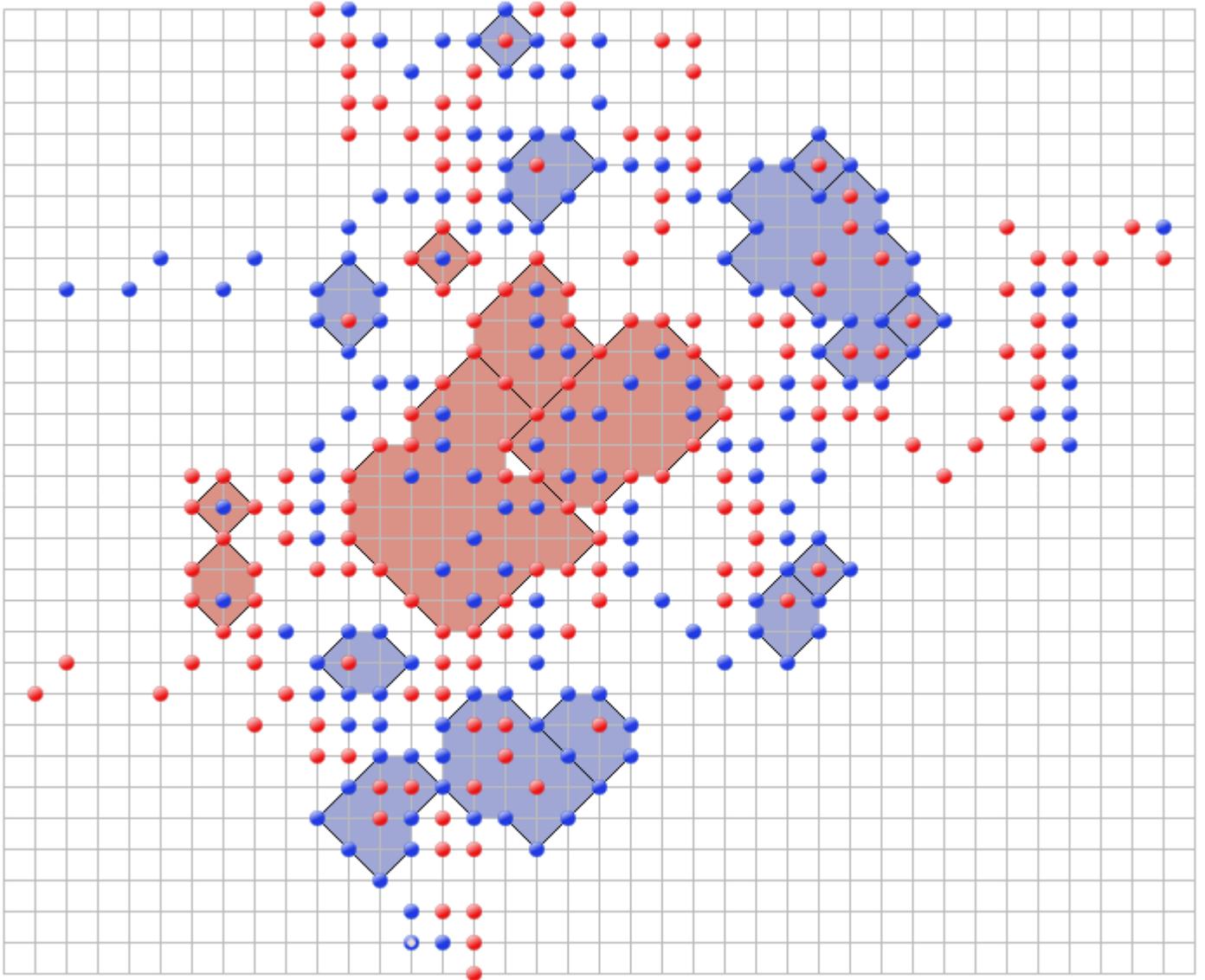


Учебник по игре "точки"

Точки - захватывающая логическая игра с простыми правилами и в то же время с бесконечным количеством комбинаций и сложной стратегией. **Вашей целью** является окружение точек соперника и защита собственных. **Большое поле** размером до 39x32 клеток обеспечивает вам свободу действий. Вас ожидают соперники от новичков, с которыми будет просто, до сильных игроков, которые никогда не дадут вам свободно вздохнуть. Чтобы стать лучше вам придется показать все, на что вы способны, но и этого мало.



Предисловие от автора

Меня много раз спрашивали о том, как научиться сильно играть в "точки". В итоге я постарался собрать в данных обучающих материалах основные знания, необходимые для повышения уровня игры.

Обучение включает такие разделы: введение, простые ситуации, сложные ситуации, стратегия, мастерство, философия тактики, практика.

Обучение полезно всем игрокам, которые хотят повысить свой уровень игры - от новичков до сильных игроков. Новичкам в первую очередь надо изучить правила, простые ситуации и мастерство, а затем, может через какое-то время, остальные. Сильные игроки могут ограничиться сложными ситуациями, стратегией и философией тактики.

В процессе написания материалов я понял, что создание обучения может продолжаться бесконечно. Детализировать обучение можно бесконечно. Поэтому я написал об основных рекомендациях по игре.

Хочу обратиться ко всем тем, кто хочет в будущем делать обучение по "точкам". Рекомендую не начинать с нуля и не действовать по одиночке, а объединиться и развить, улучшить существующее обучение. Только так можно будет получить наиболее качественный продукт. Представьте, если бы вам пришлось после рождения получать знания постепенно, начиная с каменного века и заканчивая современным. Конечно, лучше сразу начать с современного века. Я готов к сотрудничеству и постараюсь оказать поддержку будущим авторам обучения.

Количество заметок оказалось немаленьким и читателю может не хватить терпения изучить все материалы. В таком случае я хочу сказать только одно. Вы можете задержаться в точках на несколько месяцев или лет, поэтому несколько потраченных дней на это обучение окажутся лишь малой долей.

Надеюсь это обучение позволит сэкономить игрокам много времени, необходимого на повышение уровня игры. Для обучения рекомендую обязательно воспользоваться программой PointsIQ.

До сих пор остается неясным вопрос, каким должно быть обучение, чтобы оно максимально помогало игрокам, больше теории или больше практики или как-то иначе. Со временем сообщество придет к пониманию этого.

Также хочу поблагодарить тех, кто оказал мне поддержку при разработке обучения.

Автор

Алексей Приймак
один из ведущих игроков на протяжении 2009-2013 годов,
победитель турниров
Весенний блиц-турнир 2011,
I Points World Cup classic 2012,
I Points World Cup blitz 2012

Обратная связь с автором

alxyz2006 @ yahoo.com

Благодарности

Bartek Dyda
Kuba Grzegorzek
Роман Сараскин
Мария Улова
Андрей Таранчук

издание 1-е, февраль 2013

**онлайн-версия, включающая также информацию,
не вошедшую в эту книгу, находится по адресу
<http://zagram.org/tutorial>**

Содержание

Правила игры "точки"

Простые ситуации

Расположение точек
Стенки (ветки)
Борьба стен
Окружение
Заземление
Вилка
Лесенка
Граница поля
Укрепление стен

Сложные ситуации

Абстрактная атака
Абстрактная защита
Глобальное окружение
Многоскрестовая игра

Стратегия

Основы стратегии
Атакующие стратегии
Защитные стратегии

Мастерство

Уровни мастерства
Что дает мастерство
Как повысить мастерство
Чего не хватает сильным
Настрой на игру

Философия тактики

Скорость ходов
Сокращение ходов
Блиц игра
Позиция vs. Счет игры
Сложность ходов
Построения из точек
Ошибки соперника
Ход вовремя

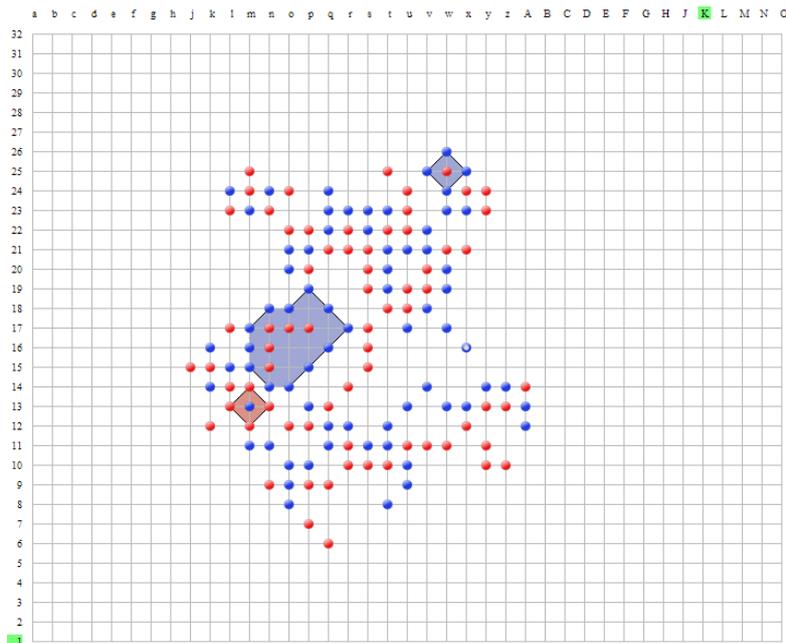
Правила игры "точки"

Правила в нескольких словах

На поле играют два игрока - синий и красный. Ходят по очереди, ставя точку на пересечении линий. За один ход ставится одна точка и она больше не передвигается. Необходимо окружать точки соперника, не давая окружать собственные. Побеждает игрок, захвативший больше точек.

Детальные правила

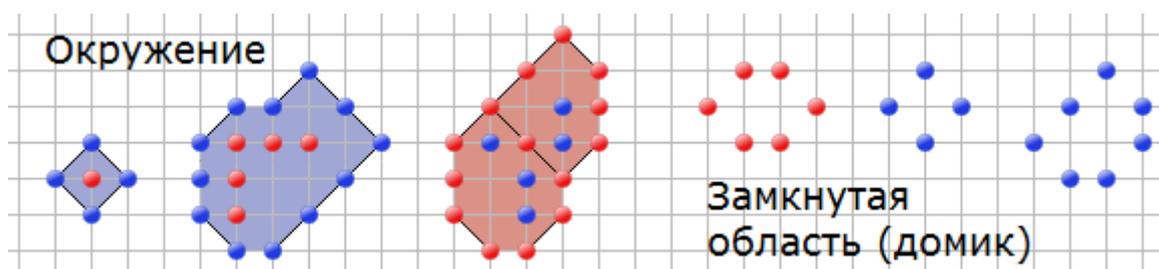
Игра идет на поле размером 39x32 пунктов (основной размер поля, используется на турнирах). Также на zagrat.org доступны поля меньшего размера: 20x20 25x25 30x30 пунктов. Пункт - пересечение линий на поле.



Игроки могут ходить в свободные пункты, не занятые точками или не входящие в окружение. Возможности пропускать ход нет.

