

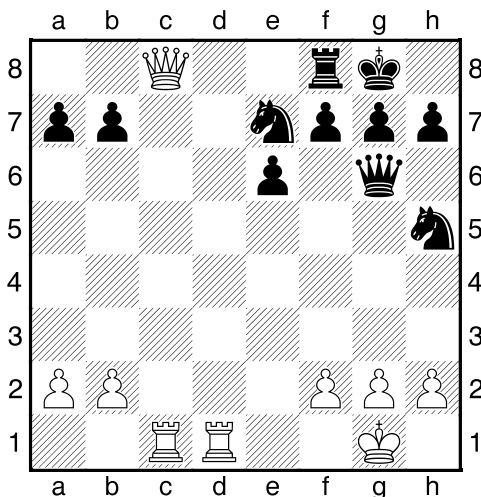
5.1 Slabá poslední řada

Útoky na slabou poslední řadu soupeře jsou největší specialita těžkých figur, zejména věží. Král je vlastními pěšci uvězněn na poslední řadě, takže nemá žádnou možnost úniku před útokem. A věž (nebo dáma) ho tam mohou zmatovat.



K dosažení matu na poslední řadě se často využívá odstranění bránící figury soupeře.

Odstranění obránce osmé řady

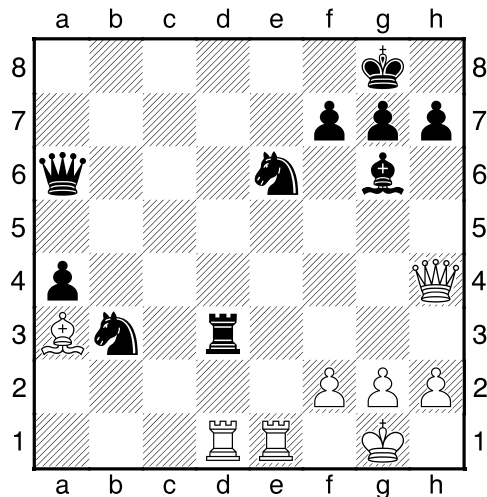


Na osmé řadě brání černého krále věž f8. Bílý ji odstraní obětí dámy **1.Dxf8+ Kxf8**. Nyní už je černý král bez obrany a útok zakončí věž tahem **2.Vd8 mat**. Černého krále omezuje kromě pěšců i jezdec e7.

!!! Ukážeme si matové útoky na slabé poslední řadě !!!

Ve druhé pozici si ukážeme uvolnění sloupců pro rozhodující matový útok bílých věží.

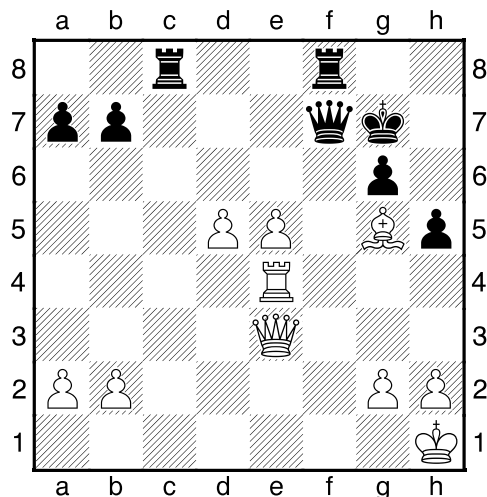
Uvolnění sloupců



Bílé věže d1 a e1 vyhlíží slabou poslední řadu černého. V cestě jim ale stojí černá věž a jezdec e6. Bílý tyto obránce odvede obětí **1.Dd8+ Vxd8** (nebo **1...Jxd8 2.Ve8 mat**) a po výměně **2.Vxd8+ Jxd8** už přijde **3.Ve8 mat**.

Někdy je potřeba vniknutí na poslední řadu nejdříve připravit narušením obrany soupeře.

