



تفاوت‌های بازی

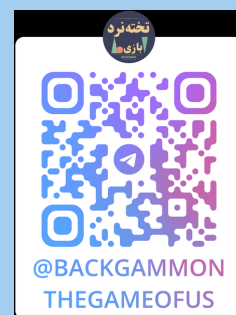
تخته نرد سنتی

و

تخته نرد مدرن (BACKGAMMON)

راهنمایی برای ورود به دنیای تخته نرد مدرن

جلیل خلیلی



@BACKGAMMON
THEGAMEOFUS

@BackgammonTheGameOfUs

@jalilkhali63

ویرایش 1.0

انتشار این فایل با ذکر منبع آزاد است.

انسان نخستین با ساخت اشیایی از دل طبیعت، مانند چوب، سنگ و خاک، و با حرکت دادن، غلتاندن یا پرتاب آن‌ها، برای خود بازی‌هایی ابداع کرد. **تخته نرد یکی از قدیمی‌ترین این بازی‌هاست که با پیشینه‌ای غنی و جذاب، بیش از پنج هزار سال قدمت دارد.** این بازی دو نفره، ترکیبی از مهارت و شانس است و با وجود قوانین ساده‌اش، بازی‌ای پیچیده به شمار می‌رود.

بر اساس یافته‌های تاریخی و شواهد کشف‌شده، بسیاری از محققان بر این باورند که منشأ پیدایش تخته نرد، جایی در سرزمین پهناور ایران باستان بوده است. تخته نرد در طول تاریخ توسط ایرانیان، مصریان، یونانیان، رومیان، بیزانسی‌ها و دیگر اقوام گسترش یافت و در دوره‌های مختلف دچار تغییراتی شد. این تغییرات شامل طراحی و جنس تجهیزات و همچنین شیوه و قوانین بازی بود.

تخته نردهای باستانی معمولاً از سنگ، چوب یا حتی پارچه ساخته می‌شدند. در دوره رنسانس، نمونه‌هایی از تخته نرد با استفاده از عاج، مروارید و فلزات گران‌بها ساخته می‌شد که بسیار نفیس و پرزرق و برق بودند. امروزه نیز تخته نرد معمولاً از چوب، چرم یا مواد مصنوعی تولید می‌شود.

با گذر زمان، قوانین و روش بازی تخته نرد نیز تکامل یافت. قوانینی که امروزه می‌شناسیم، تا حد زیادی در قرن هفدهم شکل گرفته‌اند. در قرن بیستم، تغییرات مهم‌تری نیز در بازی ایجاد شد؛ از جمله ورود کیوب (تاس بزرگ افزایش امتیاز) به بازی که با هدف افزایش جذابیت و رقابت مورد استفاده قرار گرفت. کیوب، تاسی نسبتاً بزرگ است که در کنار صفحه قرار می‌گیرد و برای تعیین و افزایش ارزش امتیازی دست در حال بازی استفاده می‌شود. این نوآوری، تأثیر شانس را کاهش داد و نقش مهارت را در بازی پررنگ‌تر کرد.

نتیجه این تحولات، گسترش و رونق تخته نرد در آمریکا و اروپا بود؛ به‌طوری که حدود شصت سال پیش، مسابقات جهانی و بین‌المللی تخته نرد آغاز شد و تاکنون ادامه دارد. هم‌زمان، انجمن‌هایی نیز در سطح بین‌المللی، منطقه‌ای و ملی برای ترویج این بازی و برگزاری رویدادها و رقابت‌ها تأسیس شدند.

تخته نرد از محبوبیت فراوانی برخوردار است و همواره افراد زیادی در خانه‌ها، کافه‌ها، قهوه‌خانه‌ها و پارک‌ها به انجام آن مشغول‌اند. با ظهور کامپیوتر و اینترنت، جهشی اساسی در محبوبیت این بازی پدید آمد و سرورها و اپلیکیشن‌های متعددی برای آن طراحی شد. امروزه میلیون‌ها نفر در سراسر جهان از طریق رایانه‌ها و تلفن‌های هوشمند خود به این بازی می‌پردازند و مهارت‌هایشان را در رقابت‌ها و مسابقات آنلاین می‌آزمایند.

کتاب‌ها، مقالات و محتوای آموزشی متنوعی در زمینه‌ی تخته نرد منتشر شده است تا به بازیکنان تازه‌کار در یادگیری قوانین، استراتژی‌ها و تکنیک‌های بازی کمک کند. همچنین، نرم‌افزارهای تحلیل بازی، نقشی مهم در ارتقای سطح فنی بازیکنان ایفا کرده‌اند.

با این حال، در منطقه‌ی خاورمیانه، به‌ویژه در کشورهایی چون ایران، ترکیه، لبنان، مصر، ارمنستان و گرجستان، با وجود محبوبیت بالای بازی، در ابتدا تغییرات جدید، به‌ویژه ورود کیوب، با استقبال چندانی مواجه نشد. این مسئله موجب شد شکافی میان شیوه‌ی سنتی بازی در این مناطق و نسخه‌ی مدرن و استاندارد جهانی آن به وجود آید. از این تفاوت‌ها با عناوینی چون «تخته نرد سنتی» در برابر «تخته نرد مدرن» یاد می‌شود.

در سال‌های اخیر، در ایران نیز شاهد تغییر نگرش به این بازی هستیم و روزبه‌روز بر شمار علاقه‌مندانی که از نسخه‌ی سنتی به نسخه‌ی مدرن تخته نرد روی می‌آورند، افزوده می‌شود.

این راهنما با هدف توضیح تفاوت‌های میان تخته نرد سنتی و مدرن نوشته شده است تا علاقه‌مندان بتوانند با آگاهی و دیدی روشن‌تر وارد دنیای تخته نرد مدرن شوند. افزون بر این، به‌دلیل کمبود منابع مکتوب درباره‌ی نسخه‌ی سنتی تخته نرد، همواره اختلاف‌نظرهایی درباره‌ی برخی قوانین آن وجود داشته است. از این‌رو، هدف دیگر این نوشته، ارائه‌ی شرح دقیق قوانین تخته نرد سنتی بر پایه‌ی منابع معتبر و همراه با تبیین قوانین استاندارد این نسخه از بازی است.

تخته نرد مدرن 		تخته نرد سنتی 	جدول خلاصه تفاوت‌ها	
تجهیزات و ابزار بازی	کفی از جنس ماهوت یا چرم	از جنس چوب	صفحه بازی	
	تاس دقیق	معمولی	تاس	
	با کاپ یا بافل باکس	با دست	تاس‌ریزی	
	در برخی بازی‌ها استفاده از ساعت الزامی است	استفاده نمی‌شود	ساعت	
اعمال و رفتار بازیکنان	ندارد	دارد	قانون دست به مهره	
	کمتر از بازی سنتی	معمولا زیاد	سرعت بازی	
	الزام به تاس‌ریزی پس از تایید نهایی حرکت حریف	برخی مواقع در حین بازی حریف	زمان تاس‌ریزی	
	الزام به تاس‌ریزی فقط در سمت راست صفحه بازی	هر دو سمت صفحه بازی	مکان تاس‌ریزی	
	معمولا با کمترین صحبت و در سکوت بازی انجام می‌شود	معمولا بین بازی صحبت انجام می‌شود	صحبت کردن در میان بازی	
	هرگونه توافقی خارج از چارچوب قوانین مدرن ممنوع است	در برخی موقعیت‌ها بازیکنان توافقی‌هایی انجام می‌دهند	توافق در میان بازی	
	هر گونه دخالت در تاس‌ریزی صحیح حریف خطاست	در مواردی با توافق طرفین مجاز است	عمل شستن تاس	
	با استفاده از تاس‌های استاندارد و تاس‌ریز، احتمال تقلب کاهش می‌یابد	احتمال تقلب بالایی وجود دارد	احتمال تقلب	
	با توجه به قوانین شفاف و مدون و استاندارد احتمال اختلاف نظر پایین است	احتمال بالایی برای اختلاف نظر وجود دارد	اختلاف نظر	
	تنوع بالای امتیازی	معمولا ۵ امتیازی	طول بازی	
قوانین بازی	تاس‌ریزی و شروع بازی با همان تاس‌های ریخته شده توسط بازیکنی که تاس بزرگتر را ریخته (هر دست)	تاس‌ریزی برای تعیین فردی که تاس ابتدای بازی را ریخته و بازی کند. آغازکننده بازی در دست‌های بعدی برنده دست قبلی است	نحوه آغاز بازی	
	علاوه بر برد ساده و مارس، دارای سیاه مارس است	فقط برد ساده و مارس	مارس و سیاه مارس	
	دارد	ندارد	کیوب	
	ندارد	دارد	قانون محدودیت زدن و پاشدن در خانه	
	در مرحله مهره‌خوری دارد	ندارد	خال سوزی	

