

Kitap Dışı Açılışlar

335. sayımızda yine aynı başlık altında 1. ... d6 hamlesiyle belirlenen sıradışı bir açılış incelemiştik. Bu defa, işin içine tuz biber niyetine Beyaz'ın Af3 hamlesini katarak aynı açılış üzerinde düşünyümü devam edelim. İlk örnek oyunumuz 1994 yılında BU Antony Miles ile BU Joel Benjamin arasında oynanmış.

1. Af3 d6 2. d4 Fg4 3. c4 Ad7 Eanek bir hamle. Şah kanadı gelişiminin önünü açık tutarken ... e7-e5 hamlelerini hazırlıyor.

4. Vb3

Bu sorti b-pionunu vurduğu gibi f3 atına lojistik destek sağlıyor. Bu sebeple izleyen hamlenin 5. h3 veya 5. g3 olması beklenir. 4. ... Kb8 5. Ac3! Fxf3 6. exf3 g6 7. Fe3 Fg7 8. Kd1 e6 9. Fe2 Ag6 10. 0-0 0-0 11. f4

Beyaz, düştüğü piyon çiftlemesini f4-f5 hamlesiyle eriterek Siyah'ın gelişmekte olan şah kanadı savunmasını da yıkmayı planlıyor.

11. ... a6 12. d5 Va5 13. f5

Belki de 13. dxc6! bxc6 14. Ve2 hamleleri daha iyi gidendi.

13. ... Ae5 14. Ve2 exd5 15. exd5 Kf6 16. Vb1 Aa4 17. Axa4 Vxa4 18. fxc6 hxc6 19. Ff3 Ve2 20. Kd2 Vxb1 21. Kxb1 Ad7 22. Fg4 f5 23. Fe2 Ke7 24. h4 Af6 25. Fb6 Kc8 26. Kd3 Ke2 27. Fd1 Ke4 28. g3 Khe8 29. Kz2 Ad7 30. Fe3 Ae5 31. Ka3?! Kb4 32. Fxc5 Kxe5 33. Ke3 Kf8 34. Fh3 a5 35. a3 kb6 36. h5 gxh5 37. Kh1 a4 38. Fxa4 Kxb2 39. Kxb5 Kxd5 40. Kb3 Kxb3 41. Fxb3 Ke5 (0-1)

20. hamleden sonra sabrı tükenenler için bu defa kısa bir oyunu ele alalım. Oyun 1995 yılında BU Alex Wojtkiewicz ile BU Joel Benjamin arasında oynanmış.

1. Af3 d6 2. d4 Fg4 3. c4 Ad7 4. d5! e5 Bu mantıklı hamle d5'e verilebilecek en iyi yanı. Bir alternatif 4. ... a5 hamlesi olabilirdi.

5. dxc6 e.p. Fxe6 6. e4 Fg4! İyi bir hamle. Zaten yeni bir buluş değil.

7. Fe2 Ag6 8. Ae3 g6 9. Ad4 Fxe2 10. Vxe2 Fg7 11. Fe3 0-0 12. 0-0 e6 13. Vd2 (1-0)

Oyunun devamı 13. ... Ke8 14. f5 d5 15. exd5 exd5 16. exd5 Ab6 şeklinde gelebilirdi. Ele alınan açılış benimseyenler için, incelenecek iki oyun daha...

BU Alex Wojtkiewicz - BU Michael Adams, 1995
1. Af3 d6 2. d4 Fg4 3. c4 Ad7 4. d5 e5 5. dxc6 e.p. Fxe6 6. e4 Ag6 7. Ae3 Ae5 8. Ve2 g6 9. Fe2 Fg7 10. 0-0 0-0 11. Aa4 Fd7 12. Kd1 Ke8 13. 0! Ab5 14. Ff1 g6 15. Vd2 Ve7 16. g4 Af6 17. Ff4 h6 18. h4 Ad7 19. h5 exh5 20. cxd5 Ka8 21. Ka1 Ke5 22. Ae6 Vb8 23. Aa4 Kxf1 24. Fxe1 Fxe6 25. hxc6 Aa5 26. Fa3 Kd8 27. e5 Axa4 28. fag4 Fxe3 29. Ab2 Kxf6 30. Ad3 Vd8 31. Aa5 dxc5 32. h3 Sg7 33. Fh2 Ve6 34. Ve3 Ke5 35. Fe1 Ke8 36. Fa6 Kf8 37. Fh2 Ke8 38. Fh5 Ae4 39. Fxe1 Vxe1 40. Fae5 + Sg8 41. Vh6 Ve5 + 42. Fd4 (1-0).

