

# **ЭФФЕКТИВНАЯ ИГРА**

Эффективный игрок отличается от обычного игрока умением использовать все свои активы настолько эффективно, насколько это возможно. Прежде всего, он всегда располагает свои шашки на доске так, чтобы обеспечить себе максимум возможностей для следующего броска, с учетом силы позиции своего оппонента.

**Эффективная игра – это игра, при которой игрок заставляет свои шашки работать настолько интенсивно, насколько это возможно, достигая максимального результата при минимальном риске.**

Чрезмерно осторожная игра, которую обычно показывают новички, на самом деле очень неэффективна. На ранней стадии игры, когда риски минимальны, у слишком осторожных игроков шашки практически не выполняют никакой работы, скапливаясь на уже занятых пунктах в длинные «свечи», и затем, когда риски уже высоки, вся эта конструкция начинает рушиться.

Классический стиль игры семидесятых годов 20-го века предполагал диаметрально противоположную манеру игры. Игроки старались заставить работать свои шашки намного интенсивнее, чем это требовалось, принимая на себя излишние риски по сравнению с тем, что они могли позволить себе в тех или иных позициях.

Классический стиль смотрится довольно неплохо в ситуациях, когда сильный игрок играет против слабого игрока - благодаря тому, что такой стиль неизменно приводит к сложным, запутанным позициям, в которых неопытный игрок просто теряется и совершает грубые ошибки на радость своего искушенного соперника.

Однако благодаря появлению хороших компьютерных обучающих программ, уровень игроков значительно вырос, и классический стиль игры стал менее успешным в настоящее время.

По-настоящему эффективная игра не сводится только к агрессивной игре или только к осторожной игре. Эффективная игра требует от игрока принимать на себя столько риска, сколько требует конкретная позиция, не больше и не меньше.

Интересно, что когда только появились программы, использующие нейронные сети, профессиональные игроки не могли отнести игру ботов однозначно ни к осторожной, ни к агрессивной манере игры. Нейронные сети в одних позициях отказывались идти на риск, который в то время казался абсолютно приемлемым с точки зрения живых игроков, но при незначительном изменении позиции боты вдруг начинали показывать супер-агрессивную игру.

Так что же делать с риском? Избегать его, или, наоборот, игнорировать? А может, стоит его взвешивать?

Когда-то совсем-совсем давно в коротких нардах доминировали «гонщики». Они рассматривали нарды исключительно как гонку, и главенствующей парадигмой было полное избегание любого риска. Цель игры в первую очередь сводилась к быстрому выводу обеих задних шашек, присоединению их к основной армии, и только после этого

к захвату важных пунктов. Сильным игроком считался тот, кто умел перекладывать бремя риска полностью на своих оппонентов.

Например, при начальном броске 64 правильным ходом считался 24/18 24/20. Вынуждая своего оппонента бить эти шашки в своем собственном доме или возле него, игрок надеялся возвратным шотом получить 15-20-пипсовое преимущество в гонке. Любой другой ход в этой ситуации требует принятия игроком большего риска, а как было сказано выше, принятие даже минимального риска в то время считалось уделом новичков и неопытных игроков.

Затем к власти пришли «классики». Парадигма игры кардинально изменилась: теперь все старались не избегать риска, а наоборот, игнорировать его. Захват ключевых пунктов – вот главная цель классического стиля игры в короткие нарды, и эта цель должна достигаться любой ценой.

Классический стиль требует высокого уровня игры, особенно хорошо нужно уметь играть бэк-геймы. Стать топ-игроком без умения играть обратки в то время было непросто.

Самым известным пособием по игре классическим стилем стала книга Магрила «Нарды».

Однако сейчас, с развитием компьютерных технологий и нейронных сетей, стало очевидно, что «классики» ошибались, прежде всего, в своем где-то даже пренебрежительном отношении к риску.

Они правильно обращали особое внимание на индивидуальные ключевые пункты на доске – пятый и двадцатый пункты – а также на то, что самым сильным и значимым активом на доске является полноценный шести-пойнтовый прайм.

Но за обладание такими активами они согласны были платить слишком высокую цену, прежде всего, пренебрегая шансами победить в гонке.

У игрока в короткие нарды не так уж много ресурсов, и для того, чтобы победить, игрок должен использовать их по максимуму. Стиль игры, который предоставляет игроку возможность одержать победу различными путями в зависимости от ситуации на доске за минимальную плату, более предпочтителен, чем бесконечные попытки обязательно захватить ключевые пункты или построить шести-пойнтовый прайм практически любой ценой.

Сегодня доминирующей парадигмой в развитии коротких нард стала так называемая «эффективная» игра, в которой риск рассматривается как стоимость, которая обязательно должна быть взвешена и оценена.

С тех пор, как игроки получили возможность достоверно оценить относительную стоимость различных пунктов, игра с хорошо сбалансированными позициями и шансами на их улучшение при следующем броске с минимальным риском выглядит более предпочтительной, чем игра по захвату ключевых пунктов, но с принятием больших рисков.

Ни один пункт не должен рассматриваться как цель, которую нужно захватить любой ценой. Хорошая позиция – это гибкая позиция. Наличие свободных шашек и билдеров вкупе с отсутствием свечей лучше, чем захваченный ключевой пункт или два, но с беспорядочным и бессистемным расположением шашек на остальной части доски.

Основная идея эффективной игры – заставить свои шашки работать настолько интенсивно, насколько это только возможно, платя при этом минимальную цену.

Цель эффективного игрока – аккумулировать и увеличивать свои активы в целом, а не по отдельным частям на отдельных, пусть и ключевых, пунктах.

