

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Satrançta Kurgu Sanatında Bohemya Okulu

Köşemizin müdavimi olan okurlarımız hatırlayacaktır, satrançta kurgu sanatında 19. yüzyılın önemli akımlarından biri Eski Alman Okulu'ydu. Daha sonra buna tepki olarak Yeni Alman Okulu doğmuştu (Okurlarımız daha fazla bilgi için Bilim ve Teknik'in Temmuz 2021 sayısındaki "Johannes Kohtz ve Carl Kockelkorn" başlıklı yazımıza bakabilirler.). Aslında, Eski Alman Okulu'nun tek mücadelesi Yeni Alman Okulu'yla değildi, Yeni Okul ortaya çıkmadan çok daha önce de Bohemya Satranç Okulu ile rekabet içindeydi. Bohemya, bugünkü Çek Cumhuriyeti'nin batı taraflarına karşılık gelen bir bölgenin adı. Jan Dobrusky, Antonin König ve Joseph Pospisil gibi "öncü" Çek kurgucular, daha 1860'lı yıllarda kendine özgü estetik kuralları olan bir anlayışa göre problemler kuruyordu. Daha sonra onların bu anlayışı literatüre Bohemya Satranç Okulu diye yerleşti. Bu okulun ilkelerine göre, bir satranç probleminin varyasyonları

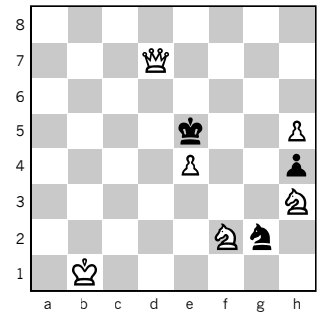
eşit uzunlukta olmalı ve zorluk açısından da birbirlerine denk olmalıydı. Beyaz taşlar en ekonomik şekilde kullanılmalı ve onlara en yüksek düzeyde hareket imkânı tanınmalıydı. Çözüm en az üç model mat pozisyonu içermeliydi. Bunların yankılı, yani "eko" özelliğine sahip olmaları tercih edilirdi. Bu terimlerin ne demek olduğunu birazdan örneklerle açıklayacağız.

Anlaşılabileceği üzere, Bohemya Okulu biçimi ön planda tutuyordu, önemli olan mat pozisyonlarının güzelliği idi ve güzellik zorluğa üstün tutuluyordu. Eski ve Yeni Alman okullarının üzerinde çok durduğu stratejik özellikler zayıftı. Zamanla bu okulun taraftarları Çek kurgucular ile sınırlı kalmadı, diğer ülkelerden de birçok problemci bu anlayışın güzel örneklerini verdiler. Zamanla, kurgucular mantıksal ve stratejik öğeleri de bu tür problemlere katmaya başladılar. Günümüzde, Bohemya Okulu'nun altın çağının

çok eskilerde kaldığını söyleyebiliriz. Yine de, karma özellikler içeren, model matlarla süslenmiş problemler arada bir kuruluyor. Geriye dönüp baktığımızda da okulun ustalarının ne kadar zarif eserler verdiklerini görüyoruz. Size bu yazımızda Bohemya Okulu'nun önde gelen kurgucularından birkaç örnek sunacağız. İlk örneğimiz kurucular arasında yer alan Jan Dobrusky'den (1853-1907) (Diyagram 1):

Diyagram 1

Jan Dobrusky - *Humoristicke Listy*, 1875



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Şb2! (zugzwang)

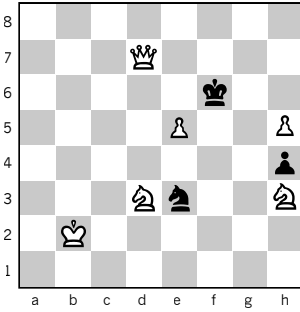
a) 1...Ae1 2. Şc3 (tehdit 3. Ve7#) 2...Şf6 3. Ag4#

b) 1...Af4 2. Ag4+ Şxe4 3. Ag5#

**c) 1...Ae3 2. Ad3+ Şf6 3. e5#*;
2...Şxe4 3. Ag5#**

Yukarıda “model mat” kavramından söz etmiştik. Bunu Dobruksy'nin probleminde “c” varyantında ortaya çıkan mat pozisyonuyla açıklamaya çalışalım (Diyagram 2):

