

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Satranç Problemleri Nasıl Çözülür?

“Satranç problemleri nasıl çözülür?” iddialı bir soru. Ancak yine de bazı ilkeleri göz önünde tutarak problem çözme yeteneğimizi geliştirebilir ya da bir problemi daha az zaman harcayarak çözebiliriz. Özellikle problem çözme yarışmalarında süre çok önemli. Örneğin, uluslararası yarışmalarda iki hamlelik bir problem için yarışmacının ortalama 6-7 dakika gibi bir süresi vardır. Bu nedenle rastgele anahtar hamle denemeleri yerine pozisyonların metodik olarak değerlendirilmesi önemlidir. Bir yarışmaya katılmayı düşünmesek bile, satranç problemlerinden daha çok zevk alabilmek için metodik yaklaşımı benimsemekte yarar var. Biz bu yazıda iki hamlelik problemler üzerinde duracağız. Burada vereceğimiz ipuçlarından bazıları başka problem türlerine de uygulanabilir.

Verilen bir problemi çözerken, öncelikle şu özelliklere dikkat etmeliyiz:

1. Anahtar hamle tehdit oluşturan bir hamle mi, yoksa bir bekleme hamlesi gibi mi gözüküyor? Birinci durumda beyaz, anahtar hamleyi yaparak “bir hamlede mat” ile tehdit eder (elbette iki hamlelik problemler için). İkinci durumda, anahtar hamle ile siyahın zugzwang’a düşürülmesi amaçlanır. Yani beyazın bir tehdidi yoktur ama siyahın yapacağı herhangi bir hamle onun durumunda bir zayıflık ortaya çıkarır ve beyaz bundan yararlanarak onu bir hamlede mat eder. Bu ayırmada verilen pozisyonda “hazır” (İngilizce’de “set”) matların olup olmaması yol göstericidir. Yani, siyahın yapabileceği hamlelere beyaz matla yanıt verebiliyorsa anahtar hamle büyük bir ihtimalle bir bekleme hamlesidir.

2. Siyah şahın kaçabileceği kareler varsa, beyazın buna karşı hazır matları var mı? Eğer hazır matlar yoksa anahtar hamle ya şahın kaçışını engellemeli ya da kaçış hamlesinden sonra siyahın mat olmasını sağlamalı.

3. Siyah, beyaza şah çekebiliyor mu? Eğer böyle bir hamle varsa beyazın buna hazır bir yanıtı var mı?

4. Beyazın işlevsiz gibi görünen bir taşı var mı? Eğer varsa anahtar hamle bu taşı etkin hâle getirmeli demektir.

5. Satranç problemlerinde, özellikle iki ve üç hamlelik problemlerde ilk hamlede şah çekilmesi çok nadirdir. Böyle anahtar hamleleri son çare olarak denemeliyiz.

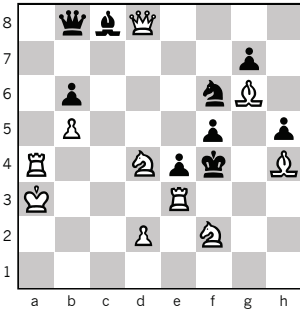


Verilen pozisyonda siyah şahın e5 karesine gidebiliyor olması önemli ama neyse ki 1..Şe5'e karşı 2. Ad3# var. Siyahın diğer bütün hamlelerine karşı da beyazın hazır matları var: Örneğin siyah vezir oynarsa, beyaz veziriyle c7'ye da d6'dan mat eder. 1..Ve5'e karşı da 2. Ae2# var. Siyah fil oynarsa Vxb8#, siyah at oynarsa Fg3# var. Burada olduğu gibi, siyahın bütün hamlelerine karşı beyazın hazır matları varsa buna "tam blok" deniyor. İşte bu tam blok pozisyonunda, hazır matları bozmayan bir bekleme hamlesi bulabilirsek problemi de çözmüş olacağız.

Bunların haricinde, her problemin kendine özgü "konumsal ipuçları" vardır ve bunları yakalama yeteneğimizi ancak daha çok problem çözerek geliştirebiliriz. Şimdi ilk örneğimize bakalım (Diyagram 1):

Diyagram 1

Frank Healey - *The Chess Monthly*,
1985
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

Önce, siyahın yapabileceği hamlelere karşı hazır matlar var mı, ona bakalım.

Bu noktada, siyah şahla doğrudan bir ilişkisi olmayan ve hazır matların hiçbirinde görevi olmayan a4'teki kale dikkatimizi çekiyor. O hâlde, bekleme hamlesi için en uygun taş kale olmalı. Ama hangi kareye oynamalı? Yalnızca 1. Ka6 hamlesi mümkün çünkü 1. Kb4/c4?, 1. Ka5? ya da 1. Ka7/a8? hamleleri oynanırsa siyah piyonuyla kaleyi alır ya da veziriyle a7 veya a8'den şah çeker.

