



**Магриль Пол**  
**Магриль Робертс Рене**

# НАРДЫ

Перевод с английского В.А. Сомило Под редакцией З.К. Кардава  
Днепропетровск, «Баланс Бизнес Букс», 2006

ISBN 1 -59386-027-7 (англ.) Paul Magriel Renee Magriel Roberts «BACKGAMMON»  
Clock&Rose Press, Harwich Port, Cape Cod

OCR [Palek](#), 2009 v.1.04

# Содержание

## Введение

### **Раздел I Основные положения**

[ГЛАВА 1. ПРАВИЛА ИГРЫ](#)

[ГЛАВА 2. НОТАЦИЯ](#)

[ГЛАВА 3. ИГРА ФИШКАМИ](#)

[ГЛАВА 4. ИГРА I. СТРЕМИТЕЛЬНАЯ ИГРА](#)

[ГЛАВА 5. НАЧАЛЬНЫЕ БРОСКИ](#)

[ГЛАВА 6. ИГРА II. УДЕРЖИВАЮЩАЯ ИГРА](#)

[ГЛАВА 7. ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ УДВОЕНИЯ СТАВОК](#)

[ГЛАВА 8. ИГРА III. БЛОКИРУЮЩАЯ ИГРА](#)

[ГЛАВА 9. ИГРА IV. АТАКУЮЩАЯ ИГРА](#)

[ГЛАВА 10. ПОДСЧЕТ ШАГОВ](#)

[ГЛАВА 11. ШАНСЫ ПРИ БРОСКЕ](#)

### **Раздел II. Эффективное использование фишек**

[ГЛАВА 12. ФИШКИ-СТРОИТЕЛИ И ГИБКОСТЬ ИГРЫ](#)

[ГЛАВА 13. ДУБЛИРОВАНИЕ И ДИВЕРСИФИКАЦИЯ](#)

[ГЛАВА 14. КОГДА ВЫ ВЫНУЖДЕНЫ ОСТАВЛЯТЬ ШОТЫ ДЛЯ СВОЕГО ПРОТИВНИКА](#)

### **Раздел III. Стратегия середины игры**

[ГЛАВА 15. СОВРЕМЕННАЯ ТЕОРИЯ ДЕБЮТОВ](#)

[ГЛАВА 16. БЕЗОПАСНАЯ ИГРА ПО СРАВНЕНИЮ С ДЕРЗКОЙ ИГРОЙ](#)

[ГЛАВА 17. РАЗМЕЩЕНИЕ СЛОТОВ](#)

[ГЛАВА 18. ИГРА ДЕЙСТВИЙ](#)

[ГЛАВА 19. ОДНА ФИШКА ПРОТИВНИКА В ВАШЕМ ДОМЕ](#)

[ГЛАВА 20. «ЗОЛОТОЙ ПУНКТ»](#)

[ГЛАВА 21. РАЗДЕЛЕНИЕ ФИШЕК, СТОЯЩИХ В ОДНОМ ПУНКТЕ](#)

[ГЛАВА 22. ТЕОРИЯ УДВОЕНИЯ СТАВОК](#)

### **Раздел IV. Эндшпиль (финальная стадия игры)**

[ГЛАВА 23. ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ КОНТАКТА С ФИШКАМИ ПРОТИВНИКА ОТСУТСТВУЕТ](#)

[ГЛАВА 24. ИЗБЕЖАНИЕ КОНТАКТА С ФИШКАМИ ПРОТИВНИКА](#)

[ГЛАВА 25. СИТУАЦИИ ПОСЛЕ КОНТАКТА С ФИШКАМИ ПРОТИВНИКА](#)

### **Раздел V. Продвинутая позиционная игра**

[ГЛАВА 26. ПОСТРОЕНИЕ БЛОКАД И БЛОКИРОВАНИЕ ФИШЕК ПРОТИВНИКА](#)

[ГЛАВА 27. КОНТРОЛЬ НАД ВНЕШНИМ ПОЛЕМ](#)

[ГЛАВА 28. ТАЙМИНГ](#)

[ГЛАВА 29. ПРОСТАЯ УДЕРЖИВАЮЩАЯ ИГРА И УДЕРЖИВАЮЩАЯ ИГРА В ДОМЕ ПРОТИВНИКА](#)

## Глоссарий

## Таблицы

[Предисловие к изданию 2004 года](#)

[Примечания OCR-щика](#)

## Введение

Нарды – это старинная и захватывающая азартная игра, требующая в равной степени, как удачи, так и мастерства игрока. Один бросок игральных костей может разрушить выигрышную позицию или же, наоборот, спасти позицию, которая казалась безнадежной. Элемент удачи делает ее более интересной, но искусная игра всегда вознаграждается. Правила игры выучить легко, и эта легкость создает обманчивое впечатление простоты самой игры. В действительности же нарды отличаются колоссальным богатством стратегических возможностей и нюансов, которые можно оценить только при тщательном и глубоком изучении. Книга «Нарды» уникальна тем, что в ней все стратегические компоненты игры впервые сводятся воедино, внимательно изучаются и тщательно анализируются.

Если вы являетесь новичком в этой игре, начните с раздела 1 «Основные положения». Главы 1-3 можно прочесть достаточно быстро. После того как вы усвоите содержание этих глав, можно сразу же начинать разыгрывать четыре последующие игры, приводимые в качестве примеров. Главы 4, 6, 8 и 9 иллюстрируют различные аспекты игры. В конце каждой главы кратко суммируются основные идеи, которые вы должны усвоить после ее прочтения. Данные обзоры содержат много ценной информации, поэтому их следует внимательно изучить.

Пытайтесь на практике все усвоенные вами стратегические идеи применять в реальной игре. Для того чтобы игры, приведенные в качестве примеров, вас чему-то научили, анализируйте каждую позицию. Прежде чем подсмотреть правильный ход и прочитать пояснения, попытайтесь сделать *собственный* ход, пусть даже он будет неверным. Все новые термины вводятся постепенно по всему тексту и снабжаются подробными разъяснениями. Если вы встретите незнакомый термин, обратитесь к глоссарию.

Главы 10 и 11 посвящены техническим аспектам игры. Попробуйте, с одной стороны, не увязнуть во всех этих цифрах и расчетах, а с другой – не откладывайте книгу в сторону, если подобное занятие покажется вам слишком скучным. Нарды ни в коем случае *не являются* игрой математических расчетов, это главным образом игра позиций и стратегий, игра визуальной оценки и предвидения. Любой игрок сможет изучить и легко понять содержание последующих разделов, не тратя слишком много времени на изучение подсчета шагов или шансов при броске.

Если вы более опытный игрок, то можете полностью пропустить раздел I и сразу же перейти к разделу II, но главу 2 «Нотация» следует прочитать в любом случае. Мы советуем даже опытным игрокам ознакомиться с краткими обзорами основных идей, приводимых после каждой из игр в разделе I, а также ознакомиться с главами 10 и 11, посвященными принципам подсчета шагов и оценки шансов при броске.

Разделы II-V предполагают более тесное знакомство с игрой. Тем не менее, эти разделы не располагаются в порядке возрастания сложности. Вы можете читать их не подряд, пропуская наиболее трудные места и возвращаясь к ним снова по мере приобретения опыта игры.

Раздел II «Эффективное использование фишек» объясняет тактику продвижения фишек, принципы создания закрытых пунктов и оставления шотов. Этот раздел должен помочь вам при построении более гибких и динамичных позиций.

Раздел III «Стратегия середины игры» является сердцем всей книги, поскольку предлагает вам наиболее передовые принципы стратегии и тактики. Из всех разделов книги этот, пожалуй, наиболее важен.

Раздел IV «Эндшпиль» рассматривает главным образом технические аспекты, поскольку посвящен той стадии игры, когда соперники уже начали снимать свои фишки.

Раздел V «Продвинутая позиционная игра» демонстрирует читателю более глубокие и тонкие структурные принципы, лежащие в основе нард. Главы из этого раздела помогут вам взглянуть на игру с точки зрения профессионала.

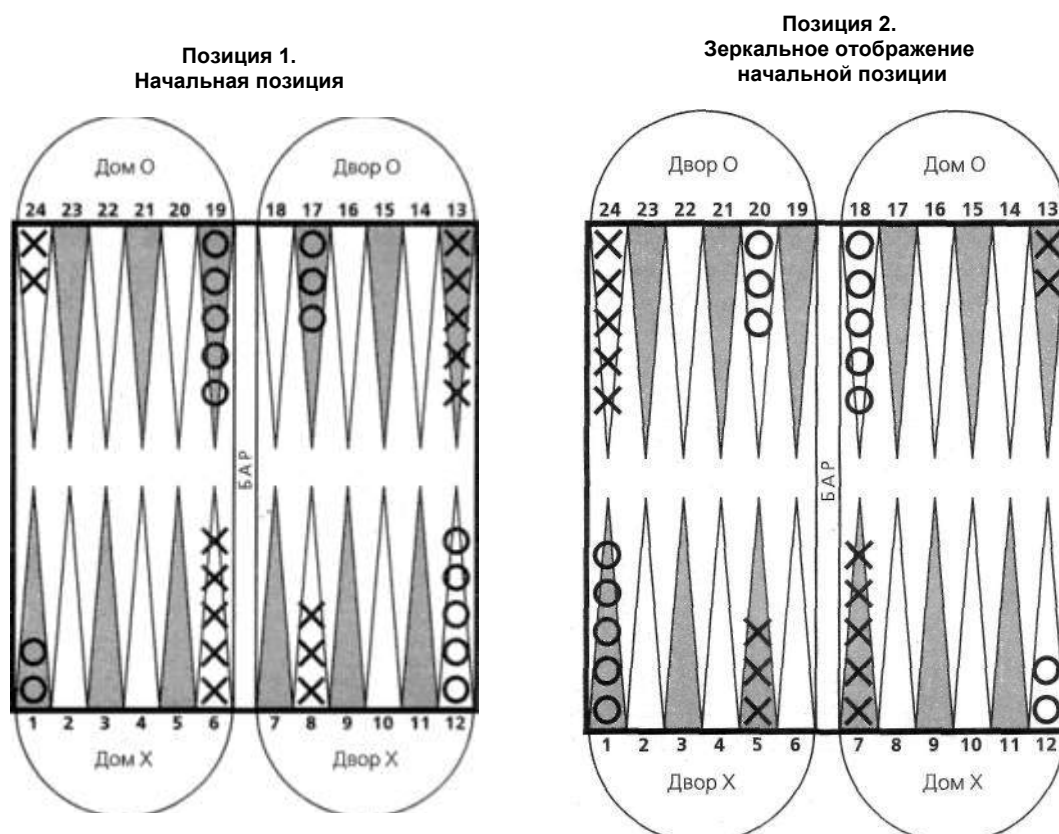
Независимо от того, насколько хорошо вы играете, я уверен, что вы найдете нарды исключительно увлекательным занятием: вам будет одинаково интересно как изучать, так и играть в эту игру.

# Раздел I

## Основные положения

### ГЛАВА 1

### ПРАВИЛА ИГРЫ



### Цель игры

Нарды (английское название backgammon) представляют собой настольную игру с использованием игральных костей и доски. В игре участвуют двое игроков, у которых имеется по пятнадцать фишек разного цвета, по паре игральных костей и по стаканчику, в котором кости перемешиваются. Кроме того, в игре используется так называемый дабл-куб (doubling cube). Игроки перемещают свои фишки по доске согласно количеству очков, выпавшему на игральных костях после того, как их выбрасывают. Игрок, который первым проведет все свои фишки в свой Дом, а затем снимет их с доски, считается победителем в данной партии.

В нашей книге мы обозначаем основного игрока буквой X, а его соперника – буквой O.

### Игральная доска

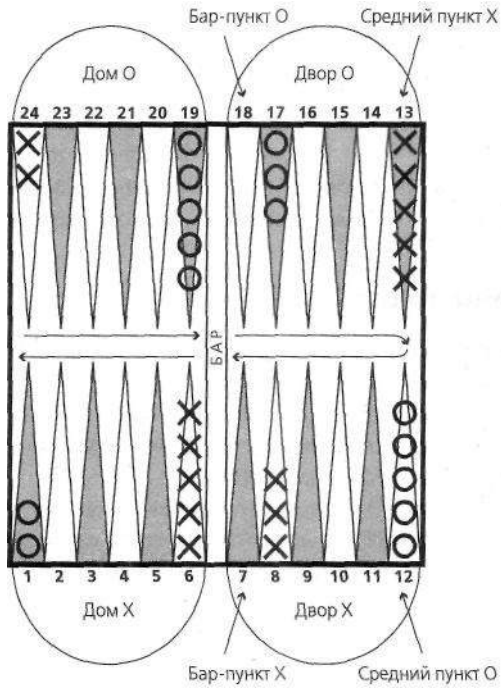
Как показано на позициях 1 и 2, игральная доска состоит из двадцати четырех треугольников, называемых **пунктами**, и делится на четыре квадранта. Каждый квадрант состоит из шести пунктов. Квадранты носят следующие названия: **Дом X**, **Двор X**, **Дом O**, **Двор O** (т.е. ваши Дом и Двор, а также Дом и Двор вашего соперника). Дом и Двор разделены планкой, которая называется **бар** (bar).

### Начало игры

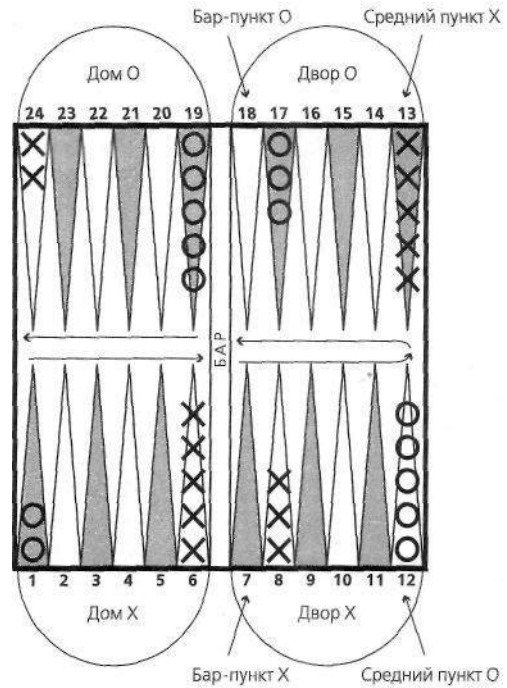
Начальное расположение фишек показано на позиции 1. (Кроме того, для начальной позиции может быть использовано зеркальное расположение фишек, как это показано на позиции 2.) В нашей книге в качестве начальной позиции всегда будет использоваться позиция 1. Но начинающий игрок обязательно

должен знать о существовании обеих позиций.

Игра начинается с того, что каждый из игроков выбрасывает по одной игральной кости. Первым начинает передвигать свои фишки игрок, выбросивший большее количество очков. Для первого хода он *обязан* использовать два числа – число очков, выброшенное им самим, и число очков, выброшенное соперником. При одинаковом количестве очков кости перебрасываются, но это может повлиять на счет игры



Позиция 3. Движение фишек X



Позиция 4. Движение фишек O

(смотрите **авто-дубль** в конце данной главы). После первого одиночного броска партнеры каждый раз выбрасывают по две кости. Выбрасывание производится поочередно.

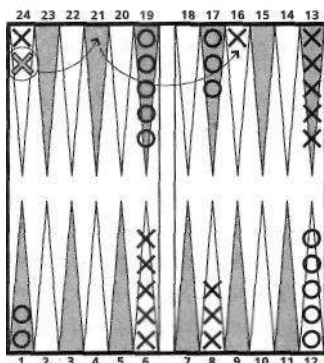
## Как ходят фишки

Представьте, что доска – это гоночный трек в форме буквы U. Любая фишка, стоящая в любом пункте доски, может двигаться вдоль этого трека, но только в одном направлении – вперед.

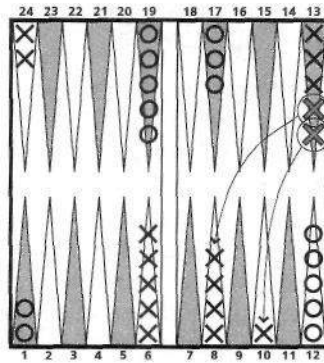
Движение фишек X показано на позиции 3. Для X вперед означает движение от пункта 24 до пункта 1. Другими словами, X движется из Дома О через бар во Двор О, затем по закруглению «буквы U» во Двор X и наконец, опять через бар в Дом X. Бар сам по себе не является пунктом.

Движение фишек O показано на позиции 4. Ваш соперник движется по тому же треку, *но в строго противоположном направлении*. Другими словами, O движется от пункта 1 к пункту 24. Ни одна из фишек не может сделать ход назад.

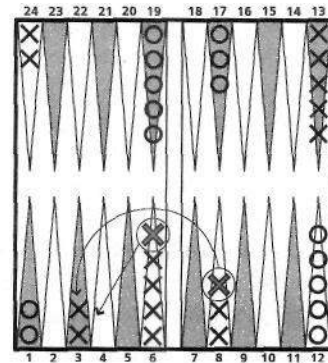
Выбрасыванием костей определяется количество **пунктов** или **шагов**, на которое могут передвинуться фишки. Два выпавших числа (очка) рассматриваются как два отдельных хода (хотя оба этих хода могут быть



Позиция 5.



Позиция 6



Позиция 7

сделаны одной и той же фишкой), а не как один суммарный ход, т.е. выбросив 3-5, вы не получаете права на ход в восемь шагов, а получаете право на два отдельных хода: один в три шага и другой – в пять шагов. Игрок, выбросивший 3-5, может сначала сделать ход в три шага, а затем той же фишкой следующий ход в пять шагов (или же, наоборот, сначала в пять шагов, а затем в три). Он может также сделать одной фишкой ход в три шага, а другой – в пять шагов.

В качестве примера вернемся к начальной позиции. Если X выбрасывает 3-5, у него есть несколько вариантов начала игры. Вот три возможных варианта.

1. X делает три шага из пункта 24 в пункт 21, а затем той же фишкой пять шагов из пункта 21 в пункт 16 (позиция 5).
2. Фишкой из пункта 13 он ходит вниз в пункт 10, а затем второй фишкой из того же пункта 13 ходит в пункт 8 (позиция 6).
3. X ходит одной фишкой из пункта 8 в пункт 3, а второй – из пункта 6 в пункт 3 (позиция 7).

## Выбрасывание дублей

Если выброшен любой из дублей (1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6), игрок ходит *дважды* по каждому из выпавших чисел (очков). Например, выбросив 5-5, игрок получает право сделать четыре хода по пять шагов. Данные ходы могут быть сделаны в любой из следующих комбинаций.

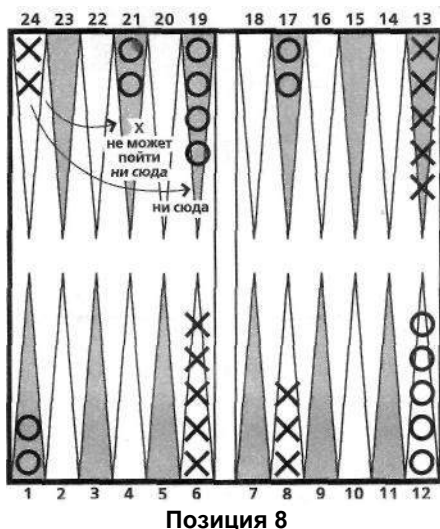
1. Сделать одной фишкой четыре хода по пять шагов.
2. Сделать одной фишкой три хода по пять шагов, а второй – один ход в пять шагов.
3. Сделать двумя фишками по два хода в пять шагов каждый.
4. Сделать одной фишкой два хода по пять шагов, и двумя фишками – по одному ходу в пять шагов каждый.
5. Сделать четырьмя фишками по одному ходу длиной в пять шагов каждый.

## Куда ставятся фишки

Фишку можно ставить в любой свободный пункт, а также в любой пункт, занятый своими же фишками (при этом число уже имеющихся там фишек не имеет значения). Фишку также можно поставить в пункт, занятый *только одной* фишкой соперника. Все пункты, в которые могут быть поставлены фишки, называются **открытыми пунктами**.

Игрок *не имеет права* ставить свою фишку в пункт, занятый *двумя или более* фишками соперника. Он даже не имеет права использовать этот пункт для прохождения одной фишки, делающей два хода подряд. (Помните, что два выброшенных числа рассматриваются как два отдельных хода.) Тем не менее, пункт, занятый соперником, можно просто «перепрыгнуть».

Например, если X выбросил 3-5, а пункты 19 и 21 заняты двумя или более фишками соперника, X не может пойти ни одной из фишек пункта 24, даже если пункт 16 свободен (позиция 8).



Если в позиции 8 игрок X выбрасывает 6-3, он может сначала сыграть 6, а затем 3, перескочив через заблокированные пункты 21 и 19 и поставив фишку в свободный пункт 15.

Игрок не имеет права пропускать свой ход. Оба выброшенных числа (очка) должны быть сыграны, если для этого есть два разрешенных правилами хода. (В дальнейшем разрешенный правилами ход мы будем называть *легальным*.) Поскольку бросок костей считается одним действием, *запрещается* играть какое-либо из чисел таким образом, чтобы в результате этого игрок сам лишил себя возможности сыграть второе число. Если можно сыграть только одно из двух чисел на выбор, играется *большее* число. Если выбора нет, играется одно число. Несыгранные числа пропадают.

## Побитие фишек и их повторный ввод в игру

Если в каком-либо пункте стоят две или более фишек одного цвета, считается, что они **владеют** данным пунктом. Одиноко стоящая фишка носит название **блот** (blot). Если игрок ставит свою фишку на блот противника, блот считается **побитым**, снимается с игрового поля и помещается на **бар**. Фишка, стоящая на баре, временно выходит из игры. (Заметим, что игрок вовсе не обязан бить любой имеющийся блот соперника.)

Если одна или более фишек игрока находятся на баре, он не имеет права ходить другими фишками до тех пор, пока *все* его фишки, стоящие на баре, не будут вновь введены в игру. Фишка, стоящая на баре, вводится в игру в Дом соперника. Это может быть сделано только в том случае, если игрок выбрасывает число, соответствующее **открытому пункту** в ДOME соперника.

Если X выбрасывает 1, он может поставить свою фишку в пункт 1 (пункт 24) в ДOME O, при условии, что этот пункт не содержит двух или более фишек соперника.

Соответственно, если X выбрасывает 2, он может поставить фишку в пункт 23, 3 – в 22, 4 – в 21, 5 – в 20, 6 – в 19.

Если O выбрасывает 1, он может поставить свою фишку в пункт 1 в ДOME X при условии, что этот пункт не содержит двух или более фишек соперника. (Позиция 8A)

Соответственно, если O выбрасывает 2, он может поставить фишку в пункт 2, 3 – в 3, 4 – в 4, 5 – в 5, 6 – в 6.

Необходимое для ввода число должно выпасть хотя бы на одной из выброшенных костей. Сумма выпавших чисел для ввода не используется. (Позиция 8В)

Например, в позиции 8С игрок Х владеет пунктами 1, 2 и 6. О стоит на баре. Если О выбрасывает 2-1, он не может войти в открытый пункт 3, для этого ему необходимо выбросить именно 3.

Пункты, занятые двумя или более фишками соперника, являются **закрытыми**, и ставить свои фишки туда нельзя. Если оба выброшенных числа соответствуют закрытым пунктам, игрок не может ввести свои фишки после данного броска. Он уступает право броска сопернику и ждет своей очереди на следующий бросок. Также заметим, что, если в процессе игры сложилась ситуация, при которой у игрока нет никаких

возможных ходов, соперник продолжает играть в одиночку до тех пор, пока у игрока не появится возможность хода.

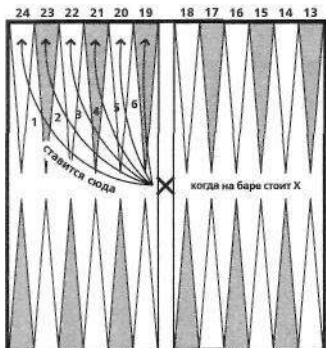
В позиции 9 игрок О закрыл пункты 19, 20 и 23. У игрока Х одна фишка стоит на баре. Если Х выбрасывает 5-3, он должен прежде всего использовать 3, чтобы ввести свою фишку в Дом соперника. Число 5 для этого использовать нельзя, поскольку пункт 20 закрыт. Х должен войти в пункт 22, третий по счету в Доме О. После этого он может играть любую легальную (разрешенную правилами) пятерку.

Если Х в позиции 9 выбросит 5-2, он будет вынужден пропустить ход. Ни на пятерке, ни на двойке в игру войти невозможно, поскольку пункт 5 (пункт 20) и пункт 2 (пункт 23) в Доме О закрыты. Фишку, стоящую на баре, невозможно сразу поставить в пункт 18, поскольку сумма очков в игре не используется.

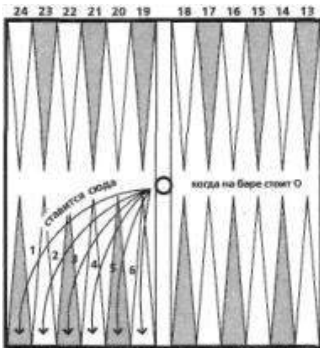
В позиции 10 все пункты Дома О закрыты, а у Х на баре стоит фишка. Х должен ожидать до тех пор, пока в Доме О не откроется хотя бы один пункт, и только потом пытаться ввести в игру фишку, стоящую на баре, и продолжить игру.

Если вы или ваш соперник закрыли все шесть пунктов Дома, эта ситуация называется **закрытой доской**. В позиции 10 О будет продолжать играть в одиночку до тех пор, пока не откроется хотя бы один из

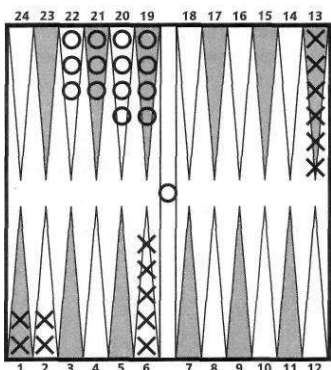
пунктов в его Доме. Затем настанет очередь броска Х.



Позиция 8А.

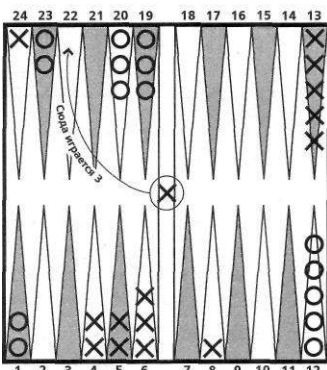


Позиция 8В.



Позиция 8С.

О выбрасывает 2-1  
О не может войти в Дом Х



Позиция 9.

Х выбрасывает 5-3

## Снятие с доски

Если вы завели все свои фишки в свой Дом, вы можете начать сбрасывать их с доски. Данный процесс называется **снятием с доски**. Фишка, которую вы сняли с доски, в дальнейшем в игру не вводится. Если в процессе снятия с доски ваш соперник бьет какую-либо из ваших фишек, снимать свои фишки с доски вы больше не можете до того момента, пока побитая фишка не будет введена в Дом вашего противника и не пройдет в ваш Дом. Игру выигрывает тот, кто первым снимет все свои фишки с доски.

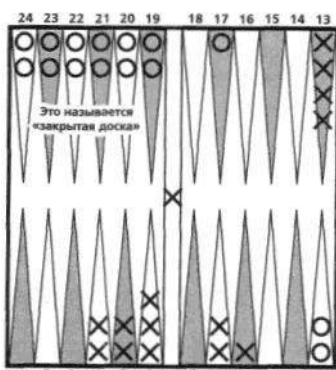
**Порядок снятия фишек с доски:** в процессе снятия фишек с доски вы в сущности проводите ваши фишки через пункт 1 в своем Доме.

Если Х выбрасывает 6-4 в позиции 11, где каждый пункт в его Доме закрыт двумя или более фишками, число 6 должно

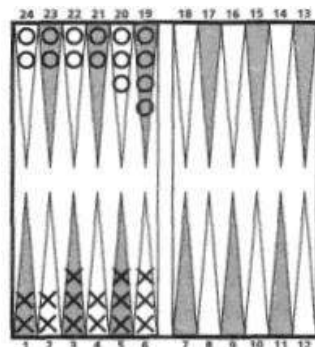
быть использовано для снятия с доски одной фишки из пункта 6. Число 4 можно использовать для снятия с доски фишки из пункта 4 (как показано на позиции 11А).

Число 4 в комбинации 6-4 может также быть использовано для продвижения фишки из пункта 6 в пункт 2 (позиция 11В) или для продвижения фишки из пункта 5 в пункт 1 (позиция 11С).

Комбинация 2-1 может использоваться для снятия с доски двух фишек: одной из пункта 1 и второй из пункта 2; или для снятия с доски одной фишки из пункта 3 – в первый раз фишка передвигается на один или два пункта, а затем оставшееся число используется для снятия фишки с доски.



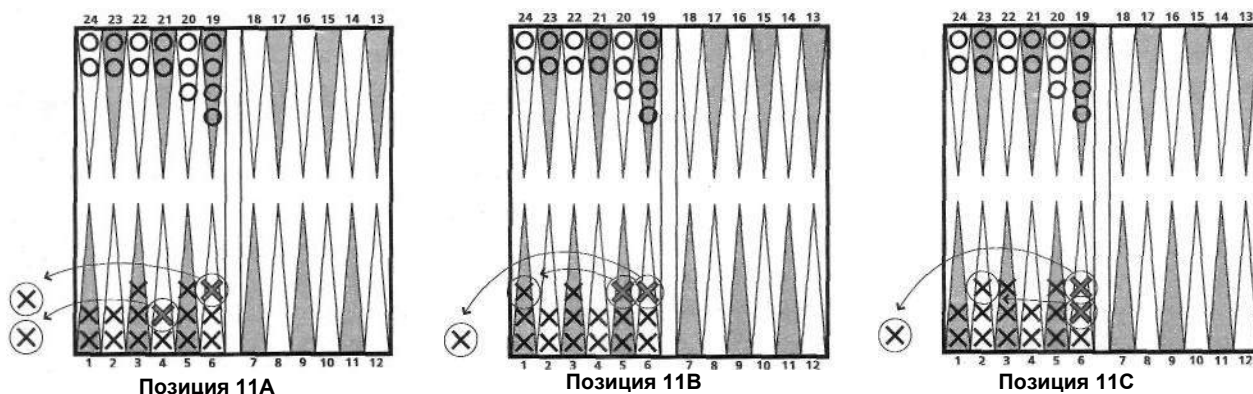
Позиция 10



Позиция 11.

Х выбрасывает 6-4

Если игрок выбрасывает большее число, чем номера всех пунктов, на которых стоят его фишки, фишка



снимается из ближайшего к выпавшему числу пункта.

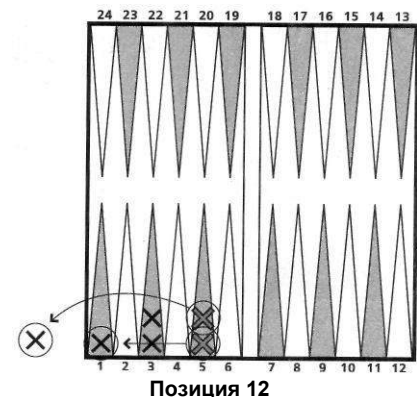
В позиции 12 у игрока X две фишки находятся в пункте 5, и две – в пункте 3. Если он выбрасывает 6-4, шестерка играет так: из пункта 5 снимается одна фишка. Оставшуюся четверку он уже не может использовать для снятия фишки из пункта 3, поскольку в пункте 5 у него еще остается фишка, а при снятии должно использоваться *полное* число, если это возможно. Поэтому число 4 должно использоваться для перемещения фишки из пункта 5 в пункт 1.

Аналогичная ситуация происходит в случае, если фишки снимает игрок O, на выпавшую шестерку он убирает фишку из пункта 19, на пятерку – из пункта 20, на четверку – из пункта 21, на тройку – из пункта 22, на двойку – из пункта 23, на единицу – из пункта 24.

## Счет игры

Игра начинается со ставки в одно очко, т.е. игрок, первым снявший свои фишки с доски, зарабатывает в этой партии одно очко. Дабл-куб, на гранях которого расположены числа 2, 4, 8, 16, 32 и 64, используется для увеличения ставки в процессе игры.

В начале игры дабл-куб ставится между игроками так, чтобы на верхней грани было число 64. Это означает, что ставка в данной игре – одно очко. Если один из игроков чувствует, что имеет определенное преимущество, он может **удвоить** ставку. Для этого он переворачивает дабл-куб так, чтобы на верхней грани располагалось число 2, и предлагает сопернику продолжать игру по удвоенной ставке. Сделать это он должен в свою очередь хода и до того, как он выбросит кости. Заметим, что, даже если игрок полностью перекрыт и не имеет ходов, он все равно *имеет право* в любой момент предложить удвоить ставки.



Теперь его соперник находится перед выбором. Он может отказаться, т.е. **спасовать**. Но это будет означать, что он признает себя проигравшим, и цена проигрыша – одно очко. Второй вариант: он принимает предложение. В данном случае игра продолжается, ставка в игре – 2 очка, а дабл-куб переходит к нему. Игрок, который принимает предложение, становится **владельцем** куба, и теперь удвоить ставку может только он.

Ставку можно удваивать сколько угодно раз, но при соблюдении следующих условий.

1. В начале игры куб находится между игроками, и *каждый* из них имеет право удвоить ставку. Далее владельцем куба может быть только один игрок, и только он может в очередной раз удвоить ставку. Один и тот же игрок не может удвоить ставку два раза подряд.
2. Удвоить ставку игрок может только *до того*, как выбросит кости. Если его противник принимает это предложение, игрок бросает кости и делает свой ход.

## Гэммон, бэкгэммон и варианты соглашений

Игрок, который выигрывает игру, получает столько очков, сколько будет обозначено на верхней грани дабл-куба (т.е. количество выигранных очков равно числу, стоящему на верхней грани куба к концу игры). Но так бывает не всегда. Существуют ситуации, которые называются **гэммоном** и **бэкгэммоном** (gammon, backgammon). Гэммон (или двойная игра) возникает в том случае, если победитель снимает все свои фишки, а проигравший не успевает снять *ни одной*. В данном случае количество очков, полученных победителем, еще раз *удваивается*.

**Бэкгэммон** возникает в том случае, если победитель снимает все свои фишки, а проигравший не успевает снять *ни одной* (как в ситуации гэммон) и, кроме того, в Доме победителя еще находится хотя бы одна фишка проигравшего. В данном случае победитель получает *утроенное* количество очков, указанных на верхней грани дабл-куба. (Вне территории Соединенных Штатов бэкгэммон засчитывается просто как



двойная игра.)

Существует два варианта соглашений, которые соперники принимают *до начала игры*.

1. **Автоматический дубль.** Если при первом броске у соперников выпадает равное количество очков, дабл-куб по-прежнему остается между ними, но переворачивается на 2. Обычно игроки договариваются о том, что подобное автоматическое удвоение ставок может быть сделано только один раз за игру. Далее игроки опять выбрасывают по одной кости, для того чтобы определить, кто будет ходить первым.
2. **Правило Якоби.** Если в процессе игры ни один из игроков не удваивал ставки, гэммон и бэкгэммон не засчитываются. Ставка игры (одно очко) не меняется.

## Швец (chouette)

Швец обеспечивает возможность трем или более игрокам участвовать в одной игре. Для того чтобы начать швец, каждый игрок бросает по одной кости. Игрок, выбросивший наибольшее количество очков, становится **the man in the box** (*с англ. человек, попавший в трудное положение*). Далее мы будем называть его просто **бокс**. Он играет против всех остальных, которые действуют как единая команда.

Игрок, выбросивший второе количество очков, становится **капитаном команды**. Именно он делает все ходы, советуясь с членами команды. Если в команде возникают разногласия, окончательное решение принимает капитан. Порядок выпадения очков после первого броска определяет также порядок очередности при назначении капитанов на последующие игры.

Если команда проигрывает первую игру, капитан меняется на следующего игрока и становится последним в очереди на звание капитана. Бокс остается на своем месте. Если команда выигрывает, капитан становится боксом, следующий член команды превращается в капитана, а бывший бокс входит в команду и становится последним в очереди.

Удвоить ставку команда может только единогласным решением. Однако, если ставку удваивает бокс, *каждый* из членов команды принимает индивидуальное решение принять вызов или спасовать. Все, кто спасовал, считаются проигравшими боксу и выходят из этой игры.

Те, кто принял вызов, продолжают играть как команда по новой ставке. Если они выигрывают, каждый из них получает от бокса то количество очков, которое указывает дабл-куб. Если они проигрывают, каждый из них отдает боксу указанное дабл-кубом число очков.

## Процедурные моменты и правила вежливости

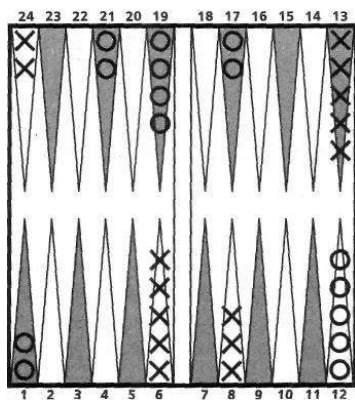
1. Игрок должен выбрасывать кости на *правую* от себя сторону доски.
2. Кости должны быть переброшены, если какая-либо из них вылетела за пределы правой стороны либо перекосилась, или попала на фишку.
3. Ход считается незаконченным до тех пор, пока игрок, делающий его, не уберет свои кости с доски.
4. Игрок не должен выбрасывать кости до тех пор, пока соперник не уберет с доски свои кости. Тем не менее это правило соблюдается нестрого в том случае, если происходит взаимное снятие фишек, поскольку здесь уже фишки не могут вступить в контакт, или тогда, когда соперник делает вынужденные ходы.
5. Не разрешенный правилами ход может быть исправлен любым из игроков, но это исправление должно быть сделано *до того*, как следующий участник выбросит свои кости. Любой, не разрешенный правилами ход остается в силе, если он не был исправлен вовремя.

# ГЛАВА 2 НОТАЦИЯ

НА НАШИХ ДИАГРАММАХ и в сопроводительном тексте мы применяем простую цифровую нотацию для указания выпавших чисел (очков) и описания движения фишек.

## Выпадение очков на игральных костях

Выпавшие числа (очки) разделяются при помощи тире (-).



Позиция 1.

X должен играть 3-3

В позиции 1 нотация «X должен играть 3-3» означает, что X обязан играть дубль 3-3. При демонстрации отдельных позиций может указываться игра только одной из костей, например: «X должен играть 3».

## Как обозначаются ходы фишек

Обычно, как в случае позиции 1, наша диаграмма показывает позицию *перед* тем, как будет сыграна выпавшая комбинация. Это делается для того, чтобы вы сами успели подумать, как следует ходить в данной ситуации.

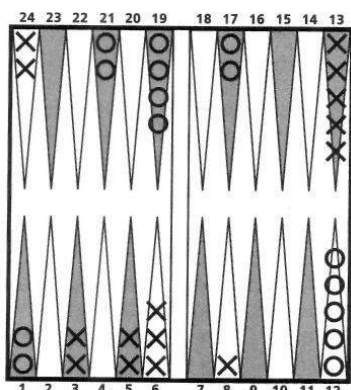
Во многих случаях, особенно в процессе описания игры, мы показываем позицию, возникшую уже после *сделанного* хода. Сделанный ход мы обозначаем при помощи круглых скобок. Числа, указывающие ход, мы разделяем знаком (/). Первое число здесь обозначает номер пункта, из которого фишка выходит, а второе число – номер пункта, в который эта фишка становится. Например 4/2 означает, что мы взяли фишку из пункта

4 и поставили ее в пункт 2.

В позиции 2 игрок X выбросил 3-3. Он сыграл четыре тройки. Нотация показывает, что он переместил две фишки из пункта 6 в пункт 3 – 6/3(2) и две фишки из пункта 8 в пункт 5 – 8/5(2).

Если какой-либо ход или часть двойного хода сыграть невозможно, используется символ Ø. Нотация 6/1,Ø означает, что игрок переместил одну фишку из пункта 6 в пункт 1, но второе выпавшее число он не имеет возможности использовать – нет легальных ходов. Нотация X Ø означает, что игрок не может сыграть ни одно из выпавших чисел (очков).

## Нумерация пунктов



Позиция 2.

(X 3-3 6/3(2), 8/5(2))

В нашей книге пункты пронумерованы с точки зрения игрока X. Они пронумерованы от 1 до 24, начиная из Дома X, затем через Двор X, через Двор O и наконец в Дом O.

С точки зрения O пункт 20 для X будет являться пунктом 5 для O. Поэтому, если мы говорим, что игрок O создал себе пункт 4, на диаграмме это будет пункт 21. В дальнейшем, обсуждая ценность тех или иных пунктов, мы будем говорить, например, о пункте 5 игрока, не уточняя, какой именно номер данный пункт носит на нашей диаграмме. Для X пункт 5 – это пункт 5, а для O пункт 5 – это пункт 20.

## Побитие фишек

Если в процессе какого-либо хода бьется фишка соперника, данный ход сопровождается символом «звездочка» (\*). Предположим, что в позиции 2 игрок O выбрасывает 6-1. Он играет эту комбинацию, взяв фишку из пункта 1, поставив ее в пункт 7, а затем в пункт 8, побив

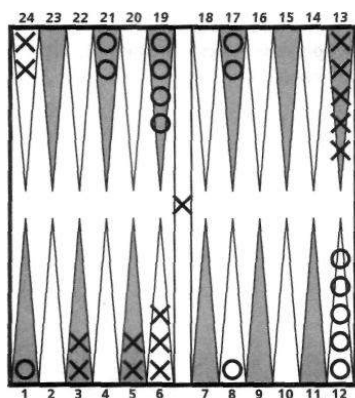
таким образом стоящий там блот.

В результате возникает позиция 3. Сделанный ход обозначается (1/8\*). Повторяем: если ход на диаграмме обозначен в круглых скобках, это значит, что ход уже *сделан*.

## Введение в игру фишки, стоящей на баре

Если фишка возвращается в игру, данный ход обозначается словом «бар» вместе с символом (/). Нотация «Бар/22» означает, что фишка вернулась в игру, став в пункт 22.

## Снятие фишек



Позиция 3.

(O 6-1 1/8\*)

Когда фишка снимается с доски в конечной стадии игры, данный ход обозначается номером пункта, с которого снимается фишка, затем символом (/) и словом «off». Нотация «6/off» означает, что фишка снимается из пункта 6. Уже снятые фишки помечаются значком X или O слева от игровой поверхности.

## Дабл-куб

Расположение дабл-куба на диаграмме показывает, какой из игроков имеет право на следующее удвоение ставок. Если ставку не удвоил ни один из игроков, куб находится посередине. Если кубом владеет игрок O, он изображается в правом верхнем углу диаграммы; если кубом владеет игрок X, он изображается в правом нижнем углу диаграммы.

## Бар-пункт, средний пункт

**Бар** – это планка, разделяющая Дом и Двор. Побитые фишки стоят на баре до повторного введения в игру.

**Бар-пункт** – это пункт 7 для игрока X. Для игрока O – это пункт 18.

**Средний пункт** – это пункт 13 игрока X. Для игрока O – это пункт 12.

# ГЛАВА 3

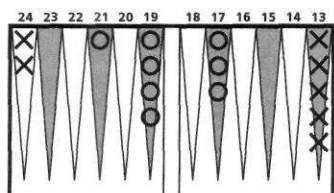
## ИГРА ФИШКАМИ

Если вы никогда раньше не играли в нарды, основной трудностью, с которой вы столкнетесь на первых порах, будет подсчет шагов, т.е. умение с первого взгляда определить, куда должна стать та или иная фишка. Сначала это нелегко, поэтому для того чтобы сделать ход, вам придется каждый раз подсчитывать шаги по одному, шаг за шагом. Вскоре вы научитесь обходиться без этого. Не переживайте, если ваши первые игры будут проходить в замедленном темпе: даже лучшие игроки начинали с подсчета шагов по одному.

Довольно скоро вы обнаружите, что перемещаете фишки уже значительно быстрее. Если ваш мозг перестанет использовать время на подсчет шагов, он начнет его тратить на разработку стратегии самой игры. Но в любом случае наилучший способ научиться играть в нарды – это играть в них. Даже если вы не всегда делаете теоретически верные ходы, вы получаете ценный практический опыт, который развивает ваше комбинационное мышление и позволяет почувствовать суть игры.

Чтобы помочь новичкам, мы начинаем с примеров побития фишек и создания закрытых пунктов. В следующей главе мы приводим пример конкретной игры от начала и до конца. Еще раз напоминаем: очень важно, чтобы у вас перед глазами была доска, на которой можно было бы расставлять позиции и делать реальные ходы настоящими фишками.

### Побитие



Позиция 1.

Бросок X.

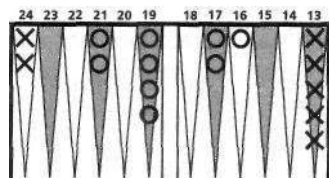
Что X должен побить?

В позиции 1 «бросок X» означает, что наступила очередь X бросать кости. O имеет блот в пункте 21. Какие числа необходимо выбросить X, чтобы побить эту фишку и отправить ее на бар?

X должен выбросить 3. Если 3 выпадает на какой-либо из костей или сумма выпавших очков равна трем, X может стать в пункт 21 и побить стоящий там блот. В данной позиции это будут следующие комбинации: 6-3, 5-3, 4-3, 3-3, 2-3, 1-3, а также 2-1 и 1-1 (по правилу дубля комбинация 1-1 дает четыре хода по одному шагу). 4 уже не может побить этот блот, поскольку перескакивает через него.

В данной позиции X имеет возможность побить O. Эта возможность носит название **прямой шот** (direct shot). Мы определяем прямой шот, если в расстоянии шести или менее шагов от какой-либо нашей фишки (или наоборот, соперник может побить наш блот не более чем за шесть шагов). Число очков, необходимое для побития блота, может выпасть на какой-либо одной кости или представлять собой сумму выпавших чисел.

Если **блот** находится на расстоянии семи или более шагов, ситуация называется **комбинационный** или **непрямой шот** (indirect shot). В данном случае только комбинация двух костей может дать необходимое число.



Позиция 2.

Бросок X.

Что он должен побить?

*Прямой шот может быть побит с гораздо большей вероятностью, чем непрямой.* (Конкретные шансы обсуждаются в главе 11.)

В позиции 2 блот O находится на расстоянии в восемь шагов от фишки X из пункта 24. Это непрямой шот. Только комбинация обеих костей может дать необходимое число. Это 6-2 и 4-4. Комбинация 5-3 не подходит, поскольку ни пятеркой, ни тройкой из пункта 24 сыграть невозможно. По правилам дубля подходит также и комбинация 2-2.

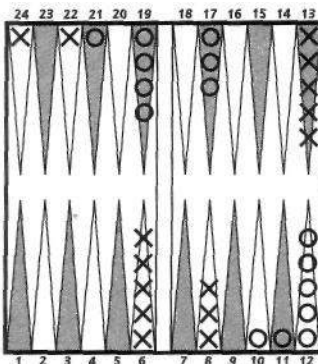
Фишки X из пункта 13 не могут побить этот блот, поскольку ходить назад запрещено правилами.

Заметим, что вы не обязаны бить каждый раз, когда представляется такая возможность. Вы можете выбрать и другой вариант игры.

По мере приобретения опыта вы научитесь с первого взгляда на доску определять, какие числа (очки) бьют соперника и какие числа, выброшенные соперником, будут бить вас, если вы поставите блот.

Мы дадим два полезных совета, которые помогут новичку развить механику быстрого счета.

1. Фишка, делающая *четное* количество шагов, приходит в пункт *того же цвета*, что и начальный пункт. Фишка, делающая *нечетное* количество шагов, приходит в пункт *другого цвета*. Учитывая цвет пункта, мы облегчаем себе подсчет шагов.
2. Заметьте, что каждый квадрант имеет длину в шесть шагов. Если вы переставите фишку из одного квадранта в другой, но на аналогичное место, это будет означать, что фишка сделала ровно шесть шагов.



Позиция 3.

Бросок X.

Что X должен побить?

В позиции 3 игрок O имеет два блота в пунктах 10 и 11. Поскольку оба они находятся менее чем в шести шагах от пункта 13, то находятся в зоне прямого поражения. Данная ситуация называется **двойной прямой шот** (или **двойной шот**). Любая простая двойка или тройка поражает блот. Комбинация 2-1 бьет оба блота, что очень опасно для O (это называется двойной бой). Комбинация 1-1 не бьет ни один из этих блотов, поскольку пункт 12

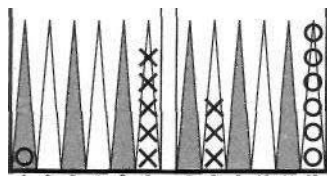
принадлежит О.

Эти два блота расположены на расстоянии в одиннадцать и двенадцать шагов от пункта 22, в котором стоит фишка Х. Комбинации 5-6, 6-6 и 4-4 бьют один из этих блотов. Подобный удар носит название **двойной не прямой шот**.

Всегда держите в уме возможные удары, прямые и не прямые, как свои, так и чужие.

В позиции 4 блот, стоящий в пункте 1, бьется пятеркой (прямой шот), а также семеркой и двенадцатью (комбинационный шот). Позиция 4 – это первый пример ситуации, когда блот побить можно, но нежелательно. Чтобы понять, почему это нежелательно, рассмотрим вкратце причины, по которым мы предпочитаем бить блот соперника.

Как правило, мы бьем всегда, как только представится такая возможность. Своим ударом мы отправляем фишку соперника на бар и вынуждаем его снова вводить эту фишку в игру. Причем данная фишка вводится в наш Дом, т.е. в самое начало долгого путешествия по всей доске. Поскольку нарды – это по сути гонка, каждый наш удар отбрасывает соперника назад. Чем ближе фишка подошла к своему дому, тем дальше она будет отброшена в случае ее побития. Если вы побьете фишку соперника, стоящую в *своем* Доме (как в позиции 1), вы отбросите ее далеко назад и есть прямой смысл бить эту фишку. С другой



Позиция 4.

Х должен играть 5-1

стороны, если фишка соперника стоит в *вашем* Доме, она еще только начинает свое путешествие и после возвращения в игру окажется почти на том же самом месте, ничего не потеряв.

И напротив, мы обычно стараемся не подставлять свои фишки. Чем ближе к Дому наша фишка, тем опаснее будет ее терять. Если ваша фишка выбита прямо из своего Дома – это большая потеря, но, если она выбита из Дома соперника в самом начале гонки, это не так страшно.

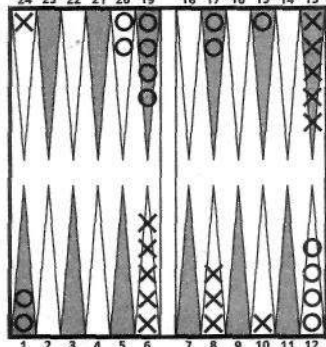
Играть безопасно невозможно. Блоты неизбежны, а в некоторых случаях, как мы увидим в дальнейшем, даже желательны. Тем не менее, не следует оставлять блоты без крайней необходимости. Если вы вынуждены оставить блот, старайтесь оставить его там, где существует наименьшая вероятность удара, или там, где его утрата приведет к минимальной потере шагов. Вы всегда должны иметь в виду не только свои ударные комбинации, но и комбинации, при помощи которых соперник может выбить ваши блоты.

В позиции 4 мы видим, что Х может побить пункт 1 своей пятеркой. Но, если Х побьет, его собственная фишка окажется в опасности, поскольку сама в свою очередь может быть выбита фишкой соперника при ее возвращении в игру. И, если она будет выбита, ей придется возвращаться в Дом О.

Данная ситуация называется **возвратный шот** (шот, который соперник получил после того, как вы его выбили). Поэтому, если вы будете бить блот в пункте 1, вы мало что выиграете, но можете многое потерять. Если Х сыграет 13/8 и 24/23, он оставит два блота в Доме соперника, но опять-таки соперник мало что выиграет, побив эти блоты.

## Создание пунктов

Чтобы не оставить блот, возникает необходимость сдвоить фишки и таким образом **создать** или **закрыть пункт**. В позиции 5 игрок Х может обезопасить имеющийся блот, сыграв 10/8, но тогда у него не будет варианта игры шестеркой без образования прямого шота.



Позиция 5.

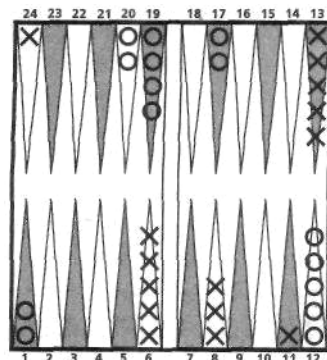
Х должен играть 6-2

Правильная игра – это 10/4, 6/4. Таким образом создается пункт 4.

Прежде чем анализировать все преимущества, связанные с созданием пунктов, мы обсудим способы их создания. В этой позиции две фишки, которые создали закрытый пункт 4, начали свое движение, находясь на расстоянии четырех пунктов друг от друга – в пунктах 6 и 10. На игральных костях выпала комбинация 6-2, разность между 6 и 2 равна 4. Следовательно, если мы можем найти две фишки, которые находятся на расстоянии четырех пунктов (шагов) друг от друга, они закончат свое движение в одном и том же пункте. Фишкой, которая находится на большем расстоянии до пункта, в который мы хотим попасть, мы делаем ход на шесть пунктов, а фишкой, которая находится ближе к этому пункту, – ход на два пункта.

Давайте рассмотрим другой пример.

В позиции 6 Х должен играть 6-3. 6-3=3, следовательно, мы ищем две фишки, которые находятся на расстоянии трех пунктов друг от друга. Мы видим, что фишки в пунктах 8 и 11 находятся на расстоянии трех пунктов друг от друга, поэтому они вместе попадут в пункт 5. Правильный ход выглядит следующим образом – 11/5, 8/5. Предположим теперь, что Х должен играть 6-4. 6-4=2, следовательно, две фишки, которые находятся на расстоянии двух шагов друг от друга, закончат свои ходы в одном и том же пункте. Фишки в пунктах 8 и 6 как раз находятся на расстоянии двух шагов друг от друга. Поэтому мы ходим 8/2, 6/2, создавая себе второй пункт. Фишки в пунктах 13 и 11 также находятся на расстоянии двух шагов друг от друга. Если при комбинации 6-4 мы пойдем 13/7, 11/7, мы сможем создать закрытый **бар-пункт**. Следовательно мы можем выбрать пункт, который мы хотим создать, имея комбинацию очков 6-4. В дальнейшем мы рассмотрим относительную ценность каждого закрытого пункта.



Позиция 6.

Х должен играть 6-3

Следует отметить, что, хотя метод разностей и является самым легким для поиска путей создания новых пунктов при определенной комбинации очков, этот метод не *создает* новые пункты автоматически.

В позициях 7 и 8 игрок X должен играть 3-1, причем в обоих случаях у него есть фишки, которые находятся на расстоянии двух пунктов друг от друга – в пунктах 6 и 8.

В случае с позицией 7 вы не можете создать *новый* пункт, так как O уже владеет пунктом 5. Если бы у O в пункте 5 была бы всего одна фишка, X мог бы занять пункт, вытеснив O из этого пункта, т.е. побив ее и поместив после этого на бар.

В позиции 8 X не может создать новый пункт, так как он уже владеет пунктом 5.

Зачем вам нужно создавать закрытые пункты?

В позиции 5 вы хотите обезопасить свои блоты, закрыв пункты, в которых они стоят. Уже созданные вами пункты можно использовать как посадочные места, где вы сможете безопасно укрывать свои свободные фишки. Если своих закрытых пунктов у вас недостаточно, вы можете столкнуться с тем, что вам придется оставить незащищенными фишки, которые вам не хочется

потерять. Например, в позиции 8 X мог безопасно разыграть комбинацию 6-2, сделав ход 13/5 и оставив фишку в пункте 5.

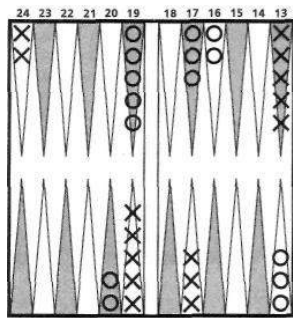
Еще одна фундаментальная причина для создания закрытых пунктов заключается в том, что это позволяет вам препятствовать движению фишек вашего противника. Так как ваш противник не может ставить свои фишки в пункты, которыми владеете вы, то каждый занятый вами пункт ограничивает возможные ходы вашего соперника. Контролируя три или более пунктов подряд, вы блокируете проход и затрудняете проход фишек своего оппонента.

Все эти причины будут объяснены и проиллюстрированы в последующих главах. Мы советуем вам *прежде всего* приобрести набор для игры в нарды и проигрывать все ходы, предлагаемые нами в примерах. Если вы проигрываете ходы с книгой в руках, то лучше всего сначала посмотреть на выпавшую комбинацию очков и попытаться найти комбинацию самому и только после этого подсмотреть ответ, предложенный в книге. Однако самый удачный вариант – это найти партнера, который будет делать все ходы игрока O, в то время как вы будете делать ходы игрока X.

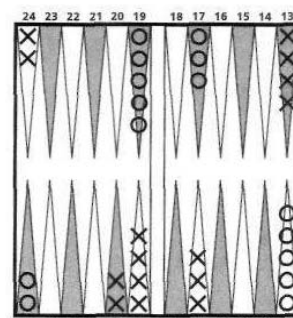
## Краткий обзор

Каждая выпавшая комбинация чисел (очков) дает вам множество возможных легальных вариантов игры. Если вы новичок в игре, то при обдумывании своего хода сконцентрируйтесь на следующих *трех основных целях*. Когда вы усвоите игру фишками, тогда уже сможете рассматривать стратегические аспекты игры.

1. *Бейте фишки противника, если это дает вам преимущество.* Иногда побитие не дает преимущества в игре (см. позицию 5).
2. *Играйте осторожно, чтобы избежать побития своих фишек.* Никогда не оставляйте свои фишки незащищенными без крайней необходимости. Если вы все же оставляете их без защиты, то это должно быть минимально возможное количество прямых шотов. Избегайте двойных или тройных шотов, и, если существует такая возможность, старайтесь сделать так, чтобы блот попадал под непрямой шот (семь или более шагов), потому что прямой шот более опасен для вашей фишки.
3. *Создавайте закрытые пункты.*



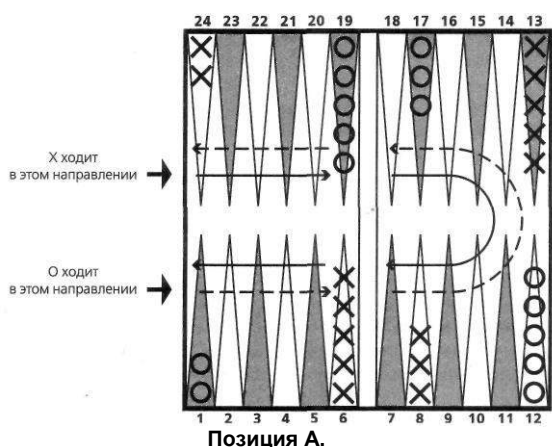
Позиция 7.  
X должен играть 3-1



Позиция 8.  
X должен играть 3-1

# ГЛАВА 4

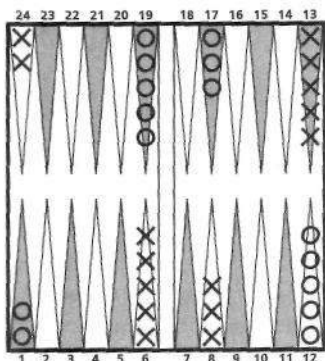
## ИГРА I. СРЕМИТЕЛЬНАЯ ИГРА



Направление движения

могут вступить в контакт – и никто никого не может побить.) Игра I и Игра II полностью рассматриваются с точки зрения игры фишек, поэтому дабл-куб здесь использоваться не будет.

Во-первых, поставьте ваши фишки в начальную позицию (позиция А). Помните, что направление движения фишек показано стрелками на диаграмме. Таким образом X движется из пункта 24 через пункт 12 в пункт 1, в то время как O движется в противоположном направлении: из пункта 1 в пункт 13, а затем в пункт 24.



**Бросок 1.**

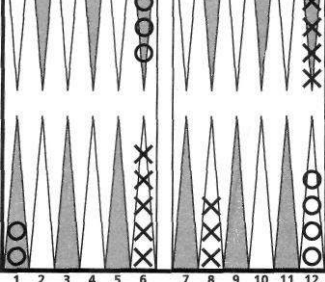
X 6, O 5, X должен играть 6-5

Как указано в правилах, в начале игры каждый игрок выбрасывает по одной игральной кости. Тот из них, кто выбросит максимальное количество очков, ходит первым и для первого хода должен использовать очки, выброшенные им самим и его противником.

Нотация на диаграмме указывает, что X выбросил 6, а O – 5. Следовательно, право первого хода принадлежит X, он ходит 6-5. Каковы возможные ходы для X? Попробуйте сделать ходы самостоятельно, прежде чем продолжать чтение.

Правильным будет ход 24/13. Это показано на диаграмме внизу, бросок 2 игрока O, изображение хода X 6-5 24/13 в скобках демонстрирует, что X уже отыграл все количество очков. Передвинув одну фишку с пункта 24 на пункт 13, X начинает ходить фишками, которые расположены на максимальном расстоянии от его Дома, куда они в итоге должны попасть. Такой ход является важной частью начальной стратегии игры. 6-5 считается хорошим начальным броском, потому что такое количество очков позволяет одной из **дальних фишек** совершенно безопасно выйти из Дома O.

После начального броска игроки бросают обе своих игральных кости поочередно, для того чтобы определить ход, который они должны сделать далее. Сейчас очередь броска O. Диаграмма сверху показывает, что после начального хода X игрок O выбросил 6-1. Как бы вы сыграли такое количество очков? Помните, что O движется в направлении, обратном движению фишек X.



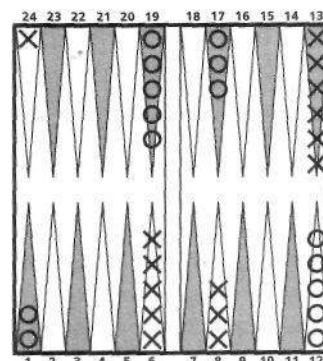
**Бросок 2 для O**

Правильный вариант ходов:  
(O 6-1 12/18, 17/18)

двойного прямого шота бар-пункт O.

Каждая игра в нарды по существу представляет собой гонку: тот, кто первым проведет свои фишки по доске и снимет их оттуда, становится победителем. Но, если бы эта игра была всего лишь гонкой, для нее практически не требовалось бы никаких навыков: игрок, который выбрасывает большее количество очков, обязательно выигрывает. В нардах дело обстоит совершенно иначе. Так как противник может заблокировать ваши ходы, создавая закрытые пункты, всегда существует опасность, что ваши фишки будут побиты. Поэтому эту игру следует рассматривать как поле с полосой препятствий.

Игра I иллюстрирует основную стратегию для безопасного преодоления препятствий и победы в ней. Она называется стремительной игрой, так как ваша первичная стратегия заключается в прямом вхождении в благоприятную для вас гонку. (Под гонкой здесь следует понимать ситуацию, когда фишки соперников уже не



**Бросок 2 для O.**

O должен играть 6-1

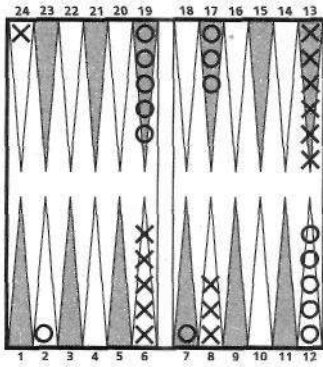
Правильным будет ход 24/13. Это показано на диаграмме внизу, бросок 2 игрока O, изображение хода X 6-5 24/13 в скобках демонстрирует, что X уже отыграл все количество очков. Передвинув одну фишку с пункта 24 на пункт 13, X начинает ходить фишками, которые расположены на максимальном расстоянии от его Дома, куда они в итоге должны попасть. Такой ход является важной частью начальной стратегии игры. 6-5 считается хорошим начальным броском, потому что такое количество очков позволяет одной из **дальних фишек** совершенно безопасно выйти из Дома O.

После начального броска игроки бросают обе своих игральных кости поочередно, для того чтобы определить ход, который они должны сделать далее. Сейчас очередь броска O. Диаграмма сверху показывает, что после начального хода X игрок O выбросил 6-1. Как бы вы сыграли такое количество очков? Помните, что O движется в направлении, обратном движению фишек X.

Правильный вариант развития игры – ходы фишек 12/18, 17/18. Новый закрытый пункт O пункт 18 – называется **бар-пунктом O**. (Аналогично, бар-пунктом X является пункт 7.) Бар-пункт – это один из наиболее важных пунктов, который вы можете создать в начале игры. Возвращаясь к описанному в предыдущей главе методу разностей для определения количества очков, которое позволяет создать закрытый пункт, мы видим, что комбинация 6-1 дает возможность создать пункт. Поскольку 6-1=5, а фишки в пунктах 12 и 17 расположены в пяти шагах друг от друга, они закончат движение в одном и том же месте.

Давайте рассмотрим несколько других вариантов развития игры для броска O 6-1.

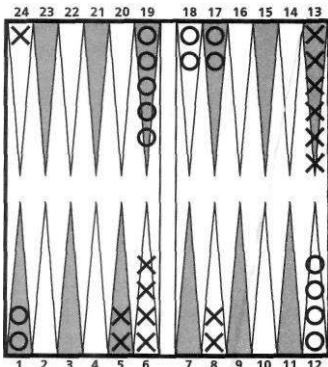
O может переместить свои фишки следующим образом: 1/7, 1/2, как это показано слева. Хотя O, следуя логике первого хода X, может также начать проводить фишки в свой Дом, такой ход поставил бы под угрозу



**Бросок 2 для O**

Альтернативный ход 1:  
(O 6-1 1/7, 1/2)

костях, вы можете увидеть, что

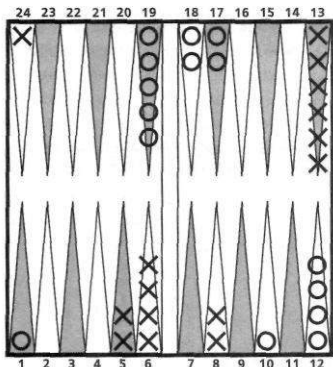


**Бросок 3 для O.**

O должен играть 5-4  
(X 3-1 8/5, 6/5)

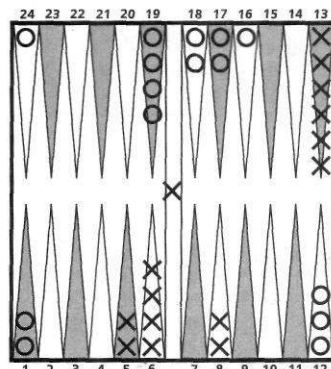
такой вариант, который не является эффективным, но ставит вас в менее уязвимое положение по сравнению с другими. Хотя такой вариант ходов оставляет фишку под угрозой непрямого шота (в случае, если противник выбросит в сумме восемь очков), любой другой вариант развития игры поставит вашу фишку под угрозу *прямого* шота фишек соперника (тех фишек, которые находятся на расстоянии шести пунктов или менее от вашей фишки), причем вероятность побития вашей фишки будет очень высока. (Помните, что фишки X в пункте 13 не угрожают вашему флоту, так как они не могут двигаться назад.)

Давайте рассмотрим несколько альтернативных вариантов развития игры.



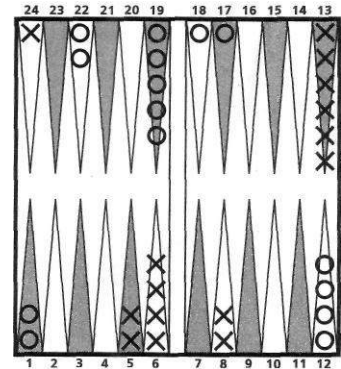
**Бросок 3 для O**

Альтернативный ход 1:  
(O 5-4 1/10)



**Бросок 3 для O**

Альтернативный ход 2:  
(O 5-4 19/24\*, 12/16)



**Бросок 3 для O:**

Альтернативный ход 3:  
(O 5-4 17/22, 18/22)

Первый альтернативный вариант ходов 1/10 не является легальным. Помните, что числа на игральном костяке должны играть *отдельно*. Вы не можете просто перескочить на пункт, который соответствует сумме двух чисел. Так как X закрыл пункты 6 и 5, ни число 4, ни число 5 не могут быть сыграны легально из пункта 1.

Второй альтернативный вариант ходов 19/24\*, 12/16. Такой вариант побития фишки подставляет O под возвратный шот противника, что может привести к существенной потере шагов.

Третий альтернативный вариант развития игры выглядит следующим образом – 17/22, 18/22. Вы могли заметить, что, поскольку разность между двумя числами на игральном костяке составляет 1 (5-4 = 1), игрок может создать новый закрытый пункт, передвинув одну фишку с пункта 17 и одну фишку с пункта 18, которые находятся на расстоянии одного пункта друг от друга. Однако при создании закрытого пункта 22 существует

Во втором альтернативном варианте развития игры O может побить X, сыграв 17/24\*. Но, как мы уже отметили в главе 3, O не сможет получить большого преимущества, побив фишку X в пункте 24, так как подобный ход подставляет фишку O под угрозу возвратного шота, сделанного фишкой X, находящейся на баре. Если X снова введет свою фишку в игру, побив фишку O, то O потеряет многое в этой игре.

Давайте вернемся к позиции, создавшейся после использования правильного варианта ходов для O.

Теперь X должен сыграть 3-1. Как бы вы сыграли этот ход?

Правильный вариант ходов – 8/5, 6/5.

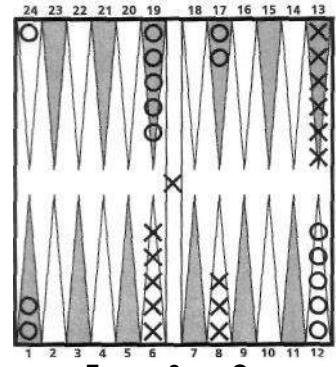
(И снова, вычисляя разность между числами, выпавшими на игральном костяке, вы можете увидеть, что две фишки, которые начинают движение на расстоянии двух пунктов друг от друга, закончат движение в одном и том же пункте.) Пункт 5, который мы смогли закрыть после этих ходов, также является одним из наиболее ценных пунктов в игре.

В начале игры вы не только хотите спасти свои дальние фишки, но и остановить движение дальних фишек противника, создавая закрытые пункты *перед* ними.

Теперь O должен сыграть 5-4. Как бы вы сыграли этот ход?

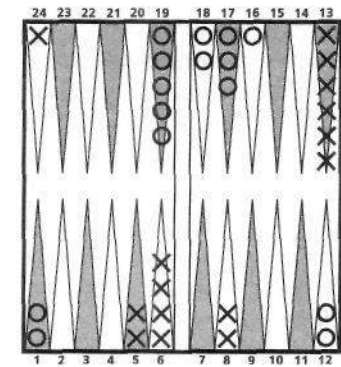
При броске 3, как это показано на диаграмме ниже, правильный вариант развития игры будет следующим – 12/17, 12/16.

В игре в нарды идеального варианта ходов для каждого броска не существует, часто вам приходится выбирать лучший из нескольких возможных вариантов или же



**Бросок 2 для O**

Альтернативный ход 2:  
(O 6-1 17/24\*)



**Бросок 3 для O.**

Правильный вариант развития  
игры: (O 5-4 12/17, 12/16)

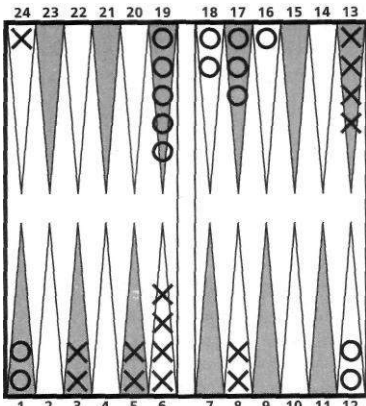


два опасных момента. Прежде всего, вы создаете новый закрытый пункт за счет сдачи двух других пунктов (17 и 18), которые имеют большую ценность. Во-вторых, создавая в пункте 22 закрытый пункт, вы подставляете себя под угрозу прямого шота 6 и непрямого шота 7. Если эти фишки будут побиты, им придется снова начинать игру в Доме X. Вы должны знать о возможностях побития своих фишек, которые вы предоставляете противнику в результате своего хода.

Давайте вернемся к позиции, возникшей в результате правильного хода O. X выбросил дубль 5-5 и должен сыграть четыре хода по пять шагов.

Правильный ход выглядит так – 13/3 (2). Поскольку дальняя фишка X не может покинуть свою позицию, сделав пять шагов, X создает другой закрытый пункт перед фишками O, чтобы заблокировать дальние фишки своего противника.

Теперь O должен сыграть 5-2. Правильно передвигая свои фишки на позицию 16/21, 19/21, O может создать ценный пункт 21. O также **обеспечивает безопасное положение** своей фишке, стоящей в пункте 16

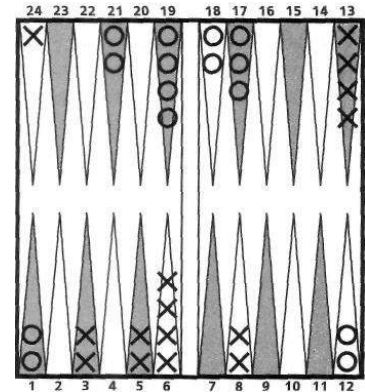


**Бросок 4 для O.**

O должен играть 5-2  
(X 5-5 13/3 (2))

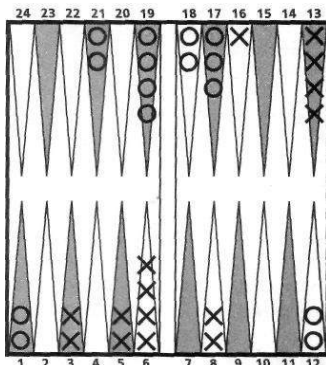
(под **обеспечением безопасного положения** следует понимать передвижение блота на позицию, где его нельзя будет побить). Еще одно преимущество данного хода заключается в том, что, создавая закрытый пункт 21, O теперь может серьезно воспрепятствовать движению дальней фишки X из пункта 24.

Помните, что метод разностей может помочь вам найти возможные способы создания закрытых пунктов. Если мы рассмотрим последний бросок O 5-2, то сможем увидеть, что 5-2=3. Следовательно, для того чтобы две фишки могли создать закрытый пункт в данной позиции, они изначально должны находиться на расстоянии трех пунктов друг от друга.



**Бросок 4 для X.**

X должен играть 6-2  
(O 5-2 16/21, 19/21)



**Бросок 5 для O.**

O должен играть 4-2  
(X 6-2 24/16)

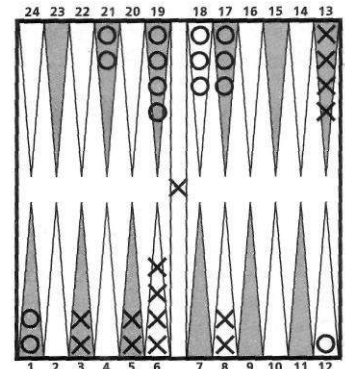
X должен играть 6-2. Правильный вариант развития игры – 24/16. X начинает ощущать себя в ловушке и хватается за возможность выбраться из нее. Это обдуманый риск, поскольку дальняя фишка попадает под угрозу прямого шота из четырех пунктов.

Другой возможный вариант хода – сыграть безопасно, переместив фишку 13/5. Такой вариант игры вполне логичен, но все же в этом случае появившаяся возможность продвижения второй дальней фишки даже стоит риска прямого шота, который может отправить эту фишку назад на восемь пунктов.

O должен играть 4-2. Правильный вариант развития игры – перевести две фишки из пункта 12: 12/16\* (побив блот) и 12/14. Для O побитие фишки X весьма удачно, в противном случае X мог бы окончательно вывести свою дальнюю фишку из Двора O.

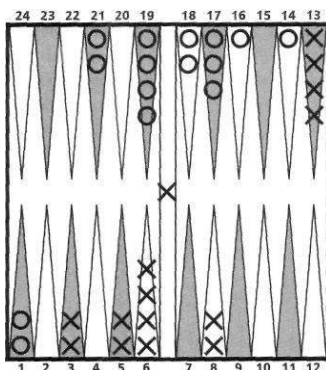
Альтернативный вариант развития игры выглядит следующим образом: 12/16\*18.

Хотя этот ход может показаться более безопасным, чем правильный вариант хода, потому что он оставляет только один блот в пункте 12 (вместо двух блотов – в пунктах 14 и 16), этот единственный блот подвергается угрозе прямого шота фишки противника, стоящей в пункте 13. Сыграв правильный ход 12/16\*, 12/14, O не подставляет свои фишки под угрозу прямых шотов, так как фишки противника в пункте 13 не могут двигаться назад. Даже несколько не прямых шотов с гораздо меньшей вероятностью побьют вашу фишку, чем один единственный прямой шот.



**Бросок 5 для O**

Альтернативный ход:  
(O 4-2 12/16\*18)

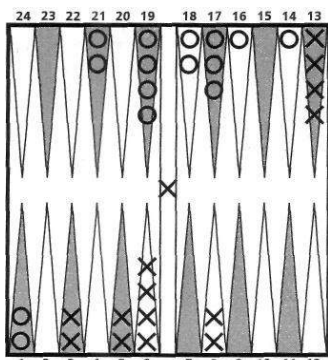


**Бросок 5 для O.**

Правильный вариант хода:  
(O 4-2 12/16\*, 12/14)

фишку в игру, имея такое количество очков, которое соответствует открытому пункту в Доме вашего противника.

В данном случае число 1 на игральных костях соответствует пункту 1 в Доме O, т.е. пункту 24, число 2 – пункту 23, число 3 – пункту 22 и т.д.



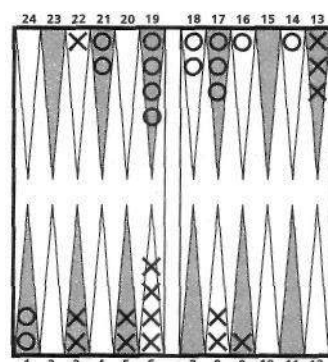
**Бросок 5 для X.**

X должен играть 4-3  
(O 4-2 12/16\*, 12/14)

В этой позиции пункты 24, 23, 22 и 20 открыты, пункты 21 и 19 закрыты. Если X выбрасывает 6-4 в данной позиции, он не сможет ввести фишку в игру и потеряет свой ход.

Правильный вариант развития игры для X – бар/22, 13/9. X должен войти в пункт 22, используя число 3, потому что пункт 21 закрыт (что соответствует числу 4 на игровых костях). Ход 13/9 оставляет возможность для непрямого шота противника, причем это самый безопасный ход, который возможен в данной позиции. Использование числа 4 каким-либо другим образом, например 8/4 или 6/2, оставляет возможность для прямого шота.

O должен сыграть 4-1. Правильный вариант развития игры – движение фишек 16/20, 19/20, которые создают закрытый пункт 20. Теперь вы владеете несколькими закрытыми пунктами, создающими препятствие для дальнейшей фишки X. Вывести фишку через пять закрытых пунктов подряд будет очень тяжело. X по меньшей мере потребуются выбросить число 6 на игровальных костях, чтобы суметь вывести свою фишку из этого пункта.



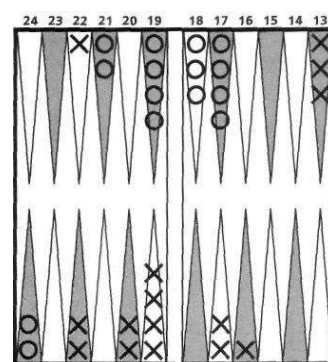
**Бросок 6 для O.**

O должен играть 4-1  
(X 4-3 бар/22, 13/9)

Еще один вариант возможного хода O – 16/17, 14/18.

Такой ход не оставляет незащищенных фишек, но не позволяет создать закрытый пункт 20. В правильном варианте хода одна фишка остается под угрозой непрямого шота, на расстоянии восьми пунктов. Единственная комбинация, которая позволяет побить фишку в данном случае, это 6-2, поэтому риск минимален.

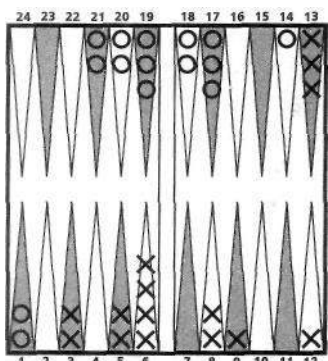
X должен сыграть 6-4. Правильный ход – 22/12. X выбрасывает жизненно необходимое ему число 6 и уводит свою фишку. Альтернативный вариант хода – 8/2, 6/2.



**Бросок 6 для O**

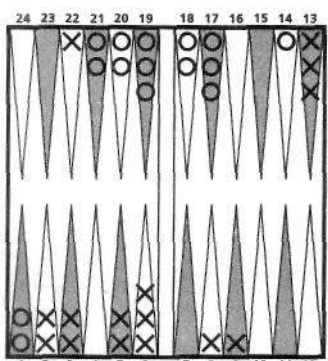
Альтернативный ход:  
(O 4-1 14/18, 16/17)

Этот вариант игры позволяет создать закрытый пункт в пункте 2 перед дальними



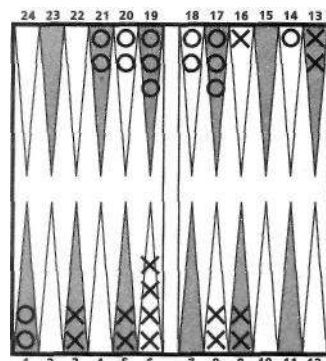
**Бросок 6 для X**

Правильный вариант развития  
игры: (X 6-4 22/12)



**Бросок 6 для X**

Альтернативный ход 1:  
(X 6-4 8/2, 6/2)



**Бросок 6 для X**

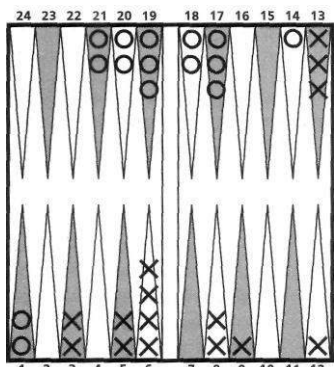
Альтернативный ход 2:  
(X 6-4 22/16, 13/9)

фишками O. Однако для X более важно вывести свою фишку из Дома O. Еще один альтернативный вариант игры – 22/16, 13/9.

Такой ход оставляет вашу фишку под угрозой прямого шота с расстояния в два пункта. Правильный вариант хода создает вам угрозу двух не прямых шотов с расстояния в восемь и одиннадцать пунктов, но в случае этого единственного шота вероятность побития вашей фишки в два раза выше, чем в случае обоих не прямых шотов, поэтому мы отказываемся от этого варианта развития игры.

Давайте остановимся на минуту и оценим позицию: несмотря на усилия O, X смог вывести обе свои дальние фишки из Дома O и ушел в этой гонке гораздо дальше благодаря дублю 5-5, который X выбросил ранее. Обе дальние фишки O все еще находятся в Доме X. Следовательно, в этот раз X имеет значительное преимущество.

Возвращаемся к игре. Очередь броска принадлежит O, и он выбрасывает 6-6. Правильный ход в данном случае выглядит так – 1/7(2), 17/23(2). O ухватился за возможность безопасно вывести обе свои дальние фишки из Дома X в бар-пункт (пункт 7). Вторая часть хода 17/23(2) позволяет создать новый закрытый пункт в Доме O. O не беспokoится из-за блотов, которые он оставляет в пунктах 17 и 14, потому что этим фишкам не угрожает ни одна фишка X.



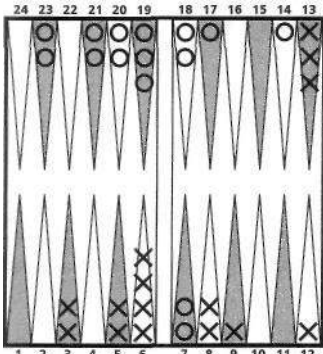
**Бросок 7 для O.**

O должен играть 6-6  
(X 6-4 22/12)

блотов, которые он оставляет в пунктах 17 и 14, потому что этим фишкам не угрожает ни одна фишка X.

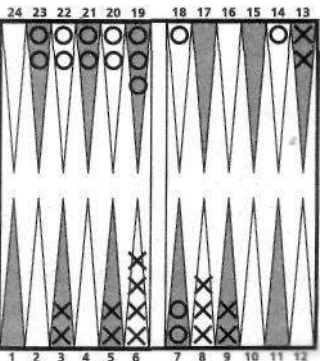
Стратегия О на этот раз заключается в ожидании возможности побить Х, когда тот будет возвращать свои фишки в свой Дом. Побитие фишки необходимо, так как О все еще отстает в гонке. Чем большим количеством закрытых пунктов в своем Доме будет владеть О, тем сложнее будет Х снова вводить фишки в игру в случае их побития. Если фишку Х побьют сейчас, только два числа, 1 и 3, позволят ему вернуть фишку в игру.

Если бы О мог закрыть все пункты в своем Доме, он бы владел **закрытой доской**. Если бы фишку Х побили в этом случае, Х не смог бы ввести ее в игру и был бы вынужден терять все свои ходы, оставаясь на



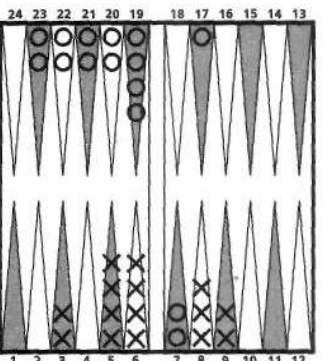
**Бросок 7 для Х.**

Х должен играть 5-3  
(О 6-6 1/7(2), 17/23(2))



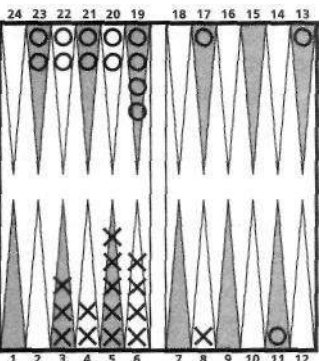
**Бросок 8 для Х.**

Х должен играть 4-4  
(О 5-4 17/22, 18/22)



**Бросок 9 для Х.**

Х должен играть 5-4



**Бросок 11 для О.**

О должен играть 4-3  
(Х 5-4 8/3, 8/4)

баре, пока О не открыл хотя бы один из пунктов в своем Доме. Следовательно, одна из основ стратегии в нардах заключается в закрытии как можно большего количества пунктов в своем Доме, чтобы максимально осложнить противнику ввод фишек в игру в случае их побития.

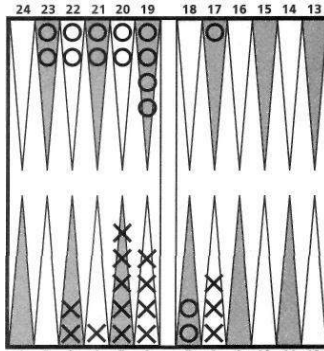
Х должен играть 5-3. Х делает правильные ходы 13/8, 12/9. Благодаря единственному числу 3, Х обеспечивает безопасное положение для обоих своих блотов и избегает возможности их побития.

О должен играть 5-4. Правильный вариант игры – 17/22, 18/22. О закрывает еще один пункт в своем Доме. Он не может перевести две свои дальние фишки, стоящие в пункте 7, ближе к своему Дому, не поставив их под угрозу двойного или тройного шота.

Х должен играть 4-4. Правильный вариант игры – 13/5(2). Х передвигает фишки ближе к своему Дому. Он все еще лидирует в гонке.

О должен играть 3-1. Правильный вариант игры – 14/17, 18/19. Цель игры заключается в том, чтобы провести все свои фишки по доске, ввести их в свой Дом и подготовиться к снятию их с доски. Помните: процесс снятия фишек с доски не может начаться до того, пока вы не введете все свои фишки в свой Дом. Поэтому О проводит одну и вторую фишки ближе к своему Дому.

Х должен играть 5-4. Правильный

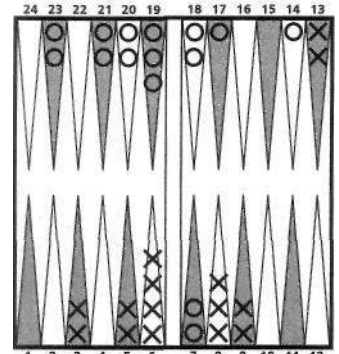


**Бросок 10 для О.**

О должен играть 6-4  
(Х 5-4 9/4, 9/5)

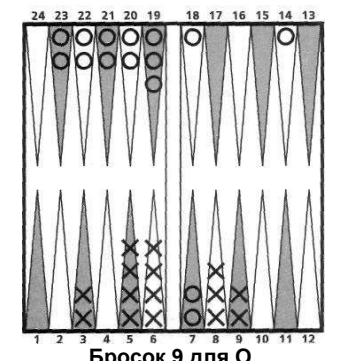
вариант развития игры – 9/4, 9/5. Х передвигает две фишки в свой Дом. Он не создает закрытый пункт, ибо в данной позиции контакт с фишками противника маловероятен и игра в основном выглядит, как гонка. Тот игрок, который выбросит максимальное количество очков и снимет свои фишки с доски первым, станет победителем.

О должен играть 6-4. Правильный вариант игры выглядит следующим образом – 7/13, 7/11. О переводит две свои отстающие фишки ближе к своему Дому. Даже несмотря на то, что он отстает в гонке,



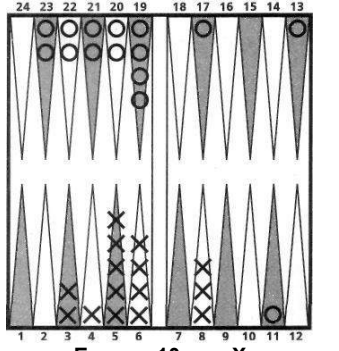
**Бросок 8 для О.**

О должен играть 5-4  
(Х 5-3 13/8, 12/9)



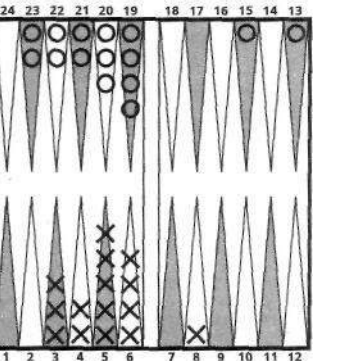
**Бросок 9 для О.**

О должен играть 3-1  
(Х 4-4 13/5(2))



**Бросок 10 для Х.**

Х должен играть 5-4  
(О 6-4 7/13, 7/11)

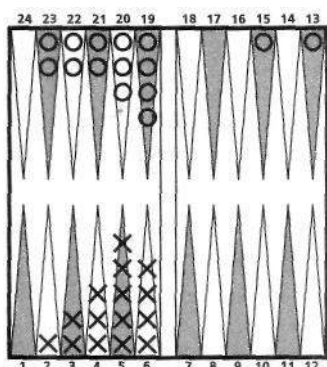


**Бросок 11 для Х.**

Х должен играть 4-1  
(О 4-3 11/15, 17/20)

у него нет причин держать свои фишки в бар-пункте X, так как очень маловероятно, что ему удастся побить какую-либо фишку X.

X должен играть 5-4. Правильный вариант игры – 8/3, 8/4. X продолжает как можно быстрее вводить фишки в свой Дом. Поскольку на данной стадии игра представляет собой



**Бросок 12 для O.**

O должен играть 5-3  
(X 4-1 8/4, 3/2)

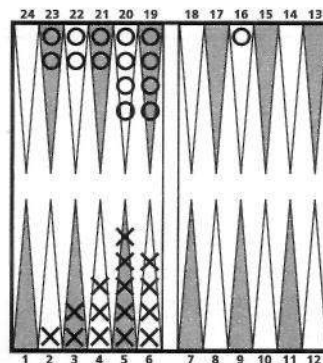
только гонку и дальнейший контакт с фишками противника невозможен, игроки больше не беспокоятся об открытых для противника фишках.

O должен играть 4-3. Правильный вариант игры – 11/15, 17/20. O двигает фишки ближе к своему Дому.

X должен играть 4-1. Правильный вариант игры – 8/4, 3/2. X вводит одну фишку в свой Дом и передвигает другую в пустой пункт, готовясь к снятию фишек с доски.

O должен играть 5-3. O ходит 15/20, 13/16, продвигая фишки ближе к своему Дому.

Сейчас наступает очередь броска X. Своим последним ходом он закончил передвигать фишки в свой Дом и теперь может начинать процесс снятия фишек с доски.

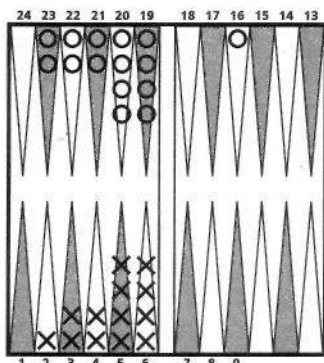


**Бросок 12 для X.**

X должен играть 5-4  
(O 5-3 15/20, 13/16)

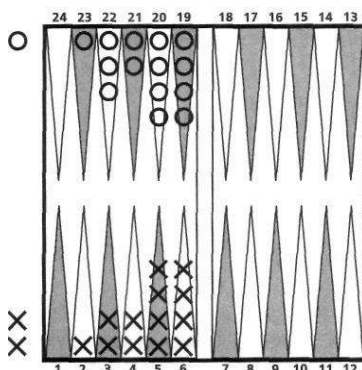
Основная цель игры состоит в том, чтобы снять все свои фишки с доски до того, как это сделает противник. Помните, что каждое число, выпадающее на игральной кости, может использоваться для того, чтобы снять фишку с соответствующего пункта на доске. Поэтому наиболее экономичный способ снятия фишек с доски – использовать каждое число на игральных костях для одного снятия: число 3, например, используется для снятия с доски фишки, которая находится в пункте 3 вашего Дома. Вы также можете передвигать свои фишки в незанятые пункты в пределах своего Дома. Комбинация очков 2-1 (при условии, что в пунктах 2 и 1 нет фишек) может быть использована, для того чтобы передвинуть фишку из пункта 3 на два или один пункт, а затем снять ее с доски.

X должен играть 5-4. X использует число 5 для того, чтобы снять фишку из пункта 5, и число 4 – для снятия фишки из пункта 4: 5/off, 4/off. При каждом броске игральных костей вам необходимо снять с доски как можно больше фишек. Фишки, снятые с доски, в игру больше не возвращаются.



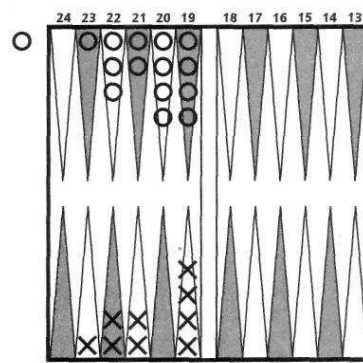
**Бросок 13 для O.**

O должен играть 6-2  
(X 5-4 5/off, 4/off)



**Бросок 13 для X.**

X должен играть 5-5  
(O 6-2 16/22, 23/off)



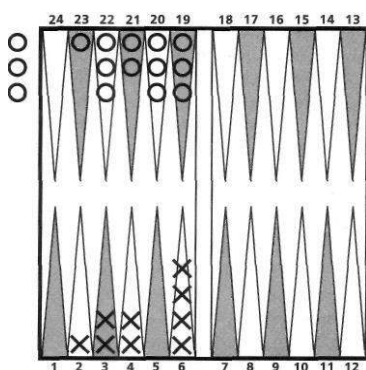
**Бросок 14 для O.**

O должен играть 6-5  
(X 5-5 5/off (4))

O должен играть 6-2. O переводит последнюю фишку в свой Дом и начинает снятие фишек с доски, его ход выглядит следующим образом – 16/22, 23/off.

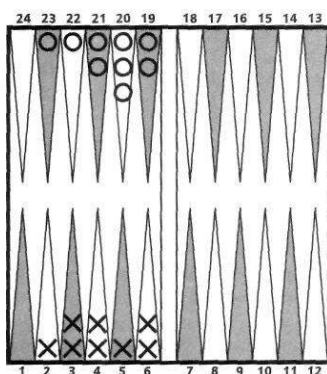
X должен играть 5-5. В процессе снятия фишек с доски особенно эффективны дубли. X разумно использует свои четыре хода по пять очков, снимая с доски фишки, находящиеся на пункте 5: 5/off(4).

O должен играть 6-5. O ходит 19/off, 20/off.



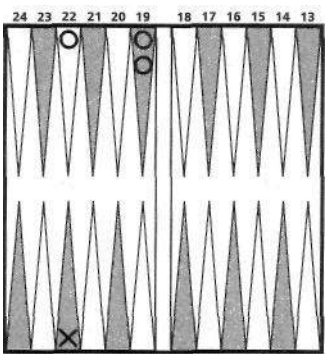
**Бросок 14 для X.**

X должен играть 6-1  
(O 6-5 19/off, 20/off)



**Бросок 15 для X.**

X должен играть 4-3  
(O 3-3 22/off(3), 19/22)



**Бросок 19 для O.**

O должен играть 5-4  
(X 6-1 5/off, 4/3)

X должен играть 6-1. X безошибочно ходит 6/off, 6/5. Так как X не может снять фишки, используя число 1, он передвигает фишку в пустой пункт, чтобы увеличить возможное количество снятых с доски фишек во время следующего броска. Если вы не можете снять фишку с доски, то попробуйте хотя бы заполнить пробелы.

O должен играть 3-3. O ходит 22/off(3), 19/22. После снятия трех фишек из пункта 22, четвертое число 3 используется для заполнения пустого пункта, т.е. пробела.

X должен играть 4-3. X ходит 4/off, 3/off.

В последующих пяти ходах каждый игрок снимает с доски максимально возможное количество фишек. Диаграммы опущены

вплоть до броска 18 для X.

16 O 5-4. 20/off, 21/off. X 6-3. 6/off, 3/off.

17 O 5-2. 20/off, 23/off. X 6-2. 6/off, 2/off.

18 O 5-4. 20/off, 21/off.

Помните, что, если игрок выбрасывает большее число, чем самый дальний пункт, в котором стоит фишка в его Доме, с доски снимается фишка, стоящая в *следующем по величине* пункте.

X должен играть 6-1. X играет 5/off, 4/3. Передвинув последнюю фишку в пункт 3, он гарантирует ее снятие с доски в последующем ходе, поскольку любая комбинация очков позволит ему снять свою последнюю фишку.

Для того чтобы выиграть в этой игре, O должен снять все три свои фишки за этот

бросок. Это возможно только в том случае, если на игральном костяке выпадет комбинация 6-6.

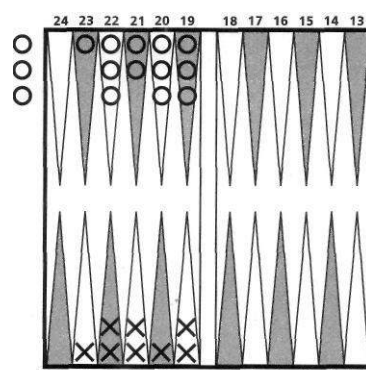
К сожалению, O не смог выбросить необходимую комбинацию 6-6. Потерпев неудачу в этом броске, он мог бы прекратить игру уже сейчас. Однако мы доиграем последний ход, чтобы полностью пояснить правила снятия фишек с доски.

O должен играть 5-4. O ходит 19/24, 19/23. O не может использовать числа 5 и число 4, чтобы снять фишку с пункта 22, несмотря на то что пункты 20 и 21 пусты. В нардах вы должны использовать всегда *полное* число, если есть такая возможность. Только в том случае, если выброшенное вами число соответствует большему пункту, чем

тот, на котором стоят ваши фишки, вы можете снять фишку с меньшего пункта. В данном случае очки 5 и 4 *должны* быть сыграны из пункта 19.

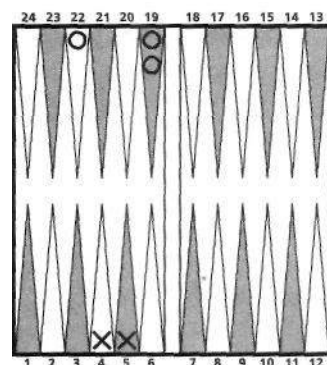
С другой стороны, если бы у O были фишки только в пункте 22, комбинация 5-4 могла быть использована для снятия двух фишек.

В данной ситуации любой бросок для X станет выигрышным. Он автоматически снимает с доски свою последнюю фишку и выигрывает игру.



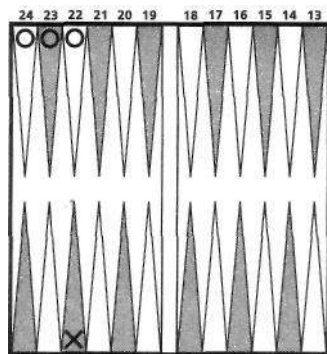
**Бросок 15 для O.**

O должен играть 3-3  
(X 6-1 6/off, 6/5)



**Бросок 18 для X.**

X должен играть 6-1  
(O 5-4 20/off, 21/off)



**Бросок 19 для X.**

X должен играть любой ход  
(O 5-4 19/24, 19/23)

## Краткий обзор понятий: «Игра I. Стремительная игра»

### Начальная стратегия

1. Начинайте передвигать ваши дальние фишки, так как им необходимо пройти наибольший путь по доске.
2. Попробуйте затруднить продвижение дальних фишек вашего противника.

### Середина игры

1. **Избегайте побития своих фишек.** Поскольку нарды – это гонка, подставлять фишки под угрозу побития нельзя без крайней необходимости: любая побитая фишка возвращается к старту. Чем ближе фишка к вашему Дому, тем больше она может потерять, и вы должны быть более осторожны, оставляя ее незащищенной.
2. **Пытайтесь побить фишки своего противника.** Однако держите в уме возможные **возвратные шоты**. В частности, побитие фишек в вашем Доме и оставленный без присмотра блот могут привести к потере преимущества в гонке, если впоследствии этот блот будет побит вашим противником.
3. **Прямые шоты по сравнению с непрямыми шотами.** Если вы оставляете свои фишки незащищенными, попытайтесь поставить их на расстоянии семи или более пунктов (непрямой шот) от фишек противника, а не на расстоянии шести или менее пунктов (прямой шот). Таким образом вы существенно снижаете риск побития своих фишек.
4. **Идите на стратегический риск.** Самый безопасный вариант игры не всегда является стратегически верным. Например, в броске 4 X оставил свои дальние фишки под угрозой прямого шота, чтобы увести их из Дома O; в броске 6 O оставил свою фишку под угрозой непрямого шота, чтобы создать жизненно важный закрытый пункт, заблокировав X в своем Доме.
5. **Создание закрытых пунктов.** Это одна из главных целей игры (подсказки для создания возможных закрытых пунктов см. в главе 3 «Игра фишками», стр. 23). Создавая закрытые пункты, вы составляете фишки вместе, убирая блоты и создавая безопасное место для других своих фишек; блокируете своего противника и затрудняете продвижение его фишек – особенно, если вы создаете несколько пунктов подряд, формирующих блокаду; затрудняете повторный ввод в свой Дом фишек противника в случае, если они будут побиты. Чем больше пунктов в своем Доме вы сможете закрыть, тем труднее сопернику будет сначала ввести побитые фишки в игру.

## **Снятие фишек с доски**

Пытайтесь как можно скорее снять с доски максимально возможное количество фишек. Если вы не можете снять фишку с доски, передвиньте ее так, чтобы заполнить пробелы и последующие броски игральными костями дали вам больше возможностей для снятия фишек.

# ГЛАВА 5

## НАЧАЛЬНЫЕ БРОСКИ

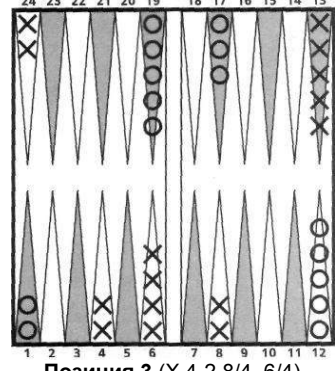
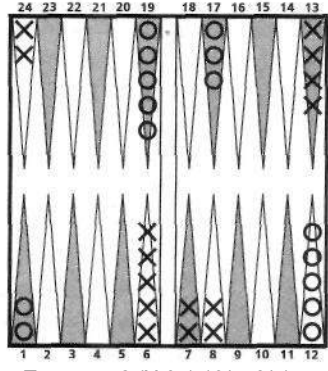
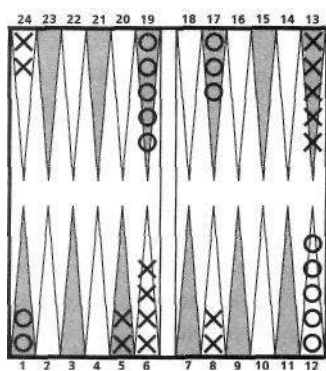
Знание стандартных дебютных ходов и причин, их обуславливающих, необходимо для овладения навыками игры в нарды. Если вы в этой игре новичок, потратьте время на изучение первых ходов. После нескольких игр они должны стать вторым вашим «я».

Для более опытного игрока в зависимости от конкретной позиции возможны альтернативные варианты ходов. Эти дебюты рассматриваются в начале раздела III данной книги. Однако ходы, приведенные ниже, могут использоваться с полной уверенностью всеми, так как они ни в коем случае не хуже, чем альтернативные варианты, рассматриваемые в другом разделе.

Для удобства мы разделим начальные броски на две группы.

### Броски, закрывающие стратегические пункты

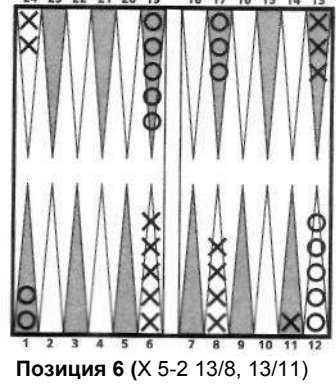
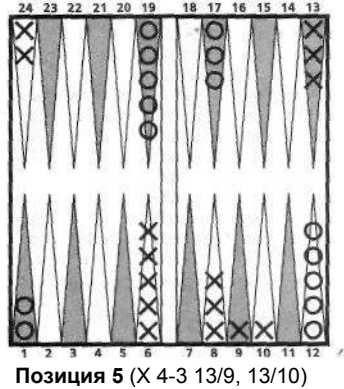
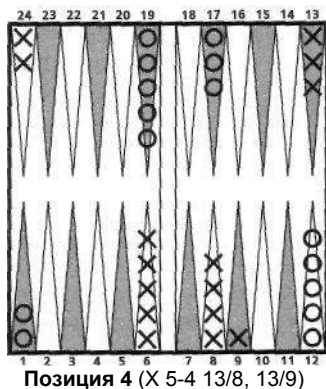
Начало игры – это в основном борьба на два фронта: вывод своих дальних фишек из Дома противника и создание ловушек для фишек О путем закрытия пунктов в своем Доме. Последовательность, в которой вы закрываете пункты, чтобы задержать фишки О, очень важна. Наиболее ценные пункты, которые вы должны заблокировать в первую очередь, – это пункт 5, бар-пункт (пункт 7) и пункт 4 (использовать именно в данной последовательности). Оптимальными начальными бросками являются те, которые позволяют вам



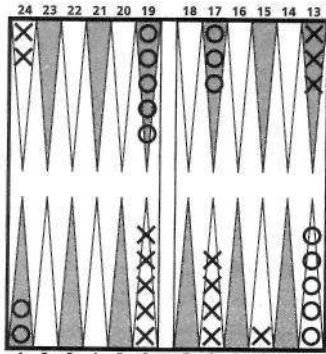
немедленно закрыть эти пункты: 3-1, 6-1, 4-2.