Окружение

При создании непрерывной (по вертикали, горизонтали, диагонали) замкнутой линии образуется область. Если внутри нее есть точки противника (при этом могут быть пункты, не занятые чьими-либо точками), то это считается областью окружения. Если точек соперника нет, то область свободная и в нее можно ставить точки. Точки, попавшие в область окружения, далее не участвуют в образовании линий для окружения. Точки, поставленные на краю поля, не окружаются.



Если есть замкнутая область, в которой нет точек соперника, то точка соперника будет окружена автоматически, но только после вашего хода. При этом ход может быть в любое другое место на поле (не обязательно входить в состав той окружающей области). Но только если точка противника своим ходом не окружает ваши точки.

Стартовая позиция

В начале игры на поле есть несколько точек, называемых стартовой позицией. Также на zagram.org есть правила "на территорию" и "стандартные (zagram.org)", которые предусматривают пустое поле в начале игры без стартовой позиции и включают игру на территорию, распространенную среди польских игроков.



Окончание партии

Партия заканчивается в одном из случаев:

- когда не осталось свободных мест на поле;
- по взаимному согласию игроков (ничья или один из них сдается);
- один из игроков нажимает СТОП, когда он заземляет (их уже нельзя обвести) свои точки;
- у одного из игроков кончается время и он проигрывает.

Альтернативные правила (на территорию)

На zagram.org среди польских игроков преобладают правила игры на территорию. В конце игры подсчитывается не только количество захваченных точек, а и захваченная территория.

Расположение точек

Вы должны стремиться к тому, чтобы все ваши точки были связаны между собой. Это не значит, что они должны стоять рядом друг с другом. Между ними может быть и большое расстояние, но между ними должна быть связь, и мысленно вы должны держать ее в уме.

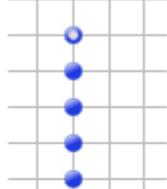
Самые простые построения точек - это **сплошное, диагональное, стенка и борьба стен** (построение стенки вплотную к стенке соперника).

Более сложное построение - **абстрактная цепь** из точек, между которыми много разрывов.

Самое сложно построение - **абстрактное скопление** в виде группы точек, где каждая точка имеет абстрактные связи с несколькими точками.

С ростом уровня игры вы начинаете чаще пользоваться абстрактными построениями, но и простые также широко используются сильными игроками.

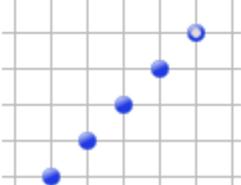
Сплошное



Стенка (ветка)



Диагональное



Борьба стен



Абстрактная цепь



Абстрактное скопление



Стенки (ветки)

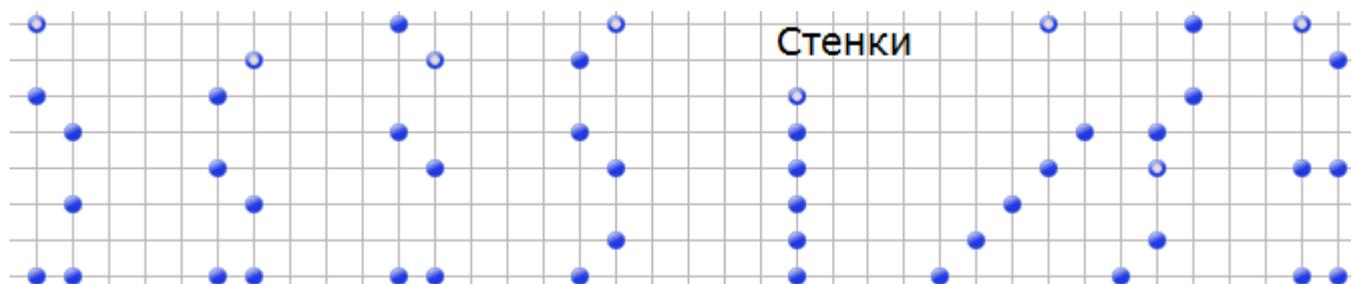
В игре ваши точки должны быть связаны. Одна точка без связи с другими не несет в себе ценности. **Стенки** являются способом связи точек между собой. Они позволяют вам мыслить не отдельными точками, а целыми группами точек.

Одни стены направлены на защиту, другие - на атаку.

Стены, которые направлены на защиту, должны быть непроходимыми или труднопроходимыми. Стены, направленные на атаку, обычно проходимы, и их цель - покрытие большего расстояния, чем защитные стенки соперника.

Для обеспечения непроходимости нужно больше точек, поэтому непроходимые стены покрывают меньшее расстояние.

В начале игры, отталкиваясь от исходных точек, каждый игрок строит стенки. Чем больше длина стенок, тем более выгодная позиция у игрока.



Борьба стен

С самого начала игры соперники начинают бороться группами точек. Между точками соперников может и не быть тесного контакта. В таком случае соперники пытаются получить лучшее преимущество по позиции.

Но при тесном контакте в простом виде борьба выливается в **борьбу стенок**. В сложном виде это борьба абстрактным расположением точек.

Но рассмотрим простую, наиболее распространенную борьбу - борьбу между стенками.

Иногда во время такой борьбы оба соперника пытаются защититься или оба пытаются атаковать. Но обычно один соперник пытается атаковать, а второй защищаться.

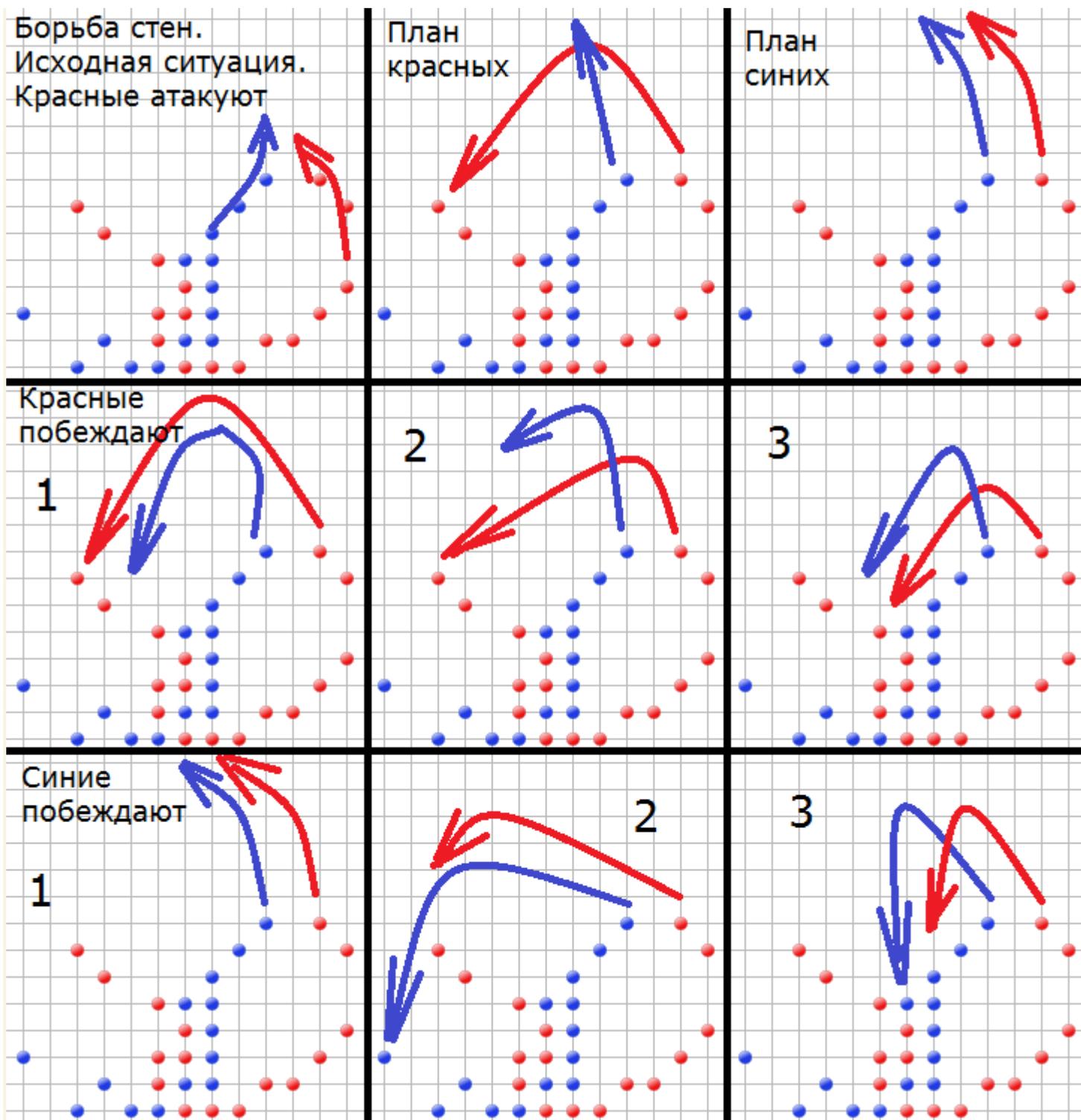
Атакующая стенка должна обогнуть защищающуюся или пройти сквозь нее. **Защищающаяся** стенка пытается не дать пройти сквозь себя или обогнуть себя снаружи.

Атакующей стенке для успеха необходимо делать цепи с большим количеством разрывов, чтобы покрыть большее расстояние и обогнуть защищающуюся стенку. Защищающаяся стенка в это время пытается дойти до края поля (заземлиться) или до другой группы своих точек, чтобы обеспечить себе защиту.

Защищающаяся стенка может также проникнуть сквозь разрывы атакующей стенки и захватить часть ее точек, чтобы порвать атакующую цепь и обеспечить себе защиту.

Рассмотрим пример, на котором показана типичная борьба стен и чем она может закончиться.

Красная стена атакующая, синяя - защищающаяся. Красные планируют обогнуть синюю стену и захватить ее, синие планируют добраться до конца поля и тем самым заземлить стену.