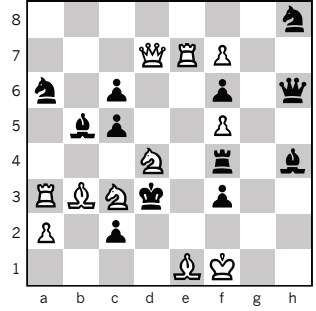
O hâlde anahtar hamlemiz **1. Ka6!!**
Bu hamleden sonra yukarıda sözünü ettiğimiz matlar aynen korunur:
1...Şe5 2. Ad3#; 1...Va7 2. Vd6#; 1...A~ 2. Fg3#, vs.

Bu arada, diğer hamlelerin neden başarısız olduğunu incelemek, problemin kurgusundaki ustalığın farkına varmak açısından önemlidir. Örneğin beyaz 1. Ve8 oynarsa siyah basitçe 1..Va8 oynayabilir. Yahut da 1. Ke2? e3!, 1..Ac2? Şe5!; 1. Ve7? Fe6!; 1. Ff7 g6!; 1. Şb2 Ve5!; 1. Şa2 Fe6+, vs.

Sonraki örneğimiz yine birincilik ödülü kazanmış bir problem (Diyagram 2):

Diyagram 2

Viktor Çepijniy - *The Problemist*,
1982
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Karışık bir pozisyon gibi görünüyor, değil mi? Ama bu bizim cesaretimizi kırmamalı. Aslında çok taş içeren konumlar, daha çok ipucu içermeleri nedeniyle az taşlı minyatür (yedi veya daha az sayıda taş içeren) problemlerden daha kolay bile olabilir.

Bu problemde anahtar hamlenin bir bekleme hamlesi olması ihtimali pek yok gibi. Çünkü siyahın 1..c1=V, 1..f2, 1..Fxe1 gibi birçok hamlesine beyazın hazır bir cevabı yok. Yani yapacağımız anahtar hamle ile beyaz "bir hamlede mat" tehdidi yapmalı.

Bu saptamadan sonra, dikkatimiz çeken ilk özellik beyaz vezir, beyaz at ve siyah şahın aynı doğrultuda olduğu. Beyaz, atı ile yapabileceği herhangi bir hamle ile şah çekebilir. Yani "ateş etmeye hazır bir batarya" daha baştan mevcut. Eğer böyle bir batarya varsa bilmeliyiz ki çok büyük bir ihtimalle siyahı mat etmek için kullanılacaktır! Şu anda bataryayı hemen ateşlemek, yani d4'teki ata bir hamle yaptırmak

işe yaramaz çünkü f4'teki siyah kale d4'e gelerek matı önleyebilir.

Dikkatimizi çeken bir diğer özellik a3'teki kalenin pasif konumu. Şu andaki hâliyle bir işe yaramıyor gibi. Ama beyaz b3'teki fil veya c3'teki atına bir hamle yaptırırsa yeni bir batarya elde edebilir. Fil hamlelerini denediğimizde ise işe yaramadıklarını görüyoruz. Örneğin 1. Fe6 hamlesi ile beyazın herhangi bir mat tehdidi yok. Hatta siyah şahı e3 karesine kaçma şansı veriyor.

Ya at? C3'teki atı oynatarak bir tehdit oluşturabilir miyiz? Evet, eğer

1. Ae4 hamlesini yaparsak yukarıda sözünü ettiğimiz vezir+at bataryası işlevsel hâle gelir. Çünkü f4'teki kalenin d4'e gelmesi şimdi engellenmiştir ve bu sayede beyaz 2. Axc2# ile tehdit etmektedir! Şimdi siyahın bu matı önlemek için yapabileceği hamleleri görelim: Bunların en güçlüsü **a) 1...Şe3+** gözüküyor. Ama beyaz buna yeni oluşturduğu bataryası ile karşılık verir: 2. Fc4#! Diğer varyantlar ise şöyle:

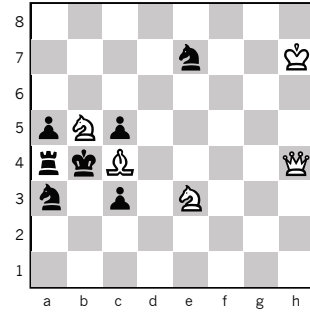
- b) 1...Kxe4 2. Fe6#;**
c) 1...cxd4 2. Fd5#;
d) 1...Axf7 2. Fxf7#;
e) 1...Kxf5 2. Axf5#; vs.

