

آموزش کامل بازی تخته نرد ، مخصوص مبتدی ها

بازی تخته نرد یکی از بازی های تاریخی می باشد که هر کدام از اجزای آن معنی و مفهوم مختص به خود را دارند و در ایران اصطلاحات رایجی مخصوص این بازی وجود دارد.

به گزارش خبرنگاران زندگی و سرگرمی گزارش خبر، تخته نرد یک بازی باستانی با تاریخچه بسیار بلند بالا در کل جهان است. در این قسمت از سرگرمی گزارش خبر در مورد اصالت این بازی، انواع مختلف و قوانین متفاوت آن صحبت می کنیم و حقایق دیگری را در مورد بازی تخته نرد به شما معرفی می کنیم که شاید تا بحال نمی دانستید پس برای آموختن این بازی و آشنایی با اصول ، قواعد و اصطلاحات رایج آن با ما همراه شوید.

تاریخچه بازی تخته نرد

بازی تخته نرد از مزوپوتامیا در امپراطور فارسی یا ایران امروزی، عراق و سوریه آمده است و قدیمی ترین نوع بازی تخته شناخته می شود. تخته نرد معمولاً روی سطوحی مثل چوب بازی می شد که با استفاده از سنگ آن را علامت گذاری می کردند. در گذشته تاس موجود در بازی از استخوان، سنگ، چوب یا گل بود که ریشه در هزاران سال پیش دارد. در آن زمان مصریان، سومریان، رمانی ها و فارس ها از این ابزار برای بازی های تخته ای استفاده می کردند.

بازی تخته نرد در طول تاریخ و با توجه به اطلاعاتی که در گذشته از آن وجود دارد، مربوط به مردم پارس، یونان، روم و شرق دور است. این بازی در ابعاد ۱۰×۳ یا ۱۲×۳ یا ۶×۳ times انجام می شود که در مصر برایش قانون گذاری انجام شد. قدیمی ترین تخته در شهر سوخته سیستان و بلوچستان پیدا شده است، به همین دلیل تخته نرد را به ایران نسبت می دهند، در واقع تخته نرد را به اردشیر بنیانگذار سلسله ساسانی نسبت می دهند و به آن نردشیر نیز می گویند.

این بازی از طریق ساسانیان به هند و از آنجا به چین رفت. چینی ها به این بازی Shwa-liu (به معنی دو شیش) می گویند. در انگلیس نیز این بازی backgammon نامیده می شد که برگرفته شده از کلمه gammon به معنی بازی پشت است زیرا در قدیم روی هر تخته صفحه شطرنج و در پشت آن تخته نرد قرار داشت.

تاریخچه این بازی به ۳۰۰۰ الی ۱۷۸۸ سال قبل از میلاد مسیح برمی گردد. تخته های چوبی معمولاً ریشه در بازی های خانواده های شاهنشاهی دارند. قوانین ایجاد شده برای این بازی به طور کامل معمولاً به ۱۷۷ سال پیش مرتبط است.

بازی تخته نرد در آسیا

نام تخته نرد متعلق به کشور های آسیایی است که به این بازی اختصاص داده شده است. اولین بار این بازی ۸۰۰ سال قبل از میلاد مسیح در جنوب غرب آسیا تا ایران خودش را نشان داد. این بازی را دو نفر با دو عدد تاس انجام می دهند. نرد یک نام فارسی است که برای محصولات چوبی مثل تخته که روی آن بازی انجام می شود، به کار می رود. تخته نرد به معنای جنگ و مبارزه روی چوب است.

هم اکنون انواع بازی های کامپیوتری از تخته نرد هم موجود است که به طور همزمان چندین بازیکن می توانند به صورت اینترنتی این بازی را انجام دهند، آن را ذخیره کنند، تماشا کنند یا رتبه خودشان را با دیگران مقایسه کنند. به همین دلیل طرفداران این بازی هنوز هم کم نشده است.

