



Клетка — это не место, а состояние.
И выход из неё — не действие, а трансформация.

Зал 1. Четыре формы Клетки — одна подавленная Мобильность



«Клетка — это не всегда решётка. Иногда это позолоченная комната, из которой можно выйти, но не хочется. Потому что за дверью — холод, неизвестность, и ты уже не знаешь, кто ты без этой комнаты.»

2E-архитектор, открывая пилон

Вступление

8 декабря 1995 года главный редактор французского Elle Жан-Доминик Боби переносит инсульт ствола мозга. Через двадцать дней он приходит в сознание: разум цел, память цела, острота прежняя. Не работает ничего, кроме левого века. Самый подвижный ум редакции заперт в теле, у которого ноль ходов.

Ноль ходов — но фигура жива. На доске это знакомо: конь, замурованный собственными пешками, стоит целый, полный силы, и не может ступить ни на одно поле. Рядом — король, который ходить может, но каждое поле под боем. Дальше — фигура, что двигается, но каждый ход стоит ей материала. Одна доска, одна отнятая свобода — и разные прутья. Что общего у тела Боби, запертого коня и связанной фигуры, если движение в каждом убито по-своему? И почему иногда именно наличие ходов оказывается тюрьмой злее, чем их отсутствие?

Четыре способа отнять свободу — одна доска, разные прутья

◆ Непрозрачная Клетка — движения нет вовсе

Форма на доске. Фигура заперта своими же пешками: поля вокруг заняты или простреляны собственной структурой. Легальных ходов — ноль. Фигура цела, но  не ослаблена — обнулена. Чистая физическая иммобильность: система стоит, потому что ступить некуда.

Бусина. Жан-Доминик Боби, синдром запертого человека: паралич всего тела, кроме левого века, при полностью сохранном сознании. Тело — Непрозрачная Клетка в пределе, один мускул против нуля. Книгу он продиктует морганием — около 200 000 морганий, порядка двух минут на слово — но сделает это **не ходом тела**, а вынеся чертёж на другой носитель. Телесного выхода из этой формы нет; об этом — Зал 9.

В теле грубее. Прележни: обездвиженная ткань не получает кровотока, ишемия, некроз. Клетка убивает не стеной, а застоем — а застой открывает вход тому, что тело обычно отбывает.

Диагноз.  не пробит извне — он схлопнут отсутствием . Выход, если он есть, лежит не на доске тела, а вне её.

◆ Прозрачная Клетка — ходы есть, но каждый под боем

Форма на доске. Король не заперт: поля у него есть. Но каждое, куда он может ступить, простреляно. Двигаться можно — двигаться некуда: любой ход ведёт под удар.  формально жива, фактически стоит под прицелом. Путья — не пешки, а линии контроля.

Бусина. Дэвид Веттер, «мальчик в пузыре»: тяжёлый комбинированный иммунодефицит, двенадцать лет в стерильном изоляторе. Внутри пузыря он двигался свободно — но каждый выход наружу простреливался инфекцией, для которой у него не было защиты. Ходы внутри есть; клетка выхода смертельна. Когда в 1983-м он всё же пошёл на выход — пересадку костного мозга, — латентный вирус в трансплантате дал лимфому; Веттер умер через пятнадцать дней после того, как впервые покинул пузырь.

Диагноз.  держится не изнутри, а внешним контролем среды: система под прицелом. Выживание = неподвижность, но неподвижность не лечит — она откладывает. Форма со встроенным таймером: -накопление давления упирается в , где любой ход равен удару.

♦ Полупрозрачная Клетка — гибрид, дающий иллюзию свободы

Форма на доске. Часть ходов заблокирована, часть под боем. Двигаться можно, но каждый ход — компромисс: теряешь материал, или вскрываешь линию, или подставляешь короля. Есть иллюзия выбора — по факту оба конца плохи. Опаснее прямой блокировки: система не ищет экстренного выхода, потому что считает себя свободной.