Любой план на игру приемлем до тех пор, пока он ведет к победе.

Эффективный игрок напоминает дилера, торгующего на фондовом рынке, который перед каждой сделкой сопоставляет возможную прибыль с риском потерять какую-то часть своего капитала.

Для большей наглядности можно сравнить главный принцип эффективной игры в нарды с процессом покупки автомобиля обычной семьей.

Есть замечательные автомобили Lexus, а есть просто хорошие автомобили Toyota. Сравнивая две марки, можно сказать, что Toyota обеспечивает 90% функционала Lexusа, но за 25% от его цены.

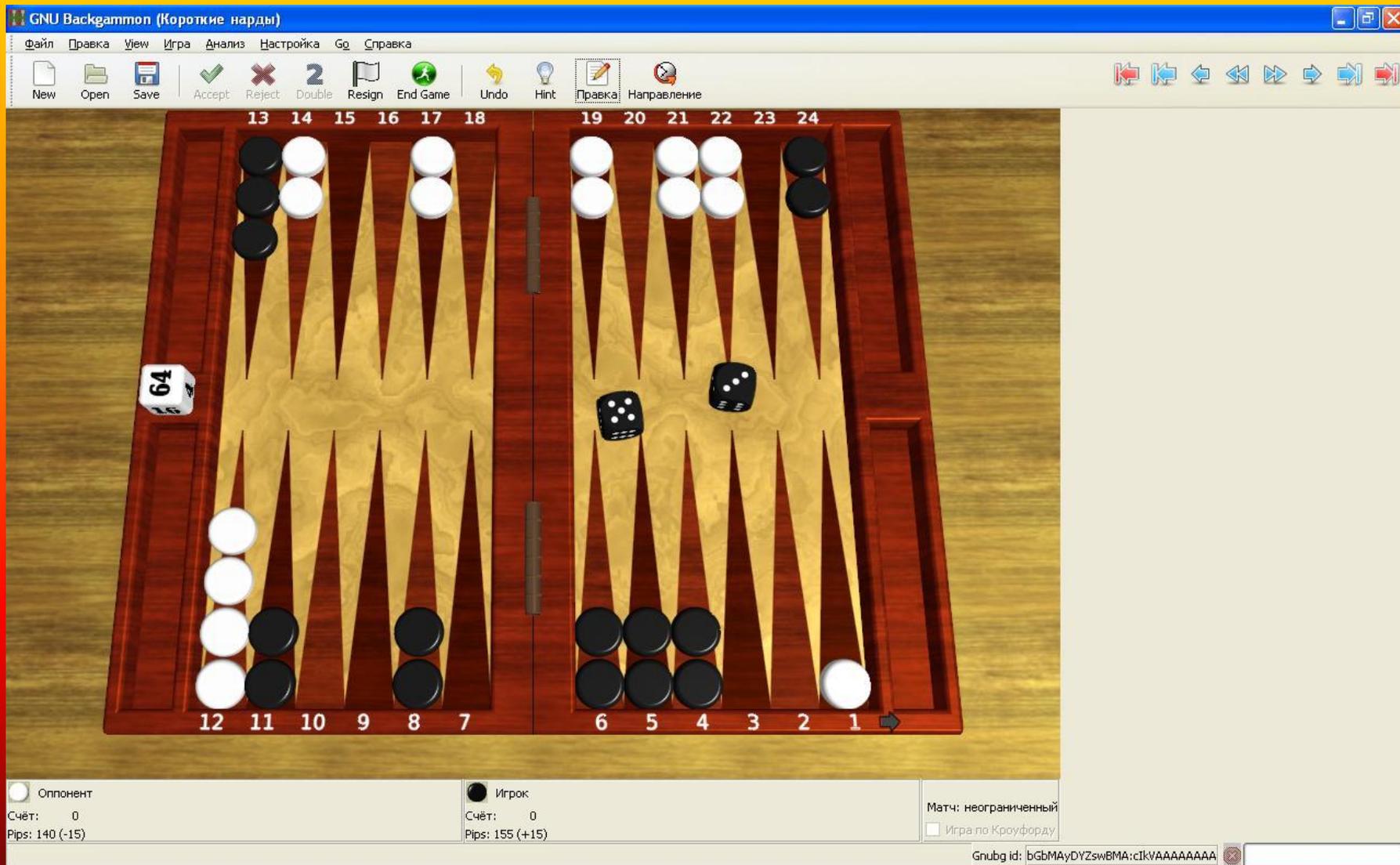
Очевидно, что семья, которая стремится рационально использовать свой семейный бюджет, выберет автомобиль Toyota.

Это решение взвешенное и рациональное, а значит эффективное.

Мы подробно рассмотрим все аспекты, связанные с понятием эффективной игры. Но для начала разберем несколько примеров, характеризующих основные принципы самого успешного стиля игры в истории нарда.

# Позиция 1

## Черные должны пойти 53



# ЭФФЕКТИВНАЯ ИГРА

Это обычная позиция ближе к середине партии. У черных застряли обе задние шашки, и это не единственная их проблема.

Разумный ход здесь 11/6 13/10.

Черные оставляют четыре шота (63 и 64), но взамен они получают четыре билдера для закрытия своего бар-пункта (7-го пункта) и большой выбор, как это сделать уже при следующем броске.

Черные могут сыграть и абсолютно безопасно 13/5. И это тоже неплохой ход, но по сравнению с предыдущим, созидательным ходом, черным здесь сложнее будет добиться прогресса, все равно придется разбирать занимаемые пункты за пределами собственного дома, и при этом наверняка оставляя не прямые шоты.

