

Почему Вы проигрываете в ЧГК?

Вступление

Часть I Формирование команды

Родовая травма

«Друзья или коллеги?»

Игровые функции

Капитаны, капитаны...

Об отношениях в команде

Мотивация

Распространенные ошибки и предрассудки

Часть II Игра

«Порядок бьет класс»

Железные правила

Минута обсуждения

Техника обсуждения - стандартные приемы

Техника обсуждения - менее известные приемы

Самое сложное

Стратегия и тактика

Заключение

Вступление

Эта книга адресована начинающим игрокам в спортивное «Что?Где?Когда?». Поскольку среди читателей наверняка найдутся люди, никогда не участвовавшие в наших играх и, возможно, даже не слышавшие о них, очень коротко расскажу, чем отличается спортивная разновидность ЧГК от всем известной телеигры.

Телевизионные игры сегодня – это только вершина огромного айсберга. В спортивное ЧГК играют тысячи людей в двух десятках стран. Главная особенность спортивного ЧГК заключается в том, что в игре одновременно участвует большое количество команд. Все они отвечают на одни и те же вопросы, именно поэтому мы называем эту игру спортивной - ведь все ее участники находятся в равных условиях, а это и есть главный критерий спортивности. Еще одно важное отличие - в турнирах по спортивному ЧГК обычно задается достаточно много вопросов – в среднем 60. Игра происходит так: звучит вопрос, через минуту все команды пишут ответ на специальных бланках и сдают их, после чего ведущий оглашает правильный ответ. В конце игры производится подведение итогов. Более подробно правила описаны в «**Кодексе спортивного «Что?Где?Когда?»**».

Название этой книги позаимствовано у С. Дж. Саймона - выдающегося игрока в бридж и автора замечательной книги «Почему вы проигрываете в бридж?» Вслед за ним я честно предупреждаю, что прочтение книги не сделает начинающую команду чемпионом мира (есть в нашей игре и такое почетное звание). Однако существуют типовые ошибки, встречающиеся удивительно часто. Избежать их совсем не сложно, а результаты это дает весьма ощутимые. Есть и несколько простых правил, которым я призываю следовать, чтобы добиваться успехов в играх городского клуба, а в будущем, возможно, и на международных соревнованиях. Вот об этом и пойдет речь.

Не думаю, что опытные игроки найдут в этой книге много нового для себя, но, возможно, и для них она окажется в чем-то полезна. С другой стороны, именно им некоторые мысли наверняка покажутся спорными или даже крамольными. Что ж, я отнюдь не претендую на объективную истину, а всего лишь высказываю свою точку зрения и никому ее не навязываю.

Приятного чтения.

ЧАСТЬ 1. Формирование команды

Родовая травма

*Кто неправильно застегнул первую пуговицу,
уже не застегнется как следует
И.В.Гете*

Очень многое в судьбе команды зависит от обстоятельств ее появления на свет. Команды рождаются двумя способами – стихийно и целенаправленно.

Стихийное возникновение команды – более распространенный вариант. Обычно это происходит так: тем или иным способом узнав о возможности поиграть в ЧГК в городском клубе, одноклассники, однокурсники или просто друзья решают попробовать свои силы, приходят на тренировку или сразу на турнир и, естественно, садятся за стол вместе. Чаще всего такие составы живут недолго – вскоре выясняется, что не всем членам новорожденной команды игра интересна в равной степени. Обычно в игре остаются один-два человека - наиболее заинтересовавшиеся и почувствовавшие, что смогут добиться успеха. Бывают, конечно, и исключения – я знаю команды, игравшие в первоначальном составе не один год. Впрочем, до самого высокого уровня подняться ни одной из них не удалось.

Второй вариант требует участия опытного игрока или тренера (т.е. человека, за эту команду не играющего, но принимающего участие в ее судьбе). Методика формирования новых команд в разных клубах не слишком различается. Практически всегда она восходит к классической ворошиловской «карусели» – игроков сажают за стол в разных сочетаниях, задают им вопросы и определяют оптимальный вариант состава. Критерии, которыми при этом руководствуются тренеры – это уже ноу-хау каждого из них. Правда, подозреваю, что у большинства тренеров вообще нет сформулированных критериев – оптимальный состав

определяется по наитию. У меня лично кое-какие критерии есть, и я расскажу о них в следующих главах. Пока же отмечу пару весьма распространенных ошибок, которые допускают при формировании команды.

Во-первых, надо помнить, что за игровым столом с людьми происходят удивительные метаморфозы. Игра, конечно, модель жизни, но очень специфическая. Ярко выраженные лидеры - активные, общительные, мгновенно становящиеся своими в любой компании - за игровым столом неожиданно теряются, а угрюмые, замкнутые интроверты в игре фонтанируют идеями, блестяще обсуждают и наслаждаются общением с партнерами. Конечно, так бывает не всегда, есть люди, которые ведут себя абсолютно одинаково как в игре, так и вне ее. Тем не менее, какие-либо выводы о потенциале игрока и о том, как он впишется в команду, можно сделать, только посмотрев на него в деле.

Во-вторых, следует иметь в виду, что разным людям нужно разное время на то, чтобы найти себя в игре, продемонстрировать свои истинные возможности и определить приоритетные функции. Одни игроки проявляются сразу, другим нужны месяцы и даже годы, чтобы понять суть игры, но потом они оставят далеко позади тех, кто схватывает на лету. Некоторые опытные тренеры умеют разглядеть в игроке скрытый потенциал, но никому не советую переоценивать свои прогностические способности в этой области.

Важнейший вопрос, который должен быть решен при формировании команды – количественный состав. Шесть человек или больше? Если больше, то насколько? Однозначных ответов у меня нет. Команде, в которой ровно шесть игроков, приходится непросто. Если один из игроков заболел или у него нашлись неотложные дела, команда вынуждена либо играть в неполном составе, либо искать легионеров. С другой стороны, у команды большего численного состава неизбежны проблемы другого рода. У нее всегда набирается полный состав, но сплошь и рядом возникает ситуация, когда могут и хотят играть больше шести человек, а значит, необходимо принимать непростое решение – кого оставить за бортом. Если все игроки равноправны, тот, кто не играет, нервничает и обижается. Поэтому такая команда неустойчива и недолговечна. Чтобы этого избежать, игроков часто делят на основных и запасных. Действительно, у игрока, который заранее знает, что он запасной и сядет за стол только в случае отсутствия одного из основных игроков, нет повода для обид. Но и стимулов оставаться в данной команде у него немного. Значит, такая команда тоже долго не проживет.

По моему опыту, оптимальный вариант – шесть или семь игроков. Восемь – допустимо, но нежелательно. Больше – уже не команда, а аморфное образование, у которого крайне мало шансов оказаться успешным. Но, в конечном счете, все зависит от конкретных персоналий. Имеет смысл рискнуть и ограничиться шестью игроками, если все шестеро действительно любят игру и относятся к ней достаточно профессионально. Тогда можно рассчитывать на то, что играть в неполном составе команда будет редко. В противном случае без запасных не обойтись, поскольку регулярно играть в неполном составе претендующая на серьезные результаты команда не должна.

«Друзья или коллеги?»

*Лучше проиграть со своими, чем выиграть с чужими,
ибо не истинна та победа, которая добыта чужим оружием.
Никколо Макиавелли*

В любой жизнеспособной команде существуют «центры кристаллизации» - игрок или игроки, вокруг которых она формируется. Эти игроки далеко не всегда являются сильнейшими в команде, их особенность в другом – им больше всех надо. На этапе формирования выделить их трудно, часто они выглядят даже менее увлеченными игрой, чем те, у кого это увлечение окажется острым, но недолговечным. Но уже через несколько месяцев существования команды они неминуемо проявляются. Именно они берут на себя административные функции – созывают сокомандников на тренировки, регистрируют команду на турниры, собирают деньги (если это зачем-то необходимо), покупают форму, ищут спонсоров... Обычно они становятся капитанами – и это нередко оказывается ошибкой, за которую команде приходится потом расплачиваться. Тем не менее, именно они являются неформальными лидерами, которые определяют судьбу команды, именно им приходится принимать ключевое решение – кто останется в составе, а кому придется его покинуть.

Момент для этого настает обычно на втором-третьем году существования команды. Игроки, набравшись опыта и почувствовав себя своими в сообществе знатоков, становятся к тому времени достаточно самостоятельны, поэтому, даже если у команды есть тренер, он уже не может волюнтаристски определять состав. В лучшем случае он имеет в этом вопросе право совещательного голоса.

Главной причиной изменений в составе являются, естественно, спортивные результаты. Думаю, в мире нет ни одной команды, которая была бы ими полностью удовлетворена. И практически все отдадут себе отчет в том, что могли бы играть лучше. Действительно, на 100% свой игровой потенциал не реализует ни одна команда. Всегда ли это связано с ошибками в формировании? Нет, есть немало других причин. Но изменение состава – самый напрашивающийся способ улучшить игру. Стандартный ход рассуждений: «Мы в среднем уступаем соперникам, занимающим высокие места, несколько взятых вопросов. Пригласим одного сильного игрока, который уж точно пяток вопросов за игру возьмет – и победа у нас в кармане!». Разумеется, все не так просто. Приглашенный игрок может случайно оказаться именно тем, кто действительно необходим данной команде, но чаще всего подобные попытки усиления состава ни к чему не приводят. Однако это не означает, что переформирование состава – бесполезное занятие. Напротив, большинство команд объективно нуждается в переформировании, но не бездумном, а подчиненном определенным принципам, о которых речь впереди. Но сначала необходимо определиться с главным вопросом.

Любая команда на этом этапе развития сталкивается с очень серьезной проблемой. Кем являются друг для друга ее игроки? Хотят они быть друзьями и единомышленниками, для которых игра – лишь один из возможных способов совместного времяпрепровождения (пусть и очень важный)? Или их связывают чисто деловые отношения, и вместе они исключительно для того, чтобы побеждать соперников? Оба варианта возможны. Я знаю примеры чрезвычайно успешных команд, построенных как по первому, так и по второму принципу. Но определиться в этом вопросе необходимо.

Если команда считает человеческие отношения более важными, чем спортивные результаты, это не означает, что ее состав не будет меняться. Нужно отдавать себе отчет в том, что никакой состав не вечен. Даже в очень дружных командах случаются конфликты. Кроме того, кто-то из игроков может переехать в другой город. У кого-то могут измениться жизненные обстоятельства таким образом, что на игру просто не остается времени. Я знаю немало очень талантливых игроков, которых буквально засосал быт. Т.е. существуют объективные причины, из-за которых даже самые успешные составы со временем претерпевают изменения. Надо сказать, что часто приток «свежей крови» идет командам только на пользу. Основная сложность при таком естественном обновлении – найти игрока, соответствующего команде по стилю.

Если команда ставит во главу угла результаты, ее подход, естественно, будет более прагматичным. Те, кто не соответствует требуемому уровню игры, покинут команду достаточно быстро. Но бывает и наоборот – из команды уходят сильнейшие игроки, поскольку считают, что она не соответствует их уровню, а дружеские отношения при прагматичном подходе к комплектованию их не удерживают. Поэтому выбирать такой подход имеет смысл лишь команде, уверенной в том, что ее игровой потенциал достаточен, чтобы сохранить всех ценных игроков.

Вступив на этот путь реформирования состава, главное - не увлечься. Хороших игроков много, а в жизнеспособной команде, как было сказано в предыдущей главе, должно быть не более восьми человек. Важно вовремя остановиться и решить, что дальше команда будет развиваться интенсивно, а не экстенсивно, т.е. улучшать качество игры за счет повышения мастерства уже имеющих в ее распоряжении игроков и эффективности их взаимодействия.

Моя команда существует с 1989 г. Сегодня из первоначального состава остался лишь я один, а поиграть за нее (не в качестве одноразовых легионеров, а на регулярной основе) успели около 20 человек. Тем не менее, я считаю, что это действительно та же самая команда. Дело в том, что все изменения состава происходили постепенно, поэтому выделить момент, когда одна команда умерла и родилась другая, решительно невозможно. Изначально это была без сомнения команда друзей, и надо сказать, что за прошедшие годы в этом плане мало что изменилось. Моими близкими друзьями остаются в большинстве своем и те, кто играл в команде раньше (надо сказать, что почти никто из них не играет сейчас за другие команды – они уходили в основном потому, что теряли интерес к игре) и, разумеется, те, кто играет в ней сейчас. Конечно, с самого начала я приглашал в команду не просто своих друзей, а тех из них, кто, на мой, тогда еще весьма дилетантский, взгляд, способен успешно играть в ЧГК. Однако, начиная с некоторого момента (примерно с 1993 года), производя неизбежные изменения в составе, мы обращали внимание не только на человеческие качества, (которые, впрочем, до сих пор остаются решающим критерием) и желание играть, но и на чисто профессиональные особенности игроков. Мелочей тут нет - играет роль и темперамент, и стиль общения, и даже тембр голоса. Но особенно важна функция, которую игрок привык выполнять в команде. Об этом я попытаюсь подробно рассказать в следующей главе.

Как следует из этого краткого автобиографического экскурса, оптимальной мне видится команда, которая совмещает оба подхода – она состоит из друзей, но при этом сформирована с прицелом на результат, т.е. в ней нет людей, которые не соответствуют определенному уровню игрового профессионализма.

Завершая разговор о переформировании команды, скажу несколько слов о том, как именно это обычно происходит. Общепринятой практикой является приглашение игроков на просмотр (почти как в футболе). Для просмотра обычно используются тренировки, но многие считают, что адекватно оценить, насколько игрок вписывается в команду, можно лишь в боевых условиях, т.е. в серьезном турнире. Хотя в таком подходе есть свой резон, я лично считаю, что турниры – не место для экспериментов. Кроме того, с каждым годом в спортивном ЧГК вводятся все более жесткие правила, препятствующие приглашению на серьезные турниры «легионеров», заигранных за другие команды.

Я полагаю, что «просмотр» игроков не слишком эффективен. Он необходим, только если речь идет о первичном формировании новой команды из неопытных игроков. Если же необходимо заполнить вакансии в уже сложившейся команде, вряд ли имеет смысл приглашать совсем незнакомых игроков. Скорее выбор будет делаться из тех, о чьем игровом потенциале и стиле уже есть определенное представление. Полезно также собрать дополнительную информацию о кандидате на место в команде - поговорить с людьми, которые играли с ним в течение достаточно продолжительного времени. Это позволит оценить не только игровые, но и человеческие качества. Впрочем, при включении нового игрока в команду есть две заинтересованные стороны, поэтому «просмотр» все-таки не помешает – это оптимальная возможность для нового игрока познакомиться с командой, понять ее структуру и стиль игры.