Типичные варианты исхода ситуации, **благоприятные для красных:**

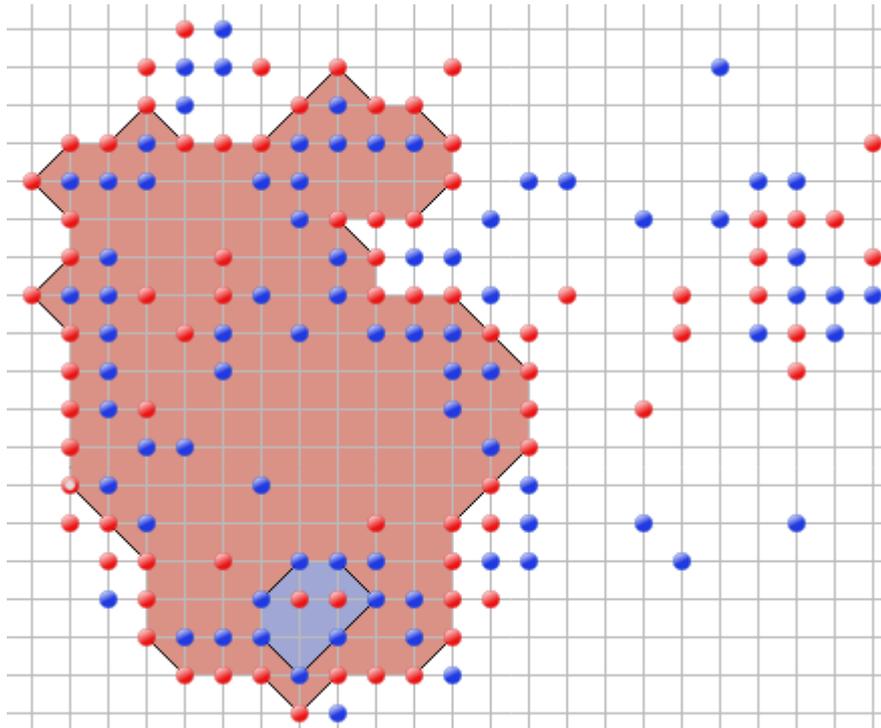
- 1 - красная стена обходит синюю снаружи и окружает ее;
- 2 - красная стена проходит сквозь разрывы в синей стене и окружает ее;
- 3 - синяя стена специально дает красной пройти сквозь нее, чтобы затем попытаться зажать красную стену и окружить проникнувшие красные точки, но это не получается и завершается окружением синей стены.

Типичные варианты исхода ситуации, **благоприятные для синих:**

- 1 - синяя стена не дает загнуть и обойти себя. Синяя стена доходит до края поля и заземляется;
- 2 - красная стена загибает синюю, но синяя стена проводит контратаку и соединяется с другой синей стеной, окружая красных;
- 3 - синяя стена специально дает красной пройти сквозь нее, затем окружает проникнувшие красные точки.

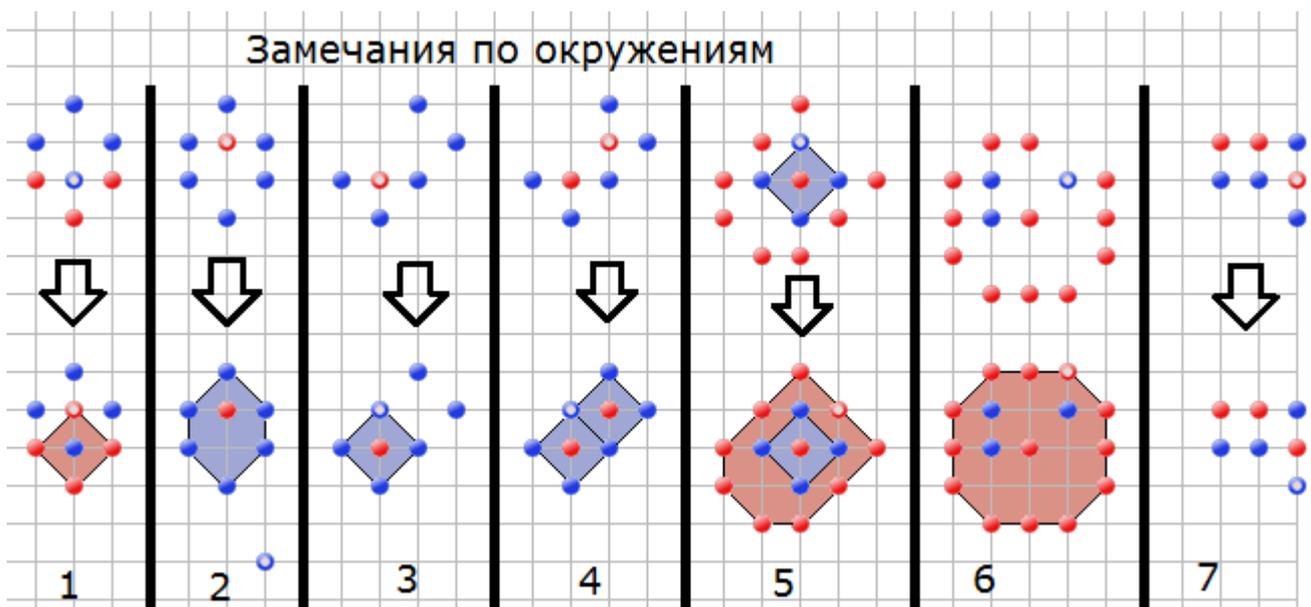
Окружение

Когда вы формируете замкнутую цепь из своих точек, внутри которой находятся точки соперника, вы **окружаете** их.



Замечания по окружениям, которые вытекают из правил игры:

- 1 - красная точка является окружающей. При постановке красной точки внутри синих точек именно красные делают окружение;
- 2 - красная точка находится внутри синих и не является окружающей. Тогда синие могут сделать ход в любом месте поля и при этом ходе красная точка окружается;
- 3 - синие окружают красную точку, но в окружении участвуют не все точки синих;
- 4 - одним ходом синие делают сразу два окружения;
- 5 - можно окружать не только отдельные точки соперника, но и окружения соперника;
- 6 - в окружении могут находиться не только точки соперника, а и собственные;
- 7 - точки у края поля (заземленные) окружить нельзя.



Если вы сформировали такую цепь окружения, из которой сопернику не выбраться, то получается **незавершенное окружение**. И здесь есть важный нюанс. Вы можете продолжать ставить точки, чтобы окружить соперника окончательно, но в это время соперник будет ставить точки в другом

месте и вы потеряете в том месте преимущество. Поэтому не стоит доводить незавершенное окружение до окружения, если есть важные места в игре, куда необходимо ставить точки в первую очередь.



Основные простые способы окружения - **вилка, лесенка, ловушка**.

Заземление

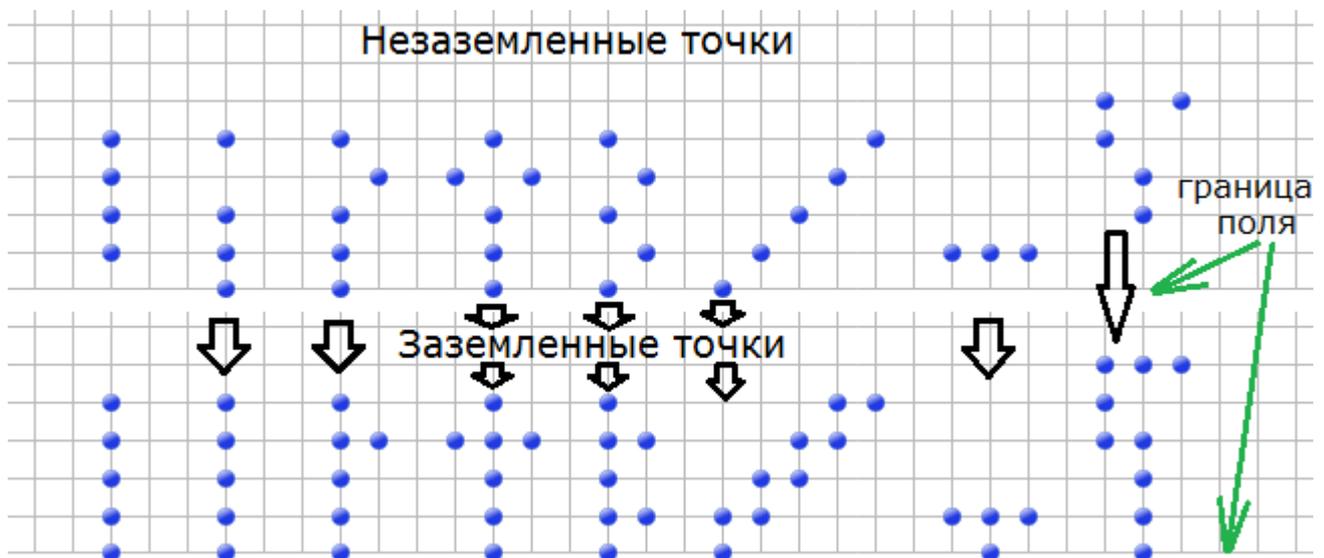
Если ваш соперник не сдается, хотя исход игры предрешен и вы должны выиграть, то нужно **заземлять** точки и нажимать кнопку "СТОП".

Точки, соединенные с краем поля, нельзя окружить. После нажатия кнопки "СТОП" у соперника будет 3 минуты, чтобы окружить ваши неокруженные точки. Но если вы заземлите свои точки, то сопернику будет нечего окружать.

Ваши стенки могут быть присоединены к границе поля - им уже не угрожает опасность окружения, но в них могут находиться разрывы. Поэтому для заземления надо присоединить свои точки к краю поля и закрыть разрывы в стенках.

Начинать заземление нужно с самых незащищенных мест на поле, где соперник может попробовать вынудить вас сделать ошибку.

Когда вы заземлили свои точки, проверьте внимательно еще раз все соединения, вы могли что-то пропустить и не заземлить.



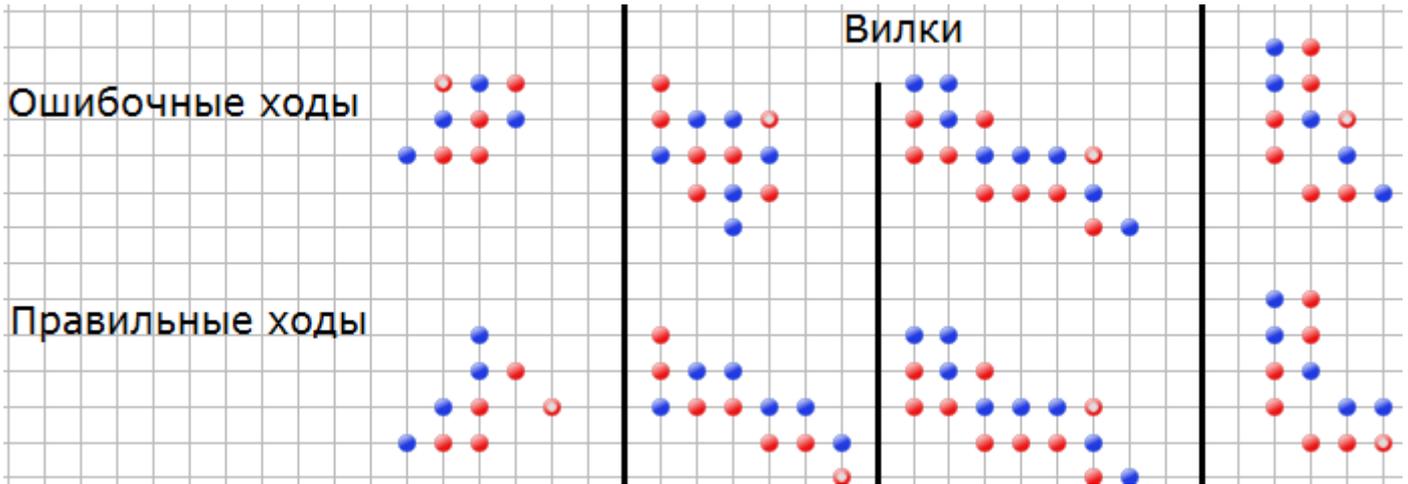
Вилка

Вилка - ситуация на участке поля, когда ход одного игрока позволяет захватить точки второго игрока сразу в двух местах. А второй игрок следующим ходом может защититься только в одном месте. В то время как во втором месте первый игрок захватывает точки второго игрока.

