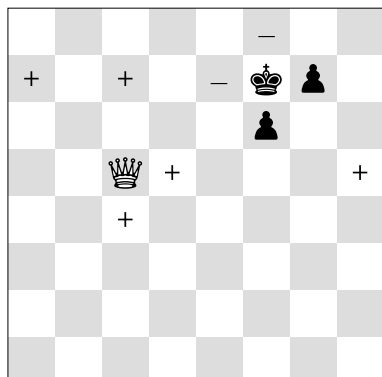


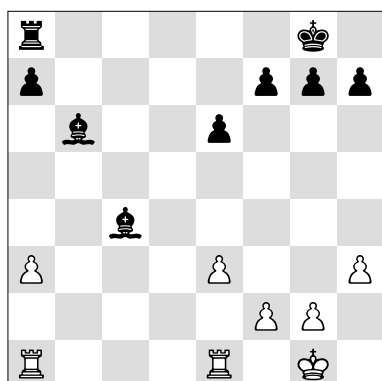
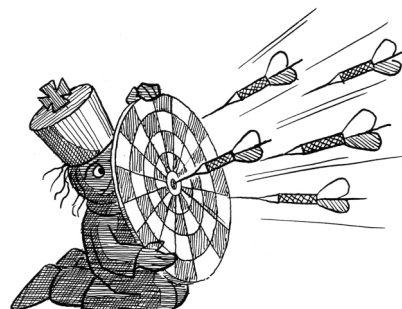
Objetivos de ataque

Al adversario lo tienes que atacar en sus puntos vulnerables, donde está débil. Nos enfocamos entonces en puntos débiles. Presentamos tres objetivos de ataque.



1. El rey como objetivo de ataque

En las casillas marcadas, la dama puede atacar al rey, dando jaque. Dar jaque en e7 o f8 evidentemente no es muy listo; ahí el rey puede capturar la dama. Un ataque al rey es muy fuerte. Obliga al adversario a responder.

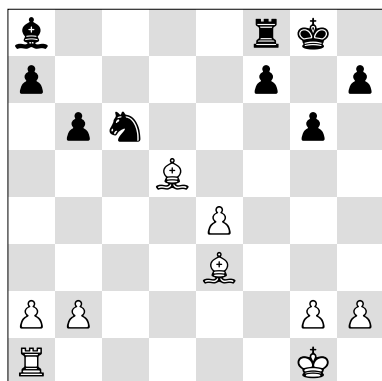


2. Material como objetivo de ataque

Un ataque a una pieza es menos fuerte que un ataque al rey. Un ataque al material es útil en los 3 casos siguientes:

- **piezas desprotegidas**

Las blancas pueden atacar el alfil desprotegido en c4 con la torre (**1. Tac1** o **1. Tec1**). Atacar al alfil en b6 es menos útil. Las blancas no amenazan capturar porque el alfil está protegido.

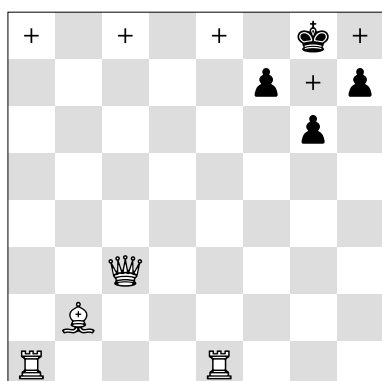


- **piezas que valen más**

Las blancas pueden atacar la torre jugando **1. Ah6**. Las negras tienen que quitar la torre para no perder material. La torre está en peligro, aunque está protegida.

- **piezas insuficientemente protegidas**

El caballo en c6 está una vez atacado y una vez protegido. Con **1. Tc1** blancas pueden atacar el caballo una vez más. Las negras tienen que cubrir el caballo o quitarlo.



3. Una casilla como objetivo de ataque

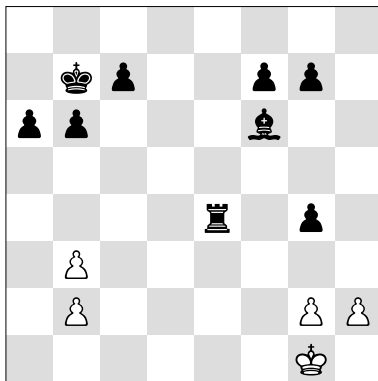
El tercer objetivo de ataque es una **casilla**. La casilla tiene que ser una casilla importante.

En el diagrama las blancas tienen muchos objetivos de ataque. En todas las casillas marcadas las blancas amenazan con dar mate.

