

Ю. В. ДАРИЕНКО

КОРОТКИЕ НАРДЫ

ИГРА ШАШКАМИ

Автор данной книги – профессиональный игрок в короткие нарды, призёр и победитель международных турниров. Эта работа представляет собой попытку классифицировать типы позиций, обозначив основы тактики и распространённые ошибки игроков. В литературе по нардам это уникальный материал, позволяющий не только улучшить свои навыки, но и быть базой для самостоятельного исследования, что не менее увлекательно, чем сама игра!

Книга рассчитана на широкий круг думающих любителей нард.

Оглавление

<i>Знакомство с программой</i>	7
<i>Термины</i>	11
<i>Предисловие</i>	13
<i>Счёт камней</i>	15
<i>Счёт матча, куб и игра шашками</i>	15
1. ПЕРВЫЕ ПОЛУХОДЫ	16
КАМЕНЬ 4-3	16
КАМЕНЬ 6-2, 6-3	18
КАМЕНЬ 6-4	23
КАМЕНЬ 5-3	26
КАМЕНЬ 2-1	28
КАМЕНЬ 5-4	31
КАМЕНЬ 6-1	32
КАМЕНЬ 6-5, 5-1	33
КАМЕНЬ 3-2	34
КАМЕНЬ 4-1, 4-2	36
ДУПЛЬ 1-1	37
ДУПЛЬ 2-2	38
ДУПЛЬ 3-3	44
ДУПЛЬ 4-4	47
ДУПЛЬ 5-5	49
ДУПЛЬ 6-6	51
ВЫБОР ШЕСТЁРКИ.....	54
ДВОЙНОЙ УДАР.....	55
ПОСЛЕ КАМНЯ 5-5 и 6-4	57
2. ИГРА ПРИ ПРОДВИНУТОМ ЯКОРЕ ПРОТИВНИКА	58
ИГРА В ЧУЖОЙ ДВОР	60
РАСПОЛОЖЕНИЕ ЯКОРЯ	61
РАСПОЛОЖЕНИЕ ШАШЕК ЗА ЯКОРЕМ	62
АТАКА БЛОТА	64
СИЛА ДОМА.....	65

ПРИ ПРАЙМАХ	66
Ценность пунктов	66
3. ИГРА ПРИ СВОЁМ ПРОДВИНУТОМ ЯКОРЕ.....	68
ВЫБОР ПРИ РАЗБОРЕ ЯКОРЯ: ВЫХОД ОДНОЙ ИЛИ ДВУМЯ ШАШКАМИ.....	68
НАЧАЛЬНЫЕ ПОЗИЦИИ	76
ПУНКТ 22.....	78
ТРЕТЬЯ ШАШКА	81
ШАШКИ ЗА ЯКОРЕМ.....	84
ЯКОРЬ ПРОТИВ ДВЕНАДЦАТОГО ПУНКТА.....	85
ПЕРВООЧЕРЁДНОСТЬ РАЗБОРА.....	91
РАЗМИНУВШИЕСЯ ШАШКИ	96
ПЕРЕД ГОНКОЙ.....	98
НЕОБХОДИМОСТЬ МАРСОВ	100
4. РАЗБОР ЯКОРЯ РАДИ АТАКИ.....	102
УЛУЧШЕНИЕ ДОМА КАК АЛЬТЕРНАТИВА АТАКЕ	106
АТАКА ПРИ ПРАЙМАХ.....	108
5. ИГРА С ДВУМЯ ЯКОРЯМИ	110
ИГРА ПРИ ОТСТАВАНИИ	112
ИГРА ПРИ ПЕРЕВЕСЕ	114
6. ИГРА В ДОМЕ	121
ВОСЕМНАДЦАТЫЙ ПУНКТ	121
АТАКА РАДИ ЛИШЕНИЯ ХОДА	123
АТАКА И ВЫИГРЫШИ МАРСОМ	124
ИГРА ПРИ СБИТОЙ ШАШКЕ	125
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ДВОЙНОГО ЯКОРЯ.....	127
ИГРА НА ТРЕТИЙ ПУНКТ	128
СЛАБОСТЬ ЧУЖОГО ДОМА.....	128
АТАКА И УДВОЕНИЕ.....	129
АТАКА И СЧЁТ МАТЧА	129
7. ИГРА НА ПЯТЫЙ ПУНКТ	131
НАЧАЛЬНЫЕ ПОЗИЦИИ	131

Роль блотов и якорей	136
АТАКА ШАШКИ	139
ЦЕННОСТЬ ПУНКТОВ	141
8. АТАКА НА ПЕРВЫЙ ПУНКТ.....	145
ПЕРВЫЕ ПОЛУХОДЫ	146
ПРОДВИНУТЫЙ ЯКОРЬ.....	148
БЛОТЫ.....	150
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МАТЕРИАЛА.....	153
9. ВЫБОР МЕЖДУ ДОМОМ, ЯКОРЕМ И АТАКОЙ.....	156
ЯКОРЬ ИЛИ ДОМ	156
АТАКА ИЛИ ДОМ.	161
ЯКОРЬ ИЛИ АТАКА	167
АТАКА СО ВЗЯТИЕМ ПУНКТА	174
10. ИГРА ДАЛЬНИМИ ШАШКАМИ	175
ПРОДВИЖЕНИЕ ШАШКИ	175
ПЕРВООЧЕРЁДНОСТЬ ВЫХОДА	179
ПУНКТЫ 22 И 23	183
ШАШКА ВО ДВОРЕ	185
11. ИГРА ПРИ ОДНОЙ ШАШКЕ В НАШЕМ ДОМЕ.....	187
УДЕРЖАНИЕ.....	187
АТАКА.....	190
12. ИГРА ПРИ УВОДЕ ШАШЕК ИЗ НАШЕГО ДОМА.....	193
ЯКОРЬ ИЛИ РАЗОБЩЁННЫЕ ШАШКИ	193
СТРУКТУРА 18(2) 24(1)	196
РАСПОЛОЖЕНИЕ ШАШКИ.....	198
ОСТАВЛЕНИЕ ШАШКИ.....	199
ВЫНОС ШАШЕК	202
13. ИГРА ПРИ ОДНОЙ ШАШКЕ В ДОМЕ СОПЕРНИКА	206
ПРОДВИЖЕНИЕ	211
14. ИГРА СО ЗНАЧИТЕЛЬНЫМ ПОЗИЦИОННЫМ ПРЕИМУЩЕСТВОМ	214

ИГРА ДАЛЬНЕЙ ШАШКОЙ	214
ИГРА ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ДОМА	216
СЕДЬМОЙ ПУНКТ	219
НЕПРЯМЫЕ УДАРЫ.....	220
ТРИНАДЦАТЫЙ ПУНКТ	222
ИГРА НА МАРС	223
15. ОБОЮДНЫЕ ПРАЙМЫ.....	225
ВЫБОР МЕЖДУ ИГРОЙ В ДОМЕ И ИГРОЙ ДАЛЬНИМИ ШАШКАМИ	225
ИГРА В СВОЁМ ДОМЕ.....	230
АТАКА В ЧУЖОМ ДОМЕ.....	235
16. ЛОВЛЯ ШАШКИ	236
СТРУКТУРЫ	236
ОПАСНОСТЬ МАРСА	236
ИГРА ПРИ СБИТОЙ ШАШКЕ	241
МАРСЫ И ЯКОРЬ.....	246
СМЕЩЕНИЕ В ДОМЕ	248
17. ЗАНОС ШАШЕК В ДОМ	249
ПРИНЦИП СКОРЕЙШЕГО ЗАНОСА	249
ИГРА ПРИ СЛАБОМ ДОМЕ	253
АТАКА В ДОМЕ	260
СТРУКТУРЫ	264
ПРОБЛЕМНЫЕ ПУНКТЫ.....	267
СМЕЩЕНИЕ ЗАКРЫТОГО ПУНКТА	269
18. ВЫНОС ШАШЕК.....	271
ОСОБЕННОСТЬ ВТОРОГО И ШЕСТОГО ПУНКТА	271
РОЛЬ СВЕЧ.....	274
РАСПОЛОЖЕНИЕ ШАШЕК ПРИ ИХ МАЛОМ КОЛИЧЕСТВЕ	277
АТАКА ИЛИ ИГРА ШАШКОЙ.....	278
МАРСЫ.....	282
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛАБОСТЕЙ.....	284
ИГРА ПРИ МАЛОМ КОЛИЧЕСТВЕ ШАШЕК ОППОНЕНТА.....	285
<i>Счёт шагов</i>	287

Знакомство с программой

На сегодняшний день наиболее сильной аналитической программой по нардам является «eXtreme Gammon2» (далее – «Экстрим»). Данная книга составлена по материалам её анализа. Существуют и другие программы: «GNU Backgammon» (бесплатная) и «SNOWY».

Определение программой лучшего хода происходит на основе заложенных в неё условий задачи и многократного проигрывания в уме возможных вариантов развития событий на несколько полуходов вперёд. Разница между вариантами выражается в потерянных шансах на победу в матче (эквити).

Приводимые в книге рисунки выполнены на сайте bglog.org, прилагаемое окошко с нотацией ходов и анализом взято из программы «Экстрим». В верхнем и нижнем углу слева отображается счёт и длина матча. 0/7 с обеих сторон означает, что матч играется до семи очков, а счёт матча 0-0. По центру, вверху и внизу, видно сколько шагов необходимо сторонам для выброса всех шашек. Шесть цифр под ходами указывают в процентах на количество простых побед, побед марсом и коксом, затем проигрыши, проигрыши марсом и коксом. Справа указывается эквити, которое в данном примере означает, что, делая второй по силе ход, мы снижаем шансы на победу в матче до семи очков на 0,246 эквити, или 1,18%. Потери в более чем -0,080 эквити считаются программой грубой ошибкой и выделены



красным, а более $-0,020$ –зелёным и условно считаются лёгкой ошибкой.

Суммируя потерянное эквити за матч и разделив сумму на количество невынужденных ходов, умножая затем на 500, программа способна оценить силу нашей игры. В «Экстриме» качество игры обозначается аббревиатурой PR (пи-эр, Performance Rating). Оценка PR используется для рейтингов с целью ранжирования игроков по силе, что позволяет нардам иметь статус спортивной игры. Существует система присвоения разрядов от новичка до гроссмейстера, этим занимается организация BMAV (bgmastersab.com).

Фактическая статистика на сотни и тысячи матчей практикующих игроков подтверждает высокую степень точности оценок «Экстрима». Например, в ниже приведённом рисунке мы видим игру сильного игрока (справа, 3,31 PR) против «Экстрима». За счёт небольшой неудачи на дистанции в 248 матчей до семи очков «Экстрим» проиграл на 14 матчей больше математически ожидаемого. На более длинной дистанции, сглаживающей дисперсию, программа будет выигрывать 58 % матчей. В свою очередь, данный игрок будет выигрывать у рядовых любителей в онлайн-игре около 67 % матчей, а если речь идёт не об игре на деньги, то и свыше 75 %.

Имя доске: nardsman	
Сводка Результаты Подробно Качество Кости Удача Партии Матчи Игроки Прогресс Отчет	
Игрок: <Все>	
Сыгр. матчей: 248	nardsman
Средний Эло: 2254	2142
Уровень (на основе анализа): 0.01 Экстракласс	3.31 Чемпион
Уровень (по результатам): 2150	2246
Уровень (результ. + удача): 2227	2169
Лучше, чем соперник: 98.5%	1.5%
Средняя длина: 7.0	Удача: Равные шансы (+0.0017)
Матчи: 116 выиграно, 127 проиграно	Долж. был выигр. 102.4 (-13.6)
Партии: +5/3 игр	Долж. был выигр. ppg=-0.302 (-5.9)

Соотношение удачи и мастерства при разнице между игроками в 1 PR в матчах до семи очков будет 24 к 1, то есть результат только каждого двадцать пятого матча будет неслучайным. Это подтверждается и самой статистикой. В приведённом выше рисунке, где разница

между двумя сторонами составляет 3,3 PR, при той же длине матчей соотношение удачи и мастерства будет 5 к 1.

В нестандартных, запутанных шашечных структурах программа играет хуже, чем в стандартных, по крайней мере так принято считать. Если переместить все свои шашки в чужой дом, заняв там несколько пунктов, обеспечивающих ловлю чужих шашек, программа может выдавать неадекватные решения. Поскольку такие позиции не возникают в игре между людьми, то со своей задачей, а это анализ реальной игры, программа успешно справляется.

При оценке игры программа не учитывает вынужденные ходы, но учитывает ходы бессмысленные. Это бывает, когда исход партии ясен, но игроки продолжают её доигрывать. В итоге это положительно сказывается на значении PR, но незначительно.

Программа находит оптимальное решение с точки зрения математического ожидания. Она не может учитывать особенности игры человека и разницу в уровне противников для корректировки математического ожидания. В игре шашками это имеет небольшое значение и сильно не отражается на общем результате. В игре кубом, данные обстоятельства имеют большое значение, прежде всего против игроков слабых и предсказуемых в своей игре.

Как и при коррекции игры, программа бессильна в оценке психологии. Тем временем психология в нардах крайне важна. Так близкие по уровню игроки могут показывать на значительной временной дистанции совершенно разные показатели в турнирах. Психология может играть значительную роль и между двумя игроками со сложившимися игровыми отношениями. Эти два аспекта игры, коррекция под оппонента и психология, сильно недооцениваются большинством игроков.

Из вышесказанного следует, что самым точным определением силы игрока служат его результаты, выраженные в процентном соотношении выигранных и проигранных матчей. Особенно, это справед-

ливо, если речь идёт о сильных игроках, играющих в смешанных турнирах, где половина участников любители, так как именно сильные игроки умеют адаптировать свою игру под оппонента и постоянно это делают. Проблема в том, что ранжирование игроков по силе в зависимости от их результативности требует регистрации нескольких сотен матчей, сыгранных подряд, с тем, чтобы нивелировать отклонения от математически ожидаемого результата. Как мы видели из приведённого выше примера игры человека с программой, для этого недостаточно двухсот пятидесяти матчей до семи очков. При этом матчи должны играть в рамках коммерческих турниров, надо учитывать средний уровень оппозиции, выраженный в PR и соотносить его с результатами игрока. Для оценки же силы игры по PR человеку достаточно сыграть тридцать матчей от семи очков. Это делает метод ранжирования по PR более удобным и единственно практикуемым. Хотя, вполне вероятно, что, если бы мы сравнили результативность двух сильных игроков, играющих на 3.5 PR на дистанции в тысячу матчей, то получили бы от них разную результативность.

Термины

Бар – место в центре доски для расположения сбитых шашек.

Блот – одиночная шашка, которая может быть атакована.

Гибкость позиции – степень вероятности, при которой игрок вынужден будет оставить шашку под ударом.

Двор – пункты с седьмого по двенадцатый.

Дом – первые шесть пунктов на доске, откуда осуществляется выброс шашек.

Дублирование – оставление двух и более шашек под ударом, когда оппоненту для атаки требуется одно и то же число.

Косвенный блот – блот, нерасположенный под прямым ударом, от единицы до шестёрки.

Кокс – тройной размер проигрыша / выигрыша при условии, что одна из сторон не успела снести ни одной шашки до окончания игры.

Марс – двойной размер проигрыша / выигрыша при условии, что одна из сторон не успела снести ни одной шашки до окончания игры.

Осторожная игра – выбор варианта, который допускает минимум риска в данный момент, и даёт нам менее перспективную позицию для последующей игры.

Прайм – стенка, заслон, закрытые подряд пункты, препятствующие проходу чужих шашек.

Продвинутый якорь – якорь, расположенный на четвёртом, пятом или седьмом пунктах.

Свеча – повышенное количество шашек на одном пункте.

Свободная игра – в противоположность осторожной игре, это выбор варианта, который допускает больше риска в данный момент и вместе с тем увеличивает возможности для последующей игры.

Строители – шашки во дворе, которые могут быть использованы для постройки прайма.

Тайминг – соотношение дефицита ходов обеих сторон.

Удар с проходом шашки – взятие блота с последующим уводом шашки из-под ответной атаки.

Удар с закрытием пункта – взятие блота с последующим закрытием этого же пункта.

Шаги – величина измерения дистанции до выноса шашек с доски.

Якорь – две и более шашки, расположенные в одном пункте на противоположной половине доски.

Предисловие

Данный материал, прежде всего, рассчитан на игроков с опытом, знакомых с аналитическими программами по нардам, при этом он может быть интересен и самому широкому кругу любителей. Это настольная книга, которая может служить основой для собственного изучения нард. Автор делает упор на практическую сторону игры, отходя от досконального анализа конкретных позиций. Основная цель данного материала – реальное усиление игры тех, кто уже знаком с нардами, экономия времени и помощь способным начинающим игрокам, повышение спортивности нард. Под спортивностью подразумевается смена имиджа нард от игры азартной к игре логической.

Задавшись вопросом, как мы, играя в нарды, делаем свой выбор в пользу того или иного варианта, можно прийти к следующему.

В первую очередь игрок, столкнувшись с трудным выбором, определяет позицию по её признакам, а затем обращается к своей памяти. Когда знания относительно позиции исчерпаны, мы включаемся в анализ, сравнивая, оценивая, взвешивая все за и против, пытаясь аргументировать решение, найти какую-то логику, неизбежно выделяя что-то, какие-то факторы, как наиболее существенные и значимые, опираясь в итоге на это в своём выборе. Спусковым крючком в принятии решения служит эмоция, независимо от того, склоняемся ли мы к какому-то варианту больше, чем к другому. А между эмоцией и анализом находятся автоматизмы – привычка и навык играть так, а не иначе.

Основываясь на данном рефлексивном анализе, можно представить, каким должен быть процесс изучения игры, его методологические принципы.

Прежде всего необходимо определить все общие типы позиций по их существенным признакам. В идеале не должно быть шашечной структуры, которой бы мы не могли дать имя. Такая классификация позиций может осуществляться:

- по структурным особенностям
- по характеру действий

- по стадии игры

Правильнее всего выделять позиции по структурным отличиям. Таким образом проще всего в них разобраться. Во вторую очередь, по необходимости, выделяем позиции по характеру действий. При этом темы для удобства анализа не должны быть слишком общими или узкими. В результате своей работы я пришёл к восемнадцати темам, охватывающим игру шашками.

Далее мне необходимо было разобраться в структуре каждой из них, выявив более или менее существенные факторы оценки, определяющие правильные решения. Предстояло собрать достаточное число ошибок, от нескольких десятков на каждую тему, и исчерпывающим образом их проанализировать. Надо отметить, что для того, чтобы разобраться как следует в конкретной структуре, мало зафиксировать позицию и с внесением различных изменений с помощью программы установить, что и какую роль играет. Надо собрать, как минимум два-три десятка похожих позиций с ошибками и анализировать их комплексно, все вместе, только тогда картина прояснится.

Занимаясь нардами, я привык делить ошибки на тактические, логические, психологические и зевки. В работе над ошибками имеет смысл уделять внимание только тактическим ошибкам. Остальные можно исправить регулярной практикой и вдумчивой игрой за доской, тем не менее они всегда будут составлять некоторый процент от общего числа ошибок. Тактические ошибки возникают в стандартных структурах, требующих знания и понимания. Логические – это те, которые несложно понять во время игры и которые не требуют знаний, как правило, это очень грубые ошибки. Или же это редкие, необычные позиции, где трудно произвести оценку. Многие логические для сильного игрока ошибки могут быть ошибками тактическими для слабого, ввиду меньшего опыта и понимания.

Вот на такой работе и составлен данный учебный материал, который может служить фундаментом каждому любителю для своего собственного изучения, что не менее интересно, чем сама игра!

Счёт камней

Точный счёт камней необходим игроку для оценки степени рисков. Все комбинации камней можно поделить на дупли и простые камни. Дупль считается, как один камень, так как на игральных костях задействовано по одной грани из шести. Простой камень считается, как два камня, так как на игральных костях может быть задействовано две грани из шести. Так, при камне 6-5 на первой игровой кости может быть 6, на второй 5, или на первой 5, на второй 6. Таким образом, всего может быть 36 вариантов камней, а не 21, как некоторые полагают.

Счёт матча, куб и игра шашками

Современные турнирные профессиональные нарды играют в формате матчей, обычно от семи до пятнадцати очков, иногда длиннее. В игре всегда используется куб удвоения. При этом матчи играют до нечётного количества очков, таким образом, максимально используются стратегии игры кубом. Куб удвоения называют так же «куб Даве».

В зависимости от того, отстаём ли мы или лидируем в счёте матча, от увеличенной ценности текущей партии благодаря повёрнутому кубу удвоения, от самой возможности или невозможности показать куб варианты игры шашками могут усиливаться или ослабевать. При отставании в счёте, а также увеличенной цене партии повышается значение марсов и коксов, что выражается в характере игры. Построение прайма и атакующие варианты становятся несколько сильнее. При преимуществе в счёте, напротив, повышается значение якоря в чужом доме и игры на скорость. По ходу повествования автор будет делать поправки на счёт, куб и даже игру оппонента.

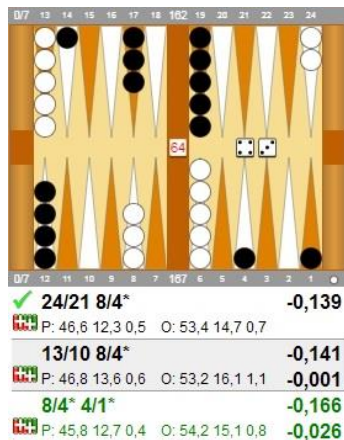
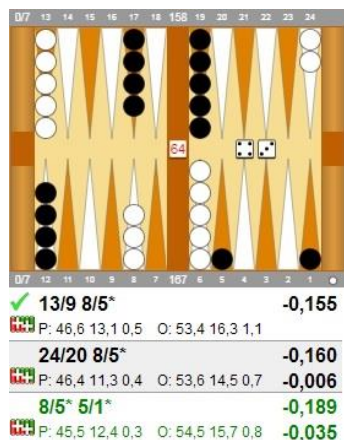
1. Первые полуходы

Понимание логики первых полуходов сказывается на качестве игры в целом. Так как первые полуходы часто повторяются, полезно их просто знать. Поэтому первая глава будет отличаться от остальных обилием конкретных позиций. Описываться будут только те ситуации, которые часто вызывают затруднения у игроков.

Камень 4-3

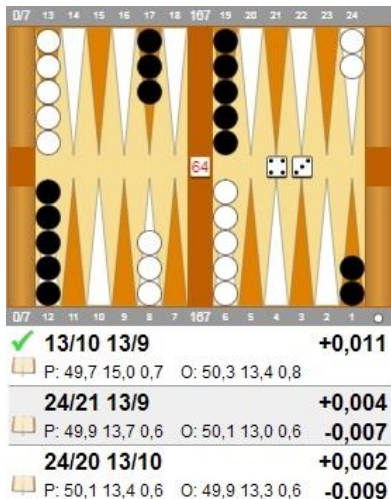
После последовательности камней – чёрные 4-5, 2-3, 2-5 – белые 4-3, во-первых, не стоит атаковать две шашки в доме. Сбивается только блот на важном пункте. Во-вторых, нашу шашку в доме следует поддержать строителем в своём дворе.

Борьба за стратегический пункт важнее двойного удара.

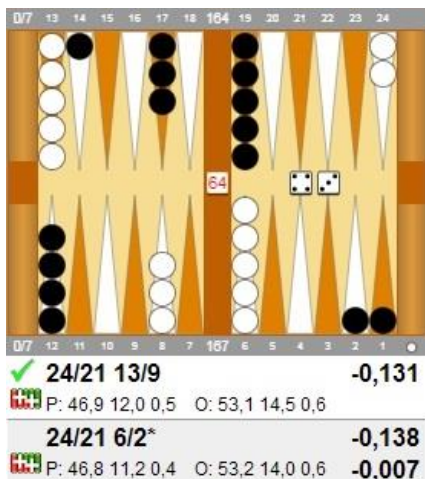


Если мы, ведя в счёте, опасаемся марсов, вариант с игрой во дворе становится слабее. Правильнее играть дальней шашкой с перспективой создать якорь. А на первом полуходе лучше становится вариант 24/21 13/9.

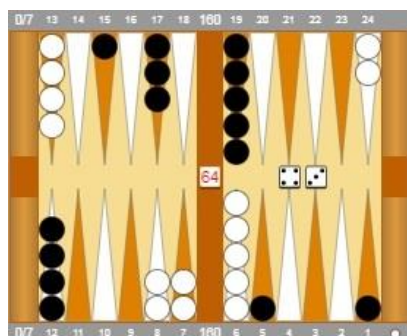
1. Первые полуходы



После камней 2-1 и 4-1 бить шашку на п. 2 стоит, если мы берём под прицел шашку во дворе или нам необходимы марсы из-за отставания в счёте.



После последовательности камней – белые 6-1 – чёрные 5-4, 5-1 – возникает много вариантов, из которых лучше выбрать неочевидный 24/20 24/21. Это тот редкий случай, когда следует играть двумя дальними шашками на продвижение из-за отсутствия удобных вариантов. После камня чёрных 4-3 этот вариант становится хуже, возрастает давление на п. 20, 21. В то же время игра 24/21 13/9 подразумевает сложный выбор камня 4 для чёрных. Сыграв 4 в одном месте, они не смогут сыграть в другом. При блоках на п. 1, п. 4 свободнее можно играть на п. 9.



✓ 24/21 13/9	-0,025
P: 49,2 13,5 0,7 O: 50,8 13,7 0,7	
8/5* 5/1*	-0,043
P: 48,1 15,7 0,5 O: 51,9 14,4 0,8	-0,018
24/21 24/20	-0,076
P: 48,4 11,5 0,5 O: 51,6 13,6 0,5	-0,051

Камень 6-2, 6-3

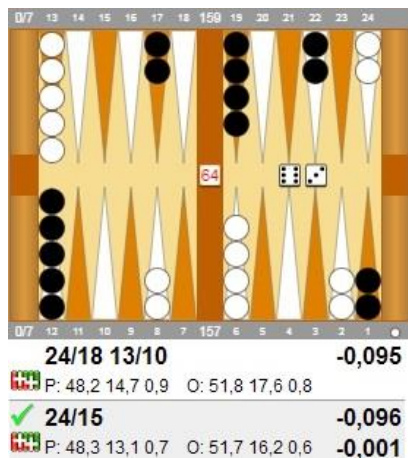
При последовательности камней – чёрные – 6-2, 6-3, 6-4 – белые 6-2, 6-3, играть двойку или тройку в чужом доме лучше, чем в своём дворе. В сравнении с камнем 4-3, где мы должны поддерживать атаку в своём доме строителем во дворе, при атаке на п. 7 мы уже разгрузили п. 13, и игра в чужом доме становится чуть сильнее.



✓ 24/22 13/7*	-0,026
P: 49,1 13,4 0,6 O: 50,9 13,6 0,6	
13/11 13/7*	-0,050
P: 48,7 14,0 0,7 O: 51,3 14,6 0,9	-0,024

1. Первые полуходы

В следующих примерах разница между камнями 6-2 и 6-3 в том, что при расположении шашки на п. 10 у соперника на два бьющих камня больше, в сравнении с её расположением на п. 11, а при шашке на п. 16 на один бьющий камень больше, в сравнении с п. 15.



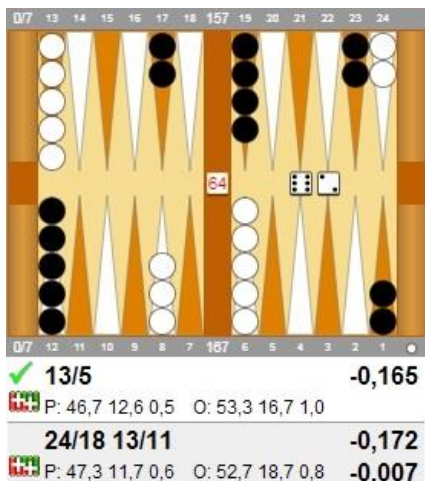
После камня 2-1 с игрой на п. 20 камень 6-2 следует играть так же 24/18 3/11, а камень 6-3 24/15. Таким образом у чёрных будут повторяться тройки и единицы, необходимые для атаки и закрытия п. 20.



После камня 6-4 и закрытия п. 23 чёрные выходят вперёд по шагам, имея при этом слабую позицию для блокировки. Нам следует играть на п. 5, пытаясь построить прайм. Примерно то же может быть после

1. Первые полуходы

камня 5-5 у оппонента на третьем полуходе, когда он оказывается в небольшом дефиците удобных ходов при слабой позиции. Два дополнительных строителя с п. 12 делают слабее нашу игру дальними шашками.

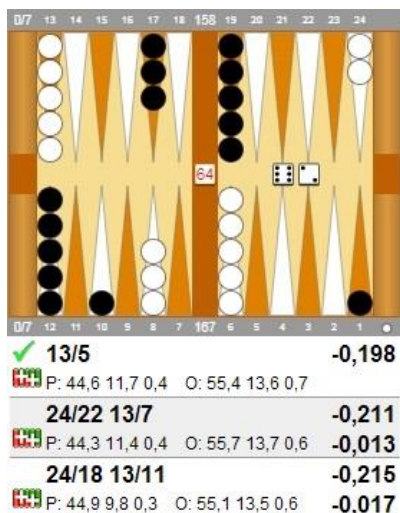


После камня 5-4 у чёрных камень 6-3 играется 13/7 8/5* при условии, что ценность марсов не изменилась из-за перевеса в счёте. Иначе следует играть 24/15. Важность борьбы за пятый пункт допускает оставление под ударом двух шашек.



1. Первые полуходы

Бывает, что первый камень 6-2 разыгрывается нестандартно, дальняя шашка идёт на девятый пункт. Стандартная игра 24/18 13/10 становится слабее. Следует играть 24/22 13/7 и 24/21 13/7. При камне 6-2 после 6-3 соперника лучше становится игра на 13/5.



После последовательно-сти камней белые – 4-3 – чёрные 5-2 – белые 6-2 лучше закрывать п. 4, а не п. 7. В количестве ударов по не накрытой шашке разница не большая, а позиция становится более гибкой и перспективной.



1. Первые полуходы

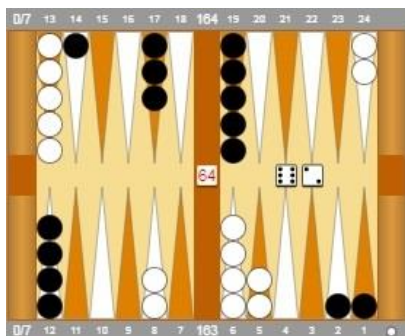
После последовательности камней: белые 4-3 – чёрные 2-2 – белые 6-3 следует играть инициативно 24/18 13/10 предлагая чёрным выбор шестёрки.



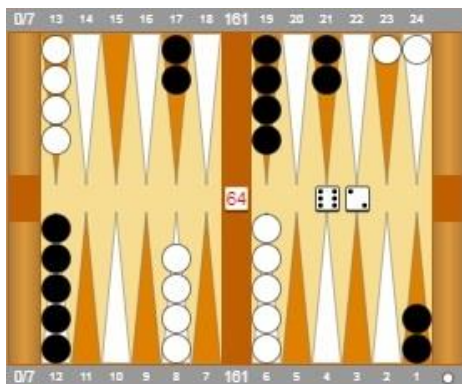
По тем же причинам, по которым мы играем первым ходом камни 6-3 и 6-2 на п. 18, 11 и 10, на третьем полуходе, несмотря на шашку на п. 16, разобщённость дальних шашек противника или усиление домов, играть стоит так же при условии, что на п. 13 по-прежнему пять шашек.



1. Первые полуходы



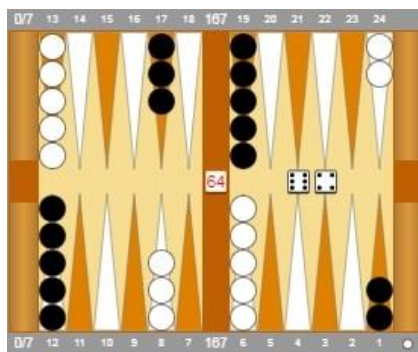
✓ 24/18 13/11	+0,285
P: 56,7 16,3 0,8 O: 43,3 11,1 0,4	
13/5	+0,258
P: 55,2 18,4 0,7 O: 44,8 11,4 0,5	-0,027
24/16	+0,221
P: 55,3 15,3 0,7 O: 44,7 11,8 0,5	-0,064



✓ 24/16	-0,237
P: 45,6 10,6 0,5 O: 54,4 17,9 0,6	
24/18 13/11	-0,289
P: 44,3 11,0 0,5 O: 55,7 19,3 0,9	-0,052

Камень 6-4

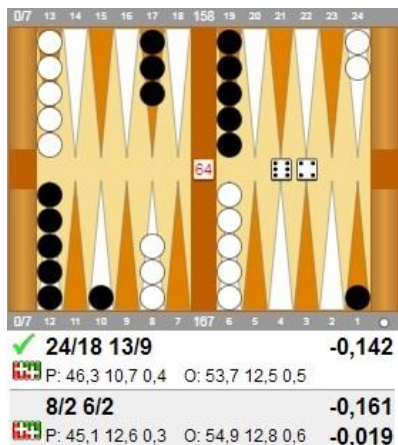
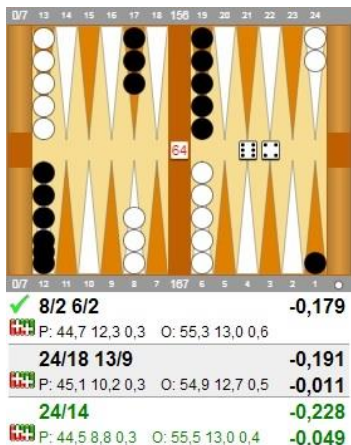
Отставание в счёте усиливает вариант с закрытием дома. Этот вариант даёт больше марсов. Перевес в счёте усиливает вариант на п. 14. Вариант 8/2 6/2 делает игру тактически чуть более сложной. Вариант 24/18 13/9 подразумевает возможный обмен ударами и увеличение дистанции, что на руку более сильному игроку.



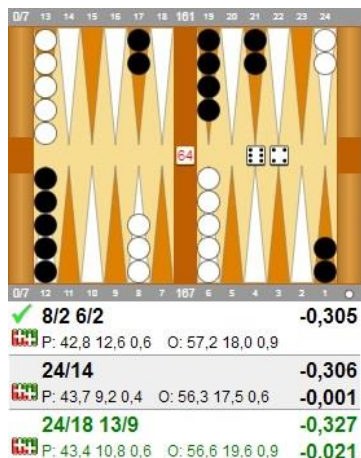
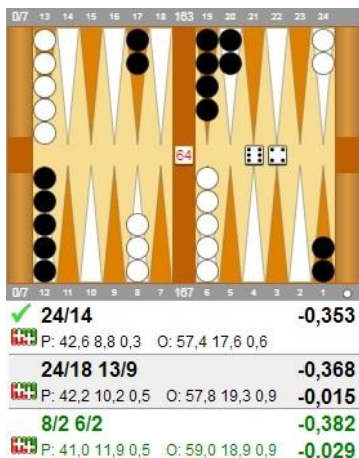
✓ 8/2 6/2	+0,014
P: 49,8 15,4 0,8 O: 50,2 14,0 0,6	
24/18 13/9	+0,007
P: 50,3 13,1 0,6 O: 49,7 13,2 0,6	-0,006
24/14	+0,002
P: 50,5 11,9 0,5 O: 49,5 12,9 0,5	-0,011

1. Первые полуходы

После камня 6-5 слабее игра на скорость на п. 14. После 6-4, 6-3, сыгранных во двор, сильнее игра на п. 18. В случае попадания по нам мы будем иметь больше ответных ударов.

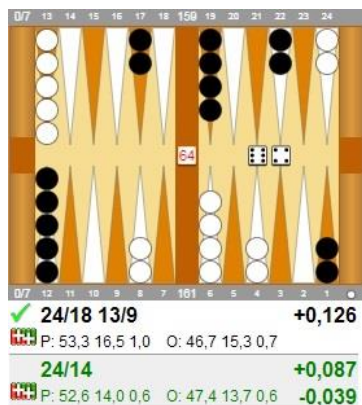
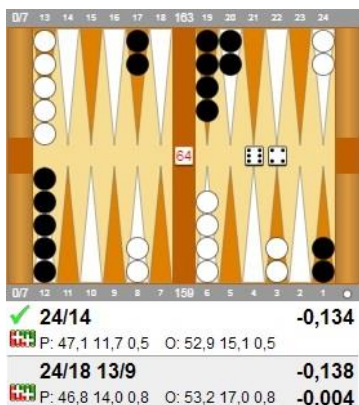


Закрытые п. 20 или п. 18 создают угрозу прайма усиливая нашу игру на выход. Другие закрытые пункты в чужом доме вынуждают играть симметрично на закрытие дома.



1. Первые полуходы

На третьем полуходе при обоюдной закрытости выбор игры на 24/14 или 24/18, 13/9 зависит от плотности структур, своей и противника. Если она не в нашу пользу, то мы имеем небольшой дефицит ходов при большем количестве угроз. Шашка на п. 9 эффективнее стоит при закрытом п. 4. У чёрных нет бьющих камней 5-3, 3-5.

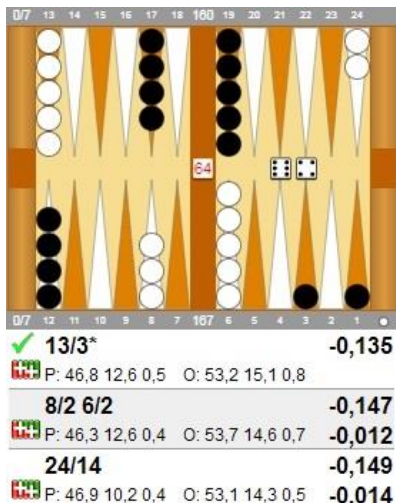
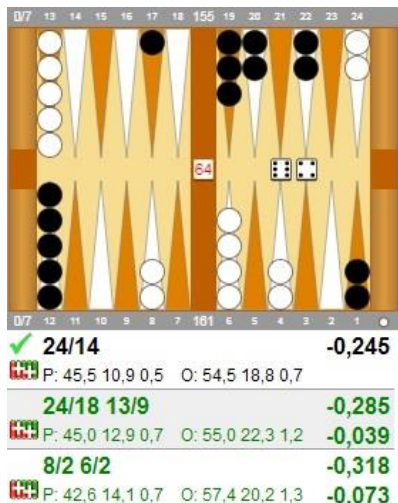


Закрыв второй пункт после камня 1-1 мы получим слабую позицию.



1. Первые полуходы

Менять восьмой пункт на второй, как и при камне 5-3, не стоит, если там не три, а две шашки. После камня чёрных 5-2 лучше атаковать третий пункт.



Камень 5-3

Обмен п. 8 на п. 3 на третьем полуходе проигрывает варианту 24/21 13/8. Третий пункт ненамного ценнее восьмого, при этом под ударом остаётся шашка.



1. Первые полуходы

В следующем примере на пятом полуходе у нас разгружен п. 13. Игра 13/8 становится слабее.



После камня 5-5 игра на п. 21 становится хуже – у чёрных больше атакующего материала, а мы отстаём по шагам. Если же у нас закрыт пятый пункт, лучше становится игра на плотность в ответ на слабую блокирующую структуру оппонента.



1. Первые полуходы

После камней чёрных 4-3, 5-4 борьба за пятый пункт важнее взятия третьего пункта.



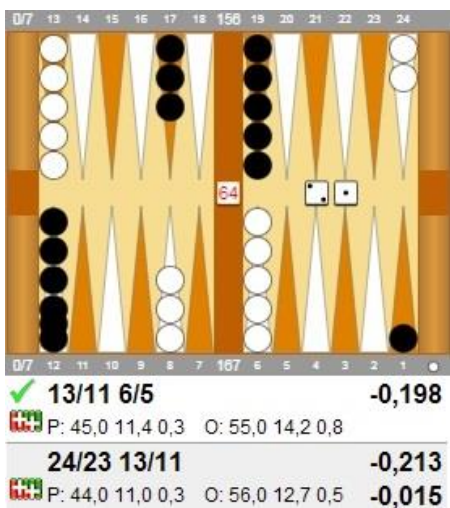
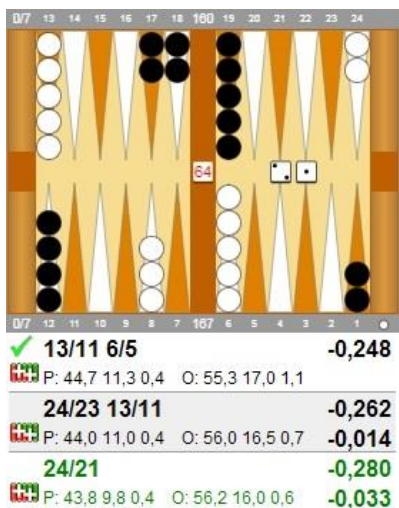
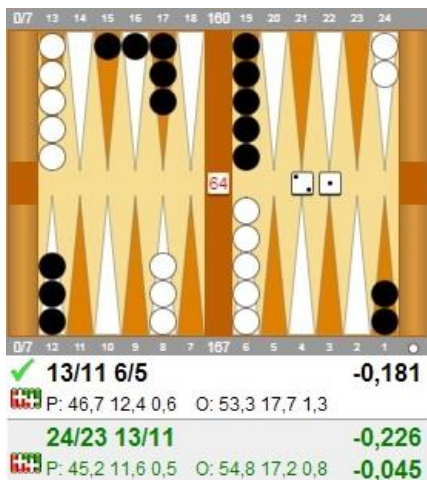
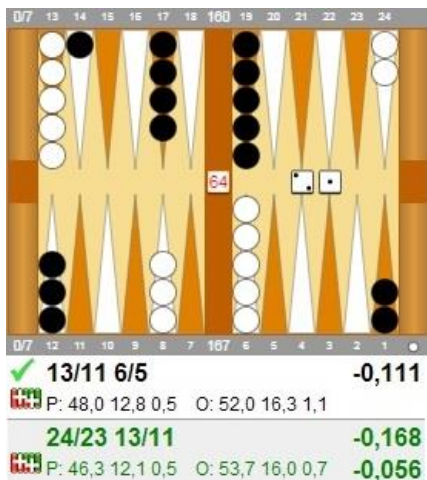
Камень 2-1

На втором полуходе после камней 2-1, 4-1, 5-2 лучше играть 24/23 13/11. Исключением является камень 5-1, после которого у противника наблюдается меньше гибкости на своей половине, а ударов в одиннадцатый пункт больше.



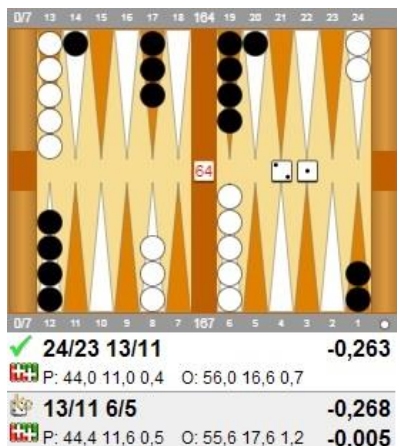
1. Первые полуходы

После игры во дворе отвечать следует 13/11 6/5 с расчётом, что если пробьют блот в п. 5, то не закроют пункт на своей половине. После камня 6-1 слабее становится единица на п. 23. После камня 6-5 сильнее игра на удержание шашки.



1. Первые полуходы

После игры одной шашкой на двадцатый пункт варианты 13/11 6/5 и 24/23 13/11 примерно равны, вариант 13/11 6/5 даёт больше выигрышей марсом.



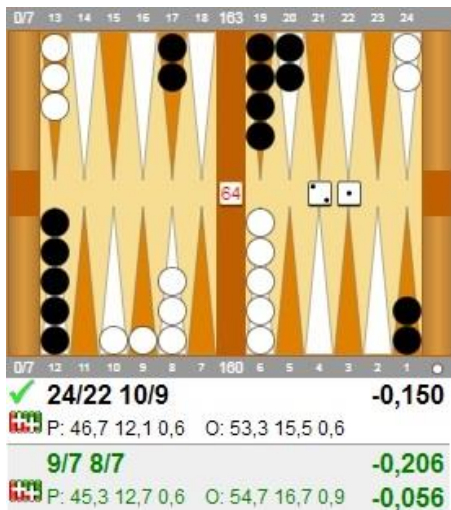
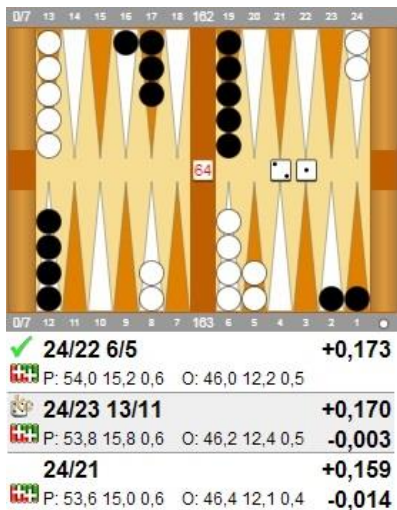
Выходить с бара на третьем полуходе лучше на п. 23 для лучшей гибкости, а единицу играть на п. 5. Камень 3-1 в аналогичной ситуации лучше играть 25/21. Пункт 21 лучше п. 22, а расположение шашек на пунктах 22 и 5 немногим более уязвимо.

Шашку в п. 5 следует бить всегда.



1. Первые полуходы

При закрытом п. 5 игра на п. 11 становится слабее. После камня 4-3 лучше играть 10/9 24/22.

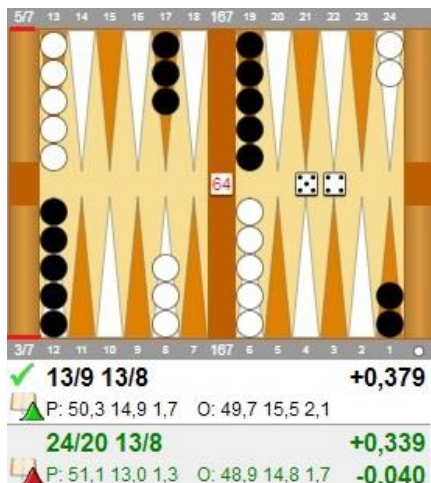


Камень 5-4

На первом ходе при необходимости марсов камень 5-4 играется на 13/8 13/9, при равном счёте 24/20 13/9. При слабой праймовой структуре оппонента после камней 6-4 на п. 23, камней 5-5, 6-6 на п. 18, п. 23 камень 5-4 играется на усиление дома в своём дворе. На п. 15 играется при отсутствии хороших пятёрок, например, трёх шашках на п. 13 или четырёх шашках на п. 13, и п. 8.