Бусина. Кванмён — внутренняя сеть КНДР: у пользователя есть «интернет» — страницы, поиск, почта. Только это огороженный сад: маршруты предодобрены, внешнее подключение физически отсутствует, каждый шаг логируется. Иллюзия сети полная; выхода не видно, потому что карта не рисует границы. Дверь не ищут там, где стен как будто нет.

Диагноз.  подавлена частично,  ослаблен не силой, а подделкой выбора. Медленная форма: убивает не удар, а то, что система не объявляет тревогу —  есть, но он замаскирован под открытое поле.

♦ Золотая Клетка — выход есть, но цена запредельна

Форма на доске. Связка: фигура может ходить, но за ней на линии стоит ферзь или король. Сходишь — потеряешь то, что дороже хода. Формально свободна, фактически прикована ценой. Не заперта — привязана.

Бусина. Надя Комэнеч в Румынии Чаушеску: первая десятка в истории олимпийской гимнастики, и за неё — квартира, машина, статус, финансовая стабильность. Цена — молчание и плотный надзор: после бегства её тренера в 1981-м её стерегли как слишком ценный актив. Выход был возможен все эти годы. Цена выхода — вся привычная жизнь и семья, которую она не знала, увидит ли снова. В ночь на 28 ноября 1989-го она шесть часов шла через границу в Венгрию. Заплатила — и вышла, за недели до падения режима.

Диагноз.  существует, но её цена выше цены неподвижности. Прутья — из собственного статуса, комфорта и идентичности. Самая коварная форма: их куёт не тюремщик, а сам заключённый — и потому труднее всего увидеть их как прутья.

✦ Парадоксы Клетки

Парадокс 1

Запертый конь не имеет ходов. Король под сетью контроля ходы имеет — но все под боем. Обе фигуры обездвижены, механизм противоположен. Что страшнее для системы: не иметь ходов вовсе или иметь ходы, каждый из которых ведёт под удар?

Парадокс 2

Полупрозрачная Клетка даёт иллюзию свободы, и потому система не бьёт тревогу и не ищет выход. Прямая блокировка убивает быстрее, но эта — надёжнее. Почему поддельный выбор оказывается смертельнее честной стены?

Парадокс 3

Комэнеч могла уйти в любой год из пятнадцати — и не уходила, пока цена пребывания не перевесила цену выхода. Значит, прутья стояли не в стране, а в том, что она боялась потерять. Что держит крепче: внешняя стена или внутренняя цена, которую не готов платить?

Парадокс 4

Тело Боби, пузырь Веттера, связка Комэнеч — во всех троих  подавлена. Но у одного нет хода, у второго ход смертелен, у третьей ход дорог. Одно слово — «Клетка» — накрывает все три. Что у них общего на уровне механизма, а не сходства?

Вердикт 2Е: Клетка убивает не стеной, а неверным выходом

Четыре формы — один механизм:  подавлена,  ослаблен или подделан. Непрозрачная — ходов нет. Прозрачная — ходы есть, но под боем. Полупрозрачная — ходы есть, но все компромиссны, и выхода не видно. Золотая — ход есть, но стоит запредельно. На доске, в теле, в сети и в государстве — одна геометрия отнятого движения.

Нетривиальный поворот: сама по себе Клетка убивает редко. Убивает **неверный выход** — ход по чужой форме. Веттер применил логику «просто выйди» к Прозрачной Клетке — и вышел в смерть. Боби не стал искать ход телом там, где хода нет, — вынес чертёж на другой носитель и уцелел в книге. Комэнеч не ждала спасения снаружи и не тянула — заплатила цену Золотой и прошла. Цена ошибки в диагнозе формы — терминальный : правильный выход из одной Клетки есть смертельный ход в другой.

Клетка — не место, а форма. Прежде чем ломать прутья, прочти, из чего они.

Следующий зал переворачивает оптику: та же Клетка глазами того, кто её строит, — как её создают, используют как оружие и уничтожают.



