

Satranç

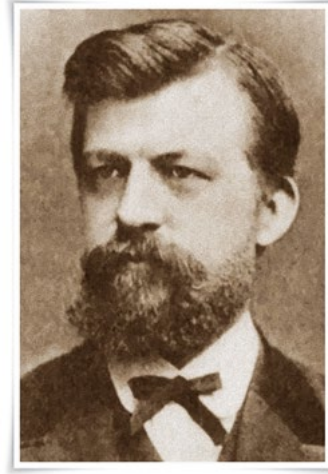
Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Satranç Taşlarının Dansı

Satranç kurguculuğunda insan aklının en ilginç buluşlarından biri yardımcı matlardır. Yardımlı mat ortamında siyah ve beyaz arasındaki o ezeli mücadele askıya alınmıştır. Tam tersine, her iki taraf uyumlu bir şekilde tek bir amaca hizmet etmeye çalışır: Siyahın mat olması amacına! İşin ilginç yanı, siyah şahın kendisi de mat olmaya gönüllüdür ve bunun için elinden geleni yapar. Aslında yardımcı matlar sahnedeki bütün dansçıların doğru zamanda doğru yerde olmak için maksimum hassasiyeti gösterdiği bir koreografiyi hatırlatır. Evet, yardımcı matlar gerçekten de bir gösteri, görsel bir şöendirler. Kıyasıya savaş, yerini sanki dansa bırakmıştır.



György Paros
(1910-1975)



Max Lange
(1831-1899)

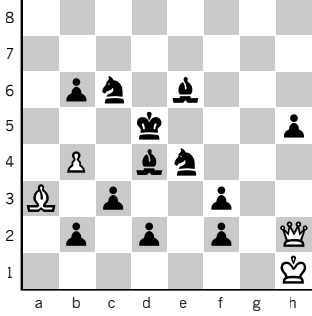
İngilizce satranç yazınında “*helpmate*” olarak bilinen yardımcı matların ilk örneğini 1854 yılında Alman Max Lange’nin (1831-1899) verdiği kabul edilir. Onu ABD’li kurgucular Samuel Loyd ve William Shinkman takip etmiştir. Kurgu içeriğinin nispeten basit olduğu bu dönemin ardından, yardımcı matların değişik fikirlerin ifadesi açısından kurguculara ne büyük olanaklar sunduğu giderek daha iyi anlaşılmıştır. Özellikle yirminci yüzyılın ilk yarısında Macar kurgucular yardımcı mat türünün gelişimine büyük katkıda bulunmuştur.

Yardımlı matların geleneksel problemlerden önemli bir farkı ilk hamleyi siyahın yapmasıdır (aksi belirtilmedikçe). Önemli bir diğer fark birden fazla çözümlerinin olabilmesidir. Bu durumda kaç çözüm olduğu belirtilir. Kurgucu bu çözümler arasında taktik motifler açısından bir benzerlik oluşturmaya çalışır.

Şimdi örneklerimize geçelim. Önce yardımcı mat ortamının önemli isimlerinden Macar György Paros’un (1910-1975) bir yapıtı. Erken dönem yardımcı mat problemlerinde tek çözümlü problemler olağandı. Paros’un problemi de buna iyi bir örnek. Gayet iyi gizlenmiş tek bir çözümü var.

Diyagram 1

György Páros
Magyar Sakkvilág, 1940
İkinci Şeref Mansiyonu



Üç hamlede yardımcı mat

Yardımlı mat problemlerini çözmek sanıldığı kadar kolay değildir. Tahtadaki mevcut materyalle nasıl bir mat pozisyonu oluşturulabileceğini düşünmek faydalı bir yaklaşım olabilir. Diyagram 1'de, beyaz fil f4'e getirilebilir ve ikinci sıra temizlenebilirse beyaz Va2 ile mat edilebilir. Bütün bunlar üç hamle içinde nasıl başarılacak?

