

# SATRANÇ VE RUH

Selçuk ALSAN\*

Satrançta insan zekâsı şartlı refleks veya alışkanlıkla açıklanmayacak bir özellik gösterir: yaratıcılık. Büyük satranççıların, çok satranç oynamak sonucu, bir çeşit otomatizm kazandığı ileri sürülmüştür. Büyük satranççı değişik satranç pozisyonlarına şartlanmış ve fazla düşünmeden en uygun hamleyi bulur; bir diğer deyişle, oynadığı yüzlerce oyunun izleri belleğinde kalmakta ve o bir kompüter gibi belleğine baş vurarak en uygun hamleyi bulmaktadır. Gerçi satrançta pratik yapmanın önemi yadsınmaz, ancak unutmamak gerekir ki, satranççı çok oynayan herkes büyük satranççı olamamaktadır; niçin bir insan çok konuşmakla hatip, çok şiir okumakla şair, çok keman çalmakla besteci de olamaz. Büyük satranççı için satranç teorisi ve geçmiş oyunlarda kazanılmış deneyimler elbette gereklidir; fakat bunlar yetmez. Bir mucide de çalıştığı alandaki teorik bilgiler gereklidir, bir bestecinin elbette teorik müzik bilgisi olmalıdır, ancak bu teorik bilgiler "yaratıcılık" yolunu açmaz. Büyük satranççının hamlelerinde icada, keşfe, resim, heykel ve beste yapıya, şiir, roman vb. yazıya benzeyen bir yaratıcılık vardır. Bütün yaratıcılarda ortak olan yön, geniş bir hayal gücü sayesinde gizli kalmış olanakları bulup çıkartmak ve bu yolla dünyayı değiştirmektir. Bir bilim adamının bir laboratuvarı ve yeteneği bulunur, yapacağı keşif büyük ölçüde bu iki ögeye bağlıdır. Benzer olarak satranççının önünde pozisyon ve ruhunda yetenek vardır; en iyi hamleyi (veya satrançın şiiri denilen hamleyi) başlıca bu iki faktör belirleyecektir. Diğer faktörler, örneğin katılımla kazanılmış kişilik, duygular, tecrübe ve çevre de tabii rol oynar. Fakat bilim ve sanat alanında da görüldüğü gibi, büyük satranççılar diğer faktörler kendilerine karşı olduğu zaman bile, özel yetenekleri sayesinde turnuvaları kazanabilir.

Curieilerin kötü laboratuvarlarla, Bethooven'in kulakları ile savaştığı gibi, gerçek satranççılar da bir kere oyuna başladılar mı hiçbir şeyden etkilenmezler. Tabii gürlütu hariç. Tüm dünyada satranç turnuvaları büyük bir sessizlik içinde yapılır. Seyirci turnuva salonuna alınmaz ve oyunları, binanın dışına asılmış büyük manyetik panolardan izler. Satrançta insan aklı ve iradesi alabildiğine özgürdür. Satrançta yenilginin tek sorumlusu oyuncunun kendisidir; kazandığında tek kahraman kendisi olduğu gibi. Satranç tek kişilerin yönettiği ordular arasında bir savaştır. Oyunun başında her iki tarafa eşit şansa sahiptir ve elinin altındaki kuvvetin başkomutanı durumundadır. Karşı tarafın yapması olası pek çok hamle vardır, fakat gerçek savaşta olduğu gibi her olasılığı değil, en olası olasılığı düşünerek hareket etmek gerekir. Çünkü zaten bütün olasılıkların sayısı, düşünemeyeceğiniz kadar büyüktür.

## SATRANÇTA VİZYON

Satrançta en önemli beyin aktivitesi "vizyon" denen şeydir. Vizyon'un kelime anlamı "görme" de-

\* Doç.Dr., TÜBİTAK.



