

спортивные нарды



Валерьян Ревিশвили



Валерьян Ревешвили

СПОРТИВНЫЕ НАРДЫ

(вопросы теории)

Тбилиси
1997

Глава 1.

История и развитие нард в мире и в Грузии.

Игра в нарды известна человечеству с незапамятных времен. Изобретение этой игры приписывают арабам, но с незначительными изменениями эта игра распространилась почти по всему миру. В Грузии у нард вековая история. Эта увлекательная игра упомянута во многих произведениях грузинских авторов, таких как, Шота Руставели "Витязь в тигровой шкуре", Сулхан Саба Орбелиани "Ситквис кона" и других. Это показывает нам, что несмотря на нескончаемые войны в Грузии развивалась и процветала игра в нарды.

В последующие годы и до нашего времени эта увлекательная игра не потеряла своих поклонников и популярности. И вот с **1990** года в Грузии нарды были признаны видом спорта и Грузинская Национальная Федерация нард стала членом Всемирной объединенной Федерации нард. И с того момента грузинские спортсмены-нардисты регулярно участвуют в Международных турнирах и добиваются больших успехов.

За последние десятилетия спортивные нарды получили развитие и в Европе и в Америке. Проводятся международные турниры, чемпионаты мира, издается множество соответствующей литературы, выпускаются газеты и журналы. Спортсмены-нардисты по всему миру очень большое значение уделяют тренировкам и предтурнирным подготовкам, если грузинские спортсмены проявят такое же усердие к тренировкам, как иностранные спортсмены, то высокие спортивные и материальные достижения в

этом виде спорта неизбежны.

Глава 2

Схема коротких нард, стратегия и тактика.

Основой игры в нарды является бросание костей(зары). В зависимости от суммы очков, выпавшей на костях происходит движение или перевод шашек в свой дом, т.е. на свою сторону игрального поля , с последующим их снятием с доски . Победитель в игре тот, кому удалось первым снять все свои шашки. Цель , на первый взгляд, не сложная , но достижение этой цели- трудное.

Основной принцип этой игры- это активные ходы, которые приносят максимальную пользу нам и неудобства сопернику. Очень редко , когда игрок совершает абсолютно правильный или же, наоборот, не правильный ход, у всякого хода есть и положительные и отрицательные свойства и стороны. Иногда неправильный или , так называемый плохой , ход приносит положительные результаты , т .к. многое зависит от результата броска костей т.е., своего рода, доли везения , хотя в большинстве случаев оправдывает все же правильная игра. Среди игроков распространены даже такие поговорки:" Правильная игра , обычно не теряется", или "Кости игроку ошибок не прощают"или еще такая"Сильнейшим везет".

В коротких нардах возможно применение двух стратегических планов: Один план - это ИГРА НА ОПЕРЕЖЕНИЕ, и второй –

ИГРА НА УДЕРЖАНИЕ. Ну, а насчет , тактических средств и возможностей , то их - большое количество. О вопросах стратегии и тактики в нардах мы поговорим , по возможности , в последующих главах.

Глава 3

Основные правила международных нард.

1. Соперники играют 4-мя костями. У каждого игрока есть своя пара костей, которая кладется в специальный непрозрачный сосуд. До каждого броска костей сосуда , с находящимися в них парой костей , должны находиться на столе . Нельзя прятать их под стол или заглядывать внутрь. Перед броском костей игрок должен встряхнуть сосуд и бросить кости на правой стороне, .т.е. на своей половине игрового поля или в своем доме. Если игрок покатиет кости на левой стороне, т.е. на чужой половине игрового поля (или во дворе) , если кости рассыпались по игровому полу , т.е. одна кость попала на вашу половину игрового поля , а вторая кость на половину игрового поля соперника или кости легли ребром , то такой бросок не засчитывается и надо выполнять повторный переброс костей(зары).

2. Пока кости одного из игроков на доске, этот игрок может вернуть ход и поменять его на более выгодный для себя ход. Второй игрок в это время ждет и не имеет право кидать свои кости. Если же второй игрок не дождался , пока играющий собрал свои кости с доски и сделал свой бросок костей, то играющий на тот момент нарDIST имеет право не засчитать этот бросок и попросить

перебросить кости или же засчитать ему этот бросок костей, но при этом , сделать самому выгодный для себя ход.

3.Игрок имеет право объявить об удвоении счета , т.е.объявить ДАВЕ только перед своим броском костей. Для этого игрок берет свой куб даве , кладет его на доску и ждет ответных действий соперника. Если соперник соглашается на удвоение счета(даве) , то он берет куб и кладет его на свою сторону игрового поля, на специально для него предназначенного места. Такие действия соперника , как устное согласие, кивок головы или жест рукой, о том , что даве принято, не являются правильными и не должны приниматься игроком предложившим даве. Обязанность обоих игроков в случае этого предложения расположить куб даве в специально отведенное для него место на доске.

4.По международным правилам разрешено в своем доме занять пункт шашкой , которой была сбита шашка соперника , или произвести ее снятие с доски .

Глава 4.

Нотация.

Нотация применяется для записи и прочтения , уже сыгранной партии. Нам известно два типа нотации: Буквенная и Числовая .

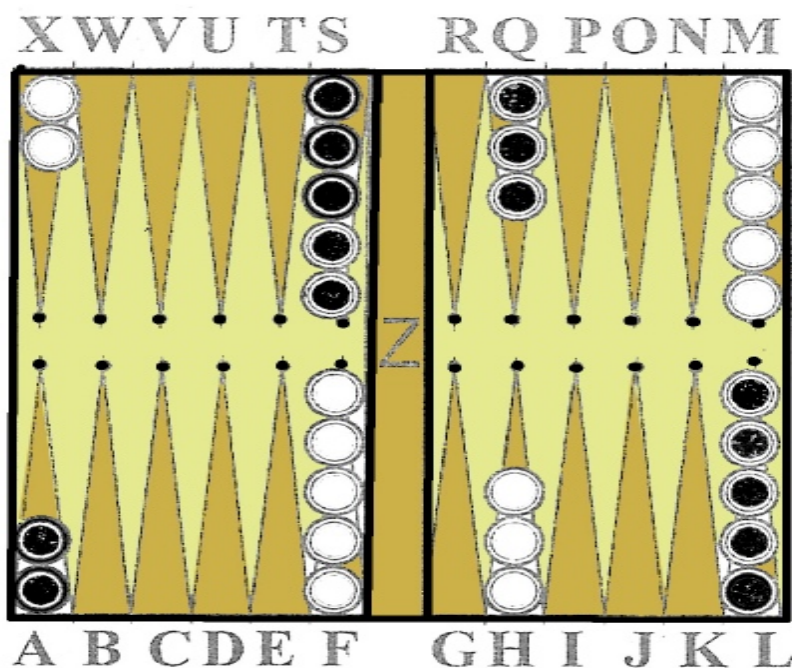


диаграмма 1.

Буквенная нотация переписана с компьютера и на наш взгляд более простая и удобная (см диаграмму 1). Здесь 24 пункта, а 25 –й пункт – это место для убитого камня, и они обозначаются латинскими буквами.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Z

Запись хода происходит следующим образом: если белые произвели бросок зары 6-5 и одной дальней задней шашкой передвинулись на 11 (6+5) полей, то при этом записывается сначала 1. 6-5, затем наименование того пункта, от которого игрок начал движение и количество пройденных полей, в итоге получается такая запись – X 11.

