

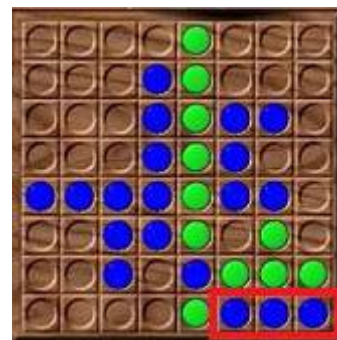
## Подготовка и реализация тактического удара

Получение стратегического преимущества на игровом поле определяется фигурной структурой, способной развиваться, то есть захватывать контроль над игровым пространством, отбирая его у противника. Наиболее часто это достаточно плавный процесс, характеризующийся понятными вещами. В фигурных играх, цель которых уничтожение фигур противника, это большая маневренность фигур, большее количество ударов на ключевые позиционные пункты и т.д. В статических играх: Рэндзю, Го-Бан, Го и т.д. захват стратегического преимущества – это увеличение возможностей по построению связной структуры камней.

Такого рода стратегическое преимущество в большинстве случаев ведет к выигрышу. Однако не гарантированно. В играх с полной информацией есть такое понятие как комбинация. Это разновидность тактического удара с жертвой, разрушающей стратегическое положение противника. Жертва, впрочем, не обязательна. Возможна ситуация, когда тактический удар и без жертвы разрушает позицию оппонента. В этом видео-уроке Шашмат [https://youtu.be/j877cN1q\\_1U](https://youtu.be/j877cN1q_1U) показана именно такая ситуация. Здесь у белых классический стратегический перевес, но тем не менее, они одним ходом проигрывают черным.

То есть, возможность тактического удара имеет самостоятельную ценность. И тактика не является прямым следствием хорошей стратегии. Каким образом тактика может пересилить стратегию, я рассмотрю в специальной статье. Сейчас же, тема моего изложения – тактический удар, как средство развития стратегического давления. В этом ключе игру можно разделить на два этапа. На первом, игрок планомерно добивается стратегического перевеса и на втором тактическим ударом или выигрывает партию или добивается существенного выигрыша материала, что довольно часто означает быструю победу.

Начнем с простого примера. В Реверси стратегический перевес зачастую выражается в количестве захваченных углов. Это легко объяснимо. Шашка, стоящая в углу уже никогда не перевернется. Поэтому после захвата угла, применяемые тактические приемы можно свести к одной задаче – созданию сплошного ряда шашек примыкающего к захваченному углу. Такой ряд обеспечивает с одной стороны гарантированные очки, с другой стороны, удлинение сплошного ряда шашек создает дополнительные возможности для захватов в этом же ключе. То есть в Реверси – тактическая задача напрямую вытекает из решения задачи стратегической. На всякий случай, если эта игра вам не знакома, или вы ей не владеете, ниже ссылки на описание игры и мои видео-уроки:



Описание Реверси: <http://lotos-khv.ru/game/games/reversy.pdf>

Видео-уроки:

Урок 3. Реверси: <https://youtu.be/0Zd8MjZSIRw>

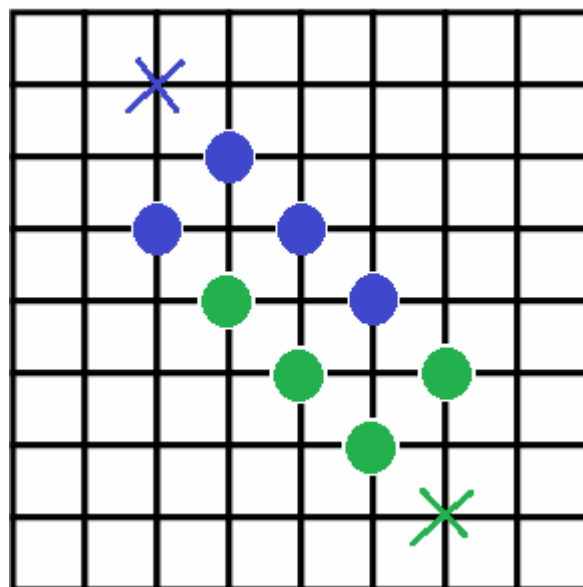
Урок 9. Реверси: <https://youtu.be/Q7eFn5mPwtY>

Урок 33. Реверси, фактор структуры доски: <https://youtu.be/B04AgCu8gU0>

Еще один пример развития стратегического превосходства мы рассмотрим на примере Рэндзю. Это статическая игра. Статическая в том смысле, что камни установленные на доску уже не снимаются до конца партии, и не передвигаются, поэтому

интересно рассмотреть, что здесь можно назвать стратегическим перевесом и как здесь из стратегии вытекает тактика. Итак, еще один пример конвертации стратегических достижений в игре Рэндзю. Картинка справа.

Здесь оба игрока контролируют значительное пространство, и оба могут начать тактическую борьбу за построение пятерки камней. Вопрос только в том, чья сейчас очередь хода. Синим крестиком отмечен первый ход синего игрока, если ход за ним, а зеленым крестиком первый ход зеленого, если конечно ход за ним. В этом примере стратегическое превосходство достигается серьезным перевесом обеих соперников в «своей» части доски. Думаю, понятно, что это только часть доски, ее центральный фрагмент. С учетом большого размера доски любая из намеченных крестиками атак может привести к построению ряда из пяти камней.



