

Играть в Улей Как чемпион

Второе издание



Стратегия,
Тактика и
Комментарий

*Рэнди Ингерсолл
Онлайн-улей BoardSpace 2011® Чемпион*

*С предисловием Джона Янни
Дизайнер Улья®*

Играть в Улей **Как чемпион**

Второе издание

Стратегия,
Тактика и
Комментарий

Рэнди Ингерсолл
Онлайн-улей BoardSpace 2011® Чемпион

Играть в Улей ® Как чемпион, второе издание

Авторские права © 2013 Рэнди Ингерсолл

Все права защищены в соответствии с Международной и Панамериканской конвенциями об авторском праве.

Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена или передана в любой форме и любыми средствами, электронными или механическими, включая фотокопирование, запись или с помощью любой системы хранения или поиска информации, без письменного разрешения издателя.

Опубликовано:

Рэндалл М. Ингерсолл

5808 Саутпорт Драйв

Порт-Ориндж, Флорида, 32127

Улей является зарегистрированной торговой маркой Gen42 Games, Лондон, Великобритания.

Улей изображение на странице iv и Hive® Карбоновое изображение на странице vii используется с разрешения.

Помощь в дизайне и верстке предоставлена Кристианом Сперлингом.

Формат PDF-файла этой книги имеет поля, позволяющие читателю правильно распечатать и переплести бумажную копию.

Оглавление

Введение	iv		
Предисловие Джона Янни.	vi		
1. Основные правила			
1.1 Как победить.	1		
1.2 Начало игры.	1		
1.3 Размещение новой ошибки.	2		
1.4 Основные принципы перемещения ошибок. .	2		
1.5 Количество ошибок.	4		
2. Ошибки			
2.1 Пчелиная матка.	5		
2.2 Жук.	5		
2.3 Муравей.	7		
2.4 Паук.	8		
2.5 Кузнечик.	8		
2.6 Комар.	9		
2.7 Божья коровка.	11		
2.8 Пилюльбаг.	12		
3. Обозначения			
3.1 Название детали.	15		
3.2 Целевое пространство – эталонная деталь.	15		
3.3 Целевое пространство – Ориентация.	16		
3.4 Пример обозначения перемещения.	16		
3.5 Онлайн-игра и обзор игры.	17		
3.6 Стандартная позиция.	18		
4. Обычные образования ульев			
4.1 Ворота.	19		
4.2 Дверь	20		
4.3 Кольцо	20		
4.4 Локоть	21		
4.5 Карман	23		
5. Стратегия в улье			
5.1 Три ключа к победе.	25		
5.2 Атаковать или защищаться.	26		
5.3 Место или игра.	27		
5.4 Стратегия и ошибки в Hive.	28		
5.5. Дебютная стратегия белых.	29		
5.6. Дебютная стратегия черных.	30		
5.7 Стратегия в середине игры.	31		
5.8 Стратегия эндшпиля.	32		
6. Элементарная тактика			
6.1 Пин.	33		
6.2 Обложка	41		
6.3 Блок	47		
6.4 Заливка.	51		
6.5 Размещение ошибок.	57		
7. Продвинутая тактика			
7.1 Подсчет ошибок	67		
7.2 Защита Королевы.	73		
7.3 Контроль размещения ошибок	81		
7.4 Контратака.	89		
7.5 Шутаут.	97		
7.6 Изготовление кольца.	105		
7.7 Игра на ничью.	113		
7.8 Сжатие.	119		
7.9 Обходной путь.	125		
7.10 Атака двух жуков.	131		
7.11. Использование пауков.	139		
7.12. Счет темпа.	149		
7.13 Преобразование «Москито».	155		
7.14 Божья коровка.	161		
7.15 Жук-таблетка.	169		
7.16 Психология в улье.	193		
7.17 Еще раз о значке.	199		
8. Ошибки новичков			
8.1. Неправильное использование муравьев.	209		
8.2. Позволить Королеве сбежать. . .	214		
8.3 Изготовление кольца.	216		
8.4. Потеря темпа в дебюте. . .	217		
8.5. Неспособность защитить свою королеву . . .	219		
8.6 Разрешение локаута	220		
9. Дебютная теория			
9.1 Основные понятия	223		
9.2 Отверстия для локтей	224		
9.3 Линейные отверстия	225		
9.4 Другие дебюты	227		
10. Приложения			
10.1 Передвижение жуков на вершине улья	229		
10.2 Дополнительные ошибки.	233		
10.3 Указатель игры.	247		

Введение

Об игре

Улей – захватывающая стратегическая «настольная» игра для двух игроков. Поскольку не используется настоящая доска, в нее можно играть где угодно, на любой плоской поверхности. Основная игра состоит из 22 шестиугольных фигур: 11 белых, 11 черных. Детали представляют собой пять разных типов жуков, каждый из которых имеет свой уникальный способ передвижения. Игра не требует настройки и начинается с установки первой ошибки. По мере размещения деталей быстро формируется узор. Этот шестиугольный узор по понятным причинам становится ульем.

Улей был изобретен в 2001 году Джоном Янни и опубликован от Gen42 Games, Лондон, Великобритания. Игра была расширена, когда в 2007 году стала доступна модель Mosquito, за ней последовали Ladybug в 2010 году и Pillbug в 2013 году. Среди выигранных наград - Mensa Select 2006 года и Dr Toy Smart Toy Product Excellence Award 2006 года.

Его можно приобрести в ведущих магазинах игр и хобби по всему миру. Для получения дополнительной информации посетите официальный Hive-веб-сайт по адресу www.gen42.com/hive. Присоединиться к постоянно расширяющемуся мировому сообществу Hive-игроки, вы можете зарегистрироваться, чтобы играть онлайн на www.BoardSpace.net.



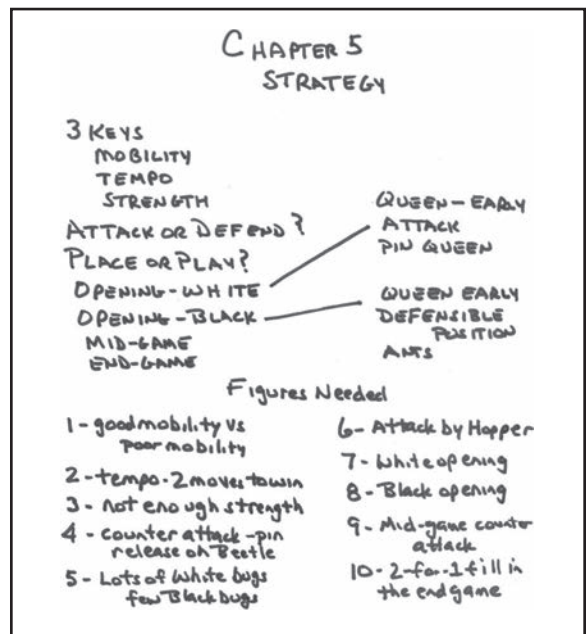
Улей блокка из коробки с игрой

О книге

В первой и второй главах представлены основы игры, включая правила и ошибки. Опытные игроки могут пропустить эти две главы.

Третья и четвертая главы важны для всех игроков: третья глава, потому что знание того, как читать обозначения движений, жизненно важно следовать вместе с более чем 100 играми, которые используются для иллюстрации изучаемых тактик и концепций, и четвертая глава, потому что понимание основных расстановки – это ключ к тому, чтобы стать лучшим игроком.

Обзор стратегии является предметом пятой главы. В шестой главе представлены пять элементарных тактик, а затем в седьмой главе книги обсуждаются семнадцать более продвинутых тактик, которые наверняка улучшат результаты любого игрока.



Рукописные заметки Рэнди к главе 5.

Рэнди Ингерсолл

Завершает обсуждение тактики восьмая глава «Ошибки новичков». Начинающим игрокам, возможно, захочется забежать вперед, прочитать эту главу пораньше и сразу же начать применять изложенные в ней уроки. Всем читателям, конечно же, предлагается просмотреть оглавление и прочитать и изучить тактику в любом порядке. Опытные игроки могут определить тактику, которую они уже использовали, или, возможно, узнать о тактике, которая уже использовалась против них.

Книга завершается кратким обсуждением Hive. «отверстия в девятой главе — подробное обсуждение движения Жука/ Комара/Божьей коровки/Жука на вершине улья в первом разделе десятой главы и обзор некоторых идей по поводу дополнительных ошибок расширения во втором разделе десятой главы.

об авторе

Рэнди Ингерсолл живет в Порт-Ориндже, штат Флорида, США, со своей замечательной женой Дайаной. Он выздоравливающий шахматист, случайно встретившийся в Улье.® в 2006 году. Сыграв несколько онлайн-игр на BoardSpace, он быстро забыл об игре и следующие четыре года играл мало. В июле 2010 года он посетил BoardSpace и снова поиграл в игру, на этот раз с чуть большим энтузиазмом. Он быстро влюбился в игру и поставил перед собой цель стать лучшим игроком.

Под опекой Кристиана Сперлинга (Eucalyx на BoardSpace) он быстро улучшился, а его энтузиазм стал еще более сильным. Его прогресс продолжался, когда он играл против других оппонентов BoardSpace, включая Джейсона Уоллеса (DrRaven), Димитриса Копсидаса (Fumanchu) и Дэвида Гбурека (BlackMagic), которые быстро стали друзьями в Интернете. Весной 2011 года он принял участие и выиграл онлайн-чемпионат BoardSpace 2011 года, победив своих друзей Фуманчу в полуфинале и DrRaven в финале.

Поскольку книг по этой теме не было, он решил, что напишет ее сам. Благодаря редакторской и версточной помощи Кристиана и Джейсона первое издание книги стало доступно в мае 2012 года. Также спасибо Джеффри Янгу, который разработал офлайн-версию Hive.® Рецензент просматривал сотни игр в поисках примеров, демонстрирующих важные концепции, обсуждаемые в этой книге.

Рэнди желает вам успехов в обучении игре. Пусть вам понравится и принесет пользу эта книга. Он с нетерпением ждет возможности сыграть с вами на BoardSpace. Не стесняйтесь пригласить его на игру. Вы можете связаться с ним по адресу rmingersoll@gmail.com.



Рэнди играет в Улей ® с Кейт, его внучка

Предисловие

Джон Янни, дизайнер Hive®

Когда Рэнди Ингерсолл впервые рассказал мне, что пишет книгу по стратегии игры в «Улей»®, я был немного озадачен. Видите ли, в этом году исполняется 30 лет с тех пор, как у меня впервые возникла идея Hive.

Написать книгу об игре, которую я изобрел, это, по меньшей мере, немного унижительно.

Как вы уже догадались, меня зовут Джон Янни, дизайнер Hive®, среди других игр. Я работаю гейм-дизайнером полный рабочий день и зарабатываю на жизнь тем, что люблю, хотя многие люди (включая меня) скажут вам, что это практически невозможно.

Если вы читаете это, то, думаю, вы уже знакомы с Hive или, по крайней мере, слышали об этой игре. Но чего вы, возможно, не знаете, так это скромного начала, которое впервые дало этой игре жизнь, и путь, который мы с семьей проделали, чтобы добраться сюда. ®

Улей® Жизнь началась с идеи, которая возникла у меня во время просмотра фильма 30 лет назад. Главными героями были два старых друга, которые каждый день встречались в парке, чтобы поиграть в шахматы. Они собирались вместе, каждый приносил половину доски и половину фигур. Я не помню название фильма, но помню, что меня вдохновило. Глядя на неиспользуемые пустые места на их шахматной доске, я задавался вопросом, смогу ли я создать игру, которая не нуждалась бы в доске, но при этом сохраняла бы суть того, что делает шахматы такими привлекательными? Остальное, как говорится, уже история (и много жесткого взяточничества).

Когда я вспоминаю начало, летние дни, проведенные с хорошими друзьями в нашем саду за домом, шлифуя деревянные бруски, ночи, проведенные вручную, наклеивая наклейки с насекомыми на шестиугольники. Все ради того, чтобы сделать нашу первую партию Hive® игры! Я вспоминаю те дни как особое время, когда все казалось проще, время приключений и время, когда мы верили, что все возможно.

Но этого обо мне вполне достаточно. Давайте перейдем к тому, что вы действительно хотите знать: хороша ли эта книга? Какие скрытые тайны таятся на этих страницах? Почему вам следует ее прочитать и действительно ли она соответствует своему названию и научит вас, как «играть в Hive»® Как чемпион?

Если вы новичок или опытный игрок, польза от чтения этой книги будет разной, но одно бросается в глаза — это то, как Рэнди Ингерсолл воспринимает игру, которую мы все любим, и преувеличивает ее, чтобы мы увидели ее свежим взглядом. Он дает нам новообретенное



Джон Янни, дизайнер Hive®

Рэнди Ингерсолл

уважение к игре, раскрывая ее многочисленные слои и объясняя, почему мы продолжаем в нее играть, иногда спустя годы после нашей первой встречи. Он берет игру и разбирает ее суть, сосредотачиваясь на каждой части, одновременно обучая нас тонким играм, которые отличают игрока Улья от Чемпиона Улья.[®] Его красноречивый стиль письма помогает легко читать многие главы книги. В то же время он разбивает каждое из них на небольшие кусочки, превращая то, что могло бы стать гигантской задачей по чтению, в ценный ресурс. Мне особенно нравится, как Рэнди дал каждой тактике названия, которые напоминают (ну, по крайней мере, на мой взгляд) великий классический фильм 1973 года «Афера». У каждой пьесы есть название, напоминающее хорошо спланированную суету; Заполнение, Закрытие, Сжатие. Все, что нам нужно, это нахальные улыбки Пола Ньюмана и Роберта Редфорда, и все будет готово.

Новички в игре найдут в этой книге сокровищницу интересных советов, которые вместе образуют хорошо продуманную стратегию. Они могут даже узнать что-то о себе в книге, размышляя над тем, почему они делают определенные шаги, которые кажутся правильными, но не совсем понимают, почему.

Подводя меня к тому, что я считаю наиболее ценным даже для опытных игроков. Эта книга вдохновит даже тех из нас, кто играет в эту игру много лет, сосредоточиться и определить свой собственный стиль игры, подчеркнув и обрисовав, почему мы играем именно так, как мы. Почему мы выбираем «Сжатие» или почему мы предпочитаем разместить Паука именно в этом положении или переместить Муравья так, чтобы он блокировал, а не окружал.

Я понимаю, что Рэнди не осмеливается предложить нам лучшую стратегию для победы, как будто она может быть только одна. Вместо этого он решает взять нас в путешествие по прекрасной земле под названием Улей.[®] и по пути, как доверенный проводник, открывающий нам множество путей, которые могут привести нас к победе. Если ходил правильно. Именно по этой причине эта книга не только будет оценена по достоинству при первом прочтении, но и станет надежным справочником и руководством, к которому часто возвращаются. Если бы вы попросили меня предложить вам хотя бы одно утверждение, описывающее эту книгу, я бы сказал; «Вот как вы играете в Улей», как ты всегда знал, что можешь.

Джон Янни
Дизайнер Улья[®]

27 июня 2012 г.



Улей Карбон, представлен в 2011 году.

Глава 1 – Основные правила

1.1 – Как победить

Объект Улья — это полностью окружить вас пчелиную матку противника, в то же время не позволяя противнику окружить вашу пчелиную матку. Победителем становится первый игрок, достигший этой цели. Обратите внимание, что фигуры, окружающие ферзя, могут принадлежать любому игроку. Вам не обязательно окружать ферзя противника исключительно своими фигурами. В **Рисунок 1.1** переместив Муравей №3 в клетку А, белые окружают Черную Королеву и побеждают.

Возможны ничьи. Если, например, последний ход окружает обоих ферзей одновременно, игра объявляется ничьей. Пожалуйста, посмотрите **Рисунок 1.2** где оба ферзя окружены, когда Белый Хоппер №3 прыгает в клетку А.

Игра также объявляется ничьей, если одна и та же позиция, при которой следующий ход делает один и тот же игрок, встречается три раза. Наконец, по взаимному согласию игра может быть объявлена ничьей. (При игре онлайн на сайте www.BoardSpace.net каждый игрок должен повторять одну и ту же позицию до тех пор, пока компьютер не распознает жеребьевку.)

1.2 – Начало игры

Игра начинается с того, что первый игрок, играющий белыми, ставит любую фигуру, кроме ферзя.* Затем второй игрок, играя черными, размещает любую фигуру, кроме ферзя, рядом с первой фигурой белых. В качестве примера обратитесь к **Рисунок 1.3** показывает позицию после первоначального размещения Белыми Хоппера, за которым последовало размещение Черными Паука. Игра продолжается, когда два игрока играют поочередно, каждый игрок либо помещает новую ошибку, либо перемещает ошибку своего цвета, уже находящуюся в улье.

По правилам, Королева не может быть размещена в первый ход* и должна быть размещена не позднее четвертого хода игрока. Пока королева не будет помещена, жуки игрока, уже находящиеся в улье, не могут двигаться.

Игрок, у которого нет правильного размещения или хода, должен пасовать. Игрок не может пасовать, если доступно правильное размещение или ход. Даже если единственные доступные ходы позволят противнику победить, игрок должен сделать ход или разместить позицию, если таковая имеется.

* Белые играют первыми, а запрет ферзя быть первой ошибкой не являются официальными правилами Hive. правила, но используются в BoardSpace и в этой книге.

Рисунок 1.1

Черная королева окружена: белые побеждают.

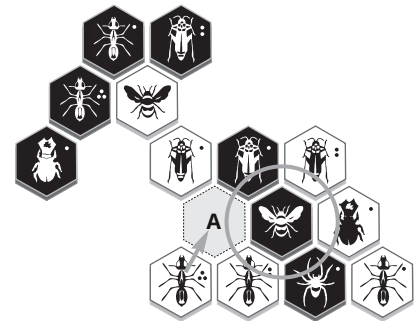


Рисунок 1.2

Обе королевы окружены: ничья.

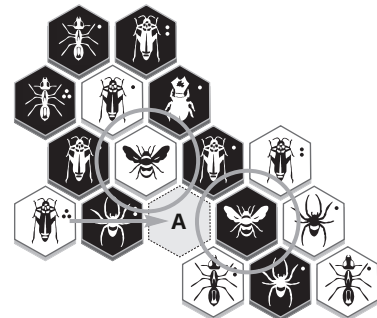


Рисунок 1.3

Первые ходы белых и черных



1.3 – Размещение новой ошибки

Когда в улей добавляется новая ошибка, ее первоначальное размещение должно отвечать двум требованиям. Во-первых, новая ошибка должна быть размещена рядом с дружественной ошибкой. Во-вторых, его первоначальное размещение не может находиться рядом с какими-либо вражескими жуками. В **Рисунок 1.4** Белые могут размещать ошибку только в клетках с меткой W, черные могут размещать ошибку только в клетках с меткой B, и ни один игрок не может размещать ошибку в двух клетках с меткой X. (Обратите внимание, что эти ограничения не распространяются на первую ошибку каждого игрока. размещение.)

Если внутри или вокруг улья нет мест, отвечающих этим требованиям, новый жучок не может быть установлен. Если по ходу игры появляется свободное место, игрок может возобновить установку дополнительных ошибок.

Жуки нельзя размещать поверх других жуков, даже дружественных. И, наконец, при размещении ошибок учитывается только цвет самой верхней видимой ошибки.

1.4 – Основные принципы перемещения ошибок

Пока в игру не будет введена королева игрока, ранее размещенные ошибки не могут двигаться. Однако после того, как королева игрока помещена, жуки этого игрока, уже находящиеся в улье, могут свободно перемещаться. У каждого жука свой уникальный стиль передвижения. Когда ошибка появляется, она должна соответствовать трем основным принципам, если только ее специальное правило не предусматривает явного исключения.

1.4.1 – Один улей

Все жуки в игре должны быть связаны в один улей. Ни в коем случае во время перемещения жука улей не может быть разделен более чем на одну группу. Принцип одного улья применяется в начале, во время и в конце хода.

Даже если последнее место упокоения жука воссоединит улей, переезд нарушает принцип одного улья, если в любой момент во время перемещения жука улей разделяется более чем на одну группу. В **Рисунок 1.5** например, Белый Муравей №1 не может двигаться, потому что это отделит Черного Муравья №1 от остальной части улья. Даже если Белый Муравей №1 переместится в пространство A и воссоединит улей, перемещение все равно будет запрещено, поскольку во время перемещения улей будет разделен более чем на одну группу. Это нарушит правило One Hive. Из правила One Hive НЕТ исключений; ему всегда нужно подчиняться.

Рисунок 1.4

Размещение ошибок

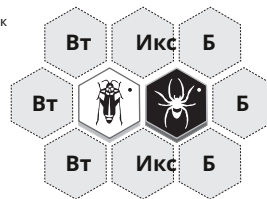
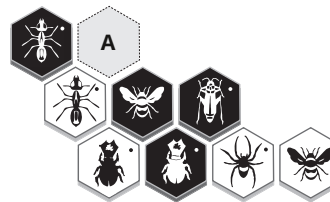


Рисунок 1.5

Одно правило улья: Белый Муравей №1 не может двигаться.



1.4.2 – Свобода передвижения

Стандартное перемещение жука осуществляется путем скольжения из одного места в соседнее. Жук может проскользнуть через зазор между двумя жуками только в том случае, если для перемещения жука явно достаточно места. В **Рисунок 1.6** жуки не могут попасть в пространство А, потому что между Белым Пауком и Черным Муравьем недостаточно зазора. Для получения дополнительной информации по этому вопросу см. Раздел 4.1 – Ворота.

Если фигура окружена до такой степени, что она больше не может физически выскользнуть из своей позиции, ее нельзя переместить. Пожалуйста, обрати внимание **Рисунок 1.7**. Черный Паук №1 не может двигаться. Между Белым Пауком и Черным Муравьем недостаточно места, чтобы Черный Паук мог проскользнуть.

Правило свободы передвижения не ограничивает размещение, если не нарушены правила размещения. Жук можно поместить в пространство, из которого он не может переместиться. В **Рисунок 1.8** любой белый жук может быть помещен в пространство А, даже если после этого правило свободы передвижения не позволит двигаться муравью или пауку.

Обратите внимание, что специальные правила для жука, кузнечика и божьей коровки делают исключения из правила свободы передвижения. Более подробную информацию см. в их описаниях в главе 2.

1.4.3 – Постоянный контакт

Все находящиеся в игре жуки должны оставаться в постоянном контакте с ульем. Ни в коем случае во время своего движения насекомое не должно потерять контакт с ульем. Это правило применимо ко всем жукам, но из-за ограниченности их передвижения обычно затрагивает только Королев, Жуков и иногда Пауков.

В **Рисунок 1.9** даже несмотря на то, что пространство А находится всего в одной ячейке и в пределах диапазона движения Черной Королевы, она не может туда переместиться. Во время перемещения королева потеряет контакт с ульем и нарушит правило постоянного контакта.

Рисунок 1.6

Правило свободы передвижения – Часть 1 Жуки не могут «скользить» в пространство А.

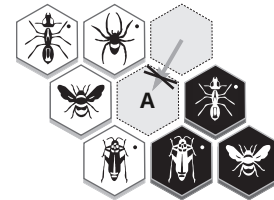


Рисунок 1.7

Правило свободы передвижения – Часть 2 Черный Паук №1 не может двигаться.

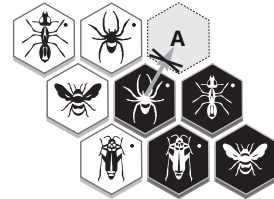


Рисунок 1.8

Правило свободы передвижения – Часть 3 Белые жуки могут быть размещены в пространстве А.

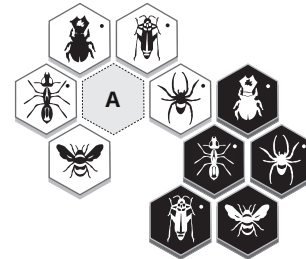
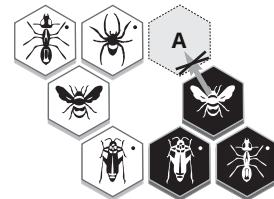


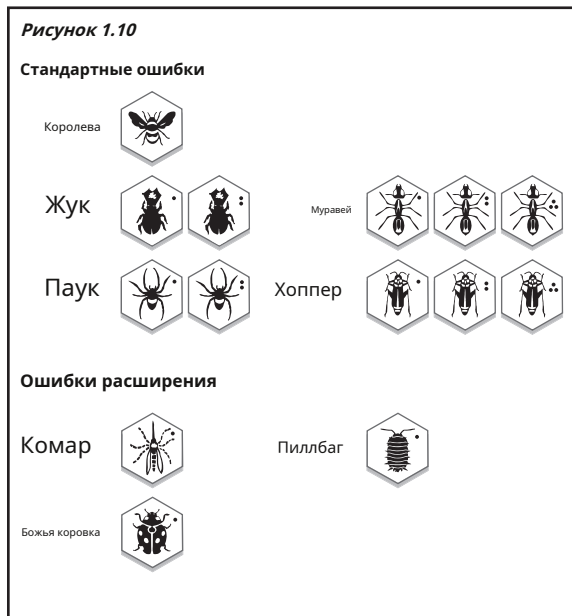
Рисунок 1.9

Правило постоянного контакта Черная королева не может ходить на клетку А.



1.5 – Количество ошибок

Количество ошибок каждого типа, доступных каждому игроку (как показано на рис. **Рисунок 1.10**) выглядит следующим образом: одна королева, два жука, два паука, три муравья и три прыгуна. Когда используются Комар, Божья коровка и/или Жука-таблетка, то количество ошибок для каждой из этих ошибок равно одному.



Глава 2 – Ошибки

2.1 – Пчелиная матка – Q



Пчелиная матка — центр внимания в нашем улье, так же, как она — центр внимания в настоящем улье. При игре в Улей всегда следует помнить о двойной цели: защитить свою королеву и атаковать королеву противника.

Движение -Пчелиная матка, которую чаще называют просто королевой, перемещается на одну клетку в любом направлении, но при этом должна подчиняться всем основным правилам движения. В **Рисунок 2.1** Черная Королева может переместить одно поле на любое из двух полей, отмеченных буквой А. В **Рисунок 2.2** Белый ферзь благодаря специальному построению, называемому «Кольцо» (раздел 4.3), может переместиться на любое из четырех полей, обозначенных В.

Размещение -Королева не может быть размещена на первом ходу*, но должна быть размещена не позднее четвертого хода. Это означает, что если игрок уже разместил три других жука в свои первые три хода, четвертым местом этого игрока должна быть Королева.

Специальные правила -Игрок не может перемещать другие жуки до тех пор, пока не будет размещен собственный ферзь этого игрока. Игра заканчивается, когда ферзь игрока полностью окружен. (См. Раздел 1.1 – Как победить.)

Сильные стороны -Возможность двигаться во всех направлениях.

Недостатки -Медленное движение и потребность в защите.

2.2 – Жук-Б



В реальной жизни жуки могут быть очень мощными, хотя, по общему признанию, медлительными насекомыми. Это хорошо отражено здесь, где Жук — один из самых сильных жуков. Его способность взбираться на улей и прикрывать других насекомых дает ему огромную силу в нападении и защите.

* Чтобы свести к минимуму ничьи между опытными игроками, на протяжении всей книги будут действовать правила турнира, которые не позволяют размещать ферзя на первом ходу.

Рисунок 2.1

Движение королевы – Часть 1

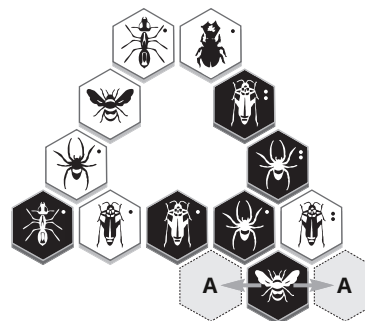
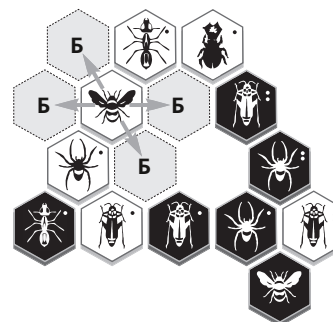


Рисунок 2.2

Движение королевы – Часть 2



Движение -Жук, как и Королева, перемещается на одну клетку в любом направлении. Однако, в отличие от Королевы, Жук может забраться на другого жука. (См. специальные правила ниже.)

Обратите внимание на варианты движения двух жуков в **Рисунок 2.3** и **Рисунок 2.4**. На первом рисунке Белый Жук может переместиться в пространство А1, пространство А2 или на любого из четырех соседних черных жуков: Хоппер №1, Паук №1, Паук №2 и Хоппер №2. На втором рисунке Черный Жук может скользить к любому из мест, отмеченных буквой В, или может забраться на любого из двух соседних жуков: Белого Муравья №1 или Черного Хоппера №2.

Даже если Жук может забраться в улей, он все равно должен подчиняться правилу свободы передвижения. Если бы другая ошибка была в пространстве А

Рисунок 2.4, Черный Жук мог бы забраться на него. Но поскольку он скользит с уровня земли на уровень земли, он не помещается между Белым Муравьем №1 и Черным Хоппером №2 и, таким образом, не может переместиться непосредственно в пространство А. Однако он может подняться и перелететь через любого соседнего жука и прибудем туда в два хода.

Размещение -Размещение Жука должно соответствовать всем стандартным правилам размещения. (Обратите внимание, что способность Жука взбираться на улей не дает ему возможности разместиться непосредственно на другом жуке.)

Специальные правила -Когда все остальные стандартные условия движения соблюдены, Жук может забраться на другого жука. Находясь на вершине улья, Жук может перемещаться от жука к жуку, конечно же, подчиняясь всем остальным стандартным правилам перемещения. Жуки, пойманные на них жуком, не могут двигаться. Чтобы определить новые ограничения на размещение ошибок, используется цвет самой верхней видимой ошибки. Обратите внимание, что возможность забраться на улей можно рассматривать как обход правила свободы передвижения, но при перемещении на том же уровне на Жука распространяется действие правила свободы передвижения.*

Сильные стороны -Возможность забраться на улей. В атаке Жук может проникать во внутренние помещения, которые могут быть недоступны для других насекомых. В обороне Жук может прикрыть другую ошибку (особенно Королеву противника) и обездвижить ее. Несмотря на противостоящую ошибку, Жук также потенциально позволяет разместить его рядом со своей позицией, если соблюдены все остальные обычные условия размещения.

Недостатки -Медленная скорость движения.

* Более подробное обсуждение правила свободы передвижения, касающегося перемещения жуков по улью, см. в главе 10.1 — Передвижение жуков по улью.

Рисунок 2.3

Движение жуков – Часть 1

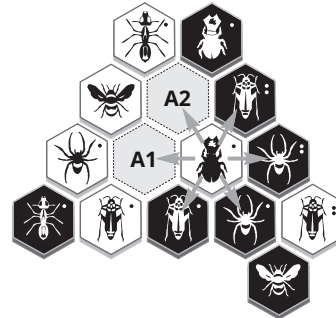
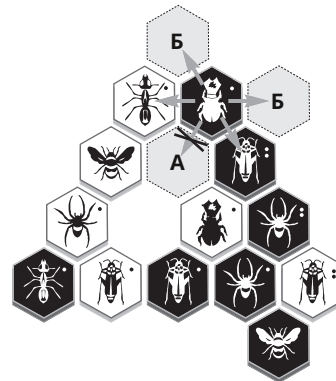


Рисунок 2.4

Движение жуков – Часть 2



2.3 – Муравей-А



В природе муравьи всегда находятся в движении, бегая туда-сюда в поисках пищи или для защиты гнезда. Об этом хорошо свидетельствует высокая мобильность Муравейника, самого быстрого и мобильного жука в стандартной игре Nive.

Движение -Муравей — самый подвижный из всех жуков. Он может переместиться из своего текущего места в любое место, прилегающее к улью. Как и в случае с другими ошибками, необходимо соблюдать правила «Единый улей», «Свобода перемещения» и «Постоянный контакт». В **Рисунок 2.5** Белый Муравей №1 может переместиться в любое место, заштрихованное серым цветом!

Размещение –Размещение Муравья должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

Специальные правила –Никто.

Сильные стороны –Скорость и ловкость. Муравей — самый сильный из всех основных жуков. В нападении Муравей может мчаться вокруг улья, угрожая любому пространству, до которого может добраться.

В целях защиты Муравей может легко и быстро прикрепить (Глава 6.1 – Булавка) вражеских жуков за пределами улья.

Недостатки -У Муравей нет явных недостатков. Поскольку у Муравей нет особых способностей к передвижению и он должен подчиняться правилу свободы передвижения, бывают ситуации, когда Муравей не может добраться до определенного открытого пространства. Два примера, когда муравьи не могут добраться до определенных мест, показаны на рис. **Рисунок 2.6**. Как и на предыдущем рисунке, Белый Муравей №1 может переместиться в любое из полей, заштрихованных серым, кроме места А или места В.

Пространство А полностью окружено и поэтому недоступно без специальной способности передвижения. Пространство В открыто снаружи улья, но защищено воротами (раздел 4.1) и, следовательно, также недоступно для Белого Муравья №1.

Рисунок 2.5

Движение муравья – Часть 1

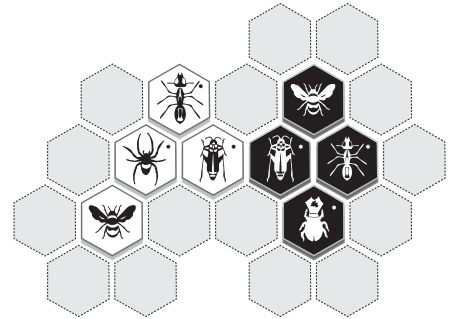


Рисунок 2.6

Движение муравья – Часть 2



2.4 – Паук – С



Единственный паукообразный в улье — Паук. Точно так же, как настоящий паук может быть очень опасен, наш Паук, правильно помещенный в улей, может броситься туда и совершить хорошо спланированную атаку. Хороший игрок получает удовольствие, научившись использовать эту самую слабую из ошибок.

Движение -Паук перемещается на три и только три клетки; Не больше, не меньше. Как и в случае с другими ошибками, необходимо соблюдать правила «Единый улей», «Свобода перемещения» и «Постоянный контакт». В **Рисунок 2.7** вы можете видеть, как Белый Паук перемещается ровно на три клетки в клетку А или в клетку В.

Размещение -Размещение Паука должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

Специальные правила -Никто.

Сильные стороны -Никто.

Недостатки -Трехпространственное движение Паука строго ограничивает его доступ к любому конкретному пространству. При первоначальном размещении Паука необходимо соблюдать особую осторожность, чтобы гарантировать, что он сможет достичь заданного положения. Сравнить **Рисунок 2.7** и **Рисунок 2.8**. Обратите внимание на различия между двумя позициями. Если бы ваша цель состояла в том, чтобы закрепить Черную Королеву (Глава 6.1 – Булавка), вы бы разместили своего Паука, как показано на рисунке. **Рисунок 2.7а** затем перейдите в клетку А. Однако если вы хотите помешать черным разместить новую ошибку в клетке Е, то первоначальное размещение в **Рисунок 2.8**, переезд в пространство D будет лучшим выбором.

2.5 – Кузнечик – G



Благодаря своим большим, мощным задним лапам и сильным крыльям настоящий кузнечик может прыгать или летать практически где угодно. В нашей игре его аналог имеет возможность обойти правило свободы передвижения и прыгать в замкнутые пространства и выходить из них!

Движение -Кузнечик, более известный как Хоппер, обладает уникальными движениями, соответствующими прыгучести своего реального аналога. Как и в случае с другими ошибками,

Рисунок 2.7

Движение паука – Часть 1

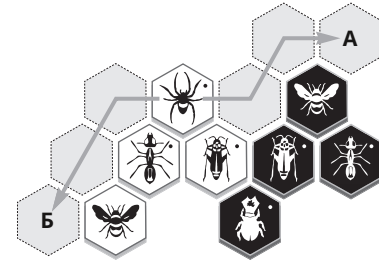
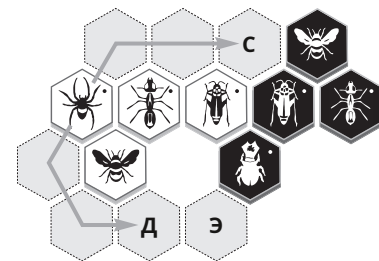


Рисунок 2.8

Движение паука – Часть 2



Необходимо соблюдать правила «Единого Улья» и «Постоянного Контакта». Но из-за его особых способностей к движению правило свободы передвижения не распространяется на Хоппера.

Размещение –Размещение бункера должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

Специальные правила –Хоппер не перемещается стандартным образом, а прыгает со своего текущего места через прямой ряд соседних фигур на первое незанятое место в ряду. Чтобы двигаться, он должен перепрыгнуть хотя бы через еще одного жука. В **Рисунок 2.9** Черный Хоппер №2 может выбрать любое из четырех отмеченных мест.

Сильные стороны –Способность прыгать в недоступные иначе места и возможность выпрыгивать из окруженных пространств. В атаке Хоппер можно использовать, чтобы запрыгнуть в недоступное пространство. Многие игры заканчиваются, когда Хоппер, вылетевший из внешнего края улья, прыгает на последнее открытое пространство, прилегающее к вражеской Королеве. В целях защиты Хоппер, находящийся рядом с дружественной Королевой, может выпрыгнуть, таким образом не позволяя дружественной Королеве быть окруженной.

Недостатки -Из-за уникального движения Хоппера доступ к любому конкретному пространству может быть ограничен. Как и в случае с Пауком, при размещении Хоппера необходимо соблюдать осторожность, чтобы обеспечить доступ к месту назначения. Игрок в защите, имеющий только одно свободное пространство рядом с Королевой, довольно часто может предотвратить поражение, ограничив размещение Хоппера.

В **Рисунок 2.10** Белые могут выиграть, разместив жука в ячейке А. Чтобы поместить последний Хоппер белых в это место, его необходимо поместить в одно из пяти немаркированных серых мест. Но, осторожно перемещая жуков рядом с каждым из этих полей, черные лишили белых возможности поставить последнего Хоппера в положение, позволяющее прыгнуть в пространство А и выиграть.

2.6 – Комар-М(доступен как расширение)



Любой, кто проводил время на свежем воздухе, несомненно, был раздражен и, возможно, укушен надоедливым комаром. В нашем улье с Комаром, способным имитировать любую другую ошибку, трудно бороться, и поэтому он будет раздражать даже самого лучшего игрока!

Рисунок 2.9

Движение Хоппера – Часть 1

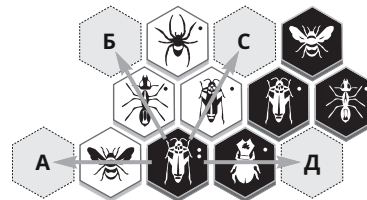
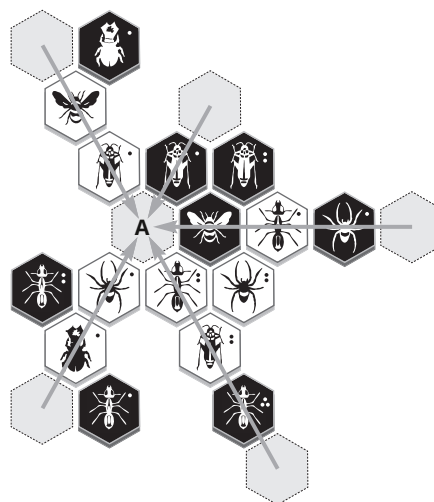


Рисунок 2.10

Движение Хоппера – Часть 2



Движение - Комар сам по себе не обладает способностью передвигаться. Он получает свое движение от любой фигуры, которая примыкает к нему (т. е. находится в физическом контакте с ним). Например, если он находится рядом с муравьем, он может двигаться как муравей. Если он находится рядом с Жуком, он может двигаться как Жук. Если он находится рядом с муравьем и жуком, он может двигаться как муравей или как жук. Если Mosquito находится рядом со стопкой жуков, он получает движение только от самого верхнего видимого жука. Как и в случае с другими ошибками, необходимо соблюдать правила «Один улей», «Свобода перемещения» и «Постоянный контакт», поскольку они применяются к текущей форме движения Комара.

В Рисунок 2.11 Черный Комар соседствует как с Хоппером, так и с Королевой. Двигаясь как Хоппер, он может прыгнуть на любое из мест с надписью А. Двигаясь как Ферзь, он может скользить на любое из мест с надписью В.

Размещение - Размещение Mosquito должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

Специальные правила - Если его переместить как Жука на улей, он продолжит двигаться, как Жук, пока не спустится из улья. Затем он снова ведет себя как Комар. Поскольку у комаров нет собственной способности двигаться, если единственным жуком, соседним с комаром, является другой комар, он не может двигаться. Аналогично, двигаясь Жуком по улью, Комар не передает движение Жука другому Москиту.

В Рисунок 2.12 Черный Комар находится на вершине Белой Королевы. Он будет двигаться только так, как если бы это был Жук. Белый Комар соседствует с Белым Муравьем и стопкой Королева/Комар. Он может двигаться только как Муравей. Он не получает никакой способности к передвижению от Черного Комара, хотя Черный Комар действует как Жук. Обратите внимание, что в **Рисунок 2.13**, Муравей был удален и теперь Белый Комар, находясь рядом только с другим Комаром, вообще не способен двигаться.

Сильные стороны - Во многих отношениях Комар — самый сильный из всех жуков. Во время игры он может обладать скоростью и ловкостью муравья, способностью забираться на улей, как Жук, или способностью прыгать на пустые места, как Хоппер.

Недостатки - При перемещении Комара необходимо соблюдать осторожность, поскольку его движение будет меняться в зависимости от того, какие жуки окажутся рядом с ним после перемещения. Противники также могут отодвинуть жуков от Комара, чтобы намеренно ограничить его движение.

Рисунок 2.11

Движение комаров – Часть 1

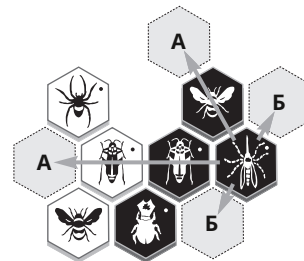


Рисунок 2.12

Движение комаров – Часть 2

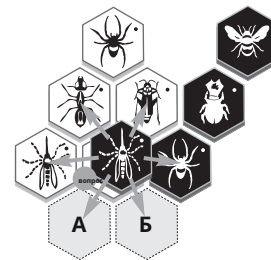
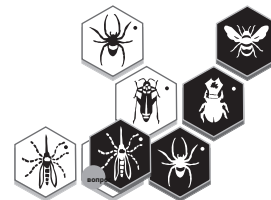


Рисунок 2.13

Движение комаров – Часть 3



2.7 – Божья коровка – Л (доступен как расширение)



Несмотря на свою красоту, настоящая божья коровка может быть прожорливым хищником, нападающим и поедающим многих садовых вредителей. Благодаря своей манере передвижения, отличной от любой другой насекомой, наша божья коровка опасна при атаке, но также способна защитить свою дружественную королеву.

Движение -У божьей коровки очень уникальные и интересные движения. Как и Паук, он перемещается ровно на три клетки. Но трехпространственное движение должно следовать очень строгой схеме. Первым ходом Божья коровка должна оказаться на вершине улья. Второй ход также должен быть на вершине улья, а третий ход должен снести ее с улья.* Божья коровка должна начать и закончить свое движение вне улья. Он не может завершить свое движение поверх другого жука.

Черная божья коровка в **Рисунок 2.14** может перейти в любое из десяти серых пространств. Движение к восьми клеткам, вероятно, очень легко заметить. Однако перемещение в пространство А и пространство В может быть не таким очевидным. В качестве примера возьмем пространство А. **Рисунок 2.15** показывает путь Божьей коровки, когда она достигает места А. Сначала она забирается на вершину Черного Хоппера. Затем он перемещается на Белого Паука и, наконец, приземляется в пространстве А.

Размещение –Размещение божьих коровок должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

Специальные правила –Помимо уникального движения, у Божьей коровки нет дополнительных особых правил. Однако обратите внимание, что это движение является исключением из правила свободы передвижения.

Сильные стороны –Как нападающий, Божья коровка очень сильна. Как и Хоппер, он может перемещаться в полностью окруженные пространства, но благодаря своей уникальной схеме движения он обладает большей гибкостью при первоначальном размещении. В отличие от Хоппера, Божья коровка также может, при благоприятных обстоятельствах, переместиться в соседнее пространство. (См. примечание выше относительно места А в **Рисунок 2.14**.) Если Божью коровку поместить рядом с Королевой в качестве защитника, она может легко вылететь, открыв место или, возможно, даже освободив Королеву для побега.

Недостатки -Передвижение по улью может быть медленным и утомительным.

* См. раздел 10.1.4 – Передвижение божьей коровки на вершине улья, чтобы узнать, как правило свободы передвижения может ограничить передвижение божьей коровки.

Рисунок 2.14

Движение божьей коровки – Часть 1

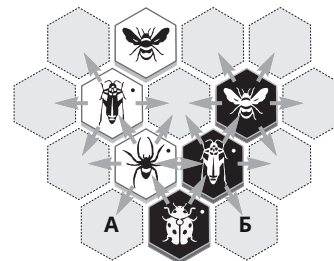
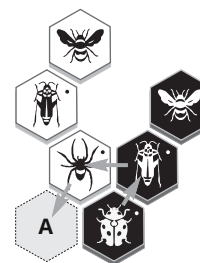


Рисунок 2.15

Движение божьей коровки – Часть 2



2.8 – Жук-таблетка – Р (доступен как расширение)



Жук-Пиллбаг, первый преимущественно оборонительный жук нашего улья, действительно уникален и не похож ни на что, что сейчас используется. Это меняет характер игры и заставляет успешного игрока всегда помнить о своих особых способностях.

Движение -Жук-таблетка перемещается на одну клетку в любом направлении, как и Королева. Во время движения он должен подчиняться всем стандартным правилам движения. В **Рисунок 2.16** Белая Жука-таблетка может переместиться в любое из мест, отмеченных буквой А.

Размещение –Размещение таблеток-таблеток должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

Специальные правила –Помимо способности передвигаться, Жук-таблетка обладает особой силой: способностью перемещать других жуков! Когда обстоятельства позволяют, Жук-Пиллбаг может подобрать соседнего жука (дружественного или противостоящего) и переместить его вверх на себя, а затем вниз в другое, незанятое, соседнее пространство. В **Рисунок 2.17** Черная Жука-таблетка может взять Белого Паука и переместить его в любое место, отмеченное буквой А. Но она не может переместить Черную Королеву, поскольку это нарушит правило Одного Улья.

Кроме того, правило свободы передвижения, применимое к передвижению по улью, может повлиять на особые способности Жука-Пиллбага. В **Рисунок 2.18** Белая Жука может переместить Белую Королеву в клетку А, но не может переместить ее в клетку В. Это потому, что для этого потребуется, чтобы Белая Королева переместилась вверх и через две стопки Жуков. Однако правило свободы передвижения не позволяет этого делать.*

Жук-пилюля может переместить другого жука только в том случае, если перемещаемый жук находится на уровне земли и ни он, ни жук-пилюля не покрыты жуком на вершине улья. В **Рисунок 2.19** Белый Жук-таблетка не может перемещать под собой ни Черного жука №1, ни Белого муравья.

Жук, который только что был перемещен Жуком-таблеткой или с помощью его собственной способности передвижения, становится невосприимчивым к специальной способности Жука-таблетки в следующий ход. В **Рисунок 2.20** страница 13 из игры *U!HV-kkurtonisringersoll-2013-04-02-0001*, Белый Муравей только что переместился на 39-м ходу. Черный Жук-пила не может переместить Белого Муравья на 40-м ходу. Однако он может переместить Белого Муравья на более позднем ходу.

* Пожалуйста, обратитесь к разделу 10.1.5 – Передвижение жуков-таблеток на вершине улья, чтобы узнать, как правило свободы передвижения может ограничить особые способности жуков-таблеток.

Рисунок 2.16

Движение пилюль

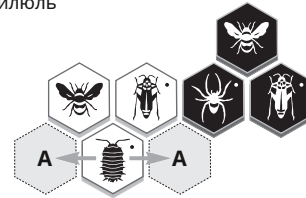


Рисунок 2.17

Особое правило Pillbug

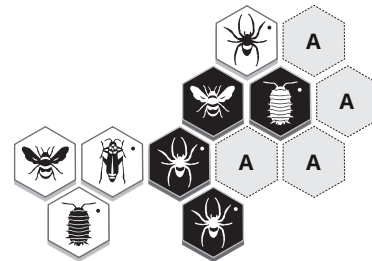


Рисунок 2.18

Правило свободы передвижения

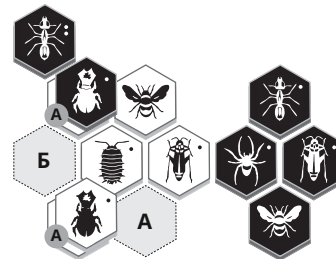
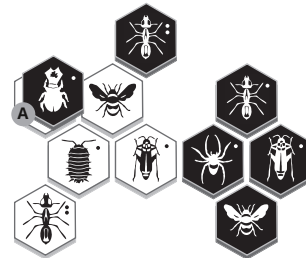


Рисунок 2.19



И, наконец, ошибка, которую перемещает Пиллбаг, временно парализуется, не имея возможности двигаться или использовать свою особую способность. Предыдущая игра продолжается в **Рисунок 2.21**. Черный Жук-таблетка берет Белого Хоппера №2 и перемещает его на 40-м ходу. Хотя Белый Жук хотел бы прыгнуть в клетку А и освободить Белого Муравья №1, он не может двигаться. Из-за этого временного паралича Черный Жук-Пилла теперь может прижать Белого Жука на 42-м ходу. Если Жук-Пилла перемещается противостоящим Жуку-Пиллу, этот паралич также запрещает только что перемещенному Жуку-Пиллу использовать свою особую способность.

Взаимодействие с комаром –Находясь рядом с жуком-таблеткой, Комар приобретает как движение жука-таблетки, так и особую силу жука-таблетки. В **Рисунок 2.22**, из игры *U!HV-fabian-stepanzo-2013-06-23-0951*, Белый Комар, используя специальную способность соседнего Жука-Пиллбага, перемещает Черного Муравья №1, как показано. Это временно обездвиживает Черного Муравья и освобождает Белого Жука-таблетки!

Обозначение –Дополнительные обозначения требуются, когда Пиллбаг использует свою особую силу. Сначала идентифицируется Pillbug, затем перемещается ошибка, а затем указывается место назначения. Pillbug и перемещаемая ошибка разделяются двоеточием.* См. обозначения в **Рисунок 2.21**.

Сильные стороны –У Пиллбага есть сильные стороны как защитника, так и нападающего. В качестве защитника Жук-Пиллбаг может защитить Королеву, либо выведя ее из почти окруженной позиции (см. Раздел 7.15.1 – Спасение Королевы), либо устранив атакующую ошибку. (См. раздел 7.15.2 – Разоблачение злоумышленника.)

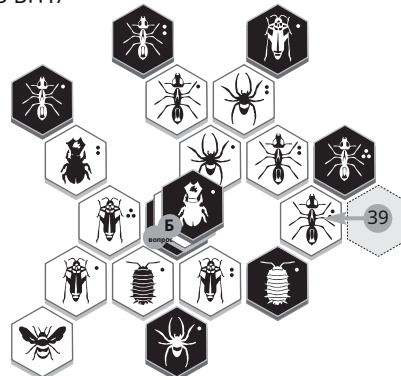
При атаке Pillbug может легко переместить жука в недоступное иначе положение. (См. раздел 7.15.9 – Прямая атака.)

Из-за его способности перемещать соседние жуки, прикрепить Pillbug очень сложно. Одна ошибка не подойдет. (См. раздел 7.15.7 – Двойной штифт.)

Недостатки –Совершив всего одно космическое движение, Пиллбагу может потребоваться несколько ходов, чтобы занять выгодную атакующую или оборонительную позицию. Используя только стандартное движение, Pillbug может быть заблокирован применением правила свободы перемещения. И, наконец, если Пиллбаг окажется полностью окружен, он может потерять возможность использовать свою особую силу. (См. раздел 7.15.4 — Окружите жука-таблетку.)

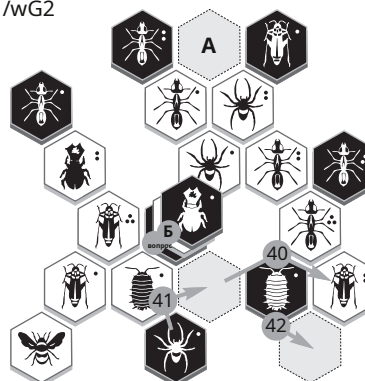
* Это обозначение отличается от обозначения, используемого в BoardSpace.

Рисунок 2.20
39 ВАЗ БП1/



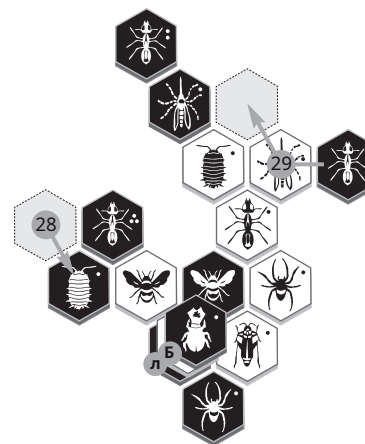
п

Рисунок 2.21
40 6П1:wG2 6П1-
41 wP1:bS1 wP1-
42 п.н.1 /wG2



п

Рисунок 2.22
28 6П1/6а3
29 wM1:bA1 wP1/



ЛМП

Глава 3 – Обозначения

Это соглашение об обозначениях взято с веб-сайта: www.BoardSpace.net. Помимо номера хода* ход обозначается двумя битами информации. Во-первых, это идентификация перемещаемой или размещаемой фигуры, а во-вторых, целевое пространство фигуры. Точная идентификация целевого пространства требует двух дополнительных бит информации. Первый — это эталонный элемент, примыкающий к целевому пространству, а второй — ориентация эталонного элемента.

3.1 – Название пьесы

Детали обозначаются цветом (строчная буква «b» или «w»), буквой и номером. Королева, будучи уникальной, обозначается только цветом и буквой. Буква основана на названии пьесы на английском языке: Королева, Муравей, Кузнечик, Жук, Паук, Комар и Божья коровка. Номер пьесы соответствует порядку ее исполнения. На рисунках в этой книге фигуры обозначены 1, 2 или 3 точками.

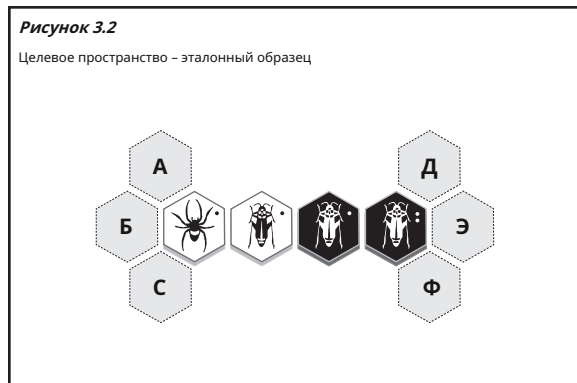
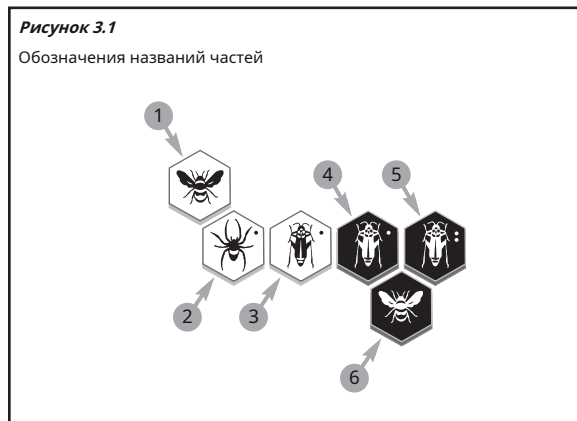
В **Рисунок 3.1** мы видим типичную игру после того, как каждый игрок установил три ошибки. Обозначения ошибок: Ошибка №1 — wQ; Ошибка №2 — wS1; ошибка №3 — wG1; ошибка №4 — bG1; ошибка №5 — bG2; и ошибка №6 — bQ. Обратите внимание, как два черных прыгуна различаются по количеству точек.

Обратите внимание, что в BoardSpace порядок размещения определяется геометрической ориентацией. Первая пьеса играет горизонтально. Вторая играемая пьеса ориентирована от верхнего левого угла к нижнему правому; третья пьеса играет в направлении от верхнего правого угла к левому нижнему.

3.2 – Целевое пространство – эталонный образец

Целевое пространство определяется соседним элементом (называемым эталонным элементом) и ориентацией относительно этого эталонного элемента. Мы можем увидеть примеры справочных материалов в **Рисунок 3.2**. Если бы следующий белый жучок был помещен в пространство А, пространство В или пространство С, Белый Паук №1 стал бы эталоном для обозначения хода. На другом конце улья Черный Хоппер №2 должен был

* Чтобы соответствовать системе нумерации, используемой в системе обзора офлайн-игр, упомянутой в разделе 3.5, в этой книге проходу не присваивается номер хода. Это немного отличается от системы нумерации, используемой в BoardSpace, где проходу присваивается номер хода.



быть эталоном для нового черного жука, помещенного в пространство D, пространство E или пространство F.

Если движущаяся фигура оказывается рядом с более чем одной фигурой, то любая из этих фигур может быть эталонной фигурой, и, следовательно, может быть несколько способов определить один и тот же ход. (См. раздел 3.4 — Пример обозначения перемещения.)

3.3 – Целевое пространство – Ориентация

Если движущийся элемент оказывается слева от эталонного элемента, ориентация размещается перед обозначением эталонного элемента (т. е. слева от него). Если движущийся элемент оказывается справа от эталонного элемента, ориентация размещается после обозначения эталонного элемента (т. е. справа от него). Если ход является первым ходом в игре или ходом «Жук сверху», ориентация не требуется.

Три символа (/, \, -) используются для обозначения отношения движущейся части к опорной части. (В дальнейшем обсуждении см. **Рисунок 3.3**.) Косая черта (/) обозначает пробел сверху и справа (пробел D) или снизу и слева (пробел C) от эталонного образца. Тире (-) обозначает пробелы непосредственно справа (пробел E) или сразу слева (пробел B) от эталонного образца. Обратная косая черта (\) обозначает пробел сверху и слева (пробел A) или снизу и справа (пробел F) от эталонного образца. Один из способов представить использование косых черт — это представить их как линию, идущую от центра эталонного фрагмента к центру движущегося фрагмента.

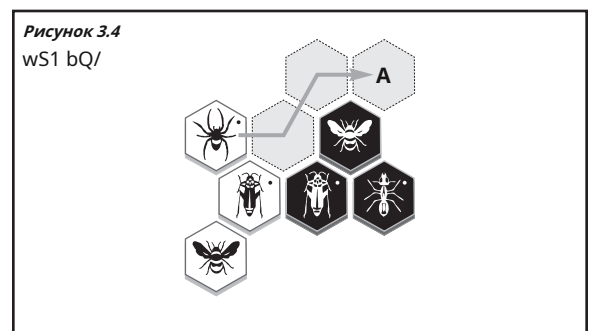
Обратите внимание: чтобы четко определить ориентацию обозначения движения Улья, части всегда должны располагаться «точкой вниз», чтобы соседние части явно находились либо слева, либо справа от нее. Именно так ориентированы все фигуры в этой книге.

Вы также заметите, что цифры в этой книге, взятые из реальных игр, отмечены буквой S (стандартный улей).®, M (Комар), L (Божья коровка) или LM (Божья коровка и комар).

3.4 – Пример обозначения перемещения

Некоторые отмеченные ходы представлены в **Рисунок 3.4** через **Рисунок 3.7**.

Рисунок 3.4 представляет собой базовый прием Паука. Белый Паук заканчивает свой ход рядом только с одной фигурой, Черной Ферзи, поэтому для этого существует только одно возможное обозначение.



двигаться.

Рисунок 3.5 показывает прием «Жук сверху». Опять же, для этого хода возможно только одно обозначение, и оно не требует обозначения ориентации.

Расположение Черного Паука №1 указано в **Рисунок 3.6**. Поскольку Черный Паук заканчивает свое движение рядом с двумя жуками, можно использовать альтернативное обозначение движения: **bs1 /bA1**.

Два разных хода показаны на **Рисунок 3.7**, один от Белого Муравья №2, а другой от Белого Хоппера №2. Из-за особых ситуаций, показанных на этом рисунке, для каждого из этих ходов существует несколько возможных обозначений. Обратите внимание на альтернативные обозначения движений. Белый Хоппер № 2 имеет три альтернативных обозначения: **wG2 -bQ** или **wG2 \bG1** или **PG2 PG1/**. Белый Муравей #2 также имеет три альтернативных обозначения: **wa2 bQ**-или **WA2 BA1/** или **wa2 \ wa1**.*

3.5 – Онлайн-игра и обзор игры

Веб-сайт www.BoardSpace.net отличное место для игры в Hive®. Вы можете играть против «Дамбота», резидентной компьютерной программы сайта, или против других игроков со всего мира. Приступая к работе, вы можете войти в систему как «Гость». Затем, если вам нравится то, что вы видите, вы можете бесплатно зарегистрироваться, создать собственное имя пользователя в Интернете и играть.

Войдя в систему, вы попадете в онлайн-лобби, где сможете увидеть, какие другие игроки вошли в систему и в какие игры они играют. В вестибюле вы можете выбрать, в какой комнате вы хотите оказаться и чем заняться.

Чтобы просмотреть свои игры или игры других игроков, все, что вам нужно сделать, это выбрать комнату обзора, выбрать Hive® в качестве игры по выбору и выберите игру для обзора. Вы можете следовать шаг за шагом или в любой момент нажать кнопку «Изменить» и попробовать различные комбинации ходов.

Если вы хотите просматривать игры, не входя в лобби, вы можете сделать это, перейдя непосредственно в Hive®-страницу обзора на <http://www.boardspace.net/hive/hive-viewer.shtml> .

Еще один способ обзора игр — загрузить рецензент Hive, ®игра написанный пользователем BoardSpace Hlasroog. Этот рецензент позволяет вам копировать код SGF из обзора BoardSpace.

* С появлением Pillbug и его особой способности перемещать другую ошибку, требуются дополнительные обозначения движения. Пожалуйста, смотрите страницу 13.

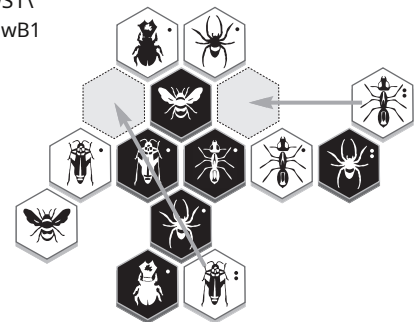
Рисунок 3.5
wB1 BK



Рисунок 3.6
Размещение Черного Паука
bS1 bG1\



Рисунок 3.7
wa2 wS1\
WG2 / wB1



страницу, сохраните ее в Hive «Файл рецензента, воспроизведение и просмотр. игра на досуге. Чтобы загрузить эту бесплатную программу, вы можете посетить <http://code.google.com/p/hive-game-reviewer/>.*

3.6 – Стандартное положение

Чтобы упростить обзор, сравнение и изучение Hive-дебюты, многие игры в этой книге были скорректированы путем вращения и/или отражения так, чтобы они находились в стандартной позиции. Будет ли игра в стандартной позиции или нет, определяется начальным расположением первой ошибки черных и двух ферзей.

В стандартной позиции первый ход черных — это размещение ошибки сразу справа от первой ошибки белых. Если первый ход черных делается на любую из остальных пяти ячеек, для изменения позиции требуется вращение.

Как только будет достигнута правильная ориентация первого хода, рассматриваются начальные положения двух ферзей. Во-первых, рассмотрим расположение Белого Королева относительно горизонтальной оси, образованной линией, проведенной через первые два размещенных жука. Если белый ферзь изначально находится над этой линией, игра считается стандартной позицией. Если первоначальное положение Белого ферзя находится ниже этой линии, игра должна быть отражена для достижения стандартной позиции.

Если белый ферзь изначально находится на этой линии, первоначальное положение черного ферзя используется для определения стандартной позиции. Если Черная ферзь находится выше или на этой линии, стандартная позиция достигнута. Если Черная Королева расположена ниже этой линии, требуется отражение.

Рисунок 3.8 показывает позицию после 8 ходов в игре *HV-ringersoll-guest-2010-07-22-2044*.

Рисунок 3.9 показывает ту же игру после вращения, чтобы поместить игру в стандартную позицию.

Рисунок 3.10 показывает позицию после 8 ходов в игре *U! HV-ringersoll-Eucalyx-2010-10-23-2212*.

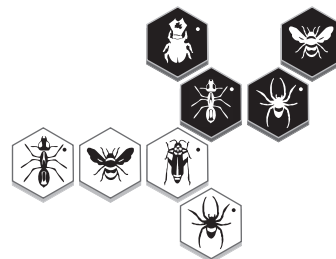
Рисунок 3.11 та же самая игра после отражения, переводящая игру в стандартную позицию.

Как видите, из-за особенностей шестиугольной формы улья вращение и/или отражение не меняют сути любого положения. Но установление стандартной позиции значительно увеличивает Улей-«способность игрока изучать и сравнивать открывающиеся позиции.

* Каждая игра, использованная в качестве примера в этой книге, доступна на BoardSpace или Hive. «Файлы рецензента.

Рисунок 3.8

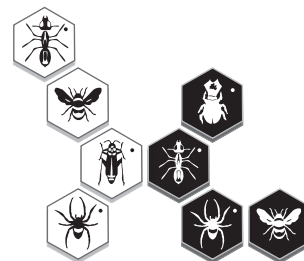
Не в стандартном положении, перед вращением



С

Рисунок 3.9

В стандартном положении после вращения



С

Рисунок 3.10

Не в стандартной позиции, перед отражением



Л

Рисунок 3.11

В стандартной позиции, после размышления



Л

Глава 4 – Обычный улей ® Формации

Способность распознавать и идентифицировать общие образования имеет решающее значение для успеха улья.®игрок. Ниже будут кратко рассмотрены пять наиболее распространенных образований, которые регулярно встречаются.

4.1 – Ворота

Формирование ворот происходит, когда две плитки разделены шириной одной стороны плитки. Ворота легко узнать как противоположные точки двух плиток, разделенных небольшим зазором. Зазор в воротах слишком мал, чтобы через него могла проскользнуть какая-либо фигура, включая Жуков.

Пожалуйста, посмотри **Рисунок 4.1.1** где доступ как в помещение А, так и в помещение В осуществляется через ворота. Белый Муравей №1 не может перемещаться в пространство А. Черный Муравей №2 не может перемещаться в пространство В.

Кроме того, два жука на вершине улья могут образовывать ворота, не позволяющие другим жукам пройти через них. Конечно, Жук, который не может пройти прямо через ворота, может передвигаться на вершину одной из частей, образующих ворота. Подробную информацию о том, как ворота влияют на передвижение жуков по улью, см. в Главе 10.1 — Передвижение жуков по улью.

Распознавание потенциальных ворот является важной частью стратегии, поскольку вы можете стремиться создать ворота, чтобы сделать недоступными пространства вокруг вашего ферзя (Глава 6.3 – Блок), но при этом не желать, чтобы они находились рядом с ферзем вашего противника. Для ворот чаще всего требуется пять частей, окружающих одно свободное пространство. Таким образом, пространства или карманы с дугой из четырех жуков, окружающей это свободное пространство, можно легко использовать для формирования ворот путем добавления еще одного жука. Ворота также могут появиться, когда две линии жуков приближаются друг к другу, как показано на рисунке. **Рисунок 4.1.2** Интересно, что в данном конкретном случае два плеча улья образуют серию из четырех ворот, каждые из которых защищают доступ не только к пространству непосредственно за ним, но и к следующим воротам.

Рисунок 4.1.1

Ворота – Часть 1

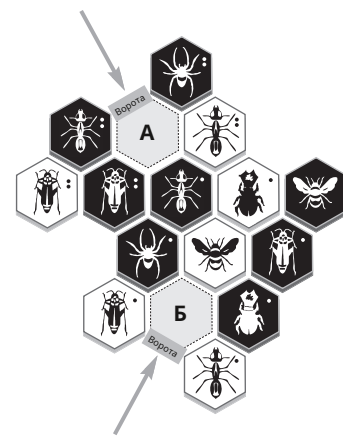
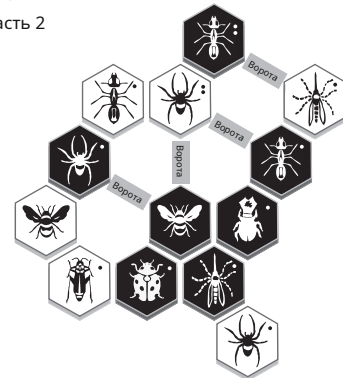


Рисунок 4.1.2

Ворота – Часть 2



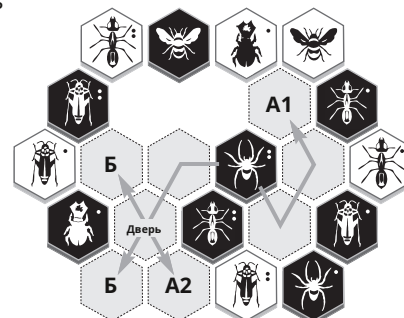
4.2 – Дверь

Когда две плитки разделены шириной целой плитки, образование называется дверью. Любая деталь может проскользнуть через дверь. Вполне возможно, что ошибка может получить дополнительную мобильность возле двери, потому что, проходя через дверь, Паук или Королева, сохраняя контакт с обеими фигурами, могут иметь до трех вариантов направления, в котором они могут двигаться дальше.

В Рисунок 4.2.1 обратите внимание, что без двери, образованной присутствием Черного Жука №1, Черный Паук №2 имел бы доступ только к пространству A1 и пространству A2. Однако присутствие Черного Жука открывает дверь. Вход в дверь расширяет возможные движения Черного Паука на два места, отмеченные буквой В.

Рисунок 4.2.1

Дверь



4.3 – Кольцо

Образование кольца происходит, когда части соединяются, образуя непрерывную цепочку. Кольцо может состоять всего из шести частей, а в некоторых случаях и из большего количества. Все фигуры в кольце, не ограниченные стандартными правилами движения, потенциально становятся подвижными.

В Рисунок 4.3.1 посмотрите, как кольцо увеличивает мобильность столько жуков. Все жуки, кроме Белой Королевы, подвижны. (Размещение Черного Жука №1 удерживает Белую Королеву неподвижной.) Также обратите внимание, что подвижность Белого Муравья №2 и Черного Паука №2 ограничена, поскольку ворота блокируют доступ этих жуков за пределы улья. Если какой-либо из этих жуков двинется, он должен оставаться внутри кольца.

В большинстве случаев формирование кольца — не лучшая идея, поскольку оно может освободить противоположных насекомых для перемещения. Когда одна или несколько противоположных ошибок будут устранены, это может иметь катастрофические последствия. Более подробное обсуждение плохих колец можно найти в Разделе 8.3 – Ошибки новичков – Изготовление кольца.

Однако если при формировании кольца освобождаются только дружественные фигуры, это может быть очень эффективным ходом (Глава 7.6 – Создание кольца). В нападении выпущенные дружественные ошибки могут быть использованы в атаке. Или в целях защиты насекомое, обычно Хоппер, освобожденное при формировании кольца, может убежать, тем самым открыв пространство, прилегающее к вашей Королеве, или, возможно, даже оставив путь к бегству для вашей Королевы.

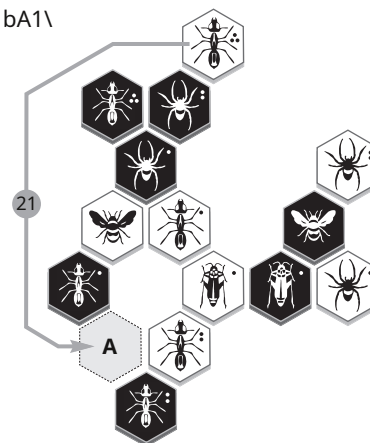
Рисунок 4.3.1

Кольцо



Рисунок 4.3.2

21 wa3 bA1\



C

Посмотреть пример кольца из реальной игры стандартного Hive® (*U!HV-lucassus-ringersoll-2011-02-13-1932*), сначала посмотрите **Рисунки 4.3.2** (стр. 20). На этом рисунке белые образуют кольцо, перемещая Муравья №3 в клетку А. После этого хода пять из шести жуков в кольце могут свободно перемещаться. Только Белый Хоппер №1 не может двигаться. Это связано с тем, что это нарушит правило одного улья, отключив Black Hopper # 1 и трех жуков за ним от улья.

Обратите внимание на ответ в **Рисунок 4.3.3**, что приводит к положению, изображенному на диаграмме **Рисунок 4.3.4**. Переместив Муравей №1 в клетку В, Блэк не только разорвал кольцо, но и тем временем сделал Белого Муравья №2 и Белого Муравья №3 неподвижными.

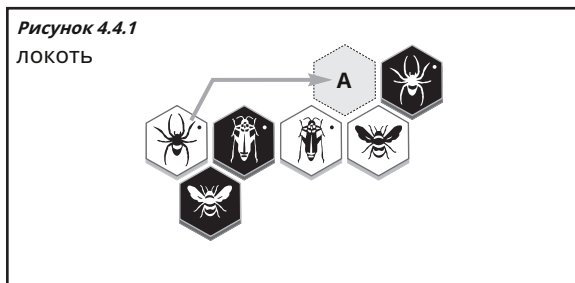
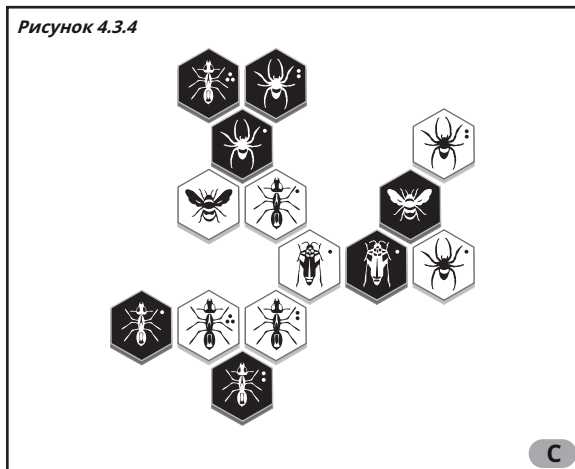
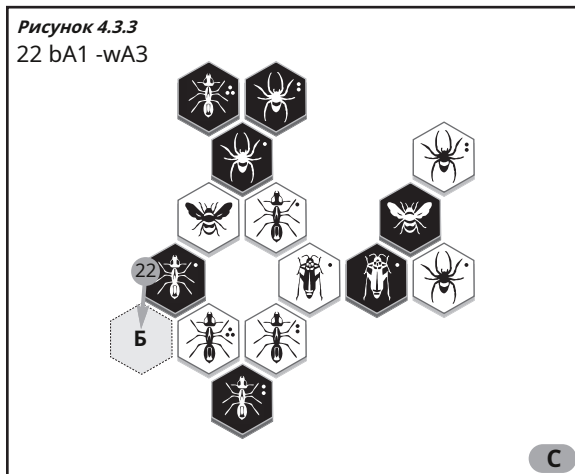
Обратите внимание, что благодаря правилу одного улья все три белых муравья теперь не могут двигаться! Несмотря на то, что Белый Корольев теперь может уйти, потеря трех самых сильных жуков, вероятно, приведет к быстрой потере белых.

4.4 – Локоть

Колено образуется, когда жуки выстраиваются в веревку, но веревка не прямая. Обычно только жуки на обоих концах строки могут свободно перемещаться. Однако, когда образуется локоть, правильно размещенный насекомый может освободить насекомое на внешней стороне локтя. В **Рисунок 4.4.1** например, Белая Королева не может двигаться, потому что это нарушит правило Одного Улья. Но, перемещая Белого Паука №1 в клетку А (в локоть), белые обеспечивают альтернативную связь между Черным Пауком и № 1 и Белый Хоппер № 1, а Белая Королева теперь может свободно двигаться.

В защите локоть часто может блокировать приближение Королевы или Паука. Если на линии подхода любой из этих жуков попадает во внутреннюю часть локтя, а неподвижный в противном случае вражеский жучок занимает внешнюю сторону локтя, вражеский жучок не только может свободно двигаться, но при этом он ловит вновь прибывшего в ловушку. вместо этого локоть, опять же из-за правила одного улья.

В качестве примера из реальной жизни давайте сравним следующие два рисунка на странице 22. Первый: **Рисунок 4.4.2**, из реальной игры (*HVcesc-ringersoll-2010-09-18-1309*). Второй, **Рисунок 4.4.3**, представляет собой сценарий «что, если», показывающий защитную ценность локтя.



На первом рисунке легко увидеть, что черные обороняются. Черная Королева неподвижна, а единственные два Черных жука, которые могут легально двигаться, оба связаны на оборонительных позициях. Черный Паук №2 не может двигаться, не выпустив Белого Паука №2 и, возможно, Белого Муравья №3, чтобы они присоединились к атаке. Черный Муравей №1 вынужден просто перемещаться вперед и назад, удерживая Белого Муравья №2 неподвижным.

Однако из-за растянутого улья эта игра может закончиться вничью. У белых, похоже, нет трех дополнительных ошибок, необходимых для окружения Черной Королевы и обеспечения победы. (См. главу 7.1 — Подсчет ошибок.)

Белый Хоппер №1 — ключ. Сначала белые перемещают королеву вокруг улья в позицию (пространство А), чтобы позволить белому прыгуну №1 двигаться, не мобилизуя черного муравья №3. Как только Хоппер №1 вводится в игру, белые эффективно используют свои Хопперы и Жуки, чтобы добиться победы.

Теперь сравните **Рисунок 4.4.3** в котором Black Horper №3 и Black Ant №3 находятся в положении локтя, а не на одной линии. Когда Белая Королева приближается и перемещается в клетку А, вуаля, Черный Хоппер может свободно двигаться! Когда Черный Хоппер движется, Белая Королева остается неподвижной позади него. И результат, скорее всего, будет ничейным.

Рисунок 4.4.2

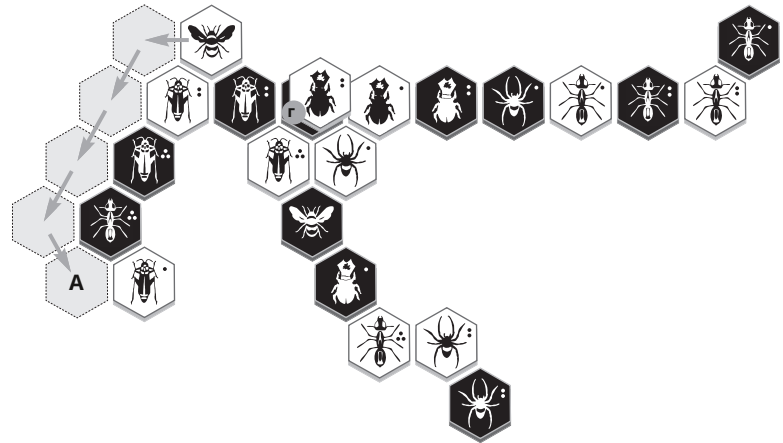
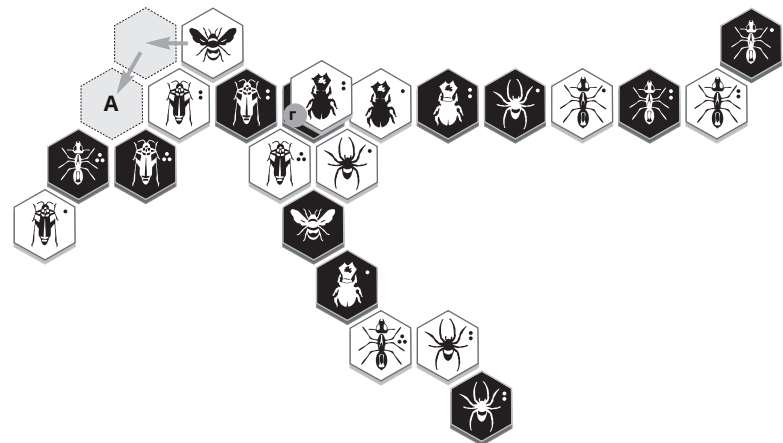
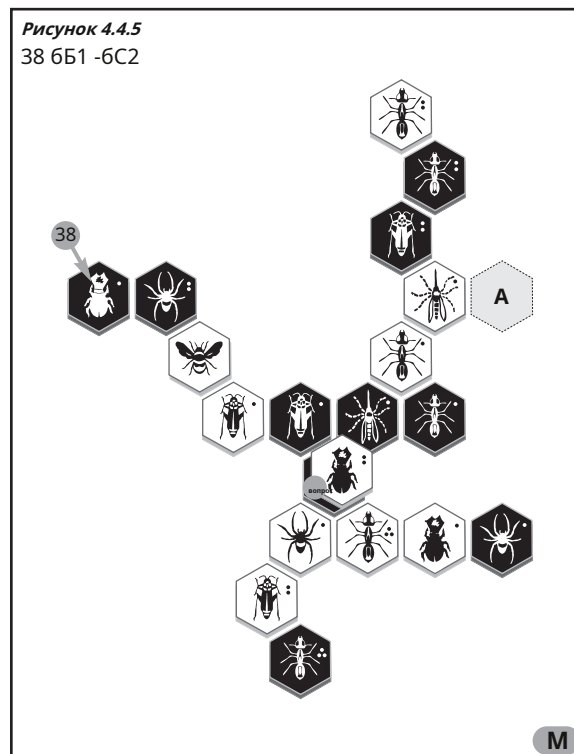
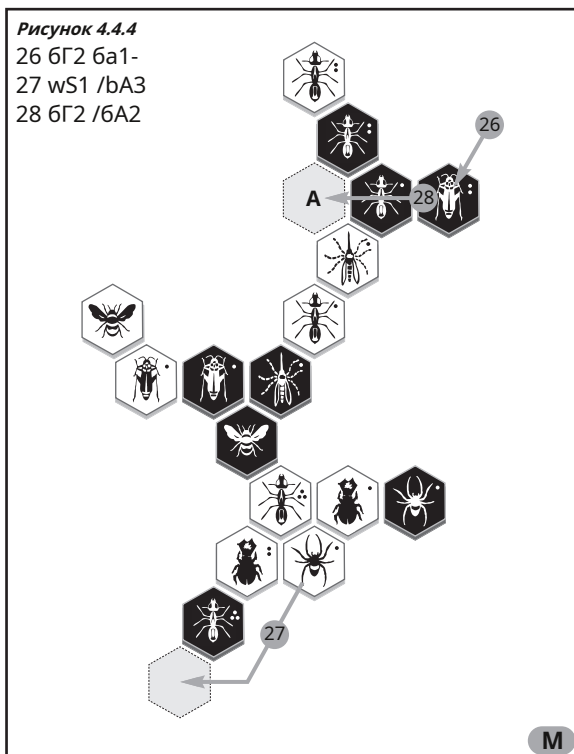


Рисунок 4.4.3





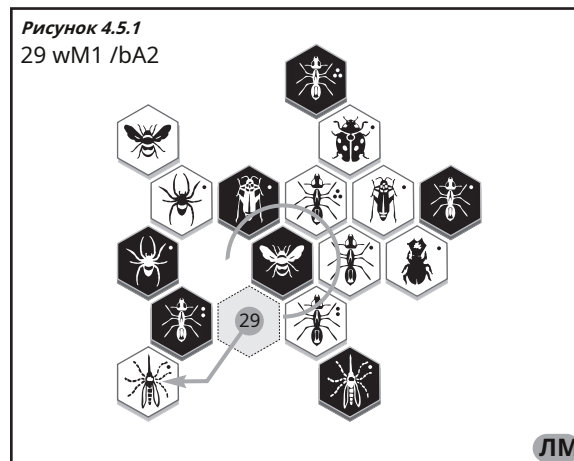
Другой пример, показывающий важность понимания локтей, взят из *U!HV-DrRaven-ringersoll-2011-02-15-0139*. **Рисунок 4.4.4** показаны 26-й и 28-й ходы черных, где размещение Хоппера на внешней стороне локтя с последующим прыжком во внутреннюю часть локтя позволило Черному Муравью № 1 переместиться и использоваться в другом месте. Интересно, что некоторое время спустя Уайт упустил шанс повторить этот трюк и выпустить еще более мощную ошибку.

В **Рисунок 4.4.5** Белые могли бы, разместив Хоппера в пространстве А, иметь возможность выпустить мощного Белого Комара. В конце концов, неспособность белых выпустить «Москито» стоила им игры.

4.5 – Карман

Карман представляет собой С-образное образование из четырех жуков. В закрытом кармане пятый жучок находится в центре, а в открытом — нет. **Рисунок 4.5.1**, из игры *HV-BlackMagic-ringersoll-2010-11-25-1402*, иллюстрирует закрытый карман с центром в Чёрной Королеве, а **Рисунок 4.5.2** (стр. 24), из игры *HV-Фасяо-рингерсолл-2010-09-18-1906*, иллюстрирует открытый карман с центром в пространстве А.

Карманы регулярно используются двумя основными способами. Во-первых, формирование закрытого кармана обычно позволяет обнаружить ошибку в



центр кармана для перемещения. Это особенно важно, если ошибка в кармане — королева. Формирование кармана вокруг Королевы зачастую позволяет ей сбежать. Это, конечно, хорошо, если это ваш ферзь, но плохо, если это ферзь вашего противника.

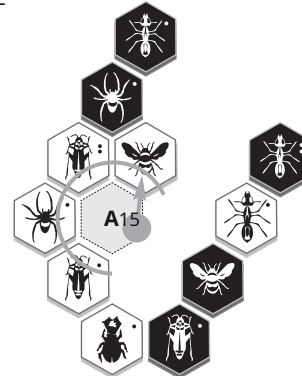
Во-вторых, перемещение жука в открытый карман нередко дает одному или нескольким жукам возможность уйти. Если вы можете контролировать, какие ошибки освобождаются при формировании кармана, это может быть хорошей сделкой с точки зрения количества или качества ошибок. Если заполнение кармана одной ошибкой высвобождает две ваши собственные ошибки, и обе эти ошибки могут быть размещены в позиции для атаки, вы можете получить чистый выигрыш в размере одного злоумышленника. Или, если вы можете обменять Паука или даже Муравья на Жука, и этот Жук сможет затем подняться и попасть в пространство, недоступное для Паука или Муравья, это тоже может быть выгодной сделкой.

Рисунок 4.5.3 и **Рисунок 4.5.4** покажи пример (HV-Black Magic-ringersoll-2010-10-30-2043), в котором карманное формирование позволяет Черному ферзю уйти и ведет непосредственно к победе черных. Выпрыгнув с Черным Хоппером №1 на 32-м ходу, Черные образуют закрытый карман вокруг Черной Королевы, и, поскольку нет белых жуков, которые могли бы удерживать Черную Королеву на месте, Черная Королева убегает на 34-м ходу.

4.6 – Заключение

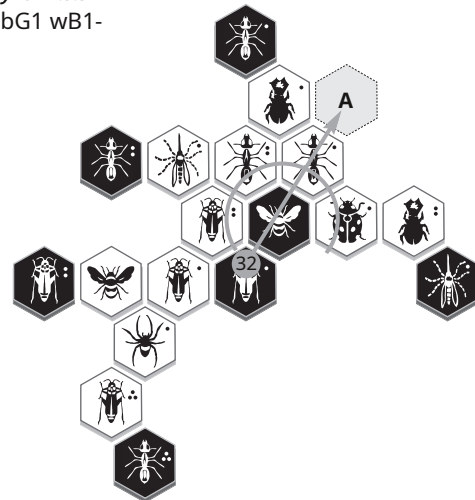
Чтобы «Играть в Hive» ®Как Чемпион»: нужно распознавать формации, влияющие на движение насекомых, понимать сильные и слабые стороны каждой из них, учиться создавать формации, которые улучшают вашу позицию, и избегать формирований, которые вредят вашей позиции.

Рисунок 4.5.2
15 кв. WG2-



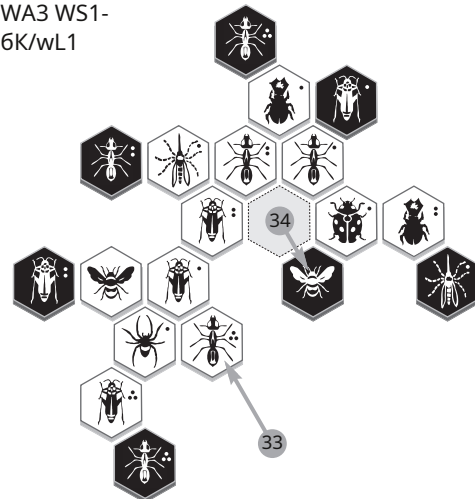
С

Рисунок 4.5.3
32 bG1 wB1-



лМ

Рисунок 4.5.4
33 WA3 WS1-
34 bK/wL1



лМ

Глава 5 – Стратегия в улье

Основная стратегия очевидна: атаковать ферзя противника, защищая свою. Однако, как это сделать, может быть не так очевидно. В этой главе обсуждаются три ключа к победе, а затем эти ключи применяются сначала к двум важным вопросам, возникающим во время игры. И, наконец, они применяются к начальным, средним и финальным этапам типичной игры Hive. ®.

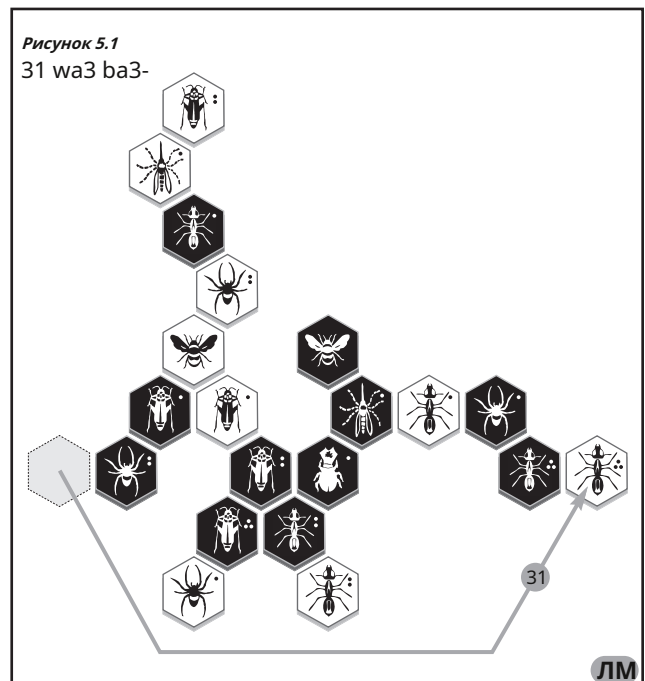
5.1 – Три ключа к победе

Цитата американского военного генерала XIX века резюмирует основную стратегию. Сообщается, что этот генерал сказал: «Придите первым с наибольшим количеством». В этом утверждении выделены три ключа к успешной игре в Hive. Три ® ключа: мобильность, темп и сила; доберитесь туда (мобильность) первым (темп) с наибольшим количеством (силы).

Мобильность в Улье означает сохранение свободы передвижения ваших насекомых. В соответствии с правилами «Единый улей» и «Свобода перемещения» вполне естественно, что насекомые, уже находящиеся в игре и находящиеся внутри улья, начинают терять свободу передвижения. Неподвижный жук нельзя использовать для атаки или защиты. Таким образом, цель должна состоять в том, чтобы контролировать внешнюю часть улья, сохраняя мобильность ваших жуков и одновременно ограничивая мобильность противостоящих жуков.

Рисунок 5.1, из игры *HV-ringersoll-BlackMagic-2010-11-04-2151*, является хорошим примером, который противопоставляет хорошую мобильность плохой мобильности. Эта игра будет более подробно обсуждаться в Главе 8 – Ошибки новичков. Обратите внимание, что после 31-го хода у белых имеется пять мобильных и потенциально мобильных жуков (и еще четыре в резерве), а у черных только один (!) мобильный жучок, кроме ферзя. Разумеется, это преимущество в мобильности привело к победе белых.

Темро подчеркивает временной аспект Hive: важно не ~~тратить~~ ходы впустую. Многие игры выигрываются или проигрываются всего за один ход. Потеря хотя бы одного темпа может превратить выигранную игру в проигранный, а набор всего лишь одного темпа может спасти победу из лап поражения. Поскольку жуки можно размещать только рядом с дружественными жуками, обычно требуется не менее двух ходов, чтобы поместить жучок в



позиция. Выбор точного места для воспроизведения ошибки может иметь решающее значение. Темп, потерянный из-за необходимости переместить ошибку в лучшую позицию, может сыграть решающую роль в победе или проигрыше.

Кто победит в игре (*U!HV-diogocrist-ringersoll-2010-12-02-0150*) изображено на **Рисунок 5.2**? Тщательное рассмотрение показывает, что обоим игрокам осталось всего два хода до победы. Белые побеждают, перемещая Хоппер №3 в клетку С, а затем Жук №1 в клетку D. Черные побеждают, перемещая Хоппер №3 в клетку В, а затем Божью коровку в клетку А. Победа достанется стороне, лидирующей по темпу. В этой конкретной партии черные своим ходом легко выиграли.

Сила относится к количеству ошибок, доступных как для атаки, так и для защиты. Чтобы добиться победы, окружив Королеву противника, требуется шесть жуков. Эти жуки могут быть дружественными или враждебными. Необходимо позаботиться о том, чтобы поддерживать достаточное количество ошибок для выполнения работы. В нападении, если количество жуков, доступных для атаки, меньше, чем количество свободных мест рядом с ферзем противника, у вас возникает очень серьезная проблема. Если нет возможности устранить дополнительные ошибки, у вас может вообще не быть шансов на победу. Аналогичным образом, в тот момент, когда вы уменьшите количество противостоящих жуков, доступных для атаки, до уровня, меньшего, чем количество свободных мест рядом с вашей Королевой, у вас появится отличный шанс на победу. Если ни у одного из игроков нет сил, необходимых для победы, вполне вероятно, что игра закончится вничью.

Рисунок 5.3 показывает критическую точку в игре *HV-DEIBYringersoll-2011-06-12-1139* где у белых уже нет сил добиться победы. Имея три места, которые нужно заполнить, только две жуки в запасе и отсутствие возможности высвободить еще одну жуков, у белых нет шансов. Неудивительно, что эта партия была проиграна еще через 18 ходов.

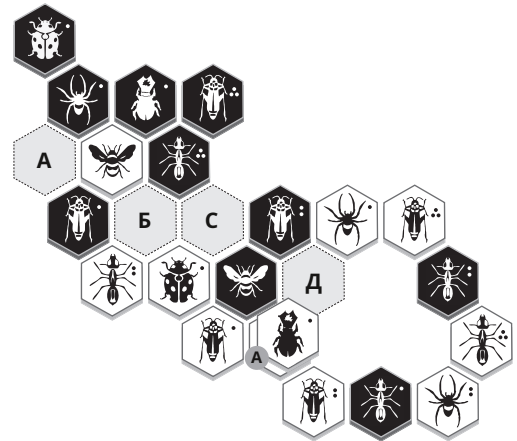
Поймите эти три ключа: мобильность, темп и силу, и вы откроете множество дверей к победе.

5.2 – Атаковать или защищаться

В американской песне в стиле кантри-вестерн говорится, что нужно «знать, когда их держать, и знать, когда их складывать». Переведено в игру Hive®, возникает вопрос:

Рисунок 5.2

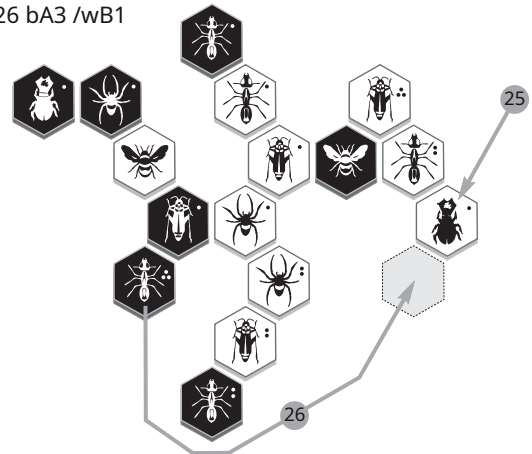
Какая сторона движется? Кто победит?



Л

Рисунок 5.3

25 wB1 wa2\
26 bA3 /wB1



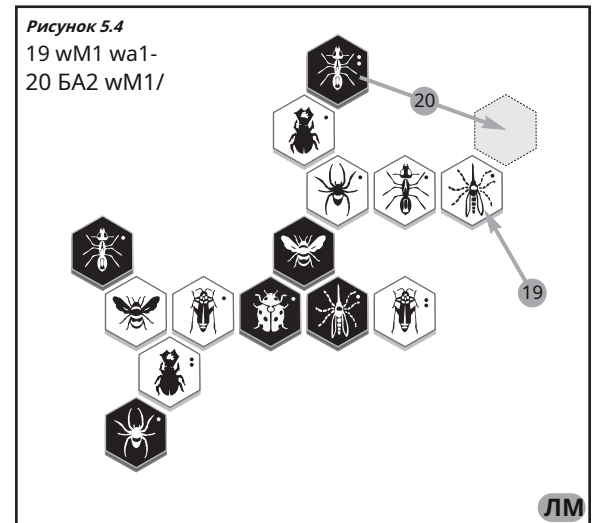
С

«Нападать или защищаться?» Знание того, когда атаковать, а когда защищаться, имеет решающее значение для того, чтобы стать настоящим чемпионом Улья. ®

В типичной игре между игроками равного уровня белые, имея первый ход, переходят в атаку. Если черные смогут выдержать этот первоначальный натиск, в игре наступит момент, когда импульс изменится. Когда это произойдет, начнется контратака черных.

Критическая точка, когда импульс меняется, может быть не так очевидна, как может показаться. Игра *HV-Eucalyx-ringersoll-2011-03-26-1103*, в **Рисунок 5.4**, демонстрирует это. В этой игре черные обороняются, изо всех сил стараясь остановить нападение белых. Сделав, по-видимому, нелогичный ход, черные отпускают булавку (Раздел 6.1.3 – Скрепка – Высвобождение скрепки) на Белом Жуке №1. Это могло, на первый взгляд, дать белым победу, но, внимательно изучив ситуацию, черные поняли, что сейчас идеальное время для начала контратаки. В разделе 7.4.3 – Контратака с темпом продолжение этой партии покажет окончательный результат, когда черные знают, когда начинать атаку.

Знание того, когда атаковать, а когда защищаться, имеет решающее значение для того, чтобы стать Ульем. «Владелец. Точное определение переломного момента при переходе от защиты к атаке и наоборот позволит вам накапливать победы.



5.3 – Место или игра

Три ключа к победе почти никогда не следует рассматривать в вакууме. Каждый из трех должен рассматриваться в свете двух других. Нигде это не проявляется лучше, чем в решении, которое необходимо принять при ответе на вопрос: «Место или игра?» Установка новой ошибки влечет за собой увеличение силы, но также и потенциальную потерю темпа.

Этот тонкий баланс между размещением новых ошибок и удалением существующих помогает сделать эту игру такой приятной. Разместите слишком много, и у вас могут закончиться ошибки, которые можно разместить в финале. Разместите слишком мало, и вы можете быть побеждены превосходящими силами еще до того, как ваши жуки войдут в игру.

Сторона нападения обычно размещает больше ошибок. Нет ничего необычного в том, что белые поставили восемь или девять ошибок, в то время как черные по-прежнему размещают только пять или шесть. В **Рисунок 5.5**, из игры *HV-Black Magic-ringersoll-2010-10-30-2103*, белые идут в атаку и расставили все 13 ошибок. Черные же защищаются и поставили всего девять жуков. Черные были вынуждены реагировать, перемещая жуков, чтобы успешно защитить ферзя.

Темп имеет решающее значение при принятии решения о месте или игре. Ранняя потеря темпа нападающим может позволить защитнику перехватить инициативу. Неверный ход защитника может привести к потере темпа и быстрой потере. Все ходы ферзя должны быть тщательно взвешены. Это особенно важно в дебюте. Необходимо тщательно сопоставить обороноспособность нового места с обороноспособностью старого. Стоит ли терять темп? Есть ли баланс между подвижностью и силой?

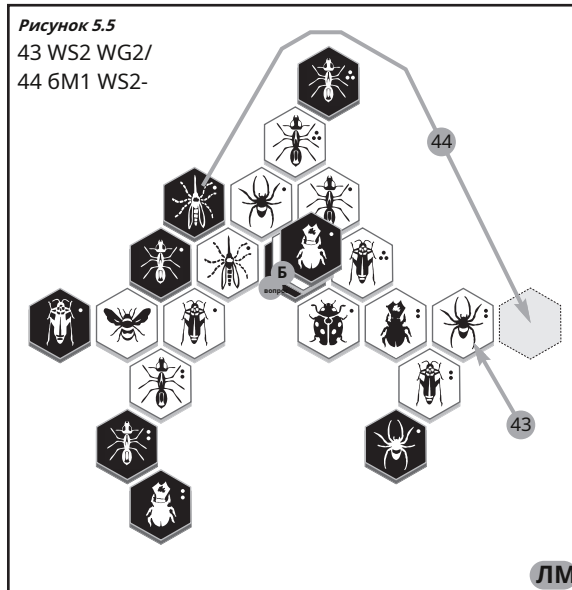
«Размещать или не размещать, вот в чем вопрос». Если бы шекспировский Гамлет играл в эту игру, он мог бы задать этот вопрос. Примените три ключа к этому вопросу, и вам не придется «терпеть пращи и стрелы возмутительной судьбы».

5.4 – Стратегия и ошибки в улье

Каждый из жуков в улье имеет свои сильные и слабые стороны. Понимание стратегических последствий каждого из них позволит Улью-игрок, чтобы играть до максимального потенциала.

Жуки можно сгруппировать в две основные категории: те, которые ограничены стандартным перемещением и не могут подниматься над другими насекомыми, чтобы достичь внутреннего пространства, и те, которые обладают особым движением и могут достигать внутреннего пространства. Королева, Муравей и Паук относятся к первой категории. Жук, Хоппер, Комар и Божья коровка попадают во вторую категорию.

Муравей — самый подвижный насекомый в улье. Его неограниченный радиус действия дает ему возможность атаковать или защищаться в любом месте за пределами улья. Очень важно, чтобы Муравьи были мобильными и готовыми реагировать на любые обстоятельства. Даже несмотря на превосходное передвижение, Муравей не может добраться до каждого открытого пространства в улье. Правило свободы передвижения не позволит муравью проникать во внутренние помещения.



продемонстрировано в **Рисунок 5.6** из игры *U!HV-cheweeringersoll-2011-02-17-0147*. Черный Муравей №2 мобилен, но ворота, защищающие пространство А, не позволяют ему выиграть игру.

Большинство игроков сходятся во мнении, что Паук — самый слабый насекомый в улье. Но это не значит, что Паук бесполезен. В начале игры, когда улей еще мал, Паук может быстро добраться до ближайшего места. В конце игры правильно размещенного Паука можно использовать как в нападении, так и в защите (Глава 7.11 – Использование пауков).

Насекомые второй категории, те, которые могут проникать во внутренние помещения, очень важны. Необходимо стратегически планировать, чтобы держать под рукой достаточное количество этих жуков, чтобы добраться до внутренних пространств, которые могут быть заблокированы для Муравья и Паука (Глава 6.3 – Блок). Оглядываясь назад на **Рисунок 5.6**, мы видим, что при правильном стратегическом планировании черные смогли ввести Хоппера в пространство В, чтобы атаковать пространство А. Если бы ни одна из этих ошибок второй категории не была доступна, это пространство не могло бы быть заполнено, и перспективы игры черных были бы туманными.

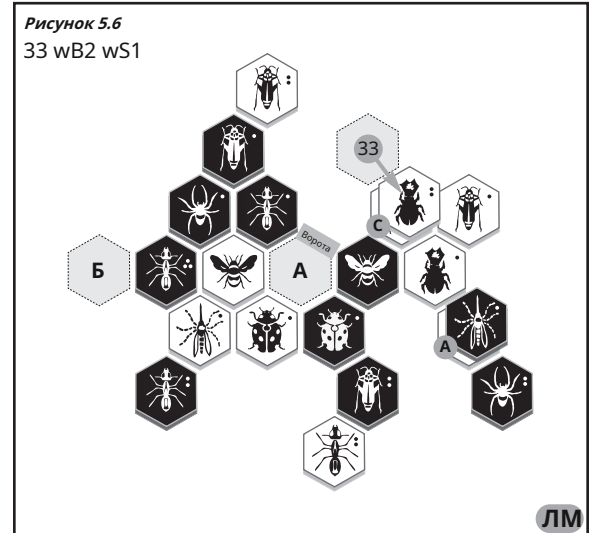
При работе с ошибками второй категории также необходимо учитывать темп. Способность Хоппера на дальнюю дальность действия может позволить ему прыгнуть в отдаленное пространство. Ограниченная дальность действия божьей коровки потребует более близкого размещения, в то время как медленная скорость жука может потребовать многих движений, чтобы занять позицию для атаки.

Стратегия варьируется от ошибки к ошибке. Изучите сильные и слабые стороны каждого из них, и вы сможете правильно использовать их для подсчета побед.

5.5 – Дебютная стратегия белых

При первом ходе белые имеют преимущество агрессора по дебюту. Чтобы получить максимальную выгоду от этого неотъемлемого преимущества, белые должны сделать три вещи. Во-первых, белые должны рано сыграть ферзем. Ожидание четвертого хода для игры ферзем может серьезно ограничить раннюю мобильность белых и поставить под угрозу исход игры.

Во-вторых, белые должны играть агрессивно. Первый ход не создает автоматически преимущества. Для этого белые должны атаковать раньше. И в-третьих, белые должны как можно быстрее обездвигить черного ферзя. Неспособность обездвигить ферзя противника может позволить черным легко остановить атаку белых. Самый быстрый способ обездвигить ферзя противника — использовать



булавка (Глава 6 – Булавка). Однако если противостоящая королева находится в дальнем конце улья и не может улучшить свою позицию движением, она, по сути, неподвижна. В этом случае время можно потратить на создание новых ошибок, а не на перемещение существующих ошибок в атакующую позицию.

Рисунок 5.7 показывает открытую позицию из игры ХВрингерсолл-Фуманчу-2010-09-23-1050 в которой белые быстро достигли всех трёх дебютных целей. Обратите внимание, как на девятом ходу белые связывают черного ферзя.

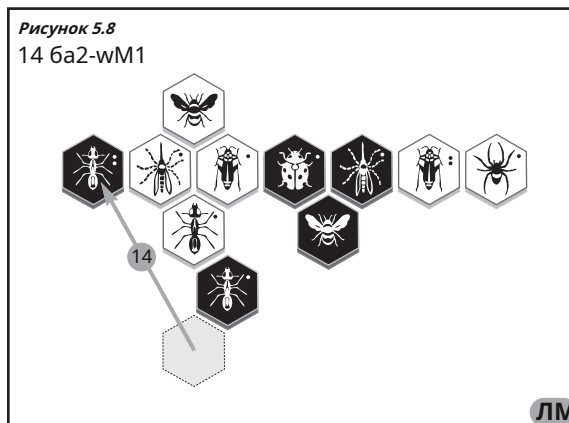
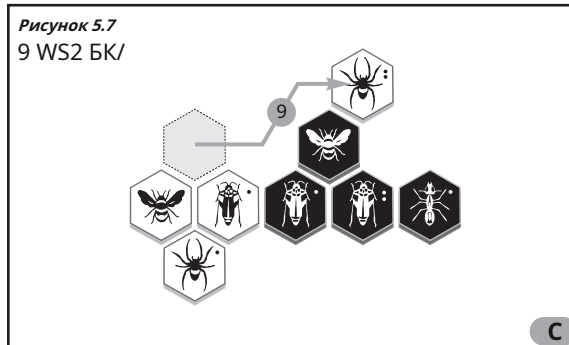
Атака! Атака! Атака! Чтобы в полной мере воспользоваться темпом, полученным благодаря первому ходу, белые должны атаковать быстро и решительно.

5.6 – Дебютная стратегия черных

Ход вторым – определенный недостаток для черных, но он не обязательно должен быть фатальным. Черные могут, применив три основные дебютные стратегии, сыграть хорошую игру и, возможно, одержать победу. Как и белые, черные должны рано сыграть ферзя. Партии нельзя выиграть в дебюте, но их точно можно проиграть в дебюте. И один из самых быстрых способов проиграть в дебюте — не суметь ввести ферзя в игру раньше.

Вторая дебютная стратегия черных – создать хорошую оборонительную позицию. Точно так же, как Хопперы, Жуки, Божьи коровки и Комары могут прыгать в окруженные пространства, они также могут выпрыгивать. Если оставить одну или две из этих ошибок рядом с ферзем, это может позволить правильно рассчитанному исходу сорвать атаку белых, начать контратаку и, возможно, одержать победу. Более подробное обсуждение этого вопроса содержится в главе 7.2 «Защита ферзя».

И, наконец, черным важно быстро ввести в игру Муравьев. Как лучшие защитники, муравьи могут быстро суетиться по улью, обездвигивая противостоящих насекомых и защищаясь от надвигающихся атак. Игра HV-ringersoll-Фуманчу-2010-11-21-1420, в **Рисунок 5.8**, показывает это исключительно хорошо. Обратите внимание, что у черных есть два жука-защитника рядом с королевой (божья коровка и комар), а двое из трех муравьев уже находятся в улье. Кроме того, оба Ant мобильны и используются с пользой (в данном случае зафиксированы две ценные ошибки).



Интересно отметить, что тип разыгрываемого дебюта (Глава 9.0 – Теория дебюта) обычно определяется игроком, который ставит ферзя на второе место. Поскольку компактные игры со множеством сгруппированных вместе ошибок обычно благоприятствуют атакующему, многие защитники ставят перед собой цель сыграть дебют, в результате которого два ферзя оказываются в непосредственной близости, или работать над распространением игры, формируя протяженные линии из одиночных ошибок. В любом из этих случаев черным легче сыграть на ничью. Более подробную информацию по этому вопросу можно найти в Главе 7.7 – Игра на ничью.

Чтобы стабильно побеждать черными, важно организовать хорошую защиту. Используйте хороших защитников рядом с вашей королевой и быстро вводите в игру своих муравьев.

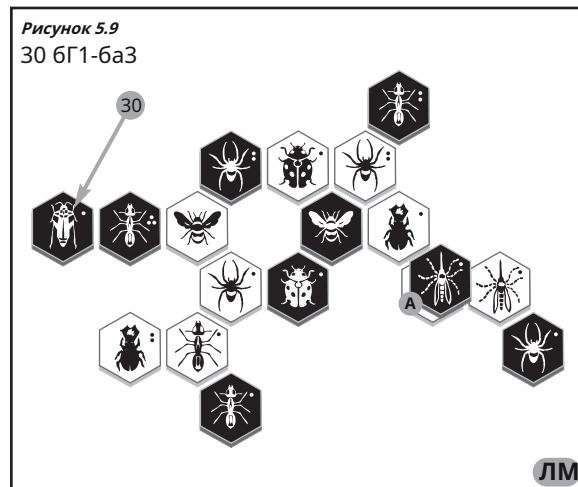
5.7 – Стратегия в середине игры

Уже говорилось, что партии в дебюте нельзя выиграть, но можно проиграть. В середине игры это не так. Используя хорошую стратегию и тактику, которая будет обсуждаться далее в этой книге, многие игроки смогут добиться победы в середине игры.

