

SATRANCA İLK ADIM

*Kendi kendine satranç
öğrenme kılavuzu*

Görkem SIVRİ

SATRANCA İLK ADIM

Yazar: Gökem SİVRİ

Tüm hakları yazara aittir.

Bu eser kaynak belirtilmek kaydıyla özgürce paylaşılabilir ancak yazarın yazılı izni alınmadan değiştirilemez ve ticari amaçla kullanılamaz.

Nisan 2020

Yazarın iletişim adresi:

gorkem@sivri.ist

İÇİNDEKİLER

Kaynakça	4
Önsöz	5
Giriş	6
1 Satranç kuralları	9
2 Notasyon	19
3 Basit matlar	25
4 Oyuna başlarken	39
5 Taşlar hakkında	53
Kısa bir ara	59
6 Birkaç taktik eleman	65
7 Mat temaları	83
8 Oyunsonları	91
9 Analizli oyunlar	103
10 Etütler ve problemler	115
Sonsöz	125
Adlar dizini	126

KAYNAKÇA

Elektronik kaynaklar

- chessbase.com
- chessgames.com
- fide.com
- yacpdb.org

KULLANILAN SEMBOLLER

- | | |
|----|-------------------------------|
| ! | İyi hamle |
| !! | Çok güçlü (veya parlak) hamle |
| ? | Kötü hamle |
| ?? | Ağır hata |
| !? | İlginç hamle |
| ?! | Şüpheli hamle |
| = | Eşitlik |

ÖNSÖZ

Ülkemizde satranç yazını son on-on beş yıl içerisinde eskiye göre anlamlı ölçüde zenginleşmiş olmakla birlikte hala emekleme döneminde olduğumuzu söylemek yanlış olmaz. Oyunsonu kuramından açılış monograflarına, turnuva kitaplarından oyun derlemelerine kadar birçok konuda elimizdeki kaynaklar iki-üç kitapla sınırlıdır.

Kaynak eksikliği çekilen konulardan biri de "ilk kitap" kategorisi, yani satrancın kurallarını henüz öğrenmiş (ya da öğrenmek isteyen) dostlarımıza yönelik kitaplar. Doğrusunu söylemek gerekirse son yıllarda yeni başlayanlar için çok sayıda kitap yayınlandı - ne var ki bunların ezici çoğunluğu (ülkemizdeki çeşitli dinamiklerin bir sonucu olarak) 7-11 yaş arasındaki gençlere hitap etmekte. Bu türden giriş kitapları da okuyucularının yaş profili gereği büyük formatta, az sayfalı, büyük puntolu ve resimli-karikatürlü olmak durumundalar, yani yetişkinler için uygun değiller. Yetişkinlere yönelik yazılmış olan ve yeni baskısı bulunabilen sınırlı sayıda eser ise hem elinizdekine göre daha hacimli (daha fazlası için bkz. *Giriş* bölümü) hem de kurallar ve notasyon faslını geçtikten sonra "su aniden derinleşiyor", bu da yöntemsel açıdan pek uygun değil. Uzun lafın kısıası, satranç kurallarını öğrenmek veya kural bilgisinin bir adım ötesine geçmek için bizden kitap önermemizi isteyen arkadaşlarımıza Türkçe bir kaynak adı vermekte zorlanmaktayız.

Elinizdeki kitabın yazılması fikri de bu gereklilikten doğdu; amacı ise meraklısına satranç kuralları ve notasyonunu öğretmenin yanı sıra adına "satranç yazını" denen o devasa ülkenin topraklarından birkaç lezzet sunmak, okuyucuya o sokaklarda yürümenin nasıl bir his olduğunu tattırmak. Eğer kitabı okuyan bir satranç heveslisi sıkılmadan sonunu getirir ve ardından ikinci bir satranç kitabı edinmeye karar verirse, bu sayfalar amaca ulaşmış sayılabilir.

Görkem SİVRİ

İstanbul, Nisan 2020

GİRİŞ

Amaç ve içerik

Temel amacı okuyucuya bir şeyler öğretmek olan her kitap bir ölçüde ders kitabı niteliği taşır, dolayısıyla bu derslerin uç uca eklenmesi neticesinde kat edilmesi planlanan mesafeye (daha teknik bir ifadeyle "kazandırmak istediği becerilere") ilişkin birkaç açıklamanın en baştan yapılması da uygun olacaktır.

Okuyucuya satranç kurallarını ve notasyonu öğretecek, bunun yanı sıra temel mat motiflerine, taktiğin basit elemanlarına, kombinezon temalarına ve temel oyunsonlarına ait bilgileri -en basit ve özet halleriyle de olsa- içerecek bir kitap, elinizde tuttuğunuzun en azından beş-altı katı olmak zorundadır. Bu türden eserlerin dünyada çok değerli örnekleri olmakla birlikte hepsinde ortak bir yumuşak karın söz konusudur; bu da okuyucunun "bir satranç kitabı okuma" deneyiminden hoşlanıp hoşlanmayacağı (ya da ne kadarını yeterli bulacağı) sorusuna verilecek cevapla ilgilidir. Kimya ile ilgilenmeye karar veren bir dostumuzun eline ilk baştan 1000-küsur sayfalık bir *Kimya 101* kitabı tutuşturmak ne kadar doğruysa, satranca yeni başlayan birine 400-sayfalık bir giriş kitabı önermek de o kadar doğrudur. Böyle bir öneriye uyarak alınan kalınca bir kitapla çıkılan yol, konuya yapılan sağlam bir başlangıçla devam edebileceği gibi, "çok değerli bilgiler içeren" o kitabın kırk sayfa okunduktan sonra bir kenarda tozlanmaya bırakılmasıyla da bitebilir. Yazarın bu kitabı 128 sayfayla sınırlamasının nedeni tam olarak budur.

İster satranç kurallarını daha önceden biliyor, ister taşların adını ilk kez duyuyor olun, kitabı notasyonun gösterildiği bölümün sonuna kadar *özellikle dikkatli* bir biçimde okumanız önerilir (taşların hareketinden genel anlamda haberdar olmakla birlikte elli hamle, üç tekrar, pat, geçerken alma vs. konularda hatalı bilgilere sahip arkadaşlarla sık sık karşılaşmaktayız). Bunun ardından hemen oynamaya başlayabileceğiniz gibi -malum, oyunlar oynanmak için öğrenilir-, arenaya çıkmadan önce birkaç tavsiye almak amacıyla Bölüm 5'in (*Taşlar Hakkında*) sonunu beklemek de isteyebilirsiniz.

Ara bölüm, kitabın iki yarısını birbirinden ayıran bir geçiş bölümü gibi düşünülebilir. İlk beş bölümü bitirmeniz pek fazla zamanınızı almayacaktır, ne var ki taşların hareketini vs. öğrenmeniz ile bir-iki hamlelik taktik işlemleri kotarmaya hazır hale gelmeniz arasında belli bir süre geçmesi gereklidir; öncelikle adım atmış olduğunuz bu dünyadaki yeni görüntülere alışmanız ve öğrendiklerinizi sindirmeniz için zamana ihtiyacınız vardır. Ara bölüm de işte bu alışma süreci sırasında genel olarak nelerle karşılaşabileceğinize ve hangi noktalara odaklanmanız gerektiğine ilişkindir.

Kitabın ikinci yarısındaki taktik elemanlar ve mat temalarıyla ilgili bölümler sizi satrancın estetik ve kombinatif yönüyle tanıştırmayı amaçlar, ancak bunların "ciddi bir oyuncunun" bilmesi gereken temaların çeyreğini bile içermediğini de belirtmek gerekir (mat temaları konusu için iyi bir kaynak olarak gösterilen Antonio Gude'nin "Satrançta Temel Matlar" kitabı büyük formatta ve 400 sayfanın üzerindedir).

Bunu takip eden birkaç oyunsonu örneği ise (8.Bölüm) satrancın daha çok mantığa ve yönetime dayalı yanlarını öne çıkarır, öyle ki bazı satrançseverler çok taşlı ve gürültülü kombinezonlardan ziyade az taşlı ve incelikli oyunsonlarını severler - kimbilir, belki siz de onlardan birisinizdir (resimde karakalem veya fotoğrafta siyah-beyaz tercih edenlerdenseniz bu kulübün üyesi olmaya kesinlikle adaysınız).

Sonraki bölümde analizli oyunlar verilmiştir ki bunların incelenmesi satranç kulüplerinde buluşan müdavimlerin eskiden beridir başlıca eğlenceleri arasındadır. Oyun incelemek satrançta ilerlemenin en emin yöntemlerindendir; ayrıca uzun yıllar (kimi zaman birkaç yüzyıl) önce gerçekleşmiş bir zihinler çarpışmasına tanık olma hissi de benzersizdir.

Son bölümde ise okuyucuya kurgu-soru örnekleri sunulmuştur - etütler ve problemler çözüme bakmadan önce ne kadar uğraşırsanız size o kadar keyif vereceklerdir.

Satran takımı seerken

Satran oynama deneyiminin en nemli ğelerinden biri -belki de birincisi- kullandığınız takımdır. Yanlış seilmiş bir satran takımı oynamayı keyifsiz hale getirdiğı gibi gözü de yorar ve analiz yapmayı zorlaştırır. Dolayısıyla bir başlangı kitabında belki de ilk değinilmesi gereken konu takım seimidir.

Öncelikle şunu söyleyelim: gösterişli takımlar hemen hiçbir zaman iyi bir oynama deneyimi sunmazlar. Mermerden yapılmış ya da sedef kakmalı takımlar ve cilalı siyah-beyaz zeminler fazlasıyla parlar ve göz alır (bu nedenle profesyoneller her zaman açık kahve - koyu kahve ikilisini tercih eder), ayrıca atını şahlandıran süvariler ve asalarını sallayan şahlardan oluşan "gerçekçi" taşlar da figürleri birbirinden ayırttmeyi zorlaştırır (turnuvalarda daha basit çizgilere sahip, stilize taşlar kullanılır).

Turnuvalarda kullanılan standart takımlar "Staunton" denen tasarımda üretilir ve taş yüksekliğı/kare kenarı oranı belli sınırları tutturmak durumundadır, olağan bir ölçü 55 mm. kare kenarı ve 95 mm. şah yüksekliğı biçimindedir. Eğer yanınızda bir cetvel yoksa basite kalelerden birini alıp yan yatırabilirsiniz - kalenin boyu ile karelerin kenar boyları eşit ya da birbirine yakın olmalıdır.

Ahşap takımlar en iyileridir ancak taşınmalarının pek pratik olmadığını da belirtmek gerekir. Taşınabilir plastik takımların ise kalitesiz olmamalarına dikkat edilmelidir, özellikle de taşların içlerine ağırlık konmadığında fazlaca hafif ve dengesiz olma (uçma) eğilimleri vardır. Cep takımları söz konusu olduğunda ise boyutlar iyice küçülür ve taşlar kolayca devrilir, bu nedenle mıknatıslı taşlar işinizi çok kolaylaştıracaktır.

Satran takımı meselesini çözmenizin ardından kendinize sessiz bir köşe bulduysanız, başlamaya hazırsınız demektir.

BÖLÜM 1

SATRANÇ KURALLARI

Satranç, iki kişi arasında sıra ile yapılan hamlelerle oynanan bir zeka oyunudur.

Oyun, SATRANÇ TAHTASI adı verilen bir zeminin üzerinde, SATRANÇ TAŞLARI denen taşlarla oynanır. Tahta ve taşlar birlikte SATRANÇ TAKIMI olarak adlandırılır.

1 SATRANÇ TAKIMI

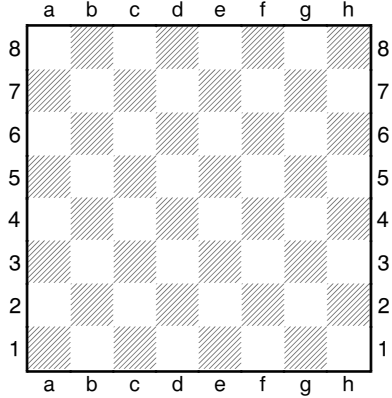
1a. SATRANÇ TAHTASI

Satranç tahtası, 64 küçük kareye bölünmüş büyük ve kare şeklinde bir zemindir. Oynamayı kolaylaştırmak için satranç tahtasındaki kareler yarısı açık renkli, diğer yarısı da koyu renkli olmak üzere iki renge boyanırlar. Dolayısıyla kareler **BEYAZ KARELER** (ya da AÇIK RENKLİ KARELER) ve **SİYAH KARELER** (ya da KOYU RENKLİ KARELER) olarak ayrılırlar.

1b. DİYAGRAM

Satranç tahtasının kâğıda çizilmiş haline **DİYAGRAM** denir. (bkz. sonraki şekil)

Diyagram 1.1



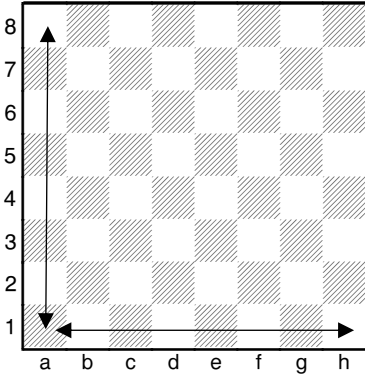
1c. DİKEYLER VE YATAYLAR

Dikine üst üste konulmuş 8 kare, bir **DİKEY** oluşturur. Bu dikeylerin her biri alfabenin harfleri ile kodlanır. Beyaz taşlarla oynayan oyuncunun (satranç taşlarının özelliklerini ileride göreceğiz) en solundaki dikey **a-dikeyi** olarak adlandırılır.

Bitişik olarak yan yana konulmuş 8 kare, bir **YATAY** oluşturur. Bu yatayların her biri rakamlarla kodlanır. Beyaz taşlarla oynayan oyuncunun hemen önündeki yatay **1. yatay**

(birinci yatay) olarak adlandırılır. Diyagram 1.2'de a-dikeyi ve 1. yatay gösterilmiştir.

Diyagram 1.2



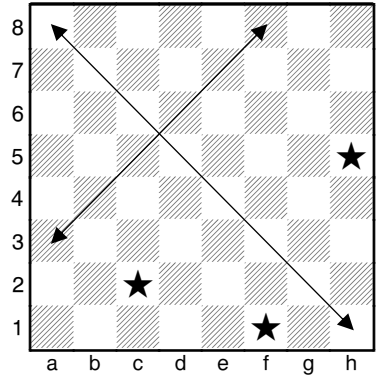
1d. KARELER

Karelerin her biri, bulundukları yatayın harfi ile bulundukları dikeyin sayısının yan yana gelmesinden oluşan kodlarla anılır: a1, c4, f3 gibi.

1e. ÇAPRAZLAR

Köşelerinden birbirine değen karelerin aynı çizgi üzerinde bulunanları bir **ÇAPRAZ** oluştururlar. Çaprazlar, onları oluşturan ilk ve son karelerin kodlarının birleştirilmesiyle belirtilirler. Diyagram 1.3'te a3-f8 ve h1-a8 çaprazları ile c2, h5 ve f1-kareleri gösterilmiştir.

Diyagram 1.3



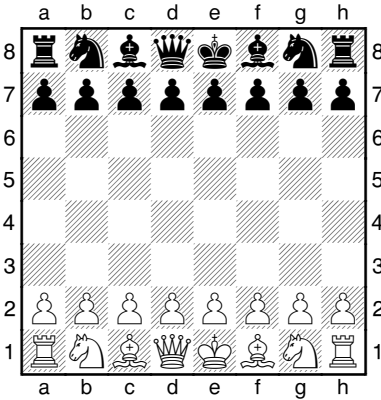
1f. TAŞLAR

Başlangıçta tahtada 32 adet taş bulunur. Bu taşlar, yarısı açık renkli, diğer yarısı ise koyu renkli olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. Açık renkli taşlara **BEYAZ TAŞLAR**, koyu renkli olanlara ise **SİYAH TAŞLAR** denir. Oyunculardan biri beyaz taşlarla oynarken diğeri de siyah taşlarla oynar. Her bir tarafın sahip olduğu taşların tür ve sayısı aşağıda yer alan tabloda gösterilmiştir.

TAŞ	SEMBOLÜ	SAYI
ŞAH		1
VEZİR		1
KALE		2
FİL		2
AT		2
PİYON (ER)		8

Taşların tahtaya başlangıçta dizilişi aşağıdaki şekildedir (Diyagram 1.4):

Diyagram 1.4



DİKKAT! Oyuncuların (kendilerine göre) sağ-alt köşede gördükleri kare beyaz renkte olmalıdır.

2 TAŞLARIN HAREKETİ: HAMLE

Taşların hareket etme ve rakip taşları alma kurallarının ayrıntılarına geçmeden önce aşağıdaki birkaç noktaya değinmek yerinde olur.

2a. Genel kurallar:

2a1. Bir taş, rakip renkten bir taşın işgal ettiği bir kareye giderse, rakip taş aynı hamlenin parçası olarak tahtadan çıkarılır. Buna **TAŞ ALMAK** denir.

2a2. Bir taş, kendi renginden bir taşın işgal ettiği bir kareye gidemez (bir başka deyişle, kendi renginden bir taşı alamaz).

2a3. At dışındaki taşlar, diğer taşların üzerinden - kendi renklerinden ya da rakip renkten olsun - atlayamazlar.

2a4. Bir A taşı, hamlenin rakibe geçmesi halinde rakip taşlar tarafından alınabilecek durumda ise A taşı için **TEHDİT ALTINDA** denir.

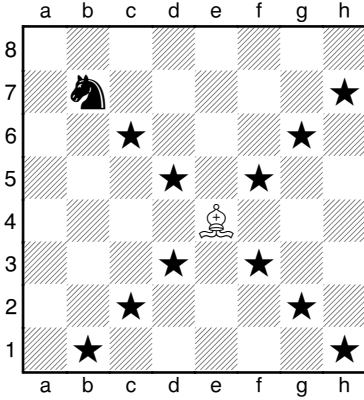
Taşlar gibi kareler de tehdit (ya da kontrol) altında olabilirler. Bir kareye adım atan bir taş, rakip bir taş tarafından alınabilecek durumda kalıyor ise söz konusu kare için tehdit altında (ya da kontrol altında) denir.

2a5. Sıra kendisine gelen oyuncu bir hamle yapmak zorundadır.

2b. Taşların hareket biçimleri:

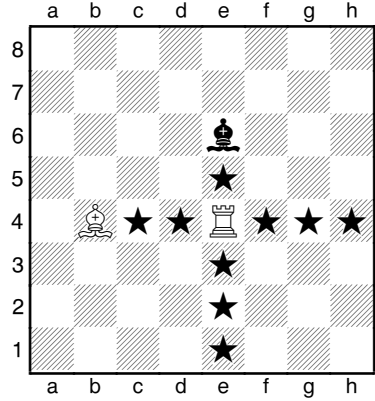
FİL, çapraz olarak istediği kadar ilerler ve taş alır. Diyagram 5'teki fil, yıldızla işaretlenmiş karelere gidebilir ve yolunun üzerindeki rakip taşları (b7-atı) alabilir.

Diyagram 1.5



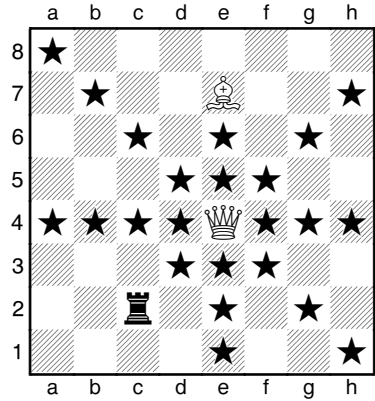
KALE, düz olarak istediği kadar ilerler ve taş alır. Diyagram 1.6'daki kale, işaretlenmiş karelere gidebilir ve yolunun üzerindeki rakip taşları (e6-fili) alabilir.

Diyagram 1.6



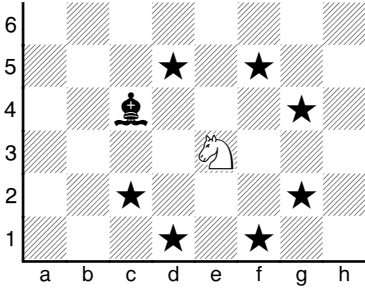
VEZİR, düz veya çapraz olarak istediği kadar ilerler ve taş alır. Diyagram 1.7'deki vezir, işaretlenmiş karelere gidebilir ve yolunun üzerindeki rakip taşları (c2-kalesi) alabilir.

Diyagram 1.7



AT, bir köşesinde bulunduğu (2 x 3) boyutlarındaki dikdörtgenin diğer köşesine doğru bir sıçrama hareketi yapar (bu hareket bir L-harfine de benzetilebilir). Ayrıca at her renkten taşın üzerinden atlayabilir (Diyagram 1.8).

Diyagram 1.8

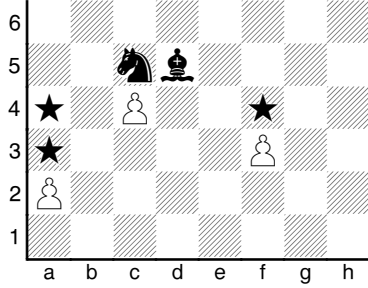


PİYON, yalnızca öne doğru ve tek bir kare ilerleyebilir, ancak söz konusu karenin boş olması gereklidir. Piyon yalnızca ön çaprazındaki iki karede bulunan taşları alabilir. İlerleme ve taş alma şekli farklı olan tek taş piyondur.

Piyonlar ilk kez hareket ederken, yine önlerinin boş olması kaydıyla, bir yeri-ne iki kare ilerleyebilirler. Örneğin Diyagram 1.9'da a2-karesinde bulunan piyon a3- ve a4-karelerinden birine gidebilir; f3-piyonu ise yalnızca f4'e gidebilir. c4-karesinde bulunan

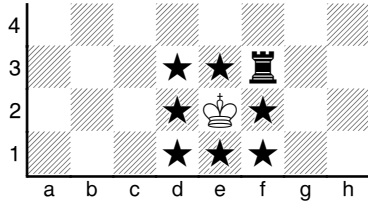
piyonun önü rakip at tarafından tıkanmış olduğu için düz ilerleyemez ama hemen ön çaprazında bulunan d5-filini alabilir.

Diyagram 1.9



ŞAH, düz veya çapraz olarak tek bir kare ilerler ve taş alır (Diyagram 1.10).

Diyagram 1.10

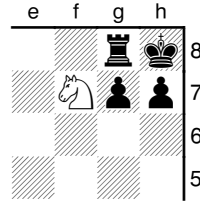
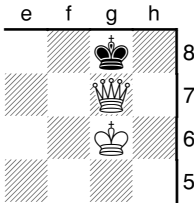
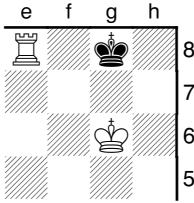


Şah, diğer taşlardan farklı olarak, tehdit altında bir kareye gidemez veya rakip taşların tehdidi altında bırakılamaz. Başka bir deyişle hamle sırasının sahibi olan oyuncu, rakibinin şahını alabiliyor durumda olma-

malıdır. Eğer alabiliyor ise tahtadaki konum kurallara aykırıdır; tahtada kurallara aykırı bir konumun ortaya çıkmasına yol açan hamleye ise **KURALDIŞI HAMLE** denir.

Rakip şahın tehdit edilmesine **ŞAH ÇEKMEK** (ya da kış demek) denir.

Şaha yöneltilen tehdit kurallara uygun hiç bir hamle yardımıyla engellenemiyorsa, şah için **MAT OLMUŞ** denir. Aşağıdaki diyagramlarda birkaç mat örneği gösterilmiştir.

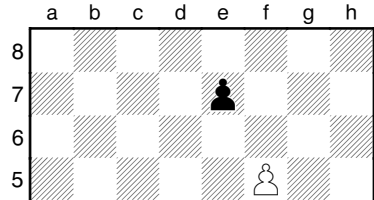


2c. Özel hareketler:

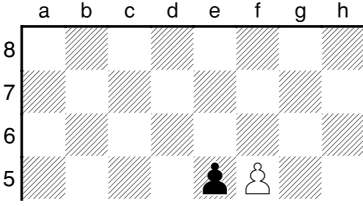
2c1. Geçerken alma

Bir piyon başlangıçta bulunduğu yerden iki kare ilerleyerek hareket ettiğinde, geçtiği kareyi kontrol altında tutan (=hareketini tamamladığında hemen yanında bulunan) rakip bir piyon onu, sanki tek bir kare ilerlemiş gibi alma hakkına sahiptir. Bu harekete **GEÇERKEN ALMA** (=EN PASSANT) denir. Sözkonusu hak yalnızca ilerleyişin hemen sonrasındaındaki hamle için geçerlidir ve kullanılmadığı takdirde kaybolur.

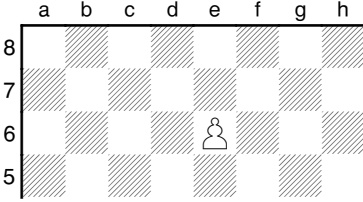
Başlangıç konumu



Siyahın hamlesi



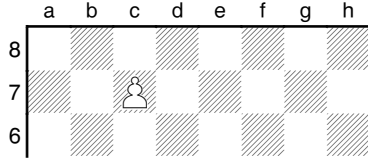
Beyazın geçerken alış sonras konum



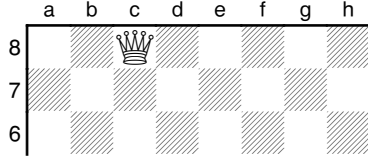
2c2. Piyonun terfi etmesi

Son yataya (Beyazlar için 8., Siyahlar için ise 1. yatay) kadar ilerleyen piyon, artık piyon olarak kalmaz ve kendi renginden bir vezir, kale, fil ya da ata dönüşür. Dönüşüm, yapılan hamlenin bir parçası olarak hemen gerçekleşir ve piyonun **TERFİ ETMESİ** olarak adlandırılır.

Başlangıç konumu



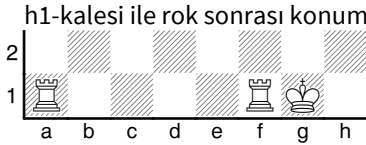
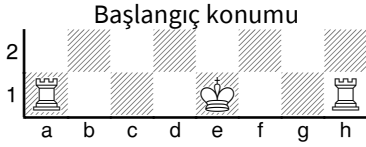
Piyon terfi sonrası konum



2c3. Rok atmak

Oyunun başlangıcındaki konumlarında bulunan şah ve kalenin birlikte hareketinden oluşan bu hamle, aynı renkten iki taşın birden hareket ettiği tek örnektir. Söz konusu harekette:

- Şah, rok atacağı kaleye doğru iki hamle ilerler,
- Bunun ardından kale kendi şahının üzerinden atlayarak yanındaki kareye yerleşir.



Bu hareketin özel koşulları:

2c3.1 Rok atacak şah ve kalenin aralarındaki karelerin boş olması gereklidir.

2c3.2 Şahın bulunduğu, geçtiği veya gideceği karenin rakip bir taş tarafından kontrol edilmiyor olması gereklidir. Bu üç kareden biri tehdit altında olduğu sürece rok hakkı yoktur.

2c3.3 Rok atacak şah ve kalenin daha önce hareket etmemiş olmaları gerekmektedir. Şahın hareket etmesi durumunda rok hakkı kaybolur.

Kalenin hareket etmesi durumunda ise yalnızca hareket eden kale ile rok hakkı kaybolur, diğer kale ile rok hakkı sürer.

Şaha yakın olan kale ile yapılan rok "kısa rok", diğer kale ile yapılan rok "uzun rok" olarak adlandırılır.

3 OYUNUN AMACI

Oyunun amacı rakip şahı mat etmektir.

4 OYUNUN SONUÇLANMASI

Oyun, taraflardan birinin kazanması ya da oyunun beraberlikle bitmesi ile sonuçlanır.

4a. Oyunun kazanılması

4a1. Rakip şahı mat eden oyuncu oyunu kazanır.

4a2. Oyunculardan birinin oyunu terkettiğini ilan etmesi halinde diğer oyuncu oyunu kazanır.

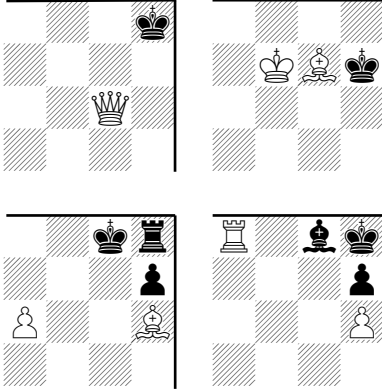
4b. Beraberlik (yenişmezlik)

Oyun aşağıdaki durumlarda beraberlikle biter:

4b1. Taraflardan hiçbirinin mat etmek için yeterli taşı bulunmuyorsa,

4b2. Hamle sırasına sahip olan oyuncu, şahı tehdit altında olmadığı

halde, kurallara uygun hiçbir hamle yapamıyorsa (**PAT**, aşağıda hamle sırasının Siyahta olduğu birkaç pat örneği gösterilmiştir),



Pat örnekleri

4b3. Oyuncular aralarında beraberlikte anlaşılırsa.

Bunun yanı sıra,

4b4. Aynı konum tahtada 3 ya da daha fazla kez oluşursa (geçerken alma ve rok hakları da aynı olmak kaydıyla),

4b5. Son 50 hamle içerisinde taraflardan hiçbiri taş almamış ve piyon hamlesi yapmamış ise,

oyunculardan herhangi biri oyunun beraberlikle bitmesini isteme hakkına sahiptir.

Ayrıca:

4b6. Aynı konum tahtada 5 ya da daha fazla kez oluşursa; yahut

4b7. Son 75 hamle içerisinde taraflardan hiçbiri taş almamış ve piyon hamlesi yapmamış ise,

oyuncuların isteyip istememesinden bağımsız olarak oyun beraberlikle sonuçlanır.

5 DİĞER KURALLAR

Satranç turnuvalarında geçerli olan kuralların tümünü buraya almak ne mümkün, ne de pratiktir. Zaman zaman değiştikleri de gözönüne alınır, turnuvalarda yarışacak oyuncuların doğrudan FIDE'nin (*Fédération Internationale des Échecs*, Uluslararası Satranç Federasyonu) resmi el kitaplarına veya internet sitesine başvurmaları daha sağlıklı olacaktır.

Bununla birlikte turnuvalarda uygulanan kuralların birkaçına kısaca değinmek gerekirse:

5a. Kuraldışı hamle

Yukarıda belirtilen taş hareketi kurallarına uymayan veya kuraldışı bir konumun ortaya çıkmasına yol açan hamle "Kuraldışı hamle" olarak adlandırılır.

Tespit edilen kuraldışı hamle geri alınır ve hamleyi yapan oyuncu uyarılır. İkinci kez kuraldışı hamle yapan oyuncu oyunu kaybeder.

5b. Taşlara dokunmak

Bir oyuncu kendi taşına dokunduğunda (söz konusu taşın kurallara uygun bir hamlesinin olmaması durumu müstesna olmak üzere) onu oynamak zorundadır. Dokunulan taşla kurallara uygun herhangi bir hamle yapılamıyorsa, oyuncu başka bir taşla oynayabilir.

Bir oyuncu rakibinin bir taşına dokunmuşsa (söz konusu taşın kurallara uygun bir hamle yardımıyla alınamaması durumu müstesna olmak üzere) onu almak zorundadır. Dokunulan taş alınamıyorsa, oyuncu

başka bir taşla oynayabilir.

Oyuncunun amacı bir ya da daha fazla taşı düzeltmek ise bu niyetini önceden "Düzelتيyorum" (ya da Fransızca *J'adoube*; "jadub" okunur) diyerek belirtmelidir.

5c. Sportmen tutum

Oyuncular oyundan önce ve sonra el sıkışır. Rakibiyle el sıkışmayı reddeden oyuncu hakem tarafından uyarılır ve ceza alabilir.

5d. Dışarıdan yardım

Oyuncu oyun süresince üçüncü bir kişiden, bilgisayardan, basılı ve yazılı materyalden veya analiz tahtasından yardım alamaz. Üçüncü kişilerle oyun hakkında konuşamaz.

BÖLÜM 2

NOTASYON

OYNANAN OYUNLARIN VE yapılan analizlerin daha sonradan tekrarlanabilmesi için kullanılan hamle kayıt yöntemi "notasyon" olarak adlandırılır. Yine FIDE turnuva kuralları uyarınca oyuncuların notasyon tutmaları zorunludur.

Yüzyıllar içerisinde çeşitli notasyon sistemleri denenmiş olup, günümüzde en çok kullanılanları cebirsel notasyon ailesidir. Cebirsel notasyonlar da kendi içlerinde birkaç türe ayrılır. Aralarındaki farkları görmek için basit bir örnek olması amacıyla, oyunun başlangıcında şu hamlelerin yapıldığını varsayalım ve onları birkaç farklı cebirsel notasyon ile yazalım:

- 1- Beyazlar e2-karesinde bulunan eri e4-karesine oynar
- Siyahlar e7-karesinde bulunan eri e5-karesine oynar
- 2- Beyazlar g1-karesinde bulunan atı f3-karesine oynar
- Siyahlar b8-karesinde bulunan atı c6-karesine oynar
- 3- Beyazlar d2-karesinde bulunan eri d4-karesine oynar
- Siyahlar e5-karesinde bulunan er ile d4-karesinde bulunan eri alır
- 4- Beyazlar f3-karesinde bulunan at ile d4-karesinde bulunan eri alır
- Siyahlar c6-karesinde bulunan at ile d4-karesinde bulunan atı alır.

No.	Uzun Ceb. (harf)	Kısa Ceb. (harf)	Kısa Ceb. (figürin)
1	e2-e4 e7-e5	e4 e5	e4 e5
2	Ag1-f3 Ab8-c6	Af3 Ac6	 f3  c6
3	d2-d4 e5xd4	d4 exd4	d4 exd4
4	Af3xd4 Ac6xd4	Axd4 Axd4	 xd4  xd4

Oynanan taşın belirtilmesi için adının baş harfinin kullanılması (piyonlar için herhangi bir şey yazılmaz) eskiden beridir kullanılagelen ve oldukça doğal bir yöntemdir. Figürin notasyonlarda ise baş harf yerine semboller kullanılır (ama bu notasyonun elle tutulması biraz güç olduğundan daha çok satranç yayınlarında vs. görülür). Taş alışlarının "x" işareti ile gösterilmesi yine ortak noktalardan biridir.

Bunların yanı sıra:

- Kısa rok "0-0", uzun rok ise "0-0-0" biçiminde belirtilir.
- Kısa notasyonlarda aynı kareye gidebilecek aynı cinsten iki taş varsa, oynanan taşın bulunduğu dikey yahut yatay belirtilir (örneğin yukarıdaki oyunun 4. hamlesinde Beyaz, d4'teki eri almak yerine atlarından birini d2-karesine oynayabilirdi; bu durumda notasyon hangi atın oynandığına bağlı olarak 4 Abd2 ya da 4 Afd2 biçiminde yazılacaktı).
- Erin terfi etmesi durumunda hamlenin sonuna "=" sembolü konur ve erin dönüştüğü taşın sembolü (harf ya da figürin) yazılır, örneğin "e8=V" ya da "c1=A" gibi.
- Hamle şah çekiyorsa sonuna "+" işareti, mat etmişse "#" işareti eklenir.

- Oyunun sonucu Beyaz kazanmışsa "1-0", Siyah kazanmışsa "0-1", beraberlik (yenişmezlik) durumunda ise "½-½" biçiminde belirtilir.

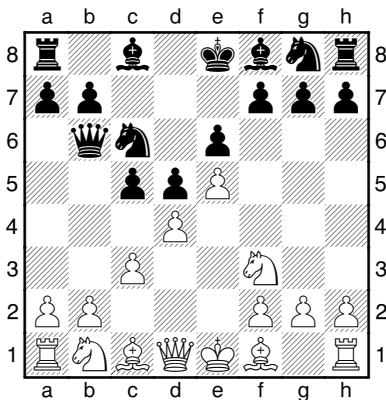
Satranç yazınıni takip edebilmek için notasyonun *çok iyi bir biçimde* öğrenilmesi son derece önemlidir. Oyunların ve analizlerin kitaptan takip edilerek tahtada oynanması sırasında yanlış kareye konan bir taş her şeyi alt üst edecektir: en iyi ihtimalle oyun anlaşılmaz hale gelecek, daha kötü senaryoda ise okuyucunun kitapta anlatılandan farklı (ve yanlış!) şeyler öğrenmesine neden olacaktır.

Notasyon yönteminin pekiştirilmesi için aşağıdaki oyunu tahtada taşları hareket ettirerek baştan sona oynayın. Unutmayın ki istenen şey hamleleri anlamlandırarak yorum yapmanız değil, taşları doğru yerlere koymayı öğrenmenizdir. Kontrol için tahtadaki konum her beş hamlede bir diyagram yardımıyla gösterilmiştir. Her diyagramda tahtanızdaki konumu kontrol edin ve arada bir fark varsa geri dönerek hatayı nerede yaptığınızı bulmaya çalışın. Sonraki bölümlere geçmeden önce notasyon konusuna tam olarak hakim olmanız son derece önemlidir.