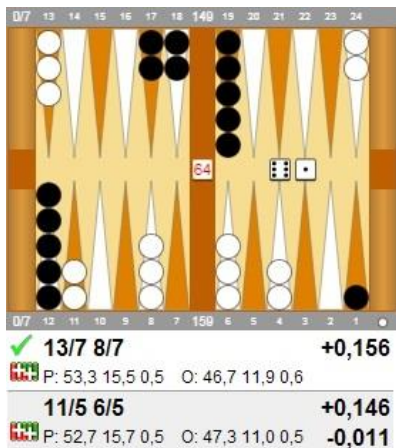


1. Первые полуходы



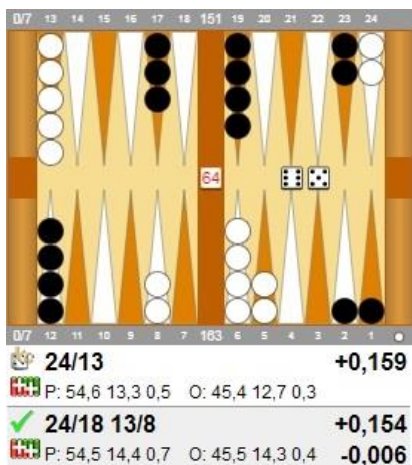
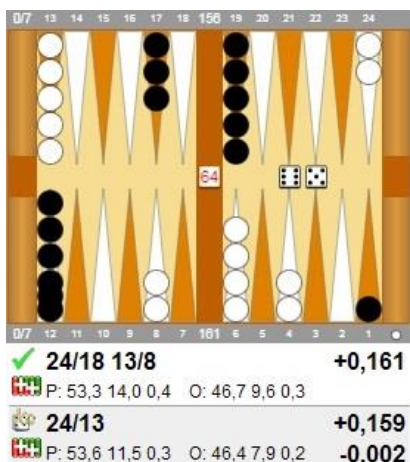
Камень 6-1

Распространённая ошибка при камне 6-1 – закрытие п. 7 вместо более ценного п. 5, когда у нас имеется шашка на п. 11. В то же время есть исключения, когда противник увёл одну шашку из дома и нам важнее перекрыть шестёрку для удержания оставшейся шашки.



Камень 6-5, 5-1

На третьем полуходе при камне 6-5 следует помнить про возможность сыграть 24/18 13/8. Более сильный дом с ушедшей третьей шашкой с восьмого пункта, а также уведённая из дома чёрная шашка усиливают этот вариант.



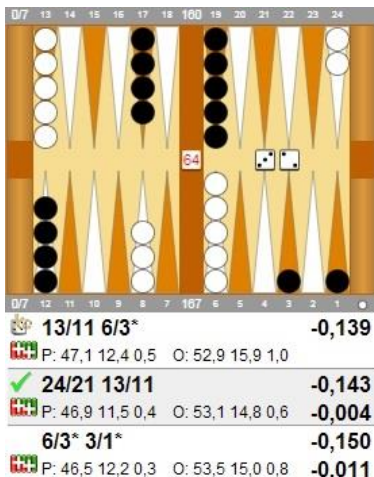
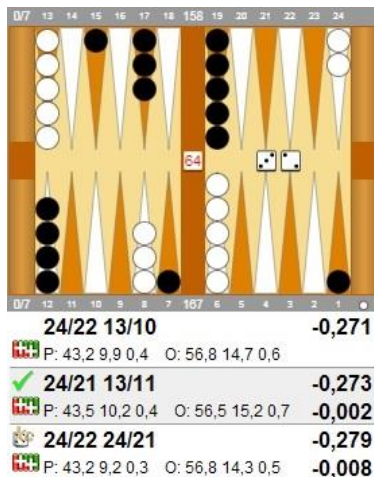
1. Первые полуходы

После игры оппонента на п. 7 принятие решения о том, атаковать ли шашку на первом пункте, зависит от количества строителей.



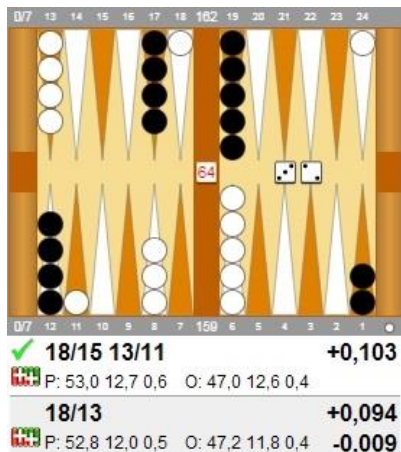
Камень 3-2

При камне 3-2 на втором полуходе следует придерживаться варианта 24/21 13/11.

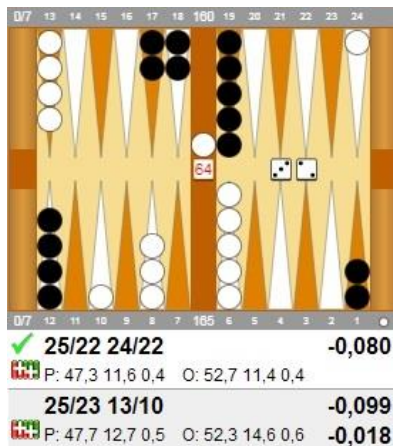


1. Первые полуходы

На третьем полуходе после камней 6-3, 6-2 лучше брать пункт во дворе. Остаться под ударом не так опасно. Если нашу шашку со-бьют, то при этом иногда не закроют дом и не откинут сильно в ско-рости при своём слабом доме.



То же самое будет при выходе с бара, чаще выгоднее брать пункт во дворе.



Камень 4-1, 4-2

Если на первом полуходе при камне 4-1 надо пробивать обе шашки, расположенные на п. 2, 1, то на третьем это уже может быть излишним риском. Например, после 24/13.



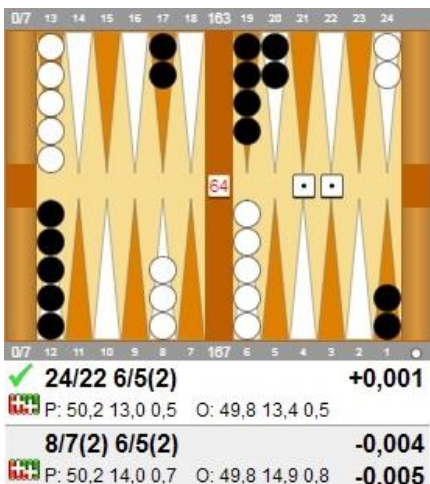
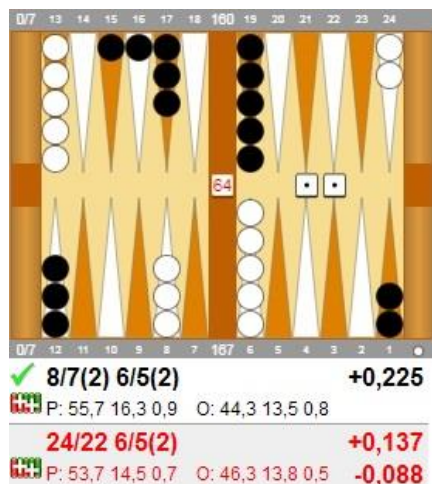
Если с двумя шашками на п. 8 при камне 5-3 мы часто не должны разменивать третий пункт на восьмой, то при камне 4-2 четвёртый пункт стоит брать, даже если мы остаёмся под прямым ударом. Исключением может стать ситуация после камня 1-1 у противника, где нам надо думать о выходе дальних шашек.



Дупль 1-1

При камне 1-1 первые две единицы играютс^я 6/5(2) или 6/5*(2). Проблема вторых двух единиц возникает между вариантами 8/7(2) или 24/22 и выбором единицы 11/10 или 24/23.

Следует обращать внимание на особенности шашечной структуры. Например, при двух шашках в начальной позиции на п. 1 хорошо играть 8/7(2), при закрытом п. 20 хорошо играть на п. 22. То же и с выбором последней единицы, он зависит от расположения шашек в чужом доме.



1. Первые полуходы



Дупль 2-2

После камней соперника 6-2, 6-3 с игрой на п. 7 и во двор дупль два играется стандартно на 13/11 6/4, но, если мы опасаемся марсов из-за перевеса в счёте, вариант 24/20(2) становится лучше. После камня 6-4 на п. 7 и п. 16 лучше атаковать п. 16. Игра на прайм становится слабее из-за выхода одной шашки.

1. Первые полуходы



Если перед этим мы закрыли третий пункт, то вместо игры на п. 11 возможно следует играть 3/1*(2), лишая чёрных инициативы. У чёрных будет меньше шансов сделать якорь или убежать с седьмого пункта.



1. Первые полуходы

Вариант 3/1*(2) легко не заметить или не придать ему значение и на более поздних этапах игры.

После камня 6-6 блокировать нечего и лучше двигаться на п. 20.



1. Первые полуходы

Закрытые п. 20 или п. 21 создают угрозу прайма и усиливают вариант 24/22(2) 6/4(2). При закрытом п. 18 расположение шашек на п. 22 слабее и лучше сыграть вариант 13/11(2) 6/4(2).

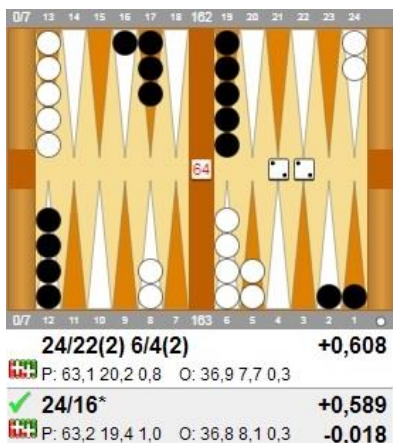


При занятых пунктах 14 и 21 ценность двадцатого пункта ещё выше, чем при закрытом п. 21. От расположения шашек в своём доме зависит игра 6/4(2).



1. Первые полуходы

Захват пунктов обычно предпочтительнее взятия на п. 16. Атаковать надо, если чёрные увели одну дальнюю шашку или имеется перевес в силе дома. Особенно если закрыт не самый лучший пункт, тогда нам выгодно играть на скорость.



Распространённая ошибка на третьем полуходе – атака восемнадцатого пункта при выходе бара. Более сильным ходом будет закрытие дома при наличии гибкой позиции. Бить необходимо, если в нашем доме только одна шашка и игра на прайм уступает игре на скорость.

1. Первые полуходы



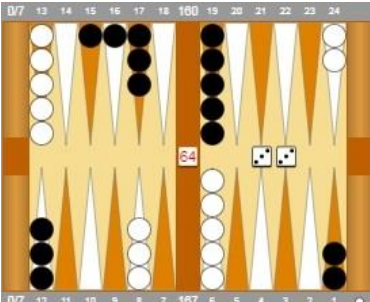
Седьмой пункт обычно не разменивается на пятый. Варианты 24/22(2) и 13/11(2) являются более сильными. 7/5(2) играется только после камня 6-6.



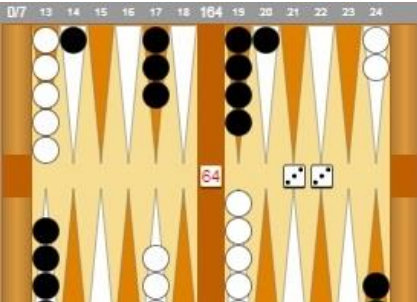
Дупль 3-3

На втором полуходе при камне 3-3 в большинстве случаев следует выбирать между вариантами 8/5(2) 6/3(2) и 24/21(2) 13/10(2), где закрытие дома даёт нам больше выигрышей марсом, а 24/21 13/10 – более осторожный вариант и немного более сильный при равном счёте.

После камней 4-3, 3-2, 2-1, сыгранных во дворе или блотом на п. 20, следует играть 24/21(2) 8/5(2). Так мы берём под прицел блот и вместе с тем страхуемся от угрозы прайма. Оставляя шашку на п. 8, мы будем иметь сильную ответную игру в случае попадания по ней. При этом, сбивая шашку на п. 8, соперник не сможет в некоторых случаях улучшить позицию в своём дворе или доме.



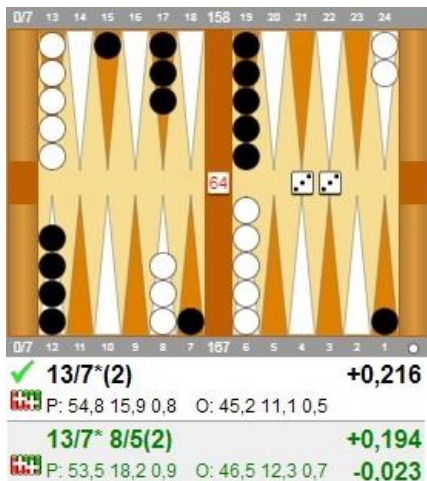
✓ 24/21(2) 8/5(2)	+0,265
P: 55,1 17,0 0,7 O: 44,9 9,6 0,4	
24/21(2) 6/3(2)	+0,257
P: 55,2 15,1 0,7 O: 44,8 8,9 0,3	-0,007
24/21(2) 13/10(2)	+0,240
P: 55,2 14,7 0,6 O: 44,8 9,4 0,3	-0,025
24/15* 13/10	+0,237
P: 55,5 16,5 1,1 O: 44,5 12,3 0,5	-0,028



✓ 24/21(2) 8/5(2)	+0,183
P: 53,2 15,0 0,6 O: 46,8 9,3 0,3	
24/21(2) 13/10(2)	+0,160
P: 53,1 13,4 0,5 O: 46,9 9,2 0,3	-0,023
8/5(2) 6/3(2)	+0,151
P: 52,8 17,9 1,1 O: 47,2 13,6 0,7	-0,032

На втором полуходе при чёрной шашке на п. 7 следует сбивать и закрывать этот пункт. На третьем полуходе при шашке на п. 7 если у нас уже закрыт дополнительный пункт в доме, следует бить и закрывать пятый пункт рассчитывая, что чёрные не выйдут с бара.

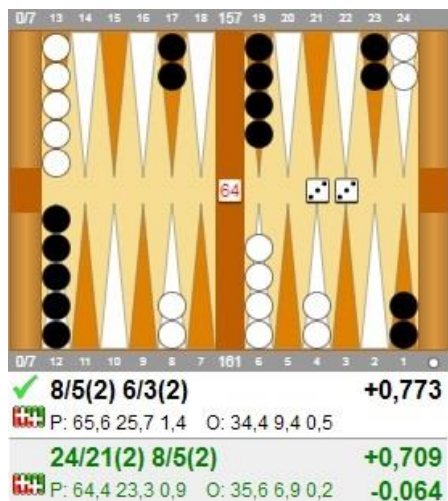
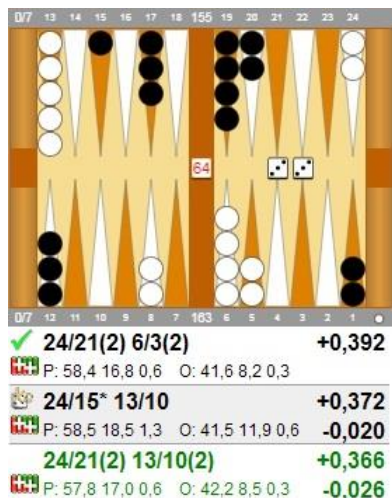
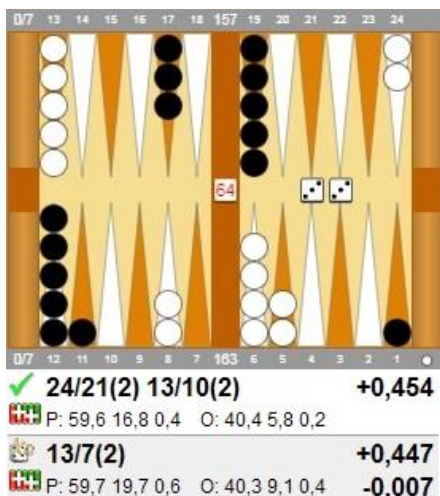
1. Первые полуходы



На третьем полуходе при пяти шашках на шестом пункте структура с закрытыми пунктами 10, 8, 6, 3, с сильным давлением на п. 5 и п. 4 лучше, чем структура 10, 6, 5, с блотом на п. 8.

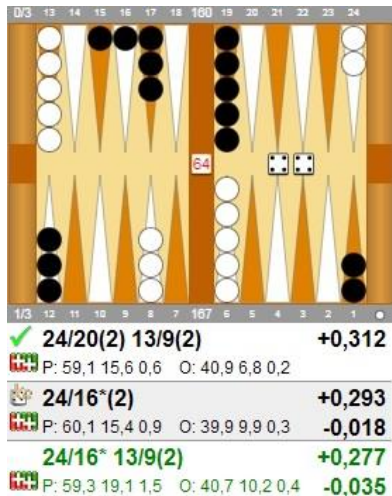


1. Первые полуходы



Дупль 4-4

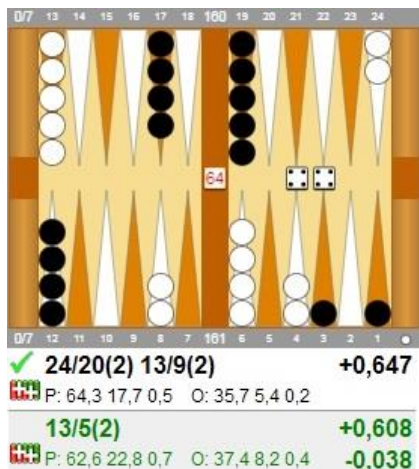
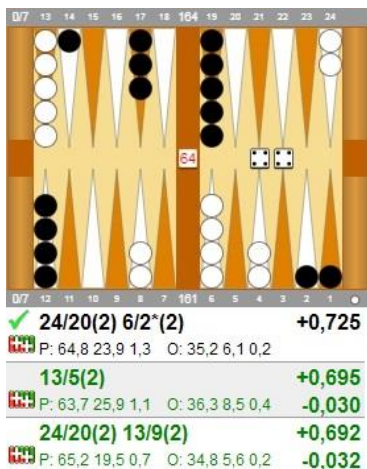
Вариант 24/20(2) 13/9(2) – это основной вариант камня 4-4. Атаковать ли шашку на п. 16 после выброса камня 4-3, зависит от счёта.



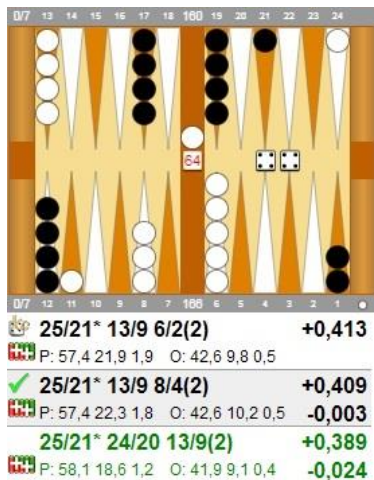
Вариант 13/5(2) играется в том случае, когда закрыта четвёрка и ценность пятого пункта возросла, вместе с тем не повысилась ценность двадцатого или девятого пунктов.



1. Первые полуходы

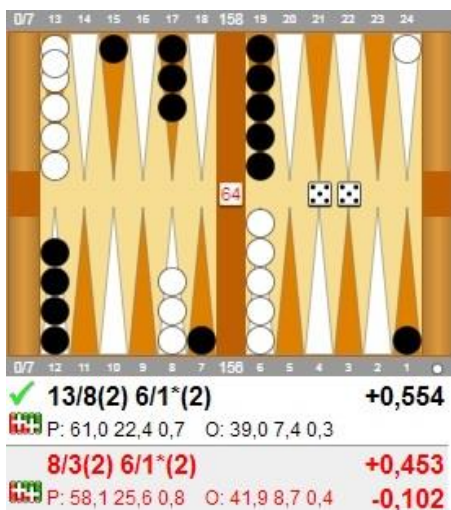


Игра на девятый пункт обычно более сильная по сравнению с игрой на четвёртый пункт. В первом случае мы берём неплохой пункт, во втором мы меняем один пункт на другой, оставляя шашку под шестью ударами. Исключения бывают при разгруженном тринадцатом пункте или если у оппонента сбита шашка, тогда имеет смысл закрыть дом и подтянуть строителей.



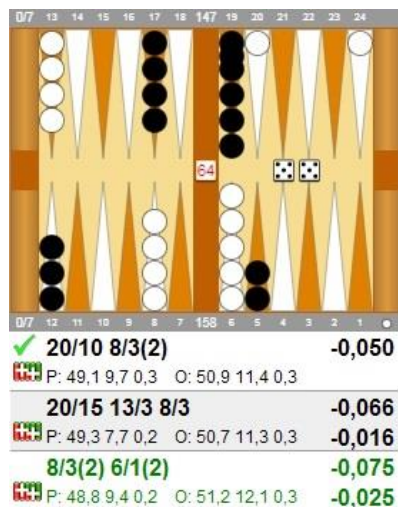
Дупль 5-5

Камень 5-5 при шести шашках на п. 13 играется 13/8(2). Обычный вариант на п. 3 и п. 1 становится слабее из-за не лучшего распределения материала.

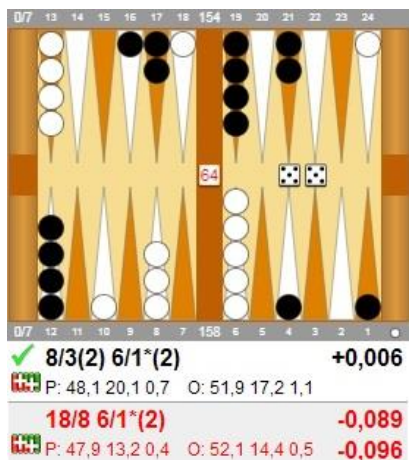


1. Первые полуходы

При продвинутом якоре оппонента обычно лучше оставить шашку под ударом перед якорем, чем играть на п. 1 или оставаться под ударом где-либо ещё. Так мы выводим шашку, пытаемся занять хороший пункт, а её атака ведёт к потере якоря.



В следующей позиции при игре 18/8 6/1*(2) у чёрных есть сильная шестёрка и четвёрка. Играя 8/3(2) 6/1*(2), мы оставляем три шашки под боем, дублируя ту же шестёрку, четвёрку и в какой-то степени двойку с единицей (камень 5-1).



1. Первые полуходы

После закрытия в следующей позиции третьего пункта у чёрных меньше камней, бьющих в шашку на п. 10. В случае попадания в шашку на п. 8 у нас очень сильная ответная игра.



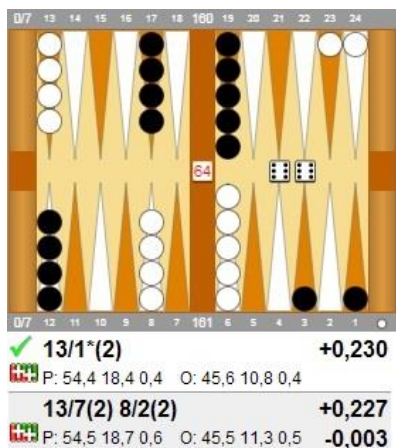
Дупль 6-6

Вариант 13/1(2)* выгоднее закрытия п. 7 и п. 2, если противник увёл одну шашку из дома. Второй пункт немногим лучше первого, а седьмой пункт малоэффективен для удержания одной шашки при двух выведенных из игры на п. 2. Лучше лишить противника полноценного последующего хода.

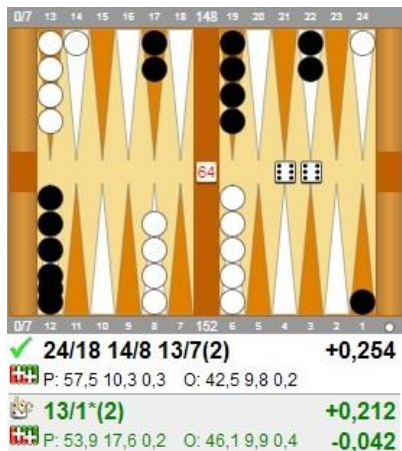


1. Первые полуходы

Различия между следующими двумя позициями состоят в строительном потенциале чёрных. Атакуя, мы мешаем им усилить дом.



Вышедшая во двор шашка допускает ответные удары с бара после атаки первого пункта, тогда как нам надо играть на скорость благодаря выходу шашки и крупному камню. Следует уводить шашку из-под удара.



1. Первые полуходы

В следующей позиции оставить шашку на п. 9 означает оставить её под одиннадцатью бьющими камнями.



После игры 13/7(2) 24/18 и необходимости оставить шашку под ударом следует оставлять блот на п. 13, а не в доме. Бить в доме, продвигаясь к выходу, при закрытом седьмом пункте чёрным вдвойне выгодно.



Выбор шестёрки

Ситуация возникает на третьем полуходе после того, как нашу шашку сбили во дворе. Расположение шашек на п. 18, 20 или п. 21, 18 следует избегать из-за большого количества камней, атакующих обе шашки и стратегический пункт, при этом противник подтягивает одного гибкого строителя. В таких позициях камни 6-5, 6-4 играют на п. 7, несмотря на угрозу быть сильно откинутым, а камень 6-3 играет на п. 18.



1. Первые полуходы

По тем же причинам после первого камня 3-2 не стоит располагать шашки на пунктах 22, 21, 18. Игра на п. 7 становится слабее из-за камней чёрных 2-1, 4-1, 6-2, а структура 24, 21, 16 лучше, чем 22, 21, 18.

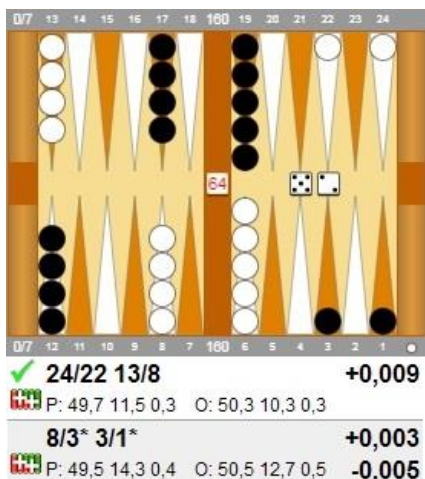


Двойной удар

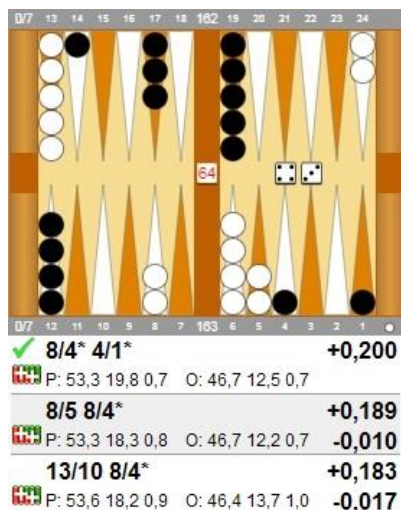
На втором полуходе бить обе шашки в своём доме надо только при камне 4-1, если они расположены на п. 2, 1. На третьем, четвёртом полуходе при дополнительном строителе с п. 13 надо атаковать обе шашки, если нет стоящих альтернатив. После закрытия п. 7 атака шашек на дальних пунктах становится слабее.



1. Первые полуходы



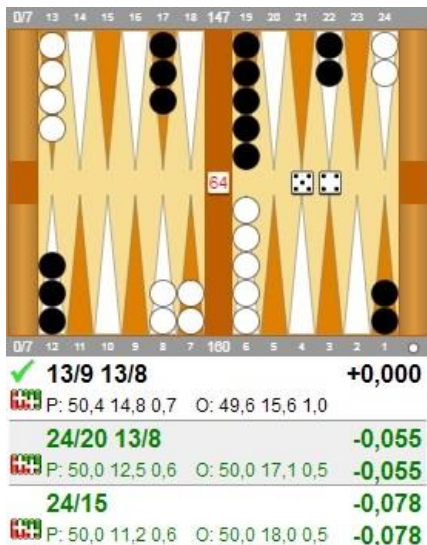
После усиления дома бить обе шашки лучше, если дом чёрных не застроен.



После камня 5-5 и 6-4

Когда одна из сторон на первых полуходах закрывает второй (каменем 6-4) или третий (каменем 5-5) пункт, у неё возникает слабая для удержания чужих дальних шашек позиция. Перевес при этом в шагах обязывает играть своими дальними шашками на продвижение и выход, так как с каждым ходом будет повышаться количество неудобных камней в виду усиления прайма другой стороной и растущего дефицита ходов. Соответственно, другая сторона должна больше внимания уделять блокировке шашек в доме.

Так, к примеру, после камня 6-1 и закрытия седьмого пункта камень 5-4 следует играть 24/20 13/8 прежде всего потому, что на п. 13 стало меньше шашек. Игра 13/8 13/9 будет ошибкой. Но после камня чёрных 5-5 мы должны играть на блокировку дальних шашек.



2. Игра при продвинутом якоре противника

Якорем в нардах принято называть сдвоенные шашки в чужом доме на пятом, четвёртом, третьем или седьмом пунктах. Такое положение шашек снижает риск быть заблокированным в доме, страхует от проигрышей марсом и обеспечивает хороший выход с бара.

Продвинутый якорь противника и наше позиционное отставание позволяют нам играть свободнее. Это значит, что мы активнее можем оставлять свои шашки под ударом с целью отыграть потерянное преимущество. Такую игру можно назвать инициативной, так как мы, борясь за позицию, пытаемся не дать сопернику использовать его преимущество. Например, мы можем оставить под прямым ударом шашку в своём дворе. Таким образом мы пытаемся создать заслон перед чужим якорем или спровоцировать его разбор. Если нас собьют, то это будет означать потерю стратегического пункта для соперника. Так приобретение им одного преимущества приведёт к потере другого. Иногда такой игрой мы провоцируем не выгодный сопернику разбор якоря, получая марсы и растягивая дистанцию партии. Также мы можем свободней оставлять одинокую шашку на пунктах 18,20,21 с целью создать свой продвинутый якорь. Вдобавок при инициативной игре у оппонента возникает больше сложных решений, соответственно, выше вероятность ошибки.

Даже если мы допустим неточность, сыграем слишком рискованно, инициативная игра имеет преимущества, её компенсирующие. Сильному игроку при сложности выбора между свободной и безопасной игрой стратегически более выгодно выбирать игру инициативную.

Противоположностью инициативной игры является игра пассивная. Она означает нежелание рисковать при позиционном отставании, когда это необходимо. Пример пассивной игры – расположение шашки не перед якорем, а за ним. Ещё более проигрышным выглядит

2. Игра при продвинутом якоре противника

простаивание шашек на п. 24, позволяющее оппоненту при минимальном для себя риске увеличивать преимущество, относительно безопасно играя в своём дворе.

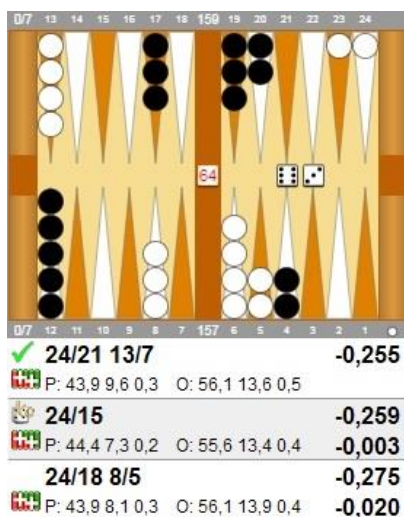


Игра в чужой двор

Игра во двор из чужого дома не позволяет ответить ударом на удар, в отличие от выхода на п. 18. Она предполагает игру на скорость, которая при отставании нецелесообразна. Во двор следует играть, если оставаться на стратегических пунктах слишком опасно или нет отставания.



На первом рисунке оставлять два блота на п. 18 и п. 7 при усиленном доме чёрных – слишком большой риск. Так как отставания нет, варианты с игрой во двор и на п. 7 примерно равны.



Расположение якоря

Якорь на третьем пункте слабее, чем якорь на п. 5, 4, его легче заблокировать. Обычно оставлять перед ним шашку не следует, если есть альтернатива. К примеру, шестёрку лучше играть с п. 24 на п. 18.



✓ 24/18 13/11	+0,219
P: 55,8 12,5 0,4 O: 44,2 10,1 0,3	
24/16	+0,196
P: 55,5 11,3 0,4 O: 44,5 10,1 0,3	-0,022
24/22 13/7	+0,170
P: 53,7 14,7 0,5 O: 46,3 11,0 0,4	-0,049

Якорь на седьмом пункте тоже слабее, у оппонента нет гарантированного выхода с бара. Часто наши шашки перед таким якорем дадут возможность с темпом разобрать его и переправить на п. 12 или в свой двор.



✓ 24/22 13/7	+0,064
P: 51,8 11,4 0,4 O: 48,2 11,0 0,4	
24/18 13/11	+0,051
P: 51,8 9,9 0,3 O: 48,2 10,3 0,3	-0,013
24/16	+0,032
P: 51,7 8,4 0,3 O: 48,3 10,3 0,3	-0,032



✓ 13/5	-0,120
P: 46,5 10,5 0,3 O: 53,5 11,3 0,4	
24/18 6/4	-0,160
P: 45,8 9,4 0,3 O: 54,2 11,4 0,3	-0,039
24/16	-0,160
P: 45,9 8,2 0,2 O: 54,1 10,8 0,3	-0,040

2. Игра при продвинутом яоре противника

В следующей позиции у нас лучше дом, а у чёрных больше преимущества и гибкости за счёт шашек на п. 15. Всё это обязывает играть инициативнее. Ход 13/10 на втором рисунке допускает меньше камней, сбивающих сразу две шашки, дублируются тройки. А ход 6/4 на первом рисунке обеспечивает лучшую плотность, чем ход 6/3.

07 13 14 15 16 17 18 140 19 20 21 22 23 24

✓ 24/18 6/4 -0,332

P: 41,7 8,3 0,3 O: 58,3 13,5 0,4

24/16 -0,380

P: 40,6 7,1 0,2 O: 59,4 13,3 0,3

24/18 13/11 -0,380

P: 40,9 8,3 0,3 O: 59,1 14,8 0,5

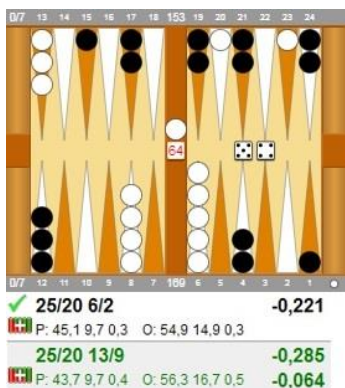
13/5 -0,383

P: 40,3 8,7 0,3 O: 59,7 14,1 0,5

Расположение шашек за якорем

Имея в своём доме продвинутый якорь, мы ограничены в возможности его заблокировать, в то время как с каждым ходом противник усиливает свой дом. В таком случае располагать шашки за якорем малоэффективно, при этом расходуется нужный темп необходимый для продвижения дальних шашек. С каждым ходом увеличивается количество неудобных для нас камней, теряется взаимодействие шашек. Даже когда мы имеем перевес в скорости и позиции, выводить из игры материал следует в последнюю очередь.

2. Игра при продвинутом яборе противника



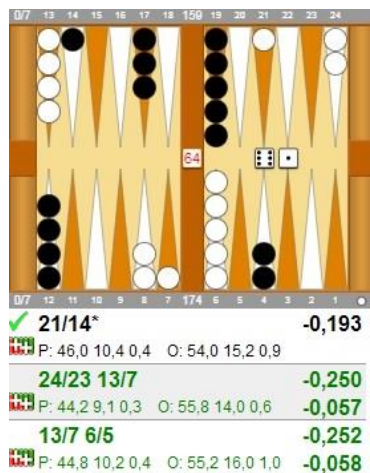
2. Игра при продвинутом якоре противника

В случае если чёрные полomanы в доме, нарушено взаимодействие между их шашками и дефицит ходов нам не угрожает, вполне логично будет играть на марс, закрывая дом на любых пунктах.



Атака блота

Атака шашки при продвинутом якоре, как правило, всегда лучше других альтернатив. При отстаивании нам выгодны обмены ударами и любое обострение игры.



Сила дома

Чем сильнее дом оппонента, тем опаснее оставаться в нём под ударом. Помимо количества закрытых пунктов, сила выражается в количестве строителей и в структуре. Большое значение имеет плотность прайма и гибкость позиции. Так, переправленные с п. 12 три шашки при наполовину закрытом доме означают большую угрозу для блота и, вероятно, лучший для нас запас ходов.



При праймах

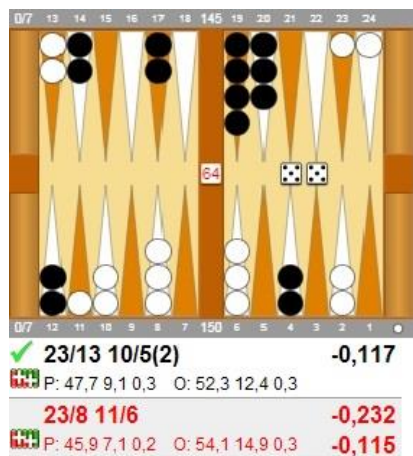
На ещё более поздних стадиях игры, когда дело сводится к праймовым структурам, продвинутый якорь может означать для нас острый дефицит ходов. Играть следует дальними шашками, не считаясь с количеством угроз.



Ценность пунктов

Продвинутый якорь может влиять на ценность пунктов. Так, при якорь на п. 3 с нашим отставанием ценность девятого пункта, блокирующего шестёрку, выше, чем пятого.

На практике к ошибкам приводят дупли, где определяющее значение имеет то, выходим ли мы за счёт крупного камня вперёд по шагам. Если мы по-прежнему отстаём, следует думать о том, как помешать противнику покинуть наш дом.



2. Игра при продвинутом якоре противника



✓ 25/22 13/10(2) 6/3 -0,275

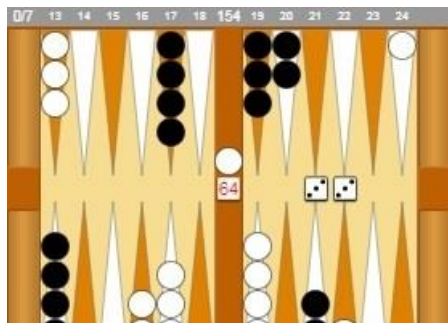
P: 45,4 9,4 0,4 O: 54,6 19,8 0,8

25/22 13/10(3) -0,301

P: 44,6 9,0 0,4 O: 55,4 19,5 0,6

25/22 8/5(2) 6/3 -0,328

P: 43,5 9,9 0,4 O: 56,5 19,7 0,9



✓ 25/22 8/5(2) 6/3 -0,246

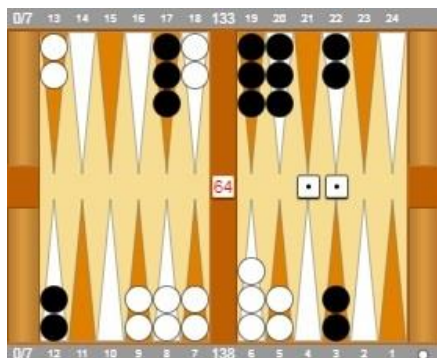
P: 44,1 10,5 0,4 O: 55,9 14,7 0,6

25/22 13/10(3) -0,289

P: 43,7 9,3 0,3 O: 56,3 16,0 0,6

25/22 13/10(3) -0,043

Если нам удалось выстроить прайм перед якорем, а до выноса шашек ещё далеко, и мы вынуждены что-то разобрать, то пятый пункт разбирать выгоднее. Ослабляя дом, мы сохраняем силу прайма.

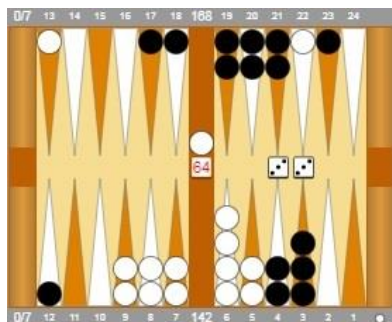


✓ 6/4 5/4(2) +0,537

P: 65,0 12,2 0,4 O: 35,0 7,9 0,2

9/8 9/7 6/5 +0,408

P: 60,8 11,7 0,3 O: 39,2 7,6 0,2



✓ 25/22 13/7 5/2 +0,467

P: 60,6 20,1 0,8 O: 39,4 10,6 0,4

25/22 13/10 5/2(2) +0,357

P: 57,0 22,0 1,3 O: 43,0 11,4 0,5

25/22 13/10 9/6(2) +0,289

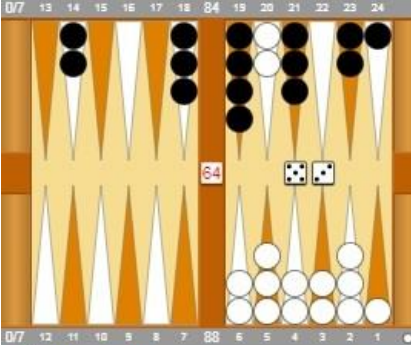
P: 55,6 19,0 0,8 O: 44,4 11,1 0,4

3. Игра при своём продвинутом ягоре

Выбор при разборе ягора: выход одной или двумя шашками

В позициях, когда соперник покинул наш дом, а мы имеем продвинутый ягорь и стоим перед необходимостью или возможностью его разбора, полезно обратить внимание на блот оппонента в его доме (см. рис.). Это обстоятельство довольно легко заметить в игре. При нём усиливается вариант с выходом обеих шашек.

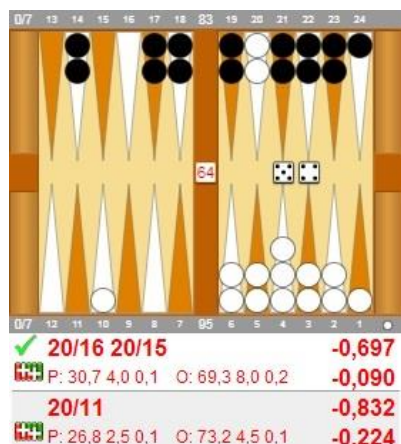
В первом примере после игры 20/17 20/15 белые остаются под двадцатью ударами. В случае если нас собьют, мы часто получим контригру с ответным ударом. После варианта 20/12 у чёрных много сбивающих и вместе с этим закрывающих п. 20 или п. 24 камней.


<div> <div>0/7 13 14 15 16 17 18 84 19 20 21 22 23 24</div> <div>0/7 12 11 10 9 8 7 68 6 5 4 3 2 1</div> </div> <div> <div>✓ 20/17 20/15 -0,300</div> <div>P: 40,5 5,4 0,1 O: 59,5 4,5 0,1</div> </div> <div> <div>20/12 -0,433</div> <div>P: 36,3 4,0 0,0 O: 63,7 2,5 0,1</div> </div>

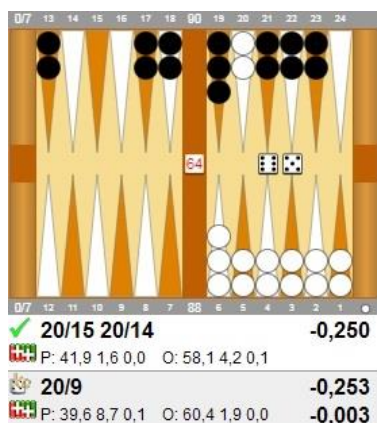
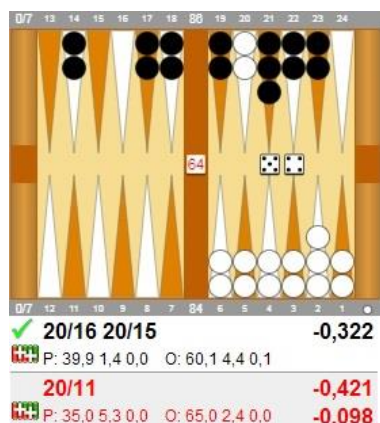

<div> <div>0/7 13 14 15 16 17 18 85 19 20 21 22 23 24</div> <div>0/7 12 11 10 9 8 7 68 6 5 4 3 2 1</div> </div> <div> <div>✓ 20/12 -0,378</div> <div>P: 37,8 2,3 0,0 O: 62,2 1,4 0,0</div> </div> <div> <div>20/17 20/15 -0,404</div> <div>P: 38,0 1,1 0,0 O: 62,0 3,0 0,1</div> </div>

3. Игра при своём продвинутом ягоре

На следующих двух рисунках нам важно сравнение вариантов 20/16, 20/15 и 20/11. Правильный вариант 10/1.

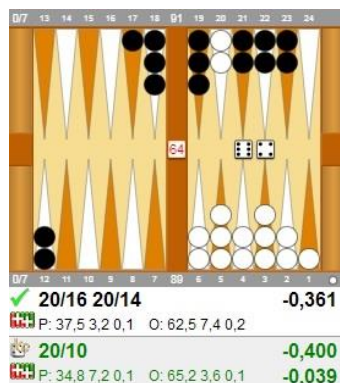
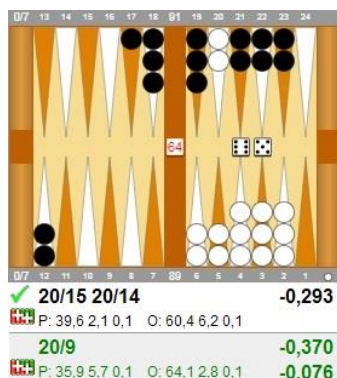


В следующих двух позициях чёрные имеют по три строительных пункта, бьющих в п. 20. Опаснее та структура, где блокируется шестёрка. Во-первых, белым труднее будет выйти. Во-вторых, у чёрных больше бьющих и закрывающих пункт камней (6-6) и бьющих с проходом шашки (6-1, 3-1, 2-1).