Еще хуже 11/6 11/8, который дает черным пару свободных шашек, но ценой потери занимаемого пункта.

Так как черные не могут легко и непринужденно вывести свои задние шашки, они нуждаются в сильной позиции впереди, на своей половине доски, чтобы попытаться удержать одинокую белую шашку.

11/6 13/10 позволяет сделать это за небольшую и вполне приемлемую плату.



# Анализ GNU

The screenshot displays the GNU Backgammon interface. The main window shows a 3D-rendered backgammon board with 12 points (1-12 on the left, 1-6 on the right) and 24 bars (13-18 on the left, 19-24 on the right). White pieces are on points 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Black pieces are on points 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24. A die is shown with a 6 and a 4. The analysis window on the right shows the following data:

Didn't double    Rolled 35 (-0,138)    Moved 13/10 11/6

1	Cubeful 3-ply	-0,256	<b>13/5</b>
		0,428 0,138 0,005 - 0,572 0,176 0,010	
2*	Cubeful 3-ply	-0,257 -0,001	<b>13/10 11/6</b>
		0,429 0,137 0,004 - 0,571 0,170 0,011	
3	Cubeful 3-ply	-0,283 -0,026	<b>11/8 11/6</b>
		0,419 0,135 0,004 - 0,581 0,172 0,009	
4	Cubeful 3-ply	-0,305 -0,049	<b>13/8 11/8</b>
		0,416 0,130 0,004 - 0,584 0,173 0,010	
5	Cubeful 2-ply	-0,303 -0,046	<b>11/6 8/5</b>

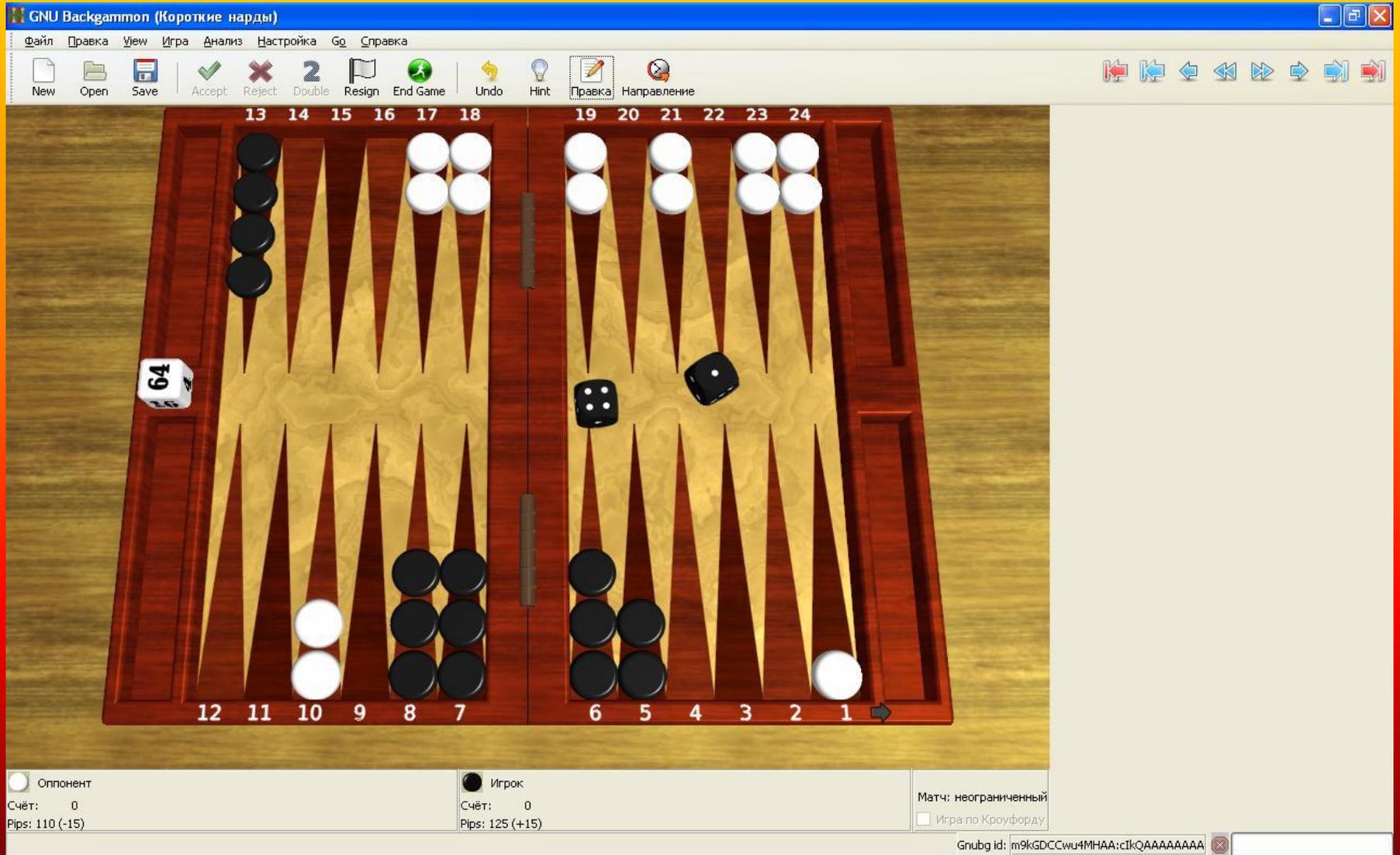
Eval: ... 0 1 2 3 4    Показать    MWC    подро  
Rollout: ... a b c d e    Move    Копировать    Сmark

Оппонент    Игрок  
Счёт: 0    Счёт: 0  
Pips: 140 (-15)    Pips: 155 (+15)  
Матч: неограниченный  
 Игра по Кроуфорду  
Gnubg id: bG6MAyDYzswBMA:c1KVAIAAAAAA

Созидательный 13/10 11/6 и безопасный 13/5 равноценны.  
11/8 11/6 значительно хуже.