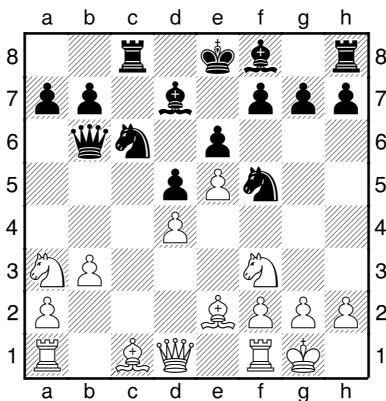
Steinitz - Showalter

Londra 1899

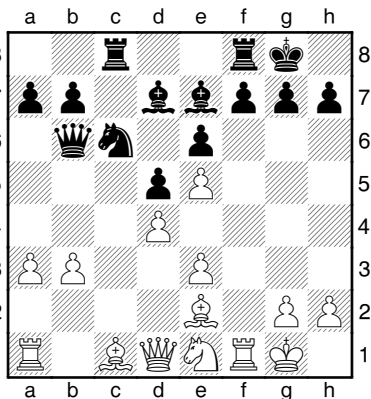
1 e2-e4 e7-e6 2 d2-d4 d7-d5 3 e4-e5
c7-c5 4 c2-c3 ♖b8-c6 5 ♘g1-f3 ♔d8-
b6



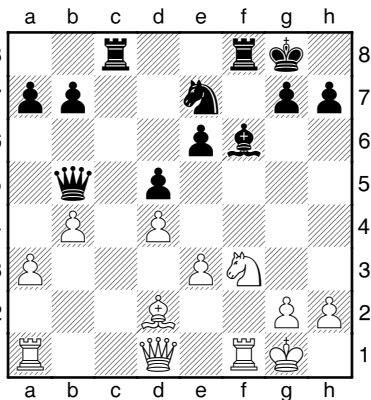
6 ♕f1-e2 ♖c8-d7 7 0-0 ♔a8-c8 8 b2-
b3 c5xd4 9 c3xd4 ♘g8-e7 10 ♘b1-a3
♘e7-f5



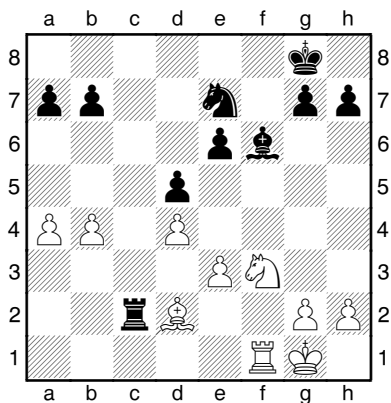
11 ♘a3-c2 ♘c6-b4 12 ♘c2-e3
♘f5xe3 13 f2xe3 ♕f8-e7 14 ♘f3-e1
0-0 15 a2-a3 ♘b4-c6



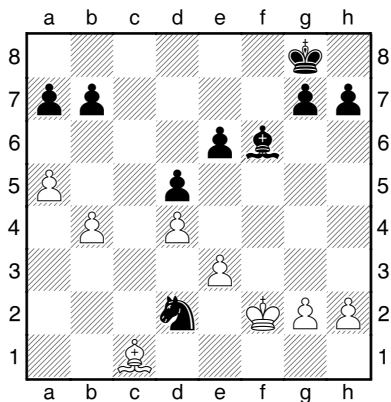
16 b3-b4 f7-f6 17 e5xf6 ♕e7xf6 18
♘e1-f3 ♘c6-e7 19 ♕c1-d2 ♕d7-b5
20 ♕e2xb5 ♔b6xb5



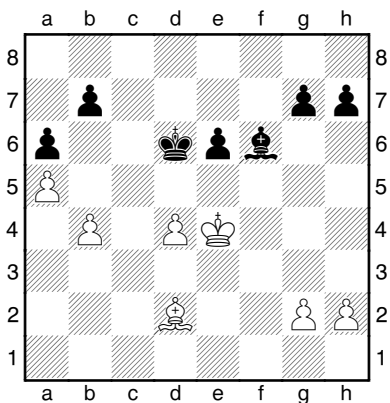
21 a3-a4 ♔b5-d3 22 ♔d1-b1
 ♔d3xb1 23 ♖a1xb1 ♖c8-c2 24 ♖b1-
 c1 ♖f8-c8 25 ♖c1xc2 ♖c8xc2



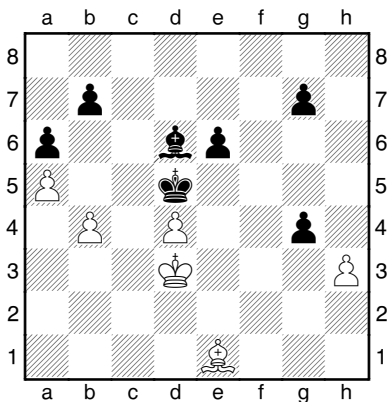
26 ♖f1-c1 ♖c2xc1+ 27 ♔d2xc1 ♜e7-
 c8 28 ♜g1-f2 ♜c8-b6 29 a4-a5 ♜b6-
 c4 30 ♜f3-d2 ♜c4xd2



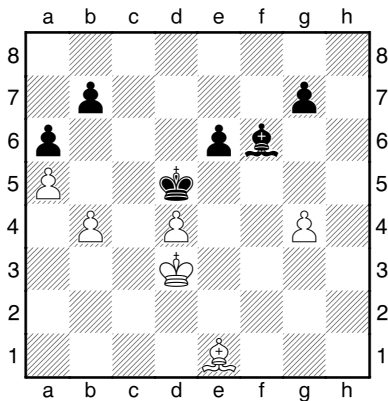
31 ♜c1xd2 a7-a6 32 ♜f2-e2 ♜g8-f7
 33 ♜e2-d3 ♜f7-e7 34 e3-e4 d5xe4+
 35 ♜d3xe4 ♜e7-d6



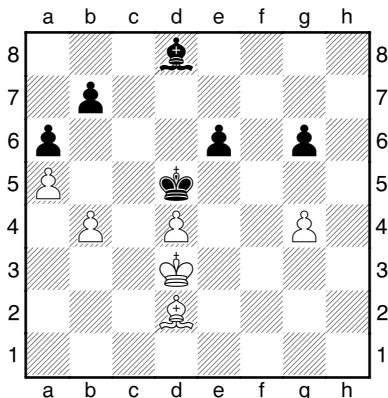
36 ♜e4-d3 ♜d6-d5 37 ♜d2-c3 h7-h5
 38 h2-h3 ♜f6-e7 39 ♜c3-e1 ♜e7-d6
 40 g2-g4 h5xg4



41 h3xg4 ♖d6-e7 42 ♖e1-d2 ♖e7-d8
43 ♖d2-e1 ♖d8-f6 44 ♖e1-f2 ♖f6-e7
45 ♖f2-e1 ♖e7-f6

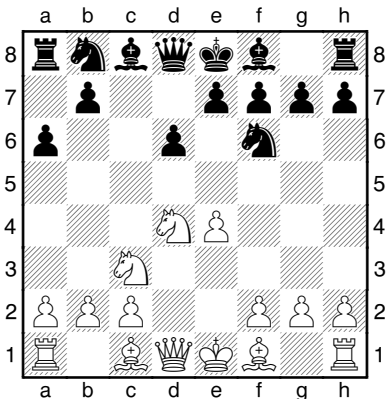


46 ♖e1-f2 ♖f6-d8 47 ♖f2-e1 g7-g6
48 ♖e1-d2 ♖d8-h4 49 ♖d2-h6 ♖h4-
f6 50 ♖h6-e3 ♖f6-d8 51 ♖e3-d2
½-½

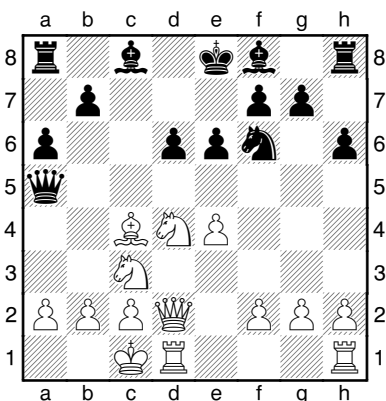


Spassky - Petrosian
Moskova 1969

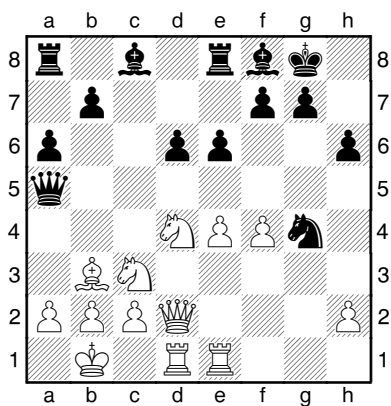
1 e2-e4 c7-c5 2 ♘g1-f3 d7-d6 3 d2-d4
c5xd4 4 ♘f3xd4 ♘g8-f6 5 ♘b1-c3
a7-a6



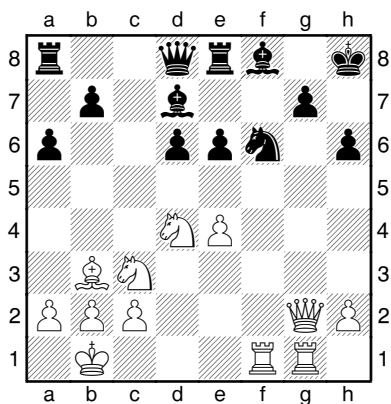
6 ♖c1-g5 ♘b8-d7 7 ♖f1-c4 ♔d8-a5 8
♔d1-d2 h7-h6 9 ♖g5xf6 ♘d7xf6 10
O-O-O e7-e6



11 ♖h1-e1 ♙f8-e7 12 f2-f4 O-O 13
 ♙c4-b3 ♜f8-e8 14 ♙c1-b1 ♙e7-f8 15
 g2-g4 ♘f6xg4



16 ♙d2-g2 ♘g4-f6 17 ♜e1-g1 ♙c8-d7
 18 f4-f5 ♙g8-h8 19 ♜d1-f1 ♙a5-d8
 20 f5xe6 f5xe6



21 e4-e5 d6xe5 22 ♘c3-e4 ♘f6-h5 23
 ♙g2-g6 e5xd4 24 ♘e4-g5 1-0

BÖLÜM 3

BASİT MATLAR

Vezir matı, Kale matı ve İki fil matı
Şaha karşı şah ve iki at

Şaha karşı şah ve vezir

Vezir ve şah ile tek başına kalmış şahı mat etmek son derece kolay olup hiçbir ön bilgi ya da özel çaba gerektirmez. Bununla birlikte hemen tüm satranç öğretmenleri, bu matı yaparken zorlanan (hatta mat etmeyi başaramayıp oyunu yenişmezlikte bırakan!) öğrencilere birçok kez denk gelmişlerdir.

Peki bu türden “mucizeler” neden ve nasıl gerçekleşir? Yanıt oldukça basittir: bir plan kurmadan oynayarak rastgele hamleler yapmaktan.

Bu noktada, kitabın (ve umuyoruz ki sevgili okurun hayat boyu sürececek satranç yolculuğunun) en başında iken, 20.yy'ın tanınmış ustalarından E.A. Znosko-Borovsky'nin ünlü olmuş bir sözünü buraya almak son derece yerinde olur:

“Önemli olan bir hamle bulmak değil, hatta tahtadaki en iyi hamleyi bulmak da değil, gerçekleştirilebilir bir plan bulmaktır.”

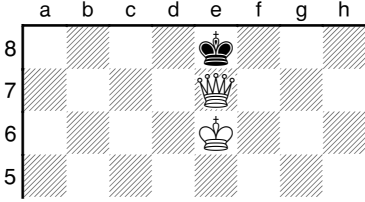
İşte satranca başlayanların yaptığı hataların büyük çoğunluğunun doğru-
dan nedeni budur: plansızlık. Bir plan uyarınca oynamadan gelişigüzel hamleler yaparak bundan bir sonuç elde etmeyi ummak, denizin ortasında rastgele kürek çekmekle hemen hemen aynı şeydir: birincisi herhangi bir yere varabileceğiniz kuşkuludur, ikincisi de varacağınız yer büyük olasılıkla gitmek istediğiniz yer olmayacaktır.

Öyleyse şimdi ne yapmalıyız? Bir plan, elbette.

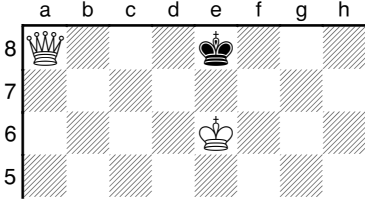
ÇALIŞMA 3.1 Beyaz şah ve vezir ile siyah şahı istediğiniz yerlere koyarak bir mat konumu dizin.

Birkaç denemeden sonra göreceğiniz gibi, siyah şah tahtanın kenarında değilse mat konumu kurmak olanaksızdır. Örnek mat konumları Diyagram 3.1, 3.2 ve 3.2a'da gösterilmiştir.

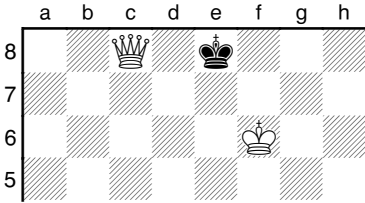
Diyagram 3.1



Diyagram 3.2



Diyagram 3.2a

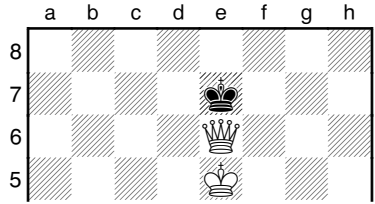


Demek ki herşeyden önce rakip şahı tahtanın kenarına doğru sürmek gerekiyor. Planımızın en önemli bölümü belli oldu bile: *nereye* varmak istediğimizi belirledik. Şimdi de sıra buraya *nasıl* varacağımızın planını yapmakta.

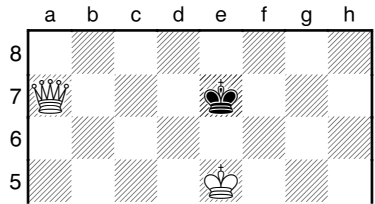
ÇALIŞMA 3.2 Yukarıdaki taşlarla, rakip şahı tek hamleyle tahtanın kenarına gitmeye zorlayabileceğiniz bir konum sizin.

Bu kez de yanıt oldukça açıktır: yukarıda verilmiş olan konumları bir yatay aşağıya kaydırırsak, siyah şah tahtanın kenarına gitmek zorunda kalır. Örnek iki konum Diyagram 3.3 ve 3.4'te gösterilmiştir.

Diyagram 3.3



Diyagram 3.4

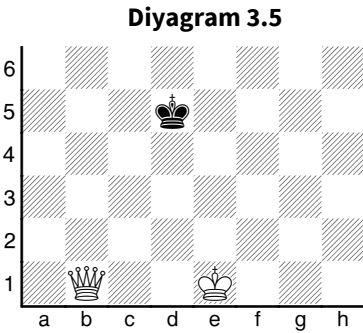


Zaten Diyagram 3.1, 3.2 ve 3.2a'daki konumlarda mat olmasının nedeni de buydu: siyah şahın gidebileceği bir

arka sıra kalmamıştı. Diyagram 3.4'teki konumu ele alalım: şahlar birbirini “göğüslemiş” (tam olarak karşı karşıyalar), vezir de yandan kış diyor. Eğer biz bu işi sistematik olarak yinelersek, rakip şah tahtanın ortasından her seferinde bir sıra uzaklaşır, sonunda da mat olur!

Dikkat edelim: şahlar tam olarak karşı karşıya olmadığına, siyah şahın tahtanın ortasına doğru kaçmaması için vezir doğru yerden kış demelidir – eğer Diyagram 3.2a'da vezir c8 yerine b8'den kış demiş olsaydı, siyah şah d7'ye kaçabilecekti. Böylece planımızın ikinci önemli bölümü de belli oldu: izleyeceğimiz yolu belirledik.

ÇALIŞMA 3.3 Diyagram 3.5'te gösterilen konumdan başlayarak siyah şahı mat edin.



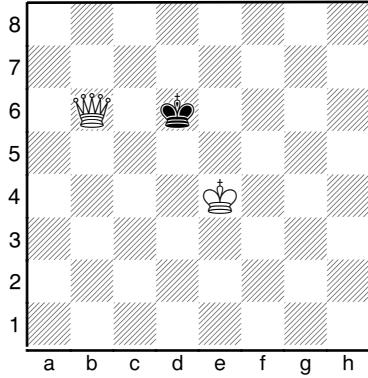
Olası bir çözüm yolu:

1 ♔b1-b4 ♕d5-e5 2 ♔e1-e2 ♕e5-d5 Siyah şah olabildiğince merkezde kalmaya çalışıyor.

3 ♕e2-e3 ♕d5-e5 4 ♔b4-b5+ Böylelikle siyah şah bir sıra geri atılmış ve "makine çalışmaya başlamıştır".

4...♕e5-e6 5 ♕e3-e4 ♕e6-d6 6 ♔b5-b6+ (D 3.6)

Diyagram 3.6



Ayrıntıya dikkat edelim: c5 karesi kontrol altındadır.

6...♕d6-e7 7 ♕e4-e5 ♕e7-f7 Şah bu kez de yandan kaçmayı deniyor.

8 ♔b6-h6 ♕f7-e7 9 ♔h6-h7+ ♕e7-d8 10 ♕e5-d6 ♕d8-c8 11 ♔h7-c7#

Görüldüğü gibi matı yapmak için 11 hamle yeterli olmuştur, ama aslında

ele aldığımız konumda bunu 8 hamlede yapmak da olanaklıydı!

“Ama nasıl olur? Biz bir yerde yanlış mı yaptık?”

Hayır, biz kendi yöntemimizi doğru ve eksiksiz olarak uyguladık. Ama unutmamak gerekir ki bir sorunun birden çok çözümü olabilir, ve bu çözümlerin hepsi de aynı uzunlukta (ya da kolaylıkta) olmak zorunda değildir. Önce bizimkinden daha hızlı olan çözümü görelim:

1 ♖b1-b6 ♔d5-e5 2 ♜b6-c6 Siyah Şahın gezinti alanı yarıya indi bile!

2...♔e5-f5 3 ♜c6-d6 Önemli bir incelik: Beyaz, rakip şahın hareket alanını kısıtlamak için hamle yapma zorunluluğundan yararlanıyor. Eğer siyah şahın, kendisine kıış denmedikçe yerinden kımıldamamak gibi bir hakkı olsaydı bunu kesinlikle kullanacaktı – ama satrançta hamle yapmak zorunludur! Bu yüzden siyah şah yerini değiştirmek ve böylelikle alanının daraltılmasına (istemeyerek de olsa) izin vermek zorundadır.

Satranç yazınında, Almancadan gelen *zugzwang* terimiyle anılan bu kavram (Alm. *zug*: hamle, *zwang*: zorunluluk) birçok oyunsonunda kilit öneme

sahiptir, ki biz bunu “Şaha karşı kale ve şah” oyunsonunda çok daha net olarak göreceğiz.

3...♔f5-e4 4 ♔e1-f2 ♔e4-f5 5 ♔f2-f3 ♔f5-g5 Gidecek başka yer yok ki... Bu yöntemin siyah şahın hareket alanını bizimkinden daha hızlı daralttığını görebiliyoruz.

6 ♜d6-e6 ♔g5-h5 7 ♔f3-f4 ♔h5-h4 8 ♜e6-h6#

Şimdi kendimize şu soruları sormamız gerekir: Bu ikinci yöntemi bizimkinden daha başarılı yapan nedir? Neden bunu biz de ilk başta düşünemedik?

İşin aslı şu ki, biz yalnızca sistematik olarak uygulanınca amaca ulaştıran bir yöntemin olup olmadığına baktık. Bu yöntemin bizi amaca ulaştırdığını gördükten sonra daha kısa bir yol aramadık; dolayısıyla kendi şahımızı rakip şahın üzerine sürmek yerine, önce onu kendi şahımıza doğru gelmeye zorlamanın işi kolaylaştırabileceğini de düşünmedik!

Öte yandan şunu da belirtmek gerekir ki bu yöntemi satranca yeni başlamış bir dostumuzun değil, az da olsa deneyimli ve *zugzwang* kavramını iyi anlamış bir oyuncunun bulması beklenir. Vezir yerine bir

kalemizin olduđu sonraki bölüm, zugzwang kavramını daha iyi anlamamızda bize yardımcı olacak.

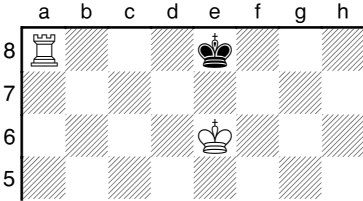
Şaha karşı şah ve kale

Burada durum öncekinden biraz farklıdır: kalenin hareket yeteneđi vezire göre kısıtlı olduđundan, mat etmek biraz daha fazla uğraşı gerektirir. Biz işe yine -tıpkı önceki örnekte olduđu gibi- bir plan yaparak başlayalım.

ÇALIŞMA 3.4 Beyaz şah ve kale ile siyah şahı istediđiniz yerlere koyarak bir mat konumu dizin.

Tablo genel olarak aynıdır: siyah şah tahtanın kenarında deđilse, mat konumu kurmak yine olanaksızdır. Örnek bir mat konumu Diyagram 3.7'de gösterilmiştir.

Diyagram 3.7



Şuna dikkat edelim ki vezirden farklı olarak kale, rakip şahın hareket alanını kısıtlamakta daha az etkilidir. Diyagram 3.2'de vezirin yerine kaleyi koyduğumuzda mat konumu bozulmazken, Diyagram 3.2a'da aynı şeyi yaptığımızda artık mat yoktur: d7-karesi kontrol altında olmadığından şah oraya kaçabilir! Ne olursa olsun, planın ilk aşaması tamamlanmıştır - ulaşmak istediğimiz konum belli oldu. Peki buraya hangi yolla gideceğiz?

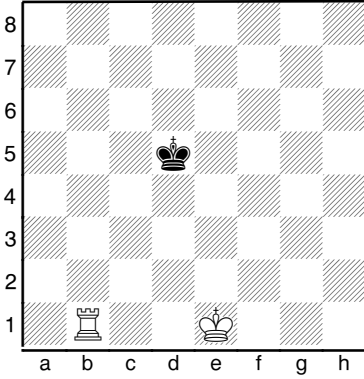
ÇALIŞMA 3.5 Yukarıdaki taşlarla, rakip şahı tek hamleyle tahtanın kenarına gitmeye zorlayabileceğiniz bir konum dizin.

Yanıt bu kez de gözümüzün önünde duruyor; Diyagram 3.7'deki taşların bir sıra aşağı kaydırılması yeterlidir. Demek ki yöntemimiz yine aynı: şahlar karşı karşıya iken kale yandan kış diyerek rakip şahı geri atacak.

Bakalım bu plan işe yarayacak mı?

ÇALIŞMA 3.6: Diyagram 3.8'de gösterilen konumdan başlayarak siyah şahı mat edin.

Diyagram 3.8



Deneme:

1 ♔e1-e2 ♕d5-e5 2 ♕e2-e3 ♕e5-d5
3 ♕e3-d3 Burada 3 ♖b1-b5+ ♕d5-c4
4 ♖b5-h5 ♕c4-c3 5 ♖h5-c5+ yolu da
işe yarardı, ama biz şimdilik “bizim”
yöntemi uygulamaya çalışmayı sür-
dürelim.

3...♕d5-e5 Bu da nesi? Siyah şah,
rakibinin karşısına gelmekten sakı-
nıyor! İşte şimdi, vezir ile mat
yaparken incelediğimiz "hızlı" yön-
temde karşımıza çıkan zugzwang
yardıma koşar:

4 ♖b1-f1! Peki neden 4 ♖b1-h1 değil?
Çünkü bu hamle siyah şahın f-
dikeyine gitmesine olanak tanırdı,
oysa şimdi siyah şah ya doğrudan geri
gitmek ya da d5-karesine dönmek

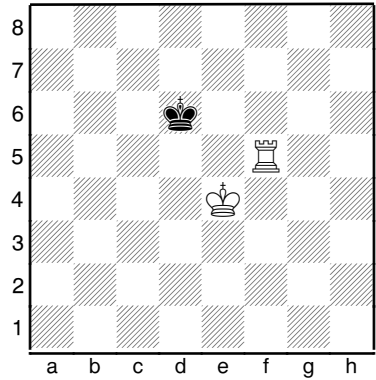
zorunda. Kendisine sorsak yerinden
hiç kıpırdamamayı isteyecekti, ne var
ki satrançta buna olanak yok: hamle
sırası kendisinde olan taraf, kurallara
uygun bir hamle yapmak zorundadır –
kendi zararına olsa bile!

4...♕e5-d5 İşte beklediğimiz konum.

5 ♖f1-f5+ ♕d5-e6 6 ♕d3-e4 Aslında
kalemiz saldırı altında olmasaydı
burada 6 ♕d3-d4 oynamak yeğ
tutulurdu, ancak daha önce de
söylediğimiz gibi kalenin olanakları
vezirinkilere göre kısıtlıdır.

6...♕e6-d6 Peki ya şimdi? (D 3.9)

Diyagram 3.9



7 ♖f5-h5 Elbette yine zugzwang!

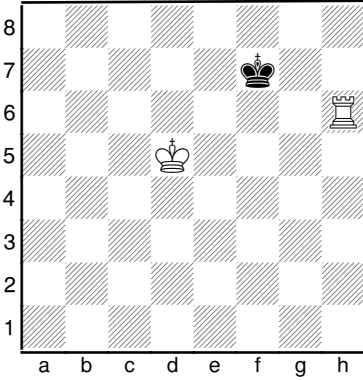
7...♕d6-e6 Burada siyah şahın,
rakibinin karşısına geçmekten kaçın-

mak amacıyla 7...♔d6-c6 oynaması da pek bir şeyi değiştirmezdi çünkü 8 ♔e4-d4 yanıtından sonra yine aynı zor seçimle karşı karşıya kalacaktı: Tahtanın kenarına doğru gitmek ya da rakibiyle yüzleşmek.

8 ♖h5-h6+ ♔e6-e7 9 ♔e4-d5! Bu inceliği biliyoruz artık: şahımızı tam karşısına getirdiğimizde rakip şah bizden kaçarak planlarımızı bozuyor. Bu nedenle tam karşısındaki kare yerine onun bir yanındaki kareye gitmek ve rakip şahın bize doğru gelmesini beklemek daha etkili.

9...♔e7-f7 (D 3.9a)

Diyagram 3.9a



Çünkü 9...♔e7-d7 10 ♖h6-h7+ sonrasında siyah şah son yataya

sıkışacaktı, ne var ki bu kurnazca deneme de ona kaçış olanağı sağlamayacak.

10 ♔d5-e5 ♔f7-g7 11 ♖h6-f6! Siyah şah küçücük bir alana sıkıştı.

11...♔g7-h7 12 ♔e5-f5 ♔h7-g7 13 ♔f5-g5 Şu anda Beyaz ne tehdit ediyor? Doğrusunu söylemek gerekirse hiçbir şey. Hamle sırası kendisinde olsaydı da Beyazın yapabileceği etkili bir hamle yoktu ve bir bekleme hamlesi yapması gerekecekti. Böyle durumlarda yardım için çalınan kapı hep aynıdır: zugzwang!

13...♔g7-h7 14 ♖f6-f7+ ♔h7-h8 15 ♔g5-g6 ♔h8-g8 16 ♖f7-f4 ♔g8-h8 17 ♖f4-f8#

Gördüğümüz gibi Beyaz son ana dek zugzwang'ı kullanmak zorundaydı, çünkü bu oyunsonunda başka türlü ilerleme olanağı yoktur. Mat için 17 hamle yeterli olmuştur ki en kısa yol da zaten 15 hamleydi – denememizin başında yitirdiğimiz birkaç hamle gözönüne alınırsa hiç de kötü sayılmaz!

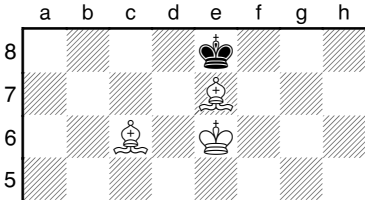
Şaha karşı şah ve iki fil

Bu oyunsonunda beyaz şahın bir değil iki yardımcısı vardır (bu yardımcıların zıt renkli karelerde yürüdüklerini ayrıca söylemeye gerek yok elbette), ne var ki filler kale ya da vezire göre daha güçsüz olduklarından, başarı için dikkatli bir işbirliği içerisine girmeleri gereklidir. Belki de bu nedenle iki fil matı, vezir ve kale matlarına oranla hissedilir derecede daha zordur.

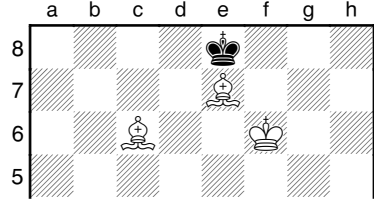
ÇALIŞMA 3.7: Beyaz şah ve filler ile siyah şahı istediğiniz yerlere koyarak bir mat konumu dizin.

Yine aynı şey: siyah şah tahtanın kenarında değilse, mat konumu kurmak olanaksızdır. Örnek üç mat konumu Diyagram 3.10, 3.10a ve 3.11'de gösterilmiştir.

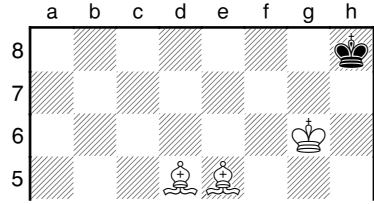
Diyagram 3.10



Diyagram 3.10a



Diyagram 3.11



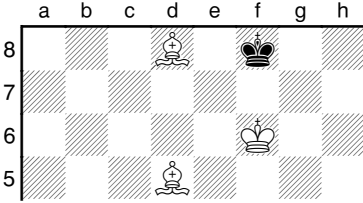
Her üç örnekte de beyaz şah ile fillerden biri rakip şahın hareket alanını daraltırken, diğer fil kış diyerek matı gerçekleştiriyor. Şimdi yanıtlanması gereken soru ise bu konumlara hangi yoldan ulaşacağımız.

ÇALIŞMA 3.8: Yukarıdaki taşlarla, rakip şahı iki hamlede mat edebileceğiniz bir konum dizin (başka bir deyişle oluşturduğunuz konum [1.Beyaz oynar - Siyah oynar 2.Beyaz mat eder] koşulunu sağlasın).

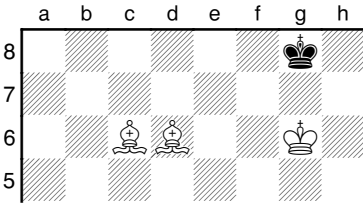
Örnek çözümler Diyagram 3.12 ve

3.13'te gösterilmiştir.

Diyagram 3.12



Diyagram 3.13



Diyagram 3.12'den başlarsak: 1 ♖e7+ ♔e8 2 ♕c6# ; böylece Diyagram 3.10a'daki konuma ulaşmış oluruz. Diyagram 3.13 ise 1 ♕d5+ ♔h8 2 ♕e5# hamleleriyle Diyagram 3.11'e götürür.

Şimdi haklı olarak şöyle düşünebilirsiniz: “Bunların hepsi güzel de, Diyagram 3.10'da gösterilen mata ne oldu? O konumu iki hamle geriye nasıl götüreceğiz?” Yanıt oldukça kısıdır: Ne yazık ki olanaksız!

Burada, satrançtaki (belki de hayatın birçok alanında geçerli olan) önemli

bir gerçekle karşılaşıyoruz: ulaşmayı amaçladığımız bir hedefimizin var olması, bizi o hedefe götürecek bir yolun da varlığını garanti etmez! Diyagram 3.10'daki konumun mat koşullarını sağladığı doğrudur, ne var ki o konuma (siyah şahın özellikle mat olmak için işbirliği yapması dışında) ulaşmak olanağı yoktur.

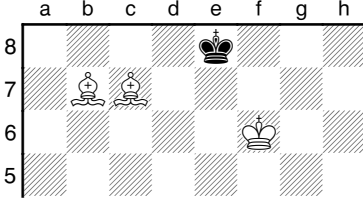
İsterseniz Diyagram 3.12'yi biraz daha yakından inceleyelim. Burada Beyazın iki hamlede mat yapabileceğini gördük. Peki biz bu konuma hangi yolla ulaşacağız? Birkaç denemeden sonra görülür ki, bu konuma ulaşmanın da (unutmayalım: Siyahın gönüllü işbirliği dışında!) olanağı yoktur! Diğer bir deyişle Diyagram 3.10'u iki hamle geriye götüremediğimiz gibi, Diyagram 3.10a'yı da üç hamle geriye götüremeyiz.

Bu da demek oluyor ki elimizde yalnızca Diyagram 3.11 (ve onun iki hamle geriye gitmiş hali olan 3.13) kaldı. Eğer bu konumu da birkaç hamleden fazla geri götüremezsek, iki fil ile mat edemiyoruz demektir!

ÇALIŞMA 3.9: Diyagram 3.13'teki konumu birkaç hamle geri götürmeye çalışın.

Örnek bir çözüm Diyagram 3.14'te gösterilmiştir.

Diyagram 3.14



Yukarıdaki konumda Beyazın izleyeceği yol gayet nettir:

1 ♖b7-c6+ ♜e8-f8 Siyahın bütün hamlelerinin zorunlu olduğuna dikkat edelim.

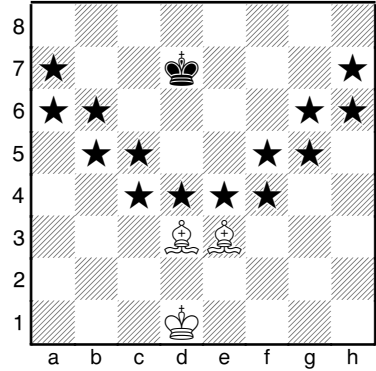
2 ♜c7-d6+ ♜f8-g8 3 ♜f6-g6 Burada h7-karesinin kontrol altına alınması gereklidir yoksa siyah şah oradan kaçmayı deneyebilir. Şahların karşı karşıya getirilmesinin önemini bir kez daha görüyoruz.

3...♜g8-h8 4 ♜c6-d7 Evet, zugzwang olmadan olmuyor! Şahı daha da sıkıştırmak için doğrudan 4 ♜c6-d5?? hamlesini oynamak pata yol açar ve oyunun yenişmezlikle bitmesine neden olurdu.

4...♜h8-g8 5 ♜d7-e6+ ♜g8-h8 6 ♜d6-e5#.

Şimdi resim biraz netleştirdi – siyah şahı son sıraya itebilirsek işler kolay: şahları olanak bulduğumuz sürece karşı karşıya getirip, fillerin yardımıyla rakip şahı kaçış karelerini teker teker alıyoruz. Peki rakip şah son sıraya nasıl itilecek? Bunu nasıl yapabileceğimizi anlamak için önce Diyagram 3.15'i inceleyelim:

Diyagram 3.15



Yukarıdaki konumda iki fil omuz omuza vererek bir “geçilmez bölge” oluşturmuşlardır ve siyah şah da bu bölgenin (a8-d5-e5-h8 yamuğu) içinde sıkışmış olduğu gibi, fillere saldırması da olanaksızdır (eğer şah d7 yerine b4'te olsaydı, ...♜c3 oynayarak fillere yaklaşabilecekti – ama o zaman da Beyaz ♜d3-e4 oynayarak siyah şahı

a6-c4-c3-a1 yamuğuna hapsedecekti). Dahası, hamle kendisindeyse Beyaz burada 1 ♖d3-e4 ♔d7-d6 2 ♙e3-d4 oynayarak fillerini bir sıra yukarı kaydırabilir ve böylece siyah şahın alanını daha da daraltarak onu b8-d6-e6-g8 yamuğuna sıkıştırmış olur. Filler her seferinde bir sıra ileri gidebilirlerse, rakip şah kısa sürede son sıraya itilecek. Geriye çözülmeyi bekleyen son bir sorun kaldı: Siyah şah tahtanın ortasında kalmaya çalışarak onların ilerlemesini engellerse ne yapmalıyız?

ÇALIŞMA 3.10: Diyagram 3.15'teki konumdan başlayarak siyah şahı tahtanın kenarına sıkıştırmaya ve sonra da mat etmeye çalışın.

Bu görevin üstesinden gelmek için iki yerden yardım almak gereklidir: d1 karesinde bulunan beyaz şah ve artık çok iyi bildiğimiz gibi, zugzwang!

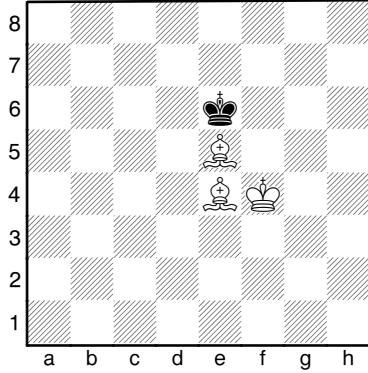
Olası bir çözüm:

1 ♙d3-e4 ♔d7-e6 2 ♙e3-d4 ♔e6-d6 3 ♔d1-d2 Beyaz şah yola çıktı bile.

3... ♙d6-e6 4 ♔d2-e3 ♔e6-d6 5 ♔e3-f4 ♙d6-e6 6 ♙d4-e5 Diğer fili de ilkinin yanına getirebilmek için,

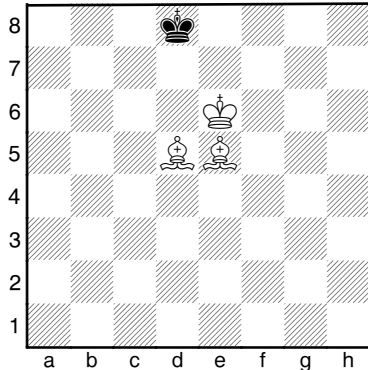
siyah şahın hamle yapmasını beklemeliyiz. (D 3.16)

Diyagram 3.16



6... ♙e6-d7 7 ♙e4-d5 ♔d7-e7 8 ♙f4-f5 ♙e7-d7 9 ♙f5-f6 ♔d7-c8 10 ♙f6-e6 ♔c8-d8 (D 3.17)

Diyagram 3.17



11 ♙d5-b7! Böylece siyah şahın

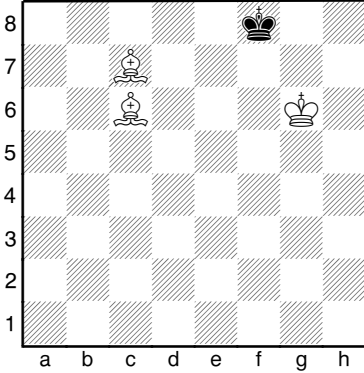
d8'den öteye geçemeyeceği belli oldu, şimdi onu h8'e gitmeye zorlamak gerek.

11...♔d8-e8 12 ♚e5-c7 Kareler birer birer alınıyor.

12...♔e8-f8 13 ♔e6-f6 ♔f8-g8 14 ♚b7-e4! h7'yi bu kez fille kontrol altına almak daha uygundur, çünkü 14 ♔f6-g6 oynarsak Siyahın 14...♔g8-f8 yanıtından sonra beyaz şah geri dönmek zorunda kalır.

