

## **Přehled idejí kombinací:**

**Odstranění bránící figury** - sebereme figuru, která kryje naši hrozbu nebo nám jinak překáží

**Odvlečení bránící figury** - donutíme figuru, která kryje naši hrozbu, odejít na jiné pole, ze kterého už hrozbu krýt nebude

**Zavlečení figury** - donutíme figuru vstoupit na nevhodné pole, často se jedná o zavlečení krále do matové sítě

**Rozbití pěšcového krytu krále** - rozbijeme pěšcovou hradbu bránící soupeřova krále

**Dobytí pole** - získáme kontrolu nad polem, ze kterého budeme matovat

**Ucpání pole** - donutíme soupeřovu figuru vstoupit na pole, na kterém bude soupeřovu králi překážet v útěku

**Uvolnění pole** - pole obsazené naší figurou uvolníme pro jinou naši figuru, která bude dávat mat

**Uvolnění linie** - uvolníme linii (sloupec, řadu nebo diagonálu) pro útok naší figury

**Překrytí bránící figury** - překryjeme dráhu figuře, která kryje naši hrozbu

**Manévr figurou** - nejméně dvoutahový přesun figury na jiný úsek šachovnice

**Odebrání ústupových polí králi** - odebereme soupeřovu králi ústupová pole

**Vyhánění krále** - vyháníme soupeřova krále do volného prostoru, nejčastěji směrem do středu nebo dál od jeho obránců

**Zahnání krále** - zaháníme soupeřova krále do pasti, nejčastěji směrem na kraj nebo do pasti mezi jeho figurkami

**Svázání figury** - dostaneme bránící figuru do vazby

**Nevýhoda tahu** - povinnost udělat tah donutí soupeře zhoršit svou pozici