Böylece bu problemi çözmüş olduk.

Sıra, biraz daha şaşırtmacalı bir örnekte.

Diyagram 3

Otto Wurzburg
American Chess Bulletin, 1936



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm: Önce hazır matlara bakalım. Siyahın e7'deki atı herhangi bir hamle yaparsa beyaz Ad5# ile mat eder. A3'teki at da c2'yi korumakla görevli, yerinden kımıldayacak olursa Ac2# var. 1...c2 de Ve1# ile yanıtlanır. Demek oluyor ki siyahın yapabileceği bütün hamlelere karşılık beyazın hazır matları var:

- 1...Aa3~ 2. Ac2#;
1...Ae7~ 2. Ad5#;
1...c2 2. Ve1#.

Yani burada da birinci diyagramda sunulan problem gibi tam blok söz konusu. Öyleyse yapmamız gereken uygun bir bekleme hamlesi bulmak.

Beyaz şah bir bekleme hamlesi için en uygun taş gibi görünmesine rağmen yapabileceği herhangi bir hamleyle siyah e7'deki atıyla şah çekerek karşılık verir: 1. Şh8 Ag6+; 1. Şg7/h6 Af5+. Diğer yandan, beyaz vezir dördüncü yatayı terk edemez çünkü c4'teki fili korumasız kalır. Örneğin 1. Vg3? Ac8 2. Ad5+ Şxc4!. Eğer 1. Vg4? oynarsa 1...c2! var. Beyaz e1'den şah çekemez. Beyazın yapabileceği diğer hamleleri de siz gözden geçirin. Göreceksiniz ki beyaz hazır matların bazılarını kaybediyor. Demek ki öyle bir hamle bulmalıyız ki kaybettiğimiz bir hazır matın yerine yenisi gelmeli. O da 1. Ad4!. Şaşırtıcı, çünkü bu hamleyle hem fil vezirin korumasından yoksun kalıyor hem de d4'e getirilen at feda ediliyor. Ama bu hamle kaybedilen matların yerine yenilerini sağlıyor:

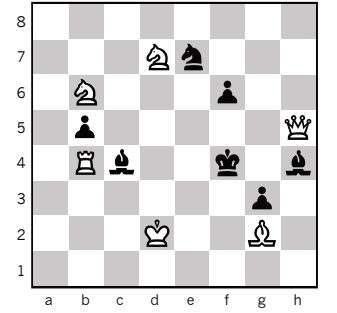
- a) 1...Aa3~ 2. A(d4)c2#;**
b) 1...Ae7~ 2. Ac6#;
c) 1...cxd4 2. Vxe7#;
d) 1...c2 2. Ve1#.

Burada olduğu gibi, anahtar hamleden sonra eski hazır matların değiştiği problemlere "değişime uğramak" anlamında "mutate" deniyor.

Diğer yandan, kurgucular da problem çözenlerin hangi yollardan geçerek çözüme varacaklarını tahmin edebilir ve her şeye rağmen deneyimli bir problem çözücüsünü şaşırtabilirler. Sonraki örneğimiz de buna iyi bir örnek (Diyagram 4):

Diyagram 4

Vincent L. Eaton
American Chess Bulletin, 1943



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Çözüm:

Kısa bir inceleme konumun bir tam blok olduğunu gösteriyor:

- 1...Fg5 2. Vf3#
1...f5 2. Vxh4#;
1...A~ 2. A(x)d5#.

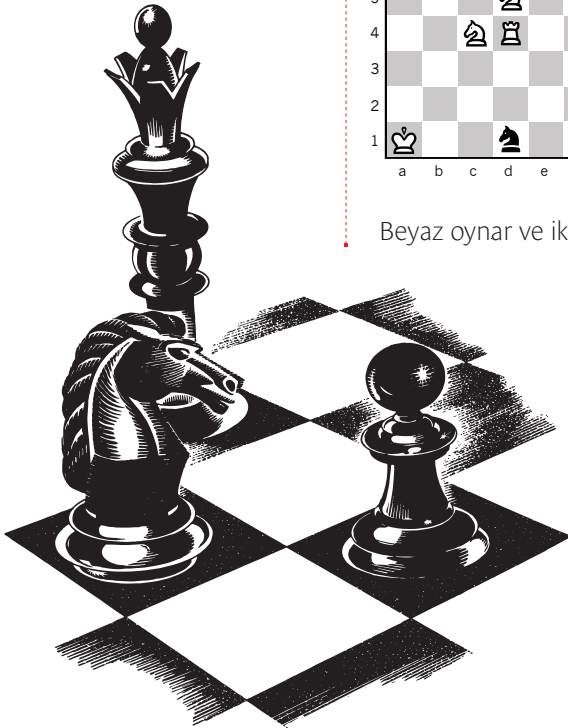
Ama ne kadar uğraşsak da siyahı zugzwang'da bırakan bir bekleme hamlesi bulamıyoruz. Örneğin 1. Şc3? f5!;1. Fh1 g2! Böyle durumlarda bir tehdit hamlesi aramalıyız. Aranan bu hamle

aslında 1. Fe4! (tehdit 2. Vxh4#). Varyantları da şöyle sıralayabiliriz:

