

Satranç

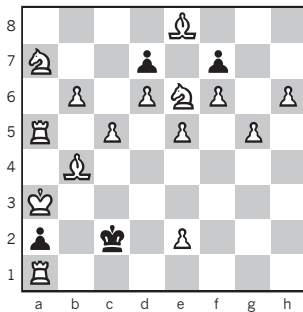
Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Bir Hamlede Mat

Ne kadar kolay değil mi? Bir hamlede mat! Ama siz, siz olun; altında, “Beyaz bir hamlede mat eder.” yazan problemlerde büsbütün dikkat kesilin! Bu tür kurgularda tuzaklar olabilir! Bunların bazıları bir “şaka” unsuru içerse de zannedildiğinden daha derin analizler gerektirebilir. İşte, “şakayla karışık” bu tarz problemlerden biri:

Müdevimi olduğunuz satranç kulübüne biraz erken geldiniz ve bomboş bir salonda, bir masa üzerindeki satranç tahtasında aşağıdaki pozisyonun dizilmiş olduğunu gördünüz (Diyagram 1):

Diyagram 1



Satranç tahtasının hemen yanı başında da küçük bir kâğıt parçası üzerine bir not yazılmış: “Beyaz bir hamlede mat eder.”. Bunu bir meydan okuma olarak kabul ettiniz ve merakla masaya oturup pozisyonu incelemeye başladınız. Zaten bir hamlelik bir satranç problemi ne kadar zor olabilir ki?

İlk dikkatinizi çeken e8’deki beyaz filin garip durumu oldu: d7 ve f7 piyonları hâlâ yerlerinde durduğuna göre, fil oraya nasıl gelmiş olabilir? Bunun hatalı bir pozisyon olduğunu düşünüp zaman harcamanın gereksiz olduğuna karar verecektiniz ki içinizden bir ses fısıldadı: “Bu işte bir iş var. Acele etme!”. Tekrar düşünmeye başladınız ve e8’deki filin piyon terfisi ile ortaya çıkabileceğini fark ettiniz. Tamam, pozisyon kurallara uygun bir pozisyon ama çözümü ne?

Deneyimli bir oyuncu olarak bunu da çabucak buldunuz. Tabii ki 1. Ad4 mat! “Kolaymış!” diye

aklınızdan geçirdiniz ama içinizdeki ses sizi yine rahat bırakmadı:

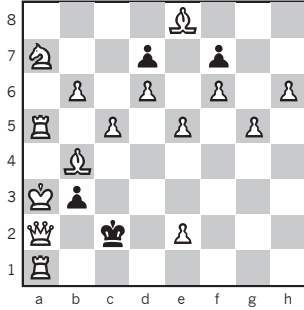
“Böyle kolay problem olur mu? Hem söylesene, siyahın oynadığı son hamle neydi?”. Sahiden de son hamleyi siyah şah yapmış olamaz. Örneğin, en son olarak Şc1-c2 oynamış olamaz, çünkü c1’de iken a1’deki kaleyle nasıl şah çekildiği açıklanamaz. Siyah şahın c2’ye gelmeden önce b1, c1, e1, b2, d2, b3, c3 ve d3’de de olamayacağını da kolayca gördünüz. Ama belki son hamleyi şah değil de a2’deki piyon yapmıştır!

Eğer son hamleyi bu piyon yaptıysa b3’ten a2’deki bir beyaz taşı alarak (b3xa2) a2’ye gelmiş olmalıdır. O zaman a2’de aldığı taş beyaz vezir olmalıdır. Çünkü diyagramda sekiz beyaz piyon, ikişer kale, fil ve at var, bir tek beyaz vezir eksik.

Şimdi a2’ye beyaz veziri ve b3’e de siyah piyonu koyarak düşünmeye devam ettiniz. (Diyagram 2). Sizi bir başka soru bekliyor: Vezir

nereden a2'ye gelip de c2'deki siyah şahı tehdit etmiş olabilir? Daha önce bulunabileceği b1 ve b2 karelerinde de zaten şah çeker durumda! O hâlde siyahın son hamlesini piyonla yaptığı üzerine kurguladığınız teoriniz de çöktü.

Diyagram 2

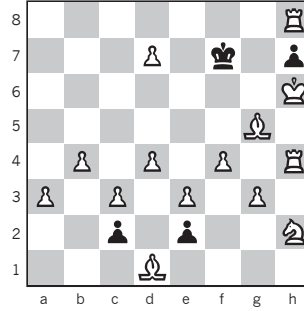


“Galiba bu problem gerçekten de yanlış!” diye aklınızdan geçirdiniz. İşte tam da o anda zihninizde bir şimşek çaktı. Hamle sırası beyazda değil de siyahta olabilir mi? Yani önce siyah bir hamle yapacak ve beyaz da bunun ardından bir hamlede mat ediverecek! Gerçekten de bırakılan notta, “Beyaz oynar ve bir hamlede mat eder.” yazmıyor ki... “Beyaz bir hamlede mat eder.” yazıyor. Eğer hamle sırası siyahta ise yapabileceği hamleler d7xe6 ve f7xe6. Bunlara karşılık da beyaz 1. Fa4# ve 1. Fh5# ile mat eder ve siz de problemi çözdüğünüzü sanarak arkanıza yaslanırsınız. Nihayet! Ne çetin cevizmiş!