Binbir Gecce masallarından alınmış satrançla ilgili resim.

mekse de, burada anlatılmak istenilen yalnız göz ile değil, hem göz hem de beyin ile görebilmektir. Vizyonu şöyle tanımlayabiliriz: **Vizyon bir satranççının, kendini zorlamadan, tahta üzerinde mevcut gizli olanakları sezebilme gücüdür.** Satranççı dışardan pasif ve sakin görülür. Fakat o karanlıkta ışık yaratmaya çalışmaktadır; onun sakinliği girdapların ortasındaki sakinlik gibidir. **Vizyon, satranç tahtasının dilini "anlamak" yeteneğidir. Satranç tahtası ve üzerindeki taşlar bir kitap gibidir; her hamle ile bir sayfa çevrilmiş gibi olur.** Türkçe bilmeyen nasıl Türkçe bir kitabı anlayamazsa, vizyonu olmayan da satranç tahtasını okuyup anlayamaz. Santranca yeni başlayanlar, ilkokul çocuğunun kitap okuması gibi oynarlar. İlkokul öğrencisi kolay sözcükleri okur ve anlar, güç sözcükleri ise ne kullanır, ne de anlar; hele soyut ve karmaşık sözcükleri hiç anlamaz. Benzer olarak santranca yeni başlayanlar, ancak basit hamleleri anlar; açmaz, çatal, kolay matlar gibi. Taş aldirtmayan veya şah dedirtmeyen sessiz bir hamlelen ne kadar önemli olabileceğini kavrayamaz. Ancak bir iki hamle ötede olanı görebilir, karmaşık ve uzak olanı anlayamazlar. Bir diğer deyişle, santranca yeni başlayanlar, zaman içinde miyop gibidirler; uzak zamanları göremezler. Ancak yakın geleceğin farkındadırlar, açık bir tehdidi anlar, fakat gizli tehditleri göremezler. Nası ki, yıllar geçtikçe ilkokul öğrencisi daha karmaşık kitapları anlar hale geliyorsa, satranççı da zamanla kaşışındakinin stratejisini, taktiğini, masum görünen hamlelerin gerisindeki tehditleri anlamaya başlar.

İyi eğitim görmüş bir insan, örneğin bilim felsefesi üzerindeki bir kitabı kolayca okuyup anlayabi-



ilir, hatta bununla da kalmaz, okuduğunu eleştirir, hayalini çalıştırarak okuduklarından yeni düşünceler geliştirir. Yaratıcı okuyuşun pasif okuyuştan farkı budur. Yaratıcı okuyuşta yalnız yazarın söylemek istediklerini anlamakla kalmaz, kendiniz de o kitaba dayanarak yeni düşünceler ve kavramlar geliştirirsiniz. Satrançtaki yaratıcılık da buna benzer; **usta satranççı tahtayı okur, pozisyonu bir bütün olarak değerlendirir ve sonra sıradan bir oyuncunun asla düşünemeyeceği bir hamle yapar. Usta satranççı satranç tahtasında başkalarının görmediğini görür, yani "vizyon"u kuvvetlidir.**

Vizyon doğuştan kazanılmış bir yetenektir. Hiç kimsede vizyon öğretilmez; bir insana icat yapmak, şiir yazmak, beste yapmak öğretilmeyeceği gibi. O halde satrançta öğretimin rolü nedir? Bunu bir örnekle belirteyim: Bir satranç okuluna devam den N sayıda kişi olsun. Bunlardan ancak birkaçı büyük satranç ustası olabilecektir; oysa hepsi aynı dersleri görmüştür. O halde diyebiliriz ki, **satranç eğitimi ancak doğuştan vizyon yeteneği olanlarda iyi sonuç verir.**

