

# Satranç

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

## Sıra Dışı Bir Kurgucu: Thomas Rayner Dawson - I

**S**evgili okurlarımız, bu yazımızda size satranç tarihinin en ilginç kişiliklerinden biri olan İngiliz kurgucu Thomas Rayner Dawson'dan (1889-1951) söz etmek istiyoruz. Bir kimya mühendisi olan ve lastik endüstrisindeki araştırmalarıyla kendi döneminde uluslararası bir otorite olarak kabul edilen Dawson, kurguladığı farklı hareket özellikli taşlar (çekirge, gece süvarisi gibi) ve kurallarla oluşturduğu problemler ile tanınır. Gerçeküstü bir dünyayı andırmasından olsa

gerek bu kurgu tarzı satrançta *fairy chess* (peri satrancı) olarak bilinir. Biz buna “deneysel satranç” da diyebiliriz.

İşte yazımızın konusu olan Dawson, bu alandaki öncü rolü nedeniyle “peri satrancının babası” olarak bilinir. Ömrü boyunca kurduğu 6.000 dolayında problemin 5.300 kadarının peri satrancı türünde olduğu dikkate alınırsa bu isimlendirmenin fazlasıyla hak edildiği söylenebilir. Önemli görevleri arasında, 1918'de kurulan ve

dünyanın en eski satranç problemi derneği olan Britanya Satranç Problemi Derneği'nin (British Chess Problem Society) yayın organı *The Problemist* ve yalnızca peri satrancı türünde problemlerin yayınlandığı *The Fairy Chess Review dergilerinin* editörlüğü sayılabilir.

Özellikle *The Fairy Chess Review* dergisi aracılığıyla Dawson deneysel satranç problemlerinin kurgucular açısından son derece zengin fikirler içerdiğini satranç dünyasına kabul ettirdi. Bugün hemen hemen

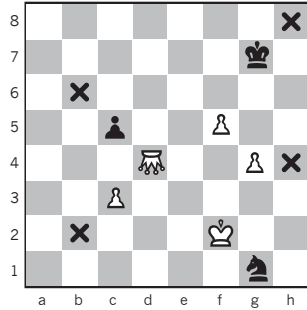
her satranç problemi dergisinin peri satrancına ayrılmış bir bölümü vardır. Şimdi onun yapıtlarından birkaçına birlikte bakalım.

Dawson'ın kurguladığı ilginç taşlardan biri “çekirge” ismini taşır. Aslında bu taş *Bilim ve Teknik*'in 2021 Eylül sayısında çıkan “Satranç Tahtasında Yeni Taşlar” başlıklı makalemizde tanıtılmıştı. Bilmeyenler ya da unutanlar için çekirgenin hareketlerini hatırlayalım. Diyagram 1'de, d4'te



baş aşağı dönmüş vezir şeklinde gördüğümüz taş bir çekirge. Bu çekirgenin oynayabileceği kareleri tespit edelim: c5'deki piyonun, g7'deki şahın veya c3'teki piyonun üzerinden sıçrayarak b6, h8 ya da b2'ye "konabilir" ("x" ile işaretli kareler). "Konduğu" kare üzerinde rakip bir taş varsa onu da alabilir. Örneğin burada f2'deki şahı sıçrama noktası olarak kullanarak g1'deki siyah atı alabilir. Çekirge, satranç notasyonunda "Ç" ile gösterilir.

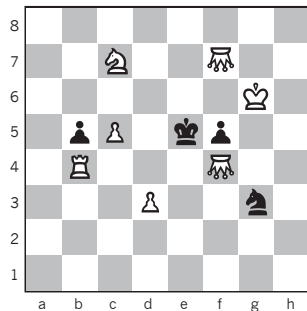
### Diyagram 1



Şimdi ilk örnek problemimize bakalım:

### Diyagram 2

*The Chess Amateur*, 1921



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

**1. Çh2!** (Zugzwang)

**a) 1...Ae2/Af1/Ah1/Ah5 2.**

**Çh5#** (h5'e gelen çekirge, f5'teki piyon üzerinden şah çekiyor ve siyah mat oluyor.)

**b) 1...Ae4! d4#**

(2. Çh5? Şf4!)

