

# SATRANÇ ÖĞRENİYORUM (I)

Kahraman OLGAC

**1** 979 yılından beri sayfalarını satranca geniş bir şekilde açan Bilim ve Teknik dergisinin, ülkemizde satrancın gelişmesi ve yayılmasında büyük hizmetleri olmuştur. Elli yılı aşan uzun bir bekleyiştikten sonra satrancın, 1991 yılında devlete bağlı bir federasyon haline gelmesi ve benim federasyon başkanlığına atanmam sonucunda yönetim kurulunda okuyucularımızın yakından tanıdıkları Dr. Ergin Korur ve Emrehan Halıcı'nın görev almaları bunun en önemli kanıtlarından biridir. Şu anda yine yazarlarımızdan Emrehan Halıcı, başkanlık görevini yürütmektedir.

Bilim ve Teknik dergisini okuyarak satranç öğrenmiş olan bir kuşak, Türk satrancında belirli bir yere gelmiştir. Amacımız yeni yetişenlere de satrançı öğretmek ve sevdirmek olduğundan, yıllar önce yazdığımız yazıları yeniden gözden geçirerek tekrarlamak gereksinimini duyduk. Gençlerimizi satranca bir nebeze indirilirse de mutlu bizlere!

Bilim ve Teknik dergisinin Nisan 1980 sayısının kapağında satranç taşlarını seyreden bir kız çocuğunun fotoğrafı var. Resim altı yazısı şöyle: Gençlerle yaşlıları birleştiren biricik spor: SATRANÇ. Benim imzama çıkan makalenin başlığı: Doğu bilgeliğinin bulunduğu, Batı yöntemi ve mantığının geliştirdiği bir oyun: SATRANÇ. Bu başlıkları atan, o zamanki editörümüz ustam Nüvit Osmay'dı. Bütün Türkiye'de büyük yankılar uyandıran bu makaleden bazı alıntılarla yazıma başlıyorum.

Brahman Sissa, boş zamanlarını tavla oynamakla geçiren Hükümdarı Balhait'i hem eğitmek hem de eğlendirmek için bir savaş oyunu buldu. Bu oyunun yapısını, aynen Hint ordusundan aldı. O zamanki Hint ordusu 4 kısımdan ibaretti: 1. Filler 2. Atlılar 3. Savaş arabaları 4. Yayaalar.

Brahman Sissa, Sanskrit dilinde "4" demek olan (çatur) sözcüğü ile, "kısımlar" anlamına gelen (anga) sözcüğünü birleştirerek, yeni bulunduğu savaş oyununun adını koydu: Çaturanga.

Hükümdarı Balhait'e oyunun kurallarını öğretti. Taşlar aşağı yukarı şimdiki satranç taşlarına benziyorlardı. En kuvvetli taş, ordunun komutanı, yani Kral'dı. Vezir de, Kral'ın yanından ayrılmayan müşaviriydi, sadece çapraz birer kare oynayabiliyordu.

Hükümdar Balhait, bu yeni oyunu o kadar sevdi ki, başka hiçbir oyun oynamaz oldu ve Brahman Sissa'yı ödüllendirmek istedi. Brahman Sissa, iki kez Hükümdarın sağlığından başka bir arzusu olmadığını söyledi. Hükümdarın ısrarı üzerine" satranç tah-



Yaşlılarla gençleri birleştiren biricik spor: SATRANÇ.

tasının karelerini buğday taneleri ile doldurun.. yeter" dedi. Yalnız bir şartı vardı: Birinci kareye 1, ikinci kareye 2, üçüncü kareye 4, dördüncü kareye 8,... ta ki altmış dört kare bitinceye dek.

Balhait, bu kadar basit görünen arzunun derhal yerine getirilmesini emretti. Hemen bir tabak buğday getirildiler. Daha 13. karedeyken 4096 buğday tanesi gerekince akılları başlarına geldi. Oturup bir bir hesap ettiler, gördüler ki, bütün Hindistan'ın buğdayları bile Brahman Sissa'nın isteğini karşılayamaz.  $2 \text{ üssü } 64-1 = 18\ 446\ 744\ 073\ 709\ 551\ 615$ .