Если игрок бросил кости и выпало 3-1, то записывается 1.3-1 H3 F1. (взял E пункт). Тот же ход, соответственно, записывается на правой стороне: 1.3-1 Q3 S1.

В отличие от буквенной в числовой нотации (диаграмма 2 переписана с немецкого журнала "Бегемон магазин") у белых шашек свое направление, а у черных - свое и сначала записывается обозначающее число того пункта, от которого началось передвижение шашек игроком а затем, обозначающее число того пункта у, которого передвижение завершилось. Например:

1. 6-4 :24/18 13/9 ; 3-1: 8/5 6/5.

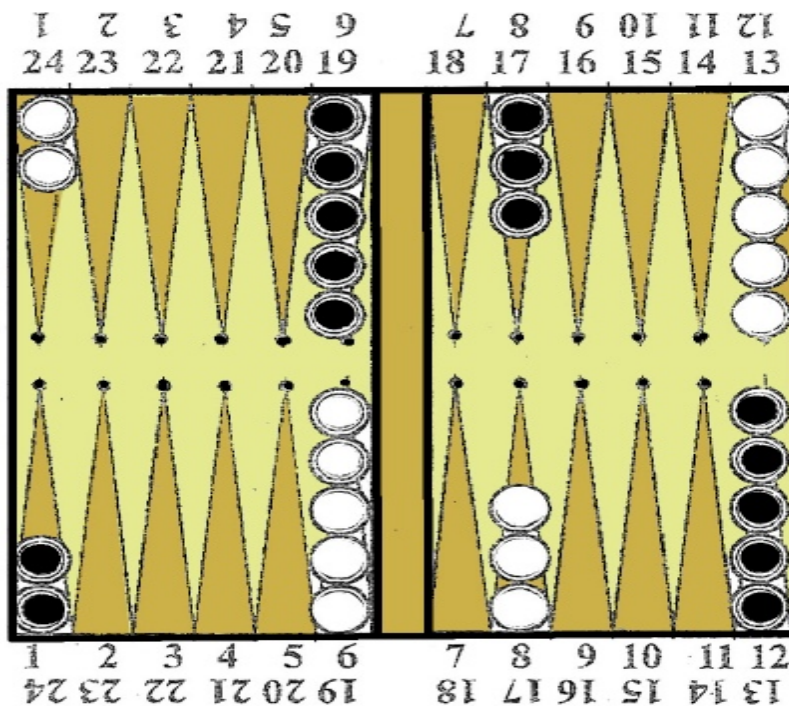


диаграмма 2.

Сбивание шашки или (убитый блот) в обоих случаях обозначается (звездочкой)*. Возможно, по нашему мнению даже лучше, чтобы числовая нотация была бы упрощена, т.е. остались 24 цифры как для белых шашек так и для черных (вместо буквенной нотации).

Глава 5.

Таблица разновидностей бросков костей. Анализ вероятностей различных бросков костей.

Таблица 1.

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

Таблица составлена таким образом, что первые горизонтальные и вертикальные ряды состоят из **6**-ти столбцов, следующие ряды из **5**-ти столбцов, дальше из **4**-х и т.д.

Как видно из таблицы, существуют всего **36** вероятных комбинаций бросков костей, отсюда **6** -дубль броски, т.е. из **6**-ти бросков, теоретически один дубль.

Максимальная сумма точек на обоих игральных костях равна **24** очкам(**6-6**), а минимальная **3** очкам (**2-1**). Чтобы получить **7** очков

надо бросить кости **17** раз, чтобы получить меньше **7** -ми очков надо бросить кости **13** раз, а чтобы получить ровно **7** очков - **6** раз. Средний число, в этом случае было бы - **7**, если бы при дубль бросках не совершалось бы четыре хода. (тогда **3-3** и **2-2** засчитывались бы, как меньше, чем **7** очков).

Сейчас попробуем составить сравнительную таблицу, т.е. сколько очков (точки или сумма точек на игральных костях) чаще или, наоборот, реже выпадает при бросках костей во время игры.

Таблица 2.

очки	сколько возможностей	сколько раз
1	36 (3)	12 (1)
2	36	13
3	36	15
4	36	16
5	36	16
6	36 (2)	18 (1)
7	36 (6)	6 (1)
8	36 (6)	6 (1)
9	36 (9)	4 (1)
10	36 (12)	3 (1)
11	36 (18)	2 (1)
12	36 (12)	3 (1)
16	36	1
18	36	1
20	36	1
24	36	1

Из таблицы 2 видно, что вероятность броска от 1 до 6 очков на костях включительно, теоретически растет. Разница между 6-ю и 7-ю очками на игральных костях чувствительная(1;3), ну, а вероятность броска выше 7 -ми очков постепенно уменьшается.

А сейчас, используя таблицу 1 мы разберемся, какое положение лучше, если на выходе у нас в доме осталось два камня и при этом равное количество очков. Например: у нас шашки стоят во 2-ом и 6-ом пункте. Сыграть надо 1 очко. Какую шашку лучше при этом передвинуть? т.е. 6-1 чаще выпадает или 5-2?

Таблица 3.

очки	сколько случаев выхода	результат
6-3	10	шансы равны
5-4	10	
6-2	13	лучше 5-3
5-3	14	
6-1	15	лучше 5-2
5-2	19	
6-1	15	лучше 4-3
4-3	17	
5-2	19	лучше 5-2
4-3	17	
5-1	23	шансы равны
4-2	23	
4-1	29	лучше 4-1
3-2	25	

Из таблицы видно, что в случае когда количество очков на костях равно 7, невыгодно передвигать шашку в 1-ый пункт (6-1), чуть лучше положение будет при броске 5-2, и еще лучше при броске 4-3. Если же количество очков на костях меньше, чем 6, то в этом случае передвигать шашку в 1-ый пункт обязательно. При количестве очков на костях 6 и 9 шансы соответственно равны.

Глава 6.

Анализ первого хода. Доказательство правильности первого хода и его показ.

Расположим шашки в первоначальное положение и рассмотрим все возможные ходы:

1.6-6. 2X6; 2M6.

2.6-5. X11.

Положительная сторона этого хода, то что мы надежно спрятали(заякорили) одну шашку, отрицательная сторона это, то, что вторую шашку мы оставили незащищенным(создали блот).

Вообще, торопиться с передвижением шашки из -X пункта не стоит, т.к. вторая задняя шашка остается незащищенной перед

ожидающим ее сбиванием и блот может быть побит. Варианты движения этих шашек мы рассмотрим в следующих главах.

3.6-4. лучше будет сыграть **X6M4**, если черные выбьют своей шашкой одиноко стоящую шашку в –R пункте, то у белых есть довольно большой шанс зарядить (вернуть в игру) свою шашку и выбить шашку черных в этом же пункте – R, посредством броска костей с количеством очков **6** или **7**.

Отрицательная сторона хода **X10**, то что шашка осталась незащищенной и отдалилась от своей «напарницы», больше, чем на шесть пунктов, т.е мы создали этим ходом большой сплит и шашка оказалась под прямым ударом.

Ход **H6F4** также нежелателен, т.к. со взятием **2**-го пункта не надо торопиться, лучше взять сначала **5**-ый и **4**-ый пункт.

