

Çalışmanın Gerekliliği ve Zorlukları

Satranç günümüzde ayrı bir bilim dalı haline gelmiştir. Satrançın geçmişi 1500 yıl öncesine kadar uzanmakla birlikte teorinin bilimsel olarak incelenmesi, belirli prensipler çerçevesinde sistemlerin gelişimi, strateji, taktik ve pozisyon kavramlarını ortaya çıkışı en çok 150 yıl öncesine dayanır. Özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki yıllarda satranç teorisi hızla gelişmeye başlamıştır.

Bu konularda çalışma yapan ve düşüncelerini başkalarına aktarmaya çalışan ustaların sayısı ne yazık ki azdır. Büyük bir çoğunluk oynamakla meşguldür.

Satranç konusunda pek çok kitap yazılmıştır. Ancak bunların da çoğunluğu oynanmış oyunları vermekte, bu oyunlarda az miktarda ve yüzeysel analizler bulunmaktadır. Dünyaca ünlü şampiyonların hangi yöntemlerle çalıştıklarından, satranç stratejisi ve taktiklerinin sınırlarını anlama yolunda kendilerini geliştirmek için neler yaptıklarından ve nasıl düşündüklerinden pek söz edilmez. Genellikle ünlü şampiyonların ve büyükustaların üstün yetenekleri sayesinde başarıya ulaştıkları sanılır. Halbuki, yeteneklerle birlikte müthiş bir çalışma sonucunda bu oyuncular yüksek seviyede ustalar haline gelmişlerdir. Bu noktada bilinçli ve verimli çalışabilmek önem kazanmaktadır. Bunun için de bir öğretici ve antrenörle çalışmak oyuncuyu büyük yanlışlardan ve zaman kaybından kurtaracaktır. Uygun şartları bulamamış, çalışmaya da pek sevmeyen yetenekli oyuncular büyük bir ilerleme sağlayamamışlardır.

Sık rastlanan hatalardan biri oyuncuların sadece açılış çalışmaları, daha kötüsü bazı açılışların hamlelerini bilimsizce ezberlemeleridir. Ünlü çalıştırıcı ve yazar Dvoretsky "Bir ustada bulunması gereken en önemli özellik genel görüş ve anlayıştır." diyor. Oyuncunun çeşitli durumlarda ne yapacağı konusunda fikri olmalıdır. Bunun için de çok çeşitli pozisyonları derinliğine analiz etmek; açılış, oyunortası ve oyunsonu fikirlerini kavramış olmakta yarar vardır. Bu güne kadar yazılmış olan kitaplar arasında en iyilerinden biri de büyükusta A. Kotov'un "Think Like a Grandmaster" (Büyükusta Gibi Düşün) isimli kitabıdır. Bu kitabında Kotov; Botvinnik, Keres ve Smyslov gibi ünlü şampiyonların çalışma yöntemleri, pozisyonları değerlendirme tarzları arasında koordinasyonu sağlama ve temel prensipleri uygulama konularındaki yaklaşımlarını açıklamaktadır.

Bir oyuncu gerek ustaların oyunlarını, gerekse kendi oyunlarını inceleyerek doğru fikirleri, benzer durumları araştırmalı, hataların nereden kaynaklandığını anlamaya çalışmalıdır. Taşların gelişim, merkezin kontrolü, piyon yapıları, açık hatlar, diyagoneller ve atlar için uygun karelerin bulunması çalışmaları oyuncuya zaman kazandıracaktır. Çünkü yarışmalar sırasında sınırlı süre içinde bu değerlendirmeleri doğru olarak yapmak çok zordur.

En yararlı çalışmalardan biri de oyunsonu çalışmalarıdır. Oyunsonu zayıf olan bir satranççı avantajlı bir durum elde etmiş olsa bile bunu değerlendirip kazanca ulaşamayabilir. Ayrıca oyunsonu teorisi pek değişmez. Açılışlarda yenilikler yapılmakta, çeşitli sistemler geliştirilmekte, bazı varyantlar bir süre moda olup daha sonra terk edilmektedir. Oyunsonu bilgileri ise daha kalıcı ve her zaman işimize yarayabilecek bilgilerdir.

Bu arada hafızanın rolü de unutulmamalıdır. Çalıştıkları varyantları, inceledikleri oyunları unutan ya da hamleleri birbirine karıştıran satranççılar tekrarlama yoluyla bilgilerini tazelemelidir.