Проверь Себя

? Вопросы на понимание

1. Боби диктовал книгу со скоростью порядка двух минут на слово, около 200 000 морганий на весь текст. Это «ход» его системы — и если да, в какой оси он лежит, если телесная **C** при этом остаётся строго нулём?
2. Веттер двигался внутри пузыря свободно и умер через 15 дней после единственного выхода наружу. Какая форма убивает быстрее — Непрозрачная (ход невозможен) или Прозрачная (ход возможен, но смертелен), — и от чего это зависит?
3. Кванмён даёт поиск, почту и страницы, но без внешнего подключения. По какому проверяемому признаку отличить Полупрозрачную Клетку от настоящей свободы, не выходя за периметр и не имея карты границ?

🔧 Системные Протоколы

Протокол «Определи форму» (распознавание, до любого выхода)

Шаг 1: Проверь **C** напрямую — есть ли хоть один легальный ход? Ходов нет → Непрозрачная.

Шаг 2: Ходы есть → проверь каждый на удар. Все под боем → Прозрачная. Часть под боем, часть блокирована, границы не видно → Полупрозрачная.

Шаг 3: Ход есть и физически безопасен, но за ним потеря статуса / идентичности / связей → Золотая. Прутья внутри, не снаружи.

Протокол «Вычисли условие отказа» (когда эта Клетка убьёт)

Шаг 1: Непрозрачная — смерть от застоя (ишемия, атрофия, вход через неподвижность). Таймер: скорость деградации субстрата без движения.

Шаг 2: Прозрачная — смерть на выходе. Таймер: момент, когда неподвижность станет дороже риска и система вынужденно шагнёт под бой.

Шаг 3: Полупрозрачная — смерть без тревоги; Золотая — смерть от цены, что растёт медленнее привычки к прутьям. Таймер: точка, где цена пребывания превысит цену выхода — раньше неё система не двинется.

Зал 2. Клетка как оружие — создать, использовать, уничтожить



«Клетка — это не тюрьма. Это оружие. Ты либо создаёшь её для соперника, либо оказываешься внутри неё. И только тот, кто знает, как её уничтожить, остаётся в игре.»

2Е-стратег, о геометрии контроля

Вступление

217 год до н.э., равнина Агер Фалернус. Ганнибал — полководец, которого Рим не может разбить в поле, — заперт в долине: Фабий Максим занял все перевалы и переправы наружу. Ни одной битвы не дано, ни одного выхода не оставлено. Величайшего тактика эпохи поймали, ни разу по нему не ударив.

Зал 1 показал: спутать форму Клетки — значит умереть чужим выходом. Здесь Клетку берут в руки как оружие, и тот, кто её строит, назначает сопернику форму. Фабий не атакует — он **отнимает ходы**. Но оружие, отнимающее движение, работает лишь пока жертва неподвижна. Если атака — это движение, как побеждают, не двигаясь? И что станет с тем, кто построил Клетку, в ту секунду, когда соперник из неё вырвется?

Три операции с оружием — и его вторая кромка

♦ Создать Клетку — отнять ходы, не нанося удара

Форма на доске. Доминация: не съесть фигуру, а отнять у неё все поля. Каждый ход соперника ведёт под удар или в потерю; сам он ещё цел, но  обнулена чужим контролем. Это перекрой геометрии первым — Сагрейя Распила: навязать сопернику раскладку, где движение равно проигрышу, раньше, чем он принудит тебя.

Бусина. Фабий Максим против Ганнибала, 217 до н.э. После разгрома у Тразименского озера Фабий не ищет генерального сражения — он **отнимает у Ганнибала ходы**: тень по пятам, выжженная земля, перехват фуражиров, никакой открытой битвы (за это прозвище Кунктатор, Медлитель). У Агер Фалернус он доводит приём до предела — занимает все перевалы и переправы из долины; Ганнибал заперт физически. Клетка построена без единого удара по врагу.

Диагноз. Создать Клетку — победить до атаки. Не бьёшь — отнимаешь возможность бить. -контроль строится не вокруг себя, а вокруг чужой , пока она не встанет в : любой ход — потеря.