Игровые функции

*Играть не умею. Петть не умею.
Слегка лысоват. Немного танцую.
Фред Астер*

Тему этой главы нельзя назвать неисследованной. Основные принципы распределения игровых функций сформулированы Владимиром Яковлевичем Ворошиловым в книге «Феномен игры». Он выделил 5 функций.

1. Генератор идей - человек, способный в условиях дефицита времени выдавать энное количество новых, нестандартных идей для решения данной проблемы, данного вопроса.
2. Эрудит - человек, обладающий огромным запасом самых разнообразных знаний.
3. Диспетчер – тот, кто держит в своих руках все нити обсуждения, организует его и выбирает версию.
4. Мозговой резерв - человек, который до поры как бы выключен из обсуждения, абстрагирован от звучащей информации и потому способен создать глобально новый поворот, подход к обсуждаемому вопросу и резко повернуть ход размышлений.
5. Душа шестерки - игрок, который создает жизнерадостную, свободную, импровизационную атмосферу за столом.

Разумеется, этот набор функций придуман для телеигры. Но он вполне актуален и для спортивного ЧГК. Правда, команды с ярко выраженными исполнителями перечисленных функций если и встречаются в реальной жизни, то именно на телеэкране. В спортивных командах речь идет скорее о «гиперфункциях». Это понятие ввел в известной статье «Что? Где? Когда? в СНГ» Роман Морозовский. Смысл термина «гиперфункция» в том, что любой игрок классной команды должен уметь на хорошем уровне выполнять все игровые функции, но на каких-то из них специализироваться. В классной команде, по мнению Романа, должны быть 2 ТПД, логик, интуит и «трезвая голова». ТПД – т.е. «том прямого доступа» – фактически, те же люди, которых Ворошилов называет эрудитами. Логик отвечает за то, чтобы из вороха версий вычленил и оставил в обсуждении наиболее вероятные. В его ведении попытки понять логику вопросника, отсеять шелуху и затемнения вопроса. Кто такой интуит, в статье Морозовского объясняется достаточно невнятно. Судя по всему, имеется в виду игрок, способный нащупать правильный ответ, не опираясь на знание фактов и логические соображения. Функции «трезвой головы» из статьи Морозовского тоже не совсем ясны. По-видимому, под «трезвой головой» понимается просто человек с повышенной психологической устойчивостью, обычно являющийся диспетчером.

Моя точка зрения заключается в том, что единственно правильной схемы распределения ролей в команде не существует. Люди – не детали «Лего», из них невозможно построить две одинаковые конструкции... Схема Морозовского идеально подходит для одной единственной команды – той, за которую играл автор статьи. Хотя утверждается, что сначала появилась схема, а потом уже по ней была построена команда, я убежден, что попытки воспроизвести этот эксперимент обречены на провал.

С тем, что игровые функции или гиперфункции существуют и в команде они должны быть максимально представлены, не поспоришь. Но полагаю, что приведенные выше классификации имеет смысл структурировать. Фактически, в них смешаны четыре разные категории игровых функций. Ведь, например, игрок, называемый «мозговым резервом», вполне может одновременно быть как эрудитом, так и генератором, а, скажем, «трезвая голова» - интуитом или логиком.

Итак, игровые функции, на мой взгляд, подразделяются следующим образом.

1. Роль в обсуждении:
 - генератор,
 - справочник,
 - критик,
 - диспетчер,
 - ответственный за окончательное решение.
2. Скорость мышления:
 - игрок первого темпа,
 - игрок второго темпа.
3. Стиль мышления:
 - логик,
 - интуит,
 - эрудит.
4. Социально-психологическая функция:
 - лидер,
 - душа команды,
 - холодная голова.

Конечно, такое разделение тоже достаточно условно, и функций можно придумать гораздо больше. Я попытался выделить те, которые в команде наиболее необходимы. Рассмотрим их по порядку.

Роль в обсуждении определяет, что именно должен делать игрок в течение минуты. Оговорюсь, что речь идет именно об обсуждении вопроса, т.е. не о ситуации, когда вопрос берется сразу усилиями одного игрока.

Генератор, естественно, выдвигает версии. Он должен обладать фантазией и ни в коем случае не бояться сказать глупость. Справочник дает команде необходимую для взятия вопроса информацию, восстанавливает культурный контекст, ограничивает поле поиска ответа. Критик играет роль адвоката дьявола – подвергает сомнению любую выдвинутую версию, «примеряет» ее к вопросу. Роль диспетчера как человека, направляющего и координирующего обсуждение команды, мне кажется, отмирает. Игроки сами достаточно хорошо знают свой маневр, необходимость задавать им направление обсуждения возникает редко, а

тупиковые пути должен отсекал критик. Поэтому главная задача диспетчера – внимательно слушать, не упустить ни одной перспективной версии, а наиболее плодотворные идеи подхватывать и развивать. Ответственный за окончательное решение выполняет очень важную работу – выбирает и формулирует итоговый ответ. Обычно (но не всегда) это функция капитана.

Понятно, что в реальности практически не встречается команд, у которых роли в обсуждении жестко распределены. Чаще всего один игрок может играть несколько ролей. Например, в нашей команде объединены функции критика, диспетчера и ответственного за окончательное решение. Я не утверждаю, что такое совмещение наиболее эффективно – просто у нас так сложилось.

Кроме того, роли в обсуждении отнюдь не являются постоянными. В сыгранной команде смена ролей происходит легко и непринужденно. Они определяются, в частности, тематикой вопроса. Например, как ни парадоксально, наиболее эффективным генератором является человек, хуже других в ней ориентирующийся. Дело в том, что специалист пытается вспомнить факты, его фантазия скована, а поток ассоциаций стандартизован. Поэтому ему гораздо легче выступать в роли критика чужих версий – для этого как раз знания очень не мешают. Но задается вопрос на другую тему – и генератор с критиком меняются ролями.

Градации игроков по скорости мышления имеют прямое отношение к стилю обсуждения команды, рассматриваемому в главе «Минута обсуждения». Я использую волейбольные термины «игрок первого темпа» и «игрок второго темпа», имея в виду в первую очередь момент вступления игрока в обсуждение. Подавляющее большинство игроков соображает быстро. По моему опыту, если вопрос берется, то примерно в 70% случаев происходит это в первые 5-10 секунд. А если за это время придумать ответ не удастся, у игроков первого темпа начинаются проблемы – обсуждение выдыхается, поскольку уже высказанные версии оказались тупиковыми, а новых идей нет. Вот тут и необходим игрок второго темпа или «мозговой резерв» в терминологии Ворошилова. Такой игрок может со стороны показаться просто тугодумом, но только команда, в которой он есть, понимает, как ей повезло.

Говоря о стиле мышления, вынужден сразу предупредить, что не знаю точно, как работает интуиция. Уверен лишь, что она существует. В первую очередь, она проявляется при оценивании правильности версий, но помогает и в генерации. Полагаю, основное отличие интуиции от логики в том, что логик видит цепочку рассуждений, приводящую его к тому или иному выводу, а интуит видит конечный вывод, но ему трудно (или вообще невозможно) объяснить, как он к этому выводу пришел. Рождение ответа у интуита часто называют инсайтом или озарением и приписывают этому процессу чуть ли не мистическую природу. На самом деле, ничего иррационального в игровой интуиции нет, главная ее причина – опыт. Не секрет, что математик или физик, много лет занимавшийся определенным классом задач, сплошь и рядом может назвать ответ, видя условие, хотя решение этой задачи может занять у него немало времени. Например, то, что теорема Ферма верна, не вызывало сомнений у специалистов по теории чисел задолго до ее доказательств. Другой пример – опытный врач нередко может поставить диагноз с первого взгляда на пациента, но при этом затруднится объяснить, по каким признакам он это сделал.

Из сказанного следует, что грань между логикой и интуицией размыта. Один и тот же игрок может быть в разных ситуациях способен высказывать как логические, так и интуитивные соображения. Таких игроков, по моим наблюдениям, подавляющее большинство, однако мне известно некоторое количество абсолютных логиков, принципиально не способных делать интуитивные выводы, и даже парочка настолько чистых интуитов, что в 90% случаев принятые ими (правильные!) решения никакому логическому объяснению не поддаются.

По поводу представительства логиков и интуитов в команде могу сказать лишь, что в команде обязательно должны быть игроки обоих типов, причем, собрать команду из чистых логиков, а уж тем более из чистых интуитов, настолько трудно, что этого можно не опасаться.

Специфика вопросов спортивного ЧГК ныне такова, что совсем без знаний команде не обойтись. Мне не хотелось бы в этой статье затрагивать навязший в зубах спор о том, какими должны и не должны быть вопросы ЧГК – замечу лишь, что, на мой взгляд, они ни в коем случае не должны требовать специальных знаний, но желательно, чтобы для их взятия требовался определенный культурный уровень. Так или иначе, команда, претендующая на высокие спортивные результаты, должна быть готова к тому, что ей придется отвечать и на вопросы, которые совершенно не соответствуют ее эстетическим критериям. Например, можно сколько угодно с пеной у рта протестовать против вопросов, не дающих возможности сделать осмысленный выбор между версиями, но в турнирах они неминуемо встретятся, причем многократно. Значит, команда должна уметь при необходимости подключать интуицию и даже просто угадывать, иначе она недосчитается важных очков. Разумеется, ни одна команда не сможет ответить на все такие вопросы, но почему-то классные команды все же отвечают на них чаще. Аналогично, при всем негативном к ним отношении, нужно уметь отвечать и на вопросы, требующие недюжинной эрудиции. Как этого добиться? Многие считают, что в команде полезно иметь своего рода ходячую энциклопедию из разряда звезд «Своей игры». Не могу назвать эту идею однозначно порочной. Всё зависит от конкретного человека. В числе гроссмейстеров «Своей игры» есть блистательные игроки в ЧГК, способные украсить любую команду. Знания отнюдь не мешают им думать. С другой стороны, мне известны выдающиеся эрудиты, пытавшиеся, но не сумевшие проявить себя в ЧГК. Возможно, они просто не нашли «свою» команду, но факт настораживает.

Я полагаю, что эрудиция – базис, без которого успешно играть в ЧГК практически невозможно. Но рассчитывать на то, что один-два игрока обеспечат команду знаниями на все случаи жизни, на мой взгляд, рискованно. Оптимальной мне представляется команда, все игроки которой обладают определенным уровнем эрудиции, но ни один не является чистым эрудитом, не выполняющим никаких других функций. Учитывая, что собрать такой состав достаточно трудно, замечу, что одного чистого эрудита команда, пожалуй, может себя позволить, но два – уже явный перебор.

Психологический фактор играет в ЧГК огромную роль. Команда, составленная без его учета, не добьется стабильно высоких результатов никогда. Теми тремя функциями, которые я выделил, набор социально-психологических ролей в команде не исчерпывается, но именно они, на мой взгляд, абсолютно необходимы.

Говоря о лидерах, необходимо уточнить, что речь идет о неформальном лидерстве, поскольку формальным лидером по определению является капитан. Замечу также, что стоит различать лидеров игровых и лидеров социальных.

Игровой лидер – просто очень сильный игрок, вносящий значительный вклад в результаты команды. Наиболее известные команды традиционно строились именно вокруг двух-трех таких игроков. Но в последнее время, как мне кажется, наметилась иная тенденция. Наивысших результатов добиваются команды, в которых просто невозможно выделить игровых лидеров. Преимущества ровного состава очевидны – такие команды гораздо стабильнее, они не зависят от физического состояния, игровой формы или настроения одного человека. Учитывая, что незаурядные игроки редко могут похвастаться легким характером и устойчивой психикой, команды с ровным составом имеют вполне ощутимое преимущество. Тем не менее, и команды с ярко выраженными лидерами будет существовать до тех пор, пока есть выдающиеся игроки.

Социальный лидер – тот самый центр кристаллизации, о котором шла речь в предыдущей главе. Главное его свойство – чувство ответственности. Живя по принципу «Если не я, то кто же?», именно он обеспечивает команде тылы, организует (или делает сам) ту черновую работу, без которой не обойтись. Жизнь команды – это отнюдь не только игра. Чтобы съездить на турнир в другой город, надо послать заявку организаторам, заказать гостиницу, взять билеты, обзвонить всех игроков команды и предупредить их о времени и месте встречи... А ведь знатоки – нередко люди крайне безалаберные и неорганизованные, их мало просто предупредить – надо еще проконтролировать. Кроме того, обычно именно социальный лидер изучает регламент турнира, пишет апелляции... В общем, рояль, который ему приходится таскать, весьма велик и тяжел. Остается лишь удивляться, что многие социальные лидеры умудряются еще и неплохо играть...

«Душа команды» – во многом противоположность социального лидера. Часто это как раз самый безответственный член коллектива, относящийся к жизни и к игре легко. Впрочем, так бывает не всегда. Если команда культивирует в себе спортивную злость, «душа» у нее обычно мрачная и угрюмая. Играть в такой команде непросто, но зачастую высокие результаты компенсируют эмоциональные неудобства.

В ряде случаев «душа команды» выполняет функции общественной плевательницы, т.е. именно он является тем человеком, которого команда обвиняет в любой неудаче, а нередко просто третирует. Что характерно, напрашивающееся решение – избавиться от этого слабого звена – практически никогда не реализуется. На сознательном или подсознательном уровне остальные игроки прекрасно понимают, насколько необходим команде добровольный стрелочник, в роли которого, если вдруг команда его потеряет, легко может оказаться любой из них. Фактически, этот игрок дает команде замечательную возможность сбрасывать напряжение. Мне такие внутрикомандные отношения представляются нездоровыми, но нельзя отрицать, что нередко они приводят к положительным результатам.

«Трезвой голове» обычно свойственна некоторая отстраненность. Он не имеет права давать себе слишком увлекаться игровым процессом, слово «драйв» – не для него. «Трезвая голова» – стабилизатор, его задача – возвращать команду на землю, сбивать темп обсуждения. Во многом именно от этого игрока зависит психологическая устойчивость команды. При этом он может выполнять любую игровую функцию, кроме функции генератора.

Капитаны, капитаны...

