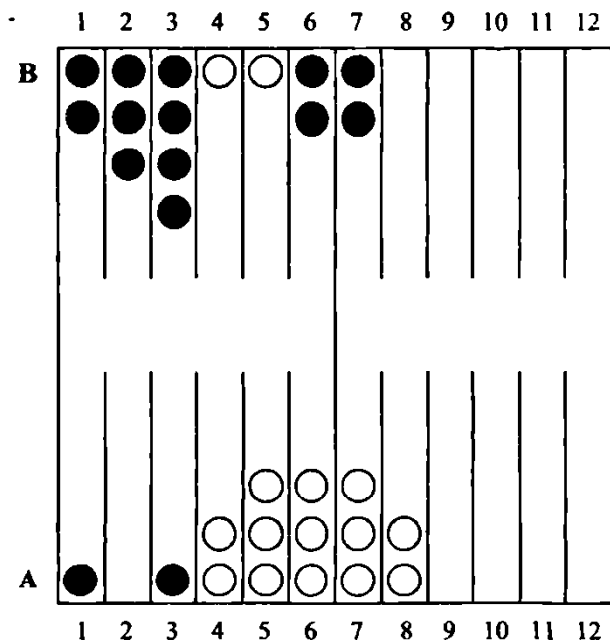


Рис. 43

9. 6—2 A5:A3, B5—B11 — взятие на A3 готовит построение линии на этом поле, а шашка B5 уходит в побег. Заметим, что белым надо опасаться ходов черных 6—3 ↓:A3—A9 и 3—2 ↓:A3, A1—A3, которые способны свести на нет усилия белых. Фишка B4 караулит линии B6, B7 — они запросто могут раскрыться в последующем.
9. ... ; 5—1 ↓A1, B7—B2 — вот и появилась незащищенная шашка; ожидание почти оправдалось.
10. 4—4 A7—A3, A6—A2, B11—B6 — шесть линий построено, осталось закрыть A2.

10. ... ; 5—4 B6—B1, B6—B2 (рис. 44).

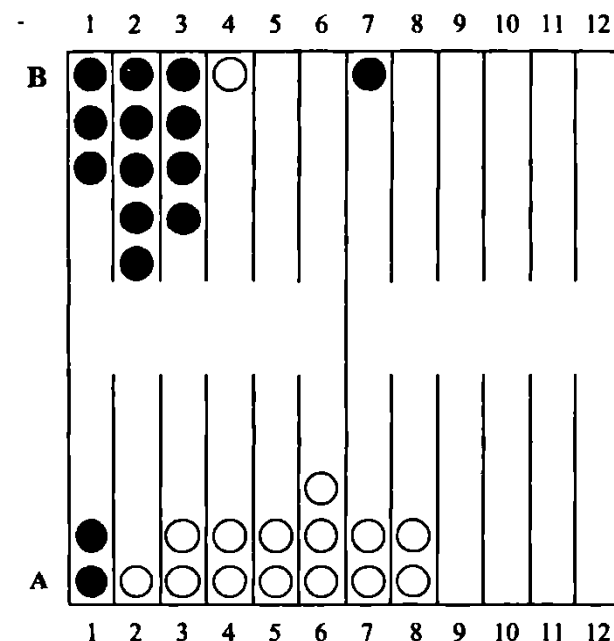


Рис. 44

11. 5—3 B4:B7, A7—A2 — открытие A7 теперь не страшно — сбить A7 можно лишь одним камнем 6—1 ↓A1:A7, но и в этом случае у черных останется две фишки на A1, которые можно вывести только «шестеркой». Белым же не составит особого труда зарядиться — в доме соперника три линии свободны.
11. ... ; 5—1 ↓A1.
12. 6—5 B7—A7.

У белых целых семь линий подряд. И хотя им не удалось занять весь дом и линия черных А1 не выглядит столь уж безобидной (см. следующую главу), у белых есть все основания надеяться на победу, возможно, с марсом (при двух неприятельских фишках на А1 марс был бы маловероятен).

Если есть возможность, доведите партию до конца, удостоверьтесь в правоте моей оценки позиции.

## Глава 4. ВЫКИДКА



Выкидка является завершающим, а потому очень ответственным этапом партии, на котором порой можно растерять все имеющиеся преимущества, например, если сопернику, располагающему фишками в вашем доме, удастся сбить образовавшуюся при выкидке незащищенную фишку. Ожидание в чужом доме является, к слову, одной из тактик ведения борьбы, которой посвящена следующая глава.

Здесь же мы разберем способы проведения выкидки, включая и способы, связанные с риском, уместным в ситуации, когда имеется возможность одержания победы большей, чем простая ойновая.

\* \* \*

Для завершения игры необходимо снять с доски, очевидно, все 15 фишек. Если одним ходом всегда будут сниматься две фишки (т. е. если не будут выпадать куши, когда может быть снято и большее число шашек), потребуется восемь бросков. При наличии кушей число бросков, разумеется, может уменьшиться; но, вообще говоря, оно может быть и большим. Продемонстрируем ситуацию, когда крайне неудачное выпадение камней способно резко повысить число ходов, необходимых для проведения выкидки (рис. 45).

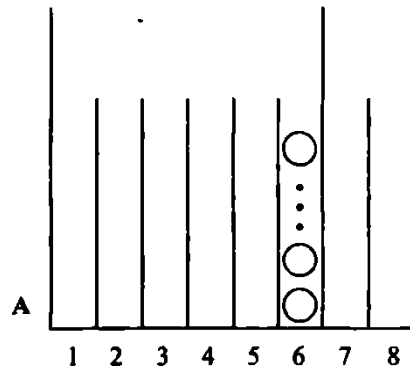


Рис. 45

Предположим, что в позиции 45 у белых на линии А6 находятся все 15 фишек, предположим также, что у белых выпадут коши 4—4 четыре раза подряд. Легко убедиться, что снять при этом удастся лишь одну фишку: трижды предстоит сыграть 4—4 4А6—А2, а затем 4—4 3А6—А2, А2х.

После этого на поле А2 окажется 14 фишек. Пусть теперь начнет выпадать камень 2—1 (или, что ведет к тому же результату, 3—1, 4—1...). На А1 у белых фишек нет, единицу придется играть А2—А1. Для проведения выкидки потребуется еще целых 10 ходов — будут чередоваться ходы 2—1 А2х, А1х и 2—1 А2х, А2—А1.

Подсчитайте, сколько лишних ходов будет сделано белыми!..

Конечно, описанная ситуация нетипична. Но она наглядно демонстрирует, что при выкидке надо стремиться к игре без «окон» — без не занятых шашками полей, иначе при камне, равном номеру незанятого поля, выкидку произвести будет невозможно (если только

пустое поле не является старшим, когда выкидываться будут более младшие камни). Иными словами, *если каким-либо камнем произвести выкидку невозможно, используйте его для игры на пустом поле.*

В частности, камень 2—1 на позиции 44 лучше играть не 2—1 А6—А3, а 2—1 А6—А4, А6—А5, занимая сразу два поля, в результате чего для выкидки появятся сразу и «четверка» и «пятерка».

Сформулированное правило, однако, теряет применимость в случае, если имеются сбитые фишки противника или же его фишки стоят в вашем доме и могут в принципе сбить вашу фишку, окажись она незащищенной.

Рассмотрим сначала ситуацию, когда имеются сбитые фишки.

Будем считать, что вам удалось занять шесть линий в доме и вы осуществляете переброску домой остальных фишек. Идеальная позиция для начала выкидки, к которой нужно стремиться, изображена на рис. 46.

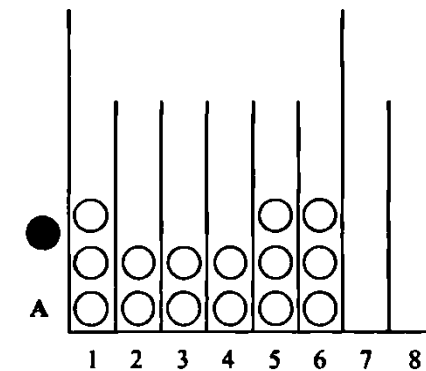


Рис. 46

Достоинством этой позиции является, в частности, возможность сыграть любые большие камни (6—6, 6—5, 5—5...) без создания незащищенной фишки. Понимание значимости этого свойства приходит с опытом, не отчаивайтесь, если вы не осознали сразу его важность.

Пусть у белых выпало 5—1. Как быть? Заманчиво снять сразу две фишки:

5—1 А5х, А1х.

Однако делать это опасно. Если на следующем ходе выпадут камни 6—6, 6—5, 5—5, это приведет к появлению незащищенной фишки. Придерживайтесь правила — *не создавайте старших линий с нечетным числом фишек на них (особенно опасно наличие трех фишек на старшей линии), если на линии, прилегающей к старшей, стоят только две фишки*. Так, на рис. 46 три фишки стоят на старшем поле А6, но и на прилегающем к нему поле А5 находятся также три фишки, поэтому 6—6, 6—5, 5—5 не страшны.

А как сыграть, скажем, 4—3? Достоинство позиции 46 в том, что любой камень на ней можно сыграть без появления незащищенной фишки, а также без возникновения «дырки», т.е. незанятого поля, расположенного между линиями.

Так, при ходе 4—3 (А6, А5) — А2 дырки не возникает, а при ходе 4—3 А4х, А4—А3 она появляется.

Рискованность второго хода (и создания дырки в целом) заключается в том, что после ходов 6—5 А6х, А5х, при камне 6—2 белые вынуждены создать незащищенную фишку в дырке А4:

6—2 А6х, А6—А4.

Казалось бы, всегда стоит играть именно первый вариант, но это не так.

Во-первых, в случае, если у черных сбита фишка — единственная на поле, белым надо спешить с выкидкой, поскольку, даже потратив несколько бросков на зарядку, черные еще за 3—4 хода достигнут дома и, быть может, завершат игру быстрее. В этом случае стоит рисковать — играть только на выкидку, даже если при этом образуются «дырки».

Во-вторых, если кроме сбитой у черных имеется еще несколько фишек, не успевших еще дойти до дома, им после зарядки придется потерять еще несколько ходов на перемещение фишек в дом. Иными словами, белые смогут выиграть марс, если достаточно быстро завершат выкидку. И если вы хотите добиться марса, желаете испытать судьбу — рискуйте, играйте на чистую выкидку: 4—3 А4х, А3. Быть может, выиграв время на снятии с доски всего лишь одной А4, вы успеете завершить выкидку до того, как соперник начнет ее.

В-третьих, случается, что у неприятеля сбито больше одной фишки. Тогда, если соперник еще не начал выкидку, шансы победить его с марсом и даже коксом возрастают. И опять можно рискнуть — начать игру на чистую выкидку.

Заключить сказанное можно советом: при выкидке избегайте появления «дырок». Образовывайте их только в случае, когда вы сознательно идете на риск, оправданный в конкретной ситуации, например, когда вы настраиваетесь на игру со счетом, большим чем 1:0.

Прежде чем сыграть 4—3 А4х, А4—А3, взвесьте свои шансы, оцените, сколько ходов потребуется для начала выкидки при типичных камнях. И если вы все же решились сыграть именно так, положитесь далее на удачу,



с этого момента только везение может помочь вам избежать потерь и дойти до победы.

\* \* \*

Более сложно производить выкидку при наличии в своем доме **заряженных** фишек соперника. При этом нередко приходится создавать «дырки» и даже незащищенные фишки (рис. 47).

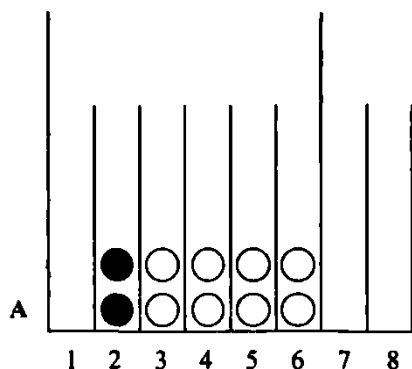


Рис. 47

При камнях 5—4 белые вынуждены создать дырку на поле A5:

5—4 A5x, A5—A1.

Любой другой ход приведет к появлению одной и даже двух незащищенных.

Если же пара черных фишек находится еще и на поле A1, белым придется открыть сразу две фишки:

5—4 A5x, A4x.

Очевидно, это происходит из-за того, что на каждой из линий A4 ... A6 находятся лишь по две фишки. Будь

их, скажем, три, то число возникающих незащищенных фишек было бы меньше.

Итак, при наличии неприятельской линии в доме *избегайте ситуации, когда на старших полях находится по две фишки.*

Можно поэтому посоветовать: при наличии неприятельских фишек в доме играйте малые камни со старших полей, например, 2—1 A6—A4, A6—A5, избегая тем самым появления дырок, снижая риск образования незащищенных фишек.

## Глава 5. ОЖИДАНИЕ



В предыдущей главе мы столкнулись с ситуацией, в которой партия, близкая к выигранной, могла оказаться под угрозой поражения: когда, начав или даже почти завершая выкидку, игрок был вынужден создавать незащищенные фишки. И если бы фишкам соперника, находившимся в чужом доме, удалось сбить хоть одну из них, чаша весов могла склониться на сторону соперника.

Мы рассматривали выкидку только с точки зрения выигрывающей стороны. Однако наличие у одного из соперников фишек в чужом доме (коль скоро они оказались запертыми) на этапе, когда его противник начинает выкидку, часто приводит к использованию особой тактики — ожидания. В этом случае расчет на победу строится в надежде на сбивание образовавшихся при выкидке незащищенных фишек.

Важно заметить, что чаще всего ожидание увенчивается успехом, если в доме соперника находится не одна незащищенная фишка (ее можно легко сбить), а именно, линия из двух и более фишек. В этом случае повышается вероятность возникновения незащищенных шашек у противника при выкидке.

Тактика ожидания является оборотной стороной метода шести линий: поскольку к использованию ожидания приходится прибегать, как правило, в партиях, где соперник преуспел в создании шести линий и ему

удалось запереть и удержать в своем доме фишки соперника.

Можно сказать, что при тактике ожидания решается обратная задача художественного стиля — организация ведения борьбы с противником, успешно реализовавшим стратегию шести линий.

Использование вами ожидания, в свою очередь, отнюдь не лишает вас возможности и в этой, столь сложной ситуации, по-прежнему придерживаться метода построения шести линий. Так, если вам все-таки удастся провести сбивание, причем в этот момент ваш дом будет полностью закрыт, шансы на победу станут вполне реальны.

Ожидание, конечно, является вынужденным шагом, так как наличие фишек в чужом доме, где уже началась выкидка, говорит о безнадежном отставании в переброске фишек в свой дом. Однако, поскольку никто не застрахован от запираения в чужом доме, умение владеть этой тактикой весьма желательно.

Рассмотрим ситуации, где «ожидать» нужно по-разному.

Две белые фишки заперты на B1 (рис. 48). Ожидание неизбежно. Как играть далее?

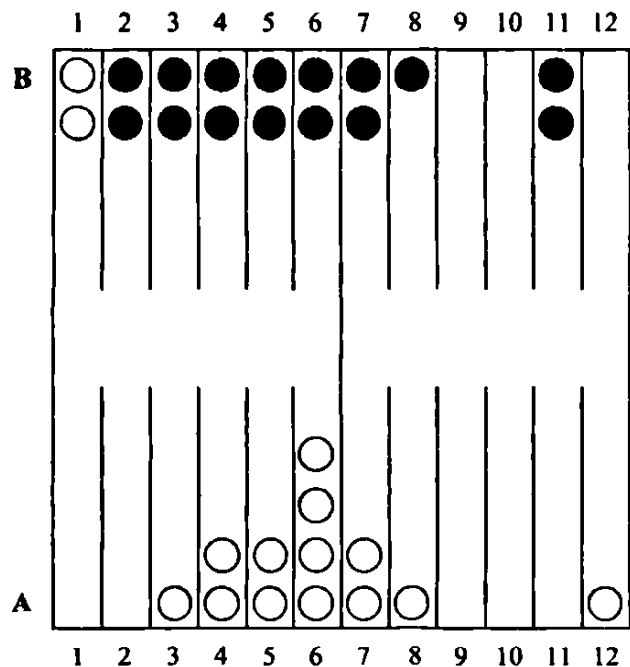


Рис. 48

Противник еще не начал выкидку, ему предстоит сделать еще несколько ходов. С другой стороны, остальные фишки белых находятся вблизи от дома. У белых есть время на то, чтобы спокойно закрыть в своем доме шесть линий. Скорее всего марс белым не грозит, даже если ожидание окажется безуспешным (не удастся сбить шашки неприятеля), белые фишки с В1 успеют добраться домой до завершения соперником выкидки (остальные фишки будут к тому времени дома, и выкидку белые начнут сразу по прибытии фишек В1 домой).

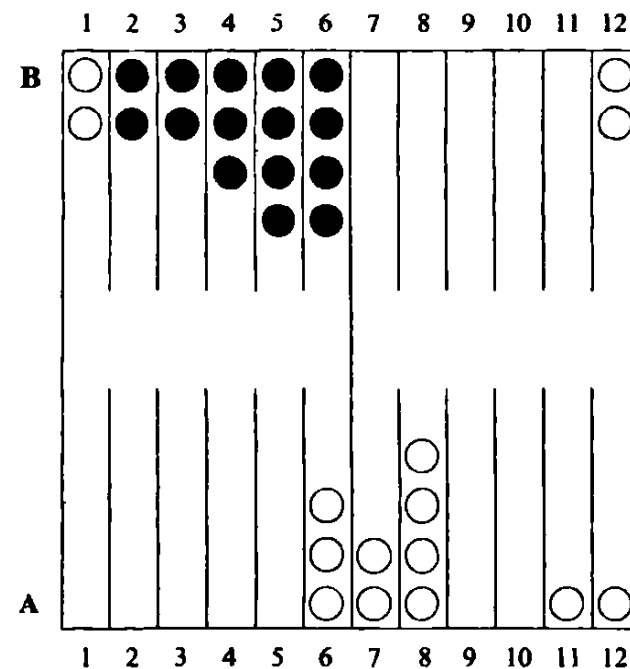


Рис. 49

Здесь (рис. 49) белым придется труднее — противник уже начинает выкидку, а большинство белых фишек находится вне дома, к тому же на достаточно большом удалении от него. Иными словами, белым угрожает марс. Поэтому им, видимо, не стоит пока думать о шести линиях в доме, им лучше во что бы то ни стало скорее загонять свои фишки в дом, куда придется, не тратя ходов на игру внутри дома. И лишь если у них хватит времени или если удастся сбить соперника, им стоит приступить к закрытию дома (построению нескольких линий).

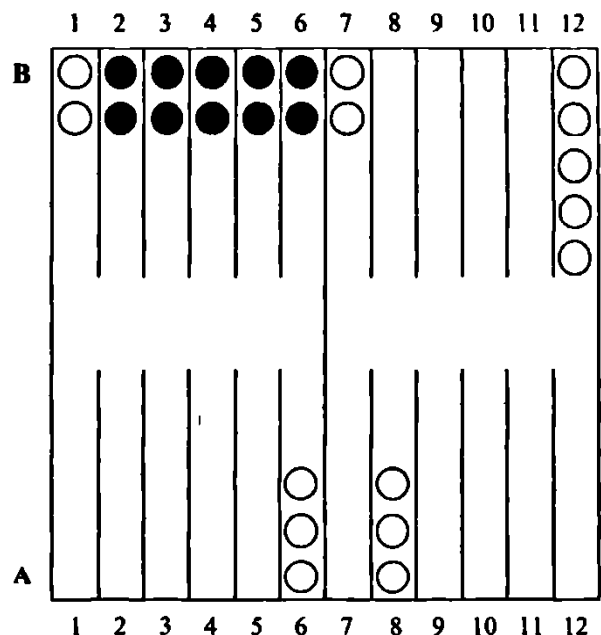


Рис. 50

Черные (рис. 50) уже начали выкидку, белые же безнадежно далеки от дома. Марс, если не оправдается ожидание, практически неизбежен. Стремиться домой поздно. Остается два пути. Первый путь — пытаться строить шесть линий на подступах к дому, с тем чтобы запретить там сбиту (если повезет) черную фишку, а затем использовать тактику перемещения линий в глубь дома (см. главу 3). Второй путь — расставлять капканы, рассеивать свои фишки по возможно большему числу полей, преимущественно вне дома — готовиться к «охоте» (она описана в следующей главе).

Разберем партию, иллюстрирующую применение некоторых приемов, используемых при ожидании:

1. 4—2 (A8, A6)—A4; 4—2 (A8, A6)—A4.
2. 3—1 (A8, A6)—A5; 5—2 A1:A8 (рис. 51).

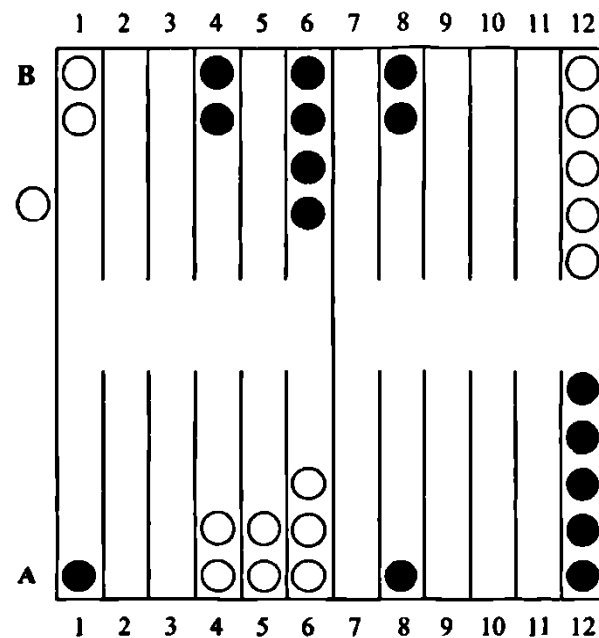


Рис. 51

3. 6—3 ↓V3, B1—B7 — с целью построить в дальнейшем линию B7.
3. ... ; 3—3 2B6:B3, A12:B7 (рис. 52).

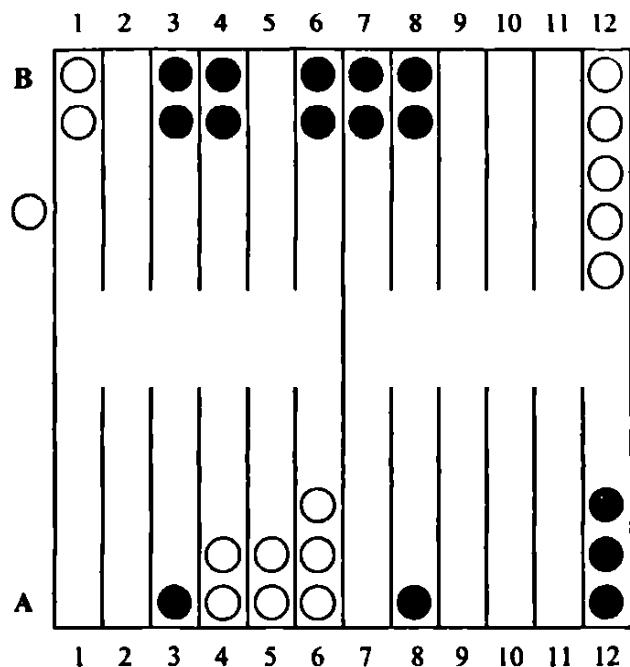


Рис. 52

4. 4—1 ↓B1; 6—2 A12—B7, A1—A3 — пора подумать и о побеге.

5. 6—5 ↓B5—B11; 6—6 A8:B11, 2B8—B2, B11—B5. Риск — благородное дело: если шашка B5 не будет сбита при зарядке белых, черные смогут осуществить закрытие дома.

6. 4—3—5—3 A12—B5 — шесть линий построено (рис. 53).

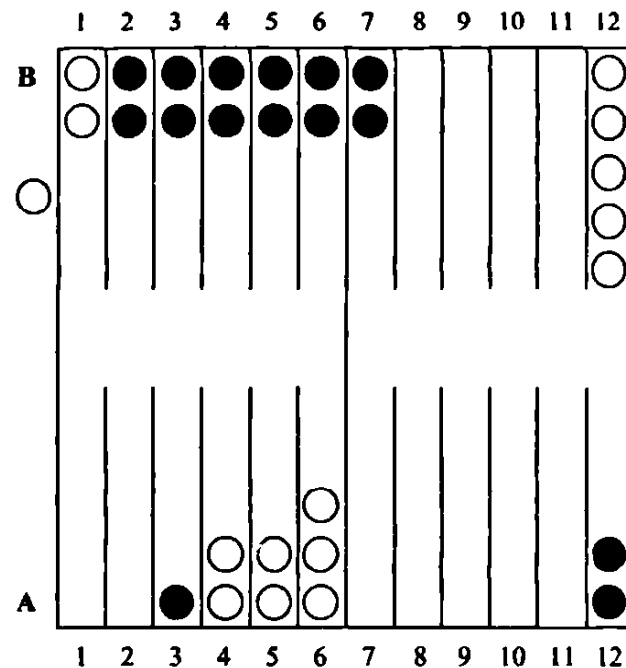


Рис. 53

7. 5—1 ↓B1, A6—A1; 3—1 A12—A9.

8. 6—6 3B12—A7, A7—A1; 2—1 B9—B6 (рис. 54).

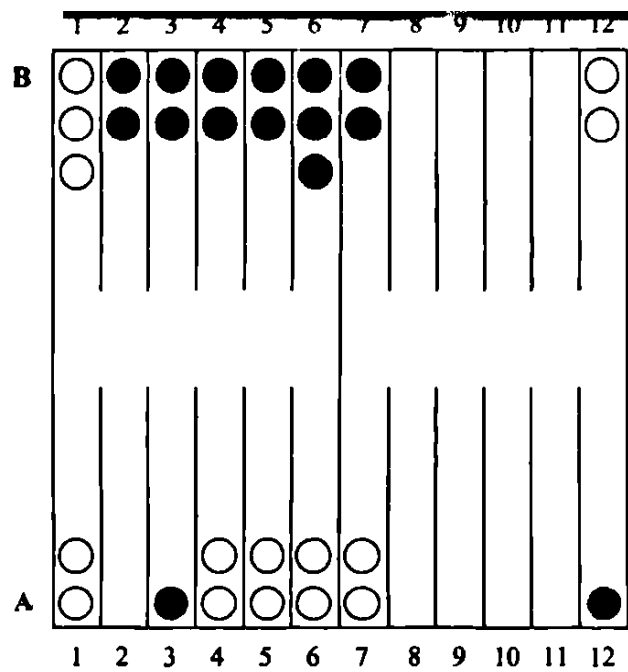


Рис. 54

9. 5—5 2B12—A8, 2A7—A2 — сбивание 2B12:A3 опасно: даже если черные, зарядившись на A2, не смогут убежать, у них есть запас больших камней для фишек A12, B7 и они смогут спокойно караулить соперника в его же доме.
9. ... ; 4—3 A12—B6.
10. 5—5 2A8:A3, 2A6—A1 — A3 вынужденно сбита. У черных же, если повезет, во-первых, есть шанс набивать еще белых фишек (например, при камне белых 5—4 открывается A4); во-вторых, им некуда спешить — домой их фишка попадет в любом случае.

10. ... ; 6—2 ↓A6—A8 (рис. 55).

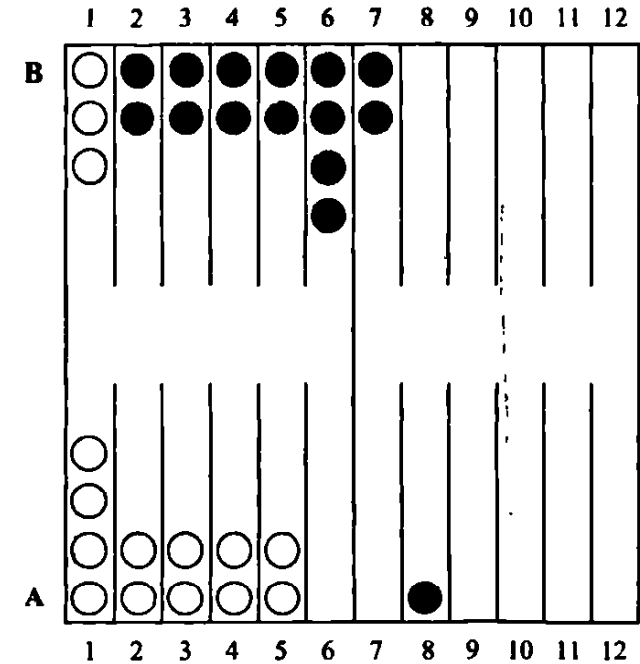


Рис. 55

Теперь черные могут двигаться очень медленно, так как при этом линии белых в доме будут неминуемо раскрываться. Черным такой ход событий выгоден — не исключено, что ожидание белых увенчается успехом и они смогут сбить какую-нибудь фишку черных. Тогда важную роль может сыграть скорость, с какой сбита черная успеет зарядиться. Чем больше открытых полей в чужом доме, тем это сделать проще. Фактически черные могли начать тактику медленного передвижения в дом еще после шестого хода белых. Белым не удалось удержать шесть линий в доме, теперь их задача — сохранить как можно больше линий. Здесь, таким обра-

зом, происходит противоборство тактики шести линий (черные) и тактики ожидания (белые).

11. 6—5 — ; 4—4 A8—B5, B6—B2.

12. 5—3 A5—A2; 2—2 2B7—B5, B2x, B5—B3, но не B6—B4, поскольку в этом случае линия B6 будет состоять из двух фишек, и при камне 6—5 у черных появится незащищенная A6: 6—5 A6x, A5x (рис. 56).

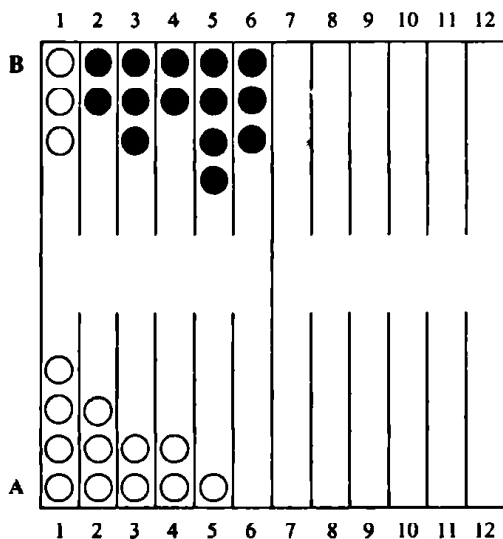


Рис. 56

13. 5—4 A5—A1; 5—5 4B5x — с одной стороны, хорошо, что снято сразу четыре фишки, но, с другой — вынужденно образовалась «дырка» на поле A5.

14. 4—1 B1—B5, A2—A1 — очень важный прием в тактике ожидания — игра в «дырку» (поле B5). Теперь шансы сбить соперника возрастают, так как при этом увеличивается число вариантов для сбивания.

14. ... ; 1—1 3B6:B5, B3—B2, если бы не было фишки на линии B3, сбивать было бы опасно: оно привело бы к открыванию линии (вспомните правила сбивания в своем доме — с поля B5 играть было бы нельзя) (рис. 57).