♦ Использовать Клетку — давить ценой, а не силой

Форма на доске. Связка: фигура ходить может, но за ней на линии стоит ферзь. Сходишь — отдашь то, что дороже хода. Двигаться не запрещено — двигаться разорительно. Прутья не из стен, а из цены.

Бусина. Standard Oil, 1870-е. Рокфеллер не давит конкурентов силой — он выставляет им счёт за каждый ход. Через тайные железнодорожные скидки (rebate) и, жёстче, **drawback** — долю с фрахта, который платит конкурент, — каждая бочка, отправленная соперником, частью оплачивает преимущество Standard. Конкурент может возить нефть — но каждый рейс делает его слабее, а выход один: продаться Рокфеллеру. Эти практики лягут в основу дела, по которому Верховный суд в 1911-м раздробит компанию.

Диагноз. Использовать Клетку — заставить соперника платить за каждый шаг. Не удар — счёт. Золотая форма на чужом субстрате:  открыта, но её цена выше цены неподвижности. (Историки спорят, сколько тут принуждения, а сколько эффекта масштаба; сам механизм drawback задокументирован — этого хватает.)

◆ Уничтожить Клетку — жертва или смена доски

Форма на доске. Из запертой позиции единственный не-проигрышный ход часто тот, что отдаёт материал: жертва вскрывает линию, которой не было. А если доска проиграна целиком — уходят с доски: переводят борьбу туда, где прутья не нарисованы.

Бусина 1 — жертва. Ганнибал у Агер Фалернус. Ночью он привязывает горящие вязанки к рогам примерно тысячи быков и гонит стадо на склоны. Римляне принимают огни за прорыв и оставляют перевал; Ганнибал проводит армию через брешь. Жертва темпа и хитрости вскрыла линию, которую Фабий не сторожил.

Бусина 2 — смена субстрата. Netflix против Blockbuster. Клетка Blockbuster — сеть физических магазинов с фиксированными издержками и доход порядка 800 млн долларов в год со штрафов за просрочку. Netflix не бьётся за полки — он **меняет доску**: почтовая доставка DVD, затем в 2007-м стриминг. Путь Blockbuster — магазины и штрафы — на новой доске просто не существуют. Клетка уничтожена не тараном, а переходом туда, где её нет.

◆ Оружие режет в обе стороны

Клетка-оружие работает ровно до секунды прорыва — и в эту секунду обнажается тот, кто её строил.

Фабий запер Ганнибала — и был публично унижен горящими быками: инструмент, заточенный под неподвижность врага, бесполезен против движения. Рокфеллер построил безупречную Клетку из фрахтовых ставок — и она сработала так хорошо, что притянула государство: роспуск 1911 года.

Обратный полюс страшнее. Blockbuster держал ключ в руке — в 2000-м ему предлагали купить Netflix за 50 млн долларов — и отказался, сочтя цену высокой; в 2010-м он банкрот. Kodak пошёл дальше: его инженер Стив Сассон собрал цифровую камеру ещё в 1975-м — готовый выход из плёночной Клетки, — но руководство не стало убивать плёночный доход и осталось внутри; банкротство 2012-го. **Клетку убивает не стена — убивает отказ сменить субстрат, когда ключ уже в руке.**

✚ Парадоксы Клетки как оружия

Парадокс 1

Фабий поймал Ганнибала, ни разу по нему не ударив, — просто отняв все ходы. Если самое эффективное оружие то, что не бьёт, — в чём разница между «победить» и «обездвижить», и почему второе иногда сильнее первого?

Парадокс 2

По системе drawback каждый рейс конкурента оплачивал преимущество Standard. Выход был открыт всегда — и вёл к разорению. Если стены нет, а цена выхода растёт с каждым шагом, на чём держится Клетка — на периметре или на экономике?

