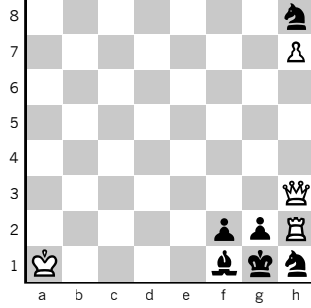


Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr

Altın Kare

Diyagram 1



**Uzun zamandır
uğramadığımız satranç
kulübümüzdeyiz.
Ezeli rakipler
Irmak ve Mızıkçı yine
karşı karşıya.**

**Beyazlarla oynayan
Irmak hamlesini yeni yapmış,
sakince Mızıkçı'nın
hamlesini bekliyordu
(Diyagram 1).**



Rahattı, çünkü kazanacağını biliyordu. Aslında rakibinin yapabileceği çok az hamle vardı. Örneğin Mızıkçı f1'deki filini oynasa hemen 2. Vxg2 ile mat edecekti. H7'deki piyonu durdurmakla görevli atın ise h8 ve g6 (ya da f7) arasında mekik dokumaktan başka seçeneği yoktu. O halde tek yapması gereken şahını siyah ata yaklaştırarak onu etkisiz hale getirmektir. Ama bu arada kendisinin de çok dikkatli olması gerekiyordu: Eğer şahını beyaz bir kareye oynarsa (örneğin a2) f1'de pusuda bekleyen fil c4'ten şahı çeker ve ardından f2 piyonu vezir çıkardı. Ya da veziri g2'nin kontrolünü bırakırsa yine fil f1'i terk eder ve f2'deki piyonun önü açılırdı. Aslında Irmak'ın da tek hareketli taşı şahıydı, onu da yalnızca siyah kareler üzerinde hareket ettirebilirdi. Sanki bir mayın tarlasından geçirmiş gibi.

Hesabına göre oyunun muhtemel seyri şöyle olacaktı 1...Ag6 2. Şb2 Ah8 3. Şc3 Af7 4. Şd4 Ah8 5. Şe5 Ag6+ 6. Şf6 Ah8 7. Şg7 ve beyaz kazanır.

Irmak, işte böyle bir durumda keyifli bir şekilde Mızıkçı'nın hamlesini bekliyordu. Gelgelelim dakikalar geçti ve Mızıkçı bir türlü hamlesini yapmadı. Oyuna ilgisiz bir halde, pencereden dışarı bakıyor, ikide bir cep telefonundaki mesajları kontrol ediyor, hatta sıkılmış görünerek uyuklu uyuklu esniyordu. Irmak en nihayet dayanamayıp "Hadisene!" diye bağırdı. "Sıra sende! Niye hamleni yapmıyorsun?" Mızıkçı, yapmacık bir şaşkınlıkla "Ne! Sıra bende mi?" diye karşılık verdi. "Hayır, sıra asıl sende! Şu işe bak, ben de burada saatlerdir senin hamle yapmanı bekliyordum."

Mızıkçı'nın inadını kıramayacağını bilen Irmak'ın onunla tartışarak vakit kaybetmeye niyeti yoktu. İçinden "Hamle sırası bende olsa ne fark eder ki" diye geçirdi, "Hatta daha iyi, oyun bir hamle daha kısa sürer." Ne büyük bir hata yaptığığın farkında değildi.

"Peki, senin dediğin gibi olsun." dedi ve hamlesini yaptı.

1. Şb2 Ag6 2. Şc3 Ah8 3. Şd4 Ag6

Irmak duraladı. Bir şeyler ters gidiyordu. İlk başta hesapladığı gibi şah e5 karesine ulaşamıyordu. "Olsun" diye düşündü, "ben de başka yoldan şahımı yaklaştırayım".

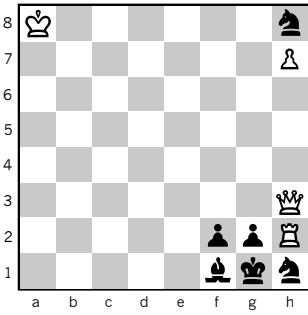
4. Şe3 Ah8 5. Şf4 Af7!

