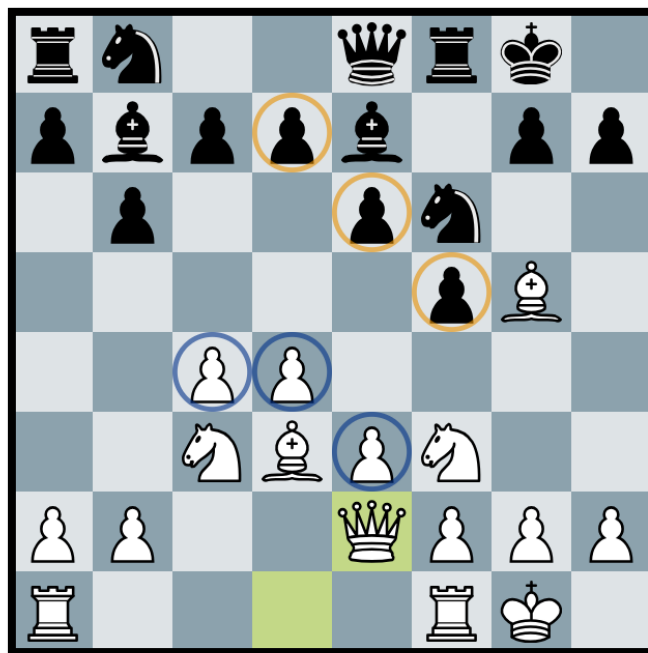


1. Въпроси?
2. Преговор:
 - а. Кой са специалните ходове в шаха? Демонстрирайте.
 - б. Кога не можем да правим рокадо?
 - в. Кой са трите фази на шахматната партия?

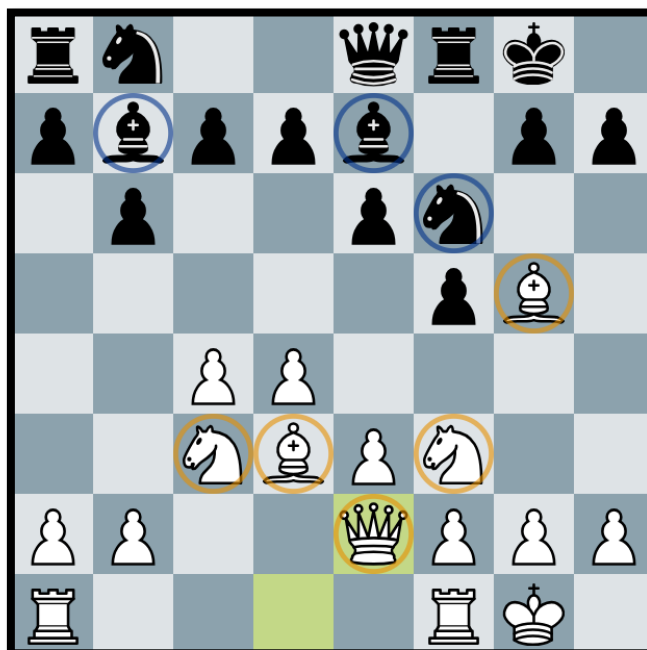
Как да играем в дебюта?

1. Трите най-важни принципа за игра в дебюта са:

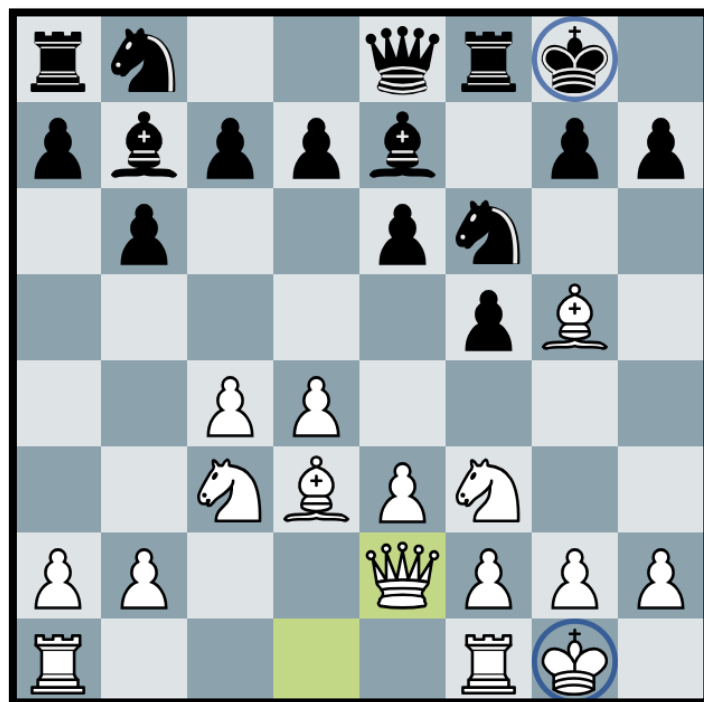
I. Завладяване на центъра (с пешки):