Diyagram 2

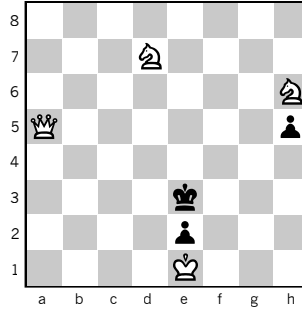


Diyagram 2'de, mat olmuş şahın çevresindeki her bir karenin tek bir beyaz taş tarafından kontrol edildiğini görüyoruz. İşte böyle mat pozisyonlarına “model mat” deniyor. Eğer beyaz şah c3'te değil de d4'te olsaydı e5 karesi hem g4'teki at hem de beyaz şah tarafından denetlenirdi; o zaman bu bir model mat olmayacaktı. Model mat'ın bir diğer şartı beyazın bütün taşlarının mat pozisyonunda görev alması gerektiği -ancak şah ve piyonlar bu kuralın dışındadır. Dobrusky'nin probleminde üç model mat olduğuna dikkat çekelim.

Bir sonraki problemde “eko mat”larla tanışacağız (Diyagram 3):

Diyagram 3

Karel Traxler- *Zlata Praha*, 1918



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Af7!

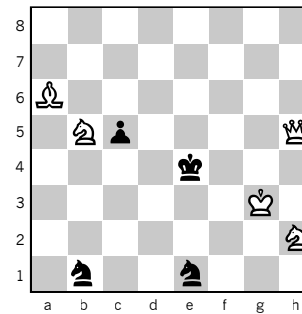
a) 1...h4! 2. Ag5 Şf4 3. Ve5+ Şg4 4. Af6#; b) 1...Şd4 2. Vc5+ Şe4 3. Af6+ Şf4 4. Vf2#; c) 1...Şf4 2. Vg5+ Şe4 3. Ad6+ Şd4 4. Vd2#.

Bu problemde “b” varyantındaki model mat pozisyonunun aynısının “c” varyantında iki sütun sağa kaymış olarak tekrar ortaya çıktığını görüyoruz. Burada olduğu gibi, bir varyanttaki mat pozisyonunda yer alan taşların farklı bir varyantta aynı mat pozisyonunu oluşturacak şekilde yeniden konumlanmasına “eko mat” deniyor. Son örneğimiz Bohemya Okulu'nun 20. yüzyıldaki en önemli temsilcilerinden Zdenek Mach'a (1877-1954) ait (Diyagram 4):

Diyagram 4

Zdenek Mach- *Cesky Dennik*, 1940

Dördüncülük Ödülü



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Af1! (tehdit: 2. Vxc5 ve 3. Ad6#)
a) 1...Ad2/Ac3/Aa3 2. A(x)c3+ Şd4 3. Vh8#; b) 1...Şd3 2. Ve2+! Şxe2 3. Ac3# c) 1...c4 2. Fc8 (tehdit 3. Vf5#) 2...Şd3 3. Ff5#.

Taşların son derece ekonomik bir şekilde kullanıldığı ve bir de vezir fedasıyla taçlandırılmış problemdeki maharete hayran kalmamak mümkün değil.

Ayın Soruları

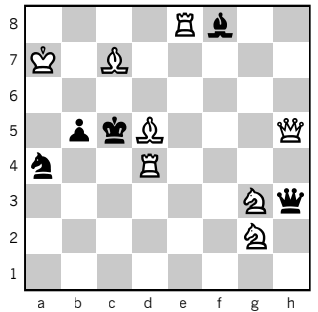
Bohemya Okulu'nun en önemli temsilcilerinden birisi olan Miroslav Havel'in (1881-1958) iki problemini sunuyoruz. Havel, ömrü boyunca yaklaşık 1.600 problem kurmuş, bunların birçoğu da geçen ayki yazımızın konusu olan FIDE albümlerinde yer almış. Ancak bu albümlerde yayımladığı problemlerden topladığı puanlarla kurgu alanında Büyük Usta unvanını almaya hak kazandığı yıllar sonra fark edilmiş ve ancak 2012 yılında kendisine bu unvan (doğal olarak gıyabında) verilmiş! Havel'in iki problemini siz çözün!