Bu akıllıca istek üzerine Hükümdar Balhait, Brahman Sissa'yı daha çok takdir etti ve bulunduğu savaş oyunu Çaturanga'yı destekleyerek yayılmasına yardımcı oldu. Ordu komutanları bu oyunu benimsediler. Savaşta uygulamayı düşündükleri strateji ve taktiği, satranç tahtası üzerinde prova etmekten zevk almaya başladılar ve çözülmesi zor problemler düzenlediler (MS 5. yy.).

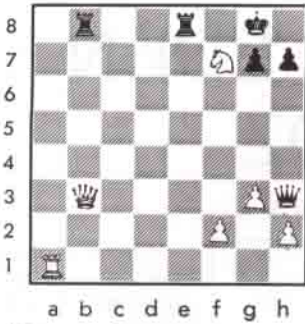
İranlı şair Firdevsi, ünlü "Şehname" adlı kitabında, komşu Hint hükümdarının İran Şahına kıymetli bir satranç takımı hediye ettiğini ve çözülmesi zor bir satranç problemi sorduğunu, İranlı bilgilerin bu problemi kısa bir sürede başarıyla çözdüklerini övünerek anlatır (MS 6. yy.).

Çaturanga İran'a girerken adını değiştirmiştir: Çatrang. Daha sonra Araplar İran'ı fethediyorlar. Bu arada satrançı da öğreniyorlar. Oyunun adı Satranç oluyor. Araplar satranca büyük önem veriyorlar. Birçok büyük satranç ustaları yetişiyor ki, develerin üzerinde tahtayı görmeden (körleme) satranç bile oynayabiliyorlar.

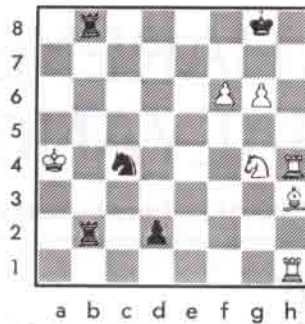
Ünlü İslâm düşünürü Şemseddin Muhammed ibni Mahmud Amuli'nin "Nefâisü'l-fünûn fi ârâiyisil-uyûn" adlı, bir tür ansiklopedi denilebilecek eserinde, satrançtan bahseden bölümler mevcuttur. Ayrıca birçok satranç hikâyelerine rastlıyoruz.

Yapılışındaki inceliğin, bugün bile, herkesi hayran bıraktığı boğmaca matı, o zamanın buluşudur (Bkz. Diyagram 1).

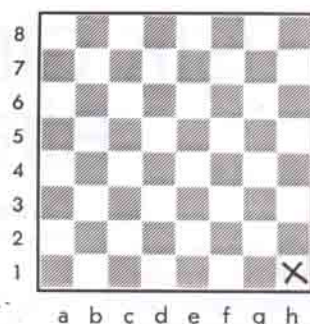




Diyagram 1



Diyagram 2



Diyagram 3

O devirlerde satranç taşlarından fil, sadece çapraz olarak iki kare oynayabiliyordu. Gideceği kare boşsa, önündeki kare dolu da olsa, o taşın üstünden atlayabiliyordu. Buna örnek olarak ünlü Dilaram matı gösterilir.

Zamanın veziri Mavardi, iddialı bir satranç oyununda çok kötü bir duruma düşer. Oyunun ödülü, gözdesi dilber Dilaram'dır. Dilaram, efendisinin kulağına eğilerek, "Kaleleri feda et! Dilaram'ı kurtar!" diye fısıldar. Diyagram 2'de (h3) karesinde görülen filin (f5) karesine oynayabilmesi, o zamanın kurallarına uygundu.

Musa bin Nasır ve Tarık bin Zeyyad'ın cesur askerleriyle İspanya'ya geçen satranç oyunu, kısa bir sürede bütün Avrupa'ya yayılır (MS 11. yy.).

Krallar, komutanlar, din adamları ve şövalyeler, bu oyuna büyük ilgi gösterirler. Örneğin, 1062 yılında yazılmış bir belgede, şövalyelerde aranan yetenekler arasında satranca da yer veriliyor.

Daha sonra Avrupa'da satranç en yaygın şeklini bulmuş ve kuralları son kesim biçimini almıştır. Her alanda Batı, Doğu'dan öğrendiklerini geliştirerek, Doğu'yu tembelleğe ve geri kalmışlığa itmiştir. Satranç oyununda da bu böyle olmuştur.

