

Satranç

Kahraman Olgaç- Ali İpek

Satranç

Olimpiyatları (XII)

XXVII. Dubai 1986

108 ülkenin katıldığı, Birleşik Arap Emirlikleri tarafından organize edilen bu olimpiyatta Sovyetler Birliği (Kasparov, Karpov, Sokolov, Vaganian ve Czeskovsky) 40 puanla birinciliği elde etti. İngiltere (Miles, Nunn, Short, Chandler, Speelman ve Flear) ikinci ve ABD (Seirewan, Christiansen, Kavalek, Fedorowicz, De Firmian ve Dlugy) üçüncülükle bitirdi. 49 ülkenin katıldığı bayanlarda Türk milli takımı 26. olurken, erkekler milli takımı 39. oldu.

Spassky, B - Kindermann, S Dubai 1986

1.e4 e5 2.Ac3 d6 3.g3 Ac6 4.Fg2 g6 5.d3 Fg7 6.Age2 e6 7.0-0 Age7 8.Fg5 h6 9.Fc5 Ad4 10.Kb1 Kb8 11.b4 b6 12.b6 e5 d5 13.a4 0-0 14.Ab5 Ab5 15.ab5 ab 16.ba6 Fa6 17.Vd2 Sb7 18.b4 Ac6 19.f4 Ad4 20.Ad4 cd4 21.Ff2 h5 22.e5 f6 23.e6 Vb6 24.Kf1 V5 25.Ve2 Vc5 26.c4 Kf8 27.Fe4 Kf8 28.Kb2 h5 29.Ka1 Fc8 30.Fe1 Kf5 31.cb5 Fb7 32.Fb4 Vc8 33.Ff5 eF5 34.Fd6 Ka8 35.Kc1 Vc3 36.Kc2 Vb3 37.Kc7 Vd5 38.Kb7 Vb7 39.Kb1 Vd5 40.Vg2 Vg8 41.b6 Ka2 42.Kb2 1-0

Short, N - Kavalek, L Dubai 1986

1.e4 g6 2.d4 Fg7 3.Ac3 d6 4.Fc3 Af6 5.Vd2 Ac6 6.d3 a6 7.0-0-0 e6 8.g4 h5 9.h4 h5 10.g5 Ab5 11.Age2 Fd7 12.Fh3 b4 13.Ab1 a5 14.Fg5 Vc8 15.c4 Va6 16.Vd3 a4 17.Ad2 Aa5 18.Sb1 c6 19.Fg4 Af6 20.e5 Ag4 21.fg4 d5 22.Vf3 Ac4 23.Ac4 Ve4 24.Kc1 Va6 25.h5 Kf8 26.Af4 c5 27.Kc5 Kc8 28.Kc8 Fc8 29.b6 Fh8 30.Kc1 Fd7 31.Ad3 b5 32.Ac5 ba2 33.Sa2 Va7 34.Ff6 g5 35.Fh8 Kh8 36.Vb6 Kh7 37.Vg5 Sg8 38.Ac6 (1-0)

Kasparov, G - Tatai Dubai 1986

1.d4 Af6 2.e4 e6 3.Af3 d5 4.Ac3 Fb4 5.cd5 ed5 6.Fg5 Abd7 7.c5 e5 8.Fd3 Va5 9.Ve2 0-0 10.0-0 c4 11.Ff5 Kc8 12.Ad2 g6 13.Fd7 Ad7 14.a3 Fc3 15.b3 Ab6 16.f3 Fd7 17.Kf1 Fa4 18.Vc1 Fc6 19.Ka2 Ke6 20.Af1 Kaec8 21.b4 Ac8 22.Ah2 f6 23.Ff4 Ad6 24.Fd6 Kd6 25.h5

Vc7 26.hg6 hg6 27.Ag4 Vg7 28.Kae2 Fd7 29.Af2 Vb6 30.Vc2 Kde6 31.e4 de4 32.Ae4 Sg7 33.d5 Ke5 34.Ad6 Ke2 35.Ke2 Ke2 36.Ve2 Ve1 37.Sf2 Sf8 38.Vc3 Va3 39.Vh6 Sç7 40.Vg7 Sd8 41.Vb8 (1-0)