14...♔g8-f8 15 ♚e4-c6 ♔f8-g8 16 ♔f6-g6 ♔g8-f8 e8-karesi kontrol altında olduğu için bu kaçış girişimi artık tehlikeli olamaz. (D 3.18)

Diyagram 3.18



17 ♚c7-d6+ ♔f8-g8 18 ♚c6-d5+ ♔g8-h8 19 ♚d6-e5#

Sonuç: İki fil matını yalnızca rakip şahı tahtanın köşesine sıkıştırarak yapmak olanaklıdır – onu tahtanın kenarında mat olmaya zorlayamayız! Peki acaba iki fil yerine iki at ile bu iş nasıl olacak? Onu da sonraki bölümde görelim.

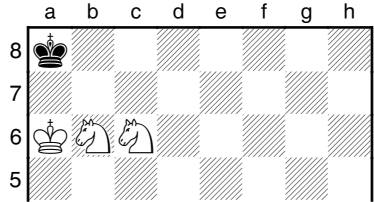
Şaha karşı şah ve iki at

Bu kez beyaz şahın yardımcıları, satranca yeni başlayanların genellikle en sevdikleri taşlar: iki güçlü at! Büyük soru ise siyah şahı mat etmeyi başarıp başaramayacakları.

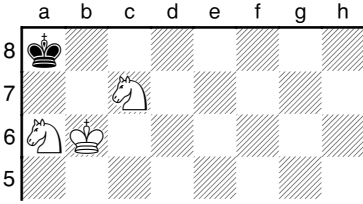
ÇALIŞMA 3.11: Beyaz şah ve atlar ile siyah şahı istediğiniz yerlere koyarak bir mat konumu dizin.

Matın ancak tahtanın kenarında olabileceğini önceden kestirmek artık zor değil. Birkaç denemeden sonra şuna benzer çözümlere ulaşırız:

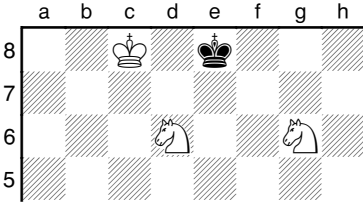
Diyagram 3.19



Diyagram 3.19a



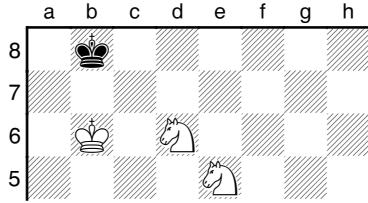
Diyagram 3.20



İki fil matını incelerken kurduğumuz mat konumlarının yalnızca birini yeterince geriye götürebilmiş, diğer ikisini üç hamle bile geriye götürmeyi başaramamıştık. İki at söz konusu olduğunda ise umulmadık bir sonuçla karşılaşırız: dizdiğimiz mat konumları, iki hamle bile geriye gitmemektedir! Haydi Diyagram 3.20'deki durumda siyah şah tahtanın köşesinde olmadığı için hareket alanı geniş diyelim, peki Diyagram 3.19 ve 3.19a'daki köşeye sıkışmış şahı niye iki hamle geriden gelerek mat edemiyoruz? Yanıt apaçıktır: Satrançtaki pat kuralı dolayısıyla. Kendi gözümüzle görüp

emin olmak için bir deneme yapalım:

Diyagram 3.21



Siyah şahın yalnızca bir at ve beyaz şah yardımıyla köşeye kısırlanmış olduğu bu konumda, üstelik elimizdeki “fazla” e5 atını da kullanmak olanağı varken, nasıl olur da mat edemeyiz?! Deneyelim:

1 ♖e5-c6+ ♔b8-a8 Siyah şah iyice köşeye sıkıştı bile! Şimdi tüm yapmamız gereken, artık işsiz olan d6 atımızla gelip kış demek!

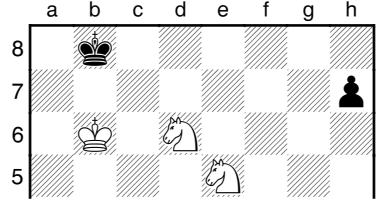
2 ♘d6-b5 ve... o da nesi? Siyahın, hamle sırası kendisinde olduğu halde, kurallara uygun hiç bir hamlesi yok – dolayısıyla oyun yenilmezlikle sonuçlandı (pat)! Aslını isterseniz pat kuralı ve hamle yapma zorunluluğu (zugzwang), aynı madalyonun iki yüzü gibidir: kimi zaman güçlü olan tarafın yararına çalışır, kimi zaman da zayıf olanın. Zugzwang nasıl mat yapmaya çalışan tarafın sıkça kullandığı bir

silahsa, pat olanağı da savunmada olan tarafın sık sık ardına sığındığı bir kalkandır.

Anlaşılan d6'da bulunan atımıza manevra yaptıracak zamanımız yok. Bir de onu c7'ye tek hamlede gidebileceği bir yere koymayı deneyelim: örneğin d5 nasıl olur? Ama bu kez de c8-karesinin kontrolünü bıraktığımızdan 1 ♖e5-c6+ sonra- sında siyah şah oraya kaçabilir.

İlginç olan şudur ki, eğer Siyahın bir taşı daha olsaydı işler değişebilirdi. Örnek olarak Diyagram 3.21'deki konumda h7-karesine siyah bir er koyalım. Bu kez durum (Siyahın aleyhine) değişir çünkü pat olanağı yoktur: (D 3.21a)

Diyagram 3.21a



1 ♖e5-c6+ ♔b8-a8 2 ♖d6-b5 Filmin buraya kadarki kısmını daha önce görmüştük.

2...h7-h5 Ya da 2...h7-h6. Fark da buradadır: Siyahın fazla eri, patın bozulmasına yol açıyor.

3 ♖b5-c7# Elindeki fazla er Siyaha destek değil ayak bağı oldu! Fazla materyelin yarar yerine zarar verdiği durumlara pek sık denk gelinmez, ama yine de dikkatli olunmalı. İş yalnızca taşları sayıp parmak hesabı yapmakla bitseydi, satranç hayli kuru ve neşesiz bir oyun olurdu.

BÖLÜM 4

OYUNA BAŞLARKEN

Açılışın üç temel hedefi

Birkaç basit hata

Minyatür örnekler

BİR SATRANÇ PARTİSİ genellikle üç aşamada incelenir: Açılış, oyunortası ve oyunsonu. Bu aşamalar keskin çizgilerle ayrılmaktan çok yumuşak geçişlerle birbirlerine bağlanırlar, ancak kabaca da olsa bazı sınırların çizilmesi mümkündür:

- Açılış, taşların oyuna girerek mücadeleye katıldığı bölümdür ve genellikle ilk 10-12 hamleden oluşur.
- Oyunortası, taşların gelişiminin tamamlanmasıyla başlar ve mücadelenin şiddetlendiği bölümdür.
- Oyunsonu, tahtadaki taşların azalmasıyla başlar. Eğer şahlar mat tehlikesi yaşamadan etkin olarak mücadeleye katılabiliyorsa oyunsonu aşamasına geçilmiştir diyebiliriz.

Tüm mücadeleler bu üç safhayı görmek zorunda değildir elbette; kimi oyunlar oyunortasında biterken kimileri de (basit hatalar sonucu)

henüz açılış bile tamamlanmadan ani bir şekilde sona erer. Bununla birlikte oyunlarınızın büyük bölümünün oyunsonu aşamasına kadar geleceğine emin olabilirsiniz.

Peki satranç çalışmaya bu aşamaların hangisinden başlamak gerekir? Sözü unutulmaz şampiyon José Raul Capablanca'ya verelim:

"Oyununuzu ilerletmek için her şeyden önce oyunsonu çalışmalısınız; zira oyunsonu kendi başına incelenebilir ve öğrenilebilirken, oyunortası ve açılış ancak oyunsonu ile bağlantılı olarak incelenebilir."

Satranç çalışma yöntemi üzerine söylenmiş en isabetli sözlerden biri! Gerçekten de, satrançta oyunsonunun önemini ve neden ilk önce buraya ağırlık vermenin gerektiğini Kübalı şampiyonun yaptığından daha kısa ve net bir biçimde anlatmak herhalde olanaksızdır. Tarih boyunca bütün şampiyonların aynı zamanda dönemlerinin en güçlü oyunsonu

ustaları arasında bulunduklarını (ve çoğu kez de birinci sırada olduklarını) hatırlatmaya gerek var mı?

Bununla birlikte unutmamak gerekir ki diğer tüm oyunlar gibi satranç da oynandıkça sevilir. Kuralları öğrenen bir satranç heveslisinin yaptığı ilk karşılaşmalardan keyif alabilmesi için açılış ve oyunortası hakkında birkaç ipucuna da ihtiyacı olacaktır; yoksa oyunları (yukarıda da belirtildiği gibi) daha başlamadan bitebilir ve satranç oynamak da elbette biraz tatsız bir deneyim halini alır. Kaldı ki daha açılıştan çok kötü bir konuma düşen veya oyunortasında büyük taş kayıplarına uğrayan bir oyuncu, oyunsonu tekniğini ortaya koyacak fırsatı pek bulamaz. Tüm bunların ışığında, satranca ilgi duyan dostumuzun bu yolculuğundaki ilk saatlerin keyifli ve verimli geçebilmesi için oyunun ilk iki aşamasına çok kısaca da olsa değinmenin gerekli olduğu görülür.

Açılışın üç temel hedefi

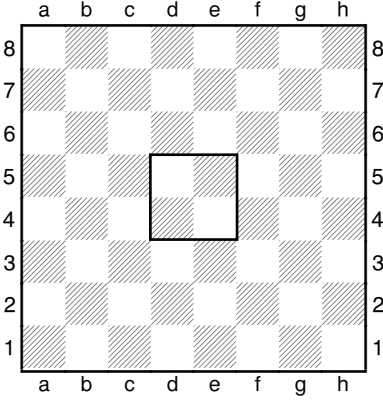
Açılışın yukarıdaki tanımında taşların oyuna girerek mücadeleye katılma- larından söz etmiştik. Nitekim açılış- taki üç temel hedefin birincisi ve en önemlisi **gelişim** ilkesidir: Taşları (tercihen tahtanın ortasına doğru)

çıkararak mücadeleye etkin olarak katıl- malarını sağlamak. Başlangıçtaki yer- lerinde duran taşlar (örneğin a1'deki kale veya b1'deki at) pek bir yere gidemezler ve dolayısıyla mücadeleye katkıları da hemen hemen sıfırdır - tıpkı savaşın başlamasına rağmen kışlarından çıkmamış birlikler gibi. Oysa aynı kalenin açık (yani üzerinde er bulunmayan) bir dikeye giderek kendine alan bulduğunu ve rakip taşları tehdit etmeye başladığını düşünün; ya da b1-karesindeki atın önce c3, ardından da d5-karesine giderek tahtanın tam ortasına yerleş- tiğini ve mücadeleye tam güçle destek verdiğini gözünüzün önüne getirin. Anlaşılır ki taşların oyuna anlamlı bir katkı yapabilmeleri için başlangıçta bulundukları yerden çıkarak en kısa zamanda "cepheye" gitmeleri gerek- lidir, işte gelişim ile anlatılmak istenen tam olarak budur.

Açılıшта ikinci önemli hedef olarak **merkez egemenliği** öne çıkar. Merkez ile kastedilenin ne olduğunu kısaca açıklayalım: tahtanın ortasında yer alan dört kare (d4, d5, e4 ve e5) **merkez kareleri** olarak tanımlanır ve mücadele alanına hakim bir tepeye benzetilebilir. (D 4.1) Merkeze yerleşen

taşlar etkinliklerini en üst düzeye çıkarır, tahtanın her tarafına manevra yapabilir ve mücadelede çok daha büyük etki gösterirler. Dolayısıyla bu karelerin kontrolü, özellikle de erlerle işgali önemli bir üstünlük kabul edilir.

Diyagram 4.1



Rakibimizin erleriyle merkeze egemen olduğu bir durumda tahtanın önemli bir bölümü taşlarımızca kullanılamaz hale gelir; onlar da zorunlu olarak tahtanın kenarına (yani etkili olamayacakları bölgelere) gitmek zorunda kalırlar.

Açılışın üçüncü ve son hedefi ise **şahın güvenlik altına alınması** olarak belirlenir. Oyuna e-dikeyinde başlayan şah aslında hiç de ideal bir yerde

bulunmamaktadır, burada saldırıya açık olmasının yanı sıra (sürekli olarak koruma gerektirmesi nedeniyle) diğer taşlara da ayak bağı olur. Üstelik merkez erlerinin değişilmesi sonucu dikeyler ve çaprazlar açıldığında, rakip güçlerin hedef tahtası olacak ilk taş da kendisidir. Dolayısıyla yapılacak en makul şey ilk fırsatta rok atarak şahı tehlike bölgesinden uzaklaştırmaktır, böylelikle kalelerin arasındaki bağlantı da sağlanmış olur. Güçler arasındaki işbirliğinin sağlanması ise, takım çalışması gerektiren tüm işlerde en kritik noktadır - kalp ameliyatından sutopuna kadar.

Tipik hatalar

İyi satranç oynamak isteyen herkes başkalarının hatalarından ders almayı öğrenmek zorundadır, zira bunların tümünü kendi yapmak ve denemeyanılma yoluyla öğrenmek çok zaman aldığı gibi aynı zamanda verimsizdir. Oyununu geliştirmek isteyen biri için en uygun yöntemlerden biri seçilmiş partileri inceleyerek başkalarının yaptığı tipik hataları görmek ve onlardan ders çıkarmaktır.

Yanışlara geçmeden önce isterseniz doğru oynanmış bir örneğe göz atalım

ve açılış ilkelerine uyarak oynamanın nasıl bir şey olduğu hakkında fikir edinelim.

ÖRNEK 4.1

1 e2-e4 En çok oynanan iki hamleden biri (diğeri 1 d4'tür). Bu hamleyle Beyaz hem merkeze bir er yerleştirir, hem de filinin ve vezirinin yolunu açar.

1...e7-e5 Siyah da aynı yoldan yürüyor. Bu bakışimli (simetrik) yanıt 500 yıldan beri bilinir, oynanır ve en üst düzey turnuvalarda (örneğin Dünya Şampiyonluğu yarışının bir parçası olan adaylar turnuvaları) hala en çok tercih edilen hamledir.

2 ♖g1-f3 Yine en popüler yanıt: Beyaz bir taşını merkeze doğru geliştirdiği gibi rakip ere de saldırıyor. Elbette başka makul seçenekler de var: 2 ♜b1-c3, 2 ♙f1-c4, hatta 2 f2-f4 ve 2 d2-d4. Bununla birlikte hiçbirisi Beyaza oyunda yapılan hamle kadar zengin olanaklar sunmaz.

Yeri gelmişken şu soruyu sormak da gayet mantıklıdır: Beyaz neden 2 ♔d1-h5 oynamasın? Bu hamle de bir taş geliştirirken rakip ere saldırmıyor mu? Önerilen hamlenin zayıf yanı şudur ki tahtadaki en güçlü taş olan vezir

erkenden ortaya çıktığında rakibin daha az değerli taşlarının saldırısına uğrar ve geri çekilirken de zaman kaybına sebep olur. Bu nedenle oyunun başında ilk önce atlar ve fillerin (*hafif taşlar* da denir) geliştirilmesi ve ancak bundan sonra daha değerli olan kaleler ve vezirin (*ağır taşlar* da denir) hareketlendirilmesi önerilir.

Öte yandan bu kurallar (tıpkı strateji ve taktiğin diğer kuralları gibi) taşta yazılmış emirler olmayıp yalnızca genellemelerden ibarettirler. Söz konusu genellemeler her zaman uygulanabilen veya her durumu kapsayan yasalar olmamakla birlikte, bir şeyi hatırdan çıkarmamakta yarar var: kurallar kitaplarda hâlâ kendilerine yer bulabiliyorlar ise, bu nedensiz değildir! Başka bir deyişle kuralları çiğneyen bir oyuncunun bundan zarar görme olasılığı, kazançlı çıkma olasılığından çok daha yüksektir.

2...♜b8-c6 Hem taş geliştiren hem de eri savunan bu hamle en sevilen seçenektir. Dikkat edelim ki Beyazın saldırı ve gelişimi birleştirmesine karşı Siyah da savunma ve gelişimi birleştiriyor. Bunun yanı sıra 2...♜g8-f6 ile rakip ere saldırmak da mümkün-

dür ve sevilen bir yanıttır, 2...d7-d6 hamlesi ise sağlam olmakla birlikte gelişime yardımcı olmadığı için biraz pasiftir.

Elbette okuyucumuz haklı olarak şu soruyu sorabilir: Tamam, 2...♖d8-e7 veya 2...♖d8-f6 gibi hamleler veziri oyuna erken çıkardıkları için iyi değiller. Peki 2...♙f8-d6 hamlesinin nesi var?

Burası, "Basit Matlar" bölümünde özellikle vurgulamış olduğumuz bir noktanın altını tekrar çizmek için çok uygun bir yerdir: Yapılan her hamle, bir planın parçası olmalıdır. Bir hamle yalnızca *yapıldığı anı* değil kendinden *sonrasını* da ilgilendirir, dolayısıyla bir taşı geliştirirken ileride diğer taşları nasıl geliştireceğimiz meselesini de gözönüne almadan edemeyiz.

Koyu-renkli fili d6-karesine çıkmakla gelişim tamamlanmış olmaz, sırada diğer hafif taşlar vardır. Atlar nasıl olsa c6 ve f6-karelerine çıkabilirler. Peki ya c8-fili nasıl geliştirilecek?

Açık-renkli filin en doğal gelişim yolu ...d7-d6 sonrasında c8-h3 çaprazına çıkmaktır. İşte 2...♙f8-d6 hamlesinin zayıf tarafı da kendini burada gösterir: d-erinin yolu tıkanıdığı için c8-fili en

doğal gelişim çaprazından mahrum kalmıştır. Ayrıca d-erinin yolunun tıkanmış olması kendi başına da bir sakıncadır; merkez mücadelesinde önemli rol oynadıkları için d ve e-erlerinin önlerinin kapatılması pek önerilmez.

Görüyoruz ki satranç stratejisinin ilkelere hep birlikte ve aynı anda ele alınmalıdır: Gelişim sorununu çözerken merkez mücadelesini de düşünmeli, merkez mücadelesini düşünürken şah güvenliğini nasıl sağlayacağımızı hesaplamalı ve tüm bunları da belli bir plan dahilinde yapmalıyız. Kesin olan bir şey varsa o da satrancın, tek bir ögeye odaklanıp diğerlerini denklemin dışına atarak oynanabilen bir oyun olmadığıdır.

3 ♙f1-c4 Bir kez daha doğal bir gelişim hamlesi. Bu filin b5-karesine gitmesi de (*İspanyol Açılışı*) oldukça sevilen bir seçenektir. 3 ♙f1-d3 ile d-erinin önünü tıkamanın neden uygun olmayacağını yukarıda belirtmiştik, 3 ♙f1-e2 ise herhangi bir sakıncası olmamakla birlikte fazla pasiftir.

Filin geliştirilmesi tek seçenek değildir elbette, Beyaz burada 3 ♖b1-c3 ile atını çıkabilir ya da merkeze yönelik

bir er sürüşü yapabiliirdi.

3...♙f8-c5 Siyah da doğal bir gelişim hamlesi yaparak filini dışarı çıkıyor.

4 0-0 Beyaz bir taşını daha geliştirmek ya da bir er hamlesi yapmak yerine hemen rok attı. Unutmayalım ki şah güvenliği tahtadaki en önemli etkenler arasında tartışmasız birinci sırayı alır, üstelik rok atmak h1-kalesinin oyuna girmesinin yolunu açtığı için bir gelişim hamlesi kabul edilmelidir.

4...♞g8-f6 Siyah ikinci atını da çıkıyor ve rakibinin e4-erine saldırıyor. Burada Beyazın elinde çok sayıda seçenek vardır ancak en çok oynanan hamle merkezi destekleyen bir er sürüşüdür.

5 d2-d3 Bu hamleyle Beyaz erini koruduğu gibi diğer filinin de yolunu açmış oldu.

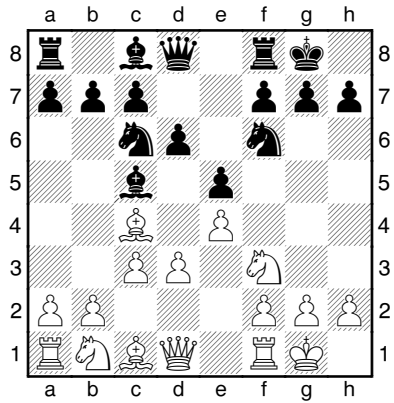
5...0-0 Siyah da ilk fırsatta rok atıyor ve şahını güvenlik altına alıyor.

6 c2-c3 Bu konumda Beyazın elinde çok sayıda seçenek vardır. Yapılan hamlenin amacı, gerektiğinde d3-d4 sürüşüyle merkeze saldırmak ya da b2-b4 ile vezir kanadında etkin olmaktır. Hamlenin eleştirilebilecek tek yanı taş geliştirmiyor oluşu ve b1-atının en doğal gelişim karesini

kapatmasıdır; ne var ki hayatta olduğu gibi satrançta da her şey birden aynı anda elde edilemez ve bir şeyi elde etmek için bazen bir başkasından vazgeçmek gerekir.

6...d7-d6 (D 4.2) Siyah da merkezini destekledi ve şimdi c8-fili oyuna girmeye hazır.

Diyafram 4.2



Açılış hakkında genel bir değerlendirme yapmak için uygun bir an. Her iki taraf da öncelikle hafif taşlarının gelişimine ağırlık vermiş, merkezini sağlamlaştırmış ve rok atmıştır. Şansların hemen hemen eşit olduğu (belki Beyazın hafif bir üstünlüğünden söz edilebilir) mücadelenin bu noktadan itibaren nasıl gelişeceğini kesin

olarak söylemek elbette olanaksızdır, tarafların ustalığına bağlı olarak ibre Beyazı ya da Siyahı gösterebilir. Ancak şu kadarı kesindir: iki taraf da taşlarını makul ölçüde geliştirmiş ve rok atmıştır, dolayısıyla *başlarına ani bir felaketin gelmesi pek mümkün değildir*. Bu son ifadenin altı ne kadar çizilse azdır, ki birazdan inceleyeceğimiz örneklerde bunun ne anlama geldiğini daha iyi göreceğiz.

Bu arada, yukarıdaki örnekte verilen "500 yıllık" hamlelerin fazlaca basit bir mantığın ürünü olduğunu ve modern ustaların herhalde artık böyle oynamadığını düşünmek doğaldır. Ona da artık sevgili okuyucumuz kendi karar versin: yukarıdaki hamleler, Dünya Şampiyonu Magnus Carlsen ile günümüzün en güçlü ustalarından Wesley So'nun 2019 Sinquefield turnuvasındaki karşılaşmasından alınmıştır!

OYUN 4.1

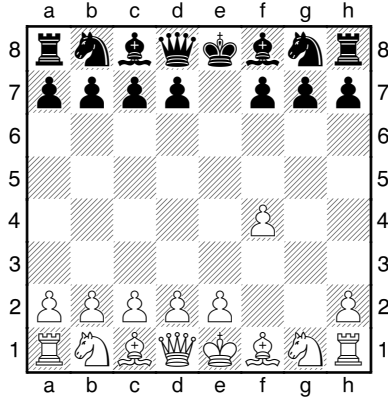
1 f2-f4 Hiç oynanmayan bir hamle olduğu söylenemez (bu hamle *Bird Açılışı* olarak bilinir), ne var ki taşların gelişimine yardım etmediği gibi oyunun başlangıcında hayli zayıf olabilen kritik e1-h4 çaprazını açıyor.

1...e7-e5 Siyah, girişimi elde etmek üzere bir piyon vermeye (satranççılar "vermek" yerine "feda etmek" terimini de kullanırlar) razı.

2 g2-g3? Hatalı bir hamle. Beyaz eri almalı ya da basitçe 2 e2-e4 sürerek kendisi er feda etmeliydi; Siyahın 2...e5xf4 yanıtından sonra ise 3 ♘g1-f3 ile gelişimine devam edebilirdi.

2...e5xf4 3 g3xf4?? (D 4.3) Son derece ağır bir hata, nelere malolduğu ise Siyahın bir sonraki hamlesinden sonra görülecek.

Diyagram 4.3



3...♔d8-h4# Oyunun başlangıcında e1-h4 çaprazının kritik olduğu daha önce de belirtilmişti. Nedeni yeterince açıktır: başlangıç karesinde bulunan

beyaz taşlardan hiçbiri bu çaprazı kapatarak şahına yardım edemez. Yegane koruyucular olan erlerin de söz konusu çaprazı sırayla terketmelerinden sonra beyaz şah bu tatsız sonla karşı karşıya kalmıştır.

İncelenen oyun gözünüze biraz fazla basit ve hatta safça göründü ise lütfen bir sonraki oyuna bakın.

OYUN 4.2

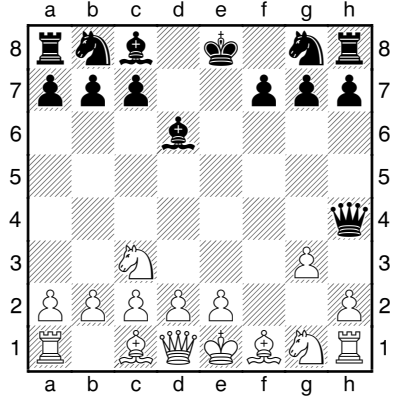
1 f2-f4 e7-e5 2 f4xe5 Bu kez Beyaz sunulan eri kabul ediyor.

2...d7-d6 3 e5xd6 ♙f8xd6 İşte er fedasının anlamı buydu: şimdi Siyah gelişimde öne geçmiştir ve taşlarının önü de açıktır. Beyaz ise gelişmeye henüz başlamamıştı bile.

4 ♜b1-c3?? Yapılacak en mantıklı hamle 4 ♜g1-f3 idi, nedenini yine birazdan göreceğiz.

4...♙d8-h4+ 5 g2-g3 (D 4.4) Zorluklar aşıldı gibi, saldırıya uğrayan vezir geri gittikten sonra Beyaz 6 ♜g1-f3 ya da 6 ♙f1-g2 gibi bir hamleyle gelişimine devam edebilir. Ama Siyahın çok daha farklı planları var!

Diyagram 4.4



5...♙h4xg3+!! Gerçekten de büyük bir sürpriz! Beyaz 5 g2-g3 sürerken bu yanıtı herhalde beklemiyordu. Bu arada Siyah g-erini filiyle de alabilir ve aynı sonuca ulaşabilirdi, ama belli ki ayağına gelen parlak bir vezir fedası fırsatını tepmek istemedi.

6 h2xg3 ♙d6xg3#

Bu iki örnekten sonra oyunun başlangıcında e1-h4 (Siyahlar için e8-h5) çaprazını zayıflatmaktan kaçınmanın önemi herhalde yeterince anlaşılmıştır. Ne var ki açılıшта dikkat edilmesi gereken şeyler bu kadarla kalmaz!

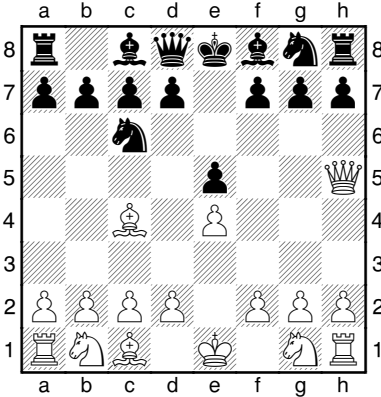
UYUN 4.3

1 e2-e4 e7-e5 2 ♔d1-h5 Daha önce değindiğimiz bir hamle: vezirin erken-den ortaya çıkmasının sakıncalı olduğunu yukarıda belirtmiştik.

2... ♘b8-c6 En mantıklı yanıt. Siyah tıpkı 2 ♘g1-f3 hamlesinden sonra olduğu gibi gelişimi ve savunmayı birleştiriyor.

3 ♕f1-c4 (D 4.5) Bu doğal gelişim hamlesiyle Beyaz "şansını deniyor".

Diyagram 4.5



3... ♘g8-f6?? Ağır bir hata. Erkenden ortaya çıkan beyaz vezire saldırmak elbette mantıklı bir tepkidir, ne var ki Siyah öncelikle rakibinin önemli bir tehdidinin olup olmadığına bakmalıydı. Biraz daha dikkatli 3...g7-g6!

hamlesinden sonra vezir geri gitmek zorunda kalacaktı.

4 ♔h5xf7# Ani bir bitiş, yaygın olarak bilinen adıyla *Çoban Matı*. Başlangıçta f7 (Beyaz için f2) eri yalnızca şah tarafından korunduğu için biraz zayıftır, dolayısıyla bu kareye yönelen tehditler karşısında gözleri özellikle açık tutmak gerekir. Beyazın c4-karesine çıkan fili gözünü tam da bu noktaya diktiği için Siyah hemen uyanmalıydı.

Bu oyun, *Açılış Tuzağı* denen kavramın iyi bir örneğidir: Beyaz çok da doğru denemeyecek bir yol tutarak suya bir olta atmıştır, başarıya ulaşması ise ancak Siyahın özensizliği sayesinde mümkün olmuştur. Siyah tehdidi farkederek daha iyi bir yanıt vermiş olsaydı oyun nasıl sürebilirdi bir de ona göz atalım:

3...g7-g6 Tıpkı yukarıda önerildiği gibi, Siyah rakip vezirin f7-karesine giden yolunu kesiyor ve onu tehdit altında bırakıyor.

4 ♔h5-f3 İnatçı Beyaz şansını bir kez daha denemekte kararlı.

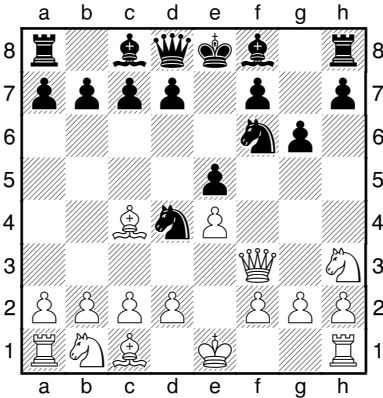
4... ♘g8-f6 Mat yine önlendi, üstelik de bir gelişim hamlesiyle.

5 ♘g1-h3 Atın tahtanın kenarına

çıkması pek sağlıklı bir gelişim şekli değil kuşkusuz (taşlar kenarlardan çok tahtanın merkezini severler, hele atlar için bu nokta özellikle önemlidir); Beyazın planı ise onu g5-karesine götürerek f7-erine saldırmak. Bu yapay plan yerine basitçe ♘g1-e2 oynamak daha uygun olur ve Siyahın sonraki hamlesini önlerdi. Yapılan hatadan sonra Siyah girişi ele alarak rakibini savunmaya zorluyor.

5...♘c6-d4! (D 4.6)

Diyagram 4.6



Çok etkili bir karşısaldırı. Aslında Siyahın zaten gelişmiş olan bir taşıyla ikinci kez oynaması ilk bakışta şüphe uyandırıcıdır: bir dolu taş yerinde beklerken, gelişmiş olan bir taşın

ikinci kez oynaması uygun olur mu?

Bu itiraz kulağa gayet mantıklı gelir ancak unutmamak gerekir ki yapılan hamle vezire saldırdığından rakibi aynı taşıyla bir kez daha oynamak zorunda bırakır, dolayısıyla yapılan hamle bir "hamle kaybı" (satranççılar buna *tempo kaybı* da derler) sayılmaz. Şimdi siyah at c2'deki korumasız ere de saldırmaktadır ve bu nedenle Beyaz dikkatli olmalıdır.

6 ♖f3-d3 d7-d5! Siyah, rakip taşların işbirliğinden uzak oluşlarının yanı sıra vezirin d3'teki konumunun pek de elverişli olmadığını görerek sert bir işleme girişiyor.

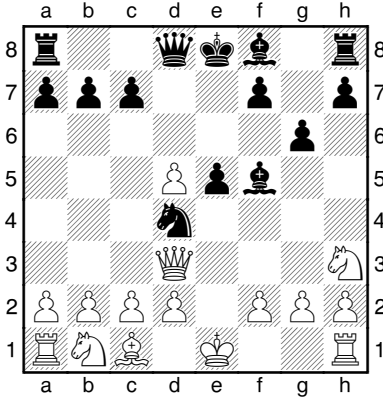
7 ♙c4xd5 ♘f6xd5 8 e4xd5 ♙c8-f5!

(bkz. D 4.7)

İlkeler ışığında devam: ilk yerinde durmakta olan bir taş daha oyuna giriyor, üstelik de rakip vezire saldırarak - yani tempoyla. Beyaz vezir bir kez daha oynamak zorundadır.

9 ♙d3-g3 ♘d4xc2+ İşte Beyazın vezirle yaptığı gereksiz "dansın" sonucu: Siyah materyel kazanmış olduğu gibi tahtaya egemendir, üstelik Beyaz rok hakkını da yitirecek. Konum Siyah için kazanılmıştır.

Diyagram 4.7



OYUN 4.4

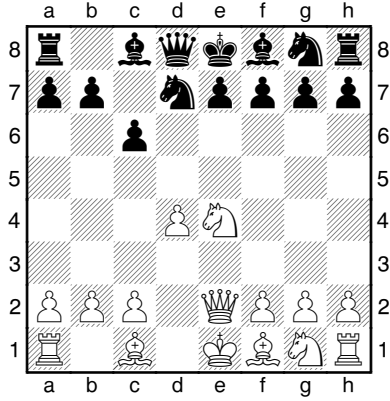
Arnold - Böhm, Münih 1932

1 e2-e4 c7-c6 Siyah ...d7-d5 sürüşü ile merkeze saldırmak için hazırlık yapıyor.

2 d2-d4 d7-d5 3 ♖b1-c3 d5xe4 4 ♜c3xe4 ♜b8-d7 Daha çok tutulan yanıt 4...♙c8-f5'tir ama oyundaki hamle de oldukça yaygındır.

5 ♔d1-e2 (D 4.8) Elbette 5 ♜g1-f3 ya da 5 ♙f1-c4 ile hafif taşların gelişimine devam etmek daha doğal olurdu, ancak bu hamle uzun rok hazırladığı gibi aynı zamanda bir tuzak da içermektedir.

Diyagram 4.8



5...♜g8-f6?? Daha önce de söylediğimiz gibi: kendi hamlemize karar vermeden önce rakibimizin ne yapmak istediğini anlamaya çalışmalıyız. Bir önceki oyunda da Siyahın uğradığı felaketin sorumlusunun, rakibin tehditlerine aldırmandan kendi planını uygulamayı sürdürmek olduğuna dikkat edelim. Basit 5...♜d7-f6 ya da 5...e7-e6 hamleleri Siyaha gayet iyi bir oyun sağlardı.

6 ♜e4-d6# Kayıtlara geçeli 80 yıldan fazla süre olmuş bu açılış hatası, aradan geçen zamanda (ilk hamlesinden son hamlesine dek) defalarca yinelenmiştir!

UYUN 4.5

Légall de Kermeur - Saint-Brie

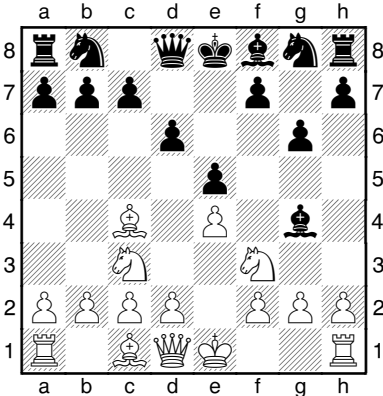
1 e2-e4 e7-e5 2 ♘g1-f3 d7-d6

Kötü bir hamle olduğu söylenemez, ne var ki taşların gelişimine yardımcı olmadığı için biraz pasif bir sistemdir.

3 ♘b1-c3 ♙c8-g4 Bu hamleyle Siyah rakip atı açmaza almış oldu; şimdi bu at yerinden kıpırdayamaz çünkü oynama-sı halinde d1-karesinde bulunan vezir kaybedilir.

4 ♙f1-c4 g7-g6 (D 4.9) Gereksiz bir er hamlesi. Siyah taşlarını geliştirmeyi pek önemsemiyor gibi, Beyaz da bu yanlış cezalandırmakta gecikmiyor.

Diyagram 4.9



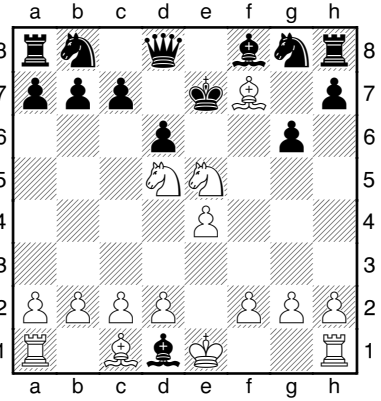
5 ♘f3xe5! Siyah bu hamleyi görünce

çok şaşırması olmalı - rakibinin vezirini alabileceğini görünce herhalde bir an gözleri parlamıştır.

5... ♙g4xd1 Daha iyisi 5...d6xe5 6 ♙d1xg4 ile er kaybetmeye razı olmak ve kötü konumda da olsa oyuna devam etmektir, ne var ki d1-karesinde öylece durmuş alınmayı bekleyen vezirin ışıltısına karşı koymak da kolay olmasa gerek.

6 ♙c4xf7+ ♙e8-e7 7 ♘c3-d5# (D 4.10)

Diyagram 4.10



İşte tüm satrançseverlerin bildiği ünlü "Légal Matı".

Evet, vezir gerçekten de çok değerli bir taşdır - ama unutmamak gerekir ki tahtada ondan daha değerli şeyler de var!

UYUN 4.6

Muhlock - Kostic, Köln 1911

1 e2-e4 e7-e5 2 ♘g1-f3 ♘b8-c6 3 ♙f1-c4 ♘c6-d4?! Zayıf bir hamle. Daha önce de gördüğümüz gibi, açılıştta aynı taşla iki kez oynamak için ortada özel bir nedenin olması gerekir. Siyahın elinde ise bunu haklı çıkaracak bir neden yok, dolayısıyla diğer tüm taşlar yerinde duruyorken atla ikinci hamleyi yapmak iyi olamaz.

4 ♘f3xe5? Erin boşta olduğunu gören Beyaz ileri atılıyor, oysa altın kuralı aklıdan çıkarmamalıydı: *Rakibinizin hamlesini anlamadan kendi hamlenizi düşünmeye başlamayın!* Daha bir önceki hamlesinde e5-erini korumuş olan Siyah, bir hamle sonra onu korumaktan neden vazgeçsin ki?

