

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Samuel Loyd'un Mirası

Bu yazımızı “bilmeceler kralı” lakabıyla da bilinen bilmece tasarımcısı ve satranç problemi kompozitörü ABD’li Samuel Loyd’a ayırdık. Satranç problemleri ile biraz olsun ilgilenip de onun adını hiç duymamış olan herhâlde çok az kişi vardır. Yine de onu kısaca tanıtacağız, daha sonra da yapıtlarından örnekler vereceğiz.

1841 yılında Philadelphia’da doğan Loyd, daha çocuk sayılacak bir yaştan itibaren satranç problemleri kurmaya ve yayınlamaya başladı. Problemlerindeki şaşırtıcı unsurlar, zorluk ve özellikle de mizah duygusu o kadar beğeni topladı ki daha 17 yaşında ABD’nin

en iyi kurgucusu olarak tanındı. Bir yandan da aralarında o dönemin efsanevi oyuncusu Paul Morphy’nin yayınladığı “Chess Monthly” dergisinin de bulunduğu birçok derginin problem sayfalarının editörlüğünü yapıyordu. Yirmili yaşlarına geldiğinde Loyd’un ilgi alanında önemli bir değişiklik oldu ve daha çok mantık-matematik problemleri tasarlamaya başladı. Birçoğu bulmaca klasikleri arasına giren bu sorular Loyd’un ününü bütün dünyada pekiştirdi ve onun “bilmeceler kralı” olarak tanınmasını sağladı. “Hileli katır bilmecesi” (Trick Mules Puzzle), “14-15” ve “dünyadan inme paradoksu” bu alandaki ünlü eserleridir.

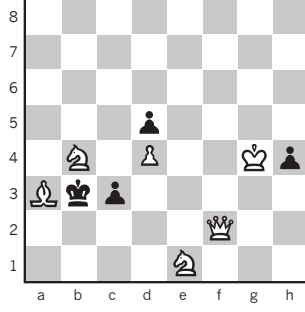
Loyd aslında mühendislik eğitimine başlamıştı ancak kurguladığı ve patentini aldığı bulmacalardan kazandığı parayla rahat bir hayat sürdürebileceğini anlayınca eğitimini yarım bıraktı. Örneğin yalnızca “hileli katır bulmacası” bilmecesinin kullanım hakkını satarak 10.000 dolar kazanmıştı! Matematiksel fikirlere dayanan bilmeceleri Loyd’un yalnızca satranç tarihinin değil, “recreational mathematics” (dinlendirici matematik), hatta matematik tarihinin de bir parçası olmasını sağladı.

Zihni durmadan ilginç fikirler üreten ve bunları ticari başarılarla dönüştürme becerisine de sahip olan Loyd 1911

yılında hayatını kaybetti. Ölümünden sonra bulmacalarını oğlu Samuel Loyd Jr., *Cyclopedia of 5000 Puzzles* (5.000 Bulmacanın Ansiklopedisi) başlıklı, adından da anlaşılabilen gibi dev bir kitapta topladı. Satranç problemlerinin kapsamlı bir derlemesi ise bir başka problem kurgucusu olan Alain C. White tarafından *Sam Loyd and His Chess Problems* (Sam Loyd ve Satranç Problemleri) başlığıyla 1925 yılında yayınlandı. Görüldüğü gibi, bu ilginç kişilik hem satranççılara hem de bilmece severlere büyük bir miras bırakmıştı. Onun ölümünden sonra, eserleri tazeliğini her zaman korudu, nesiller boyunca insanları hem düşündürdü hem de eğlendirdi.

Diyagram 1

American Chess and Problem Association, 1878
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Çözüm: **1. Vf8!** (Tehdit: 2. Axd5 ~ 3. Axc3 ~ 4. Vb4#)

a) 1...Şxa3 2. Ac2+ Şa2 3.

Va3+ Şb1 Va1#; 2...Şb3 3.