در تخته نرد سنتی

بازی معمولاً بر روی تخته‌نردهای چوبی انجام می‌شود.



یک جفت تاس ساده برای بازی استفاده می‌شود.



تاس‌ریزی اغلب با دست انجام می‌شود، هرچند در برخی موارد از استکان یا تاس‌ریز هم استفاده می‌شود.

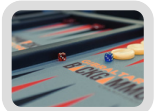


به دلیل جنس چوبی صفحه، صدای برخورد و چرخش تاس بر روی سطح تخته‌نرد، بخشی از فضای دلنشین بازی سنتی است.

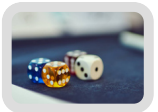


در تخته نرد مدرن

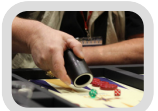
تخته‌نردهای مدرن معمولاً دارای کفی از جنس ماهوت یا چرم هستند.



در مسابقات رسمی از تاس‌های دقیق (Precision Dice) استفاده می‌شود و بازیکنان بر اساس توافق یا مطابق با قوانین مسابقات، با یک جفت یا دو جفت تاس بازی می‌کنند.



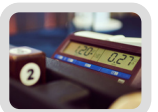
تاس‌ریزی با استفاده از کاپ‌های لبه‌دار (Dice Cups) یا بافل باکس (Baffle Box) انجام می‌شود تا از تقلب جلوگیری شود و تاس به درستی بچرخد.



به دلیل جنس نرم کف تخته‌نرد، برخورد و چرخش تاس روی صفحه معمولاً صدای خاصی تولید نمی‌کند.



طبق قوانین رسمی، در برخی از بازی‌ها استفاده از ساعت برای مدیریت زمان بازی الزامی است.



از تابلو نتیجه (Scoreboard) برای ثبت و نمایش نتیجه بازی استفاده می‌شود. در برخی از مسابقات رسمی نیز استفاده از برگه اعلام نتیجه (Result Sheet) برای ثبت نتیجه بازی در هر دست از بازی الزامی است.



قانون دست به مهره

در بازی سنتی، قانون "دست به مهره" اعمال می شود و بازیکن در صورت لمس یک مهره، باید همان مهره را حرکت دهد و امکان برگشت یا تغییر حرکت وجود ندارد.



اما در بازی مدرن، بازیکن در نوبت خود می تواند مهره ها را جابه جا کرده و حرکت خود را برگرداند و با اتمام نوبت، حرکت نهایی را تأیید کند. برداشتن تاس (در صورت بازی با دو جفت تاس) یا زدن ساعت به منزله اتمام نوبت و تأیید نهایی حرکت است.



سرعت بازی

در بازی سنتی، سرعت بازی معمولاً بالا است و در موارد اندک و در موقعیت های خاص، بازیکن مکث کرده و با تأخیر بازی می کند.



اما در بازی مدرن، سرعت بازی کمتر است و معمولاً بازیکنان با فکر و درنگ بیشتری بازی می کنند. همچنین، طبق قوانین مسابقات، برخی بازی ها با ساعت انجام می شوند.



نحوه کار ساعت و تنظیمات آن در بازی تخته نرد مدرن: در تمامی بازی هایی که با ساعت انجام می شوند، به هر بازیکن برای کل طول بازی (متناسب با امتیاز نهایی بازی) زمان ثابتی تحت عنوان زمان بانک (Time Bank) اختصاص داده می شود. زمان بانک استاندارد معمولاً به ازای هر امتیاز، ۲ دقیقه در نظر گرفته می شود. به عنوان مثال، در یک بازی ۵ امتیازی، هر بازیکن در مجموع ۱۰ دقیقه زمان بانک خواهد داشت. علاوه بر این، هر بازیکن به ازای هر نوبت حرکت، از زمانی موسوم به زمان تأخیر (Delay Time) نیز بهره مند می شود. زمان تأخیر قابل انباشته شدن نیست و صرفاً در همان نوبت قابل استفاده است. به این صورت که وقتی نوبت یک بازیکن می شود، ابتدا ۱۲ ثانیه زمان تأخیر شروع می شود. اگر بازیکن در این مدت حرکت خود را انجام دهد و دکمه ساعت را بزند، نوبت حریف آغاز می شود و از زمان بانک او هیچ زمانی کم نمی شود. اما اگر بازیکن در این ۱۲ ثانیه هنوز تصمیم نگرفته باشد و ساعت را نزده باشد، بعد از پایان زمان تأخیر، زمان از بانک اصلی او شروع به کم شدن می کند، تا وقتی که ساعت را بزند و نوبت به حریف منتقل شود. یک نکته مهم: **اگر زمان بانک یک بازیکن تمام شود و به صفر برسد، آن بازیکن بازنده بازی اعلام می شود، حتی اگر از نظر امتیاز جلو باشد.** گفتنی است که در مسابقات مختلف مدرن، تنظیمات مربوط به زمان بانک و زمان تأخیر متنوع و متفاوت است.



زمان استراحت بین بازی: در مسابقات مدرن معمولاً هر بازیکن مجاز به استفاده از استراحت (Break) بین دست های بازی، بر اساس امتیاز پایانی بازی است. بدین صورت که مثلاً در بازی های ۷ تا ۱۱ امتیازی هر بازیکن می تواند یک زمان استراحت ۵ دقیقه ای داشته باشد. زمان استراحت بین دست ها گرفته می شود. تعداد و زمان استراحت بر اساس نظر برگزارکننده مسابقات تعیین شده و پیش از مسابقات اعلام می شود.

اعمال و رفتار بازیکنان

مکان تاس ریزی

در بازی سنتی، بازیکن محدودیتی برای تاس ریزی در سمت راست یا چپ صفحه تخته نرد ندارد و تنها باید هر دو تاس در یک سمت و بر روی سطح تخته به طور صاف قرار گیرند.



اما در بازی مدرن، بازیکن مجاز است فقط در سمت راست صفحه تاس بریزد و در صورت نادیده گرفتن این مورد و تاس ریزی در سمت دیگر، اگر با اعتراض حریف مواجه شود، باید مجدداً تاس بریزد.



زمان تاس ریزی

در بازی سنتی، با توجه به سرعت بالای بازی و قانون "دست به مهره"، معمولاً در حین حرکت دادن مهره توسط بازیکن، حریف اقدام به برداشتن تاس و تاس ریزی می کند.



