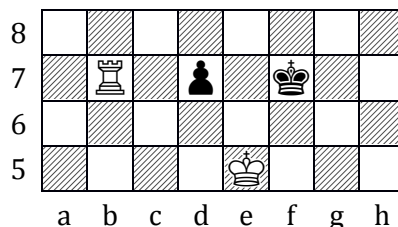
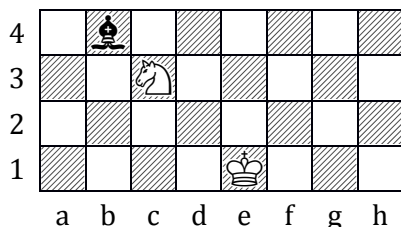


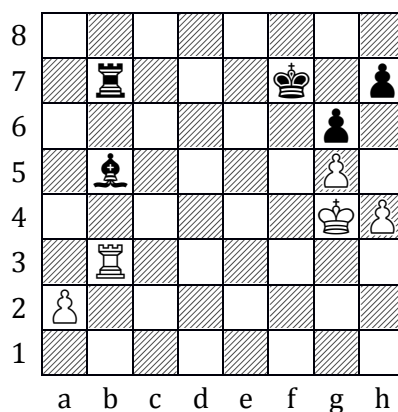
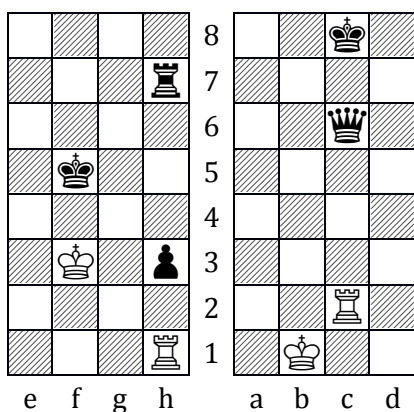
## Svázání

**Svázání** je tah, po kterém je **kámen s nižší hodnotou** omezen v pohybu, protože svým tahem by vystavil nebezpečí **kámen s hodnotou vyšší**, který stojí za ním. Svázání lze provést dámou, věží a střelcem. Vzniklá **vazba** je buď **úplná**, nebo **částečná**. Podaří-li se nám kámen svázat, je **dobré posilovat** tuto **vazbu**, tedy na vázaný kámen postupně zvyšovat tlak a vystavit ho, i kámen za ním, ještě vyššímu nebezpečí.

**Úplná vazba** nastává tehdy, když se vázaný kámen nemůže pohnout.

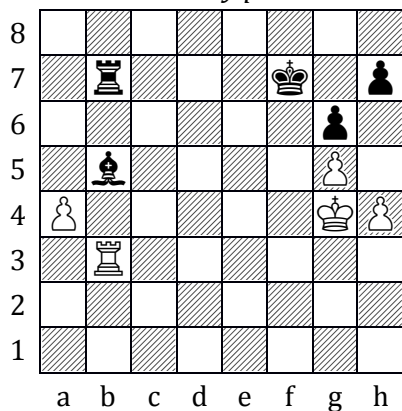


**Částečná vazba** nastává tehdy, když vázaný kámen může táhnout o jedno či více polí směrem k útočící figuře nebo od ní.

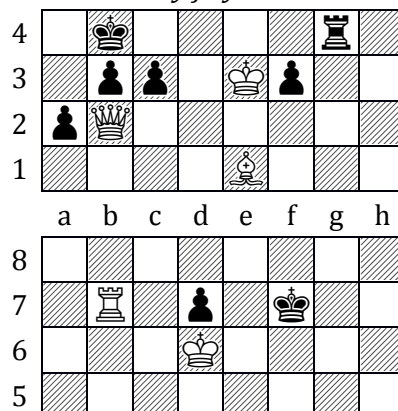


**Posílení vazby** lze provést jakýmkoli kamenem, nejlépe však rovnou několika kameny. Můžeme využít i toho, že vázaný kámen je omezen v pohybu a stavět do jeho blízkosti jiné kameny. Nejúčinnější zesílení vazby, zvláště při útoku na figuru, je zesílení vazby pěšcem. Pěšec má nejnižší hodnotu ze všech kamenů a tedy následná výměna pěšce za figuru je vždy výhodná pro útočícího hráče.

