

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr

Grotesk Satranç Kurguları

“Grotesk” kelimesini Türkçe’de tek başına karşılayan bir sözcük yok. Bir şeyin acayip, gülünç, bazen de itici olduğunu anlatmak için kullanılan bir kelime olduğunu söyleyebiliriz. Satrançta da öyle kurgular vardır ki, özellikle başlangıç konumu ya da içerik son derece sıra dışı ve bir oyunda gerçekleşmesi imkânsız gözükür. İşte bu tür kurgular “grotesk” olarak nitelendirilir. Bu tarz eserleri olan satranç etütçüleri arasında Henri Rinck, Andre Chéron, Aleksey Trotski ve problemcileri arasında da Samuel Loyd sayılabilir. Satrancın pratik yönüne önem veren bazı oyuncular bunları pek ciddiye almasalar da yakından incelediklerinde onlar da aslında bunların dikkate değer fikirler içerdiğini ve yaratıcılıklarını geliştirmeye katkıda bulunabileceğini kabul ederler.

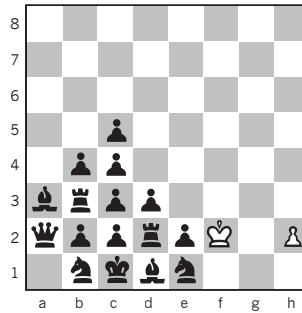
Bu tarzın önemli temsilcilerinden biri Macar Otto Blathy’dır (1860-1939).

Üniversitede öğrendiklerini yetersiz bularak özellikle elektrik alanında kendini sürekli geliştiren yetenekli mühendis Blathy, modern elektrik dönüştürücü (transformatör), gerilim regülatörü ve motor kapasitörleri gibi birçok buluşa imza atarak adını bilim ve teknoloji tarihine yazdırmıştır. Kurduğu sıra dışı satranç problemleriyle de kurgu alanında önemli bir yeri vardır. Aşağıda (Diyagram 1) onun tarzını gösteren tipik bir örnek görüyoruz.

Diyagram 1

Otto Titusz Blathy

The Chess Amateur, 1922



Beyaz oynar ve 16 hamlede mat eder.

Çözümüne geçmeden önce pozisyonu değerlendirelim. Siyahın taşlarının eksiksiz olarak konumda yer aldığını, beyazın ise yalnızca şahı ve bir piyonu olduğunu görüyoruz. Buna karşılık materyal anlamında rakibini adeta ezip geçmiş gibi görünen siyah, kendi taşlarını tek parça bir kitle hâlinde tahtanın sol alt bölgesine yığmış; üstelik yalnızca veziri (o da a1-a2 kareleri üzerinde) ve e1’deki atı hareketli durumda. Gerçekten de “grotesk” nitelemesini hak eden bir konum. Nasıl bir oyunda böylesine acayip bir durum ortaya çıkabilir? Her şeye rağmen bu kurguda pratik oyunlarda da sık sık karşımıza çıkan tempo fikri ilginç bir şekilde işlenmiş.

Çözüm:

1. Şxe1

Bu hamle acilen oynanmalı, aksi takdirde 1...Af3/g2, 2...e1=V ve siyah kazanır. Şimdi siyahın tek hareketli taşı vezir.

1...Va1 2. h3!!

Problemin bütün önemi işte bu telaşsız hamlede. Biraz sonra

göstereceğimiz gibi daha çabuk kazanç getirecek gibi görünen 2. h4?? işe yaramazdı.

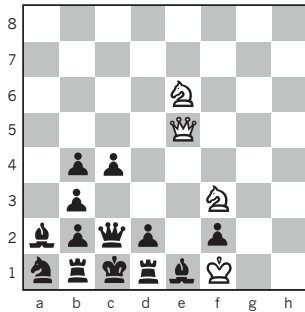
2...Va2 3. h4 Va1 4. h5 Va2 5. h6 Va1 6. h7 Va2 7. h8=A! Va1 8. Af7 Va2 9. Ad8 Va1 10. Ae6 Va2 11. Axc5 Va1 14. Axc4 Va2 15. Aa5 Va1 16. Axb3#.

