

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Gerçek Oyunlar ve Etütler

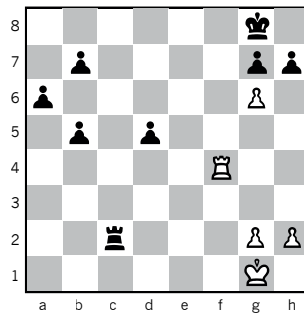
Kurgulanmış etütlerin bir satranç oyuncusunun en önemli antrenman malzemelerinden olduğu söylenegelmıştır. Leonid Kubbel, Aleksey Troitzky ve Richard Réti gibi kurgu dâhilerinin yapıtlarını çözmek; gerçekten de bir satranç oyuncusunun hem taktik görüşünü keskinleştirir hem de ufkunu genişletir. Büyük etütçü ve oyun sonu teorisyeni André Chéron “gerçek yaşamla” ilişkileri açısından etütleri “didaktik” (öğretici) ve “artistik” (sanatsal) olarak ikiye ayırır. Didaktik etütlerdeki taktik motifler gerçek oyunlara daha çok benzer, artistik etütler ise olağan dışı ve büyük bir hayal gücüne dayanan fikirleri yansıtır. Artistik etütlerde sıra dışı karşılıklı zugzwang pozisyonları, sistematik manevralar ve ilginç mat pozisyonları gibi durumlar bulunur.

Peki, oyuncular kendi oyun yeteneklerini geliştirmek için etütlerden yararlanırken acaba tersi de doğru mudur? Yani, etütçüler de kendi yapıtlarında gerçek oyunlardan alınmış fikirlerden

yararlanırlar mı? Elbette! Bunun en klasik örneklerinden biri ünlü “Loman hamlesi”dir. Şimdi zaman içinde epeyce bir geriye, 20. yüzyıl başlarına gidelim. 1903 yılında zamanın dünya şampiyonu Emanuel Lasker ile Hollandalı bir usta olan Rudolf Loman arasında, Londra’da oynanan bir simültane gösteri oyununda aşağıdaki pozisyon ortaya çıkmıştı (Diyagram 1).

Diyagram 1

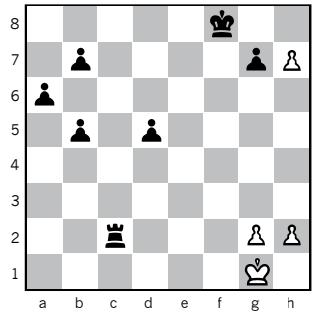
Emanuel Lasker-Rudolf Loman
Londra, 1903
(Simültane gösteri oyunu)



Beyazlarla oynayan ve hamle sırası kendisinde olan Lasker, burada “şık” bir kazanç yolu

bulduğunu düşünerek **34. Kf8+??** oynadı. Siyah zorunlu **34...Şxf8** ile karşılık verdikten sonra Lasker **35. gxh7** oynadı ve kendinden emin bir şekilde siyahın oyunu terk etmesini beklemeye başladı. Çünkü h7’deki piyonun vezir çıkması engellenemez görünüyordu (Diyagram 2).

Diyagram 2



Ama işler beklediği gibi gitmedi!

35...Kc1+ 36. Şf2 Kc2+ 37. Şg3 Kc3+ 38. Şg4 Kc4+

Bu hamleler, Lasker’e siyahın son umutsuz çırpınışları gibi görünmüş olmalı... Şimdi gelecek darbeyi muhtemelen gözden kaçırmıştı. **39...Kh4!! 40. Şxh4 g5+! 41.**



Beyaz, durdurulamaz görünen a2 piyonuyla nasıl baş edecek?

Çözüm:

1. Fc5+

1. c7? Axc7 ya da 1...Şd7 ve siyah kazanır.

1...Şe5

1...Şxc6 2. Ab4+; 1...Axc5 2. c7 Şd7 3. Axc5+.

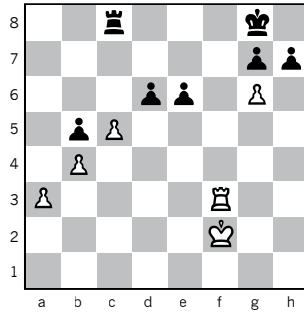
2. c7 Axc7 3. Fd4+ Şxd4 4. Ac5!

Şxc5 5. b4+ Şxb4 6. Şb2 ve beraberlik.