4.6-3. X6 M3

5.6-2. X6 M2

6.6-1. M6 H1

7.5-5. 2M10

8.5-4. M5 M4 . опасно **X4 M5** или **X9**.

9.5-3. H5 F3

1. 5-2; хороший ход **M5 M2**, плохой –**M5 X2**(существует угроза в виде **5-5**), нейтральный –**M7**.

2. **5-1.X6** или **X1 M5**.Сомнительно , что стоит обострять игру ходом **M5F1**, т.к. белые несомненно начнут борьбу за взятие 5-го пункта.
3. **4-4**.Обязателен ход **2X4, 2M4** или **2X8**, т.к.очень важно использовать этот момент для решения основной проблемы , т.е. переноса пары дальних задних шашек.
4. **4-3**.Актуальный ход **M4 M3**,если черные убьют шашку в I или J пунктах, то белые попробуют в доме черных заякорить 5-ый или 4-ый пункт для того , чтобы образовать устойчивый пункт(Форпост). Пассивный ход-**M7**, опасный- **X4 M3**, ну и сомнительно обострять игру ходом **M4 H3**.
5. **4-2. H4 F2**.
6. **4-1**.Возможный ход **X1 M4** или нейтральный-**M5**, сомнительный и обостряющий игру-**M4 F1**, ну а ход **X4 F1** напоминает погоню за двумя зайцами.
7. **3-3**.Хороший ход **2F3;2H3**, хотя возможен и ход **2F3;2M3** он раскрывает свечу или так называемый “ колбасный завод “ в- F и M пунктах, ну и наименее эффективные ходы – **2X6** или **2M6**.
8. **3-2**.Актуальный ход **M3 M2**(аналогичен ходу 13-му **4-3**.)
9. **3-1. H3 F1**.
10. **2-2**. Хороший ход **2F2 ; 2M2**.
11. **2-1. M3**. , хотя заслуживает внимание и ход –**X1 M2**.

12. 1-1. 2 H1; 2F1.

Глава 7.

Важное значение взятия пунктов, выигрыш темпа и передвижения свободной шашки для взятие пункта , с целью заставить соперника заряжаться.

Пункты в своем доме традиционно (в отличии от буквенной нотации)называют 1-ой, 2-ой, 3-ой, 4-ой, 5-ой и 6-ой дверью,что , конечно, удобнее при разговоре.

В нардах есть важные и менее значимые пункты. Начнем с дома соперника. В начальной позиции на игровом поле соперника у нас взят 1-ый пункт. Если стратегический выбор игры белых –это игра на удержание, то до определенного момента они якорят пункты в доме черных, пока не займут пункты в своем доме и не собьют одну

или две шашки соперника, в этом случае удерживать шашки в **1**-ом пункте выгоднее, чем в **5**-ом.

Если же выбрана стратегия : игра на опережение, то большое(иногда и решающее)значение имеет взятие **5**-го пункта. Желательно взять сначала **5**-ый пункт , потом **4**-ый , **3**-ий и т.д.

Важными для обоих игроков являются пункты **-R** и **-G** , особенно в начале игры, т.е. когда шашки соперника находятся в пунктах **-X** и **-A**, чтобы он не передвинул свои шашки , бросив кости с числом **6**. Если у белых взят пункт - **T**(**5**-ый пункт), тогда растет значение других пунктов. В этом случае,желательно для черных взять пункты - **N** или - **O**. Следовательно ,менее важно, в этот момент взятие пункта **-R**. Напомню,что это утверждение справедливо , если белыми выбрана стратегия игры на опережение.

Аналогичным будет действие белых, если черные взяли пункт - **E** или - **D**. В этом случае, важность приобретают пункты- **M** и **-L** , как устойчивые пункты(Форпост).

Если говорить о значении пунктов в доме белых, то они имеют такую же важность , как пункты в доме черных , значимость которых мы обсуждали выше.

В нардах, при выборе стратегии игры на опережение, важно сбить шашку (или шашки)соперника, чтобы заставить его заряжаться и тем самым выиграть темп и не дать сопернику взять пункты. Когда все пункты в свое доме взяты, решающим действием является выбить шашку соперника.

Часто бывает так , что взять пункт лучше и выгоднее, чем выбить шашку. Этим действием, т.е. взятием пункта мы делаем два полезных дела: ограничиваем соперника и готовим форпост для своих шашек. С целью взятия пункта возможно даже, создать блот или выполнить слоттинг , т.е.подставить свою шашку под удар.

Рассмотрим примеры:

1. Белые; 5F 2G 3H 1J 1K 3R.

2. Черные; 2A 2L 1Q 4Q 5S 1T (см.диаграмму 3).

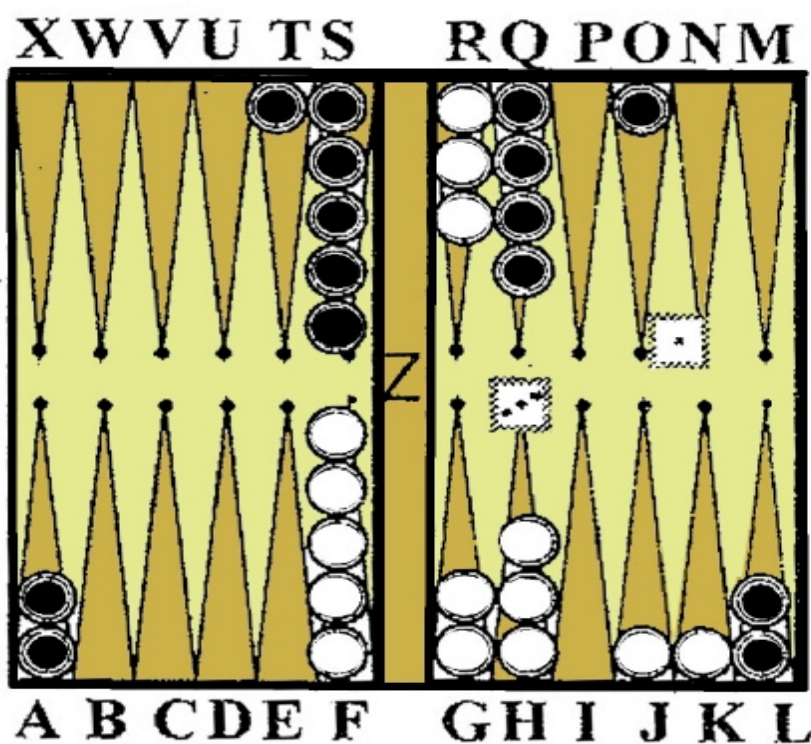


Диаграмма 3.

Белые выбросили 3-1 и вместо того , чтоб выбить шашку соперника , берут 5-ый пункт. Лучше пусть две шашки будут хорошо заблокированы , чем три , но плохо.

2.Белые; 2D 5F 3H 1J 2M 1R 1X

Черные; 2E 5L 2Q 4S 2T (см.диаграмму 4).