Eskiler, satranç oyunu için "Oyunların şahı, şahların oyunu" derlerdi. Büyük yazar Goethe (1749-1832) "bilgelik ölçüsü", ünlü Filozof Leibniz (1646-1716)'in "bilim" dediği satranç oyunu, bugün artık kitlelere mal olmuş, kelimenin tam anlamıyla bir kafa sporudur. Hem de çağdaş ve demokratik bir oyundur. Taşların en güçsüzü olan alçakgönüllü piyade, başarı ile ilerler ve satranç tahtasının son sırasına varırsa, en güçlü taş yani vezir olabilir ve oyunda karşı tarafın şahını mat ederek son

söz söyleyebilir. Bilim ve Teknik derginiz her yerde, her zaman ve her yaşta yapılabilecek satranç sporunun daimi destekleyicisi olduğunu, sık sık satranç konularına sayfalarında yer vererek kanıtlamıştır. Tek amacımız, satranç sporu yapan genç bir kuşağın yetişmesinde yardımcı olmaktır.

Satranç oynayabilmemiz için satranç taşları ile bir satranç tahtasına gereksinmemiz vardır. Satranç tahtası 8 x 8'lik 64 kareden ibarettir. Kareler açık ve koyu renktedirler. Koyu renkli karelere "siyah kareler", açık renkli karelere ise "beyaz kareler" denilir. Oyuncular güney ve kuzeyde karşılıklı otururlar. Güneydeki oyuncu beyaz taşları alır.

Satranç tahtasını doğru kullanmanın kuralı şudur: BEYAZ KARE DAİMA SAĞDA OLACAK (Bkz. Diyagram 3).

Tahta ters konulmuşsa oynanmış oyunlar sayılmaz. Oyun başlamadan taş tutulur. Beyazları alan güneye, siyahları alan kuzeye oturarak taşlarını dizerler (Bkz. Diyagram 4).

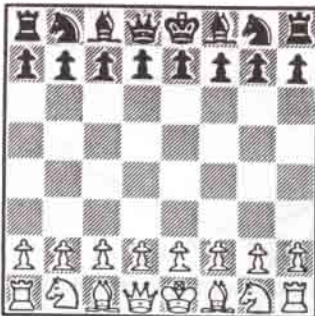
Diyagram: 2'deki satranç taşlarının simgelerine dikkatle bakarsanız, satranç taşlarının 16 beyaz, 16 siyah taşlardan ibaret olduğunu görürsünüz. Bu taşlar satranç tahtası üzerine Diyagram 4'deki gibi dizilir. İlk başlarda, vezirle şahın yerleri birbirine karıştırılabilir. Doğru yerleştirmenin değişmez bir kuralı var: BEYAZ VEZİR BEYAZDA.. SİYAH VEZİR SİYAHTA.

Diyagram 5'te satranç tahtasının kenarlarına harf ve sayılar koyduk. Bunlar oynadığımız oyunları kaydetmek için bize yardımcı olacak. Bu bakımdan, her karenin yerini yurdunu iyice öğrenmemiz gerek.

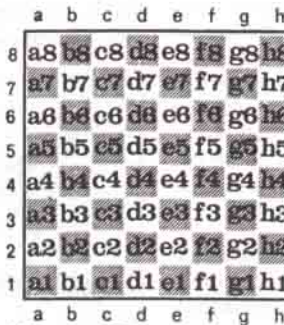
Dik hatlara da birer sayı (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8), yatık sıralara da birer harf yazdık (a, b, c, d, e, f, g, h).

Burada, küçük harfleri kullandık. Büyük harflere ise, ilerde hamleleri kaydederken başka görevler vereceğiz. Haritalardaki enlem ve boylam gibi her kare, keşiştiği harf ve sayıların adıyla anılıyor: (a5), (b2) gibi. Satranç konusunda yapacağımız bütün çalışmalarında bu işaretlerden faydalanacağız. Hamleleri kaydetme olayına notasyon adını veriyoruz. Notasyonu bilirsiniz, aynı zamanda satranç kitap ve dergilerini de rahatça takip edebilirsiniz demektir.

(Devam edecek.)



Diyagram 4



Diyagram 5