**Vizyon, eğitim ve teori sayesinde ustalığa dönüşür.** Vizyonu olmayanlar satranç eğitimi ile vizyon kazanamazlar, ancak satranççı daha iyi anlar hale gelirler; nasıl ki müzik eğitim ile besteci yaratılmaz ise de müziği daha iyi anlayan kişiler yetiştirilebilir. Satranç eğitim bir insana vizyon veremezse de, vizyonun ortaya çıkmasını sağlar. Satranç kurallarını öğrenmek ve teoriyi geliştirmek elbet gereklidir; fakat kurallar vizyon yaratmaz. Nitekim bir insana yağlıboya ve tuval vermek, o insanın iyi resim yapabilmesini sağlayamaz; ancak resim yeteneği olanlar bu tuval ve boyalardan ünlü tablolar yaratmıştır. Satranç kurallarını öğrenenler arasında da ancak vizyon yeteneği bulunanlar, usta satranççı olacaktır. Satranç tahtası, satranç taşları ve kurallar vizyonun hangi sınırlar içinde kullanılacağını belirler, bu sınırlar içinde vizyon özgürdür. Vizyonun esas şu cümlede gizlidir: **SATRANÇ TAHTASINI BAZILARI DİĞERLERİN DEN DAHA FARKLI GÖRÜRLER.** Usta olmayan satranççı, sıraları dökülmüş bir aynaya bakar gibidir: Oyunun bütünü değil kırık parçaları görür; zihnini zorlayarak bu parçaları bütünleştirmeye çalışır ve bu sırada çok yorulur.

Vizyonu olan bir usta ise, bir bakışta bir seri hamle veya manevrayı bir anda bir bütün olarak görür; mükemmel bir aynada oyunun tümünü görür gibidir. **Vizyon, fotografik bellekle yakından ilgilidir; bütün büyük satranç ustaları, gözlerini kapadıkları zaman bile satranç tahtası ve taşlarını gözlerinin önünde görmeye devam ederler. Bu sayede göz-**

**leri bağlı satranç oynayabilirler.** Bu durum, insana şair Schiller'ı hatırlatmaktadır: Bir çoban, Schiller'e aralarında fark olmadığını söyler. Schiller, ay ışıklı bir gecede çobana gözlerini kapamasını söyler ve sonra Ay'ı görüp görmediğini sorar. Çoban "tabii ki hayır" der ve o zaman Schiller şu yanıtı verir: "Bak, ben de gözlerimi kapadım. Ama şimdi ben Ay'ı eskisinden daha iyi görüyorum. İşte aramızdaki fark...". Bütün büyük satranççılar, oynadıkları bir oyunu aylar sonra bile baştan sona ezbere tekrar edebilirler.



— *Yangın mı? Suyu deneyin.*

## SATRANÇTA ASIL RAKİP

Fakat en usta satranç oyuncuları bile oyuna konsantre olmak için devamlı bir çaba harcarlar, bu çaba çoğu kez bilinçaltıdır. Satrançta vizyon bir amaç değil, araçtır. Oyunun amacı belli bir süre içinde bir savaş vererek hasmını yenmektir; yani vizyonla elde edilen bilgiler yengileye dönüştürülmelidir. Acaba satranççinin savaşı yalnız hasmına mı karşıdır? Hayır, **satrançta her beyin kendi olanaklarının sınırlı oluşuna karşı da bir savaş vermektedir; kendi olanaklarının sınırını aşmak istemektedir.** Satranççı gerçekte daima kendisine karşı oynar.



— *Mat almama pek az kaldı dostum!*

Gerçek bir bilim adamı da en başka kendisi ile savaşır. Pasteur "Gerçekten birşey keşfetmek istiyorsanız, kendi kendinizin acımasız bir eleştiricisi olunuz" derken bunu kast ediyordu. **Satranç tahtasında olasılıkların sayısı çok fazladır; satranççı bu olasılıkların tümünü kavrayamadığı zaman hata söz konusudur.** Olasılıkların tümünü en büyük ustalar bile zaman zaman kavrayamaz ve hata yapar. Ancak bir büyük ustanın hatalı bulduğu bir hamlenin neden hatalı olduğunu usta olmayan anlayamaz; yani büyük ustaların hataların pratik olmaları çok teorik açıdan hatadır. Büyük ustalar, teorik açıdan bazı ihmallere yapabilirler, bunları aslında hata saymamak gerekir. Fakat ne kadar usta olursa olsun, her satranççı zaman zaman yanıldığının bilindedir ve bu bakımdan daha çok görmeğe, vizyonunu geliştirmeye uğraşır. En büyük satranççılar bile bazen inanılmaz hatalar yaparlar; buna "**satranççı körlüğü**" denmektedir.