### Броски, позволяющие передвинуть фишки из среднего пункта и использовать их в качестве строителей

Для того чтобы увеличить шансы на закрытие этих ключевых пунктов (5, бар и 4), необходимо иметь свободные фишки, т.е. **строителей**, которые можно поставить в эти пункты. Закрытые пункты не создаются автоматически: вам придется поработать, чтобы создать их. Поэтому концепция фишек-строителей чрезвычайно важна (детально эта основополагающая концепция рассматривается в главе 12). Следующая группа бросков позволяет вам вывести фишки из среднего пункта (пункт 13 игрока, передвигающего фишки) в



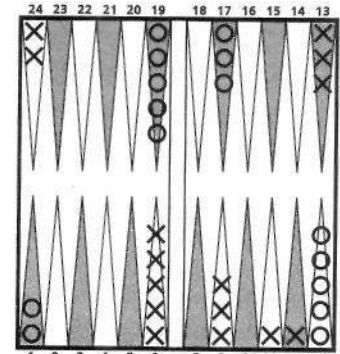
свой Двор и использовать их в качестве строителей: 5-4, 4-3, 5-2, 5-3, 3-2.



Позиция 7 (X 5-3 13/8, 13/10)

Отметим, что комбинации 4-3, 5-3, 5-2, 3-2 могли бы быть сыграны безопасно, игрок мог бы и не оставлять блотов. Однако ценность пунктов, которые могут быть созданы фишками-строителями, намного превосходит опасность побития этих фишек путем не прямых шотов.

Комбинация 5-3 может быть также использована для создания закрытого пункта 3. Но, несмотря на всю важность создания закрытых пунктов в своем Доме (а это касается внутренних пунктов, а именно 3, 2 и особенно 1) фишки, стоящие на этих пунктах, не могут эффективно блокировать фишки противника, если пункты 4 и 5 еще не закрыты. Блокада этих внутренних пунктов выводит из игры фишки, которые могли бы быть использованы более конструктивно в другом месте.

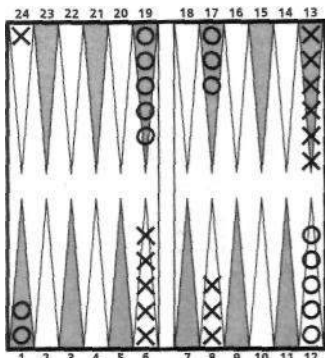


Позиция 8 (X 3-2 13/10, 13/11)

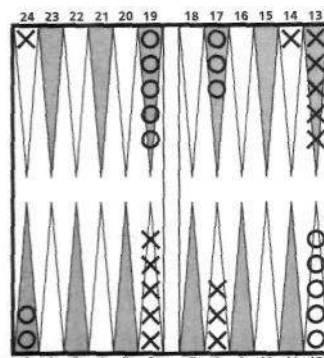
Блокада этих внутренних пунктов выводит из игры фишки, которые могли бы быть использованы более конструктивно в другом месте.

## Броски, позволяющие увести одну из дальних фишек из Дома противника

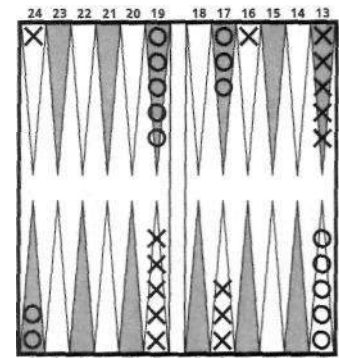
Третья группа начальных бросков не позволяет вам безопасно создавать полезные пункты или использовать фишки-строители, но с их помощью вы можете начать выводить свои дальние фишки из Дома противника. Данные комбинации выглядят следующим образом: 6-5, 6-4, 6-2, 6-3.



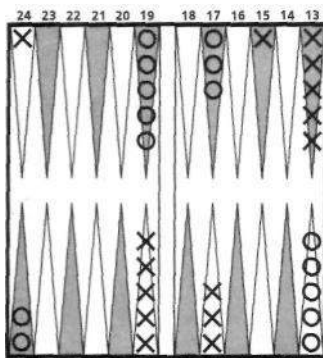
Позиция 9 (X 6-5 24/13)



Позиция 10 (X 6-4 24/14)



Позиция 11 (X 6-2 24/16)



Позиция 12 (X 6-3 24/15)

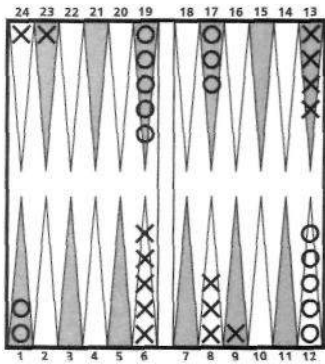
При помощи любого из этих ходов вы выводите свою дальнюю фишку во Двор О. Комбинация 6-5 позволяет вывести фишку в средний пункт. Безопасного варианта для использования других комбинаций не существует, но, если ваша фишка не будет побита, у вас останется всего одна фишка в Доме О.

Хотя с помощью комбинации очков 6-4 можно было бы закрыть пункт 2, такой ход все же не рекомендуется, так как пункт 2 слишком выдвинут вперед, чтобы иметь какой-либо блокирующий потенциал.

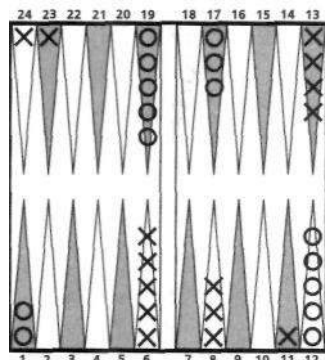
## Броски, позволяющие создать фишку-строителя и разделить дальние фишки

В последней группе бросков вы используете большее число для того, чтобы вывести свою фишку из среднего пункта в свой Двор, и разделяете дальние фишки, передвинув одну из них в пункт 23. Разделение дальних фишек способствует их выводу из Дома О с минимальным риском, так как О практически ничего не выиграет, побив вашу фишку в пункте, находящемся глубоко внутри его Дома. Комбинации очков в этой группе выглядят следующим образом: 4-1, 2-1, 5-1.

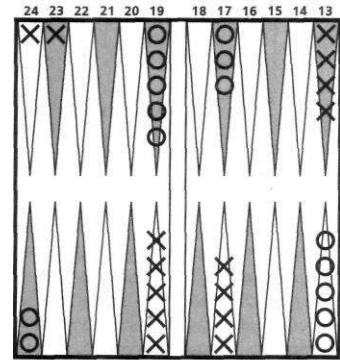




Позиция 13 (X 4-1 13/9, 24/23)



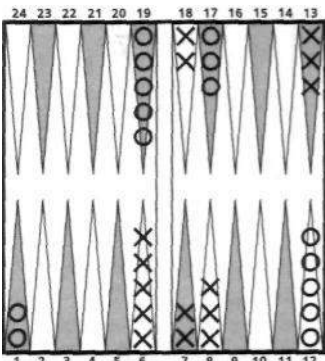
Позиция 14 (X 2-1 13/11, 24/23)



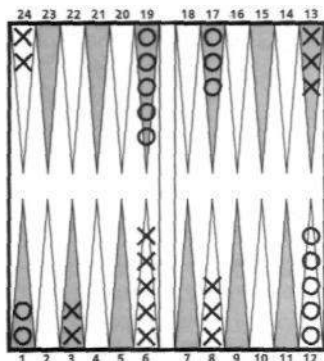
Позиция 15 (X 5-1 13/8, 24/23)

## Выбрасывание дублей

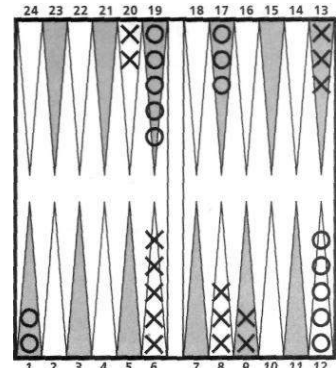
Так как игра начинается с того, что каждый из игроков выбрасывает по одной игральной кости, а равные числа перебрасываются, дубли не могут быть начальным броском в игре. Стандартные первые ходы для дублей перечислены ниже. Помните, что ходы могут варьироваться в зависимости от дебютного хода вашего противника.



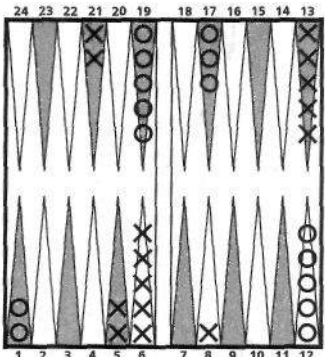
Позиция 16  
(X 6-6 24/18 (2), 13/7 (2))



Позиция 17 (X 5-5 13/3 (2))



Позиция 18  
(X 4-4 24/20 (2), 13/9 (2))



Позиция 19 (X 3-3 24/21 (2), 8/5 (2))

6-6: закройте бар-пункт вашего противника и собственный бар-пункт.

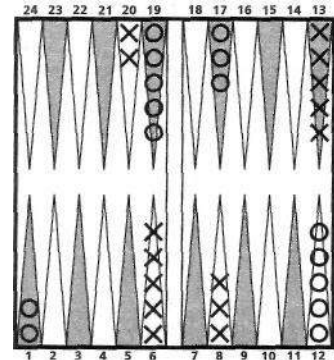
5-5: передвиньте две фишки из своего среднего пункта в пункт 3.

4-4: закройте пункты 20 и 9. Пункт 20 (пункт 5 – для O) имеет огромную ценность для вашей защиты. Возможно, это единственный наиболее важный пункт в игре. Контроль над этим пунктом дает вам высокую степень защиты во время игры, потому что обеспечивает вас возможностью прямого шота для любого блота во Дворе противника, мешает вашему оппоненту удерживать эти фишки позади блокады и дает вам безопасный пункт для повторного ввода фишек в игру, если они будут побиты.

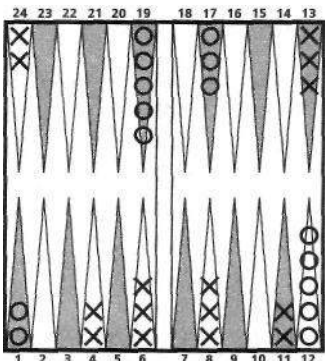
3-3: закройте пункты 21 и 5. Пункт 21 имеет стратегическое значение, близкое по ценности к пункту 20.

2-2: закройте пункт 20. Еще один сильный ход – закрыть пункты 11 и 4.

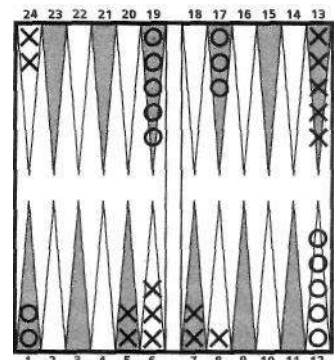
1-1: закройте бар-пункт (пункт 7) и пункт 5.



Позиция 20 (X 2-2 24/20 (2))



Позиция 20A (X 2-2 13/11 (2), 6/4 (2))

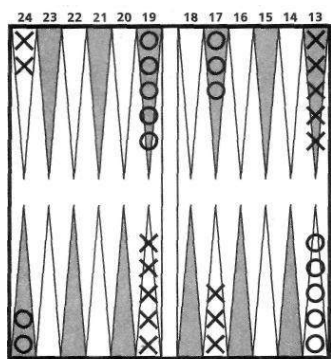


Позиция 21 (X 1-1 8/7 (2), 6/5 (2))

# ГЛАВА 6

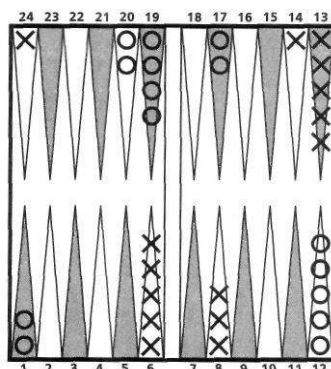
## ИГРА II. УДЕРЖИВАЮЩАЯ ИГРА

Игра II представляет собой пример другого стиля игры, отличного от стремительного стиля, это **удерживающая игра**. Данный вид игры характеризуется удерживанием пункта или пунктов в Доме или Дворе вашего противника, чтобы побить его фишки, когда он будет вводить их в свой Дом. В отличие от стремительной игры, в удерживающей игре игрок может отставать в гонке, но все же находится в выигрышном положении.



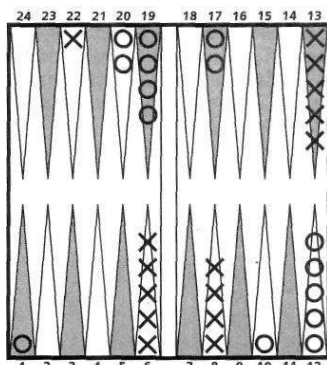
**Бросок 1.**

X 6, O 4, X должен играть 6-4



**Бросок 2 для X.**

X должен играть 6-2  
(O 3-1 19/20, 17/20)



**Бросок 3 для X.**

X должен ходить 5-3  
(O 6-3 1/10)

X выиграл право на первый ход и должен играть 6-4. Как бы пошли вы?

X ходит 24/14, как показано на диаграмме «Бросок 2 для O», он увел одну из своих дальних фишек из Дома противника, но поставил ее под угрозу прямого шота на расстоянии двух пунктов.

Сейчас очередь хода O (3-1). Он решает закрыть ключевой пункт 20 (для O – это пункт 5) – 19/20, 17/20. Он хотел бы побить фишку X, но не имеет для этого возможности.

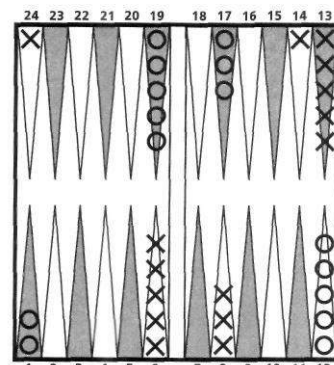
X (6-2) ходит 14/8, переводя свой блот в безопасное место, и 24/22, что позволяет ему начать выводить оставшуюся дальнюю фишку из Дома противника. Еще один хороший вариант развития игры – ход 14/8, 13/11, который позволяет обезопасить блот и перевести фишку-строителя из среднего пункта X. Эта фишка-строитель существенно увеличивает шансы X на создание (закрытие) пункта 5 или бар-пункта.

O (6-3) ходит 1/10, пытаясь убежать из Дома X. Побитие фишки X в пункте 22 не является целесообразным, поскольку X получит возможность возвратного шота, который отбросит фишку O к самому началу пути в Доме X.

X (5-3) ходит 13/10\*, побив блот O, и 13/8, безопасно переведя фишку из среднего пункта.

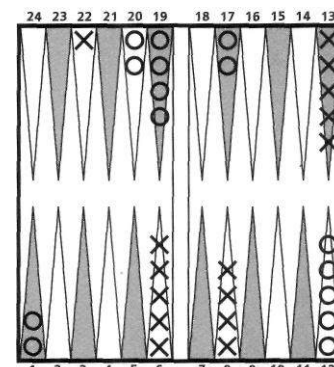
O (1-4) ходит бар/4, 1/4. Этот ход вводит фишку, стоящую на баре, снова в игру, обеспечивает безопасное положение обоих блотов и позволяет их подвести ближе к своему Дому. O создал пункт в Доме X, который называется **якорным** пунктом (anchor).

Когда игрок закрывает пункты 4 или 5 своего соперника, он создает **передовой якорный** пункт. Его удерживание является чрезвычайно важной стратегической целью, поскольку предоставляет вам сильную защиту и обеспечивает безопасность. Важность этого пункта подчеркивается тем фактом, что он более важен, чем собственный пункт 4 или 5 игрока. (В разделе III, в частности в главе 20, мы рассматриваем стратегическое значение передового якорного пункта.)



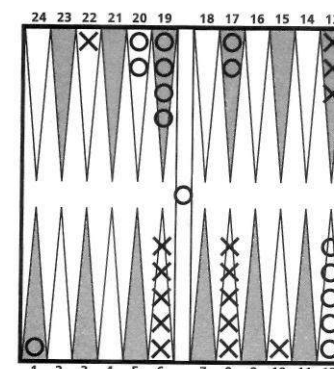
**Бросок 2 для O.**

O должен играть 3-1  
(X 6-4 24/14)



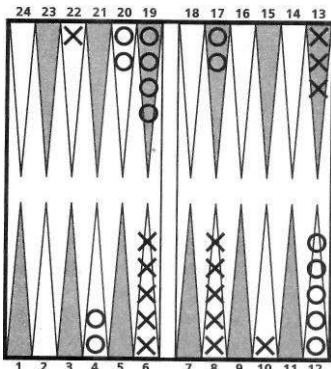
**Бросок 3 для O.**

O должен играть 6-3  
(X 6-2 14/8, 24/22)



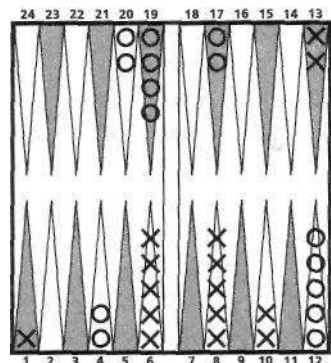
**Бросок 4 для O.**

O должен играть 4-3  
(X 5-3 13/10\*, 13/8)



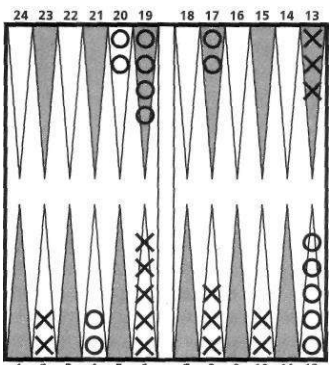
**Бросок 4 для X.**

X должен играть 6-6  
(O 4-3 бар/4, 1/4)



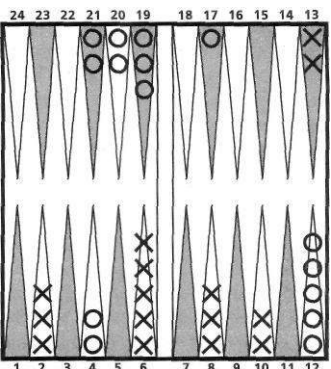
**Бросок 4 для X**

Альтернативный ход №1:  
(X 6-6 22/10, 13/1)



**Бросок 5 для O.**

O должен играть 4-2  
(X 6-6 22/10, 8/2 (2))



**Бросок 6 для O.**

O должен играть 6-2  
(X 6-5 13/2)

X (6-6) ходит 22/10, 8/2 (2).

X полностью выводит свои фишки из Дома O и создает новый закрытый пункт в собственном Доме. Закрыв пункт 10, вы затрудняете вывод дальних фишек O из пункта 4. Как правило, если ваш противник владеет пунктом в вашем Доме, единственный эффективный блокирующий пункт – это пункт, который находится на расстоянии шести (или иногда пяти) шагов перед пунктом, занятым противником.

Альтернативный ход №1 – 22/10, 13/1 – также является безопасным, но не позволяет создать закрытый пункт в Доме.

Альтернативный ход №2 – 22/10, 13/7(2) позволяет закрыть ценный бар-пункт, который будет служить в качестве эффективной посадочной площадки для безопасного вывода оставшейся фишки X. Недостаток данного хода состоит в том, что фишка X оказывается под угрозой прямого шота с расстояния в один шаг.

Прежде чем продолжать игру II, давайте оценим создавшееся положение. X увел обе свои дальние фишки из Дома O и лидирует в гонке, потому что выбросил дубль 6-6. Если X сможет безопасно пройти остаток пути до своего Дома, он выиграет игру. Единственный шанс для O – удерживать пункт 4, принадлежащий X и надеяться, что X будет вынужден оставить блот, который O впоследствии сможет побить.

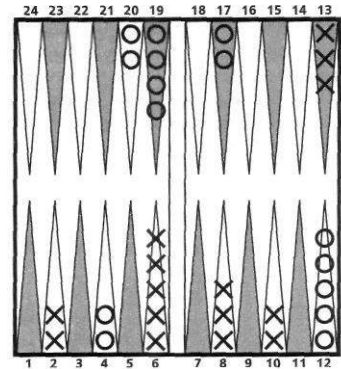
O (4-2) ходит 17/21, 19/21, создав ценный пункт 21. Согласно плану игры, намеченному нами выше, O надеется получить шанс побить фишку своего противника. Готовясь к этому, он хочет быстро закрыть максимальное количество пунктов в своем Доме.

X (6-5) передвигает одну фишку 13/2. Он не желает оставлять каких-либо возможностей для шота со стороны O. X переводит фишку из пункта 13, готовясь к освобождению пункта (т.е. собираясь убрать все фишки из этого пункта).

Альтернативный ход для X выглядит следующим образом: 8/2, 6/1. Этот ход вполне безопасен, но в данном случае в

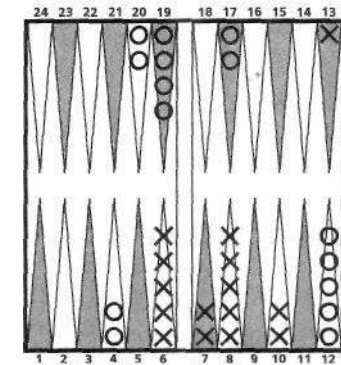
пункте 13 остается дополнительная фишка.

O (6-2) ходит 12/18, 12/14, он переводит две фишки-строителя, готовясь к созданию закрытого бар-пункта или еще одного внутреннего пункта (в своем Доме). Следует отметить, что, несмотря на наличие у O трех блотов, данный ход не представляет для него опасности, так как X не имеет возможности побить эти фишки.



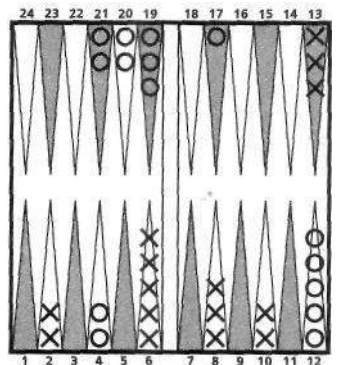
**Бросок 4 для X**

Правильный ход:  
(X 6-6 22/10, 8/2 (2))



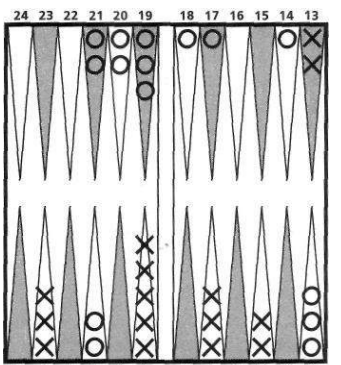
**Бросок 4 для X**

Альтернативный ход №2:  
(X 6-6 22/10, 13/7 (2))



**Бросок 5 для X.**

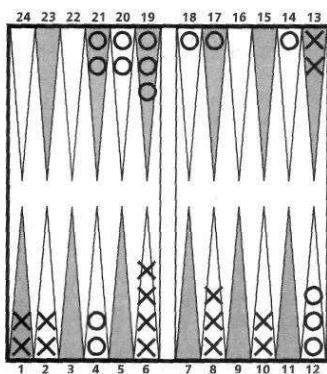
X должен играть 6-5  
(O 4-2 17/21, 19/21)



**Бросок 6 для X.**

X должен играть 5-1  
(O 6-2 12/18, 12/14)

X (5-1) делает правильный ход 6/1, 2/1. X хотел бы закрыть пункт 5, походив 10/5, 6/5, но такой ход создает ему угрозу прямого шота. И при переводе фишки из среднего пункта ходом 13/8 оставшаяся в среднем пункте фишка не защищена от удара противника.



**Бросок 7 для O.**

O должен играть 6-5  
(X 5-1 6/1, 2/1)

O ходит 17/23, 18/23, закрывая еще один внутренний пункт и все еще надеясь побить X. Каждый новый закрытый пункт в его Доме делает ситуацию еще более опасной для противника, так как повторный ввод фишек в игру из бара усложняется. Помните, что основная стратегия O сейчас – помешать X безопасно ввести фишки в свой Дом, поскольку O отстает в этой гонке.

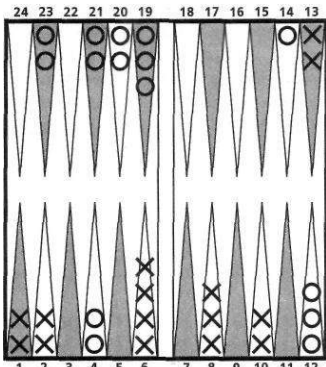
Оставаясь в пунктах 4 и 12 (средний пункт O), O уменьшает возможности X избежать шота при возвращении фишек в Дом X. По этой причине O следует стратегии удерживающей игры.

У O нет никаких гарантий того, что она будет эффективной. X может провести фишки в свой Дом, не оставляя

возможностей для шотов, или же X оставит шот, который O может пропустить. В некоторых случаях хорошо сыгранная удерживающая игра может дать отличные шансы на победу. В данной игре O не может считаться фаворитом, но тем не менее он следует наиболее рациональной методике, которая, кстати, может привести его к победе. Для игрока чрезвычайно важно делать правильные ходы в опасных ситуациях, используя каждый из возможных шансов для того, чтобы победить в игре.

Альтернативный ход для O выглядит следующим образом: 12/18, 12/17. Данный ход мог бы дать O пять следующих друг за другом закрытых пунктов, а это довольно сильная позиция. Но в таком случае O потерял бы средний пункт и оставил фишку незащищенной от прямого шота.

Средний пункт сам по себе имеет стратегическое значение, но игроки часто упускают его из виду. В этой удерживающей игре средний пункт O позволяет задержать фишки, стоящие в среднем пункте X. Если X пожелает передвинуть свои последние две фишки из среднего пункта, ему придется ждать до тех пор, пока он не выбросит число, позволяющее передвинуть из среднего пункта обе фишки одновременно; одна фишка, оставшаяся в среднем пункте, подвергается угрозе прямого шота с расстояния в один шаг.



**Бросок 7 для X.**

X должен играть 2-2  
(O 6-5 17/23, 18/23)

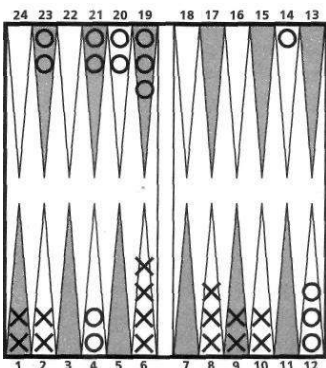
С другой стороны, если бы O не владел собственным средним пунктом, X мог бы освободить свой средний пункт, передвигая по одной фишке, поставив оставшуюся в этом пункте фишку под угрозу всего лишь непрямого шота с расстояния в девять пунктов от фишек O, которые находятся в пункте 4. Средний пункт O обладает намного большей удерживающей силой, чем может показаться, потому что большинство вариантов бросков не позволяет X безопасно ввести обе свои фишки за один ход.

X (2-2) ходит 13/9(2), он освобождает средний пункт и продолжает блокировать дальние фишки O. Обладание пунктами 9 и

10 позволяет эффективно блокировать фишки противника, стоящие в пункте 4.

Альтернативный ход выглядит так: 13/11, 10/8(2).

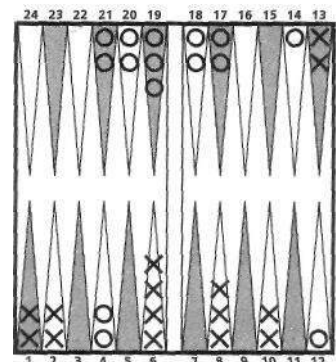
Такой вариант развития игры также позволяет освободить средний пункт, но не дает возможности эффективно блокировать фишки O. Однако в такой позиции, когда X лидирует в гонке, он больше заинтересован в безопасном переводе фишек в свой Дом, чем в блокировании O. По этой причине альтернативный ход является лучшим в данной игре, мы здесь используем худший ход просто для того, чтобы проиллюстрировать тактику удерживающей игры.



**Бросок 8 для O.**

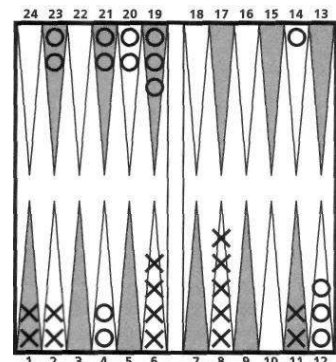
O должен играть 4-3  
(X 2-2 13/9 (2))

в дальнейшем O намеревается создать закрытый пункт в пункте 22, поэтому он переводит двух новых строителей ближе к этому пункту.



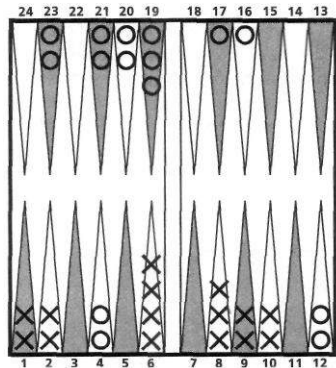
**Бросок 7 для O**

Альтернативный ход:  
(O 6-5 12/18, 12/17)



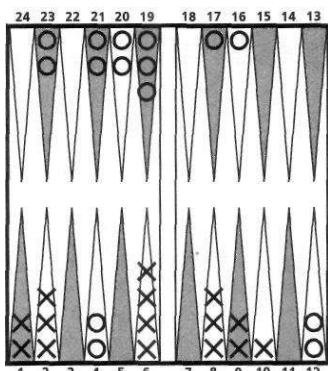
**Бросок 7 для X**

Альтернативный ход:  
(X 2-2 13/11 (2), 10/8 (2))



**Бросок 8 для X.**

X должен играть 6-2  
(O 4-3 12/16, 14/17)



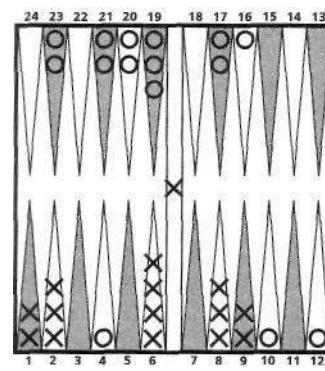
**Бросок 9 для О.**

О должен играть 6-5  
(X 6-2 10/2)

X (6-5) ходит 10/2. Это неудачный бросок для X, поскольку он никак не может избежать прямого шота. Если вы пытаетесь безопасно провести фишки в свой Дом, вы должны освободить свои пункты, начиная с самых дальних и не оставляя при этом пробелов. Так как X в любом случае ставит свою фишку под угрозу шота, он использует шанс и начинает освобождать пункт 10.

О (5-2) получает долгожданный шанс и ходит 4/10\*, побив блот X, и 12/17, закрывая пункт 17.

Несмотря на то что при игре в нарды необходимы огромные навыки и сложные решения, многие позиции разрушаются вследствие удачного побития или пропуска одного единственного шота. Следовательно,



**Бросок 9 для X.**

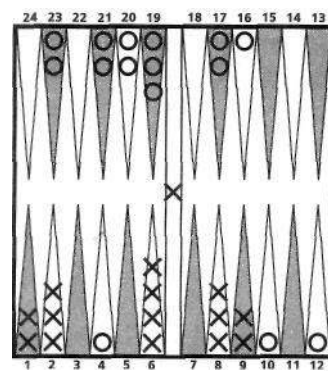
X должен играть 5-2  
(О 6-5 4/10\*, 12/17)

даже лучшие игроки могут стать жертвами неудачных бросков, а новичок одержит победу над более опытным игроком, если ему удастся выбросить необходимую комбинацию чисел. Именно поэтому нарды и являются очень азартной игрой. Неожиданные повороты удачи могут повлиять даже на лучших игроков, хотя осторожная стратегия игры снижает шансы на поражение.

X (5-2) не может сделать ход (символ Ø). Пункт 23 и пункт 20 закрыты, поэтому X не может снова ввести фишку в игру при выпавшей комбинации очков. Фишка X остается на баре, и X теряет свой ход, потому что он не имеет права сделать ни одного хода, пока не выведет в игру все свои фишки.

Кроме того, к удачному побитию фишки X, последние ходы О вполне окупилась. Он тщательно подготовил свой Дом в расчете на подобную ситуацию.

О (3-3) ходит 16/22, 19/22, закрывая пункт 22, и 17/20, подводя фишку-строителя к последнему открытому пункту (пункту 24). Теперь, чтобы получить возможность ввести побитую фишку в игру, X должен выбросить число 1.

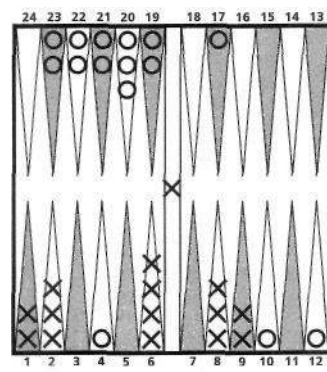


**Бросок 10 для О.**

О должен играть 3-3  
(X 5-2 Ø)

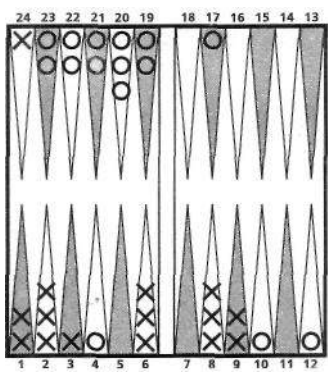
И снова мы видим, насколько быстро изменилась ситуация в игре. Два хода назад X значительно лидировал в гонке и дела у него шли весьма неплохо. Сейчас X находится в отчаянном положении, так как его фишка находится на баре, а пять пунктов в Доме противника закрыты, и, даже если он сможет ввести фишку в игру, она окажется перед блокадой, состоящей из пяти закрытых пунктов.

Нарды – это отнюдь не просто гонка на доске. Нарды – это игра позиций и стратегий. В процессе изучения игр III и IV, помимо тактики обгона противника и удержания



**Бросок 10 для X.**

X должен играть 3-1  
(О 3-3 16/22, 19/22, 17/20)



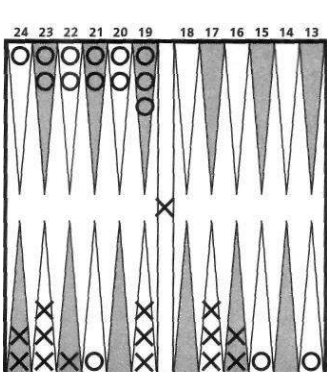
**Бросок 11 для О.**

О должен играть 4-2  
(X 3-1 бар/24, 6/3)

лидирующего положения, мы рассмотрим и другие планы достижения победы в игре.

X (3-1) ходит бар/24, 6/3. Число 1 позволяет ему снова ввести фишку в игру, а число 3 используется для безопасного перемещения фишки через фишку противника.

О (4-2) ходит 20/24\*, 17/19. В данном случае, побив фишку X, О идет на продуманный риск. X может заново ввести свою фишку в игру в пункте 24, если он выбросит число 1 и побьет блот О, вытеснив его при этом далеко вглубь своего Дома. Однако шансы таковы, что X скорее всего не сможет выбросить необходимое ему число и О закроет пункт 6 в своем Доме, полностью заблокировав вход для фишки X. Этот ход



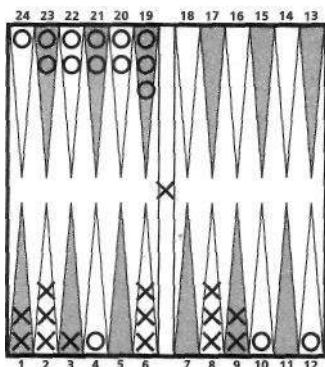
**Бросок 11 для X.**

X должен играть 6-6  
(О 4-2 20/24\*, 17/19)

также лишает X шансов выбросить 6 и вывести свою фишку из блокады, вернув свое преимущество в игре.

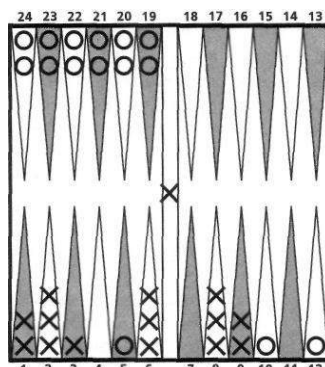
Рассчитывая риск побития своих фишек, вы должны не только принимать во внимание опасность потерять преимущество в гонке, но и возможность того, что у вас не будет шансов ввести побитую фишку снова в игру. В данном случае X владеет только тремя закрытыми пунктами (О владеет пятью), поэтому О практически полностью уверен в том, что снова введенная в игру фишка будет побита. Ход 17/19 переводит еще одну фишку-строителя, с помощью которой О закроет пункт 24; если X не сможет ввести побитую фишку в игру, О закроет этот пункт прямым ходом в пять пунктов.

X (6-6). Так как пункт 19 занят фишками противника, X не может ввести фишку в игру и пропускает ход.



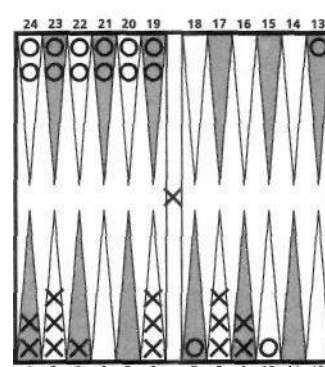
**Бросок 12 для O.**

O должен играть 5-1  
(X 6-6 Ø)



**Бросок 13 для O.**

O должен играть 2-1 (O 5-1  
19/24, 4/5)



**Бросок 14 для O.**

O должен играть 6-6  
(O 2-1 5/7, 12/13)

O (5-1) ходит 19/24, закрывая доску, и 4/5, чтобы начать выводить свою последнюю дальнюю фишку из Дома противника. На этом этапе игры O продолжает выбрасывать кости, поскольку X не имеет возможности ввести свою фишку в игру, так как все шесть пунктов в Доме O закрыты. X сможет выбросить игральные кости только в том случае, если O откроет один из этих пунктов.

O (2-1) ходит 5/7, 12/13, переводя фишки ближе к своему Дому.

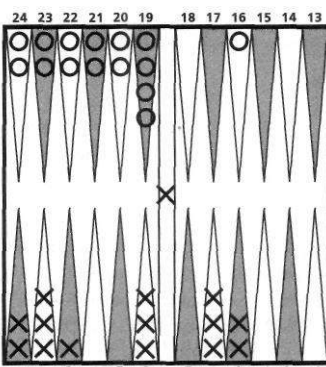
O (6-6) ходит 7/19, 13/19, 10/16.

Давайте остановимся на минуту, чтобы рассмотреть фундаментальные принципы ввода фишек в Дом при подготовке к снятию фишек с доски, а также правила снятия фишек с доски *при сопротивлении* противника, т.е. когда ваш противник имеет фишку глубоко в вашем Доме или на баре. В игре I мы рассмотрели снятие фишек с доски при простой гонке, где целью игры было максимально *быстрое* снятие фишек с доски, здесь же мы хотим снять фишки максимально *безопасно*. Вполне очевидно, что если ваш противник находится в позиции, когда он может побить вашу фишку, вы не должны снимать фишку при каждой возможности, особенно, если при этом вы должны оставить блот.

Вот некоторые принципы, которыми вы должны руководствоваться при снятии фишек с доски.

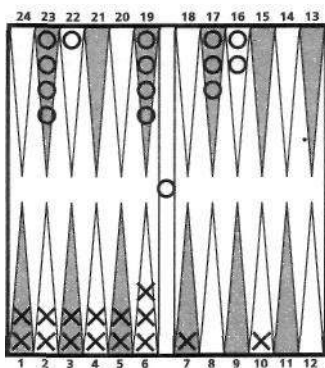
1. Избегайте ходов, которые оставляют ваши фишки уязвимыми при выпадении неординарных дублей, вынуждающих вас оставлять фишку под угрозой возможного шота. В данной позиции, если O еще раз выбросит 6-6, ему придется оставить противнику возможность для шота, после того как O переведет одну фишку в Дом и снимет три фишки из пункта 19. Во время предыдущего броска O не мог предпринять ничего для того, чтобы предотвратить такую ситуацию. Однако во многих случаях небольшие дополнительные предосторожности позволят вам обезопасить свои фишки даже в том случае, если вы выбросите дубли с большими числами.

В позиции A, к примеру, если X должен играть 1, ему не следует ходить 7/6 или 10/9, так как любой из этих ходов оставляет его фишки под угрозой шотов противника при выпадении дубля 6-6 в следующем броске. Правильный ход – это ход 6/5. При таком ходе дубль 6-6 и другие варианты комбинаций безопасны для фишек X. Выбрасывание дубля 6-6 и следующее за этим побитие фишек может казаться маловероятным, но обоснованных причин для рискованных ходов у вас нет, а безопасная игра не требует никаких дополнительных усилий.



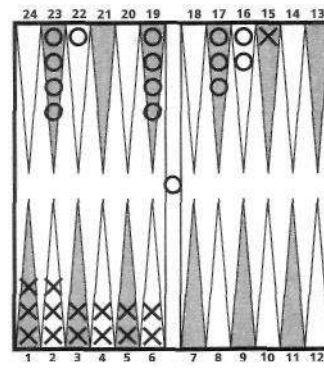
**Бросок 14 для O**

Правильный ход:  
(O 6-6 7/19, 13/19, 10/16)



**Позиция A.**

X должен играть 1



**Позиция B**

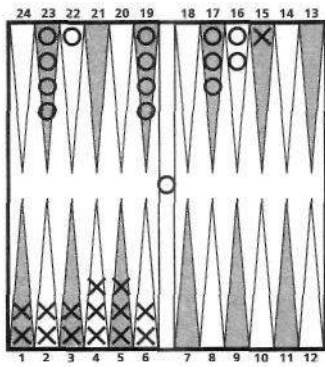
рискованных ходов у вас нет, а безопасная игра не требует никаких дополнительных усилий.

2. При переводе фишек в свой Дом избегайте ставить их глубоко в Доме, другими словами, в пункты 1, 2 и, возможно и 3.

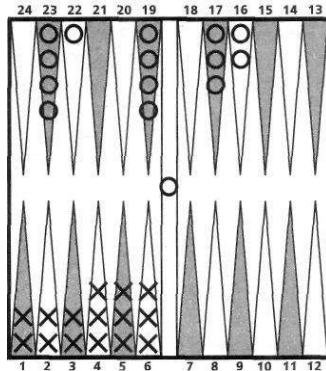
В позиции B, X перевел две своих свободных фишки глубоко внутрь своего Дома – в пункты 1 и 2. Хотя такая позиция выглядит полностью безобидной, она намного опаснее, чем позиция C, где две свободные фишки X находятся ближе к краю его Дома.

Переводя фишки вглубь своего Дома, вы лишаете себя свободных фишек. Это снижает вашу маневренность и увеличивает шансы на то, что в дальнейшем вам придется оставить свою фишку под угрозой шота. Позиция D идеальна, ибо свободные фишки распределены по дальним пунктам вашего Дома.

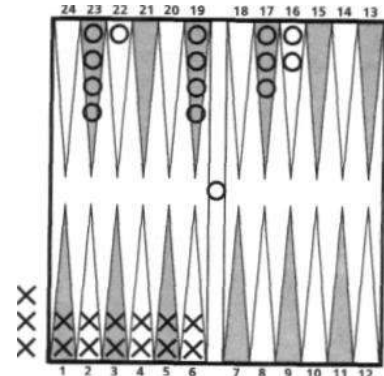
3. Когда вы снимаете фишки с доски, освобождайте пункты, занятые вашими фишками, начиная с самых дальних в Доме. Не оставляйте пробелов.



Позиция С



Позиция D



Позиция E.

X должен играть 5-3

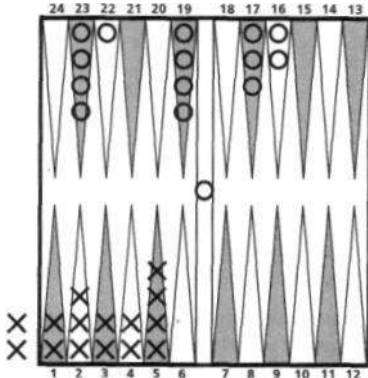
В позиции E правильный ход выглядит следующим образом: 6/1, 6/3. 4. Не оставляйте по *одной* фишке в самых дальних пунктах. Один из способов достичь этого – обеспечить *четное* количество фишек в своих дальних пунктах.

В Позиции F вам не следует снимать с доски две фишки – ход 5/off, 2/off. Такой ход вынудит вас оставить одну свободную фишку в пункте 5, и, если во время следующего броска вы выбросите большие числа, эта фишка окажется под угрозой шота противника.

Правильный ход выглядит так: 5/off/ 5/3. Помните, что цель игры в этом случае – снять максимальное количество фишек предельно безопасно, а не очень быстро.

А теперь давайте вернемся к нашей игре.

О (6-4) ходит 16/20, 19/off. Этот ход позволяет ему безопасно сыграть все последующие числа и избежать перевода фишек глубоко внутрь своего Дома. Альтернативный вариант развития игры – ход 16/22,



Позиция F.

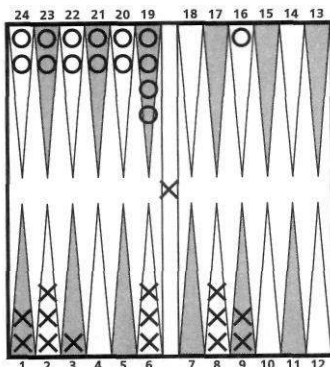
X должен играть 5-2

19/23 вынудит О оставить одну фишку в пункте 19.

О (6-3) использует правильный ход 19/off, 20/23. Помните: если в этой позиции вы можете легально снять с доски две фишки, вы не обязаны делать это при наличии у вас другого легального хода. Если бы О походил 19/off, 22/off, он бы оставил блот в пункте 22.

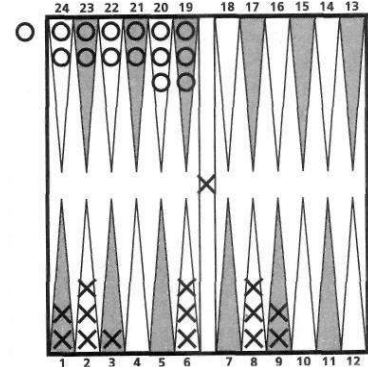
О (4-3) ходит 19/23, 19/22. И снова он разумно отказывается от снятия фишек и освобождает свои занятые пункты по порядку. Он начинает с самого дальнего пункта 19. Поскольку теперь этот пункт открыт, X наконец может сделать бросок своими игральными костями.

X (4-1) Ø. К сожалению, пункт 21 и пункт 24 закрыты фишками противника, поэтому X не может ввести фишку в игру.



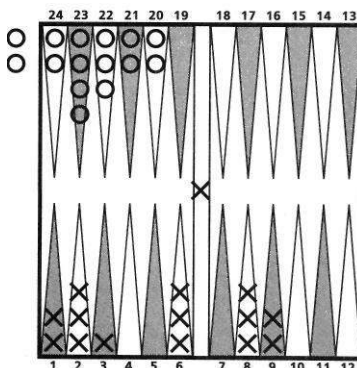
Бросок 15 для О.

О должен играть 6-4  
(О 6-6 7/19, 13/19, 10/16)



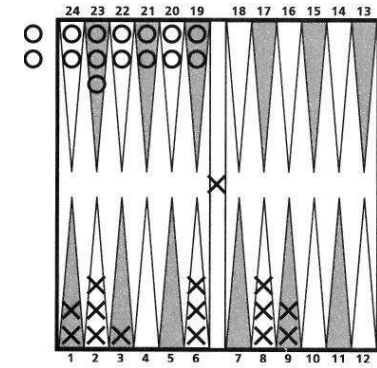
Бросок 16 для О.

О должен играть 6-3  
(О 6-4 16/20, 19/off)



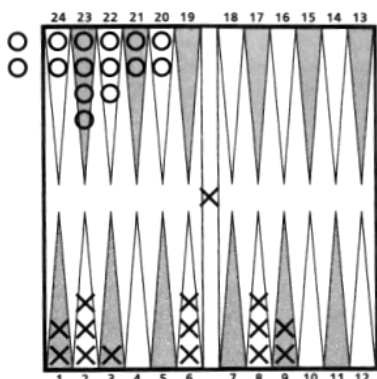
Бросок 17 для X.

X должен играть 4-1  
(О 4-3 19/23, 19/22)



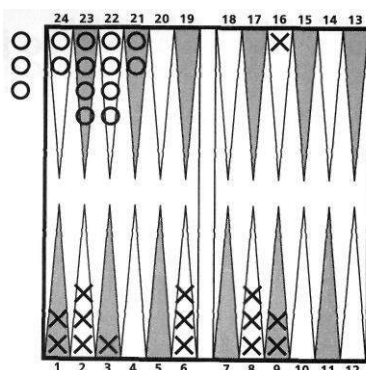
Бросок 17 для О.

О должен играть 4-3  
(О 6-3 19/off, 20/23)



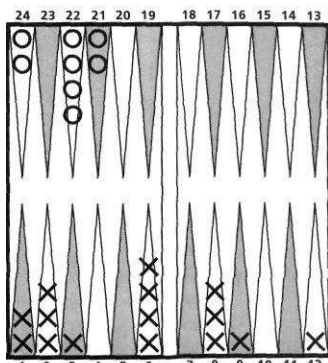
**Бросок 18 для O.**

O должен играть 6-2  
(X 4-1 Ø)



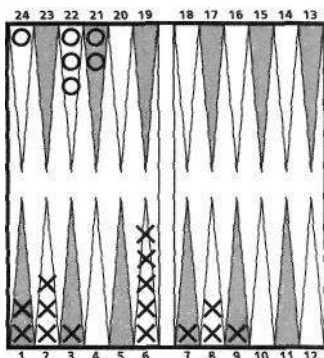
**Бросок 19 для O.**

O должен играть 2-2  
(X 5-4 бар/16)



**Бросок 20 для O.**

O должен играть 3-1  
(X 4-3 16/12, 9/6)



**Бросок 21 для O.**

O должен играть 5-3  
(X 5-2 12/7, 8/6)

O (6-2) ходит 20/off, 20/22. Этот бросок дает ему достаточно безопасную позицию, так как на самых дальних пунктах, занятых O, стоит четное количество фишек.

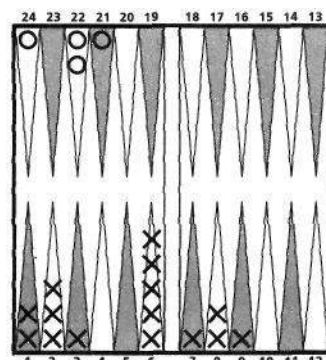
X (5-4) ходит бар/16, он успешно вводит фишку в игру в пункт 20, используя число 5, и продвигает ее в пункт 16, используя число 4.

O (2-3) ходит 23/off(4). Так как последняя противодействующая фишка X вошла в игру и находится на пути к своему Дому, O может начать быстро снимать с доски свои фишки. Эта техника (снятие фишек без сопротивления со стороны противника) была описана в игре I. O хочет снять максимальное количество своих фишек при каждом броске.

X (4-3) ходит 16/12, 9/6. Очевидно, что X безнадежно отстает в этой гонке и не имеет шансов на победу. Однако мы продолжаем игру, чтобы увидеть проиграет ли X **гэммон**, т.е. двойную игру. Как вы помните, гэммон возникает в том случае, если игрок снимает все свои фишки, в то время как его противник не успевает снять ни одной.

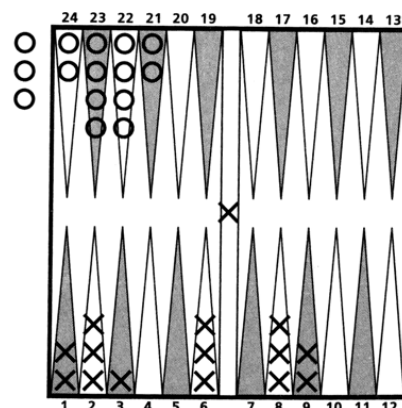
X не может начать процесс снятия с доски, пока все его фишки не окажутся в Доме. Для того чтобы избежать гэммона, он должен как можно быстрее и эффективнее провести свои фишки в Дом. Следовательно, X должен очень экономно использовать шаги при выводе фишек из своего Двора и избежать потери этих очков на ходы непосредственно в Доме. Он пытается собрать все свои фишки в пункте 6. Если бы X использовал число 4 для хода 9/5 (или еще хуже – 8/4), он бы сделал один или два шага внутри своего Дома вместо того, чтобы использовать их снаружи.

O (3-1) ходит 22/off, 24/off.  
X (5-2) ходит 12/7, 8/6.  
O (5-3) ходит 21/off, 22/off.  
X (6-3) ходит 9/3, 8/5. Гонка за гэммон подходит к своему концу.  
O (3-1) ходит 22/off, 24/off.



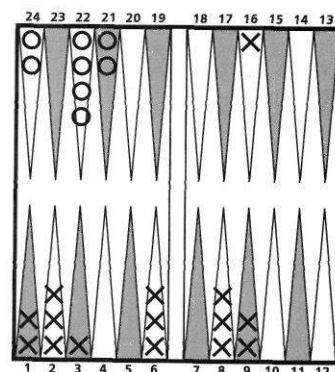
**Бросок 21 для X.**

X должен играть 6-3  
(O 5-3 21/off, 22/off)



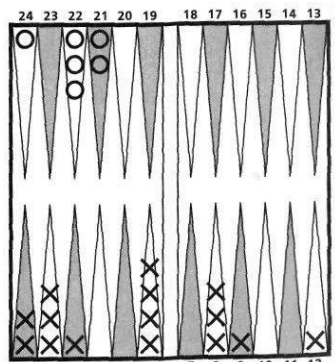
**Бросок 18 для X.**

X должен играть 5-4  
(O 6-2 20/off, 20/22)



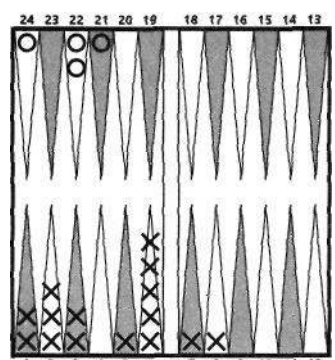
**Бросок 19 для X.**

X должен играть 4-3  
(O 2-2 23/off (4))



**Бросок 20 для X.**

X должен играть 5-2  
(O 3-1 22/off, 24/off)



**Бросок 22 для O.**

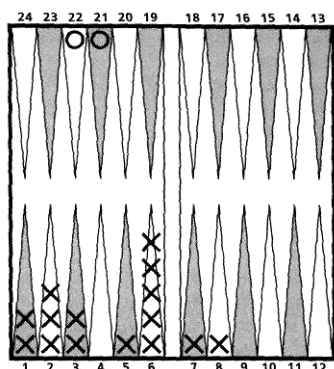
O должен играть 3-1  
(X 6-3 9/3, 8/5)

X (2-1) ходит 7/4. Это стратегический ход, который может спасти X от гэммона. Сделав вполне стандартный ход, т.е. передвинув обе фишки в Дом (8/6, 7/6, как это показано ниже), X пытается выяснить,

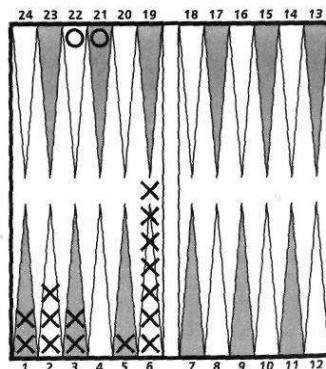


может ли он гарантировать снятие фишки при следующем броске, но при детальном рассмотрении становится ясно, что комбинация 4-4 не позволяет снять с доски ни одну фишку.

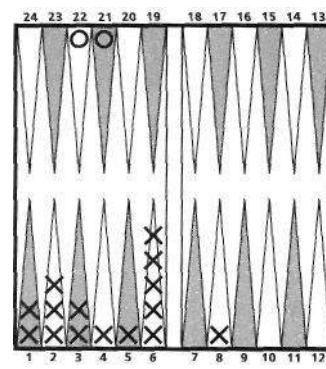
Сделав правильный ход 7/4, X сможет снять фишку в следующем ходе при любой выброшенной комбинации, т.е. если у него будет возможность выбросить кости. Может случиться так, что O снимет две своих оставшихся фишки немедленно (шансы у них практически равны).



Бросок 22 для X.  
X должен играть 2-1  
(O 3-1 22/off, 24/off)



Бросок 22 для X  
Альтернативный ход:  
(X 2-1 8/6, 7/6)



Бросок 23 для O.  
O должен играть 2-2  
(X 2-1 7/4)

O (2-3) ходит 21/off, 22/off и выигрывает гэммон у X!

## Краткий обзор: «Начальные броски», «Игра II. Удерживающая игра»

1. Лучшие пункты, которыми вы можете овладеть на своей части доски, – это (в порядке их значимости) ваш пункт 5, бар-пункт и пункт 4. (Если вы стоите перед выбором закрыть бар-пункт или пункт 5, то предпочтительнее закрывать пункт 5.)

Хотя закрытые пункты в вашем Доме создают угрозу для фишек вашего противника, закрывать внутренние пункты (1, 2 и иногда 3) в начале игры обычно не рекомендуется.

Пункты обладают большей блокирующей способностью, если они находятся рядом, т.е. не разделены большими пробелами.

2. Для того чтобы быстро создать закрытые пункты, к этим пунктам необходимо подвести фишки-строители. Для того чтобы создать строителей, вам, возможно, придется пойти на незначительный риск (например, несколько не прямых шотов).
3. Крайне важно создать **передовой якорный пункт** (т.е. закрыть пункт 4 или 5 вашего противника). Этот пункт является более важным, чем все пункты, которые вы можете закрыть на своей части доски.

Новички часто создают второй пункт на стороне противника. Хотя такая стратегия и дает вам якорный пункт, в который вы можете снова ввести фишку в игру, увести фишку из такой позиции более сложно, чем в случае с одним закрытым пунктом. Многие игры проигрываются вследствие того, что игрок закрывает второй пункт и не может покинуть их.

4. Если ваш соперник владеет пунктом в вашем Доме, единственный пункт, который может эффективно его блокировать, – это пункт на расстоянии шести шагов перед пунктом противника. (Это еще одна причина, по которой не стоит закрывать второй пункт на части доски, принадлежащей противнику. Поскольку ваш противник начинает игру, владея пунктом 8, вы ставите свои фишки прямо перед пунктом, который наиболее эффективно блокирует вас.)
5. Ваш средний пункт имеет стратегическую ценность в том случае, если у вас есть фишки в Доме противника или в его бар-пункте. Если вы отстаете в гонке, закрытый средний пункт может оказаться полезным в удерживающей игре, так как он затрудняет противнику вывод его дальних фишек и освобождение его среднего пункта. Но, если вы хотите вывести свои собственные дальние фишки, средний пункт обычно служит в качестве единственной безопасной посадочной площадки во Дворах доски.
6. Если вы снимаете фишки с доски при сопротивлении со стороны противника (т.е. когда противник владеет внутренним пунктом в вашем Доме или находится на баре), вы должны сделать это максимально *безопасно*. При этом вам следует руководствоваться следующими четырьмя принципами.
  - A. Избегайте ввода своих фишек во *внутренние* пункты своего Дома. Оставляйте их распределенными в удаленных от Дома пунктах.
  - B. Начинайте освобождать свои пункты по порядку, причем первыми освобождаются самые дальние пункты. Таким образом вы сможете избежать пробелов.
  - C. Избегайте ситуаций, при которых два выброшенных больших числа вынудят вас оставить блот. Не оставляйте самую дальнюю фишку в одиночестве. Во избежание подобной

ситуации располагайте в самых дальних пунктах четное количество фишек.

- D. Если это возможно, планируйте свои ходы заранее, чтобы большие дубли (обычно 5-5 или 6-6) могли быть сыграны безопасно.
7. Сохранение возможности для гэммона – это самый простой случай ввода фишек в свой Дом, поскольку вы пытаетесь сделать это максимально быстро и эффективно. Вы не должны тратить впустую шаги в своем Доме, ваша задача – перемещать фишки в других квадрантах доски. (Исключение: иногда, когда остается всего один бросок, использование шага в Доме дает вам лучшие шансы на снятие фишки с доски во время следующего броска.)
  8. В случае игры-гонки, когда вы пытаетесь ввести свои фишки в Дом максимально быстро, чтобы скорее начать процесс снятия их с доски, не стоит скапливать фишки в пункте 6. Намного лучше в процессе ввода фишек в свой Дом потратить несколько шагов на то, чтобы гарантировать наличие достаточного количества свободных фишек в пунктах 4 и 5. В данном случае, даже если вы потеряете возможность снять первую фишку при этом броске, вы сможете быстрее снять свою последнюю фишку. Детально эта тактика рассматривается в разделе IV.
  9. Вводя фишки в свой Дом (при наличии сопротивления вашего противника или без него), вы должны попытаться максимально увеличить количество **переходов**. Переход означает продвижение фишки из одного квадранта в другой. Делайте это самым рациональным способом: передвигайте фишки в следующий квадрант на один или два пункта, а не на пять или шесть.

# ГЛАВА 7

## ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ УДВОЕНИЯ СТАВОК

Удвоение ставок является одним из самых важных аспектов игры в нарды. Хорошие решения при удвоении ставок часто определяют победу или поражение в серии игр.

Давайте еще раз вспомним правила.

В начале игры дабл-куб ставится посередине, т.е. между игроками. Это означает, что любой из игроков может удвоить ставку, если поймет, что имеет существенное преимущество. Для того чтобы поднять ставку, игрок переворачивает дабл-куб так, чтобы на верхней грани располагалось число 2, и предлагает сопернику удвоить ставку. Ставка может быть удвоена игроком при своей очереди хода и *до того*, как он выбросит кости.

В этом случае его противник имеет два варианта выбора.

1. Он может отказаться удвоить ставки (**спасовать**) и потерять одно очко, закончив таким образом игру.
2. Он может согласиться на удвоение ставок (**принять**), причем в этом случае игра продолжается, и на кону стоят две единицы – ставка составляет два очка.

Игрок, который принимает предложение, становится **владельцем** куба, что дает ему исключительное право на повторное удвоение ставки в том случае, если он поймет, что *сам* является фаворитом игры. Если он повторно удвоит ставку, его противник может спасовать, уступая текущую ставку игры – два очка. Или же противник может принять предложение, продолжая игру по вновь удвоенной ставке в четыре очка.

Теоретически удвоение ставок может продолжаться до бесконечности, но необходимо помнить, что только тот игрок, который владеет кубом (последний игрок, согласившийся на удвоение ставки), может предложить снова удвоить ставки. Опытные игроки редко удваивают ставки игры после ставки в четыре или восемь очков.

### Предложение удвоения ставки

На вопрос: «Когда игрок обладает достаточным преимуществом для удвоения ставки?» – нет простого ответа. Игрок, владеющий кубом, имеет несомненное преимущество, потому что он один может решать, стоит ли в очередной раз удваивать ставку. Следовательно, вы должны избегать удвоения ставок в том случае, если вы обладаете лишь незначительным преимуществом, поскольку это дает вашему противнику право на обладание кубом (который он может использовать как грозное оружие против вас самих). С другой стороны, вы должны иметь смелость удвоить ставку, если обладаете солидным перевесом в игре.

Удвоение ставок может привести к двум различным результатам. Во-первых, удвоение ставок может вынудить вашего противника спасовать, обеспечив таким образом вашу победу. Если вы не удваиваете ставку, это позволяет ему играть просто так, и, возможно, удачная серия бросков даст ему определенное преимущество, благодаря которому он одержит победу в игре. В этом случае винить в своем поражении вы должны исключительно самого себя, а не игральные кости.

Во-вторых, если ваш противник принимает предложение, он может потерять в два раза больше. Ваше нежелание предложить удвоить ставку позволяет ему отделаться меньшим штрафом, чем тот, которого он заслуживает. В нардах награды за гуманное обращение отсутствуют: вы не можете ожидать, что ваш противник поведет себя так же учтиво по отношению к вам.

### Принятие удвоения ставки

Предположим, что вам предложили удвоить ставку. Ваш противник является фаворитом в игре и будет им оставаться, если только не сделает какой-либо серьезный просчет. Зачем в таком случае вообще принимать удвоение ставок и играть по более высокой ставке?

Ответ заключается в следующем: спасовав, вы теряете одно очко, а приняв удвоение ставок, вы можете надеяться на то, что вам удастся изменить ход игры и выиграть два очка. Следовательно, если у вас есть хоть какие-то разумные шансы на выигрыш, лучше принять предложение, чем обречь себя на неминуемое поражение.

Что является достаточной причиной для принятия предложения? Один из часто используемых критериев – наличие более 25% шансов на успех (откуда берется это число, вы можете выяснить в главе 22). Однако, за исключением нескольких четко определенных ситуаций в конце игры, практического метода для оценки реальных шансов на успех не существует.

Каждая позиция имеет свои отличия, так что простой формулы для определения реальных шансов на победу в какой-нибудь позиции не существует. Многие из лучших игроков часто расходятся во мнениях по поводу выгоды, которую может принести принятие удвоения ставок в некоторых ситуациях.

## Возможности гэммона

Иногда ваша позиция быстро изменяется и становится настолько сильной, что у вас практически нет шансов на проигрыш и вы имеете отличную возможность сыграть гэммон. В таком случае удвоение ставок было бы огромной ошибкой, потому что ваша игра *слишком* хороша. Если вы предложите удвоить ставку, ваш противник быстро спасует, отдав вам только половину того, что вы сможете получить, закончив игру.

Возможности для гэммона также могут существенно повлиять на ваше решение о том, стоит ли вам *принимать* удвоение ставок. Рассмотрим случай, когда у вас есть разумный шанс на выигрыш, но здравый смысл подсказывает вам, что, если вы проиграете, вы попадете в ситуацию гэммона. В таком случае необходимо хорошо подумать, стоит ли принимать удвоение ставок, поскольку вы можете проиграть не в два, а в четыре раза больше. (Это одна из причин, по которым упомянутое ранее правило 25% не всегда является адекватным критерием.)

И наоборот, когда вы обдумываете, стоит ли вам самим удваивать ставку, если у вас есть значительные шансы поставить своего противника в ситуацию гэммона и не попасть в нее самому, вы можете рассмотреть вероятность удвоения ставки раньше, чем обычно. Способность выяснять, когда позиция может привести к гэммону, приходит с опытом.

Подводя итоги, можно сказать, что способность выбирать верную стратегию удвоения ставок идет рука об руку со знанием игры, т.е. способностью правильно оценивать позиции и предсказывать развязку игры.

По мере дальнейшего чтения книги вы узнаете больше об основных понятиях игры, что в свою очередь позволит вам оценивать свои шансы в игре. Более детально удвоение ставок рассматривается в главе 22.

Обратите внимание, что вопрос о том, когда именно стоит удваивать ставки и когда принимать их в позиции, подразумевающей гонку игроков, рассматривается в главе 10.

# ГЛАВА 8

## ИГРА III. БЛОКИРУЮЩАЯ ИГРА

Нарды – это не только игра продвижения и побития фишек, это также игра позиций. Игра III иллюстрирует важность блокирования дальних фишек противника.

Лучший способ заблокировать соперника – это сформировать несколько закрытых пунктов в ряд. Подобный ряд последовательно расположенных пунктов называется **блокадой**. Игра III демонстрирует, как блокада фишек вашего противника может стать эффективной стратегией для выигрыша в игре. В частности, мы акцентируем ваше внимание на достоинствах 6-пунктовой или полной блокады (шесть закрытых пунктов подряд).

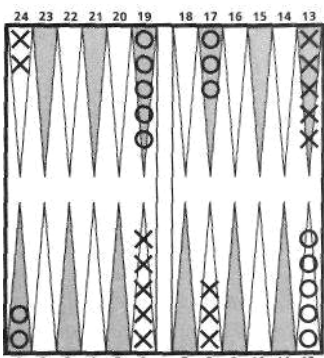
Как мы уже увидели в игре II, участник, который в начале игры вырывается вперед, необязательно становится победителем. В действительности же его лидирующее положение может оказаться губительным. Поэтому в игре III проиллюстрировано такое стратегическое понятие, как *тайминг*, т.е. *временной расчет последующего развития игры*. По мере того как вы будете набираться опыта, вы научитесь оценивать не только текущую позицию, но и долгосрочное развитие игры.

В игре III мы вводим дабл-куб. В тренировочных играх вы должны начать играть с кубом. Сначала вы можете испытывать неуверенность в том, когда следует принимать удвоение ставок или удваивать самому.

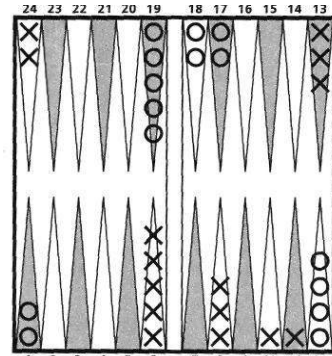
Но по мере накопления опыта и развития способности оценивать позиции вы постепенно начнете понимать, когда вы обладаете достаточным преимуществом для удвоения ставок. И, если вам вдруг предлагают удвоить ставку, стоит ли принимать куб или отказаться от него.

На диаграммах дабл-куб сначала размещается посередине. Это означает, что любой из игроков до того как он выбросит кости, может предложить первое удвоение ставки.

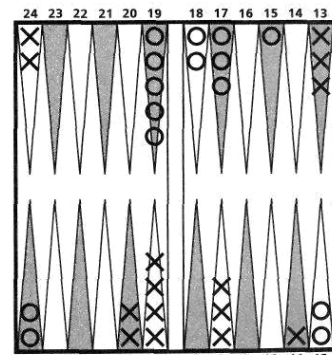
X выиграл право на первый ход (3-2). Правильный ход выглядит следующим образом: 13/10, 13/11, он позволяет X вывести две фишки-строителя из его



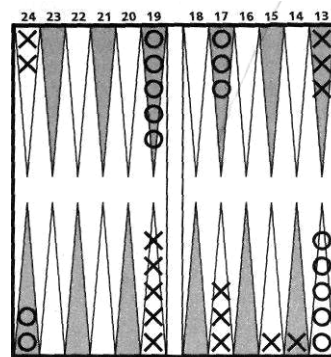
**Бросок 1. X 3, O 2,**  
X должен играть 3-2



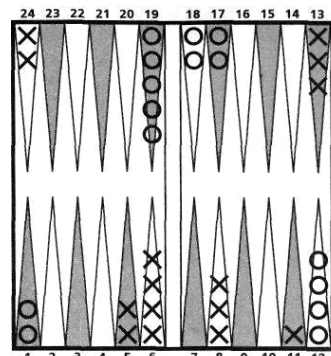
**Бросок 2 для X.**  
X должен играть 5-1  
(O 6-1 12/18, 17/18)



**Бросок 3 для X.**  
X должен играть 6-4  
(O 5-3 12/17, 12/15)



**Бросок 2 для O.**  
O должен играть 6-1  
(X 3-2 13/10, 13/11)



**Бросок 3 для O.**  
O должен играть 5-3  
(X 5-1 10/5, 6/5)

среднего пункта.

O (6-1) ходит 12/18, 17/18, закрывая свой бар-пункт.

X ходит 10/5, 6/5, создавая закрытый пункт 5. Пункт 5 является наиболее ценным для X пунктом в его части доски. Он, как правило, имеет даже большую ценность, чем бар-пункт (*В предисловии данный факт ставится под сомнение. Примеч. пер.*)

Если бы X выбросил 6-1 и у него был бы выбор – закрыть пункт 5 или бар-пункт, правильным ходом было бы закрытие пункта 5.

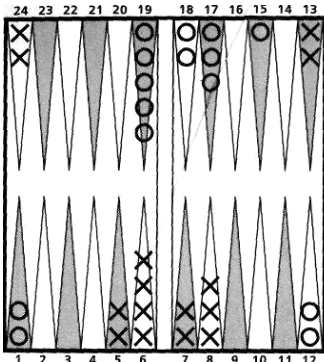
(X 5-1 10/5, 6/5)

O (5-3) ходит 12/17, 12/15, подводя две свои фишки-строителя к пунктам 20 и 21 (или пункты 4 и 5 O), которые эти фишки смогут закрыть впоследствии. Этот ход предпочтительнее, чем создание закрытого пункта 22 (пункт 3 – O).

Альтернативный ход 1/9 является слишком рискованным, поскольку эта фишка будет под угрозой двойного шота.

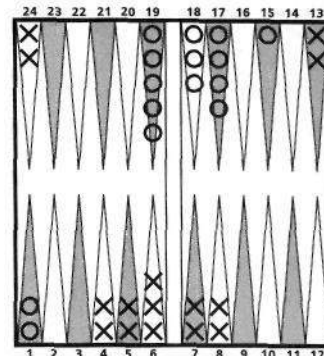
X (6-4). Это еще один удачный бросок для X. X ходит 13/7, 11/7, создавая таким образом закрытый пункт. Теперь X владеет четырьмя пунктами подряд и целенаправленно движется к своей цели: заблокировать и поймать в ловушку дальние фишки O.

O (6-5) ходит 12/18, 12/17. В обычной ситуации в начальном броске O мог бы вывести одну из своих дальних фишек в безопасное место, походив 1/12 и передвинув ее в свой средний пункт, но в данном случае блокада X не позволяет этого сделать. Показанный нами ход является единственным ходом, который позволяет O передвинуть свои фишки, не подставляя их под угрозу прямого шота.



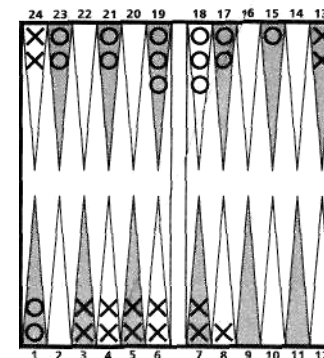
**Бросок 4 для О.**

О должен играть 6-5  
(X 6-4 13/7, 11/7)



**Бросок 5 для О.**

О должен играть 4-4  
(X 4-2 8/4, 6/4)



**Бросок 6 для О.**

О должен играть 5-2  
(X 5-3 6/3, 8/3)

Нарды – это игра позиций, где большие числа, выпавшие на костях, сами по себе часто не являются более предпочтительными. Здесь О (6-5) вынужден оставить свой средний пункт 12. Как правило, игрок должен сохранять этот пункт за собой, особенно если его фишки все еще находятся в ловушке в Доме противника. В случае сдачи этого пункта дальние фишки остаются в затруднительном положении, на значительном расстоянии от других своих фишек без гарантированного безопасного посадочного места в квадрантах противника.

X (4-2) ходит 8/4, 6/4, закрыв пункт 4 и создав блокаду из пяти пунктов подряд.

О (4-4) ходит 17/21(2), 19/23(2), закрывая два пункта в своем Доме. Закрытие пункта 2 нежелательно, но это лучшее, что может сделать О. И снова ценность самих по себе больших чисел обманчива, О должен вывести две свои дальние фишки до того, как большие числа (очки) будут иметь какую-либо ценность.

X удваивает ставку, О принимает предложение. Хотя и X и О владеют одинаковым количеством пунктов, позиция X более выгодна, так как он владеет пятью пунктами подряд, которые формируют серьезную блокаду. По причинам, которые станут ясны через два или три хода, X имеет право надеяться, что позиция О ухудшится.

Факт удвоения ставки игроком X показан на диаграммах значком куба, который располагается на стороне доски, принадлежащей О. После этого первого удвоения ставок исключительным правом на повторное их удвоение обладает О.

X (5-3) ходит 6/3, 8/3, сохраняя блокаду из пяти пунктов и продвигаясь глубже в свой Дом. Такой ход создает еще большую помеху для О и угрожает ему укреплением блокады X до шести пунктов подряд, если X сумеет

выбросить 5 в следующий раз.

Возможность создать полную блокаду вполне оправдывает риск побития фишки при выпадении комбинации 6-1 (возможность шота 17 к 1).

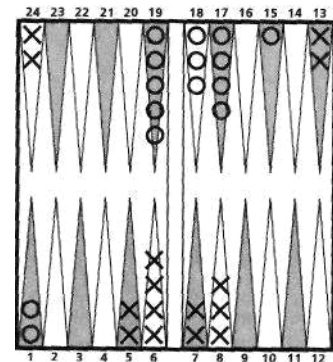
О (5-2) ходит 15/20, 18/20. Это превосходный бросок, который позволяет О создать блокаду из пяти пунктов.

Давайте остановимся и оценим позицию. Оба игрока имеют блокады из пяти пунктов, поэтому на первый взгляд позиции выглядят одинаковыми. Дальние фишки обоих игроков кажутся запертыми. Означает ли это, что игра зашла в тупик и никто из игроков не сможет спасти свои фишки?

Нет! Оба игрока должны продолжать двигаться вперед, хотя бы того или нет, пока блокады не придется разбить. Кто в таком случае сможет удержать свою блокаду дольше?

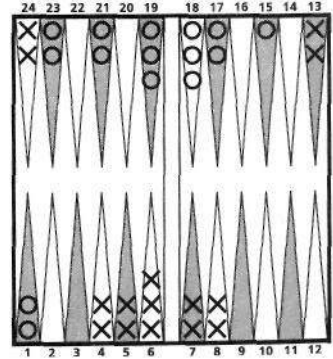
Ответ: это сможет сделать X, поскольку у него есть две свободные фишки в среднем пункте, которыми он может играть далее, а возможное количество ходов О быстро сокращается. Фишки в среднем пункте X дают ему *время* (временной расчет игры часто является ключевым фактором для определяющей игры).

Когда вы приобретете больше опыта в нардах, вы научитесь рассматривать каждую позицию не только как статичный объект, но и как часть системы, которая постоянно изменяется. Когда X удвоил ставку, он предвидел, что время будет работать на него. Если позицию рассматривать как гонку, О находится впереди. Однако именно потому, что О опережает противника в гонке, у него остается меньше времени на то, чтобы сохранить свою блокаду. В такой позиции *большие* числа на игральном костях невыгодны.



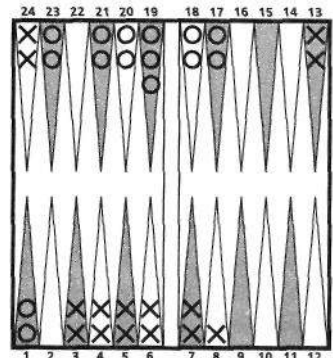
**Бросок 4 для X.**

X должен играть 4-2  
(O 6-5 12/18, 12/17)



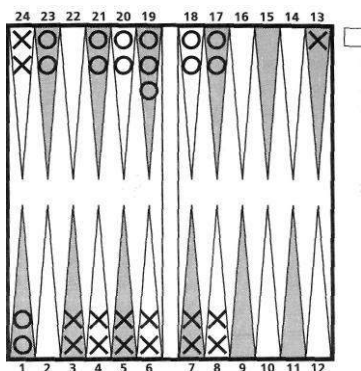
**Бросок 5 для X.**

X должен играть 5-3  
(O 4-4 17/21 (2), 19/23 (2))



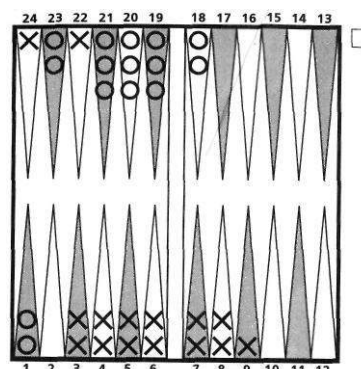
**Бросок 6 для X.**

X должен играть 4-1  
(O 5-2 15/20, 18/20)



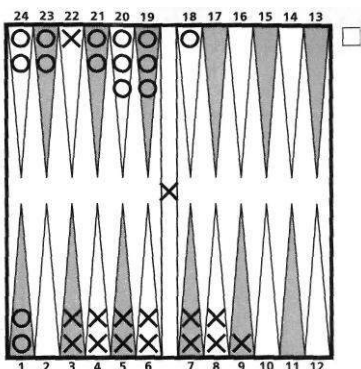
**Бросок 7 для O.**

O должен играть 4-3  
(X 4-1 13/8)



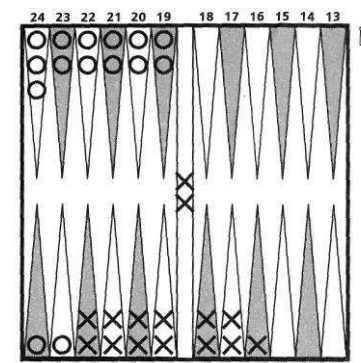
**Бросок 8 для O.**

O должен играть 6-3  
(X 4-2 24/22, 13/9)



**Бросок 9 для O.**

O должен играть 4-2  
(X 5-2 Ø)



**Бросок 11 для O.**

O должен играть 4-3  
(O 5-1 19/24, 1/2)

X (4-1) ходит 13/8, формируя полную блокаду из шести пунктов. Формирование 6-пунктовой блокады всегда является первичной целью, при попытке заманить своего противника в ловушку. Пока блокада остается целой, у O нет возможных путей миновать ее никакими бросками. Единственный способ пройти через 6-пунктовую блокаду – подождать, пока ваш противник сам сломает ее.

O (4-3) ходит 17/21, 17/20. Начинается разрушение его блокады. Конечно же, O предпочел бы вообще не двигать свои фишки, но правила требуют, чтобы ход был сделан, если для него существует легальная возможность.

X (4-2) ходит 13/9, 24/22. На первый взгляд этот ход может показаться крайне безрассудным. O имеет массу возможностей побить блоты X. Почему же в таком случае X использовал этот ход?

Ответ на этот вопрос таков: у X есть полная 6-пунктовая блокада. X не беспокоит тот факт, побьют его или нет. O никоим образом не сможет вывести свои дальние фишки, поэтому он должен играть другими фишками, даже если это приведет к его самоуничтожению.

O (6-3) ходит 18/24\*, 21/24, занимая пункт, расположенный сверху блота X.

X (5-2) Ø; X не может ввести фишку обратно в игру.

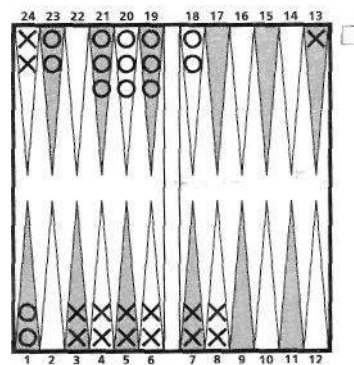
В броске 9 (4-2) O ходит 18/22\*, 20/22, побив второй блот. На этот раз O полностью закрыл выход для двух фишек X на баре. Обычно закрытие выхода для противника дает практически все шансы на победу, как это было показано в игре II. В данном случае закрытие пунктов Дома O всего лишь подчеркивает силу 6-пунктовой блокады X и ненадежность позиций O.

Если вы тщательно проанализируете создавшуюся позицию, то увидите, что ни одна комбинация чисел не позволяет O вывести свои

дальние фишки из Дома противника. Так как X не может ввести в игру свои фишки, стоящие на баре, он не может ходить и поэтому может даже не выбрасывать кости. Какие бы числа ни выбросил O в следующий раз, он в любом случае будет вынужден открыть пункты в своем Доме и позволить X снова войти в игру. Помните, что правила не позволяют O снимать фишки с доски до тех пор, пока все его фишки не будут находиться в его Доме.

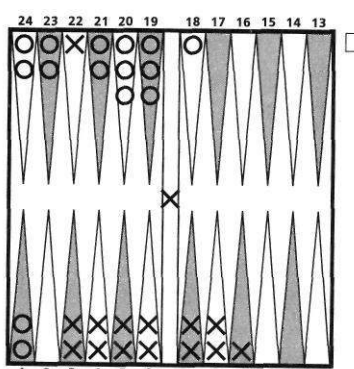
O продолжает выбрасывать игральные кости. O (5-1) ходит 19/24, 1/2. O понимает, что выгодная позиция потеряна, и начинает освобождать дальние пункты Дома, чтобы избежать возможной опасности для фишек в своем Доме. Если O позволит выбить из своего дома третью фишку (две фишки изначально находятся в Доме противника), это увеличит вероятность того, что он попадет в ситуацию гаммона.

O (4-3) ходит 19/22, 19/23. Он вынужден оставить пункт в своем Доме. Этот ход иллюстрирует позицию, которая очень часто разыгрывается неверно. Если вы создаете закрытые пункты в своем Доме, сначала вы должны закрывать самые дальние пункты. Однако, когда вы вынуждены разбивать блокаду в своем Доме, вам следует освобождать пункты *по порядку*, начиная с *самых дальних*. В данной позиции у O



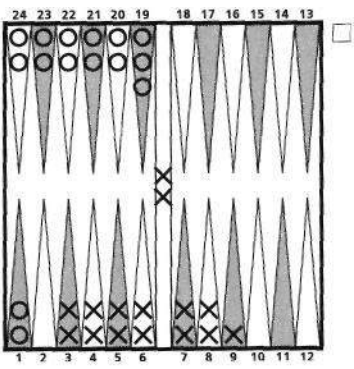
**Бросок 7 для X.**

X должен играть 4-2  
(O 4-3 17/21, 17/20)



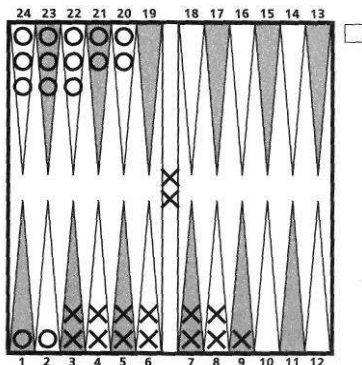
**Бросок 8 для X.**

X должен играть 5-2  
(O 6-3 18/24\*, 21/24)

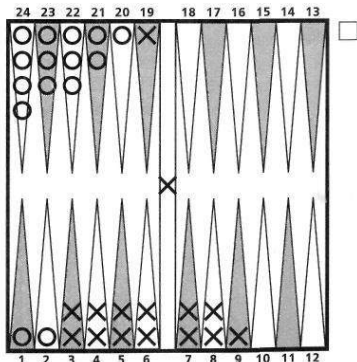


**Бросок 10 для O.**

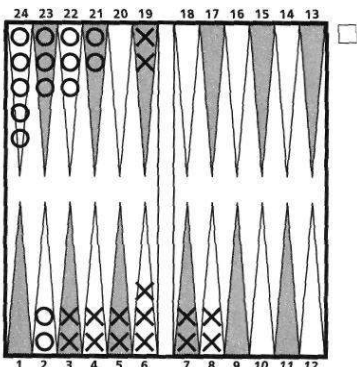
O должен играть 5-1  
(O 4-2 18/22\*, 20/22)



Бросок 11 для X.  
X должен играть 6-1  
(O 4-3 19/22, 19/23)



Бросок 12 для X.  
X должен играть 6-3  
(O 6-4 20/24, 0)



Бросок 13 для X.  
X должен играть 6-6  
(O 4-1 1/2, 20/24)

бы другого выбора, кроме вывода фишек из пункта 2, поскольку нигде в другом месте он не может сыграть число 5 легально.)

Так как O частично разрушил блокаду в своем Доме, а у X поставлена 5-лунктовая блокада, X надеется увлечь O, а затем внезапно атаковать два его незащищенных блота. Если X сможет побить эти два блота и закрыть свою доску для O, X существенно увеличит шансы на выигрыш гэммона (четыре очка, поскольку ставку уже удвоили один раз).

Конечно же, эта альтернативная стратегия не лишена риска. O мог бы вывести фишки с помощью дубля 5-5 и выиграть гонку, или же X мог бы столкнуться с проблемами при побитии O и закрытии своей доски после одной выброшенной 5. В любом случае X мог бы поставить под угрозу свою потенциальную победу из-за дополнительного шанса на гэммон. Эксперт оценил бы чистую прибыль как стоящую риска, но мы продолжим игру, используя более безопасный путь, указанный ранее.

есть выбор – освободить пункт 19 или пункт 20; и он поступает правильно, освобождая сначала пункт 19.

Теперь X может сделать свой бросок.

X ходит бар/19, Ø. Он вынужден ввести фишку в пункт 19, используя число 6. X не может ввести в игру вторую фишку, используя число 1, поэтому ему не удается легально сыграть число 1 в каком-нибудь другом месте доски.

O (6-4) ходит 20/24, Ø. Он вынужден играть число 4, потому что у него нет легальной возможности сыграть 6.

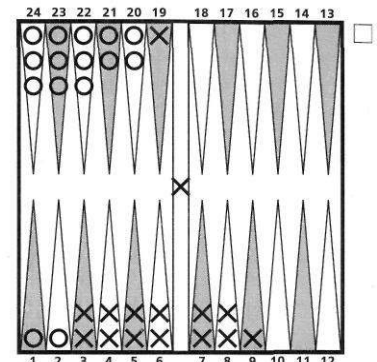
X (6-3) ходит бар/19, 9/6. X надеялся выбросить 5 и побить блот O. X ходит 9/6, ставя свободную фишку таким образом, чтобы она могла атаковать дальние фишки O.

O (4-1) ходит 20/24, 1/2. Хотя у O практически нет шансов на выигрыш, ему необходимо поставить свои дальние фишки вместе, чтобы обеспечить их безопасность. Если O оставит дальние фишки незащищенными, противник может закрыть для него свою доску, это даст X определенный шанс на то, что его противник окажется в ситуации гэммона. Удерживая второй пункт, O может избежать гэммона.

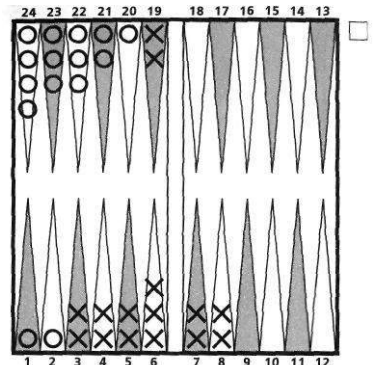
X ходит 19/7(2). Этот большой дубль не дает глобального преимущества, поскольку X может свободно перемещать свои фишки по доске. Игра X весьма стабильна и должна привести его к легкой победе.

Более опытный и/или жадный игрок может поэкспериментировать и сыграть по-другому: 19/13(2), 7/1(2)!

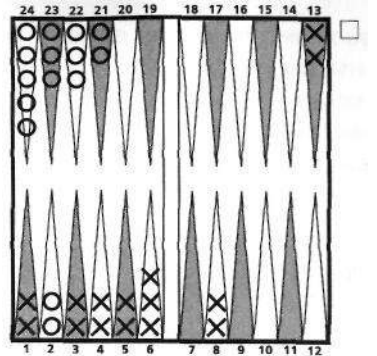
Такой ход может показаться глупым, поскольку X разбивает свою блокаду раньше, чем это необходимо, и дает O шанс вывести фишки, используя число 5. На самом же деле X устраивает хитроумную ловушку: он надеется, что O выведет свою фишку, задействовав число 5. (Заметьте, что если бы O выбросил 5, у него не было



Бросок 12 для O.  
O должен играть 6-4  
(X 6-1 бар/19, Ø)

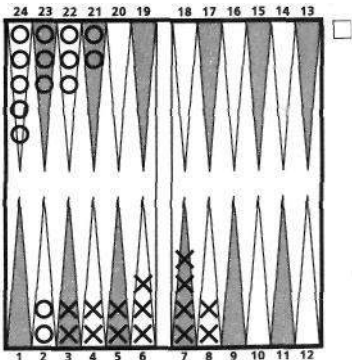


Бросок 13 для O.  
O должен играть 4-1  
(X 6-3 бар/19, 9/6)



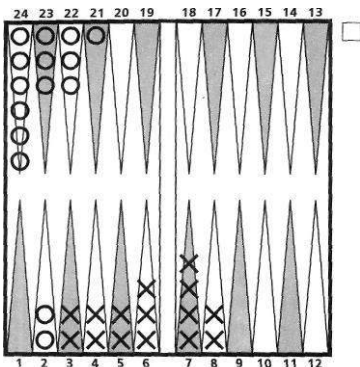
Бросок 13 для X:  
Альтернативный ход:  
(X 6-6 19/13 (2), 7/1 (2))





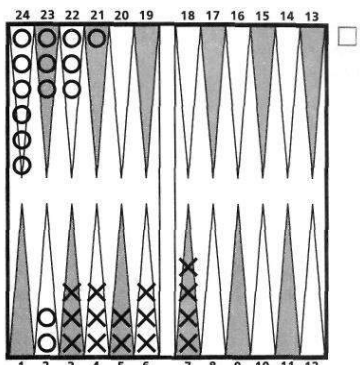
**Бросок 14 для O.**

O должен играть 6-3  
(X 6-6 19/7 (2))



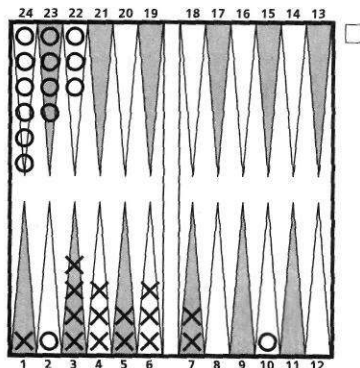
**Бросок 14 для X.**

X должен играть 5-4  
(O 6-3 21/24, Ø)



**Бросок 15 для X.**

X должен играть 6-4  
(O 5-2 21/23, 0)



**Бросок 16 для X.**

X должен играть 2-1  
(O 6-2 2/10)

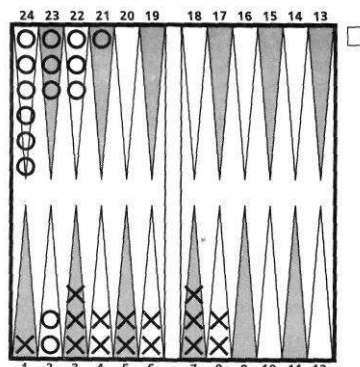
O (6-3) ходит 21/24, Ø.

X ходит 8/3, 8/4. X хочет безопасно провести фишки в свой Дом. Принципы, позволяющие безбедно ввести фишки в свой Дом, если противник владеет пунктом в этом Доме в основном точно такие же, как и принципы снятия фишек с доски.

1. Освобождайте свои пункты по порядку, начиная с самых дальних от Дома, стараясь при этом не оставлять пробелов.
2. По возможности не переводите свои свободные фишки во внутренние пункты.
3. По возможности не оставляйте свою самую дальнюю от дома фишку в одиночестве.

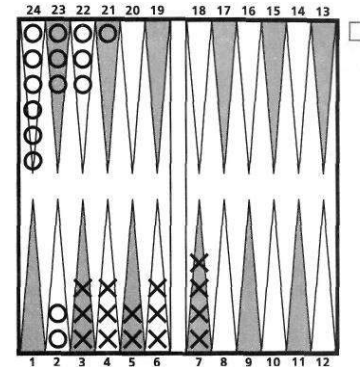
Альтернативный ход мог бы быть следующим: 6/1, 7/3, что сохранило бы полную блокаду X в течение еще одного броска.

Этот ход ведет к потенциально опасной позиции. Перевод свободных фишек во внутренний пункт 3 и оставленная свободная фишка в пункте 7 являются потенциальным источником неприятностей. Комбинации 6-1, 6-



**Бросок 14 для X**

Альтернативный ход:  
(X 5-4 6/1, 7/3)



**Бросок 15 для O.**

O должен играть 5-2  
(X 5-4 8/3, 8/4)

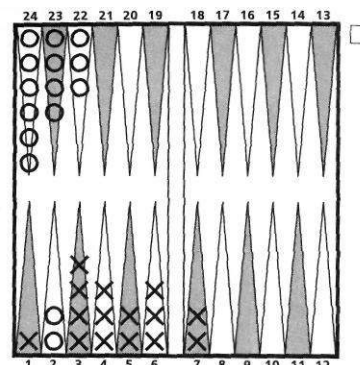
3, 6-4 и 6-5, например, вынудят вас оставить фишку незащищенной. Даже на такой поздней стадии игры необходимо аккуратно перемещать фишки и избегать случайных неверных ходов.

O (5-2) ходит 21/23, Ø.

X (6-4) ходит 7/1, 7/3.

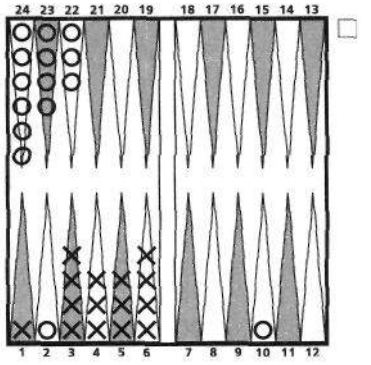
O (6-2) ходит одной фишкой 2/10, выводя ее из блокады X. Даже если O выведет свою вторую дальнюю фишку, он все равно отстанет от своего противника в этой гонке.

X (2-1) ходит 4/2\*, 3/2. Это еще одна позиция, которая также должна разыгрываться осторожно. Давайте рассмотрим альтернативные ходы.



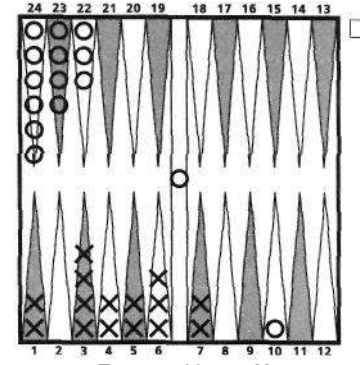
**Бросок 16 для O**

O должен играть 6-2  
(X 6-4 7/1, 7/3)



**Бросок 16 для X**

Альтернативный ход № 1:  
(X 2-1 7/5, 7/6)



**Бросок 16 для X**

Альтернативный ход № 2:  
(X 2-1 4/2\*1)

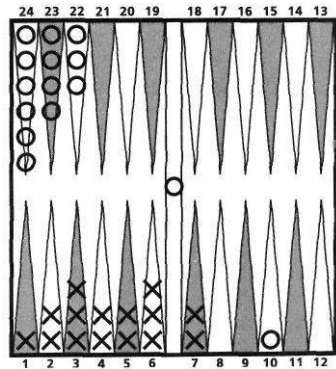
Во-первых, X мог бы сыграть 7/5, 7/6, как мы видим на диаграмме «Альтернативный ход №1».

Этот ход при подготовке фишек к снятию с доски мог бы обеспечить X лидирующую позицию (хотя удачное выбрасывание дубля 6-6 увело бы O далеко вперед).

Второй альтернативный ход – это 4/2\*/1 – позволяет побить фишку противника и закрыть пункт 1, не оставляя блота.

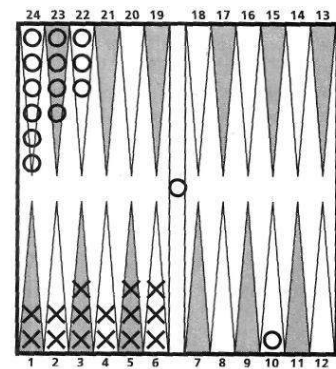
Из всех этих вариантов наиболее выгодным является 4/2\*, 3/2. Такой ход дает O минимальные шансы на победу, несмотря на то что в пункте 1 остается блот. X вновь восстанавливает полную 6-пунктовую блокаду (от пункта 2 до пункта 7) и, следовательно, может не бояться побития фишки в пункте 1.

Ключевая идея здесь заключается в том, что даже если O введет свою фишку в пункт 1, она не сможет уйти из блокады, поэтому X вне опасности. В действительности же, если X позволит O войти в пункт 1, а у X



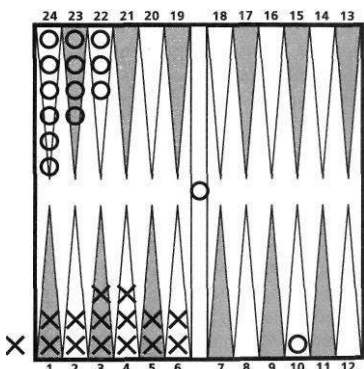
**Бросок 17 для O.**

O должен играть 5-5  
(X 2-1 4/2\*, 3/2)



**Бросок 18 для X.**

X должен играть 6-1  
(X 6-2 7/1, 7/5)



**Бросок 19 для X.**

X должен играть 5-5  
(X 6-1 6/off, 5/4)

появится шанс снова провести фишку по доске и побить блот O в пункте 10, это даст X определенное преимущество. Подобная серия ходов предоставит X хорошие шансы на гэммон.

O (5-5) Ø.

X (6-2) ходит 7/1, 7/5. Дом X закрыт для O, и X продолжает выбрасывать кости.

X (6-1) ходит 6/off, 5/4. Помните: когда вы снимаете фишки с доски при сопротивлении противника (сопротивление в данном случае – это блот O, таящийся на баре), вы снимаете их не максимально быстро, а предельно безопасно. Ход X оставляет его в позиции, в которой ни одна выброшенная комбинация не вынудит его оставить возможность для шота.

Если бы X сделал беспечный ход 6/off, 3/2, он мог бы остаться с одиночной фишкой в правой части своего Дома.

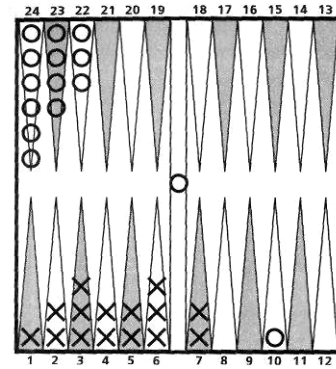
Этот ход мог бы нести в себе потенциальную опасность, последующая комбинация 5-5 или 6-6 вынудила бы его оставить возможность для шота.

X (5-5) ходит 6/1(2), 5/off(2). Благодаря тому, что последний свой ход X сделал крайне осторожно, он может безопасно сыграть комбинацию 5-5. Участник, который использовал альтернативный ход в броске 18 и был побит после того, как оставил блот в броске 19, не вызывает сочувствия. Такой игрок мог бы оплакивать свою судьбу и жаловаться на жизнь, но мы понимаем, что он мог легко избежать этой ошибки.

Иногда, даже при использовании наилучшей техники снятия фишек, вы можете потерпеть поражение в игре вследствие неудачной серии бросков, вынуждающей оставить возможность для шота, которой ваш противник с радостью воспользуется. Именно вероятность катастрофы в кажущихся выигрышными позициях делает нарды столь захватывающей и азартной игрой. Если вы будете следовать правилам снятия фишек с доски, печальных историй поражения в вашем багаже будет на-

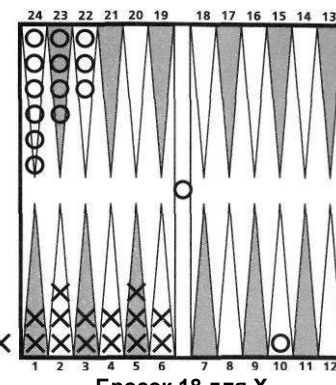
много меньше.

O ходит бар/18, 10/16. Благодаря этому броску шансы O на проигрыш гэммона сводятся к нулю. На этом этапе мы прекращаем игру, поскольку ее конец – простое снятие фишек с доски, а X одержит победу с легкостью. Поскольку X ранее удвоил ставку в игре, то он должен выиграть два очка.



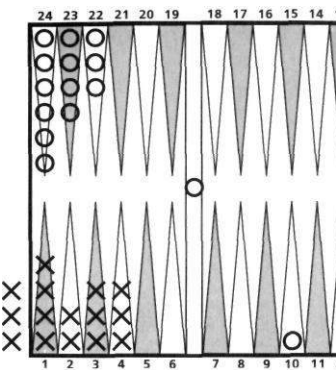
**Бросок 17 для X.**

X должен играть 6-2  
(O 5-5 Ø)



**Бросок 18 для X**

Альтернативный ход:  
(X 6-1 6/off, 3/2)



**Бросок 20 для O.**

O должен играть 6-1  
(X 5-5 6/1 (2), 5/off (2))

## Краткий обзор: «Игра III. Блокирующая игра»

1. Одна из основных целей игры в нарды – заблокировать продвижение вашего противника и, что самое важное, поймать в ловушку его дальние фишки. Обычно это делается путем создания ряда закрытых пунктов, который называется **блокадой**. Чем больше пунктов подряд вы закроете, тем сложнее будет вашему противнику миновать это препятствие. Обойти 5-пунктовую блокаду крайне сложно, особенно если противник находится не прямо перед ней (на границе блокады). В идеале вы должны создать 6-пунктовую блокаду, т.е. полную блокаду. В этом случае обойти ее невозможно: любая фишка, находящаяся в ловушке позади полной блокады, должна ожидать, пока владелец этой блокады не разрушит ее сам.

Ценность полной блокады подчеркивается тем фактом, что игрок, обладающий нею, может позволить своему противнику побить некоторые из оставшихся фишек или даже закрыть доску, не ставя под угрозу свою победу. (Если вам неясна эта причина, прочитайте еще раз игру III, чтобы понять эту важную концепцию.)

2. Часто единственный способ разрушить блокаду, которая не позволяет двигаться вашим фишкам, – это создать собственную блокаду, чтобы заманить противника в ловушку. Смысл заключается в том, чтобы заставить соперника разрушить *свою* блокаду первым.
3. В случае, если вы закрыли все пункты в своем Доме, но, к несчастью, вынуждены разрушить блокаду, вы должны освобождать пункты, начиная с самых отдаленных.
4. Если вы имеете подавляющее преимущество в гонке и просто хотите безопасно ввести фишки в свой Дом, вы должны вводить фишки в свой Дом и снимать их с доски максимально осторожно. Вам следует сохранять бдительность даже в выигрышных позициях, чтобы избежать неприятных сюрпризов и неожиданностей.

Принципы, позволяющие успешно ввести фишки в свой Дом, в основном сходны с принципами снятия фишек с доски.

- A. Освобождайте свои пункты по порядку, начиная с наиболее удаленного от Дома, для того чтобы избежать пробелов.
  - B. Если это возможно, не вводите свободные фишки во внутренние пункты Дома.
  - C. Если это возможно, не оставляйте в самом дальнем от Дома пункте *одну* свободную фишку. Попробуйте оставлять в таких пунктах четное количество фишек.
5. Даже если игра безнадежна, не усугубляйте свое поражение возможным гэммоном. И, наоборот, в позициях, где вы почти наверняка можете выиграть, вы должны искать способы увеличить свой выигрыш с помощью гэммона.

# ГЛАВА 9

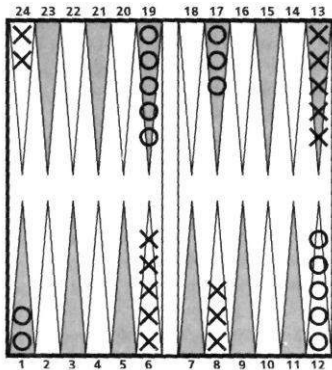
## ИГРА IV. АТАКУЮЩАЯ ИГРА

Последний пример игры в разделе I демонстрирует еще один план выигрыша – **атаку**. Некоторые партии игры в нарды длятся долго, затягиваясь вследствие позиционной борьбы, другие – как, например, эта игра – могут быть сыграны быстро благодаря серии резких ударов.

По окончании данной игры вам следует повторить основные методы, которые позволяют одержать победу во всех четырех представленных играх (стремительной, удерживающей, блокирующей и атакующей). Иметь один заранее подготовленный план игры – это в корне неверная стратегия, вы должны быть гибкими и выбирать тот план, который в большей степени подходит для конкретно сложившейся позиции. Знание всех четырех основных стратегий придет к вам с опытом. В разделах II и III мы более детально рассматриваем

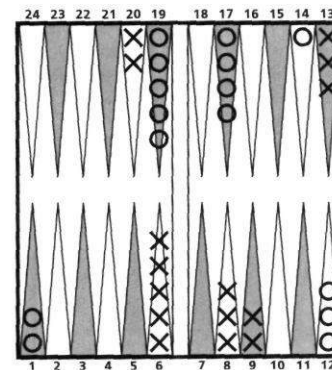
критерии разработки соответствующего плана игры и тактические средства для его воплощения.

Эта игра является примером особых прогрессивных тактических ходов, которые показывают, что даже в позициях, вполне обычных и несложных, вы должны быть настороже, чтобы делать максимально удачные ходы. Запомнить все эти ходы на этот раз не нужно: позже, в соответствующей главе, мы полностью объясним принципы, применяемые для каждого варианта развития игры.



**Бросок 1. O 5, X 2,**

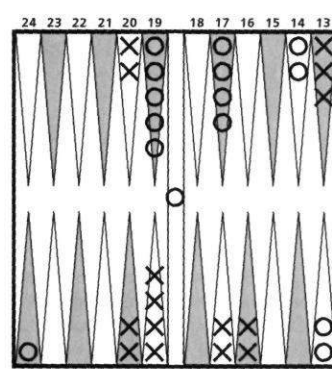
O должен играть 5-2



**Бросок 2 для O.**

O должен играть 4-2

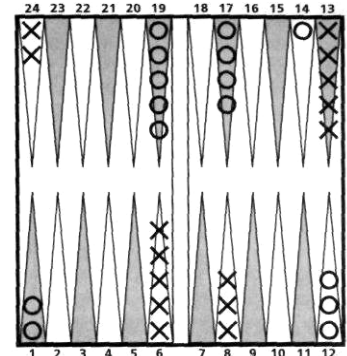
(X 4-4 24/20 (2), 13/9 (2))



**Бросок 3 для O.**

O должен играть 4-2

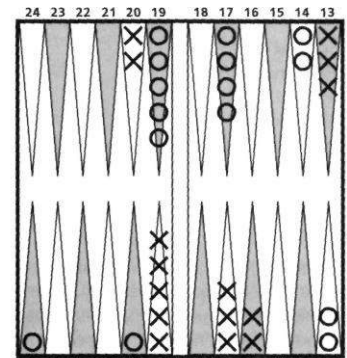
(X 3-1 8/5\*, 6/5)



**Бросок 2 для X.**

X должен играть 4-4

(O 5-2 12/17, 12/14)



**Бросок 3 для X.**

X должен играть 3-1

(O 4-2 12/14, 1/5)

O (5-2) ходит 12/17, 12/14.