اما در بازی مدرن، بازیکن تا زمانی که حریف تاس های خود را از صفحه برنداشته یا ساعت را نزده باشد، حریف نباید دست خود را وارد صفحه کند و اقدام به برداشتن تاس یا تاس ریزی نماید. در این صورت، بازیکن مقابل حق درخواست تاس ریزی مجدد را دارد.



صحبت کردن در میان بازی

در بازی سنتی، صحبت کردن بازیکنان و در مواردی گری خوانی بخش جدایی ناپذیر بازی است.



اما در بازی مدرن، معمولاً بازیکنان باید در سکوت و با کمترین صحبت به بازی بپردازند.



توافق در میان بازی

در بازی سنتی، معمولاً در حین بازی و در برخی موقعیت ها، بازیکنان توافق هایی با یکدیگر انجام می دهند یا اقدام به شستن دست یا دادن امتیازاتی بر اساس توافقات انجام شده می کنند.



اما در بازی های رسمی مدرن، هر گونه توافق خارج از چارچوب قوانین رسمی نحوه بازی و امتیازدهی مانند تغییر در جای مهره یا کیوب و یا تغییر در نتیجه واقعی بازی مجاز نیست.



عمل شستن تاس

در بازی سنتی، اصطلاح «شستن تاس» به معنای درخواست مجدد برای ریختن تاس‌ها است. این عمل زمانی اتفاق می‌افتد که بازیکن پیش از نشستن تاس‌های حریف بر روی صفحه، دست خود را به سمت تاس‌ها می‌آورد. این عمل تنها در صورتی مجاز است که بازیکنان در مورد تعداد و تکرار آن توافق کرده باشند.



اما در بازی مدرن، هرگونه دخالت در تاس‌ریزی صحیح حریف، خطا محسوب می‌شود.



احتمال تقلب

در بازی سنتی، به دلیل استفاده از تاس‌های معمولی و پرتاب دستی آن‌ها، احتمال تقلب بیشتر است. بازیکنان متقلب با روش‌هایی مانند «تاس‌گیری» یا استفاده از تاس‌های دستکاری شده، سعی می‌کنند تاس‌ها را روی عدد خاصی بنشانند.



اما در بازی مدرن، استفاده از ابزارهای استاندارد مانند تاس‌های دقیق (Precision Dice)، تاس‌ریزی با کاپ لبه‌دار (Dice Cup) یا بافل باکس (Baffle Box)، احتمال تقلب را به طور قابل توجهی کاهش می‌دهد (هرچند این احتمال به صفر نمی‌رسد).



اختلاف نظر

در بازی سنتی، به دلیل فقدان قوانین مدون و کتاب قانون و همچنین تغییراتی که در مناطق مختلف در برخی قوانین ایجاد شده است، احتمال بروز اختلاف نظر بیشتر است؛ و در چنین مواردی مرجع معتبر برای حل اختلاف به سادگی قابل دسترسی نیست.



اما در بازی مدرن، قوانین و استانداردها به طور شفاف و دقیق نگارش شده و در دسترس همگان قرار دارد. در صورت بروز اختلاف، رسیدگی و حل آن سریع‌تر و راحت‌تر انجام می‌شود.



طول بازی

معمولاً تخته نرد سنتی به صورت (۵) امتیازی یا (۳) امتیازی برگزار می شود و اصطلاحات "بازی (۵) تخته یا (۵) دستی" یا " (۳) تخته یا (۳) دستی" برای آن ها به کار می رود.



اما در تخته نرد مدرن، تنوع امتیازی بسیار بالا است و بسته به نوع مسابقه و نظر برگزارکننده، مسابقات در امتیازهای مختلفی مانند (۱)، (۵)، (۷)، (۹)، (۱۱) و (۱۳) امتیازی و حتی بالاتر برگزار می شوند.



نحوه آغاز بازی

در تخته نرد سنتی، برای آغاز بازی، بازیکنان بر روی تاس کمتر یا تاس بیشتر توافق می کنند، سپس هر کدام یک تاس می ریزند. بر اساس توافق صورت گرفته، برنده مشخص می شود و این بازیکن هر دو تاس را برداشته و اقدام به تاس ریزی با دو تاس می کند. او به عنوان اولین بازیکن مهره های خود را بر اساس تاس ریزی خود جابه جا می کند.



به عنوان مثال، اگر توافق بر این باشد که تاس کمتر برنده و تعیین کننده آغازکننده بازی باشد، هر دو بازیکن یک تاس می ریزند و بازیکنی که عدد تاس کوچکتری ریخته باشد، آغازکننده بازی خواهد بود. سپس این بازیکن اقدام به تاس ریزی با دو تاس کرده و مهره های خود را حرکت می دهد. در صورتی که عدد تاس هر دو بازیکن یکسان باشد، مجدداً تاس ریزی انجام می شود تا یکی از بازیکنان برنده تاس ریزی و آغازکننده بازی شود. این فرآیند فقط یک بار در شروع بازی انجام می شود و آغازکننده بازی در هر دست، برنده دست قبلی است.

به دلیل این که برنده تاس ریزی ابتدای بازی اقدام به تاس ریزی مجدد با دو تاس می کند، یا در دست های بعدی برنده دست قبلی تاس ریزی می کند، در این موارد ریختن تاس جفت محتمل است و در نتیجه در تخته نرد سنتی بازیکن می تواند با تاس جفت حرکت ابتدایی بازی را انجام دهد.



اما در تخته نرد مدرن، برای آغاز بازی، هر دو بازیکن یک تاس می ریزند و بازیکنی که عدد تاس بزرگتری ریخته باشد، بازی را با همان عدد تاس خود و حریف آغاز می کند. در صورت تساوی اعداد تاس، مجدداً تاس ریزی انجام می شود. این فرآیند در ابتدای هر دست برای تعیین آغازکننده آن دست تکرار می شود.

بنابراین، با توجه به توضیحات بالا، می توان نتیجه گرفت که در تخته نرد مدرن، برخلاف تخته نرد سنتی، امکان حرکت مهره ها با تاس جفت در اولین تاس ریزی وجود ندارد، زیرا حرکت ابتدایی با همان تاس ریزی که تعیین کننده آغازکننده بازی است، انجام می گیرد و باید اعداد غیر یکسان باشند.

مارس و سیاه مارس

در بازی سنتی، یک دست تنها می‌تواند به دو روش ساده یا مارس برده شود. "مارس" (Gammon) به موقعیتی گفته می‌شود که یک بازیکن تمام مهره‌های خود را قبل از حریف از صفحه بازی خارج کرده باشد، در حالی که حریف نتوانسته هیچ مهره‌ای از مهره‌های خود را از بازی خارج کند. در برد ساده، برنده یک امتیاز و در حالتی که بازیکن حریف را مارس کرده باشد، ۲ امتیاز از آن دست کسب می‌کند.



اما در بازی تخته‌نرد مدرن، علاوه بر برد ساده یا همراه با مارس، نوع سومی از برد نیز وجود دارد که به آن "سیاه مارس" (Backgammon*) گفته می‌شود. "سیاه مارس" به موقعیتی گفته می‌شود که یک بازیکن تمام مهره‌های خود را قبل از حریف از صفحه بازی خارج کرده باشد، در حالی که حریف نه تنها نتوانسته هیچ مهره‌ای از مهره‌های خود را از بازی خارج کند، بلکه هنوز مهره یا مهره‌هایی بر روی بار** یا داخل خانه حریف دارد. در این حالت، بازیکنی که سیاه مارس کرده است، ۳ امتیاز از آن دست کسب می‌کند. برای "سیاه مارس"، از اصطلاحات دیگری مانند "سوپر مارس" یا "سگ مارس" نیز استفاده می‌شود.



