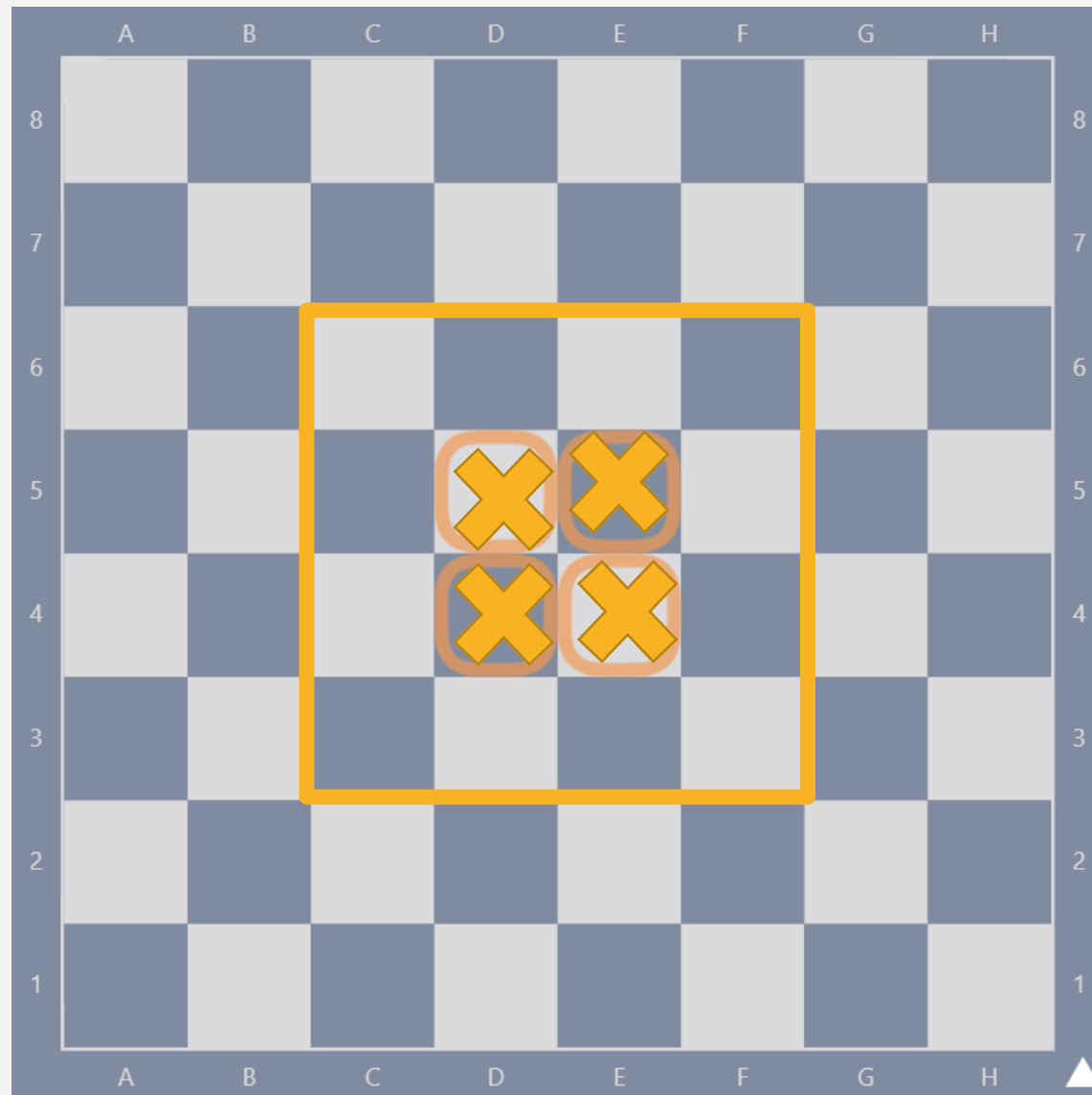


ДЕБЮТ

ЦЕНТР В ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

- Квадратом обозначена центральная часть шахматной доски.
- Крестиками – главные центральные поля: E4, D4, E5, D5