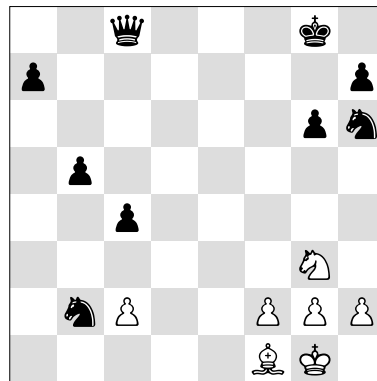
No es muy importante si hay piezas del adversario en esas casillas.

Ataque doble

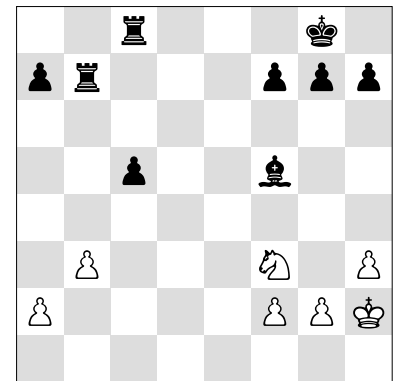
Construir ataque doble: B



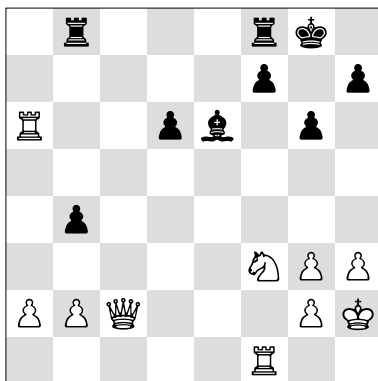
♔=



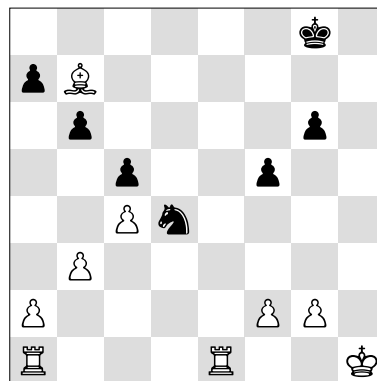
♔=



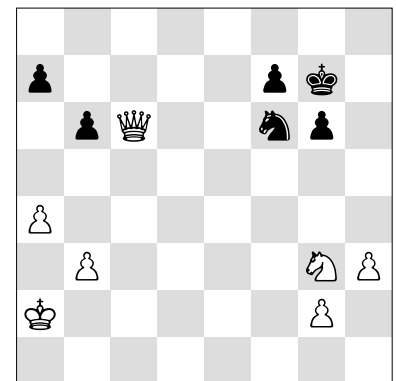
♔=