Irmak'ın başından aşağı kaynar sular boşaldı. Şah siyah kareler üzerinde hareket ettiği sürece hangi yolu seçerse seçsin atın onun yolunu keseceği açıktı. Anlaşılan hamle sırasının değişmesinin her şeyi alt üst edeceğini Mızıkçı önceden hesaplamıştı. Bu arada Mızıkçı "Be-ra-ber-lik! Be-ra-ber-lik!" diye tempo tutuyordu. "Hiç bir şey elde edemezsin! Beni oyalam!"

Irmak kendini toparlayarak düşünmeye devam etti. Ah, şahını beyaz bir kareye oynayabilseydi her şey ne kadar güzel olacaktı! O zaman 6. Şf5!? Ah8 7. Şf6 ile kazanırdı. Ama nafi! Çünkü eğer şah f5'e giderse Mızıkçı'nın fili de yerinden fırlar, d3'ten şahı çekerdi. Hatta şah hangi beyaz kareye giderse gitsin

fil şah çekmenin bir yolunu buluyordu. Acaba filin ulaşmadığı bir beyaz kare yok muydu? Sonra birden gözleri parladı Irmak'ın. Mızıkçı'yı "Şamatayı kes!" diye azarladıktan sonra hamlesini yaptı. Oyun şöyle sürdü: **6. Şe3 Ah8 7. Şd4 Af7 8. Şc5 Ah8 9. Şb6 Af7 10. Şa7 Ah8 11.Şa8!!**

Diyagram 2



Şah beyaz bir kareye gidince Mızıkçı'nın da eli hemen filine gitti. Ama eli havada kaldı, çünkü a8'deki şaha filin şah çekebileceği bir kare yoktu! Yüzü asıldı, renkten renge girdi. Ama yine de çıkmadık candan ümit kesilmez ilkesiyle, mat olana kadar oynamaya devam etti: **11...Ag6 12. Şb8 Ah8 13. Şc7 Af7 14. Şb6 Ah8 15. Şc5 Ag6 16. Şd4 Ah8 17. Şe5** (Şah savunmayı deliyor!) **Ag6+ 18. Şf6 Ah8 19. Şg7 Ag6 20. h8=V Axh8 21. Şxh8 Ag3 22. Vxg3** ve ardından **23. Vxg2 mat!**

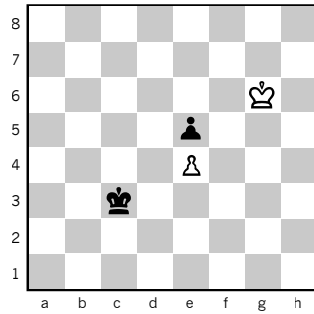
Irmak, ne diyeceğini merak ederek hilesi boşa çıkan Mızıkçı'ya baktı...

* * *

Sevgili okurlar, Irmak ve Mızıkçı'nın oyununda ortaya çıkan durum (Diyagram 1) aslında ünlü Rus etütçü Vitali Chekhover'e (1908-1965) ait bir kurgu (Schachmaty v SSSR, 1937, İkinci Ödül). Satranç tahtasının geometrik özelliğinden ustaca yararlanılmış. Şah, siyah filin ulaşmadığı tek kare olan a8'e giderek **üçgen manevrası** (*triangulation*) yapıyor (a7-a8-b8 hamle dizisi) ve bu sayede tempo kaybederek siyahı zugzwanga düşürüyor. A8 karesi, gerçekten de bu etüdün yıldızı ve Rus satranç literatüründe **altın kare** ismiyle tanınıyor.

Üçgen manevrasına gelince. Pratikte özellikle piyon finallerinde bu manevrayı bilmek hayati önem taşıyor. Aşağıda öğretici bir örnek var (Diyagram 3).

Diyagram 3



Sıra beyazda.