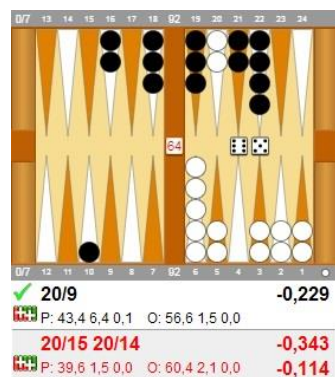
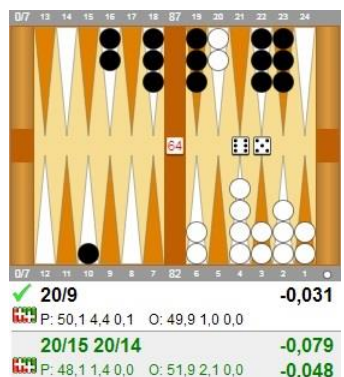
3. Игра при своём продвинутом ягоре

Чем сильнее наш оппонент будет отставать перед перспективной гонки, тем охотнее он будет рисковать, атакуя нас на п. 20. Соответственно, при разнице в шагах в нашу пользу нам лучше продвигать обе шашки.



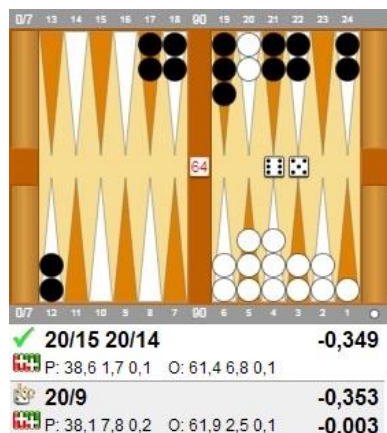
3. Игра при своём продвинутом ягоре

В следующих пяти позициях варьируются шаги, возможности контригры и количество ударов.



3. Игра при своём продвинутом якоре

В следующих позициях после игры во двор двумя шашками с п. 21 у чёрных на три бьющих камня больше.

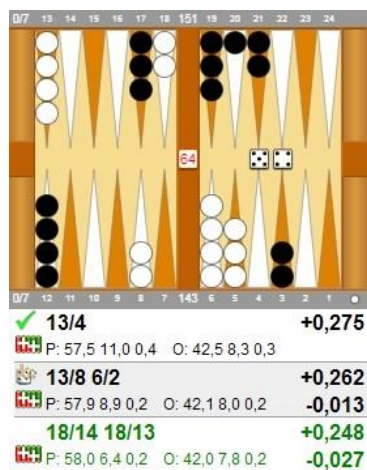


Вторую позицию надо сравнивать с седьмой позицией в этой главе. Помимо трёх бьющих камней во дворе, оставаясь одной шашкой на п. 21, чёрные имеют меньше бьющих с уводом шашки от ответного удара камней, в отличие от расположения якоря на п. 20. Камни 3-2, 4-3, 3-3 закрывают как п. 21, так и п. 24.

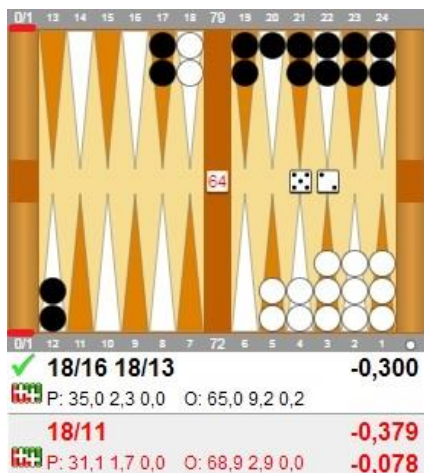
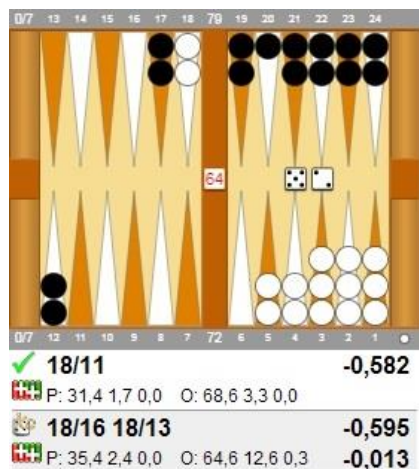


3. Игра при своём продвинутом ягоре

Якорь на п. 18 после камней 5-4, 5-2 разбирается, если на п. 13 у нас находятся три шашки.



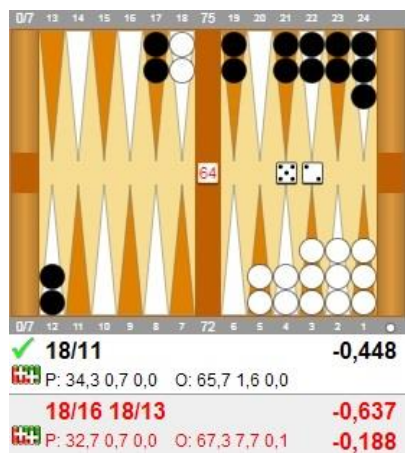
При крайних белых шашках на п. 18 и чёрных на п. 12, 17, играя обеими шашками, мы подставляем под меньшее количество ударов, но проигрываем больше марсов.



3. Игра при своём продвинутом якорь

Без хорошей контригры продвижение обеих шашек проигрывает игре одной шашкой.

Во второй позиции у чёрных больше бьющих с закрытием и бьющих с проходом камней.

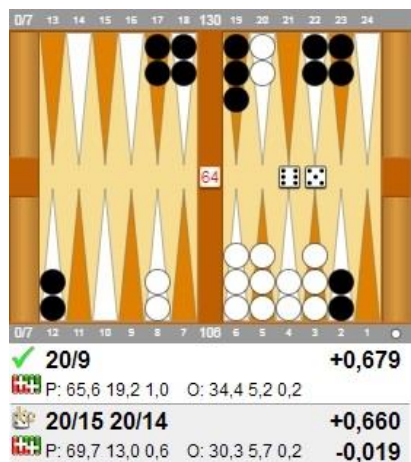


В позициях с чужими шашками в нашем доме отсутствует ближайшая перспектива «чистой» гонки, и разница в шагах не столь значима. Разбор якоря предполагает наше позиционное преимущество, важно оценить угрозы и шансы на контригру.

В следующей позиции белые должны разбирать якорь при хороших шансах на выход с бара. Оставив блот на п. 20, мы даём противнику возможность выгодно атаковать нас. Ответный удар будет означать для него большую вероятность проигрыша марсом, а промах – хорошие шансы на победу в партии. Это ещё одно отличие от позиций без чужих шашек в нашем доме, где марсов почти нет. Как видим из оценки программы, вариант с выходом двух шашек имеет на четыре выигрыша больше и на шесть марсов меньше. Проще говоря, после игры двумя шашками, если нас собьют, то без перспективы улучшить дом, а мы, скорее всего, выйдем с бара.

3. Игра при своём продвинутом ягоре

Во второй позиции не так опасно оставлять блот на п. 20. У чёрных стало меньше материала и запаса ходов.

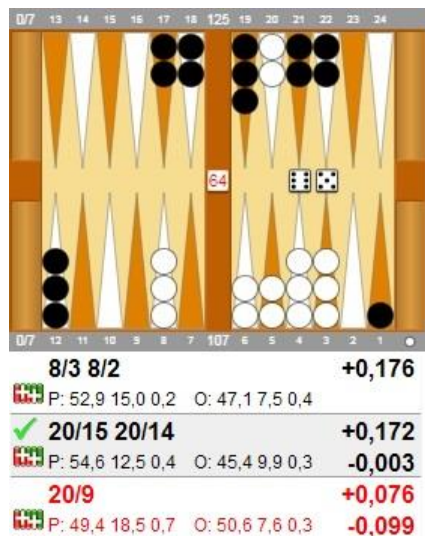


В следующих двух позициях вся разница состоит в давлении на п. 9 и на чужой двор.



3. Игра при своём продвинутом якорь

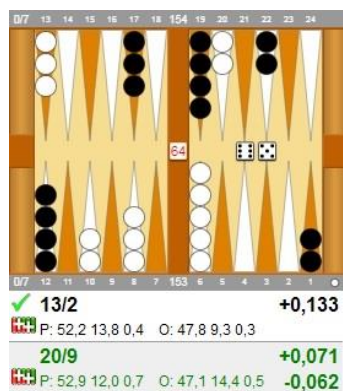
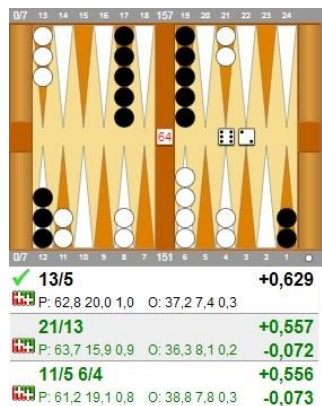
Открытый двадцать первый пункт сильно влияет на ценность двадцатого пункта.



Начальные позиции

На ранней стадии игры ошибкой будет разбор якоря при возможности усилить позицию на своей половине доски. Так как при отставании логики в разборе якоря нет, разбирается он при перевесе. В таком случае блот на ценном пункте – это возможность для противника отыграться. Поэтому допустимо играть, оставаясь под ударом в своём доме с перспективой взятия пункта, а разбирать якорь можно только при отсутствии хороших альтернатив и плохом тайминге.

3. Игра при своём продвинутом ягоре



3. Игра при своём продвинутом якоре



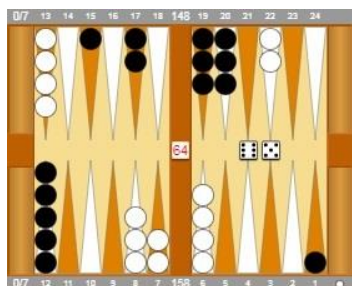
Пункт 22

Якорь на п. 22 имеет меньшую ценность, чем якоря на п. 20, 21. Чёрным легче построить прайм, а нам сложнее контролировать п. 12 в случае выхода шашек из нашего дома. Такой якорь разбирается свободнее, часто это камень 6-5, особенно если нет альтернатив.

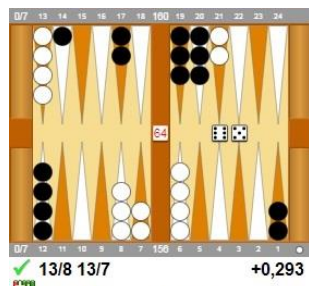


В следующей позиции большее отставание по шагам обуславливает необходимость сохранения якоря, а ушедшая одна шашка из нашего дома повышает значение ловящей шашки на п. 11.

3. Игра при своём продвинутом ягоре



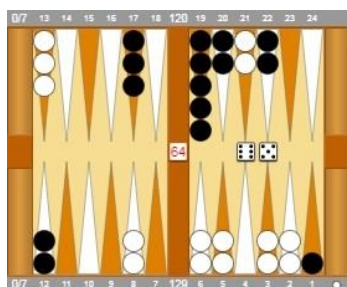
✓ 22/11 -0,172
 P: 46,9 8,3 0,3 O: 53,1 14,3 0,4
 13/8 13/7 -0,198
 P: 43,7 9,2 0,2 O: 56,3 9,2 0,3 -0,026



✓ 13/8 13/7 +0,293
 P: 56,4 14,6 0,5 O: 43,6 8,0 0,3
 13/7 8/3 +0,099
 P: 51,2 13,6 0,5 O: 48,8 9,5 0,3 -0,195
 21/10 +0,043
 P: 51,7 12,5 0,8 O: 48,3 14,3 0,4 -0,250



✓ 22/11 -0,166
 P: 47,1 11,6 0,5 O: 52,9 17,2 0,4
 13/2 -0,263
 P: 42,5 8,6 0,1 O: 57,5 11,2 0,4 -0,097



✓ 13/2 +0,050
 P: 50,6 9,9 0,2 O: 49,4 8,7 0,3
 21/10 -0,106
 P: 48,6 11,7 0,4 O: 51,4 15,6 0,3 -0,156

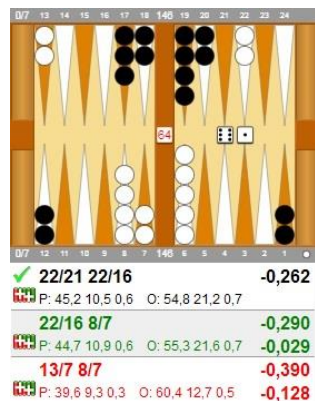
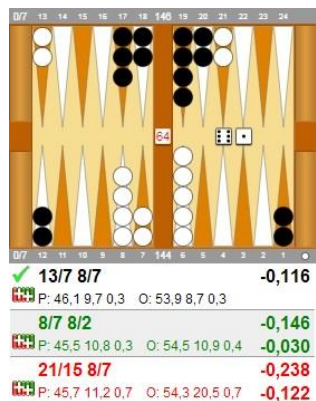


✓ 13/2 -0,334
 P: 40,7 7,6 0,1 O: 59,3 10,6 0,3
 22/11 -0,381
 P: 41,7 11,0 0,5 O: 58,3 24,5 0,3 -0,047

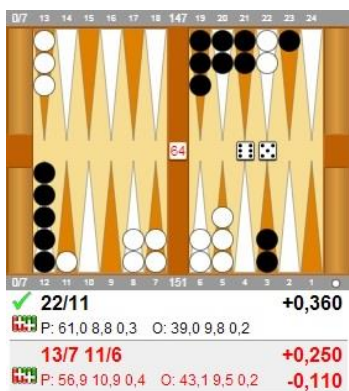


13/2 -0,305
 P: 41,5 8,2 0,1 O: 58,5 11,3 0,4
 ✓ 22/11 -0,314
 P: 43,5 10,3 0,4 O: 56,5 19,4 0,4 -0,010

3. Игра при своём продвинутом ягоре



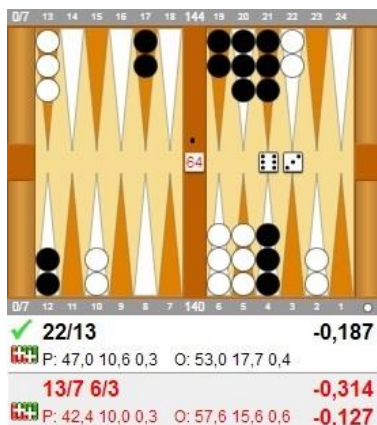
При отсутствии шашек на п. 17, 18 угроза прайма слабее, ценность ягора на п. 22 выше.



Третья шашка

В середине партии, когда мы имеем продвинутый якорь, при этом уже нет хороших шестёрок, пятёрок, а оппонент закрыл какие-то пункты на своей половине, выбор, снимать якорь или нет, зависит от степени угроз. В этом случае целесообразно ориентироваться на количество чёрных шашек на п. 12 и в нашем доме.

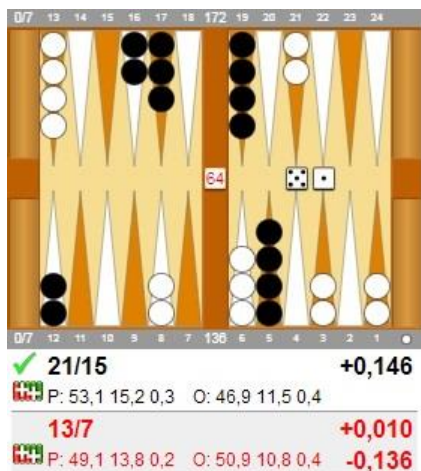
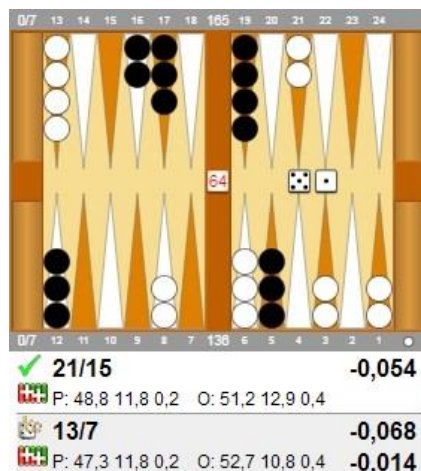
Три шашки на п. 12 или в нашем доме означают отток материала для блокировки и неплохой запас ходов чёрных. В таком случае больше причин разобрать якорь.



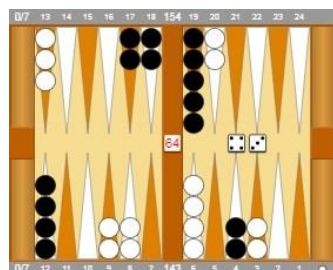
3. Игра при своём продвинутом ягоре

Продвинутый якорь соперника, как и отток материала, может свидетельствовать о нашем незначительном запасе.

Шашки за спиной нашего ягора снижают его блокирующие возможности.



3. Игра при своём продвинутом ягоре



✓ 13/6 +0,183

P: 55,0 8,0 0,2 O: 45,0 5,9 0,2

20/13 +0,141

P: 55,1 7,4 0,3 O: 44,9 8,9 0,2 -0,042

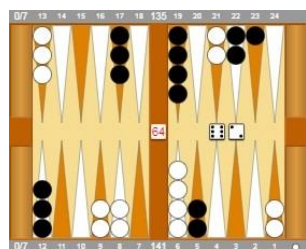


✓ 20/13 +0,326

P: 59,0 10,7 0,4 O: 41,0 8,3 0,2

13/6 +0,310

P: 58,2 10,4 0,3 O: 41,8 6,8 0,2 -0,016



✓ 13/7 6/4 -0,103

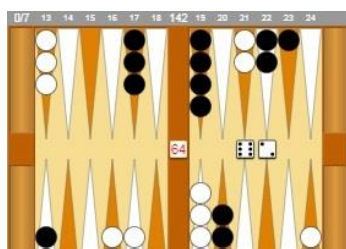
P: 46,7 9,0 0,2 O: 53,3 9,2 0,3

13/7 9/7 -0,129

P: 46,0 8,7 0,2 O: 54,0 9,1 0,3 -0,025

21/13 -0,247

P: 45,5 5,4 0,1 O: 54,5 13,5 0,2 -0,144

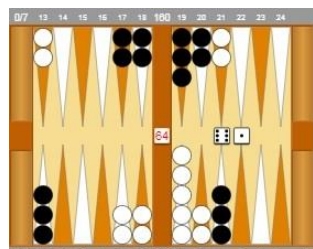


✓ 21/13 -0,002

P: 51,9 6,9 0,2 O: 48,1 11,9 0,2

13/7 6/4 -0,032

P: 49,1 9,0 0,2 O: 50,9 9,6 0,3 -0,030



✓ 21/14 -0,072

P: 48,2 11,2 0,4 O: 51,8 12,3 0,4

21/15 6/5 -0,080

P: 48,1 11,9 0,4 O: 51,9 12,7 0,4 -0,008

8/7 8/2 -0,107

P: 46,3 10,2 0,2 O: 53,7 10,1 0,3 -0,035



✓ 8/7 8/2 -0,042

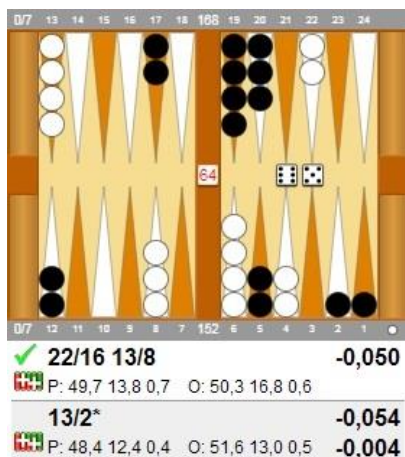
P: 48,3 9,0 0,2 O: 51,7 9,1 0,3

21/14 -0,084

P: 48,3 10,5 0,4 O: 51,7 13,4 0,4 -0,042

Шашки за якорем

Шашки за нашим якорем сильно снижают возможности оппонента для блокировки. Мы можем не спешить разбирать такой якорь, усиливаясь на своей половине доски и рассчитывая на затруднённую игру противника на его половине.

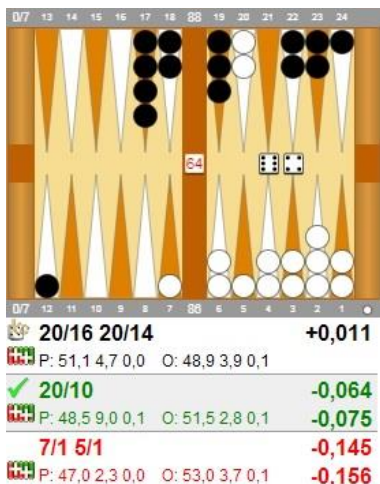


Якорь против двенадцатого пункта

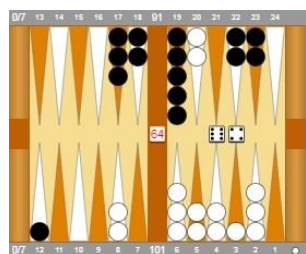
На поздней стадии игры, когда дальние шашки чёрных обычно располагаются на п. 12 и п. 17, стоит обращать внимание на расположение нашего якоря. Чем ближе он к выходу без пустого пункта перед ним, тем меньше причин его разбирать. У якоря на п. 21 хуже перспектива выхода, и атака на оставшуюся шашку не так опасна.

Существенное отставание по шагам означает, что есть запас ходов и лучше держать якорь для ловли. Перевес по шагам часто говорит о дефиците ходов, при котором мы должны разбирать якорь чуть ли не вынужденно.

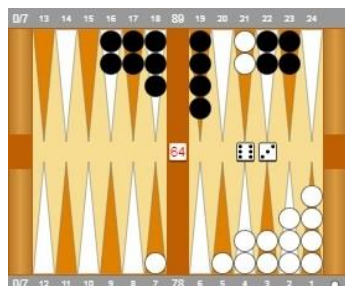
Наш крепкий дом и шашки под ударом в чужом доме обеспечивают контригру, позволяя нам играть свободнее.



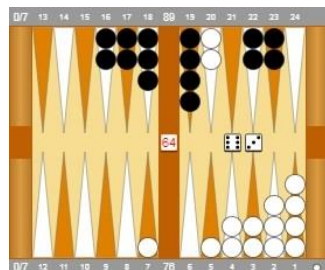
3. Игра при своём продвинутом ягоре



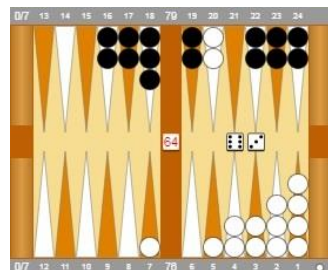
✓ **8/4 8/2** -0,386
 P: 38,1 1,3 0,0 O: 61,9 2,2 0,1
 ✓ **8/2 6/2** -0,450
 P: 36,4 1,2 0,0 O: 63,6 3,1 0,1
20/10 -0,482
 P: 34,5 3,0 0,0 O: 65,5 3,3 0,1
-0,096



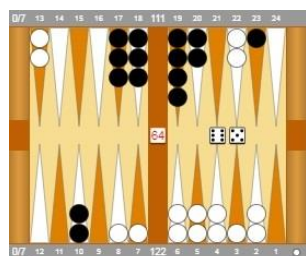
✓ **21/12** -0,474
 P: 35,0 1,9 0,0 O: 65,0 4,9 0,2
 ✓ **7/1 5/2** -0,592
 P: 33,8 1,4 0,0 O: 66,2 5,9 0,1
-0,118



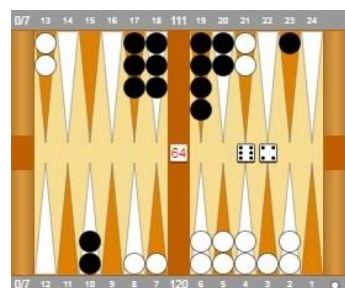
✓ **7/1 5/2** -0,353
 P: 40,2 1,7 0,0 O: 59,8 4,2 0,1
20/11 -0,424
 P: 36,3 2,9 0,0 O: 63,7 4,7 0,2
-0,071



✓ **7/1 5/2** -0,429
 P: 37,3 0,7 0,0 O: 62,7 2,4 0,0
20/11 -0,440
 P: 35,4 3,2 0,0 O: 64,6 5,1 0,2
-0,011

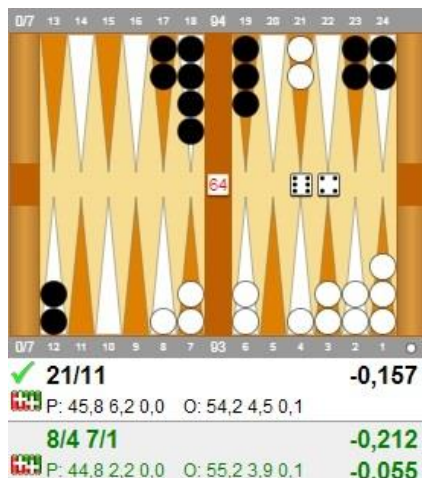
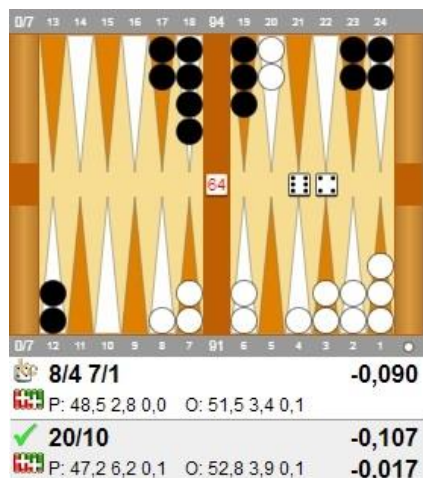


✓ **22/16 8/3** -0,530
 P: 35,1 3,5 0,1 O: 64,9 8,9 0,1
22/11 -0,596
 P: 33,4 4,5 0,1 O: 66,6 10,3 0,3
-0,066
8/3 7/1 -0,718
 P: 30,3 3,2 0,1 O: 69,7 6,7 0,1
-0,188

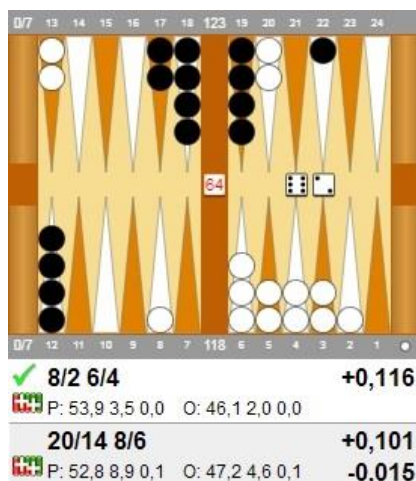


✓ **13/9 13/7** -0,420
 P: 37,5 2,0 0,0 O: 62,5 3,6 0,1
21/15 7/3 -0,453
 P: 36,9 3,3 0,1 O: 63,1 7,8 0,1
-0,033

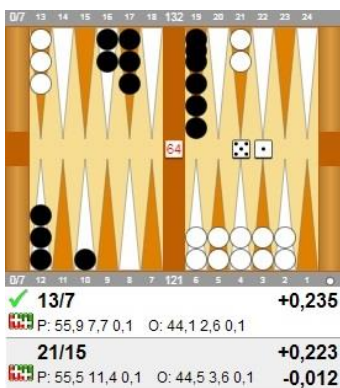
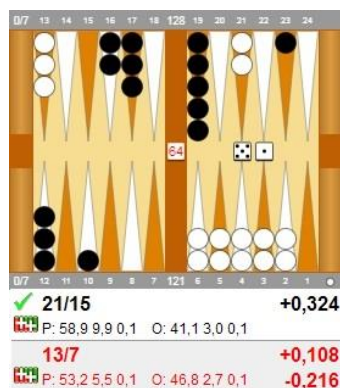
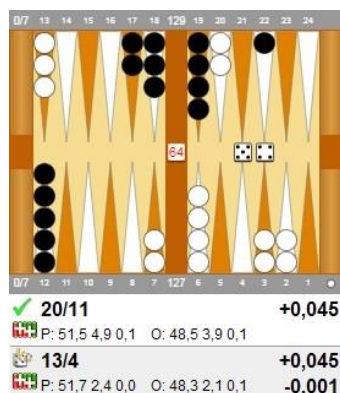
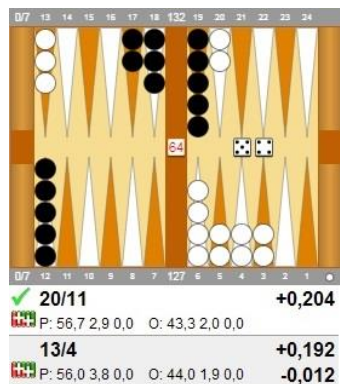
3. Игра при своём продвинутом ягоре



Отдельный тип позиции – когда у обеих сторон хороший тайминг, примерное равенство в скорости, у нас сильный дом, а у чёрных он не закрыт и имеется блот. В таком случае чёрные с каждым ходом будут усиливаться, и нам надо использовать их слабости, пока это возможно.

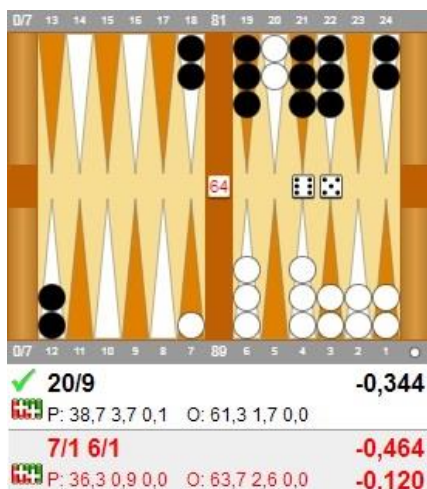


3. Игра при своём продвинутом ягоре



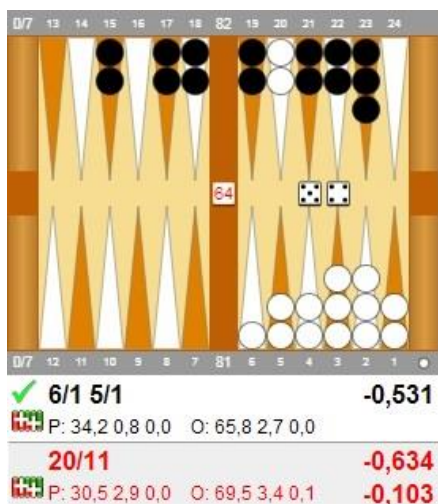
3. Игра при своём продвинутом ягоре

Закрытый дом оппонента подразумевает небольшое количество атакующего материала, при этом опасней оставаться под ударом, так как с бара можно не выйти. Расположение ягора также играет существенную роль. Шашка на п. 20 допускает больше атакующих с проходом камней. Якорь на том же пункте допускает больше ударов в блот на п. 12, и в последствии с него легче играть, вступая в гонку. При этом значение имеют разница в домах, шаги, тайминг, количество ударов.

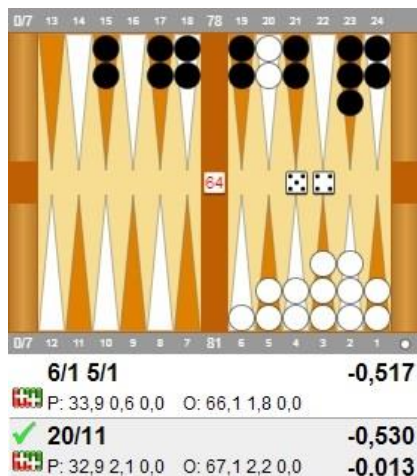
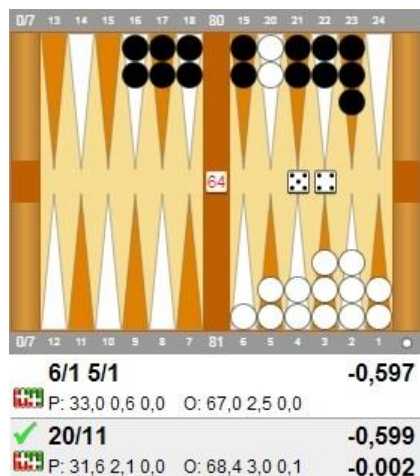


3. Игра при своём продвинутом ягоре

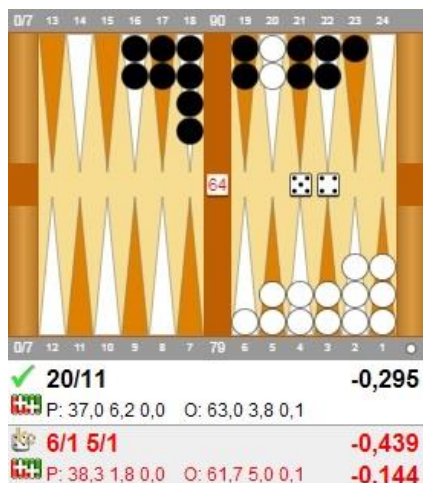
В позициях с равными шагами при прайме во дворе, когда мы выбираем между игрой в доме и разбором ягора, важно видеть разницу в структуре прайма. Сворачивая шашки в доме на первых пунктах, мы открываемся и теряем шаги в преддверии гонки. Обычно пограничными являются три строительных пункта, бьющих в блот. При большем количестве разбирать якорь опасно.



Чем дальше от ягора край прайма, тем трудней противнику, не подставляясь под удар, переправиться в дом, и тем дальше он от начала выброса шашек. Нам, в свою очередь, сложнее будет перепрыгнуть прайм.



3. Игра при своём продвинутом ягоре

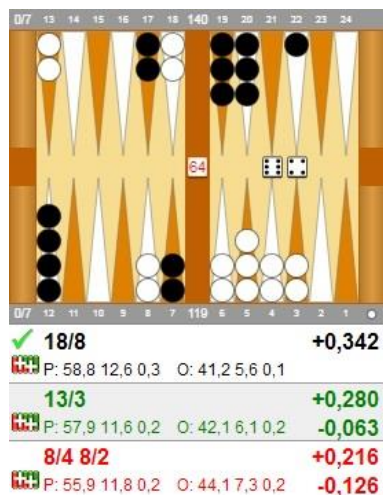
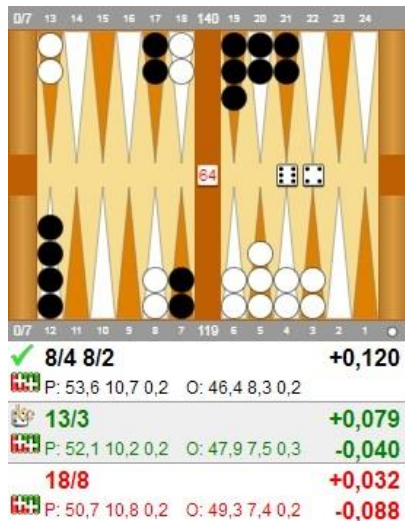


Первоочерёдность разбора

В позиции с двумя шашками на п. 18, 13, 8 мы можем разобрать п. 18, получив взамен бота запас ходов, а можем разобрать п. 8. Чем сильнее дом чёрных, тем, вероятнее всего, у них самих меньше запас и у нас больше причин не оставаться под боем.

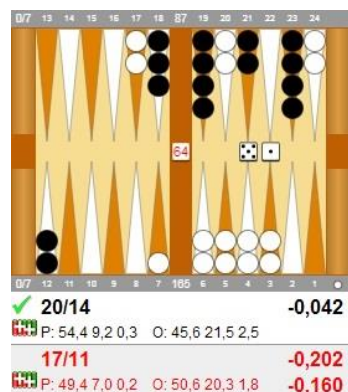
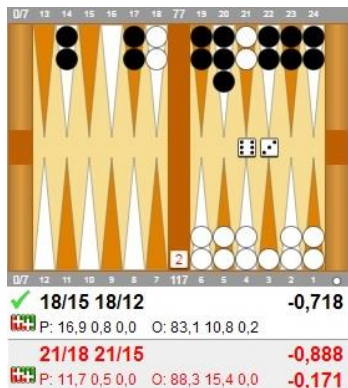
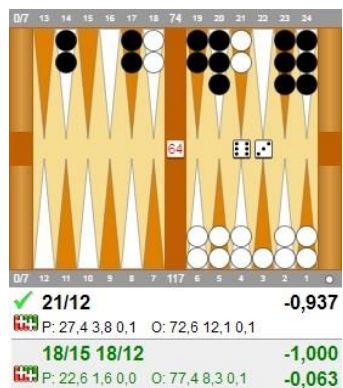


3. Игра при своём продвинутом ягоре



В позиции с шашками на п. 20 и п. 18 разбор п. 18 снижает шансы поймать чёрных. При разборе п. 20 белые проигрывают лишние марсы, теряется выход с бара. Чем сильнее дом чёрных, тем опаснее терять в нём якорь.

3. Игра при своём продвинутом ягоре



3. Игра при своём продвинутом ягоре

При крупном дупле, выбор играть ли на скорость, зависит прежде всего от того, выходим ли мы по скорости вперед.



Расположение шашек на п. 16, 8 лучше, чем на п. 13, 11. Таким образом мы получим больший запас ходов.



3. Игра при своём продвинутом ягоре

Камень 5-5 при преимуществе в скорости играется с п. 18 на п. 8. Во втором примере одна шашка будет гораздо уязвимей, чем две, и, атакуя, мы выигрываем дополнительные шаги.

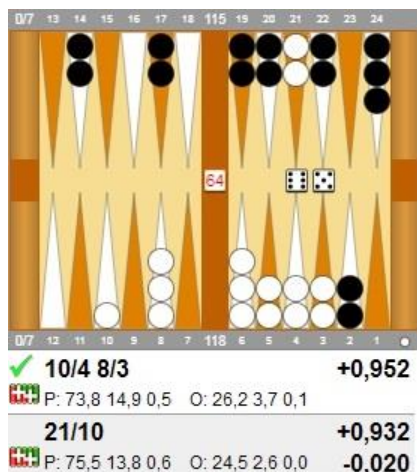


При расположении шашек на пунктах 13, 18, 20 прежде всего, как резерв разбирается п. 18. Если нам остаётся ловить шашку, то п. 18 предпочтительнее пункта в доме.



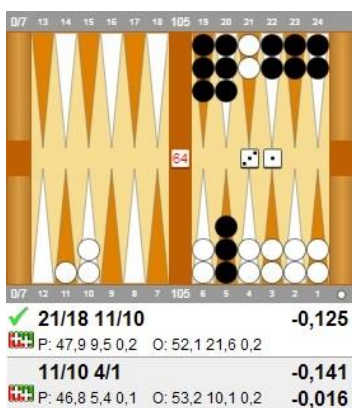
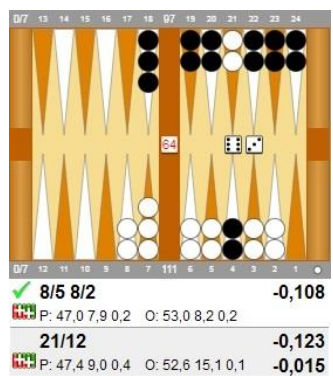
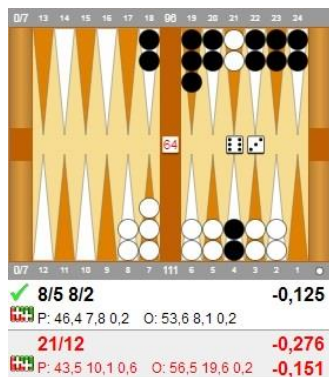
Разминувшиеся шашки

В праймовых структурах с разминувшимися шашками на п. 12, 13 на первый план выходит соотношение запаса ходов с шансами на выход.



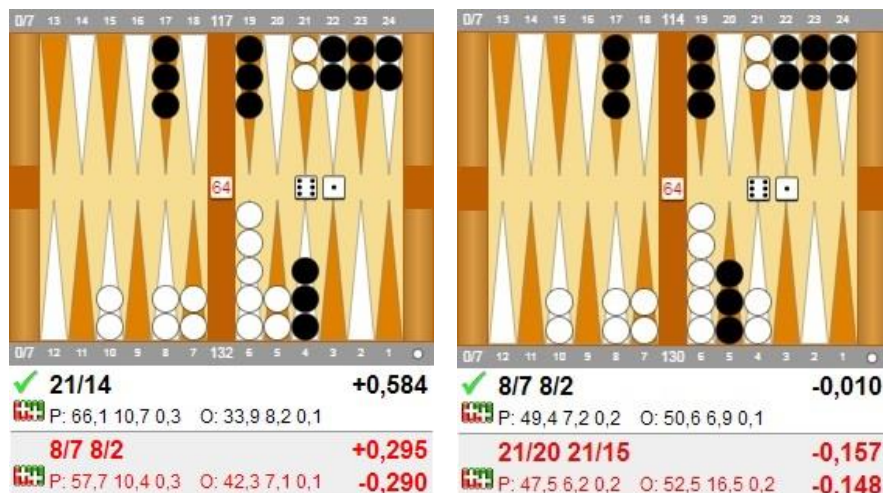
Если выход из дома облегчён, важнее становится сила дома и количество угроз.

3. Игра при своём продвинутом ягоре



3. Игра при своём продвинутом ягоре

В первой позиции основное значение имеет дефицит ходов, во второй – разница в домах и необходимость задействовать шашки на шестом пункте.

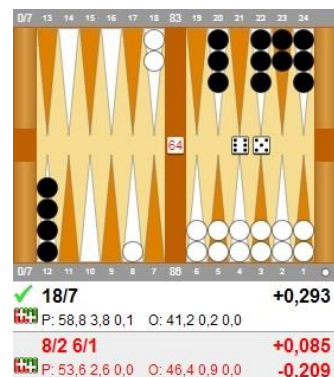
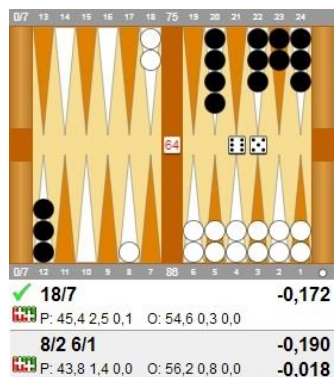


Перед гонкой

В ситуации, когда оставшиеся вне дома чёрные и белые шашки стоят напротив друг друга, мы можем ради скорости оставить шашку под ударом, а можем сделать выжидательный ход, возможно, теряя шаги и ломая дом.

Если у чёрных хороший запас ходов, например, есть дополнительные шашки на п. 12, которые попутно свидетельствуют о примерно равной гонке, всё довольно просто – надо бежать. При обоюдном дефиците запаса ходов наполовину закрытый дом чёрных обычно является границей для свободной игры.

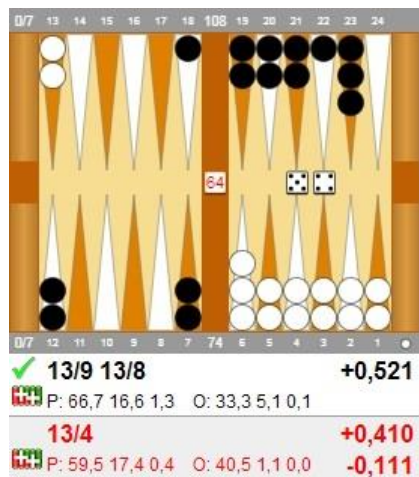
3. Игра при своём продвинутом якорь



В следующих позициях мы имеем перевес в шагах, а чёрные — запас ходов. В первой позиции, не имея запаса шестёрок, и пятёрок, мы играем с п. 13, пока дом оппонента не усилился и пока есть игра с бара. Во второй позиции игра с бара слабее. В третьей позиции контригра белых сильнее благодаря застроенному дому.



3. Игра при своём продвинутом ягоре



Необходимость марсов

Отставание в счёте повышает ценность марсов. Более острые варианты, предполагающие ответные удары при хорошем доме, могут значительно усиливаться.



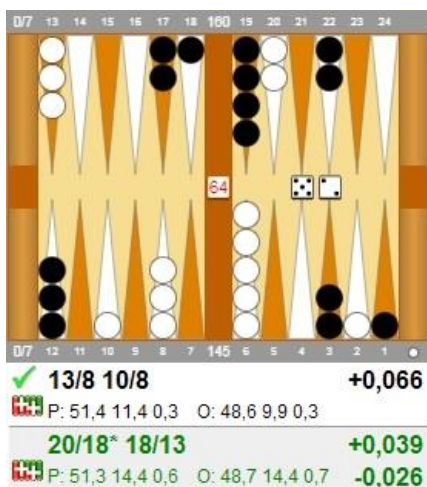
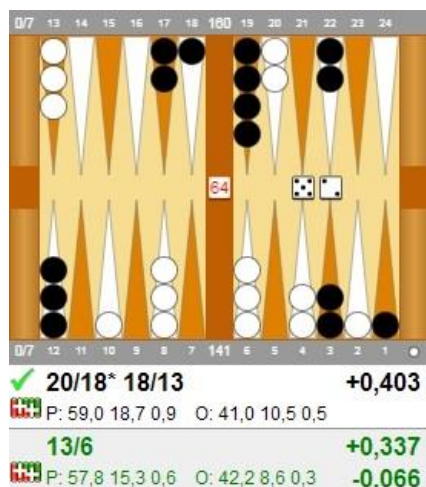
3. Игра при своём продвинутом ягоре



4. Разбор якоря ради атаки

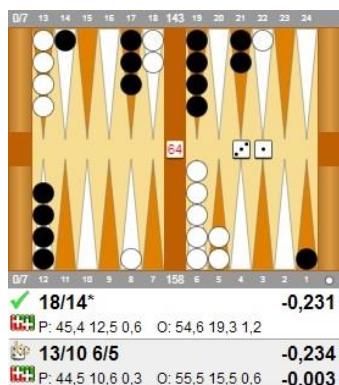
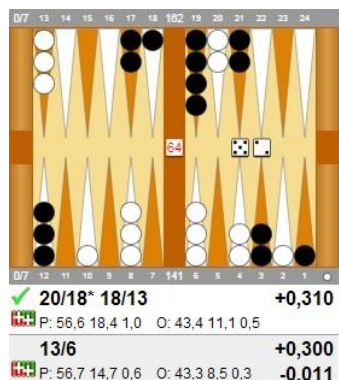
Когда мы разбираем свой якорь ради атаки шашки во дворе, мы лишаемся одного улучшения ради другого. опередив соперника по шкале шагов, мы теряем опору в доме, страховку от марса и прайма. Выбор варианта зависит от альтернатив разбору и угроз.

