



Nardi (Bekgemonš)

Komplektā ietilps:

Spēles laukums, 15 balti un 15 melni spēles kauliņi.

Spēles noteikumi:

Nardus spēlē divi spēlētāji uz laukuma, kas sastāv no divdesmit četriem šauriem trīsstūriem. Trīsstūri mijas pēc krāsas un ir sagrupēti četros sektoros pa sešiem trīsstūriem katrā. Sektorus sauc par spēlētāja māju, pagalmu, pretinieka māju un tā pagalmu. Mājas no pagalmiem atdala šķirtne.

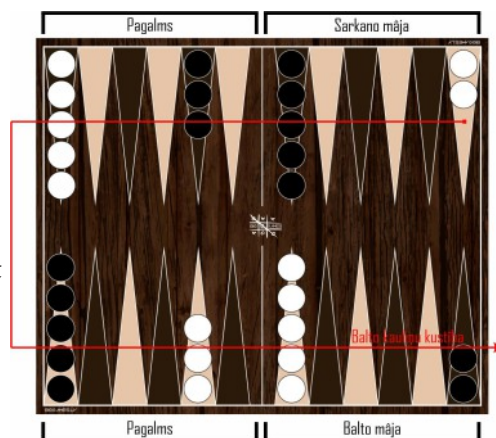
Katram spēlētājam ir piecpadsmit vienas krāsas kauliņi.

Spēles mērķis - pārvietot visus savus kauliņus uz māju un noņemt tos no spēles laukuma. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais visus savus kauliņus noņem no laukuma.

Attēlā spēles laukums un kauliņu sākuma izvietojums, kā arī Balto kauliņu virzība, Melnie kauliņi pārvietojas pretējā virzienā.

Lai noskaidrotu, kurš spēlētājs pirmais uzsāks spēli, katrs uzmet vienu metamo kauliņu. Spēli sāk tas, kura kauliņam lielāks punktu skaits. Ja abiem spēlētājiem vienāds skaits, metienu atkārtu, līdz uzkrīt dažāds punktu skaits.

Spēlē dalībnieki pēc kārtas met abus metamos kauliņus un izdara gājienus.



Kauliņu virzība

Uzmestais katra metamā kauliņa punktu skaits norāda, pa cik lauciņiem spēlētājam jāpārvieto savi kauliņi. Kauliņi visu laiku virzāmi tikai vienā virzienā, ievērojot sekojošus noteikumus:

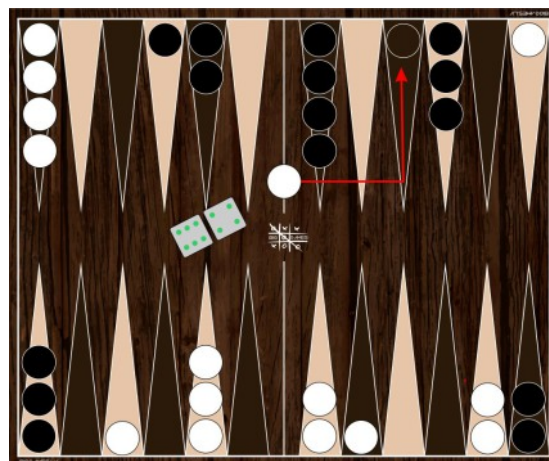
- 1) Kauliņu var pārvietot tikai uz atklātu trīsstūri, uz tādu kuru nav aizņēmuši divi vai vairāki pretinieka kauliņi.
- 2) Abu metamā kauliņu uzmestais punktu skaits dod divas pārvietošanas izvēles iespējas. Piemēram, ja spēlētājam uzmetas $5 + 3$ viņam ir izvēles iespēja izdarīt ar vienu kauliņu gājienu par 5 soļiem, bet ar otru par 3. Vai ar vienu kauliņu virzīties uzreiz par 8 soļiem ($5 + 3$).
- 3) Ja spēlētājs uzmet dubultnieku (uz abiem metamajiem kauliņiem vienāds punktu skaits), viņš atbilstoši katra kauliņa punktu skaitam izdara gājienus divas reizes. Piemēram, ja uzkrīt $6 + 6$, spēlētājam jāizdara četras kauliņu pārvietošanas pa 6 soļiem katrā $[(6 + 6) \times 2]$, pārvietojot kauliņus jebkurā vēlamā kombinācijā, lai pabeigtu šo gājienus.
- 4) Spēlētājam jāizmanto abi punktu skaitļi, kas uzkrītuši, ja to atļauj noteikumi (vai visi četri skaitļi, ja uzkrītis dubultnieks). Ja iespējams izspēlēt tikai vienu skaitli, spēlētājam tas jāizdara. Ja uzkrītis dubultnieks un spēlētājs nevar pilnībā izmantot visas četras iespējas, viņam jāizmanto tik, cik var.

