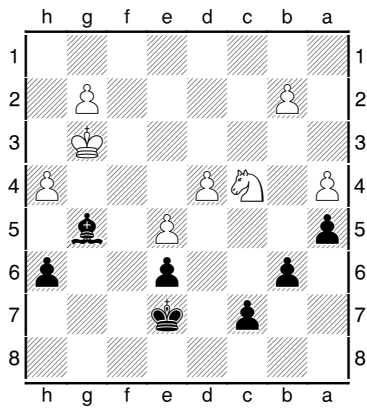


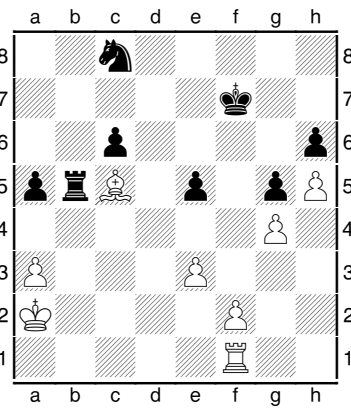
# Napadená figurka

Co dělat s napadenou figurkou?

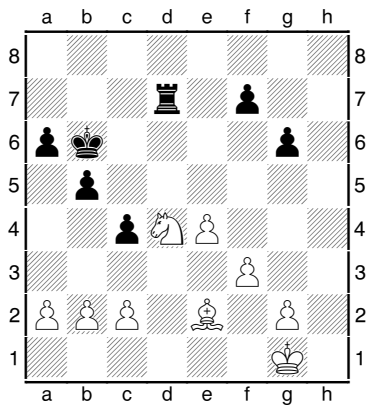
## 1) Černý na tahu



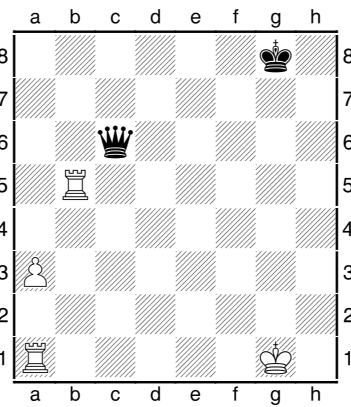
## 2) Bílý na tahu



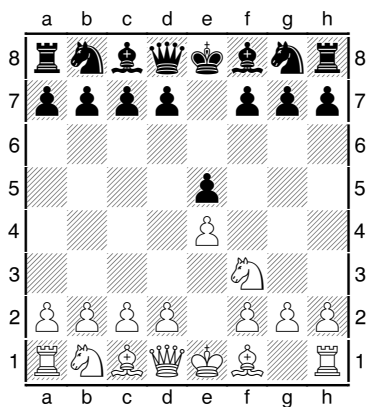
## 3) Bílý na tahu



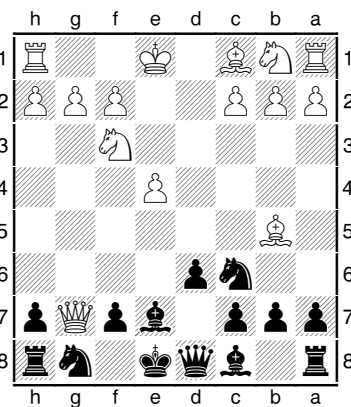
## 4) Bílý na tahu



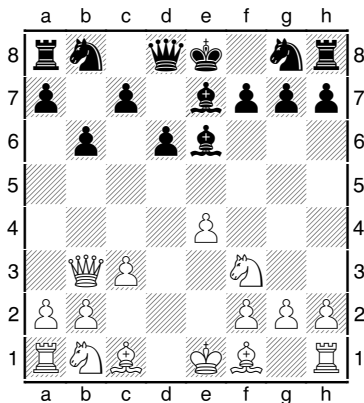
## 5) Černý na tahu



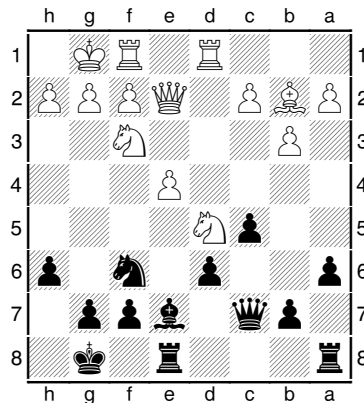
## 6) Černý na tahu



### 7) Bílý na tahu



### 8) Černý na tahu



### Řešení

- 1) Napadený střelec může pouze uhnout na c1.
- 2) Napadeného střelce můžeme pouze pokrýt tahem Vc1.
- 3) Napadeného jezdce můžeme pouze pokrýt tahem pěšce na c3.
- 4) Černá dáma napadá bílou věž na b5. Bílý ji může pokrýt dvěma způsoby: tahem pěšcem na a4 nebo tahem věží z a1 na b1. Druhá možnost, jak věž zachránit, je s ní uhnout na pole, kde nebude napadena, např. na b1.
- 5) Bílý napadá černému pěšce na e5, ten ho musí pokrýt. Má tyto možnosti:  
De7 – špatný tah, blokuje vývin střelce f8  
Df6 – špatný tah, blokuje vývin jezdce g8  
Sd6 – špatný tah, blokuje postup pěšce d7  
f6 – špatný tah, oslabuje kryt kolem černého krále  
d6 – lepší tah, pokrývá pěšce e5 a zároveň otevírá pole pro vývin střelce na c8, brání ale vývinu střelce f8  
Jc6 – nejlepší tah, pokrývá pěšce a současně vyvíjí figuru, ničemu nebrání.
- 6) Bílý napadá dámou černou věž na h8, černý ji může pokrýt tahem Sf6.
- 7) Černý napadá střelcem bílou dámu. Bílý s ní může uhnout, ale také může předkrýt tahem Sc4.
- 8) Bílý napadá jezdcem d5 černou dámu na c7. Černý může dámou uhnout nebo útočící figurku sebrat tahem Jxd5.