

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Tarihi Değiştiren Problem

Bu yazımızda sizlere satranç tarihinin belki de en ünlü, problem sanatına en büyük etkiyi yapmış ve en esrarengiz kurgularından birinden söz edeceğiz.

Daha önceki birçok yazımızda değindiğimiz gibi, ilk satranç problemleri 8-9. yüzyıllar gibi oldukça erken tarihlerde, Arap kurgucular tarafından oluşturuldu. Bu problemlerin başlıca özelliği pozisyonların normal oyunlardakine benzemesi ve çözümlerinin arka arkaya şah çeken hamlelerden oluşmasıydı. Yüzyıllar boyunca bu anlayış pek değişmedi, öyle ki 19. yüzyılda da kurgucular hâlâ pozisyonları normal oyunlara benzetmeye çalışıyor, siyah ve beyaz taşlar arasında bir denge olmasını gözetiyor ve anahtar hamle de dâhil olmak üzere arka arkaya şah çeken çözümler tasarlıyorlardı. Değişen tek şey “Beyaz oynar ve kazanır.” yerine, “Beyaz oynar ve x hamlede mat eder.” koşulunun

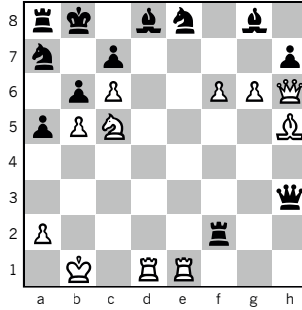
tercih edilmesiydi. Aşağıda bu dönemin tipik örneklerinden birini sunuyoruz (Diyagram 1):

Diyagram 1

Joseph Dollinger

110 ganz neu zusammengesetzte

Schach-Endspiele, 1806



Beyaz oynar ve beş hamlede mat eder.

Çözüm:

Siyahın filiyle a2'den şah çekebiliyor, hatta arkasından mat edebiliyor (1...Fxa2+ 2. Şa1/c1 3. Vc3#) beyazın sessiz hamleler oynama lüksünün olmadığını gösteriyor.

1. Aa6+ Şc8 2. Kxd8+ Şxd8 3.

Kxe8+ Şxa8 4. Vf8+! Şxf8 5. g7#

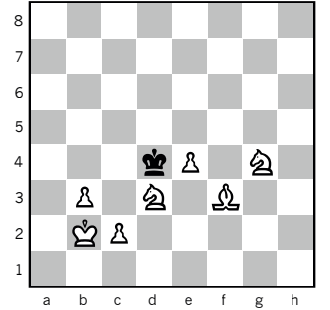
Zamanın ruhuna uygun ve aksiyon dolu bir problem.

Yıllar geçtikçe problemciler konumların doğal görünmediği, hamlelerin sessiz olduğu ve estetik açıdan yine de doyurucu problemler kurulabileceğini fark ettiler:

Diyagram 2

August d'Orville

Le Palamade, 1837



Beyaz oynar ve beş hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Age5! Şe3 2. c3 Şd2 3. Ac4+ Şxd3 4. b4 Şxc4 5. Fe2# (model mat)

Bu problemde olduğu gibi siyah şahın tek başına kaldığı problemlere “rex solus” deniyor. Yani aslına bakarsanız beyaz açık maddi

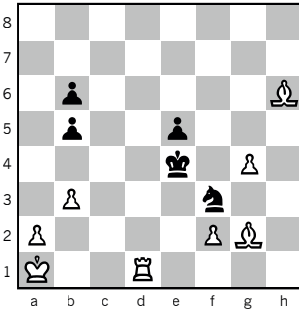
üstünlüğüyle oyunu zaten kazanmış durumda. Ama kurgucular artık yalnızca “kazanmakla” yetinmiyordu. Bunun ötesinde, “güzel” hamlelerin peşindeydiler. Problem dünyası yavaş yavaş kendi sanatsal ilkelerini oluşturmaya başlamıştı.

Kurgu alanında ağır aksak da olsa bu gelişmeler olurken satranç dünyasında da şampiyonlar gidiyor, yerlerine yenileri geliyordu. “Şampiyon” sözünü ettiğimize bakmayın. Aslında o yıllarda resmî bir “Dünya Satranç Şampiyonu” yoktu; onun yerine, satranç kamuoyunun uzlaşısıyla “dünyanın en iyisi” kabul edilen bir oyuncu vardı. 1840’lı yıllarda da dünyanın “en iyisi” İngiliz Howard Staunton’du (1810-1874).

