

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Vezir Başrolde

Geçen sayımızda sizlere tahtada yalnızca kale ve piyonların yer aldığı etütlerden örnekler vermiştik. Bu kez başlangıç pozisyonunda yalnızca vezir ve piyonların yer aldığı birkaç ilginç final sunacağız. Gerçek oyunlarda bu tür oyun sonları hiç de nadir değil, hatta kale finallerinden sonra ikinci sıklıkta ortaya çıktıkları belirtiliyor. Vezirin büyük hareket yeteneği düşünüldüğünde teorik açıdan bunların çok güç olduğu kolayca kestirilebilir. Özellikle uzun şah çekme serileri pozisyonların değerlendirilmesini güçleştiriyor. Hatta göreceli olarak yakın zamanlarda oluşturulan oyun sonu veri tabanlarından önce vezir finallerinin doğası hakkındaki kavrayışımız çok daha sınırlıydı. Şimdilik, sizlere basit bir kural olarak, vezir+piyon/vezir finallerinde, savunmada olan tarafın şahını rakibin piyonunu bloke edecek şekilde konumlandırması durumunda, hata yapmamak koşuluyla, sonucun hemen hemen her zaman beraberlik olduğunu belirtelim. Diğer yandan, veri

tabanları bize “c” ya da “f” sütunundaki piyonların en yüksek kazanç şansını sunduğunu söylüyor.

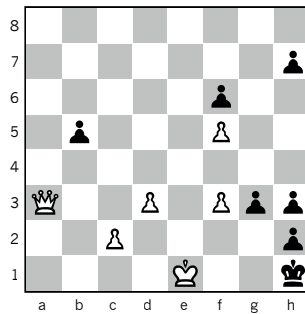
Geçen yazımızda olduğu gibi bu yazımızda da yorucu (ve bazen sıkıcı) olabilen teorik analizler yerine ufuk açıcı ve taktik görüşü keskinleştirici olduğunu düşündüğümüz ilginç birkaç etüt sunacağız. Başrolde de vezir veya vezirler olacak! İlk örneğimizde vezirli etütlerde sıklıkla görülen “merdiven” fikrinin bir uygulamasını göreceğiz.

Diyagram 1

A. P. Kuznetsov

Revista Romana de Sah, 1961

Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. f4!

1. Va8? Şg1 (1...g2? 2. f4) 2. Va7+ Şg2! Hatta bu varyantta kazanan siyah olur.

1...g2 2. Va8 Şg1!

2...h5 3. Şf2 h4 4. Şe3 b4 5. Şe2 b3 6. cxb3 Şg1 7. Va1#

3. Va7+

Beyaz vezir merdivenden aşağı inmeye başlıyor.

3...Şh1 4. Vb7 Şg1 5. Vb6+ Şh1 6.

Vc6 Şg1 7. Vc5+ Şh1 8. Vd5 Şg1

9. Vd4+ Şh1 10. Ve4 Şg1 11. Ve3+

Şh1 12. Vf3 Şg1 13. Şe2!

Bu hamleyle beyaz a1-h1 hattını açıyor.

13...h5!

13...h1=v (13...h1=A Vxh3) 14. Vg3 h5 15. Şf3 h4 16. Vxh4 Şh2 17. Vg3+ Şg1 18. c3 b4 19. cxb4 ve sonraki hamlede mat.

14. Ve3+ Şh1 15. Ve4!

Beyaz vezir şimdi de aynı merdivenden yukarı çıkmaya başlıyor!

15...Şg1 16. Vd4+

16. Şf3? h1=A! 17. d4 Şh2 18. Ve2 Ag3 19. Vf2 Axf5 20. d5 Şh1 ve



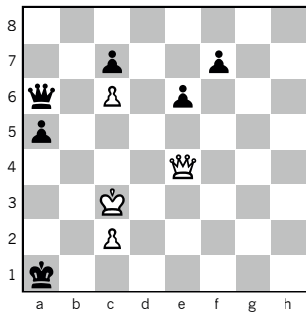
kaybeden beyaz olur!

16...Şh1 17. Vd5 Şg1 18. Vc5+ Şh1 19. Vc6 Şg1 20. Vb6+ Şh1 21. Vb7 Şg1 22. Va7+ Şh1 23. Va8 Şg1 24. Va1#

Vezirli finalerde sıklıkla kullanılan bir manevra uygun anda vezirleri değişerek pozisyonu kazanılmış bir piyon finaline indirgemektir. Aşağıdaki etütte bu fikrin bir uygulamasını göreceğiz (Diyagram 2):

Diyagram 2

L. Kubbel
Şahmati v SSSR, 1931



Beyaz oynar ve kazanır.

Beyaz iki piyon geride olmasına rağmen nasıl olur da kazanma hayalleri kurar? Göreceğiz ki c6 piyonu burada hayati öneme sahip.