В начальных позициях проще всего ориентироваться на закрытость домов. Разница между домами имеет большое значение при обмене ударами. Обычно, если дом у нас сильнее или оба дома открыты, атака предпочтительнее. Если наш дом находится в худшем состоянии, чем у противника, следует сохранять якорь.



Ценность якоря на п. 20 при закрытых п. 17, 19, 21 или якоря на п. 18 при закрытых п. 17, 19, 20 повышается. У якоря на п. 22 ценность значительно ниже.

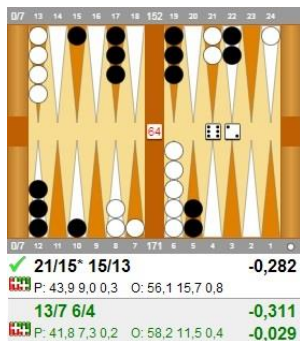
4. Разбор якоря ради атаки



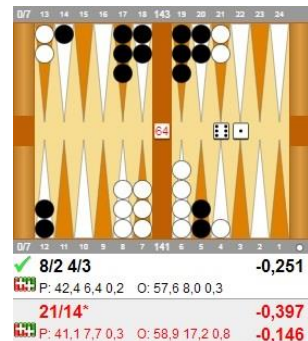
В позиции без позиционного перевеса, например, когда соперник тоже имеет продвинутый якорь или покинул наш дом одной шашкой, значение атаки выше. Таким образом мы пытаемся завладеть преимуществом в примерно равной позиции.



4. Разбор якоря ради атаки

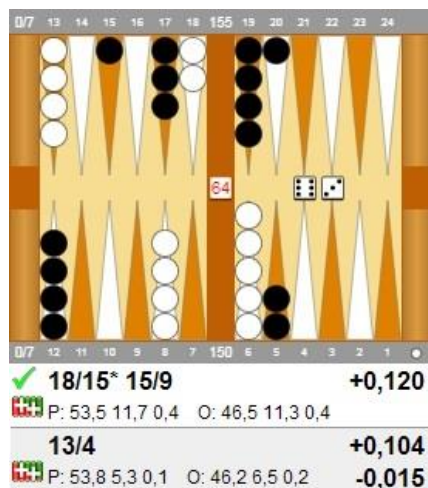
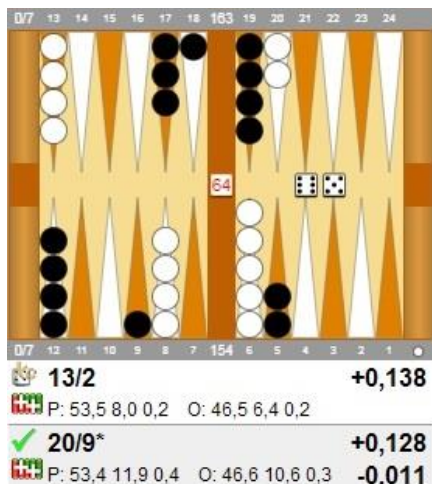
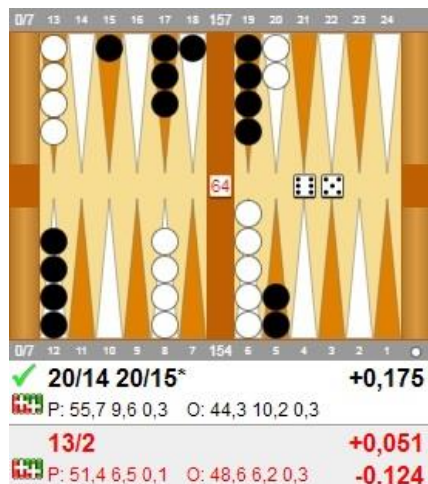


Наши блоты на нашей половине доски — как дополнительная слабость, говорят не в пользу разбора, а блоты оппонента у него в доме — наоборот.



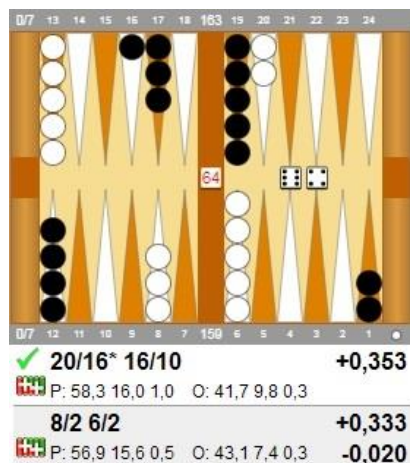
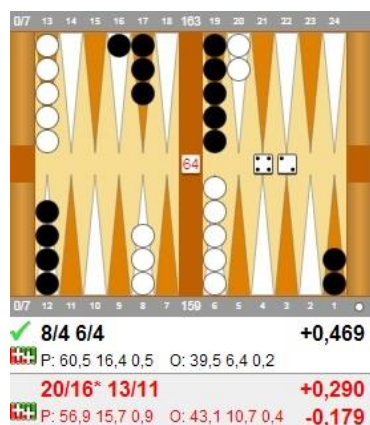
4. Разбор якоря ради атаки

Следующие позиции демонстрируют ценность блота в зависимости от его расположения. Альтернативный атаке ход 13/2 в первых двух примерах значительно уступает варианту 13/4 в двух следующих позициях.



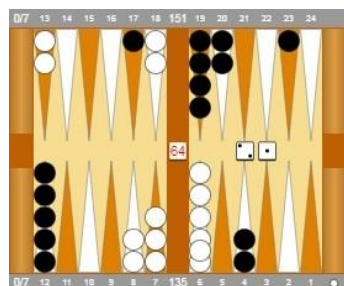
Улучшение дома как альтернатива атаке

В начальных позициях реальное улучшение в виде закрытия дома сильнее атаки с разменом якоря.

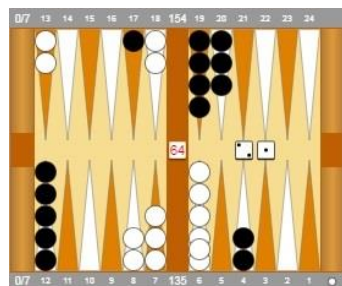


Атака может быть оправдана слабостями оппонента или счётом в матче. Это может быть блот в его доме или необходимость марсов. Атака может быть обязательна при сильном отставании, например, если чёрные вышли из дома.

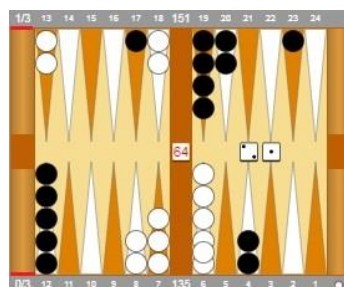
4. Разбор якоря ради атаки



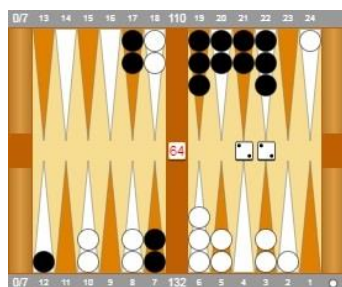
✓ 7/5 6/5 +0,397
 P: 61,6 7,5 0,2 O: 38,4 5,5 0,1
 18/16 18/17* +0,381
 P: 59,8 14,3 0,5 O: 40,2 9,7 0,3 -0,017



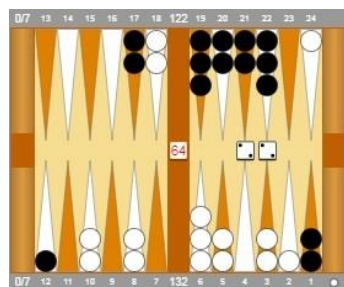
✓ 7/5 6/5 +0,416
 P: 62,2 7,4 0,2 O: 37,8 5,5 0,1
 18/16 18/17* +0,302
 P: 58,3 12,3 0,4 O: 41,7 10,2 0,3 -0,114



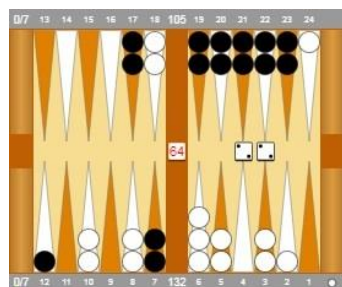
✓ 18/16 18/17* +0,634
 P: 59,9 14,0 0,5 O: 40,1 9,6 0,3
 7/5 6/5 +0,554
 P: 61,5 7,7 0,2 O: 38,5 5,6 0,1 -0,080



✓ 18/12* 12/10 -0,605
 P: 38,0 11,4 0,5 O: 62,0 28,7 1,3
 8/4(2) -0,635
 P: 35,3 8,4 0,3 O: 64,7 21,3 0,5 -0,030



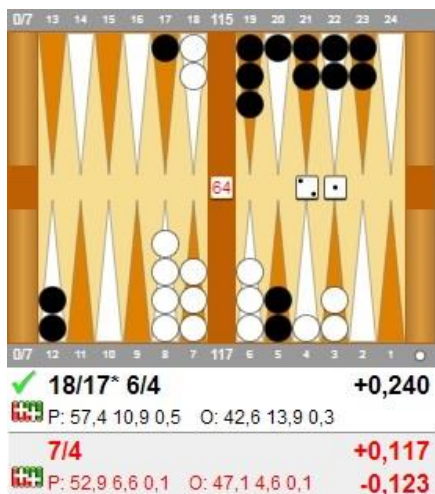
✓ 18/16(2) 6/2 +0,111
 P: 54,2 19,3 1,7 O: 45,8 19,8 0,5
 18/12* 12/10 -0,080
 P: 49,9 16,5 1,3 O: 50,1 24,7 1,3 -0,191



✓ 8/4(2) -0,871
 P: 32,2 7,1 0,2 O: 67,8 24,8 0,5
 18/12* 12/10 -1,000
 P: 32,0 7,9 0,3 O: 68,0 34,4 1,6 -0,129

Атака при праймах

При обоюдных праймах ошибки обычно связаны с пассивной игрой. Игра без атаки приводит к примерно равной позиции или даже её ослаблению с потерей инициативы. Атака позволяет при определённом риске завладеть реальным преимуществом.



4. Разбор якоря ради атаки

Если мы имеем блот в своём доме, зачастую это вынуждает отказаться от атаки.



5. Игра с двумя якорями

В структуре, на сленге игроков именуемой «обраткой», когда одна из сторон имеет два якоря в чужом доме, основная тактическая задача заключается в контроле тайминга (времени), что означает соотношение запаса ходов.

Регулирование запаса ходов является одним из пяти игровых принципов, таких как скорость, блокировка, инициативность и взаимодействие шашек. В позициях с двумя якорями в чужом доме или обоюдными праймами запас ходов имеет определяющее значение.

Для отстающей стороны план на игру сводится к попытке сохранения дома и обоих якорей до момента, когда оппонент на заносе в дом или выбросе шашек вынужден будет подставиться под двойной удар. Для стороны, владеющей преимуществом, тактическая задача заключается в том, чтобы дожидаться разбора одного из якорей или поломки дома соперника, облегчив себе вынос шашек или выход в случае попадания на бар.

Наличие двух якорей при своём целом доме в момент выброса шашек соперника — это хорошие шансы на пробитие и удержание шашки. Два удара означают 20 и более камней из 36 на попадание, а количество бросков с возможностью сбить шашку может быть более одного. Но всё же шансов на успех у отстающей стороны меньше, прежде всего за счёт проигрышей марсом, тогда как выигрыши будут простыми. Это значит, что, если марсы имеют значение, играть на два якоря следует только из необходимости. Если марсы значения не имеют, то преднамеренно уходить в «обратку» допустимо только при хорошем тайминге.

Так называемая «обратная игра» начинается тогда, когда игрок целенаправленно играет на два якоря, а его противник принимает антимеры. Само по себе большое количество шашек в противоположном доме в начальной стадии игры ещё ни о чём не говорит, так как у обеих сторон большой запас ходов. Играть раньше времени на два якоря или защищаться от них не следует.

Здесь хотелось бы сделать лирическое отступление и вспомнить пятый тур турнира с немалым призовым фондом в Тбилиси. Мой оппонент, местный игрок-любитель, в первой и второй партии 13-очкового матча практически сразу же преднамеренно пошёл в «обратку», подставляя всё что можно, при этом совершенно не ориентируясь в тайминге. В итоге он долго бегал по кругу, проиграв удвоенный кокс, а затем удвоенный марс. В одной из партий у меня получилось выстроить прайм перед его четырнадцатью шашками на четвёртом пункте, что само по себе уникальный случай. Помню, я еле сдерживал при этом смех. Игра проходила в быстром темпе, я был предельно сконцентрирован и во время его хода оценивал тайминг, представляя план действий. Свой ход я старался делать как можно быстрее, позволяя себе паузы лишь на каждом пятом броске. Такой темп я поддерживал для того, чтобы противник продолжал играть в такт со мной, совершенно не понимая, что происходит за доской. Когда он опомнился и начал играть нормально, счёт был уже 10-0(13), и это была, наверное, самая лёгкая моя победа в подобных турнирах.

Игра при отставании

Для отстающей стороны технический арсенал в регулировке тайминга меньше и, соответственно, игра проще.

По возможности следует выбегать из дома противника всеми шашками свыше четырёх. Таким образом снижается риск испортить прайм и застрять в чужом доме, не использовав свой запас. Создаётся напряжение при заходе противника в дом, тем самым мы можем навязать обычную, более равную игру. Если нас сбивают, мы выигрываем дополнительный запас.



Чем ближе к выходу продвинуты наши якоря, тем больше у нас запаса и меньше рисков проиграть марсом.

Самое невыгодное расположение для ловли шашек — это якоря на п. 20 и п. 24. Её стоит избегать. Вероятность поймать чужую шашку почти такая же, как у одного якоря на п. 24.

С изначально меньшим, чем у соперника, запасом ходов не следует рассчитывать на два якоря. Следует остерегаться проигрыша марсом. Хороший запас ходов надо сохранять, не сбивая раньше времени шашки оппонента. При равенстве, если есть возможность, следует бороться за позицию, не делая раньше времени ставки на двойной якорь.

5. Игра с двумя якорями



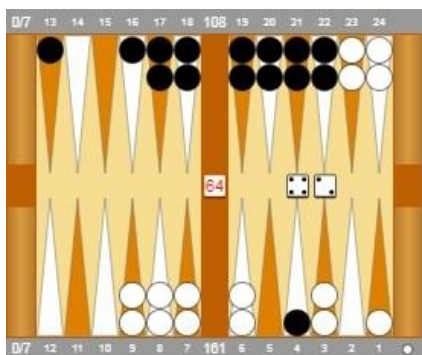
Иногда ради улучшения запаса следует прибегать к самым радикальным мерам. Ломая свой дом и облегчая чёрным ввод шашки в игру, мы можем рассчитывать просидеть на баре несколько ходов.



5. Игра с двумя якорями



✓ 6/4 6/1	-1,431
P: 18,7 0,2 0,0 O: 81,3 53,9 13,8	
6/1 5/3	-1,441
P: 17,4 0,2 0,0 O: 82,6 53,9 12,8	-0,011
6/1 3/1	-1,530
P: 10,8 0,1 0,0 O: 89,2 55,9 9,8	-0,099



9/5 7/5	-1,257
P: 17,0 0,5 0,0 O: 83,0 40,9 5,5	
8/4* 7/5	-1,259
P: 20,0 0,4 0,0 O: 80,0 43,6 7,7	-0,002
✓ 9/5 6/4*	-1,269
P: 19,7 0,4 0,0 O: 80,3 43,8 7,9	-0,012

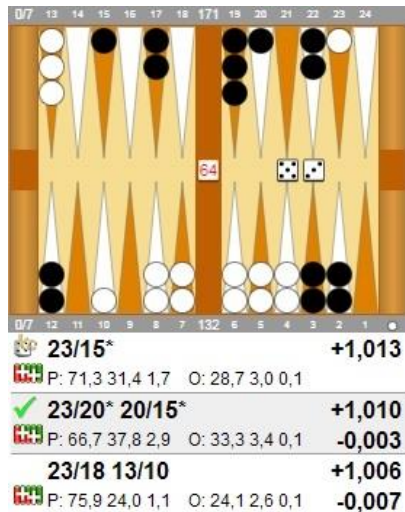
Игра при перевесе

Основная инициатива в управлении таймингом у стороны, владеющей преимуществом, за счёт несколько большего количества опций.

Любая наша атака при наличии четырёх и более шашек оппонента в доме увеличивает его запас и в то же время даёт нам больше марсов. Вопрос в том, выгодно ли нам в конкретной ситуации увеличивать запас противника. Чаще всего ошибки тут связаны с автоматической атакой или желанием подстраховаться.

На первом рисунке мы видим типичную позицию, когда, сбив шашки, мы приобретаем около десяти марсов, но в перспективе, улучшив тайминг оппоненту, мы, вероятно, столкнёмся с серьёзными проблемами на заносе, сносе при его хорошем доме. В том случае, если мы не сбиваем шашки, вероятность поломки его дома либо разбора одного из якорей гораздо выше.

5. Игра с двумя якорями



Если противник уже имеет солидный запас, как в следующем примере, мы получаем марсы без потерь в проигрышах. Более того, мы можем рассчитывать на поломку чужого дома из-за нехватки материала, например, если выпадет камень 5-5.



5. Игра с двумя якорями

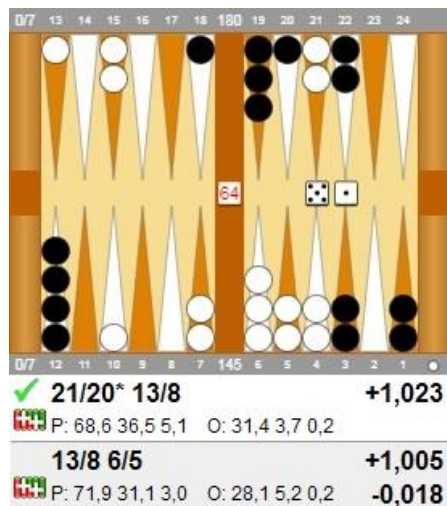
В особенных ситуациях при значительном запасе противника мы должны атаковать не ради марсов, а, чтобы помешать оппоненту приготовить дом к нашему приходу.



В следующих позициях запас ходов у нас немного лучше. Увеличивая запас оппонента, мы получаем более существенные марсы.



5. Игра с двумя якорями

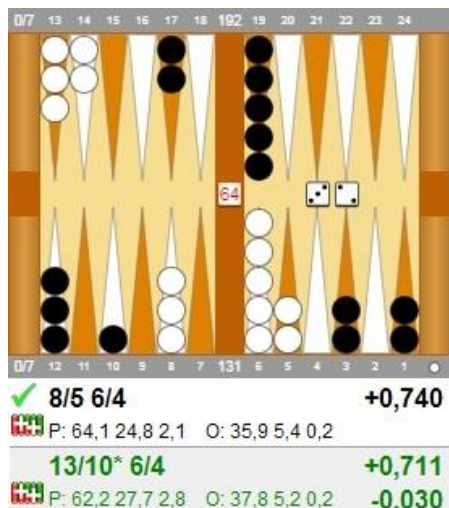


Если у нас есть возможность, лучше заранее предупредить появление в доме лишнего якоря.

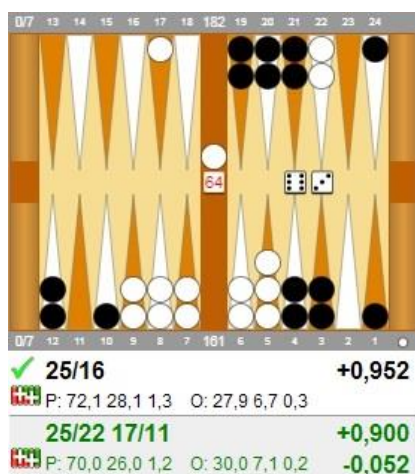


5. Игра с двумя якорями

В начальных позициях наши дальние шашки в чужом доме обеспечивают нам хороший запас и длинную дистанцию. При этом сохраняется угроза быть заблокированными, и тактика обеих сторон прежде всего сводится к обгону и удержанию шашек соперника в доме.



При праймовой структуре стоит помнить про продвижение дальних шашек. Всегда есть вероятность застрять или поломать дом, выкинув неудобные 5-5 или 4-4, при, казалось бы, отсутствии серьезных преград.



5. Игра с двумя якорями



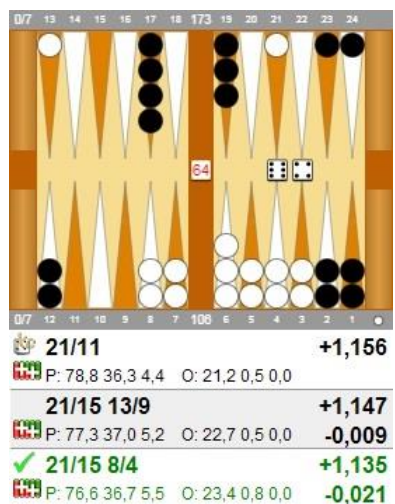
Один из элементарных приёмов улучшения тайминга – оставление бловов-мин в своём доме, которые соперник будет вынужден сбить при выходе с бара. Часто это подразумевает разбор второго пункта. Многие атакуют такие шашки без всякой необходимости в ущерб себе, что значительно усиливает ход.



5. Игра с двумя якорями



Провокационный блот можно оставить, разобрав прайм. Часто это ведёт к ответным грубым ошибкам даже от опытных игроков, что оправдывает ход, даже если он не самый правильный. Так, в следующем примере лучшим решением будет открытие восьмого пункта. Для оппонента, как видим из последнего рисунка, ход 23/17* будет большой ошибкой.



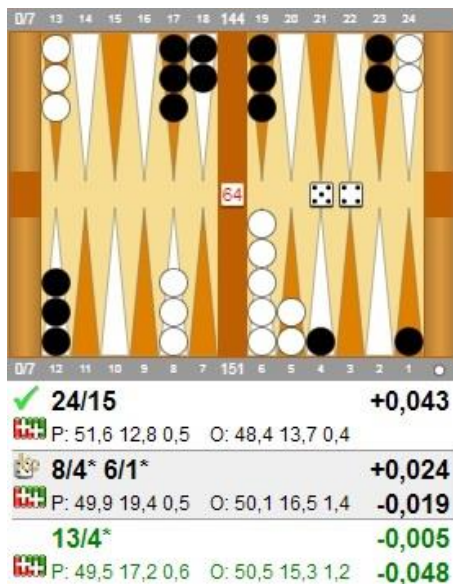
6. Игра в доме

В этой главе речь пойдёт о самых общих принципах игры в своём доме. Такие темы, как игра на пятый пункт и атака на первый пункт, будут рассмотрены отдельно.

Сама по себе атака с оставлением блота в своём доме может решать такие тактические задачи, как борьба за стратегический пункт и лишение противника полноценного последующего хода.

Восемнадцатый пункт

Атакуя шашку и оставляя при этом свой блот в доме, следует обращать внимание на восемнадцатый пункт. Перекрытая шестёрка усиливает альтернативный вариант с выходом шашки во двор.



6. Игра в доме



Чем ценнее пункт, за который идёт борьба, тем сильнее атакующий вариант.



Атака ради лишения темпа

Сбивая шашку, мы мешаем сопернику на следующем броске улучшить дом, создать якорь или убежать из нашего дома. Соответственно, чем выше вероятность усиления дома, тем больше причин этому воспрепятствовать. Чем выгоднее потенциальный якорь, тем лучше побороться за пункт. Если осталась одна шашка и она легко может уйти из дома через шестёрку, следует попытаться её удержать.



6. Игра в доме



Атака и выигрыши марсом

Следует помнить, что при нашем сильном доме, сбивая шашку, мы получаем значительные марсы. При кажущемся равенстве вариантов стратегически более правильно выбрать атакующий вариант.



6. Игра в доме



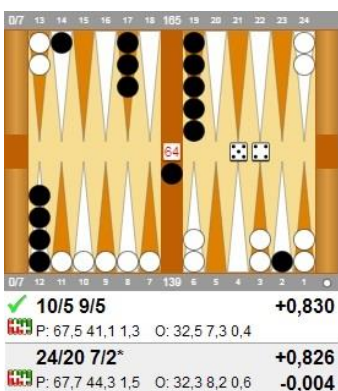
При открытом доме разницы в выигрышах марсом между вариантами с атакой и без практически нет.



Игра при сбитой шашке

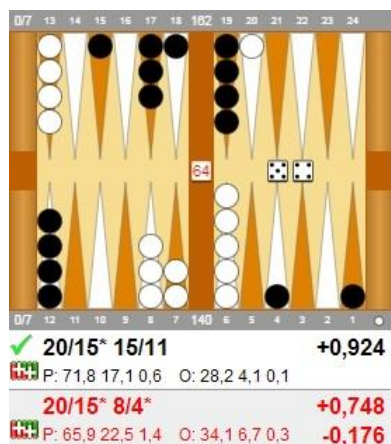
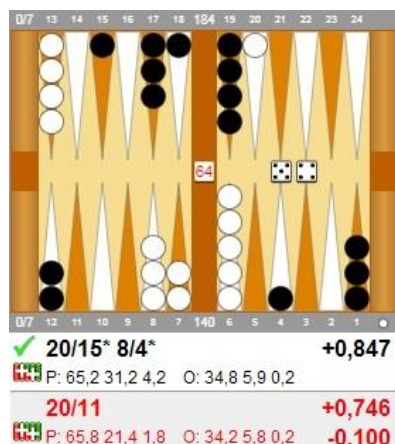
При выборе, атаковать ли вторую шашку или усилить дом, важны атакующий потенциал и ценность пунктов. Сильный дом повышает разницу в выигрышах марсом между вариантами.

6. Игра в доме

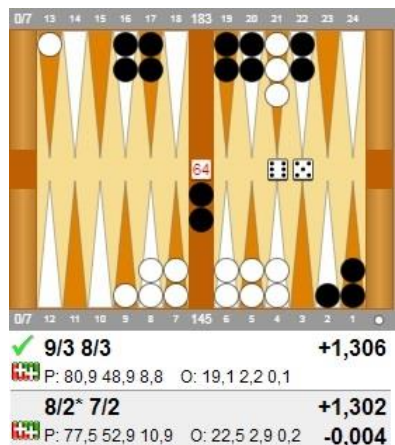


Предупреждение двойного якоря

Порой мы должны атаковать, чтобы не допустить двойного якоря противника, потенциально затрудняющего нам занос и выброс шашек.



Чем более невыгодна для нас разница в запасе ходов, тем опаснее становятся два якоря в нашем доме.



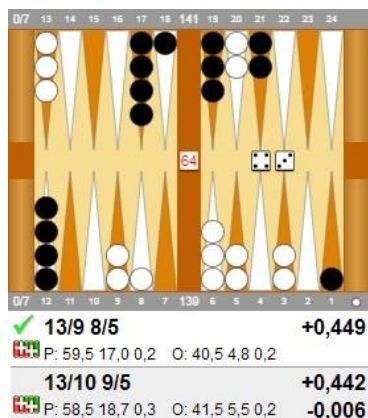
Игра на третий пункт

При закрытом седьмом пункте со свечой на шестом пункте ошибкой будет игра шашкой на пятый, а не на третий пункт. Блот в п. 3 при закрытом п. 7 менее значим для оппонента, вместе с тем разгружается шестой пункт.



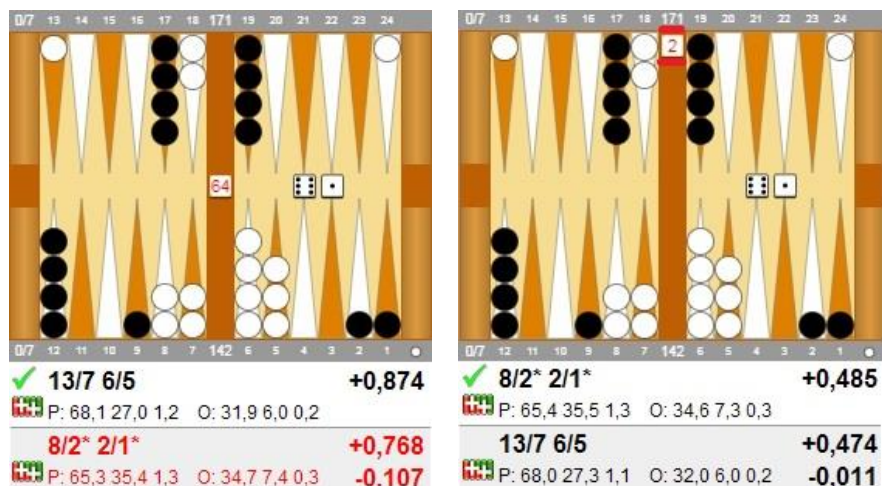
Слабость чужого дома

Блоты оппонента, дающие ответные удары, и его более слабый дом позволяют нам играть на своей половине более раскованно на усиление прайма. В игре легко не учесть или вовсе не заметить это обстоятельство.



Атака и удвоение

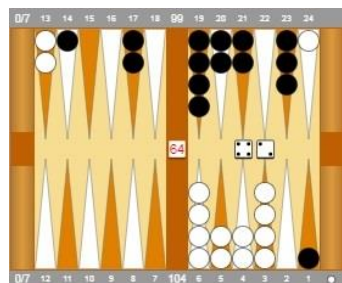
При перспективе показать следующим ходом куб не следует оставлять шашки под ударом, чтобы не утратить преимущества, необходимого для удвоения.



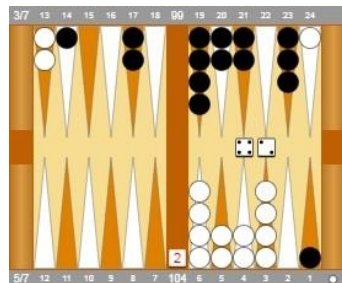
Атака и счёт матча

Хорошо застроенный дом даёт нам дополнительные выигрыши марсом при атаке. Значительно усиленный дом оппонента угрожает дополнительными проигрышами марсом, если мы оставим шашку под ударом. Поэтому при выборе атакующего варианта большое значение имеет счёт в матче. При существенном отставании в счёте нам важнее выиграть марсом, при отставании опаснее проиграть марсом. Особенно надо обращать внимание на счёт, когда одной стороне необходимо четыре очка для победы, а другой – два.

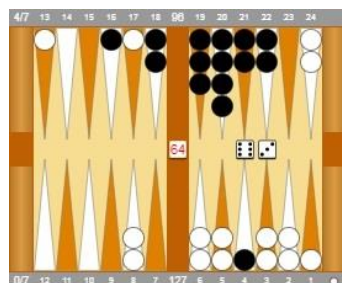
6. Игра в доме



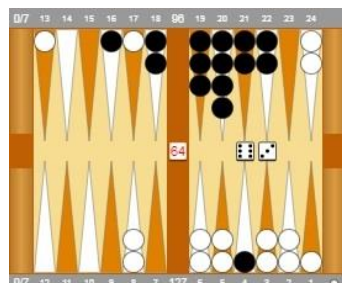
✓ 13/9 3/1* +0,264
 P: 56,9 14,1 0,3 O: 43,1 15,8 1,1
 24/18 +0,102
 P: 53,5 6,3 0,2 O: 46,5 7,1 0,1 -0,162



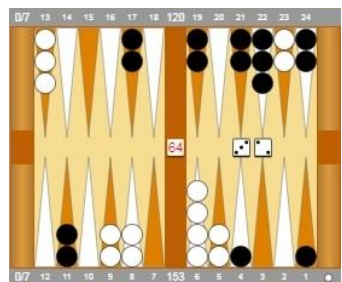
✓ 24/18 -0,073
 P: 53,4 7,1 0,3 O: 46,6 7,0 0,1
 13/9 3/1* -0,180
 P: 57,0 13,8 0,4 O: 43,0 16,0 1,2 -0,108



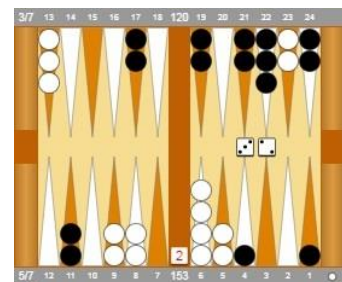
✓ 13/4* -1,000
 P: 22,6 3,2 0,1 O: 77,4 35,1 4,5
 17/8 -1,011
 P: 15,0 1,1 0,0 O: 85,0 19,4 1,2 -0,011



✓ 17/8 -1,042
 P: 14,0 0,9 0,0 O: 86,0 17,8 0,9
 13/4* -1,101
 P: 22,4 3,2 0,1 O: 77,6 34,1 4,3 -0,060



✓ 13/10 6/4* +0,230
 P: 57,5 17,1 0,9 O: 42,5 19,7 0,9
 13/8 +0,194
 P: 55,4 14,6 0,6 O: 44,6 12,8 0,5 -0,036

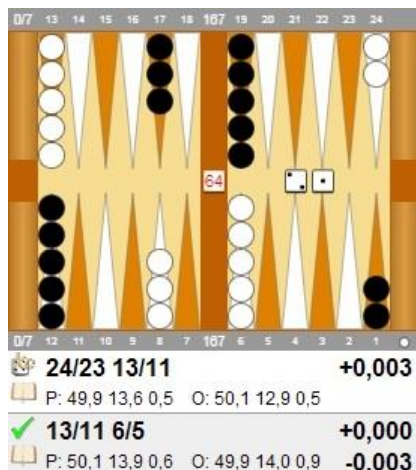


✓ 13/8 -0,149
 P: 54,4 14,6 0,7 O: 45,6 11,8 0,4
 13/10 6/4* -0,240
 P: 57,4 16,9 1,0 O: 42,6 19,4 0,9 -0,092

7. Игра на пятый пункт

В начале партии оставление одной шашки на пятом пункте, несмотря на определённый риск, часто является наилучшим тактическим решением. Таким образом ведётся борьба за ключевой стратегический пункт.

На первом броске при камне 2-1 мы можем сделать подготовительный ход 24/23 13/11, улучшая таким образом гибкость позиции, а можем сразу попытаться завладеть важным пятым пунктом, оставляя шашку под ударом.



Начальные позиции

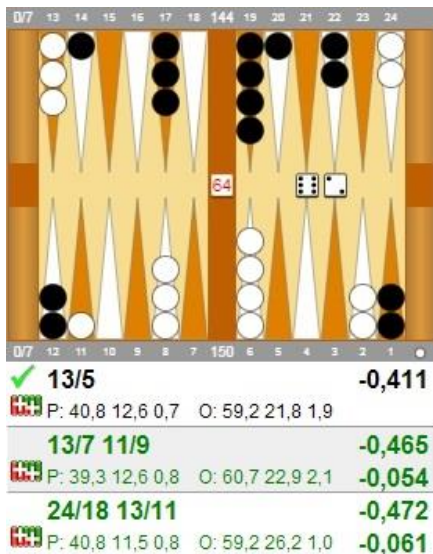
После камня чёрных 6-4, сыгранного 17/23 19/23, единицы 24/23 у нас нет. Факт усиления чужого дома говорит против оставления шашки под ударом. В то же время плохое расположение шашек облегчает выход из него, усиливая нашу игру на прайм. Борьба за пятый пункт становится важнее.

Если на первом рисунке мы имеем хорошую двойку на п. 11, подкрепляя шашку на п. 5 строителем, то во втором примере этой двойки нет и лучше играть более безопасно.

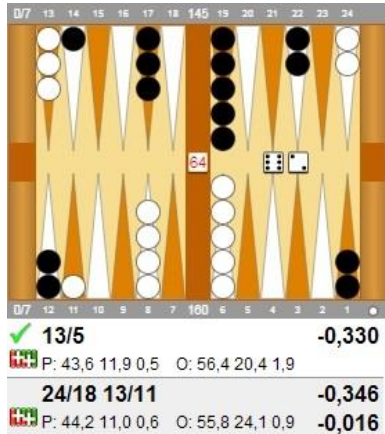
7. Игра на пятый пункт



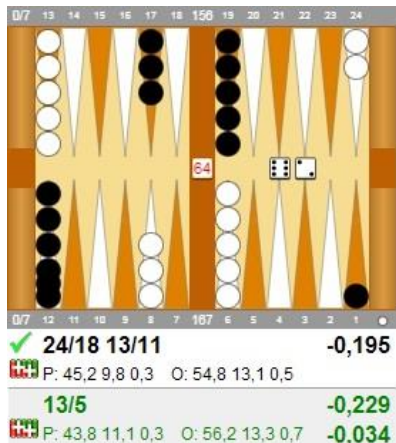
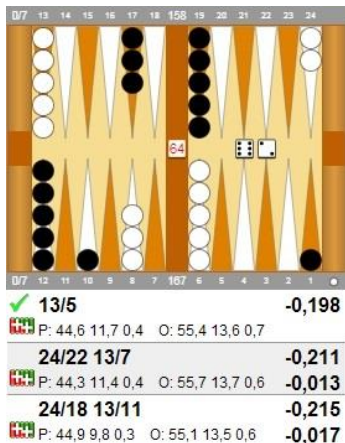
При камне 6-2 вариант 13/5 играется редко в сравнении с удобной единицей с шестого пункта, так как есть хорошие альтернативы 24/18 13/11 или 24/16. На пятый пункт следует играть в исключительных случаях, когда ослаблены другие варианты.



7. Игра на пятый пункт

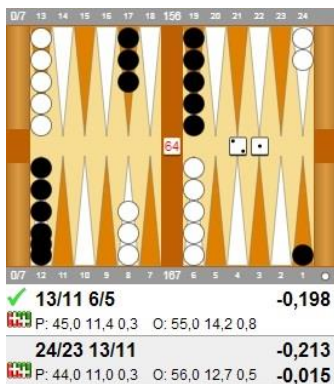
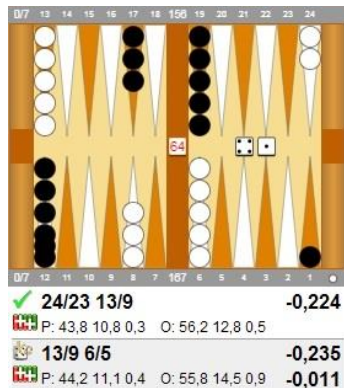
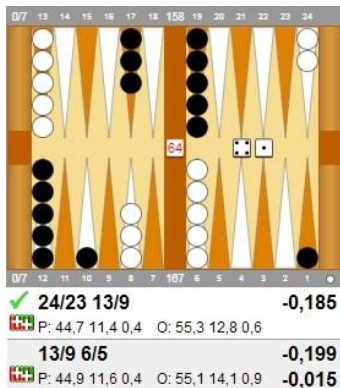


После нестандартной игры противника на первом ходе 24/15 можно сыграть 13/5 из-за небольшого ослабления игры 24/16 или 24/18 13/11.



После выхода одной шашки, единицы на п. 5 и п. 23 примерно равны. В четвёртом примере у нас менее пяти шашек на шестом пункте, это усиливает единицу 24/23, а закрытый четвёртый пункт улучшает игру на пятый.

7. Игра на пятый пункт



Концентрация чёрных шашек в их дворе также говорит в пользу игры на пятый пункт. Атака нашей шашки часто заменит усиление дома или двора противника.

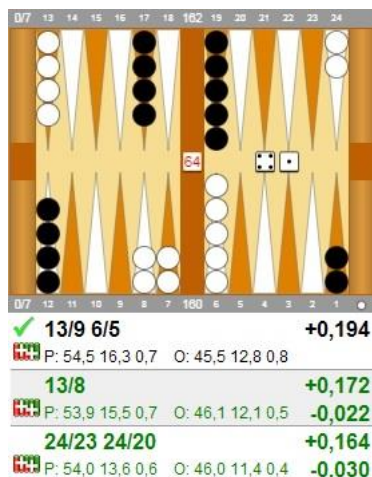


7. Игра на пятый пункт

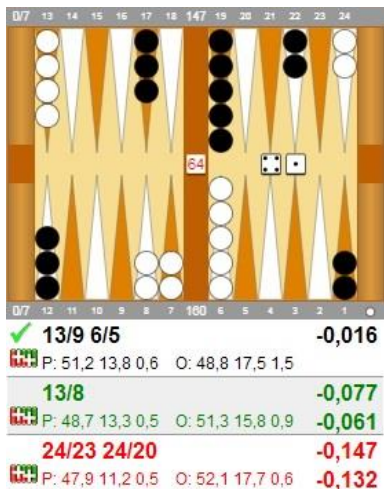
Располагая шашки на п. 16 и п. 5 под ударом четвёрки, мы имеем довольно безопасный и хорошо расположенный блот на п. 16.



В следующих примерах после закрытия седьмого пункта усиление чужого дома ослабляет игру на п. 5, а дополнительные строители в нём ослабляют единицу на п. 23.

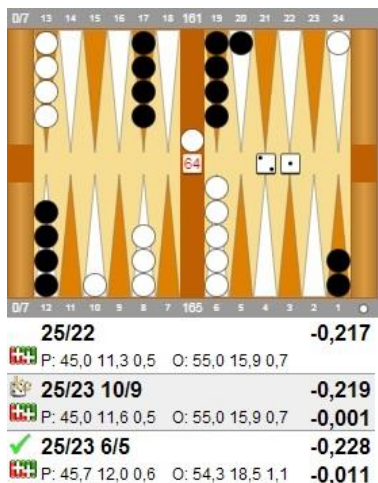


7. Игра на пятый пункт



Роль блотов и якорей

Блот оппонента в его доме, особенно на п. 21, вызывающем дублирование четвёрки, даёт ответные удары, усиливая игру на пятый пункт.



7. Игра на пятый пункт

Продвинутый якорь оппонента усиливает игру на пятый пункт, так как атака ведёт к потере якоря. Играет роль дублирование чисел. На первом рисунке выше вероятность двойного удара на п. 5 и п. 20, а якорь менее ценный.



В свою очередь наш продвинутый якорь исключает дублирование и говорит в пользу более осторожной игры. Оставить шашку на пятом пункте можно при позиционном отставании, когда мы вынуждены играть более инициативно.



7. Игра на пятый пункт



Отток нашего материала, предполагающий возможность создания двух якорей, усиливает инициативную игру на пятый пункт. Потеря скорости в случае пробития практически ничего для нас не меняет.



Атака шашки

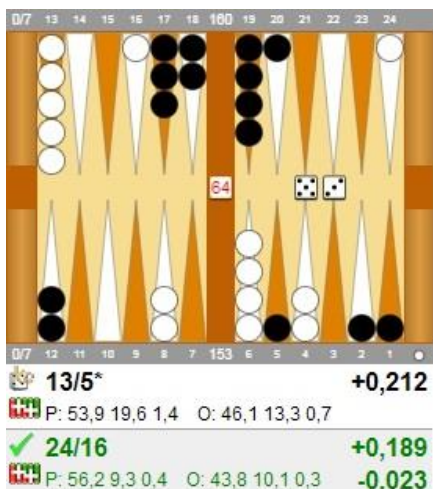
Атаковать шашку на пятом пункте, оставляя там блот, следует практически всегда, так как мы не только пытаемся захватить важный пункт, но и мешаем сделать это противнику. Исключениями могут быть позиции, когда есть альтернатива в виде создания якоря или мы настолько уступаем в силе домов, что обмен ударами явно не в нашу пользу и разница в проигрышах марсом между вариантами слишком велика.



7. Игра на пятый пункт



В следующей позиции у белых есть отличный вариант 24/16. Но перевес в силе домов и ответная игра на п. 20 в случае подбоя делают сильнее вариант с борьбой за пятый пункт.

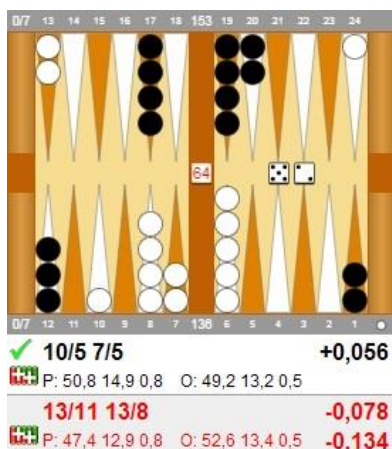


Ценность пунктов

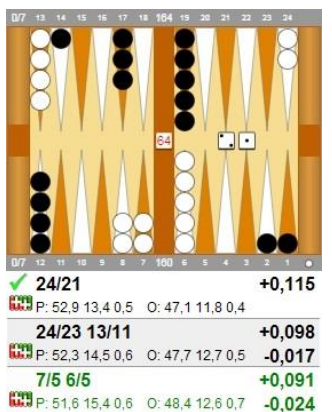
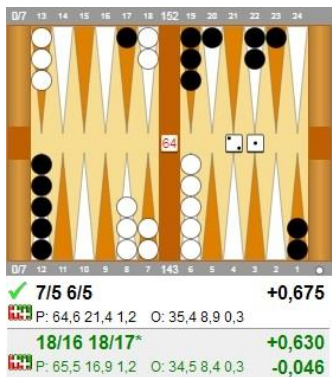
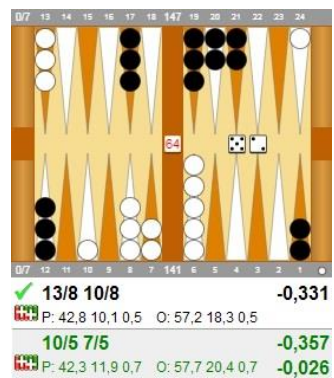
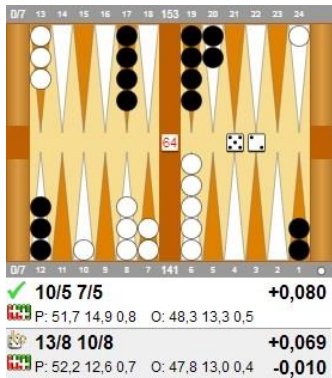
Продолжая предыдущую тему, можно сказать, что в зависимости от слабостей и угроз в чужом доме допустимо разбирать седьмой пункт ради борьбы за пятый.



Седьмой пункт может размещаться на пятый даже ценой оставления шашки под ударом. И дело тут не только в меньшей ценности седьмого пункта, но и в возможности построить прайм из четырёх рядов. Условиями для такой игры служат отсутствие хороших альтернатив, слабый дом чёрных, концентрация строителей в чужом дворе.

