

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]



Arthur Mackenzie
(1861-1905)

Satrancın Beethoven'i: Arthur Mackenzie

Jamaika deyince aklınıza ne geliyor? Jamaika'nın, geçmişte korsanlarıyla ünlü Karayip Denizi'nde bir ada olduğunu muhtemelen biliyorsunuzdur. Meraklıları, reggae müziğin ve onun en önemli temsilcisi Bob Marley'nin ana vatanının Jamaika olduğunu mutlaka bilir. İngiliz yazar Ian Fleming'in yaratıcısı olduğu ajan James Bond karakterinin birçok macerası Jamaika'da geçer. Yüz ve 200 metrede olimpiyat ve dünya şampiyonu efsanevi atlet Usain Bolt'un da Jamaikalı olduğunu unutmayalım.

Bütün bunları okumuş ya da duymuş olabilirsiniz. Peki, satranç problemleri tarihindeki önemli yaratıcılardan birinin de dünyanın (tabii bize göre) bu ücra köşesinden çıktığını biliyor muydunuz? Dehşenin nerede belireceği hiç belli olmuyor. Kimilerine göre döneminin en büyük problem kurgucusu olan Arthur Ford Mackenzie Jamaika'da doğdu ve yine hiç dışına çıkmadığı bu adada öldü. Ama kısa ömrü boyunca kurduğu problemler ABD'den Yeni Zelanda'ya, Hindistan'dan Rusya'ya kadar önemli birçok dergi ve gazetede basıldı. İnternetin olmadığı o çağda Mackenzie'nin ünü kısa zamanda bütün dünyaya yayıldı. Kurduğu problemler 200'ün üzerinde ödül kazandı.

Mackenzie'yi kurgu tarihinde büsbütün ayrıcalıklı kılan özelliği 1896 yılından itibaren görme yeteneğini yitirmesi. Bu talihsiz gelişme üzerine ilk ön-

ce problem kurmaktan vazgeçen Mackenzie, çok geçmeden "kafasının içinde" de problem kurabildiğini, hatta daha güzel problemler kurabildiğini fark etti. Kardeşinin de yardımıyla, problemlerini tekrar yayımlamaya başladı ve bunlarla da birçok ödül almaya devam etti. Bu yönüyle, en güzel eserlerini sağır olduktan sonra veren büyük besteci Ludwig van Beethoven'i hatırlatır.

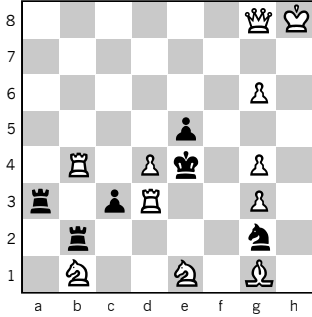
Mackenzie 1877'de *Chess: Its Poetry and Its Prose* isimli bir kitap yazdı. Burada problem kurma tekniğiyle ilgili bazı ipuçları verir. Ömrünün son yıllarına doğru, ünlü bir diğer problem kurgucu ABD'li Alain C. White'ın yardımıyla kendi problemlerinden oluşacak bir kitap hazırlamaya girişti. Ancak ömrü vefa etmedi. Kitap ölümünden çok kısa bir süre sonra, 1905'te White tarafından *Chess Lyrics* adıyla yayımlandı. *Chess Lyrics* yani Satranç Şiirleri. Neden olmasın?

White'a göre Mackenzie'nin üstün kurgu yeteneği kozmopolitan tarzından besleniyordu. Farklı kurgu akımlarının etkilerini kendi eserlerinde bir araya getiriyordu: ABD'li kurgucuların sevdiği çarpıcı hamleler, İngilizlerin mükemmeliyetçiliği, vs.