Ama yine neşenizi kaçırın bir ayrıntı dikkatinizi çeker. Tahtada sekiz piyon var... O hâlde sizin ilk başta sandığınız gibi e8'de duran fil terfiyle ortaya çıkmış olamaz. Bunu nasıl da kaçırdınız! Artık kolunuz kanadınız kırılıyor. Neyse ki akıl yürütme yollarının tükenmiş görüldüğü bu noktada, son bir ışık huzmesi zihninizi

aydınlatıyor. En sonunda, tahtaya yanlış taraftan bakıyor olabileceğiniz aklınıza geliyor! Heyecanla tahtayı 180 derece çevirdiğinizde şu pozisyonu görüyorsunuz (Diyagram 3):

Diyagram 3



Her şey yerli yerine oturdu... İşte bu konumda beyaz 1. d8=A# ile mat eder!

Bu küçük hikâyeyi okuyan okurlarımızdan bazıları bize kızmış olabilir. Ama biz yine de çoğunuzun iyi vakit geçirdiğini ümit ediyoruz...

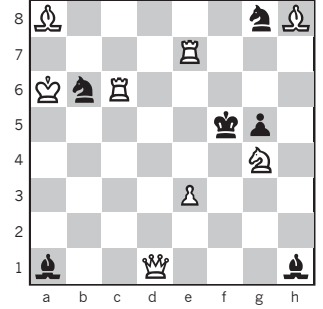
5. Gençler Satranç Kompozisyon Yarışması

Geçtiğimiz yıl Sırbistan Satranç Federasyonu, Dünya Satranç Kompozisyonu Federasyonunun düzenlediği çeşitli etkinlikler kapsamında, yalnızca 23 yaş altındaki gençlerin katılabileceği bir problem yarışması düzenledi. Bu turnuvada, iki hamlelik problemler kategorisi için şöyle bir şart koşulmuştu: Konumda tahtanın her bir köşesinde birer fil olması gerekiyordu. Bunun son derece kısıtlayıcı bir koşul olduğu, yüz binlerce problem içeren veri tabanlarında bu özelliğe sahip yalnızca dört problem bulunabilmesinden belliydi. Hatta organizatörler bunları yarışma duyurusunda örnek problemler olarak

kullanmışlardı. İşte bunlardan biri (Diyagram 4):

Diyagram 4

Jan van Dijk
De Maasbode, 1925



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Ae5! (Tehdit: Vg4#)

a) 1...Fxe5 2. Kxe5#;

b) 1...Ff3 2. Vxf3#;

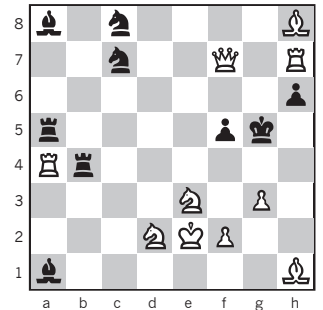
c) 1...Af6/Ah6 2. Kxf6#

d) 1...Şe4 2. Vd3#

Gençlerin bu sınırlayıcı koşulda yaratıcılıklarını nasıl gösterecekleri merakla bekleniyordu. Gönderilen problemleri hakem David Shire inceledi ve bir raporla kararını açıkladı. Ural Khasanov'un problemini birinciliğe layık görmüştü (Diyagram 5):

Diyagram 5

Ural Khasanov
5. YCCC, 202
Birincilik



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

Birçok çağdaş problem gibi bu da çok evreli bir problem. Yani bir deneme hamleleri evresi, bir de gerçek anahtar hamleden sonra ortaya çıkan evre var. Önce deneme hamlelerinden oluşan “sanal evre” kısmını göreceğiz.

- a) 1. Fe5? (tehdit 2. Vxf5 **A** /2. Kg7# **B**) 1...Ae7!
b) 1. Fd4? (tehdit 2. Kg7 **B** /2. f4# **C**) 1...Ae6!
c) 1. Fe4? (2. f4 **C** /2. Af3# **D**) 1...fxe4!!
d) 1. Fd5? (2. Af3 **D** /2. Vxf5# **A**) 1...Kf4!

