

Ataque sobre la columna h

- TEORÍA
- PARTIDA
- PRÁCTICA Problemas
- PRÁCTICA Soluciones

TEORÍA

En esta oportunidad veremos los ataques que se basan en la columna extrema del tablero. Cuando esta columna se abre las probabilidades de atacar con piezas pesadas aumentan

PARTIDA

Sanguinetti,Raúl - Puiggros,Guillermo ARG-ch Buenos Aires, 1957

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cf3 Cxe4 5.d4 d5 6.Ad3 Ad6 7.0-0 0-0 8.c4 c6 9.Dc2 Presionando sobre el caballo negro. 9...Ag4 10.Ce5 Axe5 11.dxe5 Af5 12.f3 Db6+



13.c5! Un sacrificio basándose en la importancia de la actividad de las piezas. 13...Cxc5 [Después de 13...Dxc5+ 14.Dxc5 Cxc5 15.Axf5+- las blancas ganan el alfil.] 14.Axf5 Cb3+



Un jaque descubierto que gana la torre-a1, hay que apreciar que después de esta captura las negras tendrán calidad de ventaja, pero su caballo en "a1" fuera de juego y su rey debilitado a partir de la captura del peón-h7. **15.Tf2 Cxa1 16.Axh7+ Rh8 17.Df5** Se amenaza ubicar la dama en la columna-h y mate en pocas. **17...Te8 18.Dh5 Txe5**



19.Af5+ Rg8 20.Dh7+ Rf8 21.Dh8+



y el rey negro no tiene defensa [21.Dh8+ Seguiría 21...Re7 22.Ag5+ f6 (22...Rd6 23.Df8+ Rc7 24.Dd8#) 23.Dxg7+ Rd6 24.Dxf6+ Rc5 25.Dxe5 con ventaja decisiva.] **1-0**

PRÁCTICA Problemas

1



Juegan las blancas

2



Juegan las blancas

3



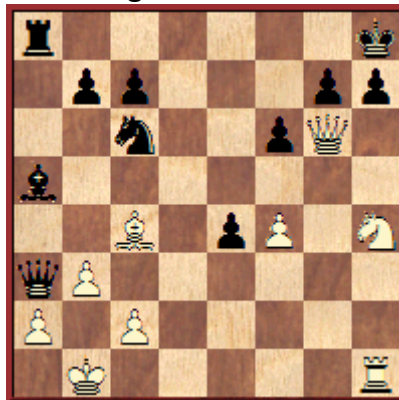
Juegan las blancas

4



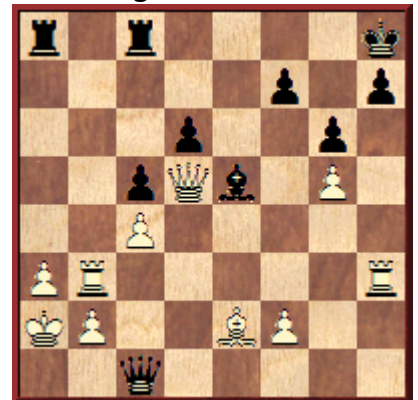
Juegan las blancas

5



Juegan las blancas

6



Juegan las negras

7



Juegan las blancas

8



Juegan las blancas

9



Juegan las negras

PRÁCTICA Soluciones

- 1** 1.Cg6+ hxg6 2.Dh3# 1-0
- 2** 1.Dxh7+ Rxh7 2.Th1+ Ah4 3.Txh4# 1-0
- 3** 1.Dxh7+ Rxh7 2.Th1+ +- 1-0
- 4** 1.Dh4+ gxh4 2.Th5# 1-0
- 5** 1.De8+ Txe8 2.Cg6# 1-0
- 6** 1...Txa3+ 2.Rxa3 [2.Txa3 Dxb2#] 2...Da1# 0-1
- 7** 1.Th8+ Rxh8 2.Dh5+ Rg8 3.Dh7+ Rf8 4.Dh8# 1-0
- 8** 1.Ag5 hxg5 [1...Dg6 2.Ce7+] 2.hxg5 Dxg5 [2...Dd8 3.Dh5] 3.Dh5 Dxh5 4.Ce7+ Rh7 5.Txh5# 1-0
- 9** 1...Cg3+ 2.hxg3 [2.Dxg3 Txb1] 2...Ta8 0-1