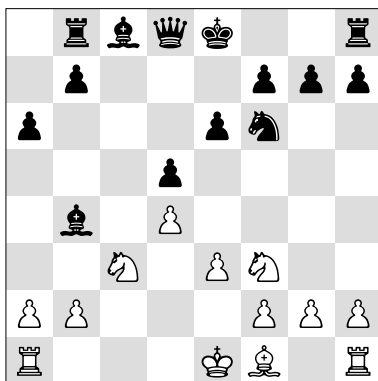
♔=



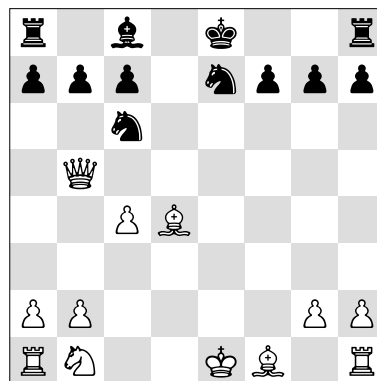
♔=



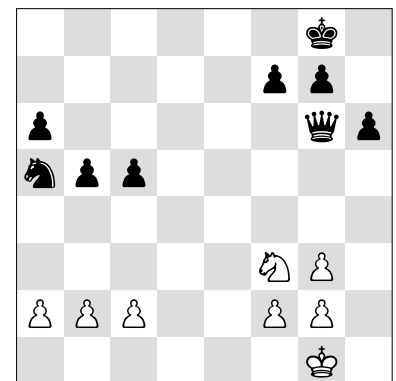
♔=



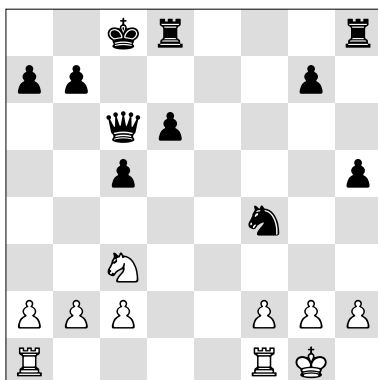
♔=



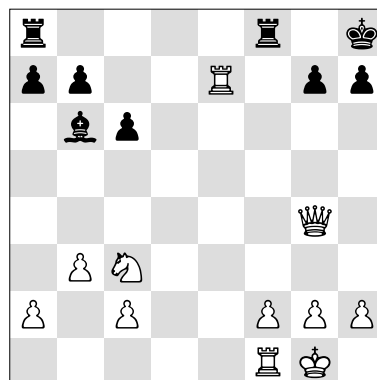
♔=



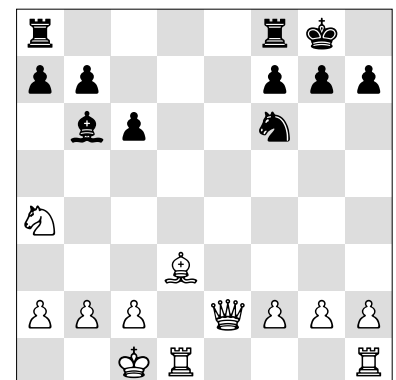
♔=



♔=



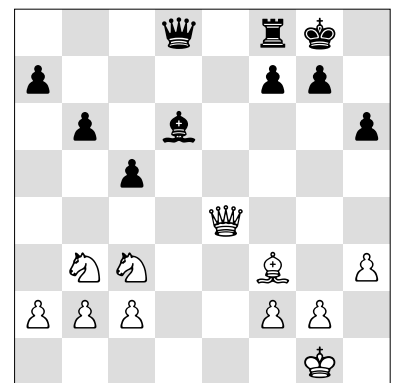