Kasparov, G - Smejkal, J Dubai 1986

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7 6.Kel h5 7.Fb3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Fb7 10.d4 Ke8 11.Abd2 F8 12.a4 Vd7 13.ab5 ab5 14.Ka8 Fa8 15.d5 Ab8 16.Af1 Aa6 17.Fg5 Fe7 18.Ag3 g6 19.Vd2 Fb7 20.Ka1 Ka8 21.Fc2 e6 22.de6 Fe6 23.Kd1 Kd8 24.Vc3 Vb7 25.Fb6 Ac7 26.Af5 Ae6 27.Ae7 Ve7 28.Ag5 Ac5 29.b4 Aa4 30.Fb3 Fe8 31.Kd2 Ke8 32.Ke2 Ad7 33.Af5 Abd6 34.Fg5 Ve7 35.Ad2 Sg7 36.c4 h5 37.cb5 Vd7 38.Vf3 Ke2 39.Fc2 Sg8 40.Fb3 Vb5 41.Vb6 1-0

Nunn, J - Velimirovic, D Dubai 1986

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 cd4 4.Ad4 g6 5.e4 Fg7 6.Fc3 Af6 7.Ac3 d6 8.Fe2 Fd7 9.0-0 0-0 10.Kc1 Ad4 11.Ff4 e5 12.Vd2 Fe6 13.f3 Ad7 14.Fc3 Ae5 15.b3 Vb6 16.Ab5 Kf8 17.Kd1 Vd8 18.Ad4 Vb8 19.Kb1 Ff6 20.a3 Vg7 21.b4 ab4 22.ab4 Ae6 23.Ae6 fe6 24.b5 Fe8 25.f4 Ff7 26.e5 de5 27.f6 Fe5 28.c5 Fc3 29.Vd3 Ve5 30.Ff3 g5 31.Kb3 Ke5 32.Fc5 Vc5 33.Sh1 Ff6 34.Fb7 Kb3 35.Fe4 Sg2 36.Kb1 h6 37.Kd1 Va7 38.Ke6 Vf2 39.b6 Fe5 40.g3 Va2 41.Ke5 Ff6 42.b7 Fh5 43.Ke8 Fe5 44.Vf1 Ff7 45.Vb5 (1-0)

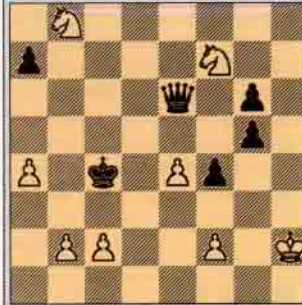
Kasparov, G - Olafsson, H Dubai 1986

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 d5 4.Ac3 Fe7 5.Fg5 h6 6.Ff6 Ff6 7.c3 0-0 8.Kc1 c6 9.Fd3 Ad7 10.0-0 de4 11.Fc4 e5 12.Ve2 a6 13.Kf1 cd4 14.Ad4 Ve7 15.Ae4 Fe5 16.Vh5 Kd8 17.Ff1 Ff8 18.Va5 b6 19.Vc3 Fb7 20.Ac6 Fc6 21.Ve6 Ka7 22.g5 b5 23.b3 Kf8 24.Fe2 Af6 25.Af6 Vf6 26.Vb6 Ve7 27.Ke6 Fe5 28.Ff3 Kd8 29.Va5 Fe7 30.Vc3 Kf6 31.b4 g6 32.Ke5 Kd8 33.h5 g5 34.Kc6 Fb6 35.Sg2 b4 36.Ve5 Kc7 37.Kd6 Ke6 38.Ke6 Vd8 39.Fg4 Kb7 40.Fe6 fe6 41.Ve6 (1-0)