Sözü uzatmadan onun yapıtlarına geçelim. Önce *Chess Lyrics*'ten bir problem:

Diyagram 1

A. Mackenzie
Chess Lyrics, 1905



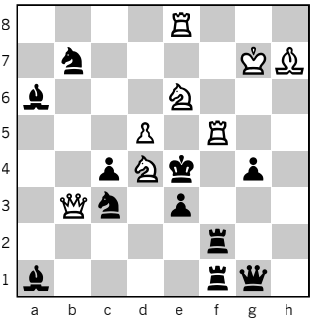
İki hamlede mat

Çözüm:

1. Va2! Bu bekleme hamlesi, veziri iki kale tarafından alınabilecek şekilde feda ediyor. Varyasyonlar: **1... Kxa2 2. Ac3 mat; 1... Kbx2 2. d5 mat; 1... Kab3 2. Va8 mat; 1... Kbb3 2. Vxg2 mat; 1... exd4 2. Ve6 mat; 1... A≈ 2. Ke3 mat**

Diyagram 2

A. Mackenzie
Hampstead and Highgate
Express, 1904



Üçüncü Ödül
İki hamlede mat

Diyagram 2'de siyah şahın bir kaçış noktası olduğu daha baştan dikkati çekiyor: d3.

Ama içimiz rahat, çünkü eğer siyah 1... Şd3 oynarsa cevabı hazır: 2. Kxf2 mat. O halde bu matı değiştirmeyen bir anahtar hamle aramalıyız diye düşünüyoruz. Yanlış! Böyle bir anahtar hamle yok.

Çözüm:

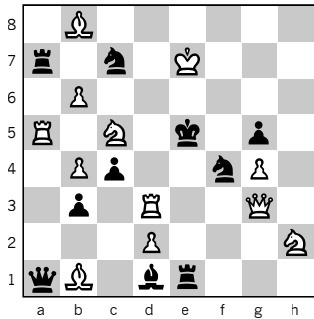
1. Af3! Tehdit: 2. Ac5 mat

Varyasyonlar:

1... Şd3 2. Af4 mat; 1... Aa2/a4/vs+ 2. Aed4 mat; 1... Axd5+! 2. Kf6 mat! (2. Aed4+? Ae7!); **1... gxf3+ 2. Kg5 mat; 1... Kxf3 2. Vc2 mat** Olağanüstü bir anahtar hamle: Hazır matı bozuyor, üstüne üstlük siyaha a1-h8 çaprazı ve g sütünü üzerinden şah çekme şansı veriyor.

Diyagram 3

A. Mackenzie
Sydney Morning Herald,
1900



İkinci Özel Ödül
İki hamlede mat

Diyagram 3'te aynı hat üzerindeki (5. yatay) beyaz kale ve at, siyah şaha nişan almış

bir batarya oluşturuyor. Beyaz, atına hamle yaptırarak bataryayı ateşleyebilir. Ama a5'teki kalenin iki siyah bekçisi var: a7'deki kale ve a1'deki vezir. Acaba beyaz bu bataryadan nasıl yararlanacak?

Çözüm:

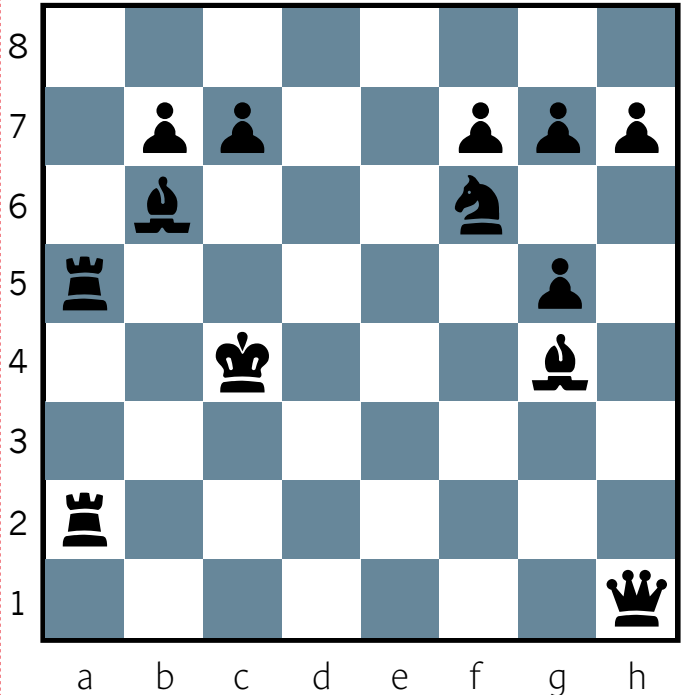
1. Kd8! (bekleme hamlesi) Şimdi, eğer siyah **1... Kb7** oynarsa beyaz **2. Aa4** ile mat eder. Ya da **1... Vb2(c3)**'ye karşılık bu kez 2. Aa6 ile mat eder. Yani bekçilerden biri görev yerini terk edince beyaz, atını diğer bekçi ile kalesi arasına sokacak şekilde şah çekiyor ve mat ediyor. Buna Mackenzie teması deniyor.