Demek ki, oyunun başından itibaren satranççı daima bir şeye bakar, birşey arar ve birşey görür. Hamlelerle eşzaman olarak hatırlar, mantığını çalıştırır ve nadiren hesaplar. Bu sırada dimağ ileri derecede konsantrasyon halindedir ve sezislerle (inüsyon) açıktır. Satranççı sürekli olarak olanakları ve bunların sonuçlarını analiz eder, olayları ve karşı olayları yargılar. Satrançta esrarengiz hiçbir şey yoktur. Normal bir insan akli satrançın bütün hamleleri-



— *Anne, babam yine yanıldı bana!*

— *Anne, babam yine yanıldı bana!*



ni anlayabilir, ancak her insan o hamleleri bulamaz, tıpkı şiiri anlayıp da yazamamak gibi. Satranç ustaları daha güçlü konsantrasyon yaparlar, beyinleri daha yoğun ve daha berrak çalışır.

## SATRANÇ VE MATEMATİK

Satranç ve matematik farklı metotlar kullanır. **Satrançta hesaplamanın yeri varsa da azdır, bazı oyun sonlarında basit hesaplamalar gerekebilir.** Matematik, damada daha çok kullanılır. Matematik, genellikle belli formüllerin mekanik kullanılmasıdır. Elde ana bir formül vardır; tümdengelim (dedüksiyon) metodu kullanarak problemler bu formüle göre çözülür. Rölativite teorisi gibi hayale yer veren matematik dalları istisnadır. **Satranç ise geniş ölçüde hayal gücüne dayanır; hayal ise kendi yolunu kendi çizer. Matematik mantığını raylar üstünde giden bir trene benzetirsek, satranç hayal kanatlarını çırpan bir kartaldır ve işte vizyon, herkesin göremediğini gören bir kartal gözüdür.** Hayal gücü genişletilebilir; başka oyuncuların usta manevralarını analiz eden satranççıda vizyon geniş-

ler, analog fikirler belirir, olanakları sezme hızı artar. Matematikteki teoremler, formüller vb. trafik işaretleri gibidir. Satrançın sonsuz göklerinde uçan kartal içinse hiçbir yol işareti yoktur; çünkü hayal göklerinde bir yol çizmek olanaksızdır. Satranç kurallarını ve oyunlarını beyne "depolamak", insanı büyük satranççı yapmaz, dünyanın bütün şiirlerini ezberleyen birinin şair olamayışı gibi. Satranççının diğer oyuncuların oyunlarını analiz edişinin nedeni, onlardan "etkilenmek"tir; o oyunların aynen uygulanmasına zaten olanak yoktur. İnsan şiir okumakla şair, müzik dinlemekle besteci olamaz; ama bir şair diğer şairleri de okumalı, bir besteci diğer bestecileri de dinlemelidir. **Başka "yaratış" olaylarını inceleyen insanın yaratış gücü artar.**

Eski bir Yunan filozofu "**bilgi insanı akıllı kılmaz**" demişti. Burada anlatılmak istenen şuydu: Bilgi bellekte pasif olarak depolanır; bellek akıl demek değildir; o halde bilgi akli geliştirmez. Böyle pasif depo edilmiş bilgi bir işe yaramaz; çünkü depolanmış bilgiyi hayata geçirecek olan şey akıldır. Örneğin bütün tip kitaplarını ezberlemiş bir doktor, akli çalışmıyorsa doğru teşhis yapamaz. Bellek bir kuyu ise, akıl o kuyunun çıkışıdır; çıkırsız kuyu hiçbir işe yaramaz. Benzer olarak satranç kurallarını ve oyunları-



