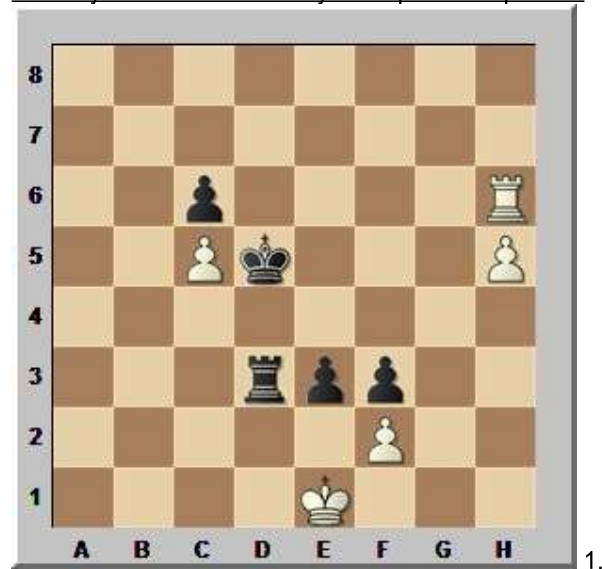


## 17. lekce: Pěšcové kombinace

Pěšcové kombinace jsou kombinace založené především na:

- a) proměně pěšce
- b) dvojitým úderu
- c) možnosti uzavřít soupeřovu figuru
- d) matování krále

Příklady kombinací založených na proměně pěšce:



1. ..?  
 1...Vd1+!! 2.Kxd1 exf2 a černý vyhraje, protože bílý nemůže zabránit proměně pěšce na f1



1. 1.Da4!! Vxa4 2.c8D mat



1...?  
 1...Vd1!! 2.Kxd1 h2 a bílý nezabrání proměně pěšce

Příklady kombinací založených na dvojitým úderu:



1.g4 Vb5 2.g5+ a bílý získá věž



1.

?  
**1.g3+ Kg5 2.gxf4+ Dxf4 3. exf4+** bílý během dvou tahů získal věž i dámu

Příklady kombinací založených na uzavření soupeřovy figury:



1.

?  
**1.g4 Sg6 2.f5** a bílý získá střelce



1.?

**1.De8+ Kb7 2.b5** a černá dáma je chycena

Příklady kombinací založených na matování:



1.?

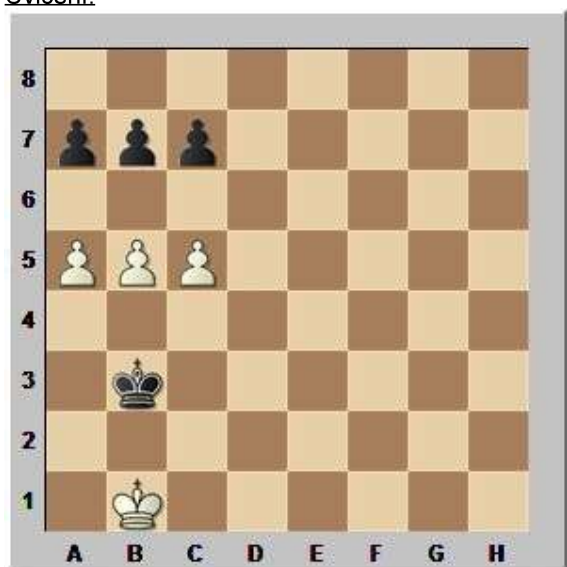
**1.Dxh7! Jxh7 2.g4#**



1.?

1. Dxe2+!! Sxe2 2. Ve4+!! dxe4 9. d4# i samotný pěšák dokáže proti velké přesile rozhodnout partii (závěr studie K. Bayera 1851)

Cvičení:



1.

?

1.b6!! cxb6 (1...axb6 2.c6!! bxc6 3.a6 +-) 2.a6!! bxa6 3.c6 +-



1.

?

1.Vxd8! Jxd8 2.e7 +-



1...

?

1...Dxb3! 2.axb3 a2 3.Dd1 Sxc3 +-

Domácí úkol:

1. B: Ka1, Je6, h5 - Č: Ke8, Jf5 - bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.Jg7+! Jxg7 2.h6 +-

2. B: Kf1, De3, Vf7, f2, d7 - Č: Kh6, Dg5, Vh8, g6, h5 - bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.Vh7+! Vxh7 2.Dxg5+ Kxg5 3.d8D+ +-