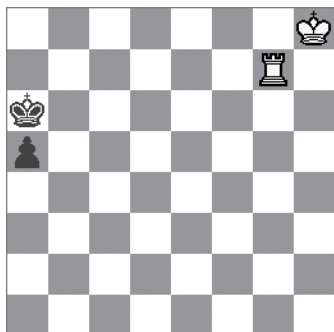
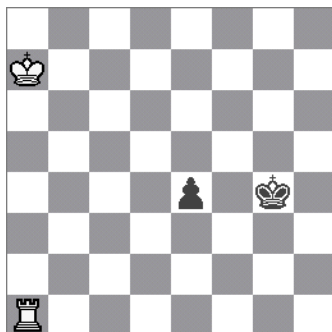


Věž proti pěšcům, věž a pěšec proti věži – základní pravidla a poučky

1



2



1 Odřezání krále na 5.řadě

BNT: **1.Vg5+-** (až pěšec dojde na a3, pak Vg3, a2, Va3)

ČNT: **1...Kb5 =**

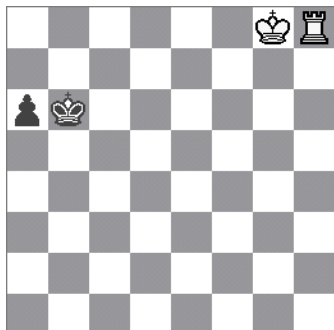
2 Rozšířený čtverec

Pro propočítání se čtverec pěšce e4 rozšiřuje o dvě pole, protože pro kontrolu pole proměny musí ještě černý udělat dva tahy králem.

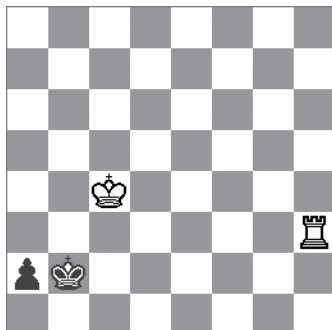
BNT: **1.Kb6!** Král vstoupil do rozšířeného čtverce (o 2 pole) **1...e3 2.Kc5 e2 3.Kd4 Kf3 4.Kd3 Kf2 5. Kd2** a bílý vyhraje.

Černý na tahu remizuje - král má dva tahy k f2 – remíza

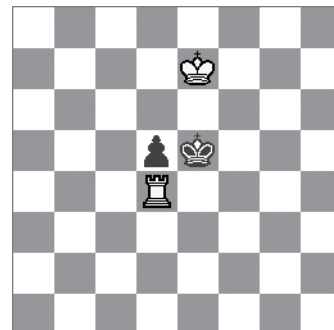
3



4



5



3

ČNT: **1...a5? Vh5! +-**

ČNT: **1...Kb5? 2.Kf7 a5 3.Ke6 a4 4.Kd5+-**

ČNT: **1...Kc5! =**

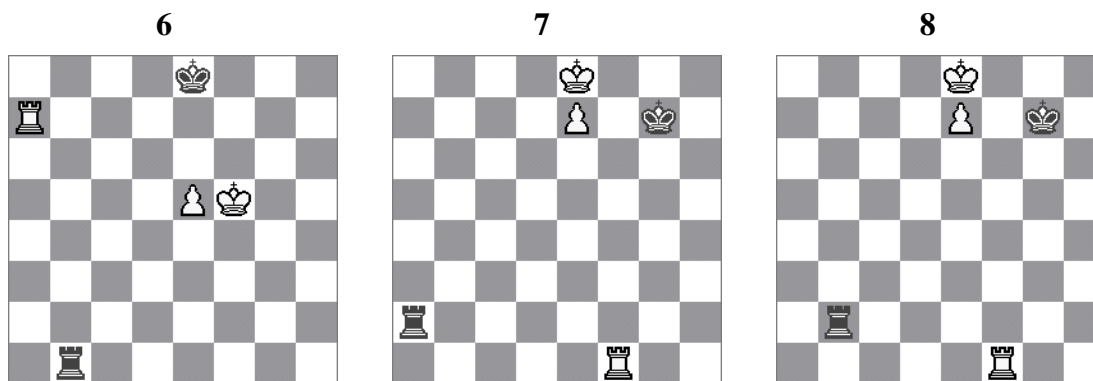
4

BNT: **1.Vh2 Ka3! = 1...Kb1? 2.Kb3 a1J Kc3 - +**

5 Obejití

BNT: **1.Vd1? d4 2.Kd7 (2.Kf7 Ke4 3.Ke6 d3 => 2...Kd5! 3.Kc7 Kc5! = (3....Kc4? 4.Kd6! d3 5.Ke5 +-)**

BNT: **1.Vd2! (Vd3) d4 2.Vd1! Kd5 3.Kd7! Kc4 (3....Ke4 4.Kc6+-) 4.Ke6+-**



6 Král není odřezán od pole proměny (šachování zezadu) – obrana 6.řady

ČNT: 1...Vb6! 2.e6 Vb1! a šachování zezadu = (1...Vf1? 2.Ke6+-) Phillidor, 18.století.

BNT: Bílý na tahu by samozřejmě rychle vyhraje po 1.Kf6! +-

7 Král je odřezán od pole proměny (šachování z boku) – splněné 3 podmínky

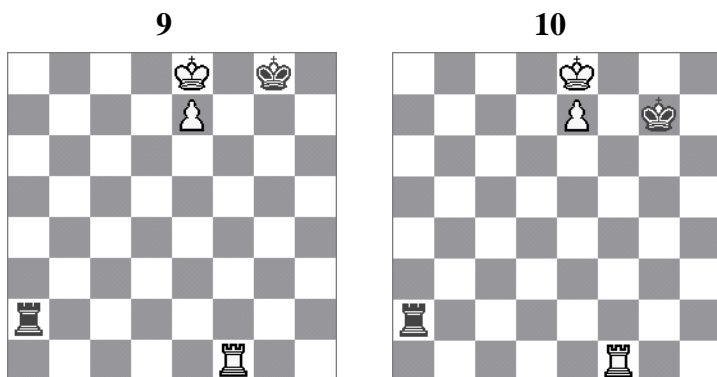
Černý remizuje pokud jsou splněny následující podmínky:

- a) mezi věží a pěšcem musí být 3 sloupce
- b) černý král musí být na kratší straně, ne však na 8 řadě!
- c) černý je na tahu

1....Va8! = 2.Kd7 Va7 3.Kd6 Va6 4.Kc5 Ve6 =

8 Král je odřezán od pole proměny (šachování z boku) – mezi věží a pěšcem jen 2 sloupce

1...Vb8 2.Kd7 Vb7 3.Kd8 Vb8 4.Kc7 Va8 (4....Ve8 5.Kd7+-) 5.Va1!! Ve8 6.Kd7 s výhrou bílého.



9 Král je odřezán od pole proměny (šachování z boku) – král je na 8.řadě

1....Va8 2.Kd7 Va7 3.Kd6 Va6 4.Kc5 Ve6 5.Vf8 a bílý vyhraje.

10 Král je odřezán od pole proměny (šachování z boku) – černý není na tahu - most

1.Vg1! Kh7 (1....Kf6? 2.Kf8+-) 2.Vg4! Ve2 3.Kf7 Vf2 4.Ke6 Ve2 5.Kf6 Vf2 6.Ke5 Ve2 7.Ve4+-