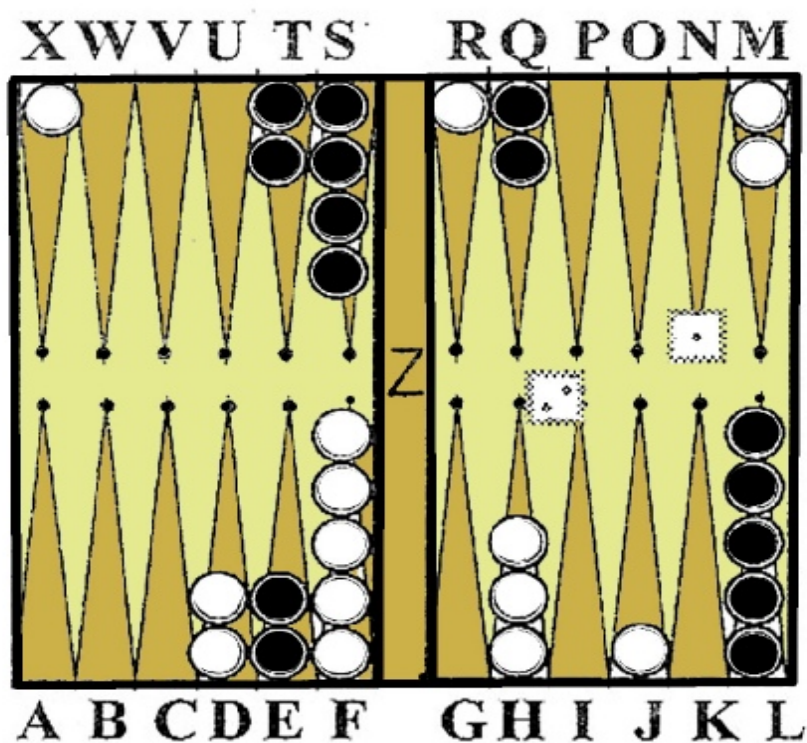


Диаграмма 4.

Белые выбросили 2-1 и делают ход M3(?!)

3.Белые; 3C 2E 3F 2H 1I 2M 2X

Черные; 2A 3L 2O 2Q 3S 3U (см.диаграмму 5).

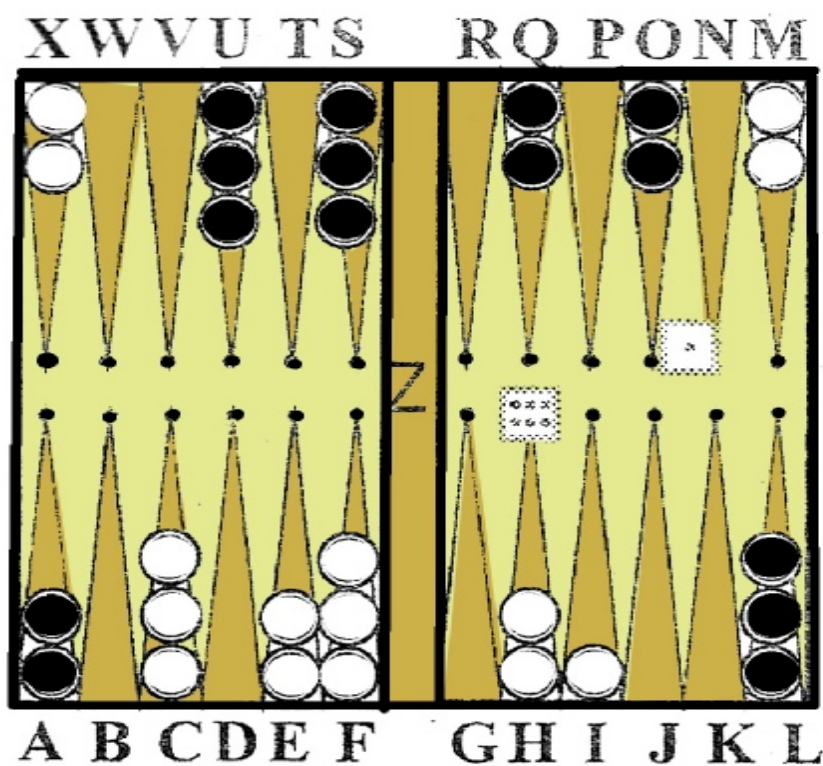


Диаграмма 5.

Белые выбросили 6-1 и сделали ход М6 Н1.

4.Белые; 2E 5F 2H 1J 3M 1U 1W

Черные; 2D 3L 4Q 6S (см.диаграмму6).

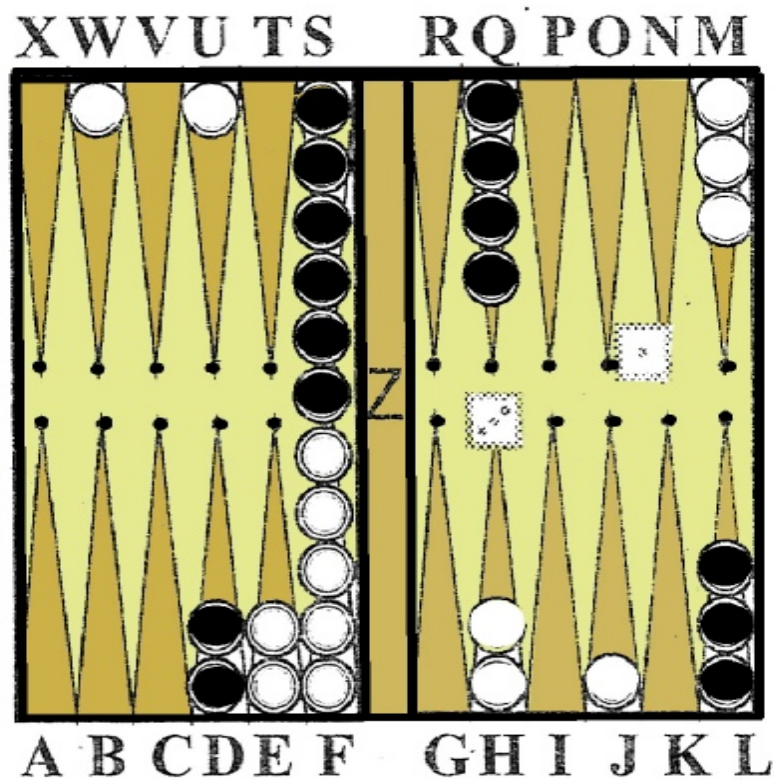


Диаграмма 6.

Белые выбросили **3-1**,и делают ход **W3 U1 (!)**

Теперь рассмотрим ситуацию,когда происходит билдер или передвижение свободной шашки , нацеленной на взятие пункта.

1.Белые; 2C 2D 2E 3F 2H 2I 2X

Черные; 1A 2R 2S 2T 2U 3V 3W (см.диаграмму 7).