X (4-4) ходит 24/20(2), 13/9(2).

Комбинация 4-4 позволяет вам сделать ход, который считается самым сильным из дебютных ходов: вы закрываете пункт 5 своего противника (ваш пункт 20). Это единственный наиболее важный пункт, который вы должны контролировать в середине игры.

O (4-2) ходит 1/5, 12/14. Если ваш соперник владеет пунктом в вашем Доме, наиболее эффективный пункт для его блокирования находится на расстоянии шести пунктов перед ним (расстояние в пять пунктов также подходит). Так как X преуспел в закрытии пункта 20, O продуманно закрывает пункт 14 с помощью хода 12/14. Аналогично, как если бы X закрыл пункт 22, O должен был бы закрыть пункт 16, чтобы эффективно блокировать своего противника.

Поскольку X закрыл ценный пункт 20, O, естественно, хочет уравнять свою позицию, закрыв пункт 5. Поэтому O делит свои дальние фишки и направляет одну из них в пункт 5, надеясь закрыть его в следующем броске. Обычно ставить незащищенную фишку в пункт 4 или 5 противника, когда тот имеет свободные фишки, которые могут легко достичь этих пунктов, весьма рискованно.

X (3-1) ходит 8/5\*, 6/5. Этот превосходный бросок позволяет закрыть важный для X пункт 5 и побить блот O. Теперь X контролирует свой пункт 5 и пункт 5, принадлежащий O, у X есть хорошее начало для создания блокирующей позиции, поскольку он контролирует пункты 5, 6, 8 и 9.

O (4-2) ходит бар/4, 19/21. И снова O выбирает более опасную линию игры, вводя свою побитую фишку в пункт 4, а не в пункт 2.

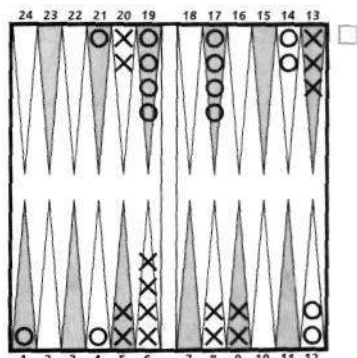
O осознает, что для него игра идет не в лучшую сторону, и его ход бар/4 является рискованным мероприятием, которое однако все же может улучшить его позицию. Он надеется создать закрытый пункт в пункте 4 в последующем броске и создать передовой якорный пункт в Доме X.

Одновременно O ставит слот (slot, т.е. одну фишку в пункте, который он хочет закрыть в следующем броске) в пункт 21 – ход 19/21. Он стремится максимально быстро закрыть свой Дом, чтобы создать угрозу для X.

Однако X не имеет ни малейшего желания позволить O уравнивать шансы в игре. Он решает воспользоваться своим преимуществом.

X *удваивает ставку!* Это удвоение демонстрирует огромное непостоянство игры. Многие партии игры в нарды требуют внушительного количества ходов, иногда даже игроки доходят до финала игры и снятия фишек с доски, прежде чем один из них получает достаточное преимущество для того, чтобы удвоить ставку. Иногда в играх, в частности в данной, одна из сторон имеет возможность удвоить ставку уже после трех ходов.

O *принимает предложение.* Хотя мы понимаем, что всего после трех ходов O не решается отклонить предложение удвоения ставок (и потерять одно очко), опытный игрок посчитал бы эту позицию крайне опасной для O. Фишкой O угрожает мощная атака, и, если эта атака будет успешной, он попадет в ситуацию гэммона. Следователно, принимая удвоение ставок, O в конце концов рискует проиграть не одно дополнительное очко, а три, поскольку, проиграв гэммон, он потеряет четыре очка.



Бросок 4 для X.

X должен играть 3-2  
(O 4-2 бар/4, 19/21)

X (3-2) ходит 6/4\*1\*1\*. X начинает свою атаку! В обычных обстоятельствах X не стал бы бить противника в своем Доме, используя блот, так как он мог бы потерять скорость в гонке, если бы его фишку побили. Однако в данном случае (как и в большинстве опережающих игр) потеря или приобретение пунктов не является определяющим фактором.

X может позволить своему противнику сделать возвратный шот, поскольку X имеет безопасный якорный пункт в пункте 20. Обладание этим **«золотым пунктом»** (т.е. пунктом 5 противника) обеспечивает X практически полную безопасность, и даже после самых неудачных бросков X почти наверняка будет иметь конкурентоспособную и, вероятно, благоприятную для него позицию.

Причина, по которой X так рано удвоил ставку (и по которой O должен был спасовать), становится все более понятной. Если X преуспеет в своей атаке, он выиграет гэммон у O. Даже в том случае, если атака X не принесет ему успех немедленно, простое обладание «золотым пунктом» гарантирует X по меньшей мере положение, равнозначное положению его противника.

Безусловно, O испытывает свою судьбу, приняв предложение противника. Во-первых, O должен выдержать атаку X и избежать возможного гэммона, а затем ему следует попытаться одержать победу в игре, в которой у него нет четких шансов стать фаворитом в обозримом будущем.

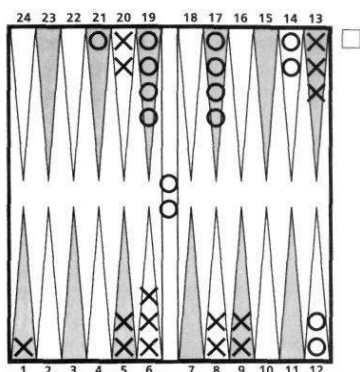
Давайте вернемся к ходу X 6/4\*1\*1\*. X предпочел бы просто побить блот O в пункте 4, но, поскольку он не может сделать это, X бьет обе фишки. Как правило, побитие двух фишек противника является сильным ходом, даже если для этого потребуется оставить блот в своем собственном Доме. Подобный ход всегда разрушает соотношение сил игроков, поскольку, для того чтобы вновь ввести фишки в игру, вашему сопернику потребуется вся комбинация выпавших очков (если, конечно, он не сможет выбросить дубль). Более того, O вряд ли сможет сразу ввести в игру обе фишки, несмотря на то, что в Доме X закрыты всего лишь два пункта. X бьет две фишки противника, чтобы закрепить раннее позиционное преимущество, которого он смог добиться. Продолжая атаку, он надеется на то, что O не сможет получить шанс на укрепление своей позиции.

Существует несколько условий, которые указывают на целесообразность агрессивной игры:

1. Вы владеете передовым якорным пунктом в Доме своего противника. В данном случае X владеет пунктом 5, принадлежащем O. Значимость этого пункта трудно переоценить.
2. Вы закрыли больше пунктов в своем Доме, чем ваш оппонент. В данной игре X владеет двумя пунктами в Доме, а O – одним. Всякий раз, когда вы попадаете в позицию, в которой обмен ударами возможен или несет в себе определенные перспективы, вы должны принимать во внимание количество закрытых пунктов в Домах. Игрок, заблокировавший большее количество пунктов в своем Доме, всегда имеет преимущество, поскольку его противнику будет сложнее вводить побитые фишки в игру. Простой в течение даже одного броска может быть фатальным, особенно если ваши фишки не защищены передовым якорным пунктом.
3. Наличие блотов в Доме вашего противника делает атаку более желательной из-за возможности возвратных шотов. В этой игре O имеет блот в пункте 21. Так как две фишки O находятся на баре, комбинации очков, с помощью которой O может ввести фишки в игру и одновременно обезопасить свой блот, не существует (за исключением того случая, если O сможет выбросить дубль). Следовательно, даже если O войдет в пункт 1 и побьет блот X, X будет иметь возможность сделать прямой возвратный шот в пункте 21.

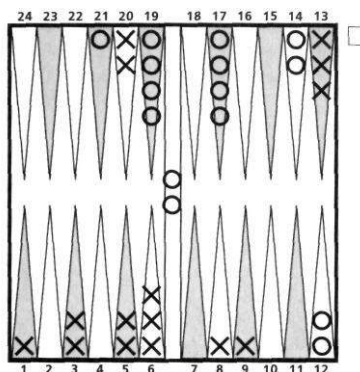
О (6-3) ходит бар/3, Ø

Х (6-5) ходит 9/3\*, 8/3, побив блот О и продолжив свою атаку. Закрывая свои пункты последовательно (начиная с самых дальних в Доме), вы гарантируете себе лучшую позицию даже в том случае, если противник выдержит вашу атаку и создаст свой якорный пункт. Даже если О удастся закрыть пункт 1 в этой позиции, он все еще будет испытывать сложности при проходе через блокаду Х.



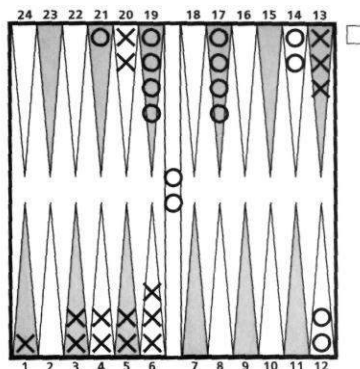
**Бросок 4 для О.**

О должен играть 6-3  
(Х 3-2 6/4\*1\*)



**Бросок 5 для О.**

О должен играть 4-3  
(Х 6-5 4/3\*, 8/3)



**Бросок 6 для О.**

О должен играть 4-1  
(Х 5-4 9/4\*, 8/4)

Давайте представим, что могло бы случиться, если бы Х безрассудно закрыл пункт 1 и побил блот О ходом 9/3\*, 6/1. В этом случае О был бы вынужден вводить свои фишки в пункты 2, 3 или 4. Если ему удалось бы закрыть один из этих пунктов, а особенно пункт 3 или пункт 4, Х оказался бы в более слабой позиции, фишки в пункте 1 вышли

бы из активной игры.

О (4-3) ходит бар/4, Ø

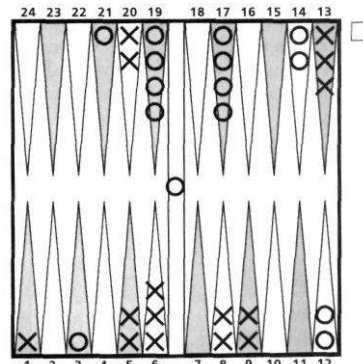
Х (5-4) ходит 9/4\*, 8/4, снова побив О и отправив вторую его фишку на бар. Х закрывает пункт 4, а не пункт 1, для того, чтобы иметь возможность создавать закрытые пункты последовательно. Обладание пунктами 3-6 делает Х фаворитом игры даже в том случае, если О сумеет пережить эту стремительную атаку.

О (4-1) ходит бар/4, Ø. Этот ход вынужденный. О втянут в беспощадную борьбу за выживание и надеется создать плацдарм в пределах Дома Х, для того чтобы избежать полного закрытия доски. Каждый новый пункт, который закрывает Х, делает позицию О все более отчаянной и безнадежной. Итог игры будет зависеть от нескольких следующих бросков.

О (6-1) ходит бар/1\*, Ø, побив наконец блот в пункте 1. Однако следует отметить, что с тех самых пор, как Х удвоил ставку, он постоянно бил фишки О, не оставляя последнему никакой возможности для передвижения каких-либо иных фишек, кроме дальних. Другие фишки О не двигались со времени третьего броска!

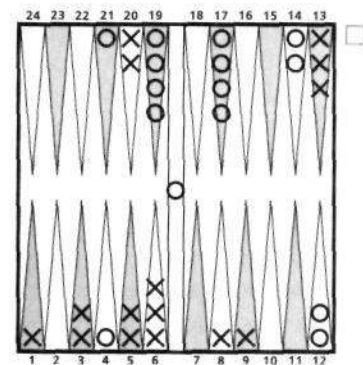
Так как О не смог обезопасить свой блот в пункте 21, у Х появился шанс на прямой шот при выпадении четверки.

Х (6-1) ходит бар/24, 13/7. Х вводит в битву новое оружие, передвигая фишку-строителя в свой бар-пункт. Основная стратегия Х – продолжение атаки. Он может позволить себе подождать с выводом своей дальней фишки. Переместив свою фишку в бар-пункт ходом 13/7, Х угрожает своему противнику созданием 5-пунктовой блокады с пунктов 3 по 7. Даже если О выбросит 1 и создаст якорный пункт в пункте 1, он все еще будет находиться в серьезной ловушке. В любом случае Х должен легко победить в этой игре.



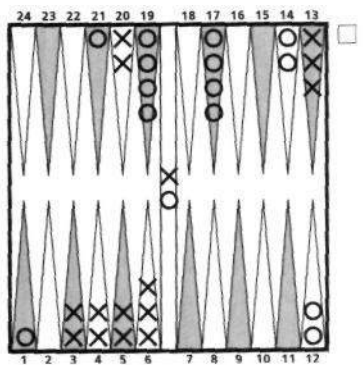
**Бросок 5 для Х.**

Х должен играть 6-5  
(О 6-3 бар/3, Ø)



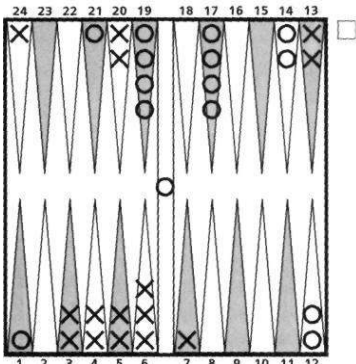
**Бросок 6 для Х.**

Х должен играть 5-4  
(О 4-3 бар/4, Ø)



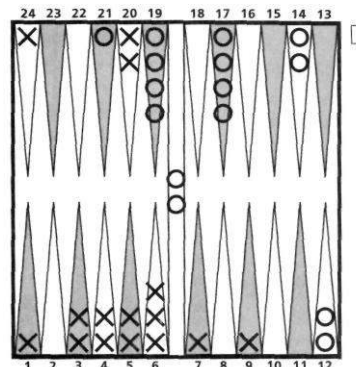
**Бросок 7 для Х.**

Х должен играть 6-1  
(О 4-1 бар/1\*, Ø)



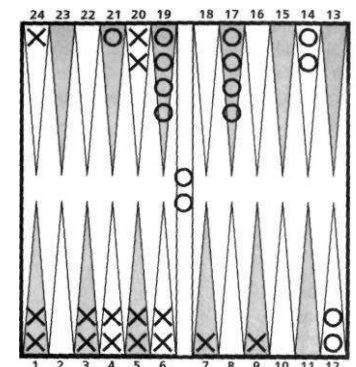
**Бросок 7 для O.**

O должен играть 3-3  
(X 6-1 бар/24, 13/7)



**Бросок 8 для O.**

O должен играть 3-2  
(X 4-4 13/1\*, 13/9)



**Бросок 9 для O**

O должен играть 6-5  
(X 4-1 6/2\*1)

O (3-3) Ø.

X (4-4) ходит 13/1\*, 13/9. И снова X атакует. X мог бы побить вторую фишку O, не оставляя блога, путем **перемены пунктов**, т.е. передвинув обе фишки из пункта 5 и создав закрытый пункт 1 с помощью хода 5/1(2). В некоторых случаях перемена пунктов может быть эффективной стратегией, особенно если на костях выпадают небольшие дубли.

Однако в данном случае использование хода 5/1(2) было бы крайне неразумным. Мы выяснили, что даже в случае, если O улыбнется удача и он переживет эту атаку, 4-, или 5-пунктовая блокада X практически гарантирует полную победу для X. Если бы X крайне неразумно разбил свою блокаду, переведя фишки из пункта 5 в пункт 1, O мог бы выиграть при условии стремительной атаки X. В создавшейся позиции X должен делать тщательно выверенные ходы на тот случай, если O, например, выбросит дубль. X может не беспокоиться о том, что его фишку в пункте 1 побьют, в Доме X для O открыт лишь один пункт и еще в одном пункте стоит блот, а X все еще владеет передовым якорным пунктом в Доме O.

O (3-2) ходит бар/2, Ø.

X (4-1) ходит 6/2\*1. С помощью одной и той же фишки X бьет фишку

противника и блокирует свой блот, закрывая пять пунктов в своем Доме. Теперь положение O просто катастрофично – он больше не может рассчитывать на ввод ни одной из своих фишек в игру, не говоря уже о двух. Спасение ему позволит только небывалая удача в виде выброшенного дубля 2-2.

O Ø.

X (3-2) ходит 9/6, 20/18. X не воспользовался возможностью снова побить O и поставить фишку в свой бар-пункт ходом 24/21\*, 9/7, который позволил бы X создать 5-пунктовую блокаду. Он также освободил пункт 20. Может быть, X сошел с ума?

Нет. X больше не заинтересован

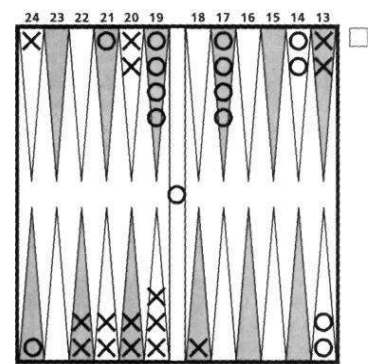
в 5-пунктовой блокаде; его основная забота – завершить закрытие доски. X хочет получить возможность побить O в пункте 2, если тому удастся ввести фишки в игру. Используя число 3 для перевода фишки в пункт 6 (9/6), X создает вторую фишку-строителя, которая может прямо закрыть пункт 2. Его план состоит в том, чтобы сразу закрыть пункт 2 одним броском либо побить O в пункте 2, если он вдруг введет фишку в игру, и уже потом закрыть этот пункт.

Но как же быть с ходом 24/21\*? У X нет насущной необходимости бить блот в пункте 21. Если X сможет закрыть свой Дом, он легко сможет выиграть гэммон у O, поскольку O не продвинул свои фишки далеко от их начальной позиции. При желании X легко сможет побить этот блот позже.

Однако по определенным причинам, которые мы рассмотрим несколько позже, для X будет более безопасно иметь на баре две, а не три фишки противника в случае, если X закроет свою доску и начнет снимать фишки с доски. Побитие третьей фишки может, на самом деле, быть источником неприятностей.

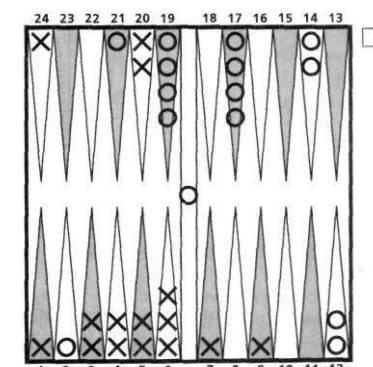
Теперь X может позволить себе освободить пункт 20, потому что ему не угрожает опасность в ближайшем будущем. С двумя фишками на баре и пятью закрытыми пунктами в Доме X O больше не представляет опасности для него.

Как правило, если ваш противник имеет две или более фишек на баре (не важно, имеете ли вы при этом 5-пунктовую блокаду или нет), блоты вне вашего Дома вас интересовать не должны. Помните, что даже если вашему сопернику посчастливится выбросить хорошую комбинацию, он должен будет потратить весь свой бросок на повторный ввод в игру обеих фишек (за исключением тех случаев, когда выпадают дубли, которые позволяют противнику продвигаться далее). Следовательно, у него не останется чисел для побития ва-



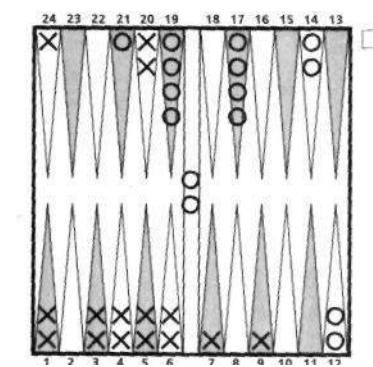
**Бросок 8 для X.**

X должен играть 4-4  
(O 3-3 Ø)



**Бросок 9 для X.**

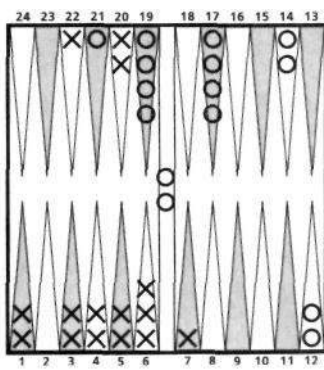
X должен играть 4-1  
(O 3-2 бар/2, Ø)



**Бросок 10 для X.**

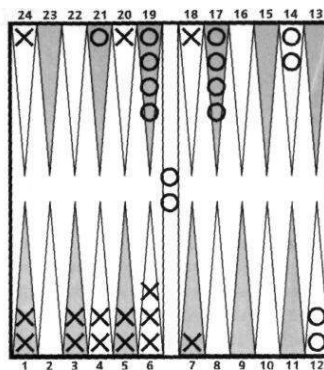
X должен играть 3-2  
(O 6-5 Ø)

ших фишек. Если две фишки вашего противника стоят на баре, воспользуйтесь этим преимуществом для правильного продвижения своих фишек и увеличения количества строителей.



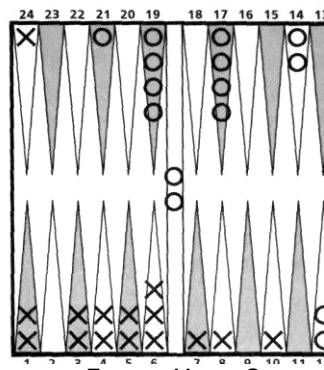
**Бросок 10 для X**

Правильный ход:  
(X 3-2 9/6, 20/18)



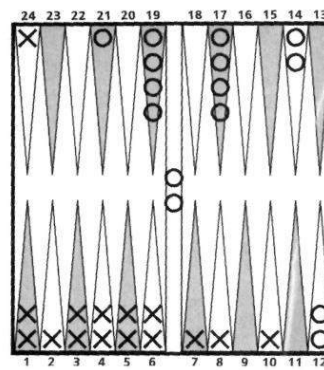
**Бросок 10 для O.**

O должен играть 6-5  
(X 3-2 9/6, 20/18)



**Бросок 11 для O.**

O должен играть 5-2  
(X 5-5 18/8, 20/10)



**Бросок 12 для O.**

O должен играть 5-1  
(X 3-1 6/2\*)

Указанный нами ход 9/6, 20/18 лучше хода 9/6, 24/22 и по техническим причинам. Давайте сравним позиции, возникшие после обоих ходов.

Что случится, если при следующем броске у вас выпадет дубль 3-3?

Если бы вы сыграли 9/6, 24/22, три ваших дальних фишки не могли бы двигаться дальше. Вы были бы вынуждены использовать весь свой ход для передвижения оставшихся фишек. Для того чтобы сохранить пять закрытых пунктов в Доме, вы должны были бы поменять пункты – 5/2(2) и походить 7/1, **убив фишку** (т.е. вывести ее из игры навсегда).

Сделав правильный ход 9/6, 20/18, вы сможете сыграть последующий дубль 3-3, не освобождая пункт 5 и не убивая свою фишку.

Вы должны иметь в виду возможность неудобных бросков, которые могут разрушить вашу позицию в следующем ходе.

O (6-5) Ø.

X (5-5) ходит 18/8, 20/10, подводя третьего строителя ближе к пункту 2. Нетерпеливый игрок, желающий закрыть доску, мог бы поставить слот ходом 7/2, надеясь закрыть пункт 2 в следующем броске, если O не сможет сыграть. Ставить слот, когда на баре стоят две фишки противника, не стоит. Пра-

вильная стратегия требует немного подождать, пока ваш противник введет фишку в игру, и уже *потом* бить при необходимости его блот. (Полный разбор процедуры постановки слотов читайте в главе 17.)

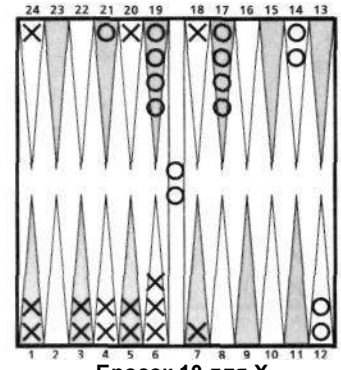
O ходит бар/2, Ø.

X (3-1) ходит 6/2\*. X бьет блот, пытаясь закрыть доску для O. Этот ход более важен, чем побитие блота в пункте 21 (смотрите анализ ситуации после броска 10). Лучшая и в итоге самая безопасная стратегия – это завершение закрытия доски и уничтожение якорного пункта, из которого O мог бы продолжить борьбу.

O (5-1) Ø.

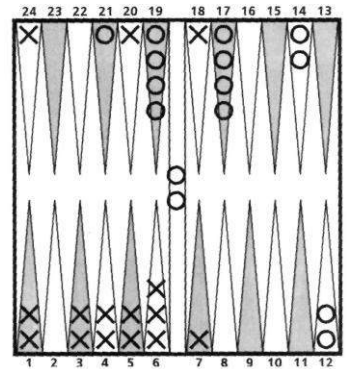
X (6-4) ходит 8/2, 24/20. X полностью закрыл свою доску и теперь начинает выводить свои дальние фишки. X не заинтересован в том, чтобы ожидать возможности для побития блота O. Осторожно переместив последнюю фишку в Дом и сняв с доски фишки, X должен с легкостью выиграть гэммон.

Вам следует повторить правила снятия фишек с доски при сопротивлении противника, перечисленные после игры II, а затем доиграть эту игру самим, отрабатывая технику снятия фишек с доски. O должен проиграть гэммон, включая маловероятный неудачный ход событий. Он проигрывает четыре очка вместо одного, которое он должен был потерять, если бы спасовал при удвоении ставок.



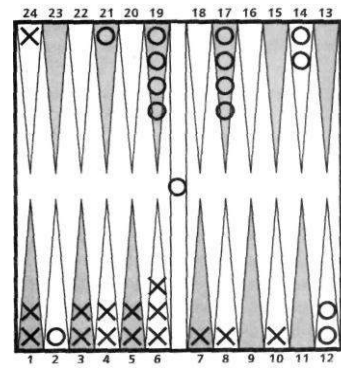
**Бросок 10 для X**

Альтернативный ход:  
(X 3-2 9/6, 24/22)



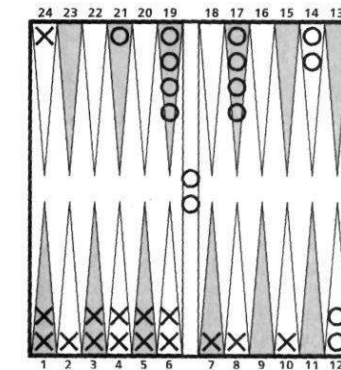
**Бросок 11 для X.**

X должен играть 5-5  
(O 6-5, Ø)



**Бросок 12 для X.**

X должен играть 3-1  
(O 5-2 бар/2, Ø)



**Бросок 13 для X.**

X должен играть 6-4  
(O 5-1 Ø)



## Краткий обзор: «Игра IV. Атакующая игра»

1. Единственный наиболее важный пункт, который вы должны взять под контроль в середине игры – это пункт 5 противника (так называемый **«золотой пункт»**). Этот передовой якорный пункт позволяет вам обезопасить себя в течение всей игры. Имея такую защиту, вы можете позволить себе делать такие ходы, которые в других ситуациях могут быть слишком опасными. Игроки среднего уровня часто совершают ошибку, оставляя этот пункт незакрытым или слишком рано освобождая его (см. раздел III, в частности главу 20).
2. Факторы, перечисленные ниже, оправдывают использование агрессивного стиля игры.
  1. Вы владеете передовым якорным пунктом.
  2. Вы закрыли больше пунктов в своем Доме, чем ваш противник.
  3. На доске есть блоты противника, которые могут быть побиты до того, как противник оправится от вашей атаки и сможет обезопасить их. Блоты противника в его собственном Доме дают вам возможность для возвратного шота, если какие-либо из ваших фишек будут побиты.
3. Если есть возможность проиграть гэммон, будьте особенно осторожны при принятии предложения об удвоении ставок.
4. Вы рискуете, передвигая фишки в Доме противника, если тот имеет дополнительные фишки-строители в своем Доме/Дворе.
5. Побитие двух фишек в своем Доме – это сильный ход, даже если при этом вам приходится оставлять незащищенный блот. Он разрушает позицию вашего противника и позволяет вам спокойно перемещать фишки в других местах.
6. Когда вы начинаете решительное наступление, иногда правильной стратегией является закрытие внутренних пунктов, особенно если ваш противник находится на баре, а ваша доска закрыта практически полностью. Однако, если у вас есть выбор, лучше все же закрывать более удаленные пункты в Доме. Закрытие пунктов в правильном порядке (т.е. последовательно) может гарантировать вам сильную позицию в том случае, если атака провалится.
7. Когда ваш противник имеет две или более фишек на баре, сконцентрируйте свои усилия в первую очередь на продвижении своих строителей, которые смогут закрыть пункты в вашем Доме, а не на создании защиты для блотов вне вашего Дома.
8. Процедура закрытия доски.
  - A. Технически оптимальная процедура закрытия своей доски для противника заключается в том, чтобы *не ставить слоты*, если у соперника есть две или более фишек на баре (см. главу 17).
  - B. Делайте осторожные ходы, если ваш противник закрыт на баре, а вы хотите перевести остающиеся фишки в свой Дом. Старайтесь не ставить свои фишки под угрозу, если существуют дубли, которые могут заблокировать их вне вашего Дома, вынуждая вас таким образом преждевременно разрушать свою закрытую доску.
  - C. Если ваш противник закрыт на баре и существует большая вероятность возникновения гэммона, избегайте побития дополнительных фишек, поскольку такие действия увеличивают вероятность возникновения проблем в процессе снятия фишек с доски.

# ГЛАВА 10

## ПОДСЧЕТ ШАГОВ

Поскольку нарды – это все-таки гонка, в которой вы должны провести свои фишки по доске и снять их с доски раньше, чем это сделает ваш противник, то способность определить свое относительное положение в ней часто бывает крайне необходимой. Хотя вы и можете определить это на глаз, иногда такой расчет недостаточно точен.

Более точный метод – это подсчет шагов. Несмотря на то, что подчас это занятие это может быть докучливым и утомительным, подсчет шагов необходим для того, чтобы определить свое место в гонке, особенно если позиция очень сложна.

Мы предлагаем вам три метода подсчета шагов.

### Методы подсчета шагов

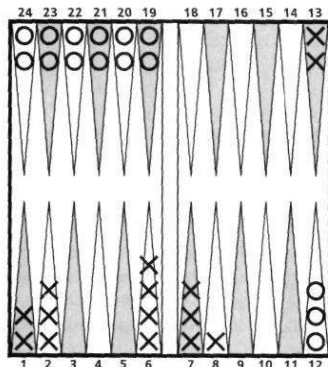
#### Прямой метод

Игрок, переводящий в процессе гонки фишки в свой Дом, хочет сделать это наиболее экономным способом. **Подсчет шагов** делается для того, чтобы определить разность между общим количеством очков, которые каждый игрок должен выбросить, чтобы снять все свои фишки с доски, если очки не теряются. Под *потерей очков* мы подразумеваем то, что для снятия фишки используются большее число, чем это необходимо.

Количество шагов, необходимое для снятия *каждой фишки*, является всего лишь номером пункта, на котором находится фишка, *принимая первый пункт в Доме каждого игрока за 1*. Фишка X в пункте 5 должна использовать пять шагов, две фишки в пункте 10 – двадцать шагов, одна в пункте 16 – шестнадцать шагов и т.д. (Так как пункт 24 считается первым для O, фишка O в пункте 20 должна использовать пять шагов, две фишки в пункте 15 – двадцать шагов, одна фишка в пункте 9 – шестнадцать шагов.)

Для того чтобы вычислить общее количество оставшихся шагов, вы должны сложить все шаги всех ваших фишек, которые должны быть сделаны, чтобы уйти за пределы доски. Затем вы складываете все необходимые для снятия фишек шаги вашего противника. Разность между этими двумя суммами позволяет определить, находитесь вы *впереди* или *позади* по очкам в этой гонке, а также выяснить, на сколько именно шагов вы оторвались. Это называется **подсчетом шагов**. Говоря, что игрок находится в гонке *впереди* своего противника, мы подразумеваем, что ему необходимо *меньшее* количество шагов, так как он находится ближе к своему Дому; говоря, что участник находится *позади*, мы подразумеваем, что ему нужно большее количество шагов, следовательно, он находится дальше от своего Дома.

Полный пример прямого метода подсчета шагов приведен ниже.



Позиция 1

#### Подсчет для X

- 2 фишки в пункте 1 =  $2 \times 1 = 2$
- 3 фишки в пункте 2 =  $3 \times 2 = 6$
- 4 фишки в пункте 6 =  $4 \times 6 = 24$
- 3 фишки в пункте 7 =  $3 \times 7 = 21$
- 1 фишка в пункте 8 =  $1 \times 8 = 8$
- 2 фишки в пункте 13 =  $2 \times 13 = 26$

Общее количество шагов, которое необходимо сделать X, чтобы снять свои фишки с доски, равно 87. X необходимо выбросить 87 очков, для того чтобы снять фишки с доски при условии, что очки не будут потеряны.

#### Подсчет для O

Помните, что в случае O, мы считаем пункт 24 как пункт 1, 23 – как пункт 2 и т.д.

- 2 фишки в первом пункте O =  $2 \times 1 = 2$
- 2 фишки во втором =  $2 \times 2 = 4$
- 2 фишки в третьем =  $2 \times 3 = 6$
- 2 фишки в четвертом =  $2 \times 4 = 8$
- 2 фишки в пятом =  $2 \times 5 = 10$
- 2 фишки в шестом =  $2 \times 6 = 12$
- 3 фишки в тринадцатом =  $3 \times 13 = 39$

Общее количество необходимых шагов для O равно 81. Общее количество шагов для X равно 87. X на 6 шагов дальше от снятия фишек с доски, чем O. X на шесть шагов *позади* O.

#### Экономия времени

Для того чтобы вы могли считать быстро, полезно запомнить расположение пунктов, которые равны десяти, тринадцати и двадцати шагам для каждого игрока. Также запомните, что закрытая доска при наличии двух фишек в каждом пункте Дома равна сорока двум шагам.

Различные мысленные упражнения также помогают ускорить вычисления. Здесь помогает прием симметрии. Если в пункте А и пункте В есть одинаковое количество фишек и они разделены нечетным количеством пунктов, общее количество шагов  $A + B$  будет равно общему количеству шагов центрального пункта С, если бы все фишки стояли в этом пункте. Например, если у вас есть три фишки в пункте 9 и три фишки в пункте 11, общее количество шагов будет следующим  $-(3 \times 9) + (3 \times 11) = 60$ . Это количество соответствует шести фишкам в пункте 10, т.е.  $(6 \times 10) = 60$  шагов.

Еще одна хитрость: вы можете не считать количество шагов в каком-либо пункте, если ваш противник имеет то же количество фишек в соответствующем пункте. В позиции 1 Х и О имеют по две фишки в своих первых пунктах. Если мы опустим подсчет для этого пункта, два шага, потерянные каждым игроком, сбалансируют счет, и окончательный результат будет таким же.

## Метод сравнения

Этот метод подсчета шагов демонстрирует такие же результаты, как и прямой метод. Он дает нам промежуточный счет шагов. Метод сравнения лучше прямого метода, поскольку он не требует вычисления и дальнейшего сравнения двух отдельно подсчитываемых сумм.

При использовании метода сравнения вы сравниваете количество фишек, которые вы и ваш противник имеете в соответствующих пунктах. Вы вычитаете количество фишек вашего противника из количества ваших фишек. Затем вы умножаете эту разность на номер пункта, в котором находятся эти фишки. Теперь вы получили счет для определенного пункта. Если в определенном пункте вы имеете больше фишек, чем ваш противник, вы получите положительное число, но, если же у вас меньше фишек, окончательное число будет отрицательным.

По мере того как вы сравниваете по очереди каждый пункт, вы определяете промежуточный счет, вычитая очки, если в этом пункте у вас их меньше, чем у противника, и прибавляя очки, если их больше, чем у вас. Когда вы закончите сравнение пунктов, последняя промежуточная сумма будет равна полному счету. Если число положительное, вы находитесь позади, если число отрицательное, вы впереди в этой гонке.

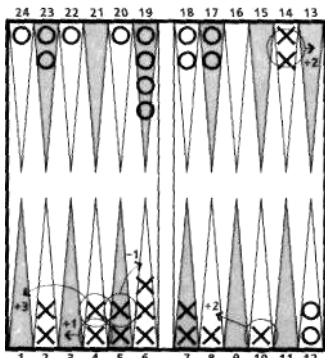
Давайте используем метод сравнения для того, чтобы определить счет в позиции 1.

Пункт №	Количество фишек Х в данном пункте	Количество фишек О в данном пункте	Количество фишек минус количество фишек	Колонка 4 x колонка 1	Промежуточный счет шагов для Х
1	2	2	$2 - 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	0 (равны)
2	3	2	$3 - 2 = +1$	$1 \times 2 = +2$	+2
3	0	2	$0 - 2 = -2$	$-2 \times 3 = -6$	$+2 - 6 = -4$
4	0	2	$0 - 2 = -2$	$-2 \times 4 = -8$	$-4 - 8 = -12$
5	0	2	$0 - 2 = -2$	$-2 \times 5 = -10$	$-12 - 10 = -22$
6	4	2	$4 - 2 = +2$	$2 \times 6 = +12$	$-22 + 12 = -10$
7	3	0	$3 - 0 = +3$	$3 \times 7 = +21$	$-10 + 21 = +11$
8	1	0	$1 - 0 = +1$	$1 \times 8 = +8$	$+11 + 8 = +19$
13	2	3	$2 - 3 = -1$	$-1 \times 13 = -13$	$+19 - 13 = +6$

Последнее число показывает, что счет шагов (разность шагов) для Х равен +6, т.е. он на шесть шагов позади О в этой гонке.

Опыт показывает, что метод сравнения обычно более быстр и надежен, чем прямой метод, особенно если позиции двух игроков сходны.

## Метод мысленного перемещения



Позиция 2  $2+2-1+3+1 = 7$

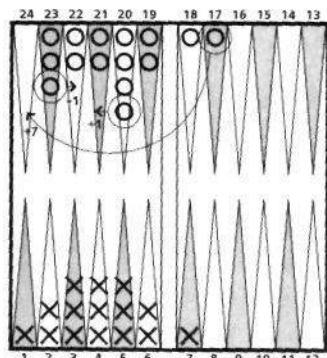
Этот метод является модификацией метода сравнения. В данном случае вы мысленно передвигаете фишки одного игрока, чтобы сделать его позицию такой же, как у его противника. Затем вы подсчитываете количество шагов, которые вам пришлось сделать каждой фишкой для того, чтобы уравнять позицию. Если вам пришлось передвигать фишку по направлению к своему Дому, вы прибавляете количество шагов, но если вы передвигаете фишку из своего Дома, то вычитаете количество использованных шагов.

В позиции 2 мы показали, как можно передвинуть несколько фишек Х, чтобы у него получилась позиция, идентичная позиции О. Для того чтобы сделать позиции идентичными, мы должны в итоге передвинуть фишки Х на семь шагов вперед, следовательно, Х *отстаёт* в гонке на семь шагов.

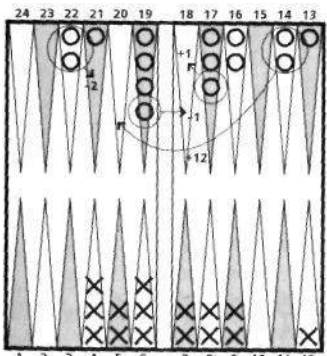
Преимущество этого метода очевидно: буквально за секунды вы можете подсчитать общую разность оставшихся шагов практически без вычислений и каких-либо усилий. Для тех, кто терпеть не может запоминать долгие последовательности чисел, как, например, автор книги, этот метод – настоя-

щая находка.

Недостаток метода заключается в том, что четкого способа для определения того, какие фишки необходимо передвинуть, чтобы уравнивать позиции, не существует. Более того, способов, позволяющих передвигать фишки в идентичные позиции, может быть много.



Позиция 3.  
7 - 1 + 1 = 7



Позиция 5  
-21 + 1 + 12 = 10

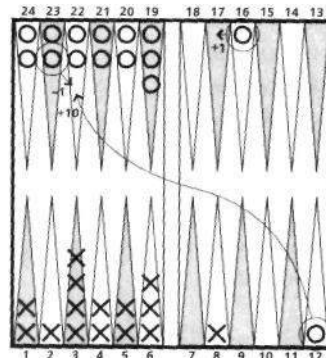
Чтобы выяснить, в каких именно ситуациях можно применять этот метод, просмотрите различные позиции и найдите одну, в которой для уравнивания позиций X и O необходимо передвинуть наименьшее количество фишек. Когда позиции игроков совершенно разные и для их уравнивания необходимо передвинуть слишком большое количество фишек, данный метод может стать скорее помехой, нежели полезным инструментом.

Однако на практике вы можете с удивлением обнаружить, что всего несколько передвинутых фишек уравнивают позиции игроков. (Примечание. Возможно также и мысленное перемещение фишек противника. Если вы перемещаете его фишки вперед, вы вычитаете очки, но если вы перемещаете их назад, т.е. из его Дома, вы их приплюсовываете.)

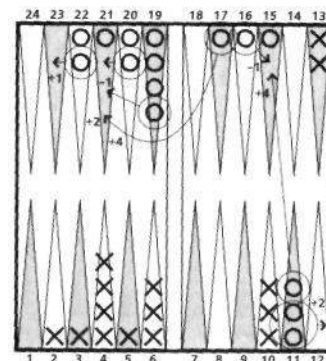
Вы можете облегчить себе подсчет даже в том случае, если позиции сильно отличаются. Для этого вы должны мысленно передвинуть несколько фишек таким образом, чтобы они нейтрализовали фишки в соответствующих пунктах противника и затем, запомнив количество шагов, на которое вы передвинули эти фишки, сделать остальные расчеты с помощью других методов.

Следующие четыре позиции можно использовать для отработки метода мысленного перемещения. Везде первый бросок X.

Позиция 3-4. Гонка средней протяженности.



Позиция 4.  
10 + 11 = 10



Позиция 6А  
1 + 1 + 2 + 4 - 1 + 4 + 2 = 13

ности.

Позиция 5-6 Долгая гонка.

Каждая из позиций 3-6 иллюстрирует один из возможных способов перемещения для быстрого определения окончательной разности оставшихся шагов.

## Отслеживание счета

В процессе гонки у вас может возникнуть ситуация, когда вам будет необходимо знать точный счет (разность) шагов на каждом этапе (т.е. постоянно отслеживать, на каком свете вы находитесь). Вместо того чтобы производить заново все подсчеты каждый раз, вы можете просто отслеживать промежуточную сумму. После того как вы один раз определили счет, можете исправлять его после каждого броска, используя числа, реально выпавшие на костях.

Начните с начального счета. Помните, что, если это число со знаком «-», вы впереди в гонке, если оно со знаком «+», то позади. Если вы опережаете своего противника на восемь шагов и на костях выпала комбинация 3-2 (или пять шагов), вы на тринадцать шагов впереди. Далее ваш противник выбрасывает 5-4 (девять шагов), следовательно, теперь вы на 139 = 4 шага впереди. Вы выбрасываете 2-2 (восемь шагов) и теперь уходите вперед на двенадцать шагов. Он выбрасывает 4-4 (шестнадцать шагов), следовательно, вы отстаете на четыре шага и т.д.

## Оценка гонки

В нардах среднее число шагов, выбрасываемое на костях, равно  $8\frac{1}{6}$ ; это число не равняется 7, как можно было бы ожидать, потому что существует особое правило игры при выпадении дублей. Если вы хотите увидеть, на сколько бросков вы впереди или позади вашего противника, просто возьмите общее количество разделяющих вас шагов и разделите его на 8 (деление на 8 не только проще, чем деление на  $8\frac{1}{6}$ , но и дает более точные показания). Если, например, вы опережаете своего противника на двадцать шагов, то подсчет  $20/8 = 2\frac{1}{2}$  показывает вам, что вы опережаете противника на  $2\frac{1}{2}$  броска.

Если очередь броска принадлежит вам, какой счет шагов (какая разность шагов) будет отображать равное положение в гонке?

Если счет был нулевым, т.е. соперникам осталось сделать одинаковое количество шагов, то преимуществом будет обладать тот игрок, который имеет право на следующий бросок.

Иногда игроки ошибочно предполагают, что право на следующий бросок компенсирует отставание на

восемь шагов. Предположим, что следующий бросок даст вам среднее количество очков. Счет (разность) шагов станет нулевым. Теперь противник будет обладать преимуществом, потому что при нулевом счете право на бросок принадлежит ему.

Правильный ответ заключается в следующем: если вы отстаете на четыре шага и право на следующий бросок принадлежит вам, то в данном случае ваше положение будет равным. Если вы выбросите средние восемь очков, а затем ваш противник получит право на бросок, он будет отставать на четыре шага.

## Предложение и принятие удвоения ставок

На сколько шагов вы должны опережать противника, чтобы предложить удвоить ставки? И на сколько шагов вы можете отставать, чтобы принять такое предложение?

Многие авторитетные игроки расходятся во мнениях по поводу точного количества шагов. Вместо того чтобы дать точную математическую формулу (которую большинство игроков никогда не стало бы использовать), мы предлагаем простое правило приблизительного подсчета и рассматриваем ограничения и исключения при его использовании.

Количество шагов, необходимое для завершения игры	Минимальное количество шагов, необходимое для предложения удвоения ставки в случае, если вы опережаете противника	Максимально допустимое количество шагов для принятия предложения об удвоении ставки в случае, если вы отстаете от противника
Гонка средней протяженности (около 60)	7	10
Долгая гонка (около 100)	10	13

В большинстве игр у вас не будет ровно шестьдесят или сто шагов, поэтому вам необходимо вносить некоторые поправки. Чем дольше гонка, тем больше шагов опережения необходимо для удвоения ставки и больше шагов отставания у вас будет, чтобы принять предложение об удвоении ставки. Например, чтобы удвоить ставку в гонке, состоящей из девяноста шагов, вы должны опережать противника немного больше, чем на десять шагов, и вы можете принять такое предложение, если вы отстаете немного меньше, чем на тринадцать шагов.

Некоторые партии требуют более ста шагов, и в таких случаях необходимо использовать большие числа.

Хотя правило может и показаться неточным, но оно единственное, которым пользуется автор и некоторые другие признанные мастера игры в нарды. Необязательно знать точное количество шагов, оставшееся до финала игры, поскольку часто бывает легче просто определить общий счет шагов (т.е. разность шагов, необходимых для окончания игры, между вами и вашим соперником), используя метод сравнения или метод перемещения. Но, в отличие от прямого метода, другие методы не дают фактического количества шагов, оставшихся у обоих игроков, а только разность двух сумм. При использовании метода сравнения достаточной будет просто приблизительная оценка гонки. Ошибка в оценке *протяженности* игры даже на десять или пятнадцать шагов вряд ли существенно повлияет на ваше решение об удвоении ставок. Поскольку приведенные правила удвоения ставок все равно приблизительны, неточности при расчете не принимаются во внимание.

В отличие от оценки протяженности игры, даже небольшие неточности в определении счета шагов (разницы) приводят к значительным ошибкам при принятии решений об удвоении ставок. В долгой гонке, например, ошибка в счете на пять шагов может серьезно изменить ваше решение об удвоении ставки. Если вы считали, что опережаете противника на девять шагов, удваивать ставку вы не станете, но, если бы вы опережали соперника на четырнадцать очков, вы бы не только удвоили ставку – ваш противник мог бы спастись!

Критерии удвоения ставок приведены применительно к гонке средней протяженности и долгой гонке, под которыми мы подразумеваем партии, где до окончания остается шестьдесят или сто шагов. Точная протяженность гонки не имеет большого значения, поэтому мы укажем несколько ориентировочных критериев, которые при минимальных усилиях позволят вам приблизительно определить протяженность разыгрывания сложившейся позиции.

Гонкой средней протяженности может считаться партия, в которой практически все фишки равномерно распределены в Доме и игрок уже готов начать процесс их снятия с доски. Поскольку игрок имеет пятнадцать фишек, средняя фишка в гонке средней протяженности будет находиться в пункте 4.

Долгой гонкой считается партия, в которой до начала снятия фишек с доски остается три или четыре броска. Или же долгой гонкой также может считаться та партия, в которой фишки равномерно распределены возле бара, т.е. фишки, стоящие вне Дома, находятся в среднем на таком же расстоянии от бара, что и фишки, стоящие в Доме.

Чтобы понять, что такое гонка средней протяженности и долгая гонка, посмотрите на позиции 3-6. В позициях 3 и 4 игроку X следует сделать ровно шестьдесят шагов, а в позициях 5 и 6 ему необходимо сто шагов.

Для того чтобы иметь возможность применить правила удвоения ставок, вы должны знать точное количество оставшихся шагов. Вы можете попрактиковаться в подсчете шагов в этих четырех позициях, чтобы определить, какая именно стратегия удвоения ставок будет правильной. Вы можете использовать здесь любой метод подсчета. В позициях 3-6 был проиллюстрирован метод мысленного перемещения.

В позиции 3 X опережает противника на семь шагов. Он должен предложить удвоить ставку, а O следует принять предложение. Это минимальный отрыв, который позволяет X удвоить ставку в данном случае.

В позиции 4 X опережает O на десять шагов. X должен удвоить ставку, а O все еще может принять предложение. Однако такой отрыв является пограничным для O, если бы X опережал его на большее количество шагов, O должен был бы отказаться.

В позиции 5 X опережает противника на десять шагов, и ему следует предложить удвоить ставку, O принимает предложение. Если бы преимущество X было меньше, ему, вероятно, следовало бы повременить с удвоением ставки.

В позиции 6 X ушел вперед на тринадцать шагов и удваивает ставку, для O это пограничный отрыв, при котором он еще может принять предложение.

В гонках, подобных тем, которые представлены на позициях 3-6, счет шагов является достаточно надежным индикатором положения дел в игре. Однако существуют такие позиции, где отдельно взятый счет шагов может быть обманчивым и необходимо внести некоторую корректировку. Примите во внимание следующие ситуации.

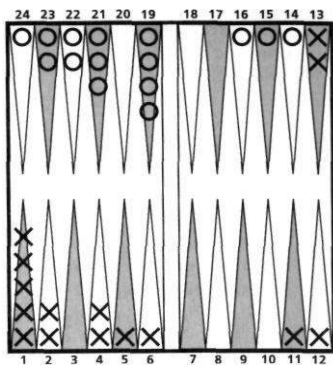
1. В случае применения правила удвоения ставок, основанного на счете шагов (разности шагов), необходимо делать различие между первым и повторным удвоением ставок. Когда куб стоит посередине, вы можете принимать решение более свободно, если же куб находится у вас, следует быть более консервативными при принятии решений.

Обладание дабл-кубом и, следовательно, исключительным правом на удвоение ставки, дает вам преимущество в игре. Удваивая ставку повторно, вы теряете это преимущество, поскольку, если бы куб стоял посередине, вы могли бы потерять меньше, так как не были бы единственным обладателем куба. Теория удвоения ставок рассматривается нами в главе 22.

2. То, как распределены по доске ваши фишки, оказывает влияние на ход гонки. Если в вашем Доме есть пробелы (незакрытые пункты), вероятность не снять фишки (а, следовательно, и потерять шаги) увеличивается. Вы ни в коем случае не должны оставлять пробелы в своих пунктах 4 или 5 (более подробно об этом читайте в главе 23). Если вы все же не можете не оставить пробел в пунктах 4 или 5 при вводе своих фишек в Дом, ваша позиция будет несколько хуже, чем иллюстрирует счет шагов.
3. Снятие также может быть поставлено под угрозу в том случае, если слишком большое количество фишек скопилось во внутренних пунктах вашего Дома. Если бы (возьмем в качестве примера экстремальную ситуацию) у вас было четыре фишки в пункте 1, а у вашего противника – только одна фишка в пункте 6, то становится очевидным, что ваше лидерство в два шага не имеет никакого значения в этой гонке. Здесь имеет значение количество бросков, оставшееся до полного снятия фишек с доски.

Когда вы начинаете процесс снятия фишек в короткой гонке и у каждой стороны уже есть несколько снятых фишек, позицию легче всего оценивать путем подсчета вероятного количества бросков, оставшихся до снятия фишек у каждого игрока.

В гонке средней протяженности или долгой гонке скопление фишек в вашем пункте 1 и 2 также отрицательно повлияет на ваши шансы. Причина заключается в том, что большие числа вероятнее всего будут использоваться для снятия фишек из пунктов 1 и 2 и вы будете терять шаги. Счет шагов не позволит вам увидеть реальную картину игры в том случае, если вы теряете много шагов или у вас есть пробелы в Доме.



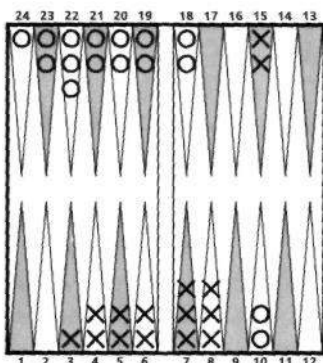
Позиция 7

В позиции 7 счет шагов равен нулю, т.е. положение игроков абсолютно равно, но фишки O распределены на доске более удачно. У O есть пробел в его пункте 5, который несет в себе потенциальную угрозу, но, к счастью, у него еще несколько бросков, чтобы исправить это положение до того, как начнется снятие фишек с доски. Следовательно, O следует использовать любую возможность, чтобы поставить свои фишки в пункт 5, а не пункт 6 и закрыть этот пробел.

С другой стороны X, уже заставил фишками свой пункт 1 и ничего не может поделать с этим. Такое положение фишек неизбежно приведет к потере шагов в процессе снятия фишек с доски. Если при подсчете шагов вы хотите компенсировать неточности, вызванные таким невыгодным положением, представьте себе, что эти три лишние фишки в пункте 1 находятся в пункте 3. Тогда оставшееся количество шагов для X выглядит более реалистично и равняется 83.

## Применение подсчета шагов Удерживающие позиции

Подсчет шагов в основном применяется для позиций, подразумевающих гонку, где контакта с фишками противника более не предвидится. Следовательно, нет особого смысла отслеживать счет (разность) шагов в типичных позициях середины игры, где шансов на то, что игра разовьется в чистую гонку, крайне мало. Однако иногда у игрока может сложиться удерживающая позиция, при которой возникают существенные шансы на то, что игра завершится без дальнейшего контакта с фишками противника. В таких позициях шансы на выигрыш в гонке могут определить правильный выбор стратегии.

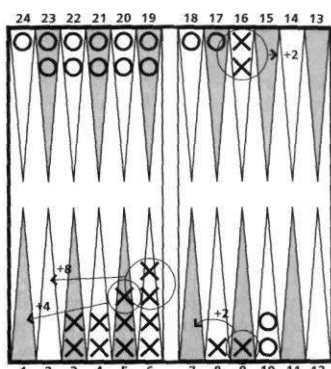


Позиция 8.

- (A) O должен играть 2-2  
(B) X должен играть 2-2

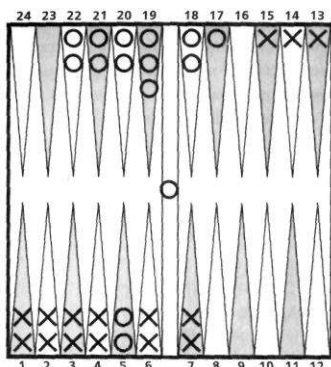
это безопасно перевести свои фишки в Дом. Для того чтобы понять, кто кого удерживает, вы должны знать, кто является лидером в гонке. В позиции 8 выявить лидера позволяет простой осмотр доски.

В позиции 9 после того как X выбросил дубль 3-3, для того чтобы достаточно точно определить лидера,



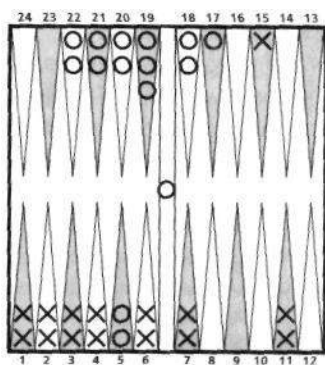
Позиция 9.

$$2 + 2 + 8 + 4 = 16$$



Позиция 10.

X должен играть 3-2



Позиция 11.

X должен играть 3-2

В данной позиции 8 единственные фишки, которые могут осуществить возможный контакт с фишками противника, – это фишки в пунктах 10 и 15. Задача А: O выбрасывает 2-2. Как бы вы сыграли эти числа?

Не затрачивая усилия на точный подсчет шагов, O понимает, что он оторвался далеко вперед. Следовательно, правильным ходом будет 10/14(2), что позволит ему исключить возможность дальнейшего контакта с фишками противника и максимально увеличить свои и без того большие шансы на победу.

Задача В: X выбрасывает 2-2. Как бы вы сыграли эти числа?

У X практически нет шансов в гонке по прямой линии, и его единственная надежда в заключается том, что у O возникнут проблемы при освобождении пункта 10. Поэтому X ходит 7/3, 8/4 и задерживает две свои фишки в пункте 15. Эти две фишки служат для удерживания фишек O в пункте 10. Если O не удастся выбросить дубль, который позволит ему передвинуть обе фишки одновременно, ему придется передвинуть одну из фишек, дав X возможность для прямого шота.

Так как X отстает в гонке, он пытается удержать O. Но, поскольку O лидирует, у него нет желания удерживать фишки X. Все, что ему нужно, –

лидирует, у него нет желания удерживать фишки X. Все, что ему нужно, – это безопасно перевести свои фишки в Дом. Для того чтобы понять, кто кого удерживает, вы должны знать, кто является лидером в гонке. В позиции 8 выявить лидера позволяет простой осмотр доски.

В позиции 9 после того как X выбросил дубль 3-3, для того чтобы достаточно точно определить лидера, мы можем использовать подсчет шагов. К счастью, позиции X и O можно легко сравнить, мысленно переместив фишки, откуда видно, что до броска X отстает на шестнадцать шагов.

Следовательно, после хода X O будет впереди на  $1612 = 4$  шага перед своим следующим броском: он явный фаворит в этой гонке. Так как X отстает, он хочет максимально эффективно удержать O, поэтому он решает оставить фишки в пункте 16, на шесть пунктов впереди двух фишек O, стоящих в пункте 10. Так как O опережает в гонке, он не хочет удерживать X – он просто стремится безопасно достичь своего Дома, что вполне ему удастся, если он выбросит дубль (кроме дубля 6-6).

Что произойдет, если O останется лидером в гонке и ни один из игроков не сможет выбросить дубль? В итоге один из игроков (вероятнее всего, O, поскольку он является лидером) будет вынужден разрушить оборону пункта вне своего Дома, оставляя фишку под боем. Это произойдет, если игрок не сможет легально сыграть ход внутри Дома, в частности, когда он не сможет сыграть число 6 где-либо еще, кроме внешнего пункта.

Поэтому оба игрока должны попытаться сохранить максимальное количество вариантов, чтобы сыграть 6. Каждый игрок может свободно сыграть два числа 6, третья шестерка, выброшенная любой из сторон, приведет к шоту.

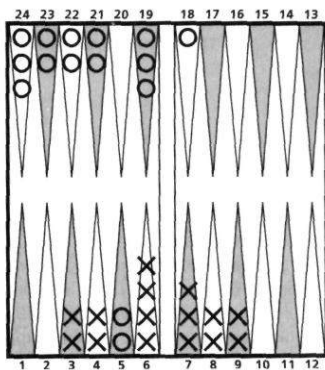
Возвращаясь к позиции 9, мы видим, что X не должен двигать фишки вперед из пункта 16 и ему не стоит передвигать в Дом фишки из пункта 8 и пункта 9. Не важно, как именно он станет ходить оставшимися фишками, но оптимальным вариантом развития игры будет ход 4/1(2), 6/3, 5/2.

Более тонкое применение тех же идей (кто кого удерживает) показано в позиции 10. Даже опытные игроки в такой позиции закрывают свой пункт 11 – 14/11, 13/11. Это серьезная ошибка, правильным ходом будет 15/12, 14/12.

В этой позиции X явно находится далеко впереди своего противника, поэтому он хочет безопасно перевести свои фишки в Дом и не стремится удерживать O. В игре IV мы обращали ваше внимание на то, что самый лучший пункт для удерживания фишек вашего противника – это пункт, расположенный на расстоянии шести шагов перед пунктом, в котором находятся эти фишки. Однако у X нет желания задерживать фишки O в пункте 5, следовательно, у него нет нужды создавать закрытый пункт в пункте 11. В действительности же, если X закроет пункт 11 и O заново введет свою фишку в игру, O будет удерживать X, потому что освободить пункт 11, не оставив противнику возможности для прямого шота, очень сложно. Вместо того чтобы стать ценным приобретением для X, пункт 11 станет огромной помехой.

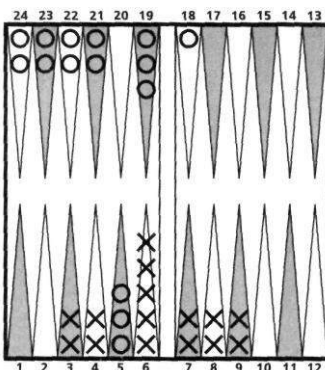
Правильный вариант хода 15/12, 14/12 не вызывает таких сложностей. Даже если O сможет ввести фишку в игру, освобождение пункта 12 в худшем случае грозит возможностью непрямого шота с расстояния семи пунктов.

В позиции 11 X должен играть 3-2. Передвижение фишек 15/10, оставляющее возможности для побития при выпадении дубля 5-5, является часто встречающейся ошибкой. Хотя такой ход и кажется наиболее безопасным, в этой позиции у вас возникнут проблемы при освобождении пункта 11. Удерживание этого пункта может привести к фатальным последствиям при следующем броске, если O введет свою фишку в игру. В таком случае вам будет тяжело освободить этот пункт, не оставив противнику возможности для пря-



Позиция 12.

- (A) X должен играть 2-1
- (B) O должен играть 2-1



Позиция 13.

- (A) X должен играть 2-1
- (B) O должен играть 2-1

мого шота.

Правильный ход выглядит так – 11/6. Так как O находится на баре, X пользуется возможностью освободить пункт 11 немедленно. Риск побития фишки при выпадении комбинации 6-5 более чем компенсируется тем обстоятельством, что вы освобождаете потенциально опасный пункт.

Еще один вариант развития того же сюжета проиллюстрирован в позиции 12.

Подсчет шагов показывает, что после того как X сыграет 2-1, он все еще будет отставать на четыре шага, несмотря на то что две фишки O находятся далеко от Дома. Так как X отстает в гонке, он стремится максимально усложнить O вывод его дальних фишек и играет 6/3, удерживая свои фишки в четырех пунктах впереди от фишек O.

Давайте рассмотрим еще одну задачу, используя ту же позицию. Как комбинацию 2-1 сыграл бы O?

Ход 18/20, 19/20, который позволяет закрыть пункт 20, мог бы стать опасной ошибкой. O хочет, чтобы обе его фишки покинули пункт 5 X, что позволило бы ему остаться лидером в гонке – оставлять одну фишку было бы крайне опасно. Если O сыграет 18/20, он будет вынужден ходить только одной фишкой в случае выпадения числа 6 (кроме комбинаций 6-6, 6-5), оставляя одну из фишек на милость X.

С другой стороны, если O правильно использует всю комбинацию броска внутри своего Дома, ход 19/22, он сможет передвинуть фишку из пункта 18 при неудачном броске, где выпадет число 6, и ему не придется выводить фишки из пункта 5 преждевременно.

В позиции 13 после своего броска X будет лидировать на шестнадцать шагов. При наличии явного преимущества X может не утруждать себя удерживанием фишек O, так как его основная забота – это максимально безопасный ввод фишек в свой Дом. Стремясь завершить игру, X ходит 9/8, 9/7, следуя принципам безопасного ввода фишек в Дом, описанным в игре II: освобождает пункты, наиболее удаленные от Дома, и избегает пробелов.

В позиции 13, если O выбросит 2-1, правильным ходом будет 19/20, 18/20, что позволит ему закрыть доску. У O нет причин для того, чтобы сохранять возможность для полного использования числа 6, потому что у него есть третья фишка в пункте 5, которую он может увести с доски противника с помощью числа 6.



# ГЛАВА 11

## ШАНСЫ ПРИ БРОСКЕ

Давайте рассмотрим структуру одного броска двух игральных костей. С помощью игральных костей вы можете выбросить 36 различных комбинаций, которые перечислены в таблице 1.

Бросок костей	Количество комбинаций
1-1	1
2-2	1
3-3	1
4-4	1
5-5	1
6-6	2
1-2 или 2-1	2
1-3 или 3-1	2
1-4 или 4-1	2
1-5 или 5-1	2
1-6 или 6-1	2
2-3 или 3-2	2
2-4 или 4-2	2
2-5 или 5-2	2
2-6 или 6-2	2
3-4 или 4-3	2
3-5 или 5-3	2
3-6 или 6-3	2
4-5 или 5-4	2
4-6 или 6-4	2
5-6 или 6-5	2
Всего комбинаций	36

Определенный дубль выпадает в среднем только один раз из тридцати шести возможных бросков (шансы равны 35 к 1), в то время как комбинация без дубля, например 2-1, выпадает два раза из 36 возможных бросков (шансы равны 17 к 1). Комбинации без дубля могут выпадать в двух различных видах: 2-1, например, может выпасть как 2 на одной кости и 1 на второй, так и 1 – на первой кости и 2 – на второй. В реальной игре вы можете не различать кости как первую и вторую, но это не меняет того факта, что комбинации выпадают в двух различных видах.

Для расчета шансов используется система отсчета из тридцати шести возможных бросков. Например, если мы говорим о двадцати одним вариантом броска или двадцать одной комбинации, мы всегда подразумеваем 21 из 36 возможных комбинаций очков или  $\frac{21}{36}$ .

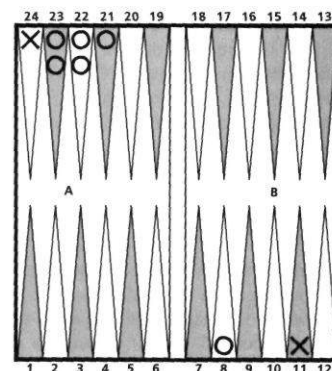
Для того чтобы подсчитать количество шотов, которые бьют блот или блоты, вам не нужно запоминать детальные таблицы возможных комбинаций очков, которые иллюстрирует различные ситуации. Практически любой игрок, немного попрактиковавшись, может научиться считать быстро и точно, для этого не требуется особых математических талантов.

Подсчет шотов – навык, который многие переоценивают. Понимать глубинную структуру игры намного важнее, чем уметь быстро подсчитывать шоты.

Даже в позициях, в которых вы не хотите, чтобы ваши фишки побил противник, кроме простой минимизации количества возможных шотов противника почти всегда существуют другие факторы, на которые вы должны обращать свое внимание (см. главу 14).

### Прямые шоты

**Прямой шот** – это возможный удар, при котором блот находится на расстоянии шести или менее шагов от фишки противника. Существует несколько видов прямых шотов.



Позиция 1А-1В

### Одинарные шоты

Блот, который можно побить определенным числом, называется **одинарным шотом**.

В позиции 1А и 18 фишка О находится под угрозой прямого шота с расстояния в три пункта. Давайте сравним несколько способов, которые позволяют Х побить фишку противника в обеих позициях.

В позиции 1А у Х есть возможность для **простого прямого шота**, т.е. блот может быть побит одним простым числом (числом 3), выпавшим на любой из игральных костей.

Просмотрев таблицу 1 и сложив все комбинации, содержащие число 3, мы выясняем, что таких комбинаций может быть 11. Из 36 возможных комбинаций 11 всегда содержат любое определенное число. Это означает, что прямой шот будет побит в  $\frac{11}{36}$  из всех возможных бросков ( $\frac{11}{36}$ ).

В позиции 1В у Х есть шанс на еще один одинарный прямой шот. Однако здесь Х может побить противника не только с помощью *определенного* числа 3, но и используя комбинации 2-1 и 1-1. Такой шот уже не является простым прямым шотом. Для того чтобы вычислить общее количество комбинаций, которые позволяют побить фишку противника, вы начинаете с того, что берете основное число 11 (количество комбинаций, позволяющие побить простой прямой шот) и прибавляете все комбинации, которые позволяют побить противника без использования числа 3. В этом случае есть три дополнительные комбинации, позволяющие побить противника: 2-1 (два варианта броска) и 1-1 (один вариант броска). В общем счете это дает четырнадцать комбинаций.

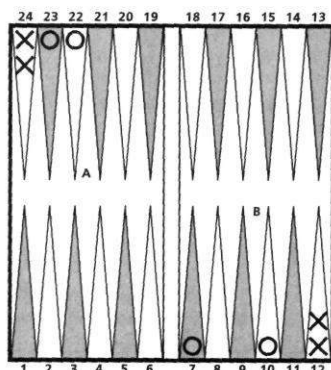
В таблице 2 показаны шансы на побитие одинарного прямого шота (или шансы на выпадение числа 6 или меньшего числа).

Необходимое число или расстояние до блота	Простой прямой шот	Дополнительные возможные комбинации	Общее количество комбинаций, позволяющих побить противника	Вероятность побития
1	11	0	11	$11/36$ или 31%
2	11	1	12	$12/36$ или 33%
3	11	3	14	$14/36$ или 39%
4	11	4	15	$15/36$ или 42%
5	11	4	15	$15/36$ или 42%
6	11	6	17	$17/36$ или 47%

Чем больше расстояние до прямого шота, тем больше вероятность его побития. Шот с расстояния в один пункт побить сложнее всего, поскольку у вас нет дополнительных возможных комбинаций. Шот с расстояния в шесть пунктов побить легче всего, так как игрок имеет шесть дополнительных комбинаций, которые позволяют его побить. Шансы на побитие одинарного простого шота варьируются от одиннадцати возможных комбинаций (примерно 1/3 всех возможных бросков) до семнадцати комбинаций (практически равные шансы).

## Двойные шоты

**Двойной шот** возникает в том случае, если у вас есть два числа, позволяющих побить противника (либо два блота, которые можно побить одной фишкой, либо один блот, который можно побить двумя фишками).

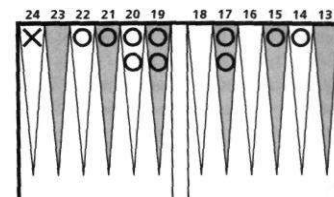


Позиция 2А-2В

В позиции 2А у X есть возможность **простого двойного шота**, т.е. шота без дополнительных возможных комбинаций. Он может побить O только с помощью числа 1 или числа 2, которые должны выпасть по меньшей мере на одной игральной кости.

**Простой двойной шот** можно побить с помощью двадцати комбинаций из тридцати шести возможных. Следовательно, обычный двойной шот можно побить более чем в 1/2 всех возможных случаев (если в таблице 1 вы сложите все возможные комбинации, которые содержат числа 2 или 1, не считая повторяющихся, у вас получится тот же результат – двадцать комбинаций).

В позиции 2В X имеет шансы на двойной шот: с расстояния в два или пять пунктов. Однако в данном случае X может побить O не только с помощью определенного числа 2 или 5, но и с помощью комбинаций 1-1 и 4-1. Это уже не простой двойной шот. Чтобы вычислить общее количество комбинаций, позволяющих побить противника, вы берете основное число 20 (комбинации, которые позволяют побить простой двойной шот) и прибавляете количество комбинаций, которые бьют без выпадения определенного числа 2 или 5. В данном случае существует три дополнительных комбинации, позволяющих побить O: 1-1 (один вариант броска) и 4-1 (два варианта). Комбинация 2-3 не считается дополнительной, поскольку она непосредственно содержит число 2 и поэтому уже включена в основные двадцать комбинаций. Общее количество комбинаций равно 23.



Позиция 3

Вы можете попрактиковаться в подсчете комбинаций для шотов, рассчитывая шоты в следующей (3), более сложной позиции.

Если мы проанализируем эту позицию, то увидим, что она предоставляет возможность для двойного шота (с расстояния в два и три пункта) с несколькими дополнительными возможными комбинациями. Чтобы вычислить общее количество комбинаций, позволяющих побить противника, вы берете основное число 20 (комбинации, которые позволяют побить простой двойной шот) и прибавляете дополнительные комбинации, которые дают возможность для побития противника, но не содержат число 2 или 3.

Комбинация 1-1 бьет фишку противника (один вариант броска), комбинация 6-4 также (два варианта броска), что дает нам общее количество  $20 + 1 + 2$  или двадцать три комбинации для побития фишки противника. Комбинации 2-1, 6-3 и 3-3 не принимаются во внимание, потому что уже включены в комбинации для побития простого двойного шота, а комбинации 5-4 и 5-5 не считаются, ибо эти ходы заблокированы. Заметьте, что количество шотов было бы таким же, даже если бы у O не было блота в пункте 15.

## Тройные шоты

**Простой тройной шот** (когда три определенных числа без комбинаций позволяют побить противника) возникает при двадцати семи вариантах броска или ровно в  $\frac{3}{4}$  всех возможных случаев. Когда существуют дополнительные комбинация для побития фишек противника, которые не содержат трех этих чисел, вы должны прибавить их к 27 основным комбинациям, чтобы получить общее количество комбинаций, дающих вам возможность побить противника.

## Другие множественные прямые шоты

**Четвертной шот** (где фишку противника бьют четыре числа) возникает при тридцати двух комбинациях очков на игральном костях, не считая дополнительных комбинаций. Когда фишку противника можно побить с помощью пяти определенных чисел (**пятикратный шот**), существует тридцать пять комбинаций, а если фишку противника можно побить всеми шестью числами, то, конечно, для этого подходят все тридцать шесть комбинаций из тридцати шести возможных при броске, другими словами, любой бросок позволит побить противника,

## Подсчет шансов на прямые шоты – краткий обзор

Если шот является **прямым** (фишка противника находится на расстоянии шести или менее пунктов), одинарным или множественным, начинайте подсчет с основной цифры:  $\frac{11}{36}$  (для одинарного шота),  $\frac{20}{36}$  (двойной) или  $\frac{27}{36}$  (тройной). Это число и будет показывать вероятность побития противника, если не существует дополнительных комбинаций, дающие возможность побить чужие фишки. Если такие комбинации существуют, прибавьте их к основному количеству, *не включая те* комбинации, которые содержат определенное число (или числа), необходимое для побития. Вы также не прибавляете те комбинации, использование которых заблокировано противником.

## Непрямые шоты

**Непрямой шот** – это шот, при котором блот находится на расстоянии семи или более пунктов от фишки противника. Поскольку на одной игровой кости не может быть числа 7 или другого большего числа, то для подсчета возможных комбинаций, позволяющих побить блот противника, вы суммируете все комбинации на обеих игровых костях.

Например, для того чтобы рассчитать количество вариантов броска, которые позволяют побить шот на расстоянии девяти пунктов, вы пересчитываете возможные комбинации, в сумме составляющие число 9: 5-4 (два варианта броска), 6-3 (два варианта броска) и 3-3 (один вариант), что в сумме дает пять комбинаций. Если у вас есть возможность для множественного непрямого шота, вы просто суммируете все комбинации, дающие число, которое позволяет побить фишку противника, причем вы должны быть внимательными, чтобы не посчитать одну и ту же комбинацию дважды.

В таблице 3 показаны шансы на побитие одного блота, который находится на расстоянии семи или более пунктов от ваших фишек. Данные в этой таблице приведены, исходя из предположения, что все комбинации можно сыграть, т.е. эти ходы не заблокированы фишками противника. Когда определенные комбинации заблокированы, вы их не считаете (или вы вычитаете их из общего количества, как показано в таблице 3). Отметьте для себя то обстоятельство, что чем больше расстояние до непрямого шота, тем *меньше* вероятность его побития (за исключением шота с расстояния в двенадцать пунктов).

Необходимая сумма чисел или расстояние до блота	Все возможные комбинации, которые позволяют побить блот	Вероятность побития
7	6	$\frac{6}{36}$ или 17%
8	6	$\frac{6}{36}$ или 17%
9	5	$\frac{5}{36}$ или 14%
10	3	$\frac{3}{36}$ или 9%
11	2	$\frac{2}{36}$ или 6%
12	3	$\frac{3}{36}$ или 9%
15 и более	1	$\frac{1}{36}$ или 3%

## Подсчет шансов на повторный ввод фишек в игру

Количество открытых пунктов в Доме противника	Количество закрытых пунктов	Количество комбинаций, которые позволяют ввести фишку в игру	Процент успешных бросков
0	6	0	0%
1	5	$\frac{11}{36}$	31%
2	4	$\frac{20}{36}$	56%
3	3	$\frac{27}{36}$	75%
4	2	$\frac{32}{36}$	89%
5	1	$\frac{35}{36}$	97%
6	0	$\frac{36}{36}$	100%

В ситуации, когда одна ваша фишка находится на баре, а в Доме противника закрыты пять пунктов, вам необходимо выбросить одно определенное число, чтобы снова ввести эту фишку в игру. Следовательно, шансы на повторный ввод фишки в игру точно такие же, как шансы на побитие простого (одинарного) прямого шота:  $\frac{11}{36}$ .

Аналогично при четырех закрытых и двух открытых пунктах в Доме противника шансы на повторный ввод фишки в иг-

ру равны  $\frac{20}{36}$ , как при двойном шоте. Это означает, что вы останетесь на баре при четырех закрытых пунктах в Доме противника в  $\frac{1}{2}$  всех случаев.

Когда в Доме противника закрыты три пункта, ваши шансы на повторный ввод фишки в игру такие же, как в случае тройного шота:  $\frac{27}{36}$ . В среднем при трех закрытых пунктах в Доме противника вы введете фишку в игру в  $\frac{3}{4}$  всех случаев.

Многих игроков удивляет последняя цифра: они убеждены, что остаются на баре более, чем в  $\frac{1}{4}$  всех случаев. Такая убежденность может основываться на психологической склонности помнить все свои неудачные броски и забывать все броски, при которых вы легко ввели фишку в игру при трех закрытых пунктах в Доме противника.

Шансы на повторный ввод фишки в игру при двух или одном закрытом пункте в Доме противника равны  $\frac{32}{36}$  и  $\frac{35}{36}$  соответственно. Эти шансы соответствуют вероятности побития редких четвертных и пятикратных шотов.

## Краткий обзор

Еще раз мы обращаем ваше внимание на то, что запоминать точные числа и процентные соотношения в таблицах, приведенных в данной главе, не обязательно. Если вы полностью усвоите основные концепции этого обзора, у вас вполне хватит знаний, чтобы проанализировать любую ситуацию, где подсчет шансов необходим.

Числа, которые вы должны запомнить обязательно (и которые вы должны использовать интуитивно), – это шансы на побитие простого одинарного, двойного и тройного шотов.

## Раздел II

# Эффективное использование фишек

В разделе II мы начинаем более детально рассматривать принципы, применяемые при оценке различных позиций. Мы предполагаем, что после прочтения раздела II вы сможете повысить ваши знания о том, что представляет собой данная игра. Хотя остальные разделы книги посвящены более детальному рассмотрению глубинной структуры игры в нарды, вся изложенная далее информация не является более сложной для понимания, чем та, которая была представлена в предыдущем разделе книги. Сравнительно простые, но важные в игре концепции приводятся и в последующих разделах нашей книги.

При изучении данной книги не стоит заострять внимание на главах, посвященных техническим тонкостям (особенно на главе 13). Вы сможете вернуться к любой из глав, которая вызвала у вас затруднения, позже. Более важно прочитать весь материал, чтобы получить представление об основных концепциях игры. Вы должны попытаться проанализировать каждую позицию и сделать собственный ход самостоятельно *до того*, как прочитаете объяснение, приведенное автором. Самостоятельный выбор ходов – это ценный инструмент обучения, который позволит вам приобрести опыт в распознавании различных ситуаций, возникающих в процессе игры в нарды. Четкое понимание иерархии стратегических принципов приходит только при постоянной практике игры.

Примечание: дабл-куб показывается на диаграммах только в тех случаях, если он имеет прямое отношение к рассматриваемому материалу.

# ГЛАВА 12

## ФИШКИ-СТРОИТЕЛИ И ГИБКОСТЬ ИГРЫ

Нарды, в отличие от шахмат, – это игра, в которой присутствует значительный элемент случайности. Игрок не может выбрать определенный ход игры, не принимая во внимание последующие возможные броски игральных костей. Он должен продумывать как немедленные, так и долговременные последствия своих ходов. Ему следует использовать свои фишки таким образом, чтобы это дало ему максимальные возможности для улучшения своей игры на каждой ее стадии, создавая позиции, которые увеличивают количество возможных ходов при выпадении хороших комбинаций очков. В то же время игрок должен ограничить количество ходов своего противника, создавая такие позиции, которые не позволят ему использовать выгодные комбинации очков.

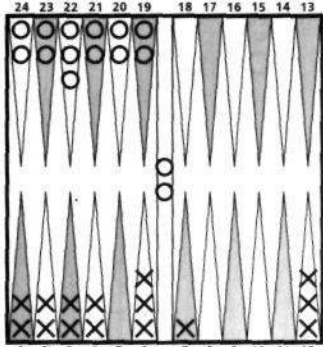
Многие слабые игроки жалуются на большое количество бесполезных комбинаций, выпадающих при бросках игральных костей, комбинаций, которые не выглядят отчетливо конструктивными или небезопасно играются. Они не замечают или не понимают, почему хорошим игрокам так часто удается успешно разыграть даже крайне невыгодные комбинации.

Как мы увидим в этой главе, полезные комбинации, выбрасываемые хорошим игроком, не возникают сами собой по мановению волшебной палочки, а фишки, которые закрывают необходимый пункт и бьют блоки, появляются на своих местах отнюдь не случайно. Опытный игрок не только пытается сыграть каждый ход так, чтобы он немедленно принес ему максимальную выгоду, но также принимает во внимание и будущие ходы (а также и комбинации, которые потребуются для этих ходов), как свои, так и оппонента. Он пытается сделать свою позицию как можно более подвижной, максимально эффективно используя свои фишки, чтобы увеличить количество удачных для себя комбинаций. В то же время он пытается ограничить количество комбинаций, которые могут принести удачу противнику.

### Фишки-строители

Для того чтобы создавать новые закрытые пункты (как с целью обороны, так и с целью нападения), вы не должны пассивно ожидать выпадения удачной комбинации. Вместо этого вам следует активно использовать свои фишки в качестве строительных блоков, размещая их так, чтобы они находились в **непосредственной близости** к тому пункту, который игрок намеревается закрыть, чтобы самые большие числа в комбинациях могли быть сыграны. (Под **непосредственной близостью** мы подразумеваем расстояние в шесть или менее шагов до пункта, который вы хотите закрыть, чтобы для перевода фишки-строителя в этот пункт использовалось одно число на одной игральной кости.) Все ваши фишки являются потенциальными строителями и поэтому должны рассматриваться как активный капитал, а не как пассивное имущество, которое просто нужно провести через игральную доску.

Очевидно, что *количество* фишек-строителей, которые находятся в непосредственной близости от определенного пункта, влияет на ваши шансы закрыть этот пункт. Обычно игроки не осознают, насколько одна дополнительная фишка-строитель может увеличить их шансы закрыть необходимые пункты.



Позиция А

Например, наличие трех строителей вместо двух в непосредственной близости от пункта не просто увеличивает вероятность закрытия этого пункта – ваши шансы по меньшей мере *удваиваются!* Аналогично (*конкретные* шансы зависят от определенной позиции) наличие четырех строителей вместо трех снова удваивает ваши шансы на закрытие этого пункта.

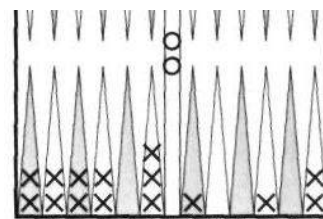
Например, в позиции А игрок X имеет две фишки-строителя в непосредственной близости от пункта 5, и его шансы на закрытие этого пункта в последующем броске равняются 3 к 36. В позиции В у X есть три фишки-строителя и его шансы более чем удвоились – до 7/36. В позиции С при наличии четырех строителей шансы снова удваиваются до 14/36.

Полные данные о вероятности закрытия определенного пункта при наличии определенного количества фишек-строителей, находящихся поблизости от этого пункта, смотрите в таблице 6.

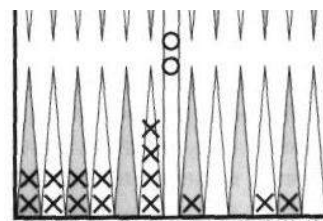
### Создание дополнительных строителей

В нардах один из путей, ведущих к победе, заключается не в эффектной или экзотической игре, а в предусмотрительном создании строителей в любой предоставляющейся возможности.

Если вы последовательно разворачиваете свои фишки так, что они дают вам максимальное преимуще-



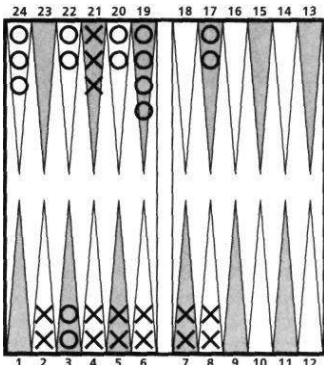
Позиция В



Позиция С

щество, то будете вознаграждены позицией, в которой все станет на свои места быстро и естественно.

Во многих случаях вы можете создать дополнительный строителя с минимальным риском для себя.



Позиция 1.

X должен играть 1-1

В позиции 1 две фишки O находятся позади 5-пунктовой блокады X, а его собственная блокада будет разрушена при следующем броске, если O не сможет вывести хотя бы одну из своих дальних фишек. Следовательно, O вероятно выведет одну из этих фишек, если ему представится такая возможность. Если O действительно выведет одну из своих дальних фишек, X необходимо иметь максимальное количество фишек в непосредственной близости от оставшегося блота.

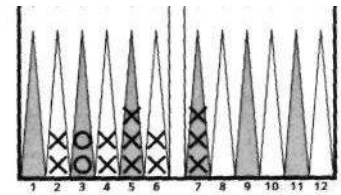
Большинство игроков делают неправильный ход 8/7, 8/5, как это показано в позиции 1A или 8/6(2), как в позиции 1B.

Любой из этих вариантов развития игры приводит к тому, что у вас остается только два действующих строителя в непосредственной близости от пункта 3: в позиции 1A – это строители в пункте 5 и пункте 7; в позиции 1B – строители в пункте 6 и пункте 7. (Фишки в уже закрытых пунктах в Доме X не *считаются строителями*, поскольку X не станет разрушать созданные пункты для того, чтобы побить блот в своем пункте 3.)

Правильный ход выглядит следующим образом: 7/6, 7/4 (позиция 1C).

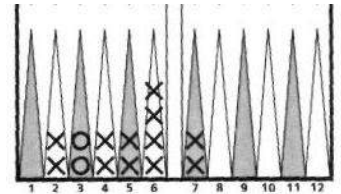
Теперь у вас есть три строителя в пунктах 4, 6 и 8 – это дает вам в два раза больше возможностей для побития блота в вашем пункте 3. Один дополнительный строитель увеличивает ваши шансы на закрытие этого пункта не на каких-то 10% или 20%, а более чем на 100%!

Кроме того, если неверный вариант хода дает вам возможность двойного шота (два числа бьют блот), то правильный ход позволяет использовать для побития фишки противника три числа (1, 3 и 5) или возможность тройного шота. Поскольку дальнейший ход игры в большой степени зависит от того, что произойдет во время следующего броска, становится



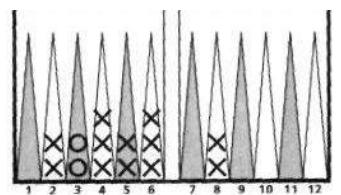
Позиция 1A

(X 1-1 8/7, 8/5)



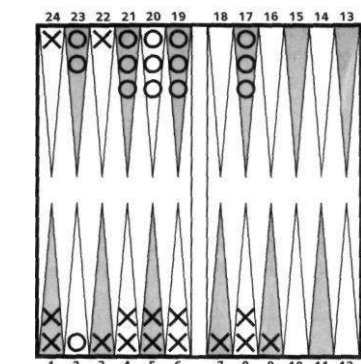
Позиция 1B

(X 1-1 8/6 (2))



Позиция 1C.

(X 1-1 7/6, 7/4)



Позиция 2.

X должен играть 6-5

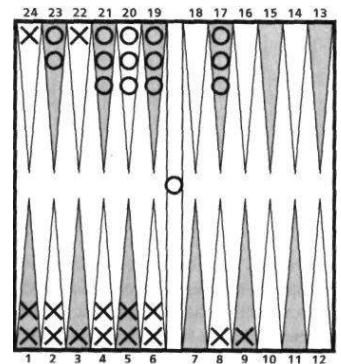
ясно, насколько важны для игрока тщательно продуманные ходы и создание *дополнительного* строителя.

Из-за чрезвычайной опасности и уязвимости вашей позиции 2 в данном случае вы можете уповать только на побитие фишки вашего противника в пункте 2. После этого вы сможете попытаться полностью закрыть вашу доску.

Вы можете осуществить свое намерение несколькими способами, но правильный ход здесь только один: 8/2\*, 7/2.

При таком варианте развития игры у вас остаются две фишки-строителя в пункте 8 и пункте 9, которые прикрывают ваш блот в пункте 3. Любой другой вариант хода оставляет только одного строителя для

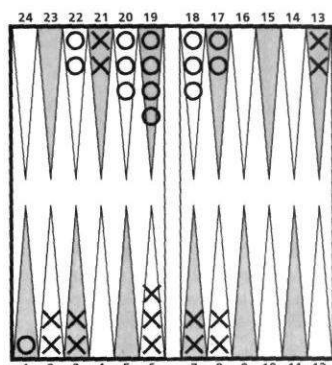
прикрытия блота в вашем Доме.



Позиция 2A.

(X 6-5 8/2\*, 7/2)

## Что такое активный строитель?

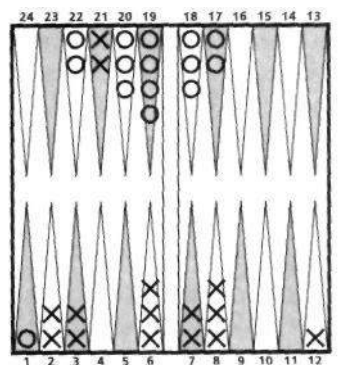


Позиция 3.

X должен играть 5-1

В позиции 3 (5-1) X хочет удержать фишку противника в пункте 1. Для этого X необходимо усилить свою блокаду, закрыв пункты 4 или 5.

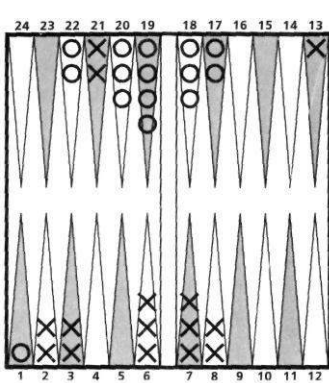
Если вы сыграете 13/8, 13/12 (позиция 3A), то окажется, что у вас будет три строителя в пунктах 6, 7 и 8, которые находятся в непосредственной близости от двух ключевых пунктов. Но поскольку вы не захотите разрушить пункт 7, оставляя блот и предоставляя O возможность для прямого шота с расстояния в шесть пунктов для того, чтобы закрыть пункт 4 или пункт 5, то на самом деле у вас остается только два активных строителя в пунктах 6 и 8. Фишка в пункте 7 (бар-



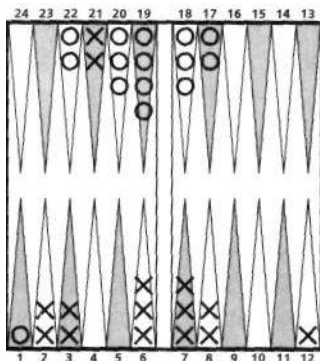
Позиция 3A.

(X 5-1 13/8, 13/12)

пункте) не может быть *активным строителем*. Следовательно, **активным**

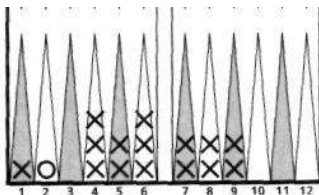


Позиция 3В.  
(X 5-1 13/7)



Позиция 3Д

признает, что существенно увеличившиеся шансы на закрытие пункта 5 пере-



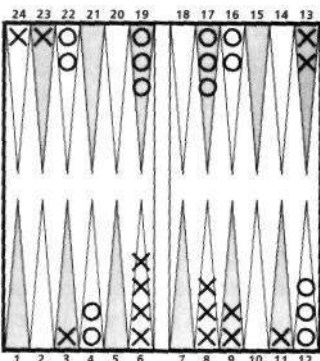
Позиция 4А.  
(X 2-1 10/9, 6/4)

вешивают опасность побития шотом при шансах 17 к 1.

В позиции 4 (2-1) большинство игроков инстинктивно выбирают ход 10/9, 6/4, который позволяет сформировать полную 6-пунктовую блокаду, как это выглядит в позиции 4А.

Но давайте проанализируем начальную позицию. Мы видим, что X является явным фаворитом: он вывел все свои дальние фишки из Дома своего противника, а O все еще имеет одну фишку в Доме X. На этой стадии игры все, что нужно X, – это безопасно провести фишки в свой Дом. X хотел бы закрыть пункт 3 таким образом, чтобы не дать O шансов на какие-либо шоты. Закрытие пункта 9 нежелательно по двум причинам: X уже и так эффективно блокирует своего противника, поскольку O может вывести свою фишку только при выпадении комбинации 1-6. Более того, X в любом случае придется открыть пункт 9 при следующем броске, так как он уже вводит свои фишки в Дом, чтобы начать их снятие с доски.

Теперь давайте подумаем, что произойдет, если X походит 10/9, 6/4. чтобы создать полную 6-пунктовую блокаду. В этом случае у X есть три активных строителя – в пунктах 4, 6, и 9, которые могут достичь пункта 3. Фишки в пунктах 7 и 8 не являются активными строителями, потому что открытие любого из этих пунктов приведет к блоту, который противник сможет побить шотом с расстояния в пять или шесть пунктов.



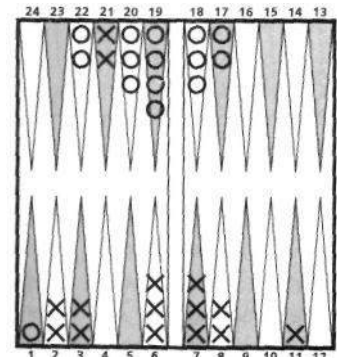
Позиция 5.  
X должен играть 2

**строителем** считается фишка, которую вы можете использовать для побития блота или закрытия пункта, в противоположность фишкам, которые расположены поблизости от определенного пункта, но которые нельзя передвигать с занятых ими мест.

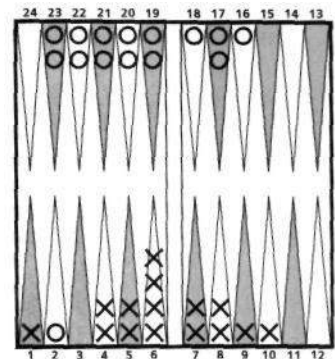
Правильный ход выглядит так: 13/7 (позиция 3В). Поскольку вы хотите частично освободить пункт 8, оставив блот, но не предоставляя O никаких возможностей для *прямых* шотов, то в этом случае у вас есть три активных строителя. Создав этого дополнительного строителя, вы существенно увеличиваете свои шансы на закрытие пункта 4 либо пункта 5.

В случае правильного хода 13/7 бдительный читатель может заметить, что вы подставляете себя под угрозу побития при выпадении дубля 4-4. Дополнительный активный строитель, которого вы создаете этим правильным ходом, вполне стоит риска шота при шансах 35 к 1. (На самом деле мы можем игнорировать опасность выпадения дубля 4-4 в любом случае, поскольку такой бросок приведет к крайне негативным последствиям, даже если у вас и не будет блота в вашем среднем пункте.)

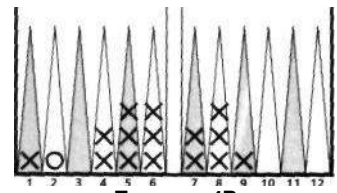
Если бы у вас был выбор между позициями 3С и 3Д, было бы разумно выбрать позицию 3С, несмотря на то что вы подвергаетесь опасности при выпадении комбинации 6-4. Опытный игрок признает, что существенно увеличившиеся шансы на закрытие пункта 5 пере-



Позиция 3С



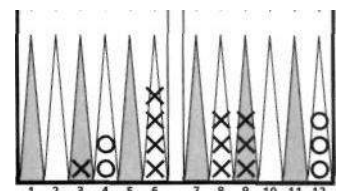
Позиция 4.  
X должен играть 2-1



Позиция 4В.  
(X 2-1 10/8, 6/5)

Но давайте проанализируем начальную позицию. Мы видим, что X является явным фаворитом: он вывел все свои дальние фишки из Дома своего противника, а O все еще имеет одну фишку в Доме X. На этой стадии игры все, что нужно X, – это безопасно провести фишки в свой Дом. X хотел бы закрыть пункт 3 таким образом, чтобы не дать O шансов на какие-либо шоты. Закрытие пункта 9 нежелательно по двум причинам: X уже и так эффективно блокирует своего противника, поскольку O может вывести свою фишку только при выпадении комбинации 1-6. Более того, X в любом случае придется открыть пункт 9 при следующем броске, так как он уже вводит свои фишки в Дом, чтобы начать их снятие с доски.

Правильный ход выглядит так – 10/8, 6/5. Такой ход дает вам четыре активных строителя в пунктах 9, 8, 6 и 5. Имея четырех активных строителей, вы существенно увеличиваете свои шансы на закрытие пункта 3 и на последующий постепенный ввод фишек в Дом. Опасность побега фишки O и побития блота в пункте 9 при выпадении комбинации 1-6 более чем уравновешивается прекрасной возможностью для закрытия пункта 3 и безопасного ввода фишек в Дом для их последующего снятия с доски.



Позиция 5А.  
(X 2 11/9)

Неспособность различать активных и неактивных строителей часто приводит к выбору неправильных вариантов развития игры.

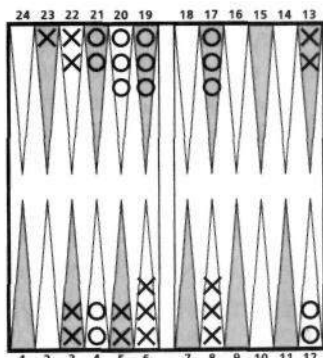
В позиции 5 особо конструктивных ходов нет. Ход 3/1 только выводит



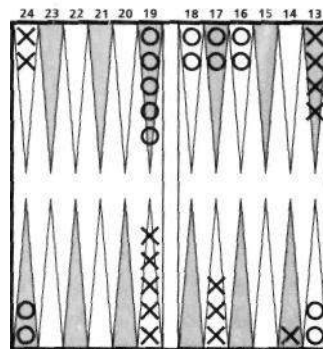
фишку из дальнейшего участия в игре. Ход 13/11 оставляет возможность прямого шота и не дает вам никаких выгод. Ход 23/21 слишком опасен, потому что О имеет три фишки, которые могут достичь пункта 21, в пунктах 19, 17, и 16.

Как правило, разделять две стоящие в одном пункте фишки для перевода одной из них в пункт 4 или 5 противника (пункты 20 и 21 для X), когда последний имеет три или более строителей, способных достичь ваших фишек, не рекомендуется. (Обоснование этого правила детально рассматривается в главе 21.)

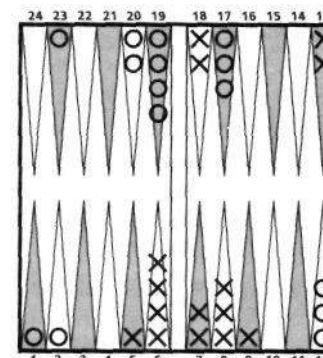
Правильный ход выглядит так: 11/9. Этот ход позволяет обезопасить фишку в пункте 11 и сохранить прежнее количество активных строителей (три), которые могут достичь пункта 5 и бар-пункта. Хотя кажется, что при этом ходе мы уведим фишку-строителя из пункта 11, количество активных строителей остается прежним. В начальной позиции фишки, стоящие в пункте 9, не являются активными строителями, потому что вы не станете открывать пункт 9 (и оставлять блот под угрозой прямого шота О с расстояния в пять пунктов), чтобы закрыть пункт 5 или бар-пункт. Следовательно, первоначальное визуальное впечатление, что ход 11/9 уменьшает количество активных строителей, является ошибочным.



Позиция 6.  
X должен играть 1



Позиция 7.  
X должен играть 2



Позиция 8.  
X должен играть 3-1

ность побить только непрямым шот.

Хотя первый вариант развития игры 9/5 является полностью безопасным, более опытный игрок поймет, что другой предложенный ход (8/5, 6/5) намного лучше. Это действительно так, несмотря на тот факт что X оставляет возможность двух не прямых шотов для О, которые позволяют побить блот в пункте 9.

Как показывает данный пример, вы должны иногда идти на дополнительный риск, чтобы создать новых

В позиции 6 у нас создается впечатление, что X должен оставаться в пункте 23, для того чтобы иметь возможность сыграть дополнительное число (5), которое позволит вывести фишку из Дома противника. Вероятность того, что X выведет одну фишку из пункта 22 с помощью числа 4 или 6, невелика, так как оставшийся в этом случае блот будет открыт для прямого шота с расстояния в два, три или пять пунктов. Следовательно, если X останется в пункте 23, он сумеет спасти свою фишку только в случае выпадения числа 5.

Правильный ход – это 23/22, при котором блот передвигается в пункт 22. При кажущемся ограничении шансов на побег вы на самом деле увеличиваете их, так как теперь у вас есть больше чисел, позволяющих вывести фишки из Дома противника (т.е. 4 или 6).

Естественно, вы не только пытаетесь увеличить собственную гибкость и мобильность, передвигая правильно свои фишки, вы также пытаетесь ограничить мобильность вашего противника. В главе 13 мы рассказываем, как именно вы можете ограничить определенное количество хороших бросков вашего противника.

Позиция 7 показывает нам, как можно ограничить количество активных строителей вашего противника.

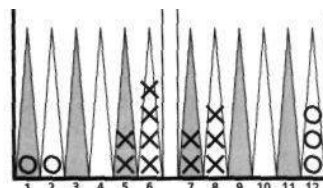
В данной позиции О хотел бы передвинуть фишки из пункта 17 или 16, чтобы закрыть более важные пункты (21, 20) в своем Доме. Сыграв число 2 в пункт 22 (ход 24/22), вы эффективно замораживаете строителей противника в пунктах 17 и 16, поскольку О больше не может трогать фишки в этих пунктах, не оставив возможности для прямого шота с расстояния в пять или шесть пунктов. Следовательно, сделав его активных строителей неактивными, вы уменьшаете шансы О на улучшение своей позиции.

Возможная опасность того, что О в ответ побьет ваш блот, не так велика, как кажется. О удерживает только один пункт в своем Доме, что позволяет вам немедленно ввести фишку в игру в случае ее побития. Более того, ваш противник не захочет немедленно закрывать пункты 22 и 21, которые находятся глубоко внутри его Дома.

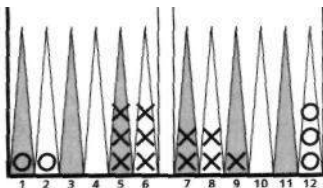
## Дополнительная угроза для строителей

Если X (3-1) сыграет 9/5 в позиции 8, обезопасив свой блот, у него будет два активных строителя, которые могут достичь его Дома из пунктов 6 и 8 (позиция 8А).

Но, если он сыграет 8/5, 6/5 (позиция 8В), у него будет три с половиной активных строителя: по одному в пунктах 5, 6 и 9 и половина в пункте 8. Фишка-строитель называется **полуактивной**, если игрок сомневается, стоит ли использовать эту фишку. В данной позиции X для того чтобы закрыть пункт, побив блот О, пришлось бы разбить пункт 8, оставив свой блот. Так как половину своего броска О был бы вынужден потратить на ввод в игру побитой фишки, X оставил бы своему противнику возмож-

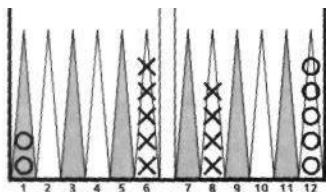


Позиция 8А.  
(X 3-1 9/5)



Позиция 8В.  
(X 3-1 8/5, 6/5)

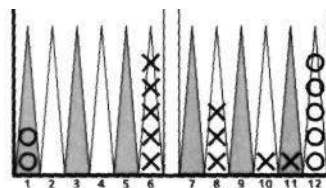
строителей. Игрок, который играет абсолютно безопасно и скапливает все свои фишки на уже закрытых пунктах (такой стиль игры называют «созданием подсвечников»), обычно обрекает себя на статичную игру, что само по себе более опасно, нежели подвижная игра.



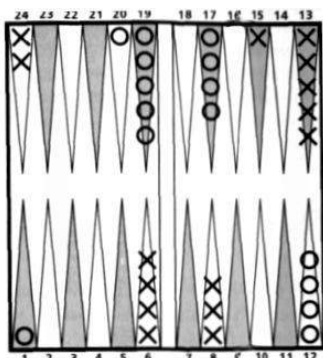
Позиция 9А.  
(X 3-2 13/8)

Ярким примером чрезмерно осторожного и неконструктивного хода является ход 13/8 при комбинации 3-2 в дебютном броске, как это показано в позиции 9А.

Правильным ходом будет передвижение двух строителей из среднего пункта ходом 13/11, 13/10, что позволит этим фишкам при необходимости достичь ключевых пунктов 4, 5 и бар-пункта (позиция 9В). Риск побития фишек непрямым шотом вполне оправдывается возможной выгодой от закрытия этих пунктов. Для того чтобы закрыть нужные пункты, вы не должны пассивно ожидать возникновения хорошей позиции или удачного броска. Вместо этого вам следует активно мобилизовать свои ресурсы и создавать позиции, при которых вы сможете выгодно использовать хорошие броски.



Позиция 9В.  
(X 3-2 13/11, 13/10)



Позиция 10.  
X должен играть 4-2

Первые три примера (позиции 1, 2 и 3) в данном разделе проиллюстрировали позиции, в которых осторожный стиль игры позволял создавать дополнительных строителей без избыточного риска. Однако на практике часто возникает следующий конфликт: для того чтобы максимально развернуть свои фишки и создать строителей, приходится оставлять блоты, которые увеличивают опасность побития ваших фишек. Следовательно, вы всегда должны сравнивать конструктивный потенциал фишки как дополнительного строителя и потерю безопасности этой фишки в положении блота. Во многих из следующих глав, в частности в главе 16, мы анализируем ситуации, в которых дополнительный риск оправдан.

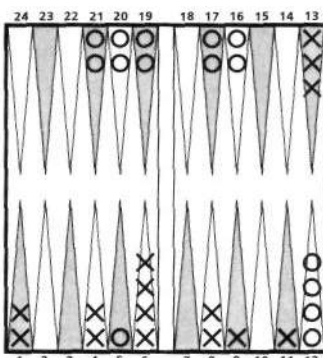
Последний пример (10) показывает, что в начале игры приобретение дополнительного строителя более чем оправдывает риск побития фишки непрямым шотом. Иногда оставлять возможности для прямых шотов, чтобы увеличить свою строительную базу, даже рекомендуется. Это позиция, которая часто разыгрывается неверно. Правильный ход выглядит так – 24/20\*, 13/11. Несмотря на то что вы оставляете прямой шот с расстояния трех шагов в пункте 15 и пункте 20, этот ход является лучшим. (Читатель, который ознакомится со следующей главой, поймет, что значимость этого шота с расстояния трех пунктов несколько уменьшается благодаря дублированию.) Такой ход обеспечивает вас тремя строителями вместо одного вне вашего Дома (если вы обезопасите фишку в пункте 15) и дает шанс на более выгодное расположение фишек в начале игры. Такое лидерство по положению фишек вполне оправдывает риск прямого шота.

