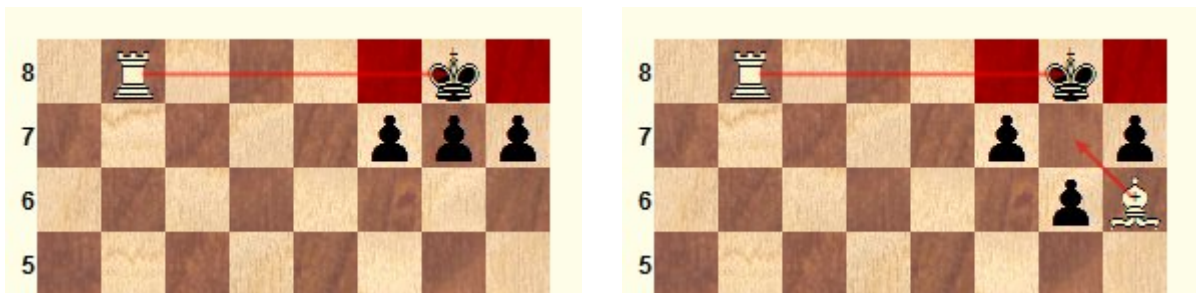


# Última línea

- TEORÍA
- PARTIDA
- PRÁCTICA Problemas
- PRÁCTICA Soluciones

## TEORÍA

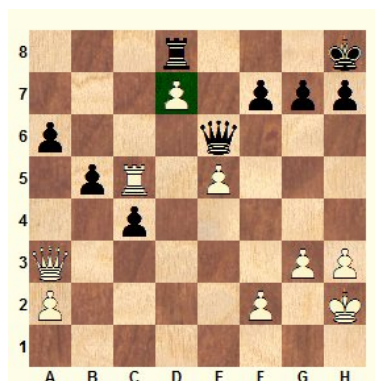
Cuando una de las piezas pesadas, ya sea una torre o una dama, logra infiltrarse en campo enemigo por la octava línea pone en peligro al rey contrario.



En el diagrama de arriba a la izquierda la torre blanca realiza un jaque mate sobre el rey negro debido a que éste no puede escaparse, sus propios peones lo evitan. En el diagrama de arriba a la derecha la situación es parecida pero con la diferencia que el negro tiene su peón de la columna g avanzado una casilla, esto abriría una ventana para que el rey negro se escape por la casilla g7. Sin embargo, aquí también a las negras les están dando jaque mate debido a que el alfil desde h6 evita que el rey negro se escape.

## El peón en séptima

Un peón en séptima, a una casilla de la coronación, siempre es un tema que se presta para sacrificios con la finalidad de realizar un jaque mate.



Juegan las blancas. El peón d7 es terminante para la combinación, veamos

**1.Tc8!**



1...Txc8 ( en caso de 1...Dxd7 las blancas jugarían 2.Df8! ganando inmediatamente) 2.De7! +-



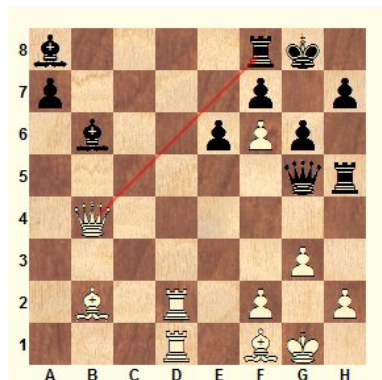
y las blancas ganan ante las amenazas de mate en la octava fila

## La clavada participa en el ataque sobre la última línea



Juegan las negras. Después de 1...Dxf2+!! las negras desvían a la torre blanca a la casilla f2 donde permanecerá clavada no pudiendo participar en la defensa de su rey. 2. Txf2 Te1+ 21. Df1 Axf2+ 22. Rh1 Txf1++

## Eliminación de la defensa



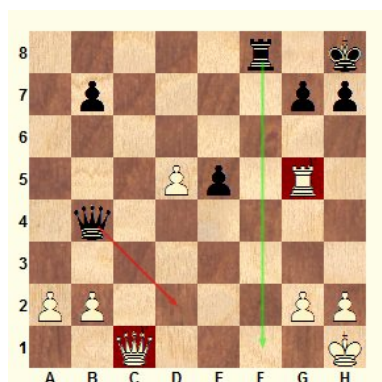
Las blancas juegan 1.Dxf8+! eliminando la única pieza que defiende la última línea de las negras, luego de 1...Rxf8 las blancas dan jaque mate con 2.Td8++

## La desviación



Juegan las blancas. Vemos que la torre negra está bien defendida. **Es necesario "desviarla"**, por lo tanto, las blancas juegan: **1.Dxd6!** y después de **1...Dxd6** sigue jaque mate con **2.Txe8 Df8 3.Txf8++**

## Ataque Doble



Juegan las negras. Después de **1...Dd2! +-** las negras realizan un ataque doble sobre las piezas pesadas del primer jugador. Debido al mate con **...Tf8** la dama blanca no puede capturar la propia dama negra.

