

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.

Nalezněte správnou oběť a vyhrajte rozrušením soupeřovy obrany:

1.



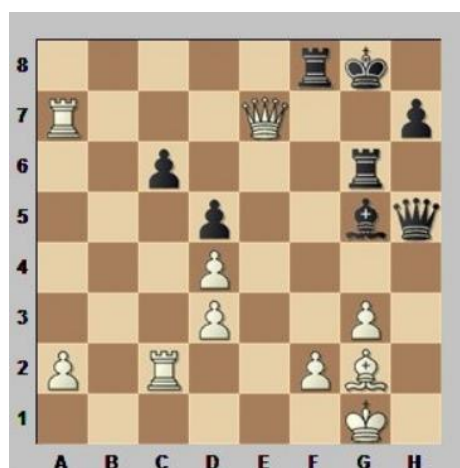
4.



2.



5.



3...



6.



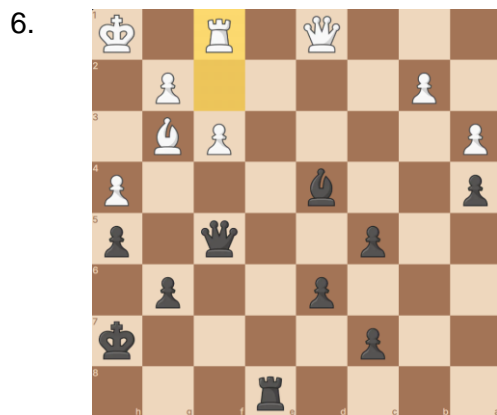
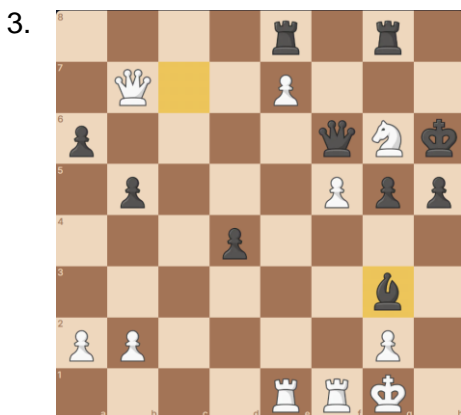
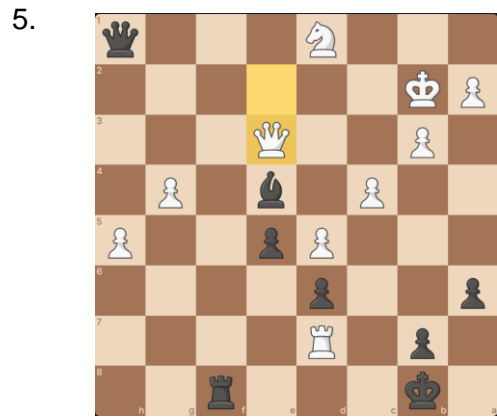
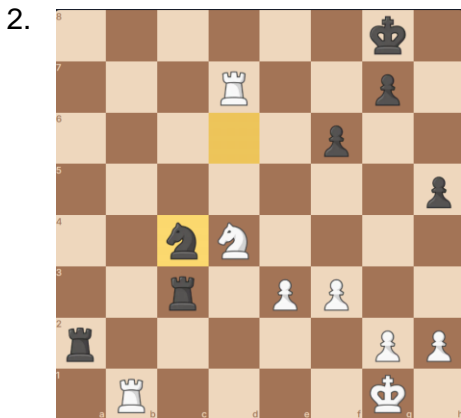
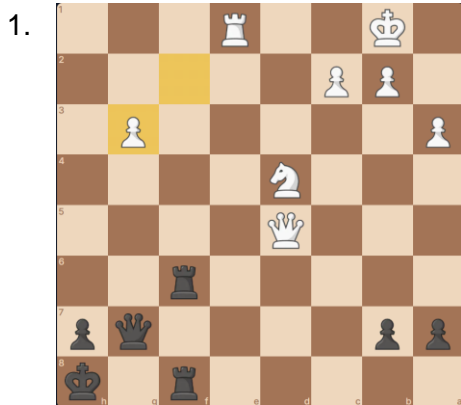
Řešení:

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. Dxb7#
1. Dxb7+! (rozrušuje pěšcový kryt černého krále) 1...Kxb7 2. Vh3+ Kg6 3. Jxe7#
- 1...Dxb4! (ničící obranou figuru bílého) 2. Sxb4 Jf3+ 3. Kf1 Sb5+ 4. Dc4 Sxc4#
1. Sc4+ Kh8 2. Vxb6! (obětí dvou věží dokonale rozruší obranu černého a střelci dokončí dílo zkázy) gxb6 3. Vxf8+! Vxf8 4. Sb2+ Vf6 5. Sxf6#
1. Sxb5+! (bílý nejprve otevírá sloupec c pro zásah věže) 1...cxd5 2. Dxf8+! (a obětí dámy likviduje poslední středisko odporu černého) 2...Kxf8 3. Vc8+ Sd8 4. Vxd8#
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 pouti.) (Aljechin - Fletcher, Londýn 1928)

Uplatnění materiální převahy

Když dosáhneme materiální převahy, je důležité umět ji využít. Někdy je nejlepší možností přejít do vyhrané koncovky výměnou figur, jindy postačí zabránit soupeři v jakékoliv protihře nebo jednoduše zaútočit na nedostatečně bráněného krále.

Pokuste se v následujících diagramech nalézt nejúčinnější způsob, jak využít materiální převahu:



Řešení:

1. 1.Vf1 (vynucení výměny) 2.Vxf1 Vxf1+ 3.Ka2 Dg8 (opět vynucuje výměnu) 4.Je6 Vf6!
(blokuje černá pole a zároveň napadá jezdce) 5.Jc7 Dxd5+ 6.Jxd5 Vg6 -+
2. 1.Jf5 (bílý vytváří protiútok) Vb2 2. Vxg7+ Kh8 3.Vxb2 Jxb2 4.Vg6 Jd3 5.h4 (bránění
jediné zbývající hrozby černého) +-
3. 1.Ve6 (odstranění hrozby s tempem) Vxg6 2.Vxf6 Vxf6 3.Dd7 (bílý zamezuje
zlepšení koordinace černých figur útokem na věž) Vb8 4.e8=D Vxe8 5.Dxe8 +-
4. 1...Se3 (využití vazby) 2.Vb1 Sxc1 3.Vxc1 Vxc1+ 4.Kxc1 Ve3 (snaha o útok na
pěšce h2) 5.h4 Sf3 (vynucení výměny) 6.Kd2 Vxc3 (zjednodušení) 7.bxc3 Sxe2
8.Kxe2 Kf8 -+
5. 1...Dxd1 (černý ignoruje hrozící útok bílého) 2.Db6 Dd4+ 3.Dxd4 exd4 -+
6. 1.Dd7 (převod dámy na dámské křídlo) 2.Dc2 Db5 3.Vb1 Ve2 4.Dd1 Vxb2 5.Vxb2
Dxb2 6.Kh2 Dxa3 7.De2 De3 (zabránění infiltrace bílého) -+