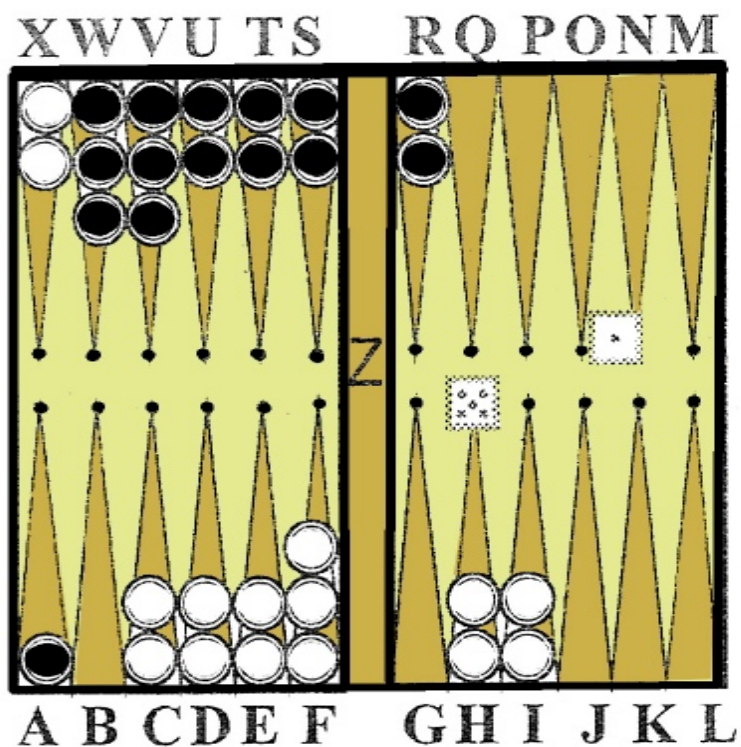


диаграмма 7.

Белые выбросили **5-1**. В этом случае обязателен ход **15 H1**. Если в ответ черные выбросят **6**-ку, тогда для белых лучше, чтобы выбив их шашку, черные передвинулись в дом белых, что бы в случае, если белые не смогут зарядиться и пропустят ход, им не пришлось бы играть сплит или вынуждено открывать якоря в доме черных. Здесь может иметь место желание воздержаться от игры, т.е., если использовать термин шахматистов имеет место быть случай «цугцванга». Если же черные не выбросят **6** очков, то им придется освободить пункты в своем доме и у белых появиться две возможности: возможность передвинуть свои шашки из пункта -X, т.е ввести обратно в игру полумертвые шашки и возможность занять пункт - G.

2. Белые; 2B 2D 3F 2H 2K 2M 1X 1Z

Черные; 2E 2L 1P 3Q 4S 1T 2U (см. диаграмму 8).

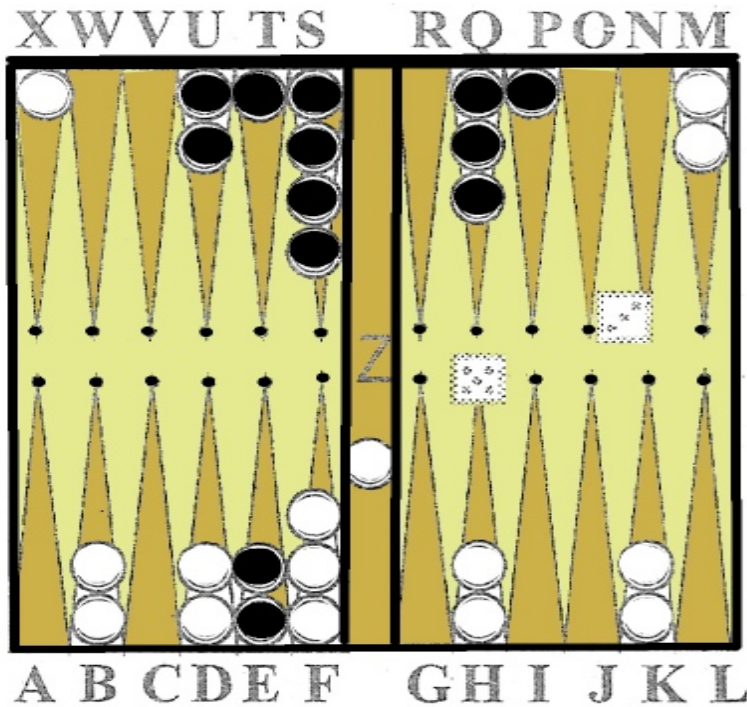


Диаграмма 8.

Белые выбросили 5-3 и делают ход Z5 * M3. Игра может продолжиться следующим образом:

1.....

6-5 Z5 P6

2.3-1 X4 (!)

Обязательно взять 5-ый пункт. Ход с закидыванием билдера эффективен, в случае, когда соперник заряжается.

Рассмотрим примеры:

1. Начнем с исходного положения.

1.6-2 X6 M2

4-2 L6*

2.3-1 Z3 F1 (!?)

С целью взятия 5-го пункта это активный ход.

2. Белые; 3E 2F 2H 1I 4M 2W 1Z

Черные; 1A 2L 2S 1T 4U 5V (см. диаграмму 9).

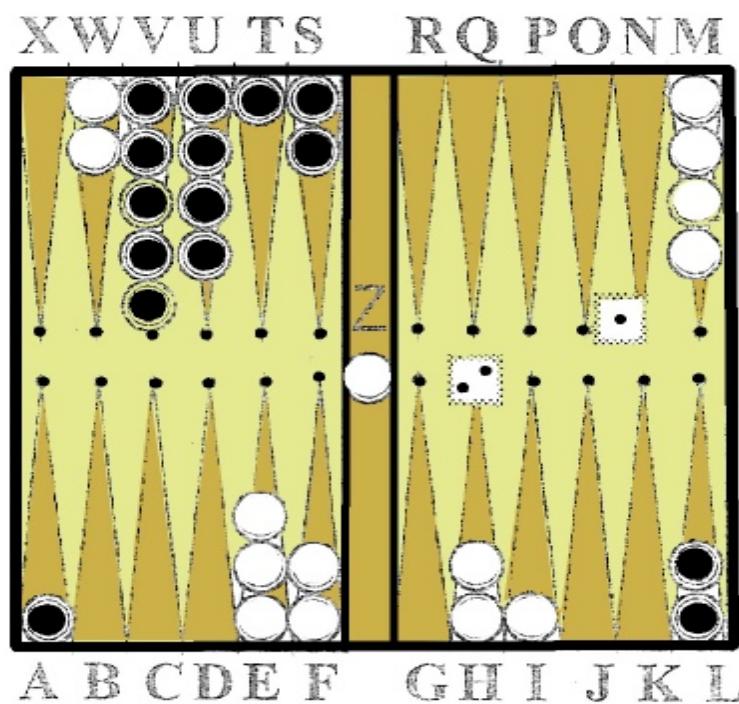


Диаграмма 9.

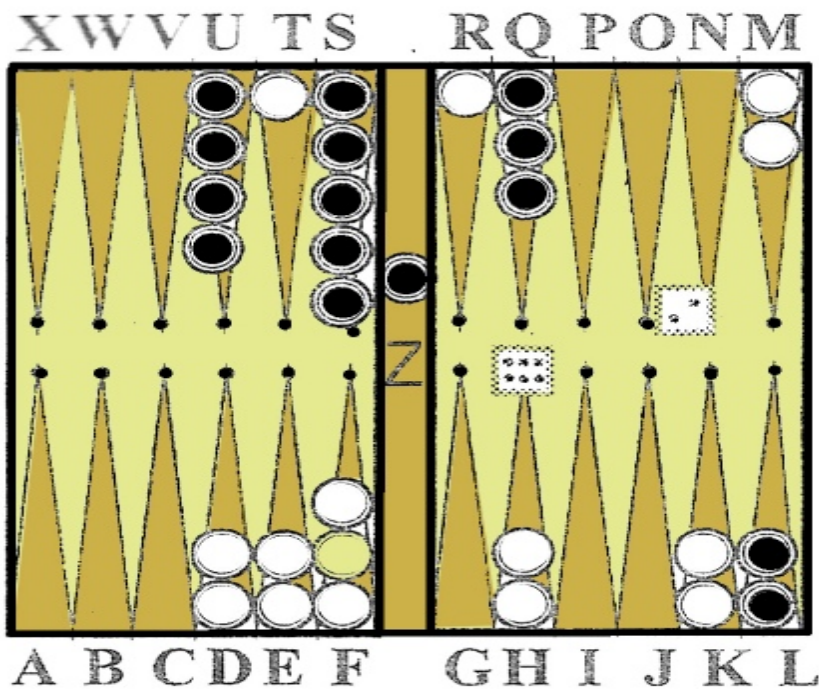


Диаграмма10.