Her bir deneme hamlesinin siyahı Novotny keşişimine zorladığı ve ikili tehdit çiftleri oluşturduğu görülüyor. Tehditlerin A/B, B/C, C/D ve D/A desenine uyması da bir diğer ilginç özellik. Ama siyah her seferinde bu tehdit çiftlerini etkisiz hâle getirmenin yolunu buluyor.

İkinci evre, yani “gerçek oyun” ise doğru anahtar hamleden sonra ortaya çıkıyor:

- 1. Fg7!** (tehdit 2. Fxh6#)
a) 1...Ka6 2. Vxf5#;
b) 1...Fxf7 2. Kxg7#;
c) 1...Kb6 2. f4#;

- d) 1...Ff3+ 2. Axf3#.**
e) 1...Kh4 2. gxh4#

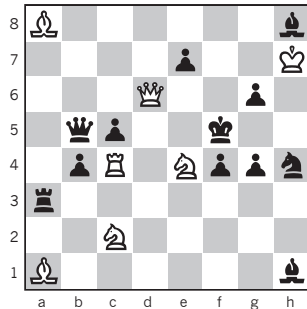
Sanal evrede çiftler hâlinde gördüğümüz A, B, C ve D tehditleri burada mat hamleleri olarak ortaya çıkıyor. Gerçek evrede, h1'deki filin hiçbir rolünün olmaması bir zayıflık gibi görülse de hakem Shire'in da belirttiği gibi problemin tematik bütünlüğü açısından bu fil gerekli. Sonuç olarak Ural Khasanov hak edilmiş bir birincilik kazandı!

Ayın Soruları

Ayın soruları olarak sizlere 5. Gençler Satranç Kompozisyon Yarışması'nda dereceye girmiş bir etüt ve problem sunuyoruz.

Diyagram 6

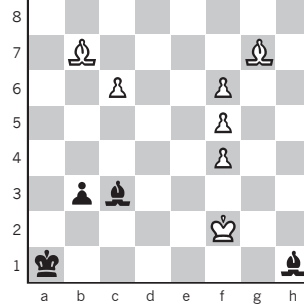
Ilja Serafimovic
5. YCCC, 2021
İkincilik



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Diyagram 7

Aleksei Popov
5. YCCC, 2021
Birincilik



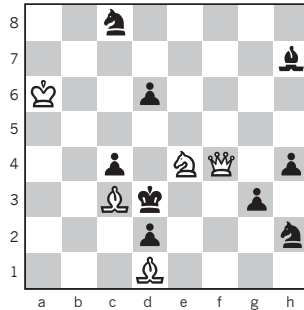
Beyaz oynar ve kazanır.

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümü

Geçen ay size 44. Dünya Satranç Çözme Şampiyonası'ndan iki problem sormuştuk. İşte çözümleri:

Diyagram 8

Pavel Miltner
K. Sobek-50 Jübile Yarışması,
1998
Üçüncü Şeref Mansiyonu



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

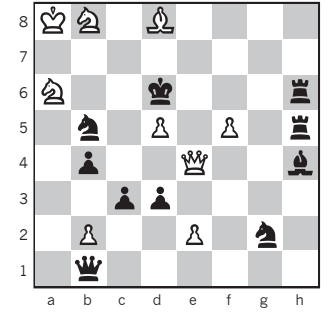
Çözüm:

- 1.Şa5!**(Tehdit 2. Af2+ Şxc3
3. Vf6#; 2. g3xf2 3. Vd4#)
a)1...Ag4 2.Vf1 + Şd3xe4
3.Vf3#; 2...Şe3 3.Vf3#

- b)1...d5 2.Şb4 (Tehdit 3. Ac5#) 2...d5xe4 3.Vxd2#;**
2...Fxe4 3.Vxd2#
c)1...Ff5 2.Vxd2+ Şxe4 3.Vd4#

Diyagram 9

Michael Herzberg
Rochade Europa, 1996
Birincilik ödülü



Beyaz oynar ve altı hamlede mat eder.

Çözüm:

Beyaz 1. f6 ile Novotny keşişimini zorlamak istiyor (tehdit 2. Ve6# ve 2. Ff7#) ama henüz bunun için erken çünkü 1...Ke5! savunması var. O hâlde, ilk olarak, siyah bu savunmayı yapamayacak duruma zorlanmalı:

- 1. Fa5!** (tehdit 2. Fxb4#)
1... Vxb2 2. Fb6! (tehdit 3. Fc5#)
2... Ff2 3. e3 (tehdit 4. Fc5#)
3... Fxe3 4. Fd8 (tehdit 5. Fe7#)
4... Fg5 5. f6! (tehdit 6. Fe7# ve 6. Ve6#)
a) 5... Kh6xf6 6. Fd8-e7#
b) 5... Fg5xf6 6. Ve4-e6#
c) 5... Ac7+ 6. Fxc7#