

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

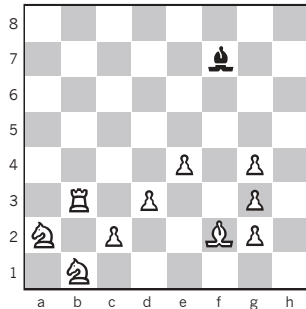
Sıra Dışı Bir Kurgucu: Thomas Rayner Dawson-II

Geçen yazımızda deneysel satranç, ya da batı ülkelerinde genellikle kabul edilen deyimle “Peri Satrançı”nın kurucusu olan, hatta “Periler Kralı” olarak bilinen İngiliz kimya mühendisi Thomas Rayner Dawson’u (1881-1958) size tanıtmış ve onun icat ettiği iki taş olan “Çekirge” ve “Gece Süvarisi”nin kullanıldığı problemleri incelemiştik. Bu yazımızda onun kurgularından örnekler vermeye devam edeceğiz.

Dawson, değiştirilmiş (ya da varyant) satranç kurallarına göre kurduğu problemlerle de tanınmıştır. Örneğin, aşağıdaki problemi “Losing Chess” kurallarına göre kurmuş (Diyagram 1).

Diyagram 1

Deutsches Wochenschach,
1924



Sıra beyazda, nasıl kazanır? (Losing Chess) Elbette, çözüme geçmeden önce “Losing Chess” kurallarını tanımlamamız gerekiyor. İngiltere’de, 1870’li yıllarda ortaya çıkan ve o zamanlar “take me” (al beni) adıyla bilinen bu varyant satranç türünde hamlede olan taraf, eğer alabileceği bir rakip taş varsa onu almak zorundadır, başka bir hamle yapamaz. Alabileceği birden fazla taş varsa istediğini seçebilir. Eğer alabileceği hiçbir taş yoksa başka herhangi bir hamle yapabilir. Bu oyunda “mat” yoktur, şahlar da

alınabilmektedir. Amaç, bu kural yardımıyla bütün taşlarını rakibe yedirtmek ya da hamle yapamaz duruma (pat) düşmektir. Bu amaca ulaşan, yani taşı kalmayan ya da hamle yapamayan (pat olan) taraf oyunu kazanır. Şimdi problemin çözümüne geçebiliriz:

1. Kb6! Fxa2 2. Kg6 Fxb1 3. g5 Fxc2 4. g4 Fxd3 5. Fh4! Fxe4 6. g3 Fxg6 ve beyaz pat durumuna düştüğünden kazanır.

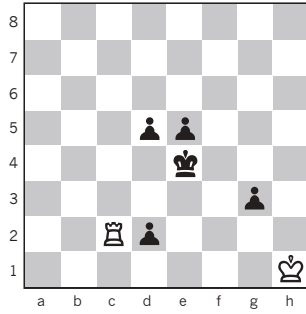
Dawson’ın popülerleştirdiği bir başka kurgu türü de



“seri hamleli” problemlerdir. Örneğin bu türdeki 10 hamlelik bir seri hamleli yardımcı mat probleminde siyah arka arkaya 10 hamle yapar, amaç onuncu hamleden sonra beyazın onu bir hamlede mat edebileceği konuma ulaşmaktır. Bu manevra sırasında (son hamle hariç) siyahın şah çekmesi yasaktır. Beyaz, siyah 10 hamlelik hamle serisini bitirene kadar hiç hamle yapmaz, ancak ondan sonra hamlesini yapar ve mat eder. Aşağıdaki örnekler daha iyi anlayacağız (Diyagram 2).

Diyagram 2

Fairy Chess Review, 1947



15 hamlede yardımcı seri mat.

Çözüm:

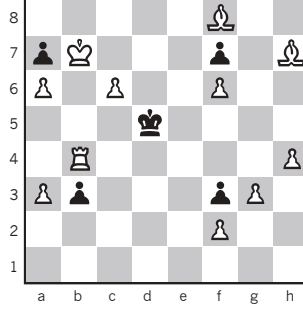
1. d4 2. Şd5 3-4-5-6. e4-e3-e2-e1=A 7. d1=K 8. Ka1 9. Ka7 10. Ad3 11. Ac5 12-13-14. Şc6-b7-a8 15. Ab7 Kc8#.

