

# Satranç

Kıvanç Çefle [ [btsatranc@tubitak.gov.tr](mailto:btsatranc@tubitak.gov.tr) ]

## Birkaç İlginç Kale Finali

“Kale ve piyon finalleri, satranç tahtasında ortaya çıkan en sık oyun sonu tiplerindedir. Bu denli sık olmalarına rağmen çok az kişi bunlara hâkimdir. Genellikle çok zor yapıları vardır ve bazen çok basit görünse de gerçekte son derece karmaşıktır.”

Eski dünya şampiyonlarından Jose Raul Capablanca (1888-1942) *Satrancın Esasları* başlıklı kitabında kale finalleri için böyle

yazıyor. Söyledikleri bugün için de geçerli, en güçlü oyuncuların dahi kale finallerinde doğru hamleyi bulamadıklarına ve kazancı ellerinden kaçırdıklarına sıklıkla şahit oluyoruz. Kale gibi “dümdüz” hareketli ve pek kıvrak olmayan bir taşın böylesine tekinsiz pozisyonlara yol açması biraz şaşırtıcı gelse de bu durum aslında genel olarak satrancın doğasında var. Her pozisyonda, her an, her şey olabilir!

Kale finallerinde kazanca götürülen yolu bulmanın zorluğunu vurgulamak üzere, bazen Siegbert Tarrasch’a, bazen de Savielly Tartakower’e atfedilen, “Bütün kale finalleri beraberliktir.” sözünü de hatırlatmakta yarar var. Pratik oyunları kapsayan veri tabanları, kale + piyon/kale finallerinde, piyonun hangi sütunda olduğuna bağlı olarak kazanç oranının %34-44 arasında değiştiğini gösteriyor. Yani maddi üstünlüğü kazanca dönüştürmek hiç de kolay değil.

Birkaç sayfada kale finallerinin inceliklerini anlatmak ya da öğretmek mümkün değil. Yani bu yazı, “ders notu” tarzında, sıkıcı teorik bilgilere yer vermiyor. Amacımız, bazı ilginç pozisyonları sizlerle paylaşmak ve kale finallerinin son derece renkli olabileceğini sizlere göstermek.

İlk örneğimiz, geçtiğimiz günlerde yaşamını yitiren Rus oyuncu GM Yuri Averbakh’a (1922-2022)



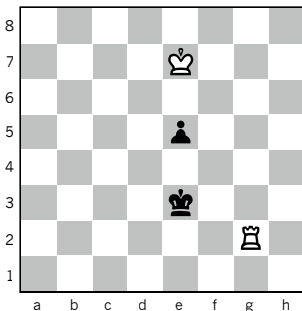
Jose Raul Capablanca



ait. Doğum-ölüm tarihlerinden de anlaşılacağı gibi, çağdaş satranç tarihi yüz yaşına ulaşan ilk büyük usta olan Averbakh'ın kişiliğinde âdeta vücuda gelmişti. Oyun tarzı da vücudu gibi son derece sağlamdı ve komplikasyonlardan uzak duran stiliyle öne çıkıyordu. Aynı zamanda çok önemli bir oyun sonu kuramcısıydı ve İngilizceye *Comprehensive Chess Endings* adıyla çevrilen beş ciltlik anıtsal bir kitabın editörlüğünü yapmıştı. İşte onun ödül kazanmış bir etüdü:

### Diyagram 1

Yuri Averbakh  
*Şahmati v SSSR*, 1981  
Özel İkincilik Ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

**1. Şe6 e4 2. Kg5!**

2...Şd3 3. Kd5+! Şc2 4. Ke5 Şd3 5. Şf5 e3 6. Şf4 e2 7. Şf3 ve kazanır.

