

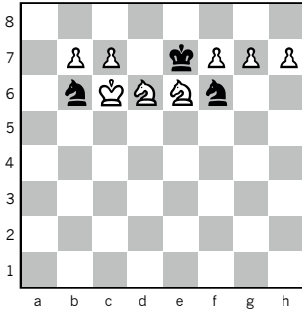




elbette etüt ve problem kurucuları olmuştur. Biz bu yazıda problemlerden seçtiğimiz birkaç güzel örnek sunacağız.

### Diyagram 2

Thomas Salthouse  
*London Globe*, 1911



Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Çözüm:

**1.f8=A!**

**a) 1...Ab~ 2. c8=A mat;**

**b) 1...Ac8 2. bxc8=A mat;**

**c) 1...Af~ 2. g8=A mat;**

**d) 1...Ag8 2.hxg8=A mat.**

Yedinci yatay sütuna erişmiş hiçbir piyonun vezir çıkmadığı, anahtar hamle de dâhil olmak üzere, beyazın

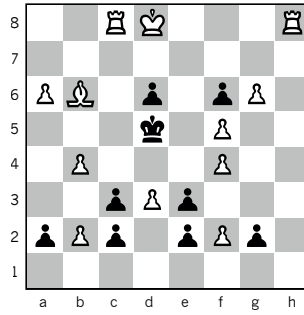
bütün hamlelerinin bir piyon terfisi olduğu güzel bir "Meredith" (8-12 arasında sayıda taş içeren problemlere verilen isim). Kurgucu, bu konu bütünlüğünü sağlarken ister istemez bir taviz vermek zorunda kalmış:

Anahtar hamle siyah şahın kaçış karesini (e6) denetim altına alıyor. Ama bu zayıflığın fazlasıyla telafi edildiğini söyleyebiliriz.

Sonraki örneğimiz (Diyagram 3) biraz daha karmaşık. Büyük etütçü ve problemci Leonid Kubbel tarafından kuruldu.

### Diyagram 3

Leonid Kubbel  
*Skakbladet*, 1933



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Bu problemde oyunun neredeyse tamamına terfi fikri hâkim. Hem beyaz hem de siyah piyonlarını terfi ettirmeye uğraşıyorlar. Önce beyazın deneyebileceği hamlelere bakalım:

1. a7? (2. a8=V), 1... a1=V/K!

1. g7? (2. g8=V), 1... g1=V/K!

1. b:c3? (2. c4 mat), 1... c1=V/K!

1. f:e3? - 2. e4 mat, 1... e1=V/K!

Görüldüğü üzere siyah, beyazın tehdidine göre uygun piyonu vezire (ya da kaleye) terfi ettirerek matı önüyor. Çözüm şöyle:

**1. Ke8!** (tehdit 2. Ke4 ve 3. Kd4 mat)

**a) 1... a1=A 2. a7 ve 3. a8=V mat;**

**b) 1... c1=A 2. b:c3 ve 3. c4 mat;**

**c) 1... e1=A 2. f:e3 ve 3. e4 mat;**

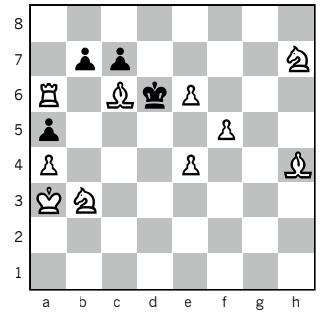
**d) 1... g1=A 2. g7 ve 3. g8=V mat.**

Beyazın anahtar hamlesi ile yaptığı tehdit bu kez vezir değil, at terfisi ile önlenabiliyor. Beyaz, ikinci hamlesinde (denemelerde gördüğümüz) ancak vezir terfisiyle önlenemeyen ikinci bir tehdit oluşturuyor ve üçüncü hamlede de mat ediyor. Burada, fikri ilk kez uygulayan Danimarkalı kurgucu Victor Holst'a (1844-1924) ithafen "Holst terfisi" denilen tema işlenmiş. Bunu basitçe, rakibi önce piyonunu bir "a" taşına terfi ettirmeye zorlamak, arkasından da ancak "b" taşına terfi ile önlenebilecek bir tehdit yaratmak şeklinde özetleyebiliriz.

Kaleye ve file terfi etmenin amacı hemen hemen her zaman pat fikrine dayanır. At terfisinin ise pat dâhil olmak üzere pek çok amacı vardır. Yukarıdaki iki problemde pat dışı bir motivasyonla piyonun ata terfi ettirildiğini gördük. Şimdi ise biraz daha karmaşık bir problemi inceleyelim:

### Diyagram 4

Meindert Niemeijer  
*Zadaçi i Etyudiy*, 1928  
Birinci Şeref Mansiyonu



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Çözüm:  
**1.e7!**

Dört tematik varyant var:

- a) 1...b5 2. e8=A+ Şe5 3. Fg3 mat;**  
**b) 1...b6 2. e8=V ve 3. Ve6 mat, 3. Fg3 mat ya da 3. e5 mat;**  
**c) 1...bxc6 2. e8=K (2. e8=V? pat) Şd7 3. Kd8 mat;**  
**d) 1...bxa6 2. e8=F (2. e8=V? pat) Şe5 3. Fg3 mat.**

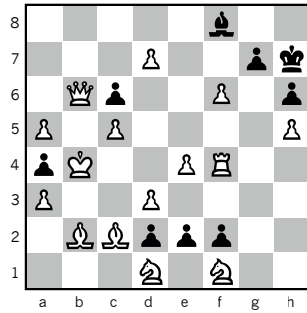
Dört farklı varyantta muhtemel dört terfi tipinin hepsi görülüyor. Bu temaya “*allumwandlung*” deniyor. Almanca olan bu sözcüğü “bütün terfiler” olarak çevirebiliriz. *Allumwandlung*’un kurgu literatüründe birçok örneği var. Sunduğumuz problemin özelliği ise b7’deki siyah piyonun muhtemel dört farklı hareketinin her bir varyantta görülmesi. Buna da “Pickaninny teması” deniyor. Aynı hamleleri beyaz piyonun yapmasına da “Albino” deniyor. Tabii bu problemde Albino yok. Diğer yandan 1...b6 ile başlayan “b” varyantında üçüncü hamlede beyaz farklı hamlelerle mat edebiliyor, yani “dual”ler var. Ama problem zengin

içeriği ile bu kusuru affettiriyor.

Sonraki problemimizde *allumwandlung* çok daha karmaşık bir şekilde gösterilmiş.

### Diyagram 5

Peter Hoffmann  
*Die Schwalbe*,1963



Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

Çözüm:

- 1. f6xg7!** Şimdi dört tematik devam yolu var:  
**a) 1...e1=V 2. g7xf8=V! Vxe4 3. d4** (tehdit 4. Fxe4, Kf7 mat) **...Vf5 4. Fxf5 mat;**  
**b) 1...e1=K 2. g7xf8=K!** (2. g7xf8=V? Kxe4+ 3. d4 pat) **...Kxe4+ 3. d4 Şg7 4. K4f7 mat;**  
**c) 1...e1=F 2. g7xf8=F!** (2. g7xf8=V? pat) **...Şg8 3. Vxc6 Şh7 4. Vg6 mat;**  
**d) 1...e1=A 2. g7xf8=A!+** (2. g7xf8=V? Axd3+! 3. Şc3 Ae5!) **...Şg8 3. Şxa4 Axc2 4. Vb3 mat.**

Bu problemde dikkatimizi çeken en büyük özellik,

siyah piyon hangi türden taşa terfi ederse, beyazın da aynısını yapması. Ata karşı at, file karşı fil vs. Bu fikri, ilk olarak 1884 yılında ABD’li kurgucu Joseph Babson Ney (1852-1929) ortaya atmıştı. Babson, normal kurallara göre kurulan bir problemde bu motifin dört tip terfi için de gösterilip gösterilemeyeceğini soruyordu.

Yani *allumwandlung* hem beyaz hem de siyah tarafından ve bire bir eşlemeyle gerçekleştirilebilir miydi? Soru “Babson Görevi” (*Babson Task*) olarak kurgu terminolojisine yerleşti ve uzun süre cevapsız kaldı. En yetenekli problemciler Babson Görevi’nin yerine getirildiği bir problem kurmak için on yıllarca uğraştılar. İyi haber neredeyse 100 yıl sonra, 1983 yılında, o zamanlar Sovyetler Birliği içinde yer alan Kazan’da yaşayan ve bir futbol antrenörü olan Leonid Yaroş’tan geldi. Evet, o böyle bir problem kurmayı başarmıştı! Problem, ünlü *Shakmaty v SSSR* dergisinde yayınlanmıştı ve tabii ki birincilik ödülü kazandı. Sonraki yıllarda hem Yaroş hem de başka bazı kompozitörler Babson

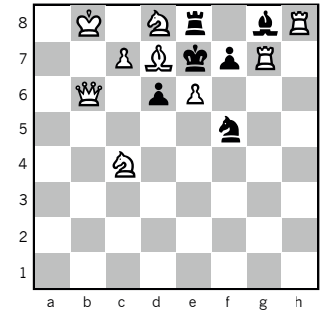
Görevi’nin şartlarını sağlayan birçok problem kurdular. Biz size yukarıda bunların yakın tarihli olanlarından birini sunduk.

## Ayın Problemleri

Ayın problemleri, elbette alt terfi ile ilgili.