Şimdi sunacağımız etütte ise beyaz, siyahın Loman hamlesi ile beraberliğe ulaşma planını bozuyor.

Diyagram 4

R. Skuja ve E. Giese
Leipziger Zeitung, 1934



Beyaz oynar ve kazanır.

1. c6! Kxc6

Siyah piyonu almak zorunda. Aksi takdirde beyaz 2. Kc3 ve arkasından 3. a4 ile kazanır.

2. Kf8+!

Lasker'in hamlesi.

2...Şxf8 3. gxh7 Kc2+ 4. Şg3 Kc3+ 5.

Şg4 Kc4+ 6. Şg5 Kh4! 7. Şxh4 g5+!

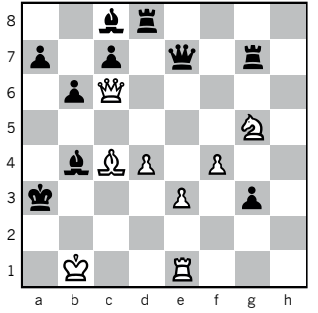
Loman hamlesi!

8. Şxg5 Şg7 9. h8=V! Şxh8 10. Şg6! d5(e5) 11. a4 ve beyaz kazanır.

Çünkü siyah daha önce vezir çıksa da hemen arkasından mat oluyor. Gerçek oyunların etütlere ilham vermesinin herhâlde en yeni örneği 2019 yılında Avrupa Takım Şampiyonası'nda Daniil Dubov ve Svane Rasmus arasında oynanmış bir oyundan. Önce oyunun kritik anına bakalım (Diyagram 5).

Diyagram 5

Daniil Dubov- Svane Rasmus
Avrupa Takım Şampiyonası, 2019



Sıra beyazda, nasıl kazanır?

Siyah şahın konumundan da anlaşılacağı gibi son derece hareketli geçen karşılaşmanın bu noktasında Dubov **36. Fb3!!** oynadı (tehdit: 37. Va4#). Oyun şöyle devam etti:

36...Fd7 (36...Şxb3 37. Vc2+ Şa3 38. Va2#) **37. Vc1+ Şxb3 38. Vc2+ Şa3 39. Va2#.**

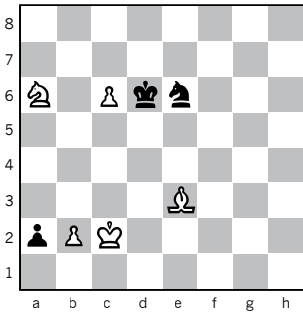
İşte, bu 36. Fb3!! hamlesinden çok etkilenen ünlü etütçüler Danimarkalı Steffen Nielsen ve Alman Martin Minski, "Buradan nasıl bir kurgu yaratabiliriz?" diye düşünmüşler ve birlikte aşağıdaki etüdü kurmuşlar (Diyagram 6).

Şxg5 Şg7 ve büyük Lasker burada oyunu terk etti. Çünkü, h7 piyonunun düşmesinden sonra siyahın vezir kanadındaki üstünlüğü Loman'a oyunu rahatça kazandıracaktı.

İşte burada görmüş olduğumuz, şah çekerek (burada 40...g5+) kritik bir karenin (g7) boşaltılması manevrası Loman hamlesi olarak biliniyor. Sonraki yıllarda Loman hamlesinin konu edildiği etütler zaman zaman satranç literatüründe de belirdi. Bunlardan biri büyük etütçü Kubbel'e ait.

Diyagram 3

Leonid Kubbel
28 Rijen, 1924

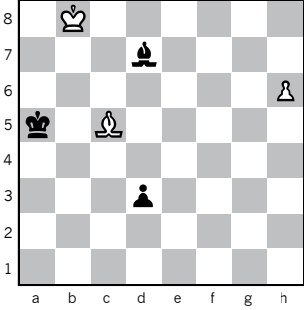


Beyaz oynar ve berabere kalır.

Diyagram 6

Steffen Nielsen ve
Martin Minski

Chess Artistry Competition,
2021
Yedincilik Ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.

Pozisyona bakar bakmaz, bir satranç kompozisyonu tasarlamanın en önemli ilkelerinden biri gözümüze çarpıyor: Ekonomi. Bir kurgucu, kafasındaki fikri en az sayıda taşla satranç tahtasına yansıtmaya peşindedir. Gereksiz tek bir taş dahi olmasını istemez. Dubov-Svane oyunundaki kritik pozisyonda 18 taş varken, burada yalnızca 6 taş kullanıldı. Şimdi çözüme geçelim:

1. h7 d2 2. H8=V d1=V
3. Vc3+ Şa6 4. Vb2!

