

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]



İngiltere tarihi kanlı taht kavgalarıyla doludur.

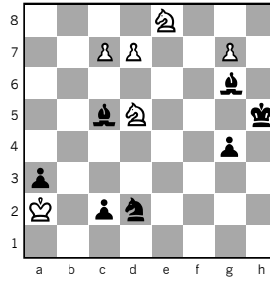
York ve Lancaster hanedanları on beşinci yüzyılda iktidar için neredeyse otuz yıl boyunca birbirleriyle kıyasıya savaşmıştır. Bu hanedanlardan ilkinin arması beyaz, ikincisinininki de kırmızı gül olduğu için aralarındaki savaşlar Güller Savaşı ismiyle tarihe geçmiş, hatta edebiyata konu olmuştur. William Shakespeare'in en ünlü oyunlarından III. Richard onun Güller Savaşı'ndan esinli dört eserinden biridir. Oyunun en dramatik anlarından birinde, Güller Savaşı'nın son çarpışması olan Bosworth Meydan Savaşı'nda Richard'ın atı ölür. Richard çaresizlik içinde "Bir at, bir at! Bir at için krallığım!" diye haykırır. Ne yazık ki ordusu Lancaster hanedanı karşısında yenilecek, kendisi de ölecektir.

Bir At İçin Krallığım

İstediğin At Olsun Richard!

Ünlü etütçü Vladimir Korolkov talihsiz III. Richard'ın durumunu hatırlatan aşağıdaki etüdü kurmuş (Diyagram 1). A2'deki beyaz şahın Kral Richard olduğunu düşünelim: Düşman taşlarla burun buruna ve yapayalnız bir halde köşeye sıkıştırılmış. Ecel terleri döküyor çünkü 1...c8=A+ 2. Şa1 Adb3 ile mat olması an meselesi. Yedinci yataya erişmiş piyonların vezir çıkması hiçbir işe yaramaz. İşte bu şartlar içinde Richard "Bir at!" diye fer-yat ediyor. Ama burada senaryo çok farklı bitiyor. Korolkov'un yüksek kurgu yeteneği Richard'a istediğinden fazlasını veriyor.

Diyagram 1



Korolkov, 1937

Sıra beyazda,
nasıl oynamalı?

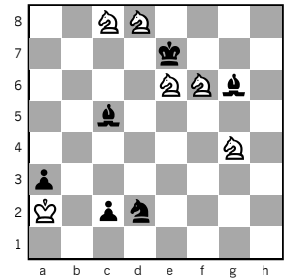
1. Af4+
1. c(d,g)8=V?? c1=A+
 2. Şa1 Adb3 mat
- 1...Şh6
1...Şg5(h4)
2. d8=V+
- ve beyaz kazanır.

2. g8=A+! Şh7
3. Agf6+ Şh6
- 3...Şh8 4. Axd6 mat

4. Axd6+ Şh7
5. Aef6+ Şg7
6. Ae6+ Şf7
7. d8=A+!! Şe7
8. c8=A!!! mat.

Unutulmaz bir mat pozisyonu! (Diyagram 2) Bir değil, iki değil, beş atın yardımına koştuğu Richard kurtulmakla kalmadı, savaşta da kazandı.

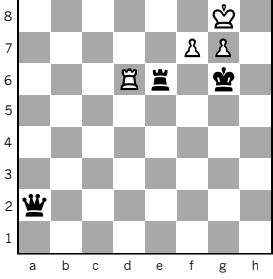
Diyagram 2



Gerçek oyunlarda da attan başka hiçbir taşın işe yaramadığı pozisyonlar ortaya çıkabilir. Janowski ve

Chajes arasında oynanmış bir oyun bunun nadir örneklerden biri. Siyahların 98. hamlesinden sonra aşağıdaki pozisyon ortaya çıkmıştı (Diyagram 3):

Diyagram 3



Janowski-Chajes
Havana, 1913

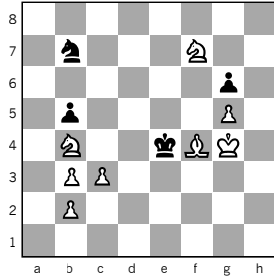
Janowski burada doğal olanı yapsa ve 99. f8=V?? oynasaydı 99...Kxd6+ ile hemen yenilirdi. Ama o kazanmak için at çıkmaktan başka çare olmadığını gördü: 99. f8=A+! Şf5 100. Kxe6 Şg5 101. Şh8 Vb2 102. Ah7+ Şh4 103. Kh6+ Şg4 104. Af6+ Şg3 105. g8=V+ ve siyah birkaç hamle sonra oyunu terk etti.