Çözüm:

1. Va4+ Şb1 2. Vb3+ Şc1

3. Vb2+

Burada beyaz 3...Vxb7 beklentisiyle 3. Vb7? oynayamazdı çünkü 3...Vf1! (3...Ve2?? Vb2+ Şd1 5. Vb1#) var.

3...Şd1 4. Vb1+ Şe2 5. Vb7!

Uygun an! Bu hamle şimdi mümkün çünkü siyah şah vezirin f1'e ulaşmasını engelliyor. Siyah vezirleri değiştirmekten artık kaçamaz.

5...Vb6

5...Vxb7 6. cxb7

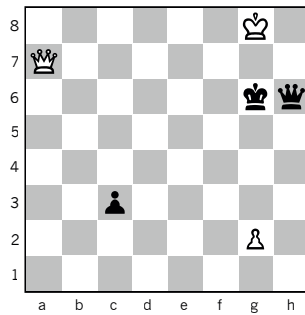
6. Vxb6 cxb6 7. c7 ve beyaz kazanır.

Vezir gibi hareket kabiliyeti yüksek taşların bulunduğu konumlarda taraflardan birinin *zugzwang*'a düşmesi biraz zor görünse de istisnai durumlar oluşturmayı pek seven etütçüler bunu da başarmışlardır (Diyagram 3):

Diyagram 3

A. Ericsson

Tidskrift for Shack, 1971



Beyaz oynar ve kazanır.

Sıkıcı bir beraberlikten fazlasını vaat etmeyen bir pozisyon gibi gözüküyor değil mi?

Çözüm:

1. g4!

İşte bu hamle h6'daki siyah veziri yerine mıhlıyor!

1...Şf6

1...c2 2. Vd7 Şf6 3. Vd6+ Şg5 4. Vd2+ Şg6 5. Vxc2+ ve beyaz ana varyantta olduğu gibi kazanır. 2...Şg5 3. Vd2+ Şg6 4. Vxc2 dizisi de ana devam yoluna götürür.

2. Vb6+ Şg5 3. Ve3+ Şg6 4. Ve7!

Şimdi, eğer siyahın c3'teki piyonu olmasaydı beyaz hemen kazanırdı çünkü siyah vezirin yapacağı herhangi bir hamle ya matla ya da vezirin kaybıyla sonuçlanırdı. Demek ki beyazın hedefi artık belli oldu: Siyahın piyonundan kurtulduktan sonra aynı konuma ulaşmak.

4...c2 5. Vd6+ Şg5 6. Vd2+ Şg6 7. Vxc2+ Şg5

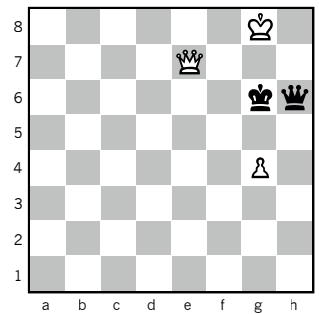
7...Şf6 8. Vf5+ Şe7 9. Vh7+ Vxh7+ 10. Şxh7 Şf6 11. Şh6 Şf7 12. g5 Şg8 13. Şg6 ve beyaz kazanır.

Bu varyantta, Diyagram 2'deki etütte olduğu gibi, beyazın vezir değişimini zorlayarak kazanılmış bir piyon finaline ulaştığını görüyoruz.

8. Vd2+ Şg6 9. Vd3+ Şg5 10. Ve3+ Şg6 11. Ve7!

Görev tamamlandı. Amaçladığı *zugzwang* pozisyonuna ulaşan beyaz kazanır (Diyagram 4):

Diyagram 4

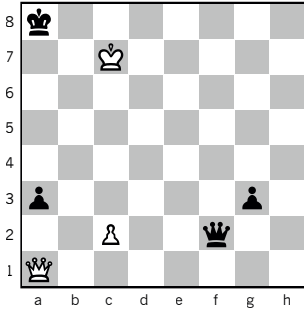


Siyah *zugzwang*'da: Oynar ve kaybeder.

Diyagram 5

A. Wotawa

Deutsche Schachzeitung, 1939



Beyaz oynar ve kazanır.

Burada beyaza oyunu kazandıran vurucu hamleyi c2 karesindeki masum görünümlü piyon yapacak. Ama bunu baştan öngörmek hiç de kolay değil!

1. Vh1+

Bu hamlenin gizli bir amacı var: Siyahı 1...g2 oynamaya zorlayıp veziri korumasız bırakmak.

1...g2 2. Vh8+ Şa7 2.

Vb8+ Şa6 4. Vb7+ Şa5 5.

Vd5+ Şa6 6. Vd3+!

Beyazın a3'teki piyondan kurtulması gerekiyor.

6...Şa5 7. Vxa3+ Şb5 8.

Vb3+ Şa5 9. Va2+

Şimdi beyaz istediği pozisyona ulaştı.

9...Şb4 10. c3+ Şxc3 11.