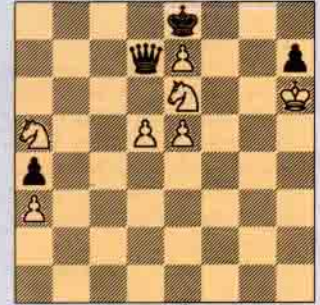
Karpov, A - Ribli, Z Dubai 1986

1.e4 e5 2.Af3 Af6 3.Ac3 e6 4.g3 b6 5.Fg2 Fb7 6.0-0 d6 7.d4 cd4 8.Vd4 a6 9.Kd1 Fe7 10.b5 Abd7 11.e4 Ve8 12.Fb2 0-0 13.Ad2 Ve7 14.Kac1 Kaec8 15.h3 Kf8 16.a3 Vb8 17.b4 Kcd8 18.Vc3 Fa8 19.Ve2 Ae8 20.Af1 Fb7 21.Sh2 Aef6 22.Ad2 Ae8 23.Kel Fa8 24.Ab3 Fg5 25.Ke2 Ke7 26.f4 Ff6 27.Keel Kd8 28.Af1 Fb7 29.Vd3 Fb2 30.Ab2 Va8 31.Ad1 a5 32.Ad4 Kd8 33.Ab5 Kce8 34.Adc3 Vb8 35.Kd1 Adf6 36.Ke2 d6 37.Ve2 Fa8 38.Sg1 Fe6 39.Sh2 e5 40.f5 Va8 41.g4 Vb8 42.b4 Vb7 43.Ff3 Ve7 44.Sg5 ab4 45.ab4 d5 46.cd5 Fb5 47.Ab5 Vb4 48.g5 hg5 49.hg5 Ah7 50.d6 Ke5 51.Kb2 Vc4 52.Vh2 Kb5 53.Vh7 Sg7 54.Kh2 Sg8 55.Kd1 f6 56.Kh8 (1-0)

Ödül Kazanan Etüdlr



V. Platov SSCB 1911 1. Ödülü
Beyaz oynar kazanır.



G. Kasparyan Roma 1960 1. Ödülü
Beyaz oynar kazanır.

Dünya Şampiyonluğu

FIDE tarafından düzenlenen Dünya Şampiyonluğu aday maçları şubat ayında Hindistan'ın Sanghi Nagar kentinde yapıldı. Gelfand-Karpov ve Kamsky-Salov karşılaşmaları 10 oyun üzerinden oynandı. Buna göre 5.5 puan alan oyuncu rakibini eleyerek final oynama hakkı kazanıyor. Karşılaşmaların toplam ödülü 500 000 ABD Dolarıydı. Bu maçlarda özellikle Tatar asıllı ABD'li G.Kamsky çok hırslı ve formda görüldü. Kamsky 7 oyun sonunda 4 kazanç ve 3 beraberlikle Salov'u 5.5-1.5 yenerek elledi.

Halen dünya şampiyonluğu ünvanını elinde bulunduran Karpov ile Gelfand'ın maçı daha çekişmeli oldu. Karpov bir ara yenik duruma düşmesine rağmen maçı 5.5 - 3.5 kazandı.

Yarı Final maçlarında rakiplerini eleyen Karpov ile Kamsky final oynayacaklar. Son 15 yıldır Korchnoy, Karpov ve Kasparov arasındaki ünvan maçlarına şahit olan, satranç dünyasında adımın baş harfi "K" olan bir başka satranççı, 21 yaşındaki Kamsky zirveyi zorluyor.

Aday Maçlarından Oyunlar

B.Gelfand - A. Karpov (3. Oyun) Caro - Kann

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 Ff5 4.Af3 e6 5.Fe2 c5 6.Fc3 cd4 7.Ad4 Ae7 8.c4 Abc6 9.Va4 de4 10.Aa3 Va5 11.Va5 Aa5 12.Ah5 Ad5 13.Af5 eF5 14.Fd2 a6 15.Ad4 Fb4 16.Af5 0-0 17.Fb4 Ab4 18.0-0 b5 19.f4 Kf8 20.Kad1 Sg8 21.Ad6 Ka8 22.a3 Abc6 23.Ff3 Kd7 24.Kf1 Ke7 25.f5 Kd8 26.Fg4 h5 27.Fh5 Kcd7 28.Ff7 Kd6 29.Kd6 Kd6 30.ed6 Ff7 31.d7 Ab7 32.Ke8 Abd8 33.Sf2 a5 34.Sç3 Sf6 35.g4 Sg5 36.h3 b4 37.ab4 ab4 38.Sd2 Sg6 39.b4 g6 40.f6 Sg6 41.h5 Sg6 42.Sç1 Sç5 43.Kb8 Sg6 44.Kg8 Sç7 45.Ke8 (1-0)

