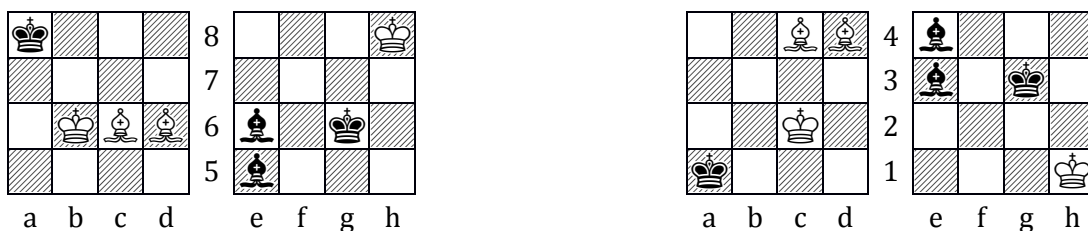


Král a dvojice střelců proti králi

Král a dvojice střelců může dát osamocенému králi snadno mat, nesmíme však o jednoho střelce přijít, to již bychom nevyhráli. Nejprve si opět ukážeme, jak takový mat vypadá.



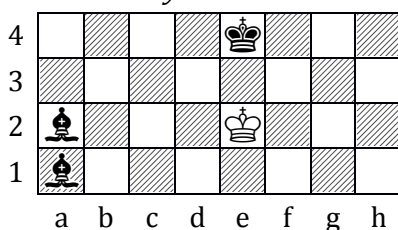
Cesta k matu

Postupně musíme krále slabší strany omezovat v pohybu, tak že ho přinutíme dojít až ke kraji a hlavně do rohu šachovnice a následně:

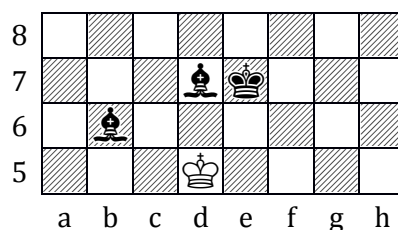
- Král silnější strany se bude již pohybovat po 3. či 6. řadě nebo „c“ či „f“ sloupci, tak aby byl vždy v opozici či v postavení „na skok koně“, které je nutné při matu.
- Střelci se pohybují podle potřeby tak, aby králi odebírali ústupová pole na úhlopříčkách do středu a nutili ho jít do rohu šachovnice.

Soupeř, zkušený hráč, se bude snažit jako vždy pohybovat se králem co nejdále uprostřed šachovnice či v blízkosti střelců.

Černý na tahu.

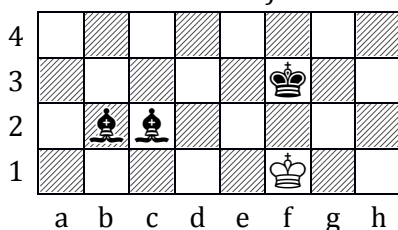


Po tahu 4. – Sb2

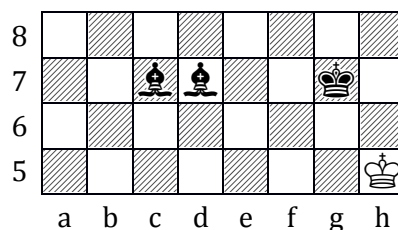


V naší ukázce zahrajeme za černého **1. – Sc4+** (vynucujeme si tím ústup bílého krále a zamýšlíme postavit střelce na d3) **2. Kd2 Sd3** (kontrolujeme pole c2) **3. Kc1 Ke3** (přiblížení králem) **4. Kd1 Sd2** (kontrolujeme pole c1) **5. Ke1 Sd2** (kontrolujeme pole d1) **6. Kf1 Kf3** (opozice) **7. Ke1 Sc3+** (s šachem odebíráme únikové pole d2) **8. Kf1 Sd3+** (vynucujeme ústup krále) **9. Kg1 Kg3** (opozice)

Po tahu 6. – Kf3



Po tahu 10. Kh1



10. Kh1 Sd2 (získ čas, potřebujeme však mít v dalším tahu možnost vstoupit na úhlopříčku a7-g1) **11. Kg1 Se3+** **12. Kh1 Se4 mat.**