II. Развиване на фигурите на най-добрите полета:



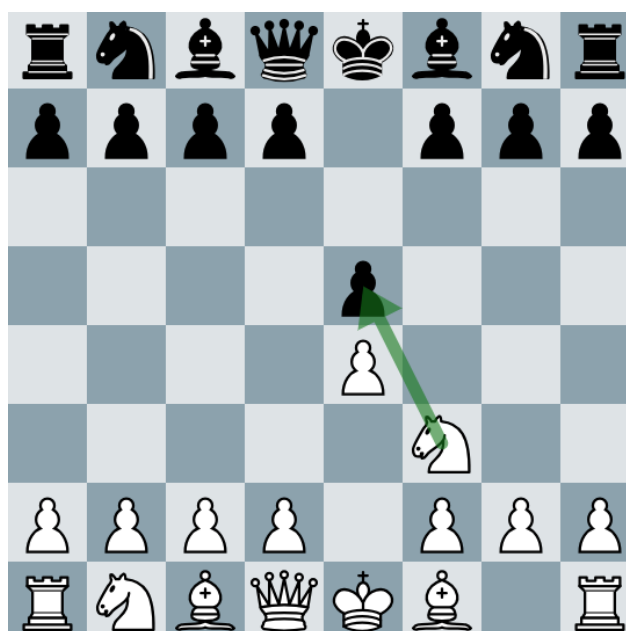
III. Рокадо



2. Други важни принципи!

- **Дамата** не трябва да влиза рано в игра!
- Не е добре да играем **два пъти с една и съща фигура** в дебюта!
- Развиване на фигурите **с темпо** е добре за нас!

„С темпо“ означава **със заплаха**, тоест с хода си ние отправяме заплаха върху противникова фигура. Пример: Развивам коня си с темпо:



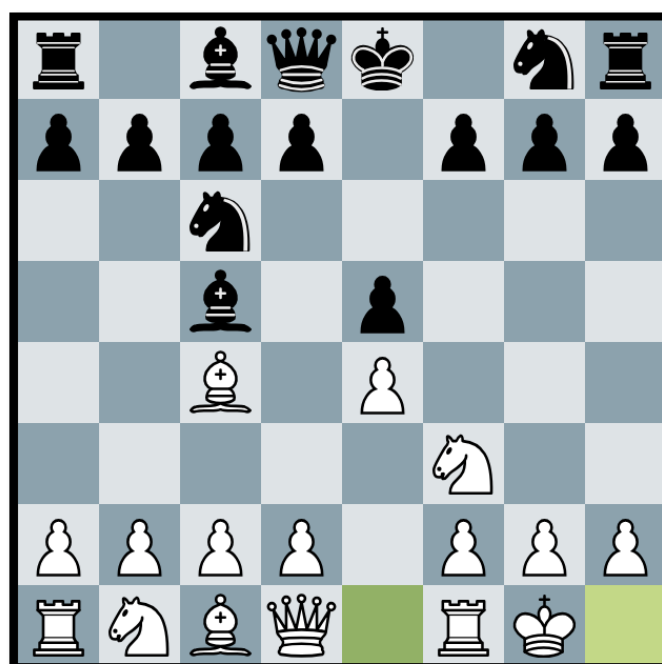
Белите развиват коня си „с темпо“ – заплашват да вземат черната пешка.