**c) 1...f4 2. Ke4#**

Çekirgenin hareketlerine gözümüz alıştığına göre artık biraz daha karmaşık bir örneğe geçebiliriz:

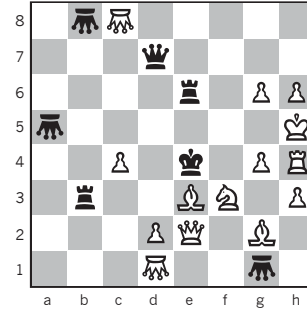
### Diyagram 3

*The Problemist*

1942

Dördüncü Şeref

Mansiyonu



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Beyaz hemen 1. Fg5 veya 1. g5 ile bir hamlede mat edebilmiş gibi görünüyor. Oysa bu hamleler kural dışı çünkü g5 karesine bir taş geldiğinde a5'teki siyah çekirge bu taşı sıçrama noktası olarak kullanıp h5'teki şahı alabilir.

Çözüm:

1. Çh1! (Tehdit 2.

Ff1#. Beyaz, h1'deki çekirge ile f3'teki atı sıçrama noktası olarak kullanarak mat etmekle tehdit ediyor.)

**a) 1...Kb5+ 2. Fg5#;**

(Araya giren kale nedeniyle a5'teki çekirge artık şahı alamaz.)

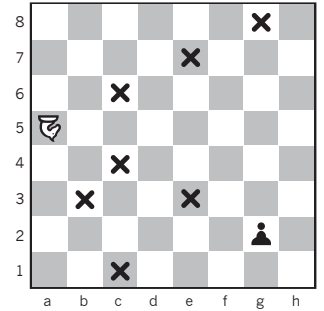
**b) 1...Ke5+ 2. Ag5#;**

**c) 1...Vb5+/Vd5+ 2. g5#;**

**d) 1...Kxe3 2. Vxe3#.**

Dawson'ın özgün kurgularının bir diğer ürünü "nigthrider" yani gece süvarisi. Önce bu taşın hareket şeklini hatırlayalım (Diyagram 4):

### Diyagram 4



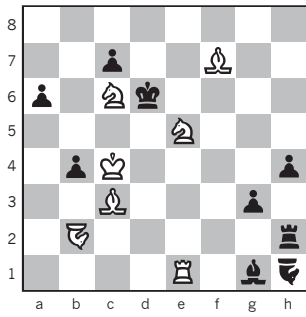
Diyagram 4'te, a5'te ters dönmüş at olarak gördüğümüz taş bir gece süvarisi. Bir gece süvarisi, bildiğimiz atın uzun menzilli şekli olarak düşünülebilir. Tek bir hamlede arka arkaya birkaç klasik at hamlesi yapabilir ancak bu hamleler aynı doğrultuda olmalıdır. Örneğimizdeki gece süvarisi c6 ve e7 uğrak kareleri üzerinden

doğruca g8'e gelebilir ya da g2'deki siyah piyonu alabilir. Ulaşılmak istenen kare ile arasındaki uğrak noktalarında başka bir taş varsa o kareye gidemez. Burada eğer e3'te bir taş olsaydı g2'deki piyonu alamazdı.

Şimdi bu taşın kullanıldığı, yine Dawson tarafından kurulmuş bir probleme bakalım (Diyagram 5):

### Diyagram 5

*The Chess Amateur, 1928*



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

Gece süvarisini G harfi ile göstereceğiz.

1. Kf1! (Tehdit 2. Kf6#)

**a) 1...Ff2 2. Şxb4#;** (Şah, b2'deki gece süvarisi ile siyah şah arasında bulunan c4 uğrak noktasından çekiliyor yani bu bir "açarak şah çekme" hamlesi! Diğer yandan, eğer f2 karesinde fil olmasaydı beyaz Şxb4 hamlesini yapamazdı çünkü b4 karesi h1'deki siyah gece süvarisinin

denetiminde olacaktı.)