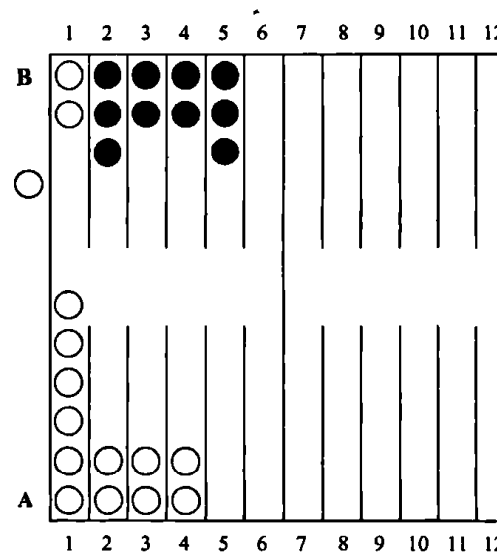


Рис. 57

Теперь белым, возможно, лучше было бы временно не заряжаться, так как если у черных появится неза-

щищенная фишка, на нее будут нацелены и сбитая фишка белых, и фишка с линии В1. Кроме того, пока фишка не заряжена, линии в доме А разрушаться, естественно, не будут. (С другой стороны, и не заряжаться опасно — на горизонте марс.)

15. 5—2 — ; 5—4 В5х, В4х — ожидание белых почти оправдалось, появился шанс — незащищенная шашка В4.

16. 6—4 ↓:В4, В1—В7 — ожидание удалось, шашка В4 сбита.

Кстати, а зачем сделан ход с В1? Просто белые переходят к новой тактике — охоте, располагая свои фишки веером (о веере речь пойдет в следующей главе). Оценим шансы белых: они отнюдь не совсем уж плохи — если им удастся закрыть линию А5 или А6 и удерживать черную фишку хотя бы на некоторое время, вероятность их победы будет достаточно большой.

## Глава 6. ОХОТА



Охота — одна из наиболее красивых тактик художественного метода. Она является естественным продолжением удачно осуществленного ожидания. После того, как фишка соперника оказывается в результате ожидания сбитой, встает проблема: как наиболее эффективно задержать ее возможное повторное движение к своему дому после зарядки? Очевидно, лучшим средством является построение шести линий. Но бывает так, что шесть линий являются лишь отдаленной перспективой. В этом случае шесть линий следует строить при активном использовании сбивания — приема, составляющего основу охоты.

Сущность охоты и заключается в том, чтобы фишками, участвовавшими в ожидании, противодействовать перемещению неприятельской фишки домой путем активного сбивания соперника и параллельного построения максимально возможного числа линий в собственном доме. В целях повышения вероятности сбивания фишки располагаются особым образом — веером (смотрите ниже).

Разберем экстравагантную позицию, при развитии которой тактика охоты причудливо переплетается с методом построения шести линий. У черных осталась лишь одна шашка, на которую охотятся 15 белых фишек (рис. 58).



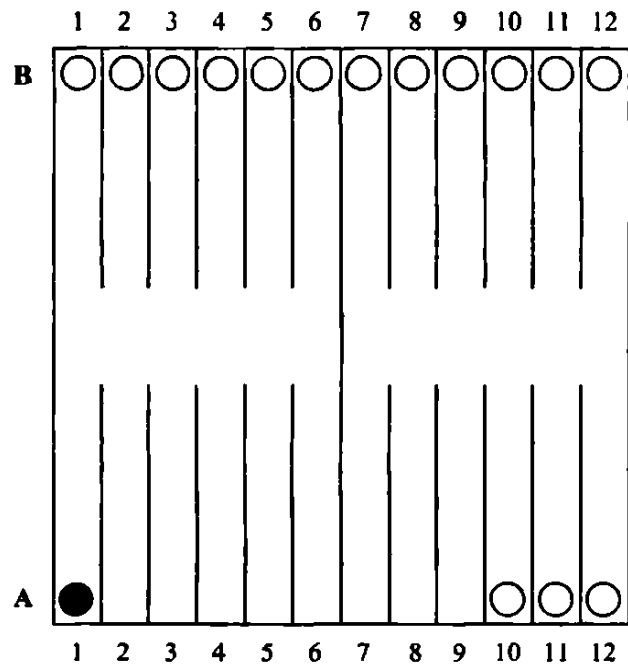


Рис. 58

1. ... ; 2—2 A1—A9.
2. 5—2 A11:A9—A4; 5—2 ↓A5—A7.
3. 6—3 B12:A7—A4; 3—3 ↓A3:A12 (рис. 59).

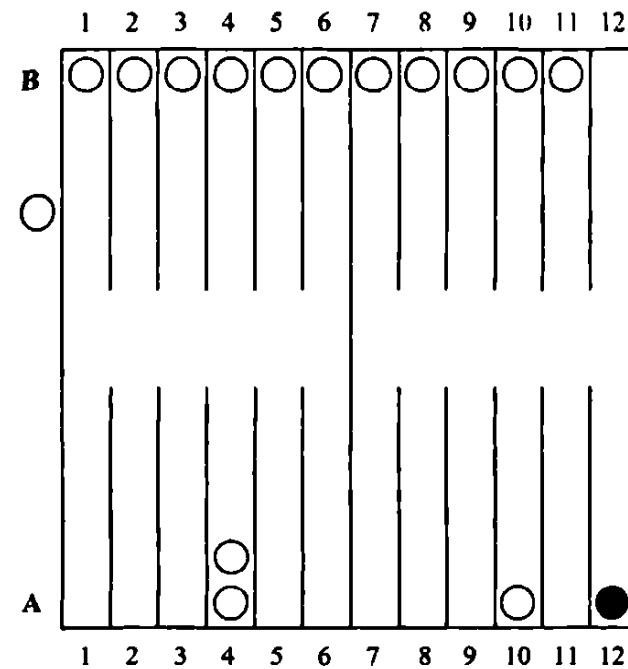


Рис. 59

4. 4—4 ↓B4, B9:A12—A8, A10—A6 — игра вдоль с расчетом на построение линии. Сбивание соперником незащищенных шашек белым не опасно — им есть где зарядиться.
4. ... ; 4—1 ↓A1—A5.
5. 3—2 A8—A6, B11—A11; 6—5 A5:A11—B9 (рис. 60).

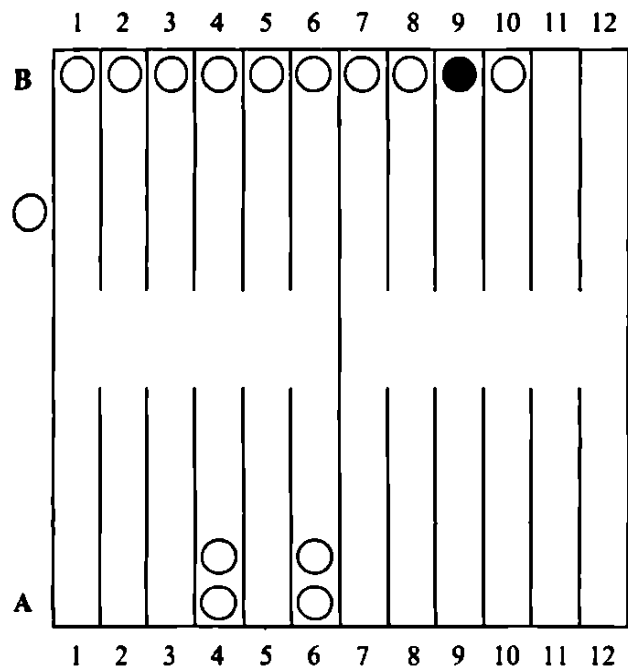


Рис. 60

6. 6—1 ↓B6, B8:B9; 5—4 ↓A5—A9.  
 7. 2—1 B6—B8, B10—B11; 2—2 A9:B8 (рис. 61).

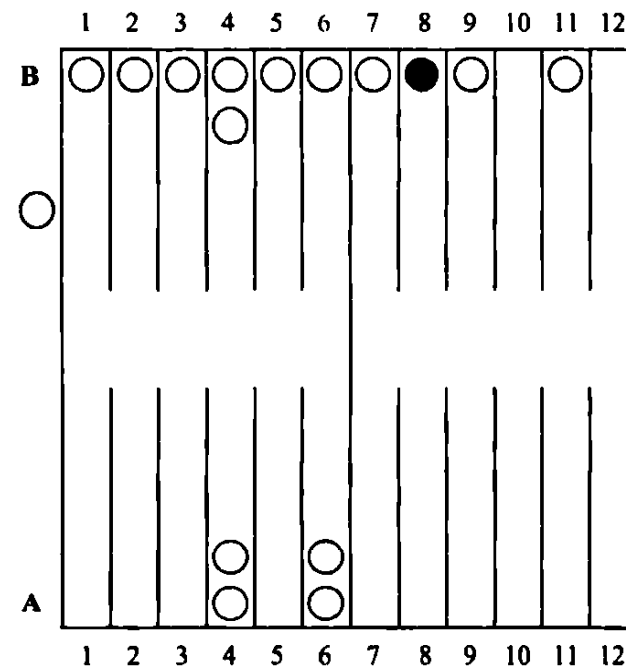


Рис. 61

8. 5—3 ↓B5:B8; 1—1 ↓A1—A3.  
 9. 4—1 B11—A9 — перебрасывается ближняя к дому А фишка.  
 9. ... ; 3—1 —.  
 10. 6—4 A9—A5, B9—A10. Ход на А5 — игра в «дырку», которую предстоит закрыть.  
 10. ... ; 5—4 A3—A12 (рис. 62).

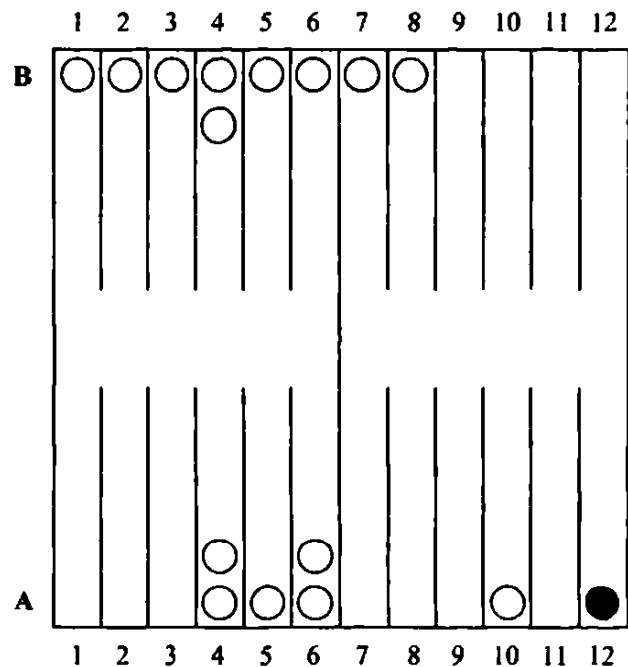


Рис. 62

11. 4—4 B5:A12—A8, A10—A6; 3—1 ↓A3 — разрешается, конечно, играть и ↓A1, но A3 ближе к выходу из чужого дома.
12. 4—1 A6—A5, A8—A4; 5—2 A3—A10 (рис. 63).

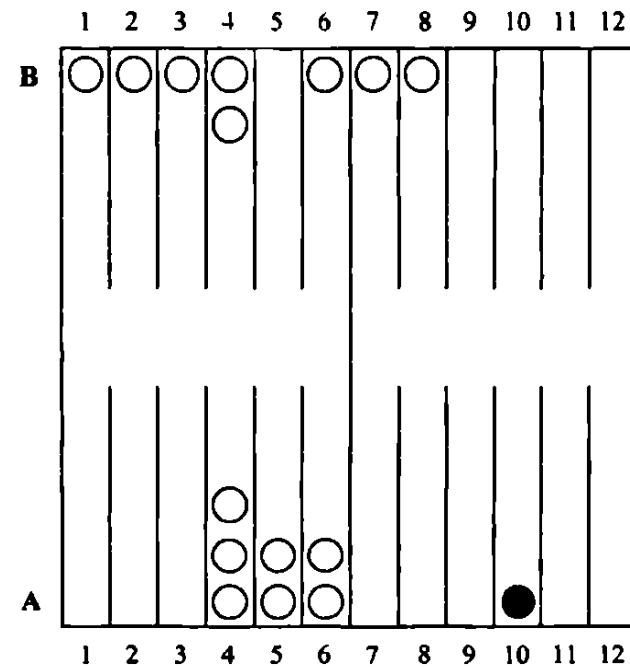


Рис. 63

13. 2—1 A4—A3, B4—B6 — сбить A10 не удалось, сейчас лучше не играть B8—B10, так как B10 достается с поля A10 «пятеркой».
13. ... ; 1—1 A10—B11.
14. 3—2 B8:B11—A12; 6—4 — (рис. 64).

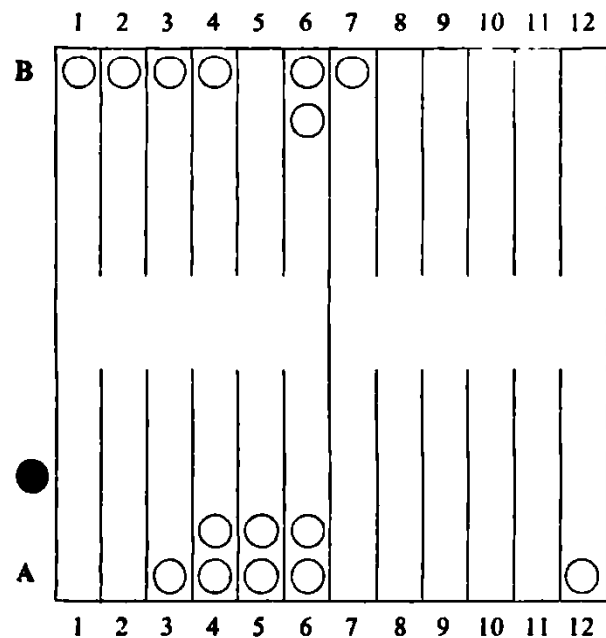


Рис. 64

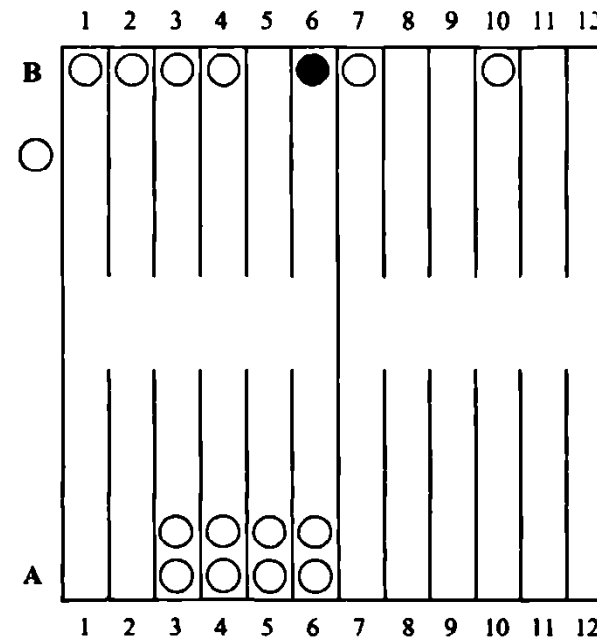


Рис. 65

15. 4—1 A12—A7; 6—2 ↓A2—A8.

16. 2—2 A7—A3, B6—0B10 — спаренные фишки сейчас ни к чему, надо увеличивать «площадь обстрела», т.е. число полей, с которых можно атаковать шашку противника.

16. ... ; 6—5 A8:B6 (рис. 65).

17. 5—2 ↓B5, B4:B6; 3—2 ↓A2.

18. 5—3 B10—A7; 5—2 A2:A7—A9 (рис. 66).

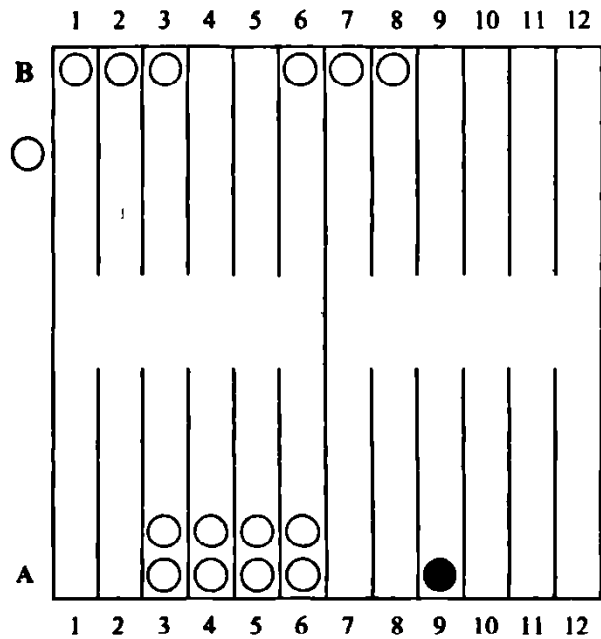


Рис. 66

19. 6—1 ↓B6—B7 — здесь удобно спарить ближнюю к A9 фишку, которую проще достать с поля A9.

19. ... ; 3—2 A9—B11.

20. 6—3 B5:B11—A11; 3—3 —.

21. 4—2 A11—A5; 4—2 ↓A2 (рис. 67).

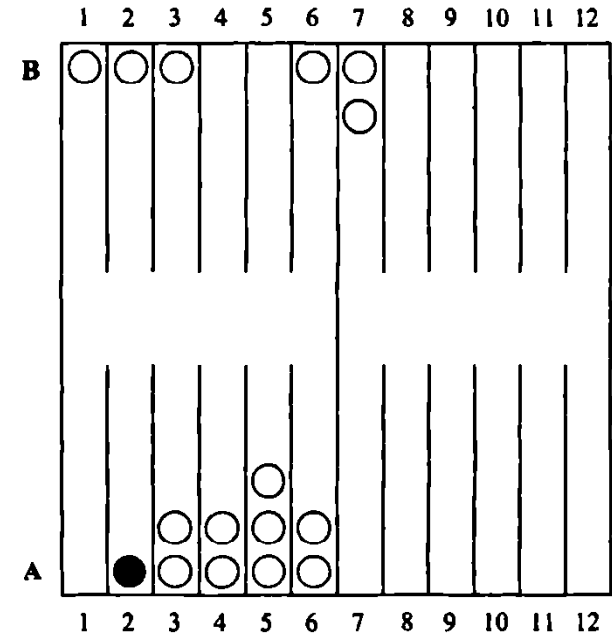


Рис. 67

22. 5—3 A5:A2, B7—B12; 6—1 ↓A1—A7.

23. 6—4 B12:A7—A3; 5—1 ↓A1 (рис. 68).

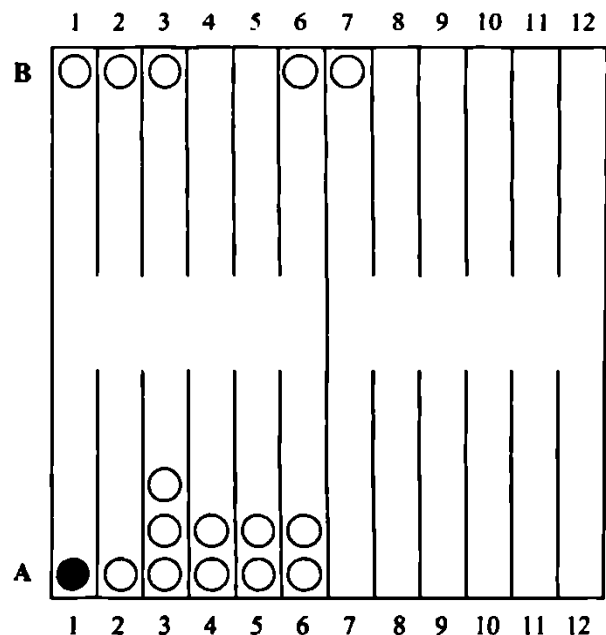


Рис. 68

24. 5—2 A3:A1, B7—B12 — было бы, конечно, лучше, если бы удалось закрыть A2, построив пять линий, но камню не прикажешь.

24. ... ; 6—2 ↓ A2—A8.

25. 4—3 ↓ B4, B12—A10; 2—1 A8:A10—A11 (рис. 69).

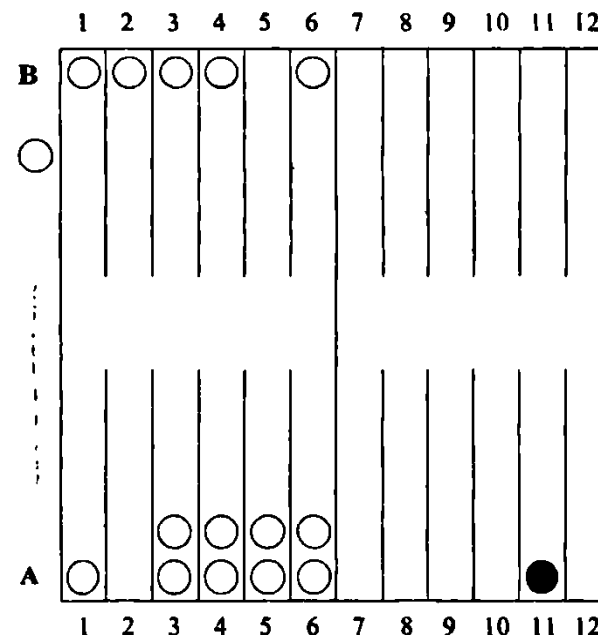


Рис. 69

26. 4—2 ↓ B4—B6 — можно сказать, что фишки расположены реальным веером — нет четности, аналогично нет нечетности; между фишками — целый спектр расстояний, от одного до пяти полей, так что следующим ходом они должны бы достать практически любое поле, на которое сходит фишка с A11.

26. ... ; 2—1 A11—B11.

27. 6—6 B6—A1, B6—B12 — веер дал осечку, сбить черную фишку этим ходом не удастся. (Вообще говоря, при охоте выпадение кушей нежелательно для охотника. Если они выпадут у самого охотника,

веер может оказаться непригодным. Если же куши будут у его соперника, фишка соперника может пройти через всю доску и выйти из-под обстрела. Кстати, камень 6—5 у черных ведет к их победе с коксом: 6—5 В11—В6х.) Но и черным не повезло:

27. ... ; 5—1 В11—В5 (рис. 70).

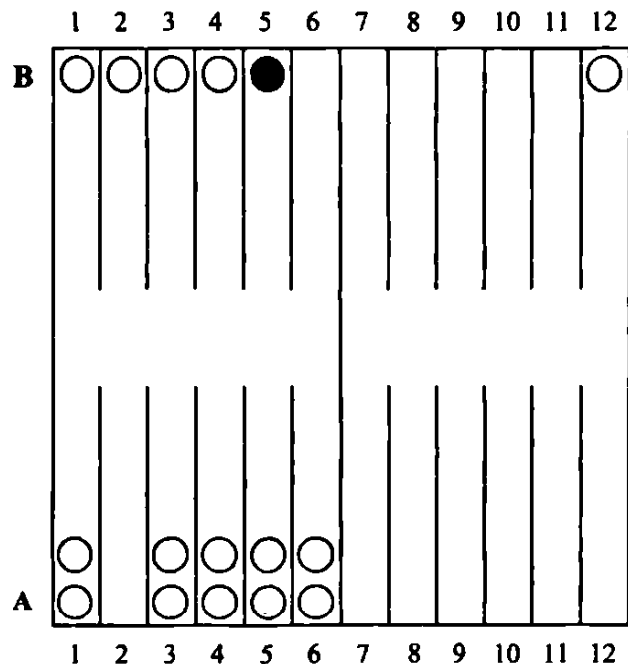


Рис. 70

28. 6—1 В4:В5, В12—А7; 3—1 —.

29. 5—4 А7—А2, В5—В9; 6—4 —.

30. 4—1 В9—А11; 4—4 — черным уже весьма непрос-

то зарядиться — в доме белых лишь одна «дырка» (рис. 71).

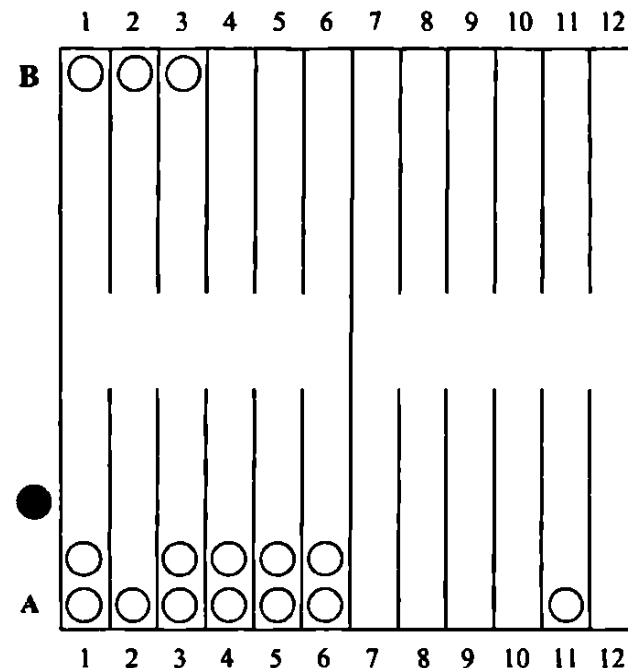


Рис. 71

31. 6—3 А11—А9.

Дом закрыт. Успех белых очевиден, они уже не проиграют ни с марсом, ни с коксом, что недавно казалось немислимым (сравните с исходной позицией). Впрочем, с другой стороны, победа белым вовсе не гарантирована, поскольку черным надо завести домой лишь одну фишку. Единственный путь к победе у белых — рискнуть при выкидке. Причем риск может проявиться не только в создании пустых линий в середине дома, но

даже в сознательном образовании незащищенных фишек. Если они все же будут сбиты черной шашкой, ими вновь можно будет организовать охоту. Вывод очевиден: игра без риска не имеет здесь никаких перспектив. Если предположить, что соперник сумеет зарядиться за 3—4 броска и еще 3—4 хода ему потребуется для достижения дома и произведения выкидки, то он скорее всего закончит игру первым (белым потребуется на это, как мы знаем, около восьми ходов). Сказанное подтверждает наш вывод — белым надо рисковать.

## Глава 7. ДВЕ ЛИНИИ В ЧУЖОМ ДОМЕ



Тактика, описанная в настоящей главе, тесно связана с тактиками ожидания и охоты. Создав в доме соперника две линии (желательно на полях В1, В2), чаще всего удастся дожидаться появления незащищенной неприятельской фишки в его доме или на подступах к нему. Затем, если повезет, сбить ее и перейти таким образом от ожидания к охоте. Отметим, что устроить охоту силами четырех-пяти фишек, стоявших до сбивания в чужом доме, обычно не составляет труда.

Наличие двух линий в доме соперника резко повышает вероятность того, что при типичной игре сопернику придется, во-первых, выстроить пирамиды из своих фишек, что снизит свободу его маневра; во-вторых, он будет принужден к созданию незащищенных фишек, что иллюстрируется рис. 72.

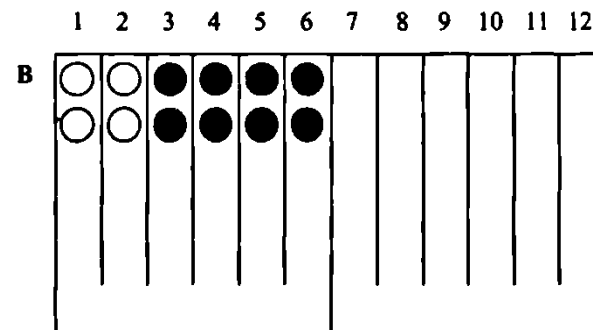


Рис. 72



Нетрудно убедиться, что черным, начавшим выкидку, трудно довести ее до конца без появления окон и незащищенных фишек, на которые нацелены белые фишки с полей В1—В2.

Например, незащищенные черные фишки появятся при камнях: 6—5, 6—4, 5—4, 5—3, 4—3, 4—2. Словом, ожидание двумя линиями по сравнению с ожиданием одной линией повышает вероятность сбивания фишек соперника в его доме.

Впрочем, не стоит рассматривать две линии как верное средство для одержания победы. В реальной практике прибегать к тактике двух линий приходится в ситуациях, когда иного выхода нет. К примеру, когда сопернику удалось сбить несколько фишек у вас в дополнение к фишкам В1 на начальной стадии игры, а вам в свою очередь удалось построить сбитыми фишками две линии. Так что использование тактики двух линий, равно как и тактика ожидания, является мерой вынужденной.

Обратимся к партии, в которой белым удалось с помощью тактики двух линий получить перспективную позицию.

1. 3—1 (А8, А6)—А5; 6—2 А1—А7, А1—А3.

2. 5—1 В12:А7 ; 4—3 ↓А4:А7 (рис. 73).

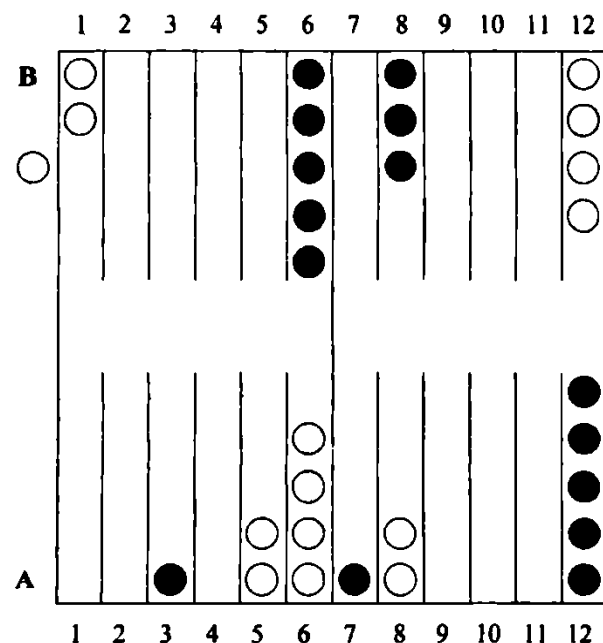


Рис. 73

3. 2—1 ↓ В2, А8:А7 — пока белые не думают о двух линиях, они просто пытаются удержать соперника в своем доме.
3. ... ; 5—2 ↓ А2:А7 — лучше, чем А3:А8, так как теперь фишку А8 черные могут сбить и «единицей» и «пятеркой».
4. 3—2 ↓ В2, А8—А5 — получились две линии на полях В1—В2. Отныне задача белых — медленно строить шесть линий в своем доме так, чтобы в идеале их дом оказался закрытым как раз к началу выкидки у черных. А для того, чтобы замедлить построение дома, можно дать сопернику возмож-

ность сбить еще одну-две фишки, на выведение которых из дома неприятеля будет потрачено время, что в данной ситуации желательно.

4. ... ; 4—4 A3—A7, 2A7—A11, A12—B9 (рис. 74).

