

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Platov Kardeşler

Sevgili okurlarımız, daha önceki yazılarımızda “birlikte problem kurmayı” ilke edinmiş ve bu özellikleriyle satranç literatüründe ayrı bir yere sahip kurguculardan örnekler vermiştik. Problemci Warton kardeşleri ve Koht-Kockelkorn ikilisini mutlaka hatırlarsınız. Sizlere bu kez Platov kardeşlerden söz edeceğiz.

Vasili Platov (1881-1952) ve Mihail Platov (1883-1938) o zamanlar Çarlık Rusyasının sınırları içindeki,



Vasili Platov

günümüzdeyse Letonya'nın başkenti konumundaki Riga'da dünyaya geldi. Vasili, Moskova Üniversitesinden tıp doktoru olarak mezun oldu ve uzun yıllar aynı şehirde epidemiyolog olarak çalıştı. İşçi sağlığının korunması için yaptığı çalışmalarla tanındı, birçok ödül aldı. Riga Politeknik Enstitüsünden mühendis olarak mezun olan kardeşi Mihail ise bu kadar şanslı değildi. Sovyet rejimine karşıt görüşleri nedeniyle bir çalışma kampında on yıl cezaya çarptırıldı ve burada öldü.

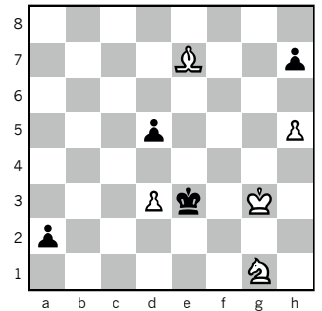


Mihail Platov

Birlikte 185 etüt kuran iki kardeş, büyük etütçü Aleksandr Troitsky'nin ilkelerini takip ettiler ve modern etüt sanatının gelişimine önemli katkılarda bulundular. Yapıtlarının çoğu hafif figürlerin vezire karşı verdikleri mücadele ile seçkinleşir. Aşağıdaki etüt, herhâlde kurgu sanatının en ünlü eserlerinden biridir. Burada, olaylara sonradan dâhil olan siyah vezirin at ve fil karşısındaki beklenmedik yenilgisini görüyoruz (Diyagram 1):

Diyagram 1

V. ve M. Platov
Rigaer Tageblatt, 1909
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. Ff6

Elbette, beyazın önceliği siyahın a1'de vezir çıkmasının önlenmesi.

1...d4 2. Ad2!

2. Af3? a1=V 3. Fxd4+ Vxd4 4. Axd4
Şxd4 5. Şg4 Şxd3 6. Şg5 Şe4 7. Şh6 Şf5
8. Şxh7 Şf6 ve beraberlik.

2...a1=V 3. Ac1!!

Tehdit 4. Fg5 mat.

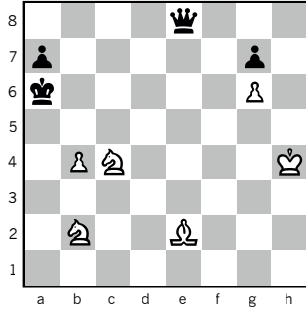
3...Va5

3...h6 4. Fe5 Vxc1 5. Ff4+ ve kazanır.

4. Fxd4+ Şxd4(e2) 5. Ab3+ (çatal) ve kazanır. Aşağıdaki etütte ise üç hafif figürün vezirle mücadelesine tanık oluyoruz (Diyagram 2):

Diyagram 2

V. ve M. Platov
Tidskrift für Schack, 1910
Şeref Mansiyonu



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. b5+ Vxb5

Zorunlu. 1...Şxb4(b7) 2. Ad6+ ve kazanır.