Выбив заднюю шашку соперника , мы тем самым мешаем ему взять пункт- G .Боремся за то, чтобы взять пункт -Т и выбить шашку в пункте - G.

Когда сопернику надо зарядить две шашки это вдвойне усложняет его положение. Для примера начнем с исходного положения.:

1.6-3 X6 M3

5-1 S5 * R1*

Из приведенных примеров мы можем сделать вывод, что в начале игры , когда в доме соперника пункты не взяты, активная и инициативная игра приносит лучший результат и оправдывает себя больше ,чем пассивная и спокойная игра. И, следовательно, чем

больше пунктов в доме соперника взято, тем осторожнее и обдуманными должны быть ходы.

Вообще в нардах необходим риск , но продуманный и взвешенный.

Глава 8.

Средства для передвижения двух задних шашек (2X и 2A) и тактические методы.

Давайте рассмотрим стратегию игры на опережение в действии. Для белых большую сложность представляет и является главной из проблемой передвижение шашек ,находящихся в пункте -X, а для черных – шашки , находящиеся в пункте- А. Хорошо бы , конечно, в этом случае выбросить дубли,но они ,как правило, редкость. Двигать одинокую шашку в пункт -V опасно , т.к.может последовать выброс костей 5-5 и , соответственно, сбивание вашей шашки. Почти , тоже самое можно сказать и о передвижение одинокой шашки в пункты –Т и U. Не улучшит ситуации и передвижение шашки в пункты –X , – Р , -О или - N , т.к. этими ходами мы делаем сплит , т.е разделяем эти две шашки и оставшаяся задняя шашка в доме соперника , скорей всего, будет сбита.

Следует использовать подходящий момент (допустим сопернику надо зарядить шашку или не взяты пункты) и произвести «перескок» в пункты- T , -R или - U , с целью дальнейшего взятия этих пунктов (билдер).

Давайте еще раз рассмотрим ситуацию, предложенную в прошлой главе. Начнем с исходной позиции:

1.3-1 H3 F1

6-4 A6 L4

2.5-4 F5* X4(!?)

Если черные выбьют шашку, расположенную в пункте -A , то белые могут взять пункт – T , если выбросят 5 или 4 очка. Плохо то , что уже три шашки расположены в доме соперника , но «нет худа без добра». Появляется возможность произвести мирный «перескок» шашки и взять форпост в пункте- T.

Тот же способ работает и из начальной позиции при первом ходе белых:

1.3-2 M3 M2,если черные выбивают шашку белых 9 или 10 очковым выбросом зары, то белые попытаются взять пункты– T или- U.

Для анализа стратегии игры на опережение показательной является 15- ая партия матча, который состоялся в Монте-Карло в 1990 году между канадцем Хейнрихом и шведом Нарбоном. (партия переписана с немецкого журнала «Бегемон Магазин»).

Хейнрих(17)

Нарбон(13)

1.4-2 H4 F2

6-1 L6 Q1

2.3-2. M3 M2

6-4 A10*

3.6-5 Z5 J6

5-2 K7

4.5-1 H5 D1

Белые не смогли выбросить четыре очка и взять пункт - Т.
Черные объявляют ДАВЕ . (см. диаграмму 11).

4.

дави

5. принял

3-1 Q3* S1

6.4-3 Z4 X3

Важный момент - белые смогли взять 4-ый пункт в доме черных и создали форпост.

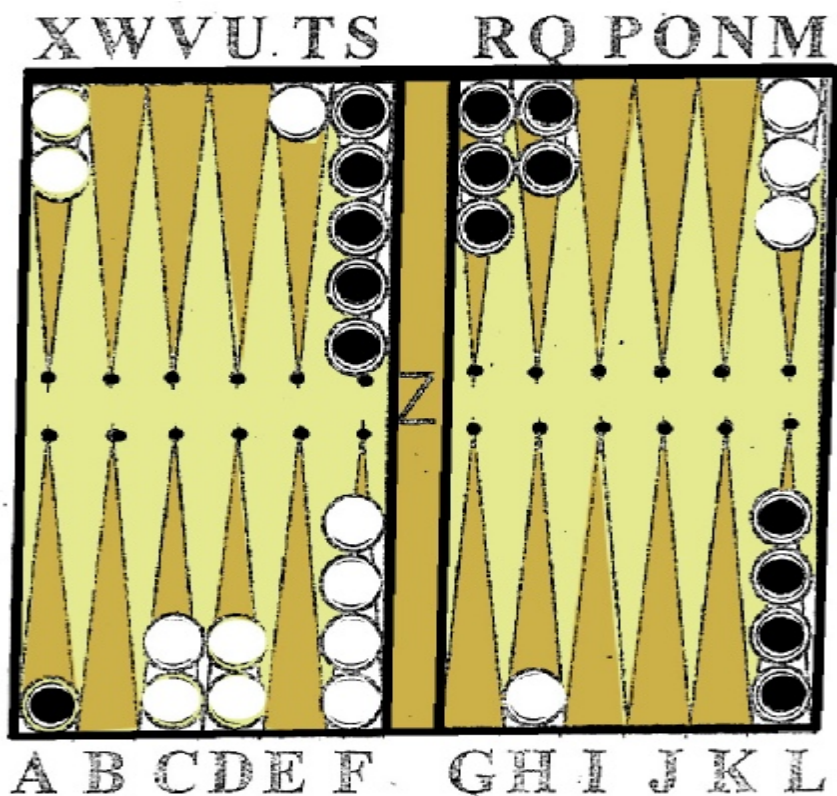


Диаграмма 11.

6.

6-2 L6 Q2

7.6-1. M6 H1

4-1 A4 S1

8.2-1 G2 F1(!)

пропускает ход

9.4-3 X7

пропускает ход

10. редабл

Нарбон сдался, т.к. у Хейнриха был уже счет 17 и при выигрыше марсом он получал еще 8 баллов и заканчивал матч, ведь игра продолжалась до 25.

А сейчас рассмотрим случай благополучного передвижения шашек из пункта –R:

белые: 2D 4F 2G 3H 2M 2R

черные: 6L 2Q 3S 1T 2W 1Z (см. диаграмму 12).

