

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Eski Okulun Ustaları

Önceki yazımızda size Kohtz ve Kockelkorn isimli iki Alman kurgucunun problem sanatının gelişimindeki rolünden söz etmiştik. Âdeta bir takım gibi çalışan ve birlikte problem kurmayı ilke edinen Kohtz ve Kockelkorn, yirminci yüzyıl başlarında “Yeni Alman Okulu”nun ya da diğer adıyla “Mantıksal Okul”un temellerini atmışlardı. “Eski Alman Okulu” ise ömrünü tamamlamıştı ve o tarzda hazırlanan problemler giderek demode oluyordu.

Yine de Eski Alman Okulu tarzında hazırlanan problemlere dönüp baktığımızda kurgucularının yeteneklerini kabul etmek durumunda kalıyoruz. Kuşkusuz ki Eski Alman Okulu’na bağlı problemciler de kurgu sanatının başyapıtları olarak antolojilere giren eserler ortaya koydular. Bu yazımızda Eski Alman Okulu’nun iki önemli temsilcisini size tanıtmaya çalışacağız: Johann Berger ve Conrad Bayer.

Avusturyalı Johann Nepomuk Berger (1845-1933) yalnızca

önde gelen bir problem ve etüt kurgucusu değildi, aynı zamanda tanınmış bir turnuva oyuncusuydu. Şimdilerde Sonneborn-Berger sistemi olarak bilinen, turnuvalarda eşitlik bozma sisteminin geliştirilmesine de katkıda bulunmuştu. Dahası, çağının en önemli oyun sonu teorisyeni olarak tanınmıştı. Oyun sonlarına dair yazdığı *Theorie und Praxis der Endspiele* (Oyun Sonu Teorisi ve Pratiği) yıllarca bu konudaki temel başvuru kaynağı olarak kaldı.

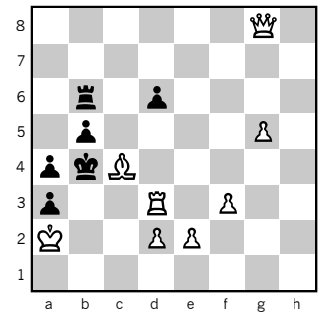
Geçen yazımızda belirttiğimiz gibi, Berger Eski Alman Okulu’nun teorisyeni konumundaydı. 1884 yılında yazdığı bir kitapta (*Das schachproblem und dessen kunstgerechte darstellung: ein leitfaden für problemfreunde*, Türkçesi: Satranç problemi ve ustaca temsili: problemseverler için bir rehber) bir satranç probleminin nasıl olması gerektiğine dair bazı ilkeler ortaya atmıştı. Bu ilkeleri ya da “sanat kurallarını” aslında önceki yazımızda belirtmiştik ama hatırlatmakta yarar var: Ona göre tematik varyantlar tam uzunlukta

olmalı ve model matlarla sonlanmalıydı. Agresif değil, sessiz hamleler tercih edilmeliydi; özellikle şah çeken hamleler hiç makbul değildi. “Zugzwang” durumu yaratan hamleler tehdit oluşturanlardan daha değerliydi. Pozisyonlar da gerçek oyunlardakine benzemeliydi.

Berger’in problemleri, okulun anlayışına uygun olarak, görülmesi zor manevralarla ve karmaşık varyantlarla öne çıkar. Şimdi bunlardan ikisini görelim:

Diyagram 1

Johann Berger
Deutscher Schachbund, 1883
Birincilik ödülü



Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Kd5! Şxc4 2. Vh8! (tehdit 3. Vd4 mat)...**Şxd5 3. e4+**

Şimdi siyahın dört seçeneği var:

a) 3...Şc5 4. Vc3 mat;

b) 3...Şc6 4. Vc8 mat;

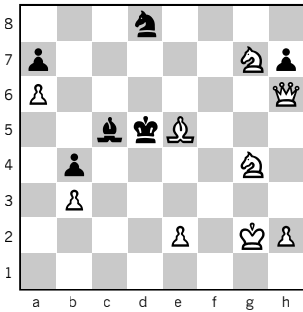
c) 3...Şe6 4. Ve8 mat;

d) 3...Şc4 4. Vc3 mat.

Problemin doruk noktasını sessiz 2. Vh8! hamlesi oluşturuyor. Bu hamleyi görmek problemi çözen kişi için gerçekten de keyiflidir. Bu ana varyant haricinde çözeni epey meşgul edecek yan varyantlar da var: 1...Şa5 2. Vd8!; 1...Kb7 2. Vd8 vs. Bunların ayrıntılı incelemesini okurlarımıza bırakıyoruz.