(*) در زبان انگلیسی، به تخته‌نرد، بک گمون "Backgammon" گفته می‌شود؛ علاوه بر این از این واژه برای اشاره به "سیاه مارس" نیز استفاده می‌شود.

(**) بار به شیر میانی صفحه تخته‌نرد گفته می‌شود که سمت راست و چپ صفحه بازی را از هم جدا می‌کند. در تخته‌نرد مدرن، بازیکنان موظفند فقط مهره‌های زده شده یا به اصطلاح کشته شده حریف را بر روی بار قرار دهند. در بازی سنتی، برخی از بازیکنان در مرحله خارج کردن مهره‌های خود از بازی، یا به اصطلاح مهره‌خوری، مهره‌های خورده شده خود را نیز بر روی بار قرار می‌دهند؛ اما در تخته‌نرد مدرن، بازیکن مجاز به انجام چنین عملی نیست و طبق قوانین تخته‌نرد مدرن، هر مهره‌ای که بر روی بار قرار دارد، مهره کشته شده تلقی می‌شود و نه مهره خورده شده.



بازیکن سیاه با تاس (۲،۱) نمی‌تواند تک مهره خود بر روی خان بیست و سه را از خانه حریف خارج کند؛ و با توجه به اینکه در نوبت بعدی بازیکن سفید هر دو مهره خود را خورده و برنده این دست خواهد شد، در نتیجه در این دست بازیکن سفید با سیاه مارس کردن بازیکن سیاه، (۳) امتیاز کسب می‌کند.



بازیکن سفید با تاس جفت ۵ هر چهار مهره خود را خورده و از صفحه بازی خارج می‌کند؛ در حالی که مهره سیاه یک مهره کشته شده بر روی بار دارد. در نتیجه در این دست بازیکن سفید با سیاه مارس کردن بازیکن سیاه (۳) امتیاز کسب می‌کند.



بازیکن سفید با تاس جفت ۳ هر چهار مهره خود را خورده و از صفحه بازی خارج می‌کند؛ در حالی که بازیکن سیاه یک مهره در خانه حریف (خان یک) دارد. در نتیجه در این دست بازیکن سفید با سیاه مارس کردن بازیکن سیاه (۳) امتیاز کسب می‌کند.

مهمترین و تاثیرگذارترین تفاوت بازی تخته نرد سنتی و مدرن

کیوب

در بازی سنتی، در صورت برد ساده، بازیکن برنده یک امتیاز کسب می کند و در صورتی که حریف را مارس کرده باشد، دو امتیاز به دست می آورد.



اما در بازی مدرن، بازیکنان می توانند ارزش امتیازی هر دست را افزایش دهند؛ به این معنا که، برای مثال، با یک برد ساده، ۲ یا ۴ یا ... امتیاز کسب کنند. برای این منظور از ابزار **کیوب (Cube)** استفاده می شود.



کیوب یا تاس دبل، تاسی است که معمولاً بزرگتر از تاس های معمول بازی است و در کنار صفحه تخته نرد قرار می گیرد. اعداد ۲، ۴، ۸، ۱۶، ۳۲ و ۶۴ بر روی آن نوشته شده اند. هدف اصلی کیوب، افزایش ارزش امتیازی بازی است و به بازیکنان این امکان را می دهد که در جریان بازی، امتیاز آن دست را دو برابر کنند.



در ابتدای بازی، کیوب در قسمت میانی و کنار صفحه قرار می گیرد و بازی با ارزش امتیازی یک آغاز می شود. هر بازیکن می تواند در نوبت خود و پیش از ریختن تاس، پیشنهاد دو برابر شدن امتیاز (Double) را به حریف بدهد. این پیشنهاد با برداشتن کیوب از محل اولیه و قرار دادن آن روی صفحه، با عدد ۲ رو به بالا، اعلام می شود. در این حالت، حریف دو گزینه پیش رو دارد: پذیرش (Take) یا رد پیشنهاد دبل (Pass).

در صورت پذیرش، بازی از آن لحظه به بعد برای کسب دو امتیاز ادامه می یابد. اما اگر حریف پیشنهاد را نپذیرد، بازی در همان لحظه پایان می یابد و بازیکنی که پیشنهاد دبل داده، یک امتیاز دریافت می کند.

برای اعلام پذیرش کیوب، بازیکن آن را برداشته و در سمت خود کنار صفحه قرار می دهد. از این پس، تنها صاحب کیوب حق ارائه دبل بعدی (Redouble) را دارد. اگر این بازیکن بخواهد مجدداً امتیاز را دو برابر کند، باید عدد ۴ را به حریف پیشنهاد دهد. در صورت پذیرش، بازی با ارزش ۴ امتیاز ادامه می یابد؛ اما اگر حریف این پیشنهاد را نپذیرد، بازی به پایان می رسد و حریف، دو امتیاز از آن دست را واگذار می کند. این روند می تواند با توجه به سقف امتیازی بازی (مثلاً بازی های ۷ یا ۹ امتیازی) ادامه یابد و ارزش هر دست به صورت تصاعدی افزایش پیدا کند.

اگر بازیکنی پیشنهاد دبل را رد کند، با اعلام رد، کیوب را به جایگاه اولیه باز می گرداند و آن دست به پایان می رسد. در صورتی که هیچ یک از بازیکنان در طول یک دست از کیوب استفاده نکنند و تاس دبل تا پایان دست در جایگاه میانی باقی بماند، برنده دست تنها امتیاز پایه را کسب می کند (۱ امتیاز برای برد ساده، ۲ امتیاز برای مارس، و ۳ امتیاز برای سیاه مارس).

در دست هایی که ارزش امتیاز به کمک کیوب افزایش یافته، در صورت مارس شدن، امتیاز دو برابر خواهد شد و اگر سیاه مارس رخ دهد، سه برابر می شود.

کیوب ابزاری است که لایه ای از استراتژی و پیچیدگی به بازی تخته نرد می افزاید و بازیکنان را وادار می کند در مورد زمان مناسب برای پیشنهاد دبل یا پذیرش آن، تصمیم گیری های دقیق و حساب شده ای داشته باشند.

کیوب

قانون کرافورد (Crawford Rule): به محض رسیدن یکی از بازیکنان به یک امتیاز مانده به اتمام بازی، در دست بعدی کیوب برای تنها یک دست از جریان بازی خارج می‌شود؛ و در این دست بازیکن نمی‌تواند دبل دهد. این دست را دست کرافورد می‌نامند. اگر در دست کرافورد، بازی به پایان نرسد و هیچ‌یک از بازیکنان به امتیاز نهایی نرسد، در تمامی دست‌های بعدی کیوب دوباره وارد جریان بازی می‌شود. در این صورت، بازیکنی که از نظر امتیاز عقب است، می‌تواند به بازیکن پیش‌تاز دبل دهد. این قانون در تمامی بازی‌های مدرن که با کیوب انجام می‌شود و امتیاز پایانی* دارند الزامیست.



در صورتی که ارزش فعلی کیوب به گونه‌ای باشد که با برنده شدن در همان دست، یکی از بازیکنان به امتیاز نهایی برسد، بازیکن مقابل دیگر نمی‌تواند کیوب را به سطح بالاتر دبل دهد؛ زیرا امتیاز فعلی تعیین‌کننده نتیجه نهایی بازی است و دبل مجدد، نامعتبر خواهد بود. برای مثال، در یک بازی ۷ امتیازی که نتیجه ۳-۴ به سود یکی از بازیکنان است و ارزش کیوب بر روی عدد ۴ قرار دارد، دیگر امکان ری‌دبل به ۸ وجود ندارد، چون چهار امتیاز این دست، برنده نهایی را مشخص می‌کند.