**b) 1...Kf2 2. Fxb4#;**

(2...Fc5??)

**c) 1...Gf2 2. Şd4#.**

(d4 karesinin siyah filin denetiminden çıkmasından yararlanarak yine b2'deki gece süvarisiyle açarak şah çekiyor.)

Siyah taşların f2 karesi üzerinde birbirinin yolunu kesmesine dayanan güzel bir problem!

Bir sonraki yazımızda Dawson'ın sıra dışı zihinsel satranç kurgularından söz etmeye devam edeceğiz. O zamana kadar uğraşmanız için hem "çekirge" hem de "gece süvarisi"nin yer aldığı bir problemi ayın sorusu olarak sunuyoruz.

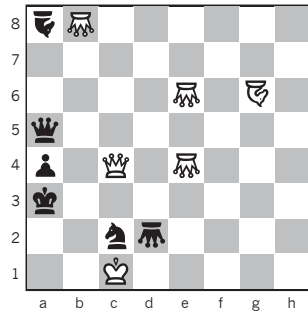
### Ayın Sorusu

### Diyagram 6

Hans-Peter Rehm

*Thèmes-64*

İkincilik Ödülü



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.



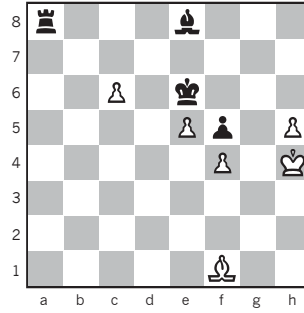
Thomas Rayner Dawson  
(1889-1951)

### Geçen Ay Sorulan Etüt ve Problemin Çözümü

### Diyagram 7

Volker Hergelt

*Orijinal*



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Çözüm:

**1. c7!**

1. Fg2? Fxh5 2. Şxh5 Kh8+  
3. Şg5 Kg8+ 4. Şh4 Kxg2+;  
1. Fc4+? Şe7 2. Şg5 Fxc6 3.  
h6 Ka1+.

**1...Kc8 2. Şg5 Kxc7 3. h6 Şf7 4. e6+ Şxe6 5. Fc4! Kxc4 6. h7 Kc1 7. h8=V Kg1+ 8. Şh6/h4 Kh1+ 9. Şg5! Kxh8 pat.**

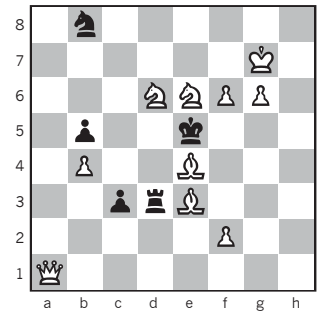
Değerli okurlarımız, geçen sayıda Ferdinand Möller'a ait aşağıdaki problemin diyagramı yerine yanlışlıkla aynı yazıda sunulan ve çözümü yine yazı içinde verilen Aleksandr Kuzovkov ve Mihail Kuznetsov'a ait olan üç hamlelik problemin (Aralık yazısında Diyagram 2, *Şahmati v SSSR*, 1985) diyagramı konmuştur. Bu kez problemi doğru diyagramla yayımlıyor ve çözümünü veriyoruz.

### Diyagram 8

Ferdinand Möller

*Kagans Neuste*

*Schachnachrichten, 1921*



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Çözüm: **1. Vd1!** (Tehdit: 2. Ff4+ Şxe6 3. Vg4#)

**a) 1...Kxd1 2. Ac5 ~Kxd6/Şxd6 3. Af7/f4/Ff4#;**

**b) 1...Kxd6 2. Vh5+ Şxe4/Şxe6 3. Ac5/Vf5#;**

**c) 1...Şxd6 2. Vxd3+ Şe5/Şxe6 3. Vd5#;**

**d) 1...Şxe6 2. Vg4+ Şe5/Şxd6 3. Af7/Ff4#.**