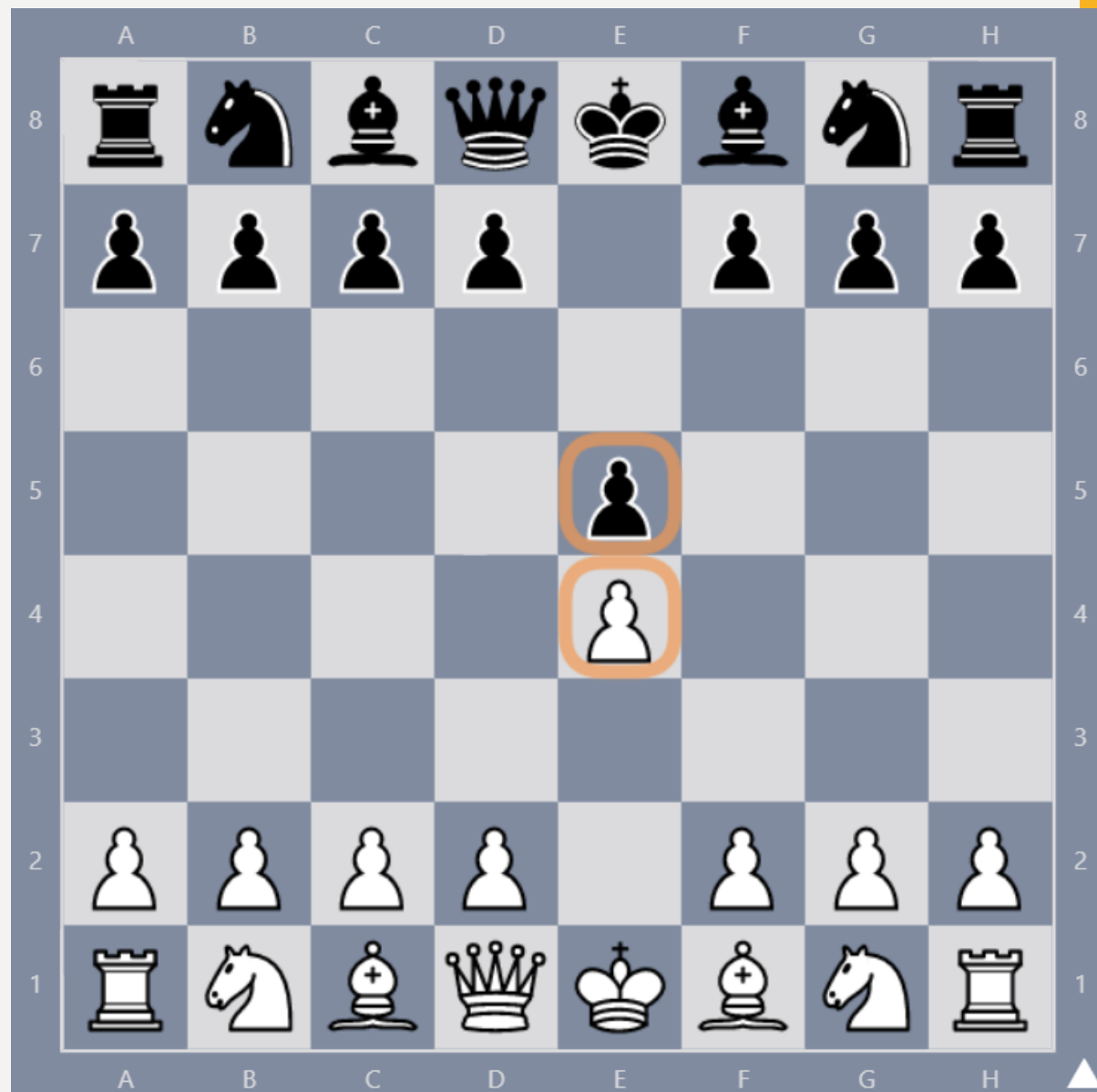
ПРИНЦИПЫ РАЗЫГРЫВАНИЯ ДЕБЮТА

- 1) Централизация

Надо:

- Занимать пешками
центральные поля

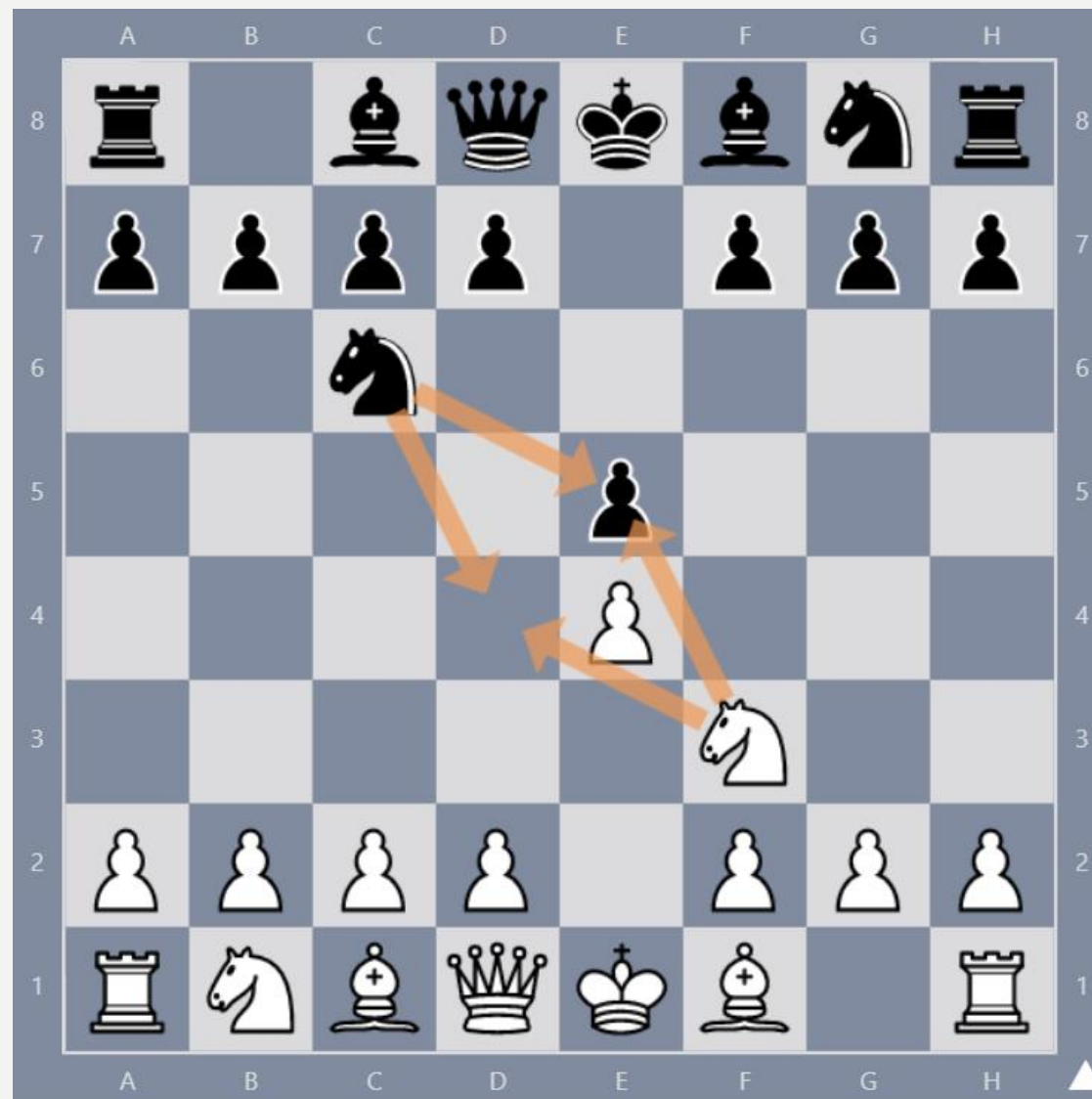
Мы помогаем нашим фигурам
быстрее войти в игру