BU Joel Benjamin - BU Rosendo Balinas, 1994
1. d4 d6 2. Ae1 Vg4 3. c4 Ad7 4. d5 Ff2 5. exf3 e6 6. f. dxc6 fxe6 7. g3 Vb6 8. Ae3 0-0 9. Fe2 Sd8 10. 0-0 0-0 11. h4 Af5 12. Ae4 Vg6 13. a4 Fe7 14. a5 a6 15. h4 d5 16. exd5 exd5 17. Vd5 Ae5 18. Va2 Ad3 19. h5 cxd5 20. a6 Ab4 21. Vh1 bxa6 22. Fa3 Kd4 23. Ae3 e5 24. Axb5 axb5 25. Fxb4 Kxb4 26. Vd1 Kd8 27. Vh1 Vb6 28. Vd8 + Ke7 29. Ka7 + Vxa7 30. Vxa7 + (1-0)

Asla Bitmeyen Oyun

Satranç oynayan herkes bilir ki bazı oyunlar bir noktada tükenir. Oyuncuların hiçbirinin kazanma umudu kalmaz, yapıcı hiçbir gelişme olmaz ve ufukta belirgin bir oyun sonu görünmez. Tarafların ikisi de beraberliği kabul etmezse oyun sonsuza kadar sürebilir. Bu yüzden oyunun bitmeye zorlayıcı hirtakım satranç kuralları belirlenmiştir. FIDE kurallarının 12. maddesinin 4. fıkrası gereği, bir oyuncu hamle sırası kendisindeyken her iki tarafın hiçbir taşı alınmadan ve hiçbir piyon hamlesi yapılmadan 50 hamlenin tamamlandığını açıkladığı zaman parti berabere biter.

Yine FIDE kurallarına göre, elli hamle sayısı özel koşullarda artabilir, ancak bu koşul oyun başlamadan önce açıkça belirtilmiş olmalıdır. Ancak, yakınlarda yapılan bilgisayar analizleri kuralın yetersiz olduğunu ortaya koydu. Yeni incelemelere göre, yukarıda belirtilen duruma uygun oyunlarda bile 50. hamleden sonra taraflardan birinin yengiyi zorlayabileceği konumlar olabilir. Bu yüzden satranç kuralları bu istisnai konumları 12. madde kapsamının dışına

da tutmalıdır. Yine de, hamle sayısı sınırlandırılması içeren benzeri kuralların aynı biçimde iflas etme olasılıkları göz önünde bulundurulduğunda, bütüncül, yeni bir çözüme duyulan gereksinim ortaya çıkıyor.

Sorunun çözümüne yönelik olarak bir süre önce ortaya atılan öneri, belli bir hamle dizilişinin, taşlar aynı kareleri işgal edecek biçimde ard arda üç kez yinelenmesi durumunda oyunun berabere bitmesi biçimindedir. Bu yeni öneri, yürürlükte olan üç hamle kuralıyla karıştırılmamalıdır. FIDE kurallarının 12. maddesi'nin 3. fıkrası şöyledir: Aynı konum üç kez yinelenmiş olduğunda oyuncudan birinin isteği üzerine oyun berabere biter. Eğer aynı cins ve renkte bir eleman aynı kareleri kaplıyorsa konum aynı kalıyor demektir. Beraberlik hakkını önce; a) Böyle yinelenmeye yol açan hamleyi yapma durumunda olup bu hamleyi yapma niyetini açıklayan; b) Yinelenmiş konumu hazırlayan hamleyi yanıtlamak durumunda olan oyuncudur. Eğer bir oyuncu (a) ve (b) de gösterilen biçimde beraberlik isteminde bulunmadan bir hamle yaparsa beraberlik hakkını yitirir, bununla birlikte eğer aynı konum aynı oyuncu hamle sahibiyken yeniden oluşursa onun hakkı yeniden doğar.

Şimdi tartışılması gereken, önerilen yeni kuralın beraberliğe zorlamadığı, yine de yengiyi bitemeyecek oyunlar olup olmadığı. Soruna çözüm ararken, karmaşık satranç kurallarının ve konumların biraz dışına çıkmak gerekiyor. İki olası hamle üzerinde yoğunlaştığımızı varsayalım. Bunlardan biri 0 diğeri 1 olarak adlandırılın. 0 ve 1'lerin oluşturduğu dizide herhangi bir sonlu blok ard arda üç kez tekrarlanmadan dizi sonsuza değin sürebilir mi?

Anlaşılmıştır ki böyle bir seri oluşturmamanın pek çok yolu vardır. Bunlara üçlemesiz diziler diyelim. 0'la başlayalım. Takip eden her dizi bloğu, kendisinden öncekilerin karşısı olsun. Diziyi her seferinde var olanlarla eş miktarda sayı ekleyerek bu yöntemle devam edelim. Şöyle ki:

0
01
0110
01101001 ... ve bunun gibi.

