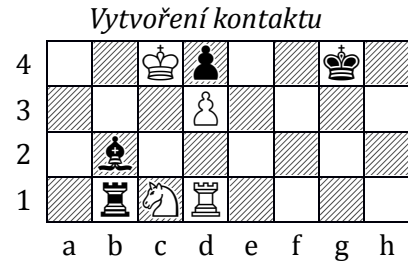
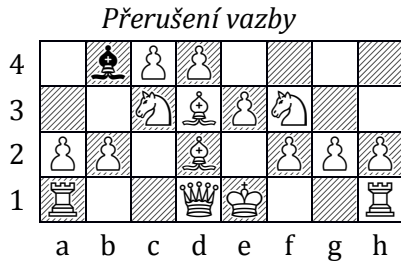


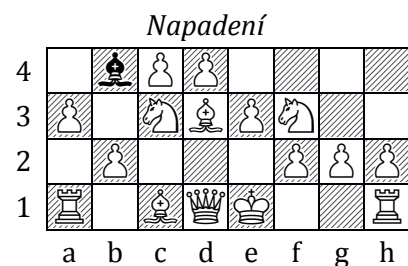
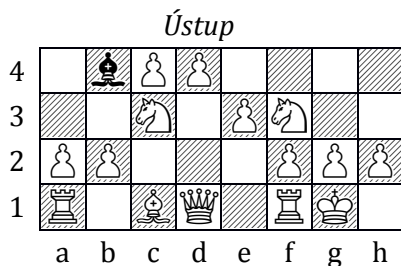
Odvázání aneb obrana proti svázání

Odvázání, jak již název napovídá, je obrana proti svázání. Čím déle vazba trvá, tím větší potíže nám později může přinést, proto **bychom neměli** možnost odvézt se **příliš dlouho odkládat**. **Odvázání** lze provést několika způsoby - **přerušením vazby** a současným pokrytím napadeného kamene, **vytvořením kontaktu mezi vazbou ohroženými figurami**, **ústupem silnější figury z vazby**, nebo **napadením útočící figury** s myšlenkou ji odehnat.



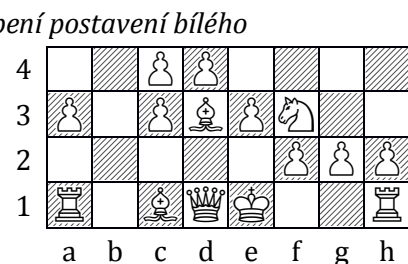
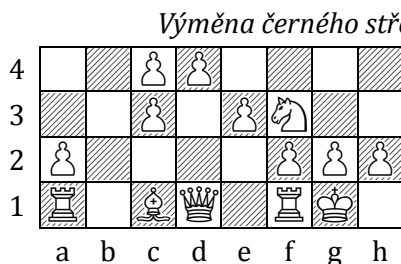
Přerušení vazby a současné dodatečné pokrytí napadeného (vázaného) kamene je přerušení vazby postavením jiného našeho kamene stejné či nižší hodnoty než má figura, která na vázaný kámen útočí, mezi vázaný kámen a silnější figuru která stojí za ním. V naší ukázce vazbu jezdce na krále přerušujeme střelcem, čímž napadeného jezdce ještě dodatečně kryjeme.

Vytvořením kontaktu mezi vazbou ohroženými figurami znamená takové propojení jednotlivých kamenů, kde se vzájemně kryjí. V naší ukázce zahrajeme Vg1+ a po ústupu černého krále, např. Kf3, zahrajeme Je2, čímž současně kryjeme bílou věž a černou napadáme.



Ústupem silnější figury z vazby lze vazbu přerušit ihned. Silnější figura, která se nachází pod svázaným kamenem, odejde svým tahem z vazby a uvolní tím do této chvíle vázaný kámen, který již v dalším tahu není omezen v pohybu.

Napadením útočící figury s myšlenkou ji odehnat a zrušit tak naši vazbu. V naší ukázce jsme černého střelce napadli bílým pěšcem, lze hrát i Db3, a doufáme v to, že černý hráč se zalekne pro něj nevýhodné výměny střelce za pěšce a svým střelcem ustoupí, čímž se vazba zruší.



Měli bychom však stále pamatovat na to, že **soupeř může kdykoli vyměnit útočící figuru za naši vázanou a touto výměnou zeslabit naše postavení**. Zvláště při ústupu silnější figury z vazby a v případě napadení útočící figury to hrozí nejvíce. Černý nemusí střelcem ustupovat, ale může svého střelce za bílého jezdce vyměnit, tedy zahrát Sxc3 a po dalším bxc3 mohou být pěšci a3 (a2), b3, c4 pro černého dalším vítaným terčem k útoku a snadnou kořistí.