- a) 1...Fe2 2. Fd3#;
b) 1...Fe6 2. Fd5#;
c) 1...Şxe4 2. Vg4#;
d) 1...Fg5 2. Vf3#;
e) 1...A~ 2. Vxf5#.

Bir tam blok probleminin tehdit problemine dönüştüğü çok güzel bir kurgu. Anahtar hamle siyah şahı e4 karesine kaçma olanağı verdiği gibi, c4'teki fili de açmazdan kurtarıyor. Tam bir usta işi!

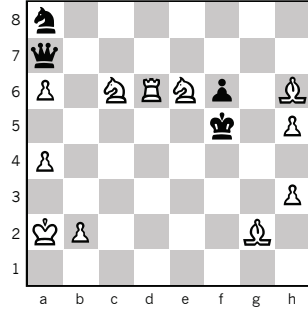
“Satranç problemleri nasıl çözülür?” konusuna ilerleyen sayılarda tekrar geri döneceğiz. O zamana kadar siz “Ayın Problemleri”ni çözmeye çalışın.



Ayın Problemleri

Diyagram 5

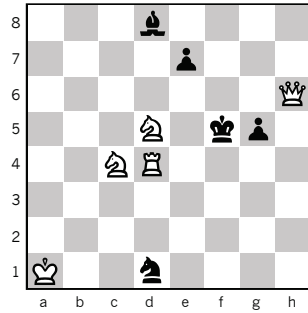
Henry D'Oyly Bernard
The Western Morning News and Mercury, 1928



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Diyagram 6

William B. Rice
Good Companion, 1915



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

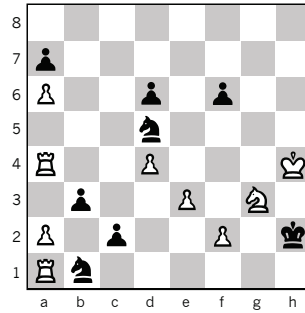
Geçen Ay Soruların Etüdlerinin Çözümü

Geçen ay sizlere sıra dışı etütleriyle bilinen Froim Markoviç Simkoviç'i tanıtmış ve çözümler için size onun iki etüdünü sunmuştuk. Şimdi bunların çözümünü veriyoruz:

Diyagram 7

64, 1935

Üçüncü Şeref Mansiyonu



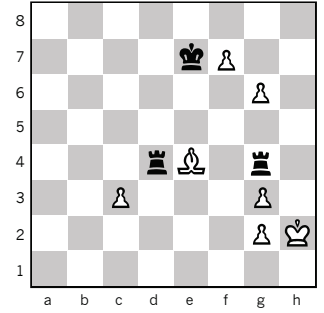
Beyaz oynar ve berabere kalır.

Çözüm:

1. Kc4 b2 2. Kxc2 bxa1=V
3. f3+ Şg1 4. Şh3!
Tehdit 5. Kg2#.
4...Axe3 5. Kh2!!
Siyahı zugzwang'da bırakan bir hamle!
5...f5
5...Ab1~ 6. Kh1+; 5...Ae3~ 6. Kg2#; 5...Vc3/Vxd4 6. Ae2+.
6. f4 d5 7. a3! Vxa3 8. Kg2 Axc2 = (pat).

Diyagram 8

Turkmenskaja Iskra,
1940
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Çözüm:

1. Ff5 Kc4
1...Kg5 g7 Şxf7 3. g8=V Şxg8 4. Fe6+ Şg7 5. cxd4=; 1...Ka4 2. Fd7=
2. Fe6! Şf8
2...Kce4 Ff5; 2...Ka5 3. Fd7=
3. Şh3
3. Şg1/h1? Ka4! 4. Fd7 Ka1+ +-
3...Kge4 4. Fd5! Şg7
4...Ka4 5. Fc6=
5. Şh2 Ka4 6. Fc6! Kcc4
7. Fb5! Kg4 8. Fd7!
Kae4 8. Ff5! ve hamle tekrarıyla beraberlik. Bir filin tek başına iki kaleyi dize getirdiği ilginç bir konumsal beraberlik etüdü.