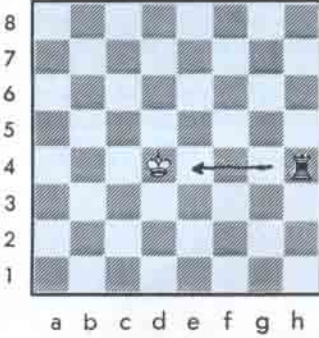


SATRANÇ ÖĞRENİYORUM (IV)

Kahraman OLGAC

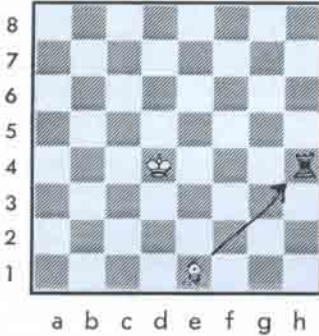
Kendisine Şahl! ya da Kışl! denilen Şah.

1. Emin bir yere kaçır.



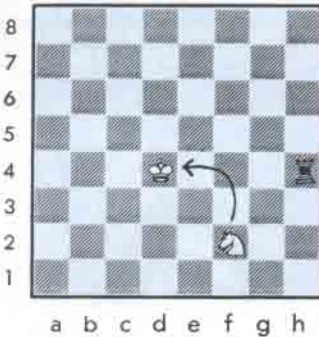
Beyaz Şah, kendisine Şahl! diyen siyah Kale'nin ateş alanından kaçmak zorundadır. c5, d5, e5, c3, d3, e3 karelerinden birine oynayarak, Şahl! tehdidinden kurtulur.

2. Şahl! Kışl! diyen taşı ortadan kaldırr.

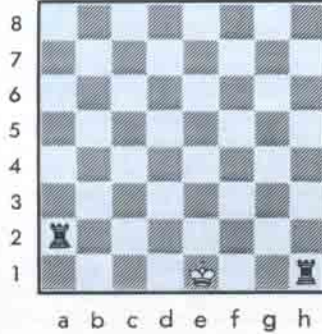


e1 karesindeki beyaz Fil, Şahl! tehdit eden siyah Kale'yi yedi.

3. Kışl! diyen taşla kendi Şahl! arasına bir başka taş getirerek saldırıyı perdeler.

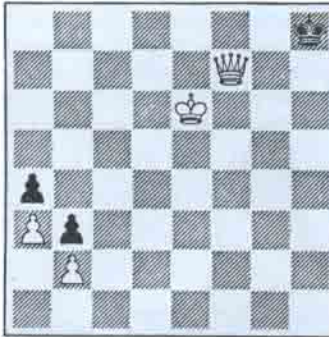


f2 karesindeki beyaz At, e4 karesine oynayarak Şahl!ı tehdit eden siyah Kale'nin ateşini perdedi.



Şah, kendisine Şahl! denilince, emin bir yere kaçamaz, Şahl! diyen taşı ortadan kaldıramaz ya da Şahl! diyen taşla kendi arasına perdeleme yapamazsa MAT olur.

Kendisine Şahl! denilmeden Şah, hiçbir yere oynayamıyorsa oyun beraberlikle biter. Bu enteresan duruma PAT denir.



Beyaz Şah hiçbir yere oynamıyor. Başka bir taş da oynamıyor. Kendisine Şahl! da denilmişi: PAT

Sıra siyahda olsa 1..Va3-b2 hamlesi ile mat var. Beyaz, can havliyle boynuna oynamak zorunda.

- 1.Vh5-e8 Şg8-h7
- 2.Ve8-h5 Şh7-g8
- 3.Vh5-e8 Şg8-h7
- 4.Vh5-e8 Bu durumda beyaz,

"daimi Şahl!" diyerek oyunu beraberlikle bitirir.



Basit oyunlar:

- 1.e2-e4 e7-e5
- 2.Ag1-f3 Ab8-c6

Beyaz At e5 piyadesini istiyor. Siyah At ise piyadeyi savunuyor.