Diyagram 2

Johann Berger
Dresdner Nachrichtenn, 1886



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Şh3! (*zugzwang*)

a) 1...Ff8/e7 2. Vc1 (tehdit 3. Vc4 mat)...**Fc5 3. Vh1 mat;**

b) 1...Fd4 2. Vd6+ Şe4 3. Vxd4 mat;

c) 1...Fb6 2. Vd6+ Şe4 Vd3 mat;

d) 1...A~ 2. Ve6+ Şe4 3. Vc6 mat.

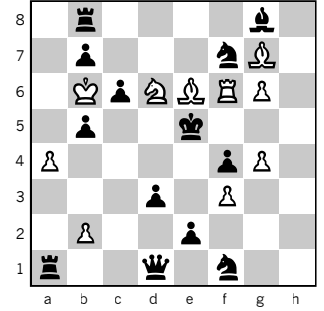
Beyazın boş hamle yapabileceği tek taşı şah ve onun da gidebileceği tek kare h3! 1. Şh1 yanlış olur çünkü bu kareye daha sonra vezir gelecek. Yine çetin ceviz bir problem...

Avusturyalı Conrad Bayer (1828-1897), Eski Alman Okulu'nun bir diğer önemli temsilcisidir. Bayer özellikle dört-beş hamlelik problemleriyle tanınır. "Sessiz ve derin" hamleler ile model matlarla biten zarif çözümler Bayer'in yapıtlarının başlıca özellikleridir. Model matlara düşkünlüğü nedeniyle Çek Problem Okulu'nun da öncülerinden sayılır. 1850-1870 dolaylarında önemli problem yarışmalarının birçoğunu Bayer kazanmıştır. Bunlardan biri de 1856 yılında İngiliz *The Era* gazetesi tarafından düzenlenen turnuvaydı. Bu turnuva, ilk önemli uluslararası problem yarışması olarak satranç tarihine geçmiştir. Yarışmaya çeşitli Avrupa ülkelerinden 16 kurgucu katılmıştı. O zamanın kurallarına göre, kurgucular yarışmaya tek bir problemle değil, birkaç problemle, başka bir deyişle "problem seti" ile katılıyorlar ve kendi setlerini bir sloganla tanımlıyorlardı. Organizatörlerin en çok beğendiği iki setten biri, muhtemelen Shakespeare'in *All's Well That Ends Well* (*Yeter ki Sonu İyi Bitsin*) oyunundan esinlenen "İyi bir son her şeyi düzeltir" sloganıyla gönderilmişti ve Bayer'e aitti. İkincisi ise İngiliz Frank Healey'in "Madalyayı hak eden taşısın" diye Türkçeleştirebileceğimiz Latince "*palmm qui meruit ferat*" sloganıyla sunulan setiydi. Uzun

tartışmalardan sonra jüri birinciliği Healey'e vermeyi kararlaştırdı. Ancak, tam da sonuç açıklanmadan önce, Healey'in problemlerinden birinde hatalar olduğu anlaşıldı ve birincilik ödülü Bayer'e verildi. Healey ise ikincilik ödülünü reddederek bu kararı protesto etti! Şimdi size, Bayer'in bu yarışmaya gönderdiği problemlerden birini sunuyoruz (Diyagram 3):

Diyagram 3

Conrad Bayer
The Era Yarışması, 1856



Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.
Çözüm:

1. Fc4 (tehdit 2. Ke6 mat)

a) **1...bxc4 2. Ab5** (tehdit 3. Kd6 mat) **Şd5 3. Kd6 + Axd6 4. Ac7 mat** (2...cxb5 3. Şc5 ve 4. Ka6 /Kb6 /Kc6 /Kd6 mat)

b) 1... Şd4 2. Ke6 + Ae5 3. Kxe5 ve dördüncü hamlede mat.

"Zamanın ruhuna" uygun, taşların sessizce feda edildiği ve karmaşık varyantlarla dolu bir problem.

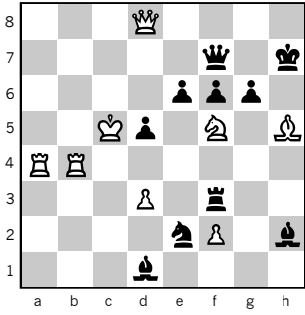
Bayer'in en meşhur problemi kuşkusuz ki "Ölümsüz Problem" olarak satranç tarihine geçmiş yapıttır. Bu problem hakkında, yayımlandığı dönemde, "problem sanatında son

nokta” değerlendirilmesi yapılmıştı. Ölümsüz Problem, büyük ihtimalle yayınlanışından birkaç ay önce Londra’da efsanevi Adolf Anderssen ve Lionel Kieseritzky arasında oynanan “Ölümsüz Oyun”dan esinlenmişti. Bu oyunda Anderssen önce filini, ardından iki kalesini ve sonra da vezirini feda ederek rakibini mat etmişti. Bayer, kurduğu bu problemde Ölümsüz Oyun’da olup bitenleri daha da ileri bir noktaya taşıdı (Diyagram 4):