Баланс между тремя ключами к победе нигде не является более важным, чем на этом этапе игры. Мобильность, пожалуй, самый важный ключ. Мобильность позволяет игроку максимально эффективно использовать силу насекомых, находящихся в его распоряжении. В частности, Mobile Ants можно использовать для фиксации (Глава 6.1 – Пин) противоположных ошибок. Эти правильно расположенные булавки могут уменьшить силу и подвижность противника, сохраняя при этом свою собственную.

Понимание темпа жизненно важно для понимания того, когда атаковать. **Рисунок 5.9** показывает позицию в середине игры из игры *U!HVbird-ringersoll-2010-12-12-2109* в которой правильный расчет темпа позволил белым начать неостановимую атаку. Подробнее об этой игре будет рассказано в Главе 7.4 – Контратака.

Большинство игр заканчиваются в середине игры. Но иногда ни один из игроков не может добиться победы в середине игры, и игра переходит в эндшпиль. В середине игры важно заранее планировать возможность эндшпиля. Очень важно поддерживать наличие правильных ошибок для размещения в поздней игре. Не вносите новую ошибку, если не уверены, что она принесет полезную пользу.



В середине игры выигрывается и проигрывается больше игр, чем в любое другое время. Научитесь применять три ключа в это критическое время, и вы победите.

5.8 – Стратегия эндшпиля

Игра в Улей ® считается эндшпилем, когда все или почти все баги с каждой стороны были расставлены. В это время самым важным фактором является сила. Чтобы добиться победы, у игрока должно быть достаточно жуков, чтобы окружить Королеву противника.

Необходимо учитывать не только количество ошибок, но и их тип. Как упоминалось ранее, в заблокированные места могут попасть только жуки, прыгуны, комары и божьи коровки. Необходимо проявлять осторожность при раннем воспроизведении этих ошибок. Неспособность сохранить достаточное количество этих ошибок в резерве может легко стоить победы.

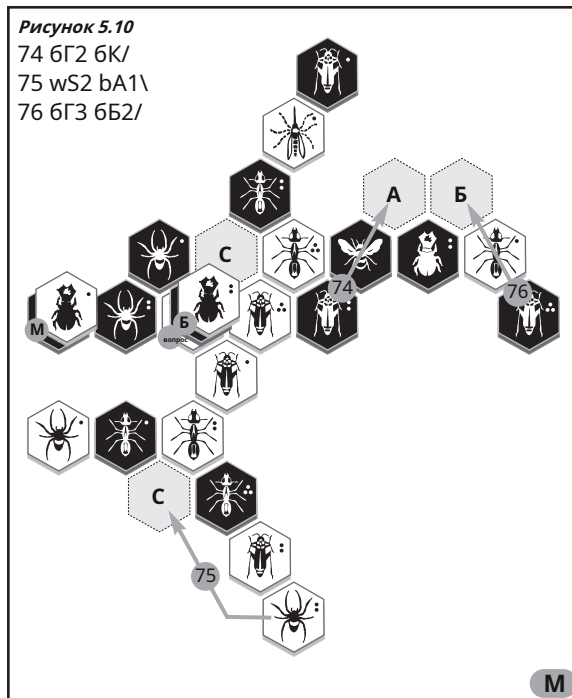
Мобильность – второе соображение. Учитывая, что в улей попадают все насекомые, возникает вопрос: «Какие насекомые являются мобильными?»

Хороший пример эндшпильной позиции показан на рис. **Рисунок 5.10** из игры *HV-humdeabril-ringersoll-2010-24-12-0303*. Здесь черные добиваются победы, потому что заполнение 2 к 1 (раздел 6.4.3) позволяет выпустить Жука №2. Жук на вершине улья, работая вместе с Черным Хоппером №1, имеющим хорошие возможности для прыжка в атакующую позицию в пространстве С, обеспечивает победу.

Количество ошибок — самый важный ключ в финале. Убедитесь, что у вас достаточно ошибок, чтобы одержать заслуженную победу!

5.9 – Заключение

Изучение базовой стратегии игры в Nive позволит новому игроку быстро пройти путь от новичка до ученика и мастера. Хорошо изучите эти стратегии и последующие тактики, и вскоре вы начнете играть в Nive.® как чемпион!



Глава 6.1 – Булавка

Одна из первых тактик нового Улья — игрок узнает, что это Приколоть. Существует множество обстоятельств, когда вражескую ошибку можно легко обездвигить, правильно применив правило One Nive. Это достигается путем перемещения одного из ваших дружественных жуков рядом с вражеским жуком. Если перемещение вражеского жука приведет к отключению только что перемещенного жука от улья, то вражеский жучок не сможет двигаться.

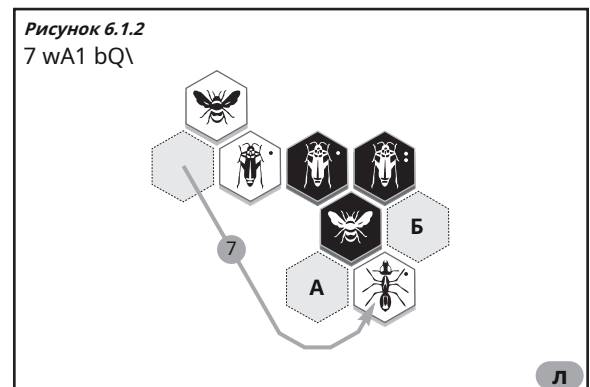
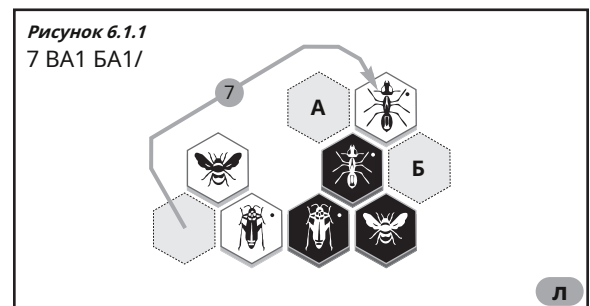
Но булавка — это нечто большее, чем кажется на первый взгляд. Бывают ситуации, когда штифт можно заменить, а иногда даже отпустить.

Не все контакты одинаковы, поэтому первоначальное расположение контактов может иметь решающее значение. Настоящий улей Мастер осознает тонкие различия в расположении кеглей и планирует заранее, чтобы наиболее эффективно применять не только эту базовую тактику, но и другие взаимосвязанные тактики, которые будут обсуждаться и изучаться позже.

6.1.1 – Установка булавки

Первым осмотром должен быть сам штифт и способ его установки. В **Рисунок 6.1.1**, из игры *U!HV-ringersolpirtscire-2010-10-23-1630* Белый Муравей №1 удерживает Черного Муравья №1, перемещая его, как показано на рисунке. Обратите внимание, что после этого хода Белого Муравья Черный Муравей не может двигаться, не отключив Белого Муравья от улья и тем самым не нарушив правило Одного Улья. Белый Муравей мог бы с тем же успехом переместиться в пространство А и добиться тех же результатов. Но теперь сравните пространство В. Если бы Белый Муравей переместился в пространство В, либо Черный Муравей, либо Черная Королева могли бы переместиться, не нарушая правила Одного Улья. Этот пример демонстрирует базовую булавку, вокруг которой происходит большая часть игры Nive. «шарниры».

Эта тактика особенно эффективна при использовании против вражеской Королевы. Сделав королеву неподвижной, гораздо легче спланировать и провести атаку. **Рисунок 6.1.2**, из игры *U!HV-diogocrist-ringersoll-2010-12-02-0150*, очень похоже на **Рисунок 6.1.1** за исключением того факта, что Белый Муравей №1 теперь сдерживает Черную Королеву. Те же комментарии относительно места А и места В в **Рисунок 6.1.1** также применимо к ситуации на втором рисунке.



В других случаях мощная ошибка, такая как Муравей или Жук, может быть закреплена менее мощной ошибкой. Пауки особенно полезны в дебюте, когда вашему противнику доступно меньше вариантов перемещения или размещения. Обратите внимание, что **Рисунок 6.1.3**, из игры *HV-ringersoll-albedo-2010-08-22-2137*, аналогично двум предыдущим примерам. Однако существует огромная разница. В этом случае менее сильная фигура (Паук) связывает более сильную фигуру (Муравей). Этот пример также подчеркивает разницу в способностях к передвижению между Пауком и Муравьем. Белый Муравей в **Рисунок 6.1.2** (стр. 33) есть выбор. Он может разместить булавку в любом из двух мест. Благодаря ограниченному передвижению Белый Паук **Рисунок 6.1.3** не имеет выбора; он должен разместить штифт, как показано.

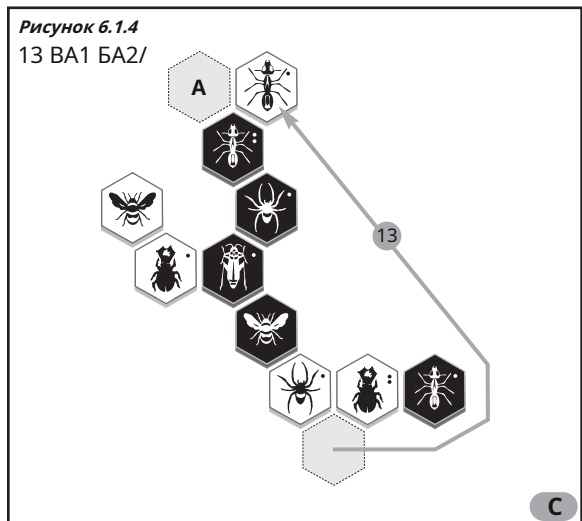
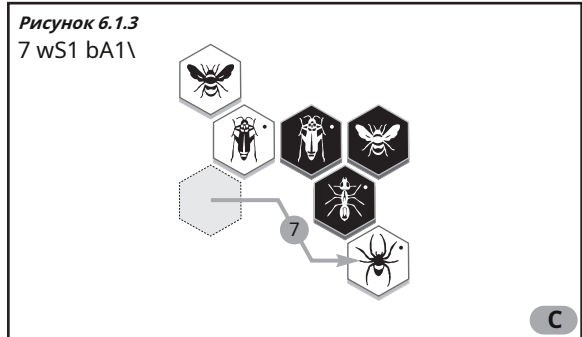
Вы можете использовать одну ошибку, чтобы зафиксировать более одной противоположной ошибки. В **Рисунок 6.1.4**, из игры *U/HV-Eucalyxringersoll-2010-08-29-1321*, Уайт только что установил булавку с Муравей №1. Это двойная булавка, на которой закреплены Черный Муравей №2 и Черный Паук №1. Эта двойная булавка не только делает Белого Муравья №1 мобильным и свободным для использования в другом месте в нужное время, но и обеспечивает чистый прирост силы, доступной для атаки.

Сейчас подходящее время, чтобы представить еще одну концепцию, важную для понимания булавки. Штифт, помещенный в **Рисунок 6.1.4** будет называться локтевым штифтом. Это связано с тем, что конечная позиция закрепляемой ошибки находится внутри колена (раздел 4.4). С другой стороны, если бы Белый Муравей был помещен в пространство А, булавка была бы линейной булавкой, потому что закрепленный жучок и закрепленный жучок соединены прямой линией.

Учитывая три важные концепции: силу, мобильность и темп, булавка — очень хороший способ уменьшить мобильность и доступную силу вашего противника.

6.1.2 – Замена штифта

Из-за своей мобильности муравьи являются наиболее распространенными жуками, используемыми для установки булавки. Недостаток того, что Муравей закрепляет другую фигуру, заключается в том, что Муравей, хотя и используется в качестве булавки, не может быть использован где-либо еще. (Если Муравей двинется, противоположная, ранее закрепленная фигура будет освобождена.)



Однако существует тактика, которую можно использовать для освобождения ошибки (особенно Ant), которая используется для фиксации противоположной ошибки. Хоппер, Паук, Жук или Божья коровка могут быть размещены так, чтобы их следующий ход также зафиксировал вражескую ошибку, тем самым освободив ранее закрепленную ошибку для более важного использования в другом месте.

Продолжаем игру *U!HV-Eucalyx-ringersoll-2010-29-08-1321*, только что использованный в предыдущем разделе, мы приходим к **Рисунок 6.1.5**. Это демонстрирует классическую замену штифта Хоппера. На 19-м и 20-м ходу оба игрока готовятся к замене кеглей. К несчастью для черных, замена белого кегли завершается первой, а когда белый муравей отпускается, он немедленно перемещается в клетку А и закрепляет черного муравья №1.

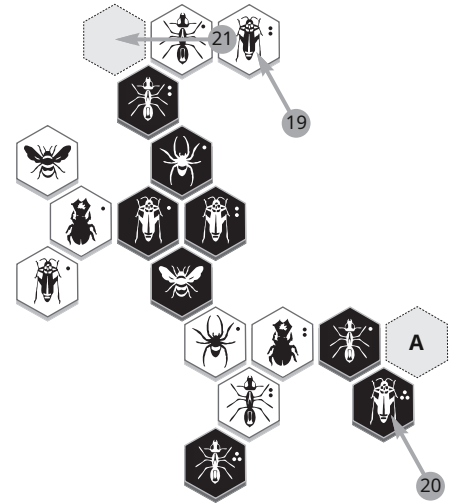
В этом примере оба игрока использовали Хопперы для замены кеглей, но Паук справится с этой задачей не хуже. В следующем примере показана не совсем классическая замена штифта в исполнении Spider.

Рисунок 6.1.6 показывает эту не классическую замену штифта Паука из игры *U!HV-Eucalyx-ringersoll-2010-08-30-2234*. Черный Паук №2 вступает в игру на 26-м ходу, а затем на 28-м ходу выполняет замену кегли, перемещаясь на клетку А.

Разумеется, важно позаботиться о том, чтобы новая ошибка была размещена таким образом, чтобы она могла переместиться в намеченное целевое пространство. Но это не единственное соображение. При классической замене булавки также может возникнуть опасность, что вражеская ошибка может закрепить как вашу новую ошибку, так и исходную закрепленную ошибку. И, наконец, эта тактика требует двух ходов, поэтому вы должны быть уверены, что выигрыш от устранения ошибки компенсирует потерю темпа. По этой последней причине эта тактика обычно не применяется на ранних стадиях игры, когда темп жизненно важен.

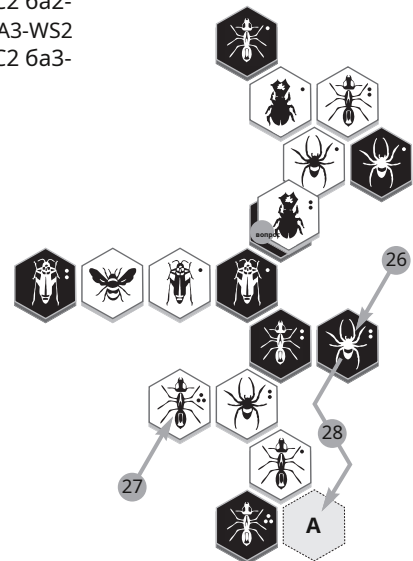
Ищите возможности заменить булавки и освободить ценных муравьев для использования в другом месте улья.

Рисунок 6.1.5
19 WG2 WA1-
20 6ГЗ 6a1\
21 WG2 -wA1



C

Рисунок 6.1.6
26 6C2 6a2-
27 WA3-WS2
28 6C2 6a3-



C

6.1.3 – Снятие булавки

Когда обнаружена важная ошибка, игрок может оказаться в невыгодном положении. Поэтому хороший игрок всегда ищет ситуации, позволяющие выпустить кеглю. Приколотый жучок в локте демонстрирует, как это можно сделать.

В игре *UIHV-DrRaven-ringersoll-2011-02-15-0139*, Показано в **Рисунок 6.1.7**, Черные размещают Хоппер на 26-м ходу, а затем на 28-м ходу Хоппер прыгает в пространство А, внутри локтя. Это освобождает черного муравья №1, и в данном случае это хорошая сделка для черных, поскольку Муравей будет лучшим защитником, чем Хоппер.

Рисунок 6.1.8 демонстрирует еще один выпуск булавки, на этот раз с помощью паука. Конкретный пример из игры *HVddyer-ringersoll-2010-09-18-0032*. Когда Черный Паук №1 входит во внутреннюю часть локтя, Черный Муравей №1 высвобождается с внешней стороны локтя. И снова более ценный Муравей был выпущен, а менее ценный Паук остался позади.

Если вы отметите важную ошибку, это может улучшить вашу ситуацию. Следите за этими шансами.

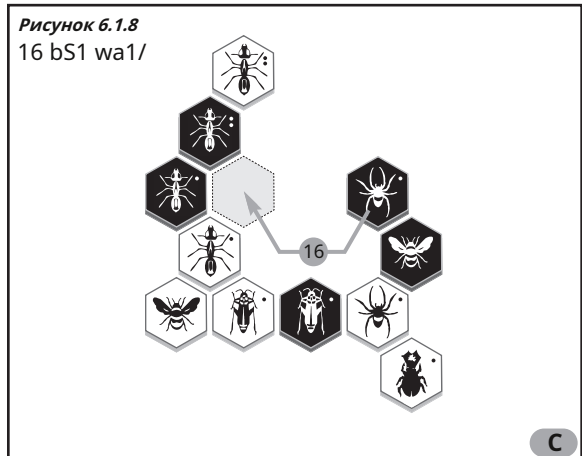
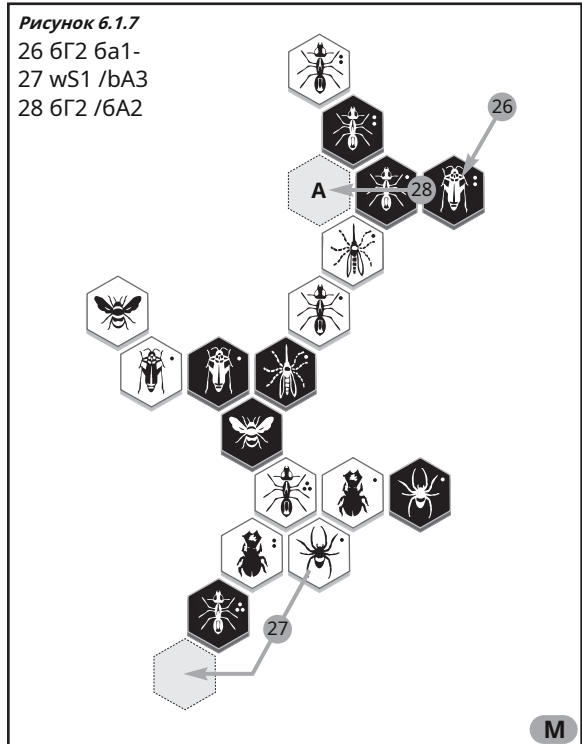
6.1.4 – Выбор размещения штифтов

Не все контакты одинаковы. При использовании Ant для размещения булавки у вас, вероятно, будет выбор точного размещения булавки. Индивидуальные обстоятельства помогут вам решить, где лучше всего разместиться. Вот несколько вопросов, которые следует задать и ответить, прежде чем принять окончательное решение:

Есть ли какие-нибудь вражеские жуки, которые могут немедленно выпустить вашу булавку? Если таковые имеются, возможно, вы захотите не тратить темп на инициализацию вывода.

Есть ли вражеские ошибки, которые впоследствии могут повторить и вашу ошибку? Особенно опасен Хоппер внутри улья, готовый выпрыгнуть. Если Хоппер находится рядом с вашей Королевой и выпрыгивание не приведет к освобождению вашей Королевы, тогда Хоппер не только закрепит вашу ошибку, но и продолжит угрожать вашей Королеве.

Есть ли у вас баги в запасе? Если да, и позднее вам потребуется заменить палец, то будет ли линейный или угловой палец обеспечивать наилучшее положение после замены пальца?



Есть ли позиции, которые блокируют доступ к вашей королеве или вражеской королеве? (См. главу 6.3 – Блок.) Если у вас нет доступных жуков или прыгунов, будьте очень осторожны, если ваша булавка заблокирует доступ к вражеской королеве. Если у вашего противника нет в наличии Жуков или Хопперов, то блокирование доступа к вашей Королеве обеспечит защиту в эндшпиле.

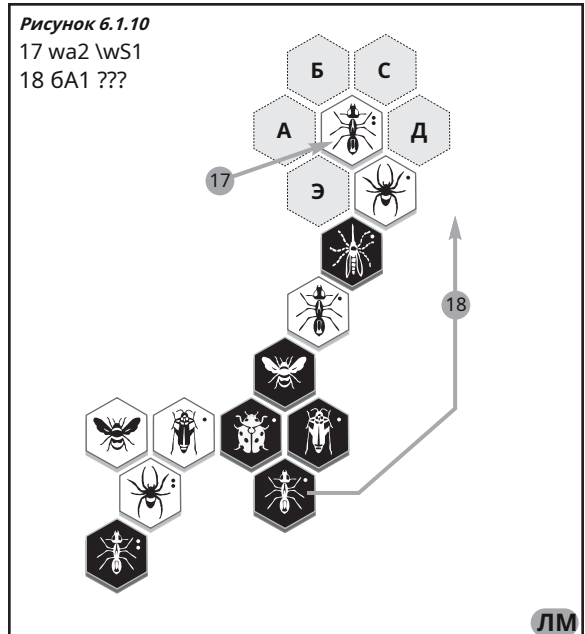
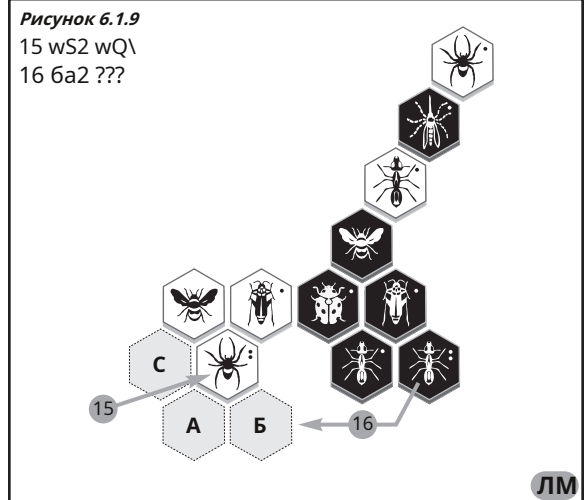
Если у вашего оппонента есть в запасе жуки, какие места доступны для размещения новых жуков после вашей метки? Во многих случаях, если ваша первоначальная булавка представляет собой локтевую булавку, а ваш противник размещает новую ошибку рядом с закрепленной ошибкой, вы можете немедленно переместить свою кнопку, чтобы закрепить вновь установленную ошибку и первоначально закрепленную ошибку.

Вышеизложенное дает несколько примеров того, на что следует обратить внимание при принятии решения о том, где разместить булавку. С опытом и умением смотреть на два, три или более поворотов вперед, ваше расположение кеглей будет продолжать улучшаться. И наоборот, это понимание поможет вам подготовиться к кеглям, поставленным вашим противником, и отреагировать на них.

Теперь мы будем следить за игрой *U!HV-Eucalyx-ringersoll-2010-12-09-1213и* посмотрите, как расположение булавок повлияло на результаты. В **Рисунок 6.1.9** Уайт только что сыграл Паука №2. Если черные не схватят Паука немедленно, он двинется к двум Черным Муравьям, сковав одного из них. Чтобы сохранить мобильность Черного Хоппера №1, Блэк решает прикрепиться к Муравью №2. Какое пространство он выбирает?

Если черные обеспокоены размещением новой ошибки в пространстве С, то черные поместят булавку из поля А. Но если черные решат закрепить булавку из поля А, тогда, когда черные атакуют, переместив жучок в пространство С, булавка на белом пауке Будет выпущен. С другой стороны, если белые решат закрепить позицию В, то область С останется доступной для размещения новых белых жуков. Решив, что контроль над размещением белых жуков важнее, черные выбрали поле А. Позже мы увидим последствия этого выбора черных.

Уайт продолжил, приведя Муравей №2, как показано на **Рисунок 6.1.10**. Блэк решил связать с Муравей №1. Но где разместить булавку? Встроенная булавка из пространства В сводит к минимуму возможность последующего выпуска булавки в колено и ограничивает размещение белых новых жуков в пространствах А и С. Но это позволяет разместить новую булавку в пространстве D.



Перемещение локтя в пространство С может позволить позднее выпустить булавку, но у него есть то преимущество, что оно ограничивает размещение новых белых жуков в пространстве D. Если новый жучок помещается в пространство А, то Черный Муравей может переместить булавку и трех белых жуков. был бы прижат только одним Черным Муравейком. Однако, если новая ошибка будет помещена в пространство А и закреплена Черным Муравьем № 2, белый жук, перемещенный в пространство Е, освободит двух белых жуков.

При установке булавки следует учитывать гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд. В реальной игре черные выбрали расположение на линии В.

Игра продвинулась и в **Рисунок 6.1.11**, Уайт готовится к замене кегли на Хоппер №3. После фактического размещения черного муравья № 2 белые могут успешно заменить кеглю и освободить муравья № 3. Но если бы Черный Муравей №2 был помещен в клетку В, а не в его фактическое местоположение, попытка замены кегли привела бы к кольцу (Раздел 4.3 – Кольцо), и Черный мог бы отреагировать таким образом, что Белый Муравей все равно был бы скреплен. .

Обратите внимание, что размещение кегли Черным Муравей № 2 на 16-м ходу влияет на исход игры девятью ходами позже.

И наконец, **Рисунок 6.1.12** показано появление Белого Комара на 31-м ходу. Белый Комар вступает в игру рядом с Белым Муравьем №2 и, следовательно, сразу же обладает превосходной мобильностью, чем Муравей. Черные могут оставить булавку на Белом Муравье №2 или переместить булавку на Белого Комара. В любом случае, тот или иной из Белых жуков будет мобильным.

Но если бы черные поставили булавку из поля С, Белый Комар не смог бы войти в игру в указанное место. А если бы он вошел в игру в пространстве А, Черный Муравей мог бы переместить булавку на Комара, и и Белый Комар, и Белый Муравей №2 были бы прижаты одним Черным Муравьем!

Рисунок 6.1.11
25 WG3 WA3-

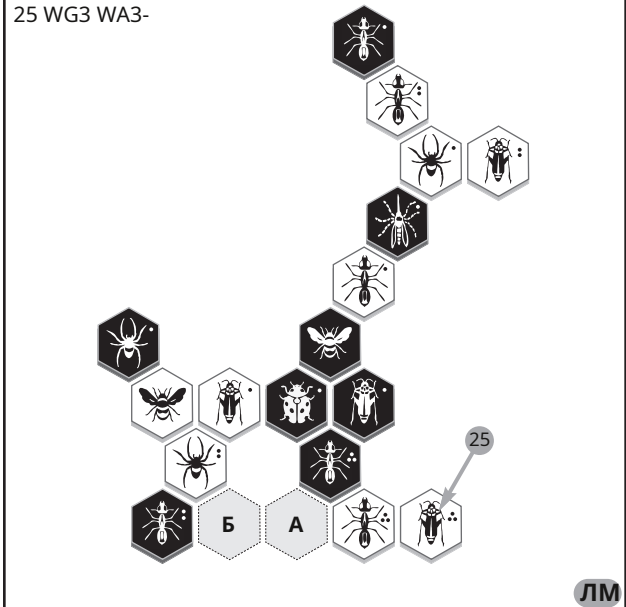
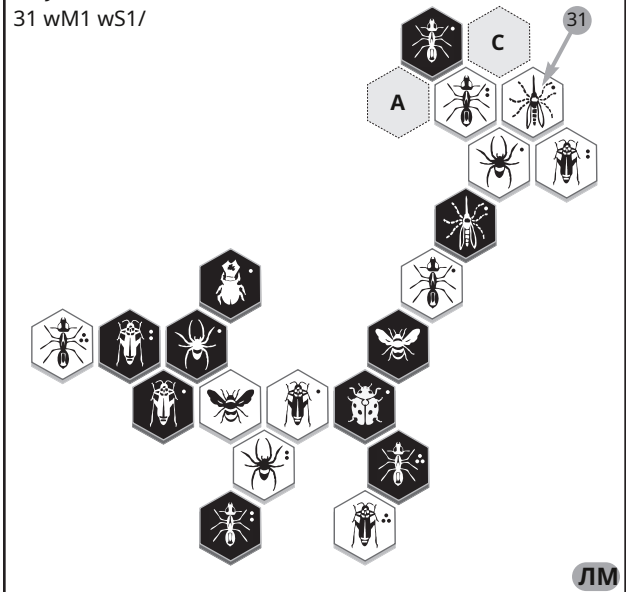


Рисунок 6.1.12
31 wM1 wS1/



Опытный игрок тратит время на то, чтобы тщательно выбрать расположение кеглей. Если вы сделаете то же самое, то вскоре станете экспертом.

6.1.5 – Двухнаправленный контакт

Понятие двухнаправленного штыря можно представить в **Рисунке 6.1.13**, из игры *HV-seneca29-ringersoll-2011-17-09-1536*. Черный бункер №2 находится в центре двухнаправленного штыря. Обратите внимание, как эта ошибка закреплена с двух разных сторон. В левом верхнем углу Хоппер прижат Чёрным Пауком №2 и жуками за ним. Справа его прижимает Черный Хоппер №3 и Белый Паук за ним. Эта двухнаправленная связка имеет решающее значение, поскольку Черный Хоппер №2 находится в оборонительной позиции рядом с Черной Королевой.

Если бы он был закреплён только по одному, он мог бы свободно перемещаться, как только будет заполнено пространство А или пространство В. Освободив место рядом с ферзем, черные не проиграют. Но благодаря двухнаправленной связке атака белых будет успешной до того, как у черного прыгуна появится шанс уйти.

В некоторых случаях второй вывод будет избыточным и ненужным. Но во время атаки ищите возможности удерживать защитника противника на месте, используя эту превосходную тактику.

Рисунок 6.1.13
41 wS1 bG3-



6.1.6 – Заключение

Концепция The Pin — это базовая концепция, с которой начинался Hive. Игроки учатся очень рано. Но, как вы можете видеть, в базовом штыре есть нюансы, которые можно узнать только методом проб и ошибок, опыта и изучения.

Глава 6.2 – Обложка

Несмотря на свою медлительность, Жук — очень мощный насекомый. Сила Жука заключается в его способности взбираться на улей. (См. раздел 2.2 – Жук.)

Частично сила Жука заключается в том, что восхождение на улей позволяет Жуку достичь внутреннего пространства, недоступного для насекомых, которые передвигаются стандартным образом. Но большая часть силы Жука исходит от того, что мы будем называть Укрытием. Укрытие жука означает его способность прикрывать противостоящую ошибку и обездвигивать ее. Мало того, что противостоящая ошибка, покрытая таким образом, не может двигаться, но для целей размещения новых ошибок цвет этого пространства изменяется на цвет самого верхнего Жука.

6.2.1 – Обездвигить ферзя

Укрытие жука является особенно опасным оружием, когда прикрытым жуком является королева противника. Поскольку она не может сбежать, окружить Королеву теперь гораздо проще.

Давайте посмотрим на *HV-lukiejro-ringersoll-2010-07-29-2049*, игра, в которой обездвигивание ферзя черных приводит к заслуженной победе белых. **Рисунок 6.2.1** показаны ходы 26 и 27. Черный Муравей прижимает двух белых жуков в самом дальнем уголке улья, а затем Белый Жук №1 накрывает Черную Королеву.

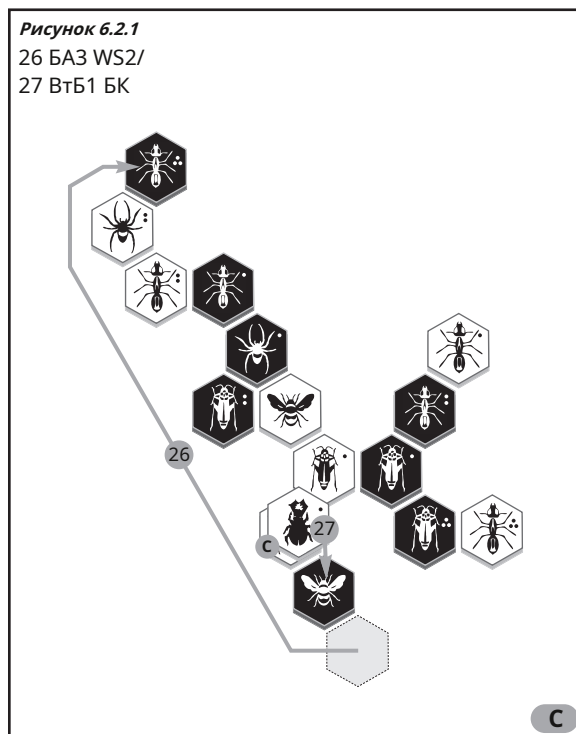
Черная Королева не может сбежать.

Укрытие Жука — отличный способ обездвигить Королеву противника, сделать невозможным ее побег и, таким образом, подготовиться к финальной атаке.

6.2.2 – Прямое сброс

Когда Королева будет закрыта, вполне вероятно, что новые жуки смогут размещаться в непосредственной близости от Королевы! Это называется прямым падением и представляет собой очень серьезную угрозу. Обычно новому жуку требуется как минимум два хода, чтобы атаковать Королеву. В первый ход устанавливается новая ошибка, а во второй ход она перемещается в позицию против ферзя противника. Но когда Королева покрыта и новые жуки могут быть размещены в соседних клетках, темп увеличивается с каждым

Рисунок 6.2.1
26 БАЗ WS2/
27 ВтБ1 БК



Жук упал сразу рядом с Королевой. Понимая, что многие игры выигрываются или проигрываются только в одном темпе, легко увидеть ценность прикрытия Жуком вражеского Королева.

Теперь давайте рассмотрим **Рисунок 6.2.2**, продолжение игры *HV-lukiejro-ringersoll-2010-07-29-2049* из предыдущего раздела. Здесь, как и на предыдущем рисунке, накрыта Черная Королева. Из пяти пустых пространств вокруг Королевы только в двух соседствуют Черные жуки. Пространства А, В и С не связаны с какими-либо черными жуками и, следовательно, находятся под угрозой прямого размещения новых белых жуков.

Эта угроза фактически вынуждает черных ответить, как показано в 34-м ходу. Конечно, белые переносят укрытие жука не только что передвинутого черного муравья. Эта кавер-версия «Черного муравья» оказывает тройное негативное влияние на игру Блэков. Черная Королева остается прикованной. Черный Муравей теперь навсегда удален из игры. И, отойдя, Черный Муравей выпустил булавку Белого Муравья №1. Теперь этот Муравей может присоединиться к атаке или использоваться для защиты.

Еще одна игра, в которой очень эффективно используется обложка Beetle — это *HV-ringersoll-Фуманчу-2011-02-18-1224*. **Рисунок 6.2.3** показывает ход 22. Черные приводят Жука №2, чтобы начать нападение на Белую Королеву.

Пять поворотов спустя, **Рисунок 6.2.4** (стр. 43) показывает тщетную попытку белых защититься. Обратите внимание, как крышка жука открывает пространство А и пространство В для непосредственного размещения жуков рядом с Белой Королевой! Несмотря на то, что у белых есть два Хоппера, которые могут выпрыгнуть и освободить пространство вокруг ферзя, у белых нет шансов.

На 28-м и 30-м ходу черные вводят две ошибки, а белые становятся беззащитными и сдают на 31-м ходу (**Рисунок 6.2.5** на странице 43). Также обратите внимание, что когда Белый Хоппер №2 выпрыгивает, пространство А открывается для непосредственного размещения жука рядом с Королевой.

В общем, эта игра — отличный пример того, как Beetle Cover может привести к разрушительной атаке.

Рисунок 6.2.2
34 бa2 /wB1
35 wB1 bA2

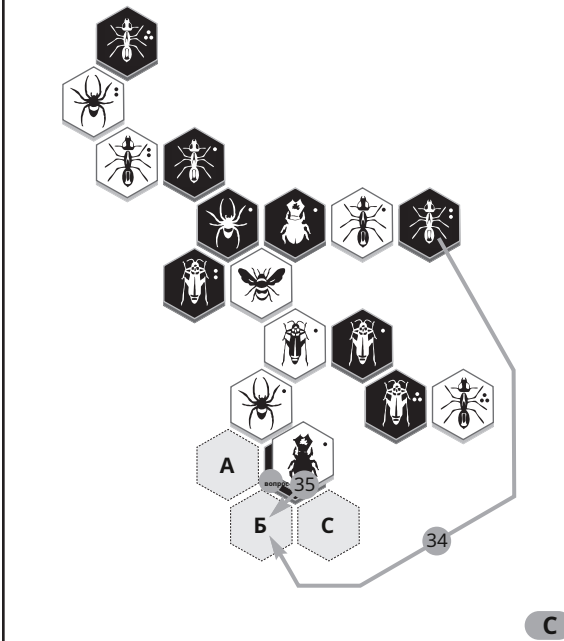
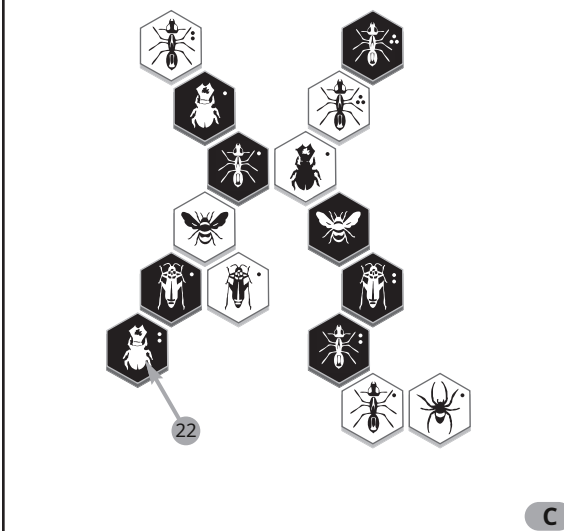
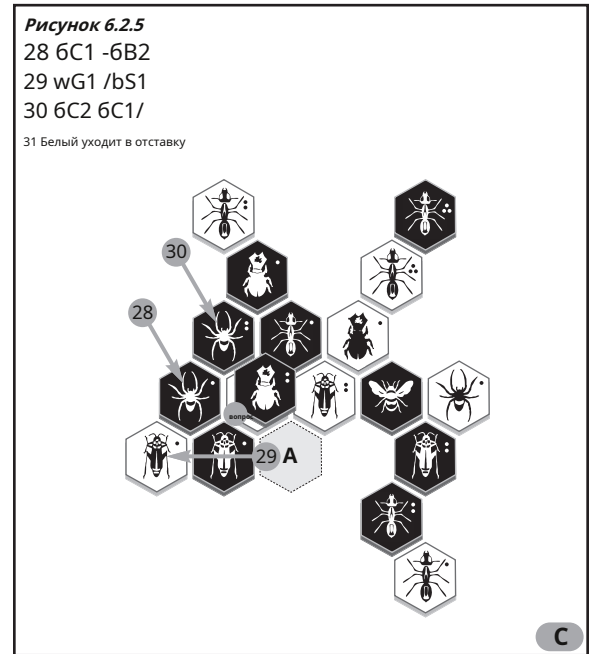
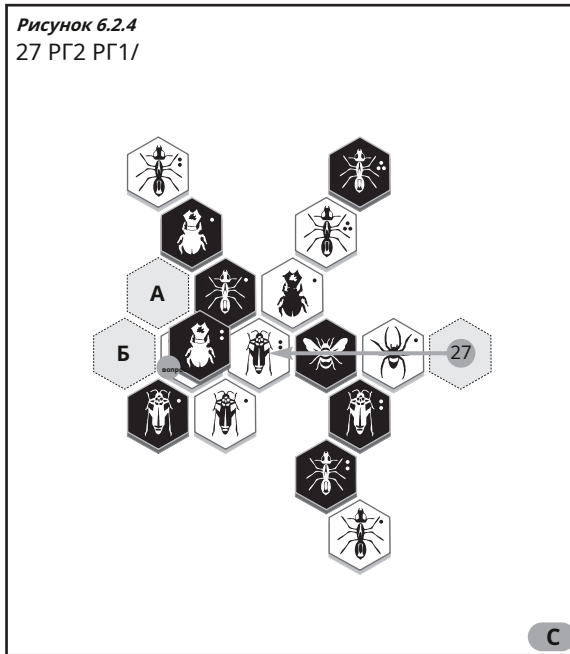


Рисунок 6.2.3
22 bB2 /bG1





6.2.3 – Замена штифта «Жук»

Третий аспект обложки Beetle — это «Жук» как замена булавки. Это будет продемонстрировано в игре. *HVlukiejroringersoll-2010-07-29-2049*, который также использовался в более раннем обсуждении обездвиживания Королевы.

В ходах, ведущих к **Рисунок 6.2.6**, белые загнали черных в невыгодное кольцо. На 47-м ходу Белый Муравей №3 разрывает кольцо и захватывает Черного Муравья №3. Черным не удастся одержать неуловимую победу, хотя до них всего один ход. Для завершения победы нет черных жуков.

У белых есть столько времени, сколько необходимо Жуку №2, чтобы забраться на улей и прикрыть Черного Муравья №3. Как только это произойдет, Белый Муравей №3 освобождается от обязанности удерживать и может свободно передвигаться и атаковать Черную Королеву.

Хотя в данном случае в этом не было необходимости, обратите внимание, что после обложки Black Ant #3 с изображением жука на этом Black Ant #3 можно было разместить новую ошибку в закрепленной позиции. И тогда Белый Жук тоже сможет свободно пройти через улей и присоединиться к атаке.

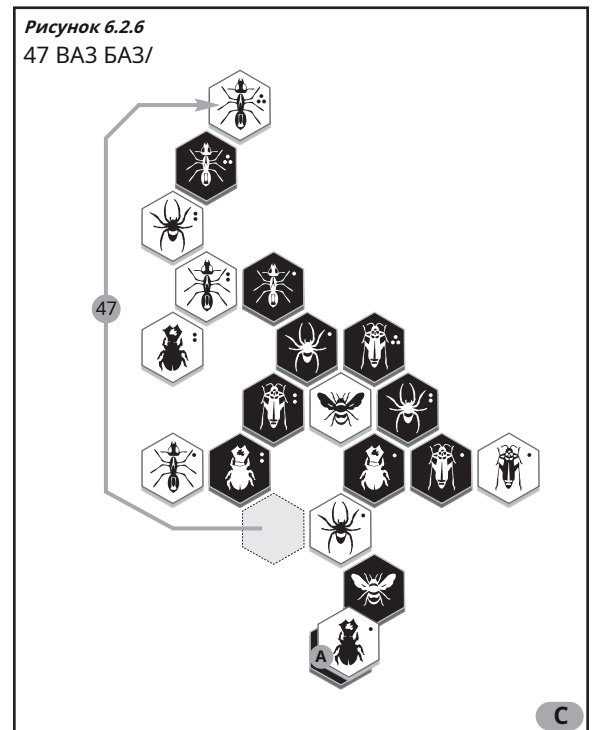


Рисунок 6.2.7 показывает игру примерно шестнадцатью ходами позже. Белый Жук №2 накрыл Черного Муравья №3, Белый Муравей №3 присоединился к атаке, а черные находятся всего в нескольких шагах от верного поражения.

Не имея продуктивного способа завершить победу или защититься от наступающего нападения белых, черные беспомощно стоят в стороне и могут только тратить время на ходы. Тем временем белые атакуют Муравьем №3 и Хоппером №2, а затем вводят последнего Хоппера, прыгают в пространство А и легко побеждают, когда Белый Жук №1 спускается с вершины улья в пространство Б.

Эта игра демонстрирует еще одну победу, во многом достигнутую благодаря Beetle Cover.

6.2.4 – Прикрытие защитника

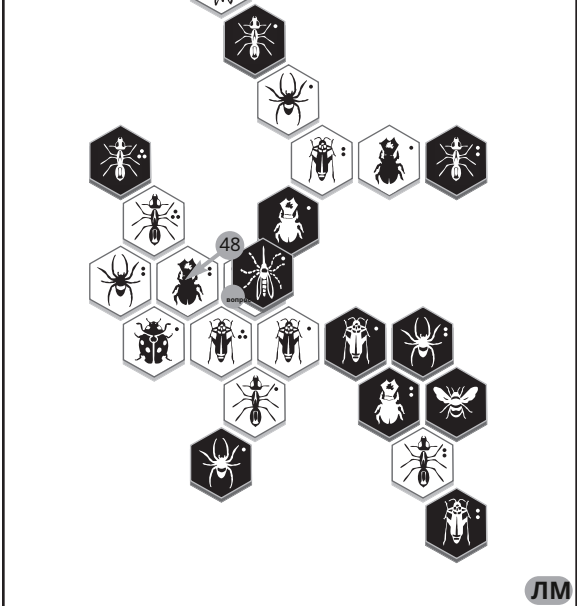
Последний аспект обложки жука относится к жукам, защищающим Королеву. Выйдя в подходящий момент, защищающийся жук может освободить пространство, прилегающее к дружественному Королеву. (См. главу 7.2 – Защита ферзя.) При правильном расположении ту же самую ошибку можно использовать, чтобы зафиксировать атакующую ошибку, заблокировать доступ к жизненно важному пространству или фактически атаковать ферзя противника. Прикрывая оборонительную ошибку, Жук может предотвратить этот исход, одновременно оставаясь на позиции, чтобы завершить окружение противостоящего Королеву и тем самым принести победу.

Хорошим примером этого является следующая игра: *HVhumdeabril-ringersoll-2010-11-29-0410*. В **Рисунок 6.2.8** мы видим, что черные атакуют, уже успешно осуществив прикрытие Белого ферзя, на этот раз с помощью Комара, движущегося как Жук. Но у белых три хорошо расположенных защитника. Хоппер №1, Хоппер №3 и Жук №2 готовы выехать, если будет предоставлена подходящая возможность. На 48-м ходу черные решают переместить прикрытие с ферзя на защищающегося Жука. Этот ход Москита служит нескольким целям. Он не позволяет Белому Жуку покинуть важное пространство, прилегающее к Белой Королеве. Он мешает Жуку защищаться, прикрывая нападающего Черного. И это позволяет Черному Комару находиться в пределах досягаемости других пространств, прилегающих к Белой Королеве.

Рисунок 6.2.7
63 wG3 lwG2



Рисунок 6.2.8
48 6M1 wB2



В **Рисунок 6.2.9** мы видим приближение второго атакующего Жука и прикрытие Белого Хоппера №1. Эти два прикрытия жизненно важны для успеха атаки черных. Без чехла, Белый Хоппер Номер 1 сможет свободно двигаться, как только место В будет занято. Но с прикрытием черные могут занять позицию В без каких-либо негативных последствий. То же самое и с пространствами А и С. На этом рисунке изображено кольцо (раздел 4.3), которое позволило бы Белому Жуку передвигаться, если бы не крышка «Черный Комар». Вскоре Белый Муравей №1 разорвет кольцо и перейдет к более эффективному использованию в другом месте. (См. булавку в **Рисунок 6.2.10**.)

Однако, если кольцо разорвано, Белый Жук все равно сможет двигаться, как только будет занято пространство А или пространство С.

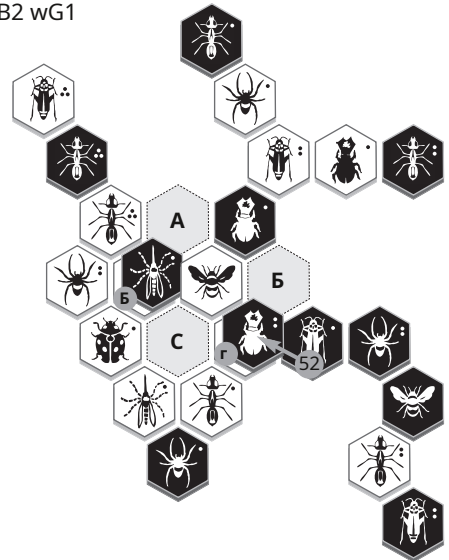
Но когда два прикрытия (одно от Жука №2, а другое от Комара) удерживают белых защитников на месте, мы видим **Рисунок 6.2.10**, Черные благополучно продвигаются. На этом рисунке Черный Муравей №2 уже перешел в клетку В, на 60-м ходу Божья коровка перемещается в клетку С, и, наконец, на следующем ходу один из черных жуков завершит победу с помощью выход в космос А.

Эта партия показала прекрасную победу черных, еще раз доказав силу Жука, в данном случае прикрывающего защитника.

6.2.5 – Заключение

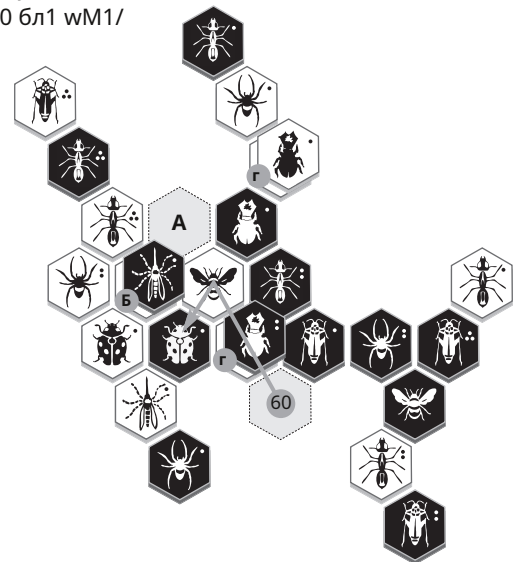
Укрытие — очень мощное оружие в улье. Станьте опытным в его использовании, и вы увидите, как победы накапливаются.

Рисунок 6.2.9
52 bB2 wG1



ЛМ

Рисунок 6.2.10
60 бл1 wM1/



ЛМ

Глава 6.3 – Блок

Предыдущие две тактики в основном использовались в нападении. Теперь мы обсудим важный оборонительный блок — Блок. Согласно правилу свободы передвижения, стандартные жуки не могут пройти через ворота (раздел 4.1). Это очень важно при размещении и перемещении жуков. Перемещение жука в положение ворот лишает противостоящих жуков доступа к области за воротами.

Использование блока чрезвычайно важно при защите вашей королевы. Муравьи, Пауки и Королева противника не могут пройти через ворота. Если свободное место рядом с вашей Королевой заблокировано воротами, ваша Королева невосприимчива к атаке этих жуков в эти места.

6.3.1 – Размещение блока

Давайте рассмотрим пример (*HV-bird-ringersoll-2010-12-26-2049*) двух хороших блоков, ведущих к победе в игре с Комариком и Ледибаг. **Рисунок 6.3.1** показывает 22-й ход черных. Четыре из шести мест вокруг Черной Королевы уже заняты. Белые только что поставили Жука №2 в позицию для перемещения в клетку А. Черные отвечают изображенным ходом, удерживая Белого Жука, но, что более важно, устанавливая блок. Обратите внимание, что закрепленный Белый Жук запрещает любому Муравью, Пауку или Королеве перемещаться в клетку А.

Через несколько ходов мы сталкиваемся с позицией в **Рисунок 6.3.2**. Опять же, Уайт только что поставил еще одного жука (Белого Муравья №3) в угрожающую позицию. Из исходной позиции Белый Муравей №3 может легко переместиться в пространство В. Но у черных другие планы. Защитный маневр, как показано на рисунке, создает кольцо, но также ставит блок для защиты пространства В.

Рисунок 6.3.3 (стр. 48) показана позиция после размещения Черного Муравья №3 на 34-м ходу. Обратите внимание, что и пространство А, и пространство В продолжают быть защищены блоками. Пространство А теперь полностью окружено, а пространство В защищено Черным Пауком №2. Еще одно интересное позиционное замечание: черные тщательно разместили ошибки, чтобы контролировать, где белые могут разместить дополнительные ошибки из резерва. Несмотря на то, что у белых есть в резерве Хоппер и Москит, ни один из этих жуков не может быть помещен в позицию, угрожающую любому из двух критических пространств. (Дополнительную информацию об этом см. в Главе 7.3 — Управление размещением ошибок.)

Рисунок 6.3.1

21 wB2 /wS1
22 бa2/wB2

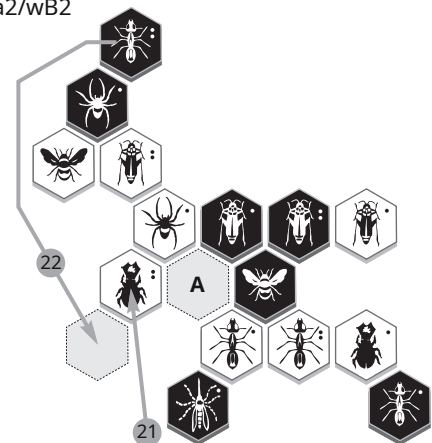
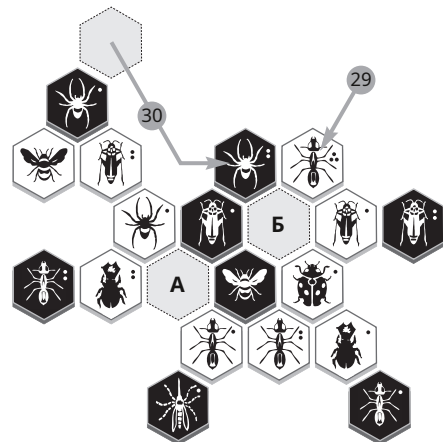


Рисунок 6.3.2

29 wa3 \wG1
30 бC2 бГ1/



Имея в запасе трех Муравьев и мобиль Москито, а также четырех дополнительных жуков в запасе, у Блэка не было проблем с победой в игре всего за семь ходов. В общем, это отличный пример использования блоков для защиты доступа к ферзю.

В качестве интересного примечания давайте вернемся к 25-му повороту, как показано на рисунке. **Рисунок 6.3.4.** Уайт только что переправил божью коровку в указанное место. Это образует кольцо, позволяющее Белому Жуку №2 двигаться. Несмотря на то, что Белый Жук не может переместиться из своего текущего местоположения прямо в пространство А; он может за два хода подняться и преодолеть либо Белую божью коровку, либо Белого паука. В этой конкретной игре способность этого Жука подниматься и преодолевать блок не сыграла роли в исходе игры. Но способность Жука перелезать через блок необходимо учитывать при прогнозировании ценности и потенциального результата размещения блока.

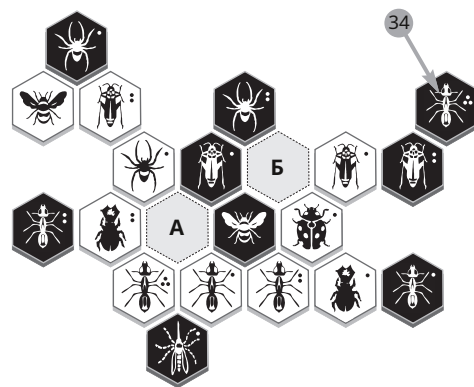
Из-за отличного расположения двух черных прыгунов эта игра будет рассмотрена еще раз в главе 7.2 «Защита ферзя».

Следующий пример из интересной игры (*HV-antrosringersoll-2011-01-16-1258*), в котором удачно поставленный блок черных приводит к победе, хотя у белых все три муравья подвижны и находятся за пределами улья. **Рисунок 6.3.5** показывает Черный поворот № 42, тонкий сдвиг Черного Муравья № 3, который удерживает булавку на Белом Жуке № 1 и в то же время блокирует доступ к пространству А.

Благодаря этому своевременному и правильно поставленному блоку черные смогли остановить атаку белых. Белые изо всех сил старались освободить одного из двух Жуков и приблизиться к победе, но Черные Муравьи №2 и №3 удерживали обоих Белых Жуков. Если следить за ходом партии, то становится очевидным, что белые легко могли взять ничью. Но вместо этого белые продолжали бороться за победу и в итоге победили черные. Два «Битла» в резерве и два хорошо расположенных обороняющихся «Хоппера» наконец принесли черным победу.

Хорошие игроки защиты на ранних этапах своей карьеры в Улье учатся видеть и размещать эффективные блоки.

Рисунок 6.3.3
34 баЗ 6Г2/



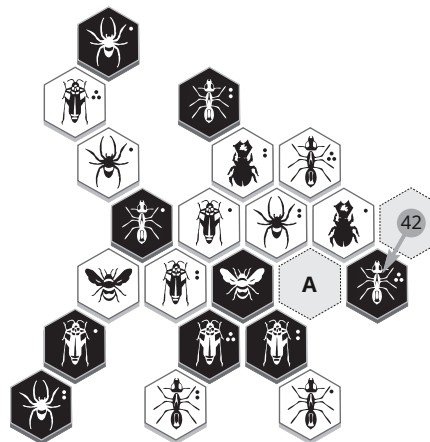
ЛМ

Рисунок 6.3.4
25 wL1 wB2\



ЛМ

Рисунок 6.3.5
42 баЗ wB1\



С

6.3.2 – Удаление блока

При некоторых обстоятельствах формирование блока и ворот может быть чем-то постоянным и должно сохраняться до самого конца. В других играх блок может быть временным: либо безопасно удаляться, когда угроза больше не существует, либо перемещаться на другую, более выгодную блокирующую позицию, либо, в некоторых случаях, в финальной гонке, удаляться, когда победа может быть достигнута до того, как противник сможет полностью захватить мяч. Преимущество удаленного блока.

Обратите внимание на точку, изображенную на **Рисунок 6.3.6** из игры *HV-ringersoll-Dragonfly-2010-11-23-0313*, когда Белый Муравей №3 сможет безопасно удалить блок. В этом случае Белый Муравей покидает блокирующую позицию, защищая клетку А, и вместо этого занимает позицию связывания двух Черных Муравьев! Когда все три Черных Муравья оказались неподвижными, а Черный Паук №1 не смог переместиться в пространство А, Белый Муравей №3 мог безопасно покинуть блок.

Как это часто бывает в Hive®, как только белые успешно защитятся от атаки черных, импульс и атака меняются. Когда это происходит, как в этой конкретной игре, так и во многих играх, контратакующий легко выигрывает игру.

Знание того, когда можно безопасно удалить блок, освободит мобильные жуки для более эффективного использования во всем улье.

6.3.3 – Преобразование ворот

Жук, проникающий в ворота, превращает ворота в кольцо. Всякий раз, когда есть вероятность этого, вы должны тщательно спланировать ответные действия. Из-за опасности, связанной с образованием кольца, закрытие ворот таким образом не является обычным явлением. Но следите за возможностью и планируйте свой ответ. Следующая игра демонстрирует, как ворота, образованные блоком, могут стать кольцом. Ситуация в **Рисунок 6.3.7** произошла в игре *U!HV-FLXringersoll-2011-03-23-2215* после 24-го хода черных появляется Черный Хоппер №3. В этой ситуации у черных фактически есть блоки, защищающие как пространство А, так и пространство В.

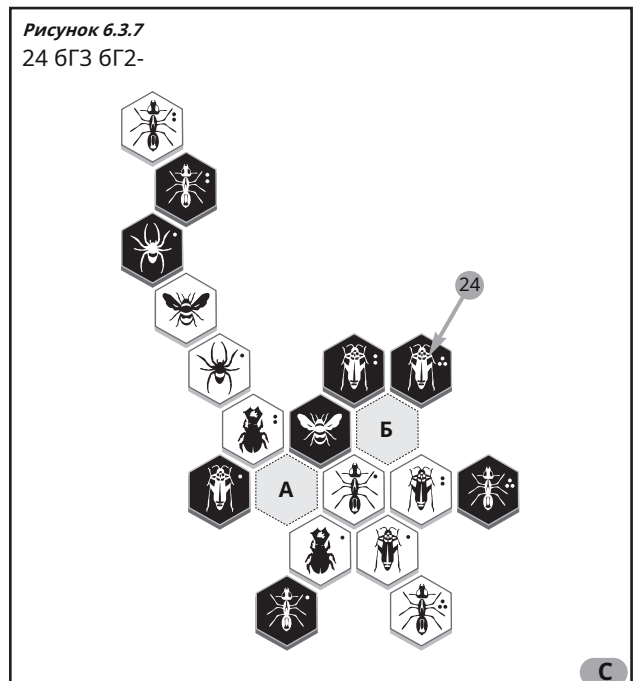
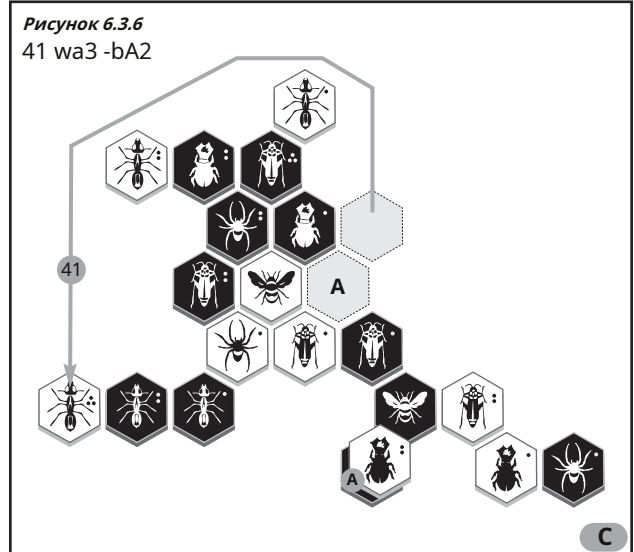


Рисунок 6.3.8 показывает ситуацию несколькими ходами позже, когда белые превращают блок в кольцо. Естественная реакция на формирование кольца — это, когда это возможно, уйти вместе с дружественным жуком, оставив после себя цепочку закрепленных жуков. В большинстве случаев это лучший ответ; еще раз подчеркивая опасность образования кольца. Но в данном случае для черных это было бы ошибкой. Перемещение Черного Хоппера №3 откроет пространство В для Белого Муравья №3. Принимая во внимание, что перемещение Черного Хоппера №2 не оставит черных защитников рядом с Черной Королевой. Так что в данном случае Блэк позволил кольцу остаться. Позже, когда Белый Хоппер №2 прыгнул в клетку А, блок остался в клетке Б, а Белый Муравей №3 был закреплен.

Если бы белые намеревались попытаться форсировать ситуацию, создав кольцо, **Рисунок 6.3.9** возвращается на несколько ходов назад и показывает потенциально лучшее кольцо. Белый формирует кольцо, перемещая Муравей №3 в пространство С. Это кольцо фактически приводит к освобождению Белого Жука №1 или к освобождению блока, защищающего пространство А. Если бы Черный Прыщик №1 разорвал кольцо, Белый Муравей №3 мог бы затем проскользнуть в клетку А. Если черные не разорвут кольцо, переместив Черного Хоппера №1, то Белый Жук №1 перелезет вверх, переберется и займет атаковую позицию.

Превращение ворот в выигрышное кольцо — это навык, который развивается в результате обучения и практики.

6.3.4 – Заключение

Успешный улей «игроки наблюдают за потенциальной блокировкой позиции. В атаке опытный игрок сведет к минимуму возможность соперника поставить защитный блок. Однако один и тот же игрок во время защиты всегда будет искать продуктивный защитный блок.

Рисунок 6.3.8
27 wa3 bG3\

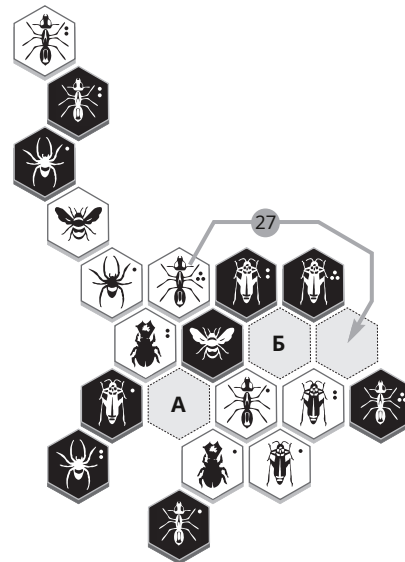
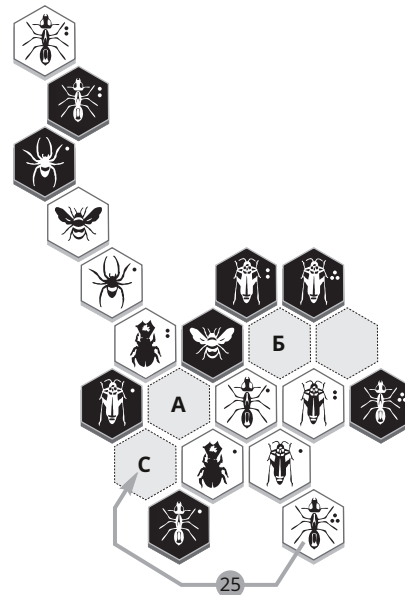


Рисунок 6.3.9

Альтернативный вариант 25 wa3 bG1\



Глава 6.4 – Заливка

В двух предыдущих разделах «Ключ» и «Блок» были представлены как успешные оборонительные тактики. Возникает вопрос: как может Улей, столкнувшись с прочной оборонительной позицией, в которой все открытые пространства вокруг Королевы заблокированы, а все Хопперы, Жуки и Божьи коровки не могут получить доступ к Королеве противника? игрок исправит ошибку и выиграет игру?

Ответ — «Заполнение», распространенная выигрышная наступательная тактика. Заполнение — это метод, с помощью которого атакующий игрок может добиться освобождения и полной свободы ошибки, создав вокруг нее карман (раздел 4.5). Этот карман обеспечивает альтернативное соединение с ульем для закрепления жуков. Жучок в кармане затем можно использовать для атаки на ферзя противника и во многих случаях выиграть игру.

6.4.1 – Базовая заливка

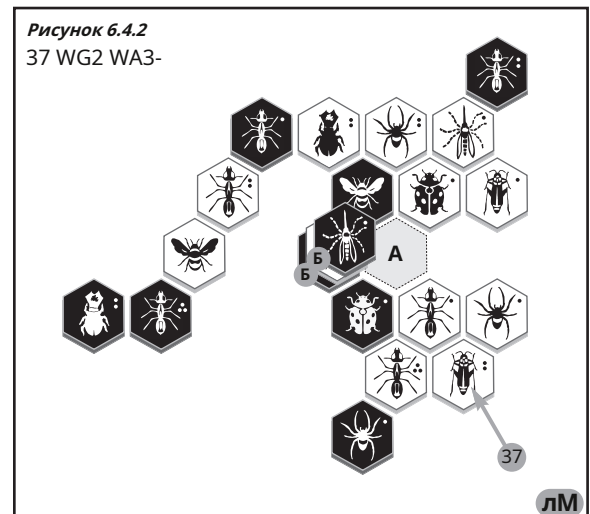
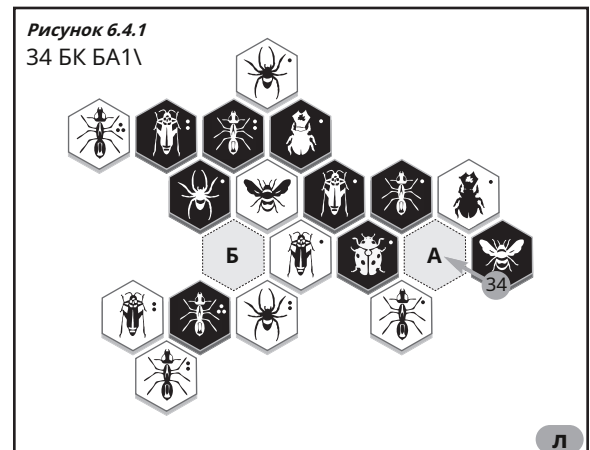
Наш первый пример (*THV-Loizz-ringersoll-2011-06-13-2356*) базового заполнения взят из онлайн-турнира BoardSpace 2011 года, четвертьфинальной игры между автором и другим Hive.® Мастер, Лоизз. Критический, выигрышный ход показан на рис. **Рисунок 6.4.1.**

Поместив Черную Королеву в пространство А, Белому Муравью №1 была предоставлена альтернативная связь с ульем. Из-за этой альтернативной связи Белый Муравей больше не держал Черную Божью Коровку в булавке. Черная божья коровка могла свободно двигаться и легко выиграла партию на следующем ходу черных, прыгнув в клетку В. Это классическое использование заполнения для высвобождения жизненно важной ошибки.

Следующая игра также родом из турнира 2011 года. Эта игра между двумя ульями Мастерс показывает довольно уникальную заливку. В *THV-ringersoll-Фуманчу-2011-07-03-1957*, автор использует заполнение Хоппера, чтобы выпустить Муравья и нанести победный удар.

Рисунок 6.4.2 показывает заполнение Бункера на 37-м ходу. Интересно, что и Белый Бункер №2, и Белый Муравей №1 могут переместиться в клетку А. Черные могут закрепить Белый Бункер. Но с заполнением и выпуском Белого Муравья игра была выиграна.

Базовая заливка — важный инструмент для первоклассного улья.® наступательный арсенал игрока. При правильном использовании можно выиграть многие игры.



6.4.2 – Двойное заполнение

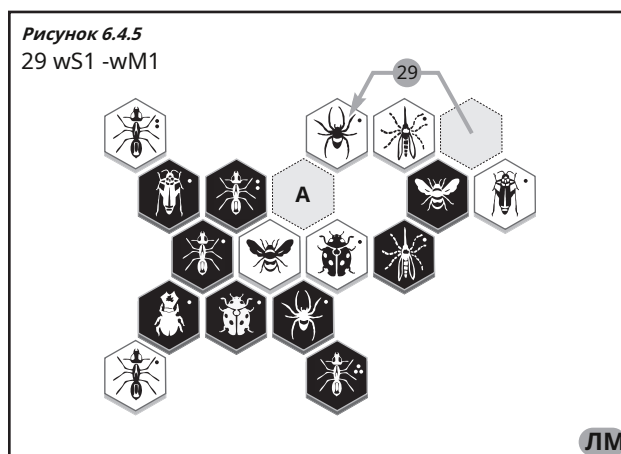
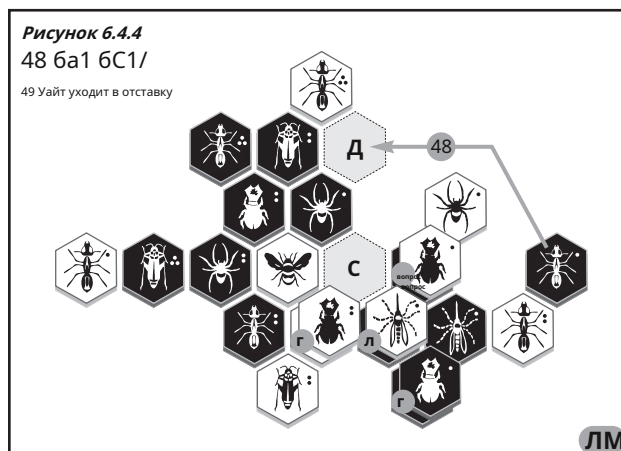
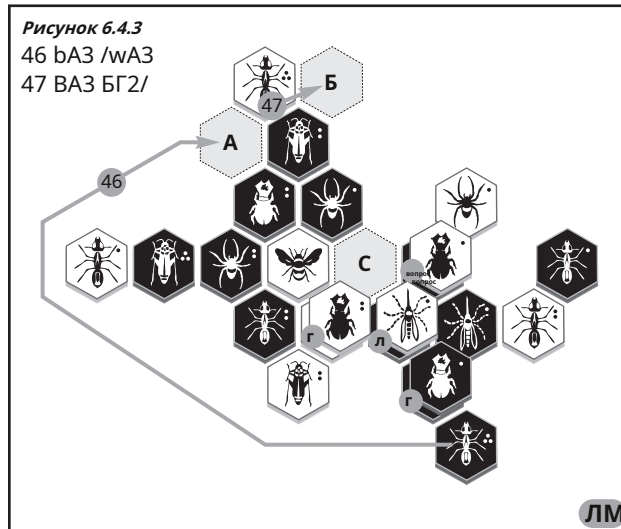
Рисунок 6.4.3 показывает позицию в конце игры *U! HVringersoll-DrRaven-2011-02-07-2318*. Черные атакуют и ищут способ доставить жука в пространство С. С двумя жуками и комаром на вершине улья белые имеют хорошие возможности для защиты от Черного жука №1. Ни Черная Божья Коровка, ни Черный Комар не могут переместиться в последнее пространство. Божья коровка покрыта белым комаром, и комар надежно закреплен. Единственный вариант — попытаться заставить одного из Чёрных Хопперов оказаться в критическом пространстве. DrRaven достигает этого с помощью элегантной демонстрации двойной заливки.

Планируется выпустить Black Horper #2 с использованием двух мобильных Black Ants. DrRaven сначала перемещает Муравья №3 в пространство А. Это обеспечивает альтернативное соединение с ульем для Белого Муравья №3, тем самым освобождая Черного Хоппера №2 для перемещения. Единственная контратака белых - это перемещение Муравейника №3 в клетку В, чтобы сохранить привязку к черному прыгуну.

Рисунок 6.4.4 показывает, как DrRaven наносит решающий удар, перемещая Черного Муравья №1 в пространство D. Это снова обеспечивает альтернативное соединение с ульем для Белого Муравья №3. Черный Хоппер #2, надежно спрятанный в кармане, невозможно прикрепить булавками. У белых нет защиты, и они вынуждены сдать.

Второй поучительный пример двойной заливки показан на рис. **Рисунок 6.4.5** через **Рисунок 6.4.7**. Этот пример взят из игры *U!HV-DrRaven-ringersoll-2011-02-08-0123*, в котором DrRaven получает двойную посылку от автора.

Позиция после 29-го хода показана на рис. **Рисунок 6.4.5**. Белый Паук №1 только что установил блок (глава 6.3), чтобы защитить клетку А. План черных должен заключаться в том, чтобы использовать заполнение, чтобы освободить Хоппер №1, который затем прыгнет в клетку А и выиграет игру. Опять же, как и в предыдущем примере, для выполнения этого маневра необходимы две ошибки.



Первый черный размещает Паука № 2 непосредственно рядом с целевым Хоппером, как показано на рисунке. **Рисунок 6.4.6.**

Затем в **Рисунок 6.4.7**, после того, как белые разместили третьего муравья, черные завершают двойное заполнение ходом **32 ба3 бГ1/**.

Black Норрег теперь надежно спрятан в кармане и его нельзя прикрепить. Игра заканчивается на 34-м ходу, когда Черный Хоппер прыгает в клетку А.

Когда основного заполнения недостаточно, хороший игрок смотрит за рамки основного заполнения и готов найти двойное заполнение, когда того требуют обстоятельства.

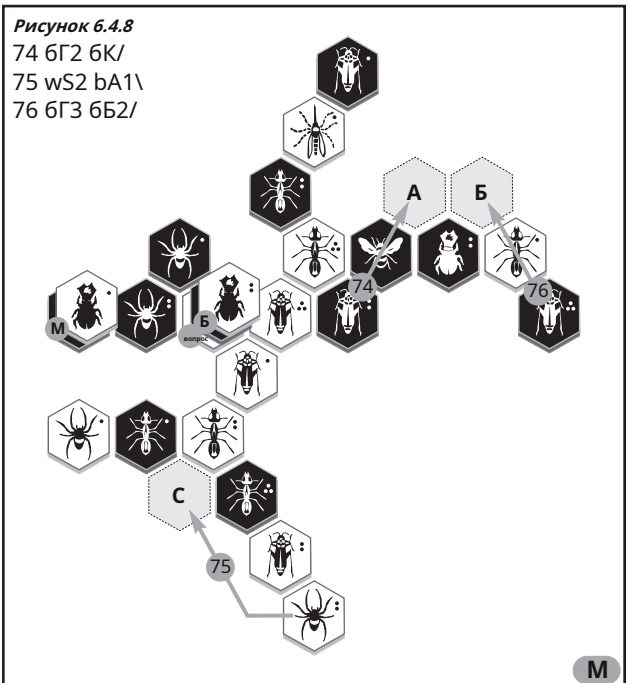
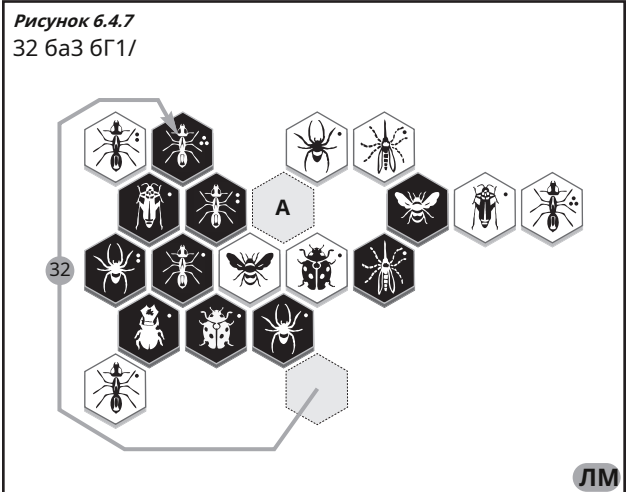
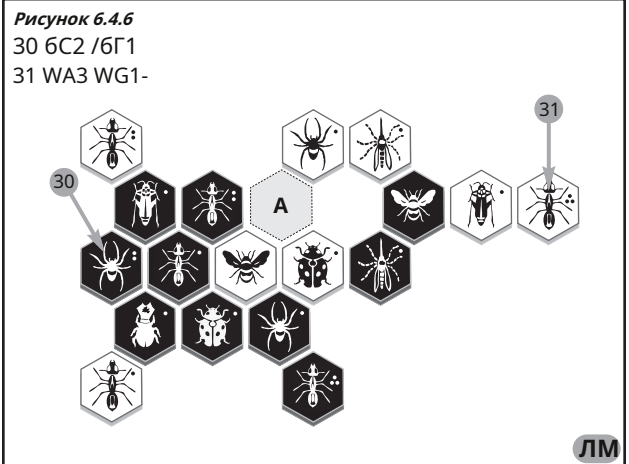
6.4.3 – Заполнение 2 к 1

Как показано в двух предыдущих примерах, наиболее распространенное использование заполнения — выпустить Хоппера, Божью коровку или Жука, чтобы они могли приблизиться к победе. Но это не единственное применение этой ценной наступательной тактики. Его также можно использовать для того, чтобы пожертвовать двумя ошибками, чтобы освободить другую, ситуативно более полезную.

Как видно в **Рисунок 6.4.8**, *HV-humdeabril-ringersoll-2010-24-12-0303* даст нам пример заливки 2 к 1. В этом случае черные жертвуют двумя Хопперами, чтобы выпустить одного Жука. Сначала, на 74-м ходу, черные перемещают Хоппера №2 в клетку А. А после того, как белые на ходу переместили Паука №2 в клетку С.

75, Черный Хоппер №3 перемещается в клетку В на ходу 76. Карман, образовавшийся вокруг Черного Жука №2, позволяет ему забраться на улей и присоединиться к атаке. Более универсальный и опасный Жук помогает черным наконец одержать победу на 100-м ходу.

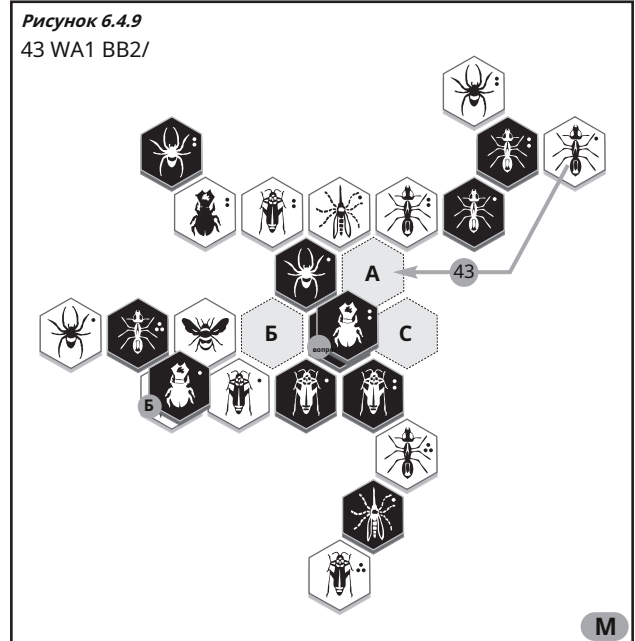
Когда количество ошибок не является проблемой, часто можно использовать заполнение 2 к 1, чтобы выпустить более ценную ошибку. Используйте эту тактику и побеждайте!



6.4.4 – Битва заливок

Следующая игра (HV-humdeabril-ringersoll-2011-01-31-2303) иллюстрирует, как игра может превратиться в битву заливок. Сначала одна сторона, затем другая использует заливку, чтобы устранить атакующую ошибку. Такие игры, как эта, проверяют способность игрока визуализировать позиции на много ходов в будущее.

Как показано в **Рисунок 6.4.9**, белые сначала выпускают Москита, а затем сразу же используют Муравей №1 для атакующего удара.



Черные в ответ размещают Хоппер №3, как показано на рис. **Рисунок 6.4.10**. Такое размещение Хоппера служит двум целям. Во-первых, недавно размещенный Хоппер угрожает атаковать Белую Королеву. Если Белая Королева уходит, Черный Хоппер остается на месте и освобождает Черного Жука №1 от укрытия Белого Жука №1. В игре белые решили переместить ферзя, парируя угрозу со стороны черного прыгуна и угрожая немедленно победить благодаря белому комару, ранее освобожденному заполнением, когда белый муравей двигался, еще на 43-м ходу.



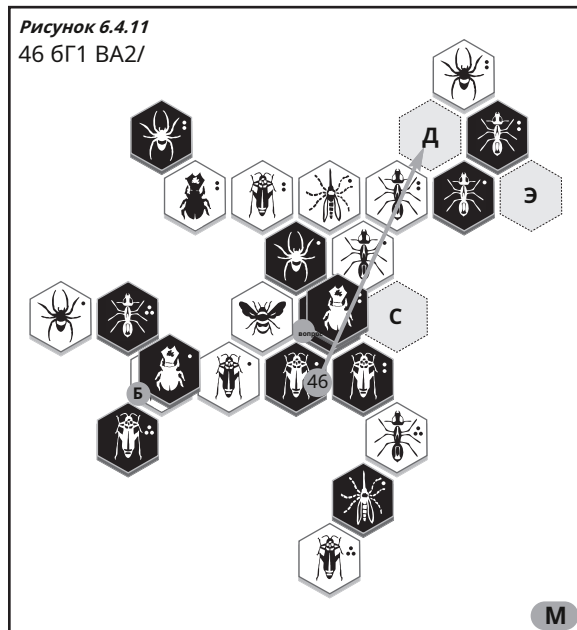
И затем в **Рисунок 6.4.11**, Блэк выпрыгивает с Хоппером №1 в пространство D, карман, образованный четырьмя жуками. При заполнении этого кармана потенциально освобождаются не один, а два Черных Муравья! Уайт вынужден ответить, отправив Белого Паука № 2 в клетку E, чтобы удержать одного из двух Муравьев. Но в данном случае обмен уже закрепленного Норрег на свободно мобильного Ant — отличный компромисс.

Имея двух Жуков на вершине улья и Хоппера в резерве, Блэку предстояла долгая и тяжелая борьба, но он смог продолжить победу на 92-м ходу.

Научитесь глубоко анализировать сложные ситуации, и многие возможности использования The Fill станут очевидными. Победы тоже будут накапливаться.

6.4.5 – Заключение

В атаке и перед решительной защитой опытный Улей® игрок использует The Fill, чтобы освободить насекомых для финального победоносного штурма.



6.5 – Размещение ошибок

Первое решение, которое принял Улей – игрок должен сделать один относительно размещения ошибок. Какую ошибку следует использовать в качестве стартовой? И затем, с этого момента, снова и снова задаются вопросы: «Какую ошибку мне стоит сыграть?» и «Где мне в это сыграть?» Качество ответов на эти вопросы напрямую связано с качеством игры.

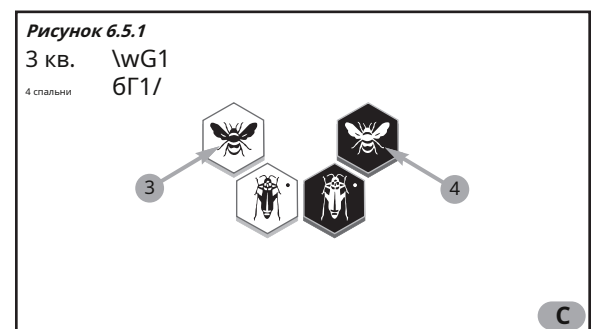
Ни одна ошибка не должна быть размещена случайно. За каждой новой ошибкой должен стоять план. Какова его цель? Зачем это ввели в игру? Сколькими разными способами игрок противника может противодействовать этому расположению? И что я буду делать после каждого из этих разных счетчиков?

6.5.1 – Открытие

С самого начала размещение ошибок вызывает беспокойство. Какой баг стоит воспроизвести первым? Как мы видели в разделе 5.4 «Стратегия и ошибки в улье», ошибки можно сгруппировать в две группы: те, которые могут проникать во внутренние помещения и выходить из них, и те, которые не могут. Поскольку первая размещенная ошибка сразу же закрепляется второй ошибкой, чаще всего первой воспроизводится одна из ошибок первой категории. В базовой игре это означает Хоппер или Жук. Если используются Божья коровка и/или Комар, любая из них является приемлемой альтернативой. Некоторые игроки предпочитают начинать с Pillbug, если таковой имеется, не из-за его способности выходить из замкнутых пространств, а из-за его способности извлекать из замкнутых пространств окружающие его части.

По правилам, Королеву нельзя размещать на первом ходу*, и даже несмотря на то, что Муравей может быть первой ошибкой, делать это безрассудно. (См. раздел 8.1.1 – Ошибки новичков – начиная с муравья.)

В Рисунок 6.5.1 из игры *U!HV-Sutured-ringersoll-2013-07-27-1636*, мы видим, как оба игрока начали с Хоппера и продолжили с Королевой.



* См. сноску на стр. 5 со ссылкой на правила турнира, касающиеся размещения ферзя на первом ходу.

Второе решение, которое необходимо принять в начале дебюта, — это когда и где разместить ферзя. По правилам Королева должна быть размещена не позднее четвертого хода. Но обычно Королева ставится либо на второй, либо на третий ход. Полностью формат дебюта определяется только после того, как будет поставлен второй ферзь. Первый игрок, играющий Королевой, может исключить некоторые возможные варианты, но окончательное решение принимает второй игрок. (Подробнее об этом говорится в главе 9 «Теория дебюта».)

Сравнивая **Рисунок 6.5.1** (стр. 57) и **Рисунок 6.5.2** из игры *HV-guest-ringersoll-2012-04-13-2347* мы видим, что в первом случае, после того как белые уже разыграли ферзя, черные решили сыграть дебют С. Во втором случае белые решили разыграть Муравей на третьем ходу. Затем черные разыграли ферзя, а затем белые решили разыграть Z-дебют, сыграв ферзя на пятом ходу, как показано.

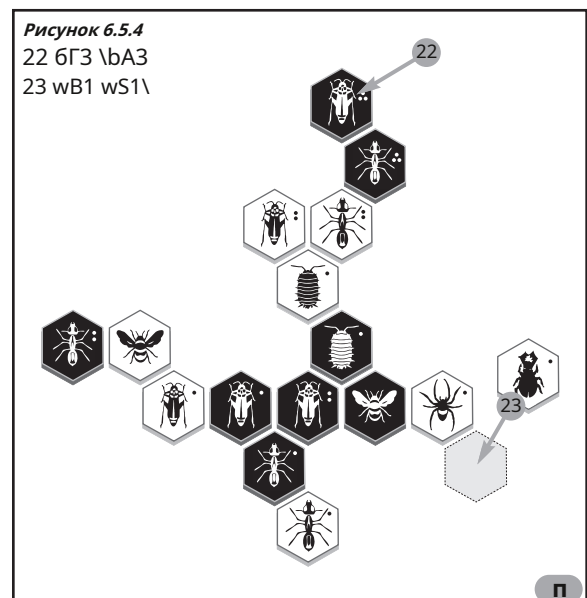
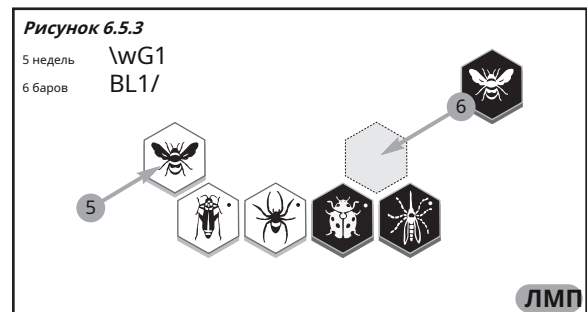
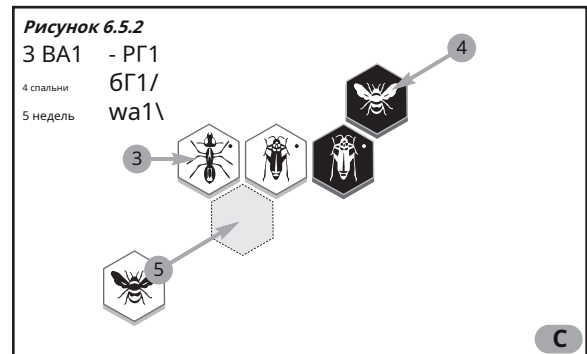
Наш третий пример в **Рисунок 6.5.3** происходит из игры *T!HV-ringersoll-stepanzo-2013-06-15-0955*. В этой партии турнира BoardSpace 2013 года белые пожертвовали темпом, начав с паука. Это было сделано для того, чтобы добавить одно пространство между королевами и противодействовать агрессивной игре Степанзо с Пиллбагом.

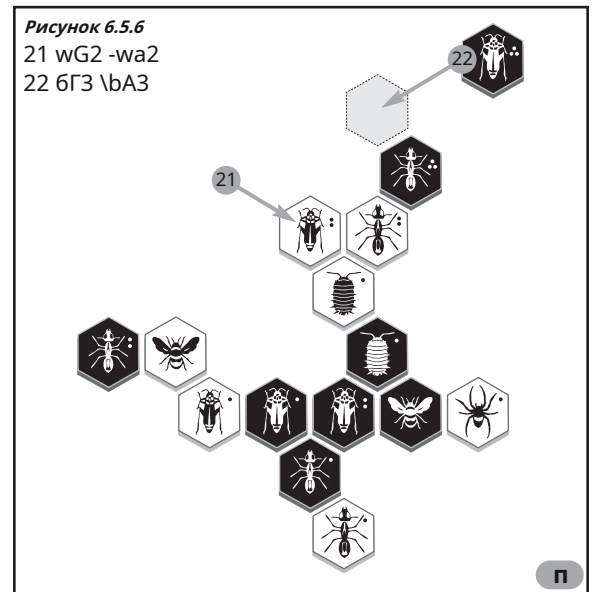
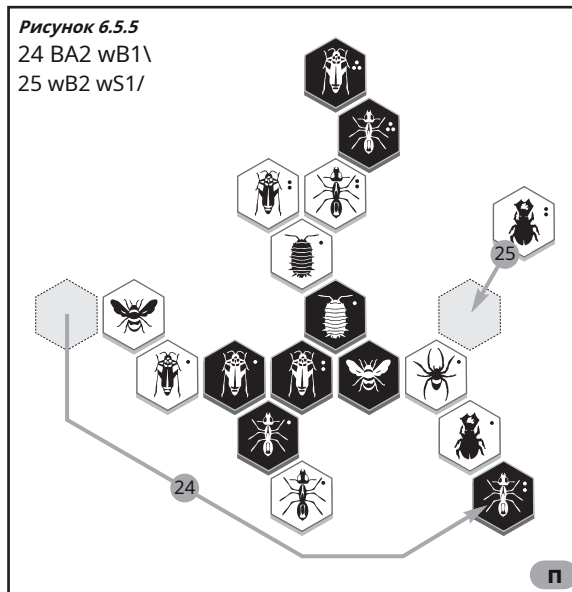
**Тщательно планируйте свои позиции с первого хода.
Хорошо спланированное открытие приведет к более успешному результату.**

6.5.2 – Размещение жуков

Несмотря на то, что Жук — медленный насекомый, он может быть очень мощным как в нападении, так и в защите. Однако хорошее размещение имеет жизненно важное значение, если вы хотите извлечь пользу из этого предмета.

Мы начнем с нападения, потому что большинство начинающих игроков рассматривают Жука в первую очередь как атакующую ошибку. Темп — самый важный аспект игры, о котором следует помнить при размещении атакующего Жука. Ставя Жука на атаку, его необходимо расположить таким образом, чтобы он мог быстро занять атакующую позицию, без лишней потери темпа.





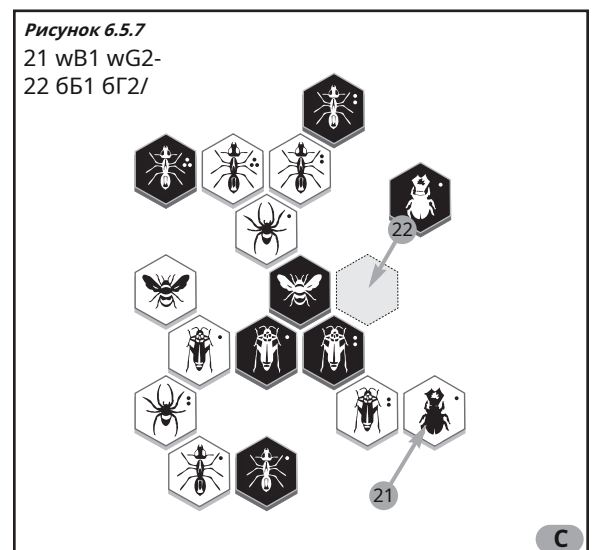
В игре *HV-ringersoll-blefinjo-2013-08-03-1154*, оба Белых Жука располагаются всего в двух клетках от Черной Королевы. На 23-м ходу, в **Рисунок 6.5.4** на странице 58 Белый Жук №1 входит, как показано. Несмотря на то, что этот Жук сразу же прижат (24-й ход в **Рисунок 6.5.5**), Далее следуют белые, и на 25-м ходу размещается Жук № 2. Этого Жука нельзя связать, и он будет продвигаться вперед, прикрывать Черную Королеву и сводить на нет силу соседнего Жука-таблетки.

Эта игра также демонстрирует еще одну очень важную тактику размещения ваших Жуков. Если ваша игровая стратегия требует, чтобы Жук находился на вершине улья, важно, чтобы хотя бы один из ваших Жуков удерживался до тех пор, пока вы не будете уверены, что это может произойти. **Рисунок 6.5.6** показывает ходы, ведущие к размещению Жука в **Рисунок 6.5.4** и **Рисунок 6.5.5**.

Когда черные, планируя замену булавки, самостоятельно захватывают муравья №3 на 22 ходу, белые понимают, что с помощью только одного мобильного телефона черного муравья можно заставить белого жука оказаться на вершине улья. Это побуждает Уайта начать атаку Жука.

С точки зрения Блэка, извлеченный урок заключается в том, что самостоятельное привязывание мобильного Муравей может дать вашему противнику возможность привлечь Жука и заставить его подняться. Если у вашего противника есть неразмещенные Жуки, вы должны всегда учитывать эту возможность.

Теперь давайте сравним успешную атаку Жука в предыдущей игре с неудачной атакой Жука в игре. *U!HV-Sutured-ringersoll-2013-07-27-1636*.



В **Рисунок 6.5.7** (стр. 59) Белый Жук №1 входит в игру на 21 ходу, но находится на расстоянии целых трех клеток от Черной Королевы. Это позволяет Черным разместить Жука №1 на хорошей оборонительной позиции, которая позволит Черному Жуку перехватить Белого Жука, прежде чем он сможет прикрыть Черную Королеву.

Вернувшись на несколько оборотов назад к позиции в **Рисунок 6.5.8**, мы видим, что когда в игру вступает третий и последний Белый Муравей, черные немедленно закрепляют его, как показано. Теперь, когда все три Белых Муравья закреплены, Черные Жуки могут безопасно войти в игру. Черный Жук №1 занимает оборонительную позицию, как мы уже видели. А затем, намного позже в игре, входит Черный Жук №2 и атакует Белую Королеву. Когда все три Белых Муравья были прижаты, Черных Жуков невозможно было остановить.

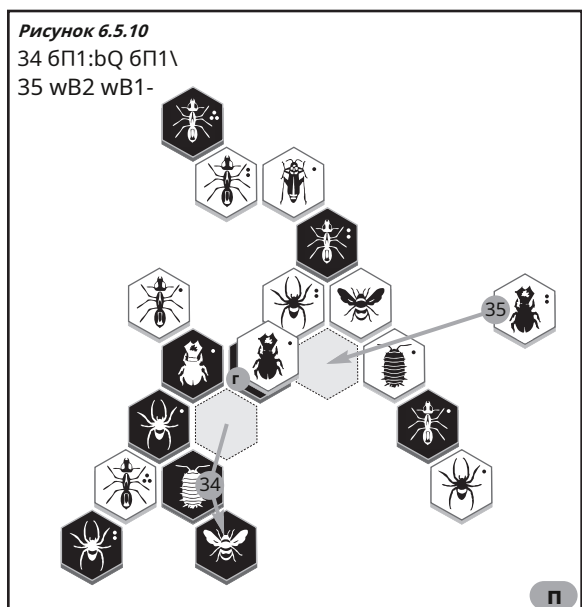
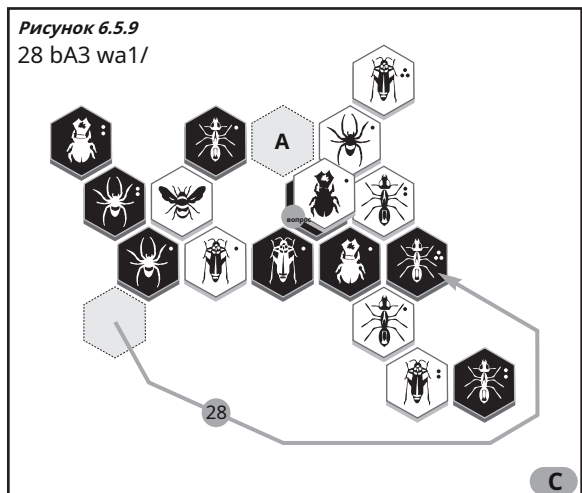
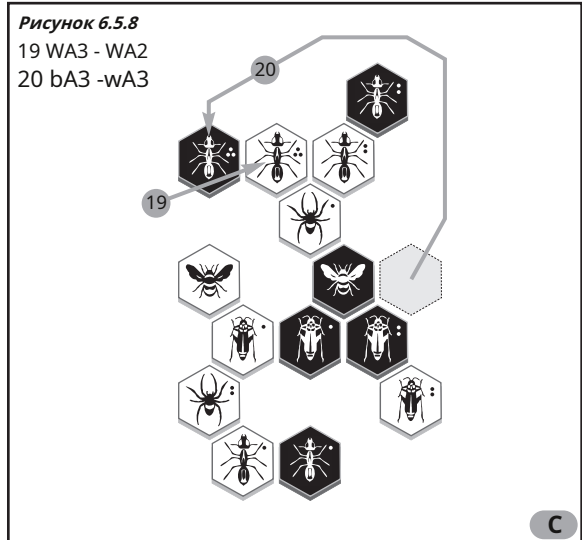
Эти две предыдущие игры отлично подходят для того, чтобы противопоставить эффективное и успешное размещение Жука неэффективному и неудачному размещению Жука. После рассмотрения легко понять, почему белые выиграли первую партию, но проиграли вторую!

Хорошо расположенный Жук может защищаться разными способами. В предыдущем примере мы видели, что защищающийся Жук может перехватить приближающегося вражеского жука до того, как он накроет вашу Королеву. В других ситуациях ваш Жук, возможно, не сможет помешать Жуку-противнику прикрыть вашу Королеву, но если прикрыть Жука-противника на вершине вашей Королевы, нанесенный урон значительно снижается. Ваш оппонент не может ни использовать прямой спуск, ни спуститься вниз, чтобы заполнить пространство рядом с вашей королевой.

Еще одно хорошее защитное расположение Жука показано на рисунке. **Рисунок 6.5.9** из игры *U!HV-Suturedringersoll-27-07-1617 2013 г.* . Поскольку Жук №1 был помещен рядом с Черной Королевой в самом начале игры, на более позднем этапе игры он находится в хорошей оборонительной позиции. Когда Муравей №3 занимает позицию заполнения, Черный Жук может свободно двигаться, угрожая освободить место рядом с Королевой и/или накрыть Белого Жука на вершине улья. Хорошее раннее размещение Жука спасло игру для черных.

Прежде чем двигаться дальше, необходимо отметить еще один момент, касающийся размещения Жука. Иногда появляется возможность поместить Жука в карман. В этом случае только что помещенного жука невозможно прижать и, следовательно, невозможно помешать ему залезть на улей!

Обратите внимание, как Жук №2 помещен в карман. **Рисунок 6.5.10** из игры *U!HV-ringersoll-reh191-2013-05-12-1739*. Поскольку оба жука скоро окажутся на вершине улья,



Белые легко победили, хотя Черная Жука помогла Черной Королеве сбежать во внешние пределы улья.

Осторожное размещение жуков — жизненно важный навык, которому необходимо научиться, прежде чем можно будет считаться настоящим® хозяином улья. Узнайте, как разместить эту мощную ошибку как в нападении, так и в защите.

6.5.3 – Размещение паука и бункера

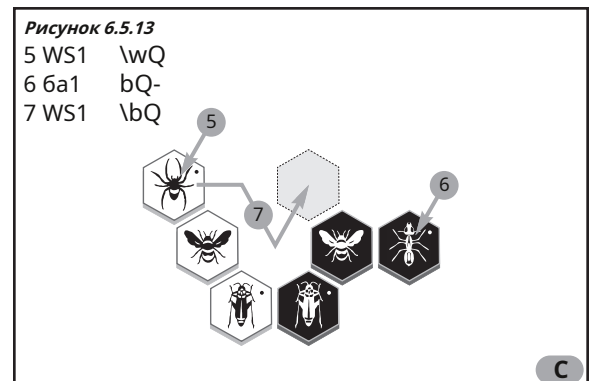
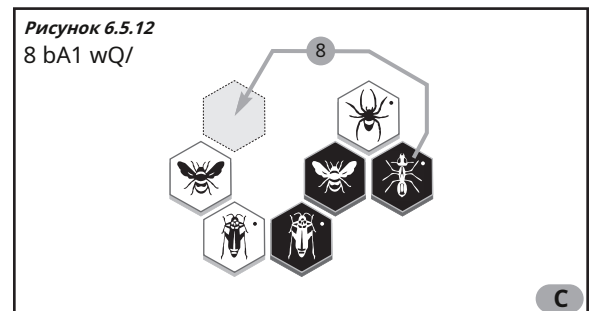
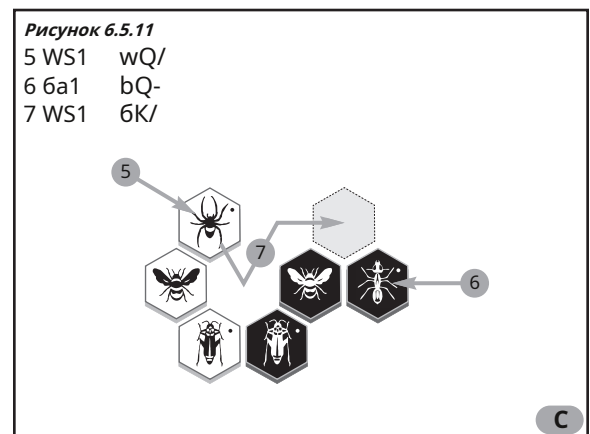
Из-за ограниченности движений Паук и Хоппер создают другие проблемы, чем Жук. Они могут перемещаться на большие расстояния каждый ход, но их правила передвижения строго ограничены.

Первоначальное размещение особенно важно для Паука. Игра *U!HV-Sutured-ringersoll-2013-07-27-1617* между автором и новичком — исключительный тому пример. Эта игра превращается в С-дебют, и, как мы узнаем из раздела 9.2.1, эти дебюты обычно вращаются вокруг двух критических пространств. (Видеть **Рисунок 9.2.1** на странице 224.)

Размещение Белого Паука на пятом ходу и последующая атака на седьмом ходу (**Рисунок 6.5.11**) оставляет оба критических пространства пустыми. Черные немедленно занимают одно из критических мест на 8-м ходу. **Рисунок 6.5.12**.

Теперь давайте посмотрим в следующей игре после того, как *Sutured* показали разницу, которую может иметь одно место, когда задействовано первоначальное размещение Паука. **Рисунок 6.5.13** показывает ту же серию ходов с пятого по седьмой из игры *U!HV-Suturedringersoll-2013-07-27-1636*.

Какая огромная разница в этих двух играх. В самом начале второй игры *Sutured* занимает одно из двух критических мест. Эта тонкая разница в размещении Паука означала огромную разницу в игре. Несмотря на то, что опыт Рингерсолла в конечном итоге привел к тому, что он выиграл обе партии, первая длилась всего 34 хода, а вторая длилась почти вдвое дольше - 64 хода. Эту разницу можно в первую очередь объяснить первоначальным размещением Белого Паука.



Первоначальное размещение также имеет решающее значение для Хоппера. Он должен быть направлен к месту конечного назначения, прямо или косвенно, посредством прыжка вокруг. Если это не так, то он, возможно, никогда не сможет достичь своего конечного пункта назначения.

Следующие три фигурки из игры *HV-ringersollriver-2012-04-07-1405* покажите четыре размещения Хоппера: два хороших у белых, а затем два плохих у черных. Посмотрите, как это происходит!

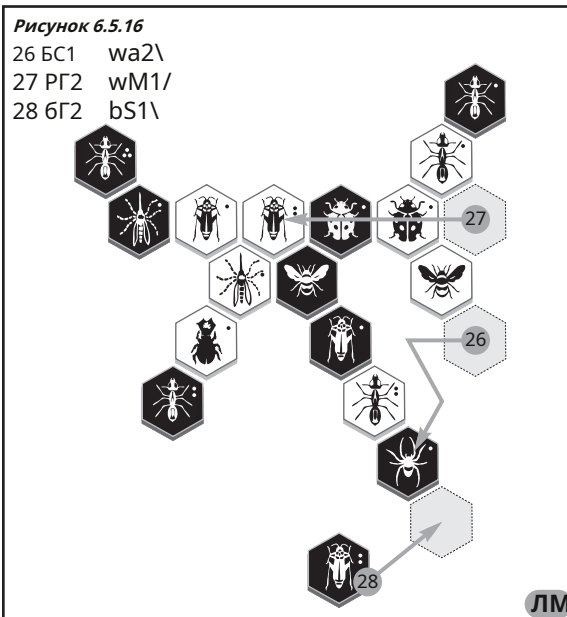
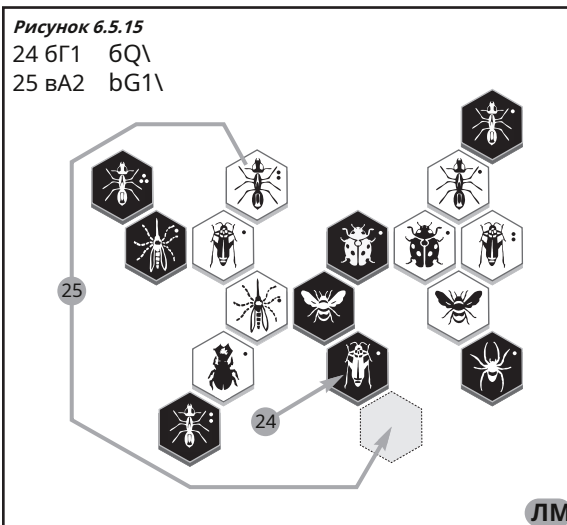
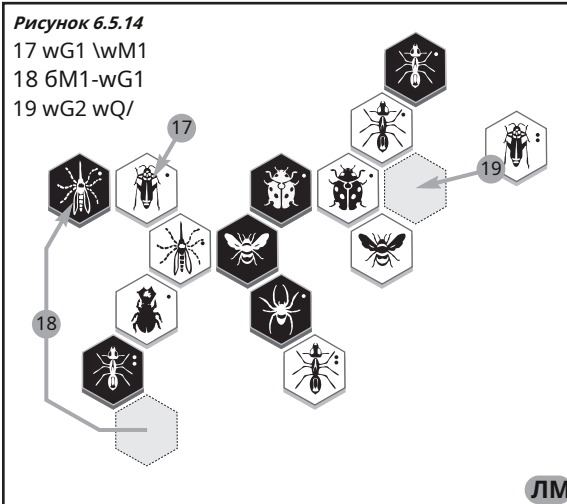
Белые начинают с введения Хоппера №1. **Рисунок 6.5.14.** Поскольку этот Хоппер готов атаковать ферзя, ответ черных почти вынужден. На 18-м ходу черные связывают только что размещенного Хоппера с Москитом. Это резко снижает эффективность самого мощного жука Блэка! Мгновение назад он обладал силой муравья и мог проникнуть в любую точку улья. Теперь он сведен к движению простого Хоппера, обреченного оставаться на этом месте до конца игры.

Второй Белый Хоппер сразу же выходит на 19-м ходу в хорошей наступательной/защитной позиции, готовый атаковать Черную Королеву и освободить место рядом с Белой Королевой.

Теперь давайте сравним первые два Black Hoppers. Хоппер №1 входит на 24-й ход. **Рисунок 6.5.15.** Обратите внимание, что он расположен рядом с Черной Королевой и сразу же закреплен. Он никогда не покинет это место!

Вскоре на 28-м ходу появляется Черный Хоппер №2. **Рисунок 6.5.16.** Куда это идет? У него нет хорошей атакующей или оборонительной цели.

Конечным результатом стала победа белых.



Первоначальное размещение важно для всех жуков, но жизненно важно для пауков и прыгунов! Должен быть план для каждой из этих ошибок. Куда он идет и что собирается делать? Разместите эти ошибки на месте, чтобы полностью выполнить свою задачу.

6.5.4 – Закрепление локтя

По правилам размещения каждая новая размещенная ошибка должна находиться рядом с дружественной ошибкой. Это может не касаться каких-либо противоположных ошибок. В большинстве случаев это означает, что только что установленная ошибка автоматически закрепляет другую дружественную ошибку. Следующие три раздела охватывают некоторые ситуации, которые необходимо учитывать при принятии решения о размещении.

Первая из этих ситуаций будет называться «прижатием локтя». Образец опять же взят из игры *U!HV-Sutured-ringersoll-2013-07-27-1636*. В **Рисунок 6.5.17** Черные вводят Муравей №2. Далее белые размещают Паука №2.

Затем черные связывают Белого Паука, как показано. Это, в свою очередь, закрепляет Белого Хоппера. Пока этот локоть не будет освобожден, защищающийся Хоппер не сможет выпрыгнуть и спасти Королеву. Эта слабость сохраняется на протяжении всей игры. Белые никогда не смогут добиться свободы защищающегося Хоппера.

Потенциально лучшим местом для Белого Паука №2 было бы пространство А. Из этой позиции вновь размещенный паук угрожает прижать Черного Муравья №1. Если Муравей двинется, Паук будет угрожать напасть на Черную Королеву.

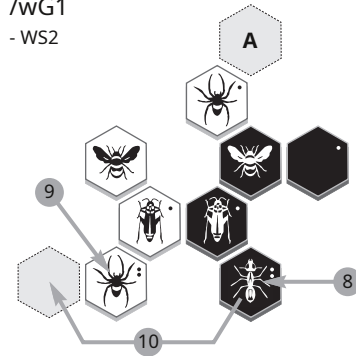
Второй пример из игры *U!HV-ringersollgierek-2012-02-04-1949*. **Рисунок 6.5.18** показано расположение Черного муравья №1, которого затем удерживает Белый муравей №1. Черный паук, зажатый в локте, больше никогда не шевелится.

В **Рисунок 6.5.19** мы видим, как игра приближается к завершению, когда оба черных жука все еще безнадежно закреплены.