در بازی‌هایی که از ساعت استفاده می‌شود بازیکن باید بلافاصله پس از دبل دادن زمان حریف را فعال کند تا زمان تصمیم‌گیری حریف به رد یا قبول دبل از زمان او کسر نشود؛ همچنین بازیکن مقابل بلافاصله پس از قبول دبل، زمان حریف را فعال کند تا نوبت ادامه بازی به حریف داده شود و اگر بازیکن، دبل پیشنهاد شده را رد کند باید بلافاصله ساعت را تا قبل از شروع دست بعدی متوقف کند.



باید بازیکنان به این نکته توجه کنند که در ارتباط با کیوب دادن و پذیرفتن یا رد آن، امکان بازگشت از تصمیم گرفته شده وجود ندارد و در صورتی که کیوب لمس شده و بر روی صفحه گذاشته شود و یا کیوب برداشته شده در کنار صفحه در سمت خود (به نشانه پذیرفتن) و یا کنار صفحه و در قسمت میانی (به نشانه رد کردن) گذاشته شود امکان بازگشت و تجدیدنظر وجود نخواهد داشت (حتی با وجود نزدن دکمه ساعت).



(*) در تخته‌نرد مدرن، علاوه بر بازی مسابقه‌ای با امتیاز نهایی مشخص، نوع دیگری از بازی رایج است که به آن **بازی نامحدود یا مانی‌گیم (Unlimited Game or Money Game)** می‌گویند. در مانی‌گیم، بازی بدون هدف امتیازی خاص انجام می‌شود. بازیکنان بر سر هر امتیاز شرطی تعیین می‌کنند و در طول بازی، با کسب امتیاز از یکدیگر، سود یا زیان مالی خواهند داشت. در این نوع بازی، قانون کرافورد کاربرد ندارد. در بازی مانی‌گیم **قانون جاکوبی** اجرا می‌شود. این قانون بدین صورت است که ماری و سیاه ماری فقط در حالتی محاسبه می‌شود و ارزش امتیازی دارد که کیوب فعال شده و در سمت یکی از بازیکنان باشد و در حالتی که هنوز فعال نشده و در وسط تخته‌نرد قرار داشته باشد ماری و سیاه ماری ارزشی نداشته و برنده دست، تنها یک امتیاز کسب می‌کند. بازی شوئت (Chouette) یکی از بازی‌های جمعی محبوب تخته‌نرد مدرن است که به صورت مانی‌گیم انجام می‌شود.



زدن و پاشدن در خانه خود

در بازی سنتی، بازیکن مجاز نیست که با یک مهره خود در خانه خود مهره حریف را بزند و در ادامه همان مهره خود را بر روی مهره یا مهره های دیگر خودی قرار دهد و به عبارتی آن را نجات دهد. همچنین، بازیکن اجازه ندارد با یک مهره خود در خانه خود مهره حریف را بزند و در ادامه همان مهره را خورده و از صفحه بازی خارج کند. تنها در حالتی بازیکن مجاز به این عمل است که از خال سوزی جلوگیری کند و انتخاب دیگری بر روی صفحه تخته نرد برای جلوگیری از خال سوزی نداشته باشد. به عبارت دیگر رعایت قانون عدم خال سوزی اولویت بالاتری نسبت به این قانون دارد.



لازم به ذکر است که در بازی سنتی، بازیکن می تواند با یک مهره خود در خانه خود، مهره حریف را بزند و سپس با همان مهره، مهره دیگری از حریف را در خانه دیگر نیز بزند، یا پس از زدن مهره حریف، آن را به خانه خالی منتقل کند. همچنین در ارتباط با این قانون، باید به نکته بسیار مهمی اشاره کرد: در صورت آوردن تاس جفت، بازیکن می تواند در خانه خود مهره حریف را بزند و مهره های جفتی را به خان دیگری منتقل کرده یا بخورد.

اما در بازی مدرن، هیچگونه محدودیتی در زدن مهره گشاد حریف در خانه و سپس بردن آن مهره بر روی مهره یا مهره های دیگر خودی وجود ندارد. همچنین بازیکن مجاز است که مهره حریف را در خانه زده و در ادامه مهره خود را خورده و از صفحه بازی خارج کند.



مثال هایی از زدن و پاشدن غیر مجاز در خانه خودی در بازی سنتی و مجاز در بازی مدرن



در بازی سنتی، بازیکن سفید مجاز نیست با تاس (۲،۱) با مهره خود از خان سه، مهره گشاد حریف در خان یک رازده و سپس همان مهره را بخورد. پس بهترین بازی ممکن بردن مهره از خان سه به خان دو با تاس ۱ و سپس خوردن همان مهره از خان دو با تاس ۲ است. اما در بازی مدرن، زدن مهره حریف در خانه و خوردن مهره مجاز است و بهترین حرکت ممکن در چنین موقعیتی است.

3/2 2/off

سنتی:

3/1* 1/off

مدرن:



در بازی سنتی، بازیکن سفید مجاز نیست با تاس جفت ۳ از خان چهارده، مهره خود را به خان پنج آورده و پس از زدن مهره گشاد سیاه همان مهره را به خان دو منتقل کرده و بر روی مهره دیگر خود قرار دهد. در این موقعیت بازیکن سفید ناچار است تنها مهره اش را از خان چهارده به خان پنج حرکت دهد و مهره گشاد سیاه را در این خان بزند؛ سپس برای بازی چهارمین تاس ۳ یکی از مهره های خود را از خان سه خارج کرده و در نتیجه، سه مهره گشاد در خانه خود داشته باشد.

اما در بازی مدرن، زدن مهره حریف در خانه و بردن همان مهره و قرار دادن آن بر روی مهره خودی مجاز و بهترین حرکت ممکن در چنین موقعیتی است.

14/5* 3/off

سنتی:

14/5* 5/2

مدرن:



در بازی سنتی، بازیکن سفید مجاز نیست با تاس (۳،۲) با مهره خود از خان شش، مهره گشاد حریف در خان سه را زده و سپس همان مهره را حرکت داده و بر روی مهره خود در خان یک بگذارد. پس بهترین بازی ممکن بردن مهره از خان شش به خان چهار با تاس ۲ و سپس حرکت دادن همان مهره با تاس ۳ و گرفتن خان یک است.

اما در بازی مدرن، زدن مهره حریف در خانه و بردن همان مهره و قرار دادن آن بر روی مهره خودی مجاز است و بهترین حرکت ممکن در چنین موقعیتی است.

6/4 4/1

سنتی:

6/3* 3/1

مدرن:

مثال‌هایی از زدن و پاشدن مجاز در خانه خودی در بازی سنتی با تاس غیرجفت و جفت



بازیکن سفید با تاس جفت ۲ مجاز است ابتدا با دو مهره از خان شش به خان چهار حمله کرده و همراه با زدن مهره گشاد سیاه این خان را تصاحب کند؛ سپس با یکی دیگر از مهره‌های خود از خان شش به خان دو حرکت کرده و این خان را نیز از آن خود کند.

سنتی و مدرن: $6/4(2)^* 6/2$



بازیکن سفید با تاس (۴،۱) می‌تواند ابتدا با استفاده از تاس ۴، مهره خود را از خان شش به خان دو حرکت داده و مهره گشاد سیاه را در این خان بزند؛ سپس با تاس ۱ با همان مهره، گشاد دوم حریف در خان یک را نیز بزند.