Diğer varyasyonlar:

1... Ka8/a6/a5 2. Fxc7 mat; 1... c3 2. d4 mat; 1... b2 2. Vc3 mat; 1... Vd4 2. Ad7 mat; 1... Ke2 2. Ad3 mat; 1... Ke2 2. Af3 mat ve 1... Fe2 2. Ve3 mat. Bu son iki savunma (1... Ke2 ve 1... Fe2) satranç problemlerinde önemli bir tema olan *Grimshaw* girişimini (*interference*) oluşturuyor (filin ve kalenin birbirlerinin yolunu kesmesi). Bu da, zaten son derece zengin taktik motiflerle dolu bu problemi büsbütün unutulmaz kılıyor.

Mackenzie'nin bu eserleri yarattığında görme yetisini tümüyle kaybetmiş olduğunu hatırlayalım.

Aşağıdaki pozisyonda hamle sırası beyazdaydı. Tahtada yalnızca tek bir taş kalmıştı. Tam hamlesini yapacaktı ki, taş elinden düşürdü. Tahtadan düşürülen taş nerede duruyordu? Çözümü sonraki sayıda...





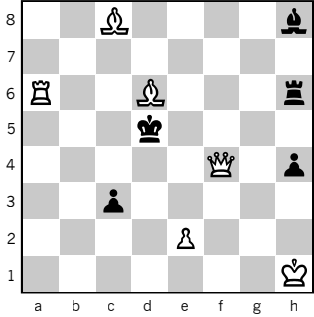
Ayın Soruları

Size Mackenzie'nin üç problemi daha sunuyoruz.

Anahtar hamleyi bulma ve varyasyonların zenginliğini keşfetme zevkinden kendinizi mahrum etmeyin!

Diyagram 4

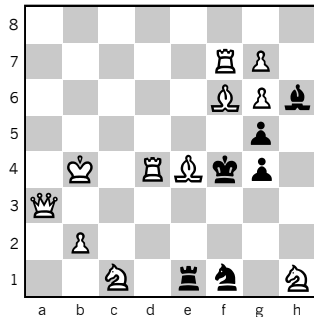
VA. Mackenzie
Chess Lyrics, 1905



İki hamlede mat

Diyagram 5

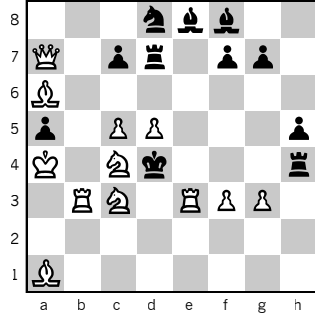
A. Mackenzie
Brighton Society, 1901
Birinci ödül



İki hamlede mat

Diyagram 6

A. Mackenzie
Sydney Morning Herald, 1905
Birinci Ödül



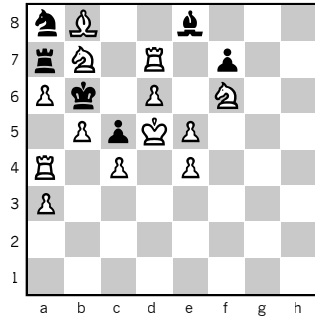
İki hamlede mat

* * *

Geçen sayıdaki ayın sorularının çözümü

Diyagram 7

Donald H. Hersom
İngiltere Satranç Federasyonu Yarışması, 1933



Beyaz iki hamlede mat eder.

