

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Piyon finallerinin ustası Mikhail Zinar

Yarışmalara katılan ve aktif satrancın içinde olan oyuncuların büyük kısmının açılış teorisine hakim olmaya çalıştıkları, bu yolda büyük çaba sarf ettikleri bilinen bir gerçektir. Oyun sonu çalışması ise nedense ihmal edilir. Oysa yazışmalı satranç ustası Stephan Gerzadowicz'in dediği gibi, "Açılışlar size açılışları öğretir. Oyun sonları size satrancı öğretir!"

Bütün oyun sonları içinde "en basiti" gibi görünen piyon finallerinin ayrı bir yeri vardır. Bu finaller satrancın taktik yönünden hoşlanan oyunculara çorak ve bereketsiz bir arazi gibi görünebilir. Oysa piyon finalleri son derece ince manevralarla yönetilmesi gereken konumlardır ve en yüksek hassasiyeti gerektirirler. Rütbeli taşların tümü tahtanın kenarında seyirci durumundadır. Rakip piyonlar ve şahlar artık baş başadır. Zugzwang, oppozisyon, üçgen manevrası, omuzlama, Reti'nin karesi, tempo, dengeli kareler, pat, hatta matematiksel fikirler... Oyunun sonuna gelmiş ve yorgun düşmüş iki ordunun donanımı işte bu silahlar, daha doğrusu bu fikirlerdir.

Elbette ki oyun sonu etütçüleri bu zengin kaynağın farkındadırlar. Troitsky, Kubbel ve Reti unutulmaz güzellikte ve didaktik piyon finali etütleri kurmuşlardır. Ancak, 1980'li yıllara kadar piyon finalleri denince akla ilk gelen isim Rus Nikolay Grigoryev'di (1895-1938). Yirminci yüzyılın sonlarına doğru ise Ukraynalı Mikhail Zinar'ın adı bu alanda parlamaya başladı. Kendisi günümüzün en önemli piyon finalleri kompozitörü olarak tanınıyor.

Satranç bazı insanların hayatında keskin dönüşlere yol açıyor. Mikhail Zinar da onlardan biri. 1951'de doğan Zinar'ın çocukluk ve gençlik hayali pilot olmaktır. Gözlerinin bozuk olması nedeniyle havacılık okuluna yaptığı başvuru reddedilir. O da Kırım'ın Simferepol şehrindeki bir havaalanında çalışmaya başlar. Pilotluktan vazgeçmez, belli bir süre sonra yeniden başvurmaya kararlıdır. Ancak 1968 yılında bir parkta satranç oynayan insanlar görmesiyle her şey değişir. Satranç hayatının tek amacı

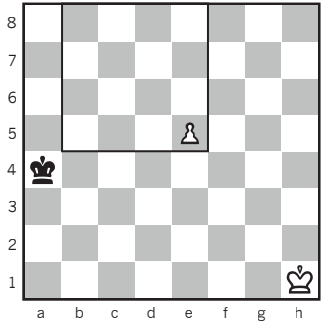
hâline gelir ve bir yıllık sıkı çalışma sonunda birinci kategori düzeyinde bir oyuncu olur. Havaalanındaki işini bırakır, çok daha düşük bir ücretle bir çocuk satranç kulübünde çalıştırıcılık yapar. Bu arada editörlüğünü GM Yuri Averbakh'ın yaptığı ünlü *Satranç Finalleri* serisinin bir cildi eline geçer. Bu onun için ikinci dönüm noktası olur: Bu kitaptaki piyon finallerine ayrılmış bölüm çok ilgisini çeker. Özellikle dengeli karelere ilişkin mevcut bilgilerin eksik olduğunu fark eder. Kitabın ikinci baskısında Zinar'ın katkısıyla bu eksiklikler giderilir. Ama bu arada olan olur, Zinar kendini piyon finallerine fena hâlde kaptırır ve etütler kurmaya başlar. Birkaç yıl içinde tüm dünyada önde gelen piyon finalleri kurucusu olarak tanınır. Sovyetler Birliği'nin dağılma sürecinde yaşanan ekonomik sıkıntılar nedeniyle etüt kurmayı bırakır, önce çiftçilik sonra da öğretmenlikle ailesini geçindirmeye çalışır. Hatta satranç kitaplarını satmak zorunda kalır. Bir ara satranç basınında öldüğü şeklinde haberler bile yayınlanır. Neyse ki bunlar asılsız çıkar ve Zinar'ın yaşadığı anlaşılır.