Va3+ Şc4 4. Vb4/Va4#;

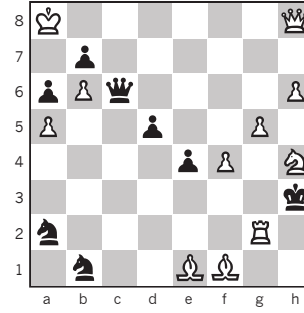
b) 1...c2 2. Axc2 ~ 3. Vb4+ Şa2 4. Vb2#

Çözümü incelediğimizde, herhangi bir stratejik unsur içermediğini, mat pozisyonlarının da herhangi bir özelliği olmadığını (model mat gibi) görüyoruz. Yukarıda da değindiğimiz gibi, Loyd'un problem dünyasına hâkim olan herhangi bir ekole tabi olmak gibi bir takıntısı yoktu. Onun amacı, iyi vakit geçirmek isteyen sıradan satranççı kitlesini "yakalamaktı". Yani onları görülmesi zor bir devam yolu içeren, aynı zamanda şaşırtıcı yönü de olan problemlerle meşgul etmek ya da oyalamak. Bu örnekteki zor devam

yolu, anahtar hamlenin yol açtığı tehdit: 1... Şa4, 1...Şc4 ve 1...h3 hamlelerinin hepsine beyazın ilki şah çekme özelliği de olmayan aynı hamle dizisi (2. Axd5 ve 3. Axc3 ve 3. Vb4#) ile yanıt vermesi.

Diyagram 2

Paris Problem Yarışması, 1867
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Pozisyona bakınca beklentimiz, çözümün belli bir aşamasında beyazın fil-kale bataryasının kullanılacağı, yani g2'deki kalenin yapacağı bir hamle ile beyazın "açarak" şah çekeceği. Öyle ya, o batarya herhâlde oraya boşuna kurulmamıştır! Ancak bu önyargı ile yapılan çözüme çabaları hüsrana sonuculanır! Çözüme geçelim:

1. Fxa6!! (tehdit 2. Fxb7 Vxb7+ 3. Şxb7 ~ 4. Vc8#). İki yönden insanı âdetâ

afallatan bir anahtar hamle. Birincisi, o çok güvendiğimiz batarya bozuluyor. İkincisi, 1...bxa6 ile siyaha şah çekme fırsatı veriliyor:

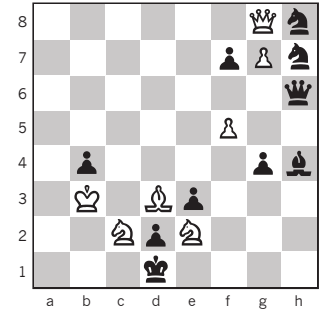
a) 1...bxa6+ 2. b7 Vxb7+ 3. Fxb7 ~ 4. Vc8#;

b) 1...Vc2 2. Fe2 (tehdit 3. Fg4#)...Vxe2 3. Vc8+ Vg4 4. Vg4#.

Altterfi, birçok problemci gibi Loyd'un da problemlerinde sıklıkla kullandığı bir fikirdi. Aşağıda bunun örneklerinden biri var (Diyagram 3):

Diyagram 3

American Chess Nuts, 1968



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Çözüm: **1. Va8!** (tehdit 2. Va1#)...**Ff6**

Şu anda siyah fil a1'i, siyah vezir de h1'i koruyor. Bu taşlar olmasaydı beyaz Va1/Vh1 hamleleriyle mat edebilirdi.

2. g8=A!!

Bu sakın altterfi ile beyaz "çatal" taktiğiyle siyahın hayati önemdeki iki taşına

Bir problem kurgucusu olarak Loyd'un bilinen bir okula (Bohemya, Yeni Alman Okulu gibi) bağlı olmadığını söyleyebiliriz. Daha ziyade ilginç anahtar hamlelere dayanan, sıra dışı fikirler içeren ve bir tür mizahi unsur barındıran problemler kuruyordu, öyle ki onun problemini çözmeyi başaran kişi gülümsemekten kendini alamıyordu. Bir başka özelliği de problemlerini sık sık eğlendirici hikâyelerle süslemesiydi. Şimdi, "Loyd'un mirası"nın tadını çıkarmaya başlayalım. Diyagram 1'de onun tarzını iyi yansıttığını düşündüğümüz bir problem görüyorsunuz.

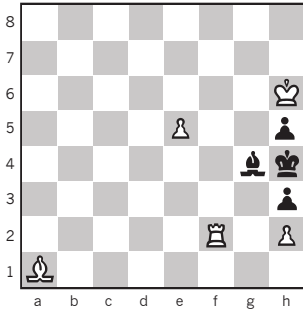
aynı anda saldırıyor. Siyah mattan kurtulamaz.

2...Fe5 3. Axf6 ~ ve 4. Va1/Vh1#; 2...Vh3 3. Axf6 ve yine 4. Va1/Vh1#.

Son olarak Loyd'un nispeten daha az taş içeren ve şaşırtıcı anahtar hamlesiyle öne çıkan yine dört hamlelik bir problemini sunuyoruz (Diyagram 4):

Diyagram 4

The Newark Sunday Call,
1877



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Çözüm: 1. Kb2!

