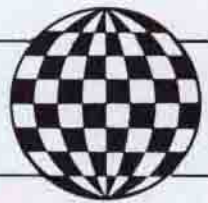




SATRAHC DÜNYASI

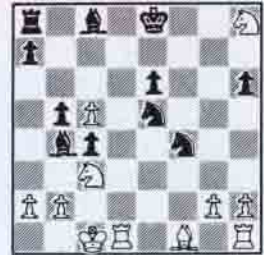


Kahraman OLGAC

Montpellier aday turnuvasının en kısa oyunu
RIBLI-NOGUEIRAS

1.d4 d5 2.Af3 Af6 3.c4 e6 4.Ac3 c6 5.Fg5 dxc4 6.e4 b5 7.e5
h6 8.Fh4 g5 9.Axg5 Ad5 10.Axf7 Vxh4 11.Axh8 Fb4 12.Vd2 c5
13.dxc5 Ad7 14.0-0-0 Axe5 15.f4 Vxf4? 16.Vxf4 Axf4 17.Axb5!
Kb8 18.Ad6 Şe7 19.Axc4 Axc4 20.Fxc4 Fb7 21.Khfi Fxc5 22.Kxf4!
Siyah oyunu terkeder, 22..Fe3 23.Şb1 Fxf4 24.Ag6 var.

Nogueiras (16..Axf4)



Ribli (hamlede)

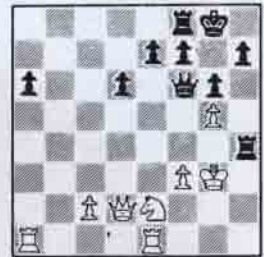
ESİR DÜŞEN KALE

Eski Dünya şampiyonlarından Tal, seyircilerin devamlı ilgi-
sini çeken atak oyuncuların başında gelir. Dragon savunmasını
karşı, bilinen Yugoslav atak yerine değişik bir varyant seçmesi,
teori bakımından incelemeye değer. Finalde karşı şahı mat et-
mek yerine kaleyi esir etmek, aynı zamanda, esprili bir satranç
anlayışını ifade eder. Bu enteresan oyunu hep birlikte izleyelim.

TAL-HANSEN
REYKJAVİK 1986
SİCİLYA: DRAGON

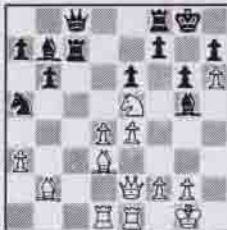
1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 g6 6.Fc4 Fg7 7.0-0 0-0 8.h3 Ac6 9.Fe3
Fd7 10.Ke1 Kc8 11.Fb3 Va5 12.Vd2 Kfe8 (Eğer siyah, 12..Axe4 oynarsa oyunu aniden kay-
bederdi. 13.Axc6 Fxc6 14.Axe4) 13.Kad1 a6?! (Bu hamle vakit kaybetmekten başka bir şeye
yaramaz. Daha akla yakın olan devam şöyle olabilirdi. 13..Ae5 14.f4 Ac4 15.Fxc4 Kxc4 16.Ab3
Vc7) 14.Af3b5 (Enteresan bir hamle daha vardı 14..Vh5) 15.Fh6 Ad8 16.Ad4 Kc5 17.a3 Fxh6
18.Vxh6 Kh5 19.Vf4 Ae6 (Daha sağlam hamle 19..Kc5!? tecrübeye değerdi.) 20.Fxe6 Fxe6
21.g4! (Şimdi siyah tarifsiz kederler içinde!) 21..Kxh3 (21..Kc5 de derde derman değil! 22.b4
Vxa3 23.Ab1! kazanır.) 22.f3 b4 23.axb4 Vxb4 24.Şg2 Vxb2 25.Ad5 Fxd5 26.exd5 Acd5
27.Vd2 Kh4 (27..Ac3 hamlesine karşı hemen 28.Ka1 ve arkasından Şg3 geliyordu.) 28.Şg3
Ac3 29.Ka1 Ae2 30.Axe2 Vf6 (30..Ve5 31.Af4! kazanır.) 31.g5! Sonuçta koskoca kale esir
oldu. Yorgan gitti.. kavga bitti. Siyah oyunu terkeder.

Hansen (hamlede)

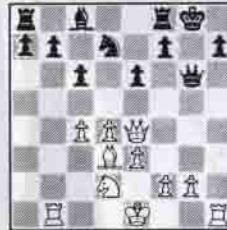


Tal (31.g5!)

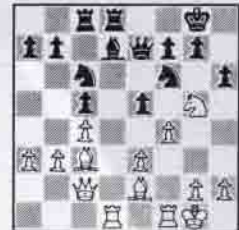
SİZ OLSAYDINIZ?



I
Beyaz, kazanır ama nasıl
plan uygular? Bulabilir misin-
niz?



II
Beyaz, güzel bir mat atağı ile
oyunu kazanır.



III
Beyaz, güzel bir kombine-
zonla hasmını pes ettirir.

(Soruların yanıtları 19. sayfamızda)