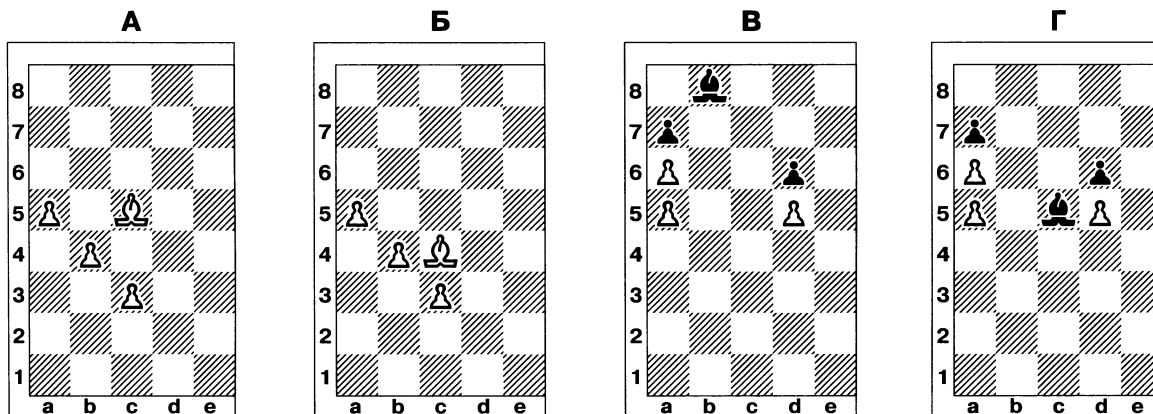


Легкие фигуры — настоящие труженики с самого начала и до конца партии.

В дебюте слон, как **стрела**, **поражает** фигуры противника.

В середине игры, если он свободно движется по своим линиям, бесстрашно **рубит мечом** все на своем пути, расчищая дорогу другим фигурам.

Но **в эндшпиле** слон становится **нянькой** своих пешек. Он **топчется** возле них, опекая и оберегая их. Если же пешки стоят на полях цвета слона, по которым он ходит, то слон бывает настолько иногда ограничен, что играет роль пешки.



На диаграмме **А** показан слон, который ходит по полям того же цвета, что и пешки. Белые контролируют меньше половины показанной мини-доски, и черные фигуры могут спокойно разгуливать по белым полям.

Напротив, слон, который ходит по полям противоположного цвета, обладает свободой передвижения и хорошо взаимодействует со своими пешками (на диаграмме **Б** белые контролируют вдвое больше полей).

Зачастую в партии случается так (причины этого мы здесь обсуждать не будем), что игрок в процессе игры расставляет пешки по полям одного цвета. Противник же ставит большинство своих пешек по полям другого цвета. Слон, который выгодно расположен с точки зрения решения задач обороны (**Б**), способен в то же время и атаковать, поскольку он ходит по полям того цвета, на которых расположены пешки противника. Такой слон называется хорошим, второй же — плохим. На диаграмме **В** показан слон плохой.

Если вы остались с плохим слоном, то его лучше поставить перед пешками (**Г**), а не за ними (**В**), поскольку перед пешками у него хотя бы больше пространства. Плохой слон часто выполняет только оборонительные функции, в то время как хороший слон может свободно перемещаться по доске в поисках целей для атаки. Сказанное выше не так важно, если обе стороны сохраняют по ходу партии всех своих слонов, но подобное случается редко. Всякий раз, когда предстоит размен того или иного слона, вы должны оценить, является ли он хорошим или плохим, и действовать соответственно. Соображения эти вполне понятны, но в пылу борьбы, когда на доске много фигур, эти позиционные факторы легко упустить из поля зрения.