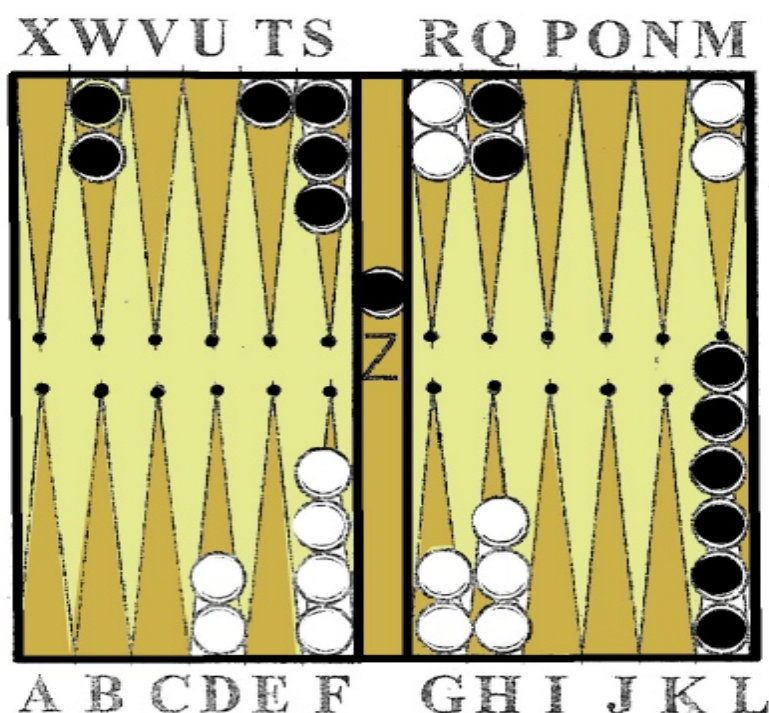


Диаграмма 12.

Белые выбросили 5-3. Есть смысл применить стратегию игры на опережение и момент благоприятный, поэтому белые делают ход:

R5 R3 (!).

Глава 9.

Стратегия игры на удержание.

Удерживаем две задние шашки и берем остальные пункты в доме соперника.

Если соперник существенно впереди Вас по игре (допустим его первых два броска были **6-6**, **5-5** и т.д.), тогда передвигать шашки из пунктов – **2X** и **2A** уже нет смысла, в этом случае мы выбираем стратегию игры на удержание. Даже больше, стараемся передвинуть свои шашки в дом соперника и взять там пункты (заякорить их). В этом случае не стоит выбивать шашки соперника, так как это помешает передвижению шашек соперника, даже лучше, если будут выбиты наши шашки, это помешает нам сдать занятые позиции и освободить взятые пункты в нашем доме.

Стратегия игры на удержание оправдывает себя и в том случае, когда затруднен или невозможен процесс передвижения своих шашек.

Для наглядности рассмотрим следующую ситуацию:

белые : **2C 2D 2E 2F 2G 1O 1P 3X**

черные: **3A 1I 1J 2R 2S 2T 2U 2V**

(см. диаграмму **13**).

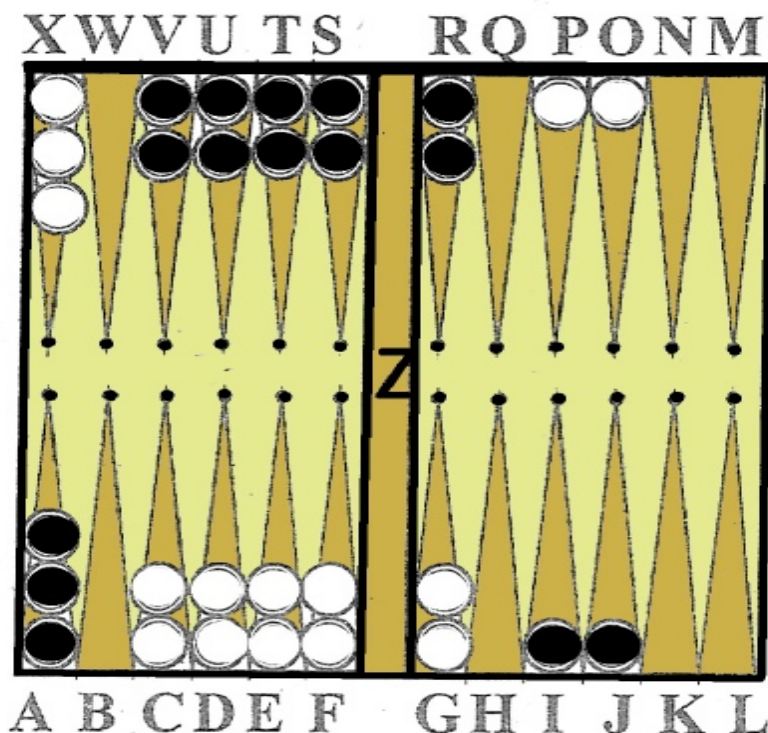


Диаграмма 13.

В этой ситуации нас не устраивает выбивать шашки соперника или выбрасывать кости с большим количеством очков, так как у нас могут закончиться ходы и мы вынуждены будем ослаблять свои пункты - здесь действует принцип «цугцванга».

Стратегия игры на удержание требует от игрока большей внимательности, т.к. все приходится делать наоборот и вопреки.

Когда мы увидим, что сопернику стало затруднительно уводить свои шашки из нашего дома, то тогда мы попытаемся выбить его шашки и если это произойдет, то мы меняем стратегию.

Ситуацию, когда происходит изменение стратегии мы можем рассмотреть на примере 21 партии вышеупомянутого матча:

Хейнрих(24)

Нарбон(14)

1.....

6-1 L6 Q1

2.5-3 H5 F3

даве

Счет матча **24-14** в пользу Хейнриха, игра идет до **25** баллов, поэтому для Нарбона удвоение ставки ДАВЕ и , даже , обострение игры , будет спасением.

3. принял

6-1 L6 S1

4.6-2 X8

6-3 A6 Q3

5.4-1 F5* (!)

Белые выбивают заднюю шашку, с целью выиграть время.

5.....

пропускает ход

6.4-4 2M8

пропускает ход

7.2-1 M2 H1

1-1 2Z2*

8.5-3. Z8*

пропускает ход

9.3-1 P3 H1

4-1 Z4 S1

10.4-1 X1 Q4

6-4 B6 D4

11.6-1 W1 K6

4-3 R4 * S3

12. пропускает ход

2-1 L3

13.6-4 Z10*

3-2 Z2 L3*

14.6-1 Z1 M6

5-1 L5 O1.

Для того , чтобы взять пункт – U. Черные пытаются всячески блокировать шашку белых.

15.6–1 X7*

2-1 Z2 P1*

16.4-4 Z16*

2-2 Z4 B2 R2

Черные не смогли блокировать шашку белых, но смогли взять второй пункт в доме белых и оба игрока выбирают стратегию «бекгейм» или «обратка». (см.диаграмму 14).

