

Шахматный словарь

Открытая линия — горизонталь или вертикаль, свободная от пешек.

Маневр — несколько ходов фигурами или одной фигурой, подчиненных единой цели.

Ловушка — маневр или ход, рассчитанный на то, что противник не заметит скрытой от него угрозы. Ловушка срабатывает при неправильном ответе противника.

Подвижность фигуры — качество, характеризующее числом полей, которое может занять фигура при своем ходе.

Вариант — серия, связанных между собой ходов.

Дебют — начало шахматной партии (примерно 6-12 ходов), когда противники развивают свои фигуры.

Гамбит — дебют, в котором одна из сторон жертвует пешку или фигуру в интересах быстреего развития, захвата центра или быстрой атаки. Различают **принятый гамбит** — жертва принята, **отказанный гамбит** — жертва отклонена.

Контргамбит — встречный гамбит, когда одна из сторон вместо принятия жертвы сама жертвует материал.

Контригра — встречное действие в ответ на активные действия соперника.

Темп — единица шахматного времени. Выиграть темп — зна-

Форсированный вариант — вариант, все ходы которого вынужденные для одной или обеих сторон.

Централизация — расположение фигур ближе к центру доски. Сила и маневренность фигур в центре возрастают.

Контригра — встречное действие в ответ на активные действия соперника.

Темп — единица шахматного времени. Выиграть темп — значит опередить противника на один ход.

Шахматный словарь

Открытая линия — горизонталь или вертикаль, свободная от пешек.

Маневр — несколько ходов фигурами или одной фигурой, подчиненных единой цели.

Ловушка — маневр или ход, рассчитанный на то, что противник не заметит скрытой от него угрозы. Ловушка срабатывает при неправильном ответе противника.

Подвижность фигуры — качество, характеризующее числом полей, которое может занять фигура при своем ходе.

Вариант — серия, связанных между собой ходов.

Дебют — начало шахматной партии (примерно 6-12 ходов), когда противники развивают свои фигуры.

Гамбит — дебют, в котором одна из сторон жертвует пешку или фигуру в интересах быстреего развития, захвата центра или быстрой атаки. Различают **принятый гамбит** — жертва принята, **отказанный гамбит** — жертва отклонена.

Контргамбит — встречный гамбит, когда одна из сторон вместо принятия жертвы сама жертвует материал.

Контригра — встречное действие в ответ на активные действия соперника.

Темп — единица шахматного времени. Выиграть темп — зна-

Форсированный вариант — вариант, все ходы которого вынужденные для одной или обеих сторон.

Централизация — расположение фигур ближе к центру доски. Сила и маневренность фигур в центре возрастают.

Контригра — встречное действие в ответ на активные действия соперника.

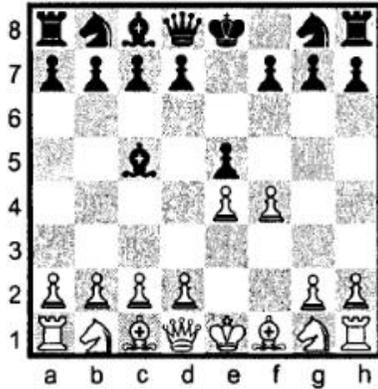
Темп — единица шахматного времени. Выиграть темп — значит опередить противника на один ход.

Королевский гамбит

1. e4 e5 2.f4 Cc5 3. fe? Фh4+ 4. g3 Ф:e4+ 5.Фe2 Ф:h1 с выигрышем ладьи.

№ 1

Проверь себя!

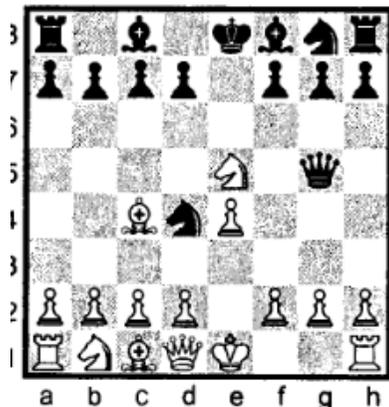


Почему плохо 1.fe?

Защита двух коней

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3.Cc4 Kd4 4. K:e5? Фg5! 5. Kf7? Ф:g2 6. Jf1 Ф:e4+ 7.Ce2? Kf3X

Проверь себя!



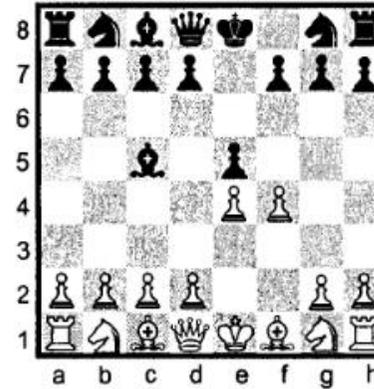
Почему плохо 1.♘:f7?

Королевский гамбит

2. e4 e5 2.f4 Cc5 3. fe? Фh4+ 4. g3 Ф:e4+ 5.Фe2 Ф:h1 с выигрышем ладьи.

№ 1

Проверь себя!



Почему плохо 1.fe?

Защита двух коней

2. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3.Cc4 Kd4 4. K:e5? Фg5! 5. Kf7? Ф:g2 6. Jf1 Ф:e4+ 7.Ce2? Kf3X

Проверь себя!



Почему плохо 1.♘:f7?