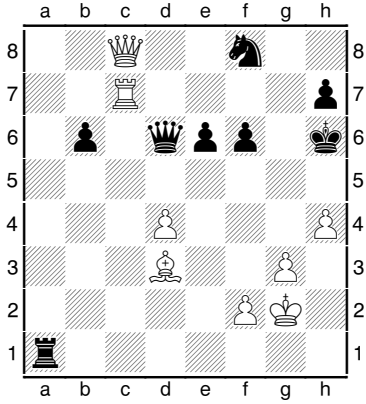
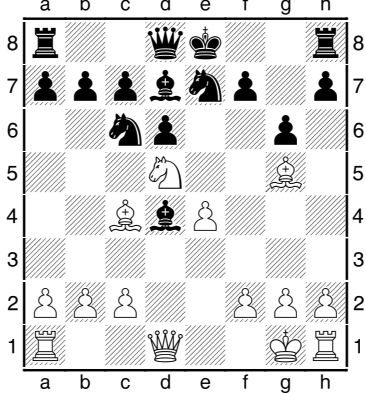
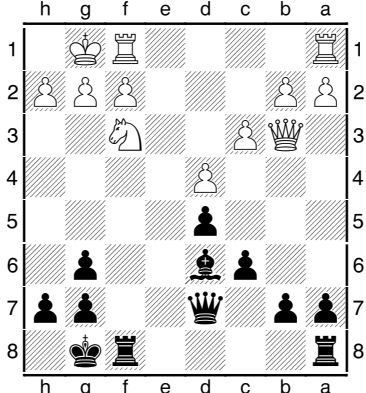


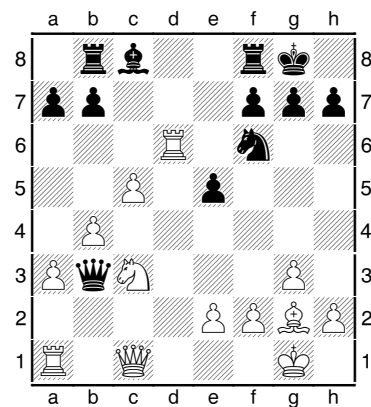
Zničení obrany

Dost často provedení kombinace znemožňuje soupeřova figura, která plní důležitou roli v tom, že brání určité pole nebo jinou figuru.

Kombinační idea odvléčení je založena na tom, že tuto figuru odvléčeme na jiné místo, kombinační idea zničení obrany je založena na tom, že tuto figuru přímo vezmeme.

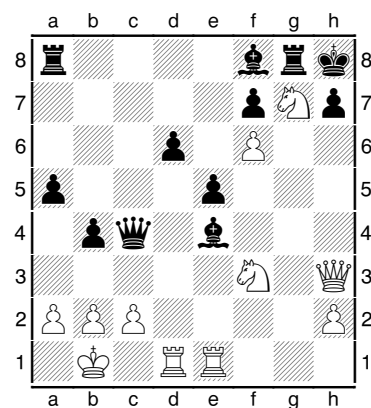
Vzorové příklady

<p>BNT</p> 	<p>2Q2n2/2R4p/1p1qpp1k/8/3P3P/3B2P1/5PK1/r7 w - - 0 1</p> <p>Bílý chce dát mat věži na h7, ale brání mu v tom jezdec na f8 – tak ho vezme i za cenu dámy.</p> <p>1. Dxf8+ Dxf8 2. Vxh7 mat.</p>
<p>BNT</p> 	<p>r2qk2r/pppbnp1p/2np2p1/3N2B1/2BbP3/8/PPP2PPP/R2Q2KR w kq - 0 1</p> <p>Bílý hrozí matem 1. Jf6+ Kf8 2. Sh6 mat. Brání mu v tom, ale černý střelec na d4 – tak ho vezme i za cenu dámy. A teď mohou nastat dvě hlavní varianty:</p> <p>1. Dxd4 Jxd4 2. Jf6+ Kf8 3. Sh6 mat 1. Dxd4 0-0 2. Jf6+ Kh8 3. Jg4+ Jxd4 4. Sf6+ Kg8 5. Jh6 mat</p>
<p>CNT</p> 	<p>r4rk1/pp1q2pp/2pb2p1/3p4/3P4/1QP2N2/PP3PPP/R4RK1 b - - 0 2</p> <p>Černé figuru útočí na bílého krále, který má jediného obránce – jezdce na f3. Tak ho sebereme.</p> <p>1. ... Vxf3 2. gxf3 Dh3 3. Vfel Sxh2+ 4. Kh1 Sg3+ 5. Kg1 Dh2+ 6. Kf1 Dxf2 mat.</p> <p>Pokud bílý chce hrát dál, musí se smířit se ztrátou jezdce:</p> <p>1. ... Vxf3 2. Vae1 Vff8 a černý má rozhodující výhodu.</p>

BNT

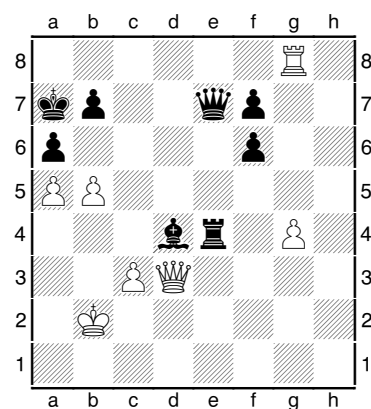
1rb2rk1/pp3ppp/3R1n2/2P1p3/1P6/PqN3P1/4PPBP/R1Q3K1 w - - 0
1

Černý jezdec brání důležité pole d5. Proč je tak důležité?
1. Vxf6 gxf6 2. Sd5 a černý ztratí dámu.
Pokud chce hrát dál, musí se smířit se ztrátou jezdce:
1. Vxf6 Se6 2. Vf3

BNT

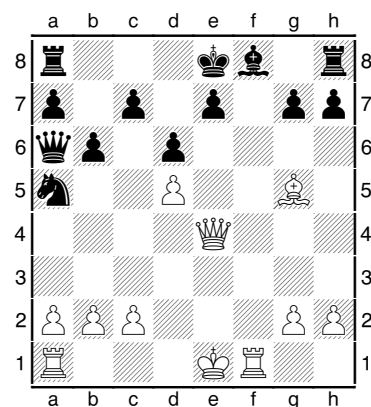
r4brk/5pNp/3p1P2/p3p3/1pq1b3/5N1Q/PPP4P/1K1RR3 w - - 0 1

Vše důležité v černém táboře brání střelec na e4:
1. Vxe4 Dxe4 2. Jg5 Dg6 3. Dxd7+ Dxd7 4. Jxf7 mat

BNT

6R1/kp2qp2/p4p2/PP6/3br1P1/2PQ4/1K6/8 w - - 0 1

Hrozí mat pěšcem na b6, ale zatím tomu brání střelec na d4:
1. Dxd4 Vxd4 2. b6 mat

BNT

r3kb1r/p1p1p1pp/qp1p4/n2P2B1/4Q3/8/PPP3PP/R3KR2 w Qkq - 0
1

Důležité pole e7 brání pouze střelec na f8:
1. Vxf8 Kxf8 2. Sxe7+ Ke8 3. Sxd6+ Kd8 4. Dx7+ Kc8 5. Dxc7 mat