Denemeler: 1. Kc7? Fxb5!; 1. e6? fxe6+!; 1. Ka5? Kxb7!

Çözüm: Siyah son hamlesinde c7-c5 oynamış olmalı. Çünkü rütbeli taşları ya da şahıyla bir hamle yapmış olması mümkün değil.

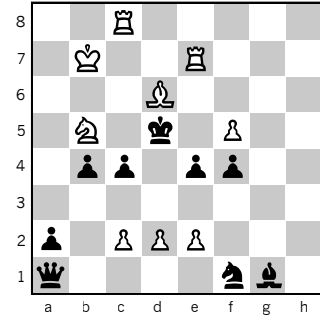
C6-c5 de oynamış olması mümkün değil, zaten şah çeker durumdaki piyonuyla hamle yapmış olamaz. O halde anahtar hamle 1. bxc6 e.p.

Varyasyonlar:

1... Kxb7 2. Kxb7 mat; 1... Ac7 2. Fxc7 mat; 1... Fxd7 2. Axd7 mat

Diyagram 8

Aleksandr G. Oreşin



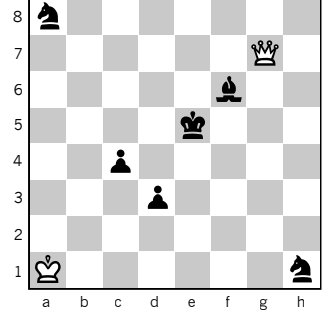
Magyar Sakkelet, 1969
Beyaz üç hamlede mat eder.

1. d4! Tehdit:
2. Kc5 ya da 2. Ke5 mat
a) 1... Vxd4 2. Kc5+ Vxc5 3. Ke5 mat
b) 1... Fxd4 2. Ke5+ Fxe5 3. Kc5 mat
c) 1... cxd3 e.p. 2. c4+ bxc3 e.p. 3. Ke5 mat
d) 1... exd3 e.p. 2. e4+ fxe3 e.p. 3. Kc5 mat

A ve b varyantları Plachutta girişimini (*Plachutta interference*) oluşturuyor: Benzer hareketli iki taşın keşişim noktasında (burada d4) taş feda edilerek birbirinin yolunu kesmeye zorlanması.

Diyagram 9

Charles E. Kemp
The Fairy Chess Review, 1936



Yukarıdaki diyagramda son hamleyi siyah yapmıştı. Ancak hamlesini beğenmeyip geri aldı ve başka bir hamle yaptı. Ama öyle yanlış bir hamle yaptı ki, beyaz onu bir hamlede mat etti. Siyahın geri aldığı ve sonra onun yerine oynadığı hamleler neydi?

Çözüm:

Siyah, son hamlesinde beyazın çift sürülmüş d2 piyonunu geçerken almıştı: exd3 e.p. Bu hamlesini geriye alınca, alınmış beyaz piyon d4'e, d3'teki siyah piyon da e4'e geri geldi. Siyah bu durumda iken bu kez Şd5 oynadı. Beyaz da onu hemen Vd6 ile mat etti!

* * *

Düzeltilme:

Önceki sayımızda yayımlanan "Geçerken Almak" başlıklı yazımızda Mikhail Tal'in Litvanyalı olduğunu yazmıştık. Tal Litvanyalı değil, Letonyalı. Yazdığı kitabın adı da *Yaşamım ve Oyunlarım* değil, *Tal'in Yaşamı ve Oyunları*. Düzeltiriz, özür dileriz.