Парадокс 3

Ганнибал вырвался жертвой темпа, Netflix — сменой доски. Оба уничтожили Клетку, не пробивая прутья. Если Клетку можно убить, не касаясь стен, то что именно ломается в момент прорыва — стена или власть того, кто её поставил?

Парадокс 4

У Blockbuster был ключ (Netflix за 50 млн), у Kodak — готовый выход (цифра с 1975-го). Оба умерли в Клетке, держа выход в руке. Почему обладание выходом убивает вернее, чем его отсутствие, — и что мешает повернуть ключ?

Вердикт 2Е: оружие, которое режет обе руки

Три операции, один чертёж. Создать Клетку — отнять у соперника ходы (Фабий запирает Ганнибала без боя). Использовать — выставить счёт за каждый ход, пока выход не станет разорительным (drawback Рокфеллера). Уничтожить — заплатить жертвой (быки Ганнибала) или сменить доску, где прутьев нет (стриминг Netflix). На поле, в поле боя, в экономике — одна геометрия отнятого движения, взятая в руки как инструмент.

Нетривиальный поворот: у этого оружия две режущие кромки. Создатель Клетки обнажён в секунду прорыва — заточенный под чужую неподвижность, он бесполезен против движения (Фабий и быки; Standard Oil и суд 1911-го). А сидящий в Клетке с ключом в руке и не поворачивающий его умирает вернее, чем тот, у кого ключа нет: Blockbuster с несостоявшейся покупкой Netflix, Kodak с цифровой камерой 1975 года. Клетку-оружие убивает не стена — секунда, когда цель шагнёт наружу, или отказ шагнуть, когда дверь открыта.

Держишь Клетку — знай дату, когда она станет бесполезной. Сидишь в Клетке — проверь, не в твоей ли руке ключ.

Следующий зал уводит оружие внутрь тела: зоны иммобильности как точки входа для Ничто — Клетка, которую никто не строил, а она собралась сама.



Проверь Себя

? Вопросы на понимание

1. Blockbuster зарабатывал порядка 800 млн долларов в год на штрафах за просрочку и в 2000-м отказался купить Netflix за 50 млн. Во сколько раз годовой доход от штрафов превышал цену выхода — и почему больший поток дохода стал прочнейшим прутком его Клетки?
2. Фабий поймал Ганнибала, отняв ходы, но не ударив. В какую ось Триады бьёт «создание Клетки» — в  своего периметра или в  чужого, — и почему это разные операции?
3. Ганнибал вырвался жертвой (быки), Netflix — сменой субстрата (стриминг). Оба не касались прутьев. По какому признаку заранее отличить Клетку, которую можно вскрыть жертвой на той же доске, от той, из которой выход только сменой доски?

🔧 Системные Протоколы

Протокол «Построй Клетку сопернику» (диагностика цели)

Шаг 1: Найди ось, по которой соперник зависит от внешнего ресурса (арендованная ось): канал, поставщик, ставка, площадка. Это точка, где отнимаются ходы.

Шаг 2: Перекрой её первым — Сагрейя Распила: навяжи раскладку, где каждый его ход ведёт в потерю, до того как он принудит тебя.

Шаг 3: Сделай выход дорожке пребывания: пусть каждый шаг наружу оплачивает твоё преимущество (модель drawback). Клетка держится на цене, не на стене.

Протокол «Уничтожь Клетку, в которой сидишь» (действие)

Шаг 1: Назови форму (Зал 1) и её несущий прут — физическая блокировка, цена или подделанный выбор. Пока прут не назван — бьёшь вслепую.

Шаг 2: Проверь ту же доску: есть ли жертва, вскрывающая линию (отдать материал или темп ради выхода)? Есть — вскрывай, пока Клетка активна.

Шаг 3: Жертвы на этой доске нет — меняй доску: переведи борьбу на субстрат, где прутья не существуют. Ключ в руке поворачивай сразу — Blockbuster и Kodak умерли на промедлении.

Зал 2.1. Оптика охотника — три прицела на мёртвую мобильность



«Ты не бьёшь по фигуре — ты гасишь её ходы. Когда у соперника не остаётся ни одного хода, который платит, доска сама объявляет мат. Охотник целится не в короля — в мобильность.»