Satranççıların büyük bir çoğunluğu oynamaktan hoşlanırlar ve çalışmayı pek sevmeyiz. Bu konuda kendilerine sistem ve yöntem olarak yararlı olabilecek kaynakların ve kişilerin olmaması kendi kendilerine yaptıkları çalışmaların da kısa sürede yarar sağlama olanağı bulunmayışı çalışmayı cazip olmaktan çıkarmaktadır.

Linares Turnuvası

İspanya'nın Linares kentinde 1983 yılından bu yana her yıl düzenlenen ve dünyanın en güçlü satranççılarından katıldığı turnuva Mart ayında oynandı.

14 büyükusta arasında 13 tur olarak oynanan bu yarışmayı Ukrayna'lı V. Ivanchuk kazandı (10 puan). Halen dünya şampiyonluğu ünvanını elinde bulunduran A. Karpov 9 puanla ikinci, A. Shirov 8 puanla üçüncü oldular.

Bu turnuvadan bir oyun veriyoruz.

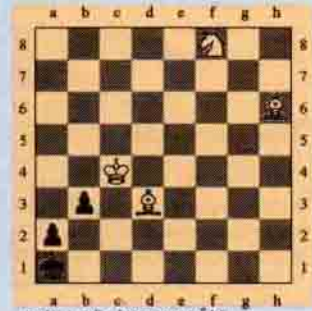
A. Karpov - A. Halifman
(Sah Hint Savunması)

1.d4 A6 2.c4 g6 3.Af3 Fg7 4.g3 c5 5.Fg2 Vd5 6.Ac3 Ae4 7.Fd2 Ad2 8.Vd2 0-0 9.e3 d6 10.0-0 Ac6 11.h3 cd4 12.Ad4 Fd7 13.Kf1 Ad4 14.cd4 Ae6 15.Ad5 Vd8 16.Ka1 Ke8 17.b4 Vd7 18.b3 Kf8 19.a4 Fd5 20.Fd5 b6 21.a5 e6 22.Ff3 b5 23.d5 b4 24.d6 veb 25.b4 Vb5 26.Sg2 Fb6 27.a6 h5 28.Ke1 Ke5 29.Fd5 Kb8 30.Ke2 Sg7 31.Fe4 Vd7 32.Fb7 Vc7 33. Vd3 Kd8 34.Fd5 Vd5 35.Kb1 Va6 36.Kb7 Kf8 37.Ke2 Ka5 38.Ke3 Ka1 39.Kf3 Ke1 40.Kf6 Sf6 41.Vf3 (1-0)

Ödül Kazanan Etüdler



Etüd I: L. Kubbel SSCB 1924 1. Ödülü
Beyaz oynar kazanır.



Etüd II: L. Zalkind SSCB 1928 1. Ödülü
Beyaz oynar kazanır.



Etüd III: H. Rink Bükres 1927 1. Ödülü
Beyaz oynar kazanır.



Etüd IV: H. Rink Roma 1927 1. Ödülü
Beyaz oynar kazanır.

Satranç Olimpiyatları (XIII) 28. Selanik 1988

107 ülkenin katıldığı bu olimpiyat Yunanistan ikinci kez gerçekleştirecek. "Olimpiyatları başlatan ülke" ünvanını sağlamıştı. Sovyetler Birliği (Kasparov, Karpov, Yusupov, Beliavsky, Ehlvest ve Ivanchuk) 40,5 puanla rahat bir birincilik elde etti. İkinci ve üçüncülüğü 34,5 puanla İngiltere (Short, Speelman, Nunn, Chandler, Mestel ve Watson) ve Hollanda (Van der Wiel, Sosonko, Van der Sterren, Piker, Kuifj ve Douven) paylaşırlar. Türk millî takımı 52. olurken Bayan millî takımı 56. sıradayken 48. sırada yer aldı. Bireysel olarak IM Suat Atalık 1. masada Olimpiyat üçüncüsü olarak bütün dünyaya Türk adını tandırırken, aynı zamanda büyük usta olmak yolunda ilk ayağı tutturdu.

