

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Bir Etüt ve Problem Kurgucusu Olarak Paul Keres

Birçok büyük satranç oyuncusu gibi Estonyalı GM Paul Keres (1916-1975)'in de yeteneği çocuk yaşta ortaya çıktı. Daha 4 yaşındayken satranç oynamayı öğrendi ve 10'lu yaşlarında Estonya şampiyonu oldu. Arkasından üst üste uluslararası başarılar kazandı. 1938 yılındaki efsanevi AVRO turnuvasında birinci olunca kendini dünya şampiyonu büyük Aleksandr Alehin'i unvan maçına davet edecek kadar güçlü gördü. Ancak Alehin ile yapılan görüşmeler sonuçsuz kaldı. Derken 1939'da İkinci Dünya Savaşı çıktı sonra da Alehin 1946 yılında öldü. Kötü talih ömrü boyunca Keres'i rahat bırakmadı: Sonraki yıllarda dünya satranç şampiyonu ile karşılaşacak oyuncuyu belirlemek üzere yapılan Adaylar

turnuvalarının dördünde ikinci oldu. Dolayısıyla asla bir şampiyonluk maçı yapamadı. Bu nedenle, Paul Keres birçok otoriteye göre dünya satranç şampiyonu olamamış en kuvvetli oyuncudur ve "İkinci Paul", "Ebedi İkinci" gibi lakaplarla anılır.

Keres İkinci Dünya Savaşı'nda Estonya'nın Sovyetler Birliği tarafından işgal edilmesinden sonra gönülsüzce de olsa artık bir Sovyet vatandaşıydı. Yeni ülkesini defalarca Satranç olimpiyatlarında başarıyla temsil etti, üç kez Sovyetler Birliği şampiyonu oldu. Katıldığı uluslararası turnuvalarda da birçok kez birinci oldu.

Büyük yeteneğine rağmen Keres neden dünya satranç şampiyonu olamamıştı? Bu büyük oyuncunun

yalnızca yüzü değil, huyu da melek gibiydi: Her zaman nazik, güler yüzlü ve arkadaş canlısı tavırlarıyla satranç dünyasının en sevilen kişilerinden biriydi. Onun çağdaşı olan bir başka büyük oyuncu GM Samuel Reshevsky'ye göre hatta "biraz fazla" nazikti. Yine onun sözleriyle, "Her şeye olduğu gibi satranca da felsefi açıdan yaklaşıyordu ve öldürme içgüdüsünden yoksundu.". İşte belki biraz da bu yüzden Keres o son kritik adımı atmakta yetersiz kalıyordu. Kötü talihinin ve yaşadığı dönemin onun aleyhine olan siyasi koşullarının da etkisiyle bir türlü zirveye çıkamadı.

Keres oyunun her safhasını (açılış, oyun ortası ve oyun sonu) mükemmel oynayan bir oyuncuydu. Özellikle gençlik döneminde atak oyun tarzını benimsemişti, stili "gösterişli ve maceraperest" olarak tanımlanıyordu. Kariyerinin

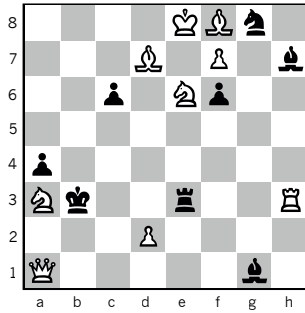
sonraki aşamalarında ise pozisyonel bir anlayışa yöneldi.

Bu büyük oyuncu 1975 yılında, bir turnuva dönüşünde, Helsinki'de kalp krizinden öldü. Estonya'nın başkenti Tallinn'de yapılan cenaze törenine on binlerce kişi katıldı.

Biz Keres'in çok bilinmeyen problemci ve etütçü yönü üzerinde duracağız. Belki onun bu özelliği Richard Reti, Jan Timman veya Pal Benko gibi bazı çok iyi oyuncu-etütçülerde olduğu kadar öne çıkmadı. Ama ardında bıraktığı 200 problem ve 30 kadar etüde baktığımızda, kurgu sanatında da son derece yetenekli olduğu gözden kaçmaz. Hatta 1957 yılından itibaren FIDE Uluslararası Kompozisyon Hakemliği unvanına sahip olduğu da kaynaklarda belirtiliyor. İlk örneğimiz iki hamlelik bir problem (Diyagram 1):