2Е-охотник, о геометрии цугцванга

Вступление

18 января 1930 года, казино Сан-Ремо. Александр Алехин — самый острый атакёр эпохи, человек двойных жертв ферзя — выигрывает свою знаменитейшую партию турнира, не проведя ни одной атаки. Он не добирается до короля Нимцовича. Он ставит на доске батарею из трёх тяжёлых фигур, отнимает поле за полем — и к 32-му ходу у чёрных при полной доске просто заканчиваются ходы. Цугцванг. Атакёр выиграл, двигаясь не к цели, а отнимая движение у соперника.

Зал 2 показал: клетка — оружие, которое режет в обе стороны. Но оружие мертво, пока не наведено. Прежде чем строить стену вокруг соперника, нужно знать, куда смотреть — где у него мобильность уже мертва, а где только притворяется живой. Куда наводит охотник свой прицел? И как отличить настоящую мишень от той, за которой он будет гнаться вхолостую, оголяя собственный фланг?

Оптика охотника: три прицела на мёртвую

◆ Прицел, который платит сразу: перегрузка

Охотник первым делом забирает у чужой фигуры свободу: сажает её на обязанность и добавляет вторую, которую она не потянет. Это перегрузка — единственный из трёх прицелов, который обналичивается в моменте: защитник разрывается между двумя точками, одну бросает, охотник забирает материал.

Сан-Ремо, 1930. Алехин медленно накапливает давление () , строя «пушку» — ферзь позади сдвоенных ладей по линии «с» (26.Qc1). Пешка a6 и слон на b5 прибавляют чёрного коня; на 27.Ba4 висит угроза 28.b5, выигрывающая связанного коня. Одна за другой все фигуры Нимцовича прибавляются к защите линии «с» — армия из живых фигур превращается в бригаду прикованных сторожей. Через сорок четыре года Карпов повторяет приём одним ходом: 24.Ba7! — слон запирает чёрную ладью на линии «а», гасит контригру всего фланга.

Механика: захват — ты отнимаешь у защитника подвижность () , сажая его на пост оборонять периметр () . Цена приходит позже. Диагноз: перегрузка — прицел обнала. Нашёл фигуру с двумя обязанностями — стреляй, не размечай.

◆ Прицел-генератор: тень необратимого хода

Когда соперника вынуждают на необратимый ход — пешечный рывок, который не отыграть назад, — этот ход оставляет тень: дыру, которая теперь навсегда. Прицел не платит сразу; он размечает будущую мишень. Ты не бьёшь по тени — ты помечаешь: «сюда, позже».

Алехин гонит пешки a4–a5–a6: марш фиксирует ферзевый фланг чёрных намертво, поля вокруг b6 и светлые поля перед королём становятся постоянными дырами. Карпов делает то же ходами 14.a4 и 16.b4 — замораживает фланг, лишает чёрных контригры, и оголённые поля превращаются в адреса для будущего удара. Ключевое: пешки самого охотника — тот же храповик. Он фиксирует чужую структуру необратимо, но собственные пешки тоже уже не вернуть — каждая тень, которую он режет сопернику, отбрасывает встречную на его же позицию, разрежая его собственный периметр () .

Механика: захват — чужая структура зафиксирована в невыгодной форме. Цена — своя пешечная масса () ушла вперёд необратимо, за ней тонко. Диагноз: тень хода — генератор кандидатов, не обнал. Помечает адрес, не берёт кассу.

♦ Прицел-генератор: зажатый фланг

Обездвиженная зона — это стоячая мишень. Фигуры, у которых не осталось полей, никуда не денутся; можно спокойно накапливать перевес (♥), подтягивая к ним тяжёлую артиллерию. Прицел, как и тень хода, сам не выигрывает — он приглашает второй фронт.

