

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Lord Dunsany'nin Satranç Fantezileri

“Satranç hayatın aynasıdır” derler.

Birçok yazar bunun farkındadır ve dolayısıyla edebiyatta olayların satranç etrafında kurgulandığı pek çok eser yazılmıştır. Bunlar arasında Vladimir Nabokov'un “Lujin Savunması” ve Stefan Zweig'in “Satranç” adlı romanları ilk akla gelenler.

Belki daha ilginç olanı, bazı yazarların satrancı eserlerinin bir unsuru olmakla sınırlamayıp onu bizzat kendi yaşamlarına taşımalarıdır.

Yukarıda da sözünü ettiğimiz Rus Nabokov (1899-1971) muhtemelen satranca meraklı yazarların en ünlüsü. Nabokov güçlü bir kulüp oyuncusu olmanın yanı sıra üç düzine kadar üst düzey satranç problemi de kurmuştu.

Bu yazıda ele alacağımız Edward Plunkett'i ise (1878-1957) muhtemelen çoğunuz ilk defa duyuyorsunuz. Soylu bir aileden gelen İngiliz-İrlanda kökenli Plunkett 17. Dunsany Baronu John Plunkett'in oğluydu (dolayısıyla kendisi de 18. Dunsany Baronu oluyor!). Ömrünün büyük bir kısmında İrlanda'daki Dunsany Şatosu'nda yaşadı. “Edebiyatta İrlanda Uyanışı” hareketinin destekçisiydi ve hâliyle edebiyat çevreleriyle yakın ilişki halindeydi. Dostları arasında William Yeats ve Rudyard Kipling gibi önemli şair ve yazarlar vardı. Edebiyata olan bu ilgisi teoride kalmadı ve özellikle 1905 yılından itibaren o zamanlar çok yaygın bir tarz olmayan fantastik edebiyat alanında eserler vermeye başladı. İlk iki kitabı “Pegana” isimli hayali bir ülkede geçen hikâyelerden oluşur. Plunkett bu eserleri “Lord Dunsany” adıyla yayınlıyordu.

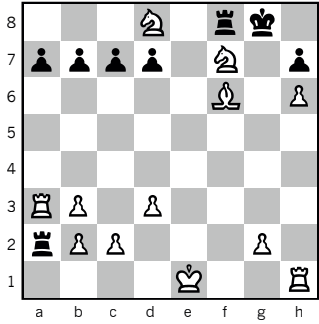


Lord Dunsany'nin bizim için önemi satranca olan derin ilgisi. Bir simültane maçta efsanevi Capablanca ile berabere kalabilecek kadar kuvvetli bir satranç oyuncusuydu. Dahası, satranç problemlerine çok düşküdü ve kendisi de retrograd analize dayanan problemler kurmuştu. Şimdi onun satranç alanındaki yapıtlarından örnekler vereceğiz.

Diyagram 1

The Times

Literary Supplement, 1922



Sıra beyazda, rok yapabilir mi?

Çözüm:

Hayır yapamaz! Sıra beyazda olduğuna göre, son hamleyi siyah yapmıştı. Bu hamle neydi? Siyah son hamlesini ne f8 ne de a2'deki kalesiyle yapmış olabilir. Çünkü her iki durumda da zaten şah çekmiş olan bir kaleyle (e8 ve a1'den) hamle yapmış olur ki bu durum kural dışıdır. Şahıyla da bir hamle yapmış olamaz. Çünkü bir önceki pozisyonda şahın ya g7 ya da h8'de durması gerekiyor. Oysa her iki karede de kendisine kural dışı bir şekilde çifte şah çekilmiş oluyor. Evet ama siyahın son hamlesini yapmış olabileceği başka bir taş yok ki tahtada!?

Mantık yollarının tıkanmış gibi görüldüğü bu noktada kafamızda bir şimşek çakar: Siyah son hamlesini hem şah hem de kaleyle yapmış olamaz mı? Elbette! Neden söz ettiğimi anladınız: Siyah son hamlesinde kısa rok yap-

mıştı. Diğer bütün hamleleri elediğimize göre yapmış olabileceği başka bir hamle yok. Siyah son hamlesinde kısa rok yaptığına göre, a2'deki siyah kale oyunun başında a8'de duran orijinal kale olmaz (daha bir hamle öncesine kadar şah hep e8'de duruyordu, o zaman kale a8'den a2'ye nasıl gelmiş olabilir?). Demek ki siyahın e7, f7 ya da g7 piyonlarından biri kale çıkmış olmalı. Hangi piyon olursa olsun, hangi karede kaleye terfi etmiş olursa olsun; (c1, d1, f1 ya da g1) beyaza şah çekilmiş, buna cevap olarak da beyaz şahın hamle yapmış olması gerekir. Yani beyazın rok yapma hakkı yok.