1) ЦЕНТРАЛИЗАЦИЯ

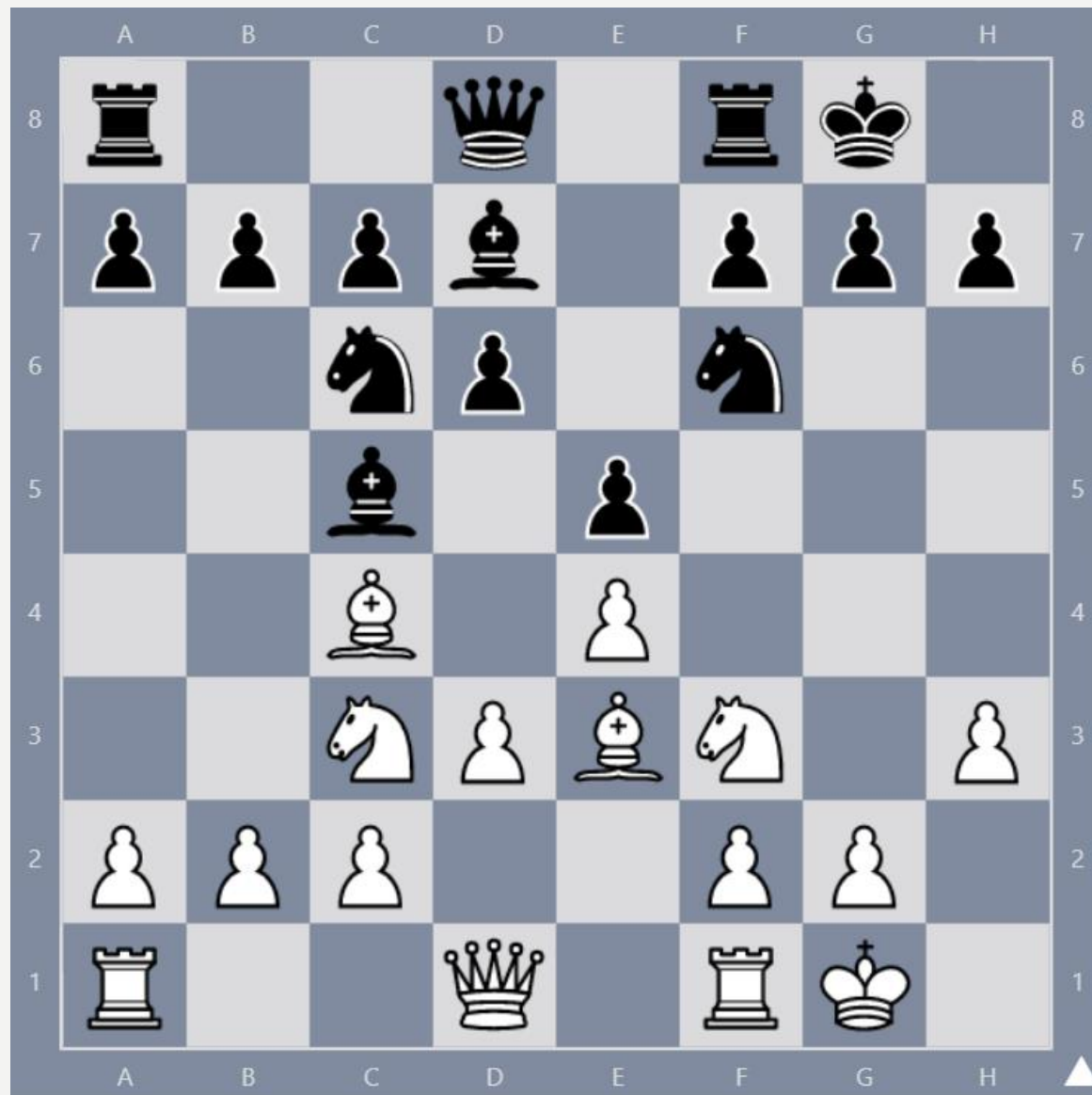
- Развитие фигур, чтобы они контролировали центр

Фигуры в центре имеют большую подвижность, чем на краю доски или в углу. Из центра фигуру можно быстро перебросить на любой фланг, на тот участок доски, где начинается главное сражение



2) РАЗВИТИЕ ФИГУР

- Как можно быстрее выводить фигуры
- На своих исходных позициях фигуры никакой опасности для вражеских сил не представляют. Они находятся далеко от неприятеля и не могут чем-то угрожать. Поэтому нужно как можно быстрее перевести их на более выгодные позиции. Это значит — ближе к центру.