У Нимцовича ферзевый фланг заморожен: конь мечется c8–e7 без единого осмысленного поля, мобильность (♞) на нуле. У Унцикера конь застрял на b7 — по разбору он «виноват прежде всех» в нарушенном кровообращении позиции, а сам Унцикер «вынужден покорно ждать». Это чистая стоячая мишень: не бьётся сходу, но держит соперника в статике, пока охотник открывает вторую линию.

Механика: захват — соперник заперт в зоне без ходов, его ♞ обнулена локально. Цена — на удержание зажима уходят твои фишки, снятые с других участков. Диагноз: зажим — генератор кандидатов. Стоячую мишень нельзя обналичить в лоб, только через второй фронт.

♦ Клетка защёлкивается — и маршрут, которого нет

Три прицела сходятся в одно: клетка — это соперник, у которого погашены все пункты обнала мобильности (♞). Ни одного хода, который платит. Это и есть цугцванг (✗). Обе партии идут одним каскадом: зафиксировать фланг необратимым ходом (тень хода) → прибить фигуры к защите одной линии (перегрузка) → держать их в зажиме → открыть второй фронт и защёлкнуть. Алехин: 30.h4, дальше у чёрных кончаются ходы, 32.g3 — цугцванг (✗), 1–0. Карпов: 30.f4, 35.Bh5, 43.Qg6, 44.Nh5 — «почти идеальный цугцванг», чёрные сдаются. Одна пушка через сорок четыре года — не совпадение, а паттерн (👉). Это Сагрёйя Распила в родной шахматной форме — профилактика: охотник перекраивает геометрию доски первым, до того как соперник соберёт контригру. Топливо профилактики — паттерн-запас (👉): без него упреждение вырождается в угадку. Загнанному не хватает ровно одного — 🐘-обхода: он перебирает защиты, но ни одна не выводит из лабиринта.

Но тут же — стена (✗), в которую врывается сам охотник. Не всякая мёртвая ♞ обналичивается. Есть маршрут-НИКОГДА (✗): дыра, до которой не дотянется ни одна фигура; сторож, у которого второй пост прикрыт навсегда. Гонишь такую мишень — душишь воздух. А пешки-храповики к этому моменту уже оголили твой собственный периметр (🐞). Охота вхолостую переворачивает роли: ловец становится мишенью. Предохранитель — цена агрессии: до необратимого хода назови, чем охота кончается. Знаешь обнал (маршрут-СЕЙЧАС) — бей. «Посмотрим по ходу» (маршрут-НИКОГДА, ✗) — это уже не охота, а слив темпа. Единственный прицел, что стреляет сам, — перегрузка; тень хода и зажим повышаются до выстрела только когда за ними встает реальный маршрут.

❧ Парадоксы оптики охотника

Парадокс 1

Алехин — острейший атакёр своей эпохи — выигрывает главную партию, не проведя атаки: он заставляет соперника при полной доске исчерпать ходы. Если смертельнее всего оружие, которое не бьёт по королю, — то атака вообще про движение к цели или про отъём движения у соперника?

Парадокс 2

Из трёх прицелов сразу стреляет только перегрузка; тень хода и зажатый фланг не платят в моменте ничего. Зачем охотнику прицел, который сам не стреляет, — и почему именно он, размечающий будущие мишени, может стоять дороже стреляющего?

Парадокс 3

Каждый ход, строящий клетку, необратим: пешка не отступит, дыра остаётся навсегда — и на чужой позиции, и на своей. Где проходит граница между охотой, что запирает соперника, и охотой, что оголяет самого охотника?

Парадокс 4

Клетка — это соперник без единого хода, который платит. Но цугцванг работает только против того, кто обязан ходить. Если у противника нет контура, нет обязанности отвечать — существует ли клетка вообще, или ловить уже некого?