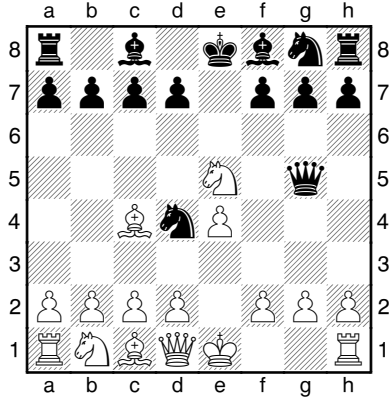
Beyaz biraz daha dikkatli olarak kendisine bu soruyu sorsaydı belki de rakibinin kurduğu tuzağı farkedecekti. Aceleyle ganimet toplamaya girişmek, satrançtaki hızlı yenilgilerin başta gelen nedenidir!

Gösterişsiz 4 ♘f3xd4 ile Beyaz gayet hissedilir bir üstünlük elde ederdi.

4... ♙g5! (D 4.11) Beyaz birdenbire iki tehditle karşı karşıya kaldı: hem

e5'teki at, hem de g2'deki er istekte. Şimdi kötünün iyisi 5 ♙c4xf7+ ♔e8-d8 6 0-0 ile atı vermek biçimindeydi; kaybettiği taşla karşılık aldığı iki er ve rakip şahın rokunun bozulmuş olması Beyaza belli telafi olanakları sağlardı.

Diyaqram 4.11



5 ♘e5xf7?? Ama bu açgözlü hamle, Siyahın da gösterdiği gibi oyunu hemen kaybeden bir hatadır.

5... ♙g5xg2 6 ♙h1-f1 ♙g2xe4+ Beyaz ne pahasına olursa olsun oyuna devam etmek niyetinde idiye 7 ♙e2 ile vezirinden vazgeçmeliydi.

7 ♙e2 ♘f3# Dikkatli bakalım: Siyahın çürük tuzağının işe yaramasının nedeni Beyazın açgözlülüğünden başka bir şey değildir!

Evet, gördüğümüz gibi açılıŖta hatalı oynamanın birçok farklı yolu var. Öte yandan yukarıdaki örneklerde kaybeden tarafların oyunundaki kimi ortak noktalar da gözünüze çarpmıştır: rakibin tehditlerine dikkat etmeksizin kendi planını uygulamaya girişmek, taşlarını geliştirmek yerine er hamleleri yaparak oyalanmak, daha rok atmamış ve şahını da güvenliğe almamışken maddi kazançlar peşinde koşmak (ki bu sonuncusu, gelişim eksikliğiyle birleştğinde tam bir felaket habercisidir).

Hayatta kimi konular vardır ki neleri yaptığınızdan çok neleri yapmaktan

sakındığınız önem taşır. Satrançta açılış meselesi de biraz böyledir: merkezi boşlamaz, taşlarınızı geliştirmeyi ve rok atmaya geciktirmez, bir er kazanmak için aynı taşla beş kez oynamazsanız, başınıza yukarıdaki örneklerde gördüğünüz türden "talih-sizlikler" gelmez.

Şimdi bu öğrendiklerinizi bir an önce uygulamaya koymak için bir arkadaşınızla satranç tahtasının başına geçebilirsiniz ya da sonraki iki kısa bölüme bir göz atarak "sağduyulu satrancın" nasıl oynanacağına dair bir-iki ipucu daha almak isteyebilirsiniz.

BÖLÜM 5

TAŞLAR HAKKINDA

Taşların karakterleri ve çalışma anahtarları

Er

Erler konusuna 18.yy.'ın büyük şampiyonu ve birçok kişiye göre tarihin en büyük satranç düşünürü olan Fransız usta Philidor'un (1726-1795), satranç kuramında devrim yapan fikirlerinden bir alıntıyla başlayalım:

"Asıl amacım, şimdiye dek kimsenin dile getirmediği yahut belki de farkına varamadığı yeni bir fikri ortaya koyan kişi olarak itibar edilmektir; bu fikir de piyonlarla doğru oynamaktır. Piyonlar satrançın ruhudur: Saldırı mı yoksa savunma mı yapılacağını yalnızca onlar belirlediği gibi, oyunun kazanılması veya kaybedilmesi de bütünüyle piyonların diziliminin iyi ya da kötü olmasına bağlıdır."

Bunun neden böyle olduğunu tam anlamıyla kavramak için gereken satranç bilgisini ancak daha sonraları

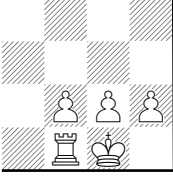
edineceğiz, ama şimdilik şu önemli ilkeyi aklımızda tutalım: Erleri sürerken iki kere düşünün, çünkü geri gelmezler! Özellikle yeni başlayan satrançseverler er hamlelerini çoğu kez fazla düşünmeden yapar, oysa erlerle ilgili kararlar belki de tahtada en zor verilen kararlardır, çünkü bu kararlardan geri dönüş yoktur: yanlış yere oynadığınız bir taşı sonraki hamlede geri getirebilirsiniz, yanlış yere sürdüğünüz er ise bir daha geri gelmez.

Erler, daha ilk hamleden itibaren oyunun gidişatına doğrudan etki etmeye başlar. Açılış konusunu irdelerken merkez egemenliğinin önemine dikkat çekmiştik, merkeze egemen olmanın en sağlam yolu ise orayı erlerle işgal etmektir. Rakip erlerce tutulmuş bir merkez taşlarımızın kullanımına kapalıdır ve dolayısıyla olanaklarımızı hayli kısıtlar, bu nedenle oyunun ilk hamleleriyle birlikte "merkezde kimin erlerinin karakol kuracağı" tahtanın en önemli tartışma konularından biri halini alır.

Dikkat edilmesi gereken bir başka nokta ise şahı koruyan erler meselesidir. Rok atmış bir şahın önündeki erler (örneğin kısa rok söz konusu ise f, g ve h- erleri) onun koruyucularıdır ve çok gerekli olmadıkça yerlerini terketmemeleri gerekir, zira sürülmeleri durumunda geride boşluklar bırakırlar ve rakip taşlar da buralara yerleşerek şahı saldırma olanağı elde eder. Aşağıdaki dört dizilimi inceleyelim:

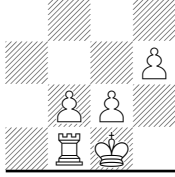
İYİ

Tüm erler
yerlerinde



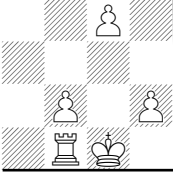
İYİ

Şah için ufak bir
hava deliği



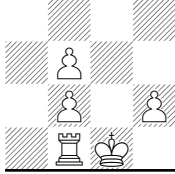
SAKINCALI

g2-g4 hamlesi şah
konumunu
zayıflatmıştır



SAKINCALI

g2xf3 hamlesi şah
konumunu
zayıflatmıştır



Unutmayalım: Erlerin yan yana sıralandıkları dizilim için genellikle *falanks* (İng. phalanx, Yun. φάλαγξ) terimi kullanılır ve gerek saldırı, gerekse savunmada en esnek dizilim budur.

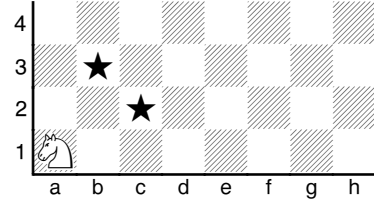
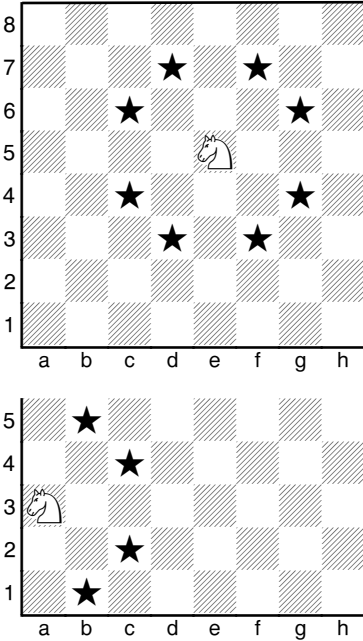
At

Diğer figürlerden farklı olarak atlar kısa erimlidirler (tek hamlede uzağa erişemezler), dolayısıyla etki gösterebilmek için "olay mahalline" yakın olmaları gerekir. Saldırıya katılmak isteyen bir at bunu ancak rakip kampa yaklaşıp yapabilir, savunma görevi üstlenen bir at ise kendi kampına yakın olmak durumundadır. Bu eksikliklerine karşın atların çok önemli bir avantajı *esnek* oluşlarıdır, engellerin üzerinden atlayabilen yegane taşlar olarak kapalı konumlarda son derece etkilidirler. Üstelik, sıkça kıyaslandıkları fillerin aksine atlar her iki renkteki karelere de ulaşabilir (oysa filler oyun boyunca aynı renkte kalır). Öte yandan unutmamak gerekir ki atın herhangi bir hamlesinde gittiği karelerin tümü bulunduğu kareyle zıt renktedir, başka bir deyişle at *her hamlesinde renk değiştirir*.

Atlar hakkında bir şey daha var ki ne

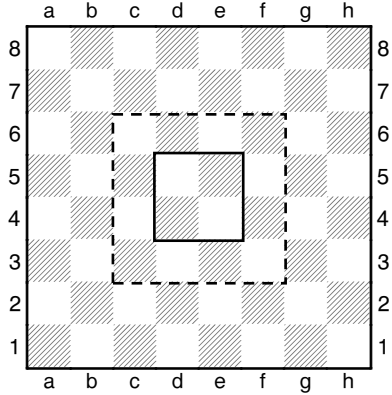
kadar dile getirilse azdır: Tahtanın kenar ve köşelerine gittiklerinde çok fazla güç kaybederler. Elbette tüm taşlar tahtanın merkezini tercih eder, ama atlar için merkez-kenar farkı diğer taşlara göre daha büyüktür. Örneğin tahtanın merkezindeki bir at 8 kareyi kontrol ederken kenardaki bir at 4, köşedeki ise yalnızca 2 kareyi kontrol eder.

Diyagram 5.1



Bu bilgiler ışığında atların ideal yerlerinin genişletilmiş merkez olduğu kolayca görülebilir (genişletilmiş merkez: Merkeze bitişik karelerin de dört merkez karesine eklenmesiyle oluşan 16 karelik bölge, bkz. D 5.2).

Diyagram 5.2

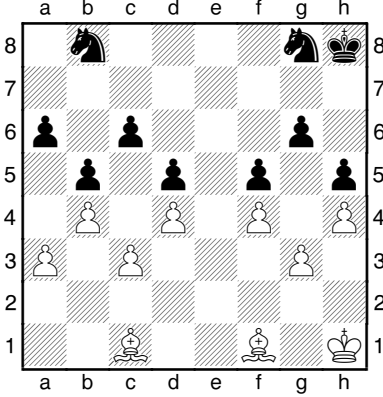


Fil

Çaprazların egemeni olan filler, atların tersine uzun erimli (tek hamlede uzağa erişebilen) taşlardır ve bu özelliklerinden yararlanabilmeleri

için de çaprazların açık olması gerekir. Örneğin aşağıdaki konumda filler içinde bulundukları durumdan hiç memnun değildirler (D 5.3):

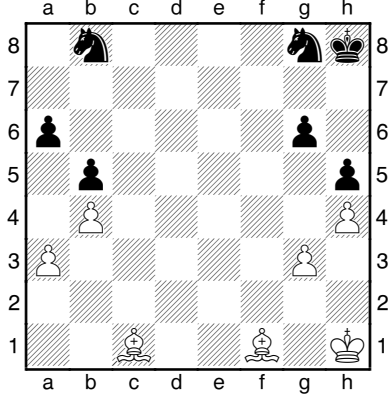
Diyagram 5.3



Konum kapalıdır ve çalışacak açık çapraz yoktur; özellikle c1'deki fil kendi erleri tarafından engellendiği için durumu hayli trajiktir. Omuzdaşı f1-fili biraz daha iyi durumda sayılabilir (kendi erlerinin zıt renginde olduğu için hiç yoksa rakip taşlara doğru bakıyor) ama onun da geleceğinin çok parlak olduğu söylenemez. Sıra kendisinde olsa bile Beyazın elindeki hamleyle ne yapacağı pek belli değildir. Bu kapalı konumda, esnek taşlar olan atlar çok daha etkili çalışacaklardır.

Oysa tahtadan birkaç eri çıkarırsak çaprazlar açılır, her şey değişir ve üstünlük bir anda fillerin tarafına geçer (D 5.4):

Diyagram 5.4



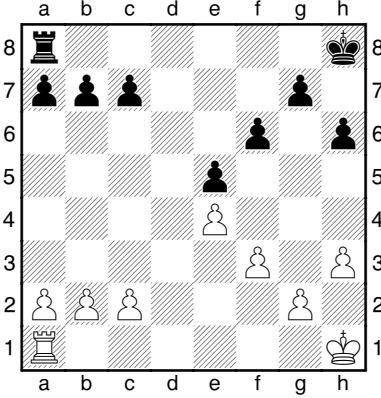
Bu kez **1 ♖c1-b2+ ♔h8-h7 2 ♙f1-g2** hamlelerinden sonra beyaz filler tahtadaki uzun çaprazlara hakimdir, atlar gidecek kare bulmakta zorlanırlar ve siyah erler kısa süre sonra saldırı hedefleri haline geleceklerdir.

Kale

Nasıl ki filler çalışabilmek için açık çaprazlara gerek duyuyorsa, düz hareket eden kaleler de etkili çalışabilmek için açık (veya yarıaçık) dikey ve yataylara gerek duyarlar, bu nedenle fırsat çıktığında onları hemen

açık dikeylere yerleştirmek gerekir. Böyle bir dikeyde ilerleyerek rakip kampa sızan bir kale, özellikle erlerin sıralanmış olduğu 7. yatayda hayli etkili olabilir (D 5.5).

Diyafram 5.5



Bu konumda Beyaz **1 ♖a1-d1!** hamlesiyle tahtadaki tek açık dikeyi ele geçirir ve üstünlük elde eder. Olası bir sürdürüm **1... ♕h8-g8 2 ♜d1-d7 ♜a8-c8** biçimindedir; 7. yataya yerleşen beyaz kale rakip erlere saldırmaktadır ve etkindir; siyah kale ise c7-erini savunma görevine bağlandığı için hareketsiz kalmıştır ve pasiftir. Satrançta *girişimi ele alarak rakibi savunmaya bağlamak önemli bir üstünlüktür.*

Vezir

Tahtanın en güçlü taşı olan vezir gerçekten yıkıcı bir kuvvettir. Çok sayıda kare kontrol eden bu büyük güç rakip şaha yaklaştığı anda mat tehditleri de belirmeye başlar, üstelik manevra yeteneği nedeniyle onun içeri sızmasını önlemek savunan taraf için kolay olmaz (oysa kale ya da fil gibi taşların önlerine set çekmek biraz daha kolaydır). Vezir gerek açık gerekse kapalı konumlara uyum gösterir (vezirin içeri sızamayacağı denli kapalı konumlar karşımıza pek sık çıkmaz), ama tahmin edilebileceği gibi özellikle geniş alan bulduğu açık konumlarda gücünün doruklarındadır.

Bununla birlikte müthiş gücünden yararlanmaya hemen başlama düşüncesiyle veziri erkenden oyuna çıkarmak pek iyi bir fikir değildir (bkz. Oyun 4.3 ve devamındaki analizler), zira kendisinden daha az değerli at ve fillerin saldırısına uğrayan bu taş zaman kaybederek geri çekilmek zorunda kalır. Daha makul bir hareket tarzı önce manzaranın biraz netleşmesini beklemek ve ancak uygun bir yer açıldıktan sonra veziri ortaya çıkarmaktır.

Şah

Tahtanın en güçlü değilse bile en önemli taşı şahtır; bu konuda herhangi bir fikir ayrılığı olmasına oyunun kuralları izin vermez. Diğer tüm taşların bir anlamda "takas değeri" vardır, başka bir deyişle tehdit edildiklerinde kaçmaları zorunlu değildir: korunabilirler ya da (oyuncunun keyfine bağlı olarak) oldukları yerde öylece feda edilebilirler. Ne var ki şah için bu söz konusu olamaz, dolayısıyla ortarlarda gezerek diğer taşlarca tehdit edildiği her an oyunu kaybetme tehlikesi ile karşı karşıyayız demektir. İşte bu nedenle yapılacak en mantıklı şey onu bir an önce güvenli bir köşeye alarak diğer taşlara ayak bağı olmasını engellemektir. Yukarıda "Er" maddesinde değindiğimiz, şahı koruyan erlerin sürülmemesi yönündeki tavsiye de aslında bu mantığın bir devamıdır.

Öte yandan şahın tüm oyun boyunca pamuklara sarılı halde kalarak bir köşeden olup biteni izlemeye mahkum olduğu düşüncesi de yanlıştır; tahtadaki taşların değişilmesinin ve (özellikle de vezirlerin ortadan kalkmasından sonra) mat tehlikesinin

azalmasının ardından şah, önemli bir güç olarak oyuna katılır. Birçok oyun sonunda ilk yapılacak işlerden biri şahı merkezileştirerek mücadelede aktif rol almasını sağlamaktır.

Taşların bağlı değerleri

Bir vezir kaç ere denktir? İki fil vererek rakibin kalesini ve iki erini almak kazandıran bir değiş-tokuş mudur? Bunun gibi soruları yanıtlayabilmek için taşların yaklaşık değerlerini biliyor olmak gerekir. Aşağıdaki tablo genel bir fikir edinmemizde yardımcı olabilir:

TAŞ					
PUAN	1	3.5	3.75	5.5	10

Ancak unutmamak gerekir ki bu rakamlar yalnızca yaklaşıktır ve *genellemelerden* ibarettir - bir taş her zaman aynı değeri taşımaz. Rakip şahın yakınına sağlamca yerleşmiş bir at herhalde üç erden daha kıymetlidir, oysa tahtanın kenarında sıkışıp kalmış bir at o kadar bile etmeyebilir. O anda tahtada dizili olan konumda neyin daha değerli olduğunun kararını oyuncu kendi başına, konumun özgül dinamiklerini göz önüne alarak vermek zorundadır.

KISA BİR ARA

KEŞİF YOLCULUĞUMUZUN yaklaşık yarısı geride kaldı ve burası, biraz dinlenerek genel bir durum değerlendirmesi yapmak ve yürüyüşümüzün ikinci kısmını planlamak için uygun bir yer. Şu ana dek kuralları ve notasyonu öğrendik, temel matları gördük, oyuna başlarken nelere dikkat etmemiz gerektiğine değindik ve son olarak da taşlar hakkında birkaç şeye göz attık. Peki sırada ne var?

Buradan sonra bizi, taktiğin elemanları ve mat temaları gibi biraz daha teknik konular bekliyor, öyle ki bu ikinci bölümde arazinin biraz daha sarp olduğunu söylemek herhalde yanlış olmaz. Öte yandan, yanibaşımızdaki satranç tahtası ve biraz da konsantrasyon sayesinde bu arazinin aşılması da gayet kolaydır. Her şeyden önemlisi ise yürüyüşün ikinci kısmına başlamadan önce hazırlıklarımızın tam olmasıdır!

Giriş bölümünde de değinildiği gibi, satrancı yeni öğrenen bir heveslinin taşların hareketini öğrenmesi ile birkaç hamlelik taktik operasyonların incelenmesine hazır hale gelmesi

arasında belli bir zaman geçmesi gereklidir. Bu noktayı biraz daha açmak yerinde olur.

Kuralları yeni öğrenen bir oyuncu, ilk başlarda tahtaya baktığında yalnızca küçük heykelcikler görür. Mücadele alanında nelerin olup bittiğini anlamak için her heykelciğe uzun uzun bakması, nasıl hareket ettiğini anımsaması, ardından bu taşın gidebileceği kareleri tek tek gözden geçirmesi gerekir. Gözünün önündeki manzara, bütünlük arzeden bir resimden çok parçaları yerine oturmeyan bir yap-bozu andırır. Ne zaman bir parçaya odaklanacak olsa diğer parçaların görüntüsü gözünün önünden kaybolur gider; dikkatini başka bir yere çevirecek olursa bu kez de önceki "analizlerini" unutur. Yine bu nedenle -taşların kontrol ettikleri kareleri gözünde canlandırmakta sorun yaşadığından- kendi taşlarını sık sık boşta (yani korumasız ve rakip bir taşın saldırısına maruz halde) bırakır. Bu aşama için tipik bir örnek:

1 e4 d5 2 exd5 ♔xd5 3 ♜c3 e5?? 4 ♜xd5, ve Siyah vezirini kaybetmiştir.

Biraz deneyimli bir oyuncu, Siyahın yaptığı hataya bir hayli şaşırarak ve "Atın veziri tehdit ettiğini nasıl görmedi?" diye soracaktır. Kuşkusuz yerinde bir soru, ancak şunu göz önüne almakta yarar var: siyah taşlarla oynayan oyuncu tahtaya baktığında hala küçük heykelcikler görmektedir; deneyimli satranççılarda olduğu gibi "etki alanları" ve "tehdit altındaki kareler" değil! Bu nedenle üçüncü hamlesinde vezirine yönelen tehdidin farkına varsa bile 3...♖h5?? gibi bir hamle yapabilir, zira h5-karesinin kontrol altında olduğunu görebilmek için *fazladan çaba sarfetmesi* gerekir.

Buna karşın az da olsa deneyimli oyuncular bu konuma baktıkları anda yalnızca h5'in değil, c4-, e4-, b5- vs. karelerin de "ışıldadığını" görürler - üstelik bunu yapmak için özel bir çaba sarfetmeleri de gerekmez. Taşların etki alanları ve tehdit altında bulunan karelerin farkedilmesi işi artık -deyim yerindeyse- otomatiğe bağlanmıştır; tıpkı bisiklete binmeyi öğrenmiş biri için denge kurmanın özel bir çaba gerektirmemesi gibi. Oyuncu artık taşların hareket dinamiklerini tam olarak öğrenmiş ve onları içselleştirmiştir; bu aynı zamanda yap-bozun

parçalarının birbirine kaynamaya başladığı andır. İşte, taktiğin elemanları ve mat temaları gibi konuları hakkıyla anlamak isteyen satrançseverin ilk olarak geçmesi gereken aşama budur.

Kişinin bu süreci hızlandırmak için yapabileceği en iyi alıştırma, sık sık oynayarak bolca pratik yapmaktır. Bu oyunların birkaç dakikayla sınırlandırılmış hızlı karşılaşmalar yerine uzun uzun düşünmeye olanak tanıyan daha ağır tempolu (örneğin oyun başına 30 dak. ve üzeri) karşılaşmalar olması daha sağlıklıdır.

Birkaç ufak tavsiye

Bir rakip bulup da tahtanın başına oturduğunda mücadelenin heyecanı satranççıya her şeyi unutturur: zamanı, alışveriş listesini, son günü gelmiş elektrik faturasını ve ertesi gün yapılacak matematik sınavını. İşin garip tarafı bu unutulmalar arasına bizzat satrancın kendisiyle ilgili meseleler de girer; öyle ki satranç öğrencisi kendisine daha önceden defalarca söylenmiş olan "Taşlarını bir an önce geliştir!" veya "Şahını bir an önce güvenliğe al." gibi yol gösterici kural-ları sanki hiç duymamış gibidir (tüm satranç antrenörleri bunu gayet iyi bilirler).

Yine de mücadele sırasında soğukkanlılığını koruyabilen ve tavsiyelere kulak vermeye gönüllü satrançseverler için birkaç işe yarar kuralı buraya almanın zararı olmaz.

0. Sıfırıncı kural, diğer tüm kuralların önünde yer alan ve satranç stratejisinin temeli olan kuraldır:

*Satranç,
bir taş koordinasyonu oyunudur.*

Taşlarınız arasında işbirliği kurmak için çaba gösterin! Bir satranç kitabının her sayfasında tekrarlanmayı hakeden bir cümle varsa o da budur. Tek başına hareket eden bir taş oyunu kazandırmaz. Her şey, taşların birlikte ve uyumlu olarak hareket edebilmelerine bağlıdır. Bu söylenen kulağa oldukça basit gelmekle birlikte pratikte hayata geçirilmesi o kadar da kolay değildir (oynadıkça bunun böyle olduğunu kendiniz de göreceksiniz).

Usta bir oyuncuya karşı oynadığınızda ilk dikkatinizi çekecek olan şeylerden biri, taşlarınız arasındaki işbirliğini kurmakta zorlanmanız olacaktır. Rakibinizin taşları sürekli olarak ortak hedeflere yönelir, birbirlerini korur ve desteklerken kendi taşlarınızın her birinin ayrı bir tarafa saçıldığını gör-

mek, kendinden güçlü biriyle (özellikle de bir ustayla) oynarken gayet olağan bir manzardır. Zaten satranç ustalığının önemli bir kısmı da budur: kendi güçlerini en etkili olacakları karelere yerleştirirken, rakip taşları etkisiz kalacakları yerlere gitmeye zorlamak.

Bu en temel kurala dikkat çektikten sonra diğerlerine geçelim:

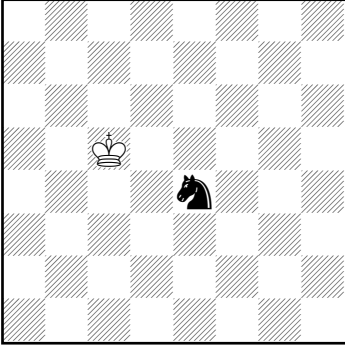
1. Rakibinizin ne yapmak istediğini anlamadan kendi hamlenizi düşünmeye başlamayın. Böyle yapmak, soruyu anlamadan yanıtı yazmaya başlamak gibidir.

2. Gerekli olmadıkça şah çekmeyin, bu size özel bir şey kazandırmaz. Şah tehdidi ancak somut bir kazanım elde ettiğinde (rakibin rokunu bozmak, rakip taşları elverişsiz yerlere gitmeye zorlamak vs.) anlamlıdır.

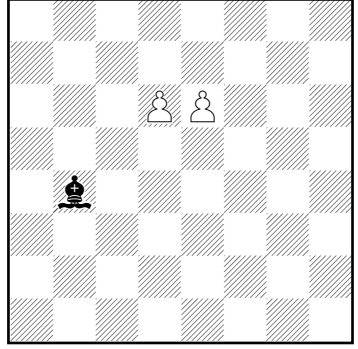
3. İyi bir hamle bulursanız, daha iyisini arayın.

4. Daha uzun düşünün. Sürat felakettir!

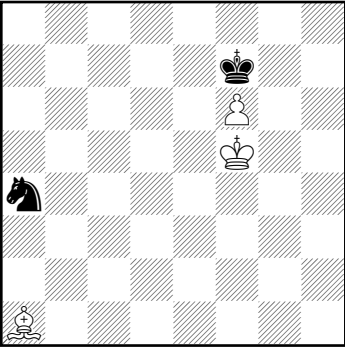
Şimdi sıra, 6. Bölüme geçmeden önce bolca oynamak ve pratik deneyim kazanmakta.



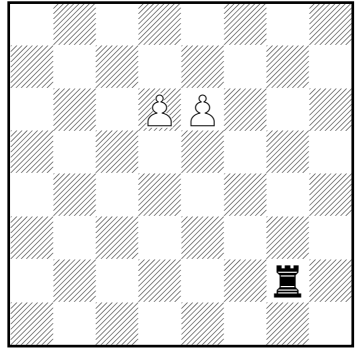
1) Beyaz şah öyle bir yere gitmek istiyor ki, rakip at onu bir süre rahatsız edemesin. En uygun seçenek hangisi?



3) Beyaz erler vezire çıkmak istiyorlar. Önce hangisi ilerlemeli?

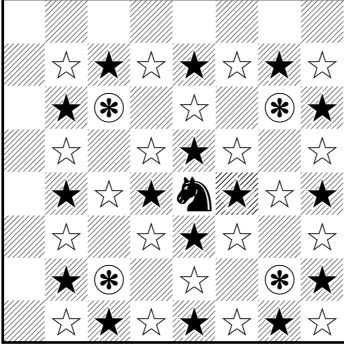


2) Siyah, atını ere karşı vererek yenişmezliği sağlamak niyetinde. Beyaz bunu engelleyebilir mi?



4) Yine aynı erler ve aynı amaç, ama bu kez hamle Siyahın. Kale bu iki kafadarı tek başına durdurabilir mi?

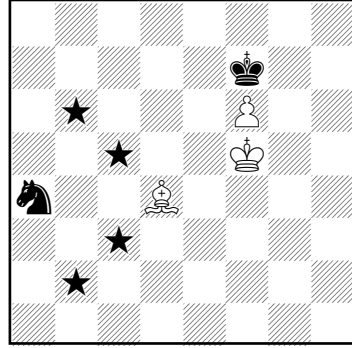
1) Öncelikle e4-karesindeki atın kendi yakınındaki karelere kaç hamlede ulaşabileceğini daha net görmek amacıyla onları işaretleyelim.



Atın iki hamlede ulaşabileceği kareler (☆) ile, üç hamlede ulaşabileceği kareler (★) ile, dört hamlede ulaşabileceği kareler ise (*) ile işaretlenmiştir. Buradan da, c5-karesinde bulunan bir şahın gidebileceği en elverişli karenin c6 olduğu görülür: rakip at ile aranızda bir kare çapraz boşluk varsa, onun "kör noktasıdasınız" demektir ve bir süre başınızı ağrıtamaz!

2) Eğer at c5- ya da b6-karesine ulaşmayı başarsa, bir sonraki hamlede d7'ye giderek kendini ere karşı feda etmesi engellenemez. Ne var ki filler, tahtanın kenarındaki atları hareketsiz

birakabilmek gibi bir lükse sahiptir: **1 ♖d4!**

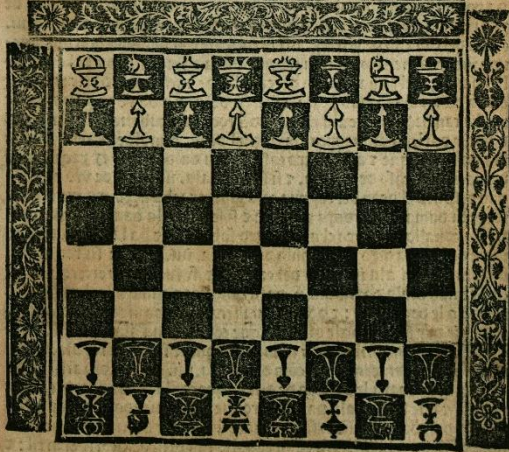


Şimdi a4-karesindeki at "yelpazeye alınmıştır" ve dolayısıyla Siyah, şahıyla hamle yapmak zorundadır: **1...♔f8 2 ♖g6 ♖g8 3 f7+ ♔f8** Beyaz burada basitçe 4 ♖g7+ ile de kazanabilir, ama yukarıdaki kurallardan birini hatırlayalım: "İyi bir hamle bulursanız daha iyisini arayın!". Nitekim **4 ♖f6!**, Siyah atıyla oynamak ve bir sonraki hamlede mata izin vermek zorundadır.

3) Beyazın 1 d7 sürmesi durumunda **1...♞e7** iki eri de durdurur; dolayısıyla amaca ulaştıran **1 e7!** hamlesidir.

4) Hayır, başedemez. Altıncı yataya kadar ilerlemiş yan yana iki er, hamle onda olsa bile kaleyi alt eder: **1...♞e2 2 d7** (2 e7 de olur) **2...♞d2 3 e7** ve erlerden biri son yataya yürür.

po dela maydr neresfioad: por que alas vezes y por la maydr parte dñ. cubriendo vuestro rey podays perder el juego: y assi teniendo vuestro rey en saluo podays sin miedo cō la otra gente darle guerra que de neresfioad no puede bazer sino deffender se quedando vos señor del campo para lo q̄l de q̄ suerte se ha de platicar entiendo esferuir todos los mtores iuegos q̄ yo en roma y por toda italia y francia y españa be vi fto iugar a iugadores: y yo be podido por mi mesmo alcanzar.



L a segūda regla es iugar del peō del rey a.iiii. casas q̄ se entiendo cōtando de dōde esta el rey: y si el q̄ iugare cō vos iugare el mesmo peon a otras.iiii. iugareys dñ cavallo dñ rey a.iii. casas del arfil del rey y si guarda su peō cō el peon dñ arfil del rey darleys el cavallo por el peō q̄ esta a.iiii. casas de su rey. **A ij**

Modern kurallarla oynanan satranca dair günümüze gelebilmiş en eski eser olan, Luis Ramirez de Lucena'nın *Repetición de Amores y Arte de Ajedrez con 101 Juegos de Partido* adlı kitabından (Salamanca, 1497) bir sayfa.

BÖLÜM 6

BİRKAÇ TAKTİK ELEMAN

YENİ BAŞLAYANLAR genellikle strateji konusunda bir-iki şey öğrenerek bunları oyunlarında uygulamak için sabırsızlanırlar, ne var ki satrançta "somut olanın soyuta önceliği" kuralı uyarınca ilk olarak taktik meselelerin ele alınması gerekir.

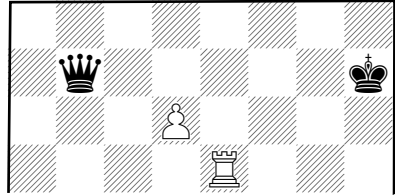
Sırası gelmişken strateji ve taktik ayrımına değinmek de yerinde olur. Diğer alanlarda olduğu gibi satrançta da söz konusu ayrımın nasıl yapılacağı üzerine hayli söz söylenmiştir. Strateji daha çok "uzun vadeli, halkaların birbirine gevşekçe bağlı olduğu, manevra temelli olan" biçiminde tanımlanırken taktik ise "kısa vadeli, halkaların birbirine sıkıca bağlı olduğu, hamle temelli olan" şeklinde tanımlanır. Bir başka tanım uyarınca "strateji düşünmenin işi, taktik görmenin işidir". Tanımlar ne derse desin, stratejik planları uygulayabilmek için taktik araçlara gereksinim vardır ve pratik oyunda karşımıza çıkan ilk engeller stratejik değil taktiktir, dolayısıyla incelemelerin başlayacağı yer burasıdır.

6a. Çifte tehdit

Çifte tehdit, diğer taktik elemanların büyük bölümünün temeli olarak kabul edilebilir. Adından da anlaşılabilir gibi iki hedefe aynı anda saldırılmasına dayanan bu eleman, satranç taktığının anahtar kavramlarından biridir.

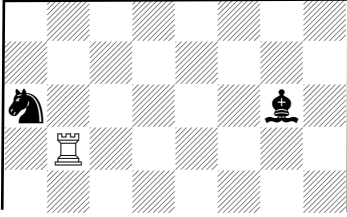
Örneğin aynı düz çizgi üzerinde bulunan taşlar, kaleye çifte tehdit yapma olanağı verirler:

Diyagram 6.1



Diyagram 6.1'de kale e7-karesinden şah çekerken veziri de tehdit eder. d6-erinin desteğine dikkat edelim, zira diğer türlü vezir basitçe kaleyi alabilecekti.

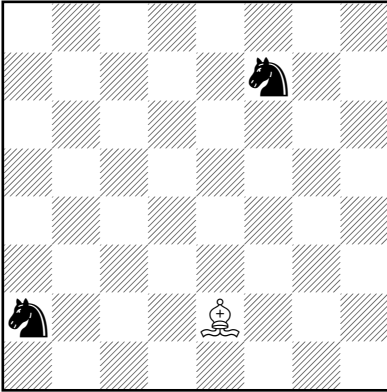
Diyagram 6.2



Çifte tehdit her zaman başarıya ulaşacak diye bir kural yoktur: Diyagram 6.2'de 1 ♖b6 hamlesinden sonra iki taşı birden saldırı altında kalan Siyah 1...♗d3 hamlesiyle hem filini kaçırmış hem de atını korumuş olur.

Filin çifte tehdit mantığı kaleninki ile temelde aynıdır - tek fark her şeyin düz çizgiler yerine çaprazlar üzerinde olup bitmesidir:

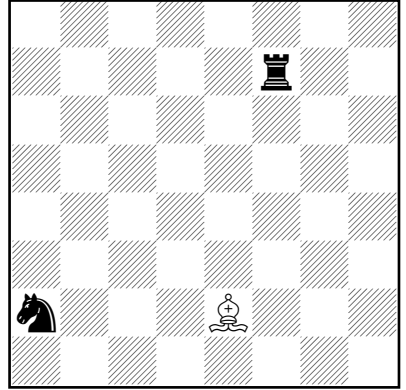
Diyagram 6.3



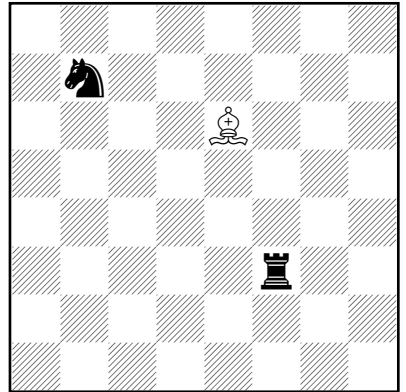
Diyagram 6.3'te basit 1 ♗c4 hamlesi atlardan birini kazanır.

Diyagram 6.4'te ise f7'de at değil kale vardır ve bu çok şeyi değiştirir: şimdi 1 ♗c4 hamlesini Siyah 1...♖a7 (ya da 1...♖f2) ile yanıtlayabilir.

Diyagram 6.4



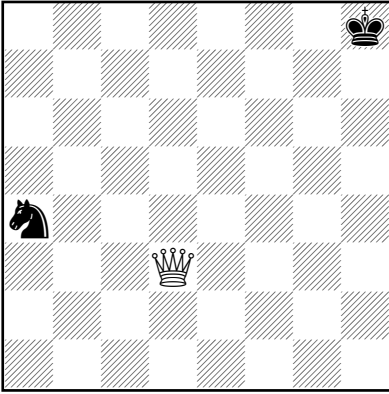
Diyagram 6.5



Diyagram 6.5'teki durum biraz daha farklıdır: Beyazın 1 ♔d5 hamlesi taş kazanır çünkü kalenin atı korumak üzere gidebileceği f7 ve b3-kareleri de filin kontrolü altındadır.