*Я читаю и подписываю бумаги,
а Альберт их промокает.
Виктория, английская королева*

Я считаю, что от капитана в ЧГК зависит не меньше, чем от вратаря в игровых видах спорта. Борис Крюк неоднократно озвучивал точку зрения, что хороший капитан – это прирожденный руководитель. Возможно, именно поэтому многие наиболее известные телекапитаны чем-то неуловимо похожи друг на друга. Возникает даже ощущение, что они выбирались по экстерьеру.

В принципе, я согласен с мнением Бориса, но полагаю, что прирожденный руководитель – не обязательно тот, кто похож на директора завода или секретаря парткома. Не уверен я и в том, что даже самый замечательный председатель колхоза обязательно станет хорошим капитаном команды ЧГК. Чем-то это напоминает классический советский (и не только – его высмеивал еще Грибоедов) подход: к творческим людям для порядка надо приставить генерала или хотя бы лейтенанта в штатском, тогда они не только атомную бомбу быстрее изобретут, но и конкурс скрипачей выиграют. Однако почему-то вольтеры из фельдфебелей не очень получаются.

Много копий сломано в споре о том, должен ли капитан быть индивидуально сильным игроком. Оговорюсь, что под сильным игроком в данном случае подразумевается не совсем тот смысл, который я обычно вкладываю в это понятие. На мой взгляд, сильным является любой игрок, хорошо выполняющий свою игровую функцию. В футболе классный защитник совсем не обязан забивать голы, аналогично и в ЧГК, например, хороший диспетчер, не обязан придумывать версии ответа. В данном же споре имеется в виду не просто сильный игрок, а самостоятельная «боевая единица», т.е. человек, способный отвечать на вопросы даже в одиночку, без участия команды. Многие считают, что для капитана это вредное качество. Я так не думаю. Мое

мнение: капитан не обязан уметь отвечать на вопросы, но ему это очень и очень не мешает. Вопросы сейчас в спортивном ЧГК таковы, что человек, не обладающий опытом игрока, просто не разберется в структуре многих из них. Даже весьма незамысловатые, понятные любому вопросные идеи сплошь и рядом загромождаются тяжеловесными словесными конструкциями, через которые надо уметь продраться за минуту. А не разобравшись в структуре вопроса, оценивать адекватность версий просто невозможно. Не меньшие проблемы с оценкой версий испытывает капитан, не обладающий достаточной эрудицией. Поэтому, на мой взгляд, лучшие капитаны получаются из тех, кто немало поиграл в другом качестве, хотя бывают и счастливые исключения.

Нередко встречается (особенно у начинающих команд) и противоположное заблуждение. Многие почему-то думают, что капитан – это такое почетное звание, присваиваемое лучшему (в указанном чуть выше смысле) или просто самому активному игроку команды. При этом, естественно, совершенно не задумываются о том, что ему придется выполнять весьма специфические функции. Разумеется, такой подход плох и для команды, и для самого игрока, который вряд ли будет чувствовать себя комфортно в несвойственной ему роли.

Между прочим, сам я начинал играть именно в качестве капитана. Это казалось логичным – команду собрал я, и единственным ее мотором тоже был я. Но очень быстро мне и не только мне стало понятно, что ничего хорошего из этого не получается. Я с легким сердцем отказался от капитанской должности и только спустя 11 лет почувствовал в себе желание и готовность попробовать еще раз.

Какие же качества нужны капитану? Главное из них – умение принимать решения. На практике это означает, что капитан должен быть в любой момент готов взять на себя полную ответственность за результат как обсуждения конкретного вопроса, так и игры в целом. В этом смысле он действительно должен обладать навыками и психологией руководителя. Кроме всего прочего, это означает, что капитан обязан отдавать себе отчет в том, что невозможно всегда принимать только верные решения. В связи с этим ему необходимо быть достаточно самоуверенным и толстокожим, чтобы не слишком переживать из-за своих ошибок. С другой стороны, капитан, который регулярно ошибается и абсолютно не рефлексировать по этому поводу, вероятно, профнепригоден.

Способность принимать решения (желательно, верные) проявляется у капитана чаще всего при выборе версии. Этот ключевой навык зависит в первую очередь от здравого смысла и интуиции. Поскольку фактор интуиции в игре меня очень интересует, я уже затрагивал эту тему и планирую вернуться к ней в последующих главах. А пока напомню, что интуиция, на мой взгляд, базируется на некоем врожденном таланте, который я не берусь описать, и игровом опыте.

Помимо игровых функций, капитану еще приходится осуществлять представительские (всегда) и административно-хозяйственные (часто). Представительские функции, т.е. общение с оргкомитетами турниров, апелляционными жюри, участие в жизни городского клуба (некоторые из них управляются советами капитанов) и т.д., требуют от капитана как минимум умения общаться с людьми. Крайне желательно, чтобы он делал это насколько возможно корректно и толерантно. Капитан – лицо команды, по его поведению судят обо всех остальных. Правда, капитан, отличающийся особой склочностью, тоже может оказаться полезен команде. На желяя с ним лишний раз связываться, жюри может, например, без апелляции засчитать команде спорный ответ. Но я никому не советую идти по этому пути. Результат, конечно, очень важен, но хочется и удовольствие от процесса получать, а в этом смысле «фэйр плей» явно предпочтительнее.

Итак, капитан должен обладать следующими качествами:

- умением принимать решения,
- умением самому отвечать на вопросы,
- игровым опытом,
- интуицией,
- здравым смыслом,
- эрудицией,
- навыками общения,
- умением решать административные вопросы.

Многовато для одного человека, не правда ли? Идеального капитана, объединяющего в себе все эти качества, видимо, в природе не существует. Если в команде нашелся игрок, обладающий хотя бы половиной из них, ей крупно повезло. А если нет? В этом случае у команды есть только один выход – распределять капитанские обязанности между несколькими игроками. В принципе, с капитана можно снять все обязанности, кроме представительских. Однако это имеет смысл, только если он выполняет в команде какую-то важную побочную функцию, например, психологическую. Такая ситуация складывается достаточно редко. В большинстве случаев следует в первую очередь определить, кто из игроков будет формулировать и записывать окончательный ответ. Тот, у кого это получается лучше всего (т.е. по его вине теряется меньше всего очков), и должен быть капитаном. Остальные капитанские функции – представительские, административные, психологические – распределить легче.

Кстати, у капитана как человека, записывающего ответ, должно быть еще одно специфическое качество – он должен грамотно писать по-русски. К сожалению, в наше время это качество встречается гораздо реже, чем хотелось бы, и знатоки не являются исключением. Конечно, ситуация, когда грамматическая ошибка может повлиять на правильность ответа, встречается крайне редко, но такое случается, и терять очки из-за этого безумно обидно.

Об отношениях в команде

*Если бы люди сходили с ума на один лад,
то они могли бы ужиться довольно хорошо.
Фрэнсис Бэкон*

Важнейшим качеством игрока является "командность". Есть немало индивидуально очень сильных игроков, которые, тем не менее, ни в одной команде надолго не задерживаются, причем расставание происходит по инициативе команды. Почему? Прежде всего, потому, что эти игроки органически не способны поддерживать нормальные партнерские отношения.

Отношения между игроками - ключевой вопрос. От него во многом зависят и спортивные успехи команды, и отмеренный ей срок жизни. На мой взгляд, правильно выстроенные отношения определяются двумя словами: уважение и доверие. Как я уже писал, игроки успешной команды совершенно не обязаны быть близкими друзьями, они могут вообще не общаться друг с другом вне игрового стола. Разумеется, бывают и очень дружные команды. В обоих случаях сторонний наблюдатель рискует сильно ошибиться, делая выводы об отношениях в команде. Дело в том, что в таком тонком вопросе очень легко спутать форму и содержание. Близкие друзья могут выглядеть резкими и даже грубыми по отношению друг к другу - это абсолютно не свидетельствует об отсутствии взаимного уважения. С другой стороны, подчеркнутая предупредительно и корректность в общении часто свидетельствует о глубокой взаимной неприязни. Поэтому важна суть отношений, а не словесная шелуха.

Сплошь и рядом в кулуарах можно услышать, как игроки жалуются на партнеров по команде (чаще всего - на капитана), не поверивших в их гениальную версию или каким-то иным способом "заваливших" вопрос. Если это разовый выплеск эмоций, не носящий регулярный характер - ничего страшного. Если же налицо осознанная позиция, стремление постоянно искать виноватых - это повод насторожиться. А уж если игрок так себя ведет не только вне стола, но и за столом - дело плохо. С таким партнером каши не сварить.

Надо отдавать себе отчет в том, что все члены команды хотят играть как можно лучше и ответить на все заданные вопросы. Никто не занимается осознанным саботажем. Следовательно, нет никакого смысла лишний раз указывать партнерам на их ошибки - по крайней мере, в тех случаях, когда они и сами прекрасно знают, что ошиблись. Это часть общего принципа, распространяющегося на все аспекты игры - не надо сообщать другим игрокам то, что им самим хорошо известно. Подробнее речь об этом принципе (и исключениях из него) пойдет в главах, посвященных непосредственно игре.

Надо понимать, что игрок, осознающий свою ошибку, переживает по этому поводу больше, чем любой из его партнеров. Не надо подливать масло в огонь. Наоборот, если вас интересует результат соревнования, необходимо стремиться к тому, чтобы чувство вины за допущенную ошибку не мешало играть дальше. Уважительное и доверительное отношение к партнерам по команде можно выразить в следующем принципе: "Если игрок настаивал на неправильной версии или капитан сделал неправильный выбор - значит, ситуация была непростой, и у него были для этого основания. Пусть первым бросит в него камень тот, кто никогда не ошибался". Этот принцип следует распространять не только на партнеров, но и на самого себя. Не стоит, конечно, бравировать своими ошибками, просто надо относиться к ним спокойно и уметь забывать о них до конца турнира. Вот после игры детальный коллективный разбор ошибок может быть очень полезен - как способ совершенствования игры команды.

Разумеется, выплеск на партнеров негативных эмоций не всегда связан с их ошибками. Если он носит немотивированный характер - это еще хуже. Классный игрок обязан уметь контролировать свои эмоции и не позволять себе срываться. Однако надо осознавать, что психологическое напряжение в игре порой бывает огромным. Все мы живые люди, и у каждого, даже самого хладнокровного игрока в какой-то момент могут сдать нервы. К таким случаям надо относиться с пониманием, если они не превращаются в систему. Вообще, терпимость к чужим слабостям (особенно к тем, которые не связаны именно с игрой) для командного игрока совершенно необходима.

При формировании команды очень важно понять, насколько каждый из игроков склонен к вышеописанным проявлениям, способен ли он понять, как не следует себя вести, и воспитать в себе качества командного игрока. Если характер игрока изначально не соответствует требованиям и не просматривается причин ожидать позитивных изменений - лучше с ним не связываться.

Мотивация

*Победа - не главное,
но только она чего-то стоит.
Фабио Капелло*

Как я уже писал, все игроки команды должны четко понимать, чего они хотят от игры - интересного и приятного времяпрепровождения или высоких спортивных результатов. Разумеется, эти две цели нельзя считать прямо противоречащими друг другу - команда, ожесточенно сражающаяся за победу, вполне может одновременно и удовольствие от процесса получать. С другой стороны, команда, играющая ради удовольствия, наверняка получает несколько меньше положительных эмоций, чем ей бы хотелось, если занимает последнее место в турнире. Тем не менее, расстановка приоритетов важна, поскольку разные приоритетные цели диктуют разные стратегии развития команды. Точнее, команды, для которых спортивный результат приоритетом не является, могут вообще не развиваться. Команда же, ориентированная на

результат, просто вынуждена постоянно усиливаться, даже если она уже достигла вершины - иначе ее очень быстро догонят и обгонят. Она находится в положении, описанном Льюисом Кэрроллом - чтобы оставаться на месте, надо бежать вперед.

В команде, ориентированной на получение удовольствия, ситуация иная. Если в ней оказывается амбициозный игрок, которому жизненно необходимы победы, ему быстро станет неуютно. Равнодушные партнеры к результатам будет его раздражать, попытки их переориентировать, скорее всего, закончатся неудачей, и в команде он вряд ли задержится.

Детальное обсуждение мотивации команд, не имеющих спортивных амбиций, не имеет прямого отношения к тематике этой книги, поэтому дальше речь будет идти только о тех командах, которые стремятся выигрывать. Для них важно иметь не просто мотивацию, а "правильную" мотивацию. Во-первых, она должна быть здоровой. Распространенные "болезни" подробнее рассмотрим ниже. Во-вторых, она должна опираться на адекватную оценку своего уровня игры. Считать, что никакого места, кроме первого, не существует, нормально для команды, которая уже неоднократно побеждала и объективно превосходит по классу большинство конкурентов. Влияние случайных факторов в ЧГК достаточно велико, тем не менее, существенный разрыв в классе практически всегда претворяется в разницу в очках. Лет 15 назад, на заре развития спортивного ЧГК, табели о рангах еще не существовало, и вполне нормальной была ситуация, когда совсем новая, никому не известная команда занимает очень высокое место в представительном турнире. Сейчас подобные случаи представляются исключительными. В любом турнире есть заведомые фавориты, и борьба за победу обычно идет именно между ними. Разумеется, со временем фавориты меняются, одни суперкоманды уходят в историю, другие занимают их место. Но пройти путь от подножия до вершины пирамиды сейчас реально как минимум года за два, и то при очень удачном стечении обстоятельств (если, конечно, речь идет именно о неопытных игроках, а не о новой команде, составленной из "зубров"). Следовательно, начинающая команда должна иметь терпение, не стремиться добиться всего и сразу. Она должна ставить перед собой реальные цели, радоваться их достижению и не слишком огорчаться из-за неудач, которых поначалу не избежать. Но при этом надо верить в себя и понимать, что не боги горшки обжигают.

С другой стороны, команда высшего уровня, заняв неподобающее место в турнире, должна испытывать естественное огорчение, иначе что-то с ней не так. Вероятно, она подхватила одну из тех болезней, которые традиционно сопутствуют успеху. В частности, крайне опасны шапкозакидательские настроения, вытекающие обычно из той же неадекватной оценки себя и соперников. В таких случаях после поражения игроки обычно пытаются убедить себя и других в том, что для них просто был не очень важен проигранный турнир, поэтому они расслабились и не выкладывались, а вот если действительно захотят - тогда, конечно, легко всех обыграют. Лучше подобным самообманом не заниматься, а честно признать, что соперники в этот раз оказались сильнее и в будущем слабее не станут, поэтому легких побед ожидать не приходится.