Peki beyaz 2 h4?? oynasaydı ne olurdu? 2...Va2 3. h5 Va1 4. h6 Va2 5. h7 Va1 6. h8=A Va2 7. Af7 Va1 8. Ad8 Va2 9. Ae6 Va1 10. Axc5 Va2 11. Ae4 Va1 12. Ad6 Va2 13. Axc4 Va1 14. Aa5 Va2. At, bekleme hamlesi yapamayan bir taş olduğundan siyah vezir a1'de olduğu sırada Axb3 hamlesini yapamaz ve siyah mat edilemezdi.

İkinci örneğimiz zarif etütleriyle tanınmış kurgucu Tigran Gorgiev'den (1910-1976). Açık ve doğal görünümlü yapıtlarıyla bilinen Gorgiev burada grotesk bir konumla karşımıza çıkıyor.

Diyagram 2

Tigran Gorgiev
Schach-Echo, 1969
Üçüncülük Ödülü



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Siyahın açık bir taş üstünlüğü var. Ne var ki taşları son derece sıkışık bir durumda. Beyazın tek şansı bu sıkışıklıktan yararlanmak ve siyahın taşlarının serbest kalmasına fırsat vermemek. Örneğin 1. Aed4 yanlış olurdu: 1...Vd3+ 2. Ae2+ Vxe2! 3. Vxe2 Ac2 4. Vxc4 Ka1 5. Ae5 Şb1

6. Ve4 Kc1 ve 7...e1=V dizisinden sonra siyah kazanır. Çözüm şöyle:

1. Af4 Vd3+! 2. Axd3

2...Şc2 3. Axb4+ Şc1 4. Ad4 c3 5. Ae2#

2...cxd3 3. Vc3+!! bxc3

3...Ac2 4. Ae5 Ka1 5. Axd3+ Şb1 6. Vxb2#

4. Ae5! Şc1 5. Ac4! Şc1

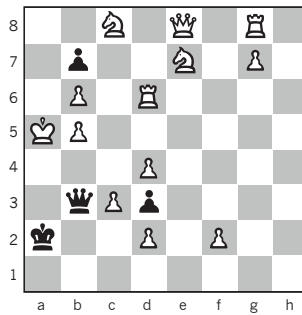
5...Kbc1 Aa3#; 5...Kdc1 Ae3#.

6. Ae5 Şc2 7. Ac4 ve hamle tekrarıyla beraberlik.

Tarafların karşılıklı olarak vezirlerini feda ettiği, dramatik anlarla dolu bir etüt... Son olarak grotesk tarzın günümüzdeki önemli temsilcilerinden Boris Sidorov'un bir etüdünü sunuyoruz.

Diyagram 3

Boris Sidorov
Şahmati v SSSR, 1984
Özel Şeref Mansiyonu



Beyaz oynar ve kazanır.

Burada beyazın büyük bir taş üstünlüğü var ancak kendi şahı çok tehlikeli bir konumda: siyah Va3# ile mat tehdidi yapıyor.

Çözüm:

1. Vf7

Beyaz, siyah veziri açmaza alarak mat tehdidini şimdilik engelliyor.

1...Şa1 2. Vc4!

2. Vxb3?? oynasaydı pat olurdu.

2...Vxc4 3. Kc6 Vb3

Yine Va3# tehdidi.

4. Kc4 Vxc4 5. Ad6 Vb3 6. Ac4 Vxc4 7. Kc8 Vb3 8. Kc4 Vcx4 9. g8=F!!

Beklenmedik bir final! Kuşatma altındaki siyah vezir düşer ve beyaz kazanır. Eğer 9. g8=V? Vb3 10. Vxb3 pat.

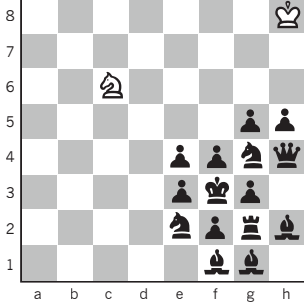
Umarız sunduğumuz grotesk yapıtlar ilginizi çekmiştir. Ayın soruları da elbette aynı tarzda olacak.



