**Оценка позиции в дебюте. Стратегические идеи основных дебютов**

Общая стратегия дебюта основана на следующих основополагающих принципах:

* захват центра пешками;
* быстрое развитие фигур (в первую очередь легких);
* обеспечение безопасности короля (рокировка);
* соединение тяжелых фигур;
* связь плана мобилизации сил с миттельшпилем и эндшпилем;
* противодействие планам соперника.
* Для захвата центра белые стремятся установить пешечную пару на d4 и е4. Здесь пешки затрудняют выход фигур соперника на центральные поля и увеличивают радиус действия своих слонов и ферзя.
* Принцип быстрого развития важен в любом из дебютов (в первую очередь в открытых позициях).
* Развитие фигур лучше начинать с коней ([Ласкер](https://chesswood.ru/biography/emanuel-lasker.html)), так как остальные фигуры дальнобойные и могут атаковать даже с 1-й линии. Для развития коня надо наметить поле в центре или вблизи центра, с которого коня трудно прогнать, и переводить его на это поле.
* Слонов удобно располагать на полях e2, d3, c4, e3, f4. Поля c4 и f4 активнее, по здесь противнику их легче атаковать. Связка коней на c6 и f6 с полей b5 и g5 обычно сильна при отсутствии слонов противника на d7 и e7. Слоны на b5 и g5 легко могут быть атакованы (ходами a6 или h6).
* Фианкеттирование слонов (развитие их на b2 или g2) требует дополнительного хода (b3, g3) и при этом несколько ослабляет пешечную позицию на флангах. Фианкеттирование обычно сочетают с планом, допускающим образование противником пешечного центра с целью его подрыва и атаки.
* Слон может быть развит, находясь и на начальном поле (c1, f1), если не мешает взаимодействию ладей. Ходом Сa3 часто пользуются, чтобы препятствовать рокировке противника.
* Ладьи обычно следует подольше оставлять на 1-й линии, обеспечивая их взаимную защиту и возможность установки на открывающиеся вертикали.
* Ферзь хорошо расположен на полях c2, b2, e2, b3. Здесь он не мешает взаимодействию ладей, не подвергается атаке и легко перебрасывается на любой фланг. Ранний выход ферзя в центр не рекомендуется, так как он легко подвергается атаке и отступление его ведет к потере времени. Однако если удается разрушить прикрытие короля, то выход ферзя может дать решающий перевес.
* Король быстрее всего и надежнее может быть укрыт путем короткой рокировки. Длинная рокировка требует дополнительного хода ферзем, а для большей безопасности еще и хода Кр c1-b1.
* Положение короля в центре менее надежно. Кроме того, при этом труднее организовать взаимодействие ладей.
* С какого хода лучше белым начать партию? Наиболее активный ход 1. e2-e4. Пешка не только атакует центральные поля, но дает возможность далее сделать слоном пять ходов и четыре хода ферзем. Ход 1. d2-d4 примерно равноценный, хотя он открывает ферзю всего два поля, но зато пешка d4 защищена ферзем и ее труднее атаковать, чем пешку e4. Ход 1. c2-c4 не открывает дорогу слону. А ход 1. f2-f4 еще вдобавок ослабляет позицию короля, что позволяет черным сразу завязать небезвыгодные осложнения.
* Черные с первых же ходов стремятся препятствовать активной расстановке белых фигур, стараясь, в свою очередь, активно развернуть свои силы.
* После хода 1. e4 черные могут ответить 1…e5, препятствуя 2. d4, так как на это может последовать 2,..ed 3. Ф:d4 Кc6, и белые должны терять время на отступление ферзем. Аналогичной цели достигают черные ходом 1…c5 ([сицилианская защита](https://chesswood.ru/debyuty/poluotkrytye/sicilianskaya-zashhita.html)).
* **Безопасность короля** — самый главный фактор во всех стадиях партии. При неразвитых силах вопрос безопасности не является актуальным. В начальной позиции оба короля находятся в «бункерах», где им ничто не угрожает, и опасность возникает лишь тогда, когда одна из сторон получает перевес в центре или в развитии фигур.
* **Соединение тяжелых фигур** — одна из основных проблем во всех дебютах. Только тогда, когда между ладьями не остается ни одной мешающей их согласованным действиям фигуры (своей или неприятельской), дебютную стадию можно считать действительно завершенной.
* **Обязательная связь планов дебюта с миттельшпилем и эндшпилем** — один из главных принципов в шахматах. Например, дебют диктует в сицилианской защите белым атаковать на королевском фланге, а черным — контратаковать на ферзевом, или в [староиндийской защите](https://chesswood.ru/debyuty/zakrytye/staroindijskaya-zashhita.html) — атаку белых на ферзевом фланге черные пытаются нейтрализовать активностью на королевском фланге. С точки зрения взаимосвязи дебюта и эндшпиля поучительны «похороны вариантов», когда тот или иной дебютный вариант браковался теорией ввиду непреодолимых трудностей в эндшпиле.

Нередко в дебютных пособиях вариант оканчивается оценкой — «у белых лучше», «игра равна» и т.п. Но в чем заключается это «лучше»? Как его реализовать? Как защищаться черным? А в чем заключается «равная игра»? Какие планы применять в дальнейшей игре?

Оценивать возникшую позицию следует по таким показателям:

* материальное соотношение;
* положение королей;
* пешечные островки;
* хорошие и плохие слоны;
* открытые линии и диагонали;
* особенности позиции (слабость пунктов, плохие фигуры и прочее);
* вид преимущества — позиционный или материальный.

Только взвесив все эти факторы, можно найти правильный план дальнейшей игры.

Материальное соотношение может быть равным или неравным. Если есть материальное преимущество, то можно ориентироваться на упрощения, если же наоборот, то следует стремиться к обострению игры и осложнениям.

Положение королей определяет план: атака или защита. Если же такой возможности или необходимости нет, то надо обратить внимание на другие объекты.

Пешечные островки — это компактные группы пешек (или одиночные пешки) на соседних вертикалях. Чем больше таких островков, тем хуже пешечная структура. Их наличие определяет, следует ли стремиться к эндшпилю (где их слабость особенно рельефна) или лучше его избегать.

Хорошие или плохие слоны сами указывают, к чему стремиться: хорошего слона надо оберегать от размена, плохого полезно разменять, или, по крайней мере, вывести за пешечную цепь.

Открытые линии и диагонали как бы приглашают к себе в гости тяжелые фигуры и слонов. За овладение этими магистралями и за контроль над ними идет жестокая борьба. Особенности позиции подсказывают, куда направить усилия: на захват слабого пункта, на завоевание или изоляцию плохой фигуры соперника и т.п.

Вид преимущества играет важную роль. Если перевес позиционный, то не следует упрощать позицию, лучше накапливать преимущество. Если же перевес материальный, то переход в эндшпиль — лучший способ его реализации.

Определение плана игры, как видим, дело очень сложное. Но не надо забывать, что затраченные усилия при добросовестной работе достойно вознаграждаются. В конечном счете побеждает тот, кто больше умеет и знает.