

7 шахматных ходов, которые не следует играть



В шахматах можно сыграть миллиард различных ходов. Если вы начинающий игрок, то всегда трудно определить, насколько хорош ваш ход. Действительно, нет общего правила, которое позволяет со 100% точность определить силу вашего хода.

Если бы существовала такая возможность, то стать гроссмейстером можно было всего за несколько недель, а не лет. Тем не менее, есть несколько общих закономерностей, которые очень распространены в шахматах и помогут вам принимать правильные решения в ваших играх.

Плохой Ход №1



Что случилось после этого хода? Разве Ферзь не самая сильная фигура на доске, и мы не должны использовать ее как можно скорее? Этот пример раскрывает два очень важных шахматных правила.

Первое правило - **не развивайте Ферзя слишком рано**. Если Вы это сделаете, то потеряете много ходов, убегая им от различных угроз. Ферзь так ценен, что любая угроза вынуждает Ферзя тратить впустую темпы на спасение, вместо развития фигур. Если у Вас будет хороший соперник, то он будет использовать Вашего Ферзя в качестве цели, чтобы быстро развить свои фигуры.

Еще одна проблема раннего развития ферзя – **мы не знаем точно куда его следует развить**. Так как в начале партии еще не понятно, какая получится позиция. Я рекомендую отложить развитие ферзя, до того, пока не будет ясно, как будут расставлены фигуры.

Возвращаясь к диаграмме выше, поле f3 является одним из худших вариантов для ферзя, потому что он забирает драгоценное поле у коня g1. Теперь у коня нет хороших полей для развития. Это в свою очередь задерживает рокировку и делает фигуры Белых дезорганизованными.

Решение: *не развивайте рано ферзя в дебюте. Отдавайте приоритет коням и слонам. Как только это будет сделано, необходимо рокировать короля и затем уже можно развить ферзя. Есть конечно позиции, где необходимо развить ферзя рано, но это в основном исключительные случаи.*

Плохой Ход №2



Каждый игрок знает, что рокировка необходима, чтобы обезопасить короля, соединить ладьи. Цель пешек перед королем - охраняет его. Как только эти пешки двигаются, безопасность короля слабеет. В зависимости от позиции Вы можете оценить последствия перемещения этих пешек.

В примере выше встретилось g2-g4. Не нужно быть гроссмейстером, чтобы понять, что это - Плохой Ход. Здесь не только пешка «g», покинувшая короля, становится уязвимой, но и конь на f3 лишается защиты, а также создается комплекс слабых полей: h3, f3, h4 и f4. Этот ход - огромная позиционная ошибка, независимо от того, что было задумано.

Решение: *нужно хорошо подумать, прежде чем Вы решите переместить любую из пешек перед рокировавшимся королем. Пешки не возвращаются, а любые изменения в пешечной структуре постоянные.*

Есть правило, «не двигайте пешки, охраняющие Вашего короля, если вы не обязаны это делать». Всегда пытайтесь найти альтернативный способ устранения проблемы, без ухудшения пешечной структуры, особенно если безопасность Вашего короля под угрозой.

Плохой Ход №3



Все знают, что конь на краю доски слаб. Это справедливо не только из-за количества полей, которые он может контролировать. На диаграмме сделан простой ход Nh3. Идея Белых проста. Они хотят развить коня и слона, с последующей рокировкой в короткую сторону.

Но есть проблема: **конь на h3**.

Конь на h3 не только бездействует, но также становится целью. Если Белые рокируют в короткую сторону, Черные будут рады разменять своего белопольного слона на коня h3, разрушив пешечную структуру Белых и позиция короля будет раскрыта. Даже если коня сразу не возьмут, он будет слабостью и может застрять на h3 довольно долго.

Решение: не развивайте коней на такие поля, как h3(h6) и a3(ab), особенно если их можно забрать, а вы планируете в эту сторону рокироваться. Общее правило – старайтесь развивать коней максимально близко к центру доски. Помните, кони в центре, слоны по флангам.

Плохой Ход №4



Известно, что поле f2 очень уязвимо в дебюте, поскольку защищено только королем. Два из наиболее распространенных матов основаны на этой идее: [детский мат](#) и [дурацкий мат](#). Вы должны всегда быть очень осторожными, продвигая пешки возле своего короля. Особенно при движении пешки «f».

Почему?