Konu çifte tehdit olunca, tahtanın en hareketli taşı olan vezirin yanına yaklaşmak olanaksızdır:

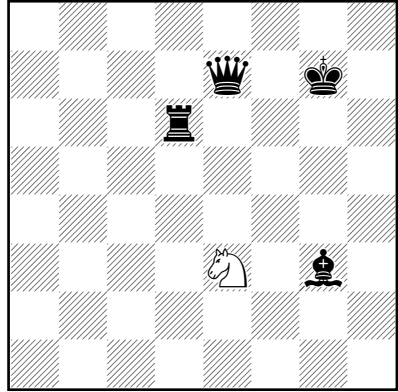
Diyagram 6.6



Diyagram 6.6'da basit 1 ♔d4+ hamlesi atı kazanır. Kale ve fil örneklerinin aksine, burada taşların aynı çizgi ya da çapraz üzerinde olmaları gerekmez: vezirin büyük hareket yeteneği tahtanın her tarafındaki taşlar için tehlike oluşturur. Merkez karelerinden birine konan vezir toplamda 27 kareyi kontrol eder - unutmayalım ki satranç tahtasında yalnızca 64 kare vardır!

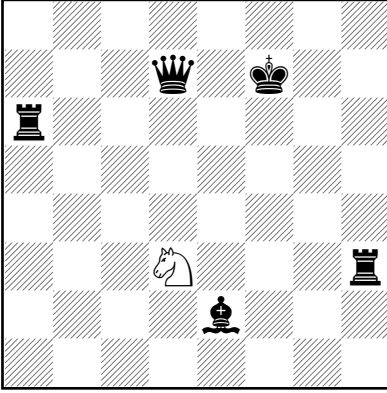
Atın yaptığı çifte tehditler (genellikle "at beyneli" ve "beynel atmak" terimleri kullanılır) herhalde ayrı bir yere sahiptir: kendi cinsi dışında tehdit ettiği taşlardan hiç biri onu alamaz, dolayısıyla kendisi tehdit altına girmediği halde rakibin şahını, vezirini, kalesini ve filini aynı anda tehdit edebilir:

Diyagram 6.7



Diyagram 6.7'de 1 ♔f5+ hamlesiyle at aynı anda dört(!) taşla birden tehdit yönelir.

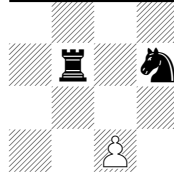
Diyagram 6.8



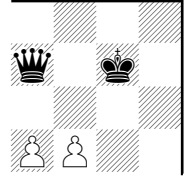
Diyagram 6.8'de Beyazın elinde üç farklı beynel olanağı vardır: 1 ♘c5 vezir ile kaleye, 1 ♘e5+ vezir ile şaha, 1 ♘f4 ise kale ve file beynel atar.

Erin hareket yeteneği kısıtlı olduğu için çifte saldırı (erler için kullanılan terim: "er çatallı") yapması pek kolay olmaz, ne var ki bunu başardığı zaman da son derece tehlikeli olur: tahtadaki tüm taşlar kendisinden daha yüksek değerde oldukları için er çatalları her zaman materyel kazanır (Diyagram 6.9a ve 6.9b; 1 g6 ve 1 f6+ hamleleri).

Diyagram 6.9a



Diyagram 6.9b

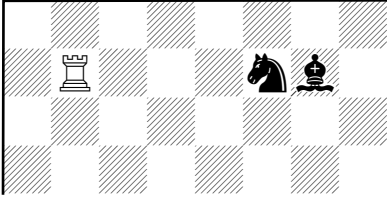


6b. Şiş ve Açmaz

Uzun erimli taşların (yani kale, fil ve vezirin) *çifte saldırı* gerçekleştirmek için rakip taşları aynı çizgi üzerinde yakalamalarının gerektiğini gördük. Ele aldığımız örneklerin ortak noktası saldırıya uğrayan taşların *farklı taraflarda* yer almalarıydı; başka bir deyişle saldırıyı gerçekleştiren taş rakip elemanların *arasına* giriyordu. Şimdi ise rakip taşların bir çizgi üzerinde ve *aynı tarafta* olduğu konumları inceleyelim ve bunun ne gibi farklar yarattığını görelim.

Şiş

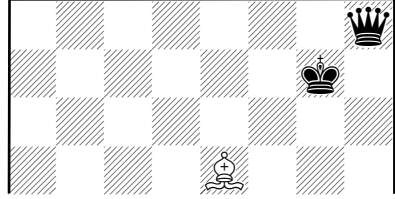
Diyagram 6.10



Kale rakip hafif taşları aynı yatay üzerinde yakalamıştır ve f7'deki ata saldırmaktadır. Atın kaçması halinde ise arkada bulunan fil ateş hattında kalır, dolayısıyla Beyaz bir taş kazanmıştır. Kalenin bu saldırısı için "şiş" (veya şiş atmak) terimi kullanılır.

Sonraki diyagramda benzer bir durum gösterilmiştir ama bu kez başrolde fil vardır.

Diyagram 6.11



Filin tehdidi altında kalan siyah şah hamle yaptığında h8'deki vezir saldırı altında kalacaktır, yani Beyaz "fil şişi" yoluyla materyel kazanmıştır.

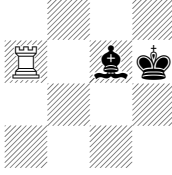
Açmaz

Açmaz gerçekte şişin özel bir halidir: saldırı altında kalan taş hareket ettiğinde arkasında bulunan değerli bir taşın kaybına yol açıyorsa, bu taş için *açmazda* denir. Eğer arkada kalan değerli taş şah ise, o zaman öndeki eleman için *mutlak açmazda* denir zira hareket etmesi kurallara aykırıdır.

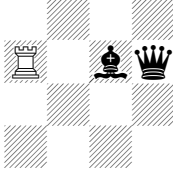
Diyagram 6.12a'da Siyahın fili mutlak açmazdadır çünkü arkasında şah bulunduğu için hamle yapamaz. Diyagram 6.12b'de ise fil açmazda olmakla birlikte çok gerekli görürse hareket edebilir, dolayısıyla bu açmaz

mutlak değildir. Benzeri durumlar Diyagram 6.12c ve 6.12d için de söz konusudur.

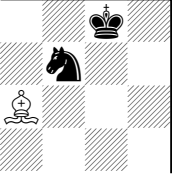
Diyag. 6.12a



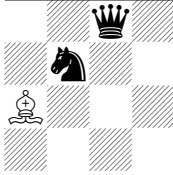
Diyag. 6.12b



Diyag. 6.12c

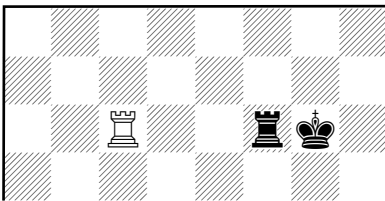


Diyag. 6.12d



Mutlak açmazdaki taşlar hareket yeteneklerini genellikle tamamen yitirirler. "Her zaman" değil "genellikle", çünkü bir taş kendi cinsinden (veya kendisi gibi hareket eden, diyelim) bir rakip taş tarafından açmaza alınmış da olabilir:

Diyagram 6.13

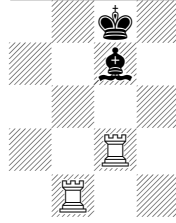


Diyagram 6.13'te siyah kale dikey hamle yapamaz ama 6.yatayda hareket etmekte özgürdür, örneğin beyaz kaleyi alabilir.

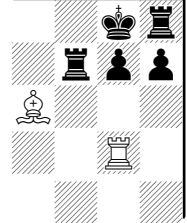
Açmazdaki taş hareketsiz kaldığı için:

- 1) Kendisine yönelecek diğer saldırılara açık hale gelir,
- 2) Bulunduğu kareden (ya da hattan /çaprazdan) ayrılmadığı için görevlerini yerine getirmesi büyük ölçüde olanaksızlaşır.

Diyag. 6.14a



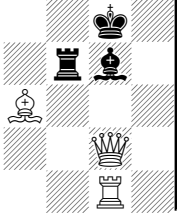
Diyag. 6.14b



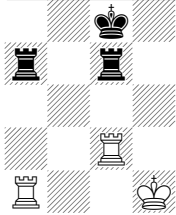
Diyagram 6.14a'da, g7-karesindeki fil saldırı altında olmakla birlikte şah tarafından korunduğu için şu anda güvendedir. Ancak hamle sırasının sahibi olan Beyazın 1 ♖f4 oynaması durumunda filin üzerindeki baskı artacaktır. Eğer siyah şah g8'de olmasaydı fil bu yoğun saldırıdan kaçarak kurtulabilirdi, ne var ki şimdi mutlak açmaz dolayısıyla hareketsizdir ve kaybedilecektir.

Diyagram 6.14b'de f7'deki kale açmazda ve hamle sırası da Beyazdadır. Eğer Beyaz f7'yi kırsaydı Siyah yalnızca bir kalite kaybıyla kurtulmuş olacaktı, oysa ki 1 ♖f5 hamlesinden sonra açmaz yüzünden net bir kale kaybeder.

Diyag. 6.15a



Diyag. 6.15b



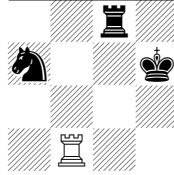
Diyagram 6.15a'da hamle sırasının sahibi olan Beyaz 1 ♖xg7# hamlesiyle mat eder. Bu mata karşı savunma yapma görevini Siyahın f7'deki kalesi üstlenmişti, ne var ki filin e6'daki konumu yüzünden bu taş açmazdadır ve görevini yerine getiremez. Diyagram 6.15b'de ise Siyahın g7'deki kalesi iki görev birden yüklenmiştir: g8-karesindeki şahı siper olmak ve e7'yi korumak. Bu iki görev birbirleriyle bağdaşmaz, dolayısıyla Beyazın 1 ♖xe7 hamlesi taş kazanır.

Öte yandan kimi zaman açmazdaki taşın iki görevi birbiriyle bağdaşabilir. Diyagram 6.16a'da Beyazın 1 ♖f7+

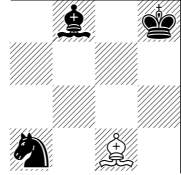
hamlesi atı kazanıyormuş gibi dursa da basit 1...♗g7! yanıtı her şeyi yoluna koyar: siyah kale hem şahına siper olmakta, hem de açmazda olduğu hat üzerinde ikinci bir görev üstlenerek atı korumaktadır.

Diyagram 6.16b'de ise Beyazın 1 ♗f6+ hamlesini Siyah 1...♗g7 ile yanıtlayarak e5'teki atını kurtarır.

Diyag. 6.16a



Diyag. 6.16b

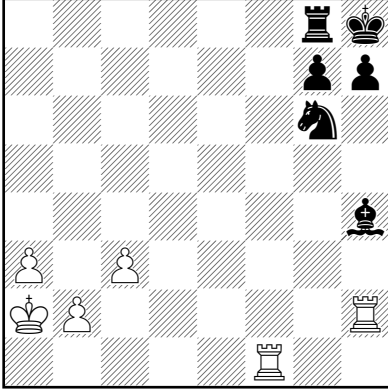


Bir açmaz durumunun söz konusu olabilmesi için, saldırıya uğrayan elemanın arkasında mutlaka değerli bir taşın bulunması gerekmez. Mat veya taş kazanma tehditleri de yeterince güçlü birer "caydırıcı güç" işlevi üstlenebilirler. Örneğin Diyagram 6.17'de 1 ♖fh1! hamlesinden sonra fil h7'den gelecek mat nedeniyle yerinden kıpırdamaz, bu da Beyazın kaleye karşı at ve fil alması demektir.

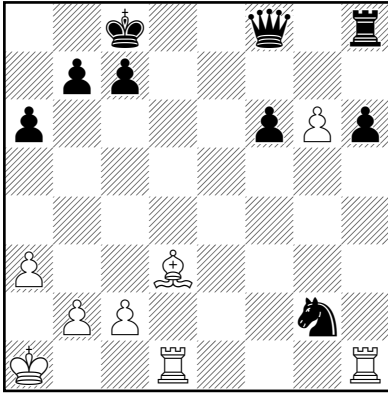
Yine benzer biçimde Diyagram 6.18'de 1 ♖hg1! hamlesinden sonra at korunamaz, kaçması durumunda ise 2 g7!

er çatalı daha da değerli materyel kazanır. Bu durumda at dolaylı yoldan açmazdadır ve kaybedilmiştir.

Diyagram 6.17



Diyagram 6.18



6c. Korumasız taş

Korumasız durumda olan bir taşın varlığı çifte saldırı ya da şiş gibi temaların ortaya çıkmasını kolaylaştırır: önceki bölümlerde incelenen örneklerle dönüp bir daha göz atarsanız sorunların çoğu kez korunmamış taşlardan kaynaklandığını farkedebilirsiniz. Bu nedenledir ki satrançta ilerlemek isteyen her öğrenciye taşlarını korumasız (ya da satranç çevrelerinde kimi zaman kullanılan tabirle "havada") bırakmaktan olabildiğince sakınması öğütlenir, ne var ki bu basit öğüdü tutmak görüldüğünden daha zordur.

Yeri gelmişken bir kez daha hatırlatmakta yarar var: bize hamlelerimizi seçmekte birer yardımcı olarak sunulan öğütler ve kurallar yalnızca genellemelerden ibarettirler; bundan azı olmadıkları gibi ötesine de geçemezler. Peki oyuncu bu genellemelere ne zaman uymalı, ne zaman onların dışına çıkmalıdır?

Yukarıdaki soruya verilecek kesin ve net bir yanıt olsaydı, iyi satranç oynamak için basitçe yazılı bir reçeteye uymak yeterli olurdu. Ama yazılı bir kanunlar bütünü kürsüdeki yargıcın

yerini nasıl alamazsa, bir "iyi satranç oynama reçetesi" de oyuncunun muhakemesinin yerini alamaz.

Elimiz oynamak üzere bir taşu uzanırken kulağıma fısıldayarak bize genel kuralları hatırlatan o iç sese ne zaman kulak verip ne zaman vermeyeceğimiz sorusunun yanıtı (belli başlı bazı konumlar dışında) kitaplarda bulunamaz; bu kararı oyuncu olarak tek başımıza vermek zorundayızdır. Söz konusu karardaki isabet oranı ise, elbette, bilgi ve deneyimle artar.

Nitekim "korumasız taş bırakmama" kuralına da her zaman uyamayız kuşkusuz - örneğin 1 e4 e5 2 ♖f3 ♜c6 hamlelerinden sonra en çok oynanan seçenekler olan 3 ♙c4 ve 3 ♙b5 hamleleri, filimizi korumasız bir kareye çıkmamızı gerektirirler. Ya da bir kale oyunsonunda, kalemizi her an erlerin ve şahın korumasında tutmaya kalkışmanın mantıksızlığı apaçıktır.

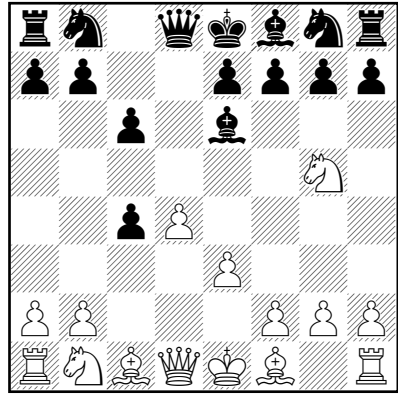
Peki o zaman bu kuralın pratik anlamı nedir? Kısaca şu: tahtada korumasız bir taşın bulunması, taktik dedektörünün çıkardığı ve oyuncunun hesap yaparken göz önüne alması gereken bir "bip" sesidir. Her zaman somut bir şeye işaret etmez, ancak sinyalin

geldiği yere iki kez bakmakta yarar vardır. Aşağıda, taraflardan birinin bu sese kulak tıkadığı için oyunun geri kalanına taş eksik devam etmek zorunda kaldığı örnekler göreceğiz.

ÖYÜN 6.1

Farago - Blumberg, Budapeşte 1994

1 d4 d5 2 c4 c6 3 ♞f3 dxc4 4 e3 ♙e6 5 ♞g5??



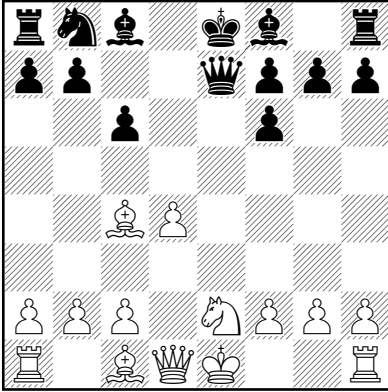
5... ♙a5+, ve g5'teki atını kaybeden kuvvetli büyükusta Ivan Farago oyunu terketti. Evet, büyükustalar da tek hamlelik hatalar yaparlar!

OYUN 6.2

Quakkelaar - Zenner, Yazışmalı 1984

1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 dxe4 4 ♘xe4 ♜f6 5 ♘xf6+ exf6 6 ♙c4 ♚e7+

7 ♘e2?? Bir an önce kısa rok atmayı amaçlayan bu makul görünümlü hamle taktik bir engele takılır:



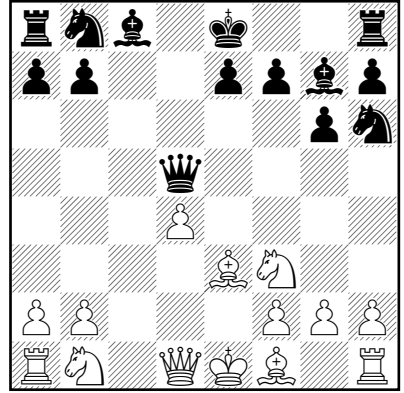
7...♚b4+! ve c4'teki fil kaybedilmiştir. İşin şaşırtıcı yanı bu hata bir yazışmalı satranç partisinda yapılmıştır, yani oyuncuların her hamle için birkaç günlük düşünme zamanı vardı!

Ucu ucuna korunan taşlar

Bir taşın saldıranları ve savunanları eşit sayıda ise, kendisi için havada kalmış demek yanlış olmaz. Böyle ucu ucuna korunan taşlar, üzerlerine fazladan binecek ilk saldırı yükünde tehlikeye girerler. İşte iki örnek:

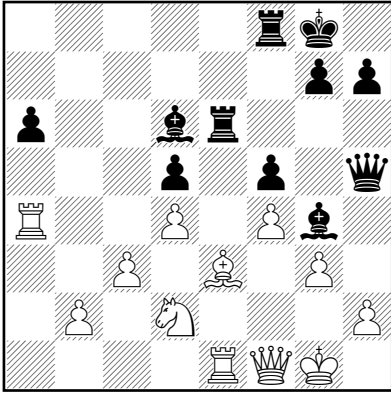
Vasiukov - Razuvaev,

Polanica Zdroj 1972



Zamanının ilerigelen Sovyet ustalarından Razuvaev son hamlesinde atını h6'ya çıkmıştı. g7-fili tarafından korunan bu atın başına ne gelebilir ki?

8 ♚c1!, ve Siyahın hem c8-fili hem de h6-atı aynı anda saldırı altında kalmıştır. Taş kaybettiğini gören Siyah oyunu terketti.



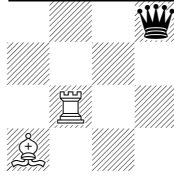
Beyaz hiç bir şeyden şüphelenmeden a4'teki eri almıştı ve a6-erini de kazanmayı bekliyordu ama...

22...♔e8! hamlesinden sonra hem kalesi, hem de fili istekte kalan Renet oyunu terketti.

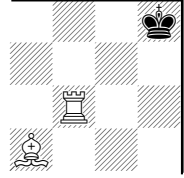
6d.Açarak saldırı

Taktiğin en etkili elemanları arasında olan açarak saldırıyı örneklerle göstermek, cümlelerle anlatmaktan daha kolaydır.

Diyag. 6.19a



Diyag. 6.19b



Diyagram 6.19a'da sıra Beyazdandır. Eğer kale filin önünü tıkamasaydı, fil h8-karesindeki vezire saldırıyor olacaktı. Bu kalenin yapacağı herhangi bir hamle (örneğin 1 ♖e6 gibi) aradaki engeli kaldırır ve fil, veziri tehdit etmeye başlar. Dikkat edelim ki saldırıyı *hareket eden* taş değil, *önü açılan* taş yapmaktadır.

Eğer konumda bir değişiklik yaparak h8-karesine vezir yerine siyah şahı koyarsak (Diyagram 6.19b) bu kez 1 ♖e6+ hamlesinin sonucunda bir şah tehdidi ortaya çıkmaktadır. Açarak saldırının bu özel hali *açarak şah* olarak adlandırılır.

Bu son diyagramda dikkate değer bir başka özel durum da kalenin e8- ya da

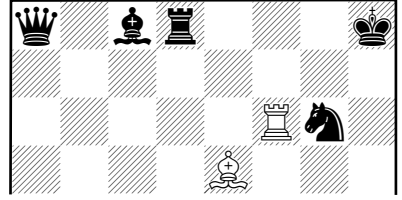
h6-karelerinden birine gitmesi sonucu oluşur; şimdi önü açılan taşın yanı sıra hareket eden taş da şah çekmektedir. İki taşın birden şah çektiği bu durum *çifte şah* olarak bilinir ve bu tehdit karşısında *şahın kaçmasından başka seçenek yoktur*, dolayısıyla *çifte şah* son derece güçlü bir taktik silahtır.

Açarak şahın etkileri

Rakip taşların tehditlerine açık bir şah ile oynamak zorunda kalmış her oyuncu gayet iyi bilir ki zat-ı şahaneleri oyunun en önemli figürü olmakla birlikte ortalarda gezmesi pek istenmez, zira kendi adamlarına destekten çok köstek olur (bu yüzden de ilk fırsatta rok atılır ve şahın ayak altında dolaşması engellenir). Şaha yönelik bir tehdit söz konusu olduğunda tüm taşlar donakalır, tehdit geçinceye dek önlerindeki her türlü işi bırakıp şahın yardımına koşmak zorundadırlar.

Açarak şah silahının etkili olmasının nedeni de budur: rakip, önü açılan eleman ile ilgilenirken (incelediğimiz örnekte fil), yolu açan elemanın kendisi (kale) ikinci hamlesini yapabilir; öyle ki bu taşın eli tek hamlede gidebileceği yerlerin ötesine dek uzanıyor gibidir.

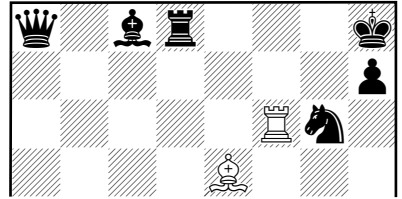
Diyagram 6.20



Diyagram 6.20'de Beyaz 1 ♖a6+ hamlesini yaptığında Siyah her şeyden önce şah tehdidiyle ilgilenmek zorundadır (örneğin 1...♗xe5 ile). Bunun üzerine Beyaz 2 ♖xa8 ile rakip veziri alabilir. Eğer bir şah çekme durumu söz konusu olmasaydı (örneğin siyah şah g8'de bulunsaydı), 1 ♖a6 hamlesini Siyah basitçe 1...♗xa6 ile yanıtlayabilirdi. Başka bir deyişle, açarak şah tehdidi beyaz kaleye adeta art arda iki hamle yapma olanağı sağlamıştır. Bu taktik elemanın olağanüstü gücünün kaynağı da buradadır.

Çifte şah

Diyagram 6.20b

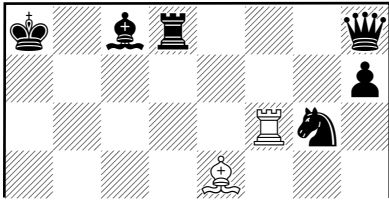


Beyaz bir önceki örnekte olduğu gibi 1 ♖a6+ ile rakip veziri alabilir ama burada çok daha güçlü bir olanak söz konusudur: 1 ♜f8+ ile çifte şah çekmek. Şimdi Beyazın her iki taşı da boşta olmakla birlikte Siyahın onları almaya zamanı yoktur çünkü çifte şahtan kurtulabilmenin tek yolu şahla güvenli bir kareye kaçmaktır, ve şu anda böyle bir kare bulunmadığı için Siyah mat olmuştur.

Hareket eden taşın rolü

Hareket eden taşın, açarak saldırının etkili olmasında çok kritik bir görev üstlendiğini "çifte şah" örneği gayet iyi göstermektedir. Kimi zaman şah çekme görevini yalnızca hareket eden taş yerine getirir ve bu türden açarak saldırılar da oldukça tehlikelidirler.

Diyagram 6.20c

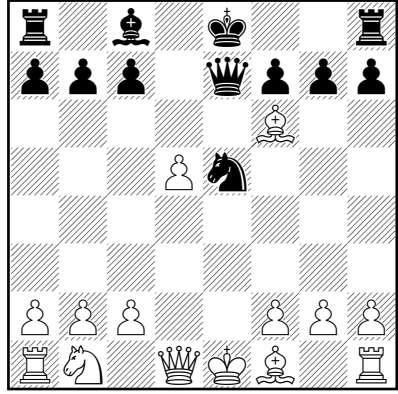


Bu konum, Diyagram 6.20b'de gösterilen konumun hafifçe değiştirilmiş halidir: siyah şah ile vezir birbirlerinin yerini almışlardır. Şimdi 1 ♖a6+

oynandığında kış temposunu kazanan bu kez kaledir ve önü açılan fil, veziri kazanır.

Açarak saldırı örnekleri

Miller - Chernev, New York 1928



Son hamlesiyle f6'daki atı kıran Beyaz, rakibinin bu fili hangi taşla geri alacağını düşünürken hiç beklemediği bir yanıtla karşılaştı:

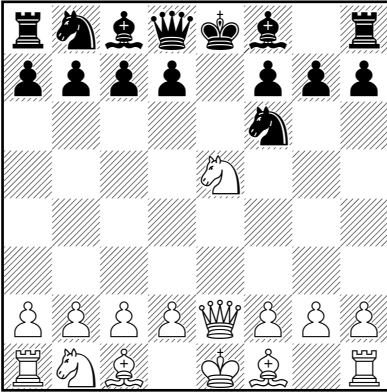
1... ♜f3#

Çifte şahın gücünü gayet net gösteren bir örnektir.

OYUN 6.3**Gedvilaite - Rutherford, 1994****1 e4 e5 2 f3 f6 3 xe5 xe4**

Daha çok oynanan hamle 3...d6'dır; 4 f3 xe4 Siyaha hayli rahat bir oyun verirdi.

4 e2 f6?? Ama bu hamle oyunu hemen kaybeden bir hatadır; Siyahın 4...e7 5 xe4 d6 oynaması gerekirdi.



5 c6+! ve Siyah vezirini kaybeder.

Sıradaki oyunda Siyah boştaki eri görerek üzerine atılıyor, ne var ki açarak şah tehdidini görmezden gelmenin sonuçları hayli tatsız oluyor.

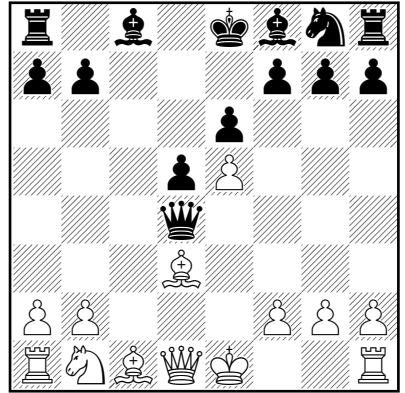
OYUN 6.4**Noll - Kuederle, St.Ingbert 1991**

1 e4 e6 Merkeze ...d7-d5 karşı-saldırısını hazırlayan, oldukça ünlü *Fransız Savunması*.

2 d4 d5 3 e5 c5 4 c3 c6 5 f3 b6 Siyah, d4-eri üzerindeki baskıyı artırıyor.

6 d3 Ama şimdi beyaz vezirin yolu tıkanmış oldu - artık d4-eri boşta değil mi? Siyah bu sorunun yanıtını deneyerek bulmaya karar veriyor.

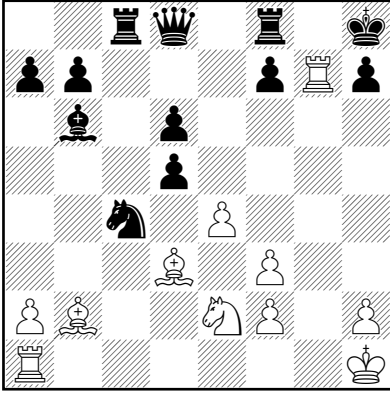
6...cxd4 7 cxd4 xd4? 8 xd4 xd4??



9 b5+! ve filin aradan tempo kazanarak çekilmesi sonucu siyah vezir düşmüştür.

Açarak şah ve çifte şah tehditleri her zaman maddi üstünlük için değil, kimi zaman da başka türden kazanımlar elde etmek için kullanılırlar:

Anderssen - Suhle, Breslau 1859



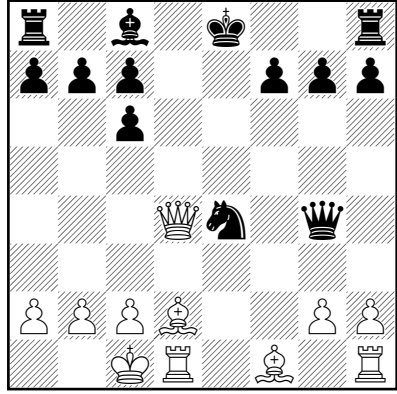
Romantik ekolün büyük ustası (ve modern satrancın başlangıcı kabul edilen Londra 1851 Turnuvası'nın galibi) Anderssen, çifte kış yardımıyla rakip şahı g8-karesine çekiyor:

1 ♖g8+!! ♜xg8 2 ♖g1+ ♚g5 3 ♖g5 ♜xg5#

Gayet net bir tablo. Çifte şahın gücünden yararlanabilmek için gerektiğinde vezir bile feda edilebilir, tıpkı bir sonraki örnekte olduğu gibi:

Maczusi - von Kolisch

Paris 1863



1 ♚d8+!! ♜xd8 2 ♙g5+ ♜e8 3 ♙d8#

Bu matın biraz daha değişik çeşitlenmeleri, satranç tarihine geçmiş başka karşılaşmalarda da ortaya çıkmıştır. İşte aralarında en ünlülerinden biri:

OYUN 6.5

Reti - Tartakower, Viyana 1910

1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 dxe4 4 ♘xe4 ♜f6 5 ♚d3 Günümüzde daha çok oynanan hamle 5 ♘xf6+ biçimindedir.

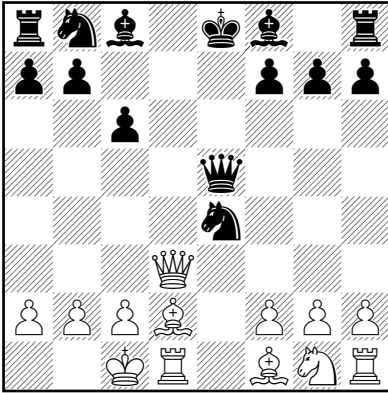
5...e5?! Siyahın karşıoyun elde etmek için bu kadar aceleci davranmasına elbette gerek yoktu.

6 dxe5 ♚a5+ Daha önce benzerlerini

birçok kez gördüğümüz taktik olanak.

7 ♔d2 ♚xe5 8 0-0-0! Beyaz bu taş fedası ile ne elde etmeyi umuyor? Tartakower pek bir şeyden şüphelenmemiş olmalı ki 8...♞xe4 9 ♞e1 ♞e6 10 ♞xe4 sonrasında ortaya çıkacak konumu kabul ederek atı almaya karar verdi. Ancak Beyazın aklından çok daha başka şeyler geçiyordu!

8...♞xe4



9 ♚d8+!! ♔xd8 10 ♞g5+ ♔c7 Bunun yerine e8'e gitmek de bir şey değıştirmezdi: 10...♞e8 11 ♞d8#

11 ♞d8# Hipermodern ekolün önde gelen iki ustası arasındaki bu mücadelenin sonu, satranç yazınının en ünlü mat diyagramları arasındadır.

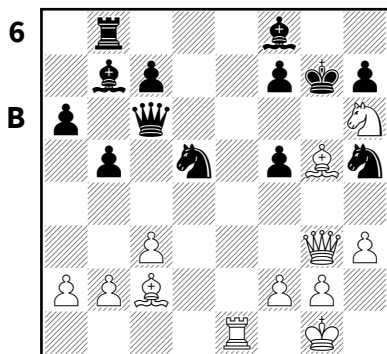
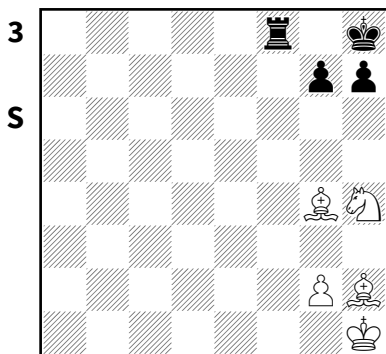
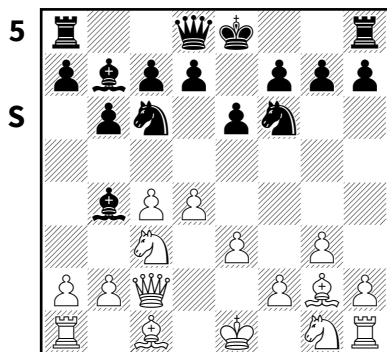
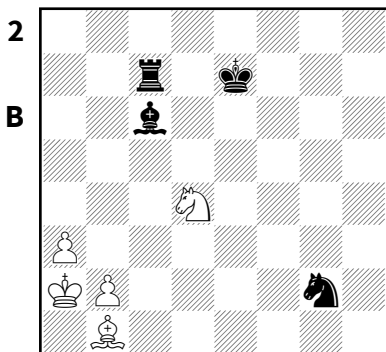
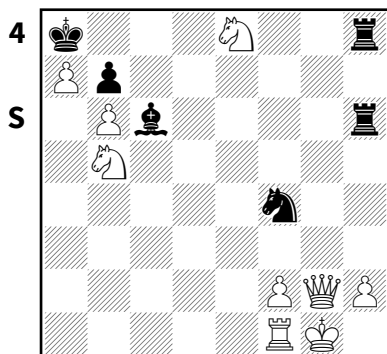
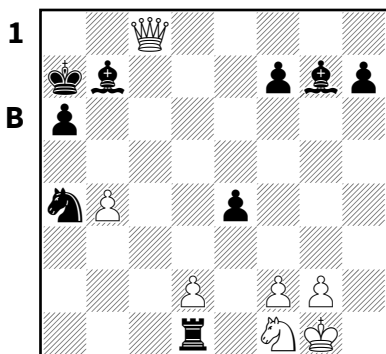
Diğer taktik elemanlar

Satrançtaki taktik elemanların listesi elbette burada incelenlerden daha uzundur. Bu alanda ilerlemek isteyen bir satranççının savunmanın ortadan kaldırılması, saptırma, içeri çekme, aşırı yükleme, blokaj, araya girme vb. çok sayıda önemli öğeyi bilmesi zorunludur; ne var ki bu konular şimdiye kadar incelediklerimize göre biraz karışıktır ve başlangıç düzeyinin sonrasına hitap eden bir kitapta ele alınmaları daha isabetli olacaktır.

Sonraki sayfada taktik çalışma amaçlı soru örnekleri bulacaksınız. İşaretlerle ilgili olarak:

- B harfi hamlenin Beyazda, S harfi ise Siyahta olduğunu gösterir.

- "+" işareti amacın kazanç olduğunu, "=" ise beraberlik olduğunu gösterir. Kazanç ya da beraberlik koşulu belirtilmiyorsa, basitçe o konumda en iyi hamleyi bulmaya çalışın.



1) Beyazın veziri tehdit altındadır, peki onu kaçarken yararlı bir hamle yapmak olanağı var mı? **1 ♖g4!** ve aynı anda hem g7, hem de d1'e yönelen saldırı nedeniyle Siyah **1...♜xf1+** ile kalite vermek zorunda kalır. Öte yandan kale ile ata çiftte vuruş yapan **1 ♜c2?!** o kadar etkili olmazdı, **1...♜b2!** her şeyi yoluna koyar.

2) 1 ♜xc6 ♜xc6 2 ♜e4! Şimdi hem c2, hem de g6-kareleri kontrol altında olduğu için Siyah taş kaybeder.

3) 1...♜f4 ile taş kazanma fikrini h2'deki fil engellemektedir. O zaman önce onu yerinden edelim: **1...♜f1+! 2 ♜g1 ♜f4** İşte bu kadar!

4) Beyazın neredeyse bütün taşları boşta, ne var ki c7'den mat tehdidi

hepsini dokunulmaz kılıyor. Beyaz şahın yaşadığı yer darlığı dikkatinizi çekti mi? **1...♜e2+! 2 ♜h1 ♜xh2#** Evet, açmazdaki taşlar görevlerini yerine getiremezler.

5) g2-karesindeki korumasız taş, açarak saldırı fikri ile birleşince Beyazın başına dert oluyor: **1...♜xd4! 2 exd4 ♜xg2**, Siyah feda ettiği taşı geri aldığı gibi h1'deki kaleyi de kazanacaktır.

6) Beyaz taş geride olduğu gibi veziri de tehdit altında. Şimdi **1 ♜xf5+** ve ardından **2 ♜h4** ile saldırıyı sürdürme fikri iyi görünmekle birlikte daha iyi bir olanak var: **1 ♜f6+!** Çifte kış nedeniyle Siyah, şahıyla oynamak zorundadır. **1...♜xh6 2 ♜g5#** ya da **1...♜xf6 2 ♜g8#**

BÖLÜM 7

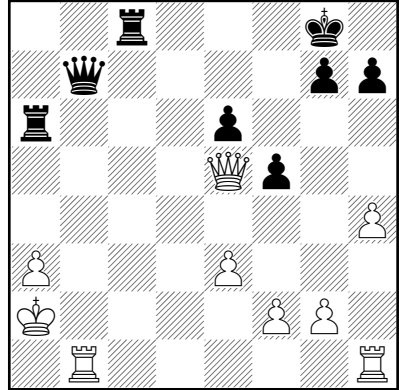
MAT TEMALARI

BİR ŞAHI MAT ETMENİN çok sayıda farklı yolu olabilir, ne var ki bunlardan bazıları uygulamada karşımıza daha sık çıkar. Birbirine benzer yanları olduğunu farkettiğimiz tablolarla karşılaştıkça, "göze tanıdık gelen şeyleri gruplar altında toplayarak sınıflandırma" alışkanlığımız devreye girer ve "mat teması" olarak adlandırdığımız kavram ortaya çıkar: motif anlamında benzerlikler gösteren mat tabloları. Birçok farklı isim alan bu temalar arasında ilk akla gelenlerden birkaçı Koridor matı, Boğmaca matı, Arap matı, Damiano matı, Lolli matı, Mayet matı ve Pillsbury matı biçimindedir.