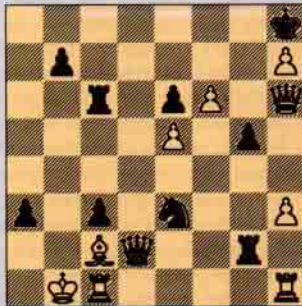
G.Kamsky - W.Salov (3. Oyun) Vezirogambit

1.d4 d5 2.e4 c6 3.Ac3 Fe7 4.Af3 Af6 5.Fg5 h6 6.Fb4 Abd7 7.c3 0-0 8.Kc1 c6 9.Fd3 de4 10.Fc4 h5 11.Fd3 a6 12.a4 ba4 13.Aa4 Va5 14.Ad2 Fb4 15.Ac3 e5 16.Ab3 Vd8 17.0-0 cd4 18.Ad4 Fb7 19.Fc4 Vb8 20.Ac6! Fe6 21.Fc6 Ka7 22.Fg3 Ae5 23.Vd4! Fd6 24.Ae4! Ac6 25.Af6 g6 26.Kc6 Fe5 27.Vg4! Sg7 28.Vc4 Sg7 29.f4 Fe7 30.Fe1 Vb5 31.Kf3 Kd8 32.Kç3 Sg8 33.h3! Vd5 34.Ve2 Fd6 35.e4 (1-0)

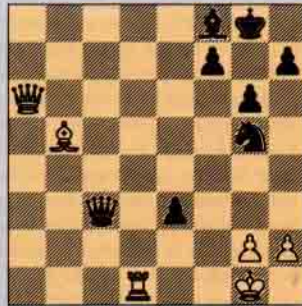
A.Karpov - B.Gelfand (6. Oyun) Volga Gambit

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.d5 b5 4.cb5 a6 5.ba6 g6 6.Ac3 Fa6 7.e4 Ff1 8.Sf1 d6 9.g3 Fg7 10.Sg2 Abd7 11.Af3 0-0 12.h3 Ab6 13.Fg5 h6 14.Fd2 Va8 15.Kel Kb8 16.b5 Ae8 17.Ke2 Ac7 18.Kc1 Ka7 19.Vc2 Aa6 20.Aa4 Ab4 21.Fb4 Kb4 22.Vd3 Ka5 23.Kec2 h5 24.Kc4 Kb8 25.Vd2 Ka5 26.Kf2 K3b7 27.Ve2 Ka7 28.Kd2 Ka5 29.Kd1 Va6 30.Kd2 Fh6 31.Kde2 Fg7 32.Vc3 Va8 33.Kd2 Ka7 34.Kd1 Kb5 35.Ve2 Kb8 36.Ad2 Ab6 37.Ab6 Kb6 38.a4 Fh6 39.f4 h4 40.Vg4 hg3 41.b4 Sg7 42.h5 Vg8 43.Kc3 f5 44.hg6 Vg6 45.Vh4 Vh6 46.Kh1 fe4 47.Kg3 Kb4 48.Vg4 Ka8 49.Kg3 (1-0)