İşte çözüm:

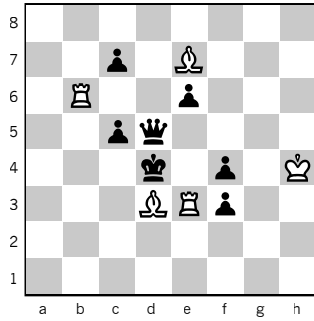
1. b1=A! Fc1 2. d1=A! Ff4 3. f1=A! Va2 mat!

Her üç piyon ata terfi etmek zorunda. Eğer kale ya da vezire terfi ederlerse şah çekerler ki yukarıda anlatılan plan bozulur. Herhangi biri file terfi ederse o zaman da 3...Va2+ hamlesine karşılık siyah 4. Fxa2, 4. Fb3 ya da 4. Fc4 hamlesini yapmak zorunda kalır ve siyahın üç hamlede mat edilmesi amacı gerçekleştirilemez.

Günümüzde tek çözümlü yardımcı mat problemleri nadiren kurulmaktadır. Özellikle 2-3 hamlelik yardımcı matlar neredeyse daima çok çözümlüdür. Diyagram 2'deki örnek onlardan biri.

Diyagram 2

Toma Garai
A.Benedek-70 Yaş Jübile
Yarışması Sakkélet 1991



İki hamlede yardımcı mat
(iki çözüm)

Çözümler:

- A) 1. c4 Fxc4**
2. Şxc4 Kb4 mat
B) 1. e5 Kxe5
2. Şxe5 Ff6 mat

Birinci çözümde hedeflenen siyah şahın c4'e getirilmesi ve d7'deki fil tarafından korunan kaleyle mat edilmesi. Ama bu planın önünde birçok zorluk var: c5'teki siyah piyon d7'deki filin b4'ü denetimini engelliyor. Diğer yandan d3'teki beyaz fil c4 karesini tutuyor. Son olarak, siyah şahın üçüncü sıraya kaçması da engellenmeli. Ancak bütün bu zorluklar, iki tarafın uyumlu hamleleriyle tereyağından kıl çekercesi-

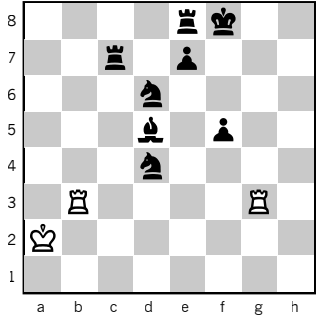
ne aşıyor: Önce 1. c4 hamlesiyle d7'deki filin b4'ü kontrol etmesi sağlanıyor. Daha sonra 1...Fxc4 hamlesiyle hem siyah piyonun bloke ettiği hem de fil tarafından korunan c4 karesi şaha açılıyor, bir yandan da d3'teki kalenin üçüncü sırayı kontrol etmesi sağlanıyor. Bu hazırlıklardan sonra 2. Şxc4 hamlesi oynanıyor ve mutlu sona ulaşıyor: 2...Kb4 mat!

İkinci çözümü bu gözle bir daha incellerseniz aynı stratejinin bu kez başka taşlar tarafından aynen yinelenmesini göreceksiniz. Bunu gördüğünüzde de problemin kuruluşundaki hüneri takdir etmeden yapamayacaksınız.

Yardımlı matlarda aynı pozisyondan farklı çözümlü problemler üretmek için sıklıkla ikiz yöntemine (twinning) baş vurulur. İkiz pozisyonlar oluşturulurken tahtadaki bir taşın pozisyonunu değiştirme ya da bir taşın yerine bir başkasının konması gibi çok farklı yöntemler kullanılır. Oluşan pozisyon çok ufak bir farkla bir öncekinin aynısı olmasına rağmen çözüm tamamen değişmiştir. Aşağıda böyle bir örnek göreceksiniz.