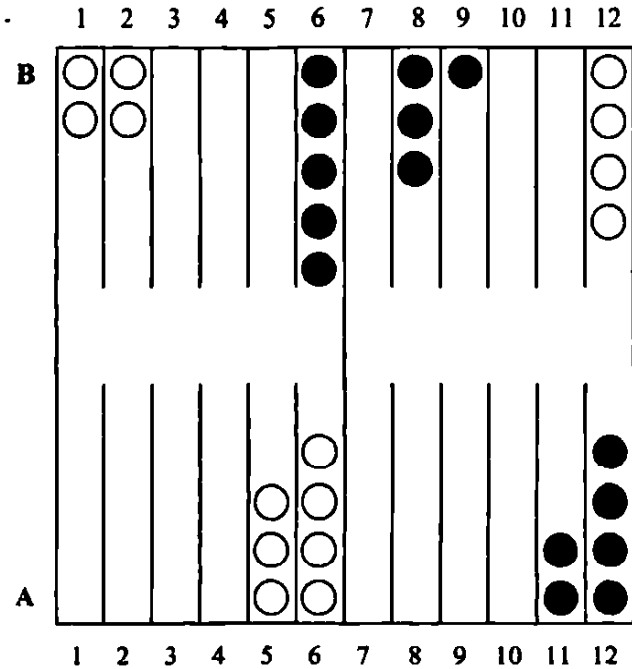


Рис. 74

5. 6—2 B12—A7, A6—A4— сбивать B1:B9 не стоит в интересах медленного заполнения дома. Да и вывести шашки B1, B2 вряд ли удастся достаточно быстро — настолько быстро, чтобы можно было перейти к стандартной тактике шести линий для удержания сбитой черной фишки.

5. ... ; 6—6 4A12—B7.

6. 3—2 A7—A4, A5—A3; 2—2 2B7—B5, 2B6—B4 — теперь белые шашки B1, B2 заперты, им волей-неволей придется ждать (рис. 75).

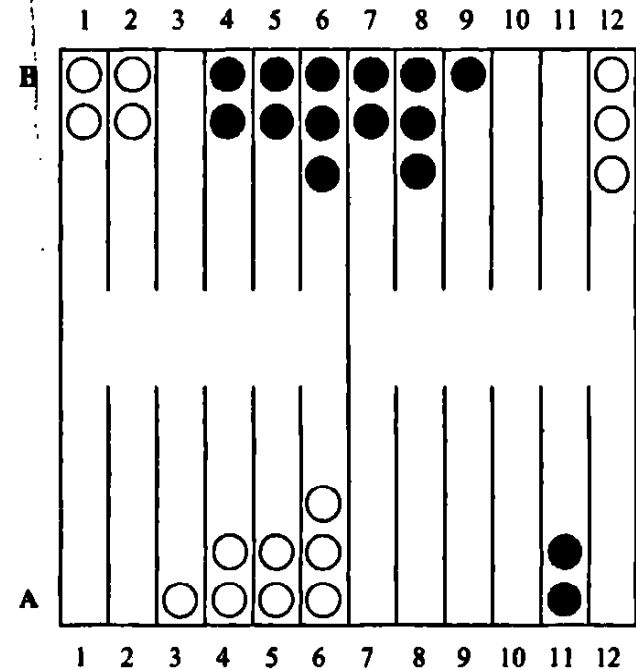


Рис. 75

7. 3—1 A6—A3, B12—A12 — дом заполняется слишком быстро, поэтому можно ставить A12 под бой.

7. ... ; 6—1 A11:A12—B7 — бить или не бить? — вот в чем вопрос. Черные бьют, так как в их доме и без того имеются две линии белых, терять им особен-

но нечего, да к тому же они и не скрывают надежд на марс.

8. 6—3 ↓V3, V12—A7; 5—5 3V8:V3, V9—B4 (рис. 76).

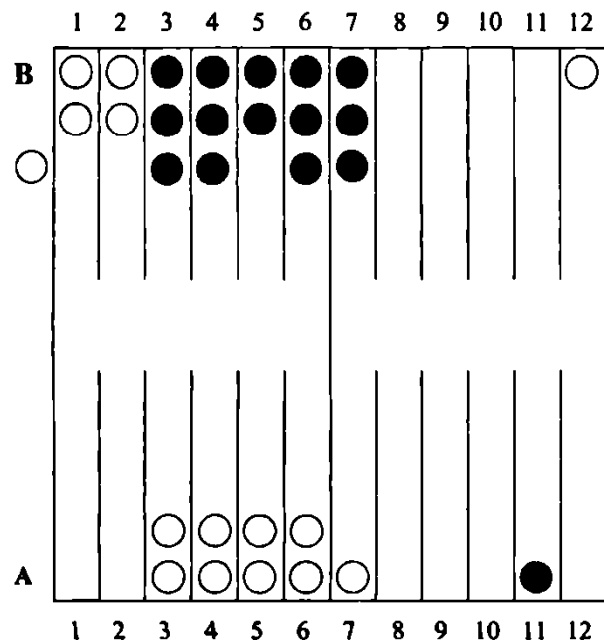


Рис. 76

9. 4—3 —; 5—1 A11—B8.

10. 6—2 B2, V12—A7 — сбивать B8 опасно — фишки белых с полей V1, B2 могут не выбраться из чужого дома и не успеть из-за этого закрыть шесть линий.

10. ... ; 4—4 3V7—B3, B8—B4.

11. 6—5 B2—A12 — вот он, выигрыш времени. Выводить сразу две фишки B2 нецелесообразно — черные могут занять поле B2, тогда игра перейдет к простому ожиданию, менее эффективному, чем тактика двух линий (рис. 77).

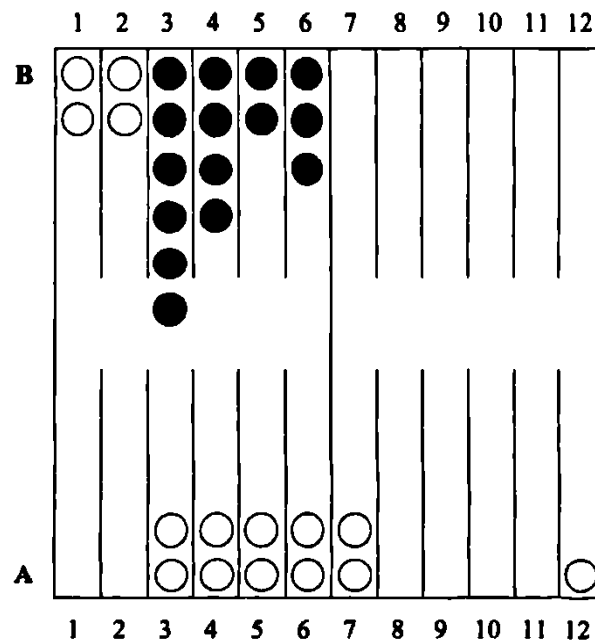


Рис. 77

11. ... ; 5—3 B5x, B3x — у белых появился шанс, но...

12. 5—2 A12—A5 — сбить фишку B5 не удалось, вновь B2 остается на месте — ждать до конца!

12. ... ; 4—3 B4x, B3x (рис. 78).

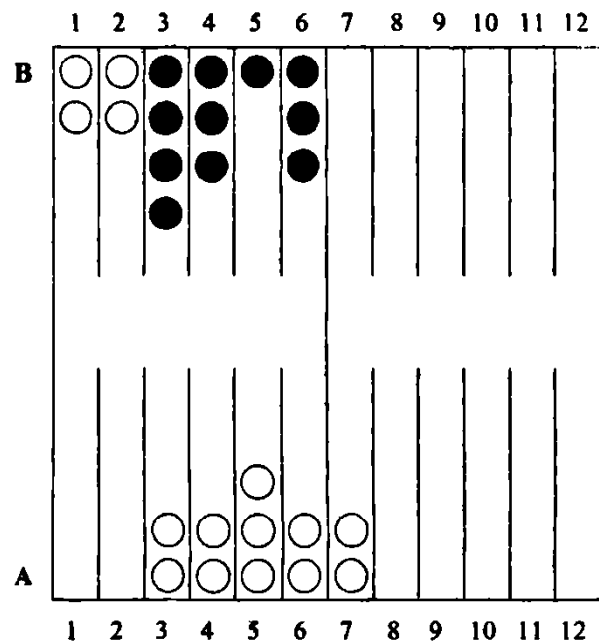


Рис. 78

13. 3—3 В2:В5—В11, А5—А2 — теперь фишка В11 должна принять участие в закрытии шести линий; шашки В1, В2 по-прежнему нацелены на фишки соперника, которые могут оказаться незащищенными. Кроме того, если черным все же удастся выбраться из дома А, белые смогут организовать охоту с полей В1, В2. Итак, белым надо постоянно держать в уме возможность использования сразу трех тактик — шести линий, охоты и двух линий (теперь, точнее «полутора» линий, так как на поле В2 находится только одна белая фишка).

13. ... ; 6—4 —.

14. 2—1 В11—А11 — фишки с поля А7 лучше пока не трогать, сохраняя пять линий.

14. ... ; 3—1 ↓А1, В6—В3 — пирамида В3 растет, хотя, скажем, ход 1—1 ЗВ3:В2 был бы опасен — белым пришлось бы перейти к простому ожиданию (рис. 79).

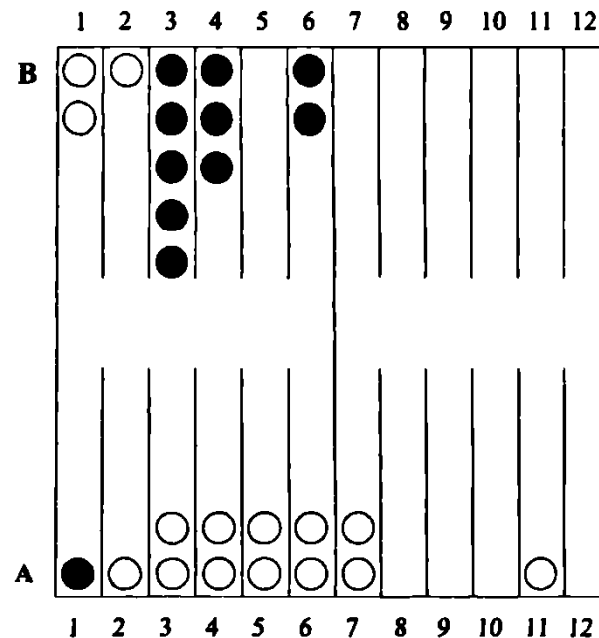


Рис. 79

15. 6—5 А7:А1, А7—А2; 4—1 ↓:А1, В6:В2 — апофеоз тактики двух линий, теперь белые с большой вероятностью смогут сбить как минимум еще одну незащищенную фишку черных.

16. 5—2 :B2, ↓B5 — этим ходом белые резко понизили шансы черных на успех. Действительно, им почти не на что надеяться: ожидание в доме А, если они прибегнут к нему, едва ли увенчается успехом — их собственный дом почти разрушен. Далее, у черных нет свободы маневра — при выпадении больших камней их фишкам рано или поздно придется покинуть чужой дом, вне которого на них, несомненно, будет устроена охота. Не исключено также, что белые в результате смогут запереть черных в своем доме, используя тактику шести линий.

16. ... ; 3—2 —.

17. 6—2 B1—B7, A11—A9 на всякий случай, выводя удаленную шашку B1 и устремляясь фишкой A11 к полю A1. Довести партию до победы, пожалуй, не составит большого труда.

## Глава 8. УДАЛЬСКАЯ ИГРА



Еще одна тактика, которую мы сейчас опишем, — удальская (едва не сказал — пижонская) игра. В ней тактика двух линий доведена до логического завершения, или, если хотите, до абсурда. Удальскую игру можно вести, скажем, если у вас хорошее настроение, если вам сопутствует удача, наконец, если вы просто желаете утереть сопернику нос, посмотреть, как он будет хлопать широко раскрытыми глазами и не верить им. Удальская игра — это ведение борьбы вопреки всем разумным правилам, когда под бой ставят все свои фишки вне неприятельского дома, которые только можно сделать незащищенными. Идея тактики — в захвате максимально большего числа линий во вражеском доме с тем, чтобы поставить соперника в невыгодные условия, в частности, вынудить его построить пирамиды, являющиеся обычно признаком ограниченности возможностей по застройке своего дома. После того, как противник будет лишен шансов на ведение хорошей игры в его собственном доме, следует осуществить переход к охоте и построению шести линий у себя дома.

Из приведенной партии станет ясен смысл тактики удальской игры.

1. 5—1 B12—A7 — опасно, но не лишено смысла, цель хода (веселого, удальского) — быстро захватить пункт A7. Как правило, в самом начале партии, в случае удачного построения линий на стратеги-

ческих полях (A5, A7 и т.д.) с помощью рискованных, удальских ходов, можно гибко перейти и к стандартной тактике шести линий, начать ведение строгой игры, но уж если этого сделать не удастся, надо продолжать идти ва-банк.

1. ...; 6—1 A1:A7, A1—A2.
2. 6—3 ↓B3, B12:A7; 5—2 ↓A5:A7 (рис. 80).

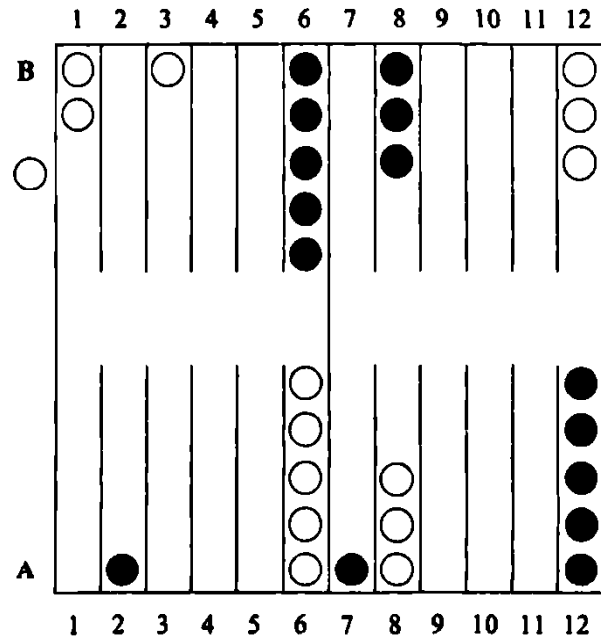


Рис. 80

3. 5—4 ↓B5, A6:A2 — белым не удалось захватить двух линий на младших полях дома B; в доме со-

перника находятся четыре белых фишки, отступить некуда, авось, удаль поможет...

3. ...; 2—1 ↓A2—A3.
4. 3—3 ↓B3, A6:A3, A8—A5, B12—A10 — все под бой.
4. ...; 3—2 ↓:A3:A5 — а вот стоит ли сбивать черным? Как правило, если вы ведёте удальскую игру, соперник, опьяненный «успехом» в сбивании, не чувствует грозящей ему опасности. И даже позже, когда он начинает замечать что-то неладное, он уже не в силах остановиться и продолжает по инерции сбивать все, что попадет под руку (рис. 81).

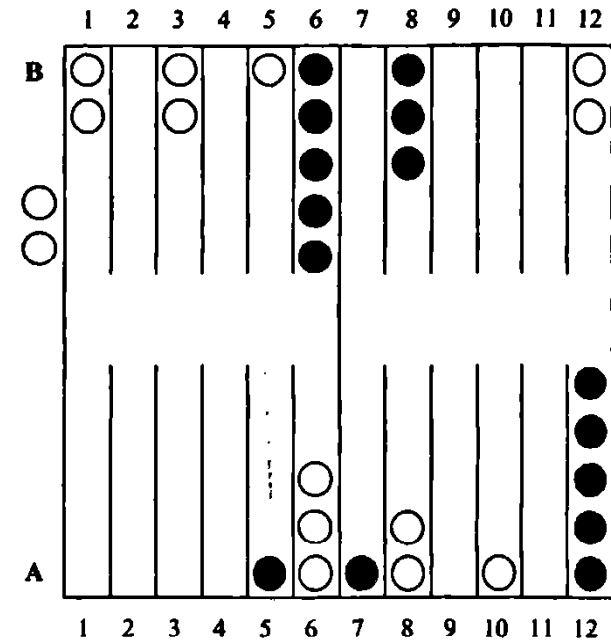


Рис. 81

5. 4—2 ↓B4, ↓B2; 5—3 (A5, A7):A10.

6. 1—1 ↓B1—B2, B4—B5, A6—A5; 5—3 (A10, A12)—  
B10 (рис. 82).

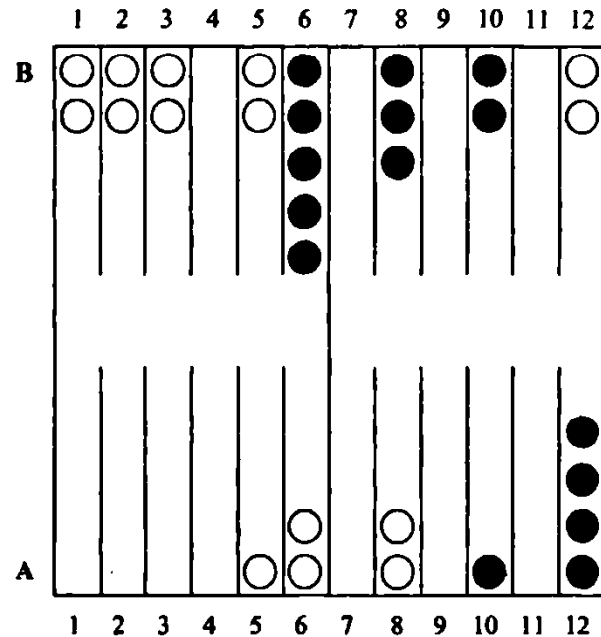


Рис. 82

7. 3—2 B12:A10, A6—A4 — ничего не скажешь, пижонская игра.

7. ...; 4—2 ↓:A4:A6.

8. 4—3 ↓B4, ↓B3; 2—1 A12:B12, A12—B11 — лихорадочная попытка перехватить инициативу, занять в перспективе хотя бы B7 (рис. 83).

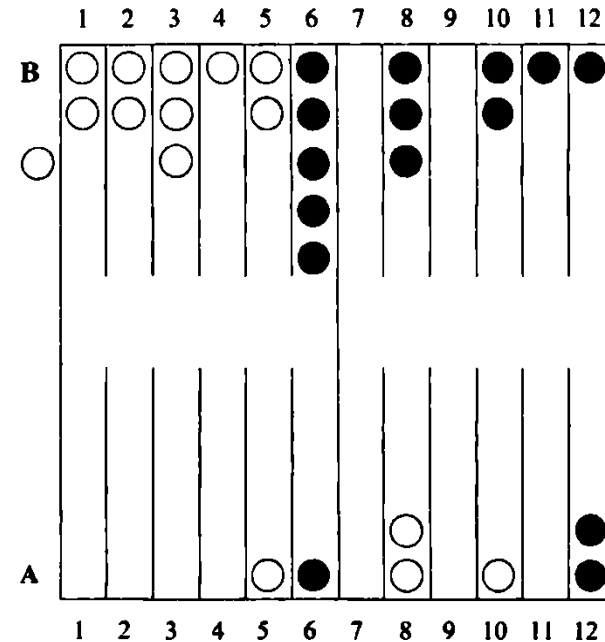


Рис. 83

9. 6—5 ↓B5, B3—B9 — сбивать B11 пока не стоит, лучше подождать, пока соперник подтянет все фишки к дому и построит пирамиду B6. Кроме того, записанный ход позволяет тянуть время — не открывать линий в доме B и одновременно не играть остальными фишками. В противном случае при больших камнях придется делать выбор между выведением своих фишек из чужого дома и передвижением своих фишек на младшие поля своего дома, где они могут быть «потеряны» для построения линий. Да и начинать заполнять свой дом белым лучше со старших полей, имея в виду тактику шести линий.

9. ... ; 4—4 2A12:B9, A6:A10 — B11 — черные не заметили хороший ход 2B8:B4. Такое тоже случается.

10. 6—4 ↓B4 ; 5—5 2B11—B6, B12—B7 — пирамида B6 имеет жалкий вид (рис. 84).

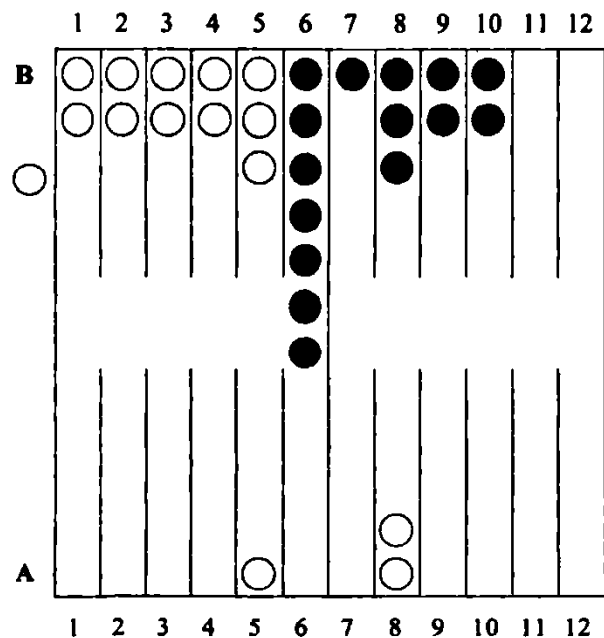


Рис. 84

11. 6—5 ↓B5—B11 — сбивать B1:B7 рановато, у соперника пока еще много линий, у белых могут возникнуть трудности с выводом своих фишек из чужого дома.

11. ... ; 4—3 B10—B6, B10—B7.

12. 1—1 2A8—A6, приступая к строительству дома.

12. ... ; 2—2 2B9—B7, 2B8—B6 (рис. 85).

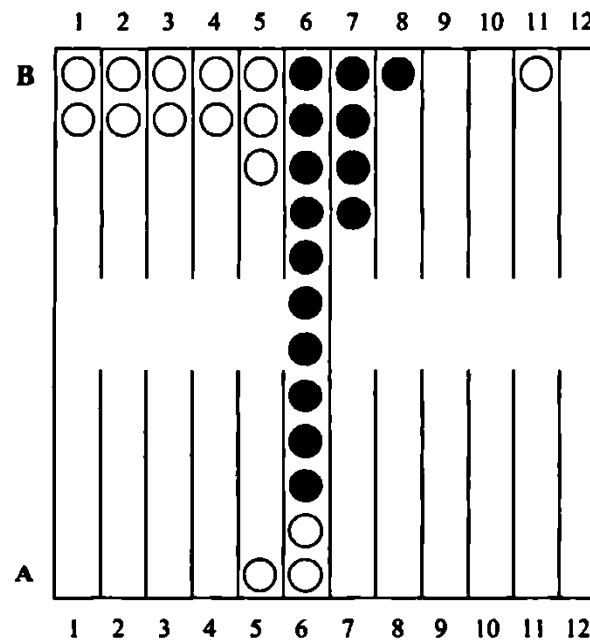


Рис. 85

13. 5—3 B5:B8, B4—B9 — пора начинать охоту!

13. ... ; 6—6 —.

14. 6—2 B4—B10, B11—A12 — белые организуют веер (рис. 86)!



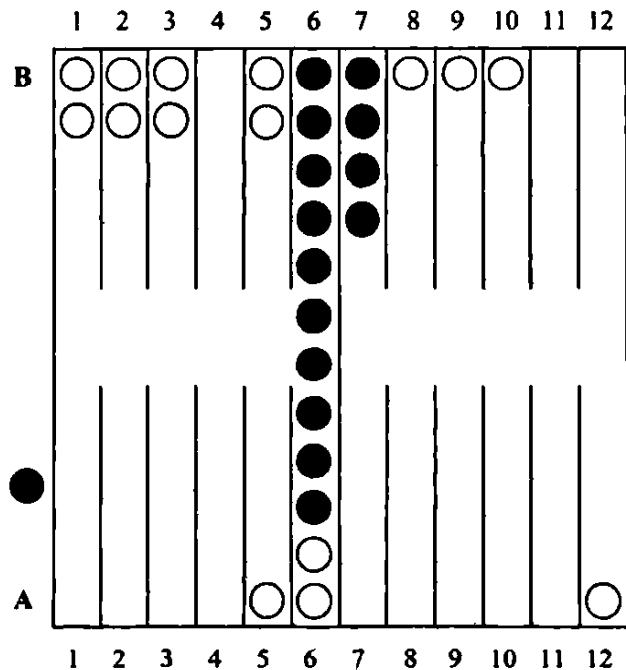


Рис. 86

Итак, белые приступили к охоте. Причем подкрепление для постройки шести линий будет поступать из дома противника: белые фишки с младших полей В смогут, как по мостику, передвигаться по своим же линиям в чужом доме. После того, как белые запрут черную фишку в доме, лишив ее малых ходов, пирамида черных В6 начнет разрушаться, что неизбежно приведет к появлению незащищенных черных фишек в доме В, где им недвусмысленно угрожают фишки неприятеля.

Удальская игра как таковая теперь, можно сказать, завершается, плавно переходя к строгости и выверенности ходов и метода шести линий. Одержат верх над потрясенным соперником белым, поверьте, будет достаточно легко.

## Глава 9. ПРИМЕРЫ ПАРТИЙ



Представим несколько партий, рисунки для которых изображены с точки зрения игрока, владеющего домом В. Возможно, это покажется вам непривычным, но, как уже отмечалось, необходимо уметь вести игру, обладая как домом А, так и домом В. Для удобства вновь приведем позицию, которую мы рассматривали в начале (рис. 87).

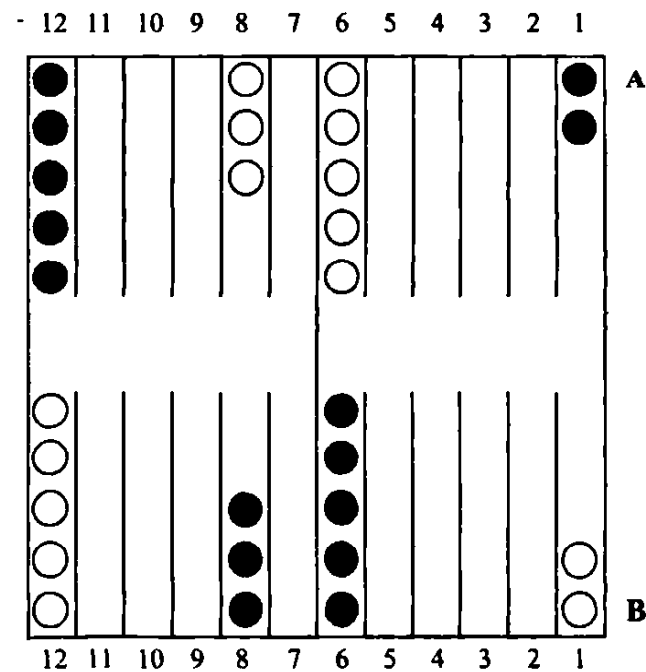


Рис. 87

## Первая партия

(Право первого хода у белых)

1. 5—1 В12—А8, В1—В2 ; 5—3 (В8, В6)—В3.
2. 3—2 (В1, В2)—В4; 6—4 А1—А7, А1—А5 (рис. 88).

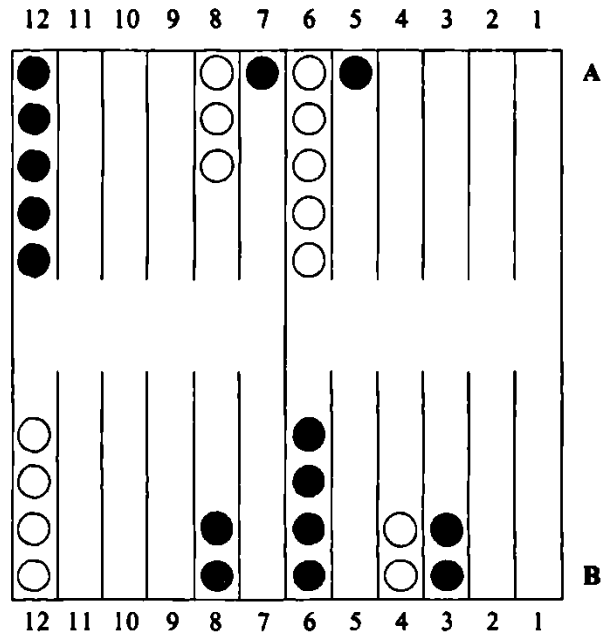


Рис. 88

3. 6—6 2В12:А7, 2А8—А2 ; 4—3 ↓А4, В6—В3.
4. 4—4 2В12:А5 — можно также играть в дом с полей

А7, А8, но при записанном ходе появляется четыре линии и занимает пункт А5.

4. ...; 6—5 — (рис. 89).

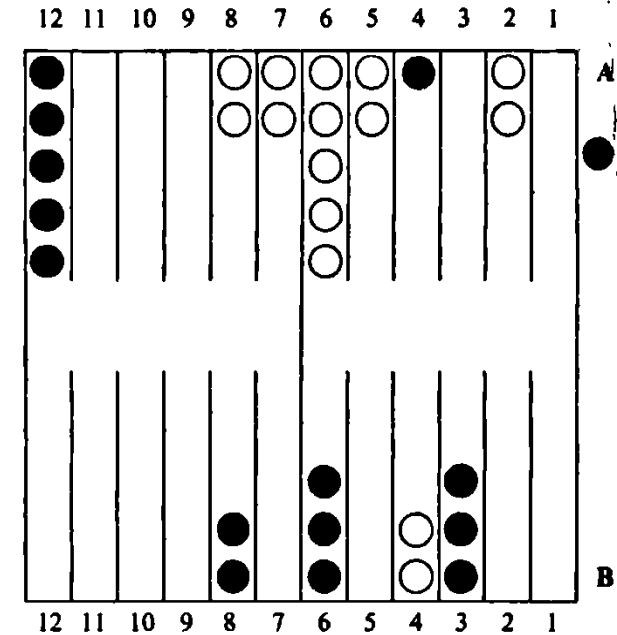


Рис. 89

5. 2—2 3А6:А4, А8—А6 ; 2—1 ↓А1.
6. 6—2 В4—В12; 3—2 ↓А3, А1—А3, сводя на нет усилия белых по запиранию фишек соперника в своем доме (рис. 90).

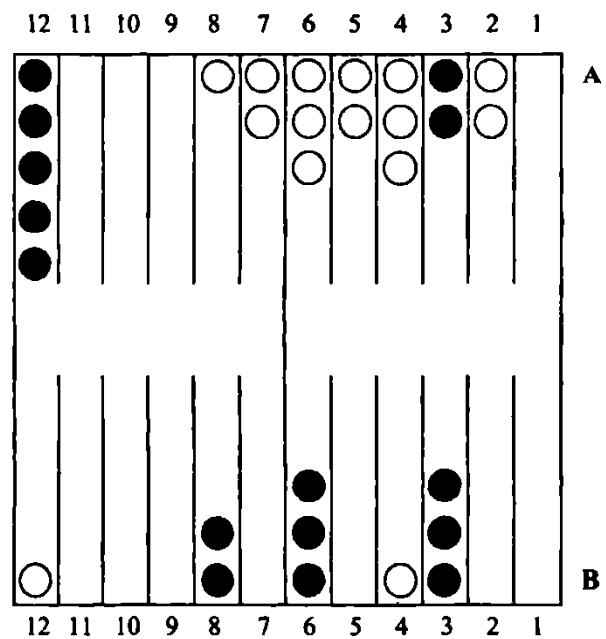


Рис. 90

7. 5—4 B12—A8, A6—A2; 6—4 A12—B3 — бежать с A3 опасно, вторая шашка A3 может быть заперта.  
 8. 5—3 B4—B12; 1—1 2A12:B12, 2B3—B2 (рис. 91).