Другая проблема команд, добившихся серьезных успехов, заключается в том, что соперники пристально следят за игрой фаворитов и делают далеко идущие выводы из локальных поражений и побед. Фактически, такая команда вынуждена постоянно подтверждать высокий класс, чтобы не выглядеть "калифом на час". Разумеется, это большая ответственность, которая психологически давит. А что еще опаснее, у команды может произойти подмена мотивации - вместо жажды победы ею начнет руководить боязнь поражения. И это почти гарантирует неудачу - тот, кто боится проиграть, не выигрывает. Достаточно одного-двух игроков, зараженных этой болезнью, чтобы полностью разрушить игру команды. Их необходимо как можно быстрее успокоить, объяснить, что поражения бывают у всех, и воспринимать их надо адекватно. Бывает и так, что это недомогание проходит само.

Не менее опасная болезнь игроков успешных команд - пресыщенность. Если команда выиграла турниры всех уровней (впрочем, таких команд пока очень немного), ей просто не за что бороться и не к чему стремиться. Она рискует вообще утратить интерес к игре. Обычно жизнь сама расставляет все по местам - команда, потерявшая стимулы, неминуемо терпит чувствительные поражения, которые ее отрезвляют и дают новую цель - вернуть потерянные позиции. Но, к сожалению, вылечиться удается не всем.

В клинических случаях, когда эти болезни принимают хронический характер, остается только хирургический путь - надо менять состав. При этом приглашать в команду, естественно, необходимо игроков с "правильной" мотивацией - жаждущих побед и еще не избалованных ими. Сочетание "мэтров" и "молодых волков" может оказаться очень успешным, если они сумеют найти общий язык.

Распространенные ошибки и предрассудки

*Предрассудки не имеют разумных оснований,
поэтому их нельзя опровергнуть разумными доводами.
Сэмюэл Джонсон*

Одна из самых распространенных ошибок хорошо описана в «**Феномене игры**»: «Ошибаются те, кто формирует команду по профессиональному принципу, скажем - я биолог, ты физик, у нас еще есть литератор и музыкант, значит, нам не хватает химика и спортсмена, - такая шестерка обычно просто ничего не может». Действительно, команда, составленная исключительно по "профессиональному" принципу, практически не имеет шансов. Во-первых, глубокие знания в той или иной области редко бывают полезны в игре, поскольку автор вопроса ими обычно не обладает. Во-вторых, при таком подходе к формированию команды практически не учитываются гораздо более существенные факторы, о которых речь шла выше. Правда, одна очень успешная команда, составленная по схожему принципу мне известна, но это скорее исключение,

подтверждающее правило - просто так получилось, что ее игроки, помимо глубоких познаний в своих областях, обладают и другими ценными игровыми качествами.

С другой стороны, есть некоторые области знаний, в которых команды, претендующие на высокие результаты, должны ориентироваться очень хорошо - иначе с современными вопросами им не справиться. В первую очередь, это история. Можно не помнить конкретных дат или не знать, сколько рыцарей участвовало в битве при Азенкуре, однако понимать культурно-исторический контекст любого вопроса просто необходимо. Разумеется, это не является требованием ко всем игрокам команды, но хотя бы один человек, знающий историю на уровне, близком к профессиональному, ей необходим. Так же хорошо надо разбираться в современной и классической литературе, хотя бы приблизительно ориентироваться в других видах искусства - живописи, музыке, театре. Желательно хорошо знать кино. Необходим команде хотя бы один человек, в совершенстве знающий английский, а хорошо бы - и французский. Так что в "профессиональном" принципе формирования команды есть свой резон, но только в том случае, если он дополняет, а не подменяет функциональные и психологические критерии.

Другим распространенным заблуждением является учет при формировании команды гендерного фактора. Мне неоднократно встречались команды, считающие, что женщинам вообще не место за столом. Объяснения я слышал разные - например, что "женщины не умеют соревноваться". Думаю, сказать подобную глупость мог только человек, совсем не разбирающийся в спорте. Александр Друзь тоже высказал однажды интересное суждение по половому вопросу: "Женщина в команде должна быть одна, она должна быть красивая и молчать". К сожалению, его шутку некоторые воспринимают всерьез...

Женщины играют в ЧГК не хуже мужчин, а может быть, и лучше. Их ассоциативное мышление и богатая фантазия в игре нередко полезнее мужской логики и точных знаний. Пожалуй, единственная проблема женщин-игроков - стремление переложить ответственность на плечи мужчин. Впрочем, сплошь и рядом встречаются мужчины с женским стилем мышления и женщины - с мужским. Поэтому я думаю, что при формировании команды можно почти не задумываться о гендерных различиях игроков. Важно, как они играют и сосуществуют с командой вне игры, а не какого они пола.

С проблемой наличия женщины в команде связан другой известный предрассудок - о нежелательности играть в одной команде с женой/мужем. По собственному опыту могу сказать, что ничего страшного в этом нет. Правда, возникают некоторые специфические проблемы - например, моя жена считает, что у меня восприятие ее голоса блокируется на уровне подсознания (иммунитет выработался), поэтому ее версии я регулярно пропускаю мимо ушей. Возможно, она права. Но и того, что мне все-таки удастся расслышать, достаточно, чтобы абсолютно не жалеть о том, что когда-то позвал ее в команду. При этом я совершенно не отрицаю, что существуют семейные пары, которым противопоказано играть вместе. Всё зависит от конкретных людей и их взаимоотношений. Но это, на мой взгляд, лишь частный случай более общей проблемы - друг с другом не способны успешно играть многие люди, отнюдь не всегда являющиеся мужем и женой.

Еще одно распространенное заблуждение заключается в том, что, как два медведя в одной берлоге, в одной команде не уживаются две "звезды". Это верно лишь в том случае, если "звезды" страдают тяжелой формой соответствующей болезни и стремятся не к достижению командного результата, а к персональному самоутверждению. На самом же деле, в лучших командах пусть не звездами, но высококлассными игроками являются все, хотя проявляется их мастерство в выполнении различных функций, и неискушенный наблюдатель не всегда способен его разглядеть.

Точно так же не подтверждается практикой точка зрения, что в команде не должно быть игроков, сильно различающихся по возрасту. Наша игра очень демократична, в нее можно успешно играть и в 18 и в 70, причем в одной команде. Такие игроки часто прекрасно дополняют друг друга именно потому, что сильно различаются и по сферам интересов, и по стилю мышления.

Общий вывод таков: ни пол, ни возраст, ни профессия, ни семейное положение игроков не являются существенными критериями при комплектовании команды. Внимание надо обращать в первую очередь на функциональные и психологические особенности, о которых шла речь в предыдущих главах.

ЧАСТЬ 2. Игра

«Порядок бьет класс»

*Победа начинается не с флангового прорыва кавалерии,
а с запасных гетров в сундучке барабанщика!*
Г.Л.Олди

Мысль, вынесенная в заголовок этой главы, давно известна и вроде бы никем не оспаривается. Тем не менее, неудачи некоторых команд, укомплектованных блистательными исполнителями, сами они нередко склонны объяснять какими угодно причинами, только не этим простым и непреложным законом. Впрочем, простым он кажется лишь на первый взгляд, на самом же деле, порядок в игре или, если угодно, профессиональное к ней отношение, проявляется в самых разных аспектах игрового процесса.

Во-первых, нужно помнить, что качество игры во многом определяется физическим состоянием игрока. Большинство очных турниров проводится в течение двух дней. Вечер первого игрового дня, по идее, должен быть потрачен на восстановление сил

перед решающими турами. Но это в теории... В начале 90-х годов регулярные победы одной очень сильной команды объясняли тем, что ее игроки завтракают, когда все остальные опохмеляются. Это, конечно, шутка, однако во многом соответствующая действительности. Тогда профессиональное отношение к игре вообще было редкостью, поэтому те немногие команды, которые, приезжая на фестиваль, думали в первую очередь об игре, а не о дружеском общении, имели огромное преимущество. Хотим мы этого или нет, ЧГК - это не только удовольствие, но и серьезное умственное (да и физическое) напряжение. Шахматист, участвующий в ответственном матче или турнире, старается высипаться, вовремя питаться, периодически дышать свежим воздухом. Пренебрегая этим, он устанет гораздо раньше соперников, и усталость обязательно проявится за доской. В ЧГК действуют ровно те же законы. Совсем не обязательно вводить на время турнира сухой закон, ложиться спать после передачи "Спокойной ночи, малыши" и отстреливаться от желающих побеседовать за жизнь. Просто нужно соблюдать меру.

Помните о том, что результаты игры в значительной степени зависят от физической формы, имеет смысл не только во время турнира, но и перед ним. Мало кто из нас может похвастаться тем, что регулярно ведет здоровый образ жизни, но хотя бы несколько раз в год, перед наиболее ответственными соревнованиями стоит заставить себя хотя бы на неделю свести к минимуму употребление алкоголя, меньше курить, больше спать.

Не менее важным, чем физическое, является психологическое состояние команды. Крайне редко удается пройти всю дистанцию серьезного турнира без локальных спадов. Победы одерживают лишь команды, понимающие неизбежность временных неудач и не позволяющие им выбить себя из колеи. Особенно опасны поиски виноватых и выяснения отношений в ходе турнира. Если и есть худший способ провести время между игровыми днями, чем бессонная ночь с активными возлияниями, то это именно "разбор полетов" и нелицеприятный внутрикомандный разговор. Если команда испытывает необходимость в таком самоанализе, заниматься им можно только после турнира. С другой стороны, нельзя и слишком радоваться локальным достижениям - соперники не дремлют, практически любое преимущество можно растерять, если расслабиться раньше времени. Поэтому почивать на лаврах имеет смысл только после того, как венок победителя водружен на голову.

Все игроки обязаны помнить, что являются составными частями единого целого - команды. Даже мелкое нарушение командной дисциплины любым из них может роковым образом сказаться на результате игры. Например, опоздание игрока к началу тура неизбежно нервирует партнеров. Я уж не говорю об истериках во время игры, которые, к сожалению, можно наблюдать регулярно. Человека с расшатанной нервной системой, на мой взгляд, брать в команду вообще нельзя, даже если у него не семь, а семьсот семьдесят семь пядей во лбу. Сколько бы правильных ответов он ни принес команде, вреда от него все равно будет больше.

Непосредственно в игре порядок проявляется прежде всего в неуклонном соблюдении собственных договоренностей. Игроки команды могут считать, что устоявшиеся правила поведения за столом для них не подходят. Они имеют полное право обсуждать вопросы так, как сами считают нужным, но определившись, как именно собираются это делать, они обязаны так и действовать. Постоянный поиск своего стиля игры - процесс естественный и даже необходимый, особенно для не слишком опытной команды. Можно пытаться менять распределение игровых функций, варьировать темп обсуждения, пытаться вводить еще какие-то приемы, подсмотренные у других команд или придуманные самостоятельно, но только не в ходе турнира. Серьезное соревнование - не время для творческих метаний. Например, команда может решить для себя, что не будет соблюдать какое-то из общепринятых правил обсуждения (речь о них впереди). Значит, надо придерживаться этого решения, а оценивать, насколько оно оказалось разумным, уже после окончания турнира.

Железные правила

*Все правила достойного поведения
давным-давно известны,
остановка за малым -
за умением ими пользоваться.
Блез Паскаль*

Правил, которые в игре должны соблюдаться неукоснительно, я знаю всего восемь.

1. Когда читается вопрос, надо внимательно слушать. Начинать обсуждение, пока не прозвучала команда "Время!", нельзя.

Привычка обсуждать, не дожидаясь окончания чтения вопроса, уходит корнями в родственную "Что?Где?Когда?" игру "Брейн Ринг". Поскольку там право ответа получает команда, первой нажавшая на кнопку, игрокам приходится быть готовыми к тому, что как только вопрос будет задан и прозвучит сирена, соперник может дать ответ. В "Что?Где?Когда?" ситуация принципиально иная - минута в распоряжении команды есть всегда. Нет ни малейшего смысла пытаться добавить к ней несколько секунд, рискуя прослушать ключевые моменты вопроса. Даже опытные и сильные команды сплошь и рядом теряют очки из-за того, что не могут чуть-чуть поддержать язык за зубами.

2. В команде хотя бы один человек должен конспектировать вопрос.

Есть немало игроков, которым записывать вопрос категорически противопоказано, поскольку это мешает им его внимательно слушать. Но один человек, которому конспектирование не мешает, найдется практически в любой команде. Нередко

встречаются вопросы, имеющие сложную структуру. Удержать их в голове непросто. В таких случаях очень удобно иметь за столом человека, к которому можно обратиться за уточнением. Разумеется, не стоит пытаться записывать вопросы дословно. Достаточно записать основные факты, имена, даты, а главное - зафиксировать логическую структуру вопроса.

3. Форма вопроса обязательно должна быть зафиксирована.

"Формой" принято называть последнюю фразу вопроса, определяющую, что именно необходимо указать в ответе. В отличие от телеигры, где перед ответом всегда можно попросить ведущего повторить вопрос, в спортивном "Что? Где? Когда?" уточнить форму не у кого. И если команда полностью раскрутила вопрос, поняла, что речь в нем идет, например, о Дон Кихоте, но забыла, имя его оруженосца или имя его коня требуется назвать, очко в случае ошибки она не получит. Такие ситуации всегда очень обидны, и надо приложить все усилия, чтобы в них не попадать. Команда должна четко определить, кто из игроков фиксирует (или, на жаргоне знатоков, "держит") форму вопроса. Именно у этого игрока капитан перед сдачей каждого ответа должен уточнять, не ошибся ли он.

4. Первая версия - самая ценная.

Давно замечено, что из всех версий, рождающихся в течение минуты, правильной чаще всего оказывается первая. Трудно сказать, связано это с неизученными свойствами интуиции или тоже является наследием "Брейн Ринга"... На эту закономерность не стоит слишком полагаться - достаточно, чтобы игроки обязательно озвучивали первую пришедшую в голову мысль, а диспетчер обсуждения - старался ее не забывать.

5. Нельзя всю минуту обсуждать одну версию.