СОВЕТЫ ПРИ РАЗВИТИИ ФИГУР

- 1) Выводить сначала коней и слонов
- 2) Каждым ходом вводить в бой новую фигуру
- 3) Выводить фигуры так, чтобы они не мешали развитию других ваших фигур

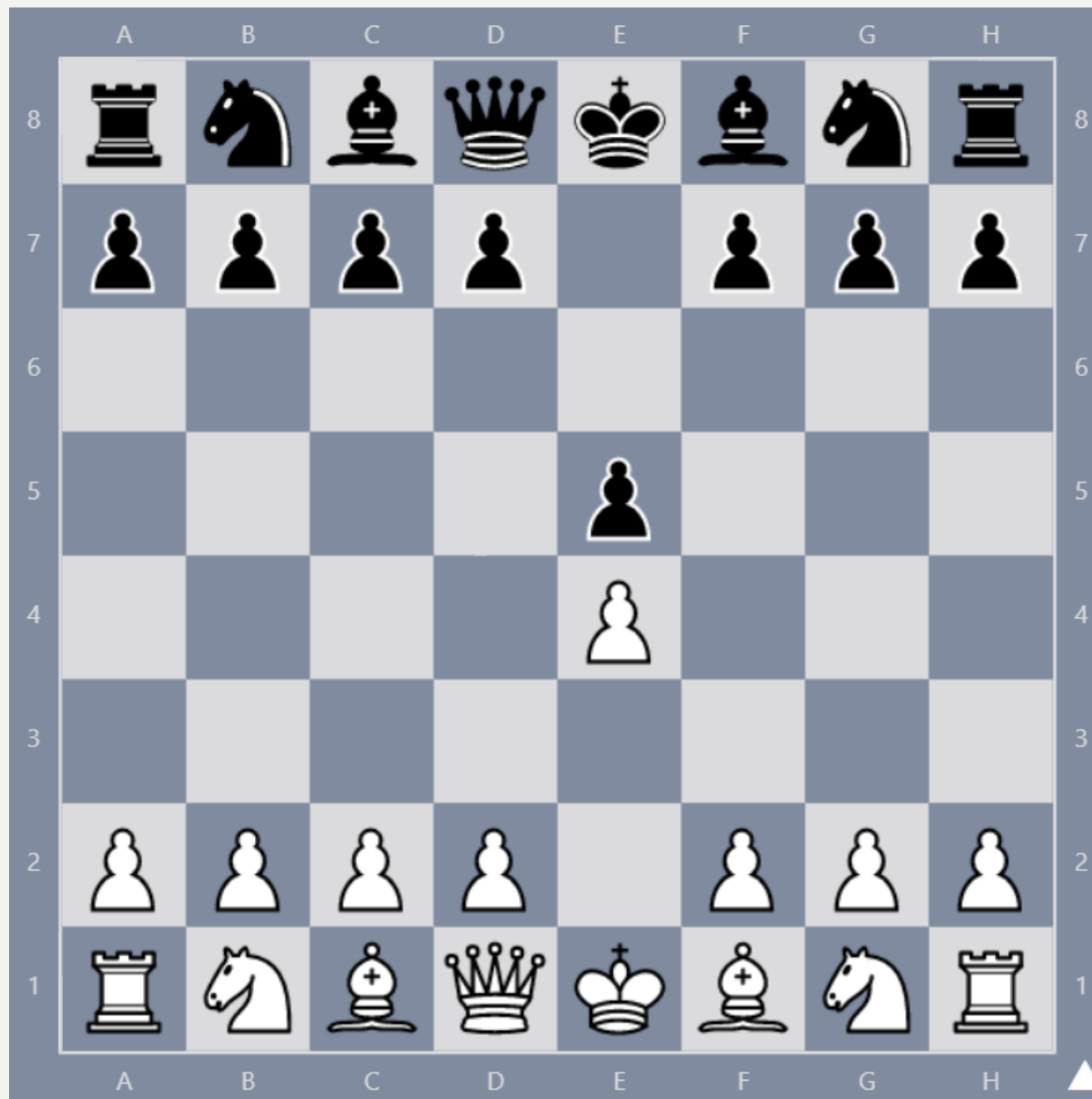
3) БЕЗОПАСНОСТЬ

- Делать рокировку

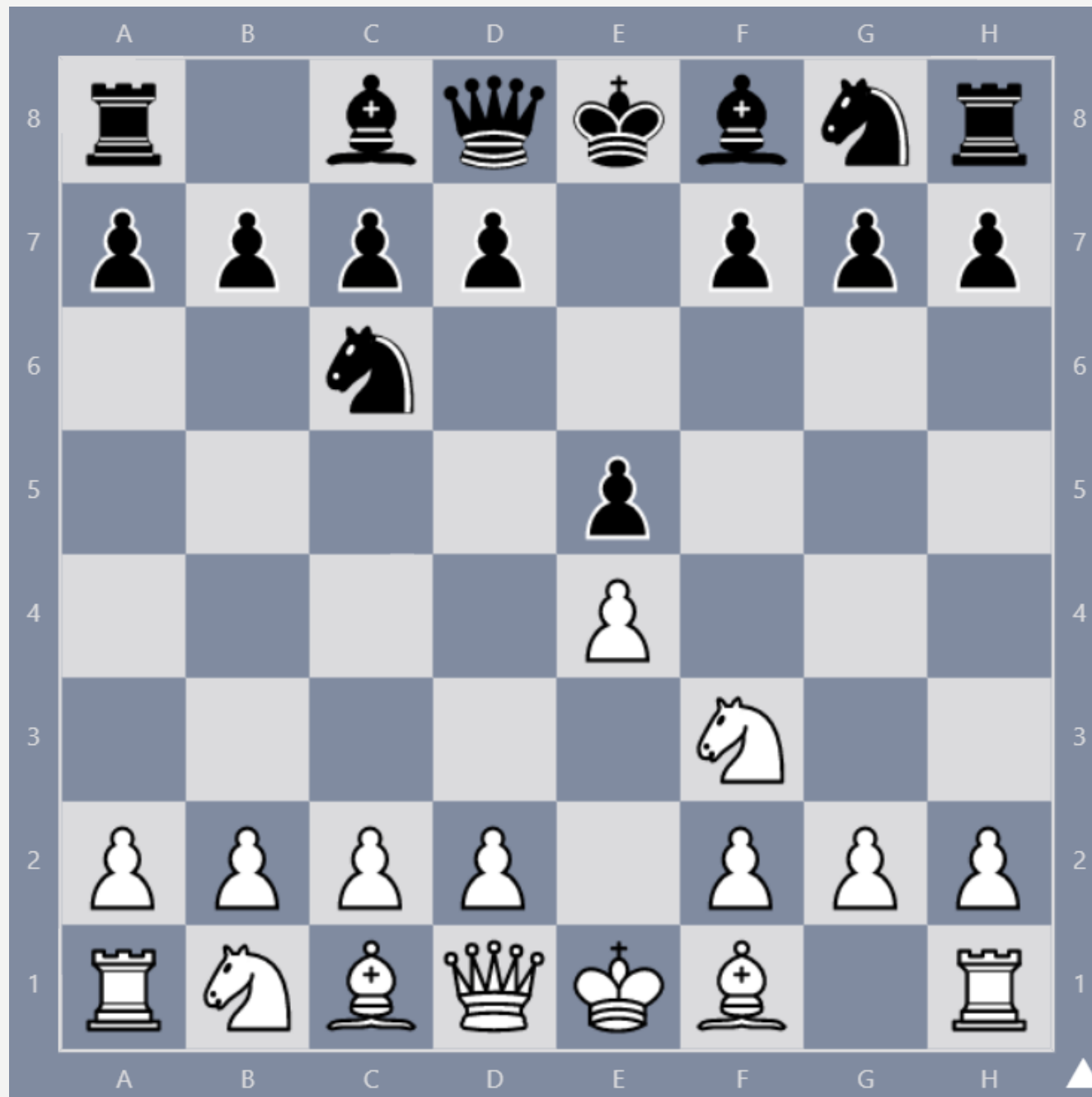
Король — главная шахматная фигура, его безопасность — превыше всего. Рокировка позволяет увести короля из центра в более безопасное место. Когда король находится в центре, то все фигуры как бы разделены на два лагеря, особенно ладьи, что не позволяет использовать их силу в полном объеме. Рокировка позволяет быстро ввести в игру одну из самых сильных фигур — ладью