Будьте очень осторожны, не зажимая себе локоть. Закрепленная ошибка, возможно, никогда не сможет обрести свободу. Защитник, зажатый локтем, может вообще не быть защитником!

Рисунок 6.5.17

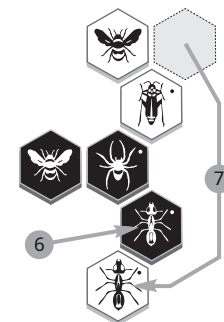
8 ба2 bG1\
9 WS2 /wG1
10 ба2 - WS2



C

Рисунок 6.5.18

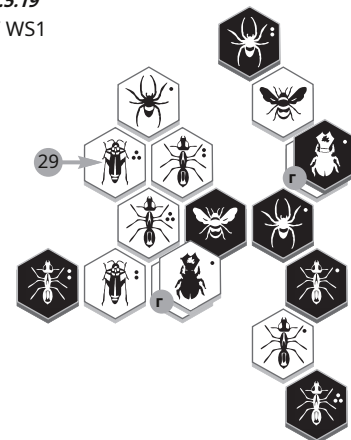
6 ба1 bS1\
7 BA1 /bA1



C

Рисунок 6.5.19

29 WG3 / WS1



C

6.5.5 – Размещение на ферзе

Когда новая ошибка размещается рядом с ферзем, существует вероятность того, что она будет прикреплена к ферзю. Этот жук теперь не только закреплен и неподвижен, но, что еще хуже, он заполняет одно из шести мест, необходимых противнику для победы! Если это Жук или Хоппер, позже он сможет покинуть это место. Но если это Паук или Муравей, он может застрять там надолго, возможно, даже до конца игры.

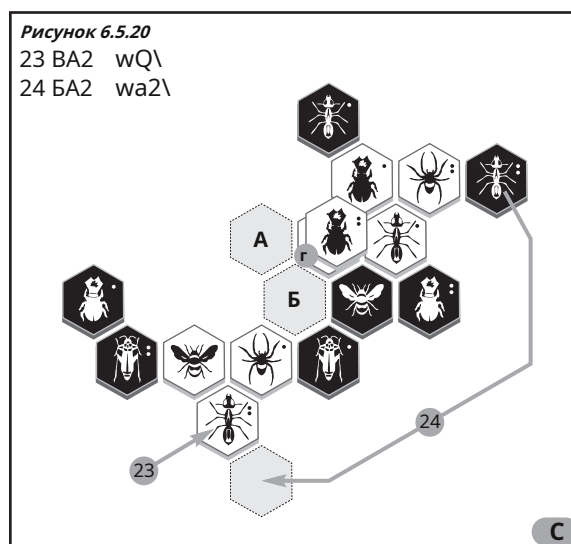
Это продемонстрировано в **Рисунок 6.5.20** из игры *U!HV-OlegT-ringersoll-2012-03-31-1858*. Когда Белый Муравей №2 вводится в игру рядом с Белым Королем, черные ухватываются за эту возможность и прижимают Белого Муравья к Королеве.

Даже после этой серии ходов может показаться, что белые впереди. Сравнивая положения двух ферзей, мы видим, что вокруг черного ферзя заняты четыре поля, а вокруг белого ферзя всего три. У Уайта уже есть Жук на вершине улья, который может прикрыть Черную Королеву. Но главное отличие, которое приводит к победе черных, — это тип жуков, прилегающих к двум ферзям.

Два белых жука (Паук №1 и Муравей №2), прижатые к Королеве, никогда не смогут сбежать. В то время как два черных жука (Хоппер №1 и Жук №2) способны сбежать при необходимости. Если вы просмотрите всю игру, вы увидите, что ни один из этих двух белых жуков не двигается до конца игры.

Лучшим местом для Белого Муравья №2 было бы пространство А. Несмотря на то, что он помещает блок в пространство В, это позволяет Белому Муравью войти в игру, не будучи прижатым к Королеве.

Возможно, вам придется позволить ошибке прикрепить к вашей королеве. Но если это вообще возможно, не позволяйте этому случиться. Муравей или Паук в этой позиции не смогут двигаться до конца игры! И если это так, это может стоить вам победы!



6.5.6 – Двойной штифт

Когда у вашего оппонента есть мобильные ошибки, особенно мобильные муравьи, очень важно, чтобы ваше размещение ошибок не позволяло использовать двойную булавку.

Помня, что одним из трех ключей к победе является сила, легко увидеть опасность двойной кегли. Позволив одному из жуков вашего противника схватить двух ваших, вы дали ему преимущество в этой жизненно важной области.

Посмотри на **Рисунок 6.5.21**, еще один пример из игры *U!HV-Sutured-ringersoll-2013-07-27-1636*. Белый Муравей №1 размещается рядом с уже закрепленным Белым Пауком №2. Черные пользуются ситуацией, связывая только что размещенного муравья черным муравьем №1. Это освобождает Black Ant #2 от использования где-либо еще, в то время как два белых жука продолжают оставаться закрепленными.

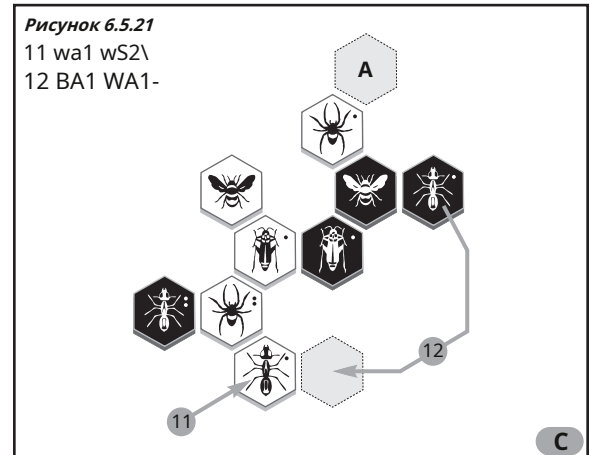
Есть лучший выбор для размещения Белого Муравья №1; пространство А, например. Хотя это правда, что черные все еще могут выполнить то, что выглядит как двойная связка, есть большая разница! Белый Паук №1 уже атакует Черную Королеву. Не имеет значения, будет ли он закреплен. Кроме того, Черный Муравей №2 не будет освобожден от обязанности пригвоздить Белого Паука №2.

Размещение белого муравья, позволившее получить двойную связку, было лишь одной маленькой ошибкой, которая привела к конечному поражению белых.

Если доступны другие места размещения, не размещайте новую ошибку там, где ее можно сразу же закрепить дважды. Ищите другие, более перспективные варианты размещения!

6.5.7 – Заключение

Чтобы стать опытным в этой игре, очень важно освоить хорошие навыки размещения ошибок. Узнайте, когда и где размещать новые ошибки, и ваш процент побед увеличится.



На этом завершаются пять глав, составляющих Раздел 6 – Элементарная тактика. Изучите, практикуйте и совершенствуйте эти пять основных тактик, и ваш процент побед, несомненно, увеличится.

Однако по ходу игры вы заметите, что возникают и другие, более тонкие тактики. Это подводит нас к следующему разделу: Раздел 7 – Продвинутая тактика.

В этих семнадцати главах вы пройдете путь от новичка до новичка и эксперта, и вы по-настоящему «играете в Hive как чемпион».

Глава 7.1 – Подсчет ошибок

Один из трёх ключей к победе – Сила. Достаточно ли ошибок с обеих сторон, чтобы добиться победы? Подсчет ошибок наиболее важен в обороне. Человек должен постоянно спрашивать: «Есть ли у моего противника достаточно ошибок, чтобы добиться победы?» Если ответ отрицательный, то есть большая вероятность, что вы сможете выдержать атаку.

Конечно, задавая этот вопрос, вы должны рассмотреть три области. Первый — это ошибки, которые в настоящее время находятся в игре: подсчитайте ошибки, которые уже атакуют вашу Королеву, и ошибки, которые уже готовы атаковать. Во-вторых, посчитайте баги, которые еще есть в резерве у оппонента. Сколько жуков находится в резерве и можно ли этих жуков внедрить в улей таким образом, чтобы они могли присоединиться к атаке? И, наконец, есть ли какие-либо противостоящие ошибки, которые присутствуют в игре и недоступны для атаки, но в настоящее время размещены таким образом, чтобы их можно было использовать для атаки?

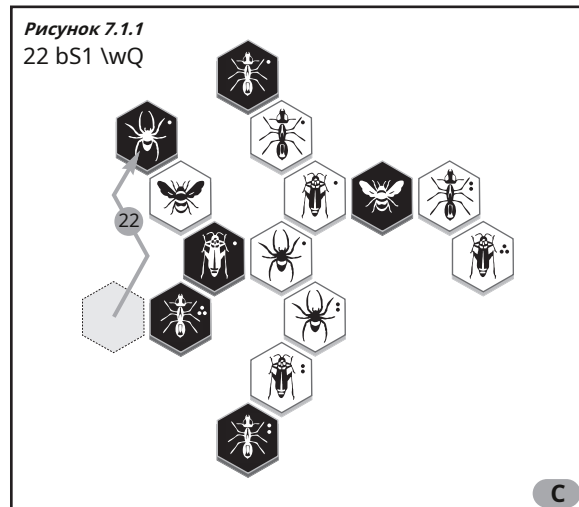
7.1.1 – Защитный подсчет ошибок

Поскольку точный подсчет ошибок наиболее важен для защиты, именно с этого мы и начнем. Имея первый ход, белые обычно являются агрессором на дебютной стадии. Давайте рассмотрим несколько игр с точки зрения черных и посмотрим, какую пользу мы можем получить от подсчета ошибок.

Для начала мы рассмотрим **Рисунок 7.1.1**, из игры *HV-DEIBY-ringersoll-2011-06-12-1139*. Настала очередь хода белых. Стоит ли Блэку беспокоиться? Давайте посчитаем ошибки.

Во-первых, у белых есть две жуки, уже атакующие Чёрного ферзя, а третья (Бункер №3) готова атаковать. Помимо уже имеющихся в игре жуков, у белых в запасе есть один Муравей и два Жука. С четырьмя пустыми местами, которые нужно заполнить, и четырьмя имеющимися ошибками, казалось бы, у белых достаточно для победы.

Играя черными, нам нужно рассмотреть варианты защиты. Муравьи — лучшие защитники, поэтому давайте сначала посмотрим на них. Из трёх чёрных муравьев, находящихся в игре, Муравей №1 и Муравей №2 уже используются для захвата белых жуков. Любой из этих двух закрепленных белых жуков может немедленно атаковать Черную Королеву, если булавки будут выпущены. Однако Муравей №3 доступен для защиты. Кроме того, если будет выделено достаточно времени, замена кеглей (раздел 6.1.2) может быть выполнена на одном или обоих из двух чёрных муравьев, которые в настоящее время выполняют функцию установки кеглей. В целом черные находятся в хорошей оборонительной позиции.



Несколько ходов с каждой стороны приводят нас к положению в **Рисунок 7.1.2**. Черные успешно захватили Белого Жука №1 до того, как у него появилась возможность приблизиться и атаковать Черную Королеву. Теперь белым осталось заполнить три поля, и в запасе осталось только два жука. Черные должны были остановить атаку белых и фактически остановили ее.

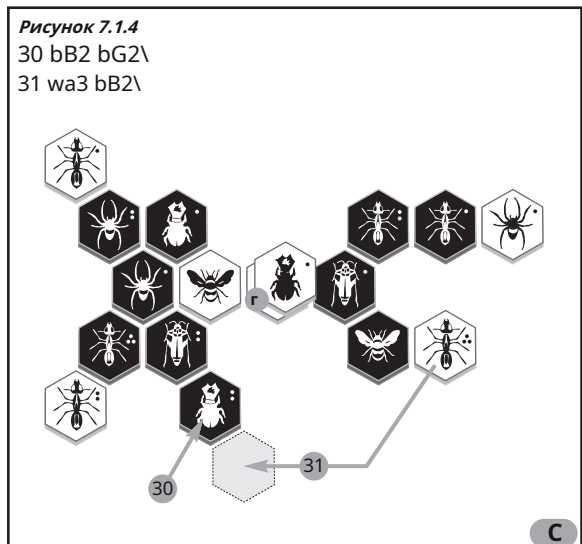
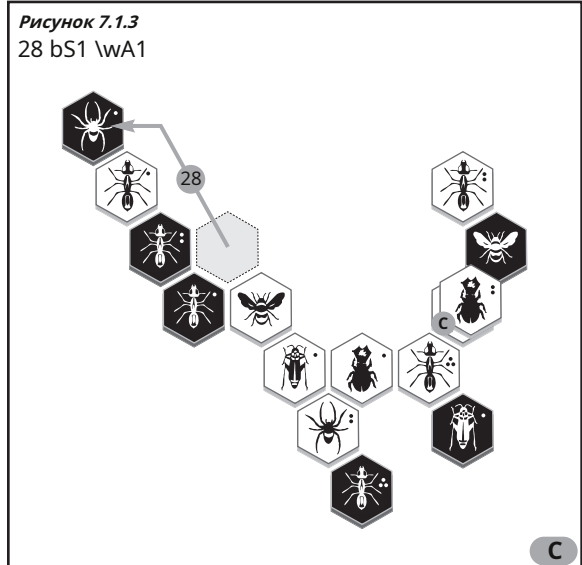
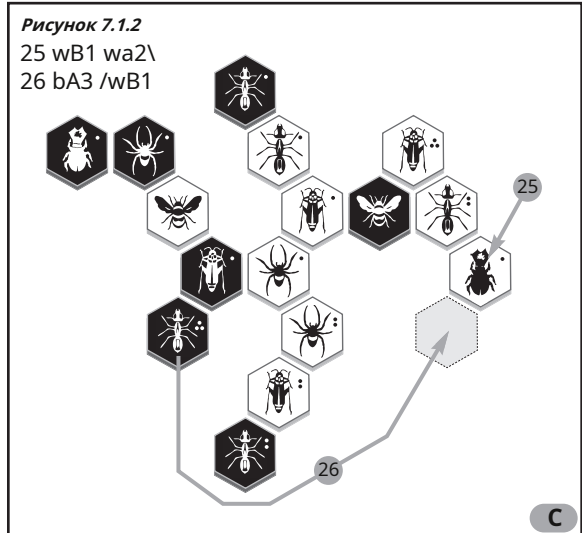
Наш второй пример хорошего защитного подсчета ошибок взят из игры. *HV-Antin-ringersoll-2011-05-29-1110*. Быстрый подсчет ошибок покажет, почему черные перевели Паука №1 с атаки на защиту, как показано на рис. **Рисунок 7.1.3**.

Белый Жук №2 готов выполнить прикрытие Жука (глава 6.2) на Черной Королеве. Тогда два жука в резерве у белых могут быть немедленно помещены в атакующую позицию. Поскольку «Жук» готов занять атакующую позицию, все, что нужно белым для победы, — это еще одна ошибка! Осматривая улей, Блэк понимает, что единственная реальная угроза, которую может представлять собой последняя ошибка, — это Белый Муравей №1. И единственная надежда не дать этому Муравью вступить в драку — немедленно его приколоть. И это то, что сделал Блэк.

Имея в запасе двух из трех белых муравьев и пять жуков в запасе, у черных не было проблем с победой в игре. Точный подсчет ошибок черных окупился победой.

Последний пример завершит это обсуждение. Это очень ранняя игра в авторском Улье. «Игровая карьера. Он играет черными против своего наставника Эвкаликса (*U!HV-Eucalyx-ringersoll-2010-08-22-1100*). Черные рано перехватили инициативу и готовят сильную атаку. Но, к сожалению, у него также заканчиваются ошибки. Ему нужно два жука, и у него есть два жука в запасе. Предстоящие исправления ошибок имеют решающее значение! **Рисунок 7.1.4** показывает позицию, когда черные размещают своего последнего жука на 30-м ходу, а белые закрепляют его на 31-м ходу.

Количество ошибок у черных теперь сократилось ниже необходимого для победы. Но снятие связи с Черной Королевой дало Черным альтернативный источник еще одной ошибки. Если Черный Муравей № 2 зажат внутри локтя (Раздел 6.1.3 – Булавка – Высвобождение булавки), Черная Королева может освободить его.



В **Рисунок 7.1.5**, мы видим, как Черная Королева скользит в локоть на 32-м ходу. На 33-м ходу Белые контратакуют, используя Жука №1 для размещения блока (Глава 6.3). А затем, на 34-м ходу, Черный Жук №1 взбирается на вершину Белой Королевы. Этот ход черных особенно опасен, поскольку потенциально допускает прямое падение (раздел 6.2.2) из-за последней ошибки черных.

Поскольку мы продолжаем в **Рисунок 7.1.6**, белые перемещают булавку к муравью №1, чтобы предотвратить прямое падение, а черные перемещаются, чтобы связать белого муравья. На 37-м ходу белые размещают Жука №2, чтобы ввести еще одного защитника, а черные следуют за ним, вводя свою последнюю ошибку.

Если бы подсчет ошибок был всем, что нужно для анализа позиции, мы бы пришли к выводу, что черным нужно три ошибки для победы и у них есть три доступные ошибки. Но это не тот случай. Мы продолжим обсуждение этой игры в главе 7.7 – Игра на ничью. Несмотря на то, что белые связали черного ферзя, имеют свободных двух жуков и двух муравьев и имеют в запасе три жука, эта партия заканчивается вничью.

Когда вас атакуют, следите за доступной силой противника. Точный подсчет ошибок показывает путь к хорошей защите и позволяет создать хороший Улей.® игрок знает, когда переключиться с защиты на атаку.

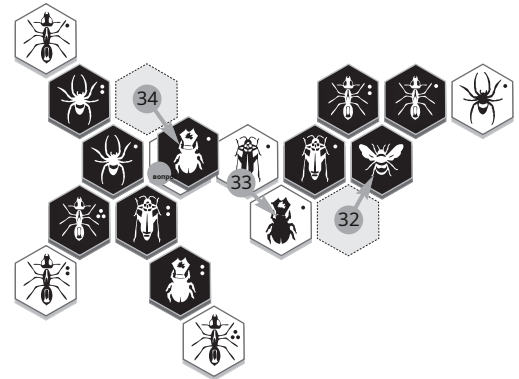
7.1.2 – Подсчет наступательных ошибок

Теперь давайте рассмотрим подсчет ошибок с наступательной точки зрения. Находясь в атаке, вы должны постоянно задавать себе ряд вопросов. Во-первых, достаточно ли у меня сейчас ошибок в игре, чтобы добиться победы? Во-вторых, сколько ошибок осталось в резерве и можно ли эти ошибки ввести в действие так, чтобы они тоже присоединились к атаке? И, наконец, есть ли ошибки, которые в настоящее время присутствуют, но закреплены или заблокированы и поэтому не могут помочь? Можно ли избавиться от этих ошибок?

В качестве примера вернемся к игре *HV-DEIBYringersoll-2011-06-12-1139* в **Рисунок 7.1.2** (стр. 68) и посчитайте черных жуков. У черных уже есть две ошибки в атакующей позиции. Четыре жука уже задействованы и могут быть использованы для атаки. Однако, к сожалению, все три Черных Муравья держат в руках важные кегли и поэтому не учитываются. Но у Черных проблем нет, потому что в запасе есть четыре жука (один Жук, один Паук и два Хоппера).

Рисунок 7.1.5

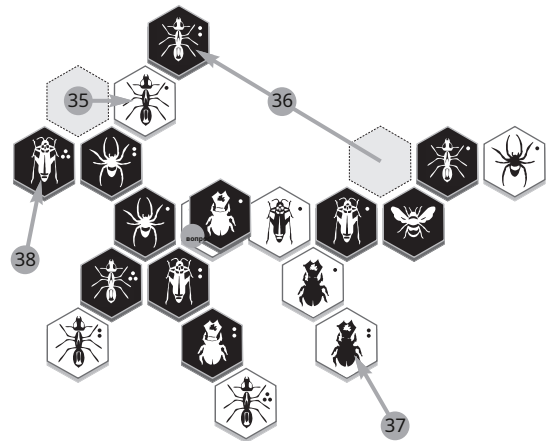
32 BK БГ1-
33 wB1 wG1\
34 bB1 wQ



C

Рисунок 7.1.6

35 BA1 BC2/
36 BA2 WA1/
37 wB2 wB1\
38 BG3 -6C2



C

Рисунок 7.1.7 показывает ситуацию несколькими ходами позже. Черные только что привели Бункер №2, и в последней попытке освободить еще одного жука белые переместили Жука №2 в позицию заполнения (глава 6.4), надеясь освободить Жука №1. Но это не имеет значения. Черные могут сдвинуть булавку с помощью Муравья №3, чтобы держать под контролем Белого Жука №1, или просто пойти на тотальную атаку.

Переосмысление **Рисунок 7.1.3** (стр. 68) из игры *HV-Antiringersoll-2011-05-29-1110*, мы можем провести второй подсчет наступательных ошибок. У черных всего шесть жучков в игре. Это означает, что в запасе еще осталось пять ошибок. Эти жуки — два жука, два прыгуна и один паук. Когда один муравей свободен и эти пять жуков готовы к установке, у черных нет проблем добиться победы.

Уайт тоже это осознал и сразу перешел из нападения в защиту. Но когда два из трех муравьев были связаны, защита белых оказалась бесполезной. Черные легко выиграли на 48-м ходу.

Очень важно вести точный подсчет ошибок во время атаки; так же, как и во время защиты.

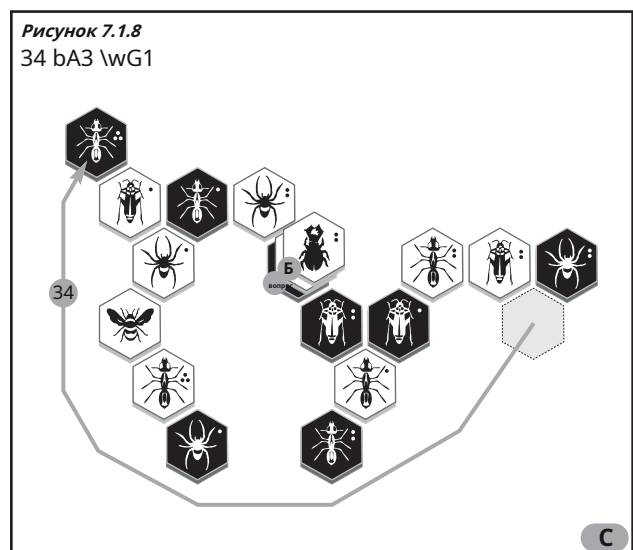
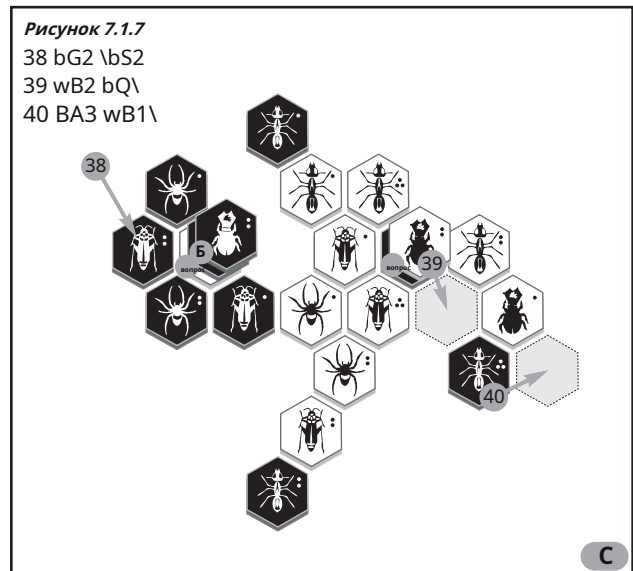
7.1.3 – Сложный подсчет ошибок

В большинстве случаев подсчет ошибок не является таким простым, как в предыдущих примерах. В каждом из этих примеров явно были нападающий (белые) и защитник (черные). Черным сначала пришлось подсчитать ошибки, чтобы определить, можно ли остановить атаку белых. А затем, после того, как атака была остановлена, внимание было обращено на количество черных жуков и нападение черных.

Однако, вообще говоря, подсчет ошибок является более сложной задачей, как это будет показано в каждом из следующих двух примеров. Жуки должны быть точно посчитаны с обеих сторон.

Первый пример см. **Рисунок 7.1.8**, игра стандартного Hive® (*U!HV-DrRaven-ringersoll-2011-01-19-0226*) между двумя хорошими противниками. На первый взгляд может показаться, что белые находятся в превосходной позиции благодаря двум жукам на вершине черного ферзя. Но давайте посчитаем ошибки и посмотрим, что мы обнаружим.

За исключением двух Жуков и одного Хоппера в резерве, все жуки Уайта зафиксированы. Достаточно ли у белых ошибок для победы? Нет, нужно заполнить четыре поля рядом с Черной Королевой. Если считать Хоппер в резерве, то есть



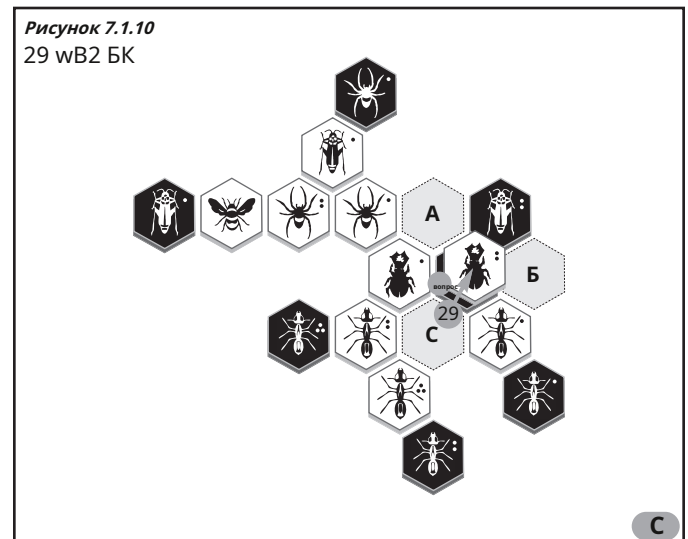
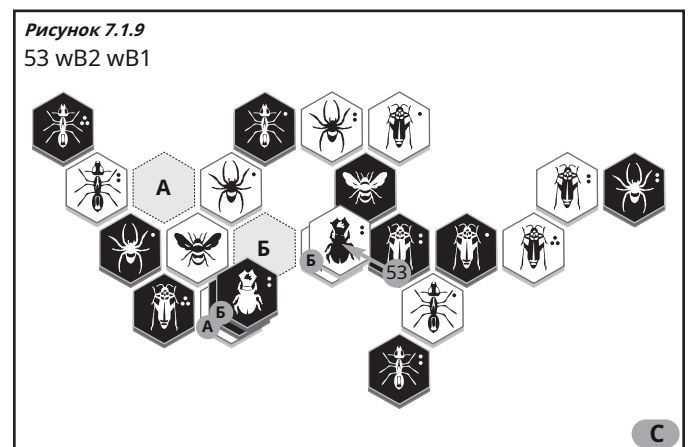
только три ошибки, чтобы их заполнить. Единственные ошибки, которые можно добавить к этому количеству, — это Horper #1 и Ant #1. Но, к несчастью для белых, обе эти ошибки на данный момент зафиксированы. Кроме того, не существует потенциальных способов избавиться от дополнительной ошибки. Таким образом, с практической точки зрения, даже несмотря на то, что белые движутся, белые не могут победить.

Теперь посчитаем ошибки за черных. У Блэка в запасе три жука: один Хоппер и два Жука. Но поскольку нужно заполнить четыре поля, черным нужна еще одна ошибка. К счастью, у черных есть три жука, которые могут атаковать белого ферзя. Эти жуки — Паук №1, Муравей №2 и Муравей №3.

Однако черным следует играть очень осторожно. Каждая из этих дополнительных ошибок в настоящее время используется для фиксации ошибки, которая, если она будет выпущена в неподходящее время, может привести к тому, что победа будет отдана белым.

Прошло несколько ходов для каждой стороны, и игра развивалась, как показано на рис. **Рисунок 7.1.9**. Блэк успешно ввёл в игру обоих Жуков. Черные могут выбрать любой из двух путей достижения победы. Один путь приведет Жука №2 в клетку А, а затем Жук №1 спустится в клетку Б. Это потребует от черных трех ходов. Другой путь более быстрый. Либо Муравей №2, либо Муравей №3 перемещается в клетку А, а затем Жук №2 проскальзывает в клетку Б. Этот путь, который на самом деле выбрал Блэк, занимает всего два хода. Обратите внимание, что выбор времени черными важен, поскольку любой ход Муравья высвобождает противостоящего Белого Муравья, который может немедленно атаковать Черную Королеву. Но атаке белых не хватает одного темпа, и черные побеждают.

Еще одного примера будет достаточно, чтобы продемонстрировать эту концепцию. Взгляни на **Рисунок 7.1.10** из другой стандартной игры без каких-либо дополнительных багов (*UIHVguest-ringersoll-2011-01-28-2345*). Белые атакуют, Жук прикрывает Черную Королеву и два Хоппера в резерве. На первый взгляд может показаться, что атака белых увенчается успехом. Есть три пустых места, которые нужно заполнить, и три белых жука, чтобы их заполнить. Но это не так. Черные стратегически оставили Black Horper #2 в отличной оборонительной позиции. Как только у них появится необходимость и возможность сделать это, Черный Хоппер выпрыгнет, оставив Белым одну ошибку до победы.



С другой стороны, давайте рассмотрим позицию черных. Белая Королева ограничена четырьмя пустыми клетками. У черных в запасе есть Паук, два Жука и Хоппер, а также три мобильных Муравья. Подсчет имеющихся ошибок показывает, что у черных более чем достаточно сил для победы. И действительно, черные довольно легко выиграли.

Рисунок 7.1.11 показывает позицию несколькими ходами позже. Белые поставили Бункера №2 непосредственно рядом с Черным ферзем. Затем, на 32-м ходу, Черный Хоппер №2 выпрыгнул, как показано. Это имело двойное преимущество: освободить место рядом с Черной Королевой и заменить булавку на Белом Муравье №3.

Затем, как только Белый Хоппер №3 вошел в игру (ход 35), только что освобожденный Черный Муравей ставит булавку (ход 36), что приводит к позиции **Рисунок 7.1.12**. Черные могут легко закончить игру, введя третьего Хоппера и двух Жуков, в то время как белые бездумно перемещают своего Жука взад и вперед. Но черные предпочитают выиграть, используя более быстрый план, используя трех муравьев, чтобы заполнить последние три поля для победы.

Окончательный результат будет обсуждаться в главе 7.12 – Подсчет темпа.

Ситуации, которые кажутся сложными, зачастую можно легко проанализировать, подсчитав ошибки. Убедитесь, что вы находитесь на правильной стороне подсчета ошибок, и победы придут к вам толпами!

7.1.4 – Заключение

Подсчитайте ошибки, чтобы спланировать игру. Научитесь точно подсчитывать ошибки как в нападении, так и в защите, и ваш уровень навыков и количество побед будут продолжать расти.

Рисунок 7.1.11

30 6C2 /6Г1
31 wG2 wB1\
32 6Г2 -6a2

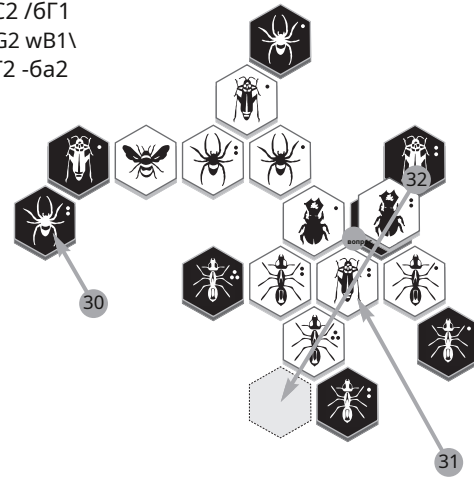
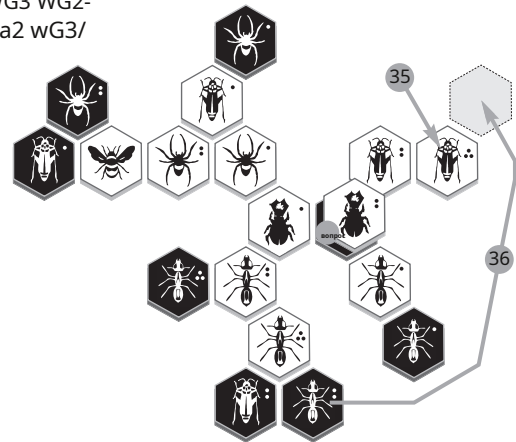


Рисунок 7.1.12

35 WG3 WG2-
36 6a2 wG3/



Глава 7.2 – Защита Королевы

Вся суть игры Hive

«сосредотачивается на Королеве.

Игрок должен атаковать ферзя противника, одновременно защищая своего. Атака естественна для большинства начинающих игроков. С другой стороны, обороне нужно учиться. Давайте рассмотрим пять способов защитить Королеву.

7.2.1 – Уход от опасности

Самая простая и очевидная защита — переместить ферзя, когда на него нападают. Обычно вы перемещаете ее к внешней части улья. Королеве, соприкасающейся с ульем только с одной стороны, потребуется еще пять жуков, чтобы окружить ее. Если у вашего противника нет пяти доступных ошибок, это может гарантировать, что вы не проиграете. Однако это не может означать, что вы уверены в победе. Если в вашем распоряжении нет достаточно сильных сил, чтобы добиться победы (Глава 7.1 – Подсчет ошибок), возможно, вам придется довольствоваться ничьей.

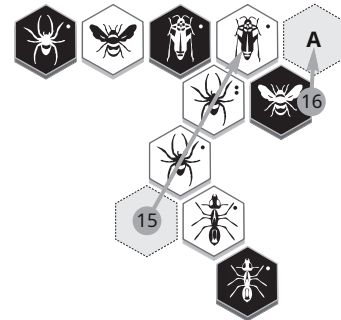
Если у вашего противника есть доступная атакующая сила, состоящая как минимум из пяти жуков, которые могут добраться до вашей Королевы, движение может быть не лучшим вариантом защиты. Позже мы узнаем, почему поддержание контакта с дружелюбными и обороняющимися насекомыми иногда является лучшим вариантом.

В игре *HV-xenotime-ringersoll-2010-11-23-2326*, черные неоднократно перемещают королеву к краю улья, каждый раз уменьшая силу, находящуюся в распоряжении белых, оставляя закрепленного еще одного жука. Белые прыгают с Хоппером №1. **Рисунок 7.2.1** и его немедленно задерживают, когда Черная Королева убегает.

Два хода спустя, как показано на **Рисунок 7.2.2**, Белый Жук №1 приближается, и Черная Королева снова движется к внешней стороне улья, на этот раз оставляя Белого Жука прижатым.

Рисунок 7.2.1

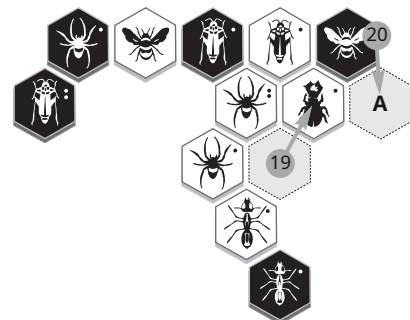
15 wG1 bG1-
16 кв. wG1-



C

Рисунок 7.2.2

19 wB1 wG1\
20 БК wB1-



C

И, наконец, в **Рисунок 7.2.3**, к череде уже закрепленных ошибок добавляется еще одна белая ошибка, когда Хоппер №2 атакует, а Черная Королева убегает. Обратите внимание, что каждый раз, когда сила белых уменьшается, черным становится легче защищаться. После 24-го хода белым нужно еще пять жуков, чтобы окружить Черную Королеву. Из имеющихся сейчас в игре ошибок для этого задания доступен только один, остальные все закреплены. Имея в запасе всего четыре жука, у белых едва хватает на выполнение работы. Но все, что нужно будет сделать черным, — это зафиксировать еще одну ошибку, когда она вступит в игру, и проиграть черным будет невозможно!

Конечно, атака черных настолько сильна, что до этой точки они никогда не дойдут. Черные легко выиграли на 42-м ходу.

Следите за возможностями для вашей королевы сбжать, и защищать ее будет намного проще.

7.2.2 – Задержать нападающих

Еще одна относительно очевидная защита — задержать противостоящих жуков до того, как у них появится возможность атаковать вашу Королеву. Когда вы можете зафиксировать более одного жука с помощью всего лишь одного из своих, вы эффективно уменьшаете силу атаки противника.

Вам также следует искать возможности связать ценную ошибку, такую как Муравей или Жук, с менее ценной ошибкой, такой как Паук. При этом ваши собственные Муравьи и Жуки останутся для других защитных маневров или, что еще лучше, для атаки на Королеву вашего противника, когда ситуация изменится, и вы сможете контратаковать.

В **Рисунок 7.2.4**, из игры стандартного Улья *DrRaven-ringersoll-2011-01-02-01570* Обратите внимание, что Белый Хоппер №2 был только что выведен из резерва таким образом, чтобы угрожать победой, прыгнув в клетку А. Черные ответили перемещением Черного Муравья №3, чтобы закрепить Белого Хоппера и предотвратить атаку Белых.

®ВН-

Рисунок 7.2.3
23 WG2 WG1-
24 кв. WG2-

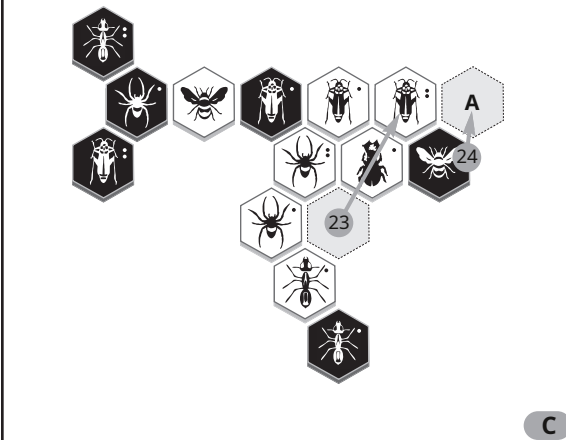
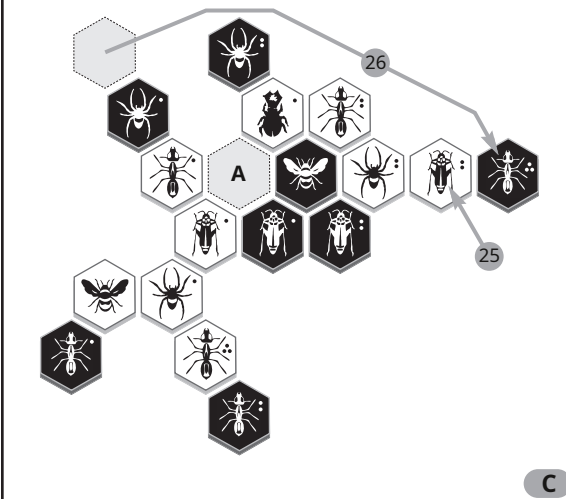


Рисунок 7.2.4
25 WG2 WS2-
26 bA3 wG2-



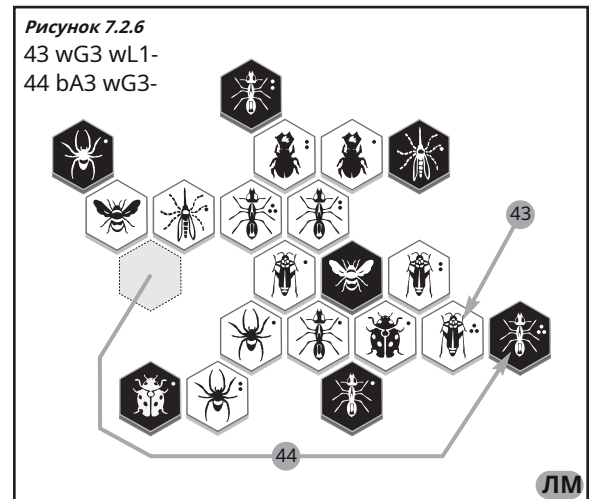
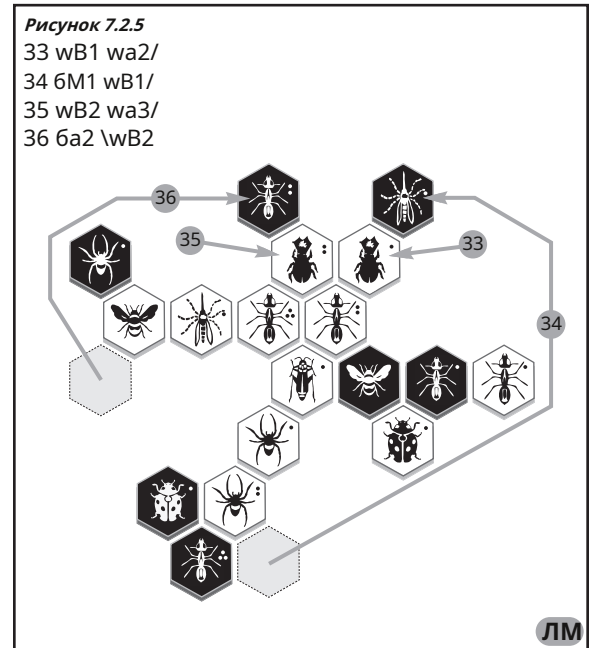
В предыдущем примере защита ферзя произошла в конце атаки. Удержание злоумышленника может произойти и в большинстве случаев произойдет задолго до того, как будет создана последняя угроза. Следите за следующей игрой (*UHV-bird-ringersoll-2010-12-11-1848*), поскольку черные защищаются серией связок.

В **Рисунок 7.2.5** Уайт вводит обоих Белых Жуков, надеясь перевести одного из них в атакующую позицию. Однако у Блэка другие планы, поскольку каждого Жука привязывают сразу по прибытии. Сначала Черный Комар прикалывает Белого Жука №1, а затем Черный Муравей №2 прикалывает Белого Жука №2. Наличие черных жуков для выполнения этих булавок показывает важность мобильности! В этой игре Блэк контролирует территорию улья и может защищаться.

На следующем рисунке показано, что несколько ходов спустя в игре появляется последняя белая ошибка. Белый Хоппер №3 тут же схвачен Черным Муравей №3, как показано на рисунке.

Рисунок 7.2.6. У белых нет ошибок, а черный ферзь успешно защищен. Теперь начнется контратака черных, и черные легко одержат победу.

Сохраняйте мобильность и сковывайте нападающих, чтобы защитить свою королеву.



7.2.3 – Разместите блок

Очень эффективная тактика защиты от Королевы, Муравьев и Пауков противника — это блок (глава 6.3). Когда вы можете переместить жука и создать структуру ворот, блокирующую доступ к пространству, прилегающему к вашей Королеве, вы заблокировали это пространство для Королевы, Муравьев и Пауков вашего противника. Только Хопперы, Жуки, Божьи коровки и Комары могут добраться до места за воротами.

В Рисунок 7.2.7, из игры *HV-DrRaven-ringersoll-2011-01-02-0157*, Черный Паук №2 движется, как указано, образуя врата между двумя Черными Пауками. Эти ворота блокируют доступ к пространству А. Кроме того, если белые решили переместить Жука № 1 на Черную Королеву, пространство, освобожденное Белым Жуком, также будет защищено воротами. В реальной игре белые решили переместить Паука №2 и заполнить пятое пространство вокруг Черной Королевы. Возможно, вы узнаете, что эта позиция ведет к обсуждению в Разделе 7.2.2 «Удержание атакующих».

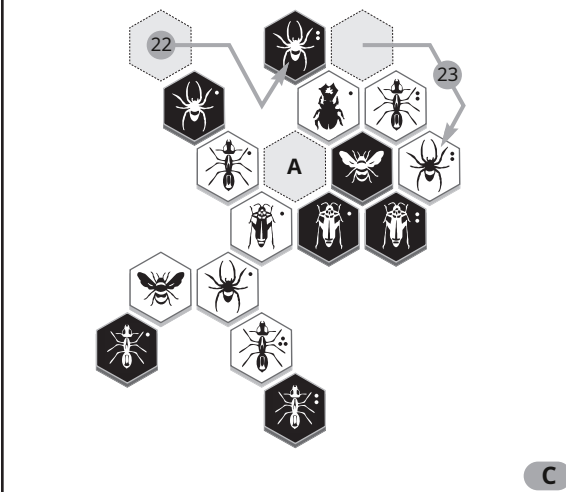
Также продолжением предыдущего раздела является **Рисунок 7.2.8**, из игры *U!HV-bird-ringersoll-2010-12-11-1848*. Когда белые вводят Бункера №2, черные делают тонкий, но очень важный сдвиг в расположении Черного Комара. Проскользнув через одно пространство, Черный Комар теперь установил блок, защищающий пространство А. Белый Муравей № 1 больше не может получить доступ к этому пространству. Это очень важно, потому что Белый Хоппер №2 теперь должен либо удерживать Черного Муравья №1, если Белый Муравей №1 переместится, либо заменить Черного Муравья №1, если он уйдет. В любом случае Белый Хоппер №2 сможет присоединиться к атаке на Черную Королеву.

Но в действительности хорошо поставленный блок не только предотвращает атаку Белого Муравья №1, но и, по сути, снижает эффективность Белого Хоппера №2.

Научитесь использовать блок, чтобы защитить свою королеву, и она будет счастлива и в безопасности.

Рисунок 7.2.7

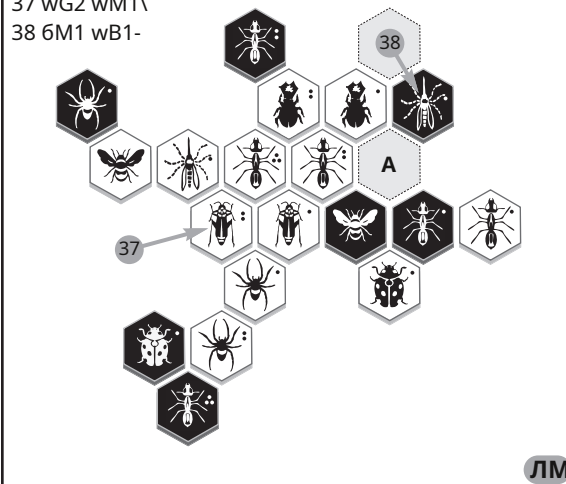
22 bS2 \wB1
23 WS2 WA2\



С

Рисунок 7.2.8

37 wG2 wM1\
38 6M1 wB1-



ЛМ

7.2.4 – Соседние дружественные защитники

Практически невозможно удержать всех вражеских жуков подальше от вашей Королевы. Ваш противник неизбежно переместит жуков в атакующую позицию рядом с вашей королевой. Однако, если рядом с вашей Королевой есть дружественные жуки, эти жуки могут уйти, освободив одно из шести мест, необходимых для окружения вашей Королевы. Если ее не прижать иным образом, она действительно сможет сбежать.

На эту роль лучше всего подойдут прыгуны, жуки, божьи коровки и комары. Даже если ваша Королева прижата и не может двигаться, эти жуки (если они не закрыты Жуком или им не запрещено передвигаться по правилу Одного Улья) могут освободить пространство, выйдя наружу. Это также может освободить эти ошибки для других задач, и это освободившееся пространство может быть очень трудно занять атакующей ошибкой, если оно защищено блоком. Или, что еще лучше, ваша королева теперь может свободно сбежать.

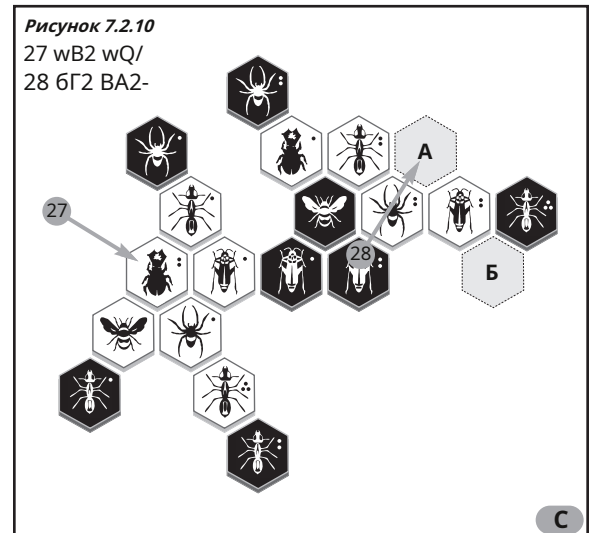
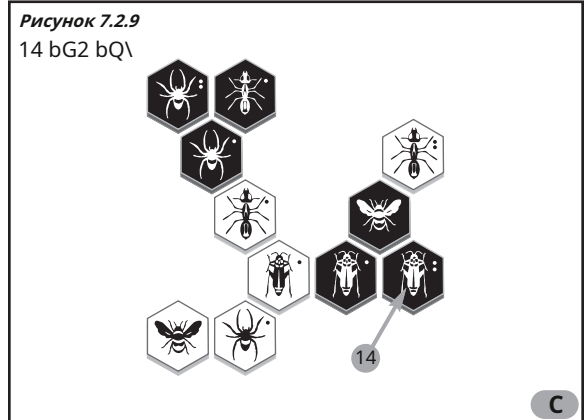
Из-за правила свободы передвижения муравьи и пауки являются менее ценными защитниками в такого рода ситуациях, потому что слишком легко заблокировать этих насекомых и лишить их возможности уйти.

Пожалуйста, взгляните на **Рисунок 7.2.9** и **Рисунок 7.2.10** (HV-DrRaven-ringersoll-2011-01-02-0157). На первом рисунке показан ход 14, когда черные помещают Хоппера №2 в отличную защитную позицию рядом с черным ферзем. Эта формация с двумя дружественными Хопперами, расположенными рядом друг с другом и рядом с Королевой, обычно создает легко защищаемую формацию.

На втором рисунке показано некоторое время спустя, когда Черный Хоппер №2 выпрыгивает и освобождает второе место рядом с Черной Королевой. Освободив это второе место, белые больше не могут грозить победой за один ход. Это ослабляет большую часть немедленного давления, которое могли оказать белые.

Также обратите внимание, что после перехода в клетку А черный бункер также может выполнить замену штифта (раздел 6.1.2) на белом бункере №2. При перемещении в клетку В выполняется замена булавки, и Черный Муравей №3 можно будет использовать для атаки или защиты в другом месте улья.

Соседние дружественные защитники являются краеугольным камнем успешной защиты ферзя. Научитесь ими пользоваться, и ваш процент выигрышей увеличится!



7.2.5 – Защита от жуков

Укрытие Жука, обсуждаемое в Главе 6.2, представляет собой очень сильную наступательную тактику, которую необходимо защищать, когда это возможно. Отличная защита от приближающихся вражеских жуков — это защита от жуков.

Ключевым моментом является размещение дружелюбного жука на вершине улья и в непосредственной близости от вашей королевы. Когда приближается противостоящий Жук, ваш Жук может подняться вверх, прикрыть вражеского Жука и остановить его атаку.

Однако предупреждение уместно. По сути, ваш Beetle теперь навсегда переведен на эту позицию. Если позиция не откроется и закрытому Жуку не будет запрещено двигаться, он сможет немедленно прикрыть вашего Жука, если он двинется. В зависимости от ситуации он может быть готов атаковать вашу королеву.

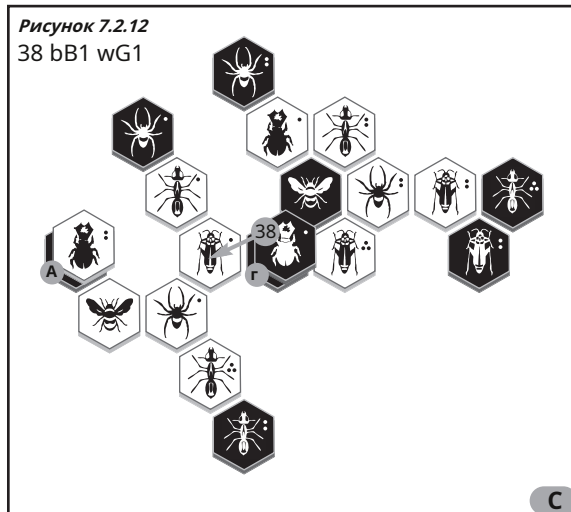
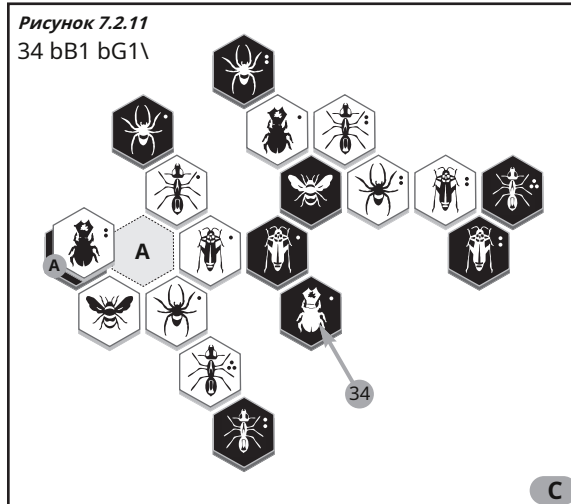
Продолжаем с *HV-DrRaven-ringersoll-2011-01-02-0157* из предыдущих параграфов, давайте посмотрим на **Рисунок 7.2.11**. Для победы белым нужно заполнить два поля. У него есть один Жук на вершине улья и один Хоппер в запасе, так что у него есть необходимые силы для этого. Давайте рассмотрим возможности.

Когда муравей свободен (черный муравей №3 освобожден заменой кегли на воронку №2), белые должны быть очень осторожны при размещении белого воронки из резерва. К счастью для белых, этот Хоппер можно поместить в карман (клетка A), что позволит им атаковать Черного ферзя. На самом деле, из пространства A остановить Хоппера невозможно!

Итак, Блэк должен сконцентрироваться на том, чтобы остановить Белого Жука №2. Это делается с помощью защиты Жука.

Следующий рисунок (**Рисунок 7.2.12**) показывает ситуацию четырьмя ходами позже, когда черные перемещают Жука №1 на позицию между Белым Жуком и последней областью, необходимой белым для победы. Как видите, Черный Жук занимает правильную позицию для защиты от Жука-соперника. Если Белый Жук попытается приблизиться к Черной Королеве, Черный Жук ее прикроет. А без ошибок в запасе белые не смогут добиться победы.

Эта игра продемонстрировала отличный пример правильно применяемой защиты Жука.



Следующая игра (*U/HV-ringersoll-cesc-2010-09-18-1355*) показывает, как правильно размещенный Жук может не только защищаться, как в предыдущем примере, но и вылезать, чтобы освободить пространство, прилегающее к дружественному Королеву.

В **Рисунок 7.2.13** Черные только что поставили Жука №2 на позицию для атаки на Белого Королеву. Уайт ответил собственным «Жуком», занявшим хорошую оборонительную позицию. Теперь, если Черный Жук приблизится и накроет Белую Королеву, она, в свою очередь, будет накрыта Белым Жуком. Это свело бы на нет большую часть преимуществ, создаваемых чехлом Beetle Cover.

По ходу игры Блэк продолжал атаку. В **Рисунок 7.2.14** мы видим, что черные угрожают победить. Но Белый Жук поднимается вверх и наружу, освобождая еще одно пространство, прилегающее к Белой Королеве, и в то же время обеспечивая Белой Королеве путь к бегству. Черные должны потратить темп, чтобы не дать Белому Королеву сбежать, и при этом Белый Муравей №1 будет освобожден путем замены кегли Хоппером №2.

Когда два муравья могут свободно двигаться, у белых не возникнет проблем с остановкой двух муравьев в резерве черных и лишением черных победы. Тогда, имея в запасе трех жуков, всех трех мобильных муравьев и жука на вершине улья, у белых не возникнет проблем с победой в игре.

Здесь у нас есть еще один пример хорошей защиты; в данном случае защита сосредоточена на защите жука.

Лучшая защита от приближающегося вражеского Жука — это находящийся поблизости дружественный Жук. Держите глаза открытыми на возможностях этой защиты, и ваша королева по-прежнему будет хорошо защищена и в безопасности.

7.2.6 – Заключение

Чтобы «Играть в Улей»® Как Чемпиону надо учиться, изучить и применить все аспекты защиты Королевы.

Рисунок 7.2.13
18 bB2 /bG2
19 wB1 /wG1

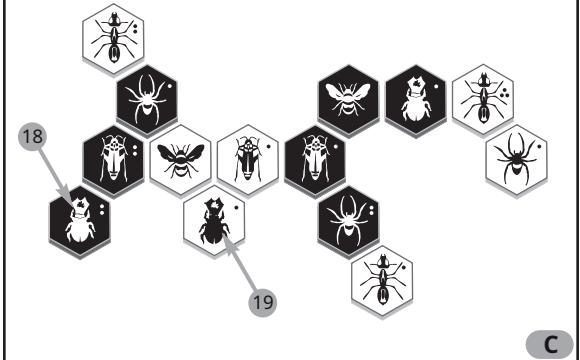
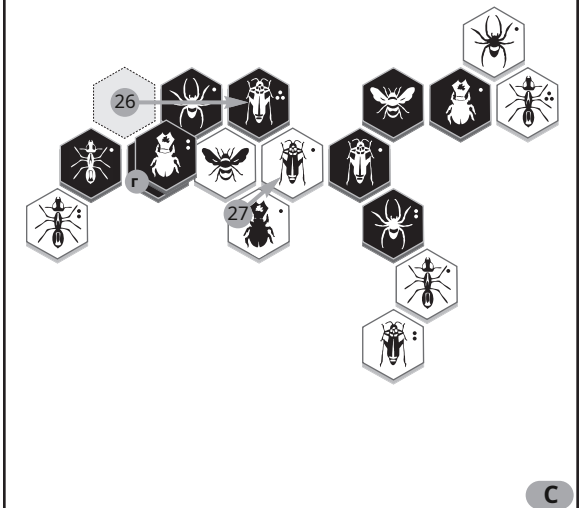


Рисунок 7.2.14
26 bГ3 вк/
27 wB1 wG1



Глава 7.3 – Управление размещением ошибок

В игре можно выиграть или проиграть в зависимости от размещения или неправильного размещения всего лишь одной ошибки! Научиться эффективно размещать ошибки жизненно важно. Но не менее важно научиться тому, как и когда контролировать размещение ошибок вашего противника.

7.3.1 – В дебюте

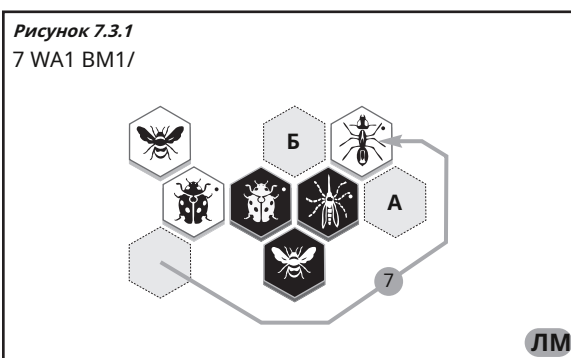
Контроль над размещением ошибок противника и получаемые от этого преимущества начинаются с первых нескольких ходов, как показано в дебютной ситуации, показанной на рис. **Рисунок 7.3.1**. Это очень распространенная позиция из популярного дебюта «Божья коровка/Комар» за черных.

Уайт решил закрепить Черного Комара и сделал правильный выбор, как показано. Потенциально размещение кегли в пространстве А является ошибкой. Размещение кегли, как показано, лишает черных места В для размещения новой ошибки, вынуждая черных разместить следующую ошибку и самостоятельно закрепить черную королеву. Однако если связка помещена в клетку А, то черные могут перенести следующую ошибку в клетку В, оставив ферзя свободным от собственной связи и все еще способным маневрировать в случае необходимости.

Другая распространенная позиция продемонстрирована в **Рисунок 7.3.2**. Здесь белые связывают черную королеву и в то же время запрещают черным размещать новые ошибки в пространстве С. Это важно, поскольку пространство С является отличным местом для защитного жука или прыгуна в стандартном улье. Или Божья коровка или Комар, если вы играете с ошибками расширения. Пожалуйста, обратитесь к разделу 7.2.4 – Защита ферзя – соседние дружественные защитники для получения дополнительной информации по этому вопросу.

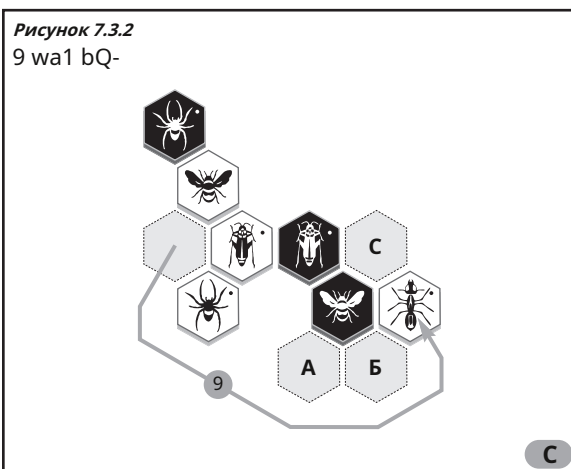
В этом последнем случае необходимо соблюдать осторожность, поскольку, если жук все же переместится в пространство С до того, как пространство А будет занято, Черная Королева может свободно сбежать. Это решение, которое опытный Улей-игрок должен сделать. Можно ли получить контроль над размещением ошибок противника, рискуя побегом ферзя? Или можно отказаться от контроля над размещением ошибок и обеспечить связку ферзя противника? И снова у нас есть еще один пример глубины игры, благодаря которой в нее так приятно играть!

Рисунок 7.3.1
7 WA1 BM1/



ЛМ

Рисунок 7.3.2
9 wa1 bQ-



С

Эти два примера повторяются во многих играх, но вот две конкретные игры, из которых были взяты приведенные выше примеры: *Т!HV-fumanchu-ringersoll-2011-07-02-191* и *HVlukiejro-ringersoll-2010-07-29-2049*.

Начните с самого начала контролировать размещение новых ошибок вашего противника, и ваши результаты, несомненно, улучшатся.

7.3.2 – Выводит к двойному штифту

Игрок, который может связать двух противоположных жуков с помощью всего лишь одного своего, добился чистого прироста силы, что является одним из трех ключей к победе. Каждый раз, когда это делается, игрок делает еще один шаг ближе к успешному финалу. Посмотрите, как чемпион Улья контролирует размещение ошибок своего противника в игре. *HV-EddyМарло-Питер20-2011-05-23-0417*.

Начиная с **Рисунок 7.3.3** Обратите внимание, как Уайт использует Жучье Укрытие Черной Королевы как эффективный трамплин для появления новых ошибок. На 19-м ходу белые помещают Комара рядом с уже сыгранным Муравьем, чтобы убедиться, что Комар обладает способностью передвижения Муравья с момента его первого входа в игру. Черный уже ограничен пятью вариантами размещения новых ошибок (пять мест, обозначенных буквами на этом рисунке). Каждое из этих мест позволяет белым немедленно сделать двойную связку.

В **Рисунок 7.3.4** Черный — неоптимальный выбор для значков «Муравей №3» и «Белый» с «Москитом».

Разрешить эту тройную булавку Комару, Муравей №2 и Муравей №3 было серьезной ошибкой со стороны черных. Всего лишь одним жуком белые сделали неподвижными и практически бесполезными трех самых мощных жуков черных!

Рисунок 7.3.3
19 wM1 wa2\

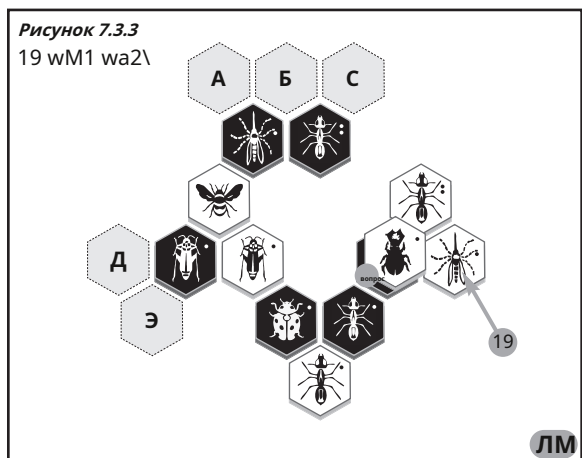
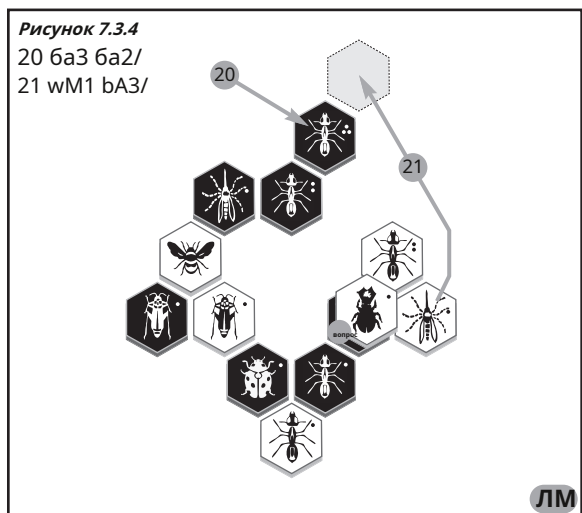


Рисунок 7.3.4
20 ба3 ба2/
21 wM1 бА3/



Следующим черным жуком, вступающим в игру, является Паук №1, появившийся на 22-м ходу, как показано на рис. **Рисунок 7.3.5**. Опять же, эта новая черная ошибка мгновенно обнаруживается, на этот раз Белым Муравьем №2. Обратите внимание, что место А остается открытым для размещения новых черных жуков. Но если он используется для новой ошибки, Уайт просто меняет булавку с двойной на тройную. Однако если бы белые закрепили Паука в пространстве В, то нового черного жука можно было бы разместить в пространстве С без опасности тройной кегли.

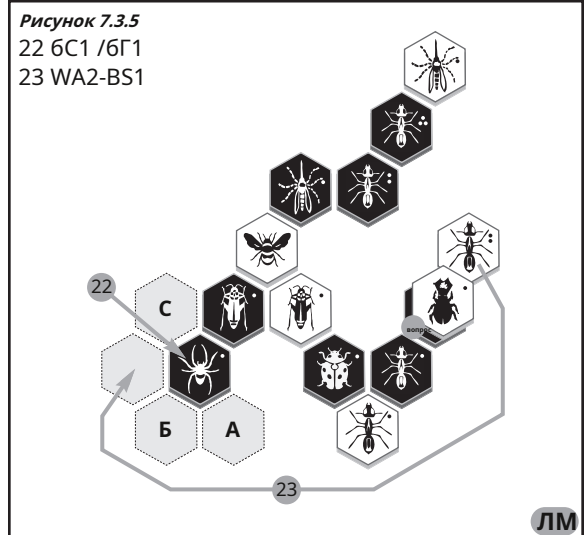
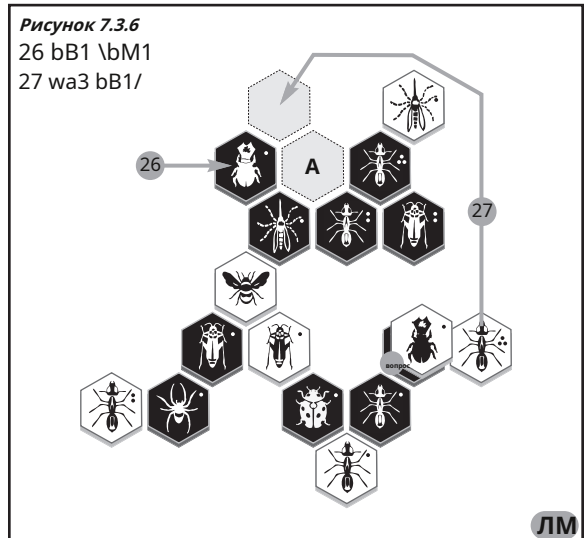
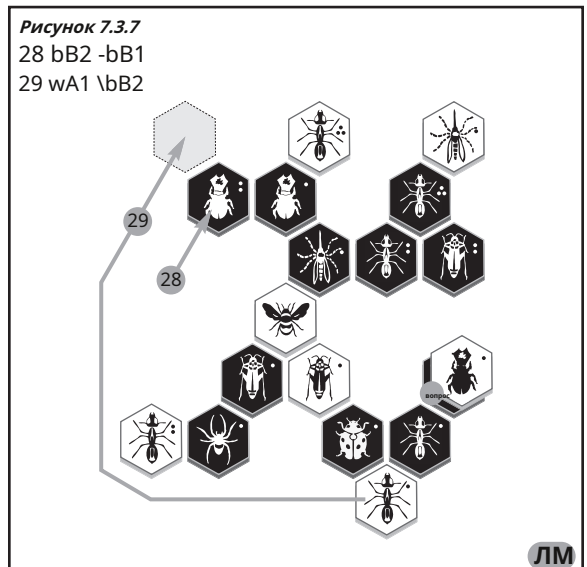


Рисунок 7.3.6 показывает позицию через два хода после того, как черные ввели в игру Хоппера №2, а белые добавили в игру Муравья №3. 26-й ход на этом рисунке показывает первоначальное размещение Черного Жука №1 и последующую булавку Белого Муравья №3. Опять же, обратите внимание, как белые продолжают контролировать места, доступные для размещения черных жуков. На этот раз контролируется пространство А внутри кармана. Это пространство важно, потому что ошибка, принесенная в пространство А, освободит Черного Муравья №2.



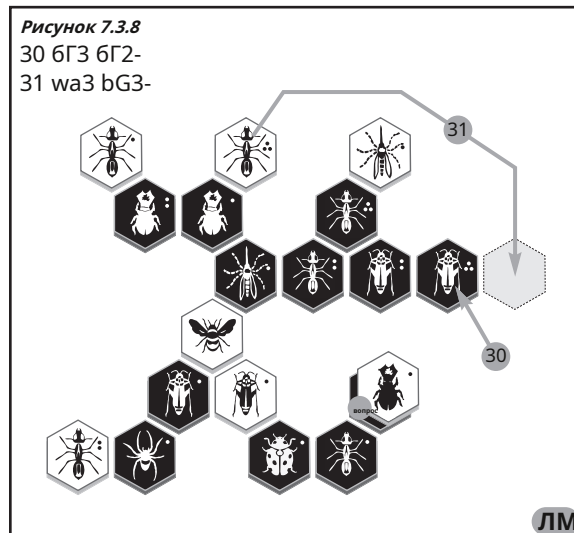
Следующим черным жуком, появившимся в игре, является Жук №2. Черные выбирают одно из трех доступных мест, как показано на рис. **Рисунок 7.3.7**. И, как и ожидалось, Уайт тут же отвечает булавкой Муравей №1. Размещение и последующая булавка Черного Жука № 2 также дает дополнительный эффект, устраняя необходимость в булавке Черного Жука № 1 для Белого Муравья № 3.



Черный Хоппер №3 вводится в игру на 30-м ходу. И, как и ожидалось, Белый Муравей №3, освобожденный в результате предыдущей серии ходов, немедленно используется для его закрепления. Эти ходы показаны на **Рисунок 7.3.8**.

У Блэка нет мобильных жуков, и в запасе только один жучок — Паук. У белых, с другой стороны, есть три Муравья и мобиле Москито, Жук на вершине улья, прикрывающий Черную Королеву, и шесть (!) Жуков в запасе. Атака белых, когда она начнется в ближайшее время, будет неустойчивой и быстрой!

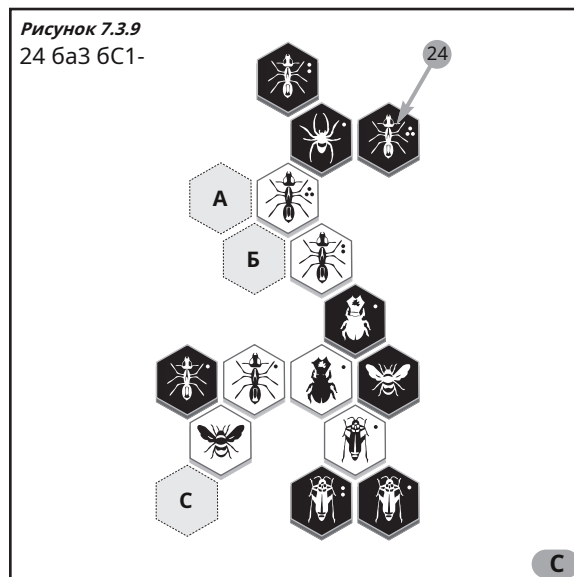
Заставьте своего противника занимать позиции, где вы можете разместить двойные и тройные кегли, они обычно приводят к выигрышным позициям.



7.3.3 – Приводит к локауту

При правильном выполнении контроль над размещением ошибок вашего противника может легко привести к локауту (глава 7.5), а затем к относительно легкой победе. Хорошим примером этого является игра. *U!HV-weronika-ringersoll-2010-12-04-2229*.

В **Рисунок 7.3.9** мы видим, как Блэк приводит Муравей №3. Обратите внимание, что все три муравья Блэка находятся снаружи улья и подвижны. Это еще раз подчеркивает важность мобильности в успешном улье. игра. Обратите также внимание на ограниченную подвижность белых (только белый ферзь может двигаться) и на то, как мало мест, в которых белые могут ввести новую ошибку (всего три: поля А, В и С).



Белые выводят Бункер №2 в пространство Б. Ответ черных, как показано на рисунке **Рисунок 7.3.10**, это закрепить с помощью Ant #2.

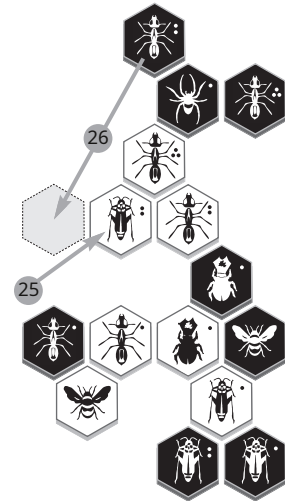
Здесь продемонстрирован поучительный дополнительный момент. Обычно одна из первых целей в игре Hive® это обездвиживание ферзя противника. В большинстве случаев это достигается с помощью хорошо расположенного штифта. Однако здесь черные игнорируют Белого ферзя и вместо этого концентрируются на других белых жуках. Помня уроки, преподанные в главе 7.1 «Подсчет ошибок», хороший игрок иногда решает последовать этому примеру, чтобы уменьшить силы, доступные противнику.

Как изображено в **Рисунок 7.3.11**, Белый ферзь делает ход на 27-м ходу, и когда черные связывают Муравья №3, локаут устанавливается. Все жучки Уайта обездвижены, и хотя у белых есть в запасе четыре жука, разместить их некуда.

Теперь, наконец, когда белый ферзь изолирован и связан, у черных нет проблем допустить последние три ошибки и выиграть всего за несколько ходов.

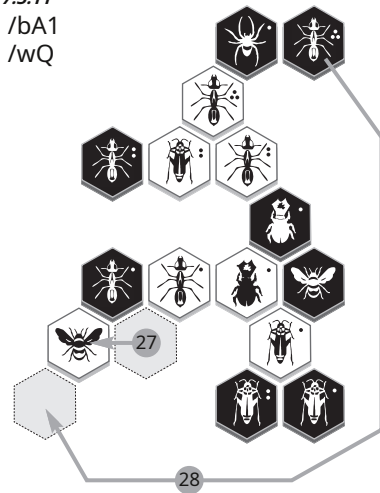
Закрытие — это мощная тактика, которая во многих случаях применяется тем, что один игрок контролирует размещение новых ошибок другого игрока. Станьте этим игроком, и вы сможете управлять своей судьбой, играя в Hive.® Как чемпион» и побеждай!

Рисунок 7.3.10
25 wG2-wa2
26 ба2-wG2



C

Рисунок 7.3.11
27 недель /bA1
28 БА3 /wQ



C

7.3.4 – Используется при защите

Как мы видели, важным ключом к контролю над размещением ошибок вашего противника является контроль за пределами улья. Контролируйте территорию улья и диктуйте, когда и где появятся новые жуки. Нигде это не является более жизненно важным, чем при защите от согласованного нападения. Смотреть игру *HV-BlackMagic-ringersoll-2010-10-30-2103* поскольку черные препятствуют атаке белых с отличным контролем размещения ошибок.

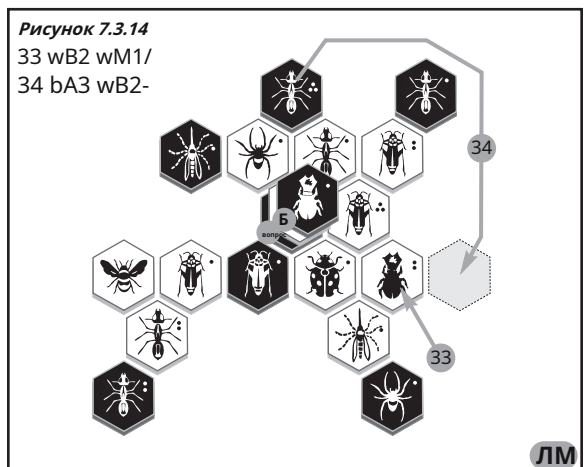
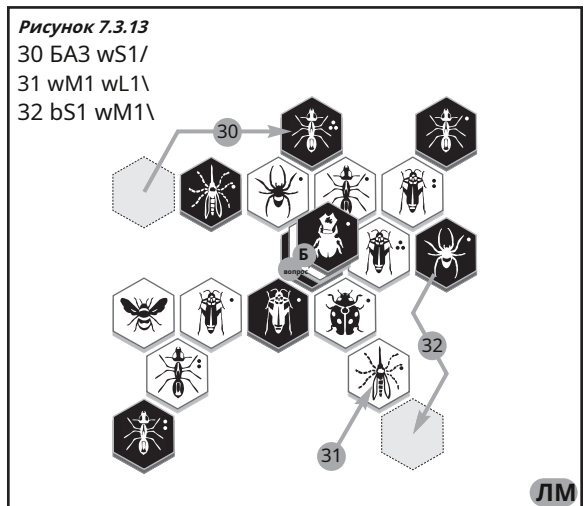
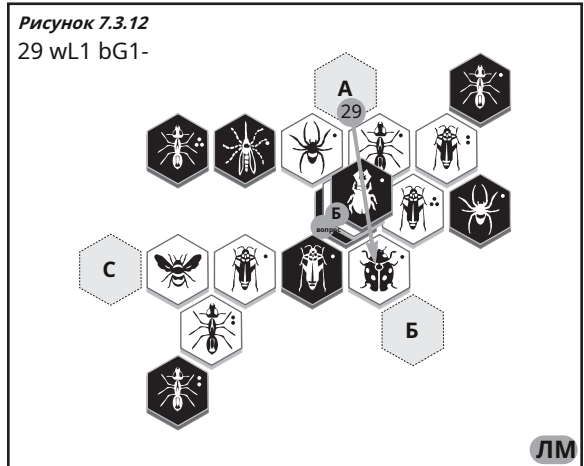
В **Рисунке 7.3.12** мы видим, как Белая божья коровка заполняет пятое место рядом с Черной Королевой. Нужна еще одна ошибка, и белые выиграют.

В запасе у Уайта еще четыре жука: Комар, Муравей, Жук и Паук. Если блок (Глава 6.3 – Блок) установлен для защиты шестой клетки как от Муравья, так и от Паука, битва развернется вокруг Комара и Жука. Обратите внимание, что черные ограничили размещение новых жуков белыми только тремя клетками, помеченными А, В и С. Однако, не удовлетворившись, черные перемещают Муравей №3, как показано на рисунке. **Рисунок 7.3.13** чтобы ограничить доступ вновь размещенного белого жука к критическому выигрышному пространству.

На 31-м ходу белые вводят Москита, а на 33-м ходу — Жука, как показано на рис. **Рисунок 7.3.14**. Но каждый раз у черных есть контратака. Сначала Черный Паук №1 прикалывает Белого Комара, а затем Черный Муравей №3 делает то же самое с Белым Жуком №2.

Поскольку непосредственная угроза со стороны черных устранена, белые переходят в наступление. Эта игра будет обсуждаться еще раз в Главе 7.4 – Контратака.

Эта игра стала отличным примером того, как превосходная мобильность и контроль над пределами улья позволяют белым контролировать размещение черных ошибок и обеспечивать заслуженную победу.



Эту же тему можно увидеть и в игре. *U!HV-isearch12-ringersoll-2010-09-19-0157*: контролируйте внешнюю часть улья и контролируйте размещение ошибок противника.

В **Рисунок 7.3.15** Белые выполняют заполнение Муравейника (Глава 6.4 – Заполнение), чтобы освободить одного из двух Жуков, которые подойдут и продолжат атаку на Черную Королеву. Этот Жук займет решающее пятое пространство вокруг Королевы, оставив только одно место для победы. Тем временем Блэк продолжает замену булавок (раздел 6.1.2), освобождая Муравей №3.

В **Рисунок 7.3.16** Черный Муравей №3 прикалывает булавку к Белому Хопперу. № 2, когда Белый Жук № 2 атакует. Этот ход Муравья еще больше уменьшает пространство, доступное для нового размещения белых. Этот контроль над размещением ошибок будет ключом к защите черных.

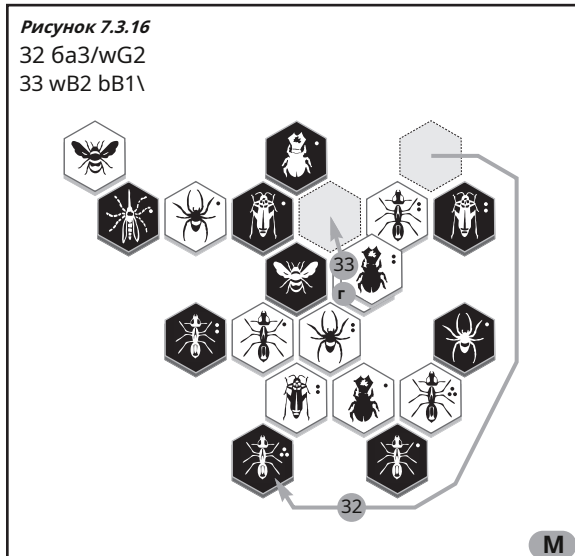
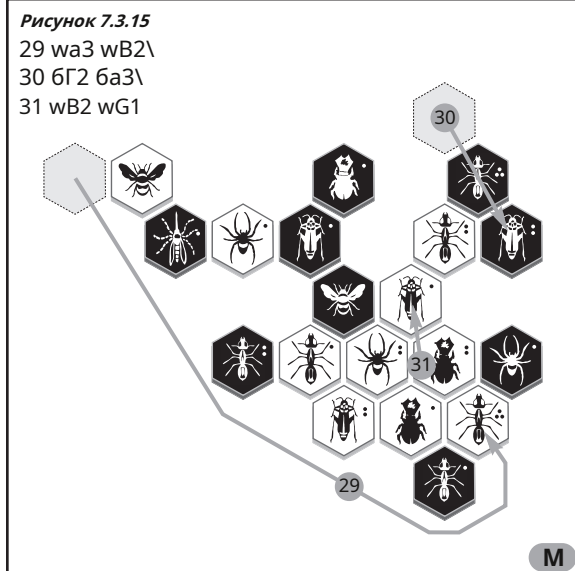


Рисунок 7.3.17 показывает, как черные покрывают Белого Жука №2, и теперь защита черных полностью на месте. У белых есть в запасе две отличные атакующие ошибки. Один — третий и последний Хоппер, а другой — вечно могущественный Комар. Проблема, однако, в том, что для размещения новых ошибок доступно только три места. На этом рисунке это места, обозначенные А, В и С.

Итоговая цифра (**Рисунок 7.3.18**), показывается, когда последний белый жучок входит в игру и сразу же попадает в ловушку Черного муравья №1.

Не имея никаких угроз со стороны Белых, имея в запасе Жука и полный контроль над внешней частью улья, у Блэка не было проблем. Черные начали неудержимую контратаку и одержали победу на 59-м ходу.

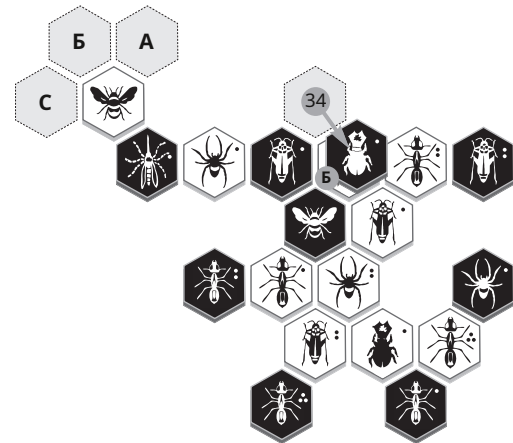
Хотели бы вы стать лучшим защитником? Если да, то вы должны научиться контролировать размещение ошибок противника.

7.3.5 – Заключение

Один из самых важных навыков для любого нового улья.® Игрок — это способность контролировать размещение новых ошибок противника. С самого начала, в середине игры и в эндшпиле этот навык снова и снова приносит дивиденды.

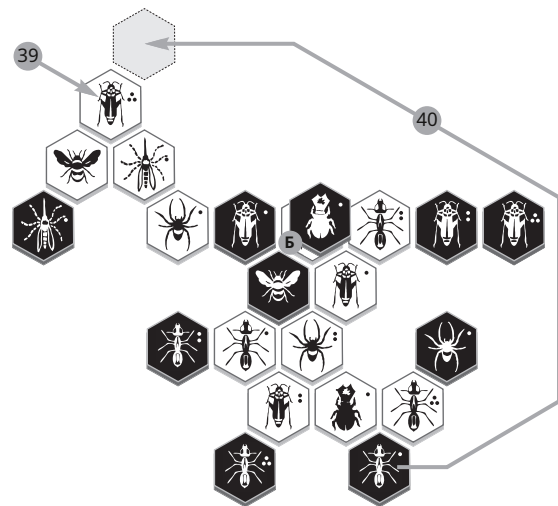
Научитесь управлять внешней средой улья и контролировать своего противника, и вы победите, выиграете, выиграете.

Рисунок 7.3.17
34 bB1 wB2



M

Рисунок 7.3.18
39 wG3 wQ/
40 6a1 wG3/



M

Глава 7.4 – Контратака

В ходе большинства игр Hive® обычно один игрок в атаке, когда другой игрок защищается. Обычно из-за преимущества первого хода белые атакуют, а черные защищаются. Если обороняющийся добился успеха и выдержал первоначальную атаку, в игре наступает критический момент, когда появляется возможность изменить ход игры. Знание того, когда и как перейти от защиты к нападению, является признаком хорошего Улья-игрок.

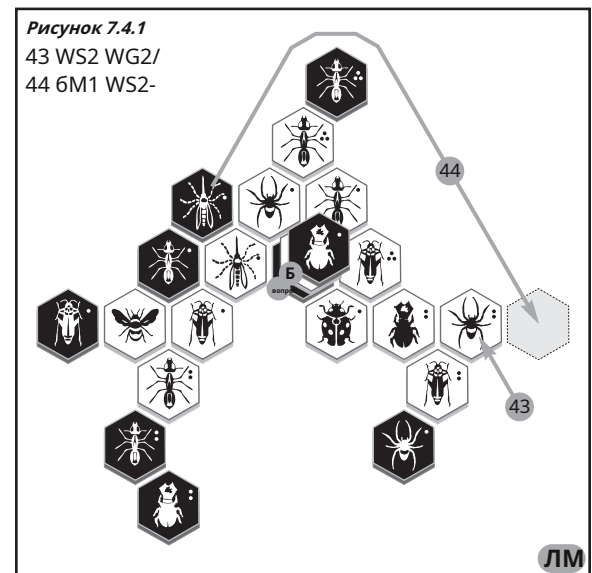
Успешная контратака обычно зависит от одного из трех ключей к победе, упомянутых ранее в Разделе 5.1 – Стратегия в улье – Три ключа к победе. Чтобы контратаковать и победить, защищающийся должен поддерживать достаточную **Силу** в резерве, чтобы гарантировать, что контратака будет достаточно сильной и/или будет поддерживаться достаточно **Мобильностью** чтобы внести достаточное количество ошибок в атаку и/или иметь **Темп** чтобы выиграть гонку до конца. Каждый из них теперь будет рассматриваться индивидуально.

7.4.1 – Контратака с применением силы

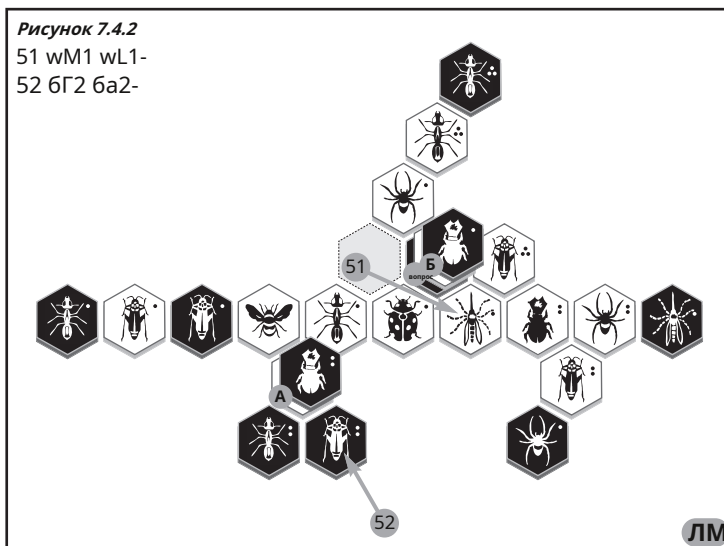
Когда игроку защиты удастся полностью остановить атаку противника, вполне естественно, что защитник начинает собственную атаку. Чтобы успешно контратаковать и одержать победу, обороняющийся должен поддерживать достаточную **Силу** в резерве, чтобы гарантировать, что контратака будет достаточно сильной для достижения победы. Следующие два примера покажут успешные контратаки, вызванные хорошей защитой, а затем ошибки, доставленные из резерва.

Пример номер один: *HV-BlackMagic-ringersoll-2010-10-30-2103*, который обсуждался ранее в Главе 7.3 — Управление размещением ошибок. Игра начинается через **Рисунок 7.4.1** с размещением и фиксацией последней ошибки белых.

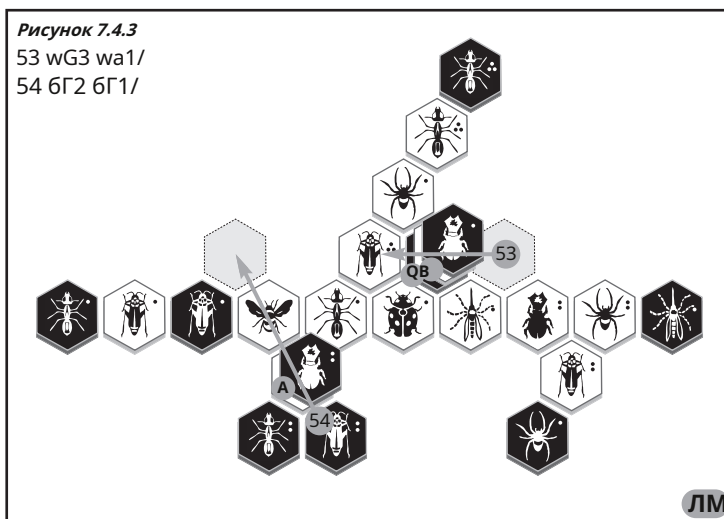
Черные хорошо защитились и теперь могут начать контратаку. Имея в запасе четыре жука, у черных больше сил, чем необходимо для победы. Однако следует соблюдать осторожность, поскольку при наличии всего лишь одного свободного места рядом с черным ферзем один неверный ход — и белые могут легко победить.



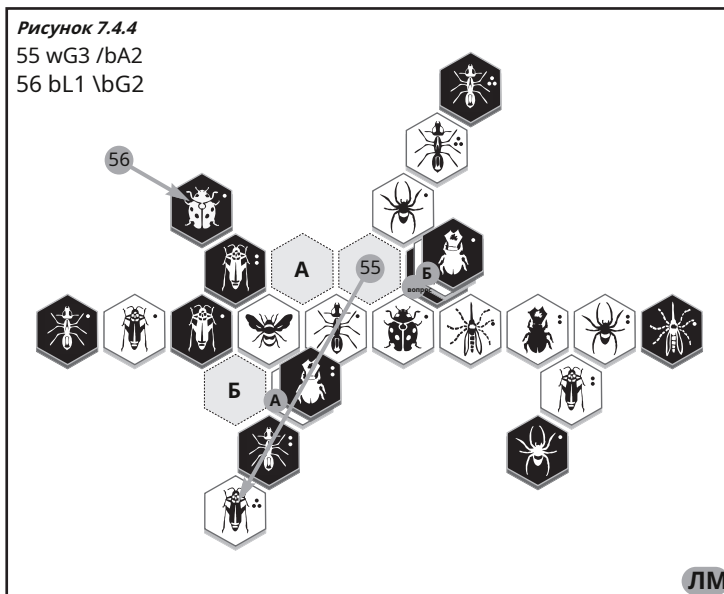
Возможности движения белых ограничены. Ни один из вариантов белых не дает возможности высвободить дополнительную ошибку для финальной атаки. **Рисунок 7.4.2** показывает позицию несколькими ходами позже, когда в игру вступает Черный Хоппер №2.



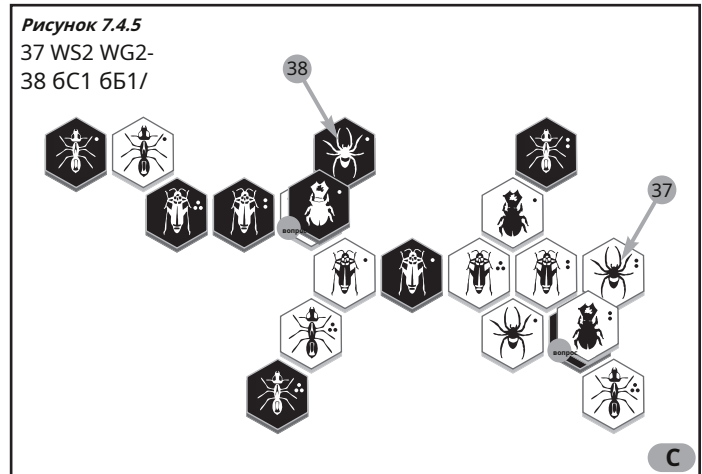
Вновь прибывший Черный Хоппер атакует на 54 ходу, как показано на рисунке. **Рисунок 7.4.3.**



И тогда, в **Рисунок 7.4.4**, входит Черная божья коровка. При отсутствии защиты белые будут продолжать делать бессмысленные ходы, в то время как Черная божья коровка занимает пространство А, а затем любая из группы черных жуков выигрывает, перемещаясь в пространство В.

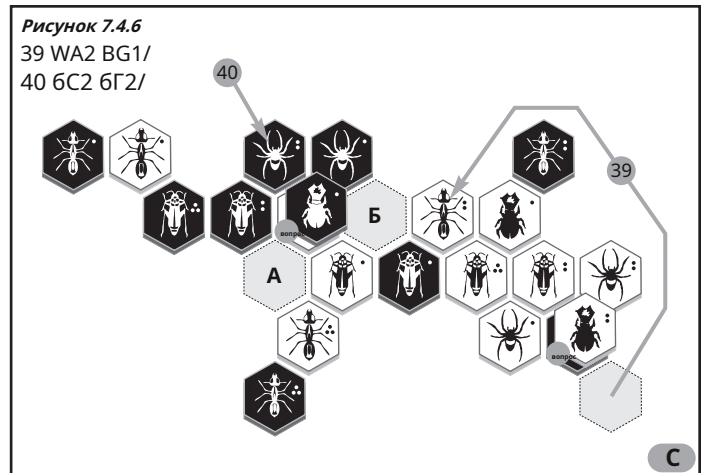


Эта же тема присутствует в игре *U!HVweronika-ringersoll-2010-12-04-2247* в которой **Рисунок 7.4.5**, только что был установлен последний белый жучок (Паук №2). Черные вводят Паука №1, как показано, и, имея в запасе еще две жуки, у черных нет проблем с победой.



Беспомощная попытка белых защититься и появление Черного Паука №2 показаны на рис. **Рисунок 7.4.6**. Черные могли бы легко привести второго Жука из резерва и выиграть с двумя Жуками, но быстрее будет один из Черных Муравьев в пространстве А, а затем Черный Жук №1 в пространстве Б.

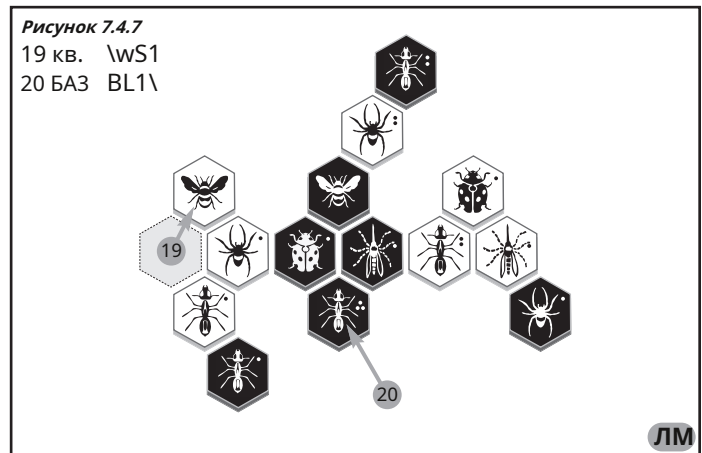
По возможности при обороне оставляйте жуков в резерве для контратаки. Победы последуют так же уверенно, как весна следует за зимой.

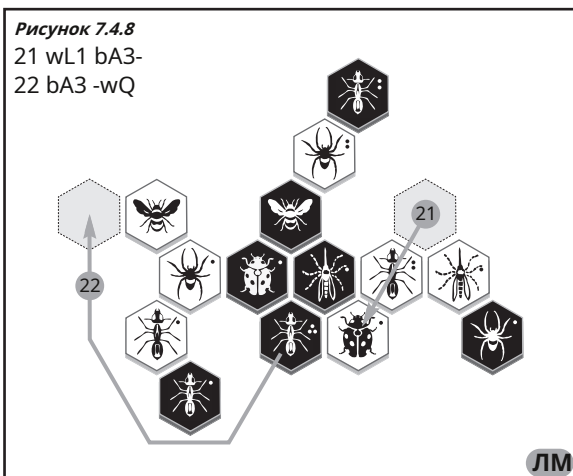


7.4.2 – Контратака с мобильностью

Успешная контратака также может быть основана на превосходстве **Мобильность**. Смотреть в игре *U!HV-birdringersoll-2010-12-12-2109* поскольку черные используют превосходную мобильность и выигрывают игру.

Обратите внимание на преимущество в мобильности, которое черные установили в **Рисунок 7.4.7**. Черные только что привели Муравей №3, и теперь у них есть три мобильных Муравья. С другой стороны, единственными жуками, мобильными для Уайта, являются Божья коровка и Королева. Черные вскоре воспользуются этой существенной разницей в подвижности!





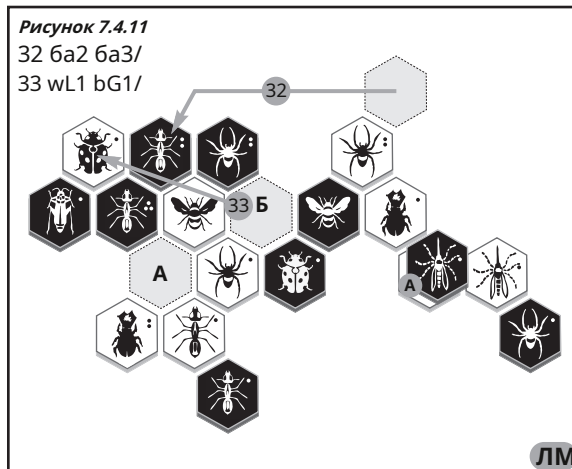
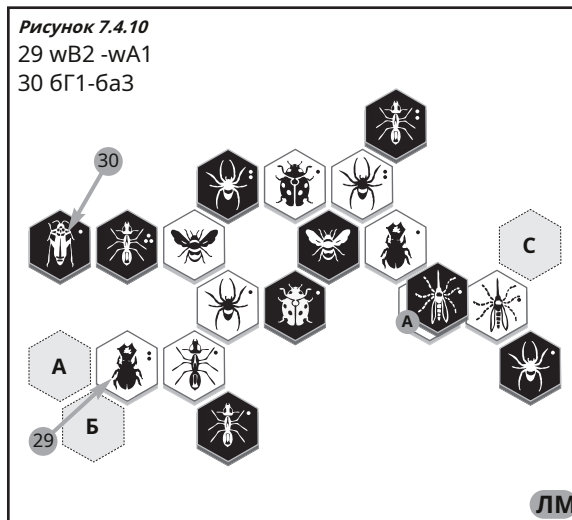
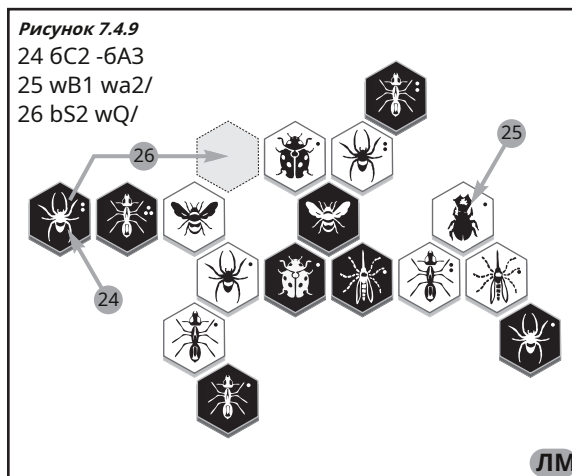
Когда Белая Божья Коровка занимает позицию для атаки, Черный Муравей №3 начинает контратаку, помещая булавку в Белую Королеву (**Рисунок 7.4.8**).

Теперь, когда Белая Королева обездвижена, Черные жуки начинают вступать в игру и атаковать. Черный Паук №2 появляется на 24 ходу и атакует на 26 ходу (**Рисунок 7.4.9**).

Когда на 30-м ходу появляется Черный Хоппер №1 (**Рисунок 7.4.10**), игра практически окончена. Из-за серьезной нехватки мобильности нет белых жуков, способных защититься от атаки Хоппера. Интересно отметить, что единственными местами, доступными для белого муравья в резерве, являются места А, В и С. Если белые введут муравья №3, у черных появятся ошибки, которые можно немедленно зафиксировать! Опять же, это показывает превосходство мобильности черных.

Наконец игра подходит к завершению, как показано на рис. **Рисунок 7.4.11**. Черные атакуют Муравьем №2 на 32-м ходу, и ничто не может помешать Хопперу №1 уйти в пространство В, и когда это произойдет, Черная божья коровка теперь может закончить игру, прыгнув в пространство А.

Оставайтесь мобильными в обороне и ждите возможности превратить свою превосходную мобильность в успешную контратаку.



7.4.3 – Контратака с темпом

Третий ключ к победе – *Темпи* примером является рассчитанная по времени контратака.

Хорошим примером этого является *HV-Desire-ringersoll-2010-08-17-2054*. При обзоре этой партии обратите внимание, как черные игнорируют план атаки белых и контратакуют до победы.

Шансы белых на победу сконцентрированы вокруг поля А в **Рисунок 7.4.12**. План состоит в том, чтобы выполнить заполнение 2 к 1 (раздел 6.4.3), переместив Белого Комара в карман, образовавшийся вокруг этого пространства. Это освободит Белый бункер №2 и Белый бункер №3. Белый Хоппер №2 прыгнет в пространство D и освободит Белого Жука №2. Тогда Белый Хоппер №3 будет угрожать прыгнуть в пространство B, а Белый Жук №2 будет угрожать переместиться в пространство C. Со временем белые выполняют этот план и побеждают. Но при тщательном подсчете темпа черные понимают, что победа возможна при рассчитанной по времени контратаке, начинающейся с прикрытия Белого ферзя Жуком на 38-м ходу.

Белые продолжают марш Белого Комара к клетке А в **Рисунок 7.4.13**. Тем временем Блэк использует Укрытие Жука. Посмотрите, как укрытие жука позволяет три последовательных размещения новых жуков прямо на атакующей позиции, начиная со второго Черного жука на 40-м ходу.

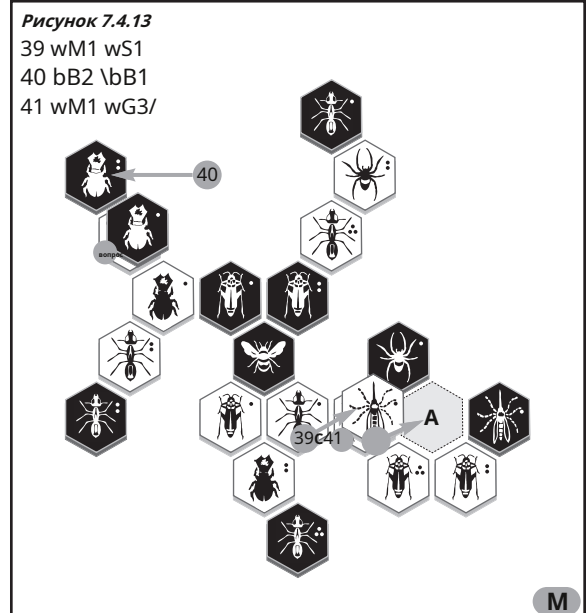
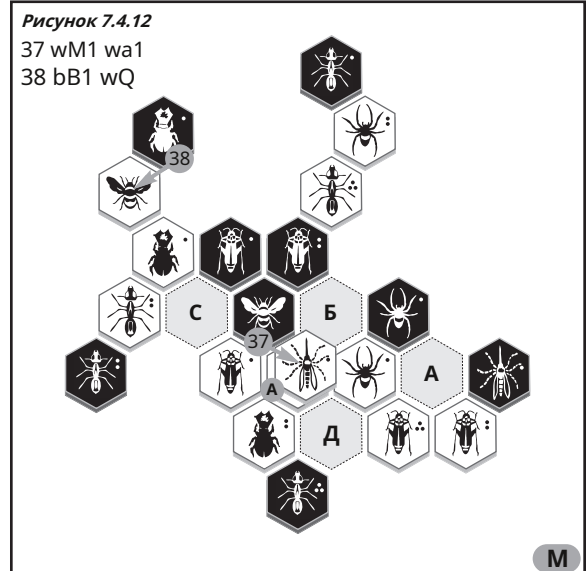
После успешного завершения заполнения 2 к 1 на 41 ходу Белый Хоппер №3 начинает атаку белых в **Рисунок 7.4.14** (стр. 94). К сожалению, своевременная контратака черных одержала победу.

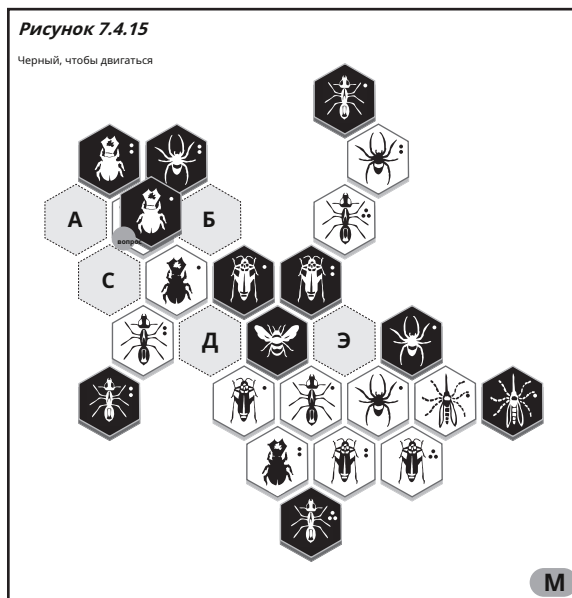
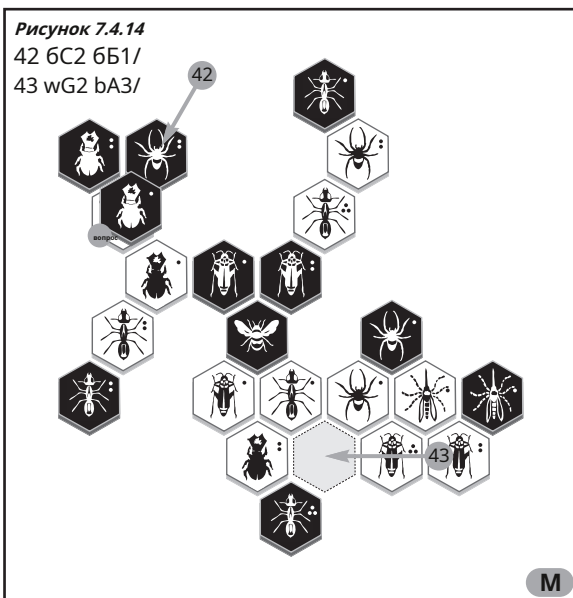
Смотря на **Рисунок 7.4.15** (стр. 94), быстрый подсчет показывает, что белые выигрывают с преимуществом в один темп!

Счет черных – три. Бункер №3 выходит из резерва и помещается в пространство А. Черный Муравей №3 перемещается в пространство С, а затем Черный Муравей №1 или Жук №1 перемещается в пространство В.

Счет белых тоже три. Белый Хоппер №3 прыгает в пространство Е, а Белому Жуку №2 требуется два хода, чтобы попасть в пространство D.

При равенстве счетов игрок, сделавший ход, имеет преимущество в один темп. В этом случае выигрывают черные.

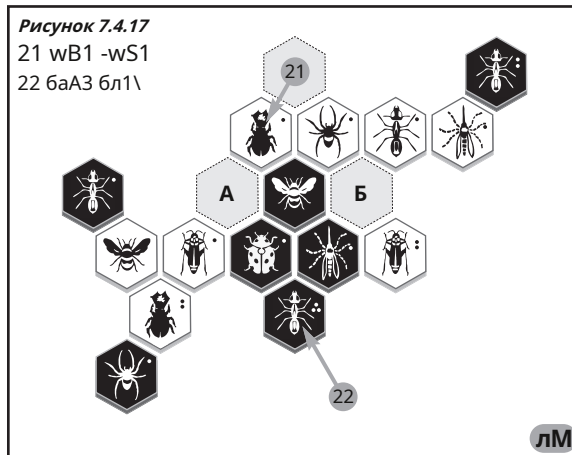
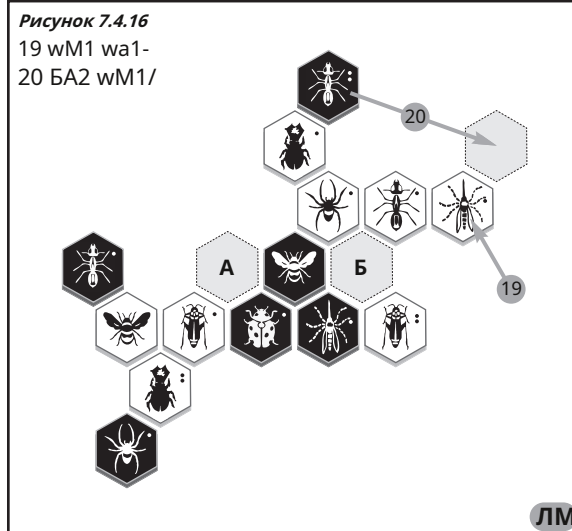




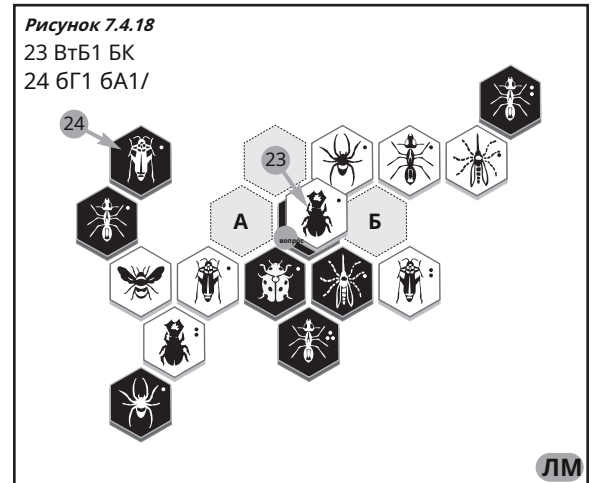
Второй пример временной контратаки взят из *HV-Eucalyx-ringersoll-2011-03-26-1103* между двумя Мастерами Улья. В этой игре черные начинают контратаку с неожиданного защитного хода, выпуская булавку на Жуке, чтобы поместить двойную булавку на веревку Муравья-Комара. Следуйте контратаке, начиная с **Рисунок 7.4.16**.