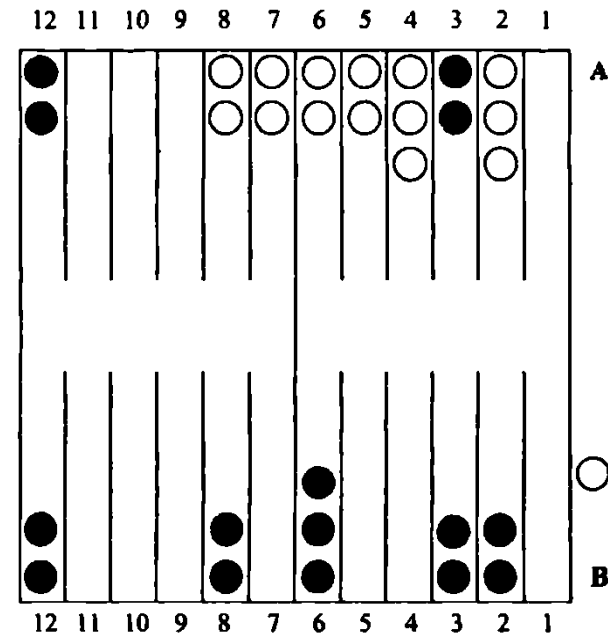


Рис. 91

9. 3—2 — ; 6—3 A3—A9, A12—B10.  
 10. 5—2 ↓B5, A4—A2 ; 6—4 A3—A9, B10—B6 (рис. 92).

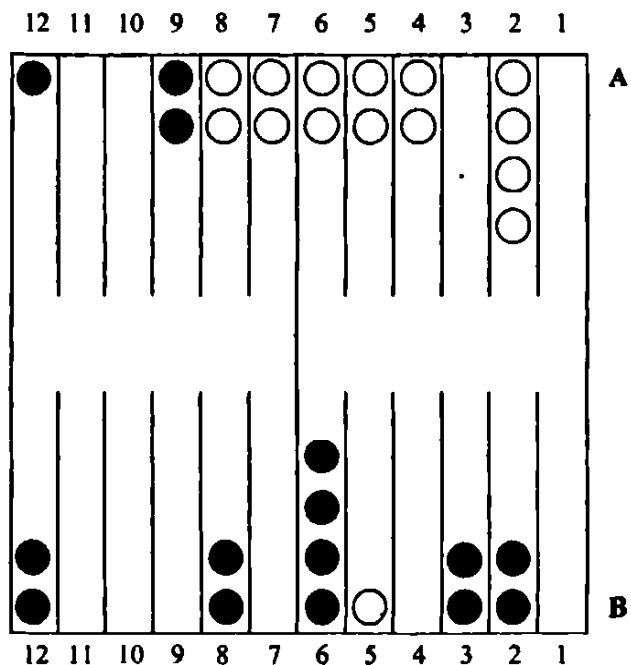


Рис. 92

11. 4—3 A8—A4, A8—A5; 3—2 A9—A12, A9—A11 — черные создали веер из фишек A11, A12, B12, B8, которые следят за передвижениями фишки B5.

12. 3—2 A4—A1, A5—A3, занимая дырки.

12. ...; 5—5 2B6—B1, 2B12—B7 (рис. 93).

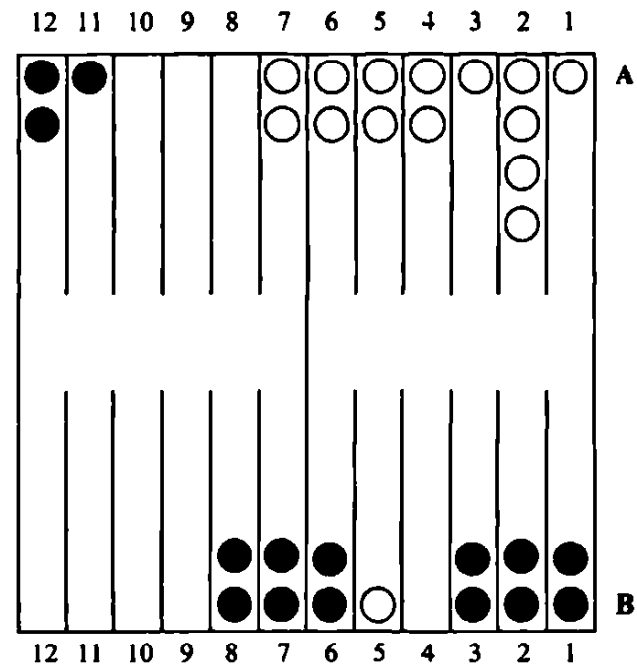


Рис. 93

13. 5—1 B5—B11 — если белые убегут, то, пожалуй, выиграют — они преуспели в развитии, но, увы...

13. ...; 4—3 A11:B11—B7.

14. 3—1 — ; 4—2 A12—B7 (рис. 94).

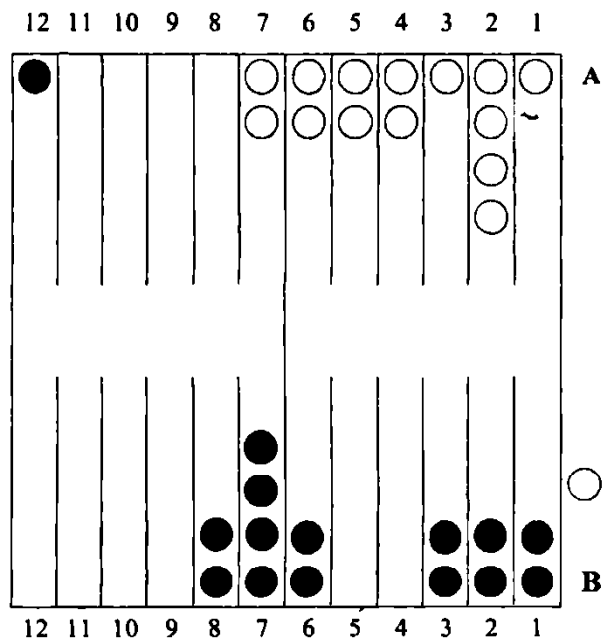


Рис. 94

15. 4—1 ↓B4, A2—A1; 6—6 2B8—B2, 2B7—B1 — фишка A12 по-прежнему караулит, хотя допустимо было вести ее в дом.

16. 2—2 2A7—A3; 3—3 2B7:В4, A12—B7 (рис. 95).

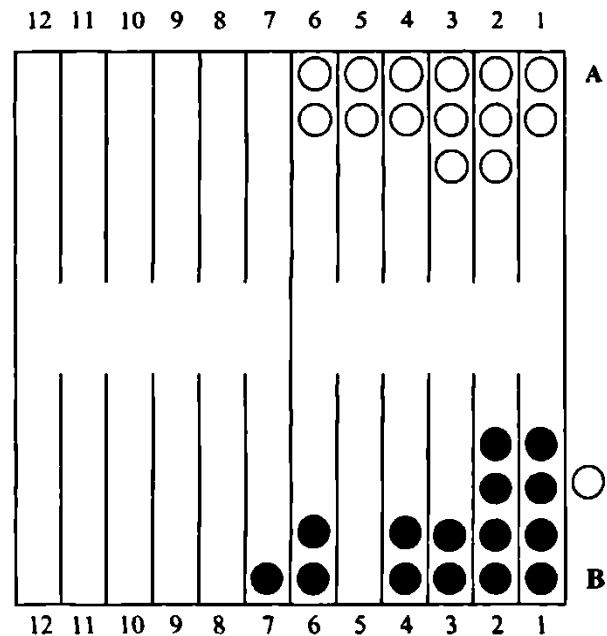


Рис. 95

17. 6—1 — ; 5—2 A7—A5x.

18. 5—5 ↓B5—A5; 5—4 B4x, B6—B1.

19. 3—3 3A3x, A6—A3 — у белых снято на фишку больше, но право хода теперь за черными.

19. ...; 4—1 A4x, A1x (рис. 96).

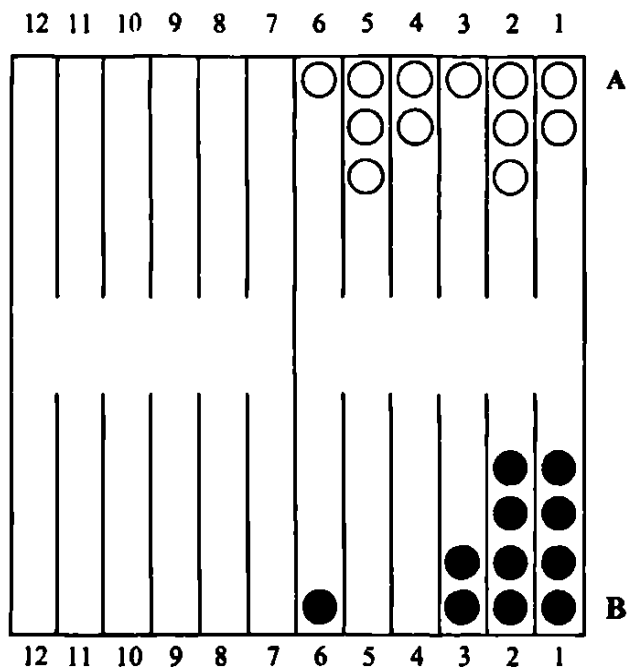


Рис. 96

20. 5—4 A5x, A4x; 5—2 B2x, B6—B1.  
 21. 4—4 A4x, 2A5—A1, A6—A2; 3—2 B3x, B2x.  
 22. 3—1 A3x, A1x; 6—3 B3x, B2x (рис. 97).

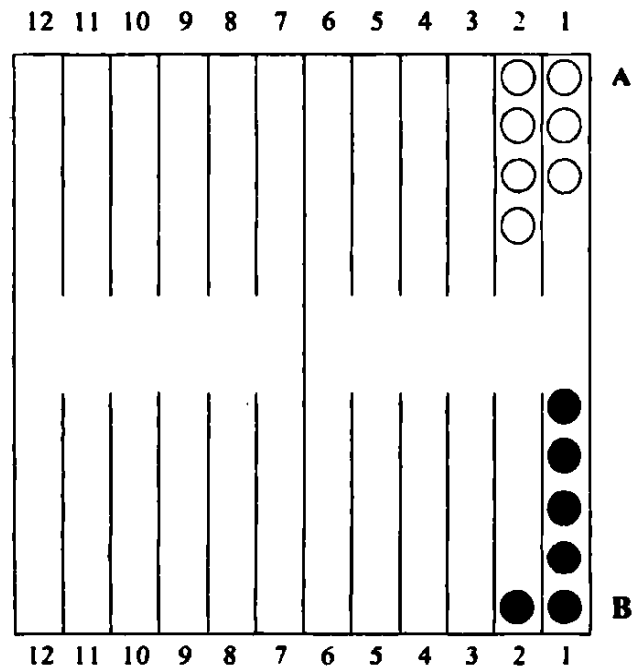


Рис. 97

23. 2—2 4A2x — теперь черным способны помочь только куши.  
 23. ...; 6—1 B2x, B1x.  
 24. 5—4 2A1x; 5—1 2B1x.  
 Белые при любом камне выигрывают, опередив соперника на один бросок.  
 25. 3—1 A1x — ойн, 1:0.

## Вторая партия

(Право первого хода у черных)

1. ...; 5—5 2A12—B3.
2. 6—5 B1—B12; 3—1 (B8, B6)—B5.
3. 6—1 (B12, A8)—A7; 6—5 A12—B2 — ничего лучше не придумаешь (рис. 98).

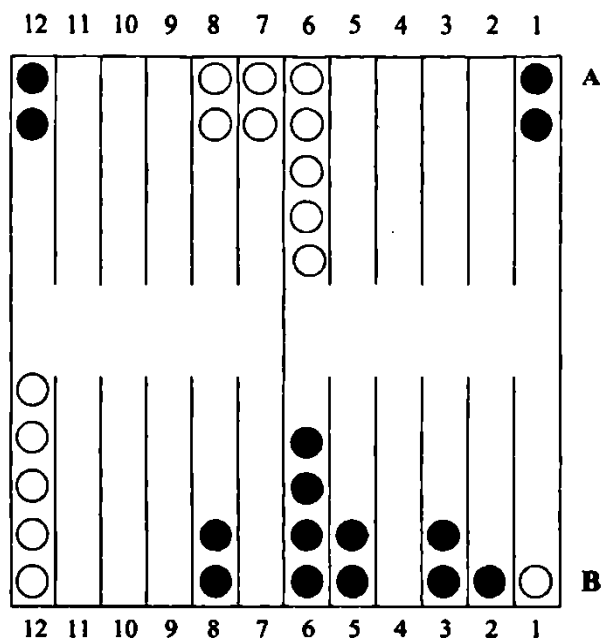


Рис. 98

4. 2—2 2B12—A11, 2A6—A4; 2—2 2A1—A5 — даже если B2 будет сбита, это не очень опасно — черными занята важная линия A5, так что риск оказать-

ся запертой в чужом доме для фишки B2, в случае ее сбивания, невелик.

5. 6—2 B12—A7, A6—A4 — шашка B1 ждет появления возможности сбить шашку B2. Заметим, впрочем, что ей вполне можно было и уходить в побег.
5. ...; 4—2 B8—B2 (рис. 99).

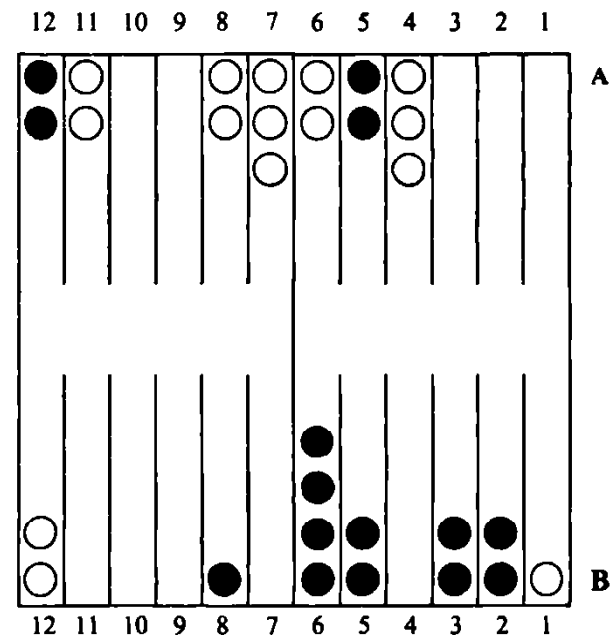


Рис. 99

6. 4—3 B1:B8; 5—1 ↓A1, A12:B8.
7. 4—2 ↓B4, B12—A11 — у белых положение цугцванга, когда любой ход двойкой ухудшает их позицию.

7. ...; 3—2 В6:В4, В8—В5 — спорное сбивание, его цель заставить белых потерять ходы с тем, чтобы самим сбить В12 (рис. 100).

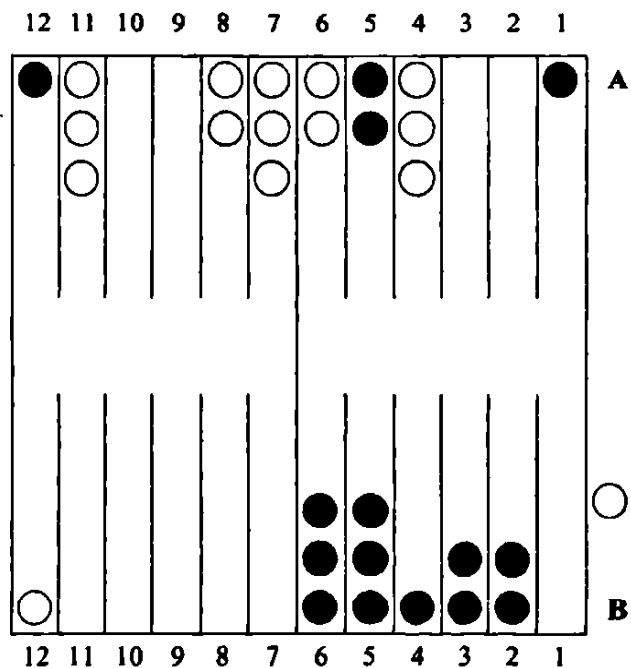


Рис. 100

8. 5—1 ↓В1, В12—А8; 3—1 В5—В4, В6—В3.

Оценим сложившуюся ситуацию с точки зрения черных: их фишка А1 угрожает белым фишкам в их доме, препятствуя построению линий. Линия А5 страхует фишку А1 на случай возможного ее сбивания.

9. 2—1 А11—А8; 5—5 — по сути у черных нет хороших ходов. Уводить обе фишки А5 опасно, нечем будет прикрыть А1; сбивать с В1 нежелательно из-

за открытия «шестерки»: зарядившись, белые сразу смогут начать побег. Но решение принимать надо:

9. ...; 5—5 2В6:В1, 2А5—А10, готовясь к организации охоты на сбитую черную фишку.
10. 6—3 ↓В6—В9; 4—2 А10:В9 — несколько рискованный веер, может быть, лучше А12:В9, А1—А3.
11. 4—1 — ; 4—4 А1—В12, А10—В11.
12. 5—5 — ; 6—1 А12—В7, В11—В10 — игра с целью захвата В6, пожалуй, слишком опасная (рис. 101).

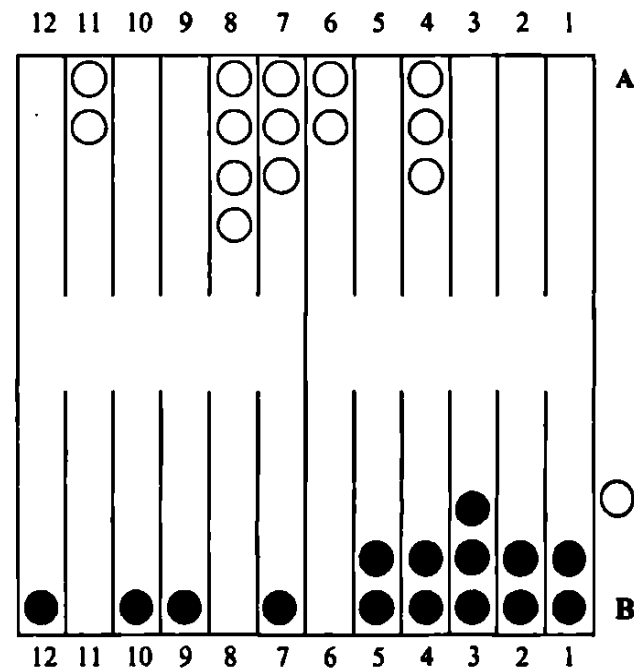


Рис. 101



13. 4—3 — ; 3—2 В12—В7.

14. 3—1 — ; 6—5 (В10, В9)—В4.

15. 6—6 ↓В6, 2А11—А5, А8—А2 — неоднозначный ход, можно было и бежать. Оставлять В6 на месте опасно, возможен 1—1 2В7:В6, но у белых есть надежда на камни черных 6—1, 5—1, при которых появится незащищенная черная фишка.

15. ... ; 3—2 В7—В4, В7—В5 (рис. 102).

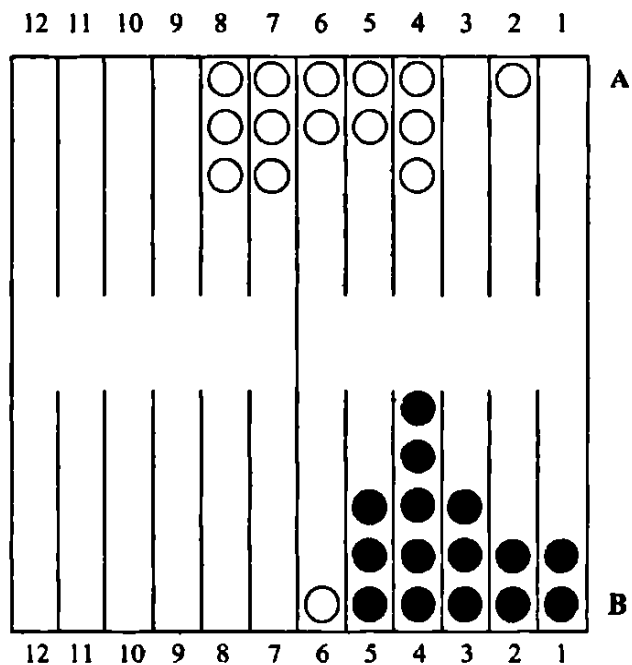


Рис. 102

Очевидна победа черных, но марс маловероятен. Чтобы не тратить время, можно согласиться на ойн, 1:0 в пользу черных.

## Третья партия

(Право первого хода у белых)

1. 4—2 (А8, А6)—А4; 6—2 А1—А7, А1—А3.

2. 5—4 В12—А8, В1—В5 — сбить фишку А7 не удалось, поэтому надо начинать думать о выводе В1 из чужого дома.

2. ... ; 6—4 А3—А7, В8—В2 (рис. 103).

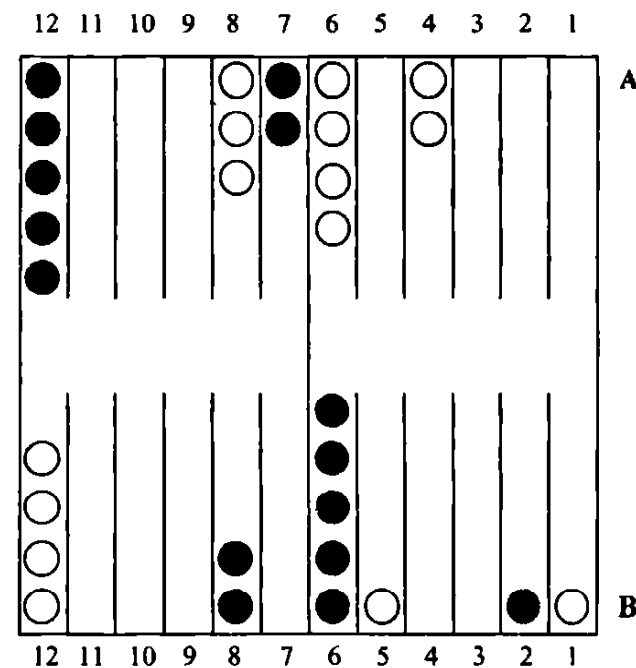


Рис. 103

3. 3—3 2В12—А10, 2А6—А3; 2—1 В2:В1, А12—В11.

4. 3—3 ↓В3, 2В12—А10, А8—А5; 5—4 В11—В2 (рис. 104).

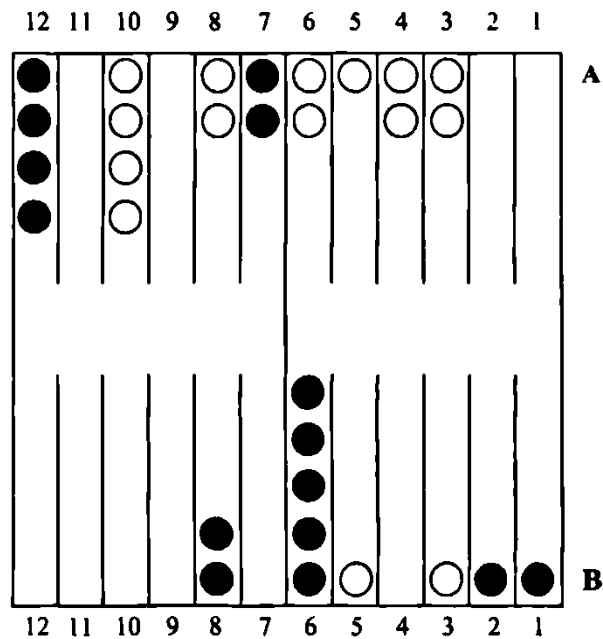


Рис. 104

5. 6—1 A10—A3; 6—2 B8—B2, B8—B6 — приходится строить пирамиду B6; теперь белые фишки B3, B5 опасны для черных — они караулят и пирамиду и фишки с A12.

6. 4—4 B3—A6; 4—1 B6—B1 (рис. 105).

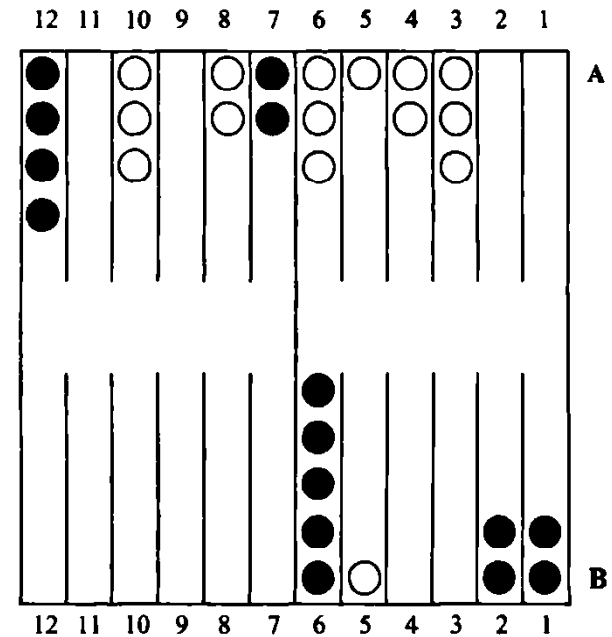


Рис. 105

7. 6—3 A8—A5, A8—A2 — цели вырисовываются: белая шашка B5 караулит шашки A12, черные на поле A7 сторожат шашки A10.

7. ...; 6—1 A12—B6.

8. 3—2 A10—A5; 5—4 A7—A12, A7—A11 — небольшой веер для охоты на шашку B5, оказавшийся, увы, неудачным (рис. 106).

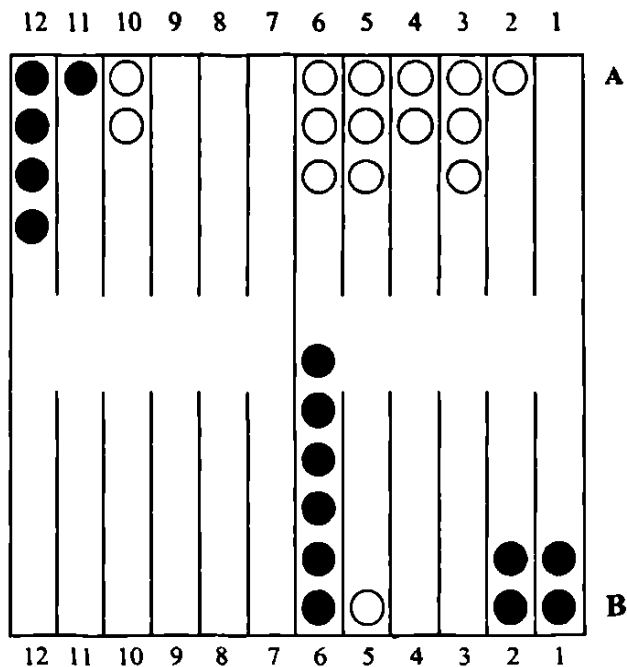


Рис. 106

9. 6—3 B5:A11; 6—4 —.

10. 5—1 A3—A2, A6—A1 — в действии тактика шести линий;

10. ...; 4—4 — (рис. 107).

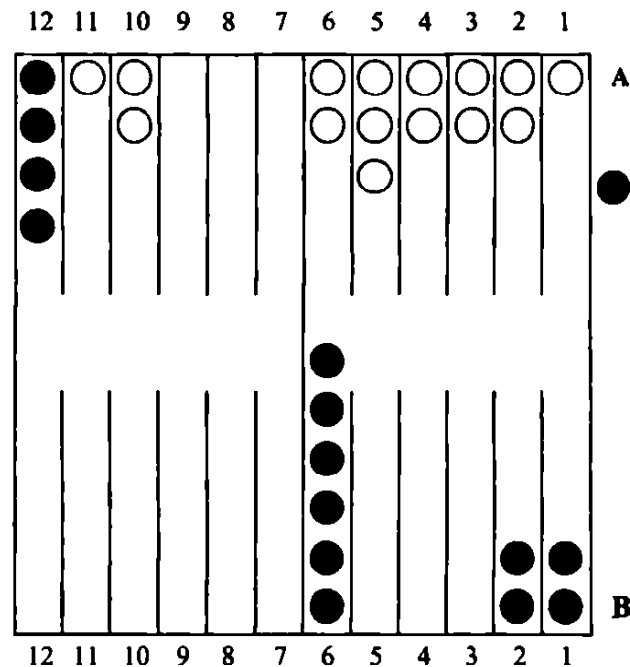


Рис. 107

11. 6—6 2A10—A4, A11—A5, A6x — ничего не поделаешь, приходится открывать A6;

11. ...; 5—2 —.

12. 6—5 A6x, A5x, но не A6—A1, A5x — «шестерку» надо играть!

12. ...; 1—1 :A1, 2B6—B5, A12—B12 (рис. 108).

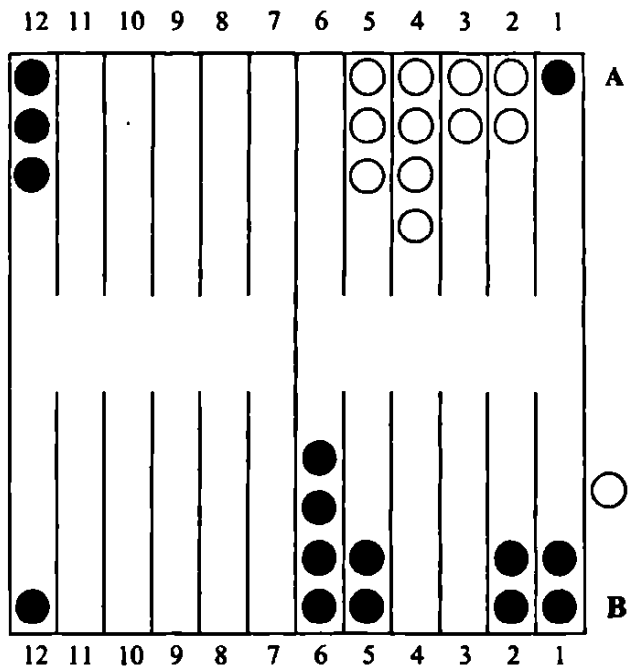


Рис. 108

13. 5—4 ↓V4—V9; 6—4 A12:V9, A1—A7 — можно было оставить A1 на месте для ожидания, но это небезопасно — у белых в доме лишь две свободные линии, и они, конечно, будут сбивать черную фишку с этих линий, если она зарядится.

14. 6—3 ↓V3:V9; 3—2 — (рис. 109).