**ПОУЧИТЕЛЬНАЯ
ПАРТИЯ**

БЕЛЫЕ **ЧЕРНЫЕ**
1. E4 - E5



2. KF3 – KC6



Белые

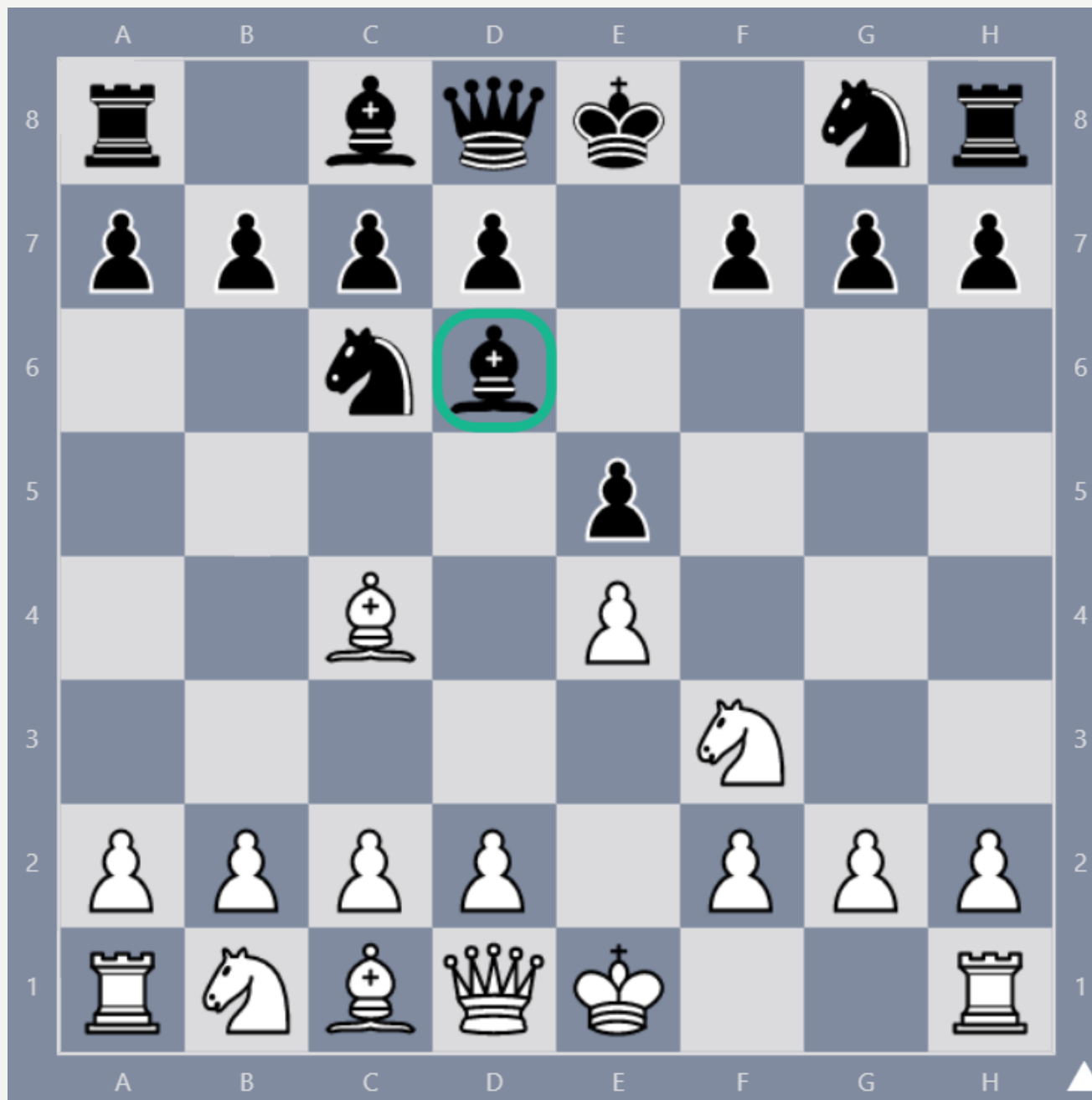
Черные

3. Cc4 - Cd6

Черные сделали плохой ход слон на d6.