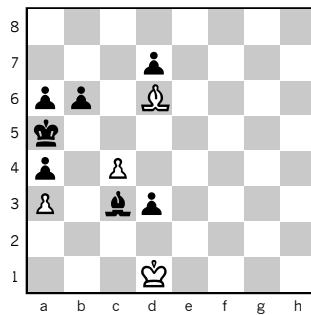
Tamamen dengeli bir pozisyon gibi görünse de burada beyaz kazanır. Ama acele etmemeli: 1. Şf5?? Şd4!

Ve beyaz zugzwanga.

Kazanayım derken oyunu kaybeder. Yolu bir hamle uzatarak, yani üçgen manevrası yaparak f5'e ulaşmalı. Doğru devam yolu 1. Şf6! olmalı: 1... Şd4 ve işte şimdi 2. Şf5! Pozisyon aynı, ama bu kez siyah zugzwanga. Bu basit pozisyon-da dahi bir incelik var: Beyazın g5 karesinden geçerek aynı manevrayı yapması felaketle sonuçlanır çünkü bu siyah şaha kendi üçgenini yapma fırsatı verir: 1. Şg5?? Şd3!! 2. Şf5 Şd4 ve siyah kazanır.

ABD'li ünlü kurgucu William Shinkman (1847- 1933) kurduğu problemlerle satranç tarihine adını yazdırmıştır. Ama az sayıda olmakla birlikte etüt de kurmuştur. Aşağıdaki kurgusunda üçgen manevrasının bir uygulaması var.

Diyagram 4



William Shinkman
Detroit Free Press,
1881
Beyaz kazanır.

Diyagram 4'teki pozisyon-da eğer sıra siyahta olsaydı beyaz kolayca kazanırdı. Örneğin 1... b5 2. Fc7 mat ya da 1... d2 2. Şc2 d1=V+ 3. Şxd1 Fd2(e1) 3. Şxd2(e1) b5 4. Fc7 mat. Ama ne çare ki sıra beyazda. Kazanmak burada da ancak bir şah yürüyüşü ile mümkün:

1. Şc1 Fe1 2. Şb2 (2. Şb1 Fc3! 3. Şa2?? d2 ve kazanan siyah olur. Diğer yandan 3. Şc1 Fe1 4. Şd1 Fc3! Beyaz hiçbir şey elde edemeden başa dönmüş olur.) **Fd2 3. Şa2!** (d3'teki piyonun file bloke olmasından yararlanıyor.) **Fe1 4. Şa1! Fc3+ 5. Şb1!** (işte oldu. Şa2-a1-b1 hamleleriyle beyaz üçgen manevrasını tamamladı. **Fd2 6. Şb2 Fe1 7. Şc1 Fc3 8. Şd1!**

Taşları satranç tahtanıza dizi de bu hamleleri yaparsanız Diyagram 4'teki durumun ikinci kez ortaya çıktığını göreceksiniz.

Peki, sekiz hamle süren bu uzun manevra sonunda beyaz ne elde etti?

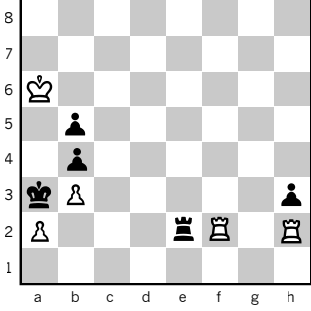
Hamle sırasını siyaha geçirerek onu zugzwanga düşürdü!

Şimdi siyah ne oynarsa oynasın beyaz yukarıda anlatıldığı şekilde kazanacak.

* * *

Ayın Soruları

Diyagram 5

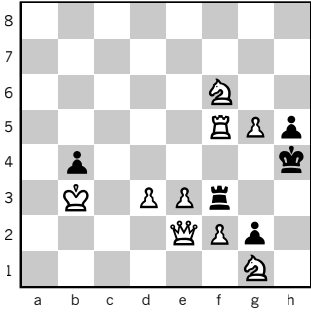


Vitali Chekhover, 1937

Beyaz kazanır

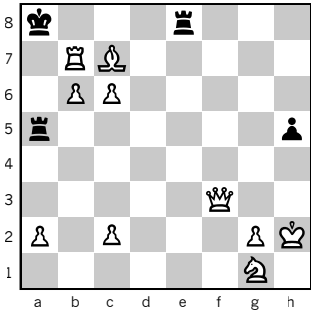
(Chekhover'in bu yazıdaki etüdüne göre çok daha kolay bir etüt).

