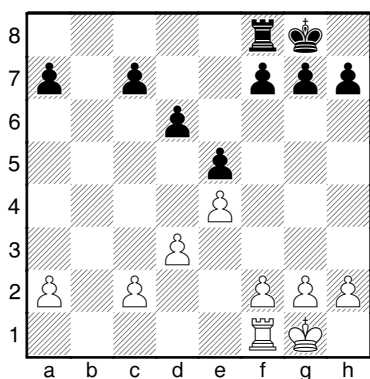


# Hra na otvorenom stĺpci

V priebehu hry dochádza k výmenám figúr a pešiakov, čo vedie k otvoreniu (a niekedy aj zatvoreniu) stĺpcov. **Otvoreným** nazývame stĺpec, na ktorom sa nevyskytuje žiadny pešiak. Ak sú na stĺpci pešiaci oboch farieb, stĺpec je **zatvorený**. Ak na stĺpci je pešiak len jednej farby, stĺpec je otvorený pre len druhú stranu a nazývame ho **polootvorený**. V dôsledku otvárania stĺpcov rastie význam a sila ťažkých figúr, najmä veží. Obsadenie otvoreného stĺpca vytvára možnosti vtrhnutia ťažkých figúr do súperovho tábora. Najúčinnnejšie býva **peniknutie vežou na siedmy (čiernymi druhý) rad**, kde sa nachádza zvyčajne najviac objektov napadnutia a hrozí aj nebezpečenstvo súperovmu kráľovi. Počas hry sa často otvorí aj viac stĺpcov, ich hodnota však nie je rovnaká a mení sa aj v ďalšom priebehu hry. Ovládnutie otvoreného stĺpca v blízkosti nepriateľského kráľa nám môže dať silný útok, pokiaľ je v hre ešte dostatok figúr. Naopak v koncovke rastie hodnota stĺpcov, ktoré sú ďalej od súperovho kráľa, ktorý tak nestihne pokryť všetky polia prieniku do svojho tábora.

## Jurij Averbach

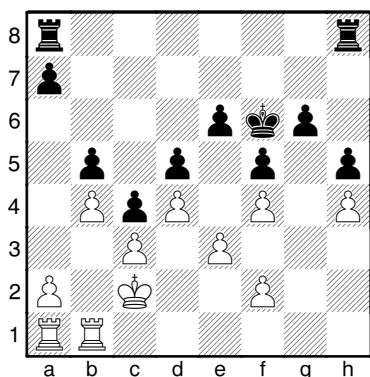
Analýza



V pozícii na diagrame biely obsadí voľný otvorený stĺpec ťahom **1.Vb1!** v ďalšom priebehu veža príde na b7 a čierny sa nevyhne strate pešiaka. Ak by bol na ťahu čierny, tak po 1...Vb8 by tie iste neprijemnosti čakali bieleho.

## Jurij Averbach

Analýza

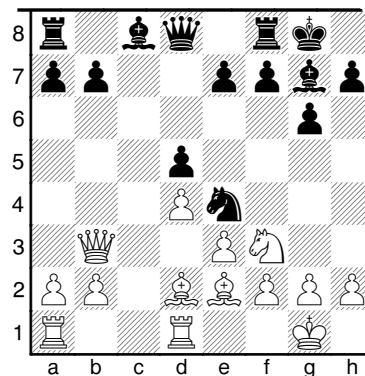


Súperi majú po 8 pešiakov a 2 veže. Otvorených stĺpcov zatiaľ niet. Pozícia je na prvý pohľad vyrovnaná. Ale v skutočnosti to nie je tak. Biely ma jasný plán obsadenia a-stĺpca, ktorý začína realizovať. **1.a4 a6 2.Va3 Vhe8** Ešte horšie je