Zamanının en korkulan satranççılarından Polonyalı David Janowski (1868-1927) Capablanca'nın da takdiri kazanmış, taktik yeteneği çok yüksek bir oyuncuydu. Buna karşılık oyun sonunda pek başarılı değildi ve kendisi de oyun sonundan nefret ettiğini söylerdi. Yenilgilerini açıklamak için havanın çok sıcak ya da çok serin oluşu gibi olur olmaz bahaneler üretmekteki be-

cerisi ve rulet tutkusuyula da ünlüdür. Ne olursa olsun, bu ilginç oyuncunun oyunlarını incelemekte yarar var.

Atlara geri dönelim. Bir taş olarak at kurguculara ilginç olanaklar sunar. Kendine özgü güçlü ve zayıf yanları vardır. Filin aksine at tahtanın hem siyah, hem de beyaz bütün karelerine gidebilir. Diğer yandan uzun menzilli hareket yeteneğinden yoksundur, tahtanın kenarına yaklaştıkça hareket yeteneği azalır. Bekleme hamlesi yapamaması, başka bir deyişle tempo kaybedememesi bir diğer özelliğidir. Şimdi rakip atların başrolde olduğu aşağıdaki probleme bakalım (Diyagram 4):

Diyagram 4



Franz Sackmann
Deutsches Wochensach,
1913

Beyaz oynar ve altı hamlede mat eder.

Beyazlarla oynayan oyuncu, diyagram 4'teki durum için şu yorumu yapacaktır: "Keşke oynama sırası siyahta olsaydı! O za-

man zorunlu olarak tek hareketli taşı olan atını oynardı. Güzel! Çünkü at bekleme hamlesi yapamaz. Yani hem hamle yapıp hem de d6'yı korumaya devam edemez. Ben de siyah atın hamlesinden sonra d6 karesinin korumasız kalmasını fırsat bilerek Ad6 ile mat ederim. Ama çok yazık! Hiç istemediğim halde hamle sırası bende ve benim de bir bekleme hamlesi yapmam gerekiyor".

Beyaz üzgün, çünkü mevcut pozisyonunu koruyarak "bekleme" hamlesi yapabileceği bir taşı yok. Örneğin 1. Fc1 Ac5 2. Ad6+ Şe5!

Beyaz ve siyah *karşılıklı zugzwang* durumundadırlar. *Karşılıklı zugzwang* (ingilizce literatürde *mutual zugzwang* ya da *reciprocal zugzwang*) kurgucuların en sevdiği temalardandır.

Böyle bir durumda iki taraf da hamle sırasının kendisinde olmasını istemez. Bu problemde, beyaz ustaca bir at manevrasıyla zugzwang durumunu sonunda karşı tarafa aktarmayı başarıyor. Rakip atlar arasında ilginç bir düelloya tanık olacağız:

1. Ae5!

Tehdit: 2. Ad3 ve
3. Af2 mat

1...Ac5

2. Af3 Axb3

Beyazın istediği işte buydu. Siyahı 2...Axb3 oynamaya zorlayarak bir taşını (b2 piyonunu) bekleme hamlesi yapabilecek duruma getirdi. Şimdi atın geri dönüş manevrası başlıyor.

3. Ae5 Ac5

4. Af7 Ab7

5. b3!

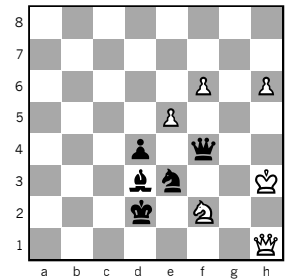
Şimdi pozisyon Diyagram 4'ün hemen hemen aynısı (yalnızca b2'deki piyon yok) ve en önemli fark: hamle sırası siyaha geçti!

5...Aa5

6. Ad6 mat!

En önemli taktik motiflerden çatal, bir taşın aynı anda iki taşı tehdit etmesi olarak tarif edilebilir. Bütün taşlar bu konuda yetenekli ama at özellikle beceri sahibi. Rus kurgucu Alexander Herbstmann'ın (1900-1982) etüdünde atın çatal yeteneğinden en üst düzeyde yararlanılmış (Diyagram 5).

Diyagram 5



Herbstmann, 1935
Tiovean Shakki, Birinci Ödül

Beyaz oynar ve kazanır.

1. Ve1+!! Şc2

Eğer siyah 1...Şxe1 oynarsa beyaz 2. Axd3+! (çatal) ve 3. Axf4 ile kazanır.

2. Vc1+!! Şb3

3. Vb2+!! Şc4

Eğer 3...Şa4 oynarsa 4. Vb4+! Şxb4 5. Axd3+ ile beyaz kazanır.

4. Vb4+!! Şd5

5. Vd6+ Şc4

6. Vc5+!! Şb3

7. Vb4+!! Şc2

8. Vb2+!! Şxb2

9. Axd3+

Siyah için yolun sonu. Üç geçer piyon beyaza oyunu kazandıracaktır.