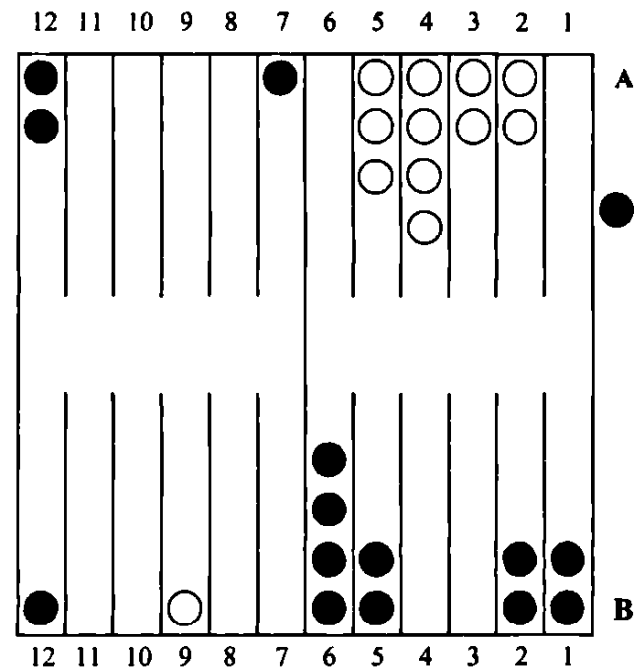


Рис. 109

15. 1—1 V9:V12, A4—A3; 4—1 ↓A1.

16. 6—2 V12:A7—A5 — теперь, казалось бы, для черных все потеряно, и только наличие занятого черными поля A1 дает им некоторый шанс;

16. ...; 3—3 — (рис. 110).

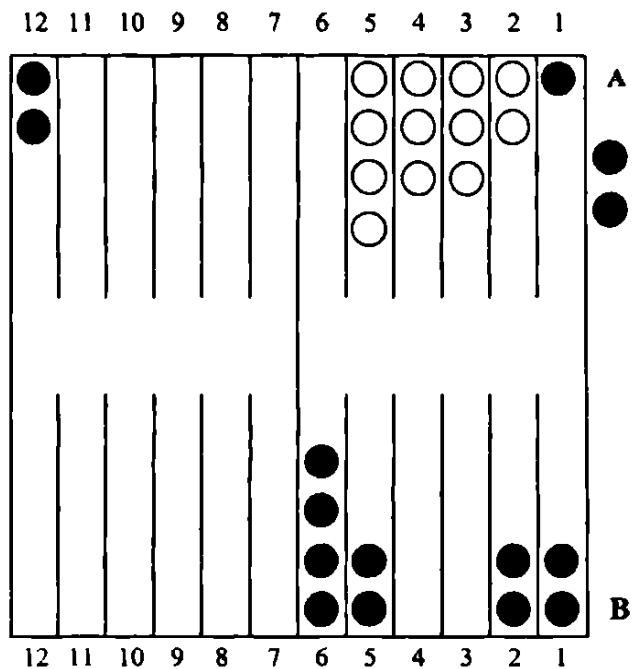


Рис. 110

17. 5—4 A5x, A4x; 5—1 ↓A1.

18. 4—2 A4x, A4—A2; 6—4 ↓A4, A12—B7 (рис. 111).

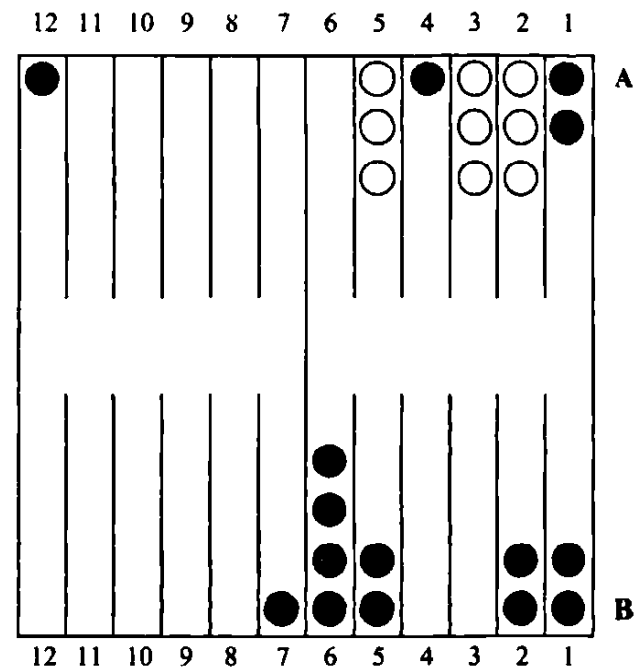


Рис. 111

19. 6—5 2A5x; 3—1 A1:A5.

Цель черных ясна — устроить охоту на сбитую фишку белых; а если повезет, лишит ее после зарядки малых ходов, что, возможно, заставит белых сбивать фишку A1, после чего у черных появится шанс на сбивание еще одной белой фишки.

## Ситуации

Приведем еще несколько ситуаций, довольно часто возникающих при ведении практической игры, которые не были отражены в изученных партиях.

1. Начнем с шутливого совета. Если вы хотите сыграть 6—6 2В1—В7, 2А12—А7, поменяйте порядок ходов: 6—6 2А12—В7, 2В1—А7. На доске при этом, конечно, ничего не изменится, но соперник может быть ошарашен.

2. И еще о кушах. Удобно помнить, что при зарядке шесть кушей играют на самое начало своего дома: 6—6 В6—А1.

3. Другое легко запоминающееся правило — при зарядке пять кушей играют с «пятерки» на «пятерку»: 5—5 ↓В5—А5. Также добавим, что с четверки (с поля В4) три из четырех ходов 5—5 ведут на «шестерку» (поля А6): В4—А6; с «шестерки» — на «четверку»: В6—А6.

4. Рис. 112.

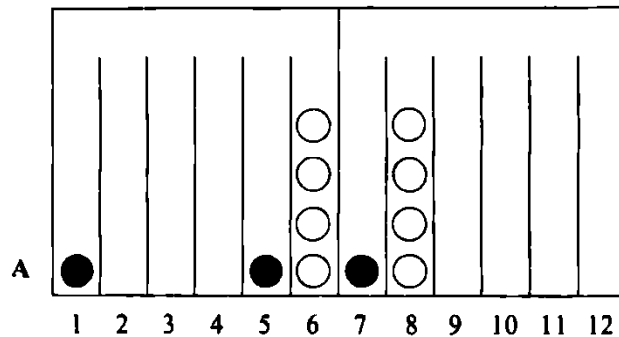


Рис. 112

Камень 2—1 белым лучше сыграть так: 2—1 А8:А7:А5, так как хоть при этом их фишка окажется в доме, но для сбивания ее черным потребуются выпадения чистой «пятерки» (один из камней должен быть равен 5), а не целый набор камней типа 6—1, 4—3 и т.д. в случае, если сыграть просто 2—1 А8:А7, А8:А6, ставя А7 под бой.

5. Рис. 113.

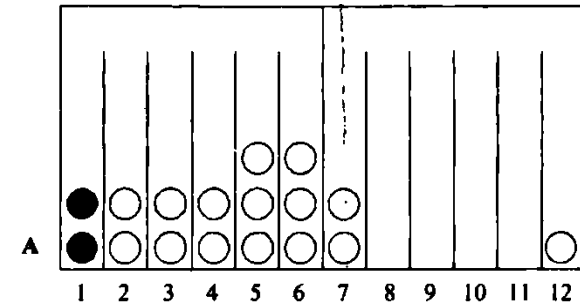


Рис. 113

Предположим, что на неизображенной части доски у черных нет хода «шестеркой». Тогда при камне 4—3 у белых небезынтересен вариант: 4—3 А7—А3, А7—А4, при котором открывается «шестерка» и одновременно создается избыток домашних камней, которыми можно закрыть линию А1 с полей А3 ... А6, в случае, если позже одной из черных фишек А1 удастся убежать, фишка А12 при этом сможет напасть на убежавшую черную фишку.

6. Рис. 114.

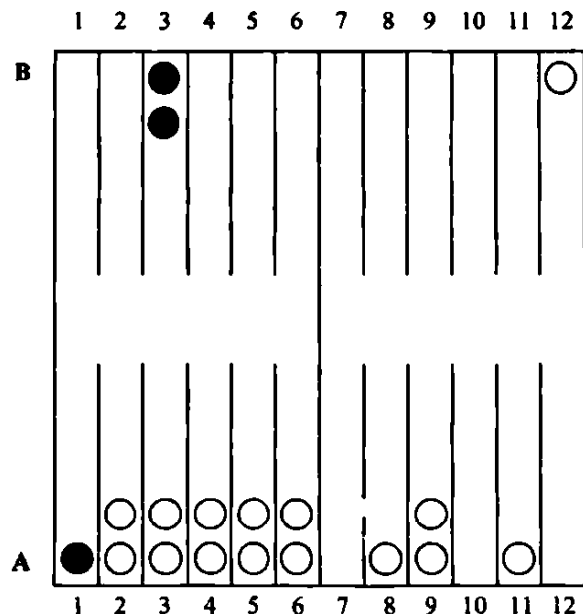


Рис. 114

Белые ведут охоту. Но даже если они сумеют запереть черную фишку, это не гарантирует победы — слишком уж черные преуспели в выкидке. Для полной уверенности белым желательно сбить хотя бы еще одну фишку черных. Это можно сделать, только зарядившись на полях В1. Поэтому ход 3—1 белым можно сыграть: 3—1 А2:А1, В12—А10. Записанный ход заставит черные рано или поздно сбить шашку А1 или А2, которые белые к тому же не будут спешить закрывать, после чего сбитая А1 или А2 получит шанс зарядиться на полях В1 или В2. Закрытие белыми поля А7 лишит черные больших ходов, а малые им придется делать с поля В3, что приведет к появлению незащищенных черных фишек на полях В1—В3.

7. В главе 3 ч. I «Первый ход» была дана рекомендация играть 6—6 2В12—А7, 2А8—А2, а не 2В1—В7, 2В12—А7. Воспринимайте этот совет не как запрет на занятие поля В7, а как информацию к размышлению. Вывести одновременно обе фишки В7 из-под угрозы сбивания фишками неприятеля В8, А12 можно только кушами. Поэтому скорее всего линия белых В7 будет долго оставаться на месте. При этом она практически не угрожает полю А12, так как при среднем ходе, равном восьми полям (см. главу 5 ч. I), фишки с А12 будут в среднем попадать в дом, где черным можно будет беспрепятственно строить шесть линий. Поэтому лучше, пожалуй, занимать линию В5 и оттуда осуществлять впоследствии побег на поле В12 и свою половину.

Впрочем, высказанные рассуждения являются отражением вкусов автора и ни в коем случае не служат целям дискредитации занятия линии В7. Руководствуйтесь при игре камня 6—6 своим опытом.

8. Рис. 115.

Положение белых и черных абсолютно симметрично. У обоих соперников по паре фишек заперты в чужих домах. Кто победит? Наверное, тот, кому выпадут меньшие камни. Тогда можно будет играть одной лишь фишкой А10 (В10), не раскрывая полей А7 или В7, и не дать сопернику вырваться из чужого дома. Заметим также, что никому из них не страшно полное закрытие неприятелем своего дома после сбивания ставшей незащищенной фишки А1 (В1). Это закрытие способно лишь повысить вероятность того, что впоследствии зарядка приведет к сбиванию новых фишек соперника, поскольку дом неприятеля рано или поздно начнет раскрываться.

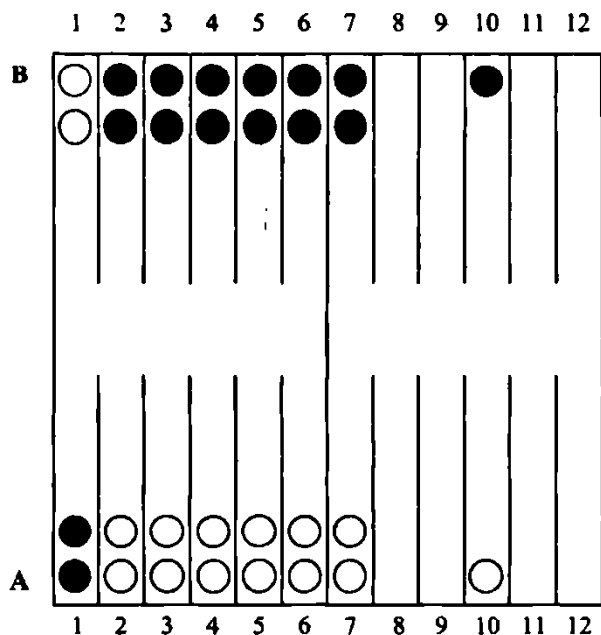


Рис. 115

9. Рис. 116.

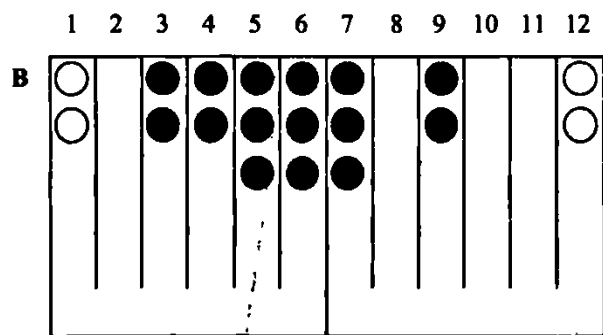


Рис. 116

Здесь белым уже опасно убежать ходом 6—1 В1—В8, так как велика вероятность того, что фишка В1 ока-

жется запертой, а впоследствии и вовсе сбитой. Лучше играть фишками, находившимися вне дома В.

10. Рис. 117.

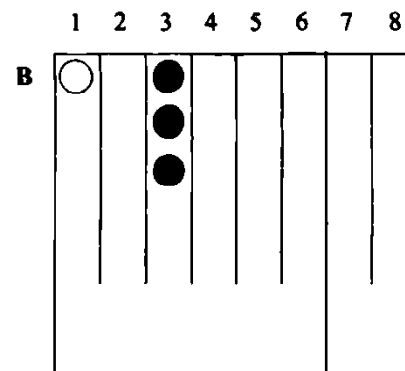


Рис. 117

Черные завершают выкидку. Белым грозит марс, а то и кокс. Ждать ли им появления незащищенной черной фишки? Решайте сами.

11. Если на вас охотятся и если у вас есть возможность выбора, то при постановке своей фишки под бой (а это неизбежно, ведь вы убегаете при охоте на вас) располагайте ее на расстоянии от ближайшей фишки, которое можно преодолеть лишь при использовании сразу обоих камней, например, на расстоянии семи полей (5—2); но не под чистую «пятерку», «шестерку» и т.д.

12. Рис. 118.

Черные завершают выкидку. Белым пора выводить одну фишку с поля В1, чтобы дать черным неприятную для них возможность сыграть единицу так: В2:В1, создавая незащищенную фишку.



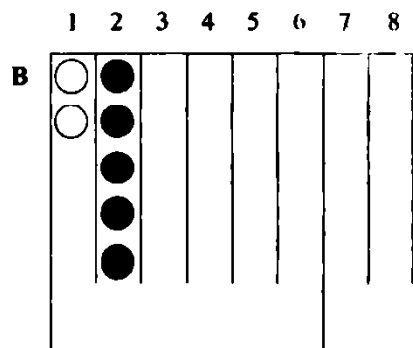


Рис. 118

13. Рис. 119.

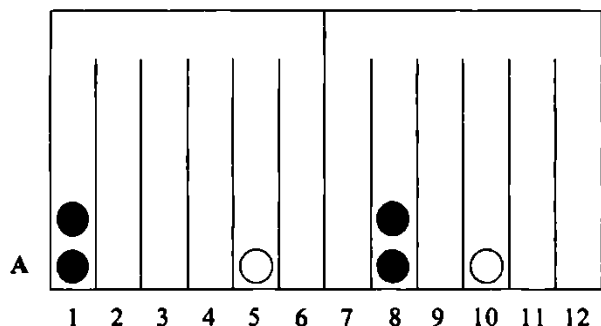


Рис. 119

3—1 белым лучше сыграть так: A5—A2, A10—A9. При этом для сбивания каждой из двух фишек — A2 или A9 — черным потребуется чистая единица, т. е. один и тот же камень для обеих фишек, что снизит вероятность попадания в цель (A1:A2 или A8:A9).

14. Рис. 120.

Ожидание и тактику двух линий можно применять и в случае, когда вами заняты линии вдаль от первых полей чужого дома и даже вне него. Так, на рис. 120

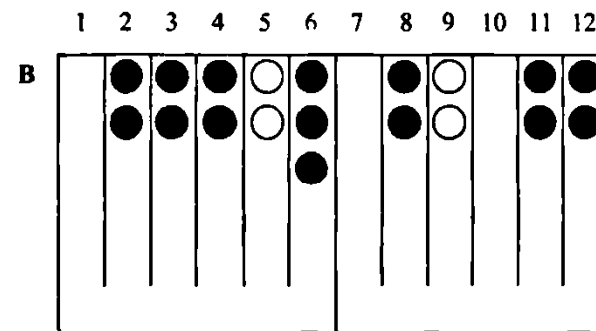


Рис. 120

представлена ситуация, когда белые ожидают двумя разрозненными линиями B5, B9 появления незащищенных фишек соперника.

15. Если у противника сбито две и более фишек, у вас, конечно, появляется большая свобода в создании незащищенных фишек. Но всегда следите за тем, чтобы расстояния от неприятельских фишек до них не были равны номеру свободных полей в вашем доме, чтобы, зарядившись кушем, соперник не сбил ваши фишки (4—4 ↓3A4; A4:A8).

\* \* \*

Разумеется, приведенный список не претендует на полноту. Ситуации в нардах неисчерпаемы. Приступайте к практической игре, и вы найдете свои излюбленные позиции, отыщете собственные классические положения.

Приступайте к игре. Не беда, если не столь часто вам удастся использовать описанные выше тактики художественного стиля в чистом виде. Но в любой ситуа-

ции, оценивая перспективы продолжения борьбы, всегда имейте в виду возможность применения разнообразных методов ведения поединка.

И последнее. Не спешите овладеть спортивным стилем. И без него можно постичь возможности игры в нарды. Прежде чем приступить к чтению последней части книги, сыграйте реально хотя бы пару-другую сотен партий.

## Часть III

# СПОРТИВНОЕ СОВЕРШЕНСТВО

Мы приступаем к изучению спортивного стиля. Если при игре художественным стилем мы ценили такие факторы, как гармоничное применение различных тактик, красота в построении шести линий, непредсказуемость исхода партии, то в спортивном стиле изящество в игре отходит на второй план. Во главу угла здесь ставятся аккуратность, выверенность ходов, отказ от даже малейшего риска. Борьба теперь ведется только на результат.

Впору спросить, при чем тут стили — игра есть игра, и если существует некоторый путь к победе, то, казалось бы, надо пользоваться только им, отбросив все остальные методы ведения борьбы.

Художественный стиль предназначен для души, которая наполняется радостью, когда риск оказывается оправданным, когда каждая партия превращается в маленькое произведение искусства и ходы представляются игроку, как художнику, в виде мазков, которые он в озарении наносит на полотно. Далеко не всегда вы, скажем, соревнуясь с другом, стремитесь победить во что бы то ни стало. Часто вам хочется просто насладиться игрой, продемонстрировать виртуозное владение различными тактиками или просто испытать судьбу, сознательно идя на риск.

Совсем не так обстоит дело, если вам важен именно результат, когда становится не до красот. Тогда и может понадобиться спортивный стиль.

Рассуждения о спортивном стиле могут показаться излишне общими, поскольку до сих пор не сформулировано, что же он представляет собой, но мы намеренно пока не делаем этого; определение спортивного стиля будет дано позже.

Можно задаться вопросом, что же произойдет, если встретятся два мастера, исповедующие два этих стиля? После того, как они проведут достаточно много партий, окажется, что небольшой перевес будет на стороне игрока спортивного стиля. Но, как уже упоминалось, это не означает отказа от художественного стиля как метода ведения борьбы. Прагматический подход к искусству неприемлем...

Не следует, однако, считать, что между двумя подходами к ведению игры лежит непроходимая пропасть.

Настоящий мастер спортивного стиля, как правило, прекрасно разбирается и в тактиках художественного метода и всегда пользуется ими, если это позволяет ситуация на доске. Но, наблюдая за его игрой, вы сразу заметите и существенные отличия. В первую очередь это относится к «первым» ходам. Поначалу даже может показаться, что за доской сидит новичок — так внешне незатейливы его действия: он избегает появления незащищенных фишек, не использует, казалось бы, перспективного ожидания в доме соперника, не очень заботится о том, что в его доме появляются «потерянные» для постройки линий фишки и т.д.

Такое впечатление обманчиво — в конце партии оказывается, что шесть линий в доме ему и не потребовались, что и без сбивания фишек соперника он опередил того в переброске фишек домой и в достаточно равной позиции первым начал и завершил выкидку.

Спортивный стиль — это борьба, где накопление преимуществ происходит за счет «тихих», непримечательных ходов.

Спортивный стиль — это философия, которая предвидит развитие игры с учетом мельчайших нюансов, где оказывается важной вся предыстория развития ситуации на доске.

Потому и трудно порой осознать отличие спортивного стиля от прямолинейной игры новичка, что многие рекомендации спортивного метода кажутся слишком очевидными, слишком прозрачными. Но эта простота обманчива. И если, читая главы третьей части, вы поймаете себя на мысли, что и так все знаете, не верьте себе безоговорочно, попытайтесь увидеть за простыми, на первый взгляд, положениями не разгаданную вами сложность.

Итак, спортивный стиль не означает отказа от художественного: напротив, он использует все технические приемы последнего. Однако спортивная стратегия содержит и новые элементы ведения борьбы. Точнее, она основывается на трех китах:

1. Менее рискованная игра.
2. Почти научная организация выведения своих фишек из чужого дома и переброски фишек домой.
3. Учет выпадения больших камней.

Кроме того, для игры спортивным стилем необходим несколько иной подход к проведению выкидки.

Крайне важно осознать, что названные элементы являются составляющими частями единой стратегии как нового подхода в ведении игры. Рассмотрим их по отдельности.

## Глава 1. МЕНЕЕ РИСКОВАННАЯ ИГРА



Формулировка этого правила, на первый взгляд, проста — надо стремиться избегать появления незащищенных фишек. Практически это в первую очередь означает, что на многие камни, о которых говорилось в главе 3 «Первый ход» ч. I, теперь предстоит взглянуть по-иному.

Разумеется, домашние камни, как одни из основополагающих в игре, должны играть так же, как и ранее.

Но, скажем, камень 4—3 мастер спортивного стиля вряд ли сыграет 4—3 B12—A9, B12—A10, ведь при этом появляется целых две незащищенных фишки вне чужого дома. Что же, играть на «семерку», на поле A7—4—3 B12—A7? Нет, построение пирамид не составит чести и игроку спортивного стиля. Видимо, он сыграет 4—3 B1—B5, B12—A10. Тем более, вероятно, он сделает это, если у соперника только что выпала «девятка» (только ею и можно достать с поля A1 до A10, на которое он ставит одну из фишек). Иными словами, желательно запоминать, выпадали ли недавно подобные «опасные» камни, чтобы учитывать это при оценке обоснованности риска, — ведь повторное их выпадение имеет уже меньшую вероятность.

Иными словами, призыв к менее рискованному ведению боевых действий вовсе не означает требования полного отказа от создания незащищенных фишек. Спортивный мастер, следовательно, отнюдь не верует в

фатальность «модифицированного» закона Мерфи, что, если возможен хотя бы один камень, которым соперник собьет вашу фишку, то он обязательно выпадет.

Нет, разумный риск остается и здесь, но теперь он отмеряется по крупницам, и появление незащищенных фишек допускается лишь в случае, если иные ходы ведут к еще большему ухудшению ситуации, например, к построению неоправданно больших пирамид (в данном случае пирамиды А6), из-за которых становится почти невозможным гибкое ведение игры.

В чисто спортивном поединке игрок, как правило, отказывается от создания незащищенных шашек даже и в тех случаях, когда это сулит определенные выгоды, ради которых, следуя канонам художественного метода, непременно стоило бы рисковать. Это относится, например, к ситуации, когда, сбивая фишку в своем доме, можно рассчитывать на то, что соперник не зарядится, а вам при этом удастся закрыть брешь и, скажем, построить 4—5 или даже 6 линий. В чисто спортивной игре надо основательно взвесить все вероятные последствия такого хода и, возможно, пойти на более скромное продолжение.

Понимаю, что такие рекомендации — как ушат холодной воды на горячие головы любителей испытать судьбу. Не отчаивайтесь — вы можете и не следовать им, по-прежнему играя в свое удовольствие.

Но вернемся к «первым ходам». Так, «пятерку»: 4—1, 3—2 стоит играть В12—А8 лишь один-два раза, не наращивая пирамиды А8, после чего стоит привести в движение фишки В1, например: 3—2 В1—В4, В12—А11.

Добавлю также, что камни 6—2, 6—3, которые, наверное, являются нежелательными для всех нардистов

без исключения, теперь предпочтительнее играть одной фишкой: 6—2 В1—В9, 6—3 В1—В10. Это менее рискованно, чем, например, 6—2 В1—В7, В1—В3, так как при игре одной шашкой незащищенная фишка оказывается в зоне обстрела лишь с одного поля А12, а не с двух полей — А12 и В8, как во втором варианте.

Приведенными рекомендациями не исчерпывается новый подход к «первым камням». Отчасти его изложение будет продолжено в следующем разделе. Там же мы вновь вернемся к разговору об осторожности.

## Глава 2. ВЫВЕДЕНИЕ ИЗ ЧУЖОГО ДОМА



Выведение своих фишек В1 (А1) из чужого дома играет исключительно важную роль в спортивном стиле. Разумеется, рано или поздно фишки выводятся и при игре художественным стилем — иначе партия не будет завершена. Но если вы обратили внимание, в описанных во второй части партиях «побег» фишек из чужого дома производился как бы спонтанно, например камнем 6—5 В1—В12. Главным там для нас было построение шести линий, а поскольку фишки В1 (А1) почти не участвовали в этом построении, то игра ими велась лишь при тех камнях, которые нельзя было использовать для застройки своего дома.

В спортивном стиле игра фишками В1 приобретает почти научный характер, их выведение начинает готовиться едва ли не с самого первого хода, поскольку в основе спортивного стиля лежит быстрая переброска фишек домой.

Специфика игры спортивным стилем проявляется в первую очередь в расширении диапазона камней, которые используются для перемещения фишек В1 внутри чужого дома. Если раньше мы рекомендовали играть фишками В1 лишь при камнях, выводящих их на поля В7 ... В12 (т.е. при камнях 6—5, 6—3, 6—2 и т.д.), или же, скажем, при выпадении 5—1 В12—А8, В1—В2, когда ход В1—В2 часто оказывался вынужденным, то теперь не будут возбраняться и другие ходы с поля В1.

В первую очередь эти новые ходы будут относиться к тем ситуациям, когда противник сумел захватить линию В7, лишив фишки В1 «шестерки» (хода В1—В7). Так, при занятом поле В7 предпочтительно играть: 4—3 В1—В5, В1—В4; 3—2 В1—В4, В1—В3; 5—4 В12—А8, В1—В5; 5—2 В12—А8, В1—В3 и т.д. Заметим, что эти же ходы нередко можно делать также и в случае, когда поле В7 свободно.

Особое значение при описанной игре приобретают старшие поля чужого дома: В4, В5, поскольку на них часто удается построить линию из своих фишек — закрепиться с тем, чтобы оттуда начать побег. Линия на поле В5 выглядит, пожалуй, даже «уютней», чем линия В7, поскольку при побеге одной из фишек В5, скажем, 6—1 В5—В12, другая, незащищенная шашка В5 остается внутри чужого дома, и сбить ее без риска для себя соперник может только домашними камнями или кушами.

Некоторые игроки довольно часто используют для игры фишками В1 куши, нисколько не жалея о том, что они могли бы быть использованы для застройки своего дома.

И если ход 6—6 2В1—В7 вам уже знаком, то следующие возможные ходы могут вызвать у вас удивление: 4—4 2В1—В5 и даже 4—4 2В1—В9; 3—3 2В1—В7. Не исключено, что вам придется также сыграть 2—2 2В1—В4. Цель этих ходов ясна — подвести свои фишки поближе к выходу из чужого дома, чтобы подготовить побег на свою половину.

Смысл приведенных рекомендаций состоит, если кратко, в том, что допустимо использовать все камни, при которых возможна игра в чужом доме и которые

в художественной игре были бы почти наверняка использованы, скажем, для постройки дома.

Мы не приводим здесь полного списка вариантов камней, которые можно было бы использовать для игры фишками В1, — это бесполезно, таких камней слишком много, поскольку в зависимости от ситуации даже ход домашними камнями (например, 4—2 В1—В5, В1—В3) может быть сделан в чужом доме. Важно понять, что спортивная игра требует совершенно иной психологии, чем игра на построение шести линий.

### **Об осторожности и сбитых фишках**

При игре спортивным стилем крайне желательно осуществлять чистую переброску фишек домой, избегая появления незащищенных фишек, не давая сопернику возможности сбить их. Сбивание, очевидно, приводит к потере ходов, что крайне нежелательно, поскольку спортивная игра строится именно на опережении в развитии, на получении при переброске фишек в свой дом преимущества хотя бы в один ход.

Причина возросшего внимания, которое мы уделяем выводу фишек В1, заключается, в частности, в том, что они наиболее часто оказываются незащищенными и, следовательно, сбитыми. Это является одновременно и недостатком, и достоинством.

С одной стороны, фишки В1 наиболее удалены от дома, и есть лишь один камень 6—5 (не считая кушей), которым они выводятся на линию В12. Это, конечно, плохо.

Но, с другой стороны, фишки В1 служат резервом, который вводится в бой при выпадении «плохих» кам-

ней типа 6—3, 6—2, 5—4 и т. д., когда их невозможно сыграть иными фишками без создания незащищенных шашек. В известном смысле фишки В1 изначально находятся на положении сбитых, так как они исходно располагаются в чужом доме, поэтому ими можно и нужно рисковать при выпадении «плохих» камней. Потери от их сбивания бывают гораздо меньшими, чем при сбивании новых фишек.

Оценим стоимость ущерба от сбивания фишек с разных полей. Если незащищенной, скажем, на полях В9 ... В11, оказывается фишка с В1, это нестрашно — попадание на эти поля знаменует собой начало процесса побега из чужого дома. Более того, сбивание ее в данном случае может оказаться даже полезным — при зарядке фишка получит шанс попасть на старшее поле чужого дома (В4 или В5). При этом не исключено, что на указанных полях игроку удастся сразу (или позже) построить линию, откуда можно будет как осуществить побег, так и начать караулить фишки соперника В8, А12 и т. д.

Тем не менее сбивание в любом случае будет означать потерю по меньшей мере одного хода, если зарядиться удастся сразу на свободное поле, и не придется ждать подходящих камней.