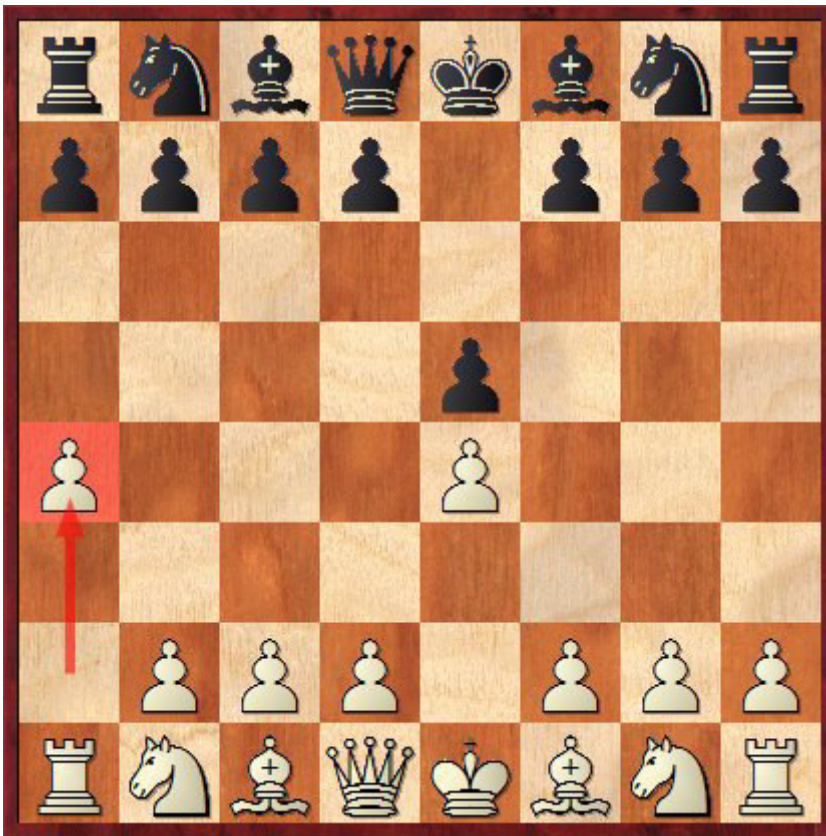
Здесь не только поле f2 становится слабым, но также ослабляется целая диагональ e1-h4. Играя этот ход, вы уже в дебюте создаете себе проблемы, поэтому данный ход не рекомендуется для большинства игроков.

Решение: не двигайте пешку “f”, заботьтесь о поле f2 и диагонали e1-h4, развивайте коня на f3 и рокируйтесь.

Совет: Чтобы улучшить свою игру, Вам нужно не только изучать дебют, но и сосредоточиться на позиционном понимании и игре в эндшпиле. Если, вы хотите хорошо играть окончания, я предлагаю ознакомиться с [нашим курсом](#), где мы изучаем очень много часто встречающихся окончаний. Изучив эти материалы, Вам больше не придется догадываться о выигрышном подходе. Вы будет просто применять отточенную технику:

[Начать Шахматные Тренировки](#)

Плохой Ход №5



Движение пешек по флангу, одна из любимых идей у любителей. Они любят играть такие ходы, как a4 и h4. Некоторые даже знают, что этими ходами можно использоваться для активизации ладьи через поле a3. Проблема этих ходов состоит в том, что они не помогают развивать фигуры. В то время как пешки e и d, находясь на стартовых позициях не дают возможности развиваться слонам. Их конечно можно вывести через fianchetto, но движение пешек a и h не способствует этому.

Никто не любит играть с отсталым развитием. Если вы хотите хорошо себя чувствовать в миттельшпиле, для начала вы должны пережить дебют, делая нормальные ходы.

Решение: начинайте свои партии с помощью d4 или e4, или первым развивайте коней. Избегайте движение пешек h4 и a4.

Плохой Ход №6



Одна из ключевых идей многих шахматных дебютов — захват центра. Если вы контролируете центр, то вам легче развивать фигуры, менять их позиции при нападении или защите. Поэтому, кто владеет центром, обычно обладает преимуществом в пространстве.

Посмотрите на диаграмму выше. Между позициями Белых и Черных есть резкое различие. Белые сделали пассивные ходы a3 и h3. Черные этим воспользовались, получив полный контроль над центром с помощью пешек e и d. Обратите внимание, сколько полей контролируют Черные в центре.

Естественно, в таком дебюте у Белых будет мало места. А их фигуры будут пассивными и иметь плохие позиции. А Черные без проблем завершат развитие и подготовят атаку.

Решение: *не нужно играть пассивно в дебюте. Всегда старайтесь занять центр и развивать свои фигуры на активные поля.*

Плохой Ход №7



Рокировка, действительно хорошая идея, но есть случаи, когда отказ от рокировки будет более безопасным вариантом. В приведенной выше диаграмме вы можете увидеть одну из таких позиций. Королевский фланг Белых разрушен, у них сдвоенные пешки по линии f. Черный конь и ферзь находятся в опасной близости. Здесь рокировка почти как самоубийство.

Принимая решение, рокироваться или нет, вы должны в первую очередь оценивать безопасность вашего короля. В этой позиции безопаснее уйти на ферзевый фланг. Рокировка в короткую сторону, несмотря на то, что нужен только один ход, приведет к немедленной катастрофе.

Решение: *Избегайте рокировки, если слишком много фигур оппонента активны на том фланге, куда вы рокируетесь. Также не следует рокироваться, если пешечная структура на этом фланге сильно разрушена.*