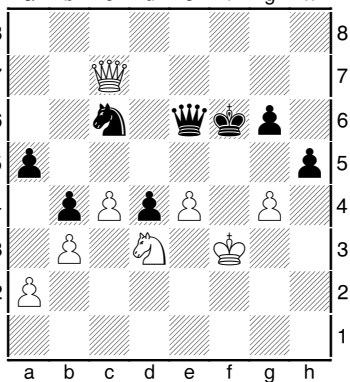
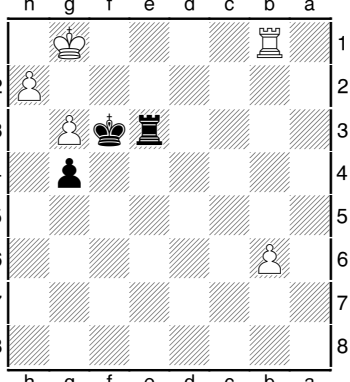
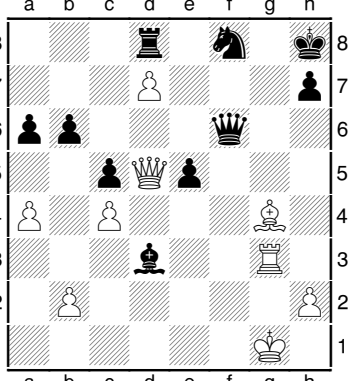
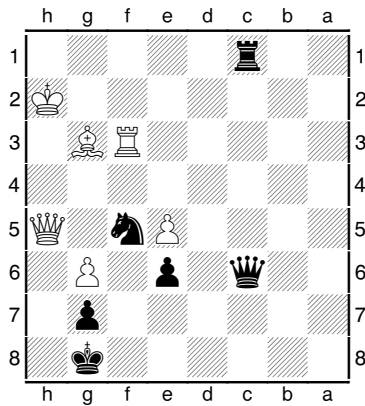


Zavlečení

Hráč, který chce provést kombinaci pomocí kombinační ideje zavlečení, musí donutit (zavléct) soupeřovu figuru, často krále, na pole, které je pro ni krajně nevýhodné. Může to být zavlečení do matové sítě, do vazby, do odtahu, do dvojího úderu, do patu apod. Podobně jako u jiných kombinací i tato obvykle začíná obětí materiálu.

Vzorové příklady

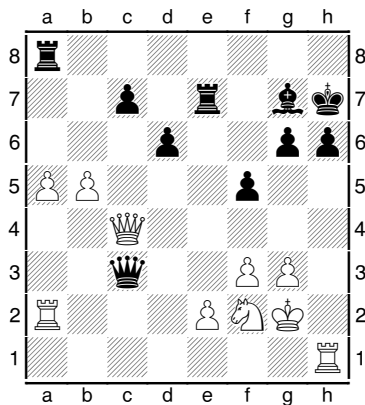
<p>BNT</p>  <p>8/2Q5/2n1qkp1/p6p/1pPpP1P1/1P1N1K2/P7/8 w - - 0 1</p> <p>1. g5+ Kxg5 2. Df4 mat</p> <p>Obětí pěšce na g5 bílý zavlekl černého krále do matové sítě. Je to vynucený manévr – černý nemůže zahrát nic jiného.</p>	
<p>CNT</p>  <p>8/8/1P6/8/6p1/4rkP1/7P/1R4K1 b - - 0 1</p> <p>1. ... Ve1+ Vxe1 pat</p> <p>Černý obětí věže zavlekl bílou věž na pole e1, černý král je v patu.</p>	
<p>BNT</p>  <p>3r1n1k/3P3p/pp3q2/2pQp3/P1P3B1/3b2R1/1P5P/6K1 w - - 0 1</p> <p>1. Dg8+ Kxg8 2. Se6+ Kh8 3. Vg8 mat</p> <p>Bílý obětí dámy zavlekl černého do dvojitého šachu.</p>	

CNT

6k1/6p1/2q1p1P1/4Pn1Q/8/5RB1/7K/2r5 b - - 0 1

1. Vh1+ Kxh1 2. Jxg3+ Kg2 3. Jxh5

Černý zavlekl bílého krále do dvojího úderu. Jezdce nejde brát, protože věž je ve vazbě.

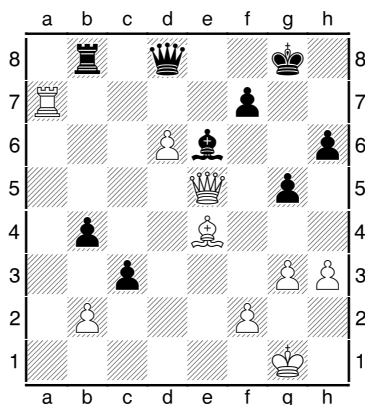
BNT

r7/2p1r1bk/3p2pp/PP3p2/2Q5/2q2PP1/R3PNK1/7R w - - 0 1

Po 1. Vxh6 má černý na výběr jen dvě špatné varianty:

1. Vxh6 Kxh6 2. Dh4 mat

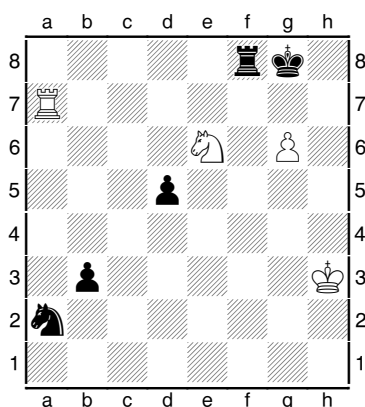
1. Vxh6 Sxh6 2. Dxc3 se ztrátou dámy

BNT

1r1q2k1/R4p2/3Pb2p/4Q1p1/1p2B3/2p3PP/1P3P2/6K1 w - - 0 1

1. Sh7+ Kxh7 2. Dxe6 a černý nemá rozumnou obranu proti braní na f7.

Bílý zavlekl černého krále do vazby.

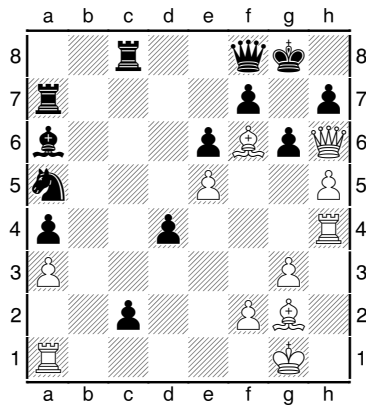
BNT

5rk1/R7/4N1P1/3p4/8/1p5K/n7/8 w - - 0 1

1. Vg7+ Kh8 2. Vh7+ Kg8 3. Vh8+ Kxh8 4. g7+ Kh7 5. gxf8D

Bílý zavlekl krále do dvojího úderu.

BNT



2r2qk1/r4p1p/b3pBpQ/n3P2P/p2p3R/P5P1/2p2PB1/R5K1 w - - 0 1

1. D_xh7 K_xh7 2. h_xg6+ K_g8 3. V_h8 mat
nebo

1. D_xh7 K_xh7 2. h_xg6+ K_xg6 3. S_e4 mat

Bílý zavlekl krále pod dvojitý šach.