Staunton, 1845 yılında kendisinin çıkarmakta olduğu *The Chess Player’s Chronicle* isimli dergide dört hamlelik bir problem yayımladı:

Diyagram 3

The Chess Player’s Chronicle, 1845
“Hint Problemi”



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Problem, 1844 yılında Hindistan’ın Delhi şehrinden gönderilen bir mektupla Staunton’a ulaşmıştı.

Problemi gönderen kişi, Hindistan’da bu problemi çözebilen kimse çıkmadığını ifade ediyordu. İlginç olarak mektubunda “Shagird” imzasını kullanmıştı. Dilimizde de Farsçadan geçmiş eski bir sözcük olarak var olan “Shagird”, daha doğrusu “şakirt”; öğrenci, çırak anlamına geliyor. Staunton, problemi yayınlarken gönderenin ismini gizlediği gibi daha da esrarengiz bir hava yaratmak için “Hint Problemi” ibaresine yer verdi. Bunun, gördüğü en zor dört hamlelik problem olduğunu, tanıdığı bazı çok güçlü oyuncuların bile problemi çözemediğini belirtti. Ayrıca, derginin bir sonraki sayısında problemi çözen herkesin adının yayınlanacağını da ilan etti. Ancak tahmin edileceği gibi bunu başarabilen kimse çıkmadı.

Bu problem, *The Chess Player’s Chronicle* okurlarını neden bu kadar zorlamıştı? Çözümü görünce bunu daha iyi anlayacağız:

1. Fc1!! b4 2. Kd2!! b5 3. Fh1 Şf4 4. Kd4#

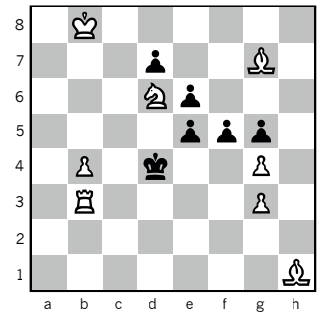
Günümüzün standartlarına göre problem teknik olarak kabul edilemez hatalar içeriyor. Buradaki fikir hem daha az taş hem de daha az sayıda hamleyle ifade edilebilir. Daha kötüsü, anahtar hamle de dâhil olmak üzere çözümün hamleleri kendi aralarında yer değiştirebilir. Örneğin 1. Lh1 2. Fc1 3. Kd2 4. Kd4#, ya da 1. Kd8 2. Fc1 3. Kd2 4. Kd4# gibi birçok farklı hamle dizisi ile problem çözülebilir. Ancak hangi hamle dizisi seçilirse seçilsin, çözümün “belkemiği” değişmeden kalır: Daha sonra ortaya çıkacak pat durumunu öngörmek ve bunu

önlemek için 2. Kd2 düşünülerek daha baştan 1. Fc1!! oynamak. İşte dönemin satranç oyuncuları için yeni ve onların ufkunun ötesinde olan şey buydu.

Söylendiğine göre Hint problemini daha ilk bakışta çözen ünlü kurgucu Samuel Loyd, teknik kusurları nedeniyle problemi kıyasıya eleştirdi. Yine de problem satranç dünyasında büyük sansasyona neden oldu ve “kritik hamle” problemleri olarak literatüre geçecek kurguların ilk örneği olarak tarihe geçti. “Hint problemi”nde, kritik hamleyi yapan taş fildir: 1. Fc1 hamlesi ile kritik d2 karesinin öte tarafına geçer. Daha sonra kale kritik d2 karesinin tam üzerine oynar ve pat durumunu ortadan kaldırır. Geçen yıllar içinde Hint problemindeki fikir teknik olarak daha yetenekli kurgucular tarafından çok daha zarif bir şekilde gösterildi.

Diyagram 4

George N. Cheney
Brooklyn Standard, 1860



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Fa8! fxc4 2. Şb7 Şd5 Kd3#

İrdeleme: Beyaz 1. Fa8 ile kritik hamleyi yapıyor ve fli kritik b7 karesinin diğer tarafında konumlandırıyor. Siyah 1... fxc4 hamlesi ile pat durumunu

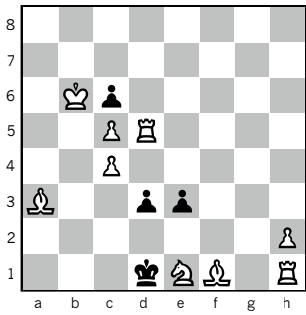
hedefliyor. Beyaz 2. Şb7 ile şahı kritik b7 karesine getiriyor ve patı önlüyor. Zorunlu 2. .Şd5 hamlesinden sonra da 3. Kd3 ile mat ediyor.

