

Kendinizi Sınavın

Daha önceki sayılarımızda verdiğimiz testlerde kendinizi sınamaya olanağı bulmuştunuz. Şimdi ise o günden bugüne kendinizi ne kadar geliştirdiğinizi görmek için bir test daha sunuyoruz. Bu sefer Savielly Tartakower'ın yanında oturuyorsunuz. Aşağıdaki oyun Tartakower'ın kendisine göre en iyi oyunu. Beyaz ilk 11 hamlesinden sonra siyahın hamleleri tahmin etmeye başlayın. Devam yolunu görmemek için bir kağıt parçası kullanabilir ya da bir arkadaşınızdan yardım isteyebilirsiniz. Tahminleriniz tek bir hamleyle sınırlamadan, bunu izleyen birkaç hamleyi de düşünerek daha fazla puan toplama çalışın. Böyle bir testin gerçek gücünü ne kadar göstereceği tartışılabilir, ancak oyunların analizinin verilmesi ve hamleleri tahmin etme olanağının sunulması eğlenceli olduğu kadar öğretici de.

Richard Reti-Savielly Tartakower
Hastings 1926-27
Geri Çevrilen Vezir Gambiti D53
1.Af3 Af6 2.d4 d5 3.e4 e6 4.Ac3
Fe7 5.Fg5 h6 6.Fxf6 Fxf6 7.e3 0-0
8.Vb3 dxc4 9.Fxc4 e5 10.dxc5 Ad7
11.Ac4



Şemadaki konumdan başlayarak siyahın hamlelerini tahmin etmeye başlayın.

- 11...Axe5
2 puan, bu "küçük kombinasyon" iyi bir oyunla piyonları çeşitliyor. 11...Va5 + hamlesi için puan yok, devamında 12.Şe2 Axe5 13.Axf6+ hamleleri gelerek siyahın şah kanadının zararlımasına neden olur.
- 12.Axf6+
12...Vxf6
1 puan, 12...gxf6 için puan yok
- 13.Ve2
13...b6
2 puan. Beyazın şah kanadına baskı uygulayarak fil için b7 karesi çok önemli ama, 13.Fd7 ve 13...Kd8 hamlelerinin ikisi de güzel hamleler ve 1 puan hak ediyorlar.
- 14.0-0
14...Fb7
1 puan. b6'dan sonra başka bir hamle düşünmek yersiz.
- 15.Ad4
15...Kae8

2 puan. Beyazın vezirine x-ray bir baskı uygulayan siyaha hafif bir üstünlük sağlıyor. 15...Kfd8, 15...Kad8, 15...Kfc8 ya da 15...e5 hamleleri için 1 puan ekilir.

- 16.Ve2
16...e5
2 puan. Siyah beyazın atını merkezden geri çekiyor. 16...Kfd8 için 1 puan. 16...Vg6 ise tehditkar olmaktan çok uzak. 17.Ab3



17...b5!!
4 puan. Bu beklenmedik saldırı siyahın sönmekte olan korlarını alevlendiriyor. 18.Fxb5, 18...Axb3 'le karşılaşarak 19.axb3 Vg6, 20.e4 Fxe4 21.f3 Ke2 22. fxe4 Kxe2 23.Fxe2 Vxe4 ya da 20.f3 Ke2 siyahın kazanmasına neden olur. Bu varyasyonları gördüyseniz 2 puan daha ekleyin.

18.Axe5
18...Kxe5
1 puan. 17...b5!! oynadıktan sonra 19.Fxb5'in 19...Vg6'yla karşılaşacağını gördüyseniz ek 1 puan daha.

19.Fb3
19...a5!
3 puan. Siyah beyazın filini b3 karesinden çektiler ve vezir kanadında alan kazanıyor. 19...a5! oynadığınızda 20.Kac1? 20.Vc6! ya karşı kaybettirğini gördüyseniz 1 puan daha ekleyin.

20.e4!
20...Kfc8!
3 puan. 20...a4 oynamayı reddettiyseniz 1 puan daha ekleyin, çünkü beyaz 21.Fe2 Kfc8 22.Fd3 'le toparlanabilecekti. 21.Kfc1'le karşılaşacak 20...Fa6, 21.Kfd1'le karşılaşacak 20...Kd8 ya da 21.Kfd1'le karşılaşacak. 20...b4 için 1 puan.

21.Kad1
21...a4
2 puan. Siyah c2'ye sızmaya çalışıyor. 21...Fa6 için 1 puan, başka hamleler için puan yok.

22.Fd5
22...Fa6!
3 puan. Fili elde tutup 23...b4 ile tehdit savurduğunuz için. 22...Fxd5 berabere meğillî bir hamle, çünkü sonradan 23.Kxd5 Kxd5 24.exd5 yalnızca 1 puan, 22...Ke2 için de 1 puan.

23.Ve3
23...b4
2 puan. Bu hamle size yalnızca 1 puan kazandırır. 23...Ke2'den daha iyi. 24.Kfc1 Ke2 25.Kb1 a3! 26.bxa3 K8c3 27.Va7 Ke5 28.f3 Kxg2+ 29.Şg2 Ke2+ 30.Şg1 Vg5+ arkasından mat gelir. 23...b4 oynarken de-

vam yolunu gördüyseniz 2 puan daha ekleyin. 25.Kd2 yedinci sütünü ele geçiren 25...Vg5 ile karşılaşacağınızı da gördüyseniz 1 puan daha alın.