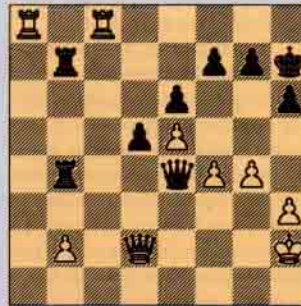
Kombinezon Okulu



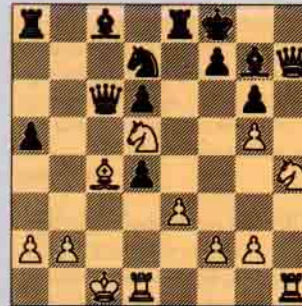
1. Siyah oynar kazanır



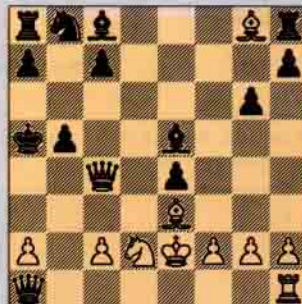
2. Siyah oynar kazanır



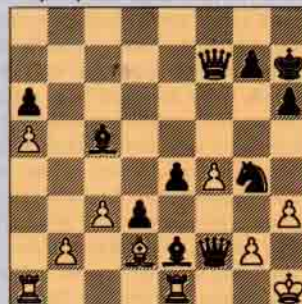
3. Beyaz oynar kazanır



4. Beyaz oynar kazanır



5. Beyaz oynar kazanır



6. Siyah oynar kazanır



7. Siyah oynar kazanır

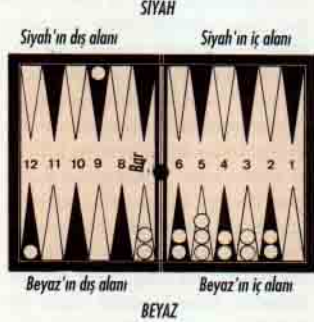


8. Beyaz oynar kazanır

Tavla Selçuk Alsan

Tavla Dersleri

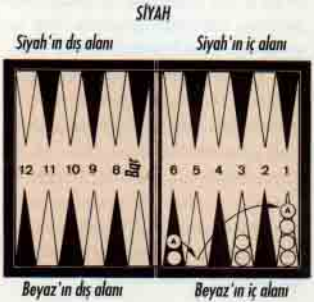
Tavla Derslerine, geçen sayıda kaldığımız yerden devam ediyoruz:



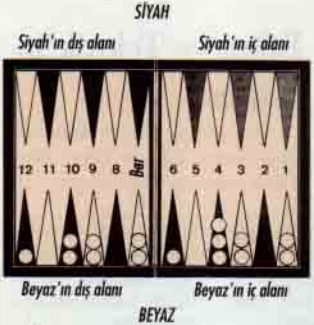
Şekil 1

Şekil 1'de Siyah'ı kırılmış olan Beyaz şöyle devam eder: a) Beyaz B1'de açık vermeye ve kırılmaya çalışır. Bu sırada diğer taşlarını içeri girer. b) Beyaz kırılmayı başarsa 11/36 olasılıkla 1 atarak N1'deki taşı kırar. c) Beyaz N1'i kıramazsa tekrar B1'deki taşı kırarak kırılmaya çalışır. d) Beyaz Siyah'ın iki taşını kırması başarsa, taşlarını toplayarak oyunu kazanmayı dener.

Gerçi Oyunu iyi oynarsanız kazanabilirsiniz; aksi halde mars olursunuz. Gerçi Oyunu ancak kaybetmekte olduğunuz oyunlarda denemelisiniz. Bunun matematik gerekçesi şöyledir: %100 kaybetmekte olduğunuz bir oyunu, Gerçi Oyun stratejisi



Şekil 2: Beyaz 4-1 oynar.



Şekil 3

uygulanarak %50 olasılıkla kazanabilirsiniz. Kaybetmekte olduğunuz 100 oyun size 100 puan kaybettirir. Gerçi Oyun ile bu 100 oyundan 50'sini kazandınız; 50'sinde ise mars oldunuz diyelim. 50 puan kazanıp 2x50 =100 puan kaybettiniz; gerçek kaybınız 50 puan. Demek ki geri oyun stratejisi izlemekle kendinize kazanmak için %50 şans vermiş oluyorsunuz. Gerçi Oyun sırasında düşmanla temasınız kesilirse, olanca hızınızla içeri girip marsdan kurtulmaya bakın.

Oyun Sonları

Oyun sonlarını doğru oynamak sandığından daha zordur. Bunun için size bazı tavsiyelerde bulunacağız: 1) Şekil 2'de görülen duruma gelmemeye çalışın. Burada Beyaz 4-1 atmıştır. 1 evinden bir taş alarak "4'ü oynayamıyorum" demek hakkı yoktur. Şekil 2'deki gibi B6'daki taşını 1 ve 4 diyerek B1'e gelmek ve bir açık vermek zorundadır. 2) Taşlarınızı içeri girerken tutumlu davranın (Şekil 3). 3) Taşlarınızı boş gözlere koymaya çalışın (Şekil 3).

Örneğin Şekil 3'de 6 oynarken B7-B1 hatadır; B12-B6 oynamak gerekir (tutumlu olmak kuralı); 5 oynarken en iyisi B10-B5'dir: en uzak taşlardan biri içeri girmiş ve boş bir gözü (B5) doldurmuştur.

Bütün taşlarınızı içeri girdikten sonra iki durumdan biri söz konusu olabilir: 1- Beyaz ve Siyah taşların birbirleriyle teması kesilmiştir. 2- Beyaz ve Siyah taşların birbirleriyle teması kesilmemiştir.