KORİDÖR MATI

Mat temaları arasında ilk öğrenilmesi gerekeni ve herhalde en çok işleneni koridor matıdır, zira pratikte bu kadar sık karşılaşılan başka bir mat bulmak olanaksızdır. Bu mat yaygınlığı ölçüsünde basittir de: ağır taş (vezir ya da kale) düz bir hat üzerinden kış der, şahın ise gidecek bir yeri kalmamıştır. Söz konusu manzaranın daha çok tahtanın kenarında ortaya çıktığını söylemeye ise herhalde gerek yoktur.

Cooper - Ivanov, Londra 1987

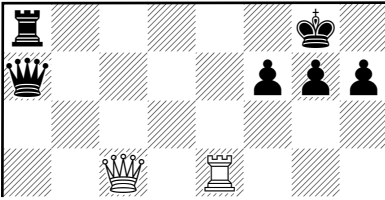


Ivanov'un **1...♞xa3+! 2 ♔xa3 ♞a8+** hamlelerinden sonra ortaya çok net bir koridor matı çıkmıştır.

Eğer ağır taş rakip şahı son yatayda (Beyaz şah için 1., Siyah şah için 8. yatay) yakalamışsa, adından da anlaşılacağı üzere bir son yatay matı ortaya çıkar. Bu temanın en bilinen hali, şahın kendi erleri yüzünden yer darlığı yaşadığı durumdur.

Öte yandan, rakip şah bir koridorda yalnız başına ve korumasız kalmışsa bu nedensiz değildir, ve emin olabilirsiniz ki kendisinin hoşuna gitmeyen bazı zorunluluklar nedeniyle gerçekleşmiştir.

Diyafram 7.1

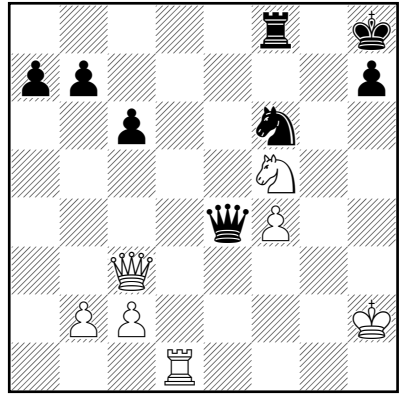


Diyafram 7.1'de Beyazın **1 ♞xa7** hamlesinden sonra Siyah önemli bir ikileme karşı karşıya kalır: eğer **1...♞xa7** ile veziri geri alırsa **2 ♞e8+** ile son yatay matı olur, diğer türlü ise basitçe vezirini kaybeder. Bir taşın aynı anda birbiriyile bağdaşmayan iki

görev yüklenmesinin (son yatayın savunulması ve a7'deki vezirin korunması) sonuçlarına güzel bir örnektir.

Rakibin son yatayının zorla boşaltılması (yani son yatayın koruyucusunun yerini terketmeye zorlanması) hiç de seyrek rastlanan bir durum değildir.

Bird - Zukertort, Nottingham 1886

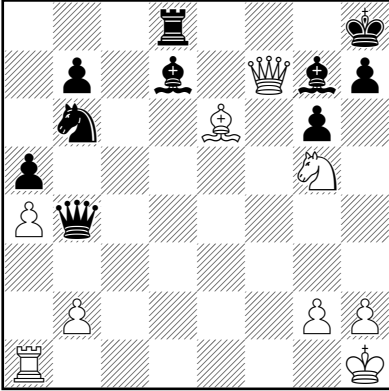


Zukertort, burada rakibi olan İngiliz usta Bird **1 ♞xf6+!** hamlesini yapınca oyunu terketti zira **1...♞xf6 2 ♞d8+** sonrasında mat gelir.

BOĞMACA MATI

Kendi taşları tarafından engellenen şahın, rakip ata yenik düştüğü mat "Boğmaca matı" olarak adlandırılır (örneğin Oyun 4.6'nın sonunda gördüğümüz mat bir boğmaca matıydı). Bu matın en bilinen (ve uygulamada en çok karşımıza çıkan) örnekleri ise vezir fedalı olanlardır:

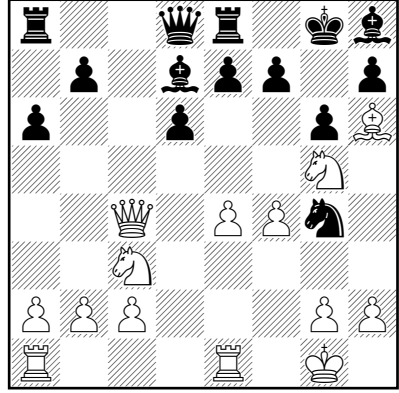
Grischuk - Ponomariov, Torshavn 2000



Rus büyükusta bu konumda **1 ♔g8+!** ♜xg8 **2 ♜f7#** ile oldukça zarif bir mat gerçekleştirdi.

Öte yandan şu temaya da gayet sık rastlanır:

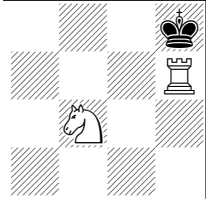
Godoy - Castro, Calvia 2004



Castro, boğmaca matı için a7-g1 çaprazının zayıflığından ve bildik bir manevradan yararlandı: **1... ♔b6+!** **2 ♜h1** Burada f1-karesi ... ♔f2# olanağı yüzünden maalesef kapalıdır. **2... ♜f2+ 3 ♜g1 ♜h3+** Çifte kış sayesinde g4'teki at h3-karesine getiriliyor, ki bunun anlamı sonraki hamlede ortaya çıkar. **4 ♜h1 ♔g1+!!** Beyaz bu veziri kalesiyle almak zorundadır, böylelikle şahın tek kaçış yeri de tıkanmış olur. **5 ♜xg1 ♜f2#**

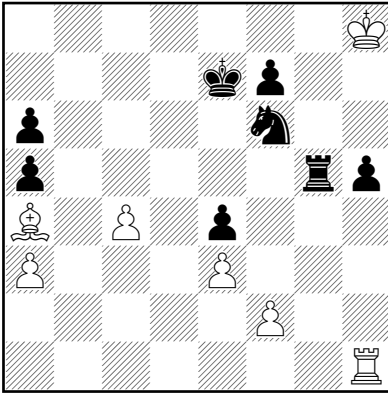
ARAP MATI

Yaklaşık 1000 yıllık Arap elyazmalarından bilinen bu mat temasında kale ve at, köşeye sıkışmış bir şahı yenik düşürürler.



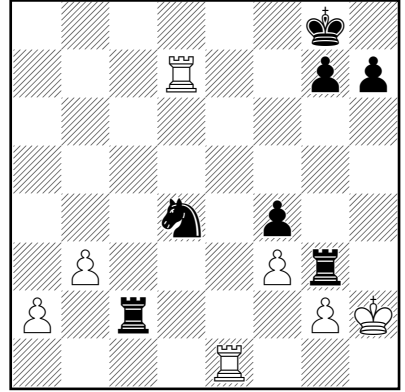
İşte modern birkaç örnek:

Taimanov - Larsen, Havana 1967



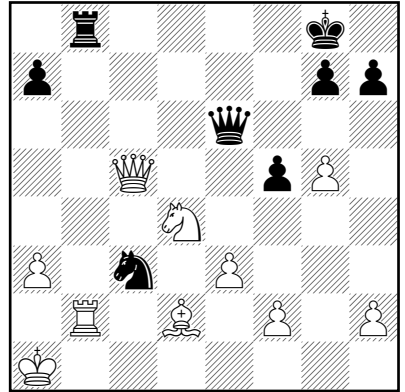
Sovyet büyükusta Taimanov, Siyahın son hamlesinin (...♖e8-e7) ardından oyunu terketti zira ...♖g8# tehdidine karşı anlamlı bir savunma yoktur.

Anderssen - Schallopp, Berlin 1864



Romantik ekolün ünlü şampiyonu pek iyi gününde değildi: **1...♖xf3+ 2 ♖h1 ♜h3+! 3 gxh3 ♜h2#**

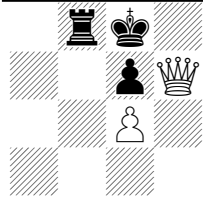
Gelfand - Kramnik, Berlin 1996



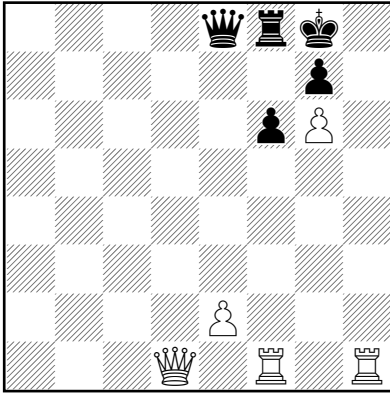
1...♜a2+!, ve Beyaz terketmek zorunda kaldı.

DAMIANO MATI

Portekizli Damiano'nun (daha fazla bilgi için bkz. Oyun 9.1) yazdığı eserde incelemiş olduğu bu tema, rok atmış şahın bir er ve vezir yardımıyla mat edilmesine dayanır.

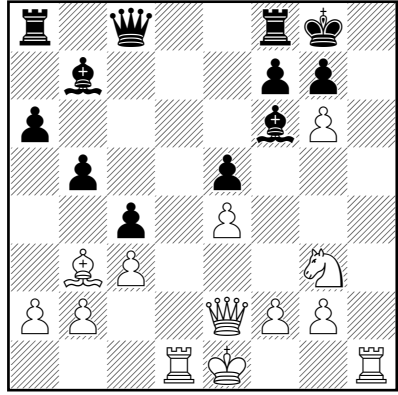


Damiano, 1512



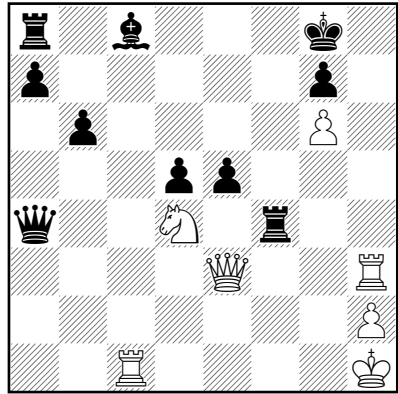
Vezirin h7-karesine ulaşabilmesi için tüm fedakarlıklara değer: 1 ♖h8+! ♕xh8 2 ♜h1+ ♕g8 3 ♜h8+ ♕xh8 4 ♜h1+ ♕g8 5 ♜h7#

Soraas - Kvisla, Tromsö 2006



1 ♖h8+! ♕xh8 2 ♜h5+ ♕g8 3 ♜h7#

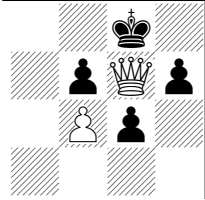
Benini - Reggio, Roma 1911



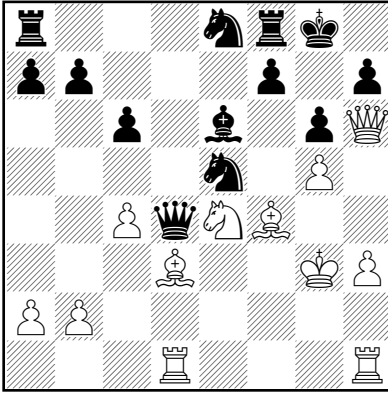
1 ♖h8+! ♕xh8 2 ♜xc8+! ♜xc8 3 ♜h3+ ♕g8 4 ♜xc8+ ♜f8 5 ♜e6+ ♕h8 6 ♜h3+ ♕g8 7 ♜h7# Fantastik!

LOLLİ MATI

Bu tema Damiano matına oldukça benzer, ancak bu kez vezir rakip şaha çaprazdan değil cepheden kış de-
miştir.

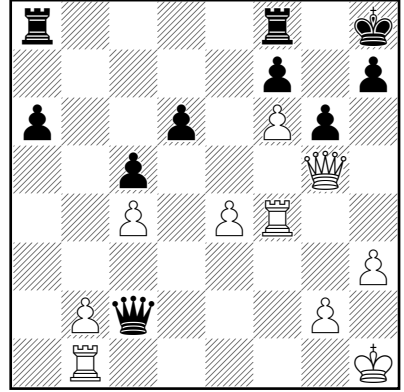


Philidor - N.N., 1790



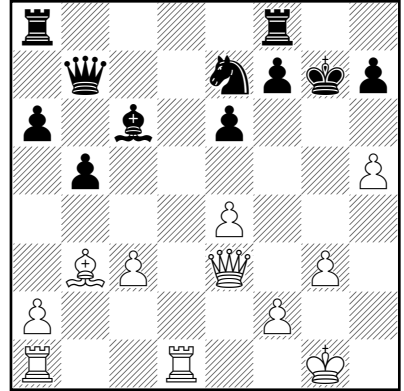
Fransız şampiyon bu konumda oyunu
1 ♖f6+ ♜xf6 2 exf6 ile sürdürünce
rakibi terketmek zorunda kaldı, zira
mat fazla geciktirilemez.

Bronstein - Keres, Budapeşte 1950



1 ♖h6! ve Siyah terketti, 1... ♜g8 son-
rasında 2 ♜xh7+! ♜xh7 3 ♜h4# gelir.

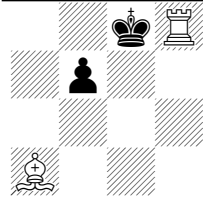
Spielmann - Grünfeld, Karlsbad 1929



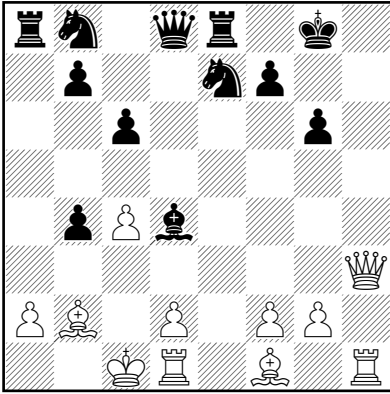
1 ♜g5+ ♜g6 2 h6+ ve Siyah terkeder
çünkü 2... ♜g8 3 ♜f6 sonrasında mat
önlenemez.

MAYET MATI

Kenardaki şahın kısırıldığı bu temada kale ile fil yardımlaşırlar.



Euwe - Loman, Rotterdam 1923

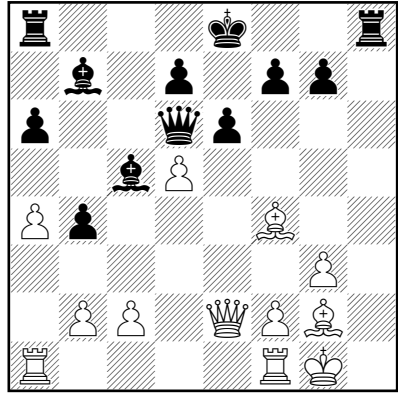


Geleceğin şampiyonu burada vezir fedası yardımıyla hızlıca sonuca gitti:

1 ♖h8+ ♗xh8 2 ♝xh8#

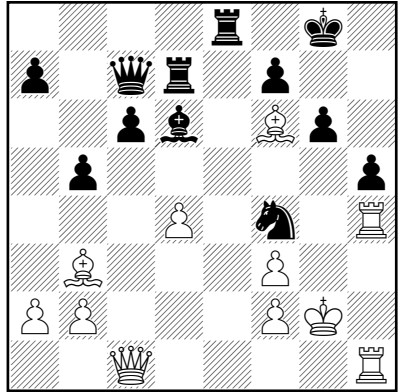
Sonraki örnekte ise f2-erinin açmazda oluşu önemli bir rol oynar:

Gutop - Roshal, SSCB 1963



Siyah **1...♖xd5!!** oynayınca rakibi hemen terketti, zira 2 ♗xd5 ♗xd5 sonrasında mat önlenemez.

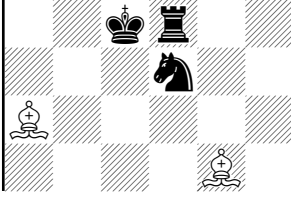
Blackburne - Schwarz, Berlin 1881



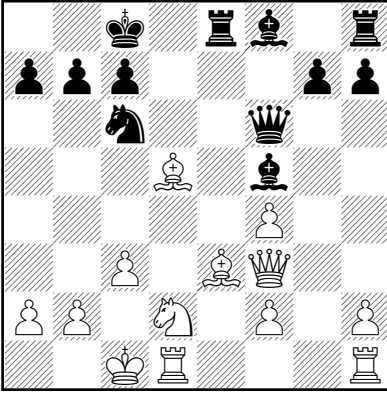
1 ♖xf4!! ♗xf4 2 ♝xh5 ve Siyah terkederek; 2...gxh5 3 ♝xh5 sonrasında mata karşı savunma yoktur.

BODEN MATI

Bu temada iki fil (genellikle uzun rok atmış olan) şahı mat eder.



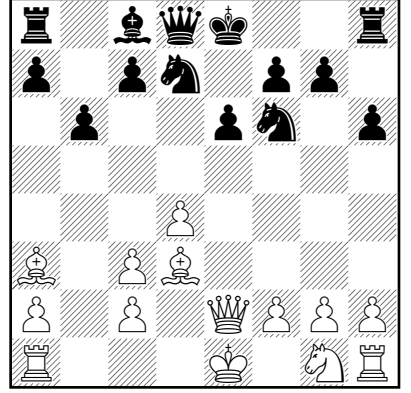
Schulder - Boden, Londra



Mata adını veren bu oyunda Siyah, parlak bir vezir fedasıyla sonuca gitti: **1...♖xc3+! 2 bxc3 ♜a3#**. Tarihi kesin olarak bilinmeyen bu partinin 1850'lerde oynandığı kabul edilir.

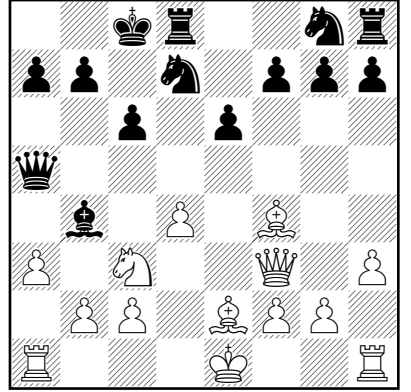
Ayrıca bu mat uzun rok atmamış şahların başını da ağrıtabilir:

Alekhine - Vasic, Banja Luka 1931



1 ♖xe6+! fxe6 2 ♜g6#

Canal - N.N., Budapeşte 1934



1 axb4! ♖xa1+ 2 ♜d2 ♖xh1 3 ♖xc6+ bxc6 4 ♜a6#

BÖLÜM 8

OYUNSONLARI

OYUNUN EN KRİTİK bölümünün çoğu kez oyunsonu olduğuna daha önce çeşitli kereler değinmiştik; sonucu bu aşamada belirlenen oyunların sayısı, bir açılış hatası neticesinde ya da oyunortasında bir mat atağı ile biten oyunların sayısından daha büyüktür. bununla birlikte bu konuyu incelemek için kitabın ileri bölümlerini beklemek gerekti, zira oyunsonlarını doğru oynayabilmek için çoğu kez güçlü bir hesap yetisi ve belli bir düzeyde kuramsal bilgi gerekir. Taşların sayısının az oluşu oyuncuyu kesinlikle yanıltmamalıdır - azalan taşlara koşut olarak hesaplanması gereken devam-yolları uzar, üstelik bunların birbirine karıştırılması çok daha kolaydır. Belki hepsinden daha önemlisi ise her zaman "optimum" hamleyi bulma gerekliliğidir; açılışta ve oyunortasında "makul ölçüde iyi" bir hamle bulmak çoğu kez yeterli olurken, oyunsonunda bu lüks nadiren vardır: kazancı ya da beraberliği sağlayan tek

bir hamle vardır ve onu bulamazsak, önceki 50 hamlenin emeğini tek bir hamle ile çöpe atmış oluruz.

Tüm bunlar açıkça gösterir ki oyunsonu çalışması -elbette taktik çalışma ile birlikte- satrançta ilerlemeyi amaçlayan oyuncuların en büyük ağırlığı vermeleri gereken alandır.

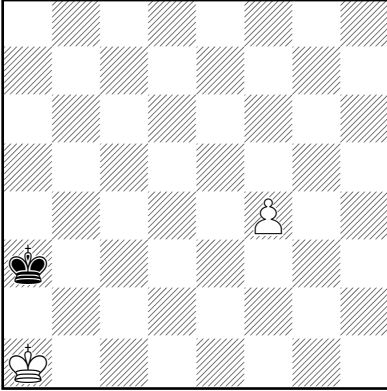
ER OYUNSONU

Satranç tahtasında erlerin bulunmadığı konumlara oldukça seyrek denk geliriz, öte yandan tüm taşların kırışılarak sonunda yalnızca şahlar ve erlerin başbaşa kaldığı bir konuma ulaşmak gayet olağan bir durumdur. Bu nedenle inceleme sırasının en başında er oyunsonları yer alır.

Tek bir er

Şah ve ere karşı şahın mücadele ettiği oyunsonları basit görünüşlerine karşın büyük incelikler içerirler. İlk olarak en temel konuma ve "kare kuralı" kavramına göz atalım:

Diyagram 8.1



Beyaz şahın bir anlamda "konu dışı" olduğu bu konumda esas soru elbette erin sağlıklı biçimde vezire terfi etme-

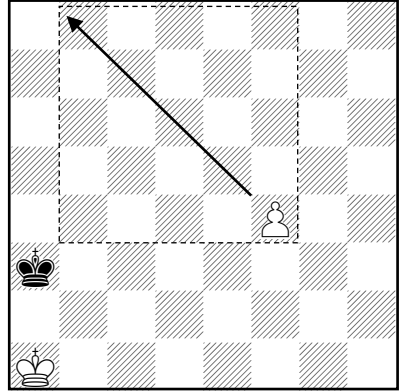
yi başarıp başaramayacağıdır. Hamle sırasına bağlı olarak oyunun sonucunu inceleyelim:

- Hamle Beyazın: **1 f5 ♖b4 2 f6 ♔c5 3 f7 ♔d6 4 f8=♚+** ve kazanır,

- Hamle Siyahın: **1...♔b4 2 f5 ♔c5 3 f6 ♔d6 4 f7 ♔e7 5 f8=♚+ ♔xf8** ve beraberlik.

Şahın rakip eri yakalamayı başarıp başaramayacağını hesabını her seferinde tek tek hamleleri sayarak yapmak yerine, çok daha hızlı (ve hata yapma olasılığını azaltan) bir yöntem olan "kare kuralı"nı da kullanabiliriz:

Diyagram 8.1a

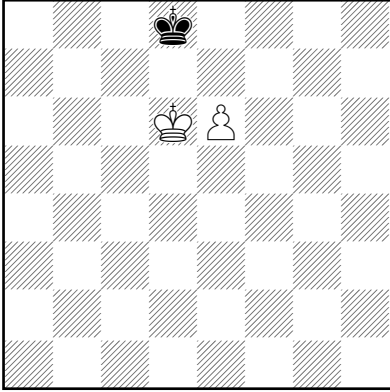


Erin bulunduğu noktadan son yataya kadar çekilen bir çizgiyi, erin karesinin bir kenarı gibi düşünebiliriz (erin bulunduğu kareden son yataya çeki-

len çapraz bir çizgi, söz konusu karenin diyagonalini oluşturur). Bu kare belirlendikten sonra mücadelenin sonucunu öngörmek basittir: eğer rakip şah bu karenin içine adım atabiliyorsa eri yakalar, diğer durumda ise er vezire çıkar.

Eri olan tarafın şahı her zaman seyirci konumunda olmaz elbette. Şahın yardımda gelebildiği durumlarda işler biraz daha karışıktır:

Diyagram 8.2



Beyaz şah erinin yol güvenliğini sağlayarak onu terfi ettirmeye çalışırken, siyah şah erin tam önünde kalarak bunu engellemek için çaba gösterir. Bu konumda mücadelenin sonucunu hamle sırası belirler:

- Hamle Beyazın: **1 e7+ ♖e8 2 ♖e6** ve

pat (diğer şah hamleleri erin kaybına yol açardı).

- Hamle Siyahın: **1...♜e8 2 e7 ♜f7 3 ♜d7** ve Beyaz kazanır.

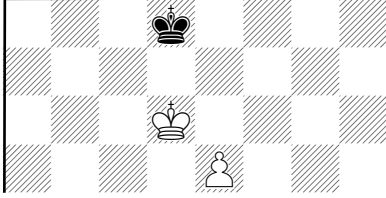
Beyaz elbette rakibini biraz uğraştırmayı da deneyebilir: **1 ♜e5 ♜e7 2 ♜d5 ♜e8!** (Beraberliği sağlayan tek hamle; 2...♜d8?? 3 ♜d6 sonrasında başlangıç konumuna geri dönmüştür, ama bu kez hamle Siyahındır ve er vezire yürür) **3 ♜f6 ♜f8** ve Beyaz ilerleme kaydedememiştir.

Genel kanılara aykırı (paradoksal) bir konumla karşı karşıyayız: hamle sırası kendinde olan taraf, zugzwang'dan ötürü yarım puandan olmaktadır! Anımsayacağımız gibi kale, iki fil ve at-fil matlarında da buna benzer durumlara oldukça sık denk gelmiştik: hamle sırasının kendisinde olması, savunan tarafın (bizim örneklerimizde Siyahın) zararına oluyordu. Ancak o konumlarda hamle sırası Beyaza verilmiş olsa da sonuç pek değişmezdi çünkü Beyaz, emrindeki bekleme hamlelerinden birini yaparak sırayı yine rakibine aktarabilmekteydi. Bu son örnekte ise durum çok farklıdır: İki taraf da ellerinde bekleme hamlesi olmadığı için kendilerini bir "karşılıklı

zugzwang” durumunda bulurlar!

Bu mücadelenin dinamiklerini daha iyi anlayabilmek için filmi biraz geriye saralım ve eri 5. yataya çekelim.

Diyagram 8.3



Bu kez işler biraz daha farklıdır:

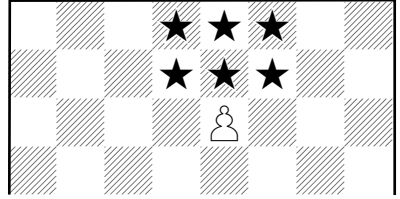
- Hamle Beyazın: **1 e6**, ve Diyagram 8.2'de gösterilen konuma hamle Siyahta olacak biçimde ulaşılmıştır, Beyaz kazanır.

- Hamle Siyahın: **1...♔e8** Şimdi Beyaz erini sürerse sonucun beraberlik olacağını biliyoruz. Ne var ki burada Beyazın elinde daha iyi bir olanak var: **2 ♕e6!**, ve şahların karşı karşıya geldiği bu durumda hamle sırasının sahibi olan Siyah bir tarafa çekilecek rakibine yol vermek zorundadır: **2...♔d8 3 ♕f7** ve Beyaz er vezire yürür.

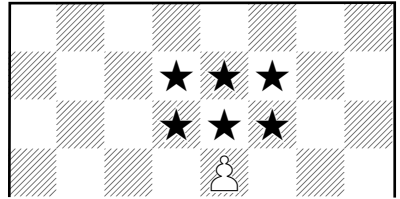
Gördüğümüz gibi bütün mücadele, erin "yol güvenliğinin" sağlanacağı karelerin ele geçirilmesine dayanır.

Eğer beyaz şah bu karelerden birine yerleşebilirse (hamle sırasından bağımsız olarak) eri vezire yürür, yok Siyah bunu engellerse o zaman sonuç beraberlik olur. Yol güvenliğini sağlayan bu kareler satranç yazınında "anahtar kareler" olarak adlandırılırlar. Şimdi 6. ve 5. yataydaki erlerin (önemli not: a- ve h-erleri hariç; zira kenar erlerinin farklı dinamikleri vardır) anahtar karelerinin hangileri olduğunu görelim.

Diyagram 8.4a

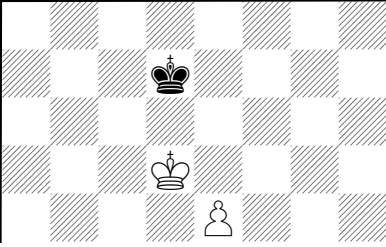


Diyagram 8.4b



Diyagram 8.3'teki konumu bir sıra aşağıya kaydığımızda, işlerin yine değiştiğini görürüz:

Diyagram 8.5



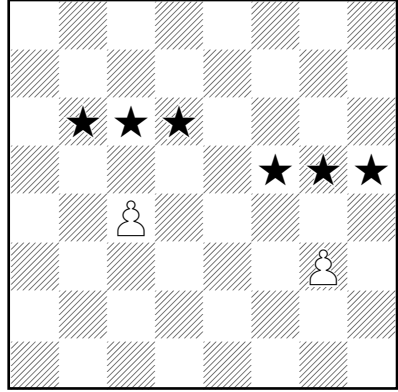
- Hamle Beyazın: **1 e5 ♖e7! 2 e6 ♖e8!**
ve beraberlik, ya da:

1 ♖e5 ♖e7! 2 ♖f5 ♖f7! ve rakip şahı göğüslemeyi sürdüren Siyah yine beraberliği kurtarır.

- Hamle Siyahın: **1...♗e7 2 ♗e5! ♗d7 3 ♗f6!** ve er vezire yürür.

Önemli bir fark: erin 4. veya daha gerideki yataylarda bulunması durumunda, anahtar karelerin sayısı altıdan üçe düşer ve "beyaz şahın, erinin önünde yer alması" basitçe kazancı sağlamak için yeterli olmaktan çıkar. Sayısı azalan anahtar kareleri savunmak (bkz. Diyagram 8.6) Siyah için daha kolay hale gelmiştir, bu nedenle de hamle sırası ve ona bağlı olarak "opozisyon" kavramı devreye girmiştir.

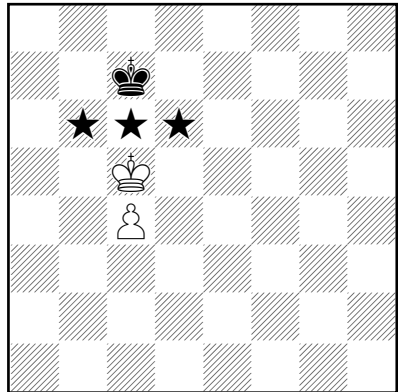
Diyagram 8.6



Opozisyon

Yukarıda incelediğimiz türden bir er oyunsonunda, şahların üç anahtar kare için mücadele ederken tam karşı karşıya geldikleri bir durum ele alalım:

Diyagram 8.7



Şahların, aralarında bir kare olacak biçimde karşı karşıya gelmeleri durumu *opozisyon* olarak adlandırılır. Opozisyon konumunda hamle sırası kendisinde olan taraf yana çekilmek ve "geçiş hakkında" vazgeçmek zorundadır; dolayısıyla kendisi için *opozisyonu kaybetmiş*, rakibi için ise *opozisyonu kazanmış* denir.

Diyagram 8.7'deki konumu opozisyon ve anahtar kareler kavramlarını kullanarak analiz edelim:

- Hamle Beyazın: 1 ♔b5 ♔b7! 2 ♔c5 ♔c7 3 ♔d5 ♔d7 ve Beyaz ilerleme kaydedemez.

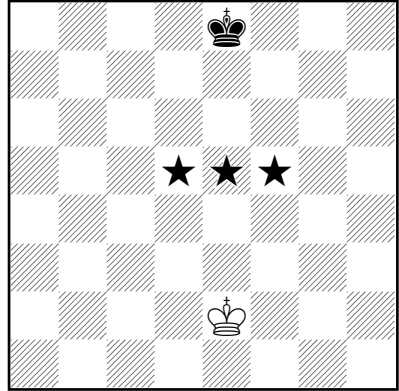
- Hamle Siyahın: 1...♚b7 2 ♔d6! ♔c8 3 c5 (veya daha sistematik 3 ♔c6 ♔b8 4 ♔d7) ve Beyaz amacına ulaşır.

Yukarıda da gördüğümüz gibi opozisyon savaşı aslında bir tempo mücadelesinden başka bir şey değildir, bu da demektir ki elde fazladan bir "yedek tempo" olması söz konusu mücadelede üstünlük anlamına gelir. Diyagram 8.7'de beyaz eri c4- yerine c3-karesine koyalım - şimdi Beyaz hamle kendinde olsa bile kazanır, çünkü 1 c4! sürüşüyle sırayı rakibine aktararak opozisyonun sahibi olur.

Uzak opozisyon

Opozisyonun daha önce incelediğimiz örneklerinde şahların arasında yalnızca bir kare vardı. Opozisyonun bu haline genellikle *yakın* (ya da *normal*) opozisyon adı verilir. Öte yandan anahtar karelere yönelik bu tempo mücadelesinin şahlar biraz daha uzaktayken başlaması da pekala mümkündür ve bu durumda ortaya *uzak opozisyon* denen kavram ortaya çıkar: şahların arasında tek sayıda (3 ya da 5) karenin bulunması durumu. Uzak opozisyonun sahibi olmak aynı zamanda yakın opozisyonun da kazanılması anlamına gelir.

Diyagram 8.8



Diyagram 8.8'deki konumda iki şahın anahtar kareler için opozisyon müca-

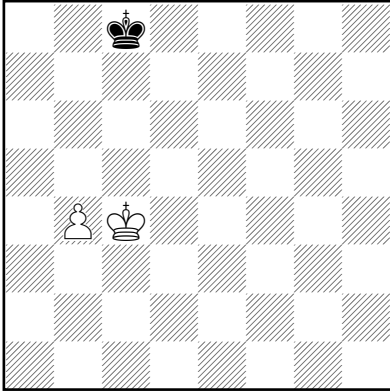
delesi yaptıklarını varsayalım (tahtada bir er olmadığından anahtar kareler de elbette "varsayılmıştır"):

- Hamle Beyazın: **1 ♖e3 ♜e7! 2 ♜d4 ♜d6!** Burada 2...♜e6?? büyük bir hata olurdu: 3 ♜e4! ve Beyaz mücadeleyi kazanmıştır! **3 ♜e4 ♜e6** ve mücadelenin galibi Siyah'tır.

- Hamle Siyahın: **1...♜e7 2 ♜e3 ♜f6 3 ♜f4! ♜e6 4 ♜e4** ve bu kez kazanan Beyazdır.

Uzak opozisyon mücadelesini somutlaştırmak amacıyla pratikten alınma bir örnek inceleyelim:

Gligoric - Fischer, Adaylar 1959



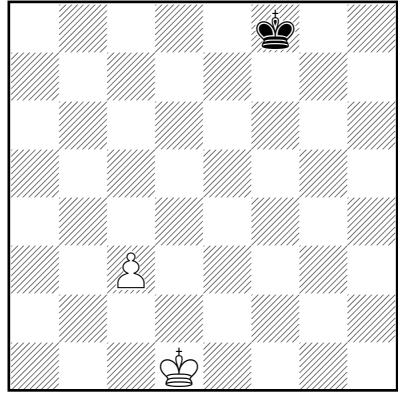
Hamle Siyahın

Siyah uzak opozisyonu yitirmiş olduğundan oyun kayıp gibi görünüyör,

zira ileri doğru atılacak her adım anahtar karelerin kaybıyla sonuçlanır. Buna rağmen 16 yaşındaki genç Fischer oyunu kurtaran tek hamleyi buldu: **1...♜b8!** Şimdi Beyaz uzak opozisyonu korumak için 2 ♜b4 oynamalıdır - ama maalesef orada kendi eri var! Şimdi 2 ♜c5 ♜c7! ya da 2 ♜b5 ♜b7! hamlelerinden sonra Siyah yakın opozisyonu kazanır, dolayısıyla oyuncular beraberlikte anlaştılar.

Şimdi ise buraya kadar gördüğümüzün tümünü özetleyen bir örnek:

Drtna, 1908



Kazanç

Bu gördüğümüz konum bir etüt örneğidir (bkz. Bölüm 10). Şimdilik, etütlerde tersi belirtilmedikçe hamle-

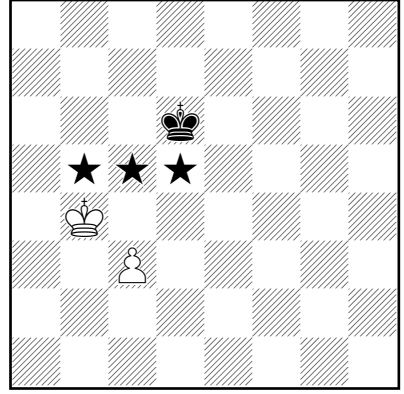
nin Beyazda olduğunu ve verilen koşulun yerine getirilmesinin istendiğini (kazanç ya da beraberlik) bilmemiz yeterli olacaktır.

İlk bakışta, anahtar kareler (b5, c5 ve d5) için yapılacak mücadeleyi Beyaz kolaylıkla kazanacak gibi görünüyor: 1 ♖d2 ♗e7 2 ♖d3 ♖d6 3 ♖d4, ve amaca ulaşılmıştır. Ne var ki etütlerde ilk görünüşe hiç bir zaman aldanmamak gerekir! Nitekim Siyahın elinde (tıpkı bir önceki örnekte Fischer'in yaptığına benzer) bir savunma olanağı var: 2...♗c7! (Hatalı 2...♗d6?? yerine). Şimdi Beyaz uzak opozisyonu koruyamayarak ileri çıkmak zorunda kalır, ki bu da yakın opozisyonun kaybı demektir: 3 ♖d4 ♗d6! 4 ♖c4 ♗c6, beraberlik.

İlginçtir ki Beyaz, anahtar kareleri ele geçirmek istiyorsa erin diğer tarafına doğru yola çıkmalıdır: **1 ♖c2! ♗e7 2 ♖b3 ♖d6 3 ♖b4!** (analiz d.)