Hamle sırasının ne kadar hassas bir şekilde belirlenmiş olduğuna

dikkat ediniz. Aşağıdaki problemde ise beyaz siyahı mat değil, pat etmek istiyor (Diyagram 3):

Diyagram 3

Pittsburgh Post, 1925



Beyaz oynar ve üç hamlede **pat** eder.

Çözüm: 1. Kxb3!

a) 1...Şc4 2. Kb4+ Şc3 3.

Fh6=, 2...Şd5 3. Ke4=;

b) 1...Şd4 2. Kd3+ Şc4 3.

a4=, 2...Şe5 3. Kd6=;

c) 1...Şe5 2. Kb5+ Şd4 3.

Kc5=, 2...Şxf6 3. Ff5=;

d) 1...Şe6 2. Ke3+ Şd5 3.

Ke4=.

Burada “=” simgesini pat anlamında kullandık.

Burada, “a” ve “b” varyantlarında ortaya çıkan pat pozisyonlarının birbirlerine çok benzediği dikkatinizi çekmiştir. Böyle birbirine çok benzeyen mat (ya da burada olduğu gibi pat) pozisyonları “eko”lu pozisyonlar olarak nitelendiriliyor. Bunu çözümün farklı varyantlarında aynı ya

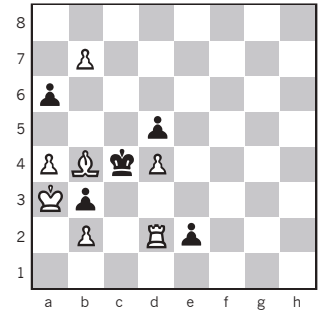
da benzer mat veya pat pozisyonunun tekrarlanması olarak tanımlayabiliriz.

Dawson “maximummer” denen türde de problemler kurmuş.

Hatta bu terimi ilk kez kullanan da kendisi. Bu tür problemlerde siyahın geometrik anlamda en uzun hamleyi oynaması gerekiyor. Yani “en uzun hamle” kuralı yalnızca siyahı bağlıyor, beyaz yine standart kurallara göre istediği hamleyi yapabilir. Bu ilginç kural sayesinde çok farklı etkiler elde edilebiliyor.

Diyagram 4

Chess Amateur, 1920



Beyaz oynar ve iki hamlede kendini mat ettirir (maximummer problem).

Bu problemi çözmeden önce “en uzun hamle” kavramına açıklık getirelim. Satranç tahtasındaki her bir karenin kenar uzunluğu 1 birim kabul edilir. Bir hamlenin uzunluğu,

hamle yapan taşın kalkış ve varış karelerinin merkezleri arasındaki mesafe olarak ölçülür. Örneğin diyagram 4'te a4'teki piyon a4-a5 hamlesini yaparsa 1 birimlik bir mesafe kat etmiş olur. B4'teki fil c5 karesine giderse (burada Pisagor teoremini hatırlayalım) "karekök 2" kadar bir mesafe almış olur (yaklaşık 1.414 birim). Bir at hamlesinin uzunluğu yaklaşık 2.236 birimdir. Aslında çoğu kez en uzun hamle belirgindir ve karmaşık bir hesaplama gerekmez.

Çözüm:

Bu bir "ters mat" problemi (selfmate).

Beyaz mat etmek değil, mat olmak istiyor ve siyah da buna engel olmaya çalışıyor. Anahtar hamle

1. b8=A!

- a) 1...e1=V 2. Fe7! Vxe7#;**
b) 1...e1=A 2. Kc2+ Axc2#;
c) 1...e1=F 2. Kf2 Fxb4#;
d) 1...e1=K 2. Ke2 Ka1#;
e) 1...a5 2. Ad7 axb4#.

Çözümü incelediğimizde bütün varyantlarda "en uzun hamle" etkisini görebiliyoruz. Örneğin, "a" varyantında beyazın 2. Fe7! oynamasının sebebi siyah vezirin e8 karesine gelmesini engellemek. Bu hamle (2. Fe7!)