سنتی و مدرن: $6/2^* 2/1^*$



بازیکن سفید با تاس (۲،۱) می‌تواند ابتدا با استفاده از تاس ۲، مهره خود را از خان شش به خان چهار حرکت داده و مهره گشاد سیاه را بزند، و سپس همان مهره را با تاس ۱ به خان خالی سه منتقل کند.

سنتی و مدرن: $6/4^* 4/3$



بازیکن سفید با تاس جفت ۱ مجاز است همزمان با زدن مهره گشاد سیاه در خان یک هر سه مهره خود را به این خان آورده و سپس یکی از مهره‌های خود در این خان را بخورد.

سنتی و مدرن: $2/1(3)^* 1/off$



بازیکن سفید با تاس جفت ۲ می‌تواند ابتدا با دو مهره از خان پنج مهره گشاد سیاه در خان چهار را بزند؛ سپس هر دو مهره را از خان چهار به خان سه حرکت داده و بر روی تک مهره خود در این خان بگذارد.

سنتی و مدرن: $5/4(2)^* 4/3(2)$



بازیکن سفید با تاس جفت ۲ مجاز است ابتدا با دو مهره خود از خان شش به خان چهار حمله کرده و در ادامه با همان دو مهره به خان دو نیز حمله کرده و مهره گشاد سیاه در این خان را نیز بزند.

سنتی و مدرن: $6/4(2)^* 4/2(2)^*$

خال سوزی



در بازی سنتی، بازیکن موظف است تمام اعداد حاصل از تاس ریزی را در صورت امکان بازی کند. اگر اجرای هر دو تاس ممکن نباشد، بازیکن باید بیشترین مقدار ممکن از مجموع اعداد تاس‌ها را بازی کند، حتی اگر برای این کار نیاز به ترتیب خاصی در اجرای تاس‌ها باشد. به عبارت دیگر، بازیکن مجاز نیست با انتخاب ترتیب خاصی برای اجرای خال‌های دو تاس، موجب خال سوزی یا قفل شدن بازی با تاس دیگر شود.

در بازی سنتی اجرای حکم تاس و جلوگیری از خال سوزی و بازی با بیشترین خال ممکن (در صورتی که تمام خال حاصل از تاس ریزی امکان پذیر نباشد) نسبت به قوانینی مانند زدن مهره حریف در خانه و بردن مهره بر روی مهره دیگر در خانه و یا خوردن آن مهره اولویت دارد. یعنی بازیکن در صورت اجبار حتی با وجود زدن مهره حریف در خانه و بردن مهره بر روی مهره دیگر خودی و یا خوردن آن مهره باید از خال سوزی جلوگیری کرده و حکم تاس را اجرا کند.



در بازی مدرن، همانند بازی سنتی، خال سوزی اصولاً مجاز نیست؛ با این حال، یک استثنا وجود دارد: **در مرحله‌ی مهره خوری، خال سوزی مجاز شناخته می‌شود.** در این مرحله، بازیکن اختیار دارد ترتیب اجرای دو عدد تاس را به دلخواه انتخاب کند. این حق انتخاب ممکن است در برخی موارد منجر به خال سوزی شود، به این معنا که بازیکن عددی کمتر از بیشترین خال ممکن را که قابل بازی بوده، اجرا می‌کند.

با این حال، نکته‌ی مهمی که باید به آن توجه داشت این است که **قفل کردن تاس‌ها به طور عمدی، حتی در مرحله‌ی مهره خوری، همچنان ممنوع است.** به عبارت دیگر، بازیکن موظف است ترتیب اجرای تاس‌ها را به گونه‌ای انتخاب کند که هر دو عدد تاس به نحوی مورد استفاده قرار گیرند—خواه به میزان دقیق خال ریخته‌شده، خواه به مقدار کمتر از آن، مشروط بر این که امکان حرکت وجود داشته باشد.

در نتیجه، اگرچه بازی مدرن در مرحله‌ی مهره خوری انعطاف بیشتری در تعیین ترتیب اجرای تاس‌ها فراهم می‌کند و وقوع خال سوزی را در برخی موقعیت‌ها می‌پذیرد، اما الزام استفاده از هر دو عدد تاس در صورت وجود امکان بازی، همچنان به قوت خود باقی است.



در بازی سنتی، **قانونی مبنی بر اجبار ورود مهره آخر به خانه با تاس بزرگ وجود ندارد.** آنچه اهمیت دارد اجرای حکم تاس و جلوگیری از خال سوزی است؛ و در صورتی که امکان ورود به خانه بدون خال سوزی و همچنین رعایت قانون زدن و پاشدن و یا زدن و مهره خوردن وجود داشته باشد، ورود به خانه با تاس کوچک مجاز است و منع قانونی ندارد.

مثال‌هایی از خال‌سوزی مجاز در مدرن و غیرمجاز در سنتی (۱)



در بازی سنتی، بازیکن سفید برای جلوگیری از خال‌سوزی، ابتدا از خان شش مهره‌ای را می‌خورد و سپس با تاس ۳، مهره‌ای را از خان چهار به خان یک حرکت می‌دهد و به این ترتیب، تمام ۹ خال حکم تاس را بازی می‌کند.

اما در بازی مدرن، در چنین موقعیتی، بازیکن سفید می‌تواند ابتدا تاس ۳ را از خان شش به خان سه بازی کرده و سپس با تاس ۶، یک مهره از خان چهار را بخورد؛ زیرا این حرکت موقعیت بهتری برای مهره‌خوری‌های بعدی فراهم می‌کند (با قرار دادن یک مهره در خان خالی سه).

با انتخاب این ترتیب، در مجموع ۷ خال از ۹ خال حکم تاس بازی شده و دو خال سوزی رخ داده است؛ امری که در بازی سنتی مجاز نیست، اما در بازی مدرن منع قانونی ندارد.

6/off 4/1

سنتی:

6/3 4/off

مدرن:



بازیکن سفید با تاس (۱، ۶) در بازی سنتی نمی‌تواند ابتدا با تاس ۱ از خان چهار به خان سه حرکت کند (۱ خال) و سپس تاس ۶ را با خوردن مهره‌ای از خان سه بازی کند (۳ خال)؛ زیرا در این حالت، تنها ۴ خال از مجموع ۷ خال تاس‌ها را بازی کرده است. در حالی که با انتخاب ترتیب دیگری از تاس‌ها، یعنی ابتدا بازی کردن تاس ۶ از خان چهار و خوردن مهره موجود در آن خان (۴ خال)، و سپس حرکت دادن مهره‌ای از خان سه به خان دو با تاس ۱ (۱ خال)، می‌تواند در مجموع ۵ خال از ۷ خال تاس را اجرا کند.

اما در بازی مدرن، در چنین موقعیتی بازیکن مجاز به خال‌سوزی است و می‌تواند با انتخاب ترتیب دلخواه برای بازی تاس‌ها، خال‌سوزی انجام دهد. به این ترتیب، ابتدا تاس ۱ را بازی کرده و سپس برای خوردن مهره، تاس ۶ را استفاده می‌کند. در این حالت، بازیکن از گشاد دادن جلوگیری می‌کند؛ در حالی که در بازی سنتی، بازیکن سفید مجبور است دو مهره گشاد در خانه خود قرار دهد.

4/off 3/2

سنتی:

4/3 3/off

مدرن:



بازیکن سفید با تاس (۳، ۵) باید ابتدا با تاس ۳ از خان شش به خان سه حرکت کند و سپس با تاس ۵، مهره‌ای از خان سه می‌خورد. با انجام این حرکات، بازیکن هر دو تاس خود را بازی کرده و بیشترین خال ممکن را اجرا می‌کند. در این موقعیت بازیکن ۶ خال از ۸ خال حکم تاس را بازی کرده است. در هر دو بازی سنتی و مدرن این حرکت تنها بازی قانونی و صحیح است.

