

(19) **KG** (11) **410** (13) **C1**

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АГЕНТСТВО  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ ПРИ  
ПРАВИТЕЛЬСТВЕ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ (КЫРГЫЗПАТЕНТ) (51)<sup>7</sup> **A63F 3/00, 3/02**

## (12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

к предварительному патенту Кыргызской Республики

---

(21) 980099.1

(22) 26.10.1998

(46) 29.12.2000, Бюл. №4

(76) Ибрагимов А.К., Ибрагимов М.А. (KG)

(56) Нарды (восточные). Большой энциклопедический словарь, т. 2. - М.: Советская энциклопедия, 1991. - С. 5

(54) **Нарды**

(57) Изобретение относится к разряду настольных игр, предназначено для облегченного обучения дошкольников и учеников начальной школы операциям устного математического счета. Нарды состоят из квадратной доски с игровым полем, на которую нанесены вертикальные и горизонтальные линии, образующие с двух сторон игрового поля по два ряда игровых ячеек, которые пронумерованы арабскими цифрами двух цветов, справа налево первый ряд от 0 до 11, слева направо второй ряд от 12 до 23 и ориентированы в стороны игроков. У каждого из них по 12 фишек черного и красного цветов, 2 кубика с цифрами от 1 до 6 на гранях. Изобретение отличается наличием на доске нард разливки горизонтальными и вертикальными линиями игрового поля и нумерации ячеек, что облегчает ориентацию игроков в процессе игры. 1 ил.

Изобретение относится к настольным играм и предназначено для облегченного обучения дошкольников и учеников начальной школы операциям устного математического счета.

Известны нарды, содержащие специальную доску с 24 игровыми полями для двух партнеров, набор игровых кубиков с числом точек от 1 до 6 на гранях и фишек двух цветов, по 15 фишек на каждого игрока (Нарды (восточные). Большой энциклопедический словарь, т. 2. - М.: Советская энциклопедия, 1991. - С.5).

Недостатком игры известных нард является трудность в ориентировании играющих на игровых полях, что сдерживает их массовое применение для обучения.

Задачей изобретения является усовершенствование конструкции нард, придание им универсальности, расширение зоны применения.

Задача решается таким образом, что в нардах, содержащих квадратную доску с игровым полем, два одинаковых набора игровых элементов в виде кубиков и фишек разного цвета, установленных на игровом поле с возможностью их перемещения, согласно изобретению, на игровом поле выполнен ряд горизонтальных и вертикальных линий, образу-

ющих с двух сторон игрового поля по два ряда игровых ячеек, при этом все ячейки пронумерованы арабскими цифрами двух цветов от 0 до 11 справа налево первый ряд, от 12 до 23 слева направо второй ряд, каждая нумерация ориентирована в сторону одного из игроков и выполнена в красном или черном цвете.

На фиг. 1 приведен общий вид доски нарда; на фиг. 2 - игральные кубики; на фиг. 3 - игральные фишки красного и черного цветов.

Нарды для игры состоят из квадратной игровой доски с рельефным выступом с ячейками с двух противоположных сторон 1, горизонтальных 2 и вертикальных 3 линий, формирующих ячейки, первый ряд игровых ячеек 4 с арабскими цифрами от 0 до 11 красного цвета, второй ряд игровых ячеек 5 с арабскими цифрами от 12 до 23 черного цвета с двух сторон игрового поля, фишек 6 и кубиков 7.

Нанесенные горизонтальные 2 и вертикальные 3 линии и нумерация ячеек облегчает ориентацию игроков на игровой доске, делает игру доступной для детей младшего возраста.

Способ игры такой же, как и на традиционных нардах.

Доску нарда 1 устанавливают на столе между двумя игроками, на красной "0" нулевой ячейке 4 столбиком выстраивают 12 фишек красного цвета, на черной "0" нулевой ячейке 5 выстраивают 12 фишек черного цвета, каждый из игроков получает право играть фишками 6, расположенными в правом верхнем углу доски от игрока и получает название "красный" или "черный" игрок. В самом начале игры проводят жеребьевку, для чего каждый из игроков бросает по одному кубику 7 на поле доски 1.

При этом игрок, набравший большее число очков, получает право первого хода и получает название красного игрока. Он начинает игру с броска двух кубиков. По выпавшим очкам совершает два хода красной фишкой, снятой со столбика справа налево согласно нумерации ячеек. Сначала фишкой делают ход по количеству очков на одном кубике, а затем на другом в любой последовательности.

Например, на кубиках выпали очки 3/5, игрок делает ход сначала на 3 ячейку доски, а затем на 8 ячейку. В случае, если на выброшенных кубиках выпадают одинаковые цифры, это положение именуется "Дубль", который дает право совершать четыре призовых хода вместо двух положенных.

Например, на кубиках выпало 5/5 очков, игрок имеет право сделать четыре хода через 5 ячеек.