Alman kurgucular Johannes Kohtz ve Carl Kockelkorn, problemden o kadar etkilenmişlerdi ki Yeni Alman Okulu'nun manifestosu kabul edilen 1903 tarihli ünlü kitaplarına *Das Indische Problem* adını verdiler. Okurlarımız, Kohtz ve Kockelkorn hakkında daha fazla bilgi için dergimizin Temmuz 2021 sayısına bakabilirler.

Orijinal problemi eleştirse de Loyd da bu motife dayalı en az birkaç problem kurmaktan kendini alamadı. Aşağıdaki problem, kurduğu Hint temalı yapıtlar arasında Loyd'un en sevdiğiymiş (Diyagram 5):

Diyagram 5

Samuel Loyd
Cleveland Voice, 1877
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Kd8!! (kritik hamle) **e2**
2. Fh3 d2 **3. Fd7!** (fil kritik d7 karesine gelerek patı önlüyor) **dxe1** (zorunlu) **4. Ff5#.**

Yan varyantlar: 1. .Şxe1 2. Fb4+ d2 3. Kf8 e2 4. Fg2/h3#; ya da 1. .Şd2 2. Fh3 Şc3 4. Kxd3+ Fe6#, vs.

Staunton'a bu problemi gönderenin Henry August Loveday (1815-1848) isimli bir İngiliz rahip olduğu ancak yıllar sonra anlaşıldı. Problemi kuranın Loveday olup olmadığı ise hâlâ bilinmiyor.

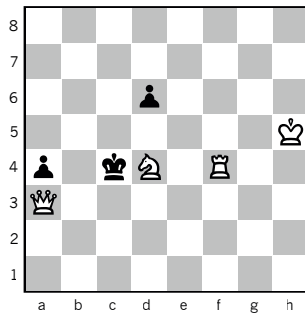


Ayın problemleri

Sizi, "Hint Problemi"nin iki adet 20. yüzyıl "sürümü" ile baş başa bırakıyoruz. Bir ay sonra görüşmek üzere...

Diyagram 6

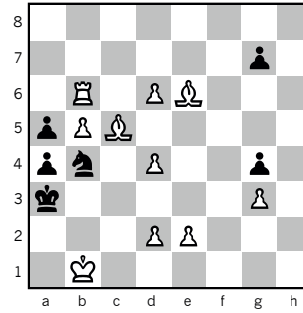
Otto Wurzburg
Westen und Daheim, 1913



Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Diyagram 7

Hans Johner
Neue Zürcher Zeitung, 1962

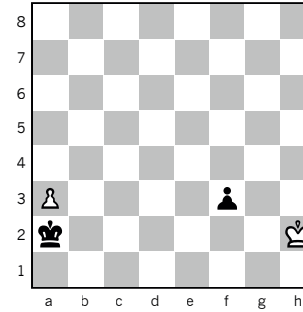


Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Geçen ay sorulan etütlerin çözümleri

Diyagram 8

Henri Rinck
Schweizerische Schachzeitung, 1922



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. a4 Şb3! **2. a5 Şc3**
2. .Şc4 3. a6 Şd3 4. a7 f2
5. a8=V f1=V 6. Va6+ ve kazanır.
3. Şg1

Burada doğal görünen 3. Şg3? hamlesi siyaha Reti manevrası ile berabere

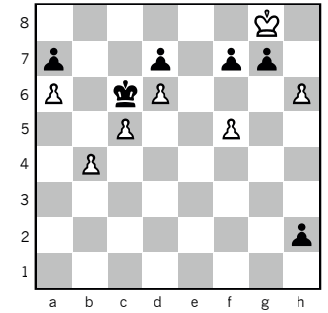
kalma şansı verir: 3. .Şd4! 4. a6 Şe3 5. a7 f2 6. Şg2 Şe2! ve beraberlik.

3. .Şd4 4. a6 Şe3 5. Şf1

ve beyaz kazanır. Beyaz piyon, siyah şahın menzili dışında kalmıştır, daha teknik ifadeyle söyleyecek olursak siyah şah beyaz piyonun karesinin dışındadır.

Diyagram 9

Vitaliy Kovalenko
Şahmatnaya Kompozitsiya,
2004
Övgü



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. h7 h1=V **2. h8=V**
Vxh8+ 3. Şxh8 g5! **4. fxg6 e.p. fxg6**

Şimdi g6 piyonunun yakalanması imkânsız gibi. Ancak göreceğimiz üzere beyaz, siyah şahın olumsuz konumunu iyi kullanarak Reti manevrası yardımıyla zafere ulaşacak.

5. Şg7! **g5** **6. Şf6!** **g4** **7. Şe5!** **g3** **8. Şd4!** **g2** **9. Şc4** **g1=V** **10. b5#**