Белый Комар вступает в игру на 19-м ходу, и черные пользуются возможностью разместить ранее упомянутую двойную кеглю. Несмотря на то, что это позволяет Белому Жуку №1 переместиться на место и прикрыть Черную Королеву, этот маневр приводит к рассчитанной по времени контратаке и победе черных. Одним из ключей к предстоящей контратаке является отличная защитная расстановка Черной божьей коровки и Черного комара. Обратите внимание, что когда белые атакуют пространство А или пространство В, высвобождается одна из защитных ошибок. И в любом случае защищающийся жук может тут же поменяться ролями и атаковать Белую Королеву!

Пока белые продвигаются вперед и выполняют прикрытие с помощью Жука №1, черные вводят дополнительных атакующих. Первый Черный Муравей №3 появляется на 22-м ходу. **Рисунок 7.4.17**.

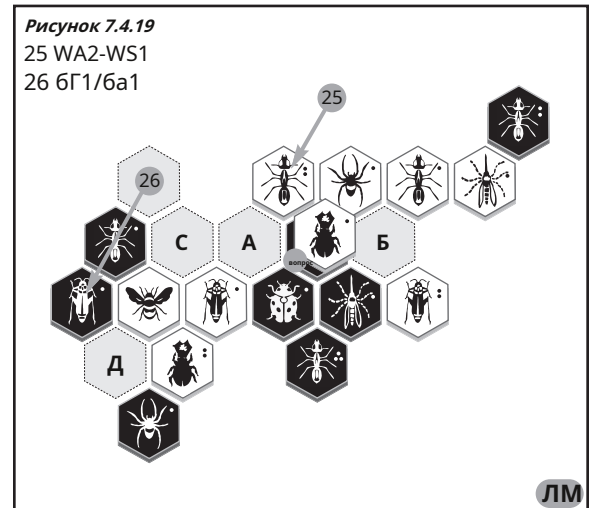


И затем появляется бункер №1, как показано на рисунке. **Рисунок 7.4.18.**



Несмотря на то, что укрытие позволяет Белому Муравью № 2 прямо упасть рядом с Черной Королевой на 25-м ходу, игра для белых проиграна. При осмотре **Рисунок 7.4.19** легко увидеть тяжелое положение белых. Черным нужно заполнить только два поля, С и D, у них есть два мобильных муравья, множество жуков в запасе и отличная оборонительная позиция вокруг черного ферзя.

Белые тщетно пытались защититься, но черные легко одержали победу всего за шесть ходов.

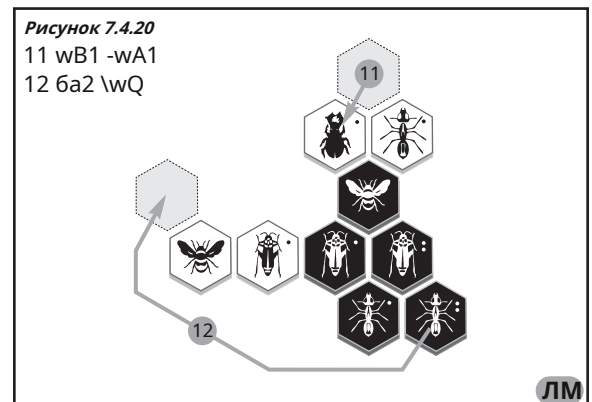


Хороший улей «Игрок постоянно находится в поиске возможности для отражения атаки. При точном подсчете темпа победы возможны при контратаке на время.

7.4.4 – Слишком ранняя контратака

Однако существует опасность. Контратакуйте слишком рано, и вы можете проиграть! Смотреть игру *HV-guest-ringersoll-2010-12-07-1154в* в котором автор, как Блэк, атакует слишком рано, а Белый, Эвкаликс, играет инкогнито©, побеждает в конце концов.

Поскольку в улей уже попало всего несколько жуков, Белый Жук №1 на 11-м ходу приближается к Черной Королеве и возможному укрытию. Вместо защиты черные контратакуют, сначала Муравьем №2, как показано на рисунке. **Рисунок 7.4.20а** затем бункер №2, как показано на рисунке. **Рисунок 7.4.21** (стр. 96).



Белые быстро показывают недостатки решения черных. **Рисунок 7.4.22** это видно по тому, что каждая сторона вносит еще две ошибки, и с каждой ошибкой белые получают ценный темп. Оба Белых Паука (15-й и 17-й ходы) вступают в игру в атакующей позиции. Тем временем Черный Комар и Черный Муравей №3 входят в игру, но не в атакующей позиции. Каждому из черных жуков нужен еще один ход, чтобы атаковать Белую Королеву.

Когда белые вводят Бункер №2, как показано на рис. **Рисунок 7.4.23**, черные осознают ошибку и переходят в защиту. Но уже слишком поздно, поскольку все три Муравья и Комар в игре и доступны для защиты, черные смогли продлить игру еще на двенадцать ходов, но в конце концов белые легко выиграли.

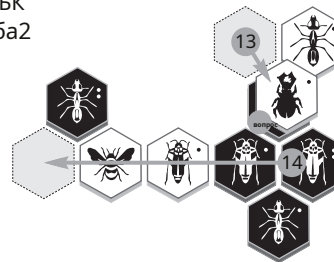
Эта игра не только подчеркивает силу укрытия, но и преподает ценный урок об опасностях слишком ранней контратаки!

7.4.5 – Заключение

Главный улей ® игрок знает ценность колодца запланированной контратаки. Следите за возможностями контратаки, используя преимущество в силе, мобильности или темпе, и победы будут накапливаться.

Рисунок 7.4.21

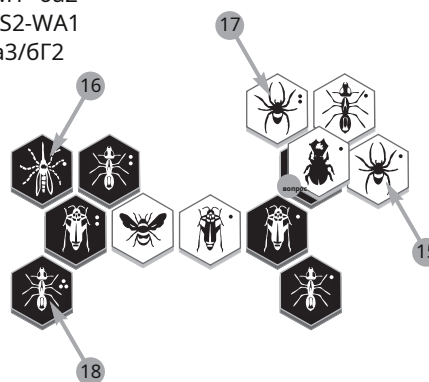
13 ВтБ1 БК
14 бГ2/ба2



ЛМ

Рисунок 7.4.22

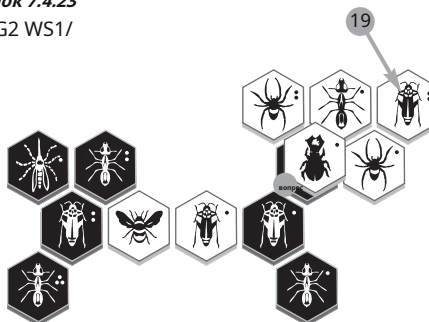
15 wS1 wB1-
16 бМ1 -ба2
17 WS2-WA1
18 ба3/бГ2



ЛМ

Рисунок 7.4.23

19 WG2 WS1/



ЛМ

Глава 7.5 – Закрытие

Мобильность, один из трех ключей к победе (Раздел 5.1 – Стратегия в Улье – Три ключа к победе), имеет решающее значение в игре Улей.». Снижение мобильности обычно приводит к уменьшению шансов на победу. Шутаут происходит, когда снижение мобильности доведено до крайности и один игрок больше не может делать никаких законных ходов. Когда это происходит, поражение почти неизбежно для игрока, который не может двигаться.

7.5.1 – Полное отключение

Посмотрите на серию ходов, изображенную на **Рисунок 7.5.1** через **Рисунок 7.5.5**. Эта игра с Комариком и Ледибаг (*UHV-bird-ringersoll-2011-01-08-1517*) находится между относительно новым Ульем® игрок, играющий белыми, и автор, играющий черными. **Рисунок 7.5.1** изображен ход 19 белых. Не осознавая, в каком хрупком положении они находятся, белые перемещают Жука №1 на Черную Королеву.

Блэк немедленно отвечает, накрывая Белого Жука Черным Комаром (**Рисунок 7.5.2**). Теперь все белые жуки в игре либо закреплены, либо закрыты, и белые должны разместить новую жучок. Несмотря на то, что у белых в запасе семь жучков, для размещения доступны только места А и В. Независимо от того, какое место выбрано для новой ошибки, черные перемещают Муравей № 3 в клетку С. Это не только закрепляет вновь установленную ошибку, но и лишает белых дополнительного места для установки новой ошибки.

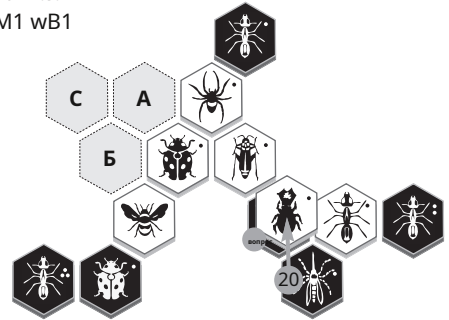
Рисунок 7.5.3 показывает эту серию ходов, оставляя белых в движении, но без правильного хода или размещения. Затем черные вносят в игру ошибки, в то время как белые ничего не могут сделать, кроме как сидеть, смотреть и пасовать.

Рисунок 7.5.1
19 ВтБ1 БК



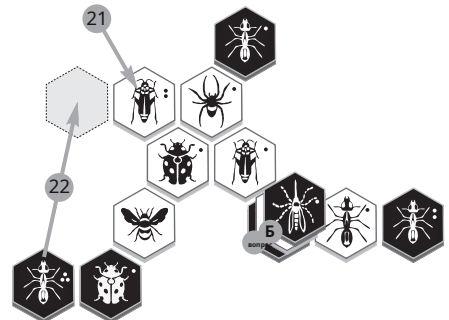
ЛМ

Рисунок 7.5.2
20 бМ1 wB1



ЛМ

Рисунок 7.5.3
21 wG2 -wS1
22 bA3 -wG2



ЛМ

Рисунок 7.5.4 показывает позицию, когда Черный Жук №2 готовится к «ударному удару». Понимая неизбежность поражения, Уайт падает на свой меч и заканчивает игру, сам запрыгнув в последнее пространство.

Давайте теперь вернемся на несколько ходов назад и посмотрим на позицию, которая существовала в **Рисунок 7.5.5**. Черные выполнили локаут, и поскольку белые не смогли переместить или разместить новую ошибку, черные привели обоих Жуков и переместили каждого из них в атаковую позицию на вершине Белого Королевы. Черные теперь должны тщательно заполнить поля, прилегающие к белому ферзю, в правильном порядке. Поля А и В должны быть первыми заполненными. Их можно заполнить ошибками, поступающими из резерва, и это можно безопасно сделать в любом порядке. Но теперь необходимо соблюдать осторожность, прежде чем заполнять пространство С или пространство D. Причина в том, что как только любое из этих мест будет заполнено, Белая Божья Коровка сможет двигаться. (Интересно отметить, что когда пространство D заполнено, Белый Бункер №1 также может свободно перемещаться. Но перемещение Белого Быка совершенно не мешает атаке Белой Королевы.)

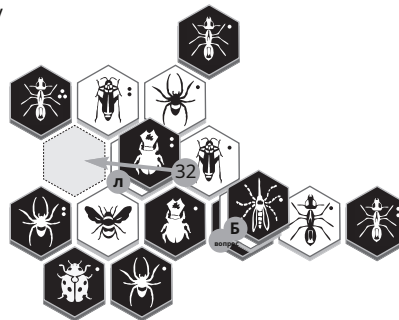
Поскольку Белая Божья Коровка соседствует с Белой Королевой, ее перемещение создаст проблемы. В этом сценарии, когда в улье находятся два жука, рядом находится комар, прыгуны в резерве и противник с ограниченными возможностями передвижения, белые все равно легко победят. Но в другой игре, в которой ваш противник также угрожает или у вас есть ограниченное количество ошибок, доступных для атаки, правильный выбор порядка атаки может иметь решающее значение.

Следите за возможностями выполнить локаут, и когда вы это сделаете, победы должны легко последовать!

7.5.2 – Частичное отключение

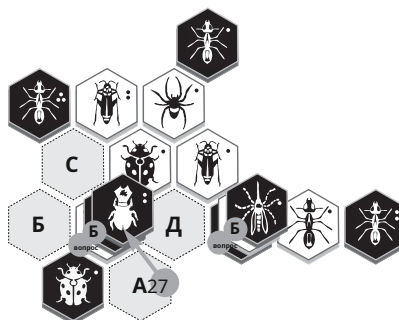
Чтобы добиться победы, локаут не обязательно должен быть полным. **Рисунок 7.5.6** показывает позицию, близкую к концу хорошо проведенной игры между двумя отличными игроками (*HV-Fumanchu-ringersoll-2011-01-11-0056*). Черные муравьи №2 и №3 свободны, и у белых нет практического способа связать ни одного из них. Тем не менее, белые относительно легко выиграли.

Рисунок 7.5.4
32 wG1 bS2/



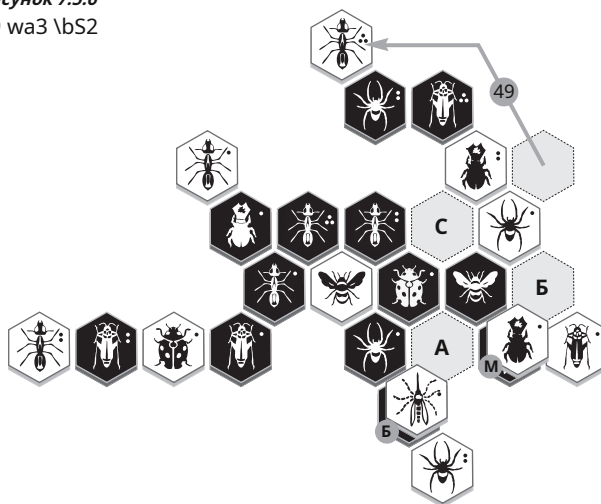
ЛМ

Рисунок 7.5.5
27 bB2 bB1



ЛМ

Рисунок 7.5.6
49 wa3 \bS2

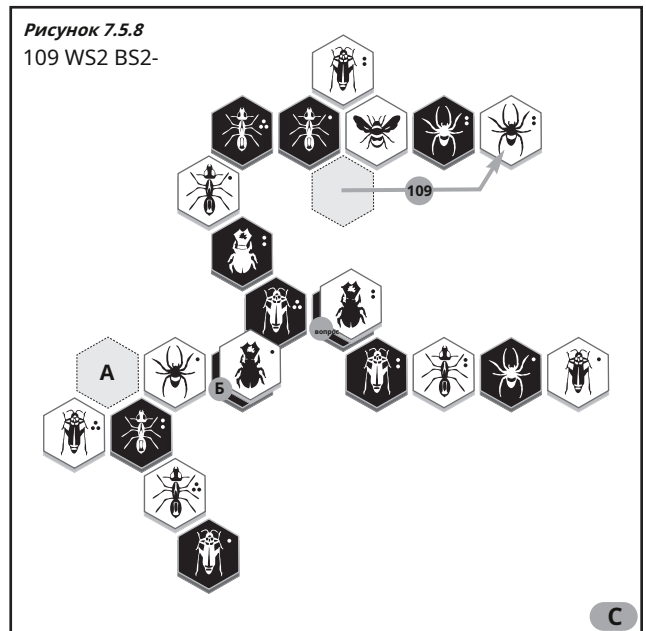
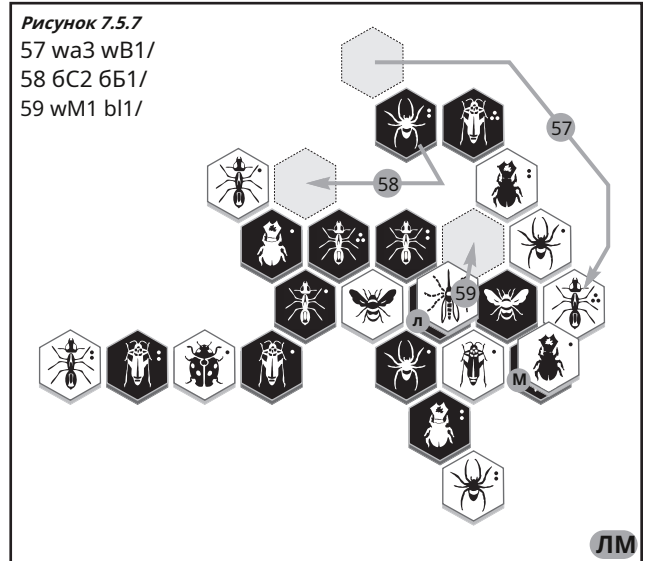


ЛМ

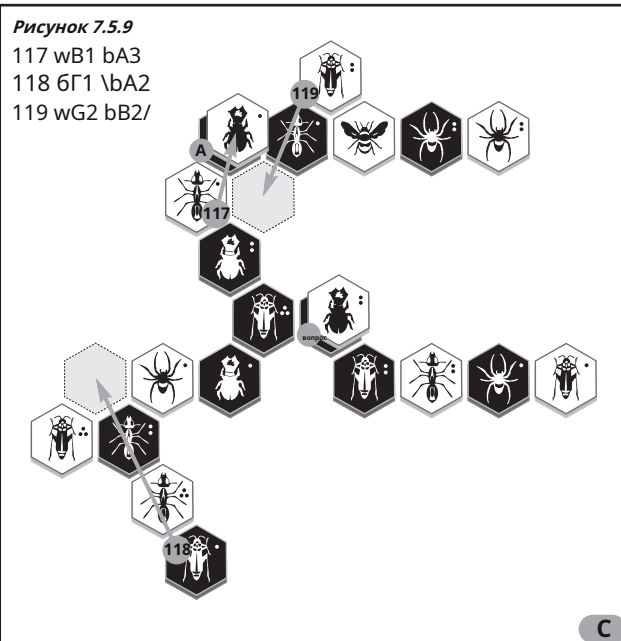
Имея в улье трех свободных муравьев, жука и комара и двух прыгунов в резерве, может показаться, что у белых нет потенциальных проблем, но это не так. У черных есть два защитника рядом с ферзем, божья коровка между двумя ферзями и комар под белым жуком №1. При благоприятных обстоятельствах любой из них мог бы сбежать. Необходимо позаботиться о том, чтобы нейтрализовать обе эти ошибки и заполнить оставшиеся места в правильном порядке.

Поскольку Черный Комар уже прикрыт, успешный план Белых начинается с использования Белого Комара для прикрытия Черной Божьей Коровки. После этого Бункер №1 прыгнет в клетку А. Один из свободных Муравьев (НЕ Белый Муравей №2, поскольку освобождение булавки на Чёрном Хоппере №2 позволит черным выиграть) перемещается в клетку Б, а затем, наконец, Комар переместится в клетку. Пробел С. Пока это происходит, частичное закрытие белых ограничивает черных бессмысленными ходами с двумя муравьями. Как изображено в **Рисунок 7.5**. Белые прекрасно выполнили план и были вознаграждены заслуженной победой.

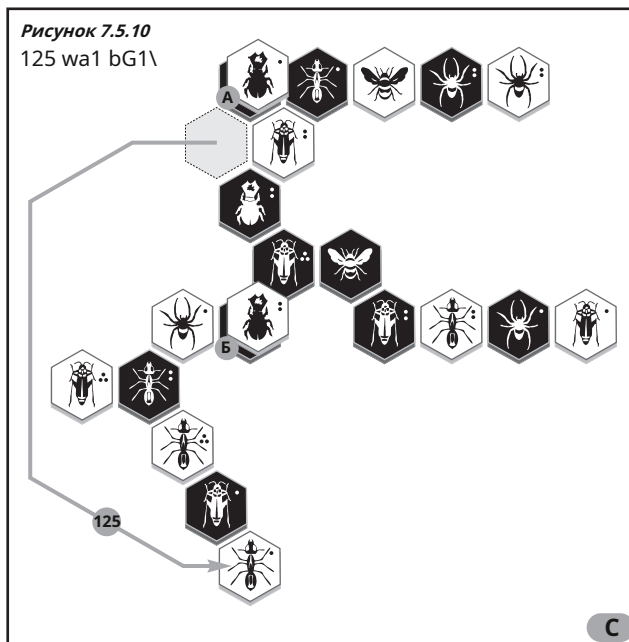
Второй пример частичного локаута взят из игры. *HV-ringersoll-chorny-2011-02-26-1124*. **Рисунок 7.5.8** показывает ситуацию на 109 ходу. Белые выполнили частичный локаут. Единственный черный жук, который может двигаться, — это Хоппер №1, и единственное, что он может делать, — это прыгать вперед и назад между своим текущим местоположением и пространством А. Пространство А безопасно, потому что, если Белый Муравей №3 движется, то Черный Муравей №2 больше не закреплено. Но перемещение в любое другое пространство, кроме возвращения в исходное, приводит непосредственно к полному отключению.



Затем обратите внимание, как Уайт использует Жука №1 и Хоппера №2, чтобы освободить Муравья №1. В **Рисунок 7.5.9** Белый накрывает Черного Муравья №3, прыгает в Хоппер №2 в открытый карман, и Белый Муравей №1 освобождается.



Через несколько ходов (пока черные продолжают только и делают, что прыгают туда-сюда с Хоппером #1) мы приходим к **Рисунок 7.5.10** где белые наконец реализуют локаут. Мы продолжим эту игру в следующем разделе, поскольку белые демонстрируют, как эффективно реализовать локаут.



Локаут – это хорошо, но частичный локаут также может открыть путь к победе. Научитесь осознавать потенциал частичного локаута, и ваши победы будут продолжаться накапливаться.

7.5.3 – Сброс блокировки

Во многих случаях локаут приводит непосредственно к победе контролирующей стороны, при этом противник никогда не получает другой возможности разместить ошибку или сделать ход. Или, осознав бесполезность продолжения, жертва локаута может уйти в отставку. Но в некоторых случаях победа не может быть достигнута без прекращения локаута и предоставления противнику возможности двигаться.

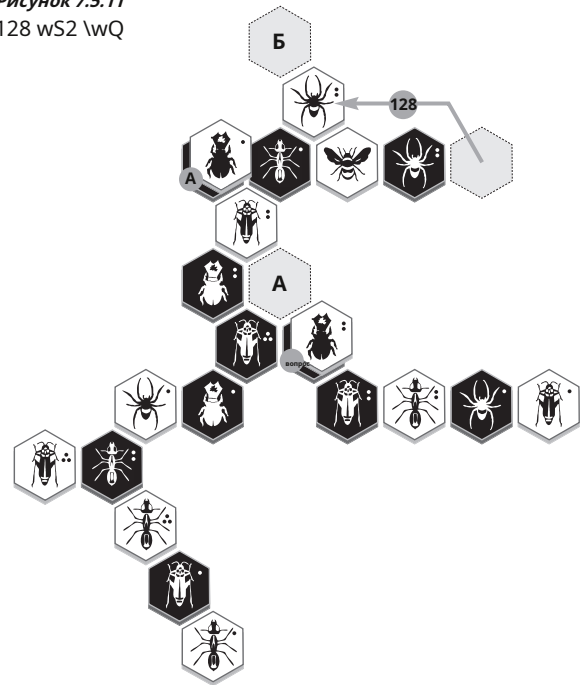
В таких случаях решающее значение имеет определение наиболее подходящего времени для выполнения аварийного отключения. Слишком раннее использование локаута может дать вашему противнику шанс защититься, затруднить победу или даже добиться ничьей. В худшем случае (Раздел 7.5.4 – Чрезмерная самоуверенность) это может фактически привести к убыткам.

Продолжая пример из предыдущего раздела, *HV-ringersoll-chorny-2011-02-26-1124*, давайте еще раз посмотрим **Рисунок 7.5.10** (стр. 100). Уайт выполнил локаут, но быстро подсчета ошибок, похоже, не хватило. Для победы белым нужны четыре жука, но, кроме Белого Жука №2, все остальные мобильные белые жуки в настоящее время используются для защиты. Белый Жук №1 привязан, прикрывая Черного Муравья №3. Белый Паук №2 в настоящее время удерживает Черного Паука №2. А Белый Хоппер №1 держит Черного Паука №1. Из предыдущего раздела мы видели, что Черный Хоппер №1 не представляет угрозы, поэтому, хотя Белый Муравей №1 удерживает Черного Хоппера, он может свободно двигаться. Посмотрите, как своевременное использование аварийного релиза приводит к победным ошибкам.

На 128 ходу (**Рисунок 7.5.11**), Уайт выпускает Black Spider #2. Два варианта для недавно выпущенного Паука - переместиться в пространство А или в пространство В. Преимущество перемещения в пространство А заключается в том, что оно может выпустить Черного жука № 2, но есть недостаток: он заполняет пространство рядом с Черной Королевой. Поэтому черные решают пойти на поле В.

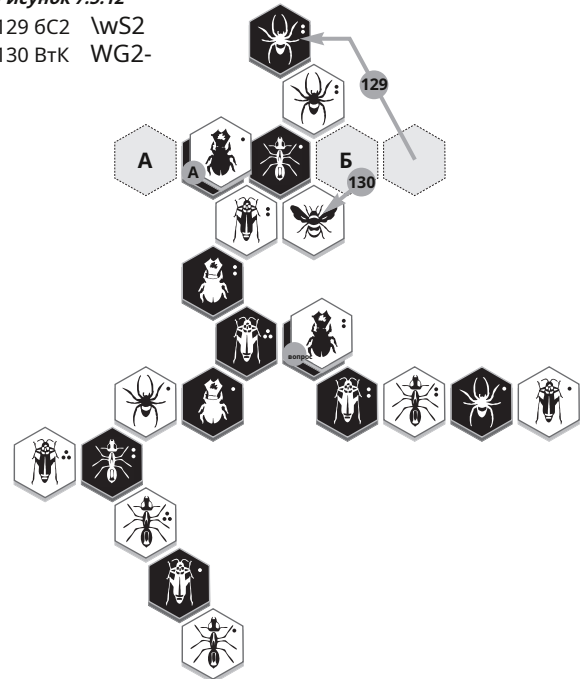
Белые освобождают своего ферзя (**Рисунок 7.5.12**) и снова у черных есть два варианта. Ни один из них не очень хорош! Если Черный Паук перемещается в клетку А, белые восстанавливают локаут, прикрывая Жуком №1. Затем белые перемещают ферзя обратно в клетку В, чтобы связать Черного Муравей №1, связать Черного Паука №2 с Белым Пауком №2, и Белый Жук №1 может свободно атаковать.

Рисунок 7.5.11
128 WS2 \wQ



C

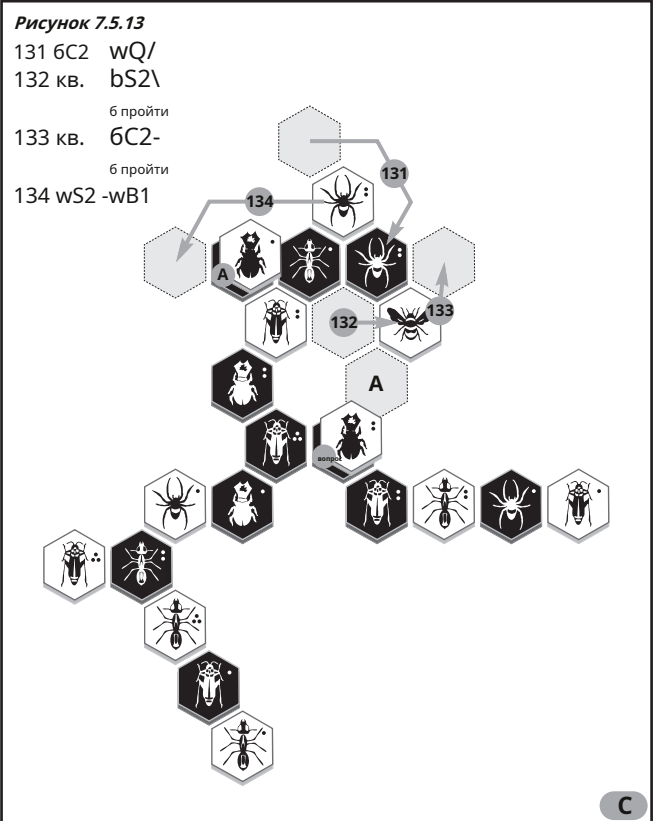
Рисунок 7.5.12
129 6C2 \wS2
130 ВтК WG2-



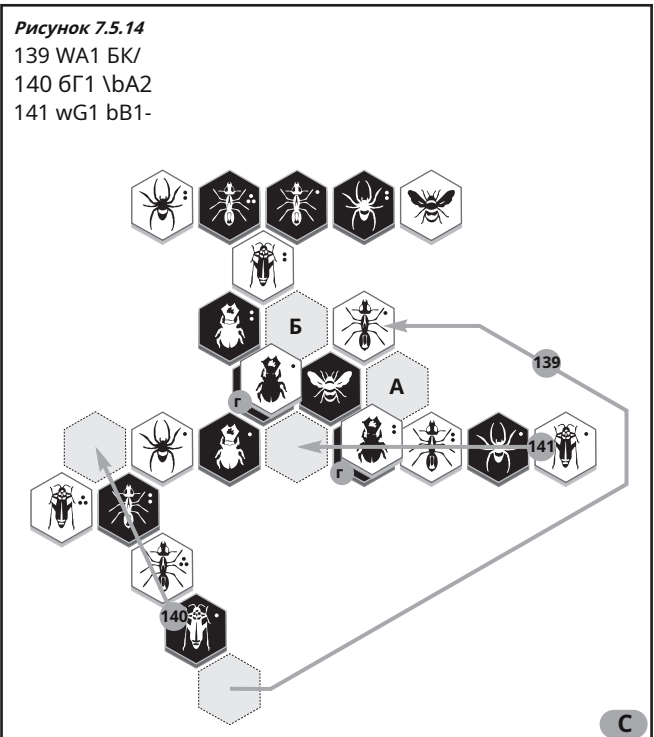
C

Пространство В не лучше. Когда Черный Паук перемещается в клетку В, белые связывают его с ферзем (ход 132 в **Рисунок 7.5.13**). Когда локаут снова установлен, Белый Паук №2 удерживает Черного Муравья №3 (ход 134), и еще один Белый Жук может присоединиться к атаке! Обратите внимание, как белые сделали дополнительный ход (ход 133), чтобы очистить белого ферзя, чтобы при заполнении поля А кольцо не создавалось, потому что в большинстве случаев «Кольца плохие» (Раздел 8.3 – Ошибки новичков – Изготовление кольца).

Белые умело использовали эту серию ходов, чтобы выпустить Белого жука (Жука №1), который теперь может присоединиться к атаке на Черную Королеву.



Белые делают это снова на ходу 139 (**Рисунок 7.5.14**), атакуя Белым Муравьем №1. Черный Хоппер №1 выпущен, но имеет только один непродуктивный ход. Уайт выпускает еще одну ошибку, поскольку атака продолжается с помощью Хоппера №1 (ход 141). Но Черный Паук №1 тоже не может сделать продуктивного шага.

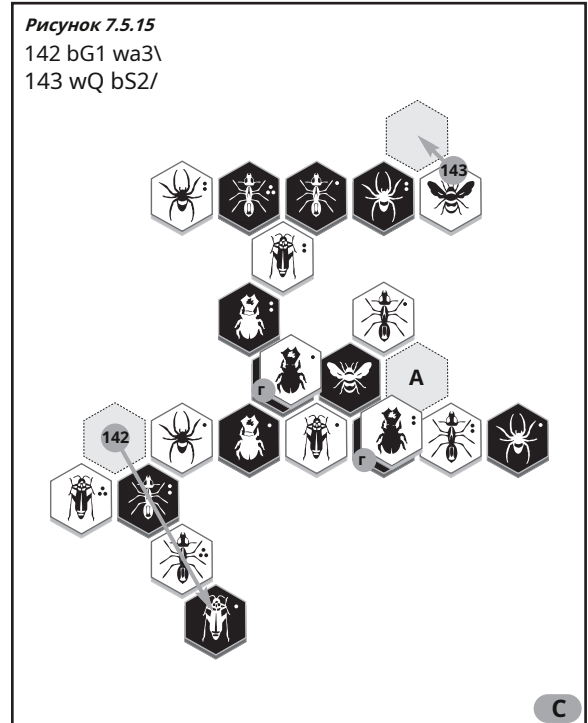


Белые стремятся отправить Муравей в пространство А, после чего Жук №1 выиграет, отправившись в пространство В. Но в **Рисунок 7.5.15**, Черные контратакуют, связывая Белого Муравья №3 с Хоппером №1.

На 143-м ходу белые делают выжидательный ход, чтобы потерять темп, и теперь черные находятся в Цугцванге. Два жука могут двигаться, но перемещение любого из них освобождает белого муравья, и белые побеждают всего за два дополнительных хода. (Примечание к инструкции: отличное расположение двух черных прыгунов рядом с черной королевой заставляет обоих белых жуков быть занятыми. Белые должны тщательно планировать атаку, чтобы не освободить этих черных защитников.)

Эта игра представляет собой отличный пример использования Shutout Release для достижения заслуженной победы. (Кстати, эта игра длилась 147 ходов и заняла почти полтора часа (!))

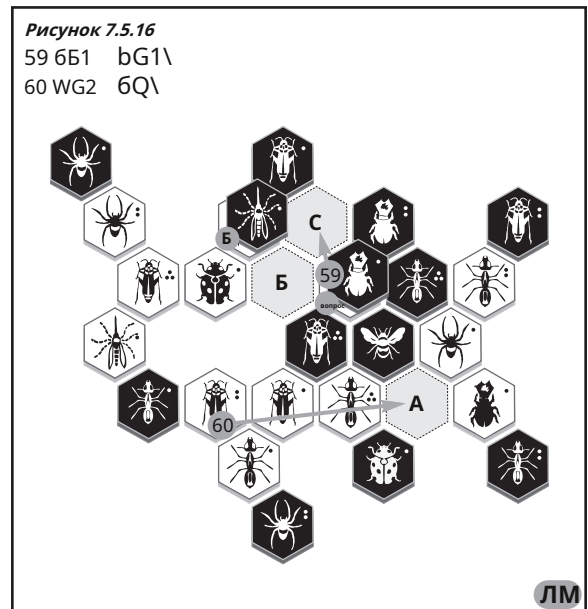
Правильно рассчитайте время для выхода из локаута, и победа будет за вами!



7.5.4 – Чрезмерная самоуверенность

Предупреждение в позиции наступательного локаута: остерегайтесь чрезмерной самоуверенности. В **Рисунок 7.5.16** автор, в игре (HV-humdeabril-ringersoll-2010-12-25-0431) против сильного противника, имел игру в запасе с закрытой позицией, прикрытой королевой противника и тремя жуками на вершине улья. Победа должна была быть предрешена, но самоуверенность и невнимательность стоили ему игры.

Важным моментом, который был упущен из виду, было то, что при занятии пространства В или пространства С образуется кольцо. После формирования кольца и Белый Хоппер №1, и Белый Хоппер №2 смогут свободно перемещаться. Один из них прыгнет в клетку А, и белые выиграют.



Правильный план предусматривал бы использование двух жуков на вершине улья, чтобы прикрыть двух Хопперов, сформировать кольцо и заставить Уайта переместить одного из мобильных жуков в кольцо. Поскольку кольцо больше не представляло угрозы, Блэк мог вернуться на позицию и добиться победы. Черные, однако, проглядели кольцо, переместили Жука №1 в клетку C, а белые выиграли с Хоппером №2.

Не становитесь самоуверенными. Неверный ход в локаутной ситуации может быстро превратить победу в поражение.

7.5.5 – Заключение

Всегда ищите возможности получить полный контроль над ульем. И что еще более важно, защитите свою мобильность. Тщательно остерегайтесь того, чтобы ваш противник закрыл вас.

Глава 7.6 – Изготовление кольца

«Кольца плохие!» — это правило, которое большинство начинающих игроков в Улей усваивают очень рано. Но по мере того, как ваш уровень навыков будет расти, вы начнете видеть позиции, в которых изготовление кольца действительно полезно. Как в нападении, так и в защите кольцо может стать тактическим инструментом, если его правильно использовать.

Плохие кольца обсуждаются в разделе 8.3 – Ошибки новичков – Изготовление кольца. Поэтому нет необходимости обсуждать их здесь. Эта глава посвящена хорошим кольцам, а также тому, как их идентифицировать и использовать.

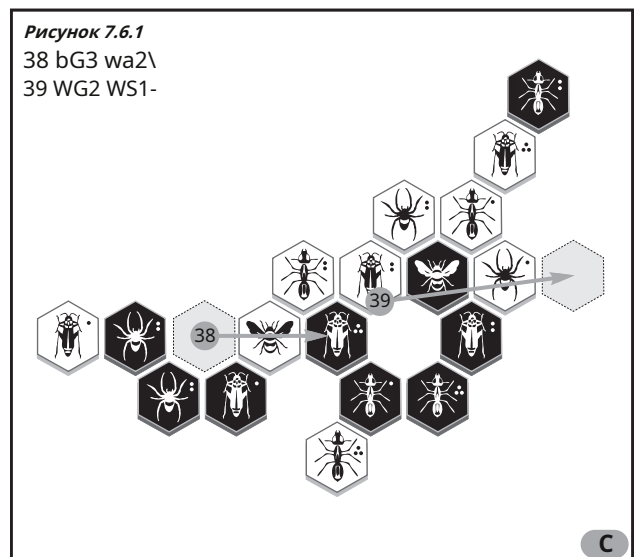
Двумя общими темами в этих выигрышных в игре позициях для создания колец являются: 1) дружественный жучок может двигаться благодаря кольцу и 2) вражеские жуки правильно закреплены, закрыты или заблокированы и, следовательно, не могут двигаться. Если какой-либо из этих двух тем нет, подумайте хорошенько. Скорее всего, предстоящий ринг будет плохим, а не хорошим.

7.6.1 – Защита, освобождение ферзя

Возможность освободить своего ферзя с помощью защитного кольца выпадает редко, но когда она появляется, это обычно меняет исход игры. Когда Королева подвергается нападению и удачно расположенное кольцо позволяет ей уйти, ситуация резко меняется.

Первая игра, которую стоит изучить, это *НВ-джимбли-рингерсолл-2010-28-11-1500*. У белых в разработке очень сильная атака. Фактически, в каждом из последних трех ходов белые угрожали победой и вынуждали черных играть очень оборонительную роль.

Рисунок 7.6. Показывает позицию, когда прилив готовится развернуть хорошо расположенное защитное кольцо. На 38-м ходу Блэк прыгает вперед, а Хоппер №3 образует кольцо. Чтобы разорвать кольцо и удержать Черного Муравья №3 и Черного Хоппера №2, белые выпрыгивают с Хоппером №2. Но теперь Черная Королева может двигаться свободно. Она соскользнет и сформирует второе кольцо!



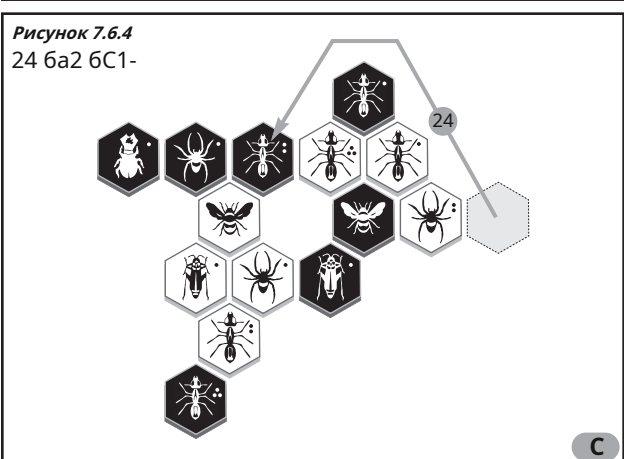
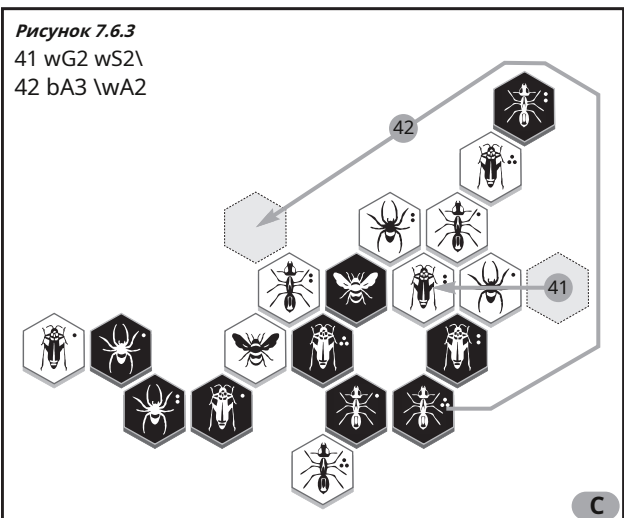
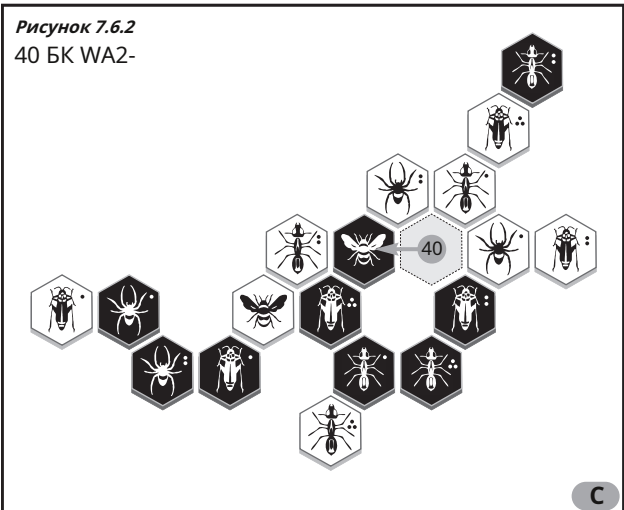
Это второе кольцо показано на **Рисунок 7.6.2**. Однако между этими двумя позициями есть существенная разница. На первом рисунке Черную Королеву окружают пять жуков, еще один и игра окончена. Но теперь ее окружают только три жука. Несмотря на то, что вскоре нападет четвертая ошибка, разница всего в одну ошибку означает разницу между победой и поражением.

Рисунок 7.6.3 показывает, как Белый Хоппер №2 прыгает обратно в атакующую позицию. Но ущерб уже нанесен.

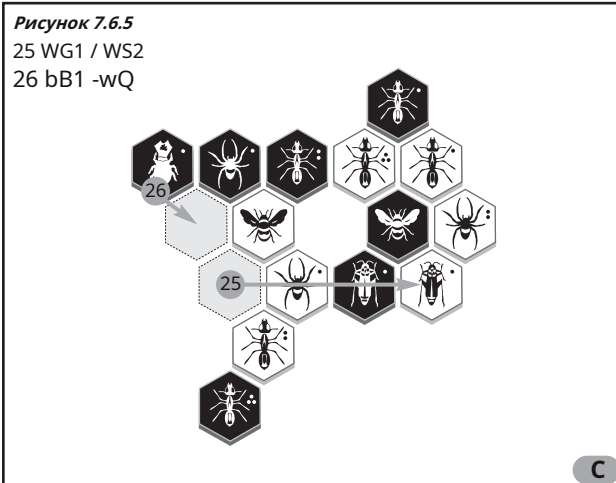
Теперь, освобожденный кольцом, Черный Муравей №3 обходит улей и прижимает Белого Муравья №2. Теперь черные могут безопасно начать выводить двух жуков из резерва, и, имея двух свободных муравьев и двух входящих жуков, черные довольно легко выиграли всего за несколько ходов.

Следующий пример хорошего защитного кольца, ведущего к побегу ферзя: *U!HV-robodino-ringersoll-2011-01-02-0110*. В этой игре убегающая Черная Королева наносит завершающий удар! Следуйте следующим нескольким диаграммам.

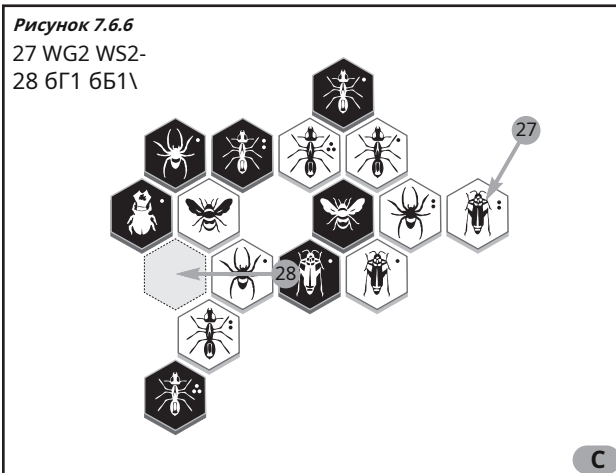
Блэк выходит в кольцо **Рисунок 7.6.4**. Кольцо не освободило Черную Королеву, но скоро она будет освобождена. Единственная ошибка, которую действительно освобождает кольцо, - это Черный Хоппер №1, но черным не нужно спешить и выпрыгивать с этой защитной ошибкой.



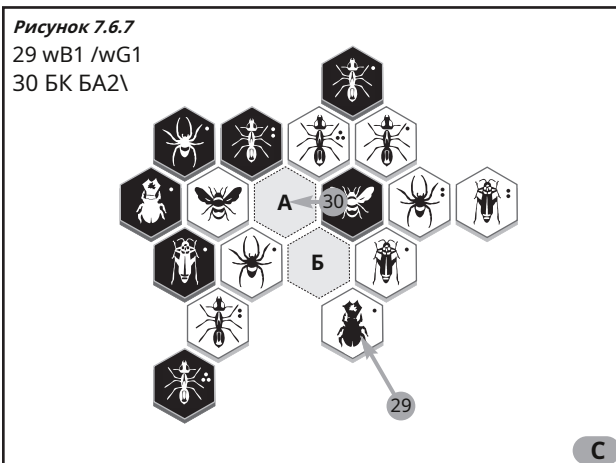
Белые решают атаковать Хоппером №1 (**Рисунок 7.6.5**). Чтобы не дать Белому Королеву сбежать, на 26 ходу черные продвигаются вперед с Жуком №1.



Продолжая атаку, белые размещают Хоппера №2 на 27 ходу, как показано на рис. **Рисунок 7.6.6** черные наконец разрывают кольцо, перемещая Хоппера №1 на 28-м ходу.



Как можно видеть в **Рисунок 7.6.7**, Белый Хоппер №2 теперь бесполезен. Единственное место, куда может попасть Хоппер №2, — это пространство А, но переход в пространство А был бы самоубийством. В реальной игре белые решили ввести Жука из резерва, совершенно не допустив, чтобы Черный ферзь перешел в клетку А для победы!



Следите за позициями, где хорошо выполненный ринг заставит ферзя уйти. Эти позиции редки в играх между опытными Улей®игроков, но когда они происходят, обычно они приводят к победе создателя колец!

7.6.2 – При защите: освобождение

защитника

Более распространенным, чем кольцо, позволяющее Королеве сбежать, является кольцо, освобождающее защитника Королевы. Следующие три примера показывают, как это можно сделать.

Из-за того, что их легко заблокировать, из муравьев обычно получаются очень плохие защитники. Это означает, что выпуск Муравья кольцом встречается даже реже, чем выпуск Королевы кольцом. Но в игре *HV-roman65-ringersoll-2010-11-08-1128* Черный Муравей №3 выпущен хорошо сыгранным кольцом. В **Рисунок 7.6.8** Черный Хоппер №2 перепрыгивает через Белую Королеву на ринг.

Единственный способ удержать Черного муравья на месте — это заблокировать его одним из двух белых муравьев. Но это устранил атакующую позицию белых и даст черным ценный темп. Черный Паук №2, Черный Муравей №2 и Черный Жук №1 готовы атаковать Белую Королеву. В результате черные одержали легкую победу.

В игре *U!HV-DrRaven-ringersoll-2011-05-29-1857*, белые находятся на грани победы, и для победы им нужен еще один жучок. Черный делает кольцо, показанное на **Рисунок 7.6.9** и ничто не может остановить выпуск Black Hopper #1.

Как и в предыдущем примере, хорошо расположенное кольцо вынуждает высвободить защитную ошибку, которая в противном случае была бы закреплена, и создатель кольца, в данном случае черные, успешно защищается. Имея в запасе две ошибки, черные вскоре контратакуют (глава 7.4 – Контратака) и в конечном итоге побеждают.

Рисунок 7.6.8
38 бГ2 бБ1/

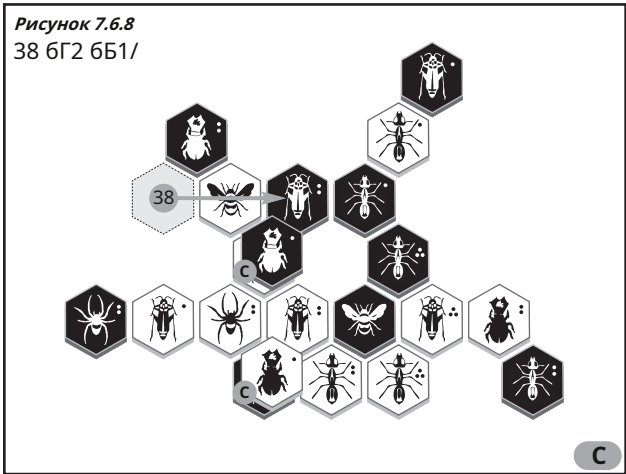
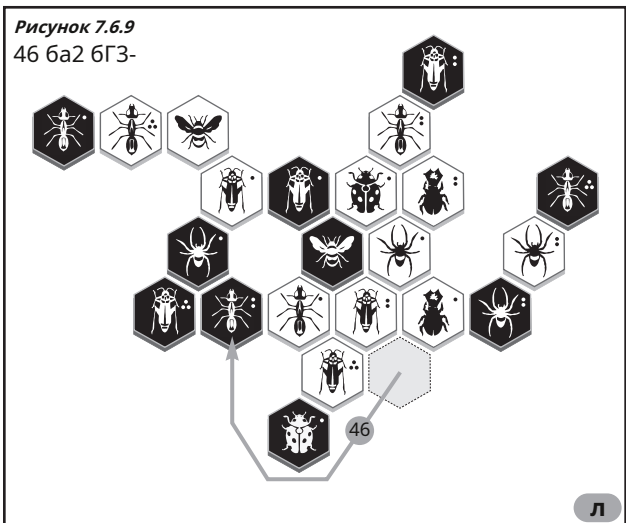


Рисунок 7.6.9
46 ба2 бГЗ-



Еще одна игра между DrRaven и автором, в которой показано освобождение кольца: *U!HV-DrRaven-ringersoll-2011-04-30-0238*. В этой игре черные выпускают не одного, а двух защищающихся Хопперов. **Рисунок 7.6.10** показывает выигрышное кольцо.

Черный Муравей №1 приближается на 34-м ходу, чтобы образовать кольцо. Белый Жук №1, выпущенный, когда Черный Муравей покинул свою позицию, движется в сторону атаки. Но Черный Хоппер №1 был освобожден и выпрыгнул на 36-м ходу.

Черный бункер №1, прыгнув в позицию наполнения, теперь освободил бункер №2, который затем выпрыгивает на 38-м ходу (**Рисунок 7.6.11**). Как это часто бывает, нападающий – белые в этой партии – на грани победы. Белый Жук №2, уже находящийся в улье, является потенциальным победителем игры. Но кольцо, сделанное Черным Муравей №1, освободило сначала одного Хоппера, а затем другого, и Блэк выиграл.

Божьи коровки особенно хорошо подходят для такого типа защиты и освобождения с помощью кольца. **Рисунок 7.6.12** показывает позицию в конце игры *HV-DrRaven-ringersoll-2011-18-01-0249*. Черные только что привели Муравей №3 из резерва прямо в позицию для формирования кольца. Вновь сформированное кольцо освобождает защищающуюся Ледибаг, которая не только выпрыгивает, но и направляется к клетке А и победе черных.

Создание колец в сочетании с хорошо расположенными защитниками ферзя является выигрышной тактикой. Научитесь распознавать эти возможности и побеждайте!

Рисунок 7.6.10

34 ба1 ба3\
35 wB1 wG2
36 бГ1 wL1/

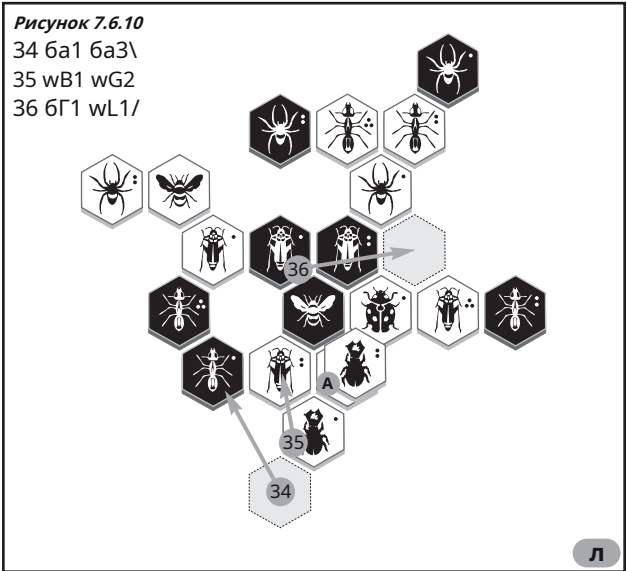


Рисунок 7.6.11

37 wB2 БК
38 бГ2 БА1\

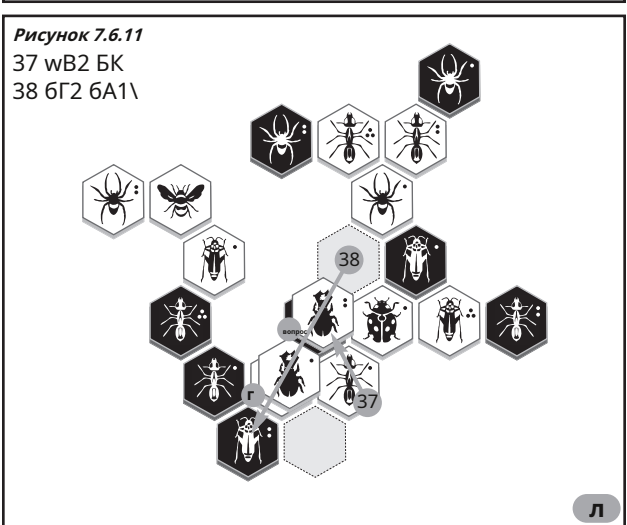
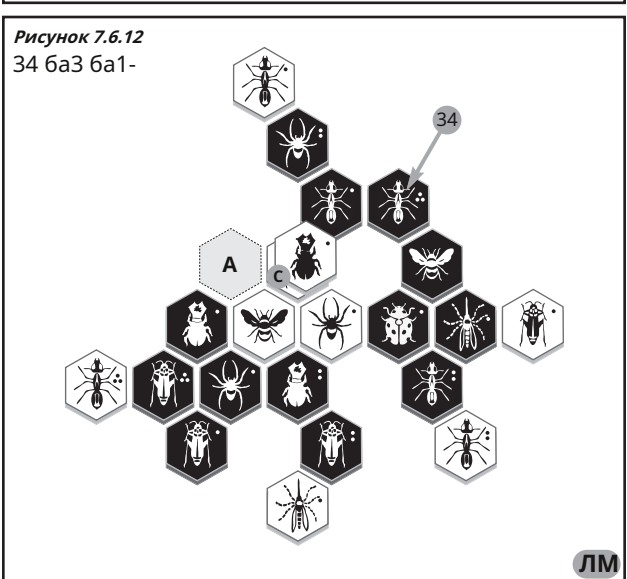


Рисунок 7.6.12

34 ба3 ба1-



7.6.3 – При нападении

Основная причина опасности изготовления колец заключается в том, что игрок, делающий кольцо, обычно избавляет его от многих насекомых. Жук, который был закреплен до того, как кольцо было сформировано, теперь мог легко перемещаться, не нарушая правила Одного Улья.

Пожалуйста, посмотрите **Рисунок 7.6.13**, чтобы увидеть пример, когда создание кольца приводит к принудительному выигрышу.

Эта позиция из игры *U!HV-ringersollhumdeabril-2011-01-04-1137*, в котором участвуют два опытных игрока, использующие Ледибаг и Москито. Белые атакуют, и для победы осталось заполнить только две клетки (поле А и поле В). С двумя свободными муравьями и несыгранной божьей коровкой у белых определенно сильная атака, но защита черных кажется прочной. Черный Муравей №1 сковал Белого Жука №1 и в то же время установил ворота, защищающие пространство А. Несмотря на то, что доступ к пространству В широко открыт, кажется, что у черных есть защитная позиция. А поскольку еще предстоит сыграть пять ошибок, у черных есть надежные варианты контратаки, если атака белых не принесет победы.

На самом деле белые нанесли нокаутирующий удар, образовав кольцо! Перемещая Белого Муравья № 2 в пространство С, Белый образует кольцо, освобождая Белого Жука № 1.

Только что освобожденный Жук вскоре заберется на вершину Белого Муравья № 1, и невозможно остановить его перемещение в пространство А. Уайт продолжил, поместив Божью коровку в место, освобожденное Белым Муравьем № 2, и защиты не было (**Рисунок 7.6.14**).

Также обратите внимание, что если бы Черный Жук №1 не был размещен, Черный Муравей №1 мог бы развернуться, прижать Белого Жука №1 и остановить его продвижение. Но при этом Черный Муравей открыл бы ворота в пространство А, и Белый Муравей смог бы войти внутрь.

Рисунок 7.6.13
35 WA2 WS1/

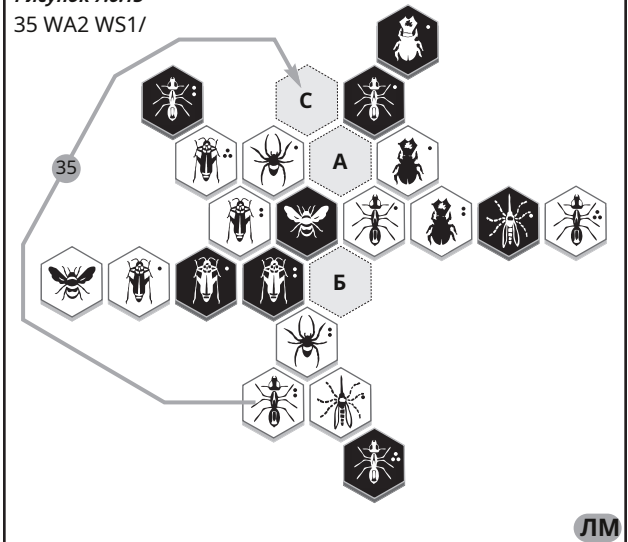
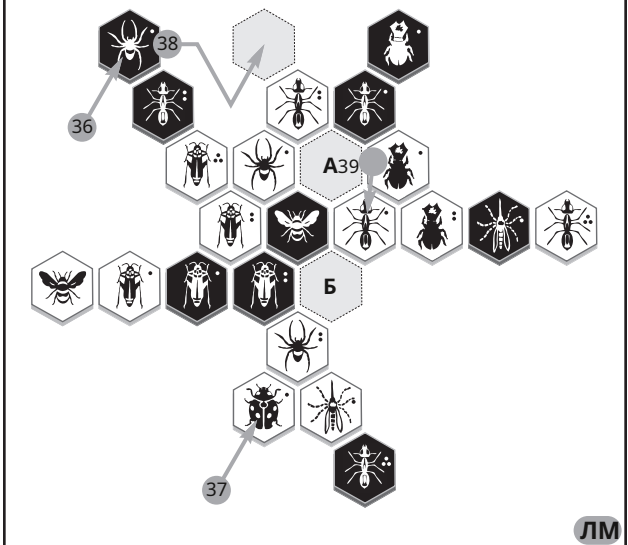


Рисунок 7.6.14
36 bS1 \bA2
37 wL1 /wS2
38 bS1 \wA2
39 wB1 wa1



Время от времени появляется возможность получить кольцо, которое предлагает один ход, одновременно наступательный и защитный! Игра *HV-альбедо-рингерсолл-2010-09-14-2230* демонстрирует это в **Рисунок 7.6.15**.

С переездом **71 bS1 wB2/** Черные достигают трех очень важных вещей. Сначала заполняется еще одно пространство, атакующее Белую Королеву. Во-вторых, Белая Королева теперь окружена и не может уйти. И в-третьих, этот ход образует кольцо и освобождает Черного Хоппера №1. Вскоре Черный Хоппер №1 прыгнет в пространство А, очистив пространство рядом с Черной Королевой (защита) и заполнив пространство рядом с Белой Королевой (нападение).

Это было действительно наступательно-защитное кольцо. И это привело к заслуженной победе черных.

При благоприятных обстоятельствах наступательный ринг может стать очень сильной атакующей тактикой. Следите за этими обстоятельствами, и вы сможете продолжить свой победный путь.

Рисунок 7.6.15
71 bS1 wB2/



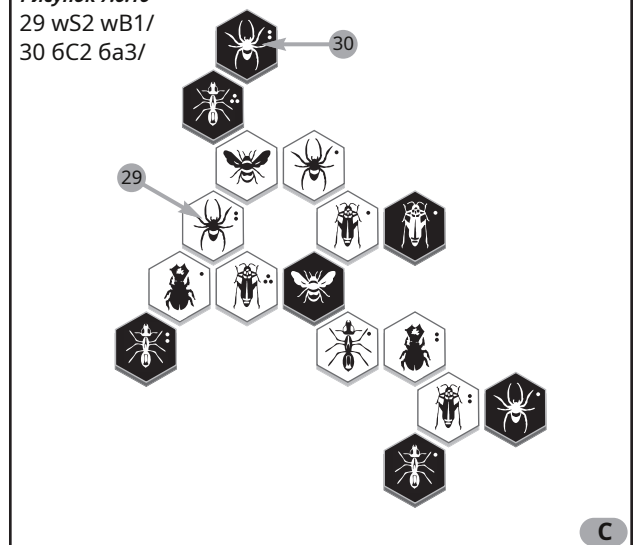
7.6.4 – Нейтральные кольца

Одна из сильных сторон правильно спланированных рингов заключается в том, что в большинстве случаев ваш противник вынужден реагировать. Игрок, вынужденный реагировать, больше не контролирует ситуацию. Поэтому вполне естественно, что когда ваш противник делает кольцо, вы реагируете и разрываете кольцо.

Однако это не всегда так. В игре *U!HVcesc-ringersoll-2010-10-03-1513*, изображенного на следующих двух рисунках, белые образуют так называемое нейтральное кольцо. Оно не такое уж плохое, как большинство колец, и не такое уж хорошее, как кольца, о которых говорилось ранее. Это нейтрально. Опасность этого типа кольца заключается в том, что при его предъявлении естественная тенденция автоматически реагировать. Обычно это приводит к ненужной потере темпа.

В **Рисунок 7.6.16** Белый Паук №2 выходит из резерва и сразу же образует кольцо. Блэк не паникует и не реагирует на кольцо. Но вместо этого появляется еще одна ошибка, Black Spider #2.

Рисунок 7.6.16
29 wS2 wB1/
30 6C2 6a3/



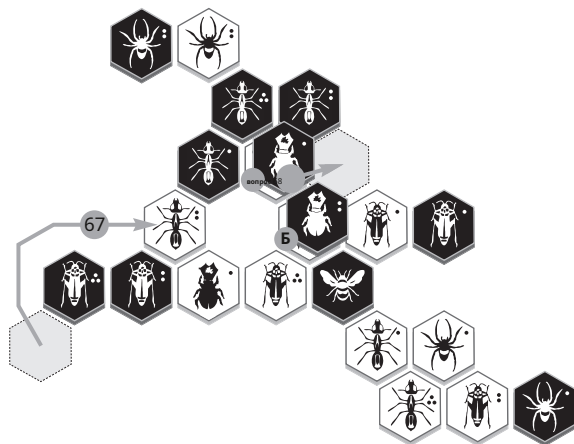
В Рисунок 7.6.17 Белые отчаянно пытаются спасти игру. Кольцо, образованное Белым Муравьем №2, угрожает выпустить Белого Жука №1. Но этот Жук находится слишком далеко, чтобы повлиять на исход. Из-за этого Блэк игнорирует кольцо и продолжает победную атаку.

Не все звонки требуют немедленного реагирования. Тщательно планируйте, когда вам подарят какое-либо кольцо. Это может оказаться нейтральным кольцом; если да, то это можно игнорировать.

7.6.5 – Заключение

«Кольца — это плохо» всегда должно быть вашей главной мыслью. Но, как обсуждалось в этой главе, некоторые кольца полезны. Изучите эти примеры, переиграйте другие игры, следите за кольцами, как хорошими, так и плохими, и ваш Улей® навыки будут продолжать совершенствоваться.

Рисунок 7.6.17
67 ВА2 БГ2/
68 ББ1 ба2\



Глава 7.7 – Игра на ничью

«Половина буханки лучше, чем вообще никакой буханки», — гласит старая поговорка, которая применима и в игре «Улей».». Бывают случаи, когда игрок может быть рад ничьей, а иногда игрок активно добивается ничьей. Игрок с более низким рейтингом, играющий в рейтинговой игре против игрока с более высоким рейтингом, может стремиться к ничьей, зная, что ничья повысит его рейтинг. Или, играя черными в турнирной игре против равного по силе игрока, можно было бы довольствоваться ничьей. Но чаще всего во время игры, когда игрок противника проводит чрезвычайно сильную атаку и поражение кажется неизбежным, предпочтительным решением может быть ничья.

Возвращаясь к основным правилам, ничья происходит в одном из трех обстоятельств. Первый — когда ни у одного из игроков нет сил, необходимых для победы. Вторая ситуация – когда игрок в защите может отразить каждую атаку соперника, но не может сам перехватить инициативу, что приводит к повторению позиции. И, наконец, ничья получается, когда ферзи находятся в непосредственной близости и последний ход окружает обоих ферзей одновременно.

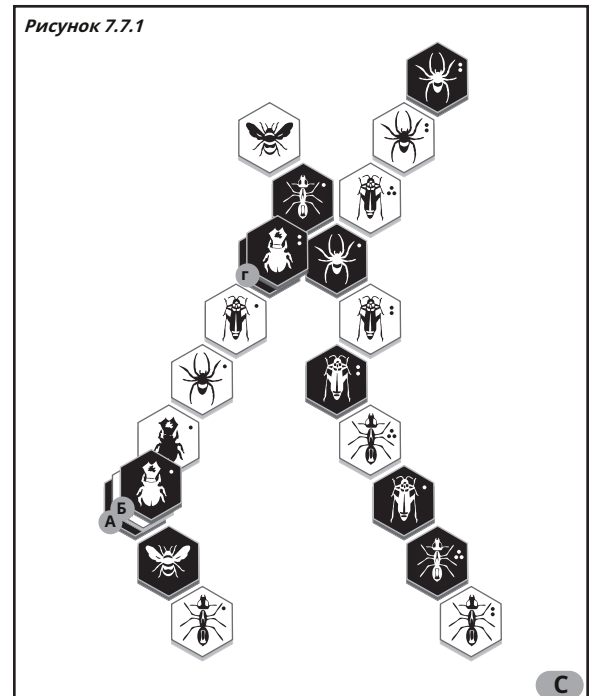
Играя один на один, игроки могут в любой момент договориться о ничьей. Но при игре онлайн на BoardSpace игрокам необходимо повторить позицию три раза, чтобы программа распознала розыгрыш.

Давайте посмотрим, какую тактику можно использовать при игре на ничью.

7.7.1 – Расширение улья

Чтобы окружить Королеву, нужно шесть жуков. Когда у игрока больше нет достаточного количества мобильных ошибок для выполнения работы, победа, скорее всего, недостижима. Когда оба игрока оказываются в одинаковом затруднительном положении, ничья является неизбежным результатом.

Пример этого находится в **Рисунок 7.7.1**, показывающий финальную позицию в игре (*HV-cesc-ringersoll-2010-10-09-2205*), в котором улей был растянут до такой степени, что ничья была единственным возможным результатом. Обратите внимание на две вещи, которые привели к этому розыгрышу. Есть длинные вереницы прикрепленных жуков с очень небольшим количеством подвижных жуков с обеих сторон, и обе королевы безопасно расположены вдоль внешних границ улья.



Давайте рассмотрим два момента в игре, где улей был растянут. В **Рисунок 7.7.2** мы видим в начале игры, когда размещение Белого Жука №1 позволило Черному Муравью №2 закрепить цепочку из трех Белых жуков. На данный момент обе королевы все еще подвижны, и у обоих игроков есть цепочки из трех жуков, закрепленных противником!

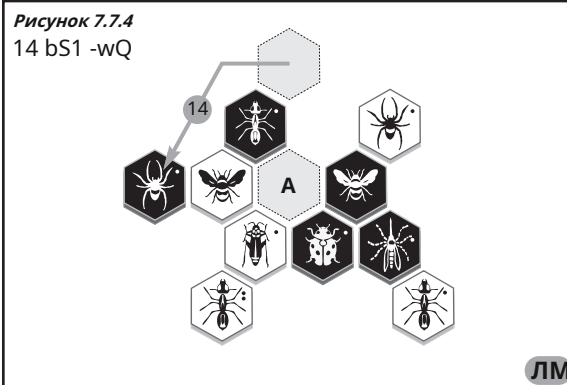
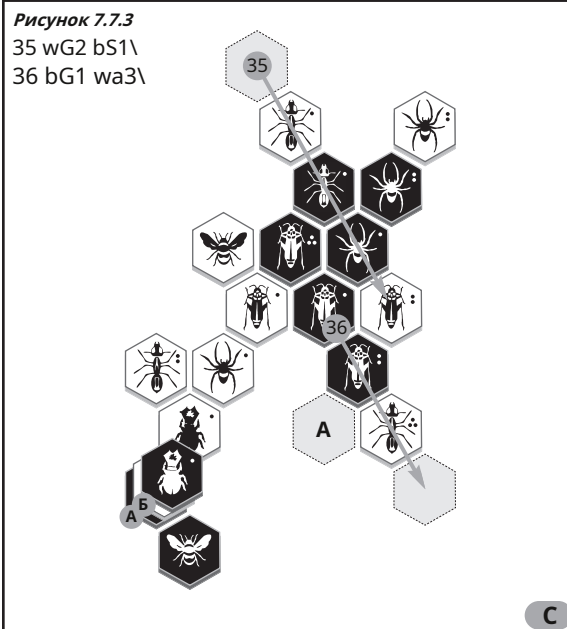
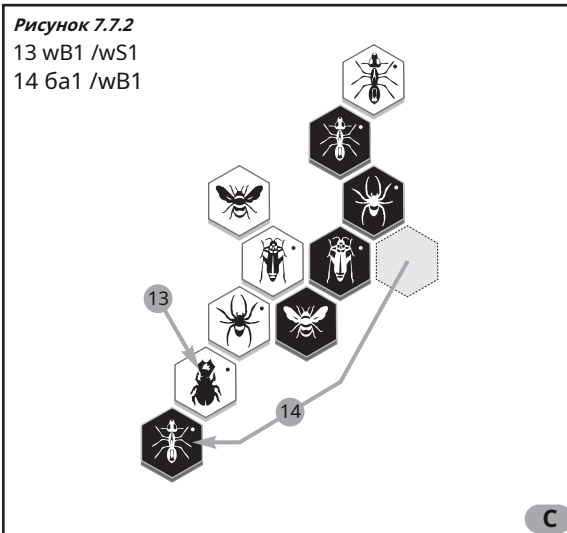
На 35 ходу (в **Рисунок 7.7.3**), Белые перемещают Хоппер №2 на позицию, чтобы перейти в клетку А, возможно, выполняя замену кегли, чтобы освободить Муравья №3. Если бы Муравей №3 мог свободно передвигаться, все три Белых Муравья были бы свободны, и у Белых были бы шансы на победу. У черных нет особого выбора. Он должен выпрыгнуть с Хоппером №1 и прижать Белого Муравья №3. В то же время это создает цепочку закрепленных ошибок.

Если вы играете на ничью, научитесь растягивать улей и максимально увеличить шансы заработать пол-очка.

7.7.2 – Компактные ферзи

Второй ключ к вероятной ничьей – это непосредственная близость ферзей противника. Когда ферзи находятся достаточно близко (либо рядом, либо на расстоянии одного пробела друг от друга), так что последний ход вокруг одной ферзя также окружает и другую, происходит ничья. Теперь мы рассмотрим игру между двумя ульями.® Мастерс, который заканчивается вничью из-за компактного построения ферзя. Эта игра (*U!HV-Eucalyx-ringersoll-2011-02-13-2216*) очень поучителен благодаря серии движений «выпад-противодействие», атака-защита, ведущих к ничьей.

Взгляни на **Рисунок 7.7.4** поскольку черные задают настроение игре, решив на 14-м ходу агрессивно атаковать, а не пытаться защищаться. И, как мы вскоре увидим, игра будет вращаться вокруг пространства А, пространства между двумя Королевами.



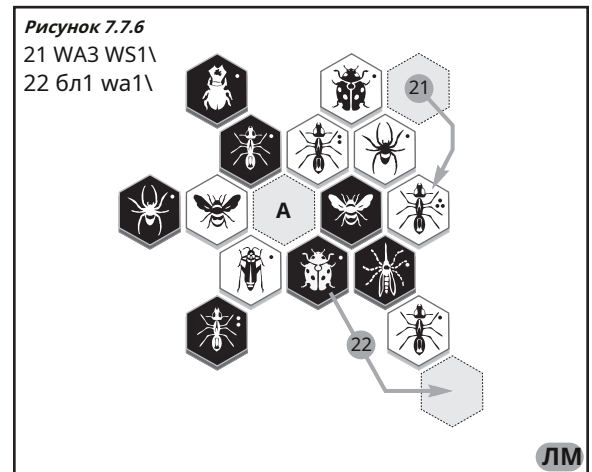
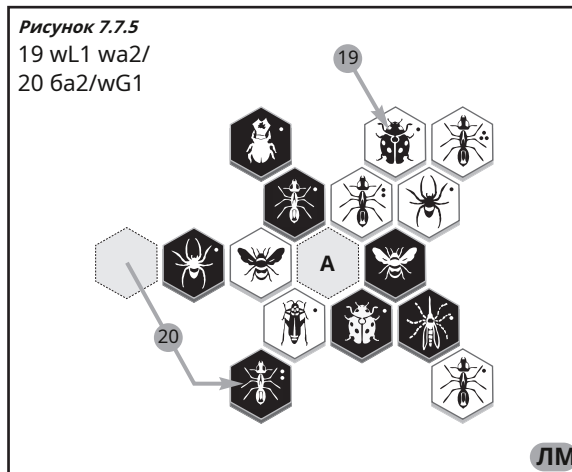
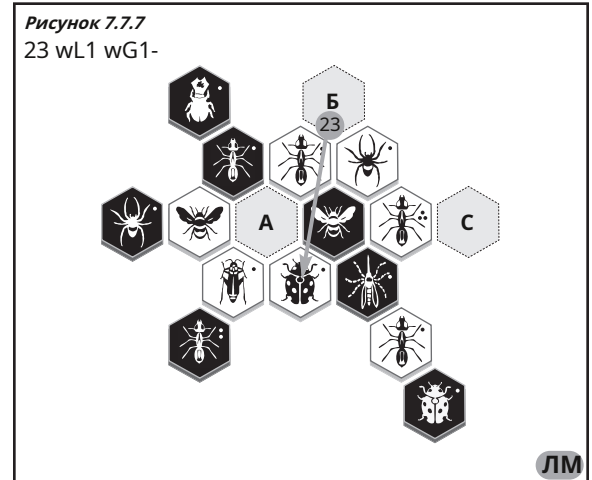


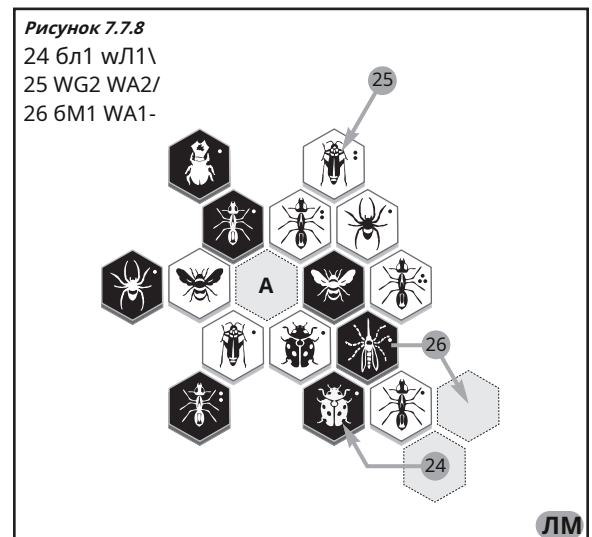
Рисунок 7.7.5 показывает несколько ходов спустя, когда белые продолжают приносить больше атакующих ошибок. Теперь у черных нет другого выбора, кроме как играть в защиту. 20-й ход важен для черных, поскольку он удерживает хорошо расположенного защитного белого прыгуна №1.

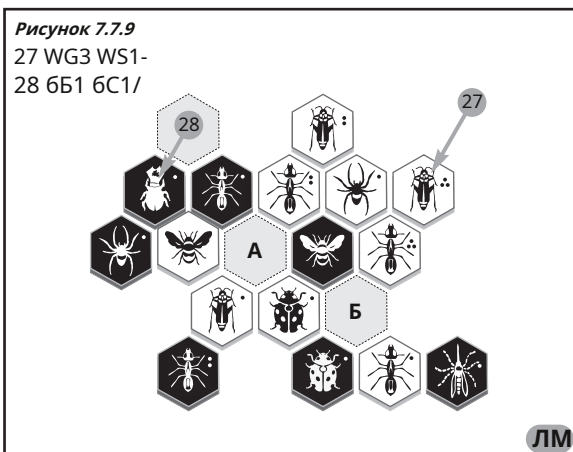
После атаки Муравей №3 на 21 ходу (**Рисунок 7.7.6**), Божья коровка белых грозит немедленной победой, переместившись в критическое пространство А. Это вынуждает одного из защитников черных выскочить. В этом случае Черная Божья Коровка — единственный из двух защитников, который может свободно двигаться.

В **Рисунок 7.7.7** Белые вынуждают Божью коровку занять атакующую позицию, и теперь, имея в запасе двух Хопперов, белые имеют сильную позицию для победы. Белый Хоппер, попавший либо в клетку В, либо в клетку С, будет иметь возможность выиграть, прыгнув в клетку А.



Защита черных на 24-м ходу, изображенная на **Рисунок 7.7.8**, заключается в использовании заполнения (глава 6.4), чтобы освободить Черного Комара, оставшегося защитника. Белые выдвигают Бункера №2 на позицию для атаки, и Черный Комар выпрыгивает (ход 26). Выпрыгивая, он открывает пространство рядом с Черной Королевой, закрепляет Белого Муравья №1 и преобразует (Глава 7.13 – Преобразование Комара) свое собственное движение в движение Муравья!





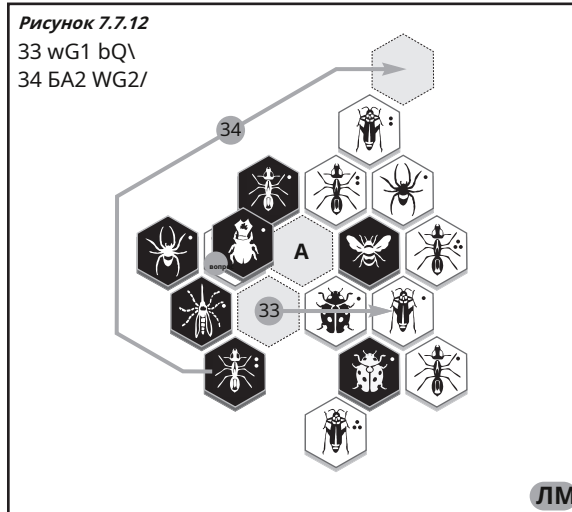
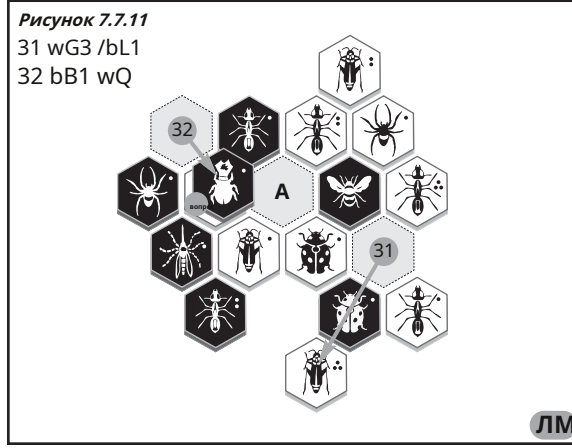
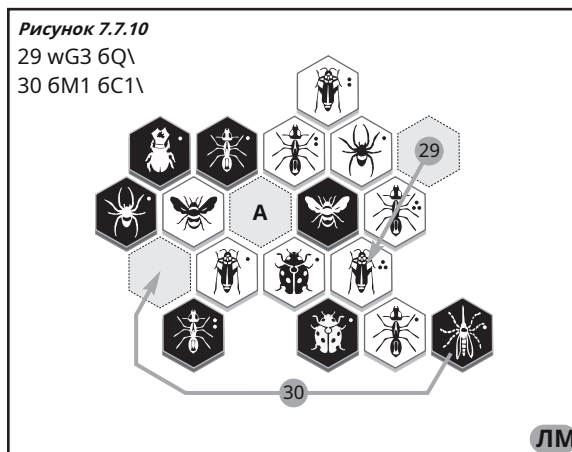
Когда в **Рисунок 7.7.9**, третий Белый Хоппер вступает в игру на 27 ходу, он также сразу находится в угрожающей позиции; на этот раз угрожая пространству В. На 28-м ходу черные агрессивно продвигаются вперед с помощью Жука №1. И теперь оба игрока атакуют!

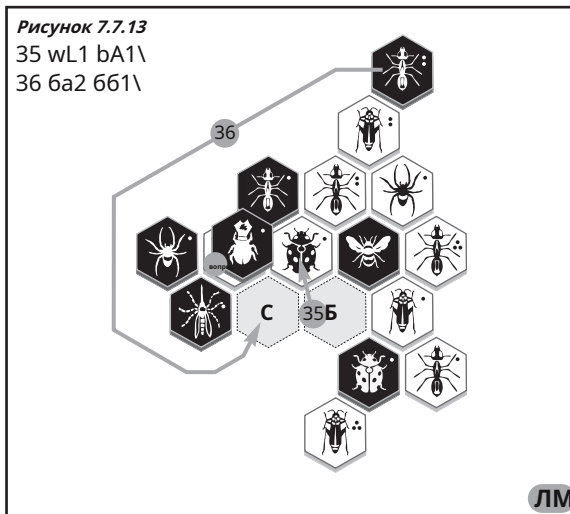
В **Рисунок 7.7.10** Белые завершают план, когда Белый Хоппер №3 атакует Черную Королеву. Черные противостоят угрозе Белых, перемещая Черного Комара, как показано на рисунке. Теперь, если Белый Хоппер №2 прыгнет в клетку А, игра завершится вничью.

Еще не удовлетворившись ничьей, Белый Хоппер №3 на 31-м ходу удерживает Черную Божью коровку (**Рисунок 7.7.11**) и в то же время освободите место Белому Муравью №1 для атаки в случае необходимости.

Теперь, когда у белых нет угрозы победы, черные могут выполнить прикрытие Жука (глава 6.2). Теперь это освобождает место для прямого падения нового черного жука рядом с Белой Королевой.

Белый Хоппер №1, единственный защитник белых, теперь переходит в атаку, и белые снова угрожают победой. Это вынуждает черных вернуться в оборонительный режим, поскольку Муравей №2 захватывает Белого Хоппера №2 (**Рисунок 7.7.12**).

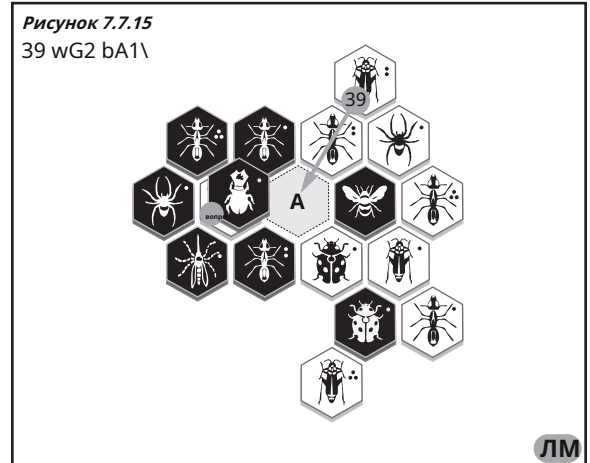
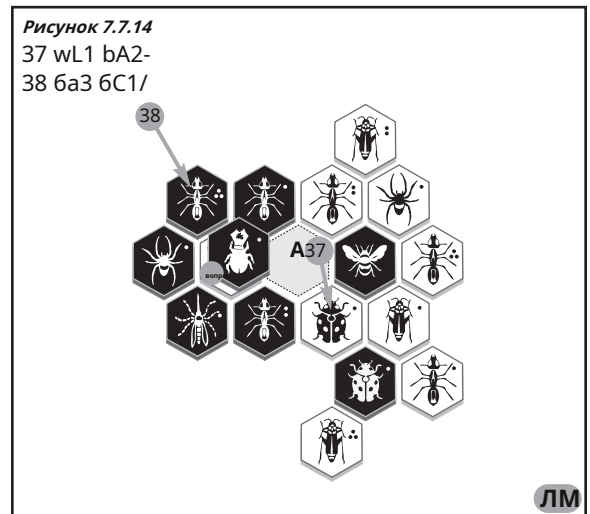




Ошибка наконец занимает место А в **Рисунок 7.7.13**. Следующей угрозой для победы белых является перемещение Муравей №1 в клетку В. Теперь, когда клетка А занята и Белый Хоппер №2 больше не представляет опасности, Черный Муравей №2 перемещается в клетку С. Этим ходом черные размещают блок на клетке. В и, наконец, угрожает победить сам.

В **Рисунок 7.7.14**, Белая Божья Коровка возвращается в клетку В, Черный Муравей №3 вступает в игру рядом с Белой Королевой, покрытой Жуком, и ничья неизбежна. Ни у одного из двух игроков нет защитной ошибки, которая могла бы освободить пространство, и у обоих игроков есть ошибки, позволяющие переместиться в клетку А. Единственная возможность победы - это если любой из игроков сможет выполнить сжатие (глава 7.8). Но как только один игрок создаст реальную угрозу начать сжатие, другой завершит игру, заняв клетку А и забрав ничью.

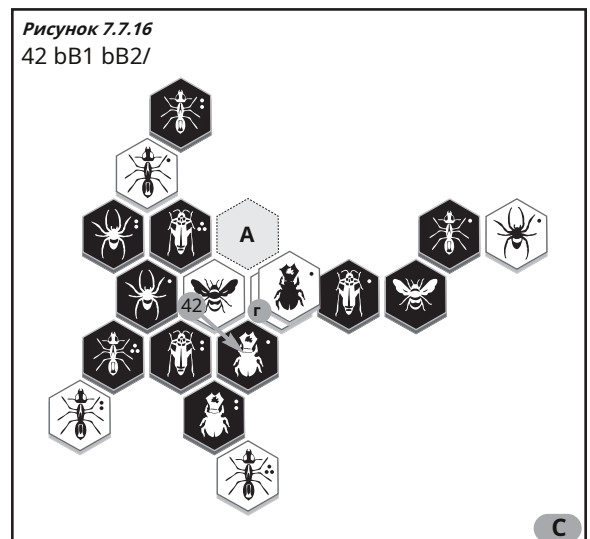
Поскольку ничья практически очевидна, белые заканчивают игру ходом Хопера №2 в клетку А (**Рисунок 7.7.15**).



Какая это была захватывающая игра в атаку, защиту и контратаку! Классическая ничья, вызванная компактными ферзями.

7.7.3 – Принудительная ничья

Иногда у игрока нет выбора. Это «выиграй ничью или проиграешь». Это может произойти даже в ситуации, когда без непосредственной угрозы со стороны противника игра выиграна.



В качестве примера использована игра (*U/HV-Eucalyx-ringersoll-2010-08-22-1100*) ранее обсуждалось в главе 7.1 — Подсчет ошибок. Теперь мы рассмотрим последние несколько ходов, в которых единственный выбор, который есть у черных, — это сделать ничью.

В **Рисунок 7.7.16** (стр. 117), Черный Жук №1 слезает с Белого Королева и занимает позицию для черных, чтобы угрожать победой, переместив Муравья №2 в клетку А. Это перемещение было вынужденным, потому что, если черные сделают что-нибудь еще, Белый Жук №1 прикроет Черного Жука. и у черных не будет достаточно ошибок, чтобы даже угрожать победой.

Ответ Уайта в **Рисунок 7.7.17** также является вынужденным. Единственный другой способ остановить Черного Муравья №2 — это булавка Белого Муравья №2. Но это освободит Black Ant #3!

Черные парируют, прыгая в Хоппера №2, как показано на 44-м ходу. Теперь черные угрожают победить, когда Жук №2 перемещается в клетку В! И снова у белых есть только один ответ: привязать Черного Жука к Муравью №3. Черный Муравей №3 также может переместиться в пространство В. И, как и раньше, Белый Муравей №2 должен остаться на месте.

Черным не остается ничего лучшего, как повторить ту же угрозу. Белым не остается ничего другого, как повторить ту же защиту, и в результате получается ничья.

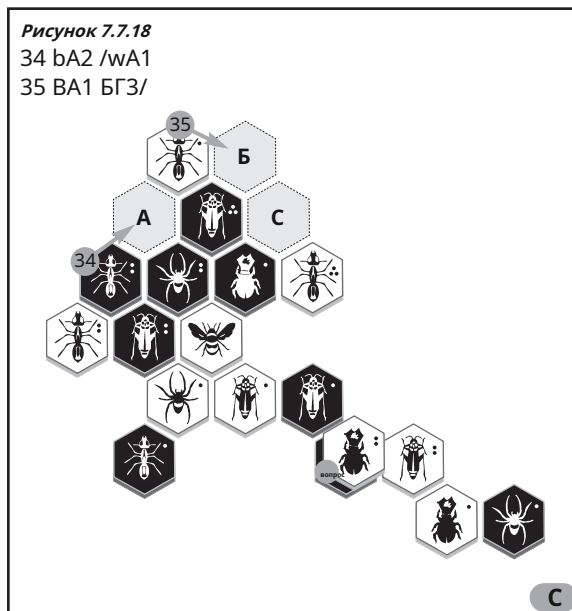
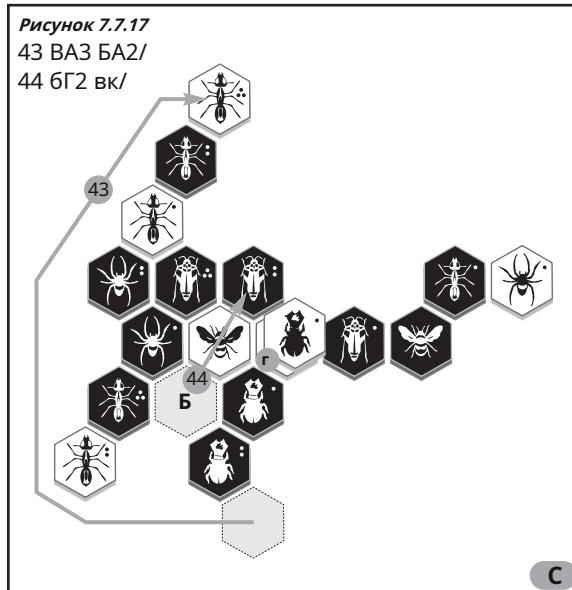
Еще один пример из игры. *HV-ringersoll-Dragonfly-2010-11-23-0313*. В

Рисунок 7.7.18 переместив Муравей №2 в клетку А, черные освобождают Бункер №3 с заполнением. Белые вынуждены переместить связку на позицию В (ход 35). И теперь черные могут форсировать ничью, переместив Муравей № 2 на клетку С. Эта постоянная угроза выпустить Черный Хоппер № 3 путем заполнения приводит к повторению позиций и, следовательно, к ничьей. К сожалению, черные отказались от уверенной ничьи, продолжили игру на победу и в итоге проиграли!

В защите бывают моменты, когда все, на что можно надеяться, — это ничья. Следите за этими возможностями, чтобы форсировать ничью, потому что, в конце концов, «половина буханки лучше, чем никакой буханки!»

7.7.4 – Заключение

В некоторых случаях Улей ® игрок будет счастлив только с ничьей. Настоящий улей® Мастер умеет распознать такие обстоятельства, «играть на ничью» и заработать пол-очка.



Глава 7.8 – Сжатие

По правилам, если у игрока есть легальный ход, он обязан его сделать. Это правило применяется, даже если ваш ход немедленно завершит игру в пользу противника, поставит противника в положение для победы или освободит ферзя вашего противника для побега.

Когда игрок вынуждает своего противника сделать ход, наносящий ущерб его собственному делу, это называется сжатием. Игрок вынужден сделать ход, которого он предпочел бы не делать.

7.8.1 – Победа в ничьей

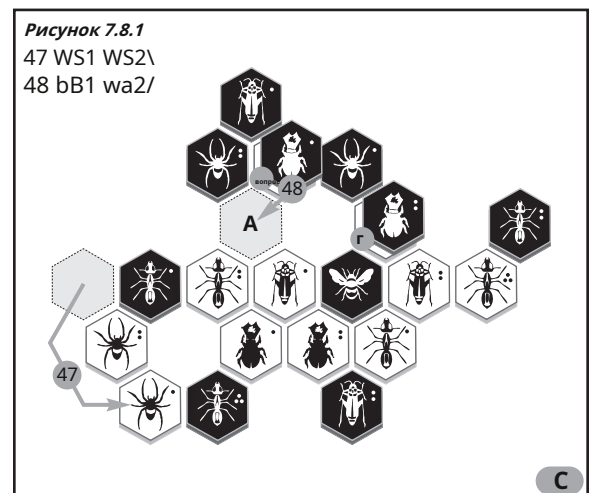
Эту тактику чаще всего можно увидеть, когда два ферзя находятся в непосредственной близости, и последний ход любого игрока приведет к ничьей, одновременно окружив обоих ферзей.

Во многих случаях игрок может быть доволен ничьей (Глава 7.7 – Игра на ничью). Например, игрок с более низким рейтингом может быть рад ничьей с игроком с более высоким рейтингом. После упорной борьбы в обороне игрок может добровольно пойти на ничью. Или, наконец, игрок может довольствоваться ничьей при игре черными.

Опытный Улей Ⓜ игрок, однако, будет искать возможность использовать сжатие и вырвать выигрыш. Следуйте инструкциям в игре *HV-mech5-ringersoll-2010-09-20-2243* поскольку мы показываем атаку/защиту/контратаку, кульминацией которой является сжатие и победа черных.

Давайте начнем с **Рисунок 7.8.1** и просмотрите ситуацию в игре Standard Hive®, без дополнительных ошибок. Белые усилили атаку и имеют пять жуков вокруг черного ферзя. Единственным реальным кандидатом на последнее место является Белый Жук №1, но в настоящее время его удерживает Черный Муравей №3. Интересно отметить, что у черных также сильная атака. Белая Королева прикрыта Черным Жуком №1, имеет три занятых места и не имеет защитников. Довольно атакующая игра!

На 47-м ходу белые, пытаясь выиграть игру, высвободив Жука, сформировали кольцо нападения (Раздел 7.6.3 – Создание кольца – При нападении). Понимая, что невозможно остановить освобождение Белого Жука №1, черные в 48-м ходу контратакуют, перемещая Жука №1 в пространство А, чтобы защититься от надвигающегося приближения Белого Жука.

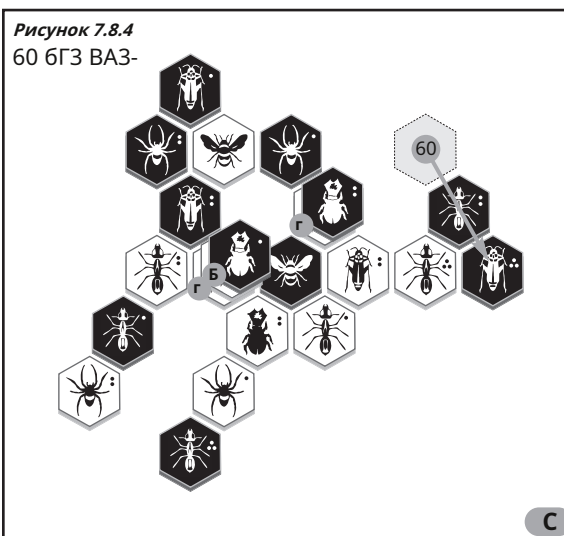
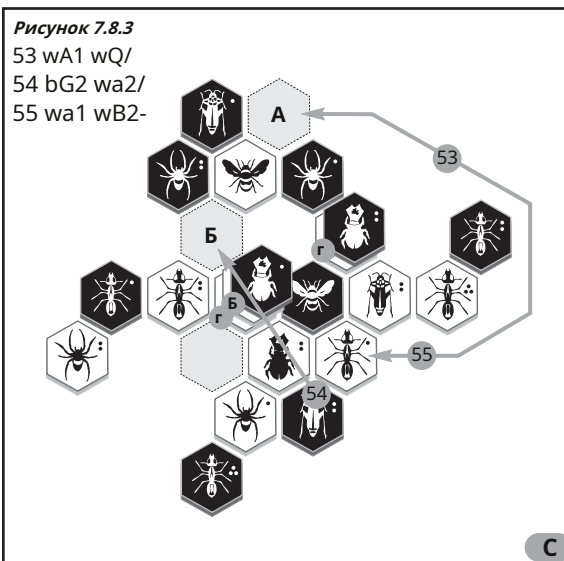
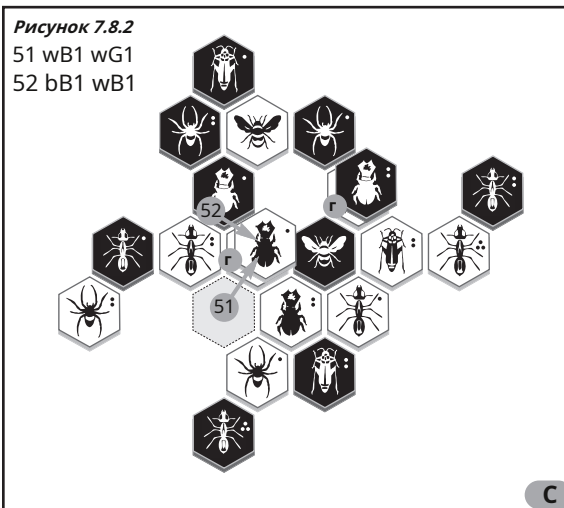


Несколько поворотов спустя, **Рисунок 7.8.2** показывает, как Белый Жук №1 приближается и занимает позицию для возможной победы. К несчастью для белых, поскольку оба Черных Жука хорошо расположены для защиты, не имеет значения, пойдет ли Белый Жук № 1 прямо в последнее пространство, как показано, или пойдет более длинным и окольным маршрутом через Белого Жука № 2 и Черную Королеву. В любом случае Черный Жук готов защищаться. На 52 ходу (также в **Рисунок 7.8.2**) Черный Жук №1 покрывает Белого Жука №1.

На данный момент, учитывая колоссальную ошибку черных, лучшее, к чему могут стремиться белые, — это ничья. Недостаточно белых жуков, чтобы обеспечить победу. Но близость двух королев делает ничью вполне возможной.

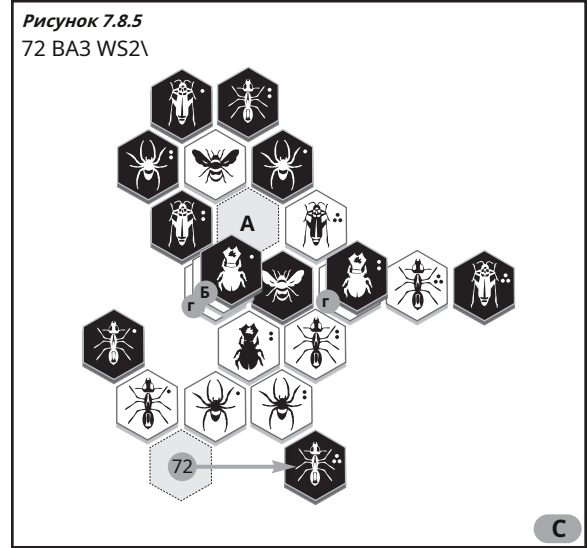
На 53-м повороте **Рисунок 7.8.3**, белые пытаются обеспечить побег Белому ферзю, перемещая Муравей № 1 в клетку А, но черные парируют, блокируя перемещение Черного Хоппера № 2 в пространство В. В то же время этот ход Хоппера создает угрозу для черных победить. Это вынуждает белых переместить Муравей №1 обратно туда, откуда он пришел (ход 55).

На ходах с 56 по 60 черные выполняют замену кегли (Раздел 6.1.2 – Кегля – Замена кегли), в то время как белые безуспешно пытаются освободить второго Муравей. **Рисунок 7.8.4** показывает позицию после 60-го хода черных. Черный Муравей №2 теперь бесплатен!

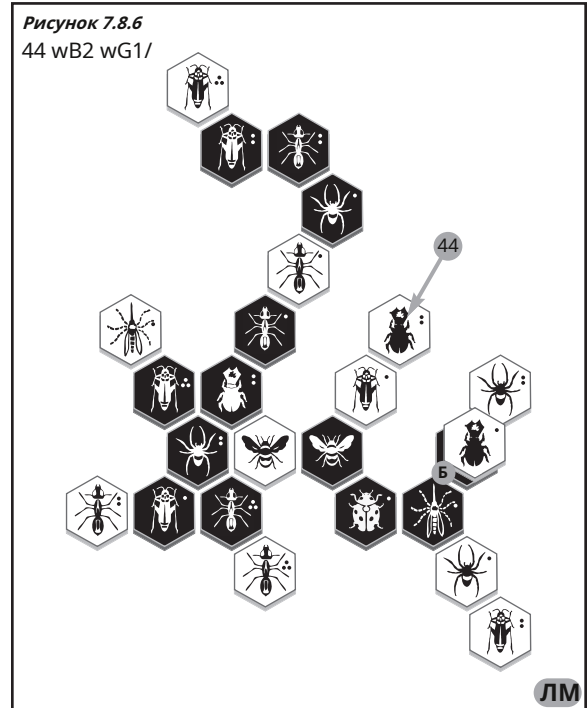


Два игрока продолжают спарринговать вперед и назад, что в конечном итоге приводит к сжатию, как показано на рисунке. **Рисунок 7.8.5.** На терне черных 72 булавка с Белым Пауком #2, и теперь белые находятся в Сжатии. Есть три белых жука, которые могут свободно передвигаться. Все три мобильных жука соседствуют с Черной Королевой; перемещение любого из них открывает пространство и позволяет черным выиграть. Если Муравей №2 или Хоппер №3 переместится, Жук №1 спрыгнет в клетку А, и черные выиграют. Единственная защита от Черного Жука №1 — это прикрытие Белого Жука №2. Но если белые выберут эту защиту, Черный Жук №2 выиграет в два хода.

Эффективно используя сжатие, черные превратили потенциальную ничью в хорошо одержанную победу.



Второго примера будет достаточно, чтобы понять основную концепцию сжатия. В **Рисунок 7.8.6** у нас возникла ситуация в конце игры *U!HV-ringersoll-DrRaven-2011-02-07-2248* на первый взгляд это должна быть легкая победа белых. У черных локаут (глава 7.5), а белым для победы достаточно всего трех ошибок. С двумя атакующими Жуками (один уже на вершине улья, а другой готов подняться наверх), Хоппером на позиции для атаки и Божьей коровкой в резерве, кажется, что Белым придется легко. Но поскольку ферзи занимают соседние места, а белый ферзь частично окружен, произойдет ничья, если белые не смогут использовать сжатие.



Белые действуют осторожно в ходах с 45 по 49, перемещая Жуков и Хоппера №2 на позиции, кульминацией которых является ход 50 в **Рисунок 7.8.7**. Этим ходом белые добиваются двух целей. Во-первых, пятое пространство вокруг Черной Королевы занято, но, что более важно, Черный Жук №2 теперь может свободно перемещаться. От Улья® Согласно правилам, черные зажаты и должны сделать ход.

Переместив Черного Жука №2, одно из мест, прилегающих к Белой Королеве, освободится. Имея открытое пространство, примыкающее к его ферзю, белые благополучно выигрывают игру, когда Белый Жук №1 спускается в пространство А!

Эти две партии демонстрируют хорошие примеры сквиза, превращающего ничью в победу.

7.8.2 – Открытие ворот

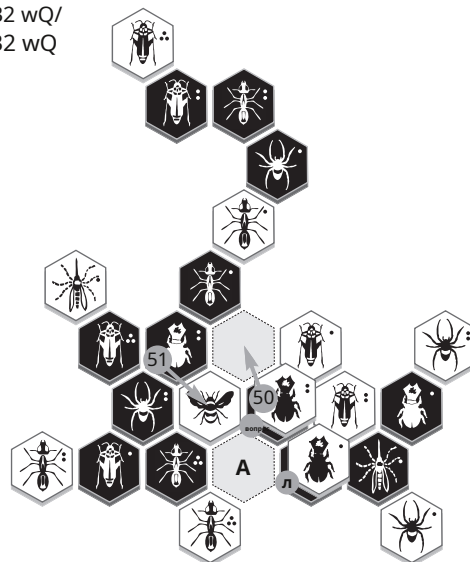
Еще одно полезное использование сжатия — открыть ворота, тем самым преодолевая обороняющийся блок. **Рисунок 7.8.8** иллюстрирует именно такое использование в игре HV-*Fumanchuringersoll-2010-10-07-2321*. Черный Муравей №3 поставил блок, защищающий клетку В. Ни один из двух Белых Жуков не может успешно атаковать эту клетку, потому что они оба связаны, прикрывая двух защищающихся Черных Жуков. Для победы белые должны открыть ворота и использовать для этого сжатие.

Ход 57 — это выжидательный ход Муравья №1. Имея только одну мобильную ошибку, черные должны переместить Муравья №3, и ворота открыты! Белые вводят любого из двух мобильных Муравьев, а затем побеждают, когда Белый Жук №1 наносит последний удар в пространство С.

Научитесь использовать Squeeze, он может стать и станет вашим другом.

Рисунок 7.8.7

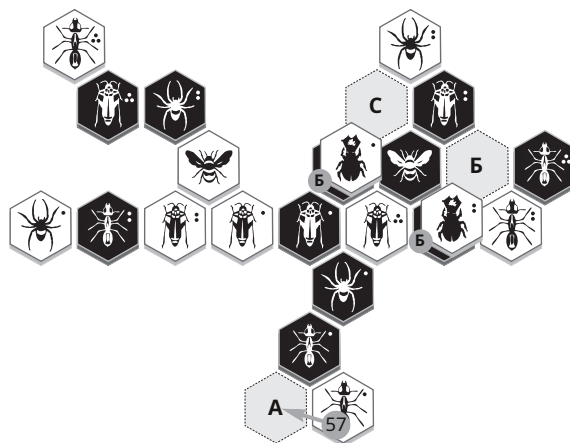
50 wB2 wQ/
51 bB2 wQ



ЛМ

Рисунок 7.8.8

57 wA1 /bA1



С

7.8.3 – Снятие булавки

В финальной позиции, когда ценная ошибка зафиксирована, можно освободить булавку, используя сжатие. Вот пример из игры *U!HV-weronicaringersoll-2010-12-08-2255*.

Поскольку только Паук №1 мог свободно двигаться, у белых не было особого выбора. Он двинулся, как показано на **Рисунок 7.8.9**. Это освободило Черную божью коровку, и Блэк легко победил. Черная Божья Коровка атакует пространство А, а Черный Жук №2 завершает игру атакой в пространство Б.

При правильном применении сжатия закрепленную ошибку можно вернуть в игру и повлиять на ее результат.

7.8.4 – Освобождение королевы

Четвертое использование сжатия продемонстрировано в полуфинальной игре BoardSpace Tournament 2011 года. *T!HV-EddyMarlo-DrRaven-2011-06-28-1708*. Двукратный действующий чемпион ЭддиМарло демонстрирует свое мастерство, используя сжатие, чтобы добиться победы.

Начиная с **Рисунок 7.8.10** мы видим, как это происходит. Белый ферзь почти окружен, все, что нужно черным для победы, — это заполнить еще одно поле. Однако не существует ошибки, позволяющей выполнить этот, казалось бы, простой подвиг. Черные, по сути, играют на ничью.