Весьма распространенная ошибка - команда всю минуту пытается себя убедить в правильности придуманной версии. В этом нет никакого смысла - если версия единственная, разумный капитан все равно ее ответит. Гораздо правильнее попытаться придумать альтернативные варианты. И не надо бояться "затоптать" правильный ответ - хороший капитан этого не допустит, а плохой найдет способ ответить неправильно, даже если выбирать не из чего.

6. Нельзя прекращать обсуждение, пока нет абсолютной уверенности в правильности придуманной версии.

Эту ошибку чаще всего допускают начинающие команды, но нередко и признанные мастера так радуются придуманной красивой версии, что перестают думать. А потом оказывается, что автор задумал еще более красивый ответ. Или менее красивый, но команде, лишившейся очка, от этого не легче... Даже если версия полностью соответствует всем условиям вопроса, нет гарантии, что автор имел в виду именно ее. Поэтому закрывать обсуждение до окончания минуты можно, только если команде известен факт, на котором построен вопрос. Впрочем, и это не дает гарантии - автор вопроса мог знать совсем другой факт, а кроме того, нередко случаи ложной памяти.

7. Не следует во время игры оценивать вопросы.

В телевизионной игре знатоки и авторы вопросов находятся по разные стороны баррикад. В спортивном "Что? Где? Когда?" роли постоянно меняются. Поскольку вопросов требуется очень много (несколько тысяч в год), найти людей со стороны, готовых их предоставить в таком количестве, абсолютно невозможно. Игра выживает за счет самообеспечения. Скажем, на чемпионат России вопросы пишут знатоки с Украины или из Израиля, а также российские игроки из команд, не попавших в финальную часть чемпионата. Многие городские чемпионаты проводятся по формуле, согласно которой каждая команда готовит один тур. Таким образом, подавляющее большинство игроков периодически пишет и редактирует вопросы. Это неминуемо сказывается на игре. С одной стороны, игрок, побывавший в шкуре "вопросника", лучше понимает структуру вопроса, эффективнее нащупывает путь к ответу, поскольку чувствует логику автора. С другой стороны, сплошь и рядом встречаются ситуации, когда игроки, еще не зная правильный ответ, уже испытывают по отношению к вопросу определенные (обычно негативные) эмоции. Формулировка кажется им косноязычной, структура - запутанной или, наоборот, слишком прямой, фактология - неинтересной. Даже если они кругом правы, ответить на вопрос это отнюдь не помогает. Надо четко понимать, что во время игры в команде нет "вопросников", есть исключительно игроки, которые должны ответить на вопрос, даже если бы на месте редактора они, не раздумывая, отправили бы его в мусорную корзину.

8. После того как ответ дан, о вопросе следует забыть.

А теперь представим себе, что команда не удержала форму вопроса или допустила другой обидный прокол. Самое страшное, что это может надолго выбить из колеи. Если команда сокрушается по поводу одной ошибки, за ней неминуемо следуют другие. Поэтому, что бы ни произошло, как только ответ дан, обсуждение вопроса надо заканчивать и ни в коем случае не вспоминать о нем до окончания тура (а лучше - до конца турнира). Надо понимать, что, во-первых, от ошибок не застрахован никто, а во-вторых, переживать имеет смысл только о том, что можешь изменить.

Минута обсуждения

Стиль, что нос:

Игра начинается с того, что команда садится за стол. Многие считают, что в отношении раскладки справедлива бессмертная цитата из дедушки Крылова. Я тоже не склонен придавать расположению игроков за столом слишком большее значение, но определенное влияние на качество игры оно все же оказывает. В частности, необходимо учитывать громкость голоса и остроту слуха отдельных игроков. Тот, кто говорит тише, должен сидеть ближе к диспетчеру. Кроме того, надо иметь в виду, что в любой команде существуют "связки" - пары игроков, которые лучше сыграны и активнее взаимодействуют во время обсуждения друг с другом, чем с другими сокомандниками. Эта особенность связана еще и с игровыми функциями - такой парой могут являться, например, генератор и критик. Эти двое должны быть расположены за столом так, чтобы, во-первых, им было удобно общаться друг с другом, а во-вторых, чтобы они не выпадали из командной игры. Обычно это означает, что они не должны сидеть рядом. Если стол не слишком большой, правильнее их посадить друг напротив друга.

Гораздо важнее тот факт, что команда привыкает к определенной раскладке. Менять ее без серьезной причины нельзя, это может на некоторое время полностью разрушить командную игру. А серьезных причин я знаю всего две. Во-первых, появление в команде новых игроков может потребовать принципиального изменения раскладки, а не просто замещения одного игрока другим. Во-вторых, изменение раскладки может быть необходимо, если команде приходится играть за столом, сильно превышающим по размерам тот, к которому она привыкла.

Итак, игроки за столом, вопрос задан, начинается обсуждение. Именно сейчас в полной мере проявляются индивидуальные особенности команды, ее стиль игры. Конечно, у каждой команды стиль свой, но очень условно можно выделить два типа обсуждения - активное и сдержанное. Первый вариант всегда приветствовался в телеигре. Действительно, гораздо интереснее смотреть на команду, в которой происходит интенсивный обмен идеями, версии каждую секунду рождаются и отвергаются, эмоции бьют ключом, а не на вялый, академичный обмен краткими репликами. Однако практика показывает, что в спортивном ЧГК команды, перманентно поддерживающие высокий эмоциональный накал обсуждения, побеждают реже, чем спокойные и сдержанные. Причин можно выделить три. Во-первых, фонтанировать версиями полезно в том случае, если вопрос выдержан в "телевизионном" стиле. Трудно провести четкую границу между "телевизионными" и "спортивными" вопросами, тем не менее, можно сказать, что в телеигре обычно главная задача команды - нащупать ключевую мысль, после этого проблем практически не возникает. Да сама структура вопроса там обычно достаточно прозрачна, тратить дополнительные усилия на то, чтобы в ней разобраться, не требуется. В спортивном ЧГК вопросы более сложны по форме (хотя далеко не всегда превосходят "телевизионные" по содержательности). Чтобы осмыслить их структуру, требуется спокойный и аккуратный анализ текста. Во-вторых, в "спортивных" вопросах часто мало просто высказать версию, важно ее развить, проверить и, пройдя несколько логических шагов, довести до итогового ответа. Часто оценить правильность возникшей версии можно только после того, как все эти шаги пройдены, поэтому времени на такую детальную обработку большого количества версий просто нет. Значит, нет и смысла заваливать ими диспетчера - он просто запутается. В-третьих, активно обсуждающая команда просто быстрее устает. На длинной дистанции это неминуемо проявляется.

Есть еще один фактор, давно известный, но плохо поддающийся логическому обоснованию. Он заключается в том, что команда, обсуждающая спокойно и неторопливо, успевает за минуту гораздо больше. В ее субъективном восприятии (да и в восприятии стороннего наблюдателя) минута тянется дольше. Наоборот, чем более суетливо команда обсуждает, тем быстрее, по ее ощущениям, заканчивается минута. Должен оговориться, что знаю очень успешные команды, практикующие активное обсуждение. Тем не менее, в качестве общего рецепта для игроков, не обладающих чересчур горячим темпераментом, я бы все же рекомендовал стараться избегать в обсуждении излишней суеты и эмоциональности.

Как именно должны выдвигаться версии? Я считаю, что делать это надо максимально кратко и емко. К сожалению, нередко встречаются игроки, стремящиеся сообщить команде все, что они знают о предмете обсуждения. Знают такие игроки обычно очень много, но их познания в подавляющем большинстве случаев не имеют никакого отношения к делу. "Недержание знаний" вообще очень распространено среди игроков в ЧГК, причем они готовы делиться бесконечными запасами своей эрудиции постоянно, как во время обсуждения, так и в мирное время. И если вне игры это еще можно как-то терпеть, за столом необходимо жестко пресекать. Чтение лекций - просто пустая трата времени. Партнеров по команде надо уважать, ни в коем случае не рассказывать им то, что они наверняка и сами знают. Так, если в вопросе звучит имя Александра Македонского, нет нужды сообщать команде, что папу его звали Филипп, а маму - Олимпиада. А вот если есть сомнения в том, что команде известна какая-то информация, непосредственно связанная с тематикой вопроса, сообщить ее надо обязательно.

Техника обсуждения - стандартные приемы

*Ротор поля наподобие дивергенции градуирует себя вдоль спина
и там, внутри, обращает материю вопроса в спиритуальные
электрические вихри, из коих и возникает синекдоха ответа...
Эдельвейс Машкин*

Попытка "поверить алгеброй гармонию", несомненно, обречена на провал. Чаще всего ответ у команды рождается как-то вдруг, загадочным образом. Тем не менее, если проанализировать ход мысли придумавшего его игрока или процесс командного обсуждения, окажется, что во многих случаях так или иначе использовались один или несколько стандартных технических приемов. В этой главе я попробую не только описать их, но и проиллюстрировать конкретными вопросами.

1. Поиск ключевых слов в тексте вопроса

Во многих вопросах есть так называемые "ключевые слова" (другие названия - "флажки", "маячки"), т.е. подсказки, специально вставленные автором, чтобы помочь игрокам выйти на правильную версию. Иногда они сразу бросаются в глаза, поскольку выбиваются из текста вопроса. Тогда остается лишь понять, в какой именно направлении хотел с помощью этой подсказки направить творческую мысль игроков автор. Бывает и иначе - ключевые слова могут быть тщательно замаскированы. В этом случае необходим вдумчивый и аккуратный анализ текста вопроса с целью их выявления.

Вопрос.

Есть версия, что по первоначальному замыслу этот человек должен был носить имя Сава. Однако он так и остался безымянным, да и знаем мы об обстоятельствах его жизни и смерти совсем немного. А вот об одном его родственнике познания у нас, можно сказать, энциклопедические. Назовите этого родственника.

В этом вопросе ключевое слово опознается сразу, на него невозможно не обратить внимание. Конечно, это слово "энциклопедические". На какую энциклопедию хотел намекнуть автор? Вряд ли имеется в виду настоящая энциклопедия. А какая еще может быть? Например, "энциклопедия русской жизни", как окрестил Белинский бессмертный пушкинский роман. Вот, собственно, и ответ.

Ответ: Евгений Онегин. Сава Пушкин собирался назвать его дядю, со смерти которого начинается действие романа, но потом передумал, и в тексте дядя остался безымянным.

Это был очень простой вопрос, для опытной команды не составляющий никакого труда. А вот пример посложнее.

Вопрос.

В 1833 г. Карл Брюллов закончил знаменитую картину "Последний день Помпеи". Она произвела фурор сначала в Италии, где и была написана, а потом во Франции. Ее слава достигла России гораздо раньше самой картины. Сегодня "Последний день Помпеи" находится в Государственном Русском музее, а вот первая из ее многочисленных копий - в музее Пушкина на Старом Арбате. В чем уникальность этой копии?

Тут трудно вычленить одно конкретное ключевое слово. Но подсказка в вопросе явно есть. Проанализируем текст, исходя из того, что ничего лишнего в нем быть не должно. Становится понятно, что автор слишком подробно рассказывает историю путешествия картины из Италии в Россию, подчеркивая продолжительность этого путешествия. А из третьего предложения следует, что отечественные любители искусства хотели увидеть нашумевшую картину как можно скорее... Осталось осознать, что речь идет именно о первой копии - и ответ готов.

Ответ: ее автор не видел самой картины, копия выполнена со слов очевидцев.

Как видно из второго примера, этот технический прием используется отнюдь не только в тех случаях, когда задуманная автором подсказка сводится к единственному ключевому слову. Надо помнить, что вопрос (по крайней мере, вопрос квалифицированного автора) - это маленькое литературное произведение, поэтому все, что кажется в нем лишним, неестественным, чрезмерно акцентированным, может быть намеком, ведущим к решению. Анализ текста вопроса - основа игры. Очень часто в нем есть все, что нужно, а иногда - даже готовый ответ.

2. "Вопрос на школу"

Написать очень простой или очень сложный вопрос легко. Гораздо сложнее сформулировать вопрос так, чтобы значительное число команд на него не ответило, но, услышав правильный ответ, игроки схватились за голову. Это часто достигается с помощью двух обманных приемов, почему-то называемых "школьными".

Суть первого приема заключается в том, что ответ лежит на поверхности, но замаскирован под деталь "пейзажа". Часто он вообще озвучен в вопросе прямым текстом, остается лишь опознать его.

Вопрос.

Известный парикмахер Джон Хиллиард вспоминает: "Возможно, это кому-то покажется странным, но 40 лет назад у нас не было такого количества средств для волос, как сейчас. Майонез отлично убирал со светлых окрашенных волос неприятный зеленоватый оттенок, а кетчуп питал ослабленные волосы". Какие слова в этой цитате мы заменили словами "майонез" и "кетчуп"?

Выйти на ответ можно как минимум двумя способами. Можно "честно" попытаться понять, что примерно представляют из себя питательная и нейтрализующая зеленый оттенок субстанции, а потом уже догадаться, что они сильно смахивают на упомянутые в вопросе майонез и кетчуп. Однако проще применить "технику", предположить, что ответ уже прозвучал в вопросе, и сразу же увидеть, что майонез и кетчуп прекрасно подойдут для указанных целей, если их поменять местами.

Ответ: кетчуп и майонез.

Второй "школьный" прием - вопрос с негативным ответом. Фактически, знатокам предлагается решить неразрешимую задачу. Побеждает на таком вопросе команда, которая успевает за минуту понять, что ответа не существует.

Вопрос.

В 1753 г. М.В.Ломоносов учредил премию тому, кто объяснит "подлинную электрической силы причину и составит точную ее теорию". А кто получил эту премию?

"Школьный" подход диктует выбор из двух вариантов - либо премию получил сам Ломоносов, либо требуется негативный ответ. Но научные достижения Ломоносова достаточно известны, такого среди них не числится. Значит, остается лишь один вариант.

Ответ: пока никто.

3. Перебор

Перебором в той или иной степени приходится заниматься при обсуждении практически любого вопроса. Но есть категория вопросов, которые ничего больше, в общем, и не требуют. Вот типичный пример.

Вопрос.

В книге Аллы Кторовой "Сладостный дар, или Тайна имен и прозвищ" приводятся курьезнейшие ситуации с именами. Так, аптекарь Натан Семенович из Мелитополя назвал трех своих дочерей Гоня, Реца и Копа. Причем Гоня было уменьшительным от "Агония". Какие полные имена соответствовали уменьшительным Реца и Копа?