معنای هر کدام از اعداد تخته نرد

جالب است بدانید که اعداد موجود در بازی تخته نرد هر کدام معانی مخصوص به خودشان را دارند که در این قسمت آن ها را به شما معرفی می کنیم:

عدد یک: روی تاس ، علامت یکتایی و خداپرستی

عدد دو: علامت آسمان و زمین

عدد سه: علامت پندار نیک ، گفتار نیک و کردار نیک

عدد چهار: علامت جهت شمال ، جنوب ، شرق ، غرب

عدد پنج: علامت خورشید ، ماه ، ستاره ، آتش ، رعد

عدد شش: علامت ۶ روز آفرینش

معنی و مفهوم اجزای تخته نرد بر اساس باورهای زرتشتی

تخته نرد: کره زمین

تاس: ستاره بخت و اقبال

گردش تاس ها: گردش ایام

مهره ها: انسان ها

دست بازی: ۵ وقت یک شبانه روز

دو رنگ سیاه و سپید: شب و روز

سی مهره: نشان گر ۳۰ شبانه روز یک ماه

بیست و چهارخانه: نشانگر ۲۴ ساعت شبانه روز

چهار قسمت زمین: ۴ فصل سال
گردش مهره در زمین: حرکت انسان ها (زندگی)
برداشتن مهره در پایان هر بازی: مرگ انسان ها
هر طرف زمین ۱۲ خانه دارد: ۱۲ ماه سال
زمین بازی: آسمان
وسایل مورد نیاز برای انجام بازی تخته نرد

زمین بازی
تاس
جام تاس یا تاس ریز
۱۵ مهره سیاه و ۱۵ مهره سفید
تاس دو (داو) یا تاس دوبل

نکته: در ایران از جام تاس و تاس دوبل استفاده کمتری می کنند.

توضیح کلی در مورد قوانین و چگونگی انجام بازی تخته نرد

چیدن مهره ها

برای انجام بازی تخته نرد نیاز به یک زمین بازی است که همان تخته می باشد. در این بازی از ۱۵ مهره سیاه ، ۱۵ مهره سفید و دو عدد تاس نیز استفاده می شود. اگر شما مهره ی سفید را انتخاب کرده باشید، نحوه ی حرکت شما روی زمین (تخته نرد) بر خلاف جهت عقربه های ساعت و حریف کاملاً در جهت عکس شما بازی خواهد کرد.

انداختن تاس

بعد از چیدن مهره ها، ابتدا هر بازیکن یک تاس را می اندازد و بازیکنی که عدد بیشتری بیاورد بازی را شروع می کند. اگر هم مساوی شوند ، دوباره تاس می اندازند.

چگونگی شروع بازی تخته نرد

هر کدام از بازیکن ها که تاس بیشتر و یا طبق توافق تاس کمتری را آورد، می تواند رنگ مهر ها و نحوه ی چیدن مهره ها را انتخاب کند و همچنین شروع کننده ی بازی باشد.

شروع بازی

عدد روی تاس ها مشخص می کند که مهره ها باید چند خانه حرکت کنند.

چند قانون برای حرکت مهره های تخته نرد

عدد های روی هر تاس حرکت های جداگانه ای دارند، یعنی شما هم می توانید دو عدد را جمع کنید و یک مهره را پیش ببرید و هم می توانید هر مهره را متناسب با یک تاس حرکت دهید و اصطلاحاً خانه را ببندید (دو مهره یا مهره های بیشتری از شما آن خانه را پر کرده باشد).
در بازی تخته نرد مقصد یک مهره نمی تواند یک خانه بسته باشد. خانه بسته به خانه ای که بیش از یک مهره حریف در آن وجود داشته باشد، می گویند.

اگر تاس شما دو عدد برابر را نشان دهد یعنی جفت آورده اید و باید ۴ بار همان عدد را بازی کنید و به جلو ببرید . برای مثال وقتی جفت ۲ میاورید، یعنی ۴ بار عدد ۲ را بازی کنید و حرکت دهید .

مهره سفید روی مهره سفید قرار می گیرد اما مهره سفید را به خانه ای که حداقل دو مهره حریف در آن وجود دارد ، نمی توانید حرکت دهید و اگر مقصد حرکت، خانه بسته بود باید مهره دیگری را برای حرکت انتخاب کنید.