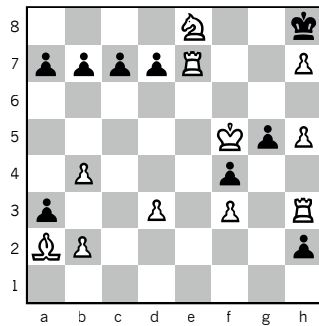
Size bir soru: Siyah bir piyon a1'de kaleye terfi etmiş olabilir mi? Problemi tam anlamıyla çözmek için bu soruya cevap vermek zorundayız.

Gelelim ikinci örneğimize...

Diyagram 2

The Times

Literary Supplement, 1922



Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Çözüm:

1. hxg6 e.p.! ve arkasından **2. g7 mat'a** çare yok. Şimdi diyeceksiniz ki, "siyahın son hamlesinde g7-g5 oynadığını nereden bilebiliriz?"

İşte size kanıtı: Önce beyazın verilen pozisyonda 11 taşı olduğunu not edelim. Geriye kalan beş taştan şimdi durduğu a3'e gelirken şimdiki durduğunu siyahın e7 piyonu almış (e7xd6xc5xb4xa3). Bu tespiti yaptıktan sonra şu soruyu soralım: Şimdi sıra beyazda olduğuna göre, son hamleyi siyah yapmıştı. Bu son hamle neydi? İhtimalleri bir bir gözden geçirelim:

a) Son hamleyi a3 piyonu yaptıysa a4'ten buraya gelmiş olmalı. Ama bu imkânsız. Çünkü a4'te duran bir piyon, a7, b7, c7 ya da d7 karelerinden buraya gelmiş olmalı. Ama bütün bu karelerde zaten siyah piyonlar var.

b) h2'deki piyon son hamlede beyaz bir taş olarak g3'ten buraya gelmiş olabilir mi? Bu varsayımsal hamleyi (h3xg2) geri alalım, yani siyah piyonu g3'e, herhangi bir beyaz taşı da h2'ye koyalım. Şimdi tahtada 12 beyaz taş var. Geriye kalan dört taşı a3'teki piyonun aldığını biliyoruz. Yani a3'teki piyon tarafından alınanlar dışında esir düşen başka bir beyaz taş olamaz.

Ama durun bir dakika! h2'deki siyah piyonu g3'e geri koymuştuk, bu durumda g5'teki siyah piyonla birlikte bir duble piyon formasyonu ortaya çıkar. Yani siyah bir taş daha almış olmalıdır. Ama bu imkânsız. Demek ki son hamle g3xh2 olamaz.

c) Benzer mantıkla, f6xg5 ya da h6xg5 hamleleri de oynanmış olamaz. Çünkü bunlar da bizi duble piyon formasyonlarına götürür.

d) Son hamlede e5xf4 oynanmış olamaz. Çünkü oyuncu başlarken e7 karesinde duruyor olamaz (e7'den başlayan piyonun şimdi a3'te olduğunu biliyoruz). Yani e sütununa geçebilmek için önceden bir taş daha almış olmalıdır. Ama o zaman a3 ve f4 piyonları toplamda 6 taş almış olurlar ki bu da imkânsız. Çünkü tahtada yalnızca beş taş eksik.

e) g6-g5 hamlesi oynanmış olamaz. Çünkü g6 duran piyon şah çekerken kural dışı hamle yapmış olurdu.

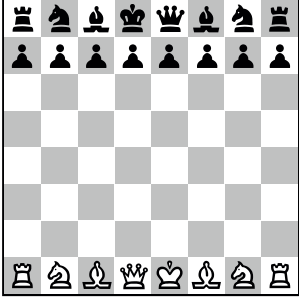
f) O halde, siyah son hamlesinde g7-g5 oynamış olmalı. Çünkü siyahın yapmış olabileceği diğer bütün hamleleri gözden geçirdik ve hepsi bizi mantık dışı bir duruma götürdü.

Şimdi sıra sizde...

Lord Dunsany'nin iki problemi
aşağıda sizi bekliyor.

Ayın Soruları

Diyagram 3

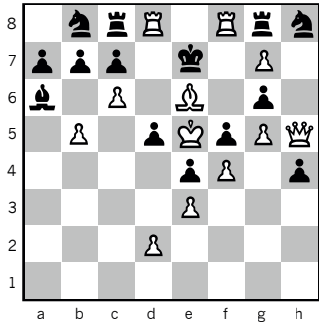


Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

Diyagram 4

The Times

Literary Supplement, 1922



Beyaz oynar, bir hamlede mat eder.