Ljubojevic, L. - Kasparov, G
Selanik ol 1988

1.c4 g6 2.Ac3 Fg7 3.g3 d6 4.d4 c5 5.Fe3 cd4 6.Fd4 A6 7.Ad5 Abd7 8.AB 0-0 9.Fg2 c5 10.Fe3 Ad5 11.cd5 Ae5 12.0-0 Fd7 13.Ad2 Ke8 14.Kel 15.Ac4 Fb5 16.Aa3 Fe8 17.Vd2 Kf7 18.Fb4 Kf6 19.Ke2 Ae6 20.Fc3 e4 21.Fg7 Sg7 22.Kf1 Ff7 23.g4 f6 24.Fe4 Vb5 25.Ab5 Ke2 26.Ke2 Ke2 27.Ve2 Ae5 28.b4 Ae4 29.Ve4 b5 30.a3 g5 31.Ad4 a6 32.Ae6 Sb6 33.Sg2 Fg6 34.Vc3 Vb5 35.Vd4 Ve4 36.Sg1 Vd4 37.Ad4 Fe4 38.f3 g3 39.ef3 Fb1 40.Sf2 Sg6 41.b5 Fa2 42.h6 h6 43.Ae6 Sf5 44.Ab4 Fe4 45.Sc3 c5 46.Ae6 Fd5 47.Ad4 Sc5 48.Ae2 Ff7 49.Agl Fe4 50.Ab3 Sf5 51.Ad2 (0-1)

Marin, M. - Beliavsky, A
Selanik ol 1988

1.d4 A6 2.c4 e6 3.Ac3 Fb4 4.e3 c5 5.Fd3 Ae6 6.Ae2 cd4 7.ed4 d5 8.cu5 Ad5 9.a3 Fd6 10.Ae4 Fe7 11.0-0

0-0 12.Fb1 Ke8 13.Vd3 g6 14.Fa2 b6 15.Fb6 Fb7 16.Kf1 Ke8 17.Ae3 Ac1 18.Ac3 Fg5 19.Fg5 Vg5 20.d5 Ae5 21.Vg3 Vg3 22.hg3 ed5 23.Fd5 Fd5 24.Ad5 Sg7 25.Ae3 Ke8 26.Sf1 h5 27.Sc2 Ke8 28.Ka1 Ae4 29.Ke2 Ke5 30.Kel Ae3 31.fel Kg5 32.SB Kge5 33.Kc3 K86 34.Kf1 Kb5 35.b3 Kg5 36.Kf2 Kf6 37.Sc2 Kg3 38.Ke7 Ke6 39.Kd7 S6 40.K7S Kg5 41.Kf7 h4 42.Kd7 Kg3 43.Kd3 Sh5 44.Sd2 Ke5 45.Sc2 Ke5 46.h4 Kf2 47.Kd7 Kgl 48.Ka7 Kf2 49.Kg2 Kgl 50.Sf3 Kgl 51.Sf2 Sg4 52.Kf7 g5 53.a4 h3 54.Kh7 Kgl 55.Sf3 Sg3 (0-1)

Karpov, A. - Andersson, U
Selanik ol 1988

1.A4 A6 2.e4 e6 3.AB Fb4 4.Fd2 Fd2 5.Vd2 0-0 6.g3 d5 7.Fg2 Abd7 8.0-0 e6 9.Kel Ve7 10.Ve3 Ke8 11.Abd2 e5 12.de5 Ae5 13.Ve5 Ve5 14.Ae5 Ke5 15.cd5 Ad5 16.e4 A6 17.f4 Ke7 18.a4 s5 19.Ab3 f6 20.Ka3 Fe6 21.Ae5 Ff7 22.Kd3 Ka8 23.Fh3 Ae8 24.Fd7 Kd8 25.Ke1 Ab6 26.Fg4 Kd3 27.Kd3 S8 28.Kd8 Ke8 29.Kd4 Kb8 30.Kd7 h5 31.Fh3 S6 32.Ke7 Aa8 33.Kb7 Kb7 34.Ab7 A6 35.Ad6 Se7 36.A7 Aa4 37.Ah8 Ab2 38.e5 a4 39.Ag6 S6 40.Fe6 Ad3 41.Fe8 fe5 42.Ae5 Ab4 43.Ae4 h4 44.Fb7 hg3 45.hg3 Se7 46.Fe4 S6 47.g4 S6 48.Sf2 Ad5 49.Sf3 Ab4 50.g5 c5 51.Sf3 Se7 52.Sf3 S8 53.Sd2 Se7 54.Sc5 (1-0)