Zinar, günümüzde de etüt kurmaya devam ediyor. Şimdi onun eserlerinden örnekler vereceğiz. Ama isteyenler internet kaynaklarından onun başka etütlerini de bulabilirler. Bunların artistik özelliklerinin yanı sıra turnuva hazırlığı yapanlar için de paha biçilmez eğitim materyali olduğunu belirtelim.

Zinar'ın sunacağımız ilk etüdünü daha iyi takip edebilmeniz için size piyon finallerinde çok önemli olan bir kuralı hatırlatalım: Kare kuralı.



Diyagram 1



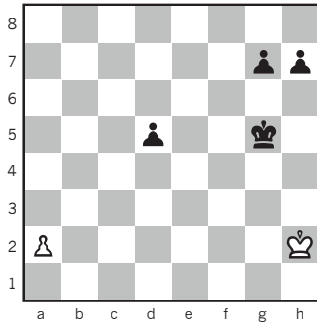
Vezir çıkmak üzere sekizinci (ya da birinci) yataya doğru yürüyen bir piyona rakip şah yetişip onu alabilir mi? İşte bunu “kare kuralı” belirler. Eğer şah, karenin içine girmişse, evet, piyona yetişebilir. Diyagram 1’de gösterilen örnekte, beyaz, siyah şahın kenarları koyu çizgilerle belirlenmiş karenin içine girmesine göz yummamalı, yoksa oyun berabere biter:

1. Şg2? Şb5!
2. e6 Şc6
3. e7 Şd7!
ve piyon düşer.

O nedenle beyaz vakit kaybetmeden 1. e6! oynamalı. Siyah şah artık piyona yetişemez. Bu hazırlıktan sonra gelelim Zinar’ın etüdüne...

Diyagram 2

64-Chess Review,
1986



Beyaz oynar ve kazanır.

1. a4!

Bu hamlenin acilen oynanması gerekir. Yoksa siyah 1...Şf6! (f5, f4) ile şahını beyaz piyonun karesi içinde konumlandırır ve oyunu kazanır.

1...d4 2. Şg1!!

Beyaz şah da d4 piyonunun karesi içinde kalmalı ki onun vezir çıkmasına engel olabilsin. 2. Şg2? aynı işi görüyor gibi görünse de yanlış olur çünkü 2...h5 3. a5 h4 4. a6 h3+! (şah çeken bu hamle beyaz şahı d4 piyonunun karesinin dışına çıkmaya zorlar) 5. Şxh3 (5. Şf2 h2 6. Şg2 d3 7. a7 d2 ve beraberlik) 5...d3 6. a7 d2 7. a8=V d1=V beraberlik.

2...d3

2...h5 3. a5 h4 4. a6 h3
5. a7 h2+ 6. Şxh2 kazanır.

3. Şf1!!

Çok soğuk kanlı bir hamle... 3. Şf2? yanlış olurdu çünkü 3...Şf4 4. a5 g5 5. a6 g4 6. a7 g3+ ile siyah yine beyaz şahı piyonun karesinin dışına çıkmaya zorlar.

3...h5

4. a5 h4

5. a6 h3

6. a7 h2

7. a

8=V ve kazanır.

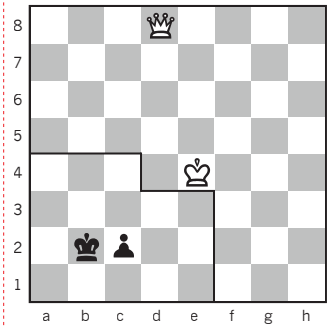
Beyaz şahın âdeta bir mayın tarlasında yürüyüşü hatırlatan 2. Şg1!! ve 3. Şf1!! hamleleri bu etüdü unutulmaz kılıyor.

Zinar’ın bir sonraki etüdünü iyi anlayabilmemiz için yine bazı teorik bilgileri hatırlamamız gerek.

Bilindiği üzere, “şah + vezir / şah + piyon” finallerinde, piyon a ya da c sütunu piyonuysa ve yedinci yataya kadar ilerlemişse beraberlik şansı olabilir.