Mükemmel bir ara hamle! Siyah fil 5. Vb6# tehdidini önlemek için b5 karesine oynamaya zorlanıyor.

4...Fb5 5. Vf6+ Şa5 6. Vc3+ Şa6 7. Fd4!

8. Vc5 ile tehdit ediyor.

7...Vb1

Şimdi Dubov hamlesi geliyor:

8. Fb6!! Şxb6

8...Va2 9. Vc8+ Şxb6 10. Vc7+ Şa6 11. Va7#

9. Vc7+ Şa6 10. Va7#

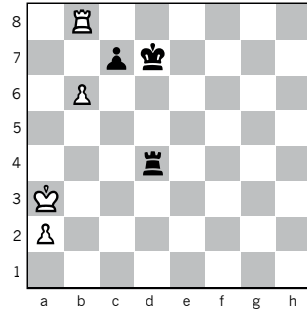
Karmaşık varyantların olmadığı kristal berraklığında bir etüt.

Ayın Sorusu

Size Loman hamlesinin bir motif olarak kullanıldığı bir etüt sunuyoruz. Ama bunu sizin çözmeniz gerekiyor.

Diyagram 7

Joseph Moravec
Leipziger Neueste
Schachnachrichten, 1937



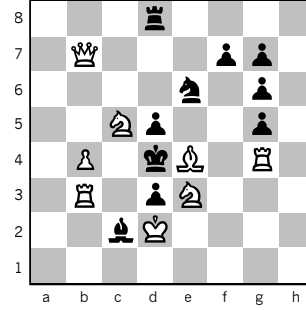
Beyaz oynar ve kazanır.

Geçen Ay Soruların Problemlerin Çözümleri

Diyagram 8

Aleksandr Kuzovkov
(10,5 puan)
Zhigulyovskie Zori, 2021

Birincilik Ödülü



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Ve7! (tehdit 2. Fxd5+ Af4 a 3. Ve4#; 2...Şe5 b 3. Ke4#)

a) 1...Fd1 2. Ff3+ Af4+ a 3. Kd3#; 2...Şe5 b 3. Axd3#;

b) 1...Ke8 2. Fxd3+ Af4 a 3. Axc2#; 2...Şe5 b 3. Ad7#;

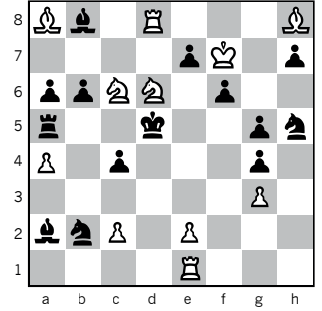
c) 1...f5 2. Fxf5+ Af4 a 3. Vxg7#; 2...Şe5 b 3. Vxe6#;

d) 1...Af4 2. Kxd3+ Fxd3 3. Ab3#; 2...Axd3 3. Fxd3#

Tehdit de dâhil olmak üzere dört farklı devam yolunda siyahın iki savunmasına (a ve b ile gösterilen Af4+ ve Şe5) beyaz farklı hamlelerle cevap veriyor. Bu kalıp, (onu ilk kez kullanan Rus kurgucu Leonid Zagoruyko'ya ithafen) Zagoruyko teması olarak adlandırılıyor. En az üç devam yolunda siyahın iki (bazen daha fazla) savunmasına beyazın farklı hamlelerle cevap vermesi olarak tanımlanabilir. Bu problemde 4x2 Zagoruyko söz konusu.

Diyagram 9

Aleksandr Kuzovkov
Leonid Kubbel Anı Turnuvası,
2021
Birincilik-İkincilik Ödülü



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Çözüm:

1. c3! (tehdit 2. Ad4+ Şe5 3. Af3+ gxf3 4. exf3#)

a) 1...Fb1 2. Ab4+ Şe5 3. Ad3+ cxd3 4. exd3#;

b) 1...Fxd6 2. Ab8+ Şe5 3. Ad7+ Şf5 4. e4#;

c) 1...Axc3 2. Axe7+ Şe5 3. Fxf6+ Şf4 4. e3#.

Bu problemde de Albino temasını görüyoruz: Başlangıç karesinde duran beyaz bir piyonun (burada e2 piyonu) yapabileceği dört farklı hamlenin her birinin dört ayrı varyantta görülmesi.