## В каких ситуациях вы можете безопасно создавать строителей

Сейчас мы рассмотрим несколько типичных ситуаций, при которых дополнительные строители *могут* быть созданы при минимальном риске или вообще без какого-либо риска для вас. Несмотря на свою особую природу эти ситуации возникают довольно часто и должны быть тщательно изучены.

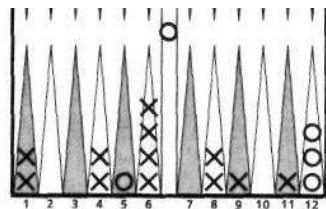
### Когда противник безвреден

Во-первых, давайте рассмотрим позицию, в которой противник *не полностью* безвреден для вас.



Позиция 11А.  
X должен играть 1-1

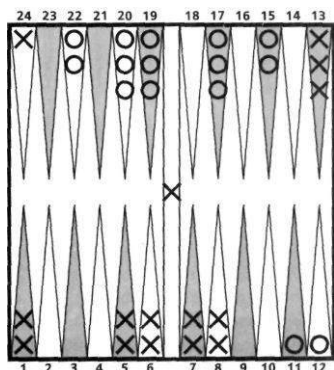
В позиции 11А при создании дополнительного строителя необходимо пойти на необоснованный риск. X начинает с побития блота О, 6/5\*(2). С помощью остальных чисел броска X хотел бы разделить свои фишки и перевести одну из них в бар-пункт (8/7), чтобы создать дополнительного строителя, но риск в этом случае неоправданно высок. X поступил бы очень глупо, если бы дал своему противнику десять комбинаций, которые позволят О побить его (2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6), когда он уже практически победил в игре. Поскольку X не может создать дополнительного строителя безопасно, правильный ход должен быть таким: 6/5\*(2), 11/9.



Позиция 11В.  
X должен играть 1-1

В позиции 11В у О одна фишка на баре. Теперь правильный ход для X выглядит следующим образом: 6/5\*(2), 8/7, 11/10. Закрывая пункт 5, вы выбиваете вторую фишку противника на бар и создаете ситуацию, когда вы можете оставлять блоты совершенно спокойно, поскольку О должен использовать оба числа своего следующего броска для ввода в игру побитых фишек. У него не остается свободных чисел, для того чтобы побить ваши блоты. Разбивая свой пункт 8 и передвигая фишку в бар-пункт, вы увеличиваете свою огневую мощь в Доме.

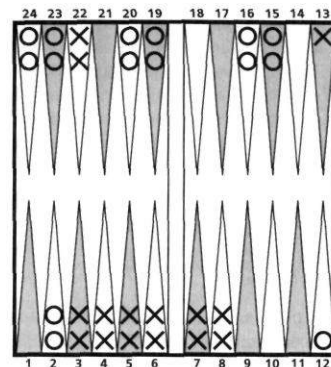
Если у вашего противника две фишки на баре, вы всегда должны концентрировать свои усилия на создании новых строителей вне своего Дома. Вам следует ходить своими фишками конструктивно, не уделяя слишком большого внимания обеспечению их безопасности. Если у вашего противника есть две фишки на баре, ему понадобятся все числа, выпавшие при броске (кроме случаев выпадения дублей), для ввода этих фишек в игру. Следовательно, у него не останется чисел для побития ваших фишек, и ему сильно повезет, если он вдруг сможет ввести в игру обе фишки за один бросок.



Позиция 12.

X должен играть 1-1

Аналогично в позиции 12 правильным является ход бар/24, 13/12\*/11\*, 7/6. И снова, послав две фишки противника на бар, вы сделали его безвредным для ваших фишек. В данном случае вместо того, чтобы удерживать пункты в своем Дворе, вам следует разбить их, чтобы создать дополнительных строителей, которые смогут побить фишки противника, если он сможет ввести их в ваш Дом. Заметьте, что использование последнего числа 1 для хода 7/6 более разумно, чем использование этого же числа для хода 11/10, поскольку это позволяет вам создать дополнительного строителя для всех трех открытых пунктов (пункты 2, 3, 4) в вашем Доме. Передвижение фишки в пункт 10 создает дополнительного строителя только для пункта 4.



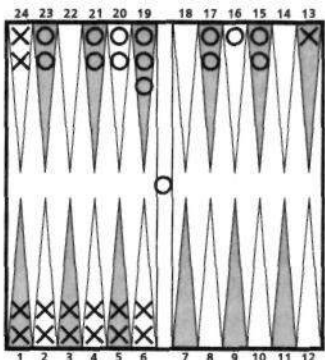
Позиция 13.

X должен играть 4

Тот же принцип распределения ваших фишек для достижения максимального преимущества применяется и тогда, когда на баре находятся три или более фишек вашего противника.

Еще один пример ситуации, в которой ваш противник безобиден для вас и где вы можете безопасно развернуть свои фишки для максимальной диверсификации, представлен в позиции 13. Правильный ход выглядит так: 22/18. В данной ситуации O находится в ловушке позади полной 6-пунктовой блокады. X не может проиграть партию в том случае, если его побьют и он задержится на баре или противник закроет для X свою доску, поскольку две дальние фишки O не смогут покинуть Дом X. Только X сам может разбить свою блокаду. Для того чтобы избежать возможности выбрасывания числа, которое может вынудить его разбить свою блокаду (например, 3-3 или 6-6), X выводит свои фишки в бар-пункт противника. Развертывание ваших фишек не только гарантирует вашу победу в игре, но и увеличивает шансы на побитие фишки противника и выигрыш гаммона.

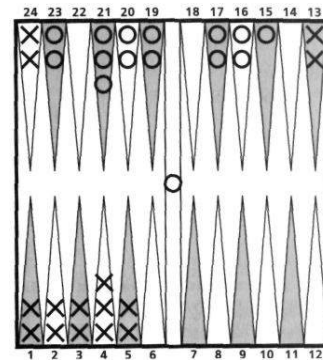
Еще более очевидный пример беззащитности вашего противника показан в позиции 14, где у вас полностью закрытая доска. В данном случае правильным будет ход 13/10, 24/22. Разделяя свои дальние фишки, вы переводите своего строителя на позицию, с которой он может угрожать блоту O, и облегчаете дальнейший вывод своих фишек.



Позиция 14.

X должен играть 3-2

В позиции 15 O имеет одну фишку на баре, которую ему придется вводить в игру при наличии пяти закрытых пунктов в Доме X. Шансы O на ввод в игру этой фишки невелики. Хотя O не полностью безвреден, X должен начать выводить свои дальние фишки ближе к своему Дому. Следовательно, правильным будет ход 24/18. Если O удастся ввести фишку в игру немедленно, X может столкнуться с серьезными неприятностями. Но дальнейшее удерживание фишек в пункте 24 дает X весьма смутные перспективы. Вы должны воспользоваться возможностью для выгодного передвижения ваших фишек, пока O занят повторным вводом в игру своей фишки из бара.



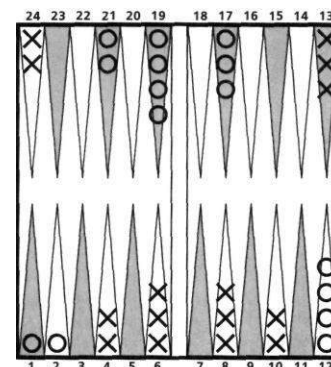
Позиция 15.

X должен играть 6

## Создание строителей в случаях, когда противник имеет блоты в своем Доме

Еще одна особая возможность для создания строителей возникает в тех случаях, если ваш противник имеет блот или блоты в своем Доме.

В позиции 16A у O нет блотов в его Доме. Здесь X хотел бы разделить свои фишки ходом 10/9, чтобы создать дополнительного строителя для закрытия стратегически важного пункта 5 или бар-пункта. Однако риск слишком велик. Несмотря на то что X не оставляет прямых шотов для блотов O в пункте 1 и пункте 2, на самом деле в этой позиции существует возможность для шестнадцати не прямых шотов. Возможность шестнадцати не прямых шотов дает O большие шансы на побитие противника, нежели одинарный простой прямой шот. Конструктивным ходом без такого риска является ход 24/23. Этот ход позволяет еще одной фишке косвенно влиять на положение дел во Дворе O,



Позиция 16A.

X должен играть 1

практически аналогично блотам О.

Если в этой позиции перевести одну фишку О с 19-го пункта в 20-й, последующий ход Х резко меняется. Х также хочет разделить фишки в пункте 10 – 10/9, чтобы они могли достичь пункта 5 и бар-пункта, но опасность побития с помощью шестнадцати комбинаций может послужить сдерживающим фактором. Может, но не должна! Как и в предыдущем примере, ваш противник может побить вас с помощью непрямого или комбинационного шота, который вынудит его использовать все числа броска, поэтому он не сможет *одновременно* побить вас и обезопасить свой блот в пункте 20 (если только он не выбросит 4-4). Если он побьет вас, у вас появится возможность двойного прямого шота (числом 4 из пункта 24 и числом 5 из бара) для побития блота О в его Доме.

Принцип, проиллюстрированный при сравнении позиций этих позиций состоит в том, что вы всегда можете более свободно оставлять возможности для комбинационных шотов, чтобы создавать строителей, либо для других целей: когда ваш противник имеет блот или блоты в своем Доме.

До этого момента мы в основном были озабочены эффективным использованием фишек для создания строителей. Теперь давайте рассмотрим в общих чертах, как вы можете размещать свои фишки, чтобы использовать их более конструктивно.

## Гибкость

Вместо того чтобы считать свои фишки пассивным имуществом, просто проводимое через игральную доску, их стоит рассматривать как активный капитал, который вы можете использовать весьма конструктивно.

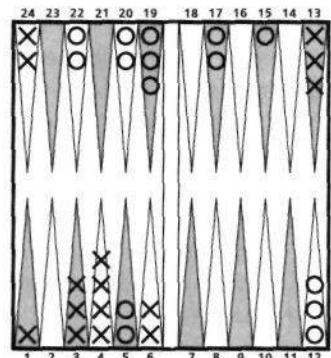
Для того чтобы проиллюстрировать этот важный принцип, давайте рассмотрим следующее предположение: ваш противник предлагает вам начать игру с двумя дополнительными фишками – одной в его среднем пункте и одной в его пункте 6. Если смотреть на эту ситуацию только с точки зрения гонки, в этом случае у вас появляется преимущество, поскольку у противника на девятнадцать ходов больше, чем у вас. Но если вы разыграете эту позицию несколько раз, то поймете, что на самом деле ваш противник становится лидером.

Дело в том, что две его дополнительные фишки могут дать ему возможность одновременно удерживать стратегические пункты в вашем Доме и закрывать пункты в своем Доме, и самое важное: он сможет попытаться создать блокаду для ваших фишек. Помните, что причина, по которой создать полную 6-пунктовую блокаду очень тяжело, заключается в том, что такая блокада требует двенадцать из ваших пятнадцати фишек, и при этом у вас остается только три свободные фишки. Подумайте, насколько легче будет сконструировать блокаду, если у вас будет две дополнительные фишки.

Рассмотрим еще одну ситуацию, при которой ваш противник начинает игру с полным количеством фишек, а вы – только с тринадцатью. Хотя вы снова будете впереди в гонке, одержать победу в такой игре будет сложнее, поскольку у вас будет недостаточно материала для закрытия ключевых пунктов. В опережающей игре лишь немногие партии немедленно превращаются в гонку. Большинство партий требует значительного контакта с фишками противника, и победа в них зависит от того, кто сможет лучше заблокировать и удержать оппонента. Следовательно, наличие всего тринадцати фишек является существенным препятствием для достижения победы.

## Сохраняйте фишки в игре

Как правило, ваши стратегические цели включают в себя удержание ключевых пунктов в Доме вашего противника, пунктов во Дворах, блокирование фишек противника и закрытие максимально возможного количества пунктов в своем Доме. Поскольку вы имеете ограниченное количество фишек, с помощью которых можете достичь этих целей, важно сохранять все фишки в рабочем положении, расставляя их таким образом, чтобы достичь максимального преимущества. Именно по этой причине опытные игроки закрывают свой пункт 1 крайне неохотно. Когда вы закрываете свой пункт 1, фишки в этом пункте перманентно выходят из игры, они



Позиция 17.

Право броска принадлежит X

больше не являются строителями и не могут сформировать часть блокады. Им больше некуда двигаться, вы можете только снять их с доски. Единственная их функция – это закрытие пункта 1, чем они усложняют противнику повторный ввод в игру побитых фишек. После того как вы закрыли этот пункт, у вас остается тринадцать активных фишек, которыми вы можете играть.

С точки зрения позиции еще худшим является наличие третьей фишки в пункте 1. Такая фишка не выполняет никакой полезной функции, кроме того, что она находится в самой ближней позиции для снятия с доски. Такая фишка называется **«мертвой» фишкой**, и, передвигая ее в положение, в котором она не участвует в дальнейшей игре, вы просто **убиваете** ее.

Всякий раз, переводя фишки во внутренние пункты своего Дома, вы рискуете вывести их из игры навсегда. Именно поэтому закрытие пункта 2 в начале игры, как правило, нежелательно. Точно так же не следует иметь фишек-строителей, которые могут достичь только внутренних пунктов в вашем Доме (иногда таких строителей называют **мини-строителями**).

К примеру, в позиции 17 три фишки-строителя Х в пунктах 3 и 4 могут со временем позволить Х закрыть пункты 1 и 2 и создать 5-пунктовую доску. Однако позиция Х была бы значительно лучше, если бы часть этих мини-строителей находилась дальше от Дома, в пунктах 6 или 13, где они бы с большей вероятностью могли принимать участие в борьбе с фишками О.

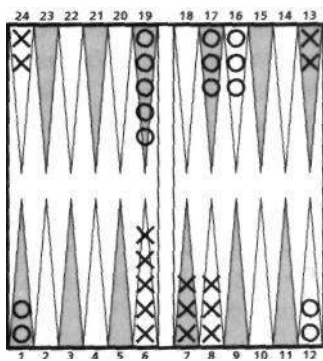
## Разыгрывайте перегруженные пункты или не скапливайте фишки в одном пункте

Как правило, вам следует избегать размещения слишком большого количества дополнительных фишек в уже занятых вами пунктах. Размещение пяти или шести фишек в одном пункте может вывести эти фишки из игры.

Отчасти именно по этой причине, некоторые игроки идут на риск прямого шота, переводя фишку из перегруженного пункта 6 и ставя слоты (обычно в пункте 5, иногда в пункте 4) на ранней стадии игры. В начальной позиции игрок начинает партию со слишком большим количеством фишек в пункте 6, которые он может передвинуть только в свой Дом, этот пункт перегружен дополнительными фишками. Поставив слот из этого перегруженного пункта, он может надеяться на то, что ему удастся использовать свободные фишки для создания нового пункта. Даже если его фишку побьют, игрок может утешать себя тем, что эта побитая фишка в процессе своего продвижения по доске станет активным участником игры. На самом деле в некоторых опережающих позициях и удерживающих партиях игроки тщательно продумывают протяженность своих ходов, чтобы позволить своим фишкам принимать активное участие в игре.

Даже если два варианта развития игры имеют приблизительно равные достоинства, изначальное расположение фишек может дать вам ключ к более удачному ходу. Другими словами, если все другие факторы равнозначны, попытайтесь разыграть свои перегруженные пункты.

## Не оголяйте пункты



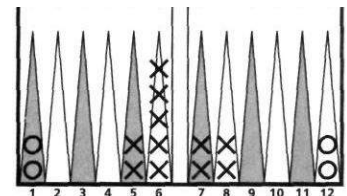
Позиция 18.

X должен играть 3-2

В позиции 18 большинство игроков автоматически закрывают пункт 5 ходом 7/5, 8/5. Но в этом случае правильным будет закрытие пункта 4 ходом 6/4, 7/4. Это не означает, что пункт 4 имеет большее значение, чем пункт 5: если бы все остальные части позиции были равными, закрытие пункта 5 было бы более предпочтительно. Однако расположение фишек после этого хода является вполне существенным фактором, оправдывающим закрытие пункта 4.

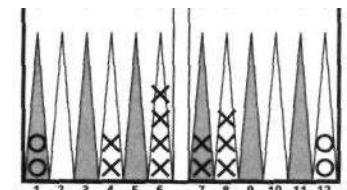
Давайте сравним распределение свободных фишек или строителей после осуществления каждого из возможных ходов:

Если вы закроете пункт 5 ходом 8/5, 7/5, результирующее распределение строителей в пунктах 5, 6, 7 и 8 будет выглядеть следующим образом – 0, 3, 0 и 0 соответственно. Это наихудший из возможных вариантов расположения строителей. Вы собрали слишком много фишек в пункте 6, и при этом у вас *нет* строителей в трех других пунктах. Этот пример иллюстрирует еще одну из важных концепций распределения фишек: вы должны не **только** избегать скопления слишком большого количества фишек в одном пункте, но вам также следует остерегаться недостаточного их количества в важных пунктах. Пункт, в котором нет дополнительных строителей, называется «**оголенным**». Поскольку все ваши потенциальные строители находятся в пункте 6, вам, вероятно, придется сделать несколько бросков, прежде чем вы сможете создать дополнительный пункт.



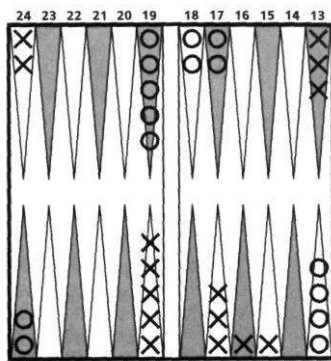
Позиция 18А.

(X 3-2 8/5, 7/5)



Позиция 18В.

(X 3-2 7/4, 6/4)



Позиция 19.

X должен играть 3-2

Если вместо пункта 5 вы закроете пункт 4 ходом 7/4, 6/4, распределение строителей в пунктах 4, 6, 7 и 8 будет выглядеть следующим образом – 0, 2, 0 и 1 соответственно. Такое распределение строителей гораздо лучше, чем в предыдущей позиции. Теперь вы имеете двух активных строителей (в пунктах 6 и 8), а ваш пункт 6 уже перегружен в меньшей степени. Следовательно, ваши шансы на закрытие новых пунктов намного выше и вы можете оказывать большее давление на фишки противника в своем Доме.

Точно так же в позиции 19 X имеет возможность для закрытия бар-пункта ходом 10/7, 9/7. Однако в результате появляются строители только в пунктах 6 и 8, которые не смогут немедленно занять какие-либо хорошие пункты. Хотя обладание бар-пунктом имеет огромное значение для игры, более динамичным и в конечном итоге более удачным является ход 13/10, 24/22.

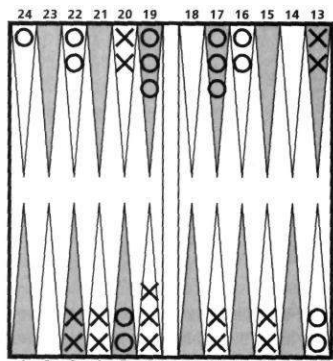
Пункт 10 сам по себе не имеет такой ценности, как бар-пункт. Но, сделав предложенный нами ход, вы обеспечиваете себя строителями в пунктах 6, 8, 9 и 10. Эти фишки оказывают большее давление на O, сдерживая его продвижение по вашему Дому или предотвращая полный вывод его фишек из вашего Дома. Более того, у вас есть отличный шанс закрыть ключевой пункт

(4, 5 или бар-пункт) в следующем броске.

Вторая часть хода 24/22 позволяет перевести фишку в пункт 22. Разделение фишек и перевод одной из них в пункт 22 уменьшает гибкость позиции O двумя способами. Во-первых, такой ход изменяет статус второй фишки O в пункте 17: более или менее активный строитель становится относительно пассивным, поскольку у вас есть фишка, которая прикрывает пункт 22. Во-вторых, вы делаете более опасным перевод строителей O в

его Двор для создания новых пунктов, поскольку ваша фишка может легко достичь Двора О.

При рассмотрении позиции 18 мы уже поняли, что крайне важно не только избегать скопления слишком большого количества фишек в одном пункте, но и **оголения** пунктов. Вы должны постоянно пытаться создавать подвижную, гибкую позицию, в которой у вас будут свободные для активных действий фишки. Неспособность сохранить свободные фишки часто приводит к увеличению количества неудобных для игры чисел.



Позиция 20.

X должен играть 6-2

Отсутствие свободных фишек может быть вызвано их убийством (т.е. переводом фишек во внутренние пункты Дома) или попытками удержать слишком большое количество пунктов без адекватного запаса свободных фишек. Адекватность запаса свободных фишек часто зависит от более сложных причин, которые мы рассмотрим несколько позже. Однако один из таких примеров мы проиллюстрируем сейчас, несмотря на его усложненность.

В позиции 20 X, вероятнее всего, хотел бы удержать свой пункт 10, что позволяет максимально эффективно удерживать дальние фишки O, которые находятся на расстоянии в пять шагов от данного пункта. Но в данной ситуации правильным будет ход 10/8, 10/4. Такой вариант развития игры дает X свободную фишку в пункте 8 и позволяет ему сделать более удачный ход при последующем выпадении больших чисел.

Может показаться, что, если бы X сыграл 8/6, 8/2, его позиция была бы более сильной. Но в действительности же она более уязвима, поскольку X теряет строителей и не сможет впоследствии сохранить создавшееся положение.

В следующей главе мы ответим на вопрос, каким образом необходимо размещать фишки, чтобы получить максимальные возможности для достижения ваших стратегических целей и ограничения действий вашего противника.

# ГЛАВА 13

## ДУБЛИРОВАНИЕ И ДИВЕРСИФИКАЦИЯ

В данной главе мы расскажем, как вы можете увеличить количество комбинаций, благоприятных для вас (**диверсификация**) либо уменьшить количество комбинаций, благоприятных для вашего противника (**дублирование**).

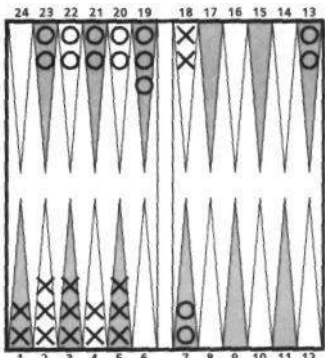
Эта глава довольно обширна и подчас изобилует техническими деталями. Если эти концепции вам незнакомы, мы рекомендуем вам изучить только первые две позиции и перейти непосредственно к фундаментальным аспектам стратегии и игры. Последующие главы можно читать и без ознакомления с принципами дублирования и диверсификации. Вы можете вернуться к этой главе несколько позже, чтобы более детально ознакомиться с данными принципами.

Мы начнем с рассмотрения принципа, применяемого при обороне своих позиций: принципа дублирования.

### Дублирование

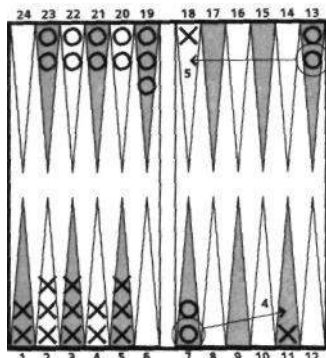
#### Дублирование чисел, которые необходимы вашему противнику для побития

В позиции 1 вы вынуждены оставить два блота в различных пунктах доски. Если вы передвинете одну фишку как можно дальше 18/11 (позиция 1А), обе ваши фишки будут под угрозой удара противника: одна под угрозой шота с расстояния в четыре пункта, и вторая – под угрозой шота с расстояния в пять пунктов.



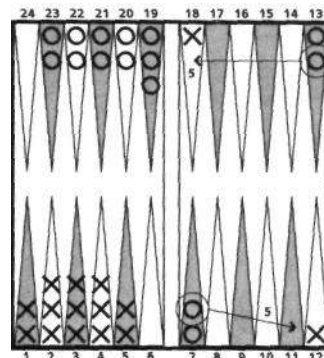
Позиция 1.

X должен играть 6-1



Позиция 1А.

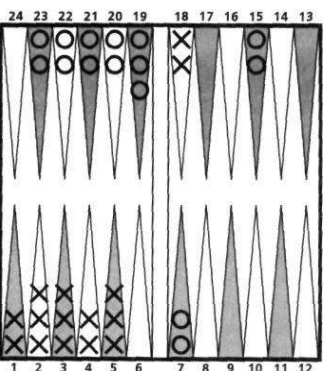
(X 6-1 18/11)



Позиция 1В.

(X 6-1 18/12, 5/4)

Теперь давайте проанализируем правильный ход: 18/12, 5/4. И снова два ваших блота находятся под угрозой, но вашему противнику необходимо выбросить только число 5, чтобы побить любую из ваших блотов.

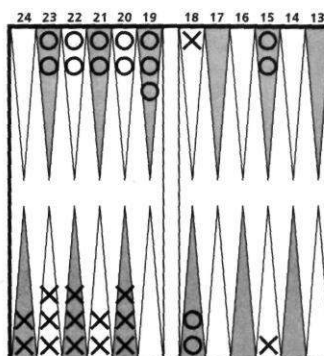


Позиция 2.

X должен играть 6-2

Следовательно, несмотря на двойную угрозу ваш оппонент будет иметь только *одинарный* прямой шот на своих игральные кости, т.е. число 5 (вдобавок к комбинациям 1-4, 2-3). У вас есть дублированное число, которое необходимо противнику для побития ваших фишек (число 5 в каждом случае), поэтому вы существенно снизили его шансы побить ваши блоты.

В том же ключе можно рассмотреть и позицию 2. В этом случае правильным будет использование обоих чисел для перемещения одной фишки 18/10 (позиция 2А). Такой ход оставляет два блота, но каждый из них подвергается прямой угрозе при выпадении числа 3. Вы дублировали необходимое противнику число 3 и сократили его шансы побить ваши блоты.



Позиция 2А.

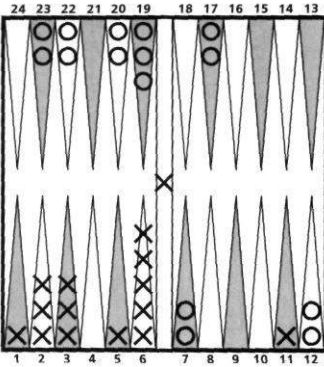
(X 6-2 18/10)

Любой другой ход предоставил бы вашему противнику возможность использовать для побития два *разных* числа, другими словами, дал бы ему шансы на двойной прямой шот. (Заметьте, что дублирование не только снижает шанс побить *любую* из фишек, но и чрезвычайно усложняет побитие *обеих* фишек. В позиции 2А обе фишки позволяет побить только комбинация 3-3.)

Данный принцип защиты заключается в следующем: *если вы оставляете незащищенными более чем одну фишку, попробуйте оставить их под угрозой одного и того же числа, уменьшая таким образом количество комбинаций, которые дадут возможность противнику побить эти фишки.*

Заметьте, что в обоих примерах мы могли найти наиболее безопасный ход, подсчитывая точное количество шотов в каждом случае. Принцип дублирования помогает избежать этих утомительных подсчетов. Ход с применением дублирования гарантированно позволяет вам оставить меньшее количество шотов, чем другой возможный ход без дублирования. Это одна из причин, по которой искусные игроки редко утруждают себя подсчетом точного количества шотов, обычно всю работу выполняет принцип дублирования.

В позиции 3 X должен использовать число 4, чтобы ввести в игру фишку из бара, но ему следует подумать, как он может использовать число 3. Если он использует это число для дальнейшего продвижения фишки к бар-пункту противника (бар/21/18), это даст противнику возможность для тройного прямого шота: с расстояния в четыре, в шесть и один пункт. Вполне понятно, что такой ход был бы неправильным.



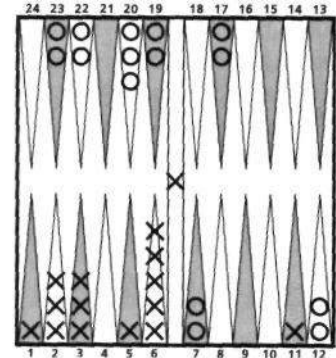
Позиция 3.

X должен играть 4-3

Если вы переведете фишку, стоящую в вашем Дворе, ближе к своему Дому (бар/21, 11/8), вы снова оставите противнику возможность для тройного прямого шота. Ваш противник сможет побить эту фишку с помощью числа 1, а фишку в его Доме – с помощью чисел 2 и 4 (что он сделает весьма охотно, ибо ваша позиция весьма слаба).

Правильный ход выглядит так: бар/21, 6/3. В этом случае вы оставляете шоты с расстояния в два и четыре пункта, а это уже существенное улучшение, поскольку вы дублировали четверку.

Позиция 4 почти идентична позиции 3. После повторного ввода фишки в игру X понимает, что необходимое противнику число 4 дублируется, если он оставит свои фишки вне Дома в том положении, как при ходе бар/21, 6/3. Число 1 дублируется, если X сыграет бар/21, 11/8. В любом случае противник может использовать числа 4 и 1, чтобы побить фишки X, поэтому, с точки зрения принципа дублирования оба варианта развития игры равны и оставляют одинаковое количество шотов.



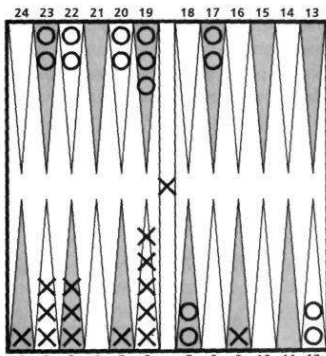
Позиция 4.

X должен играть 4-3

Более предпочтительным является ход бар/21, 11/8, который уменьшает шансы на побитие второй фишки и позволяет вывести эту фишку ближе к Дому в том случае, если противник ее не побьет.

Позиции 3 и 4 иллюстрируют одну из причин, по которой нарды являются трудной и интересной игрой. Мгновенные перемены позиции на одной части доски оказывают влияние на ваши ходы в другом ее секторе.

Принцип дублирования не всегда может помочь вам при определении правильного хода. Чрезмерные надежды на него или излишнее использование этого принципа могут привести к неверным ходам, как это показано в позиции 5.



Позиция 5.

X должен играть 4-3

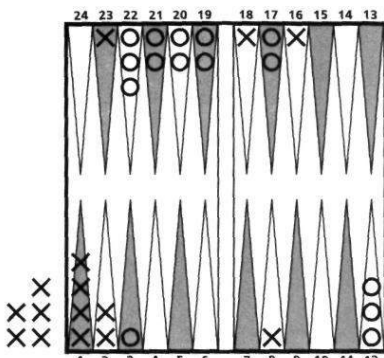
Сыграв бар/21, 6/3, X может дублировать число 2, с помощью которого O побьет его фишки. Этот ход является неправильным. Правильным будет ход бар/21, 9/6, который позволяет обезопасить фишку в пункте 9. У вас нет никакой необходимости оставлять шот в пункте 9 только потому, что вы можете дублировать двойку.

Основная идея состоит в том, что вы должны пытаться дублировать числа, с помощью которых противник может побить ваши фишки в том случае, если вы *вынуждены* оставлять без защиты фишки в различных частях доски. Вы не должны преднамеренно оставлять дополнительные блоты, чтобы применить принцип дублирования.

Иногда вы можете дублировать более чем одно число. Вы также можете утроить или даже учетверить числа, которые позволяют противнику побить ваши фишки.

Позиция 6 иллюстрирует обе эти возможности. Сыграв 16/13, 8/4, вы повсеместно оставите возможность для шотов с расстояния в один и шесть пунктов. Хотя шоты с расстояния в один пункт находятся в четырех различных местах, но на каждый из них потребуется число 1 на костях. Ваши перспективы все еще неясны, но любой другой ход оставляет возможность, по меньшей мере, для тройного прямого шота и практически гарантирует побитие при следующем броске.

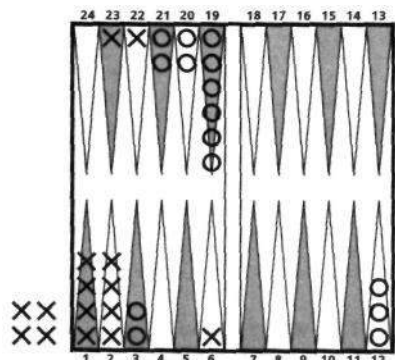
Попробуйте рассмотреть и решить следующие примеры дублирования чисел, которые позволяют противнику побить ваши фишки: позиции 7A-D.



Позиция 6.

X должен играть 4-3





**Позиция 7А.**  
X должен играть 5-3

В позиции 7А X может сыграть 23/15. Такой ход эффективно сокращает возможности О для одинарного прямого шота с помощью числа 3, которое является единственным числом, бьющим ваши фишки. Заметьте: если вы сделаете альтернативный ход 22/14, ваши три фишки попадут под угрозу побития не одним числом 3, а тремя *разными* числами – 2, 3 и 4, другими словами, попадут под угрозу тройного шота.

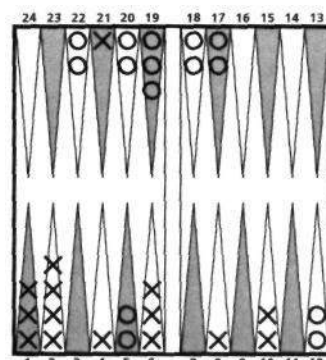
Часто упоминаемый недостаток принципа дублирования заключается в следующем: что произойдет, если ваш противник выбросит дубль тех чисел, которые вы дублируете? Вас побьют не

один, а два раза. В позиции 7А, действительно, выпадение дубля 3-3 станет катастрофой для X. Такой дубль позволит О побить одну фишку X во Дворе О и две фишки в других частях доски.

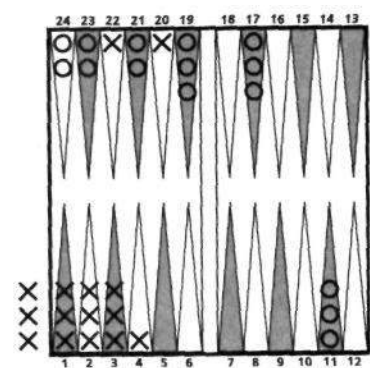
Ответ на этот вопрос таков: избежать выпадения таких чисел нельзя – определенный дубль выпадает в одном из тридцати шести случаев (помните, что обычная недублированная комбинация, например 3-4, выпадает в двух случаях из тридцати шести), и если такой дубль выпадает, то это ваша неудача.

Способов для защиты от каждого выпавшего числа не существует: суть дублирования заключается в том, что оно позволяет уменьшить шансы вашего противника на выпадение удачных для него чисел.

В позиции 7В X снова может ввести фишку из Дома О и оставить возможность только для шота с расстояния



**Позиция 7В.**  
X должен играть 6-1

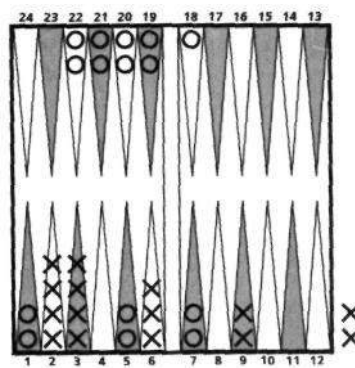


**Позиция 7С.**  
X должен играть 6-3

в три пункта, сыграв 21/15, 4/3.

В позиции 7С X следует играть 20/14, 4/1, оставляя противнику возможность удара при помощи числа 3 (дублированного) и числа 5.

В позиции 7D, сыграв 9/4, 9/8, X оставляет О возможность удара при выпадении чисел 1 и 3 – шот, возможный только в двадцати комбинациях, в то время как при ходе X 9/3 у О появляется возможность для прямого шота при выпадении чисел 2 и 4, вдобавок к уже возможным комбинациям 1-1, 1-3, 3-5, что в сумме дает двадцать пять возможных комбинаций. В данном случае вы поступите более правильно, если оставите противнику на пять шотов меньше, несмотря на то, что для этого вам потребуется дополнительный блот.



**Позиция 7D.**  
X должен играть 5-1

## Другие формы дублирования

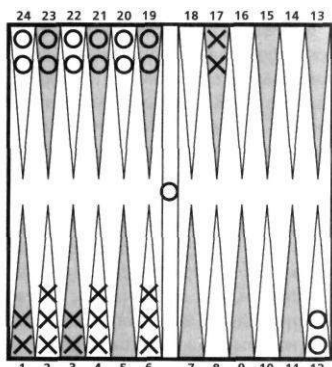
До этого мы рассматривали возможности ограничения шансов противника на побитие ваших фишек путем дублирования чисел, необходимых ему для этого и расположенных в различных местах доски. Хотя такое использование принципа дублирования является основным и, возможно, наиболее частым, дублирование можно применять в любых случаях, если ваш противник рассчитывает на выпадение удачных (или необходимых) чисел, которые позволят ему сделать ходы в различных частях игровой доски.

### Повторный ввод фишки в игру и побитие

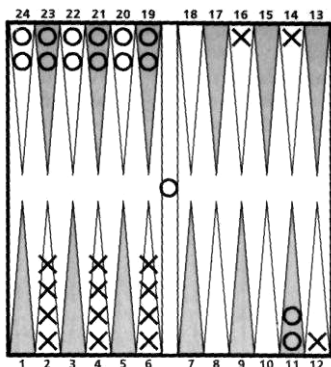
К примеру, рассмотрим ситуацию, в которой у вашего противника есть фишка на баре.

В позиции 8 мы видим, что О необходимо выбросить число 5, чтобы повторно ввести фишку в игру. Поэтому, если вы вынуждены отставить шот, вам следует оставить тот шот, который бьется числом 5. Сыграв 17/10, вы оставляете возможность только для шота с расстояния в пять пунктов, а единственная комбинация, которая позволяет О побить вас, это 5-5.

Но если вы неразумно передвинете обе свои дальние фишки 17/16, 17/11, то создадите возможность для шотов с расстояния в четыре (из его среднего пункта) и шести пунктов (при условии, что он введет фишку в игру при помощи числа 5). Чистый итог – 5-4 и 5-6 или всего четыре удара, это еще не



**Позиция 8.**  
X должен играть 6-1



Позиция 9.

Право броска принадлежит О

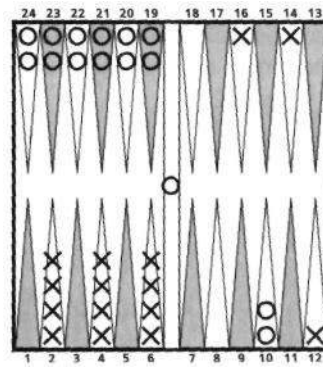
чем в позиции 9.

много, но в четыре раза больше, чем нужно.

Возможности для сокращения шотов О в случае дублирования чисел, которые ему нужны для ввода фишки в игру и побития ваших, можно увидеть при сравнении позиций 9 и 10.

В позиции 9 для ввода фишки в игру О необходимы числа 1, 3 и 5, для побития ваших фишек ему нужны те же числа. Из-за дублирования он может побить только девять комбинациями.

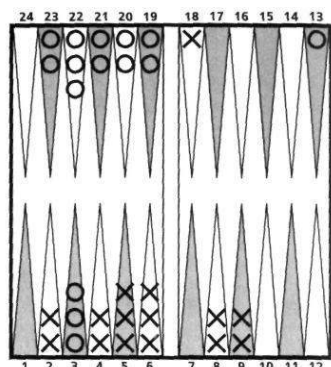
Но в позиции 10 для ввода фишки в игру О необходимы числа 1, 3 и 5, для побития ваших фишек ему нужны другие числа – 2, 4 и 6. В данном случае дублирования нет, и у него есть двадцать комбинаций, позволяющих побить вас, т.е. в два раза больше,



Позиция 10.

Право броска принадлежит О

### Побитие и выход из блокады



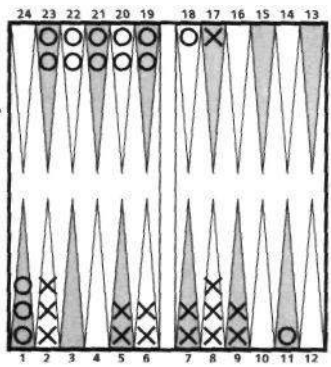
Позиция 11.

Х должен играть 2-1

Принцип дублирования можно использовать в том случае, если противнику необходимо какое-то число для определенной цели в одной из частей игровой доски. Предоставив ему это удачное число вместо нового числа, позволяющего побить вас в другом месте, вы ограничиваете его возможности.

К примеру, в позиции 11 наименьшее количество шотов (13) может быть достигнуто ходом 18/15. Но правильным является ход 18/17, 6/4. О крайне необходимо число 4, чтобы избежать 5-пунктовой блокады Х. Дублируя число 4, вы вынуждаете своего противника (в случае, если он выбросит 4) выбирать между спасением своей фишки и побитием вашей. Следовательно, из-за того, что число 4 крайне необходимо О в каком-то определенном месте, вы поступите более разумно, если оставите в другом месте шот, который бьется числом 4, а не тот, который бьется числом 2.

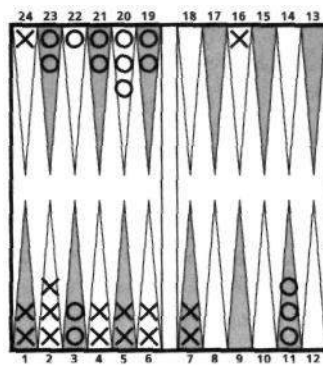
### Подход к границе блокады и побитие



Позиция 12.

Х должен играть 3-1

В позиции 12 в зависимости от того, как Х сыграет число 1, он может оставить О либо прямой шот, который бьется числом 3, либо шот, бьющийся числом 2. В обычной ситуации Х оставил бы шот на расстоянии двух пунктов, который дает О меньше шансы на побитие (двенадцать комбинаций по сравнению с тринадцатью, возможными при шоте на расстоянии в три пункта), но вы в первую очередь должны проанализировать позицию, чтобы понять, нужны ли О числа 2 и 3 в других местах. Он явно нуждается в числе 3, чтобы приблизиться к границе блокады Х. Следовательно, правильным будет ход 17/14, 8/7. Этот ход дублирует единственное удачное для О число 3. Ему необходимо одно число 3, чтобы подойти к границе вашей блокады, пункту 4, а второе число 3 нужно О для побития вашего блота в пункте 14.



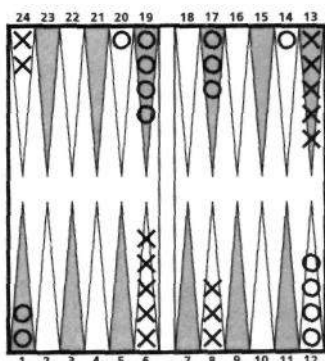
Позиция 13.

Х должен играть 3-1

В позиции 13 О необходимо число 2 для прикрытия незащищенного блота в пункте 22. Х правильно ходит 16/13, 2/1, дублируя необходимую двойку. Другими словами, Х оставляет О только число 2 для прикрытия блота в пункте 22 и его же для побития блота Х во Дворе О: 2 – для защиты и 2 – для атаки.

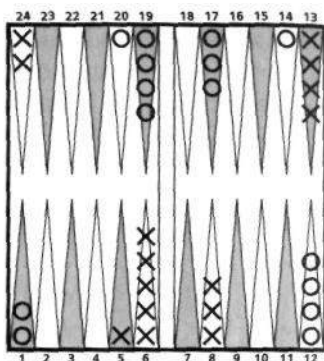
В начале игры (Позиция 14) ваш противник выбрасывает комбинацию 2-1. Он ставит шот в пункте 20 ходом 19/20 и выводит одну фишку из своего среднего пункта 12/14. Затем вы выбрасываете комбинацию 6-2. Использование всего хода для вывода дальней фишки 24/16 или перевод одной дальней фишки в бар-пункт, и передвижение еще одной фишки из среднего пункта 24/18, 13/11 являются необоснованно рискованными вариантами развития игры, поскольку у О появляется возможность осуществления дополнительного шота с помощью строителя в пункте 14.

Использование всего хода для вывода дальней фишки 24/16 или перевод одной дальней фишки в бар-пункт, и передвижение еще одной фишки из среднего пункта 24/18, 13/11 являются необоснованно рискованными вариантами развития игры, поскольку у О появляется возможность осуществления дополнительного шота с помощью строителя в пункте 14.



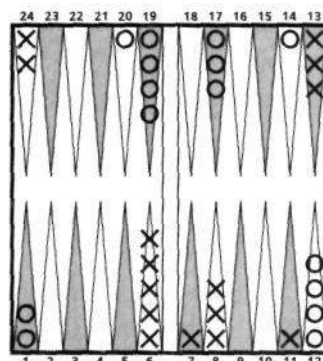
Позиция 14.

X должен играть 6-2  
(O 2-1 19/20, 12/14).



Позиция 14А.

(X 6-2 13/5)



Позиция 14В.

(X 6-2 13/7, 13/11)

Ход, который использует большинство игроков (в действительности, ход неправильный), постанровка слота в пункте 5, 13/5 (позиция 14А).

Это дает вашему противнику возможность использовать число 4 для побития вашей фишки и использовать числа 1, 3 и 6 для прикрытия блота в пункте 20 – все числа разные. Оставляя противнику возможность использования нескольких удачных чисел, вы увеличиваете его шансы на то, что ему удастся выбросить хотя бы одно из этих чисел. Вы *диверсифицировали* (разнообразили) удачные для него числа. Конечно, вы хотите сделать совершенно обратное, т.е. *дублировать* удачные для него числа и таким образом ограничить его возможности. Исходя из этих соображений, несколько лучшим вариантом развития игры является размещение слота в бар-пункте 13/7, 13/11 (позиция 14В). Вместо того чтобы предоставлять противнику возможность использования нового удачного числа 4, вы дублируете варианты использования числа 6: 6 – для побития вашей фишки и 6 – для прикрытия его блота.

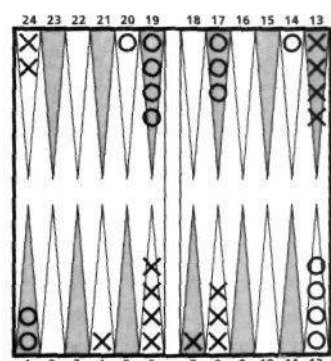
### Чего можно достичь путем дублирования, а чего нельзя

Как правило, многие игроки неправильно понимают суть принципа дублирования, считая, что основная задача дублирования заключается в том, чтобы поставить противника в тупик, если он действительно выбросит число, которое вы дублировали (в позиции 14В это число 6), он не будет знать, какой из вариантов использования числа 6 ему стоит применить. Хотя у соперника на самом деле может быть выбор из нескольких вариантов ходов. И если он выбросит число, которое вы дублировали, то, как правило, любой из возможных ходов будет для него удачным. Ваша выгода от дублирования заключается в ощутимом сокращении количества хороших шотов для вашего противника, а отнюдь не в неосознанном психологическом замешательстве, которое вы можете у него вызвать.

Если, как это показано в позиции 14В, вашему противнику требуется одно и то же число для двух различных целей в разных местах игровой доски, вы можете сократить возможное количество удобных для него шотов двумя способами.

Сравнив рекомендованный нами ход 13/7, 13/11 (позиция 14В) с альтернативным ходом 13/5 (позиция 14А), вы поймете, что можете сократить шансы противника на одновременное побитие вашей фишки и прикрытия своего блота. Сделав ход, рекомендованный нами, вы также увеличите свои шансы на то, что он не сможет достичь *ни одной* из своих целей.

Хотя в большинстве случаев вы предпочтете закрыть свой пункт 5, а не бар-пункт (и, следовательно, поставите слот в пункте 5, а не в бар-пункте), в данной ситуации сокращение количества благоприятных для



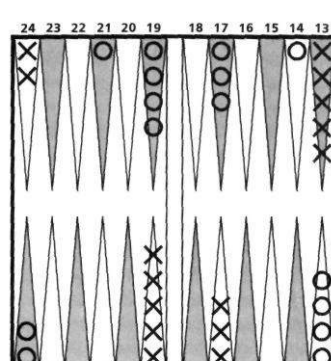
Позиция 14С.

(X 6-2 13/7, 6/4)

противника чисел путем дублирования делает размещение слота в бар-пункте более предпочтительным.

На самом деле здесь существует возможность еще для одного хода, который рекомендуется только для профессионального игрока, готового играть рискованно: 13/7, 6/4!

На первый взгляд, такой ход выглядит безрассудным, поскольку оставлять такой двойной шот в большинстве ситуаций неверно. Но обратите внимание на великолепное дублирование: числа 3 и 6 – для побития и те же 3 и 6 – для защиты. На самом деле чисел, которые бьют и прикрывают блоты, чрезвычайно мало. Их количество по сравнению с рекомендованным ходом увеличивается всего лишь на одно



Позиция 15.

X должен играть 6-2

число (3-1). Если ваш противник бьет вас и не закрывает свой блот, у вас есть возможность для ответного двойного шота – вы можете побить блот противника в его пункте 5. Если же он предпочтет прикрыть свой блот, вам удастся не отстать от него, закрыв свою доску.

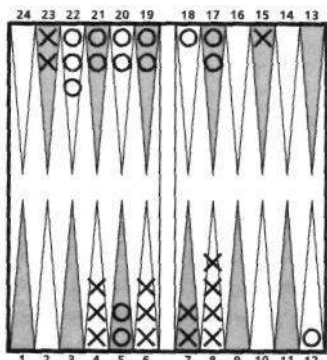
И снова мы обращаем ваше внимание на тот факт, что игра – это единое целое.

В позиции 15 мы видоизменили позицию 14, передвинув блот О из пункта 22 в пункт 21. Это меняет

всю игру на вашей части доски. Теперь для прикрытия блота О необходимы числа 2 и 4. Следовательно, правильным ходом будет размещение слота в пункте 5 (13/5), что также заставит противника использовать число 4 для побития.

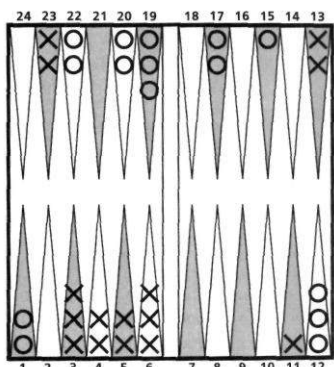
## Побитие и блокада

Еще один пример дублирования показан в позиции 16.



Позиция 16.

X должен играть 4-1



Позиция 17.

X должен играть 1

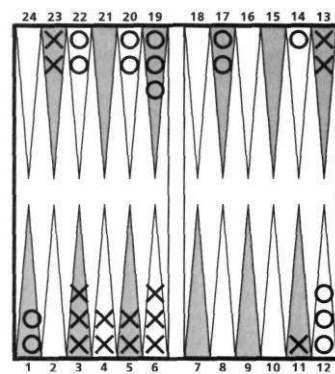
Здесь существует опасность того, что О сможет выиграть, если он выбросит шестерку и создаст полную 6-пунктовую блокаду. При выпавшей комбинации 4-1 X не может обезопасить свой блот в пункте 15, но у него есть выбор: он может оставить прямой шот, который бьется числом 2 либо числом 3, либо 5, или числом 6. Правильное решение – дублировать число 6 ходом 15/11, 8/7. Этот ход оставляет О только одно выигрышное число вместо двух, поскольку побитие все равно обеспечивает ему победу.

## Дублирование не прямых шотов

Как правило, вы должны пытаться дублировать только те числа, которые обеспечивают прямые шоты вашему противнику, но иногда дублирование не прямых шотов может принести также вам определенные выгоды.

В позиции 17 X предпочел бы оставить своего строителя как можно дальше от Дома в пункте 11 на тот случай, если О попытается вывести одну из своих дальних фишек. Но, оставив строителя в этом пункте, X подвергает эту фишку опасности быть побитой при выпадении комбинации 6-4. В данной позиции комбинация 6-3 была бы крайне удачной для О, поскольку она позволяет ему закрыть свой бар-пункт (пункт 18). Следовательно, правильным для X будет ход 11/10. Это дублирует комбинацию 6-3, которая позволит О побить фишку X или прикрыть свой блот и исключает комбинацию 6-4 из списка комбинаций, благоприятных для О.

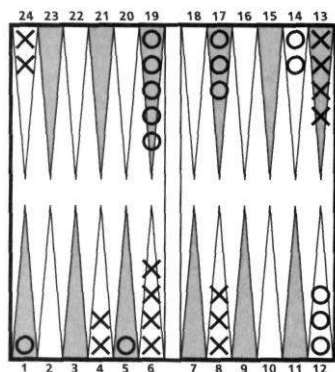
Давайте сравним этот пример с позицией 18. В этой позиции строитель О находится в пункте 14, и О необходима комбинация 6-4, чтобы закрыть свой бар-пункт (пункт 18). Ему также необходима комбинация 6-4, чтобы побить блот X. Правильным для X будет ход 6/5, который дублирует варианты использования комбинации 6-4.



Позиция 18.

X должен играть 1

## Другие случаи



Позиция 19.

X должен играть 4

Мы уже поняли, что в ситуациях, когда определенное число играет для вашего противника важную роль, вы можете воспользоваться принципом дублирования. По мере более глубокого изучения стратегии и тактики мы выявляем новые возможности для применения этого принципа.

В позиции 19 у X есть три возможных варианта использования числа 4: 24/20, 8/4 и 13/9. Первый из вариантов является неоправданно рискованным, поскольку он позволяет противнику *зажать вашу фишку в клещи*. Данное понятие полностью объяснено в главе 21.

В предыдущей главе мы выяснили, что ход 8/4 несмотря на свою безопасность ухудшает возможности ваших строителей: вы получаете мини-строителя в пункте 4 и оголяете свой пункт 8. Значимость правильного хода 13/9 вы можете осознать только тогда, когда поймете огромную ценность пункта 5 вашего противника. Целая глава данной книги «Золотой пункт» посвящена стратегическому значению закрытия этого пункта.

Исходя из этого, мы можем понять выгоды дублирования в данном случае. Самое лучшее число, которое О может выбросить в следующий раз – это число 4, позволяющее ему закрыть этот стратегический пункт 5 X. Хотя вы не можете прямо воспрепятствовать выбрасыванию числа 4 и закрытию этого пункта, вы способны сыграть 13/9, дублируя необходимое О число 4: число 4 – для прикрытия его блота и 4 – для побития вашего.

Теперь давайте подумаем, что может произойти в данных случаях.

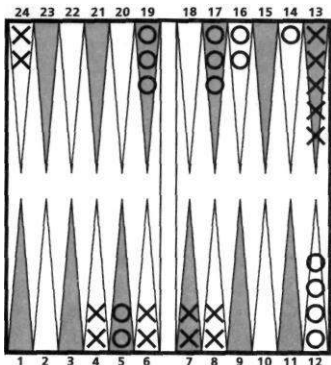
**Случай А.** О выбрасывает 4. Теперь у О есть выбор, выбор трудный и необходимый: побить вас или закрыть ваш пункт 5. Любой из этих вариантов не доставит вам удовольствия, но вы должны понять, что число 4 в любом случае является удачным для вашего противника, будет у вас блот в пункте 9 или нет. И мы практически не рискуем, поскольку противник всегда может сделать другой выбор и закрыть пункт 5.

**Случай В.** О не выбрасывает 4. Если О не удалось выбросить 4, то ход, который мы сделали, 13/9, более удачен, чем два других, поскольку теперь у нас есть дополнительный строитель, этот ход также позволя-

ет оказывать дополнительное давление на блот О в пункте 5 Х.

В позиции 19 мы использовали дублирование не для того, чтобы прямо ограничить количество удачных для О шотов, а чтобы улучшить свою позицию при минимальном риске для нас.

### Причины, по которым мы используем число 6 для удара



Позиция 20.

Х должен играть 6-2

В позиции 20 мы снова можем улучшить свою позицию с помощью дублирования при минимальном риске для себя. На первый взгляд еще неясно, какую пользу может принести дублирование, поскольку мы не видим, что О нуждается в каком-то определенном числе. Более детальный анализ ситуации позволяет нам выявить, что по различным причинам число 6 является чрезвычайно удачным для О. Комбинации 6-1, 6-3 и 6-4 позволяют закрыть пункт 20. Комбинации 6-2, 6-4 и 6-1 позволяют О закрыть свой бар-пункт (пункт 18), и даже комбинация 6-5 не так уж плоха, поскольку с ее помощью О может закрыть пункт 22.

Правильным для Х будет ход 13/7, 13/11, который позволяет дублировать варианты использования числа 6. Если сейчас О выбросит 6, наша ситуация несколько не ухудшится, независимо от того займет он ценный пункт или побьет нашу фишку. (Мы только что говорили о ценности вашего пункта 5 для О. В действительности же, как мы увидим несколько позже, в данной позиции О поступил бы крайне неразумно, если бы побил фишку в каком-либо другом месте и отказался от закрытия пункта 5.) Если он не может побить нашу

фишку, у нас появится шанс выбросить число 2 и закрыть пункт 11. Закрытие этого пункта позволяет максимально эффективно удерживать фишки противника в пункте 5, поскольку пункт 11 находится на расстоянии шести пунктов от пункта, занятого противником.

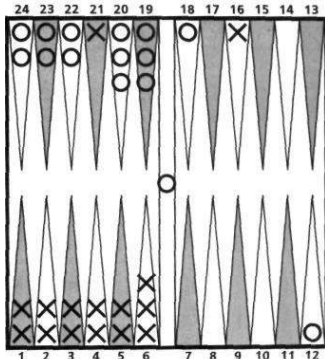
И наконец, еще несколько важных замечаний относительно дублирования. Иногда выявить возможности для дублирования бывает очень сложно, для этого необходимы опыт и практика. В большинстве ходов дублирование не играет решающей роли, или же игроки отказываются от него в пользу каких-либо иных приемов. Частая ошибка, которую делают люди, только что изучившие данный принцип, заключается в чрезмерно частом его использовании или поиске возможностей дублирования там, где это совершенно не нужно. Мы еще раз напоминаем, что не стоит оставлять шоты, которых можно избежать, для того чтобы использовать принцип дублирования.

Вы сможете полностью усвоить прием дублирования, если будете делать это медленно, на личной практике. Например, вы должны начинать искать возможные пути для дублирования только в тех случаях, когда вы вынуждены оставить противнику два (или более) блота в различных пунктах доски и хотите избежать побития обоих своих фишек (*двойного боя*). Еще один случай, при котором стоит искать пути для дублирования, – возможность двух почти равноценных ходов.

Для того чтобы определить, какой из двух ходов является лучшим, сначала проверьте, какой из них позволяет дублировать ключевое для вашего противника число. Когда вы накопите больше опыта, вы сможете иногда распознавать и другие ситуации, в которых ваш противник будет нуждаться в определенном числе и дублирование которых может принести вам определенную выгоду.

## Диверсификация

Диверсификация и дублирование являются взаимно дополняющими техническими приемами: ваш противник стремится **дублировать** варианты использования удачных чисел, которые вы можете выбросить, а вы сами хотите **диверсифицировать** (разнообразить) свои благоприятные числа или избежать дублирования вариантов их использования. Вы пытаетесь создавать позиции, в которых максимальное количество разных чисел будет благоприятно для вас.



Позиция 21.

Х должен играть 1

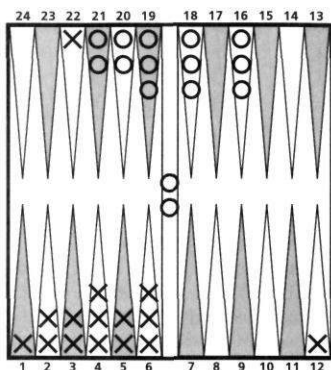
В позиции 21 О находится на баре, а Х закрыл свою доску. Х нечего бояться в этой позиции, и он может свободно передвигать свои фишки. Он хотел бы побить еще одну фишку своего противника, чтобы увеличить шансы на выигрыш гэммона. Х мог бы совершить ошибку, если бы пошел 16/15, так как этот ход оставляет Х возможность только для прямого шота с расстояния в три пункта в случае с обоими блотами О. Другими словами, ход 16/15 дублирует варианты использования ваших собственных удачных чисел. Это является целью вашего противника, а отнюдь не вашей.

Правильный ход – 6/5. Это позволяет вам использовать два числа – число 3 (для побития блота в пункте 18) и число 4 (для побития блота в пункте 12). Таким образом, вы оставили себе возможность для двойного прямого шота.

В главе 12 мы узнали, как можно быстро развить свою игру с помощью создания строителей и размещения фишек в тех пунктах, где они могут принимать активное участие в игре. Диверсификация имеет ту же цель – увеличение ваших шансов на конструктивную игру. Прием диверсификации учитывает определенные числа, которые могут быть благоприятными для ваших последующих ходов. Всякий раз, когда вам необходимо определенное число для конструктивной игры в одной части доски, вы должны пытаться скорректировать вашу позицию таким образом, чтобы вам было необходимо *другое* число для плодотворного хода в другом месте. Создавая возмож-

ность для использования максимального количества различных чисел, вы диверсифицируете свои возможные ходы.

В первом примере вы диверсифицировали числа, которые необходимы вам для побития фишек противника. В позиции 22 X снова имеет возможность диверсифицировать свои благоприятные числа. O имеет две фишки на баре, а X закрыл пять пунктов в своем Доме. У X есть две важные цели: вывести свою последнюю дальнюю фишку из Дома O через его разорванную 5-пунктовую блокаду и закрыть свою доску для O.

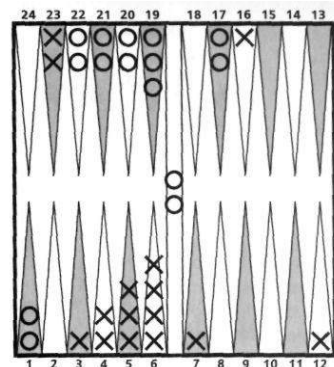


**Позиция 22.**

X должен играть 1

В данной позиции X необходимо число 5 для вывода дальней фишки, а также число 5 либо число 3 для закрытия пункта 1. Сделав правильный ход 6/5, X может диверсифицировать свои благоприятные числа. Теперь для закрытия пункта ему необходимы числа 3 и 4, а для вывода фишки – число 5, т.е. после такого хода шансы X на выпадение удачных чисел увеличились, поскольку он увеличил количество полезных для него чисел.

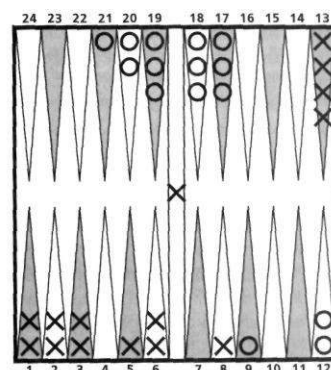
В позиции 23 у X снова есть две важные цели: вывести свои дальние фишки и создать блокаду перед фишками O. Сыграв 6/3, 12/11, X диверсифицирует числа, с помощью которых он может вывести свои



**Позиция 23.**

X должен играть 3-1

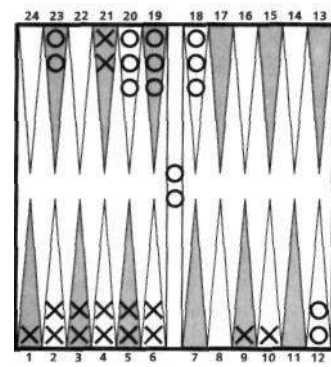
фишки (число 5) и закрыть свой бар-пункт (число 4).



**Позиция 24.**

Следующий пример позиции 24 взят из реальной игры, в которой опытный игрок был сбит с толку из-за того, что не смог выявить возможности для диверсификации. Ход, который сделал этот игрок, выглядел следующим образом: бар/21\*, 5/4. Сделав его, вы, вместо того чтобы диверсифицировать полезные числа, дублируете варианты их применения. Теперь вам необходимо число 4, чтобы побить фишку O в пункте 9, и число 4 для прикрытия своего блота в пункте 5. Правильным здесь будет ход бар/21\*, 8/7. Теперь, если ваш противник не сможет выйти из бара, вы можете использовать число 2 для прикрытия своего блота в пункте 5 и число 4 для побития фишки противника. Следовательно, вы существенно увеличили свои шансы на выпадение удачных чисел в следующем ключевом броске.

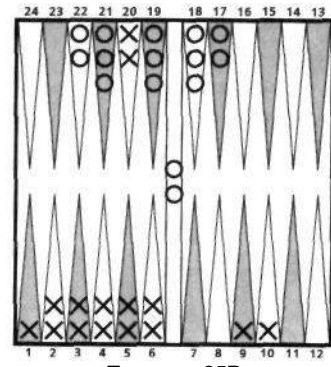
Позиции 25A и 25B иллюстрируют едва уловимые различия, которые могут повлиять на диверсификацию. Несмотря на схожесть позиций в каждой из них необходимы различные ходы. В обеих позициях первичной целью X является закрытие доски для фишек O, поэтому он должен полностью закрыть своей пункт 1.



**Позиция 25A.**

X должен играть 6-4

X может не беспокоиться из-за вывода своих фишек из Дома O в этом броске, поскольку после полного закрытия своей доски для O X с легкостью прорвется через 3-пунктовую блокаду O. Для того чтобы закрыть свой первый пункт, X должен вывести свои дальние фишки из Дома O и ввести их свой Дом, чтобы иметь возможность использовать их в качестве строителей. В позиции 25A X следует играть 10/6, 9/3, в то время как в позиции 25B он должен играть 9/5, 10/4. Причина таких различий станет ясна, если мы примем во внимание позицию, которая создастся, если O сможет выбросить 1 и побить X в пункте 1.



**Позиция 25B.**

X должен играть 6-4

Если O побьет X в следующем броске, мы должны иметь возможность снова ввести фишку в игру и побить O в нашем пункте 1. Для того чтобы обеспечить себе оптимальные шансы в такой ситуации, мы должны диверсифицировать числа, с помощью которых мы сможем ввести фишку в игру и побить O. В позиции 25A мы ходим так, чтобы числа 2 и 5 позволяли нам достичь пункта 1. Теперь, если нас побьют, у нас есть возможность использовать числа 1, 3 и 4 для ввода побитой фишки в игру, и числа 2 и 5 – для побития фишки противника. В позиции 25B мы можем ввести побитую фишку в игру с помощью чисел 1, 2 и 5. Следовательно, мы передвигаем фишки в пункты 5 и 4, чтобы иметь возможность использовать числа 3 и 4 для прикрытия своего блота или побития блота противника.

И наконец, вы должны запомнить, что прием дублирования оказывает влияние на использование противником чисел, выпавших только в следующем броске. Диверсификация влияет на два броска – следующий бросок вашего противника и ваш последующий бросок. По этой причине отчетливые примеры диверсификации возникают намного реже, чем дублирование. Хотя вы должны четко усвоить концепцию диверсификации, вы не должны терять время зря, активно выискивая подобные позиции.

# ГЛАВА 14

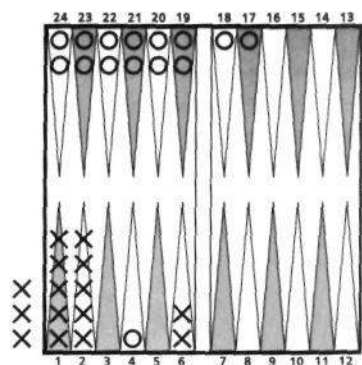
## КОГДА ВЫ ВЫНУЖДЕНЫ ОСТАВЛЯТЬ ШОТЫ ДЛЯ СВОЕГО ПРОТИВНИКА

В этой главе мы в первую очередь рассматриваем те случаи, при которых игрок стремится избежать побития, но *должен* оставить шот для своего противника. При выборе своего хода вам следует попытаться создать позицию, которая будет максимально выгодна для вас. В случае, если вам необходимо оставить незащищенную фишку, вы должны быть заинтересованы не только в том, чтобы уменьшить количество шотов (количество комбинаций, которые бьют вашу фишку, из 36 возможных). Вам следует максимально эффективно разместить ваши фишки. В общих чертах вы можете сделать это двумя способами: создать такие позиции, которые в случае неудачи вашего противника будут наиболее конструктивными и безопасными для вас, и если противник все же побьет вас, будут наиболее неудобными и опасными для него.

### Сведение к минимуму количества шотов

Поскольку здесь мы рассматриваем позиции, в которых вы хотите избежать побития своих фишек, наиболее очевидным ответом на вопрос: «Как вы можете наиболее выгодно оставить шот?», является следующий: вы должны разместить свои фишки таким образом, чтобы свести к минимуму количество возможных шотов.

Например, в позиции 1 правильным является ход 6/off, 2/off. Он оставляет противнику двенадцать шотов, в то время как ход 6/off, 6/4\* – тринадцать шотов. Поскольку ваша единственная цель состоит в уклонении от побития в следующем броске, ход, оставляющий противнику меньшее количество шотов, является более предпочтительным.



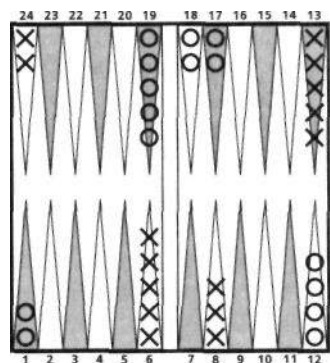
Позиция 1.

X должен играть 6-2

Но сведение к минимуму количества шотов обычно не является основным обуславливающим фактором при выборе хода. Многие игроки ошибочно считают, что способность быстро подсчитывать шоты является большим преимуществом в игре. Они приходят в уныние вследствие того, что не обладают математическим складом ума, т.е. не могут мгновенно проделывать в уме арифметические вычисления. Хотя в некоторых кругах такое заявление может быть воспринято как ересь, я считаю, что быстро подсчитывать шоты (а также шаги) является навыком, который сильно переоценивают. В действительности, вопреки популярному убеждению, лучшие игроки мирового уровня вообще редко подсчитывают шоты! Я сам часто играю часами без подсчета точного количества шотов, которые я оставляю: в большинстве случаев всю работу за меня выполняет дублирование.

К счастью, нарды – это не просто механическая игра, а простое математическое сведение к минимуму возможных шотов не всегда позволяет сделать правильный ход. Вы должны принимать во внимание не только возможность уменьшения прямой опасности, которую несет в себе следующий бросок вашего противника, но и все последствия хода, включая обеспечение безопасности своих фишек и результирующую позицию. Вы не должны оставлять противнику дополнительные шоты без крайней на то необходимости. Позиция, в которой не играют роли другие факторы, возникает крайне редко.

### Наиболее конструктивная результирующая позиция



Позиция 2.

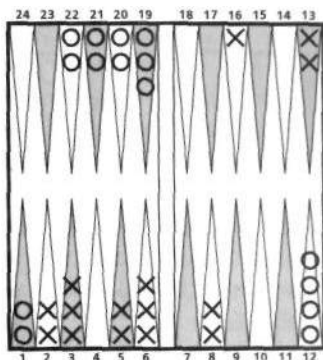
X должен играть 6-5

Вы всегда должны пытаться разместить свои фишки максимально конструктивно. Даже в тех случаях, когда возникает необходимость оставить противнику дополнительные шоты, важно принимать во внимание не только негативные аспекты побития ваших фишек, но и выгоду, которую вы можете получить, если противнику не удастся побить вас.

#### Размещение слота в ключевом пункте

В позиции 2 ваш противник начал игру с комбинации 6-1, которая позволила ему закрыть свой бар-пункт. Вы выбросили 6-5. Вы можете оставить минимальное количество шотов (11), использовав все очки для передвижения одной фишки из вашего среднего пункта 13/2. Но более удачным ходом будет передвижение двух фишек из среднего пункта 13/8, 13/7, при котором вы оставляете незащищенной одну фишку в своем бар-пункте. Такой ход дает противнику семнадцать шотов. Но если противнику не удастся побить вас, вы сможете закрыть ценный бар-пункт. Если бы вы сыграли более безопасно, оставив фишку в пункте 2, а ваш противник не смог побить вас, вы бы не получили никакой выгоды, поскольку на этой стадии игры пункт 2 не имеет никакой ценности.

## Создание строителей



Позиция 3.

X должен играть 5-1

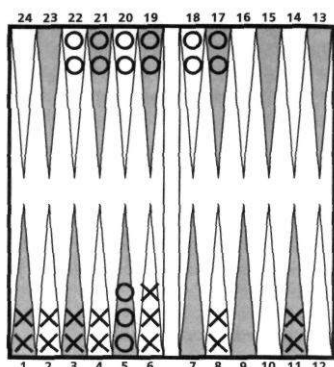
В позиции 3 X вынужден оставить противнику не прямой шот. Минимальное количество шотов может быть получено при ходе 16/11, 3/2, который позволяет сопернику побить вас только с помощью комбинации 6-4 (два шота). Но лучшим ходом будет 16/10, который позволит вам создать нового строителя для пункта 4. Хотя этот ход подвергает вас опасности побития при помощи комбинаций 6-3 и 3-3 (три шота или три возможные комбинации из тридцати шести), он более безопасен с точки зрения перевода фишек в Дом. И снова значимость создания дополнительного строителя перевешивает небольшое увеличение прямой опасности побития.

## Наиболее безопасная позиция

### Освобождение самого сложного пункта

Если вы пытаетесь безопасно перевести фишки в свой Дом, вы должны в первую очередь заняться освобождением самого сложного пункта, даже если для этого вам потребуется оставить несколько дополнительных шотов.

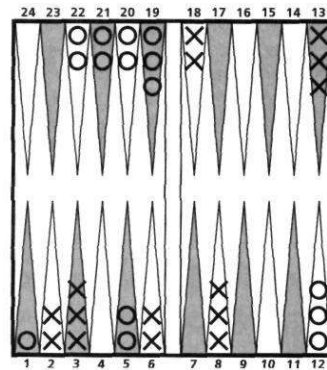
В позиции 4 X может сыграть 8/2, 8/7, оставив противнику только одиннадцать шотов (комбинаций). Но



Позиция 4.

X должен играть 6-1

лучшим является ход 11/4, который оставляет шестнадцать шотов, но дает вам прекрасные перспективы для беспрепятственного ввода фишек в Дом. Если вы сделаете более безопасный ход, освободив пункт 8, то, вероятнее всего, в следующем броске при попытке освободить пункт 11 (если только вам не повезет и вы сможете выбросить небольшой дубль), ваш противник получит возможность для прямого шота с расстояния в шесть пунктов (семнадцать комбинаций чисел). И это все в *дополнение* к уже имеющемуся шоту с расстояния в два пункта.

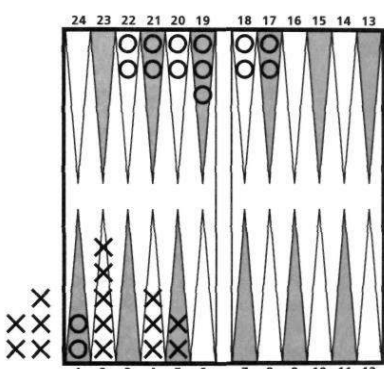


Позиция 5.

X должен играть 5-4

В позиции 5 перевод фишки 13/4 оставил бы противнику минимальное количество прямых шотов (одиннадцать комбинаций чисел). Но правильным ходом будет освобождение бар-пункта вашего противника, 18/13, 18/14, где вы оставляете блот в пункте 14 и даете противнику возможность для пятнадцати шотов. Поскольку вы хотите ввести все свои фишки в Дом, вы должны оставить шот в любом случае, но теперь у вас есть хорошая возможность освободить бар-пункт вашего противника.

## Способность обезопасить следующий бросок



Позиция 6.

X должен играть 6-2

Еще один важный фактор, который вы должны принимать во внимание, когда вы оставляете шоты вашему противнику, – это способность обезопасить блот и без потерь сыграть свой следующий бросок в том случае, если соперник не сможет вас побить. В позиции 5 существенной причиной для предложенного нами хода (18/13, 18/14) является то, что блот, оставленный в пункте 4, обезопасить будет значительно сложнее, чем блот в пункте 14.

Точно так же в позиции 6, где минимального количества шотов (11) можно достичь путем снятия одной фишки с доски и перевода другой фишки в пункт 3, 5/off, 5/3. Но у вас все еще остается проблема создания безопасного положения для этого блота в следующем броске. Эта фишка будет под угрозой даже *после* следующего броска, если только вам не удастся выбросить числа 1 и 3 или большой дубль. И хуже всего то, что вы, возможно, будете вынуждены оставить противнику двойной шот, если выбросите комбинации 6-5, 6-4 или 5-4 (шесть комбинаций чисел). Правильным в данной позиции будет снятие с доски двух фишек 5/off, 2/off. Такой ход оставляет противнику только один шот (2-2) в до-

полнение к минимальным одиннадцати. И если противник не сможет побить вас, то немногие числа будут опасными для вас в следующем броске.

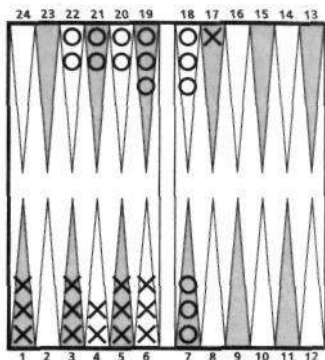
## Перемещение фишек ближе к Дому



Когда у вас остается всего одна фишка, которую необходимо безопасно переместить в Дом, вы должны принимать во внимание не только *прямую* опасность (т.е. следующий бросок вашего противника), но и перспективы безопасного продвижения этой фишки в ваш Дом при результирующей позиции.

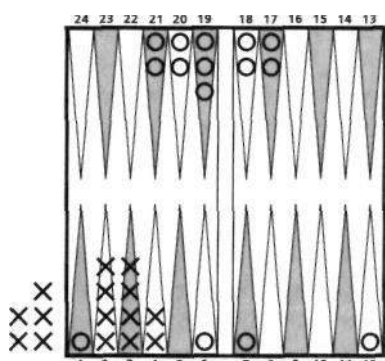
В позиции 7 X выбросил 2-1. Если он оставит свою дальнюю фишку на той же позиции, где она находится сейчас, у O будет только три шота, позволяющих побить ее. Но если O не сможет этого сделать, X потребуются комбинация 6-5 или хороший дубль, чтобы перевести эту фишку в безопасное место.

Вместо того чтобы оставить эту фишку в затруднительном положении в пункте 17, намного лучше для X будет немедленно переместить ее в пункт 14, 17/14. Хотя этот ход дает O шесть шотов, он также представляет X хорошие перспективы на безопасный ввод фишки в Дом в следующем броске. (Следует отметить, что размещение фишки в пункте 15 не дает ничего, поскольку в нардах количество комбинаций, побивающих фишку на расстоянии в семь или восемь шагов, одинаково.)



Позиция 7.

X должен играть 2-1



Позиция 8.

X должен играть 6-3

### Как заставить противника выйти из игры

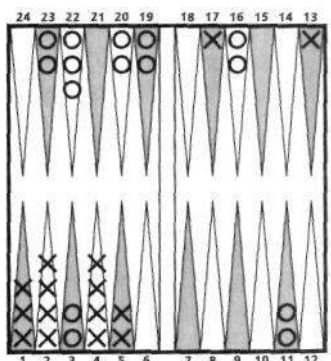
В позиции 8 X в любом случае придется оставить простой прямой шот. В данном случае правильным является *не* снятие с доски двух фишек 4/off, 3/off, а снятие одной фишки и побитие блота противника в пункте 1, 4/off, 4/1\*. Сделав этот ход, вы полностью решаете все проблемы, поскольку, если O не сможет побить ваш блот, он будет вынужден ввести фишку в пункты 4, 5 или 6 и уже не сможет угрожать вам. Если же вы снимете с доски две фишки, то всегда может возникнуть такая ситуация, при которой вам придется оставить другой шот позже. Даже, если вы снимете больше фишек, чем ваш противник, побитие вашей фишки приведет к тому, что вы не сможете выиграть гэммон. Вы можете проиграть даже при тринадцати снятых с доски фишках, если ваш противник сыграет правильно и побьет вашу вторую фишку. (Узнать, каким образом O может побить вторую фишку, вы сможете в главе 25.)

До этого момента мы рассматривали, как вы можете создать себе наиболее выгодную позицию в случае, если противнику не удастся побить вас. Очевидно, что вы также должны принимать во внимание ситуации, возникающие после побития ваших фишек.

### Как оставить наименьшее количество блотов

Когда вы вынуждены оставить шот своему противнику, вы в первую очередь должны продумать, как можно оставить наименьшее количество блотов.

Например, в позиции 9 можно сделать ход 17/15, 13/7. Благодаря дублированию количество шотов сокращается до семнадцати. Но это яркий пример того, как простое дублирование шотов может сбить вас с правильного пути.



Позиция 9.

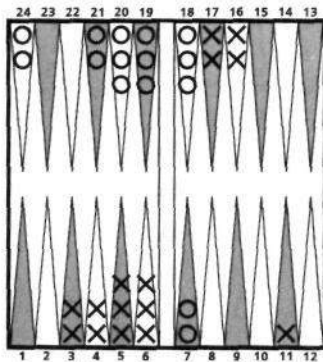
X должен играть 6-2

Правильным ходом будет создание полностью безопасной позиции для одной из фишек – 13/5. Этот ход дает противнику двойной прямой шот – двадцать четыре комбинации. Наличие этих дополнительных шотов более чем уравновешивается тем фактом, что теперь вы играете только *одним* блотом. Если будет побит только один ваш блот, противник не сможет автоматически победить в игре. Поскольку он все еще существенно опережает вас в гонке, но его пункт 4 открыт, вы сможете сделать еще несколько бросков перед тем, как ваш противник окажется в позиции, которая позволит ему рассмотреть возможность удвоения ставок. Другими словами, вы сохраните относительный баланс сил после побития вашей фишки при условии, что у вас больше нет других незащищенных фишек. Если вас побьют после хода 17/15, 13/7, ваша позиция будет очень опасной. Противник может побить вашу вторую фишку и легко одержать победу. Если вы не сможете ввести первую побитую фишку в игру, даже простая возможность побития второй вашей фишки является для противника достаточным основанием для удвоения ставок. Невзирая на то кто является владельцем дабл-куба, вы всегда должны

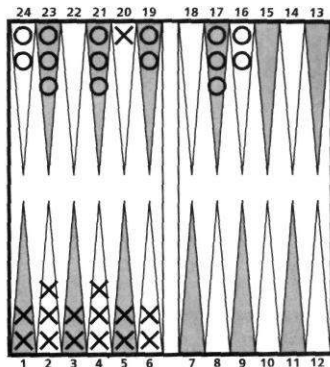
принимать во внимание возможность проигрыша гэммона. Если под угрозой находится одна фишка, шансов на то, что вы проиграете гэммон (в данной позиции) практически нет. Но когда существует возможность побития двух ваших фишек и закрытия доски противником, гэммон вполне возможен.

Еще одна причина, по которой вы должны уделять серьезное внимание сведению к минимуму количество *блотов* (а не количеству *шотов*), заключается в том, что если ваш противник действительно не сможет побить вас, то собрать свои фишки в Доме будет намного легче при наличии меньшего количества блотов.

### Возвратные шоты

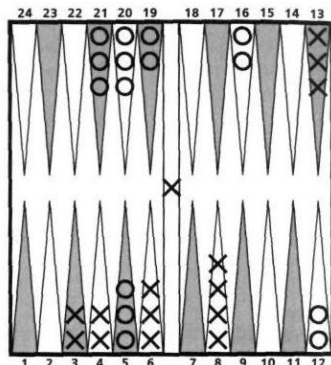


**Позиция 10.**  
X должен играть 2-1

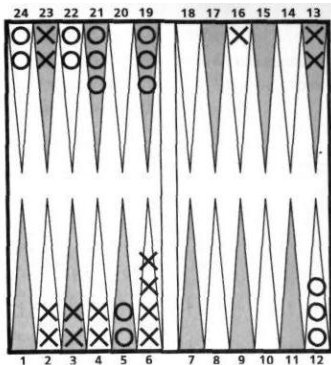


**Позиция 12.**  
X должен играть 2

## Побитие в Доме или за его пределами



**Позиция 13.**  
X должен играть 5-3



**Позиция 14.**  
X должен играть 4-1

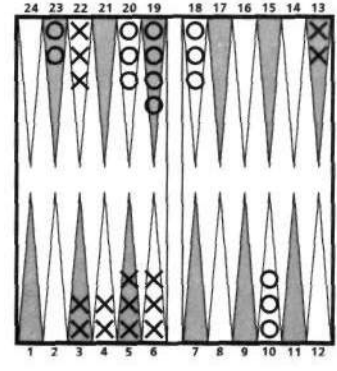
Даже если вы оставляете дополнительные шоты, вы можете сделать побитие опасным или позиционно деструктивным занятием для вашего противника. Ключевым фактором при оставлении шотов в любой позиции является возможное количество возвратных шотов (ими вы можете побить противника при возвращении своих фишек в игру), которые вы сможете использовать в случае побития ваших фишек.

В позиции 10 X может оставить наименьшее количество блотов, если передвинет фишку ближе к фишкам противника в пункт 8, 11/8. Но если вас побьют в этом случае, у вас не будет возможности для прямых возвратных шотов. Правильный ход – 6/3, при котором вы оставляете блот в пункте 11.

Если вас побьют в этой позиции, у вас будет десять шотов, бьющих блот противника в этом пункте, а это по сути почти прямой возвратный шот.

В позиции 11 X может оставить наименьшее количество блотов ходом 13/12, 13/7. Но такой ход облегчает жизнь O, поскольку вам необходимо владеть средним пунктом, чтобы воспрепятствовать возвращению фишек O в его Дом. Правильным является ход 22/16, 5/4. Передвинув фишку в пункт 15, вы даете O пятнадцать комбинаций для ее побития и не оставляете себе никакой возможности для возвратного шота. Сделав ход, предложенный нами, вы оставляете шестнадцать шотов, но многие из них угрожают O возможностью возвратных шотов с вашей стороны.

В позиции 12 X должен оставаться в пункте 20 и ходить 4/2. Многие шоты, позволяющие побить блот X, дают ему возможность для прямого возвратного шота в пункте 20, а это шанс для X победить в игре и, может, даже выиграть гэммон. Если X переместит свою фишку в бар-пункт O 20/18, а затем его побьют, у него будет крайне мало или вообще не будет возвратных шотов.



**Позиция 11.**  
X должен играть 6-1

Когда вы стоите перед выбором, оставить незащищенную фишку в Доме или во Дворе вашего противника, то количество возвратных шотов будет больше, если вы оставите свою фишку в Доме противника. Но читатель должен знать, что иногда возникают вполне серьезные причины, по которым предпочтительно побитие вашей фишки во Дворе противника.

Переводя свою фишку во Двор противника, вы делаете невозможным для него побитие вашей фишки и одновременное закрытие нового пункта в своем Доме. Оставляя фишку в Доме соперника, вы подвергаете себя большому риску, поскольку позволяете ему побить ваш блот и одновременно закрыть пункт в своем Доме. Более того, существует вероятность того, что если вы останетесь в Доме противника, он при необходимости побьет вас своим блотом. Возможность прямого шота – это палка о двух концах, поскольку, если вы не побьете своего противника сразу, он может прикрыть свой блот в следующем броске и, следовательно, более быстро закрыть свою доску.

К примеру, в позиции 13 O готов к атаке. Следовательно, для X правильным будет ход бар/17. Если он побьет вас в своем Дворе в пункте 17, вы еще не проиграете. Но если противник побьет ваш блот в пункте 22 или побьет вашу фишку блотом, который он прикроет в следующем броске, ваша позиция будет очень опасной. Возвратный шот, который вы могли бы побить, если бы остались в пункте 22, не стоит дополнительного риска, тем более потому, что O может противостоять побитию, поскольку он владеет пунктом 5. Вывод фишки из Дома O в данной позиции дает еще одно преимущество: если O не побьет вашу фишку в своем Дворе, вы с большой долей вероятности сможете выйти из его захвата, но если вы оставите фишку в пункте 22 и ее не побьют, вероятность ее благополучного вывода все же невелика.

## Как заставить противника сдать ключевой пункт

Оставляя шот, вы должны также подумать, можете ли вы с его помо-

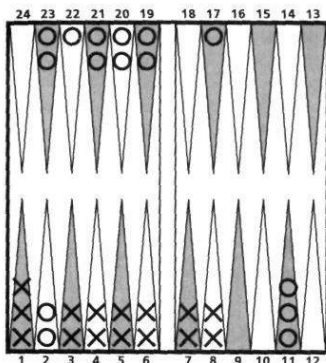
щью заставить противника ослабить свой ключевой пункт (т.е. использовать одну из фишек в этом пункте для побития вашего блота).

Например, в позиции 14 правильным (но не *самым безопасным*) является ход 16/11. Для того чтобы побить вашу фишку, О должен оставить пункт 5. Хотя ваши возможности для немедленных возвратных шотов и ограничены, вы делаете общую позицию противника более уязвимой, так как передовой якорный пункт в вашем пункте 5 обеспечивает его безопасность в потенциально опасных позициях.

## Дублирование ключевых чисел вашего противника

То, что вы вынудили О сдать ключевой пункт ради побития вашей фишки, является иллюстрацией главной концепции, которая применяется в случаях, если вы вынуждены оставить прямой шот: вы должны заставить О *заплатить* за побитие вашей фишки. Мы также поняли, что, вынуждая противника оставить максимальное количество возвратных шотов, вы создаете еще одну возможность для того, чтобы заставить его заплатить за побитие вашей фишки.

Часто бывает так: О может побить вас только за счет отказа от какой-либо другой важной цели. В главе 13 мы рассмотрели несколько примеров, где дублирование вариантов использования чисел, позволяющих противнику побить вас, делает побитие вашей фишки менее привлекательным для О. В случае, если противник имеет блот в своем Доме, мы должны искать возможности для дублирования вариантов использования числа, которое ему нужно для побития нашей фишки, и числа, необходимого для прикрытия его блота. Поступая таким образом, мы увеличиваем наши шансы на возвратные шоты.



Позиция 15.

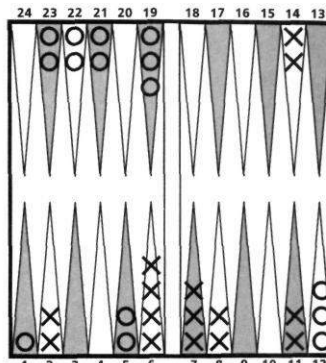
X должен играть 4

В позиции 15 мы должны играть 7/3, оставляя О возможность использовать число 5 как для побития, так и для прикрытия своего блота. Если переставить фишку с 17-го пункта на 16-й, правильным будет другой ход – ход 8/4, который дублирует число 6. В данной главе мы также рассмотрели несколько других позиций (позиции 11, 12, 16 и 19), где благодаря дублированию мы оставили более чем минимальное количество возможных шотов. В этих примерах мы дублировали:

- число, нужное для побития, и число, необходимое для того, чтобы вывести фишку из блокады (позиция 11);
- число, необходимое для побития, и число для продвижения фишки к границе блокады (позиция 12);
- число, необходимое для побития, и число для закрытия другого ключевого пункта (позиции 16 и 19).

## Несколько возможностей

Мы поочередно рассмотрели несколько факторов, которые вы должны взвешивать в ситуациях, если вынуждены оставить шот. В реальной практике вы можете столкнуться с несколькими взаимоисключающими факторами одновременно.



Позиция 16.

X должен играть 4-2

К примеру, в позиции 16 у нас есть несколько вариантов ходов, причем каждый из них обоснован. X может сыграть 14/8, чтобы освободить самый сложный пункт, или 11/7, 11/9, вынудив О оставить пункт 5. Но более предпочтительным является ход 7/1\*, который позволяет выбить О из пункта 1. Причина этого хода заключается в следующем: О использует стратегию удерживающей игры, с помощью которой он надеется помешать вам сыграть благоприятные для вас числа и безопасно ввести фишки в ваш Дом. Для того чтобы применение этой стратегии было успешным, ему крайне важно удержать свою фишку в вашем пункте 1, чтобы не позволить вам разыгрывать трудные числа, оставляя блоты в вашем Доме. Побив фишку О в пункте 1, вы надеетесь, что он повторно введет ее в игру в пункте 4 или 5. Если он поступит именно так, вы сможете закрывать пункты в Доме позади его фишки, ожидая возможности для освобождения своих пунктов 14 и 11.

# Раздел III

## Стратегия середины игры

### ГЛАВА 15

## СОВРЕМЕННАЯ ТЕОРИЯ ДЕБЮТОВ

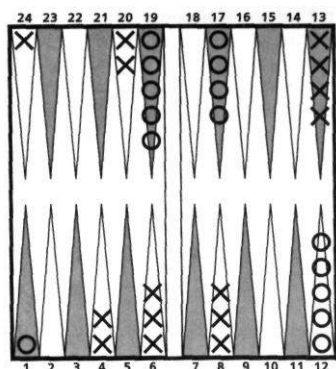
Игра в нарды далеко не всегда была одинаковой. Только за последнее десятилетие концепция игры претерпела огромные изменения.

Изначально нарды воспринимались как *гонка*. Игроки стремились максимально быстро и эффективно провести свои фишки по доске, стараясь при этом подвергать их наименьшему риску. Как правило, фишки считались чем-то вроде пассивного имущества, которое было необходимо переместить по доске в свой Дом. По этой причине необходимость оставлять блоты, особенно в своем Доме, рассматривалась как крайняя мера, поскольку их побитие привело бы к потере темпа в гонке.

Хотя современные игроки все еще заинтересованы в основных аспектах гонки, знатоки игры теперь понимают, что лишь немногие партии превращаются в гонку. Как мы увидели в главе 12, в настоящее время гораздо больший акцент делается на позитивное восприятие фишек и их конструктивное использование. Часто для того чтобы быстро занять лидирующую позицию, необходимо создавать строителей и активно использовать свои фишки, даже если это предполагает дополнительный риск для вас. Следовательно, в современной теории нарды *гонка* как таковая представляет гораздо меньший интерес, чем другие типы игры, где вы удерживаете, блокируете или атакуете вашего противника.

Для того чтобы сыграть подобную игру, вам необходимо быстро мобилизовать свои фишки и захватить ключевые пункты на ранней стадии. Для этого необходим более динамичный и агрессивный стиль игры. Вы с большей готовностью идете на риск побития ваших фишек, даже в вашем Доме, если это позволяет вам быстро передвинуть свои фишки в более эффективную позицию. Здесь мы отказываемся от старомодного нежелания подставлять свои фишки под удар в собственном Доме.

Даже значительное лидерство в гонке может быть бесполезным, если вы не заняли никаких ключевых пунктов.



Позиция 1.

Право броска принадлежит O

В позиции 1 O явно лидирует в гонке. Он смог вывести одну из своих дальних фишек и отправить дополнительную фишку X к самому началу пути. Но тем не менее гордиться O нечем. Он не закрыл ни один стратегический пункт, в то время как X смог закрыть два ценных пункта: пункт 20 (пункт 5 своего противника – «золотой пункт») и пункт 4. В действительности же, согласно современному восприятию игры, O не находится впереди в гонке, а подвергается смертельной опасности. В игре профессионалов X удвоил бы ставку в следующем броске, если бы O не смог улучшить свою позицию. У O практически нет возможностей для вывода своих дальних фишек и дальнейшего их безопасного перемещения в Дом, поскольку он владеет слишком малым количеством безопасных пунктов, куда он может поставить эти фишки. Его позиция намного хуже позиции X, который смог закрыть ключевые для защиты и атаки пункты.

Эта позиция появилась в результате следующей серии ходов: X 4-1 (13/9, 6/5), O 4-6 (15\*/11); X 5-4 (бар/20, 24/20), O 5-1 (11/17), X 5-2 (9/4, 6/4). Хотя X и побил после того, как он поставил слот в пункте 5, он смог создать гораздо лучшую позицию. Опасность заключается отнюдь не в побитии фишек при дебютных бросках, когда противник еще не создал большого количества закрытых пунктов.

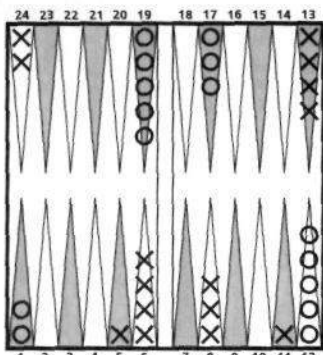
Настоящая опасность возникает тогда, когда вы позволите противнику быстро занять лидирующую позицию по распределению фишек на доске. Если вас побьют после того, как противник создаст дополнительные пункты и улучшит свою позицию, то тогда у вас возникнут настоящие неприятности.

### Еще один взгляд на дебютные ходы

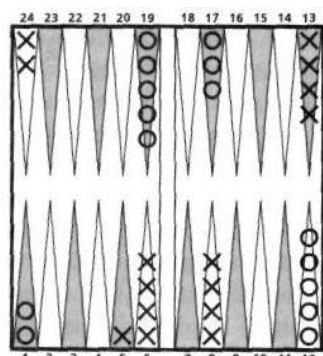
Давайте посмотрим, как эти концепции и некоторые другие важные принципы середины игры могут применяться в дебютных бросках. Сравните следующие ходы с ходами, проиллюстрированными в главе 5.

Ваш пункт 5 является наиболее ценным на вашей части доски. Именно по этой причине начальный бросок 3-1 считается очень удачным, поскольку он позволяет вам закрыть пункт 5 – 8/5, 6/5.

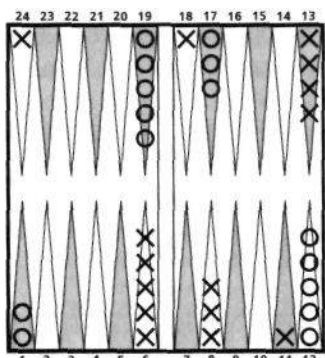
Из-за огромной значимости пункта 5 многие игроки используют другие комбинации начальных бросков (те, которые сами по себе не позволяют закрыть ценные пункты) для того, чтобы поставить слот (одну фишку) в пункте 5. Вот эти комбинации: 2-1 (6/5, 13/11), 4-1 (13/9, 6/5), 5-1 (13/8, 6/5), 6-2 (13/5).



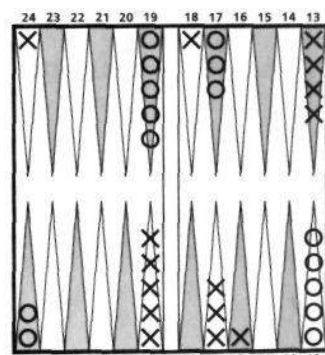
Позиция 2.  
(X 2-1 6/5, 13/11)



Позиция 4.  
(X 5-1 13/8, 6/5)



Позиция 6.  
(X 6-2 24/18, 13/11)



Позиция 8.  
(X 6-4 24/18, 13/9)

Размещение слота в пункте 5 несет в себе существенный риск, поскольку вас могут побить с расстояния в четыре пункта (а также с помощью комбинационного шота, если вы оставили незащищенную вторую фишку в своем Дворе). Но, если вас не побьют, вы сможете закрыть пункт 5 в следующем броске.

Варианты дебютных ходов, приведенные в данной главе, создают опасные и захватывающие, но в то же время и более сложные позиции. Вы должны понимать, что эти ходы ничуть не хуже, чем варианты, указанные в главе 5. Данные оригинальные ходы достаточно хороши и часто применяются опытными игроками (за исключением комбинации 6-2 – очень немногие мастера игры сыграли бы 24/16).

Но игрокам, которые только приступили к изучению нарда, мы рекомендуем накопить некоторый опыт прежде чем применять эти варианты ходов. Но если вы уже овладели азами игры, вы можете поэкспериментировать и ознакомиться с данным стилем игры.

Давайте рассмотрим несколько вариантов ходов для дебютных бросков 6-2, 6-3 и 6-4.

Вместо того чтобы вывести свою дальнюю фишку (как это показано в главе 5), вы можете использовать число 6 для перемещения фишки в бар-пункт вашего противника, а с помощью второго числа переместить фишку из своего среднего пункта.

Такие ходы являются более опасными и агрессивными, чем ходы, предложенные ранее. Хотя вы подвергаете себя угрозе двойного шота в бар-пункт О (шансы противника два к одному, двадцать четыре комбинации бьют), только комбинации 6-1 или 6-6 позволяют одновременно *побить и прикрыть* пункт 18. Если ваш противник бьет и не прикрывает свой блот, у вас есть шестнадцать комбинаций для возвратного шота.

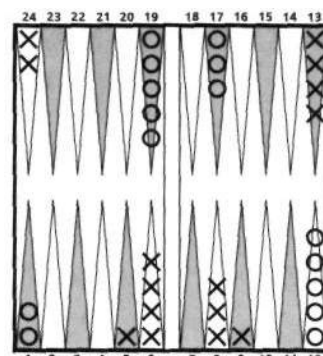
Данные ходы более конструктивны, чем ходы, предложенные в главе 5, поскольку вы переводите строителя в собственный Двор. Они также являются более провокационными, потому что фишка в бар-пункте О контролирует его Двор, а строитель, которого вы ввели в свой Двор, создает дополнительное давление на фишки противника как в вашем Дворе, так и в вашем Доме. Этот ход ограничивает выбор О и не позволяет ему естественным образом распределять свои фишки.

Трудно сказать, являются ли эти ходы лучшими или худшими, чем те, которые были рассмотрены в главе 5. Лично я предпочитаю следующее: в случае с комбинациями 6-2 и 6-3 я предпочитаю именно эти ходы (альтернативный ход для комбинации 6-2, 13/5 также весьма неплох). В случае с комбинацией 6-4 я стараюсь выводить дальнюю фишку ходом 24/14. Здесь эта фишка не защищена от прямого шота с расстояния в два пункта, зато может легко достичь вашего собственного Двора.

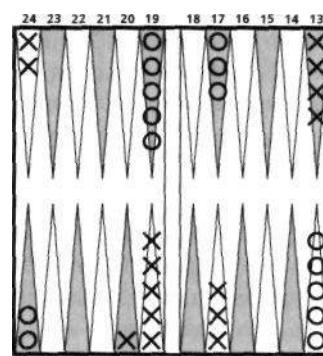
Давайте рассмотрим еще одну группу ходов: 3-2 (24/21, 13/11); 5-4 (24/20, 13/8); 4-3 (24/20, 13/10).

Самым важным пунктом из всех, которые вам необходимо закрыть, является ваш пункт 20 (пункт 5 вашего противника). Достоинства закрытия этого «золотого пункта» мы рассматриваем в главе 20.

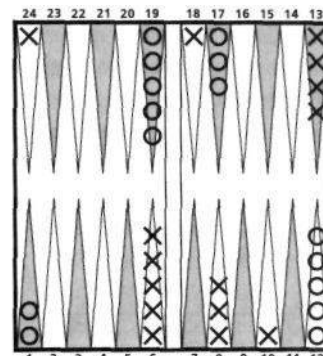
Для того чтобы закрыть пункт 20, вы разделяете дальние фишки, надеясь прикрыть свой блот в следующем броске. Вы поступите мудро, если сделаете такой ход на ранней стадии игры, т.е. до того, как ваша позиция станет более опасной. Передвигая одну из дальних фишек вперед, вы не только пытаетесь приобрести ценный пункт, но и не позволяете О переводить строителей в его Двор и разворачивать свои фишки естественным образом.



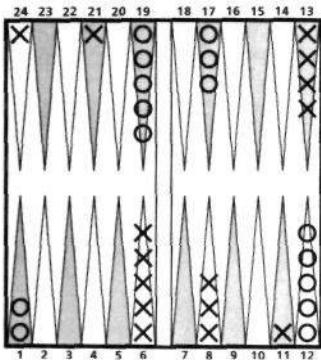
Позиция 3.  
(X 4-1 13/9, 6/5)



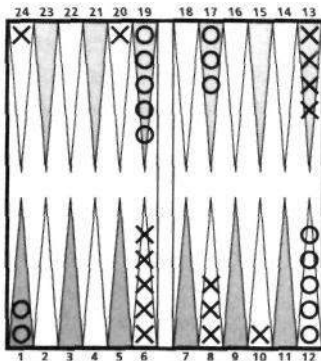
Позиция 5.  
(X 6-2 13/5)



Позиция 7.  
(X 6-3 24/18, 13/10)



**Позиция 9.**  
(X 3-2 24/21, 13/11)



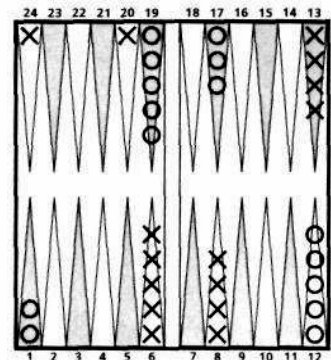
**Позиция 11.**  
(X 4-3 24/20, 13/10)

Если противник поставил свой слот в ваш пункт 5, опытный игрок знает, что вместо того, чтобы оставить противнику возможность полного захвата данного пункта, лучше всего будет побить его в пункте 5, даже если при этом возникает вероятность двойного возвратного шота.

Из-за огромной значимости пункта 5 (как вашего, так и принадлежащего противнику) многие партии мастеров игры в нарды начинаются с ожесточенной драки, в которой они обмениваются ударами ради того, чтобы первыми захватить эти пункты.

В случае с комбинациями 3-2, 5-4 и 4-3 у меня нет четких предпочтений между данными ходами и ходами, описанными в главе 5. (Заметьте, что для комбинации 5-4 существует третий альтернативный ход, который так же хорош, как и два предыдущих – простой вывод дальней фишки 24/15.) Основное отличие заключается в том, что ходы, предложенные в данной главе, являются более провокационными, поскольку существует вероятность того, что ваш противник будет вынужден побить вас немедленно. (Эти ходы особо рекомендуются в том случае, если вы играете с кем-то, кто боится немедленно бить фишки в собственном Доме.)

Хотя представленные в данной главе ходы возможны при дебютных бросках, в процессе развития игры вы должны вносить коррективы. Даже первый ответный ход может уже быть неуместным, поскольку позиция диктует использование смелых и наглых ходов или же более безопасных и консервативных. В главе 16 рассматривается фундаментальный вопрос: когда необходимо играть безопасно, а когда – дерзко.



**Позиция 10.**  
(X 5-4 24/20, 13/8)

# ГЛАВА 16

## БЕЗОПАСНАЯ ИГРА ПО СРАВНЕНИЮ С ДЕРЗКОЙ ИГРОЙ

### Суть проблемы

Стратегически одним из наиболее фундаментальных аспектов игры в нарды является умение определить, когда необходимо играть безопасно, а когда – играть дерзко. В главе 14 мы анализировали, как вы должны перемещать свои фишки, если вы хотите избежать контакта, но *вынуждены* оставить шот. Здесь мы рассматриваем следующие вопросы: стоит ли играть провокационно и вынуждать противника к контакту и готовы ли вы *добровольно* оставить незащищенную фишку в вашем Доме и Дворе и пойти на риск ее побития прямым шотом.

В главе 15 мы привели несколько причин для рискованной игры и оставления блота при побитии противника или размещении слота в вашем Доме. Далее в этом разделе мы также проанализируем позиции, в которых вы в опасных условиях разделяете свои дальние фишки в Доме вашего противника. Но играть в открытую игру, когда вы можете провоцировать и обмениваться ударами, не всегда правильно. Во многих случаях потенциальный риск *не стоит* возможной выгоды. К сожалению, при наблюдении игры мастеров у вас может сложиться впечатление, что использование этого стиля игры всегда оправдано. Настоящий мастер игры в нарды не только знает, *когда* можно идти на дополнительный риск, но и, что крайне важно для игрока, который не является специалистом, когда этого делать *не нужно*.

Способность различать ситуации, в которых оставление дополнительных шотов будет разумным, а в каких такой риск будет сродни безумию, является признаком действительно искусного игрока. Многие игроки бросаются из одной крайности в другую. Когда они начинают играть, ведут себя робко и любой ценой избегают оставления шотов. Понаблюдав за опытными игроками, они впадают в другую крайность. В попытке слепо следовать этому более современному стилю игры они «дают полный вперед, невзирая на торпеды», рискуя потопить свой корабль.

Следовательно, цель данной главы заключается в разработке критериев, позволяющих определить, где следует играть *безопасно*, а когда можно играть *дерзко*. Принятие таких решений (как, например, ставить слот или нет, атаковать блотом в собственном Доме) не зависит ни от точного количества возвратных шотов, ни от того, чувствуете ли вы уверенность в том, что опасный ход сойдет вам с рук. Это зависит от точного типа позиции на обеих сторонах доски. Чтобы стать успешным игроком, вы должны научиться обследовать все поле битвы, а не только его часть.

Эта глава имеет большое значение, потому что описанные в ней принципы будут определять вашу готовность к риску как в начале игры, так и на следующих ее стадиях. Эти же принципы будут применяться в дальнейшем к определенным аспектам стратегии, предполагающей побитие, размещение слотов и разделение фишек, стоящих в одном пункте. В действительности все остальные главы раздела III представляют собой анализ середины игры, где используются принципы, описанные в данной главе.