Şahların aralarında çapraz olarak bir kare bulunduğu bu durum *çapraz opozisyon* olarak adlandırılır. Şimdi Beyaz çapraz opozisyonun sahibidir ve Siyah, rakibin girmeyi tehdit ettiği b5- ve c5-karelerini savunmak amacıyla **3...♗c6** oynamak zorundadır -

Drtna, 1908 (analiz d.)



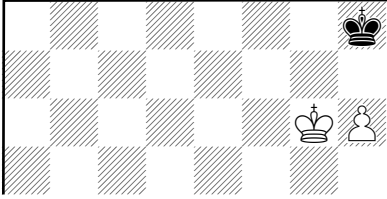
ne var ki bu kez de 4 ♖c4! hamlesinden sonra normal opozisyonu, anahtar kareleri ve oyunu kaybeder. "Şaha karşı şah ve er" oyunsonunda bilinmesi gerekenlerin hemen hemen tümünü içeren bu etüt gerçekten de bir sanat eseridir...

Kenar erleri

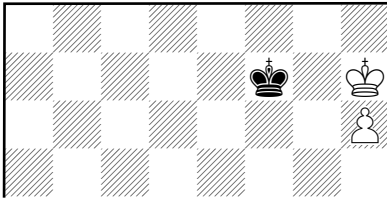
Kenar erlerinin dinamiklerinin diğer erlerden biraz farklı olduğunu en baştan söylemiştik. Güçlü olan taraf için sorun şudur ki, tahtanın köşesine girmiş bir şah "yer darlığı" yaşadığından savunma olanakları hissedilir biçimde artar - kimi zaman zayıf tarafın şahının pat limanına sığınması, kimi zaman ise güçlü tarafın şahının

kapana kısılarak kendi erinin önünü tıkaması nedeniyle.

Diyagram 8.9a



Diyagram 8.9b



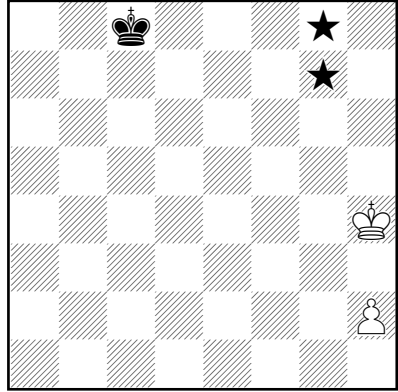
Diyagram 8.9a ve 8.9b'deki konumlar, hamle sırasından bağımsız olarak beraberliktir. İlk örnekte siyah şahın g8-h8 sarkaç hareketini yapması yeterlidir: **1...♔g8 2 h7+ ♕h8 3 ♕h6** pat, ya da doğrudan **1 h7** pat.

İkinci örnekte aynı sarkaç hareketini f8-f7 arasında yapmak yeterlidir: **1...♔f8** Şimdi beyaz köşeden çıkmak istiyorsa orayı rakibinin ele geçirmesine izin vermek zorundadır: **2 ♕g6 ♔g8!** ve beraberlik. Hamlenin kendisinde olması durumunda ise Beyaz **1**

♔h8 ♔f8 hamlelerinden sonra ya konum tekrarı yapmak zorundadır, ya da **2 h7 ♕f7** sonrasında kendisi pat olur!

Kenar erleri için anahtar kareler sabittir ve *erin hangi yatayda bulunduğu*na bağlı olarak değişmezler.

Diyagram 8.10



Oyunun sonucu yine hamle sırasına bağlıdır:

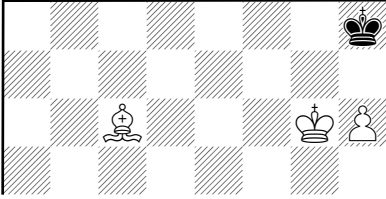
- Hamle Beyazın: **1 ♕g5 ♔d7 2 ♕f6 ♕e8 3 ♕g7 ♕e7 4 h4** ve er vezire yürür.

- Hamle Siyahın: **1...♔d8 2 ♕g5 ♕e8 3 ♕g6 ♔f8 4 ♔h7 ♕f7** ve Siyah beraberliği kurtarır.

Kenar erleri güçlü tarafın kazanmasını o kadar zorlaştırırlar ki kimi zaman bir *at ya da fil fazlası* bile oyunu kazan-

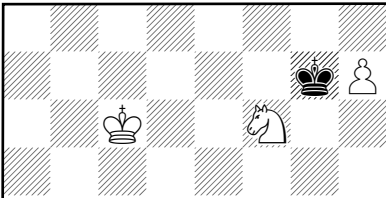
dırmaya yetmez! İşte birkaç ilginç örnek:

Diyagram 8.11



Diyagram 8.11'de fil, köşenin ters renğinde olduğu için siyah şahı saklanmış olduğu köşeden çıkmaya zorlamak olanaksızdır: **1...♖g8 2 ♜d5+ ♕h8 3 ♖g5 ♕h7 4 ♕h5 ♕h8** ve Beyaz ilerleme kaydedemez. Fili köşenin renğinde olsaydı Beyaz elbette kolayca kazanacaktı.

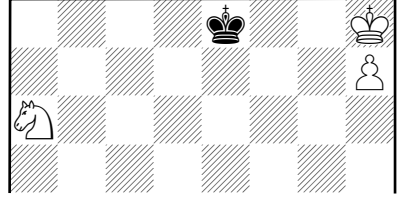
Diyagram 8.12



İlginçtir ki Beyaz bu konumu kazanamaz. Siyahın şahı h8-g7 kareleri arasında sarkaç hareketini sürdürdüğü oradan çıkarılması olanaksızdır, örneğin: **1 ♕d6 ♕h8 2 ♖e6 ♕g7 3**

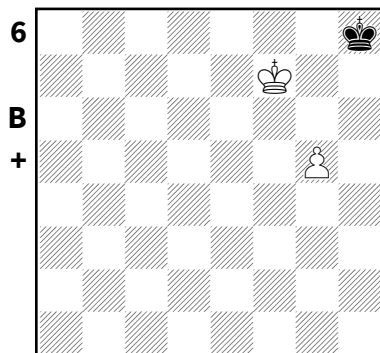
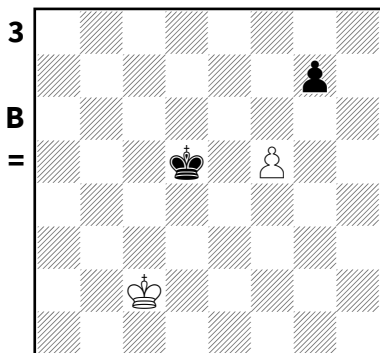
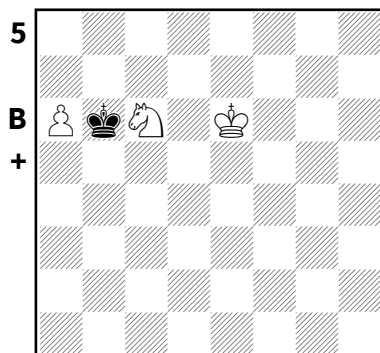
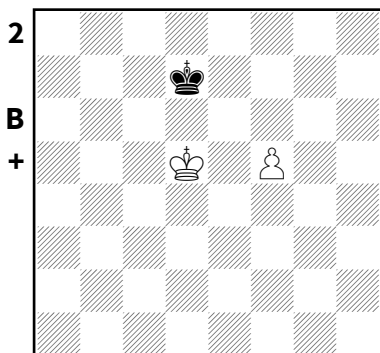
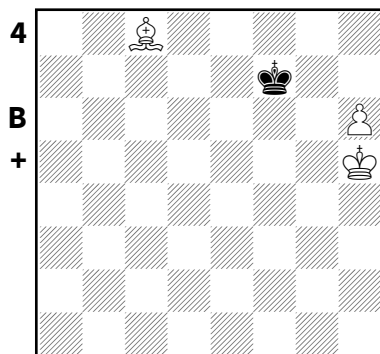
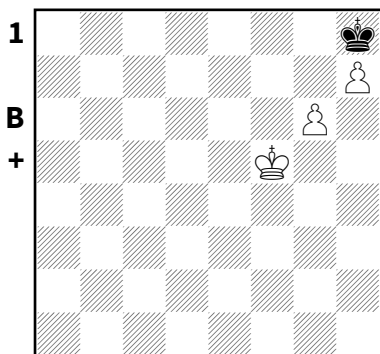
♖f5 ♕h8 4 ♖g5 ♕h8 ve Beyaz, atını serbestleyebilmek için eri şahıyla korumaya kalkarsa oyun pat ile biter.

Diyagram 8.13



Hamle sırasıyla Beyaz elbette kazanır, ancak hamle kendisinde ise Siyah **1...♕f7!** oynayarak rakip şahı köşeye hapseder ve f8-f7 sarkaç hareketini sürdürür. Her hamlesinde renk değiştiren atın söz konusu sarkaç hareketini hiç bir zaman bozamayacağına dikkat edelim - bu nedenle **1...♕f8??** büyük bir hata olurdu, **2 ♘b8 ♕f7 3 ♘d7** ve beyaz şah köşeden çıkar.

İncelediğimiz bu en temel örnekler okuyucuya oyunun ne kadar zor ve incelik gerektiren bir aşama olduğunu göstermek için herhalde yeterli olmuştur. Satrançta ilerlemeyi amaçlıyorsanız, ilk fırsatta oyununların genelini ayrıntılı olarak inceleyen bir kitap edinmeniz salık verilir.



1) Burada şahla h6 ya da f6'ya gitmek patla sonuçlanır - ama unutmayalım ki kazanmak için Beyaza tek bir er yeterlidir! Dolayısıyla: 1 ♖g5 ♜g7 2 h8=♚+! ♜xh8 3 ♜h6, buradan gerisini biliyoruz: 3...♜g8 4 g7 ♜f7 5 ♜h7 ve kazanır.

2) Bu konumda 1 ♜e5 ♜e7 ile bir yere varılamayacağı apaçık. Kazanan tek hamle 1 f6! sürüşüdür: 1...♜d8 2 ♜d6! Elbette beraberliğe götüren 2 ♜e6?? ♜e8 değil. Oyunsonlarında dikkati hiç gevşetmemek gerektiğinin bir başka kanıtı. 2...♜e8 3 ♜e6 ♜f8 4 f7 ve kazanır.

3) Siyah şah f5'teki eri kırdığında opozisyonu almış olmak bile Beyaz için yeterli değil, zira Siyahın elinde yedek ...g7-g6 temposu var. Şu halde: 1 f6! gxf6 2 ♜d3! ve beraberlik. Uzak opozisyon işe yaramazdı, 2 ♜d1?? ♜e4 3 ♜e2 f5 ile Siyah kazanırdı.

4) Siyah şah köşeye ulaşırsa oyunun berabere biteceğini biliyoruz, o zaman bu yürüyüş ne pahasına olursa

olsun engellenmelidir: 1 ♜e6+! ♜f8 Fil elbette dokunulmazdır: 1...♜xe6 2 h7 vs. 2 ♜g6! ve kazanır. Hata yapmak için hiçbir zaman geç değildir: 2 h7?? ♜g7! ile Siyah amacına ulaşırdı.

5) 1 a7?? ♜b7! ile siyah şahı bir daha o köşeden çıkaramayacağımızı biliyoruz, 1 ♜b8? ♜a7! ise eri (ya da atı) kazanarak berabere yapar. Dolayısıyla: 1 ♜b4! ve beyaz şahın yardıma gelmesi oyunu kazandırır, örneğin 1...♜a7 2 ♜d6 ♜b6 3 ♜d7 ♜a7 4 ♜c6 ♜a8 5 ♜b6 Şah erin korumasını devralmıştır, şimdi tüm yapılması gereken at ile a8-karesini kontrol altına almaktır: 5...♜b8 6 ♜d5 ♜a8 7 ♜c7+ ♜b8 8 a7+ ve kazanır.

6) Beyaz şah anahtar karelerden birini işgal etmiş olduğu için bu konum kazançtır; bununla birlikte aceleci 1 g6?? pata yol açarken 1 ♜f8 ♜h7 ise ilerleme sağlayamaz. Amaca ulaşmak için küçük bir yer değişikliği gereklidir: 1 ♜g6! ♜g8 2 ♜h6 ♜h8 3 g6 ♜g8 4 g7 ve kazanır.

BÖLÜM 9

ANALİZLİ OYUNLAR

ÖĞRETİCİ KARŞILAŞMALARIN tahtada baştan sona tekrar oynanarak analiz edilmesi (satranççılar daha çok "oyun bakmak" ya da "parti bakmak" tabirlerini kullanırlar), ilerlemenin en iyi yollarından biridir. Tahtanın başına eğilmiş birkaç arkadaşla birlikte yapılan yorumlar ve görüş alışverişleri aynı zamanda satrancın en keyifli yanları arasındadır (diğer popüler etkinlik olan beş-dakikalık yıldırım partileri de hayli eğlenceli olmakla birlikte oyuncunun gelişimine sağladıkları yarar biraz tartışmalıdır). Bu bölümde verilen birkaç örnek mücadelenin hamlelerini tahtada oynarken iyi vakit geçirseniz, satranç takımınızla "ömürlük bir arkadaşlık" kurmuş olduğunuza kesin gözüyle bakabilirsiniz.

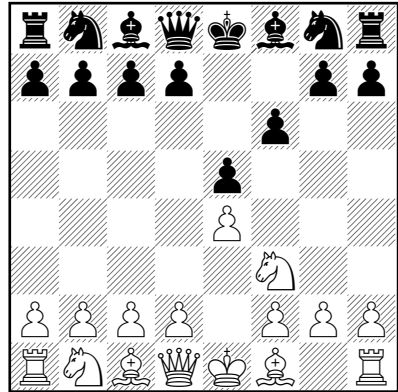
OYUN 9.1

Greco - N.N., 1620

Güney İtalya'nın Calabria bölgesinde doğmuş olan Gioachino Greco (yak.1600-1634), döneminin en güçlü

oyuncusu olarak ün yaptı. Satranca getirdiği yeniliklerden biri de oyunlarını kritik konumlardan başlayarak not etmek yerine ilk hamleden itibaren yazmasıdır; bu da kayda geçmiş en eski oyunların büyük çoğunluğunun kendisine ait olmasını açıklar. Daha sonraları bu oyunların gerçekten oynanmış mücadelelerden çok Greco'nun kendi analizleri olduğu ileri sürülmüşse de bunun kesin bir kanıtını bulmak elbette zordur, ama gerçek ne olursa olsun İtalyan ustanın mücevherleri satranç tarihindeki yerlerini almışlardır.

1 e4 e5 2 ♘f3 f6?! (D)



Bu hamle birden fazla açıdan eleştirilmeyi hak eder: taş gelişimine yardımcı olmaz, g8-atının en doğal gelişme karesini kapatır, üstüne üstlük e8-h5 çaprazını elverişsiz bir biçimde açar. Hepsinden önemlisi ise taktik açıdan hatalı oluşudur; nitekim Beyaz bunu hemen kanıtlayacak.

Şunu da belirtmek ilginç olur ki daha 1512 yılında Portekizli Damiano, yazmış olduğu satranç kitabında (günümüz kurallarıyla oynanan "modern" satranç üzerine yazılmış en eski eserlerden biridir) bu hamleyi inceliyor ve hatalı olduğunun altını çiziyordu! Yazarın, okuyucuya özellikle sakınmasını öğütlediği hatalı hamlenin satranç yazınına "Damiano Savunması" olarak geçmesi ise gerçekten ironiktir...

3 ♖xe5! Bizzat Damiano'nun önerdiği at fedası.

3...fxe5? Bu hamleden sonra Siyah oyunu kurtaramaz. Burada asıl eleştirilmesi gereken nokta ise Siyahın "rakibinin ne yapmaya çalıştığını anlamadan" doğrudan ganimet toplamaya girişmesidir - bkz. Oyun 4.5 ve 4.6.

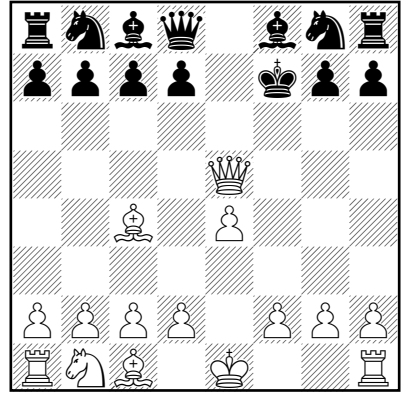
Mücadeleyi sürdüren tek hamle

3...♖e7 idi. Şimdi çekici görünen 4 ♖h5+? hamlesi hatalıdır çünkü 4...g6 5 ♘xg6 sonrasında Siyah, kendisinden beklendiği gibi hemen g6'yı kırmak (ve h8-kalesini yitirmek) yerine 5...♖xe4+! 6 ♔d1 ♖xg6 oynayarak taş kazanır.

Vezir çıkışından sonra Beyazın en iyi seçeneği oyunu 4 ♘f3 ♖xe4+ 5 ♙e2 ile sürdürmektir; gelişim üstünlüğü ve rakip vezirin saldırıya açık konumundan ötürü Beyazın şansları daha iyidir.

4 ♖h5+ ♔e7 Tatsız ama zorunlu; 4...g6 5 ♖xe5+ ile Siyahın kalesi düşer.

5 ♖xe5+ ♔f7 6 ♙c4+ (D)

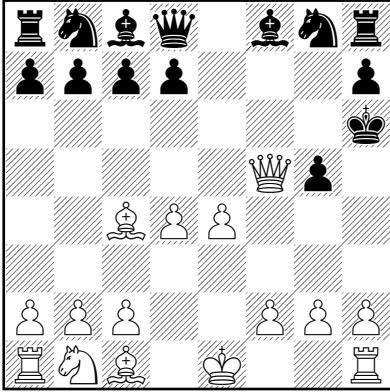


6...♔g6 Burada 6...d5 hamlesi oyunu biraz daha uzatırdı: 7 ♙xd5+ ♔g6

OYUN 9.2

(şimdi f5-karesi kontrol altındadır) 8 h4! h5 9 ♖xb7! ve bu fil alınamadığı için Beyaz verdiği materyali fazlasıyla geri kazanır, zira 9...♗b7? 10 ♖f5+ ♕h6 11 d4+ g5 12 ♖f7 sonrasında çabuk bir mat gelirdi.

7 ♖f5+ ♕h6 8 d4+ g5 (D)



9 h4! Kalenin de açarak şah ile devreye girmesi tehdidi oyunu bitirir.

9...♕g7 10 ♖f7+ ♕h6 11 hxg5#

Bu 400 yıllık ders bir daha tekrarlanmaz diye düşünmemeli: Sojka - Santy (Bethune 1998) oyununda bu hamleler baştan sonra yinelenmiştir!

Morphy - Danişanlar, Paris 1858

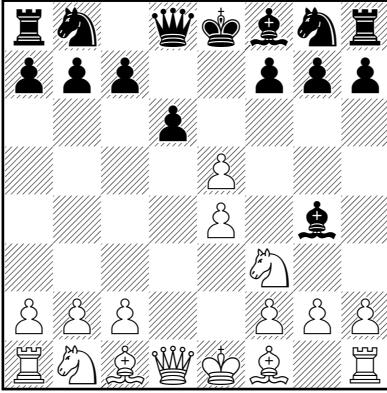
ABD'li Paul Morphy (1837 - 1884), yalnızca iki yıl süren (1857-58) uluslararası kariyerine rağmen satranç tarihinde silinmez bir iz bırakmıştır. Avrupa'da karşısına çıkan tüm ustaları net skorlarla yendikten sonra ülkesine dönerek sessizliğe gömülen bu dehanın açık oyunlardaki ustalığı, genel taktik hakimiyeti ve özellikle de taşlarını oyuna sokmaktaki hızı kendisinden sonra gelen birçok nesli etkilemiştir.

Morphy'nin, Paris'te bir opera temsili sırasında locada bulunan iki soyluyla (Braunschweig Dükü II.Karl ve Vauvenargues Kontu Isouard) oynadığı bu oyun, büyük şampiyonun "tempoyla gelişim" konusundaki eşsiz ustalığının en bilinen örneğidir. İşte satranç tarihinin herhalde en çok analiz edilen partisi olan ünlü "Opera Oyunu".

1 e4 e5 2 ♖f3 d6 Eski şampiyonlardan Philidor'un adıyla anılan sağlam, ancak biraz pasif bu savunma günümüzde (2...♗c6 ve 2...♗f6 hamleleri kadar revaçta değilse bile) az da olsa hala oynanır.

3 d4 ♔g4?! Bu kez biraz hatalı bir çıkış. Fil burada pek etkili olmadığı gibi çeşitli taktik sorunlara da yol açar (bkz. Oyun 4.5), daha çok oynanan hamleler 3...♘f6 ve 3...exd4'tür.

4 dxe5 (D)

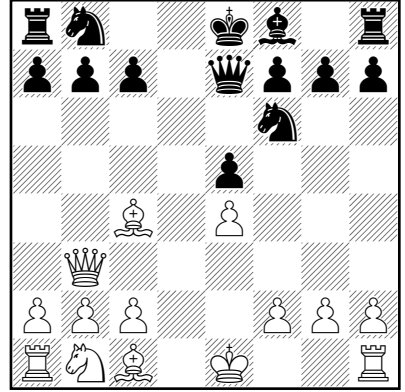


4...♕xf3 Daha oyunun başında, hiçbir karşılık almaksızın fili atla değişmek elbette iyi değil; ne var ki doğrudan e5'i kırmak 4...dxe5 5 ♖xd8+ ♙xd8 6 ♘xe5 ile yanıtlanırdı. Siyah için makul bir olanak 4...♘d7 olabilirdi; 5 exd6 ♕xd6 sonrasında Siyah kaybettiği erine karşılık az da olsa gelişim üstünlüğü elde eder.

5 ♖xf3 dxe5 6 ♕c4 ♘f6 7 ♖b3! Çok etkili bir hamle; aynı anda hem f7- hem de b7-erleri ateş altında. Siyah, açık-renkli filini erkenden vermiş

olmasının sonuçlarını hissetmeye başladı bile.

7...♖e7 (D)



8 ♘c3 Burada kim olsa b7-erini kırar ve 8 ♖xb7 ♖b4+ 9 ♖xb4 ♕xb4+ sonrasında ortaya çıkacak oyunsonunda er fazlasını değerlendirmeye girişirdi. Morphy ise vezirlerin kırışılmasını istemiyor, zira aklında böyle uzun vadeli bir çözüm yerine dinamik bir saldırıyla oyunu erkenden sonuçlandırma fikri var.

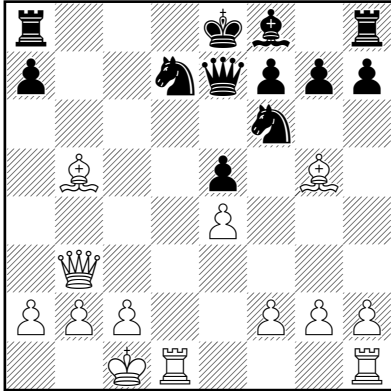
Bir başka deneme ise 8 ♕xf7+ ♖xf7 9 ♖xb7 biçiminde olabilirdi, ne var ki bu senaryoda Beyaz maddi üstünlüğü ele almakla birlikte gelişim üstünlüğünü rakibine teslim etmiştir ve bu da hayli tehlikeli olabilir: 9...♕c5! 10 ♖c8+ (doğrudan a8'i kırmaktan daha iyidir)

10...♔e7 11 ♖xh8 ♕xf2+! ve bu ani gelişen baskın karşısında Beyazın oldukça dikkatli oynaması gerekir.

8...c6 9 ♖g5 b5? Oyunu kaybeden hata geldi bile. Siyah gelişimini ...♘bd7 oynayarak sürdürmek istiyordu, ama b7-erinin boşta olması yüzünden bu hamle oynanamaz. Gordion düğümünü ...b7-b5 sürüşüyle kesme girişimi ise oldukça sert bir tepkiyle karşılaşır; basitçe 9...♘a6 oynamak daha iyiydi.

10 ♘xb5!! cxb5 11 ♕xb5+ f6-atının açmazda oluşundan yararlanarak materyali geri almayı amaçlayan kurnazca 11 ♕d5? hamlesi 11...♖b4+! nedeniyle başarısız olurdu.

11... ♘bd7 12 0-0-0 (D)

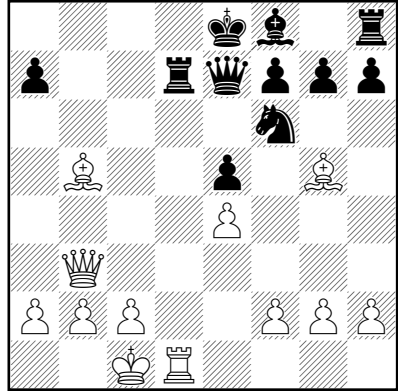


Uzun uzun incelemeye değer bir

konum. Beyazın eksik olan atına karşı iki eri ve büyük bir gelişim üstünlüğü var, Siyahın ise iki atı da açmazda olduğu gibi şah kanadındaki fili ve kalesi oyundu. Siyah bu gelişmemiş güçlerini bir oyuna sokabilse belki sert bir mücadele ortaya koyabilecek, ne var ki rakibi ona bu şansı tanımayı hiç düşünmüyor ve bu yolda gerekirse daha da fazla maddi fedakarlıkta bulunmaktan çekinmeyecek.

12...♖d8 13 ♖xd7! ♖xd7 14 ♖d1 (D)

Beyazın taşlarının oyuna zaman yitirmeden girdiğine dikkat edelim.

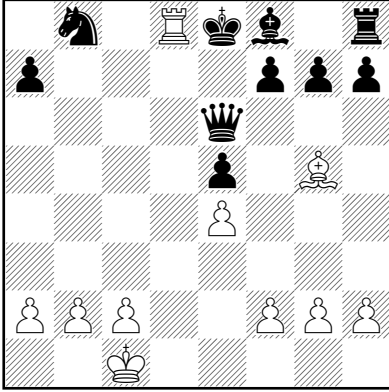


Şimdi Siyah kale önde gibi görünebilir, oysa ki f8-fili ve h8-kalesinin mücadele alanı ile ilgilerinin olmadığı gözönüne alınırsa tablo tersine döner: Beyazın vezir, kale ve iki filine karşı

Siyahın vezir, kale ve atı var. Buradan sonra olup bitenlere şaşmamalı.

14... ♔e6 **15** ♙xd7+ ♜xd7 Burada
15... ♜xd7 **16** ♜b8+ ♔e7 **17** ♜xe5+
sürdürümü de umut vermezdi.

16 ♜b8+! ♜xb8 **17** ♜d8# (D)



Satranç tarihinin -haklı olarak- en
ünlü diyagramlarından biridir. Son
konumda Siyahın vezir dışındaki
hiçbir taşı gelişmemiş, Beyazın ise
tahtada yalnızca mat yapan iki taşı
kalmıştır.

OYUN 9.3

Ed.Lasker - G.Thomas, Londra 1912

Prusya'nın Kempen kentinde doğmuş
olan Eduard Lasker (1885-1981),
uluslararası üne sahip hayli güçlü bir
satranççı olduğu gibi aynı zamanda
usta bir go oyuncusuydu (uzak bir
akrabası olan dünya şampiyonu
Emanuel Lasker ile karıştırılmaması
için adı hep Ed.Lasker biçiminde
yazılırdı).

Sir George Alan Thomas'ın ise,
ülkemizden çıkan ilk ünlü satranç
ustası olduğunu söylemek çok da
yanlış olmaz, zira kendisi İstanbul,
Tarabya'da dünyaya gelmiştir! Sat-
rançta iki kez İngiltere şampiyon-
luğunu elde etmiş olan Sir Thomas,
aynı başarıyı badmintonda dört kez
göstermiştir. Bunların yanı sıra
Wimbledon turnuvasında çeyrek final
 oynayacak kadar iyi bir tenisçi olan
Thomas, gerçek bir sportmen olu-
şuyla da ün yapmıştı.

1 d4 e6 Siyah, rakibinin e4-sürmesine
izin vererek onu *Fransız Savunması*
oynamaya çağırıyor; amacı ise 2 e4 d5
sonrasında merkeze yönelik bir karşı-
saldırı başlatmak.

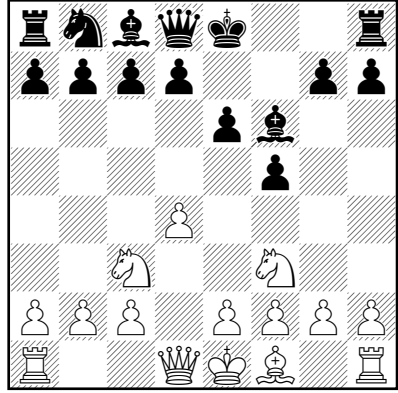
2 ♖f3 f5 Şimdi oyun, *Hollanda Savunması*'na dönmüştür.

3 ♜c3 Siyah ...f5 oynarken amacı rakibinin e4-sürüşünü zorlaştırmaktı, Beyaz ise tam olarak bunu gerçekleştirmek üzere oynuyor. Sonraki birkaç hamlenin "e4-karesinde egemenlik" amacı etrafında döndüğüne dikkat edelim.

3...♜f6 4 ♙g5 ♙e7 Burada aklımıza "Neden Siyah ...d5 sürerek e4-karesi üzerindeki tartışmayı hemen sona erdirmiyor?" sorusunun gelmesi gayet doğaldır. Siyah, sözü edilen er sürüşünden iki nedenle çekiniyor: Birincisi, Beyazın ileride e5-karesine yerleştireceği bir taşı oradan kovmak olanaksız bir hale gelecektir (dene-yimli oyuncular, rakip taşlara böylesine rahat köprübaşları vermekten kaçınırlar); ikincisi ise bu sürüşten sonra c8-filinin geliyeceği etkili bir çapraz bulmak zorlaşacaktır (oysa Siyah onu uzun a8-h1 çaprazına geliştirmek niyetinde).

Bununla birlikte oyunun devamı gösterir ki her şeye rağmen 4...d5 sürmek daha ufak bir sorun olurdu.

5 ♙xf6 ♙xf6 (D)

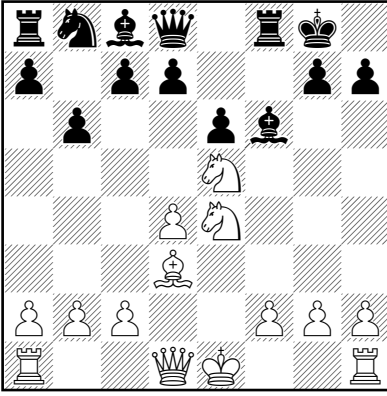


6 e4 fxe4 Yine doğal bir tepki, ancak burada da 6...d5 sürmek yeğ tutulmalıydı. Rakip taşların merkeze yerleşmesi her zaman tehlikeli olabilir.

7 ♜xe4 b6 8 ♜e5 Biraz erken bir çıkış. Temel bir kuralı hatırlayalım: *Açılıшта özellikle gerekli olmadıkça aynı taşla iki kez oynamayınız!*

Bu konumda söz konusu kuralı çiğnemek için yeterli bir neden yoktu; basit 8 ♙d3 ile gelişimi sürdürmek Beyaza hafif bir üstünlük sağlamak için yeterlidir.

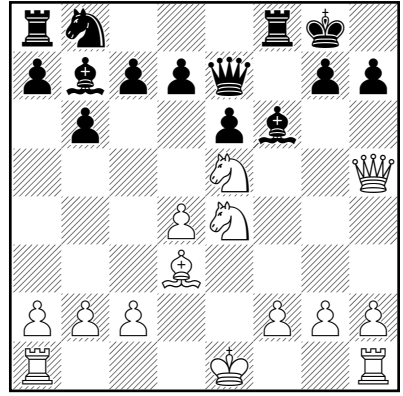
8...0-0 9 ♙d3 (D)



9...♙b7 Hatalı bir hamle olduğu söylenemez, ne var ki 9...♙xe5 10 dxe5 ♘c6 ile Siyahın konumu hissedilir biçimde üstün olacaktı.

10 ♖h5 Bu hamleyle Beyaz 11 ♘xf6+ ♗xf6 12 ♖xh7+ tehdidini ortaya koyuyor.

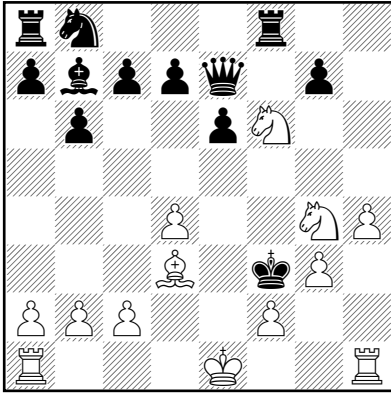
10...♗e7?? (D) Basitçe 10...♙xe5 oynamak varken Siyah biraz daha incelikli düşünerek 11 ♘xf6+ gxf6 devam yolunu planlıyor, böylelikle h7-eri vezir tarafından korunmuş olacak. Ne var ki bu hesap yanlıştır ve Tarabya'lı "gentleman" satranç tarihine geçen bir kombinezonun hedefi olur:



11 ♖xh7+!! İzleyiciye yürek çarpıntısı yaşatan türden bir vezir fedası! Buradan itibaren Siyahın bütün hamleleri zorunludur.

11...♗xh7 12 ♘xf6+ ♗h6 13 ♘eg4+! Ancak bu atla! Beyaz diğer atla kış deseydi rakip şah h5-karesi üzerinden kaçabilirdi: 13 ♘fg4+? ♗h5 14 ♙g6+ ♗h4 ve mat yoktur.

13...♗g5 14 h4+ ♗f4 15 g3+ ♗f3 (D) Kendi rok konumunun güvenli sularından çıkan siyah şah, rakip kampın ortasına kadar geldi - şimdi "sakin" 16 ♗f1 ya da 16 0-0 hamlelerinden sonra tek hamlede mata karşı savunma yoktur, ama Beyazın seçtiği yol da gayet estetik.



16 ♖e2+ ♔g2 17 ♜h2+ ♔g1 18 ♔d2#

Şah hamlesiyle mat etmek pek sık denk gelinen bir manzara değil kuşkusuz!

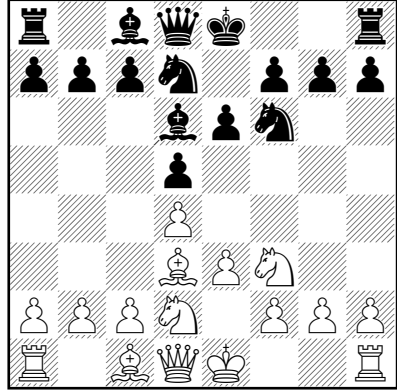
Oyundan sonra Thomas, rakibini "Çok güzel bir oyundu, sizi kutlarım!" sözleriyle tebrik etmiştir. Orada bulunan kulüp üyelerinden biri bu sözleri Almancaya çevirince (Ed.Lasker o zamanlar henüz ABD'ye yerleşmemişti ve İngilizce bilmiyordu), Alman oyuncu bu centilmence hareketten çok etkilenmiş ve daha sonra şöyle yazmıştır: "Eğer bu oyunu Berlin'de bir amatöre karşı oynamış olsaydım, duyacağım şey herhalde şu olurdu: 'Sadece şanslısın, 10...♜e7 yerine 10...♙xe5 oynasam kazanıyordum.'"

OYUN 9.4

Alekhine - Koehnlein, Düsseldorf 1908

1 d4 d5 2 ♘f3 e6 3 e3 Günümüzde de sevilen bir açılış olan *Colle Sistem*.

3...♘f6 4 ♙d3 5 ♘bd7 5 ♘bd2 ♙d6 (D)



6 e4 Simetriyi bozan Beyaz merkezde girişimi ele alıyor.

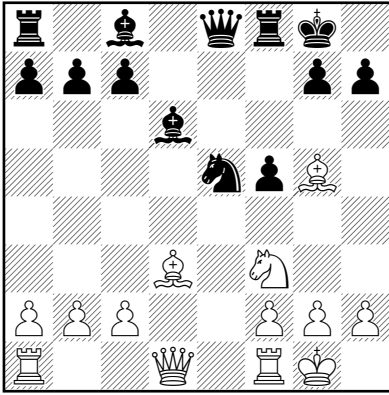
6...dxe4 7 ♘xe4 ♘xe4 8 ♙xe4 0-0 Siyah elbette 8...♘f6 ile fili kovmayı da deneyebilirdi, ama o herhalde planlamakta olduğu ...e6-e5 ilerlemesini gerçekleştirmek için atının d7'de kalmasını yeğ tuttu.

9 ♙g5 ♜e8 Bu hamle de yukarıda sözü edilen ilerleme planına uygundur, ne var ki e-dikeyi açıldıktan sonra siyah vezir kendini hiç rahat hissetmeyecek. Bu nedenle 9...♙e7 oynamak ve

ardından gelişimi ...b7-b6 ve ...♙b7 ile sürdürmek daha iyi olabilirdi.

10 0-0 f5?! Çok hatalı bir karar. Basitçe 10...h6 11 ♙d2 (11 ♙h4? g5 12 ♙g3 f5 ve ardından ...f4 ile fil düşer - oldukça sık rastlanan bir "fil kıştırma" teması) 11...♘f6 ile sakın bir yol tutmak daha gerçekçi olurdu.

11 ♙d3 e5 12 dxe5 ♘xe5 (D)

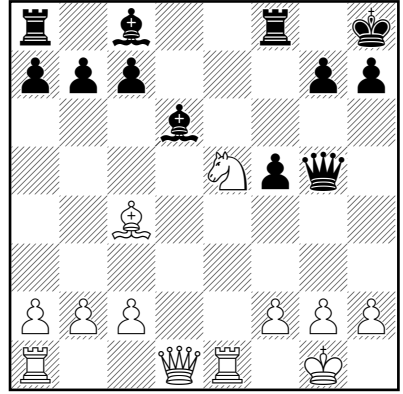


13 ♜e1 Vezirin açık bir dikeyde rakip kale ile karşı karşıya bulunması elbette arzu edilir bir şey değildir, üstelik şimdi Beyazın 14 ♘xe5 ♙xe5 15 ♙f4 tehdidi var. Ancak Koehnlein son hamlelerini yaparken taktik bir olanağa güveniyordu.