# Позиция 2

## Черные должны пойти 41



# ЭФФЕКТИВНАЯ ИГРА

Черные имеют неплохую позицию, но они значительно отстают в гонке (125 на 110 перед ходом).

Им необходимо удержать белую шашку, поэтому ближайшая задача черных – построить прайм из пяти пунктов.

13/8 абсолютно безопасен, но он оставляет черным только восемь бросков, позволяющих построить пяти-пойнтовый прайм следующим ходом: 43, 42, 32, 44 и 22.

А вот ход 13/9 6/5 оставляет черным уже 19 (!!!) бросков для построения пяти-пойнтового прайма: все 4 плюс 53, 51, 31, 22 и 11.

Цена такого шикарного ассортимента удачных бросков небольшая – всего четыре шота (53 и 62).

Но, заметьте, эти комбинации по любому сделали бы белых безусловными фаворитами в этой игре.

Поэтому слот с 13-го пункта на задний край прайма с лихвой окупает этот риск.



# Анализ GNU

GNU Backgammon (Короткие нарды)

Файл Плавка View Игра Анализ Настройка Gd Справка

New Open Save Accept Reject Double Resign End Game Undo Hint Плавка Направление

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

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

64

Didn't double Rolled 14 (-0,112) Moved 13/9 6/5

1*	Cubeful 3-ply	+0,303	<b>13/9 6/5</b>
		0,586 0,079 0,001	- 0,414 0,073 0,000
2	Cubeful 3-ply	+0,267 -0,037	<b>13/9 7/6</b>
		0,577 0,077 0,001	- 0,423 0,073 0,000
3	Cubeful 3-ply	+0,229 -0,075	<b>13/9 8/7</b>
		0,564 0,076 0,001	- 0,436 0,077 0,000
4	Cubeful 3-ply	+0,220 -0,083	<b>13/8</b>
		0,561 0,065 0,001	- 0,439 0,042 0,000
5	Cubeful 2-ply	+0,159 -0,145	<b>13/12 13/9</b>

Eval ... 0 1 2 3 4 Показать MWC подро

Rollout ... a b c d e Move Копировать Спарк

Оппонент Счёт: 0 Pips: 110 (-15) Игрок moves 13/9 6/5.

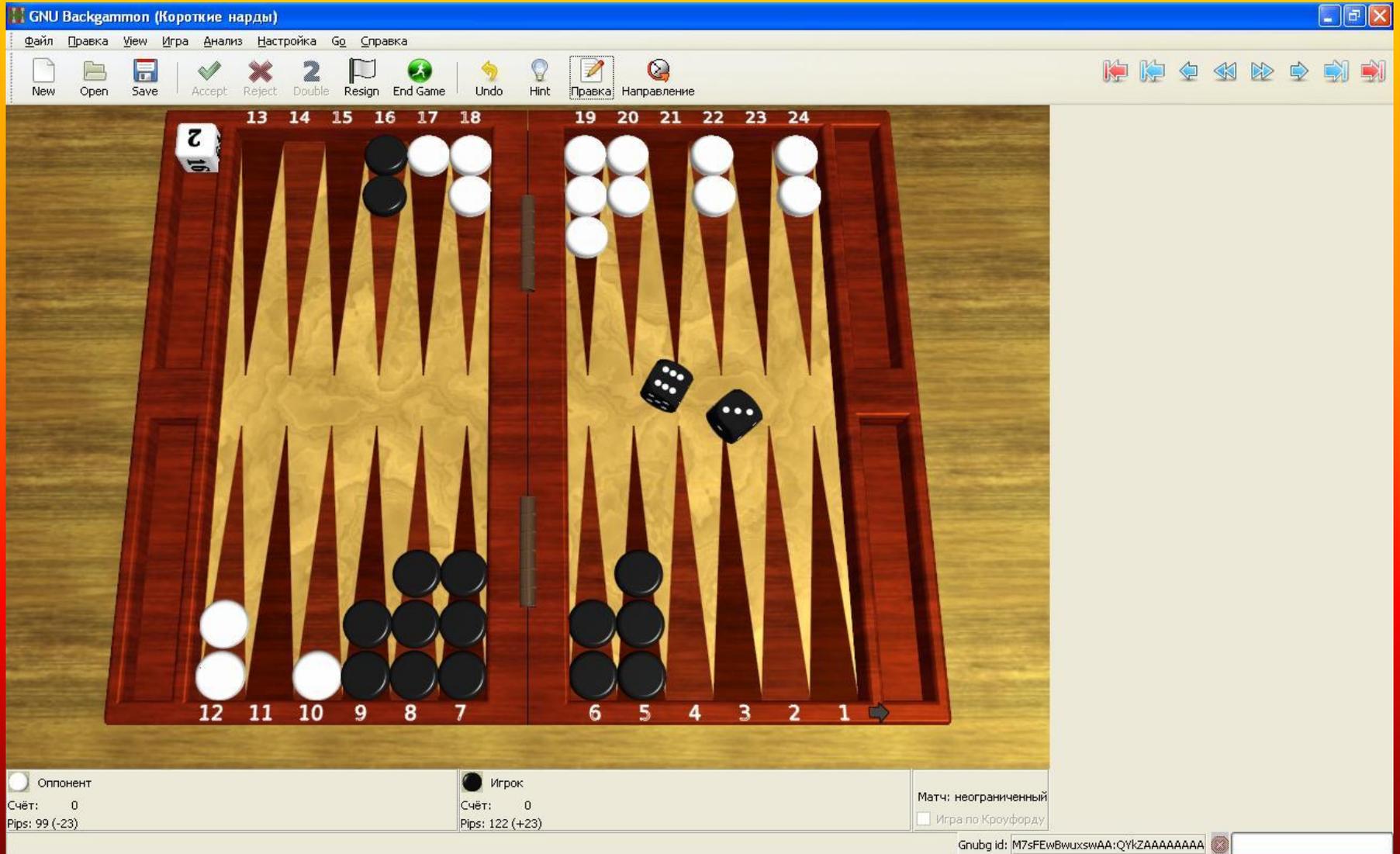
Игрок Счёт: 0 Pips: 125 (+15)