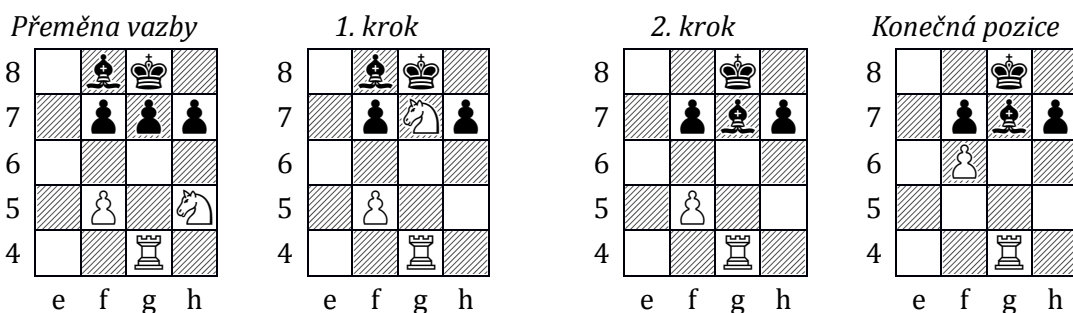
*Posílení vazby pěšcem*



*Posílení vazby jiným kamenem*

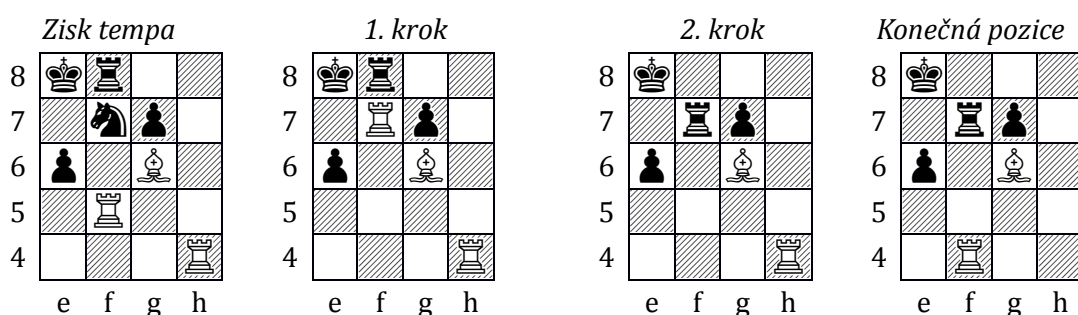


**Využití vazby** k zisku výhody lze také pomocí dvou motivů výměny na poli vazby, případně kombinací těchto motivů. Prvním motivem je přeměna vazby a druhým zisk tempa (času).



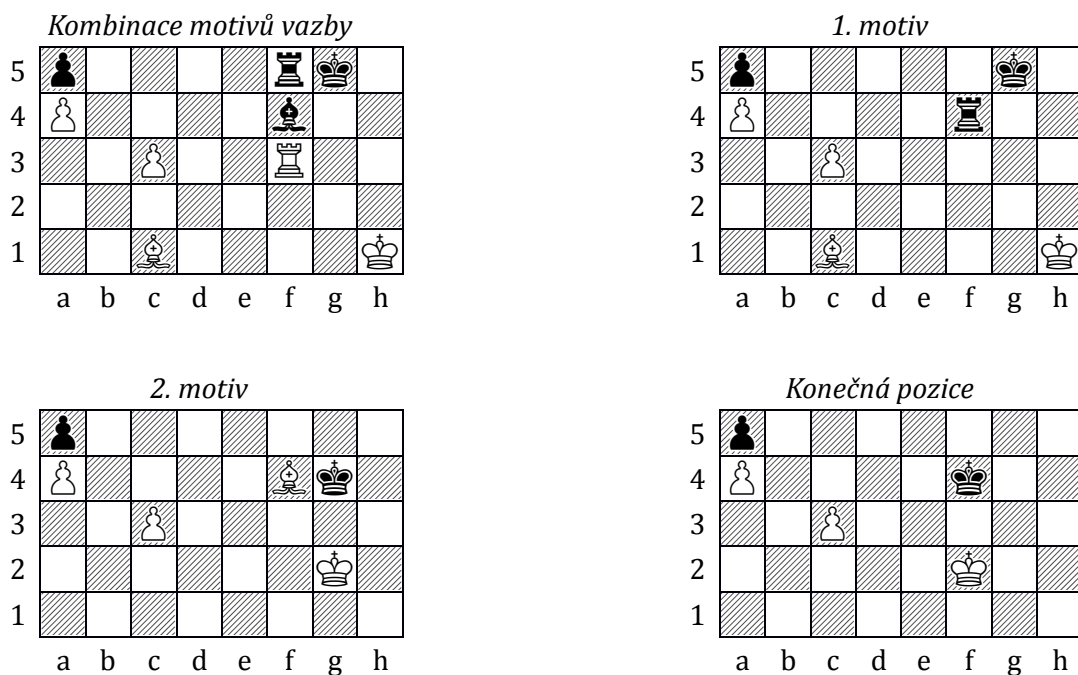
**Přeměna vazby** spočívá v tom, že částečnou vazbu přeměníme na vazbu úplnou.

Př.: Chceme získat pěšce g7, po tahu f6 ho nezískáme, černý zahraje g6. Zahrajeme tedy 1.Jxg7 a po Sxg7 vzniká úplná vazba, kterou dále využijeme tahem 2.f6 k dobrání obětované figury zpět.



**Zisk času (tempa)** spočívá v tom, že získáme pomocí vazby potřebný čas k provedení jiného, pro nás výhodného tahu.

Př.: Ustoupíme-li s napadenou věží, umožníme černému se odvázat tahem Ka7. Po 1.Vxb7 můžeme pokračovat v útoku, po 1. – Vxb7, úplná vazba zůstává a lze ji dál využít tahem 2.Vb4.



**Kombinace motivů** spočívá v tom, že využijeme obou výše zmíněných motivů.

Př.: Zde vyhraje pouze po 1. Vxf4! Vxf4 (1. motiv) 2. Kg2 Kg4 3. Sxf4 Kf4 (2. motiv) 4. Kf2 atd.