Сразу понятно, что дочерям аптекарь дал имена из близкой ему области. Остается лишь перебрать фармакологические термины в поисках слов с нужными корнями. Если вам немножко повезет - за минуту успеете.

Ответ: Рецептура и Фармакопоя.

Следующий пример интересен тем, что перебор можно вести в двух направлениях.

Вопрос.

В 1932 году вышел в свет сборник из 28 красочных литографий художника Черемныха - "Антирелигиозная азбука". Каждой литографии соответствовало двестише на одну из букв алфавита, например, "Царство церквей - царство цепей". Восстановите оба пропущенных нами слова в двестишии на букву "м": "Мешают [Пропуск] машинной [Пропуск]".

Первое направлении - перебирать слова на букву "м", имеющие отношение к религии. Второе - думать, что бы такое на "м" могло быть "машинным". Как только поиск в любом из направлений выводит на нужное слово, ответ готов.

Ответ: Мощи, мощи ("Мешают мощи машинной мощи").

4. Поиск ассоциаций

Этот прием во многом близок к перебору. Разница в том, что множество перебираемых объектов этом случае практически ничем не ограничено, единственное, что их объединяет - ассоциативная привязка к одной из реалий вопроса. Поэтому, естественно, при использовании этого приема стоит учитывать только первые, наиболее четкие ассоциации, иначе можно погрязнуть в бесконечной генерации версий.

В качестве примера приведу вопрос, на который иначе, пожалуй, не ответишь, если, конечно, не знать исходный факт.

Вопрос.

Около трех десятилетий назад англичанин Кен Астон ехал домой из офиса, размышляя о некоторых проблемах, связанных с межнациональными коммуникациями. Он остановился на светофоре, и тут его осенило. Что же он придумал?

Кена Астона на его изобретение явно натолкнул светофор. Чтобы это изобретение повторить, надо задуматься - с чем ассоциируется светофор? Напрашивается гипотеза, что придумал он нечто разноцветное, причем используемые цвета, похоже, можно обнаружить на светофоре. Если теперь учесть, что изобретение должно помогать общению между представителями разных национальностей, вероятно, разделенных языковым барьером, до ответа уже совсем недалеко.

Ответ: желтые и красные карточки для футбольных судей (Председателю судейской комиссии ФИФА Кену Астону пришлось серьезно задуматься после того, как в матче чемпионата мира 66-го года между Англией и Аргентиной судья из Германии, владевший только родным языком, вынес несколько предупреждений, о которых оштрафованные игроки узнали только из газет. Светофор подсказал решение).

В следующем примере можно придумать несколько путей решения, но поиск ассоциаций выглядит самым быстрым, правда, применить его придется дважды.

Вопрос.

Этот прибор был изобретен в США в начале 20-х годов. Впервые он начал выпускаться фирмой, до того занимавшейся производством миксеров для коктейлей, и быстро завоевал популярность у значительной части населения. В 30-х - 40-х годах появились модели с регулировкой степени нагрева и скорости. А почему в 60-е годы объем продаж этих приборов резко возрос?

Одна из первых ассоциаций на 60-е годы - движение хиппи. А с чем в первую очередь ассоциируются хиппи? Фактически, ответ готов.

Ответ: потому что мужчины начали носить длинные волосы и им тоже понадобились фены.

5. "Малый джентльменский набор"

Не секрет, что отдельные авторы пользуются у знатоков особой популярностью. Их не так уж много - Пушкин, Булгаков, Ильф и Петров, Гашек, Конан Дойль, Стругацкие, Дюма, Толкиен... Любая опытная команда знает их произведения очень хорошо. Авторы вопросов это, конечно, учитывают, и отсылки к их произведениям встречаются в вопросах весьма часто. Поэтому, если есть ощущение, что вопросе использованы литературные реалии, имеет смысл в первую очередь пытаться подставлять в него произведения из этого набора.

Вопрос.

Эти хорошо известные знатокам плоды сотрудничества двоих появились на свет в 1928-м и 1931-м годах. А чего, по мнению поэта и юмориста Михаила Векслера, у них в сумме 52 штуки?

Вопрос совсем прост. Автор прямо отсылает к списку известнейших произведений. Два автора - значит, Ильф и Петров. Годы написания "12 стульев" и "Золотого тельца" подходят. Остается понять, что можно просуммировать у стульев и тельца.

Ответ: ножек (у "12 стульев" и "Золотого тельца").

Замечу, что если бы в вопросе не было второго хода (подсчета ножек), имело бы смысл испугаться такого прозрачного указания на Ильфа и Петрова, принять его за "ложный след" и поискать другую пару авторов, творивших в первой половине прошлого века. Но наличие второго хода оправдывает простоту первого.

Конечно, для взятия этого вопроса знание "джентльменского набора знатока" отнюдь не обязательно. А вот в другом примере без него обойтись очень трудно - он позволяет сузить почти бесконечное поле перебора.

Вопрос.

Этот талантливый поэт написал более пятисот произведений, зачастую исполнявшихся под музыку. Тексты их до нас не дошли, известно лишь несколько строчек. Поклонники его творчества прибавляли к его имени уважительный эпитет, недруги считали преступлением знакомство с его творчеством. Судьба поэта сложилась трагически - он подвергся гонениям, спился и вынужден был покинуть родину. Назовите его имя.

Поэтов в истории было много, немало и таких, чью судьбу можно назвать трагической. Попытка перебрать всех за минуту и вспомнить, кто из них подходит под условия вопроса, скорее всего успехом не увенчается - и опытная команда понимает это сразу. А вот если предположить, что речь идет не о реальном поэте, и попробовать поискать в "джентльменском наборе", вариантов оказывается не так уж много, тем более, что даже у культовых авторов не все произведения одинаково популярны - есть несомненные лидеры хит-парада, которые вспоминаются в первую очередь.

Ответ: Цурэн Правдивый (из романа А.и Б.Стругацких "Трудно быть богом").

6. Воссоздание культурного контекста (привлечение дополнительных фактов)

Вопросы ЧГК далеко не всегда содержат всю информацию, необходимую для нахождения ответа. Часто необходимо привлечь дополнительные данные. Если вопрос качественный, то данные эти широко известны. К сожалению, бывает и так, что нужно вспомнить мелкие подробности известных исторических событий или произведений. Я предлагаю все-таки исходить из того, что автор вопроса не издевается над игроками и не углубляется в детали чересчур глубоко. Из-за этого можно не ответить на некоторые вопросы, но гораздо чаще такой подход позволит не убивать время впустую на поиск черной кошки в темной комнате.

Вопрос.

В начале 30-х годов в целях улучшения подготовки игроков в советских футбольных командах была введена новая штатная единица. Как она называлась?

Чтобы ответить на этот вопрос, не требуется специальных знаний, достаточно иметь минимальное представление о том, что происходило в нашей стране в 30-е годы. Легко сообразить, что в те времена важнейшее значение придавали подготовке совершенно определенного рода. Если это понять, ответ напрашивается.

Ответ: политрук.

Следующий вопрос требует знания конкретного факта. Факт этот мне представляется практически общеизвестным, но без него не обойтись.

Вопрос.

Когда Аристотель опубликовал некоторые из своих сочинений, Александр Македонский послал ему возмущенное письмо. Что именно возмутило Александра?

Если не знать, что Аристотель был учителем Александра Македонского, на вопрос ответить, видимо, невозможно. Если же команде факт известен, логично предположить, что именно с этим обстоятельством связано возмущение Александра. Дальше думать практически не о чем.

Ответ: то, чему учили только его, стало достоянием всех.

Техника обсуждения - менее известные приемы

*Единственный интересный ответ - тот, который опрокидывает вопрос.
Сьюзан Зонтаг*

Приемы, описанные в предыдущей главе, любой квалифицированный тренер обязательно в той или иной формулировке рассказывает начинающим игрокам. Теперь рассмотрим приемы, которые не относятся к числу шаблонных. Опытные игроки ими, конечно, владеют, но обычно используют неосознанно. По крайней мере, насколько я знаю, никто пока не пытался их формально описать.

1. Отсеять шелуху

В подавляющем большинстве вопросов есть слова, не имеющие никакого отношения к их сути. Причины различны - порой эти слова нужны для связности изложения, иногда вставлены с конкретной целью запутать игроков, а бывает и так, что автор просто страдает многословием... Если же, отсеяв эти слова, вычленив из теста вопроса суть, часто оказывается, что он значительно проще, чем кажется на первый взгляд.

Вот типичный пример.

Вопрос.

Герой Мураками, переживший смерть друга, переселился в префектуру Нагано. Всего префектур в Японии 47, но для переселения героя годились только восемь. Назовите японским словом причину гибели друга.

Вопрос и так не особо длинный, но суть еще короче: "назовите японское слово, означающее угрозу для жизни и как-то привязанное к географии". Учитывая, что слово должно быть хорошо известно (например, вряд ли многие знают, как по-японски "землетрясение", поэтому никто это слово и не спросит), вариантов ответа совсем мало. Точнее, вариант ровно один.

Ответ: Цунами (герой стал бояться моря, а только 8 префектур не имеют выхода к нему).

В другом примере автор вопроса использовал весьма распространенный прием - ложный след. Чаще всего подобные попытки сбить игроков с толку ни к чему не приводят, но с эстетической точки зрения, вопросы от них выигрывают.

Вопрос.

Теорема Куна - Таккера, доказанная профессором Куном и деканом математического факультета Принстонского университета Альбертом Таккером, - одна из базовых теорем в нелинейной оптимизации. Кстати, Таккер и его коллега известны еще и тем, что основали один из американских университетов - я уже не говорю об успехах на поприще медицины и исследованиях в области этики. Вы, вероятно, заметили, что мы не сказали вам, как звали партнера Таккера по имени. Назовите это имя.

Рассказ о теореме, конечно, призван увести обсуждение в сторону математики и математиков. Но если поставить вопрос коротко и просто: "Назовите партнера Таккера" - математики в голову никому не придут. А придет правильный ответ, причем сразу.

Ответ: Джефф. (Энди Таккер и Джефф Питерс - герои цикла "Благородный жулик" О. Генри. А Альберт Таккер и Харольд Кун никакого отношения к вопросу не имеют, хотя теорему действительно доказали.)

2. Искать простое в сложном

Этот прием во многом близок к предыдущему. Принцип, фактически, тот же - надо понять, что в действительности вопрос гораздо проще, чем выглядит. Не стоит забывать, что ЧГК - не соревнование в том, кто больше знает, а разумные авторы (которых все-таки большинство) отдают себе в этом отчет и не задают вопросы, рассчитанные на узких специалистов в той или иной области.

Вопрос.

Это вещество - основной компонент кислотных дождей. В газообразной форме оно может вызвать тяжелые ожоги. Последствием попадания этого вещества в желудок может стать усиленное потоотделение, а в случае большой дозы - и рвота. При случайном же вдыхании его не исключен и летальный исход. Назовите это вещество.

Главное - не испугаться и не перепутать ЧГК с экзаменом по химии или ОБЖ. Для начала имеет смысл поискать самый простой из возможных вариантов. А дальше думать, может, и не потребуется...

Ответ: Вода.

Весьма распространенный (хотя и выходящий постепенно из моды) способ построения вопросов - пересказ псевдонаучным языком очень известных произведений. Вот типичный пример.

Вопрос.

Этот предмет отличало от ему подобных повышенное содержание 79-го элемента таблицы Менделеева. Эксперимент по нарушению его целостности, в котором принимало участие два человека, потерпел неудачу, но все же был доведен до конца благодаря вмешательству случайного фактора. Укажите этот фактор.

Правило, срабатывающее не всегда, но в большинстве случаев, заключается в следующем: чем сложнее использованная в вопросе терминология, тем более примитивный сюжет за ней скрывается. Чаще всего так шифруют произведения, известные даже детям. Зная эту закономерность, ответить на вопрос совсем просто.

Ответ: Мышка, которая "бежала, хвостиком махнула", разбив снесенное Курочкой Рябой золотое яичко.

3. Действительность или вымысел?

В предыдущей главе описано использование "джентльменского набора" - поиск ответа в "пространстве", ограниченном узким кругом популярных источников. Сходный алгоритм применим, даже если кругозор автора вопроса шире этого списка произведений. Для взятия многих вопросов очень важно как можно быстрее осознать, относятся они к "первой реальности" или ко "второй"...

Вопрос.

В статье, опубликованной когда-то в газете "Правда", утверждалось, что он - космополит, туняец и бомж. В другой статье без иронии было сказано, что... "в Советском Союзе он нашел сообщника - и тоже иностранного происхождения". Назовите обоих.

Если команда не сможет достаточно быстро догадаться, что речь идет не о реальных людях (а это напрямую из вопроса не следует), велика вероятность, что она утонет в бесконечном переборе туняйцев и иностранцев. А вот вымышленных персонажей, живших в Советском Союзе и явно образующих устойчивую пару, пожалуй, не так уж много. Учитывая иностранное происхождение как минимум одного из них, не составляет большого труда найти ответ.

Ответ: Чебурашка и Гена.

Фактура вопроса не всегда связана только с реальностью или только с вымыслом. Иногда реальность и вымысел сопоставляются друг с другом. Именно так обстоит дело в следующем примере.

Вопрос.

Как ни странно, у этих двоих много общего. Оба имеют итальянские корни. Отчества у них были бы одинаковые, если бы, конечно, таковые имелись. А вот отношения с Россией у них сложились по-разному. Первому визит в Россию принес в итоге одни неприятности, хотя поначалу все у него складывалось весьма успешно. Второй же не только известен в России всем от мала до велика, фактически, здесь он появился на свет. Назовите их обоих.

Вероятно, Наполеон - одна из первых версий, приходящих в голову при поиске человека, которому визит в России принес в конечном итоге одни неприятности. Упоминание итальянских корней позволяет легко убедиться в том, что эта версия верна. А вот кто второй? Задача команды сильно облегчается, если она помнит достаточно нетривиальный исторический факт - как звали отца Наполеона... Но даже если это не помнить, на вопрос не так уж сложно ответить. Достаточно предположить, что второй - не реальный человек, а литературный персонаж.

Ответ: Наполеон Бонапарт и Буратино (отца Наполеона звали Карло).