- 3.Ff1-c4 Ag8-e7
- 4.d2-d4 e5xd4
- 5.Af3xd4 Ac6xd4
- 6.Vd1xd4

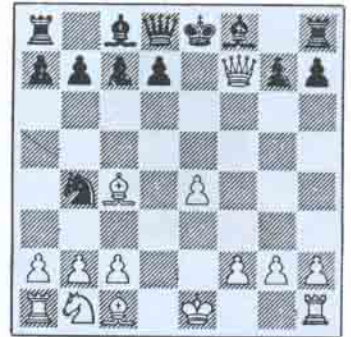
Her iki taraf da birer At ve birer piyade olarak son duruma geldiler. Şimdi siyah ünlemlı (I), yani güzel bir hamle yapıyor:

6..Ae7-c6!

Siyah At, beyaz Veziri isteyerek bir tempo kazanıyor. 7.Vd4-d5!

Beyaz Vezir de güzel bir hamleyle cevap veriyor. Tehdidi şu: c4'deki Fil'inin yardımıyla f7 karesindeki piyadeyi alarak mat yapmak. Siyah'ın bu matı görmesi ve önlem alması gerekirdi. Ama ace mi oyuncular matı görmeyip hayal peşinde koşabilirler. Nitekim burada siyah, çok kötü bir hamle yaparak oyunu kaybediyor:

- 7..Ac6-b4??
- 8.Vd5xf7 mat.



USTAM NÜVİT OSMAY

İlk kez 1979 aralık ayında Bilim ve Teknik dergisinde yazmaya başlamıştım. Ayrıca, bütün boş zamanlarımı Nüvit Osmay'ın yanında geçiriyordum. Nüvit hocanın "rahle-i tedrisinden hiç olmazsa derece-i ehven ile icazet alabilmek" en büyük emelimdi.

İlk üzerine gittiğim nokta, dergide harf hatalarının olmamasıydı. Böylece derginin gönüllü müşahhibi oldum. Yaptığım işten para, pul almıyordum. Dergi her ay piril piril ve hatasız çıkıyordu. Bu kadar başarılı sonuca sevinen Nüvit ustam beni ödüllendirmek istedi. Ve ilk makalem 1980 nisan ayında albenili bir kapak resmiyle birlikte yayımlandı. Amacımız "Bütün Türkiye'de satranç bilen bir kuşağın yetişmesine yardımcı olmak". Bugün bu görevi yerine getirmenin mutluluğunu ustam Nüvit Osmay'la birlikte yaşıyoruz. Daha nice mültü yıllara sevgili Nüvit Osmay!

BİR DÜNYA REKORU DAHA

1993 Monte Carlo turnuvasında Moreau adlı oyuncu tam yirmi altı oyun oynamış ve sonunda fakır fakır tam 26 adet sıfır kazanmış? Her halde kırılması zor bir rekor?

ALEKHİNE SAVUNMASI

Dünya şampiyonlarından Alekhine, yazdığı bir kitapta kendi adını verdiği savunmanın ilk defa 1921 yılında Zürich'te oynandığını açıklar.

Oysa bu savunma, ilk defa Pearson adlı bir acemi tarafından, 1862 yılında Anderssen'e karşı hem de iki ayrı oyunda yapılmış. Acemi diyoruz; çünkü Anderssen, iki oyunda da rakibine b1 karesindeki atı çıkararak oynamasına rağmen oyunları matla bitirmiş? Yazar Gottschall, 1912 yılında yayınlanan Anderssen'in oyunlarını içeren devasa kitabında bu hamleye "tam bir hata?" teşhisini koymuştur.