Birinci durumda olanca hızınızla taş sallamanız, söylemeye gerek yok ki büyük bir hatadır. Yine hatırlatılmı gereğinde zarların toplamını kullanmayı unutmamalısınız. Örneğin 4-2 attınız; 2 ve 4 gözleri boş olsa bile 6'dan bir taş alabilirsiniz. Kendi alanınız içinde taş oynamanız (sallamanız) gerekirse iki şeye dikkat edin:

a) Boş gözleri doldurun. b) B6'dan taş oynamaya çalışın. B6 bitmişse B5'den, B5'de bitmişse B4'den vb. taş oynatın.

İkinci durumda (Beyaz ve Siyah henüz temas halindedir) Beyaz olarak siz iki stratejiden birini seçmelisiniz: a) Oyunu bir an önce bitirmek b) Düşmanı kapılar arkasına hapsederek mars yapmak.

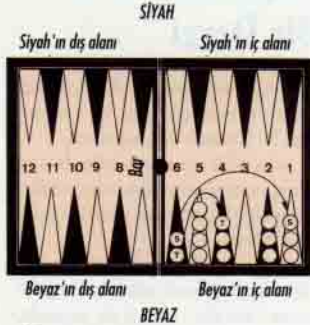
Eğer oyunu bir an önce bitirmeye karar verdiğinizde, düşman taşlarının direkt ateşi altında olabilecek açıklar vermekten kaçının. Oyun sonunda zarları tutumlu kullanmak kararı, açık vermemek için bozulabilir. Kırılırsanız yanlış kaybeder ve hatta mars olabilirsiniz. Kendinize sürekli şu soruyu sormalısınız: gelecek elde 6, 5, 4, 3, 2 veya 1 atarım açık vermek zorunda kalabilir miyim?

Demek ki oyununuzu açık vermayacak şekilde düzenlemelisiniz. Şekil

4'de 5-2 atan beyaz eğer B5 ve B2'den birer taş alırsa hata etmiş olur. Çünkü Siyah, bir sonraki zarla 3 atamazsa Beyaz 6-3 atarak açık verebilir. Bu nedenle en iyisi B6-B1 ve B6-B4 oynamaktır. Bir diğer kural hasmınızın kolayca kaçmasını sağlamak üzere kapılarınızı açmanızdır (ondan kurtulmak istiyorsunuz).

Yine Şekil 4'de B6 kapısını açmakla Siyah'ın kaçabilme olasılığını %31'den %56'ya çıkarttınız.

Terence Reese şu tavsiyede bulunuyor: 1) Kendi iç alanınızda en yüksek



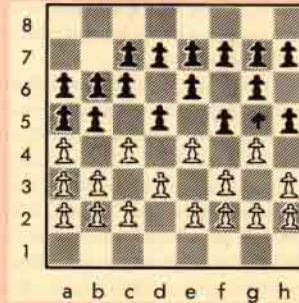
Şekil 4: Beyaz 5-2 oynar.

numaralı evde (örneğin B6'da; B6'da taş bitmişse B5'de; B5'de taş bitmişse B4'de vb.) 3 taş bırakmayın. Özellikle bir önceki evde (B6 için B5'de, B5 için B4'de vb.) 2 taş varsa, en yüksek numaralı evde 3 taş bırakmak, açık vermek riskini getirir. 2) Eğer en yüksek numaralı evinizde 3 taş bulunmasını önleyemezseniz, hiç olmazsa bir önceki evde (B6 için B5'de, B5 için B4'de vb.) 3 taş bulunmasını sağlayınız.

Şimdi bir diğer önemli konuya geldik. Düşmanın sizin cephe gerinize sızmış taşını veya taşlarını ne zamana kadar bloke etmelisiniz? Unutmayın ki hasmınız sizi kırabilmek umuduyla geri oyun stratejisi izlemektedir. Düşmanı hapsedmekle onun amaçlarına hizmet etmiş olacaksınız. Mars yapacağınız kesinleşmez düşmana kapıları açın ki bir an önce, daha doğrusu siz zorunlu bir açık vermeden önce, çıkıp gitsin. Kırılma riskini, düşmanın iç alanında ne kadar kapı bulunduğuna bakarak değerlendirin. Düşmanın iç alanı boşsa, kırılmamız size fazla bir şey kaybettirmez (Hiç Oyunu).