Гораздо хуже будет обстоять дело, если сбитой окажется фишка, находящаяся на своей половине — полях А7 ... А11. После зарядки ей предстоит преодолеть около 20 полей, чтобы оказаться вблизи места, где она была сбита, т. е. игроку придется потратить на это около трех ходов.

Не исключено также, что вы будете вынуждены перейти к тактике ожидания одной или «полутора» линий, когда сбитая фишка, зарядившись не на линию В1, нач-

нет отдельно от двух других фишек в чужом доме караулить шашки соперника.

Если же фишка сбивается в собственном доме, тут впору опустить руки: дом — конечная цель движения, и вдруг она оказывается так далеко от него...

Призыв к осторожности, к избежанию появления незащищенных фишек связан не только с тем, что сбивание приводит к потере ходов и игроку приходится наверстывать упущенное. Проблема появления новых сбитых шашек состоит еще и в том, что соперник, разумеется, не будет дремать, он постарается использовать полученную фору для переброски своих фишек домой и закрепить полученное преимущество.

Итак, при осторожной, спортивной игре сбивание происходит сравнительно редко и потому порой при противоборстве с противником, также исповедующим спортивный стиль, лишняя сбитая фишка становится почти трагедией. И если риск все-таки неизбежен, лучше ставить под бой и без того «потерянные» фишки В1.

В спортивном стиле на первый план выходит игра, основанная на накапливании мелких преимуществ, поскольку, как только что отмечалось, крупные преимущества, предоставляемые сбиванием, выпадают редко. А «мелкие» — быстрая, аккуратная переброска фишек в свой дом при правильной игре — имеют тенденцию накапливаться и приводить к победе.

\* \* \*

Теперь мы в состоянии сформулировать, в чем же состоит спортивная игра.

*Сущность спортивного стиля — максимально быс-*

*тая переброска своих фишек домой без потери темпа и проведение выкидки.*

Если эта формулировка пока представляется вам излишне общей, не беда, вскоре мы обсудим разные ее стороны и конкретизируем ее.

## О последствиях игры в чужом доме и выводе фишек из него

Здесь мы приведем некоторые довольно типичные ситуации, возникающие при организации побега фишек В1 (А1), которые расширят наши представления о возможных последствиях игры в чужом доме (рис. 121).

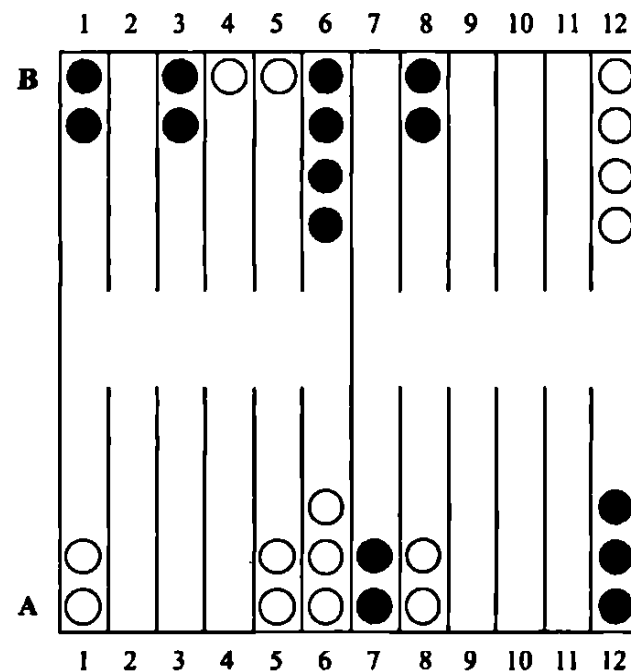


Рис. 121

На рис. 121 черным удалось вывести фишки А1 на



поле А7. Предположим, белым выпал камень 5—4. Лучше всего сыграть: 5—4 (В4, В5)—В9, после чего у них появляется определенное преимущество — теперь линия В9 будет служить сдерживающим фактором: фишки В9 станут караулить возможные передвижения и фишек А12, и шашек А7. При этом шашки А7 в известной мере оказываются скованными; лишь куши позволяют черным вывести их из-под обстрела с полей В9 и В12.

Кроме того, наличие линии В8 может вынудить черных отказаться от чистой переброски, например, 4—1 им придется играть, скажем, В8—В4, В6—В5, т. е. вместо переброски А12-В8, или игры в дом, они будут вынуждены играть в доме. С точки зрения перспектив начала выкидки этот ход избыточен, поскольку фишка В8 отстоит от дома лишь на два поля, и для экономии ходов, для ускорения начала выкидки, желательно использовать любые камни для передвижения отдаленных фишек, т. е. осуществлять чистую переброску. Заметим, что именно игра в чужом доме наиболее полно отвечает приведенному требованию быстрой переброски, так как любое перемещение фишек В1 является экономичным: фишка осуществляет чистое движение в сторону своего дома.

Другой пример камня, которые черные не могут использовать экономно: 6—5 А12—В2, игра же 6—5 А12—В7, А12—В8 слишком опасна — незащищенная фишка А12 оказывается под боем сразу с двух полей — В9 и В12.

Рассмотрим (для полноты картины) и ситуацию, где продемонстрируем, что быстрая переброска, напротив, может быть нежелательной. Итак, начало партии (первый ход у черных):

1. ... ; 3—3 2А12—В7.
2. 4—3 В1—В5, В1—В4 ; 5—5 2В6—В1, В12—А3.
3. 6—5 (В5, В4)—В10 (рис. 122).

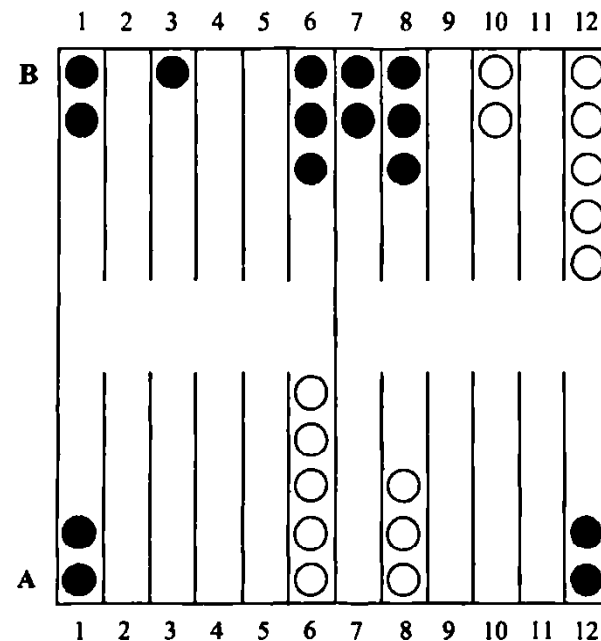


Рис. 122

Белые удачно вывели фишки из чужого дома, практически лишив черных больших ходов. Действительно, после того, как черные уведут фишки А12 за пределы досягаемости их белыми, им (не рискуя) придется играть большие камни с полей В7, В8 (но не с поля В1). Это снизит вероятность построения ими шести линий в своем доме и скорее всего приведет к появлению пирамид на младших полях А1 ... А4. Белые же, контролируя поля А9 ... А1 линиями В10, В12 от возможного побега с А1, могут теперь приступить к застройке дома.

\*\*\*

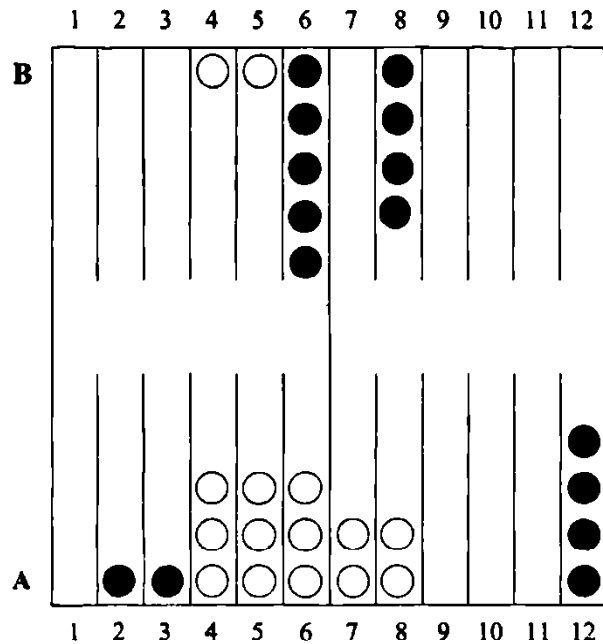


Рис. 123

Отметим еще одно обстоятельство, связанное с игрой в чужом доме. Часто передвижение фишек В1, например, 4—3 В1—В5, В1—В4, может заставить соперника также начать игру в чужом доме. Так, если у черных после такого хода белых (рис. 123) выпадет 2—1, им поневоле придется играть, скажем, А1—А3, А1—А2, а такой ход в середине партии может оказаться нежелательным.

Ход белых 4—3 В1—В5, В1—В4 крайне опасен для черных, поскольку белые обладают большим запасом домашних камней и, вполне возможно, смогут сбить, а в дальнейшем и запереть черные фишки А2, А3.

\*\*\*

Случается так, что при неудавшемся побеге незащищенная фишка на полях В9 ... В11 может сузить возможности маневра противника. Это относится, например, к ситуации, когда у вас имеются сбитые фишки, и сопернику удалось опередить вас в развитии (рис. 124).

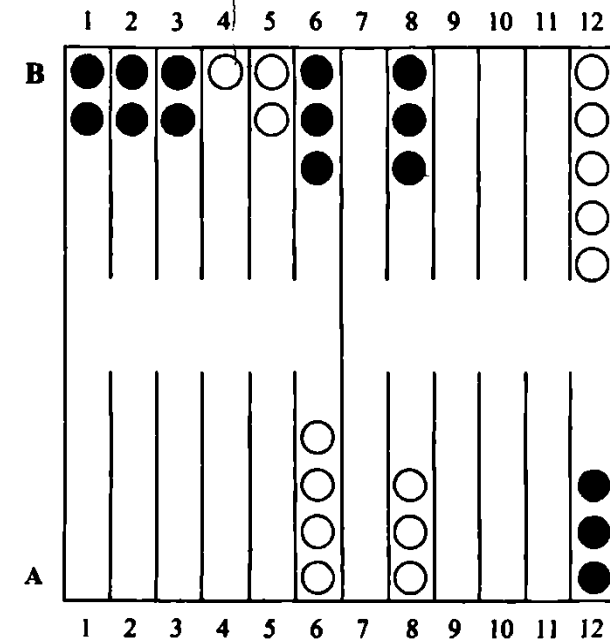


Рис. 124

У черных (при ходе белых 5—3) явное преимущество, им осталось завести в дом лишь шесть фишек, против 11 у белых. Единственный, пожалуй, шанс для белых — поставить «караул» еще и на полях В9 ... В11. Так, можно попробовать сыграть 5—3 В4—В9, В12—А10. Даже если в дальнейшем фишка В9 будет сбита с поля А12 (А12:В9), у белых появится возможность в свою

очередь напасть после зарядки на фишку черных, которая встанет на поле В9.

Таким образом, легко видеть, что последствия вывода фишек из чужого дома не ограничиваются одной лишь переброской, а могут оказать определенное влияние на выбор тактики продолжения игры.

## Глава 3. УЧЕТ БОЛЬШИХ КАМНЕЙ



Нередко в реальной игре случается так, что один из соперников достигает победы, не прилагая особых усилий: сначала, например, беспрепятственно выводит фишки из чужого дома, затем у него несколько раз выпадают куши, он быстро перебрасывает фишки в дом и начинает выкидку, тогда как его противник еще не успевает предпринять ничего серьезного.

Спортивный стиль — стратегия быстрой переброски фишек домой, в осуществлении которой особую роль играют большие камни, позволяющие осуществить ход на число полей, большее по сравнению с обычным.

Казалось бы, выпадение таких камней определяется законами случайности и поэтому расчет на них не может быть положен в основу игры. Тем не менее выделение этого вопроса в отдельную главу представляется целесообразным, поскольку порой несколько больших ходов ведут к преимуществу и нужно уметь оценивать возникшие при этом выгоды.

Начнем с выяснения очевидной роли редкого камня 6—6, позволяющего совершить суммарное передвижение на 24 поля, что в три (!) раза превышает среднюю длину хода, равную восьми полям. В спортивной игре мы рекомендуем ход 6—6 2В1—В7, 2В12—А7, или 4В12—А7 (!), поскольку этим осуществляется экономная, чистая переброска фишек к своему дому. (Вариант 2А8—А2 менее экономичен, да к тому же он затрудняет построение шести линий подряд). Итак, если у вас вы-

пало 6—6, считайте, что вы получили некоторое преимущество, которое можно будет наращивать грамотной игрой.

Весьма полезно с точки зрения перспектив переброски фишек домой, четко представлять в любой позиции, сколько ходов надо сделать (или, что то же самое, сколько полей надо преодолеть), прежде чем можно будет приступить к выкидке. Это особенно важно при выборе тактики продолжения игры, когда, скажем, не ясно, что предпочтительнее — переходить к ожиданию, продолжать караулить чужие фишки или же совершать побег.

\* \* \*

Рассмотрим рис. 125.

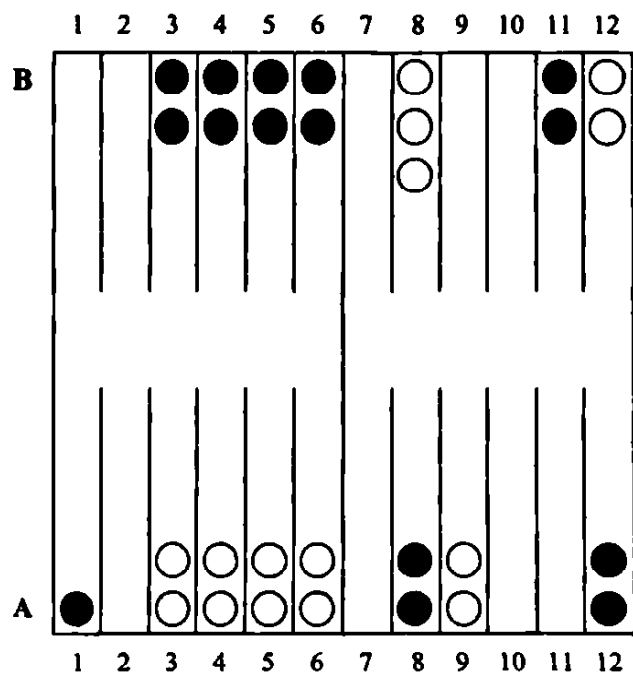


Рис. 125

Положение белых, пожалуй, лучше — у черных мало хороших ходов, при которых бы у них не возникали незащищенные фишки, если под «плохими» ходами, в частности, подразумевать игру черных внутри своего дома. Оценим перспективы начала выкидки обеими сторонами: подсчитаем общее число полей, которое надо преодолеть обеим сторонам для достижения всеми фишками своих домов.

Белые: две шашки А9 по 3 поля, две В12 по 7 полей, три В8 по 11 полей, итого: 53 поля, или чуть меньше семи средних (по 8 полей) ходов (бросков камней).

Черные: две шашки В11 по 5 полей, две А12 по 7 полей, две А8 по 11 полей, одна А1—18 полей, итого: 64 поля, или восемь ходов.

Как видим, белые «ближе» к дому, их шансы на победу лучше.

Очевидно, подобный расчет можно провести в любой позиции. Кроме того, помимо проведения полного анализа, можно воспользоваться простым советом. Для того чтобы легко провести экспресс-анализ любой позиции, помните о больших камнях, выпадавших вам или сопернику. Если вы будете следовать ему, то всегда сможете оценить, у кого имеется преимущество в переброске фишек домой, кто ближе находится к началу выкидки. Спортивный стиль требует некоторого запоминания выпадавших камней, что позволяет находить правильное продолжение игры.

Пожалуй, чаще всего приходится прибегать к оценке близости начала выкидки в ситуациях, где можно выбирать между перспективным ожиданием и побегом, как в приведенной ниже позиции (право хода — у белых) (рис. 126).

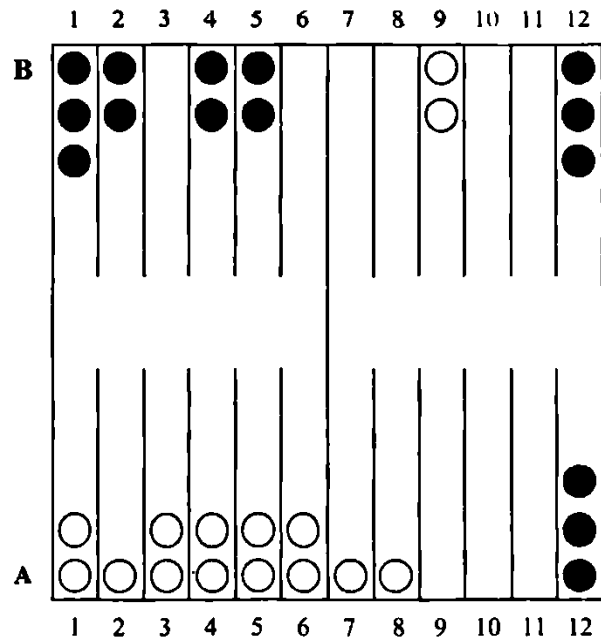


Рис. 126

У белых двойное стратегическое преимущество. Во-первых, у них построено пять линий в доме, тогда как черные далеки от этого. Во-вторых, они опережают соперника в развитии (убедитесь в этом самостоятельно).

Пусть у белых выпало 6—5. Что им следует предпринять?

Фишки B9 расположены на прекрасной позиции — они караулят черных, и в случае, если белым удастся сбить какую-нибудь фишку соперника, вполне возможно, что им удастся одержать победу с марсом. В художественной игре, наверное, был бы приемлем ход 6—5 A7—A2, B9—A11. После него белые, закрывшие весь

дом, продолжат ожидать на поле B9, не опасаясь, что их фишка будет сбита, поскольку это сбивание дает им шанс в свою очередь сбить фишку соперника при своей зарядке.

Спортивный стиль не жаждет одного лишь марса, его вполне устроит и ойн, поэтому игрок, стремящийся просто к победе, безусловно, не погонится за журавлем в небе, предпочтет нечто более весомое и сыграет 6—5 B9—A10, B9—A11, после чего его победа будет достаточно зримой.

Подобный анализ, впрочем, не является панацеей от всех бед, он неприменим, скажем, к ситуации, когда фишка одного из соперников заперта в чужом доме шестью линиями, даже находящимися лишь на подступах к дому, когда вычисление рейтинга может выявить «преимущество» проигрывающей стороны.

Это, однако, не снижает значения приведенного метода оценки начала выкидки для других позиций. Пользуйтесь им всегда. Помните о больших камнях, учитесь использовать превосходство, даваемое ими.

### Отказ от красоты

Настоящий пункт не связан с представлениями о больших камнях, но он также отражает особенности спортивного стиля, при игре которым, как уже отмечалось, отдается предпочтение пусть скромным, но надежным ходам и отбрасываются варианты, сулящие превосходство, но сопряженные с риском. Одним из проявлений этой стороны спортивной игры является отказ

от красоты, понимаемой с позиций художественного стиля. Главным образом это относится к шести линиям, гармония которых высоко ценится в художественной игре.

И хотя значимость шести линий сохраняется и при борьбе на результат, мастер спортивного стиля, не задумываясь, пойдет на разрушение шести линий, если иной ход грозит возможными неприятностями (рис. 127).

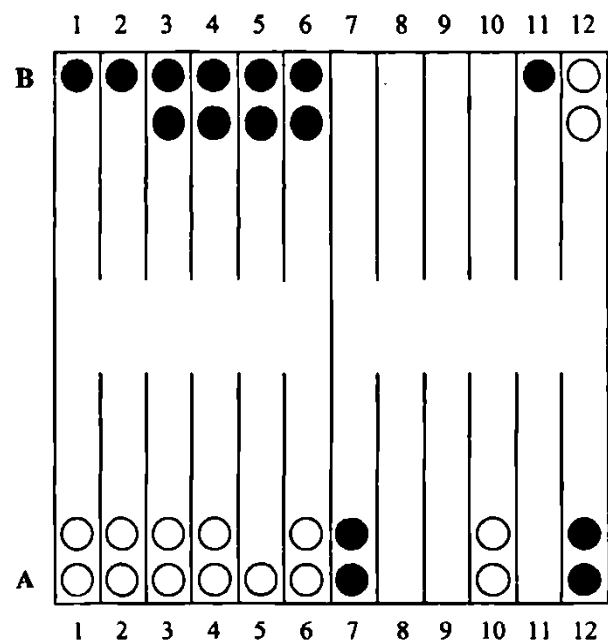


Рис. 127

Так, при выпадении у белых камня 5—3 поклонник метода шести линий вполне может сыграть 5—3 B12—A5. Его резон прост — в доме черных две незащищенные фишки. Даже если B12 будет сбита, белые получат

возможность зарядиться, сбить и, если повезет, победить с марсом.

Адепт спортивной игры так не поступит — он прикинет, что опережает соперника в переброске фишек домой, и предпочтет разрушить линии в доме: 5—3 A6—A1, A6—A3, сохраняя небольшой перевес и несколько не рискуя.

## Глава 4. ВЫКИДКА И ЕЕ ПОДГОТОВКА



Основные приемы, используемые при выкидке, которые мы рассмотрели во второй части книги, применимы и в спортивной игре.

Здесь мы увидим некоторые отличия в подготовке выкидки, обусловленные чисто спортивным подходом, имея в виду, что сущность спортивного стиля состоит в быстрой переброске фишек домой именно для начала проведения выкидки.

Эта глава в каком-то смысле подытоживает положения, высказанные в предыдущих главах, поскольку выкидка не вдруг возникающая часть партии, а результат планомерного ведения игры, когда выясняются все просчеты, сделанные в ходе борьбы.

В спортивном стиле выкидка не только венец партии, это еще и главная цель, которой подчинено все ведение игры, тогда как в художественном методе не менее важны и сам процесс игры, и красота в расположении фишек.

### *Экономная игра*

Принцип экономии ходов заключается в том, что по возможности малые камни надо играть в дом ближними от него фишками, а большие камни использовать для переброски дальних от дома фишек. Это свя-

зано, очевидно, с тем, что такие действия в наибольшей степени приближают начало выкидки. «Экономия» от такой игры состоит в том, что игра внутри дома, непродуктивная с точки зрения переброски фишек домой, отходит на второй план и должна использоваться тогда, когда это является неизбежным: при выпадении домашних камней; когда появляется шанс запретить соперника и т.д.

Нам не хотелось бы, чтобы у вас создалось заблуждение, будто лишь удачная переброска приводит к резкому приближению конца партии. Законы статистики неумолимы — в среднем до завершения игры будет требоваться по-прежнему около 20 бросков камней. И если вы сосредоточили фишки на старших полях дома, вам при проведении выкидки придется малые камни использовать для передвижения фишек на младшие поля, а не для снятия их с доски, что замедлит процесс выкидки. Поэтому экономичную игру не следует воспринимать как средство сверхбыстрого завершения партии. Успешное сочетание экономной игры и построения линий в доме, когда там находится неприятельская фишка, способствует, с одной стороны, получению преимущества в подготовке выкидки. С другой — это сочетание может лишить фишку соперника в вашем доме больших ходов, препятствуя ее побегу, и заставить противника непродуктивно играть в своем доме, теряя ходы, которые можно было бы использовать для чистой переброски.

Можно отметить, что домашний камень 6—4 — крайне «неэкономичен», поскольку при суммарном перемещении фишек на 10 полей ходом 6—4 (A8, A6)—A2 лишь два поля (с A8 по A6) используются для переброски

фишек домой. Казалось бы, уместно возразить: что выпало, то выпало, и грех жаловаться. Однако 6—4 — это большой камень по нашей терминологии, и если он выпал, то обязательно по статистике выпадут и меньшие камни, менее эффективные для быстрого перемещения фишек. Поэтому, хотя преобладающим по-прежнему будет записанный ход, всегда ищите другую возможность использования этого камня, например, B1—B11, особенно если фишки соперника находятся на старших полях вашего дома, когда построение линии A2 несколько не способствует их удержанию и ситуация требует использование тактики построения шести линий вдали от дома.

Чтобы сделать принцип экономии ходов более наглядным, приведем пример. Камень 4—3 можно сыграть B12—A9, B12—A10 или же B12—A6. Если затем выпадет, скажем, 6—1, то можно повторить второй вариант B12—A6, после чего в доме окажутся уже две фишки, тогда как для первого варианта это невозможно.

Ох уж эта противоречивая «семерка» — как часто попадаешь в затруднительное положение при ее выпадении. С одной стороны, она исключительно экономична — ход B12—A6 отвечает самым строгим требованиям быстрой переброски. С другой стороны, на линии A6 и без того стоят пять фишек и появление новых фишек не очень желательно. Так что играть «семерку» на поле A6 несколько раз ни к чему, надо думать и о построении линий в доме, которые пригодятся не только для запираания соперника, но и будут служить резервом для игры «плохими» камнями типа 6—3 B12—A4. От построения дома никуда не уйти, хоть это и вступает в противоречие с желанием быстрого передвижения фишек домой.

Поэтому не следует воспринимать рассматриваемый принцип экономной игры как призыв к построению пирамиды A6. Если ситуация допускает, можно и нужно играть домашние камни в соответствии с их названием, т. е. использовать для построения линий. Играйте так, как требует обстановка, а принцип экономии ходов пусть служит для вас информацией к размышлению, выражая тенденцию ведения спортивной игры. Этот принцип по сути выражает весьма простую философию — о выкидке надо начинать думать не тогда, когда все фишки будут заведены в дом, а с самого начала игры. И готовить выкидку надо уже на дальних подступах к дому, стремясь получить экономной игрой преимущество хотя бы в один ход, который порой решает все. Стремитесь приобрести ход «про запас», и вы будете чувствовать себя более уверенно.

## Проведение выкидки

Выкидка при спортивной игре, если отсутствует угроза сбивания соперника фишками, находящимися в доме, ничем не отличается от выкидки в художественном методе. При наличии опасности сбивания полезно учитывать некоторые нюансы, связанные с большей осторожностью, характерной для игры спортивным стилем. Например, стоит отдавать предпочтение менее рискованным ходам, даже если это уменьшает шансы на победу с большим счетом.

Главным образом эта рекомендация относится к такой особенности спортивной выкидки, как избегание появления «дырок» в расположении фишек (рис. 128).



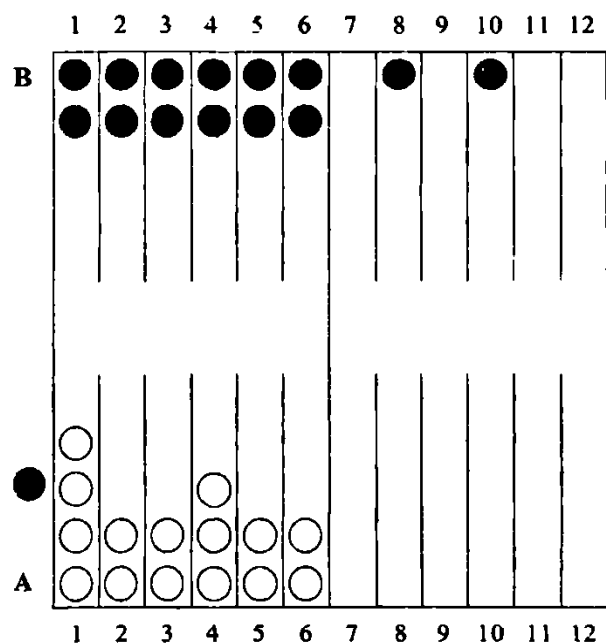


Рис. 128

На рисунке 128 изображена ситуация, где белые начинают выкидку при наличии сбитой черной фишки, которая потенциально может напасть на незащищенную белую шашку, если таковая появится.

Например, камень 5—3 белым не стоит играть 5—3 А5х, А5—А2, поскольку при камнях 5—1, 6—1 у них возникнет незащищенная фишка. Лучше сходить скромно: 5—3 А6—А1, А6—А3.

Стремление победить с марсом не должно перевешивать и при выпадении «соблазнительного» камня 2—2, когда можно снять с доски сразу три фишки: 2—2 А4—А2, 3А2х. Предпочтительнее 2—2 2А6—А4,

А4х, поскольку «дырка» на А2, появляющаяся при первом варианте, носит долговременный характер, к тому же у соперника есть запас больших ходов, так что, зарядившись на А2, черные смогут угрожать белым на протяжении нескольких ходов.

Если же вы все-таки желаете рискнуть, полезно прибегнуть к оценке целесообразности риска, вспомнив, что средний ход равен восьми полям.

Подсчитаем число полей, которые должны преодолеть белые до полной выкидки. У них две «шестерки», две «пятерки», три «четверки», две «тройки», две «двойки», четыре «единицы». Суммарное число полей равно 48, или шести средним ходам. Точнее говоря, поскольку фишек 15, то без выпадения кушей белым потребуется восемь бросков для завершения выкидки. (Заметим, что всего имеется 36 вариантов камней: 1—1, 2—1, 1—2 и т.д., из них шесть приходится на куши, так что вероятность выпадения кушей равна 1/6, т. е. за выкидку, как правило, куши приходят по меньшей мере один раз). Черным же до начала выкидки надо преодолеть 25 полей: 19 — сбитой фишкой, четыре — фишкой В10, два — В8; или же им надо сделать примерно три броска. Если даже предположить, что черным придется потратить 3—4 броска на зарядку, то получается, что они как раз успеют уйти от марса, т. е. использование белыми рискованной игры находится на грани оправданности.

Сделаем еще два необходимых замечания:

Во-первых, приведенный анализ применим только к достаточно равномерному расположению фишек в

доме. Если же все фишки находятся, например, на младших полях А1—А3, то можно считать, что за один бросок камней с доски будут сняты две фишки (и в среднем один раз за выкидку — при выпадении кушей — сразу четыре).

Во-вторых, необходимо делать поправку на наличие «дырок» среди линий. Приблизительно можно принять, что одна «дырка» — это потеря полухода из-за невозможности снять с доски фишку при камне, равном номеру поля, где находится «дырка».

Кстати, теперь вы легко разрешите маленький парадокс: казалось бы, поскольку все камни равновероятны, безразлично, где находятся фишки — все на полях А1 ... А3 или все на полях А4 ... А6. Но каждый знает, что при выкидке выгоднее первое расположение. Ответьте, почему.

\* \* \*

Хотя мы еще не провели разбора партий, сыгранных в соответствии с канонами спортивного стиля, в пору задаться вопросом: есть ли грань между спортивным и художественным стилем? Наконец, есть ли некий единый стиль, в котором гармонично сочетаются разные стороны обоих методов? Пожалуй, обобщающего стиля все-таки нет. Оба способа игры, и спортивный, и художественный, реально существуют. В первом случае акцент ставится на игру вдали от дома (начиная с наиболее удаленного поля В1 (А1)) и быструю переброску. Во втором упор делается на красоту игры. Спортивный стиль — это выверенность, математический расчет, ху-

дожественный стиль — это риск. Спортивная игра — нацеленность на одну лишь победу, напряжение сил для расчета всех вариантов и запоминания выпавших камней, художественная игра направлена на получение удовольствия, радости, отдыха. Пусть же они так и останутся двумя полюсами в замечательной игре — нардах. Вы же вправе искать золотую середину, руководствуясь собственным вкусом и пониманием игры.