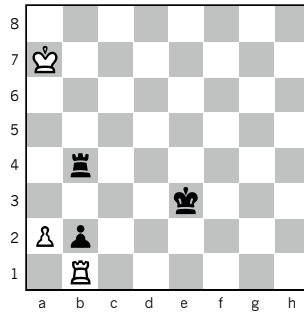
**2...Şf3 3. Kf5+! Şg2 4. Ke5 Şf3**

**5. Şd5 e3 6. Şd4 e2 7. Şd3 ve kazanır.**

Doğru hamleyi oynamanın büyük bir hassasiyet gerektirdiği bir etüt. Örneğin 1. Şd6? e4 2. Kg5 Şd3! ve beraberlik. Ya da 1. Şf6 e4 2. Kg5 3. Şf3!

### Diyagram 2

Adolf Herberg, 1960



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Siyah oyunu kazanmış gibi gözüküyor. Örneğin 1. Şa6? Şd3 2. Şa5 Şc2; ya da 1. a4? Kxa4+ 2. Şb6 Ka2 3. Şc5 Şd3 4. Şb4 Şc2 ve siyah kazanır.

Kurtuluş daha ılımlı bir hamlede:

**1. a3!! Kb3 2. a4 Şd4**

2...Şd3 3. a5 Şc2 4. Kxb2+ Kxb2 5. a6 Şc3 6. Şa8 Şc4 7. a7 Şb5 8. Şb7 Şa5+ 9. Şc7 ve beraberlik

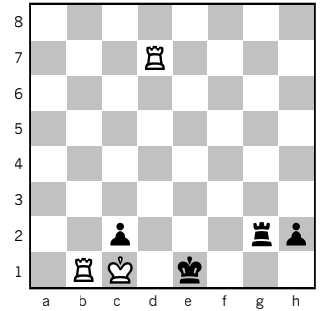
**3. a5 Şc5 4. Şa8!!**

Burada 4. a6?? büyük bir hata olurdu: 4...Kb6!! (*zugzwang*) 4. Şa8 Kxa6+ ve siyah kazanır.

**4...Şb5 5. a6! Şxa6 6. Kxb2! Kxb2 ve pat!**

### Diyagram 3

Velimir Kalandadze, 1976



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Siyah hem c2xb1=V+ hem de h1=V ile tehdit ediyor. Eğer 1. Ka1 hamlesini denerse, 1... h1=V 2. Şb2+ c1=V+ 3. Şxc1 Vh6+ hamle dizisinden sonra siyah kazanır. Görünüşe göre beyaz şah çekerek birkaç hamle daha ancak dayanabilir.

**1. Ke7+ Şf1**

1...Şf2 2. Şxc2.

**2. Kf7+! Şg1**

Beyazın şah çekebileceği başka bir hamle kalmadı. Peki, ya şimdi?

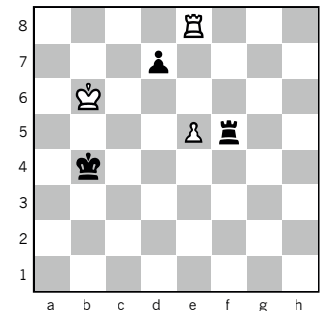
**3. Kb8!! h1=V 4. Kh8 Vxh8**

4...Kh2 5. Kg8+ Kg2 6. Kh8 Kh2 7. Kg8+ ve sürekli şah çekerek beraberlik.

**5. Kf1+! Şh2 6. Kh1+! Şxh1 pat!**

### Diyagram 4

A. Seleznev, 1939



Beyaz oynar ve kazanır.

Taraflar materyal olarak eşit görünmekle birlikte beyaz d7 piyonunu alabilirse geçer piyonuyla oyunu kazanmayı düşünebilir.

### 1. Şc7 Kf7

1...Şc5 2. Şxd7 Şd5 3. e6 Kf6 4. Ka8!! Kxe6 5. Ka5+ ve kazanır.

### 2. Şd6!

2. Kd8? Ke7 3. Şd6 Ke6+ 4. Şd5 Ke7 5. Şd6 Ke6+ ve hamle tekrarıyla beraberlik.

### 2...Şc4 3. Kd8! Şd4 4. e6!!

İşte bu hamle tam bir sürpriz. Beyaz, umutlarını bağladığı, ona oyunu kazandıracak piyonundan birden vazgeçiyor!