Вердикт 2Е: охотник целится не в короля, а в мобильность

Алехин, 1930. Карпов, 1974. Сорок четыре года, одна пушка, один цугцванг (X) — паттерн (♞), а не случайность. Оба не гонятся за королём — оба гасят мобильность (♞) соперника пункт за пунктом: чинят фланг необратимым ходом, прибавляют защитников к обязанности, пилят по зажатой зоне, пока не останется ни одного хода, который платит. Клетка — это не стена вокруг соперника. Это соперник, у которого отняли все ходы, кроме проигрывающих.

Нетривиальный поворот: три прицела не равны. Стреляет сам только один — перегрузка; тень хода и зажим не платят в моменте, они лишь размечают будущие мишени. И зеркало: пешки охотника — тот же храповик, что и пешки жертвы. Гонишь мишень, которая никогда не обналичится, — душишь воздух, а собственный фланг ты уже оголил. Предохранитель до укуса один: знаешь, чем кончится, — охоться; «посмотрим по ходу» — это трата темпа, замаскированная под инициативу.

Охотник не сильнее жертвы. Он раньше увидел, какие её ходы уже мертвы, — и отнял остальные.

Следующий зал уберёт со сцены второго охотника: что делает эта оптика, когда напротив не контур, а Комната — рельеф, гора, рынок, — которому нечем отвечать и некого загонять?



Проверь Себя

? Вопросы на понимание материала

1. В Сан-Ремо Алехин строит батарею на 26-м ходу (26.Qc1), а цугцванг фиксирует на 32-м (32.g3). За сколько ходов от построения пушки до полного паралича соперник исчерпал ресурс? Посчитай — и объясни, почему при формально равном материале это всё равно проигрыш: какой из трёх прицелов (перегрузка / тень хода / зажим) обнулил чёрным именно возможность сделать ход?
2. Карпов фиксирует фланг ходами 14.a4 и 16.b4, а второй фронт вскрывает только на 30.f4. Сколько ходов он держал ферзевый фланг замороженным до размена направления удара? Какую долю партии (до 44-го хода) это составляет — и на каком треkere он выигрывал темп всё это время, не тратя его на прямой размен?
3. Дан перегруженный защитник, стерегущий два пункта. Как за 2 хода проверить по счёту темпов, обналичивается ли перегрузка СЕЙЧАС (есть ход, атакующий второй пункт с темпом, — защитник не успевает) или это маршрут-НИКОГДА (защитник всегда возвращается вовремя)? Запрещено отвечать «по ощущению позиции».

🔧 Системные Протоколы

Протокол «Три прицела» (диагностика мишени)

Шаг 1: Скан на перегрузку. Есть у соперника фигура с двумя обязанностями сразу? Это единственный прицел обнала — атакуй вторую точку с темпом, забирай материал.

Шаг 2: Перегрузки нет — размечай кандидатов: необратимые ходы соперника (тени-дыры) и обездвиженные зоны (стоячие мишени). Не бей по ним, помечай адреса.

Шаг 3: Свяжи кандидата с реальным маршрутом обнала. Нет маршрута — вычеркни мишень, не вешай на неё темп.

Протокол «Защёлкнуть клетку» (перекрой геометрии первым)

Шаг 1: Зафиксируй фланг соперника необратимым ходом раньше, чем он соберёт контригру. Это профилактика — перекрой раскладки до принуждения, под предвиденный тупик.

Шаг 2: Прибей его фигуры к защите одной линии, сжав их подвижность к нулю. Живые фигуры должны стать прикованными сторожами.

Шаг 3: Открой второй фронт. Перегрузи защиту по двум точкам одновременно — соперник не потянет обе, и наступает цугцванг.

Протокол «Проверка маршрута» (предохранитель охоты)

Шаг 1: Перед необратимым ходом назови, чем охота кончается: обналичивается мишень или нет. Не знаешь чётности — не ходи.

Шаг 2: Маршрут-СЕЙЧАС (обнал за счётное число ходов) — бей. Маршрут-НИКОГДА (мишень не берётся ничем) — стоп: ты оголяешь свой фланг впустую.

Шаг 3: Поймал себя на охоте вхолостую — верни фишки в собственный периметр. Мёртвую мишень, которая не платит, не гонят.