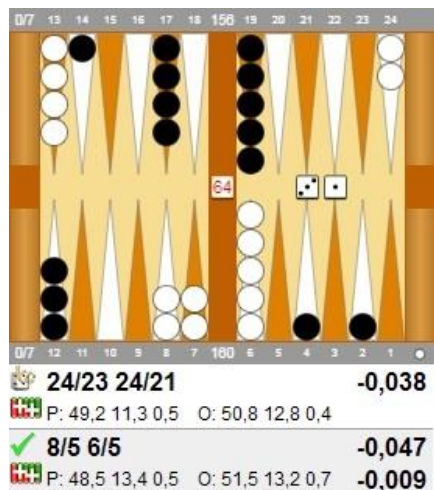
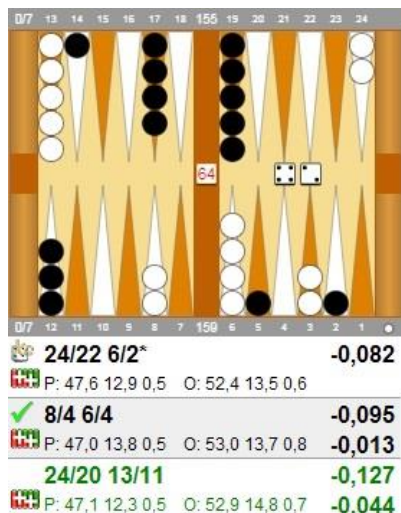


7. Игра на пятый пункт



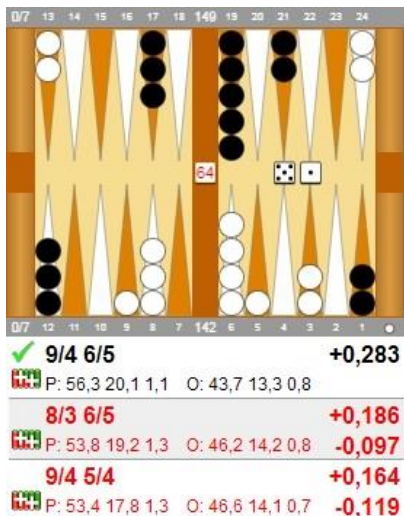
7. Игра на пятый пункт

Восьмой пункт так же может подлежать разбору ради пятого пункта. Основания для такой игры те же - перевес по дому, слабые альтернативы. Некоторые шестёрки, четвёрки, тройки дублируются, ставя чёрных пред выбором: атаковать или строить дом.

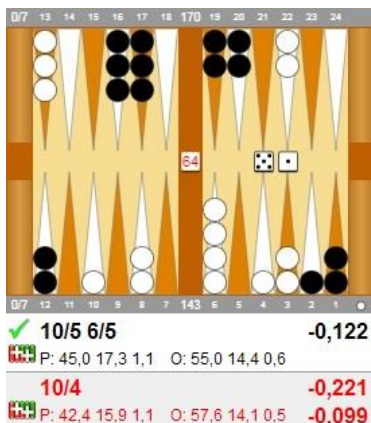
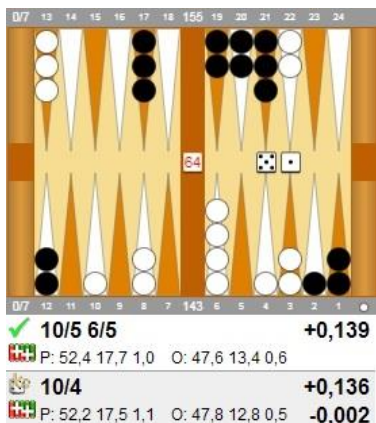


7. Игра на пятый пункт

Зачастую правильное закрыть пятый пункт вместо четвёртого, оставив там блот. Лучше взять более важный пункт с перспективой закрытия следующего.



На втором рисунке позиция чёрных усилилась. У белых хуже тайминг. Им следует играть инициативнее.



8. Атака на первый пункт

Сам по себе первый пункт практически не представляет никакой ценности. Вдобавок к этому оставляя на нём шашку под ударом, мы рискуем значительно потерять в скорости. Это делает ход с атакой слабым с точки зрения борьбы за пункт.

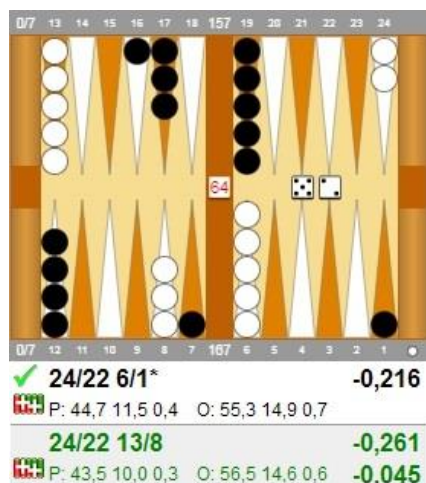


Прежде всего надо отметить, что в большинстве случаев атаковать п. 1 следует при выходе одной из дальних шашек противника. При двух разобшённых чёрных шашках в нашем доме оппонент, если и не пробьёт в ответ в первом пункте, то, вероятно, создаст продвинутый якорь.

Основной смысл атаки – лишение противника полноценного хода. Таким образом мы можем помешать ему усилить дом. В то же время мы можем попытаться более безопасно продвинуть дальнюю шашку в его доме или задержать его шашку в нашем доме, препятствуя побегу. Часто выбор варианта с атакой продиктован отсутствием удобной пятёрки, которая упирается в п. 19, 17, ведёт к разбору пункта либо перегружает восьмой пункт.

Первые полуходы

В игре на втором полуходе после камней чёрных 6-4, 6-3, 6-2, сыгранных на п. 7 и во двор, можно вывести правило, при котором бить пятёркой в первый пункт следует, если мы дальней шашкой берём под прицел шашку во дворе. Атака в таком случае мешает оппоненту использовать дополнительный строительный пункт на своей половине, а также сделать якорь на седьмом пункте. Если же нашу шашку собьют, то мы почти всегда будем иметь хорошие шансы на удар в ответ.



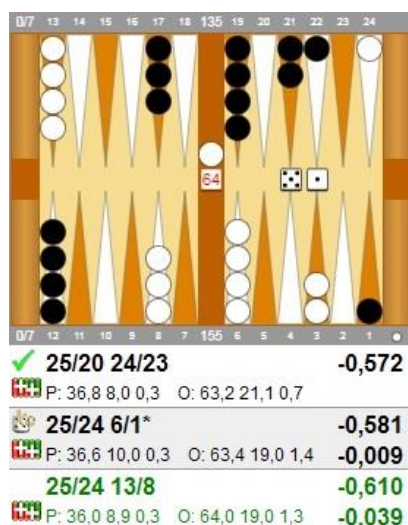
После выхода одной шашки из нашего дома и взятия нашей шашки на п. 18 при камне 5-1 возникает выбор вариантов. Розыгрыш пятёрки 25/20 становится чуть слабее из-за большей гибкости чёрных в атаке, при этом, играя 25/24, мы держим под прицелом шашку на п. 18. Ход 25/24 6/1* с шансами на ответную атаку может выигрывать у остальных. Вариант 25/24 13/8 будет ослаблен, если на п. 13 менее пяти шашек. Блоты чёрных в их доме или нашем дворе также повышают шансы на ответную атаку, усиливая ход 25/24 6/1*.

8. Атака на первый пункт



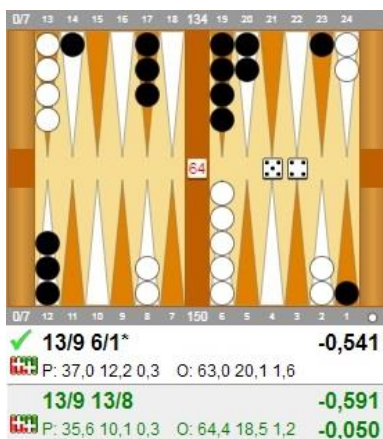
8. Атака на первый пункт

На следующих двух рисунках количество шашек на п. 17 не играет большой роли. Важнее то, сколько у чёрных строителей, и насколько мы отстаём позиционно и в скорости.

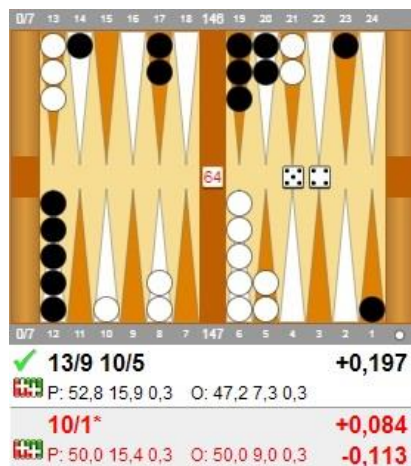


Продвинутый якорь

Наш продвинутый якорь в доме соперника исключает угрозу прайма и делает позицию более или менее равной. Играть на первый пункт не следует.



8. Атака на первый пункт



Следующая позиция служит исключением для вышесказанного. Белые имеют перевес по дому со слабостью чёрных на п. 24. При этом у белых нет хороших пятёрок, а чёрные ведут в скорости.

8. Атака на первый пункт



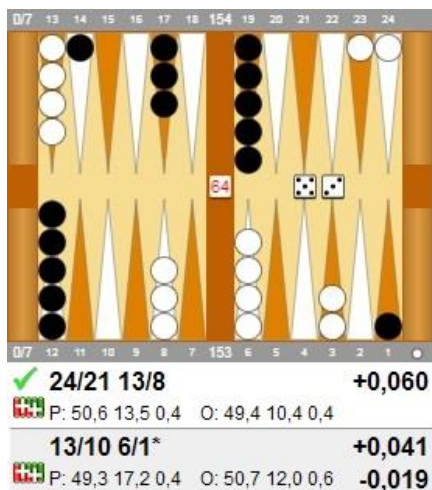
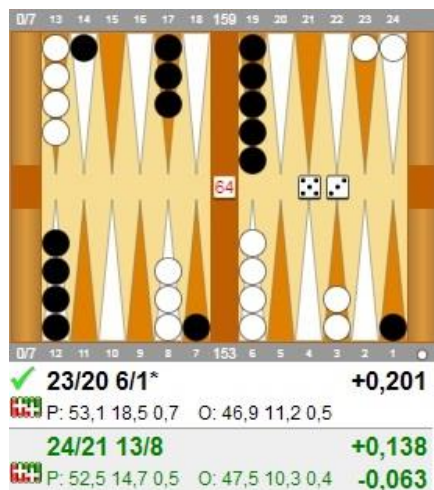
Блоты

Шашка оппонента на седьмом пункте, в отличие от её расположения в доме на пятом или четвёртом пункте, усиливает ход 6/1*. Во-первых, она часто ослабляет другие варианты, во-вторых, атакуя первый пункт, мы мешаем сделать якорь на седьмом.



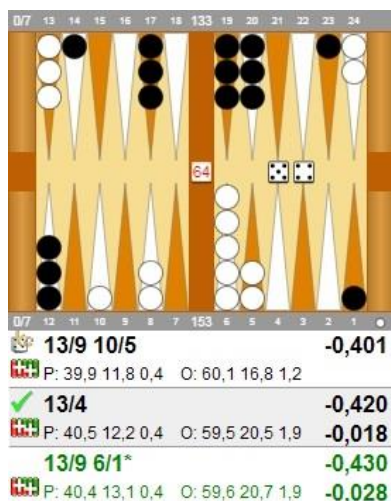
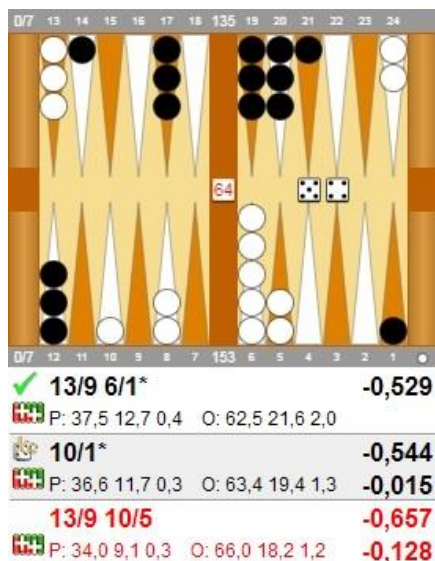
8. Атака на первый пункт

Отличие блота на п. 9, 10, 11 и блота на п. 7 в том, что в первом случае меньше угроза якоря и меньше шансов на ответную атаку на эти пункты.



8. Атака на первый пункт

Блоты в самом доме противника могут представлять особую угрозу в связи с усилением прайма в зависимости от его структуры и их расположения. Блот также даёт белым ответные атаки.



8. Атака на первый пункт

При выходе из дома одной шашки мелкие камни 3-2, 4-1 обычно правильнее играть блотом на пятый пункт.

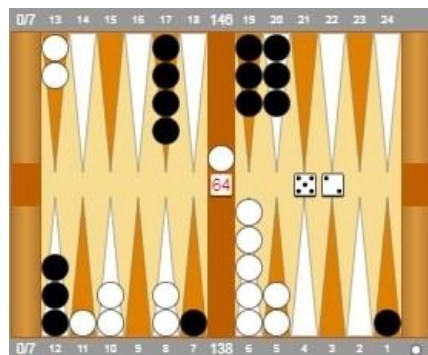


Распределение материала

Как уже говорилось в начале главы, при оценке позиции с выбором, бить ли в первом пункте, важны альтернативы. Стоит обращать внимание на количество шашек на п. 13. Большая разница, сколько на нём шашек – пять или четыре. Следует также смотреть на количество материала на восьмом и шестом пунктах. Нельзя допускать третью шашку на п. 24 после камня 1-5.



8. Атака на первый пункт

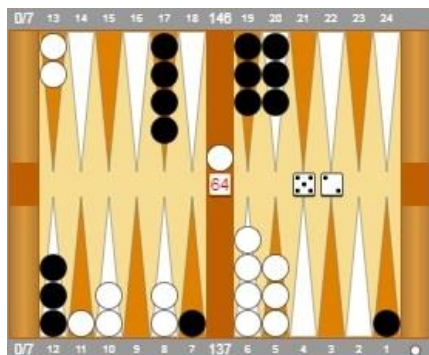


✓ 25/23 6/1* -0,043

P: 47,9 16,8 0,4 O: 52,1 15,2 0,7

25/23 11/6 -0,060

P: 48,4 12,6 0,4 O: 51,6 12,8 0,5 -0,017

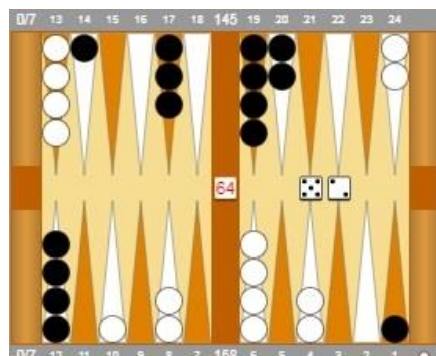


✓ 25/23 11/6 +0,048

P: 50,9 13,8 0,4 O: 49,1 11,7 0,4

25/23 6/1* +0,009

P: 49,4 17,8 0,5 O: 50,6 14,9 0,7 -0,038



✓ 24/22 13/8 -0,487

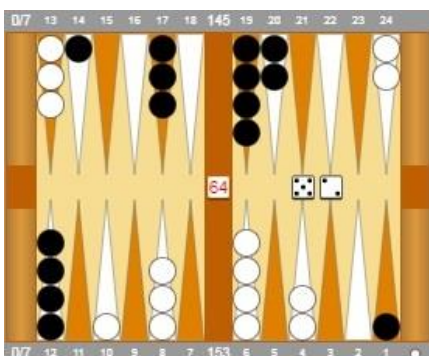
P: 38,1 19,3 0,3 O: 61,9 17,2 0,7

13/11 10/5 -0,493

P: 38,4 10,2 0,3 O: 61,6 18,4 1,4 -0,005

24/22 6/1* -0,496

P: 38,2 9,9 0,3 O: 61,8 18,4 1,1 -0,009



✓ 24/22 6/1* -0,404

P: 40,0 11,4 0,3 O: 60,0 17,4 1,1

13/11 10/5 -0,460

P: 38,7 11,0 0,3 O: 61,3 17,9 1,3 -0,056

24/22 13/8 -0,497

P: 37,7 9,5 0,3 O: 62,3 16,9 0,7 -0,093

8. Атака на первый пункт



✓ 13/9 13/8 -0,336

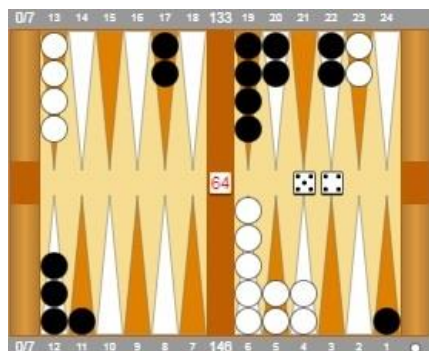
P: 41,0 10,8 0,3 O: 59,0 13,7 0,7

13/4 -0,390

P: 39,2 10,5 0,2 O: 60,8 13,1 0,6

13/9 6/1* -0,415

P: 39,6 12,5 0,3 O: 60,4 17,4 1,0



✓ 13/9 6/1* -0,337

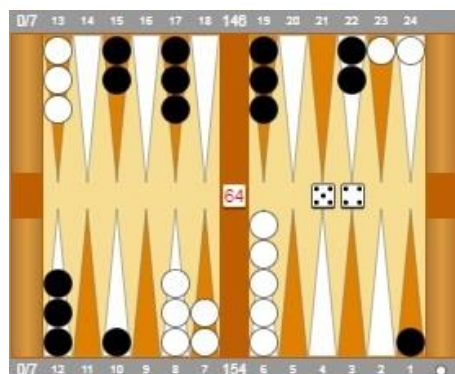
P: 40,9 14,8 0,3 O: 59,1 16,9 1,0

13/4 -0,401

P: 38,8 11,2 0,2 O: 61,2 13,6 0,6

13/9 13/8 -0,413

P: 38,6 11,0 0,3 O: 61,4 14,1 0,7

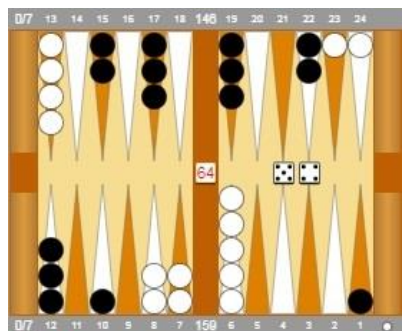


✓ 24/20 6/1* -0,397

P: 40,2 9,7 0,3 O: 59,8 16,3 0,8

23/14 -0,424

P: 40,1 9,0 0,3 O: 59,9 16,8 0,7



✓ 24/20 13/8 -0,455

P: 39,2 8,8 0,4 O: 60,8 17,9 0,6

13/9 13/8 -0,467

P: 38,8 9,6 0,3 O: 61,2 17,5 0,9

24/20 6/1* -0,478

P: 38,5 8,5 0,2 O: 61,5 17,0 0,8

9. Выбор между домом, якорем и атакой

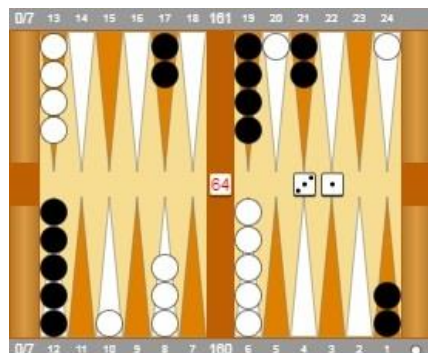
Якорь или дом

При выборе между созданием якоря и закрытием пункта в доме прежде всего важна сравнительная ценность пунктов. В начальной позиции наибольшую ценность имеют п. 20 и п. 5, далее – пункты 18 и 7, 21 и 4, 22 и 3. Так, якорь на п. 20 выгоднее, чем закрытие дома на п. 4.



Ценность пунктов может значительно измениться в зависимости от расположения шашек. Якорь на п. 20 будет гораздо сильнее при занятых соперником п. 21, 18, а якорь на п. 21 и п. 18 при закрытом двадцатом пункте. Таким же образом изменяется значение у пунктов в нашем доме.

9. Выбор между домом, якорем и атакой

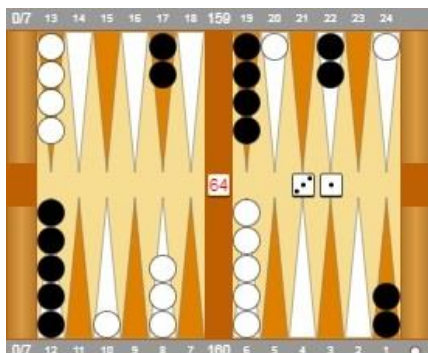


✓ 24/20 +0,155

P: 53,2 11,3 0,3 O: 46,8 7,3 0,2

8/5 6/5 +0,110

P: 52,6 15,9 0,9 O: 47,4 14,1 0,7 -0,045

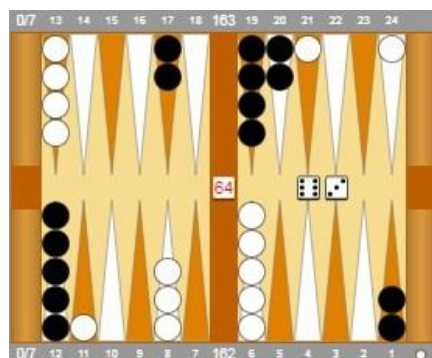


✓ 8/5 6/5 +0,208

P: 54,9 16,7 0,8 O: 45,1 13,1 0,6

24/20 +0,183

P: 53,8 12,2 0,4 O: 46,2 7,6 0,2 -0,025

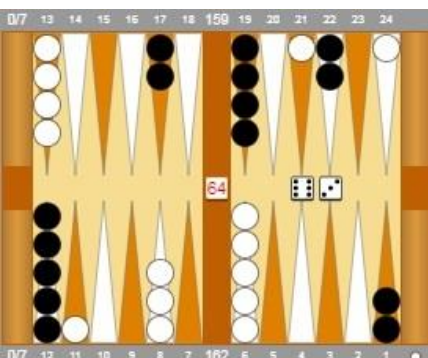


✓ 24/18 21/18 +0,139

P: 53,8 10,8 0,3 O: 46,2 9,4 0,3

11/5 8/5 +0,021

P: 50,0 15,7 0,7 O: 50,0 14,1 0,6 -0,118



✓ 11/5 8/5 +0,218

P: 54,7 17,1 0,8 O: 45,3 12,5 0,5

24/18 21/18 +0,175

P: 54,5 11,9 0,4 O: 45,5 9,7 0,3 -0,043

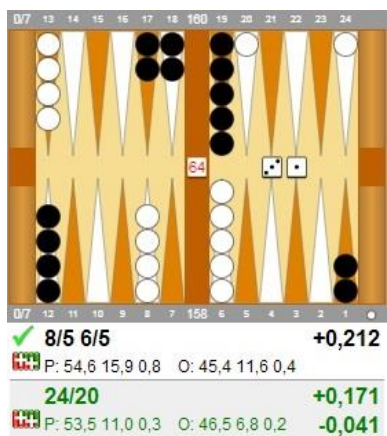
Дополнительные строители, переправленные с п. 13 и п. 12, и количество пунктов, которые могут использоваться для атаки, повышают значение якоря.

9. Выбор между домом, якорем и атакой



Закрытый пункт в доме даёт больше выигрышей марсом, а якорь – меньше проигрышей марсом. Поэтому счёт матча имеет значение. Например, при большом отставании в счёте возрастает цена марсов, а значит и закрытого пункта в доме.

Продвинутая на п. 20, 21 одна из шашек облегчает создание якоря в будущем. Вариант с закрытием пункта в доме на равноценном пункте становится немного сильнее.

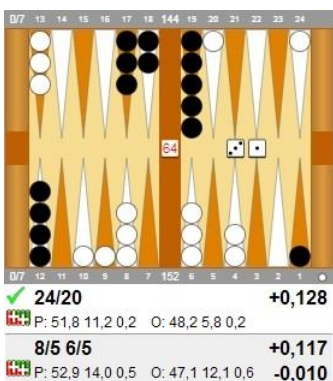


9. Выбор между домом, якорем и атакой

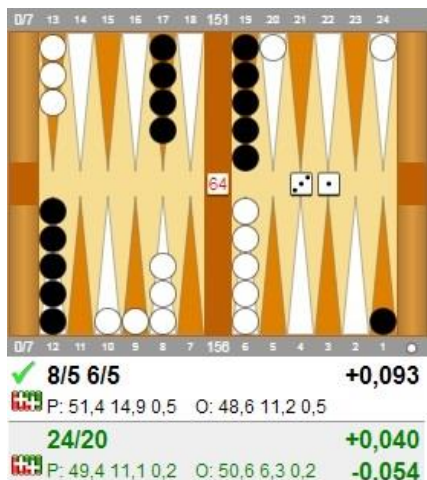
Якорь чёрных на третьем пункте повышает значение девятого. Закрыв его, мы не только блокируем шестёрки, но и снижаем ценность самого якоря.



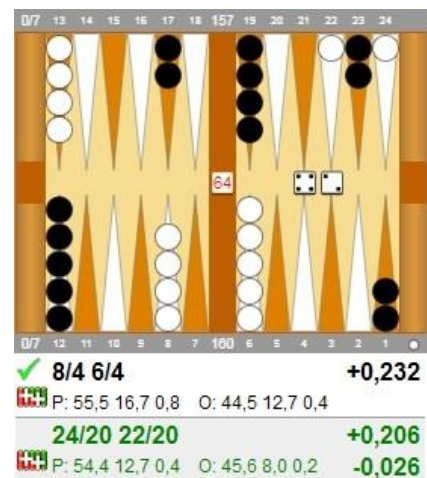
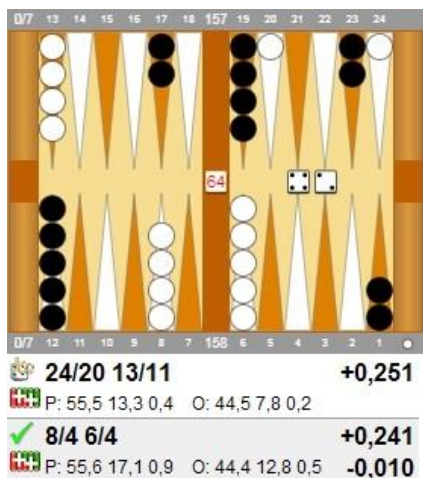
Уход одной чёрной шашки снижает ценность пункта в доме, если дом слабый, и способность удержать шашку у нас и так низкая.



9. Выбор между домом, якорем и атакой



При закрытом п. 23 (камень 6-4) потенциал противника к удержанию дальних шашек ниже. Соответственно цена прайма выше.



Сбитая шашка чёрных усиливает вариант с закрытием дома. При этом ослабевают давление на двадцатый пункт.

9. Выбор между домом, якорем и атакой



Атака или дом

Выбирая между атакой шашки в чужом доме и усилением своего дома, следует знать, что атака на равноценном пункте выгоднее. Сбивая шашку, мы не только откидываем соперника назад, но и не позволяем чёрным занять пункт в доме. Например, атака на п. 21 на первых ходах сильнее закрытия пятого пункта.

От особенностей шашечной структуры, как и при выборе между якорем и закрытием дома, изменяется ценность пунктов.

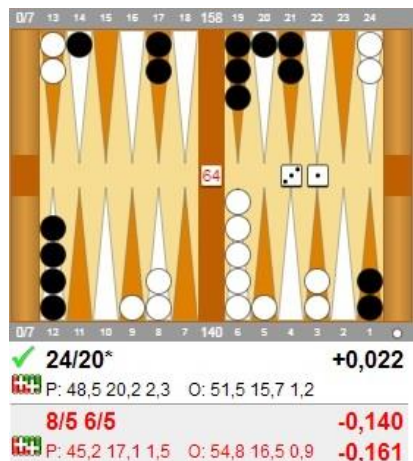


9. Выбор между домом, якорем и атакой

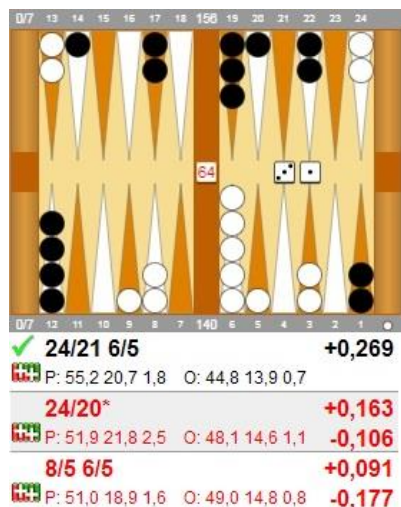
Следует обращать особенное внимание на то, создаётся ли дополнительное преимущество, помимо закрытия дома. На практике это бывает при камне 1-1, где следует выбирать игру на прайм.



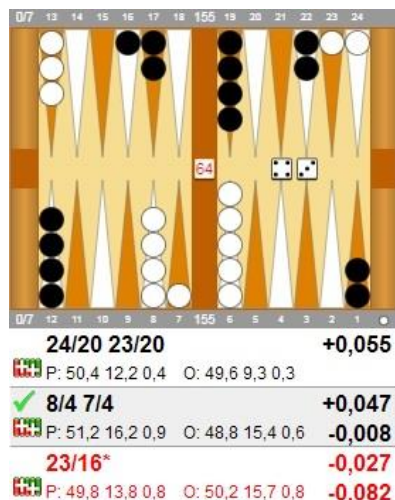
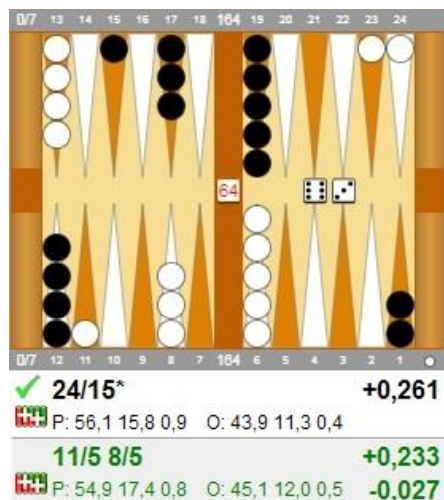
Блот в доме, как слабость, усиливает игру на закрытие.



9. Выбор между домом, якорем и атакой



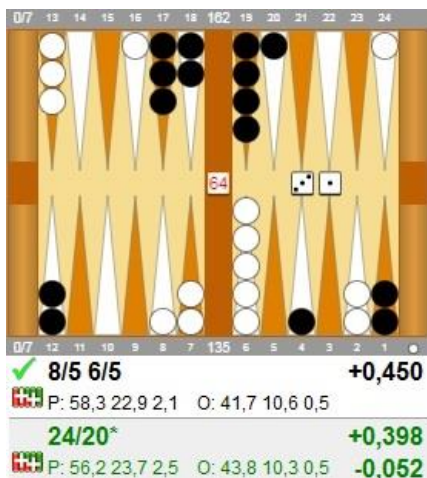
Шашка чёрных во дворе угрожает усилением дома или двора и не сильно отличается от блота в доме. Во втором примере при более слабом доме и шашке на п. 7 обмен ударами белым менее выгоден, чем взятие п. 4.



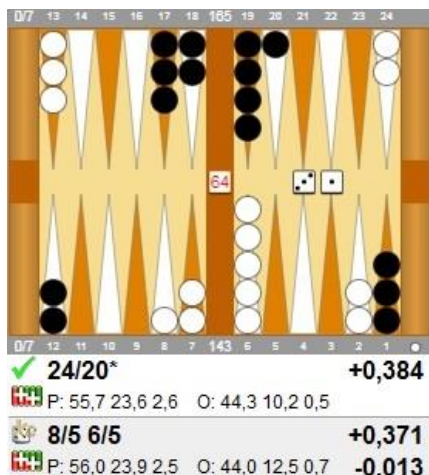
9. Выбор между домом, якорем и атакой



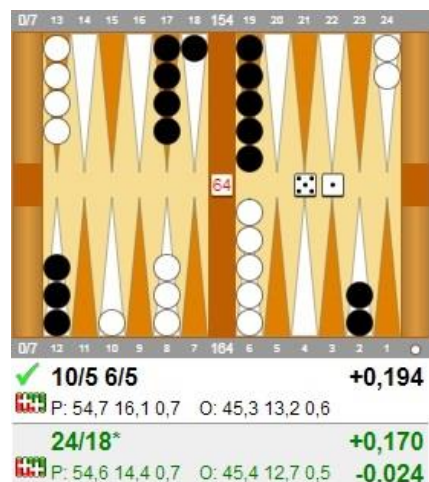
В случае нашего позиционного перевеса, например, когда мы увели одну из дальних шашек, а у оппонента три шашки в нашем доме, сильнее становится игра на прайм. Для нас праймовые угрозы гораздо ниже, чем у соперника, и менее выгоден обмен ударами.



9. Выбор между домом, якорем и атакой



Продвинутый якорь исключает угрозу прайма и делает сильнее вариант с закрытием дома.



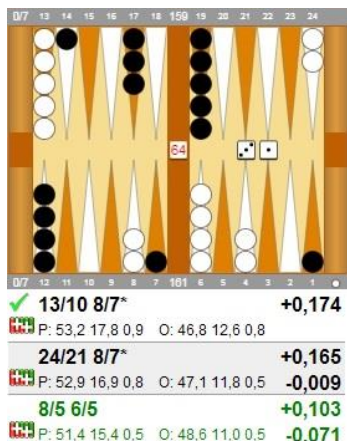
9. Выбор между домом, якорем и атакой

В следующей позиции после камня 6-6 при закрытом восемнадцатом пункте белые находятся в дефиците хода, поэтому, несмотря на блот, следует играть на улучшение запаса.

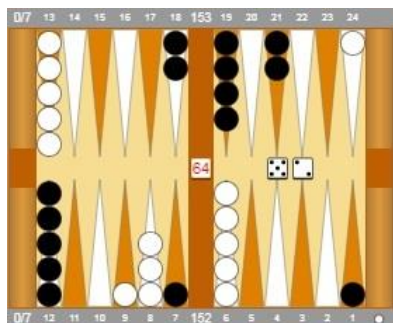


Про атаку в своём дворе можно сказать, что основной шаблон тут – при выходе соперника блотом на п. 7 и нашем камне 4-2 мы атакуем, а при камне 3-1 закрываем дом.

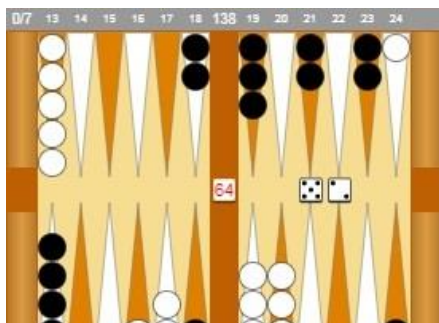
При блоте чёрных на п. 9, 10 или двух шашках на п. 8 с прикрытым домом предпочтительнее атака шашки.



9. Выбор между домом, якорем и атакой



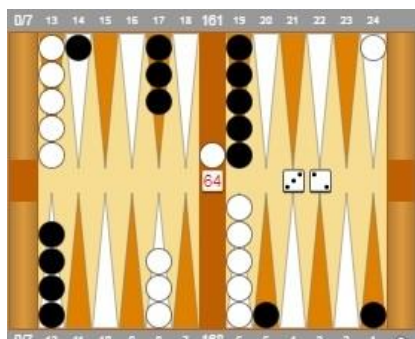
✓ 9/4 6/4	-0,022
P: 49,6 10,4 0,3 O: 50,4 11,2 0,3	
✓ 9/7* 6/1*	-0,099
P: 48,0 12,6 0,3 O: 52,0 15,0 0,6	-0,077
13/8 9/7*	-0,140
P: 46,9 11,0 0,5 O: 53,1 14,5 0,5	-0,118



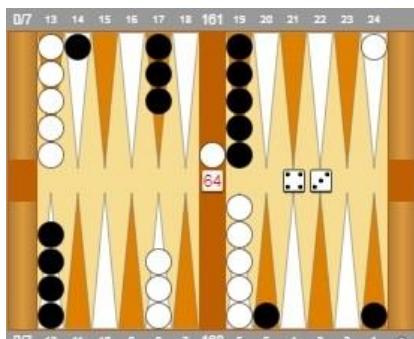
✓ 13/8 9/7*	+0,133
P: 53,9 15,5 0,8 O: 46,1 15,4 0,5	
9/4 6/4	-0,055
P: 49,2 11,9 0,4 O: 50,8 14,4 0,3	-0,188

Якорь или атака

Якорь как полноценное улучшение позиции, часто выгоднее, чем атака в доме с оставлением шашки под ударом. Атака с п. 8 на п. 5 или с п. 6 на п. 4 примерно равноценна якорю на п. 22.



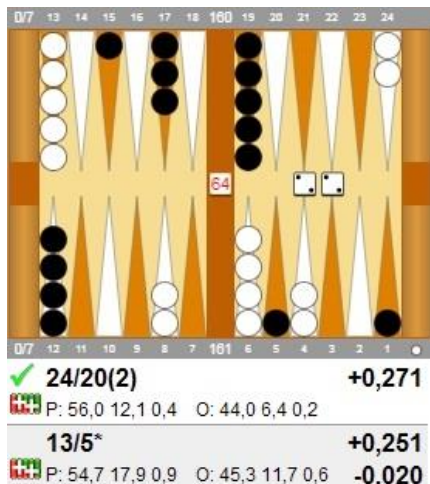
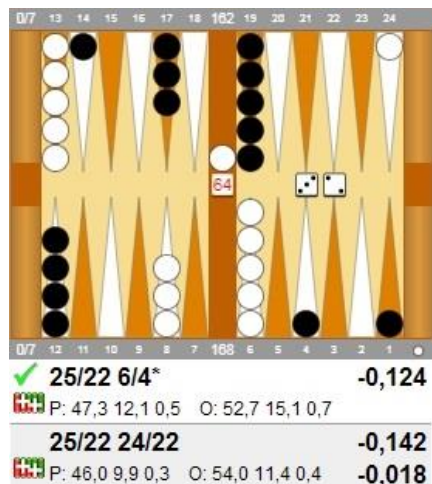
✓ 25/22 24/22	-0,161
P: 45,4 9,4 0,3 O: 54,6 10,9 0,4	
25/23 8/5*	-0,169
P: 46,0 11,9 0,5 O: 54,0 15,1 0,7	-0,008



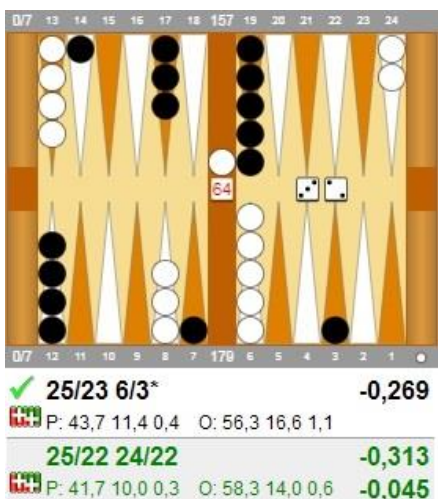
✓ 25/21 24/21	-0,041
P: 48,4 9,2 0,3 O: 51,6 9,0 0,3	
25/21 8/5*	-0,137
P: 46,7 12,1 0,5 O: 53,3 14,5 0,7	-0,096

9. Выбор между домом, якорем и атакой

Во второй позиции ценность пятого пункта возрастает благодаря закрытому четвёртому пункту.



Вышедшая на п. 7 или на п. 12 одна из шашек значительно усиливает игру с атакой в доме. У чёрных меньше ответных ударов, а мы имеем больше оснований играть инициативно.



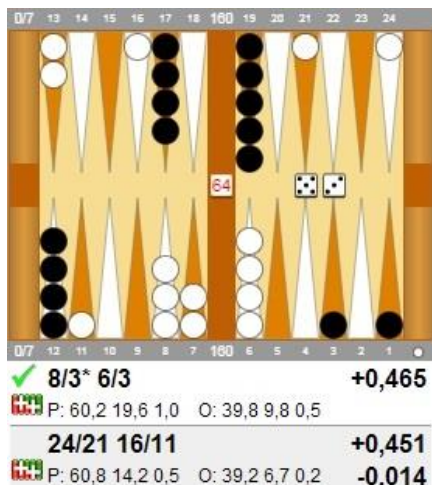
9. Выбор между домом, якорем и атакой



В следующих примерах перед нами стоит выбор между якорем и закрытием менее ценного пункта в доме, но со сбитием шашки. Усиление дома чёрных увеличивает ценность якоря. Становится менее выгоден возможный обмен ударами.



9. Выбор между домом, якорем и атакой



Атака во дворе не так опасна в отличие от атаки в доме. Важно, в чью пользу будет возможный обмен ударами и количество шашек на п. 13.

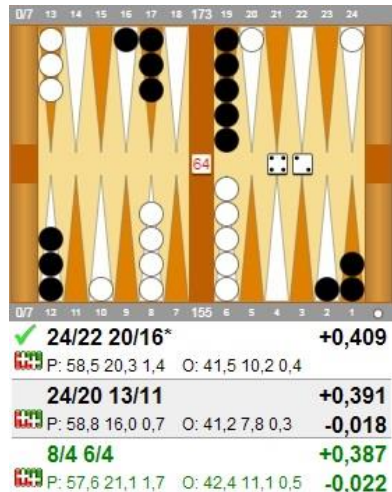
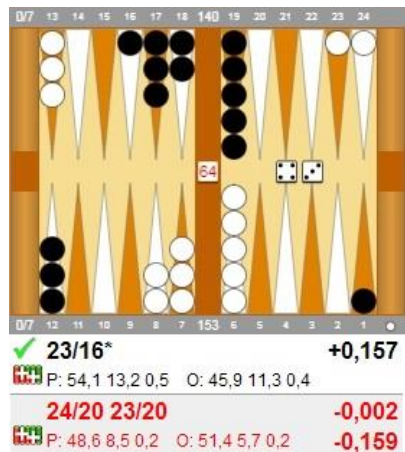


9. Выбор между домом, якорем и атакой



9. Выбор между домом, якорем и атакой

Атака шашки во дворе чёрных гораздо сильнее, чем атака на своей половине, так как мы не только выходим дальней шашкой и выигрываем скорость, но и мешаем усилить чёрным прайм.

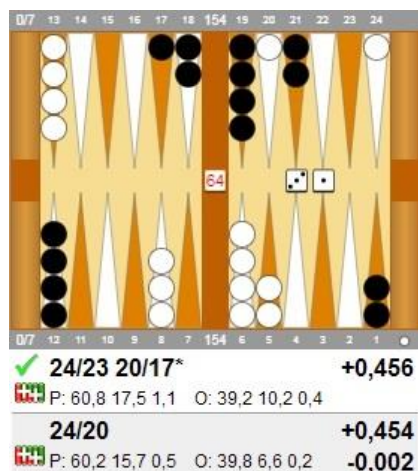


Часто возникает позиция, для которой характерно расположение шашек в пунктах с семнадцатого по двадцатый, с блотом на п. 18.

9. Выбор между домом, якорем и атакой

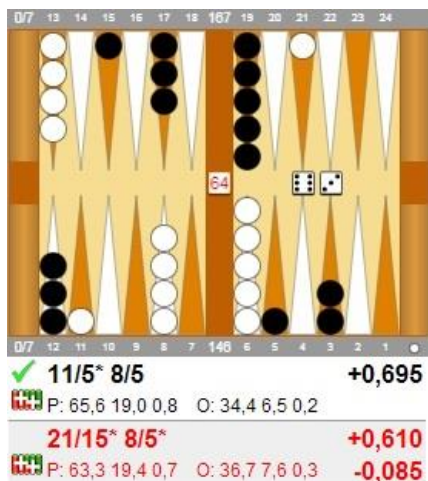


9. Выбор между домом, якорем и атакой



Атака со взятием пункта

Закрытие пункта в доме со взятием шашки обычно всегда сильнее двойного удара.

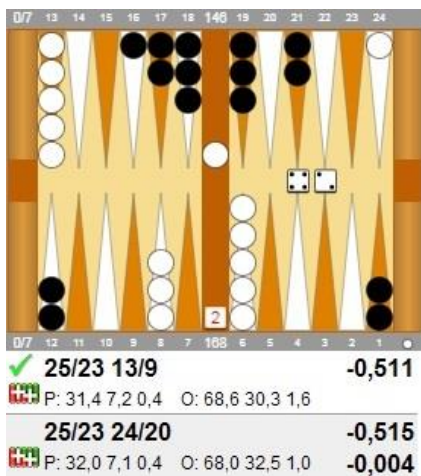


10. Игра дальними шашками

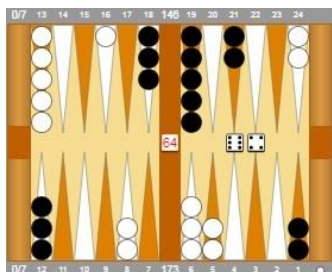
Тема игры в чужом доме затрагивается и в других главах, поэтому тут будет идти речь только о некоторых основных проблемах.

Продвижение шашки

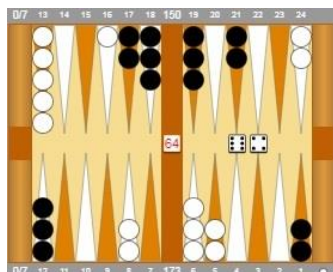
Структура с закрытыми пунктами 17, 18, 19, 21 выглядит угрожающе и часто препятствует игре на продвижение в доме. Важно учитывать не только количество угроз, но и шансы на выход из дома.



