Kendinizi Sınayın

Sizlere bir kez daha kendinizi sınama fırsatı sunuyoruz. Kramnik'le karşılaşacak ve en güçlü satranç oyuncularından biri olan Kasparov'un hamlelerini tahmin etmeye çalışacaksınız. Devam yollarını düşünmek size ek puanlar sağlayacak. Bir arkadaşınızdan yardım isteyebilir ya da bir kağıt parçası kullanarak oyunu oynayabilirsiniz. Hepinize başarılar...

V. Kramnik- G. Kasparov
Intel World Chess Grand Prix 1996
1. Af3 Af6 2. c4 g6 3. Ac3 Fg7 4. e4 d6 5. d4 0-0 6. Fe2 e5 7. d5 a5 8. Fg5 h6 9. Fh4 Aa6 10. 0-0 Ve8 11. Ad2 Ah7 12. a3 f5 13. f3 Fd7 14. b4 axb4 15. axb4 Axb4 16 Vb3 c5 17. dxe6 Axe6 18. c5+ Şh8 19. cxd6 Ad4 20. Vxb7 Kb8 21. Va6 Ke8 22. Fc4 Kc6 23. Va2 Kxd6 24. Fd5 şekildeki konumdan başlayarak siyahın hamlelerini tahmin etmeye çalışın

24. ...g5
4 puan. Vezir kanadı piyonlardan arınmış durumda, çarpışma Şah kanadında geçecek ve bunda piyon oyunları etkili olacak. 24. ...g5 atak başlatmak için en iyi hamle, hatta tek hamle. 24. ...Af6 hamlesi size 2 puan kaybettirir çünkü, 25. Ac4 Axd5 26. Axd6 Axc3 27. Axe8 Axa2 28. Axg7 Ac3 29. Ka7 Kf7 30. Ff6 zorunlu hamlelerden sonra taş kaybedersiniz. 24. ...fxe4 hamlesi de 2 puan kaybettiriyor çünkü, 25. Acxe4 Kb6 26. Ac4 ve devamındaki Acd4 hamleleriyle taş kaybedilir.
24. ...Fe6 normal, tehlikesiz bir hamle ama bir o kadar da etkisiz. Kramnik'in bu hamle üzerine çok kafa patlatacağını düşünmek yalnış olur. Bu hamle için artı ya da eksi puan yok. Ama unutmayın kazanmak için oynuyorsunuz.
25. Ff2
25. ...g4
3 puan. Kasparov düşeyi açmaya devam ediyor. 25. ...f4!? hamlesi hiç fena değil hatta Kasparov'un hamlesine tercih edilir. 4 puan. Bu hamle beyazın e4 karesini Atı ya da Fili için kullanmasını engelliyor. Böylece geleneksel bir Şah-Hint savunması yolu devam ediyor. 26. Ac4 Kg6 ve beyaz 27. h3 ile karşı koymayı amaçlarsa 27. ...h5 ve daha sonra gelecek olan . ...g4 beyazın Şah kanadını dağıtır. Diğer hamleler beyazın savunmasını alt etmeye yaramaz.
26. exf5
26. ...gxf3
1 puan. 26. ...Fxf5 hamlesi de oynanabilir, 1 puan. Beyaz 26. fxg4 oynasaydı yanıtınız ne olurdu? 26. ...fxg4 beraberliğe götürür, kazanmak için;
26. ...f4, 2 puan, iyi bir hamle.
27. Axf3
27. ...Fxf5
1 puan.
28. Ae4
28. ...Fxe4
3 puan. 28. ...Axf3+ da 3 puan alır.
28. ...Kg6'ya puan yok.
29. Fxe4
29. ...Af6
2 puan. Fil'i At'la değişmek bu kapalı oyunda mantıklı gözüküyor.
30. Fb7
30. ...Ag4
3 puan. Enerji dolu bir hamle. Diğer alternatifler olan 30. ...Axf3+, 30. ...Ve7 hamleleri puansız.
31. Kae1
31. ...Vh5
3 puan
32. Fg3
Beyaz 32. h3? oynasa ne yapardınız?
32. ...Axf3+ 33. Fxf3 Kxf3 34. gxf3 Vxh3 35. Va8+ Şh7 36. Ve4+ Kg6 37. fxg6 bu yolu gördüyseniz 2 puan daha alın.
32. ...Af5
1 puan. eğer f3 de atağı sona erdirecek değişimi düşündüyseniz 2 puan çıkarın.
33. Axe5
33. ...Axg3
1 puan. Yapılabilecek tek hamle.
34. Kxf8+
34. ...Fxf8
1 puan.