Примечание. В основном мы все еще рассматриваем позиции, где побитие вашей фишки связано по меньшей мере с некоторыми потерями, другими словами, мы хотим научить вас оценивать как потенциальные выгоды, так и риск. В некоторых профессиональных позициях, где необходимо рассчитывать оставшееся до конца игры время, вы на самом деле можете стремиться к тому, чтобы вас побити. Мы *не* рассматриваем эти позиции в разделе III. Вы сможете увидеть в данном разделе, что эти принципы *неявно* исключают данные позиции, но вы должны понимать, что их нельзя применять в таких случаях. В разделе IV мы рассмотрим **позицию битвы блокад, удерживающие позиции на поле противника и мастерские удерживающие позиции**, где расчет оставшегося до конца игры времени является ключевым фактором.

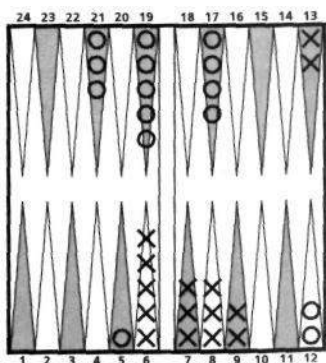
### Тактические критерии

#### ***Ваш противник имеет закрытые пункты в своем Доме***

Существует несколько критериев, которые помогают определить, когда стоит идти на дополнительный риск побития, а когда позиция предполагает использование относительно безопасных ходов. Наиболее очевидный критерий заключается в оценке непосредственной тактической опасности, с которой вы столкнулись, а именно: чем больше пунктов ваш противник закрыл в своем Доме, тем больше опасность побития ваших фишек. Например, рискованный ход может быть оправдан в том случае, если противник закрыл два пункта в своем Доме, но рискованный ход будет неприемлем, если он закрыл четыре или пять пунктов.

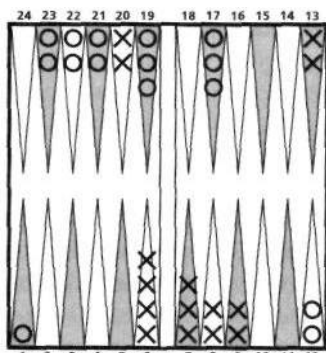
В позиции 1 X следует побить блот в своем пункте 5. Если O не удастся осуществить возвратный шот, позиция X, вероятно, будет выигршной. Если O побьет возвратный шот, у X все еще будут шансы.

Счет шагов в позиции 2 точно такой же, как и в позиции 1. Но вследствие того, что O владеет четырьмя пунктами в своем Доме, X следует сыграть этот бросок безопасно 8/7. O не может вывести свою фишку, одна-ко, даже если ему это и удастся, у X все еще будут шансы в гонке. Так же крайне осторожно вы должны дей-



Позиция 1.

X должен играть 1



Позиция 3.

X должен играть 1

ствовать в том случае, если ваш противник сформировал блокаду или сильную блокирующую позицию, которая серьезно затруднит ваше продвижение в случае вашего побития.

### **Есть ли у вас якорный пункт в его части доски?**

Еще один ключевой критерий – наличие **якорного пункта** в части доски, принадлежащей вашему противнику. Если вы удерживаете такой пункт, то будете в большей безопасности в случае побития вашей фишки, поскольку гарантируете возможность повторного ввода этой фишки в игру и не даете вашему сопернику шанса на полное закрытие его доски. Если ваш противник закрыл три или четыре пункта в своем Доме, якорный пункт позволит вам идти на рискованные ходы, которые вы не могли бы позволить себе в других случаях.

В позиции 3 разумно будет поставить слот в пункт 5, для того чтобы попытаться создать 5-пунктовую блокаду. Если вас побьют, у вас все еще останется якорный пункт, который обезопасит вас от проигрыша гэммона и даст хороший шанс на победу.

Но в позиции 4 ставить фишку в пункт 5 будет опасно. Если вас побьют, противник

сможет закрыть выход до того, как вы начнете выводить фишку из его Дома.

Если это произойдет, вполне вероятно, что вы проиграете гэммон, несмотря на то что противник блокирует всего лишь одну вашу фишку. (Часто встречающаяся ловушка, в которую попадают многие игроки, полагающие, что не смогут проиграть гэммон, если заблокирована всего одна их фишка. Гэммон возникает очень часто в ситуациях, когда у вас все еще есть значительное количество фишек во Дворах и существует риск, что вы не сможете походить снова.) Безопасный ход 7/6. Но такой ход делает вашу позицию абсолютно не гибкой и оставляет вас без свободных строителей. Намного лучший ход – это 9/8, который дает вам более динамичную позицию с активными строителями в каждом пункте.

Но если вы владеете двумя якорными пунктами в Доме противника, то вполне можете быть готовы к рискованным ходам. В этом случае применяются другие принципы, а также иные концепции удерживания противника. Качество якорного пункта также имеет значение. Если вы владеете пунктом 5 своего противника, ваша позиция позволяет вам пойти на гораздо больший риск, чем тот, который вы могли бы себе позволить, владея его пунктом 1.

В разделе I мы упоминали, что **продвинутый якорный пункт** (пункты 4 или 5 вашего противника) позволяет вам чувствовать себя в безопасности. Ценность и возможности использования такого пункта более детально рассматриваются в главе 20. В данный момент вам будет достаточно помнить, что этот пункт является самым важным из всех тактических критериев.

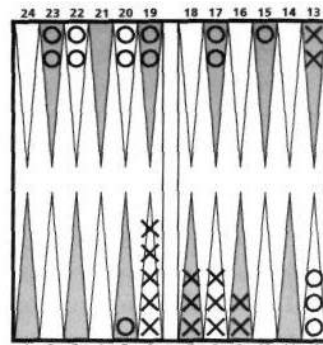
### **Количество пунктов, закрытых вами**

Мы уже говорили, что количество пунктов, закрытых вашим противником в своем Доме, является важным тактическим критерием. Важно также принимать во внимание количество пунктов, закрытых *вами* в *вашем собственном Доме*.

Если существует возможность того, что обе стороны могут побить друг друга и получить удар в ответ (к примеру, такая ситуация может возникнуть, если вы бьете блот противника своим блотом в вашем пункте 5), вы должны сравнить число пунктов, закрытых вами, с количеством пунктов, закрытых противником. Тот игрок, который имеет больше закрытых пунктов (в своем Доме), имеет существенное преимущество в этом взаимном избиении. Игрок, который первым не сможет снова ввести свою фишку в игру, подвергнет себя серьезной опасности проигрыша. Следовательно, если вы владеете четырьмя пунктами, а ваш противник – тремя, или вы владеете тремя пунктами, а он – двумя, у вас есть мотив для атаки. Если же счет закрытых пунктов неблагоприятен для вас, вам следует, как говорится, придержать коней.

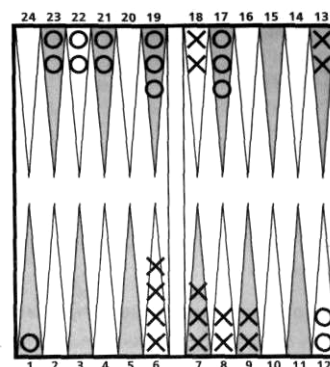
### **Блоты в Доме вашего противника**

Еще один фактор, принимаемый во внимание, если вы оставляете шоты, – это возвратные шоты, которыми вы можете воспользоваться в случае побития вашей фишки. В частности, если ваш противник сопротивляется побитию и имеет блот или блоты в своем Доме, вы можете пойти на дополнительный риск, потому что у вас будет возможность ввести снова свою побитую фишку в игру и побить блот противника.



Позиция 2.

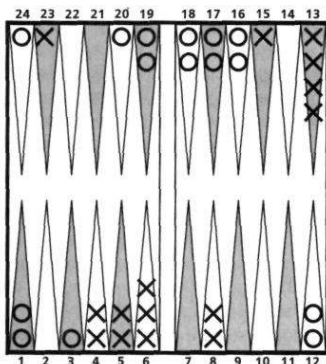
X должен играть 1



Позиция 4.

X должен играть 1





Позиция 5.

X должен играть 6-1

4. Имеет ли ваш противник блоты в своем Доме?

Вариант такого побития рассматривался в главе 12, где мы обращали ваше внимание на то, что игрок может себе позволить оставить *непрямые* шоты в своем Дворе, если противник имеет блот или блоты в своем Доме.

В позиции 5 необходима агрессивная позиционная игра не только потому, что ваш Дом закрыт намного лучше, чем Дом вашего противника, но еще и потому, что у него есть два незащищенных блота в Доме. Правильный ход – это закрытие вашего бар-пункта 13/7, 8/7, который позволяет закрыть две фишки противника в пункте 1 и создать 5-пунктовую блокаду. Вы можете позволить себе такой ход благодаря силе собственной позиции и уязвимости позиции противника.

Давайте подведем итоги. Сейчас мы рассмотрели четыре следующих тактических принципа в порядке их значимости.

1. Есть ли у вас якорный пункт?
2. Насколько защищен Дом вашего противника?
3. Насколько защищен ваш собственный Дом (особенно по сравнению с Домом противника)?

## Стратегические критерии

Теперь мы рассмотрим несколько стратегических принципов. Эти принципы часто имеют большее значение, чем непосредственные тактические критерии, поскольку они не только усиливают безопасность текущего хода, но и позволяют наметить план дальнейшей игры и цели, которых вы хотите достичь. Пренебрежение этими факторами и отличает менее опытного игрока от мастера игры в нарды.

### Количество ваших фишек в части доски, принадлежащей противнику

Как правило, чем больше ваших фишек остается в Доме и Дворе вашего противника, тем свободнее вы можете идти на риск побития ваших фишек. Чтобы понять, почему это происходит, давайте сначала рассмотрим крайний случай, когда у вас не осталось фишек в Доме противника, а у вашего противника все еще есть фишка в вашем Доме. Можно предположить, что ваш противник проигрывает в гонке.

Поскольку вы победили в игре с точки зрения гонки, ваша цель заключается в безопасном перемещении ваших фишек в Дом. Хотя вы можете рассмотреть возможность ходов, подразумевающих небольшой риск, для того чтобы увеличить возможности побития фишек противника и избежать неудобных шотов в дальнейшем, вы должны стремиться избежать добровольного оставления прямых шотов. Если вас побьют, вы не сможете достичь своей основной цели – освобождения ваших дальних фишек. Аналогично, если вне вашей части доски у вас есть только одна фишка, вы должны использовать более старомодный, консервативный стиль игры. Ваша дальняя фишка постоянно находится под угрозой, поэтому побитие вашей второй фишки может быть стратегическим поражением.

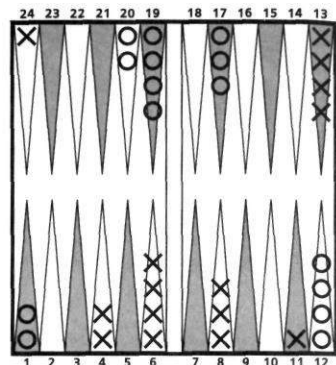
В позиции 6 со стороны X было бы крайне неразумно поместить слот в пункте 5. Хотя X и стремится закрыть пункт 5, риск слишком велик. Ваша позиция сильна уже сама по себе, а наличие второй фишки позади, в Доме противника, существенно снижает ваши шансы на раннюю победу. Более благоразумным в данной ситуации будет ход 11/10.

А сейчас давайте рассмотрим случай, когда три или более ваших фишек находятся в Доме противника.

Хотя вы можете не получить никакой выгоды от побития своих фишек, со стратегической точки зрения терять вам особо нечего. Имеете вы три или четыре фишки – разница небольшая, на самом деле дополнительная фишка позволяет вам создать двойной якорный пункт в Доме соперника.

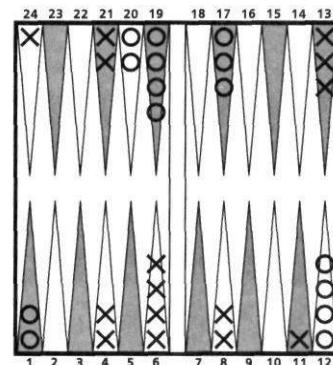
В конце концов, когда у вас уже есть три или более фишек позади, вы уже не можете угрожать противнику своим побегом и игра становится более позиционной.

Например, в позиции 7 X следует поместить слот в пункт 5. Закрытие пункта 5 принесет вам значительную выгоду, в то время как побитие этого слота не причинит вам особых неприятностей. Заметьте, что в этой позиции у вас есть солидный якорный пункт в пункте 21 (пункт 4 O).



Позиция 6.

X должен играть 1

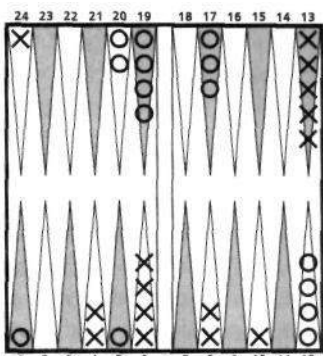


Позиция 7.

X должен играть 1

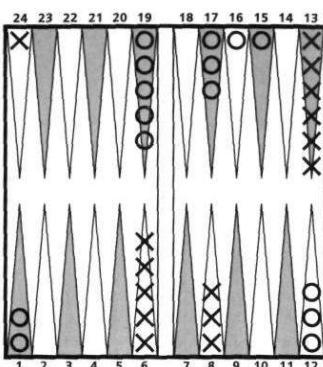
Несколько слов предупреждения: тактически, когда у вас есть несколько дальних фишек, вы все же должны соблюдать осторожность, особенно если у вашего противника сильная позиция в своей части доски, где вы можете застрять в течение нескольких ключевых бросков.

Позиции 6 и 7 наводят нас на вопрос: стоит ли рисковать, ставя слот в своем Доме. Давайте рассмотрим два похожих примера, где вы стремитесь побить блот в своем Доме.



Позиция 8.

X должен играть 3



Позиция 10.

X должен играть 2-1

В позиции 8 X должен играть 13/10. Хотя соблазн побития блота в пункте 5 весьма велик, O с легкостью сможет отправить вашу вторую фишку к самому началу пути.

Однако в позиции 9 X должен бить 8/5\*. Поскольку у X уже есть три фишки позади, он не может рассчитывать на их немедленный вывод и поэтому практически ничего не потеряет, если четвертая фишка вернется к началу пути. Якорный пункт, в пункте 21 обеспечивает X безопасность, поэтому он атакует. Если O не удастся побить X в ответ, X может закрыть пункт 5 и создать себе очень сильную позицию.

Подобным же образом в позиции 10 X только что начал игру, выведя одну дальнюю фишку ходом 24/13 при выпавшей комбинации 6-5. O сыграл 4-3 12/16, 12/15. Теперь, имея комбинацию 2-1, X консервативно играет 13/10. Хотя ход 13/11, 6/5, который позволяет поставить слот в пункте 5, был бы очень неплохим, X хочет избежать побития, поскольку это бы полностью аннулировало ценность сыгранной комбинации 6-5.

Позиция 11 является для игроков хорошим предупреждением о том, что применение данного принципа нельзя доводить до крайностей. Здесь X мог бы сыграть сравнительно безопасно 24/21 или 24/23, 8/6. Но лучшим является ход 6/5\*, 13/11. Основная причина для консервативной игры при наличии только одной своей фишки в Доме противника заключается в том, что вы надеетесь вывести свою

последнюю дальнюю фишку и сыграть стремительную игру. Но, если вы не создали ни один новый пункт и, как показано в позиции 11, у вас нет строителей, вывод дальней фишки является ложной победой. В любом случае вероятность безопасного вывода фишки невелика. Основная идея состоит в том, что вы должны играть консервативно только в том случае, если у вас есть возможность вступить в *успешную* стремительную игру, а не просто вывести свою дальнюю фишку.

## Количество фишек противника в части доски, принадлежащей вам

Другой основной фактор – это количество фишек, которые противник имеет в *вашем* Доме. Рассматривая проблему с точки зрения вашего противника, мы можем сказать, что, чем меньше фишек у него есть в *вашем* Доме, тем безопаснее хочет сыграть он, и тем агрессивнее хотите сыграть вы. Если у противника нет фишек в *вашем* Доме или есть всего лишь одна фишка, вы должны отдать больший приоритет побитию и удерживанию его дальней фишки. В двух этих случаях вам могут потребоваться специальные технические приемы, которые рассматриваются в главах 18 и 19.

Вы должны сравнивать число своих фишек, которые находятся в Доме противника, и количество фишек противника в *вашем* Доме. Если дальних фишек у него меньше, чем у вас, вы выиграете от обмена ударами. Если же дальних фишек меньше у вас, он получит большую выгоду от подобного обмена.

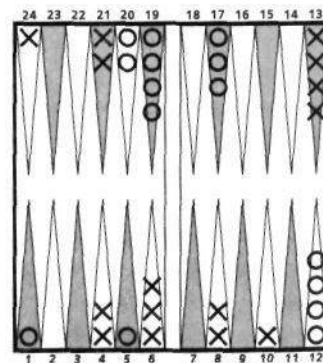
Лидируя в игре, вы можете себе позволить ходы, которые увеличивают ваши преимущества и помогают избежать трудностей. Но если вы проигрываете, вы должны усложнить позицию своего противника, а не играть пассивно, надеясь на то, что ситуация изменится сама собой.

В случаях, когда противник сумел вывести все свои дальние фишки (см. главу 18), вы должны играть более провокационно и сражаться с ним, надеясь побить его или создать жизнеспособную удерживающую позицию. Вы можете пойти на дополнительный риск, чтобы получить многовариантную позицию, в том случае, если вы не можете диктовать условия с позиции силы.

Когда у вас больше дальних фишек, чем у противника, вы стремитесь вынудить его к обмену ударами. Например, если ваш противник начинает игру с комбинации 6-5 и выводит дальнюю фишку 1/12, а вы затем выбрасываете 6-2, вы должны ходить 24/18, 13/11. Такой ход практически вынудит вашего противника побить вашу фишку и оставить вам возвратные шоты, так как у него мало возможностей для безопасных ходов. Если вы заставите его обменяться ударами, ценность вывода его дальней фишки будет аннулирована. Если у вашего противника крайне небольшое количество дальних фишек, вы можете воспользоваться его нежеланием атаковать и получите от этого определенную выгоду.

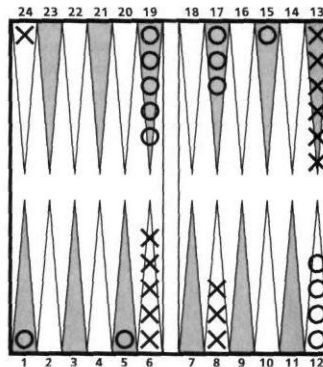
## Применение

В дополнение к уже рассмотренным четырем основным тактическим принципам мы показали вам стратегическую значимость агрессивной игры в том случае, если у вас есть много фишек в Доме противника, или то-



Позиция 9.

X должен играть 3



Позиция 11.

X должен играть 2-1

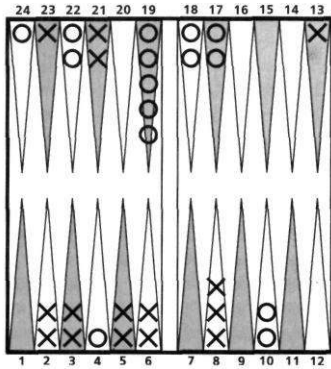
гда, когда их мало у вашего противника. Конечно, все эти признаки не предполагают одни и те же ходы, поэтому вы должны выработать в себе способность принимать дальновидные решения. Механические правила никогда не смогут заменить вам опыт. Но поиск этих признаков и понимание их основополагающих принципов наверняка повысит вашу дальновидность.

Иногда все шесть (четыре тактических, два стратегических) критерия будут указывать на необходимость агрессивной игры. Дерзкие ходы (которые средний игрок может и не применять) больше не кажутся нам странными или опрометчивыми, мы начинаем понимать, что они естественны.

К примеру, в позиции 12 практически все критерии указывают на необходимость дерзкой позиционной игры. У вас есть передовой якорный пункт и сильная позиция в Доме. Позиция О в его доме слаба, и он имеет там блот. Кроме того, О имеет только одну фишку в вашем Доме по сравнению с тремя вашими в Доме О. Правильным является ход 23/16! Даже несмотря на то что этот ход дает О двойной возвратный шот, X приветствует такие действия. Данный ход ограничивает движение О, не позволяет ему легко вывести фишку из вашего пункта 4 и провоцирует вашего противника на борьбу за контроль над Дворами.

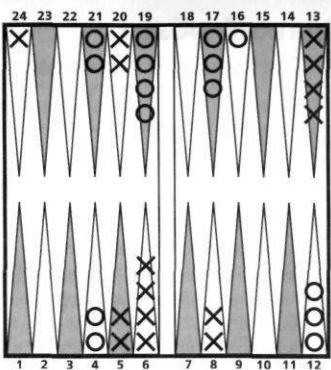
В случаях, когда все критерии указывают на необходимость дерзкой игры, вы должны избегать неуклюжих и антипозиционных ходов.

В позиции 13 ход 13/6 является безопасным, но не выполняет никаких конструктивных функций и оставляет слишком много фишек в пункте 6. (Освобождение передового якорного пункта ходом 20/13 было бы ужасной ошибкой.) Более удачным будет ход 13/7, 6/5. Когда все критерии указывают на необходимость дерзкой игры, вы не должны особо беспокоиться о побитии ваших фишек



Позиция 12.

X должен играть 5-2



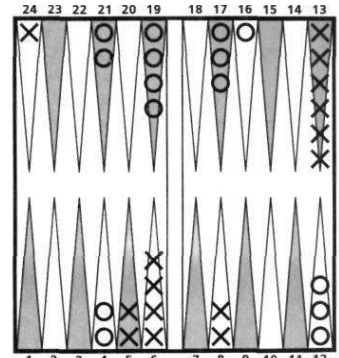
Позиция 13.

X должен играть 6-1

– вам необходимо сконцентрироваться на более естественном позиционном ходе.

В позиции 14 X не желает побития своих фишек, поэтому тактические критерии вынуждают вас сделать безопасный ход 13/6.

Изложенные в данной главе идеи и критерии для выбора безопасных или дерзких ходов являются фундаментальными для понимания игры. Большая часть остальных глав раздела III представляет собой уточнение этих идей. Прежде чем вы начнете читать дальше, мы настоятельно рекомендуем вам еще раз просмотреть основные примеры этой главы и убедиться, что вы усвоили проиллюстрированные тактические и стратегические критерии.



Позиция 14.

X должен играть 6-1

## Краткий обзор

### А. Тактические принципы

1. Владете ли вы передовым якорным пунктом? Наличие передового якорного пункта позволяет вам играть дерзко.
2. Насколько сильна позиция противника в его Доме? Чем сильнее позиция противника в его собственном Доме, тем более консервативно вы должны играть.
3. Насколько сильна ваша позиция в *вашем* Доме (особенно по сравнению с позицией противника)? Если вы закрыли больше пунктов в Доме, чем ваш противник, вы можете играть дерзко; если у вас меньше закрытых пунктов, вам следует играть более консервативно.
4. Есть ли у противника блоты в его Доме? Если у вашего противника есть блоты в его Доме, вы можете позволить себе делать более рискованные ходы благодаря возможности возвратных шотов.

### В. Стратегические принципы

1. Сколько ваших фишек находится в Доме противника? Чем больше у вас дальних фишек, тем более рискованно вы можете играть. Не имея дальних фишек или имея всего одну дальнюю фишку, вы должны играть консервативно.
2. Сколько фишек противника находится в вашем Доме? Если у противника нет фишек в вашем Доме или он имеет только одну дальнюю фишку, вы стремитесь играть провокационно, чтобы заставить его обменяться ударами.

# ГЛАВА 17

## РАЗМЕЩЕНИЕ СЛОТОВ

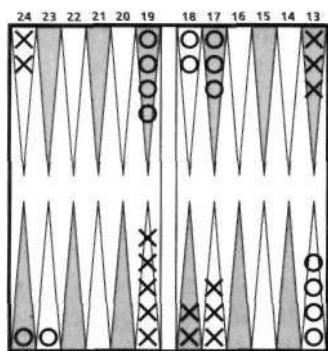
Под размещением слотов мы подразумеваем оставление фишки без защиты путем перемещения ее в ключевой пункт (обычно ваш бар-пункт или какой-нибудь другой пункт Дома) с целью дальнейшего закрытия этого пункта. В большинстве случаев мы будем рассматривать ситуации, когда вы добровольно оставляете прямой шот при постановке слота. При этом крайне важно знать, когда риск помещения слота в какой-либо пункт оправдан, а когда такие действия неразумны. Победа в нардах заключается не в попытке угадать, побьют вас или нет, а в понимании соответствующих принципов, которые обуславливают позицию. Для того чтобы понять концепции, изложенные в данной главе, нам необходимы шесть критериев, рассмотренных и проанализированных нами в главе 16.

Вернемся к позициям 6 и 7 из предыдущей главы. Чтобы понять, почему позиция 7 является идеальной для помещения слота, а позиция 6 неблагоприятна для такого хода, вам следует еще раз просмотреть анализ этих позиций выше.

Основные тактические факторы, предполагающие использование принципа дублирования, могут играть большую роль при принятии решений не только о том, *когда* нужно использовать слот, но и *где* его необходимо поместить. Например, если противнику необходимо определенное ключевое число, чтобы побить вас или прикрыть ключевой пункт, вы можете использовать слот, который позволит вам дублировать варианты использования противником числа, позволяющего побить вас. И наоборот, вы должны избегать использования слотов, если подобные действия позволят противнику побить вас числом, которое ранее не было для него благоприятным, другими словами, нельзя диверсифицировать его удачные числа. Некоторые из этих принципов были проиллюстрированы в позициях 14, 15, 19 и 20 главы 13.

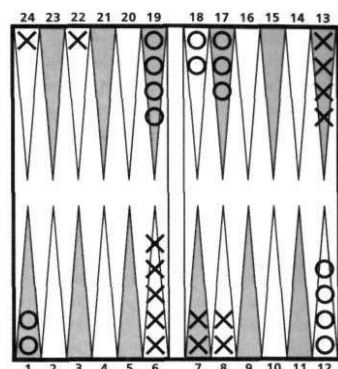
### Когда вам не следует ставить слот

Давайте начнем с анализа некоторых случаев, когда размещение слотов является *неправильным*. Один из наиболее очевидных случаев, когда фишка-слот подвергается угрозе *двойного прямого шота*.



Позиция 3.

X должен играть 1



Позиция 5.

X должен играть 1

В позиции 3 помещение слота в пункт 5 дает O шансы два к одному на побитие (24 комбинации) – слишком большой риск. Вместо этого необходимо ходить 24/23.

Обычно помещение слота в пункт является ошибочным, если ваши дальние фишки разделены или подвергаются угрозе в Доме противника. Это очень важный момент, но игроки зачастую разыгрывают такую позицию неправильно.

В позиции 4 помещение слота в пункт 5 является разумным (6/5). Если противник не побьет вас и вы сможете закрыть пункт 5, у вас будет отличная 4-пунктовая блокада.

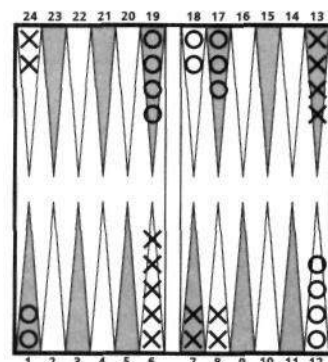
Но в позиции 5 дальние фишки X разделены. В этом случае использование слота было бы неверным. X следует переместить фишку в пункт 21, чтобы улучшить свою позицию для вывода дальних фишек или для закрытия этого пункта, который позволит контролировать Двор O.

Еще одна причина, по которой помещение слота является неправильным при разделенных дальних фишках, – это опасность того, что ваш противник побьет и ваш слот, и вторую из разделенных фишек. Даже если он не сможет побить фишку-слот, он в состоянии атаковать одну или обе дальних фишки, которые сейчас разделены. В последующей борьбе у вашего противника может появиться хороший шанс побить ваш слот до того, как вы его прикроете. Вам придется использовать выброшенные числа для ввода в игру побитой фишки, и, даже, если вы побьете противника в его Доме, это всего лишь даст ему один шанс на побитие вашего слота.

Вы помещаете слот в пункт, ожидая, что в случае, если ваш противник не сможет его побить, у вас появится хороший шанс для закрытия этого пункта при вашем *следующем* броске. Если вы помещаете слот, когда ваши

дальние фишки разделены, вы не только рискуете побитием этой фишки, но не сможете закрыть этот пункт, даже если противник не побьет вашу фишку-слот, потому что вполне вероятна такая ситуация, когда вам придется защищать свои дальние фишки.

Если у вас есть только одна дальняя фишка, вы *de facto* подвергаетесь опасности в Доме вашего противника. Один из стратегических критериев, представленных в предыдущей главе, говорит вам, что вы должны играть консервативно, даже если всего одна ваша фишка находится в Доме противника. Если в Доме про-



Позиция 4.

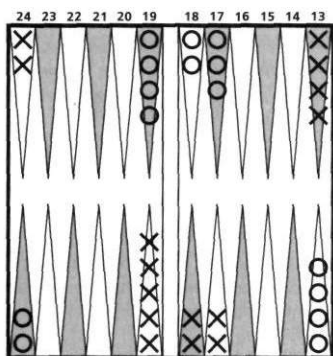
X должен играть 1

тивника у вас несколько фишек, вы владеете якорным пунктом или не подвергаетесь опасности со стороны его фишек, то можете пойти на риск и поместить слот, даже когда одна из ваших дальних фишек является блотом.

Возьмите на заметку, что помещение слота при разделенных дальних фишках нельзя путать с побитием фишки противника с одновременным разделением ваших дальних фишек. Если вы одновременно бьете противника и разделяете свои дальние фишки, то вы бьете блот противника в *вашем* Доме и разделяете свои дальние фишки в Доме противника. Несмотря на то, что помещение слота при разделенных дальних фишках не рекомендуется, побитие фишки противника с одновременным разделением дальних фишек может быть отличным ходом.

## Когда можно помещать слот

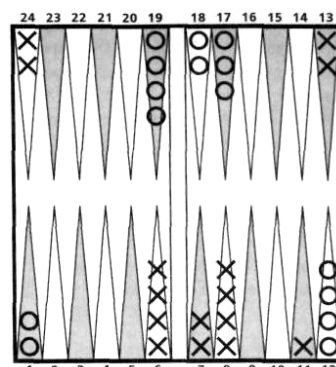
Основной мотив для размещения слотов – это создание важного пункта, который вы не можете закрыть каким-либо иным способом. Даже в ситуациях, когда помещение слота может казаться естественным ходом, делать так нельзя, если у вас есть хороший шанс на закрытие этого пункта без использования слота. Давайте рассмотрим два различных примера.



Позиция 6.

X должен играть 1

В позиции 6 у X недостаточно материала для закрытия пункта 5 естественным образом. Поскольку активные строители X находятся лишь в пунктах 6, 8 и 13, только комбинации 3-1, 1-1, 3-3 или 4-4 позволят закрыть пункт 5 за один бросок. Вероятнее всего X сделает несколько бросков, прежде чем переведет строителей из пункта 13, а затем выбросит комбинацию, необходимую для закрытия пункта 5. Если X в данной позиции поместит слот в пункт 5 и противнику не удастся побить эту фишку, он сможет закрыть этот пункт намного быстрее.



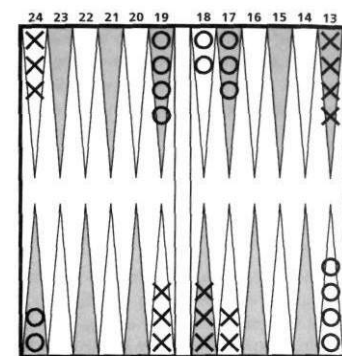
Позиция 7.

X должен играть 1

Но в позиции 7 X не следует использовать слот. Он должен играть 8/7. Этот ход дает ему в общем счете четыре активных строителя, которые могут достичь пункта 5, а также отличный шанс закрыть пункт 4 или пункт 5 без особого риска. Вы всегда должны в первую очередь искать возможность для создания строителя, который сможет достичь ключевого пункта, вместо использования слотов.

Если вы выбросите комбинацию 5-3 в дебютном броске, вы можете поместить слот в пункт 5 ходом 13/5. Но вы подвергнете себя *меньшему* риску, если переместите две фишки ближе к Дому 13/8, 13/10. Теперь у вас есть много различных возможностей для закрытия пунктов 4, 5 или бар-пункта без риска прямого шота.

Таким же образом при дебютной комбинации 3-2 крайне неразумным ходом будет помещение слота в пункт 5 и перевод фишки из пункта 13 (8/5, 13/11). Но, если вместо этого вы переместите две фишки ближе к своему Дому (13/10, 13/11), вы сможете создать позицию с *большим* потенциалом при меньшем риске.



Позиция 8.

X должен играть 1

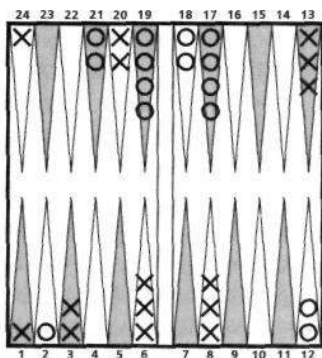
Вы можете использовать в качестве слотов фишки, которые в любом другом случае остаются вне игры. В главе 12 мы обсуждали, как важно активно использовать все фишки вместо того, чтобы скапливать их в каком-либо пункте или выводить из игры. В позиции 6 мы видим, что X перегрузил свой пункт 6. Эти фишки не принимают активного участия в игре, это отличная причина для того, чтобы начать использовать их для слота в пункте 5.

Вы надеетесь на то, что вас не побьют, но, даже если вас побьют, фишка, использованная в качестве слота, больше не будет бесполезной обузой и сможет принять активное участие в игре. Мастер игры в нарды всегда ищет возможность активации как можно большего количества своих фишек, даже если в некоторых случаях это предполагает побитие его фишки. При побитии противника блотами в вашем Доме, размещении слотов или использовании каких-либо других ходов, старайтесь задействовать фишки из перегруженных пунктов.

И наоборот, вы должны избегать побития своих полезных строителей и не должны оставлять свои пункты без них. В позиции 8 X следует разделить свои дальние фишки ходом 24/23, поскольку у него есть три фишки в пункте 24, которые не принимают активного участия в игре. Создание слота ходом 6/5 является *неверным*, поскольку этот ход оголяет пункт 6. Перемещение слота из пункта 6, если в нем есть только три фишки (т.е. в этом пункте вы имеете только *одного* строителя) редко бывает правильным ходом. Вы должны дважды подумать, прежде чем использовать своего *последнего* полезного строителя в качестве слота, если для этого вы оголяете пункт, позже противник может вынудить вас сдать этот пункт, даже если вам это совершенно невыгодно. Вместо этого необходимо искать возможность создания слота из перегруженных пунктов, где вы имеете дополнительные фишки, которые не выполняют полезных функций.

В позиции 9 правильным является ход 13/11, 8/7 (а не 6/5). Оставлять дополнительного строителя в

пункте 8 не настолько важно, как оставлять его в пункте 6. Вы захотите освободить пункт 8 на более поздней

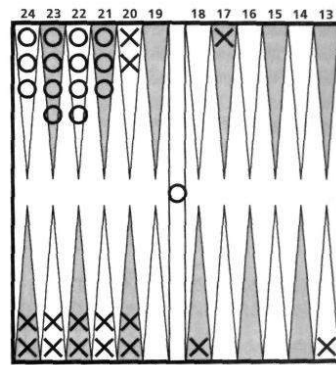


Позиция 9.

X должен играть 2-1

стадии игры, но весьма сомнителен тот факт, что вы когда-либо захотите оставить пункт 6. Поскольку O имеет только одну фишку в вашем Доме и может ее оттуда вывести, для успешного блокирования этой фишки ваш бар-пункт необходим вам в той же степени, как и пункт 5.

Еще один повод для использования слотов – это *крайняя необходимость в каком-либо определенном пункте*. Если у вас есть время на то, чтобы подвести своих строителей к этому пункту и закрыть его относительно безопасно, помещать слот в этом пункте не нужно. Но, когда возникает потребность закрыть этот пункт *быстро*, самый оптимальный способ сделать это (при условии, что вас не побьют) – поставить



Позиция 10.

X должен играть 1

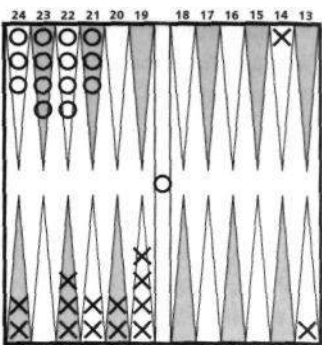
слот в этом пункте, а затем прикрыть его.

В позиции 10 правильным ходом является немедленное помещение слота в пункте 6 (7/6). Если противник не побьет его, у вас появятся значительный шанс (не менее 80%) на прикрытие слота и победу в игре до того, как он сможет ввести в игру свою фишку из бара. Если же вы решите ждать, вам придется сделать четыре или пять бросков до того, как вы сможете подвести достаточно строителей и закрыть этот пункт без использования слота. Тем временем общая опасность того, что:

- противник сможет выбросить 6-6;
- введет фишку в игру и побьет вас;
- введет фишку в игру, а вы не сможете побить его, является намного большей, чем вероятность выброса им числа 6.

В позиции 11 неправильным ходом является помещение слота в пункт 2 (3/2). Если вас побьют, у O может появиться несколько возможностей для побега, прежде чем вы сможете побить его снова. Вместо этого вы должны подвести ближе к этому пункту дополнительного строителя (6/5). Если O введет свою фишку в игру до того, как вы сможете закрыть пункт 2, вы должны побить его и оставить свою фишку в этом пункте. O вынужден будет выбросить две двойки подряд, чтобы получить хоть какой-нибудь шанс.

Вы можете позволить себе вхождение O в пункт 2 без какой-либо угрозы для своей игры. В Позиции 10 вы используете слот, потому что ситуация станет безопасной для вас, если вы быстро займете необходимый пункт. А в позиции 11 у вас нет насущной необходимости в закрытии пункта 2.



Позиция 11.

X должен играть 1

## Использование слота при наличии на баре двух фишек противника

В подавляющем большинстве случаев, лишь за редким исключением, *использовать слот нельзя, если ваш противник имеет две фишки на баре*. Даже, если у вас есть крайняя необходимость закрыть пункт 6, чтобы победить, либо создать ситуацию гэммона, наиболее эффективный метод закрытия доски для вашего противника заключается *не в помещении слота*, а в ожидании повторного ввода в игру фишки противника и последующем ее побитии, даже если это необходимо, с помощью блета.

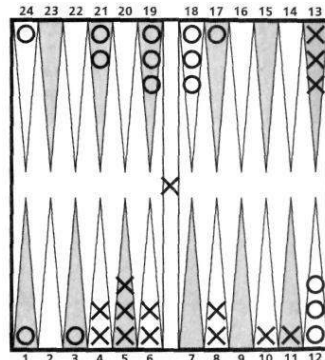
В позиции 12 X пытается решить, стоит ли ему ходить 6/5. Давайте подумаем, что потребуется сделать O, чтобы спастись, если вы:

- поместите слот;
- подождете, пока он введет фишку в игру, а затем побьете его.

В случае а), если он побьет ваш слот с помощью числа 5, у вас может не быть возможности для немедленного ответного удара, поскольку ваша фишка будет на баре,

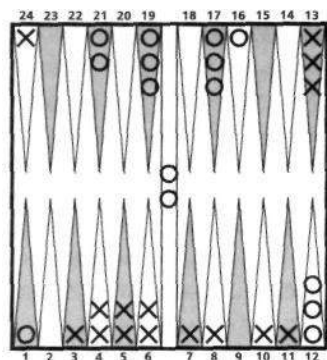
и вы потеряете строителя. Если вы не сможете нанести O ответный удар, ему понадобится выбросить всего одно число 5, чтобы закрыть ваш пункт 5.

В случае б) вы ждете, пока ваш противник введет фишку в игру, и при этом подводите своих строителей ближе к пункту 5. Во-первых, он должен выбросить число 5, чтобы ввести фишку в игру. Затем после того, как вы побьете его, он должен будет немедленно выбросить еще одно число 5, чтобы избежать полного закрытия доски. После этого O придется сразу же выбросить третье число 5, чтобы закрыть пункт до того, как вы сможете его побить. O потребуются определенное количество чисел 5, выпадающих при этом последовательно, если вы не станете использовать слот. Тот же мотив определяет ваши действия, если противник имеет более чем две фишки на баре: не



Позиция 13.

X должен играть 1-1

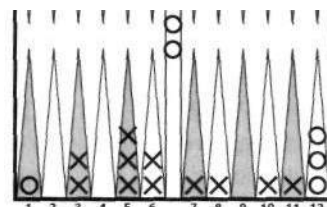


Позиция 13А.

(X 1-1 бар/24\*, 5/3\*, 8/7)

ставьте слот, подождите, пока он введет фишку в игру, а затем побейте его.

Более рациональное применение данного принципа проиллюстрировано в позиции 13. Имея комбинацию 1-1, X определенно собирается побить O дважды и попытаться закрыть свою доску. Вопрос заключается в следующем: должен ли он ходить бар/24\*, 5/3\*, 8/7 (позиция 13А) или же лучше использовать ход бар/24\*, 4/3\* (2), 8/7, изменив пункты (позиция 13В).



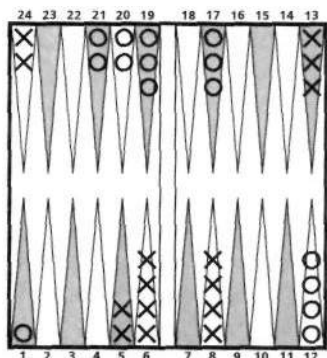
Позиция 13В.

(X 1-1 бар/24\*, 4/3\*(2), 8/7)

Хотя обычно вы должны закрывать пункты по порядку, ход в позиции 13В является правильным. Существенной разницы между закрытием пунктов 3 или 4 нет, особенно в том случае, когда вы все равно будете двигаться дальше, чтобы выбить противника из оставшегося пункта. Ход 13А некорректен, поскольку по своей сути является использованием слота в позиции с двумя фишками противника на баре. Вы можете достичь той же цели (побития второй фишки противника) в позиции 13В, не оставляя блета. Проблема здесь состоит не в том, что оставление блета крайне опасно, а в том, что O с большей вероятностью сможет закрыть хороший пункт, если вы поставите слот. Преимущество хода 13В заключается в том, что вы обеспечиваете себя четырьмя строителями, которые могут достичь пункта 4, а в позиции 13А у вас есть всего два строителя, которые могут достичь пункта 3.

## Помещение слота в свой бар-пункт

Давайте попробуем применить рассматриваемые принципы к часто встречающейся задаче: когда помещение слота в бар-пункт является правильным?



Позиция 14.

X должен играть 1

В позиции 14 помещение слота в бар-пункт ходом 8/7 несет в себе опасность, но является правильным. Вам необходимо занять бар-пункт, чтобы удержать последнюю дальнюю фишку противника.

Зачем нужно ставить слот? Во-первых, у вас не хватает строителей, чтобы закрыть бар-пункт естественным образом за несколько бросков. Каждый бросок, который вы позволяете сделать O, увеличивает опасность того, что ваш противник выбросит шестерку, перескочит в ваш Двор и сбежит. Вместо того чтобы постепенно наращивать риск ситуации, лучше пойти на *большой* риск при первом же броске, поставив слот в бар-пункте и отрезав противнику путь к спасению.

Но на самом деле существует еще одна серьезная причина для помещения слота в бар-пункт: *бесполезно пытаться избежать чисел, которые вне зависимости от ваших ходов являются удачными для противника*. Если вы посмотрите на позицию после использования слота, то поймете, что она будет удачной для вас, если O не сможет побить вашу фишку. Но, даже если он сможет выбросить шестерку и побьет вас, означает ли это, что вы отказались от возможной победы? Нет, вероятно, нет. Поскольку O может удачно сыграть число 6 в любом случае, вы ничего не потеряете, но можете многое приобрести, если поставите слот в бар-пункте.

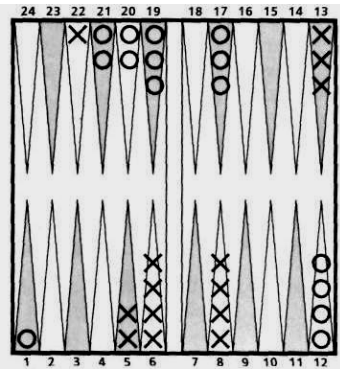
Однако, если добавить одну фишку O в пункт 1 (переместив ее из пункта 12), правильным будет уже консервативный ход 6/5, с помощью которого вы создаете себе строителя. Риск помещения слота в бар-пункт слишком велик так как в случае вашего побития O станет безусловным фаворитом в игре. В обеих позициях закрытие бар-пункта чрезвычайно выгодно для X. Но в позиции с двумя фишками O в пункте 1 бар-пункт нужен X не настолько сильно, как в позиции с одной фишкой. В позиции с одной фишкой, даже если O выбросит 6, он еще не выиграет партию. Во-первых, у вас может появиться возможность побить его в вашем Дворе. И что более важно: если он сможет вывести одну дальнюю фишку из Дома X, там все еще останется вторая его фишка. Поскольку 6 не является числом, которое гарантированно обеспечит O победу, вы потеряете многое, если вас побьют в бар-пункте. Эта позиция показывает нам, что вы можете пойти на больший риск и поместить слот в бар-пункт, если ваш противник имеет только одну фишку в вашем Доме, а не две. Заметьте, что этот вывод на самом деле является особым примером последнего принципа из главы «Безопасная игра по сравнению с дерзкой игрой», который гласит: *«Чем меньше у противника фишек в вашем Доме, тем более агрессивно вы должны играть»*.

## Исключения

Вы всегда должны принимать во внимание всю позицию *целиком*. Принципы, приведенные нами выше, являются лишь ориентирами для процесса обоснования, который предшествует крайне важному или решающим ходам. Не стоит полностью полагаться на эти принципы и считать, что помещение слота в бар-пункт автоматически будет верным, если у противника всего лишь одна фишка в вашем Доме. Аналогично: помещение слота в бар-пункт при наличии двух фишек противника в вашем Доме не всегда является неправильным ходом.

В позиции 15 помещение слота ходом 8/7 было бы крупной ошибкой. Во-первых, использование слота было бы явным нарушением принципа, приведенного в начале данной главы: *«Нельзя ставить слот, если*

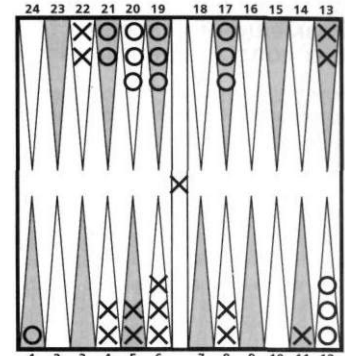
ваши фишки разделены или подвергаются угрозе в Доме противника». Во-вторых, хотя у О всего одна фишка в вашем Доме, у вас также только одна фишка в его Доме. И послед-



Позиция 15.

Х должен играть 1

няя: позиция О в его Доме намного лучше, чем у вас, поэтому вы должны быть осторожны. Здесь правильным будет ход 6/5. В позиции 16 помещение слота ходом 8/7 является неверным, хотя размещение слота в бар-пункте (бар/22, 8/7) имеет некоторое обоснование. Если убрать строителя из пункта 11 (перенести фишку в пункт 8), у вас исчезнет хорошая возможность закрыть бар-пункт в течение следующих нескольких бросков, причем без использования слота. Кроме того, закрытие бар-пункта не является крайней необходимостью, поскольку далеко не все варианты использования числа 6 приведут к победе вашего противника. Некоторые ходы на расстоянии в шесть пунктов оставляют возможность двойных или тройных возвратных шотов, если О вдруг попытается убежать. Правильным тут будет ход бар/22, 6/5. Сыграв 6/5 вместо 11/10, вы сохраняете больший контроль над Дворами.



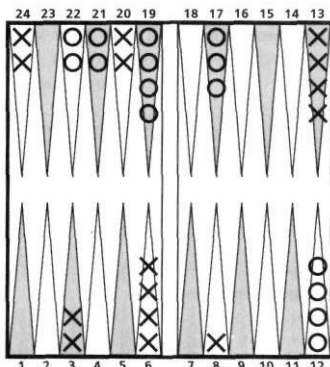
Позиция 16.

Х должен играть 3-1

## Размещение слотов без сопротивления со стороны противника

Если у противника нет фишек в вашем Доме, вы должны максимально быстро закрыть свой Дом, готовясь к побитию его фишек. Еще более важная цель – это *гарантировать* возможность побития его фишек. Методы, с помощью которых вы можете достичь этого, рассмотрены нами в главе 18.

В случае, когда противник не создает активной оппозиции, а вы хотите максимально быстро закрыть пункты в своем Доме, основной метод ваших действий заключается в успешном размещении слотов и их прикрытии. Вы не должны подводить строителей к Дому, а затем ожидать выпадения определенных комбинаций, которые позволят закрыть пункты в Доме.



Позиция 17.

(А) Х должен играть 6-1

(В) Х должен играть 6-4

(С) Х должен играть 6-2

13/7, 6/4, а не 13/5. Хотя пункт 5 более предпочтителен, чем пункт 4, помещение слота в пункте 4 позволяет вам лучше распределить свои фишки и обеспечивает большими возможностями для закрытия этого пункта и в дальнейшем – пункта 5.

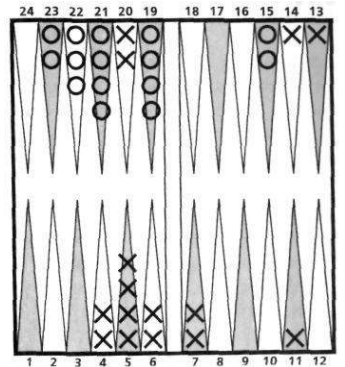
Когда шансы противника на шот в следующем броске весьма невелики или их нет вообще, наиболее эффективным способом закрытия доски является размещение двух слотов сразу. Использование слота является неверным, если противник может побить вас в следующем броске или вы хотите избежать возвратных шотов.

В позиции 18 вам не следует ставить слот ходом 5/3, правильным в этой ситуации является ход 11/9. В этой позиции О может оставить вам шот, если выбросит число 6. Если это случится, Х необходимо иметь возможность побить противника с помощью числа 5, не беспокоясь при этом о возвратных шотах в пункте 3. Еще одна причина, по которой использование слота является слишком рискованным, заключается в следующем: если Х сможет побить О, у него появятся отличные шансы на выигрыш даже без немедленного закрытия пункта 3. В действительности же, если бы Х владел дабл-кубом, он мог бы удвоить ставку и вынудить О сдаться.

В позиции 17А Х следует играть 13/7, 6/5, поставив слот в пункте 5, который он прикроет в следующий раз. Как правило, когда у противника нет дальних фишек, вы всегда должны концентрировать свои усилия на закрытии пунктов в Доме, а не на закрытии бар-пункта. Ход 13/7, 8/7 определенно был бы ошибочным.

Вы должны также стараться закрывать свои пункты последовательно. В позиции 17В было бы ошибкой закрыть пункт 2, 8/2, 6/2. Вы должны закрыть пункт 4 или пункт 5, поэтому правильным ходом будет 13/7, 13/9 (ход 13/7, 8/4 также приемлем).

Для того чтобы быстро закрыть свою доску, вы должны использовать фишки эффективно и экономно. Поэтому в позиции 17С правильным является ход



Позиция 18.

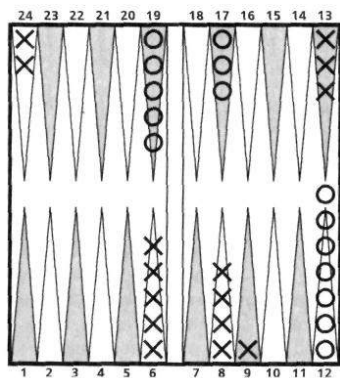
Х должен играть 2



# ГЛАВА 18

## ИГРА ДЕЙСТВИЙ

Предположим, что О вывел обе свои дальние фишки из вашего Дома, а у вас все еще есть две или более фишек в его Доме. Из-за того, что вы имеете больше дальних фишек и, вероятно, отстаете в гонке, ваш основной шанс на победу (и ваш *единственный* шанс) – это побитие фишек противника. Вам необходимо получить дополнительные возможности побить О, и вы приветствуете обмен ударами. Прежде всего вы не должны позволить О укрепить свою позицию путем закрытия ключевых пунктов.



Позиция 1.

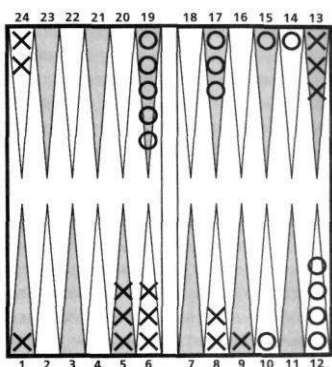
Х должен играть 4-1

В позиции 1 О дважды выбросил комбинацию 6-5 и лидирует в гонке, хотя он не закрыл никаких новых пунктов. В этой позиции большинство игроков закрывает пункт 5 ходом 9/5, 6/5, надеясь получить шанс на побитие противника позже. Это серьезная ошибка. Чрезвычайно важно удержать О *сейчас*, т.е. до того, как он станет сильнее и укрепит свое преимущество. Правильный ход выглядит так: 24/20, 6/5.

Этот ход ставит О в неловком положение. Многие числа на игральном костях вынуждают его оставить прямой шот или же заставляют его играть неконструктивно (собирая фишки в уже закрытых им пунктах), чтобы избежать оставления шотов. Если вы закроете пункт 5 сейчас, вы дадите О выиграть время (сделать ключевой бросок), чтобы закрыть какой-нибудь хороший пункт либо, что наиболее вероятно, чтобы перевести строителей в его Двор. Если О переведет строителей в свой Двор и/или закроет дополнительные пункты, вывод ваших дальних фишек из пункта 24 станет более опасным. Каждый дополнительный строитель или пункт, принадлежащий О, позволяют ему играть все выброшенные впоследствии числа более успешно и безопасно. Чтобы предотвратить ввод фишек О в его Дом, вы должны ограни-

чить его передвижения *немедленно*.

Если вы вдруг решили закрыть пункт 5 до начала побития, то это истинная роскошь, которую вы не можете себе позволить. Каждый свободный ход, который вы оставляете своему противнику, делает его задачу более легкой, а вашу, соответственно, – более сложной. Передвинув фишку немедленно в пункт 20, вы ограничиваете мобильность соперника, увеличивая давление на его Двор.



Позиция 2.

Х должен играть 6-2

В позиции 2 О вывел свои дальние фишки, и Х *должен* побить его, чтобы одержать победу в игре. Правильным является ход 24/18, 9/7! На первый взгляд этот ход выглядит смешным и гибельным: зачем нужно подвергать себя угрозе четвертного шота? Что вы можете получить от этого хода? Разве вы не даете О отличные шансы на побитие вашего блота? Давайте рассмотрим позицию более детально и проанализируем, что вы можете потерять при таком ходе. Вы почти наверняка будете побиты и потеряете семь шагов в гонке. Но само по себе это не так важно. Вы уже существенно отстаете по шагам и попали в ловушку позади линии фронта противника. *Счет шагов сам по себе* (и следовательно, семь потерянных очков) *не означает ничего, вам необходимо войти в контакт с фишками О и побить его, чтобы победить в этой игре.*

Что можно сказать по поводу возражения о том, что вы провоцируете О побить ваш блот? На самом деле, оставаясь в бар-пункте О, вы не увеличиваете его шансы закрыть этот пункт в следующем броске. Точно такое же количество шотов позволит ему закрыть бар-пункт независимо от того, имеете вы там фишку или нет. Единственная разница между наличием фишки там и здесь заключается в том, что вас могут побить и вы потеряете семь шагов. В любом случае вы не можете предотвратить захват бар-пункта вашим противником. Помните: *вы не должны пытаться избежать выпадения чисел, которые являются удачными для вашего противника.*

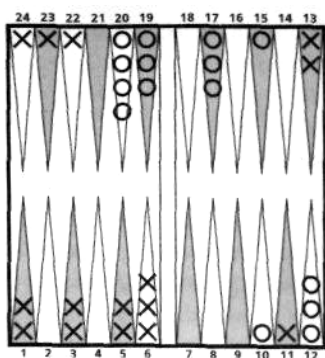
Мы увидели, что возможный риск по большей части иллюзорен, теперь давайте проанализируем, какую выгоду мы можем получить от активной игры. В данной позиции *мы не пытаемся избежать побития, мы хотим получить возможность возвратных шотов.* Переводя фишку в бар-пункт противника, Х прямо нацеливается на три незащищенные фишки О. Из-за блота в пункте 15 О будет крайне тяжело обезопасить все три своих блота. В действительности же, если О побьет вас в бар-пункте, ему придется иметь дело с еще одной незащищенной фишкой. Вот почему эта игра называется **игрой действий**. Вы ожидаете побития своей фишки, но повсюду крайне выгодно для вас.

Игра действий также не позволяет О укрепить преимущество, которое он имеет в гонке. Как и в предыдущей позиции, пассивная игра здесь была бы фатальной. Вы не можете дать себе достаточно времени для усиления своей доски до того, как начнете применять игру действий, потому что в следующем броске или двух О станет более опасным и более защищенным. В то время, как вы будете закрывать свой Дом, он может закрыть жизненно важный для вас пункт 20 или пункт 21. Если вы будете играть пассивно *сейчас*, вы обеспечите себе весьма унылую перспективу сидения в ловушке в пункте 24 и ожидания удачного шота. Если дабл-кубом владеет О или куб все еще находится посередине доски, он удвоит ставку и вынудит вас сдаться до того, как у вас появится шанс на удачный шот.

Для того чтобы О укрепил свою позицию и безопасно ввел свои фишки в Дом, он должен обезопасить свои блоты и закрыть новые пункты. Сделав ход, предложенный нами, вы провоцируете О отвлечься от более важных целей. Ваш блот в бар-пункте становится раздражающей «мухой в компоте», которую необходимо убрать до того, как его джаггернаутова колесница сможет вкатиться в Дом. В следующем броске О будет сложно закрыть новые ключевые пункты, особенно пункты в Доме, например, пункт 20 или 21. Ему придется одновременно обезопасить свои блоты и выбить вашу фишку из своего бар-пункта. Он не может позволить вам оставить блот в данном пункте, поскольку, если вы выбросите 6 и овладеет бар-пунктом, вы сможете существенно усилить свою удерживающую позицию.

Крайне важно удержать О от закрытия пунктов 20 или 21, так как эти пункты облегчают ему ввод фишек в Дом для последующего удерживания ваших дальних фишек. Если вы воспользуетесь игрой действий, О придется поременить с закрытием внутреннего пункта в течение, по меньшей мере, еще одного броска (если он, конечно, не выбросит дубль). Следовательно, если ваш блот побьют, то лучше, если это произойдет во Дворе, а не в Доме.

В данный момент мы детально рассмотрели позицию 2. Если вам все еще непонятны причины хода 24/18, 8/7 или вы хотите проанализировать позицию глубже, мы рекомендуем вам рассмотреть все возможные для О варианты бросков (двадцать одна комбинация) и сравнить результирующие позиции при применении игры действий и без нее.

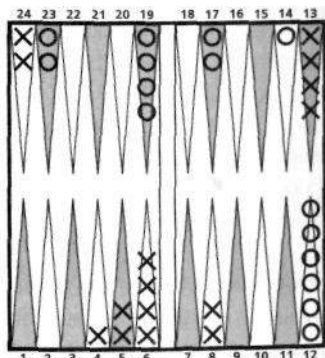


Позиция 3.

Х должен играть 5

Позиция 3 сходна с предыдущей. Правильным является ход 23/18. И снова основные критерии (а именно: у вас три дальние фишки, у противника – ни одной, у вас закрыто четыре пункта в Доме, у него – два) прямо указывают на необходимость дерзкого и провокационного хода. В действительности эта позиция более опасна для вас, чем предыдущая, поскольку у вас есть дополнительные блоты, а О уже закрыл пункт 20. Так как игра в любом случае неблагоприятна для вас, вы должны играть агрессивно, чтобы обеспечить себе шансы на победу. Если вы сейчас будете играть пассивно, О с большой вероятностью закроет дополнительные пункты в своем Доме и побьет вас.

Игра действий оставляет вас незащищенным от побития двух фишек. Но если О побьет вашу фишку в своем Доме, у вас появится возможность прямого шота, в то же время у вас есть сильная доска с четырьмя закрытыми пунктами. Если О побьет только одну фишку, у вас могут появиться возвратные шоты непосредственно из бара и еще несколько шотов, которые



Позиция 4.

Х должен играть 4-1

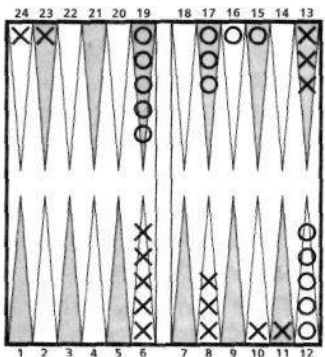
позволят вам ввести фишку в игру и закрыть бар-пункт О.

В позиции 4 правильным является ход 24/20, 6/5. Вам не следует терять время на закрытие пункта 4, вы должны действовать немедленно, чтобы произошел контакт.

Общее правило гласит, что игроку не рекомендуется передвигать фишки в пункт 5 противника (пункт 20), если у него есть дополнительные фишки, которые могут достичь этого пункта. Но поскольку в данном случае необходим сильный ход, нужно сделать исключение из этого правила. Ждать более благоприятного развития игры в пункте 24 – занятие безнадежное. Вы должны сейчас же войти в пункт 20 с риском закрытия этого пункта поверх вашего блота или двойного побития. На самом деле чисел, которые позволят непосредственно закрыть пункт 20, не так уж и много. И, кроме того, эти числа в любом случае благоприятны для О. Если О побьет вашу фишку блотом, у вас появится большое количество возвратных шотов и обмен ударами станет выгоден вам. Так как фишка в пункте 20 не позволяет О перевести строителей с его среднего пункта и оставить блоты в своем Дворе, эта позиция провоцирует вас на активные действия.

Основное условие для применения того, что мы называем **игрой действий**, – отсутствие дальних фишек у вашего противника. Правильным в позиции 5 является ход 23/18, 6/5. Это типичная ситуация игры действий, в которой вы помещаете слот в бар-пункт О, чтобы не позволить ему закрыть какой-либо из ключевых пунктов в своем Доме.

Если в позиции 5 у О была бы одна дальняя фишка в вашем Доме в пункте 1 (например, перенесите ее из пункта 12), данная позиция уже бы не являлась позицией игры действий, как мы ее определили. Ваша единственная цель будет не в том, чтобы вас побили, – вы должны еще и удержать дальнюю фишку противника. Следовательно, вы должны закрыть пункт 5, используя вполне консервативный ход 6/5, 10/5.



Позиция 5.

Х должен играть 5-1

В следующей главе мы продолжим рассказ о специальных технических приемах, которые используются в случаях, если у противника только одна дальняя фишка.

# ГЛАВА 19

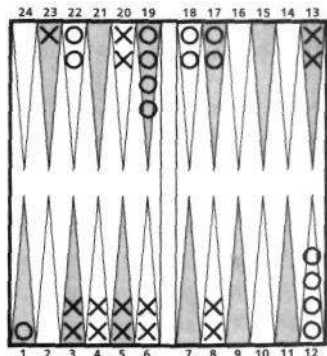
## ОДНА ФИШКА ПРОТИВНИКА В ВАШЕМ ДОМЕ

Сейчас мы рассмотрим позиции, в которых у вашего противника остается только одна фишка в вашем Доме, а у вас есть, по меньшей мере, две фишки в Доме противника. Как мы уже отметили, в таких случаях необходима агрессивная и провокационная игра. В данном случае, если у противника есть только *одна* дальняя фишка, вы должны преследовать две основные цели: вам нужно принять дополнительные меры предосторожности, чтобы не позволить противнику вывести свою дальнюю фишку, и, как и в главе 18, вы обязаны действовать в провокационной манере, чтобы отбросить назад еще одну фишку противника.

### Удерживание последней дальней фишки противника

#### Использование слота и закрытие вашего бар-пункта

Когда противник угрожает вам выводом своей последней дальней фишки и выходом на лидирующую позицию в гонке, вам придется идти на дополнительный риск, чтобы удержать его.

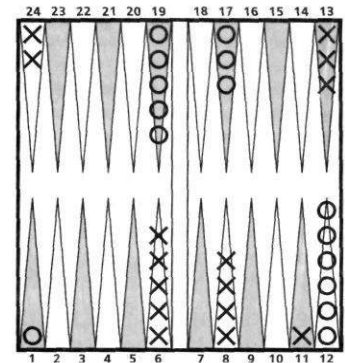


Позиция 1.

X должен играть 3-1

В позиции 1 вам следует играть 8/7, 23/20. Хотя слот в вашем бар-пункте не удержит противника от побега, если он выбросит число 6 (в этом броске его не удержит ничего), и не сможет побить его, вы прикроете бар-пункт и осложните последующее передвижение его дальней фишки. Дополнительный стимул для помещения слота в бар-пункт в ситуации, когда у противника есть только одна фишка в вашем Доме, был подробно описан в главе 17.

В разделе I мы отметили, что пункт 5 является более ценным, чем бар-пункт (опять же см. предисловие, там этот тезис подвергается сомнению. — прим. OCR-щика). Даже, если у вашего противника есть только одна дальняя фишка, в *большин-*



Позиция 2.

X должен играть 6-1

*стве случаев* правильным ходом является закрытие пункта 5, а не бар-пункта. Из этого правила есть только одно исключение. Вот оно.

В позиции 2 для того чтобы закрыть пункт 5, вам придется пожертвовать строителем в пункте 11. Этот строитель удерживает O от вывода фишки в ваш Двор. Поэтому в данной позиции более предпочтительным является закрытие бар-пункта ходом 13/7, 8/7, который позволит вам сохранить строителя в пункте 11.

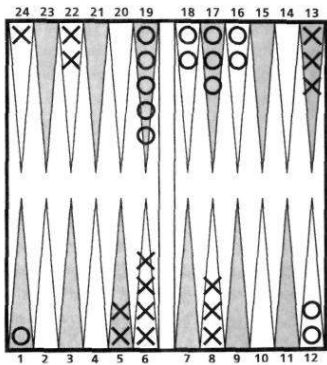
### Перемещение фишки во Двор вашего противника

Еще один метод удерживания последней фишки вашего противника – размещение фишки в его Дворе.

Если в позиции 1 переместить одну фишку X из пункта 23 в пункт 20, правильным ходом будет 20/15. Этот ход менее рискован, чем помещение слота в бар-пункте 8/7, что может вызвать определенные неудобства, поскольку у вас все еще остается несыгранным число 4. Вывод дальней фишки оставляет противнику всего несколько выигрышных шотов, в то время как слот дает ему выигрышное число 6. Выводя одну из дальних фишек во Двор противника, вы получаете дополнительные возможности контроля над *обоими* Дворами. Даже если O выбросит число 6 (но не 6-5), у вас появится возможность крупного двойного прямого шота. Поскольку у вас передовой якорный пункт в его Доме при двух пунктах, закрытых O в своем Доме, вам не нужно беспокоиться о том, что вас могут побить.

### Побитие в Доме и помещение слота

Третий метод предотвращения побега противника проиллюстрирован в позиции 3. O снова угрожает нам побегом своей фишки при выпадении числа 6. Можно просто поставить слот в вашем бар-пункте ходом 13/7, но существует и более сильный ход: 8/7, 6/1\*. Побив O в пункте 1 и поместив одновременно слот, вы осложняете его побег в следующем броске. Этот ход также имеет преимущество «кражи» бар-пункта. Не важно, побьют вас в пункте 1 или нет, у вас появятся отличные перспективы на закрытие бар-пункта в следующем броске. Именно по этой причине (т.е. для того чтобы получить бар-пункт) побитие в Доме и помещение слота



Позиция 3.

X должен играть 5-1

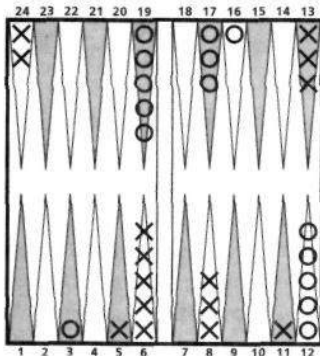
в бар-пункте часто используется и в других позициях, когда у вашего противника есть не только одна дальняя фишка.

Например, в позиции 4 правильным является ход 11/7, 6/1\*. Послав вторую фишку противника на бар, вы практически гарантируете закрытие своего бар-пункта. В этих позициях смысл побития противника в пункте 1 заключается не в дальнейшем закрытии этого пункта, а в более быстром закрытии бар-пункта.

## Ложная атака

Еще один метод, который хотя бы временно предотвратит побег противника, – применение ложной атаки для отвлечения его внимания.

В позиции 5 правильным ходом является 6/5, 24/22. Поставив под угрозу фишку O в пункте 16, вы вынуждаете противника принять меры предосторожности в своем Дворе, что не дает ему немедленно вывести свою фишку из вашего Дома. Это еще один пример **замедляющего хода**, т.е. хода, который сам по себе может не иметь большого значения, но вынуждает O потратить впустую одно или оба выброшенных числа. Передвигая фишку в пункт 22, вы подвергаете себя несколько большему давлению со стороны противника. Но даже если O закроет этот пункт поверх вашего блота, у него все еще будет два закрытых пункта в Доме (причем пункт 22 находится слишком глубоко, чтобы представлять собой непосредственную опасность).

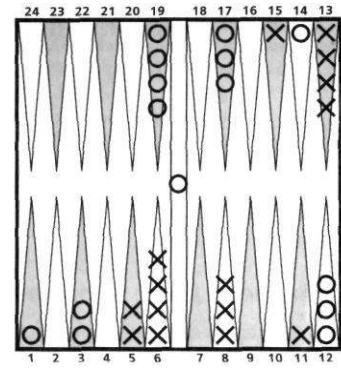


Позиция 5.

X должен играть 2-1

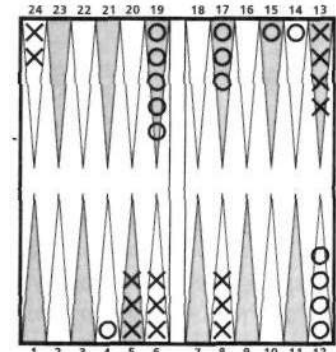
Таким же образом в позиции 6 правильным будет ход 24/18. До того как O сможет вывести свою дальнюю фишку, ему придется побить вашу фишку в пункте 18. Следовательно, вы не позволяете ему покинуть ваш Дом, по меньшей мере, в течение *этого* броска. Эта игра очень похожа на игру действий (см. позицию 2 в главе 18). Кроме того, что вы не позволяете O вывести свою дальнюю фишку, вы также не даете ему укрепить свою позицию и создать возможности для возвратного шота.

покинуть ваш Дом, по меньшей мере, в течение *этого* броска. Эта игра очень похожа на игру действий (см. позицию 2 в главе 18). Кроме того, что вы не позволяете O вывести свою дальнюю фишку, вы также не даете ему укрепить свою позицию и создать возможности для возвратного шота.



Позиция 4.

X должен играть 5-4



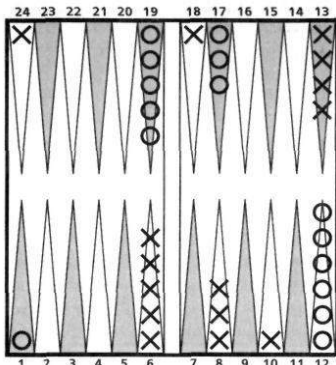
Позиция 6.

X должен играть 6

## Использование агрессивной игры и принуждение противника к обмену ударами

### Бейте фишку противника, если это возможно

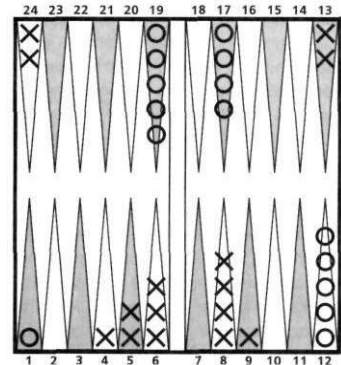
Позиция 6 иллюстрирует другую важную цель в ситуации, когда у противника есть только одна дальняя фишка: вы должны попытаться выбить вторую фишку противника. По этой причине, если у вас есть выбор между побитием противника или закрытием ключевого пункта, предпочтение обычно отдается побитию фишки противника, что позволяет отбросить ее к самому началу пути. Если вам не удастся побить новую фишку, то по меньшей мере вы можете воспользоваться преимуществом, которое вам предоставляет нежелание противника быть побитым, обезопасить хорошие пункты и спровоцировать его.



Позиция 7.

(X 6-3 24/18, 13/10)

В действительности же вы можете пойти на дополнительный риск, на который вы бы не пошли в другой ситуации. В главе 17 мы предупреждали вас от использования слота при разделенных дальних фишках, а в главе 22 мы предупреждаем вас об опасности **попадания фишки в клещи противника** (т.е. разделения дальних фишек и перемещения одной из них в пункты 4 или 5 противника, если у него есть дополнительные строители, которые могут достичь этого пункта). Оба эти запрета применяются к ситуациям, когда у ва-



Позиция 8.

X должен играть 6-4

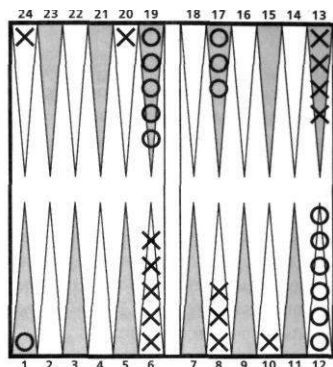
а в главе 22 мы предупреждаем вас об опасности **попадания фишки в клещи противника** (т.е. разделения дальних фишек и перемещения одной из них в пункты 4 или 5 противника, если у него есть дополнительные строители, которые могут достичь этого пункта). Оба эти запрета применяются к ситуациям, когда у ва-

шего противника одна дальняя фишка, но менее категорично и с большим количеством исключений. Аналогично ходы, предполагающие разделение фишек и помещение одной из них в бар-пункт противника в надежде на возвратные шоты, применяются более часто в тех ситуациях, когда у противника только одна фишка в вашем Доме.

В позиции 7 О сначала выбросил 6-5 и перевел фишку в средний пункт ходом 1/12. Если вы после этого выбросите 6-3 (6-2 или 6-4), у вас появится отличная возможность продвинуться в бар-пункт противника 24/18, 13/10. Обмен ударами, который может возникнуть, если О побьет вашу фишку в своем бар-пункте, крайне выгоден для вас (так как это позволяет свести на нет комбинацию 6-5, сыгранную противником в предыдущем броске). Если О не побьет эту фишку, вы получите контроль над всеми секторами доски.

Из тех же соображений в позиции 8 правильным будет ход 24/18, 8/4.

## Разделение дальних фишек и помещение одной из них в пункт 4 или пункт 5



(X 4-3 24/20, 13/10)

В предыдущих примерах вы помещали слот в бар-пункт противника, когда у того была одна фишка в вашем Доме. Часто встречаются ситуации, при которых рекомендуется по возможности перемещать фишку в пункты 4 или 5 противника (здесь пункты 21 и 20).

Предположим, что О выбросил 6-5 и сыграл 1/12, как это показано в позиции 9. X выбрасывает 4-3 и играет 24/20, 13/10. Это лучший из возможных ходов – отличный момент для того, чтобы войти в пункт 5 О до того, как у него появятся строители в его Дворе и ситуация станет слишком опасной.

Поскольку у О есть очень мало чисел, которые он может сыграть безопасно, он, вероятно, будет вынужден атаковать вас в пункте 20 и начать состязание по побитию блотов. В обычной ситуации О был бы рад сделать это. Но, так как он имеет меньшее количество дальних фишек, чем вы, обмен ударами будет выгоден только вам.

## Ответная реакция на дебютные броски

Многие из ходов при дебютных бросках являются факультативными, т.е. не существует одного хода, который был бы явно лучше других. Но если на этой стадии игры противнику удастся вывести свою дальнюю фишку, реакция на его ходы должна быть более определенной. Вы *должны* применять более провокационные ходы. Например, если ваш противник начинает с комбинации 6-5 (или выводит свою дальнюю фишку с помощью комбинаций 6-3 или 6-4, а вы не можете его побить), вам следует попытаться разделить свои дальние фишки и *вынудить* противника к контакту. Таким образом, когда у противника есть только одна дальняя фишка, следующие комбинации начальных бросков должны играть так: 3-2 (24/21, 13/11), 4-3 (24/20, 13/10), 6-3 (24/18, 13/10), 5-4 (13/8, 24/20), 6-2 (24/18, 13/11), 6-4 (24/18, 13/9).

# ГЛАВА 20

## «ЗОЛОТОЙ ПУНКТ»

В нардах игрок постоянно подвержен неожиданным случайностям и неблагоприятным поворотам судьбы. Нарды – игра внезапных неудач: игрок, который имеет выигрышную позицию, может быть побит непредвиденным шотом или остаться на баре в ключевом броске при двух или трех закрытых пунктах в Доме противника. Вы никогда не можете полностью предотвратить серию неудачных бросков или неожиданных катастроф. На самом деле именно этот аспект игры и делает ее такой захватывающей, а подчас и разочаровывающей.

Но вы можете существенно обезопасить себя во время всей игры, если закроете один единственный пункт. Это *пункт 5* вашего противника, который называется **«золотым пунктом»**. Это самый важный из всех пунктов, которые вы можете закрыть в течение всей игры.

В первой части данной главы мы анализируем, *почему* «золотой пункт» имеет такую ценность, не только исходя из того, *что именно* он не дает предпринять вашему противнику, но и из того, что он *позволяет сделать* непосредственно вам. Во второй части главы мы попытаемся ответить на вопрос, когда и как следует закрывать этот пункт, а когда его нужно оставить. В последней части этой главы мы рассмотрим вопрос удерживания других пунктов в Доме вашего противника.

### Ценность «золотого пункта»

#### Разрушение планов противника

В течение игры вы можете столкнуться с двумя основными опасностями, которые в свою очередь являются основными целями вашего противника: противник может закрыть свою доску для вас и создать блокаду, которая не позволит вам вывести свои фишки. Удерживание пункта 5 противника обеспечивает вас отличной защитой от этих двух опасностей.

Во-первых, противник не может закрыть для вас свою доску, если вы удерживаете якорный пункт в его Доме. Если вы владеете «золотым пунктом», вы можете быть почти полностью уверены в том, что сможете ввести побитую фишку в игру и выжить в случае решительного наступления оппонента.

Во-вторых, обычно вашему противнику тяжело сформировать блокаду и полностью воспрепятствовать продвижению фишек из своего пункта 5. Создать блокаду во Дворе очень тяжело, и даже если такая блокада создана, она часто мешает самому ее владельцу.

Таким образом удерживание пункта 5 противника обеспечивает вашу безопасность и разрушает основные планы игры соперника: атакующую игру и удерживающую игру. Этот пункт также сводит на нет еще один план игры – план стремительной игры. Предположим, что противник сумел вывести свои дальние фишки из вашего Дома и лидирует в гонке. Удерживая пункт 5 О, вы все еще можете осложнить своему противнику процесс освобождения его среднего пункта и безопасного ввода фишек в Дом.

Фишки, расположенные в «золотом пункте», всегда могут прямо достичь Двора противника, не позволяя ему безопасно перевести строителей в этот крайне важный квадрант доски. По этой причине «золотой пункт» – это ключ к успешной удерживающей игре, которая является одним из наиболее часто используемых типов игры среди профессиональных игроков в нарды.

Наилучшая удерживающая игра предполагают владение «золотым пунктом» и еще, по меньшей мере, одним пунктом. К примеру, мы уже видели, что обладание «золотым пунктом» и вашим средним пунктом существенно осложняет противнику процесс освобождение его среднего пункта. Еще один тип удерживающей позиции предполагает обладание «золотым пунктом» и пунктом 24 (пунктом 1 вашего противника). Обладание этими двумя пунктами также делает перевод фишек противника в его Дом весьма небезопасным.

#### Развитие вашего собственного плана игры

Безопасность, которой обеспечивает вас обладание пунктом 5 противника, дает вам большую свободу действий в других квадрантах доски. Как правило, вы можете позволить себе пойти на гораздо больший риск и противостоять серии неблагоприятных бросков намного лучше, чем игрок, не владеющий этим пунктом.

В главе 16 мы уже увидели, что когда вам необходимо определить, следует ли вам пойти на риск или оставить шот, то решающим тактическим критерием является наличие у вас продвинутого якорного пункта. И в частности: владеете ли вы «золотым пунктом»? Один из основных и эффективных методов для обеспечения победы при игре в нарды – это просто закрыть данный пункт, а затем продолжать делать свое дело, создавая блокаду или атакуя дальние фишки противника. Даже если вас побьют раз или два в процессе игры, вы все еще можете рассчитывать на успех.

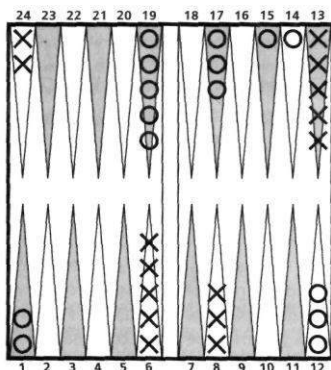
Обладание «золотым пунктом» – чрезвычайно сильный мотив для атаки противника. В ситуации, когда вы пытаетесь атаковать противника в вашем Доме, обладание его пунктом 5 позволяет вам удвоить ставку, даже если ваши шансы на эту атаку не особенно велики. И если эта атака в своем Доме провалится, у вас будет твердая позиция в игре. Но если вы не обеспечили себе безопасность закрытием «золотого пункта», будете иметь намного лучшие шансы на успешную атаку в своем Доме до того, как вы удвоите ставку.

Поскольку обладание пунктом 5 противника дает вам баланс сил практически до конца игры и проиграть гэммон, обладая этим пунктом, крайне сложно, то вы можете принимать предложения об удвоении ставки в ситуациях, которые могли бы вызвать сомнение при других обстоятельствах. И наоборот, вам придется подождать и не удваивать ставку, если противник владеет *вашим* пунктом 5.

## Когда необходимо удерживать «золотой пункт»

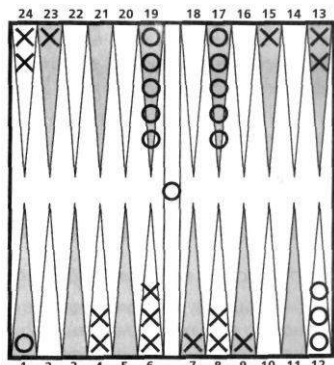
### Безопасная игра по сравнению с дерзкой игрой

Мы уже обращали ваше внимание на важность создания и удерживания «золотого пункта». Вполне



Позиция 1.

X должен играть 2-2  
(O 3-2 12/15, 12/14)



Позиция 3.

X должен играть 4-3

очевидно, что один из самых значительных недостатков среднего игрока – это непонимание ценности этого пункта, вследствие чего он часто упускает возможность закрытия этого пункта или освобождает его преждевременно. Большинство игроков освобождают этот пункт слишком рано без достаточных причин для подобного шага.

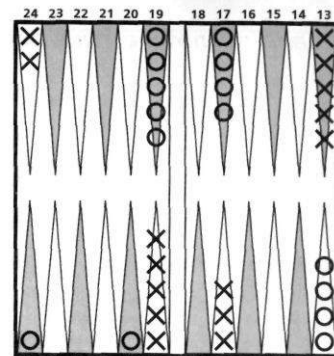
Когда вам следует закрывать «золотой пункт»? Это решение необходимо принимать в том случае, если противник сделал дебютный бросок, а вы затем выбросили комбинацию 2-2.

В позиции 1 O выбросил комбинацию 3-2 и перевел двух активных строителей из своего среднего пункта ближе к Дому 12/15, 12/14. Наилучшим для X будет ход 24/20(2), с помощью которого он может захватить «золотой пункт». Если вы чувствуете, что ловушка для ваших дальних фишек начинает захлопываться, мы рекомендуем вам немедленно занять пункт 20.

С другой стороны, в позиции 2 O не имеет строителей в своем Дворе, и следовательно, X ничего не угрожает. В этой ситуации лучшим ходом будет 6/4(2), 13/11(2). Такой ход позволяет вам немедленно оказать давление на O. Вероятно, у X появится хорошая возможность безопасно разделить свои фишки в Доме O несколько позже, что позволит ему создать продвинутый якорный пункт.

Мы можем увидеть, что здесь применяется критерий, описанный нами в главе 16: когда позиция представляет для вас опасность, попытайтесь обезопасить ее путем захвата «золотого пункта». Если прямой угрозы для вас нет, вы можете сделать сильный ход в каком-либо другом месте.

В позиции 3 X не ощущает себя загнанным в ловушку. X имеет больше закрытых пунктов в Доме, чем O. O находится на баре. Следовательно, вместо закрытия «золотого пункта» 24/20, 23/20 X делает более агрессивный ход 9/5, 8/5.



Позиция 2.

X должен играть 2-2  
(O 5-4 12/17, 1/5)

## Сдача «золотого пункта» ради побития противника

Одна из причин, по которой у вас возникает необходимость сдать «золотой пункт», – это побитие фишек противника. В первую очередь мы рассмотрим общий вопрос о ценности побития. В главе 16 мы проанализировали обстоятельства, при которых вы охотно идете на риск побития ваших фишек (обычно прямым шотом). Здесь мы рассмотрим *обратную* ситуацию, т.е. насколько сильна ваша мотивация для побития противника? Мы увидим, что ваше желание побить может определяться нежеланием противника быть побитым, как это было в главе 16.

### Побитие и отказ от него

Когда вы бьете, ваш противник теряет шаги и его положение в гонке ухудшается. Побив фишку противника, вы также можете заставить его потерять весь бросок или несколько бросков, если ваш противник не сможет снова ввести побитую фишку в игру. Вы захотите побить фишку, чтобы удержать противника от закрытия ключевого пункта, лишить его свободных строителей или просто защитить себя. Вы можете побить его, используя замедляющий ход, чтобы заставить противника потратить впустую часть броска, а также по различным другим тактическим причинам.

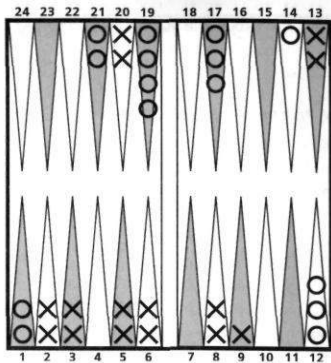
Поскольку благодаря побитию фишек противника вы всегда вырываетесь вперед в гонке, остается еще один вопрос: почему бить *не стоит*? Вы можете отказаться от побития противника из-за опасности возвратных шотов. Даже если вам не угрожает прямая опасность, вы можете испытывать большие сомнения по поводу того, стоит ли оставлять ключевой пункт ради побития противника. Кроме того, бросок можно использовать

для закрытия какого-либо ключевого пункта. Иногда, когда речь идет об играх, в которых вы удерживаете несколько пунктов в Доме противника или удерживаете фишки противника в своем Доме, и где вы стремитесь заставить противника двигаться и оголить свои пункты, в ход идут другие принципы, которые заставят вас избежать побития фишек противника.

Когда вы обдумываете возможность побития фишки противника, принимайте во внимание критерии, обратные перечисленным в главе 16. Если ваш противник задумался над вопросом, стоит ли ему прибегнуть к дерзкой игре, вы, вероятно, не получите особой выгоды от побития его фишек, если он изучил главу «Безопасная игра по сравнению с дерзкой игрой» и сделает вывод, что должен ходить безопасно, то вам, вероятно, стоит побить его.

### Тактические критерии для побития

Мы начали главу 16 с рассмотрения четырех тактических критериев. Вполне очевидно, что вы захотите нанести удар, если побитие опасно для вашего противника. Чем лучше ситуация в вашем Доме, тем более опасным для противника будет побитие его фишек, в то время как наличие передового якорного пункта в *вашем* Доме уменьшает для него эту опасность.

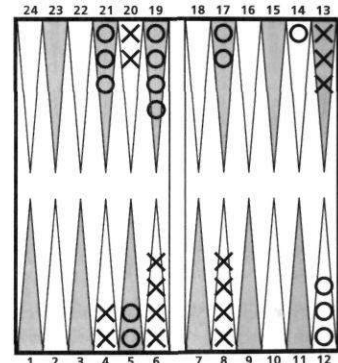


Позиция 4.

X должен играть 4-2

В позиции 4 X следует ходить 20/14\* и побить фишку O. Вы можете надеяться перевести свои фишки в Дом и закрыть дополнительные пункты, пока O будет пытаться войти в ваш Дом, где вы уже закрыли четыре пункта.

Но в позиции 5 вам не следует бить противника и оставлять «золотой пункт», поскольку O контролирует *ваш* пункт 5, а ваша слабая позиция в Доме не представляет для O особой угрозы.



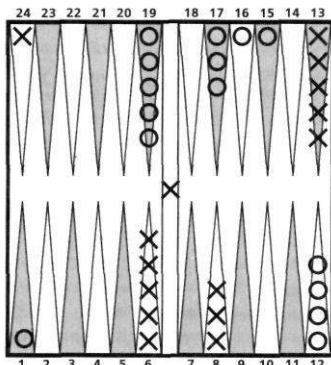
Позиция 5.

X должен играть 4-2

Вы также должны подумать о том, насколько сильным будет ваш противник в случае, если вы побьете его фишку. Во-первых, посмотрите, есть ли у него возможность для

возвратных шотов. Если у вас есть незащищенный блот в вашем Доме, мотивы для побития противника уменьшаются. Во-вторых, если вы подставляете себя под угрозу возвратных шотов, когда позиция противника в его Доме весьма сильна, а ваш Дом практически не закрыт, поводов для побития его фишек у вас также немного. Вместо побития противника просто походите 8/2.

### Стратегические критерии для побития



Позиция 6.

X должен играть 5-4

Как стратегические принципы, предложенные нами в главе 16, применяются при побитии противника из «золотого пункта»? Во-первых, посмотрите, сколько дальних фишек имеет ваш противник. Если у противника нет фишек в вашем Доме, у вас есть сильный мотив побить его, чтобы захватить в ловушку, по меньшей мере, одну его фишку. Глава 18 была полностью посвящена проблеме обеспечения безопасности удара в таких ситуациях. Далее, если у противника есть только одна фишка в вашем Доме, вы вынуждены побить его для того, чтобы не дать ему победить в игре путем вывода его последней дальней фишки (как и предотвратить побег противника из вашего Дома, описанного в главе 19) и уравнять шансы в гонке.

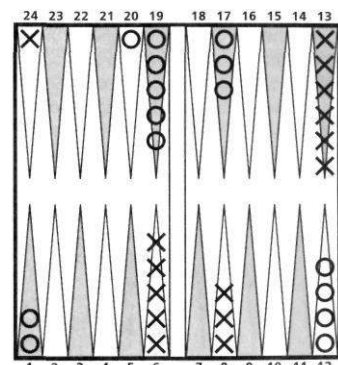
В позиции 6 правильным является ход бар/16\*, несмотря на тот факт что вы можете закрыть пункт 20 ходом бар/20, 24/20.

Но если в этой позиции у O будет три дальние фишки (перенесите две фишки O из пункта 12 в ваш Дом), вы должны закрыть «золотой пункт» бар/20, 24/20. В случаях, когда O имеет *три или более* фишек в вашем Доме, вы получите меньше выгоды от побития его фишек.

В позиции 7 у вас чрезвычайно слабая позиция в своем Доме, поэтому вы не получите практически ничего от побития фишек противника. У O есть две дальние фишки, а у вас – одна. Если вы побьете его ходом 24/20\*, он с легкостью введет побитую фишку в игру и, возможно, создаст продвинутый якорный пункт или побьет вас в ответ.

Более конструктивным ходом в этом случае является закрытие вашего собственного пункта 5 – 8/5, 6/5. Заметьте, что вам не обязательно избегать побития противника просто потому, что у него есть три или четыре фишки в вашей части доски (за исключением удерживающих игр, в которых вы захватываете пункты в Доме противника, надеясь побить его, когда он будет входить в Дом), но у вас может не быть серьезных мотивов для побития.

Другой важный стратегический критерий – это количество *ваших* фишек в Доме противника. Если у вас мало фишек в его Доме и/или их меньше, чем у противника, у вас нет при-



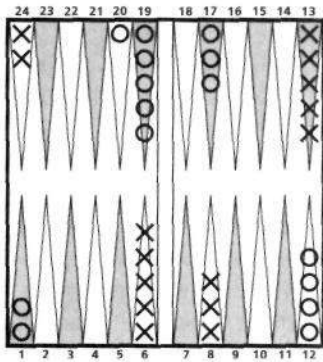
Позиция 7.

X должен играть 3-1



чин начинать состязание по побитию блотов.

В позиции 8 у X есть выбор – побить O, 24/20\* либо закрыть пункт 5 8/5, 6/5. Оба хода по-своему хороши, но все же немного лучшим является побитие противника. Поскольку у

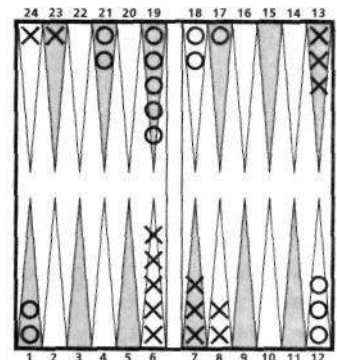


Позиция 8.

X должен играть 3-1

обеих сторон есть дальние фишки и шансы в гонке примерно равны, то, побив противника, вы получаете лидирующую позицию в обеих этих областях. Кроме того, у вас может появиться возможность позже закрыть пункт 20. Если вы не побьете O, а вместо этого закроете пункт 5, вы дадите противнику возможность закрыть пункт 20, что предоставит ему практически равную с вами позицию.

Позиция 9 является еще одним примером того, где выбор нельзя определить четко. Должны ли вы бить 24/17\* или закрыть «золотой пункт» 24/20, 23/20? Когда у вас возникают сомнения, закрывайте «золотой пункт».



Позиция 9.

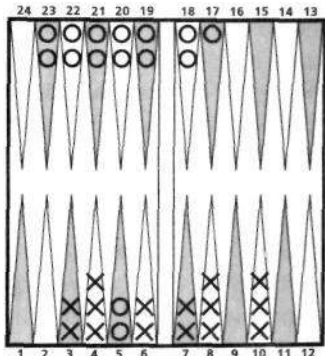
X должен играть 4-3

Опытный игрок откажется бить блот во Дворе противника, если вместо этого он может закрыть «золотой пункт» при условии, что побитие блота не имеет решающего значения для дальнейшего развития игры.

Сдача «золотого пункта» ради побития или по какой-либо иной причине – это решение, к которому необходимо отнестись серьезно. Если вы решаете оставить этот пункт, вы должны принимать во внимание не только непосредственную опасность возвратных шотов, но и возможные неприятности в процессе нескольких следующих бросков и долговременную потерю безопасного места в Доме противника. В действительности игрок-эксперт попытается выманить противника из «золотого пункта», оставив блоты в своем Дворе, если он может позволить себе допустить побитие своих фишек.

## Сдача «золотого пункта» ради вывода своих фишек

Многие игроки слишком рано оставляют «золотой пункт» из боязни, что если они будут слишком долго оставаться в этом пункте, то это станет помехой для гонки. На практике эти страхи часто необоснованны.



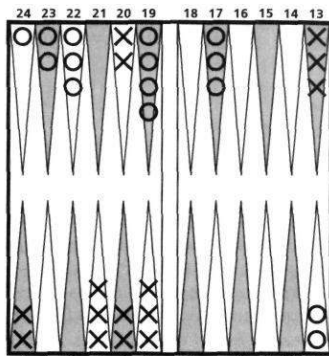
Позиция 10.

X удваивает ставку

Если у вашего противника все еще есть фишки в вашем Доме, лучшей стратегией зачастую является атака или создание блокады, но отнюдь не побег. Если у противника нет фишек в вашем Доме, вы должны удерживать «золотой пункт», чтобы не дать ему легко ввести фишки в свой Дом. Дополнительные неприятности, которые вы доставляете противнику в процессе ввода его фишек в Дом, вполне компенсируют время, которое вы затрачиваете, оставаясь в этом пункте.

Если противник удваивает ставку в позиции, которая по сути является гонкой (за исключением случаев, если вы владеете «золотым пунктом»), вы должны рассматривать эту позицию как гонку на прямой дистанции, принимая или отклоняя предложение.

X удваивает ставку в позиции 10, O отстает на десять шагов в **долгой гонке** (см. главу 10). O принимает удвоение ставки. То, что X временно заблокировал O, не является основным мотивом в этом случае. Выпадение большого дубля позволило бы O вывести свои фишки из блокады и занять лидирующее положение в гонке. Более детально мы рассмотрим этот вид удерживающей позиции в разделе V.



Позиция 11.

X должен играть 6-3

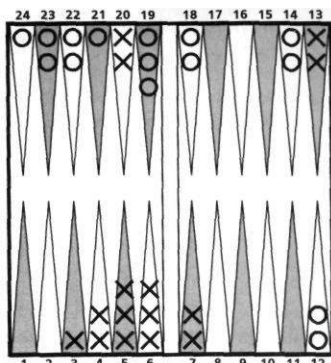
## Освобождение «золотого пункта», если противник имеет блоты в своем Доме

Вы не должны оставлять «золотой пункт» только потому, что у вашего противника есть блот или блоты в его Доме. Многие игроки выходят из этого пункта слишком рано, так как считают, что их противник не сможет их побить безопасно или вообще не захочет их бить.

Глядя на позицию 11, некоторые игроки решат, что это хорошая возможность для побега, поскольку O будет тяжело побить вас в пункте 20 и прикрыть все свои блоты. Такое обоснование отчасти верно. Существует только шесть комбинаций (4-3, 4-1, 1-1, 4-4), которые позволят O одновременно побить вас и прикрыть свои блоты. Но из двадцати прямых шотов, от которых не защищена фишка в пункте 20, шестнадцать комбинаций позволяют O побить вас и прикрыть по крайней мере один блот. Если X выведет одну из своих фишек из Дома O, впоследствии он может столкнуться с крайне неприятной ситуацией, когда его фишка будет на баре при 4<sup>1</sup>/<sub>2</sub> закрытых пунктах в Доме противника (четыре

пункта полностью закрыты и в одном пункте стоит блот). В этой ситуации X может ввести фишку и побить O или же потерпеть неудачу, а его противник удвоит ставку. Остается только победить или умереть. Даже, если ему удастся побить O возвратным шотом из бара, вывод одной из дальних фишек несет в себе огромный риск для X, а если у O есть продвинутый якорный пункт, вывод этой фишки приведет к гибели.

Позиция 12 во многом еще более обманчива, нежели позиция 11. В ней многие игроки считают вывод одной из дальних фишек безопасным, поскольку, если O побьет X в пункте 20, ему придется обезопасить три блота в пунктах 24, 21 и 20.



Позиция 12.

X должен играть 6-3

Но из двадцати семи прямых шотов, возможных для O, двадцать позволяют побить и обезопасить два блота! Другими словами, позиция 13 на самом деле *более опасна*, чем позиция 12. В позиции 13 у O есть двадцать комбинаций, которые приводят к тому, что X окажется на баре при  $4\frac{1}{2}$  закрытых пунктах в Доме противника, в то время как в Позиции 12 O может сделать это только с помощью шестнадцати комбинаций. Хотя X наверняка получит по меньшей мере один прямой шот, если O побьет его, этот шот может оказаться последним. Если X не удастся ввести побитую фишку в игру и побить в обеих позициях, он проиграет партию. O, вероятно, закроет еще один пункт в своем Доме (всего – пять закрытых пунктов в Доме) в следующем своем броске и наверняка удвоит ставку, если он еще этого не сделал.

Следовательно, мы можем сделать такой вывод: даже, если у вас сильная позиция в вашем Доме, будьте крайне осторожны при перемещении своих дальних фишек, если противник имеет блоты в своем Доме. Эти блоты могут вызвать у вас ложное ощущение безопасности.

И наконец, мы обращаем ваше внимание на то, что в позициях 11 и 12 X отстает в гонке. Зачем тогда ему нужно бежать? Намного лучше для X будет попытаться удержать O и подождать возможности для хорошего шота, вместо того чтобы оставлять незащищенный блот сейчас.

## Удерживание других пунктов в квадрантах доски, принадлежащих противнику

Хотя мы особо выделяем значимость пункта 5 вашего противника, его пункт 4 (ваш пункт 21) в основном служит для тех же целей. Он обеспечивает вас безопасным якорным пунктом для повторного ввода побитых фишек в игру, и его также трудно заблокировать. Пункт 4 на самом деле не *настолько* силен, как пункт 5, но является отличным его заменителем. Пункт 3 вашего противника (ваш пункт 22) и его бар-пункт (ваш пункт 18) тоже могут принести вам выгоду.

Поскольку пункт 3 противника находится глубоко в его Доме, заблокировать его намного легче. Соответственно и убежать из этого пункта также сложнее. Но, если противник уже владеет своими пунктами 4 и 5 или захват этих пунктов слишком сложен и опасен, обладание его пунктом 3 все еще может принести вам определенную пользу.

Бар-пункт противника имеет для вас определенную ценность, поскольку он предохраняет вас от блокады оппонента, позволяет вывести фишки из Дома O и создает опасность для его фишек, когда тот вводит их в свой Дом. На самом деле бар-пункт противника мог бы иметь большую ценность, чем его пункт 5 (*см. предисловие, там этот тезис поставлен под сомнение – прим. OCR-щика*), если не считать, что бар-пункт не является якорным пунктом в Доме O. Если вас побьют, у вас не будет такой безопасности, какую вы бы имели при обладании пунктом 5 противника.

# ГЛАВА 21

## РАЗДЕЛЕНИЕ ФИШЕК, СТОЯЩИХ В ОДНОМ ПУНКТЕ

Разделение – это разъединение двух фишек, которые стоят в одном пункте, и оставление их в качестве блотов. В главе 12 мы рассмотрели некоторые особые случаи, в которых разделение в вашем Дворе является верным ходом, например, если у вашего противника две фишки на баре, и в других ситуациях, когда противник имеет блот или блоты в своем Доме.

В этой главе мы ответим на вопрос, когда и как следует разделять свои фишки на ранних стадиях игры. При разделении ваших дальних фишек, стоящих в пункте 1 противника (ваш пункт 24), мы делаем различие между **малым разделением** в пункт 2 (ваш пункт 23) и пункт 3 (ваш пункт 22) противника и **большим разделением** в его пункт 4 (ваш пункт 21) и пункт 5 (ваш пункт 20). До того как мы детально рассмотрим оба этих вида разделения фишек, давайте изучим общие причины, которые вызывают у вас желание разделить свои фишки.

### Почему вы хотите разделить свои фишки

Как мы уже увидели в разделе I, ключевой частью вашего начального плана игры является вывод ваших дальних фишек из Дома противника. Разделяя эти дальние фишки, вы продвигаетесь немного ближе к своему Дому. И, что более важно, разделение позволяет разнообразить варианты использования ваших фишек, это дает вам возможность конструктивно использовать большее количество комбинаций для достижения нескольких возможных целей. Разделяя фишки, вы увеличиваете количество комбинаций для безопасного их вывода в ваш средний пункт или, если это невозможно, для вывода их во Двор противника. Разделение также прибавляет ваши шансы на создание продвинутого якорного пункта (пункты 4 и 5 противника) или закрытие бар-пункта противника. Для того чтобы иметь возможность разнообразить свои возможные ходы, вы в первую очередь должны подумать о разделении, если три ваших фишки стоят вместе в пункте 1 противника.

В предыдущей главе мы рассмотрели огромное значение закрытия пункта 5 противника («золотого пункта»). Довольно часто оптимальным способом его закрытия является разделение фишек и помещение одной из них непосредственно в пункт 5 противника с последующим ее прикрытием в следующем броске. Вторая часть данной главы посвящена более детальному рассмотрению вопроса, когда ввод фишки в пункты 4 или 5 противника является верным, а когда – ошибочным.

Разделение также затрудняет процесс закрытия пунктов Дома вашему противнику. Противник вряд ли станет использовать слоты, поскольку он не захочет подвергать себя риску двойного прямого шота. Передвигая свою фишку в его пункты 4 или 5, вы также оказываете непосредственное давление на Двор противника, делая перевод его строителей в этот квадрант доски более опасным. Даже при разделении в пункты 2 или 3 противника вы существенно увеличиваете количество комбинаций шотов, которые позволят вам побить любых незащищенных строителей в его Дворе. Разделение также может заморозить фишки противника в уже захваченных им пунктах, а это не позволит им стать активными строителями.

### Недостатки разделения

Один из второстепенных недостатков разделения состоит в том, что вы уже не сможете удачно сыграть дубли, поскольку ваши фишки уже не могут двигаться вместе. Мы также не рекомендуем вам использовать слоты в вашем Доме, когда вы разделяете свои фишки (см. главу 17).

Давайте проанализируем, какую опасность может вызывать разделение фишек. В начале игры вы можете позволить себе разделить свои дальние фишки, поскольку вы потеряете очень мало шагов, если вас побьют. Если противник бьет вас, а вы бьете его в ответ, вы зарабатываете большое количество шагов в гонке. Но существует также возможность того, что противник сможет закрыть пункт, побив ваш блот. Он также может побить обе ваши фишки. И наконец, противник может побить вас блотом, причем вы не просто рискуете не побить его в ответ, а, что еще хуже, остаться закрытыми на баре. Когда вас бьют, вы теряете темп игры: половину броска, если вы сумеет войти, и весь бросок, если вы остаетесь на баре.

Оценивая риск разделения, вы должны знать четкое количество активных строителей, которые угрожают вашим фишкам. Обычно не рекомендуется использовать большое разделение в пункты 4 или 5 противника, если у него есть несколько активных строителей.

Вы также должны принимать во внимание пункты, которые противник закрыл в своем Доме и Дворе. Но этот фактор часто становится некоторым парадоксом: с одной стороны, чем больше пунктов есть у противника, тем более опасна его позиция в случае, если вы разделяете фишки и оказываетесь побитым; с другой стороны, чем сильнее его позиция, тем серьезнее он захватывает вас в свою ловушку и тем неукротимей ваше желание разделить фишки и сбежать.

### Связь с общей позицией

При оценке причин для разделения вы должны принимать во внимание ваш общий план игры. Мы уже упоминали, что основной целью разделения является вывод ваших дальних фишек из Дома противника. Но другие ваши цели включают в себя удерживание противника с помощью блокады и атаку его фишек. В некоторых случаях пытаться осуществить все три эти задачи попросту нереально и нецелесообразно. Например, вместо прямой попытки к бегству более удачным может быть решительное наступление на противника, которое в случае успеха позволит вам легко вывести свои дальние фишки. В такой ситуации разделение фишек будет по меньшей мере неразумным. Данные продвинутые стратегические критерии рассматриваются в разделе V.

Большое разделение или разделение в бар-пункт противника являются по своей сути провокационными ходами. Поскольку такие действия дают вам прямой контроль над внешним полем противника, ваша фишка в продвинутом пункте или бар-пункте несет опасность для передвижения фишек соперника. По этой причине у вашего противника часто не остается другого выхода, кроме как атаковать вас. Ваша готовность к провокационной игре, к обмену ударами и желание подвергнуть себя дополнительной опасности – это фундаментальные обоснования разделения, которые прямо зависят от критериев, рассмотренных нами в главе 16. Следовательно, четкое понимание этих принципов крайне необходимо для оценки опасности и потенциальной выгоды от разделения фишек.

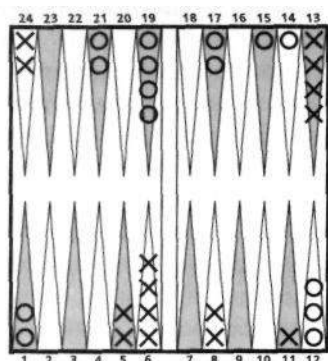
## Большое разделение

Большое разделение (разделение в пункты 4 и 5 противника) выполняет две основные функции: оно обеспечивает вас прямым контролем над внешним полем противника и дает возможность создать продвинутый якорный пункт.