خانه اشغال شده توسط یک مهره، تک نامیده می شود. اگر حریف روی مهره تک بپاید، آن مهره را می زند و جای آن قرار می گیرد و مهره خورده شده از بازی بیرون می رود تا زمانی که شما تاس بیاورید و بتوانید در خانه های خالی حریف بنشینید و دوباره به بازی برگردید.

هر بازیکن در بازی تخته نرد باید تاس بریزد و مهره هایش را حرکت بدهد اما ممکن است حریف خانه هایش را بسته باشد و بازیکن قادر به حرکت دادن مهره نباشد.

اگر بازیکنی امکان بازی هر دو تاس را داشته باشد، باید هر دو تاس را بازی کنید، مگر آنکه هیچ راهی وجود نداشته باشد.

همیشه در بازی تخته نرد ابتدا باید تاس بزرگ را حرکت داد، در بعضی از موارد می توانید در صورت سود خود و ضرر نرساندن به حریف تاس کوچک را ابتدا بازی کنید.

هر بازیکن آزاد است که هر تعداد مهره در هر خانه قرار دهد اما در انگلستان هر بازیکن نمیتواند بیش از ۵ مهره در هر خانه بگذارد.

اتمام بازی تخته نرد:

وقتی که تمام مهره ها را در ۶ خانه سمت راست تخته جمع کردید ، باید تک به تک مهره های خود را از بازی خارج کنید و برای این کار باید تاس ها را بیندازید و به ازای هر عدد تاس ، یک مهره را از بازی خود بیرون کنید.

به طور مثال اگر عدد ۳ و ۵ بیاورید، باید یک مهره را از خانه شماره ۵ و دیگری را از خانه شماره ۳ خارج کنید و اگر در این دو خانه مهره ای نبود، باید این دو عدد را بازی کنید و به سمت جلو ببرید .

اگر تاس جفت بیارید می توانید ۴ عدد مهره را از خانه ی عدد مورد نظر خارج کنید.

مثلاً اگر جفت ۵ بیارید در صورتی که چهار مهره در خانه ۵ وجود داشته باشد ، می توانید هر ۴ عدد مهره را از بازی خارج کنید . اگر کم تر از ۴ مهره در خانه ۵ باشد، می توانید بقیه تعداد را از خانه ۴ بردارید.

در نهایت هر بازیکنی که زودتر از دیگری مهره هایش را از بازی خارج کند، برنده محسوب می شود.

اگر در چنین شرایطی بازیکن حریف هیچ مهره ای را وارد ۶ خانه سمت راست خود نکرده باشد، اصطلاحاً مارس شده و ۲ امتیاز را به حریف خود می دهد.

مفهوم اصطلاحات رایج تخته نرد در ایران

بخش انتهایی این بخش از آموزش بازی های رومیزی در نمناک مختص اصطلاحات رایجی است که در بازی تخته نرد به کار برده می شود که شامل :

تاس گرفتن:نشستن تاس روی عدد خاص

تاس موافق: تاس مورد علاقه و خواسته شده

تاس مخالف: تاسی که مورد نیاز بازیکن نیست.

تاس ریختن: پرتاب تاس از درون تاس ریز به روی زمین

تاس بالا:تاسهای که عدد بزرگتری دارند.

تاس پایین: تاسهای که اعداد کمتری دارند .

چیدن: مهره ها را برای آغاز بازی در زمین قراردادن

افشار در بازی تخته نرد:خان افشار به خانه شماره ۵ زمین خود و حریف میگویند.

افشار گیری: خانه ۵ خود و یا حریف گرفتن

اسیر در تخته نرد: دو مهره ای که در زمین حریف و در خانه ۲۴ قرار دارند.

فرار:خارج نمودن مهره از تیررس حریف و بردن بر روی دیگر مهره های خودی

جفت: زمانی که هر دو تاس مانند هم به زمین میشینند.

دو کور: تاس جفت یک ۱۱

درب خانه: به خانه شماره هفت هر بازیکن می گویند.

خال خان: به خانه شماره یک در زمین خودی می گویند.

دو شش: جفت شش

کوه خانه: خانه ای که در آن بیشتر از ۵ مهره قرار گرفته باشد.