Speelman, J. - Karpov, A
Selanik ol 1988

1.Af3 A6 2.e4 b6 3.g3 e6 4.Fg2 Fb7 5.0-0 Fe7 6.Ae3 0-0 7.b3 d5 8.cd5 Ad5 9.Fb2 c5 10.Kel ad7 11.Ad5 Fd5 12.d4 Ke8 13.Vd2 cd4 14.Ke8 Ve8 15.Vd4 A6 16.Kel Va6 17.e3 Va2 18.Ad2 Fe5 19.Ve5 Fd6 20.Vd4 Fa3 21.Fa3 Va3 22.Ke7 Fg2 23.Sg2 b6 24.Ae4 Vb5 25.Ka7 Vc2 26.Ae5 Ae4 27.ad3 Ad2 28.Ae5 b5 29.h4 Ae4 30.Ad3 Vc4 31.Vd7 Ad2 32.Ke7 Ve4 33.Sh2 Af3 34.Sh3 g5 35.hg5 hg5 (0-1)

Ödül Kazanan Etüdler'in Çözümleri

Çözüm I: 1.Sb3 e1V 2.Ad4 Sx7 3.Fgl Ve8 2.Ff4 Sb1 3.Fe2 Sgl 4.Ab5 Sb8 5.Fa7 Sc8 4.Fd6 Ve2 5.Fb4 Vb5 6.A06 kazanır.
Çözüm IV: 1.Af7 Se4
Çözüm II: 1.Fd2 b2 2.Fd5 Sf5 3.Ah6 Se5 2.Fb7 b1V 3.Fe3 Vb2 4.Ag4 Sf5 5.Ae3 Se5 4.Ag6 Sb1 5.Ae5 Sgl 6.Ae4 Sf5 7.Fe6 Se4 8.Fe8 6.Ad3 kazanır. Va8 9.Fb7 Vb7 10.Ad6
Çözüm III: 1.Fg2 Ve3 cd6 11.Ad6 kazanır.

Açılışların Resimli Özeti

Tavlanın asıl amacı, rakipten önce içeri girip taş toplamaktır. Taktiklere bakmaksızın iki taraf da bu kuralı izler. Fakat bu amaç için kullanılan yöntem, taşları bir an önce içeri girmek değil, sağlam ve bozulamaz kapılar elde etmektir. Savaşta olduğu gibi şu kural geçerlidir: Sizin lehinize olan her şey hasmınızın aleyhinedir.

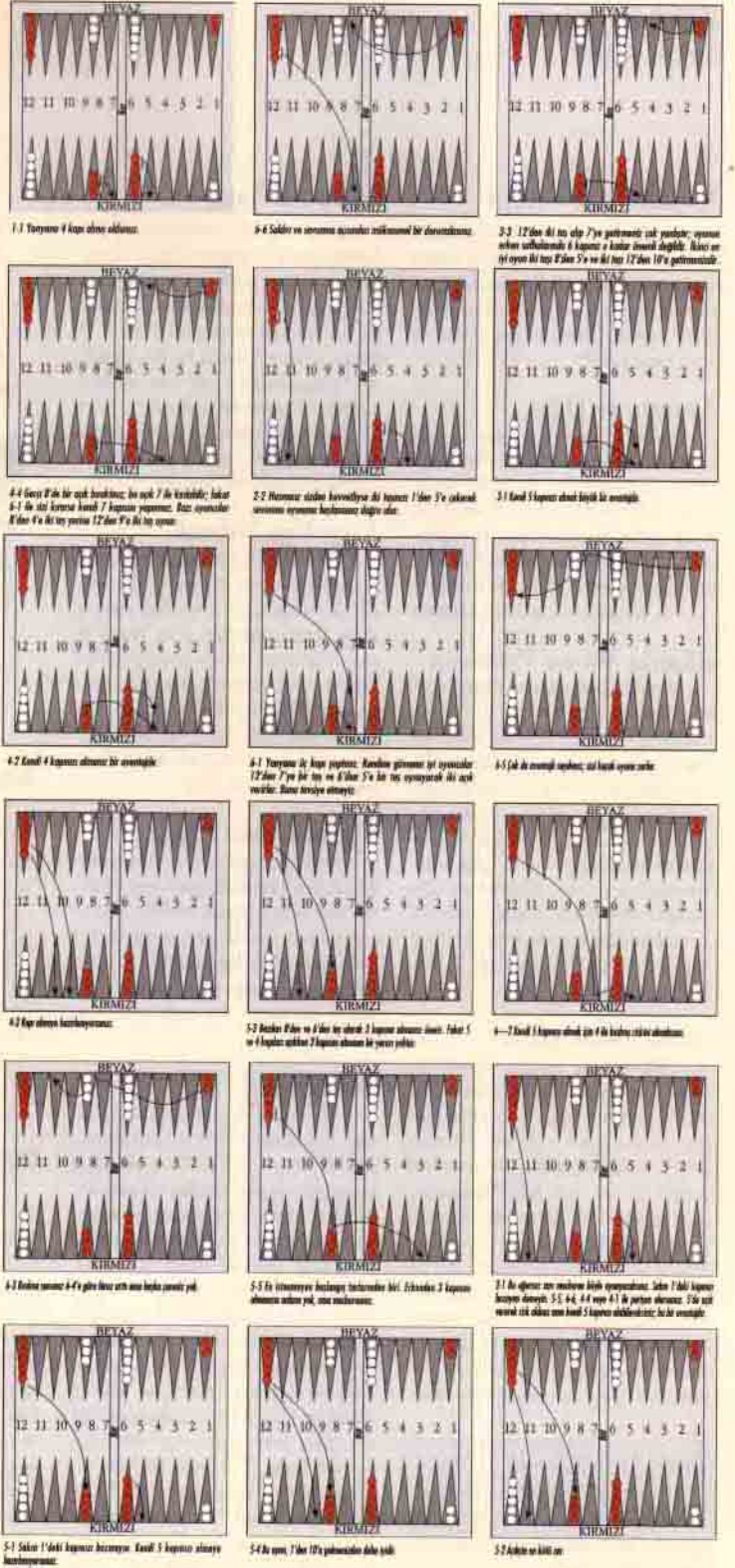
Zarın ilk atışta en lehinize olan atışlar, yarar sırasına göre 1-1, 6-6, 3-3 veya 4-4 veya 2-2, 3-1, 4-2 ve 6-1'dir. Daha az lehinize zarlar, yarar sırasına göre, 6-5, 3-2, 4-3, 5-3, 6-2, 6-4, 6-3, 5-5, 2-1, 4-1, 5-1, 5-4 ve 5-2'dir. İlk atışta 5 gelmesi bir şanssızlıktır.