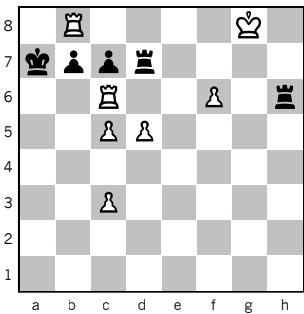
### 4...dxe6 5. Şxe6+ ve

kazanır. Bizzat şahla açarak şah çekme gerçek oyunlarda pek sık görülen bir motif değil.

Sizlere sunacağımız son örnek, zamanımızın önemli etütçülerinden Yochanan Afek'e ait ve biraz daha karışık.

### Diyagram 5

Yochanan Afek  
The Problemist, 2013  
Altıncılık ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.

### 1. f7 Kh8+!

1...Kxf7? Kxh6 ve beyaz kazanır.

### 2. Şxh8 Kxf7 3. Şg8!!

Beyazın iki kalesi de alınabilir (*en prise*) durumda; buna rağmen bir ara hamle (*zwischenzug*) yapacak zaman buluyor!

### 3...Kd7

3...Kf5 4. Kf8!! Kg5+ 5. Şf7 bxc6 6. d6! ve kazanır.

### 4. Kxb7+!

4. Kxc7? Kxc7 5. Kd8 Kxc5 beraberlik.

### 4...Şxb7 5.Kd6!! cxd6

5...Ke7 6. Ke6 ve "kuşatılmış" siyah kale düşer. İşte beyazın üçüncü hamlesinin önemi (3. Şg8!!) burada ortaya çıkıyor.

6. c6+ Şc7 7. cxd7 ve kazanır.

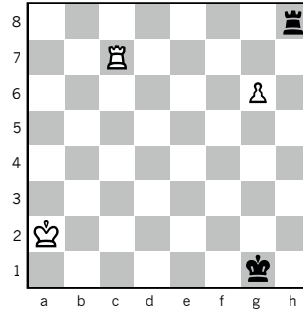
## Ayın sorusu

Ayın sorusu olarak, size yine ödül kazanmış bir etüt sunuyoruz. Sade görünlü bir kale finali... Bir ay sonra görüşmek üzere!



### Diyagram 6

David Gurgenidze  
Şahmati v SSSR, 1981  
Birincilik Ödülü



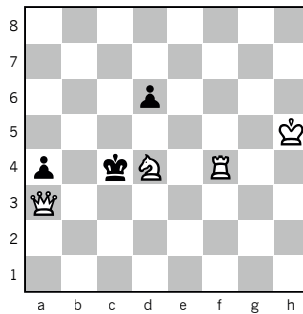
Beyaz oynar ve kazanır.

## Geçen ay sorulan problemlerin çözümleri

Sizlere Hint temasının işlendiği iki problem sormuştuk.

### Diyagram 7

Otto Wurzburg  
Westen und Daheim, 1913



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Çözüm:

### 1. Ka4!

Beyaz kale kritik hamleyi yapıyor.

### 1...d5

1...Şd5 2.Vd3 Şc5 3. Vb5#; 2...Şe5 3. Vf5#.

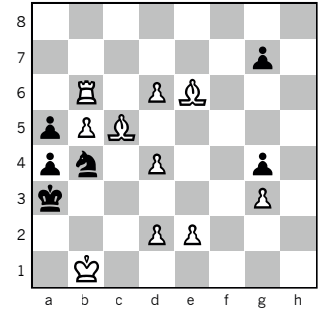
### 2. Şg4!

Şah, kritik g4 karesi üzerine oynayarak patı engelliyor.

### 2...Şxd4 3. Şf5#

### Diyagram 8

Hans Johner  
Neue Zürcher Zeitung, 1962



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Çözüm:

### 1. Kb7!

a) g6 2. Fg8! g5 3. Kf7!

Şb3 4. Kf3#

b) 1...g5 2. Fb6!!

Şimdi siyah at nereye oynarsa oynasın beyaz bir taş tarafından alınır:

1...Aa6 3. bxa6; 2...Aa2

3. Fxa2; 2...Ac2 3. Şxc2,

vs. Daha sonra 4. Fc5#