Сделаем первые выводы. Стратегический перевес можно выразить в пространственном превосходстве. Как только мы видим, что захвачены опорные, особые пункты на игровой доске или на части доски достигнуто превосходство в возможностях развития (маневрирования для динамичных игр и постройки конфигурации фигур для статичных игр), то это повод для поиска тактического удара.

Тактический удар это всегда угроза, но не любая угроза может развиваться в результативный тактический удар. Два использованных мной примера демонстрируют два базовых принципа.

**Принцип необратимости.** *Каждый новый ход должен необратимо изменять игровую ситуацию в сторону увеличения преимущества.*

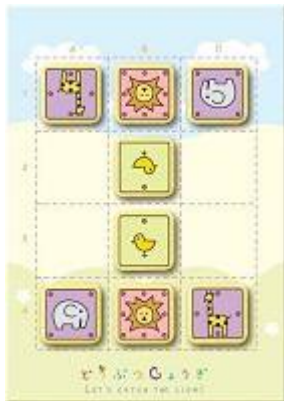
Действия принципа необратимости хорошо демонстрирует пример Реверси. Каждый ход, наращивающий сплошной ряд шашек, примыкающих к захваченному углу увеличивает количество очков игрока при итоговом подсчете.

**Принцип форсированной атаки.** *Каждый новый ход должен создавать больше угроз, чем может отбить противник одним своим следующим ходом. Это называется форсированная атака*

Эту идею демонстрирует пример Рэндзю. Один ход – минимум две угрозы, одна из которых отбивается, вторая развивает нападение. Конечно, форсированная атака не обязательно завершается победой или существенным материальным приобретением, но чем атака длиннее, тем больше наращивается пространственное преимущество и больше шансов на успешное завершение. Для того, чтобы форсированная атака завершилась гарантированной победой, необходимо некоторое критическое значение стратегического перевеса, но что это такое вопрос очень тонкий. Этот перевес может быть создан на этапе подготовки к тактическому удару, он может быть результатом самого тактического варианта. Тактика зачастую имеет свойство обратной связи. Удачное развитие тактического варианта может усиливать дальнейшие возможности, и этот эффект может быть настолько сильным, что такого тактический удар, может изменить ситуацию в

партии даже в стратегически плохой позиции. Но развитие тактических вариантов без стратегической основы, как я сказал в начале этой статьи – тема отдельного разговора.

Реверси и Рэндзю имеют одну важную особенность – размер игрового поля. В Реверси он формально 8x8, но так как возможность хода ограничена требованием захвата шашек противника, то партия в Реверси ведется фактически на расширяющемся поле (с минимального центрального квадрата), размер которого через пару тройку ходов может измениться радикально и непредсказуемо. В Рэндзю поле изначально очень велико. По этим причинам игроки в Рэндзю и Реверси могут на длительных участках игры не конкурировать друг с другом в деле захвата жизненного пространства. В примере Рэндзю соперники практически ушли от жесткого противостояния, выбрав для развития противоположные части доски.



Есть игры другого плана, в которых захват жизненного пространства возможен только за счет ограничения активности соперника. А такая игра как Добутсу – Сеги, ведется на столь маленькой доске, что противники ограничивают себя и друг друга в движении уже до первого хода. Слева начальное расположение фигур в этой игре. Как видите, цыплята игроков уже сразу упираются друг в друга не давая возможности для нейтрального хода. Кроме того, собственный цыпленок блокирует игру собственному слоненку.

Рассмотрим взаимоотношения стратегии и тактики на примере этой игры. А для тех кто эту игру видит впервые ниже ссылка на описание и ссылка на один мой видео-урок:

Описание игры: <http://lotos-khv.ru/game/games/dobutsu.pdf>

Урок 26. Техника ближнего боя. Добутсу Сеги: <https://youtu.be/g6rIgKasVmY>

Игровое пространство в этой игре настолько мало, что игроки могут развиваться только за счет друг друга и здесь стратегическое превосходство явно выражается в контроле большего пространства, нежели его остается за противником. Справа пример позиции в которой игрок, владеющий двумя жирафами, явно преуспел в захвате пространства и как результат имеет возможность для завершающего тактического удара. Предположим, что оба игрока имеют по одному цыпленку в запасе, но это уже не имеет смысла. Верхний игрок максимально зажат и нижний может совершенно безнаказанно двигаться вперед жирафами, как это показано на рисунке красными стрелками. Результатом этого движения будет захват минимум одного слоненка верхнего игрока, что в данной позиции означает полный разгром. Этот пример позволяет сформулировать принцип достаточного стратегического перевеса в играх с ограниченным пространством.



**Принцип форсированного захвата пространства.** *Если пространство для движения у противника меньше, чем у атакующего игрока и у атакующего есть ход дополнительно уменьшающий свободу обороняющегося, то этот ход с высокой долей вероятности переводит игру в форсированное русло, результатом чего будет критическое ограничение свободы обороняющегося и дальнейшие материальные потери.*

Я изложил три принципа указывающих, как строить стратегический перевес и как получив перевес, преобразовать его в результативный удар. Разумеется, этот текст не исчерпывает проблему, но на этом я статью завершаю.