Матч: неограниченный  
 Игра по Кроуфорду

Gnubg id: m9kGDCCwu4MHAA:clKQAAAAAAA

# Позиция 3

## Черные должны пойти 63



# ЭФФЕКТИВНАЯ ИГРА

Эта позиция из разряда тех, которые игроки без труда играют правильно, находясь в комфортной обстановке, например, сидя дома на диване, неспешно попивая чашечку настоящего крепкого черного кофе под очаровательную мелодию испанской гитары.

Но в условиях ограниченного времени на принятие решения, когда Вы играете на турнире или по интернету, в этой позиции легко ошибиться.

Черные незадолго до этого удвоили, рассчитывая на свой пяти-пойнтовый прайм для удержания белой шашки на своем первом пункте, но белые кинули 36, благополучно перепрыгнули через черный прайм и стали фаворитом в игре.

Черным нужна шестерка – и они ее получили в виде броска 63. В экстазе черные легко могут сыграть 16/10\*/7, оставляя единственный блот на 16-м пункте и радуясь возвращению контроля над игрой.

Но этот ход – очень грубая ошибка!

Правильный ход 16/10\* 16/13.

Да, черные оставляют не один, а два блота, но зато сохраняют слот на заднем краю прайма.



Такой ход оставляет девять шотов (41, 31, 21, 64 и 11), на один больше, чем очевидный на первый взгляд ход с одним блотом (там получается восемь шотов: 34, 24, 14, 44 и 22).

Но весь фокус состоит в том, что ценой одного дополнительного шота черные получают двадцать бросков, позволяющих достроить полноценный шести-пойнтовый прайм, по сравнению с восемью бросками при более безопасном ходе.

Двадцать удачных комбинаций против восьми – и всего по цене одно дополнительного шота!!!

Согласитесь, неплохая сделка 😊

# Анализ GNU

GNU Backgammon (Короткие нарды)

Файл Плавка View Игра Анализ Настройка Gd Справка

New Open Save Accept Reject Double Resign End Game Undo Hint Плавка Направление

Rolled 36 (+0,500) Moved 16/13 16/10\*  
**lucky**

1*	Cubeful 3-ply	+0,353	16/13 16/10*
		0,722 0,079 0,002 - 0,278 0,084 0,001	
2	Cubeful 3-ply	+0,281 -0,072	16/10*/7
		0,688 0,075 0,002 - 0,312 0,063 0,000	
3	Cubeful 2-ply	+0,244 -0,109	16/10* 8/5
		0,682 0,071 0,002 - 0,318 0,093 0,001	
4	Cubeful 2-ply	+0,090 -0,262	16/10* 7/4
		0,650 0,075 0,001 - 0,350 0,190 0,006	
5	Cubeful 2-ply	-0,067 -0,420	16/10* 9/6

Eval ... 0 1 2 3 4 Показать MWC подро  
Rollout ... a b c d e Move Копировать Сmark