Рисунок 7.8.9
55 wS1 \ wG1

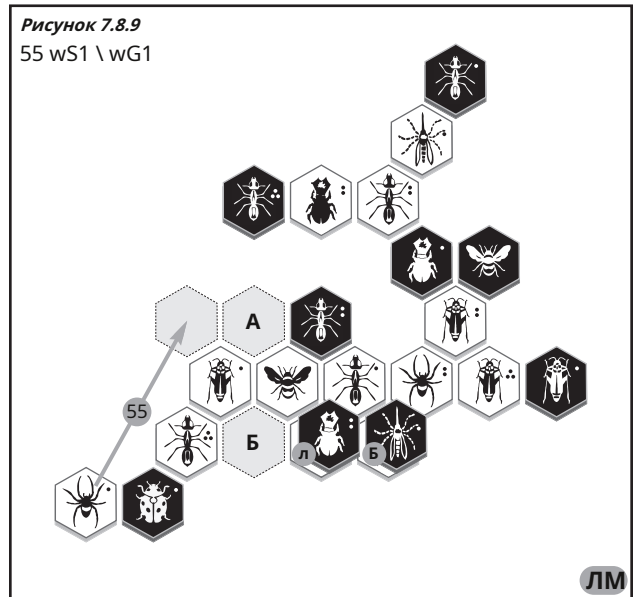
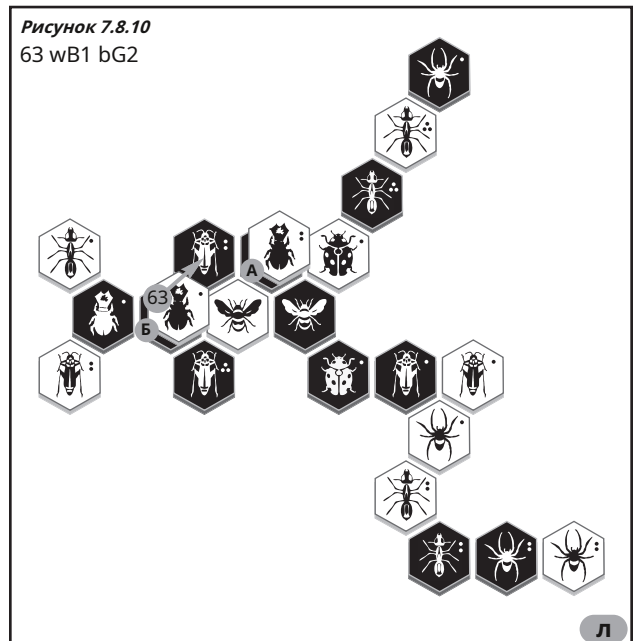
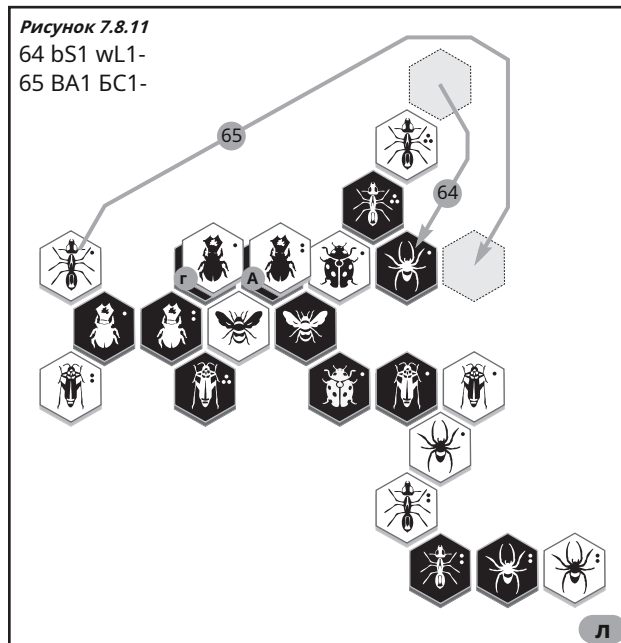


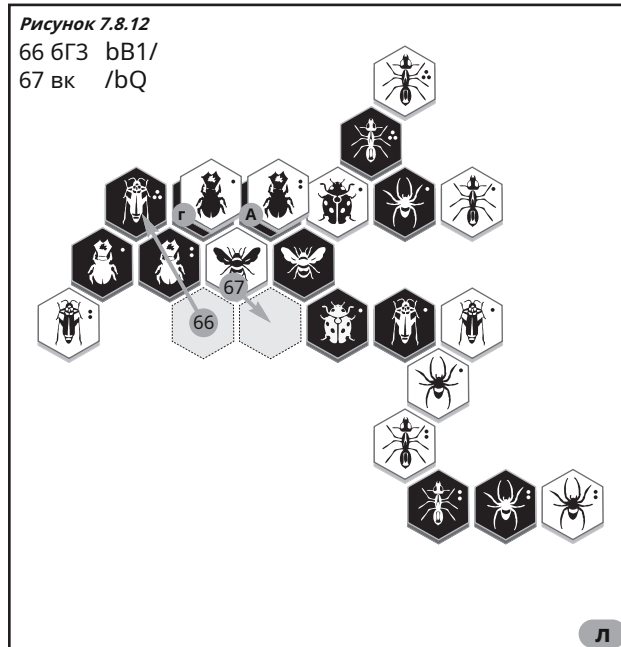
Рисунок 7.8.10
63 wB1 bG2



В **Рисунок 7.8.11** поскольку перемещение Хоппера №3 позволит Белой Королеве сбежать, черные вынуждены переместить Паука №1. В ответ белые связывают Белого Муравей №1.



Теперь, как мы видим в **Рисунок 7.8.12**, черные зажаты. Единственный жук, способный двигаться, — это Черный Хоппер №3. Когда он движется, как показано, белый ферзь убегает, и белые одерживают легкую победу.



Правильное использование сжатия может дать свободу вашей королеве и привести к победе.

7.8.5 – Заключение

Научитесь использовать сжатие, и вы сможете превратить позицию, которая может показаться безнадежной, в заслуженную победу. Контролируйте территорию улья, атакуйте Королеву и одержите победу.

Глава 7.9 – Прыжок вокруг

Хоппер — важная ошибка в улье. Многие игры заканчиваются, когда Хоппер выпрыгивает из внешнего края улья и заполняет выигрышное пространство вокруг Королевы противника. Способность проникать в труднодоступные места и неограниченная дальность действия делают «Хоппер» чрезвычайно важным и мощным оружием.

Однако вместе с силой его дальнобойных способностей приходит и слабость. Поскольку движение Хоппера ограничено прямой линией, очень важно поставить Хоппера в правильное атакующее положение. В противном случае он не сможет достичь конечного пункта назначения.

Основная концепция Нораground заключается в том, чтобы не ограничиваться планированием размещения Хоппера, а заглянуть в будущее и увидеть, как Хоппер, который не может достичь определенного места за один ход, сможет достичь его за два или три хода.

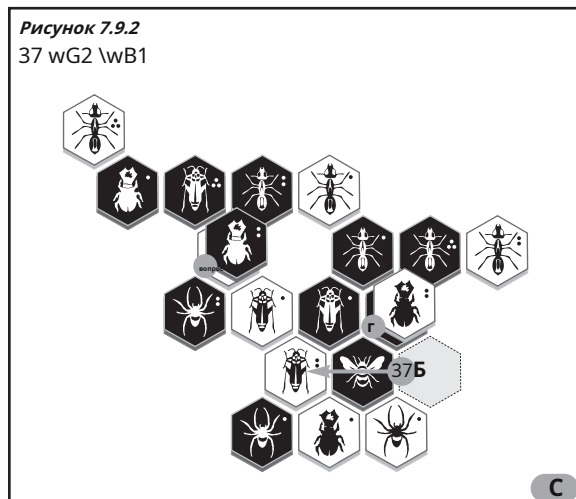
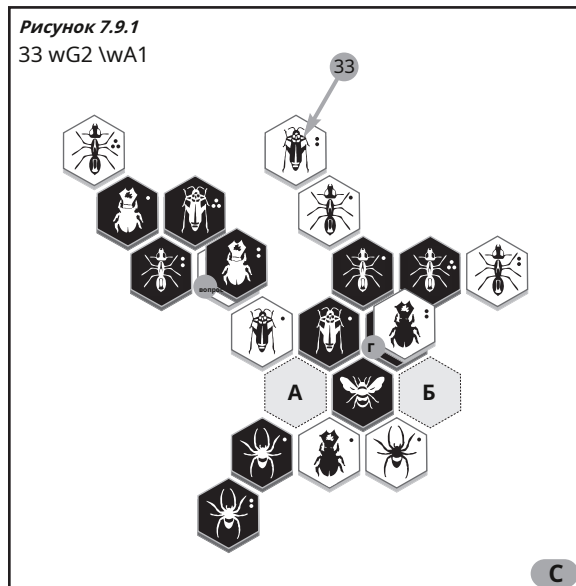
7.9.1 – Базовый прыжок вокруг

Первый пример — базовый прыжок из игры. *UIHVringersoll-guest-2011-06-07-2237*. Как показано в **Рисунок 7.9.1** Уайт только что принес Хоппер №2. На первый взгляд может показаться, что цель Хоппера — достичь места Б, но это не так. В пространство В может попасть любой из группы Белых жуков. До размещения Хоппера у белых было три муравья и жук, и все они могли добраться до места В. Черные не могут защитить пространство блоком, а Черный жук не может прибыть достаточно быстро, чтобы накрыть Белого жука №2. Пространство В не является проблемным пространством. Пространство А – проблемное пространство.

Таким образом, конечная цель Белого Хоппера №2 – достичь места А, места, которое очень хорошо защищено блоком Черного Паука №1.

Рисунок 7.9.2 показывает, как Белый Хоппер №2 достигает конечного пункта назначения. И хотя защищающийся Черный Хоппер №1 может выпрыгнуть, черные не могут помешать Белому Муравью переместиться в пространство В, а затем Белому Жуку №2 в пространство, освобожденное Черным Хоппером.

Белые побеждают и демонстрируют ценность прыжка.



Еще один поучительный пример прыжка можно найти в игре. *HV-Fumanchu-ringersoll-2010-11-12-1120*. В этом случае прыжок выполняется в начале игры, но все же показывает, как косвенно перевести Хоппера в атакующую позицию.

Белый Хоппер №2 вступает в игру, как показано на рисунке. **Рисунок 7.9.3**, с целью достичь места В, сначала перейдя в пространство А.

Базовый прыжок косвенно переводит Хоппера в атакующую позицию. Ищите эти возможности, когда Хопперу кажется невозможным совершить прямую атаку.

7.9.2 – Комплексный прыжок

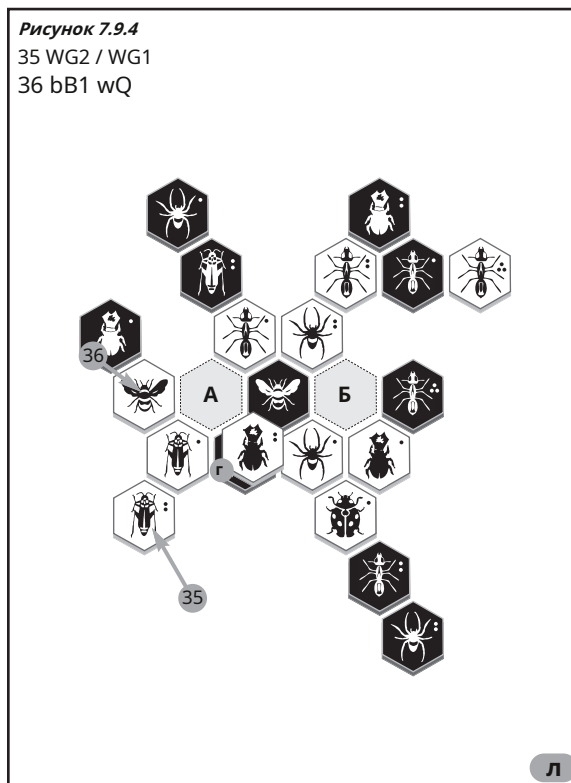
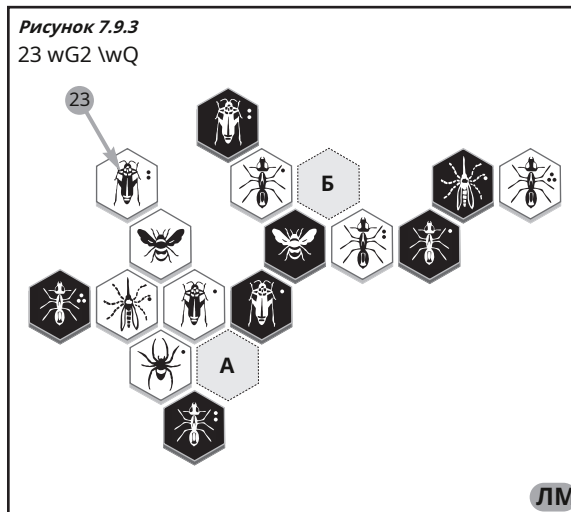
U!HV-ringersoll-Fumanchu-2011-05-08-1829 показано, как два Хоппера работают вместе, чтобы выполнить более сложный прыжок.

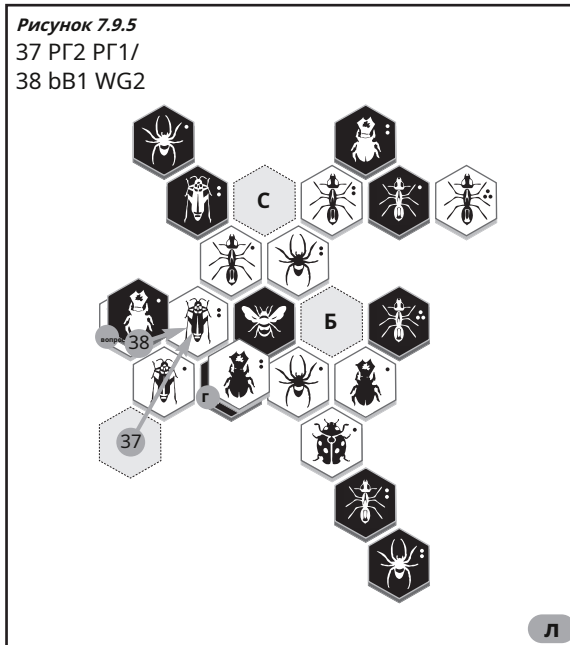
В **Рисунок 7.9.4** мы видим, как белые вводят Хоппер № 2, чтобы выполнить базовый прыжок, прыгнув сначала в пространство А, а затем в пространство В. За этим последует победа Белого Жука № 2, переместившись в пространство А. Черные отвечают, принося Жук №1 занимает позицию для защиты, прикрывая Хоппер №2 после того, как он приземлится в пространстве А.

Мы видим, как этот план разворачивается в **Рисунок 7.9.5** (стр. 127). Но вот и второй прыжок, на этот раз от White Hopper #1. Белый Хоппер №1 прыгает сначала в пространство С, а затем в пространство В.

Черные сдаются в конечной позиции, показанной на рис. **Рисунок 7.9.6** (стр. 127). Ничто не может помешать Белому Хопперу №1 отправиться в пространство В.

Простой прыжок довольно часто легко увидеть. Мастер Улей® однако игроки могут найти сложные и выигрышные игры!

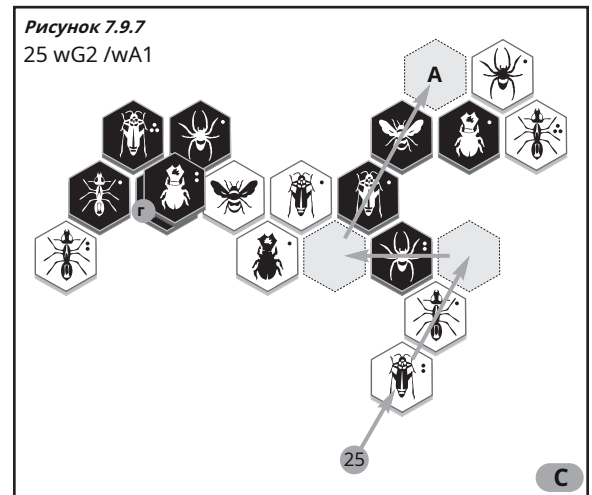




7.9.3 – Планирование обхода

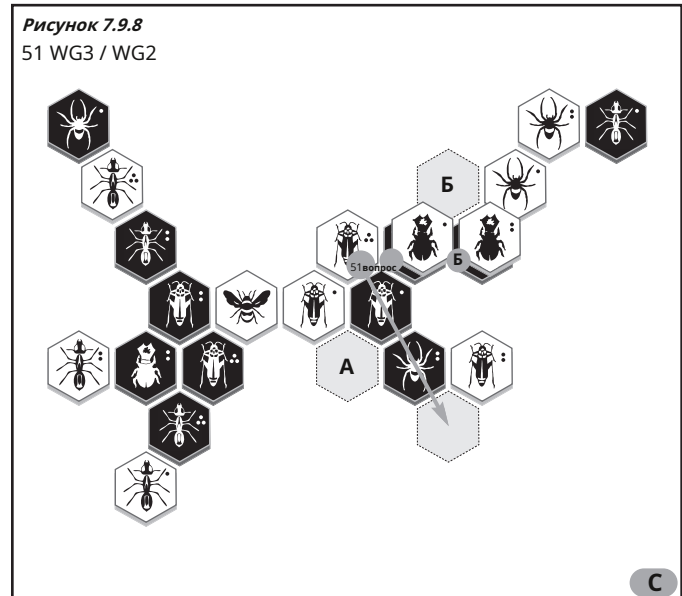
Главный улей игрок планирует много ходов заранее. Нигде это не является более важным, чем планирование прогулки. В игре *U!HV-ringersoll-cesc-2010-09-18-1355*, белые хорошо смотрят в будущее, играя за замену кегли Хоппера (Раздел 6.1.2 – Замена кегли).

изучение **Рисунок 7.9.7**, мы видим, что белые должны сосредоточиться в первую очередь на защите. У черных не только есть два жука (Бункер №3 и Жук №2), напрямую угрожающие Белой Королеве, но также есть два муравья в запасе. Крайне важно, чтобы «Белые муравьи» были готовы к предстоящим оборонительным задачам. Итак, как мы видим, белые начинают замену связки на 25-м ходу. Несмотря на то, что контратака белых еще далеко в будущем, расположение белого прыгуна таково, что за показанную серию ходов он может достичь места А.

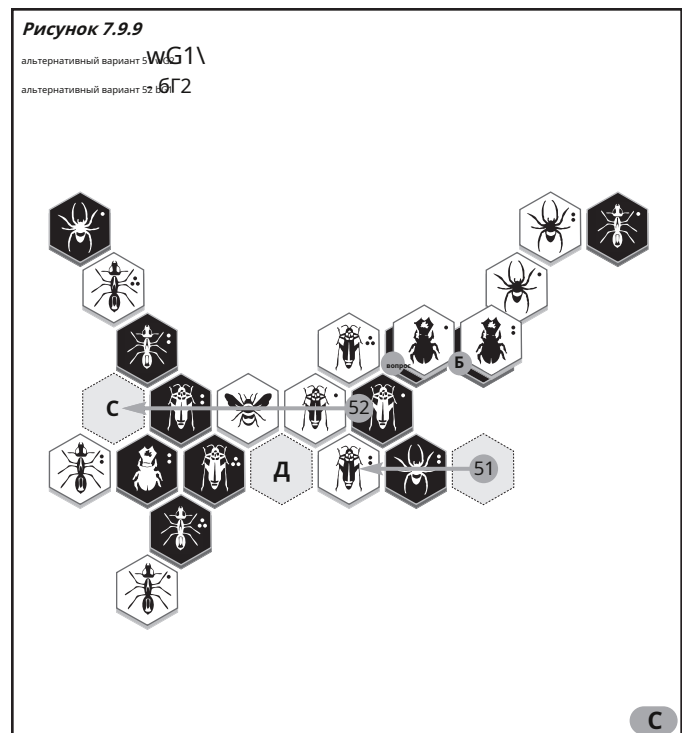


Игра продолжилась. С тремя мобильными муравьями белые хорошо защитились и помешали наступательным усилиям черных.

Рисунок 7.9.8 начинается игра, когда белые начинают контратаку и нападение на Черную Королеву.



Цель подготовительного хода Белого Хоппера на 51-м ходу становится очевидной, если осознать, что если Белый Хоппер №2 немедленно прыгнет в пространство А (**Рисунок 7.9.9**), в результате возникнут две неприятные ситуации. Первое и самое важное: Черный Хоппер №1, который в настоящее время защищает Черную Королеву, сможет свободно выпрыгнуть. А прыгнув в клетку С, Черный Хоппер освободит Черного Жука №2! Тем временем Белый Хоппер №2 будет прижат Черным Пауком №2. А поскольку место, ранее занимаемое Черным Хоппером №1, теперь пусто, Белый Хоппер больше не сможет атаковать Черную Королеву. Но это еще не все: через некоторое время, после того как Черный Жук №2 накроет Белую Королеву и обездвижит ее, Черный Паук №2 сможет переместиться в пространство D и атаковать Белую Королеву.

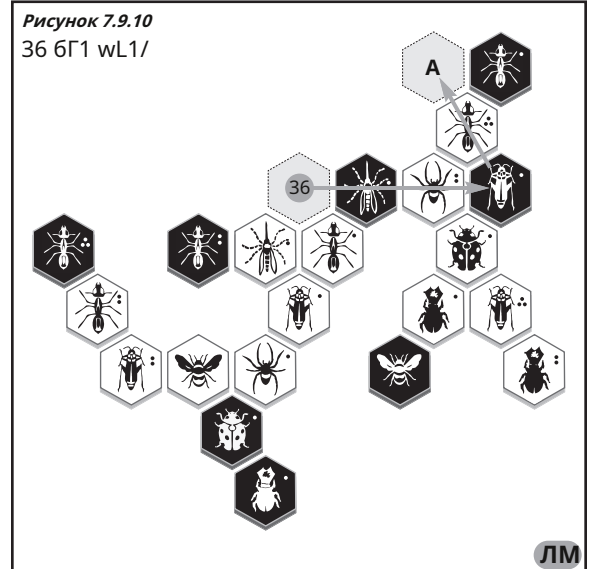


Хорошее планирование на ранней стадии может привести к победе и прыжкам в финале.

7.9.4 – Другие варианты использования прыжка вокруг себя

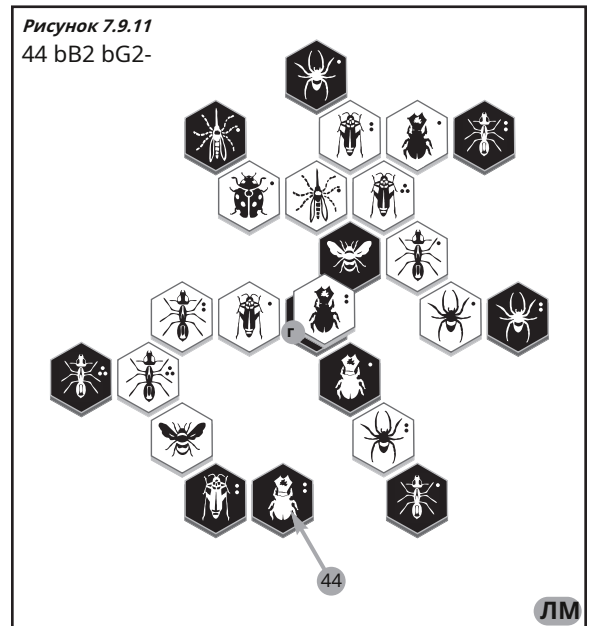
В большинстве случаев прыжок используется, чтобы поставить Хоппера на позицию для атаки на Королеву. Но есть и другие ситуации, когда прыжок можно использовать для улучшения позиции Хоппера по другим причинам. В игре *UHV-weronicaringersoll-2010-12-11-1459*, прыжок используется в качестве замены булавки, освобождая Ant для более полезного использования в другом месте.

Обратите внимание, как в **Рисунок 7.9.10** Черный Хоппер №1 переместился на позицию, чтобы продолжить движение в пространство A и заменить булавку на Белом Муравье №3. Это позволит Черному Муравью №1 присоединиться к атаке на другом конце улья.



Другое распространенное использование прыжка — установка бункера в положение для заполнения (глава 6.4). В игре *HV-BlackMagic-ringersoll-2010-10-31-1413*, BlackMagic превращает то, что может выглядеть как проигранная позиция, в победу с помощью трехходового прыжка (и небольшой помощи черных). Следуйте инструкциям, начиная с **Рисунок 7.9.11**.

При взгляде на эту начальную позицию и подсчете ошибок может показаться, что у белых нет шансов на победу. Для победы белым нужны две жуки, но у них есть только одна жучка, Жук №2. Но у Уайта есть план, основанный на использовании прыжка вокруг.



Пока Черный Жук №2 исполняет кавер на Королеву, Белый начинает прыгать вокруг. **Рисунок 7.9.12.** У белых нет доступных защитных ошибок, поэтому с двумя резервными ошибками и тремя свободными муравьями атаку черных будет невозможно остановить. Единственный шанс белых – атаковать, причем атаковать немедленно!

После формирования кольца на 47-м ходу, как показано на этом рисунке, Белый Хоппер №1 может свободно атаковать. Но это просто меняет одного Хоппера на другого и ничего не дает белым.

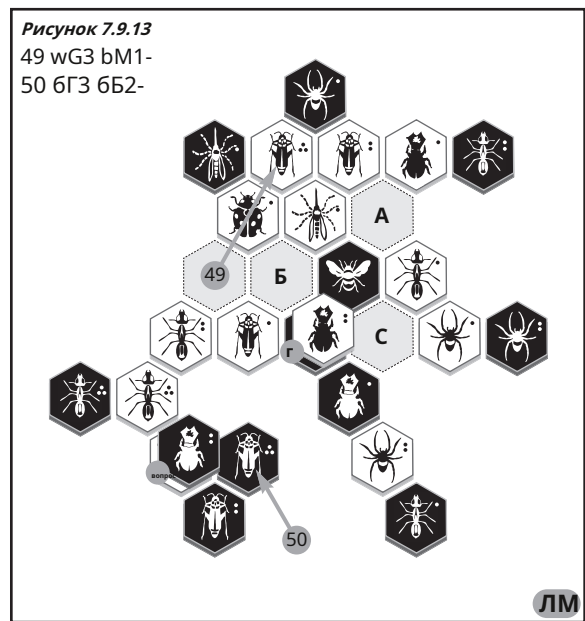
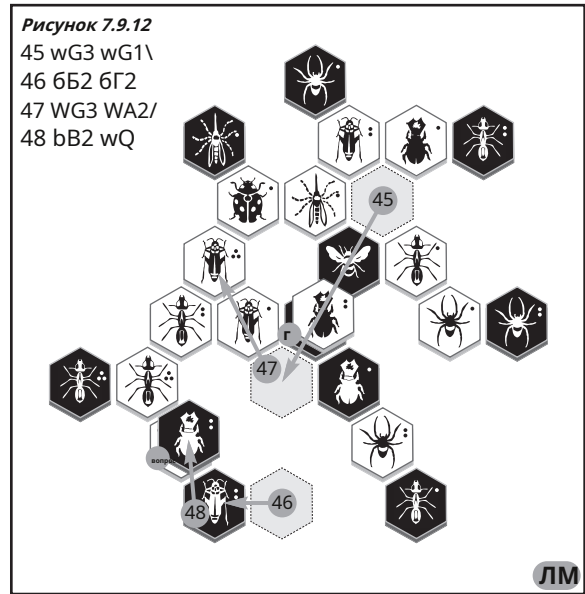
Итак, белые продолжают, как показано на рис. **Рисунок 7.9.13.** Прыжок завершен, и Белая божья коровка может свободно двигаться. Она может атаковать любое из трех отмеченных мест. Черные тем временем совершенно не заметили опасную угрозу и продолжают атаковать. (В этой партии черные полностью упустили возможность выиграть. Сможете ли вы найти ход, который мог бы принести черным победу?)

Белые добиваются победы следующим ходом, сначала перемещая божью коровку в клетку А. Это выполняет еще одно заполнение. Белому Хопперу №2 невозможно помешать прыгнуть в клетку В и опередить его на один темп, белые выигрывают гонку до финиша.

Следите за такими возможностями, чтобы использовать прыжок. Вы можете найти победы не за горами.

7.9.5 – Заключение

«Хоп вокруг» — это тактика, которую хороший Улей учится осваивать в процессе протяжения всей игры существуют возможности для достижения отличных результатов, используя этот универсальный инструмент.



Глава 7.10 – Атака двух жуков

Жук может быть одним из самых сильных жуков в улье. Когда Жук может свободно передвигаться по верхушке улья, он может сеять хаос. Поместите двух жуков на улей (или трех, если играете с Комаром), и есть большая вероятность, что вы сможете выиграть игру.

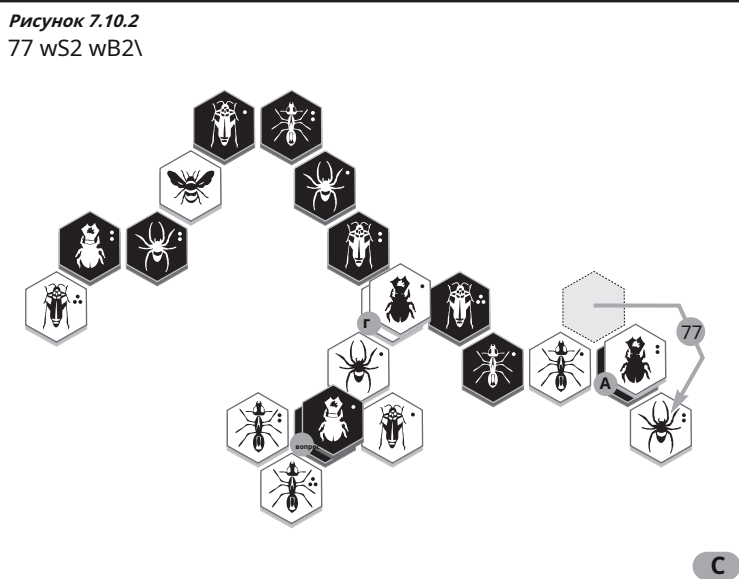
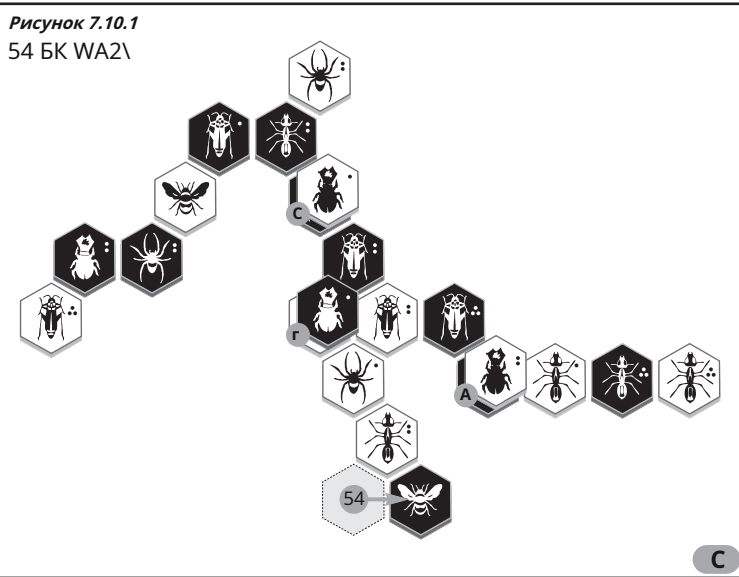
7.10.1 – Выдавливание жука

Жук, защищающий Королеву, может быть очень грозной защитой. В некоторых случаях наличия Жука на вершине улья достаточно, чтобы добиться ничьей из определенного поражения. Но атаковать двумя Жуками, при правильной игре, у одиночного Жука мало шансов.

Вот игра (*U!HV-Eucalyx-ringersoll-2010-08-29-1321*), в котором Эвкаликс преподала автору ценный урок относительно ценности атаки двух жуков.

Рисунок 7.10.1 показывает позицию в конце игры с ходом белых. Может показаться, что, поскольку Черная Королева мобильна и ее защищает Жук №1, у белых нет достаточной силы, чтобы добиться победы. Но Эвкаликс доказывает обратное, высвобождая силу двух жуков на вершине улья.

Шаг первый — освободить Белого Муравья №3 от его текущих обязанностей по закреплению. Это можно сделать, обездвигив Черного Муравья №3 с помощью чехла от Жука. Шаг второй — закрепить Черную Королеву и таким образом сжать Черного Жука №1, заставив его двигаться. Это освободит Белого Хоппера №1, которого в настоящее время прикрывает Черный Жук. Шаг третий — провести Белого Паука №2 вокруг улья, чтобы прижать Черного Муравья №3 и выпустить Белого Жука №2, чтобы тот присоединился к атаке. **Рисунок 7.10.2** показывает позицию после 77-го хода, когда белые выполнили каждый из этих трех предварительных шагов.



Теперь белые реализуют атаку двух жуков. В то время как у черных нет другого выбора, кроме как бездумно переместить Черного жука № 1, два белых жука заставляют Черного жука оказаться в невыгодной позиции. (См. **Рисунок 7.10.3.**) Когда белые приближаются с Жуком №2, у черных нет другого выбора, кроме как прикрыть. Затем Белый накрывает Жуком №1, и гусь Блэка готов.

Рисунок 7.10.3

87 wB2 wS1
88 bB1 wB2

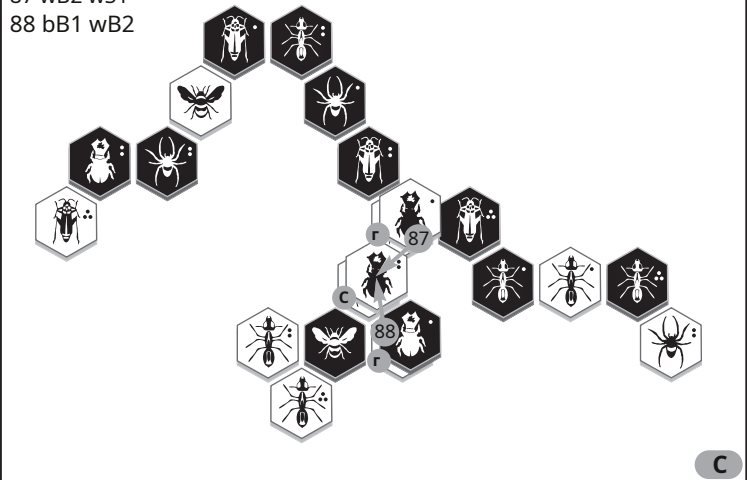
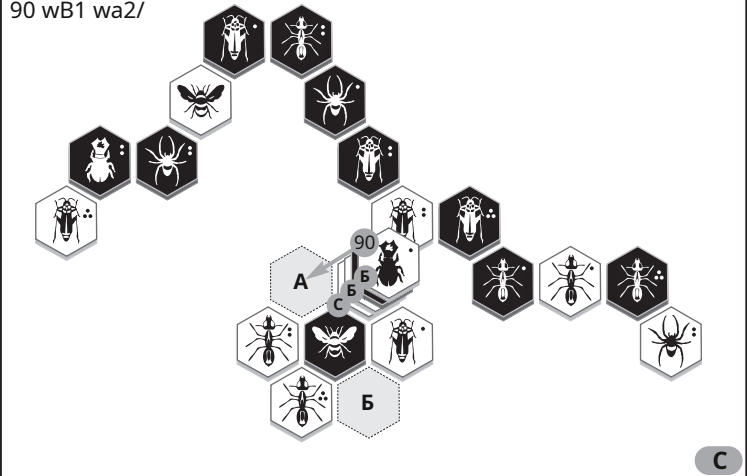


Рисунок 7.10.4 показывает тройную стопку «Жуков» и два места, которые белые должны занять, чтобы выиграть. Белый Жук №1 спускается в пространство А. Черный Жук №1 обнаружен и вынужден двигаться. Куда бы ни пошел Черный Жук, Белый Жук №2 займет позицию, чтобы занять место В и выиграть игру.

Рисунок 7.10.4

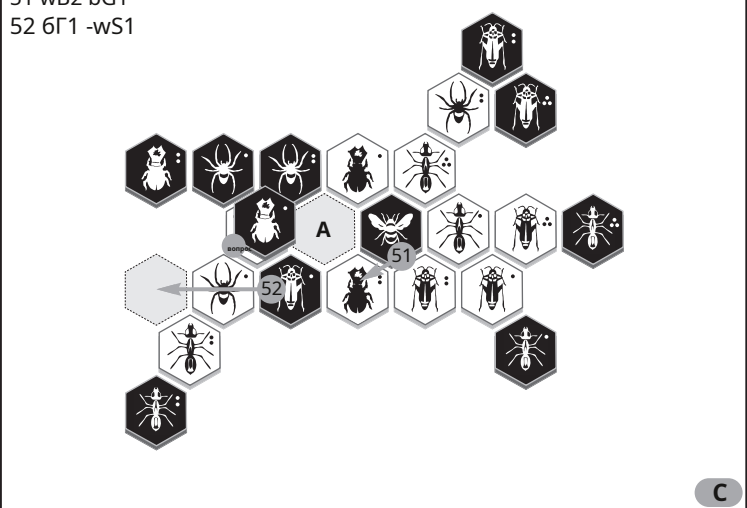
90 wB1 wa2/



Наш второй пример взят из игры *HV-Lony-ringersoll-2010-09-24-1107*. У белых была отличная атака, но черные хорошо защищались, и теперь у белых закончились ошибки в атаке. Обзор **Рисунок 7.10.5** и подсчитав ошибки (глава 7.1), мы обнаруживаем, что белым достаточно заполнить поле А, чтобы выиграть. Но белых жуков, способных выполнить эту работу, нет. Удерживая черного ферзя в окружении, белые могут заработать ничью, заставив черных играть в пространстве А, окружая обоих ферзей одновременно. Если не допустить колоссальной ошибки черных, лучшее, что могут сделать белые, — это сыграть на ничью (глава 7.7).

Рисунок 7.10.5

51 wB2 bG1-
52 bG1 -wS1



Но, планируя эффективно использовать двух Жуков, у Блэка есть идея получше. Все начинается с дальнейшего ограничения возможностей передвижения белых путем выхода с Хоппером №1 на 52-м ходу, как показано на рис. **Рисунок 7.10.5** (стр. 132). Он продолжается тем, что Черный Хоппер №1 выполняет замену булавки на Белом Муравье №2 (раздел 6.1.2) и освобождает Черного Муравья №2.

Затем, как показано на **Рисунок 7.10.6**, Черный Жук №2 приближается к Белому Жуку. Сжатие (глава 7.8) завершено, когда черные накрывают Белого жука №1 на 60-м ходу. Единственные два белых жука, которые могут двигаться, — это Жук №2 и Хоппер №2. Перемещение Хоппера снимает угрозу ничьей и позволяет черным продолжить атаку на белого ферзя. Перемещение Жука на Белый Хоппер или в клетку В позволяет Черной Королеве сбежать. Любое другое движение Жука приведет к тому, что Белый Жук будет накрыт ближайшим Черным Жуком; Черный Жук №1, если Жук идет в клетку А, Черный Жук №2, если Белый Жук забирается на Черную Королеву.

В любом случае угроза ничьей миновала. Атака двух жуков привела к сжатию жуков, и черные победили.

Эти игры дают хорошие примеры того, как «Атака двух жуков» отлично выполняет «Сжатие жуков»!

7.10.2 – Принуждение ко второму жуку

Посадить второго Жука на улей иногда бывает непросто. Посмотрите, как в следующей игре (*HVRingersoll-cesc-2010-10-09-1105*), черные используют частичное закрытие (раздел 7.5.2), чтобы ограничить подвижность белых, а затем осторожное движение Паука, чтобы заставить второго Жука подняться и вступить в бой. Поскольку «Жуки» были мобильными и находились на вершине улья, у Блэка не было проблем с победой в игре.

Пожалуйста, изучите **Рисунок 7.10.7**. Черные контролируют игру, но белые хорошо защищаются. Блэк должен спланировать и провести атаку двух Жуков, чтобы добиться победы.

Защита белых тройная. Во-первых, пространство В хорошо заблокировано. Ни один из Черных Хопперов не может добраться до этого места, поэтому единственный вариант — Черный Жук. Во-вторых, несмотря на то, что возможности передвижения белых ограничены, Белый Хоппер №3 и Белый Хоппер №1, работая вместе, хорошо расположены в обороне. Если черные перейдут на клетку А с белым прыгуном № 3 в его текущей позиции, белый прыгун № 1 может выпрыгнуть и создать проблемы, освободив другое поле.

Рисунок 7.10.6
60 bB2 wB1

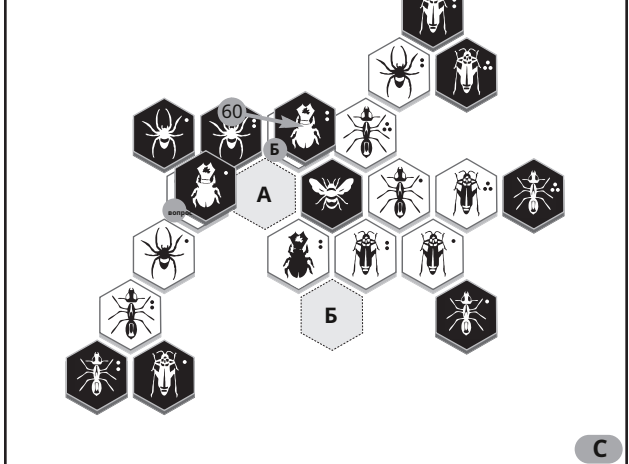
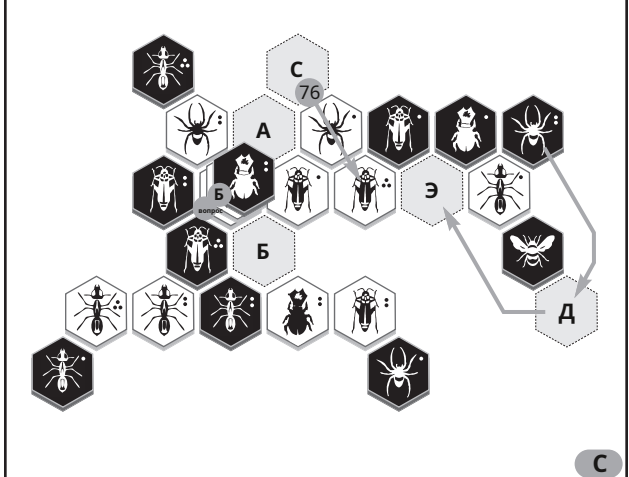


Рисунок 7.10.7
После 76 wG3 wS1\



рядом с Белой Королевой. Когда Белый Хоппер №3 прыгает в клетку С, устанавливается блок, и только Черный Жук может добраться до клетки А. И, наконец, как бы странно это ни казалось, Белый Жук №1, хотя в настоящее время прикрыт Черным Жуком №2, находится также в хорошей оборонительной позиции! Если Черный Жук двинется преждевременно, Белый Жук №1 сможет двигаться свободно. Поскольку Белый Жук №1 может свободно передвигаться, эффективность частичного отключения серьезно снижается.

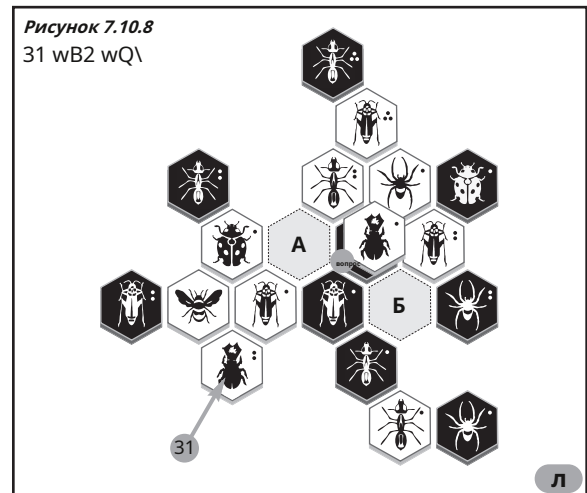
Но у Блэка есть план, как заставить Жука №1 оказаться на вершине улья. Переместив Паука №2 в пространство D (*Рисунок 7.10.7* на странице 133), а затем в пространство Е, Черный Жук №1 (в настоящее время в локте) сможет свободно двигаться. Когда оба Жука находятся на вершине улья, Блэк может и действительно осуществил свою атаку и одержал заслуженную победу.

Второй пример показывает, как, заставляя Черных Муравьев занятыми в другом месте, Белые могут заставить второго Жука попасть в улей и добиться легкой победы. *Рисунок 7.10.8* показывает ситуацию в конце игры *HV-Eucalyx-ringersoll-2011-01-16-2025*.

Когда белые вводят в игру Жука №2, как показано, у черных нет защиты. Жук перелезет через линию жуков и попадет в клетку А. Затем Белый Жук №1 спустится в клетку Б, и Белый победит.

Ключом к этой победе является способность белых вызвать исход черных защитников и удержать последнего оставшегося защитника, Черного Хоппера №1, скованным с двух разных направлений. Эта двунаправленная булавка (раздел 6.1.5) означает, что черным придется создать два кольца, чтобы освободить Хоппера. Попытка Блэка сделать это дает Белому Жуку время войти в игру и забраться на улей. Как только оба Белых Жука оказываются на вершине улья, сила Атаки Двух Жуков захватывает еще одну жертву.

Ищите способы заставить второго Жука попасть в улей. Если сможете, общее количество ваших выигрышей тоже увеличится!



7.10.3 – Двойная крышка

Еще один маневр, который можно выполнить с двумя жуками на вершине улья, — это двойное укрытие. В разделе 7.2.4 – Защита ферзя – соседние дружественные защитники мы увидели, насколько эффективными могут быть соседние ошибки для защиты ферзя от атак. Два атакующих «Жука» могут стать отличным противодействием хорошо расположенным защитникам.

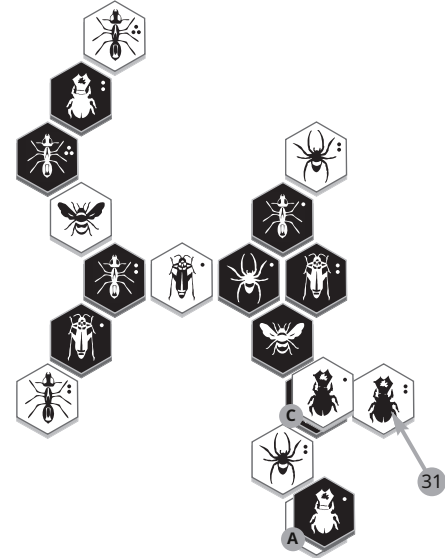
В некоторых случаях двойное прикрытие будет относиться к ферзю и одному защитнику, как показано в нашей первой игре в этом разделе. В других случаях, например, во второй игре в этом разделе, двойное прикрытие будет применено к двум защитникам. В любом случае Атака двух жуков приводит к двойному укрытию, которое приводит к победе.

Давайте возьмем игру *HV-ringersoll-roman65-2010-11-08-1116* на 31 повороте **Рисунок 7.10.9**, поскольку Уайт вводит второго Жука. У белых уже есть контроль над внешней частью улья, и благодаря этому контролю белые также обладают превосходной мобильностью. Но именно двойное прикрытие приводит игру к быстрому завершению.

В **Рисунок 7.10.10** мы видим, что и Черная Королева, и соседний защищающийся Паук закрыты. Следующие два хода белых приведут к тому, что два оставшихся белых прыгуна упадут прямо в клетки А и В. После этого один из белых муравьев войдет, и, наконец, Жук №2 нанесет последний удар.

Рисунок 7.10.9

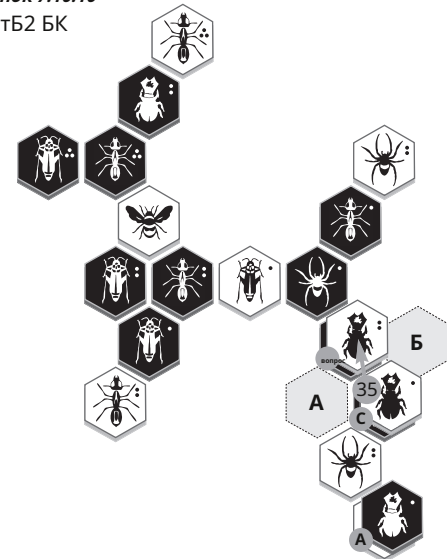
31 wB2 wB1-



C

Рисунок 7.10.10

35 wB2 BK



C

В следующей игре (HV-Фуманчу-рингерсолл-2011-02-26-2041), Фуманчу преподает Рингерсоллу урок, прикрывая двух защищающихся жуков. Пожалуйста, посмотрите **Рисунок 7.10.11**. У белых уже есть один Жук, прикрывающий защищающуюся Черную Божью Коровку, и на 25-м ходу у них есть план двойного прикрытия!

Рисунок 7.10.12 показывает статус игры после того, как белые безупречно выполнили двойное прикрытие. Когда белые вводят Бункера №2, защиты нет. Если любой из свободных черных муравьев захватит белого прыгуна, белые выиграют. Очевидно, что если Черный Муравей №3 покинет блок пространства А, то один из Белых Муравьев войдет в него. Не так очевидно, что произойдет, если Черный Муравей №2 двинется, чтобы поставить булавку.

Если Черный Муравей №2 покинет свой текущий пост, Белому Жуку №2 невозможно будет помешать двигаться в направлении и в пространство А. Черный Муравей №2 в настоящее время является частью кармана, сформированного вокруг Черного Комара. Итак, чтобы черный комар не смог уйти, он должен оставаться укрытым. Но как только Черный Муравей №2 двинется, карманной формации больше не будет, и Белый Жук №2 сможет свободно двигаться.

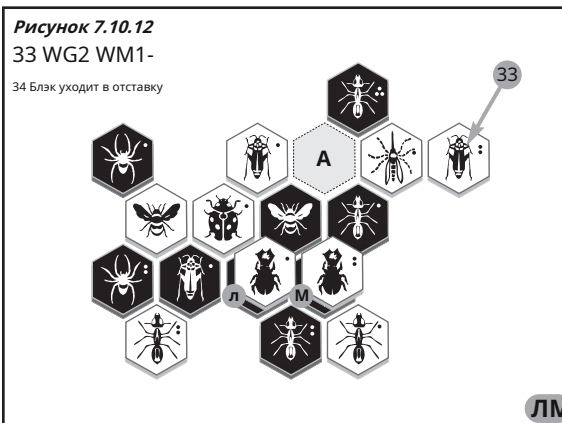
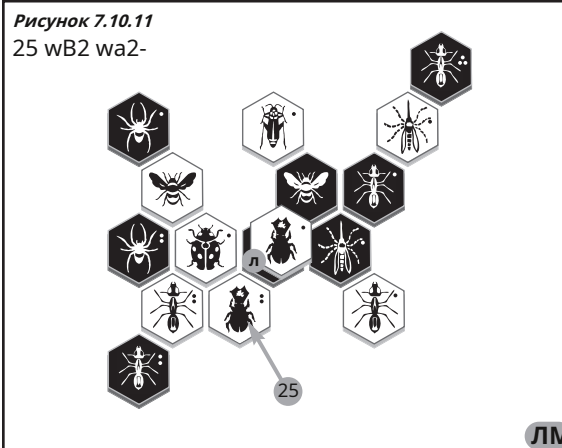
***Двойное прикрытие – эффективный инструмент нападения.
Используйте его, и вы продолжите увеличивать свою сумму побед.***

7.10.4 – Защита двух жуков

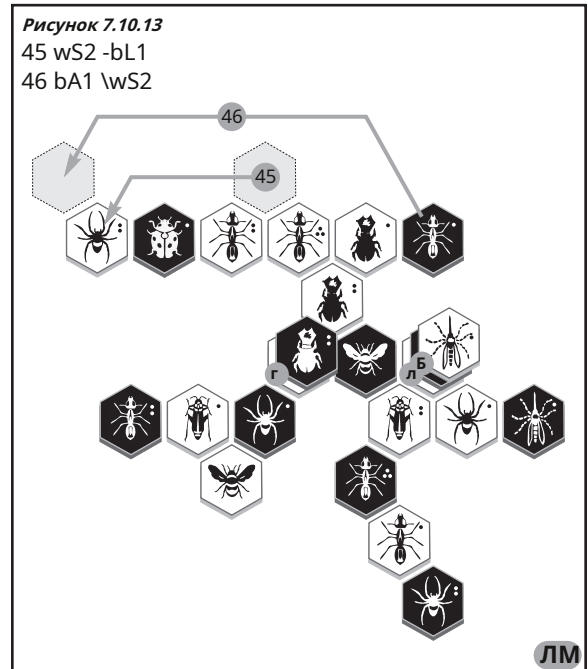
Как мы видели, два жука на вершине улья очень сильны. Но есть оборонительная тактика, которую можно использовать, чтобы противостоять этой грозной атакующей силе.

Первое, конечно, — защищаться так, чтобы у вашего противника не было возможности затащить в улей двух Жуков.

Но когда это невозможно, ищите возможность защититься вторым: защитой двух жуков. Поставьте двух своих жуков в улей и займите хорошую оборонительную позицию, и вы сможете свести на нет силу двух противостоящих друг другу жуков на вершине улья!



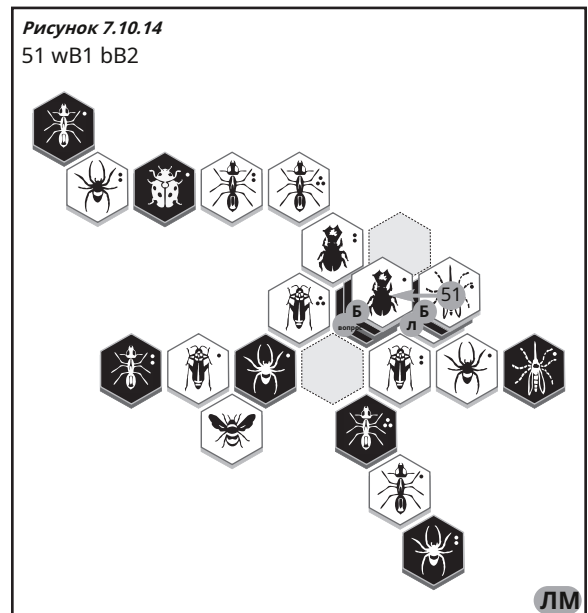
Это показано в игре *UIHV-Wak-ringersoll-2013-15-09-0005*. В **Рисунок 7.10.13** Блэк неожиданно выпускает Белого Жука №1! Это может показаться самоубийством, потому что у белых есть только два места вокруг Черной Королевы, и теперь на вершине улья будут Жук и Комар. Однако черные тщательно просчитали защиту.



Мы видим игру несколькими ходами позже. **Рисунок 7.10.14**. Сейчас дела обстоят еще хуже. У белых есть два жука, оба из которых угрожают переместиться в пустое пространство вокруг Черной Королевы, а два защищающихся Черных Жука теперь накрыты!

Но эта, казалось бы, тяжелая ситуация на самом деле является хорошей защитной позицией для черных. Если Белый Жук или Белый Комар двинется, то будет выпущен Черный Жук. Из-за непосредственной близости двух стеков выпущенный Черный Жук сможет прикрыть другую ошибку, и атака будет остановлена. Два правильно расположенных защищающихся жука оказались сильной защитной силой.

Два правильно размещенных жука на вершине улья могут остановить атаку двух жуков противника. Будьте готовы к этим шансам и наблюдайте, как растет количество ваших побед.



7.10.5 – Заключение

Жук на вершине улья — опасная вещь. Два жука на вершине улья смертельно опасны. Следите за своими шансами использовать это мощное оружие и удвойте свои шансы на победу!

Глава 7.11 – Использование пауков

Пауки обычно считаются наименее сильными из всех насекомых. Их строго ограниченный рисунок движений труднее всего освоить новичкам. Но в руках настоящего Улья®Мастера, даже при его ограниченном передвижении бывают ситуации, в которых Паук может оказаться очень полезным жуком.

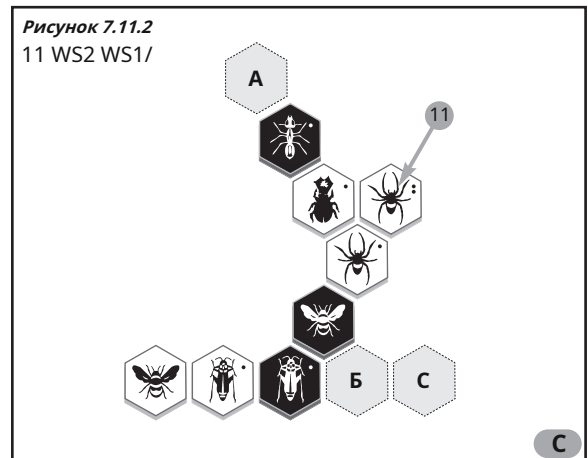
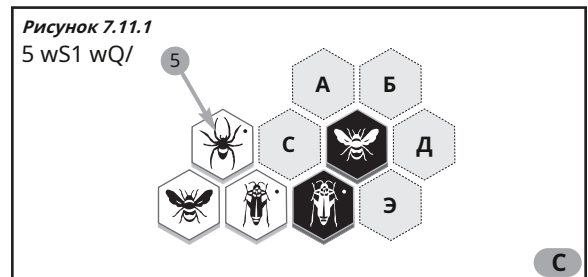
Первоначальное размещение чрезвычайно важно для Spider. Когда Муравей или Жук не помещены в оптимальное место, игрок может потерять только один или несколько темпов, чтобы поставить его в правильное положение. Однако при размещении Паука жизненно важно учитывать его предполагаемую цель. Неуместный Паук, возможно, никогда не сможет добраться до важного места.

7.11.1 – Пауки в дебюте

Многие Улей ®игроки находят пауков более полезными в дебюте чем позже в игре. Из-за ограничения на перемещение в три пространства Паук может быстрее перемещаться из одного конца улья в другой в отверстия, когда улей еще не вырос до своего полного размера.

В игре *UHV-Eucalyx-ringersoll-2010-08-30-2234*, у нас есть отличный пример того, как белые очень эффективно используют обоих пауков. Первый в **Рисунок 7.11.1**, Паук №1 расположен таким образом, что он прямо или косвенно угрожает прижать Черную Королеву. Если черные поместят новую ошибку либо в клетку А, либо в клетку В, то Белый Паук №1 закрепит новую ошибку, косвенно закрепив Черную Королеву. Если черные поместят новую ошибку в любом другом месте, то Белый Паук №1 скрепит ферзя из поля В. Перемещение ферзя не лучше. Это не только тратит ценный темп, но и не спасает ее от опасности. Если она переместится в клетку Е, Белый Паук прижмет ее к клетке D. Если она переместится в клетку С, она окажется в опасности и вскоре будет прижата, поскольку Уайт продолжает создавать новые ошибки.

Несколькими ходами позже белые следуют за отличным расположением Паука №1 и размещением Паука №2, как показано на рис. **Рисунок 7.11.2**. Этот недавно размещенный Паук имеет хорошие возможности для выбора между двумя отличными вариантами использования. Он может переместиться в клетку А и захватить Черного Муравья №1 или переместиться в клетку В и атаковать Черную Королеву. Есть только два способа помешать Белому Пауку №2 атаковать Черную Королеву в пространстве В. Первый способ — это



поместите булавку с черным муравьем №1. Однако при этом высвобождается Белый Жук №1, и поэтому он не является подходящим вариантом для Черных. Второй — разместить защитную ошибку (Хоппера или Жука) в пространстве В. Это лучший вариант, но все же не лучший. Если новая ошибка помещена в пространство В, Белый Паук может немедленно зафиксировать его, переместившись в пространство С.

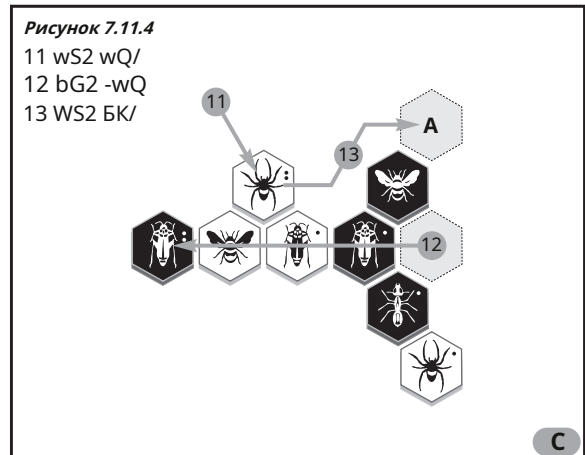
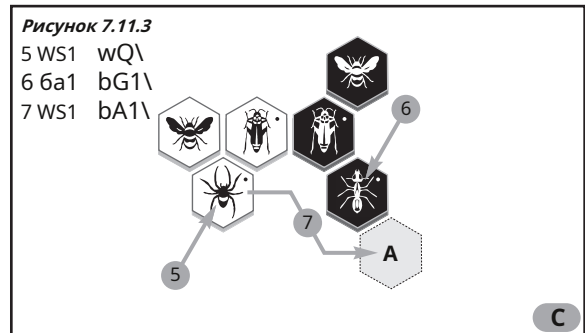
Отличное использование пауков в дебюте приведет к очередной победе белых.

Та же тема присутствует и в следующих двух фигурах из игры. *U! HV-ringersoll-HoborgHUN-2011-01-15-2116*. Пятый поворот показан на **Рисунок 7.11.3**. Когда белые размещают первого паука. Размещение Черных Муравья на шестом ходу позволяет Белому Пауку разместить булавку на седьмом ходу.

Рисунок 7.11.4 показано несколькими ходами позже, когда белые размещают Паука № 2, черные решают атаковать Бункером № 2, а затем белые связывают Черного ферзя с помощью только что размещенного Паука. К 13-му ходу у белых в игре присутствуют оба Паука, и они оба выполняют очень важные задачи! Один сдерживает муравья противника, а другой сдерживает вражескую королеву!

Прежде чем продолжить, необходимо сделать предупреждение. В главе 8 – Ошибки новичков, в подзаголовке «Неправильное использование муравьев» одной из тем будет «Неспособность достаточно быстро заставить муравьев играть». Когда новичок узнает силу Паука, правильно размещенного во время открытия, вполне естественно захотеть разместить обоих Пауков раньше. Однако это может быть ошибкой, если муравьи не развиваются быстро и эффективно.

Грамотное использование пауков в дебюте окупится победами в конце!



7.11.2 – Замена штифта

Одно из наиболее распространенных применений Паука — замена булавки, обычно освобождая Муравья для использования в другом месте улья. Хотя эта тактика более распространена на более поздних стадиях игры, ее можно использовать в любое время, от начала игры до середины игры и до конца игры. Вот классический пример использования Паука в качестве замены кегли на относительно ранних этапах игры. Это взято из игры финального раунда BoardSpace Tournament 2011 года. *THV-ringersoll-DrRaven-2011-07-07-0031*.

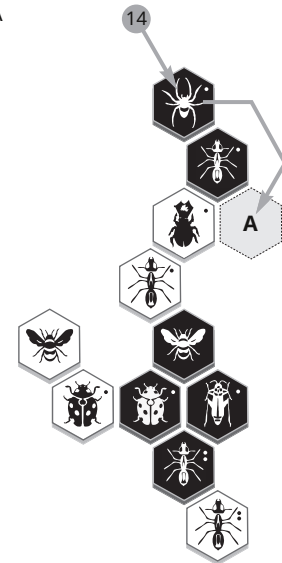
В **Рисунок 7.11.5** мы видим, как черные размещают Паука №1 на 14-м ходу. Обратите внимание, как это размещение позволяет позже переместиться в клетку А, удерживая Белого Жука №1 и освобождая Черного Муравья №1 для более продуктивного использования. Если вы посмотрите вперед **Рисунок 7.11.10** (стр. 143), вы увидите, как на самом деле использовался Black Ant #1 после завершения замены штифта.

Еще одна замена штифта показана на рис. **Рисунок 7.11.6**, из игры *U! HV-Eucalyx-ringersoll-2010-08-30-2234*, рассмотренный ранее в этом разделе, посвященном использованию паука в проеме, и в разделе 6.1.2 — Замена штифта. Здесь Черный Паук № 2 расположен так, что при перемещении в пространство А булавка на двух Белых жуках заменяется, и Черного Муравей № 3 теперь можно безопасно использовать в другом месте.

Хотя это и не классический маневр, показанный в **Рисунок 7.11.5**, эта замена штифта, тем не менее, оказалась эффективной.

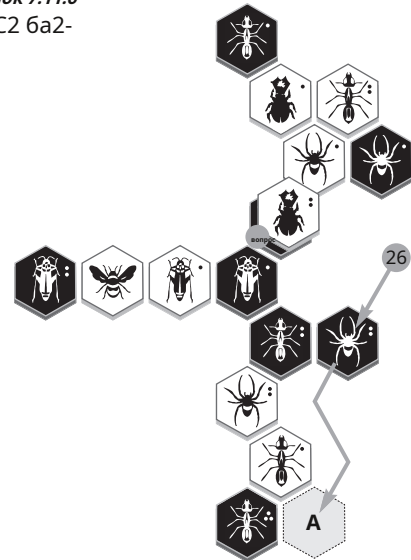
Когда темп не имеет значения и Паук находится в резерве, следите за возможными заменами кеглей. Торгуйте Пауком и получайте Муравей! Это отличная, выигрышная техника, освоить которую сможет даже новичок.

Рисунок 7.11.5
14 6С1 6а1\



Л

Рисунок 7.11.6
26 6С2 6а2-



С

7.11.3 – Размещение паука

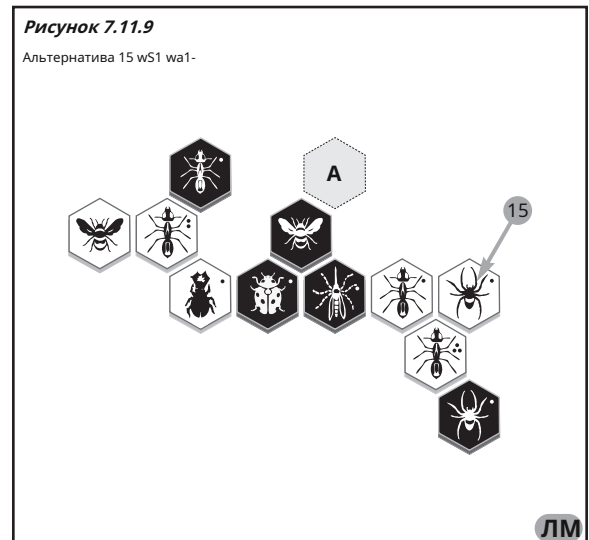
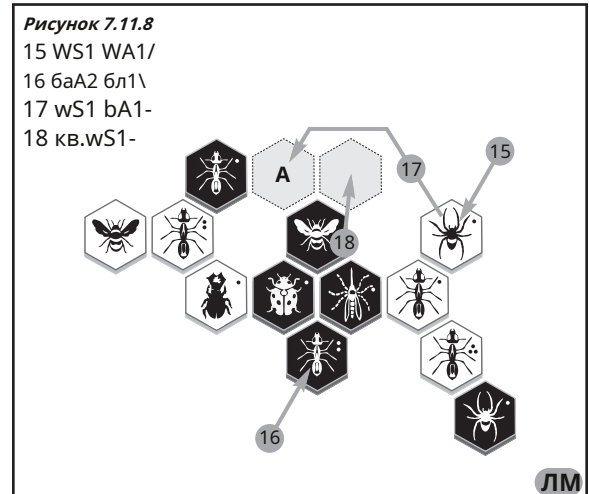
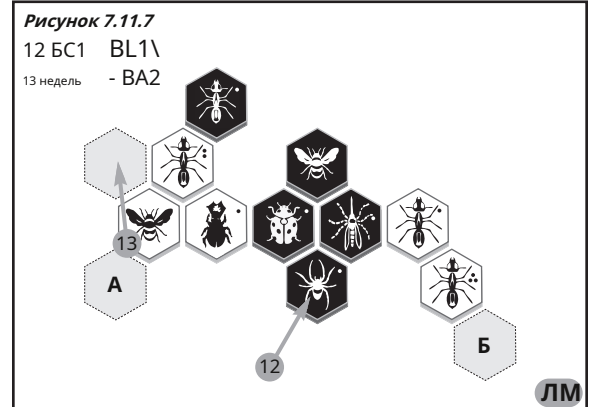
Игра U!HV-FishBoy-ringersoll-2010-12-16-0027 очень поучительно, сравнивая хорошее размещение Паука с плохим размещением Паука. На 12 ходу (**Рисунок 7.11.7**), первое расположение Паука черными несет в себе двойную угрозу. Первая угроза – это прямая атака на Белого Королева (пространство А). Второй — двойная булавка на двух белых муравьях (пространство В). Уайт, новичок, сосредоточившийся на защите своего ферзя, вывел ферзя за пределы досягаемости только что размещенного Паука. К сожалению, это позволило черным связать двух очень ценных муравьев всего одним пауком, и этот размен определенно был в пользу черных!

За хорошим размещением Паука черными немедленно следует плохое размещение Паука белыми (15-й ход в **Рисунок 7.11.8**). Когда Белый Паук атакует Черную Королеву, перемещаясь на клетку А, образуется плохое кольцо (Глава 8.3 – Ошибки новичков – Изготовление кольца). Черная Королева убегает и при этом захватывает Белого Паука.

Теперь сравните то, что произошло на самом деле, с тем, что могло бы произойти. Пожалуйста, посмотрите **Рисунок 7.11.9**, в котором Белый Паук №1 находится всего на одну клетку дальше от Черной Королевы. Теперь, если Белому Пауку позволить приблизиться к Черной Королеве, он успешно удерживает Королеву из пространства А. Из этой позиции Черная Королева не может уйти. (Мы уже видели эту игру ранее в главе 7.3 «Управление размещением ошибок».)

В целом, это очень поучительная игра, подчеркивающая важность хорошо продуманного размещения Паука.

Паук — самый слабый из всех жуков улья. Хорошо спланированное размещение имеет решающее значение, если улей® игрок хочет стать мастером Паука и игры.



7.11.4 – Пауки в атаке

Продолжаем игру *T!HV-ringersoll-DrRaven-2011-07-07-0031*, Из раздела 7.11.2 мы видим, что белые отлично использовали обоих пауков.

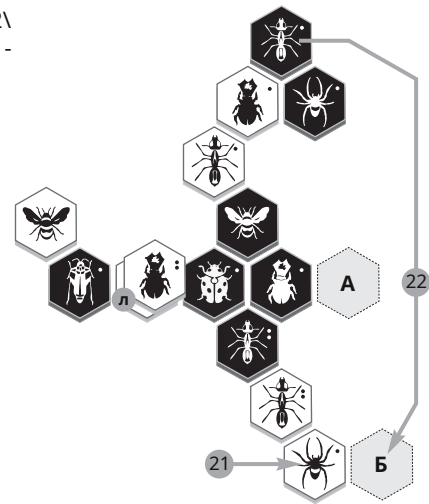
Рисунок 7.11.10 показано расположение первого Белого Паука. Обратите внимание, как он угрожает схватить Черного Жука №1, переместившись в клетку А. И если Жук двинется, Белый Паук атакует Черную Королеву, пикируя в освободившееся место. Это фактически вынуждает черных ответить, используя Муравей № 1, чтобы разместить булавку из клетки В. Этот Муравей останется привязанным к защите до тех пор, пока угроза со стороны Белого Паука не будет устранена. Но прежде чем выяснить, как можно использовать Белый Паук №1, давайте обратим внимание на Белого Паука №2.

Второй Белый Паук вводится в игру на 33 ходу (**Рисунок 7.11.11**). Первая и главная угроза – наступательная. Белый Паук №2 угрожает переместиться в пространство А. Паук не только атакует Черную Королеву из этого места, но и освобождает Белого Жука №1, чтобы тот забрался на вершину улья.

Этот второй Паук также хорошо расположен в обороне. Он может переместиться в пространство В, возможно, освободив Белую Королеву для побега, или его можно использовать, чтобы удержать Черного Паука №2, если он нападет на Белую Королеву.

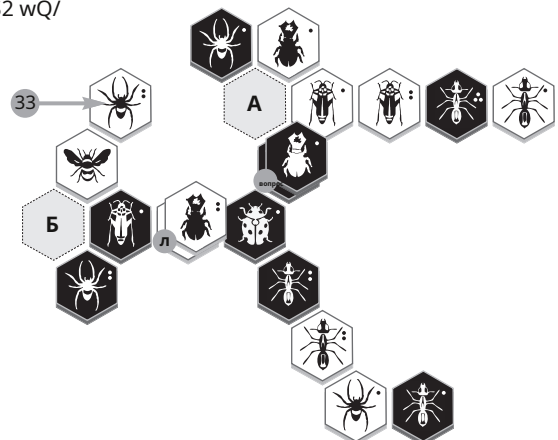
Когда на самом деле черные решают атаковать, белые предпочитают продолжать атаку, а не защищаться. Получившаяся позиция, когда черные продолжают атаковать, показана на рис. **Рисунок 7.11.12**.

Рисунок 7.11.10
21 wS1 wa2\
22 BA1 WS1-



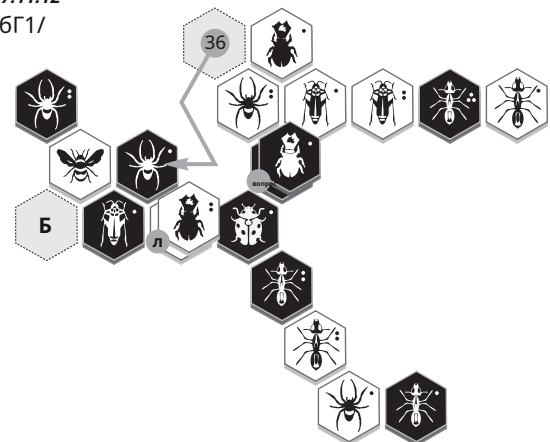
Л

Рисунок 7.11.11
33 wS2 wQ/



Л

Рисунок 7.11.12
36 BC1 BG1/



Л

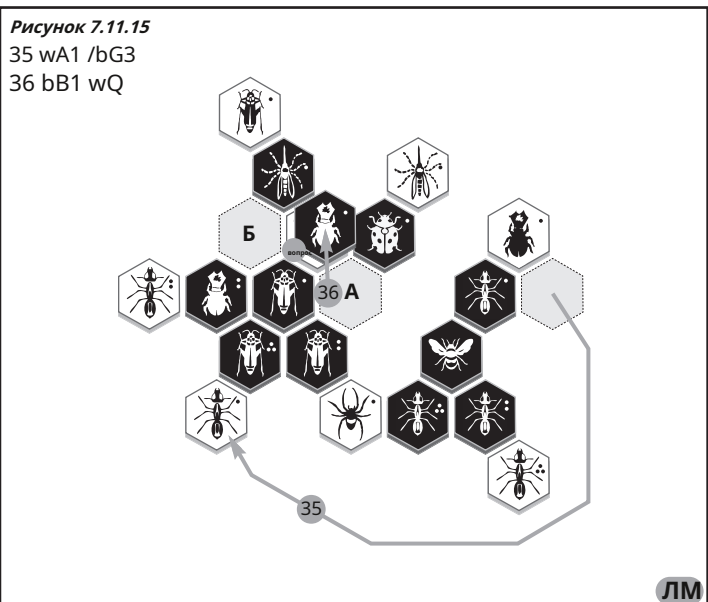
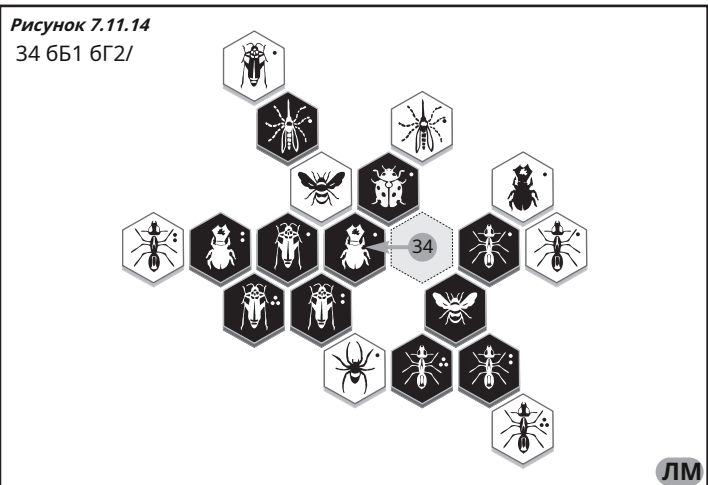
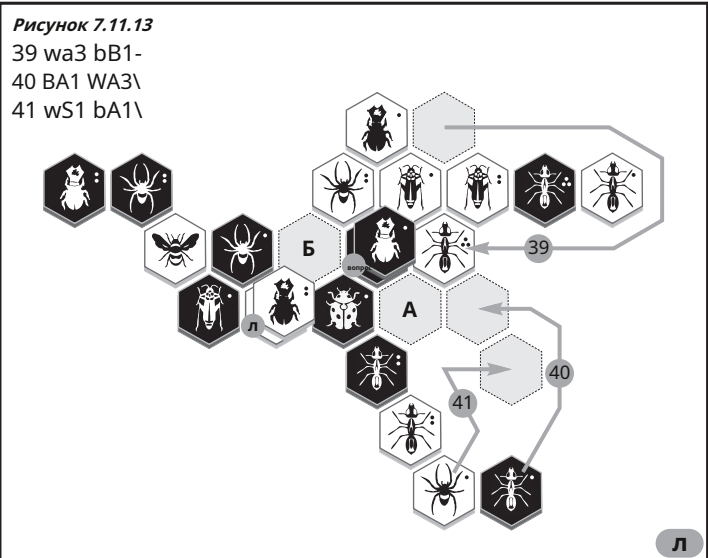
Финальная диаграмма из этой игры (**Рисунок 7.11.13**) показывает, как Белый Паук №1 возвращается в игру. На 39-м ходу белые только что переместили Муравей №3 в атакующую позицию рядом с Черным ферзем. Теперь угроза состоит в том, чтобы выиграть игру, когда Муравей №1 займет пространство А, а Жук №2 заполнит пространство В, последние два места вокруг Королевы. Черные вынуждены блокировать удар Черным Муравей №1, как показано (ход 40). Белый Паук теперь приближается (ход 41), чтобы поставить булавку. Все три муравья Блэка теперь бесполезны. Блэк не может остановить атаку Белых, поскольку оба Белых Жука забираются на улей и приближаются для последней атаки.

В целом, еще одна игра дает поучительное использование двух пауков в атаке в середине и конце игры.

Проще говоря, Паук — наименее ценная ошибка, которую можно иметь в резерве на момент перехода игры в финал. Неизбежные проблемы с движением Паука делают поиск выгодного места для входа в игру все более и более трудным. Игра *HV-EddyMarlo-Питер20-2011-05-23-0455*, игра раннего раунда турнира BoardSpace Tournament 2011 года, показывает, как Пауки могут стать частью выигрышной атаки в финале, если их использовать в сочетании с укрытием Beetle (глава 6.2). Черные умело маневрируют так, что сначала Паук №1, а затем Паук №2 оказываются прямо в атакующей позиции против Белого Королевы.

Следуйте за **Рисунок 7.11.14** по ходу игры. Черный Жук №1 приближается, чтобы атаковать Белую Королеву. (Возможно, вы помните эту игру из главы 7.6 «Создание кольца».)

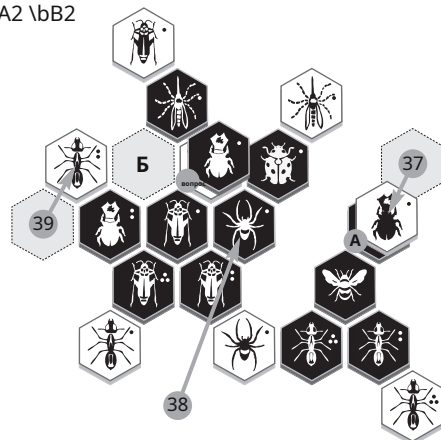
В **Рисунок 7.11.15** Белые закрепляют Бункер №3, но не могут помешать Черному Жуку прикрыть Королеву на 36-м ходу. Обратите внимание, как пространство А и пространство В теперь открыты для прямых выпадов из резерва черных!



И в **Рисунок 7.11.16**, мы видим, что после того, как белые взбираются на Жука №1 на Черного Муравья №1, черные сбрасывают Паука №1 прямо в пространство А. Чтобы защититься от еще одного прямого падения в пространство Б, белые вынуждены сдвинуть Муравья №2, как показано.

Рисунок 7.11.16

37 wB1 bA1
38 6C1 6Г2/
39 wA2 \bB2



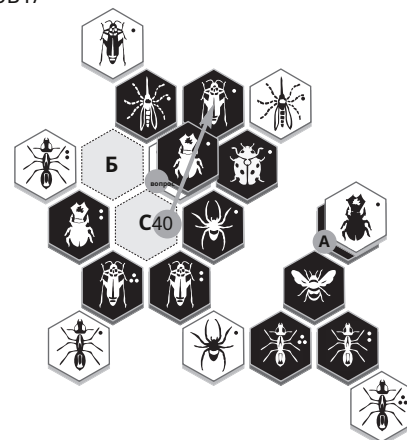
ЛМ

Поскольку прямое падение в клетку В больше недопустимо, черные находят гениальную альтернативу. В **Рисунок 7.11.17** Черные освобождают пространство С для прямого падения, перепрыгнув Черный Хоппер #1, как показано на рисунке. У белых нет защиты, и peter20 одержал заслуженную победу над ЭддиМарло, двукратным действующим чемпионом BoardSpace. Оба Чёрных Паука напали на Белую Королеву, но ни один из них так и не сдвинулся с места! Атаки прямого падения оказались разрушительными.

Вопреки мнению новичков, пауки МОГУТ быть эффективными атакующими; при использовании в руках опытного Улья®игрок, конечно.

Рисунок 7.11.17

40 6Г1 6Б1/



ЛМ

7.11.5 – Пауки в защите

Новичкам еще сложнее найти хорошее применение паукам в обороне! Но это возможно, как мы вскоре докажем.

В другой турнирной игре между двумя мастерами *THV-Loizz-ringersoll-2011-06-13-2246* Лойзз представляет собой отличную и поучительную защитную позицию Паука. Пожалуйста, посмотри **Рисунок 7.11.18**.

Черные только что разместили Хоппера №2, планируя прыгнуть в локоть (пространство А) и освободить Черного Муравья №1. Однако белые останавливают это показанным защитным ходом. Благодаря такому превосходному расположению Паука черные не могут эффективно освободить Муравья. Белые угрожают сковать Хоппера, переместившись в пространство В. Если черные продолжат первоначальный план и прыгнут в локоть, то Белый Паук двинется вперед и удержит Черного Муравья прижатым.

Вынудив черных сменить защиту, белые получили ценный темп и смогли успешно продолжить атаку. В конечном итоге белые смогли победить. Этот ход также демонстрирует, как даже во время атаки хорошо выполненный защитный ход может оказаться ценным.

Другой пример отличного защитного размещения Паука находится в **Рисунок 7.11.19**, из игры *HV-ringersoll-Фуманчу-2011-02-22-1227*. Уайт только что разместил Хоппер №2, готовясь к замене кегли, освобождающей Муравья №3. Черные отвечают размещением Паука №2, как показано на рисунке. Такое расположение формирует защитный локоть и останавливает предстоящую замену кегли. Если Белый Хоппер №2 прыгнет в пространство А и сформирует колено, Черный Муравей №3 будет свободен. У белых быстро закончились жуки, и, имея в запасе три жука и два мобильных муравья, у черных не было проблем с победой в игре.

Защищаться с помощью Паука может быть непросто, но, как показывают эти примеры, это возможно!

Рисунок 7.11.18

18 6Г2-6а1

19 wS2 -wQ

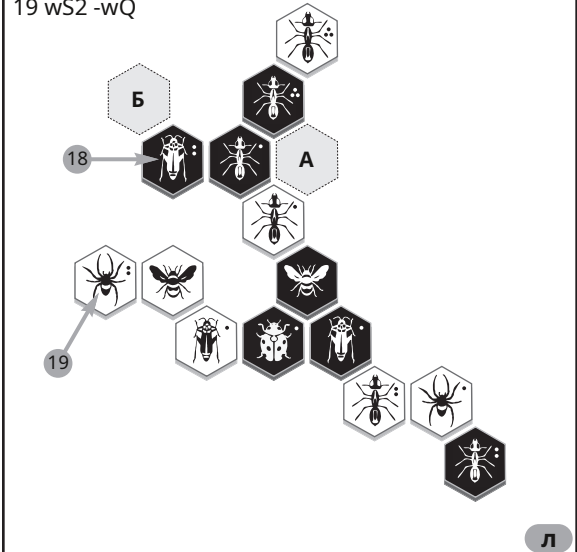
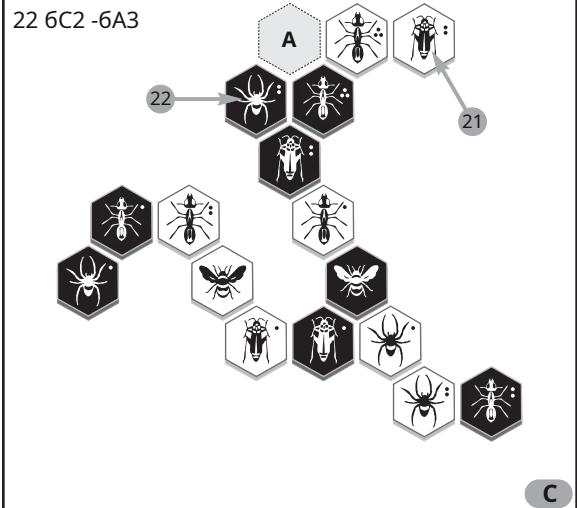


Рисунок 7.11.19

21 WG2 WA3-

22 6C2 -6A3



7.11.6 – Перехват паука

Из-за своей ограниченной способности к передвижению Паук не всегда может достичь места назначения. Это уступает место защитному маневру, который будет называться Перехватом Паука. Эта тактика продемонстрирована в игре *THV-stepanzoringersoll-2013-06-14-1515* как изображено в **Рисунок 7.11.20** **Рисунок 7.11.21**.

Как мы видим из первого рисунка, у белых отличная атака, и после размещения Паука № 2 они теперь напрямую атакуют поле А. Черные, конечно, могли бы переместить связку с Белого Паука № 1 на Белого Паука № 2 и связать обоих пауков, но это оставит пространство В открытым для размещения новых ошибок. Помещенному сюда жуку невозможно было помешать залезть на улей. Поэтому Рингерсолл решает защищаться другим способом. Он решает использовать Паучий перехват.

На 18-м ходу, как показано на втором рисунке, черные размещают Паука №2. Этот ход выполняет перехват. Из этой позиции Черный Паук удерживает Белого Паука от нападения на Черную Королеву и в то же время грозит прижать ее!

Белый Паук может и фактически перейдет позже в игре в клетку С, а затем в клетку D. Но тем временем у черных будет время разместить защитника-Жука в клетке А первой фигуры.

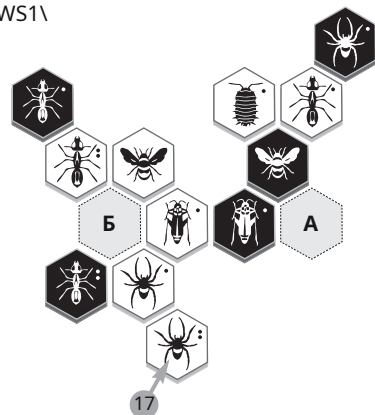
На данный момент важно выявить потенциальную опасность, связанную с размещением Черного Паука №2. Обратите внимание, что расположение этой ошибки закрепляет защитника, Black Horrer #1. Пока эта ошибка остается закрепленной, она не является эффективным защитником, поскольку теряет способность освобождать пространство, прилегающее к Черной Королеве. Преимущество перехвата паука необходимо сопоставить с недостатками самозахвата.

Это еще один пример того, как самого слабого жука в улье можно использовать в качестве мощного защитника!

7.11.7 – Заключение

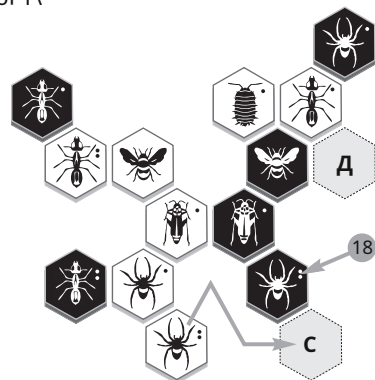
Некоторые могут счесть Паука почти бесполезным, но по мере того, как вы изучаете и изучаете эту замечательную игру, вы тоже начнете видеть потенциал этой уникальной ошибки.

Рисунок 7.11.20
17 WS2 WS1\



п

Рисунок 7.11.21
18 6С2 6Г1\



п

Глава 7.12 – Подсчет темпа

Второй ключ к победе – Темп (Глава 5 – Стратегия в Улье). Если игра превратится в гонку, выиграю ли я раньше, чем это сделает мой противник? Если мы оба изо всех сил пойдём в атаку, добьюсь ли я успеха раньше противника? Если да, то есть ли продуктивные способы, с помощью которых мой противник может задержать мою атаку, в то же время продолжая свою, и тем самым увеличить темп? Могу ли я защититься от этого?

Если ваш соперник опережает по темпу и может выиграть гонку безоговорочно, спросите себя: «Что я могу сделать, чтобы замедлить его и передать преимущество себе?»

7.12.1 – Простой подсчет темпа

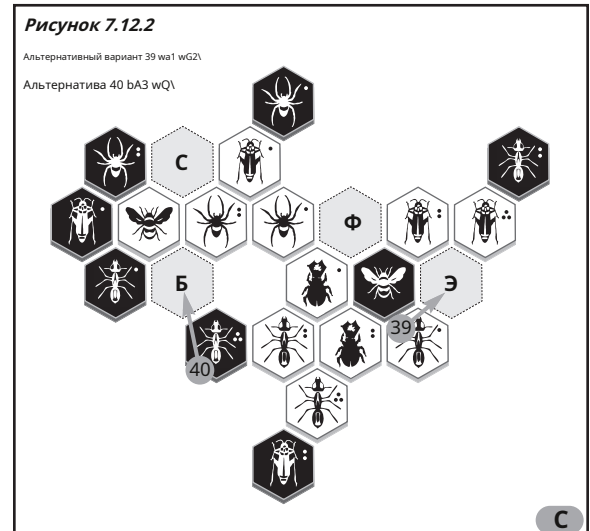
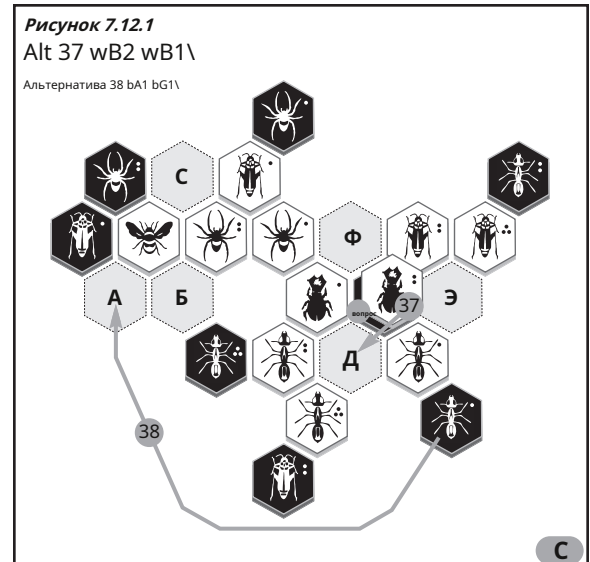
Начнем с простого примера темпа счета (*U!HVguest-ringersoll-2011-01-28-2345*) из главы 7.1 — Подсчет ошибок. **Рисунок 7.12.1** такой же как **Рисунок 7.1.12** с добавлением ярлыков к шести свободным местам, прилегающим к двум королевам. Как отмечалось ранее, черные могут легко выиграть, введя в игру последних трех черных жуков (Хоппера и двух жуков) и переместив их на нужные позиции. Это займет шесть ходов. Черные посчитали темп и поняли, что даже при ходу белых партию можно выиграть всего в три без риска проиграть.

Ключом к победе в три хода является правильное время с тремя черными муравьями. В реальной игре белые переместили Жука №2 в пространство F. Но лучше всего переместить Жука №2 в пространство D.

Вот последовательность, рассмотренная Блэком:

Alt 37 wB2 wB1(пространство D)**Альтернативный 38bA1 bG1**(пробел A)
Черные начинают с Муравья №1, поскольку освобождение Белого Муравья №1 не представляет опасности. Этот Муравей теперь может двигаться, но уже атакует Королеву. Любой ход, который они сделают, приведет к потере темпа (ключ ко всему плану черных).

Давайте продолжим с **Рисунок 7.12.2**. Белый перемещает Муравья №1 в пространство E. Это лучше, чем пространство F, потому что, если белые заполняют пространство F, то Черный Муравей №2 может безопасно выпустить булавку из Белого Хоппера №3, поскольку Белый Хоппер больше не угрожает атаковать Черную Королеву. . Затем, на 40-м ходу, черные атакуют Муравья №3.



Здесь белые могли бы, имея двух свободных муравьев, перейти к обороне, сначала удерживая черного муравья №2, а затем используя второго муравья, чтобы закрепить любую новую ошибку, установленную черными. Это только отсрочило бы неизбежное, поэтому Уайт двинулся вперед.

Рисунок 7.12.3 показаны последние два хода. В общем, элегантная победа быстрее достигается за счет точного расчета темпа.

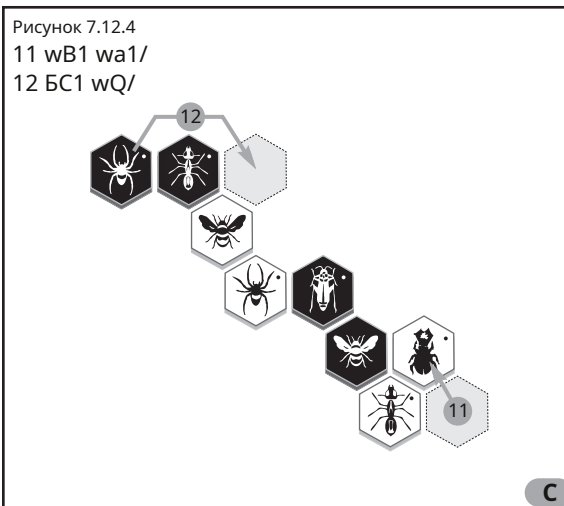
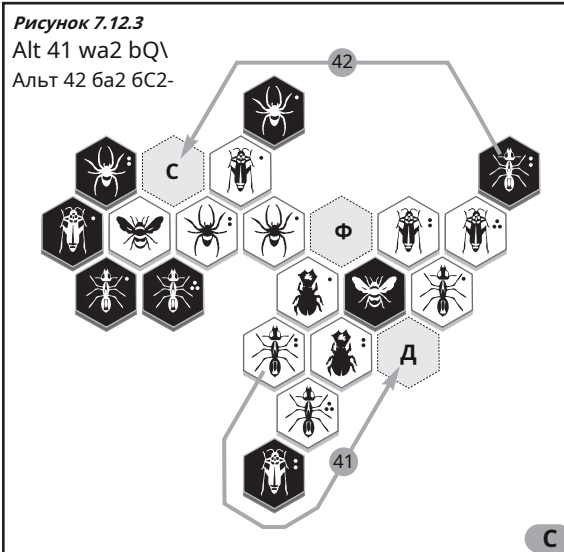
Научитесь правильно считать темп и вскоре вы тоже будете считать не только темп, но и победы!

7.12.2 – Увеличение темпа с помощью жука

Отличная тактика для увеличения темпа — это укрытие Жука (глава 6.2). Когда ферзь противника прикрыт, существует возможность размещения новых жуков из резерва непосредственно на атакующей позиции. Каждая ошибка, помещенная непосредственно в атакующую позицию, дает атакующему один темп.

Хорошим примером того, как это может быстро привести к победе, является игра *U!HV-BlackMagic-ringersoll-2010-11-25-2138*. Оба игрока сразу же идут в атаку. Черные, ходя вторыми и уже отставая по темпу, рано допускают фатальную ошибку. В то время как белые атакуют на 11 ходу Жуком, черные атакуют на 12 ходу Пауком (**Рисунок 7.12.4**). Скоро мы увидим разницу в важности между этими двумя ошибками!

В **Рисунок 7.12.5** (стр. 151), белые только что накрыли черного ферзя и теперь могут ставить жуков прямо в атакующие поля А и Б. Давайте посчитаем темп и посмотрим, кто впереди. У белых есть четыре поля, которые нужно заполнить, и только одна ошибка в игре (Жук №1). Два из этих мест (А и В) можно заполнить всего за один ход каждое. Необходимо ввести в игру еще одну ошибку, а затем переместить ее в атакующую позицию. И, наконец, Жук №1 заполнит одно из мест. Окончательный счет темпа белых равен пяти.



С другой стороны, черным нужно заполнить три поля, но у них нет ошибок, которые могли бы их заполнить. Для каждого из трех пространств потребуется два темпа; один темп, чтобы вывести новую ошибку из резерва, и один темп, чтобы переместить вновь установленную ошибку в атакующую позицию. Несмотря на ход черных, белые впереди и легко выиграют. **Рисунок 7.12.6** показывает ход белых 23. Понимая, что гонка до финиша — дело безнадежное, черные уже перешли в оборону. Но уже слишком поздно. Нет никакой защиты. Белые легко выиграли. Это отличная демонстрация того, как кавер Beetle может набрать темп и привести к победе.

Используйте укрытие «Жук», чтобы увеличить темп, и вы тоже одержите победы.

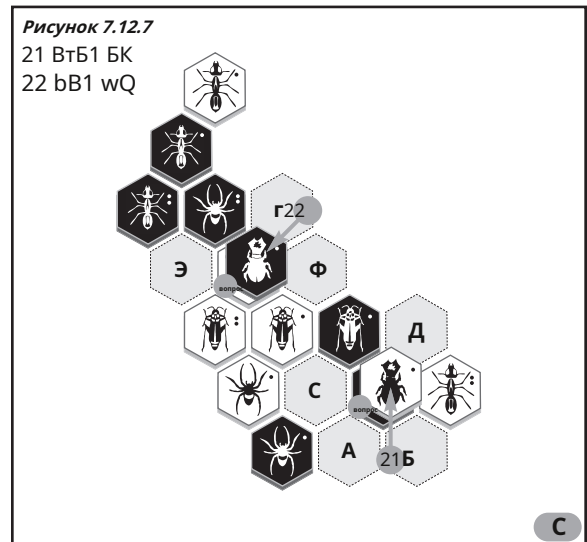
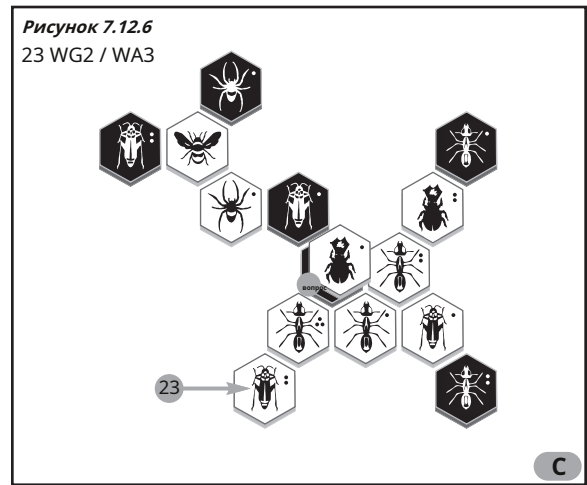
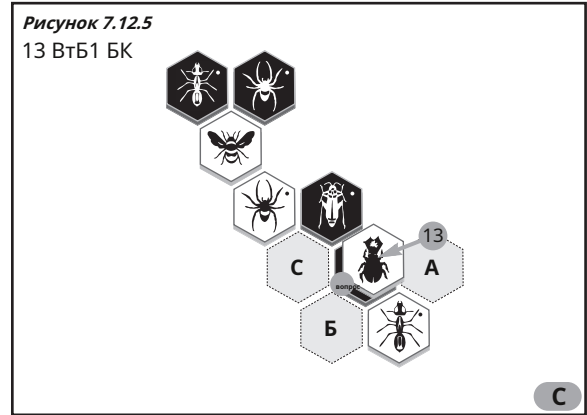
7.12.3 – Набираем темп с помощью хороших защитников

Более сложный пример подсчета темпа представлен в **Рисунок 7.12.7**, из игры *U!HV-weronika-ringersoll-2011-01-11-2256*. Оба игрока, сначала белые, а затем черные, переместили Жуков на противостоящие ферзи.

Белые в движении, так что давайте посчитаем темп и посмотрим, кто выиграет безоговорочную гонку до финиша. Белые должны заполнить четыре поля: А, В, С и D. В игре и доступных ошибок всего три; Белый муравей №1, Белый прыгун №2 и Белый жук №1. Для победы белые должны ввести в игру хотя бы одну дополнительную ошибку. К счастью, новый жучок может быть перенесен в пространство В и сразу же оказаться на позиции рядом с Черной Королевой. Таким образом, первоначальный счет для белых равен 4: 1) внести новую ошибку в клетку В; 2) Бункер №2 в пространство D; 3) Муравей №1 в пространство А; 4) Жук №1 в клетку С.

Черные должны заполнить три поля: Е, F и G; и в нем уже есть три или, возможно, четыре ошибки. Эти черные жуки — это Муравей №2, Паук №1, Жук №1 и, возможно, Муравей №1. Как и белые, черные могут разместить новую ошибку из резерва непосредственно на позиции в пространстве G. Начальный счет для черных — три: 1) принести новую ошибку в пространство G; 2) Муравей №2 в пространство E; 3) Жук №1 в клетку F.

Судя по нашим первоначальным подсчетам, черные кажутся впереди, хотя белые и движутся.



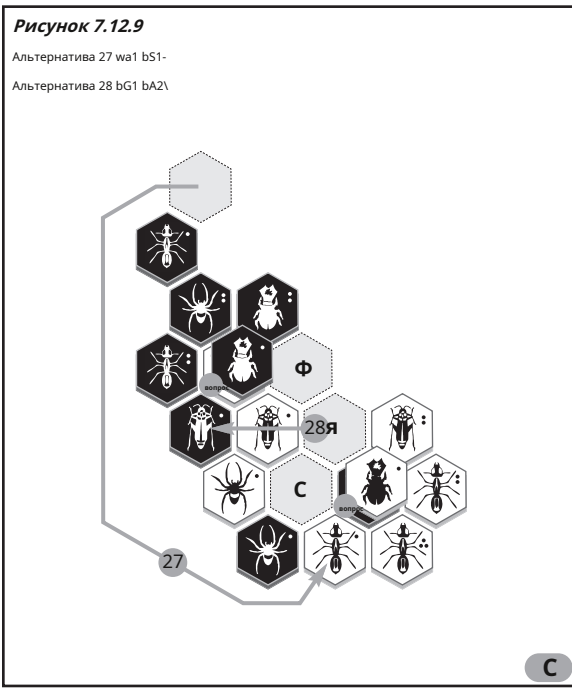
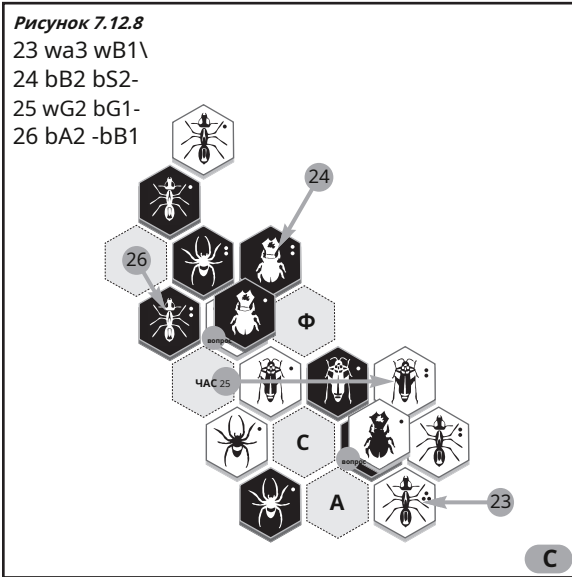
Давайте рассмотрим **Рисунок 7.12.8**, проследите за следующими четырьмя ходами и посмотрите, как развивается игра.

На 23-м ходу белые заполняют пространство В Муравьем №3 из резерва. Черные следуют на 24-м ходу, также принося жука (Черного жука №2) из резерва в клетку G. А затем белые делают ход, набирающий темп. **25 wG2 bG1-**. Обратите внимание, что этот прием выполняет двойную функцию: атакующую и защитную. Он атакует клетку D, но также освобождает для защиты еще одну клетку рядом с Белой Королевой. И, наконец, Блэк перемещает Муравей №2 в клетку E.

Теперь, считая темп, ход Хоппера, увеличивающий темп (ход 25), изменил ситуацию. Кажется, белые впереди. У обоих игроков есть два места, которые нужно заполнить, и у обоих игроков уже есть ошибки, которые могут их заполнить. В случае с белым Муравей №1 может переместиться в пространство А, а Жук №1 может спуститься в пространство С. В случае с черными Паук №1 может переместиться в пространство Н (пространство, недавно освобожденное Белым Хоппером №2), а Жук №1 может переместиться в пространство Н. в пространство F. Таким образом, можно сделать вывод, что белые, находясь в движении, по-видимому, имеют преимущество.

НО отличная защитная позиция Черного Хоппера №1 в сочетании с расположением Черного Паука №1 создает выигрышную защитную позицию для черных. И вот почему: расположение Черного Паука №1 потенциально создает защитное кольцо (Раздел 7.6.2 – Создание кольца – Защита, освобождение защитника). Как только пространство А или пространство С занято, образуется кольцо, и Черный Хоппер №1 может свободно сбежать. Этот побег атакует клетку Н, увеличивает темп для черных и возвращает победу черным.

Обратите внимание на потенциальное продолжение, как показано на **Рисунок 7.12.9**. На 27-м ходу белые перемещают Муравей №1 в клетку А, атакуя ферзя, но образуя вышеупомянутое кольцо. Черный Хоппер №1 прыгает в клетку Н, и черные угрожают победой. Да, Белый Хоппер №1 может выпрыгнуть, но темп не набирается. Теперь из резерва в пространство F можно перенести нового черного жука, а затем Жука №1 в пространство, освобожденное Белым прыгуном.



Осознав проблему, возникшую при формировании кольца, Уайт попробовал другой подход. Возвращаясь к **Рисунок 7.12.8** (стр. 152), Уайт разместил Бункер №3 из резерва, как показано на рис. **Рисунок 7.12.10**. К сожалению, здесь тоже теряется темп, и черные выигрывают. Сначала Паук №1 атакует пространство Н, а затем Черный Жук №1 забирается в пространство F.

Эта игра дает превосходные примеры как точного расчета темпа, так и набора темпа за счет хорошей оборонительной позиции.

Рассчитывайте на свою защиту, чтобы набрать темп. Подсчитайте свой темп, чтобы одержать победу!

7.12.4 – Увеличение темпа с помощью выжидающего хода

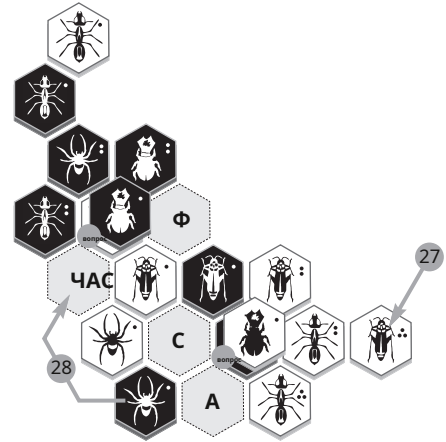
Интересно, что иногда вы можете выиграть темп, тратя его впустую, используя технику, называемую выжидательным ходом. Черные делают это на пути к победе в **Рисунок 7.12.11**, из игры *TIHV-dynamical-Eucalyx-2013-05-15-0418*.

У белых есть только одно пространство для заполнения, а у черных есть два поля. Так что на первый взгляд может показаться, что белые впереди. Разница, однако, в том, что у черных огромный перевес в подвижности! У черных есть две жучки (Муравей №3 и Жук №2), которые помогут заполнить последние два места и одержать победу. Но Уайт, у которого есть только мобильный Паук №2, страдает от частичного отключения.

Не желая рисковать в длительной турнирной игре, Эвкаликс использует выжидательный ход. На 102 ходу он перемещает Черного Муравья №3, как показано. Белые должны переместить Паука №2, освободив место вокруг Черного ферзя. Эта последовательность ходов увеличивает темп для черных, которые теперь могут безопасно атаковать Муравей №3.

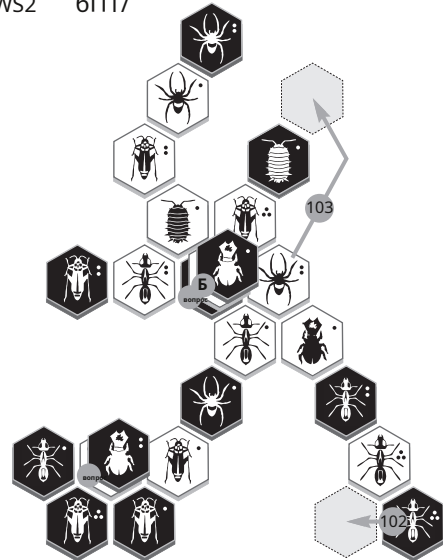
Используйте выжидательный ход, чтобы тратить темп, но набирайте темп, и вам не придется долго ждать новой победы.

Рисунок 7.12.10
27 WG3 WA2-
28 6C1 ба2\



С

Рисунок 7.12.11
102 БА3 /wA3
103 WS2 6П1/



П

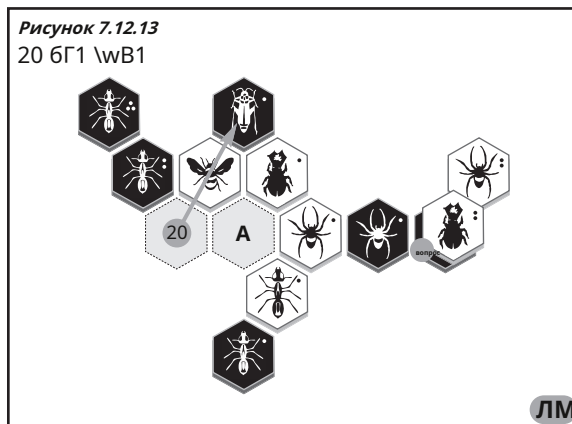
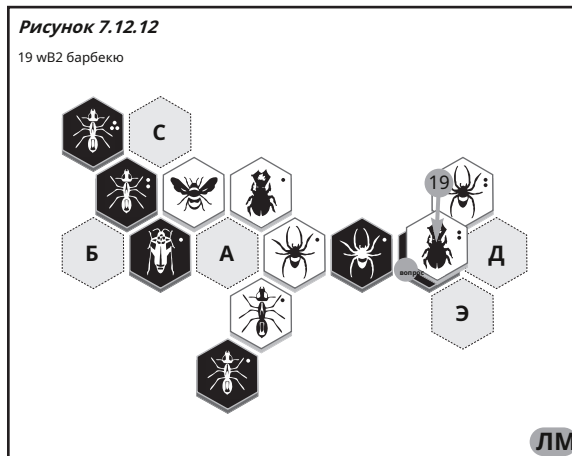
7.12.5 – Потеря темпа

Как уже упоминалось ранее; многие игры выигрываются или проигрываются всего за один темп. Это означает, что потеря всего одного темпа может привести к проигрышу игры. Мы рассмотрим партию, в которой черные выиграли, несмотря на то, что белые успешно выполнили прикрытие черного ферзя Жуком. Но затем черные сбрасывают игру с потерей всего одного темпа.

Следуйте вместе с *сHV-рация-Dulok44-2011-05-11-2256*, начиная с **Рисунок 7.12.12**. Белые только что выполнили прикрытие Черной Королевы Жуком, очень сильный наступательный маневр, но в данном случае недостаточный для победы. Давайте посчитаем темп. Давайте сначала посчитаем черных, так как они ходят. У черных три поля заполнены, и осталось еще три. Два черных муравья в игре и готовы к атаке, поэтому черным нужно ввести еще одну ошибку. У черных четыре счета: один, чтобы ввести дополнительную ошибку, плюс три, чтобы ввести три ошибки.

Теперь посчитаем темп белых. Обложка Queen помогает. Два жука можно разместить рядом с Черной Королевой в клетках D и E. Никаких других жуков в игре нет, но когда черные перемещают Муравей №1, Белый Муравей №1 сможет свободно двигаться. У белых также четыре: два новых жука появляются рядом с Белой Королевой, Муравей №1 заполняет одно место, а Белый Жук №1 заполняет последнее пространство.

Одно замечание относительно плана атаки черных: пространство A должно быть последним заполненным пространством, потому что, когда пространство A будет заполнено, Белый Жук №1, находящийся в хорошо расположенной оборонительной позиции, сможет свободно двигаться. Лучшим планом было бы разместить Хоппера в пространстве В. Из поля В этот вновь размещенный Хоппер будет угрожать как пространству А, так и пространству С. При равенстве счетов и наличии хода у черных черные впереди и должны победить. Но черные допускают серьезную ошибку! На 20-м ходу черные перемещают Хоппера №1, ошибка, которая уже находится в атакующей позиции (**Рисунок 7.12.13**). Эта потеря всего лишь одного темпа стоит черным победы.



Утрата темпа во многих случаях эквивалентна потере игры. Не делай этого!