35. Axg4
eğer oyunun buraya geleceğini 33. hamleden sonra düşündüyseniz 3 puan daha ekleyin.
35. ...Kd1
10 puan. Kasparov'un yerinde oynuyorsunuz ve beraberliğe giden oyunu bambaşka bir yöne çeviren bu hamleyle puanlar sizin.
36. Kxd1
36. ...Fe5+
1 puan
37. Vf2
37. ...Fxf2+
1 puan
38. Axf2
38. ...Ae2+
1 puan
39. Şh1
39. ...Ac3
1 puan
40. Kd8+
40. ...Şg7
1 puan
41. Ff3
41. ...Vh5
2 puan. Zorlayıcı bir hamle.
42. Kd3
42. ...Vb1+
1 puan
43. Fd1
43. ...Vb2
1 puan. 43. ...Ae4?! için puan yok
44. Şg1
44. ...Ve1
1 puan. Bunu bulamadıysanız üzülmeyin; çünkü bunlar zaman kazanma hamleleri, yine de yalnış yapmamak gerek.
45. h3
45. ...h5
3 puan
46. Şh2
46. ...h4
2 puan. Kasparov her şekilde zorlıyor.
47. Ff3
47. ...Ve2
1 puan
48. Kd7+
48. ...Şf8
1 puan
49. Ag4
49. ...Ve1
1 puan
50. Kd4
50. ...Ab5
1 puan. Eğer son üç hamledir Ah1 arkasından da Ad2 oynayarak bir yüzü File diğeri f1 karesine bakan Atı düşündüyseniz 3 puan daha alın.
51. Kd5
51. ...Vf4+
1 puan
52 Şh1
52. ...Ad4
2 puan. İyi bir hamle.
53 Ae5
53. ...Ve1+
1 puan. 53. ...Af5 düşündüyseniz 10 puan çıkarın.
54. Şh2
54. ...Ve7
2 puan. Sinsice bir hamle ve Kramnik yanılıyor,

55. Ke5
55. ...Axf3+
4 puan
56. gxf3
56. ...Vb8
3 puan. 56. ...Vd6 için de aynı puan, ama oyun daha kazanılmadı, dikkat!
57. Şg1
57. ...Vb4
3 puan. Ustalaşıyorsunuz.
58. Ad3
58. ...Vd4+
3 puan. Kazandırıcı hamle. Kramnik 58. Ke8+ ile beraberliğe gidebilindi, ama bu ayrı bir hikâye.
59. Şg2
59. ...Vxd3
1 puan. Burada durabiliriz. Bundan sonra zaman darlığına rağmen Kramnik iyi oynuyor, ama 60. Kc8+ Şf7 61. Şf2 Vd7 62. Kc2 Vxh3 63. Şe3 Vg3 64. Kc4 h3 65. Kf4+ Vxf4+ hamlelerinden sonra terk etti.

Puanlama
70-76 Dünya Şampiyonu
60-69 Büyükusta
50-59 Uluslararası Usta
40-49 FİDE ya da Ulusal Usta
30-39 Turnuva Oyuncusu
20-29 Güçlü Oyuncu
11-19 Dikkatli Oyuncu
0-10 Satranç Meraklısı

Briç
Okan Zabunoğlu

Milli Takım Seçmeleri

Toplam 28 takımın katıldığı ve ün eleme maçları Ocak ayı içinde ABK'de (Ankara Briç Kulübü) yapılan 1997 Milli Takım Seçmelerinin final turları (128 board'luk maçlar) 6-12/2/1997 tarihleri arasında İstanbul Dedeman Oteli'nde oynandı. Bu zorlu turnuvanın final maçında AKBLD-ATALAY (Hidayet Atalay (npc), Cengiz Angün, Nuri Cengiz, Ergun Çuhadar, İrfan Doğan, Selim Gezginer, İbrahim Sevin) ve KOLATA (Süleyman Kolata (npc), Yalçın Atabey, Sinan Göksu, Murat Kilercioğlu, Zafer Şengüler, Gökhan Yılmız) takımları karşılaştı. AKBLD-ATALAY takımı KOLATA'yı 281-251 yenerek Avrupa Şampiyonasında ülkemizi temsil etme hakkını elde etti. Her iki takımı da tebrik ediyor ve milli takımımıza Avrupa Şampiyonasında başarılar diliyoruz.