К сожалению, этот ход часто бывает опасным, поскольку противник с большой долей вероятности может побить вас или закрыть этот пункт поверх вашего блота. Если вас побьют, вы не только потеряете темп в гонке, но и время на развитие своей позиции. В случае, если вам не удастся побить противника при повторном вводе фишки в игру, он сможет сам закрыть свой ценный пункт 4 или 5. Ключевым критерием для принятия решения об использовании большого разделения является количество строителей противника, способных достичь пункта, в который вы хотите разделить свои фишки. Этот критерий мы рассматриваем ниже.

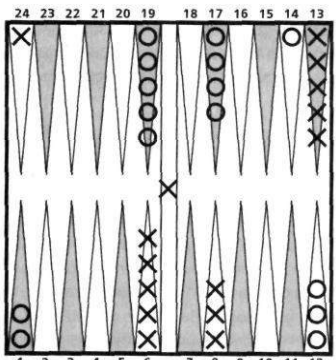
## Попадание в клещи противника

Давайте рассмотрим важный случай, при котором использование большого разделения в корне неверно. В случае, если противник имеет дополнительного строителя (в совокупности – трех, включая двух строителей, изначально расположенных в пунктах 6 и 8) или, что еще хуже, он имеет более чем одного дополнительного строителя, такое разделение приводит к **попаданию в клещи противника**.



Позиция 1.

X должен играть 3-1



Позиция 2.

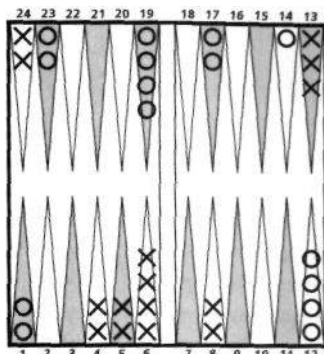
X должен играть 3-1

Как правило, попадание в клещи противника несет в себе неоправданно большую опасность. Вы даете противнику отличную возможность закрыть пункт поверх вашего блота либо побить обе фишки. Риск проигрыша в любом случае не стоит возможных выгод. Вы не должны добровольно позволить противнику зажать вас в клещи, особенно если у вас есть другой приемлемый вариант хода. Именно эту ошибку очень часто совершают игроки среднего уровня.

В позиции 1 О имеет два закрытых пункта в своем Доме и у него четыре строителя (в пунктах 19, 17, 15 и 14), которые могут достичь его пункта 5 (ваш пункт 20). Сыграв 24/20, вы бы попали в клещи, что было бы чрезвычайно опасно для вас. Даже если строителей три (переведите одну фишку О с из пункта 15 в 14), разделение 24/20 все еще является серьезной ошибкой для X.

Правильным в обеих позициях является ход 13/10, 6/5. Передвинув фишку из перегруженного пункта 6, вы создаете дополнительного строителя в пункте 5 и переводите нового второго строителя в свой Двор, что дает вам хорошие перспективы для создания новых пунктов.

В позиции 2 правильным является ход бар/24, 13/10. Ход бар/21 позволяет противнику зажать вас в клещи, что совершенно излишне. Еще один альтернативный ход бар/22, 6/5 не может считаться попаданием в клещи по двум причинам: во-первых, мы считаем, что попасть в клещи вы можете, только используя большое разделение в пункты 4 или 5 противника, и во-вторых, что еще более важно, фишка в пункте 22 не подвергается опасности со стороны дополнительных строителей О. Но тем не менее последний ход является неправильным из-за запрета на ис-

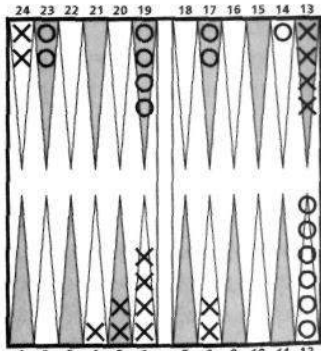


Позиция 3.

X должен играть 3-1

дополнительных строителей О. Но тем не менее последний ход является неправильным из-за запрета на ис-

пользование слота при разделенных фишках, который мы детально рассмотрели в главе 17. (Ход бар/24, 8/5 также является нежелательным слотом – помните ли вы почему?)



Позиция 4.  
X должен играть 4-1

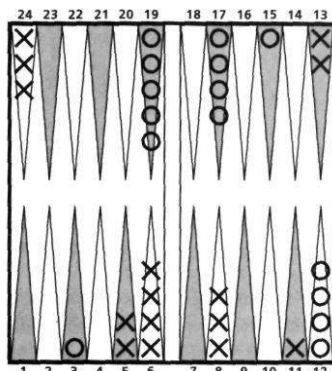
В позиции 3 ход 24/20 снова нарушает правило, которое гласит, что вы не должны ставить свои фишки в клещи противника без особых на то причин. Правильным здесь является ход 24/21, 6/5, который нельзя рассматривать как попадание в клещи противника, поскольку строитель в пункте 14 не может достичь фишек X.

Хотя многие партии проигрываются из-за необоснованного попадания в клещи противника, существует несколько исключений из этого правила. По иронии судьбы в исключительных случаях, где попадание в клещи противника обязательно, многие игроки боятся сделать такой ход.

**Исключение 1.** Позиция 4 является примером ситуации, при которой необходимо использовать игру действий. О вывел свои дальние фишки из Дома X, в то время как у X все еще есть две дальние фишки. Здесь X должен немедленно разделить фишки, даже несмотря на риск попадания в клещи противника. **Игра действий** (см. позицию 4, глава 18) является крайним случаем применения одного из основных критериев, рассмотренных в главе 16, а

именно: чем меньше дальних фишек есть у противника, тем более провокационно и/или опасно вы можете играть.

Если большинство критериев, упомянутых в главе «Безопасная игра по сравнению с дерзкой игрой» указывают вам на необходимость смелого хода, возможно, вам стоит пойти на риск попадания в клещи.



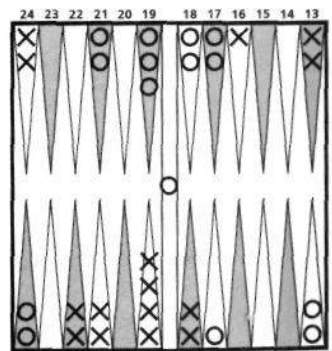
Позиция 5.  
X должен играть 4

Например, в позиции 5 правильным будет ход 24/20. В данном случае O еще не начал закрывать свой Дом. Позиция X в его доме сильнее, и у него есть три фишки (и якорный пункт) в Доме O. Все это критерии, сформированные в главе «Безопасная игра по сравнению с дерзкой игрой», которые указывают вам на необходимость смелого хода. Кроме того, у нас есть дополнительные мотивы для такого хода: у O только один дополнительный строитель, который может достичь его пункта 5, и когда у вас есть три (или более) фишки, стоящие в одном и том же пункте, их необходимо разделить, чтобы они могли принять активное участие в игре.

**Исключение 2.** Если ваш противник имеет 5-пунктовую блокаду (или иногда – 4-пунктовую), то часто правильным ходом является передвижение фишек в позицию, из которой вы сможете убежать при следующем броске, даже если существует опасность того, что он закроет пункт поверх вашего блота. Выяснить, оправдан такой риск или нет, часто бывает сложно, все зависит от четкой структуры вашей блокады и времени, оставшегося до конца игры.

В позиции 6 правильным является ход 24/21. О вот-вот создаст 5-пунктовую блокаду, и у него есть фишки в его среднем пункте, которыми он может ходить. Если вы не начнете передвигать свои дальние фишки, вам придется ходить фишками, которые занимают жизненно важные пункты. Критерии для принятия подобных решений рассматриваются более подробно в разделе V (в частности, в части 3 главы 28, которая посвящена **битве блокад**). Мы приводим этот пример здесь, несмотря на то что он не относится к созидательным стадиям игры.

**Исключение 3.** Если у вашего противника есть фишка на баре, правильным решением в таких случаях является продвижение фишек в Доме противника.

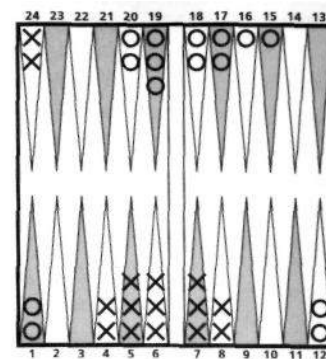


Позиция 7.  
X должен играть 4-3

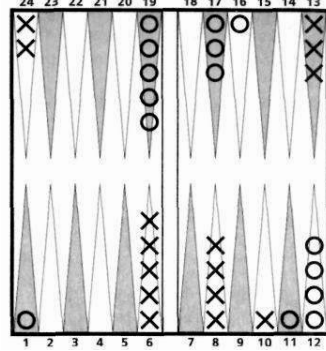
В позиции 7 правильным будет ход 24/20, 16/13. Основная причина, по которой вы боитесь попасть в клещи противника, заключается в том, что противник имеет возможность закрыть пункт поверх вашего блота. Если он находится на баре, он не может одновременно ввести фишку в игру и закрыть пункт, побив ваш блот, при условии, что ему не удастся выбросить дубль (о чем вы не должны беспокоиться). В самом худшем случае O сможет ввести фишку в игру и побить вас блотом в пункте 20, что обеспечит вас возможностью двойного возвратного шота (числом 5 и числом 4).

По той же причине в позиции 8 правильным является ход 24/20, 13/11\*.

Когда противник находится на баре, чрезвычайно важно воспользоваться представившейся возможностью и разделить свои фишки. Профессиональные игроки часто создают такие возможности для разделения путем побития противника.



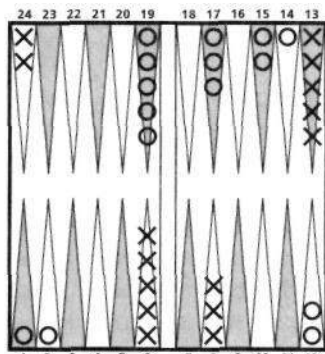
Позиция 6.  
X должен играть 4-2



Позиция 8.  
X должен играть 4-2

## Побитие и разделение

В позиции 9 X уже столкнулся с трудностями. В последующих нескольких бросках O вполне может закрыть ключевые пункты (его пункты 4 и 5, а также бар-пункт) и быстро создать ловушку для дальних фишек X. Если X будет пассивно ждать в пункте 1 O (например, 13/8, 13/9), его позиция, вероятно, быстро станет проигрышной.

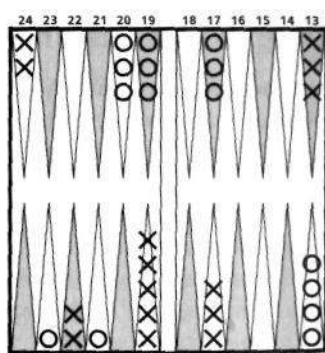


Позиция 9.

X должен играть 5-4

С другой стороны, мы знаем, что несмотря на всю привлекательность закрытия пункта 5 O для X, ход 24/20, 13/8 был бы слишком опасен – в действительности же этот ход является прямым нарушением принципов, относящихся к ситуациям попадания в клещи противника. Выходом в данной ситуации будет ход 24/20, 6/1\*, который позволит побить фишку противника. Теперь мы имеем тот же тип позиции, что и в *исключении 3*.

Побитие O в пункте 1, 6/1\* не позволяет O закрыть пункт поверх вашего блота в пункте 20, поскольку ему придется потратить половину своего броска на повторный ввод фишки в игру. Если O побьет ваш блот в пункте 1, у вас появится двойной шот, с помощью которого вы сможете прикрыть пункт 20. Только семь комбинаций позволят O ввести фишку в игру, побить вас в пункте 1 и одновременно побить вас в пункте 20, но даже в этом случае он все еще оставляет вам прямой возвратный шот в пункте 20.



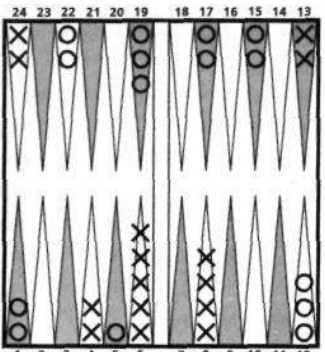
Позиция 10.

X должен играть 3-2

Сделав ход, предложенный нами, вы практически ничего не потеряете, но можете многое приобрести. Даже если O побьет третью фишку, вы можете закрыть пункт 5 противника. Обладание им сведет на нет лидерство O и даст вам безопасность и время, чтобы закрыть пункты в вашем Доме и догнать противника.

Рассмотренные нами примеры позволяют нам выявить еще одну важный повод для побития: побитие противника как замедляющий ход. Лишив автоматически противника половины броска, вы можете сделать ход, который в другой ситуации был бы слишком опасен. В позиции 9, побив фишку противника в пункте 1, вы делаете ложный маневр, который позволяет вам двигать фишки в других местах доски.

Мы должны обратить ваше внимание на то, что целью данного побития является не возможность удержать противника на баре и не закрыть пункт 1. Если O не сможет побить вашу фишку в пункте 1, вы не должны прикрывать ее, выводя две фишки из активной игры. Оставьте в покое этот блот, если его побьют, он снова начнет свое движение по доске, принимая активное участие в игре.



Позиция 11.

X должен играть 4-1

В позиции 10 вы можете побить O и разделить свои фишки ходом 24/21, 6/4\*. Здесь побитие противника в вашем пункте 4 имеет двоякую цель: вы надеетесь закрыть пункт 4 и, поскольку вы замедлили противника, ваше разделение в пункт 21 защищено. Даже если O снова введет фишку в игру и побьет вас в вашем Доме, вы все еще сможете создать продвинутый якорный пункт в пункте 21. Ход, совмещающий побитие и разделение, является мощным оружием. Для игрока этот ход представляет собой один из самых эффективных способов захвата продвинутого якорного пункта в Доме противника.

Несколько слов предупреждения: не путайте одобренный и рекомендованный нами ход, совмещающий побитие и разделение, с крайне неудачным ходом, предполагающим помещение слота и разделение.

В позиции 11A правильным ходом является 24/20, 6/5\* – побитие и разделение. Но, стоит перевести одну фишку O из пункта 5 в пункт 1, намного лучшим ходом становится 8/4, 24/23.

## Малое разделение

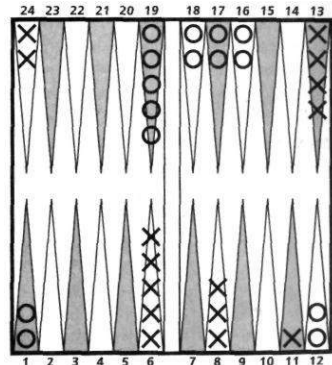
**Малое разделение** в 2 или 3 пункта противника является менее опасным, чем большое разделение, поскольку, как правило, в этой позиции вам угрожает меньшее количество строителей вашего оппонента. Более того, ваш противник не желает закрывать пункт, который находится так же глубоко в его Доме, как его пункты 1 или 2. Даже пункт 3 соперника не представляет для него особого интереса, если он не закрыл свой пункт 4 или 5.

Так как малое разделение несет в себе меньшую опасность, вы получаете от него меньшую выгоду, поскольку оно позволяет вам оказывать меньшее давление на Двор противника, и вы не можете сразу же создать продвинутый якорный пункт. В действительности же, когда вы разделяете фишки и переводите одну из них в пункт 2 противника, вы практически никогда не собираетесь закрыть этот пункт. Этот пункт не имеет почти никакой ценности: на самом деле, если противник владеет своим пунктом 8 (что часто встречается), убежать из пункта 2 намного сложнее, чем из пункта 1. Если вам пришлось закрыть пункт 2 противника на ранней стадии игры, постарайтесь освободить его при первой же возможности.

Разделение фишек с помещением одной из них в пункт 3 противника – это ход, чьи достоинства оспа-

риваются в среде мастеров игры. Если противник не сделал невозможным для вас захват своих пунктов 4 или 5, вам стоит захватить их, так как пункт 3 находится слишком глубоко в его Доме, чтобы иметь такую же ценность, как пункты 4 или 5. Но все же пункт 3 противника позволяет вам немного приблизиться к своему Дому и оказать небольшое дополнительное давление на соперника. Один недостаток (которому часто придают слишком большое значение) разделения 1-3 (одна ваша фишка находится в пункте 1 противника, а вторая – в пункте 3) – это возможность побития обеих фишек при выпадении дубля 5-5. Вы не должны делать ходы с единственной целью избежать каких-то определенных дублей, особенно на созидательных стадиях игры.

Основная ценность малого разделения заключается в том, что оно увеличивает количество вариантов использования ваших дальних фишек и позволяет им начать движение по доске. В сравнении с неподвижным ожиданием в пункте 1 противника малое разделение дает вам намного больше возможностей для выхода в его Двор или в ваш средний пункт, в бар-пункт противника или в продвинутый якорный пункт. Малое разделение также препятствует движению фишек противника еще двумя менее очевидными путями: оно не позволяет ему использовать слоты, поскольку они будут находиться под угрозой двойного шота, а это может заморозить его фишки и изменить статус его строителей (т.е. активные строители станут пассивным).



Позиция 12.

X должен играть 2

В позиции 12 О имеет **внешнюю блокаду**, которая начинается в пункте 19 и выходит в его Двор. Такие блокады обычно слабы и неэффективны, поэтому О может использовать фишки в пункте 19 и 16 для закрытия ключевых пунктов в своем Доме. Сделав ход 24/22, Х может достичь пунктов 19 и 16. Дополнительные фишки противника уже не могут использоваться как активные строители, если О не хочет оставить вам возможность прямого шота.

Существует масса позиций, в которых вы можете использовать выпавшее число 1 для разделения ваших дальних фишек в пункте 1 противника либо для конструктивного хода в каком-либо другом месте доски. Если вам кажется, что оба хода имеют равные достоинства, проверьте, сколько фишек противник имеет в своем пункте 8. Если в этом пункте у противника есть только две фишки, разделение будет более предпочтительным, поскольку такой ход не позволяет ему оставить пункт 8 ради закрытия более ценного пункта внутри своего Дома.

# ГЛАВА 22

## ТЕОРИЯ УДВОЕНИЯ СТАВОК

Удвоение ставок – это один из наиболее важных аспектов игры в нарды. Корректные решения об удвоении ставок сами по себе дают игроку огромное преимущество над противником. Дабл-куб является ключом к победе или проигрышу. Хорошая игра фишками никогда не компенсирует серьезных ошибок при оценке возможностей для удвоения ставок.

К сожалению, легких правил, которые могли бы помочь вам при принятии решений об удвоении ставок, не существует. По мере того как вы научитесь лучше играть фишками, вы начнете лучше понимать динамику игры. А это, в свою очередь, позволит вам лучше судить об общем потенциале позиции и правильно оценивать свои шансы. Следовательно, ускоренного метода для изучения стратегии удвоения ставок не существует: вы можете увеличить знания только тогда, когда углубите свое понимание игры и ее стратегии.

Принимая во внимание все сказанное выше, мы представим вам теоретическую базу и несколько общих правил для удвоения ставок. Адекватность применения этих правил зависит исключительно от вашего понимания динамики игры и способности использовать весь свой прошлый опыт. Вы должны принять два основных решения: когда нужно удваивать ставку, а когда следует принимать предложение противника об удвоении. Давайте сначала рассмотрим вопрос, когда вам следует принимать предложения об удвоении ставок.

### Принятие предложений по удвоению ставок

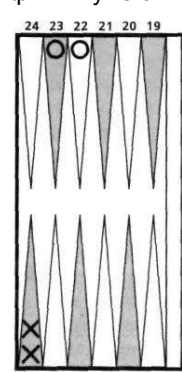
#### Принцип три к одному

В главе 7 мы упомянули, что вы можете принимать удвоение ставок, если ваши шансы на выигрыш больше 25%, и отказываться от него, если ваши шансы на победу меньше. На языке вероятностей такая зависимость называется **принцип три к одному**: *если противник удваивает ставку, когда его шансы больше, чем три к одному (если вероятность его победы больше 75%), вы должны пасовать. Когда его шансы меньше, чем три к одному, вам следует принять предложение по удвоению ставок.*

Чтобы понять, почему дело обстоит именно так, представьте, что шансы противника равны три к одному в его пользу. Это пограничный случай. Теоретически принятие предложения по удвоению ставок и отказ от него для вас равнозначны.

Если бы вы разыграли одну и ту же позицию четыре раза, пасуя каждый раз, когда на грани дабл-куба было число 2, вы бы проиграли в общей сложности четыре очка. С другой стороны, если бы каждый раз вы принимали предложение противника, вы бы проиграли три раза из четырех при удвоенных ставках, что в сумме дало бы шесть проигранных очков, и выиграли бы один раз из четырех при удвоенных ставках, что дало бы вам два выигрышных очка. Следовательно, если бы вы приняли предложение противника, то в итоге бы потеряли четыре очка. Вы бы не стали победителем, но в конце концов и не потеряли бы больше, чем если бы пасовали каждый раз.

Иногда при помощи этого принципа можно довольно точно рассчитать ваши шансы в позициях, где фишки уже снимаются с доски.



Позиция 1.  
О удваивает ставку

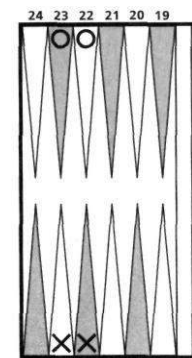
Например, в позиции 1 бросок О принесет ему победу, если он не выбросит число 1. Следовательно, двадцать пять из тридцати шести возможных комбинаций на игральном костяке позволяют ему снять с доски обе фишки. Другие одиннадцать комбинаций не дадут ему такой возможности, т.е. его шансы равны двадцать пять к одиннадцати или 2,2 к 1. Поскольку шансы О на победу меньше, чем три к одному, его предложение необходимо принять. Помните, это не означает, что у вас есть шансы на победу: просто приняв предложение противника, вы в среднем теряете меньшее количество очков, чем при отказе от удвоения ставок.

Необходимо отметить, что это правило относится к тому игроку, которому предлагают удвоить ставку, а не к тому, который делает такое предложение. Игроку, который решает предложить удвоение ставок, не нужно иметь настолько большое преимущество, он может перевернуть куб, когда его шансы значительно меньше, чем три к одному. (На самом деле, иногда игроку стоит удвоить ставку, если он находится в проигрышной позиции.)

Данный принцип три к одному имеет несколько важных исключений: во-первых, он не принимает во внимание право на владение кубом, другими словами, власть, которую дает куб, и способность повторно удвоить ставку при благоприятных обстоятельствах.

И снова в качестве конкретной иллюстрации мы используем позицию, в которой игроки снимают свои фишки с доски.

В позиции 2, где право броска принадлежит О, мы можем вычислить, что шансы О больше, чем три к одному. Другими словами, шансы Х на победу менее 25%: сначала О должен выбросить число 1, а затем Х не должен выбросить 1. Но в данной ситуации Х поступит правильно, если примет предложение противника, потому что, если О действительно выбросит 1, Х получит преимущественное право на повторное удвоение ста-

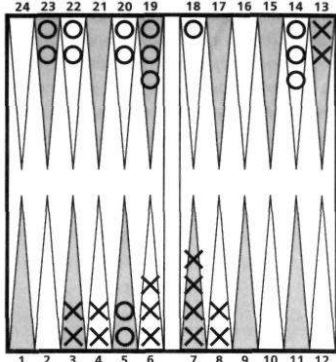


Позиция 2.  
О удваивает ставку



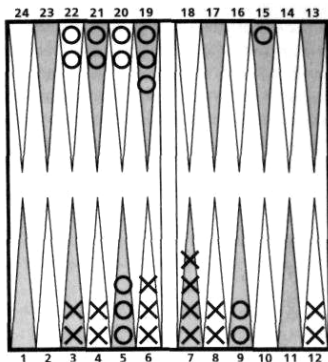
вок (которое О должен принять). Если Х победит в такой позиции, он получит такую выгоду, которая вполне оправдывает эту авантюру.

На практике основной недостаток принципа три к одному заключается в том, что обычно вы не можете определить, каковы действительные шансы на победу. Примеры позиций со снятием фишек с доски, которые мы только что продемонстрировали вам, – это редкие случаи, когда вы можете вычислить точные шансы (хотя мы бы не рекомендовали вам пытаться рассчитать их в уме в позиции 2). В таблице 7 в конце данной книги мы приводим точный расчет шансов при снятии с доски последних двух фишек. Давайте проанализируем несколько относительно простых позиций, которые не являются гонкой или снятием с доски в чистом виде, и подумаем, как мы можем оценить шансы.



Позиция 3.

Х удваивает ставку



Позиция 4.

Х удваивает ставку

В позиции 3 Х удваивает ставку. Для того чтобы определить его шансы, О должен понять, что у него есть две выигрышных возможности: он может победить в гонке или он может побить Х, когда тот будет вводить фишки в свой Дом. Ни одна из возможностей не выглядит очень привлекательной. О отстает в гонке на шестнадцать шагов, что немного выше допустимой планки (он может принять предложение по удвоению ставки, если отстает на тринадцать очков) в чистой гонке. Шансы О на побитие Х также невелики – в основном они зависят от его способности выбросить комбинацию, дающую в сумме восемь очков (5/36), когда (и если) Х освободит свой средний пункт и оставит блот. При таком повороте событий Х будет побит приблизительно в 10% всех случаев. Если бы О пришлось рассчитывать на какой-либо один из двух вариантов действий (гонка или побитие), он бы спасовал. Но поскольку его шансы в гонке не сильно отклоняются от приемлемой планки, О, добавив еще 10% вероятности побития Х, имеет вполне достаточные шансы, чтобы принять предложение противника.

В позиции 4 О отстает на сорок четыре шага. Поскольку право броска принадлежит Х, у О практически нет шансов на выигрыш в гонке. Следовательно, все свои надежды О должен возлагать на возможность шота и побитие Х. Существует большая вероятность того, что Х оставит прямой шот для О, который даст О шансы на победу более 25% и оправдывает принятие предложения. Но для того чтобы адекватно оценить шансы О, мы должны принимать во внимание то, что для победы О необходимы три определенных условия: Х должен оставить шот, О обязан побить его, О необходимо победить в игре после побития Х. Сочетанием  $V_1$  мы обозначим вероятность (процентное отношение ко всем возможным случаям) выполнения первого условия,  $V_2$  – второго условия и  $V_3$  – третьего. Математически, вероятность выполнения всех трех условий может быть показана как следствие независимого выполнения каждого из условий, т.е.  $V_1 \times V_2 \times V_3 = V$  – вероятность того, что О победит.

Теперь мы можем увидеть, что третье условие будет выполнено почти наверняка, т.е.  $V_3 = 1$ , поскольку в случае, если Х будет побит, О практически выиграет, так как он сможет выбить Х из игры.  $V_2$  – это шансы О на побитие Х (при условии, что Х оставит шот). Если Х оставит шот в пункте 12, шансы О на побитие будут следующими –  $\frac{18}{36} = \frac{1}{2}$ . На первый взгляд  $V_1$  шансы О получить шот кажутся довольно большими, поскольку только несколько комбинаций (6-6, 6-4, 6-5, 5-5, 4-4, 5-4, 2-2 и возможно 1-1) позволяют Х безопасно передвинуть фишки из пункта 12. Но, вероятнее всего, Х сделает три или четыре броска, чтобы выбросить одну из комбинаций, поэтому шансы на то, что Х оставит прямой шот, равны всего лишь один к трем. Другими словами,  $V_1 = \frac{1}{3}$ . Возвращаясь к нашей формуле,  $V = \frac{1}{3} \times \frac{1}{2} \times 1 = \frac{1}{6}$ . Реальная вероятность победы О менее 25%, поэтому О следует пасовать.

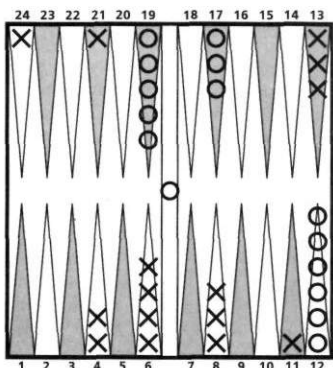
Последние две позиции были относительно простыми. В более сложных позициях подобные расчеты были бы невозможны. Поэтому принцип три к одному может широко использоваться в качестве основного руководства, но математические расчеты шансов могут помочь вам только в ограниченном количестве случаев и никогда не заменят здравый анализ ситуации.

## Гэммоны

Еще один существенный недостаток принципа три к одному заключается в том, что его можно применять только в тех ситуациях, которые не приводят к гэммону. Когда вы сталкиваетесь с серьезной опасностью проигрыша гэммона, то, для того чтобы принять предложение по удвоению ставок, вам, как правило, потребуются более чем 25% шансов на победу. На самом деле в позициях, где вы почти наверняка проиграете гэммон, а ваш противник не подвергается такой опасности, вам потребуются почти 50%, а не 25% шансов на победу, чтобы принять предложение противника. Когда вы принимаете удвоение ставки при возможности проигрыша гэммона, вы рискуете тремя дополнительными очками, т.е. количеством очков в четыре раза большим, чем начальная ставка.

Частично навык принятия предложений по удвоению ставок или отказа от них заключается в способности определять, какие позиции могут привести к гэммону, а какие – нет. В любой позиции, где вас атакуют и у вас нет якорного пункта в Доме противника, вы рискуете тем, что противник полностью закроет свой Дом и вы проиграете гэммон. Во многих позициях, кажущихся неудачными, вы можете принимать предложение по удвоению ставок, если вы владеете якорным пунктом в Доме противника, что позволяет вам доигрывать игру до конца и надеяться на удачный шот без какого-либо шанса на проигрыш гэммона. Владея якорным пунктом,

проиграть гэммон сложнее, но мы не говорим, что это невозможно.



Позиция 5.

X удваивает ставку

Позиция 5 – это пример позиции, в которой многие игроки принимают предложение по удвоению ставок. Они мотивируют это тем, что вероятность проигрыша гэммона для О невелика, потому что даже, если X и закроет свою доску для О, закрытой будет всего одна фишка. Такая логика ошибочна по двум причинам: во-первых, X может побить вторую фишку О, поскольку последний, вероятно, будет вынужден оставить незащищенными и другие фишки в процессе их ввода в свой Дом; во-вторых, у О может и не появиться возможность для передвижения других фишек до того, как X заблокирует свой Дом и он, вероятно, проиграет гэммон. О должен отказаться от удвоения ставок в данной позиции не потому, что позиция X настолько сильна, а потому что его собственная позиция очень слаба.

Наш совет игрокам: никогда не бойтесь спасовать при удвоении ставок. Как ни парадоксально это звучит, но, несмотря на сложившуюся традицию бороться до конца игры и никогда не просить пощады, два ваших слова: «Я пас», – единственное сильное оружие, которым вы располагаете.

Существует масса рациональных обоснований и мотивов для принятия крайне невыгодных предложений по удвоению ставок. Многие игроки терпят поражение, потому что не могут устоять перед соблазном увидеть, чем закончится игра. В ситуациях, когда вы начинаете игру явным фаворитом, а затем внезапно фортуна от вас отворачивается, у вас может появиться желание попробовать поменяться ролями с противником. Но на самом деле будет намного лучше, если вы спасуете и начнете новую партию, вместо того чтобы пытаться исправить заведомо безнадежную ситуацию. Особенно трудно устоять в тех случаях, когда при обычных обстоятельствах вы бы приняли предложение противника, но должны пасовать из-за возможности проигрыша гэммона. Но если вы научитесь пасовать в тех ситуациях, когда это делать необходимо, то можете проиграть большее количество партий, зато выиграть больше очков.

Каждую партию нужно оценивать отдельно, вы не должны позволить себе потерять здравый смысл из-за того, что что-то произошло во время последней игры. Нет более верного способа для потери большого количества очков, чем преждевременное удвоение ставок и принятие невыгодных предложений противника в попытке компенсировать прошлые потери. С теоретической точки зрения вопрос о принятии предложений по удвоению ставок (а также о выдвижении таких предложений) должен рассматриваться независимо от того, какое число стоит на кубе. Другими словами, теоретически неверно при числе 8 на кубе принимать предложение противника, от которого вы бы отказались, если бы на кубе стояло число 2 или наоборот. Некоторые игроки уже не могут воспринимать ситуацию адекватно, когда ставки в игре были удвоены несколько раз; у них есть опасная привычка принимать предложения, от которых они бы наверняка отказались при других обстоятельствах. Другие игроки бросаются в другую крайность и пасуют в ситуациях, когда они вполне могли бы принять предложение противника, потому что страшатся возможности проиграть большую игру. Конечно, с практической точки зрения, вы можете лимитировать для себя количество очков, которое готовы потерять, тем не менее, здесь есть только одно правильное теоретическое решение. Исключение из этого правила, как и из многих других, делается в турнирах и матчах, где вы играете для того, чтобы получить определенное количество очков.

## Предложение удвоения ставок

### Преимущества

Давайте вначале рассмотрим преимущества, которые дает удвоение ставок. Во-первых, ваш противник может спасовать, прекращая таким образом игру и обеспечивая вашу победу. Вынуждая противника спасовать, вы лишаете его каких-либо шансов на выигрыш.

Выгода удвоения ставок заключается в простом увеличении количества очков выигрыша в позиции, которая благоприятна для вас. Вы хотите получить максимальное количество возможных очков в каждой партии, в которой одерживаете победу. Вы должны заставить противника расплатиться за возможность попытаться исправить игру, в которой его положение чрезвычайно невыгодно.

### Недостатки

Недостаток удвоения ставок заключается в том, что вы можете лишиться себя шанса удвоить ставку еще раз. Давайте проанализируем, почему простое обладание кубом часто само по себе является существенной ценностью. Владея кубом, вы контролируете ставки, по которым идет игра. Если она для вас складывается неудачно, вы можете удерживать куб и продолжать играть до конца партии без страха, что противник вновь удвоит ставку. В течение таких партий вы можете исправить даже кажущиеся безнадежными позиции. Если игра идет хорошо, вы можете увеличить свои шансы в игре без изменения расположения фишек, просто удвоив ставку. Следовательно, единоличное право определять, когда можно удвоить ставки и стоит ли это делать вообще, является важным фактором в игре. Если расположение фишек дает игрокам равные шансы на победу, игрок, владеющий кубом, будет иметь существенное преимущество.

Для того чтобы проиллюстрировать значимость дабл-куба, давайте рассмотрим следующее предложе-

ние. Вы позволяете противнику начать игру с комбинации 1-1, а взамен получаете право на обладание кубом. Несмотря на тот факт, что 1-1 является чрезвычайно сильным дебютным броском, простое перемещение куба из середины в вашу часть доски вполне компенсирует этот выгодный для противника дебютный бросок.

Поскольку обладание кубом имеет огромное значение и его нельзя отдавать противнику просто так, вы должны избегать удвоения ставок, если у вас есть минимальное преимущество. Поэтому, когда вы обдумываете возможность удвоения ставок, важным фактором является положение куба, т.е. стоит ли он посередине или уже принадлежит вам. Когда вы удваиваете ставку в первый раз, вы не владеете кубом, в то время как при повторном удвоении ставок вы отдаете противнику то, что уже принадлежит вам. Когда куб стоит посередине, вы можете действовать более свободно, но если он уже принадлежит вам, то вам следует быть более консервативными в своих решениях. Причиной такого консерватизма служит право на повторное удвоение ставок, которое вы отдаете своему противнику. Если вы уже владеете кубом, а игра начинает складываться не лучшим образом, вы сможете доиграть партию до конца. Если куб стоит посередине, вы не сможете помешать противнику удвоить ставки при условии, что его позиция значительно сильнее вашей.

# Раздел IV

## Эндшпиль

### (финальная стадия игры)

В этом разделе мы анализируем финальные стадии игры, в которых один игрок уже начал снятие фишек с доски или полностью подготовился к этому процессу.

- В главе 23 рассматриваются позиции, представляющие собой чистую гонку, и в которых дальнейший контакт с фишками противника невозможен. Здесь мы приводим примеры технических приемов для максимально быстрого и эффективного ввода фишек в Дом и снятия их с доски.
- В главе 24 мы анализируем, как можно безопасно ввести фишки в Дом и снять их с доски, если фишки противника все еще остаются в вашем Доме.
- В главе 25 мы рассматриваем, что происходит, когда фишку игрока бьют и процесс снятия фишек с доски прерывается.

## ГЛАВА 23

### ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ КОНТАКТА С ФИШКАМИ ПРОТИВНИКА ОТСУТСТВУЕТ

Первая часть главы 23 посвящена вводу ваших фишек в Дом при отсутствии сопротивления противника. Крайне важно делать различие между желанием устранить возможность проигрыша гэммона и выиграть гонку при вводе фишек в Дом, поэтому мы рассматриваем две этих темы отдельно.

Во второй части данной главы мы описываем процесс снятия фишек с доски при отсутствии сопротивления вашего соперника.

Мы напоминаем, что сравнительное положение игроков в простой гонке нами уже рассматривалось в главе 10. Кроме того, в главе 10 и в главе 22 приведены советы о том, как следует удваивать ставки во многих позициях, которые представляют собой чистую гонку.

### Ввод фишек в свой Дом

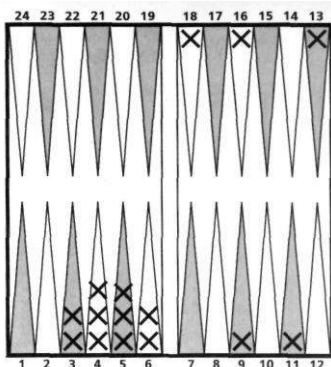
#### Устранение возможности гэммона

Устранение возможности гэммона – это самый простой вариант ввода фишек в Дом, поскольку вы пытаетесь ввести фишки в свой Дом максимально быстро и очень эффективно. Вы не должны тратить впустую шаги в Доме, их необходимо использовать для перемещения фишек из Дворов. Вы также должны максимально увеличить количество **переходов**, т.е. перемещений фишек из одного квадранта доски в другой. Каждый переход должен выполняться максимально экономно, другими словами, передвигайтесь на один или два пункта в следующий квадрант, но не на шесть.

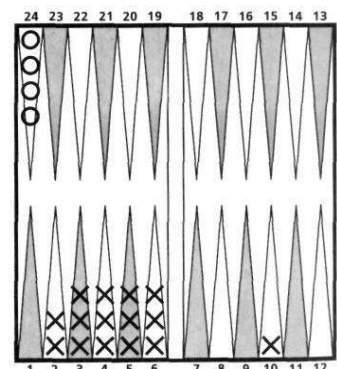
В позиции 1 X ходит 11/6, 16/12. Сделав ход 11/6, вы вводите фишку в свой Дом без потери шагов. Когда вы стремитесь избежать гэммона, вы должны вводить свои фишки точно в пункт 6 – не глубже. Именно поэтому использование числа 4 для хода 9/5 было бы ошибкой, при этом ходе вы теряете шаг в своем Доме, а единственное потерянное очко может стоить вам проигрыша гэммона! Ход

18/14 является неправильным, потому что с его помощью вы не можете сделать переход, в то время как ход 13/9 позволяет его сделать, но при этом фишка перемещается слишком глубоко во Двор.

*Исключение 7. Последний бросок.* Когда у вас остается только один бросок после того, как вы завершите ваш текущий ход, вам не обязательно использовать каждый шаг вне Дома. Чтобы выбрать правильный ход, вам может понадобиться подсчитать точное количество комбинаций, которые позволят вам избежать гэммона. В позиции 2 показана одна из весьма распространенных ситуаций.

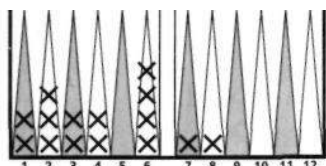


**Позиция 1.**  
X должен играть 5-4



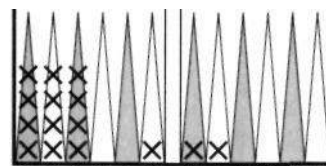
**Позиция 2.**  
X должен играть 1

Если в позиции 2 X походит 10/9, число 1 выпадет из одиннадцати комбинаций, при которых X может проиграть гэммон. Но если X сделает ход 2/1, любая комбинация с числами 4, 5 и 6, а также комбинации 2-2 и 3-3 позволяет ему избежать гэммона, что в общем счете дает нам двадцать девять удачных комбинаций и семь неудачных.



Позиция 3.

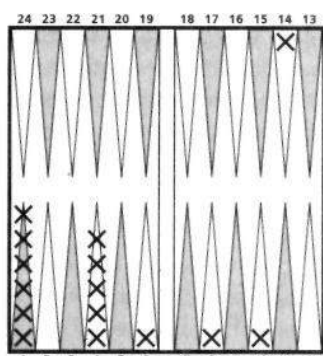
X должен играть 2-1



Позиция 5.

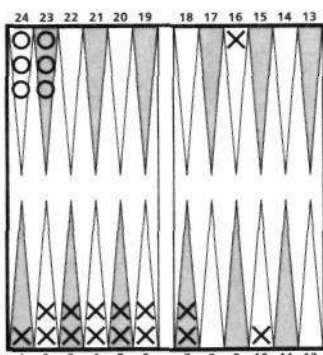
X должен играть 5-1

образом, чтобы снять максимальное количество фишек при выпадении крупных дублей.



Позиция 6.

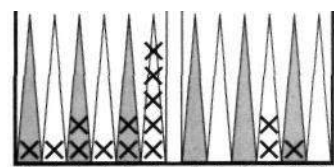
X должен играть 4-4



Позиция 8.

X должен играть 4-3

ния фишек в пункте 6 и оголения пунктов 4 и 5 в процессе ввода фишек в Дом. Когда речь идет о гонке, правильным будет ход 10/5, 6/4, что позволяет лучше распределить фишки для их дальнейшего снятия с доски.

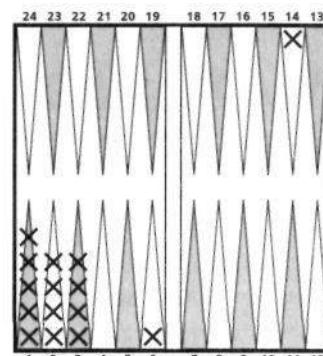


Позиция 9.

X должен играть 5-2

влечь неприятные последствия в дальнейшем.

Давайте проанализируем, почему позиции с равным количеством шагов и фишек не всегда оказываются равными. Вы хотите снять фишки с доски максимально экономно, не теряя очков и избегая использования большого числа для снятия фишки из меньшего пункта. Вы не хотите скапливать фишки в своих пунктах 1 и 2, где впоследствии для снятия фишек вам придется использовать большие числа. Крайне важно иметь фишки в пунктах 4 и 5. Если пункт 5 оголен, вам придется использовать число 5, для того чтобы переместить фишку из пункта 6 в пункт 1. Делая ход 6/1, вы не экономите пяти очков, поскольку позже для снятия фишки из пункта 1 вам придется использовать большее число. Другими словами, вы тратите шаги зря. Аналогично: если у вас нет фишек в пункте 4, вам придется использовать выпавшее на игральном костяке число 4 для хода 5/1 или



Позиция 4.

X должен играть 6-2

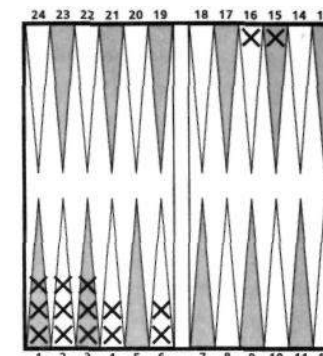
Проанализируйте позиции 3-6 самостоятельно. В каждом случае правильный ход предполагает оставление одной фишки вне Дома, и, правильно сыграв выброшенные числа, вы можете гарантировать, что вам удастся избежать гэммона в следующем броске.

*Ответы.* Позиция 3 – 8/5; 4 – 14/8, 6/4; 5 – 8/3, 6/5; 6 – 14/2, 10/6.

В другой ситуации, которая также встречается довольно часто, у вас остается один бросок и небольшие шансы на спасение. Сделав правильный ход, вы можете выстроить позицию таким образом, чтобы снять максимальное количество фишек при выпадении крупных дублей.

В позиции 7 только ход 15/10 позволит X вывести фишки при выпадении комбинаций 5-5 или 6-6. В позиции 7B только ход 16/14, 15/10 позволяет X избежать гэммона при выпадении комбинаций 4-4, 5-5 и 6-6.

*Исключение 2. Остается два броска.* В позиции 8 X должен ввести в Дом оставшиеся фишки и снять фишку с доски за два броска. Следовательно, он вынужден ходить 16/12, 7/4, чтобы сделать два перехода. Любой другой ход оставляет X только надежду на выпадение дублей. Если переставить одну фишку X из пункта 7 в пункт 6, ход 7/4 будет уже ошибочным, поскольку при этом ходе X теряет два шага, поэтому правильным в данной позиции будет ход 16/9.



Позиция 7

(А) X должен играть 4-1

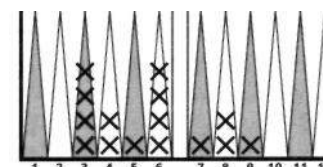
(В) X должен играть 5-2

## Гонка

Если речь идет о гонке, скапливать все свои фишки в пункте 6 неразумно, хотя вы и пытаетесь максимально быстро ввести их в Дом и начать процесс снятия с доски. Вы все еще должны максимально увеличить количество переходов и сделать это предельно экономно. Но при вводе фишек в Дом лучше потратить несколько шагов, чтобы гарантировать, что пункты 4-5 не будут оголены. Вас не должна беспокоить пустота в пунктах 1-3, и вам не следует тратить впустую шаги, которые вы можете использовать во Дворе для перемещения фишек в эти пункты.

Если бы X стремился избежать гэммона в позиции 9, правильным был бы ход 11/6, 10/8. Но если речь идет о гонке, X необходимо избежать скопления фишек в Доме. Когда речь идет о гонке, правильным будет ход 10/5, 6/4, что позволяет лучше распределить фишки для их дальнейшего снятия с доски.

В позиции 10 правильным является ход 6/5, который позволяет избежать оголения пункта 5. Ход 3/2 в данной позиции неактуален, поскольку оголение пункта 2 в данный момент не играет большой роли. Ход 7/6 позволяет ввести фишку в Дом, но может повлечь неприятные последствия в дальнейшем.

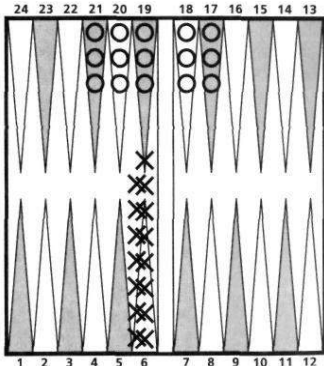


Позиция 10.

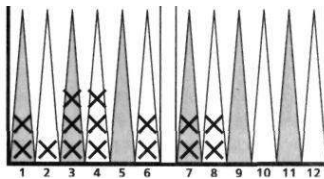
X должен играть 1

6/2. Именно по этой причине необходимо иметь адекватное количество фишек в пунктах 4 и 5, даже если для такого распределения вам придется потерять несколько шагов во Дворе. Даже если вы потеряете бросок при снятии последней фишки с доски, играя таким образом, вы снимете эту фишку быстрее.

Для скептиков, которые полагают, что нельзя снять их из Дома, не введя их туда ранее, мы предлагаем следующее упражнение.



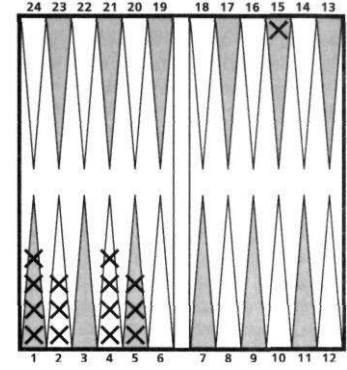
Позиция 11



Позиция 13.

X должен играть 2-1  
X должен играть 6-4

Расставьте фишки так, как показано в позиции 11. Используя **метод симметрии** для подсчета шагов, мы выясняем, что каждая из сторон имеет одинаковое количество шагов (90). Теперь бросьте игральные кости и сыграйте те же комбинации для каждого из игроков *одновременно*. Конечно, X начнет процесс снятия фишек с доски первым, но в конце вы неизбежно столкнетесь с тем, что X и O снимут последнюю фишку с доски одновременно либо O выиграет. Причина этого станет очевидной для вас: X придется тратить напрасно все выпадающие числа 4 и 5, в то время как O потеряет лишь несколько шагов. Вывод прост – не нужно беспокоиться об оголенных пунктах 1-3. Если вы выбросите эти числа, вы можете использовать их для перемещения фишек из дальних пунктов. Не скапливая фишки в пунктах 1 и 2, вы сохраните всю ценность броска.



Позиция 12.

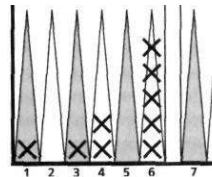
X должен играть 4-1

Единственное исключение показано в позиции 12. Здесь оголены пункт 3 и пункт 6. Правильный ход выглядит так: 15/11, 4/3. Обычно числа 3 конструктивно играют из пункта 6, поэтому вам не приходится волноваться о пробеле в этом пункте 3. Но если пункт 6 пуст, вы теряете выпадающие числа 3. При вводе своих фишек в Дом вы должны принять меры, чтобы избежать такого распределения фишек.

Если в позиции 13 X выбрасывает комбинацию 2-1, правильным будет ход 7/5, 7/6, при котором вы теряете шаг, но закрываете пробел в пункте 5. Если в этой же позиции X выбрасывает комбинацию 6-4, правильным является ход 8/2, 7/3. При таком ходе у вас остается по одной фишке в пунктах Двора, что дает вам хорошие возможности для закрытия пробела в пункте 5. Обычно когда в процессе ввода фишек в Дом у вас есть два возможных хода, и оба они равноценны, выбирайте тот ход, который дает вам наибольшую диверсификацию.

## Снятие фишек с доски

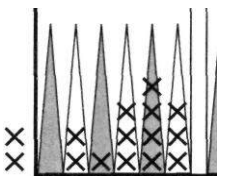
Если дальнейший контакт с фишками невозможен, то вы хотите снять свои фишки с доски максимально быстро. Следовательно, в каждом броске приоритетом является снятие наибольшего количества фишек.



Позиция 14.

X должен играть 4-

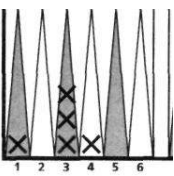
В позиции 14 вам следует играть 4/off, 1/off, снимая с доски две фишки. Хотя у вас может возникнуть соблазн поместить слот в пункт 5 или пункт 2, наиболее приоритетным является снятие наибольшего количества фишек. Пробел в пункте 5, конечно, неудобен, но все же лучше снять фишку с доски, а не заполнять его. Вам нужно беспокоиться о нем, когда вы вводите фишки в Дом. Вы должны помнить, что вашей главной задачей является сейчас снятие с доски максимального количества фишек при каждом броске. В том случае, если вы можете снять одинаковое количество фишек с помощью нескольких разных ходов, вы должны проанализировать результирующие позиции. (В некоторых случаях правильной стратегией может быть снятие меньшего количества фишек, чем это возможно. Особенности таких позиций, которые на самом деле возникают крайне редко, мы рассматриваем в специальном примечании в конце данной главы.)



Позиция 15.

X должен играть 5-5; 2-2; 4-4

Если в позиции 15 X выбрасывает комбинацию 5-5, он автоматически снимает четыре фишки. При выпадении комбинации 2-2 он использует весь бросок, чтобы снять с доски максимальное количество фишек 2/off(2), 4/off. Если в той же позиции X выбрасывает комбинацию 4-4, он может снять не больше трех фишек. После их снятия из пункта 4 у X остается несколько вариантов использования оставшегося числа 4. Правильным здесь является ход 5/1, который позволяет заполнить пробел в пункте 1. Если вы не можете использовать число для снятия фишки с доски, используйте его для заполнения



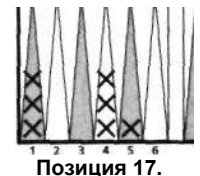
Позиция 16

X должен играть 6-2

пробелов, что поможет вам снять максимальное количество фишек в последующих бросках.

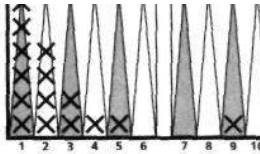
Существуют определенные позиции, при которых вам кажется, что вы вынуждены оставить пробел, хотя изменение порядка, в котором вы используете выпавшие на костях числа, позволяет избежать пробела.

В позиции 16 многие игроки ходят 4/off, 3/1, не задумываясь о том, что здесь возможен и альтернативный ход. Правильным в данной

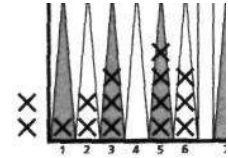


Позиция 17.

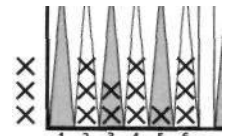
X должен играть



Позиция 18.  
X должен играть 6-4

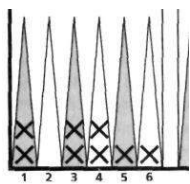


Позиция 20.  
X должен играть 4

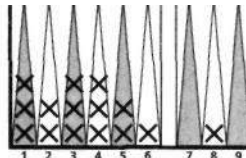


Позиция 22.  
X должен играть 1

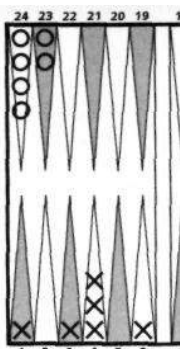
В позиции 23, то ход 6/5, рассчитанный на то, чтобы избежать пробела в пункте 5 в дальнейшем, был бы неправильным. Верным в такой ситуации был бы ход 1/off. Прямое снятие фишки с доски *всегда* превосходит по важности заполнение пробелов или улучшение рас-



Позиция 24.  
X должен играть 2



Позиция 26.  
X должен играть 6-4



Позиция 28.  
X должен играть 2

В позиции 28 после того как О сделает свой ход, у вас останется не более двух бросков. Поскольку вы должны рассчитывать на снятие четырех фишек за один бросок, правильным будет ход 6/4. Теперь комбинации 4-4, 5-5 и 6-6 позволят вам снять с доски четыре фишки. Если бы у О была дополнительная седьмая фишка, вы бы сделали обыкновенный ход 4/2, увеличив таким образом свои шансы на снятие всех фишек за три броска.

*Особое примечание.* Мы упоминали, что существует несколько позиций, при которых снятие максимального количества фишек за один бросок является *неправильным*. Один из таких случаев показан в пози-

позиции будет ход 4/2, 3/off, который позволяет избежать пробела в пункте 2. Хотя вы и теряете очко, вы сохраните себе весь бросок, если в следующий раз на ваших костях выпадет число 2.

Аналогично в позиции 17 правильным является ход 5/2, 4/off, а в позиции 18 – ход 9/5/off. Помимо заполнения пробелов, вы должны пытаться сгладить результирующее распределение фишек, чтобы избежать наличия слишком большого или слишком малого количества фишек в одном пункте. Это позволит вам снизить вероятность возникновения пробелов в даль-

нейшем. В позиции 19 X оголил свой пункт 2, поэтому правильным здесь будет ход 6/2, в то время как в позиции 20 для X большую опасность представляет потеря числа 1, поэтому он ходит 5/1.

Оголение пунктов 4 и 5 или пробелы в этих пунктах представляют большую опасность, чем пробелы в меньших пунктах, особенно если в пункте 6 у вас остается несколько фишек или есть фишки в пункте 5, а пункт 4 открыт.

В позиции 21 правильным является ход 6/2, поскольку наличие только одной фишки в пункте 5 намного хуже, чем наличие одной фишки в пункте 1.

Иногда лучше распределить свои фишки без оголения пунктов 4 или 5, чем заполнить пробел.

В позиции 22 правильным является ход 6/5, который позволяет избежать оставления слишком малого количества фишек в пункте 5, а в позиции 23 правильный ход – 6/4, помогающий избежать оголения пункта 4. Заметьте, что если бы X пришлось играть 1 в позиции 23, то ход 6/5, рассчитанный на то, чтобы избежать пробела в пункте 5 в дальнейшем, был бы неправильным. Верным в такой ситуации был бы ход 1/off. Прямое снятие фишки с доски *всегда* превосходит по важности заполнение пробелов или улучшение рас-

пределения фишек. Если у вас есть несколько фишек в пунктах 5 или 6, оставлять оголенным пункт 4 опасно. В позиции 24 (она похожа на позицию 23) X следует заполнить пробел в пункте 2 – 4/2. Поскольку в пунктах 5 и 6 всего лишь две фишки, одна фишка в пункте 4 не представляет опасности.

В позиции 25 вы можете правильно распределить свои фишки с помощью хода 8/4, 6/off.

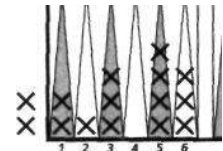
В позиции 26 оголение пункта 2 представляет большую опасность, поэтому правильным здесь будет ход 8/2, 4/off. Отметьте, что ход 8/4, 6/off является опасным потому, что, используя его, вы можете оголить свой пункт 2 и, кроме того, у вас не остается фишек в пункте 6. Хотя наличие чрезмерно большого количества фишек в пункте 6 зачастую вызывает проблемы, *отсутствие* фишек в этом пункте может привести к неэкономному использованию шагов. Если вы выбросите число 6, вам придется снять фишку из пункта 5 и потерять одно очко.

До этого момента мы рассматривали позиции снятия фишек с доски, не принимая во внимание позицию вашего противника. В большинстве позиций вы должны следовать процедуре, намеченной вами ранее, которая позволит свести к минимуму количество бросков, необходимых для снятия фишек. В определенных позициях, где до конца игры остается два или три броска, вам придется скорректировать свои ходы, чтобы воспользоваться преимуществом определенных дублей.

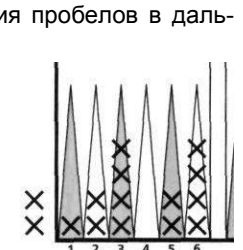
В позиции 27 правильным будет ход 6/5, он немного лучше хода 3/2, если X хочет снять свои фишки за два следующих броска. Но предположим, что у О осталось только четыре фишки в пункте 24. После того как он снимет с доски две фишки, у вас останется только один бросок, чтобы снять ваши оставшиеся фишки, поэтому правильным здесь является ход 4/3. Этот ход позволит вам снять все свои фишки при выпадении дубля 3-3 в дополнение к дублям 4-4, 5-5 и 6-6.

В позиции 28 после того как О сделает свой ход, у вас останется не более двух бросков. Поскольку вы должны рассчитывать на снятие четырех фишек за один бросок, правильным будет ход 6/4. Теперь комбинации 4-4, 5-5 и 6-6 позволят вам снять с доски четыре фишки. Если бы у О была дополнительная седьмая фишка, вы бы сделали обыкновенный ход 4/2, увеличив таким образом свои шансы на снятие всех фишек за три броска.

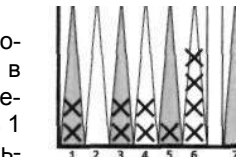
*Особое примечание.* Мы упоминали, что существует несколько позиций, при которых снятие максимального количества фишек за один бросок является *неправильным*. Один из таких случаев показан в пози-



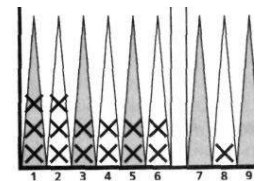
Позиция 19.  
X должен играть 4



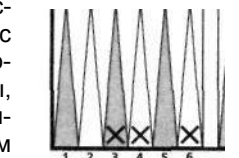
Позиция 21.  
X должен играть 4



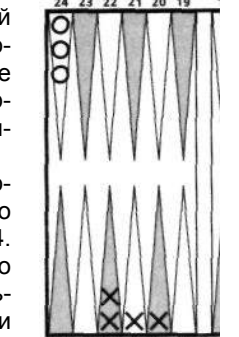
Позиция 23.  
X должен играть 2



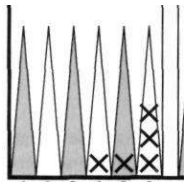
Позиция 25  
X должен играть 6-4



Позиция 27.  
X должен играть 1



Позиция 29.  
X должен играть 2-1

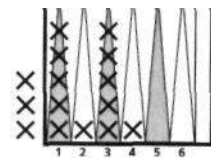


Позиция 30.  
X должен играть 3-2

ции 29.

X должен ходить 4/3, 5/3 в надежде на выпадение дубля 3-3. Если X снимет фишку с доски (3/off), дубль 3-3 больше не будет выигрышным. В данном примере X не может снять фишку прямо (т.е. с помощью одного числа на одной игральной кости), ему придется использовать всю комбинацию на игральных костях, чтобы снять фишку с доски.

Иногда, когда у вас нет возможности снять фишку с доски прямо, правильной стратегией может быть использование обоих чисел для улучшения распределения фишек в Доме, а не снятие



Позиция 31.  
X должен играть 2

фишки с доски.

В позиции 30 X не может снять фишки прямо, поэтому вместо хода 5/off ему лучше походить 6/4, 6/3. Следовательно, мы должны иначе сформулировать наше основное правило, которое гласит, что вы всегда должны снимать с доски максимально возможное количество фишек.

Если ни одну из фишек нельзя снять *прямо* (используя одно число на одной игральной кости), иногда, причем достаточно редко, более правильным ходом будет улучшение распределения оставшихся фишек в Доме, а не *непрямое* снятие всего одной фишки. Другими словами, когда в реальной игре фишку можно снять с доски прямо, вам следует ее снять. Вполне смело можно доказать, что не существует позиций, в которых использование числа 1 для снятия фишки из пункта 1 является неверным. Но есть определенные теоретические позиции (которых я не наблюдал в реальной игре), когда правильным будет *не* снимать фишку прямо из пункта 2 или 3.

К примеру, в позиции 31 правильным является ход 4/2, а не ход 2/off. Этот ход позволяет вам не потерять в два раза больше шагов, если вы выбросите две комбинации с числом 2.



# ГЛАВА 24

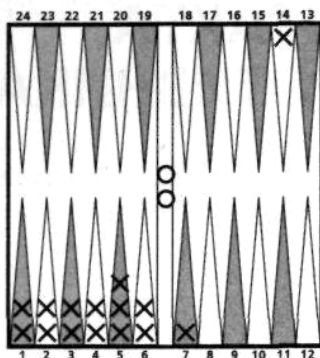
## ИЗБЕЖАНИЕ КОНТАКТА С ФИШКАМИ ПРОТИВНИКА

В данной главе мы рассматриваем процесс снятия фишек с доски при наличии сопротивления со стороны противника, т.е. когда у противника все еще есть фишка или фишки в вашем Доме или на баре. В главе 6 мы упомянули несколько основных принципов безопасного снятия фишек с доски. Все они, а также некоторые другие будут уточнены в этой главе. В то время как в предыдущей главе мы акцентировали внимание на максимально *быстром* снятии фишек с доски, в первой части этой главы мы рассмотрим возможности самого *безопасного* снятия фишек с доски. Во второй части данной главы мы расскажем вам, когда и как следует идти на риск для того, чтобы заставить вашего противника проиграть гэммон.

### Принципы безопасности

#### Непосредственная безопасность

Вашей первой целью должна быть непосредственная безопасность ваших фишек. Если вы вынуждены оставлять шоты, оставляйте их как можно меньше. Если вы можете сыграть выпавшую при броске комбинацию безопасно, оставляйте себе такую позицию, в которой при следующем броске лишь небольшое количество комбинаций вынудит вас оставить прямой шот.



Позиция 1.  
X должен играть 2

Мы обращаем ваше внимание на то, что, поскольку мы не рассматриваем здесь возможности гэммона, а концентрируемся исключительно на безопасном снятии фишек с доски, на диаграммах в данном разделе показаны только те фишки O, которые прямо оказывают влияние на процесс снятия с доски фишек X. Представьте, что O имеет закрытую доску или блокаду в Доме, которую он может поддерживать с помощью оставшихся фишек.

В позиции 1 ситуация кажется абсолютно безопасной. Но число 2 все же необходимо играть очень осторожно. Правильным в данном случае является ход 7/5, который позволяет вам в следующий раз безопасно сыграть дубль 6-6. (Любой другой ход в два шага вынудит вас оставить фишку незащищенной после выпадения дубля 6-6.)

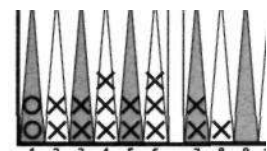
В позициях, где вам кажется, что вы уже победили в игре, вам следует приложить усилия для того, чтобы защитить себя от подобных исключительных комбинаций, такие меры не стоят вам ничего, но могут спасти от горьких сожалений о неожиданном поражении. Даже если вы сыграете комбинацию 6-6 безопасно, вы должны быть готовы к выпадению опасного для вас дубля 5-5, особенно если противник владеет вашим пунктом 1.

В позиции 2 ход 6/5 позволяет вам безопасно сыграть комбинацию 5-5 в следующем броске.

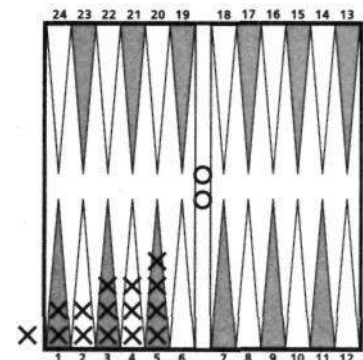
Если все остальные факторы уравновешены, сделайте свой ход таким образом, чтобы результирующая позиция позволяла вам оставить наименьшее количество шотов в следующем броске. См. позицию 3.

Например, если X сыграет 5/off, 3/off (позиция 3A), он оставит противнику шот только для чисел 6-5 (две комбинации). Но сыграв 5/off, 5/2 (позиция 3B), шоты будут вероятны при выпадении чисел 6-6, 5-5 и 4-4 (три комбинации). Исходя из фактора безопасности, более предпочтительным является ход 5/off, 3/off.

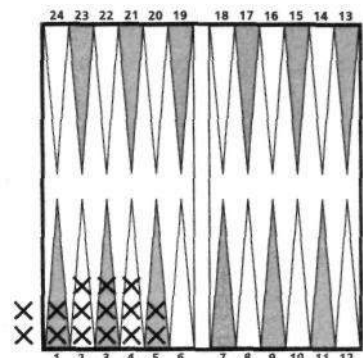
Позиция 4 пример ситуации, где правила игры иногда интерпретируются неверно. Правила требуют, чтобы вы использовали весь бросок, если это возможно, это означает, что вы должны сыграть оба числа, выпавшие на игральном кос-



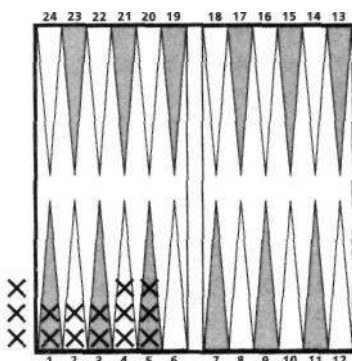
Позиция 2.  
X должен играть 1



Позиция 3.  
X должен играть 6-3

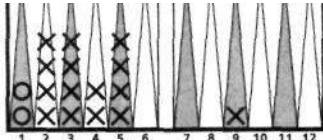


Позиция 3B.  
(X 6-3 5/off, 5/2)



Позиция 3A  
(X 6-3 5/off, 3/off)

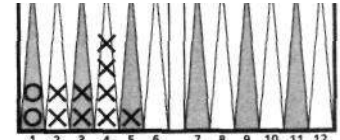
ТЯХ.



Позиция 4.

X должен играть 6-4

В позиции 4 многие игроки не осознают, что у них есть альтернативный ход, и играют 9/3, 4/off, оставляя блот в пункте 4. Правильным здесь является ход 9/5, 5/off, который не оставляет блотов. Стандартное, официальное и повсеместно принятое правило гласит, что такой ход является легальным, поскольку использование числа 6 для снятия фишки из



Позиция 5.

X должен играть 5-2

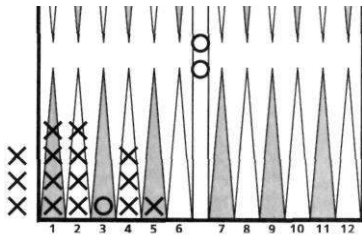
пункта 5 считается полным использованием числа 6. Аналогично в позиции 5 X может сыграть 5/off, 4/2, но ход, который оставляет меньшее количество шотов в следующем броске, – это 5/3, 4/off.

## Рискованная игра

До настоящего времени вам могло казаться, что снятие фишек с доски является процессом механическим. Вы должны свести к минимуму количество немедленных возвратных шотов или количество путей, которые вынудят вас оставить шоты в следующих бросках. Но такой подход приводит к серьезной недооценке сложности процесса снятия фишек с доски при сопротивлении противника. Во многих случаях число шотов или количество возможных комбинаций, которые вынуждают вас оставить свои фишки незащищенными, будут равными. В этих случаях вам потребуются другие критерии для выбора хода. И, что намного важнее, существуют и другие критерии, которые имеют больший приоритет. Помните, мы рекомендовали вам выбирать ход, который дает максимальную безопасность в следующем броске при условии, что все остальные факторы равны. Поскольку такая ситуация возникает крайне редко, мы рассмотрим более подробно общую динамику безопасного снятия фишек с доски.

Если вы вынуждены оставить шот, то должны выяснить, имеете ли возможность для безопасного хода в следующем броске, если противник не побьет вас в этом. Вам следует обратить особое внимание на обеспечение безопасности ваших блотов.

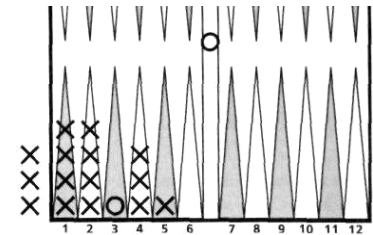
В позиции 6 O имеет две фишки на баре. У O будет одинаковое количество немедленных возвратных



Позиция 6.

X должен играть 2

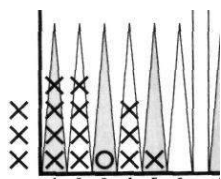
шотов независимо от того, побьет ли X его блот в пункте 3. Если X действительно побьет фишку O ходом 5/3\*, а O не сможет побить шот, X все равно не сможет обезопасить свой блот. И, если X выбросит большие числа (4, 5 и 6), его фишки будут находиться под угрозой двойного шота. Сделав правильный ход 2/off, X обеспечивает себя такой позицией, в которой ни одно число не вынудит его оставить шот в последующем броске.



Позиция 7.

X должен играть 2

В позиции 7 вы должны бить для того, чтобы сократить количество немедленных возвратных шотов с пятнадцати до одиннадцати. (Не побив фишку противника, вы даете ему возможность побить вас с помощью комбинаций 3-2 и 6-2.)

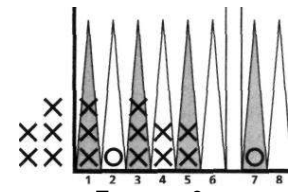


Позиция 8.

X должен играть 2

В позиции 8 количество немедленных возвратных шотов останется одинаковым, несмотря на то, побьете вы противника или нет. Это очень важный повод для побития. Если вы не сможете побить фишку противника, вы можете столкнуться с проблемами позже, когда будете освобождать свой пункт 4. Отправляя фишку O из пункта 3 на бар, вы надеетесь решить все свои проблемы сразу, если O затем введет свою фишку в пункты 5 или 6.

В позиции 9 правильным является ход 5/off, 5/2\*, ко-

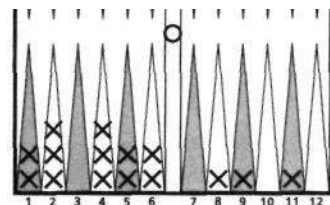


Позиция 9.

X должен играть 5-3

торый позволяет вам надеяться на то, что вы избавились от O надолго.

В процессе ввода фишек в свой Дом лучшим инструментом для осуществления ваших долгосрочных интересов и обеспечения общей безопасности позиции являются дополнительные строители, а не сведение к минимуму количества немедленных возвратных шотов.

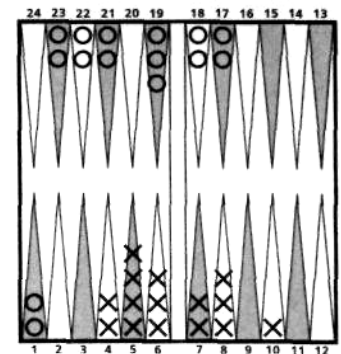


Позиция 10.

X должен играть 5

Ход 9/4 в позиции 10 оставляет только шот для комбинации 3-5, в то время как ход 11/6 дает вашему противнику две выгодных комбинации: 3-5 и 3-6. Тем не менее, вам стоит сделать этот ход (11/6), поскольку он увеличивает ваши шансы на закрытие пункта 3 и заполнение потенциально опасного пробела.

Хотя намеренное оставление блотов под угрозой прямого шота редко встречается в реальных позициях снятия фишек с доски, в некоторых позициях ввода фишек в Дом, когда у вас сильная блокада, оставление прямого шота может быть правильным.



Позиция 11. X должен играть 5

Позиция 12. X должен играть 4-4

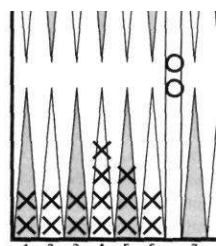
В позиции 11 X может сыграть безопасно 10/5, но такой ход приведет к скоплению фишек в пункте 5, что вызовет определенные неудобства при дальнейших бросках. Так как строители X распределены не самым удачным образом, существует большая вероятность того, что позже X придется оставить шот, когда у него больше не будет блокады. Пока у X есть 5-пунктовая блокада, лучшим здесь является достаточно рискованный ход 8/3. Если O не сможет побить его, X закроет пункт 3, существенно увеличив свои шансы на равномерный и спокойный ввод фишек в Дом. Если O побьет, X все еще будет сильным фаворитом в игре, так как две фишки O все еще находятся в ловушке позади блокады X.

## Освобождайте пункты по порядку, избегая пробелов

Поскольку в данной главе мы концентрируем свое внимание на максимально безопасной игре, то нашей целью является *освобождение* пунктов, а не создание препятствий для противника путем удерживания этих пунктов.

Например, в позиции 12 X мог бы сохранить свою блокаду с помощью хода 10/2, 6/2, 8/4. Но лучшим ходом является немедленное освобождение бар-пункта – 7/3(2), 10/6, 8/4.

Но существует один крайне важный принцип, о котором вам следует помнить, если стремитесь освободить пункты безопасно: вы должны освобождать свои пункты *по порядку*, начиная с тех, которые находятся на максимальном расстоянии от Дома.

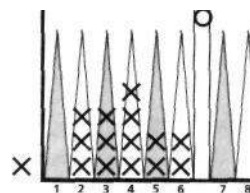


Позиция 13.

X должен играть 5-1

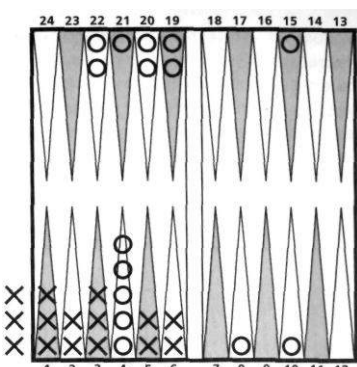
В позиции 13 в ходе 5/off, 4/3 нет ничего опасного для вас, но освобождение пункта 6 является более безопасным по одной простой причине: освобождая свои пункты по порядку, вы можете надеяться на то, что противник введет в игру свои фишки *позади* вас и, следовательно, не сможет войти с вами в контакт.

В позиции 14 X освобождает пункт 6 ходом 6/4, 6/2 в ущерб снятию двух фишек с доски. Помните, ваша основная цель – это максимально безопасное снятие фишек с доски (а не максимально быстрое). Даже если вы можете позволить противнику побить вашу фишку, будет лучше, если вы снимете фишки с доски безопасно (хотя и более мед-



Позиция 14.

X должен играть 4-2



Позиция 15.

X должен играть 6-2

ленно).

В позиции 15 бездумное снятие с доски дополнительной фишки является абсолютно неверным. В реальной игре, когда возникла подобная позиция, X был так раздражен из-за того, что был вынужден оставить шот, что сделал совершенно несерьезный ход 6/off, 2/off, сняв фишку с пункта 2, вместо правильного хода 6/off, 3/1. Как оказалось, это была весьма дорогая ошибка. O побил X и, соответственно, X проиграл партию из-за блота в пункте 2.

Помните: вы всегда должны планировать освобождение самого дальнего из оставшихся пунктов. Старайтесь не оставлять в этом пункте больше фишек, чем в близких к Дому пунктах.

В позиции 16 X следует сделать простой ход 6/off, 6/5. Сыграв 6/5, X готовится к последующему освобождению своего пункта 6.

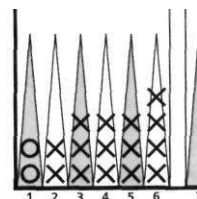
В позиции 17 правильным является ход 10/6, 11/5. Хотя ход 11/7, 10/4 может показаться в равной степени хорошим, но он не позволяет вам подготовиться к немедленному освобождению бар-пункта и, следовательно, является несколько худшим, чем ход, предложенный нами ранее.

В позиции 18 количество комбинаций, выгодных противнику, остается одинаковым (шесть) независимо от того, снимаете вы фишку (2/off) или ходите 4/2. Поскольку непосредственная опасность, которую предполагают оба хода, одинакова, вполне понятно, что многие игроки стремятся снять с доски дополнительную фишку.

Правильным является ход 4/2, с помощью которого вы готовитесь к освобождению пункта 4. Снимая фишку с доски, вы не только оставляете себя незащищенными от шести комбинаций, которые вынуждают вас оставить шот сейчас, но в конечном счете (за исключением выпадения дубля) вы останетесь в позиции с двумя фишками в пункте 4, где существует еще шесть комбинаций, вынуждающих вас оставить шоты.

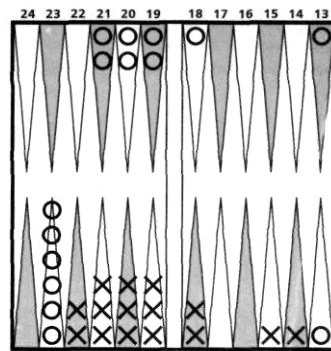
Более тонкая версия аргументации хода приводится в позиции 19. Если вы сыграете 6/off, у вас будет четыре неудачных комбинации (6-1, 5-1), но, если вы сыграете 4/off, 2/off, только две комбинации (6-5) будут для вас неудачными.

Большинство игроков, включая и маститых мастеров игры в нарды, обычно используют ход, кажущийся



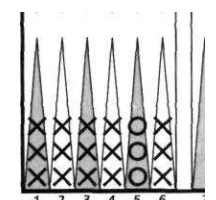
Позиция 16.

X должен играть 6-2



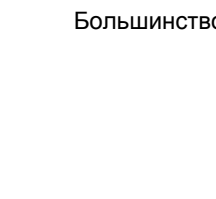
Позиция 17.

X должен играть 6-4



Позиция 18.

X должен играть 4-2



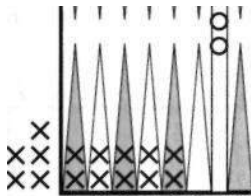
Позиция 19.

X должен играть 4-2

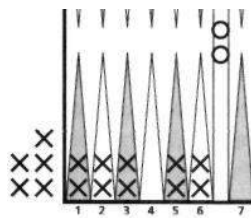
более безопасным, и снимают с доски две фишки. Но этот ход является более безопасным только для *следующего* броска. Если мы тщательно проанализируем позицию, то поймем, что в действительности более безопасным ходом является подготовка к немедленному освобождению пункта 6. Этот ход дает нам четыре неудачных комбинации немедленно, но в случае успеха позволяет освободить пункт 6 и решить все наши проблемы.

Если вы сыграете 4/off, 2/off, у вас будет две неудачных комбинации немедленно. И, если только вам не удастся выбросить дубль, вы можете оказаться в позиции, где у вас будет две фишки в пункте 6 при этом еще четыре комбинации будут для вас неудачными. Поэтому, снимая две фишки с доски, вы всего лишь отсрочиваете свои неприятности, т.е. невыгодную позицию и оставление дополнительных шотов.

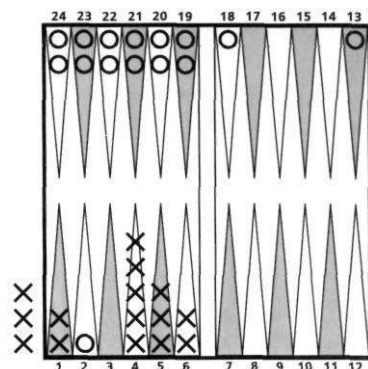
Основная причина, по которой вы должны освободить пункты по порядку, заключается в том, что это позволяет вам избежать пробелов.



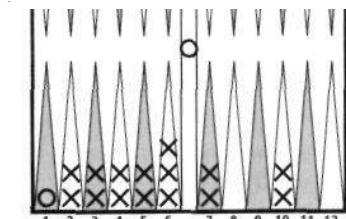
Позиция 20



Позиция 22

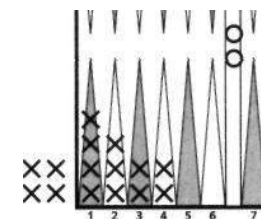


Позиция 24.



Позиция 26.

X должен играть 5-5



Позиция 29.

X должен играть 3-1

O из игры.

В позиции 29, освобождая свои пункты по порядку 4/3, 4/1 (см. позицию 29A), вы оставляете три фишки в пункте 3. Теперь, если хотя бы одна фишка O останется на баре, в следующем броске двенадцать комбинаций (6-5, 6-4, 6-3, 5-4, 5-3, 4-3) оставят X незащищенным от ударов O. Сыграв 3/2, 3/off (см. позицию 29B), у

В позиции 20 вы можете быть полностью уверены в безопасности освобождения пункта 5, поскольку фишки в пункте 5 всегда могут использовать меньшие пункты в качестве безопасной посадочной площадки.

В позиции 21 у вас есть пробел в пункте 5. Это означает, что выбросив число 1 (за исключением дубля 1-1), вы не сможете освободить пункт 6 безопасно. Чем дальше от начала Дома находится пробел, тем он опасней.

Позиция 22 хуже, чем позиция 21, так как здесь вам необходимо освободить два пункта (пункт 5 и пункт 6), а пробел может привести к неприятностям. Чем больше пробел, тем более он опасен для вас. Позиция 22 может привести к возникновению позиции 23.

В позиции 23 больший пробел существенно осложняет безопасное освобождение пункта 6.

Оставление пробелов с единственной целью дополнительно снять с доски одну или две фишки редко бывает правильной стратегией. Хотя вы не всегда можете избежать оставления пробелов, иногда существуют возможности для заполнения уже существовавших ранее пробелов или для перемещения их в более глубокие пункты Дома, что позволяет снизить опасность.

В позиции 24 правильным является ход 6/2\*, 4/2, который позволяет вам закрыть пункт 2 и разрушить опасный двойной пробел. Более того, данный ход дает возможность освободить пункт 6 и вынуждает противника вырваться вперед. Помните: если у противника есть только одна дальняя фишка, вы должны пытаться вынудить его продвинуться дальше в вашем Доме или, что еще лучше, заставить полностью выйти из Дома и миновать ваши фишки.

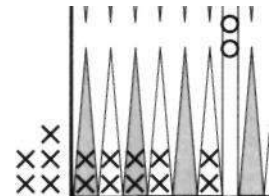
В позициях 25 и 26 пробелов можно избежать без каких-либо особых затрат, просто перемены пункты. В позиции 25 стоит играть 8/3, 6/3, а в позиции 26 – 6/1\*(3), 10/5.

В позиции 27 вам следует освободить свой пункт 6: 6/off, 6/1. Альтернативный ход 6/off, 5/off вынуждает вас оставить ненужный пробел в пункте 5 и осложняет снятие других фишек с доски в последующих бросках.

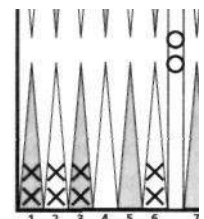
Существует несколько исключительных случаев, при которых оставление пробела может быть безопасным из-за результирующего распределения фишек в Доме.

Позиция 28 может быть очень обманчивой: большинство игроков инстинктивно ходят 4/off, 4/3, чтобы не расширять пробел. Но тщательный анализ показывает, что ход 4/off, 1/off является таким же безопасным, поскольку в любом случае вам придется оставить еще один шот, если только вы не выбросите число 1. Следовательно, данная позиция является исключительным случаем, при котором вы также можете снять дополнительную фишку, поскольку все остальные факторы равны.

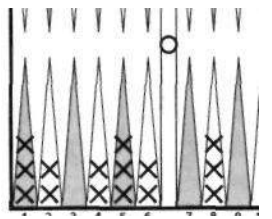
Примечание. Если мы изменим эту позицию так, чтобы у O была только одна фишка в пункте 2, то более верным будет ход 4/off, 3/2\*, который позволит выбить



Позиция 21

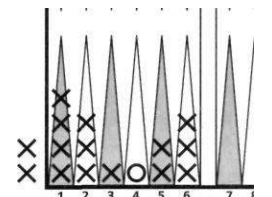


Позиция 23



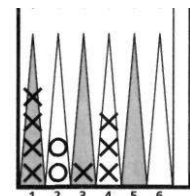
Позиция 25.

X должен играть 5-3



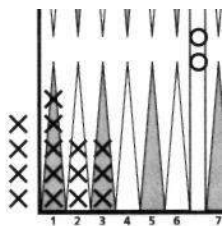
Позиция 27.

X должен играть 6-5



Позиция 28.

X должен играть 4-1



Позиция 29А.  
(X 3-1 4/3, 4/1)

вас остается только восемь неудачных комбинаций (6-1, 5-1, 4-1, 3-1). Следовательно, освобождение пункта 3 является более безопасным ходом.

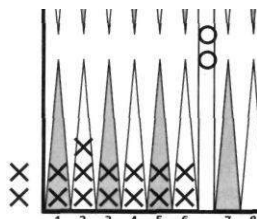
В процессе снятия фишек с доски существует масса тонких нюансов, к примеру, если бы в позиции 29 у О была бы только одна фишка на баре, правильным был бы ход 4/3, 4/1. В данном случае повышение шансов на выход О из активной игры более чем компенсирует небольшое увеличение количества плохих шотов в случае, если О удастся остаться в игре.

Специально для читателей с математическими способностями мы покажем, как можно сделать подобные выводы.

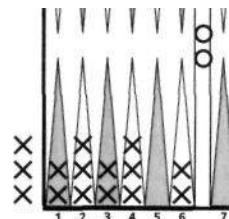
Сначала давайте рассмотрим ситуацию, когда на баре находится только одна фишка противника. Если вы сделаете ход так, как это показано в позиции 29А, то для того, чтобы вы оставили прямой шот, должны произойти два отдельных события: О должен остаться на баре (вероятность  $1/4$  всех случаев) и Х обязан оставить блот (вероятность  $1/3$  всех случаев).

Вероятность того, что произойдут оба этих независимых события, можно вычислить как произведение вероятностей их возникновения:  $1/4 \times 1/3 = 1/12$  (около 0,0833). (Два события считаются независимыми, если ни одно из них не влияет на возникновение другого.) Если вы сыграете 3-1, как это показано в позиции 29В, то шансы О на возникновение позиции, пригодной для удара (т.е. ожидание на баре или ввод фишки в игру в пункт 3) равны  $20/36$ . Следовательно, вероятность того, что мы оставим шот, равна  $20/36 \times 8/36 = 160/1296$  или около 0,123. Следовательно, в ситуации, если у противника только одна фишка на баре, более предпочтительной является позиция 29А.

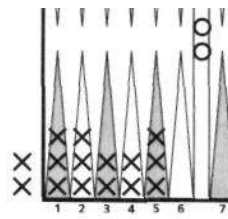
Таким же образом мы можем сделать расчеты для изначальной ситуации, когда у О две фишки на баре. В позиции 29А по меньшей мере одна фишка О останется на баре в  $3/4$  всех случаев. Следовательно, общие шансы Х на то, что он останется незащищенным от одинарного прямого шота, равны  $3/4 \times 1/3 = 1/4$ , или 0,25. В позиции 29В соответствующие шансы равны  $32/36 \times 8/36 = 256/1296$  или около 0,20, т.е. вероятность несколько меньше, поэтому этот ход является лучшим. Теперь давайте рассмотрим несколько других примеров, где точное количество фишек противника на баре и распределение строителей в ваших пунктах определяют тот порядок, в котором вы должны освобождать эти пункты.



Позиция 30.  
X должен играть 5-1



Позиция 30А.  
(X 5-1 5/off, 5/4)

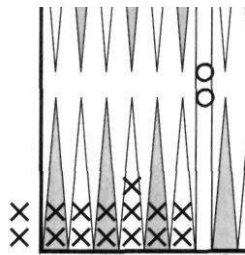


Позиция 30В.  
(X 5-1 6/1, 6/5)

В позиции 30 мы можем оставить пробел, освободив пункт 5 (как показано в позиции 30А), или освободить пункт 6 (позиция 30В). Правильным ходом будет оставление пробела – 5/off, 5/4 (позиция 30А).

Это решение обусловлено крайне важным принципом: наиболее опасными позициями являются те, в которых вы имеете одну изолированную или дополнительную фишку в пунктах, наиболее удаленных от Дома. Данная позиция более опасна, чем оставление одного простого пробела, и ее следует избежать.

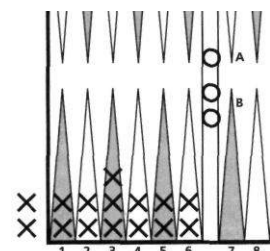
В позиции 31 вам следует освобождать свои пункты по порядку, поэтому здесь необходим ход 6/5, 6/1. Вам больше не грозит никакая опасность, потому что третья фишка в пункте 5 имеет компаньона в пункте 4. Теперь у вас есть не одна дополнительная фишка, а две, которые вы можете использовать, чтобы сыграть любую комбинацию (кроме 6-5).



Позиция 31.  
X должен играть 5-1

Позиция 32 иллюстрирует промежуточную ситуацию, где освобождение пункта 6 ходом 6/1, 6/5 оставит одну запасную фишку в пункте 5. Эта фишка не является полностью изолированной из-за того, что в пункте 3 есть еще одна дополнительная фишка.

Выбор правильного хода здесь зависит от того, имеет О одну или две фишки на баре. При наличии одной фишки на баре вероятность входа О в пункт 6 оправдывает освобождение этого пункта. При двух фишках на баре освобождение пункта 5 является немного лучшим ходом (расчеты сходны с теми, которые мы привели для позиции 29).



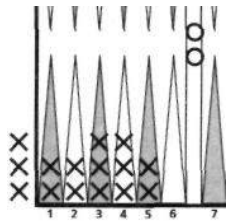
Позиция 32.  
X должен играть 5-1

## Диверсифицируйте

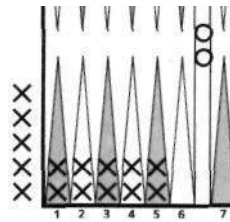
Для того чтобы избежать неудобных чисел, вы должны иметь дополнительные фишки, которыми вы сможете сыграть такие числа. Одно из подтвержденных временем правил гласит, что игрок должен иметь четное количество фишек в пункте, наиболее удаленном от Дома. Еще лучше иметь четное количество фишек в *обоих* ваших удаленных пунктах, наличие такого количества фишек позволяет вам успешно сыграть даже большие дубли.

Но часто игроки придают слишком большое значение принципу, согласно которому на самых удаленных пунктах должно быть четное количество фишек. Например, в позиции 31 Х будет иметь нечетное количе-

ство фишек в своем пункте 5 после освобождения пункта 6, но эта позиция является сравнительно выгодной.



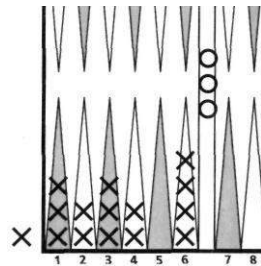
Позиция 33



Позиция 33А

При сравнении позиций 33 и 33А многие игроки делают вывод, что позиция 33А является более безопасной, поскольку во всех пунктах Х имеет четное количество фишек и имеет ровную позицию. Но, несмотря на тот факт что в позиции 33А прямой опасности для Х нет, а в позиции 33 у Х нечетное количество фишек (пять) в двух самых дальних пунктах и он уязвим для больших дублей, на самом деле более безопасной является позиция 33. Основанием для такого утверждения служит то обстоятельство, что Х может играть более гибко, используя свободные фишки и подстраиваясь под выпавшие

числа. Хотя Х имеет четное количество фишек в своих пунктах, указанных в позиции 33А, все его ходы будут вынужденными. Если Х выбросит большое число (4, 5, 6) и число 1, ему придется оставить единственную свободную фишку в своем самом дальнем пункте. Если вы разыграете эти две позиции несколько раз, то увидите, что в позиции 33 две дополнительные фишки в пунктах 3 и 4 позволяют Х безопасно сыграть большинство серий комбинаций, в то время как в позиции 33А Х может прийти к опасной для него ситуации.



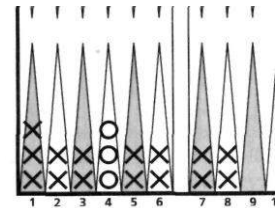
Позиция 34.

Х должен играть 2

Аналогично в позиции 34 правильным ходом будет 6/4, который обеспечивает более гибкую позицию. Тот факт, что этот ход оставляет нечетное количество фишек в пункте 6, не имеет особого значения.

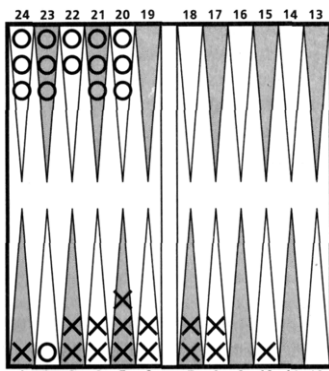
Хотя вы должны стараться освобождать свои пункты по порядку, вы также обязаны делать такие ходы, которые обеспечивают вас дополнительными фишками, что позволит вам успешно сыграть последующие выпавшие на игральном костях числа.

В позиции 35 вам следует освободить свой бар-пункт 7/1, 7/6, потому что альтернативный ход 8/7, 8/2 оставляет вас в крайне опасной и негибкой позиции с единственной свободной фишкой в пункте 7.



Позиция 35.

Х должен играть 6-1



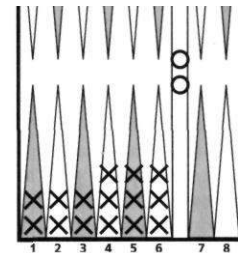
Позиция 36.

Х должен играть 4

Чтобы поддерживать гибкость своей позиции, важно избегать вывода фишек из активной игры, равно как и скопление фишек в одном пункте в середине игры серьезно снижает гибкость вашей позиции.

Например, в позиции 36 правильным будет ход 10/6, а не закрытие пункта 1 – 5/1.

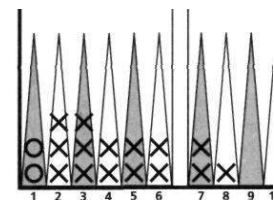
Закрытие пункта 1 является частой ошибкой при снятии фишек с доски в игре, где противник удерживает только ваш пункт 2. Аналогично в ситуации, когда вы закрыли доску для своего противника, стоящего на баре, вы должны избегать ввода своих фишек во внутренние пункты Дома (пункты 1-3), а вместо этого вам следует вводить фишки в дальние его пункты. Идеальная позиция ввода фишек в Дом показана в позиции 37, где ваши свободные фишки расположены в пунктах 4-6.



Позиция 37

Вы должны избегать ввода двух дополнительных фишек во внутренние пункты своего Дома, как это показано в позиции 38. Из-за того, что эти две фишки не участвуют в активной игре, ваш выбор ходов существенно ограничен и, следовательно, у вас больше шансов на оставление шота для противника.

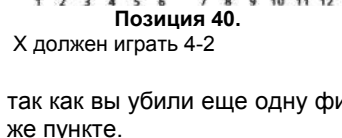
Позиция 39 является еще одним примером неудачной позиции ввода фишек в Дом. Здесь практически любой вариант использования числа 6 вынудит Х сразу же оставить шот. Если Х повезет и он выбросит комбинацию 3-2, правильным ходом будет немедленное освобождение бар-пункта, а не ход 8/3, который снова сделает позицию негибкой и опасной.



Позиция 39

Вы можете достичь прочной позиции, освободив какой-либо пункт раньше, что вполне стоит риска небольшого количества непрямых шотов. В частности, если ваш противник все еще имеет фишку на баре, вы можете воспользоваться этой возможностью и освободить пункты, которые в дальнейшем освободить будет значительно сложнее.

В позиции 40 Х может сыграть безопасно 8/6, 5/1, но этот ход неудачен по нескольким причинам: поскольку противник находится на баре, вам стоит рискнуть и сделать ход 9/3 и освободить пункт 9 как можно раньше, результатом чего станет хорошее распределение остальных ваших фишек.



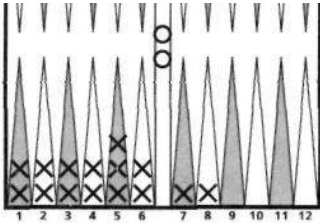
Позиция 40.

Х должен играть 4-2

С другой стороны, ход 8/6, 5/1 оставляет вас без свободных фишек, так как вы убили еще одну фишку в пункте 1 и расположили две оставшиеся свободные фишки в одном и том же пункте.

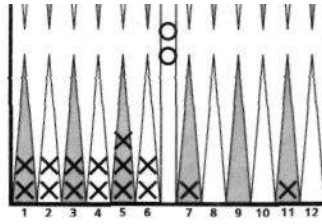
Помните: чтобы сохранять свои фишки в активной игре, вы должны распределить их по разным пунктам. Избегайте скопления фишек в одном пункте.

Следующие три позиции часто возникают в реальных играх, и почти всегда они разыгрываются неверно. В каждой из этих позиций вы можете прямо ввести в Дом две фишки, что создаст вам безопасную позицию. Но вы можете достичь еще более безопасной позиции, если не позволите двум фишкам закончить ход в одном и том же пункте.



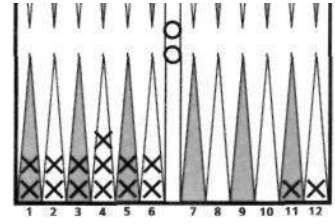
Позиция 41А.

X должен играть 2-1



Позиция 41В.

X должен играть 5-2

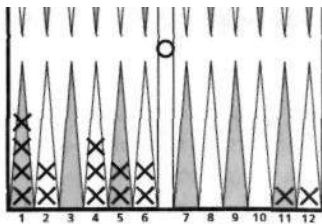


Позиция 41С.

X должен играть 6-5

Правильными в позициях 41А, 41В, 41С будут соответственно ходы 7/4, 11/4 и 11/5, 12/7. В каждом случае дополнительная диверсификация вариантов использования выпавших чисел, достигнутая с помощью развертывания свободных фишек, позволит вам удачно разыграть почти любую последовательность бросков.

Вы можете сразу же увидеть преимущество рекомендованных нами ходов, если сравните эти позиции после того, как X выбросит дубль 6-6.



Позиция 42.

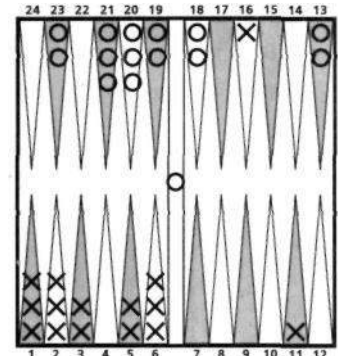
X должен играть 6-5

Позиция 42 сходна с позицией 41С. Лучшим ходом в данной ситуации является ход 11/5, 12/7, несмотря на то что он оставляет шот с вероятностью семнадцать к одному (комбинация 3-4). Более очевидный ход 12/6, 11/6 является безопасным для следующего броска, но несет в себе большую опасность при дальнейших бросках. Вследствие того, что вместо диверсификации две фишки X стоят вместе в пункте 6, X может столкнуться с серьезными неприятностями, в частности, если он выбросит несколько троек.

Последний пример диверсификации показан в позиции 43.

На первый взгляд кажется, что в данной ситуации нет никаких причин для того, чтобы не сделать безопасный ход и закрыть пункт 10. Но, даже если ваш противник останется на баре, вам придется освободить пункт 10 в следующем броске и оставить О шот с вероятностью семнадцать к одному: при выпадении комбинации 6-4. Поскольку вам в любом случае придется оставить шот с вероятностью семнадцать к одному, лучше сделать это немедленно, сыграв 16/9 и оставив фишки распределенными в разных пунктах.

Следует заметить, что ход 11/5, 16/15 является менее удачным, поскольку, по всей видимости, X не сможет безопасно вывести свою фишку из пункта 15 за один бросок после того, как О снова введет свою фишку в игру.



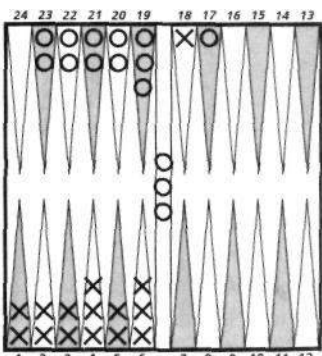
Позиция 43.

X должен играть 6-1

## Возможности для гэммона

В первой части данной главы мы показали вам, как можно *максимально безопасно* снять фишки с доски. Возможность гэммона в финальных стадиях игры – это еще один фактор, который может повлиять на ваш выбор ходов.

## Вы закрыли свою доску для противника



Позиция 44.

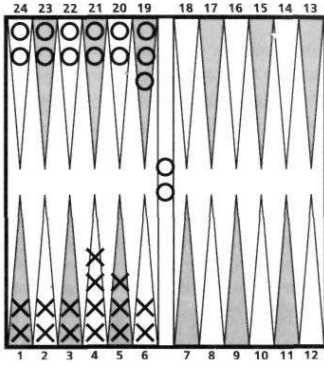
X должен играть 2-1

Предположим, что ваш противник закрыт на баре: у него есть фишка на баре, а вы закрыли свою доску. Совершенно ясно, что чем больше у противника фишек на баре, тем выше вероятность возникновения ситуации гэммона. Но чем больше фишек противника вы закрыли на баре, тем большую опасность они представляют для вас в процессе снятия фишек с доски: вы можете оставить свою фишку незащищенной до того, как противник снова введет в игру все свои фишки. Каждая дополнительная фишка противника, побитая вами, увеличивает количество времени, которое противник проведет на баре, ожидая возможности для шота. Поэтому с вашей стороны будет крайне неразумно бить большее число фишек противника, чем это необходимо для того, чтобы гарантировать возникновение ситуации гэммона. Закрытие на баре трех фишек соперника даст вам очень большие шансы на выигрыш гэммона. Но наличие на баре более чем трех фишек противника чрезмерно и потенциально опасно.

В позиции 44 X не следует бить. Правильным является ход 18/16, 6/5 (помните о защите от выпадения дубля 6-6). Если вы из жадности побьете четвертую фишку противника, вы можете проиграть в следующей ситуации:

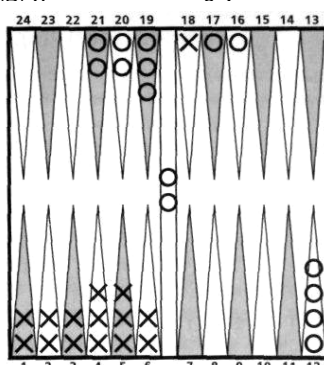
хотя вы успешно освободите пункты 6, 5 и 4, О введет в игру только три свои фишки. Теперь вы неизбежно приходите к позиции с нечетным количеством фишек в пункте 3. Следовательно, вы будете вынуждены оставить шот, который противник все еще может побить своей последней фишкой из бара.

Если вы закрываете две фишки О, и у него нет других фишек во Дворах, у О есть некоторые шансы избежать гэммона. В таком случае ваши шансы на выигрыш гэммона составляют немногим более 40% – в зависимости от того, как вы используете свои возможности при снятии фишек с доски. Следовательно, когда у противника нет фишек во внешнем поле (т.е. во Дворах), чтобы гарантировать возникновение ситуации гэммона, вам следует попытаться побить его третью фишку. Если на баре закрыта только одна фишка противника, вам определенно необходимо побить его вторую фишку, поскольку в такой ситуации у вас нет шансов на гэммон, ибо все остальные фишки противника находятся в его Доме.



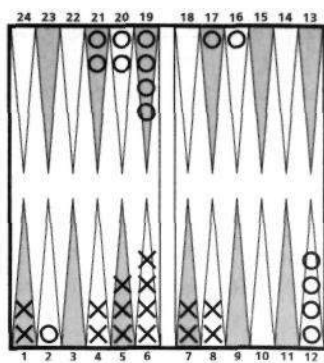
Позиция 45.

(А) Х должен играть 5-1



Позиция 46.

Х должен играть 3-2



Позиция 48.

О должен играть 6-5

В позиции 45 при наличии двух фишек противника, закрытых на баре, у Х есть весьма умеренные шансы на выигрыш гэммона. Правильным ходом для комбинации 5-1 является 5/off, 4/3, а для комбинации 3-1 – ход 4/off. Отметим, что освобождение пункта 6 было бы *наиболее безопасным* ходом (6/5, 6/1 – в случае А, 6/5, 6/3 – в случае В), но риск при использовании рекомендованных нами ходов минимален, а небольшая опасность вполне оправдывается увеличением ваших шансов на выигрыш гэммона.

Если бы у О была одна или две фишки на баре, Х сделал бы самый безопасный из возможных ходов. Идти на риск при одной фишке противника на баре не стоит, потому что ваши шансы на гэммон крайне малы. Если у противника есть три фишки на баре, у вас и так есть большие шансы на выигрыш гэммона, поэтому дополнительный риск вам просто не нужен.

В позиции 46 правильным является ход 18/15/13. О имеет две фишки на баре и шесть других фишек во внешнем поле, которые ему необходимо ввести в свой Дом, чтобы избежать гэммона. Поскольку вероятность того, что О проиграет гэммон, довольно велика, Х разумно отказывается от побития (18/16\*/13). Даже при *одной* фишке на баре О будет трудно избежать гэммона. В такой ситуации Х мог бы побить фишку О, если бы небольшую опасность такого хода оправдало увеличение шансов на выигрыш гэммона.

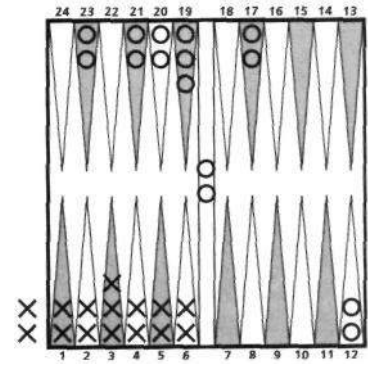
В позиции 47 Х может быть почти уверен в том, что выиграет гэммон, потому что О имеет четыре фишки во внешнем поле. Правильным и самым безопасным ходом является 6/5, 6/4, который позволяет освободить пункт 6. Альтернативный ход 3/off может показаться вам более безопасным, так как вы распределяете свои фишки более равномерно, но на самом деле этот ход намного опаснее, потому что у вас не остается свободных фишек, которыми вы можете играть неудобные числа.

В позиции 48 у О нет фишек на баре. В данной ситуации существует вероятность того, что Х удастся закрыть пункт поверх фишки О, свою доску и выиграть гэммон. Правильным здесь будет ход 12/18, 12/17, с помощью которого О может подвести фишки Х ближе к Дому. Сейчас не стоит напрасно тратить очки на ход 16/22, 17/22.

В позиции 49 О имеет шесть фишек во внешнем поле. Х может выиграть гэммон у О, если он сразу же остановит продвижение фишек противника. Правильным здесь будет ход 7/1\*, 5/1, после которого Х надеется закрыть пункт 4 и закрыть фишку О на баре. Если Х не сможет сразу же закрыть свою доску для О, О получит необходимые один или два броска, которые позволят ему подвести фишки ближе к Дому и, следовательно, полностью избежать гэммона.

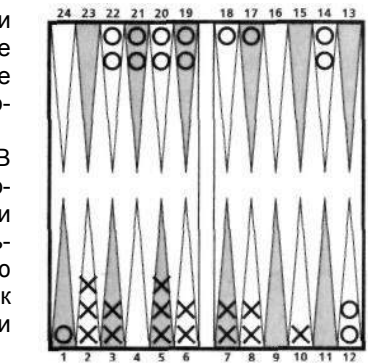
Позиция 49 интересна и в другом отношении: предложенный нами ход может показаться опасным из-за возможности немедленных возвратных шотов (при выпадении комбинаций 4-3, 4-6), но на самом деле этот ход безопаснее хода 10/4, 8/4, который помогает создать полную 6-пунктовую блокаду.