Diyagram 6



Tivadar Kardos
Parallélé 50, 1950
İki hamlede mat

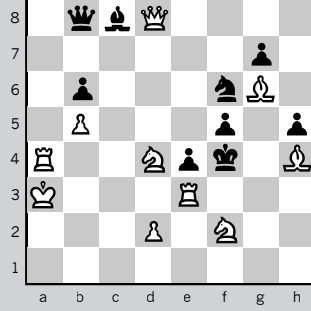
Diyagram 7



William Shinkman
Detroit Free Press, 1882
Üç hamlede mat

Geçen sayıdaki ayın sorularının çözümü

Diyagram 8



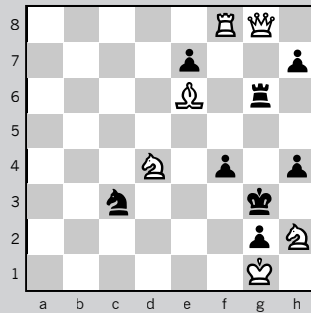
Frank Healey
Chess Monthly, 1885
Birinci Ödül
İki hamlede mat

1. Ka6! (bekleme hamlesi)
- 1...Va7(a8, b7) 2. Vd6 mat
- 1... Vc7(d6) 2. Vxc7(d6) mat
- 1...Ve5! 2. Ae2 mat
- 1...F≈ 2. Vxb8 mat
- 1...A≈ 2. Fg3 mat
- 1...Şe5 2. Ad3 mat

Diğer bekleme denemeleri
işe yaramaz.

Örneğin 1. Kb4? Va8+;
ya da 1. Şb2? Ve5! 2. Ae2
mat??? (at açmazda).

Diyagram 9

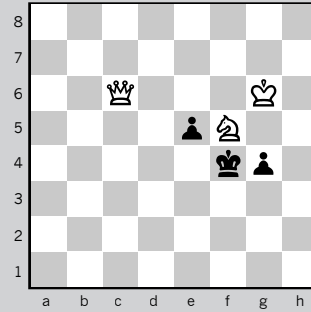


Otto Wurzburg
The Atlanta Journal, 1939
İki hamlede mat

Sıra siyahta olsaydı beya-
zın mat hamleleri hazırды:
1...h6(h5) 2. Vxg6 mat; 1...
Kg7(g5, g4) 2. Vxg7(g5, g4)
mat; 1...Kxg8 2. Kxg8 mat;
1...h3 2. Af5 mat; 1...f3 2.
Kxf3 mat; 1...A≈ 2. Ae2 mat.
Buna **kurulu oyun** (set
play) deniyor.

Ancak beyaz bu hazır mat-
ların hepsini koruyacak
bir bekleme hamlesi bula-
mıyor. Beklenmedik anah-
tar hamle 1. Ka8! problemi
çözüyor: 1...f3 2. Vb8 mat!
Bristol teması! Diğer mat-
lar değişmeden kalıyor.

Diyagram 10



Louis H. Jokisch
The Nashville Daily American,
1888
Üç hamlede mat

1. Va8! Vezir siyah şahtan
olabilecek en uzak noktaya
gidiyor. 1...e4 2. Va3! Şe5 3.
Vd6 mat; 2...g3 3. Vxg3 mat;
2...e3 3. Vxe3 mat; 1...g3 2.
Vg2 e4 3. Vxg3 mat. Para-
doks al anahtar hamlesiyle
unutulmaz bir problem.



Vitali Chekhover
(1908-1965)



William Shinkman
(1847-1933)



Otto Wurzburg
(1875-1951)

Bu yazıda
bir kurgusunu sunduğumuz
Shinkman'ın yeğeniydi.