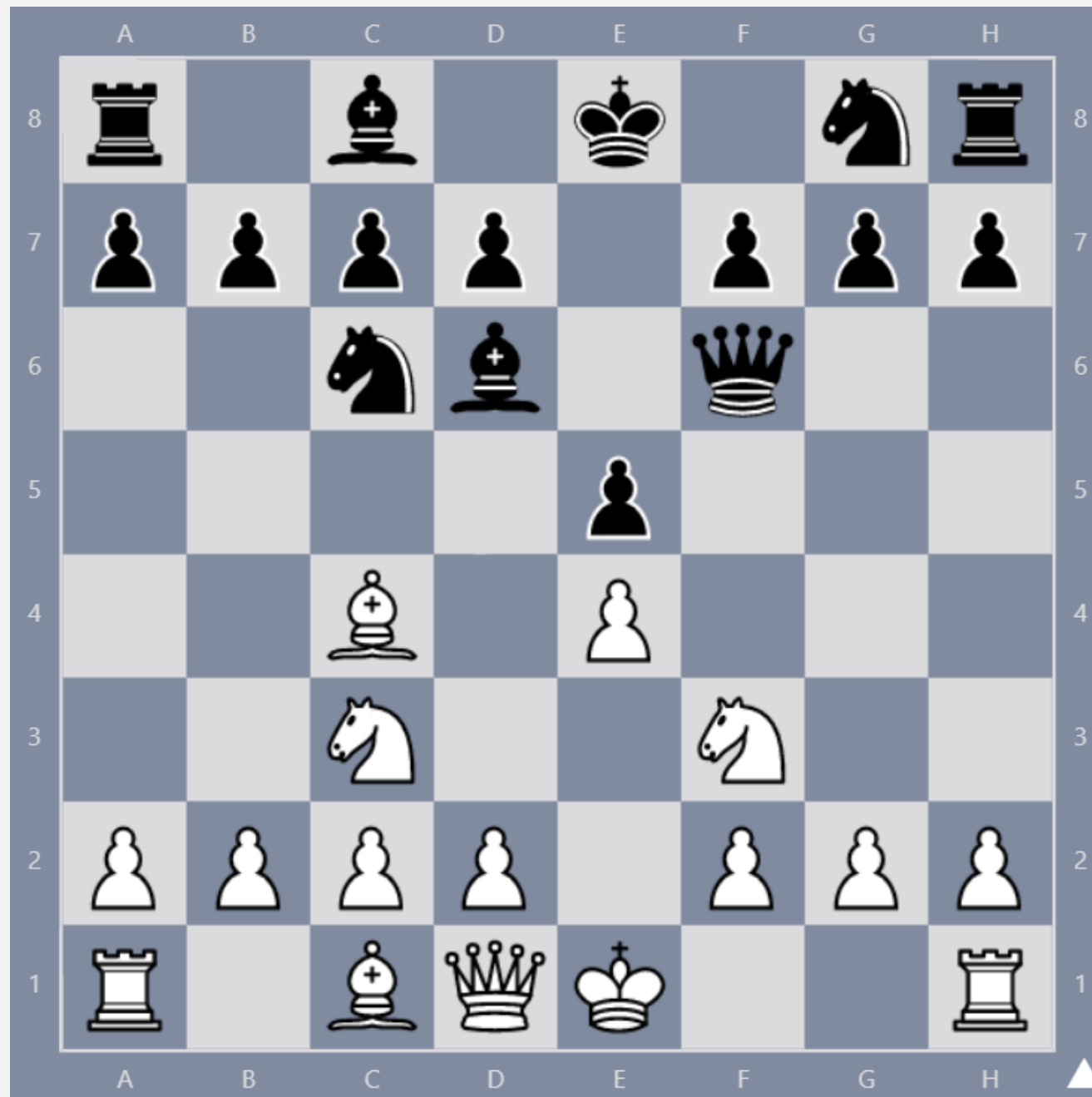
Этот ход плохой, так как:

- 1) Слоны любят открытые линии, но теперь слон черных упирается в свою же пешку на e5
- 2) Слон на d6 мешает выйти своему же слону, который стоит на c8



4. КСЗ – ФФ6

Черные снова делают плохой ход. В начале партии лучше всего сначала развивать коней и слонов.