6/3 3/off

سنتی و مدرن:

مثال هایی از خال سوزی مجاز در مدرن و غیرمجاز در سنتی (۲)



در این موقعیت، بازیکن سفید برای جلوگیری از خال سوزی باید ابتدا با تاس ۶ از خان ده به خان چهار رفته و مهره‌ای از حریف را در این خان بزند. سپس با تاس ۵، یک مهره را از خان پنج خورده و از بازی خارج کند و ناچار شود دو مهره گشاد در خانه خود قرار دهد.

در حالی که در بازی مدرن، بازیکن سفید می‌تواند ابتدا با تاس ۵ وارد خانه شده و در خان پنج قرار گیرد و سپس با تاس ۶ همان مهره را با ۵ خال بخورد. در این ترتیب، با سوزاندن یک خال، از گشاد دادن جلوگیری می‌کند.

10/4* 5/off

سنتی:

10/5 5/off

مدرن:



بازیکن سفید برای جلوگیری از خال سوزی باید ابتدا با تاس ۶ از خان هفت به خان یک، و سپس با تاس ۳ از خان چهار به خان یک حرکت کند. با توجه به عدم موفقیت در خوردن حداقل یک مهره در این دست، بازیکن مارس می‌شود.

اما در بازی مدرن، به دلیل مجاز بودن خال سوزی، بازیکن می‌تواند ابتدا با تاس ۳ از خان هفت به خان چهار حرکت کند و سپس با تاس ۶، یک مهره از خان چهار را بخورد. با این ترتیب، از مارس شدن نجات پیدا می‌کند.

7/1 4/1

سنتی:

7/4 4/off

مدرن:



در بازی سنتی، بازیکن سفید مجاز نیست ابتدا تاس ۴ را بازی کرده و مهره خود را از خان هفت به خان سه حرکت دهد و سپس با تاس ۶، مهره‌ای را از خان پنج از بازی خارج کند؛ زیرا در این حالت، تنها ۹ خال از ۱۰ خال حکم تاس بازی شده و این خال سوزی غیرمجاز است، چراکه بازیکن می‌تواند با انتخاب ترتیب دیگری برای تاس‌ها، تمام خال‌های حکم تاس را بازی کند.

بنابراین، در این موقعیت، بازیکن سفید باید ابتدا با تاس ۶ از خان هفت به خان یک برود و سپس با تاس ۴، مهره‌ای را از خان پنج به خان یک حرکت دهد.

در حالی که در بازی مدرن، بازیکن سفید مجاز به خال سوزی است و می‌تواند با انتخاب حرکت ۷ به ۳، مهره‌ای را از خان پنج در همین نوبت از صفحه بازی خارج کند.

7/1 5/1

سنتی:

7/3 5/off

مدرن:

مثال‌هایی از مجاز نبودن قفل کردن یکی از تاس‌ها و خال‌سوزی‌های آن در مدرن و سنتی



بازیکن سفید در این موقعیت مجاز نیست از خان بیست و سه به خان هفده برود؛ زیرا در این صورت، دیگر نمی‌تواند هیچ‌یک از مهره‌های خود را با تاس ۵ حرکت دهد و با این بازی تاس ۵ قفل می‌شود. بنابراین، در چنین شرایطی، بازیکن مجبور است برای اینکه تاس ۵ خود را بازی کند و خال‌سوزی نداشته باشد ابتدا تاس ۶ را از خان سیزده به خان هفت بازی کند تا امکان بازی با تاس ۵ نیز فراهم شود و در ادامه، از خان هفت به خان دو حرکت کند. در هر دو بازی سنتی و مدرن این حرکت تنها بازی قانونی و صحیح است.

13/2

سنتی و مدرن:



بازیکن سفید در این موقعیت مجاز نیست از خان بیست و سه به خان بیست رفته و مهره حریف را بزند؛ زیرا در این صورت، دیگر نمی‌تواند هیچ‌یک از مهره‌های خود را با تاس ۶ حرکت دهد و به اصطلاح، با این بازی تاس دیگر قفل می‌شود. بنابراین، در چنین شرایطی، بازیکن ناچار است برای اینکه تاس ۶ خود را بازی کند و خال‌سوزی نداشته باشد ابتدا تاس ۳ را از خان سیزده به خان ده بازی کند تا مسیر برای بازی تاس ۶ باز شود، و در ادامه، از خان ده به خان چهار حرکت کند. در هر دو بازی سنتی و مدرن این حرکت تنها بازی قانونی و صحیح است.

13/4

سنتی و مدرن:



بازیکن سفید با خوردن مهره از خان پنج با تاس ۶، تاس دیگر خود که ۲ است را قفل می‌کند و امکان بازی با این تاس را از دست می‌دهد. این اقدام، چه در بازی سنتی و چه در بازی مدرن، غیرمجاز است. در چنین موقعیتی، بازیکن سفید باید ابتدا با تاس ۲ از خان پنج به خان سه حرکت کند و سپس با تاس ۶، مهره‌ای از خان چهار را بخورد. در نتیجه، ناچار خواهد شد دو مهره گشاد روی صفحه قرار دهد.

5/3 4/off

سنتی و مدرن:



بازیکن سفید با بازی از خان شش و خوردن این مهره با تاس ۶، تاس دیگر خود که ۳ است را قفل می‌کند و امکان بازی با این تاس را از دست می‌دهد. این اقدام، چه در بازی سنتی و چه در بازی مدرن، غیرمجاز است. در چنین موقعیتی، بازیکن سفید باید ابتدا با تاس ۳ از خان شش به خان سه حرکت کند و سپس با تاس ۶، مهره‌ای از خان چهار را بخورد. در نتیجه، ناچار خواهد شد سه مهره گشاد روی صفحه قرار دهد.

6/3 4/off

سنتی و مدرن:

مثال هایی از مجاز بودن ورود آخرین مهره به خانه با تاس کوچکتر



بازیکن سفید در این موقعیت اگر ابتدا با تاس ۶ به خانه خود وارد شود باید مهره گشاد حریف در خان پنج را بزند و بر اساس قوانین سنتی دیگر مجاز نیست مهره خود را در ادامه حرکت دهد و ناچار به گشاد دادن به حریف است؛ در حالی که می تواند ابتدا تاس ۳ را بازی کرده از خان یازده به خان هشت بازی کند و سپس همان مهره را از این خان به خان دو منتقل کرده و از گشاد دادن جلوگیری کند.

سنتی: 11/8 8/2

مدرن: 11/5* 5/2



بازیکن سفید در این موقعیت می تواند بدون هیچگونه محدودیت و خال سوزی ابتدا با تاس ۳ از خان هشت به خان هفت رفته و سپس همان مهره را از این خان به خان چهار در خانه خود حرکت دهد. با توجه به مجاز بودن زدن و پاشدن در بازی مدرن، در این موقعیت بازیکن سفید می تواند با زدن مهره حریف در خان پنج در ادامه همان مهره را به خان چهارم حرکت دهد.

سنتی: 8/7 7/4

مدرن: 8/5* 5/4



بازیکن سفید مجاز است مهره حریف را بیرون از خانه و در خان هفت زده و سپس همان مهره را با تاس ۵ به خان دو بیاورد و این خان را از آن خود کند. در بازی مدرن با توجه به نداشتن محدودیتی در زدن مهره گشاد خان شش در خانه و یا همان خان هفت بیرون از خانه، امکان هر دو بازی را دارد.