Все простые вилки возникают из-за ошибок игрока. Поэтому вам надо расставлять точки так, чтобы против них соперник не мог применить вилку. В то же время нужно делать вилку сопернику, если он предоставляет такую возможность.

На картинке представлены лишь несколько вариантов вилок. Их может быть очень много.

В играх сильных игроков вилки присутствуют не часто, т.к. игроки не ставят точки так, чтобы против них можно было сделать вилку.



Лесенка

Лесенка - необычный способ захвата точек соперника. Встречается редко. На картинке вы можете увидеть примеры ситуаций с лесенкой:

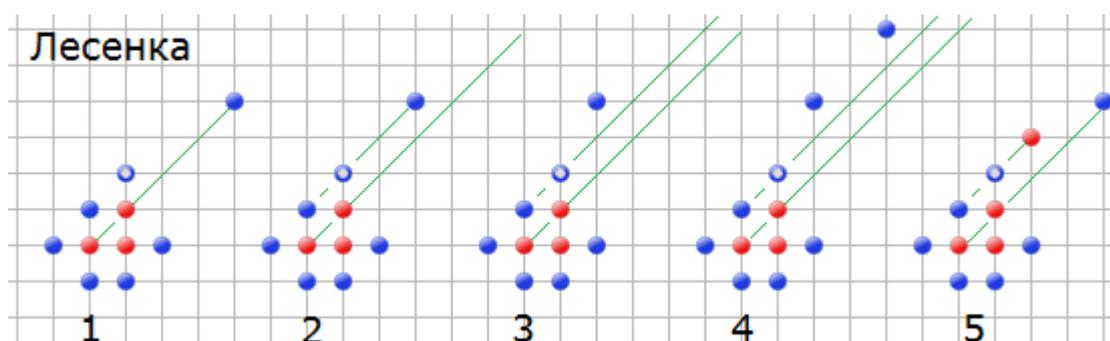
1 - синие точки атакуют красную. Красная защищается. Синие не могут сразу захватить красную точку, но на пути их атаки в отдалении есть синяя точка, к которой они ведут красных. Дойдя до своей точки, синие могут захватить красных;

2 - аналогичная ситуация, но точка, к которой синие ведут соперника, имеет сдвиг на одну позицию. Это допустимо для успешного завершения атаки;

3 - точка, к которой синие ведут соперника, имеет сдвиг на две позиции. Поэтому атака синих промахивается и является неудачной;

4 - точка, к которой синие ведут соперника, имеет сдвиг на две позиции. Но синие используют ее, чтобы скорректировать свою атаку и привести красных к другой своей точке, где они уже закончат окружение;

5 - на пути следования синих есть красная точка, поэтому атака неудачная.



Вам нужно не ставить точки так, чтобы соперник применил к ним лесенку. Если это случилось, то не надо защищать точки, это закончится неудачей и вы потеряете много точек. При возможности вы должны применять лесенку против точек соперника.

Существуют более сложные варианты лесенки:

- использование лесенки для защиты своих точек;
- двойная лесенка - атакуя с помощью лесенки точки соперника вы строите цепь из своих точек, а затем используете эту цепь для захвата других точек соперника.

Граница поля

Граница поля - это особенное место. Для края поля существуют уникальные защитные и атакующие комбинации, которые не работают вдали от края. Также некоторые существующие комбинации меняют свой вид у края поля.

При умелом использовании граница поля дает преимущество как в защите, так и в атаке.

На рисунке показаны три типичные ситуации:

1 - красная стенка пытается обойти синюю у границы, но это нельзя сделать. Эта ситуация применима только для границы поля;

2 - красная стенка пытается обойти синюю у границы с помощью стоящей далее красной точки. Но синие применяют прием, чтобы остановить красных и не дать им дойти до своей точки. Этот прием работает только на границе поля;

3 - красная стенка пытается обойти синюю у границы и делает прыжок на 3 клетки. Такой прыжок в данной ситуации работает только на границе поля. В другом месте синие бы не дали пройти.



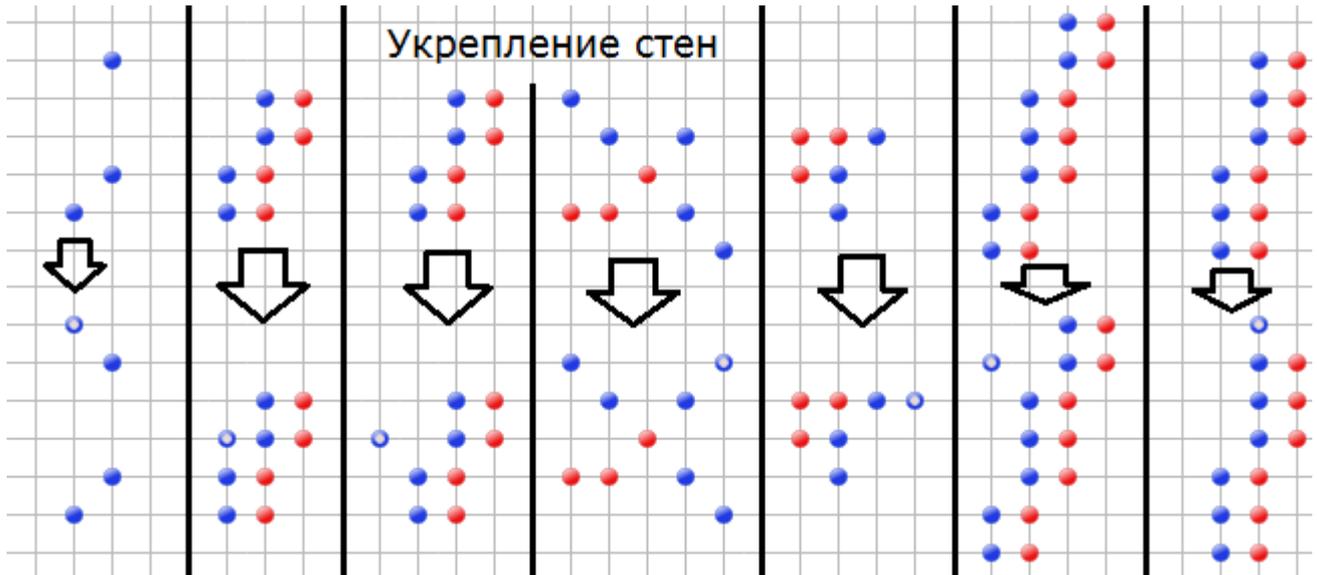
Укрепление стен

Когда вы строите атакующие стены или переходите к обороне, вам может понадобиться **укрепить построенные стены**, чтобы через них нельзя было пролезть точкам соперника.

Укреплять следует сначала либо самые слабые места, либо места, которыми в первую очередь воспользуется соперник (используя которые у него есть шанс выиграть).

Обычно есть по несколько вариантов хода для укрепления. Один ход может укреплять стену сразу в двух местах.

Есть более надежные ходы для укрепления, а есть менее надежные, но они помогают получить лучшее преимущество по позиции. Вам надо научиться определять лучшие ходы для укрепления стен в зависимости от ситуации.



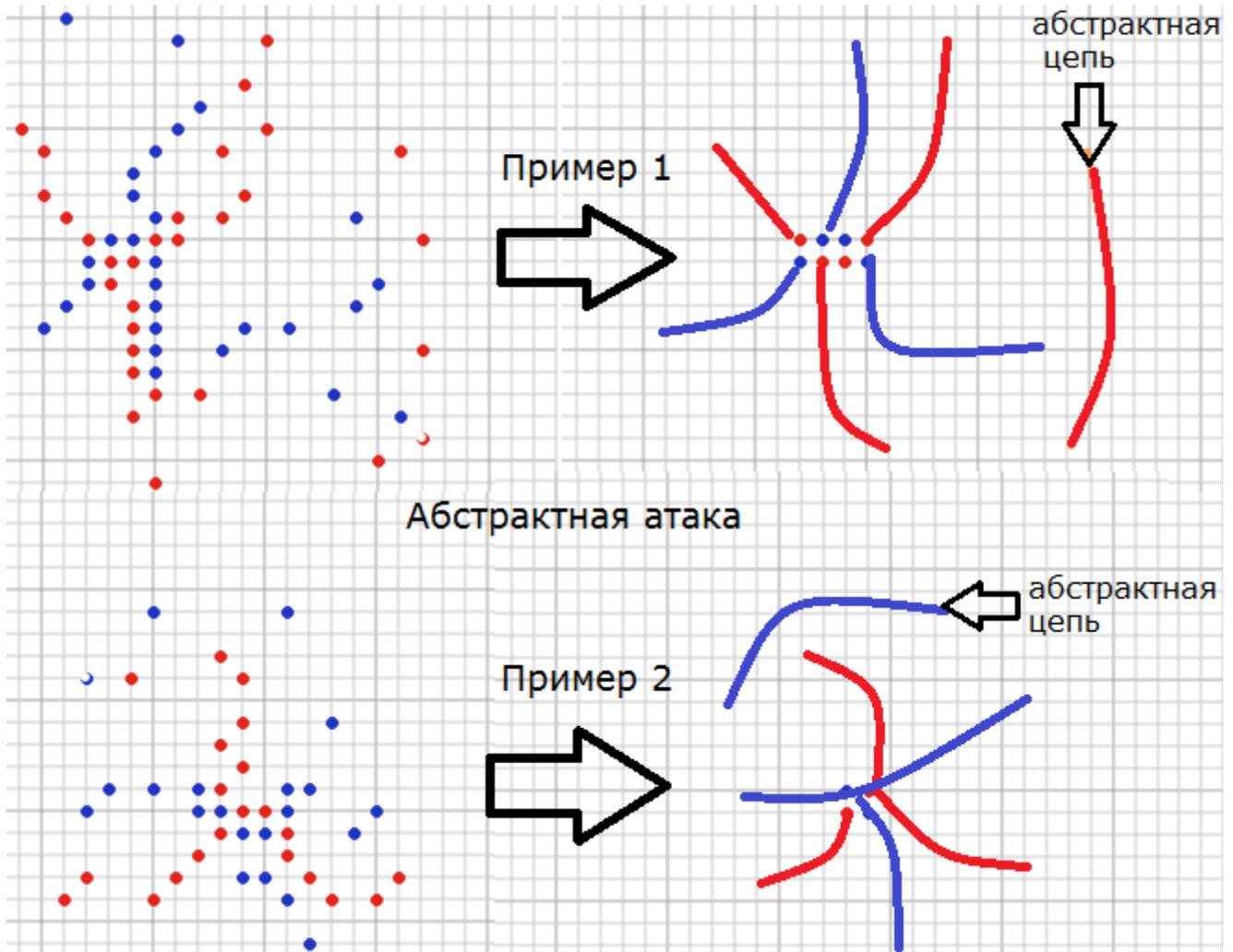
Абстрактная атака

Абстрактная атака - это вид атаки, когда ваши атакующие точки имеют вид **абстрактной цепи**.