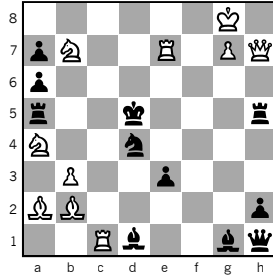
Böylece yazımızın sonuna geldik. Ayın sorularında at yine ön planda. Kolay gelsin.



Vladimir Aleksandrovich Korolkov
Rus etütçü, satranç ustası
07-11-1907 - 01-05-1987

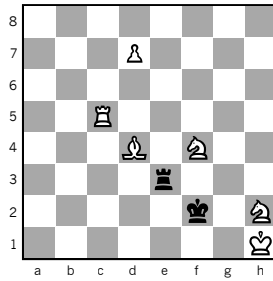
Ayın Soruları

Diyagram 6



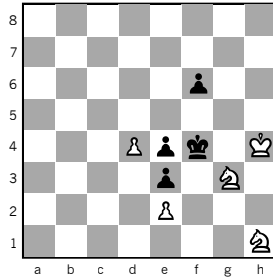
Godfrey Heathcote
Hampstead and Highgate
Express, 1905
Birinci Ödül
İki hamlede mat

Diyagram 7



Hans Erik Lohk
Nordwestdeutsche Zeitung,
1935
Üç hamlede mat

Diyagram 8

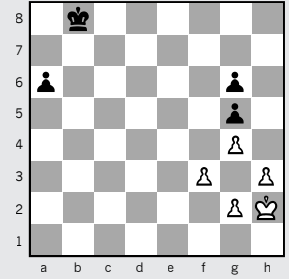


Gerd Rinder
Die Schwalbe, 1973
Dört hamlede mat

Ayın Soruları Kasım ayı çözümleri:

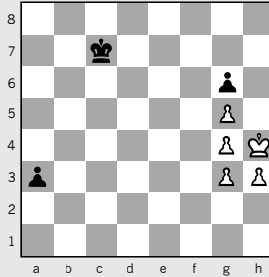
Diyagram 9

Berger, 1890
Beyaz oynar, berabere kalır.
Beyazın,
a6 piyonunu durdurması
imkânsız görünüyor.
Ama gizli bir silahı var: Pat.

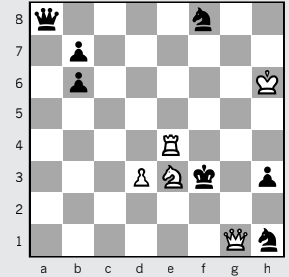


1. f4! (1. h4? gxh4 2. f4 Şc7 3. f5 Şd7!; 1. Şg3? Şc7! 2. h4 Şd7!) 1...Şc7! (1...gxf4 2. h4; 1...a5 2. h4 gxh4 3. f5 gxf5 4. g5) 2. fxg5! (2. f5? Şd7; 2. h4? Şd7) 2...a5 3. Şg3 (3. h4? Şd7 4. h5 Şe7) 3...a4 4. Şh4 a3 5. g3 ve pat! (Diyagram 10)

Diyagram 10



Diyagram 11



Comins Mansfield
British Chess Problem Society, 1958
Birinci Ödül
İki hamlede mat

1. Ag2! (tehdit: 2. Ae1 ya da 2. Ah4 mat) 1...hxg2 2. Ve3 mat

Bu problemin esas özelliği beyaz atın yapabileceği diğer yedi hamlenin de mat tehdidi içermesi ama bunların her birine siyahın veziriyle yanıt verebilmesi. Problemin arka planında bir at-vezir düellosu var.

- 1. Af1? (tehdit: 2. Ad2 ya da 2. Ah2 mat) 1...Va2!
- 1. Ad1? (tehdit: 2. Vg4 mat) 1...Vc8!
- 1. Ac2? (tehdit: 2. Ae1 ya da 2. Ad4 mat) 1...Va1!
- 1. Ac4? (tehdit: 2. Ad2 ya da 2. Ae5 mat) 1...Va5!
- 1. Ad5? (tehdit: 2. Ke3 mat) 1...Ve8!
- 1. Af5? (tehdit: 2. Ad4 ya da 2. Ah4 mat) 1...Vd8!
- 1. Ag4? (tehdit: 2. Ah2 ya da 2. Ae5 mat) 1...Vb8!

Siyah yalnızca 1. Ag2! karşısında çaresiz. "Denemeler" ve anahatar hamleyle birlikte atın hamleleri tam bir at çarkı (knight wheel) oluşturuyor.

İngiliz Comins Mansfield (1896-1984) kimilerine göre iki hamlelik satranç problemi alanında yirminci yüzyılın en büyük kurucusudur.