# Глава 5. ПРИМЕРЫ ПАРТИЙ



1. 5—3 (A8, A6)—A3; 6—1 (A12, B8)—B7.
2. 4—3 B1—B5, B1—B4 — ход тем более оправдан, что черные заняли пункт В7. Записанный ход белых означает переход к чисто спортивной игре, к началу подготовки побега шашек В4, В5, во многом определяя дальнейшее развитие событий.
2. ...; 3—2 A12—B8 (рис. 129).

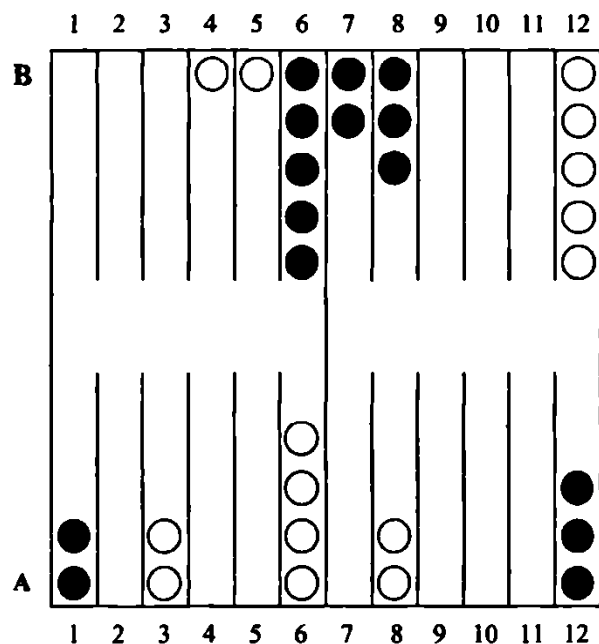


Рис. 129

3. 6—5 (B4, B5)—B10; 4—2 (B8, B6)—B4.
4. 5—2 B10—A10, B10—B12; 1—1 2B6—B5, B8—B6 (рис. 130).

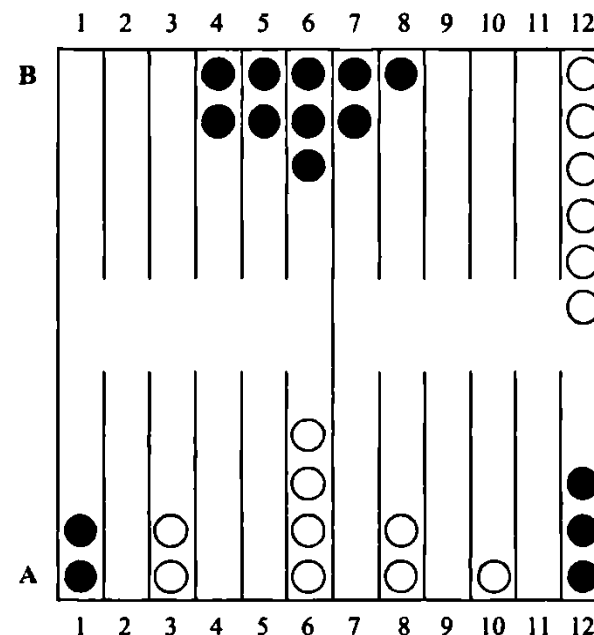


Рис. 130

5. 4—1 (B12, A10)—A9; 6—2 A12—B5.
6. 6—4 B12—A3 — почти чистая переброска.
6. ...; 3—2 (B6, B5)—B3 (рис. 131).

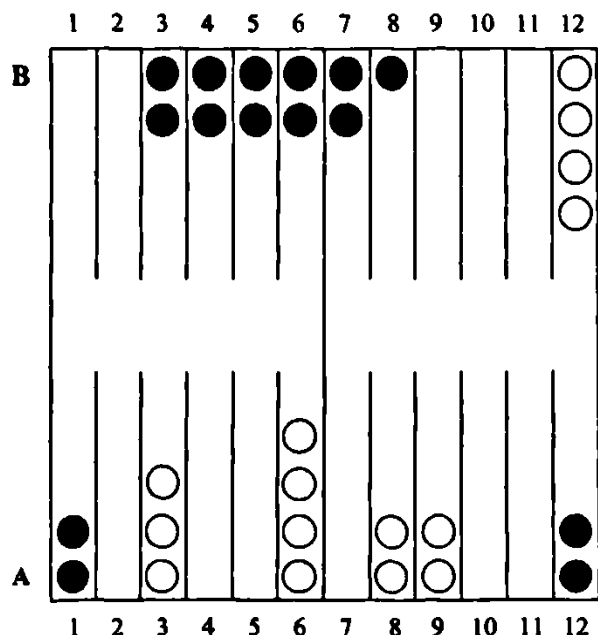


Рис. 131

Оценим, насколько обе стороны преуспели в переброске своих фишек домой.

Белые: всего они преодолели 48 полей. (Это число получится, если просуммировать все выпавшие им камни.) До начала выкидки им осталось пройти 38 полей (четыре В12 по семь полей, две А9 — по три, две А8 — по два поля), или пять средних бросков.

Черные: преодолели 35 полей, т.е. отставание от белых составляет 13 полей, или почти два хода. До дома им осталось 54 поля, или семь средних бросков, т.е. отставание и по этому параметру равно также двум броскам. Итак, белые пока ближе к победе, хотя все, разумеется, еще может измениться.

7. 2—2 2А9—А7, 2А6—А4 — для переброски, конеч-

но, лучше 2А8—А6, но записанным ходом белые захватывают стратегический пункт А7, что в данном случае важнее — игра еще далека от завершения, и надо думать о построении дома.

7. ...; 5—3 А12—В8, А12—В10 — есть шесть линий! Осталось только сбить белую фишку, белым же в свою очередь надо играть предельно внимательно.
8. 5—2 В12—А6, но не В12—А8, В12—А11, так как до поля А11 черные достают камнем 6—4.
8. ...; 5—4 А1—А10 — попытка установить контроль над фишками В12. Лучше, пожалуй, В10—В5, А1—А5, расширяя сферу достижения неприятельских фишек (ставя под контроль поля А7 ... А12) (рис. 132).

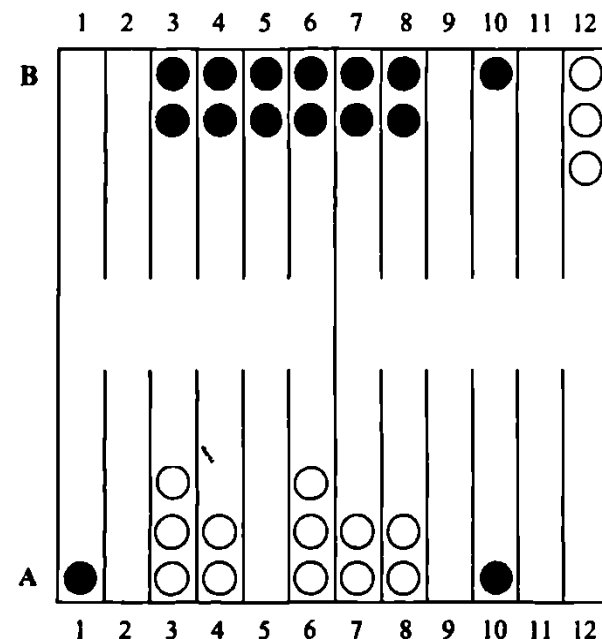


Рис. 132

9. 6—3 B12:A10, B12—A7 — можно сыграть и без риска: B12:A10—A4, но поле A10 при зарядке черные могут достичь только одним камнем 5—5 ↓A5:A10. Белые же помнят, что только что выпадало три «пятерки» подряд. Потому риск нового выпадения «пятерки» (по законам вероятности) минимален, а выгода очевидна — теперь им легче закрыть пункт A5.

9. ...; 6—2 ↓A2, B10—B4.

10. 4—2 A10—A4; 4—1 B8—B4, A1—A2 — играть A1—A5, пожалуй, бессмысленно, с побегом черные уже запоздали: белые могут легко запереть черные фишки в доме A (рис. 133).

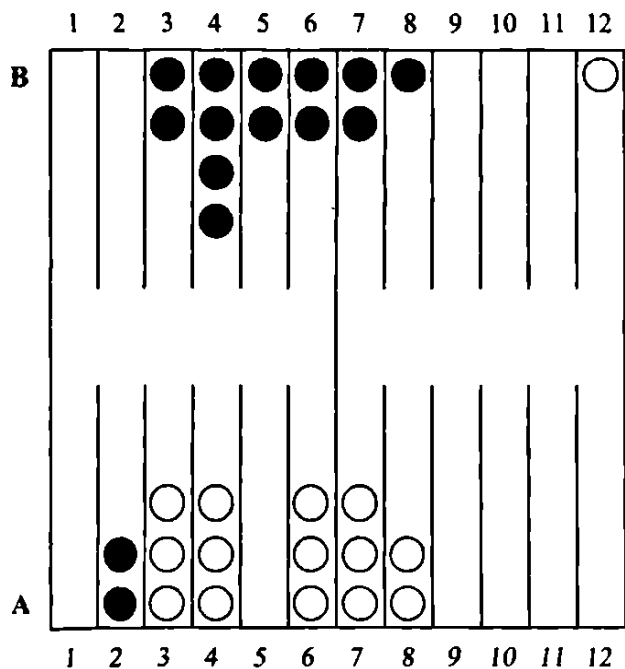


Рис. 133

11. 6—4 B12—A3; 5—5 2B7—B2, 2B6—B1 — большой камень, оказавшийся бесполезным для переброски.

12. 4—2 A8—A6, A8—A4; 6—2 (B8, B4)—B2, бежать с A2 опасно, белые могут сбить оставшуюся незащищенную шашку A2 (рис. 134).

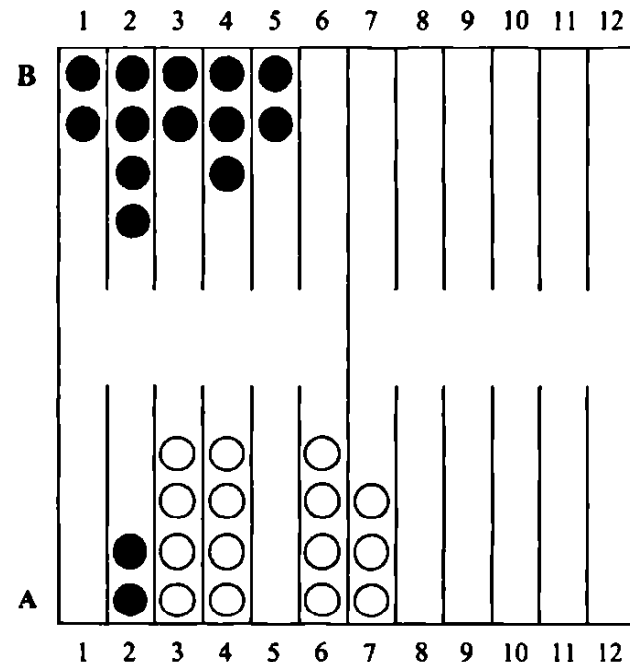


Рис. 134

13. 1—1 A7—A6, 3A6—A5 — играть 3A7—A6 рискованно (появляется большая пирамида A6), лучше ликвидировать «дырку» A5.

13. ...; 5—2 B4—B2 — «пятерка» пропадает.

14. 4—3 A7—A3, A7—A4; 4—1 (B5, B2)—B1 — оставляя незащищенную B5 на случай, если придется вести охоту, а также для сохранения возможности построить в будущем линию B5 (рис. 135).

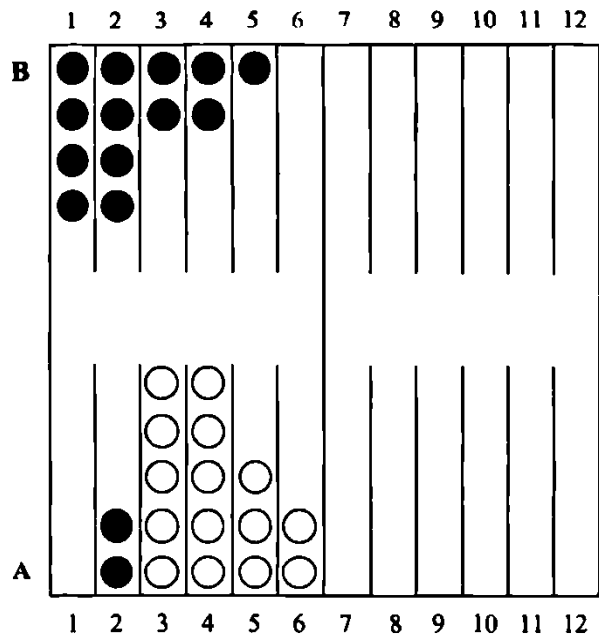


Рис. 135

Вновь обратимся к анализу того, насколько противники преуспели в переброске и подготовке выкидки.

После шестого хода белые преодолели 57 полей, черные — 70 полей, т. е. формально черные, как и можно было предположить в соответствии с законами статистики, полностью ликвидировали разрыв в 13 полей, имевшийся после шестого хода. Но это благоприятное, казалось бы, обстоятельство вовсе не привело к ликвидации их отставания. Напротив, отставание усугубилось — теперь от начала выкидки черных отделяет 34 поля (каждая из фишек А2 должна еще миновать 17 полей), или около четырех ходов, в то время как белые уже начинают снимать фишки с доски. Это связано с крайне неэкономной игрой, которую белые вынудили вести соперника. Так, пять кушей ничего не дали черным для

переброски, и, кроме того, одна «пятерка» (ход 13-й) была черными просто потеряна. Конечно, черные едва ли проиграют с марсом, но одержать победу они могут только чудом.

15. 3—1 А4х; 4—1 (В5, В2)—В1 — потери темпа от неэкономичной игры продолжают.

16. 3—3 3А3х, А4—А1 — можно также сыграть и 2А6х, уменьшая риск появления незащищенной шашки на старших полях.

16. ...; 6—4 А2—А12.

17. 6—4 А6х, А4х (рис. 136).

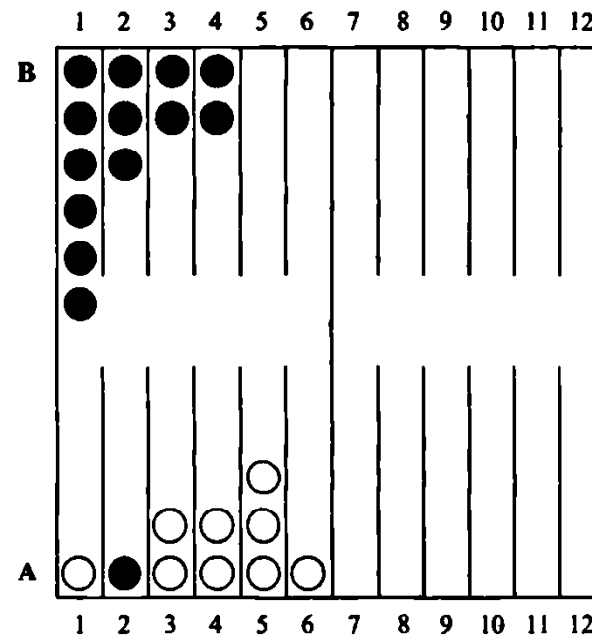


Рис. 136

Удача повернулась к черным, они получили шанс на победу. Далее партия может начать развиваться в чисто художественном стиле. Если черным удастся сбить

фишку А6, они должны будут устроить на нее охоту, а если очень повезет, еще и попытаются сбить фишку А1. Оставим соперников на перепутье, характер последующей игры нам уже известен.

Рассмотрим еще одну партию, но с точки зрения обладателя дома типа В:

1. ...; 4—1 А12—В8.
2. 1—1 2А8—А7, 2А6—А5; 3—2 А1—А4, А1—А3 — этот ход преследует сразу несколько целей — атаковать фишку А8, передвинуть фишки поближе к выходу из чужого дома, и, кроме того, при записанном ходе не нагромождается пирамида В8 (как в случае хода А12—В8).
3. 6—2 В12—А7, А8—А6; 5—2 А3—А10 — попытка побега дальней фишкой (рис. 137).

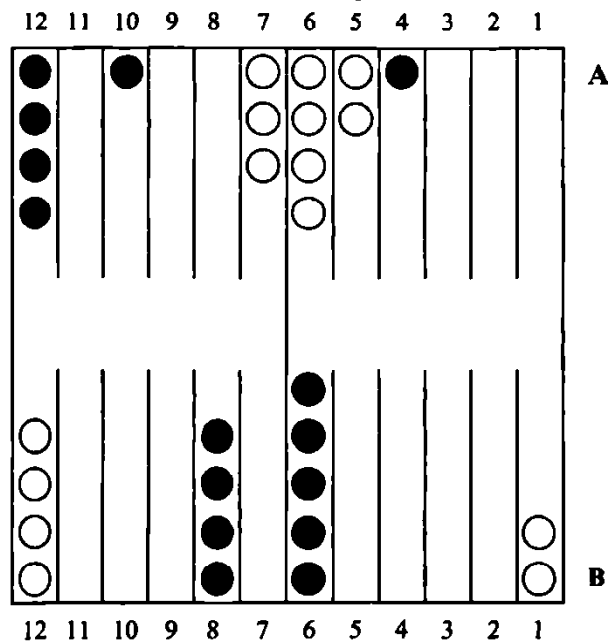


Рис. 137

4. 6—4 В12—А7, В1—В5 ; 4—3 А10—В8.

5. 5—2 В5—В12 — последние два хода демонстрируют «издержки» спортивного стиля — игра пока ведется на чистую переброску и защиту убежавших фишек. Может показаться, что нужно сетовать на выпавшие камни — они определяют развитие событий. Это не совсем так — с самых первых ходов соперники определились в выборе тактики: играй они иначе, партия пошла бы по другому пути.

5. ...; 4—4 А4—А12, 2А12—В9 (рис. 138).

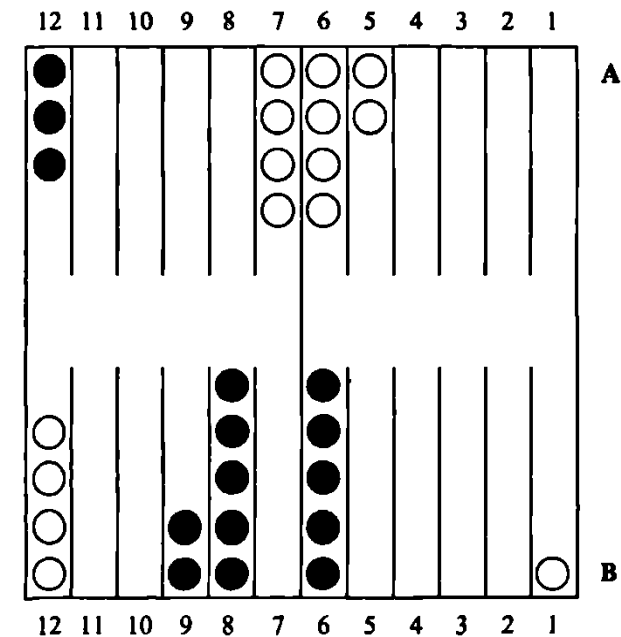


Рис. 138

Обратимся к анализу возникшей позиции. Например, оценим, выгодно ли белым было играть, скажем, 6—5 В1—В12, после чего соперникам осталось бы бесхитростно гнать свои фишки домой, не думая ни о каких тактиках и стратегиях. Итак, если бы белые сыграли В1—В12, до дома им надо было бы пройти 39 полей, или сделать пять бросков камней. Черным же, не учитывая того, что за ними после этого сохранилось бы право хода, т. е. запасной бросок, надо преодолеть 37 полей, или те же пять ходов. Таким образом, белые, конечно, могли бы осуществить побег, но при этом им пришлось бы положиться на удачу, так что лучшим продолжением для них в случае выпадения камня 6—5 будет, пожалуй, ожидание фишкой В1.

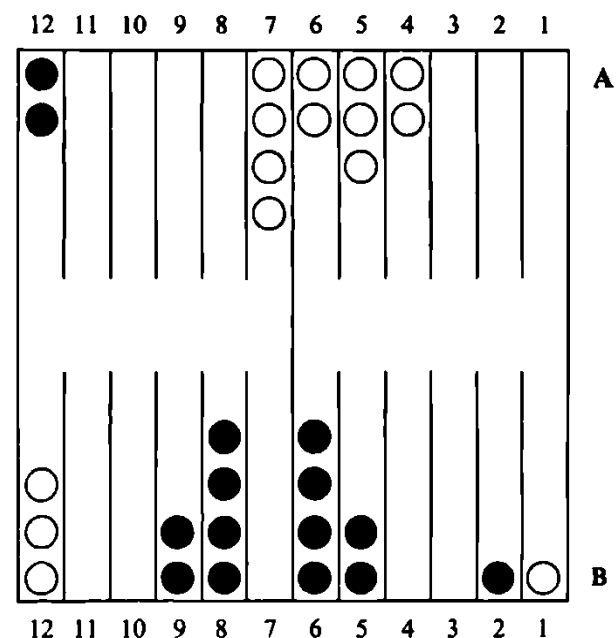


Рис. 139

6. 6—1 В12—А7, А6—А5 — на всякий случай белые готовят построение линий в доме.

6. ...; 3—1 (В8, В6)—В5.

7. 3—2 (А7, А6)—А4; 6—5 А12—В2 — появилась незащищенная шашка. Именно в ожидании подобного хода белые закрывали свой дом (рис. 139)!

8. 6—2 В1—В7, В12—А11 — увы, единица не выпала, сбить В2 не удалось. И хотя шашка В7 может быть сбита, побег разумен — у белых много свободных полей в доме. Кроме того, в доме соперника имеется незащищенная фишка В2, которую можно сбить при зарядке. Записанный ход может вынудить черных играть внутри дома, тратя ходы, пригодные для переброски.

8. ....; 3—2 В8—В5, В8—В6 — сбивать В9:В7 опасно: белые могут при зарядке сбить В2 или В7, теперь же ситуация вполне равная. Черным до начала выкидки осталось миновать 24 поля, или три броска, белым — 32 поля, или четыре броска (плюс ход



они имеют в запасе). Иными словами, победит тот, кто окажется более расторопным.

9. 3—1 В7—В10 — что поделаешь, убежать на свою половину пока не удалось.

9. ... ; 4—2 А12:В11, В6—В2 — есть, конечно, риск, что белые собьют А12, но задержка соперника в своем доме В — почти верный путь к победе (рис. 140).

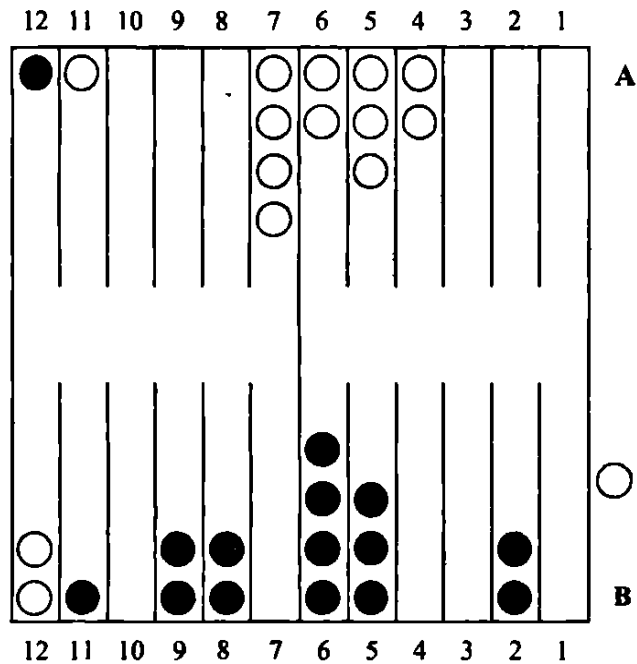


Рис. 140

10. 6—3 ↓В3, А11—А5 ; 5—1 А12—В8, В6—В5.

11. 5—4 В12—А8, В12—А9 — бежать В3—В12 бесполезно, партия с точки зрения переброски уже про-

играна, но марса почти наверняка не будет, лучше спокойно строить дом и ждать на поле В3. Перед нами ситуация, где ожидание является более перспективным, чем побег.

11. ... ; 5—3 (В8, В6):В3 (рис. 141).

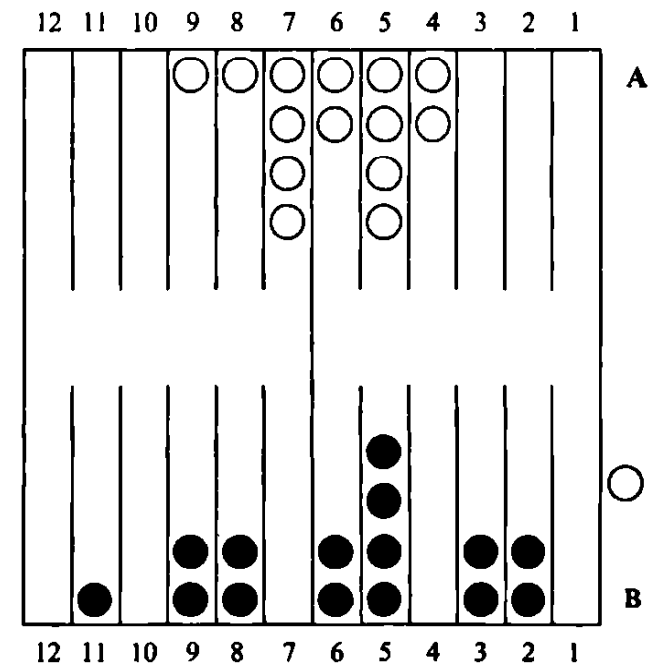


Рис. 141

12. 4—4 ↓В4, 2А7—А3, А8—А4; 6—1 В11—В5, В2—В1 — лучшего продолжения нет, все остальные ходы сопряжены с риском.

13. 6—4 А7—А1, А7—А3; 3—2 В8—В5, В8—В6 (рис. 142).

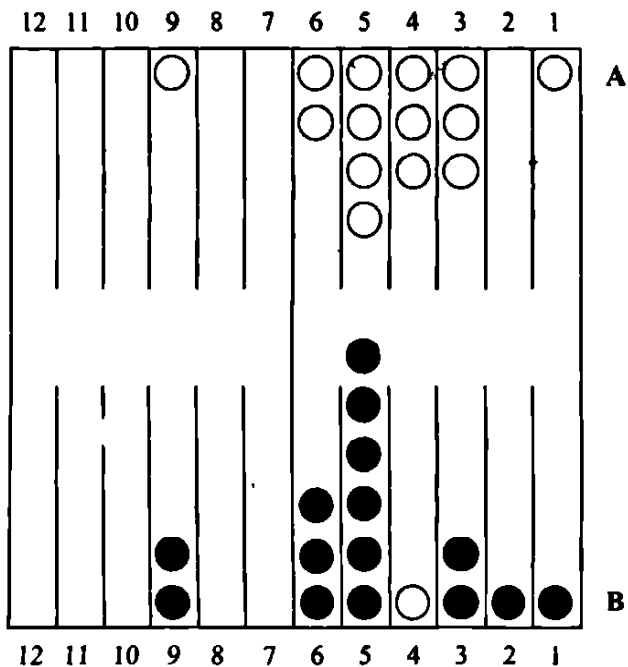


Рис. 142

14. 2—1 (A4, A3)—A2; 5—4 (B6, B5)—B1 — яркий поклонник художественного стиля мог бы, пожалуй, сыграть B9:B4, B6—B2. Отметим, что вынужденная (из-за наличия шашки B4) игра внутри дома уменьшает преимущество черных, отодвигая начало выкидки. Если теперь у белых выпадет, например, 6—6, они смогут первыми начать снимать фишки с доски.

15. 3—2 A5—A2, A9—A7, но не A9—A6, A5—A3, так как в этом случае белые лишатся хорошего хода «шестеркой»: при выпадении камня 6 им придется уйти с поля B4.

15. ...; 6—5 B9:B4, B9—B3 (рис. 143).

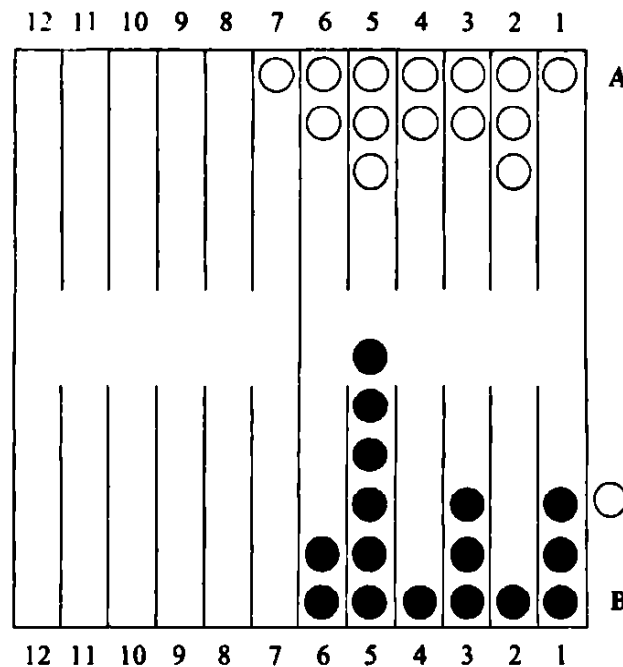


Рис. 143

Ожидание белых полностью оправдало себя. Как черные ни осторожничали, от судьбы им уйти не удалось. Теперь у них под боем на поле A сразу две шашки. И если они будут сбиты, заряжаться им будет практически некуда. А партия из спортивной перешла в чисто художественное продолжение, когда (если, конечно, повезет) белые смогут построить шесть линий в доме и запереть соперника.

На примере приведенных партий мы убедились, сколь часто спортивные мотивы перекликаются с художественными, при всем том, что оба подхода реально существуют и используются реальными игроками.

## Ситуации

Ситуации, рассмотренные здесь, в равной степени относятся как к спортивной, так и художественной игре и призваны расширить ваш кругозор, усовершенствовать умение ориентироваться в различных положениях:

1. Если выпал, например, камень 1—1, а закрыть им можно только одну из линий А5 или А7, то чаще всего предпочтение отдается построению линии А7, особенно если у соперника имеются фишки на младших полях А1, А2 вашего дома.
2. Если вы сбили фишку соперника и при вашем ходе неизбежно появление незащищенной фишки, старайтесь ставить ее на расстоянии от фишек соперника, равном номеру свободного поля в вашем доме. Поясним это на следующем примере (рис. 144).