*Hayat, ölümlü oynanan bir satrançtan başka nedir?*



YAZISIZ

ni ezberlemek insanı mutlaka iyi satranççı yapmaz; buna vizyon yeteneği de eklenirse usta satranççı doğar. **Bilimde, sanatta ve satrançta eğitim ve öğretim, ancak yetenekli olanların yeteneğini ortaya koymaya ve geliştirmeye yarar; bilgi yeteneğin, sezinin ve ilhamın yerini alamaz ve onları yaratamaz.**

Satranç yeteneği beynin herhangi bir melekesine bağlanamamaktadır. Örneğin hayalin satrançta yeri varsa da satranç yeteneği yalnız hayal gücüne bağlanamaz; büyük yazarlarda veya büyük mucitlerde de hayal gücü geniştir; fakat, bunlar her zaman en iyi satranççılar olamamıştır. Tabii bunda satranca yeterince zaman ayırmayı da rol oynar. Mantığın satrançta yeri varsa da satranç yalnız mantık da değildir; çünkü yöntemleri yalnız mantığın geçerli olduğu matematikten farklıdır. Satranç tahtasında başkalarının göremediğini görmek yeteneğinin, yani vizyonun, beynin hangi melekelere bağlı olduğu kesin değildir. Belki de bunda mantık (yargı), hayalgücü ve fotografa benzeyen bir bellek (ki satranç tahtası ve figürlerinin birçok hamle sonra bile

göz önünde canlandırılabilmesini sağlamaktadır) ve diğer bilinmeyen melekeler birlikte rol oynamaktadır. Portiş ve Koltanowski gibi 30-40 kişi ile gözü bağlı simültane (eşzaman) maç yapanların varlığı, fotoğrafik belleğin önemini göstermektedir. Bir satranç ustası oynadığı bir oyunu hiçbir yere yazmadan yenden aynen oynayabilir; herhangi bir hamledeki pozisyonu hemen aklından dizebilir.

## SATRANÇ YETENEĞİ

Satranç yeteneğinin kalıtsal olduğuna dair hiçbir bulgu yoktur. **Satranç yeteneği diğer yetenekleri engellemez.** Büyük satranççılar çeşitli diğer alanlarda da yetenek göstermişlerdir:

Philidor müzisyendi; Staunton Şekspir araştırmaları yapmıştır. Tarrasch iyi bir doktor, Vidmar ve Botvinnik başarılı mühendislerdi. Lasker ve Euwe matematikçi, Karpov



YAZISIZ

ekonomistti. Fakat her büyük satranççının önde gelen uğraşı satranç olmuştur.

Satranca erken yaşta başlamak tavsiye edilmektedir; çünkü böylece o insan oyununu ilerletmek için daha uzun bir süreden yararlanacaktır. Kübalı şampiyon Capablanca ve satranç büyük ustalarından Rechevski, 5 yaşındayken büyük usta düzeyine erişmişlerdi. Ancak büyük satranççıların bir bölümü, İngiliz Burn ve Yates gibi, satranca ileri yaşlarda baş-



lamıştır. Bugün için neden bazı insanların daha iyi satranç oynadıkları bir sırdır. Bir tıp adamı hastadan elde ettiği bulguları teorik ve pratik bilgilerin ışığında analiz eder; "ayırıcı teşhis" adı altında çeşitli olasılıkları düşünür ve bunlardan birini en olası görerek seçer; buna teşhis denir. Satranç adamı ise benzer olarak satranç tahtasından elde ettiği bulguları, teorik ve pratik bilgilerinin ışığında analiz eder, çeşitli olasılıkları kıyaslar ve kendi için en iyi olasılığı seçer; bunun adı hamledir. Tıpta "hastalık yok, hasta var" belgesi, bir hastalığın her hastada kendine özgü ol-



— Doktor, durumunuzu hiç iyi görmiyorum.