Обычно захват противника в ловушку позади полной 6-пунктовой блокады, когда противник не удерживает ваши фишки, практически означает гарантированную победу. Но после создания 6-пунктовой блокады Х будет вынужден побить О блотом в пункте 1. Если О побьет Х в ответ, он победит несмотря на блокаду Х, потому что О сможет сформировать блокаду, которая продержится дольше.



Позиция 47.

Х должен играть 2-1



Позиция 49.

Х должен играть 6-4

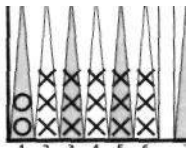


## Вы не закрыли свою доску для противника

Шансы на выигрыш гэммона существенно уменьшаются, если вы не можете закрыть свою доску для фишек противника. Если ему удастся захватить пункт в вашем Доме, даже ваш пункт 1, вы можете потерять шансы на выигрыш гэммона.

Если мы сравним ваши шансы на выигрыш гэммона, когда противник владеет пунктом в вашем Доме, с шансами, если соперник закрыт на баре, мы увидим радикальные отличия возможностей для гэммона.

- Когда у противника две фишки в вашем пункте 1, у вас практически нет шансов на выигрыш гэммона. При двух фишках соперника, закрытых на баре, вы можете быть почти уверены в выигрыше гэммона.
- Если у противника три фишки в вашем пункте 1, он почти наверняка сумеет избежать гэммона. Когда три фишки соперника закрыты на баре, он вероятней всего проиграет гэммон.
- Если у противника четыре фишки в вашем пункте 1, у него все еще есть хорошие шансы на то, что он сможет избежать гэммона.
- Если четыре фишки противника закрыты на баре, только чудо спасет его от проигрыша гэммона (если, конечно, ему не повезет и он не побьет вас, когда вы будете снимать фишки с доски).

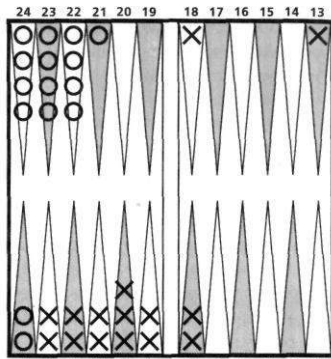


Позиция 50

В позиции 50, если противник захватил пункт в вашем Доме, особенно пункт 1, ваши шансы на выигрыш гэммона снижаются еще по одной причине: в данном случае существует намного большая вероятность того, что противник побьет вас независимо от того, насколько безопасно вы будете пытаться ходить.

Когда фишки противника закрыты на баре, вы сможете более безопасно снять фишки с доски, если будете ходить осторожно. Но при снятии фишек с доски при занятом противником пункте 1 существует неотъемлемая опасность, которую можно проиллюстрировать тем удивительным фактом, что, даже начиная ходить в позиции 50, вы будете вынуждены оставить шот в 90% всех случаев! Конечно, эта статистика несколько преувеличена, потому что вас побьют в меньшем количестве случаев, и, даже если вас побьют, у вас будет достаточно снятых фишек, чтобы выиграть игру, однако возможность выигрыша гэммона вы потеряете. Из-за того, что снятие фишек с доски при одном пункте в Доме, закрытом противником, несет в себе большую опасность, маститые игроки в нарды часто закрывают свою доску на ранних стадиях игры. Они предпочитают пойти на дополнительный риск (даже после того, как создадут выигрышную позицию), вместо того чтобы позволить противнику закрыть пункт в их Доме.

Иногда в ситуациях, когда противник имеет две дальние фишки, вы можете вынудить его покинуть якорный пункт, а затем закрыть свою доску с помощью **обманного хода**. Например, в позиции 51 правильным является ход 7/6, 7/3. При обманном ходе вы выпускаете противника из 6-пунктовой блокады в расчете на то, что закроете его на баре после того, как он выведет одну свою дальнюю фишку. Так как этот ход приводит к потере выигрышной позиции (например, если противник сможет выйти с помощью дубля), вы должны использовать его только при следующих условиях.



Позиция 51.

X должен играть 4-1

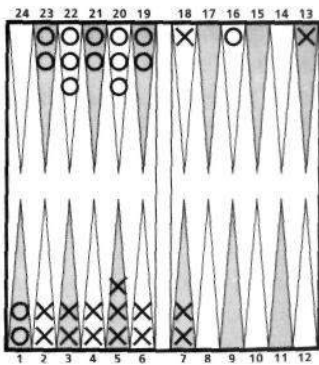
1. Противник имеет *ровно* две фишки в пункте вашего Дома. Остальные фишки противника должны находиться в его Доме, потому что у него не будет выбора хода, если он выбросит число, которое позволяет вывести фишку из вашего Дома. Этот ход нельзя использовать, пока противник не разрушит свою доску и будет удерживать не более четырех пунктов в своем Доме, а более предпочтительно – только трех.
2. У вас есть адекватное количество строителей, которое позволяет вам атаковать фишку, оставшуюся в вашем Доме после того, как противник выведет одну из двух своих фишек.
3. У вас есть фишка или фишки, находящиеся достаточно далеко, поэтому у вас будет возможность побить выведенную противником фишку после того, как вы закроете блот, остающийся в вашем Доме. Этим условием иногда пренебрегают, но оно необходимо для применения обманного хода.

Смысл этого хода заключается в том, чтобы получить возможность закрыть на баре обе дальние фишки противника. Вы не должны использовать этот ход, если у вас нет фишек на достаточном расстоянии от Дома, которые не пропустят одну из дальних фишек противника. На самом деле лучше всего использовать этот ход тогда, когда одна из ваших фишек во внешнем поле должна оставаться там по меньшей мере в течение еще одного броска, поскольку противник может не сразу выбросить число, необходимое ему для побега.

Мы уже продемонстрировали вам, что опасность при снятии фишек с доски увеличивается, когда вы бьете дополнительные фишки противника. По этой причине вы, как правило, должны отказываться от побития противника, если на баре уже есть достаточное для возникновения гэммона количество фишек. Но, если вы не закрыли противника на баре, побитие дополнительных фишек практически не увеличивает опасность. (Здесь мы не принимаем во внимание ситуации, при которых противник удерживает два пункта в вашем Доме и где расчет времени, оставшегося до конца игры, имеет критическое значение.) Поэтому, если противник владеет только одним пунктом в вашем Доме, вы должны бить как можно больше его фишек. Помните: побитие дополнительных фишек часто необходимо для того, чтобы гарантировать возникновение ситуации гэммона, когда противник владеет пунктом в вашем Доме. Поскольку риск при продолжении побития противника велик, существует возможность того, что вам удастся выиграть эжгэммон. (В главе 25 мы рассматриваем методы, с помощью которых вы можете вынудить противника оставить незащищенными дополнительные фишки. Используя эти методы, вы можете в определенных ситуациях отправить дополнительные фишки соперни-

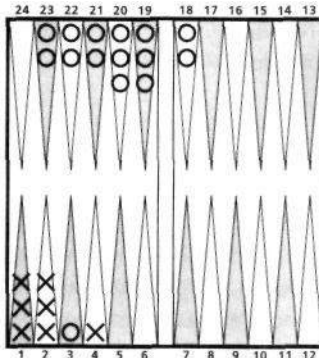
ка на бар и выиграть гэммон.)

Но существует ситуация, при которой продолжение побития фишек противника является неверным: когда есть большая вероятность того, что противнику придется разрушить свою доску, если вы не побьете.



Позиция 52.

X должен играть 5-2

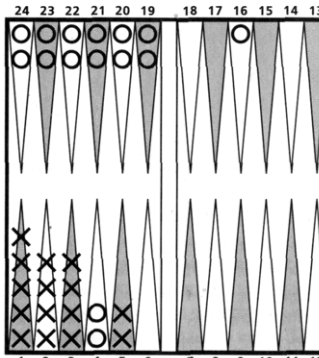


Позиция 54.

X должен играть 6-1

Вы идете на дополнительный риск, – это прочность позиции O в его Доме. Если все его остающиеся фишки сосредоточены в его пунктах 1, 2 и 3, у вас есть основания для того, чтобы пойти на риск, на который вы бы не пошли при обычных обстоятельствах, поскольку все еще можете победить, даже если вас побьют. С другой стороны, если O закрыл свою доску или имеет блокаду, побитие вашей фишки может привести к фатальным последствиям, поэтому вы должны ходить крайне осторожно. Более важный фактор, чем прочность позиции O, – это вопрос, *нужно ли* вам идти на дополнительный риск. Часто игроки необоснованно идут на дополнительный риск в этих двух диаметрально противоположных, но часто встречающихся ситуациях: шансов на гэммон нет или они невелики, или гэммон практически гарантирован. В обоих этих случаях вы должны совершать максимально безопасные ходы. Вы можете пойти на дополнительный риск только тогда, когда вы все еще не уверены, возникнет ли ситуация гэммона.

До того как вы сделаете какой-либо рискованный ход, крайне важно реально оценить свои шансы. Вы можете сделать это, подсчитав шансы на гэммон. Подсчет шансов на гэммон сходен с подсчетом шагов, только вместо расчета общего количества шагов, необходимых для снятия каждой фишки с доски, вы подсчитываете общее количество шагов, которое необходимо для ввода в Дом всех фишек, находящихся в данный момент во внешнем поле.



Позиция 55.

X должен играть 3-2

В позиции 55 вы видите, что, даже если X снимет с доски две фишки, он не может рассчитывать на гэммон, поскольку вероятнее всего ему потребуется еще семь бросков для завершения процесса снятия фишек с доски. Следовательно, правильным здесь будет ход 5/3, 5/2, который гарантирует победу в игре.

Но в позиции 56 подсчет шансов на гэммон дает нам пятьдесят шесть шагов, это означает, что O, ве-

Например, в позиции 52 правильным является ход 18/13/11, а отнюдь не побитие фишки противника. При таком ходе O будет вынужден разрушить свою доску, что даст вам дополнительную страховку от проигрыша.

В реальном процессе снятия фишек с доски вы всегда должны взвешивать как опасность побития ваших фишек противником, так и наиболее эффективные средства для победы в гэммоне.

В следующих двух позициях шансы на то, что противник побьет вас, идентичны, поэтому единственным фактором при выборе хода является максимальные возможности гэммона.

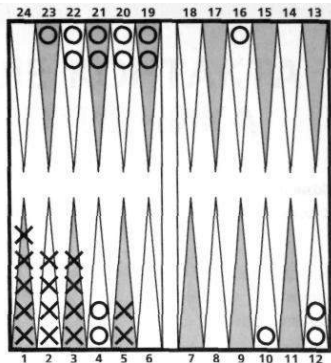
В позиции 53 правильным является ход 4/off, 1/off. Если противник не сможет побить вас, у вас останется четное количество фишек, поэтому вы сможете снять их за три броска. Ход 4/3\*, 4/off является не более опасным, чем предыдущий, но если вы не снимете фишку с доски, у вас останется нечетное количество фишек, что будет стоить вам еще одного броска. Но стоит добавить одну фишку в этой позиции (пункт 1), как снятие двух фишек вместо одной не позволит вам закончить процесс быстрее, поэтому вам стоит побить противника 4/3\*, 4/off. Вашему сопернику это побитие выльется в три дополнительных хода в гонке, в которой он попытается избежать гэммона, а вы сами ничего при этом не потеряете.

По тем же причинам правильным в позиции 54 является ход 4/3\*/off. Опять же, стоит добавить фишку в пункт 1, как правильным ходом будет уже 4/off, 1/off.

В этих последних двух позициях возможность выиграть гэммон не требует никакого дополнительного риска.

Один из факторов, который необходимо принимать во внимание, когда вы идете на дополнительный риск, – это прочность позиции O в его Доме. Если все его остающиеся фишки сосредоточены в его пунктах 1, 2 и 3, у вас есть основания для того, чтобы пойти на риск, на который вы бы не пошли при обычных обстоятельствах, поскольку все еще можете победить, даже если вас побьют. С другой стороны, если O закрыл свою доску или имеет блокаду, побитие вашей фишки может привести к фатальным последствиям, поэтому вы должны ходить крайне осторожно. Более важный фактор, чем прочность позиции O, – это вопрос, *нужно ли* вам идти на дополнительный риск. Часто игроки необоснованно идут на дополнительный риск в этих двух диаметрально противоположных, но часто встречающихся ситуациях: шансов на гэммон нет или они невелики, или гэммон практически гарантирован. В обоих этих случаях вы должны совершать максимально безопасные ходы. Вы можете пойти на дополнительный риск только тогда, когда вы все еще не уверены, возникнет ли ситуация гэммона.

Например, как можно оценить шансы O на проигрыш гэммона в позиции 55? Вы просто подсчитываете общее количество шагов, которое необходимо O для того, чтобы все его фишки достигли пункта 19. Фишке, которая сейчас находится в пункте 16, необходимо три шага, а двум фишкам в пункте 4 – по пятнадцать шагов каждой, в сумме это дает тридцать три шага. Теперь вы должны преобразовать число, полученное при подсчете шансов на гэммон, в количество бросков, которое необходимо O для того, чтобы начать процесс снятия фишек с доски. Лучший метод вычисления – это простое деление полученного числа на 8 (хотя среднее количество шагов в одном броске несколько больше, чем 8). В данном случае O понадобится  $33/8 = 4\frac{1}{8}$  или немногим больше, чем 4 броска. Следовательно, самая реальная оценка показывает, что общее количество бросков, необходимых O для снятия с доски первой фишки, равно 5, поскольку мы должны учитывать как потерю шагов при вводе фишек в Дом (он может перескочить пункт 19), так и настоящее количество очков, нужных ему для снятия первой фишки с доски.



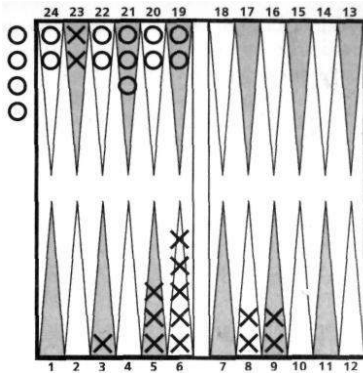
**Позиция 56.**  
X должен играть 3-2

роятно, завершит снятие фишек с доски за семь или восемь бросков. Следовательно, в данном случае еще не ясно, сможет ли O избежать гэммона, поэтому X стоит пойти на небольшой риск, который влечет за собой оставление блота в пункте 5 в следующем броске, и снять с доски две фишки. Если мы трансформируем позицию так, что O будет необходимо восемьдесят шагов, X может быть вполне уверен в том, что выиграет гэммон независимо от своих ходов, поэтому он вернется к консервативному стилю игры и освободит пункт 5.

Подсчет шансов на гэммон может использовать и игрок, который стремится избежать гэммона. Например, предполо-

жим, что в позиции 57 бросок X дал ему три шага. Подсчет шансов на гэммон дал нам шестьдесят один шаг. Это означает, что X, скорее всего, не сможет снять фишку с доски в течение еще восьми бросков.

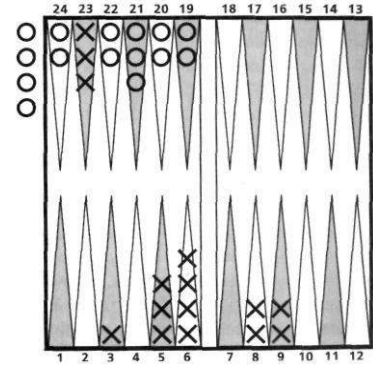
Поскольку O вряд ли потребуется более восьми бросков, чтобы завершить процесс снятия фишек с доски, X может проиграть гэммон, если только ему не удастся побить O, когда тот будет снимать фишки с доски. Следовательно, X должен подготовиться к возможности побития, закрыв свой пункт 3 ходом 6/3.



**Позиция 58.**  
X должен играть 3

В позиции 58 подсчет шансов на гэммон снова показывает, что возникновение ситуации гэммона все еще вызывает сомнения. Многие опытные игроки в данной ситуации и принимают неверное решение, выбирая между закрытием пунктов своей доски и использованием каждого шага для того, чтобы избежать гэммона. Когда вопрос гэммона стоит настолько остро, вы должны руководствоваться общим правилом, которое гласит: используйте каждое из возможных очков для того, чтобы ввести фишки в Дом. Следовательно, в позиции 58 правильным будет ход 9/6. Закрытие пункта 3 является неправильным ходом, поскольку шансы на то, что O оставит блот, а X сможет побить его, крайне невелики. Более того, если вы не закроете пункт 3 до того, как побьете блот O, то маловероятно, что этот пункт каким-либо образом повлияет на исход игры. Только в очень небольшом количестве вариантов развития игры при возникновении подобной позиции пункт 3 оказывает влияние на исход игры, намного чаще существенным фактором, обуславливающим исход игры, будут те три шага, которые вы выгадываете при переводе фишки в Дом. Следовательно, общий принцип, которым вы должны руководствоваться

в таких позициях, заключается в следующем: если гэммон практически неизбежен, вы не должны тратить напрасно свои шаги на закрытие доски. Только тогда, когда вы никак не можете избежать гэммона или можете избежать его при наличии хотя бы одного броска в запасе, вы можете подумать о такой роскоши, как закрытие доски в ущерб переводу фишек из внешнего поля в Дом.



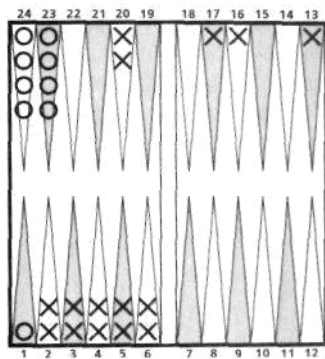
**Позиция 57.**  
X должен играть 3

# ГЛАВА 25

## СИТУАЦИИ ПОСЛЕ КОНТАКТА С ФИШКАМИ ПРОТИВНИКА

### Удерживание фишки противника

После того как вы побили фишку в процессе снятия противником фишек с доски, вы должны приложить максимум усилий, чтобы не дать ей уйти. При удерживании последней фишки соперника вам следует руководствоваться двумя основными принципами, которые гарантируют, что вы получите максимальное количество возвратных шотов, когда противник попытается вывести эту фишку в свой Дом. Во-первых, держитесь подальше, чтобы фишка противника не могла проскочить мимо вас, но попадала при этом под все ваши шоты, и, во-вторых, держите свои фишки в разных пунктах, чтобы обеспечить себе максимальное количество возвратных шотов.



Позиция 1.

X должен играть 3

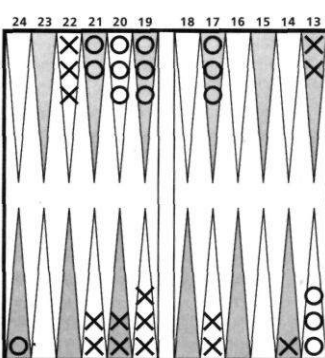
Позиция 1 является типичным примером, который иллюстрирует оба этих принципа. Правильным в данной ситуации является ход 17/14. Распределив свои фишки по разным пунктам, вы гарантируете себе по меньшей мере двойной шот, если О сможет выйти из вашего Дома с помощью числа 6. Хотя у вас может появиться соблазн сдвоить свои фишки ходом 16/13, чтобы заблокировать возможность использования комбинации 6-6 для О, но такой ход будет серьезной ошибкой. В тех позициях, где вы пытаетесь поймать последнюю фишку противника, находящуюся вне его Дома, более важно диверсифицировать варианты использования выпадающих комбинаций, чтобы гарантировать себе максимальное количество возвратных шотов, вместо того чтобы пытаться любой ценой избежать побития своих фишек. Сыграв 16/3, вы можете получить только одинарный прямой шот, если О выведет свою фишку из вашего Дома с помощью числа 6 в следующем броске.

Заметьте: если вы сделаете правильный ход 17/14, ваши фишки будут находиться на расстоянии двенадцать, тринадцать и пятнадцать шагов от фишки О. Хотя на первый взгляд вам может показаться, что ваши фишки находятся слишком далеко, на самом деле они стоят на идеальной дистанции.

Помните: *ваша цель – дать противнику подойти на расстояние, с которого вы сможете его побить*, а не наоборот. Оставаясь настолько далеко от своего Дома, вы получите максимальное количество возвратных шотов, если ваш противник выбросит на игральном костяке среднее количество шагов, например, семь, восемь или девять.

Размещение фишек на меньшем расстоянии от вашего Дома имеет три очевидных недостатка: во-первых, вы увеличиваете шансы на то, что вас побьют, во-вторых, вы повышаете шансы того, что противник проскочит мимо вас, в-третьих, даже если он поставит свою фишку на расстоянии прямого удара (от одного до шести шагов), вы должны знать, что чем *ближе* фишка противника к вашим фишкам, тем *меньше вероятност* того, что вы побьете эту фишку.

В ситуациях, если противник может вывести свою фишку и выиграть в середине игры, вы должны применять те же два основных принципа, т.е. удерживать фишки далеко от своего Дома и диверсифицировать варианты использования выпадающих комбинаций.

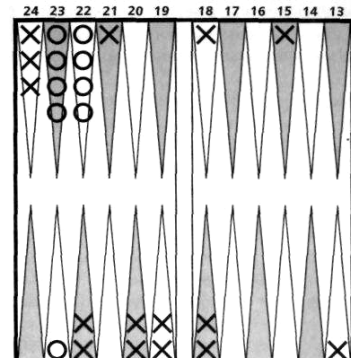


Позиция 2.

X должен играть 2

В позиции 2 правильным является ход 6/4, который помогает вам удержать фишку противника в пункте 1. Ход 11/9 является неверным, несмотря на то что он создает дополнительного строителя для трех пунктов (этот ход был бы правильным, если бы X имел две фишки в вашем пункте 1), потому что, если О сможет вывести свою фишку в ваш Двор, у вас останется только одинарный шот вместо двойного шота.

В позиции 3 правильным будет ход 18/16, который дает вам лучший охват внешнего поля, чем ход 15/13. Поскольку у О не остается другого выхода, кроме как провести фишку через все внешнее поле, данный ход позволяет вам оказать проти-

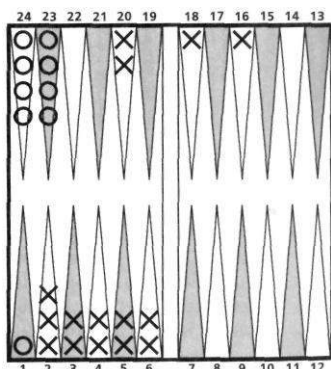


Позиция 3.

X должен играть 2

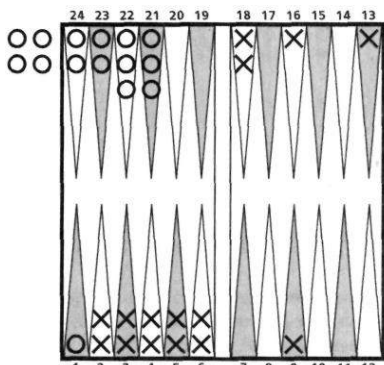
внику «теплый прием» (т.е. он дает вам больше возвратных шотов), если О войдет в ваши пункты 9, 11, 12 или 13. Ход 12/10 был бы весьма неудачным, несмотря на тот факт что фишка в пункте 10 является строителем для вашего пункта 4.

В позиции 4 правильным будет ход 18/14, который гарантирует вам максимальный охват поля и дает возможность двойного шота, если противник побежит из вашего Дома.



Позиция 4.

X должен играть 4

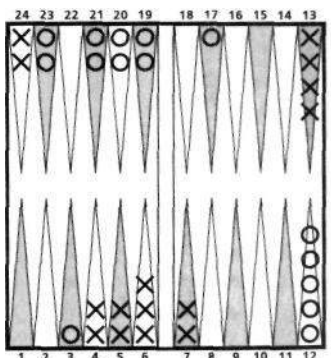


Позиция 6.

X должен играть 5

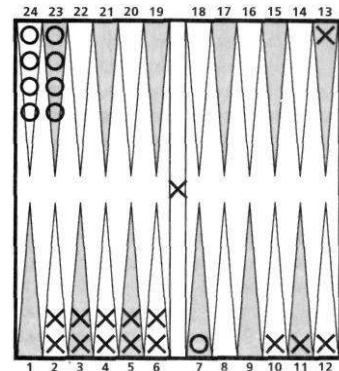
удержать противника. Вы сделаете очень большую ошибку, если поставите свою фишки на расстоянии в семь, восемь или девять шагов от фишки противника, поскольку такие фишки практически не имеют возможности для удерживания противника.

Как правило, вы должны либо перевести фишки на расстояние прямого удара по фишке противника (от одного до шести шагов) либо оставить их на расстоянии 11-15 пунктов от фишки соперника.



Позиция 7.

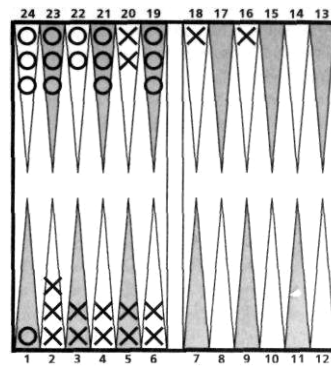
X должен играть 6-2



Позиция 8.

Право броска принадлежит X

Хотя позиция 5 кажется похожей на позицию 4, в данном случае верным является ход 16/12. Если O удалось бы выбросить число 6 (за исключением комбинации 6-1) в позиции 4, у него не было бы другого выхода, как выйти на расстояние прямого удара ваших фишек в пунктах 14 и 16. Но в позиции 5 O может выйти из вашего Дома с помощью числа 6 и при желании может сыграть вторую часть броска в своем Доме. Следовательно, вы должны перевести по меньшей мере одну фишку ближе к тому пункту, в который противник может вывести свою фишку (ваш бар-пункт), чтобы обеспечить себе возможность прямого шота.



Позиция 5.

X должен играть 4

В позиции 6 правильным будет ход 9/4. Ваша цель состоит не только в том, чтобы получить возможность для возвратных шотов, но и в том, чтобы предотвратить побег O путем побития его фишки и закрытия своей доски. Обычно лучшим вариантом развития игры является продвижение фишек в Дом для побития противника и закрытия доски для побитой фишки, а не попытки закрыть свой бар-пункт, при которых вы несколько раз оставляете свои фишки незащищенными во внешнем поле.

Ход 18/13, не позволяющий противнику сыграть комбинацию 6-6, – это роскошь, которую вы не можете себе позволить. Пожалуй, самая важная причина, по которой ход 9/4 является верным, заключается в том, что фишка в пункте 9 практически не имеет ценности ни при защите, ни при удерживании противника. Если O выбросит любую комбинацию, кроме 6-1, которая позволяет ему выйти из вашего Дома, он побьет вашу фишку в пункте 9 либо проскочит мимо нее.

Еще худшим является ход 13/8, который оставляет фишку на расстоянии семи шагов от фишки O, поскольку этот ход вообще не может

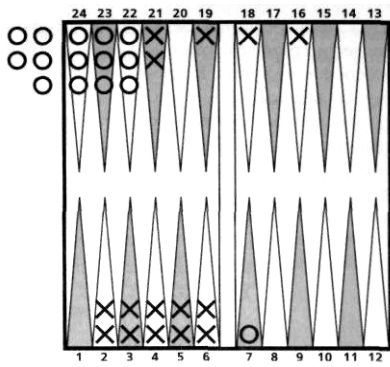
удержать противника. Еще одним примером данных концепций является позиция 7, которая относится к срединной стадии игры. В данном случае X стремится воспрепятствовать выводу фишки O из пункта 3. Многие игроки делают ход 13/7, 13/11, подводя еще одну фишку, которая послужит помехой для побега O. Такой ход неверен, ценность этой фишки в пункте 11 (она находится лишь на расстоянии восьми пунктов от фишки противника) иллюзорна (к сожалению, эта иллюзия вводит в заблуждение многих игроков). Поскольку вы находитесь в восьми пунктах от фишки противника, вы получите дополнительные шоты только для нескольких комбинаций (следует отметить, что при этом вы теряете возможность использования комбинаций 6-2 и 5-3). Ход 13/5 намного более конструктивен, поскольку вы подводите третьего строителя к фишке O.

Диверсифицируйте варианты использования своих фишек, даже если при этом вы немного увеличиваете шансы противника на побитие ваших фишек. Но вы должны быть очень осторожны, если противник уже закрыл пять или шесть пунктов в своем Доме. Даже если у него нет сильной позиции в своем Доме, мы не рекомендуем вам оставлять прямые шоты, поскольку всего несколько закрытых пунктов противника могут существенно снизить количество возвратных шотов в случае побития вашей фишки.

Позиция 8 может ввести игрока в заблуждение: X находится на баре и имеет большие шансы (восемь к одному) на повторный ввод фишки в игру. Вам может показаться, что у X есть возможность для четвертного шота и, следовательно, он почти наверняка побьет O. Но более тщательный анализ показывает, что на самом деле X не сможет побить O. В действительности же из-за неудачного для него дублирования (X необходимы одни и те же числа, чтобы ввести свою фишку в игру и побить фишку противника) любая комбинация с числами 1 или 2 (а это всего двадцать комбинаций) не позволит X побить O.

Как правило, вам следует уделять больше внимания диверсификации вариантов использования своих фишек, чем блокированию определенных крупных дублей противника. Но, если вы настолько удачно распределили свои фишки, что противник может спастись только при выпадении крупного дубля, или подобные меры не потребуют от вас никаких усилий, вы можете

подумать над тем, как заблокировать своему противнику использование определенных дублей.

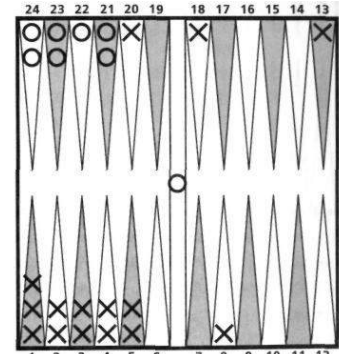


Позиция 9.

X должен играть 2

Например, в позиции 9 правильным будет ход 21/19. В данном случае вы блокируете побег противника при выпадении дублей 3-3, 4-4, 6-6, причем для этого вы используете число, которое не пригодится вам в других частях доски.

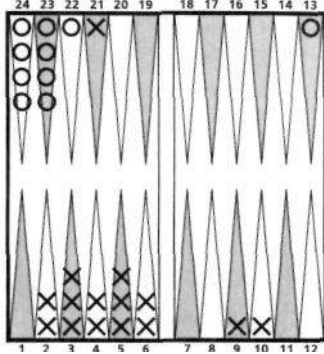
В позиции 10, даже если бы X мог закрыть пункт, чтобы заблокировать противнику использование дубля 6-6 в данной позиции, он не захотел бы ограничивать свободу использования своих фишек. Поскольку X не может заблокировать комбинацию 6-6, он мог бы сделать ход 18/17 из тех соображений, что данный ход позволяет ему избежать побития при выпадении у противника комбинации 6-6. Но такие



Позиция 10.

X должен играть 1

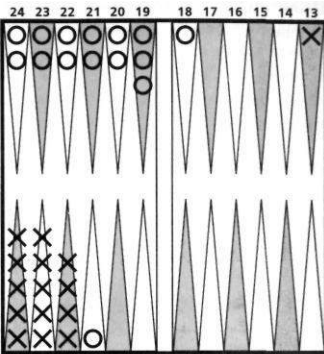
рассуждения неверны по нескольким причинам. Во-первых, даже если O удастся выбросить дубль 6-6, побитие фишки не причинит особого вреда X, поскольку у него появится возможность возвратного шота, который бьет блот O в пункте 22. Во-вторых, даже если у X не будет возвратных шотов, O выиграет игру при выпадении дубля 6-6, независимо от того, побьет он X или нет, поэтому волноваться из-за этого абсолютно бессмысленно. В-третьих, правильный ход 13/12 позволяет подвести строителя, который сможет достичь пункта 6. Если O не сможет снова ввести фишку в игру, X должен немедленно поместить слот в пункт такой ход был бы верным даже в том случае, если бы у O не было незащищенной фишки. (Чтобы понять, почему использование слота в данном случае является верным, вернитесь к главе 17.) И наконец, следует отметить, что X имеет фишку в пункте 8. Поскольку O находится на баре, мы можем считать, что эта фишка стоит на восемь пунктов впереди фишки O, поэтому имеем крайне нежелательную позицию. Это частая и весьма серьезная ошибка в позиции данного типа, где ваш пункт 6 открыт: пытаясь удержать фишку противника на баре, никогда не подводите свои фишки *слишком* близко (не ставьте их в пункты 7, 8 или 9).



Позиция 11.

X должен играть 2

В позиции 11 X действует согласно основному принципу удерживания фишки противника и остается как можно дальше от нее, чтобы увеличить шансы на побитие O. Правильным здесь будет ход 9/7, X подводит ближе еще одну фишку, которая сможет достичь пункта 1. Однако, стоит добавить одну фишку O в пункт 13, как мы получим редкое исключение из данного принципа. Так как O не ввел в Дом еще две фишки и его позиция очень негибкая, правильным в данной ситуации будет ход 21/19, который переводит фишку на расстояние прямого удара. Этот ход гарантирует X хороший прямой шот, потому что даже в том случае, если O удастся безопасно ввести в свой Дом одну фишку, вторая все еще останется незащищенной. Когда речь идет об удвоении ставок, необходимо иметь представление о том, какие шансы на побег имеет последняя фишка, находящаяся вне Дома. Если одна фишка одного игрока пытается уйти от одной фишки другого, тот игрок, чья фишка убегает, может предложить удвоить ставку. Когда речь идет о принятии такого предложения, ответ зависит от того, насколько далеко находится удерживающая фишка.



Позиция 12.

X удваивает ставку

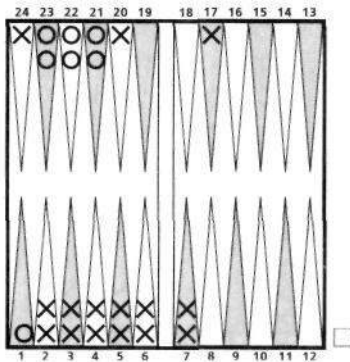
В позиции 12 X следует удвоить ставку. Фишка O находится на расстоянии в девять шагов от фишки X, что дает O только 25% шансов на побитие противника и победу в игре, это пограничная ситуация, при которой O все еще может принять такое предложение. Если бы X находился хоть сколь угодно ближе (восемь шагов или меньше), O определенно должен был бы спасовать. Здесь у X практически нет чисел, которые он сможет сыграть свободно (кроме чисел 1 и 2), и, следовательно, он будет вынужден переместить свою фишку на расстояние прямого удара O. Если бы у X было больше чисел, которые позволяли бы ему оставаться на том же месте, даже на расстоянии в девять шагов от фишки противника, O следовало бы спасовать. На шансы в игре также влияют и другие факторы, например, у X уже есть несколько снятых с доски фишек или существует вероятность возникновения гэммона.

## Побитие дополнительных фишек

Во многих ситуациях, возникающих в финальных стадиях игры, вы можете побить своего противника даже после того, как он уже снял с доски тринадцать фишек, и при этом вы *все еще* можете иметь большие шансы на победу в игре. Это происходит потому, что при правильном выборе ходов вы часто можете вынудить своего противника оставить незащищенными *дополнительные* фишки, которые вы впоследствии побьете. Побитие второй фишки противника в большинстве случаев гарантирует вам победу, невзирая на то сколько фишек противник уже успел снять с доски.

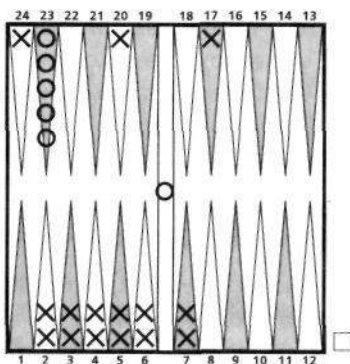
Если вы хотите заставить своего противника оставить *дополнительные* блоты, вы не должны закры-

вать его на баре слишком рано, так как подобные действия вынудят его прекратить передвижение фишек. Вместо того чтобы закрывать его на баре, позвольте противнику ввести фишку в игру позади вашей блокады, что заставит его делать ходы внутри своего Дома. Другими словами, пусть он сам затягивает веревку на своей шее!



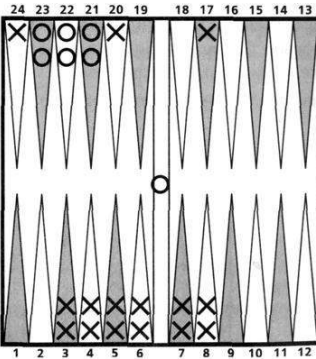
Позиция 13.

X должен играть 3-3



Позиция 14.

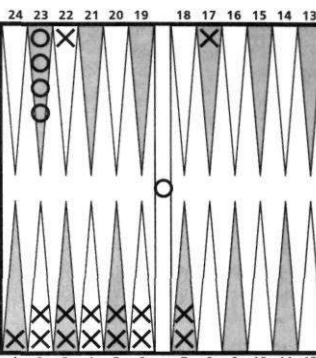
X должен играть 3-3



Позиция 15.

X должен играть 3-3

7/1, 5/1 было бы ошибкой, потому что такой ход исключил бы любую возможность побития второй фишки противника даже в том случае, если вам повезет и вы сможете получить шот и побить первую фишку. Правильным является ход 13/7, который завершает строительство полной блокады, и 5/1, позволяющий вам получить дополнительное время позже, если вы побьете противника.



Позиция 17

В позиции 13 закрытие пункта 1 ходом 7/1(2) стало бы трагической ошибкой. Хотя обладание дабл-кубом позволяет вам в некоторой степени уравнивать положение, вы почти наверняка одержите победу, если побьете вторую фишку противника. Оставьте O в покое и ходите 17/5. Теперь, если O выбросит числа 1, 2 или 3, он, вероятно, будет вынужден оставить незащищенную новую фишку (число 3 может оставить двойной шот, т.е. незащищенными будут две фишки). Если вы побьете вторую фишку, вы станете полным фаворитом игры: ваша позиция будет настолько сильна, что вы сможете удвоить ставку.

По тем же причинам закрытие доски ходом 7/1(2) было бы неверной стратегией и в позиции 14. Хотя у O сейчас нет неудачных чисел, вы должны терпеливо ожидать, пока он не введет в игру фишку из бара в ваш пункт 1. Затем вы должны подождать, пока он выбросит еще одно число 1, которое вынудит его побить вас и оставить блот в пункте 24. Вы ничего не потеряете при попытках побить вторую фишку противника, даже если O не сможет ввести фишку в игру и/или выбросить второе число 1 до того, как вы будете вынуждены закрыть свою доску. Многие партии были выиграны при правильном использовании данного приема.

Давайте рассмотрим позицию 14 более детально и проанализируем, почему наша стратегия может быть неудачной. Мы можем потерпеть неудачу в том случае, если O не сможет выбросить число 1 до того, как мы будем вынуждены закрыть его на баре. Конечно, при наличии достаточного количества времени O в конце концов введет фишку в игру и оставит блот в пункте 24, но до этого наши свободные фишки уже пройдут свой путь по доске. Все что нам нужно – это время. Мы можем растянуть время игры искусственно, поставив блот в пункте 1 и вынудив O побить его, что даст нам двадцать четыре дополнительных шага.

Если бы в позиции 14 X должен был играть комбинацию 4-4 (вместо 3-3), правильным был бы ход 17/1. X делает этот ход не для того, чтобы закрыть пункт 1. Когда O снова введет фишку в игру, он будет вынужден отправить X на бар, что даст X дополнительное время, которое позволит ему подождать, пока O не выбросит второе и, вероятно, фатальное число 1.

В позиции 15 закрытие пункта 2 и продвижение блокады X вглубь его Дома было бы крайне неэффективно. X нужно, чтобы O ввел фишку в игру позади его блокады, а также разрушил свою доску. Пока у вас есть полная, надежная блокада, вы должны дать своему противнику возможности для повторного ввода фишки в игру позади нее. Правильным в данном случае является ход 20/8, который позволяет вам поставить блот в пункте 2 при выпадении числа 6.

Иногда вы должны планировать побитие второй фишки противника еще до того, как побьете первую его фишку.

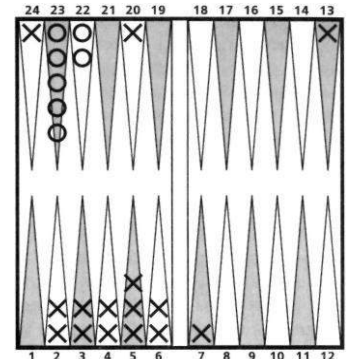
В позиции 16 закрытие пункта 1 ходом 7/1, 5/1 было бы ошибкой, потому что такой ход исключил бы любую возможность побития второй фишки противника даже в том случае, если вам повезет и вы сможете получить шот и побить первую фишку. Правильным является ход 13/7, который завершает строительство полной блокады, и 5/1, позволяющий вам получить дополнительное время позже, если вы побьете противника.

Даже если вы не можете создать блокаду немедленно, (перенесите в позиции 16 одну фишку X с пункта 13 в пункт 19), закрытие пункта 1 все равно является серьезной ошибкой, поскольку такой ход исключает возможность побития второй фишки противника. Правильным здесь будет ход 19/13, 5/1, с помощью которого вы готовитесь к закрытию бар-пункта.

Теперь давайте более детально рассмотрим прием движения по кругу ради побития второй фишки противника: допустим, в позиции 16 вам будет сопутствовать удача, вы побьете O и завершите создание блокады, что приведет нас к результирующей позиции 17.

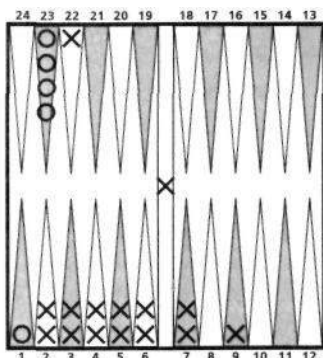
Теперь, ожидая, пока O снова введет фишку в игру при помощи числа 1, переведите свою самую ближнюю свободную фишку (в данном случае, это фишка в пункте 17) ближе к Дому.

Теперь предположим, что O ввел фишку из бара и одновременно по-



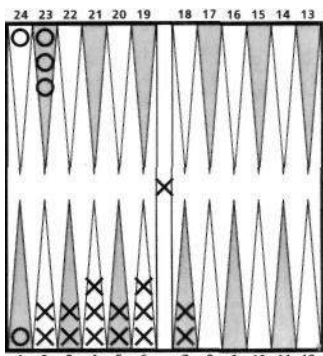
Позиция 16.

X должен играть 6-4



Позиция 18.

X должен играть 4-1



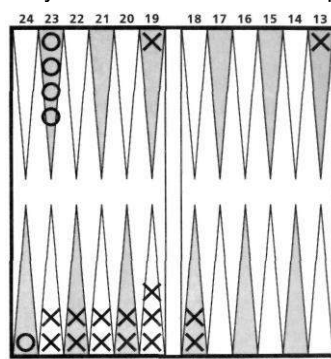
Позиция 20.

X должен играть 5-4

Для того чтобы получить большее количество шотов, необходимо побить O до того, как он сможет закрыть пункт 24. Если бы в позиции 21 вы выбросили комбинацию 6-4, правильным был бы ход бар/21, 7/1\*. Будет лучше несколько ослабить свою блокаду, которую можно будет восстановить позже, чем дать O возможность закрыть пункт. Даже если O выбросит комбинацию 6-1, у вас по меньшей мере появится еще один шанс побить блот в пункте 24.

Пока вы не дадите O закрыть пункт, отправляя его фишку на бар каждый раз, когда он снова вводит ее в игру, вы получаете новый шанс на побитие второй фишки. Таким образом вы создаете вечно движущуюся позицию до тех пор, пока вам не удастся побить вторую фишку противника или вы не будете вынуждены закрыть пункт 1, или пока противник не закроет пункт 24. Эта стратегия является эффективной, поскольку у вас, вероятно, появится несколько шансов на побитие второй фишки O.

В позиции 21 для X было бы лучше иметь фишку в пункте 24, а не в пункте 19. Из всего вышеизложенного мы уже поняли, что иметь фишку в пункте 24 желательно, но не необходимо. Вы можете убрать фишку из пункта 24 по нескольким причинам: как мы продемонстрировали на данном примере, противник мог выбить



Позиция 21.

X должен играть 5-3

вашу фишку из этого пункта, у вас была фишка в этом пункте, но вы были вынуждены перевести ее в другое место, ваша фишка никогда не стояла в этом пункте. Какой бы ни была причина, но очень вероятно, что вы окажетесь в ситуации, проиллюстрированной в позиции 21.

В данной позиции побитие противника было бы серьезной ошибкой. Вам нужно, чтобы O мог сделать бросок, выбросить число 1 и поместить блот в пункте 24, и только после этого вы можете воспользоваться возвратным шотом. Правильным в данной позиции является ход 13/5. Перевод ближайшей свободной фишки на более близкое расстояние к Дому ходом 13/5 является более

удачным вариантом развития игры, чем ход 19/11, потому что вам необходимо иметь возможность побить или поместить слот в пункте 1 в нужное время.

Позиция 22 является исключением. Вы хотите подождать с побитием, пока O не выбросит число 1, но, к сожалению, у вас осталось мало времени и вы вскоре будете вынуждены закрыть фишку O на баре. Поэтому в этой ситуации правильным будет ход 9/1\*. Теперь, если O выбросит число 1, вы получите дополнительное время, пока будете проводить побитую фишку через всю доску, что позволит вам избежать закрытия доски.

бил ваш блот в пункте 1, что дает нам позицию 19.

В позиции 18 вы должны ввести в игру фишку из бара в пункт 24 и подвести свою самую близкую свободную фишку к Дому (бар/24, 9/5). Следует отметить, что вам следует удерживать свою фишку в пункте 24 как можно дольше, чтобы при выпадении числа 1 O был бы вынужден побить вас прямым возвратным шотом.

После нескольких бросков мы можем прийти к позиции 19.

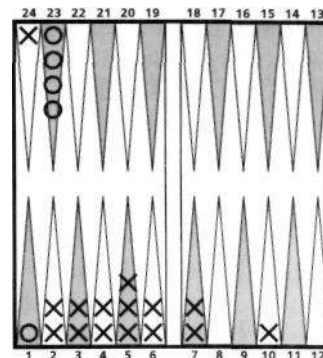
Здесь мы по-прежнему удерживаем фишку в пункте 24 и ходим 10/6, 5/4. Побитие противника в пункте 1 является неверным ходом, поскольку мы хотим вынудить O использовать выпавшее число 1 для помещения блота в пункте 24.

Теперь предположим, что O действительно выбросит комбинацию с числом 1 (в данном случае они имеют равное значение, кроме дубля 1-1) и это приведет нас к позиции 20.

Если вы выбросите число 1, вы побьете вторую фишку противника и достигнете своей основной цели, но предположим, что вам это не удастся. Означает ли это, что все ваши усилия были потрачены впустую, и все, на что вы можете только надеяться, – это единственный прямой шот?

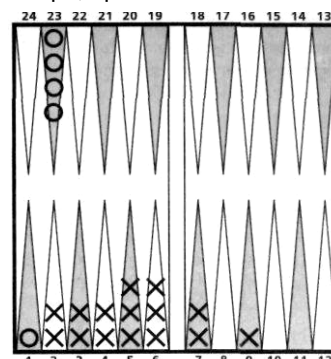
Нет, у вас все еще есть отличные шансы на победу в игре. Но вы не должны позволить O прикрыть блот в пункте 24.

В позиции 20 вы ходите бар/21, 6/1\*. Это не позволяет противнику использовать число 1 для прикрытия блота в пункте 24, поскольку это же число 1 ему необходимо для ввода фишки в игру. Если теперь O выбросит число 1 (кроме дубля 1-1), он будет вынужден ввести в игру фишку из бара и побить вас, что дает вам шанс побить его блот во второй раз.



Позиция 19.

X должен играть 4-1



Позиция 22.

X должен играть 5-3



# Раздел V

## Продвинутая позиционная игра

### ГЛАВА 26

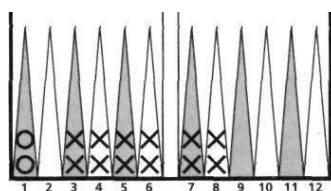
# ПОСТРОЕНИЕ БЛОКАД И БЛОКИРОВАНИЕ ФИШЕК ПРОТИВНИКА

Стратегия игры в нарды является сложной и утонченной, поскольку нарды – это не только гонка, но и блокирование передвижений противника. В данной главе мы анализируем, где и когда вы должны закрывать пункты, чтобы заблокировать перемещение фишек соперника. Хотя в этой главе мы принимаем во внимание расположение фишек противника, в большинстве случаев мы не рассматриваем вопрос, является ли блокирующая стратегия оптимальной стратегией для всей игры. Анализ альтернативных планов игры и их отношение к блокированию перемещений противника и созданию блокад мы приводим в главах 28 и 29. Материал, рассматриваемый в данной главе, не может считаться полным без этих глав.

### Типы блокад

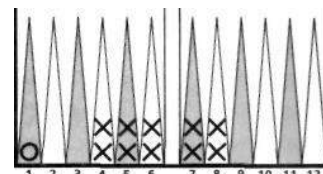
Основной метод блокирования перемещений фишек противника заключается в создании **блокады**, т.е. нескольких закрытых пунктов подряд. В идеале вы должны создать полную **6-пунктовую блокаду**.

Как видно из позиции 1, ни одна из выброшенных противником комбинаций не позволяет ему вывести свои фишки из 6-пунктовой блокады. (Чтобы оценить мощь 6-пунктовой блокады, вам следует повторить материал, изложенный нами в главе 8.)



Позиция 1.  
6-пунктовая блокада

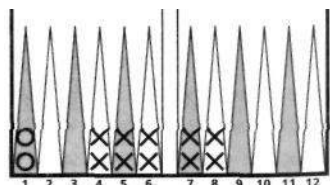
Миновать **5-пунктовую блокаду** также крайне сложно. В начале игры вам принадлежат ваши пункты 6 и 8. Вы должны мысленно спланировать создание 5-пунктовой блокады от пункта 4 до пункта 8.



Позиция 2.  
5-пунктовая блокада

Затем попытайтесь расширить ее до идеальной 6-пунктовой блокады (от пункта 3 до пункта 8), как это показано в позиции 1. Когда ваш противник находится позади 5-пунктовой блокады, он должен сначала попасть в пункт, который находится непосредственно перед блокадой (граница блокады), а затем выбросить число 6, чтобы выйти из нее.

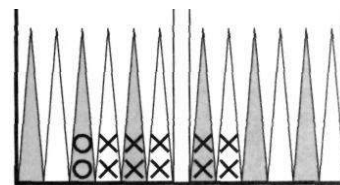
В позиции 2 О необходимо выбросить число 2, а затем число 6, чтобы вывести свою дальнюю фишку из блокады X. Даже без вмешательства со стороны X О потребуются сделать несколько бросков – в среднем 5,7 броска.



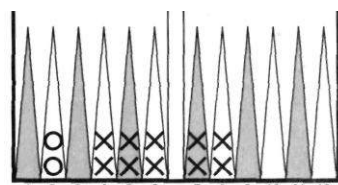
Позиция 3

Еще сложнее убежать при наличии двух дальних фишек, как это показано в позиции 3, – для этого вашему противнику потребуется в среднем 9,5 броска.

Если вы создали крепкую 5-пунктовую блокаду, противник может совершить побег только из одного пункта, который находится *прямо* перед блокадой. В позиции 4 – это пункт 3. Даже если дальние фишки противника находятся на границе блокады, как это показано в позиции 4, для побега ему все еще потребуется сделать 6,2 броска. (Эти цифры не так уж и важны, поэтому запоминать их не нужно.)

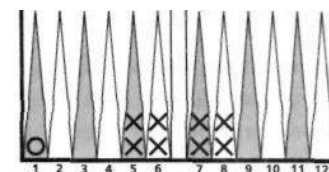


Позиция 4



Позиция 5

В позиции 5 кажется, что расположение обеих дальних фишек О в пункте 2 дает ему большие шансы на побег. Но на самом деле перевести их в пункт 3, границу блокады, из пункта 2 будет сложнее (одиннадцать



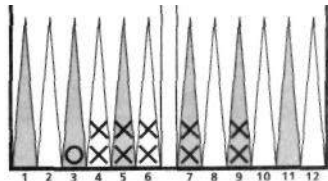
Позиция 6

возможных комбинаций), чем из пункта 1 (двенадцать возможных комбинаций). В среднем, чтобы сбежать из позиции 5, О придется сделать на один бросок больше, чем в позиции 3.

Давайте рассмотрим эффективность 4-пунктовой блокады. Если О позволят продвигать фишки без помех, как это показано в позиции 6, то в такой ситуации ему будет гораздо легче сбежать, чем в случае с 5-

пунктовой блокадой. Здесь у О есть два отправных пункта: пункт 3 и пункт 4. Более того, у О есть две комбинации, которые позволяют ему проскочить через блокаду из пункта 4. Следовательно, О имеет большие шансы на вывод одной фишки из 4-пунктовой блокады за один бросок, если он находится на ее границе. Но в реальной игре О может и не продвинуться к границе блокады (или даже к пункту 3), поскольку Х может иметь свободных строителей, которые побьют О или закроют пункт поверх его фишки. О опасно приближаться к границе блокады, поэтому четыре закрытых пункта подряд могут сформировать очень эффективную блокаду.

До этого момента мы рассматривали **цельные блокады**, т.е. ненарушенные ряды пунктов. Если у вас есть ряд закрытых пунктов с незакрытым пунктом посередине, такая блокада называется **разбитой блокадой**. Иногда разбитая блокада может эффективно удерживать фишки противника.



Позиция 7

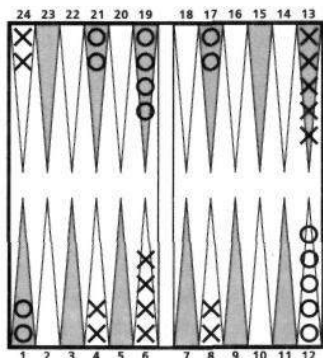
Преодолеть разбитую блокаду в позиции 7 так же сложно, как и цельную блокаду (мысленно перенесите две фишки из пункта 9 в пункт 8) и, поскольку в каждом случае О должен выбросить одно определенное число: число 6 – в случае разбитой блокады и число 5 – в случае целой. Но если бы О имел одну фишку в пункте 1 (вместо пункта 3), то преимущество цельной блокады перед разбитой блокадой было бы очевидным. Когда О находится позади разбитой блокады, он может выбросить любое из чисел 1 или 2, которые выведут его на позицию, пригодную для побега. Когда его фишки находятся позади цельной блокады, О должен выбросить только число 2 или число 1.

## Порядок расположения закрытых пунктов

Мы говорили о том, что в начале игры вам следует подумать о создании 5-пунктовой блокады, которая в идеале тянется от пункта 4 до пункта 8. По этой причине ваш пункт 5 и бар-пункт имеют огромное значение. Поскольку вы начинаете игру в пунктах 6 и 8, вполне очевидно, что бар-пункт будет частью любой блокады, которую вы захотите создать. Почему же тогда пункты 4 и 5 имеют такую ценность? Разве нельзя сформировать блокаду от пункта 6 до пункта 11?

Закрытие пунктов 4 и 5 необходимо по двум причинам: эти пункты являются частью блокады и, кроме того, захватив эти пункты, вы закрываете два ключевых пункта в своем Доме. Приведенные нами ранее данные о количестве бросков, необходимых О для побега, были основаны на предположении, что Х не оказывает сопротивления своему противнику. Но, если Х владеет пунктом 4 или пунктом 5 (или обоими), О может и не войти в пункт 3 из боязни, что его фишку побьют. Обладание пунктом 4 или пунктом 5 также не позволяет вашему противнику захватить эти ценные пункты и создать продвинутый якорный пункт.

А что же можно сказать по поводу пункта 3? Почему мы не рекомендуем закрывать этот пункт при падении комбинации 5-3 в дебютном броске? Пункт 3 не вписывается в блокаду настолько естественно, как пункты 4 и 5. В большинстве случаев вы должны пытаться закрывать пункты последовательно и подряд. Если вы закроете пункт 3 в дебютном броске, вы оставите двойной пробел в пунктах 4 и 5. Следовательно, закрытие пункта 3 существенно снизило бы вашу способность блокировать противника. Закрывая этот пункт, вы позволяете противнику самому закрыть пункты 4 или 5.



Позиция 8.

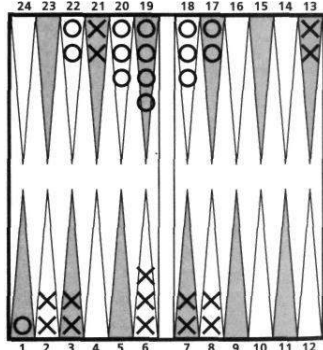
Х должен играть 5-3

Если вы используете дебютную комбинацию 5-3 для перевода двух фишек ближе к Дому 13/8, 13/10, вы создадите строителя для более важных для вас пунктов 4, 5 и 7. Но предположим, что оба игрока начали партию с комбинаций 4-2 (позиция 8) и теперь Х должен играть 5-3.

В данной позиции мы рекомендуем закрыть пункт 3, несмотря на тот факт что в пункте 8 остается блот. Поскольку мы уже владеем пунктом 4 (или если у нас уже есть пункт 5), то здесь пункт 3 вписывается в блокаду более естественно. Закрывая этот пункт в данной позиции, мы не создаем двойной пробел в блокаде, у нас остается только одинарный пробел.

Что можно сказать по поводу пункта 2? Закрытие этого пункта на ранних стадиях игры почти всегда является грубой ошибкой. Фишки, расположенные в пункте 2, уже не принимают активного участия в игре и практически не имеют блокирующего потенциала. Они могут служить вам только в качестве элементов блокады, если противник имеет фишки в пункте 1. Пункт 2 имеет большую ценность, если вы владеете тремя другими пунктами в Доме, и вам не приходится делать пробелы при его закрытии. Вы закрыли существенное количество пунктов в своем Доме, и противник будет избегать побития своих фишек любыми способами.

Вы всегда должны помнить, что вам необходимо закрывать пункты по порядку и избегать оставления пробелов. Закрытие пунктов 2 или 3 имеет смысл на более поздних стадиях игры или в том случае, если вы уже закрыли большую часть промежуточных пунктов. Ни в коем случае не оставляйте большие пробелы, особенно если вы владеете пунктами 2 и 6 или, что еще хуже, только пунктами 6 и 1.



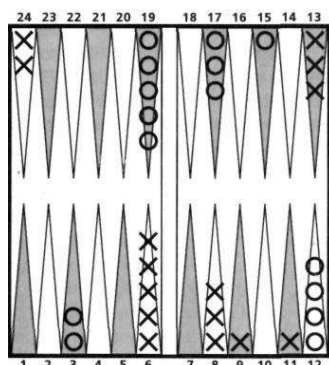
Позиция 9

Еще одна причина для закрытия пункта 2, продемонстрированная нами в позиции 9, бывает часто теоретически неверной. Здесь вы напрасно вывели свои фишки из активной игры, потому что вы владеете пунктами 2 и 8. Эти пункты не могут быть частью одной и той же 6-пунктовой блокады. Поскольку пункт 8 не имеет реальной блокирующей силы, вы должны оставить этот пункт без всякого сожаления, чтобы использовать стоящие в этом

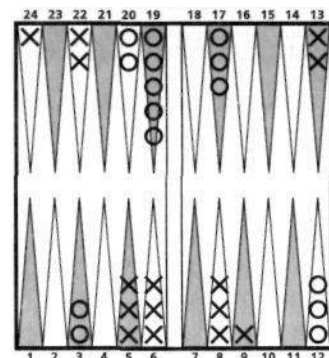
пункте фишки более конструктивно. Аналогично: если вы закрыли пункт 1, бар-пункт теряет большую часть своей ценности, а одновременно удерживая пункт 3 и пункт 9, вы просто замораживаете свои фишки, которые можно было бы использовать более эффективно.

## Связь с пунктами вашего противника

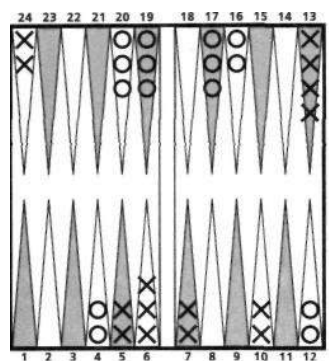
До этого момента мы рассматривали создание блокады и блокирование фишек противника, не принимая во внимание, где именно находится ваш противник. Чтобы выбрать пункты, которые позволят вам максимально эффективно заблокировать О, вы должны учитывать его позицию. В разделе I вы узнали о том, что, если противник владеет пунктом в вашем Доме, пункт, который позволяет вам наиболее эффективно заблокировать противника, находится на расстоянии в шесть шагов (расстояние в пять шагов также подойдет) от пункта, занятого О.



Позиция 10.  
X должен играть 4-2



Позиция 11.  
X должен играть 5-4



Позиция 12.  
X должен играть 2-2

А если эти две фишки находятся в пункте 15, пункт 22 снова будет иметь ценность для X. В данном случае этот пункт еще более важен, чем пункт 21 (пункт 4 О), поскольку О владеет пунктом 15.

## Когда и как необходимо закрывать пункты

Прежде чем принимать решение о закрытии пункта, который позволит вам заблокировать перемещения противника, вы должны определить, хотите ли вы заблокировать или удерживать его вообще. Давайте рассмотрим позицию 13, в которой X намного опережает противника в гонке.

В позиции 10 правильным является ход 13/9, 11/9, который позволяет вам заблокировать фишки противника в пункте 3. Перемещение фишки 13/9 не отнимает у вас активного строителя, поскольку вам в любом случае нужно удерживать пункт 9. Заметим, что перемещение фишки 11/9 и разделение двух фишек 24/20 приведет вас к тому, что вы попадете в клещи противника без особой на то нужды.

В данной позиции пункт 9 имеет большую блокирующую силу, чем бар-пункт. Если бы О владел пунктом 5, ценность бар-пункта была бы еще меньше. Если вы уже владеете пунктами 10 или 11, которые блокируют перемещение противника, бар-пункт также имеет меньшую ценность, поскольку создание блокады во внешнем поле – задача нереальная. Лучшей стратегией будет удерживание двух или трех пунктов перед фишками противника и распределение остальных фишек в других частях доски.

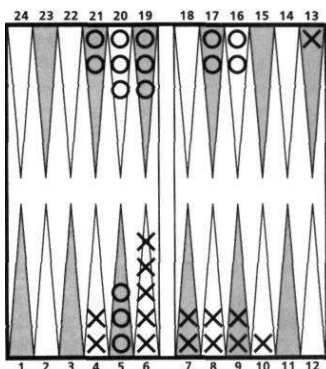
Тот же принцип необходимо применять и в том случае, 11, где правильным будет ход 13/9, 13/8. Закрыв пункт 9 вместе с пунктом 8, вы можете очень эффективно заблокировать фишки О в пункте 3. Если обе фишки О сдвинуть из пункта 3 в пункт 1, более сильным ходом является закрытие пункта 4 – 9/4, 8/4.

Правило о блокировании противника путем закрытия пункта на расстоянии в пять или шесть шагов перед противником относится в основном к блокированию пункта, которым владеет О. Если О имеет только одну фишку в вашем Доме, правило теряет большую часть своей силы. Уберем в позиции 11 одну фишку из пункта 3 и вам будет необходимо закрыть пункт 4 – 9/4, 8/4, а не пункт 9 – 13/8, 13/9, несмотря на тот факт, что пункт 9 находится на расстоянии в шесть шагов от фишки противника в пункте 3. Фишка О в пункте 3 вряд ли будет оставаться на месте. О попытается убежать, либо вам придется продвинуться вперед и атаковать его. В данной позиции ценность пункта 9 – понятие временное. Вместо того чтобы оставлять средний пункт (этот вопрос мы рассматриваем в главе 27), вам следует закрыть пункт 4 и создать большую угрозу для О. Но в позиции 11 О не может легко или безопасно покинуть пункт 3, поэтому пункт 9 имеет более долгосрочную ценность.

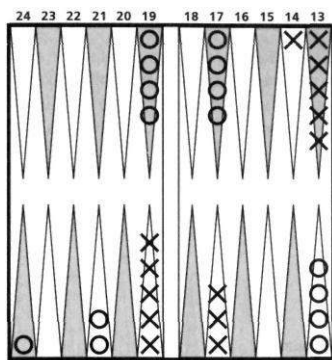
Если вы попадаете в ловушку позади цельной или разбитой блокады, вы должны принимать во внимание, какие пункты занял ваш противник, прежде чем закрывать пункты в его Доме.

В позиции 12 X поступил бы крайне неразумно, если бы потратил часть броска на закрытие пункта 22, 24/22(2), так как О владеет пунктом 16, который находится на расстоянии в шесть шагов от пункта 22. Если позже одна из фишек X покинет пункт 22, вторая фишка будет находиться под угрозой удара нескольких строителей. Правильным в данной ситуации будет ход 13/9(2), с помощью которого вы создадите собственную разбитую 5-пунктовую блокаду.

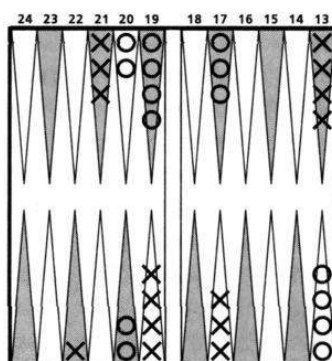
Но если две фишки О переставить из пункта 16 в пункт 18, X будет важно продвинуться в пункт 22 – 24/22(2), 13/11(2). Если вы останетесь в пункте 24, в скором времени О захватит вас в ловушку позади 5- или даже 6-пунктовой блокады. Закрыв пункт 22, вы гарантируете себе возможность выхода, поскольку О вряд ли удастся закрыть пункт 16. Пункт 22 (пункт 3 О) в данной ситуации становится ценным продвинутым якорным пунктом.



Позиция 13.  
X должен играть 4-3

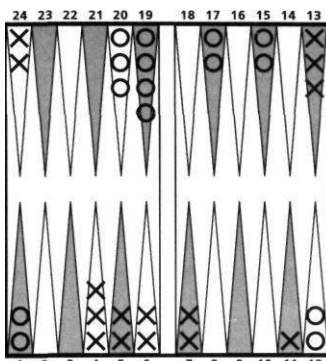


Позиция 14.  
X должен играть 5-5



Позиция 15.  
X должен играть 3-2

продвигаете вперед уже сформированную блокаду (обычно путем снятия фишек из самого дальнего ее пункта для закрытия нового пункта на ее передней границе), такое действие называется **продвижением блокады**.



Позиция 17.  
X должен играть 5-1

В этой позиции вам не нужно удерживать противника в вашем Доме, вы просто хотите пройти мимо его фишек и безопасно ввести фишки в свой Дом. Вы сможете избежать дальнейших проблем при освобождении пункта 10, если не станете закрывать его вообще, а сделаете ход 13/9, 10/7. (Данный тип позиции, где вы должны решить, хотите ли вы удерживать противника, был рассмотрен в главе 10. Другие типы позиций, где удерживание или блокирование противника не является вашей целью, будут рассмотрены в остальных главах раздела V.)

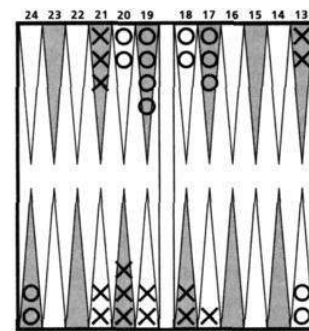
Теперь давайте обратим внимание на то, как можно создать эффективную блокаду. Основной прием при построении блокад – это создание строителей и обеспечение эффективной и подвижной позиции фишек. Как мы уже увидели в главе 12, быстрое и экономное закрытие пунктов зависит не только от удачи, но и от наличия фишек в необходимом месте в нужное время. Для того чтобы вы могли использовать свои фишки для эффективного блокирования противника, вы не должны растрачивать их, передвигая слишком глубоко в свой Дом или скапливая в одном пункте. Вы также должны принимать во внимание, какие именно пункты удерживает ваш противник. Чтобы заблокировать противника, вы должны закрывать пункты *перед его фишками*. Следовательно, вам следует избегать закрытия пунктов и передвижения фишек в пункты *позади* тех, которые удерживает оппонент. В вашем распоряжении ограниченное количество фишек, и каждая фишка, которая оказывается позади фишек противника, уже не может использоваться для закрытия пунктов перед ним.

Например, в позиции 14 использование части броска для закрытия пункта 1 ходом 6/1\*(2) является ошибкой. Даже побитие противника в пункте 1 является бессмысленным, поскольку у вас нет необходимости в замедляющем ходе. Правильный ход выглядит следующим образом: 13/3, 8/3, 14/9. Этот ход позволяет вам закрыть пункт в своем Доме, и, что более важно, вы угрожаете закрыть пункт 9 перед пунктом 4, который удерживает O. Если O решит побить вас, то для этого ему придется покинуть занятый им пункт 4.

Если O закрыл пункт 5, вам необходимо закрыть пункты 10 или 11, чтобы заблокировать его перемещения. Если вы не можете закрыть пункт прямо, поместите слот в каком-либо из указанных пунктов (при условии, что вам удастся избежать побития), а затем прикройте его второй фишкой. Помните: для того чтобы побить ваш слот, O должен покинуть ценный якорный пункт.

В позиции 15 правильным является ход 6/3, 13/11. Помещение слота во внешний блокирующий пункт является очень эффективной стратегией, поскольку в большинстве случаев O будет противиться сдаче пункта 5, если только побитие вашей фишки не сулит ему какой-либо существенной выгоды. (В главе 20 мы привели много детальных примеров ситуаций, когда вам стоит и когда не стоит бить противника из его пункта 5.) Если у вашего противника меньше опыта, чем у вас, вы можете одержать победу, выбив его из жизненно важного продвинутого якорного пункта. Если соперник разумно отказывается от побития, вы можете частично заблокировать его передвижения, закрыв пункт, в котором вы поместили слот.

Иногда возникает возможность повысить эффективность вашей блокады, не увеличивая саму блокаду. Если противник попал в ловушку в вашем Доме, вы должны расширить вашу блокаду максимально глубоко в свой Дом при условии, что вы не даете противнику прямого выхода для побега. Когда вы



Позиция 16.  
X должен играть 5-2

В позиции 16 X следует сделать ход 8/3, 5/3, продвигая блокаду глубже в Дом и сохраняя пункт, который находится на расстоянии в шесть шагов от пункта, занятого O. Продвижение блокады в пункт 3 ограничивает перемещение O в большей мере, чем закрытие пункта 8. Однако, если обе фишки O расположены не в пункте 1, а в пункте 2, X следует ходить 13/8, 13/11. Поскольку O владеет пунктом 2, X должен удерживать пункт 8, чтобы не выпустить O в случае, если тот выбросит число 6.

Еще один важный прием, который используется при построении блокад – это закрытие пунктов в обратном порядке. Обычно мы удлиняем блокаду путем добавления дополнительных пунктов к ее началу, но в некоторых случаях намного проще и быстрее прибавлять пункты в конец блокады.

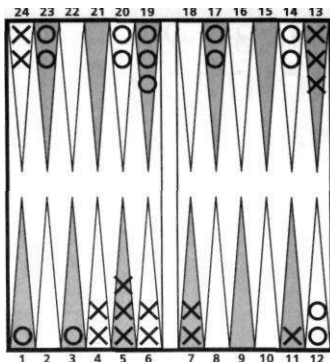
В позиции 17 X выбросил дубль 1-1 на ранней стадии игры и теперь имеет цельную 4-пунктовую блокаду. В данной ситуации перевод строителя

из пункта 11 в пункт 6 – 11/6 для последующего закрытия пункта 3 был бы ошибкой. У X нет необходимости в рискованном помещении слота в пункт 3, а закрыть этот пункт естественным путем не получится. Даже если у вас есть третий активный строитель на вершине блокады, вам потребуется сделать несколько бросков, чтобы выбросить такое число, с помощью которого вы закроете пункт 3.

Более простой способ удлинения блокады – это ход 13/8, 11/10. Если O не удастся выбросить комбинацию для осуществления комбинационного шота, вы сможете закрыть пункт 8. На самом деле может случиться так, что вы закроете пункт 8 и даже приступите к закрытию пункта 9. Насколько проще достраивать блокаду с конца, если противник не может оказать вам сопротивления! Общее правило гласит: если вы частично создали блокаду, а фишки противника не могут прямо достичь ее конца, вам следует завершать ее строительство с конца, а не с начала.

Давайте снова проанализируем позицию 17. Отметим, что X делает ход 13/8, 11/10 вместо разделения своих дальних фишек ходом 13/8, 24/23. Хотя наша позиция довольно сильна, нам необходимо создать по меньшей мере 5-пунктовую блокаду (и прикрыть блот в пункте 8) прежде чем подставлять под угрозу дальние фишки. Если X разделит дальние фишки сейчас, O атакует его, и в последующей борьбе X может и не закрыть пункт 5 своей блокады.

Когда игроку удастся захватить противника в ловушку позади частичной блокады, оба игрока обычно борются за пункт, который находится прямо перед ней. Захваченный в ловушку игрок хочет закрыть этот пункт, чтобы затем использовать его в качестве стартовой площадки для побега, игрок-обладатель блокады стремится захватить этот пункт, чтобы удлинить свою блокаду и не дать противнику вырваться. Следовательно, за этот пункт идет жестокая драка, поскольку ни одна из сторон не может себе позволить отказаться от него.



Позиция 18.

X должен играть 3-2

В позиции 18 O совершенно правильно разделяет свои фишки в пункт 3. Несмотря на то, что опасность очень велика, O должен подойти к границе блокады X до того момента, как X сможет удлинить ее или подвести ближе дополнительных строителей, которые сделают такое разделение еще более опасным для O. Когда ваш противник имеет цельную блокаду, принцип, гласящий о нежелательности попадания в клещи противника, теряет свою актуальность.

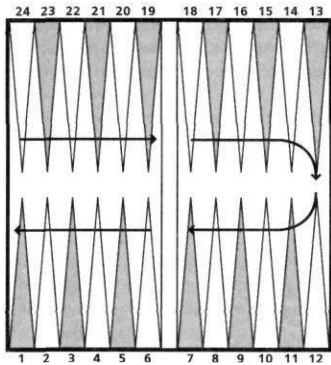
X должен играть 3-2. Он мог бы сыграть эту комбинацию безопасно (например, сделав ход 11/6), но правильным в данной ситуации будет ход 11/8, 5/3\*, с помощью которого он бьет O в пункте 3 и помещает слот в пункт 8. Если O немедленно не побьет в ответ фишку X, X сможет создать смертельно опасную 5-пунктовую блокаду. Даже, если фишка X будет побита, побег O все еще будет под вопросом. Лучше пойти на риск сейчас, чем позволить O спокойно закрыть пункт 3. Атака на границе блокады – это стандартный ход в продвинутой игре.

# ГЛАВА 27

## КОНТРОЛЬ НАД ВНЕШНИМ ПОЛЕМ

### Ценность внешнего поля

Способность контролировать два Двора является крайне важным позиционным фактором. Ваш Двор и Двор вашего противника называются внешним полем. Чтобы понять ценность контроля над Дворами, давайте рассмотрим основное направление движения фишек в позиции 1.

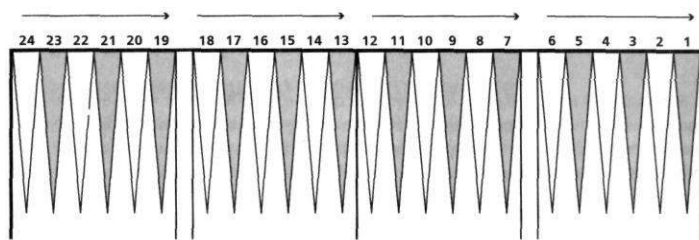


Позиция 1.  
U-образное направление движения

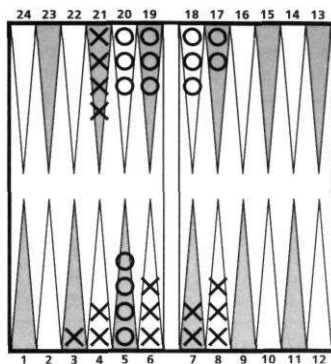
Ваши фишки двигаются вдоль этого гоночного трека в форме буквы U от Дома противника в его Двор, а затем вдоль вашего Двора в ваш Дом. Середина этого путешествия приходится на Дворы, на **внешнее поле**. Следовательно, когда вы контролируете внешнее поле, то контролируете центр доски. Чтобы изложенное нами стало более понятным для вас, давайте попробуем провести мысленный эксперимент.

Трансформируйте доску, как это показано на рисунке 2, чтобы двадцать четыре пункта были расположены в ряд, а движение фишек шло по прямой от одного конца доски к другому. Игра идет точно так же, как и в позиции 1, но ценность внешнего поля становится более явной. Внешнее поле контролирует все движение фишек от одного конца доски до другого.

Если, например, все ваши фишки находятся в Домах, ваша армия разделена на две части. Ваши фишки не общаются друг с другом, и поэтому любая фишка в Доме противника может оказаться в затруднительном положении. Для того чтобы освободить ваши дальние фишки (активных бойцов вашей армии), вы должны провести их через внешнее поле. Если противник контролирует все внешнее поле, побег становится крайне сложным или практически невозможным из-за протяженности вражеской территории, которую вам необходимо пересечь. И, наоборот, если внешнее поле контролирует вы, у вас есть двойное преимущество, любой вашей фишке, которая находится в ловушке в Доме противника, чтобы достичь дружественной территории, нужно будет пройти меньшее расстояние, а дальние фишки вашего противника вообще отрезаны.



Позиция 2



Позиция 3.  
Право броска принадлежит O

Следовательно, имея сильную позицию во внешнем поле, вы можете контролировать движение фишек. Ваша армия действует как единое целое, и вы можете совершенно свободно перемещать свои фишки, когда хотите и где хотите. Пока вы контролируете ход игры, противник не может свободно перемещаться по доске.

Давайте рассмотрим конкретный пример вышеизложенной концепции.

В позиции 3 внешнее поле (от пункта 16 до пункта 9) является «ничей землей», пространством между траншеями противников, так как ни один из игроков не контролирует его. Тот игрок, который первым разместит там хотя бы одну фишку, получит преимущество в игре. Допустим, O сходил 5/10 и начал захватывать первый плацдарм во внешнем поле. X должен ходить 5-3. Если X не отвоюет этот аванпост, O может получить полный контроль над внешним полем. А если O будет контролировать все внешнее поле, ему понадобится лишь четыре шага, чтобы попасть на дружественную территорию (с пункта 5). Но для того, чтобы попасть в безопасное место, X придется пройти тринадцать пунктов по вражеской территории. Поэтому X начинает бороться

за контроль над внешним полем до того, как O сможет ввести в пункт 10 вторую фишку, и делает ход 21/16, 6/3. Лучше бороться за контроль, чем пассивно ожидать, пока противник сделает это сам. Если в данной позиции X пассивно позволит O контролировать внешнее поле, то в скором времени количество полезных для него ходов исчерпается и он будет вынужден делать крайне невыгодные ходы. X будет вынужден оголить пункты в своем Доме и неизбежно покинет пункт 21, несмотря на всю опасность этого предприятия. Даже если X побьют после того, как он сделает правильный ход, противнику придется убрать фишку, которая в данный момент охраняет внешнее поле, что даст X возможность выйти из Дома O и самому захватить контроль над внешним полем.

Следовательно, вы должны попытаться увеличить количество ваших фишек и пунктов во внешнем поле, пока вы уводите свои фишки или пытаетесь выманить противника из вашего Дома.

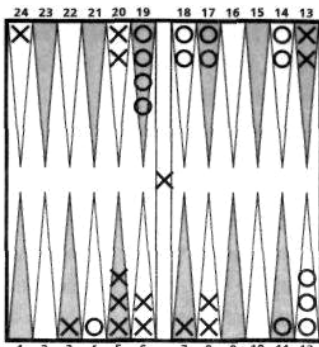
### Удерживание вашего среднего пункта

Даже когда вы не можете полностью контролировать все внешнее поле (это невозможно в том случае,

если противник владеет пунктом во внешнем поле), вы должны попытаться сохранить свое присутствие там. К счастью, вы всегда начинаете игру с одним ключевым пунктом во внешнем поле – это ваш средний пункт или пункт 13. Когда игра только начинается, у вас, как и у вашего противника, есть три дополнительных фишки в вашем среднем пункте.

Пока у вас есть фишки в Доме противника, вы не должны оставлять свой средний пункт, если только вам не удалось закрыть какие-либо другие пункты во внешнем поле. Преждевременное освобождение среднего пункта – это ошибка, которую игроки делают очень часто. На самом деле вы можете применить военную хитрость и выманить противника из его среднего пункта, после чего вы получаете контроль над внешним полем и неизбежно затрудняете передвижения противника. Следовательно, вы должны не только как можно дольше сохранять за собой свой средний пункт, но и воспользоваться возможностью вывести фишки во Дворы (в частности, во Двор противника). Опытные игроки неоднократно выводят фишки во внешнее поле, оставляя при этом одинарные или множественные прямые шоты, для того чтобы установить свое присутствие в этих квадрантах доски и выманить фишки противника.

Во многих партиях хороший игрок может создать продвинутый якорный пункт в Доме противника, а затем вывести свои фишки оттуда во внешнее поле – при этом нам может показаться, что он рискует побитием своих фишек без особых причин. Но после того как противник побьет несколько раз, у него закончатся свободные фишки, что позволит хорошему игроку установить контроль над внешним полем. А это неизбежно приведет его к победе.



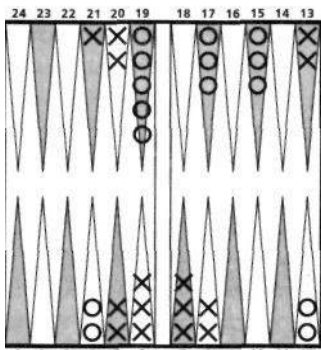
Позиция 5.

X должен играть 6-3

В позиции 5 основные критерии, приведенные нами в главе 16 «Безопасная игра по сравнению с дерзкой игрой», указывают на необходимость дерзкого хода, поскольку X практически ничего не теряет при побитии его фишки. Несмотря на то что закрытие бар-пункта ходом бар/22, 13/7 выглядит весьма привлекательным, этот ход совершенно неверен. Передвигая фишку 13/7, вы лишаете себя последнего плацдарма во внешнем поле, и у вас остается всего одна фишка в среднем пункте, которая, вероятнее всего, будет побита или вынуждена покинуть этот пункт. Следовательно, вы потеряете контроль над внешним полем. Правильный ход выглядит так: бар/16. Теперь у вас есть три фишки во Дворе противника, и вы сохраняете свой средний пункт. Хотя существует большая вероятность того, что вас побьют (даже если O не станет бить с помощью числа 2), вас это не страшит. Повторив такой ход несколько раз, вы можете вынудить противника оставить пункты 14 и 12.

В позиции 6 вам не стоит ходить 13/7. Этот ход ошибочен не потому, что вы оставляете шот с расстоянием в один пункт (критерии, приведенные в главе «Безопасная игра по сравнению с дерзкой игрой», показывают нам, что бояться здесь нечего), а потому, что вам не стоит уходить из внешнего поля без борьбы. У вас нет хода, который позволяет сыграть число 6 конструктивно, но меньшим злом будет размещение фишки в пункте 1, даже несмотря на то что эта фишка выбывает из активной игры.

Если бы в этой же позиции X должен был играть 5, правильным ходом был бы следующий: 21/16.

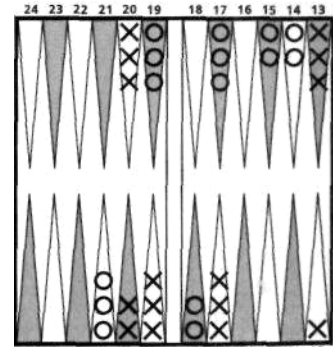


Позиция 6.

X должен играть 6

Этот тип игры часто используют мастера игры в нарды, остальные же игроки пользуются им редко. Вы должны стремиться ввести во внешнее поле еще одного солдата для борьбы за центр либо выманить противника из его среднего пункта.

Например, в позиции 7 X следует ходить 20/16. О ничего не выиграет от побития, поскольку он закрыл только один пункт в своем Доме, а X владеет «золотым пунктом». И, что более важно, O не может побить, не освободив при этом ценного пункта. Блот в пункте 16, который, как нам кажется, подвергается угрозе двойного шота, в реальности не является незащищенным, так как O хочет сохранить за собой пункты 14 и 15.



Позиция 7.

X должен играть 4

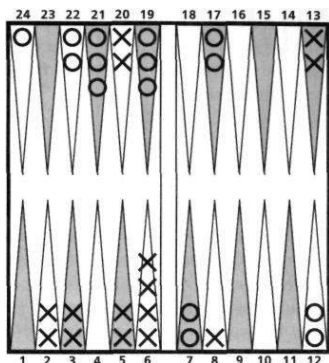
## Продвижение во внешнее поле

Давайте проанализируем несколько выводов, которые диктуют вам продвижение во внешнее поле с помощью блота. Позиция 6 иллюстрирует две основных причины для помещения слота во внешнее поле: для того чтобы увеличить свое присутствие во внешнем поле или выманить противника из ключевых пунктов. Действительно, если в позиции 6 O выбросит число 4 без числа 1, он должен не бить (он не получит от этого практически никакой выгоды), а сохранить свой средний пункт и закрыть пункт в своем Доме. Эта позиция также иллюстрирует еще одну причину, по которой продвижение во внешнее поле под угрозой множественных шотов часто является менее опасным, чем это кажется на первый взгляд: часто противник не может побить вас с помощью нескольких комбинаций, которые есть у него в распоряжении, либо из-за огромного количества возвратных шотов, либо вследствие того, что ему придется покинуть слишком ценный пункт. Следовательно, кажущиеся опасными ходы на самом деле могут быть сравнительно безопасными, поскольку противник не может побить вас без труда.

Например, в позиции 7 X следует ходить 20/16. О ничего не выиграет от побития, поскольку он закрыл

только один пункт в своем Доме, а X владеет «золотым пунктом». И, что более важно, O не может побить, не освободив при этом ценного пункта. Блот в пункте 16, который, как нам кажется, подвергается угрозе двойного шота, в реальности не является незащищенным, так как O хочет сохранить за собой пункты 14 и 15.

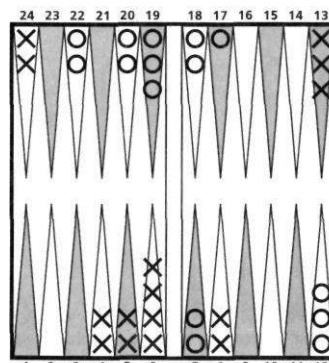
Иногда вы также можете оставить незащищенную фишку перед пунктом, который заморожен из-за опасности возвратных шотов.



Позиция 8.  
X должен играть 3

В позиции 8 X должен играть 6/3 (вместо 8/5), что позволит ему свободно использовать число 6 в следующем броске. Этот ход не влечет за собой риска, поскольку O не может позволить себе побить вас и быть побитым в ответ.

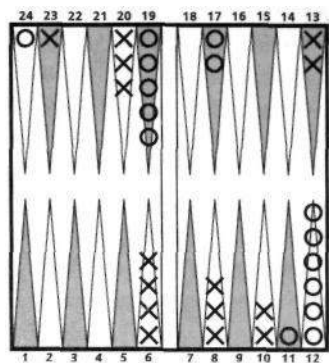
Такой тип позиций в реальной игре возникает очень часто, мы проиллюстрировали его в позиции 9. Правильным здесь является ход 8/2, 6/2, а не очевидный ход 13/3. Рекомендованный ход усиливает ваш Дом и дает более гибкую позицию, чем ход 13/3, который оголяет ваш средний пункт. Поскольку вы удерживаете якорный пункт в Доме O, который слабее, чем ваш, побитие вашей фишки не приведет к фатальным последствиям. Сильная позиция в Доме, создаваемая вами



Позиция 9.  
X должен играть 6-4

при помощи этого хода, будет иметь большее значение в будущем, если вы решите пойти на риск и разделить свои дальние фишки.

В позиции 10 X должен сделать ход 20/16, 8/5 вместо безопасного хода 20/13. У O нет дальних фишек,

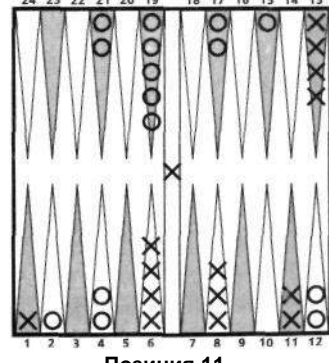


Позиция 10.  
X должен играть 4-3

и вы хотите спровоцировать его на обмен ударами. Помещая фишку прямо во Двор O, вы становитесь поперек дороги O и создаете опасность для перемещения его фишек.

Еще одна причина, по которой вы захотите вывести фишку во внешнее поле, — это желание избежать побития или закрытия пункта поверх вашей фишки в Доме противника.

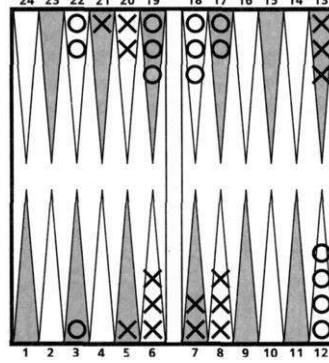
В позиции 11 правильным является ход бар/16. Все критерии, упомянутые нами в главе 16, указывают на необходимость агрессивной игры для O. Следовательно, у вас нет ни малейшего желания оставаться в пункте 20 (бар/20, 13/9). Этот ход вызовет у O желание побить вас в пункте 20, пусть даже с помощью блота. Любой возвратный шот, который вы можете получить, имеет невеликую ценность по сравнению с опасностью быстрого закрытия доски O. Переместив фишку ходом бар/16, вы не даете O побить вас, и одновременно закрыть ключевой пункт в Доме. Вы также можете вынудить O покинуть свой средний пункт, если он побьет с помощью числа 4.



Позиция 11.  
X должен играть 5-4

Как вы могли заметить, предложенный альтернативный ход бар/20, 13/9 позволяет дублировать варианты использования числа 5. O понадобится число 5, чтобы побить блоты в пункте 9 либо в пункте 20. Но данный фактор не имеет существенного значения в этой позиции. X получит дублирование за счет создания нового блота. Другими словами, вы должны прибегнуть к дублированию, если вынуждены оставлять блоты в различных частях доски, но не следует подвергать угрозе свои фишки без причины, просто, чтобы дублировать варианты использования чисел противника. Часто дублирование является не самым важным фактором в игре.

Вы также можете вывести свои фишки во Двор противника, для того чтобы они могли достичь вашего Двора и осложнить ему вывод его дальних фишек. Это обстоятельство имеет огромное значение в случаях, один из которых проиллюстрирован в позиции 12, где у O только одна дальняя фишка (см. также главу 19). Правильным в данной ситуации является ход 8/5,



Позиция 12.  
X должен играть 6-3

21/15. В случае, если O прорвется сквозь вашу блокаду в следующем броске, у вас появится возможность двойного шота. Поскольку у вас есть три дальние фишки (у O — только одна), вы имеете более сильную позицию в Доме и владеете продвинутым якорным пунктом, поэтому контакт с фишками противника вам не страшен.

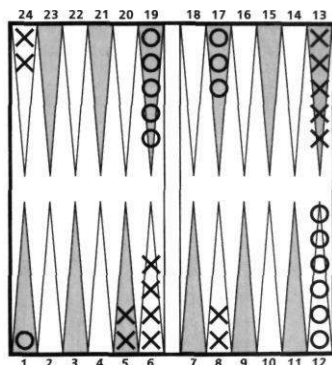
## Концепция контроля

Хотя очевидно, что контроль над ключевыми секторами доски позволяет вам свободно перемещать свои фишки и препятствовать продвижению противника, концепция контроля требует более тщательного рассмотрения. Один из способов осуществления контроля над пунктом — это его закрытие. Более динамичный



способ (и часто более эффективный) – размещение фишки или фишек таким образом, чтобы они прямо достигли необходимого пункта (т.е. находились на расстоянии в шесть или менее шагов от желаемого пункта).

В шахматах фигура угрожает не клетке, на которой она стоит, а тем клеткам, в которые она может переместиться. В нардах мы имеем такую же ситуацию: шесть пунктов перед фишкой находятся в сфере ее влияния. Каждая фишка, которая статично не привязана к позиции, может рассматриваться как источник силового поля – сильного поля влияния, которое простирается на шесть пунктов, расположенных перед пунктом, на котором стоит эта фишка. Каждый блот, попадающий в эту сферу влияния, соответственно подпадает и под угрозу побития. Исходя из данных принципов, ценность «золотого пункта» заключается в том, что стоящие в нем фишки могут прямо достичь Двора противника. Аналогично: ценность вывода ваших фишек во Двор противника частично заключается в том, что они могут достичь *вашего* Двора. Если вы будете рассматривать позицию с точки зрения сферы влияния, то вы поймете, что иногда можно контролировать всю доску, вообще лишая противника безопасных ходов.



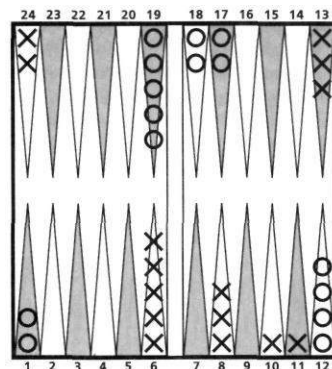
Позиция 13.

Х должен играть 6-2

В позиции 13 правильным является ход 24/18, 13/11. Теперь каждый квадрант доски находится под контролем по меньшей мере одной фишки. Фишка в пункте 24 контролирует Дом О, фишка в пункте 18 контролирует Двор О. Фишки в пунктах 13 и 11 контролируют Двор Х, а строители в пунктах 8 и 6 контролируют Дом Х. Заметьте, что фишки в пункте 5 не осуществляют контроль, поскольку находятся в фиксированной позиции. Сделав правильный ход, вы получаете некоторый контроль над всеми открытыми пунктами и осложняете безопасный выход О. О, вероятно, будет вынужден атаковать вас, чтобы оспорить ваш контроль над доской, а сделав это, он останется незащищенным. Поскольку О имеет только одну дальнюю фишку, это именно то, что вам нужно.

Вы можете ограничить использование удачных для противника чисел, если гарантируете себе контроль над ключевыми участками доски, в которые стремится продвинуться ваш противник. В случае, когда противник вывел свои дальние фишки на ранних стадиях игры, вам крайне необходимо разделить свои фишки в его пункт 5 или бар-пункт (см. главу 18), чтобы получить контроль над Двором противника и не дать ему свободно перемещать фишки.

Ранее мы упоминали о том, что обладание пунктом *не* всегда является наилучшим способом обеспечения контроля. Особенно четко это видно в позиции 14, где большинство игроков обычно закрывает бар-пункт ходом 11/7, 10/7. Этот ход позволяет закрыть отличный пункт, но оставляет вас в статичной позиции, которая также не даст вам существенного контроля над перемещениями О. Сделав этот ход, вы не оказываете прямого влияния на Двор О. Одна фишка может достичь вашего Двора, а два активных строителя в пунктах 6 и 8 могут достичь вашего Дома.



Позиция 14.

Х должен играть 4-3

Сравните ход 11/7, 10/7 (А) с ходом 24/20, 13/10 (В). Этот ход является более сильным и агрессивным, и, кроме того, он оставляет ваши фишки в динамичной позиции. У вас более сильная позиция в своем Дворе, поскольку у вас появляются новый пункт (пункт 10) и строитель в пункте 11. Если мы сравним два этих хода с точки зрения позиций в Домах, мы также увидим разительное отличие. Теперь у вас есть четыре активных строителя, которые могут достичь пункта 5, и три строителя, достигающие пункта 4. Следовательно, без закрытия бар-пункта вы оказываете большее влияние и более эффективно препятствуете продвижению фишек О, чем при закрытии этого пункта.

После хода В попытка осуществить большое разделение несет огромную опасность для вашего противника, поскольку он попадает в ваши клещи. Если же бы вы закрыли бар-пункт (А), вы дали бы противнику идеальную возможность для разделения его фишек в пункт 4 или пункт 5. Как правило, когда игрок занимает свой бар-пункт на ранних стадиях игры, его соперник может попытаться осуществить большое разделение до того, как игрок сможет подвести поближе своих дополнительных строителей.

Походив 24/20, мы разделяем фишки и перемещаем одну из них в пункт 5 О (пункт 20) и оказываем давление на его Двор, которого мы бы не могли оказать, если бы закрыли свой бар-пункт. Теперь наши фишки находятся в активной позиции и у нас есть масса путей для закрытия всех ключевых пунктов (пунктов 20, 5, 4 и бар-пункта). После сравнительно статичного хода А перспектив для немедленного закрытия новых пунктов практически нет. Для того чтобы вы могли усилить свое позиционное восприятие игры, вам следует более детально изучить различия между этими ходами.

# ГЛАВА 28

## ТАЙМИНГ

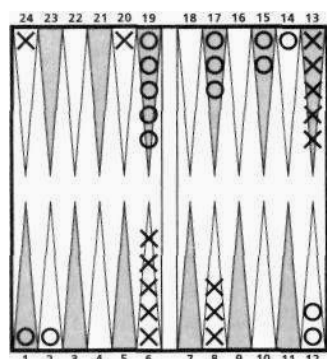
### (РАСЧЕТ ВРЕМЕНИ, ОСТАЮЩЕГОСЯ ДО КОНЦА ИГРЫ)

Сейчас мы рассмотрим игру с более динамичной точки зрения. Хотя ранее мы уже рассмотрели отдельные изолированные позиции, мы должны помнить о том, что в течение игры позиция постоянно меняется. Игра никогда не бывает полностью статичной, она прогрессирует и изменяется с каждым новым броском. По мере того как изменяется позиция, меняются ваши цели и общий план игры. В любом случае, для того чтобы достичь поставленных целей, вам и вашему противнику может понадобится время, что в нардах означает бросок. В других играх, например в шахматах, единицу времени обозначает слово «темп».

Даже если вы заставите противника напрасно потерять хотя бы половину броска, это может существенно расстроить его планы. Прежде всего мы рассмотрим варианты развития игры, которые используются для того, чтобы вы могли лишить оппонента крайне необходимого ему броска или половины броска. Такие ходы называются **замедляющими ходами**. Позже мы рассмотрим более долгосрочные аспекты расчета времени игры.

### Замедляющие ходы

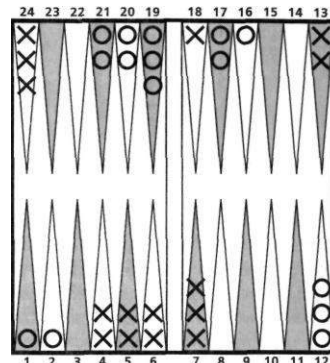
Замедляющие ходы необходимы в том случае, если существует вероятность того, что в следующем броске противник сделает нечто, что совершенно невыгодно вам. Если вы не можете остановить его прямо, вы можете применить ложный маневр, чтобы заставить противника отказаться от запланированных действий. Такой тип ситуаций часто возникает тогда, когда у вас есть незащищенная фишка, которую вы не можете обезопасить.



**Позиция 1.**  
X должен играть 5

В позиции 1 X подвергается смертельной опасности, поскольку его фишка в пункте 20 зажата в клещи противника, и O может закрыть пункт поверх этой фишки. X не может прикрыть ее второй фишкой и убрать ее из этого пункта. Поэтому X ходит 6/1\*. X заставляет O потерять половину броска на повторный ввод фишки в игру. Если O не удастся выбросить какой-нибудь дубль, он не сможет ввести фишку в игру и *одновременно* закрыть пункт поверх фишки X.

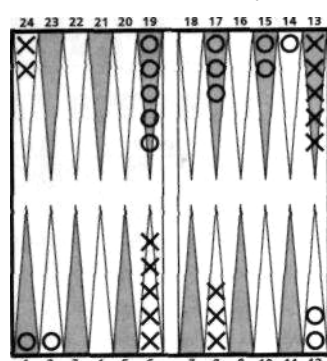
В позиции 2 фишка X в пункте 18 подвергается угрозе тройного шота. X может обезопасить эту фишку ходом 18/13, но такой ход приведет к тому, что в одном пункте X будет иметь целых три фишки. Более дерзкий ход – это 7/2\*.



**Позиция 2.**  
X должен играть 5

Этот ход временно защищает фишку X в бар-пункте противника, поскольку немногие комбинации позволяют O ввести фишку в игру и побить фишку X (заметьте, что при этом дублируются варианты использования чисел 1 и 2). Мы идем на риск, но если нам удастся закрыть бар-пункт противника, наша позиция будет великолепной, поскольку теперь все наши фишки смогут *взаимодействовать*. В этой позиции у нас есть также возможность выиграть не только половину хода – мы можем заставить O потерять весь бросок, если он не введет в игру фишку из бара. Следовательно, в позиции 2 мы делаем частично атакующий ход, в то время как в позиции 1 – чистый замедляющий ход.

Еще одно небольшое отличие позиций 1 и 2 заключается в том, что в позиции 1 мы не стремимся закрыть пункт 1, в то время как в позиции 2 пункт 2 мог бы принести нам определенную выгоду в ситуации, если мы прикроем свой блот в этом пункте. Но в любом случае основной смысл наших действий остается тем же: у нас есть фишка под угрозой удара, которую мы защищаем непрямым путем,

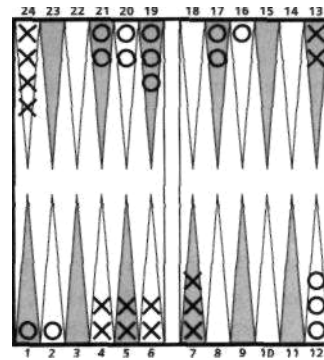


**Позиция 3.**  
X должен играть 5-4

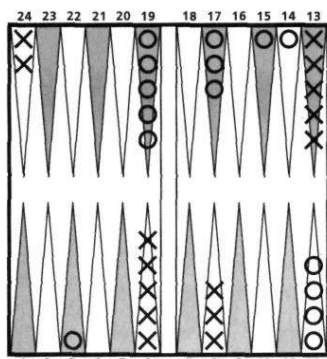
т.е. побивая фишку противника и отвлекая его в другое место доски. Этот замедляющий ход не только защищает фишку, которая уже находится под угрозой побития, он может позволить вам поставить фишку в такую позицию, которая в обычной ситуации была бы слишком опасной.

Позиции 3 и 4 идентичны позициям 1 и 2 соответственно, но в данной ситуации X должен играть весь бросок. Эти две позиции являются базовыми примерами приема побития противника и разделения своих фишек, рассмотренного в главе 21. Правильными ходами здесь являются 24/20, 6/1\* и 24/18, 7/2\* соответственно.

Замедляющий ход может потребоваться в том случае, если противник закроет хороший пункт и укрепит свою позицию.



**Позиция 4.**  
X должен играть 6-5

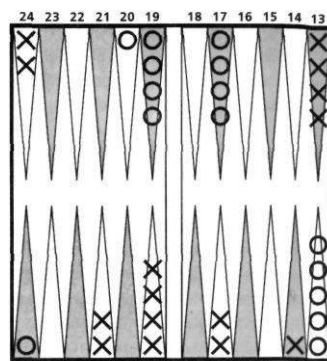


Позиция 5.

X должен играть 5-3

крыть его ходом 13/7, 11/7.

Когда противник поместил слот в какой-либо пункт, вы можете предотвратить закрытие пункта даже в том случае, если у вас нет возможности прямо побить фишку-слот.



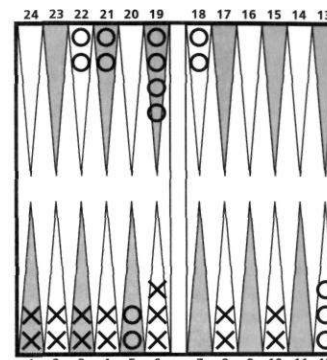
Позиция 7.

X должен играть 5

выпадения дублей, мы полностью ликвидируем шансы O на прикрытие его фишки в пункте 20.

В позиции 7 и в позиции 8 O опрометчиво использовал слот в предыдущем броске. Как мы уже упоминали ранее в главе 17, O нарушил принцип, который гласит, что нельзя использовать слот в том случае, если ваши дальние фишки разделены или находятся под угрозой. Эти примеры показывают нам, почему использование слота при разделенных дальних фишках является неверным ходом. После того как вы пошли на риск и поместили слот в определенный пункт, вы ожидаете, что сможете закрыть этот пункт, если противник не побьет вас. Но, если ваши фишки разделены или находятся в опасности, вас могут побить один раз или даже дважды. И пока вы заняты повторным вводом фишки в игру, вы можете упустить возможность и не прикрыть свой слот.

## Применение рискованных ходов

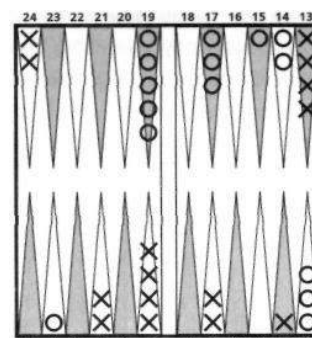


Позиция 9A.

X должен играть 4-3

При выпадении дебютной комбинации 5-3 мы рекомендуем вывести две фишки из Двора противника ходом 13/8, 13/10. Но в позиции 5 необходимо закрыть пункт 3. Этот ход скорее всего не позволит O совершить побег немедленно. И, что еще более важно, лишит вашего противника половины броска. Вы выигрываете время и не даете своему сопернику закрыть хороший пункт.

Подобным же образом в позиции 6 мы закрываем пункт 2 вместо бар-пункта, потому что мы одновременно бьем противника и не даем ему закрыть ключевой пункт. Но стоит передвинуть одну фишку O из пункта 2 в пункт 1, как мы уже не выиграем время путем закрытия пункта 2, поэтому бар-пункт является более ценным, и нам следует за-

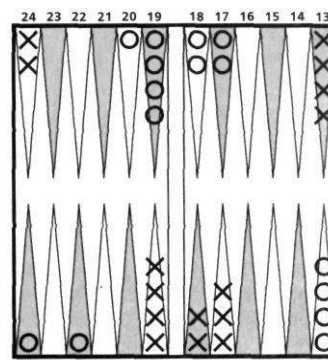


Позиция 6

X должен играть 6-4

В позиции 7 правильным является ход 6/1\*, который позволяет сократить шансы O на прикрытие слота наполовину (с пункта 24 до пункта 11 – заметьте, что при этом ходе дублируются варианты использования чисел, которые позволяют противнику повторно ввести фишку в игру и прикрыть слот: 1 и 3). В связи с этим у нас может появиться шанс на второй удар по этой фишке до того, как O прикроет свой слот. Отметим для себя, что мы не собираемся закрывать пункт 1, мы только хотим не дать O закрыть свой пункт 5. Следовательно, если O не побьет блот в пункте 1, мы не станем его прикрывать. В данной позиции мы приветствуем возможность обмена ударами по нескольким основным причинам, которые мы проанализировали ранее в главе 16: O имеет только одну дальнюю фишку, у нас дальних фишек больше, наша позиция в Доме лучше, а у противника – блот в его Доме.

В позиции 8 O только что поместил слот в свой пункт 5. Мы можем побить две фишки ходом 8/3\*1\* (идеальный замедляющий ход), поскольку O придется использовать весь последующий бросок для повторного ввода фишек в игру. Кроме случая



Позиция 8.

X должен играть 5-2

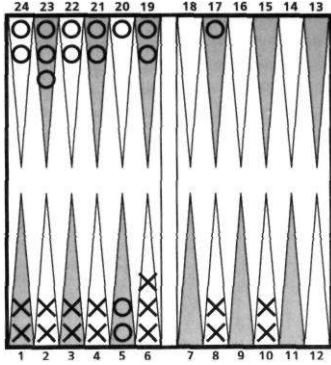
Когда вы обдумываете, стоит ли вам идти на большой риск, вы должны проанализировать не только непосредственную опасность и выгоду, но и возможность более позднего применения рискованного хода через несколько бросков. Подобные позиции часто возникают, когда вы намного опережаете противника в гонке, а он использует стратегию удерживающей игры. Здесь единственным фактором при принятии решений является безопасный ввод фишек в свой Дом.

В главе 14 мы показали, как вы можете оставить свои фишки незащищенными с наибольшей выгодой для себя в том случае, если вы вынуждены поступить именно так. Здесь мы рассматриваем возможность сейчас добровольного оставления шота вместо оставления более опасного шота в дальнейшем.