Фактически, все три описанных приема являются различными реализациями одной идеи: автор вопроса пытается обмануть игроков, указать им на неверную тропинку, используя для этого стандартные методы (ложные ходы, не соответствующий сюжету вопроса стиль изложения, подмена реального контекста вымышленным), а игроки "вычисляют" обман и не позволяют направить себя не туда. Разумеется, такой подход может привести к потере очка, если никакого обмана в вопросе на самом деле нет. Но риск я считаю оправданным, хотя, конечно, умение с хорошей надежностью определять степень "честности" автора вопроса приходит лишь с опытом.

4. Выйти из плоскости

Один из ключевых принципов, которые отличают ЧГК от банальной викторины, заключается в том, что ответ на вопрос должен быть неожиданным, слегка парадоксальным. Конечно, так строятся не все вопросы, но очень многие. Авторы хорошо знают этот принцип, полезно знать его и игрокам, чтобы эффективнее определять направление поиска ответа.

В чем именно заключается парадоксальность? Чаще всего в том, что ответ надо искать вне того множества объектов, которое задано контекстом вопроса. Иногда версии из этого множества называют "плоскими", а поиск ответа за его пределами - "выходом из плоскости".

Вопрос.

Известно, что многие российские княжеские роды - татарского происхождения. Однажды император Павел спросил графа Ростопчина:

- Ведь Ростопчины татарского происхождения?

- Точно так, государь, - ответил Ростопчин.

- Почему же вы не князь?

- А потому, что предок мой переселился в Россию зимой. Летом именитым татарам, прибывшим ко двору, цари жаловали княжеское достоинство...

А чем, по словам Ростопчина, цари жаловали татар, прибывших зимой?

"Плоскость", задаваемая текстом вопроса - множество дворянских титулов. Поскольку Ростопчин - граф, прямая, безыскусная логика диктует ответ "графский титул". Но такой ответ может дать только совсем неопытная команда, абсолютно не понимающая суть игры. Как же быть? Искать ответ вне "плоскости", подключив элементарный здравый смысл. Если не титул, который приятен, но неосязаем, то, может быть, царская милость имела утилитарный характер? Чем полезным может пожаловать царь зимой?

Ответ: шубой.

Еще один пример.

Вопрос.

Это транспортное средство имеет герметичные двери и при движении в одну сторону разгоняется до 60 км/ч за 10 секунд, а в другую сторону едет со скоростью 36,6 км/ч. Правда, эти данные справедливы не для всякого такого средства, а лишь для некоторых тайваньских. Назовите это транспортное средство.

Можно потратить всю минуту на перебор транспортных средств, но так и не найти такое, которое в одну сторону едет существенно быстрее, чем в другую. Нужно сменить "плоскость" в буквальном смысле слова - с горизонтальной на вертикальную.

Ответ: лифт (в построенном недавно небоскребе "Тайбэй-101" вот такие мощные лифты).

5. От противного

Этот прием можно считать естественным развитием предыдущего. Суть его в том, что ищется не просто ответ, выбивающийся из задаваемого вопросом логического ряда, а прямо противоположный (на первый взгляд) логике, на которую выводит автор.

Вопрос.

Освальд Бельке, учитель знаменитого Манфреда фон Рихтгофена, считался самым выдающимся немецким асом 1-й мировой войны. Кайзер высоко оценил его боевые заслуги и бесценный опыт, наградил высшей прусской военной наградой - крестом за храбрость и издал в июне 1916 г. по поводу Бельке специальный указ. Что гласил этот указ?

Напрашивающаяся логика - искать еще какое-то поощрение, содержащееся в этом указе. Но это путь в никуда - поощрений можно придумать множество, однако ни один из вариантов не будет чем-то выделяться на фоне других. Получается, автор вопроса предлагает случайным образом выбрать из множества равноценных версий? В такой ситуации и следует поискать ответ "от противного". Может быть, в указе содержалось не поощрение, а наказание для Бельке? Правда, наказывать его вроде бы не за что... Но если все-таки задаться вопросом "что может быть самым страшным наказанием для боевого летчика" и ответить на него, станет понятно, что наказан был Бельке не "за что", а "для чего"...

Ответ: Указ запрещал Бельке летать (важно было сохранить его бесценный боевой опыт, в дальнейшем он занимался обучением молодых летчиков).

Еще пример.

Вопрос.

Литератор Евгения Чуприна предлагает оригинальную версию авторства пасквильного диплома, послужившего причиной дуэли Пушкина. Кто же должен быть его автором? Представитель молодежи, крутившийся в военных кругах, как и Дантес. Высокого мнения о себе - раз затеял такую крупную игру. И, разумеется, это должен быть тот, кто извлек пользу из смерти Пушкина. Итак, назовите автора пасквиля, по мнению Евгении Чуприной.

Первое желание - вспомнить исторического персонажа, способного на подобную гадость. Вероятно, не составит большого труда придумать несколько кандидатур. Но если ответом является один из них - был ли смысл задавать вопрос? Тут уместно в очередной раз вспомнить, что ЧГК - не экзамен (в данном случае - по истории). Вопрос интересен в том случае, если искомый человек ни в чем плохом не замечен. В хорошем детективе преступником должен оказаться тот, кого труднее всего заподозрить...

Ответ: Михаил Юрьевич Лермонтов.

6. Отсутствующая подсказка

Как ни удивительно, сплошь и рядом на вопрос помогают ответить не те слова и факты, которые есть в его тексте, а те, которых нет. Если вдуматься, в этом нет ничего странного, ведь автор вопроса обязан тщательнейшим образом подбирать слова, чтобы не "вывернуть карманы", не облегчить вопрос до уровня детского сада. Поэтому если есть ощущение, что из текста вопроса искусственно удален некий факт или у одного из слов есть гораздо более уместный синоним - это повод задуматься: а почему автор решил написать именно так? Не является ли причиной боязнь дать слишком откровенную подсказку?

Вопрос.

На радио "Ультра" запускается новая программа - "Голоса". В ней между песнями вмонтированы голоса знаменитых людей, причем эти знаменитости именуется на хип-хоповый манер: MC (т.е. master of ceremony) + какое-то прозрачное прозвище. Например, MC Крупа - Крупская, MC Космонавт - Гагарин, MC Барбудо - Фидель Кастро и т.д. А кто получил прозвище "Квадрат"?

Вопрос весьма прост. Чтобы ответить на него, достаточно обратить внимание на то, что искомый человек назван просто "Квадрат", без MC. Почему? Может быть, озвученное в явном виде сочетание прозвища с этим префиксом даст слишком сильную подсказку? Попробуем подставить MC. Кто же мог бы получить прозвище "MC Квадрат"?

Ответ. Эйнштейн.

Следующий пример посложнее.

Вопрос.

Иван Гончаров, Петр Вяземский, Сергей Аксаков. Всех их можно назвать тем же словом, что и уроженца г. Тускулы, вошедшего в историю, в частности, как первый латинский писатель-прозаик. Творческая биография Александра Сергеевича Пушкина позволяет назвать так еще одного человека. Назовите его имя и фамилию.

В вопросе перечислено несколько имен и фамилий. Имя и фамилию требуется назвать и в ответе. А вот римлянин из Тускулы почему-то не назван... Почему? Причина очевидна - его имя было бы сильной подсказкой. Логично предположить, что именно оно и является словом, которым можно назвать персонажей вопроса. Много ли мы знаем римлян, имена которых стали нарицательными? Август не подходит, Меценат - версия перспективная, но проверки фактами не выдерживает. А еще?

Ответ: Николай Романов. (И Гончаров, и Вяземский, и Аксаков были цензорами. Уроженец Тускулы - Марк Порций Катон Цензор. Николай Первый был "персональным" цензором Пушкина.)

Стоит заметить, что правильное использование приема в данном случае не гарантирует "взятие" вопроса. Дело в том, что есть еще второй ход - надо вспомнить, кто был цензором Пушкина. Факт достаточно известный, но для кого-то может стать камнем преткновения...

7. Форма формы

Напомню, что "формой вопроса" называется то предложение (чаще всего - последнее), в котором содержится собственно вопрос. "Форма вопроса" определяет, что именно спрашивают. Имеет смысл не только "держать форму", т.е. следить за соответствием ответа вопросу, но и задумываться о том, почему она именно такая. Не всегда, но часто, поняв, почему автор выбрал определенную форму вопроса, можно получить ключ к ответу.

Вопрос.

ЭТО используется, например, в теореме Вейерштрасса для построения целой функции по заданным корням. Известны и литературные примеры ЭТОГО, как ни странно, обычно довольно короткие. Я не прошу привести конец любого из таких примеров. Назовите героя и героиню самого известного из них.

Вспомнить эту теорему способен далеко не каждый профессиональный математик. А уж гуманитариям первое предложение вообще ничего не дает. С другой стороны, можно привести литературные примеры практически чего угодно, так что и от второго предложения мало толку. Как искать ответ? Остается только разбираться с "формой". Автор зачем-то сообщает, что не просит привести конец литературного примера, хотя мог бы... Секундочку, а мог ли? Может быть, не мог, и именно в этом всё дело?

Ответ: поп, собака. (ЭТО - бесконечное произведение. У целой функции в общем случае бесконечно много корней, и она строится как произведение сомножителей, каждый из которых зависит от одного корня. "У попа была собака" - бесконечное литературное произведение).

Замечу, что алгоритм взятия этого вопроса очень похож на использование "пропущенной подсказки", описанной в предыдущем разделе. Разница в том, что догадываться о пропуске подсказки не приходится - автор честно сообщил об этом сам.

Вопрос.

В подмосковном г. Троицке недавно решено соорудить ему памятник. А около 40 лет назад определенной категории ему подобных было адресовано известное произведение. Назовите жанр этого произведения.

Широко известно, что Троицк - "наукоград". Легко догадаться, что памятник там должен стоять какому-то ученому. Но какому именно... К счастью, спрашивают не это. Просят назвать жанр произведения, адресованного ему подобным. Может ли это быть, например, роман, пьеса, фильм? Маловероятно, ведь распространенных жанров совсем немного, многие команды могли бы случайно попасть в правильный ответ. Разумный автор никогда такого не допустит, значит, жанр должен быть необычный, такой, что случайно его не назовешь. Итак, нужно придумать произведение, связанное с какими-то учеными и написанное в необычном (для такого рода произведений) жанре. Поле поиска удалось максимально сократить, теперь самое время обратиться к "джентльменскому набору"...

Ответ: Сказка. (ОН - младший научный сотрудник).

Легко видеть, что все описанные в этой главе приемы основаны на одном общем принципе: надо отдавать себе отчет в том, что вопрос - не "вещь в себе", за каждым вопросом стоит написавший его автор (и включивший его в пакет редактор). Раз

автор решил написать этот вопрос, значит, что-то в ответе показалось ему интересным и заслуживающим внимания. Раз вопрос задан именно в той формулировке, которая прозвучала, значит, автор считает, что в ней есть вся информация, необходимая для ответа. Как ни странно, эти очевидные соображения не в полной мере осознают даже очень опытные игроки.

Самое сложное

*Бокс - это вам не математика.
Здесь думать надо,
а не рассуждать логически.
Александр Беленький*

Самое сложное, но и самое, на мой взгляд, интересное в игре – выбор версии. Команда может обладать энциклопедическими знаниями, блестящей логикой, многолетним опытом совместной игры, в совершенстве овладеть техникой обсуждения, но если она регулярно ошибается в выборе – больших побед ей не достичь. Поэтому именно умение выбирать из множества возможных вариантов единственно верный – главный показатель класса.

Сплошь и рядом приходится слышать о том или ином вопросе, что в нем нет никакой «отсечки», позволяющей отбросить неправильные версии и оставить правильную. Да, такие вопросы иногда встречаются, но их на порядок меньше, чем вопросов, на которые возводят напраслину. Просто многие игроки, в том числе очень опытные и прекрасно владеющие приемами генерации версий, не понимают, что при выборе необходима особая гибкость мышления. Прямолинейная логика тут часто не срабатывает, приходится привлекать соображения «второго порядка». Считать эти соображения чисто интуитивными, на мой взгляд, неверно, хотя, конечно, интуиция играет в выборе значительную роль. Если попробовать проанализировать этот процесс, становится понятно, что многие интуитивные решения на самом деле вполне логически обусловлены, причем логика достаточно проста. Разумеется, так бывает далеко не всегда, сплошь и рядом приходится именно угадывать, но все же понимание общих принципов выбора может позволить значительно сократить процент таких ситуаций. Я попробую сформулировать эти принципы, сразу оговорившись, что ни один из них не является универсальным алгоритмом, во всех случаях обеспечивающим нужный результат.

1. «Думай как автор»

Главный принцип выбора сформулирован в предыдущей главе – необходимо попытаться поставить себя на место автора вопроса и задуматься, какая из имеющихся у команды версий показалась бы ему достаточно интересной, чтобы сочинять вопрос с таким ответом. Фактически, ровно это и имеют в виду, когда говорят о знакомом каждому игроку экзистенциальном ощущении правильности придуманной версии. На жаргоне знатоков это ощущение называется «щелчком». «Версия щелкает» – говорят в том случае, когда ее правильность очевидна. Но чем обусловлена эта очевидность? Именно пониманием, что ради такого ответа стоило писать вопрос. Я, по крайней мере, другого объяснения эффекта «щелчка» придумать не могу.

Естественно, сила «щелка» сугубо индивидуальна. Одна и та же версия для одной команды может «щелкнуть» оглушительно, для другой – не «щелкнуть» вообще. Кроме того, сплошь и рядом случаются «ложные срабатывания», т.е. «щелчки» неправильных версий. Умение различать настоящие и мнимые «щелчки» приходит с опытом. Кому-то это удается лучше, кому-то хуже – тут уж все зависит от врожденных качеств, но нет сомнений, что осознание базового принципа улучшает результативность выбора.

Пример.

Вопрос.

В мире, описанном в романах Джеймса Бибби, существует множество богов и богинь. У каждого божества своя функция, но самая неблагодарная работа досталась богине по имени Браала. Ее подопечные ей даже не молятся! Кому же она покровительствует?

Ответ: Атеистам.

В вопросе нет никаких «отсечек», проверить версию фактами невозможно. Можно придумать немало вариантов – немые, ленивые... Но если нужная версия возникает, «щелкает» она очень сильно. Сразу понимаешь – да, ради такого парадоксального ответа стоило писать вопрос.

2. Внешние факторы

Сплошь и рядом встречаются вопросы, требующие для выбора версии учета внешних обстоятельств. Может обыгрываться, например, позиция вопроса в туре – если он задается первым или последним. Нередко ответом или ключом к ответу является место или дата проведения турнира, его название, название фирмы-спонсора, название подготовившей пакет команды и т.д. Все эти факторы стоит учитывать при выборе.