### Diyagram 6

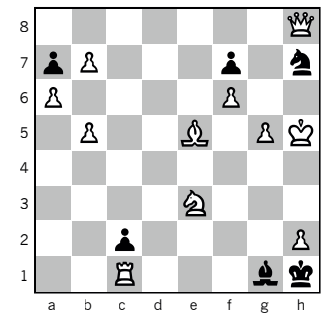
Samuel Leites  
*Shakmaty v SSSR*, 1946  
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

### Diyagram 7

Erich Zepler  
*British Chess Magazine*,  
1941



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

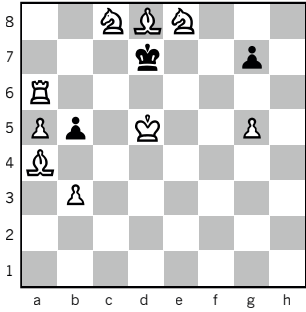
## Geçen Ay Sorulan Etüt ve Problemlerin Çözümleri

### Diyagram 8

Werner Keym

Allgemeine Zeitung Mainz,

1963



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Burada cazip görünen birçok anahtar hamle denemesi var:

1. Ka8?/Fxb5+/Ab6+?/Acd6?/Aed6?  
Ama siyah bunlara (aynı sırayla) 1...b5xa4/Şxd8/Şxe8/b5xa4/Şd8! ile karşı koyar ve üç hamlede mat mümkün olmaz.

Çözüm:

**1. a5xb6 e.p.! Şxd8 2. b7 g6 3. Kd6 mat!** Ya da **1...Şc8 2. Ka8+ Şb7 3. Fc6 mat.**

Siyah son hamlesini şahıyla yapmış olamaz (neden?). Diğer yandan b6-b5 de oynamış olamaz çünkü a4'teki fille beyazın

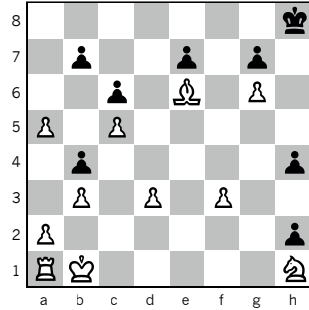
nasıl şah çekmiş olduğunu açıklayamaz.

Geriye tek ihtimal kaldı: siyah son hamlesinde b7-b5 oynadı. Gerçekten de şimdi beyazın a4'teki fille şah çekişini açıklayabiliriz: beyaz, c6'da duran kalesini a6'ya oynayıp açarak şah çekti. Siyah da yanıt olarak b7-b5 oynayınca diyagramdaki pozisyon ortaya çıktı. Siyahın son hamlesinin b7-b5 olduğunu kanıtladığımız göre 1. a5xb6 hamlesi doğru anahtar hamledir.

### Diyagram 9

Yuri Fokin, 2005

"Beşinci Kahraman Şehirler Yarışması", 2005 Sekizincilik



Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

**1. a4! zugzwang**  
**a) 1...h3 2. Ka2** arkasından **3. Kxh2 ve 4. Kh3 mat.** Eğer **1...b6/b5** oynarsa **2. a6, 3. a7 ve 4. a8=V mat.**  
**b) 1...bxa3 e.p. 2. Kxa3 h3 3. Ka4 b~ Kh4 mat;**

**2...b6/b5 3. axb6 ve 4.**

**Ka8 mat.** 1...bxa3 e.p.'ye karşı 2. Ka2 ve 3. Kxh2 oynamak yanlış olurdu çünkü siyah 3...a2+! ile dördüncü hamleden kurtulurdu.

Peki beyaz 1. a3 ile de siyahı zugzwang'a düşüremez miydi?

Problemin tematik içeriği bu sorunun cevabında:

1. a3? h3! 2. Ka2 bxa3! 3. Kxh2 a2+!

Beyaz 1. a4! oynadığında ise 2...bxa3 e.p. kural dışı çünkü

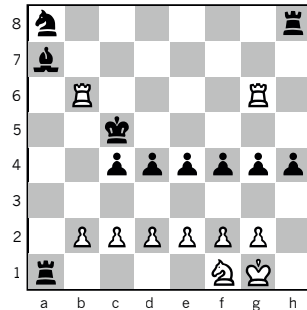
geçerken alma rakibin piyonu çift sürülür sürülmez yapılmalıdır, sonraki hamlelerde yapılması kural dışıdır!

### Diyagram 10

Vladimir Korolkov

Şahmaty v SSSR, 1940

Övgü



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Siyahın materyal üstünlüğü açık. Açmazdaki kalesinin de düşmesi kaçınılmaz

görünüyor. Bu ümitsiz durumda beyaz beraberliği nasıl sağlayacak?

Çözüm:

1. b4+ c4xb3 e.p. 2. Kgc6+ Şd5 3. c4+ d4xc3 e.p. 4. Kd6+ Şe5 5. d4+ e4xd3 e.p. 6. Ke6+ Şf5 7. e4+ f4xe3 e.p. 8. Kf6+ Şg5 9. f4+ g4xf3 e.p. 10. Kg6+ Şh5 11. g4+ h4xg3 e.p. 12. Kg5+! Şxg5 13. Kg6+ Şxg6 pat!  
Eğer kaleyi almazsa bu kez sürekli şah ile beraberlik.

Âdeta bir "geçerken alma resitali". Korolkov'un fantastik yaratıcılığına hayran olmamak mümkün değil.

