

# Satranç

Kıvanç Çefle [ [btsatranc@tubitak.gov.tr](mailto:btsatranc@tubitak.gov.tr) ]

## Johannes Kohtz ve Carl Kockelkorn

Satranç kurgu tarihinde bazı ünlü “ayrılmaz ikililer” var. Bunlar, âdeta bir takım gibi, devamlı olarak birlikte etüt ya da problem kuran kişilerdir. Örneğin etütçü Platov kardeşler ve daha önce bir başka yazımızda ele aldığımız problem kurgucusu Warton kardeşler gibi... Bu yazımızın konusu olan Alman ikili Johannes Kohtz ve Carl Kockelkorn arasında ise herhangi bir akrabalık bağı yok. Uzun yıllar birlikte problem kuran bu iki dost, birbirinden güzel yapıtlar ortaya koymanın ötesinde, yepyeni bir anlayışın temellerini de atarak kurgu sanatında çığır açtılar.

Bir mühendis olan Kohtz (1843-1918) ve bir öğretmen olan Kockelkorn (1843-1914) öğrencilik yıllarında Almanya'nın Köln şehrinde tanıştılar. Çok geçmeden ilk ortak problemlerini yerel bir dergide yayınladılar. İkilinin problem sanatına ilişkin anlayışları birbirleriyle o kadar uyumluydu ki bundan sonra bütün problemlerini birlikte yayınlamayı kararlaştırdılar. Neredeyse yarım yüzyıl süren

ortaklıkları sonucunda “Kohtz ve Kockelkorn” isimleri âdeta bir marka haline geldi, hatta bunun tek bir kişinin ismi gibi algılanmış olması da muhtemel. Kockelkorn'un ölümünden sonra dahi satranç dergilerinde ikilinin adları altında problemler çıkmaya devam etti. Öyle anlaşılıyor ki Kohtz tek başına kurduğu problemleri de dostunun adını ekleyerek yayınlıyordu.

İkilinin problem kurmaya başladıkları ilk yıllarda, kurgu sanatında daha sonra “Eski Alman Okulu” diye adlandırılacak bir anlayışın ilkeleri hâkimdi. Bu okulun en önemli temsilcileri arasında Philip Klett (1833-1910), Franz Schrüfer (1823-1909), Konrad Bayer (1828-1897) ve Johann Berger (1845-1933) vardı. Ancak bu isimler arasında en etkili okulun teorisyeni konumunda olan Berger'di. Aynı zamanda kuvvetli bir oyuncu ve oyun sonu kuramcısı olan Berger, bir satranç probleminin nasıl olması gerektiğine dair bazı “sanatsal kurallar” öne sürmüştü. Ona

göre tematik varyantlar tam uzunlukta olmalı ve model matlarla sonlanmalıydı. Agresif değil, sessiz hamleler tercih edilmeliydi; özellikle şah çeken hamleler onun nazarında hiç makbul değildi. “Zugzwang” durumu yaratan hamleler tehdit oluşturanlardan daha değerliydi. Pozisyonlar gerçek oyunlarda görülenlere benzemeliydi.

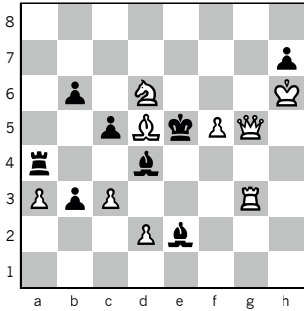
Model mat; Beyazın bütün rütbeli taşlarının görev aldığı mat pozisyonlarıdır. Beyaz şah ve piyonlar bu kuralın dışında tutulmuştur; mat pozisyonunda görev alabilir ya da almayabilirler. Bunun yanısıra, siyah şahın kaçabileceği her bir kare yalnızca tek bir beyaz taş tarafından kontrol edilmelidir.