Diyagram 3

Fadil Abdurahmanovic
British Chess Magazine,
1977



Üçüncü ödül

İki hamlede yardımcı mat

a) Diyagram

- b) b3'teki kaleyi c4'e koyun
c) g3'teki kaleyi h4'e koyun

Çözümler:

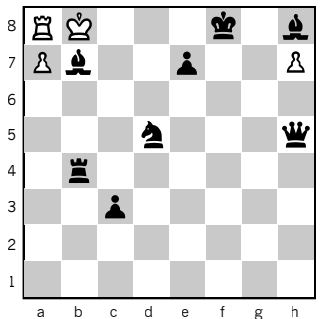
- a) 1. Ac4 Kbf3 2. Ae6 Kxf5 mat**
b) 1. Ab3 Kcg4 2. Af7 Kg8 mat
c) 1. Kc4 Kb7 2. e6 Kh8 mat

Burada da bütün çözümlerde benzer strateji görülüyor: Siyah ilk hamlede kendi filinin açmaza aldığı kaleyi serbestleştiriyor. İkinci hamlesinde de yine d5'teki filini bu kez farklı açıdan engelleyerek matı hazırlıyor.

Şu iki örneği de sizin çözeniz için sunuyoruz. Bir ay sonra görüşmek üzere.

Diyagram 4

György Paros
Magyar Sakkvilág, 1945

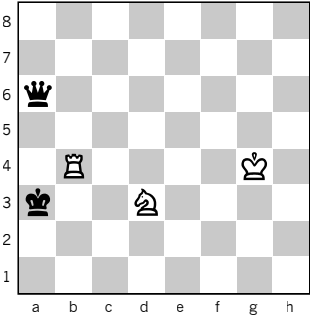


Birinci - ikinci Ödül

Üç hamlede yardımcı mat Paros'un ünlü probleminin tek çözümlü olduğunu hatırlatalım. Bir de ipucu verelim: Siyahın 1. Kf4 2. Kf7 3. Fg7 hamle dizisinden sonra beyazın 3...Şxb7 ile mat edebileceği kolayca görülüyor. Soru şu: Siyah bu manevrayla meşgulken beyaz ne yapacak?

Diyagram 5

Henry Forsberg
Revista Romana de Sah, 1935
Birinci Ödül



İki hamlede yardımcı mat

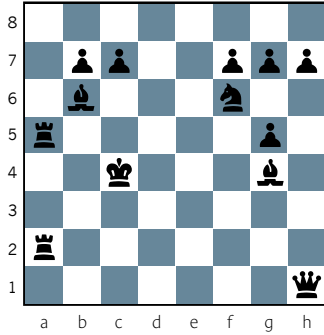
- Diyagram
- Siyah vezirin yerine siyah kale koyun
- Siyah vezirin yerine siyah fil koyun
- Siyah vezirin yerine siyah at koyun
- Siyah vezirin yerine siyah piyon koyun

Forsberg'in yapıtı, en ünlü ikiz problemlerden.

Geçen sayıdaki ayın sorularının çözümü

Diyagram 6 ile ilgili soru şuydu:

Diyagram 6



Verilen pozisyonda hamle sırası beyazdaydı. Tahtada tek bir taş kalmıştı. Hamlesini yapacaktı ki, taşı elinden düşürdü. Tahtadan düşürülen taş nerede duruyordu?