"İyimserler motoru, kötümserler fren tertibatını (ya da, iyimserler uçağı, kötümserler paraşütü) icat etmiş" derler. Milli Takım seçmeleri final maçında gözüme çarpan ellerden ikisi sağlam fren tertibatının önemini ortaya koyuyordu.

B/Yok	K		
♠AD9763	B	D	♠R2
♥AT			♥RV743
♦-	G		♦T8543
♣RVT54	♠V85		♣9
	♥9865		
	♦D976		
	♣A3		

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1♠	P	1SA	P
3♣	P	4♠	P
P.			

Doğu ortağının zon forsingi 3♣ deklaresi üzerine 4♠ diyerek hızla frene bastı, Batı ilginç dağılımına rağmen pas geçti ve 4♠'i ancak tam yapabildi,

D/Herkes	K		
♠ADT432	B	D	♠5
♥R			♥AD98642
♦3	G		♦86
♣ARD54	♠987		♣863
	♥V53		
	♦AR762		
	♣T2		

ama kapalı salonda Kolata takımı 5♥ oynayıp batınca, AKBLD-Atalay takımı bu elden 11 IMP kazandı.

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
		2♦	P
2SA	P	3♥	P
3♠	P	4♥	P
P.			

Doğunun 2♦ açısı 6'lı bir majör ve zayıf bir el (5-10 puan) gösteriyordu. (♥'lerinin kalitesini yetersiz bulduğu için zonda 3♥ açısını uygun görmemiş). Batının 2SA sorusuna Doğu 3♥ diyerek ♥'ler ve zayıfın iyisi bir el vaat etti. Batının 3♠'i natürel ve forsing idi. Doğu 4♥ ile eline göre doğru zonu ilan etti. Batı uzun süre düşündükten sonra frene bastı: Pas. Açık salonda (viewgraph'ta) bu 4♥ kontratı, ♦A, ♦ devamına artı bir yapıldıktan sonra (AKBLD-Atalay'a +650) merakla kapalı salondaki skor beklenmeye baladı. 6♣, ♠'ler 3-3 ve ♣'ler 3-2 olduğu için yapılabiliyordu; eğer Kolata takımı 6♣ oynayıp yaparsa 12 IMP kazanacak ve maçın bitimine birkaç el kala skor kafa kafaya gelecekti, 6♥ deyip batarsa 13 IMP kaybedecek ve AKBLD-Atalay'ın galibiyeti kesinleşecekti. Kapalı salondan skor 6 ♥ eksi bir olarak geldi.

Geçen Sayıdan

♠AR765	K		♠D98
♥A65	B	D	♥DV32
♦RT84	G		♦V92
♣3			♣V74

Güney 1SA (15-17 puan) açıktan sonra Batı tarafından 4♠'e ulaştınız. Atak: ♣A, küçük ♣ ile devam; elden kup, (kalan tüm onörlerin Güneyde olduğunu varsayarak) nasıl oynamalı?

♦'dan yalnızca bir löve vermek için (Güneyin ♦AD'ı sek değilse) iki kere yerden oynamak gerekiyor. Yerde kalacak şekilde kozları çekip ♦V oynamaya kalkarsak, defans ♦A ile kazanır ve ♣ dönerek kozumuzu bitirir. Doğru hamle hiç koza dokunmadan ♥D'a doğru küçük ♥ oynayarak ilave bir yer antresi yaratmak. Güney ♥R ile kazanıp ♣ döner; çakıp ♥V'ye gider ve ♦V ile devam ederiz. Bu oyun tarzı ile Güneyde 6 kart ♣ varken Kuzeyin koz T'lusunun terfi etmesini de engellemiş oluruz. Güneyin orijinal eli: (♠V ♥R9 ♦AD6 ♣RDT862)