Diyagram 3’teki örneğe bakalım:

Diyagram 3



- 1. Vb6+ Şa1**
- 2. Vd4+ Şb1**
- 3. Vb4+ Şa1**
- 4. Vc3+ Şb1**
- 5. Vb3+ Şa1!**

Şimdi vezir piyonu alamaz çünkü oyun pat olur. Bu durumda hamle tekrarıyla oyun beraberliğe gidecektir. Ancak hassas bir nokta var:

Eğer beyaz şah “kazanç bölgesi” olarak adlandırdığımız alana girmişse, yani diyagramdaki koyu çizgiyi aşmışsa siyah yenilir. Şimdi varsayalım ki beyaz şah bu sınırı aşmış olsun, mesela a4’te olsun. O zaman beyaz şöyle kazanabilir:

1. Vd2!

1. Vb8+, 1. Vh8+ gibi şah çeken vezir hamleleri de kazandırır ama en hızlı kazanç sesiz 1. Vd2! hamlesiyle geliyor.

1...Şb1

2. Şb3 c1=V

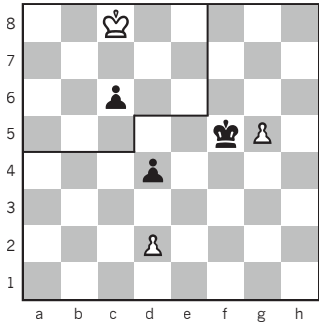
3. Va2 mat.

Şahın kazanç bölgesi içinde olduğu diğer durumlarda beyazların oyunu nasıl kazandığını incelemenizi kuvvetle öneririz.

Artık Zinar'ın ödüllü etüdüne bakabiliriz (Diyagram 4). "Kazanç bölgesi" bu etütte yaşamsal rol oynuyor.

Diyagram 4

Moskova yarışması, 1983
İkincilik ödülü



Beyaz oynar, berabere kalır.

1. Şb7!

1. g6? Şxg6 2. Şb7 c5 3. d3 Şf6!! (çok önemli bir hamle! Siyah şahını kazanç bölgesine yaklaştırıyor) 4. Şb6 c4 5. dxc4 d3 6. c5 d2 7. c6 d1=V 8. c7 Vd7 9. Şb7 Şe7 10. Şb8 Vb5+ 11. Şc8 Şd6 12. Şd8 Vd7 mat.

1...c5

2. d3 Şg6!

2...c4 3. dxc4 d3 4. g6 Şxg6 5. c5 d2 6. c6 d1=V 7. c7 Vd7 8. Şa8. Bu beraberlik çünkü siyah şah yeterince yakında değil.

3. Şa7!!

Saçma görünen ama gerçekte çok derin bir hamle! 3. Şb6? c4 4. dxc4 d3 5. c5 d2 6. c6 d1=V 7. c7 Vd7! 8. Şb7 Şf5 (c7'deki piyonun açmazda olması sayesinde siyah şahını kazanma bölgesine sokabiliyor) 9. g6 Şe6 10. g7 Vxg7 ve siyah kazanır.

3...Şf7

3...c4 4. dxc4 d3 5. c5 d2 6. c6 d1=V 7. c7 Vd7 8. Şb8!! Tek hamle! 3. Şa7!! bunun için gerekliydi. Ancak bu hamleden sonra şah şimdi b8 karesine vakit kaybetmeden geliyor ve siyah şahın kazanç bölgesine girmesine fırsat vermiyor. Ya da 3... Şxg5 4. Şb6 c4 5. dxc4 d3 6. c5 d2 7. c6 d1=V 8. c7 Vd7 9. Şb7 ve yine beraberlik.

4. g6+ Şg8

5. g7 Şxg7

6. Şb6 c4

7. dxc4 d3

8. c5 d2

9. c6 d1=V

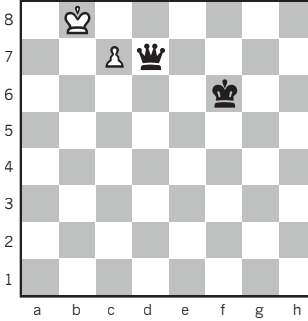
10. c7 Vd7

11. Şb7 Şf6

12. Şb8!