## Jaque Doble de Caballo



Las blancas juegan **1.Ch6+! Rh8**



Después de la retirada del rey negro, las blancas juegan **2.Dxe5! Dxe5**



**3.Cxf7+!** Las blancas recuperan la dama quedándose con pieza de ventaja.

# PARTIDA

## Adams,E - Torre Repetto,C

New Orleans 1920

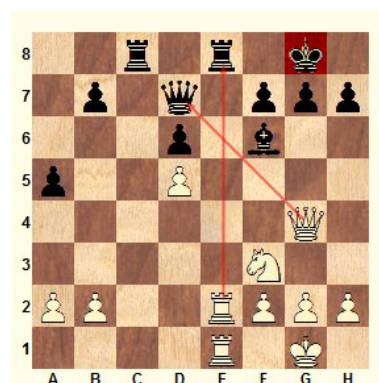
**1.e4 e5 2.Cf3 d6** Planteando la Defensa Philidor. **3.d4** Comúnmente las negras juegan 3...♣d7 o 3...♣f6 sosteniendo la tensión central. **3...exd4 4.Dxd4 Cc6 5.Ab5** Clavando el caballo para que la dama siga centralizada. **5...Ad7 6.Axc6 Axc6 7.Cc3 Cf6 8.0-0 Ae7 9.Cd5 9...Axd5 10.exd5**



En esta posición simétrica las blancas tienen ventaja de espacio debido a su peón en d5. **10...0-0 11.Ag5 c6 12.c4 cxd5** [Después de 12...Cxd5 13.cxd5 Axc6 14.Cxc6 Dxc6 15.dxc6 bxc6 16.Dxd6 las negras tienen una peor estructura de peones.] **13.cxd5 Te8 14.Tfe1 a5 15.Te2** Aprovechando su ventaja de espacio las blancas planean doblar sus torres en la columna abierta e. **15...Tc8??**



Un grave error. Había que darse un aire con 14...h6 al mismo tiempo que se busca deshacerse de la molesta clavada del alfil g5. **16.Tae1** La clavada en la columna e se hace sentir. **16...Dd7 17.Axf6!** El momento adecuado **17...Axf6 18.Dg4!**



Se amenaza la dama negra especulando con el ataque sobre la octava horizontal. **18...Db5 19.Dc4!! Dd7 20.Dc7!! Db5 21.a4! Dxa4 22.Te4 Db5 23.Dxb7!**



Ahora ya no hay defensa. **1-0**

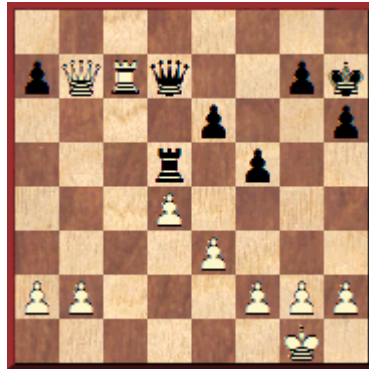
# PRÁCTICA Problemas

1



Juegan las blancas

2



Juegan las negras

3



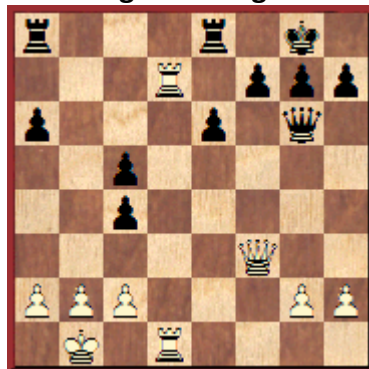
Juegan las blancas

4



Juegan las blancas

5



Juegan las blancas

6



Juegan las negras

7



Juegan las negras

8



Juegan las blancas

9



Juegan las blancas

## PRÁCTICA Soluciones

- 1** 1.Dxf7+ Txf7 2.Te8++
- 2** 1...Tc5 2.Txc5 [2.dxc5 Dd1++; 2.Txd7 Tc1++] 2...Dxb7-+
- 3** 42.Da2! Td1+ [42...Txc5 43.Dxe6+--] 43.Rh2 Dxa2 44.Tc8+ Td8 45.Txd8++
- 4** 1.Dxf8+ Rxf8 2.Te8++
- 5** 1.Dxa8 Txa8 2.Td8+ Txd8 3.Txd8++
- 6** 2...Dxf1+ 3.Rxf1 Td1++
- 7** 1...Ad1! 2.Cxf7+ [2.Texd1 Txb7-+] 2...Rg8 3.Txe8+ Cxe8 4.Dxb2 De1++
- 8** 64.Ae7!+-
- 9** 1.Txg7+ Cxg7 [1...Rh8 2.Txh7+ Rg8 3.Df7#] 2.Df7+ Rh8 3.Df8+ Txf8 4.Txf8 ++