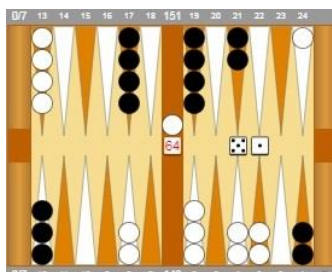
10. Игра дальними шашками



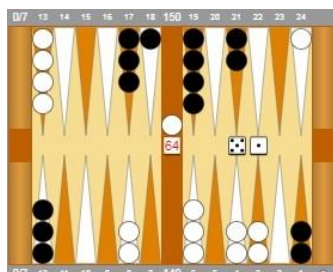
✓ 16/10 13/9 -0,085
 P: 49,2 13,5 0,6 O: 50,8 17,7 1,3
 24/20 16/10 -0,192
 P: 47,8 11,9 0,6 O: 52,2 21,9 0,9 -0,107



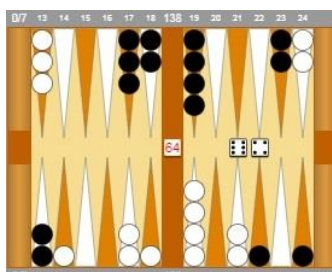
✓ 24/20 16/10 -0,359
 P: 43,5 10,6 0,5 O: 56,5 21,7 1,1
 16/10 13/9 -0,381
 P: 42,3 11,1 0,5 O: 57,7 20,0 1,5 -0,022



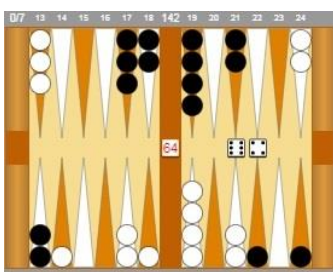
✓ 25/20 24/23 +0,149
 P: 53,4 17,5 1,2 O: 46,6 14,7 0,6
 25/24 13/8 +0,149
 P: 52,9 18,0 1,0 O: 47,1 13,8 0,7



✓ 25/20 24/23 +0,004
 P: 50,1 16,7 1,2 O: 49,9 17,4 0,6
 25/24 13/8 -0,056
 P: 48,4 16,0 1,1 O: 51,6 16,8 0,8 -0,060



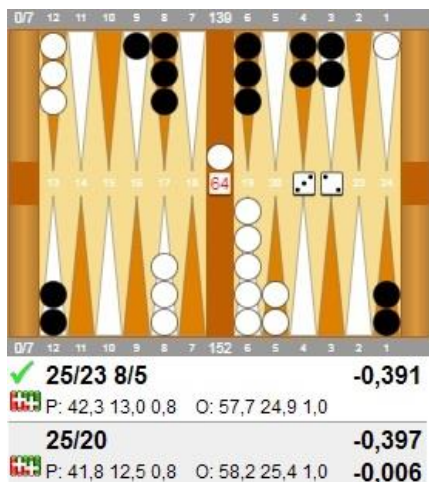
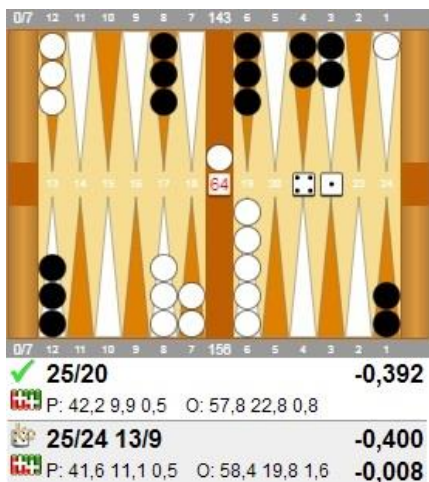
✓ 13/7 11/7 +0,063
 P: 51,6 16,3 0,7 O: 48,4 14,6 0,9
 24/20 13/7 -0,047
 P: 50,8 15,2 0,9 O: 49,2 20,3 0,9 -0,109



✓ 24/20 13/7 -0,291
 P: 44,3 13,1 0,8 O: 55,7 21,7 1,1
 13/7 11/7 -0,294
 P: 42,7 12,8 0,5 O: 57,3 17,1 1,0 -0,004

10. Игра дальними шашками

Закрытый седьмой пункт сокращает количество шашек на п. 13 и делает структуру менее гибкой, улучшая игру в чужом доме. У оппонента дублируются мелкие камни для игры в домах. Часто он будет выбирать между атакой и игрой на продвижение.

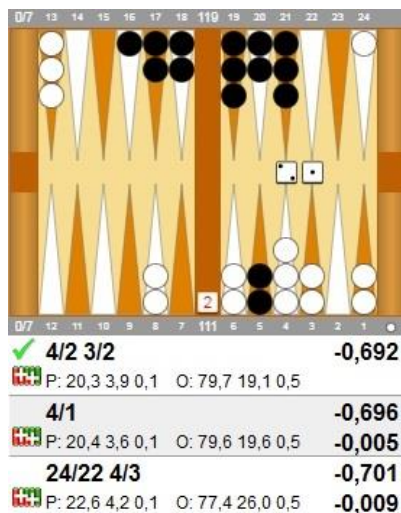


10. Игра дальними шашками

В следующей позиции у нас много незашедших в дом шашек. Продвигаясь на п. 22, мы рискуем проиграть много лишних марсов.



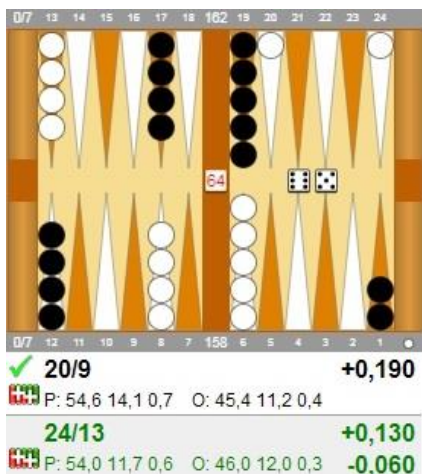
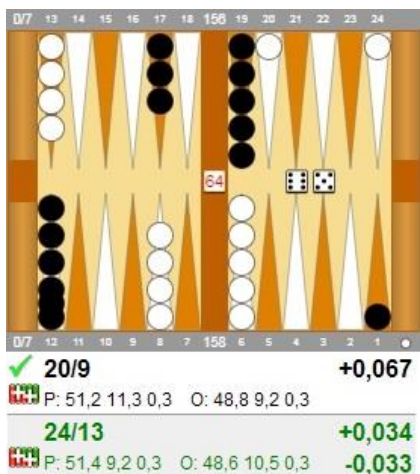
Достичь уравниения между вариантами можно, снизив атакующий потенциал чёрных или повысив шансы на контригру.



Первоочерѐдность выхода

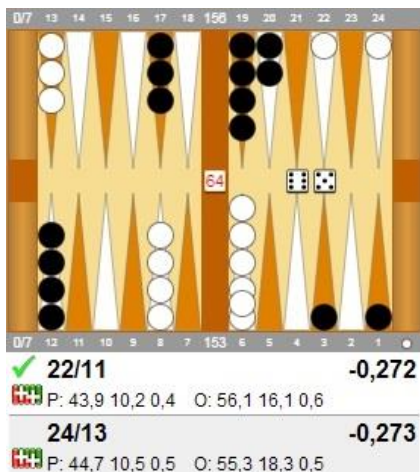
В начальной позиции с разобѐнными дальними шашками и не усиленным чужим домом, как правило, выводится та шашка, что ближе к выходу. В противном случае оставшаяся на продвинутом пункте шашка будет в очень уязвимом положении, чѐрным в двойне выгодно её атаковать, борясь за позицию. В свою очередь разобѐнность дальних чѐрных шашек ослабляет игру блотом в свой двор, так как соперник будет иметь больше бьющих камней.

В следующих двух примерах для сравнения во второй позиции у чѐрных больше давление в доме за сѣт дополнительного строителя, а белым целесообразней иметь гибкого строителя во дворе. Две шашки блокировать легче, чем одну.



В следующих позициях оставаться на п. 21 менее выгодно, чем на п. 22, но при этом располагаться под десятью ударами на п. 10 хуже, чем под пятью ударами на п. 11.

10. Игра дальними шашками

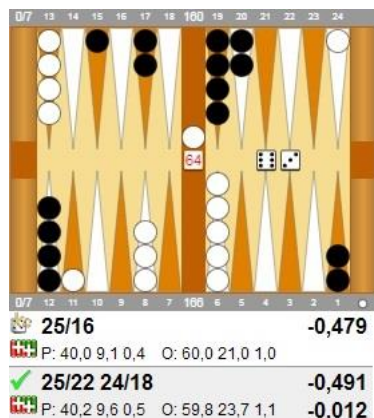


Бить во дворе лучше дальнюю шашку, хотя п. 18 и более ценный. Так меньше риск обмена ударами, более выгодного отстающей стороне, а шашка на п. 18 более уязвима и остаётся «на потом».



10. Игра дальними шашками

Расположение обеих дальних шашек на п. 18 и п. 20 или 21 позволяет рассчитывать на якорь в случае, если будет сбита одна шашка, но велика вероятность того, что сойдут сразу две шашки с перспективой для соперника занять п. 20, 21. Поэтому чаще такое расположение шашек следует избегать, особенно со слабыми оппонентами. Им нельзя давать возможность лавинообразной атаки в доме, которая даёт марсы, лёгкую игру и сокращает дистанцию партии. На рисунках видно, какое влияние оказывают угрозы во дворе, доме и ответные блоты.



10. Игра дальними шашками



✓ 25/22 24/18 -0,506

P: 40,4 10,7 0,6 O: 59,6 25,0 1,7

25/16 -0,552

P: 38,8 9,7 0,4 O: 61,2 22,2 1,8 -0,047

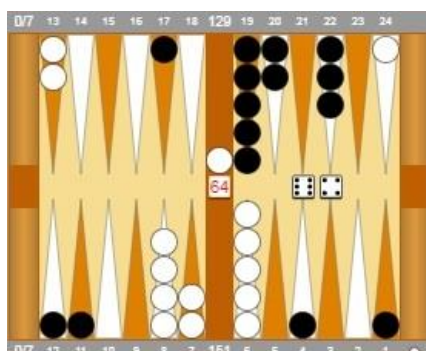


✓ 25/16 -0,484

P: 41,2 9,9 0,5 O: 58,8 23,1 2,2

25/22 13/7 -0,588

P: 39,4 9,8 0,5 O: 60,6 27,3 3,3 -0,104

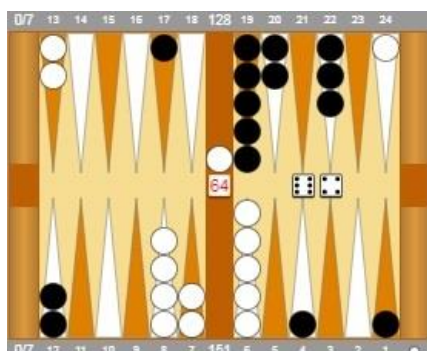


✓ 25/21 24/18 -0,652

P: 39,1 9,2 0,6 O: 60,9 32,5 0,8

25/15 -0,714

P: 38,1 8,8 0,6 O: 61,9 33,0 1,0 -0,063



✓ 25/15 -0,726

P: 37,5 8,1 0,5 O: 62,5 31,5 0,8

25/21 24/18 -0,796

P: 37,1 7,9 0,4 O: 62,9 33,7 0,7 -0,070

Пункты 22 и 23

При выборе игры на п. 22 или якорем на п. 23 прежде всего надо ориентироваться на количество строительного материала и перспективу выхода. Чем больше у чёрных материала, тем больше угроз. При этом часто мы отстаём в скорости. Всё это повышает значение якоря.



10. Игра дальними шашками

В следующих примерах отсутствие шашек на п. 17 усиливает якорь на п. 23, а угроза закрытия п. 17 усиливает продвижение на п. 22.



Шашка во дворе

Опасность быть сбитым во дворе при возможности усиливается в доме часто переоценивается. Брать хороший пункт важнее увода шашки. Некоторые мелкие камни для оппонента дублируются, а в скорости в случае попадания мы сильно не потеряем. Закрытие третьего пункта примерно равно уводу блота.

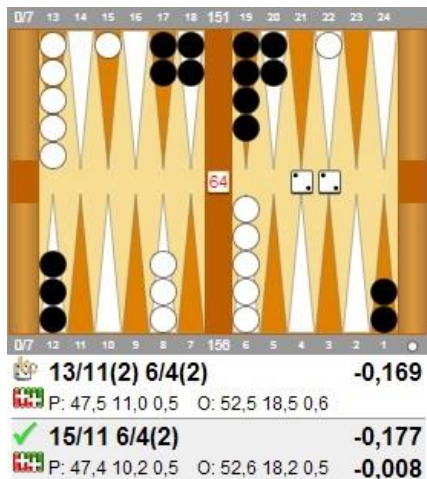
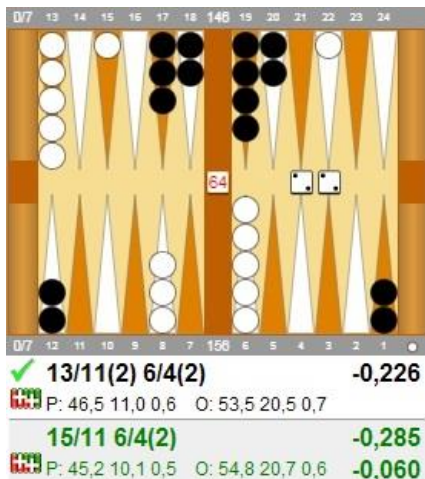


В следующей позиции перегружен шашками п. 8, а дальние шашки чёрных разобщены. Игра в доме становится сильнее.

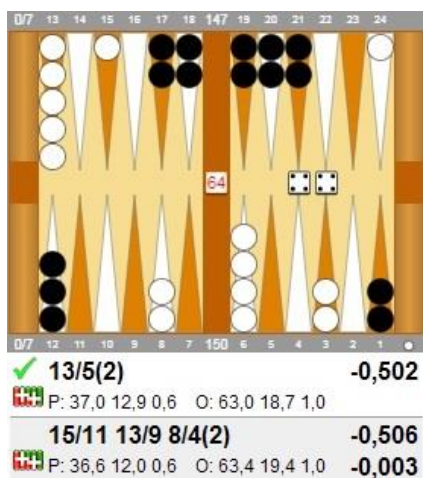


10. Игра дальними шашками

Две шашки на п. 12 тоже повод оставлять шашку под ударом взамен усиления. В случае пробития теряется стратегический пункт, иногда с возможностью ответного удара.



Чем сильнее прайм чёрных, тем выше цена риска.

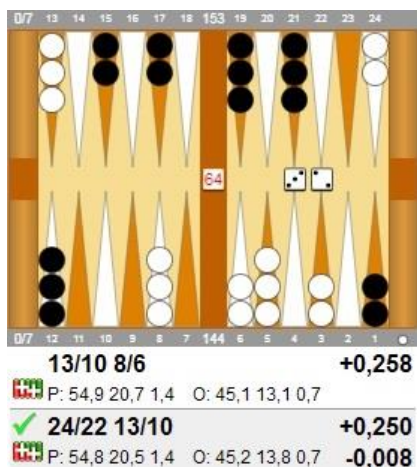


11. Игра при одной шашке в нашем доме

Удержание

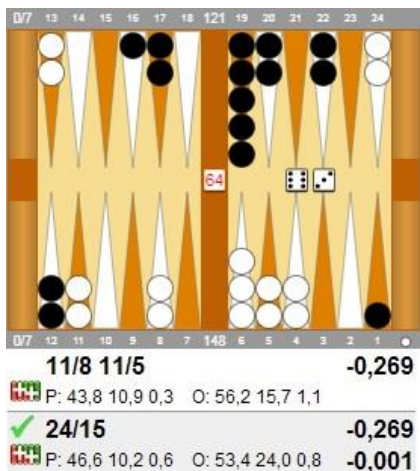
Имея по две шашки в домах, обычно следует придерживаться сбалансированной игры на обеих частях доски. Когда в нашем доме остаётся только одна шашка, главным приоритетом становится её удержание.

В первых позициях вариант 13/10 8/6 максимально увеличивает шансы на блокировку шашки.

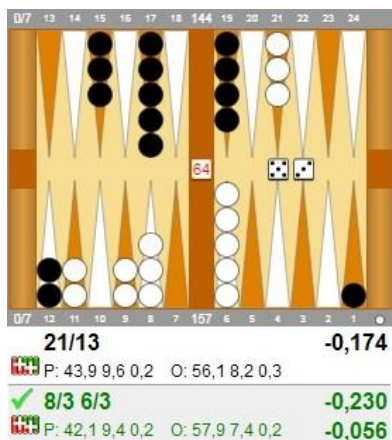


В следующих позициях шашки на п. 11 играют важную роль в контроле двора и увеличивают шансы на построение прайма. Играть 24/15 нецелесообразно из-за отставания в шагах и угрозах атаки. Оба варианта ведут к некоторым позиционным ослаблениям. Риск попасть под атаку равен разбору п. 11.

11. Игра при одной шашке в нашем доме



В следующем примере, оставляя шашку на п. 16, мы максимально увеличиваем шансы на закрытие п. 10. Дополнительно мы предлагаем чёрным выбор двойки и берём под прицел шашку на п. 14.

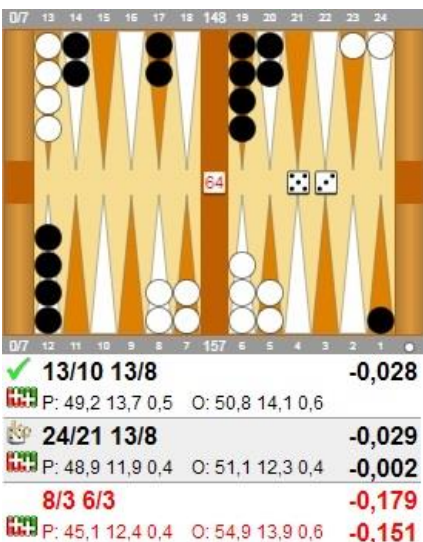


При отставании и закрытом доме с возможностью построить пять или шесть рядов часто выигрывает вариант с оставлением шашки на седьмом пункте.

11. Игра при одной шашке в нашем доме



Структура, более препятствующая побегу шашки может быть важнее взятия не лучшего пункта в доме.



Атака

Чем дальше продвинута шашка в нашем доме, тем больше причин её атаковать, рассчитывая занять этот пункт следующим броском. Атака становится менее эффективной при нашем продвинутом якоре, часто дающем равенство по позиции или при сильном чужом доме, затрудняющем игру с бара.

В первом примере у нас разобщены шашки при слабом доме и атака даёт только дополнительные проигрыши марсом.



На практике проблема часто возникает при нашем продвинутом якоре с отставанием в шагах и усиленным праймом. Преимущество в прайме и отставание усиливают игру с атакой, а якорь, несмотря на отставание, даёт примерное равенство по позиции. Следует обращать внимание на состояние противоположного дома, соотнося шансы на игру без атаки и с атакой. Сбивая шашку, когда это необходимо, мы имеем больше шансов завладеть преимуществом, чем потерять его, тогда как пассивная игра ведёт к равенству.

11. Игра при одной шашке в нашем доме



✓ 8/3* +0,197

P: 53,1 15,5 0,2 O: 46,9 8,2 0,2

13/8 +0,168

P: 52,2 11,7 0,2 O: 47,8 4,2 0,1 -0,029

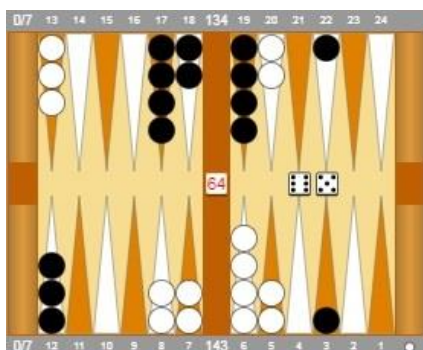


✓ 13/8 +0,005

P: 48,2 9,2 0,2 O: 51,8 4,7 0,1

8/3* -0,093

P: 46,4 11,5 0,2 O: 53,6 9,2 0,3 -0,099



✓ 13/7 8/3* +0,263

P: 54,7 15,3 0,3 O: 45,3 7,0 0,2

13/2 +0,235

P: 54,3 12,7 0,2 O: 45,7 5,0 0,2 -0,028



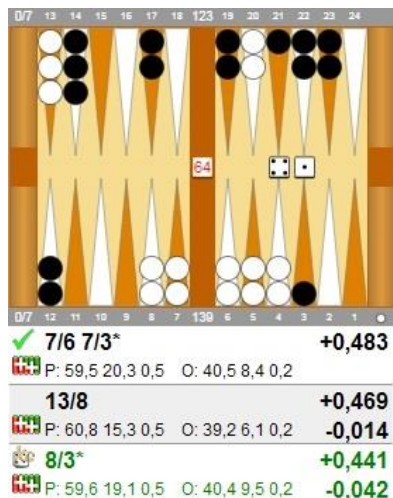
✓ 13/2 +0,317

P: 56,4 14,4 0,2 O: 43,6 4,6 0,2

13/7 8/3* +0,237

P: 54,0 14,9 0,2 O: 46,0 6,8 0,2 -0,081

11. Игра при одной шашке в нашем доме



12. Игра при уводе шашек из нашего дома

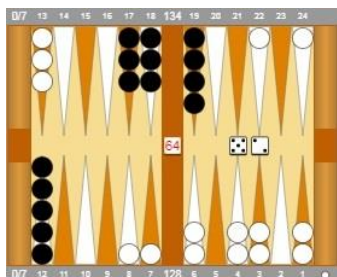
После того как чёрные увели обе шашки из нашего дома белые вынуждены ждать крупный дупль или блот, дающий им возможность сравняться по шагам. При значительном отставании игра сводится к сохранению якоря и улучшению своего дома.

Якорь или разобщённые шашки

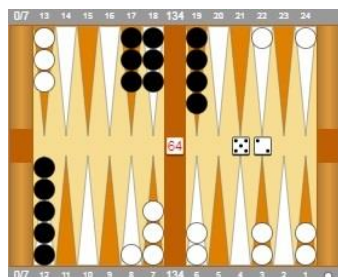
В позиции, когда противник лишён гибкости, а в скорости стороны равны, мы часто выбираем между возможностью сделать якорь и игрой без якоря, повышающей шансы поймать чужую шашку. Прежде всего надо обращать внимание на количество строителей оппонента, занятых им пунктов и наш дом, так как без возможной контригры риск может быть не оправдан.



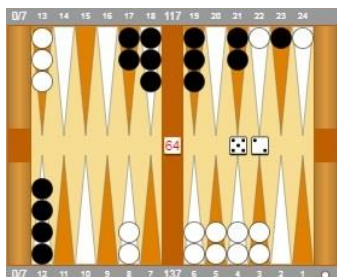
12. Игра при уводе шашек из нашего дома



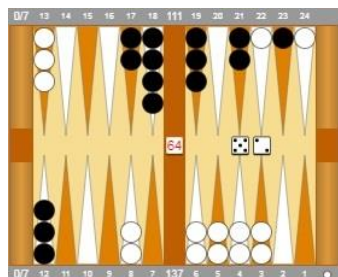
✓ 24/22 13/8 -0,250
 P: 42,9 5,1 0,0 O: 57,1 5,5 0,2
 22/20 13/8 -0,270
 P: 42,4 5,3 0,0 O: 57,6 6,7 0,2



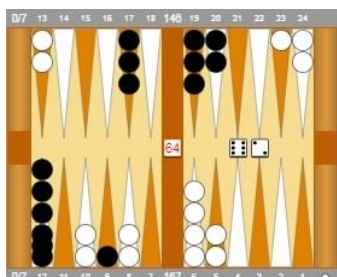
✓ 24/22 13/8 -0,412
 P: 37,9 3,6 0,0 O: 62,1 5,4 0,1
 22/20 13/8 -0,463
 P: 37,2 3,9 0,0 O: 62,8 8,3 0,2



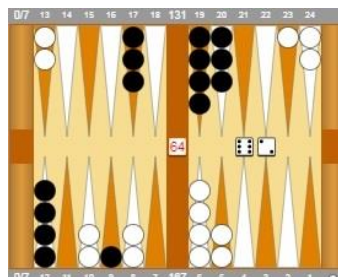
✓ 22/20 13/8 -0,772
 P: 29,4 4,1 0,1 O: 70,6 10,6 0,2
 24/22 13/8 -0,796
 P: 27,1 1,6 0,0 O: 72,9 3,3 0,0



✓ 24/22 13/8 -0,868
 P: 25,1 1,5 0,0 O: 74,9 3,0 0,0
 22/20 13/8 -1,000
 P: 25,6 3,1 0,1 O: 74,4 11,6 0,2



✓ 24/18 6/4 -0,489
 P: 38,1 8,9 0,3 O: 61,9 16,0 0,9
 10/4 6/4 -0,609
 P: 34,4 7,5 0,2 O: 65,6 14,0 0,8



✓ 10/4 6/4 -0,815
 P: 31,5 5,5 0,2 O: 68,5 18,5 1,2
 24/18 6/4 -0,868
 P: 32,5 6,1 0,2 O: 67,5 23,8 1,4

12. Игра при уводе шашек из нашего дома

В первой позиции, если разобрать четвёртый пункт переместив шашки на шестой, между основными вариантами будет равенство.



В следующих примерах, несмотря на открытый дом чёрных, они имеют хорошую гибкость, а равенство по шагам ещё более усиливает якорь.



Структура 18(2) 24(1)

С якорем на п. 18 выбор, уводить ли дальнюю шашку зависит от угроз и шансов на поимку чужой шашки.



Оставаясь на п. 24 и не имея выход с бара через якорь, мы, надеясь поймать соперника, рискуем значительными проигрышами марсом.



12. Игра при уводе шашек из нашего дома

Если марсы роли не играют, то оставаться дальней шашкой можно гораздо дольше.

Чем слабее наш дом, тем меньше смысла оставаться под угрозой марса.



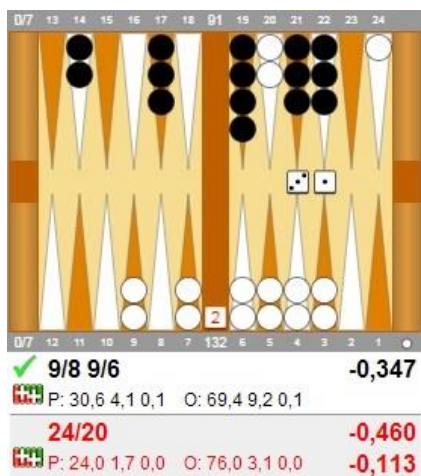
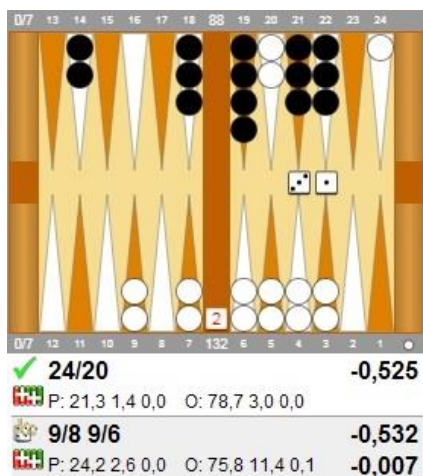
Если во второй позиции выставить камень 6-2, то вариант 13/11 13/7 будет ошибкой (на -0,039).



Расположение шашки

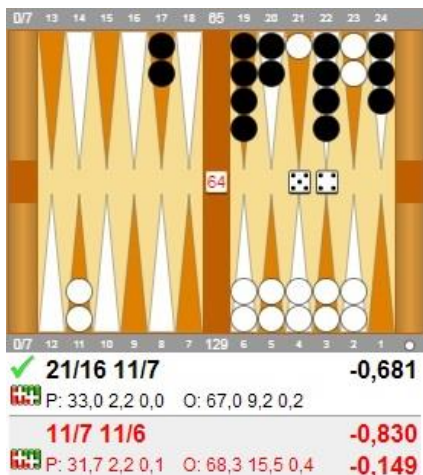
Ближе к концу партии мы сталкиваемся с ситуацией, когда оппонент заносит шашки, а мы имеем сильный дом, якорь и свою шашку перед якорем или за ним. Такой блот повышает наши шансы на поимку чёрных, но при этом проигрывает дополнительные марсы.

Если шашка расположена перед якорем, практически всегда следует выводить её, так как у оппонента много бьющих с проходом шашки камней, а пустое поле перед якорем по-прежнему будет затруднять занос. Шашку за якорем обычно следует держать, иначе шансов поймать противника почти нет, а количество атакующих с закрытием пункта камней у него немного.



На втором рисунке у чёрных нет в запасе удобных пятёрок, троек, единиц. Например, камень 6-5 или 5-1 вынуждает их открыться уже на следующем ходе.

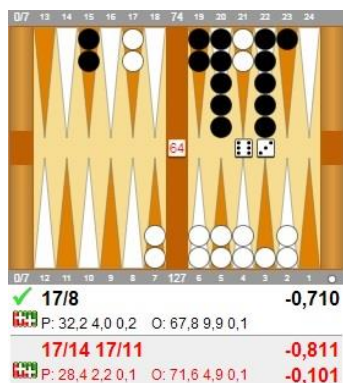
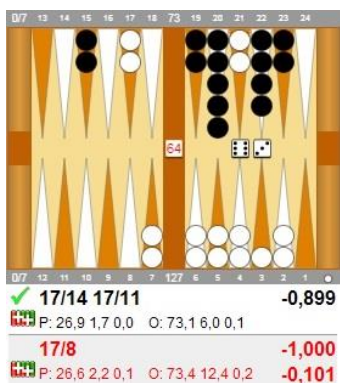
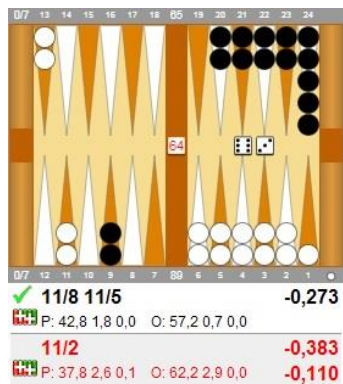
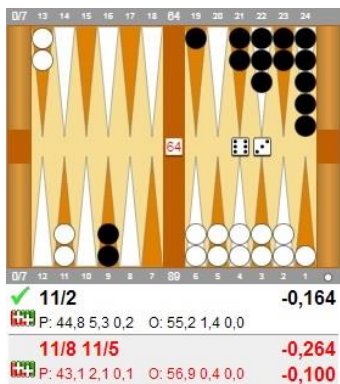
12. Игра при уводе шашек из нашего дома



Оставление шашки

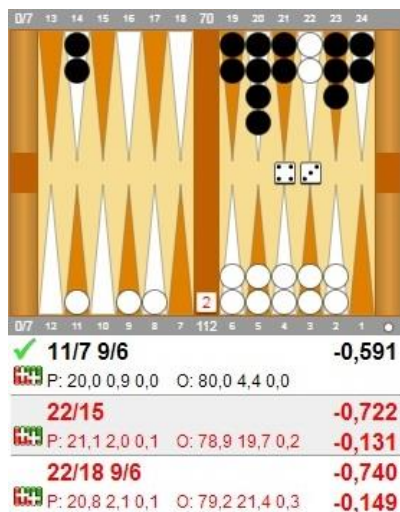
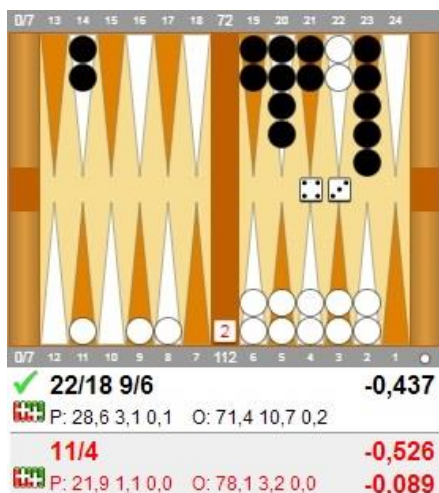
Используя слабости оппонента в его доме, мы можем оставить шашку под ударом ради дополнительных шансов подбить его.

12. Игра при уводе шашек из нашего дома



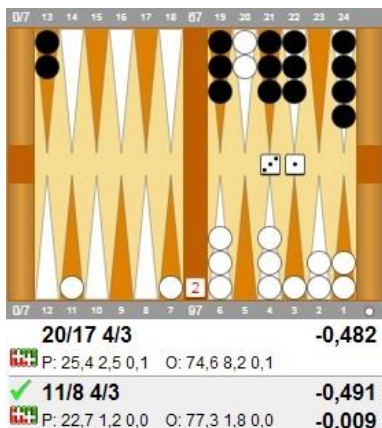
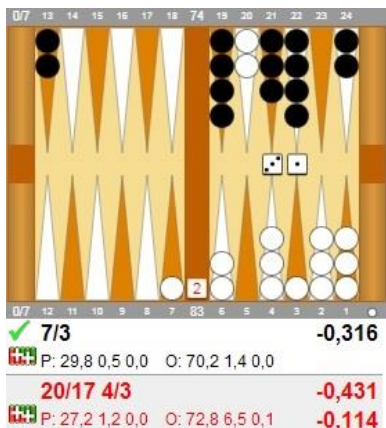
12. Игра при уводе шашек из нашего дома

В следующих позициях важно, на каком расстоянии от нашего якоря находятся не вошедшие шашки чёрных. Чем оно больше, тем больше у соперника неудобных мелких камней, например, камень 4-2 на втором рисунке или выпадание два раза подряд камня 5-1.



Чем дальше от выхода расположены наши шашки и чем больше шашек не успело зайти в дом, тем значительнее разница в проигрышах марсом между вариантами. При незначительном отставании в скорости свободный вариант становится слишком рискованным.

12. Игра при уводе шашек из нашего дома



Вынос шашек

Выбор, уходить ли от марса с коксом или ловить блот, вполне поддаётся логике, тем не менее в игре могут возникать сложности.

Сохраняя якорь в следующем примере, при двойке чёрных у них высока вероятность повторного оставления шашки под ударом через ход.



12. Игра при уводе шашек из нашего дома

Разница между вариантами в проигрышах марсом зависит от количества шашек на п. 24, расположения третьей не зашедшей в дом шашки и величины выпавшего камня.

При якоре на п. 24 велика разница в проигрышах коксом, а малое количество чёрных шашек почти уравнивает разницу в выигрышах между вариантами. Если мы и собьём шашку, шансов выиграть у нас немного.



Предполагаемое сравнение количества бросков, необходимого обоим сторонам, определяет выбор варианта с выходом или ловлей шашки. Занос одной шашки в первой позиции 12/6 позволяет сократить проигрыши марсом.

12. Игра при уводе шашек из нашего дома



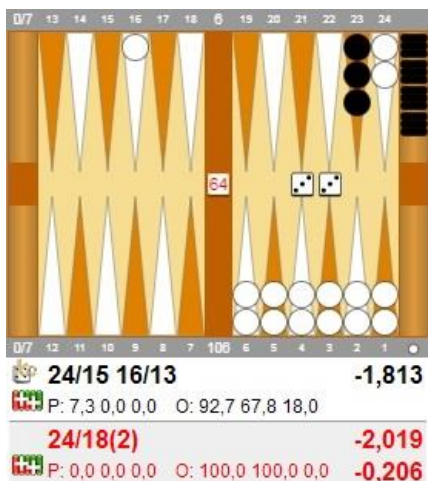
В следующих позициях играет роль общее количество шашек и шашки перед якорем. При нечётном их количестве больше вероятность, что чёрные останутся под ударом.



12. Игра при уводе шашек из нашего дома

При четырёх шашках на п. 23 камень 5-3 является пограничным. Камни 5-4 и 4-3 ведут к грубым ошибкам при неверной игре.

При трёх шашках следует ждать единицу противника.

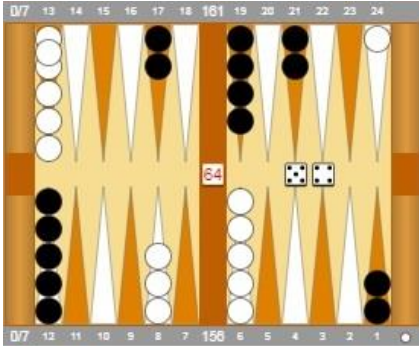


13. Игра при одной шашке в доме соперника

В отличие от позиций с двумя шашками, при одной шашке мы не имеем возможности соорудить продвинутый якорь соответственно, игра на п. 20, 21 ослабевает. Противнику же выгоднее всего нас атаковать на этих пунктах при возросшей ценности атаки. Наша задача – постараться покинуть чужой дом с минимальным риском, что означает выход во двор минуя восемнадцатый пункт.

Стоит отметить, что игрок, не знакомый с тактикой, часто не будет бить шашку в п. 20, 21, оставляя под ударом свою. Ему это кажется несоразмерным риском. При этом он часто будет оставлять шашку на п. 24, атакуя две наши шашки, не видя никакой разницы у расположения наших шашек на п. 20, 24 и п. 23, 24. Соответственно игра на продвижение в доме в зависимости от оппонента может усиливаться.

В первых трёх позициях верный вариант определяет способность убежать в дальнейшем. Чем выше плотность и количество материала в чужом доме, тем опаснее становится простой дальней шашки. Если же мы уверены, что чёрные будут бить в п. 20 только при камне 3-1, 4-4, 1-1, 3-3, то вариант 24/20 13/8, возможно, близок к двум другим.

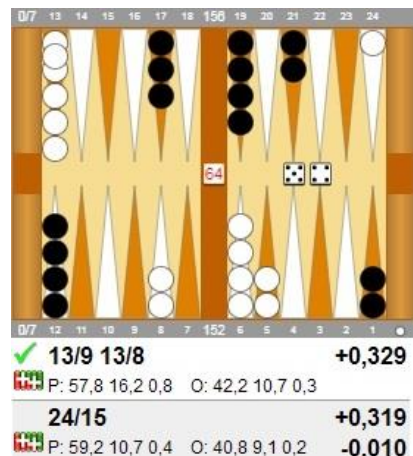
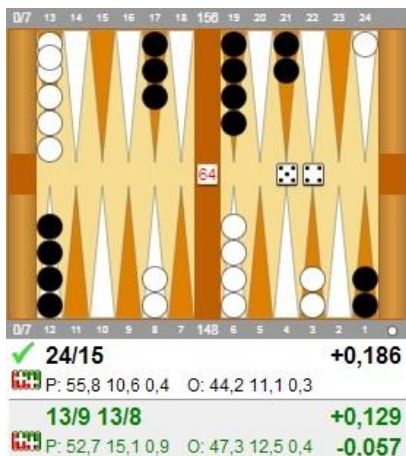


0/7	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
0/7	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
✓	24/15											-0,009
W	P: 51,4 8,3 0,3											O: 48,6 12,8 0,3
	13/9 13/8											-0,029
W	P: 49,7 12,6 0,7											O: 50,3 14,4 0,5
	24/20 13/8											-0,092
W	P: 49,0 10,6 0,5											O: 51,0 15,8 0,4
												-0,083

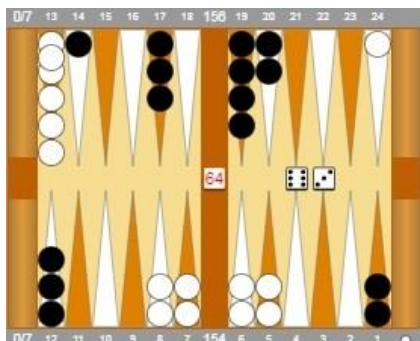
13. Игра при одной шашке в доме соперника



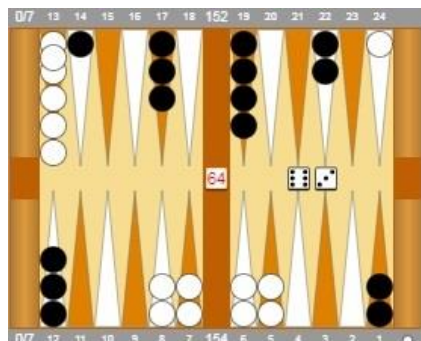
Наряду с состоянием чужого дома важен и наш дом. Хорошая плотность у нас и плохая в доме оппонента позволяют меньше опасаться застрять дальней шашкой, при этом усиливается игра на прайм. Наша плохая плотность прайма при хорошей плотности в противоположном доме, наоборот, делают обязательной игру на выход.



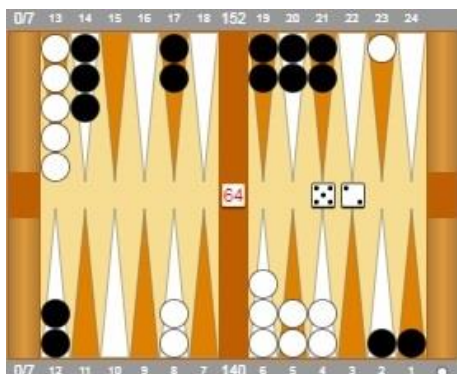
13. Игра при одной шашке в доме соперника



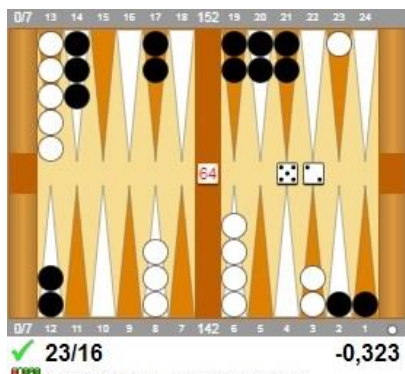
	13/10 13/7	+0,503
	P: 63,0 16,0 0,8 O: 37,0 10,0 0,3	
	24/15	+0,502
	P: 64,2 10,7 0,4 O: 35,8 8,8 0,2	-0,001
	24/21 13/7	+0,464
	P: 62,8 13,2 0,7 O: 37,2 10,1 0,3	-0,039



	13/10 13/7	+0,675
	P: 66,7 17,6 1,0 O: 33,3 9,1 0,3	
	24/21 13/7	+0,598
	P: 66,2 13,8 0,7 O: 33,8 9,0 0,2	-0,077
	24/15	+0,592
	P: 66,2 12,4 0,6 O: 33,8 9,0 0,2	-0,083



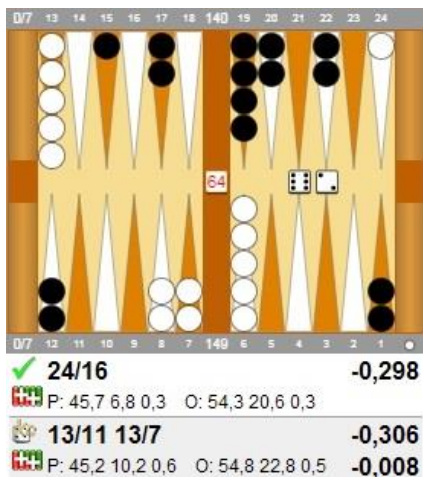
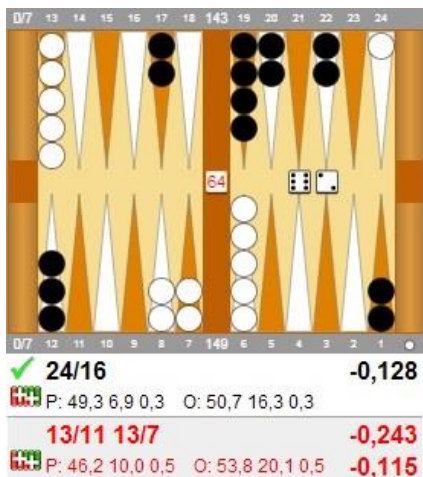
	23/16	+0,199
	P: 55,5 13,4 0,7 O: 44,5 11,9 0,4	
	13/11 13/8	+0,177
	P: 53,3 17,5 0,7 O: 46,7 12,1 0,5	-0,022



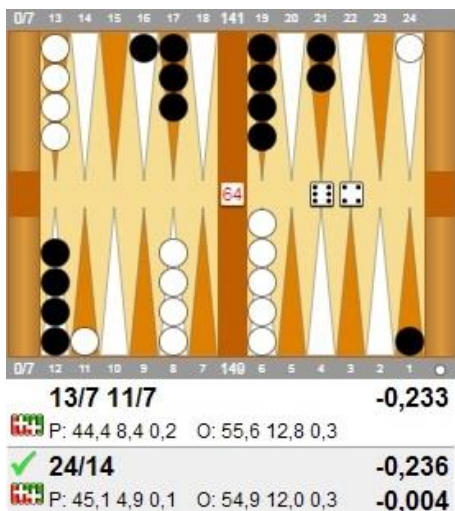
	23/16	-0,323
	P: 43,9 8,6 0,4 O: 56,1 18,2 0,5	
	13/6	-0,428
	P: 39,4 10,4 0,4 O: 60,6 17,9 0,5	-0,106
	13/11 13/8	-0,445
	P: 39,1 10,0 0,4 O: 60,9 17,8 0,6	-0,122

Закрытый седьмой пункт даёт удобную шестёрку, которая может отвлечь от правильного варианта.

13. Игра при одной шашке в доме соперника

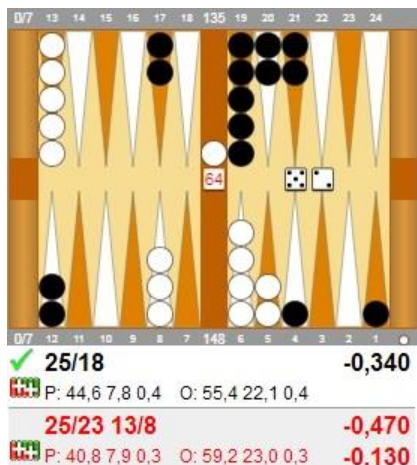


При определённых угрозах выход дальней шашки перевешивает даже занятие не лучшего пункта в доме. Ошибки практически всегда связаны с невыходом. Если в следующих примерах сместить шашку на п. 3, ослабив игру на п. 7, п. 2, то следует играть на п. 14.



13. Игра при одной шашке в доме соперника

Выход на восемнадцатый пункт означает повышенную опасность для блота. На него следует играть только в виду больших угроз в доме. Дополнительным аргументом может служить не лучшее расположение в доме или если на п. 12 всего две шашки.



Продвинутый якорь лишает нас игры на удержание шашек посредством прайма. Следует выходить дальней шашкой.



При этом есть разница между якорем на п. 7 и, скажем, на п. 5. Она заключается в перспективах игры с бара. Якорь на п. 7 при отсутствии явных угроз для дальней шашки позволяет играть на прайм.