Ve kıl payıyla beraberlik. Çünkü siyah şah kazanç bölgesinden bir kare uzak (Diyagram 5).

Diyagram 5



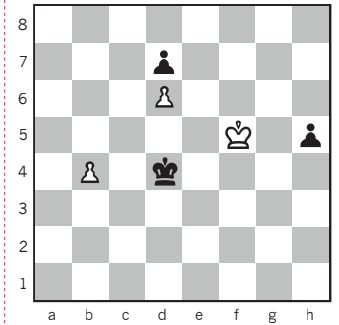


Ayın Sorusu

"Ayın sorusu" elbette ki Zinar'ın yine güzel ve öğretici bir etüdü. Bunu çözmeye çalışmak size çok şey kazandıracak.

Diyagram 6

Şahmati v SSSR, 1986



Beyaz oynar, berabere kalır.

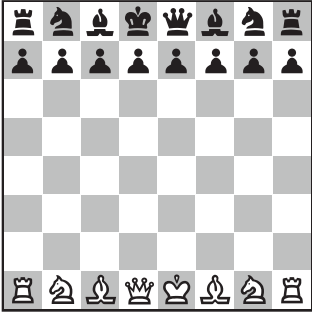


Geçen ay sorulan soruların çözümleri

Diyagram 7

Lord Dunsany

Week-end Problems Book,
1932



Beyaz oynar,
dört hamlede mat eder.

Çözüm:

Belki birçoğunuz bütün beyaz ve siyah taşların başlangıç karelerinde durduğunu sanarak problemi çözmeye çalıştınız ve tabii başarılı olamadınız.

Oysa gizli bir ipucu var:

Siyah şah ve vezir kendi aralarında yer değiştirmiş!

Demek ki biz konuma tersinden bakıyoruz. Yani aslında bütün rütbeli siyah taşlar birinci, piyonlar da ikinci yatay sütunda. Beyaz taşlar da sekizinci yataya gelmiş. Demek ki sol alt kare a1 değil, h8 karesi.

Çözüm şöyle:

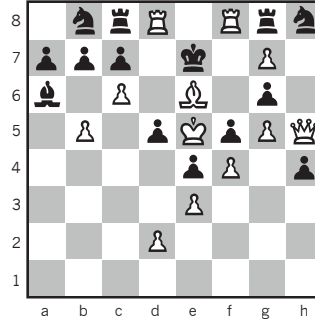
1. Ac6 Af3
2. Ab4
(tehdit 3. Ad3 mat) Ae5
3. Vxe5~
4. Ad3 mat.

Evet, bu bir "şaka problemi".

Burada GM Pal Benko'nun bir tavsiyesini hatırlatalım: Bu tür problemlerin çözümünü dostlarınıza açıklarken odanın uzak bir köşesinde ya da telefonun öbür ucunda olmakta yarar var!

Diyagram 8

The Times Literary
Supplement,
1922



Beyaz oynar,
bir hamlede mat eder.

Çözüm:

1. g5xf6 e.p. mat!

Siyahın son hamlesi yalnızca f7-f5 olabilir.

Kanıt:

f6-f5 ya da d6-d5 oynanmış olamaz çünkü şah çeker durumdaki bir piyonla hamle yapılmış olur. d7-d5 oynanmışsa a6'daki filin terfi ile ortaya çıkmış olması gerekir. Oysa siyahın hiçbir piyonu terfi etmemiş, diyagramda sekiz siyah piyon görüyoruz.

Şimdi de f7xg6 ya da h7xg6 ihtimalini gözden geçirelim. g6 karesi üzerinde alınan taş fil, kale ya da vezir olamaz. Hangisi olursa olsun, bu taş a2 piyonunun terfisiyle ortaya çıkmış olmalı. Ama a2 piyonunun taş olarak en azından d sütununa ulaşmış olması gerekir ki bunun için yeterli sayıda taş yok.

Peki, g6'da alınan taş, beyaz at olabilir mi?

Eğer öyleyse şah çekmiş oluyor. Ama bu imkânsız çünkü g6'ya gelebileceği tüm kareler dolu.

Sonuç olarak ihtimalleri bir bir dışlayarak siyahın son hamlesinin f7-f5 olduğunu kanıtladık.