Bir dahice dizi üçlemesizdir. Kuralları bu kadar basit olmayan başka bir üçlemesiz diziyi ele alalım. Bunun için biraz terminolojiye ihtiyacımız var. Bir çift sayının 2'nin katı olduğu düşünülürse çift sayılar 2m biçiminde ifade edilebilir. Bu durumda tek sayılar 2m+1 olacaktır. Aynı yöntemle 3'ün katlarına 3m diyebiliriz. Üçün katlarına burada "üz" adını verelim. 3m+1, yani üçün katlarının bir fazlası olan sayılar soprano 3m-1, yani üçün katlarının bir eksigi olan sayılar bas olsun. Her sayıyı tammlayan m katsayısı ise 0 sayının öncülü

olsun. Söz gelimi 16=(3x5)+1 bir soprano dur ve öncülü 5, bir bastır.

Bu terminolojiyi kullanarak üçlemesiz bir dizinin reçetesini yazabiliriz.

Kural 1 : İlk sayı 0'dır.

Kural 2 : n tiz ise n'inci sayı 0'dır.

Kural 3 : n bas ise n'inci sayı 1'dir.

Kural 4 : n sopranoysa ve öncülü m ise, n'inci sayı m'inci sayıya eşittir.

Bu kurallar 010 010 110 010 010 110 010 110 110 010 010 110... biçiminde devam bir seri doğurur.

Peki bu bizim bitmeyen satranç oyunu problemimiz açısından ne ifade eder? Satranç tahtasında ikiden çok daha fazla oynanabilecek hamle vardır. Üstelik iki hamleyi seçmiş olsak bile bu ikisinin her defasında legal hamleler olması zorunlu değil. Ancak yine de iki hamlenin ısrarla değişik kombinasyonlarda yinelenmesi milyonlarca oyun oynamıştır bu güne kadar. Üstelik belirli iki hamlenin önerilen yeni maddeyi çürüttüğü yeterli sayıda konum varsa, yeni önerinin geçerliliği ciddi biçimde şüphe altında kahr.

Hayali bir inatlaşmayı ele alalım. İki oyuncu da atların bir ileri bir geri oynamayı meçhul bir sebeple saplantı haline getirmiş olsun. 0'lar şah tarafı atını (ŞA), 1'ler vezir tarafı atını (VA) oynamayı ifade etsin. Şöyle bir oyun gerçekleşebilir:

0 Beyaz ŞA dışarı
1 Siyah VA dışarı
0 Beyaz ŞA içeri
0 Siyah ŞA dışarı
1 Beyaz VA dışarı
0 Siyah ŞA içeri...

Böyle bir oyunun keyif vermeyeceği kesin, ancak hamlelerin hepsinin kurallara uygun olduğunu teslim etmek gerekiyor. 0 ve birler tanıdığımız üçlemesiz diziyi uydurduğundan, önerilen kurala rağmen bu oyun sonsuza dek sürer. Bu durumda FIDE kurallarında yapılacak olan bir reformun daha etkili maddeler önermesi gerekiyor. Bizim verdiğimiz oyun örneği biraz abartılıydıysa da azıcık zihin jimnastiği ve kaynak taraması daha olası bitmeyen oyunların kurgulanılabileceğini gösterecektir.

Hem 50 hamle kuralı gibi oyunların haksız yere beraberliğe götürebilecek maddeleri, hem de önerilen üç ardışık dizi kuralı gibi bütün inatlaşmaları sonuçlandıramayan maddeleri benzemeyen satranç kuralları üzerinde düşünmek satrançta doğrudan ilgilenmeyen bir kişi için bile oldukça eğlenceli olacaktır. Hem, bu birkaç hamledeki problemleri gibi alışıldık satranç problemlerine ara verip nefes almak için iyi bir vesile. Her satranççunun gizli bir aritmetikçi olduğuna inanıyoruz. İlginç çözümler önerilerinizden biri de haberdar edin.

Kaynak: Scientific American, Ekim 1995

Problem Köşesi

İki Hamlede Mat

İki Hamlede Mat

İki Hamlede Mat

Üç Hamlede Mat

Beş Hamlede Mat

Dokuz Hamlede Mat

9 cilt olarak yayınlanacak Rakamların Evrensel Tarihi,

rakamlar konusunda şimdiye kadar yayınlanmış en önemli yapıtlardan biri...

Bir bakıma arkeolojik, etnografik, tarihi ve mistik arayış; ama asıl vurucu yanı,

20 yıllık bir araştırmanın sonucunda ortaya çıkan ikibin sayfalık dev bir ansiklopedi-kitap oluşu. Rakamseverler, bilgisayarlar ve elbette kitapseverler için...



Popüler
Bilim
Kitapları

Başlık fiyatından farklı sınıflama