Точки располагаются вдали друг от друга, между ними есть мысленная связь и точки соперника не пересекают вашу абстрактную цепь.

Абстрактная атака является одним из наиболее эффективных способов атаки, но она используется только в определенных ситуациях, в которых нет тесного взаимодействия с точками соперника и это не нужно в текущий момент игры.

Соперник обычно старается разорвать вашу абстрактную цепь, а вы в ответ на это начинаете ее укреплять и соединять точки. Постепенно из абстрактной цепи получается обычная стенка, когда в цепь добавляется много своих точек.

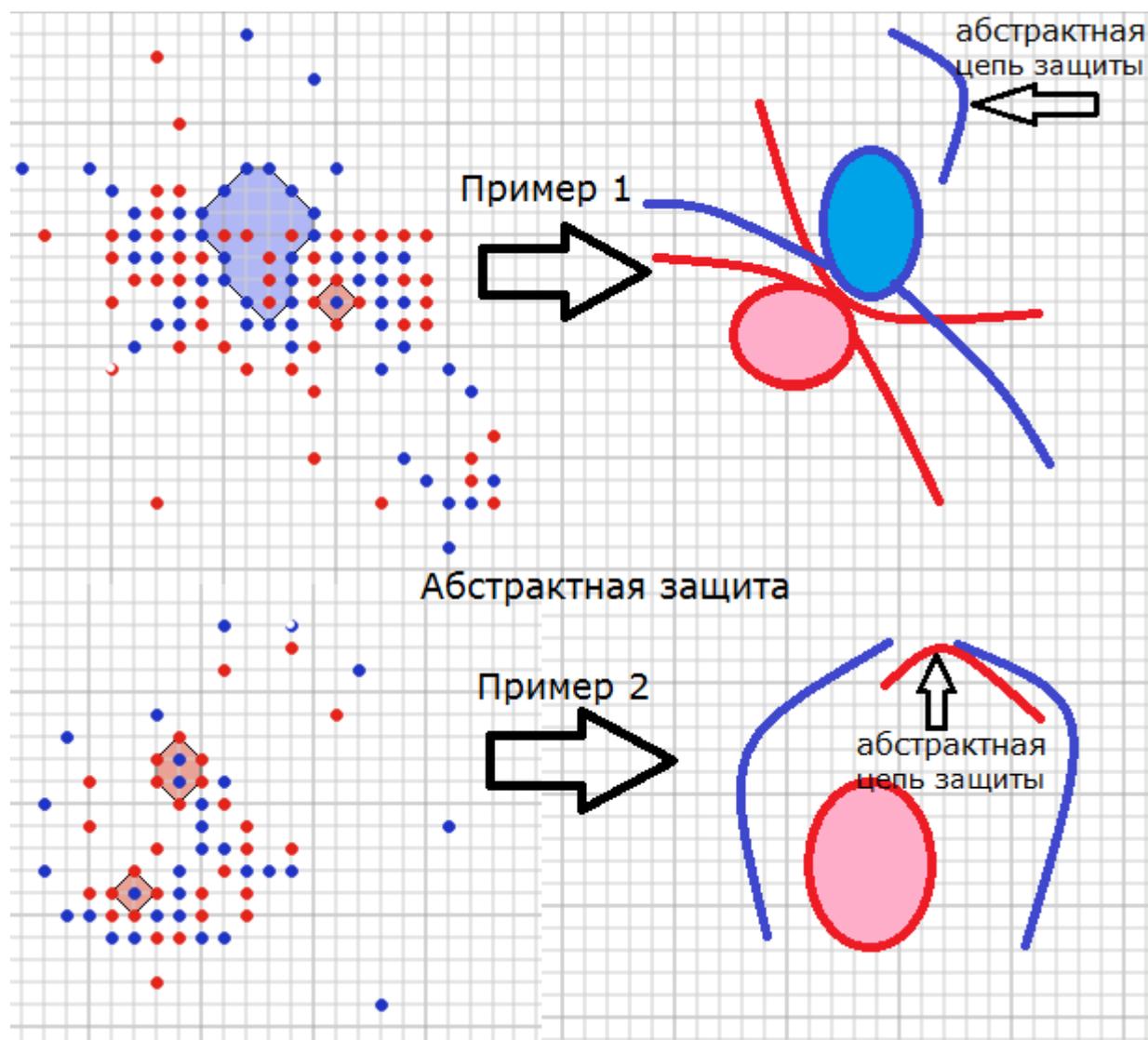


Абстрактная защита

Абстрактная защита - это вид защиты, когда ваши защищающиеся точки имеют вид **абстрактной цепи** или **абстрактного скопления**. Точки располагаются вдали друг от друга, между ними есть мысленная связь и точки соперника не пересекают вашу абстрактную цепь.

Абстрактная защита - один из самых эффективных способов защиты, однако ее необходимо применять только в ряде случаев: против абстрактной атаки, глобальной атаки и для их предотвращения. Также можно применять ее вместо борьбы стен, что в некоторых ситуациях будет лучше.

При абстрактной защите ваша абстрактная цепь легко может быть пройдена точками соперника. При атаке соперника нужно использовать численное преимущество своих точек и постараться окружить точки соперника или просто защититься и не дать сопернику пройти.



Глобальное окружение

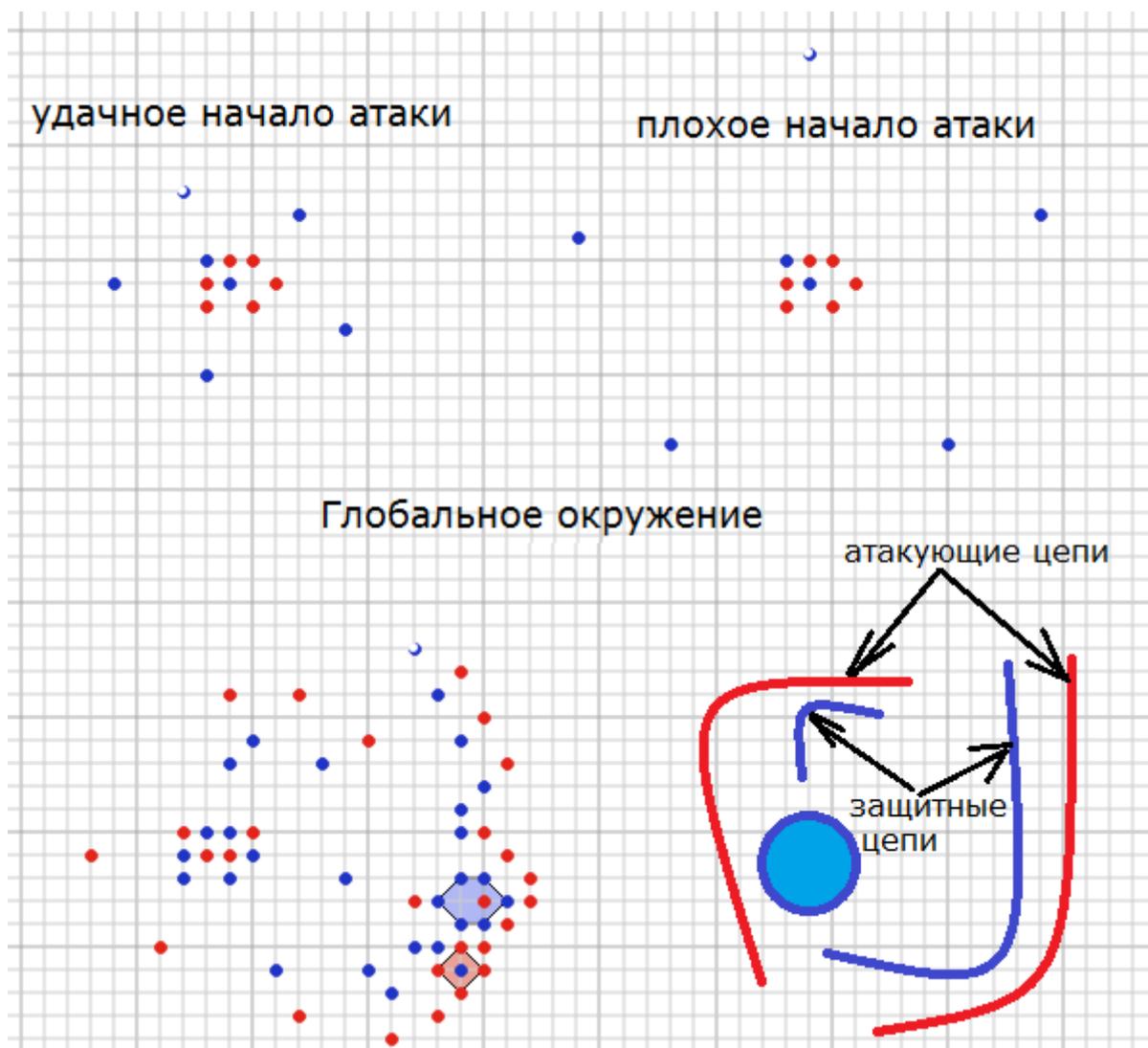
Глобальное окружение - вид атаки, когда атакующий игрок пытается захватить все точки соперника. Атакующий игрок может начать такое окружение с самого начала игры или в ходе игры после потери большого количества точек, когда ничего больше не остается, как окружить все точки соперника.

На рисунке видно удачное начало атаки и неудачное. При удачном начале атаки точки атакующего игрока не отдалены от точек защищающегося, при неудачном начале - отдалены. При неудачном начале атаки защищающийся игрок может эффективнее использовать пространство поля для защиты.

Атака и защита при глобальной атаке начинаются с построения абстрактных цепей и скоплений точек. Затем борьба становится более контактной.

Если глобальное окружение начинается в ходе игры, когда у защищающегося игрока есть преимущество в точках и хорошая позиция, то защиту надо начинать там, где легче и ближе заземлить собственные точки.

Использование глобального окружения для тренировки позволяет улучшить атаку.