Kabul etmek gerekir ki “Eski Alman Okulu”na bağlı kurgucular, çok güzel bazı problemlerle satranç tarihine adlarını yazdırdılar. Hatta Kohtz ve Kockelkorn dahi önceleri bu okulun önemli temsilcileri arasındaydılar. İşte onların bu ilk dönemlerinde kurdukları problemlerden bir örnek:



### Diyagram 1

Kohtz ve Kockelkorn  
*Deutsche Schachblatter*, 1879  
Birincilik ödülü



Beyaz oynar, beş hamlede mat eder.

Çözüm:

#### 1. Vg8!

Tehdit 2. Kg5 3. Ve6+ Şf4 4. Ve4 mat

#### 1...b2 2. Kd3!

2. Kg5? Şf4 3. Ve6 b1=V!

#### 1...Fxd3 3. Af7+ Şxd5 4. c4+

Burada dört farklı devam yolu ortaya çıkıyor:

#### a) 4...Şxc4 5. Ad6 mat;

#### b) 4...Kxc4 5. Va8 mat;

#### c) 4...Fxc4 5. Vg2 mat;

#### d) 4...Şe4 5. Vg4 mat;

#### e) 5...Şc6 5. Vc8 mat.

Aslında daha birçok varyant var. Örneğin 1...b5 ve 1...Şf4 savunmasına beyazın nasıl karşılık vereceğini okur incelemelidir. Bu örnekteki varyantların çokluğu, model matla biten a-d varyantları, sessiz 2. Kd3! hamlesi Eski Alman Okulu'nun birçok özelliğini yansıtıyor.

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısı boyunca devam eden bu anlayışa ilk itiraz ancak yirminci yüzyılın başlarında, 1903'te Arthur Gehlert isimli bir problem kurgucusunun *Deutsches Wochenschach* dergisinde çıkan bir makalesiyle geldi. Burada Gehlert, ateşli bir dille Berger'in dogmatik yaklaşımına karşı çıkıyordu. Ona göre kurgu sanatı kesin kurallara bağlanamazdı, bu ancak "yaratıcı ruhun daralmasına, zayıflamasına ve incinmesine" yol açardı. Problem kurma eylemi yalnızca "doğal sanatsal ilkelere" dayanmalıydı. Altı ay sonra da Kohtz ve Kockelkorn ünlü *Das Indische Problem* (Hint Problemi) adlı kitaplarını yayınladılar. Kitap adını Hindistan'da yaşayan bir rahip olan Henry Augustus Loveday'in 1844 yılında o sıralarda dünyanın en güçlü oyuncusu kabul edilen İngiliz Howard Staunton'a gönderdiği bir problemden alıyordu. Bu problem, Staunton'un yönettiği *The Chess Player's Chronicle* (Satranç Oyunusunun Günlüğü) adlı dergide yayımlandıktan sonra satranç dünyasında bir heyecan yaratmıştı.

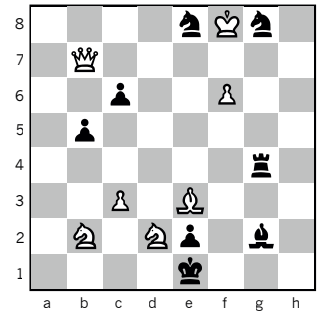
İşte bu kitapta, Kohtz ve Kockelkorn, Gehlert'in savını daha da güçlü bir şekilde savundular. Berger

buna sessiz kalmadı ve böylece on yıl sürecek ancak Birinci Dünya Savaşı'nın çıkmasıyla kesilecek şiddetli bir polemik başladı. Bu uzun tartışmada ikilinin sözcülüğünü Kohtz yapıyordu. Görünüşe göre tartışmanın galibi, iddialarını daha sağlam temellendiren Kohtz olmuştu. Sonuç olarak, kurgu sanatında öncesine bir tepki olarak "Yeni Alman Okulu" hareketi ya da diğer adıyla "Mantıksal Okul" ortaya çıktı.