7.12.6 – Заключение

Точный подсчет темпа — отличный способ добиться успеха в играх. Сделайте это и выиграйте!

Глава 7.13 ! Преобразование комаров

Комар потенциально может стать самым мощным жуком в игре. В руках опытного Улья-игроку, Комар может суетиться по улью, как Муравей, прыгать в защищенные места, как Хоппер, или забираться на улей, как Жук. Однако, если не соблюдать осторожность, Комар может ограничиться движением, как Королева или Паук, или, что еще хуже, стать полностью неподвижным, оставив его рядом только с другим Комаром.

Добавьте к этому божью коровку, и комар станет еще сильнее. Но вся эта сила не является автоматической. Эта уникальная ошибка должна находиться рядом с другой фигурой, чтобы поглотить ее способность двигаться.

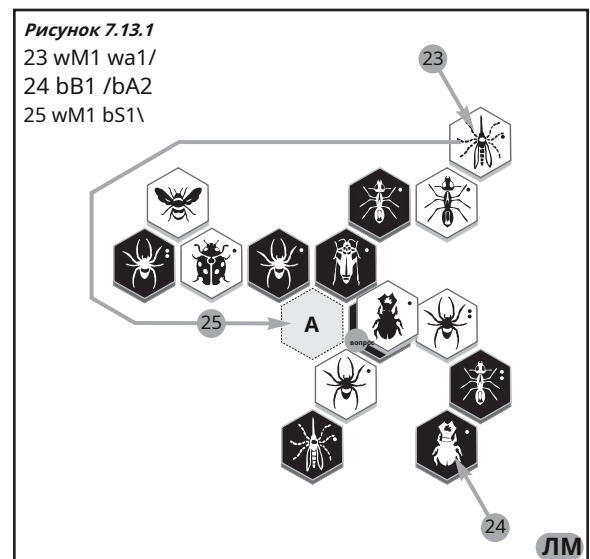
Но что делать, когда обнаруживаешь, что Комар превратился, например, в движение простого паука? Используйте эту тактику, известную как «Преобразование Москита», и превратите своего Москита в более мощного или тактически превосходящего жука.

7.13.1 ! Преобразование муравья в жука

Самая распространенная конверсия «Москит», которая может произойти в дебюте, середине или эндшпиле, — это конверсия «Муравей-Жук». Обычно в этом случае Комар сначала размещается рядом с Муравьем, перемещается рядом с Жуком, а затем забираться на вершину улья.

Рисунок 7.13.1 из игры *UHV-ringersoll-DrRaven-2011-04-17-0130*, показывает хороший пример этого очень простого преобразования. На 23-м ходу белые помещают Москита в позицию, показанную на рисунке. Затем черные размещают Жука №1, без сомнения, надеясь поставить Жука в оборонительную позицию. Но белые вынуждают Комара оказаться на вершине улья, перемещаясь в клетку А. Обратите внимание, что из-за формирования кармана (раздел 4.5! Карман) вокруг поля А у черных нет возможности поставить булавку и помешать вновь обращенному Комару залезть на вершину улей. Теперь, когда Комар и Жук оказались на вершине улья, Уайт продолжил добиваться победы.

Комар,двигающийся по улью, как жук, — очень опасная ошибка. Следите за преобразованием Муравья в Жука, и вы увидите больше побед.



7.13.2 ! Конверсия в дебюте

Еще одно базовое применение преобразования «Москито» проявляется в очень распространенной защите черных в играх как с Ледибаг, так и с Москитом. Пожалуйста, взгляните на **Рисунок 7.13.2**. В этом дебюте черные начинают с Ледибаг, Комара и Королевы, расположенных, как показано здесь. Когда Белые атакуют Черную Королеву, Комар, поглощая движение Божьей Коровки, перемещается в клетку А. Из этой позиции она удерживает атакующего Белого Муравья, превращается в Муравья, приобретает способность Муравья двигаться, и освобождает свой первоначальный место для еще одного черного защитника.

Кстати, этот ход также ограничивает возможность белых использовать Белого муравья, чтобы разместить Жука в непосредственной близости от Черной Королевы.

Хотя это очень распространенная вступительная последовательность, эта конкретная иллюстрация взята из игры. *U!HV-Fumanchu-ringersoll-2010-12-16-1606*.

Чтобы в полной мере использовать Mosquito, очень важно понимать преобразование Mosquito и эффективно использовать его в первых ходах игры Hive.

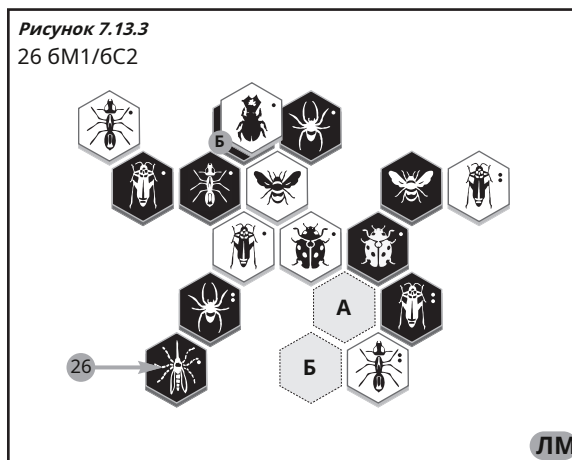
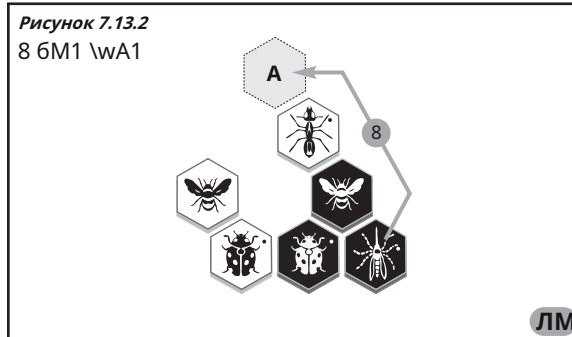
®.

7.13.3 ! Правильное размещение комаров

Применение конвертации Mosquito начинается с самого первого размещения. Необходимо позаботиться о том, чтобы Комар был размещен таким образом, чтобы максимально использовать его потенциал с самого момента входа в игру.

HV-kanoeboy-chorny-2011-05-12-1002, с турнира BoardSpace Tournament 2011 года, является отличным примером преобразования Mosquito. Давайте начнем с **Рисунок 7.13.3**. Черные только что разместили Москито, что может показаться неоптимальным. Он входит в игру, но с ограничением движения Паука\$.

Внимательное изучение ситуации показывает, что это, казалось бы, слабое место на самом деле является выигрышным. Непосредственная угроза состоит в том, чтобы переместиться в пространство А. При этом Черный Комар выпускает Хоппер №2 и превращается в Божью коровку. После этого хода/конверсии у черных появляются две выигрышные угрозы. Белые могут противостоять одному или другому, но не обоим. И, таким образом, черные выигрывают.



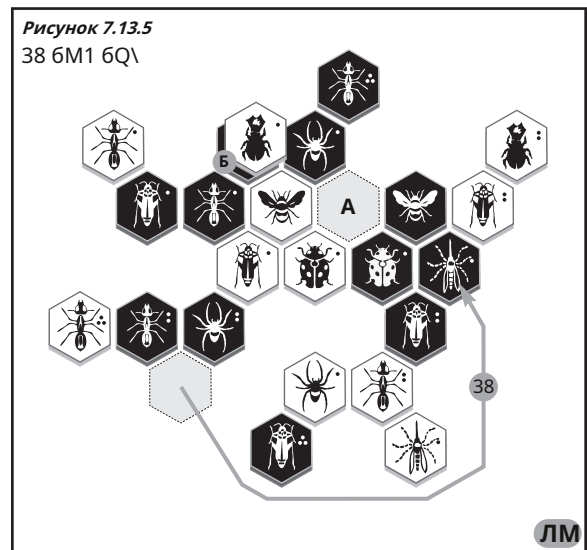
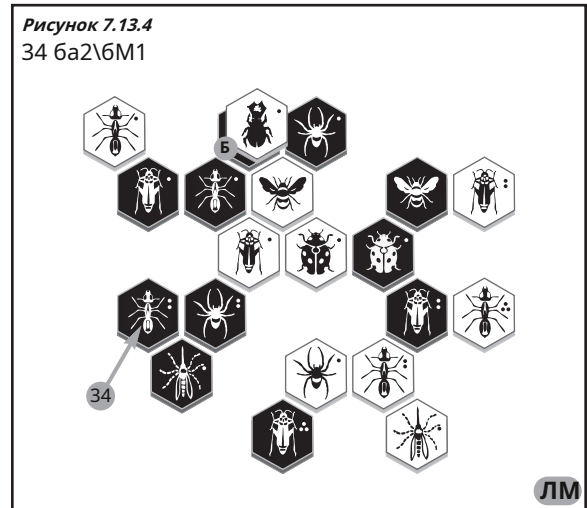
Белые должны противостоять обеим угрозам, но как? Поскольку Белый Муравей №1 привязан и должен удерживать булавку на Черном Хоппере №1, единственным противодействием этой угрозе преобразования Москита является размещение нового жука непосредственно в блокирующей позиции (Глава 6.3! Блок) в пространстве В. К сожалению, это приводит к связыванию Белого Муравья #2\$. Этот вынужденный ход приводит к проигрышу белых.

Через несколько ходов мы приходим к ситуации, показанной на рис. **Рисунок 7.13.4**. Здесь черные только что ввели в игру Муравей №2. Размещая этого нового муравья рядом с черным комаром, черный комар получает движение только что размещенного муравья. Это еще одно интересное и необычное применение этой тактики.

Последняя реализация Москита приносит черным победу. Черный Комар перемещается рядом с Черной Королевой, как показано на рисунке. **Рисунок 7.13.5**. Это создает две угрозы. Сначала Черный ферзь больше не связан (Глава 6.4! Заполнение) и может переместиться в клетку А, последнюю клетку, смежную с Белым ферзем. А во-вторых, Черный Комар теперь превратился в Божью коровку и легко может залететь в это самое выигрышное для игры пространство.

В целом, это хорошо сыгранная игра, демонстрирующая множество аспектов преобразования Mosquito.

Правильное размещение Mosquito приводит к хорошей конверсии Mosquito. Хорошие преобразования Mosquito приводят к эффективному использованию Mosquito. Хорошее использование Mosquito приводит к большому количеству побед!



7.13.4 ! Преобразование бункера

По ходу игры области вокруг противостоящих королей становятся все более перегруженными, пауки и муравьи теряют свою ценность. Не имея возможности проникнуть в заблокированные или окруженные пространства, эти жуки не могут добиться окончательной победы. В это время Хопперы, Жуки и Божьи коровки действительно показывают свою ценность. Комары тоже могут превращаться в этих насекомых и проникать в эти недоступные иначе места. Это еще один случай, когда сила Комара выходит на первый план.

Следующая игра (HV-Fumanchu-ringersoll-2010-11-13-1314) показывает реализацию Муравьиного Хоппера, которая приводит к победе белых.

Глава 7.14 – Божья коровка

В октябре 2010 года на выставке Essen Game Fair в Эссене, Германия, была выпущена долгожданная божья коровка как новейшее дополнение к игре Hive®. Эта новая ошибка с ее уникальным и необычным паттерном движения быстро оказалась очень полезной в руках опытного игрока.

Давайте рассмотрим некоторые способы, с помощью которых Улей®Мастер успешно использует Божью коровку.

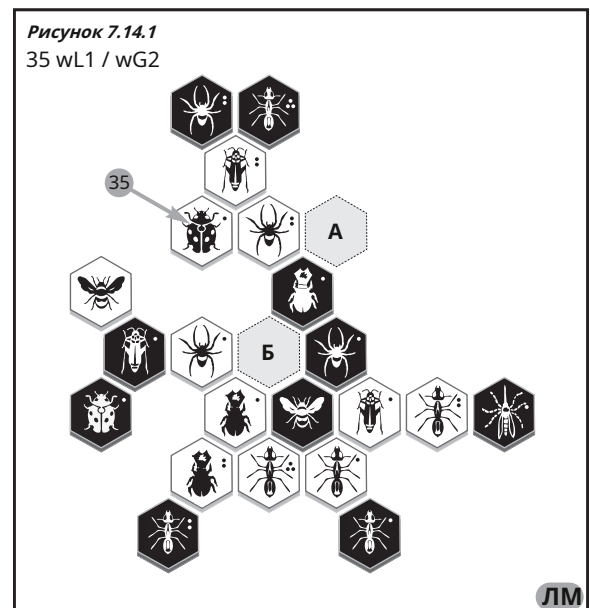
7.14.1 – Нападение божьей коровки

Наиболее очевидное применение этой новой ошибки — при атаке. Благодаря способности прыгать в ограниченные пространства Божья коровка очень похожа на Хоппера. Сравнивая Божью коровку с Хоппером, можно увидеть, что у каждого есть свои сильные и слабые стороны. Не ограничиваясь движением по прямой, Божья коровка гораздо более гибка в первоначальном размещении и движении. Но из-за строгих требований к перемещению в три пространства у нее нет возможности атаковать на большие расстояния, как у Хоппера.

Три предстоящих примера покажут силу божьей коровки в атаке.

Первый отличный пример гибкости божьей коровки в атаке показан на рис. **Рисунок 7.14.1**, из игры *HV-Dragonfly-ringersoll-2010-10-21-0036*. Несмотря на то, что черные усердно работали над ограничением размещения новых ошибок белыми (Глава 7.3 – Контроль размещения ошибок), Белая божья коровка входит в игру, и ее невозможно остановить!

Обратите внимание, что белый прыгун не может быть введен в игру и сразу же угрожать пространству В. Однако косвенно белый прыгун, введенный вместо божьей коровки, может угрожать этому пространству прыжком вокруг (глава 7.9). Но прежде чем перейти в клетку Б и выиграть, он должен сначала прыгнуть в клетку А. Имея мобильный Муравей и готовый к защите, Блэк подождет, пока Хоппер окажется в пространстве А, а затем поместит булавку. Божья коровка, с другой стороны, может немедленно перейти в пространство В. Никакая булавка не может быть размещена, потому что попытка удержать Белую божью коровку образует кольцо, и божья коровка все еще может атаковать.



Следующая игра, *T!HV-Salish99-Fumanchu-2011-05-11-1845*, с турнира BoardSpace 2011 года. И снова гибкость Божьей Коровки в атаке выигрывает у белых. **Рисунок 7.14.2** показано появление Белой божьей коровки на 29-м ходу. Она входит в игру прямо в карман (раздел 4.5), и ее невозможно остановить. Белые побеждают! Еще раз обратите внимание, что Хоппер, помещенный в это же место, не представляет немедленной угрозы для места А.

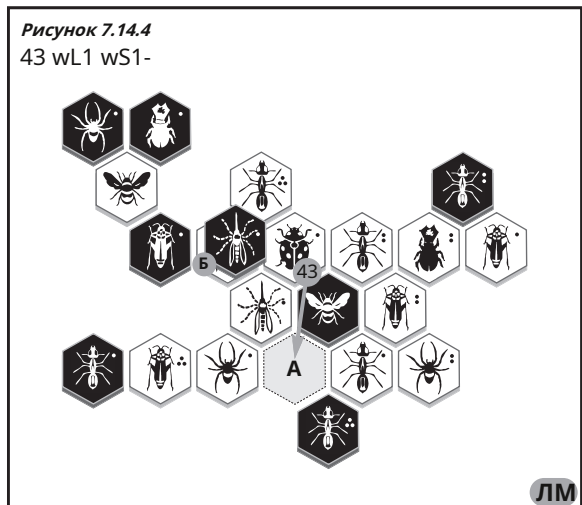
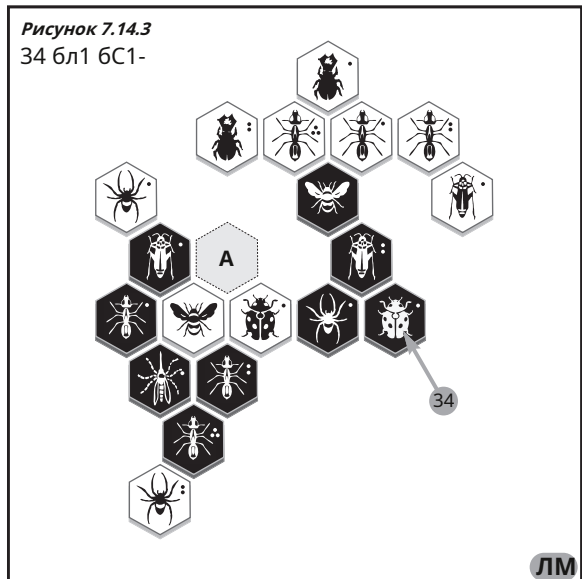
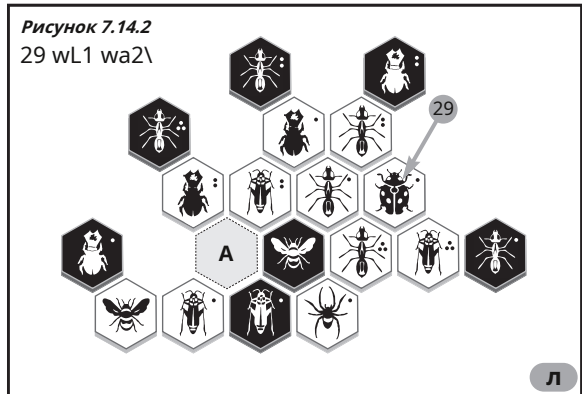
Последний пример, как показано на **Рисунок 7.14.3**, должен донести эту мысль до конца. *BHV-BlackMagic-ringersoll-20.11.2010-1541*, мы видим победную атаку Ледибаг в ситуации, когда Хоппер не смог бы выполнить эту работу. Черная божья коровка отправится прямо в клетку А и выиграет. У черных есть Бункер в резерве, но отсутствие места не позволит Бункеру напрямую угрожать пространству А.

Изучите уникальную модель движения Ледибаг, и вы сможете превосходно использовать ее в атаке.

7.14.2 – Божья коровка в замкнутом пространстве

Одной из главных сильных сторон «Божьей коровки» является способность маневрировать в ограниченном пространстве. Во многих ситуациях злоумышленник может оказаться в ситуации, когда последнее пространство, которое необходимо заполнить, не может быть достигнуто ни одной доступной ошибкой. Но атакующая божья коровка может напрямую перепрыгнуть из одной атакующей ячейки в другую, и при этом она открывает пространство, до которого затем может добраться другая ошибка.

Рисунок 7.14.4 демонстрирует эту способность. Этот пример взят из игры *HV-bird-ringersoll-2010-12-03-2326*, очередная потеря для автора. (Похоже, что лучшие уроки извлекаются из потерь!)



Все белые жуки в игре. Благодаря серии хороших связей и блоков черные построили отличную защиту. Из белых жуков, еще не находящихся в атакующей позиции, трое могут свободно двигаться: Муравей №3, Хоппер №1 и Паук №2. Но ни один из них не в состоянии переместиться в пространство А. Похоже, что атака белых застопорилась. Но НЕТ, сила божьей коровки в замкнутом пространстве побеждает. Белая божья коровка делает показанный ход, перемещаясь в клетку А. Теперь у белых есть двойная угроза выигрыша. Белый Муравей №3 и Хоппер №1 угрожают пространству, освобожденному Божьей коровкой. Черные могут остановить одно или другое, но не оба; поэтому белые выигрывают.

В подобных ситуациях атакующая божья коровка, которая в противном случае могла бы свободно передвигаться, может переместиться в любое другое атакующее пространство всего за один ход. С другой стороны, Хоппер может прыгнуть только в пространство, прямо противоположное его текущему пространству, а Жук, хотя и может переместиться в любое пространство, может сделать это за два хода.

В полуфинале турнира BoardSpace Tournament 2011 года мы видим еще один прекрасный пример того, как Божья коровка демонстрирует свое превосходство в замкнутом пространстве (*THV-DrRaven-EddyMarlo-2011-06-29-1850*). У белых очень сильная атака. Черные хорошо защитились и грозят ничьей. Но Белая Божья Коровка вырывает победу. Выигрышный ход показан на **Рисунок 7.14.5** когда Белая Божья Коровка перемещается из своего текущего местоположения прямо в пространство А.

Замените божью коровку любым другим белым жуком, и черные, скорее всего, заработают ничью. Единственная другая ошибка, которая могла бы сделать этот ход, — это Жук. Но Жук сделает два хода: сначала заберется на улей, а затем спустится в клетку А. Как только Жук покинет свое текущее место, один из Черных Муравьев переместится туда, и игра почти наверняка закончится ничью.

При использовании в сочетании с заливкой (глава 6.4) божью коровку невозможно остановить, как показано в *HV-Vindicator-ringersoll-2010-11-17-0003*. Как показано в **Рисунок 7.14.6**, черным пришлось бороться за ничью, и поэтому на 42-м ходу они перемещают Хоппера №1, как показано. На 43-м ходу белые отвечают заполнением, которое освобождает Божью коровку.

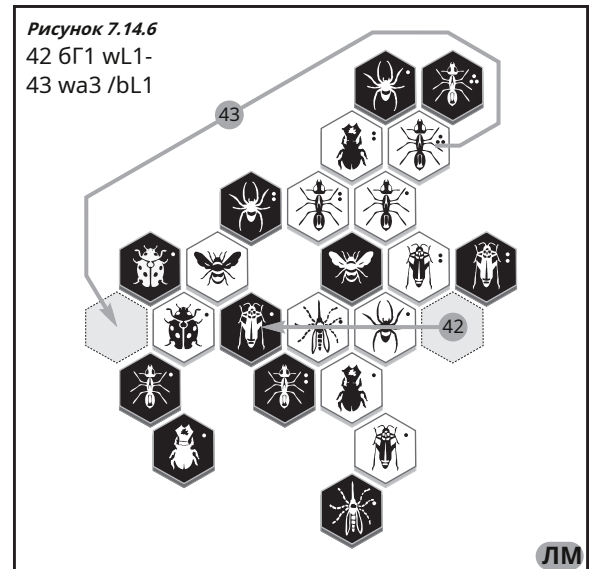
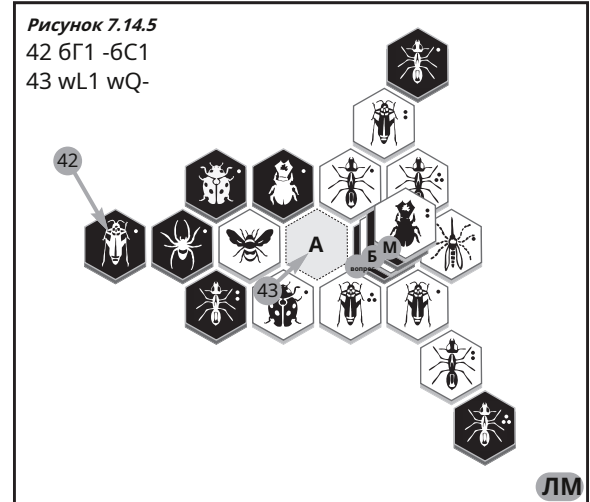
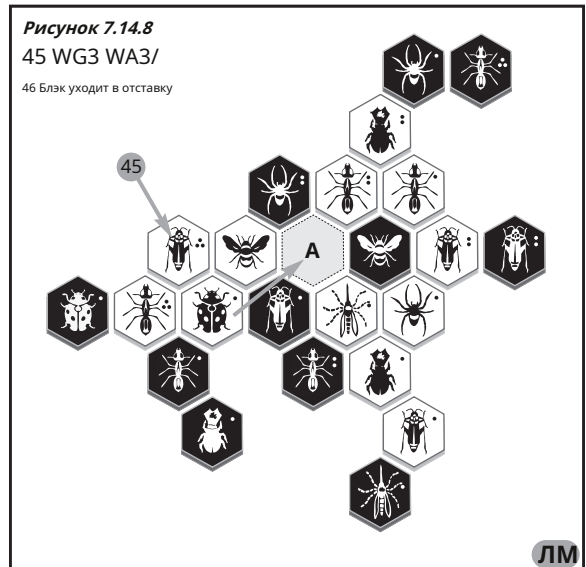
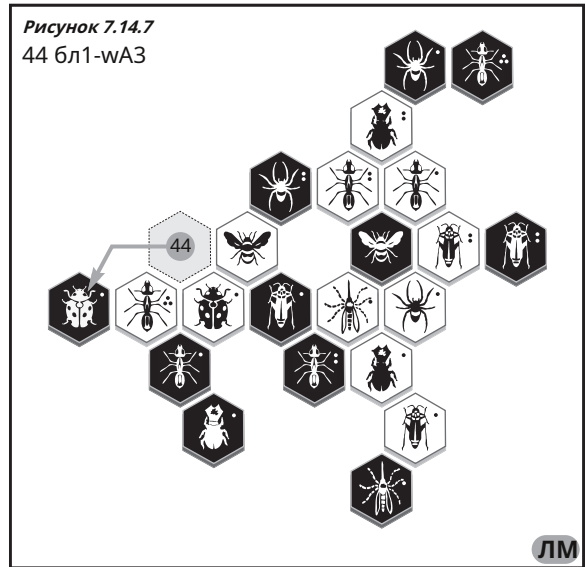


Рисунок 7.14.7 показывает универсальность Божьей Коровки в защите, когда Черная Божья Коровка движется, чтобы удержать Белого Муравья, разгрузить наполнение и обездвигать Белую Божью Коровку.

К несчастью для черных, у белых в запасе есть Бункер (подойдет любая ошибка, но Бункер представляет двойную угрозу для победы в игре). Как мы видим в **Рисунок 7.14.8**, черные могут удержать Хоппера, но не могут помешать божьей коровке переместиться в пространство А. Белые побеждают и снова демонстрируют универсальность божьей коровки в ограниченном пространстве.

В ограниченном пространстве Божья коровка докажет свою ценность, если вы научитесь ее правильно использовать.



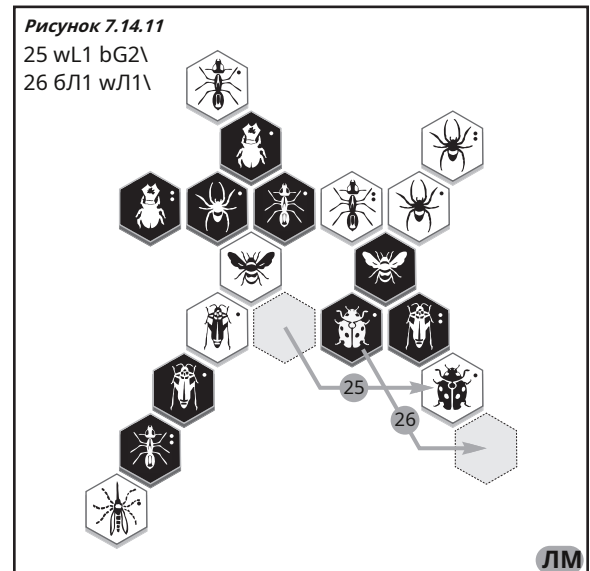
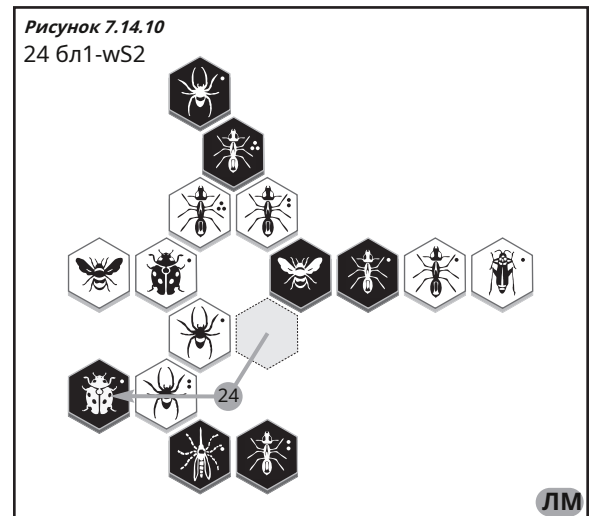
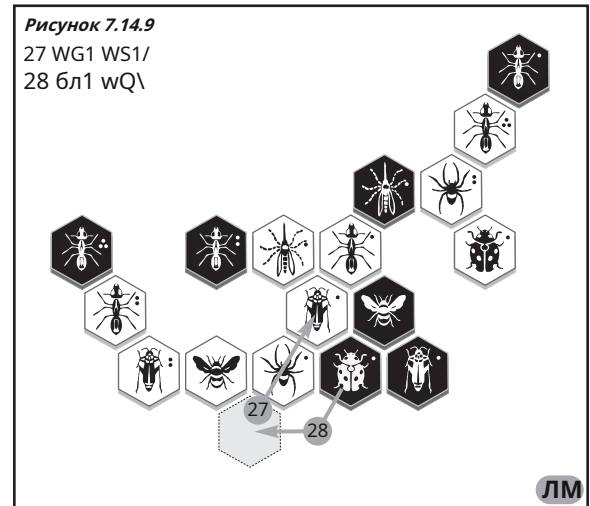
7.14.3 – Божья коровка в защите

Мы видели, насколько эффективной может быть Божья коровка в ограниченном пространстве вокруг Королевы противника. Теперь посмотрим, насколько эффективной она может быть в защите.

Давайте начнем с **Рисунок 7.14.9** из игры *U!HV-weronicaringersoll-2010-12-11-1459*. Белые только что атаковали Хоппером №1. Черная Королева могла попытаться сбежать, но это могло бы оставить Королеву без какой-либо эффективной защиты. Вместо этого на 28-м ходу Черная божья коровка движется, как показано. Теперь белые должны либо разместить новую ошибку, либо переместить Божью коровку (единственную мобильную белую ошибку). Через два хода Черная Королева будет свободна. Имея в запасе всего три жука, белым не хватает жуков для победы. (См. главу 7.1 — Подсчет ошибок.)

Следующий пример, **Рисунок 7.14.10** из игры *U!HV-birdringersoll-2010-12-11-1848*, показывает, как защищающаяся божья коровка может выйти и заменить булавку на противоположной жуке. И Черный Муравей №2, и Черный Комар теперь бесплатны и вскоре будут использоваться в других частях улья.

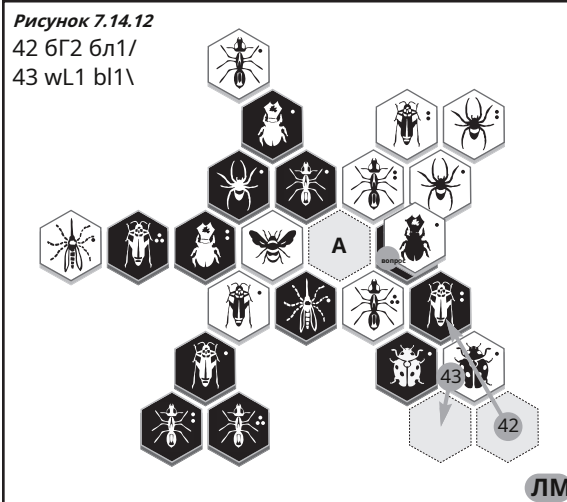
В игре происходит битва Божья коровка против Божьей коровки. *HVRingersoll-гость-2011-04-24-1840*. Первый в **Рисунок 7.14.11**, мы видим, как Белая Божья Коровка выходит и эффективно удерживает защищающегося Черного Хоппера. На 26-м ходу черные отвечают значком божьей коровки, как показано на рисунке.



Глава 7.14 – Божья коровка

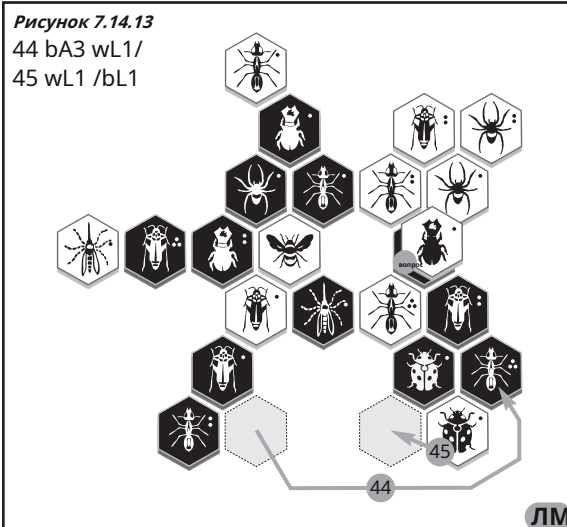
Играть в Улей ® Как чемпион

Несколькими ходами позже черные угрожают выиграть, удачно заполнив Хоппера (глава 6.4) на 42-м ходу, выпустив Божью коровку, как показано на рис. **Рисунок 7.14.12**. Гибкость божьей коровки в защите проявляется, когда на 43-м ходу Белая божья коровка движется, чтобы захватить Черную божью коровку.



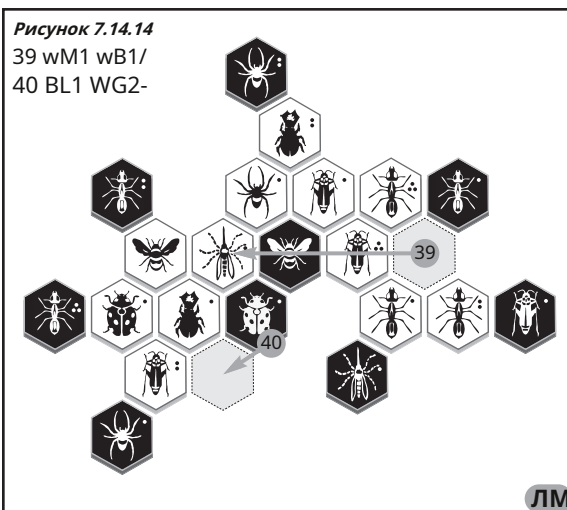
Еще одна черная заливка, на этот раз с Муравей №3 (**Рисунок 7.14.13**), и снова Белая Божья Коровка в ответ сдвигает и переустанавливает булавку.

Благодаря непосредственной близости двух королей и эффективному использованию божьей коровки обоими игроками, эта партия закончилась вничью после 66 ходов.



И, наконец, мы получаем последний пример защищающейся Ледибэг из игры. *HV-weronika-ringersoll-2010-12-08-1205*. **Рисунок 7.14.14** показывает, что происходит сразу после того, как Белый Комар прыгнул и напал на Черную Королеву. Угроза состоит в том, что Белый Жук №1 заберется на Черную Божью Коровку, и из этого положения на улье его невозможно будет остановить!

Черная божья коровка «выходит из строя» и при этом блокирует Белого жука. Этот ход позволяет Черной Королеве сбежать.



Чтобы удержать Черную ферзя в ловушке, ответ белых **Рисунок 7.14.15** является вынужденным. Черная божья коровка скользит по ней, прижимая Хоппер, устанавливая блок на клетку А и освобождая Комара. Поскольку оба свободных места вокруг Черной Королевы защищены блоками, запасной Белый Паук практически бесполезен.

Защитник Ледибаг проделал еще одну отличную работу, и Блэк одерживает победу.

Помня о гибкости и защитных способностях Божьей коровки, вы сможете продолжать считать свои победы.

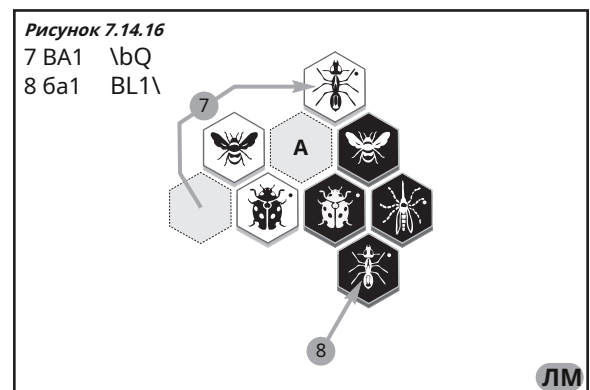
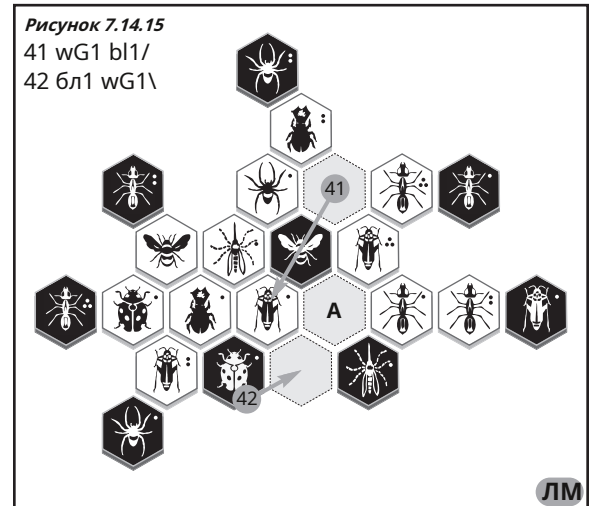
7.14.4 – Божья коровка в дебюте

Сочетание сильных сторон божьей коровки: в нападении, работе в ограниченном пространстве и в защите делает божью коровку отличным выбором в качестве дебютной ошибки. Последние раунды онлайн-турнира BoardSpace 2011* ярко это подтверждают. В четырнадцати из двадцати трех игр, сыгранных в последних двух турах турнира, оба игрока начинали с «Божьей коровки». В остальных девяти с ее стороны открылся один из двух игроков.

Мы рассмотрим только один пример (*TIHV-ringersoll-Fumanchu-2011-06-28-2316*). В этой игре Фуманчу использует дебют Божья Коровка/Комар черными и добивается ничьей.

Рисунок 7.14.16 показывает позицию после четырех ходов каждого игрока.

Черная божья коровка имеет хорошие позиции во многих отношениях. В этой защитной позиции Божья коровка готова выпрыгнуть, если образуется кольцо или заполняется пространство А. Непосредственная близость к Белой Королеве означает, что, выскочив, она может, если захочет, сразу атаковать Белую Королеву. И, наконец, соседний Комар получил возможность передвижения и, таким образом, также может выпрыгнуть, защищаясь.



* Поскольку божья коровка была представлена совсем недавно, правила онлайн-турнира BoardSpace 2011 года требовали, чтобы божья коровка использовалась в каждой игре.

Все девять игр полуфинального матча между Фуманчу и Рингерсоллом перечислены ниже*, поскольку это отличные игры, демонстрирующие все аспекты использования божьей коровки. Их изучение даст Улей®студент получил отличное образование в использовании божьей коровки.

Божья коровка — отличный выбор для открытия ошибки. Используйте ее с умом, и ваша игра будет улучшаться.

7.14.5 – Заключение

Божья коровка - интересное дополнение к Улью®ошибки. Благодаря своей интригующей манере движений она предоставляет множество уникальных возможностей использовать ее в самых разных ситуациях. Изучите и научитесь использовать ее эффективно. При правильном использовании она выиграет для вас много игр.

* Вот девять игр полуфинала турнира 2011 года между Фуманчу и Рингерсоллом:
T!HV-Fumanchu-ringersoll-26.06.1833; выиграл белый T!HV-ringersoll-Fumanchu-2011-06-27-2357; выиграл белый T!HV-ringersoll-Fumanchu-2011-06-28-2316; ничья T!HV-Fumanchu-ringersoll-2011-06-29-2314; выиграл белый T!HV-ringersoll-Fumanchu-2011-07-02-1812; выиграла белые T!HV-Fumanchu-ringersoll-2011-07-02-1918; выиграл белый T!HV-ringersoll-Fumanchu-2011-07-02-2014; выиграла белые T!HV-Fumanchu-ringersoll-2011-07-03-1907; выиграл Black T!HV-ringersoll-Fumanchu-2011-07-03-1957; выиграла белые

7.15 – Жук-таблетка

Обладая более чем десятилетней историей на рынке и устоявшейся базой игроков по всему миру, стандартная игра Hive представляет собой захватывающую, заставляющую задуматься задачу для любого серьезного геймера, оставаясь при этом простой и легкой в освоении для более молодой или менее требовательной аудитории. Добавьте два предыдущих расширения, «Комар» и «Божья коровка», и игра станет еще глубже и увлекательнее. К сожалению, самый опытный Улей-игроки понимают, что добавление этих ошибок увеличивает преимущество белых благодаря первому ходу.

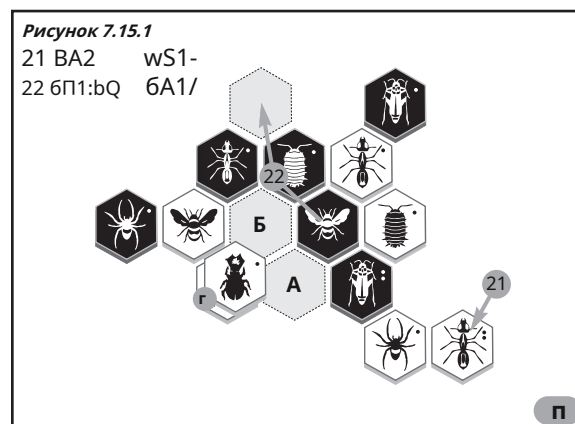
В дискуссиях среди игроков по всему миру, особенно в некоторых пользовательских темах на BoardGameGeek, общепризнано, что существует необходимость в защитной ошибке, чтобы сбалансировать наступательную мощь Комара и Ледибаг. В ответ Джон Янни в январе 2013 года предложил новую ошибку. Благодаря разрешению игрового тестирования на BoardSpace.net* отзывы лучших игроков мира привели к появлению в семействе Hive замечательного нового дополнения: Pillbug!

7.15.1 – Спасение королевы

Наиболее очевидное использование Pillbug — это оборонительная роль, спасение дружественной Королевы от непосредственной опасности потери. Первые две игры покажут хорошие примеры того, как это может произойти.

Первый пример из игры. U!HV-kkurtonisringersoll-2013-05-22-1657 как показано в **Рисунок 7.15.1**. Белые, продолжая атаку, на 21 ходу вводят Муравей №2. У белых очень сильная угроза! Есть ошибка, готовая заполнить каждое из двух пустых мест рядом с Черной Королевой. Муравей №2 может занять пространство А, а Жук №1 легко падает в пространство Б. Даже если Черная Жука-таблетка уйдет, когда кольцо сформировано, Белый Хоппер, который сейчас находится под Жуком №1, будет на месте, чтобы нанести последний удар по пространству, освобожденное Пиллбагом.

Но вот и сила Спасения Королевы Жуков-таблеток. На 22-м ходу Черный Жук-таблетка берет Черную Королеву и перемещает ее, как показано**. Это не только возвращает Королеву



* В играх до 24 февраля 2013 г. правила Pillbug были другими.

** Для Pillbug необходимы специальные обозначения движения, см. стр. 13.

из опасной позиции он также оставляет Белого Жука-таблетку и Белого Муравья №1 безнадежно прижатыми.

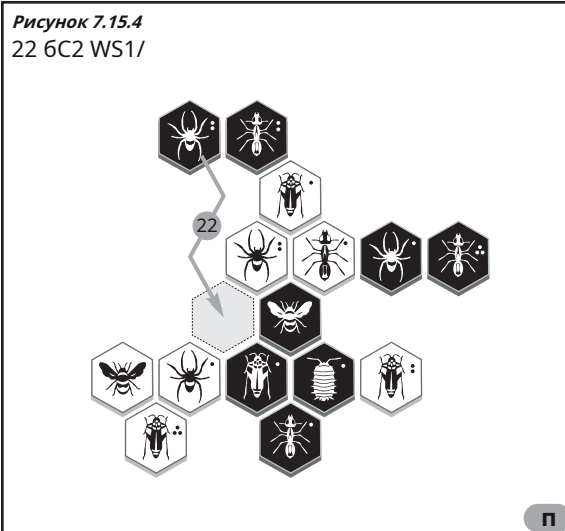
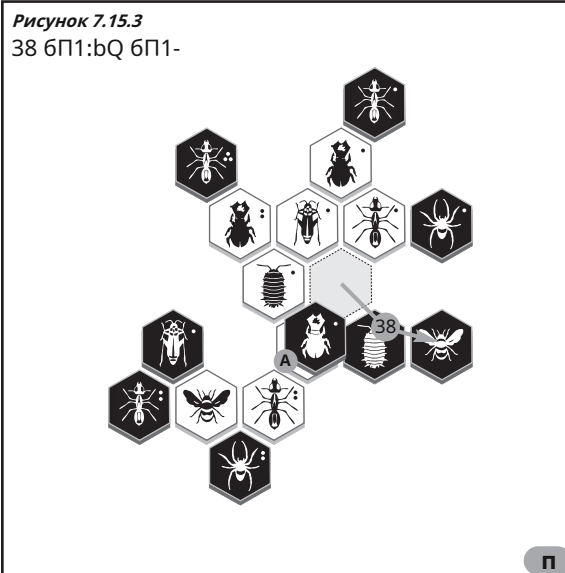
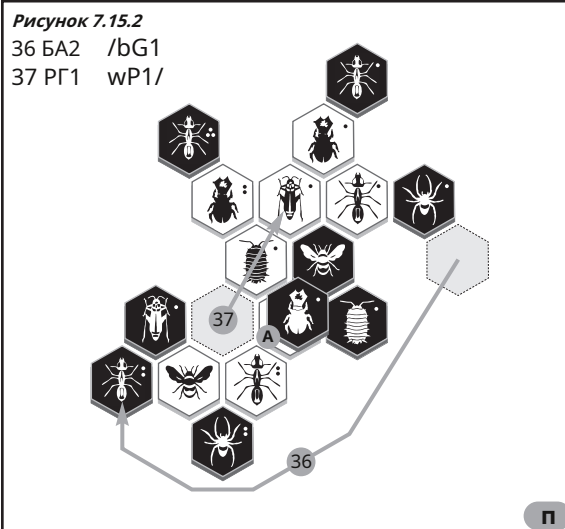
Другой пример классического спасения королевы показан на рисунке. **Рисунок 7.15.2**, из игры *U!HV-fungames-ringersoll-2013-05-03-2142*. У обоих игроков назревают сильные атаки, но разница в Чёрном Жуке. Черные только что атаковали Муравьем №2 на 36-м ходу. Это заполняет 5-е поле и грозит победой. Белые ответили выпрыгиванием с Хоппером №1 на 37-м ходу. Это также атакующий ход, заполняющий предпоследнее пространство вокруг Черного ферзя. Теперь белым осталось всего одно поле до победы.

Но черные отвечают, как показано на **Рисунок 7.15.3**: он использует Pillbug на 38-м ходу, чтобы спасти Королеву. Угроза белых была устранена, и, поскольку белые находились в закрытой позиции, два черных муравья были свободны, а черный жук №1 находился на вершине улья, у черных не было проблем, и они выиграли всего за два хода.

В некоторых ситуациях вам может понадобиться помочь завершить окружение собственной Королевы, чтобы успешно вывести ее из опасной ситуации.

Обратите внимание, как в игре *U!HV-Juatax-ringersoll-2013-04-17-2138* (**Рисунок 7.15.4**) Черные используют Паука №2, чтобы заполнить пятое пространство вокруг дружественного ферзя. Это позволит Жуку-Пиллу в будущем ходу вывести Королеву за пределы ее текущего положения. Этот шаг радикально повышает ее безопасность и защищенность. Неудивительно, что черные легко выиграли партию.

Расположите свою Pillbug рядом с вашей Королевой, и когда ваш противник атакует, выполните спасение Королевы, чтобы увести ее от опасности!



7.15.2 – Разоблачение злоумышленника

Чтобы спасти дружелюбную Королеву, Жук-таблетка должен находиться рядом с ней. Отодвиньте Pillbug на одно место, и он сможет выполнить второй общий защитный маневр, уничтожая атакующих жуков.

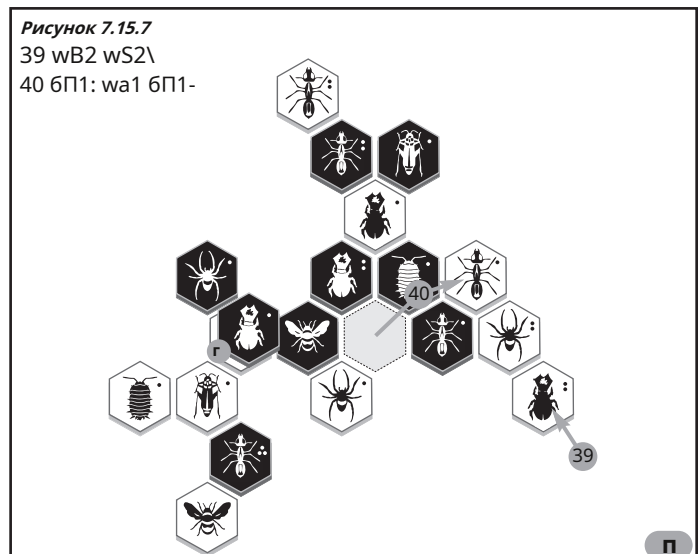
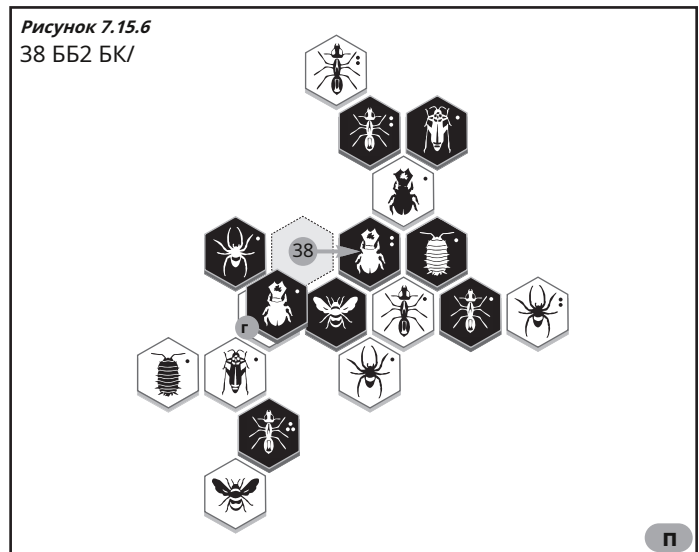
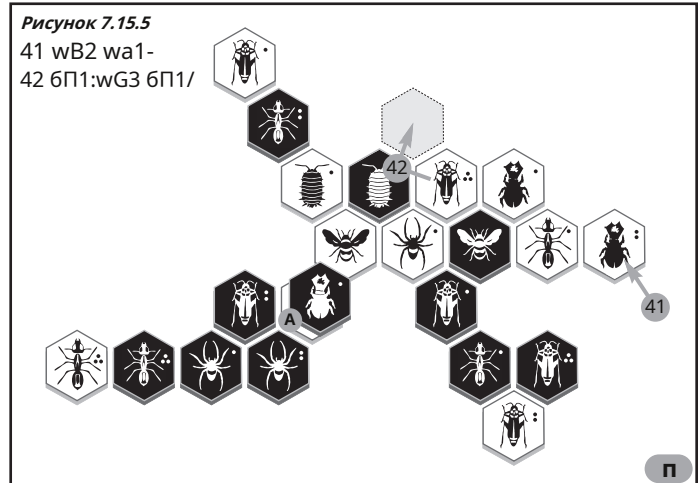
Наш первый пример этой тактики взят из игры. *U!HV-wisewol-ringersoll-2013-05-21-1808*. Как изображено в **Рисунок 7.15.5**, белые вводят Жука №2, чтобы продвинуться к Черной Королеве. Защищаясь, Черный Жук-таблетка берет Белого Хоппера №3 и отодвигает его от Королевы. Это не только лишает Хоппера возможности атаковать Королеву, но и из этой позиции он не может вернуться в атакующую позицию, в которой он был!

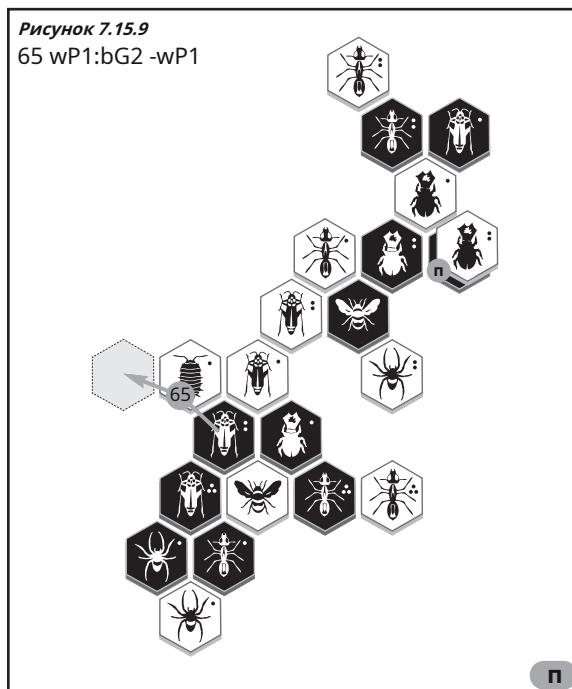
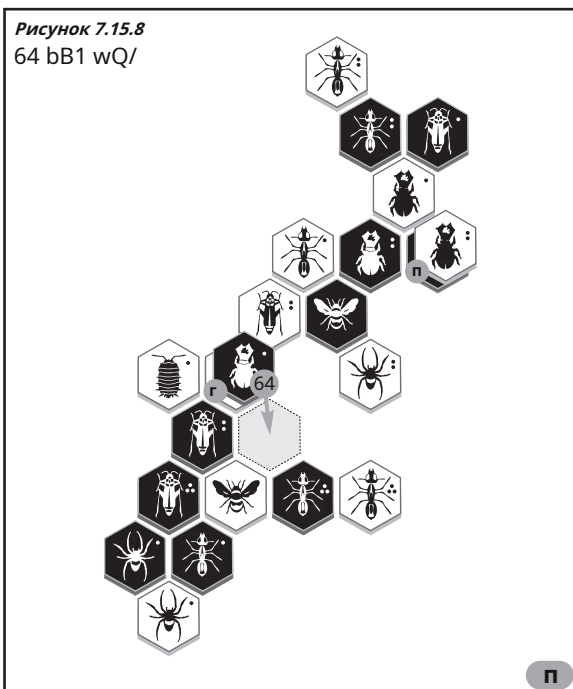
В следующей игре (*U!HV-kurtonis-ringersoll-2013-08-05-2142*), оба игрока используют эту тактику. Сначала черные, а затем белые сдирают атакующих жуков со своего ферзя.

В **Рисунок 7.15.6** Черный Жук №2 приближается, как показано на рисунке. Используя заливку, этот ход позволит Черной Жуке-таблетке убрать Белого Муравья №1.

После того, как на 39-м ходу белые вводят Жука (см. **Рисунок 7.15.7**), Черная Жука-таблетка убивает Белого Муравья №1. Обратите внимание, что из-за правила, касающегося жуков, только что перемещенных Жуком-таблеткой, недавно перемещенный Белый Муравей не может двигаться в следующий ход. Переместив Белого Муравья в локоть, Черный Муравей №1 также сможет свободно двигаться. И когда это произойдет, Белый Муравей №1 будет схвачен.

Позже в игре, после остановки атаки белых, черные начинают контратаку. Но белые используют ту же тактику, чтобы отогнать нападающего черных, и игра заканчивается вничью.





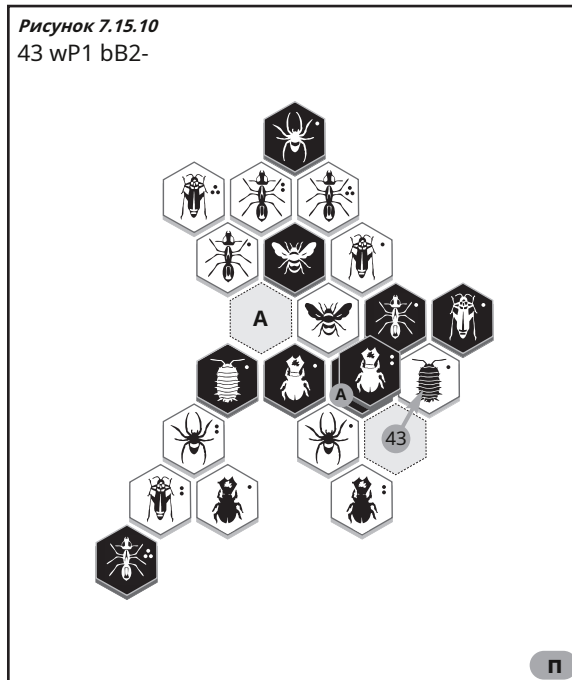
Черный Жук №1 приближается к атаке (**Рисунок 7.15.8**) и Белый Жук-таблетка уносит атакующего Черного Хоппера №2 (**Рисунок 7.15.9**).

Ни у одного из игроков нет сил, чтобы добиться победы, и всего через несколько ходов игроки согласились на ничью. Используя полосу атакующего, каждый игрок обеспечивает эффективную защиту.

При выборе использования этой защиты размещение Pillbug может иметь решающее значение. **Рисунок 7.15.10** показывает разницу между размещением Pillbug в линию и размещением Pillbug в колене. В этой игре (*U/HV-ringersoll-image13-2013-03-03-1223*) Черная Жука-таблетка соответствует Черной Королеве. Он может вытащить жука только из пространства A. С другой стороны, Белый Жук-таблетка только что встал на линию локтя с Белой Королевой. Он может удалять ошибки из двух разных пространств. Он может уничтожить Черного Муравья №1 или (если Черный Жук №2 уйдет) Черного Муравья №2 (в настоящее время под Черным Жуком).

Учитывая близость двух королей, эта разница не имела значения. С двумя опытными игроками эта игра была обречена на ничью.

Жуку-таблетке не обязательно находиться рядом с дружественной Королевой, чтобы защитить ее: на расстоянии двух клеток достаточно близко, чтобы использовать свою особую силу для выдергивания атакующих жуков.



7.15.3 – Накрытие таблетки-таблетки

Добавляя возможность спасти находящуюся под угрозой Королеву, Pillbug полностью меняет облик игры Hive.®. Когда к защитному арсеналу опытного игрока добавлено еще одно оружие, атакующий всегда должен учитывать «Пиллбаг» при планировании атаки. В следующих пяти разделах обсуждается, как противостоять Пиллбагу и его мощному защитному потенциалу.

Теоретически, самый простой способ противостоять Пиллбагу — это Жук. Прикрывая либо Жука-таблетку, либо Королеву, злоумышленник лишил защитника возможности спасти Королеву. Во многих случаях это приводит к успешной атаке.

Наш первый пример взят из игры *U!HV-ringersollkurtonis-2013-04-19-2304*. **Рисунок 7.15.11** показывает игру на ранней стадии, когда черные выводят Пиллбага на хорошую оборонительную позицию рядом с Черной Королевой. Белые контратакуют, выводя Жука №1 на позицию, чтобы атаковать Черную Королеву и Пиллбага.

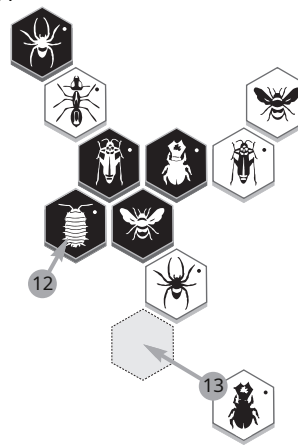
Игра продолжается несколькими ходами позже. **Рисунок 7.15.12**. Здесь мы видим, как Белый Жук накрывает Черную Королеву и обездвигивает ее. Это эффективно лишает Пиллбага возможности спасти Черную Королеву. Однако это дает черным преимущество в темпе. В то время как белые разместили и передвинули Жука №1, черные разместили двух Муравьев. Этот выигрыш в темпе меняет импульс и позволяет черным получить очень сильную атаку.

В течение следующих дюжины ходов черные продолжают атаковать, в то время как белые вынуждены защищаться. В конечном итоге это приводит к **Рисунок 7.15.13** (стр. 174). На 33-м ходу белые вводят Жука №2 с планом продвинуться вперед и прикрыть Черного Жука №2. Это служит нескольким целям: во-первых, Белый Муравей №2 будет освобожден для защиты; во-вторых, Черный Жук будет продолжать оставаться обездвиженным; и, в-третьих, Белый Жук сможет прикрыть Черного Жука-Пиллюлю.

Имея двух жуков на вершине улья, чтобы полностью противостоять силе Черного жука, двух свободных муравьев и прыгуна в резерве, белые тщательно защищались, контратаковали и в конечном итоге одержали победу на 55-м ходу.

Рисунок 7.15.11

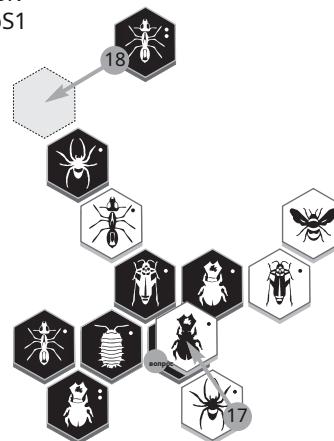
12 бП1/бГ1
13 wB1 /wS1



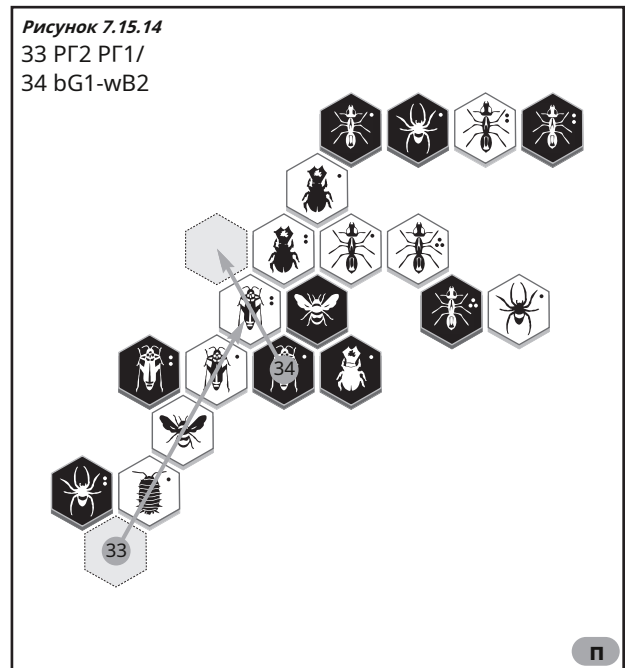
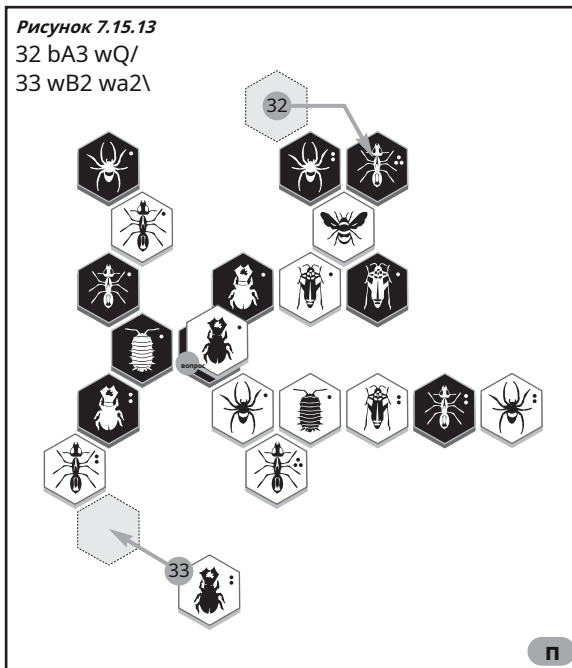
п

Рисунок 7.15.12

17 ВтБ1 БК
18 ба2 \bS1



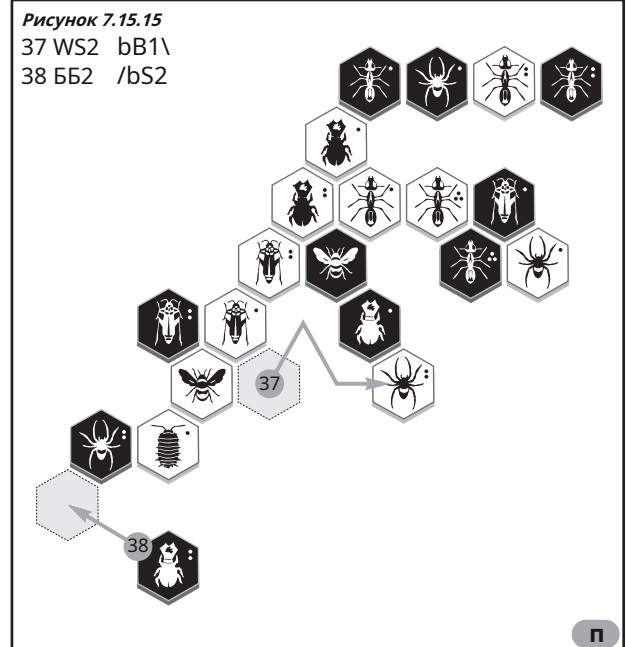
п

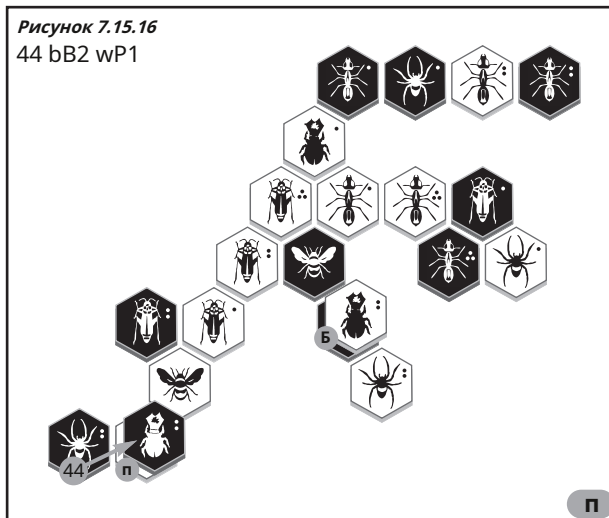


В следующей игре (*HV-blefinjo-ringersoll-2013-05-05-1828*) пока белые атакуют, черные тщательно защищаются, все время оставляя в запасе Жука. После успешного противостояния нападению Белых, Черные контратакуют, используя тщательно сохраненного Жука, чтобы нейтрализовать противостоящего Пиллбага.

Рисунок 7.15.14 показывает размен Хоппера: белые атакуют Бункером №2, а черные выпрыгивают Бункером №1.

Быстрый подсчет ошибок после продолжения в **Рисунок 7.15.15**, показывает, что черные успешно защитились. Для победы белым нужны две ошибки. Хоппер в резерве сможет атаковать, но единственные два мобильных белых жука — оба пауки, и ни один из них не может занять выигрышную атакующую позицию. На 38-м ходу черные приводят последнего Жука, чтобы начать атаку на Белую Королеву.





На 44-м повороте **Рисунок 7.15.16**, Черный Жук нейтрализует Белого Жука-таблетки, и атаку Черных будет невозможно остановить. С двумя жуками в запасе и двумя мобильными Муравьями черные легко выиграли.

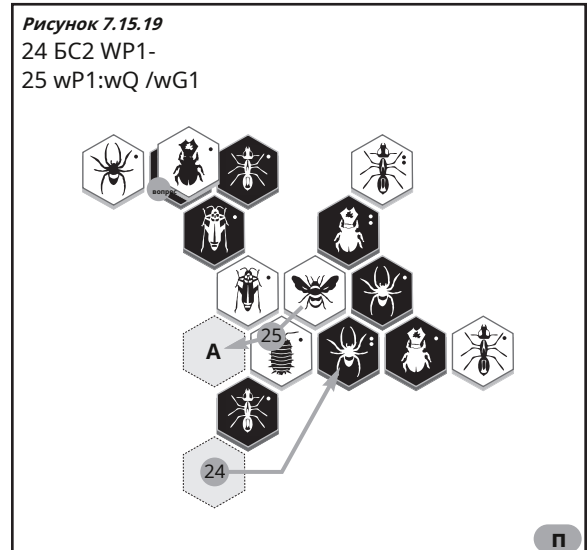
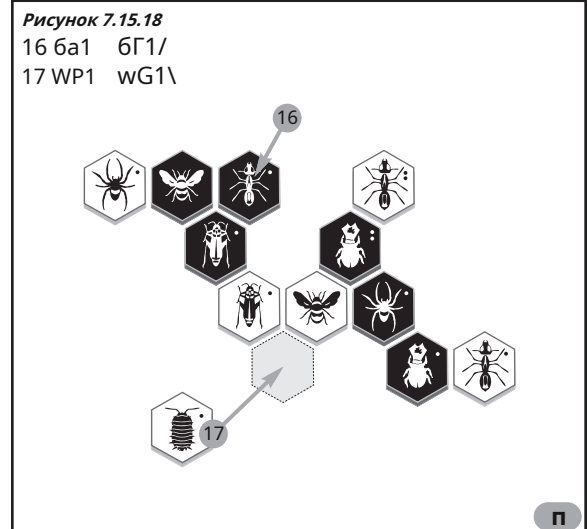
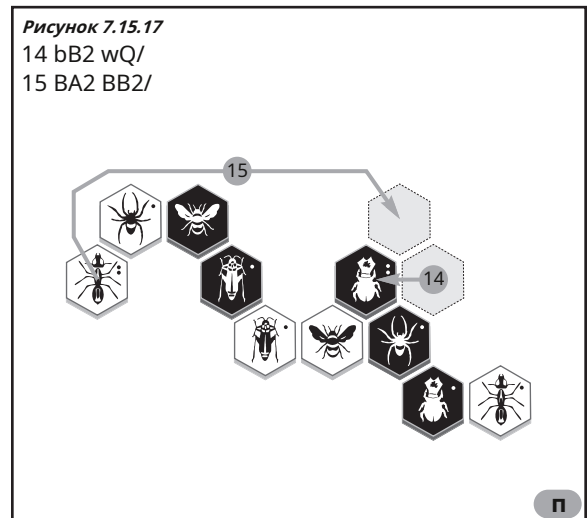
Чтобы эффективно использовать свою Таблетку для защиты своей Королевы, вы должны постоянно учитывать возможность того, что противостоящий Жук прикроет либо вашу Таблетку, либо вашу Королеву. Во многих случаях игрок будет ждать, пока оба противостоящих Жука не будут нейтрализованы, прежде чем вводить защищающегося Пиллбага.

Это продемонстрировано на следующих двух рисунках из игры. *U!HV-ringersoll-Juatax-2013-04-17-2221*.

Рисунок 7.15.17 показывает, как Уайт прижимает второго Жука, приближающегося к Белой Королеве.

И теперь, поскольку оба Черных Жука скованы, на 17 ходу белые вводят Пиллбага. **Рисунок 7.15.18**.

Позже, когда черные угрожали выиграть, заполнив пятое пространство вокруг белого ферзя (24-й ход в **Рисунок 7.15.19**), Белая Жука-таблетка использовала свою особую способность, чтобы извлечь Королеву и остановить атаку Черных. На 25-м ходу Белый ферзь подбирается и благополучно помещается в клетку А. Теперь, когда ферзь в безопасности, белые продолжают атаку на Черного ферзя и легко побеждают.



Самый эффективный способ противостоять особой силе противостоящего Пиллбага — использовать укрытие Жука. Рассчитывайте на силу этой общей тактики, и вскоре вы станете успешным ульем.® игрок.

7.15.4 – Окружите жука-таблетку

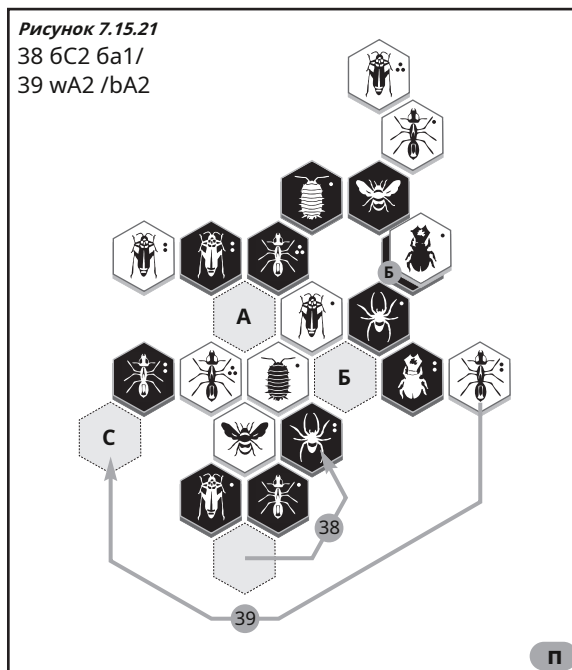
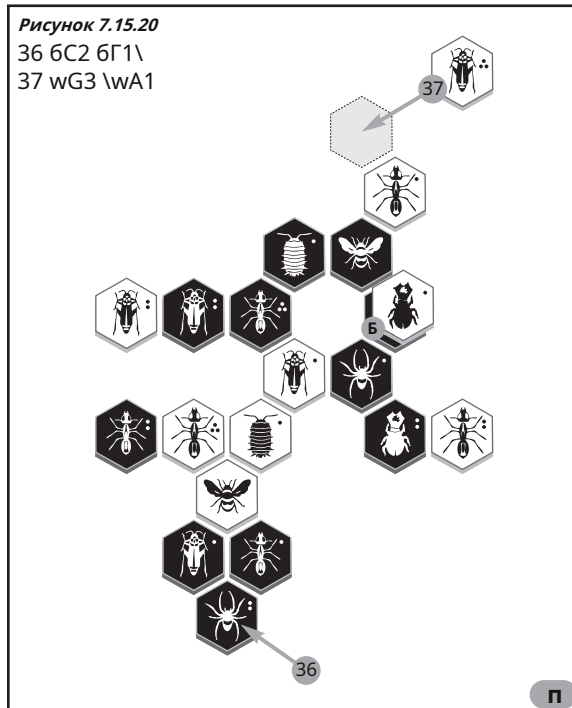
Второй метод борьбы с Пиллбагом — окружить его. Особая сила Жука-таблетки позволяет ему подобрать находящуюся под угрозой исчезновения королеву и переместить ее в безопасное место. Но если Пиллбаг полностью окружен, то его особая способность совершенно бесполезна. Даже если она окружена лишь частично, места назначения Королевы могут быть не лучше, а иногда даже хуже, чем ее нынешнее местоположение.

Давайте рассмотрим наш первый пример из игры. *UHVblefinjo-gostь-2013-05-19-1053*. Смотря на **Рисунок 7.15.20** мы видим, как обе королевы подвергаются нападению, но мы также видим, что у каждой из них есть дружественный Пиллбаг поблизости, которого нужно защитить. Черный Паук №2 входит в игру на 36-м ходу и переходит в атаку на 38-м ходу.

Рисунок 7.15.21 показывает ситуацию, когда Черный Паук атакует. Черные имеют возможность победить, поскольку Муравей №2 занимает последнее пространство, окружающее Белого ферзя. Белая Жука-таблетка может поднять и переместить Белую Королеву либо в клетку А, либо в клетку В. Но взгляните на эти две возможные точки назначения! Каждый из них окружен уже пятью жуками. И в каждом случае Черный Муравей №2 может легко добраться до последнего места и выиграть игру. Сила Белого Жука-таблетки была сведена на нет, и белым пришлось найти другой способ защиты. Используя Муравей № 2, как показано на 39-м ходу, белые удерживали Черного Муравья № 2 и в то же время установили блок для защиты последнего пространства вокруг Белого Королевы.

К сожалению, это освободило Черного Жука №2, который присоединился к атаке.

Победа далась черным нелегко. Поскольку в резерве оставался только один Хоппер, защищающийся Белый Пиллбаг, и опасность сильной атаки белых, черным приходилось играть очень осторожно.



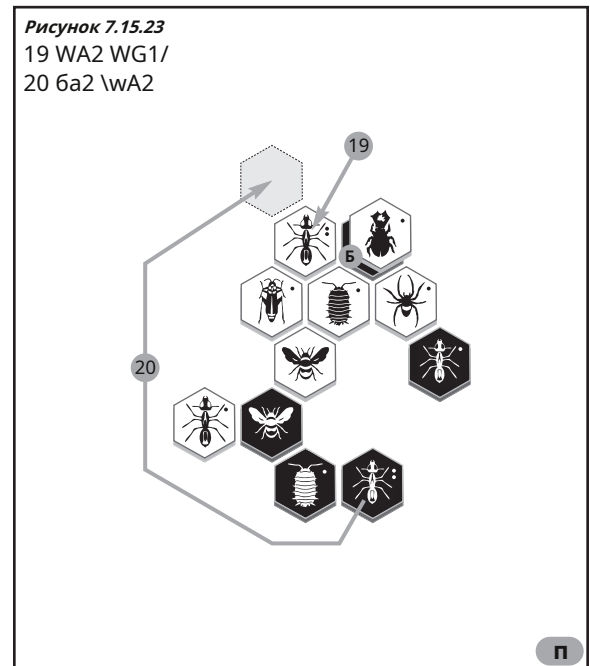
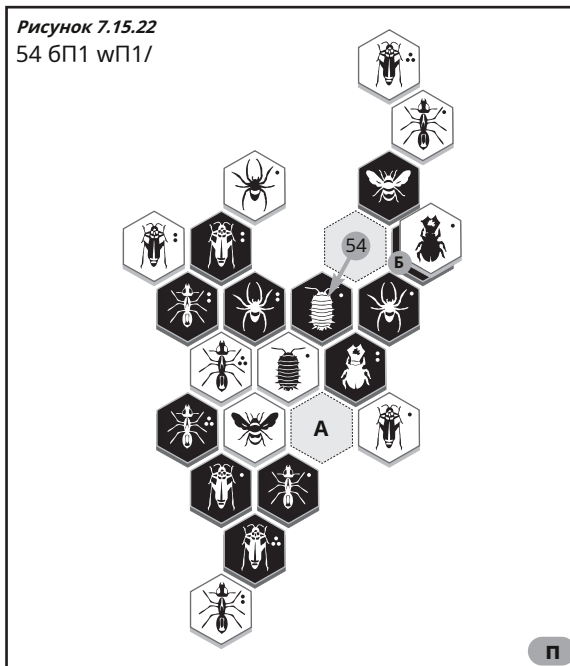


Рисунок 7.15.22 показывает, как Черная Жука-таблетка вступает в бой, в то время как у Белой Жуки-таблетки по-прежнему нет практического способа спасти находящуюся под угрозой исчезновения Королеву. Черные наконец одержали победу на 64-м ходу.

Это оказалась поучительная партия, в которой черные выиграли главным образом потому, что Белый Жук-таблетка был окружен и не мог использовать свою особую силу для спасения Королевы.

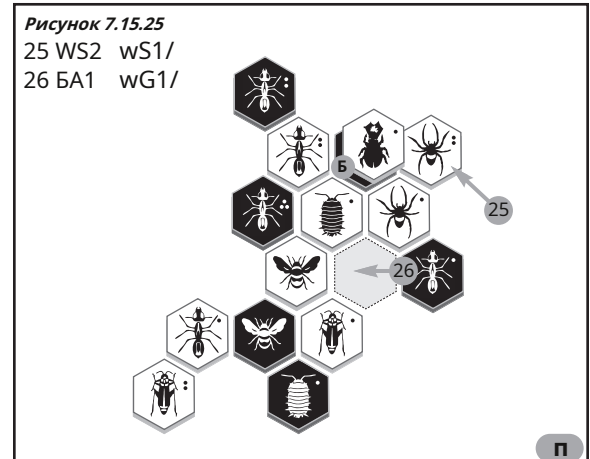
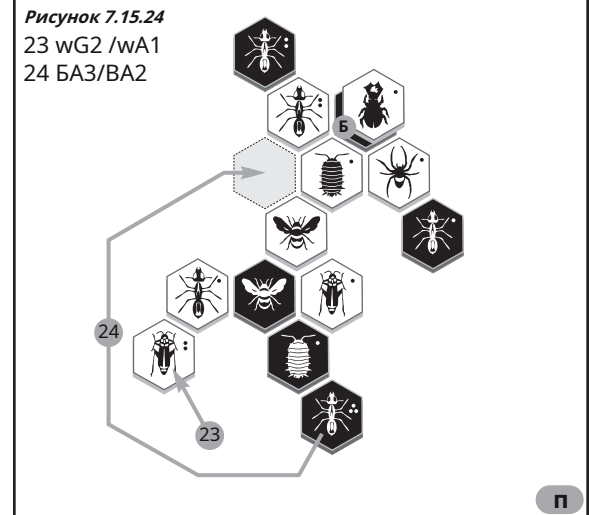
Следующая партия показывает, как ошибка белых свела на нет силу Пиллбага, позволив черным победить.

Рисунок 7.15.23 показывает эту ошибку из игры *U! HVkkurtonis-ringersoll-2013-03-30-2357*.

Белые размещают Муравья №2 на 19-м ходу, а черные сразу же закрепляют его на следующем 20-м ходу. Проблема не в том, что только что размещенный Муравей был закреплен, это почти ожидаемо в этой ситуации. Проблема в том, что только что прикрепленный Муравей помогает окружить Белого Жука-таблетку!

Позиция несколькими ходами позже показана на **Рисунок 7.15.24** когда Черный Муравей №3 приближается, чтобы атаковать Белую Королеву и окружить Жука-таблетку.

Черный Муравей №1 атакован на 26-м ходу. **Рисунок 7.15.25** на следующем ходу черные выиграли.



Последний пример окружения Пиллбага взят из игры. *U!HV-BadBunny-ringersoll-2013-07-09-1025*. В этом случае показано на **Рисунок 7.15.26** Уайт переместил сначала Пиллбага, а затем Хоппера в атаковую позицию. Пиллбаг был схвачен Черным Муравей №2, но, как мы знаем, одной кегли для Пиллбага недостаточно, поэтому черным нужно было сделать больше, чтобы успешно защититься. Блэк решил выдвинуть свою собственную Пиллбага на 24 ходу, как показано.

Этот шаг дает множество преимуществ. Он остается в пределах досягаемости дружественной Королевы, поэтому, если представится такая возможность, сможет ее спасти. Теперь он в состоянии отобрать Белого Паука №1 и, наконец, как мы здесь демонстрируем, частично окружив Белого Жука-таблетки, он устраняет опасность нападения Жука-таблетки.

Если прикрыть «Пиллбага» противника нецелесообразно, ждите возможности окружить его. Да, вы можете свести на нет силу Жука-таблетки, если знаете как!

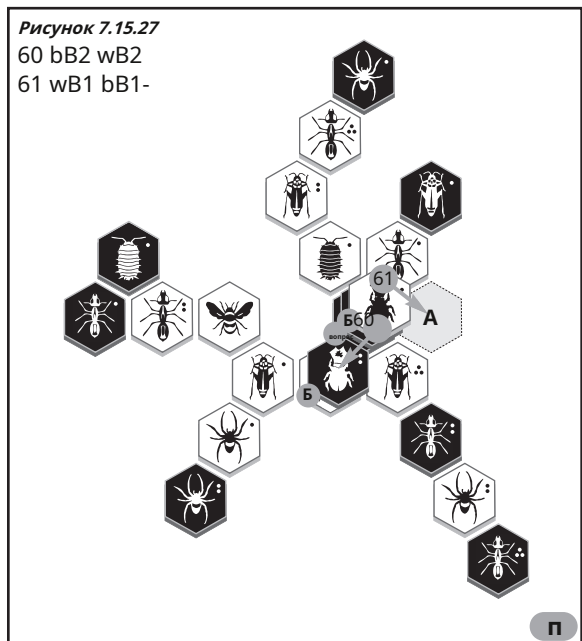
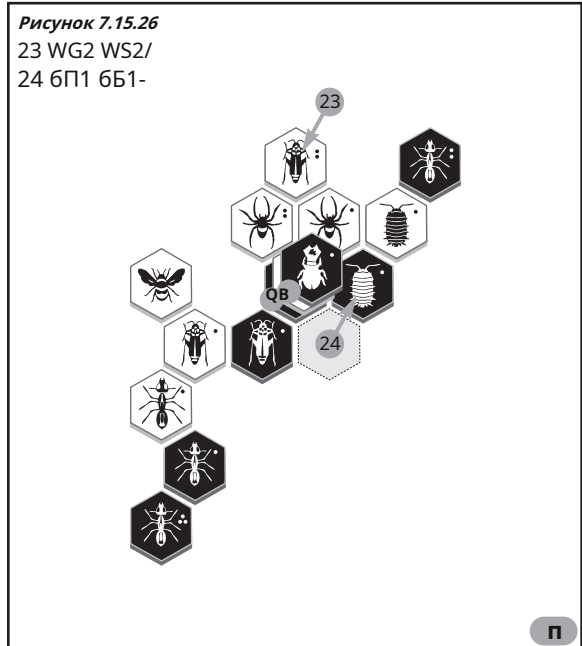
7.15.5 – Выдавить таблетку

Сжатие — это очень мощная тактика, используемая для того, чтобы заставить вашего противника сделать ход, который выгоден вам, а не противнику. В обычных обстоятельствах особая сила Pillbug делает сжатие очень трудным, поскольку Pillbug может перемещать соседних жуков. Но иногда вы можете заставить противника использовать эту особую способность в своих интересах.

Взглянем на ситуацию из турнирной игры 2013 года. *T!HV-stepanzo-ringersoll-2013-06-14-1515*. В этом положении Черная Королева находится внизу группы жуков, а дружественный Пиллбаг находится слишком далеко, чтобы иметь возможность ее спасти. Но Блэк находит способ заставить Белую Жука-таблетку переместить Черную Королеву в положение, где ее сможет спасти Черная Жука-таблетка.

Мы начинаем в **Рисунок 7.15.27** где Черный Жук №2 снимает прикрытие с Белого Жука №1, оставляя Белому Жуку свободу передвижения. Белые решают пойти в пространство А.

В **Рисунок 7.15.28** (стр. 179) Черный Жук №1 закрывает Белого Жука №1 и теперь, если бы не особая сила



Пиллбаг, Уайт будет отключен. Но даже несмотря на то, что Белая Жука-таблетка сама по себе не может двигаться, она может использовать свою особую способность передвижения. К сожалению, единственная ошибка, которую он может переместить, — это Черная Королева! Он вынужден спасти Королеву противника!

Теперь Черная Королева находится в положении, когда Черная Жука-таблетка может подойти и спасти Королеву. **Рисунок 7.15.29** показывает, что Черный Жук-Пиллбаг продвигается рядом с Королевой, и, поскольку белые продолжают оставаться в локауте, черные завершат спасение на следующем ходу. Когда ферзь спасен и угроза победы белых или ничьи исчезла, черные легко приступают к форсированию победы.

Противодействуйте противостоящему Пиллбагу с помощью сжатия.

Возможно, вам удастся заставить Пиллбага сделать невыгодный ход или даже заставить его спасти вашу собственную Королеву!

7.15.6 – Самоклеющаяся булавка

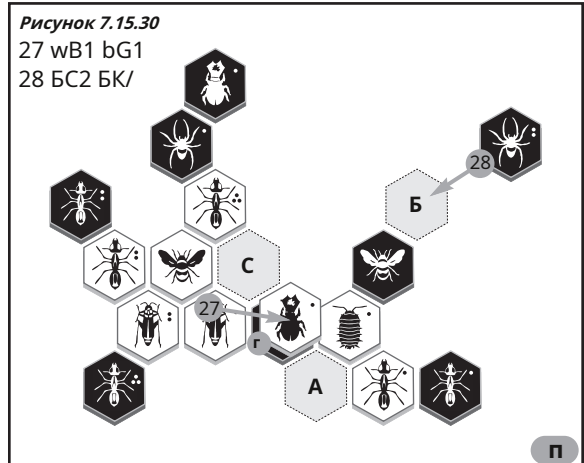
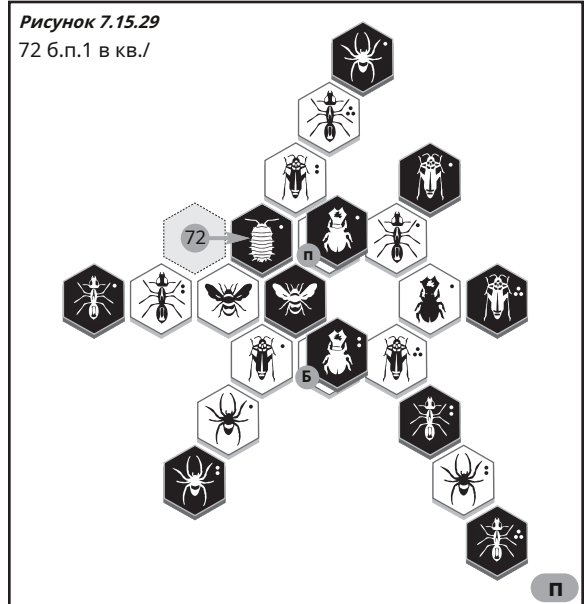
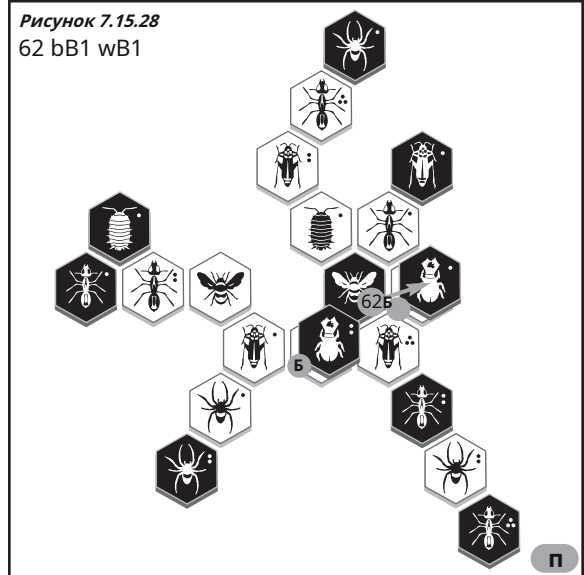
Что происходит, когда противостоящая Пиллбаг угрожает поставить вашу королеву в опасную, потенциально смертельную позицию? Противодействием этой угрозе может стать самоклеющаяся булавка! Переместите или поместите одну из своих собственных жуков, чтобы противостоящая Пиллбагу не позволила переместить вашу Королеву.

Так обстоит дело в **Рисунок 7.15.30** из игры *NV-guestringersall-2013-05-25-2120*.

На 27-м ходу Белый Жук продолжает приближаться к Черной Королеве. Опасность заключается в том, что Белая Жука-таблетка может схватить Черную Королеву и поместить ее в клетку А. В этом пространстве три из шести ячеек вокруг нее уже будут заполнены, и при следующем ходе ее накроет Белый Жук №1. . Это определенно очень опасная ситуация для черных!

Правильная защита показана на 28-м ходу, когда Черный Паук №2 помещается в пространство В. Это не только мешает Белому Жуку-таблетке переместить Черную Королеву в пространство А, но также угрожает переместиться в пространство С.

Такое случается редко, но хороший игрок всегда ищет возможность использовать самофиксацию, чтобы свести на нет силу противостоящего Пиллбага.



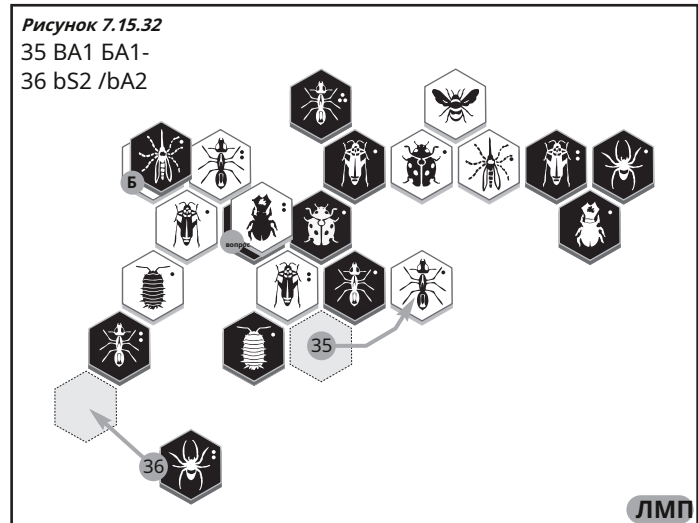
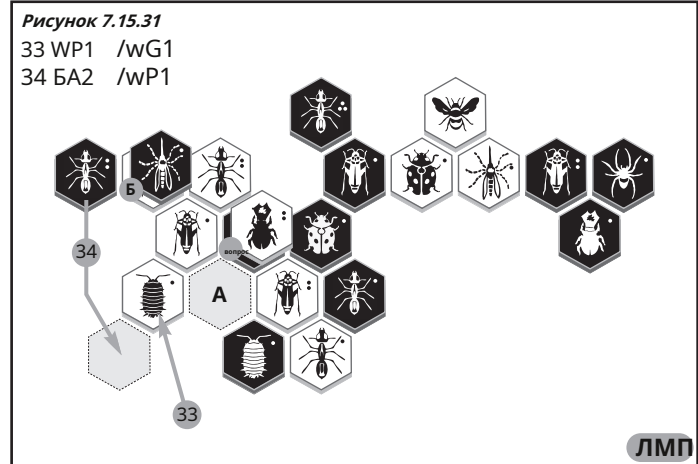
7.15.7 – Двойная булавка

Из-за своей способности перемещать соседнего жука, Pillbug очень трудно зафиксировать. В случае любого другого жука булавка является эффективным и долгосрочным методом его обездвиживания и снижения эффективности. Но Pillbug – это совсем другая история. Действительно, Pillbug не может немедленно удалить только что закрепленную ошибку, но со временем он может убрать закрепившуюся ошибку.

Давайте посмотрим на игру, показывающую, как Эвкаликс, главный улей «игрок эффективно использует двойную булавку, чтобы остановить продвижение противостоящего Пиллбага.

Игра *UHV-ringersoll-Eucalyx-27.04.2013-1111и* у белых очень сильная атака. В **Рисунок 7.15.31** Белые помещают Жука-Пилю в позицию для перемещения в клетку А. Черные немедленно перемещают Муравья №2, чтобы закрепить и обездвижить Жука-Пилю. После промежуточного хода белых существует опасность, что Белый Жук подберет Черного Муравья №2 и поместит его в клетку А. Чтобы этого не произошло, черные размещают Паука №2, как показано на рисунке. **Рисунок 7.15.32**. Двойной штифт на месте. Белый Жук-таблетка не может двигаться и не может переместить Черного Муравья в атакующую позицию.

Когда одна булавка не может остановить противостоящую Пиллбагу, ждите возможности использовать двойную булавку. Это может остановить Pillbug.



7.15.8 – Победа в ничьей

Пиллбаг определенно не пони с одной уловкой! Мы видели, как его можно использовать в обороне, но его также можно использовать и в наступлении. Один из способов — добиться победы в игре, в которой в противном случае была бы ничья. Ничья довольно часто происходит, когда противостоящие ферзи находятся в непосредственной близости друг от друга и заполнение последнего пространства вокруг одного ферзя также заполняет последнее пространство вокруг другого. По правилам это приводит к ничьей.

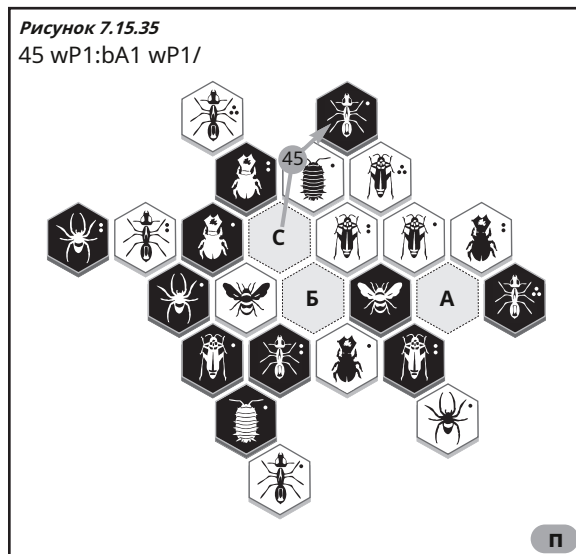
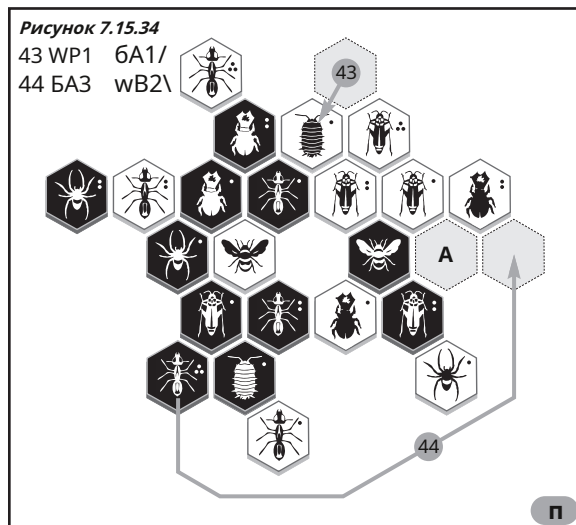
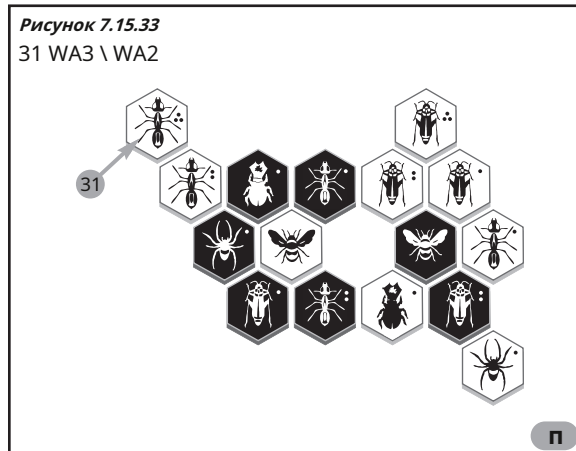
Самая распространенная тактика, используемая против этого маневра, — это сжатие, заставляющее вашего противника переместить одну из атакующих жуков, позволяя вашей последней жучке победить. Добавьте к этому Pillbug, и появится еще одна тактика, как мы увидим из игры. *UHV-ringersoll-preve-2013-04-14-2130.*

Сначала осмотрите **Рисунок 7.15.33**. Королевы разделены всего одним пробелом, и оба ферзя уже окружены пятью жуками. В этой игре повсюду написано ничья. Единственная защитная ошибка - это черный прыгун №2, и если черные попытаются освободить его, белый прыгун №3 прыгнет и заберет ничью. Но у Уайта есть план, основанный на Пилюле.

Рисунок 7.15.34 показывает ситуацию спустя несколько ходов после того, как оба игрока ввели в игру свои Pillbugs. Черные попытались свести на нет наступление Пиллбага с помощью Жука №2, но белые ловко удержали его. По мере продвижения Белого Жука у черных нет другого выбора, кроме как защищаться, удерживая Белого Жука № 2 и помещая блок на клетку А. Но уже слишком поздно.

На 45-м повороте **Рисунок 7.15.35**, Белый Жук-таблетка извлекает Черного Муравья №1, и Белый победит. Непосредственной угрозой является продвижение Белой Королевы в пространство В, за которым следует Белый Прыщик №3 в пространство А. Единственная защита от этой атаки Королевы — это прикрыть Белую Королеву Черным Жуком №1, но это устранил одного из атакующих Черных и получит преимущество. темп для белых. Также обратите внимание, что любой черный жук, занимающий пространство С, может быть высосан Белым Жуком-таблеткой!

Эта игра показывает, как Pillbug может превратить ничью в победу!



7.15.9 – Прямая атака

Первые две ошибки расширения, «Комар» и «Божья коровка», определенно были наступательным оружием в руках опытного Улья.®Владелец. Из-за этого в игровом сообществе возникли требования ввести защитную ошибку, чтобы противодействовать дополнительной атакующей силе этих двух расширений.

Джон Янни разработал и представил Pillbug как преимущественно защитное средство. Но действительно агрессивным игрокам не потребовалось много времени, чтобы выстроить атакующую стратегию с учетом этой новой защитной ошибки!

Первая из этих игр *THV-stepanzo-DrRaven-2013-06-27-0201*, как показано на четырех рисунках на этой странице.

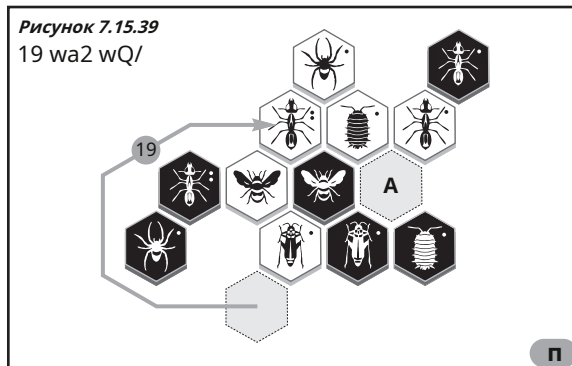
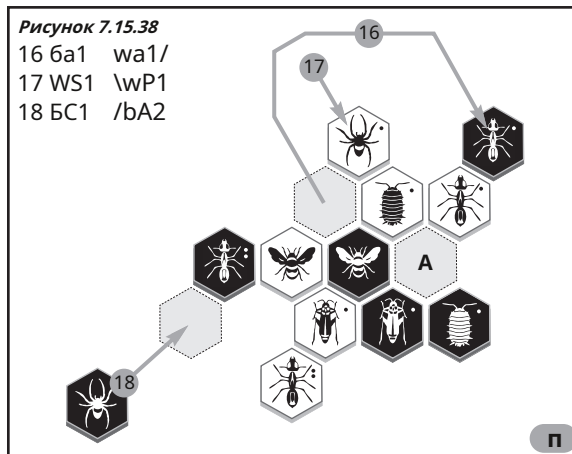
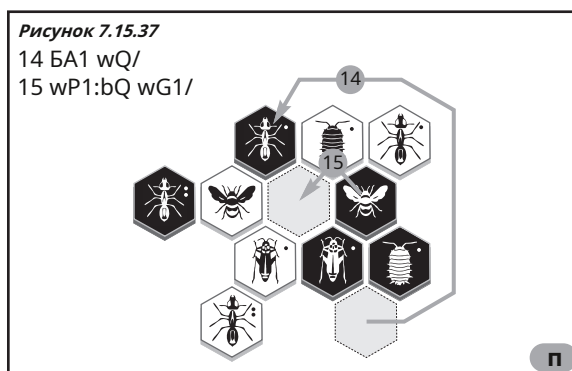
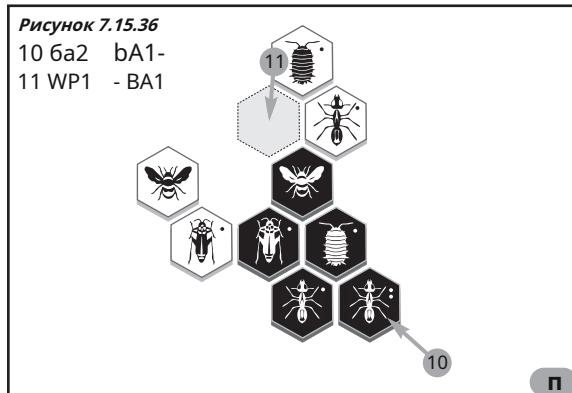
Прямая атака начинается в **Рисунок 7.15.36** когда Белая Жука-таблетка приближается к Черной Королеве.

Черные допускают фатальную ошибку на 14-м ходу. **Рисунок 7.15.37**. Не осознавая силу прямой атаки, Черный Муравей №1 движется вперед, чтобы атаковать Белую Королеву, образуя при этом кольцо. Но белые в ответ берут Чёрного ферзя и ставят его рядом с Белым ферзем. Это может показаться контрпродуктивным, поскольку сближает двух королей, и такая позиция довольно часто приводит к ничьей. Но здесь основная цель — вывести Черную Королеву из зоны досягаемости защищающегося Черного Жука.

Теперь давайте посмотрим на **Рисунок 7.15.38**. Поскольку Белый Муравей №1 может выиграть игру, переместившись в клетку А, черные вынуждены отодвинуть Муравья №1 на 16-м ходу. На 17-м и 18-м ходу каждый игрок приносит по Пауку.

И затем в **Рисунок 7.16.39**, Белый Муравей №2 атакует на 19-м ходу. Игра окончена. Если черные не свяжут Белого Паука №1, Жук-таблетка переместит его в клетку А и выиграет. Единственная ошибка, позволяющая удержать Паука, - это Черный Муравей № 1, и если он отпустит булавку на Белом Муравье, Белый Муравей приблизится к победе.

Эта игра — отличный пример атакующей мощи Пиллбага, в первую очередь защитного.



7.15.11 – Регулировка размещения

дружелюбная ошибка

Что делает игрок, когда Паук или Хоппер не могут достичь оптимального необходимого места? Без Таблетки человек просто ругается и говорит: «Ну, ну!» Но с Pillbug это может быть так же просто, как переместить ошибку в другое место.

Мы можем видеть это хорошо проиллюстрировано на **Рисунок 7.15.45** из игры *TIHV-Kobajagi-ringersoll-2013-05-12-1950*. Белым хотелось бы поставить Паука №2 в атаковую позицию на Черную Королеву. Было бы здорово, если бы Паук мог попасть либо в пространство А, либо в пространство В. К сожалению, из-за его строго ограниченного движения он не может попасть ни в одно из этих пространств.

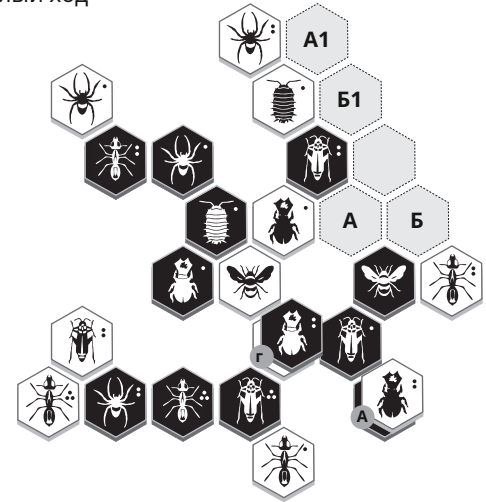
Но с помощью «Пилбага» белые могут переместить Паука в клетку А1 или в клетку В1. Из места А1 Паук может легко добраться до места А. А из места В1 он может легко добраться до места В. Кобаяги выбрал последнее и переместил Паука в предназначенное ему место.

Наш второй пример взят из игры *UIHV-Queribusringersoll-2013-04-05-2155* и показано в **Рисунок 7.15.46**. Черные близки к победе, но им нужно поставить последнюю ошибку в поле А. Белые установили эффективный блок на этом поле, не допуская черного муравья №2. Черный Жук №1 и Черный Муравей №3 надежно закреплены. Единственная ошибка, которая может проникнуть в это пространство, — это Black Horrer #3, но даже при прыжке он не нацелен на это выигрышное место в игре. Однако с помощью Pillbug черные перемещают Хоппера в пространство В, как показано на 42-м ходу, а когда Хоппер находится в позиции для атаки и надежно спрятан в кармане и, следовательно, неуязвим для кегли, у белых не было шансов, и они сдались.

Если ошибка размещена неправильно, чтобы добраться до намеченного места, найдите Pillbug, чтобы отрегулировать ее размещение. Сделайте это, и ваш процент побед увеличится!

Рисунок 7.15.45

Белый ход

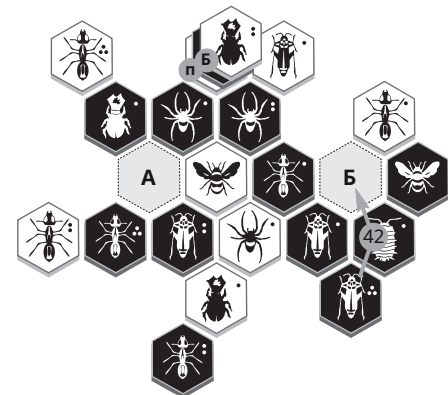


п

Рисунок 7.15.46

42 бП1:бГЗ бГ1/

43 Уайт уходит в отставку



п

7.15.12 – Создание заливки

Экспертный улей «игроки знают, как использовать заливку, чтобы освободить атакующий баг. Имея в своем арсенале «Пиллбаг», использование этого наступательного инструмента значительно расширяется. Это покажут следующие две игры.

В игре *TIHV-reh191-ringersoll-2013-05-04-0959*, как видно в **Рисунок 7.15.47**, У Блэка, похоже, кончились баги. Вокруг Белой Королевы нужно заполнить два пространства. Жук №1 сидит на вершине улья, готовый занять одно из этих мест, но у Блэка нет мобильного жука, который можно было бы использовать для победы.

Но Pillbug спасает игру. Хотя сам Пиллбаг не может двигаться, он может взять Белый Хоппер №1 и переместить его, как показано здесь. При перемещении Белого Хоппера выполняется заполнение Черного Хоппера №1, который теперь может свободно атаковать Белую Королеву. Блэк приписывает еще одну победу наступательной мощи могучего Пиллбага.

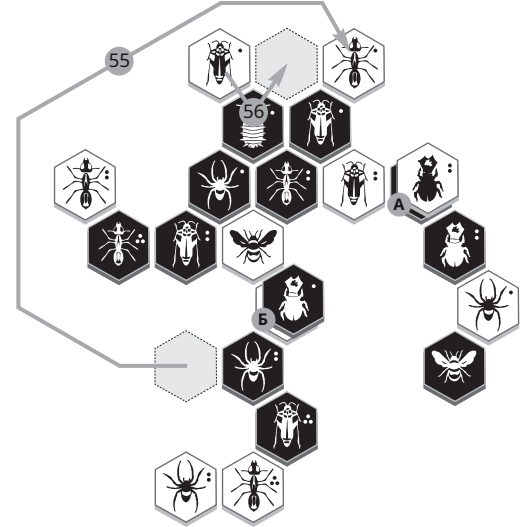
Image13, чемпион BoardSpace 2013 года, демонстрирует свое мастерство с Pillbug в **Рисунок 7.15.48**. Эта фигурка из игры *U!HV-ringersoll-image13-2013-05-12-1249*.

Не удовлетворенный тем, что Комар и один Жук находятся на вершине улья, Image видит возможность использовать Pillbug, чтобы заставить второго Жука оказаться в улье. При перемещении Белого Муравья №2 в пространство А создается заливка, а булавка Белого Муравья №3 аннулируется. Черный Жук №2 забирается на улей и с тремя мощными жуками в улье легко одерживает победу над беспомощным автором!

Заливка — мощное наступательное оружие. Используйте Pillbug, чтобы создать его, освободите важного дружественного жука, и победа скоро будет за вами.

Рисунок 7.15.47

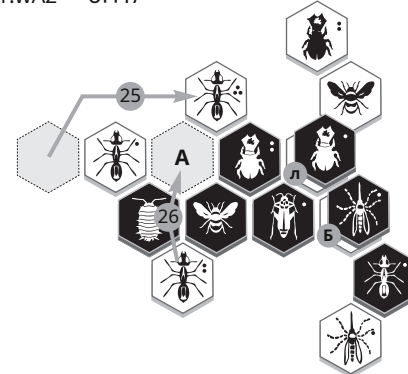
55 ВА1 БГ1/
56 6П1:wG1 6П1/



П

Рисунок 7.15.48

25 wA3 \bB2
26 6П1:wA2 6П1/



ЛМП

7.15.13 – Изготовление кольца

«Кольца — это плохо» — это правило, усвоенное большинством игроков® Улья с самого начала, за исключением, конечно, тех случаев, когда они хороши. Когда в улей добавлен Пиллбаг, возможность получить хороший ринг появляется чаще, как в нападении, так и в защите. Посмотрите, как в следующих двух играх хорошее кольцо в сочетании с Пиллбагом приводит к победе.