13...♞h5 Şimdi Beyaz e5'i kırsarsa Siyah da g5'teki fili alacak, ne var ki

Alekhine bunun eşitliği sağlamaya yetmediğini parlak bir yoldan kanıtlar. 13...♘xf3+ 14 ♞xf3 ♞f7 ile kötü bir konumda savunma yapmaya razı olmak için hala çok geç değildi.

14 ♘xe5 ♞xg5 15 ♙c4+ ♔h8 (D)



16 ♞xd6!! Bu hamle f8-karesinin koruyucusunu ortadan kaldırarak at beynelinin yolunu açar - şimdi 16...cxd6 17 ♘f7+ sonrasında son yatay matı yüzünden at alınamaz, dolayısıyla Beyaz feda ettiği veziri geri alarak taş fazla kalır.

16...♞xg2+ Umarsızlık.

17 ♔xg2 ve Siyah terketti. Beyazlarla oynayan 16 yaşındaki gencin ileride Dünya Şampiyonu unvanını taşımasına şaşmamak gerek!

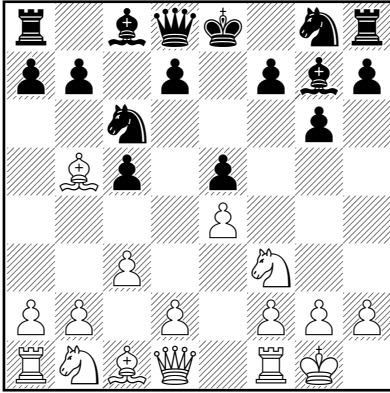
OYUN 9.5

Polgar - Chilingirova, Selanik 1988

1 e4 c5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♙b5 Ana hamle 3 d4 olmakla birlikte bu fil çıkışı son yıllarda üst düzey oyuncuların önde gelen tercihidir.

3...g6 4 0-0 ♙g7 5 c3 Beyaz, merkezde etkili olacak d2-d4 sürüşünü hazırlıyor.

5...e5 (D) Bu hamlenin amacının, yukarıda sözü edilen tehdidi engellemek olduğu apaçık.



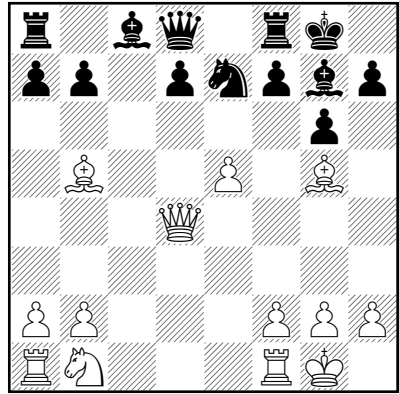
6 d4! Her şeye rağmen! Gelişimde önde olan Beyaz, bu er fedası sayesinde merkezi açarak saldırı olanakları elde eder.

6...exd4 7 cxd4 ♘xd4 8 ♘xd4 cxd4 Siyahın fazla d4-erini koruması kolay

değil, üstelik Beyaz taşlar oyuna çok daha rahat katılacak. Öyle ki şimdi girişilen mücadelede şanslar eşittir.

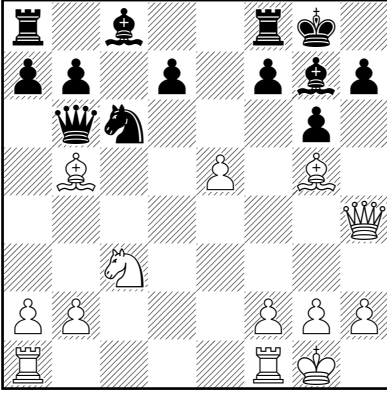
9 e5 Daha doğal hamle 9 ♙f4 biçimindedir, Polgar ise rakip atın f6'dan gelişimine engel olmak istiyor. Er elbette alınamaz: 9...♙xe5? 10 ♖e1 ve ardından f2-f4 ile Siyah taş kaybederdi.

9...♘e7 10 ♙g5 0-0 11 ♖xd4 (D)



11...♘c6 Bunun yerine 11...♘f5 hamlesi Siyaha gayet iyi olanaklar sağlardı. Chilingirova doğrudan e5-erini kazanmak üzere oynuyor, ne var ki atı şah kanadının savunmasından uzaklaştırmanın isabetli bir karar olmadığı çok geçmeden ortaya çıkacak.

12 ♖h4 ♜b6 13 ♘c3 (D)



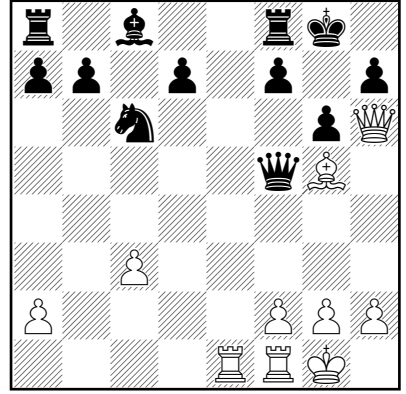
13...♙xe5?? Chilingirova konumunun getirdiği tehlikelerin farkında değil - er kazanıyor görünen bu hamle aslında ağır bir hatadır. Siyah, gelişim üstünlüğünü elinde bulunduran rakibi için dikeyleri açmak yerine 13...d5! sürerek bir an önce taşlarını oyuna sokmaya başlamalıydı; 14 ♙xc6 bxc6 15 ♘a4 ♜a5 16 ♙f6 sonrasında Beyazın hafif bir üstünlüğü olurdu.

14 ♜ae1 ♙xc3?? Satrançta kimi kararları verirken yalnızca tahtayı değil, biraz da rakibi göz önünde bulundurmak gerekir. Karşınızda oturan 12-yaşındaki kız çocuğunun aynı zamanda IM (Uluslararası Usta) unvanına sahip bir oyuncu olduğunu

biliyorsanız, böylesine kolay yoldan taş kazanma olanaklarına da biraz şüphe ile yaklaşmanız yerinde olur.

Direnmek için son olanak 14...♜c5 biçimindeydi, 15 ♙xc6 ♙xc3 16 bxc3 ♜xc6 17 ♙h6 sonrasında Beyaz kalite kazanırsa da mücadele sürmektedir.

15 bxc3 ♜xb5 16 ♜h6 ♜f5 (D)



17 ♜xf8!+, ve 17...♙xf8 18 ♙h6+ sonrasında mat olacağını gören Siyah oyunu terketti. Dedikleri gibi: "Deveyi yardan uçuran, bir tutam ottur!"

Gelmiş geçmiş en güçlü kadın oyuncu unvanının tartışmasız sahibi olan Macar usta Judit Polgar'ın bu oyunu, 1988 Selanik Olimpiyatı'nın güzellik ödülünü kazanmıştır.

BÖLÜM 10

ETÜTLER VE PROBLEMLER

OYUNLARDAN ALINMIŞ pratik örneklerin aksine etütler ve problemler, bir kurgucu tarafından dizilmişlerdir ve bu nedenle de satrancın daha sanatsal bir yanını temsil ederler. Etütlerde yalnızca "Kazanç" ya da "Beraberlik" gibi bir sonuç koşulu verilirken, problemlerde "n hamlede mat" türünden bir hamle sayısı sınırı getirilir. Örneklerin incelenmesine geçmeden önce, etüt ve problemler hakkında bilinmesi yararlı olabilecek birkaç noktaya değinelim:

Tema

Kurgularda çözümü oluşturan devam-yolları bir (ya da birkaç) anafikir çevresinde döner - zaten böyle olmadığında çözüm, rastgele bir araya gelmiş gibi duran ilgisiz devam-yolları görüntüsü verecektir. Söz konusu birleştirici anafikir tema adıyla anılır.

Estetik

Kurgunun çözümü, onu inceleyen kişide tıpkı bir matematik probleminin ince bir çözümünü gördüğümüzde hissedilene benzeyen türden

bir güzellik duygusu uyandırmalıdır. Bu noktada kurgucu, diğer tüm sanatçılarla aynı şeyin peşinden koşar: estetik.

Ekonomi

Kurgucunun vurgulamayı amaçladığı tema, mümkün olan en az sayıda taşla ortaya konmalıdır. Tahtadaki her taşın bir işlevi olmalıdır; oyuna katkısı olmayan ya da az olan taşlar (adeta gereksiz figüranlar gibi) tahtada kalabalık yaratırlar ve kurgunun estetik değerini azaltırlar. Dolayısıyla iyi bir kurgunun ekonomi koşulunu yerine getirmesi beklenir.

Anahtar

Çözümün ilk hamlesi için anahtar terimi kullanılır. Kurgunun estetiğine önemli bir katkısı olan bu ilk hamlenin (kesin olmamakla birlikte) iki kurala uyması beklenir:

a. *Teklik*: Anahtar, verili koşulu sağlayan tek hamle olmalıdır. Teklik koşulunun yerine getirilmesi yalnız başlangıç hamleleri için değil, çözümün diğer hamleleri için de arzu edilir.

Çözümün herhangi bir noktasında iki farklı yolun bulunması, kurguda *ikilik* (dualite) olarak adlandırılır.

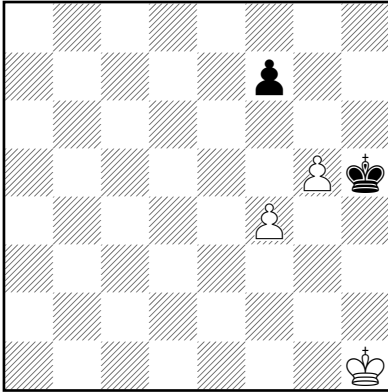
b. *Kapalılık*: Anahtar hamle, göze çarpan veya akla ilk gelen türden bir hamle olmamalıdır. Bu nedenle taş kıran, şah çeken veya (mat problem-lerinde) rakip şahın hareket alanını kısıtlayan anahtarlar pek "makbul" sayılmazlar. Buna karşılık kendi taşını boşta bırakan ya da rakip şaha alan açan hamleler daha estetik anahtarlardır.

Son olarak; etüt ve problemlerde, aksi belirtilmedikçe hamle Beyazındır.

Erleri kurtarmak olanaksızdır, öte yandan siyah şah ikinci eri aldıktan sonra opozisyonu ele geçirmeye çalışmak da işe yaramaz (her zaman ...f7-f6 yedek temposu söz konusudur). Çözüm, kolay akla gelmeyecek **1 g6!** hamlesiyle başlar. Şimdi 1...♔xg6 2 ♔g2 ♔f5 3 ♔f3 hamlelerinden sonra Beyaz erini kaybetse bile oyun beraberlikle biter: 3...f6 4 ♔e3 ♔g4 5 f5 ♔xf5 6 ♔f3 vs. **1...fxg6 2 f5!** İşte bu hamleyi önceden görmek gerekiyordu. **2...gxf5 3 ♔g1!** Uzak opozisyon ile ilgili bu fikri er oyunsonu bölümünden biliyoruz. **3...♔g5 4 ♔f1! ♔f4 5 ♔f2**, beraberlik.

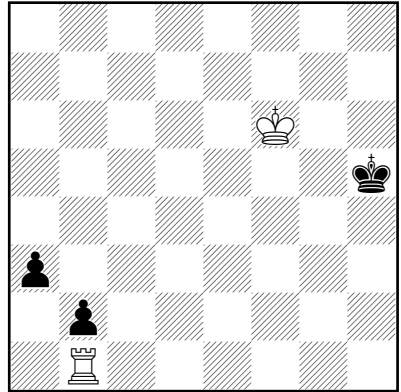
Etütler

H.Mattison, 1918



Beraberlik

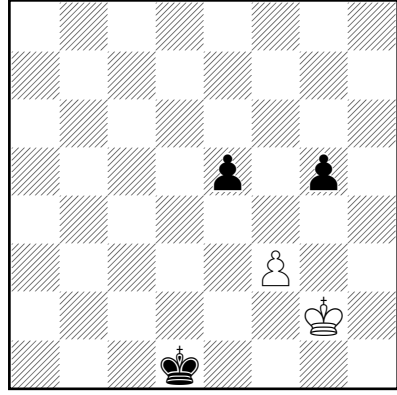
Horwitz & Kling, 1851



Beraberlik

Bernhard Horwitz (1807 - 1885) ve Josef Kling (1811 - 1876), 1851 yılında yayınlamış oldukları *Chess Studies* (Satranç Etütleri) adlı eser dolayısıyla modern etüdün kurucu babaları kabul edilirler. Yukarıda gösterilen çalışmalarında ise iki bağlı geçere karşı koyması olanaksızmış gibi görünen Beyaz, rakip şahın köşeye sıkışmış olmasının getirdiği taktik olanaklardan yararlanır: **1 ♔f5!** Şimdi mat tehdidi yüzünden Siyah elbette 1...a2 süremez. **1...♙h4** Yukarı çıkmak bir şey elde edemezdi: 1...♙h6 2 ♔f6 ♙h7 3 ♔f7 ve siyah şah geri dönmek zorundadır. **2 ♔f4 ♙h3 3 ♔f3 ♙h2** Artık ♖h1# tehdidi ortadan kalkmıştır. Dikkat edilmesi gereken nokta ise Siyahın ...a3-a2 tehdidinin de ortadan kalkmış olmasıdır: şimdi bu er sürüldüğünde, b2-eri kış temposuyla düşer. Dolayısıyla: **4 ♙e3!** Şah, kalesine destek vermek üzere yaklaşıyor (Aslında burada 4 ♔f4 hamlesi de yeterlidir - sonunda aynı fikre dönüşmekle birlikte, ufak bir dualite). **4...♙g3 5 ♖g1+!** Ancak böyle; 5 ♔d3? a2 6 ♔c2 a1=♚ ile Siyah kazanırdı. **5...♙h3 6 ♔f3 ♙h4** (6...♙h2?? 7 ♖b1! ve Beyaz kazanır!) **7 ♔f4**, beraberlik.

Neustadtl, 1890



Beraberlik

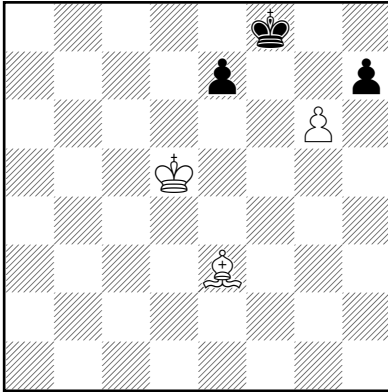
Beyazın beraberlik yapabilmesi için erine tutunması yeterli olmaz, rakip şahın "arka kapıdan" girerek erleri değişmesini de engellemek gerekir. Rakip şahı uzak tutmak içinse doğru- dan karşısına çıkmak yeterli olmuyor: 1 ♔f1? ♔d2 2 ♔f2 ♔d3 ve şimdi f3- karesi kapalı olduğu için beyaz şah rakibine geçit vermek zorundadır: 3 ♔g3 ♙e3 4 ♔g2 ♙e2 5 ♔g3 ♔f1! 6 ♔g4 ♔f2 7 ♔xg5 ♔xf3 ve kazanır. Bu konumda Beyazın imdadına bir kez daha uzak opozisyon yetişir: **1 ♙h1!! ♔d2** İlginç bir deneme 1...g4!? biçimindedir, şimdi hatalı 2 fxg4? e4! sonrasında siyah er kış temposuyla

terfi eder ve oyunu kazanır. Doğru yanıt 2 ♔g2! hamlesidir: 2...gxf3+ 3 ♔xf3 ve Siyahın diğer eri de düşer. **2 ♔h2! ♔d3 3 ♔h3! ♔e3 4 ♔g3 ♔e2 5 ♔g2**, beraberlik.

Modern etüdün erken dönemi için önemli isimlerden biri de Rus etütçü Alexey Troitsky'dir (1866 - 1942). Son derece değerli kuramsal oyunsonu çalışmalarının yanı sıra beklenmedik fikirlerle dolu, taktik açıdan zengin kurgularıyla öne çıkan bu etütçü, günümüz etüdünün yolunu çizenler arasında en başlarda yer alır.

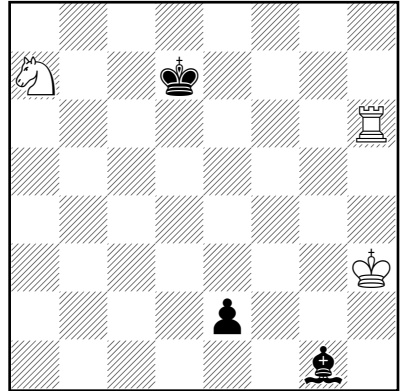
Doğrudan h7-erini kırmak 1...♔g7 yüzünden işe yaramaz, bu nedenle Beyazın biraz daha incelikli davranması gereklidir. **1 ♖h6+ ♔g8 2 g7 ♔f7** Burada 2...e6+ denemesinin nasıl çürütüldüğünü görmek de ilginçtir: 3 ♔d6! (Elbette 3 ♔xe6?? pat değil.) 3...e5 (3... ♔f7 4 ♔e5 ♔g8 5 ♔f6 da Siyaha yardımcı olamaz) 4 ♔e6 e4 5 ♔f6 e3 6 ♖xe3 ve kazanır. **3 g8=♖+!!** Çok şaşırtıcı bir hamle - Beyaz, kazanç yolundaki son kozunu da feda ederek nereye varabilir ki?! **3...♔xg8 4 ♔e6!** İşte: siyah şah zugzwang yüzünden kendi ayağıyla köşeye gitmek zorundadır. **4...♔h8 5 ♔f7 e5 6 ♖g7#**

Troitsky, 1895



Kazanç

Troitsky, 1910

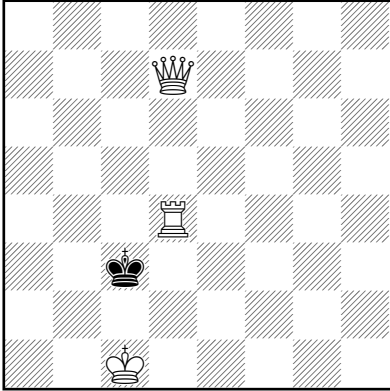


Beraberlik

Siyahın ...e1=♔ tehdidine nasıl karşı konacağı göze çarpmıyor: kale e-dikeyine gidemez, at ise fazla uzakta. Ama Beyaz bunlara rağmen bir mucize gerçekleştiriyor: **1 ♖h7+ ♕e8** En zorlu hamle; 1...♔d8 **2 ♘d6+** ile beyaz kaleye e7'nin yolu açıldı. **2 ♘c8!** Şimdi tehdit ♖e7+, ne var ki Siyah bunu da önleyebilir: **2...♙c5** Öyle geliyor ki artık "deniz bitti", ama... **3 ♖h4!** Beyazın ne elde etmek istediği hala açık değil. **3...e1=♔** **4 ♖e4+!!** **♔xe4** **5 ♘d6+** Kale fedasının amacı, veziri bu beynel karesine çekmekti. **5...♙xd6 pat.** Hayret verici!

Problemler

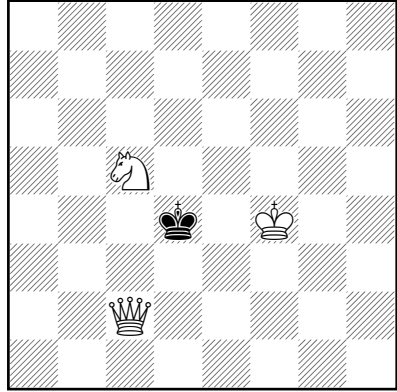
Galitznin, 1859



#2

Burada siyah şahı 1 ♔d5 ile sıkıştırma denemesi elbette patla sonuçlanır. Problemlerin çözümünde sıkça işe yarayan bir yöntem, hamleyi Siyaha vererek savunmanın olanaklarını görmektir. 1...♔b3 sonrasında a2, a3 ve c3 kareleri korumasız kalır. Anahtar, a2-karesini kontrol altına aldığı gibi Siyahı zugzwangda bırakan **1 ♕b1!** hamlesidir: **1...♔b3 2 ♖h3#**

Loquin, 1843

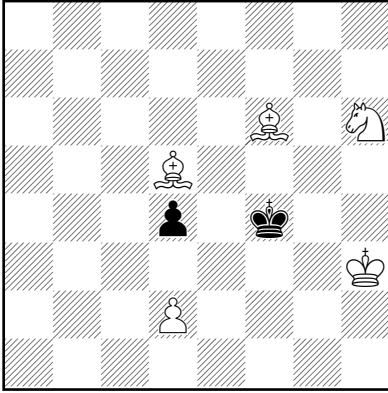


#2

Vezir ve at işbirliğiyle oluşan mat motiflerini bilenler için çözümü bulmak pek zor değildir: **1 ♘b7 ♕d5 2 ♖e4#**

ABD'li Sam Loyd'un ise (1841 - 1911) her zaman biraz "şakacı" ve insanı gülümseten bir yanı olmuştur:

Sam Loyd, 1856

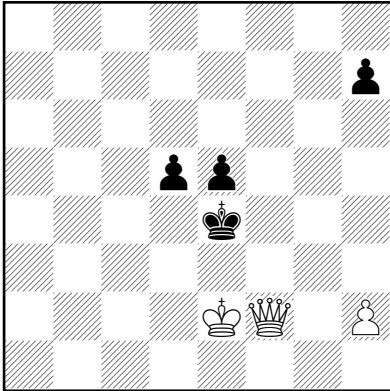


#3

Anahtar **1 ♔h1!** hamlesinden sonra olaylar zorunlu gelişir: **1...d3 2 ♖g2 ♗e4 3 ♗g3#**

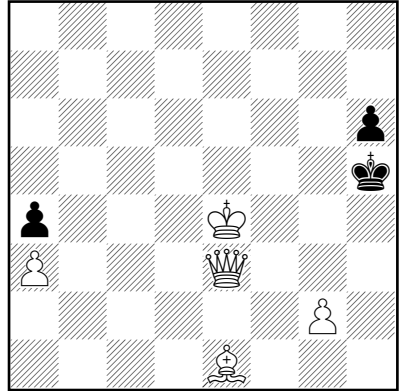
Anahtar, Siyahın h-erinin tempolarını bitirmeye yönelik **1 h4!** hamlesidir. Şimdi **1...d4** hamlesi **2 ♖f3#** ile yanıtlanır (Loquin'in problemindeki mat temasıyla karşılaştırın - şahın kaçabileceği iki kare o çalışmada beyaz at yüzünden kapalıydı, burada ise aynı rolü kendi erleri üstlenmiştir), dolayısıyla Siyah h-erini sürmek durumunda kalır: **1...h5** Siyahın **1...h6** savunma denemesi **2 h5!** ile yanıtlanır ve ardından **2...d4 3 ♖f3#** gelirdi. **2 ♖f8** Siyah bir kere daha zugzwangdadır ve d-erini sürmek dışında tek seçenek vardır: **2...♗d4 3 ♖b4#** Çok eğlenceli!

Sam Loyd, 1859



#3

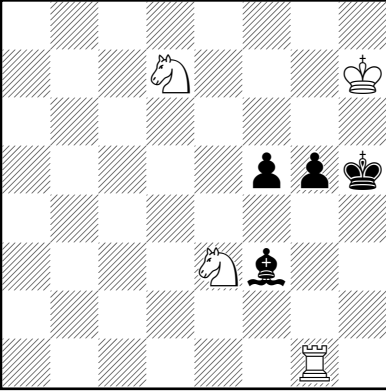
T.&J. Warton, 1935



#3

g6-karesinin kontrol altına alınması patla sonuçlanır, bu da demektir ki 1...♔g6 kaçışından sonrası için şimdiden birşeyler düşünmeye başlamak gerekir. **1 ♖b3!** Göze çok hoş görünen bir anahtar! Şimdi 1...♔g6 2 ♖g8+ sonrasında iki farklı mat gelir: 2...♔f6 3 ♕h4# ya da 2...♔h5 3 g4#. Geriye veziri almak kalır. **1...axb3 2 ♔f5** ve bu kez pat bozulmuştur: **2...b2 3 g4#**

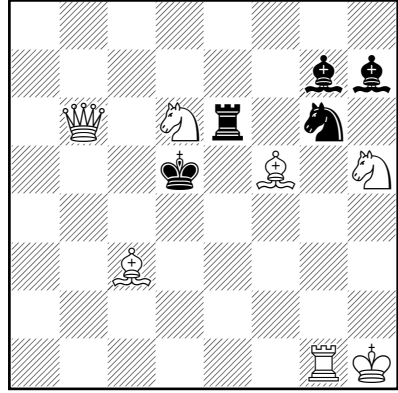
Dimitrov, 1971



#3

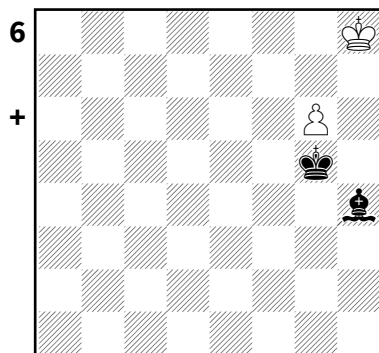
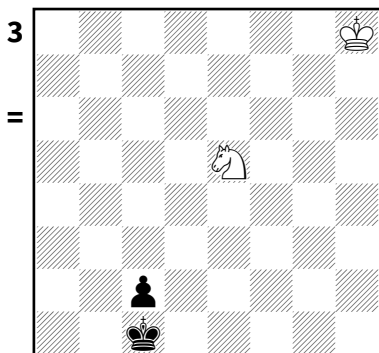
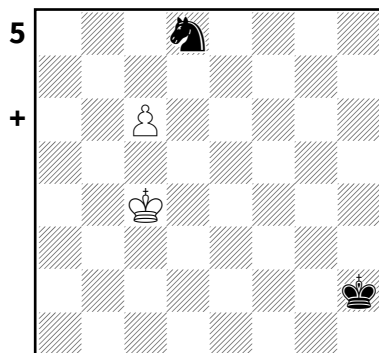
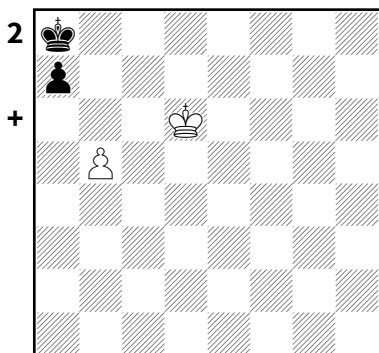
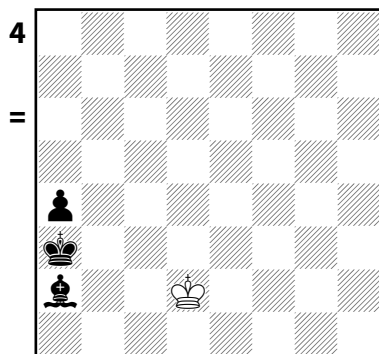
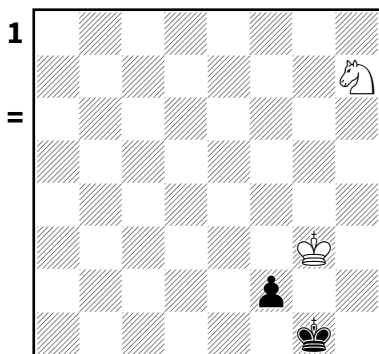
Anahtar **1 ♖g4!** hamlesidir, 2 ♔f6# tehdidiyle. 1...♕xg4 2 ♔g2 sonrasında savunma yoktur. **1...fxg4** Şimdi ise Siyahın 2...♕e4+ tehdidine dikkat etmek gerekir. Ama bu kez de **2 ♔f5** ve ardından **3 ♔f6#**. Çok estetik!

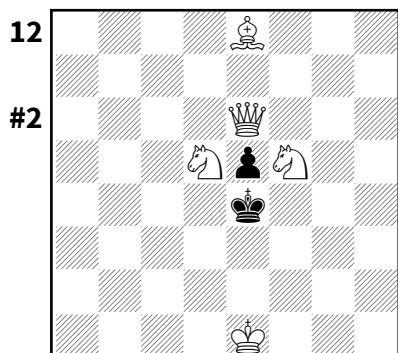
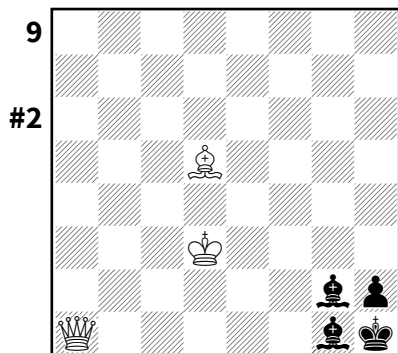
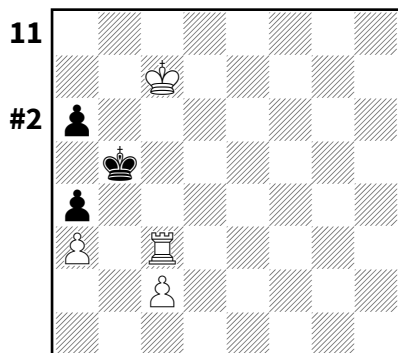
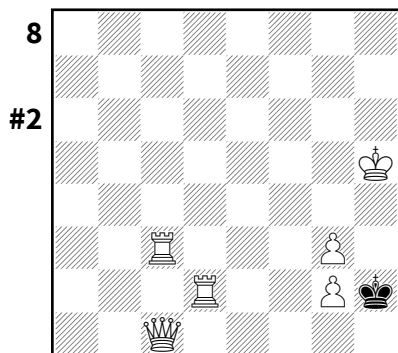
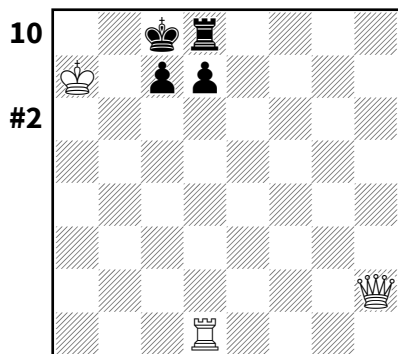
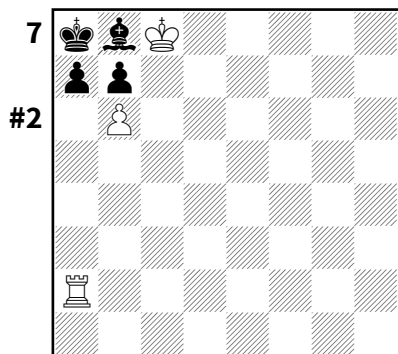
Barrow, 1926



#2

Beyazın çeşitli mat denemeleri hep "ufak" bir engelle karşılaşır: 1 ♖b5+ sonrasında d6-atı korumasızdır, 1 ♔f4+ denemesi siyah at yüzünden başarısız olur, 1 ♕e4+ denemesini kale savuşturur, 1 ♖d1+ ise 1...♕d4 ile yanıtlanır. Şu halde: **1 ♕e5!** Şimdi 1...♔xe5 2 ♖c5#, 1...♖xe5 ile filin yolu kapanır ve 2 ♖d1#, 1...♕xe5 ise kalenin yolunu kapatır ve 2 ♕e4#. Son olarak **1...♔xe5 2 ♔f4#** ile yanıtlanır. Siyah (şah hariç) hangi taşla savunma yaparsa, Beyazın aynı taşla mat ettiğine dikkat edelim!





1) Selman, 1941. Siyahın vezir çıkma-sına karşı savunma yoktur, ama Beyaz da rakip şahın sıkışık konumundan yararlanabilir: **1 ♖g5! f1=♗ 2 ♜h3+ ♜h1 3 ♜f2+**, beraberlik.

2) Berger, 1890. **1 ♜c7! a6 2 b6!** Elbette 2 bxa6?? değil. **2...a5 3 b7+** ve kazanır.

3) Cheron, 1924. **1 ♜c4!** ve sonraki hamlede at beyneli eri etkisiz hale getirir: **1...♜d1 2 ♜e3+** ve **3 ♜xc2. 1 ♜d3+?** sonrasında Siyahın nasıl kazandığını görmek de öğreticidir: **1...♜d2 2 ♜c5 (3 ♜b3+ tehdidiyle) ♜c3! 3 ♜e4+ ♜d3 4 ♜c5+ ♜c4** ve kazanır.

4) de Feijter, 1940. **1 ♜c2!** sonrasında Siyah zugzwang yüzünden beyaz şahın a1'e girmesine izin vermek zorundadır. Hatalı **1 ♜c1?? ♜b3!** ya da **1 ♜c3?? ♜b1!** denemelerinden sonra zugzwang dolayısıyla kazanan Siyah olurdu.

5) Euwe, 1949. **1 c7 ♜b7 2 ♜d5!** ve kazanır; elbette **2 c8=♗?? ♜d6+** değil.

6) Roycroft, 1975. Aceleci **1 g7??** hamlesi kazancı kaçıırır: **1...♜h6! 2 g8=♗ ♜f6+** ve Beyaz vezirini kaybeder. Kazanmak için bir önlem hamlesi yeterlidir: **1 ♜h7!** ve ardından **2 g7**, er durdurulamaz.

7) Morphy, 1856. **1 ♖a6!**, ve şimdi **1...bxa6 2 b7#** ya da **1...♜~ 2 ♖xa7#**

8) Kraemer, 1922. **1 ♖c8! ♜xg3 2 ♖c7#**

9) Gudehus, 1898. **1 ♜a8! ♜xa8 2 ♖xa8#**

10) Euwe, 1927. **1 ♖d6!** ve şimdi üç değişik mat söz konusudur: **1...cxd6 2 ♖c1#, 1...c6(c5) 2 ♖b8#, kale hamlelerine karşı ise 2 ♖xd7#**

11) Dehler, 1911. **1 ♖c6! a5 2 c4#**, ya da **1...♜a5 2 ♖c5#**. Akla gelen **1 ♜b7?** denemesi ise **1...a5!** yüzünden başarısız olurdu.

12) Carpenter, 1873. **1 ♖a6!** ve şimdi **1...♜xd5 2 ♖c6#, 1...♜xf5 2 ♖g6#** ya da **1...♜f3 2 ♖e2#**

SONSÖZ

Bu kitapta satranç hakkında gördüklerimiz: Oyunun kuralları, notasyon, taşların yaklaşık güçleri ve açılıшта sakınmamız gereken temel hatalardan birkaçı. Yine birkaç mat teması ve taktik eleman. "Şaha karşı şah ve er" oyunsonu. Satranç tarihine geçmiş beş oyun. Satranç kurgusuna dair temel bilgiler; etüt ve problem örnekleri.

Peki ya görmediklerimiz? Taktik elemanların büyük çoğunluğu (saptırma, içeri çekme, ara hamle...). Konumsal oyun konuları (zayıf kareler, ayırık er ve askıda erler, iyi fil - kötü fil...). Açılış kuramı, kalite fedası, girişimin önemi. Satranç tarihine geçmiş yüzlerce oyuncu, binlerce oyun ve bunların analizleri, ve daha saymakla bitmeyecek bir sürü şey.

Doğrusunu isterseniz bu aşamada, satranç hakkında neleri bilip neleri bilmediğiniz o kadar da önemli değil. Asıl önemli soru şu: Taş fedası ile girilen bir mat saldırısını gördüğünüzde bundan keyif alıyor musunuz? Bir etüdün ya da mat probleminin çözümünü incelerken, kurgucunun ortaya koyduğu o ince fikri gördüğünüzde bir "güzelliği takdir etme" duygusuna kapılıyor musunuz?

Eğer yanıtınız evet ise, şanslısınız. Satrançtaki estetiği görebilmek her faniye nasip olmayan bir ayrıcalıktır. Beethoven'ın 5. senfonisindeki ya da van Gogh'un *Yıldızlı Gece* tablosundaki estetiği hiç bir zaman takdir edemeyecek şanssız bir kitle olduğu gibi, Reti-Tartakower oyununun bitişini gördüğünde hiç bir şey hissetmeyen çok sayıda insan da vardır.

Üstelik bu son kitle, önceki ikisine göre hayli daha kalabalıktır.

Bu satranç kitabının sonu sizin için yeni bir satranç kitabının başlangıcı olursa, artık aileden birisiniz demektir. Aramıza hoşgeldiniz. *Gens una sumus.*

ADLAR DİZİNİ

Alekhine 90, 111

Anderssen 79, 86

Arnold 49

Barrow 121

Benini 87

Berger 124

Bird 84

Blackburne 89

Blümlberg 73

Boden 90

Böhm 49

Bronstein 88

Canal 90

Capablanca 39

Carlsen 45

Carpenter 124

Castro 85

Chernev 77

Cheron 124

Chilingirova 113, 114

Colle 111

Cooper 83

Danişanlar 105

Damiano 87, 88, 104

de Feijter 124

Dehler 124

Dimitrov 121

Drtina 97, 98

Ed.Lasker 108, 111

Euwe 89, 124

Farago 73

Fischer 97, 98

Galitznin 119

Gedvilaite 78

Gelfand 86

Gligoric 97

Godoy 85

Greco 103

Grischuk 85

Grünfeld 88

Gudehus 124

Gutop 89

Horwitz 116, 117

Ivanov 83

Keres 88	Polgar 113, 114
Kling 116, 117	Petrosian 23
Koehnlein 111	Philidor 53, 88
Kostic 51	Ponomariov 85
Kraemer 124	Quakkelaar 74
Kramnik 86	Razuvaev 74
Kuederle 78	Reggio 87
Kvisla 87	Renet 75
Larsen 86	Reti 79
Legall 50	Roshal 89
Lolli 88	Roycroft 124
Loman 89	Rutherford 78
Loquin 119	Saint-Brie 50
Loyd 119, 120	Santy 105
Maczuski 79	Schalopp 86
Mattison 116	Schulder 90
Mayet 89	Schwarz 89
Miller 77	Selman 124
Morphy 105, 124	Showalter 21
Muhlock 51	So 45
Neustadtl 117	Sojka 105
N.N. 88, 90, 103	Soraas 87
Noll 78	Spassky 23
Nunn 75	Spielmann 88

Steinitz 21

Suhle 79

Taimanov 86

Tartakower 79

Thomas 108, 111

Troitsky 118

Vasic 90

Vasiukov 74

von Kolisch 79

Warton 120

Zenner 74

Znosko - Borovsky 25

Zukertort 84

SORU VE YORUMLARINIZ İÇİN

gorkem@sivri.ist