Вот вопрос, который был задан первым на первом чемпионате России.

Вопрос.

Фазиль Искандер сравнил ее с пьяным Гамлетом, а Иван Тургенев сказал о ней, что быстрее время бежит только в тюрьме. Назовите ее.

Ответ: Россия.

Будь этот вопрос задан в другой ситуации, выбрать версию было бы крайне сложно, - можно придумать множество интересных вариантов. Но там и тогда – символический правильный ответ выбирался без сомнений и колебаний.

В ряде случаев при выборе версии может помочь знание игровых и жизненных пристрастий автора вопроса, если он заранее известен. Разумеется, для начинающей команды это задача почти непосильная, но у тех, кто поиграл хотя бы пару лет, определенное представление о стиле и интересах наиболее плодовитых авторов не может не сложиться. Замечу, что авторы крайне редко намеренно пишут вопросы, дающие преимущество тем, кто их хорошо знает, однако вопросы, идущие вразрез с собственными принципами и предпочтениями, тоже мало кто сочиняет.

3. «Принцип Пушкина»

Выбор из однородных объектов – далеко не самая сложная задача, которая почему-то становится для многих камнем преткновения. Исчерпывающее описание принципа, на котором базируется выбор в таких ситуациях, принадлежит известному знатоку из Санкт-Петербурга Мишелю Матвееву:

«Если вопрос после раскрутки сводится к вопросу "Назовите элемент множества X", а прочая информация в нем лишь помечает авторский выбор элемента, нужно называть наиболее известный элемент множества X. Под наиболее известным элементом множества X можно подразумевать две вещи: (1) объект, о котором наиболее известно, что он принадлежит множеству X, или (2) наиболее известный объект, являющийся элементом множества X. Первая трактовка - более прямая, т.к. в ней известность непосредственно связана с принадлежностью к множеству X. Обычно она предпочтительнее. Вторая трактовка полезна в ситуациях, когда есть основания предполагать, что требуемый объект известен не своей принадлежностью к множеству X, а чем-то иным. Пример: если множество X - боксеры, то по трактовке (1) нужно выбирать Мохаммеда Али, а по трактовке (2) - Шерлока Холмса».

Итак, рецепт прост: если ясно, какой из соответствующих условиям вопроса объектов наиболее известен, его и надо выбирать. Потом можно поругаться на автора вопроса, который не считал нужным обусловить выбор чем-то еще, но это потом. В игре же надо помнить, что самое простое решение практически всегда предпочтительно.

Рассмотрим, как работает этот принцип, на примере.

Вопрос.

На одной карикатуре разъяренный директор магазина грозит уволить кассиршу за то, что она задом прислоняется к считывающему устройству. "Но оно же так приятно пищит при этом!", – оправдывается кассирша. Остается добавить, что кассиршей является животное. Какое?

Ответ: Зебра.

«Раскрутка» вопроса сводится к тому, чтобы понять, что на задку у кассирши есть нечто вроде штрих-кода. Остается назвать полосатое животное. Кто первым приходит в голову? Тигр и зебра. Поскольку кассирша явно женского рода, тигр отпадает (конечно, тигр может быть и тигрицей, но это уже не первый подходящий в голову вариант). Итак, по принципу Пушкина следует отвечать зебру.

4. Вероятностный подход

Еще один важный, но почему-то сложный для понимания принцип связан с тем, что преимущество одной версии перед другой не всегда очевидно. Да, далеко не всегда можно четко сказать, что одна версия может быть ответом на вопрос, а другая – не может, поскольку противоречит заключенным в вопросе или связанным с ним фактам. Часто в такой ситуации заявляют, что оснований для выбора версии нет. Но это неверно. Для осознанного выбора вполне достаточным основанием является то, что одна версия чуть более вероятна, чем другая.

Вот пример ситуации, в которой сравнение вероятностей является самым естественным способом выбора версии.

Вопрос.

Строчка из известного произведения русской литературы была переведена на английский язык пятью разными авторами. В обратном переводе на русский, в этих вариантах фигурировали: пони, верный конь, кобыла, старая кобыла, бедная лошадь. Воспроизведите эту строчку.

Ответ: "Его лошадка, снег почуя..."

Вопрос вроде бы совсем несложен. Ясно, что надо вспомнить классическую поэтическую строчку, в которой фигурирует лошадка. Проблема в том, что в русской поэзии есть минимум две подходящие строчки. Во-первых, "Его лошадка, снег почуя..." у Пушкина, во-вторых, «Лошадка, везущая хвороста воз» у Некрасова. Выбор между ними оказался непосильной

задачей даже для некоторых очень сильных команд. Однако вероятностный подход позволяет уверенно решить возникшую проблему. Достаточно задаться вопросом: какое произведение с большей вероятностью пять раз переводилось на английский язык – «Евгений Онегин» или поэма Некрасова «Крестьянские дети»? Думаю, ответ очевиден...

Конечно, вероятностный подход ничего не гарантирует. Правильным ответом вполне может оказаться и не та лошадка. Но гарантию вообще дает только страховой полис... Одно могу сказать определенно: в сложных ситуациях этот подход эффективнее, чем подбрасывание монетки. Что уже немало...

5. «Тонкий выбор»

«Тонкий выбор» - придуманный мной когда-то термин, который часто применяют ко всем ситуациям, описанным в этой главе. В более узком смысле этот термин относится к тем случаям, когда основанием для выбора являются незначительные, на первый взгляд, детали вопроса.

В вопросе, приведенном в предыдущем разделе, выбрать правильную стихотворную строчку можно не только путем оценки вероятностей, но и обратив внимание на то, что слово "верный" требует притяжательного местоимения. Вот еще более характерный пример.

Вопрос.

Шуточное объявление: "Даю уроки вождения. Подпись". Назовите имя широко известного "водителя", прославившегося своим "вождением" в достаточно специфической местности, подпись которого стоит под этим объявлением.

Ответ: Моисей.

Напрашиваются 2 версии: Моисей и Иван Сусанин. Как выбрать? Казалось бы, подходят они одинаково. Но если еще раз внимательно проанализировать текст вопроса, найдется та мелкая деталь, которая и позволяет сделать выбор. Моисей евреев по пустыне именно водил, а вот Иван Сусанин поляков не водил, он их завел. Поэтому он скорее не «водитель», а «заводитель».

Уверен, что, прочитав этот абзац, многие игроки возмутятся и скажут, что я занимаюсь словесной эквилибристикой и притягиваю обоснование к ответу за уши. Ведь Ивана Сусанина вполне можно назвать водителем, никакой некорректности в этом нет. Действительно, можно назвать, и вопрос из-за этого не снимут. Но поступил бы так автор вопроса или он попробовал бы найти более точное слово для описания Сусанина? Ответ на этот вопрос и является ключом к пониманию принципа.

Еще одно ожидаемое возражение заключается в том, что автор вопроса вряд ли предполагал подобный ход рассуждений и ожидал, что игроки будут выбирать между Моисеем и Сусаниным, исходя из того, кого из них правильнее назвать «водителем». Верно. Скорее всего, автору Иван Сусанин вообще в голову не пришел, поэтому он и не озаботился введением в вопрос более явного критерия выбора. Но парадокс заключается в том, что зачастую правильный выбор можно сделать, опираясь на то, чего автор в вопрос не закладывал! Как такое может быть? Просто надо понимать, что, формулируя вопрос, придавая ему литературную форму, автор неизбежно держит в голове правильный ответ. Поэтому он, часто неосознанно, выбирает именно те слова, которые подходят к правильному, а не какому-нибудь другому ответу! И игроки при выборе версии вполне могут этим обстоятельством пользоваться.

6. Доверие и поддержка

Не зря говорят, что в ЧКГ коллективный отбор значительно менее эффективен, чем в футболе. Попытки выбирать версию голосованием практически всегда приводят к катастрофическим результатам. Ответственность за выбор версии должна лежать на одном игроке (обычно - на капитане). Но необходимо понимать, какое психологическое давление этот игрок испытывает. Его обдуманные и точные решения часто воспринимаются командой как нечто само собой разумеющееся, но любой прокол оказывается его личной ошибкой - ведь команда правильную версию сгенерировала, больше от нее вроде бы ничего и не требуется... Или все-таки требуется?

На мой взгляд, капитану от команды прежде всего нужны доверие и поддержка. Иными словами, его право принимать решения ни в коем случае не должно подвергаться сомнению, т.е. игрокам настоятельно не рекомендуется "продавливать" версии. Убеждать капитана можно и нужно, но аргументами, а не эмоциями. Команда должна быть уверена в том, что любые разумные доводы капитан услышит и примет во внимание. Если в этом есть сомнения - стоит задуматься о смене капитана.

Выбор требует собранности и холодной головы, поэтому, если есть уверенность, что правильная версия уже была озвучена, капитану стоит оставить хотя бы пару секунд для спокойного принятия решения. Продолжение активного обсуждения в такой ситуации только во вред. Но это не значит, что команда на 50-й секунде должна замолкать и с чувством выполненного долга смотреть, как капитан мучительно пытается вычлнить из множества версий правильный ответ. Ему нужно пытаться помочь, но очень аккуратно, мягко. (Исключением, естественно, является ситуация когда правдоподобная версия рождается на последних секундах обсуждения - тут уж выбирать способ ее донесения не приходится...) Капитан, со своей стороны, может спрашивать у игроков их мнение, это часто бывает полезно, но решение все равно принимает он и только он, забывать об этом нельзя. Главное - не скатиться ни в капитанский волюнтаризм, ни в неуместную при выборе версии демократию.

*На войне все просто,
но самое простое в высшей степени трудно.
Карл Клаузевиц*

Турнирная стратегия, фактически, включает в себя ответы на 2 вопроса. Первый – чего команда хочет добиться? Второй – какими средствами она собирается решать эту задачу?

Я считаю, что для команды оптимальный период планирования – один сезон. Перед началом сезона необходимо примерно определить, в каких турнирах она собирается участвовать. При этом стоит иметь в виду, что на турниры высшего уровня обычно попадают команды, добившиеся успеха в турнирах рангом ниже. Например, чтобы попасть на Чемпионат Мира, необходимо выиграть чемпионат страны или один из этапов Кубка Мира. Поэтому, если команда ставит целью попадание на Чемпионат Мира, она должна запланировать участие в одном или нескольких турнирах, которые могут ее туда вывести. Автоматически определяется и конкретная задача – в этих турнирах ей необходимо бороться только за победу. Следовательно, на эти турниры нужно очень постараться собрать оптимальный состав. А вот к другим соревнованиям можно подходить чуть менее ответственно, например, дать больше поиграть запасным.

Основной тактический элемент – апелляции. Рассказывать, как с их помощью перекраивать в свою пользу турнирную таблицу, я не буду – пусть этим занимается кто-нибудь другой. Но не учитывать фактор апелляции было бы глупо – хотим мы этого или нет, а они на игру влияют. Важно понимать, что любая апелляция – палка о двух концах. Результаты работы апелляционного жюри не только меняют результаты, они оказывают серьезное психологическое воздействие на игроков. Если не удовлетворена ваша апелляция, казавшаяся на 200% обоснованной, или удовлетворена апелляция соперников, представляющаяся вам совершенно бредовой – ни в коем случае не следует из-за этого переживать. Тратя нервную энергию на переживания по поводу своих и чужих апелляций, вы можете проиграть гораздо больше.

Непосредственно в игре тактическая составляющая тоже присутствует, хотя она и не бросается в глаза. Проявляется она прежде всего в том, что команде необходимо подстроиться под стиль вопросного пакета. Для успешной игры обязательно надо понять, насколько «глубоко копают» авторы (редакторы) вопросов, т.е. следует ли отдавать преимущество красивым и нетривиальным версиям перед простыми. Выяснить это можно только методом проб и ошибок, и преимущество, естественно, получает команда, сумевшая нащупать правильный подход быстрее. Проблема в том, что отдельно взятый вопрос непоказателен, для осмысленного выбора тактики надо накопить некоторую статистику. Кстати, во многом поэтому сильные команды иногда в начале турнира отстают от менее именитых, но потом «обходят соперников на повороте» и мощно финишируют.

Другой тактический элемент в игре связан с внутренним состоянием команды. Разумеется, любой капитан должен хорошо знать своих игроков, но один и тот же человек может в разные моменты вести себя по-разному, да и способность думать подвержена существенным колебаниям. Очень трудно заранее понять, в какой форме находится тот или иной игрок. Только за столом становится ясно, чьим версиям капитан может полностью доверять, а к чьим – стоит относиться с подозрением. Самое сложное опять-таки в том, что одна ошибка может быть случайностью и практически ничего не говорит о состоянии игрока, делать выводы можно только после серии ошибок, а это может команде дорого обойтись. Самая серьезная проблема – если не в форме капитан. Иногда в такой ситуации имеет смысл временно передать его функции (в первую очередь – выбор версии) другому игроку. Но это может сработать, только если в команде есть игрок, способный качественно подстраховать капитана.

Отдельная тема – замены в ходе турнира. Тут, пожалуй, нет общих рецептов, практически все зависит от конкретного подбора игроков и сыгранности состава. Я лично считаю игру с заменами весьма рискованным предприятием и в ответственных турнирах стараюсь этого всячески избегать. Но нельзя отрицать, что иногда с помощью удачной замены можно переломить ситуацию – именно в тех случаях, когда кто-то из основных игроков явно не в форме.

Заключение

Вместо эпилога расскажу древнюю восточную притчу. Правда, речь в ней идет о коте, а кошек я очень не люблю, но из песни слово не выкинешь...

Жили-были кот и тигр... Кот был охотник-мастер, жил сыто и довольно. А тигр жил плохо и голодно. Решил он у кота поучиться, попросил взять его в ученики. Кот согласился, стал учить тигра охотиться... Прошло время, тигр стал настоящим мастером. И вот однажды увидев сытого кота, отдыхающим в теничке под деревом, он решил испытать свое искусство на учителе. Подкрался он, прыгнул ... и промахнулся. А кот уже на самой высокой ветке, смотрит на тигра и хвостом помахивает. Удивился тигр и спрашивает: "Ты меня всему научил, как же так получилось, что я тебя не поймал?" А кот отвечает: "Да, я тебя научил многому, но не всему. Я знал, что рано или поздно ты захочешь испытать свое искусство на мне..."