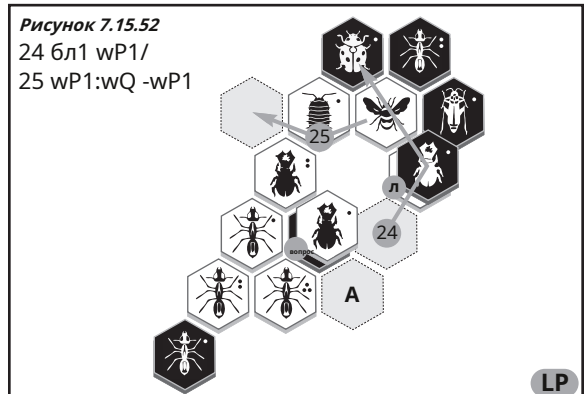
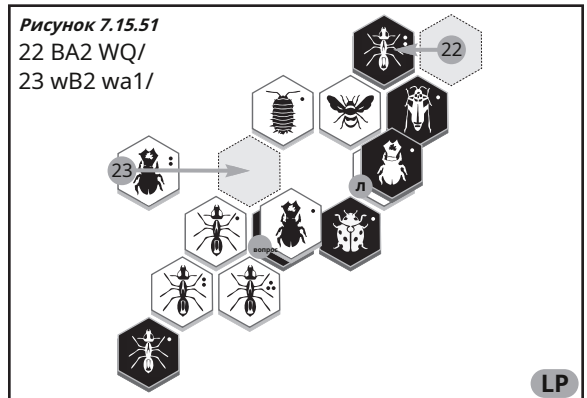
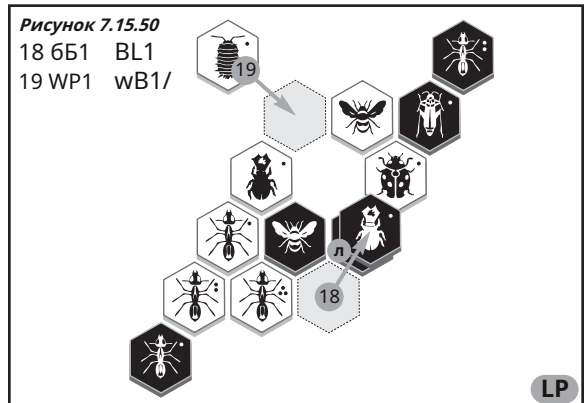
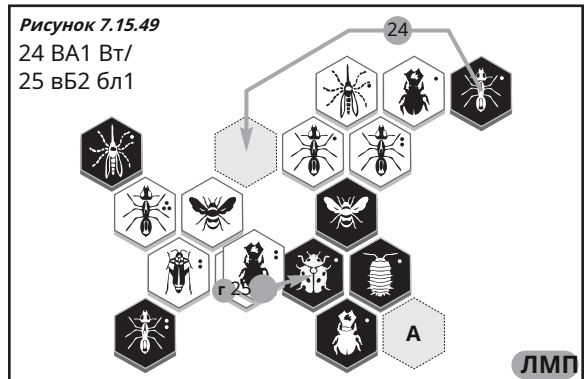
Первое из игры *UHV-guest-ringersoll-2013-04-16-0058* и его можно увидеть в **Рисунок 7.15.49**. Черный Муравей №1 приближается, образуя кольцо, и в то же время атакует Белую Королеву. Одним из определяющих факторов хорошего кольца является то, освобождаются ли кольцом какие-либо противостоящие ошибки. В этом случае освобождаются только Черные жуки! Черная божья коровка свободна, но вскоре будет покрыта Белым жуком №2, а Черная Королева, даже если она заблокирована, может быть отодвинута соседней Пиллбаг. Когда Черная Королева убегает в клетку А, позади остается вереница белых жуков, и черные могут продолжить путь к победе.

В следующей игре (*T!HV-ringersoll-Kobajagi-2013-05-19-1901*) Белые благополучно попадают в кольцо с размещением Пиллбага (см. **Рисунок 7.15.50**), потому что Черный Жук только что накрыл Божью Коровку, единственную Черную Жук, освобожденную кольцом. Теперь Pillbug можно использовать либо в наступлении, чтобы атаковать Черную Королеву, либо в обороне, чтобы спасти Белую Королеву.

Двумя ходами позже, в **Рисунок 7.15.51** после того, как оба игрока переместили своих жуков, черные атакуют Муравьем №2, а белые сбрасывают Жука №2 напрямую, образуя еще одно кольцо!

В **Рисунок 7.15.52** Черные на самом деле угрожают победить, когда Божья коровка атакует, но хорошо расположенная Белая Пиллбаг удаляет Белого Королеву, и белые легко побеждают. Еще одно прямое падение, на этот раз в пространство А, и большое количество жуков в запасе было слишком большим для черных, чтобы их защитить. Блэк упал на свой меч, завершив игру на 34-м ходу.

Не все кольца плохие! Когда Pillbug находится поблизости и может спасти дружественную Королеву или лишить нападавшего, кольцо может стать тактикой спасения игры.



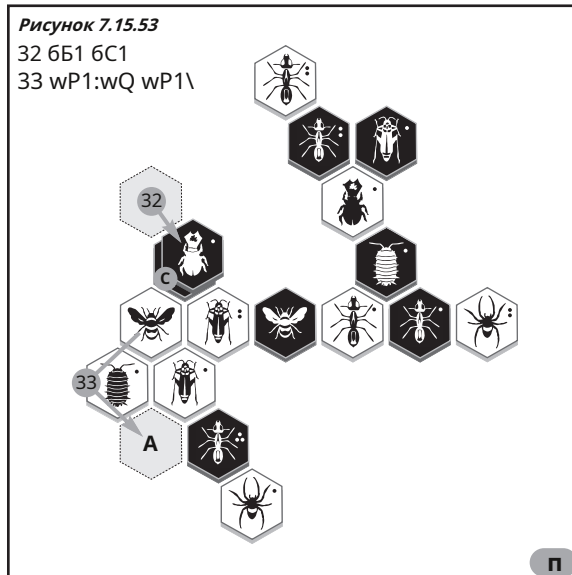
15.7.14 – Поторопить жука

Еще один вариант использования Pillbug — поторопиться с медленно движущимся жуком, ставя его на место быстрее, чем это обычно происходит. В **Рисунок 7.15.53** в игре, которую мы ранее видели (*U!HV-kkurtonis-ringersoll-2013-05-08-2142*), Черный Жук №1 приближается и угрожает накрыть Белую Королеву. Белая Королева может легко уйти, но использование Белой Таблетки ускорит ее и намного быстрее выведет из зоны действия Черного Жука.

Сама Белая Королева достигнет клетки А за четыре хода. Но Жук-Пиллбаг может доставить ее туда всего за один раз! Во многих ситуациях эта экономия в темпе может означать разницу между победой и поражением.

Эта тактика обычно применима только к Королеве или Жуку, поскольку они обычно ограничены перемещением только на одно поле за раз. Но он также может ускорить паука, если Жук-таблетка сможет подобрать его с одной стороны ряда жуков и положить на другую.

Сохраняйте темп, используя Pillbug. Позвольте ему подобрать медленно движущегося жука и ускорить его, и вы, возможно, ускоритесь вперед к победе.

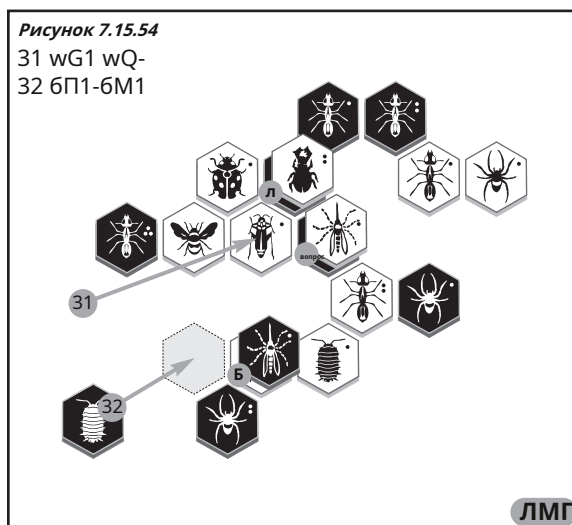


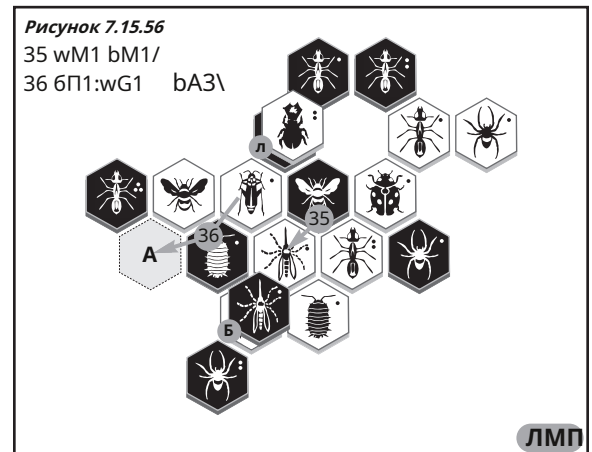
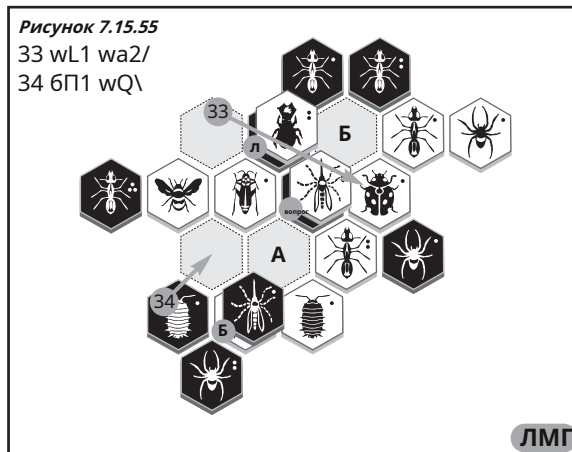
15.7.15 – Жук-таблетка и комар

Всякий раз, когда Hive предлагает потенциальные ошибки расширения, игроков по всему миру, дискуссия неизбежно тяготеет к взаимодействию нового жука с Москитом. Один из основных обсуждаемых вопросов заключается в том, должен ли Комар унаследовать какие-либо особые способности нового жука или только его модель движения. Кажется, что с появлением Pillbug на этот вопрос был дан ответ. Да, Комар унаследовал не только модель движения, но и особую силу Жука-Пиллбага.

Это создает очень интересные и сложные ситуации, как мы увидим, рассматривая следующие четыре игры.

Давайте начнем с *HV-fabian-stepanzo-2013-07-20-1003*. Быстрый взгляд на **Рисунок 7.15.54** казалось бы, показывает, что у белых легко выигранная позиция. Черная Королева покрыта Белым Комаром, в резерве есть Белый Муравей, единственная ошибка, способная остановить Белую божью коровку, - это Черный Муравей № 3 (но это освободит Белую Королеву), и





Белый Жук №2 находится на вершине улья и готов спуститься вниз. Атака белых должна быть быстрой и решительной.

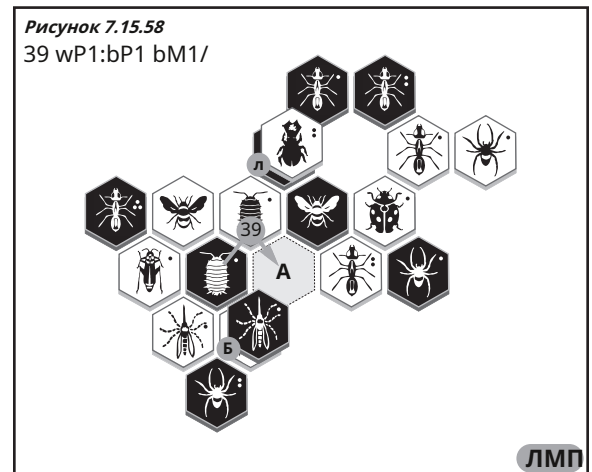
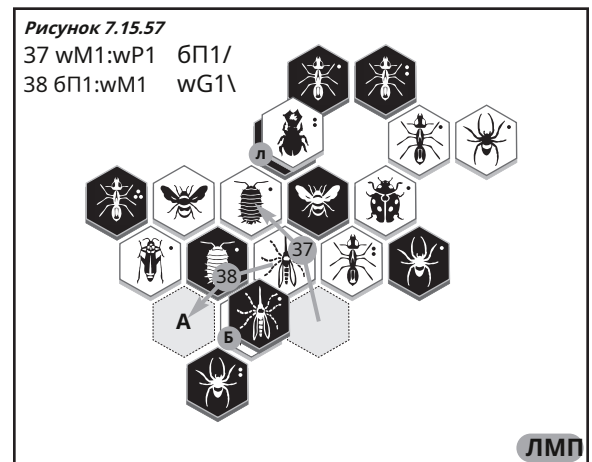
Но в этой игре используется Пиллбаг, и хотя белые в конечном итоге побеждают, Черный Пиллбаг делает финал интересным и сложным.

После атаки Белой Божьей Коровки на 33-м ходу (**Рисунок 7.15.55**), Black Pillbug переходит в положение для зачистки. (См. раздел 7.15.2 – Разоблачение злоумышленника.)

Поскольку Жук №2 должен держать Черную божью коровку закрытой до самого конца, следующим заполненным местом должно быть место А. Но когда он заполнится на 35 ходу (**Рисунок 7.15.56**) Черная Жука-таблетка вырывает Белого Хоппера. (Примечание: по правилу Черная Жука-таблетка не может передвигать Белого Комара, потому что тот только что переместился. См. специальное правило на стр. 12.)

Сейчас в **Рисунок 7.15.57** Белый Комар, унаследовавший особую силу соседнего Жука-Пилю, поднимает Белого Жука-Пилю и помещает его в место, только что освобожденное Белым Прыщиком №1. Черный Жук-таблетка в ответ уничтожает Белого Комара. Но в **Рисунок 7.15.58**, Белая Жука-таблетка перемещает Черную Жук-таблетку в клетку А, и игра закончится на следующем ходу черных. (Также обратите внимание, что, поскольку Черная Жука-таблетка была только что перемещена, она не может использовать свою силу, чтобы спасти Черную Королеву или лишить Белого Муравья №2.)

Эта игра ясно показывает сложные взаимодействия, которые могут возникнуть, когда два жука-таблетки взаимодействуют с надоедливым комаром!



Пара Пилбаг-Комар, если она находится рядом с дружелюбной Королевой, может стать чрезвычайно эффективной защитной комбинацией. Бенихона показывает, как эта пара может быстро переключаться из защиты в нападение в игре *U!HV-Benihona-fabian-2013-27.06.1745*.

Даже несмотря на то, что Белая Королева покрыта Черным Жуком №1 и прямым падением Черного Муравья №2 на 20-м ходу, два Белых жука работают вместе, чтобы одержать победу. Пожалуйста, обратитесь к **Рисунок 7.15.59** где мы видим, как Белый Жук №1 движется в контратаку.

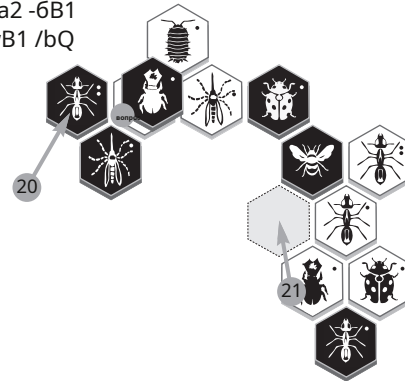
Когда черные угрожают выиграть после атаки Муравей №1 на 22 ходу (**Рисунок 7.15.60**), Белый Комар, действуя как Жук-таблетку, подбирает Белого Жука-таблетку и помещает ее в пространство А. Этот ход одновременно очищает пространство, прилегающее к Белой Королеве, и заполняет пространство, прилегающее к Черной Королеве: действительно ход двойного назначения.

Теперь белые грозят победой. Черная божья коровка вынуждена двигаться. И хотя она сразу атакует, белые победили. **Рисунок 7.15.61** показывает, что Белый Комар движется в атаку, а у черных не хватает защитников, чтобы помешать белым завершить завоевание Черной Королевы.

Рисунок 7.15.59

20 ба2 -6В1

21 wB1 /bQ

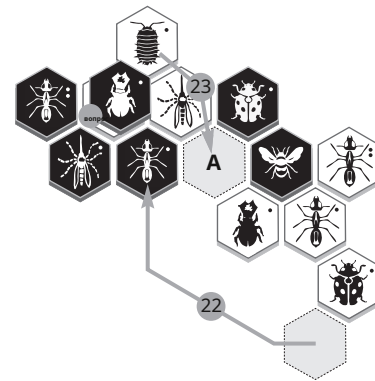


ЛМП

Рисунок 7.15.60

22 ба1 6M1-

23 wM1:wP1 бА1-

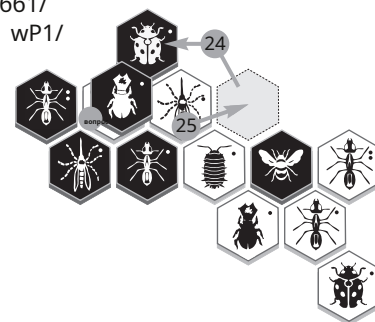


ЛМП

Рисунок 7.15.61

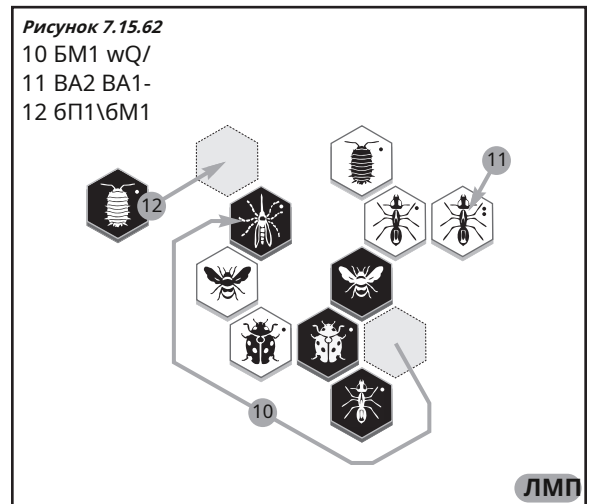
24 бл1 661/

25 wM1 wP1/

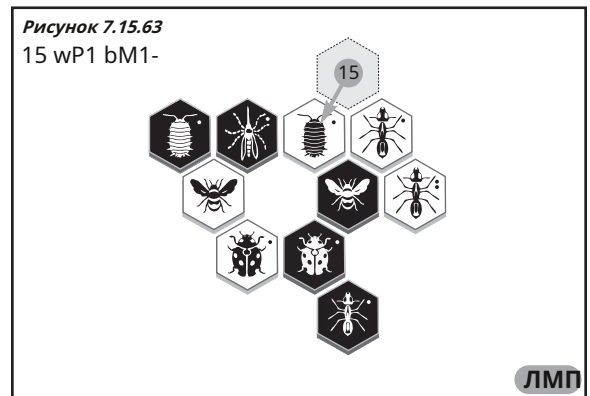


ЛМП

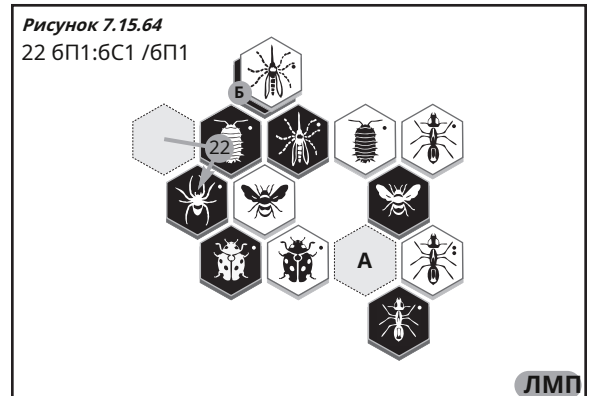
И снова, мощь Pillbug и Mosquito в атаке продемонстрирована в **Рисунок 7.15.62**, из игры *T!HV-ringersoll-stepanzo-2013-06-23-1000*. Черные сначала атакуют Комаром (10-й ход), а затем размещают Таблетку (12-й ход).



Изучите ситуацию после 15 хода (**Рисунок 7.15.63**), когда в бой вступает Белый Жук-таблетка.



Опасность для Уайта комбинации Пилюля-Комар ясно показана на рис. **Рисунок 7.15.64**. У Белой Королевы заполнено пять ячеек; остается только один вариант, чтобы черные выиграли. Если белые когда-нибудь заполнят пространство А и завернут кольцо, Черный Комар подберет Белую Жук-таблетку и переместит ее для победы. Белые должны упорно бороться, чтобы защититься. К несчастью для Рингерсолла, все, что нужно было Степанзо для победы в турнирном матче, - это ничья, и при осторожной игре он добился ничьей и выиграл матч.



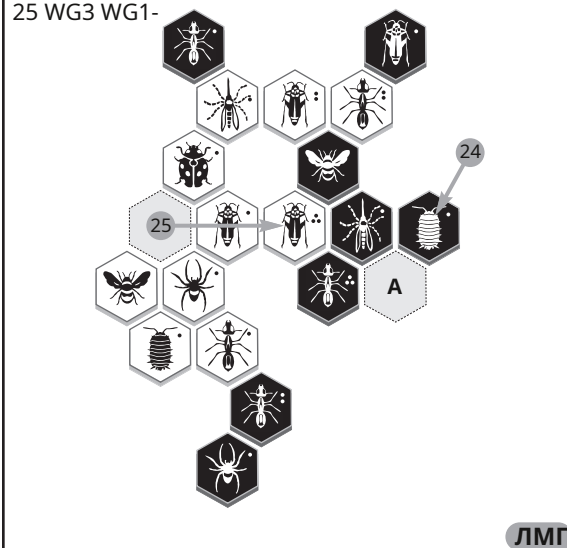
И наконец, **Рисунок 7.15.65** из игры *U!HV-LadyBrawnne-ringersoll-2013-05-16-2336*, показано еще одно поучительное взаимодействие насекомых и комаров. В оборонительной ситуации Блэк размещает Пиллбага, как показано, чтобы дать Черному Комару возможность спасти Черную Королеву. И, конечно же, когда Белый Хоппер №3 бросается в атаку, Черный Комар вытаскивает Черную Королеву, помещая ее в пространство А.

Комбинация Пиллбаг-Москито образует очень мощный дуэт, как в нападении, так и в защите. Научитесь максимизировать их совокупную мощь, и вы также увеличите общее количество побед.

7.15.16 – Заключение

Жук-таблетка, без сомнения, самый сложный из всех насекомых в улье. С появлением этой новой ошибки игра полностью изменилась. Чтобы добиться успеха, игрок должен постоянно помнить о Таблетке, как своей, так и противника.

Рисунок 7.15.65
24 6П1 6М1-
25 WG3 WG1-



ЛМП

Глава 7.16 – Психология в улье

Мудрый человек писал: «Быстрые не всегда выигрывают в беге, а сильные не всегда побеждают в битве... потому что время и неожиданные события настигают их всех». В игре Улей»лучший игрок не всегда побеждает. И некоторые из этих игр выигрываются благодаря психологическим и психическим ситуациям, а не позициям, возникающим на доске. Давайте рассмотрим некоторые психологические аспекты этой фантастической игры.

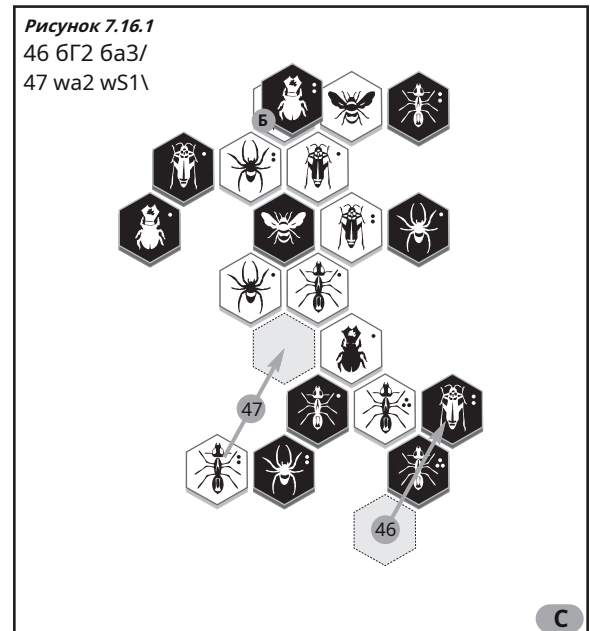
7.16.1 – Физическая и психологическая подготовка

Излишне говорить, что физическая подготовка и психологическая подготовка являются важными аспектами игры, особенно во время турниров. Игра, когда вы устали или не чувствуете себя на должном уровне, скорее всего, приведет к снижению производительности: меньше побед, больше поражений. Играя в рейтинговые игры на BoardSpace, остерегайтесь играть, когда вы слишком устали. Проигрыш игроку с более низким рейтингом может привести к существенному падению рейтинга игрока! Если вы устали или плохо себя чувствуете, играйте в игры без рейтинга или не играйте вообще.

Пример проигрыша, вызванного игрой при плохом самочувствии, показан на рисунке. **Рисунок 7.16.1**, из игры *HV-mech5-ringersoll-2010-09-20-2228*. Автор, играя черными, играл против относительно нового игрока. Он совершенно упустил из виду превосходное использование Белыми заполнения (глава 6.4) Муравья №2, чтобы освободить Жука №1 для финального нападения на Черную Королеву!

Не расстраивайтесь, играя против соперника с более высоким рейтингом. В турнире BoardSpace 2011 года лучшие игроки мира проиграли четыре игры в предварительных раундах, причем все против игроков с более низким рейтингом. Лучший способ совершенствоваться — постоянно играть с лучшими игроками. Постоянная игра в Dumbot от BoardSpace научит вас основам и, возможно, увеличит общее количество выигрывшей, но никогда не превратит вас в настоящего Улья.»Владелец.

Ошибки случаются. Не корите себя, если проиграете игру из-за глупого хода. Даже лучшие игроки в мире время от времени делают это. На примере гольфа эксперты говорят, что одним из качеств, которые позволили чемпиону по гольфу Тайгеру Вудсу играть на таком высоком уровне в течение столь длительного периода времени, была его способность не допустить, чтобы один неудачный удар повлиял на следующий.



Оставьте плохую игру или плохой ход позади и двигайтесь дальше. Не позволяйте одному плохому шагу привести к другому, и еще, и еще.

Приучите себя анализировать линию игры, определять, хороша она или нет, и принимать решение. Не тратьте время, возвращаясь назад и пересматривая варианты игры, которые вы уже определили как плохие. Если ваш оппонент сделает неожиданный ход, ситуация может измениться, и, возможно, придется пересмотреть ранее отвергнутые варианты игры. Но в обычных обстоятельствах будьте решительны.

Когда ваш оппонент делает что-то совершенно неожиданное, есть два возможных ответа. Строго с тактической точки зрения может показаться, что лучше всего потратить дополнительное время на изучение ситуации. Но с психологической точки зрения быстрый ответ может заставить вашего противника подумать, что вы уже обдумали этот вариант, решили, что он вам выгоден, и запланировали контратаку. Это может вывести вашего противника из себя и заставить его потратить больше времени, чем необходимо, или, возможно, даже полностью изменить свои планы.

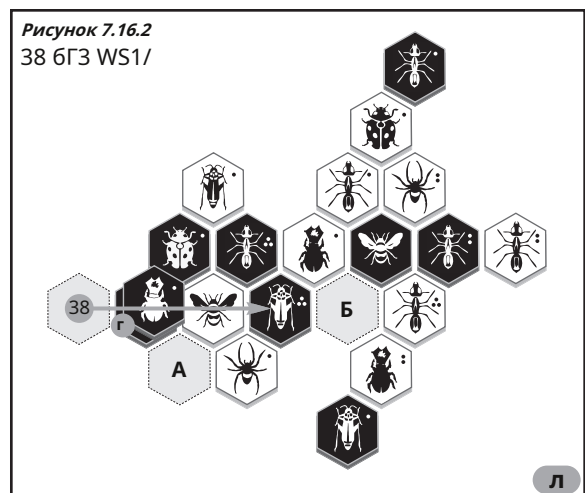
***Играя серьезно, подготовьтесь физически и морально.
Вскоре вы обнаружите, что выигрываете больше и
проигрываете меньше.***

7.16.2 – Никогда не сдавайся

«Никогда, никогда, никогда не сдавайся» — одна из самых известных цитат сэра Уинстона Черчилля, и она применима к игре «Улей».® также. Хотя в игре против превосходящего противника бывают ситуации, когда поражение неизбежно и падение на шпагу допустимо, в большинстве случаев следует играть до победного конца. Даже улей®Учитель иногда допускает серьезную ошибку. Следующая игра онлайн-турнира BoardSpace 2011 станет примером.

Давайте определимся по обстоятельствам. В полуфинале сыграют Фуманчу и Рингерсолл. Фуманчу ведёт со счётом 3-2 при одной ничьей. До сих пор в матче черные не выиграли, поэтому есть основания полагать, что первый игрок, выигравший черными, выиграет матч. Если Фуманчу выиграет, матч закончится, и он выйдет в финал. Если Рингерсолл победит, он выживет, чтобы сразаться еще один день.

Мы подберем игру (*T!HV-ringersoll-Фуманчу-2011-02.07.2014*) в **Рисунок 7.16.2** на 38-м ходу. До этого момента это была отличная игра с шансами на атаку с обеих сторон. Белым остался всего один ход до победы, но черные хорошо защитились связками на белой божьей коровке и белых.



Жук №2 и пространство В хорошо защищены блоком (глава 6.3). У белых есть два бункера в резерве, но нет места, где можно разместить бункер, чтобы угрожать пространству В, даже используя прыжок вокруг (глава 7.9). Блэк прыгает с Хоппером №3 и теперь угрожает победить, когда Жук №1 или Муравей №1 перемещаются в клетку А.

Рингерсолл был подавлен, морально избит и готов уйти в отставку. На самом деле он уже выбрал «Отказаться» в меню BoardSpace и навел курсор на кнопку «Готово!» Но затем он заставил себя перегруппироваться, изменить свой психологический настрой и переосмыслить ситуацию. Существовал возможный план по доставке «Хоппера» в пространство В.

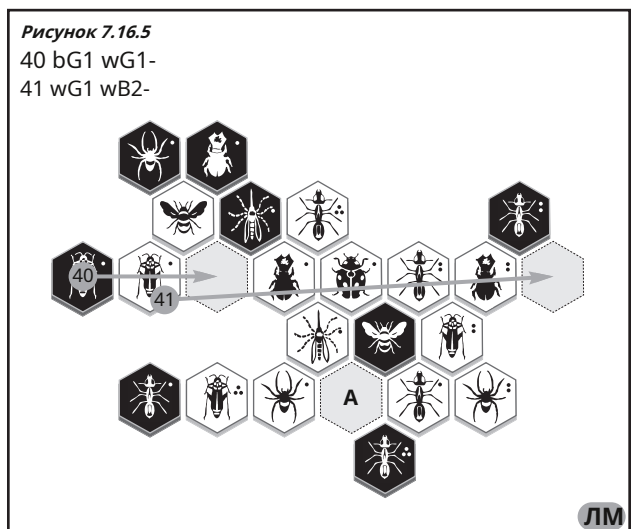
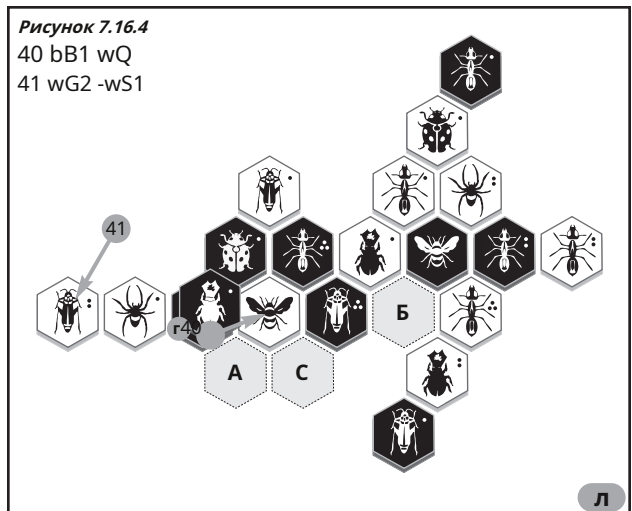
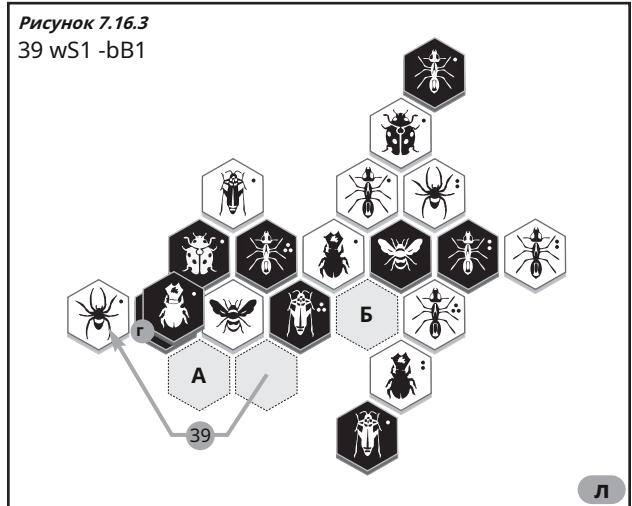
Единственной защитой от немедленной потери было перемещение Белого Паука №1, а единственным возможным шансом было переместить его, как показано на рисунке. **Рисунок 7.16.3.**

И тут большая ошибка! Черный Жук №1 двинулся на прикрытие Белой Королевы. Блэк, без сомнения, планировал перенести жука из резерва прямо в пространство А или С, после чего Черный Жук выиграет игру. Но появление Белого Хоппера на 41 ходу (**Рисунок 7.16.4**) был полностью упущен из виду.

Теперь Белый Хоппер №2 угрожает прыгнуть в пространство В. Если Черный Муравей №1 удержит Хоппера, то Белая Божья Коровка выиграет игру. На самом деле черные решили связать Белого Хоппера с Черным Хоппером №3, но это открыло ворота, защищающие пространство В, и Белый Муравей №2 двинулся вперед, чтобы выиграть.

HV-bird-ringersoll-2010-12-03-2326 показывает еще один пример мысленного сдачи. **Рисунок 7.16.5** показывает эндшпильную ситуацию, когда черные всю игру защищались. Наконец, на 40-м ходу угроза черных вынуждает Белого Хоппера двигаться на 41-м ходу, как показано. Теперь угроза победы белых такова: Божья коровка в поле А, а затем двойная угроза Хоппера №1 или Муравей №3 в пространство, освобожденное Божьей коровкой. Находясь в стрессе и сдавшись, Блэк предпринял неудачную попытку защиты, когда Комар забрался на Белого Жука №1.

Если бы вместо этого черные продолжили атаку, у белых не было бы защиты! С тремя мобильными Черными Муравьями и всего двумя пробелами, которые нужно было заполнить, атака Черных была обречена на успех. Но черные мысленно сдались и проиграли выигрышную партию!



Никогда не сдавайся! Следите за контратакой и ждите ошибки! Даже Улей® Мастера допускают проигрышные ошибки!

7.16.3 – Делайте неожиданное

Продолжаем полуфинальный матч турнира между Фуманчу и Рингерсоллом; Далее мы продемонстрируем, как неожиданные действия могут принести пользу. Фуманчу и Рингерсолл — друзья BoardSpace и регулярно играют друг против друга. Можно с уверенностью сказать, что они близко знакомы со стилем игры друг друга. Понимая, что для победы ему придется сделать что-то другое, Рингерсолл начал восьмую партию своего матча (*T/HV-Fumanchu-ringersoll-2011-07-03-1907*) с худшей защитой из 3 ошибок. (Видеть **Рисунок 7.16.6**.)

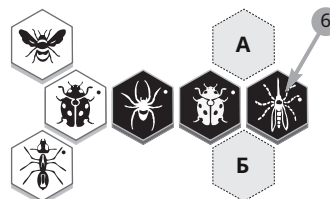
Основная философия защиты с тремя жуками состоит в том, чтобы отодвинуть Черную Королеву на одну клетку дальше от Белой Божьей коровки, в то же время сохраняя двух хороших защитников (Божью коровку и Комара) рядом с Королевой. У этого также есть то преимущество, что обычно у черных появляется больше возможностей для внесения новых ошибок. Однако при правильной игре этот дебют дает преимущество белым, а поскольку ферзи разделены как минимум двумя клетками, шансы черных на ничью уменьшаются.

Но в данном случае, столкнувшись с неожиданным дебютом черных, белые разыграли неоптимальную атаку. **Рисунок 7.16.7** показывает, как каждый игрок вносит свою четвертую ошибку. Белые вводят Бункера №1, и по правилу черные должны ввести ферзя. Как мы увидим по ходу игры, Блэк будет использовать пространство А и пространство В, чтобы безопасно и эффективно внести в игру новые ошибки.

В **Рисунок 7.16.8**, мы видим, что нападение Белых на Черную Королеву начинается с Белого Муравья №1. Черные используют поле В, чтобы ввести первого защищающегося муравья.

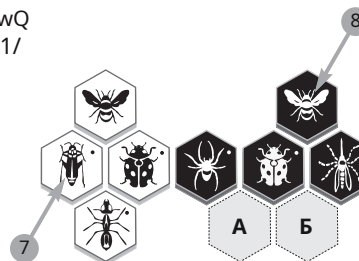
Через несколько ходов мы приходим к **Рисунок 7.16.9**. Оба игрока принесли второго муравья. Затем Белый Муравей №2 захватывает Черного Муравья №2. По мере продолжения игры становится очевидным, что поле С было бы лучшим местом для размещения кеглей, поскольку оно ограничивает размещение черными новых ошибок в пространстве А.

Рисунок 7.16.6
6 6M1 бл1-



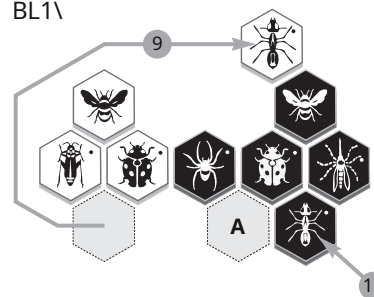
ЛМ

Рисунок 7.16.7
7 wG1 /wQ
8 БК BL1/



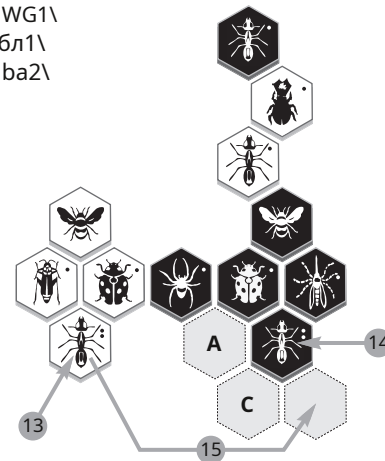
ЛМ

Рисунок 7.16.8
9 вА1 \bQ
10 ба1 BL1\



ЛМ

Рисунок 7.16.9
13 WA2 WG1\
14 ба2 бл1\
15 wa2 ba2\
16



ЛМ

Черные теперь используют поле А, чтобы ввести Муравей №3 (**Рисунок 7.16.10**) и белые следуют этому примеру, также введя своего третьего муравья. Интересно отметить, что все три Черных Муравья не только вошли в игру либо через пространство А, либо через пространство В (как указано на рис. **Рисунок 7.16.7** на стр. 196), но победитель игры, Черный Жук №1, тоже сделает то же самое.

Игра заканчивается через **Рисунок 7.16.11** когда Черный Хоппер №3 атакует. У черных есть две угрозы занять клетку D. Первая — это прямая и непосредственная угроза, исходящая от Черного Хоппера №1. Его может остановить булавка одного из Белых Муравьев (но не Белого Муравья №1, потому что это открывает ворота и позволяет Черному Муравью №2 получить доступ к месту окончания игры). Но вторую угрозу, исходящую от Черного Жука №1, остановить невозможно, и Уайт подал в отставку.

Эта игра показала хороший пример игры, которую выиграл не лучший игрок, а тот, кто сделал неожиданное.

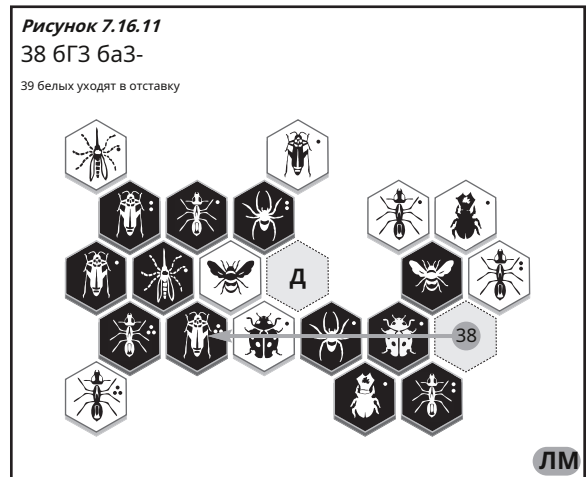
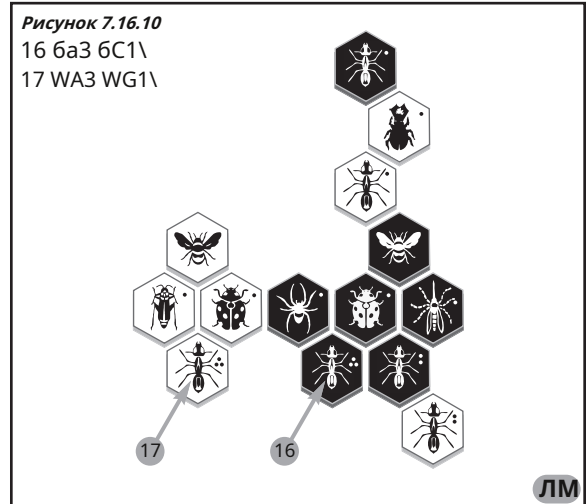
7.16.4 – Использование часов

Следующая психологическая тактика, о которой пойдет речь, действительно применяется только во время турнирных игр, когда используются часы. В турнирах BoardSpace игрок проигрывает по времени, если его общее время превышает время его противника более чем на тридцать минут и более чем на десять минут. Это создает ситуации, когда один игрок вынужден играть быстро или, возможно, проиграет вовремя.

Помните, что когда наступает ваш ход и ваши часы идут, ваш оппонент использует ваше время для анализа ситуации. Когда у вашего противника мало времени, быстрая игра оказывает на него дополнительное давление. Это может привести к ошибкам, которые можно превратить в победы.

Вернемся к игре, рассмотренной в предыдущем разделе (*Т/НВ- Fumanchu-ringersoll-2011-07-03-1907*). Фуманчу и Рингерсолл известны тем, что не торопятся и не играют быстро.

Фактически, некоторые из их товарищеских игр длились более шестидесяти минут. Это, несомненно, повлияло на исход этой игры. В то время как Рингерсолл изучил дебют и знал, что он собирается делать, и поэтому смог быстро сыграть первые несколько ходов, Фуманчу не ожидал этого дебюта и потратил больше времени на планирование своих первых нескольких ходов. Это привело к тому, что у вас осталось меньше времени для дальнейшего анализа в игре.



Это, без сомнения, пошло на пользу Рингерсоллу и помогло ему добиться решающей победы. Последнее время в этой игре было: Фуманчу - 29:42; Рингерсолл, 14:54.

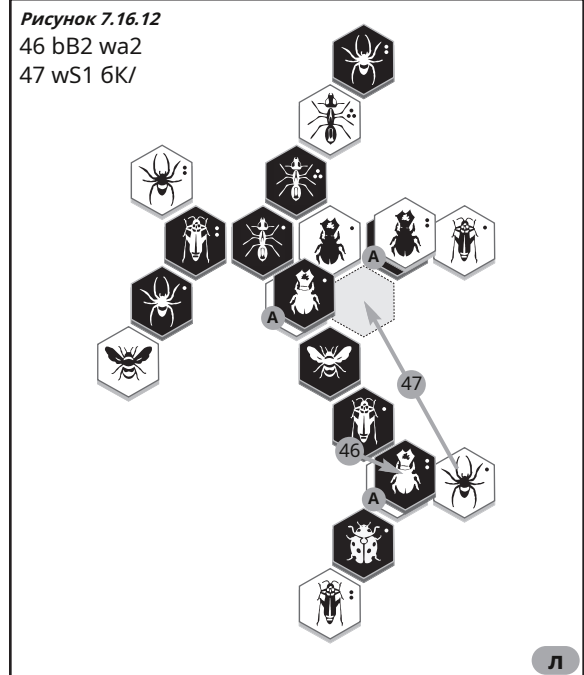
Второй пример — игра *T!HV-Loizz-ringersoll-2011-13.06.2246* видели ранее в главе 7.11 «Использование пауков». В этой игре Рингерсолл в конце концов из-за цейтнота проиграл партию, в которой могли быть шансы на ничью.

В **Рисунок 7.16.12** Черные совершают фатальную ошибку. Имея двух Жуков на вершине улья и занимающую хорошую оборонительную позицию, Рингерсолл решает уйти с Жуком №2, надеясь ввести в игру последнего Черного Хоппера в хорошей оборонительной позиции. К сожалению, в условиях нехватки времени он совершает огромную ошибку. Белые атакуют Пауком №1, и Черные вынуждены немедленно вернуть Жука, чтобы защитить Королеву. Черные потеряли два жизненно важных темпа и вскоре проиграли партию!

В турнирных играх хорошее управление временем может привести к дополнительным победам. Используйте часы с умом и побеждайте.

7.16.5 – Заключение

Улей при игре на высшем уровне, может быть больше, чем просто веселая семейная настольная игра. Это может быть психический и психологический конфликт. Научитесь использовать психологическую тактику, и побед будет больше.



Глава 7.17 – Новый взгляд на булавку

Изучение тактики игры Улей [®] теперь полный круг. Первой тактикой, изученной большинством начинающих игроков «Улья»[®], и, следовательно, первой тактикой, обсуждаемой в главе 6.1, была «Кнопка». И теперь последней обсуждаемой тактикой будет «Возвращение к булавке».

Играя на BoardSpace против оппонента с самым высоким рейтингом, новичок может увидеть, как эксперт перемещает Муравей в позицию для закрепления и оставляет его там на мгновение, исследуя позицию. Довольно часто эксперт затем берет Муравей, перемещает его в другое положение и тратит еще некоторое время на изучение этого второго положения. Все это прежде, чем принять окончательное решение и нажать «Готово». Многие новички задаются вопросом: «В чем разница между этой позицией фиксации и той позицией фиксации?»

Изучив все тактики, доступные в улье, опытный игрок может ответить на этот вопрос, а затем начнет размещать кегли, что будет иметь лучшие долгосрочные последствия. Лучшее расположение кеглей приведет к лучшей игре и, в конечном итоге, к большему количеству побед.

В следующих разделах будут рассмотрены восемь предыдущих глав в свете принятия окончательных решений о размещении штифтов. Когда мы рассмотрим некоторые игры, обсуждавшиеся в предыдущих главах, можно увидеть, что рассматриваемой ошибкой обычно является Муравей (или Комар, движущийся как Муравей). Это, конечно, потому, что превосходная мобильность Муравья дает ему больше выбора при установке булавки. Иногда у божьей коровки есть выбор места для размещения булавок. Но из-за своих ограниченных возможностей передвижения у Хопперов и Пауков редко, если вообще когда-либо, есть выбор.

7.17.1 – Замена штифта

Замена булавки — это очень простая тактика, с которой начинается Hive.[®] игроки обычно учатся очень быстро. Но в этой тактике есть некоторые нюансы, изучение которых требует больше времени. Давайте вернемся к игре *UHV-Eucalyx-ringersoll-2010-08-29-1321* который использовался в Главе 6.1 – Пин для демонстрации классической замены булавки. Оглядываясь назад на **Рисунок 7.1.5** на странице 69 вы можете увидеть, как белые использовали эту тактику, чтобы выпустить муравья, который затем был использован для закрепления двух черных жуков.

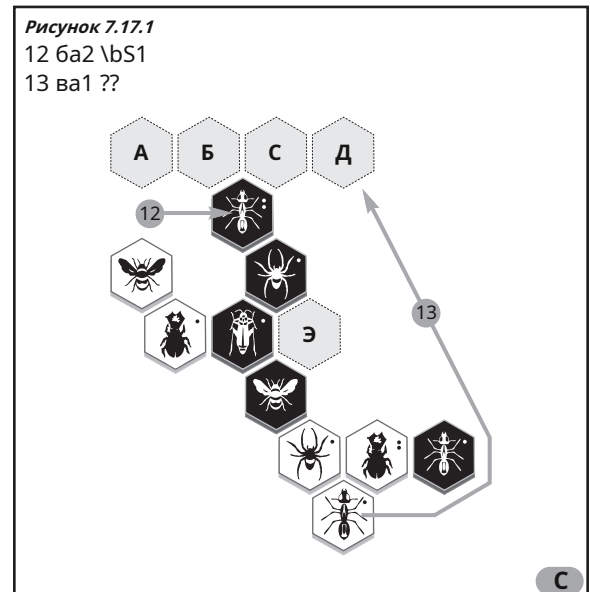


Рисунок 7.17.1 (стр. 199) возвращает нас к 13-му ходу, когда Белый Муравей №1 сначала ставит булавку на Черного Муравья №2. У белых есть два варианта. Первый вариант — закрепить булавку из места В, а позднее планируется доставить Хоппера или Паука в пространство А. Конечным результатом будет булавка из места С.

Второй вариант — закрепить муравьем из места С, добавить новую ошибку в ячейку D и поместить последнюю булавку в ячейку В. Есть ли разница? Если так, то, что это?

Пробел Е является ключом. В настоящее время это место пусто. Но черным очень легко разместить Хоппера в поле Е. И здесь потенциальная проблема для белых. Если Белый Муравей закрепит муравья из поля В, а черные поместят Хоппера в пространство Е, тогда белые будут вынуждены позволить Хопперу закрепить Муравья № 1 или потратить время на повторное перемещение Муравья. Осознав это, Эвкаликс сделал правильный выбор. Он поместил булавку Белого Муравья №1 в клетку С. Ход был **13 ВА1 БА2/**.

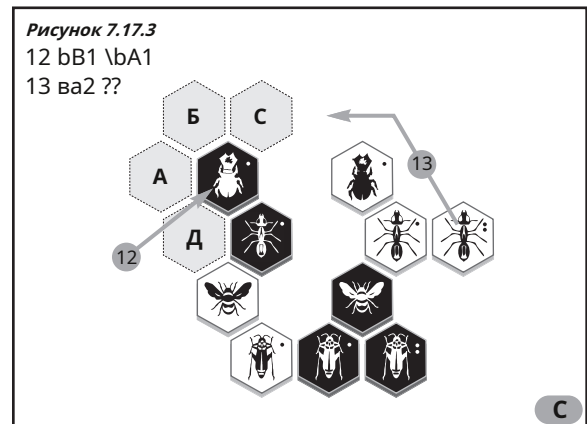
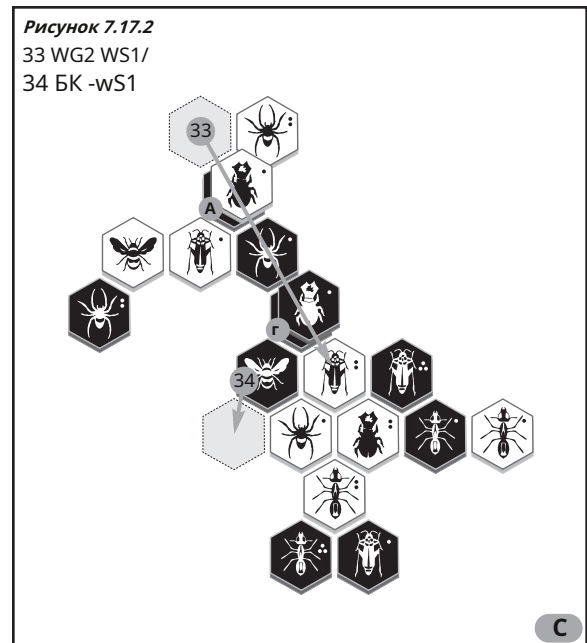
Второстепенным соображением для белых является то, что Хоппер, оказавшийся в пространстве В, будет расположен для атаки обратно в середину улья позже в игре. Фактически, **Рисунок 7.17.2** показывает, что это действительно происходит. Несмотря на то, что Черная Королева убегает, Белый Хоппер позволяет Белому Жуку №2 подняться на вершину улья, и теперь у Уайта есть два жука на вершине улья. Результативная атака двух жуков (глава 7.10 – Атака двух жуков) принесла белым заслуженную победу.

Тщательно выбирайте замену кеглей, и в долгосрочной перспективе потери заменятся победами!

7.17.2 – Крышка жука

Правильное размещение кеглей также важно при защите от укрытия Жука (глава 6.2). В игре *ХВрингерсолл-Фуманчу-2011-02-18-1224*, ранее обсуждавшийся в Разделе 6.2.2 – Укрытие – прямое падение, мы видим более раннее решение Рингерсола о размещении кегли, которое имело долгосрочные негативные последствия позже в игре после того, как Фуманчу успешно выполнил укрытие.

Рисунок 7.17.3 показывает первую попытку черных ввести атакующего Жука и запланированную булавку белых. При свободном Муравейнике, готовом к защите, не было никаких сомнений в том, что белые поставят связку. Вопрос заключался в следующем: «Из какого места будет помещена булавка?»



Обычно лучше всего использовать линейный штифт (пробел В). Встроенная булавка лучше справляется как с ограничением размещения новых ошибок, так и с уменьшением будущих шансов на то, что заполнение освободит закрепленную ошибку. С помощью встроенной булавки черные жуки не могут быть задействованы ни в пространстве А, ни в пространстве С. Кроме того, если черные попытаются заполнить, чтобы освободить Жука №1, для этого потребуются два жука. По этой причине белые выбрали поле В.

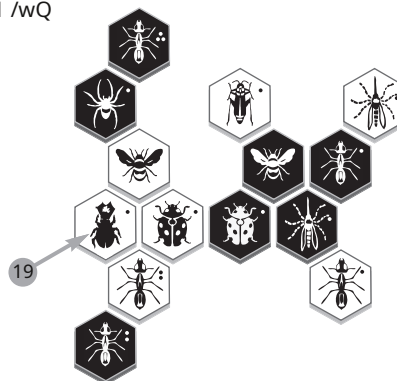
Однако проблема всплыла позже, когда черные прикрыли белого ферзя. Когда Белый Муравей №1 закрепил позицию В и прикрыл Белую Ферзь, область D открыта для прямой атаки с выпадением (Раздел 6.2.2 – Укрытие – Прямое сбрасывание). Если бы, однако, белые прижали Чёрного Жука из пространства А, то Белый Муравей помешал бы этому случиться. Вернитесь к разделу 6.2.2, чтобы увидеть, чем в конечном итоге закончилась эта игра.

Иногда именно булавка, которую вы не поставили, стоит вам игры. Смотря на **Рисунок 7.17.4** из игры *НУ-Фуманчурингерсолл-2011-02-26-2041*, мы видим, как Уайт ставит Жука №1 на вершину улья. Черный Муравей №3 может разместить булавку, но вместо этого Блэк решает добавить еще одну ошибку. Это позволяет Белому Жуку подняться вверх, а остальное уже история! Подробности см. в обсуждении этой игры в Разделе 7.10.3 — Атака двух жуков — двойное прикрытие.

Разумный выбор размещения булавок приведет к лучшей защите от укрытия Beetle. Это, в свою очередь, приведет к большему количеству побед!

Рисунок 7.17.4

19 wB1 /wQ



ЛМ

7.17.3 – Защитный блок

Относительно легко увидеть взаимосвязь между размещением кегли и блоком (глава 6.3), поскольку большинство ворот образуются в результате размещения кегли. Однако иногда размещение штифта, ведущего к блоку, необходимо планировать заранее. В следующем примере *HV-Desire-ringersoll-2010-17-08-2054* Черные устанавливают связку, чтобы остановить приближение угрожающего Жука, и в то же время готовятся к защитному блоку несколькими ходами позже. Защитный блок станет инструментом победы в дальнейшей игре!

В **Рисунок 7.17.5** мы видим, как Белый Жук №2 входит в игру и угрожает двинуться к Черной Королеве. Блэк собирается связать с Муравей №1. Но из какого пространства это делать? Преимущество поля В состоит в том, что оно ограничивает размещение белых жуков как в пространстве А, так и в пространстве С. Однако, учитывая долгосрочную защиту черного ферзя, черные выбрали пространство А.

А затем, когда Белый Муравей №2 вошел в игру, как показано на рис.

Рисунок 7.17.6 Черные завершили блок, прикрепив только что размещенного Белого муравья к Черному муравью №2. И пространство А, и пространство В теперь хорошо защищены за блоком, и защита белых сдержала атаку черных.

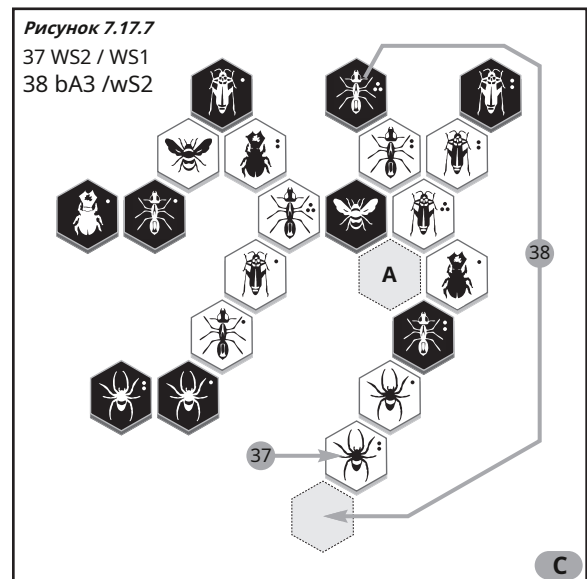
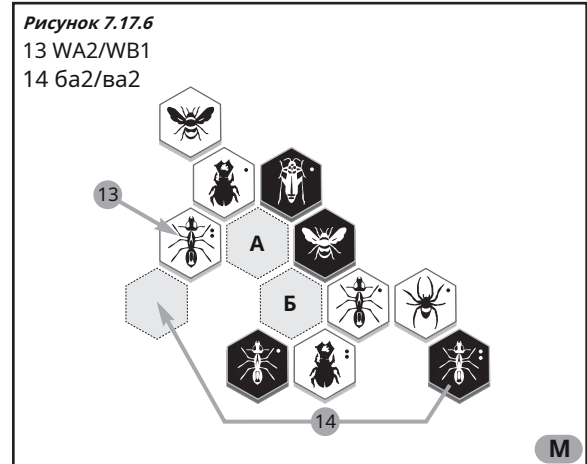
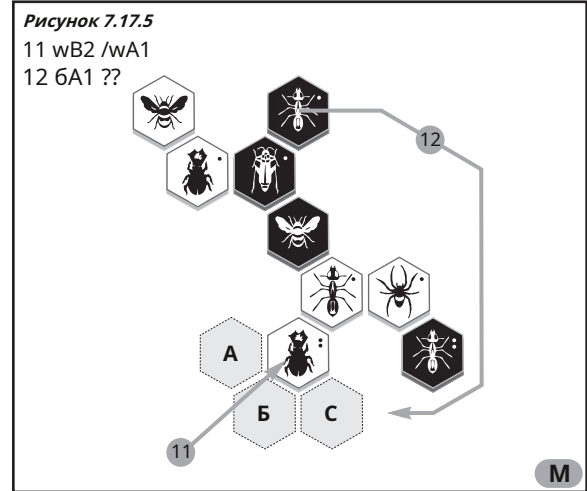
При защите опытный игрок тратит время на то, чтобы посмотреть вперед в поисках удачно расположенных защитных блоков.

7.17.4 – Подсчет ошибок

Потому что это очень важно для успешного Hive. «Игровая карьера подсчет ошибок был первой из продвинутых тактик, рассмотренных еще в главе 7.1. Знание того, как, когда и где разместить булавку, чтобы увеличить количество ошибок, может оказаться критически важным навыком.

В игре *HV-альбедро-рингерсолл-22 августа 2010 г.* Черные эффективно уменьшают атаковую силу белых на одну ошибку за счет своевременного размещения связки. Интересно, что размещение одного штифта требовало освобождения другого штифта. Давайте посмотрим, как это работает, как показано в **Рисунок 7.17.7**.

Белые только что поставили Паука №2. Угроза состоит в том, чтобы переместиться в пространство А и атаковать Черную Королеву. Этот прием также заполняет локоть и освобождает Белого Жука №1. Если это произойдет, этот маневр приведет к тому, что Черную Королеву атакуют еще два жука. Чтобы противостоять этой угрозе, Блэк связывает Паука №2 с Муравьем №3. Это позволит Белому Муравью №2 двигаться. Но Муравей №2



уже находится в атакующей позиции. Когда Муравей №2 перемещается в клетку А и Жук №1 освобождается, белые получают только одну атакующую ошибку, а не две.

Эта игра хорошо иллюстрирует, как правильно установленная булавка может уменьшить силу атакующего и помочь в подсчете еще одной победы.

7.17.5 – Контроль размещения ошибок

Правильное размещение кеглей позволяет первоклассному игроку для контролировать размещение ошибок своего противника. Как обсуждалось в главе 7.3 «Контроль размещения ошибок», это может сыграть важную роль в победе.

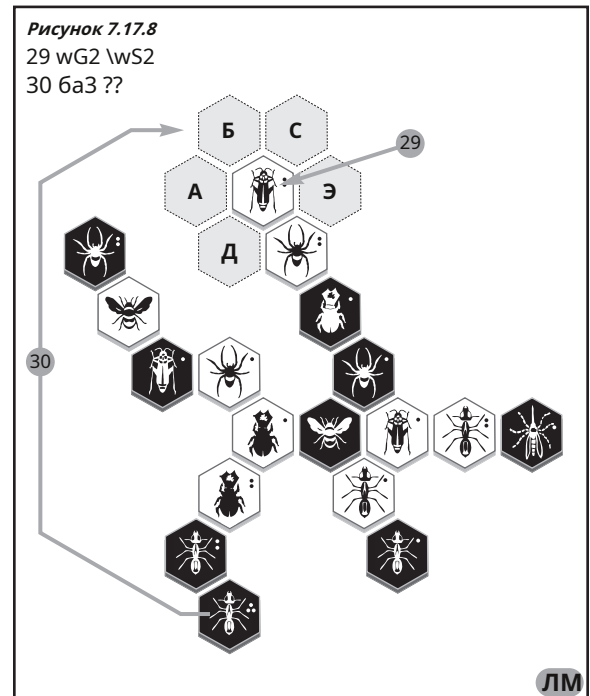
Игра о которой сейчас пойдет речь (*HI-Dragonflyringersoll-2010-10-21-0036*) уже встречался ранее в Главе 7.14 – Божья коровка. Но здесь игра проиллюстрирует, как неправильно расположенная булавка не смогла контролировать размещение новых ошибок белыми и привела к проигрышу черных.

Блэк отлично справляется с контролем за пределами улья и имеет огромное преимущество в мобильности. Все три Черных Муравья и Черный Комар (действующий как Муравей) подвижны. Единственное место, где Уайт может внести новую ошибку, — это Белый Паук №2.

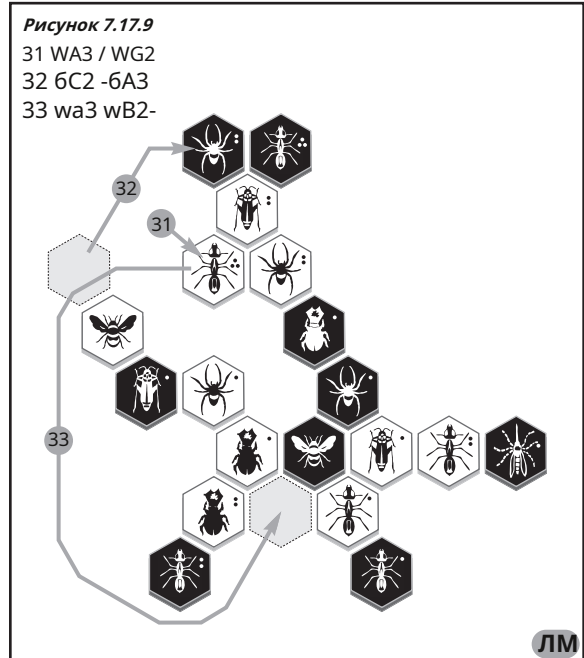
Белый Хоппер №2 вступает в игру на 29-м ходу, как показано на рис. **Рисунок 7.17.8**. И теперь черные скрепят Хоппера Муравьем №3. Очевидный вопрос: «Из какого места Черный Муравей должен поместить булавку?» Но более важный вопрос: «Какое пространство представляет для белых наибольшую угрозу для размещения новых жуков?»

Ответ в том, что пространство D является критическим пространством. Почему? Потому что любые новые Белые жуки, привезенные в космос D, невозможно закрепить! Из-за непосредственной близости ветви улья, в которой находится Белая Королева, любая попытка зафиксировать ошибку, введенную в игру через пространство D, приведет к образованию кольца. Образование этого кольца имело бы для черных катастрофические последствия!

Чтобы иметь хоть какой-то шанс на победу, черные должны поместить булавку из поля А и контролировать размещение ошибки в поле D. К сожалению, черные своим ходом поместили булавку в поле С. **30 БА3 WG2/и** вскоре проиграл.



На 31-м ходу Белый Муравей №3 входит в игру через критическое пространство и на 33-м ходу атакует Черную Королеву (**Рисунок 7.17.9**).



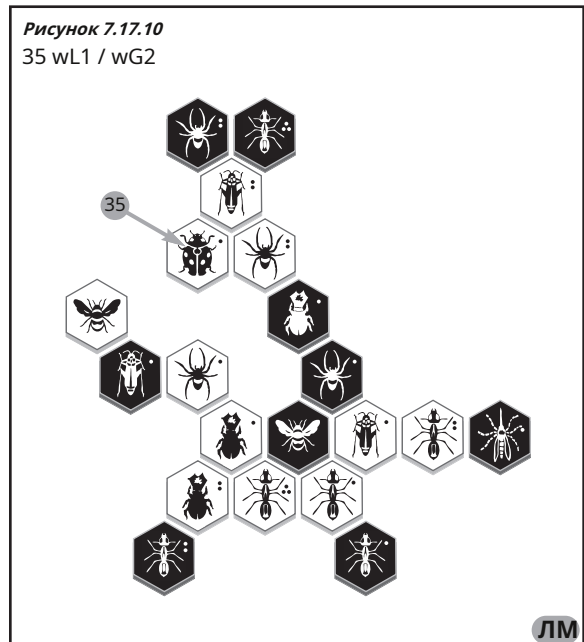
И вот, наконец, в **Рисунок 7.17.10** Белая Божья Коровка входит в то же самое критическое, неконтролируемое пространство. И когда она входит, ее невозможно остановить.

Эта игра определенно подчеркивает важность контроля над размещением ошибок путем размещения булавки в правильном месте!

7.17.6 – Изготовление кольца

Некоторые тактики, используемые в игре Nive ® используются в вакуум, не имеющий никакого отношения к другим тактикам. На самом деле дело обстоит как раз наоборот. Тактики часто взаимосвязаны: одна тактика ведет к другой и, возможно, к третьей.

В игре *HV-lukiejro-ringersoll-2010-07-29-2049*, изображенный в **Рисунок 7.17.11** (стр. 205), мы видим, как черные атакуют, но у них заканчиваются жуки (глава 7.1 – Подсчет жуков). Ключом к защите белых является Бункер №1 (глава 7.2 – Защита ферзя). Как только Белый Хоппер будет выпущен и атака Чёрных будет остановлена, Белые с тремя жуками в запасе, одним Жуком на вершине улья и двумя мобильными Муравьями легко контратакуют (Глава 7.4). Таким образом, ключ к победе — выпустить Белого Хоппера. И ключом к этому является изготовление кольца (глава 7.6). Здесь на первый план выходит правильное размещение булавок. Правильное расположение кеглей позволяет создать защитное кольцо.



Рассматривая этот рисунок, мы видим, что на 36-м ходу Блэк только что разыграл Жука №2 с непосредственной угрозой забраться на улей и, возможно, начать неостановимую атаку. Оценим оборонительные возможности белых. Как упоминалось ранее, у Блэка заканчиваются ошибки. В резерве остался только один Черный жук (Паук №2).

Белый Хоппер №1 в настоящее время находится в фокусе двунаправленного штифта (раздел 6.1.5), в одном направлении – Черный Хоппер №1, а в другом – Белый Паук №1. Чтобы освободить оба этих штифта, необходимо ослабить их. Первый освободится, когда черные нападут жуком в пространство А. Второй будет выпущен, когда белый жучок переместится в пространство Е и образует кольцо.

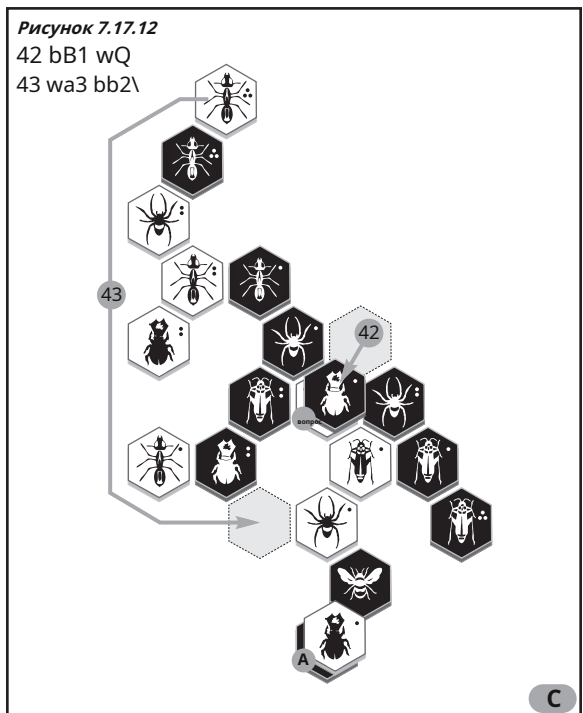
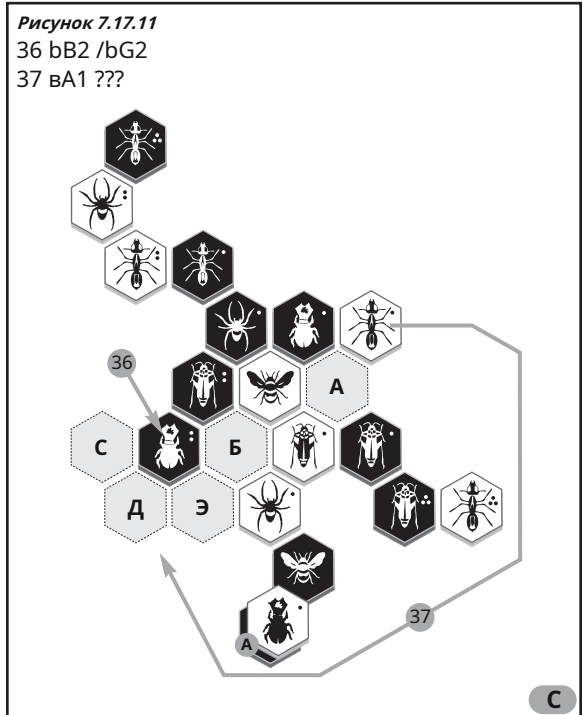
Поскольку два черных прыгуна имеют хорошие возможности для атаки, белые должны связывать Муравья №1, а не Муравья №3. Обратите внимание: если белые закрепят жука из места D, а затем переместят жука в пространство Е, Черный Жук №2 сможет свободно перемещаться. Но если белые скрепят позицию С, Черный Жук все равно будет скреплен, когда кольцо сформируется.

Рисунок 7.17.12 показывает несколько ходов спустя, когда эта серия событий реализуется. Блэк вынужден позволить Белому Хопперу сбежать; Белые контратакуют и побеждают.

При правильном размещении кеглей белые контролируют, какие ошибки появляются при формировании кольца, а затем побеждают.

Интересно отметить, что в эту игру играли очень рано в авторском Nive.®и, играя черными, он упустил победу. Можете ли вы найти это?

Хороший выбор расположения кеглей в сочетании с формированием хорошего кольца может стать вашим путем к победе.



7.17.7 – Использование пауков

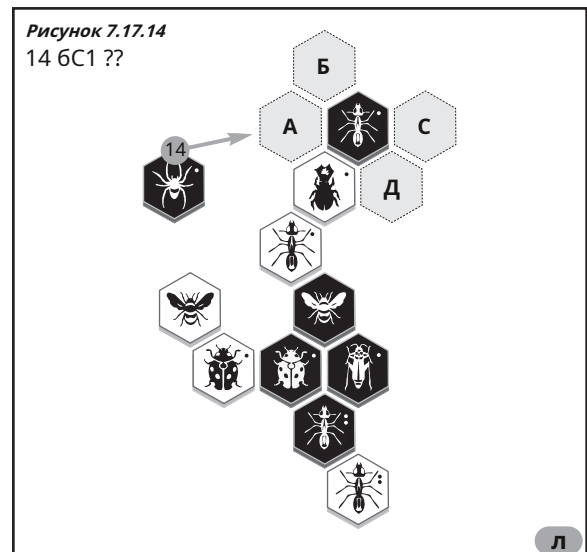
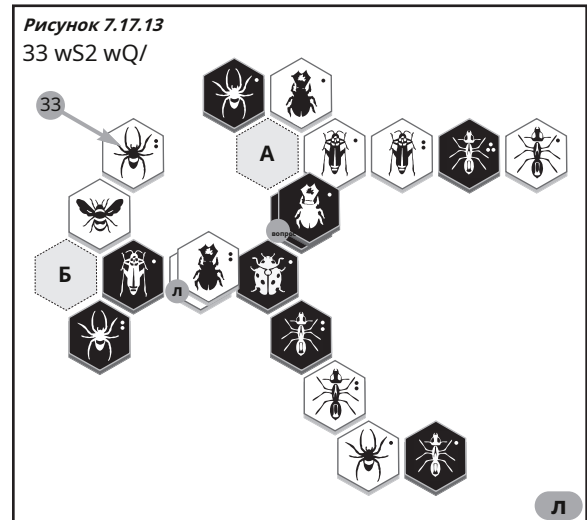
Наиболее важные решения по размещению кеглей связаны с муравьями, поскольку они наиболее мобильны и обычно предлагают альтернативные варианты размещения кеглей. С другой стороны, пауки редко предлагают варианты размещения булавок. Вот почему первоначальная установка Паука так важна. Это очень важно, когда Spider используется в качестве замены штифта (раздел 6.1.2).

Из главы 7.11 «Использование пауков» в игре *THVringersoll-DrRaven-2011-07-07-0031*, мы приходим к **Рисунок 7.17.13**. Это то же самое, что **Рисунок 7.11.11** на странице 144, где показан атакующий Белый Паук №2. Причина, по которой атака Белого Паука настолько сильна, заключается в том, что Белый Жук Номер 1 освобождается при заполнении, когда Белый Паук перемещается в пространство А. Если бы Белый Жук был прижат Муравьем, Муравей просто переместился бы и удержал бы Жука прижатым. Но из-за ограниченности движений Паука в данном случае это невозможно.

Давайте вернемся к более раннему моменту игры и посмотрим, как первоначальное размещение Черного Паука №1 привело к этой позиции.

Рисунок 7.17.14 показывает решение, которое должны принять Блэк, приведя Паука №1 для замены кегли. Первый вариант — поместить Паука в пространство В с намерением переместиться в пространство D, чтобы освободить Черного Муравья №1. Второй вариант — поместить Паука в пространство С с намерением переместиться в пространство А, чтобы освободить Муравья. Как лучше? DrRaven выбрал первый вариант, что в конечном итоге привело к эндшпильной ситуации, показанной на рис.

Рисунок 7.17.13.



Но и до этого выбор позиции кегли влиял на игру. Сравнить **Рисунок 7.17.15** и **Рисунок 7.17.16**. Первое — это фактическое положение, которое произошло, когда Черный Муравей №1 вышел из своей позиции удержания. Вторая — это позиция, которая могла бы быть при другом первоначальном размещении Паука.

Ключом к оценке разницы является пространство А. Обратите внимание, что пространство А находится внутри кармана (раздел 4.5) в **Рисунок 7.17.15** но НЕ в кармане **Рисунок 7.17.16**. Следующий ход белых привел Хоппера №1 в пространство В. У черных нет практического способа удержать этого Хоппера от прыжка в пространство А.

В реальной игре (**Рисунок 7.17.15**), Белый Хоппер выпустил и Белого Жука №1, и Белого Муравья №1, позволив обоим жукам двигаться.

Но в сценарии «что, если» будет выпущен только Белый Муравей. Это критическое различие также повлияло на конечный результат.

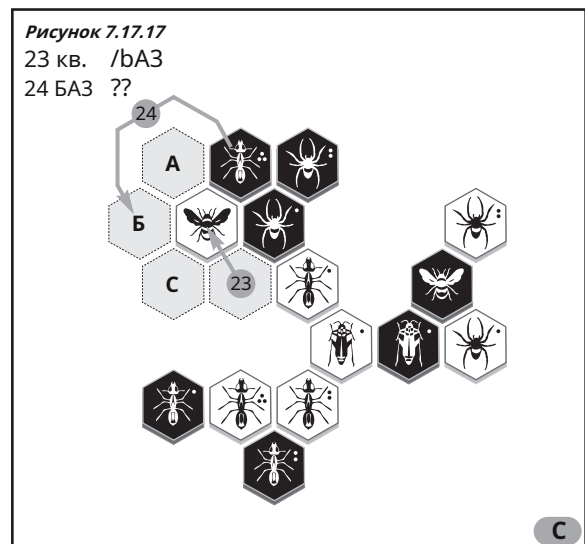
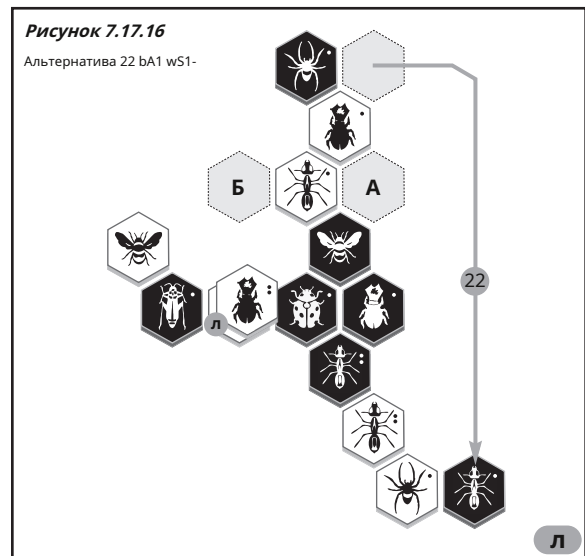
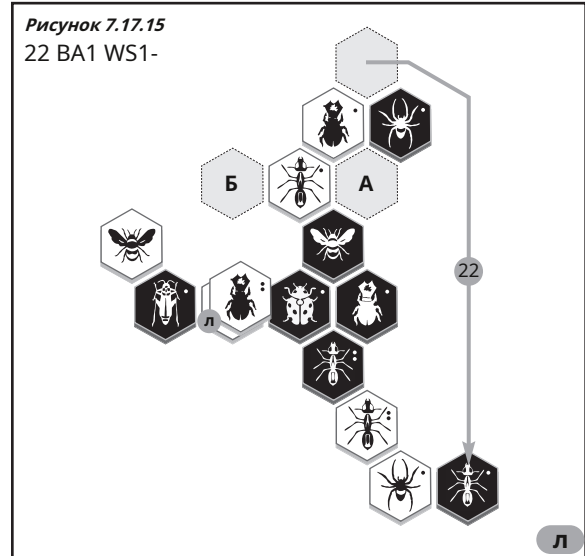
Другой пример решения о размещении кеглей в зависимости от местоположения дружественного Паука взят из игры. *U!HV-lucassusringersoll-2011-02-13-1932*. Уайт только что использовал кольцо, чтобы добиться свободы Белой Королевы. Она только что сбежала, как показано на **Рисунок 7.17.17**. А теперь вопрос: «Куда Черный Муравей №3 должен поместить булавку?»

Ответ приходит из местонахождения Черного Паука. Когда Черный Паук атакует, он должен оказаться в пространстве В. Таким образом, Черный Муравей должен удержаться в пространстве С. В противном случае Черный Муравей будет мешать атакующим возможностям Черного Паука.

Из-за ограниченности движений Паук должен быть правильно расположен, чтобы делать хорошие кегли. Правильно расположите своих пауков, и вы будете готовы к новым победам!

7.17.8 – Заключение

При правильном размещении каждой ошибки и каждого штыря необходимо учитывать множество соображений. Стать настоящим Ульем®Мастер, игрок должен научиться правильно выбирать расположение кеглей.



Глава 8 – Ошибки новичков

Есть ряд ошибок, которые совершает большинство, если не все, начинающие Hive-игроки делают. Цель этой главы — помочь читателям этой книги избежать этих дорогостоящих ошибок и быстро научиться «играть в Hive». «Как чемпион.»

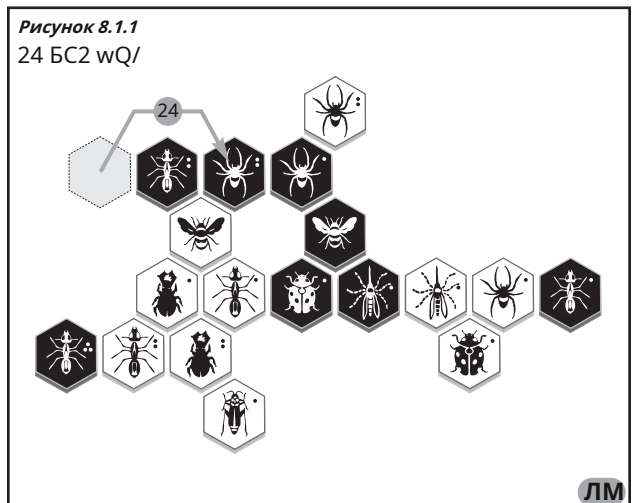
8.1 – Неправильное использование муравьев

Без сомнения, Муравьи — самые мощные из всех стандартных жуков и могут стать ключевым фактором в победе в игре. К сожалению, ими также можно злоупотреблять. Множеством способов, любой из которых может оказаться дорогостоящим при игре не только против опытного противника, но даже против новичка или Дамбота BoardSpace.

8.1.1 – Начиная с муравья

Первое неправильное использование Муравья может произойти в первый ход игрока! Может показаться, что сначала выявить самую мощную ошибку — хорошая тактика. Но НЕТ, начинать с Ant — не лучшая идея. Несмотря на то, что Муравей является самым мощным из основных жуков, его можно легко обездвигить, применив правила «Единый улей» и «Свобода перемещения». Когда Ant является первой ошибкой, установленной любой из сторон, вероятность того, что Ant когда-либо будет выпущен для выполнения какой-либо наступательной или защитной роли в игре, практически равна нулю. Против компетентного противника потеря такой важной ошибки на столь раннем этапе игры обычно является верным путем к проигрышу.

Первые два рисунка показывают игру, в которой Дамбот BoardSpace играет белыми (*U!HV-Dumbot-ringersoll-2011-23-01-1232*). Дамбот открыл игру, сыграв Муравей. Вы легко увидите результаты. В **Рисунке 8.1** Блэк только что разыграл Паука №2, как показано на рисунке. Обратите внимание, что при этом образуется кольцо, что в большинстве случаев не является хорошей идеей (раздел 8.3). – Изготовление кольца). Но в данном случае это оказывается очень хорошим наступательным ходом. Почему? Потому что и Белая Королева, и Белый Муравей №1 зажаты и не могут двигаться. Если бы вместо муравья на первом ходу белые разместили прыгуна, жука, божью коровку или комара, этот жук теперь мог бы свободно перемещаться. Переезд не только очистит



пространство рядом с Королевой, но, возможно, может быть использовано для атаки на Черную Королеву. Но в нынешнем виде черные могут сформировать кольцо без каких-либо негативных последствий.

Рисунок 8.1.2 показывает игру через шесть ходов после того, как черные угрожали клетке А, сначала с помощью Хоппера №1 (защищенного булавкой Белого Муравья №2 (Глава 6.1 – Кегля)) и затем с помощью Хоппера №2. Позиция белых безнадежна. Он не может защититься от обоих Хопперов. Как только Хоппер переместится в пространство А, Черная Божья Коровка легко переместится в пространство В и победит.

Также интересно отметить, что если бы белые могли поменять Муравья №1 на Паука №2, то появился бы еще один защитник, и Черный Хоппер №2 также мог бы быть остановлен. Но как бы то ни было, Белый Паук бесполезен в защите, и черные побеждают.

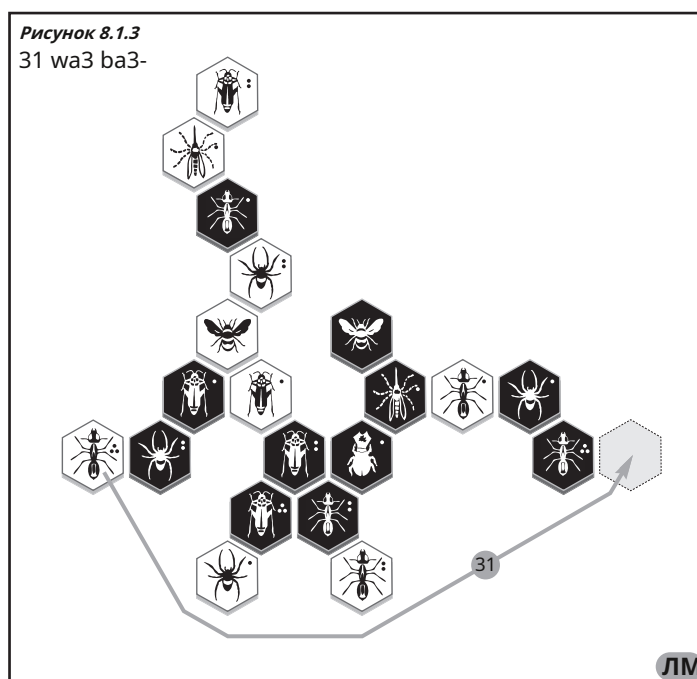
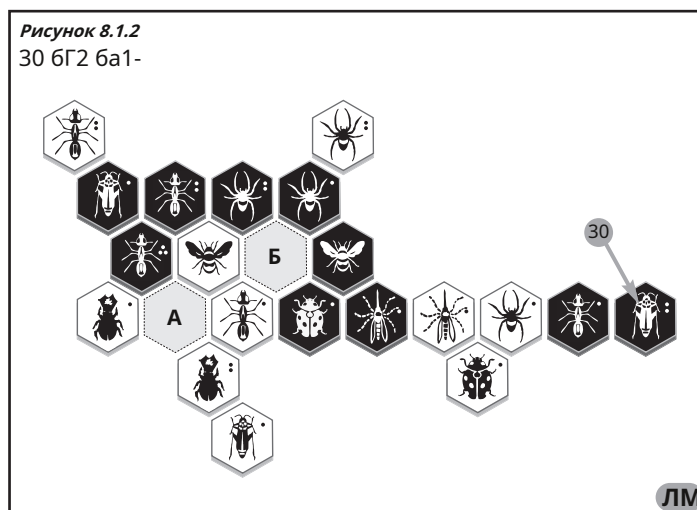
Урок номер 1: «Не начинайте с муравья».

8.1.2 – Прикрепление муравьев

Вторая ошибка, которую новички часто допускают со своими Муравьями, — это позволить их прижать (глава 6.1) - Контактный). На самом деле это более широкое применение предыдущей темы «Начиная с муравья». Когда игрок начинает с муравья, он гарантирует, что этот первый муравей будет быстро обездвижен. Фактически размещение ошибки на втором ходу игрока делает это немедленно.

Помня, что одним из трех ключей к победе является мобильность (Раздел 5.1 – Стратегия – Три ключа к победе), новичок быстро понимает, что жизненно важно, чтобы муравьи были мобильными и доступными как для защиты, так и для нападения по всему улью.

Хорошим примером этого является **Рисунок 8.1.3** из игры двух опытных игроков (*HV-ringersoll-BlackMagic-2010-11-04-2151*). На этом рисунке показан ход белых №31. Обратите внимание, как беспомощно прижаты все трое Черных Муравьев и Черный Комар. Белые муравьи № 2 и № 3 могут свободно двигаться, и белые готовятся переместить белого прыгуна № 2 на позицию,



замените Белого Комара, который в настоящее время удерживает Черного Муравья №1. После успешного выполнения замены булавки (раздел 6.1.2) Белый Комар также сможет свободно двигаться.

Поскольку четыре жука в резерве (один Хоппер, два Жука и Божья коровка) и все четыре самых мобильных черных жука вне игры, победа белых - лишь вопрос времени. Из-за непосредственной близости двух ферзей (раздел 7.7.2 – Игра на ничью – компактные ферзи) белые были вынуждены играть осторожно и, наконец, выиграли на 93-м ходу.

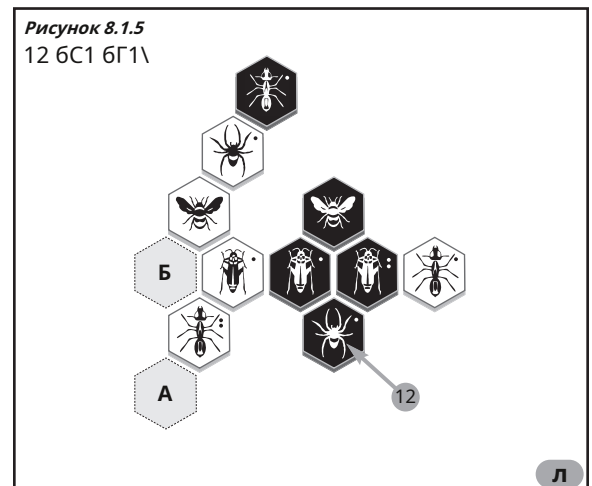
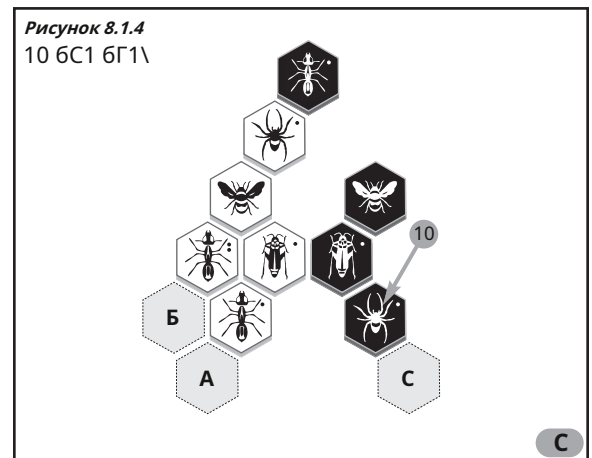
Второй урок: «Приколотый Муравей – бесполезный Муравей».

8.1.3 – Использование муравьев для захвата пауков

Благодаря превосходной мобильности Муравей, он является мощным защитным оружием, если его правильно использовать для сдерживания атакующих жуков противника (Глава 6.1 – Булавка). Закрепление противостоящего муравья обычно является хорошим компромиссом, потому что ваш муравей все еще подвижен, а муравей противника - нет. Этот обмен приводит к чистому увеличению доступной силы ошибок. С другой стороны, использование Муравейника для захвата Паука противника очень редко бывает хорошей идеей. Когда Паук расположен правильно и представляет собой мощную угрозу, у игрока может не быть другого выбора, кроме как прикрепить его к доступному Муравью. Пока угроза Паука остается реальной, удерживающий Муравей вынужден оставаться на месте, и игрок теряет важную ошибку.

К счастью, из-за ограниченности движений Паука, возможно, нет необходимости держать его прижатым в долгосрочной перспективе. Как только Паук перестанет представлять серьезную угрозу, удерживающего Муравей можно будет использовать для более важных функций в другом месте. Ниже приведены три примера ситуаций, когда угроза Паука заставляет Муравья закрепить булавку. Следует обратить особое внимание на ходы, ведущие к угрозе Паука и последующей фиксации Муравья. Распознавая такие ситуации, опытный Улей®игрок будет избегать их и избегать попадания в позиции, в которых Муравей теряется таким образом.

Первое - это **Рисунок 8.1.4** от U!HV-ringersoll-Eucalyx-2010-08-15-2102. Черные только что разыграли Паука №1 и угрожают скрепить Белого Муравья №1, переместившись на клетку А. Если Белый Муравей уйдет, то Черный Паук схватит Белого Муравья №2, переместившись на клетку Б. В любом случае, Белый теряет муравья. У белых нет другого выбора, кроме как связать Черного Паука. В реальной игре белые переместили Муравей №1 на клетку С.



Из игры *UHV-ringersoll-Eucalyx-2010-10-23-2212*, мы получаем наш второй пример в **Рисунок 8.1.5** (стр. 211). Черные снова только что поставили Паука №1 и имеют двойную угрозу. Если Белый Муравей №2 не двигается, он будет схвачен Черным Пауком, идущим в клетку А. Если Белый Муравей все-таки двинется, то Черный Паук перемещается в клетку В и атакует Белую Королеву. Это фактически вынуждает белых тратить ценного Муравья, удерживающего Черного Паука №1.

Наконец-то из игры *UHV-ringersoll-Eucalyx-2011-29-01-2201*, это наш третий пример **Рисунок 8.1.6**. На 34-м ходу черные размещают Паука №2, как показано, с непосредственной угрозой нападения на Белую Королеву, переместившись в клетку А. Белые парируют, удерживая Черного Паука из клетки Б с помощью Белого Муравья №2.

Как уже говорилось выше, если угроза Паука исчезнет, то и необходимость в штыре может отпасть. **Рисунок 8.1.7** демонстрирует это. Несколько ходов спустя Черные приводят Муравья №2 и атакуют Белую Королеву. Теперь обратите внимание, что Черный Паук №2 больше не может атаковать Белую Королеву. Потребности в булавке больше нет, и White Ant #2 можно бесплатно использовать в другом месте.

Урок: «Не тратьте попусту муравья, прижимающего паука, если только в этом нет крайней необходимости.»

8.1.4 – Невозможность достаточно быстро вовлечь муравьев в игру

Муравей в резерве может быть очень могущественным. Двое или трое в резерве могут стать почти непреодолимой силой. Но проигранная игра, когда Муравьи все еще были в резерве, является примером неэффективного использования силы насекомых. Если вы позволите вашему противнику ввести в игру своих муравьев, оставив своих в резерве, вы легко сможете дать ему полную свободу действий над всем ульем. Когда вы, наконец, введете своих муравьев в игру, ваш противник сможет схватить их и сразу же сделать бесполезными.

Кроме того, отсутствие достаточного количества Муравьев в игре является серьезным недостатком в обороне. Будучи наиболее мобильными жуками, Муравьи особенно полезны для быстрого реагирования на непосредственные угрозы противника. Но если ваши Муравьи не в игре, вы легко можете оказаться позади на один темп и проиграть игру.

Рисунок 8.1.6
34 6C2 -6C1
35 WA2-BS2

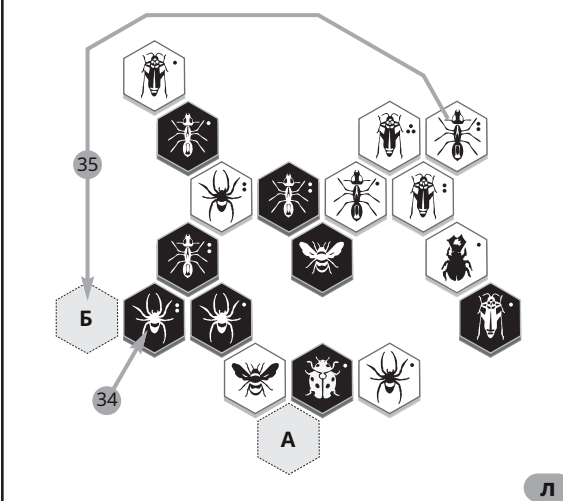
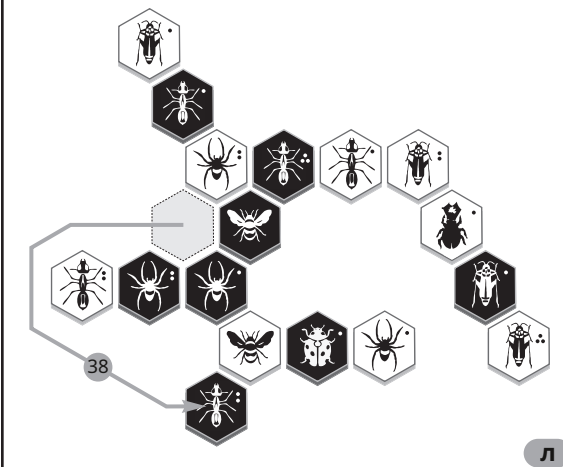


Рисунок 8.1.7
38 ба2/wQ



8.2 – Позволить Королеве сбежать

После тщательного маневрирования жуков на позиции, чтобы окружить ферзя противника, очень важно следить за возможностями для ферзя противника сбежать. Довольно часто, когда противостоящая королева убегает, жуки, которые она оставляет после себя, прикрепляются и становятся бесполезными для будущих атак.

Хорошим примером этого является партия, в которой белые являются новичками (*U!HV-guest-ringersoll-2011-01-28-2333*).

Как вы можете видеть в **Рисунок 8.2.1У** Уайта есть свободный Муравей, Жук на вершине улья и Хоппер в резерве. В результате готовится очень сильная атака белых. Даже когда рядом находятся Жук и Хоппер, черные должны защищаться очень осторожно.

Но здесь белые допускают критическую ошибку новичка. Вместо того, чтобы переместить Бункер № 2 на клетку В, заполнить еще одну клетку и заблокировать Черного ферзя, белые перемещают Бункер на клетку А!? Этот ход позволит Черной Королеве сбежать!

Рисунок 8.2.2 показывает позицию после побега Черной Королевы.

Теперь у белых нет шансов на победу. Обратите внимание, как закреплена цепочка из шести белых жуков, начиная с Белой Королевы и заканчивая Муравьем №2 под Белым Жуком №1. Быстрый подсчет ошибок (Глава 7.1 – Подсчет ошибок) показывает, что у белых есть только четыре ошибки, доступные для атаки, что намного меньше шести, необходимых для победы. В реальной партии черные сразу пошли в атаку и еще за десять ходов легко одержали победу.

Рисунок 8.2.1
29 wG2 wS1\

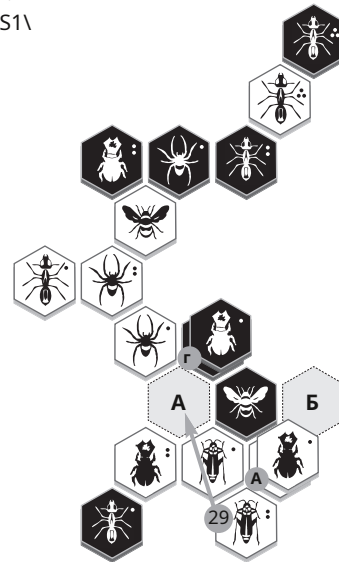
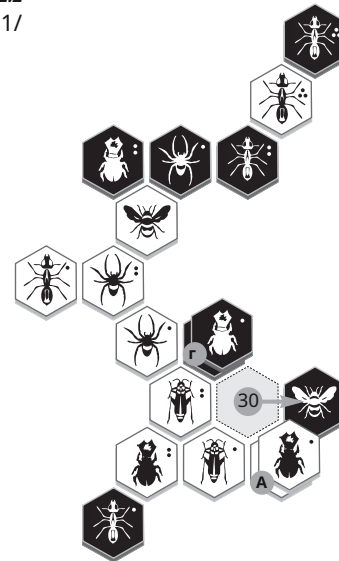


Рисунок 8.2.2
30 БК wB1/

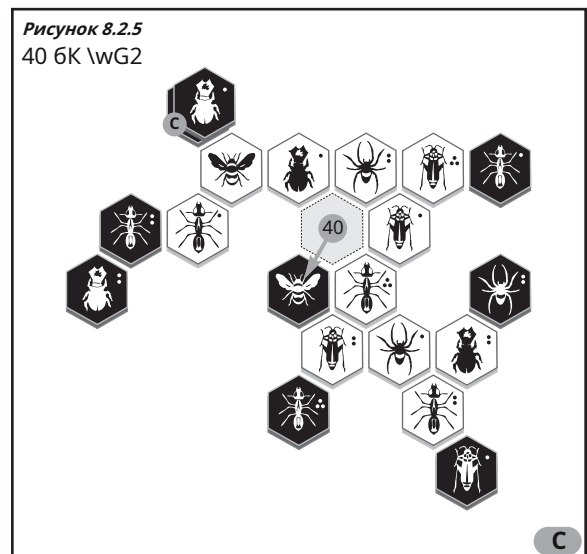
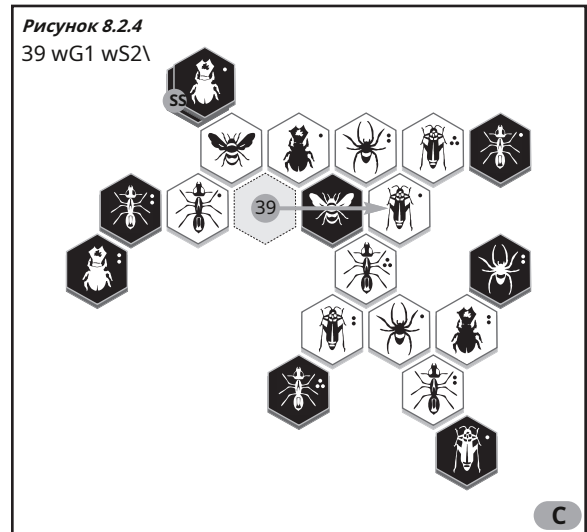
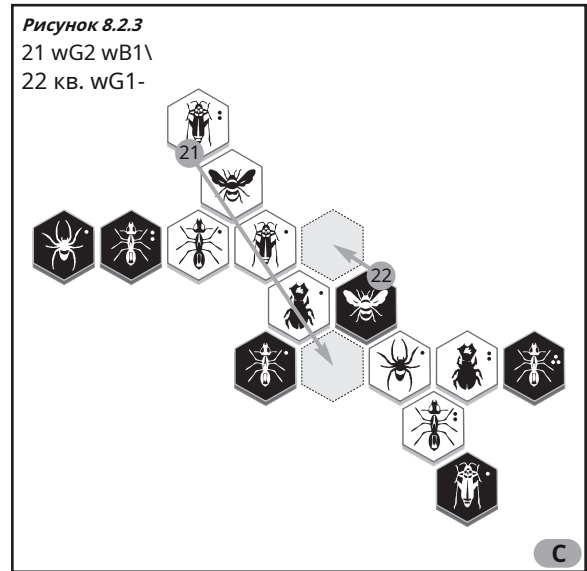


Рисуем наш второй пример из игры HV-HoborgHUN-ringersoll-2010-08-25-2259, в котором белые позволяют Черному ферзю уйти не один, а два раза. **Рисунок 8.2.3** показывает первый побег, когда Белый Хоппер №2 прыгает рядом с Черной Королевой, но при этом позволяет сбежать. Белые должны привести одного из трех жуков из резерва (Муравей, Паук или Хоппер) и вывести его на позицию, чтобы связать Черную Королеву. Затем, после того как Королева будет обездвижена, Белый Хоппер сможет безопасно занять позицию.

Рисунок 8.2.4 показывает 39-й ход игры, в котором еще один опрометчивый ход Хоппера позволяет Черной Королеве сбежать во второй раз.

Эта ошибка не только позволила ферзю уйти, но и привела к локауту в позиции. **Рисунок 8.2.5** (Глава 7.5 – Отключение). Судя по положению белых в этой партии, второй побег черных ферзей не принес ничего, кроме более быстрого разрешения уже проигранной игры. Но даже в таких позициях хороший игрок старается не позволить ферзю противника уйти.

Не вырывайте поражение из пасти победы, позволяя ферзю противника сбежать.



8.3 – Изготовление кольца

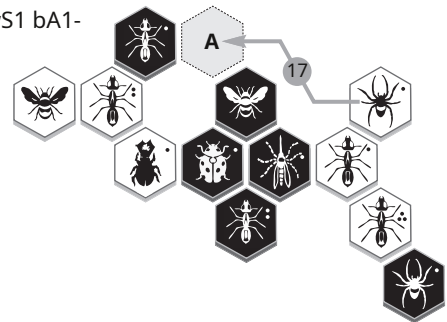
«Кольца плохие». Это основной принцип, по которому все, начиная с Hive, игроки должны следовать. Создание кольца зачастую позволит вашему противнику выбрать, где кольцо будет сломано и какие ошибки будут выпущены. В большинстве случаев это оставит производителя колец в худшем положении. Только если вы контролируете всех жуков на ринге, это безопасно, и даже в этом случае ринг может оказаться вам не так уж полезен.

Мы рассмотрим две позиции из одной партии между автором и новичком (*U!HV-Fishboy-ringersoll-2010-16-12-0027*). Смотря на **Рисунок 8.3.1**, легко видеть, что, хотя игра еще находится на начальной стадии, у белых уже проблемы. Все три белых муравья неподвижны. Это никогда не является хорошим знаком. Теперь белые усугубляют ситуацию, образуя кольцо, перемещая Паука №1 на клетку А.

Теперь черные могут разорвать кольцо, переместив Черного Муравей №1, Черную Королеву или Черную божью коровку. Как показано в **Рисунок 8.3.2**, черные решают сбежать с черным ферзем (раздел 8.2 – Разрешение побега ферзя). Черная Королева не только сбежала, но и приколола еще одного Белого жука (Глава 6.1 – Булавка).

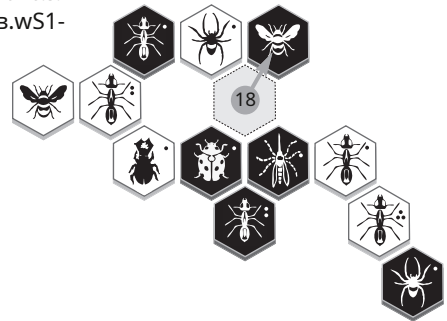
Через несколько ходов белые допускают еще одну ошибку, еще более разрушительную, чем первая! В **Рисунок 8.3.3** белые перемещают божью коровку в клетку А, образуя еще одно кольцо. Опять же, черные могут выбрать любую из трех ошибок, чтобы сломать кольцо. Черная Королева может снова сбежать, или Черная божья коровка или Черный комар могут уйти.

Рисунок 8.3.1
17 wS1 bA1-



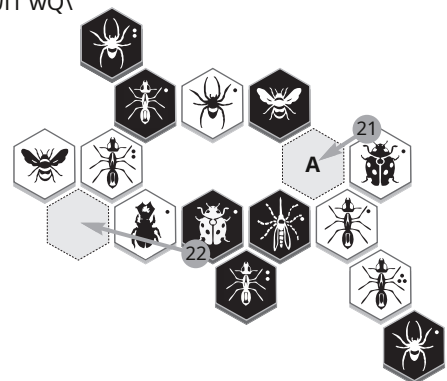
ЛМ

Рисунок 8.3.2
18 кв.wS1-



ЛМ

Рисунок 8.3.3
21 wL1 bM1/
22 бл1 wQ\



ЛМ

В реальной игре Блэк решил атаковать божьей коровкой, **22 бЛ1 wQ**, но при патологоанатомическом анализе лучше переместить Комара (используя способность божьей коровки двигаться), как показано на рисунке. **Рисунок 8.3.4**. Это оставляет Комара в превосходной позиции, и теперь он может свободно двигаться как Божья коровка или Муравей. Черный Муравей №2 по-прежнему может свободно передвигаться, а когда Черный Муравей №2 будет двигаться, Черная Божья Коровка также будет свободна. Позиция Чёрного Комара также серьёзно ограничивает Белых в размещении новых жуков (Глава 7.3 – Контроль над размещением жуков).

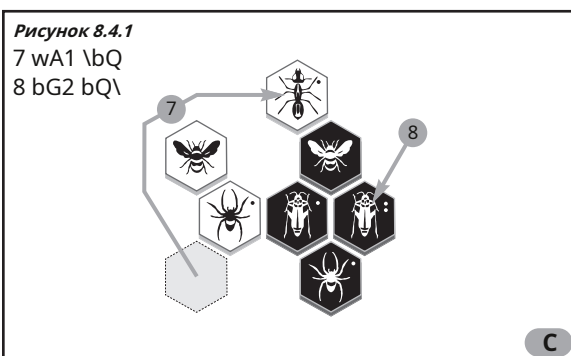
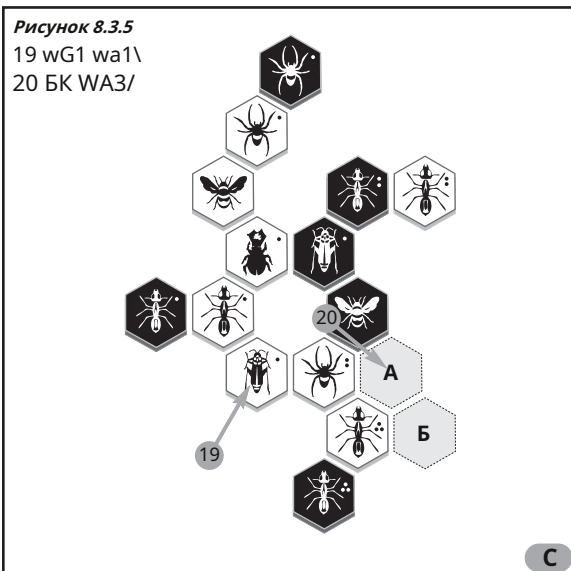
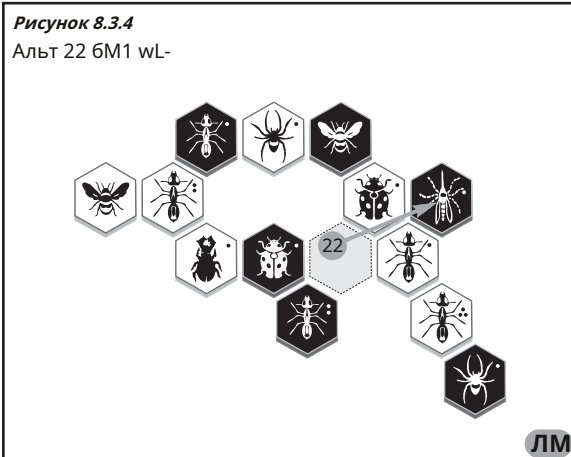
Другой пример плохого кольца, ведущего к побегу ферзя и проигрышу позиции: **Рисунок 8.3.5** из игры *HV-Dragonflyringersoll-2010-10-20-0000*. Уайт размещает Хоппер №1, как показано, позволяя Черной Королеве сбежать; сначала в клетку А, затем в клетку В. Если черному ферзю разрешено пройти до клетки В, она заменит связку (раздел 6.1.2). – Замена булавки) на Белом Муравье №3 и позволит Черному Муравью №3 перейти к более важным обязанностям. Обратите внимание на длинную вереницу из семи белых жуков, прижатых к месту и неспособных двигаться. Эта плохая ситуация была вызвана, по крайней мере частично, непродуманным рингом.

**Игра безнадежно проиграна, что подчеркивает пословицу:
«Кольца — это плохо».**

8.4 – Потеря темпа в дебюте

Разница между победой и поражением часто состоит только в одном темпе. Аккуратно размещайте и перемещайте жуков в проеме. Перемещение ошибки дважды может привести к потере темпа. Играя белыми, это может дать инициативу черным. Играя черными, это может привести к быстрому поражению.