Ayın Soruları

Diyagram 4

Karl Fabel
Die Schwalbe, 1952

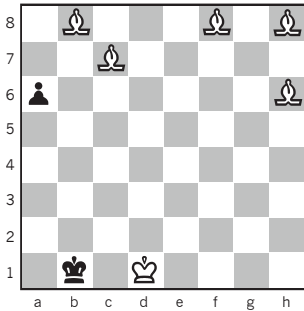


Beyaz oynar ve 12 hamlede mat eder.
İpucu: Beyaz şah, siyah vezir h3'te olduğu sırada g5 piyonunu almalı. O zaman vezir h4'e gelecek ve beyaz Şxh4 hamlesini yapacak. Siyah zorunlu olarak atlarından birini oynayacak (zugzwang) ve beyaz da Ad4# ya da Ae5# ile mat edecek. Plan basit gibi görünse de beyazın düşmemesi gereken tuzaklar var.

Not: Bu problemde siyahın üç fili var, daha önce bir piyonun file terfi etmesiyle bu mümkün olabilir.

Diyagram 5

Aleksey Troitski
Bohemia, 1915



Beyaz oynar ve kazanır.



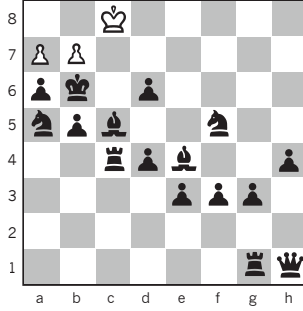
Kubra Cavus / iStock

Burada da beyazın hepsi de siyah kareler üzerinde hareket eden 5 fili var. Buna rağmen kazanmanın bir yolunu buluyor.

Diyagram 6

Ernest Pogogyantz
Nedelni listi, 1963

Beyaz oynar ve kazanır.



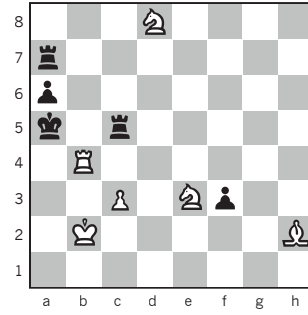
Çözmesi kolay ve eğlenceli bir soru.

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümleri

Geçen ay sizlere Plachutta ve Holzhausen keşişimlerini tanıtmış ve bu motiflerin kullanıldığı iki problem sormuştuk. Şimdi bunların çözümlerini veriyoruz.

Diyagram 7

Andre Chéron
Le Journal de Leysin, 1911



Beyaz oynar ve beş hamlede mat eder.

Chéron'un probleminde a7'deki kale Ab7# ve c5'teki kale de Ac4# ve Ac6# matlarını engelliyor. Ama keşişim karesi olan c7 üzerinde 1. Fc7 ile hemen taş feda etmek bu aşamada hiçbir işe yaramaz. Önce kaleleri birbirlerinin yolunu kesecekleri bir konuma zorlamak gerek. Yani bir hazırlık manevrası gerekiyor:

1. Fd6!

Tehdit 2. Fxc5 ve 3. Ac6# / Ac4# / Fb6#.

1...Kc8 2. Fb8! Kd7

İşte şimdi şartlar oluştu, Plachutta geliyor:

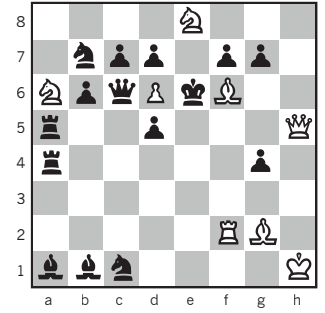
3. Fc7+! Kxc7 4. Ab7+

Kxb7 5. Ac4#; 3...Kdxc7 4.

Ac4+ Kxc4 5. Ab7#.

Diyagram 8

Aleksandr Grin
British Chess Magazine, 1967
Şeref Mansiyonu



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Çözüm: **1. Vg5!** (tehdit 2. Axc7+ Şxd6 3. Fe7#)

a) 1...Vc2 2. Vf5+ Vxf5 3.

Aaxc7#;

b) 1...Vc3 2. Ve5+ Vxe5 3.

Aac7#;

c) 1...Vc4 2. Vxg4+ Vxg4 3.

Aaxc7#;

d) 1...Vc5 2. Vxd5+ Vxd5 3.

Aaxc7#;

e) 1...gxf6 2. Kxf6+ Fxf6 3. Vxf6#

Bu problemin 4 tematik varyantında (a-d) siyah vezir diğer siyah taşların (a1 ve b1'deki fillerin ve a4 ve a5'teki kalelerin) yolunu kesiyor, yani burada Holzhausen keşişimini görüyoruz.