Beyaz daha ilk hamlede kendi filini âdeta boğuyor!

1...F~ 2. Kb4+ Fg4 3.

Fd4! F~ 4. Ff2#.

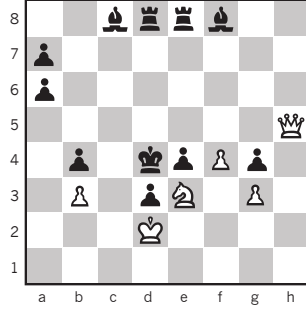
Peki 1. Ka2/c2 oynanamaz mıydı? O zaman siyah 1... Fd1/e2! ile cevap verir ve matı önlerdi!

Bu yazımızda size Loyd'un dört hamlelik problemlerinden örnekler verdik. Ayın problemleri olarak onun farklı uzunluklarda birkaç problemini sunuyoruz.

Ayın Problemleri

Diyagram 5

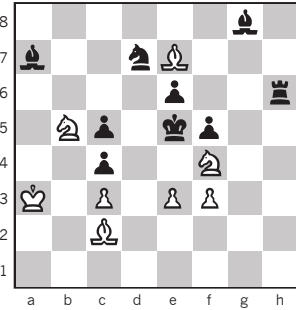
Saturday Evening Gazette
(Boston), 1859



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Diyagram 6

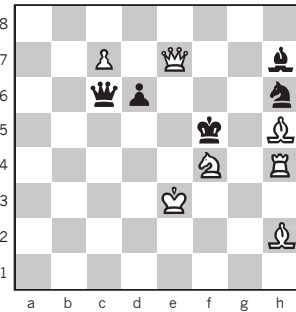
New York Albion, 1858
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Diyagram 7

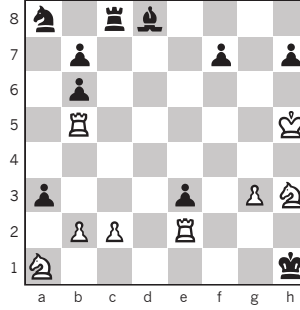
American Union, 1858
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Diyagram 8

The Era (London), 1861
İkincilik Ödülü



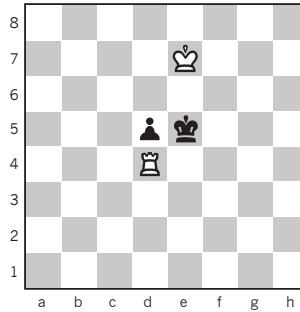
Beyaz oynar ve beş hamlede mat eder.

Bu problem için bir ipucumuz var: Beyaz, bütün hamlelerini aynı piyonla yapıyor!

Geçen Ay Sorulan Etüdün Çözümü

Diyagram 9

Richard Reti
Münchner Neueste Nachrichten, 1928



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

İlk hamleyi kale yapacak -ama nereye? İnsan, kalenin siyah şah

tarafından rahatsız edilemeyeceği en uzak kareye gitmesinin en uygun hamle olduğunu düşünüyor: 1. Kd1? d4! 2. Şd7 Şd5 3. Kd2 Şc4 4. Şe6 Şc3 5. Kd1 d3 6. Şe5 d2 7. Şe4 Şc2=; 2. Kd2 Şe4 3. Şd6 Şe3=.

Doğru devam yolu 1. Kd2! d4 2. Kd1!

İşte bu hamle siyahı zugzwang'da bırakır! Siyah, beyaz şahın yaklaşmasına izin vermek zorunda.

2...Şd5 3. Şd7

3. Şf6? Şe4 4. Şg5 d3 5. Ke1+ Şf3 ve beraberlik

3...Şc4

3...Şe4 4. Şc6 ve beyaz ana devam yolunda olduğuna benzer bir şekilde kazanır.

4. Şe6 d3 5. Şe5 Şc3 6.

Şe4 d2 7. Şe3 ve beyaz kazanır.

Bu etütte beyaz 1. Kd3 ile de kazanabilirdi:

1...d4 2. Kd1! ve aynı şekilde sonuçlanırdı. Satranç kompozisyonu prensipleri açısından değerlendirildiğinde, bir kurguda ikinci bir anahtar hamle bulunması çok önemli bir kusur olarak görülsse bile; Reti'nin bu etüdünün içerdiği fikrin pratik yönü daha fazla öne çıkıyor. Dolayısıyla günümüzde bile bu kurgu söz konusu kusuruna rağmen birçok öğretici oyun soru kitabında yer alıyor.