Многоскрестовая игра

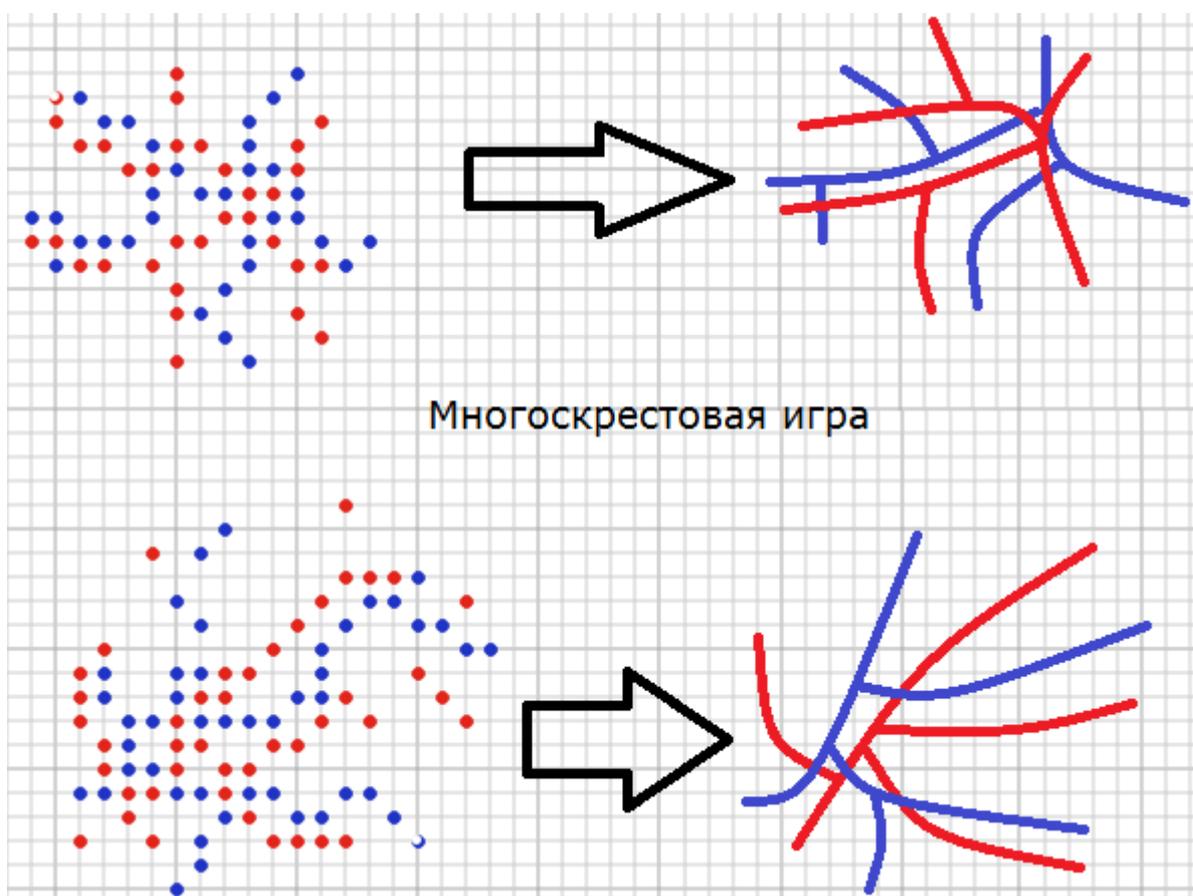
Игра начинается с одного или нескольких скрестов. В ходе игры игроки по собственному желанию или вынужденно идут на дополнительные скресты.

Чем слабее игрок, тем ему сложнее играть **многоскрестовые игры**. Это связано с тем, что контроль каждой стенки и каждого пересечения с точками соперника (скреста) требует дополнительных мыслительных ресурсов. Чем больше скрестов, тем больше возможных комбинаций и вариантов ходов на поле. У слабого игрока нет ни мастерства, ни опыта, чтобы контролировать ситуацию.

Более сильный игрок или проигрывающий по ходу партии обычно старается разделить точки соперника и создать больше скрестов. Так получается больше возможностей для атаки.

Более слабый игрок или выигрывающий по ходу партии не заинтересован предоставлять сопернику дополнительные возможности для атаки и старается избегать дополнительных скрестов.

Игрокам, которые хотят играть сильнее, рекомендуется играть многоскрестовую игру для тренировки. Это тяжело, но постепенно появляется умение контролировать все образующиеся стенки и скресты.



Основы стратегии

Стратегия - это способ достижения цели партии. **Целью** партии является достижение необходимого результата - победа или ничья, либо тренировка навыков.

Существует мнение, что в точках за время существования в Интернете произошел переход от романтизма к прагматизму. То есть сейчас игроки больше играют на результат, а не на красивую игру, лучше знают какую стратегию на игру выбрать и учитывают особенности игры соперника. И могут легко менять свою игру в ходе партии.

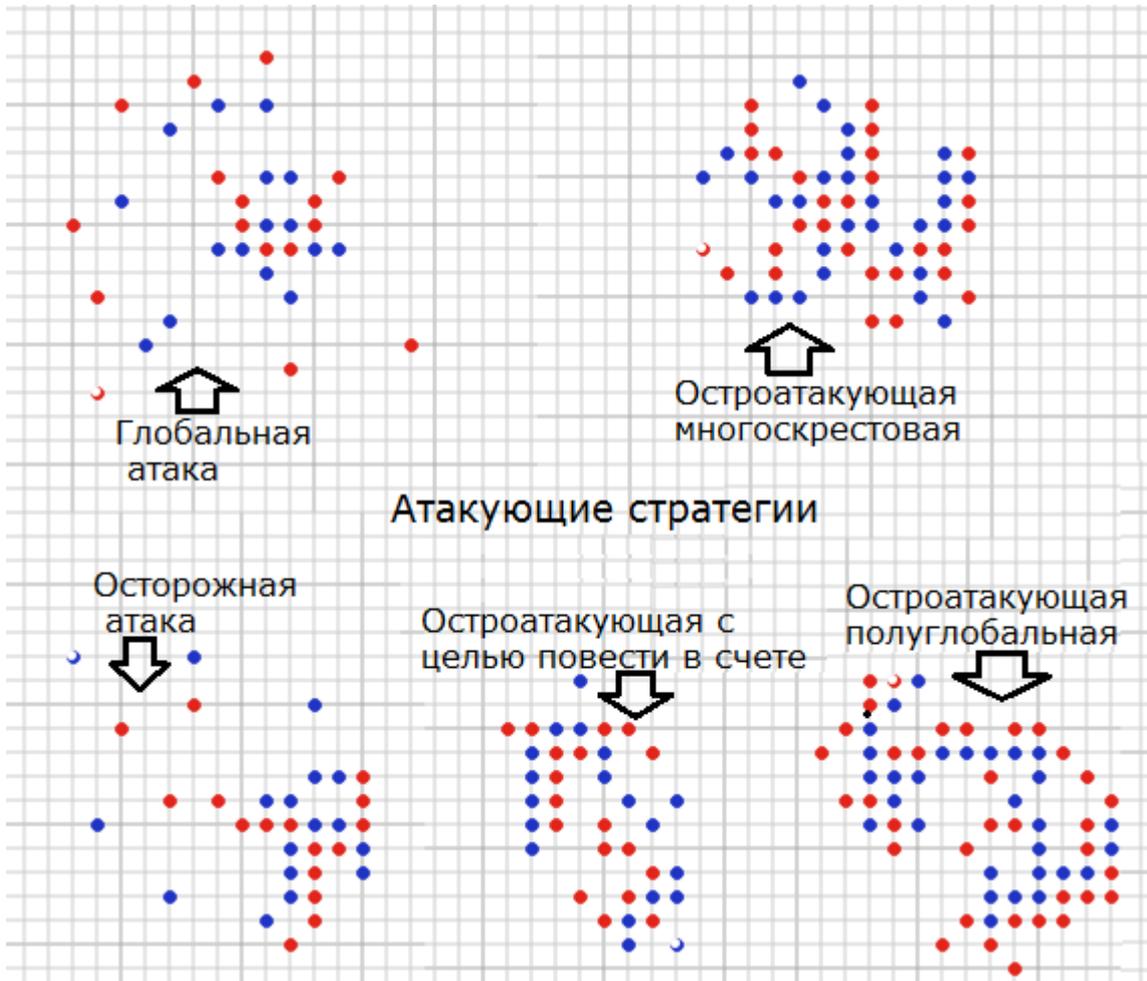
Можно разделить стратегии на атакующие и защитные.

Сейчас игроки выбирают стратегию на игру исходя из получения необходимого результата, уровня игры соперника и своих собственных возможностей. Против более сильного соперника выбираются защитные стратегии, против слабого - атакующие. Против равного соперника или соперника, возможности которого плохо известны, обычно выбираются осторожная атака или защита.

Атакующие стратегии

Атакующие стратегии:

- остроатакующая многоскрестовая;
- остроатакующая с целью захвата большого количества точек без дополнительных скрестов (полуглобальная);
- остроатакующая с целью вынудить соперника пожертвовать хотя бы одну точку и перейти в защиту;
- осторожная атака, при которой игрок ожидает либо ошибку соперника, либо получения для своих точек очень хорошего положения;
- глобальная атака.



Защитные стратегии

Защитные стратегии:

- без создания дополнительных скрестов - с самого начала игры стремиться заземлиться;
- стратегия устрашения - показывать сопернику готовность атаковать и заставить его защищаться, но при этом не начинать атаку;
- преимущественно защищаться или играть на равных, ожидая ошибку соперника.



Уровни мастерства

Основные замечания:

- если вы не играли в точки в интернете, то ваш уровень мастерства 0-1. Часто новички думают, что смогут хорошо играть, но в интернете уровень настолько высокий, что все новые игроки, которые приходят играть в интернет, показывают уровень игры новичка;
- распределение игроков похоже на пирамиду. На вершине - очень сильные игроки, внизу новички;
- почти все игроки не доходят до самого высокого уровня, а останавливаются на разных уровнях ниже;
- если вы сыграете много игр (тысячи) в течении длительного времени, то это не гарантирует, что вы станете сильным игроком;
- если ваш прогресс остановился и в течении долгого времени сила игры не повышается, то скорее всего вы заняли свой уровень и он больше не изменится в сторону повышения.

Пирамида мастерства



7 уровней мастерства игроков

0. Новичок, который не знает правил игры. Не знает простейших комбинаций и простейшего построения точек. Не знает как окружать.

1. Новичок (слабый игрок). Легко идет на скресты, не использует пространство, не умеет защищаться, окружается быстро и просто, играет до заполнения игрового поля точками. Люди, имеющие опыт игры в школе и в университете, приходя в интернет, имеют такой уровень игры. Максимально короткий срок перехода на уровень выше - 2-4 недели. Рейтинг на zagram.org до 1200, при большом количестве игр опускается ниже.

2. Средне-слабый игрок. Понимая свою слабость и неумение использовать пространство, пытается играть в защите, но из-за плохой защиты быстро окружается. Максимально короткий срок перехода на уровень выше - 4 недели. Рейтинг на zagram.org до 1250.

3. Средний игрок. Понимает стратегию игры и играет в зависимости от силы противника. Играет в защите против сильных и осторожно атакует против слабых. Против равных играет осторожно, пытаясь обычно получить преимущество по позиции, но это плохо получается. Защита и атака слабые. Начинает немного использовать пространство. Максимально короткий срок перехода на уровень выше - 6-8 недель. Рейтинг на zagram.org 1250-1400.

4. Средне-сильный игрок. Также играет в зависимости от силы противника. Защита становится достаточной, чтобы создавать проблемы сильным игрокам, но выигрывает у сильных только одну из нескольких игр. Иногда использует атаку против сильных игроков, но обычно когда проигрывает. Начинает активно использовать пространство поля для маневров. Максимально короткий срок перехода на уровень выше - 8 недель. Рейтинг на zagram.org 1400-1550.