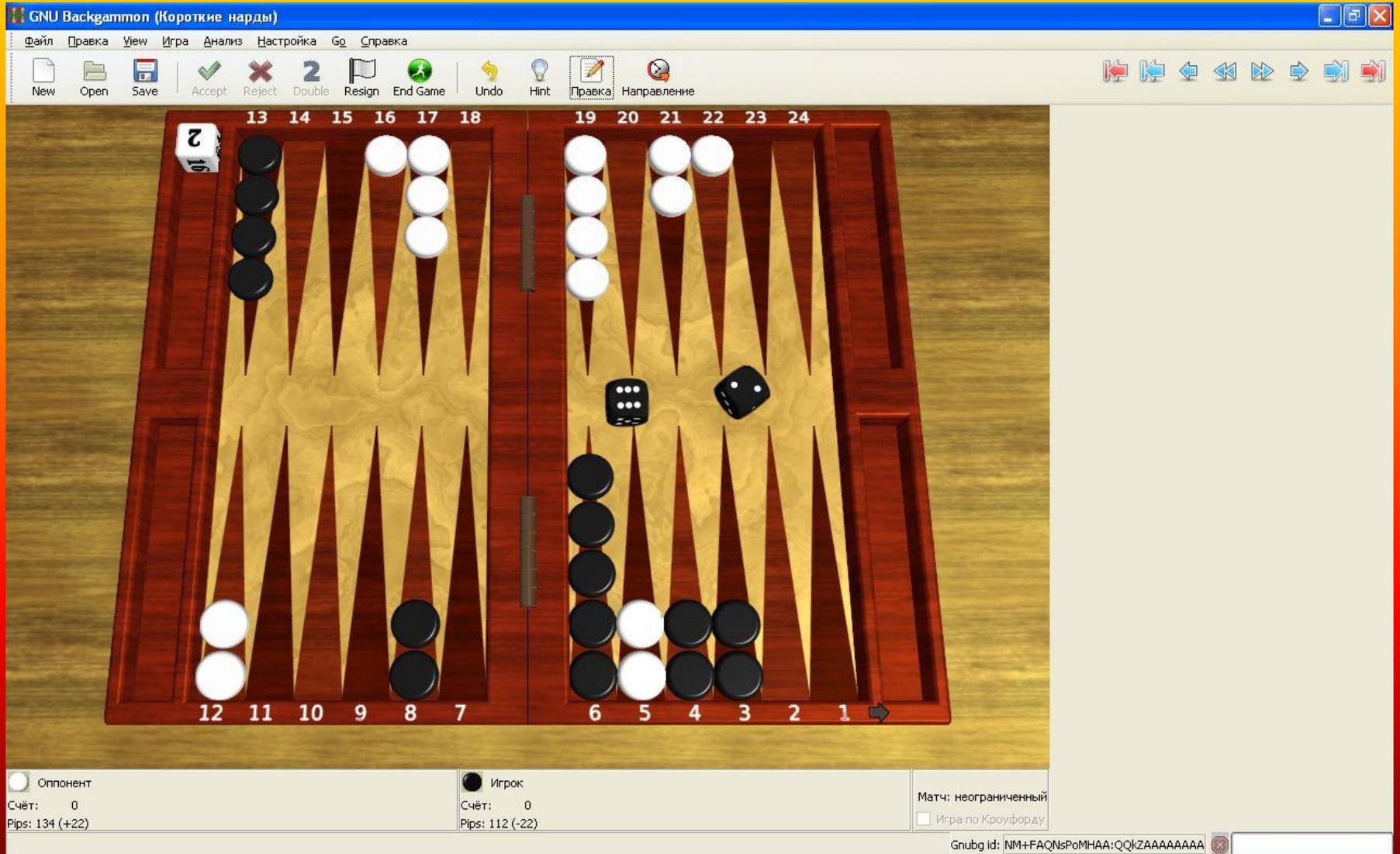
Оппонент Счёт: 0 Pips: 99 (-23)  
Игрок Счёт: 0 Pips: 122 (+23)

Матч: неограниченный  
 Игра по Кроуфорду

Игрок moves 16/13 16/10\*.  
Gnubg id: M7sFEwBwuxswAA:QYkZAAAAAAA

# Позиция 4

## Черные должны пойти 62



# ЭФФЕКТИВНАЯ ИГРА

Единственный абсолютно безопасный ход - 8/2 8/6 – полностью лишает черных восьмого пункта и ведет к созданию огромной черной свечи на шестом пункте.

Поэтому игрок должен рассмотреть другие варианты.

Достойной альтернативой абсолютно безопасному, но и такому же малоперспективному ходу, является 13/7 6/4, особенно с учетом относительно слабого дома белых – если даже белые подбьют блот на седьмом пункте, черные, скорее всего, это переживут.

Учитывая, что шансы белых на подбитие блота составляют только лишь 11 из 36 бросков, этот ход является лучшим.



# Анализ GNU

The screenshot displays the GNU Backgammon interface. The main window shows a backgammon board with pieces and dice. The analysis window on the right provides a list of moves and their associated statistics.

**GNU Backgammon (Короткие нарды)**

File Правка View Игра Анализ Настройка Go Справка

New Open Save Accept Reject Double Resign End Game Undo Hint Правка Направление

Rolled 26 (-0,115) Moved 13/7 6/4

1*	Cubeful 3-ply	+0,267	<b>13/7 6/4</b>
		0,671 0,084 0,004 - 0,329 0,051 0,002	
2	Cubeful 3-ply	+0,256 -0,011	<b>8/6 8/2</b>
		0,682 0,029 0,001 - 0,318 0,029 0,001	
3	Cubeful 2-ply	+0,208 -0,059	<b>13/7 3/1</b>
		0,660 0,068 0,002 - 0,340 0,062 0,002	
4	Cubeful 2-ply	+0,206 -0,061	<b>13/7 4/2</b>
		0,660 0,066 0,002 - 0,340 0,062 0,001	
5	Cubeful 2-ply	+0,170 -0,097	<b>8/2 6/4</b>

Eval ... 0 1 2 3 4 Показать MWC подро  
Rollout ... a b c d e Move Копировать Сmark

Оппонент Счёт: 0 Pips: 134 (+22)  
Игрок Счёт: 0 Pips: 112 (-22)