Vxf2 ve kazanır. Eğer 9...Şb5 10. c4+ ve yine siyah vezirini kaybeder.

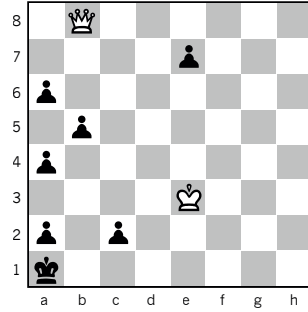
Son örneğimizde siyahın bitişik ve geçer piyonlarına karşı beyazın veziri var. Ama piyonlar

vezir çıkmaya o kadar yakın ki beyaz beraberlik için mücadele etmek zorunda (Diyagram 6):

Diyagram 6

V. Viniçenko

Shahmatnaya Poezia, 2006



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Çözüm:

1. Şd2 Şb1 2. Vc8! a1=A

3. Vf5 b4! 4. Vf1+ Şb2 5.

Vc1+ Şa2 6. Ve1!

6. Vh1? b3 7. Vc6 (7.Ve4 c1=V+ 8. Şxc1 b2+; 7. Vd5 e5!) Şb2 8. Vc5 Şb1 9.

Vg1+ Şa2 10. Vd4 a3 11.

Vd5 e5! ve siyah kazanır.

6...b3 7. Ve6! a3 8. Şc1!

a5 9. Şd2 Şb1 10. Ve1+

Şb2 11. Ve5+ Şa2 12.

Ve6! Şb1 13. Ve1+ Şb2

14. Ve5+ Şa2 15. Ve6! a4

16. Şc1! ve pat. Ama pat durumuna düşen taraf berabere kalmaya çalışan beyaz değil, kazanç peşinde olan siyah!

Size çözeniz için iki etüt daha sunuyoruz. Başrolde yine vezir var! Bir ay sonra görüşmek üzere.

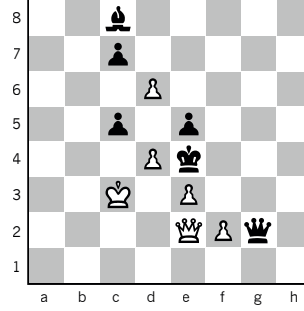
Ayın Etütleri

Diyagram 7

E. Somov-Nasimoviç

Şahmati v SSSR, 1937

Şeref Mansiyonu

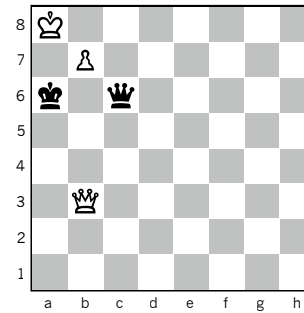


Beyaz oynar ve kazanır.

Diyagram 8

Louis van Vliet

Deutsche Schachzeitung, 1888



Beyaz oynar ve kazanır.

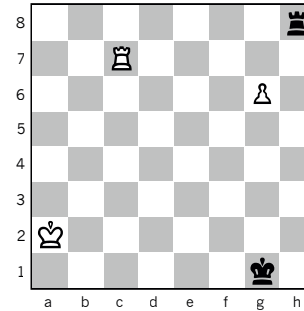
Geçen ay sorulan etüdün çözümü:

Diyagram 9

David Gurgendzde

Şahmati v SSSR, 1981

Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.

1. g7!

1. Şb3? Kh5 2. g7 Kg5 3. Şc4 Şg2 4. Şd4 Şg3 5. Şe4 Şg4 6. Kf7 Şg3 7. Ka7 Şg4 8. Ka1 Şh3 9. Kh1+ Şg2 10. Kh7 Şg3 11. Kh1 Kh7 Şg2 ve beraberlik.

1...Kb8!

Beyaz şahı "a" sütununa hapseden bu hamle maksimum direnci sağlar.

1...Kh2+ 2. Şb1 Kg2 3.

Kc1+ Şh2 4. Kc2

2. Kb7!!

Kazandıran tek hamle.

Beyazın kaybedecek

zamanı yok! Örneğin

2. Kd7? Şg2/h2 ve

beraberlik. Ya da 2. Kf7?

Kg8!! (2...Şg2?? Kf8!) 3.

Şb3 Şg2/h2 4. Şc4 Şg3/h3

5. Şd5 Şg4/h4 6. Şe6 Şg5/

h5 ve beraberlik.

2. Kb7!! ile beyaz siyahın kalesine saldırarak siyah şahın yaklaşmasına fırsat vermiyor. Tabii ki 2...Kxb7 mümkün değil. Şimdi güzel bir "sistemantik manevra" örneği izleyeceğiz:

2...Kc8 3. Şb3 Şg2 4. Kc7

Kd8 5. Şc4 Şg3 6. Kd7

Ke8 7. Şd5 Şg4 8. Ke7

Kg8 9. Şe6 Şg5 10. Şf7

ve beyaz kazanır.