2. Ad3!!

Paradoksal bir hamle. Beyaz, ateşe hazır hâldeki fil-at bataryasını kendi elleriyle maskeliyor. Ama bu yalnızca geçici bir durum. Aşağıda da göreceğimiz gibi bir hamle yapmak zorunda olan vezir çaresiz.

a) 2...Vxc4+ 3. Af4 Vxe2 4. Axe2;

b) 2...Vb8 3. Ac5+ Şb5 4. Ae5+ Şxc5

(a5/b6/b4) 5. Ad7+;

c) 2...Vf5 3. Ab4+ Ş 4. Ad6+;

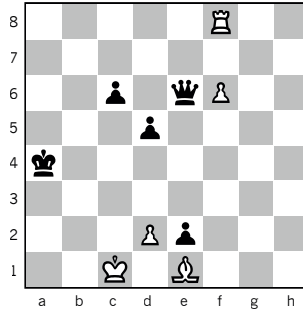
d) 2...Vb1 3. Ac5+ Şb5 4. Aa3(d2)+ ve beyaz kazanır.

Bunların haricinde, 2. Ad3!! hamlesi sonrasında siyah vezir hangi beyaz kareye giderse gitsin onu bir çatal bekler. Örneğin 2...Va4(b3) 3. Ac5+; 2...Vc6/d5 3. Ab4+; 2...Vb7/d7 3. Ac5+; 2...Vd8 3. Ac5+ Şb5 4. Ad6+.

Sonraki etütte Platov kardeşler "açarak şah" fikrini başarıyla işlemişler (Diyagram 3):

Diyagram 3

V. ve M. Platov
Sydsvenska Dagbladet Snallposten, 1911



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. f7

Tehdit 2. Ka8+ ve 3. f8=V.

1...Ve5!

Siyah tehdidi görmezden geliyor.

2. Ka8+ Şb3

2...Şb4 3. d4+

3. Ka3+

3. f8=V?? Vb2 mat!

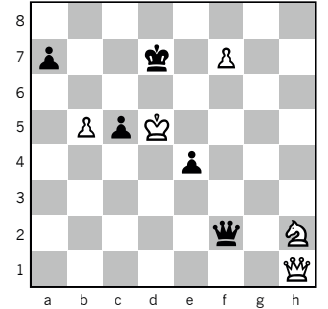
3...Şxa3 4. f8=V+ Şb3 5. Vb4!! Şxb4

6. d4+ ve kazanır.

2021 yılının Vasili Platov'un doğumunun yüz kırkinci yıl dönümü olması nedeniyle bir etüt yarışması düzenlenmişti. Şimdi size bu yarışmada dereceye giren etütlerden birini sunuyoruz (Diyagram 4):

Diyagram 4

Martin Minski
V. Platov-140 Etüt Yarışması, 2021
Şeref Mansiyonu



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

Beyazın yedinci yataya kadar ilerlemiş bir piyonu ve alet fazlalığı olmasına rağmen işi kolay değil. Siyah daha baştan Vd4 mat ile tehdit ediyor.

1. Af3

Hem mat tehdidini önlüyor hem de "h" sütununu açarken "f" sütununu bloke ediyor.

1...exf3 2. Vh3+ Şc7 3. b6+

Çok kritik bir ara hamle. Beyaz hemen 3. Vc8+ oynasaydı kazanmak şöyle dursun yenilirdi:

3...Şxc8 4. Şc6 Vd4 5. f8=V Vd8 6. Vf7 ve siyah 6...Vb6+ ile kazanırdı. Eğer 3. f8=V oynarsa 3...Vd4+ 4. Şe6 Vd7+ 5. Şf6 Vxh3 ve siyah üstün.

3...axb6

3...Şxb6 4. f8=V ve beyaz kazanır.

4. Vc8+! Şxc8 5. Şc6 Vd4 6. f8=V+ Vd8

7. Vf7!.

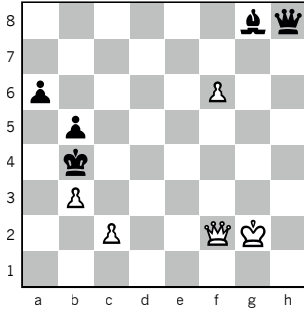
Şimdi siyah mat olmaktan kurtulamaz çünkü daha önceki 3. b6+ sayesinde 7... Vb6+ mümkün değil.

