08.05.2020 Тема Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры).

В этом уроке речь пойдет о дебюте, мы рассмотрим десять правил которые позволят не попасть в трудные позиции в начале партии, а в незнакомом дебюте найти достойное продолжение. И так начнем.

1. ***Начинай партию ходом пешки***[***от короля***](https://schoolchess.ru/uroki/dlya-nachinayushhix/urok-5-korol-v-shaxmatax.html)***или ферзя (1. е2 – е4 или 1. d2 –d4)***. Эти два хода сразу занимают главные стратегические поля в центре доски и не позволяют фигурам соперника занять лучшие позиции. Плюсом к этому открываются линии для слона и ферзя что позволяет их быстро ввести в игру.
2. ***В начале партии каждая фигура должна сделать только 1 ход и не мешать выводу других фигур.***Игра в дебюте сравнима с бегом, кто быстрее выведет свои фигуры с начальных позиций тот и получает преимущество. Дело в том, что выведенные фигуры быстрее могут достигнуть нужного поля как для атаки короля соперника, так и для защиты своего короля.
3. ***При первой возможности***[***делай рокировку***](https://schoolchess.ru/uroki/dlya-nachinayushhix/urok-12-korotkaya-rokirovka.html)***.***Если король «застрял» в центре, то его довольно часто атакуют с центра доски и с двух флангов, вскрывая линии жертвуя пешки и даже фигуры. При рокировке, король уводиться из центра на фланг где чувствует себя относительно безопасно, так как его уже труднее атаковать.
4. ***Не***[***ставь коня***](https://schoolchess.ru/uroki/dlya-nachinayushhix/urok-10-kon-v-shaxmatax.html)***на край доски.***Часто начинающие шахматисты выводят своих коней на край доски, где активность коня сильно ограничена, и он играет в пол [силы](https://schoolchess.ru/uroki/dlya-nachinayushhix/urok-15-sila-i-cennost-figur.html), к том уже с края доски коню дольше добираться к основному месту сражения.
5. ***Не делай бесполезных ходов пешками.***Каждый ход в дебюте должен быть осмысленным, если не стремиться выводить свои фигуры, а просто двигать пешки, то в ближайшее время эти пешки станут объектом атаки фигур соперника, в то время как ваши фигуры будут стоять в начальной позиции и не в состоянии будут их защитить.
6. ***После рокировки не двигай пешки от короля без необходимости.***Казался бы очевидный факт, но многие даже не обращают на это внимание. Дело в том, что после рокировке если двигать пешки вперед, то вы открываете линии, по которым могут запросто проникнуть вражеские фигуры и поставить мат вашему королю.
7. ***Ставь ладью на открытую линию.***На открытых линиях ладья, и другие фигуры, имеют максимальную активность и лучше всего взаимодействуют друг с другом.
8. ***Не ставь ферзя на такие поля где на него могут напасть легкие фигуры и ладьи соперника.***Ферзь самая ценная фигура на шахматной доске и довольно часто его «ловят» в начале партии. Ферзя стоит размещать на такие поля где он не будет доступен для соперника и одновременно поддерживал свои фигуры. Довольно часто ферзя выводят для решающего удара, чтобы поставить мат королю.
9. ***Пока не развиты все фигуры и не сделана рокировка не занимайся «пешкоедством».***Если вам удалось выиграть пешку в начале партии не стремитесь выиграть еще даже если есть такая возможность, так как в это время соперник может вывести свои фигуры и начать атаку на вашего короля.
10. ***После каждого хода смотри не напал противник на незащищенную фигуру, не зевнул свою, не угрожает поставить вам мат.***«Зевки» в шахматах довольно распространенное явление даже среди сильных шахматистов. Стремитесь после каждого хода задавать себе вопрос: «Чем угрожает соперник?», «И не зевнул ли соперник фигуру?», то же самое делайте при своем ходе.

Эти простых десять правил игры в дебюте, позволит вам не попасть в трудную позицию в начале шахматной партии. Если есть вопросы задавайте в комментариях на все отвечу.