

22. lekce: Kombinace na rozrušení obrany

Cílem kombinace na rozrušení (zničení) obrany je obětí vlastní figury oslabit krytí nepřátelského krále. Vedou obvykle k matovému závěru, popřípadě k rozhodujícímu zisku materiálu.

Příklady kombinace na rozrušení:



1.
?
1.Vxf6 (obětí kvality likviduje obránce pole h7)
1...gxf6 (pokud černý věž nebere a zahraje 1...g6, bílá věž ustoupí a bílému zbyde figura navíc) **2.Dxh7 mat**



1.?
1.Vd8 (obětí věže bílý likviduje obranu 8. řady)
1...Vxd8 2.Vxd8 Sxd8 3.Df8 mat



1.?
1.Dxe4 (obětí dámy otevírá bílý dráhu pro střelce a umožňuje velmi působivý závěr) **1...fxe4 2.Sxe4+ Kh8 3.Jg6+ Kh7 4.Jxf8+** (odstraňuje další bránící figuru proto, aby pole f7 nebylo kryto...) **4...Kh8 5. Jg6+ Kh7 6. Je5+ Kh8 7.Jf7#** (...čehož využil jezdec pro dokončení své pětitahové zničující pouťi.) (Alechin - Fletcher, London 1928)



1...
?
1...Dxd4! (ničí obranou figuru bílého) **2.Sxd4 Jf3+ 3.Kf1 Sb5+ -+**



1.

?
1.Dxh7+! (rozrušuje pěšcový kryt černého krále)
1...Kxh7 2.Vh3+ Kg6 3.Jxe7 mat

Cvičení:



1.

?
1.Sc4+ Kh8 2.Vxh6! (oběť dvou věží dokonale rozruší obranu černého a střelci dokončí dílo zkázy)
gxh6 3.Vxf8+! Vxf8 4.Sb2+ +-



1.?

1.Dxf8+! (připravuje rozhodující úder zbylých figur)
Kxf8 2.Vd8+ Ke7 3.Ve8#



1.?

1.Sxd5+! (bílý nejprve otevírá sloupec c pro zásah věže) **1...cxd5 2.Dxf8+!** (a oběť dámy likviduje poslední středisko odporu černého) **2...Kxf8 3.Vc8+ Sd8 4.Vxd8 mat**

Domácí úkol:

1. B: Kc1, De5, Vd1, Vg7, Se2, Ja3, Pa2, b2, c4, e3, f2, h2 - Č: Kd8, Dc6, Va8, Ve8, Sd7, Jb8, Pa6, b5, e6, f5, h6 - bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.Sf3 Dxf3 2.Dxb8+ Vxb8 3.Vdxd7+ Kc8 4.Vc7+ Kd8 5.Vgd7 mat

2. B: Kf1, Dd3, Va1, Vf2, Sc3, Pa2, c4, e3, f3, g2, h3 - Č: Kf7, Dh4, Vg8, Vh6, Sc6, Pa7, b6, c7, d7, f6, h7 - černý na tahu vyhraje

Řešení: 1...Vxg2 2.Vxg2 Dxh3 3.e4 Vg6 4.De2 Dh1+ 5.Kf2 Vxg2 +-