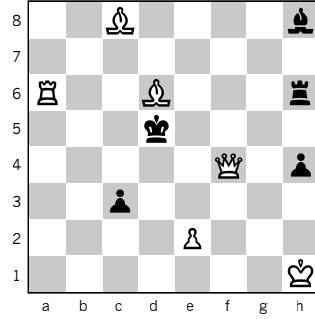
Tahtadan düşen taşın beyaz şah olduğu kesin. Peki nerede duruyordu? Yedinci sıradaki siyah piyonların beyaz şah için aşılabilir bir duvar oluşturduğuna dikkat edelim. Demek ki şahın altıncı sıra ya da ötesinde duruyor olması imkânsız. Diğer kareleri bir bir kontrol ettiğimizde ya beyaz şaha anormal bir şekilde çifte, hatta üçlü şah çekilmiş olması (mesela a3, h3 ya da h5) ya da pat (g3) veya mat (e3, b1, c1, vs.) olması gerektiğini görürüz. Eğer pat ya da mat olsaydı oyun bitmiş olur ve beyaz hamle yapmaya yeltenmezdi. Elbette siyah şahın komşuluğundaki bir karede de bulunamazdı. O halde? Beyaz şahın üzerinde durmuş olabileceği tek kare h2. Peki nasıl oluyor da hem a2'deki kale ve h1'deki vezir tarafından çifte şah çekilmiş oluyor?

İmkânsız gibi. Ama bunun bir açıklaması var: Bir önceki hamlesinde siyah g2'ye kadar ilerlemiş piyonuyla beyazın h1'deki bir taşını almış ve vezir çıkmıştı. Böylece de h2'deki şaha çifte şah çekilmiş oluyor.

Bu problem, kurgu tarihinin ilginç kişiliklerinden Lord Dunsany'ye (1878-1957) ait. Lord Dunsany ya da diğer adıyla Edward Plunkett, fantastik edebiyat alanında da birçok eser vermişti.

Diyagram 7

A. Mackenzie
Chess Lyrics, 1905

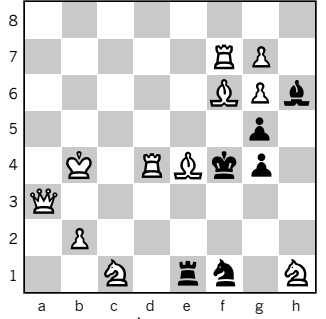


İki hamlede mat

Çözüm: **1. Va4!** Tehdit: 2. e4 mat. Varyasyonlar: **1... Ke6 2. Fb7 mat; 1... Fd4 2. Vc6 mat; 1... Kxd6 2. Ka5 mat.** Siyahın savunmalarının yol açtığı zayıflık aynı: Her seferinde siyah şahın kaçış yollarından biri engelleniyor (*self block*).

Diyagram 8

A. Mackenzie
Brighton Society, 1901
Birinci ödül



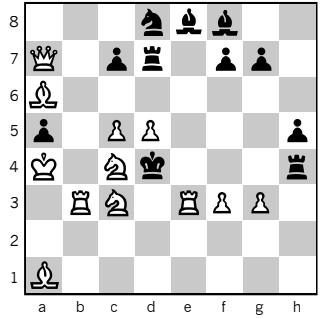
İki hamlede mat

Çözüm: **1. Kc4!** (Bekleme hamlesi) Varyasyonlar: **1... Fxg7 2. Fxg7 mat; 1...g3 2. Vf3 mat; 1...Kd1/e2 2. A(x)e2 mat; 1...Kxc1 2. Fc2 mat; 1...Ke3 2. Fc3 mat; 1...Kxe4 2. Fd4 mat; 1...Ag3/d2/h2 2. V(x)g3 mat; 1... Ae3 2. Ad3 mat.**

1. Kf8? Kxe4! D4 bloke olduğu için 2. Fd4 mat imkânsız.

Diyagram 9

A. Mackenzie
Sydney Morning Herald, 1905
Birinci Ödül



İki hamlede mat

Çözüm: 1. Aa3! (Tehdit: 2. Ac2mat) Varyasyonlar: 1... Ke7+/d6+ 2. c6 mat; 1...Kxd5+ 2. Acb5 mat; 1...Şxe3+ 2. Ae4 mat; 1...Ke4/h2 2. K(x)e4 mat. Siyaha şah çekerek kaçma (1...Şxe3+) imkânı veren mü-kemmel bir anahtar hamle.