Şimdi söze ara verip ünlü ikilinin kurduğu problemlerden başka örnekler verelim:

### Diyagram 2

Kohtz ve Kockelkorn  
*Festschrift des Akademischen Schachklubs München*, 1911  
"Tek bir kırlangıç yazı getirmez"



Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

Beyaz, vezirini birinci yataya indirip mat etmek istiyor. Ancak bu amaca yönelik tematik denemeleri başarısız kalır: 1. Va7? (2. Va1 mat) Ka4!; 1. Vh7? (2. Vb1 mat) Ke4!.

Çözüm:

1. Vf7!

Tehdit 2. Ad3+ Şd1 3. Vb3 mat.

### 1...Fd5 2. Va7

Tehdit 3. Va1 mat

### 2...Ka4 3. Vh7! Ke4/Fe4

### 4. Vh1/Vh4 mat!

Beyaz, 3. Vh7! hamlesiyle siyahı e4 karesi üzerinde Grimshaw kesişimine zorluyor. Ama daha önce veziriyle uzun menzilli hamleler yaparak bir ön manevra ile siyah fil ve kaleyi birbirlerinin yollarını kesecek şekilde hareket etmeye zorluyor. Diyagram 1'deki örnekle kıyaslandığında beyazın belli bir amaca yönelik olarak planlı bir manevra yaptığı, ayrıca çözümde birbiri ile ilişkisiz ve karmaşık varyantlar yerine tek bir varyant olduğu dikkatinizi çekmiştir.

Kohtz ve Kockelkorn vezirin tahtanın bir ucundan öbür ucuna yaptığı hamleleri belki de kırlangıç kuşunun uçarken yaptığı ani dönüşlere benzettiklerinden, bu problemi "Tek bir kırlangıç yazı getirmez" sloganı altında yayınladılar.

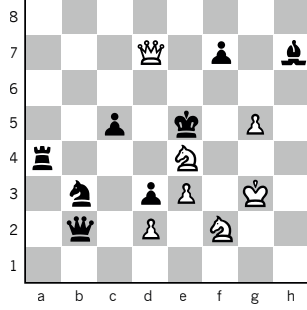
Buradan esinle, 1924 yılında kurulan Alman Satranç Problemi Derneğine ve çıkardığı (ve bugün de çıkmaya devam eden) dergiye *Die Schwalbe* (Kırlangıç) adı verildi!

### Diyagram 3

Kohtz ve Kockelkorn

*Deutsches Wochensachach,*

1907



Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

Eğer e4'teki at olmasaydı beyaz hemen 1. e4 oynayabilirdi. O zaman siyah, beyazın 2. Vd5 mat tehdidi karşısında çaresiz kalırdı (2...Vd4/Kd4 3. Ve7 mat; 2...Kxe4 3. Axd3 mat; 2...Fxe4 3. Ag4 mat) Demek ki e4'teki at bir nevi "istemeyen kitle" etkisi gösteriyor, dolayısıyla beyaz önce bundan kurtulmalı:

### 1. Ag4+ Şxe4 2. Af2 + Şe5

Aynı konuma e4'teki at olmaksızın ulaştık. İşte şimdi öldürücü darbe vurulabilir:

### 3. e4!

Bu hamle ile beyaz, bir piyon fedası ile kale ile fili birbirlerinin yolunu kesmeye zorluyor, buna da Novotny kesişimi deniyor. Bu konumun Grimshaw kesişiminden farkı, kesişim noktası üzerinde bir taş fedası yapılması.

### 3...Kxe4 4. Axd3/Ag4 mat!

Ya da 3...Ve4/Ke4 4. Ve7 mat.

Burada, Berger'in şah çeken hamlelere karşı alerjisine sanki bir nazire var.