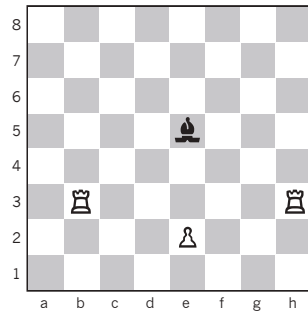
yapılmasaydı siyah oynayabileceği hamleler arasında en uzun olan 2. Ve8 hamlesini yapacaktı (e1-e8 arası 7 birimdir) ve beyaz mat olmayacaktı. Beyaz fil e7'de iken ise en uzun hamle 2...Vxe7. "B" varyantında siyah 2. Kc2+ hamlesine 2...bxc2 ile karşılık veremez, çünkü bu hamlede siyah piyon, 2...Axc2 hamlesinde atın yaptığına göre daha kısa bir mesafe kat ediyor.

Ayın Soruları

Yukarıda sizlere Dawson'ın düşünce dünyasından örnekler sunduk. Umarız hoşunuza gitmiştir. Ayın problemlerini de onun eserleri arasından seçtik.

Diyagram 5

Deutsches Wochenschach,
1925

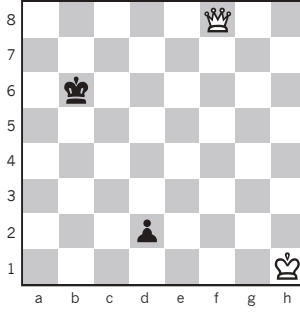


Beyaz oynar ve kazanır.

Bu soruyu "Losing Chess" ya da eski adıyla "al beni" satrancı kurallarına göre çözeceksiniz. Diyagramda yanlışlık yok, "Losing Chess"de şahlar olmayabilir.

Diyagram 6

Fairy Chess Review, 1947

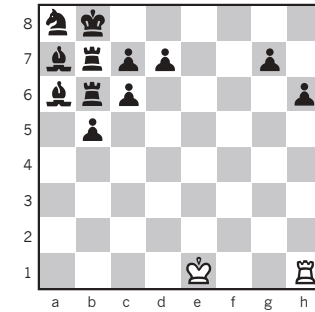


12 hamlede seri yardımlı mat.

Bu problemde siyah arka arkaya 12 hamle yapıyor. Sonra beyaz tek bir hamlede siyahı mat ediyor.

Diyagram 7

Illustrated London News,
1913



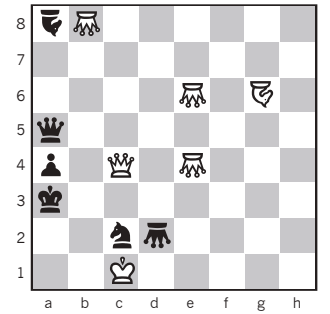
Dawson çok güzel retrograd analiz problemleri de kurmuştu, diyagram 7'de gördüğümüz oldukça kolay bir problem. Soru şu: Standart satranç kurallarına göre oynanmış bir oyunda sıra beyazda olmak üzere diyagram 7'deki pozisyon ortaya çıkmış. Beyaz rok yapabilir mi? "Hayır, yapamaz!"

diyorsanız beyazın rok hakkını kaybetmiş olduğunu kanıtlamalısınız...

Geçen Ay Soruların Probleminin Çözümü

Diyagram 8

Hans-Peter Rehm
Thèmes-64, İkincilik Ödülü



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Diyagramda ters dönmüş vezir olarak gördüğümüz taşlar çekirge (Ç), ters dönmüş atlar ise gece süvarisi (G).

Çözüm: **1. Şb1!** (tehdit 2. Vc3#. Beyazın hem vezir hem de g'daki gece süvarisiyle çifte şah çektiğine dikkat edin.)

- a) 1...Vb4+ 2. Vb3#**
b) 1...Vb6+ 2. Vb5#
c) 1...Vb5+ 2. Vb4#
d) 1...Gxc4 2. Gxc4#