5. Сильный игрок. Против равных по силе играет по-разному - в атаке, в защите или осторожно. Может выбирать тактику под игрока, знает силы и возможности других. Против тех, кто слабее, всегда стремится выиграть. Имеет хорошую атаку и защиту, хорошо использует пространство. Играет, мало надеясь на ошибки соперника. Совершает мало ошибок. Максимально короткий срок перехода на уровень выше - 3-6 месяцев. Рейтинг на zagram.org 1550-1750. Призеры турниров.

6. Очень сильный игрок. Отличается от сильного игрока более остроатакующей игрой почти во всех партиях и еще более низким количеством ошибок. Часто игроки держатся на этом уровне только в период своего расцвета в течении нескольких месяцев. Не все могут поддерживать такой уровень в течении двух и более лет. Численность игроков этого уровня в определенный период времени не превышает 5 человек. Рейтинг на zagram.org от 1750. Победители турниров.

Что дает мастерство

Основные изменения в игре, которые происходят с ростом мастерства:

- улучшение защиты, использование пространства поля как основной тактики защиты.
- умелое использование пространства поля для защиты от глобального окружения, из-за чего победить глобальным окружением любого сильного игрока очень сложно.
- остроатакующая игра и умелое использование пространства поля при атаке.
- возрастает умение использовать пространство поля и получать преимущество по позиции.
- появляется знание стиля игры всех известных игроков, из-за чего обычно выбирается тактика игры под каждого отдельного соперника.
- возрастает скорость мышления и скорость нахождения нужного хода.
- уменьшается количество ошибок. Серьезные ошибки почти исчезают.
- легко меняется тактика игры во время игры.
- уменьшается количество лишних ходов, повышается эффективность ходов.
- улучшается понимание ситуации на поле и того, что нужно делать в данный момент игры.
- улучшается запоминание всех локальных ситуаций на поле. Для всех локальных ситуаций игрок уже имеет просчет на несколько ходов вперед, даже если игра идет в другой зоне поля.
- возрастает количество нестандартных ходов.
- повышается вероятность правильного определения исхода игровых ситуаций в игре.
- повышается глубина просчета.

Как повысить мастерство

К сожалению, сильного уровня игры нельзя достигнуть, соблюдая всего несколько рекомендаций и не тратя значительных усилий и времени. Единого рецепта не существует. Это делает процесс вашего прогресса интересным, но в то же время сложным, продолжительным, требующим терпения. Периоды роста сменяются периодами стабильности. Часто кажется, что рост остановился и его больше не будет, не получается играть лучше. В такие моменты надо набраться терпения и, скорее всего, в течении нескольких недель произойдет осознание того, как играть лучше, и переход на новый уровень.

У всех игроков в определенный момент рост уровня игры останавливается навсегда. Обычно, если в течении нескольких месяцев не происходит роста уровня игры, то его больше не будет. К сожалению, большинство игроков останавливаются в своем развитии, так и не дойдя до сильного уровня.

Рекомендации для повышения уровня игры для новичков:

- изучить правила игры и понять их;
- много играть;
- прочитать про принципы расстановки точек в игре, основные комбинации;
- пройти 1,2 уровни PointsIQ;
- прочитать больше информации об игре, обучение, изучить простейшие комбинации, стараться их запоминать;
- прочитать про тактику и стратегию игры.

Рекомендации для повышения уровня игры для средних игроков:

- изучить все существующее обучение по точкам;
- пройти 3,4 уровни PointsIQ;
- тренировать защиту с более сильными игрокам и атаку с равными по силе;
- анализировать свои игры, выявлять ошибки и искать лучшие ходы, стараться запоминать их и корректировать игру в дальнейшем;
- начать играть блицы;
- начинать играть в более открытую игру, делая больше скрестов;
- начать побеждать сильных игроков.

Рекомендации для повышения уровня игры для сильных игроков:

- натренировать защиту с сильными атакующими игроками и атаку с сильными защищающимися игроками насколько это возможно;
- играть остроатакующе и с большим количеством скрестов;
- учиться играть на результат - стараться добывать приемлемый результат в каждой партии;
- исключить ошибки, добиться максимальной стабильности в игре, максимально повысить эффективность каждого хода;
- играть нестандартно, сохраняя при этом контроль над игрой;
- научиться побеждать сильных игроков в большинстве игр с ними.

Основные рекомендации для быстрого повышения уровня игры:

- играть, не надеясь на ошибки соперника ("я похожу так, а вдруг он не заметит и ошибется, и я тогда окружу его");
- смотреть повторы своих игр, научиться находить в них ошибки и предложить правильный ход. Запоминать и не делать такие ошибки в будущем;
- научиться определять неэффективные или лишние ходы и видеть лучший ход;
- научиться сильно играть блицы - повысится скорость мышления;
- тренировать защиту - играть исключительно в защите против более сильных игроков;
- тренировать атаку - играть исключительно в атаке против равных себе или более сильных;
- тренировать глобальную атаку. Начинать со слабых, постепенно выбирая соперников сильнее;
- тренировать многоскрестовую игру;
- использовать пространство поля в игре;
- разбирать игры более сильных игроков;
- считать на несколько ходов вперед даже в блицах;
- найдите "учителя" или несколько "учителей" - сильного игрока (на 1-2 уровня сильнее), который регулярно играет, и играйте с ним почаще. Затем возможна смена учителя на более сильного игрока, когда уровень текущего учителя становится близким.

Чего не хватает сильным

Среди сильных игроков есть более сильные, есть менее сильные. Сильные игроки делятся на сильных и очень сильных (уровни мастерства). Очень сильные игроки способны выиграть турнир, сильные занимают призовые места и близкие к ним. Такие игроки имеют большой опыт и большое количество сыгранных игр.

Но сильные игроки не дотягивают до самых сильных. Причины этого кроются в мелочах.

Какие основные характеристики силы игрока можно выделить?

- глубина просчета;
- подверженность ошибкам;
- эффективность ходов;
- получение лучшего положения своих точек;
- понимание ситуации на поле;
- возможно другие характеристики.

На практике можно измерить и представить в численном виде значения этих характеристик для какого-нибудь игрока, однако это непросто.

Следует сказать только, что в среднем сильные игроки по каждой характеристике отстают от самых сильных на немного. Так можно сказать про разницу и между другими уровнями мастерства.

Настрой на игру

Перед важной игрой:

- отдохнуть не меньше получаса перед игрой в тишине, закрыв глаза, ни о чем не думая;
- не должно хотеться спать;
- не рекомендуется играть после рабочего дня без отдыха;
- мозги должны быть свободные от мыслей;
- в день игры сыграть несколько игр;
- быть в форме - регулярно играть в течении последних нескольких дней;
- не употреблять алкоголь не менее чем за 1-2 дня до игры.

Во время важной игры:

- не слушать музыку, не общаться в чате, не лазить по Интернету, не разговаривать по телефону;
- отсутствие в комнате людей;
- не должно быть холодно или жарко;
- желательно закрывать чат для общения зрителям;
- думать нужно только об игре;
- максимально сосредоточиться.

Волнение. Любой игрок в точки, даже сильный, испытывает волнение перед важной игрой. Умеренное волнение полезно и помогает лучше сосредоточиться. Во время игры волнение также присутствует. Присутствует еще и страх, когда ситуация на поле очень сложная. Многие игроки испытывают страх, когда подвергаются глобальной атаке или атаке, из которой не видят выхода. Вы должны знать, что глобальная атака не лучшая тактика и защититься от нее легко, если соперник не намного сильнее вас. Если вы атакуете, вы также можете сильно волноваться, когда видите, что шансов мало. Если вы проигрываете, поймите, что нельзя постоянно побеждать.

Скорость ходов

Как тратить свое время в партии? Нужно стремиться к тому, чтобы ходить как можно быстрее, сохраняя при этом максимальную правильность ходов. Но не спешить. С опытом приходит автоматизм и не приходится думать о простых ходах. Становится легче.

В начале партии нужно постараться сформировать запас времени, не допустить его снижения до близкого к нулю. Когда у вас мало времени, вы начинаете больше нервничать и это мешает принимать верные решения. Вы должны быть уверены, что в сложной ситуации у вас всегда будет запас времени, достаточный для того, чтобы хорошо подумать.

Время также может влиять на результат партии. Особенно когда соперник долго думает. Есть сильные игроки, которые думают долго даже в несложных ситуациях. Вы должны знать этих игроков и знать, что сможете использовать время в свою пользу. Если соперник долго думает, старайтесь думать во время его ходов и меньше во время своих. Думайте, когда идет его время. А так как вы ходите быстро, то он не сможет много думать за время вашего хода. Таким образом постепенно у соперника кончается время. В течении партии сложность комбинаций увеличивается и приходится думать больше. Когда у соперника будет мало времени, ему придется ходить быстрее и поэтому вероятность неверных ходов становится больше. Соперник будет нервничать. Ну а если у него закончится время, вы сможете выиграть.

Если вы думаете долго и у вас часто кончается время, старайтесь ходить скорее, особенно в простых ситуациях. Не надо долго выбирать лучший ход, если вы видите несколько примерно одинаковых ходов и не видите серьезных угроз. В начале партии лучше сформировать запас времени, который понадобится в сложной ситуации.

Если вы и ваш соперник ходите быстро, то можно не задумываться над временем партии и не отказывать себе в возможности хорошо подумать над сложным ходом.

Стоит ли добавлять сопернику время, если оно заканчивается? В турнирной партии или партии на рейтинг лучше этого не делать, только если у соперника проблемы с Интернетом (fair play). В нерейтинговых партиях время обычно добавляют, это нормально. Но дело ваше. Стоит ли жалеть игрока, если он проиграл из-за окончания времени? Сильного игрока жалеть точно не стоит. Вспомните слова Жозе Моуриньо "*Профессионалы не нуждаются в сочувствии*".

Сокращение ходов

"Долго нужно учиться, чтобы этой одной точки не хватало сопернику, а не тебе", Артур Котанджян.

Часто игра идет в таком русле: один из игроков атакует и пытается окружить большую группу точек второго. Второй игрок пытается сорвать окружение, разрезав атакующие цепи соперника, и часто так создается возможность окружения точек атакующего игрока. Таким образом, каждый игрок пытается окружить точки соперника и возникает два возможных окружения. И игрок, который окружит первым, побеждает в ситуации.

Когда мастерство соперников примерно одинаково, то и шансы на успех примерно одинаковы. Это значит, что для того, чтобы окружить точки соперника, каждый игрок имеет примерно одинаковое количество ходов до окружения. Поэтому часто всего лишь один ход является решающим.

Окружение состоит из большого количества стенок и точек, между которыми часто бывают разрывы. Поэтому чем меньше разрывов вы оставляете, тем больше шансов, что вы закончите окружение раньше, чем соперник.

Однако если вы будете строить стенки без разрывов, вы потратите много точек на них и у вас не будет преимущества по позиции. Поэтому сокращение ходов не должно делаться в ущерб лучшей позиции.

Первым способом сокращения ходов является оптимальное построение стен. Вы не должны делать разрывов там, где их можно избежать.

