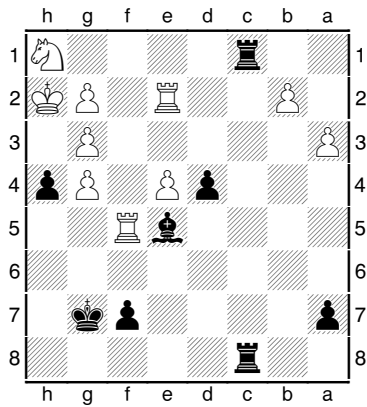


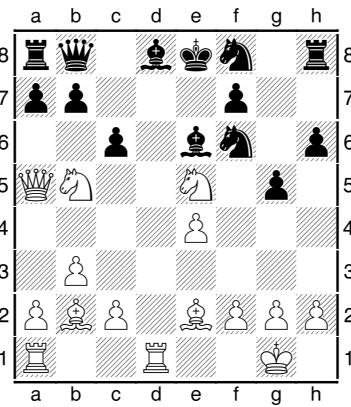
# Zničení obrany

Při řešení následujících diagramů použijte ideu zničení obrany.

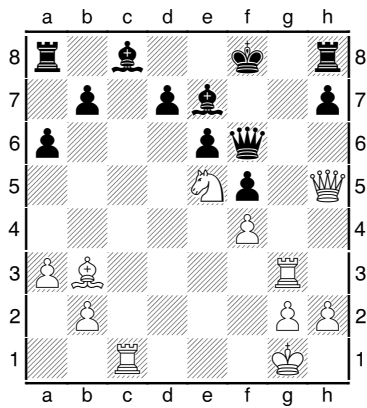
## 1) CNT



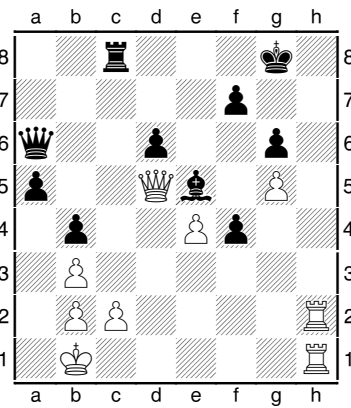
## 2) BNT



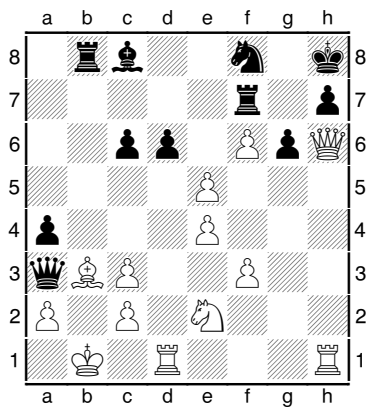
## 3) BNT



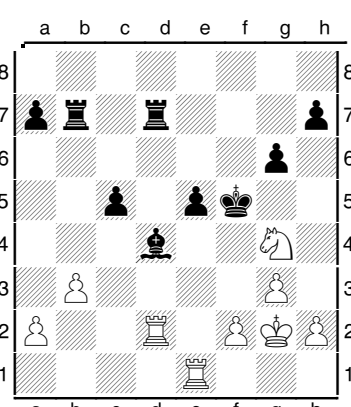
## 4) BNT



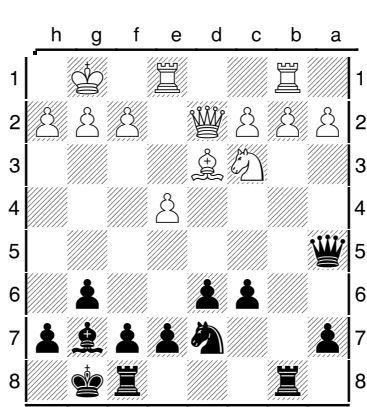
## 5) BNT



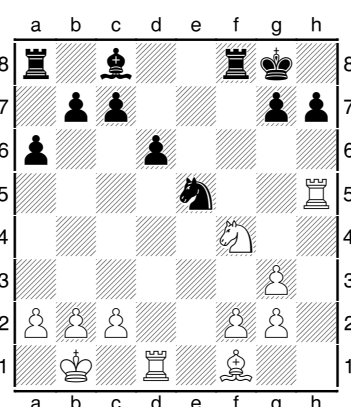
## 6) BNT



## 7) CNT

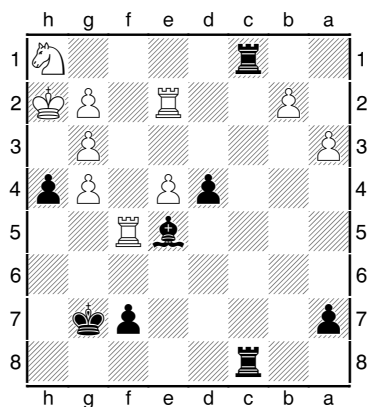


## 8) BNT



# Řešení

## 1) CNT

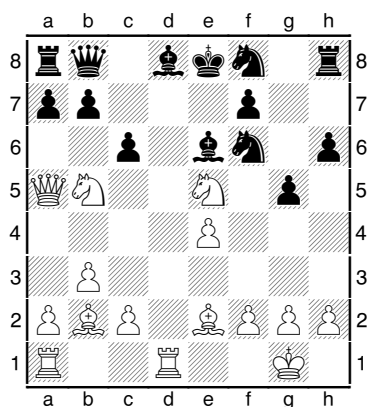


2r5/p4pk1/8/4bR2/3pP1Pp/P5P1/1P2R1PK/2r4N b - - 0 1

Bílého před matem chrání jen jezdec na h1, který brání důležité pole g3 – pryč s ním.