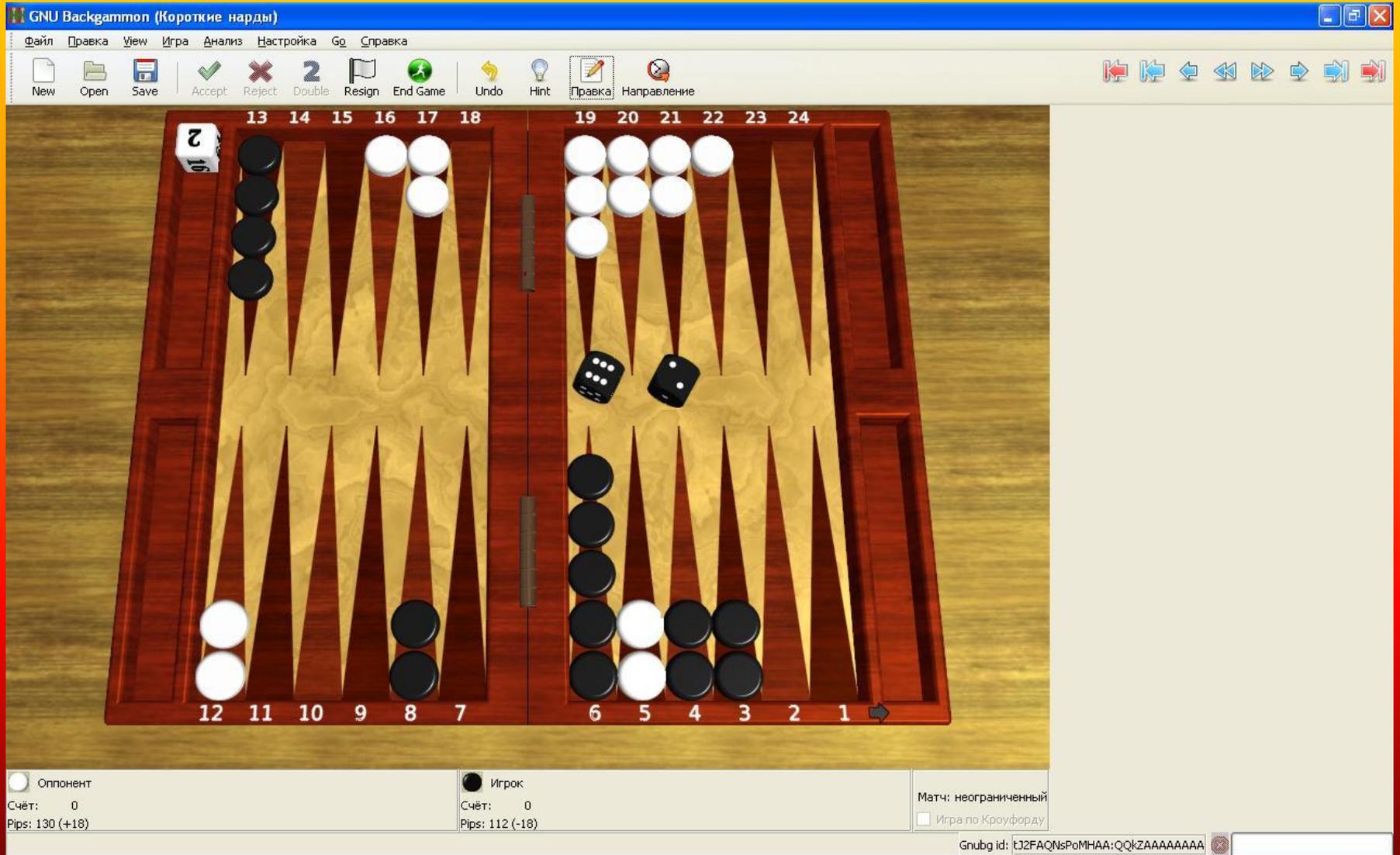
Матч: неограниченный  
 Игра по Кроуфорду

Gnubg id: NM+FAQNsPomHAA:QQkZAAAAAAAAA

На что обратить внимание: 13/7 6/4 является лучшим в основном за счет большей вероятности выиграть марсом.

# Позиция 5

## Черные должны пойти 62



# ЭФФЕКТИВНАЯ ИГРА

Эта позиция – яркий контраст к предыдущему заданию.

На этот раз дом белых силен, и хит черной шашки вероятнее всего станет решающим в этой игре.

В подобного рода ситуациях, когда оппонент имеет очень сильный дом, важность безопасной игры возрастает в геометрической прогрессии.

Поэтому здесь черные должны сделать безопасный ход - 8/2 8/6, и надеяться на то, что в дальнейшем камень будет благосклонен к ним и позволит без приключений завести оставшиеся шашки в дом.



# Анализ GNU

GNU Backgammon (Короткие нарды)

Файл Плавка View Игра Анализ Настройка Gd Справка

New Open Save Accept Reject Double Resign End Game Undo Hint Плавка Направление

Rolled 26 (-0,135) Moved 8/6 8/2

1\* Cubeful 2-ply +0,216 **8/6 8/2**  
0,666 0,032 0,001 - 0,334 0,035 0,000

2 Cubeful 2-ply +0,093 -0,123 **13/7 6/4**  
0,617 0,065 0,003 - 0,383 0,072 0,002

3 Cubeful 2-ply +0,003 -0,213 **13/7 3/1**  
0,591 0,051 0,002 - 0,409 0,094 0,002

4 Cubeful 2-ply +0,000 -0,216 **13/7 4/2**  
0,592 0,049 0,002 - 0,408 0,095 0,002

5 Cubeful 2-ply -0,076 -0,292 **8/2 6/4**

Eval ... 0 1 2 3 4 Показать MWC подро

Rollout ... a b c d e Move Копировать Сmark



Оппонент Счёт: 0 Pips: 130 (+18) Игрок moves 8/6 8/2.