Önemle belirtelim ki zarları ilk atan sizseniz daima yanda belirtildiği şekillerde oynamalısınız. Burada bütün açılışları hatırladık kalma kolaylığı açısından bir arada veriyoruz. Şekillerdeki oklar nasıl oynanmanız gerektiğini açıkça belirtiyor. Bütün şekiller siyah olarak ilk atışı sizin yapmanız üzerinedir.

Hemen belirtelim ki tavla sonuz varyasyonları oyunudur. 21 açılış zarından yalnız 8'inin nasıl oynanması gerektiği üzerinde görüş birliği sağlanmıştır: 1-1, 5-5, 6-6, 3-1, 4-2, 6-1, 6-5 ve 5-2. Diğer 13 açılış için şöyle denebilir: her yigidin bir yoğurt yiyişi vardır. Burada tavsiye ettiğimiz açılışlar uluslararası ustaların oyunlarındandır.

Örneğin yıllarca 5-1, 4-1 ve 2-1 ile 1'deki kapınızı bozmak yoluna gidilmiştir. Sonraları kendi 5 kapınızı almak üzere risk almanız daha üstün olduğu anlaşıldı. Gerçi 6-4 ve 6-3 gelince 1'deki kapınızı bozuyorsunuz; fakat başka çareniz yok. Örneğin açılış 4-4 ve 3-3'ü için de yoğurt mesclesi söz konusu olabilir. Bazıları 4-4 ile kendi 9 ve hasmın 5 kapısını almayı yeğler; 3-3 ile kendi iç alanında iki kapı alır. Bunlara "yanlıştır" diyemeyiz. Fakat tavsiye ettiğimiz oyun hem saldırın, hem savunma amaçlarına yönelik en iyi oyundur.

Bazı acemiler şunu sorabilir: "Neden kendi 5'imde açık vererek kırılalım ve taşı geri göndereyim. 1'deki kapımı açarım; kırılısam da taşım olduğu yerde kalır". Bu nedenle 5-1, 4-1, 2-1, 4-3 ve 3-2 ile 1'deki kapısını bozar. Bu mantık yanlıştır. Tavla oyununun yarışmak amacı, saldırın ve savunma bazırıklıkla adına geçici olarak askıya alınabilir ve alınmalıdır. Kendi 5'inizde kırılırsanız bir felaket olmaz; fakat 1'deki kapınızı bozup kırılırsanız bunun sonu felaket olabilir. Kendi 5'inizde kırılmanız bir avantaj bile olabilir: 5-4 atarsanız hasmın 5 kapısını almış olursunuz.



Türk Daması Kahraman Olgac

"Çarpan Dama" Oyunu



1.c3-c4

2.e3-f3

3.c3xd3xe2=D

3.f3-f4

4.g3xf3

5.g4-g5