**Как правильно играть шахматную партию**

**РЕКОМЕНДАЦИИ**

**Дебют (**Начало игры**)**

В дебюте обязательно надо:

1. Подготовить план на дебют.

2. Ходить центральными пешками чтобы контролировать и захватить центр

3. Быстро развивать легкие фигуры.

5. По возможности сделать рокировку.

6. Не делать бесполезные ходы фигурами и пешками.

7. Не выходить конем на край доски.

8. Пешки и фигуры не должны мешать другим фигурам выходить

9. После рокировки не двигай пешки от короля без необходимости.

10. Ставь ладью на открытую линию

11. Не ставь ферзя на такие поля, где на него могут напасть легкие фигуры и ладьи соперника.

12. Пока не развиты все фигуры и не сделана рокировка не занимайся «пешкоедством».

13. После каждого хода смотри, не напал противник на незащищенную фигуру, не зевнул свою, не угрожает поставить вам мат.

14. Не ходит одной фигурой несколько раз без плана.

15. Не менять активную фигуру на неактивную.

16. Не оставлять пешки и фигуры без защиты.

17. Не давать сопернику развить фигуры и делать рокировку.

18.Не спешить делать ходы.

19. Не уходить пешками сильно вперед без поддержки.

20. Не терять темп игры, иногда можно жертвовать пешкой ради развития своих фигур.

**Миттельшпиль** (Середина игры)

В миттельшпиле обязательно надо:

1. План на миттельшпиль

2. Искать и атаковать слабые позиции противника.

3. Непрерывно увеличивать активность своих фигур.

4. Если у соперника преимущества, то надо искать контратаки.

5. Занимать свободные линии (вертикаль, горизонталь, диагональ), особенно для ладьи.

6. Всегда анализируй позицию. Для этого надо знать:

- *у кого больше слабых пунктов,*

*- кто больше контролирует открытые линии,*

*- кто владеет центром и пространством,*

*- как расположились фигуры: какая позиция короля, как развиты фигуры, их взаимодействие между собой, какая фигура неудачно расположилась и мешает своим.*

7. Имея преимущество в фигуре, надо стремиться менять фигуры.

9. Создавать пешечные слабости в позиции соперника.

10. Атаки фигур должны быть направлены на короля.

11. При пешечном преимуществе переходи в пешечный эндшпиль, его проще выиграть.

12. Удваивайте силы фигур (две ладьи, Ферзь и слон(батарея), пешка и слон и т.д.)

13. Ищите вилку, двойной удар, скрытый шах.

14. Ставьте свои фигуры в стороне соперника там, где соперник не может контролировать это поле.

15. Ищите форпост для коня .(**Форпост** – это поле в лагере соперника, которое не контролируется ни одной из его пешек).

16.Соединяйте ладьи.

### 17. Старайтесь предвидеть угрозы соперника. Думайте, зачем соперник пошел этой фигурой? Куда потом пойдет или что будет делать дальше?

### 18.Не разменивайте слона который стоит на главных(длиных) диагоналях возле короля(называется фианкетированный слон).

### 19. Для каждого хода найти несколько продолжение и выбрать самый лучший.

### 20. Не спешить. Обдумывать все ходы.

**Эндшпиль** (Конец игры)

В эндшпиле обязательно надо:

1. План на эндшпиль.

2. Активно играть королем.

3. Если у тебя преимущество и ты хочешь победить, сохраняй свои пешки на обоих флангах.

4. Образуй проходную пешку и продвигай ее к последней горизонтали;  
5. Если у твоего противника преимущество и ты хочешь сделать ничью, старайся разменять все пешки на одном из флангов.  
6. Если у тебя на одну или две пешки меньше, старайся разменять оставшиеся пешки, но не фигуры. Ничья бывает возможна, если за последнюю пешку (или две) отдать легкую фигуру.  
7. Если у тебя есть лишняя пешка, разменивай фигуры, но не пешки.  
8. На каждом из флангов старайся сохранить свои пешки связанными.  
9. Изолированные, сдвоенные и отсталые пешки представляют собой слабости. Создавай их в чужом лагере и избегай в своем.  
10. Ладья ставится позади своей проходной пешки, защищает и подталкивает ее (правило Тарраша).  
11. Проходную пешку противника ладья лучше всего задерживает сзади (правило Тарраша).  
12. Если проходную противника нельзя уничтожить, блокируй ее. Как правило, блокировать проходную лучше самой слабой своей фигурой. В ладейном эндшпиле – королем, чтобы ладья могла свободно перемещаться и создавать контригру.  
13. Если король противника блокирует твою проходную, прорывайся своим королем к чужим пешкам противоположного фланга.  
14. Если твою проходную блокирует ладья, конь или слон, помогай королем своей проходной.  
15. В ладейном эндшпиле активная позиция короля и ладьи часто важнее пешки.  
16. Отсекай ладьей короля противника:  
- на краю доски;  
- от проходных пешек.  
17. Проникай ладьей (или лучше двумя ладьями) на предпоследнюю горизонталь.  
18. Если не хватает одной или двух пешек, старайся перейти в эндшпиль с разноцветными слонами, его проще всего свести к ничьей.  
19. Слон сильнее коня в позициях с подвижными пешками на двух флангах.  
20. Два слона обычно имеют заметное преимущество против слона и коня или против двух коней.  
21. Конь сильнее слона в позициях с блокированными пешками (особенно, когда слон “плохой” – упирается в свои пешки).  
22. Ладья и слон могут хорошо работать издали. Ферзя, коня и короля – централизуй!