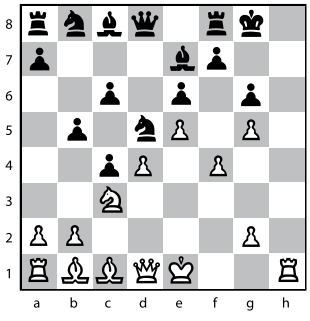
Satranç

Kıvanç Çefle [*btsatranc@tubitak.gov.tr*

Oyunlarda ve Etütlerde Uzak Görüş Etkisi - I

Satranç oyununda elbette "uzağı görmek" önemlidir. Özellikle bir kombinezon ya da taktik bir manevra planladığınızda olabildiğince çok hamle ötesini görmek istersiniz. Ancak hamleler sonra kendini gösteren bir "pürüz" bütün planınızı bozabilir. Bu "pürüz" rakibinizin bir taşı, karşı manevrası hatta kendi taşınız da olabilir. İşte hamleler önce bunu öngörüp önlem almak kurgu terminolojisine "uzak görüş etkisi" (foresight effect) olarak yerleşmiştir. Uzak görüş etkisi gerçek oyunlar için de söz konusudur. Aşağıdaki pozisyon gerçek hayattan bir örnektir (Diyagram 1).

Diyagram 1
Julius Breyer - Johannes Essen
Budapeşte, 1917



Hamle beyazda, nasıl oynamalı?

Açılış teorisinde Hipermodern Okulun kurucularından kabul edilen Macar Gyula Breyer (1893-1921) h sütununu açma uğruna daha önce bir at feda etmişti. Bu noktada son derece sakin bir hamleyle devam etti:

13. Şf1!!

Bu garip hamlenin önemi dokuz hamle sonra ortaya çıkacak.

14…Axc3 15. bxc3 Fb7 16. Vg4 Şg7 17. Kh7+ Şxh7 18. Vh5+ Şg8 19. Fxg6 fxg6 20. Vxg6 Şh8 21. Vh6+ Şg8 22. g6

Eğer beyaz şah e1'de olsa idi siyah 23.Fh4+ ile oyunda dengeyi koruyabilirdi. Breyer bunun için dokuz hamle önce 13. Şf1!! oynamıştı.

22…Kf7 23. gxf7+ Şxf7 24. Vh5+ Şg7

Essen burada 24… Şg8 ile beraberliği sağlayabilirdi. Çünkü 25. f5'e 25…Vf8'den sonra beyaz sürekli şah ile beraberlikten fazlasını elde edemezdi.

25. f5 exf5 26.

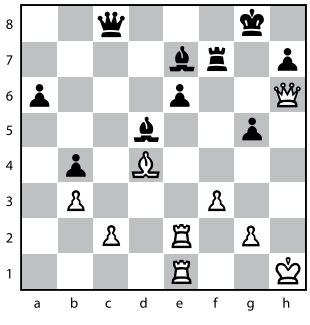
Fh6+ ve iki tarafın da karşılıklı hatalar yaptığı bir oyundan sonra galip çıkan Breyer oldu. Ardından gelen

funky-data / iStock

hamleler mükemmel doğruluktan yoksun olsa da 13. Şf1!! "en uzak görüşlü" hamlelerden biri olarak satranç tarihinde yerini aldı.

Daha modern bir örnekle devam ediyoruz (Diyagram 2).

Diyagram 2
Gyula Sax- Charles Partos
Bölgelerarası Turnuva
Biel, 1985



Sıra beyazda, nasıl oynamalı?

Beyaz burada "şık" bir şekilde kazanmayı isteyebilir: 49. Kxe6 Fxe6 50. Kxe6 ve arkasından 51. Kg6+ siyahın işini bitirirdi. Ancak 50...Vxc2! ile siyah eşitliği sağlardı. O hâlde önce küçük bir dokunuş gerekiyor:

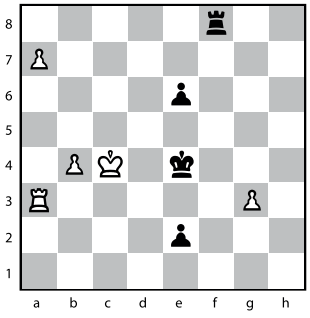
49. c4!! bxc3 50. Kxe6 Fxe6 51. Kxe6

Şimdi 51...Vc2 mümkün değil...

51...Ff6 52. Kxf6 ve siyah terk etti.

Sonraki örneğimiz, Hans Bohm ile dünya şampiyonluğu adaylığına kadar yükselmiş Hollandalı Jan Timman arasında oynanmış bir oyundan (Diyagram 3).

Diyagram 3
Bohm-Timman
Amsterdam, 1977



Sıra beyazda, nasıl oynamalı?

İki tarafın da piyonlarının vezir çıkmak üzere olduğu son derece gergin bir pozisyon. Siyah kalenin, beyazın a7 piyonunun terfi karesini (a8) kontrol ediyor olmasına karşılık siyah piyonun terfi karesi (e1) korumasız. O hâlde beyazın acilen kalesini a1'e getirmesi gerektiğini düşünebiliriz. Ama bu oyunu kaybettirir: 53. Ka1 Ka8 54. Ke1 Şf3 55. Şd3 Kxa7 56. Şd4 (56. Kxe2 Kd7+) Şf2 ve siyah kazanır.