Diyagram 1

Schackvarlden, 1934
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Kh4! (Tehdit 2. Kb4#)

Anahtar hamle e3'teki kaleyi açmazdan çıkarması ve siyaha şah çekme fırsatı

vermesi yönünden ilginç.

a)1...Fe4 2. Ad4# (2. Ac5+? Şb4!);

b)1...Ae7 2. Ac5# (Ad4+? Şb4!);

c)1...Ke4 2. Vb1#;

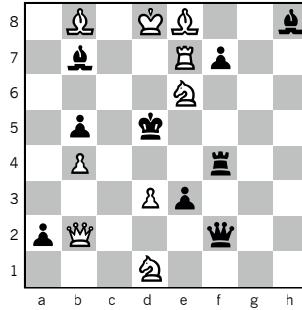
d)1... Kxe6+ 2. Fxe6#;

e)1...c5 2. Fxa4#.

Değişik unsurlar içeren bir problem: Siyahın "a" ve "b" varyantlarındaki savunmaları beyazın atını açmazdan çıkarıyor ama beyaz bunlara farklı yanıtlar vermek zorunda. Problem terminolojisinde "duallerin ayrıştırılması" (*dual seperation*) denen bir motif. Ayrıca 1...Fe4 ve 1...Ke4 hamleleri d4 karesi üzerinde "Grimshaw kesişimi" oluşturuyor.

Diyagram 2

Suomen Shakki, 1944
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Ad4! (Tehdit 2. Kd7#)

At, d4 karesi üzerine oynanarak h8'deki siyah fil ve f4'teki siyah kaleyi birbirlerinin yolunu kesmeye zorluyor: Novotny kesişimi.

a)1...Fxd4 2. Vb3#;

b)1...Kxd4 2. Ac3#;

Hepsi bu değil! Şimdi de aynı ve kalenin f6 karesi üzerinde

birbirlerinin yolunu kesişine tanık olacağız, yani bir de Grimshaw kesişimi var:

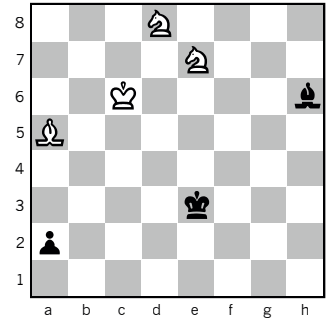
c)1...Ff6 2. Fxf7#;

d)1...Fe5/Kf6 2. Kxe5#.

Keres'in iki etüdüyle devam ediyoruz.

Diyagram 3

Shakmaty v SSSR, 1946



Beyaz oynar ve kazanır.

Eğer vezir çıkmak üzere olan a2 piyonu olmasaydı beyaz oyunu kolayca kazanabilirdi. Ama bu bir etüt, siyah beraberliği kurtarmak için çeşitli zorluklar çıkarıyor.

Çözüm:

1. Ad5+

1. Fc3? 2. Şd3 2. Fh8 Şc2 3. Ad5 Fd2 4. Ae6 Şb1=

1... Şd3

1...Şd4 2. Fc3+ Şd3 3. Fh8 Şc2 4. Ae6 Fd2 5. Ad4+ Şb1 6. Ab3 Fc1 (6...Şc2 7. Axd2 Şxd2 8. Ab4) 7. Ac3+

2. Ab4+ Şc3 3. Axa2+ Şb3 4. Ab4 Şa4 5. Ab7

5. Şb6? 2. Fe3+ 6. Şa6 Fd2 7. Adc6 Fe1 8. Şb6 Ff2+ 9. Şc7 Fe1 10. Şd6 Şb5=

5...Fd2 6. Ac2

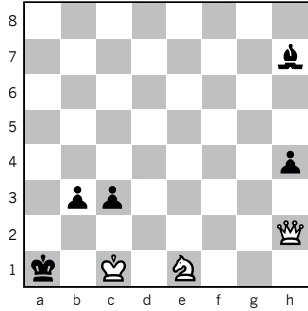
6. Şc5 2 Fe1 7. Şc4 Fxb4 8. Fxb4 Pat

6... Fxa5 7. Ac5#

Beklenmedik bir mat pozisyonu!