1. ... Vxh1 2. Kxh1 Vc1+ 3. Kh2 Sxg3+ 4. Kh3 Vh1 mat

## 2) BNT

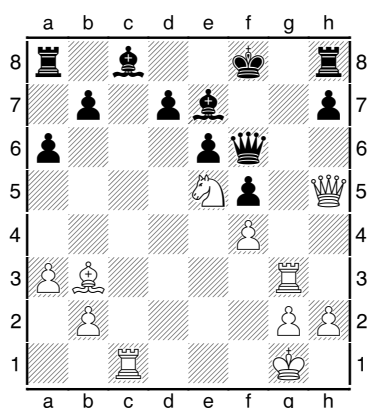


rq1bknlr/pp3p2/2p1bn1p/QN2N1p1/4P3/1P6/PBP1BPPP/R2R2K1 w kq - 0 1

Bílý by si rád dal šach jezdcem na c7, ale brání mu v tom černý střelec na d8 – pryč s ním.

1. Vxd8+ Dxd8 2. Jc7+ Ke7 3. Sa3+ a bílý vyhraje

## 3) BNT



r1b2k1r/1p1pb2p/p3pq2/4Np1Q/5P2/PB4R1/1P4PP/2R3K1 w - - 0 1

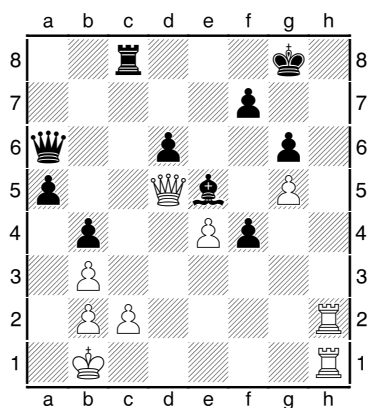
Bílý by si rád dal mat nebo aspoň vidličku na d7, ale brání mu v tom černý střelec na c8 – pryč s ním.

1. Vxc8 Vxc8 2. Jxd7 mat

nebo

1. Vxc8 Sd8 2. Jxd7 Ke7 3. Jxf6

## 4) BNT

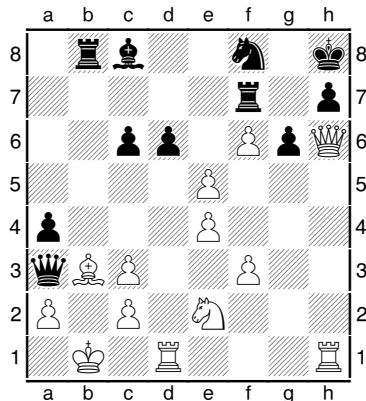


2r3k1/5p2/q2p2p1/p2Qb1P1/1p2Pp2/1P6/1PP4R/1K5R w - - 0 1

Bílý by rád dal mat věžemi, ale brání mu černý střelec na e5 – pryč s ním.