Ayın Soruları

Sizin çözmeniz için biri Platov kardeşlerin kurduğu, diğeri ise V. Platov-140 Etüt Yarışması'nda mansiyon kazanmış iki etüt seçtik. Kolay gelsin!

Diyagram 5

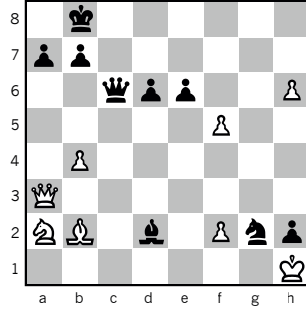
V. ve M. Platov
Sydsvenska Dagbladet
Snallposten, 1911
Şeref Mansiyonu



Beyaz oynar ve kazanır.

Diyagram 6

Vladimir Neistadt
V. Platov-140 Etüt Yarışması,
2021
Şeref Mansiyonu

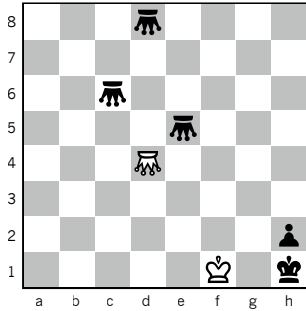


Beyaz oynar ve berabere kalır.

Geçen Ay Soruların Problemlerin Çözümleri

Diyagram 7

Nils Adrian Bakke
Problemkiste, 2000



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

Bu problemde, d8, c6 ve e5'te siyah, d4'te de beyaz bir çekiğe var. Çekiğenin ancak başka bir taşın üzerinden sıçrayarak hareket edebildiğini ve üzerinden sıçradığı taşın (beyaz ya da siyah olabilir) hemen yanı başındaki kareye konduğunu hatırlayalım.

1. Çf6! (e5'teki çekiğenin üzerinden sıçrayarak). Şimdi *zugzwang*'da olan siyahın yapabileceği üç hamle var:

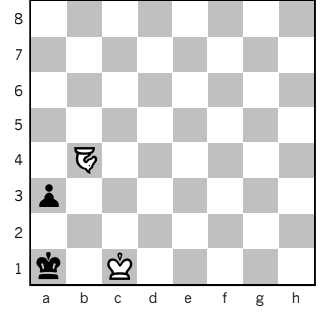
a) 1...Çg5 2. Çh4 mat;

Siyah çekiğe, f6'daki beyaz çekiğe üzerinden sıçrayarak g5'e geliyor. Buna karşılık beyaz çekiğe de g5'teki siyah çekiğenin üzerinden h4'e geliyor ve h2'deki piyon üzerinden şah çekerek mat ediyor. Aşağıdaki iki varyantta aynı motif görülebilir.

b) 1...Çg6 2. Çh6 mat;
c) 1...Çg7 2. Çh8 mat.

Diyagram 8

T.R. Dawson
The Chess Amateur, 1926



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

Bu problemde de b4'te bir "nightrider" var. Hatırlayalım: *Nightrider*, normal atın yaptığı sıçrama hareketini arka arkaya tek bir hamlede (aynı doğrultuda olmak kaydıyla) yapabilen bir taştır.

1. Nc6! (*zugzwang*) **a2 2. Ng4 mat.**

Nightrider, önce tek bir at sıçraması yaparak c6'ya geliyor. 1...a2 hamlesinden sonra, e5 karesi üzerinden iki at sıçraması yaparak g4'e geliyor. Bu konumda iken e3 ve c2 kareleri üzerinden şah çekiyor ve mat ediyor. *Nightrider*'in kıvraklığını gösteren öğretici bir problem.