سنتی: 11/7* 7/2

مدرن: 11/6* 6/2 or 11/7* 7/2



بازیکن سفید محدودیتی برای بازی از خان هشت به خان شش و سپس خوردن همان مهره با تاس ۶ را نداشته و تمام ۸ خال حکم تاس را اجرا می کند. در بازی مدرن در چنین موقعیتی بازیکن سفید می تواند مهره حریف را در خان دو خانه خود زده و سپس همان مهره را خورده و از صفحه بازی خارج کند.

سنتی: 8/6 6/off

مدرن: 8/2* 2/off

مثال‌هایی از مجاز بودن ورود آخرین مهره به خانه با تاس کوچکتر به منظور جلوگیری از قفل شدن یکی از تاس‌ها



بازیکن سفید با ورود به خانه با تاس بزرگ ۶ باعث قفل شدن تاس ۵ می‌شود؛ پس باید ابتدا با تاس کوچک ۵ از خان ده به خان پنج رفته و مهره حریف را بزند و با تاس ۶ نیز یک مهره از خان شش بخورد. این حرکت تنها بازی قانونی در سنتی و مدرن است.

10/5* 6/off

سنتی و مدرن:



بازیکن سفید در این موقعیت اگر با تاس بزرگ ۵ وارد خانه شود در ادامه امکان بازی با تاس ۴ را نداشته و این تاس قفل می‌شود؛ در نتیجه باید در چنین شرایطی ابتدا با تاس کوچک ۴ وارد خانه شده و با تاس ۵ مهره‌ای از خان پنج را خورده و از صفحه بازی خارج کند. با این حرکت هر دو تاس بازی شده و خال‌سوزی اتفاق نمی‌افتد؛ ولی بازیکن مجبور به گذاشتن دو مهره گشاد در خانه خود می‌شود. این حرکت تنها بازی قانونی در سنتی و مدرن است.

8/4 5/off

سنتی و مدرن:



بازیکن سفید در صورتی که تاس بزرگتر را برای ورود به خانه انتخاب کند دیگر تاس ۵ برای بازی نخواهد داشت زیرا در بازی سنتی بازیکن نمی‌تواند مهره حریف را در خانه خود زده و همان مهره خود را خورده و از صفحه بازی بیرون ببرد در حالی که می‌تواند با انتخاب ترتیب دیگری برای بازی تمام حکم تاس را به صورت کامل بازی کند. در بازی سنتی بازیکن باید با تاس کوچک ۵ از خان یازده به خان شش رفته و سپس همان مهره را بخورد. در بازی مدرن می‌توان مهره گشاد سیاه در خان پنج را زده و همان مهره را بخورد.

11/6 6/off

سنتی:

11/5* 5/off

مدرن:



بازیکن سفید در این موقعیت باید از خان نه به خان پنج رفته و سپس همان مهره را بخورد. زیرا تنها در این حالت می‌تواند بدون خال‌سوزی و زیر پا گذاشتن قانون زدن مهره حریف در خانه و خوردن آن، تمامی حکم تاس را بازی کند. در بازی مدرن بازیکن سفید می‌تواند مهره حریف را در خان چهار زده و همان مهره را بخورد.

9/5 5/off

سنتی:

9/4* 4/off

مدرن:

مثال هایی از اولویت اجرای حکم تاس (۱)



در این موقعیت، بازیکن سفید برای جلوگیری از خال سوزی باید پس از زدن مهره گشاد حریف در خان شش، مهره خود را بر روی مهره دیگری در خان دو قرار دهد؛ زیرا این تنها حرکتی است که امکان اجرای کامل حکم تاس را فراهم می کند.

9/6* 6/2

سنتی و مدرن:



بازیکن سفید در این موقعیت، تنها در صورتی می تواند حکم تاس را اجرا کرده و هر ۱۰ خال را بازی کند که از خان یازده، مهره گشاد حریف را در خان پنج بزند و با توجه به نبود هیچ ۴ دیگری برای بازی، قانون ممنوعیت زدن مهره حریف در خانه خود و قرار دادن مهره روی مهره دیگری را نقض کند تا از خال سوزی جلوگیری کرده و حکم تاس را به طور کامل اجرا کند.

11/5* 5/1

سنتی و مدرن:



بازیکن سفید تنها در صورتی می تواند از خال سوزی جلوگیری کرده و حکم تاس را اجرا کند که ابتدا مهره گشاد حریف را بزند و سپس مهره خود را از خان سه به خان یک ببرد.

4/3* 3/1

سنتی و مدرن:



در این موقعیت، بازیکن سفید برای جلوگیری از خال سوزی باید پس از زدن مهره گشاد حریف در خان چهار، همان مهره را از این خان برداشته و بخورد؛ تا حکم تاس را بازی کرده باشد.

9/4* 4/off

سنتی و مدرن:

مثال‌هایی از اولویت اجرای حکم تاس (۲)



برای اجرای حکم تاس و جلوگیری از خال‌سوزی، بازیکن سفید در این موقعیت مجاز است در بازی سنتی، همانند بازی مدرن، پس از زدن یکی از مهره‌های حریف در خان پنج یا چهار، مهره خود را برداشته و بر روی مهره دیگر خود در خان سه قرار دهد.

سنتی و مدرن: $6/5^* 5/3$ or $6/4^* 4/3$



بازیکن سفید در این موقعیت، به منظور اجرای حکم تاس و جلوگیری از خال‌سوزی، باید مهره خود را از خان شش حرکت داده و پس از زدن مهره‌های گشاد حریف در مسیر، بر روی مهره دیگر خود در خان دو قرار دهد.

سنتی و مدرن: $6/5^* 5/4^* 4/3^* 3/2$



علیرغم ممنوعیت زدن و خوردن مهره در خانه خود، تنها حرکت ممکن برای اجرای حکم تاس، انتقال مهره از خانه بیست به خانه پنج و خوردن همان مهره پس از زدن مهره حریف است. زیرا با اجبار به انجام این حرکت برای جلوگیری از خال‌سوزی، این بازی در سنتی نیز مجاز تلقی می‌شود.

سنتی و مدرن: $20/5^* 5/off$



در این موقعیت، بازیکن سفید تنها می‌تواند با حرکت مهره‌اش از خان هفده به خان یک، هر چهار تاس ۴ را بازی کند؛ حتی اگر این حرکت شامل زدن مهره حریف در خانه خود و تصرف خان یک باشد. زیرا اولویت با اجرای کامل حکم تاس و جلوگیری از خال‌سوزی است، و این بازی در سنتی نیز همانند بازی مدرن انجام می‌شود.

سنتی و مدرن: $17/5^* 5/1$



- جلیل خلیلی - متولد ۱۳۶۳
- بیش از ۲۰ سال سابقه فعالیت در تخته نرد مدرن
- چهار عنوان قهرمانی کشور در سال های ۱۳۹۲، ۱۳۹۳، ۱۳۹۴ و ۱۴۰۲
- کسب عناوین مختلف در تورنمنت های بین المللی در کشورهای ترکیه، قبرس، گرجستان و قطر
- عضو کمیته داوران تورنمنت های مختلف بین المللی (مریت، استانبول، دوبی و ...)
- برگزار کننده تورنمنت های کشوری و باشگاهی در سال های ابتدایی شکل گیری تخته نرد مدرن در ایران
- بیش از ۱۰ سال سابقه در برگزاری کلاس ها و دوره های آموزشی تخته نرد

تخته نرد

بازی ما

BACKGAMMON
The Game Of Us