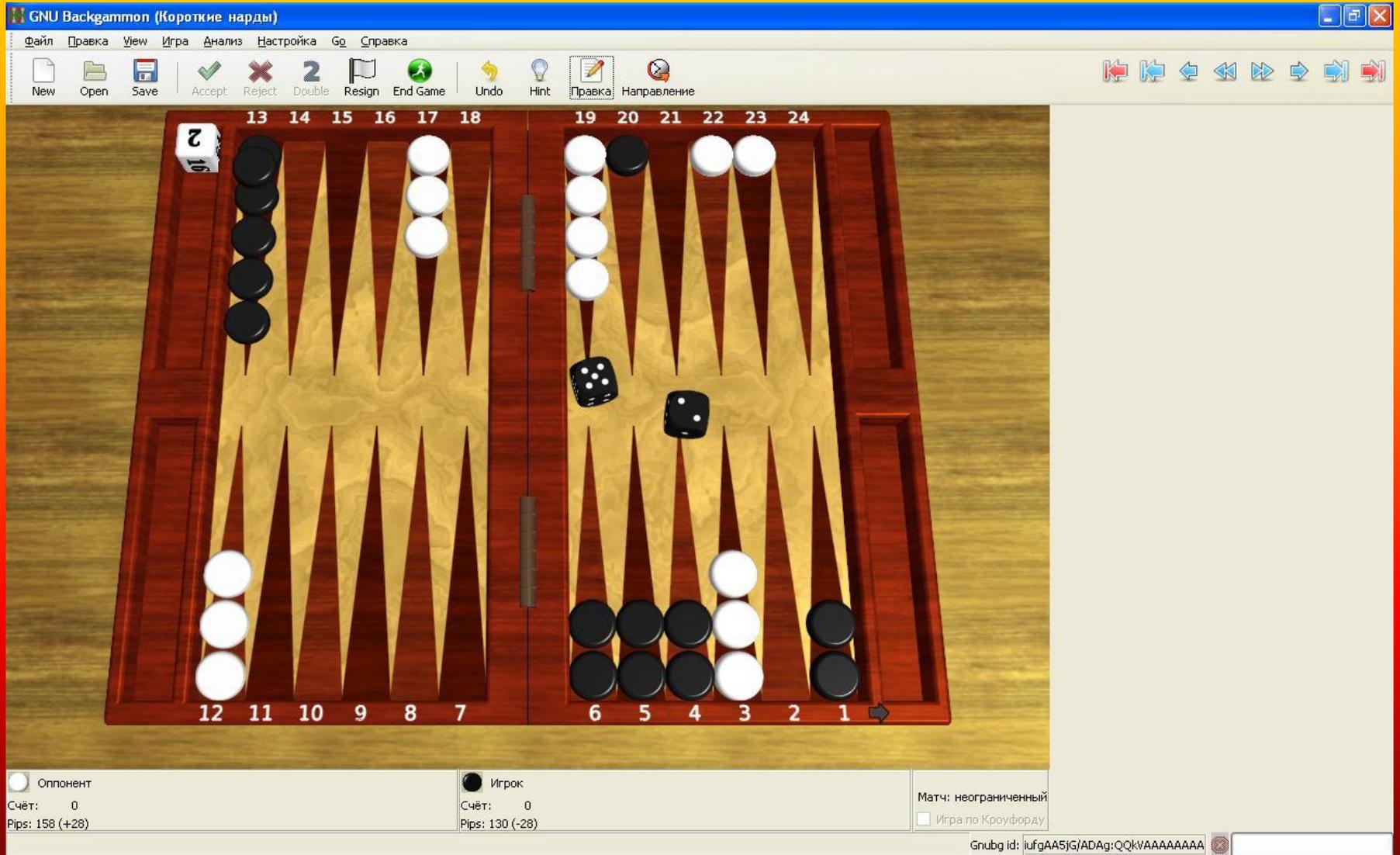
Игрок Счёт: 0 Pips: 112 (-18)

Матч: неограниченный  
 Игра по Кроуфорду

Gnubg id: E32FAQNsPoMHA:QQkZAAAAAAAAA

# Позиция 6

## Черные должны пойти 52



# ЭФФЕКТИВНАЯ ИГРА

Учитывая два фактора – сильный собственный дом и большую черную свечу на 13-м пункте – черные совершат грубую ошибку, если выберут безопасный 20/13.

Тем самым они только отсрочат необходимость принять на себя риски до того времени, когда это станет намного опаснее для них.

Самый разумный ход в данной ситуации – это 20/15 13/11.

Черные идут на умеренный риск в обмен на возможность занять следующим ходом так необходимые им «транзитные» пункты на подступах к собственному дому.

Здесь хотелось бы остановиться и обратить внимание на то, что эффективная игра не означает принятия только лишь умеренного риска.

Эффективная игра учит «примерять» уровень риска к вариантам развития той или иной позиции.

Так, например, в этой позиции при игре против не очень искушенного соперника, игрок может воспользоваться силой собственного дома и сыграть ближе к классическому стилю игры – 13/8 13/11.



# Анализ GNU

GNU Backgammon (Короткие нарды)

Файл Правка View Игра Анализ Настройка Gg Справка

New Open Save Accept Reject Double Resign End Game Undo Hint Плавка Направление

Rolled 25 (+0,012) Moved 20/15 13/11

1*	Cubeful 3-ply	+0,331	20/15 13/11
		0,688 0,118 0,003 - 0,312 0,058 0,001	
2	Cubeful 3-ply	+0,302 -0,029	13/11 13/8
		0,661 0,169 0,005 - 0,339 0,078 0,002	
3	Cubeful 3-ply	+0,277 -0,054	13/6
		0,663 0,132 0,003 - 0,337 0,069 0,001	
4	Cubeful 3-ply	+0,248 -0,083	20/13
		0,659 0,116 0,003 - 0,341 0,073 0,001	
5	Cubeful 3-ply	+0,231 -0,100	20/18 13/8

Eval ... 0 1 2 3 4 Показать MWC подро

Rollout ... a b c d e Move Копировать Сmark

Оппонент Счёт: 0 Pips: 158 (+28)

Игрок Счёт: 0 Pips: 130 (-28)

Матч: неограниченный

Игра по Кроуфорду

Игрок moves 20/15 13/11.

Gnubg id: iufgAA5jG/ADAg:QQkVAAAAA

**Продолжение следует...**