Diyagram 4

Magyar Sakkvilag, 1936



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. Ac2+ Ka2

1... Fxc2 2. Vb8 Fb1 3. Vxb3
Fa2 4. Vxc3#; 1...bxc2 2. Vxh4

2. Ab4+ Ka1

2... Ka3 3. Ad3 Fxd3 4. Vd6+
Ka2 5. Vd5

3. Va2+!! bxa2 4. Ac6 h3 5. Ad4 h2 6. Ab3#

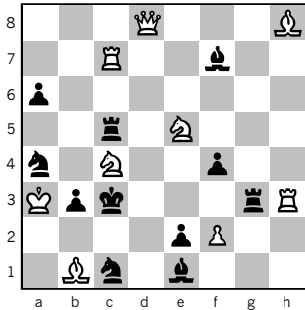
Ayın Soruları

Bu sayıdaki "Ayın soruları"
Keres'in bir problem ve bir
etüdü. Kolay gelsin!

Diyagram 5

Schackvarlden, 1935

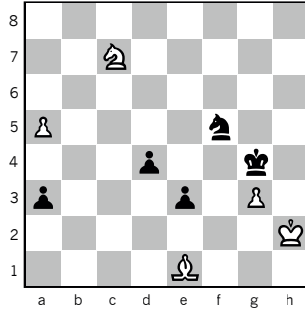
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve iki hamlede
mat eder.

Diyagram 6

Deutsche Schachblätter, 1939



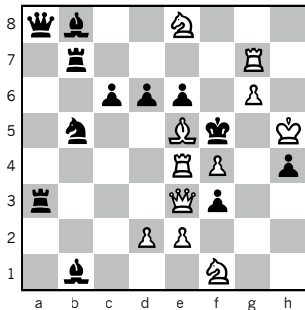
Beyaz oynar ve berabere
kalır.

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümü

Geçen ay sizlere 2021
Dokuzuncu FIDE Dünya
Kompozisyon Kupası'nda
ödül almış iki problem
sormuştuk. İşte çözümleri:

Diyagram 7

Leonid Yarosh
Birinci Övgü



Beyaz oynar ve üç hamlede
mat eder.

Çözüm:

1. Kd4! (Tehdit 2. Vd3+
Kxd3 3. e4#, 2...Fxd3 3.
Ae3#)



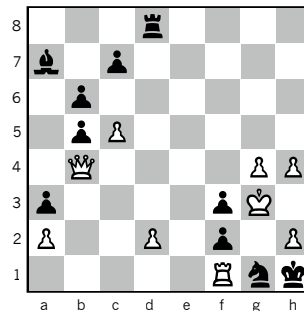
Paul Keres

a) 1...fxe2 2. d3! Fxd3 3.
Vh3#, 2...Kxd3 3. Ve4#;
b) 1...Axd4 2. Kc7! Kxc7
3. Ad6#, 2...Fxc7 3. Ag7#;
c) 1...d5 2. Fc7! Fxc7 3.
Kf7#, 2...Kxc7 3. Ve5#;
d) 1...dxe5 2. Ac7! Fxc7 3.
Kf7#, 2...Kxc7 3. Vxe5#.

Bu problemde Novotny
kesişimi toplamda beş kez
gösterilmiş; 2. Vd3+ (tehdit
varyantı), 2. d3, 2. Kc7, 2.
Fc7 ve 2. Ac7 hamleleri
ile beyaz siyah fil ve
kaleyi birbirlerinin yolunu
kesmeye zorluyor.

Diyagram 8

Sergey Abramenko
Birinci Övgü



Beyaz oynar ve dört
hamlede mat eder.

Çözüm.

1.c6! (Tehdit: 2.V:a3! Kf8
3.V:f8 ~ 4.V:f3#, 2...Kd3
3.V:d3 ~ 4.V:f3#)

a) 1...Kd7 2.Vb3! Kf7
3.V:f7 ~ 4.V:f3#, 2...Kd3
3.V:d3 ~ 4.V:f3#

b) 1...Kd6 2.Vc3! Kf6
3.V:f6 ~ 4.V:f3#, 2...Kd3
3.V:d3 ~ 4.V:f3#

c) 1...Kd3 2.Ve4! Kb3
3.a:b3 ~ 4.V:f3#, 2...Kc3
3.d:c3 ~ 4.V:f3#

d) 1...Kg8 2.Vf4! Kf8
3.V:f8 ~ 4.V:f3#, 2...K:g4+
3.V:g4 ~ 4.V:f3#

Vezir, kaleyle yaptığı
düelloyu her seferinde
kazanıyor!