Diyagram 4

Conrad Bayer

Das Illustrierte Zeitung, 1851



Beyaz oynar, dokuz hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Kb7 Vxb7 2. Fxg6+ Şxg6 3. Vg8+ Şxf5 4. Vg4+ Şe5 5. Vh5+ Kf5 6. F4+ Fxf4 7. Vxe2+ Fxe2 8. Ke4+ dxe4 9. d4 mat!

Beyaz, kalan son taşı olan piyonu ile mat ediyor. Beyazın anahtar hamle

dışında diğer bütün hamlelerde şah çektiği bu problem, aslında Eski Alman Okulu’nun ilkelerine pek de uygun görünmüyor. Bayer, muhtemelen o günlerde turnuva oyuncuları arasında yaygın olan “Romantik” oyun tarzına uygun bir problem kurmayı hedeflemişti.

Size Eski Alman Okulu’nun Philipp Klett, Emile Pradignat gibi diğer ustalarından da söz etmek isterdik. Ancak yerimiz müsaade etmiyor. Bir ay sonra görüşmek üzere...

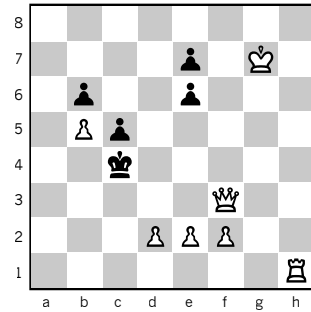
Ayın Problemleri

Biri Berger’e, diğeri Bayer’e ait iki problemin çözümünü size bırakıyoruz.

Diyagram 5

Johann Berger

Frankfurter Zeitung, 1887



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

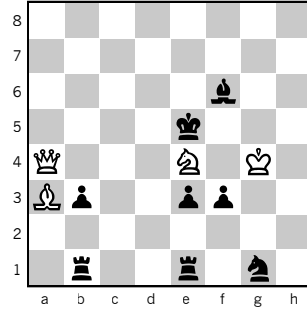
Bu Berger’in belki de en ünlü problemi. Çözünce çok mutlu olacaksınız.

Diyagram 6

Conrad Bayer

Le Palamede Française, 1865

İkincilik Ödülü



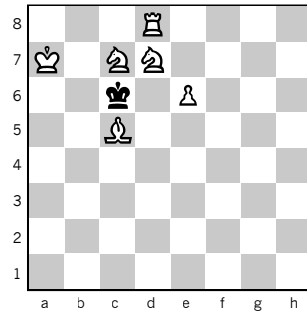
Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümleri

Diyagram 7

Das Indische Problem, No 74,

1907



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Ka8! Şxc7 2. Ab8! Şc8/d8 3. Aa6 mat.

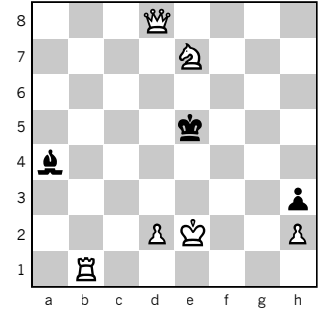
Burada 1. Ka8! gerçekten şaşırtıcı bir anahtar hamle. Kale, köşede tamamen pasif bir konuma getirilmiş

gibi. Oysa amacı kritik b8 karesi üzerinden geçmek ve 2. Ab8 hamlesi sonrası patı önlemek. Kohtz ve Kockelkorn’un gözde temalarından biri olan Hintli temasının güzel bir uygulaması.

Diyagram 8

Illustriertes Sonntagblatt,

1907



Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Kb6! (beyazın birkaç tehdidi var: 2. Vc7+, 2. Vd6+ 2. Vd5+)

- 1...Fb5+ 2. Vd3!!

Çok güzel bir hamle! Beyaz hem vezirini veriyor hem de ikinci kez şah çekilmeyi göze alıyor.

- 2...Fxd3+ 3. Şe3!

Bu sessiz hamle ile fırtına birden diniyor... Siyah şimdi *zugzwang*’da. Fil ile hangi hamleyi yaparsa yapsın beyaz 4. e4 ile mat eder. Yan varyantlar: 1...Fc2/Fb3/Fd1+ 2. Şe3; 1...Fc6 2. Kxc6; 1...Şf4 2. Kf6+; 1...Şe4 2. Vd3+ vs.