

В начале игры пешка-пионер открывает дорогу стоящим за ней линейным дальнобойным фигурам — слону и ферзю. При этом она держит под контролем стратегически важные центральные поля и, как бы **хвастаясь**, предлагает своим фигурам их занять, обещая защиту и поддержку.

В середине игры пешка, как **муравей, трудится**, упорно продвигаясь, шаг за шагом к заветной последней линии обороны противника. Пешка знает, что **в конце игры**, вступив на заветную горизонталь, она получит приз и может, как **Золушка, превратиться** в могучую королеву.

Возникающая после дебюта пешечная структура служит не только обороне, но и является наступательным оружием. Играя партию, всегда надо помнить о пешках, ведь большинство слабостей образуется именно в пешечной структуре, так как пешки, в отличие от других фигур, не ходят назад. Фигуры могут вернуться на прежнее место, а пешкам это запрещено. После разменов фигур получается окончание, а окончания в большинстве своем пешечные. Нельзя допустить, чтобы к концу партии образовались «пешечные островки», сдвоенные, отсталые, изолированные пешки.

Чем же эти пешки характеризуются?

Разноликие пешки