3. Трите най-важни принципа в различни дебютни системи:

- Дебют „Италианска партия“:

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. O-O:



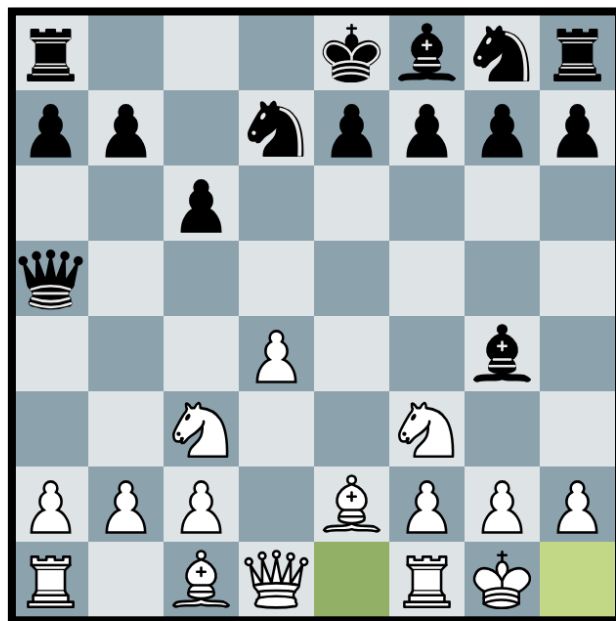
- „Сицилианска защита“:

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 g6 6. ♙e3 ♙g7 7. f3 O-O 8. ♙d2 a6 9. O-O-O

4. Изключения от правилата.

- „Скандинавска защита“:

1. e4 d5 2. exd5 ♔xd5 3. ♘c3 ♔a5 4. d4 c6 5. ♘f3 ♙g4 6. ♙e2 ♘d7 7. O–O



Черните включиха дамата в игра още на втория ход.

- „Защита Оуен“:

1. e4 b6 2. d4 ♙b7 3. ♙d3 ♘f6 4. ♘c3 e6 5. ♘ge2 ♙b4 6. O–O

Черните предоставиха центъра на противника.

- „Староиндийска защита“:

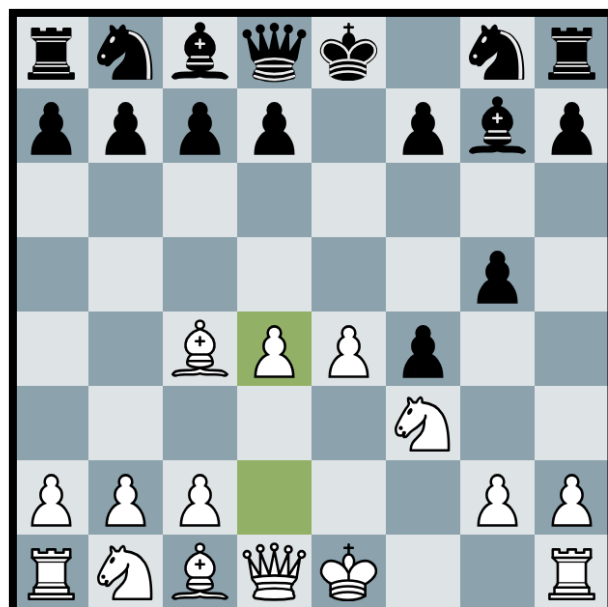
1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 ♙g7 4. e4 d6 5. ♘f3 O–O

5. Гамбит – **жертва на материал** (пешка или фигура) в дебюта с цел постигане на по-добро развитие, силен център, атака или друго предимство.

Примери за такива дебютни схеми:

- „Царски гамбит“:

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 g5 4. ♙c4 ♙g7 5. d4



Белите пожертваха пешка, за да получат отлично развитие на фигурите и силен център.

- „Дамски гамбит“:

1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e4

- „Гамбит на слона“:

1. e4 e5 2. f3 d5 3. exd5 e4 4. ♖e2 ♘f6 5. d3 ♙xd5

Черните временно жертваха пешка, за да усложнят играта и да създадат проблеми на противника.

6. Дебютни катастрофи.

Партия №1 – „Най-бързият мат“: 1. f3?? e5 2. g4?? ♙h4#

Партия №2:

1. e4 c5 2. ♘c3 ♘c6 3. ♘f3 h6 4. d4 cxd4 5. ♘xd4 ♙b6 6. ♙e3 ♙xb2 7. ♘db5 ♙b4 8. ♘c7+ ♙d8 9. ♙d2 ♖b8 10. ♖b1 ♙d4 11. ♙d3 ♘b4 12. ♘3b5 ♘xd3+ 13. cxd3 ♙xd3 14. ♘e6+ 1–0

Черните избраха да обират пешки, вместо да развият фигурите си, за което бяха наказани.

Партия №3:

1. e4 e5 2. ♙h5 ♘c6 3. ♙c4 g6 4. ♙f3 ♘f6 5. ♘e2 d6 6. ♘bc3 ♙g4 7. ♙e3 ♙g7

Белите включиха дамата си рано в игра, което я принуди да отиде на лоша позиция.