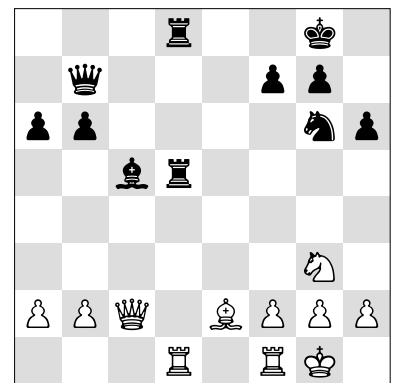
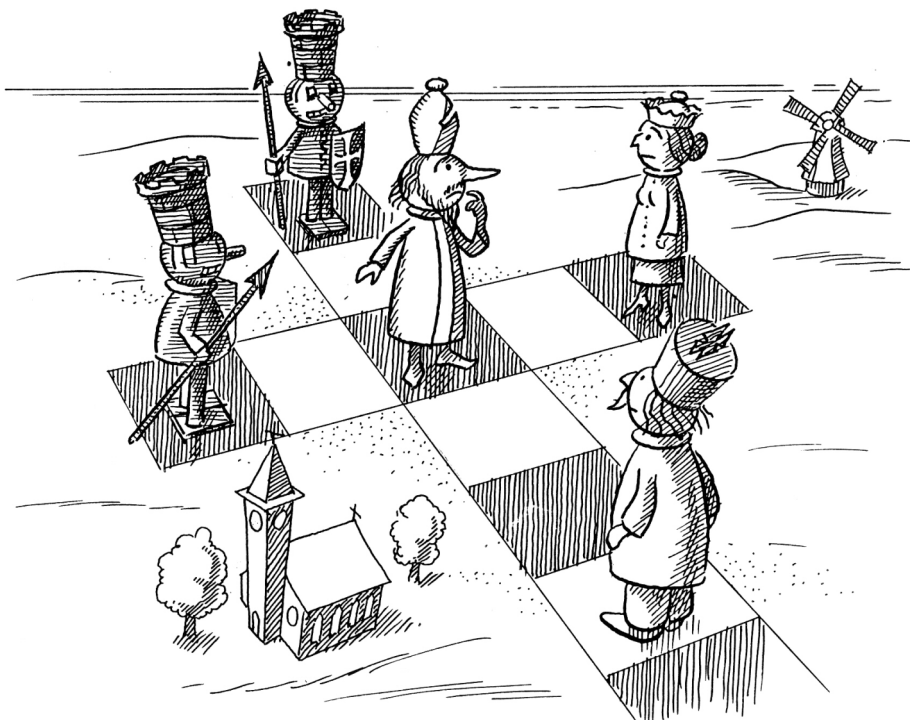
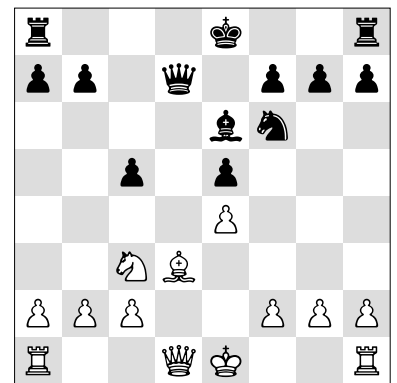
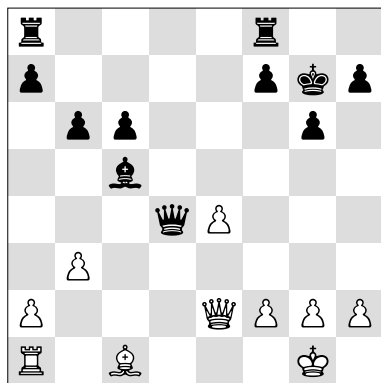
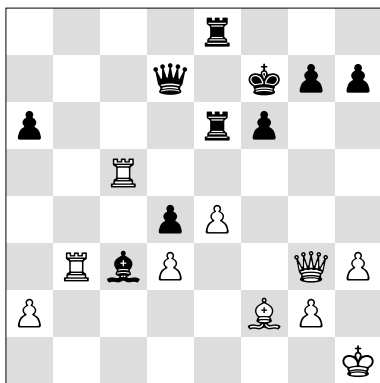
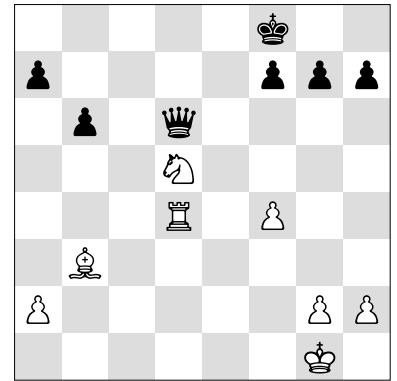
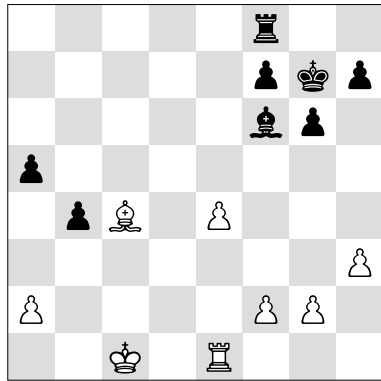
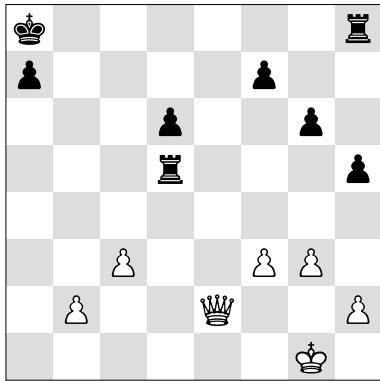
♔=