0/7	13	14	15	16	17	18	145	19	20	21	22	23	24
0/7	12	11	10	9	8	7	162	6	5	4	3	2	1
✓	13/9(4)												+0,002
✓	P: 50,1 7,6 0,2 O: 49,9 8,0 0,2												
	13/9(2) 8/4(2)												-0,005
	P: 49,7 8,3 0,2 O: 50,3 8,1 0,2												-0,007
	24/20 13/9(3)												-0,044
	P: 49,5 7,2 0,2 O: 50,5 9,3 0,2												-0,047
	24/16 13/9(2)												-0,098
	P: 48,4 4,9 0,2 O: 51,6 8,5 0,2												-0,100

Продвижение

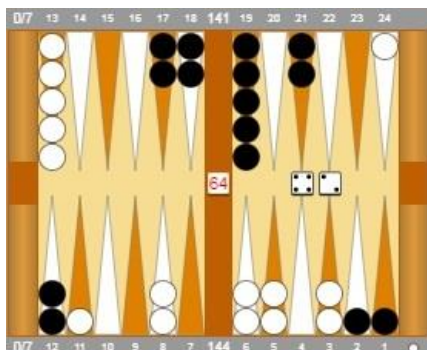
Продвижение в доме оставшейся одной шашки менее эффективно в сравнении с двумя шашками, так как нет возможности создать продвинутый якорь, а противнику любыми средствами надо нас удержать, и в этом смысле блот на п. 20 для него имеет идеальное расположение для атаки.

Тем не менее играть, продвигая дальнюю шашку, мы должны ввиду слабых альтернатив или если осложнён выход из дома, например, нет шестёрки с пятёркой, дающих нам выход.

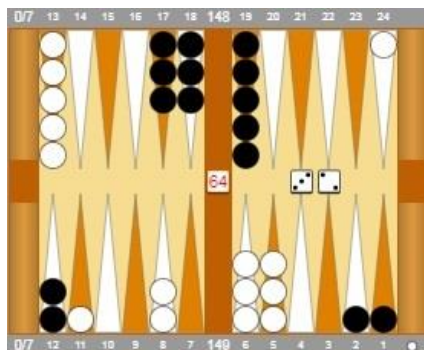


0/7	13	14	15	16	17	18	133	19	20	21	22	23	24
0/7	12	11	10	9	8	7	147	6	5	4	3	2	1
✓	25/20												-0,340
✓	P: 44,3 9,4 0,5 O: 55,7 23,6 0,4												
	25/23 11/8												-0,452
	P: 41,4 9,2 0,4 O: 58,6 23,9 0,6												-0,112

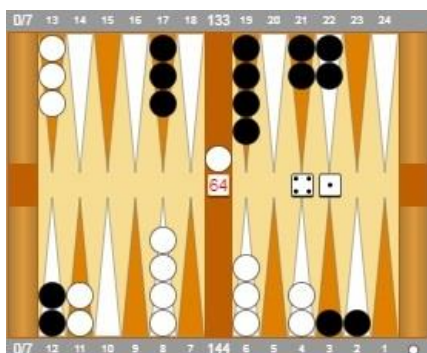
13. Игра при одной шашке в доме соперника



✓ 24/20 13/11 +0,279
 P: 58,1 14,2 0,7 O: 41,9 12,3 0,3
 13/9 11/9 +0,278
 P: 57,1 16,0 0,8 O: 42,9 12,2 0,4
 13/11 13/9 +0,231
 P: 56,4 15,7 0,8 O: 43,6 14,0 0,5 -0,048



✓ 24/21 13/11 +0,324
 P: 59,0 13,2 0,6 O: 41,0 10,7 0,3
 6/3 5/3 +0,284
 P: 57,0 15,1 0,7 O: 43,0 10,9 0,3 -0,040
 13/11 13/10 +0,268
 P: 56,7 15,0 0,6 O: 43,3 11,5 0,4 -0,056

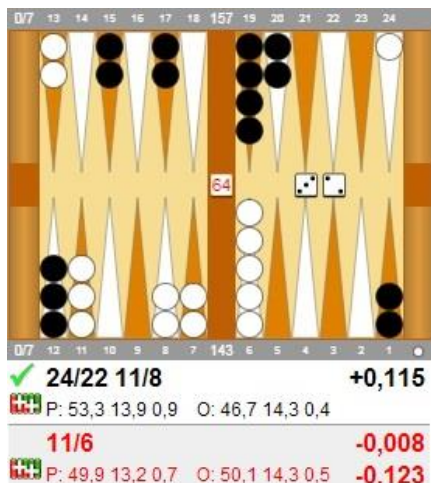


✓ 25/24 8/4 -0,132
 P: 48,4 11,0 0,4 O: 51,6 18,1 0,4
 25/20 -0,165
 P: 48,4 10,3 0,5 O: 51,6 20,1 0,4 -0,032

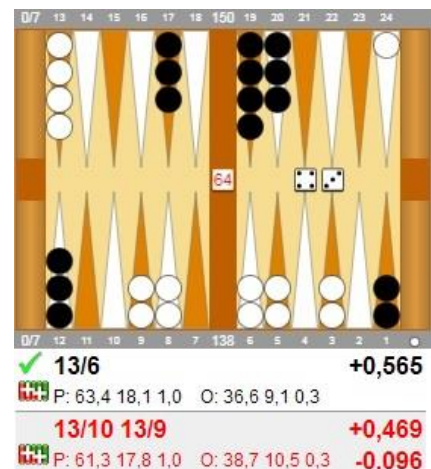


✓ 25/20 -0,153
 P: 48,8 10,2 0,5 O: 51,2 20,0 0,4
 25/24 8/4 -0,184
 P: 47,3 10,3 0,4 O: 52,7 18,6 0,3 -0,031

13. Игра при одной шашке в доме соперника



При продвинутом яоре следует инициативно продвигать шашку, улучшая шансы на выход, так как игра на своей половине при плохом тайминге и без шансов заблокировать чёрных менее эффективна.



14. Игра со значительным позиционным преимуществом

Игра дальней шашкой

Один из основных принципов игры при значительном позиционном перевесе – это подтягивание дальних шашек. Несмотря на степень закрытости противоположного дома, надо понимать, что простой дальней шашки уменьшает запас ходов при постоянном риске застрять за чужим праймом. Следует соотносить свой запас с угрозами, связанными с продвижением шашки. На практике игроки часто не желают остаться под двумя ударами и избегают игры на восемнадцатый пункт.

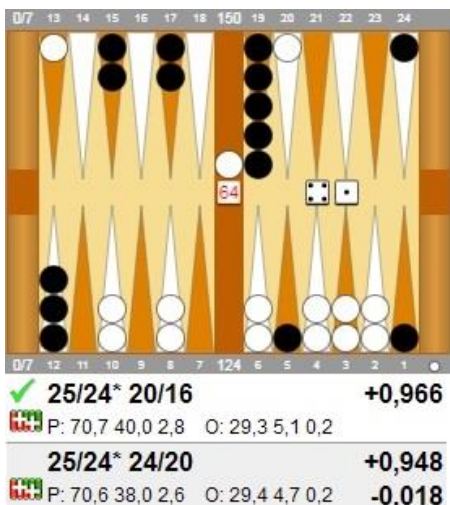


14. Игра со значительным позиционным преимуществом

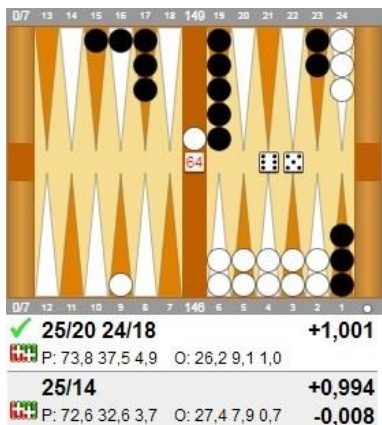
Часто именно камень 6-6 выводит нас вперёд по шагам и приводит к ошибкам.



Следует избегать сдвоенности шашек, затрудняющих дальнейшее перемещение.



14. Игра со значительным позиционным преимуществом

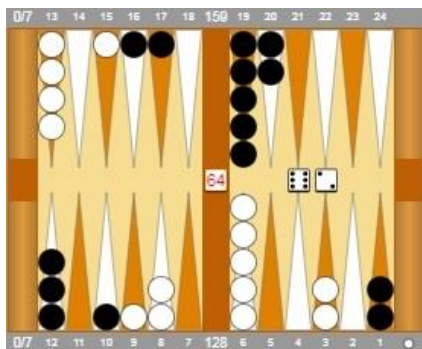


Игра после выхода из дома

После увода обеих дальних шашек часто приходится выбирать между гибкостью позиции, облегчающей последующую игру, и игрой без оставления блота, но менее перспективной.



14. Игра со значительным позиционным преимуществом



✓ 15/9 6/4 +0,718

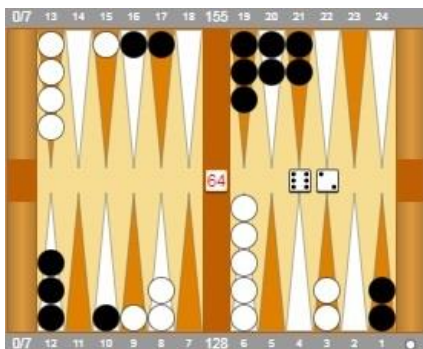
P: 68,4 13,7 0,8 O: 31,6 6,4 0,2

15/9 13/11 +0,697

P: 66,6 15,5 1,2 O: 33,4 6,6 0,2

15/9 8/6 +0,692

P: 67,2 14,5 0,9 O: 32,8 5,9 0,2



✓ 15/9 8/6 +0,491

P: 62,5 13,9 0,6 O: 37,5 8,0 0,2

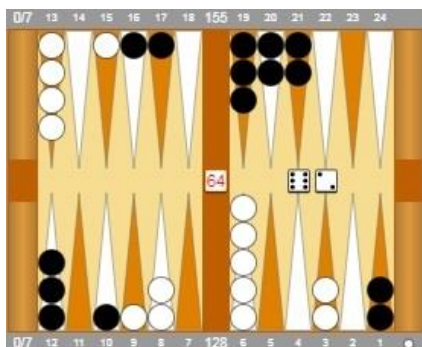
15/9 6/4 +0,449

P: 61,7 12,5 0,6 O: 38,3 9,4 0,2

15/9 13/11 +0,411

P: 60,6 12,8 0,8 O: 39,4 9,2 0,3

Стараясь избегать свечей, прежде всего следует ориентироваться на силу чужого дома.

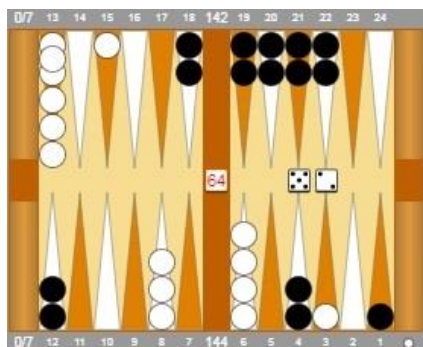


✓ 6/1* 3/1 -0,153

P: 48,2 6,0 0,2 O: 51,8 15,9 0,3

15/13 8/3 -0,235

P: 47,1 5,3 0,2 O: 52,9 17,8 0,2



✓ 15/13 8/3 -0,332

P: 45,1 4,3 0,1 O: 54,9 18,6 0,2

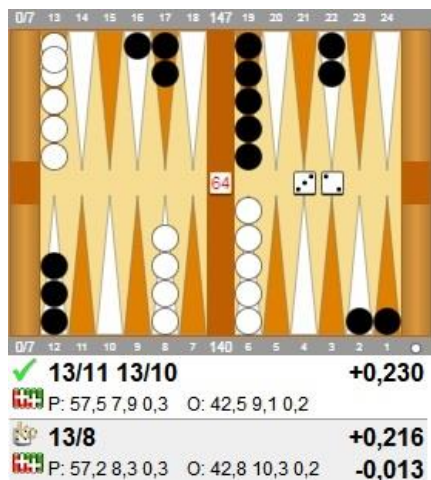
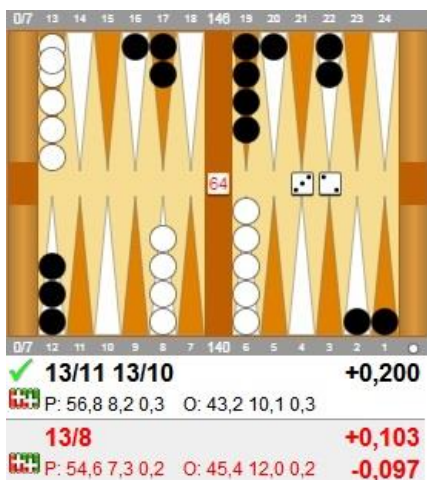
6/1* 3/1 -0,370

P: 42,8 4,6 0,1 O: 57,2 20,8 0,3

14. Игра со значительным позиционным преимуществом

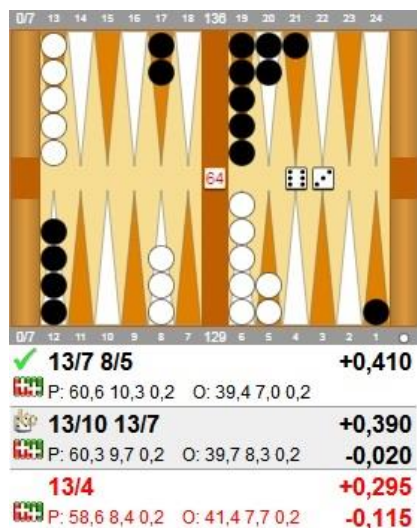


Блот оппонента в его доме усиливает свободную игру, так как если он сойдёт нас, то в большинстве случаев не закроет дом. Сам же блот даёт нам шансы на ответную атаку.

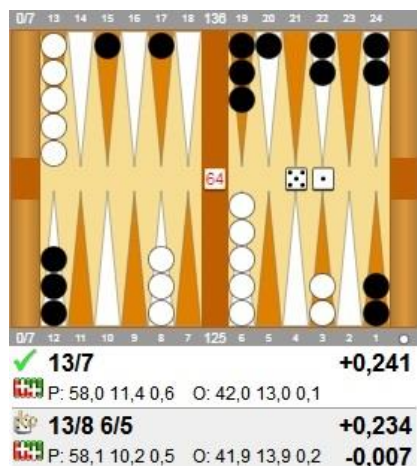


Седьмой пункт

Оставить шашку на п. 7, как правило, более выгодно, чем оставить её в доме, если мы не можем избежать риска. Шашка на п. 7 чуть более уязвима для удара, но в последствии седьмой пункт закрыть легче, и он обеспечивает более удобную игру.



Во второй позиции после игры 13/7 чёрным нужна шестёрка как для удара, так и для закрытия двадцатого пункта.



Непрямые удары

Чем крепче противоположный дом и чем значительнее наше преимущество, тем выше цена удачного броска оппонента, и нам следует избегать даже косвенных блотов.



14. Игра со значительным позиционным преимуществом

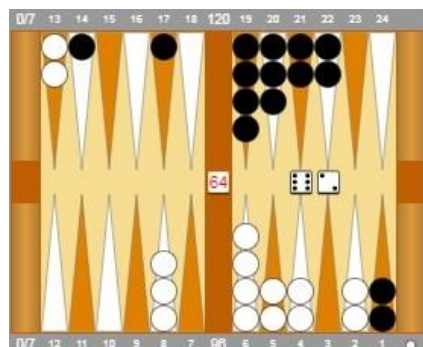


Не спрятать свой косвенный блот с седьмого или восьмого пункта при отправке противника на бар – это довольно распространённая ошибка. Рассчитывать лучше на атаку в доме или ловлю во дворе в случае выхода с бара, чем рисковать партией, оставаясь под двумя или четырьмя камнями.



Тринадцатый пункт

Ещё одна частая ошибка в стандартной ситуации связана с невынужденным оставлением косвенного блота на п. 13, пока имеются безопасные ходы.

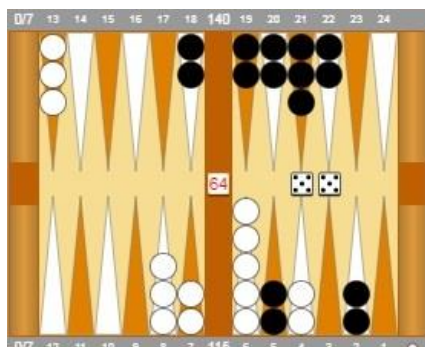


✓ 8/2 6/4 +0,987

P: 79,8 8,5 0,3 O: 20,2 1,1 0,0

13/5 +0,949

P: 81,5 8,9 0,3 O: 18,5 0,6 0,0 -0,039

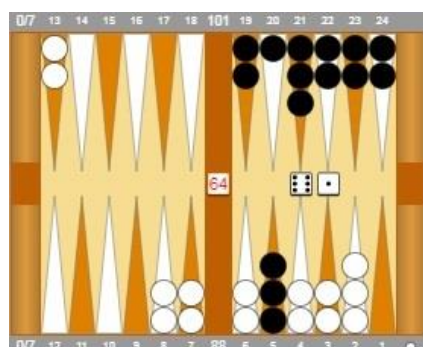


✓ 13/3 8/3 6/1 +0,908

P: 71,8 13,5 0,5 O: 28,2 2,8 0,1

13/3(2) +0,814

P: 71,4 11,0 0,3 O: 28,6 3,0 0,1 -0,094

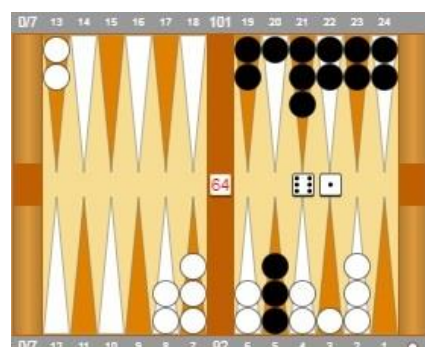


✓ 13/6 +0,750

P: 74,1 13,0 0,0 O: 25,9 1,1 0,0

8/7 8/2 +0,726

P: 70,4 3,4 0,0 O: 29,6 1,2 0,0 -0,025



✓ 7/1 2/1 +0,730

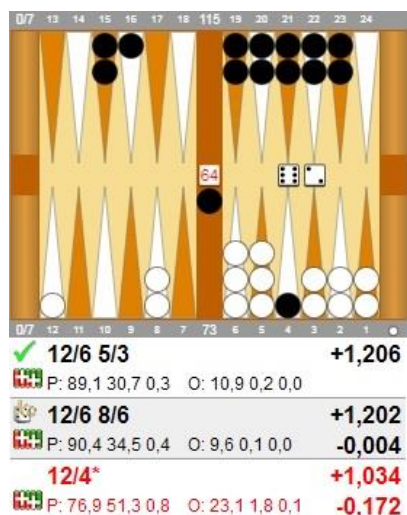
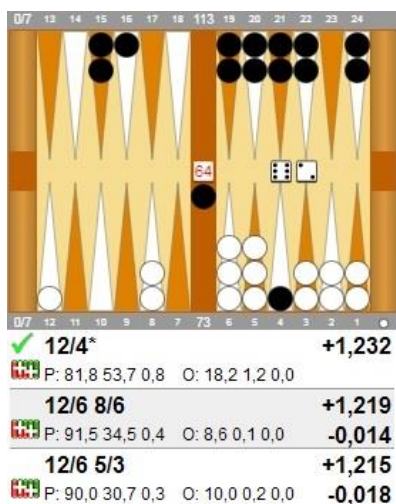
P: 70,2 3,7 0,1 O: 29,8 1,5 0,0

13/6 +0,629

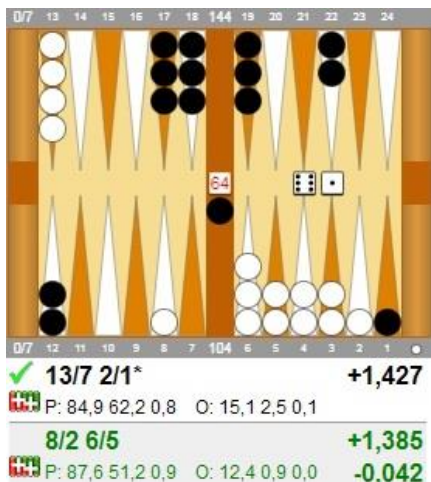
P: 68,1 2,6 0,0 O: 31,9 1,7 0,0 -0,101

Игра на марс

При случае следует жертвовать выигрышами в партии ради значительных марсов, сбивая противника и оставаясь под ответным ударом. Условиями для такой игры часто служат уже сбитая шашка оппонента, к которой мы можем добавить вторую, и возможность выйти из его дома.



14. Игра со значительным позиционным преимуществом



Атаковать ради марсов надо и без сбитой шашки в том случае, если у нас преимущество в силе дома, а у соперника много незашедших в дом шашек.



15. Обоюдные праймы

При праймах с шашками в противоположных домах определяющее значение в выборе варианта имеет соотношение запаса ходов.

Выбор между игрой в доме и игрой дальними шашками

Имея возможность продвинуть к выходу дальнюю шашку, в случае плохого запаса игроки допускают ошибки из-за боязни попасть под атаку, а в случае хорошего запаса – из-за страха застрять в доме. Ориентироваться следует на соотношение запаса ходов, а не на количество угроз.

В следующих трёх примерах видно, что чем дальше от выхода находится пустой пункт в доме чёрных, тем хуже это сказывается на запасе ходов белых.



15. Обоюдные праймы



Пустой пятый пункт в доме белых также свидетельствует о том, что у них имеются проблемы с таймингом.

15. Обоюдные праймы

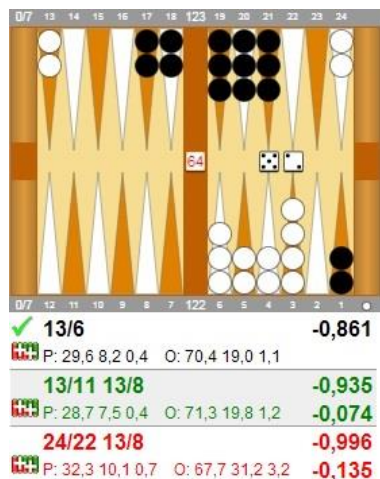


В следующем примере у продвижения дальней шашки есть альтернатива в виде закрытия дома. Усиление прайма улучшает запас хода и затрудняет чёрным игру дальними шашками.



15. Обоюдные праймы

На следующем рисунке у чёрных есть выход через шестёрку, за счёт чего их тайминг лучше. Но, играя на продвижение, мы оставляем слишком много блотов при сильном давлении чёрных на п. 22.

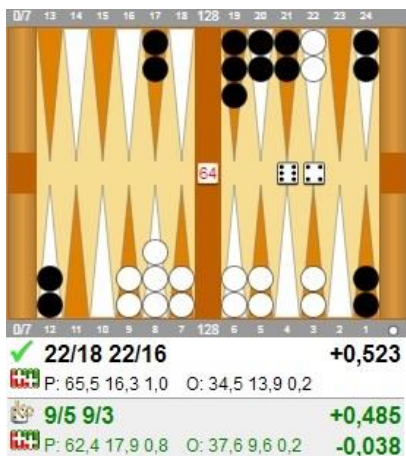


При возможности убежать одной шашкой ошибки обычно возникают, когда игрок боится попасть под атаку и оставляет без внимания свой дефицит хода.



15. Обоюдные праймы

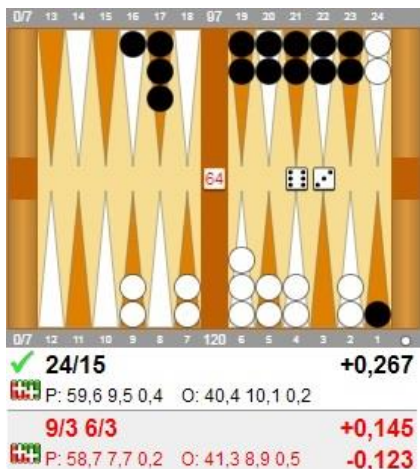
Часто ошибки возникают в позиции с пробелом в п. 5 или в п. 4, что само по себе свидетельствует о плохом запасе ходов.



В первой позиции у нас лучше запас, чем во второй, за счёт открытой шестёрки. В третьей мы вполне безопасно можем улучшить запас, выйдя из дома. В четвёртой позиции выходить из дома не так безопасно и запас чёрных меньше.

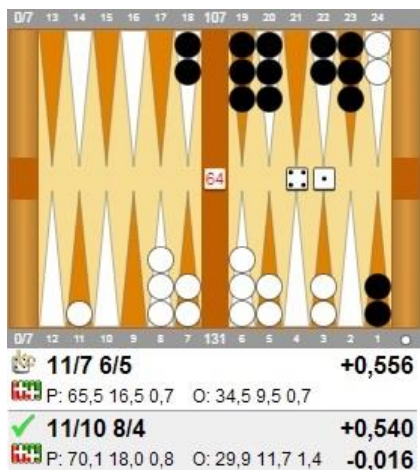


15. Обоюдные праймы



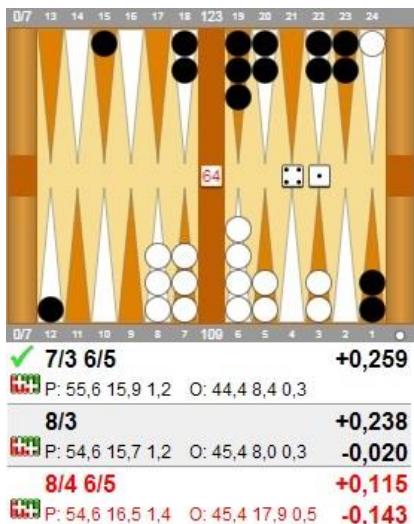
Игра в своём доме

При открытом пятом или четвёртом пункте и плохом запасе следует играть на закрытие этого пункта, оставляя шашку под ударом.



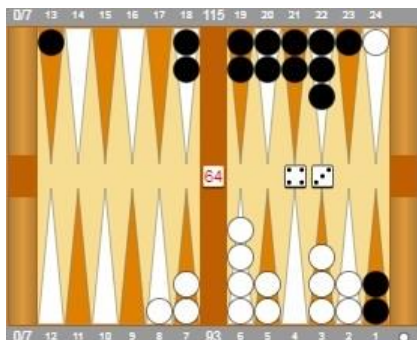
15. Обоюдные праймы

Одна шашка в чужом доме против двух шашек в своём означает дополнительный запас и более лёгкий выход из дома чёрных. Оставаться под ударом имеет смысл только при очень плохом запасе или угрозе шести рядов.



15. Обоюдные праймы

При плохом запасе наилучшим решением может быть размен п. 7 или другого крайнего пункта, с тем, чтобы закрыть пункт в доме. Таким образом мы выигрываем запас и дольше сохраняем прайм из пяти рядов.



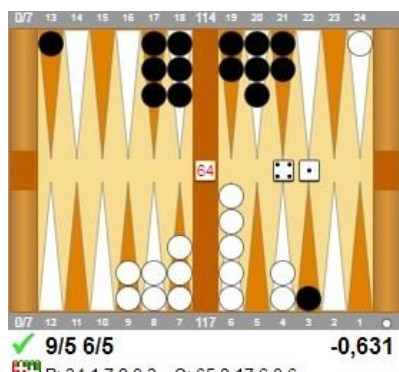
✓ 8/4 7/4 -0,191
 P: 40,1 12,3 1,0 O: 59,9 10,6 0,3
 8/5 6/2 -0,315
 P: 37,9 10,6 0,5 O: 62,1 9,2 0,3 -0,124



8/4 7/4 -0,037
 P: 44,9 11,6 0,8 O: 55,1 11,2 0,3
 ✓ 8/5 6/2 -0,070
 P: 45,3 10,1 0,5 O: 54,7 6,8 0,2 -0,032



✓ 24/23 6/2 -0,511
 P: 35,6 5,8 0,2 O: 64,4 13,7 0,3
 9/5 6/5 -0,535
 P: 37,5 6,5 0,3 O: 62,5 19,4 0,6 -0,024



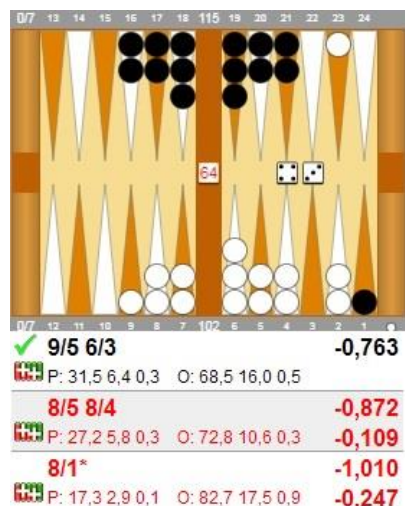
✓ 9/5 6/5 -0,631
 P: 34,1 17,9 0,3 O: 65,9 17,6 0,6
 6/5 6/2 -0,694
 P: 35,7 8,0 0,4 O: 64,3 25,2 0,8 -0,063
 24/23 6/2 -0,738
 P: 31,3 5,5 0,2 O: 68,7 14,7 0,4 -0,107

15. Обоюдные праймы

Сэкономить ходы при дефиците можно путём заведения шашки в дом, тем самым лишая себя пятёрок и шестёрок.

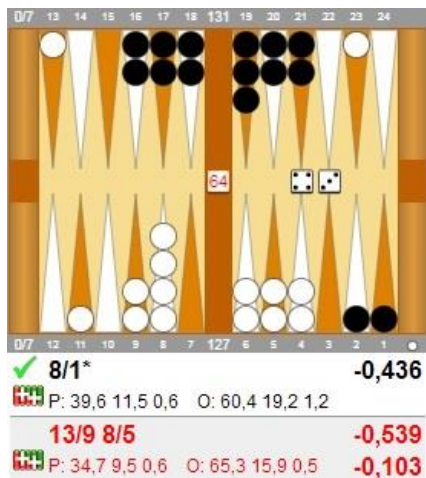


Сбивая шашку в доме и оставляя под ударом свою, мы получаем инициативу и дополнительные марсы. В то же время увеличивается вероятность проигрыша марсом. Угроза шести рядов обычно вынуждает атаковать, а прайм из шести рядов лишает атаку смысла.



15. Обоюдные праймы

На втором рисунке у нас хороший запас и возможность закрыть седьмой пункт, в то же время чёрные имеют хорошие шансы на выход из дома. Несмотря на прайм чёрных в шесть рядов, следует попытаться перехватить инициативу.



Чем выше угроза прайма и меньше запас, тем большую значимость приобретает проведение атаки.



Атака в чужом доме

Атака выведенной из игры чужой шашки при праймовых структурах может быть на руку оппоненту, улучшая запас его ходов.



16. Ловля шашки

После того, как мы сбили шашку в то время, как оппонент их уже выносит, при отсутствии своего застроенного дома возникает задача её удержания. Рассмотрим основные принципы такой игры.

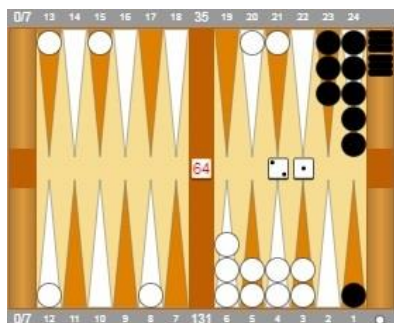
Структуры

Прежде всего после удачного попадания логика подсказывает нам не оставаться перед блотом под прямым ударом даже при плохом доме оппонента, чтобы не давать ему лишний темп, и не сдвигать на доске шашки для лучших шансов попасть по движущемуся навстречу блоту. Помимо этого, надо избегать возможности двойного удара, если мы вынуждены остаться под прямым ударом, иначе это может привести к пропуску целого хода и проигрышу.

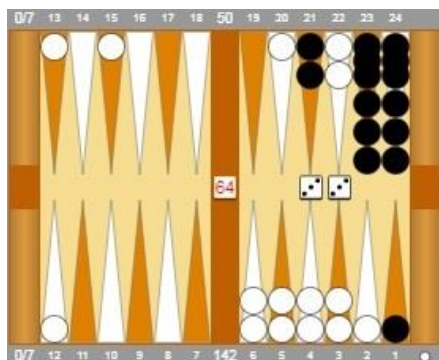


16. Ловля шашки

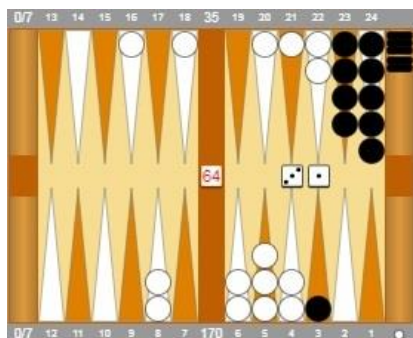
Важно обращать внимание на возможные крупные дупли, блокируя их якорем.



✓ 15/13 6/5	+0,046
P: 56,4 0,0 0,0 O: 43,6 13,4 0,3	
20/19 15/13	+0,021
P: 55,7 0,0 0,0 O: 44,3 14,2 0,3	-0,024
15/12	+0,014
P: 55,5 0,0 0,0 O: 44,5 14,6 0,4	-0,032
20/17	-0,002
P: 54,7 0,0 0,0 O: 45,3 15,5 0,3	-0,048



✓ 22/13 15/12	+0,904
P: 78,1 12,5 0,3 O: 21,9 9,8 0,0	
22/13 20/17	+0,797
P: 75,5 12,1 0,3 O: 24,5 13,1 0,0	-0,107
22/19 20/14 15/12	+0,793
P: 75,2 11,8 0,3 O: 24,8 13,9 0,1	-0,111



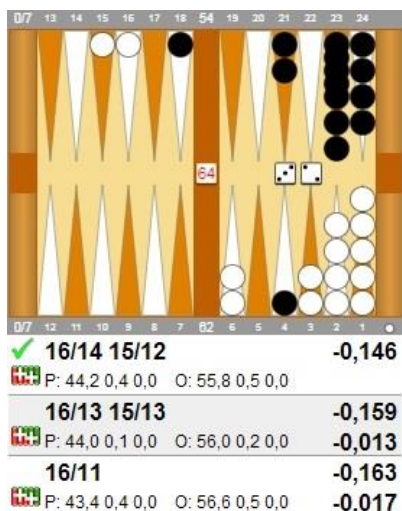
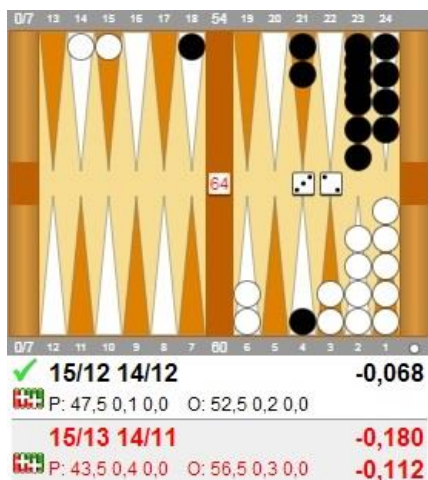
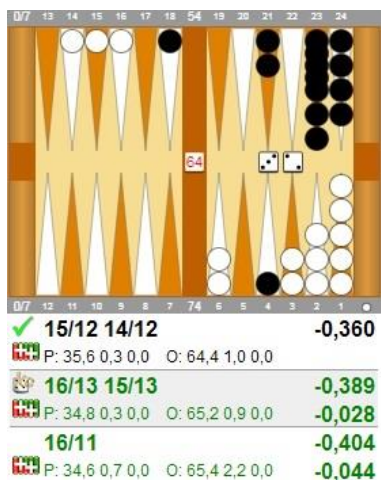
✓ 22/21 22/19	+0,013
P: 57,7 0,0 0,0 O: 42,3 20,7 0,3	
22/19 18/17	-0,016
P: 56,9 0,0 0,0 O: 43,1 22,1 0,5	-0,029
22/21 20/17	-0,025
P: 57,0 0,0 0,0 O: 43,0 22,0 0,4	-0,038



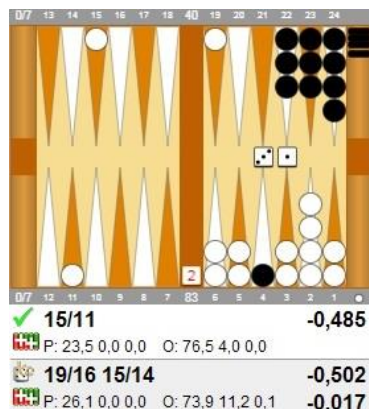
✓ 23/17 20/15	+0,933
P: 80,9 0,0 0,0 O: 19,1 7,6 0,2	
23/18 21/15	+0,883
P: 79,9 0,0 0,0 O: 20,1 8,3 0,2	-0,051
21/15 19/14	+0,874
P: 79,1 0,0 0,0 O: 20,9 9,0 0,3	-0,059

16. Ловля шашки

Ловящие шашки, находящиеся на небольшом расстоянии от шашки оппонента, в восемь, девять пунктов, обычно лучше оформлять в якорь, если есть такая возможность. Иначе у соперника будет много дистанционных ударов по двум, трём шашкам с выигрышем темпа.



В первом примере мы имеем возможность спрятать шашку на п. 6, сохраняя шансы на поимку чёрных. Во втором, играя на гибкость, мы отдаём существенные марсы.



Портить без необходимости свой дом не следует. На первом рисунке обозначена граница между вариантами при четырёх закрытых пунктах у чёрных. Ошибки обычно связаны с разбором дома. Во второй позиции бить третью шашку не следует, иначе чёрные сохранят якорь, если выпадет пятёрка.



Опасность марса

При разнице в домах не в нашу пользу, свободная игра может угрожать нам проигрышами марсом.



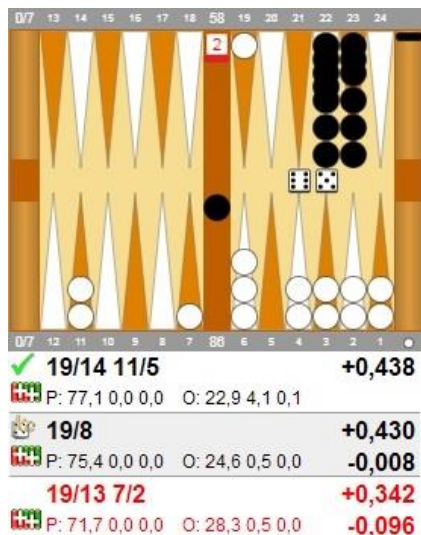
В следующем примере мы слишком отстаём от чёрных, и осторожная игра проигрывает ещё больше марсов, чем атака шашки, при этом мы не имеем шансов на победу.



Игра при сбитой шашке

Пока сбитая шашка не вступила в игру, часто мы стоим перед выбором свободной или осторожной игры. Игра шашками в таких позициях во многом зависит от последующей игры кубом.

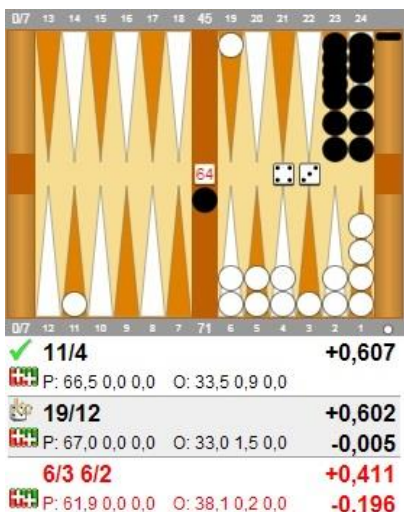
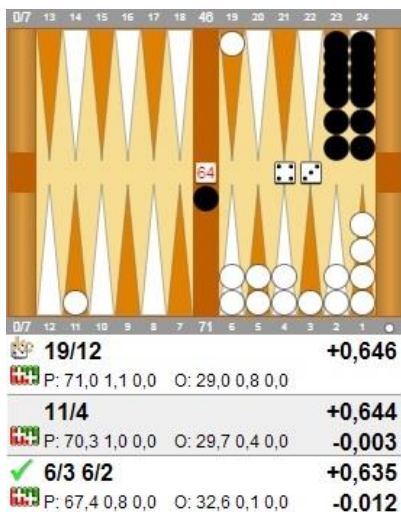
В первых двух позициях свободная игра 11/5 в сравнении с осторожной 19/13 увеличивает шансы на победу в партии на 5 %. Но если после броска чёрных мы имеем около 70 % на победу и должны удваивать, то риск нам не нужен.



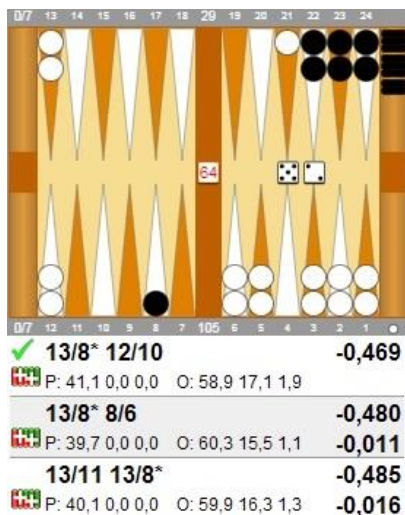
Наличие не более девяти чёрных шашек на первых пунктах означает, что удваивать мы можем только после закрытия дома, и, возможно, выброса нескольких шашек. В первом примере чёрных шашек немного, и мы не имеем возможности воспользоваться кубом, играть надо свободно, то есть на закрытие дома, не считаясь с угрозами. Нельзя давать лишние попытки на выход сбитой шашки. Во второй позиции после осторожной игры 19/13 7/2 удваивать тоже рано.



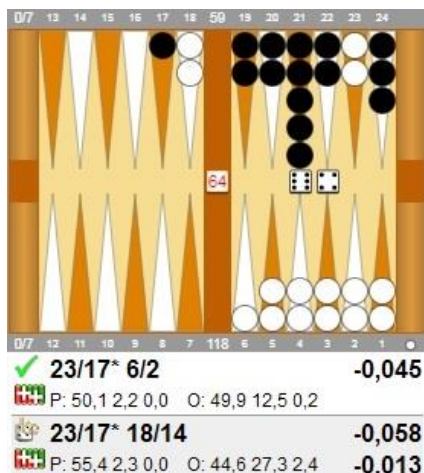
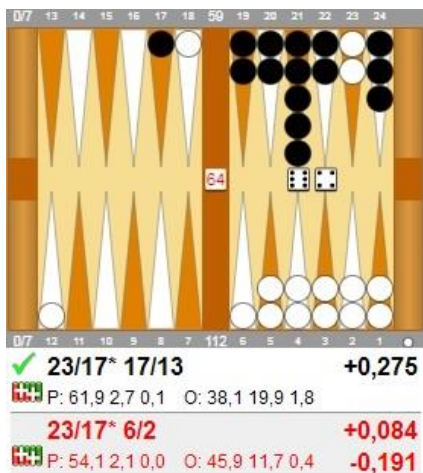
В следующих двух позициях разница у основных вариантов в шансах на победу в партии всего 5 %. В первой позиции после промаха чёрных у белых будет сильное удвоение с пограничным принятием; во второй позиции после промаха чёрных – пограничное неудвоение.



В следующей позиции вероятность победы в партии у белых всего лишь 60 % и удвоения нет. У чёрных закрыто полдома и облегчён выход с бара. Нельзя отдавать дополнительные проигрыши марсом и рисковать потерей темпа.



В следующем примере у противника сильный дом, шансы на победу невелики, до удвоения далеко. Приходится выбирать между проигрышами марсом и выигрышами.



16. Ловля шашки

На следующем рисунке чёрные владеют кубом и у нас нет возможности удвоить цену партии, это значит, что надо играть свободнее. Отсутствие возможности удвоить при 70 % и более на победу означает свободную игру. В то же время нахождение шашки под ударом на п. 15 означает дополнительные возможности, и рисковать потерей темпа нельзя.



Счёт матча может существенно усиливать вариант, дающий больше выигрышей марсом. В исходной позиции у чёрных сразу две шашки находятся под ударом, что даёт до 20 % на марс при игре на п. 5. Следующим ходом мы должны удваивать, поэтому излишний риск нам не нужен.



Во второй позиции в силу вступает правило Кроуфорда. Это значит, что если одной из сторон требуется только одно очко до победы в матче, то текущая партия играется без куба удвоения, а в последующих партиях отстающая сторона может удваивать. Игры кубом нет, и вариант с игрой в пятый пункт значительно усиливается. Обе стороны имеют незашедшие шашки при сильных домах, и в этой ситуации можно как выиграть, так и проиграть значительные марсы.

В третьей позиции счёт изменён, и игра на марс приобретает большее значение. Если мы выиграем два очка, то, имея возможность удвоить на первом ходе, при счёте 3-6(7) мы будем на расстоянии в одну или две партии до победы в матче. При счёте 2-6(7) для победы нам потребуется на одну партию больше.



Марсы и якорь

В позициях на более ранней стадии, когда тактическая задача та же – ловля отставшей шашки, надо помнить о значении якоря в чужом доме.



Отсутствие глубокого якоря означает, что у нас невелика вероятность проиграть марсом и затруднён выход с бара. Цена риска выше, играть следует осторожней. Имея глубокий якорь, мы не сильно увеличиваем проигрыши марсом, сбивая шашку, но можем получить много выигрышей.



Смещение в доме

Смещение шашки при возможности удвоения – это полезное действие, не дающее противнику с темпом зарядиться с бара. Пробитие при выходе шашки на плохом пункте практически ничего ему не даёт.

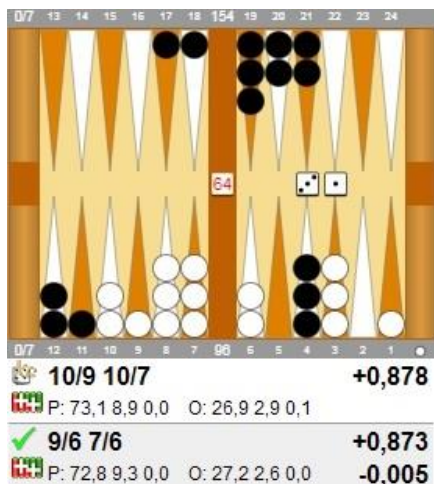


17. Занос шашек в дом

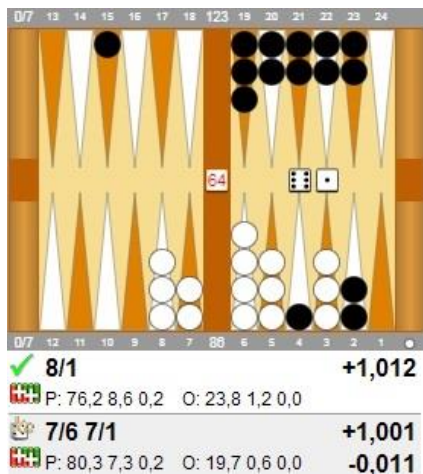
Принцип скорейшего заноса

Чем раньше мы заведём шашки в дом, тем меньше вероятность столкнуться с проблемами на заносе. Ошибки почти всегда возникают из стремления к гибкости позиции, при этом недооценивается польза от заноса шашек в дом.