24.Ke1
24...Ke2!
3 puan. Uzun zamandır e2 karesini ele geçirmeye çalışan siyahın en doğal hamlesi bu olsa gerek. İlginç bir alternatif sunan 24...Vg6! (1 puan) da var.

25.Kxe2
25...Kxe2
1 puan.
26.Kb1
26...Ke2
2 puan. 27.Vc5 ya da 27.Va7'yi 27...Fd3'ün karşıladığını gördüyseniz 1 puan daha. 26...Vg5 ve 26...Vf4'ün ikisi siyah için iyi hamleler ve 1 puan hak ediyorlar. Eger bu iki hamle devamında beyaz Vb6 ya da Va7 nin 27.Ke1+ dan sonra mat geldiğini gördüyseniz 1 puan daha ekleyin.

27.Vf3
27...Fd3!
3 puan. Bu güzel hamle 27...Vxf3 28.gxf3 Fd3 hamlelerinden daha iyi. Bu yolu seçtiyseniz 1 puan alın. Ama 29.Ke1'le beyaz hâli bir direnc gösterilebilir. Tabii 28.Vxd3 28...Vxf2+ 'le karşılaşılır ve mata gider.

28.Ke1
28...Kxb2
2 puan. 28...Vxf3 29.gxf3'ün beyazın rokunu bağlayıp son yataydaki matlara karşı savunmasızlığını gördüyseniz 1 puan. Diğer hamleler için puan yok.

29.Vxf6
29...gxf6
1 puan
30.Ke8+
30...Şg7
1 puan.
31.h3
31...Fb1
2 puan. 31...b3 için puan yok, çünkü devamı her şeyi bozabilir.

32.Kb8
32...a3
3 puan.
33.g4

33...b3!!

4 puan. İşte doğru zamanda doğru hamle. Çözülmesi zor, teknik gerektiren bir problem 33...Fxa2 1 puan; çünkü 34.Fxa2 Kxa2 35.Kxb4 Ka1+ 36.Şg2 a2 37.Ka4 Ke1 38.Kxa2 Kxe4 patla sonuçlanır. 33...b3!! ün güzelliği 34.Fxb3 Fxa2 fili kazanması ve 34.axb3 a2 35.Ka8 Fxe4! 36.Fxe4 Kb1+ 37.Şg2 Va1 38.Kxa1 Kxa1 siyahı bu değişimlerle kazanca götürmesinde



73-80 Dünya Şampiyonu
64-72 Büyükkusta
53-63 Usta
44-52 Usta Adayı
34-43 Güçlü Klüp Oyuncusu
21-33 Ortalama Klüp Oyuncusu
11-20 Zayıf Klüp Oyuncusu
0-10 Satranç Meraklısı

yatıyor. Bu iki varyasyonu gördüyseniz 1 puan.

34.Kxb3
34...Kxb3
1 puan.
35.Fxb3
35...Fxe4
1 puan.
36.Şh2
36...f5
2 puan. Siyah çiftlenmiş piyonunu tasfiye ederek piyon üstünlüğünü etkinleştiriyor.

37.gxf5
37...Fxf5
1 puan. 37...Şf6 oyunu yavaşlatsa da 1 puan.
38.Şg3
38...f6
2 puan. İşte yavaşlığın nerede bağlanması gerektiğine örnek iyi bir hamle.

38...Fe6? oynadıysanız 2 puan çıkarın, 38...Şf6 da 1 puan alır.
39.Şh4
39...Fg6
2 puan.
40.Şg4
40...f5+!
3 puan. Bu son engeldi. 40...Ff7?, 41.Fxf7 Şxf7 42.Şf5 h5 43.h4 hamlelerini göreceği için iyi değildir.

41.Şh4
41...Şf6
2 puan. 41...Ff7 de şimdi oynanırsa 2 puan hak eder.

42.Fc2
42...f4
2 puan. 42...Ff7 1 puan alır.
43.Fb3
43...Ff7

44.Fxf7
44...Şxf7
1 puan.
45.Şg4
45...Şg6
1 puan. 45...Şf6 da iyi ve 1 puan kazandırır. Bu noktada beyaz oyunu terk etmi. (0.1)

Şimdi puanlarınızı toplayarak aşağıdaki tabloyla karşılaştırabilirsiniz.



2 puan. Siyah sonunda filleri değiştirerek kolayca sonuca gitmeyi seçiyor.

43...Ff5 için 2 puan. 43...Fe8, 43...Şf5 ya da 43...e4 1 puan alır.
44.Fxf7
44...Şxf7
1 puan.
45.Şg4
45...Şg6
1 puan. 45...Şf6 da iyi ve 1 puan kazandırır. Bu noktada beyaz oyunu terk etmi. (0.1)

Şimdi puanlarınızı toplayarak aşağıdaki tabloyla karşılaştırabilirsiniz.

73-80 Dünya Şampiyonu
64-72 Büyükkusta
53-63 Usta
44-52 Usta Adayı
34-43 Güçlü Klüp Oyuncusu
21-33 Ortalama Klüp Oyuncusu
11-20 Zayıf Klüp Oyuncusu
0-10 Satranç Meraklısı