**Занятие 10. Как начинать партию.**

**Содержание занятия.**

1. Прежде всего должны быть выведены лёгкие фигуры. Развитие коней осуществляется без затруднений, а чтобы вывести слонов, лучше всего продвинуть центральные пешки. Своевременная рокировка поможет обезопасить короля и ввести в игру ладью.
2. Продвигая пешки и развивая фигуры, нужно держать под контролем центр (поля d4, d5, e5, e4). В центре фигуры проявляют наибольшую активность. Особенно это касается коней.
3. Расстановка пешек должна соответствовать намеченной схеме развития фигур, обеспечивать их безопасность и свободу передвижения.

Избегать :

1. Раннего вывода ферзя, так как он может подвергнуться нападению неприятельских лёгких фигур и пешек;
2. Повторных ходов одними и теми же фигурами, если для этого нет прямой необходимости;
3. Бесцельных ходов крайними пешками;
4. Задержки с рокировкой.

Пример.

1. е4 е5 2.Фh5? Kc6 3. Cc4 g6 4. Фf3 Kf6 5. Фb3? Kd4! 6. Фс3(нельзя 6. С:f7+ из-за 6. … Кре7 7. Фс4 b5) 6. … d5 (из первых шести ходов белыми сделано четыре хода ферзём, неудивительно, что чёрные переходят в контратаку) 7. С:d5 K:d5 8. ed Cf5 9. d3 Cb4! 10. Ф:b4 K:c2+ с выигрышем ферзя.

**Домашнее задание.**

Разобрать партию: 1. е4 е5 2. Kf3 f6 3.K:e5 fe 4. Фh5+ Кре7 5. Ф:е5+ Крf7 6.Cc4+ Крg6 7. Фf5+ Крh6 8. d4+ g5 9. h4 d6 10. hg++ Крg7. 11.Фf7#