- 1.d2-d4
- 2.Ag1-f3
- 3.c2-c4
- 4.e2-e3
- 5.Ff1-c4
- 6.Af3-e5
- 7.Fc4xf7 mat

- d7-d5
- Ag8-f6
- d5xc4
- Fc8-g4
- a7-a6
- Fg4xd1



FIDE (Uluslararası Satranç Federasyonu) kurallarına aykırı davranışlar:

- 1- Mazeretsiz turnuvayı terketmek,

- 2- Mazeretsiz bir oyuna gelmemek,
- 3- Oyun salonunda analiz yapmak,
- 4- Turnuva yapılan yeri ya da salonu terketmek,
- 5- Hamle sırası kendinde olduğu halde masayı terketmek,
- 6- Diğer yarışmacılarla konuşmak,
- 7- Başkalarından, kitap ve notlardan yardım aramak,
- 8- Her ne şekilde olursa olsun rakibini rahatsız etmek,
- 9- Önceden oyun sonucu hakkında anlaşmak.

Satranç ahlâkına aykırı davranışlar:

- 1- Oyundan önce ve sonra el sıkımayı reddetmek,
- 2- Oyunlara bilerek geç gelmek,

187 TAKIM ELBİSE

Dünya şampiyonlarından Robert Fischer, gençliğinde turnuvalara kot pantolon üzerine mont falan giyerek gelmiş. Buenos Aires turnuvasında büyük usta Miguel Najdorf'un her gün yepyeni bir takım elbiseyle geldiğini görünce Fischer dayanamayıp Najdorf'a sormuş:

— Efendim, size özel bir soru sorabilir miyim? Najdorf'un evet anlamına başını sallamasından sonra—

— Efendim, dikkat ettim her tura yepyeni bir takım elbise giyerek geliyorsunuz. Acaba kaç takım elbiseniz var?

Büyük usta Najdorf, alaycı bir ifade ile:

— Tam 150 demiş.

Aradan bir kaç yıl - belki de daha fazla geçmiş. Yine Buenos Aires'de karşılaşmışlar. Fischer Najdorf'a heyecanlı yaklaşmış.

— Ben Sizin rekorunuzu kırdım. Tam 187 takım elbise var demiş. Najdorf ise gülerken şu karşılığı vermiş:

— Boşuna yorumlmuşsun... Aslında benim elbiseleğim 27 adetli.

VEZİRİNE DOKUNMADAN OYUNU KAZANDI

Dünya şampiyonlarından Dr. Emanuel Lasker, 1924 New York turnuvasının 7. turunda, rakibi Macar Maroczy'yi siyah taşlarla ve vezirini oynamadan yermişti. Bu ilginç oyunu sunuyoruz:

G.Maroczy-Dr. Em.Lasker

1.e4 Af6 2.Ac3 d5 3.e5 Af7 4.d4 e6 5.Ac2? c5 6.c3 Ac6 7.f4 Fe7 8.Af3 0-0 9.g3 cd4 10.cd4? Ab6 11.Fh3 Fd7 12.0-0 Kac8 13.g4 fb6? 14.e6 Ff6 15.g5 Fe7 16.Sh1? Ac4 17.Ac3 Fb4 18.Ve2 Kfe8 19.Vd3 Ad6 20.l5? Af5-21 Ad5 Fd6! 22.Ff5 e6 23.Af4 Ke4! 24.Vb3 Sh8 25.Ah4 Ad4 26.Vh3 Kc2! 27.g6 Fc6 28.Af3 h6 29.Ae6 Ae6 30.Fh6 Kh4!

- 3- Oyunu kazanan oyuncuya saygısızca davranmak,
- 4- Bir tuzak hazırlayıp bunu kötü bir hamle yapıyormuş gibi oynamak,
- 5- Bilerek, bir hamleyi yazmak fakat başka bir hamle oynamak,
- 6- Umutsuz ya da beraberliğin açık olduğu durumları oynamakta ısrar etmek ve ertelemek,
- 7- Ertelenmiş oyunlara gelmemek,
- 8- Bilerek, fazla ya da eksik hamle yazmak suretiyle rakibini yanıltmak,
- 9- Kayıp durumda beraberlik teklif etmek,
- 10- Gizli hamleyi "terk" olarak yazmak.