خانه مرشد: به خانه شماره ۳ زمین خودی می گویند.

ته خانه:خانه های آخر زمین خودی

مایه:مهره ای که روی دومهره خود یا تک به صورت یدکی باشد و آماده گرفتن خانه های آزاد با تاس بعدی باشد.

دش: مخفف دو شش

مارس:وقتی حریف هنوز هیچ مهره ای برنداشته اما شما تمام مهره های خود را از بازی خارج کردید.

سگ مارس: وقتی حریف هنوز در زمین شما مهره دارد و شما همه مهره ها را خارج کردید.

ماره در بازی تخته نرد: سگ مارس

زدن: کشته شدن مهره تک که باید برگردد و از زمین حریف بازی را شروع کند.

گشایش: حرکت اول بازی

خانه آزاد: به خانه هایی که مهره در آنها قرار نگرفته است ، می گویند.

داو (دو): به دو برابر کردن نتیجه بازی می گویند.

دوبرگرد: داو (دو یا دبل) حریف را به خودش برگرداندن .

پل در بازی تخته نرد: به مهره های خانه شماره ۱۳ که نقش پل را برای فرار دو اسیر ایفا میکنند.

تاس ریز:تاس را در استوانه هایی مانند لیوان قرار میدهند و به روی صفحه میریزند.

نرد: به معنی بازی تخت نرد است.

نراد: فردی که نرد بازی می کند.

گشاد دادن: زمانی که شما یک مهره را تک در خانه ای قرار می دهید و حریف می تواند آن را بزند.

قات کردن: بردن مهره به روی مهره های خودی

بازی به دو:بازی که امتیاز برد آن بازی ۲ شده و داو یا دبل ردو بدل شده است.

نشستن:قرار گرفتن مهره کشته شده از روی پیشخوان به روی زمین

گشاد بازی در تخته نرد:یعنی همه مهره ها رو تک بدهید به دلیل احتمال باخت زیاد و ریسک بازی را افزایش دهید.

بازی تاخیری:بازی که منتظر گشاد دادن حریف هستید و در قسمت بیرونی زمین حریف خانه گرفتید.

حمله برق اسا: بازی هجومی وگرفتن کشته از حریف در زمین خودی

پوشش: به بستن یک مهره تک با مهره ی دیگر می گویند.

شستن بازی: تمام کردن بازی مساوی با توافق دو حریف

تعطیل است: وقتی مهره کشته شده در زمین حریف ننشیند.

شش بش: تاس شش پنج

کعبتین: تاس

حکم تاس در تخته نرد: بازی که به اجبار و برای بازی کردن هر دو تاس باشد.

دست به مهره: اگر دست شما هر مهره ای را لمس کرد باید همان را بازی کنید.

خوردن مهره:خارج کردن مهره ها از بازی و برداشتن مهره ها در انتهای بازی از زمین

باز کردن خانه: یک مهره را برداشتن و ازاد ساختن خانه ای برای نشستن یا زدن حریف

مفت بر:بردن بازی به راحتی

مفت باز: واگذار کردن بازی به راحتی
شکستن: مهرهای موجود در یک خانه را نصف کردن و در خانه یا خانه های دیگر قرار دادن.
رجز خوانی:جنگ لفظی به شوخی و دوستانه دو بازیکن
تاس آینه: تاسی که عدد آن مشخص نباشد و روی لبه زمین بازی یا مهره قرار بگیرد.
وینشیر: نام قدیمی بازی تخته نرد است.
نردشیر: نام قدیمی بازی تخته نرد است.
لنگر پایین:با دو مهره گرفتن خانه های یک - دو - سه حریف
لنگر بالا:با دو مهره گرفتن خانه های چهار- پنج - شش حریف
خان: به هر یک از ۲۴ خانه بازی تخته نرد می گویند.

پیشخوان یا بار: به قسمت بلند میان زمین بازی که زمین را به دو نیم تقسیم می کند ، می گویند.
سد: بستن راه حریف
ششدر کردن: بستن شش خانه ی متوالی که در هر خانه نیز ۲ مهره قرار گرفته باشد طوری که حریف قادر به گذشتن از مهره های شما نباشد.