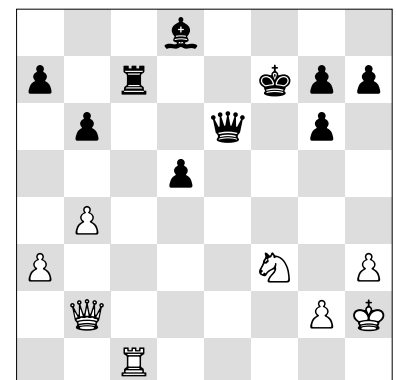
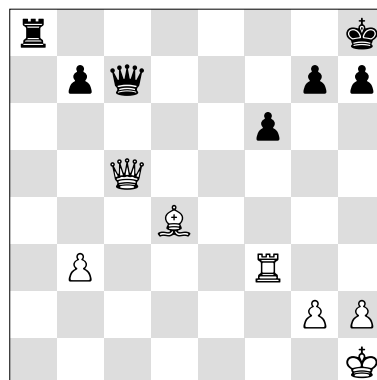
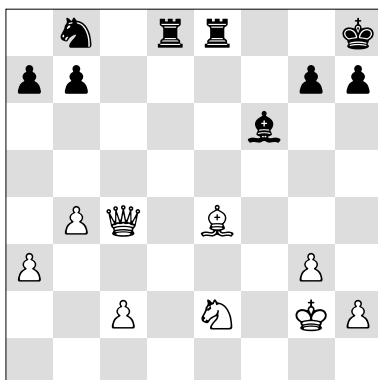
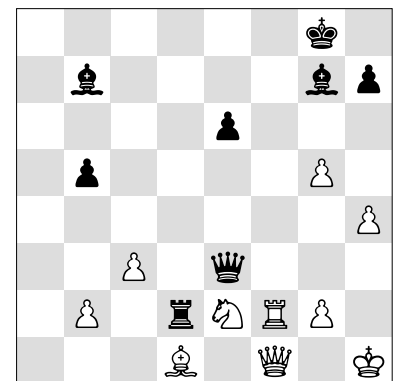
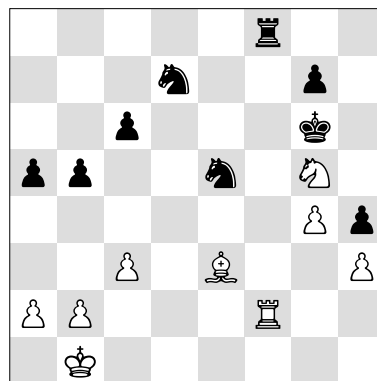
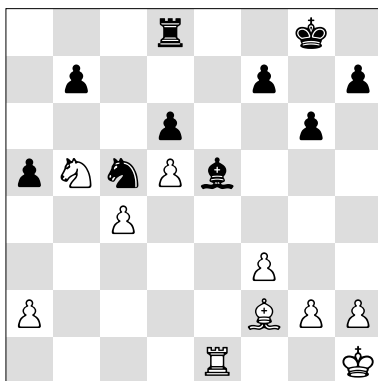
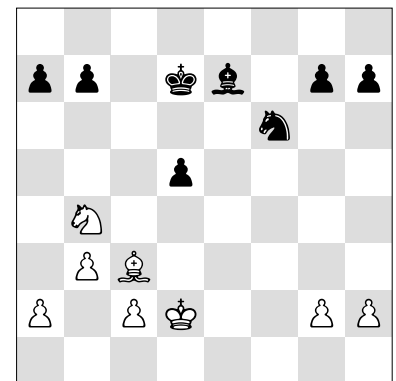
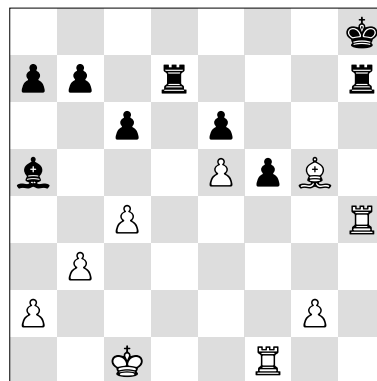
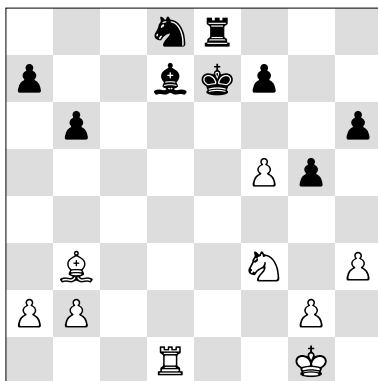
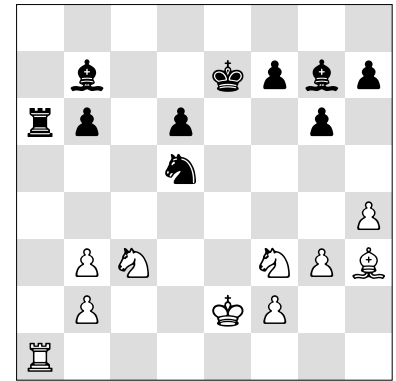
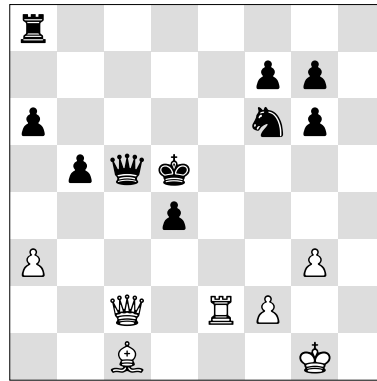
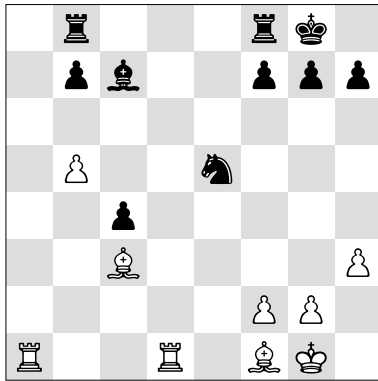
♔=

Clavada

Clavar: B



Eliminar la defensa



Atraer + material: A