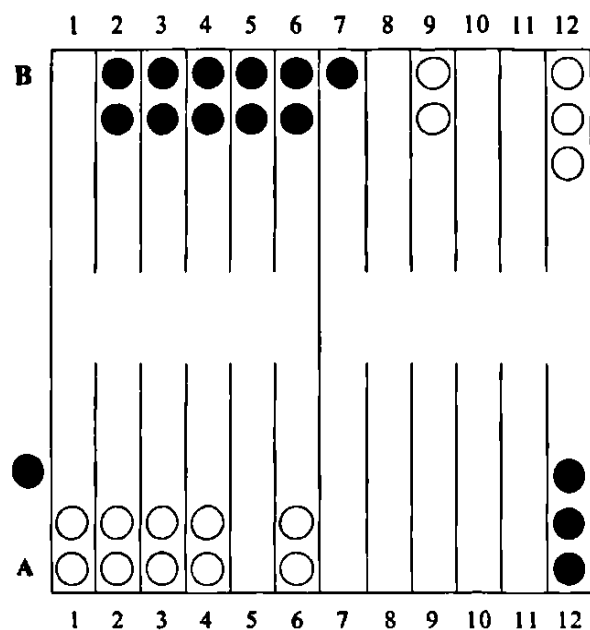


Рис. 144

Камень 2—1 белым можно, конечно, сыграть 2—1 А4—А2, А4—А3, но это приведет к разрушению дома, и соперник сможет быстрее зарядиться и получить отличную позицию для ожидания. Пожалуй, лучше сходить 2—1 В12—А10, после чего черные смогут сбить фишку А10 только при выпадении камня 5—5. Если же сходить В9—В12, у черных будет больше возможности для сбивания В9 и камнем 5—3 и 3—5, так как вероятность этого в два раза превышает вероятность выпадения куша 5—5.

3. Предположим, вы сбили сразу две фишки соперника и у вас при этом появилась возможность более раскованной игры своими незащищенными фишками, например, для подготовки закрытия дома линиями. Располагайте свои незащищенные шашки на таком расстоянии от неприятельских фишек, которое **не равно** номеру свободной линии в вашем доме, с тем чтобы при выпадении кушей у соперника они не оказались сбиты.

Так, белым (рис. 145) не стоит играть 2—1 А8—А6, А8—А7, поскольку при этом их фишки могут быть сбиты, если у черных выпадет куш 4—4. В то же время белые могут не беспокоиться пока о судьбе незащищенной В12 — у черных нет хода, которым бы она могла быть сбита. Наверное, лучше сыграть 2—1 А11—А9, А11—А10, после чего у белых резко расширится диапазон вторичных домашних камней.

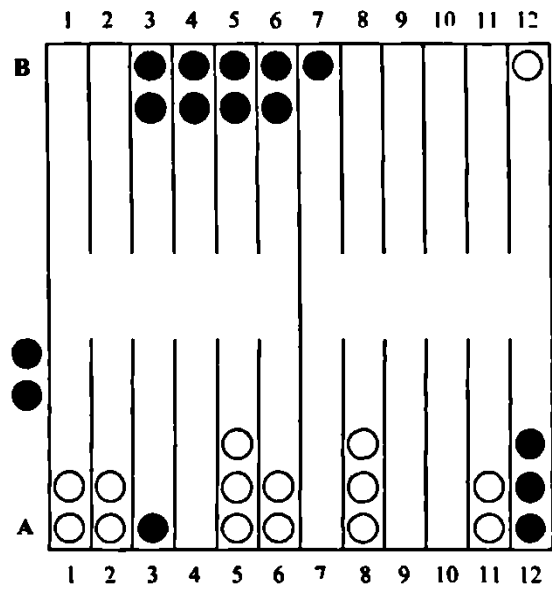


Рис. 145

4.

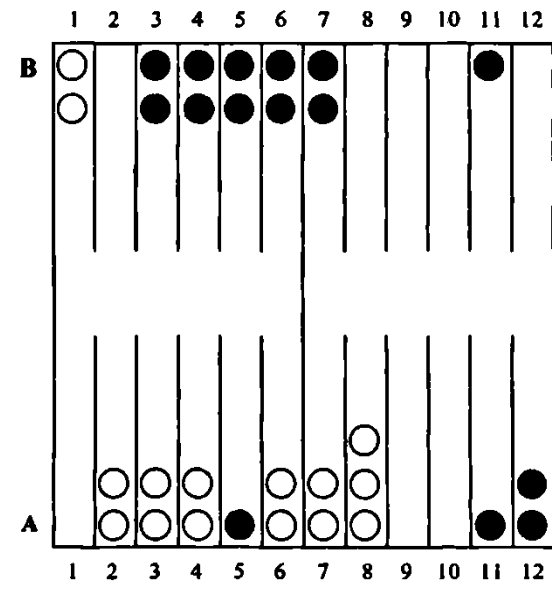


Рис. 146

Легко видеть (рис. 146), что черные опережают соперника в переброске и могут не спешить домой. Фишкой А5 им стоит ждать появления незащищенной фишки у неприятеля, а остальными — спокойно строить шесть линий подряд.

5. Рис. 147

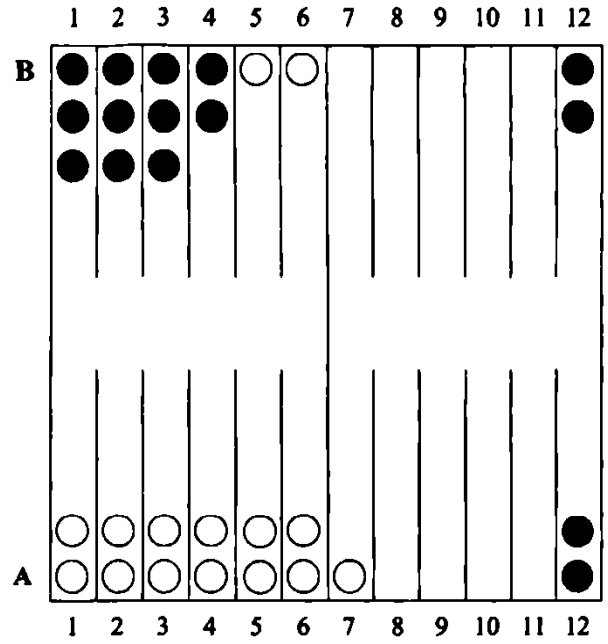


Рис. 147

У белых хорошие перспективы для ожидания. Черные же должны, пожалуй, использовать малые куши (если, конечно, они выпадут) для переброски дальних фишек вперед: 2—2 2A12—B9. Теперь фишки В9 будут служить мостиком для фишек В12 на пути к дому. Впрочем, не исключены и иные ходы — приведенная ситуация спорна и неоднозначна.

6. Упомянем об одном полезном, хотя и рискованном приеме — о сбивании одной фишкой двух неприятельских фишек в своем доме (рис. 148).

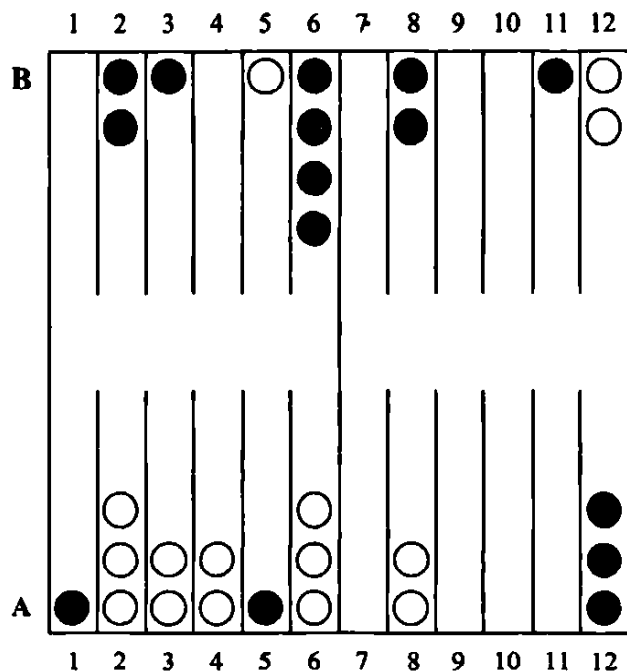


Рис. 148

У белых нет для безопасной игры камня 4—1, но весьма неплох вариант А6:А5:А1, который скорее всего лишит соперника нескольких ходов, требуемых для зарядки. Белые же при благоприятном стечении обстоятельств смогут атаковать незащищенную шашку В11 и, возможно, закрыть свою фишку А1. Возможное сбивание шашки А1 белым неопасно, поскольку им есть где зарядиться в доме соперника, в котором к тому же имеется незащищенная шашка В3.

7. Аналогично можно осуществлять сбивание, стратегически, быть может, невыгодное, с целью выигрыша хода (рис. 149).

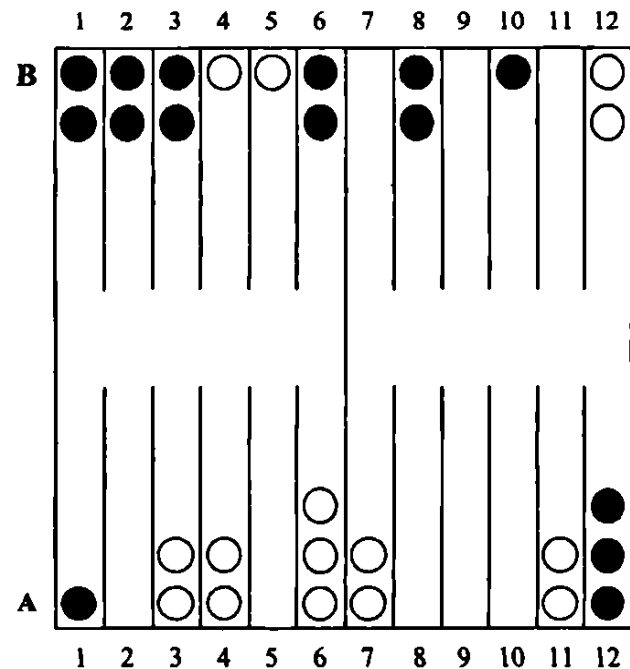


Рис. 149

Белым допустимо сыграть 1—1 В4—В5, А6—А3, но не нужно пренебрегать и вариантом 1—1 2А3:А1, хотя при этом и осуществляется сбивание с единицы, а черные получают шанс зарядиться на старших полях дома А. С другой стороны, если черные не зарядятся, белые почти наверняка собьют фишку В10.

8. Играя в собственном доме, задумайтесь, прежде чем ставить третью фишку на линию А2, если при этом поле А1 еще только предстоит закрыть. Вспомните, насколько часто выпадала единица, которой только и можно сходить А2—А1 (рис. 150).

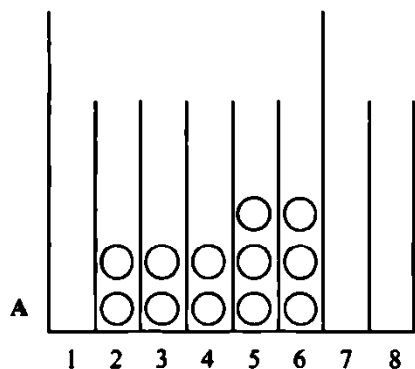


Рис. 150

И если все-таки единица встречалась несколько раз, белым лучше при подготовке застройки дома сыграть 2—1 А6—А3, а не А5—А2 (на рис. 150 не представленные белые фишки, например, осуществляют ожидание, а остальные находятся на пути к дому, так что белым нужно скорее построить дом). Записанный ход повысит вероятность того, что вы закроете поле А1.

(В случае, когда на поле А2 все же находится сразу четыре фишки, а «дырку» А1 еще только предстоит закрыть, стремитесь выполнить выпавший ход единицей: А2—А1, иначе фишки А2 могут оказаться потерянными для построения этой линии и для формирования линии А1 нужно будет использовать другие фишки, которые могли бы пригодиться для создания линий на старших полях.)

9. Если вам нужно срочно построить шесть линий и при этом вам не угрожает соперник, располагайте фишки, не использованные при постройке, на максимально большом числе полей, увеличивая число вторичных домашних камней (рис. 151).

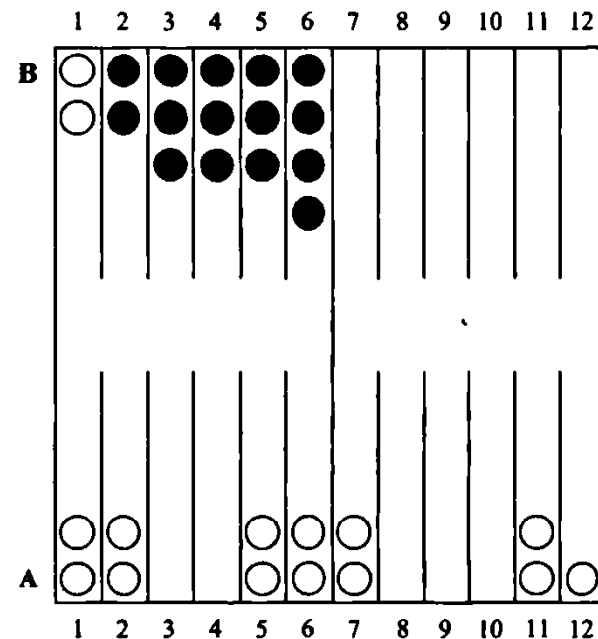


Рис. 151

Белые осуществляют ожидание, им нужно спешно закрыть поля в доме. Камень 2—1 лучше всего сыграть 2—1 А11—А9, А7—А6. Следующим ходом хоть одна новая линия вероятнее всего будет построена.

10. Рис. 152.

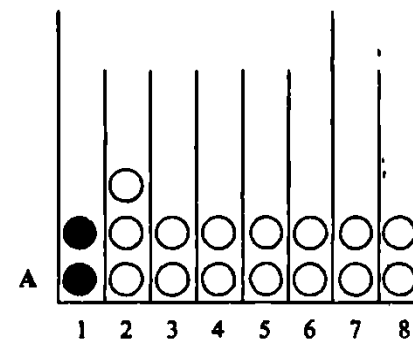


Рис. 152

Теперь в ожидании черные. Для уменьшения риска быть сбитым белым лучше сначала заводить в дом фишки А7, например, 4—3 А7—А3, А7—А4, а не шашки А8, так как в противном случае при выпадении впоследствии камней 6—5, 6—4, у белых появится незащищенная фишка на А7.

11. Рис. 153.

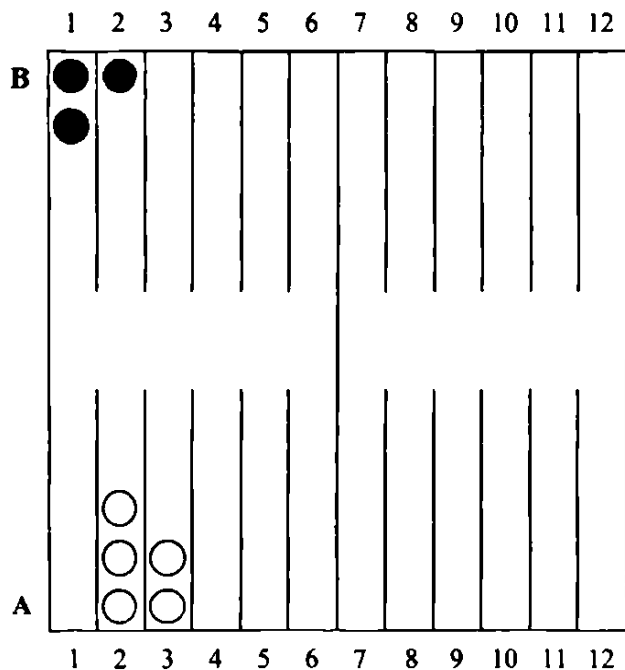


Рис. 153

У белых выпало 3—1. Казалось бы, нужно играть А3х, А2—А1. Но это будет ошибкой. Даже если белым повезет и у черных не выпадут куши, на очередном ходе белых спасет только куш. А чтобы среди спасительных камней оказался еще и камень 2—2 (т. е. чтобы возросла вероятность снятия всех шашек с доски), белым нужно ходить 3—1 А3х, А3—А2.

12. Рис. 154.

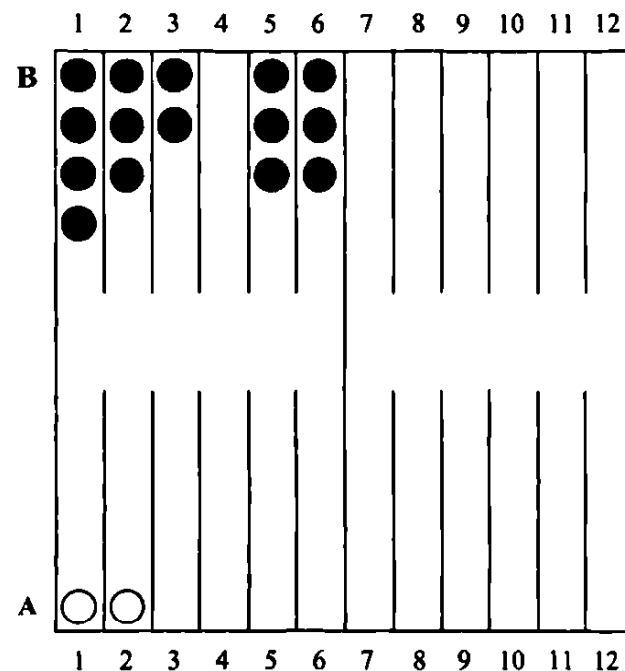


Рис. 154

Ход черных. На первый взгляд, белым можно, не ожидая продолжения, соглашаться на ойн. Но вот у черных выпало 4—4, и... они проигрывают с домашним марсом. В подобных ситуациях не спешите довольствоваться малым, сражайтесь до самого конца.

13. Принцип экономии ходов может быть полезен также в ситуации, когда вам приходится спасаться от марса, имея вне дома несколько фишек, в то время как соперник уже начал выкидку (рис. 155).

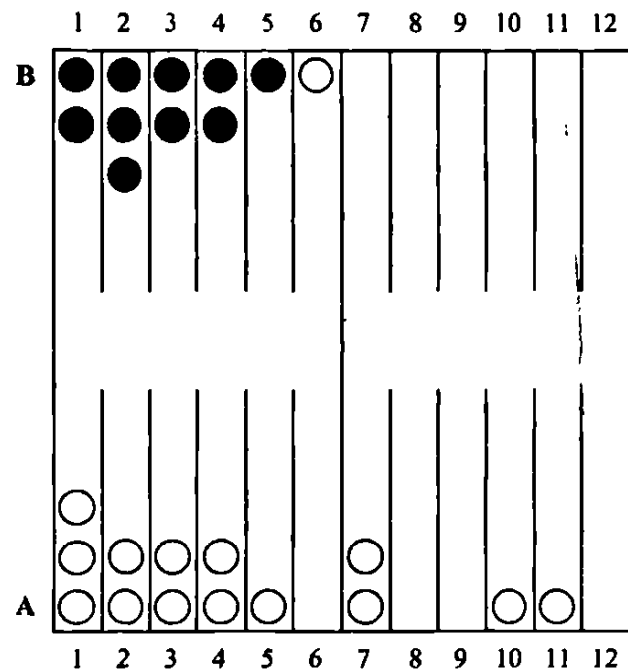


Рис. 155

Черным до завершения выкидки осталось едва ли более пяти бросков, белым до ее начала — около четырех бросков, но им надо спешить — при выпадении у черных кушей белым может грозить марс. Рассмотрим экономичную игру, которую белым надо вести для приближения начала выкидки:

1. 5—1 A11—A6, A7—A6 — обе в дом.
  2. 6—3 B6—A10, но не A7—A4, так как при этом будут «потеряны» два поля — A5 и A6.
  3. 5—3 A10—A5, A7—A4 — теперь можно потерять два поля, поскольку незаведенной осталась лишь одна фишка A10. Выкидка начнется, видимо, следующим ходом.
14. Небольшой совет: прежде чем начать игру с незна-

комым соперником, задайте ему вопрос: можно ли белым играть 4—1 A3—A2х (рис. 156)?

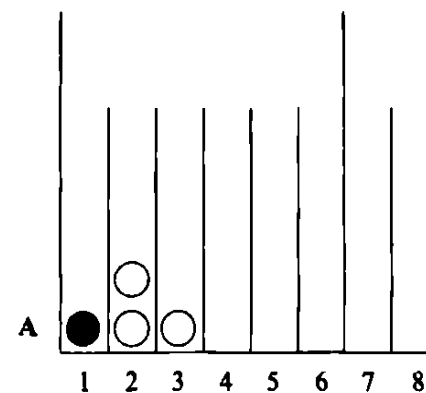


Рис. 156

И после его ответа сразу приступайте к обсуждению правил игры в необычных ситуациях, чтобы избежать в дальнейшем разночтений. (Напомню, что в варианте правил, представленных в пособии, так играть нельзя: белые обязаны сходить 4—1 A3х, A2:A1, создав две незащищенные шашки.)



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В нарды играют едва ли не в каждой восточной семье. И в России эта игра имеет многие миллионы поклонников.

Мы надеемся, что эта книга стала для них подлинным подарком, смогла доказать, что нарды поддаются анализу и вправе занять подобающее место среди других популярных игр — шахмат, шашек, го, в которых широко используются аналитические методы.

Надеемся, что нам удалось доказать: фактор случайности, вызванный непредсказуемым поведением костей, может быть в значительной мере устранен фактором человеческим. Настоящему мастеру удастся подчинить своей воле течение партии, которое в большой степени будет определяться лишь умением мастера вести игру, а не всецело зависеть от случайного выпадения камней.

Даже если до знакомства с нашей книгой вы и не принадлежали к армии почитателей коротких нардов, мы надеемся, что теперь вы не только полюбите эту игру, но и сможете принимать участие в различных соревнованиях.

И не беда, если эти соревнования не будут официально признаны какой-нибудь федерацией, а участвовать в них будут лишь ваши знакомые и друзья.

Не беда, если призом будет не один миллион долларов (именно такой призовой фонд имеет один из международных турниров по нардам), а хорошее настроение от удачно проведенных партий.

Советуем проводить со своими соперниками микроматчи, состоящие из нескольких партий, поскольку далеко не всегда по одной сыгранной партии можно судить о соотношении сил игроков.

Правила таких матчей вы можете устанавливать самостоятельно, по взаимной договоренности.

Играть можно, например, до 15 очков, до определенного времени, или определенное число партий. Вид дома, цвет шашек и право первого хода можно разыгрывать по жребию.

По окончании поединка, разумеется, следует учесть, с каким счетом заканчивалась каждая из партий (1:0 при ойне, 2:0 при марсе, с учетом игры с даве и т.д.). Общий итог всех партий и выявит победителя матча.

Путь от новичка до чемпиона реален. Надо лишь поверить в себя.

Желаем вам успехов в покорении вершин этой замечательной игры!

# Словарь терминов

## Б

**Борт** — место на доске, где выставляются сбитые в процессе игры шашки. Обычно находится на середине доски, на линии ее сгиба.

**Бросок** — действие, предшествующее ходу. заключается в бросании двух кубиков на поверхность доски. Значения верхних граней остановившихся кубиков определяют ход, соответствующий броску.

## В

**Веер** — расположение шашек на максимально возможном числе разных полей. Обычно используется при *охоте*.

**Выведение** — последовательные действия по выводу шашек, находящихся в чужом доме, за его пределы. В отличие от простого *побега* одной шашкой, выведение относится, как правило, к нескольким шашкам.

**Выкидка** — действие, заключающееся в снятии с доски (на *двор*) шашки. Производится после того, как в дом заведены все шашки.

## Д

**Двор** — место вне доски, куда помещаются шашки, снятые в процессе *выкидки*.

**Дом** — шесть полей на доске, которые являются конечной целью передвижения шашек определенного цвета.

**Домашние камни** — камни, при которых из исходной расстановки шашек могут быть построены *линии* в доме.

**Домашние камни вторичные** — камни, помимо простых *домашних камней*, при которых в доме могут быть построены линии.

**Дырка** — поле между двумя линиями, составленными из шашек одного цвета.

## Ж

**Жребий** — действие по определению цвета шашек, стороны доски или права первого хода. заключается в броске кубиков, причем право выбора достается тому из игроков, кубик которого принимает большее значение.

## З

**Закрытие дома** — построение в *доме* шести линий, при котором *зарядка* сбитой шашки соперника оказывается невозможной.

**Занятое поле** — поле, на котором находится *линия* из шашек соперника.

**Запертая шашка** — шашка, движение которой к своему дому затруднено, например, из-за того, что на ее пути находится подряд несколько линий, составленных из шашек соперника.

**Зары** — то же, что *кубики*.

**Зарядка** — действие по возвращению на доску шашки, сбитой в ходе игры. Производится на свободные поля в чужом доме.

## К

**Камень** — значение, которое принял после броска кубик.

**Камни большие** — выпадение кубиков со значениями 1, 2, 3.

**Камни малые** — выпадение кубиков со значениями 4, 5, 6.

**Кокс** — тройная (со счетом 3:0) победа. Достигается игроком, который успел завершить *выкидку* до того, как противник начал ее, причем в *доме* победителя в момент завершения выкидки находилась по меньшей мере одна неприятельская шашка.

**Кости** — то же, что *кубики*.

**Кубик** — предмет кубической формы, на гранях которого нанесены значения от 1 до 6.

**Куши** — камни, при которых значения обоих кубиков совпадают, например, 1—1.

## Л

**Линия** — поле, на котором находится две и более шашек одного цвета.

## М

**Марс** — двойная (со счетом 2:0) победа. Достигается игроком, который успел завершить выкидку до того, как противник начал ее, причем хотя бы одна его шашка находится вне обоих домов.

**Марс домашний** — тройная (со счетом 3:0) победа. Достигается игроком, который успел завершить выкидку до того, как противник начал ее, причем в доме со-

перника в момент завершения выкидки находились все его шашки.

## О

**Ожидание** — тактика, при которой в чужом доме остается шашка (шашки) с целью будущего сбивания неприятельской шашки.

**Ойи** — ординарная (со счетом 1:0) победа. Достигается игроком, который успел завершить *выкидку* раньше соперника, который также успел начать ее.

**Окно** — то же, что *дырка*.

**Охота** — тактика, при которой целью действий является сбивание шашки соперника. При охоте шашки, как правило, располагаются *веером*.

## П

**Перемещение шести линий** — тактика, состоящая в передвижении в сторону дома шести линий, установленных подряд.

**Пирамида** — линия, содержащая неоправданно большое число шашек одного цвета.

**Побег** — действие по выведению шашки из чужого дома.

**Подступы к дому** — поля вне дома на той же половине доски, где расположен дом.

**Поле игровое** — одно из 24 положений, которое может занимать на доске шашка.

**Потеря хода** — пропуск хода из-за невозможности осуществить его.

## Р

**Рискованный ход** — ход, который в отличие от других возможных ходов сопряжен с опасностью получения нежелательной ситуации, например с угрозой *сбивания* собственной шашки. Используется, например, при игре на результат, больший, чем *ойн*.

## С

**Сбивание** — действие, состоящее в постановке шашки на поле, на котором находится одна шашка соперника. При этом сбитая шашка снимается с доски (ставится на *борт*).

**Свободное поле** — поле, на котором находится не более одной шашки соперника.

**Спаривание** — постановка шашки на поле, где находится другая шашка того же цвета. То же, что построение *линии*.

**Спортивный стиль** — стратегия, при которой игра ведется с целью получения одного лишь результата, причем красота игры и ее гармония не принимаются во внимание.

**Старшее поле** — поле в доме, имеющее наибольшее значение среди полей, на которых находятся шашки.

## У

**Удальская игра** — тактика, при которой любые возможные шашки ставятся под *сбивание* соперником с целью последующего занятия при *зарядке* максимально возможного числа линий в его доме и последующей *охоты*.

## Ф

**Фишка** — то же, что и шашка.

## Х

**Ход** — действие, выполняемое в соответствии со значениями камней, выпавших при броске.

**Художественный стиль** — стратегия игры, в которой во главу угла ставятся гармония ведения схватки, ее внутренняя красота.

## Ц

**Цугцванг** — положение, при котором любой сделанный ход ухудшает ситуацию.

## Ч

**Четность линий** — взаиморасположение линий, когда они отстоят друг от друга на четное число полей.

## Ш

**Шашка защищенная** — шашка, находящаяся на каком-либо поле вместе с другой шашкой (шашками).

**Шашка незащищенная** — одиночная шашка, находящаяся на каком-либо поле.

**Шех** — четверная (со счетом 4:0) победа. Достигается игроком, который успел завершить выкидку до того, как противник начал ее, причем у соперника в момент завершения выкидки имелась по меньшей мере одна сбитая шашка.

## Оглавление

Предисловие .....	3
-------------------	---

### Часть I НАЧАЛА ИГРЫ В НАРДЫ

Глава 1. Цель и правила игры .....	10
Ходы .....	11
Дом .....	15
Сбивание .....	16
Зарядка .....	17
Цель игры .....	19
Выкидка .....	20
Обозначения .....	22
Глава 2. Закрепление пройденного .....	26
Глава 3. Первый ход .....	38
Домашние камни .....	40
Куши .....	41
Остальные камни .....	43
Вторичные домашние камни .....	44
Глава 4. Необычные ситуации в своем доме .....	49
Глава 5. О лингвистике и статистике .....	57

### Часть II ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Глава 1. Стратегические пункты .....	64
Сбивающие камни .....	64
Камни для побега .....	66
Побег со спариванием .....	68
Основные пункты .....	68
Глава 2. Шесть линий в доме .....	75
Глава 3. Шесть линий вдали от дома .....	84
Глава 4. Выкидка .....	91
Глава 5. Ожидание .....	98
Глава 6. Охота .....	111
Глава 7. Две линии в чужом доме .....	127
Глава 8. Удальская игра .....	137
Глава 9. Примеры партий .....	145

### Часть III СПОРТИВНОЕ СОВЕРШЕНСТВО

Глава 1. Менее рискованная игра .....	183
Глава 2. Выведение из чужого дома .....	186
Об осторожности и сбитых фишках .....	188
О последствиях игры в чужом доме и выводе фишек из него .....	191
Глава 3. Учет больших камней .....	197
Отказ от красоты .....	201

<b>Глава 4. Выкидка и ее подготовка</b> .....	204
Экономная игра .....	204
Проведение выкидки .....	207
<b>Глава 5. Примеры партий</b> .....	212
Ситуации .....	228
<b>Заключение</b> .....	240
<b>Словарь терминов</b> .....	242

Серия «Всё обо всем»

**Шехов В.Г.**

**НАРДЫ.**

**От новичка до чемпиона**

**ПОСОБИЕ-САМОУЧИТЕЛЬ**

Ответственный редактор *И.Ю. Жиликов*

Художник *В. Кириченко*

Технический редактор *Л. Багрянцева*

Корректоры *О. Милованова, Н. Иванова*

Подписано в печать 07.04.08.

Формат 70×100/32. Бум. офсетная.

Гарнитура CG Times. Печать высокая. Усл. п. л. 10,32.

Тираж 3000 экз. Зак. № 2170

ООО «Феникс»

344082, г. Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80

Отпечатано в полном соответствии с качеством

предоставленных диапозитивов

в ООО «Кубаньпечать»

350059, г. Краснодар, ул. Уральская, 98/2