Nardi (Bekgemonis)

Sitiens un nosistā kauliņa ievadīšana spēlē

Ja uz trīsstūra atrodas tikai viens jebkuras krāsas kauliņš, tas nav aizsargāts, un, ja pretinieka kauliņam ir iespēja nostāties uz tā paša trīsstūra neaizsargāto kauliņu "nosīt". Nosisto kauliņu novieto pa vidu uz šķirtnes.

Ja spēlētājam uz šķirtnes atrodas viens vai vairāki kauliņi, pirmais viņa pienākums ir ievadīt nosistos kauliņus spēlē no pretinieka mājas pirmā trīsstūra pārvietojot atbilstoši uzņemto punktu skaitam uz brīvu trīsstūri. Piemēram, uzņemtas 4 un 6 punkti, spēlētājs var ievadīt spēlē nosisto kauliņu par 4 vai 6 soļiem un nostāties uz trīsstūra, ja to nav aizņēmuši divi vai vairāki pretinieka kauliņi. Attēlotajā piemērā baltie var ievadīt savu kauliņu spēlē, to pavirzot uz priekšu tikai par 4 soļiem, jo par 6 soļiem virzīties nav iespējams, minēto trīsstūri aizņēmuši četri pretinieka kauliņi.



Ja neviens no vajadzīgajiem trīsstūriem nav brīvs spēlētājs zaudē gājiena kārtu. Ja spēlētājam ir vairāki nosisti kauliņi un iespēja ievadīt spēlē tikai vienu no tiem, viņš to izdara un atlikušie punkti netiek izmantoti. Gājiena kārtā pāriet pretiniekam.

Pēc tam, kad visi nosistie kauliņi no šķirtnes ir ievadīti spēlē, neizmantotos punktus var izmantot jebkura sava cita kauliņa pārvietošanai (arī tā kauliņa kas tikko ievadīts spēlē).

Kauliņu noņemšana no laukuma

Kad visi piecpadsmit spēlētāja kauliņi nokļuvuši savā mājā, tos sāk noņemt no laukuma.

Tas notiek sekojoši: pēc abu metamo kauliņu uzņemšanas no laukuma noņem kauliņus, kas atrodas uz trīsstūriem, kas atbilst uzņemtajam punktu skaitam. Ja, piemēram, uzņemti 6 punkti, no laukuma noņem kauliņu, kas atrodas uz 6. trīsstūra. Ja uz trīsstūra kas atbilst uzņemtajam punktu skaitam, nav neviena kauliņa, atļauts pārvietot kauliņus no citiem trīsstūriem. Ja spēlētājam ir iespēja noņemt kauliņu vai izdarīt gājieni ar citu kauliņu, viņam ir izvēles tiesības. Ja pēc tam, kad uzsākta kauliņu noņemšana un kādu no kauliņiem nosit, tas vispirms jāievada spēlē, jāatved uz māju, un tikai tad var turpināt kauliņu noņemšanu.

Spēlētājs, kurš pirmais noņem no laukuma visus savus kauliņus, ir uzvarētājs.

Vēlam veiksmi!