duğunu vurgular. İyi bir doktor hastalığın esaslarını bilmekle birlikte, daima istisnai (tıp dilinde atipik) olgulara rastlayabileceğini bilir, örneğin hepatit hastalığı karaciğerin viral iltihabı olup genellikle sarılık yapar; fakat bazı hastalarda hepatit sarılık yapmaz. Doktor, dimağındaki bilgi ve kuralları gözden geçirirken istisnalara açıktır. **Satranç ustası da satrancın genel kurallarını iyi bilir; fakat bunları körü körüne uygulamaz, hamleyi satranç tahtası belirler, kurallar değil; pozisyon öyle gerektiriyorsa önemli bir satranç kuralı çiğnenebilir.** Örneğin vezir oyun başında hemen ortaya çıkmamalıdır; fakat hasmın bir hatasından yararlanmak için bu kural çiğnenebilir. Bu bakımdan da satranç matematikten çok farklıdır; matematik kuralları istisnasız geçerlidir. Matematikle satrancın farklı olduğunun en iyi kanıtı da şudur: Bilgisayarlar, gerekli programlamadan sonra satranç oynayabilir; her pozisyonu analiz ederek o pozisyona en uygun hamleyi yapar. Fakat bilgisayar "plan" yapamaz; yani strateji ve taktikten yoksundur; oysa satranç ustası bir plana göre oynar. Bilgisayar, tek tek en iyi hamleleri yapar; o hamleleri bir plan dahilinde birbirine bağlayamaz. Bir diğer deyişle bilgisayar, "kombinezon" yapamaz (satranç dilinde kombinezon birbirini izleyen bir seri dahiyane hamledir).

Satrançta bu kadar önemli olan **konsantrasyon yeteneği**, irade gücünü kullanarak, dimağı veriler üzerinde yoğunlaştırmak demektir. Usta satranççı bütün olasılıkları inceleyen adam değildir; uzak olasılıkları derhal ekarte ederek, yakın olasılıklar üzerinde durandır. Satranççının dimağ projektörü, tahta üzerinde yalnız önemli figür ve olasılıkları aydınlatır; "önemsiz" olan her şey karanlıkta kalır.

Satranç maçlarının hepsinde kombinezonlar yer aldığı sanılmamalıdır; aksine maçların çoğu "sessiz" dir. Bu gibi maçlarda "mantıksal" veya "sağduyu" hamleleri yer alır: Bir taş hücum var mı ve öyleyse taş nasıl korunur, gerideki taşları ileri almak (developman), belli yönlere kuvvet yığmak, zayıf noktaları kuvvetlendirmek, piyon durumunu düzeltmek, karşı tarafın piyon ilerleyişini durdurmak veya kuvvetli bir taşı yandan korumak. Kombinezonlar satranca serüven ve heyecan getirir; fakat tabii ki herkes kom-

binezon yapamaz. Lasker, Nimzoviç ve hatta Capablanca, "mantıksal" oyundan yana idiler; vizyondan çok sağduyu ve tekniğin üstünlüğü üstünde duruyorlardı. Ne var ki, satranç ustalarının sağduyu, mantık, teknik dedikleri şeylerin hepsi kendi vizyonlarından kaynaklanmaktadır ve sağduyuyu savunan satranççılar da birçok kere kombinezon serüvenine atılmışlardır. Satrançta hesaplı bir "risk" çoğu kez göze alınır. Ancak oyun sonlarında kombinezona ve riske yer yoktur; oyun sonları kesin ve hesaplı hamleler gerektirir.

## STRATEJİ VE TAKTİK

Satrançta yıldırımlar, çok nadiren berrak bir gökten düşer. Yıldırımdan önce kocaman fırtına bulutları hisseditir. Daha açık söylersek, bir oyuncu satrançta felakete uğramadan önce zorlanmaya başladığını hisseder (Aslında hayatta da böyledir). **Strateji, bir oyuncunun savaş alanını kendi seçmesi ve hazırlanması çabalarıdır. Savaşın hamleleri ise taktiği oluşturur.** Gerek teori, gerekse pratikte strateji, taktik analizden ayrı edilemez. **Taktik geçici pozisyonları, strateji nispeten kalıcı pozisyonları temsil eder. Taktik kısa, strateji uzun vadeli planlara bağlıdır. Taktik, yapılması zorunlu hamlelere karşılıktır; hiçbir zorunlu hamle yokken yapılan ise strateji ile ilgilidir.** Piyon yapısı kalıcı olduğundan stratejinin bir parçasını oluşturur. Örneğin taktik nedenlerle (tehlikedeki bir taşı korumak gibi) bir piyon ileri sürülebilir; fakat bu hamle bir geri piyon bırakıyorsa, bu stratejik bir zayıflık yaratacaktır; o zaman taktik yararlı stratejik zarar tartılmalı ve ikisi arasında bir tercih yapılmalıdır.