Diyagram 5

Miroslav Havel

Ustredni jednota ceskych sachistu, 1922

Birincilik Ödülü

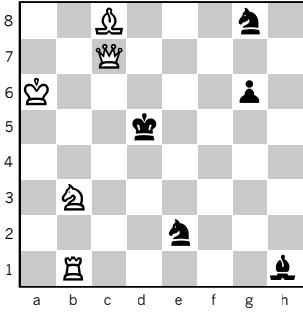


Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Diyagram 6

Miroslav Havel

Illustrovany svet, 1903



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümü

Geçen ay sizlere 1983-1985 dönemini kapsayan FIDE albümünde yayınlanmış ve jüriden tam, yani 12 puan almış iki problem sormuştuk. Şimdi bunların çözümünü sunuyoruz:

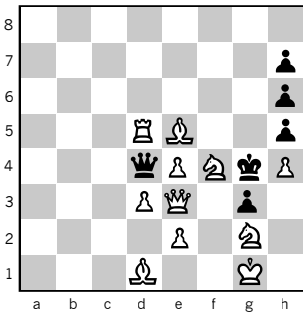
Diyagram 7

Valentin Rudenko,

Viktor Çepijniy

Fizkultura i Sport, 1983/84

Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.



Çözüm:

1. Fb8! (*zugzwang*)

a) 1...Va7 2. Vb6! ve 3. e3#;

2...Va1/Va2/Va4 3. Ve6#;

b) 1...Vb6 2. Vc5! ve 3. e3#;

2...Vb1/Vb2/Vb3 3. Vc8#;

c) 1...Vc5 2. Vd4! ve 3. e3#;

2...Vc1/Vc2 3. Vg7#.

Dikkatinizi çekmiştir: Bu problemde beyaz vezir, siyah vezirle aynı doğrultuda hareket ederek hemen onun bitişiğindeki bir kareye konumlanıyor. Bu temaya, fikri ilk kullanan ve kimilerine göre bütün zamanların en iyi üç hamlelik problem kurgucusu olan Lev Loshinky'ye (1913-1976) ithafen "Loshinsky mıknaatısı" deniyor.

Bu problemi zenginleştiren çok önemli bir unsur, deneme hamleleri. İlk hamlede beyaz fil neden b8'e gitmek zorunda? Çünkü 1. Fd6'ya karşı 1...Va7! ve 1. Fc7'ye karşı da 1...Vb6! savunmaları var. Şimdi,



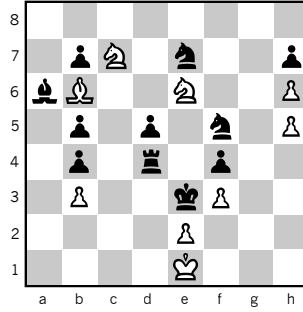
beyaz vezir kendi filinin engellemesi yüzünden e6 ve c8 karelerine gidemiyor!

Diyagram 8

Andrey Lobusov,

Andrey Spirin

Zepler Anı Turnuvası, 1985



Beyaz oynar ve altı hamlede mat eder.

Çözüm:

Bu problemde, oynama sırası siyahta olsaydı beyazın işi çok kolaydı. Çünkü siyah atlarından birini oynamak zorunda kalacaktı, beyaz da ya Fxd4# ya da Axc5 ile mat edecekti. Demek ki, aynı konuma hamle sırası siyahta olacak şekilde erişeceğimiz bir manevra planlamalıyız:

1. Ae8! (tehdit 2. Af6 ve 3. Axd5# ya da 3. Ag4#)
1...Ag8 2. A6c7 (tehdit 3. Axc5#) 2...Afe7 3. Ag7 (tehdit 4. Af5+ Axf5 5. Ac5#)
3...Axb6 4. Age6 (tehdit 5. Fxd4#) **4...Ahf5 5. h6!**

Beyaz böylece bir bekleme hamlesi yapmış oluyor. Bu hamle sayesinde başlangıç pozisyonuna eriştik ama bu kez oynama sırası siyahta! Bu arada siyah atlar da kendi aralarında yer değiştirmiş oldular. Yani başta e7'de olan at şimdi f5'te, f5'te olan da e7'de! Buna kurgu terminolojisinde "platzwechsel" deniyor. Almanca olan bu kelime "yer değişimi" anlamına geliyor. Şimdi siyah savunmasına zarar verecek bir hamle yapmak zorunda, yani *zugzwang*'da:

5...Ae-6. Axd5#; 5... Af-6. Fxd4#