17.4–2 M4 G2

3-1 R3 T1

18.4-4 2M4;2G4 а не 2 I 4

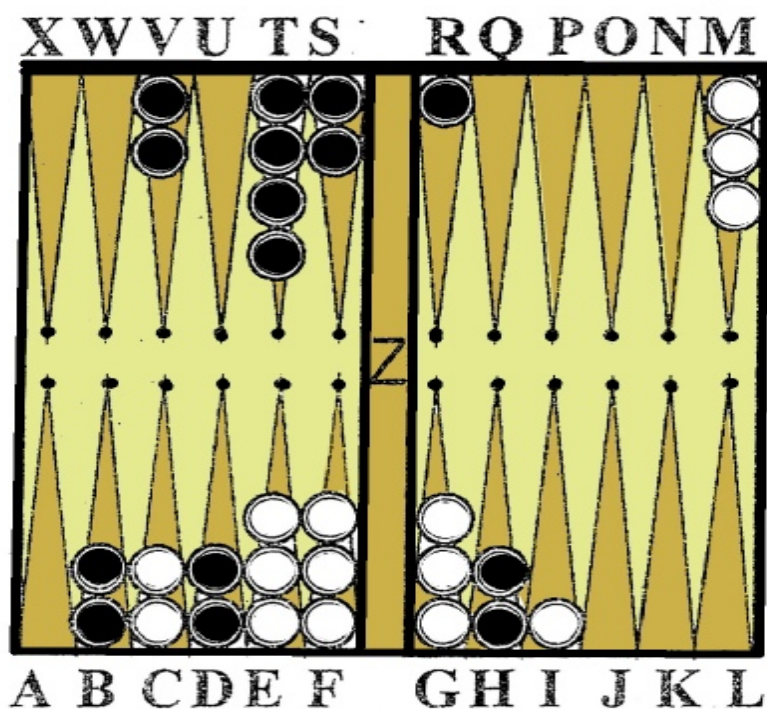


Диаграмма 14.

18.....**5-3 H5 T3**

Если белые выбьют шашку в пункте- H, черные потеряют темп игры, а это им, даже, выгодно.

19.3-3 4I3**5-4 H4 M5****20.6-4 F6 E4****4-1 R5****21.2-1 F1 C2**

Потянуть время в игре выгодно и белым.

21.....**3-2 L5****22.5-3 F5 F3****4-2 Q8****23.6-5 F6 E5****6-1 D6 W1**

Черные оказались в «цугцванге» и вынуждены разякорить пункт – D.

24.2-2 2F2* E4

пропускает ход

25.4-2 E4 E2

пропускает ход

26.3-3 2D3;2C3**6-3 Z6 J3****27.5-1 C5 A1****5-3 F3 M5****28.6-1 C6 A1****5-1 B1 * I5**

Нарбон достиг своей цели и одержал победу в этой партии на **43**-м ходу.

Глава 10.

Особенности завершающей стадии игры.

Теоретически в нардах до конца игры есть шанс спасения практически проигранной партии. Если соперник, уже при выбросе своих шашек, освободит пункты и мы сможем выбить одну или две шашки, в этом случае у нас в доме все пункты должны быть взяты. Если же пункты в нашем доме не все взяты, значит несколько наших шашек не смогут принять участие в процессе взятия пунктов и шансы на выигрыш партии катастрофически уменьшаются.

А теперь давайте рассмотрим один интересный пример:

Белые: 1A 3B 3C 3D 2E 3X

Черные: 2V 4W (см. диаграмму 15).

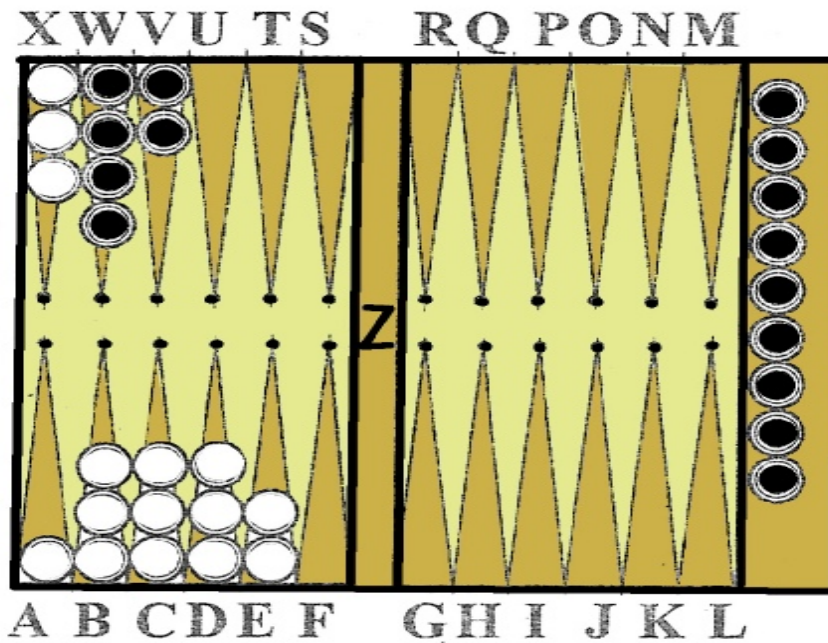


Диаграмма 15.

1.2-1 D2 C1 (!)

Так и только так. Нельзя брать 1-ый пункт , так как две шашки белых окажутся окончательно «потерянными» и мы не сможем их использовать для того , чтобы выбить шашку черных и взять 6-ой пункт.

1-ый пункт надо оставить не занятым еще и для того , чтобы передвинуть вторую шашку. Это тот редкий случай , когда взять пункт , значит проиграть.

Игра может развиваться следующим образом:

1.....

4-3 V4 V3

2.6-5 X6 X5

5-1 W5 W1*

3.6-1 Z1* S6

4-1 Z1

4.3-1 Z3 B1*

Белые смогли вернуть в игру свои «наполовину потерянные» шашки.

4.....

5-1 Z6*

5.5-4 Z4 V5

4-2 F6

6.6-1 R6* B1

4-1 Z1 *

7.6-5 Z6 L5

3-1 W1*

8.6-1 Z1* M6

И т.д. Теперь победа белых в этой партии становится вполне реальной.

Бывает такая ситуация, когда временное открывание пункта, с целью выбить (передвинуть) вторую шашку, становится обязательным ходом.

Белые: 2B 3C 2D 3E 3F 1J 1K

Черные: 1A 1W 1X (см. диаграмму 16).

Белые выбросили 1-1 и должны сделать ход **B1* D1 K2(!)**

Уважаемый читатель!

Я надеюсь Вам понравилась эта небольшая книга. Если у Вас возникло желание написать отзыв или предложение просим Вас писать по этому адресу: divo1peikr@gmail.com . Желаем успехов как в игре , так и в жизни.

С уважением семья автора.

Оглавление:

Глава 1. История и развитие нард в мире и в Грузии.	3
Глава 2. Схема коротких нард. Стратегия и тактика.	4
Глава 3. Основные правила международных нард.	5
Глава 4. Нотация.	6
Глава 5. Таблица разновидностей бросков костей. Анализ вероятностей различных бросков костей.	9
Глава 6. Анализ первого хода. Доказательство правильности первого хода и его показ.	12
Глава 7. Важное значение взятия пунктов, выигрыш темпа и передвижения свободной шашки для взятия пункта ,с целью заставить соперника заряжаться.	15
Глава 8. Средства для передвижения двух задних шашек (2X и 2A) и тактические методы.	26
Глава 9. Стратегия игры на удержание. Удерживаем две задние шашки и берем остальные пункты в доме соперника.	31
Глава 10. Особенности завершающей стадии игры.	36

Автор: Валерьян Ревিশвили

Редактор: Президент Тбилисской спортивной федерации
нард, судья республиканской категории:
Гиви Барбакадзе

Перевод с грузинского: Диана Ревিশвили-Пейкришвили.