Рисунок 8.4.1 и **Рисунок 8.4.2** (стр. 218) иллюстрируют потерю темпа в начале игры между новичком, играющим белыми, и автором, играющим черными (*UIHV-toh-ringersoll-2011-02-21-0339*). Угроза Черного Паука №1 прижать Белого Муравья №1 вынуждает Белого Муравья двигаться. Атака белыми на ранней стадии, как правило, является хорошей идеей, но следует обратить внимание на расположение Белого Муравья на 7-м ходу, как показано на первом рисунке.



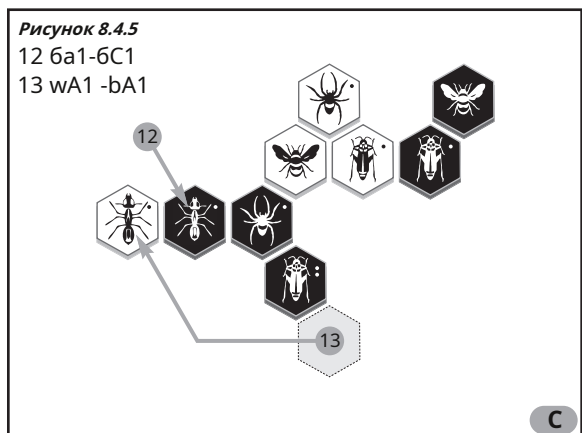
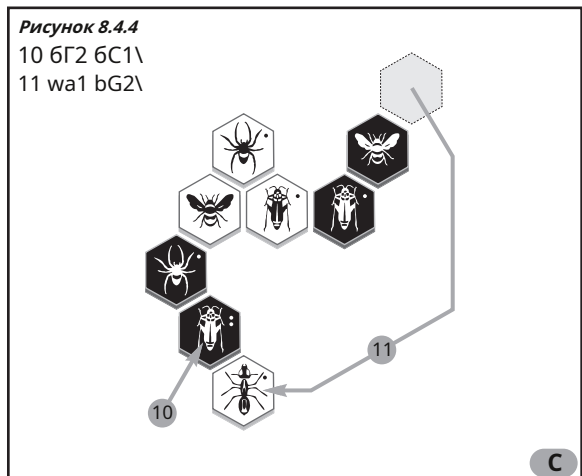
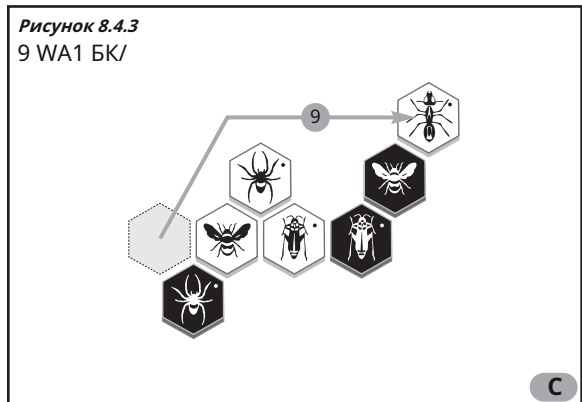
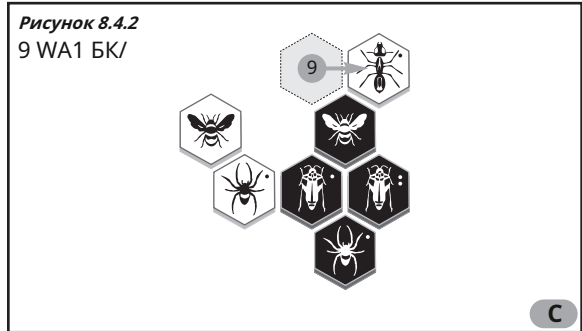
Не предвидя размещения Черного Хоппера № 2 на 8-м ходу и не желая позволить вновь размещенному Хопперу закрепить Муравья № 1, белые теряют ценный темп, снова перемещая Муравья № 1, как показано на рис. **Рисунок 8.4.2**. Эта потеря темпа смещает импульс в сторону черных и играет важную роль в конечном проигрыше белых.

Еще один отличный пример потери темпа в дебюте показан в **Рисунок 8.4.3** через **Рисунок 8.4.6** из игры *HV-lukiejro-ringersoll-2010-07-29-2043*. В этой игре белые размещают муравья №1 в начале игры, а затем быстро перемещают его три раза, как показано на первых трех рисунках. Такая трата темпа позволяет черным ввести в игру слишком много атакующих, и вскоре белые оказываются разбиты.

Атака белых муравьем №1 **Рисунок 8.4.3** соответствует атакующей стратегии белых и на самом деле является приемлемым ходом, но, к сожалению, за ним следует ряд плохих ходов!

Вместо продолжения атаки белые, **Рисунок 8.4.4**, переключаются на оборону, удерживая только что размещенного Черного Хоппера.

Когда в игру вводится первый Черный Муравей, как показано на рис. **Рисунок 8.4.5**, Уайт решает, что закрепить Муравья важнее, чем закрепить Хоппера. И снова перемещая Белого Муравья, мы перемещаем булавку с одного Черного жука на другого.



И наконец, **Рисунок 8.4.б** показывает позицию, когда черные вводят Муравей №3. Единственный способ, которым белые могут помешать этому недавно размещенному Муравью выиграть игру, — это выпустить Черного Жука №1. За два хода этот Жук перелезает через Черный Хоппер №3, и игра окончена.

Извлеченный урок таков: «Не тратьте драгоценное время на перемещение и удаление уже установленной ошибки».

8.5 – Неспособность защитить свою королеву

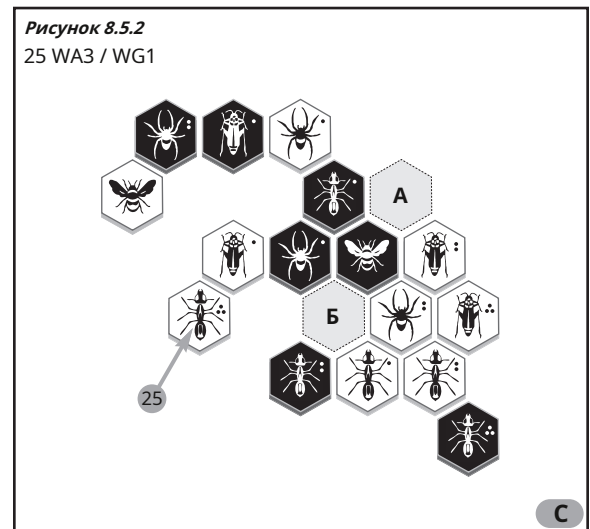
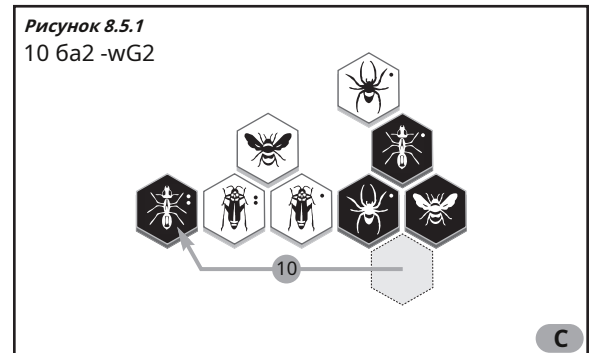
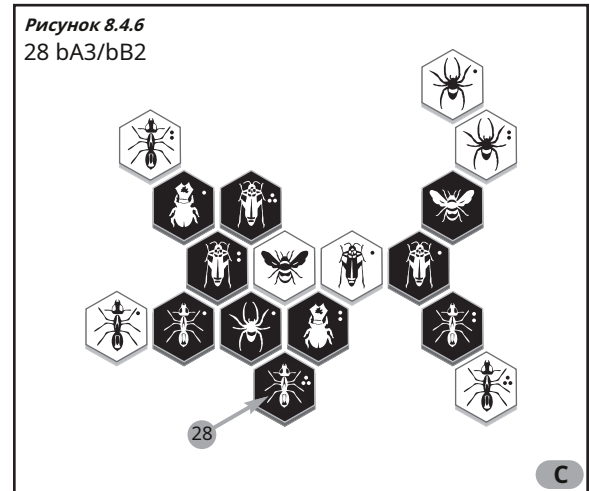
Когда дружественные фигуры, соседние с вашим ферзем, могут уйти, вы на шаг дальше от проигрыша. Это также может дать вашей Королеве путь к отступлению. Однако, как только рядом с вашей королевой больше не останется дружественных фигур, ее будет легче окружить и победить.

Лучшими защитниками являются те жуки, которых невозможно зажать, то есть Жук, Хоппер, Божья коровка и Комар (если они соседствуют с одним из предыдущих жуков). Муравьи и пауки — плохие защитники, потому что их слишком легко схватить (глава 6.1). – Пин) или заблокирован (Глава 6.3 – Блок).

Давайте посмотрим на *U!HV-ringersoll-lucassus-2011-02-13-2044*.

Рисунок 8.5.1 показывает открытую позицию после того, как каждый игрок сыграл четыре ошибки. Каждая королева может свободно передвигаться и соседствует с двумя дружественными жуками. Однако есть огромная разница в том, что два черных жука — это паук и муравей, тогда как два белых жука — оба прыгуны. Несмотря на то, что все четыре жука в настоящее время неподвижны, скоро мы увидим разницу.

Рисунок 8.5.2 показывает позицию несколькими ходами позже. Атака белых была беспощадной. Черная Королева теперь окружена и не может сбежать. Два Черных жука не двинулись с места и, по сути, не могут двигаться. Это означает, что для победы белым нужно всего четыре жука! Поскольку Белый Хоппер №3 готов занять либо открытое пространство рядом с Черной Королевой, либо только что помещенный в бой Муравей №3, у черных нет шансов.



Еще один пример еще раз подчеркивает важность того, чтобы защитники находились рядом с ферзем. **Рисунок 8.5.3** показывает 24 ход в игре *HV-ringersoll-Dragonfly-2010-21-10-0108*. Жук №1 и Хоппер №3 готовы выполнить выигрышные ходы для белых. Черный Муравей №2 не может встать на защиту, потому что в настоящее время он привязан, не позволяя Белому Хопперу №2 прыгнуть в атакующую позицию. Блэк отчаянно пытается втянуть в бой еще одного жука, перемещая Черного Жука №1, как показано на рисунке.

Это подчеркивает важность тщательного выбора защитников! Если бы Черный Паук №1 был заменен Хоппером, Жуком или Божьей коровкой, этот ход Жука освободил бы защищаемого жука, чтобы он мог уйти. Но поскольку Паук ограничен правилом свободы передвижения, Черный Паук №1 оказывается в ловушке и не может сбежать. Белые легко выиграли.

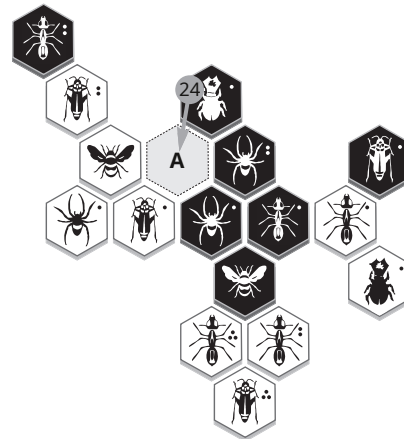
Еще один ценный урок: «Держите защитников рядом с ферзем».

8.6 – Разрешение локаута

Из-за применения правил One Hive и Freedom to Move вполне естественно, что по ходу игры многие жуки теряют способность двигаться. Не до конца понимая последствия предстоящих ходов, многие новички оказываются в положении, когда ходов вообще нет. В отличие от игры в шахматы, где такая позиция приводит к патовой ситуации или ничьей, в Улье игрок не может двигаться.® вместо этого должен пройти. Эта ситуация, называемая шатаутом (глава 7.5), приводит к тому, что противник совершает серию непрерывных и беспрепятственных ходов. За исключением очень редких обстоятельств, это быстро приводит к поражению игрока, который оказался в локауте.

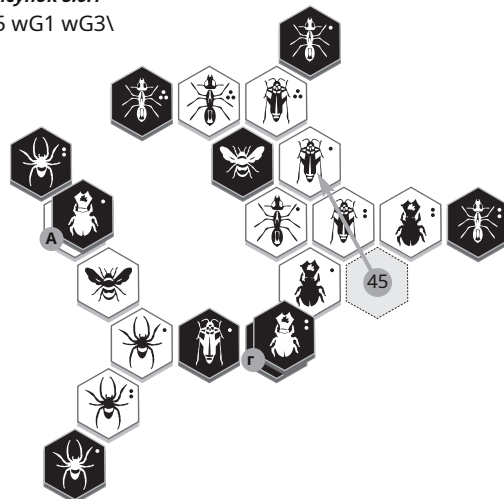
Рисунок 8.6.1 и **Рисунок 8.6.2** показать продолжение игры, использованной в предыдущем разделе (*U!HV-toh-ringersoll-2011-21-02-0339*). Не осознавая ошибки, белые перебрасывают Хоппера №1 на позицию, прилегающую к черному ферзю, но при этом не только позволяют черному ферзю уйти (Раздел 8.2 – Разрешение побега ферзя), но и оказываются в позиции локаута. Обратите внимание, что все белые жуки неподвижны! Имея в запасе одного Хоппера и обоих Жуков на вершине улья, Блэк может и сделал это быстро и эффективно завершить игру.

Рисунок 8.5.3
24 6B1 -6C2



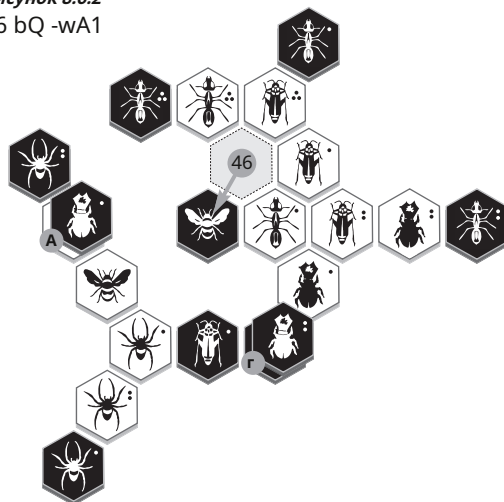
ЛМ

Рисунок 8.6.1
45 wG1 wG3\



С

Рисунок 8.6.2
46 bQ -wA1



С

Следующая партия демонстрирует еще один пример, но на этот раз локаут возникает из-за того, что черные тратят слишком много темпов в дебюте. Многократно перемещая ферзя, черные сильно отстают в развитии жуков в улей и готовятся к локауту со стороны белых. Это из игры *HV-ringersoll-PansORama-2010-10-24-2145*.

Рисунок 8.6.3 показаны ходы 8 и 9. Черная Королева ходит, как показано, и Белый Паук №1 захватывает Черного Паука №1. Если вы просмотрите полную запись ходов, то увидите, что на самом деле это третий ход Черной Королевы! Это, без сомнения, серьезная трата ценных темпов.

Не имея места для размещения новой ошибки, Черная Королева вынуждена снова двигаться, как показано на рисунке. **Рисунок 8.6.4**. Далее белые выводят Муравья №1 из резерва.

И, наконец, в **Рисунок 8.6.5** Черные делают еще один ход ферзем, после чего Белый Муравей №1 связывает черного ферзя.

Это приводит к положению в **Рисунок 8.6.6** в которой черные теперь в локауте. В резерве полно черных жуков, но законного места для их размещения нет. Теперь белые продолжают вносить больше ошибок и быстро заканчивают игру.

В этой игре показано, как одна ошибка новичков (потеря темпа в дебюте) привела к второй ошибке новичков (позволить себе остаться в локауте), что привело к быстрому проигрышу.

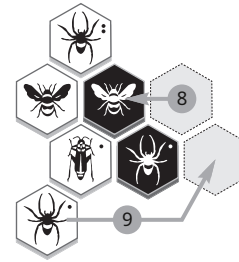
Очень важный урок, который нужно усвоить: «Следите за локаутом и избегайте его».

8.7 – Заключение

Учитесь на этих ошибках новичков. Избегайте их, когда это возможно. И скоро вы будете играть в Hive® как чемпион!

Рисунок 8.6.3

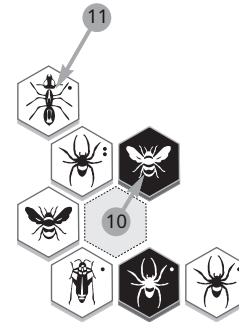
8 баров wG1/
9 WS1 6C1-



ЛМ

Рисунок 8.6.4

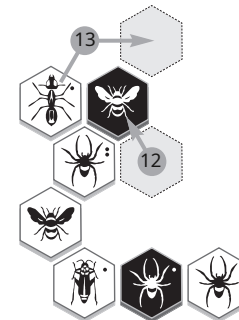
10 кв.wS2-
11 wa1 \wS2



ЛМ

Рисунок 8.6.5

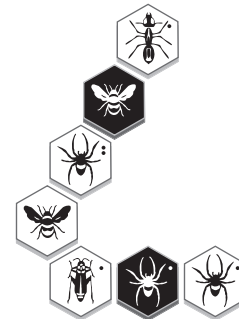
12 KB WS2/
13 BA1 BK/



ЛМ

Рисунок 8.6.6

позиция после
13 BA1 BK/



ЛМ

Глава 9 – Теория дебюта

Тщательное и углубленное обсуждениеhive дебютная теория - это выходит за рамки этой книги, но будет представлено краткое обсуждение некоторых наиболее распространенных дебютов.

9.1 – Основные понятия

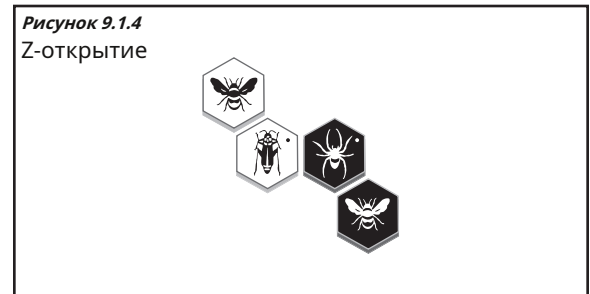
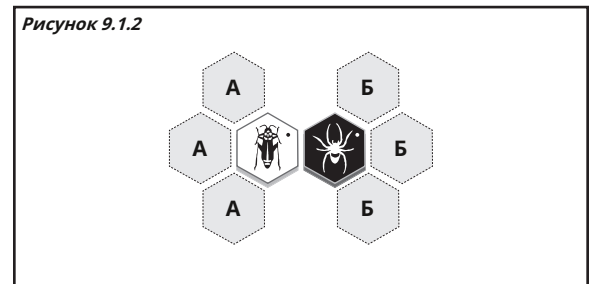
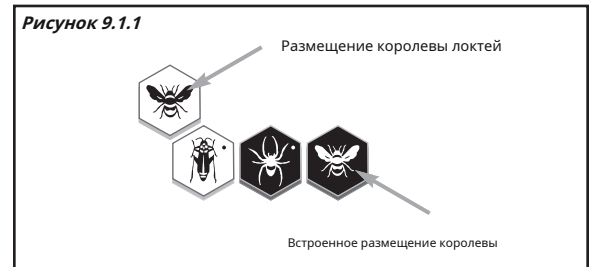
Для начала давайте определим две основные формации открытия, каждая из которых изображена на рис. **Рисунок 9.1.1**. Обратите внимание на связь между Белой Королевой и первыми двумя размещенными жуками: Белым Хоппером №1 и Черным Пауком №1. Эти три жука образуют локоть (Раздел 4.4 – Локоть), поэтому такое размещение будет называться размещением ферзя локтя. Однако обратите внимание, что Черная Королева, Черный Паук и Белый Хоппер расположены не в локте, а на прямой линии. Это размещение будет называться размещением встроенной королевы.

Это позволяет легко классифицировать проемы на три разные группы. Первые две группы похожи тем, что каждая королева изначально размещается рядом с первым жуком игрока. Смотри на **Рисунок 9.1.2**, Белый ферзь будет помещен в одно из трех полей с надписью А, а Черный ферзь будет помещен в одно из полей с надписью В.

Третья группа отличается тем, что по крайней мере один из двух ферзей изначально не размещается рядом с дебютным жуком игрока. Снова глядя на **Рисунок 9.1.2**, либо Белый ферзь не помещен в одно из трех полей, обозначенных А, либо Черный ферзь не помещен в одно из трех полей, обозначенных В. Или, возможно, оба ферзя находятся за пределами этих соответствующих областей.

Первая группа, в которой оба ферзя расположены в положении локтя, будет называться «Локтевые отверстия» с двумя подгруппами: «С-открытие» и «Z-открытие». Вторая группа, в которой хотя бы один ферзь находится во встроенной позиции, будет называться «встроенными дебютами» и имеет три подгруппы: дебюты I, дебюты J и дебюты F. И, наконец, все отверстия в третьей группе будут вместе называться X-открытиями.

Рисунок 9.1.3 через **Рисунок 9.1.7** проиллюстрируйте пять дебютов в первых двух группах.



Чтобы начать нашу дискуссию, пожалуйста, изучите **Рисунок 9.1.8**. Обратите внимание, как оба игрока взяли муравья и использовали его, чтобы связать ферзя противника. Пространство А на этом рисунке подчеркивает основное различие между двумя первоначальными положениями ферзя. При расположении локтя имеется пространство «внутри локтя». Когда в это пространство перемещается насекомое, защищающееся насекомое, в данном случае Белый Хоппер №1, может свободно перемещаться. Это не относится к встроенному размещению. Белые могут размещать жуков в любом из четырех пустых мест, прилегающих к Черной Королеве, не опасаясь, что Черный Паук, защищающий Королеву, будет освобожден. Понимание этой разницы имеет решающее значение для правильной оценки дебюта.

Интересно отметить, что игрок, ставящий ферзя последним, может выбирать, какой дебют разыграть. В большинстве случаев это будет черный цвет. Игрок, ставящий ферзя первым, сужает список до двух или трех разных вариантов, но окончательный выбор принадлежит игроку, ставящему ферзя последним.

9.2 – Отверстия для локтей

9.2.1 – Открытие С

Когда оба игрока разыгрывают своих ферзей в положении локтя и оба ферзя находятся по одну сторону от центральной линии, мы имеем дебют С. Многие считают, что этот дебют повышает вероятность ничьей из-за непосредственной близости двух ферзей. Если вы играете черными против более сильного противника и считаете ничью приемлемым исходом, то этот дебют может быть хорошим выбором.

Игры дебюта С обычно вращаются вокруг контроля над двумя пространствами. (Пожалуйста, посмотри **Рисунок 9.2.1**.) Два помеченных пространства являются критическими. Белые имеют преимущество, если они смогут занять пространство В до того, как черные займут пространство А. С другой стороны, если черные займут пространство А до того, как белые смогут занять пространство В, то игра черных значительно улучшится.

Значение этих двух мест включает в себя создание кольца (Глава 7.6 – Создание кольца). Когда второй игрок играет в свое критическое пространство, после того как первый игрок уже успешно занял свое критическое пространство, формируется кольцо. Во многих случаях это освобождает либо ферзя противника, либо ошибку, защищающую ферзя.

Победа в дебютных играх С зависит не только от занятия двух критических мест, но также от кеглей или укрытий защитных насекомых, освобожденных в результате неизбежного образования колец.

Рисунок 9.1.6

Открытие J



Рисунок 9.1.7

Открытие F



Рисунок 9.1.8

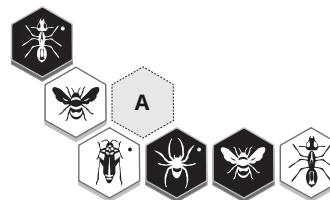
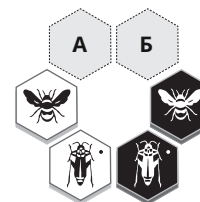


Рисунок 9.2.1

Открытие С – критические места



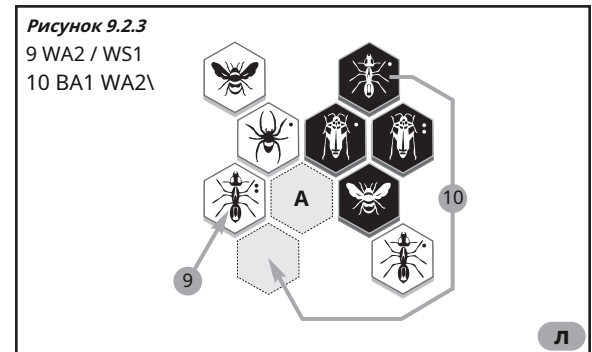
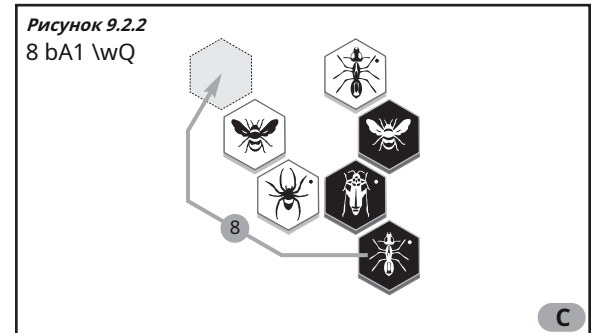
Пример дебюта из игры *U!HV-BlackMagicingersoll-2010-12-01-0040* показано в **Рисунок 9.2.2**. Белые и черные привели по муравью и связали соответствующего ферзя. Белые заняли критическую позицию и в итоге вырвали победу.

9.2.2 – Z-открытие

Когда ферзи находятся на противоположных сторонах центральной линии, у нас есть отверстие Z. В играх между двумя равносильными игроками это нередко приводит к широкой открытой игре с ранней атакой белых. Если черные смогут противостоять этому первому нападению, у них будут отличные шансы на контратаку. Довольно часто победа зависит от эффективности защиты черных ферзей и способности белых сковывать и/или прикрывать черных защитников.

Мобильность — ключ к широко открытым играм, которые Z Openings регулярно выпускает. Эти игры довольно часто выходят на сторону самых свободных Муравьев. Неспособность поставить своих муравьев на правильные позиции нападения/защиты может стать основным источником поражения в Z-открытиях.

Очень типичная дебютная игра Z (*U!HV-diogocrist-ringersoll-2010-12-02-0150*) показано на **Рисунок 9.2.3**. Белые атакуют и уже связали черного ферзя. У черных есть два хороших защитника Хоппера, и на 10-м ходу они захватили Белого Муравья №2 и установили блок на поле А.



9.3 – Линейные отверстия

9.3.1 – I Открытие

Когда оба игрока решают разместить своих ферзей в ряд, мы имеем дебют I. При правильной игре обеих сторон этот дебют определенно в пользу белых. Как отмечалось во введении к этому разделу, встроенное размещение ферзя не позволяет защитникам ферзя эффективно сбежать. Эта оборонительная ответственность обычно отрицательно влияет на черных против агрессивного белого игрока.

С другой стороны, если белые полностью используют преимущество первого хода, на них не повлияет негативное расположение встроенного ферзя. Однако, если белые позволят черным заранее перехватить инициативу и контратаковать, расположение белых ферзей на линии может снова начать их преследовать.

Игра *HV-ringersoll-humdeabril-2010-12-27-2254* (**Рисунок 9.3.1**) показывает типичное открытие I. На этом этапе игры белые имеют явное преимущество. Черная королева закреплена, три поля вокруг черной королевы заняты, а черные ограничены в возможностях размещения новых ошибок. Вскоре черные вынуждены защищаться, и белые относительно легко выиграли.

9.3.2 – J-открытие

Открытие J происходит, когда белые выбирают расположение на линии, а черные выбирают расположение локтя. Этот дебют чаще всего возникает из-за желания белых ввести своего ферзя в игру раньше (ход 2) и в то же время удержать черных от выбора дебюта С или Z. При правильной игре белые могут преодолеть присущие им проблемы с размещением на линии.

Одним из преимуществ дебюта J является то, что белые могут начать атаку против черного ферзя с помощью паука либо выше, либо ниже начальных ошибок.

Типичный дебют J из игры *TU!HV-gideonbob-Eucalyx-2011-05-24-2005* показано в **Рисунок 9.3.2**. Белые начали атаку на черного ферзя, но черные готовы дать хорошую защиту. В дополнение к двум хорошо расположенным черным защитникам (Божья коровка и Хоппер №1) здесь уже размещен Черный Муравей, готовый отреагировать на любую угрозу Белых. Эвкаликс, улей®Мастер хорошо защищался, а затем, когда представилась возможность, контратаковал и победил.

9.3.3 – F-открытие

Когда белые выбирают размещение локтя, а черные выбирают расположение на линии, мы имеем дебют F. При правильной игре этот дебют очень выгоден белым. Черные страдают от защитных проблем, присущих линейному дебюту, но не имеют шансов на контратаку, которые существуют в первом дебюте, о котором говорилось выше.

Пример открытия F: *U!HV-r ингерсол л - lucassus-2011-02-13-2044*, игра, которая ранее рассматривалась в Разделе 8.5 – Ошибки новичков – Неспособность защитить свою королеву. В **Рисунок 9.3.3** мы видим сценарий, который определенно благоприятствует белым. Черный ферзь связан, а двумя защитниками являются Паук и Муравей, ни один из которых не является оптимальной защитой. У белых, с другой стороны, есть два Хоппера, защищающих Белого ферзя. И как только в игру вступят Белые Муравьи, у черных возникнут серьезные проблемы.

Рисунок 9.3.1
10 bS2 \wQ
11 WA1 BK/

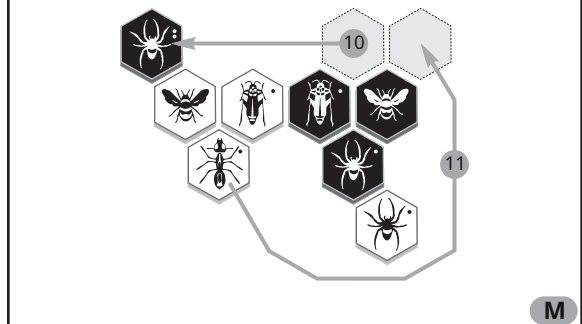


Рисунок 9.3.2
7 wS1 bQ/
8 bG1 bQ\

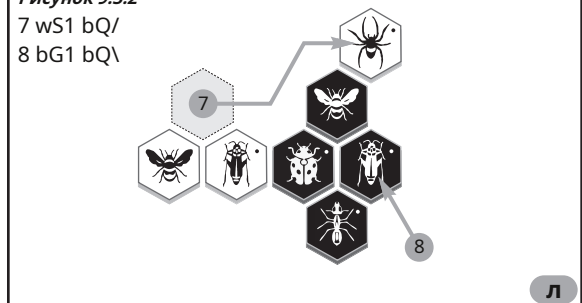
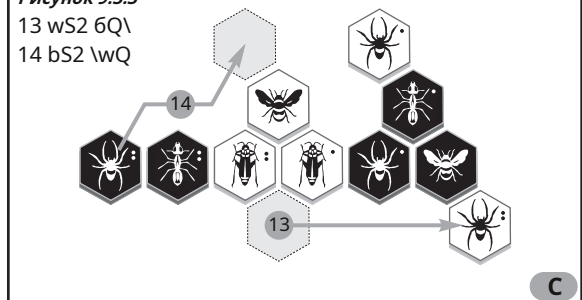


Рисунок 9.3.3
13 wS2 6Q\
14 bS2 \wQ



9.4 – Другие дебюты

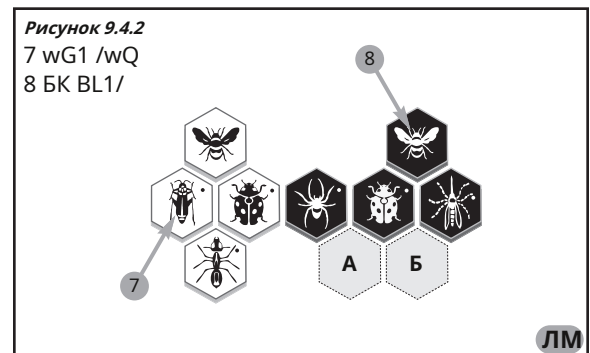
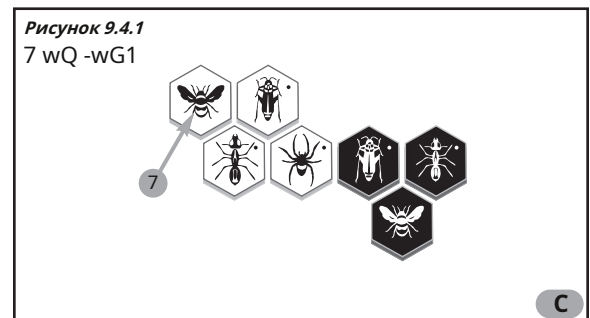
9.4.1 – X отверстий

Во всех дебютах первая ошибка, сыгранная обеими сторонами, немедленно закрепляется второй ошибкой игрока. С этим ничего нельзя поделать, это всего лишь часть игры. Однако, если Королева не будет помещена рядом с первой ошибкой, останется как минимум две ошибки, которые будут закреплены самостоятельно. Если белые решат сделать это, результатом может быть немногим больше, чем потеря темпа и уравнивание преимущества первого хода белых. Однако если черные решат это сделать, потеря темпа может привести к быстрому проигрышу.

В связи с вышеизложенным, относительно X-открытий нужно сказать очень мало. Крайне важно как можно раньше ввести ферзя в игру, чтобы дружественные жуки могли быстро двигаться. Разыгрывать дебют X обычно не рекомендуется.

HV-isagooss-ringersoll-2010-08-17-1928 демонстрирует недостатки, присущие X-отверстию. **Рисунок 9.4.1** показывает ход 7, когда Белая Королева наконец введена в игру. В этой позиции два из трех белых жуков, уже находящихся в игре, теперь закреплены Белым ферзем! Против опытного игрока черными это с самого начала ставит белых в очень глубокую яму. Рингерсолл воспользовался этим и легко выиграл за 36 ходов.

Есть одно X-открытие, которое может иметь некоторые достоинства. Это называется «Защита от трех ошибок». И стоит попробовать поиграть и с Ледибаг, и с Комаром. В этой защите черные обычно играют Паука, Божью коровку, Комара и Королеву по схеме, показанной на рис. **Рисунок 9.4.2** (из игры *T!HV-Fumanchuringersoll-2011-07-03-1907*). За счет одного темпа черные получили возможность получить выгоду от двух защитников, находятся на шаг дальше от первоначальной ошибки белых и имеют больше возможностей для размещения новых ошибок. Кроме того, если белые позволят черным занять места А и В, то Черная божья коровка и/или Черный комар смогут легко убежать.



9.5 – Заключение

Знание этих основных концепций открытия в сочетании с хорошим пониманием Nive.® тактика, вскоре приведет к лучшим позициям в середине игры и большему количеству побед!

Глава 10.1 – Движение жуков на вершине улья

Поскольку правило свободы передвижения применяется наверху улья так же, как и на уровне земли, насекомых можно заблокировать с помощью ворот наверху улья. Это ограничение распространяется на Жуков, Комаров, выступающих в роли Жуков, и Божьих коровок. Правило свободы передвижения и построение ворот не влияют на Хопперов. Считается, что во время движения Хопперы «летают над ульем» и поэтому преодолевают все образования насекомых на своем пути.

Добавление этого третьего измерения действительно создает некоторые интересные ситуации, которые могут быть или не быть очевидными.

По сути, формирование ворот влияет на движение, независимо от того, находятся ли они на базовом уровне улья или на его вершине. Несмотря на то, что Жук может залезть на другого жука, он все равно должен соблюдать правило свободы передвижения. В движении жука по улью есть три основных случая.*

10.1.1 – Начальная высота жука и высота конца жука равны

Случай А) Если ОБЕЕ блокирующее пространство равно или превышает стартовую высоту «Жука», то движение НЕ разрешено.

Случай Б) Если ЛЮБОЕ блокирующее пространство ниже стартовой высоты «Жука», то движение РАЗРЕШЕНО.

Посмотри на *Рисунок 10.1.1* и *Рисунок 10.1.2* (стр. 230). В первом случае высота Черного Жука №1 (движущегося жука) и целевого пространства на вершине Белой Королевы одинакова, уровень 2. Два потенциальных блокирующих места заняты Белым Жуком №1 и Белым Жуком №2. оба из них также находятся на уровне 2. Ворота формируются на уровне 2, применяется случай А, описанный выше, и движение непосредственно по Белому Королеву НЕ разрешено. Черный Жук №1 может переместиться на Белую Королеву за два хода. Сначала нужно забраться на любого из двух блокирующих жуков, а затем, на более позднем ходу, переместиться на Белую Королеву.



* Обратите внимание, что диаграммы, используемые для иллюстрации этих принципов, не взяты из реальных игр и поэтому не могут отображать ситуации, которые обычно можно увидеть.

Обратите внимание на сходство с **Рисунок 10.1.2в** в котором Белый Жук, как блокирующие жуки, так и целевое пространство находятся на уровне земли. Опять же, в этом случае, как и в случае А, движение НЕ разрешено.

В **Рисунок 10.1.3**, однако движение разрешено, поскольку Черный Паук №1 находится на уровне 1 (ниже начальной высоты Белого Жука №2), и применяется Случай Б.

10.1.2 – Начальная высота жука превышает высоту конца жука

Случай С) Если ОБЕЕ блокирующее пространство равно или превышает стартовую высоту «Жука», то движение НЕ разрешено.

Случай D) Если ЛЮБОЕ блокирующее пространство ниже стартовой высоты «Жука», то движение РАЗРЕШЕНО.

Случай С проиллюстрирован на **Рисунок 10.1.4** что очень похоже на **Рисунок 10.1.1** (стр. 229). В этом случае начальная высота Белого Жука №2 (уровень 2) выше его конечной высоты (уровень 1). Жук спускается вниз, применяется правило свободы передвижения, движение НЕ разрешено.

Рисунок 10.1.5 похож на **Рисунок 10.1.3**. Белый Жук №2 движется вниз. Его начальная высота — уровень 2, а конечная высота — уровень 1. Одно из потенциальных блокирующих мест (то, которое занимает Черный Паук #1) ниже начальной высоты Жука, и поэтому, согласно Случаю D, движение РАЗРЕШЕНО.

Рисунок 10.1.2

Случай А
wB2 bQ- НЕ разрешено

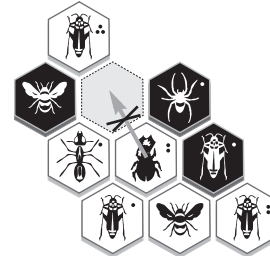


Рисунок 10.1.3

Случай Б
wB2 bQ разрешен



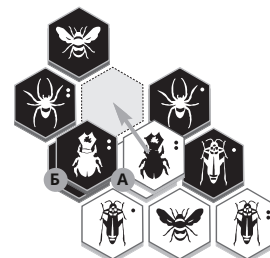
Рисунок 10.1.4

Случай С
wB2 bQ\ НЕ разрешено



Рисунок 10.1.5

Случай Д
wB2 bQ\ разрешено



10.1.3 – Начальная высота жука ниже конечной высоты жука

Случай Е) Если ОБА блокирующих пространства равны или превышают высоту конца Beetle, то движение НЕ разрешено.

Случай F) Если ЛЮБОЕ блокирующее пространство ниже конечной высоты Beetle, то движение разрешено.

И, наконец, следующие два рисунка иллюстрируют случаи, когда Жук поднимается вверх, когда его начальная высота ниже конечной высоты. В **Рисунок 10.1.6** Черный Жук №2 начинает с уровня земли (уровень 1) и пытается подняться на вершину Белой Королевы (до уровня 2). Две блокирующие ошибки также находятся на уровне 2, действует случай Е, движение НЕ разрешено.

В **Рисунок 10.1.7**, одна из ошибок блокировки находится на уровне 1, который ниже конечной высоты Жука. Таким образом, применяется случай F и движение разрешено.

10.1.4 – Движение божьей коровки на вершине улья

Из-за уникальной модели движения божьей коровки мы не будем показывать примеры всех потенциальных ситуаций блокировки. Достаточно показать основной принцип, о котором идет речь.

Рисунок 10.1.8 иллюстрирует обычные возможности передвижения Белой божьей коровки. Ее первый ход может быть на Белом Пауке, Белой Королеве или Белом Прыгуне. Продолжая свой рисунок движения, Белая Божья Коровка может финишировать в любом месте, отмеченном буквой А.

Рисунок 10.1.6

Случай Е
bb2 wQ НЕ разрешено



Рисунок 10.1.7

Случай F
bb2 wQ разрешено

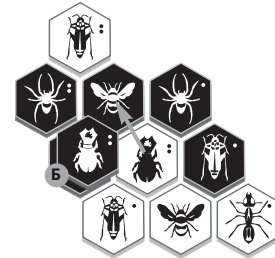
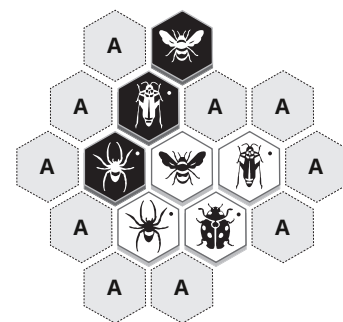


Рисунок 10.1.8

wL1 может переместиться в любое место с надписью А.



Но добавьте двух жуков на улей (в данном случае двух черных жуков), и движение Белой божьей коровки теперь будет ограничено. Два жука в **Рисунок 10.1.9** сформируйте ворота, не позволяющие Божьей коровке сразу же заползти на Белую Королеву. Она все еще может подняться на вершину Белой Королевы, но ее первый шаг должен быть на вершине одного из двух Черных Жуков. Затем на втором ходу она сможет забраться на вершину Белой Королевы.

Из-за ограничений ворот она больше не может добраться ни до одного из мест, отмеченных буквой В.

10.1.5 – Движение жуков-таблеток на вершине

улья

Несмотря на то, что сама Пиллбаг не перемещается по верхушке улья, как это делает Божья коровка, наличие ворот может ограничить использование Пиллбаг своей особой силы. Жук-таблетка в **Рисунок 10.1.10** Жук-таблетка может взять Белую Королеву и переместить ее в клетку А, но из-за двух соседних стопок Жуков Белую Королеву нельзя переместить в клетку Б.

10.1.6 – Заключение

Хотя подобные ситуации редко встречаются в игре Hive, их понимание жизненно важно для того, чтобы стать настоящим мастером игры.

Рисунок 10.1.9

wL1 может перемещаться в любое место с меткой А, но НЕ в места с меткой В.

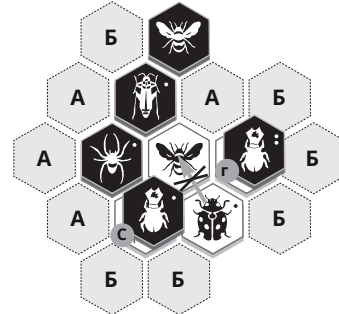
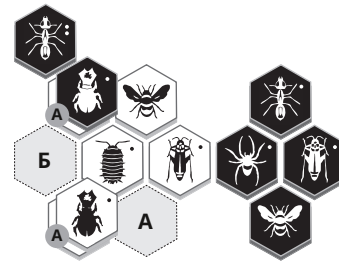


Рисунок 10.1.10

wP1 может переместить wQ в пространство А, но НЕ в пространство В.



Глава 10.2 – Дополнительные ошибки

Hive предложил множество новых ошибок. Игроки вокруг мир. Некоторые из них были выбраны для включения в эту книгу. Чтобы претендовать на включение, новая ошибка должна соответствовать правилам One Hive и правилу постоянного контакта, которые являются фундаментальными правилами Hive. При необходимости допускается некоторая корректировка правила размещения, а правило свободы перемещения может быть проигнорировано, если движение нового жука или специальные способности позволяют это.

10.2.1 – Взаимодействие с комарами

Взаимодействие с Mosquito проблематично по двум основным причинам. Во-первых, должен ли Комар взять на себя особые способности ошибки расширения или ему следует просто взять на себя передвижение? И во-вторых, если ошибка расширения имеет движение «верхней части улья», как это повлияет на Москита?

С появлением Pillbug в 2013 году кажется, что официальный ответ на первый вопрос звучит так: «Да, Mosquito действительно унаследовал и движение, и особую силу». Однако разработчик каждой ошибки расширения может принять по-разному решение по этому вопросу.

С другой стороны, тема движения «верхушки улья» гораздо сложнее. На форумах BoardGameGeek.com среди Hive, похоже, нет единого мнения игроков со всего мира, и пока Джон Янни и команда Gen42 Games не выскажут официальное мнение, на этот вопрос не будет однозначного ответа.

Проблема возникает, если представить, что комар, используя движение другого жука, забирается на улей. Когда в игре есть только один баг с этой способностью (Жук), решение очень простое. Комар продолжает двигаться как жук, пока находится на вершине улья. Но с появлением других ошибок с этой способностью ситуация становится намного сложнее. Если комар воспользуется движением другого жука и поднимется вверх, как он продолжит двигаться?

Кажется, существует общее мнение, что правила должны быть как можно более простыми и соответствовать всем основным принципам Hive: правилам и не должен требовать «фактора памяти».

Разработчики ошибок придумали три разных решения.

Первый и самый простой вариант — просто добавить правило, гласящее, что Комар может использовать унаследованное движение жука до тех пор, пока движение не начинается на уровне земли и не заканчивается на вершине улья. Для иллюстрации, пожалуйста, посмотрите **Рисунок 10.2.1**.

Черный Комар может использовать движение Паука, чтобы переместиться в любое из мест с надписью S, может использовать движение Стрекозы, чтобы переместиться в любое из мест с надписью D, но не может использовать движение Стрекозы, чтобы переместиться в место с надписью X.

Второе решение вводит совершенно новый класс ошибок и изменяет правило размещения. Эта группа жуков существует только на вершине улья. Их первоначальное размещение — на дружелюбном жуке, и их движение не позволяет им спуститься вниз. Это решает проблему. Комар не может использовать свое движение, чтобы подняться вверх, но, поднявшись, он может имитировать его движение. **Рисунок 10.2.2** показывает это на примере Мотылька.

Белый Мотылек только что был размещен, как показано. Эти жуки должны быть размещены поверх дружелюбных жуков, которые сами по себе не примыкают ни к одной из противостоящих жуков. Обратите внимание, что это единственное законное место для размещения Мотылька, потому что рядом с каждым вторым Белым жуком есть Черный жучок.

Следующим ходом Белый Мотылек может переместиться через улей, закончив свое движение на противоположном жуке. (Подробнее см. в разделе 10.2.8.) В этой ситуации Белый Комар не получает движения от Мотылька. Поскольку Мотылек никогда не существует на уровне земли и, следовательно, не имеет возможности забраться на вершину улья, у Комара нет способности имитировать движение. Однако, если бы Комар уже находился на вершине улья, он мог бы имитировать движение Мотылька.

Третье решение также представляет новый класс ошибок — мини-ошибки. Эти жучки не полноразмерные, а меньшие. Из-за своего небольшого размера им тоже всегда приходится оставаться на вершине улья. Одно из основных отличий заключается в том, что из-за разницы в размерах Комар не может унаследовать какое-либо движение от одного из Мини-жуков. **Рисунок 10.2.3** иллюстрирует это с помощью Mite.

Как мы видим на этом рисунке, мини-жучки также размещаются поверх дружелюбных жуков, в данном случае Белой Королевы. Несмотря на то, что соседний Черный Комар может свободно передвигаться, он не получает возможности передвижения от Белого Клеща.

Опыт показал, что когда играют два игрока с равными способностями, наблюдается небольшой перекоп в сторону белых. Когда появился Mosquito, эта предвзятость немного увеличилась. Однако с появлением божьей коровки эта предвзятость усилилась.

Рисунок 10.2.1

Взаимодействие с комарами. Часть 1.

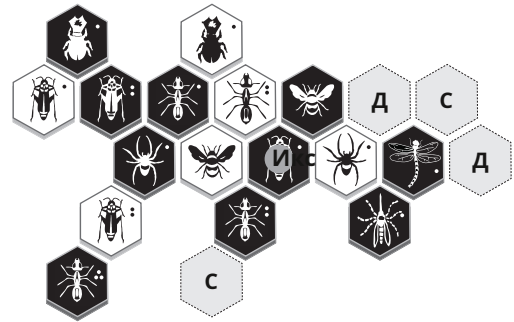


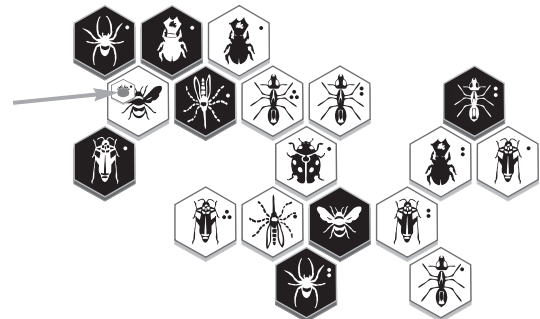
Рисунок 10.2.2

Взаимодействие с комарами. Часть 2.



Рисунок 10.2.3

Взаимодействие с комарами. Часть 3.



резко. Некоторые игроки обеспокоены тем, что дополнительные ошибки повысят ценность Mosquito и, следовательно, еще больше увеличат эту предвзятость. Этот уклон в сторону белых является основной причиной, по которой Москит следует учитывать при разработке всех ошибок расширения.

10.2.2 – Стрекоза – D*



Стрекоза движется по особой схеме, напоминающей коня в шахматах. Но помимо своего уникального передвижения, он способен подбирать и переносить других жуков, как дружелюбных, так и противостоящих.

Движение – Стрекоза перемещается ровно на две клетки. Первое пространство может быть в любом направлении, но оно должно находиться над другим жуком. Тогда второе пространство будет либо вперед-вправо, либо вперед-влево. Как и в случае с другими ошибками, необходимо соблюдать правила «Единого улья» и «Постоянного контакта». Но, как и Жук, он может приземлиться на верхушку улья. (Видеть **Рисунок 10.2.4** где Белая Стрекоза находится на вершине улья.)

Размещение – Размещение Стрекоза должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

Специальные правила – Находясь на другой фигуре, Стрекоза может поднять фигуру, находящуюся непосредственно под ней, и перенести ее в место назначения Стрекоза. Чтобы использовать эту особую способность транспортировки, место назначения Стрекозы должно быть пустым, а фигура под ней должна иметь возможность свободного перемещения. Уточним: если Стрекоза начинает свой ход вверх другой фигуры, эта фигура может свободно перемещаться, не нарушая правило Одного Улья, а место назначения Стрекоза пусто, тогда Стрекоза может перевезти эту фигуру вместе с собой.

В **Рисунок 10.2.4** Черная Стрекоза может переместиться в клетку А или на вершину Черной Королевы. Белая Стрекоза может переместиться в любое из шести мест. Это пространство А, пространство В, на вершине Черной Королевы, на белом муравье № 2, на черном бункере № 2 или на белом бункере № 2. При перемещении в клетку А или в клетку Б Белая Королева может быть перенесена. При перемещении в любую из остальных четырех ячеек Белую Королеву нельзя переместить.

Взаимодействие с комаром – Играя и с Комаром, и со Стрекозой, Комар может приобрести движение Стрекоза, если Комар не использует движение Стрекоза, чтобы подняться на вершину Улья. Когда

Рисунок 10.2.4
Движение стрекозы

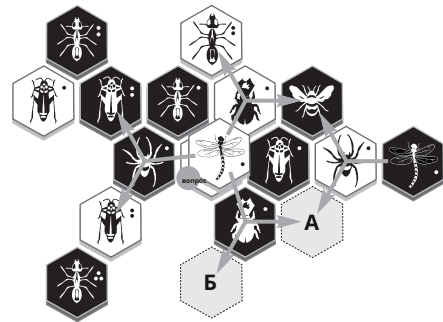
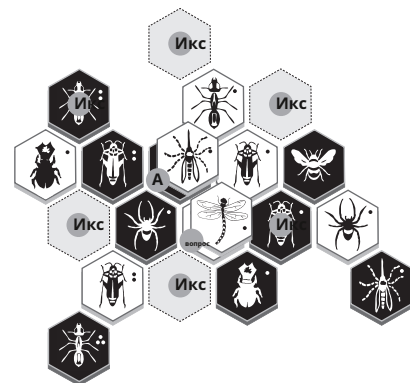


Рисунок 10.2.5
Взаимодействие комара и стрекозы



* концепция, дизайн и искусство Кристиана Сперлинга, известного как Eucalyx, из BoardSpace.

Если Комар находится на вершине улья и рядом со Стрекозой (либо на вершине улья, либо на уровне земли), он может решить использовать способность передвижения и/или транспортировки Стрекозы. Взгляни на **Рисунок 10.2.5** на стр. 235. Белый Комар, используя движение Стрекозы, может переместиться в любое из шести мест, отмеченных X. Если место назначения свободно, Белый Комар может переместить Черного Муравья под ним.

Обозначение – Когда «Стрекоза» переносит другую ошибку, идентификаторы «Стрекозы» и переносимой ошибки разделяются знаком «+», за которым следует стандартное обозначение места назначения. (Видеть **Рисунок 10.2.6**.)

Сильные стороны – Стрекоза, если ее правильно использовать, может оказаться чрезвычайно сильной насекомой. В атаке он может улететь в недоступное иначе пространство или, альтернативно, бросить в это пространство другую ошибку. В обороне он может спасти частично окруженного ферзя или удалить фигуру, прилегающую к дружественному ферзю и угрожающую ему.

Недостатки – При первоначальном размещении Стрекозы необходимо проявлять крайнюю осторожность. Из-за своей уникальной модели движения он может приземлиться только примерно на 1/3 ячеек улья. При неправильном размещении «Стрекоза» может не достичь намеченного пункта назначения и выполнить свою миссию.

10.2.3 – Скорпион – Sc*



Свою уникальность Скорпион черпает не из каких-то особых движений, а из своей способности жалить и парализовать других насекомых. Скорпион может использоваться как наступательное, так и защитное оружие в руках Улья.® Владелец.

Движение – Скорпион движется стандартным образом и должен пройти ровно два места. Как и в случае с другими ошибками, использующими стандартное движение, он должен соответствовать правилам «Свобода передвижения» и «Единый улей». В **Рисунок 10.2.7** Белый Скорпион может переместиться в любое из двух отмеченных мест.

Размещение – Размещение Скорпиона должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

Специальные правила – По завершении своего движения Скорпион обладает особой способностью жалить и парализовать одного соседнего жука, дружественного или противостоящего. Скорпион должен двигаться, чтобы ужалить очередного жука. Если Скорпион находится рядом со стопкой

* первоначальная идея была предложена Гордоном Уотсоном, расширена Джейсоном Уоллесом, также известным как DrRaven, из BoardSpace и завершена Ярославом Щепаником, также известным как Свартисен, из BoardSpace.

Рисунок 10.2.6

Движение стрекозы –
обозначение wD1+bB1 /wA1

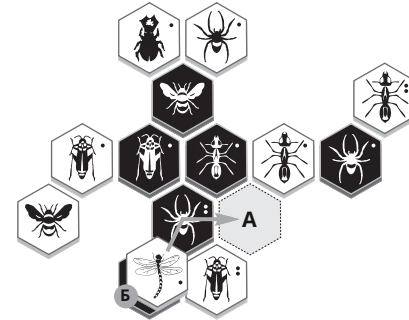
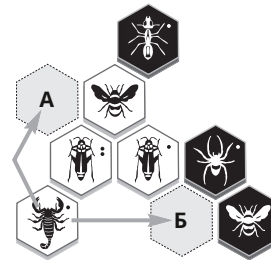


Рисунок 10.2.7

Движение Скорпиона – Часть 1



Из всех ошибок он фиксирует самую верхнюю и видимую ошибку в стеке. В **Рисунок 10.2.8** Белый Скорпион только что переехал. Он может ужалить Белого Хоппера №2, Черного Паука №1 или Черную Королеву.

Ужаленный жук переворачивается и не может двигаться, пока не будет потрачен ход на устранение паралича. Парализованные жуки, находящиеся рядом с непокрытым, непарализованным противостоящим Скорпионом, могут не снять паралич. **Рисунок 10.2.9** показывает после того, как Белый Скорпион двинулся и ужалил Черного Паука №1.

Жуки с движением «верхушка улья» не могут пройти мимо парализованного жука или прекратить свое движение. В **Рисунок 10.2.10**, Черный Жук №1 не может приблизиться к Белой Королеве, потому что Черный Паук парализован.

Скорпион не может ужалить другого Скорпиона.

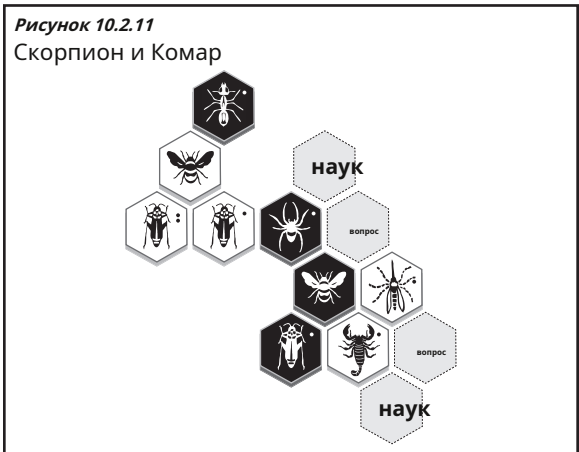
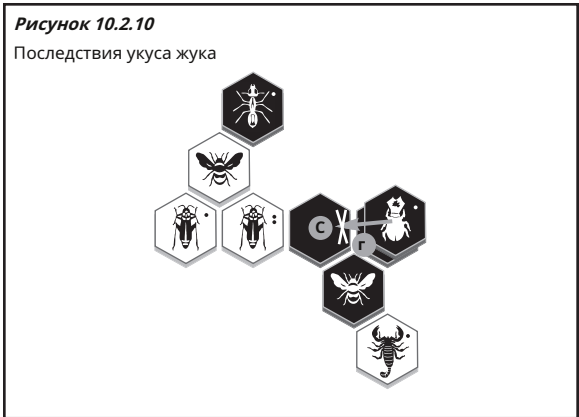
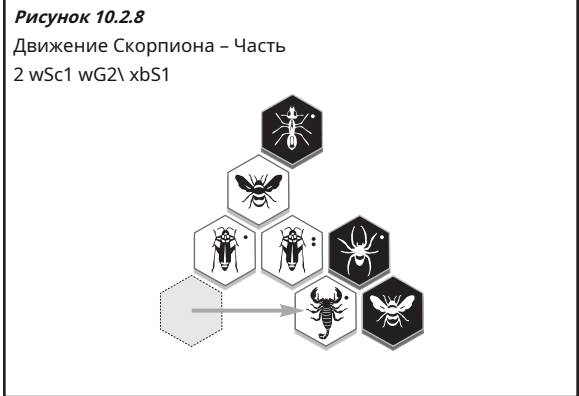
Взаимодействие с комаром – Комар унаследовал двухпространственное движение Скорпиона, но не унаследовал жалящую способность Скорпиона. В **Рисунок 10.2.11** Белый Комар может переместиться в любое из четырех отмеченных мест. Используя движение соседнего Черного Королева, он может переместиться на два поля, помеченные Q. Используя движение соседнего Белого Скорпиона, он может переместиться на два поля, помеченные Sc.

Обозначение – В дополнение к обычным обозначениям движений Скорпиона мы должны отметить, когда была обнаружена ошибка. Это делается путем следования стандартному обозначению движения со знаком «х» и обозначением ужаленной ошибки. (Видеть **Рисунок 10.2.8**)

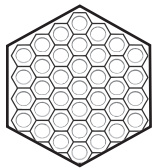
Выпуск парализованной ошибки обозначается идентификатором ошибки, за которым следует обозначение «REL».

Сильные стороны – Возможность обездвигить другого жука — очень мощное оружие. Защищаясь, Скорпион может обездвигить атакующего вражеского жука или заблокировать приближение атакующего Жука. При атаке ошибка, защищающая ферзя противника, может стать неподвижной и бесполезной для защиты. Кроме того, темп, затраченный на устранение неподвижной ошибки, может изменить правила игры.

Недостатки – Медленное движение Скорпиона и опасность быть зажатым или заблокированным — самая большая слабость этой ошибки.



10.2.4 – Соты – Н



Honeycomb не является ошибкой в обычном понимании. Это особая двусторонняя фигура (белые с одной стороны, черные с другой), которую может сыграть любой игрок и которая дает любому ферзю возможность выйти из плохой ситуации.

Движение – После установки Honeycomb не может двигаться.

Размещение – Игрок, размещающий соты, делает это, показывая свой цвет. Размещение должно соответствовать всем стандартным правилам размещения, применимым к размещающему игроку, т. е. оно должно находиться в контакте с дружественным жуком своего цвета и не должно находиться в контакте с противостоящим жуком. В

Рисунок 10.2.12 Черные размещают соты на 42-м ходу. Обратите внимание, что соты кладутся черной стороной вверх, что означает, что черный игрок поместил их в улей.

Особая способность: Побег королевы – У Сотов есть особая способность обеспечивать особое движение любой Королевы в виде побега. Чтобы претендовать на это специальное движение, Королева не должна быть покрыта каким-либо жуком и не должна уже находиться рядом с Сотами. Кроме того, удаление королевы из ее текущего местоположения не должно нарушать правило одного улья. Однако это может нарушить правило свободы передвижения, применимое к Королеве.

Рисунок 10.2.13 показывает, как Блэк пользуется особым движением ферзя, представленным в Honeycomb. Обратите внимание, как, когда белые угрожали выиграть, введя Хоппера №3, Черная Королева убежала из окруженной позиции в пространство, прилегающее к Сотам.

В ситуации, показанной на этих двух рисунках, Белая Королева не может использовать это специальное движение, поскольку это приведет к отключению Черного Хоппера №1 от остальной части улья, тем самым нарушив правило одного улья.

Специальное правило, ничья – После того, как «Соты» сыграны, игра больше не может закончиться вничью. Вместо ничьей проигрывает игрок, разыгравший «Соты» (обозначается видимым цветом).

Взаимодействие с комаром – Поскольку у Сота нет способности к передвижению, он вообще не взаимодействует с Комаром. Комар, примыкающий ни к какой другой фигуре, кроме Сота, будет неподвижным.

Обозначение движения – Никаких специальных обозначений не требуется как для размещения Сота, так и для перемещения Королевы в Соты..

Рисунок 10.2.12

Размещение сот
42 6Н 6С1/

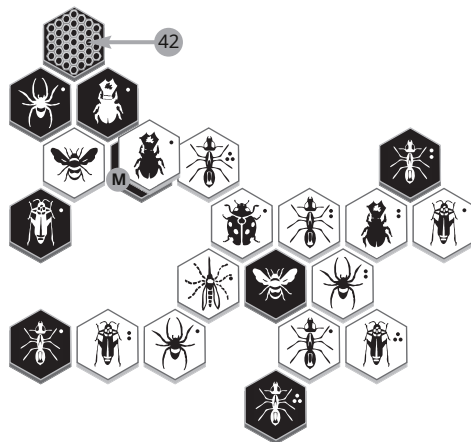
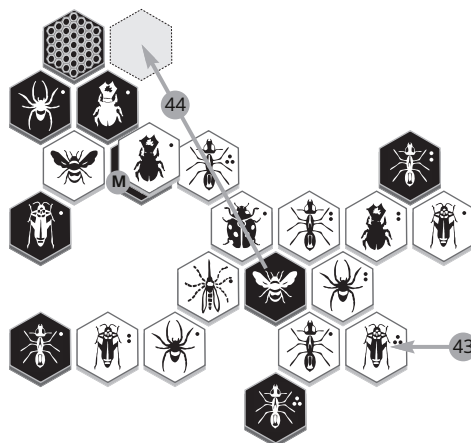


Рисунок 10.2.13

Особая способность «Соты», «Побег королевы»
43 wG3 wa1-
44 БК БН-



Сильные стороны –Сила Сотов в их способности спасти свою Королеву.

Недостатки -При установке Noneusomb происходят три вещи, которые могут вызвать проблемы. Во-первых, поскольку он неподвижен, он, скорее всего, навсегда закрепит дружественную ошибку, рядом с которой он был размещен. Во-вторых, это откроет возможность спасения ферзя противника. И в-третьих, для победы все, что теперь нужно сделать сопернику, — это сыграть на ничью.

10.2.5 – Богомол – Ма



В реальной жизни богомол — прожорливый хищник, постоянно ищущий новую еду. Здесь, в нашем улье, он ловит еще один баг и улетает с ним, временно удаляя себя и другой баг из игры.

Движение -Богомол перемещается на одну, две или три клетки стандартным образом, за исключением использования специальной способности передвижения, упомянутой ниже. Ему не разрешается забираться на вершину улья, и при перемещении внутри улья он должен соблюдать правила «Единого улья» и «Свободы передвижения». В **Рисунок 10.2.14** Черный богомол может переместиться в любое из заштрихованных мест, кроме места А. Ему запрещено перемещаться в пространство А согласно правилу свободы передвижения.

Размещение -Размещение богомола должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

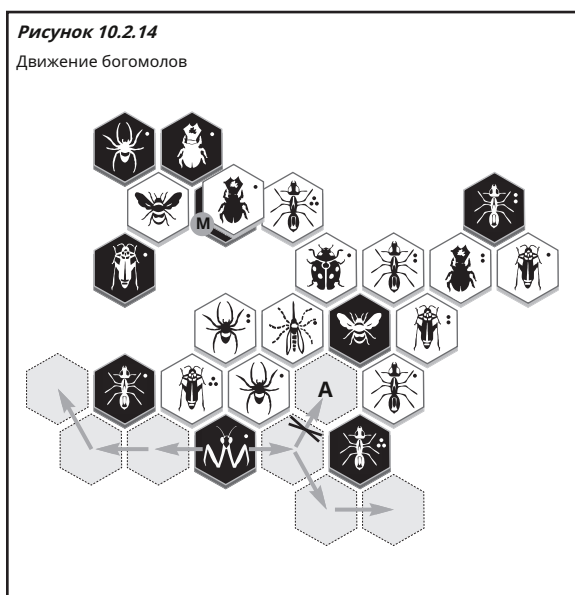
Специальные правила -Богомол обладает особой способностью удалять себя и соседнего жука (дружественного или противостоящего) из улья. Для этого нельзя нарушать правило One Nive, но правило свободы передвижения можно игнорировать, поскольку оно применимо как к Богомолу, так и к удаляемому жуку. Если Mantis находится рядом со стопкой ошибок, он удаляет только самую верхнюю видимую ошибку. Чтобы воспользоваться этой особой способностью передвижения, Богомол должен устранить еще одну ошибку, он не может покинуть доску сам.

В **Рисунок 10.2.15** (стр. 240) Черные Маниты могут убрать Белого Паука №1, но не Белого Хоппера №3. Белому Хопперу №3 запрещено передвигаться согласно правилу одного улья, и поэтому он не может быть удален Богомолем.

Богомол немедленно возвращается в резерв и может быть снова введен в улей на более позднем ходу. Дружественные жуки тоже сразу возвращаются в резерв.

Рисунок 10.2.14

Движение богомолов



Однако к устранению ошибок, удаленных таким образом, применяются другие правила. Если ферзь противника удален, он немедленно возвращается в резерв противника. Любая другая противостоящая ошибка не возвращается в резерв противника до тех пор, пока Богомол не будет повторно введен в улей. Когда Богомол разыгрывается в улей, противостоящая ошибка возвращается в резерв и затем может быть снова добавлена в улей.

В первых ходах игры игрок не может перемещать жуков до тех пор, пока Королева не будет сыграна в улей. Здесь применяется то же самое правило; Если Королева игрока удалена Богомолом, ни одна из жуков этого игрока не может быть перемещена до тех пор, пока Королева не будет повторно введена в улей. Срок, на который королева может быть задержана, не ограничен. Но игрок может не пройти. Если доступно допустимое размещение, в улей необходимо внести жука из резерва. Если Королева — единственная ошибка, оставшаяся в резерве игрока, ее необходимо сыграть.

Правила победы не меняются. Игрок побеждает, окружив ферзя противника. Игрок не может выиграть, если королева противника не находится в улье.

Взаимодействие с комаром – Комар унаследовал способность передвижения Богомола, как стандартное, так и специальное движение. Разница лишь в том, что удаленный «Москитом» противостоящий баг немедленно возвращается в резерв противника.

Обозначение движения – Удаление богомола из улья обозначается буквой «REM». Оба богомола и удаленная ошибка отмечены знаком «+». (Видеть *Рисунок 10.2.15*.)

Сильные стороны – Богомола можно использовать как в нападении, так и в защите. Богомол может устранить опасную атаковую ошибку и вывести ее из игры на неопределенный срок. Или в обороне дружественного ферзя можно вывести из опасной позиции и вернуть в игру в более безопасном месте. Когда темп не имеет решающего значения, его также можно использовать для удаления ошибки и повторного размещения ошибки в более выгодном месте.

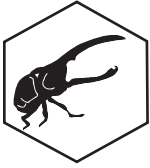
Недостатки – Единственная явная слабость Богомола — возможность быть зажатым или заблокированным.

Рисунок 10.2.15

Движение богомолов
bMa1+wS1 БЭР



10.2.6 – Жук-носорог – R



Настоящий жук-носорог — очень сильный и мощный насекомый. В нашем улье этот мощный жук представляет собой толкающего жука, зарывающегося под соседних жуков (или стопку соседних жуков), отталкивая их со своего пути.

Движение -Жук-носорог (обычно называемый Носорогом) перемещается на одну клетку в любом направлении, подчиняясь всем стандартным правилам движения, за исключением отмеченных ниже. В отличие от своего двоюродного брата Жука, он не может передвигаться по улью. Используя свою обычную способность передвижения, Носорог в **Рисунок 10.2.16** может переместиться либо в пространство А, либо в пространство В.

Размещение -Размещение Rhino должно соответствовать всем стандартным правилам размещения.

Специальные правила -У Носорога есть особая способность зарываться под соседний жучок или стопку жуков, а затем передвигать этого жука или стопку жуков на свободное соседнее место. Носорог не может завершить свой ход из-за другой ошибки. Каждую ошибку необходимо переместить на соседнее место. Перемещенный жучок или жуки могут быть помещены в место, только что освобожденное Носорогом.

Если он зарывается под стопку жуков, жуки можно переместить стопкой в одно место или каждый жучок можно перемещать независимо в разные места. Естественно, только жукам с движением «верх улья» разрешено заканчивать ход поверх других жуков.

Теперь давайте посмотрим на **Рисунок 10.2.17**. Правило одного улья применяется к Носорогу всегда, даже когда он использует его особую способность передвижения. Однако правило свободы передвижения не применяется, если вы копаетесь под соседним жуком. Черный носорог может зарыться под белой божьей коровкой, хотя при нормальных условиях движения носорог не смог бы поместиться между двумя стопками жуков.

Однако перемещение жуков, перемещенных Носорогом, должно соответствовать правилу Свободы Передвижения. Опять же, глядя на тот же рисунок, если Носорог зарывается под Белую Божью Коровку, он должен быть перемещен в пространство А. Без движения «верхней части улья» Божья Коровка должна закончить свой ход на уровне земли. Но из-за правила свободы перемещения, применимого к перемещению жуков по улью (глава 10.1), Божья коровка не может перемещаться между двумя стопками жуков и, следовательно, не может быть перемещена на место, только что освобожденное Носорогом. Вполне возможно, что это ограничение может, в редких случаях, запретить Rhino подкопаться под конкретную ошибку.

Рисунок 10.2.16

Стандартный механизм Rhino

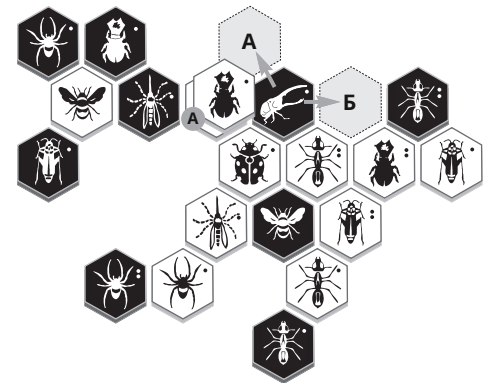


Рисунок 10.2.17

Особое движение носорогов – Часть 1



В **Рисунок 10.2.17** (стр. 241), например, если бы пространство А было занято, Черный Носорог не смог бы зарыться под Белую Божью Коровку, потому что Белая Божья Коровка не смогла бы сместиться, не нарушив Улей.®правило.

Рисунок 10.2.18 показывает варианты действий после того, как Носорог зарылся под Белого Муравья. Теперь белого муравья нужно переместить либо в пространство А, либо в пространство В. **Рисунок 10.2.19** показывает позицию после завершения перемещения. Черный Носорог переместился рядом с Черной Королевой, а Белый Муравей №2 был вытеснен.

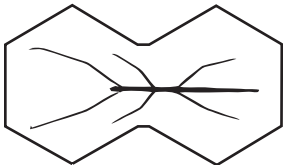
Взаимодействие с комаром – Находясь рядом с Носорогом, Комар может двигаться точно так же, как Носорог, включая его особую способность отталкивать насекомых.

Обозначение движения – Когда Носорог использует свое специальное движение, чтобы зарыться под другим жуком и сместить его, фиксируется движение каждого жука, начиная с Носорога. Движение каждого жука отделяется двоеточием. (Видеть **Рисунок 10.2.19**.)

Сильные стороны – Самая важная сила Носорога — его способность спасти дружественную Королеву из опасной ситуации.

Недостатки – Он движется медленно, и, вероятно, потребуется некоторое время, чтобы занять позицию и использовать свою мощную особую способность.

10.2.7 – Трость – W



Трость — наша первая космическая ошибка. Он медленный, но его размер в два гекса позволяет ему пересекать открытые ворота, перемещаться в заблокированное пространство или заполнять два пространства при первоначальном размещении.

Движение – Трость — это уникальная ошибка, начиная с самой очевидной ее особенности. Это жук двойного размера, он занимает два соседних гекса в улье. По завершении движения обе половины трости должны соприкоснуться с ульем.

Трость перемещается на одно поле одним из двух способов. Он может скользить по внешнему краю улья, перемещаясь на одно пространство в любом направлении. В **Рисунок 10.2.20** Белая трость может переместиться либо в клетку А, либо в клетку В. Перемещение в клетку В приведет к положению, показанному на рисунке. **Рисунок 10.2.21** (стр. 243).

Рисунок 10.2.18

Особое движение носорогов – Часть 2

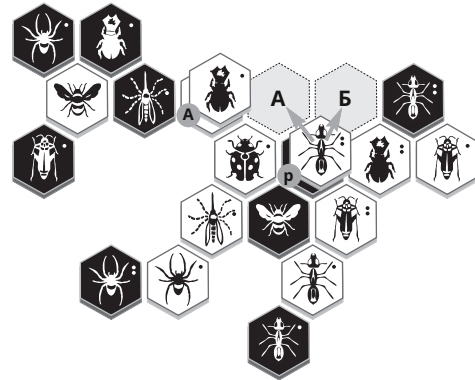


Рисунок 10.2.19

Особое движение носорогов – Часть 3 bR1 wL1:-wa2 wL1/

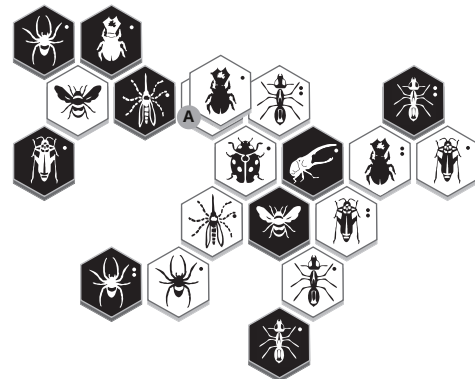
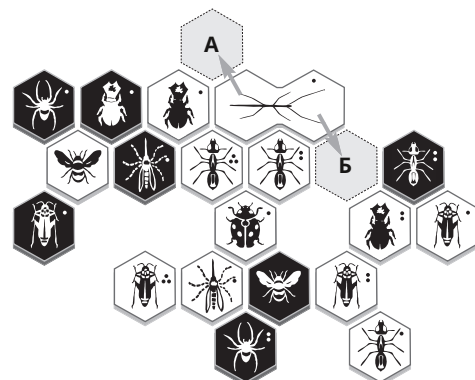


Рисунок 10.2.20

Движение тростью – стандарт, часть 1





Или он может повернуться на одном из двух своих гексов, перемещая при этом другой гекс на новое место. В **Рисунок 10.2.22**, Белая Трость, вращаясь в своем нижнем правом гексе, может переместить верхний левый гекс в пространство А. Результатом этого перемещения будет положение, показанное на рис. **Рисунок 10.2.23**.

Размещение –Размещение трости должно соответствовать всем стандартным правилам размещения. Кроме того, при первоначальном размещении обе половины жука должны соответствовать требованиям к размещению. Это означает, что обе половины жука должны располагаться рядом с дружественным жуком, и ни одна половина жука не может соприкасаться с противостоящим жуком. В **Рисунок 10.2.24** все серые помеченные места доступны для размещения новых ошибок Белого цвета. Любые два соседних места можно использовать для размещения трости. Сюда входит пара DF. Однако обратите внимание, что трость нельзя разместить в ячейке I, потому что нет второй, соседней ячейки, отвечающей требованиям для размещения новых ошибок.

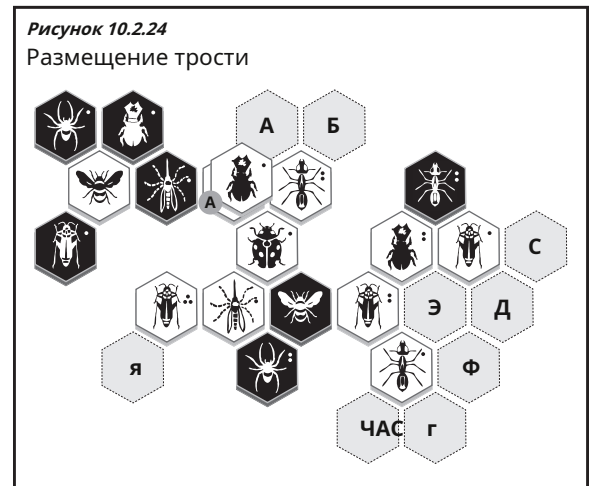
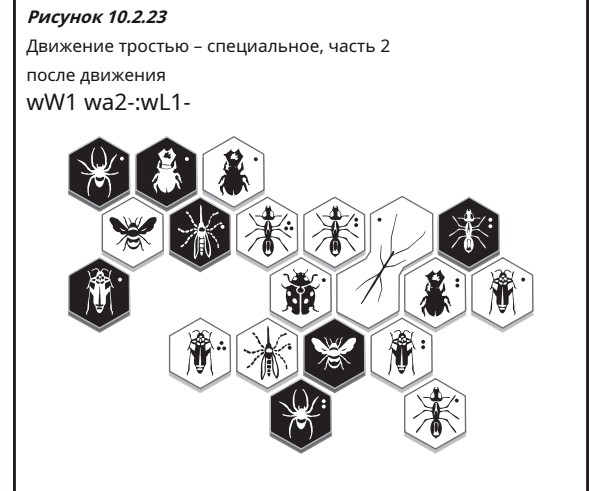
Специальные правила –Трость не может забираться на улей. Если любая половина трости покрыта Жуком, она становится неподвижной.

Взаимодействие с комаром –Благодаря уникальному рисунку движений он не передает Комару никаких особых движений. Находясь рядом с тростью, Комар наследует стандартную способность передвижения на одно пространство.

Обозначение движения –Два контрольных пробела, разделенные двоеточием, необходимы для обозначения движения трости. Видеть **Рисунок 10.2.21** и **Рисунок 10.2.23** Например.

Сильные стороны –Трость способна заполнить два места всего одним жуком. Это особенно полезно, когда ферзь противника прикрыт и возможен прямой сброс.

Недостатки -Трость движется медленно.



10.2.8 – Моль - Мо*



В природе бабочка ведет ночной образ жизни, ее привлекает свет, и она летает повсюду. В нашем улье мотылек живет только на верхушке улья, привлекаясь не светом, а жуками противоположного цвета. Он запускается и остается на вершине улья, летая от жука к жуку.

Движение -Мотылек перемещается от жука к жуку по верхушке улья, останавливаясь, когда оказывается на жуке противоположного цвета. Он может не остановиться на ошибке своего цвета. Он должен остановиться на первой ошибке противоположного цвета. В последующие ходы он может продолжаться, снова останавливаясь на первой ошибке противоположного цвета.

Максимальная дальность передвижения Мотылька составляет три клетки. Если ближайший противостоящий жучок находится на расстоянии более трех клеток, Мотылек не может двигаться.

В Рисунок 10.2.25 Белый мотылек может двигаться, как указано стрелками. Он может остановиться на любом из четырех отмеченных черных жуков: Черный муравей №2, Черный жук №2, Черный жук №1 или Черная королева. Он может пройти мимо любого из Белых жуков, но не может остановиться на нем. Поскольку движение ограничено тремя клетками, он не может добраться до Черного Муравья №3.

Размещение –Мотылек изначально размещается на дружественной фигуре, как показано на рисунке. **Рисунок 10.2.26.** Дружественная фигура не должна примыкать к фигурам противника. На этом рисунке Мотылек помещен в единственное законное положение. Каждый из остальных Белых жуков соседствует по крайней мере с одним Черным жуком и, следовательно, не является допустимой начальной позицией для размещения Мотылька.

Специальные правила –Моль никогда не может спуститься с улья на уровень земли.

Взаимодействие с комаром –Если Комар уже находится на вершине улья и рядом с Мотыльком, он может двигаться, используя способность Мотылька двигаться.

Обозначение движения –Никаких специальных обозначений движения для Мотылька не требуется.

Сильные стороны –Из-за ошибки «Вершина улья» Мотылек может очень быстро перемещаться по улью.

Недостатки -Правила размещения Мотылька в некотором смысле ограничивают его полезность. Невозможность спуститься с улья делает его в первую очередь защитным жуком.

Рисунок 10.2.25

Движение Мотылька



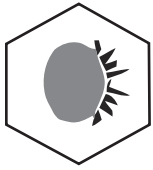
Рисунок 10.2.26

Размещение мотылька



* концепция, дизайн и искусство Ярослава Щепаника, также известного как Свартисен, из BoardSpace.

10.2.9 – Клещ – Гора*



В реальной жизни клещи — это крошечные существа, живущие в самых разных местах. Наш клещ живет наверху улья, заражает насекомых под ним и удерживает их в неподвижности. Он слишком мал, чтобы атаковать Королеву, поэтому его нужно использовать для защиты.

Движение -Клещ перемещается на одно деление по верхушке улья. В **Рисунок 10.2.27** Белый клещ может переместиться на любого из четырех соседних черных жуков.

Размещение -Клещ входит в игру на вершине Королевы своего цвета.

Специальные правила -Когда Клещ движется, его место назначения должно находиться на Королеве его собственного цвета или на жуке, соседнем с Королевой его собственного цвета. В **Рисунок 10.2.28** Белый клещ не может передвигаться ни по белому жуку №1, ни по белому муравью №3.

Клещ меньше стандартного жука. Цвет жука под Клещом все еще виден. В целях размещения цвет стопки остается цветом самой верхней ошибки в натуральную величину (не клеща).

Когда клещ входит в пространство, он помещается поверх всех существующих насекомых, уже находящихся в этом пространстве. Сюда входят и другие клещи. Жуки под клещом не могут двигаться.

Когда стандартный полноразмерный жук с движением «верхней части улья» входит в пространство, уже содержащее клеща, движущийся жук помещается под клеща.

Клещ не может опускаться на уровень земли. В **Рисунок 10.2.27**, Белый Клещ не может переместиться ни в клетку А, ни в клетку В.

Эта защитная способность клеща показана на **Рисунок 10.2.29**. Уайт только что разыграл Жука №1, как показано, чтобы начать очень распространенную атаку Жука, которая, как мы надеемся, приведет к прикрытию Черной Королевы. Переместив Клеща, как в ходе № 10, черные поставили барьер на пути продвижения Белого Жука. Если бы он переместился на Белого Паука, Белый Жук прекратил бы свое движение под Черным Клещом и тем самым был бы обездвижен.

Взаимодействие с комаром -Комар не получает возможности передвижения от Клеща, но получает движение от полноразмерного жука, находящегося непосредственно под Клещом.

Обозначение движения -Для Mite не требуется никаких специальных обозначений движения.

Рисунок 10.2.27

Движение клещей

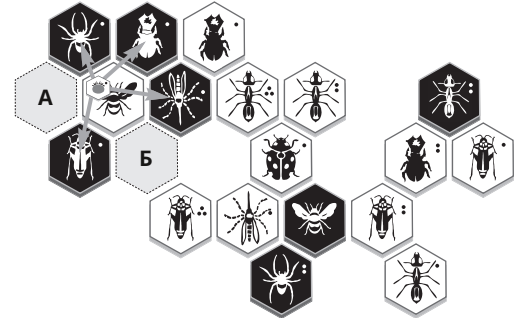


Рисунок 10.2.28 -Ограничения движения

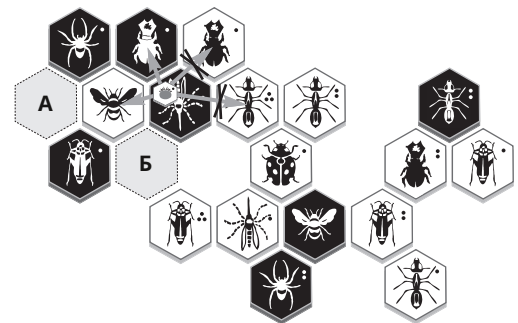
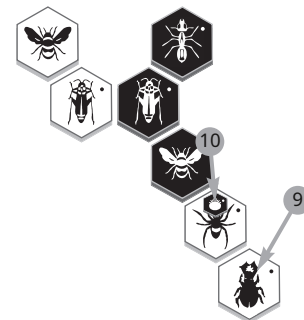


Рисунок 10.2.29 -Клещ на защите

9 wB1 wS1\
10 БМТ1 WS1



* концепция и дизайн Германа Джейкобса, известного как Хлорикс, из BoardSpace, искусство Ярослава Щепаника, известного как Свартисен, из BoardSpace.

Сильные стороны –Клещ был разработан в первую очередь как защитная ошибка. Его сила проистекает из способности защищать Королеву, особенно от приближающихся Жуков.

Недостатки -Как мини-ошибка, она не ограничивает размещение противостоящих ошибок и не позволяет размещать дружественные ошибки.

10.2.10 – Блоха – F*



В реальной жизни блохи — это крошечные насекомые, которые прыгают от животного к животному. Их укус хоть и не опасен, но может сильно раздражать. Наша Блоха — один из самых слабых жуков в улье, существующий только на верхушке улья.

Движение -Блоха перемещается ровно на две клетки по прямой. Чтобы двигаться, он должен перепрыгнуть через соседнюю ошибку или стопку ошибок, а не через пустое место. В **Рисунок 10.2.30** Белая Блоха может сделать любой из трех ходов, как показано на рисунке. Он не может переместиться ни на одно из мест, помеченных X. Несмотря на то, что эти три места находятся на расстоянии ровно двух клеток, либо этот ход приведет к тому, что Блоха уйдет из улья, либо промежуточное пространство не будет занято.

Размещение –Первоначально Блоха размещается на дружественной фигуре, как показано на рис. **Рисунок 10.2.31**. Дружественная фигура не должна примыкать к фигурам противника. На этом рисунке Блоха поставлена в единственно законное положение. Каждый из остальных черных жуков соседствует как минимум с одним белым жуком и недопустим для первоначального размещения блох.

Специальные правила –Блоха никогда не сможет спуститься с улья на уровень земли.

Взаимодействие с комаром –Если Комар уже находится на вершине улья и рядом с Блохой, он может двигаться, используя способность Блохи к перемещению. В **Рисунок 10.2.32** Черный Комар может использовать движение Блохи и накрыть Белого Хоппера №3.

Обозначение движения –Никаких специальных обозначений движения для Блохи не требуется.

Сильные стороны –«Блоха» может занять позицию и прикрыть противника быстрее, чем «Жук».

Недостатки -Ограничения на передвижение, наложенные на Блоху, ослабляют ее, даже несмотря на то, что у нее есть способность передвижения «на вершине улья». При размещении Блохи необходимо соблюдать осторожность, чтобы убедиться, что она может достичь места назначения.

* концепция и дизайн — Кэлвин Дэниэлс, он же Dulok44, из BoardSpace, искусство — Ярослав Щепаник, он же Свартисен, из BoardSpace.

Рисунок 10.2.30

Блошиное движение

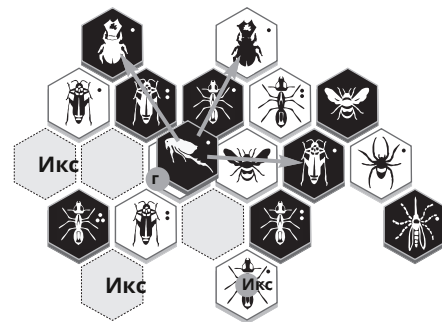


Рисунок 10.2.31

Размещение блох

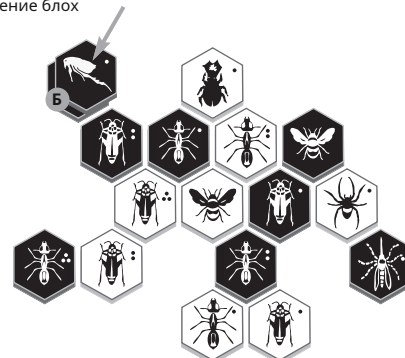
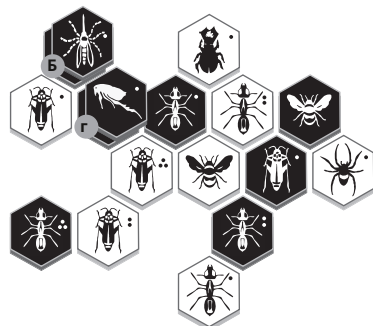


Рисунок 10.2.32

Взаимодействие комаров и блох



Глава 10.3 – Алфавитный указатель игр

Режим	Игрок 1	Игрок 2	Дата и время	Глава и страница игры
ВН	альбедро	Рингерсолл	2010-08-22-1936	С 7.17.4 (стр. 202)
ВН	альбедро	Рингерсолл	2010-09-14-2230	С 7.6.3 (стр. 111)
ВН	Антин	Рингерсолл	2011-05-29-1110	С 7.1.1 (стр. 68), 7.1.2 (стр. 70)
ВН	антрос	Рингерсолл	2011-01-16-1258	С 6.3.1 (стр. 48)
ВН	птица	Рингерсолл	2010-12-03-2326	ЛМ 7.14.2 (стр. 162), 7.16.2 (стр. 195)
ВН	птица	Рингерсолл	2010-12-26-2049	ЛМ 6.3.1 (стр. 47)
ВН	Черная магия	Рингерсолл	2010-30-10-2043	ЛМ 4,5 (стр. 24)
ВН	Черная магия	Рингерсолл	2010-30-10-2103	ЛМ 5.3 (стр. 28), 7.3.4 (стр. 86), 7.4.1 (стр. 89)
ВН	Черная магия	Рингерсолл	2010-31-10-1413	ЛМ 7.9.4 (стр. 129)
ВН	Черная магия	Рингерсолл	2010-11-20-1541	ЛМ 7.14.1 (стр. 162)
ВН	Черная магия	Рингерсолл	2010-11-25-1402	ЛМ 4,5 (стр. 23)
ВН	блефиньо	Рингерсолл	2013-05-05-1828	п 7.15.3 (стр. 174)
ВН	цеск	Рингерсолл	2010-09-18-1309	С 4.4 (стр. 21)
ВН	цеск	Рингерсолл	2010-10-09-2205	С 7.7.1 (стр. 113)
ВН	Чиви	Рингерсолл	2011-02-17-0134	ЛМ 8.1.4 (стр. 213)
ВН	Ддайер	Рингерсолл	2010-09-18-0032	С 6.1.3 (стр. 36)
ВН	ДЕЙБИ	Рингерсолл	2011-06-12-1139	С 5.1 (стр. 26), 7.1.1 (стр. 67), 7.1.2 (стр. 69)
ВН	Желание	Рингерсолл	2010-08-17-2054	М 7.4.3 (стр. 93), 7.17.3 (стр. 202)
ВН	Стрекоза	Рингерсолл	2010-10-20-0000	С 8.3 (стр. 217)
ВН	Стрекоза	Рингерсолл	2010-10-21-0036	ЛМ 7.14.1 (стр. 161), 7.17.5 (стр. 203)
ВН	ДокторРэйвен	Рингерсолл	2011-01-02-0157	С 7.2.2 (стр. 74), 7.2.3 (стр. 76), 7.2.4 (стр. 77), 7.2.5 (стр. 78)
ВН	ДокторРэйвен	Рингерсолл	2011-01-18-0249	ЛМ 7.6.2 (стр. 109)
ВН	ЭддиМарло	Питер20	2011-05-23-0417	ЛМ 7.3.2 (стр. 82)
ВН	ЭддиМарло	Питер20	2011-05-23-0455	ЛМ 7.11.4 (стр. 144)
ВН	Эвкаликс	Рингерсолл	2011-01-16-2025	л 7.10.2 (стр. 134)
ВН	Эвкаликс	Рингерсолл	2011-03-26-1103	ЛМ 5.2 (стр. 27), 7.4.3 (стр. 94)
ВН	Фабиан	Степанцо	2013-07-20-1003	ЛМП 15.07.15 (стр. 188)
ВН	Фасяо	Рингерсолл	2010-09-18-1906	С 4,5 (стр. 23)
ВН	Фуманчу	Рингерсолл	2010-10-07-2321	С 7.8.2 (стр. 122)

Режим	Игрок 1	Игрок 2	Дата и время	Игра	Глава и страница
ВН	Фуманчу	Рингерсолл	2010-11-12-1120	ЛМ	7.9.1 (стр. 126)
ВН	Фуманчу	Рингерсолл	2010-11-13-1314	ЛМ	7.13.4 (стр. 157)
ВН	Фуманчу	Рингерсолл	2011-01-11-0056	ЛМ	7.5.2 (стр. 98)
ВН	Фуманчу	Рингерсолл	2011-02-26-2041	ЛМ	7.10.3 (стр. 136), 7.17.2 (стр. 201)
ВН	гость	Рингерсолл	2010-12-07-1154	ЛМ	7.4.4 (стр. 95)
ВН	гость	Рингерсолл	2012-04-13-2347	С	6.5.1 (стр. 58)
ВН	гость	Рингерсолл	2013-05-25-2120	п	7.15.6 (стр. 179)
ВН	ХоборгВенгрия	Рингерсолл	2010-08-25-2259	С	8.2 (стр. 215)
ВН	влажный	Рингерсолл	2010-11-29-0410	ЛМ	6.2.4 (стр. 44)
ВН	влажный	Рингерсолл	2010-12-24-0303	М	5,8 (стр. 32), 6.4.3 (стр. 53)
ВН	влажный	Рингерсолл	2010-12-25-0431	ЛМ	7.5.4 (стр. 103)
ВН	влажный	Рингерсолл	2011-01-31-2303	М	6.4.4 (стр. 54)
ВН	Исагусс	Рингерсолл	2010-08-17-1928	С	9.4.1 (стр. 227)
ВН	неуклюжий	Рингерсолл	2010-11-28-1500	С	7.6.1 (стр. 105)
ВН	каноебой	черный	2011-05-12-1002	ЛМ	7.13.3 (стр. 156)
ВН	Лони	Рингерсолл	2010-09-24-1107	С	7.10.1 (стр. 132)
ВН	Лукейро	Рингерсолл	2010-07-29-2043	С	8.4 (стр. 218)
ВН	Лукейро	Рингерсолл	2010-07-29-2049	С	6.2.1 (стр. 41), 6.2.2 (стр. 42), 6.2.3 (стр. 43), 7.3.1 (стр. 82), 7.17.6 (стр. 204)
ВН	меч5	Рингерсолл	2010-09-20-2228	С	7.16.1 (стр. 193)
ВН	меч5	Рингерсолл	2010-09-20-2243	С	7.8.1 (стр. 119)
ВН	Рингерсолл	альбедо	2010-08-22-2137	С	6.1.1 (стр. 34)
ВН	Рингерсолл	Черная магия	2010-11-04-2151	ЛМ	5.1 (стр. 25), 8.1.2 (стр. 210)
ВН	Рингерсолл	блефиньо	2013-08-03-1154	п	6.5.2 (стр. 59)
ВН	Рингерсолл	цеск	2010-10-09-1105	С	7.10.2 (стр. 133)
ВН	Рингерсолл	черный	2011-02-26-1124	С	7.5.2 (стр. 99), 7.5.3 (стр. 101)
ВН	Рингерсолл	Стрекоза	2010-10-21-0108	ЛМ	8,5 (стр. 220)
ВН	Рингерсолл	Стрекоза	2010-11-23-0313	С	6.3.2 (стр. 49), 7.7.3 (стр. 118)
ВН	Рингерсолл	Фуманчу	2010-09-23-1050	С	5,5 (стр. 30)
ВН	Рингерсолл	Фуманчу	2010-11-21-1420	ЛМ	5,6 (стр. 30)
ВН	Рингерсолл	Фуманчу	2011-02-18-1224	С	6.2.2 (стр. 42), 7.17.2 (стр. 200)
ВН	Рингерсолл	Фуманчу	2011-02-22-1227	С	7.11.5 (стр. 146)
ВН	Рингерсолл	гость	2010-07-22-2044	С	3.6 (стр. 18)

Режим	Игрок 1	Игрок 2	Дата и время	Глава и страница игры
VH	Рингерсолл	гость	2011-04-24-1840	ЛМ 7.14.3 (стр. 165)
VH	Рингерсолл	влажный	2010-27-12-2254	М 9.3.1 (стр. 226)
VH	Рингерсолл	ПанОрама	2010-24-10-2145	ЛМ 8,6 (стр. 221)
VH	Рингерсолл	река	2012-04-07-1405	ЛМ 6.5.3 (стр. 62)
VH	Рингерсолл	Роман65	2010-11-08-1116	С 7.10.3 (стр. 135)
VH	Роман65	Рингерсолл	2010-11-08-1128	С 7.6.2 (стр. 108)
VH	Сенека29	Рингерсолл	2011-09-17-1536	С 6.1.5 (стр. 39)
VH	воздаятель	Рингерсолл	2010-11-17-0003	ЛМ 7.14.2 (стр. 163)
VH	рация	Дулок44	2011-05-11-2256	ЛМ 7.12.5 (стр. 154)
VH	вероника	Рингерсолл	2010-12-08-1205	ЛМ 7.14.3 (стр. 166)
VH	ксенотим	Рингерсолл	2010-11-23-2326	С 7.2.1 (стр. 73)
T!VV	ДокторРэйвен	ЭддиМарло	2011-06-29-1850	ЛМ 7.14.2 (стр. 163)
T!VV	динамичный	Эвкаликс	2013-05-15-0418	п 7.12.4 (стр. 153)
T!VV	ЭддиМарло	ДокторРэйвен	2011-06-28-1708	л 7.8.4 (стр. 123)
T!VV	Фуманчу	Рингерсолл	2011-06-26-1833	л 7.14.4 (стр. 168)
T!VV	Фуманчу	Рингерсолл	2011-06-29-2314	ЛМ 7.14.4 (стр. 168)
T!VV	Фуманчу	Рингерсолл	2011-07-02-1918	ЛМ 7.3.1 (стр. 82), 7.13.6 (стр. 159), 7.14.4 (стр. 168)
T!VV	Фуманчу	Рингерсолл	2011-07-03-1907	ЛМ 7.14.4 (стр. 168), 7.16.3 (стр. 196), 7.16.4 (стр. 197), 9.4.1 (стр. 227)
T!VV	Кобаяги	Рингерсолл	2013-05-12-1950	п 15.07.10 (стр. 184), 15.07.11 (стр. 185)
T!VV	Лойзз	Рингерсолл	2011-06-13-2246	л 7.11.5 (стр. 146), 7.16.4 (стр. 198)
T!VV	Лойзз	Рингерсолл	2011-06-13-2356	л 6.4.1 (стр. 51)
T!VV	reh191	Рингерсолл	2013-05-04-0959	п 15.07.12 (стр. 186)
T!VV	Рингерсолл	ДокторРэйвен	2011-07-07-0031	л 7.11.2 (стр. 141), 7.11.4 (стр. 143), 7.17.7 (стр. 206)
T!VV	Рингерсолл	Фуманчу	2011-06-27-2357	ЛМ 7.14.4 (стр. 168)
T!VV	Рингерсолл	Фуманчу	2011-06-28-2316	ЛМ 7.14.4 (стр. 167 и 168)
T!VV	Рингерсолл	Фуманчу	2011-07-02-1812	л 7.14.4 (стр. 168)
T!VV	Рингерсолл	Фуманчу	2011-07-02-2014	л 7.14.4 (стр. 168), 7.16.2 (стр. 194)
T!VV	Рингерсолл	Фуманчу	2011-07-03-1957	ЛМ 6.4.1 (стр. 51), 7.14.4 (стр. 168)
T!VV	Рингерсолл	Кобаяги	19.05.1901 2013 г.	LP 15.07.13 (стр. 187)
T!VV	Рингерсолл	Степанцо	2013-06-15-0955	ЛМП 6.5.1 (стр. 58)
T!VV	Рингерсолл	Степанцо	2013-06-23-1000	ЛМП 15.07.15 (стр. 191)

Режим	Игрок 1	Игрок 2	Дата и время	Игра	Глава и страница
T!BV	Салиш99	Фуманчу	2011-05-11-1845	л	7.14.1 (стр. 162)
T!BV	Степанцо	ДокторРэйвен	2013-06-27-0201	п	7.15.9 (стр. 182)
T!BV	Степанцо	Рингерсолл	2013-06-14-1515	п	7.11.6 (стр. 147), 7.15.5 (стр. 178)
TU!BV	Гидеонбоб	Эвкаликс	2011-05-24-2005	л	9.3.2 (стр. 226)
U!BV	VadBunny	Рингерсолл	2013-07-09-1025	п	7.15.4 (стр. 178)
U!BV	Бенихона	Фабиан	2013-06-27-1745	ЛМП	15.07.15 (стр. 190)
U!BV	птица	Рингерсолл	2010-12-11-1848	ЛМ	7.2.2 (стр. 75), 7.2.3 (стр. 76), 7.14.3 (стр. 165)
U!BV	птица	Рингерсолл	2010-12-12-2109	ЛМ	5.7 (стр. 31), 7.4.2 (стр. 91)
U!BV	птица	Рингерсолл	2011-01-08-1517	ЛМ	7.5.1 (стр. 97)
U!BV	Черная магия	Рингерсолл	2010-11-25-2138	С	7.12.2 (стр. 150)
U!BV	Черная магия	Рингерсолл	2010-12-01-0040	С	9.2.1 (стр. 225)
U!BV	блефиньо	гость	2013-05-19-1053	п	7.15.4 (стр. 176), 15.07.10 (стр. 184)
U!BV	цеск	Рингерсолл	2010-10-03-1513	С	7.6.4 (стр. 111)
U!BV	Чиви	Рингерсолл	2011-02-17-0147	ЛМ	5.4 (стр. 29)
U!BV	дионокрист	Рингерсолл	2010-12-02-0150	л	5.1 (стр. 26), 6.1.1 (стр. 33), 9.2.2 (стр. 225)
U!BV	ДокторРэйвен	Рингерсолл	2011-01-19-0226	С	7.1.3 (стр. 70)
U!BV	ДокторРэйвен	Рингерсолл	2011-02-08-0123	ЛМ	6.4.2 (стр. 52)
U!BV	ДокторРэйвен	Рингерсолл	2011-02-15-0139	М	4.4 (стр. 23), 6.1.3 (стр. 36)
U!BV	ДокторРэйвен	Рингерсолл	2011-04-30-0238	л	7.6.2 (стр. 109)
U!BV	ДокторРэйвен	Рингерсолл	2011-05-29-1857	л	7.6.2 (стр. 108)
U!BV	Дамбот	Рингерсолл	2011-01-23-1232	ЛМ	8.1.1 (стр. 209)
U!BV	Эвкаликс	Рингерсолл	2010-08-22-1100	С	7.1.1 (стр. 68), 7.7.3 (стр. 118)
U!BV	Эвкаликс	Рингерсолл	2010-08-29-1321	С	6.1.1 (стр. 34), 6.1.2 (стр. 35), 7.10.1 (стр. 131), 7.17.1 (стр. 199)
U!BV	Эвкаликс	Рингерсолл	2010-08-30-2234	С	6.1.2 (стр. 35), 7.11.1 (стр. 139), 7.11.2 (стр. 141)
U!BV	Эвкаликс	Рингерсолл	2010-12-09-1213	ЛМ	6.1.4 (стр. 37)
U!BV	Эвкаликс	Рингерсолл	2011-02-13-2216	ЛМ	7.7.2 (стр. 114)
U!BV	Фабиан	Степанцо	2013-06-23-0951	ЛМП	2,8 (стр. 13)
U!BV	ФишБой	Рингерсолл	2010-12-16-0027	ЛМ	7.11.3 (стр. 142), 8.3 (стр. 216)
U!BV	ФЛКС	Рингерсолл	2011-03-23-2215	С	6.3.3 (стр. 49)
U!BV	Фуманчу	Рингерсолл	2010-12-16-1606	ЛМ	7.13.2 (стр. 156)
U!BV	веселые игры	Рингерсолл	2013-05-03-2142	п	7.15.1 (стр. 170)

Режим	Игрок 1	Игрок 2	Дата и время	Глава и страница игры
У!ВВ	гость	Рингерсолл	2011-01-28-2333	С 8.2 (стр. 214)
У!ВВ	гость	Рингерсолл	2011-01-28-2345	С 7.1.3 (стр. 71), 7.12.1 (стр. 149)
У!ВВ	гость	Рингерсолл	2013-04-16-0058	ЛМП 15.07.13 (стр. 187)
У!ВВ	изображение13	Степанцо	2013-05-15-1602	п 7.15.9 (стр. 183)
У!ВВ	isearch12	Рингерсолл	2010-09-19-0157	М 7.3.4 (стр. 87)
У!ВВ	Жуамакс	Рингерсолл	2013-04-17-2138	п 7.15.1 (стр. 170)
У!ВВ	Ккуртонис	Рингерсолл	2013-03-30-2357	п 7.15.4 (стр. 177)
У!ВВ	Ккуртонис	Рингерсолл	2013-04-02-0001	п 2,8 (стр. 12)
У!ВВ	Ккуртонис	Рингерсолл	2013-05-08-2142	п 7.15.2 (стр. 171), 15.07.14 (стр. 188)
У!ВВ	Ккуртонис	Рингерсолл	2013-05-22-1657	п 7.15.1 (стр. 169)
У!ВВ	Кобаяги	Рингерсолл	2013-05-10-2220	п 15.07.10 (стр. 184)
У!ВВ	ЛедиБраун	Рингерсолл	2013-05-16-2336	ЛМП 15.07.15 (стр. 192)
У!ВВ	Лукасс	Рингерсолл	2011-02-13-1932	С 4.3 (стр. 21), 7.17.7 (стр. 207)
У!ВВ	ОлегТ	Рингерсолл	2012-03-31-1858	С 6.5.5 (стр. 64)
У!ВВ	Керибус	Рингерсолл	2013-04-05-2155	п 15.07.11 (стр. 185)
У!ВВ	Рингерсолл	цеск	2010-09-18-1355	С 7.2.5 (стр. 79), 7.9.3 (стр. 127)
У!ВВ	Рингерсолл	ДокторРэйвен	2011-02-07-2248	ЛМ 7.8.1 (стр. 121)
У!ВВ	Рингерсолл	ДокторРэйвен	2011-02-07-2318	ЛМ 6.4.2 (стр. 52)
У!ВВ	Рингерсолл	ДокторРэйвен	2011-02-16-0208	ЛМ 7.13.5 (стр. 158)
У!ВВ	Рингерсолл	ДокторРэйвен	2011-04-17-0130	ЛМ 7.13.1 (стр. 155)
У!ВВ	Рингерсолл	Эвкаликс	2010-08-15-2102	С 8.1.3 (стр. 211)
У!ВВ	Рингерсолл	Эвкаликс	2010-10-23-2212	л 3.6 (стр. 18), 8.1.3 (стр. 212)
У!ВВ	Рингерсолл	Эвкаликс	2011-01-29-2201	л 8.1.3 (стр. 212)
У!ВВ	Рингерсолл	Эвкаликс	2013-04-27-1111	ЛМП 7.15.7 (стр. 180)
У!ВВ	Рингерсолл	Фуманчу	2011-05-08-1829	л 7.9.2 (стр. 126)
У!ВВ	Рингерсолл	Герек	2012-02-04-1949	С 6.5.4 (стр. 63)
У!ВВ	Рингерсолл	гость	2011-06-07-2237	С 7.9.1 (стр. 125)
У!ВВ	Рингерсолл	ХоборгВенгрия	2011-01-15-2116	С 7.11.1 (стр. 140)
У!ВВ	Рингерсолл	влажный	2011-01-04-1137	ЛМ 7.6.3 (стр. 110)
У!ВВ	Рингерсолл	изображение13	2013-03-03-1223	п 7.15.2 (стр. 172)
У!ВВ	Рингерсолл	изображение13	2013-05-12-1249	ЛМП 15.07.12 (стр. 186)
У!ВВ	Рингерсолл	Жуамакс	2013-04-17-2221	п 7.15.3 (стр. 175)
У!ВВ	Рингерсолл	Ккуртонис	2013-04-19-2304	п 7.15.3 (стр. 173)
У!ВВ	Рингерсолл	Лукасс	2011-02-13-2044	С 8,5 (стр. 219), 9.3.3 (стр. 226)

Режим	Игрок 1	Игрок 2	Дата и время	Игра	Глава и страница
У!ВВ	Рингерсолл	Пиртскир	2010-10-23-1630	л	6.1.1 (стр. 33)
У!ВВ	Рингерсолл	предохранять	2013-04-14-2130	п	7.15.8 (стр. 181)
У!ВВ	Рингерсолл	reh191	2013-05-12-1739	п	6.5.2 (стр. 60)
У!ВВ	Рободино	Рингерсолл	2011-01-02-0110	С	7.6.1 (стр. 106)
У!ВВ	Зашитый	Рингерсолл	2013-07-27-1617	С	6.5.2 (стр. 60), 6.5.3 (стр. 61)
У!ВВ	ТОХ	Рингерсолл	2011-02-21-0339	С	8.4 (стр. 217), 8.6 (стр. 220)
У!ВВ	Вак	Рингерсолл	2013-09-15-0005	ЛМ	7.10.4 (стр. 137)
У!ВВ	вероника	Рингерсолл	2010-12-04-2229	С	7.3.3 (стр. 84)
У!ВВ	вероника	Рингерсолл	2010-12-04-2247	С	7.4.1 (стр. 91)
У!ВВ	вероника	Рингерсолл	2010-12-08-2255	ЛМ	7.8.3 (стр. 123)
У!ВВ	вероника	Рингерсолл	2010-12-11-1459	ЛМ	7.9.4 (стр. 129), 7.14.3 (стр. 165)
У!ВВ	вероника	Рингерсолл	2011-01-11-2256	С	7.12.3 (стр. 151)
У!ВВ	Зашитый	Рингерсолл	2013-07-27-1636	С	6.5.1 (стр. 57), 6.5.2 (стр. 59), 6.5.3 (стр. 61), 6.5.4 (стр. 63), 6.5.6 (стр. 65)
У!ВВ	мудрец	Рингерсолл	2013-05-21-1808	п	7.15.2 (стр. 171)