Odvlečení bránící figury

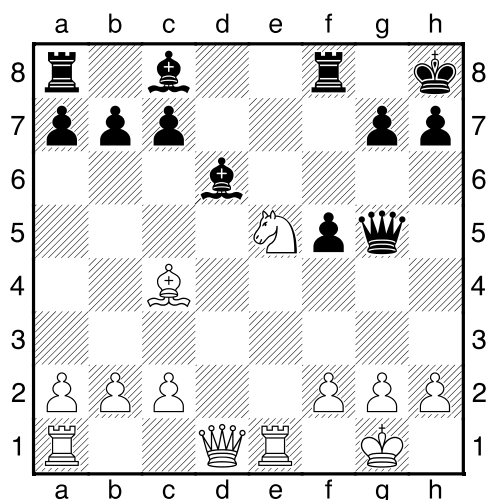


Po okamžitém **1...Df1+** se bílý ubrání představením **2.Dg1**. Proto černý nejdříve odvede dámu tahem **1...Vc1+** a po **2.Dxc1** už s rozhodujícím efektem vnikne na první řadu dalšími figurami **2...Df1+ 3.Dxf1 Vxf1 mat**.

Složitější útoky mohou propojovat více kombinačních idejí dohromady.

Při slabé poslední řadě je časté odvléčení nebo odstranění soupeřových bránících figur.

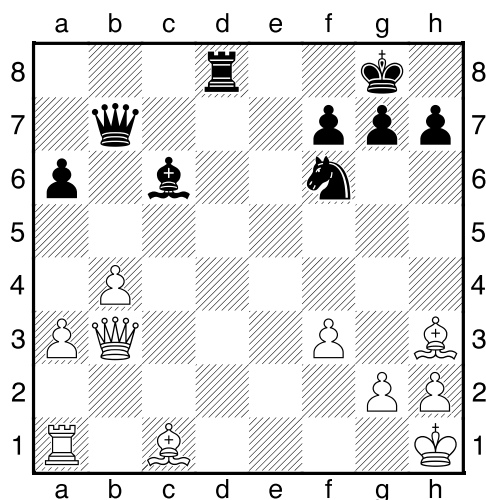
Odstranění a odvléčení



Bílý nejprve odstraní obránce pole f8 obětí **1.Dxd6 cxd6**. Nyní už přijde **2.Jf7+ Vxf7** (nebo 2...Kg8 3.Jxg5+ s materiální výhodou) a bílé věži nestojí nic v cestě k matovému závěru **3.Ve8+ Vf8** a **4.Vxf8 mat**.

V dalším příkladu si ukážeme ještě jedno dobře promyšlené odvléčení bránící figury.

Složitější odvléčení obránce

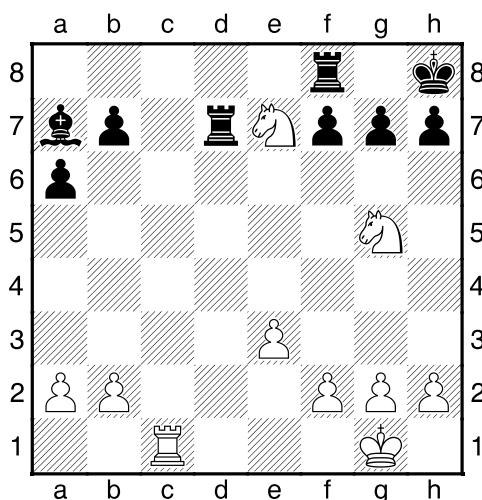


Černý chce vniknout na slabou první řadu přes pole d1, které však brání bílá dáma. Oběť **1...Sa4** dámu zavléče na horší pole **2.Dxa4** a teď už rozhodne odvléčení **2...Db5** **3.Dxb5** (nebo 3.Db3 Df1 mat) **3...Vd1+** **4.Df1 Vxf1 mat**.

V následujících dvou příkladech si útoky na poslední řadě můžete sami vyzkoušet.

Pokud má soupeř více různých obran, je potřeba spočítat a zapsat také odbočky.

1. Bílý na tahu vyhraje



2. Černý na tahu vyhraje