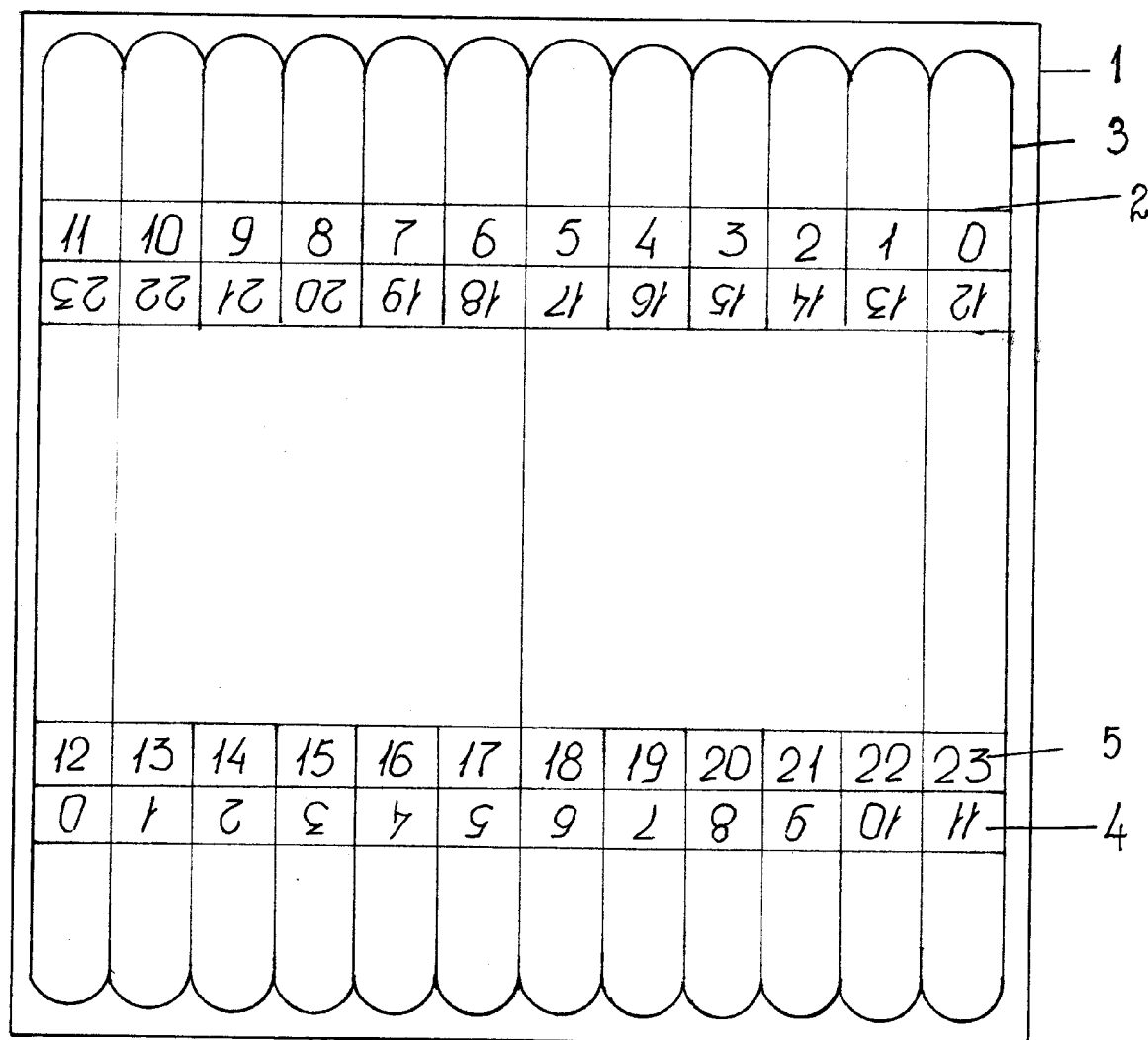
Затем в игру вступает "черный" игрок и совершает акт игры в том же порядке. Задача каждого игрока - первым провести все свои фишки справа налево по кругу и вновь выстроить их в первоначальном положении на своей "0" нулевой ячейке.

Каждый игрок стремится так построить игру, чтобы занять своими фишками на доске ключевые для себя ячейки, что позволит беспрепятственно провести через них свои фишки и препятствовать прохождению фишек противника. В ходе игры запрещается: ставить свои фишки на ячейки, занятые фишками противника, суммировать очки двух кубиков для одного хода, занимать своими фишками шесть ячеек подряд.

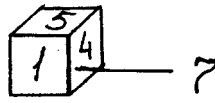
В процессе игры все фишки, прошедшие от 0 до 18, накапливаются в правой нижней части доски по отношению к каждому игроку. Эта часть, отмеченная цифрами от 18 до 23, именуется "Домом". Игрок имеет право выставлять свои фишки на исходную нулевую ячейку только после того, как соберет все свои фишки в "Доме". Отсчет очков в "Доме" ведут в обратном порядке: 23 равно 1 очку, 22 равно 2 очкам, 21 равно 3 очкам, 20 равно 4 очкам, 19 равно 5 очкам и 18 равно 6 очкам. Фишки выставляют из "Дома" на исходную нулевую ячейку согласно цифрам, выпавшим на кубиках. При отсутствии фишек на ячейках "Дома", на которые выпали очки кубиков, очки могут использовать для продвижения фишек от 18 до 23 согласно общему правилу. Победителем считают того игрока, который первым выставит все свои фишки на "0" ячейке.

### Формула изобретения

Нарды, содержащие доску с игровым полем, два одинаковых набора игровых элементов в виде кубиков и фишек разного цвета, установленных на доске с возможностью перемещения, отличающиеся тем, что игровое поле содержит вертикальные и горизонтальные линии, образующие с двух сторон игрового поля по два ряда игровых ячеек, которые пронумерованы арабскими цифрами двух цветов, справа налево первый ряд от 0 до 11, слева направо второй ряд от 12 до 23 и ориентированы в стороны игроков.



Фиг.1



Фиг.2



Фиг.3

Составитель описания  
Ответственный за выпуск

Никифорова М.Д.  
Арипов С.К.

---

Кыргызпатент, 720021, г.Бишкек, ул. Московская, 62, тел. (312) 68 08 19, 68 16 41, факс (312) 68 17 03