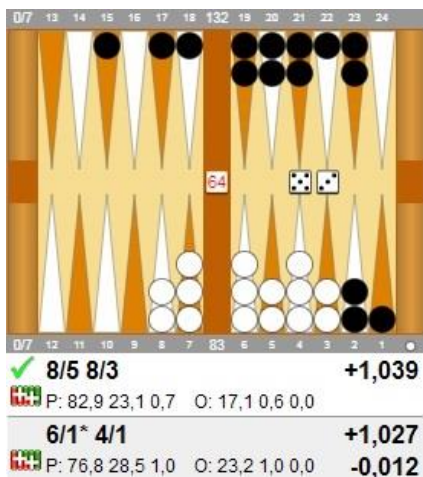
Если в первой позиции занос в дом равноценен смещению дальних шашек с десятого на девятый пункт, то во второй у белых проблем гораздо больше. Бросается в глаза отсутствие хороших пятёрок. Большое количество шашек вне дома и малое количество шашек на шестом пункте снижают гибкость позиции.



17. Занос шашек в дом



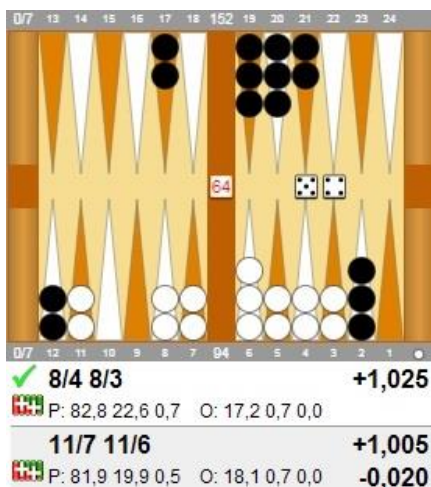
В следующих двух позициях альтернативой заносу служит игра на марс. Но атакуя шашку, в случае быстрого выхода с бара такая структура с восьмого по второй пункт без дополнительных шашек будет довольно уязвимой.



17. Занос шашек в дом



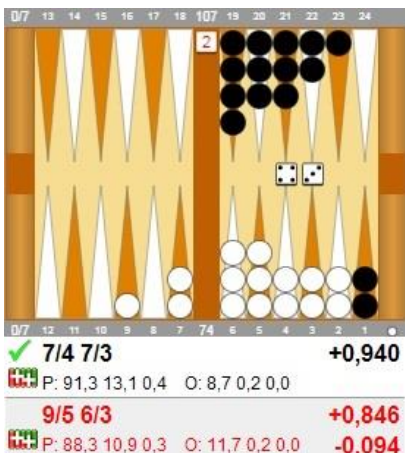
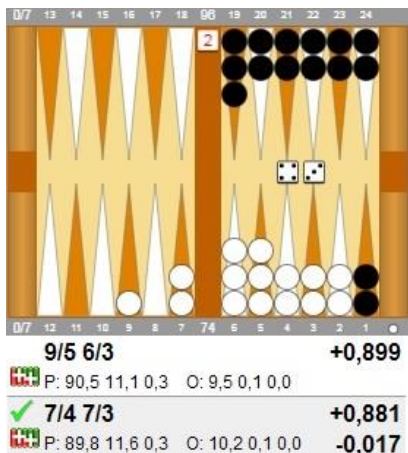
Ради более удобной последующей игры надо заводить шашки с седьмого и восьмого пунктов, несмотря на наличие более дальних шашек. Если, как в четвёртой позиции, нам угрожает дистанционная атака при сильном доме чёрных, то мало кто не спрячет шашку в дом. Однако, если такой угрозы нет, следует помнить про правильные приоритеты.



17. Занос шашек в дом



Структура с якорем на первом пункте и нашими шашками на седьмом пункте более неудобна, чем предыдущая. Все камни с шестёркой неудобны для игры, некоторые вынуждают подставиться под прямой удар сразу. Следует разбирать седьмой пункт заранее, несмотря на минимальный риск. Такая игра также может вести к дополнительным марсам, если чёрные вынуждены будут выйти из нашего дома одной шашкой уже на следующем броске.



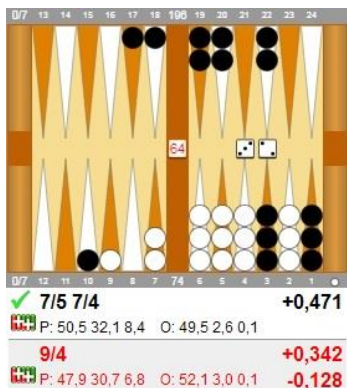
В следующей позиции мы стоим дальней шашкой под шестью ударами. Шашки с восьмого пункта стоит заводить только потому, что, если нашу шашку побьют, мы будем гарантированно иметь возможность ответной атаки с хорошими марсами.



Игра при слабом доме

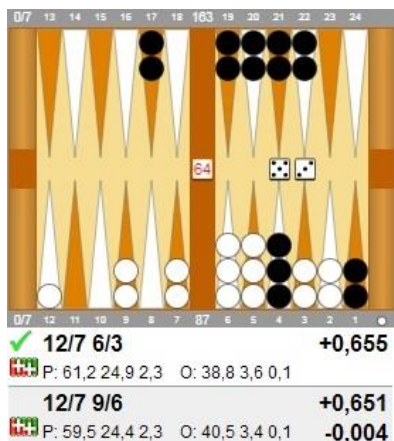
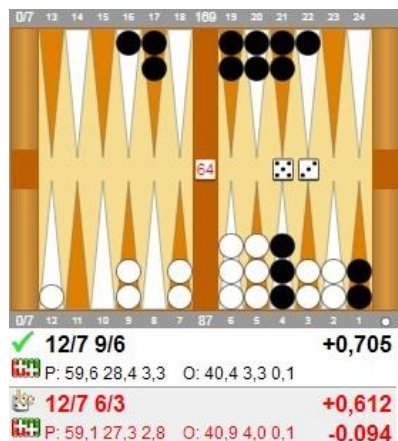
Закрытый лишь на половину дом соперника, а также его блоты позволяют нам больше рисковать ради более удобной игры в дальнейшем. Обычно это структуры с двумя якорями или свободными полями между якорем и нашими дальними шашками. Зачастую, если не рискнуть сейчас, это может привести к ослаблению и высокой вероятности остаться под ударом уже на следующем броске или остаться под ударом позже, но уже при более сильном доме оппонента.

17. Занос шашек в дом

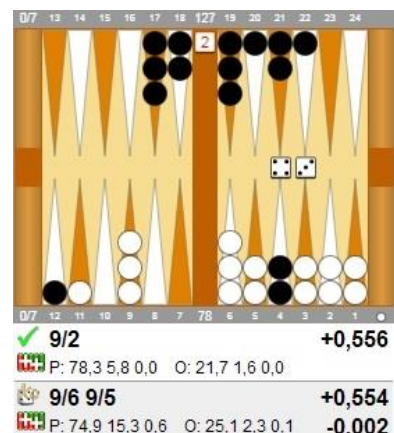


17. Занос шашек в дом

Расположить третью шашку на седьмом пункте и при этом продвинуть третью шашку с шестого пункта вперёд – само по себе сильное ослабление позиции, снижающее гибкость.

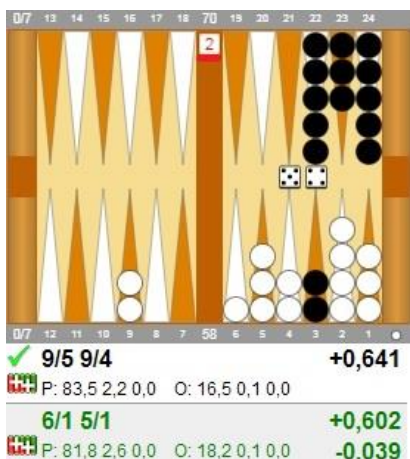


В следующей позиции вероятность подставить свою шашку под удар при заносе шашек с девятого пункта не столь велика, но слабый дом чёрных и блоты, дающие хорошие марсы, позволяют играть свободнее.



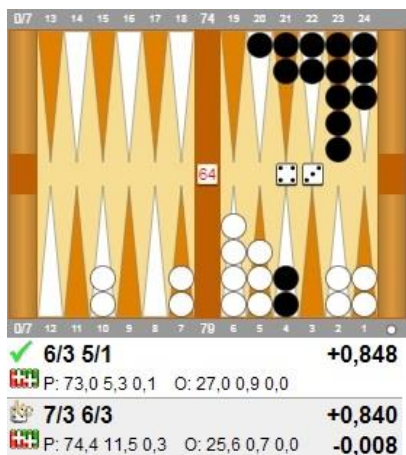
17. Занос шашек в дом

Поломанный дом, то есть открытый на дальних пунктах – это другой тип позиции. В этом случае зачастую имеет значение последующая игра кубом. В первой позиции мы играем на марс, а если чёрные собьют шашку на шестом пункте мы будем иметь сильное удвоение с нашей стороны и ответный пас. Во втором примере белые должны удваивать, но после пробития в п. 6 удвоения у них не будет.

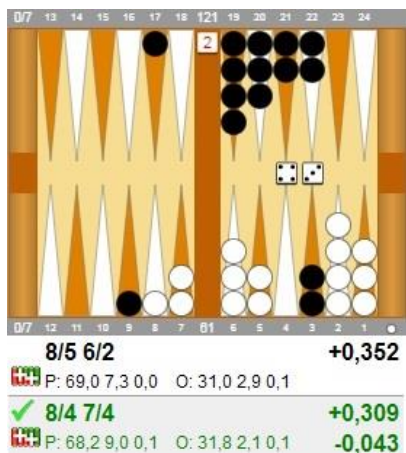


17. Занос шашек в дом

Половинчатый дом – это, как и во многих позициях разного типа, некая граница. Блот на двадцатом пункте будет равен открытому двадцать первому пункту.



В следующих примерах равенства между свободной и осторожной игрой можно достичь, если во второй позиции шашку с девятого пункта переправить на двадцать первый.



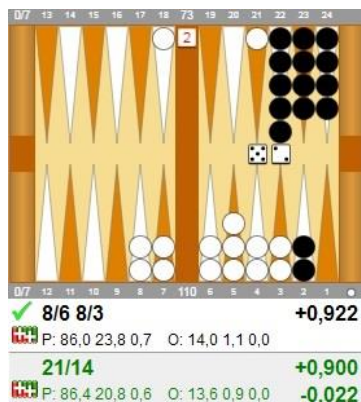
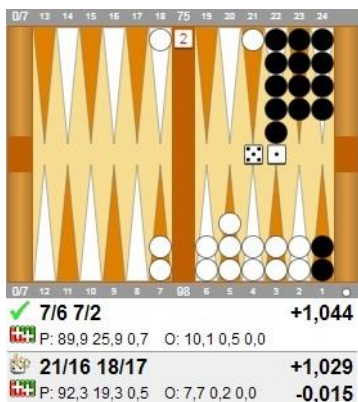
17. Занос шашек в дом

Поломанный более чем на три пункта дом с блотом позволяет нам играть целенаправленно на марс.

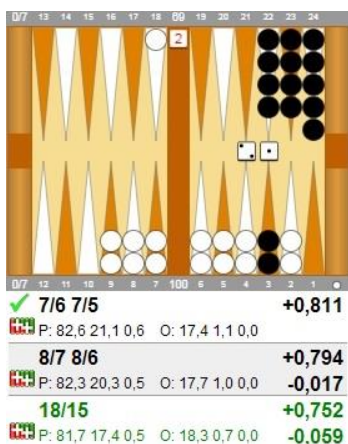


17. Занос шашек в дом

Плохой дом чёрных при наших шести рядах позволяет устранить якорь, спровоцировав его разбор. Это даёт нам дополнительные марсы, а чем дальше в доме продвинуты чёрные шашки, тем больше вероятность, что игра может быть сведена к гонке, если его не устранить.

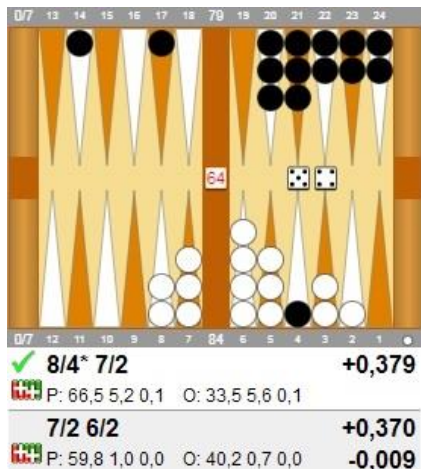


Особенно опасен якорь на третьем пункте. Обычно к этому моменту шашки в чужом доме расположены для выброса очень хорошо, и крупный дуэль выводит чёрных вперёд.



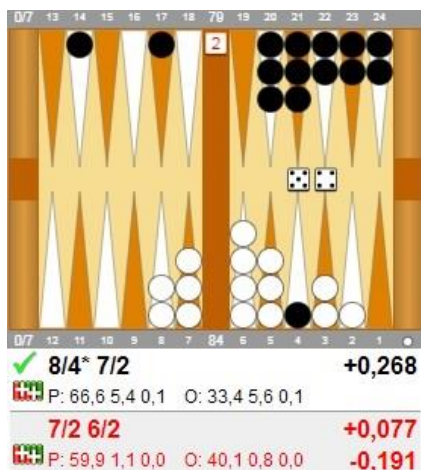
Атака в доме

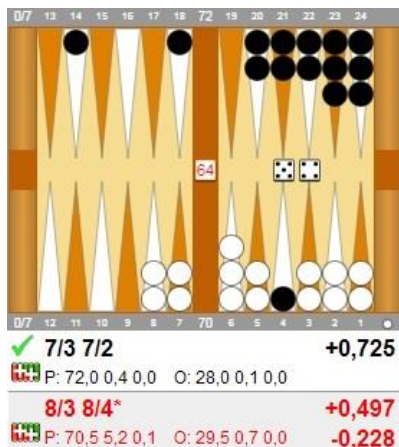
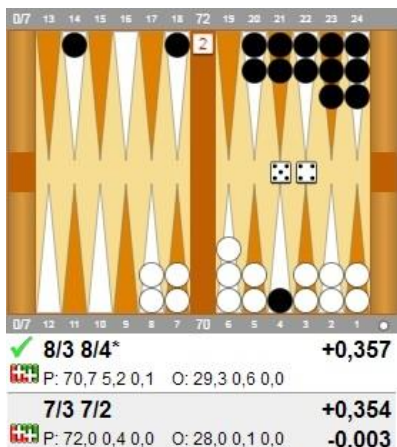
При активном кубе и возможной атаке в доме с оставлением блото прежде всего можно ориентироваться на отставание в пять шагов, которые означают примерно равную гонку и оправдывают атаку.



В преддверии равной гонки, атакуя, мы часто решаем исход партии здесь и сейчас, имея около 70 % против 30 % на победу, что означает 11 бьющих камней из 36.

Достаточный перевес и возможность удвоить на следующем ходе усиливают осторожный вариант. Игра без куба усиливает свободную игру.





Если после нашего хода перевес в партии составляет около 60 %, то, скорей всего, удвоения не будет перед следующим броском, и стоит сыграть свободнее. При преимуществе 70 % и более, вероятнее всего, мы сможем удвоить, соответственно, надо сыграть осторожнее. В то же время при атакующем варианте мы можем проигрывать больше марсов. Чем больше бросков предстоит выполнить до начала сноса, тем больше разница в марсах между свободным и осторожным вариантом.



В следующем примере при пограничном отставании по шагам и с хорошим перевесом по позиции мы близки к удвоению, если чёрные не выкинут шестёрку. После игры 3/1* чёрным недостаточно выйти с бара, они ещё должны выбраться из дома, что делает атаку первого пункта сильнее.

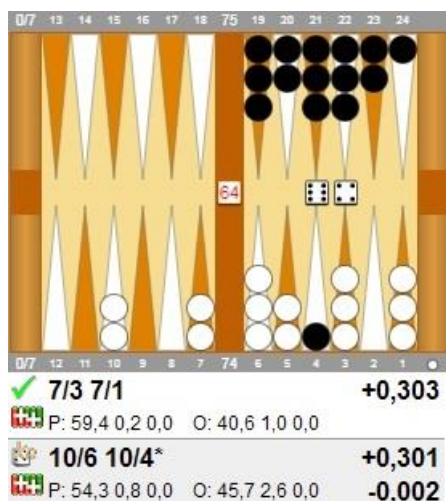


В следующем примере позиционный перевес невелик, а отставание по шагам критично. Свободный вариант ослаблен из-за большого количества проигрышей марсом в виду шести рядов у чёрных. Вдобавок заблокированная шестёрка затрудняет чёрным выход из дома, и белые часто будут иметь дополнительные шансы на атаку.



17. Занос шашек в дом

Несмотря на перевес по шагам после игры 7/3 7/1, чёрные, вероятно, начнут гонку одновременно с белыми при их слабой позиции в доме, что компенсирует им отставание.



Сочетание шашки на баре и шашки под ударом в доме даёт нам много выигрышей марсом. Такой блот атакуется практически всегда. Главное – не переоценить шансы на выход с бара через п. 24 или п. 23. Во второй позиции мы оставляем ещё одну шашку под ударом на п. 7, без неё атака была бы гораздо сильнее.

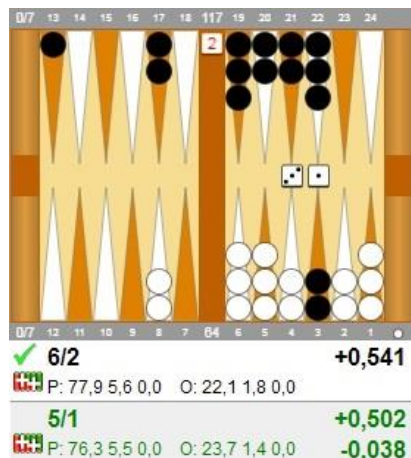


Структуры

Единовременные свечи на п. 3 и п. 6 – одно из самых плохих расположений шашек с точки зрения их скорейшего выноса. Такая позиция почти наверняка приведёт к пустотам на других пунктах и задержке выноса.

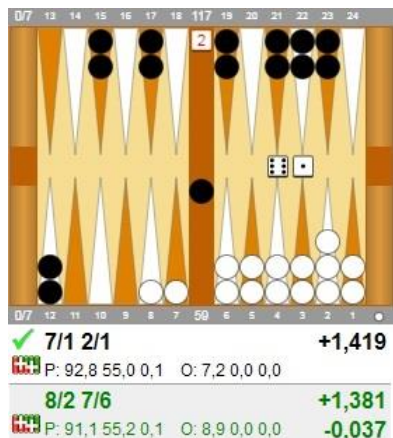
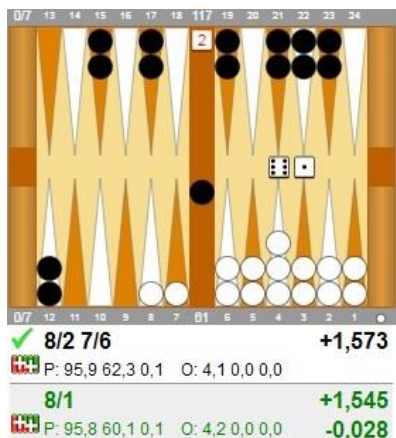


Также слабым является расположение шашек, где свеча на п. 6 упирается в якорь на п. 3 при двух шашках на п. 5 и п. 4. Любая тройка в таком случае создаёт ослабление.



17. Занос шашек в дом

Во втором примере, оставшись вне дома, мы избежим многих ослабляющих позицию камней. Возможно, придётся разобрать шестой пункт, оставшись под двумя ударами, но у нас меньше риска остаться под 11 и более ударами, если мы занесём обе шашки в дом.



Мелкие камни лучше использовать для уменьшения свечи на п. 6 при пустом пятом пункте. Не потеряв пол хода на заносе, мы, вероятно, потеряем ход на снос из-за плохого расположения шашек.



17. Занос шашек в дом

Если марсы не имеют значения при закрытом доме и баре оппонента, стоит избегать расположения, когда на пятом и шестом пункте по три и четыре шашки. Всегда можно занести шашки более гибко.



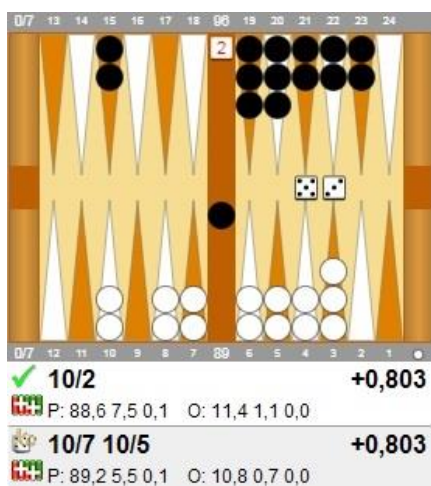
Проще запомнить разницу между десятым и одиннадцатым пунктом, чем считать каждый раз камни, сравнивая количество неудобных камней на следующем броске, ведущих к проигрышу марсом. При более сложных похожих ситуациях камни следует считать.



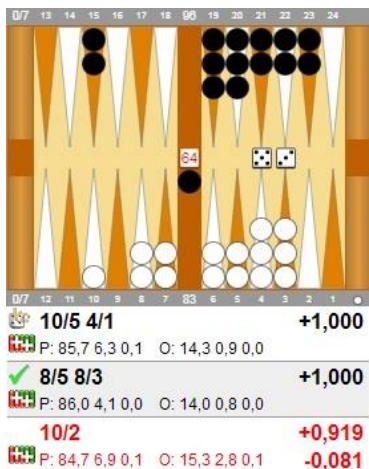
Проблемные пункты

Имея закрытыми шесть рядов и шашки противника в своём доме, мы можем относительно безопасно решить проблему пустого пункта, оставив под ударом шашку. Трудности возникают при нашем малом запасе и сильном чужом доме. Тут легко испугаться возможной атаки и не учесть выгоду от получаемых марсов.

В первой позиции мы имеем более чем достаточный запас, минимальные шансы на марс и можем предупредить возможные сложности на заносе шашек, сыграв свободнее. Во второй позиции запас более пограничен, и его нехватка компенсируется получаемыми от свободной игры марсами. В третьей позиции мы больше теряем от свободной игры, чем приобретаем, а возможность удвоить ещё более усиливает осторожный вариант. В четвёртой позиции у чёрных много шашек вне дома, и расположены они довольно далеко, вдобавок им сложнее выйти с бара. Велика разница в марсах между свободным и осторожным вариантом.

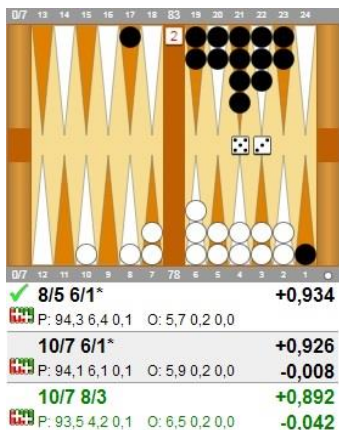


17. Занос шашек в дом



Свободная игра чаще предпочтительнее: мы либо получаем значительное количество выигрышей марсом, либо у оппонента обнаруживается недостаточный запас ходов. В четвёртой позиции у чёрных есть прайм из шести рядов и хороший запас. Компенсация в виде марсов недостаточна.





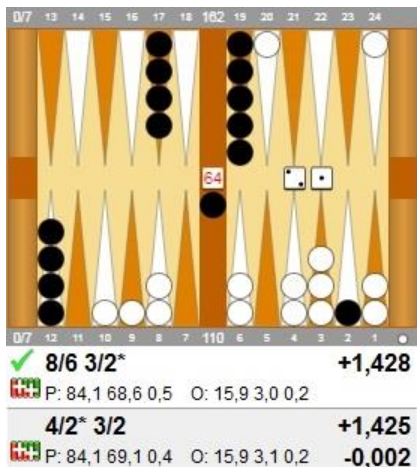
Смещение закрытого пункта

Смещение закрытого пункта в доме позволяет иметь больше бьющих с уводом шашки от ответного удара камней, быстрее подтянуть материал для давления на пустой пункт и снизить риски на сносе. Условием для такой игры служат чужие шашки на баре в количестве более одной. Во втором примере, если чёрных шашек на баре не более двух, а мы двумя шашками в доме чёрных, менять шестой пункт на первый, теряя преимущество прайма, нельзя.



17. Занос шашек в дом

Этот же приём применим, когда мы вынуждены оставить шашку под ударом. Но тут мы должны ориентироваться на атакующий потенциал и наши возможности закрыть пункт следующим броском. В третьей позиции, играя со смещением пункта, мы имеем шестёрки и четвёрку, накрывающие п. 4, и пятёрки и тройки, бьющие в п. 5. Оставляя блот на п. 2, возможностей у нас явно больше.



18. Вынос шашек

Особенность второго и шестого пункта

По возможности следует избегать дополнительных шашек (более двух) на ближнем пункте. Позиция становится гораздо более гибкой, если эти шашки располагаются на более дальних пунктах. А в случае, если по нам пробьют, они будут лишним материалом на доске и смогут в значительной степени повлиять на решение по кубу.

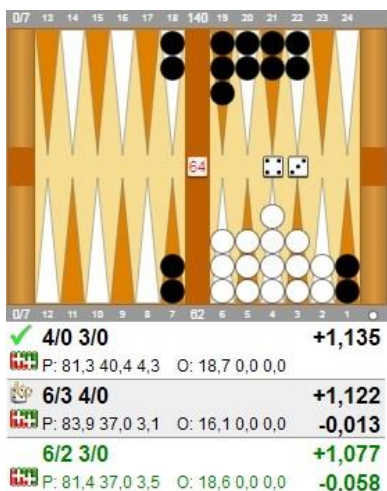
Шестой пункт следует сворачивать во избежание проблемной структуры, где мы имеем по 2 шашки с шестого по второй пункты.

Перегрузка второго пункта и опасность не гибкой позиции из-за отсутствия материала при большом количестве занятых пунктов – это основные игровые принципы в распределении материала при значительном количестве шашек.





В следующих двух примерах вариант 6/3 4/0 чуть более гибкий и выигрывает меньше марсов. С усиленным на втором рисунке домом чёрных сложнее отыгрывать позицию в случае, если чёрные собьют нашу шашку, и разница между вариантами в выигрышах и марсах увеличивается.



18. Вынос шашек

В следующей позиции третья шашка на п. 2 даже полезна, она страхует нас от двойки, а вот четвёртая шашка явно лишняя. Во второй позиции после игры 6/5 6/3 у нас отличное расположение шашек с минимальными шансами на блот в ближайшей перспективе. При крайних пунктах без лишних шашек всегда есть опасность камня 6-5, подставляющего сразу две шашки, или 6-4, 5-4, если крайним является пятый пункт.



Во втором примере после игры 5/0 3/0, вероятно, через ход мы получим позицию с двумя шашками на п. 5, 4, 3.



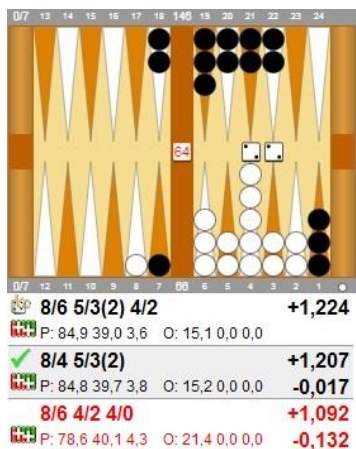
Роль свеч

Разбор более ближнего пункта при неразобранном дальнем позволяет нам не перегружать шашками первые пункты. Так, при небольшом риске мы повышаем гибкость расположения шашек, имея запас безопасных бросков и возможно приобретаем марсы.

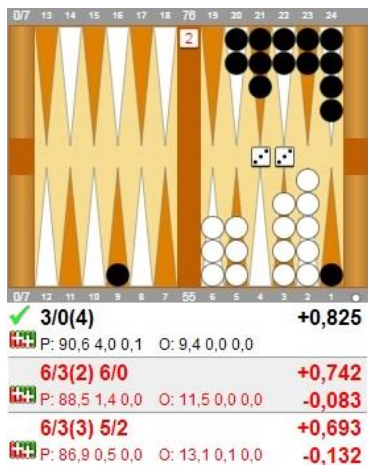


18. Вынос шашек

Расположение шашек на дальних пунктах в форме буквы в предполагает неудобные пятёрки либо в будущем позицию с двумя шашками на п. 5, 6.



В следующих позициях у белых много небезопасных камней после выноса четырёх шашек, и при закрытом доме чёрных цена риска сильно возрастает.

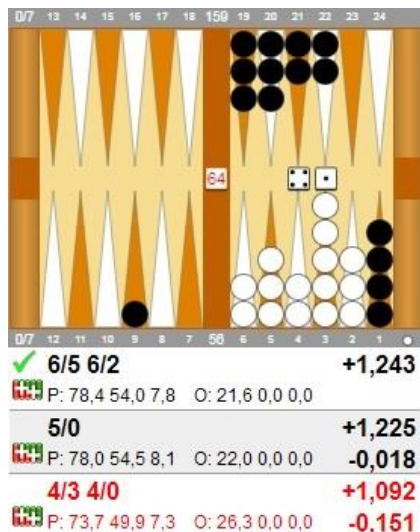


18. Вынос шашек

В игре чаще ошибаются в позиции, где надо разбирать четвёртый пункт, когда пятый пункт ещё не разобран.



При неразобраных пятом, шестом пунктах четвёртый уже не разбирается. Слишком возрастают риски остаться под ударом из-за нарушенной плотности.



Расположение шашек при их малом количестве

При двух оставшихся шашках и необходимости сыграть один камень наилучшее расположение шашек – это их нахождение на расстоянии в три пункта друг от друга, например, на п. 5 и п. 2. Следует запомнить последовательность расположения шашек с расстоянием между ними в 3 пункта и далее 1, 5, 2, 4. Сперва 3, затем нечётные и чётные, от меньшего к большему.

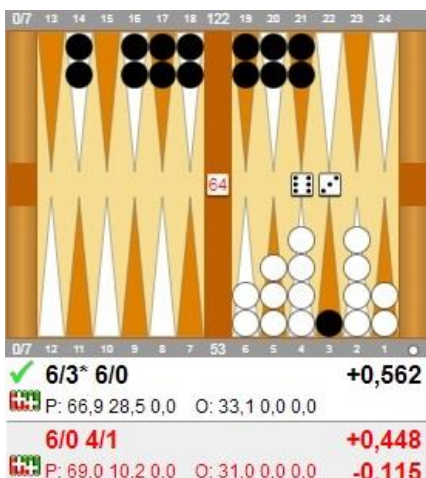
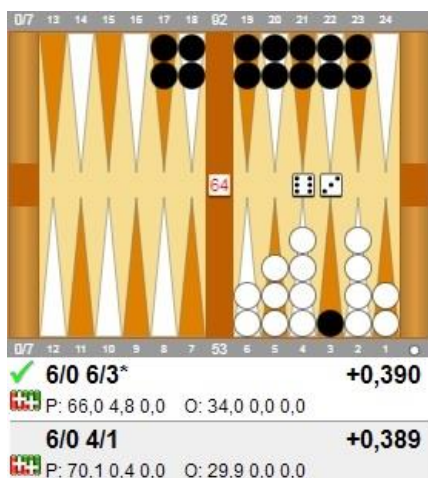


При трёх или четырёх шашках располагать их надо так, чтобы не попасть на камень, при котором не получится ничего выкинуть. Главная задача в данной ситуации – постараться выйти на финальный бросок с двумя шашками.



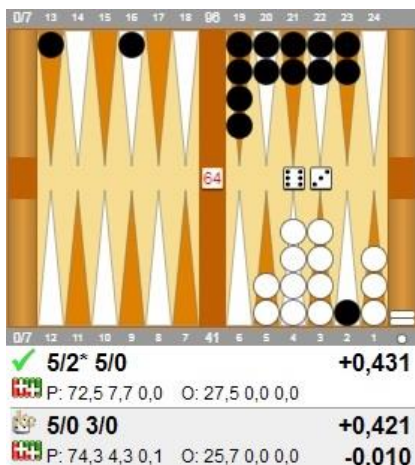
Атака или игра шашкой

В ситуации, когда мы вынуждены остаться под боем при большом количестве шашек и занятых пунктов в доме, важную роль играет количество шашек оппонента, расположенных за пределом его дома. Чем больше бросков ему необходимо совершить для начала выноса, тем сильнее выражена разница в марсах между вариантом с атакой и без. Вариант без атаки не несёт в себе риска остаться под ударом дважды и легче снимать шашки с дальних пунктов. Атакующий вариант даёт только марсы.

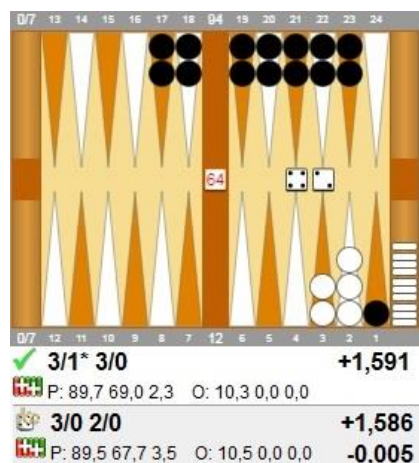


18. Вынос шашек

Чем меньше шашек и закрытых пунктов, тем короче дистанция и больше разница в выигрышах и марсах между вариантами.



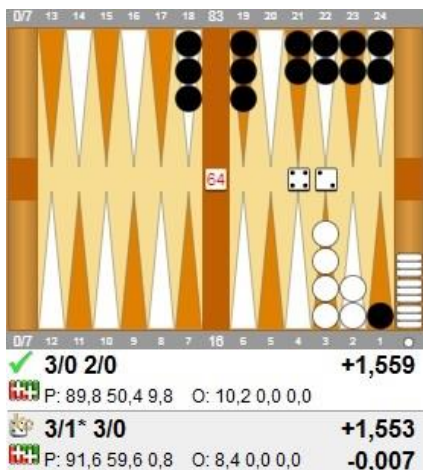
С пятью шашками на п. 3, 2 практически всегда будет лучше вынести две шашки. Важнее сократить их количество, чем обеспечить удобную игру на последующем броске. При трёх шашках в случае атаки чёрных мы будем иметь удвоение и уверенное принятие удвоения. При двух или одной шашке принятие будет грубой ошибкой. Тут легко ошибиться, боясь остаться вторично под ударом. Оставляя шашку в надежде, что мы подставимся вторично, соперник сокращает проигрыши марсом, рискуя проиграть коксом.



18. Вынос шашек



Расположение шести шашек в виде буквы “b” более уязвима. Вынос двух шашек выводит нас на дупль, давая коксы, но больше марсов и выигрышей даёт атака. Исключением является позиция, когда чёрные не имеют шестёрки, заведя все шашки в дом. Даже без шестёрки им следует убегать от марсов, иначе они дарят их нам.

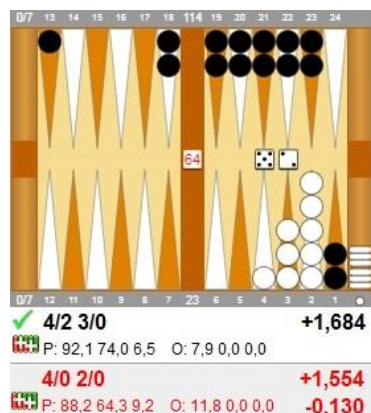


18. Вынос шашек

Во второй позиции у чёрных не закрыты первые пункты в доме. При их шести рядах высока вероятность подбить более одной белой шашки после игры 3/0 2/0.

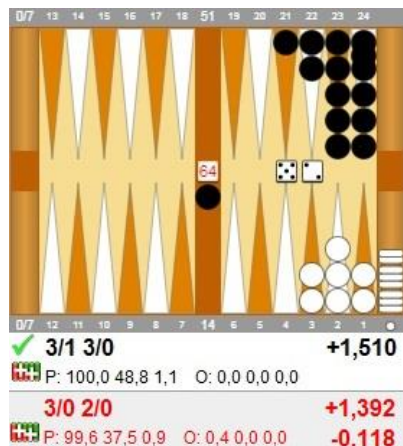


Позиция с тремя шашками на втором и третьем пункте будет более гибкой, чем позиция с двумя и пятью шашками. Чётное количество шашек на втором пункте будет лучше трёх шашек на третьем. Чтобы определиться с ходом достаточно представить вероятное развитие событий.



Марсы

Намеренно оставляясь под ударом ради снятия большого количества шашек, мы имеем возможность выиграть дополнительные марсы, практически не теряя при этом в выигрышах. Условием для такой игры служат наличие выхода из чужого дома и чётное количество наших шашек.



18. Вынос шашек



Гораздо чаще ради марсов приходится жертвовать позицией.

Чем меньше вероятность выиграть марсом, тем меньше и разница в марсах между вариантами.

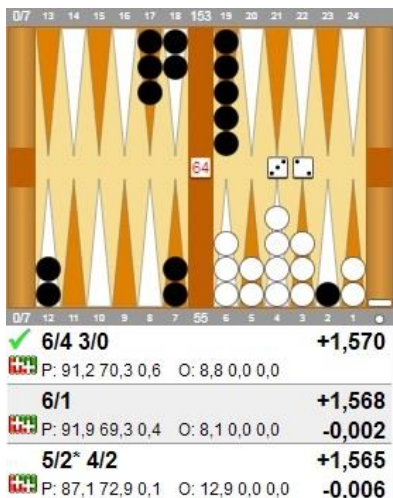




Использование слабостей

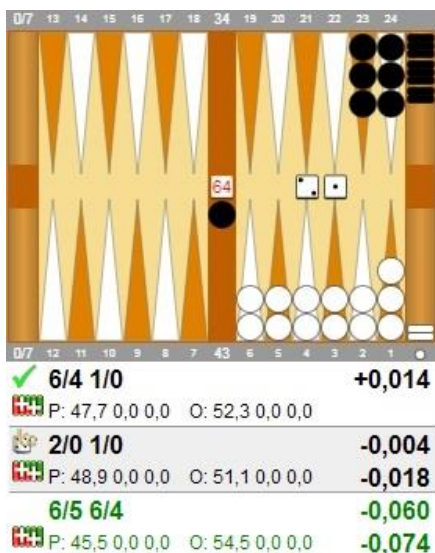
Открытый или испорченный дом, сбитые шашки в количестве более одной – всё это слабости оппонента, которые позволяют нам играть свободнее. Например, оставшись под ударом, мы можем закрыть ближний пункт во избежание неудобств в дальнейшем.



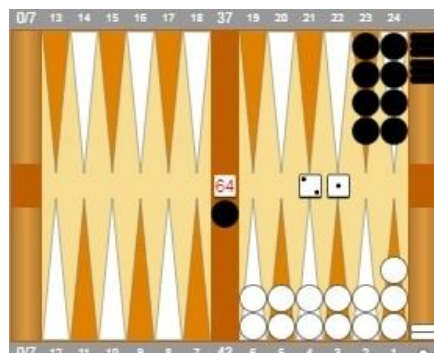


Игра при малом количестве шашек оппонента

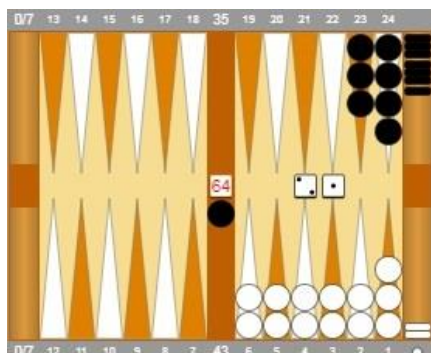
После того как мы успешно подбили чёрных на снос при небольшом количестве оставшихся шашек, ранний выход с бара практически равносильно попаданию в блот. В таком случае скорость выброса шашек важнее безопасной игры.



18. Вынос шашек



✓ 6/5 6/4	+0,577
P: 65,9 0,0 0,0 O: 34,1 0,0 0,0	
2/1 2/0	+0,562
P: 67,4 0,0 0,0 O: 32,6 0,0 0,0	-0,015
6/4 1/0	+0,403
P: 62,1 0,0 0,0 O: 37,9 0,0 0,0	-0,174

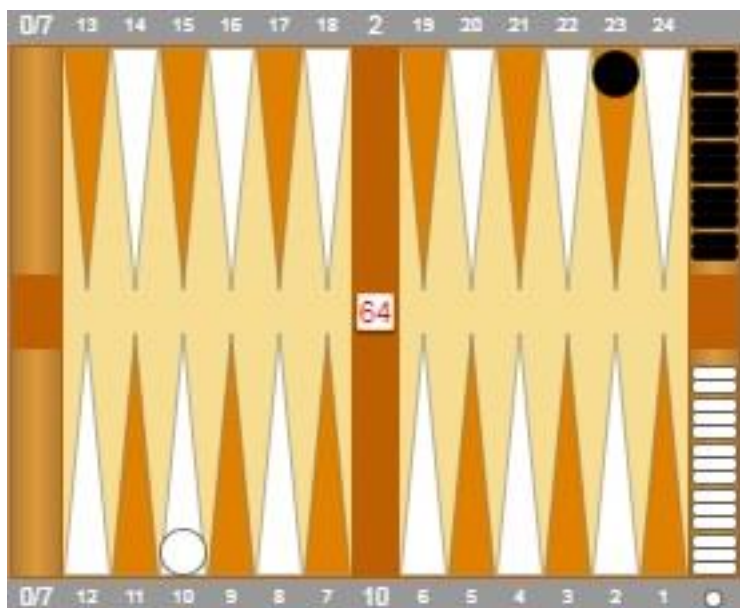


✓ 6/4 1/0	+0,288
P: 55,8 0,0 0,0 O: 44,2 0,0 0,0	
2/1 2/0	+0,258
P: 57,7 0,0 0,0 O: 42,3 0,0 0,0	-0,031
6/5 6/4	+0,252
P: 56,9 0,0 0,0 O: 43,1 0,0 0,0	-0,036

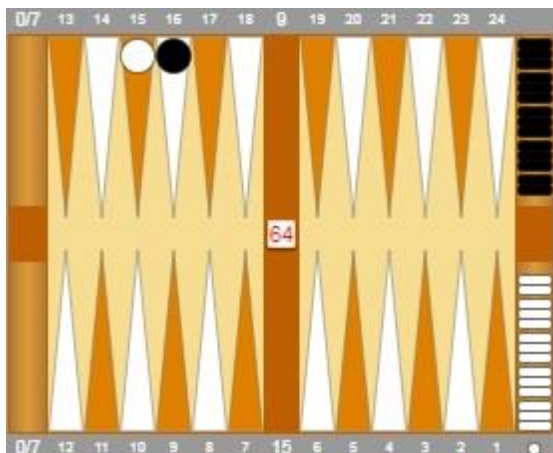
Счёт шагов

Наиболее эффективный способ подсчёта шагов во время игры – это сравнение расположения своих и чужих шашек, с исключением симметрично расположенных. Таким образом устанавливается только разница в шагах без подсчёта их общей суммы. Способ сравнения при совсем небольшой практике занимает в реальной игре около двадцати секунд.

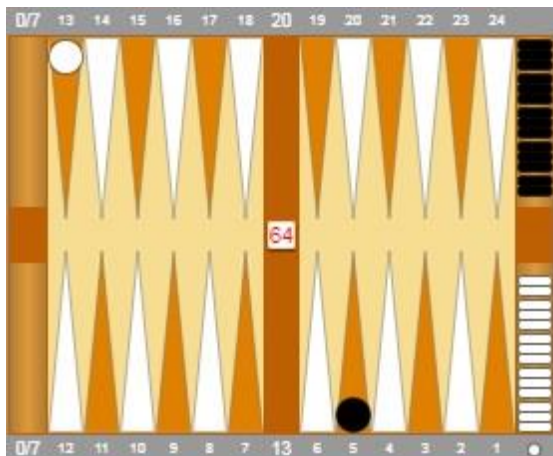
Если сравниваемые шашки расположены на своих половинах доски, увидеть разницу шагов довольно просто.



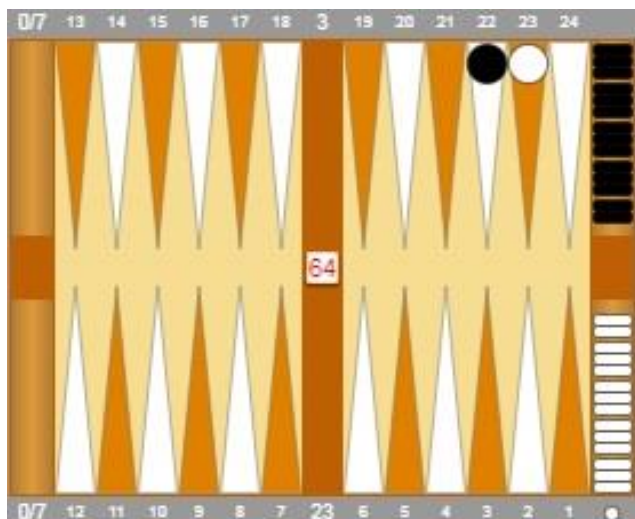
Сложности могут возникнуть, если обе сравниваемые шашки находятся на одной половине доски. В таком случае следует мысленно переставить одну из шашек (любую) в тот же пункт на противоположной стороне доски, а расстояние между ними будет разницей в шагах.



То же самое следует сделать, если обе шашки находятся на другой стороне. Одну из них мысленно переносим на противоположную сторону.



Если сопоставляемые шашки расположены в нашем или чужом доме, то легче просто вычесть меньшее число из большего, например, на рисунке это будет 23 минус 3 либо 22 минус 2.



Если одна шашка находится в доме, а другая – во дворе, то лично мне легче выверять расстояние в шестёрках, чем считать. На рисунке это будет $6+6+1$, второй способ $23-10$ или $15-2$.