Genellikle pozisyonu kuvvetlendirmek için yapılan hamleler stratejiktir: Önemli karelerin (örneğin merkezdeki 4 karenin) işgali veya uzaktan kontrolü, piyon yapısının kontrolü (geri piyon, izole piyon



Napolyon otomat ile satranç oynuyor.



ve duble piyondan kaçınmak ve vezir kanadında piyon azınlığına düşmemek), küçük rok yapmış şahın önündeki 3 piyonun aynı sırada tutulması, fillerin uzun diagonalleri, kalelerin açık (piyonsuz) vertikal-leri tutuşu, atın veya diğer bir figürün saldırıdan uzak bir kareye yerleştirilmesi, temponun ele geçirilmesi gibi kararlar stratejiktir. Savunan taraf hatları kapayacak, saldıran taraf ise hatları açacak bir strateji izler. Savaşta olduğu gibi, hareket (manevra) olanakları daha fazla olan taraf üstündür.

**HATA ÇEŞİTLERİ:** Alekhin'in şöyle bir sözü vardır: "Hiçbir satranççı, hasmı ona bir fırsat vermedikçe oyunu kazanamaz." Hatalar çeşitlidir: Bazı şeyler gözden kaçır, örneğin bir saldırı görülmeyebilir. Tutkulu oyuncular kendi kendilerini mağlup ettirebilir: Çok fazla şey yapmak isterken açık verebilir. Normal olarak satranç ustaları oyun sırasında yaptıkları bir veya iki taktik hata sonucu oyunu kaybederler; hasımları daha az hata yapmıştır. **Oyunda ergeç kritik bir an gelip çatar. İyi oyuncular kritik anın yaklaştığını sezebilir. Kritik anda olasılıklar artar, bunlara opak (saydam olmayan) pozisyon da denir; çünkü görmek zorlaşmıştır.** Kritik anda durumu tehlikede olan oyuncu, üç çeşit hata yapabilir: Hayal gücü zayıflığı, mental pasiflik ve durumu açıkça analiz edememiş (akıl karışması veya konfüzyon). Zayıf oyuncular daha çok konfüzyon görülür. Oyun sırasındaki yorgunluk ve endişeler de oyunculara hata yaptırır.

## SATRANÇIN TARİHÇESİ

Satranç, 1400 yıl kadar önce Hindistan'da başladı. Sanskritçe'de bu oyun Şaturanga diye geçiyordu; bu sözcük "dört silâh" anlamına geliyordu. O zamanki Hint ordusu dört bölümden oluşuyordu: Filler, savaş arabaları, suvari ve piyade (bugün fil, kale, at ve piyon diyoruz). İlginç olarak başlangıçta, şah ve vezir savaş güçlerinden sayılmıyordu. Şaturanga, Hindistan'dan İran'a geçti ve Arap orduları 1000 yıl kadar önce onu Avrupa'ya getirdi. Şaturanga önce şaturang ve sonra şah (Farsça kral) adını aldı. Araplar ise Şatranj ve al-şah-mat dediler. Türkçe satranç sözcüğü Arapça Şatranj'dan alındı. Mat, Farsça "ölü" anlamına gelmektedir.