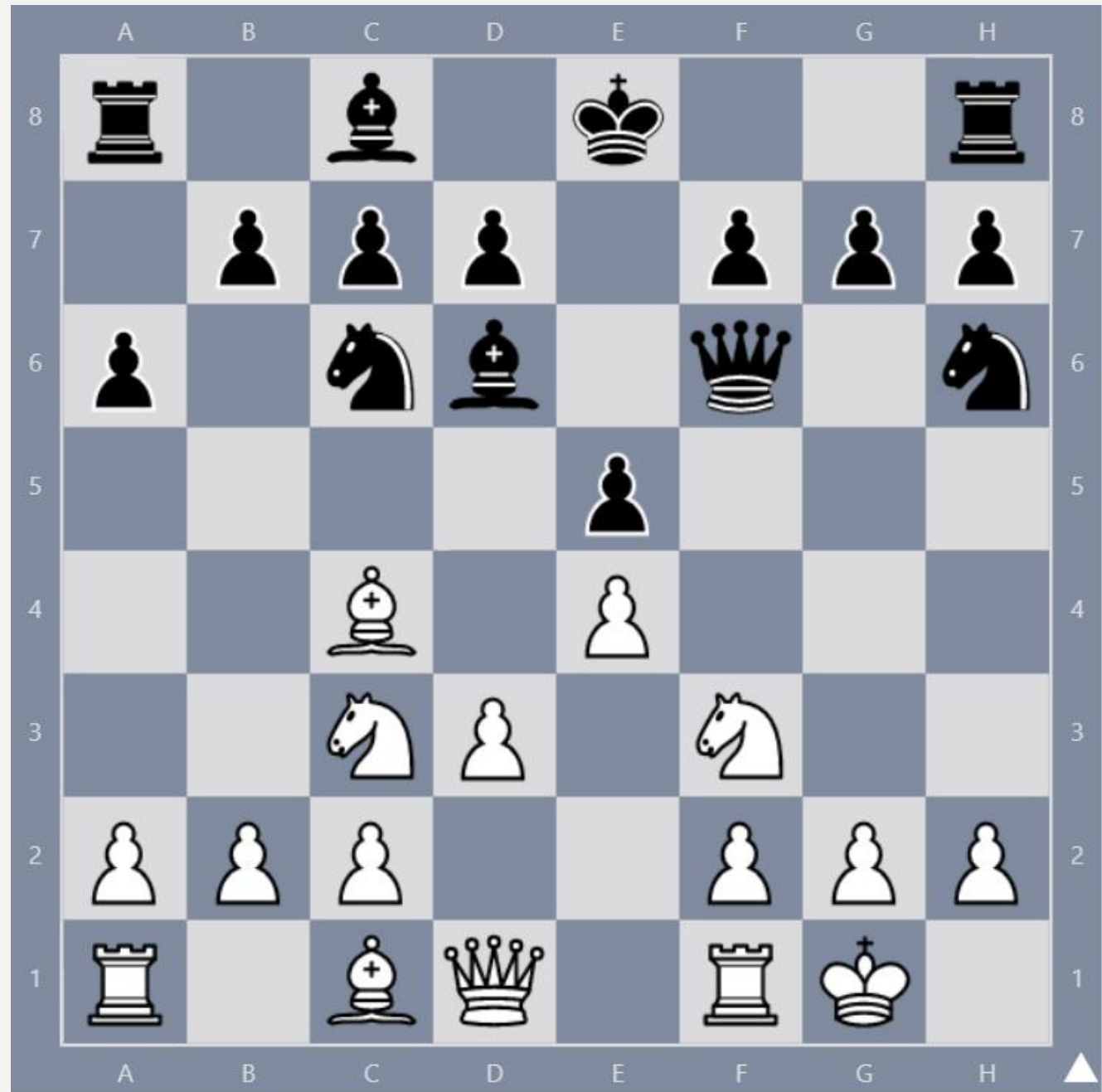


5. D3 – A6



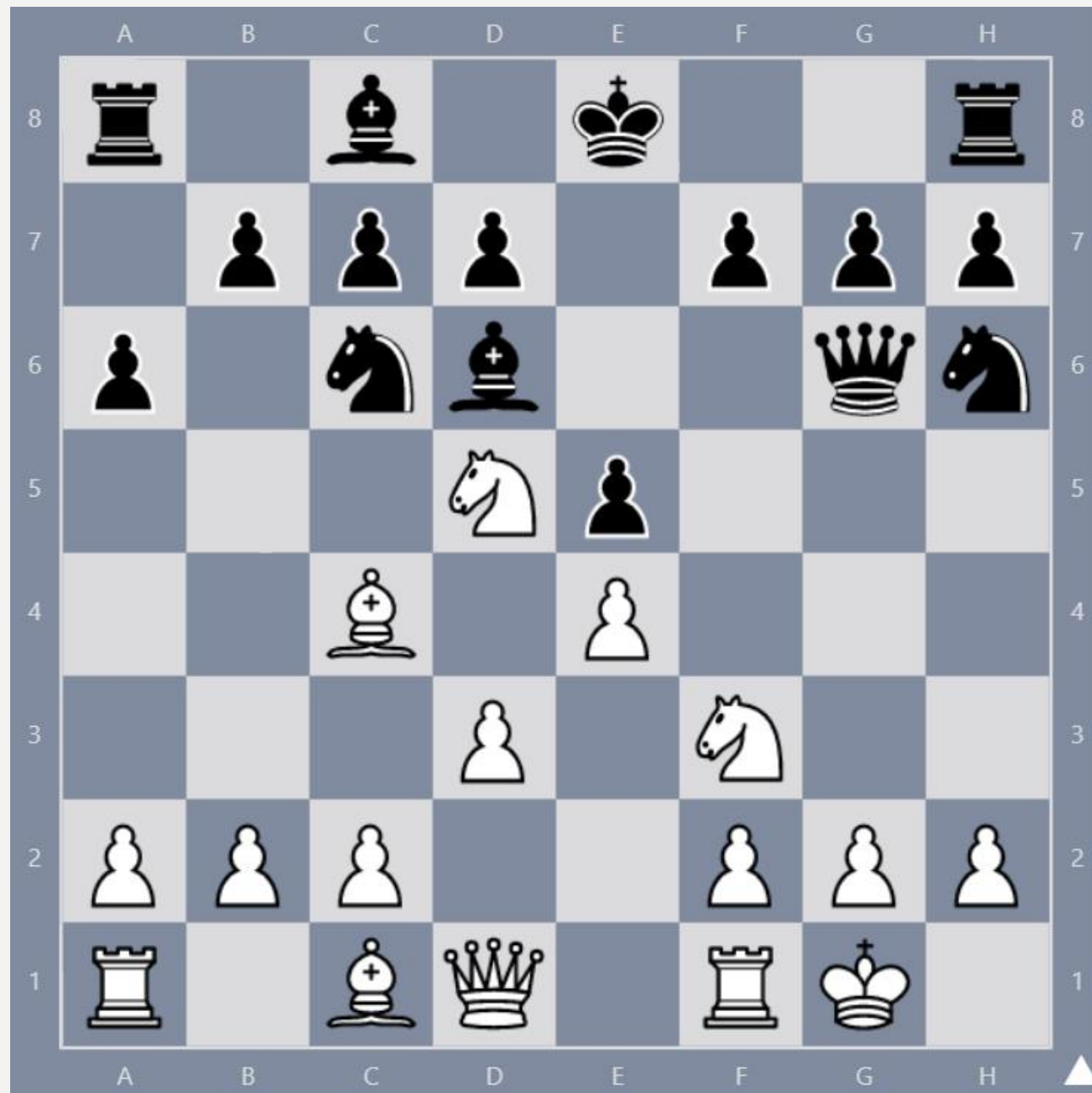
6. 0-0 - КН6

Черные хотят сделать рокировку, поэтому ходят конем. Но лучше было пойти конем с g8 на e7

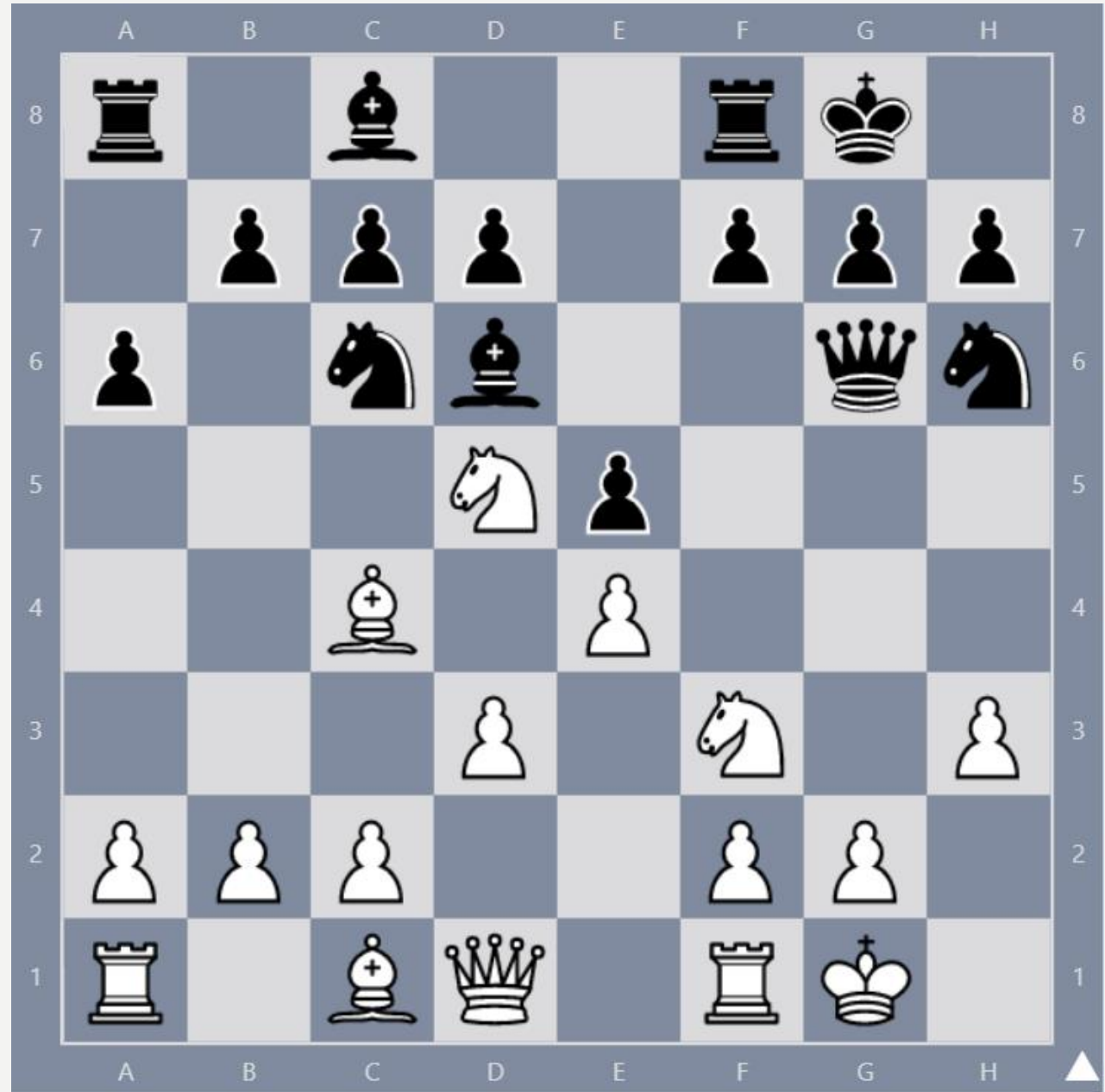


7. KD5 – ФG6

Белые сделали очень хороший ход. Они заняли конем центральное поле d5 и атаковали ферзя



8. H3 – 0-0



9. КН4 – ФЕ6

Белые напали конем на ферзя и заставили отойти на единственное доступное черному ферзю поле.

Черный ферзь встал на одну диагональ с белым слоном. Следующим ходом белые могут сделать вскрытое нападение и выиграть черную ладью.

Ход белых. Они могут сделать двойной удар конем



10. КС7!

Белый конь съел пешку на с7. Он открыл диагональ для белого слона и сделал двойной удар на ферзя и ладью