В позиции 9A правильным является ход 10/6, 10/7, который оставляет следующий непосредственно прямой шот с расстояния в два пункта. Конечно, вы можете сыграть безопасно 6/2, 4/1 и надеяться вообще избежать шота, но рекомендованный нами ход имеет два преимущества. Меньшее из них заключается в том, что вы даете противнику только одиннадцать комбинаций, кото-

рые позволят ему побить вас, в то время как позже, если вам придется разбить пункт 10 и оставить там незащищенную фишку, вы предоставите сопернику пятнадцать комбинаций для удара. Большое преимущество заключается в том, что, даже если вас побьют в текущей позиции, вы все еще сможете выиграть, потому что обогнали противника в гонке и имеете пять закрытых пунктов в своем Доме, в то время как пункт 20 все еще не занят О.

Давайте посмотрим, что произойдет, если мы отложим оставление шота. После следующих нескольких бросков позиция противника улучшится, поскольку он подведет своих строителей для закрытия своего пункта 5. Кроме того, в процессе этих нескольких следующих бросков вам придется разбить свою 5-пунктовую доску и ослабить позицию. Следовательно, время, остающееся до конца игры не благоприятствует вам, поскольку каждый дополнительный бросок, при котором вы не можете освободить пункт 10, улучшает позицию противника и ухудшает вашу. Если вас побьют позже, шансов на победу у вас не останется.



Позиция 9В.

X должен играть 4-3

В позиции 9В у вас та же ситуация, но соперник продвинулся гораздо дальше. Здесь правильным ходом будет не оставление шота, а продвижение вглубь Дома ходом 6/2, 4/1. Вопреки всем ожиданиям противника его позиция ухудшится. У него закончилось время для осуществления конструктивных ходов, и О столкнулся с весьма неприятной перспективой: ему придется разбить свою доску и продвинуться вглубь Дома, убивая фишки, либо освободить ваш пункт 5.

Из всего вышеизложенного мы можем вывести общее правило: если позиция противника улучшается с каждым броском, а ваша позиция становится все хуже и вам в любом случае придется оставить шот в дальнейшем, вы должны пойти на немедленный дополнительный риск, чтобы безопасно вести фишки в свой Дом.

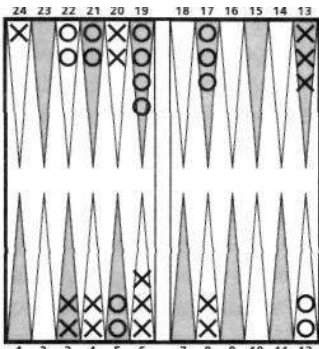
Но вы должны ждать и играть безопасно, если:

- позиция противника ухудшается или ухудшится в ближайшее время;
- ваша позиция улучшается либо ваша позиция ухудшается в меньшей степени, чем позиция противника;
- у вас есть хорошие шансы на безопасный ввод фишек в Дом без оставления каких-либо шотов.

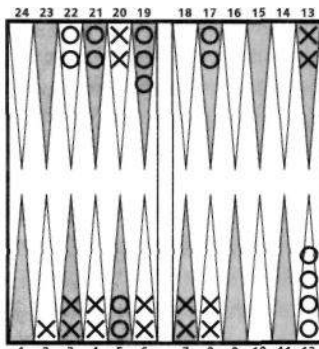
Такие позиции, как 9А и 9В, встречаются в реальной игре очень часто. Хотя в некоторых случаях правила, приведенные нами выше, не могут дать вам однозначного ответа: перед принятием решений вам крайне необходимо проанализировать последующее развитие игры и выяснить, как будут развиваться позиции далее.

Эти же принципы используются в еще одном важном типе позиций – двусторонней удерживающей позиции. Она возникает в том случае, когда оба игрока имеют продвинутый пункт в Доме противника.

Позиции 10 и 11 являются типичными позициями, в которых каждый из игроков владеет пунктом 5 противника. Как мы уже увидели в главе 20, этот пункт обеспечивает обоим игрокам существенной тактической безопасностью, а исход игры определяют долгосрочное развитие позиций и планирование ходов. В этом типе позиции первый из игроков, покинувший свой якорный пункт в Доме противника, остается незащищенным, и, следовательно, ощущению теряет преимущество в игре. Для того чтобы удержать свой якорный пункт, вы должны иметь время для перемещения других фишек без разрушения своей позиции.



Позиция 10



Позиция 11.

(А) X должен играть 5-2  
(В) О должен играть 5-2

В позиции 10 О явно опережает X в гонке. Но лидирование в гонке является причиной его проблем. У О скоро закончатся возможные конструктивные ходы, и он будет вынужден оставить пункт 5, что весьма рискованно. У X нет таких дилемм именно потому, что он отстает в гонке и у него есть время, чтобы подождать, пока О будет вынужден переместить свои фишки. Третья фишка X в пункте 24 на самом деле является тайным оружием X. Реальной опасности для этой фишки нет. Более того, X сможет перемещать ее по доске, получая дополнительные возможности для использования бросков, чего так не хватает О.

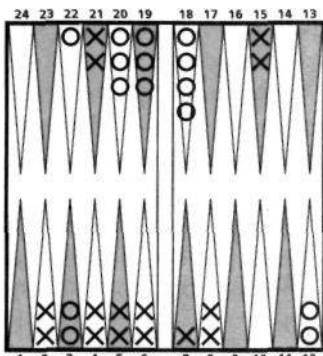
Позиция 11 весьма похожа на предыдущую, за исключением того, что здесь в гонке лидирует X. О может безопасно сыграть нескольких следующих бросков и сделать это конструктивно, поскольку он имеет две дополнительные фишки в пункте 12, а X уже практически исчерпал возможности для конструктивных ходов. Вскоре он столкнется с неприятным выбором: ему придется разрушить позицию в своем Доме либо освободить пункт 5 противника, либо освободить средний пункт. Следовательно, время, оставшееся до конца игры, явно благоприятствует О. X осознает всю невыгодность своей позиции, а также тот факт, что он неизбежно будет вынужден оставить пункт 20. Вместо того чтобы ждать, пока его позиция ухудшится, а позиция О, наоборот, улучшится, X делает правильный ход – 20/13. Хотя в главе 20 мы всячески подчеркивали важность удерживания «золотого пункта», X с большой неохотой решает освободить этот пункт сейчас, пока он может свободно переместить свои фишки в средний пункт.

Теперь давайте проанализируем ту же позицию, но при этом комбинацию 5-2 должен играть О. Исходя из тех же рассуждений, которыми руководствовался X, О понимает, что является фаворитом в игре и время на его стороне. Следовательно, О должен использовать выжидающий стиль игры, оставление пункта 5 сейчас с помощью хода 5/12 было бы критической ошиб-

кой. Правильным для О в данной ситуации является простой ход 12/19, который позволяет ему спокойно ожидать следующего хода Х.

Давайте вкратце рассмотрим две другие возможные ошибки, которые О мог бы совершить. В обычной ситуации О мог бы сделать ход 12/17, 12/14, чтобы выманить Х из пункта 20. Но в данной позиции, как мы уже видели, Х ищет повод, чтобы освободить пункт 20 до того, как его позиция ухудшится. Следовательно, он приветствует возможность вывода своей фишки и одновременного побития противника, поскольку это побитие обеспечит минимальную безопасность его фишке, оставшейся в пункте 5 противника. Более того, если Х не побьет противника с помощью числа 6, О ничего не добьется, поскольку у него нет адекватных путей для прикрытия блота в пункте 14. Если О выбросит число 2, он не получит выгоды от прикрытия блота, поскольку для таких действий ему придется оставить свой средний пункт, а это освободит две фишки Х в среднем пункте. И наконец, ход 12/17, 19/21 также является ошибкой. Хотя вам может показаться, что с его помощью О выигрывает время, на самом деле он не получает ничего. Рекомендованный нами ход 12/19 позволяет О лучше распределить своих строителей и дает ему возможность не одинарного, а двойного шота в том случае, если Х выведет одну фишку из пункта 5 О.

Чем больший опыт приобретает игрок, тем, в большей степени он учится предвидеть будущий ход игры. Если вам кажется, что ваша игра приведет вас к благоприятной позиции, продолжайте идти по тому же пути. Но, если вы предчувствуете, что вы постепенно приходите к проигрышной позиции, вам следует немедленно принять корректирующие меры, даже если для этого придется пойти на риск.



Позиция 12.

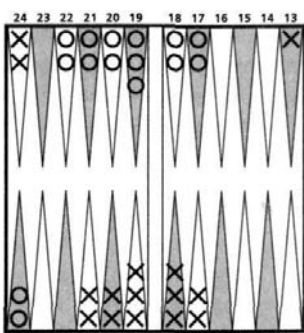
Х должен играть 6-1

Позиция 12 является еще одним простым примером ситуации, где способность заглянуть немного вперед делает очевидным правильный ход. В данном случае, если Х останется в пункте 21 и сделает ход 8/2, 8/7, О сможет практически немедленно зажать его. Более того, каждый бросок, в процессе которого Х остается на месте, делает его позицию более опасной, поскольку О будет продолжать закрывать свою доску. У О есть достаточное количество свободных фишек в пунктах 18, 19 и 20, чтобы иметь возможность усилить свою позицию и ожидать, пока Х не сделает опрометчивый ход. Поэтому Х должен играть 21/15 и 7/6. Теперь, если О пойдет в атаку при наличии всего двух закрытых пунктов и блота в Доме, ситуация будет менее опасна для Х, чем в том случае, если бы О атаковал при более сильной позиции в своем Доме. Понимание следующей части данной главы полностью зависит от того, смогли ли вы ухватить суть концепции расчета времени, а также от вашей способности рассматривать позицию не как изолированный объект, а как часть единой цепи событий.

## Битва блокад

В нардах одной из ваших основных целей является формирование блокады перед фишками противника, причем более предпочтительна полная 6-пунктовая блокада. И естественно, вы сами должны избегать попадания в блокаду вашего противника. Если вы оказываетесь в ловушке позади блокады (даже полной блокады), игра еще не обязательно проиграна, но единственный путь к победе в такой позиции – заставить противника разрушить свою блокаду. Атака и закрытие доски явно не помогут вам достичь вашей цели, вместо этого вы должны сами попытаться сформировать блокаду перед дальними фишками соперника в надежде вынудить его разрушить позицию первым. Эта часть главы посвящена тем позициям, в которых обе стороны имеют блокады, т.е. **битве блокад**.

Когда создается ситуация битвы блокад, на окончательный результат игры могут повлиять несколько факторов, например, количество захваченных в ловушку фишек и длина блокад, но решающим всегда остается один фактор: тайминг, т.е. время, остающееся до конца игры.



Позиция 13.

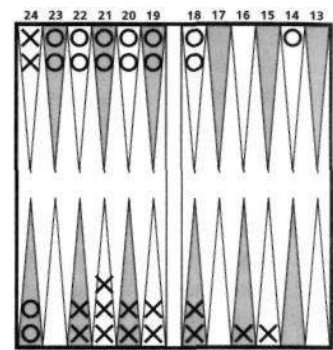
Право броска принадлежит X

В позиции 13 О имеет полную блокаду, но тем не менее фаворитом в игре является Х. Причина этого проста: если ни одна из сторон не сможет вывести дальние фишки, что вполне вероятно, то кому-то придется разрушить собственную блокаду. Поскольку при подсчете шагов становится ясно, что Х имеет на четырнадцать шагов больше, чем О, у него больше времени для удерживания блокады. Если О разрушит свою блокаду первым, Х сможет вывести свои дальние фишки, не разрушая позицию до ввода фишек в Дом.

В некоторых случаях бывает неясно, кому из игроков придется разрушить блокаду первым. Тогда, чтобы время играло вам на руку, вы должны выбрасывать небольшие числа. Но осмотрительная манера игры может позволить вам сохранить блокаду в течение ключевого дополнительного хода.

В позиции 14 вам жизненно необходимо сделать ход 9/7, 10/6. После этого хода вы оказываетесь в позиции, где вы не можете легально сыграть число 6. Другими словами, если вы выбросите число 6, вам не нужно будет его использовать вообще. Следовательно, вы замедляете ход своей игры.

Хотя в некоторых элементарных удерживающих позициях вы стремитесь сохранить число, чтобы избежать ослабления пункта (вывода одной фишки из этого пункта) и оставления незащищенной фишки, вы также должны помнить,



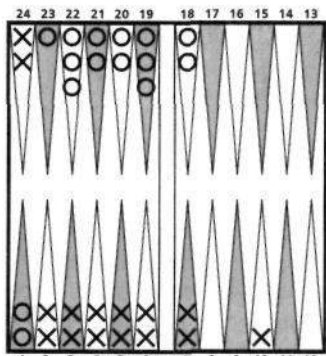
Позиция 14.

Х должен играть 4-2

что существуют позиции, где вы можете замедлить темп своей игры, лишив себя возможности использовать определенное число.

Чтобы вынудить противника первым разрушить блокаду, вы должны продвигаться вперед как можно медленнее, надеясь на то, что противник будет двигаться слишком быстро. Следовательно, вы должны делать крайне осмотрительные ходы, чтобы не замедлить противника.

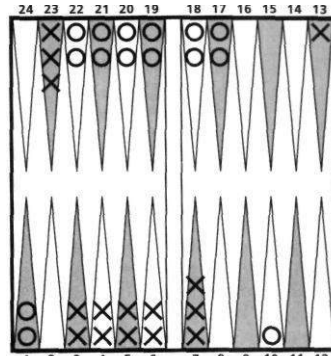
Например, в позиции 15 правильным является не побитие, а ход 10/9. О, вероятнее всего, придется ослабить свой бар-пункт в следующем броске, что потенциально освобождает ваши дальние фишки. Пока противник остается в своем бар-пункте, вы не можете разрушить свою блокаду первым, поскольку такое действие повлечет за собой огромный риск. Побив противника, вы можете задержать его на несколько бросков.



Позиция 15.

X должен играть 1

Но в других случаях побитие О может ускорить темп его игры! Например, в позиции 16, основным источником дополнительного времени О является его фишка в пункте 10. Побив эту фишку, вы оставляете его позицию оголенной, у противника не остается свободных фишек, которыми он может играть на своей части доски. Теперь большинство комбинаций, с помощью которых он может снова ввести фишку в игру, вынудят его разрушить блокаду. Правильным в данной ситуации является ход 13/10\*6. Помните: вы лишаете себя возможности использовать число 6, переводя эту фишку в ваш Дом.

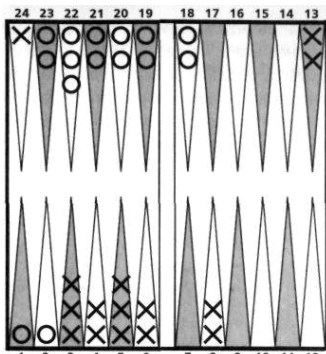


Позиция 16.

X должен играть 3-4

Когда вы принимаете решение о побитии свободной фишки, вы должны не только

взвешивать количество полезных очков, которые вы отнимаете у противника, но также принимать во внимание количество времени и число очков, которые О может не использовать, оставаясь на баре. Кроме того, вы должны искать такие позиции, при которых побитие последней свободной фишки противника приведет к тому, что вы сможете вынудить его ввести фишку в игру и одновременно разрушить позицию, оставив вам шот.



Позиция 17.

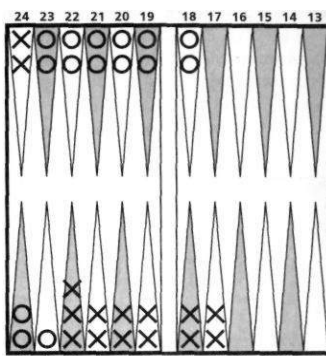
X должен играть 6

Позиция 17 является более сложным примером: здесь вам придется искать выход из крайне неприятной ситуации. Поскольку у О почти не осталось времени для ходов в его части доски, вы можете немедленно оставить его в покое и сделать ход 13/7, рассчитывая на то, что он не сможет выбросить числа 5 или 6 в следующий раз. Но, даже если О не выбросит числа 5 или 6, он вероятно выбросит 2 и побьет вас, вынуждая немедленно выбросить число 1. На самом деле существует всего шесть комбинаций (1-3, 1-4 и 3-4), которые оставляют вас в выгодной позиции. (Даже при выпадении этих комбинаций О может спасти свою игру, если разобьет пункт в своем Доме, чтобы с риском для себя побить вас.)

Теперь давайте рассмотрим альтернативный ход, 8/2\*. На первый взгляд этот ход может показаться неверным, поскольку вы хотите, чтобы противник продолжал свое движение и разрушил блокаду. Но заметьте, что здесь существует шесть комбинаций (1-3, 1-4 и 1-5), которые вынудят О ввести фишку в игру и не побить вас в ответ, что также заставит его разрушить блокаду. Другими словами, здесь у вас есть такое же количество шотов, которое предоставляет вам прямое преимущество. Более того (и это самое важное), вас вполне устроит ситуация, когда противник останется на баре. Хотя вы хотите, чтобы он ввел фишку

в игру и разбил свою блокаду, у вас нет насущной необходимости в том, чтобы он сделал это незамедлительно. У вас все еще есть три фишки вне Дома, две из которых находятся в пункте 13, следовательно, вы можете ждать в течение многих бросков, пока О снова введет свою фишку в игру. На самом деле вы с большим удовольствием закроете пункт 2 и будете ждать, пока О не войдет в игру в пункт 1 и разрушит свою доску. Вы даже можете закрыть свой бар-пункт, если О останется на баре в течение нескольких бросков.

Позиция 18 более проста, здесь вы однозначно хотите, чтобы О продолжал движение и разрушил свою

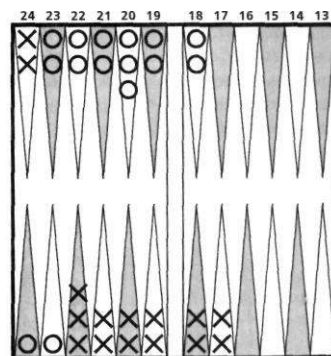


Позиция 18.

X должен играть 6-1

блокаду. К сожалению, у вас нет другого выхода, кроме побития фишки противника в пункте 2. Вы не должны прикрывать свою фишку в пункте 2, поэтому ходите 8/2\*, 8/7. Вы хотите оставить фишку в пункте 2 незащищенной, чтобы заставить О побить вас. Побитие и задержка в Доме О, где он закрыл пять пунктов, может замедлить темп вашей игры. Этот ход также лишает вас возможности использовать число 6 и позволяет О немедленно войти в игру, так что он сможет разрушить свою блокаду.

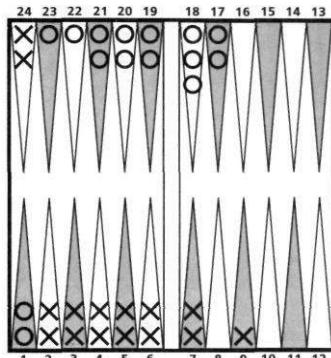
В позиции 19 используется тот же принцип: вы пытаетесь выиграть время, вынуждая О побить вас. Правильным в данной ситуации является ход 8/2\*, 3/1\*, который оставляет незащищенными две фишки.



Позиция 19.

X должен играть 6-2

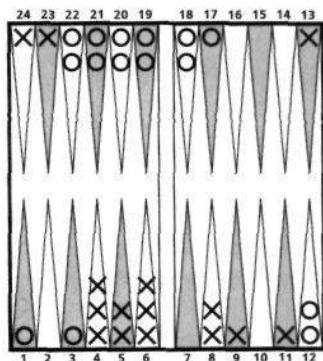
Позиции битвы блокад осложняются тем фактом, что, если противник не имеет полной блокады, вы можете выиграть, просто выводя свои дальние фишки. Иногда наибольший шанс на успех дает атака и возможное закрытие своей доски для противника, после чего вы можете вывести свои фишки даже из 5-пунктовой блокады.



Позиция 20.

X должен играть 1-1

В позиции 21 X хотел бы завершить закрытие своей доски ходом 8/5, 6/5, но, если он не выбросит немедленно комбинацию 1-6, ему придется разрушить свою доску в следующем броске. Правильным в данной ситуации является ход 24/23, 6/3. Хотя вам не удастся закрыть O на баре, чтобы получить реальные шансы на победу, вам будет необходимо продвинуться к границе его блокады. Но если перенести одну фишку X с пункта 1 в пункт 23, ситуация меняется: перед вами встанет сложная задача вывода двух дальних фишек из 5-пунктовой блокады O. Правильным в данном случае будет ход 8/5, 6/5. Вы уже получили одну возможность для использования числа 6. Ход 24/23 является важным, но он не настолько необходим, как в позиции 21А, поскольку, если вам удастся вывести одну дальнюю фишку, вы сможете сделать несколько бросков, чтобы выбросить число 1 и продвинуться к границе блокады противника.

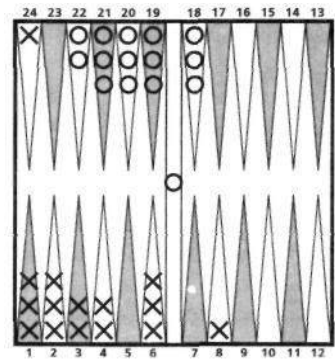


Позиция 22.

X должен играть 2-2

Позиции битвы блокад, проиллюстрированные в данной части главы, – это всего лишь небольшая часть всех позиций, которые могут возникнуть в реальной игре. При умелом совмещении тактики и распределения ходов по времени, для игрока в нарды они становятся наиболее захватывающими, но вместе с тем и наиболее сложными и коварными.

Например, в позиции 20 время работает против X, и ему вероятней всего придется разрушить свою блокаду первым, если он сделает ход 9/5. Правильный в данной ситуации ход выглядит следующим образом: 24/23\* / 22\*(2). Теперь, если X выбросит число 6 в последующих двух бросках (а это весьма вероятно), он, скорее всего, победит, поскольку первая освобожденная фишка даст ему время подождать, пока на игральном костяке выпадет второе число 6. Более того, у X может появиться дополнительное время для того чтобы выбросить число 6 даже после того, как он освободит свой бар-пункт, так как пройдет немало времени, прежде чем O введет в игру обе побитые фишки.



Позиция 21.

X должен играть 3-1

В позиции 22 ваши фишки находятся позади мощной блокады, но вы сами можете сформировать собственную блокаду с помощью хода 13/7, 9/7. Но если вы изучите результирующую позицию битвы блокад, то поймете, что у O есть намного больше времени, чем у вас, и ваш противник может создать 6-пунктовую блокаду при выпадении числа 5. Даже если O выбросит число 6 и выведет одну свою фишку или выбросит число 2 и закроет пункт 3, вы окажетесь в невыгодном положении. Так как подобные перспективы вас совершенно не устраивают, вы можете рассмотреть возможность применения другого плана игры: атакуйте противника ходом 9/3\* / 1\*! Конечно, если O побьет вас в ответ при выпадении числа 1, вы, вероятно, проиграете. Но, если это ему не удастся, у вас есть превосходные шансы на продолжение атаки и закрытие O на баре. Более того, в этом случае блот противника в пункте 17 становится помехой для его игры, поскольку в последующей битве вы можете побить его до того момента, как O обезопасит эту фишку. Если вам удастся закрыть O на баре, у вас появятся шансы на вывод ваших дальних фишек из блокады противника до того, как вам придется разрушить свою доску и выпустить O из бара.

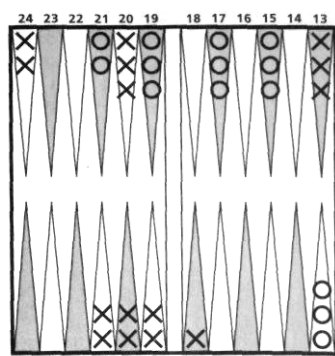
# ГЛАВА 29

## ПРОСТАЯ УДЕРЖИВАЮЩАЯ ИГРА И УДЕРЖИВАЮЩАЯ ИГРА В ДОМЕ ПРОТИВНИКА

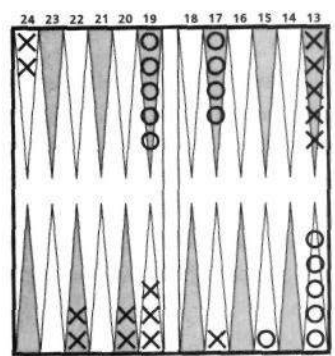
### Удерживающая игра

В удерживающей игре вы владеете одним или двумя пунктами противника (пунктами в Доме противника либо его бар-пунктом). Вы надеетесь побить противника, когда он будет вводить свои фишки в Дом. Иногда использование удерживающего стиля игры может быть вашим единственным шансом на победу, если противник опередил вас в гонке и смог вывести свои дальние фишки. Но довольно часто удерживающую игру можно использовать не только как последнее средство, но и в качестве эффективного общего плана игры.

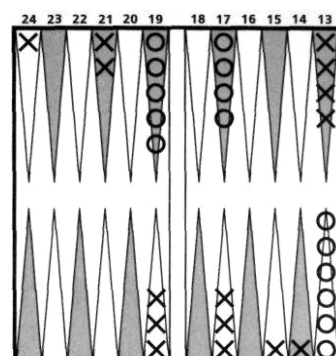
Во многих наиболее успешных удерживающих играх вы владеете двумя пунктами в Доме противника: одним в глубине Дома и другим, который используется в качестве продвинутого якорного пункта. Часто ними являются пункты 1 и 5 противника. Удерживая эти два пункта, вы существенно осложняете своему противнику освобождение среднего и других пунктов Двора и не позволяете ему безопасно закрывать дополнительные пункты в Доме. Два удерживаемых вами пункта контролируют все остальные пункты в части доски, принадлежащей противнику: пункт 5 не позволяет ему безопасно оставлять блоты во Дворе, а пункт 1 не дает противнику оставлять блоты позади пункта 5. Если у вас есть сильная удерживающая позиция, вы просто ожидаете шота и закрываете пункты в своем Доме, чтобы обеспечить себе выигрышное положение, когда вы побьете противника.



Позиция 1.  
X должен играть 4



Позиция 2.  
X должен играть 4-4



Позиция 3.  
X должен играть 4-3

Позиция 1 является отличным примером удерживающей игры в пунктах 1 и 5. Несмотря на то, что О закрыл два новых выгодных пункта, пункт 21 и пункт 15, ему все еще сложно обеспечить безопасность своих фишек при их вводе в Дом. Самый важный для X фактор в данной ситуации – это время, оставшееся до конца игры. X хочет убедиться, что сможет удержать ключевые пункты, которыми он владеет сейчас, пока будет ожидать возможностей для шота. В данный момент X имеет только две свободные фишки, которыми он может играть совершенно свободно – это фишки в пункте 20 и в среднем пункте. Правильным в данной позиции будет ход 20/16, который оставляет шот для противника. X надеется на то, что его побьют и он сможет получить дополнительное время для игры. Хотя при удерживающей игре у вас должно быть много дальних фишек, некоторые принципы могут применяться и тогда, когда у вас их гораздо меньше, чем это обычно необходимо для удерживающей игры.

В позиции 2 X может создать позицию удерживания в пунктах 1 и 5 противника с помощью всего двух фишек, сделав ход 24/20(2), 13/5, 13/9.

Весьма распространенная ситуация в удерживающей игре – это наличие трех фишек в Доме О: две фишки удерживают продвинутый якорный пункт, а третья фишка находится как можно глубже в Доме, чтобы не позволить О безопасно вводить фишки в Дом. Позиция 3 является ярким примером такой ситуации.

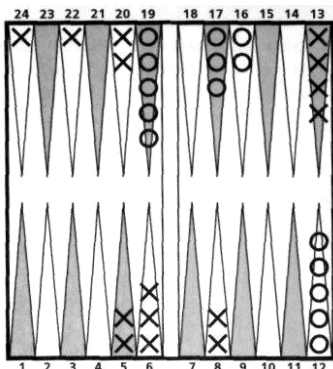
Правильным в данной позиции является ход 13/9, 8/5, который позволяет максимально быстро закрыть пункты в вашем Доме. С вашей стороны было бы неверно сделать ход 24/21, так как это бы позволило О играть неудобные для него числа позади ваших фишек.

Удерживание одной фишки в глубине Дома противника, которая вынуждает О оста-

вить шот, – это ключевой элемент стратегии удерживающей игры. Подобную ситуацию в середине игры необходимо было бы разыгрывать совершенно по-другому, если бы фишки О все еще находились в ловушке в вашем Доме. В таком случае вы бы могли перевести стоящую отдельно дальнюю фишку в свой якорный пункт, чтобы вы имели свободную фишку для перемещений либо для побития О во внешнем поле.

Именно по этим причинам в позиции 4 вы переводите дополнительную фишку в якорный пункт ходом 22/20. В данной позиции ход 24/22 является ошибкой, поскольку позволит О играть позади ваших фишек в его пунктах 1 и 2. Вы не можете играть удерживающую игру в пунктах 3 и 5 противника и ожидать, что сумеете удержать оба этих пункта в данной позиции, потому что у вас нет достаточного количества времени, позволяющего вам ожидать возможности удара до того, как вам придется покинуть какой-либо из своих пунктов.

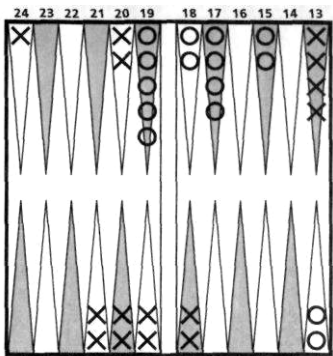




Позиция 4.

X должен играть 2

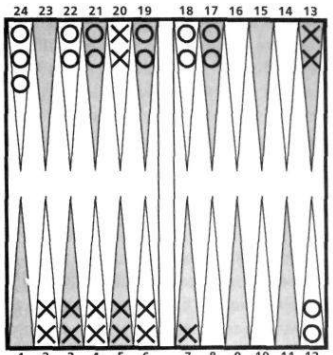
ку в игру в пункт 23, поэтому вы ходите бар/23, 13/8.



Позиция 6.

O должен играть 6-1

придется освободить средний пункт в следующем броске; во-вторых, ваш средний пункт практически не имеет никакой удерживающей силы. Единственная комбинация, которую может заблокировать ваш средний пункт, – это 1-1.



Позиция 8.

X должен играть 6-2

пункт.

Позиция 8 может развиваться в позицию 9. Здесь вам может показаться, что другого выбора, кроме освобождения среднего пункта, просто не существует. Но правильным ходом будет перемещение только одной фишки из среднего пункта 13/5! Полная сдача среднего пункта позволит O легко перевести фишки в Дом в гонке, где он опережает вас. Конечно, в оставлении прямого шота кроется определенная опасность, но это ваш оптимальный шанс на победу. Даже если O побьет вас с помощью числа 1, вы, вероятно, получите возможность для прямого возвратного шота, который бьет блот O в пункте 23. Если O не выбросит число 1, вы будете удерживать его в среднем пункте или можете вынудить его немедленно оставить вам прямой шот, если он выбросит 6 (кроме дубля 6-6) или 5-4. Если бы в позиции 9 вы удерживали пункт 18 вместо пункта 20, средний пункт не имел бы для вас большого значения. Вы просто сыграли бы 13/8, 13/10.

Давайте рассмотрим позицию 5 с точки зрения игрока O. Мы видим, что фишка в пункте 24 не позволяет O безопасно перемещаться в его Доме. Следовательно, правильным ходом для O будет ход 19/24\*, 18/24, который позволит ему закрыть пункт 24 и вынудит вас продвинуться дальше.

Этот тип позиции является исключением из общего правила середины игры, которое гласит: не закрывайте свой пункт 1, особенно в том случае, если вы не закрыли каких-либо других пунктов в Доме или противник уже имеет якорный пункт в вашем Доме.

После этого X выбрасывает комбинацию 5-2. Для вас крайне важно ввести фишку в игру в пункт 23, поэтому вы ходите бар/23, 13/8.

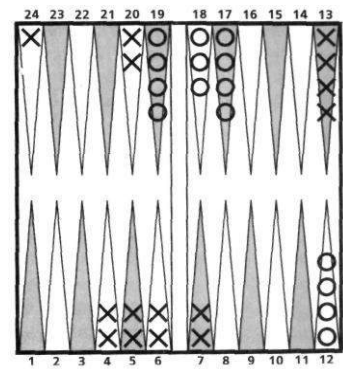
В позиции 6 O не может играть безопасно, поэтому в данном случае правильным для него будет ход 17/24\*, с помощью которого он стремится заставить вас войти в игру как можно дальше от начала его Дома. Но во многих удерживающих позициях у вас есть только один ключевой удерживающий пункт.

Например, в позиции 7 вы удерживаете бар-пункт O. Вы хотите помешать O освободить его средний пункт и перевести фишки в Дом. В данном случае правильным будет ход 13/7, 13/9, с помощью которого вы покидаете свой средний пункт.

Удерживание среднего пункта в данной позиции является ошибкой по двум причинам: во-первых, вы не хотите ослабить свою позицию в вашем Доме, особенно потому, что вам в любом случае

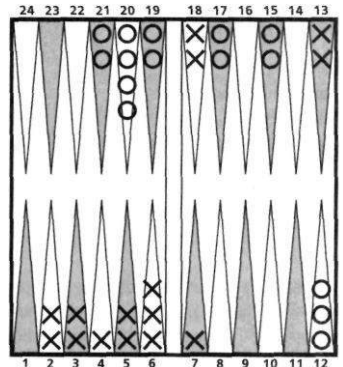
В позиции 8 вы удерживаете пункт 20. И снова вы стремитесь не дать O безопасно освободить его средний пункт. Но сейчас вам жизненно необходимо удержать ваш средний пункт. В этой позиции, в отличие от позиции 7, один пункт 20 не мешает O безопасно ввести фишки в свой Дом.

Хотя вам и кажется, что средний пункт не блокирует практически ничего, давайте сравним, что произойдет при удерживании этого пункта и без него. Если вы сделаете ошибочный ход 13/7, 13/11, O выведет одну фишку из его среднего пункта. Теперь, если вам не удастся побить не прямой шот с расстояния в восемь пунктов (вероятность  $\frac{5}{36}$ ), он безопасно переместит и другие свои фишки в следующем броске. Другими словами, сдача вашего среднего пункта позволяет противнику освободить свой средний пункт, перемещая по одной фишке за один бросок. Правильным в данной ситуации является ход 7/1, 3/1, который позволяет вам удерживать максимально долго ваш средний пункт. Пока вы удерживаете средний пункт и пункт 20, только выпадение комбинации 6-5 или дубля позволяют O освободить свой средний



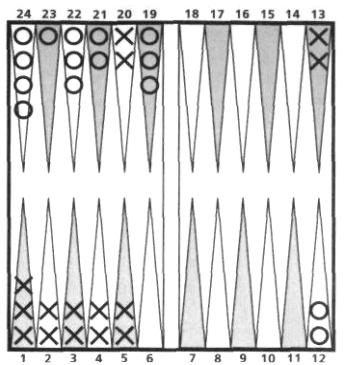
Позиция 5.

O должен играть 6-5, а затем X должен играть 5-2



Позиция 7.

X должен играть 6-4



Позиция 9.

X должен играть 5-3

# Удерживающая игра в Доме противника

## Цель удерживающей игры в Доме противника

Возможно, удерживающая игра в Доме противника является наиболее захватывающей частью игры в нарды. И такая игра однозначно является самой сложной. Если вы играете правильно, то можете получить шансы на победу в такой ситуации, которая при любой другой стратегии была бы безнадежной. Вначале давайте рассмотрим общую стратегию удерживающей игры в Доме противника.

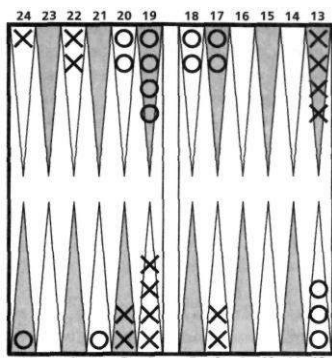
Фундаментальное условия для удерживающей игры в Доме противника – это захват по меньшей мере двух пунктов в Доме вашего противника. (В редких и обычно удачных случаях вы можете захватить более двух пунктов.) Как правило, вам необходимо удерживать два пункта, которые находятся глубоко в Доме противника и рядом друг с другом. В конце данной главы, где сравниваются обычная удерживающая игра и удерживающая игра в Доме противника, мы покажем вам, какие пункты являются оптимальными и что отличает эти два вида игры.

Вторая часть основного плана игры состоит в том, чтобы позволить О провести свои фишки по доске и начать процесс ввода фишек в его Дом. По мере того как О будет вводить фишки в свой Дом, ему придется отказаться от любой блокады. Он будет вынужден оставить ключевые пункты в своем Доме и все фишки в оставшихся пунктах, что создаст ему определенные неудобства. После того как противник ослабит свою позицию, вы можете приступить к осуществлению третьей стадии игры.

В третьей стадии вы ожидаете, что противник будет вынужден неоднократно оставлять шоты, пока вы не побьете его. Мы уже говорили, что безопасно снять фишки с доски в ситуации, когда противник удерживает один пункт в вашем Доме, довольно сложно, безопасное снятие фишек с доски при захваченных противником двух пунктах в Доме практически невозможно. Поскольку каждый оставляемый слот вероятнее всего окажется под угрозой двойного шота, вы можете быть практически уверены в том, что пройдете третью стадию игры успешно.

Четвертая стадия игры предполагает удерживание побитой фишки противника (и, вероятно, побитие еще одной фишки), что обеспечит вам победу в игре. Поскольку ваш противник уже разрушил свою блокаду, вывел фишки из активной игры и даже оставил некоторые пункты в своем Доме еще на второй стадии игры, он не сможет дать вам настоящий отпор.

Вам крайне необходимо не выводить свои фишки из активной игры, пока вы ожидаете возможности для побития фишек противника. Вы должны любой ценой избегать их скапливания в одном или двух пунктах, поскольку вам понадобятся все ваши фишки, чтобы после побития победить в игре. Помните: ключ к успешному осуществлению удерживающей игры в Доме противника – это обеспечение достаточного количества времени для игры вашими оставшимися фишками (при этом вы не должны убить ни одну из своих фишек), пока вы ожидаете шотов. Все ваши маневры и стратегия основаны именно на этом ключевом факторе, т.е. на распределении ваших ходов по времени, оставшемуся до конца игры. А расчет времени, оставшегося до конца игры, может быть крайне сложным делом. К сожалению, к этому фактору нельзя применить глубокий анализ в полном объеме. Теперь же мы рассмотрим все стадии, через которые проходит типичная удерживающая игра в Доме противника.



Позиция 10.

Х должен играть 6-2

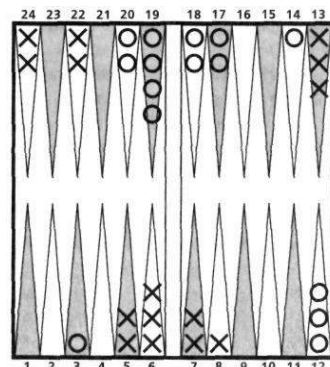
## Иллюстративная игра

В позиции 10 Х существенно отстает от своего противника в гонке и начинает рассматривать возможность использования удерживающей игры в Доме противника. Но он еще не подготовился к использованию данной стратегии, у него нет двух закрытых пунктов в Доме О, без которого удерживающая игра в Доме противника невозможна. Правильным в данной ситуации будет ход 13/7, 6/4\*, которым Х атакует противника и предпринимает последнюю попытку победить в игре, прорываясь вперед.

Атака проваливается, О побил Х и вывел одну из своих дальних фишек. Х закрыл два пункта в Доме О и готов к полноценной удерживающей игре в Доме противника. В самом деле, в данной позиции пытаться выиграть каким-либо иным способом было бы ошибкой.

В позиции 11 правильным является ход 8/3\*, 6/4. Х больше не надеется на успешную атаку или удерживание О в своем Доме, на самом деле Х стремится к тому, чтобы его побили. Если его побьют, Х сможет ввести фишку в Дом О, а затем провести ее через всю доску. Таким образом Х получит дополнительное время. Постоянно рециркулируя свои фишки по доске, Х создает себе достаточное время для осуществления необходимых ходов и избегает сдачи одного из ключевых пунктов или необходимости убить свои фишки. Так как Х стремится к тому, чтобы его фишку побили, и она же попала в Дом противника, весь стратегический план игры называется «отступлением ради победы».

На этой стадии игры О неблагоразумно удваивает ставку, а Х принимает его предложение. Перед тем как выйти из Дома Х, О вынужден побить Х дважды. Через несколько ходов игра переходит в позицию 12.

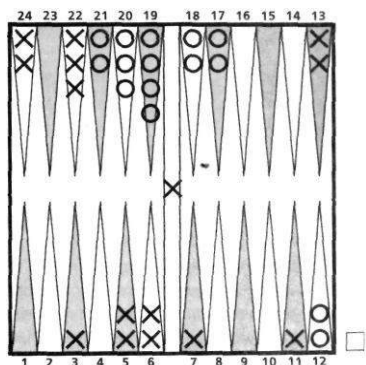


Позиция 11.

Х должен играть 5-2

В предыдущем броске X остался на баре. В большинстве случаев такое положение крайне неудачно, но когда вы применяете удерживающую игру в Доме противника, ожидание на баре, наоборот, благоприятно сказывается на вашей игре, поскольку вы выигрываете себе время, если не делаете никаких ходов. Правильным в позиции 12 является ход бар/24, 13/8. Вы намеренно оставляете дополнительный блот как приманку для О. О по возможности должен избежать побития вашей фишки. Он надеется на то, что сможет выбросить небольшие числа, а это позволит ему медленно ввести фишки в свой Дом. *Ключ к победе в удерживающей игре в Доме противника – это разрушение планов противника, касающихся распределения его ходов по времени.*

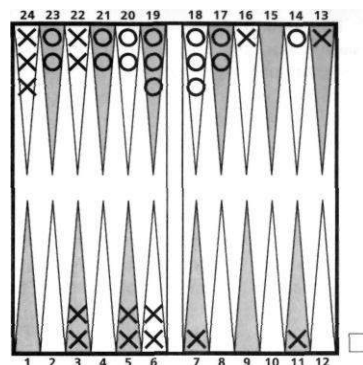
Несколькими бросками позже игра трансформируется в позицию 13.



Позиция 12.

X должен играть 5-1

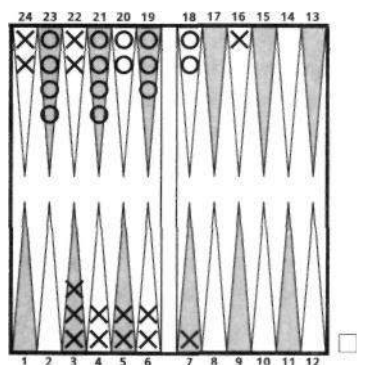
О переместил свои фишки ближе к Дому, и кажется, что фишки X попали в ловушку, выйти из которой они уже не смогут. Но на самом деле X является фаворитом в данной позиции, он ходит 24/22, 13/8. Ему крайне необходимо сейчас не бить О. Помните: цель X на данный момент заключается не в том, чтобы не дать О безопасно войти в Дом. В действительности же X нужно, чтобы О быстро вошел в свой Дом и разрушил свою блокаду. Только после того как О разрушит свою блокаду, X может попытаться одержать победу путем продвижения вперед. Побить, попытаться удержать фишку противника и вывести дальние



Позиция 13.

X должен играть 5-2

фишки из 5-пунктовой блокады *одновременно* – задача практически невыполнимая.



Позиция 14.

О должен играть 5-4, а затем X должен играть 4-3

В позиции 13 X необходимо использовать число 2 для перемещения в пункт 22. Цель сохранения дополнительных фишек в Доме противника – получить добавочное время в процессе их перемещения по доске. Для того чтобы гарантировать возможность побега и перевода фишек в Дом, X должен перевести свободные фишки в свой самый продвинутый пункт в Доме О.

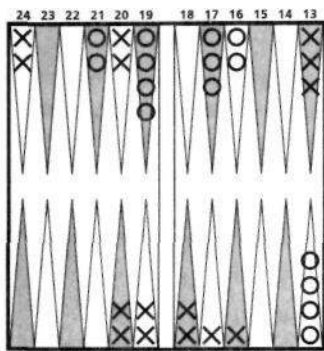
Вскоре игра переходит в позицию 14: О очень невыгодно собрал фишки в своих пунктах 23 и 21, в то время как X начал создавать сильную позицию на своей стороне доски. Для того чтобы одержать победу, X должен не только создать сильную позицию, но и, что более важно, должен суметь удержать ее. Жизненно необходимое время, которое X получил благодаря побитию двух дополнительных фишек, позволило ему достичь этой позиции именно сейчас, а не несколькими бросками ранее. Свободная фишка в пункте 16 имеет существенное значение, поскольку может случиться так, что X придется ожидать в течение еще нескольких бросков, пока О не предоставит ему шот.

Теперь предположим, что О выбросил комбинацию 5-4. Он вынужден ходить 18/23, 19/23, оставляя фишку в бар-пункте незащищенной от двойного шота. Поскольку блокада О разрушена, X готов к побитию. Даже если X не сможет побить двойной шот, он, вероятнее всего, получит возможности для шотов позже. К счастью, X выбрасывает комбинацию 4-3 и ходит 22/18\*, 16/13, готовясь к закрытию своего бар-пункта. О остается на баре. X удваивает ставку, а О должен пасовать.

## Сравнение обычной удерживающей игры и удерживающей игры в Доме противника

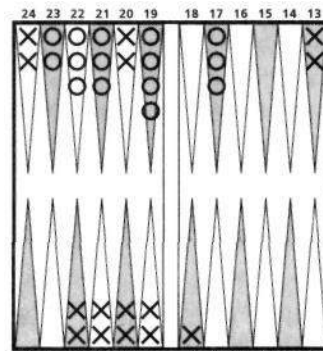
Удерживающая игра в Доме противника и простая удерживающая игра имеют множество сходных черт: обе предполагают удерживание ключевых пунктов, которые не позволяют противнику безопасно ввести фишки в свой Дом и снять их с доски. (Исходя из этих позиций, некоторые считают, что удерживающая игра в Доме противника является особым типом удерживающей игры.) Оба вида игры могут потребовать ожидание возможностей для удара при наличии многих фишек в Доме противника. Распределение ходов по времени, остающемуся до конца игры, часто является ключевым фактором в обоих типах позиций. Вы можете намеренно позволять противнику побить вас для того, чтобы замедлить темп своей игры настолько, чтобы получить возможность удержать ключевые пункты. Из-за всех этих сходных элементов игроки часто путают эти два типа позиций. Но определяющая стратегия и специфическая тактика, которые требуются для каждого из них, имеют фундаментальные отличия. Вы не можете успешно применять простую удерживающую игру, используя тактику удерживающей игры в Доме противника, или наоборот. Различие между простой удерживающей игрой и удерживающей игрой в Доме противника заключается во *времени*, за которое вы хотите побить своего соперника. При использовании стратегии простой удерживающей игры вы всегда ищете возможности для побития противника, поэтому вы можете перемещать свои фишки вперед к своему полю. Вы надеетесь не дать ему освободить его средний пункт и другие пункты во внешнем поле, а также не допустить закрытия дополнительных пунктов в его Доме, другими словами, вы пытаетесь побить оппонента в то время, когда он вводит фишки в свой Дом. В удерживающей игре в Доме противника вы не стремитесь переместить свои

фишки вперед на ранних стадиях игры, вы должны подождать, пока О войдет в свой Дом и разрушит сам свою позицию. Только *после того*, как он ослабит свою позицию, вы можете перемещать свои фишки вперед. Поэтому преждевременное побитие фишек противника может стать фатальной ошибкой. Из-за этого различия в стратегии те же два пункта могут способствовать возникновению хорошей удерживающей игры, но неудачной удерживающей игры в Доме противника, или наоборот.



Позиция 15А.

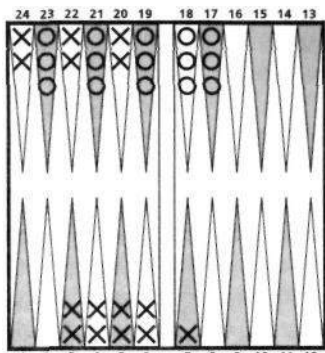
В позиции 15А пункты 24 и 20 дают Х возможность для осуществления отличной простой удерживающей игры. Но если О удастся безопасно ввести фишки в свой Дом и достичь позиции 15В, эти два пункта не принесут вам удачу в удерживающей игре в Доме противника. В данном случае О вполне может освободить пункты 19 и 17, после чего удерживающая игра в Доме противника превратится в простую игру с одним закрытым пунктом в его Доме. Для наилучшей удерживающей игры в Доме противника вам необходимо удерживать два пункта глубоко в Доме О. Поскольку эти пункты находятся глубоко в Доме О, у вашего оппонента возникнет больше сложностей при освобождении всех пунктов, находящихся перед двумя пунктами, которые вы удерживаете.



Позиция 15В.

В лучших удерживающих играх в Доме противника вы владеете его пунктами 2 и 3. Вы также можете удерживать пункты 1 и 3 соперника. Удерживающая игра в Доме противника при закрытых пунктах 1 и 2, которую многие игроки считают оптимальной, на практике оказывается не самой удачной. Причина проста: ключ к успешному применению удерживающей игры в Доме противника – наличие необходимого времени для сохранения этих пунктов и цельности позиции в вашем Доме, а это время сложно получить при закрытых пунктах 1 и 2 в Доме противника. Это происходит потому, что при удерживании этих глубоких пунктов вы не можете повторно проводить по доске свои дополнительные фишки. Удерживающие игры в Доме противника при закрытых пунктах 1 и 4 или пунктах 2 и 4 противника также могут создавать отличные варианты, хотя позиция при закрытых пунктах 1 и 4 не столь удачна, так как удерживаемые вами пункты не должны быть расположены далеко друг от друга. Другие комбинации закрытых пунктов не способствуют удачному осуществлению удерживающей игры в Доме противника, хотя они могут формировать неплохие простые удерживающие игры.

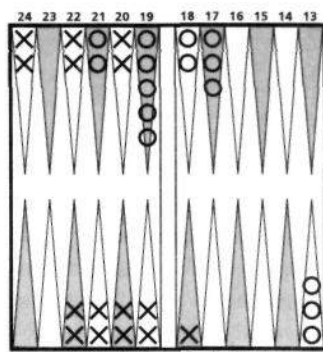
В позициях 16А и 16В вам улыбнулась удача и вы закрыли три пункта в Доме своего противника, хотя вам придется сдать один из них. В позиции 16А О уже освободил почти все свои внешние пункты и готов перевести оставшиеся фишки в Дом. В данном случае лучшей стратегией для вас является использование удерживающей игры в Доме противника и удерживание пунктов 1 и 3 при помощи хода 20/12. Но в позиции 16В вы все еще надеетесь не позволить О безопасно войти в Дом, поэтому вы начинаете простую удерживающую игру ходом 22/20, 22/16.



Позиция 16А.

Х должен играть 6-2

Давайте сравним ваше отношение к побитию ваших фишек и задержке на баре. При простой удерживающей игре вы зачастую стремитесь к побитию ваших фишек, чтобы впоследствии скорректировать распределение своих ходов по времени. Но вы должны не допустить слишком долгой задержки своих фишек на баре или одновременного побития слишком большого количества ваших фишек. Пока вы остаетесь на баре, существует опасность того, что противник сможет закрыть больше пунктов в своем Доме и, что более важно, освободит проблемные пункты во внешнем поле и ускользнет в Дом. Но при удерживающей игре в Доме противника вы обычно приветствуете возможность остаться на баре как можно дольше, пока ваш противник продвигается в свой Дом.



Позиция 16В.

Х должен играть 6-2

В простой удерживающей игре вы, как правило, максимально быстро создаете сильную позицию в своем Доме, чтобы быть готовыми к побитию при первой же представившейся возможности. Но когда вы применяете удерживающую игру в Доме противника, вы даже не думаете создавать сильную позицию в своем Доме, пока не будете готовы к побитию. А это не происходит практически до самой последней стадии игры. Создание сильной позиции в своем Доме оказывается фатальной ошибкой в том случае, если вы применяете удерживающую игру в Доме противника.

Несмотря на массу подробностей, приведенных в данной главе, мы едва затронули все сложные моменты удерживающей игры в Доме противника. В действительности игра в нарды содержит так много сюрпризов и загадок, что их вполне хватит, чтобы изучать, играть и, конечно же, получать удовольствие в течение всей жизни.

# Глоссарий

**Автоматическое удвоение.** Если при первом броске у соперников выпадает равное количество очков, дабл-куб по-прежнему остается между ними, но переворачивается на 2. Обычно игроки договариваются о том, что подобное автоматическое удвоение ставок может быть сделано только один раз за игру.

**Активный строитель.** См. [строитель](#).

**Атакующая игра.** Позиция, в которой вы бьете и пытаетесь закрыть своего противника на баре, обычно побивая его в вашем Доме.

**Бар.** Планка, которая разделяет Дома и Дворы. Когда фишку игрока бьют, она помещается **на бар**. Фишки на баре должны быть повторно введены в игру в Дом противника. Если у игрока есть фишка на баре, он не может перемещать другие свои фишки до того момента, когда все фишки, находящиеся на баре, не будут снова введены в игру.

**Бар-пункт.** Седьмой пункт игрока.

**Безопасная игра.** Игра, при которой вы не подвергаетесь угрозе побития.

**Безопасный ход** (не следует путать с **безопасной игрой**). Ход, который может и не являться максимально безопасным или сильным, но который оставляет противнику минимальное количество удачных комбинаций в следующем броске. Такие ходы используются, если вы владеете кубом или когда куб находится по середине, а вы готовитесь к удвоению ставки.

**Бесконтактная игра.** Игра, в которой дальнейший контакт с фишками противника невозможен.

**Бивер.** Особое соглашение, при котором игроки заранее договариваются, что игрок, которому сделали предложение об удвоении ставки, может сейчас же вновь удвоить ставку, но сохраняет право на владение кубом.

**Битва блокад.** Тип позиции, в которой оба игрока захватили в ловушку фишки противника позади своих блокад.

**Блиц (стремительная атака).** Атака в собственном Доме, при которой игрок намеревается закрыть своего противника на баре. См. также [закрывать на баре](#).

**Блокада.** Непрерывный ряд пунктов, закрытых перед фишками противника, который позволяет вам препятствовать перемещениям его фишек.

(1) Шесть закрытых пунктов подряд.

(2) Любое количество закрытых пунктов, расположенных в ряд, например, 4-пунктовая блокада означает четыре закрытых пункта подряд.

**Разрушить блокаду.** Освободить пункты, составляющие блокаду.

**Разбитая блокада.** Блокада с пробелом между закрытыми пунктами.

**Блокирующая игра.** Тип игры, при которой вашей основной задачей является захват фишек противника в ловушку позади вашей блокады.

**Скользящая блокада.** Особый прием для продвижения блокады по доске.

**Блокировать.** Закрывать пункты перед фишками противника, препятствуя его перемещениям.

**Блот.** Незащищенная фишка, т.е. одна фишка в каком-либо пункте.

**Бокс.** При игре в швец это человек, который один играет против всех остальных.

**Бросок.** Выбрасывание игральные кости, количество очков, выпавшее на игральные кости.

**Бэкгэммон, или тройная игра.** Возникает в том случае, когда победитель снимает все свои фишки, в то время как проигравший не успевает снять *ни одной*, и, кроме того, в Доме победителя еще находится хотя бы одна фишка проигравшего. В данном случае победитель получает *утроенное* количество очков, указанных на верхней грани дабл-куба. На территории, не относящейся к Соединенным Штатам, бэкгэммон засчитывается как двойная игра.

**Ввести фишки в Дом.** Ввести все свои фишки в Дом, чтобы начать процесс снятия с доски.

**Взаимодействовать.** Размещать фишки на расстоянии шести пунктов друг от друга, чтобы они могли оказывать друг другу взаимную поддержку.

**Владеть пунктом.** См. [пункт](#).

**Владеть/обладать кубом.** См. [куб](#).

**Внешнее поле.** Дворы игроков.

**Внутреннее поле.** Термин относится к Домам игроков.

**Войти в Дом (перевести фишки в Дом).** Ввести все остающиеся фишки в свой Дом.

**Войти в игру (снова войти в игру).** Ввести фишку в Дом противника после ее побития.

**Вынужденный ход.** Ход является вынужденным, если у вас нет возможности легально сделать другие ходы.

**Глубоко (глубоко в вашем Доме).** Обычно данный термин используется по отношению к пунктам 1 и 2, редко – к пункту 3, которые также называются внутренними пунктами.

**Граница блокады.** Пункт, расположенный непосредственно перед началом блокады.

**Гэммон (двойная игра).** Когда победитель снимает все свои фишки, в то время как проигравший не успевает снять ни одной, он выигрывает гэммон, т.е. количество очков, полученных победителем, еще раз удваивается.

**Давить.** Фишка, которая находится на расстоянии шести или менее шагов от определенного пункта, давит на этот пункт.

**Дальняя фишка.** Фишка игрока, которая находится в Доме противника.

**Двойная игра.** См. [гэммон](#).

**Двойное побитие.** Побитие двух фишек противника за один ход.

**Диверсифицировать.** Распределить свои фишки по доске таким образом, чтобы они увеличивали ваши шансы на удачный бросок.

**Доска.**

- 1) Вся игральная доска для игры в нарды.
- 2) Один из четырех квадрантов игровой доски.
- 3) **1-, 2-, 3-, 4-, 5-, 6-пунктовая доска.** Количество пунктов, закрытых в Доме, 6-пунктовая доска называется закрытой доской.

**Дубли.** На игровых костях выпадают одинаковые числа. Игрок должен использовать числа, выпавшие на игровых костях, четыре раза, т.е. он должен сделать четыре хода.

**Дублировать (дублировать варианты использования удачных чисел противника).** Оставить противнику возможность использовать идентичные числа для ходов на различных частях доски, уменьшая таким образом его шансы на удачный бросок.

**Закрыть на баре.** Вы закрываете все шесть пунктов в своем Доме, в то время как противник находится на баре.

**Закрыть пункт.** См. [пункт](#).

**Замедляющий ход.** Ход, который предназначен для того, чтобы замедлить темп игры противника.

**Заморозить строителя (противника).** Перевести фишку в пункт, из которого она может достичь пункта, удерживаемого только двумя фишками противника, не позволяя противнику использовать эти фишки в качестве активных строителей.

**«Золотой пункт».** Пункт 5 противника.

**Игра действий.** Определенный тип игры, провоцирующий контакт с фишками противника, который используется в ситуациях, если противнику удалось вывести свои дальние фишки.

**Игра при одном закрытом пункте.** Игра, в которой игрок владеет только пунктом 1 противника и надеется получить возможность для шота в процессе снятия фишек с доски.

**Игральные кости.** Небольшие кубики с изображениями от одного до шести кружков на гранях, которые используются для определения ходов.

**Избежать гэммона.** Избежать проигрыша гэммона в той ситуации, где гэммон вполне возможен.

**Иметь право броска.** Игрок обладает правом броска, если наступила его очередь выбрасывать игральные кости.

**Капитан команды.** Термин, использующийся при игре швец. Лидер команды, которая играет против бокса. Капитан команды перемещает фишки и принимает окончательные решения в своей команде.

**Квадрант.** Один из четырех разделов игровой доски. Каждый квадрант состоит из шести пунктов.

**Комбинации игровых костей.** Количество возможных бросков из возможных тридцати шести вариантов, необходимое для достижения определенной цели.

**Контакт.** Побитие фишки противника и/или побитие вашей фишки.

**Контактная игра.** Игра, в которой фишки противников еще не прошли мимо друг друга и все еще могут совершить побитие.

**Контроль над внешним полем.** Наличие пунктов во Дворах или наличие фишек, которые могут достичь Дворов.

**Куб (дабл-куб).** Трехмерный куб с числами 2, 4, 8, 16, 32 и 64 на его гранях. Используется для увеличения ставок в процессе игры и для демонстрации количества очков, которое разыгрывается в данной партии.

**Обладание/владение кубом.** Игрок получает право на обладание кубом после того, как он принял предложение противника об удвоении ставок и до того момента, как он вновь удвоит ставку сам. Игрок, который владеет кубом, имеет исключительное право на повторное удвоение ставки по своему усмотрению. Куб находится посередине: такое положение куба указывает на то, что ни один из игроков не удваивал ставку. Любой из игроков может первым предложить удвоить ставку игры.

**Лишить себя возможности играть числа.** Переместить свои фишки таким образом, чтобы сделать нелегальным использование определенных чисел.

**Мертвая фишка.** Фишка, которая расположена глубоко в Доме игрока и больше не может выполнять полезных функций в игре.

**Мини-строители.** Строитель, который может достичь только внутренних пунктов вашего Дома.

**На баре.** См. [бар](#).

**Неактивный строитель.** См. [строитель](#).

**Незащищенная фишка.** См. [блот](#).

**Непрямой шот.** См. [шот](#).

**Обезопасить фишку.** Переместить фишку таким образом, чтобы противник не мог ее побить. Или: Создать безопасное положение для фишки путем закрытия пункта.

**Оголенный.** Позиция называется оголенной, если игрок не имеет свободных фишек или строителей, а следовательно, не может выгодно использовать все выпадающие числа.

**Оголенный пункт.** Пункт, для которого нет строителей.

**Оставить шот.** Оставить фишку незащищенной от фишек противника.

**Оставить, сдать пункт.** Освободить пункт, которым вы уже владеете.

**Остаться вне игры.** Не суметь ввести в игру фишку из бара.

**Отказаться от удвоения ставок.** См. [спасовать](#).

**Открытый пункт.** Незакрытый пункт или пункт, в котором стоит только одна фишка игрока.

**Очки.**

1. Количество точек на грани игровой кости.
2. При подсчете **результатов игры:** каждая игра изначально стоит одно очко. Например, 4-очковая игра – это игра, в которой победитель получил четыре очка.

**Перегруженный пункт.** Пункт, в котором стоит более трех фишек.

**Перемена пунктов.** Освобождение одного пункта, чтобы немедленно закрыть другой пункт.

**Переход.** Продвижение фишки из одного квадранта доски в другой.

**Побитие и проход.** Побитие фишки противника и дальнейшее продвижение вашей фишки в безопасное место.

**Побитие и разделение.** Разделение дальних фишек при одновременном побитии фишки противника в другой части доски.

**Побить.** Передвинуть одну или более ваших фишек в пункт, в котором стоит блот противника.

**Повторное удвоение ставок.** После принятия куба, а следовательно, удвоения ставки игры принявший предложение игрок может вновь удвоить ставку.

**Подсвечники (создавать подсвечники).** Скапливать все фишки в нескольких уже закрытых пунктах.

**Подсчет шагов.** Метод определения относительного положения игрока в гонке.

**Подсчет шансов на гэммон.** Метод оценки шансов игрока на проигрыш гэммона.

**Половина броска.** Одно число из двух, выпавших на игральные кости.

**Полуактивный строитель.** См. **строитель**.

**Помещение слота при разделенных дальних фишках.** Ход, обычно нежелательный, при котором игрок помещает слот в своем Доме при разделенных дальних фишках.

**Попасть в клещи противника.** Переместить свои дальние фишки вперед в Доме противника таким образом, что по меньшей мере три строителя противника могут достичь их (давят на них).

**Поставить слот.** Оставить незащищенную фишку в пункте, который вы хотите закрыть, чтобы закрыть этот пункт в следующем броске.

**Правило Якоби.** До начала партии игроки могут заключить соглашение, в соответствии с которым гэммон и бэжгэммон засчитываются как одно очко, если в процессе игры ни один из игроков *не* удваивал ставку.

**Предлагаемая позиция.** Заданная позиция, которая разыгрывалась множество раз.

**Прикрыть.** Поместить вторую фишку поверх незащищенного блота того же цвета и таким образом закрыть пункт.

**Принять удвоение ставок.** Согласиться получить право на обладание дабл-кубом, когда противник предлагает удвоить ставку игры, и продолжить игру по удвоенной ставке.

**Пробел.** Пространство между занятыми пунктами.

**Продвинутый якорный пункт.** Якорный пункт в пунктах 4 или 5 противника.

**Простая игра.** Стремительная игра, в которой невозможен дальнейший контакт с фишками противника и где результат игры зависит исключительно от комбинаций, выпавших на игральные кости.

**Пункт.** Один из 24 треугольников, обозначенных на игровой доске цифрами от 1 до 24.

**Освободить пункт.** Вывести фишки из уже занятого игроком пункта.

**Контролировать, владеть пунктом.** Иметь две или более фишек в определенном пункте.

**Закрывать, создать пункт.** Поместить две или более фишек одного цвета в пункт.

**Закрывать пункт поверх противника.** Закрывать пункт поверх блота противника.

**Закрывать пункт естественным образом.** Создать пункт без использования слота.

См. также [перегруженный пункт](#).

**Разделение.** Разделение двух фишек, стоящих в одном пункте.

**Малое разделение.** Разделение дальних фишек, при котором одна фишка остается на своем месте, а вторая переводится в пункт 2 или 3 противника.

**Большое разделение.** Разделение дальних фишек, при котором одна фишка остается на своем месте, а вторая переводится в пункт 4 или 5 противника.

**Разрушить доску.** Освободить пункты, которые вы закрыли в своем Доме.

**Сдвоить фишки.** Обезопасить фишку, поставив ее вместе с другой фишкой.

**Середина игры.** Основная часть игры, которая начинается после дебютных бросков и заканчивается, когда любой из игроков начинает процесс снятия с доски.

**Сильный ход.** Дерзкий или агрессивный ход в том случае, если возможен ход более безопасный, но менее конструктивный.

**Снятие с доски.** Финальная стадия игры, при которой вы снимаете все свои фишки с доски.

**Снять фишку с доски.** Удалить фишку с доски путем ее вывода из Дома согласно числам, выпавшим на игральные кости.

**Состояние по побитию блотов.** Позиция, в которой игроки быстро обмениваются ударами.

**Сохранить числа.** Оставить возможность для использования определенных чисел в одной части доски, чтобы не быть вынужденными использовать их в других местах доски.

**Спасовать.** Отказаться принять куб, когда противник удваивает ставку игры, и таким образом проиграть партию, при этом цена проигрыша определяется по количеству очков, которое было обозначено на кубе до удвоения ставки.

**Средний пункт.** *Тринадцатый* пункт игрока (равен *двенадцатому* пункту противника), где в начале игры располагаются пять фишек.

**Стакан.** Стакан используется для перемешивания игровых костей.

**Стим.** Удвоение ставок и принятие удвоения в безнадежной позиции.

**Стремительная игра.** Тип игры, при котором основной целью игроков является максимально быстрое и экономное вхождение в гонку.

**Строитель.** Свободная фишка, которая может достичь пункта или блота.

**Активный строитель.** Фишка, которую вы можете использовать в качестве строителя совершенно свободно.

**Неактивный (пассивный) строитель.** Фишка может выступить в качестве строителя, но использовать ее в этом качестве не следует, потому что она выполняет другую функцию в том месте, где она находится.

**Полуактивный строитель.** Фишка, которая может использоваться в качестве строителя в зависимо-

сти от выпавших чисел и позиции.

**Тайминг.** Оценка позиции с точки зрения дальнейшего развития игры.

**Тройная игра.** См. [бэкгэммон](#).

**Тройной шот.** См. [шот](#).

**Убить фишку.** См. [мертвая фишка](#).

**Удвоить ставку.** Увеличить ставку игры вдвое против предыдущего количества разыгрываемых очков.

**Удерживающая игра в Доме противника.** Игра, в которой вы удерживаете два или более пунктов в Доме противника и надеетесь побить его на более поздних стадиях игры, когда он попытается ввести свои фишки в Дом и снять их с доски.

**Удерживающая игра.** Тип игры, при котором вы удерживаете пункт или пункты в Доме или Дворе противника, чтобы не дать ему возможность безопасно ввести фишки в его Дом.

**Финальная стадия игры.** Позиция, в которой один или оба игрока начали процесс снятия фишек с доски.

**Фишка.** Фигура, которой вы совершаете ходы.

**Чистый (ход).** Ход, сделанный полностью легально.

**Шаги.** Единицы движения, например, словосочетание «на три шага вперед» означает продвижение на три единицы или пункта вперед по доске.

**Швец (chouette).** Вариант игры в нарды, который обеспечивает возможность трем или более лицами участвовать в одной игре.

**Шот 17 к 1.** См. [шот](#).

**Шот 35 к 1.** См. [шот](#).

**Шот.** Возможность побить блот, когда этот блот находится в пределах досягаемости фишки противника.

**Прямой шот.** Когда блот находится на расстоянии шести или менее пунктов от фишки противника.

**Комбинационный или непрямой шот.** Когда блот находится на расстоянии семи или более пунктов от фишки противника, следовательно, для побития этого блота необходима комбинация из обоих чисел, выпавших на игральном костяке.

**Одинарный прямой шот.** Когда только одно определенное число позволяет прямо побить противника.

**Двойной прямой шот.** Когда только два числа позволяют побить блот. **Тройной прямой шот.** Когда только три числа позволяют побить прямо. **Количество шотов.** Количество комбинаций из возможных тридцати шести, которые позволяют побить (не количество блотов).

**Шот 17 к 1.** Шот, который можно осуществить при шансах семнадцать к одному, т.е. из всех возможных тридцати шести комбинаций только две позволяют побить.

**Шот 35 к 1.** Шот, где шансы на побитие равны тридцать пять к одному, т.е. из тридцати шести возможных комбинаций бьет только одна.

**Эйси-дьюси.** «Один-два», разновидность игры в нарды, принятая в ВМС, при которой при выпадении на костях комбинации 1-2 дается право дополнительного хода.

**Якорный пункт.** Пункт, удерживаемый игроком в Доме его противника.



# ТАБЛИЦЫ

Таблица 1. Вероятность побития одинарного шота			
Количество шагов или расстояние до блота	Вероятность побития	Количество шагов или расстояние до блота	Вероятность побития
1	$^{11}/_{36}$	10	$^3/_{36}$
2	$^{12}/_{36}$	11	$^2/_{36}$
3	$^{14}/_{36}$	12	$^3/_{36}$
4	$^{15}/_{36}$	15	$^1/_{36}$
5	$^{15}/_{36}$	16	$^1/_{36}$
6	$^{17}/_{36}$	18	$^1/_{36}$
7	$^6/_{36}$	20	$^1/_{36}$
8	$^6/_{36}$	24	$^3/_{36}$
9	$^5/_{36}$		

Таблица 2. Вероятность побития двойного шота			
Числа, позволяющие побить фишку противника*	Вероятность побития	Числа, позволяющие побить фишку противника*	Вероятность побития
6,1	$^{24}/_{36}$	5,4	$^{28}/_{36}$
6,2	$^{24}/_{36}$	4,1	$^{21}/_{36}$
6,3	$^{28}/_{36}$	4,2	$^{23}/_{36}$
6,4	$^{27}/_{36}$	4,3	$^{24}/_{36}$
6,5	$^{28}/_{36}$	3,2	$^{21}/_{36}$
5,1	$^{22}/_{36}$	3,1	$^{20}/_{36}$
5,2	$^{23}/_{36}$	2,1	$^{20}/_{36}$
5,3	$^{25}/_{36}$		

(\*) Например, 6,1 означает, что блот противника находится на расстоянии в шесть шагов от одной вашей фишки и на расстоянии один шаг от второй вашей фишки. – Примеч. пер.

Таблица 3. Вероятность ввода в игру одной фишки из бара	
Количество закрытых пунктов в Доме противника	Вероятность вхождения в игру
1	$^{35}/_{36}$
2	$^{32}/_{36}$
3	$^{27}/_{36}$
4	$^{20}/_{36}$
5	$^{11}/_{36}$

Таблица 4. Вероятность ввода в игру двух фишек из бара			
Количество закрытых пунктов в Доме противника	Общая вероятность вхождения в игру		
	обеих фишек	одной фишки	ни одной из фишек
1	$\frac{25}{36}$	$\frac{10}{36}$	$\frac{1}{36}$
2	$\frac{16}{36}$	$\frac{16}{36}$	$\frac{4}{36}$
3	$\frac{9}{36}$	$\frac{18}{36}$	$\frac{9}{36}$
4	$\frac{4}{36}$	$\frac{16}{36}$	$\frac{16}{36}$
5	$\frac{1}{36}$	$\frac{10}{36}$	$\frac{25}{36}$

Таблица 5. Вероятность ввода в игру одной фишки из бара при повторных бросках					
Количество закрытых пунктов	Один бросок	Два броска	Три броска	Четыре броска	Пять бросков
3	0,750	0,937	0,984	0,996	0,999
4	0,556	0,802	0,912	0,961	0,983
5	0,306	0,518	0,665	0,767	0,838

Эти цифры также могут интерпретироваться как вероятность вывода своей фишки из блокады, состоящей из соответствующего количества закрытых пунктов, при определенном количестве бросков.

Таблица 6. Количество способов создания закрытого пункта		
Количество фишек-строителей	При дублях	Без дублей
1	1	0
2	4	2
3	9	6
4	16	12
5	25	20
6	36	30

Таблица 7.  
Вероятность снятия последних двух фишек

Номера пунктов, в которых стоят эти фишки	Вероятность их снятия	Вероятность провала
1,3	$\frac{34}{36}$	$\frac{2}{36}$
1,4	$\frac{29}{36}$	$\frac{7}{36}$
1,5	$\frac{23}{36}$	$\frac{13}{36}$
1,6	$\frac{15}{36}$	$\frac{21}{36}$
2,2	$\frac{26}{36}$	$\frac{10}{36}$
2,3	$\frac{25}{36}$	$\frac{11}{36}$
2,4	$\frac{23}{36}$	$\frac{13}{36}$
2,5	$\frac{19}{36}$	$\frac{17}{36}$
2,6	$\frac{13}{36}$	$\frac{23}{36}$
3,3	$\frac{17}{36}$	$\frac{19}{36}$
3,4	$\frac{17}{36}$	$\frac{19}{36}$
3,5	$\frac{14}{36}$	$\frac{22}{36}$
3,6	$\frac{10}{36}$	$\frac{26}{36}$
4,4	$\frac{11}{36}$	$\frac{25}{36}$
4,5	$\frac{10}{36}$	$\frac{26}{36}$
4,6	$\frac{8}{36}$	$\frac{28}{36}$
5,5	$\frac{6}{36}$	$\frac{30}{36}$
5,6	$\frac{6}{36}$	$\frac{30}{36}$
6,6	$\frac{4}{36}$	$\frac{32}{36}$

# Предисловие к изданию 2004 года

## Пол Магриль. Как создавалась эта книга

Когда человек становится знаменитым, люди, которые не были знакомы с ним лично, склонны воспринимать его исключительно через призму его славы. Это вполне понятно. Именно слава вынесла его на гребень публичного внимания, а завоеванный им успех вызывает восхищение и высекает, подобно кремню, интерес к его персоне. Слава человека начинает жить собственной жизнью: она растет, расцветает и чаще всего, увы, умирает. Что же касается работы, благодаря которой человек прославился, она превращается в артефакт и также начинает жить отдельной жизнью. Иногда она выдерживает испытание временем, оставаясь актуальной на протяжении десятилетий или даже веков. Книга Пола Магриля «*Нарды*», которую вы сейчас держите в руках, принадлежит к числу работ, выдержавших испытание временем. Созданная в докомпьютерную эпоху, когда игра в нарды еще не приобрела столь бешеную популярность, эта книга создала философию игры целого поколения, доказав, что научный подход к азартной игре не менее важен, чем элемент везения игрока.

В данном предисловии к изданию я бы хотела рассказать о том времени, когда создавалась эта книга, известная сегодня под названием «*Библия нард*», и о наших отношениях в тот период. Кроме того, я хочу познакомить вас с человеком по имени Пол, которого, впрочем, большинство любителей нард знает под другим именем – «X-22». Никто, кроме меня, не делает этого, да и не сможет сделать, поскольку никто не знает этого человека настолько хорошо, как я.

Впервые «*Нарды*» были опубликованы издательством *The New York Times/Quadrangle* в 1976 году, но сама книга была задумана и написана гораздо раньше. Все началось за три года до первой публикации, когда мне исполнилось двадцать пять, а Пол Дэвид Магриль младший встретил свое 27-летие. В то время мы уже жили вместе и были женаты около девяти лет. В 1973 году мы расстались, но официально не развелись. Удивительно, но наши отношения в точности повторили ситуацию, сложившуюся между отцом и матерью Пола: они расстались, жили с другими семьями, но формально все еще состояли в браке вплоть до смерти матери Пола много лет спустя.

История книги, которую вы сейчас держите в руках, началась в Нью-Йоркском университете в 1964 году. Пол Магриль еще не был тем Полом, которого все любители нард знают под этим именем, тем более не был экспертом «X-22». Для всех он был просто Кнопкой, и даже сам он называл себя именно так. Полом звали его отца, Пола Дэвида Магриля старшего. Необыкновенно представительный мужчина, автодидакт и бонвиван, Пол старший имел страсть коллекционировать. Причем его нельзя было назвать коллекционером в прямом смысле этого слова, он был, скорее, собирателем различных предметов. Чего только он не собрал за свою жизнь! Это были произведения искусства, предметы, связанные с боксом, бронзовые скульптуры эпохи Возрождения, рисунки в стиле модерн, натюрморты американских художников... Но, когда очередная коллекция была собрана, он от нее избавлялся и приступал к новой. Кроме того, он создал то, что мы сейчас называем классической библиографией бокса и танцевального искусства, а также написал еще не изданные книги, посвященные истории бокса и изображению обнаженной натуры. Но его индивидуальной «сферой искусства» было коллекционирование, и он, без сомнения, остался в ней непревзойденным мэтром.

Мать Кнопки, Кристина, была последней из Фейрчайлдов, очень известной нью-орлеанской семьи. Ее отец был президентом хлопковой биржи. Кнопка всегда называл своих родителей по имени, Пол и Кристина (или Крис), что для меня было несколько странно – я не привыкла к подобной фамильярности. Кристина была замечательной женщиной, умной и независимой, доброй и образованной – первой женщиной, окончившей Массачусетский технологический институт по специальности архитектура. Даже после того, как мы с Полом уже развелись, я долго поддерживала отношения с его матерью, и она оказала огромное влияние на мою жизнь. Когда она умерла, десятки художников и писателей звонили мне, чтобы выразить свои соболезнования и рассказать о том, как много она помогала им в свое время.

Кнопка всегда утверждал, что впервые мы встретились на классическом вступительном курсе Блюмы Трель в Нью-Йоркском университете. Этого я точно не помню, помню только то, что на момент нашего знакомства мне исполнилось 16 лет. Я перескочила через два класса начальной и средней школы и рано поступила в колледж. Кнопка поступил в колледж не раньше и не позже других, но уже успел к тому времени получить здесь основательную подготовку. Все воспринимали его как математическое чудо, и с самого начала учебы он имел полную стипендию, свой офис в престижном институте Куранта, личную секретаршу и право посещать любой математический курс по своему выбору. Этот человек был математиком от природы, и к тому же очень одаренным.

В самом начале своей учебы я подружилась с мальчиком, который был соседом Кнопки по комнате. В то время с Полом мы были знакомы еще весьма поверхностно. На меня он производил тогда впечатление очень робкого и необщительного человека, хотя все мы уже тогда были наслышаны о его блестящих способностях. Но, когда мы познакомились ближе, все совершенно изменилось: он оказался не просто чрезвычайно общительным, но, что называется, «трещал без умолку» – остановил его было невозможно.

Он всегда оставался достаточно эксцентричной личностью. Одна из моих подруг, работавшая в столовой студенческого общежития, как-то со смехом рассказала мне про одного глухонемого студента, который, делая заказ, просто тыкал пальцем в те или иные овощи и что-то невнятно мычал. Позже я поняла, что этим студентом был Кнопка, и мычал он вовсе не потому, что хотел посмеяться публику. Все было гораздо смешнее: он действительно не знал, как называются эти овощные блюда. И не собирался забивать себе голову ними: его голова была постоянно занята абсолютно другими проблемами.

Да что там овощи! Он не знал названий простейших материалов. Чем отличается бархат от вельвета или вельвет от войлока – оставалось для него тайной за семью печатями. С другой стороны, если он чем-то интересовался, – а интересовался он не только математикой, но и множеством других вещей, – то становился асом в этой области. И несмотря на то, что он иногда производил впечатление умственно отсталого, это впечатление никак не соответствовало действи-

тельности.

Даже его родители однажды заподозрили, что их ребенок отстает в умственном развитии. Он поздно начал разговаривать, и его привели к специалисту, который должен был протестировать, все ли в порядке с этим ребенком. Кристина рассказывала мне, как перед ним разложили пазл-головоломку, которую ему предстояло решить. Все вышли в другую комнату и стали наблюдать за его поведением. Через несколько минут, видя его полное бездействие, женщина-психолог покачала головой и повернулась к родителям с видом человека, который вынужден сообщить что-то очень неприятное. И тут произошло следующее: мальчик вдруг пришел в движение и буквально в течение секунды несколькими точными жестами сложил этот пазл. Все стало на свои места: перед тем, как что-нибудь сделать, он *думает над тем*, что именно ему необходимо делать.

Со временем я поняла еще и то, что Кнопка был, что называется, очень благополучным ребенком. Его мать, будучи еще совсем молодой, унаследовала все состояние Фейрчайлдов и ни в чем себе не отказывала. Кнопка и его младший брат провели свое детство, в основном путешествуя по Европе. Они жили во Флоренции и в Париже, у них были кухарки и няньки. В их доме постоянно пребывали различные деятели искусства всех мастей, и это был скорее не дом, а какой-то художественный салон. Для гостей там была установлена даже домашняя рулетка. Деньги текли рекой, но общий стиль жизни был абсолютно хаотичным, без какого-либо направляющего стержня. Позже Кнопка как-то признался мне, что одной из причин его увлечения философией и теорией вероятностей было желание понять причину и смысл этого хаоса.

Его неосведомленность в некоторых практических вещах доходила порой до смешного. Мы уже начали встречаться, потом прожили вместе около года, и я имела возможность наблюдать Кнопку в реальной жизни. Однажды он сказал мне, что очень любит бананы (это было еще тогда, когда мы жили в общежитии), и я однажды купила ему целую связку. Когда я протянула купленные мной бананы, он посмотрел на меня, как на сумасшедшую. «Я не могу есть это в сыром виде», – сказал он, а затем объяснил, что бананы не едят просто так: они должны быть сначала очищены от кожуры, затем порезаны, посыпаны желтым сахаром, и только после этого их можно есть. То же самое, по его мнению, нужно было проделывать с яблоками и грушами.

Однажды, когда я слегла с гриппом, он предложил разогреть для меня банку консервированного супа. Тогда я и обнаружила, что до этого он никогда в жизни ничего не варил и даже не открывал консервы. Всей операцией руководила я, лежа на кровати. «Как я узнаю, закипел суп или еще нет?» спрашивал он. «Когда появятся пузырьки и банка начнет как бы подпрыгивать на огне, значит, закипел», отвечала я. В результате нашей командной работы операция завершилась успешно.

Кнопка никогда ничего сам не стирал, не гладил свои рубашки, никогда сам не убирал свою комнату, не выносил мусор, не мыл посуду, не готовил и так и не научился водить машину. Он вырос в окружении нянек и кухарок, затем пошел в подготовительную школу, где всегда кто-то другой занимался его грязным бельем и убирал его комнату. Нельзя сказать, что он просто не желал всего этого делать – это было вне его житейского опыта и сферы интересов. Он предпочитал тратить свое время на более абстрактные материи. Я где-то читала, что Альберт Эйнштейн и другие гении отличались аналогичными чертами.

Но, хотя у Кнопки были явные пробелы в понятиях о некоторых вещах, которые кажутся нам очень важными, его знания в области литературы, философии, психологии, политики, математики, истории и всего того, что он изучал, были чрезвычайно глубоки. Всегда и по всем предметам у него были исключительно высокие оценки, в том числе и по основной специальности – теории вероятности. Кроме того, мы оба много читали просто так, для своего удовольствия. Кнопка был очень общительным человеком, даже в большей степени, чем я. У него была масса друзей, и казалось, что его знает весь Гринидж Виллидж.

Во время учебы в Нью-Йоркском университете он серьезно увлекся шахматами и даже стал чемпионом штата Нью-Йорк среди юниоров. К шахматной игре он подходил, так же, как и к любому предмету, вызывающему его интерес, т.е. с полной интеллектуальной отдачей. Он мог играть вслепую и давать сеансы одновременной игры. Он и меня научил играть в шахматы, а затем в нарды, но, даже научившись играть, я никогда не испытывала того всепоглощающего стремления разгромить соперника, которое всегда было присуще Кнопке. Я также не была яростной болельщицей всех этих шахматных турниров, все заядлые игроки (в том числе и Кнопка) мне казались своего рода маньяками, причем основательно повернутыми.

Я рано поняла, что Кнопка, исключительно умный, тактичный, интересный и приятный человек, совершенно преобразуется, как только садится за игру. Он превращается в актера и манипулятора. Наибольшим наслаждением для него было психологически раздавить соперника, даже стратегические проблемы игры представляли для него в этот момент меньший интерес. Когда он открыл для себя игру в нарды, он понял, что это его стихия. Здесь имело значение все: подсчет вероятных комбинаций (в чем он был, без сомнения, на голову выше других), стратегия и тактика игры, высокие ставки, пол соперника и даже актерское мастерство. Кроме того, здесь присутствует то неопишемое ощущение, которое возникает между двумя людьми, постоянно оценивающими друг друга, принимающими решения и делающими ходы не только из соображений статистической целесообразности, но и *рассчитывая, какой ход в данной ситуации будет наиболее психологически выгодным*.

В настоящее время существует множество компьютерных программ, например, Snowie, анализирующих игру в нарды. Без сомнения, очень интересно (и даже полезно) дать компьютеру разыграть несколько тысяч партий, для того чтобы определить статистически правильные ходы на основе перестановок и комбинаций выпавших очков. Тем не менее, научившись игре в нарды под руководством моего учителя Кнопки, я с большим скептицизмом отношусь к тому, чтобы считать компьютер окончательным судьей в определении правильности хода. Из опыта совместной работы над этой книгой и из моего собственного опыта игры я пришла к выводу, что процесс игры более сложен, чем простое знание статистически правильного хода в той или иной позиции. Не менее важно понимать, как ваш соперник реагирует на различные ситуации и каковы ваши собственные возможности: что вы умеете делать хорошо, а что не очень. Кнопка сам был Snowie еще тогда, когда подобной программы не было и в помине, но у него было и нечто большее. Он был суперинтеллектуальным, максимально сконцентрированным игроком-психологом, который не только использовал математику в процессе игры и глубоко вникал в структуру самой игры, но и тонко учитывал человеческий фактор. Кроме того, он постоянно учился: его никогда не удовлетворял достигнутый им уровень, он собирал различные позиции, записывал игры, чтобы на досуге их проанализировать.

Его псевдоним «X-22» возник благодаря одному из его многочисленных увлечений. Сейчас подобное занятие носит название *моделирование вычислительной машины*. Часто, желая найти правильный ход в той или иной позиции, он пытался разыграть все возможные перестановки и комбинации. Я помню, как однажды он разложил по всей комнате игральные доски и начал турнир, играя все партии, причем сразу за обоими противников, до тех пор, пока не остался единственным игроком – «X-22». Мне никогда не нравился этот псевдоним – какое-то название машины, но он как нельзя более соответствовал желанию Кнопки предстать перед соперником в качестве некой безликой мясорубки, которая сейчас начнет перемалывать его. Он всегда отличался замечательным чувством юмора, но во время игры соблюдал абсолютную серьезность.

Его увлечение нардами и прочими азартными играми отнюдь не способствовало укреплению нашего брака. Трудно ожидать, что человек, у которого может засохнуть даже доверенный ему кактус, окажется способным успешно поддерживать семейные отношения. Довольно быстро мы обнаружили, что есть некие границы, через которые я переступить не способна, например, «ставлю последний цент» или «деньги кончились, ставлю свою рубашку». Подобные вещи были уже выше моего понимания. Через несколько лет после того, как мы расстались, Кнопка однажды пришел ко мне и Марку, моему мужу, и заявил, что он только что проиграл в нарды свою холостяцкую квартиру в Бикмен-Плейсе. На следующий день он пришел снова и радостно сообщил, что отыграл ее обратно. Наверное, для подобных вещей нужен какой-то определенный склад ума или характера, но я этим не обладала.

Меня часто спрашивали, как получилось, что после нашего развода мы по-прежнему долго оставались друзьями. Самый короткий ответ звучит так: не было причин, из-за которых мы *не должны были* оставаться друзьями. После того как мы расстались, еще шесть лет поддерживали отношения, и я была очень близка с его матерью. Мы расставались около года. Мы преподавали в разных местах – он в Ньюарке, а я сразу на двух работах: в Бруклине и в Олд-Вестбери. Наше место жительства находилось в Нью-Джерси, но я также проводила время и в Лонг-Айленде, где мне как преподавателю предоставили служебное жилье в студенческом городке. Учитывая то, что Кнопка проводил часть времени в Нью-Йорке, играя в азартные игры и общаясь с друзьями, нетрудно увидеть, почему наш брак был настолько непрочным.

В любом случае наше расставание было печальным, но неизбежным. Мне не нравилась сама атмосфера азартных игр, а часто и люди, игравшие в них. Все обязательно курили, сами клубы иногда представляли собой убогие заведения: если бы не игра и не связанные с ней выигрыши и проигрыши, туда бы никто вообще не заходил. Как и на шахматных турнирах, все игроки здесь казались мне не совсем нормальными, а болельщики только раздражали: не нравилось их восхищение перипетиями игры, их неприменный поиск острых ощущений, секса или просто желание потеряться возле знаменитостей. В то время я была очень заинтересована в том, чтобы найти себе постоянное место жительства, иметь нормальную семью, возможность преподавать и заниматься писательской работой.

Гораздо большее удовольствие от общения с Кнопкой я испытывала уже после того, как мы развелись. Говоря откровенно, это связано с тем, что перестала беспокоиться, проиграет ли он в следующую секунду целое состояние или, наоборот, выигрывает. Например, через год после того, как была опубликована эта книга, Кнопка предложил нам присоединиться к нему для участия в большом турнире по нардам, который должен был состояться в Лас-Вегасе и куда сам он был приглашен в качестве игрока, а также должен был комментировать сам турнир. Меня он представил как участника секции начинающих, поскольку у меня не было турнирной истории, а Марку придумал какую-то официальную должность. У нас получились прекрасные каникулы: во-первых, мы путешествовали по пустыне, а во-вторых, были свидетелями того, как Кнопка вел комментарий матча перед бушующей аудиторией. Я никогда не думала, что игру в нарды можно комментировать с таким энтузиазмом и подробностями, – это можно сравнить только с комментарием решающего матча на Суперкубок Национальной футбольной лиги.

В 1973 году мы с Марком жили в Бруклине, поблизости от парка Проспект, а Кнопка – в своей холостяцкой квартире в Бикмен-Плейсе. Квартира, декорированная его отцом Полом старшим, состояла из гостиной, крошечной кухни, спальни и ванной комнаты. Вид из окон был, прямо скажем, никудышный, но это не имело значения, поскольку шторы на окнах почти всегда были задернуты.

Гостиная была выполнена исключительно в красных тонах: Кнопка утверждал, что красный цвет действует на него успокаивающе. Там стоял диван, обтянутый красной хлопковой тканью (впрочем, он вряд ли знал, что это именно хлопок), висели тяжелые красные шторы, на полу – красный ковер, и все стены были также окрашены в красный цвет. Там же стояло два стола, оба из толстого стекла на хромированных подставках, один высотой с письменный стол, другой – размером с кофейный столик. Телевизора не было, поскольку Кнопка не любил смотреть телепередачи, и, даже когда мы жили вместе, у нас не было телевизора. Кроме того, я никогда не слышала, чтобы здесь звучала музыка. Вся остальная мебель этой комнаты состояла из красного китайского сундука, в котором хранились всяческие безделушки.

Когда мы расставались, Кнопка прихватил одну из моих любимых вещей, пишущую машинку IBM Selectric, которую я приобрела еще в то время, когда мы жили на Седьмой авеню. Здесь он водрузил ее на специальный столик и приставил к нему секретарское кресло на колесиках. По стенам были развешены гравюры Виктора Вазерли, представлявшие собой геометрические фигуры в духе обитателя Бельвю. На кофейном столике центральное место занимала одна из поучительных игрушек, состоящая из пяти подвешенных вплотную хромированных шариков и демонстрирующая закон сохранения энергии. Спальню украшал автомат для пинбола под названием «Тропический остров», весь разрисованный обезьянами, фламинго и кокосовыми пальмами. Раньше этот автомат украшал нашу квартиру в Нью-Джерси, последнее место нашего совместного проживания. Все оставшееся на стенах место занимали книжные полки, заполненные до отказа. Несколько книг Кнопка использовал в качестве персонального банкомата: внутри они были набиты сто-долларовыми купюрами.

Спальня была выдержана в стиле лесной зелени – тяжелые зеленые шторы, зеленое покрывало на кровати, такой же ковер и зеленые стены. В целом квартира напоминала пещеру, где обитатель мог выбирать: то ли прийти в возбуждение под влиянием красного цвета, то ли впасть в меланхолию под воздействием зеленого. Как в любом хорошем казино Лас-Вегаса, на стенах не было часов и отсутствовали окна, чтобы было невозможно определить, день ли сейчас или ночь, либо узнать, сколько времени уже прошло.

Я вкратце описала ту привычную обстановку, в которой жил Кнопка, а теперь перехожу к описанию его образа жизни. Пицца в этом доме не готовилась никогда: ее доставляли со стороны. Я думаю, что он больше ни разу не кипятил воду, кроме того единственного случая, который я описывала. Он не желал обременять себя стиркой своей одежды, по-

этому, за исключением нескольких шелковых сорочек, которые он отдавал в химчистку, испачканную вещь он выбрасывал и покупал себе новую. Помню, как однажды я обнаружила у него счет из химчистки – 7 долларов за пару нижнего белья. Я быстро подсчитала, что было бы гораздо выгоднее, если бы во время нашей совместной работы пока я занимаюсь рукописью, он нашел несколько минут и постирал свои вещи. Но из этого ничего не вышло, поскольку он понятия не имел, как работает стиральная машина, да и не хотел этого знать. Вполне очевидно, что уборкой он тоже никогда не занимался, хотя это было совсем несложно ввиду небольших размеров помещения. Проще говоря, подобный стиль жизни требовал значительных расходов даже для удовлетворения основных потребностей, и в качестве источника доходов он выбрал азартную игру.

Вот в такой обстановке мы и работали с ним над книгой «Нарды». К тому времени Кнопка приобрел весьма эксцентричные привычки, связанные как с работой, так и с образом жизни. Он мог, например, сутками играть или работать, а затем сутками спать. То же самое было и с едой. Он мог целыми днями обходиться только напитками, а затем в один присест съесть две или три основательные порции какого-нибудь блюда, напоминая при этом огромную прожорливую змею. Еды в доме не было никогда, во всяком случае, не было ничего съедобного с моей точки зрения. Иногда я находила в холодильнике заплесневевший бутерброд в размокшей картонной коробке, но больше ничего.

Все это происходило еще до того, как наступила эпоха персональных компьютеров, поэтому все исправления записывались, редактировались, печатались и перепечатывались мной, причем множество раз. Я уверена, что в целом я перепечатала книгу не менее семи раз, не считая бесконечных поправок к разделам, когда нужно было не просто внести коррективы, но перепечатать все заново. Это была бесконечная печатная и редакторская работа. Кроме того, подобно своему отцу, Кнопка имел обыкновение неожиданно исчезать и появляться без всякого предупреждения. Таким образом, прошло очень много времени, прежде чем наш проект был реализован. Частичной тому причиной были его исчезновения на игровые «пиратские набеги», и еще одной причиной было отсутствие у нас отработанной технологии, при помощи которой можно было бы оперативно вносить изменения и исправления в текст.

Кнопка *предпочитал* вести ночной образ жизни, это я помню еще со школы, поэтому во время нашей совместной работы подобный стиль стал нормой. Впрочем, особой разницы не ощущалось, поскольку окна всегда были задернуты тяжелыми шторами. Но иногда перед рассветом он, наконец, уставал либо уставала я, и тогда приезжал Марк и увозил меня домой.

Когда мы начинали нашу работу, уже существовала пара книг, посвященных нардам. Одна была написана Освальдом Якоби – *Backgammon Book*, а вторая – принцем Алексом Оболенским – *Backgammon: The Action Game*, причем ни одну из них Кнопка не находил стоящей. Все, что его интересовало, он изучал очень интенсивно и глубоко. Ни одна из этих книг (хотя и написанных популярными игроками, но без глубокого проникновения в предмет) никак не соответствовала его уровню. Все-таки это был человек, работавший с лучшими в мире специалистами по теории вероятности и получивший полную стипендию Национального научного фонда для проведения математических исследований в Принстонском университете. Он без труда мог сделать благополучную и престижную карьеру как ученый и исследователь. Это был человек, который читал трактаты по философии, по теории вероятности и стохастическим процессам *просто для собственного удовольствия*. Поэтому любая книга, которую он намеревался прочесть, должна была раскрывать излагаемый предмет во всей его полноте.

Но в 1973 году книги, посвященной нардам, не существовало, в отличие от обширной шахматной литературы. Хотя нарды и являются старинной игрой, они лишь недавно приобрели популярность в массовом сознании, превратившись затем чуть ли не в культовое явление. Быстро появилось множество энтузиастов, но не было серьезных теоретиков или исследователей. Кнопка возник вдруг и начал выигрывать турнир за турниром. Он обзавелся тесным кругом поклонников и учеников, но этого ему было недостаточно. Его готовили к высокой академической должности, а в академии принято публиковать свои работы. И в области нарда Кнопка решил сделать то же самое, поскольку чувствовал, что обладает совершенно особым пониманием этой игры, которого не имел никто, кроме него. Он часто говорил, что даже опытные игроки не могут сформулировать, а иногда даже сами не понимают, в чем именно заключается секрет их успеха.

Проблема заключалась в том, что Кнопка видел любой предмет или явление так, как его может видеть человек, находящийся под воздействием ЛСД: все было связано со всем. Интересующий его объект он всегда наблюдал, образно выражаясь, в трех измерениях, со сложным переплетением взаимосвязей, как современный вебсайт с гиперссылками во всех направлениях. При игре в нарды подобная способность видеть сразу всю картину в целом и во всей динамике является бесценным качеством, но при попытке описать это словами и перенести их на бумагу наступает паралич – невозможно объяснить одну часть без того, чтобы одновременно не объяснять все другие связанные с ней аспекты. Если у вас в голове постоянно находится полная картина развития событий со всеми возможными вариантами, то вам очень трудно определить что же именно следует делать в первую очередь. Кнопка привык выражать свои мысли устно, но не на бумаге. Областью его компетенции был абстрактный анализ и способность *видеть* трудновывразимую взаимосвязь математических, пространственных и психологических аспектов в ограниченном контексте игры.

Я была самым подходящим кандидатом в партнеры для совместной работы. Мы хотели создать книгу, которая могла бы принести реальную пользу, а для этого трехмерный взгляд Кнопки следовало сделать плоским, чтобы в итоге получился вполне материальный двухмерный учебник, из которого можно было бы почерпнуть конкретные знания и повысить свое мастерство игры в нарды. Во-первых, я умела разбирать его почерк, напоминавший каракули на докторских рецептах. Все свои записи он делал только от руки. Во-вторых, я его знала очень хорошо: часто кто-то из нас начинал фразу, а другой ее заканчивал, поэтому мне было нетрудно выудить из него очередную идею и придать ей ясную и законченную форму. Я работала преподавателем, а Кнопка и сейчас преподает. Этот интересный факт мало кому известен. Он действительно замечательный преподаватель, и вот вам тому доказательство: в мире очень много сильных игроков в нарды, но существует лишь *один* общепризнанный преподаватель и теоретик этой игры. Он терпелив, забавен, остроумен и артистичен – он умеет сделать свой предмет *интересным*.

Тем не менее, из нас двоих именно я оказалась выразителем мыслей. Конечно, зная Кнопку уже долгое время, я была посвящена во многие его раздумья об этой игре, и именно это очень помогало мне сортировать его идеи и связывать их методологически. Все особенности его мышления я знала настолько, насколько может знать только близкий человек.

Когда я подписывалась на этот проект, я и предположить не могла, что его реализация растянется на целых три

года, и все три года я буду заниматься только ним. В конце работы я стану редактором и соавтором, поскольку во всей редакции *The New York Times/Quadrangle* так и не найдется человека, обладающего достаточной квалификацией для редактирования книги, посвященной нардам. После того как мы обнаружили, что каждое прикосновение редактора к нашей рукописи вносит туда очередную ошибку, я была вынуждена взять дело в свои руки.

Мы все должны были разрабатывать и постигать совместно. Следовало не только отсортировать все то, что он *хотел* сказать (я помню, что мы начали эту книгу с описания середины игры), но и определить, *как* это сказать. Мы изобрели словарь и разработали педагогические приемы, чтобы сделать нашу книгу понятной даже неискушенному читателю. Мы хотели, чтобы любой человек, даже никогда не бравший в руки нарды, смог бы использовать наше детище. Мы не хотели брать пример с уже существовавших книг, перегруженных специальной терминологией, понятной только посвященным. Одно из моих первых предложений было таким: не вводить ни одного термина или понятия без подробного его пояснения и в то же время постараться избежать излишнего многословия.

К тому времени Кнопка собрал обширную коллекцию позиций. Это были карточки с изображением игровой доски и расположенных на ней фишек. Ему пришла в голову идея: вместо того чтобы рисовать кружочки двух цветов, использовать для обозначения фишек буквы X и O, поскольку это будет проще и быстрее. Нумерация пунктов у него тогда шла от 1 до 12. Я посчитала это неудобным и предложила пронумеровать все пункты от 1 до 24, чтобы каждый пункт читатель мог однозначно идентифицировать. Я помогла ему модифицировать систему нотации, чтобы на ней можно было представить дубли, удары, постановку фишки на бар, ввод фишки в игру, а также прочие существенные моменты, связанные с движением фишек.

Особенно забавным было для нас составление словаря игры. Вся терминология нардов связана с сексом либо войной (я предлагаю читателю сделать собственные выводы из этого комментария). Наблюдая за его игрой много лет, я собрала множество подобных слов, а вместе мы составили обширный список терминов, включая синонимы.

Хотя я много лет вращалась в мире нардов, я никогда не была заядлым и уж тем более азартным игроком. Поэтому у меня оставалась определенная доля наивности, что также оказалось очень полезным при работе над книгой. Я всегда могла поставить себя на место новичка и посмотреть, будет ли ему понятно то, что мы сейчас говорим. Эта особенность моего мышления привела к тому, что Кнопка был вынужден прочесть мне серию лекций, и краткое их содержание мы сформулировали во вступительной статье к этой книге. Данный материал мы использовали и в других наших публикациях, особенно в сокращенной версии книги *«Нарды»*. Впоследствии эта версия была опубликована издательством *Times*.

Тем не менее, сердцем этой книги и действительным вкладом в теорию нардов является стратегия середины игры и стратегия продвинутой позиционной игры (Кнопка относился к этому так же серьезно, как и к написанию оригинальной математической статьи, которая содержит решение сложной математической проблемы). По этим разделам он оставил мне горы листков, испещренных каракулями, иногда исчезающими на целые недели по своим игровым делам, а моя работа заключалась в расшифровке того, что он написал. Затем мне следовало придать всему этому доступную для понимания форму, чтобы читатель действительно смог получить реальные знания. Эта часть книги заняла у нас больше всего времени, поскольку мы много раз ее исправляли и переделывали.

Впоследствии на протяжении многих лет мы не раз говорили о нашей книге, и Кнопка отмечал, что некоторые темы освещены в ней не полностью. Одна из таких тем – это стратегия удвоения ставок, которая сама по себе заслуживает отдельной книги. В *«Нардах»* рассматриваются правила удвоения и вопросы общей стратегии, но к глубинным проблемам стратегии и тактики удвоения ставок мы даже не подступились. Кроме того, существуют психологические аспекты этой проблемы, и это также может стать предметом отдельной книги.

Более важно то, что Кнопка пришел к выводу: он допустил серьезную ошибку, назвав пункт 5 соперника «Золотым пунктом», а захват его – главной целью в начале игры. Время и Snowie показали, что в действительности настоящим «Золотым пунктом» является *бар-пункт* соперника, и намного лучше в начале игры атаковать именно его. Пока вы сражаетесь за бар-пункт, ваш соперник не создает закрытые пункты в своем Доме, поэтому снижается вероятность быть запертым на баре в начале игры.

В то же время успешно захваченный бар-пункт соперника дает вам возможность контролировать его Двор и простор для маневра. Более того, удерживая бар-пункт соперника, вы получаете превосходный шанс оставаться в игре до самого конца, вы сдерживаете фишки соперника в его среднем пункте и получаете возможность шота, когда соперник начнет выводить свои фишки из среднего пункта.

Борьба за бар-пункт может принести и тактическое преимущество. Вы ставите слоты из самых дальних фишек, но ваш соперник бьет их своими самыми продвинутыми фишками и может потерять очень много, если борьба приобретет кровавый характер.

Хотя уже невозможно внести эти стратегические поправки, не переписывая полностью книгу, я все же упоминаю о них именно сейчас для того, чтобы вы, читая про «Золотой пункт», воспринимали написанное уже в ином контексте. Когда вы делаете начальные броски, рассмотрите возможность слота для захвата бар-пункта соперника, поскольку это очень важная стратегическая цель. Будем надеяться, что эта информация, как и другие сведения, отражающие более современный взгляд на игру, будет включена в последующие издания книги *«Нарды»*, а также в другие учебники этой игры.

Рене Магриль Роберте,  
Гарвич-Порт, Массачусетс,  
октябрь, 2004



# Примечания OCR-щика

Среди множества изданий, посвященных этой увлекательной игре, книга "Нарды" получила высшую оценку знатоков и стала своеобразной библией для всех любителей игры. Написанная четверть века назад, книга Пола и Рене Магриль представляет собой первое руководство, в котором подробно излагаются внутренние принципы этой серьезной забавы и вводится понятие продвинутой позиционной игры. Наиболее важные аспекты разбиваются на компоненты, а затем анализируются и подробно объясняются, что делает материал не только доступным для понимания, но и легким для усвоения. Новое издание 2004 года открывается предисловием, в котором Рене Магриль Роберте в интригующей форме раскрывает тайны человека, скрывающегося под псевдонимом "X-22", и описывает весь процесс создания этой книги. Выдержав испытание временем, книга "Нарды" по-прежнему остается самым лучшим и надежным спутником не только новичков, но и мэтров популярной во всем мире игры.

От издателя

Книга формата чуть больше А4, на хорошей бумаге, хорошая печать, твердый переплет. Советую всем, кто серьезно увлекается нардами. Заказать можно в он-лайн магазине, например, на [ozone.ru](http://ozone.ru) или [bolero.ru](http://bolero.ru). На сегодня (лето 2009 г.) ~700 руб. Тем же, кто не имеет возможности купить книгу, посвящается этот скан.

После OCR (сканирования и распознавания), чистки, исправлений, форматирования была сделана верстка для двухсторонней печати по две страницы на А4. Соответственно, поля с обеих сторон одинаковы, текст и картинки выровнены по обоим краям. Попутно:

- Исправил орфографические/синтаксические ошибки. В 17-й главе видимо автор сбился в нумерации картинок, поправил.
- Привязал описание картинок к самим картинкам (исходно они были отдельно от текста). Поэтому кое-где в тексте исправил фразы вида «на этой позиции» на «на позиции N» и слил некоторые абзацы, разделенные ранее картинками.
- Привел все картинки к одному размеру, удалил часть дублированных, сделал обтекание текстом. Часть картинок обрезал по краям – экономия места и больше внимания к конкретному участку позиции.
- Предисловие перенесено в конец.
- Гиперссылки в содержании.
- Изменил обложку – исходная была низкого разрешения.

Поскольку текст и вся графика черно-белая, удобно не только распечатывать, но и читать на всяких электронных «читалках». Из-за сложностей форматирования нормально конвертируется только в PDF (или DJVU) формат, который и предлагаю желающим читать текст на мобильных устройствах. Тем же, кто как я, читает на «стационарном» компьютере, советую не переводить Word в режим чтения, иначе поползет форматирование.

Ошибки, пожелания приветствуются на [email](mailto:).

Текущая версия 1.05, вычитаная.

**Palek, 2009 г.**