İngiliz ressam George Goodwin Kilburne'nin (1839-1924) "Bir Satranç Oyunu" isimli tablosu.

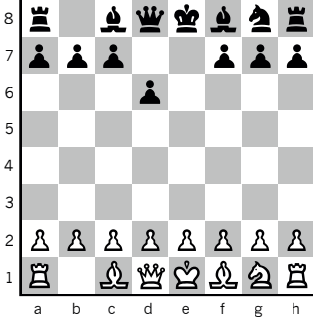
Satranç, edebiyatın yanı sıra resim sanatında da birçok tabloya konu olmuştur.

Geçen ay sorulan soruların çözümleri

Diyagram 5

G. Schweig

Tukon, 1938



Siyahın dördüncü hamlesinden sonraki pozisyon. Oyunun hamlelerini bulunuz.

Çözüm:

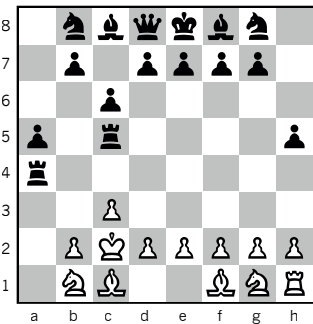
1.Ac3 d6 2.Ad5 Ad7 3.Axe7 Adf6 4.Axg8 Axg8.

Kurgucunun g8'deki atın oyna g8'den başlayan at olduğunu sanmamızı istediği çok açık. Bu yanlış varsayım dayalı çözüm denemeleri hüsrana uğrar. Oysa g8'deki at b8'e ait. Dolayısıyla kurmaca oyun terminolojisinde o bir "impostor"; yani bir sahtekâr.

Diyagram 6

M. Caillaud

Phenix, 1994



Siyahın dokuzuncu hamlesinden sonra ortaya çıkan pozisyon. Oyunun hamlelerini bulunuz (iki çözüm).

Birinci çözüm:

1. a4 a5 2. Ka3 Ka6 3. Kh3 Kc6 4. c2 Kc5 5. Vc2 c6 6. Vg6 hg6 7. Şd1 Kh4 8. Şc2 Kxa4 9. Kh5 gh5.

İkinci çözüm:

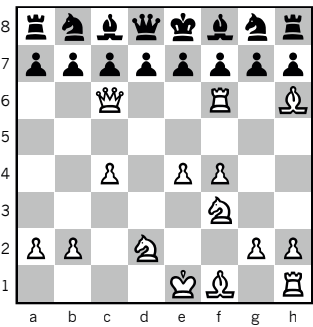
1. c3 h5 2. Vb3 Kh6 3. Vb6 ab6 4. Şd1 Kxa2 5. Şc2 Ka4 6. Ka3 Kc6 7. Kb3 Kc5 8. Kb5 c6 9. Ka5 ba5.

Birinci çözümde siyahın c5 ve a4'te duran kaleleri (sıra-sıyla) a8 ve h8'den geliyor. İkinci çözümde ise bunun tam tersi: c5'teki h8'den, a4'teki a8'den gelmiş.

Diyagram 7

Unto Heinönen

The Problemist, 1991



Siyahın on ikinci hamlesinden sonra ortaya çıkan pozisyon. Oyunun hamlelerini bulunuz.

Çözüm:

Bu problemde beyazın hamleleri belli. Muhtemel bir senaryo şöyle:

1. c4 2. Va4 3. Vc6 4. e4 5. Fh6 6. Ad2 (daha önce d2 piyonunu siyah atıyla almış olmalı) 7. Kc1 8. Kc3 9. Kf3 10. Kf6 11. f4 12. Agf3

Peki, bu arada siyah ne yapacak? Bütün hamlelerini at ve belki kaleleriyle yaptığı çok açık. Sanki b8 atını b8-a6 arasında bir ileri bir geri oynayarak vakit doldurursa ve bu arada beyaz da kendi pozisyonunu oluşturursa problem çözülecek gibi görünüyor. Ama öyle değil; beyazın d2 piyonunun alınması gerekliliği siyahın hamle sırasını son derece hassas bir şekilde belirliyor:

1. c4 Af6 2. Va4 Ae4 3. Vc6 Axd2 4. e4 Ab3 5. Fh6 Aa6 6. Ad2 Ab4 7. Kc1 Ad5 8. Kc3 Af6 9. Kf3 Ag8 10. Kf6 Ac5 11. f4 Aa6 12. Agf3 Ab8 ve diyagram 7'deki pozisyona ulaşmış oluruz.

Siyahın oyunun başında b8 ve g8'de duran atlarının aralarında yer değiştirmiş olduğunu görüyoruz. Demek ki bu problemde iki "impostor" var.

Umarız kurmaca oyunları sevmişsinizdir.