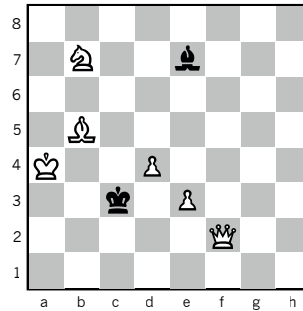
Çözümün ilk iki hamlesinde beyaz şah çekiyor. Aslında bunlar beyazın "ana planı" (e4 oynamak) öncesinde gerçekleştirdiği "ön oyun"unu oluşturuyor. Bu iki deyim, yani "ana plan" ve "ön oyun" zaman içinde Yeni Alman Okulu'nun kilit kavramları hâline geldi. Basitçe, beyaz, önce ön oyun ile ana planın gerçekleştirilmesine engel olan unsuru ortadan kaldırır, sonra ana planını uygulamaya koyar.

### Diyagram 4

Kohtz ve Kockelkorn

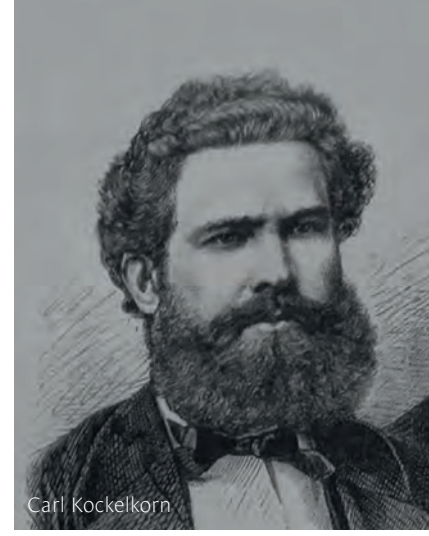
*Deutschen Wochensachach,*

1905



Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

Beyazın ana planı 1. Ve2, 2. Fd3 ve 3. Vc2 mat.



Ancak 1...Fg5! Bu planı engeller: 2. Fd3 Fxe3!. Beyaz bu engellemenin nasıl üstesinden gelebilir? Çözüm: **1. Ad6!** (tehdit 2. Ae4 mat) **Fxd6 2. Ve2 Ff4 3. exf4 Şxd4 4. Ve5 mat.**

Beyaz, ön oyun ile siyahın filini saptırarak onun 1...Fg5 savunmasını engelledi. Yeni savunma ise (2...Ff4) ise 3. exf4 ile etkisizleştirildi. Bu problem, Roma'da yaşayan bir İtalyan'a ithaf edildiğinden "Romalı teması"nın ilk örneği kabul edilir: Beyazın ana planını engelleyen siyah taş "ön oyun" ile bu taşı kötü bir kareye gitmeye zorlar (saptırır), ana planını da sonra devreye sokar. Saptırılmış olan siyah taş daha önce yaptığı savunma hamlesi yerine farklı ancak daha kötü bir savunma hamlesi yapar, beyaz da mat eder. Sizleri Kohtz ve Kockelkorn'un iki problemi ile baş başa bırakıyoruz. Önümüzdeki ay görüşmek üzere...

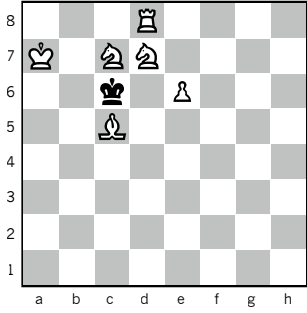


Johannes Kohtz

## Ayın Problemleri

### Diyagram 5

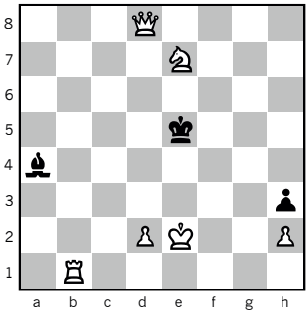
*Das Indische Problem, No 74,*  
1907



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

### Diyagram 6

*Illustriertes Sonntagblatt,*  
1907

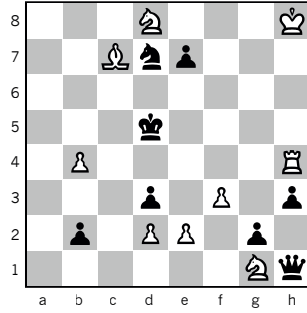


Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

## Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümleri

### Diyagram 7

Igor Yarmanov  
*Problemist Ukraine, 2020*  
Dördüncülük Ödülü



Beyaz oynar, sekiz hamlede mat eder.