1. Dxe5 dxe5 2. Vh8+ Kg7 3. V1h7 mat

### 5) BNT

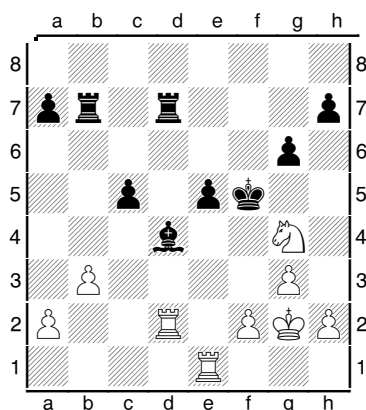


1rb2n1k/5r1p/2pp1PpQ/4P3/p3P3/qBP2P2/P1P1N3/1K1R3R w - - 0 1

Černého krále chrání před útokem bílých figur pěšec h7 a ten je bráněn jezdcem na f8 a věží na f7 – pryč s oběma.

1. Dxf8 Vxf8 2. Vxh7+ Kxh7 3. Vh1+ Sh3 4. Vxh3 mat

### 6) BNT

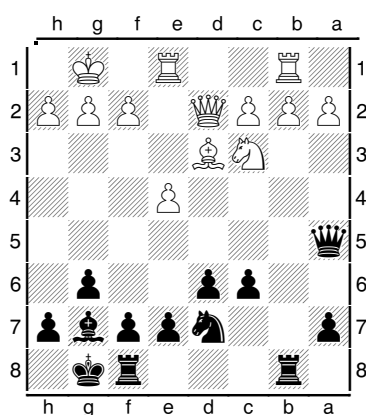


8/pr1r3p/6p1/2p1pk2/3b2N1/1P4P1/P2R1PKP/4R3 w - - 0 1

Bílý vidí mat 1. Vxe5 Kxg4 2. f3 nebo h3, zatím ale pole e5 brání střelec na d4 – pryč s ním.

1. Vxd4 a ať černý bere na d4 jakkoliv, přijde zmíněný mat. Černý musí zahrát 1. ... Ve7 a smířit se se ztrátou figury.

### 7) CNT



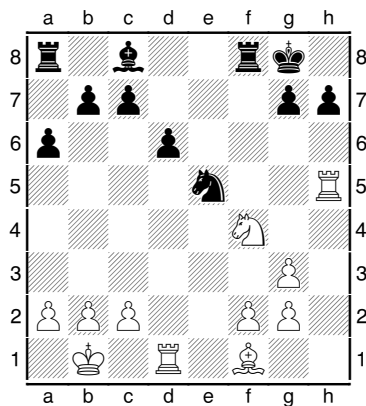
1r3rk1/p2nppbp/2pp2p1/q7/4P3/2NB4/PPPQ1PPP/1R2R1K1 b - - 0 1

Pozice bílého vypadá pevně, ale důležité pole c3 brání pouze pěšec b2 – pryč s ním.

1. ... Vxb2 2. Vxb2 Sxc3 3. Dc1 Sxe1 a černý má rozhodující převahu. I po lepší obraně je černý vyhraný:

1. ... Vxb2 2. e5 Sxe5 3. Je4 Dxd2 4. Jxd2 Vxa2

### 8) BNT



r1b2rk1/1pp3pp/p2p4/4n2R/5N2/6P1/PPP2PP1/1K1R1B2 w - - 0 1

Bílý by rád zapojil do hry svého střelce a nejlépe šachem na c4, ale zatím mu v tom brání černý jezdec na e5 – pryč s ním.

1. Vxe5 dxe5 2. Sc4+ Kh8 3. Jg6+ hxg6 4. Vh1 mat

Bílý ale musel mít spočítané i další varianty – ve všech je vyhraný:

1. Vxe5 dxe5 2. Sc4+ Vf7 3. Vd8 mat

1. Vxe5 Vxf4 2. Ve8+ Kf7 4. Vxc8 Vxc8 5. gxf4

1. Vxe5 Vxg4 2. Ve8+ Vf8 3. Sc4+ Se6 4. Sxe6+ Kh8 5. Vxa8