Bugün oynanan satranç, 16. yüzyılda başladı. Orta çağ sırasında Avrupalılar, İranlıların vezir dedikleri taşa kraliçe adını verdiler; bu taş hem cinsiyet değiştirmiş oldu, hem de oyundaki gücü çok artırdı, belki de yüzyıllardır kadınlara verilmeyen medeni hakları böylece telafi etmek istemişlerdir. Al-şah-mat (şah'ın ölümü) sözcüğü garip bir paradokstur; çünkü şah asla ölmez, yani bir taş olarak alınıp oyun tahtası dışına çıkarılamaz. Şah oyun sırasında başı dimdik şöyle der: "Tamam, oyunu kazandın; fakat beni esir alamazsın, anlaşıldı mı?" Şah, ülkesi olan satranç tahtasını terketmeden, vatani olan karelerde kipirdayamaz hale gelince mat olmuş sayılır. Şah

ölmemiş, esir düşmüştür. Ancak esaretin ölümden beter olduğu düşünülürse Mat (ölüm) terimi yerindedir.

## SATRANÇ VE İHTİMALLER

Biriçte 4 oyuncunun her birine 13'er kupa, maça, ispati ve karo gelmesi olasılığı  $9 \times 10^{27}$ 'de 1'dir; fakat satrançtaki olasılıklar yanında bu sayı hiç kalır. Maurice Kraitchik, Matematik Eğlenceleri adlı kitabında bunu hesapladı. İlk 5 hamlede her iki tarafın 20 değişik hamle ve 6.-40. hamle arası 30 değişik hamle yapabileceği kabul edilirse, 40 hamlelik bir satranç oyununun  $25 \times 10^{115}$  farklı biçimde oynanabileceği hesaplanmıştır. 27 hamlelik bir oyun ise  $115 \times 10^{75}$  farklı şekilde oynanabilir. Tabii bu sayının içine bütün olası hamleler girer; yani iyi oyuncuların asla yapamayacağı akılsızca hamleler de sayılmıştır; ancak unutulmamalıdır ki satrançta kötü oyuncuların sayısı iyi oyunculardan çok fazladır. Satrancın ilk 4 hamlesi (2 beyaz ve 2 siyah hamle) 197 229 farklı şekilde oynanabilir; bu 72 000 farklı pozisyon demektir; bunların 16 556'sı piyon hamlelerinden doğar. İlk 4 hamlede siyah ve beyaz için toplam 228 milyar olanak vardır. Bir siyah şaha karşı maksimum 3 beyaz taşın satranç kurallarına uygun diziliş sayılarını görelim

BEYAZ	SİYAH	SIRANIN KİMDE OLDUĞU	DİZİLİŞ SAYISI
Şah	Şah	Biri veya diğeri	3612
Şah-piyon	Şah	Beyaz	81660
Şah-fil	Şah	Beyaz	193262
Şah-fil	Şah	Siyah	223220
Şah-2 at	Şah	Beyaz	5748640
Şah-2 at	Şah	Siyah	6785140

e1'de duran bir şah e8'e 7 hamlede ulaşmak isterse 393, 8 hamlede ulaşmak isterse 5704 olasılık vardır.

## SATRANÇTA ZAMAN SINIRLAMASI

Satranç oyununun belli bir sürede bitirilmesi zorunluluğu 100 yıl kadar önce başlatıldı; bundan önce yapılan turnuvalarda oyuncu istediği kadar düşünebilirdi. Bugün böyle bir kısıtlama getirilmese idi, satranç oyunları kaplumbağa hızı ile yürürdü; çünkü her hamleden önce usta oyuncular uzun uzun analizler yapmak isteyecek, o zaman ajurne (yarıda kalmış) maçlar ancak yıllar sonra bitebilecekti. Zaman, önce kum saati, daha sonra kronometre ve en son satranç saati ile ölçülmeye başlandı. Genellikle 2,5 saatte 40 hamle yapmayan oyuncu, oyunu kaybetmiş sayılır. Hızlı turnuvalarda hakem her 10 saniyede bir gonga vurur, gong çalınca sıra kimde ise o oynamak zorundadır. Blitz (yıldırım) denen oyun şeklinde ise oyunculara düşünmek için hiç zaman bırakılmaz, oyun en geç 1 dakikada biter; bu tip oyunu en usta satranççılar oynamaktadır. □