Çözüm:

Beyaz 1. e4 ile mat etmek istiyor ama şah hem c4 hem de d4'e kaçabiliyor. Beyaz öyle bir manevra düzenlemeli ki e4 ve c4 kareleri siyah şahın kaçışına kapansın. Görelim:

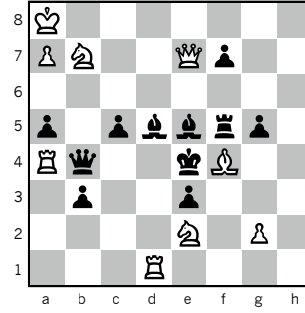
**1. e3!** (tehdit 2. Kd4 mat)  
**e5 2. Ae2!** (tehdit 3. Ac3 mat) **b1=A** (2...Vc1 3. Ac3+ Vxc3 4. d2xc3 Ab6 5. c4+ Axc4 6. Kd4+ e5xd4 7. e4 mat; ya da 4...e4 Ke4 ve beyaz altıncı hamlede mat eder). **3. Ke4!** (tehdit 4. Af4+ exf4 5. Kd4 mat).

Beyaz burada hemen 3. Ac3+? oynayamazdı:

3...Axc3 4. dxc3 Vc1!  
**3...Vh2** (3...dxe2 4. d3! e1=V 5. Kd4+ exd4 6. e4+ Vxe4 7. fxe4 mat). **4. Ac3+ Axc3 5. dxc3 Ab6 6. c4+ Axc4 7. Kd4+ exd4 8. e4 mat.**

### Diyagram 8

Alberto Mari  
*Good Companion, 1924*  
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

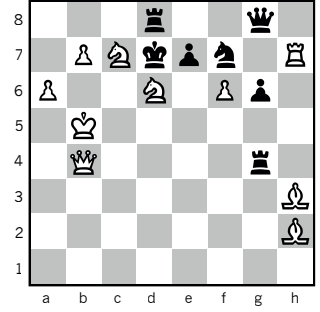
Çözüm:

**1. Fh2!** (tehdit 2. Ac3 mat)  
**a) 1...Fc4 2. Ad6 mat;**  
**b) 1...Fe6 2. Axc5 mat;**  
**c) 1...c4 2. Kd4 mat;**  
**d) 1...Fxb7+ 2. Vxb7 mat;**  
**e) 1...K 2. Vxe5 mat;**  
**f) 1...Kf4 2. Ag3 mat.**

Özellikle a, b ve c varyantlarında "açmazdan çıkarma" fikrinin yoğun bir şekilde işlendiğini görüyoruz. Mari bununla da yetinmeyip iki yan varyantla (e ve f varyantları) problemi zenginleştirmiş.

### Diyagram 9

Alberto Mari  
*Bristol Times and Mirror,*  
1930  
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Çözüm:

**1.Vd2!** (tehdit 2.Axf7 mat.)  
**a) 1...e5 2.Ae8 mat**  
**b) 1...e6 2.Ae4 mat**  
**c) 1...exf6 2.Ac8 mat**  
**d) 1...exd6 2.Vxd6 mat**  
**e) 1...Axd6+ 2.Vxd6 mat**  
**f) 1...Ae5 2.Kxe7 mat**  
**g) 1...Şxc7 2.Ae8 mat**

Çözümü incelediğimizde siyahın e7 piyonunun yaptığı dört farklı hamleye beyazın yine dört farklı hamleyle karşılık vererek mat ettiğini görüyoruz.

Buna "Pickaninny teması" deniyor. Beyazın nasıl bir mekanizmayla her seferinde farklı cevap vermek zorunda kaldığı incelenmeye değer.