Вторым способом сокращения ходов является принуждение противника тратить свои ходы на закрывание дыр в обороне. В этих местах вы закрываете свои дыры в атаке так, чтобы следующий ход соперника был направлен на закрытие дыр в защите. Но бывает так, что соперник, закрывая дыру, сокращает и для себя ход, поэтому вам не принесет пользы такое сокращение ходов. Однако часто соперник имеет шансы окружить ваши точки совсем в другом месте, поэтому сокращение ваших ходов соперник не сможет использовать для сокращения своих собственных. И вы должны четко определять это.

Блиц игра

Блиц - быстрая игра. Блиц отличается от классической игры (классики) только тем, что время хода очень маленькое. Обычно составляет 3, 5 или 6 секунд на ход.

Полезен ли блиц для развития, нужно ли в него играть или нет? Это неоднозначный вопрос, хотя большинство игроков склоняется ко мнению, что блиц вреден для прогресса игры, аргументируя это тем, что недостаток времени не дает придумать хороший ход и это неумение затем отрицательно сказывается во время классики.

Однако умение играть в блиц можно обратить себе на пользу.

Новички редко играют блиц, они просто не готовы к нему из-за того, что плохо играют и медленно думают. У игроков посильнее блиц достаточно распространен. Игра в блиц забирает меньше времени и усилий, поэтому многие сильные игроки часто играют блиц. Есть сильные игроки, которые не играют, не любят блиц или играют очень редко. Они просто не приспособлены думать быстро и обходят блиц стороной.

Какую пользу можно извлечь из блица? Польза связана именно с тем, что приходится ходить быстро и думать быстро. Вы учитесь считать быстро, поэтому во время классики сможете просчитать больше комбинаций, когда у вас будет больше времени. Блиц тренирует память и концентрацию. Если вы научитесь держать все под контролем в блице, то во время классики для вас это не будет проблемой.

Конечно, вы можете сыграть в блиц первый раз и подумать, что это не для вас. Или вы много раз играли в блиц и поняли, что у вас все равно не получается. Но научиться играть в блиц непросто и для этого нужно время. Сначала надо просто приучить себя ходить как можно быстрее, чтобы не проигрывать по времени. Затем надо учиться мыслить в блице. Не секрет, что сильные игроки в блице считают вперед на несколько своих ходов и на несколько ходов соперника. Всего лишь за пару секунд. Все это - результат тренировок. И времени может понадобиться от нескольких недель до нескольких месяцев.

Стремиться нужно к тому, чтобы приблизить уровень своего блица к уровню игры в классику. Это возможно. Тогда, чтобы хорошо играть в классику, вам достаточно будет играть в нее лишь изредка, а остальное время можно играть в блиц. Это экономит время.

Как же на счет самого большого недостатка блица, что он не дает времени придумывать хорошие ходы, что потом скажется на качестве игры в классику? Можно научиться придумывать очень сложные комбинации даже в блице, хотя вы будете это делать в значительной мере спонтанно, а не осмысленно. Но есть и еще одно потрясающее обстоятельство, связанное с тем, что во многих ситуациях лучше играть по-простому или же не выбирать самый лучший ход, если есть несколько ходов примерно одного качества. Те, кто придумывают сложные ходы там, где достаточно более простого хода для получения того же результата, часто запутываются в собственных ходах.

Даже если вы не считаете блиц качественной игрой, некоторые его особенности можно обратить себе на пользу. Рекомендую вам воспользоваться ими.

Позиция vs. Счет игры

Вам представился выбор в начале игры: захватить точку и повести в счете или не захватить, а то и потерять точки, но при этом получить лучшую позицию, которая, однако, не дает возможности сразу провести успешную атаку. Что сделаете вы?

Часто игроки не задумываются из-за одной точки и способны легко вам ее отдать, но примете ли вы этот дар?

Возникает выбор между лучшей позицией и ведением в счете. Игрок, который отдает точку, предполагает, что пока это только начало игры и потом можно все исправить. Его соперник зачастую не берет точку, либо боится потерять позицию, либо думает, что сейчас захватит остальные точки, но при этом ошибается.

Если вы играете против игрока, который хорошо защищается, не любит атаковать и плохо атакует, то не отдавайте ему точку, а если он предоставляет выбор, то берите. Если у вас хорошая защита и плохая атака, то берите эту точку. Если вам нужна победа, а соперник сильный, то берите. Многие игроки так и играют, заставляют потерять точку, а потом переходят к защите. Конечно это не повышает красоту игры, но если нужен результат, то действуйте в интересах результата. Быть может с вами сыграет злую шутку то, что вы не захватили эту точку, когда была возможность.

Когда лучше выбрать удобную позицию? Тогда, когда вам достаточно ничьи или соперник имеет сильную атаку. Либо соперник слаб и имеет слабую защиту. Либо когда вы уверены в успешном использовании преимущества по позиции, которое вы получаете. Либо когда вы не уверены в надежности позиции после захвата точки.

Все зависит от конкретной ситуации. Чем правильнее вы выберете решение, тем больше будет вероятность успешного результата.

Сложность ходов

В каждой ситуации есть несколько почти одинаково удачных ходов. Есть игроки, которые много думают над, казалось бы, простыми участками поля. Или над сложными, но там, где легко увидеть как надо ходить.

Так вот, с одной стороны, если делать не лучшие ходы на большом количестве участков, то это негативно скажется в процессе игры, обычно ближе к концу, потому что все мелкие недостатки накапливаются и становятся более ощутимыми в конце партии.

Но в то же время! Если ситуация простая, можно часто не задумываться поиском этого единственного идеального хода. Во многих простых комбинациях можно ходить быстро именно по причине того, что есть несколько примерно одинаковых ходов. И если вы столкнулись с ситуацией, что видите два одинаково хороших хода, но хотите лучше подумать и выбрать один, не тратьте время, а ходите туда, куда вам кажется лучше. Скорее всего, если вы долго думаете в простой ситуации, вам или не хватает опыта или у вас недостаточно знаний как правильно ходить в той или иной ситуации.

В сложной ситуации обычно несколько простых комбинаций объединяются в одну сложную, которую сложно продумать. Но часто в сложных ситуациях есть один правильный ход. Вам нужно сформировать такой уровень мышления, который позволит быстро заметить этот ход.

Общее правило можно сформировать так. Если в ситуации вы видите несколько хороших ходов и не знаете какой выбрать, то не думайте долго, а делайте тот ход, который кажется лучше, или тот, который пришел на ум первым. Если ситуация простая, то скорее всего у вас недостаточно знаний стандартных комбинаций, а если сложная, то вам не хватает фантазии или контроля над игрой и сложно заметить наилучшую комбинацию.

Обязательно после игры нужно посмотреть повтор и разобрать все моменты, в которых вы не могли выбрать ход. Все спорные моменты надо запоминать и не повторять в будущем.

Построения из точек

Заметка касается в первую очередь построения стен и обеспечения их непроходимости.

Точки имеют бесчисленное количество комбинаций. Но есть и простые комбинации и часто они касаются правильного построения стен. Простая расстановка точек и правильное построение стен тоже очень важны и в итоге помогают получить результат. Я построил стену в этом месте и я уже знаю, что у меня там все под контролем и там не пройти, и я не задумываюсь над ней.

В то же время у многих игроков не так. Либо стенка проходима, либо она слишком непроходимая и игрок потратил на нее слишком много точек и не поставил эти точки в другом важном месте.

Но еще большую опасность представляют попытки построить сильно сложные стены, в которых игрок часто запутывается сам. Есть сложные построения, не часто и не всеми используемые. Некоторые игроки делают их, думая что это обеспечит еще большую защиту или позволит запутать соперника. Но часто такие построения имеют недостатки. В них остаются уязвимости, которые могут активироваться при определенных условиях, или есть несвязанные точки и во время окружения вам не будет хватать ходов.

Поэтому старайтесь делать стены, понятные вам самим с максимальной простотой и защитой.

Ошибки соперника

Каждый игрок делает ошибки.

Ошибки бывают разными, от простых до очень незаметных, от грубых до безобидных. Чем выше ваш уровень игры, тем больше незаметных для окружающих и безобидных ошибок вы допускаете. И тем меньше вы допускаете простых и грубых ошибок.

Часто безобидные ошибки не считаются ошибками и только сильные игроки знают, что это ошибка. Всегда нужно выбирать лучший ход, а все остальные будут считаться ошибками. Да, часто есть ситуации с несколькими одинаково хорошими ходами. Походив в один из нескольких одинаково эффективных, можно считать что ошибки не было.

Стоит ли пользоваться ошибками соперника? Конечно. Чем выше ваш уровень игры, тем вы лучше различаете ошибки и неверные ходы. Ошибки более сильных игроков вы можете не видеть. Их видят только они сами. Но ошибки более слабых вам хорошо заметны. Именно умение замечать и пользоваться ошибками часто влияет на результат. Если соперник не сделает ошибку, у вас просто может не быть хорошей возможности выиграть.

Но часто в играх выигрывают более сильные игроки. Говорят, что сильным везет. Но в этом везении есть доля, связанная с ошибками. Часто именно ошибки влияют на исход партии, причем не в пользу более слабого игрока, потому что у него меньше вероятность заметить и воспользоваться ошибкой, чем у более сильного соперника, и больше вероятность самому допустить ошибку. Но и сильные игроки в основном проигрывают более слабым из-за собственных грубых ошибок.

Однако самый главный вывод, который необходимо сделать, связан с вопросом, стоит ли ожидать ошибки от соперника, и в зависимости от этого строить свою игру? Ответ однозначный - ожидать ошибку соперника нельзя, если вы не исчерпали всех возможностей в игре.

Ожидание ошибок от соперника - это одна из самых важных помех, которые мешают делать правильные ходы более слабым игрокам. Они делают много ходов туда, куда не стоит делать, думая, что соперник может ошибиться. Но такие ходы настолько очевидны, что вероятность ошибок соперника минимальна. Поэтому получается потеря хода или, в большинстве случаев, не самый лучший ход.

Ход вовремя

Эффективный ход - не только тот, в котором выбирается лучшая позиция, а и тот, который делается вовремя. Есть такие ходы, которые сильно влияют на результат, и при этом важно, когда делается этот ход. И ход должен быть сделан не раньше и не позже, а вовремя.

Такие ходы сложно распознать. Перед каждым ходом вы должны подумать, а стоит ли делать этот ход сейчас, или его сделать потом, и когда именно? А не будет ли слишком поздно?

Рассмотрим несколько простых ситуаций.

Первая ситуация. Сделав ход сейчас, вы поставите на одну точку больше. А если затем ваши точки окружают, то вы и потеряете на одну точку больше. Эта точка может быть решающей.

Вторая ситуация. Вы почти окружили точки соперника. Но соперник пытается сделать глобальное окружение. Поэтому вам надо позаботиться о защите от окружения, а не об окончательном окружении захваченных точек.

Третья ситуация. Ваши точки почти окружены, вы оставляете их. Но они окружены не до конца и затем, возможно, вы сможете использовать их для получения выгоды.

Это очень простые общие ситуации, но возможны и очень сложные ситуации. Обычно если ход не обязательный и не приносит никаких выгод, то лучше его не делать, а оставить на потом.