

21. lekce: Kombinace na odvléčení (odlákání) figury a uvolnění pole nebo linie

Cílem kombinace na odvléčení (odlákání) figury je obětí materiálu odvléci důležitou nepřátelskou figuru od obrany klíčového pole, řady, sloupce, diagonály. V případech, v nichž toto pole blokuje vlastní figura, bývá obětována, aby umožnila kombinační řešení. Při kombinaci na uvolnění pole uvolňuje kámen důležité pole, na které vstupuje s rozhodujícím úderem jiný kámen. Obdobně při kombinaci na uvolnění linie kámen svojí obětí uvolňuje pro rozhodující úder linii (sloupec, řadu, diagonálu).

Příklady na odvléčení figury:



?
1.Sxf7+! (střelec svojí obětí odlákává krále od krytí dámy) **Kxf7 2.Dxd8 +-**



?
1.Sd5+ (uvolňuje diagonálu b1-h7 pro zásah dámy) **cx d5 (1...Vf7 2.Dh7 Kf8 3.Dh8) 2.Dh7 mat**

1.Vh8+! (odlákává krále od krytí dámy) **Kxh8 2.Dxf8 Vg8 3.Dh6 mat**

Příklad na uvolnění důležitého pole



?
1...Jc5+! (jezdec uvolňuje pole e4 pro konečný zásah pěšce) **2.dxc5 e4 mat**

Příklad na uvolnění linie



?
1.Sd5+ (uvolňuje diagonálu b1-h7 pro zásah dámy) **cx d5 (1...Vf7 2.Dh7 Kf8 3.Dh8) 2.Dh7 mat**



1.

?
1.Dxd7 (uvolňuje 8. řadu pro rozhodující zásah věží)
Vxd7 2.Ve8+ Kh7 3.Vcc8 +-



1.

..?
1...Vf1+! (uvolňuje g1-a7) pro zásah dámy) **2.Kxf1**
 (2.Vxf1 Dc5 s obdobným pokračováním jako v hlavní variantě) **2...Df5+ 3.Kg1 Dc5+!** (a následuje již známý matový závěr s dušeným matem) **4...Jf2+ 5.Kg1 Jh3+ 6.Kh1 Dg1+!! 7.Vxg1 Jf2 mat**

Cvičení:



1.?

1.Df6+! (uvolnění pole f7 pro rozhodující zásah jezdce)
Sxf6 2.Jf7 mat



1...

?
1...Vh3+! (umožňuje zásah dámy z pole h1) **2.gxh3**
 [2.Kxh3 Dh1+ 3.Kg3 Dxc2+ 4.Kh4 Dh2#] **2...Dh1+ 3.Kg3 Dg2+ 4.Kf4 Dg5 mat**



1.?

1.Sb3! (uvolňuje pole d5 pro zásah dámy) **1...Jxa1**
 (1...Vg8+ 2.Kh1 Jxa1 3.Dd5+ Ke7 4.De6+ Kf8 5.Df7
 mat; 1...c6 2.Sxc2) **2.Dd5+ Ke7 3.De6 mat**



?
1.Sc4! (uvolňuje sloupec d pro dámu) **1...Dxc4**
2.Dd8! (oběť dámy uvolňuje diagonálu h6-f8 pro
 rozhodující zásah) **Jxe8 3.Vf8 mat** (Čigorin - N.N.,
 1894)

Domácí úkol:

1. B: Kg1, Db7, Vb1, Pf2, g3, h4 - Č: Kg7, Dd5, Ve2,
 Pa5, f7, g6, h5 - černý na tahu vyhraje

Řešení: 1...Ve1+ 2.Kh2 Vh1+ -+

2. B: Kh2, De1, Va1, Sc1, Je3, Pa2, b3, d4, g3, h4 -

Č: Kh8, Dh6, Vf4, Vg6, Sf3, Pa7, b7, e4, g7, h7 -

černý na tahu vyhraje

Řešení: 1...Vxh4+! 2.gxh4 Df4+ 3.Kh3 Sg2+! 4.Jxg2
 Dg4+ 5.Kh2 Dxc2 mat