2...bxa4?! 3.Vxa4 Va7 4.Vba1 Vha8 kvôli 5.Va5! Ke7 6.b5! a biely získava pešiaka **3.Vba1 Vab8** Prvý úspech. Čierny bol donútený opustiť a-stĺpec, lebo hrozilo vziať na b5. **4.axb5 axb5 5.Va6!** Biely obsadil voľný stĺpec a využíva ho k prieniku do súperovho tábora. **5...Ve7 6.Vc6 Kf7 7.Vaa6 Vbb7** Čierny postavil pevnosť, kde má všetko pokryté a čaká, ako bude ďalej postupovať súper. **8.Kb2!** Presný ťah! Predtým, ako biely opustí a-stĺpec je potrebné tento vstup do svojho tábora zamínovať, aby ho nevyužil súper. **8...Vb8 9.Vd6!** Biely hrá ostražito, nemá sa kam ponahľať. Ak by pokračoval priamočiaro 9.Vab6? potom po 9...Va8! 10.Vxb5 Vea7! cestu cez a-stĺpec využil aj čierny. Jeho veže by vtrhli do tábora bieleho a vytvorili nebezpečné hrozby. **9...Vbb7 10.Vab6!** Až teraz je tento ťah dobrý. **10...Kf6** Po 10...Va7 nasleduje 11.Vxb5 Va8 12.Va5! a biely včas zakryje cestu. **11.Vxe6+!** Známý kombinačný motív – Ve7 je preťažená svojimi úlohami: krytím svojej Vb7 a pe6. Efektívny úder rozbíja obrannú pevnosť čierneho. **11...Vxe6 12.Vxb7** a s dvoma pešiakmi navyše biely vyhrá bez veľkej námahy. Vyskúšajte si to sami!

## Rubinstein, Akiba – Bogoljubow, Efim

Viedeň, 1922

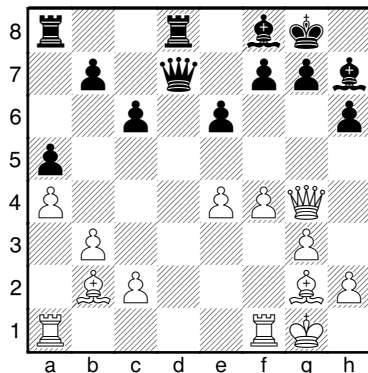


**12...Jxd2?** Výmena pomáha bielemu v obsadení

voľného c-stĺpca vežami. **13.Vxd2 Dd6 14.Vc1 b6 15.Vdc2 Sb7 16.Da4!** Nedovoľuje čiernemu vymeniť veže. **16...a6 16...Vfc8? 17.Vxc8+ Vxc8 18.Vxc8+ Sxc8 19.Dxa7** so ziskom pešiaka. **17.Vc7** Obsadením 7.radu zväčšuje biely svoju výhodu. **17...b5 18.Da5 Vab8 19.V1c5 Vfd8 20.Je5 Sf6** Čierny nemôže zobrať pešiaka **20...Sxe5? 21.dxe5 Dxe5 22.Vxb7! Vxb7 23.Dxd8+** s figúrou navyše pre bielo **21.Jc6 e6 22.g3!** s dobraním materiálu sa netreba

ponáhľať. Po predčasnom **22.Jxb8 Vxb8** čierny hrozí ťahom **23...Sd8 22...Vdc8 23.Jxb8 Vxb8 24.Sxb5! Sd8** Po **24...axb5** nasleduje **25.Da7 25.Se8 Df8?!** koncovka, vznikajúca po **25...Sxc7 26.Dxc7 Dxc7 27.Vxc7 Vxe8 28.Vxb7** je pre bielo výhodná, ale čierny ešte mohol ďalej bojovať. Takto sa partia rýchlo končí. **26.Vxb7!** ale nie **26.Sxf7+?** pre **26...Dxf7! 27.Vxf7 Sxa5-+ 26...Sxa5 27.Vxb8 Dd6 28.Vb7 Sb6 29.Vc6 Db4 30.Sxf7+** a čierny sa vzdal. **1-0**

**Domácia úloha:**  
**Larsen,Bent – Polugaevsky,Lev**  
 Le Havre, 1966



**V pozícií na diagrame nájdite ťah, ktorým biely získa natrvalo d-stípec.**