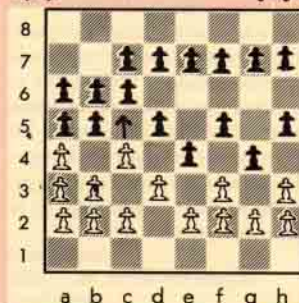
Son bir tavsiye: kendinizi eğitiniz; bu sayfalarda, öğrendiğiniz kuralları anlayarak ezberleyiniz ve uygulayınız.

Türk Daması Kahraman Olguç



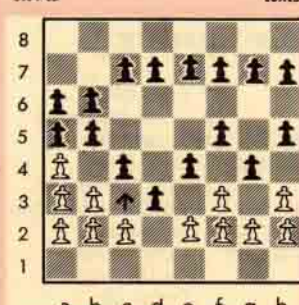
1.g4-g5

g6xg5



3.c4-c5

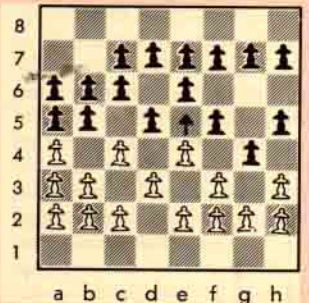
c6xc5



5.c2-c3

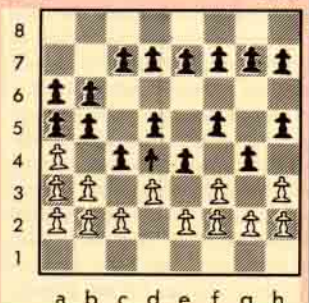
c4xc3

Açılış Oyunları



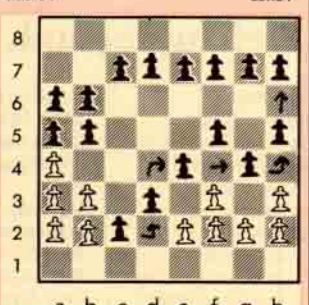
2.e4-e5

e6xe5



4.d3-d4

d5xd4



6.b2xc2xd3 xe4xg4hx5hx7=h8D kazanır.

Kombinezon Okulu Çözümleri	Ödül Kazanan Etüdürleri
I: 1.Vc2 2.Kc2 Kb6 3.Şa2 Kb2! 4.Kb2 Kb2 5.Şa3 Ac4 6.Şa4 b5 mat (N.N.-Ahues) II: 1.e2!! 2.Fe2 Ve3!! 3.Şh1 Ah3! 4.gb3 Ve4 5.Şg1 Fe5 6.Şf1 Vh1 mat (Spiers-Davey 1950) III: 1.Kh8 Şg6 2.F3! eF3 3.Vh6!! g6b6 4.Ka8 mat (Bernstein-Kotov 1946) IV: 1.Ag6 Fg6 2.Vg8!! Şg8 3.Ae7	Ş8 4.Ag6 mat (Jevström-Bergmann 1950) V: 1.Ab3 Şa6 2.Va4!! b4 3.Fc4 Şb7 4.Aa5 mat (Krebs-Ginsburg 1943) VI: 1.Vg2!! 2.Şg2 Ff3! 3.Şf1 Ah2 mat (Arnold-Tehigorin) VII: 1.Ag4 2.h3 Ff2 3.Şh1 Ff3!! 4.Va8 Vh3! 5.gb3 Fe4 mat (N.N.-Blackburn 1860) VIII: 1.Vh7 Şh7 2.hg6 mat (Duke-Cranston 1955)
	Ödül Kazanan Etüdürleri Çözümleri I: 1.Ad7! g4 2.Şg1! g5 3.Şf1 Va6 4.Şg2 Ve6 5.Şe1 a5 6.Şf1 Va6 7.Şg2 Ve6 8.Şg1 g3 9.Af5 Sd4 10.Af3 Sc4 11.Ad2 Sd4 12.c3 Sd3 13.Ac5 kazanır. II: 1.Ac4! Şe7 2.Ad6 Va7 3.Ac8 kazanır. Ya da 1.Ve7 2.Ad6 Şd7 3.Şh5 h6 4.Şe4 h5 5.Şg3! h4 6.Şh3 Vh7 7.Af8 kazanır.