Kurtuluş bir ara hamlede (zwischenzug):

53. Ka6!! e5 54. Ka1 Ka8 55. Ke1 Şf3 56. Şd5!

Beyazın ilk hamlesi e6'daki piyonu e5'e gelmeye zorladığı için bu hamle mümkün olabildi. Bu sayede beyaz, bu kritik piyona saldırma imkânı yakalıyor. Oyun şöyle devam etti:

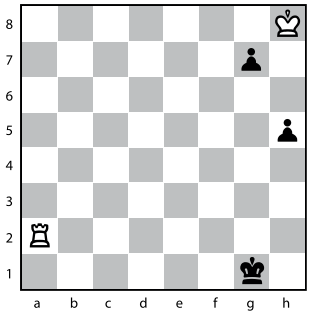
56...Kxa7 57. Şxe5 Kb7 58. g4 Şxg4 59. Şe4 Ke7+ 60. Şd5

Taraflar burada beraberlikte anlaştı. Oyun şöyle devam edebilirdi: 60...Şf3 61. b5 Şf2 62. Kb1 e1=V 63. Kxe1 Şxe1 12. b6 ve beraberlik. Uzak görüş etkisini bir sonraki yazımızda etütlerle birlikte inceleyeceğiz.

Ayın Soruları

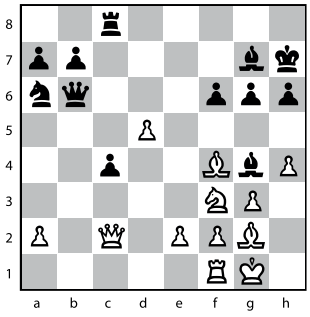
Aşağıdaki etüt uzak görüş etkisinin kurgu alanındaki klasik örneklerinden.

Diyagram 4
Josef Moravec
La Stratégie, 1912



Beyaz oynar ve kazanır.

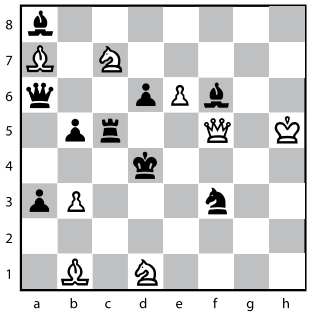
Diyagram 5
Yuriy Kuzubov - Ivan Popov
Lake Sevan, 2013



Sıra beyazda, nasıl oynamalı?

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümleri

Diyagram 6
Arnoldo Ellerman
Good Companion, 1916
Birincilik Ödülü



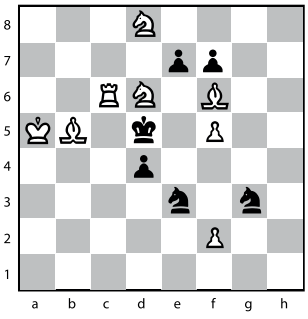
Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

1. e7 (tehdit 2. Ae6#)
a) 1…Ag5 2. Vxf6#;
b) 1…Ae5 2. Vf2#;
c) 1…d5 2. Vf4#;
d) 1…Fe5 2. Vd3#;
e) 1…Fd5 2. Vxd5#;
f) 1…Vc8 2.Axb5#

Bir görev (task) problem. Dört farklı varyantta (a-d) beyaz vezir açmazdan kurtularak mat ediyor. Bir beşinci varyantta ise (e) hâlâ açmazda olmasına rağmen yine de mat ediyor!

Diyagram 7
Gerardus Drese
Hollanda Krallık Satranç Federasyonu Dergisi, 1935
İkincilik Ödülü



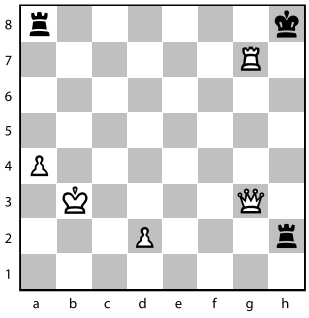
Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Fd3 (zugzwang)
a) 1…e5 2. fxg3 A~ 3. Fe4/Fxc4#;
b) 1…e6 2. fxe3 ~ 3. Fc4#;
c) 1…exd6 2. f3 Ac4+ 3. Fxc4#;
d) 1…exf6 2. f4 Ac4+ 3. Fxc4#; 2…Ae4 3. Fxe4#

Siyahın e7 piyonunun yaptığı dört farklı savunma hamlesine (Pickaninny) beyazın da f2 piyonunun dört farklı hamlesiyle (Albino) cevap verdiği usta işi bir problem!

Diyagram 8
Wolfgang Pauly
Münster Neueste Nachrichten, 1909



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Vc3 (zugzwang)
a)1…Kxd2 2. Kg4+ Kd4 3. Vh3#;
b) 1…Ke2 2. Kg5+ Ke5 3. Vh3#;
c) 1…Kf2 2. Kg6+ Kf6 3. Vh3#;
d) 1…Kh3 2. Kg3+ Şh7 3. Vg7#;
e) 1…Kxa4 2. Kd7+ Kd4 3. Vc8#;
f) 1…Ka5 2. Ke7+ Ke5 3. Vc8#;
g) 1…Ka6 2. Kf7+ 3. Kf6 3. Vc8#;
h) 1…Kb8+ 2. Kb7+ Şg8 3. Vg7#

Beyaz kalenin, siyahın potansiyel savunma hamlesinin yolunu kesip (interference ya da girişim) her seferinde farklı bir noktadan açarak şah çektiği güzel bir problem. Örneğin a varyantına bakalım: 1. Vc3 Kxd2 2. Kg5+? Kd4 3. Vh3+ Kh4! Ve siyah mattan kurtulurdu.

Not: Bu yazıda *"Studies for Practical Players: Book 2: Improving Important Endgame Concepts"* (Pervakov, Dvoretsky) isimli kitaptan yararlanılmıştır. ■

CSA-Printstock / iStock