

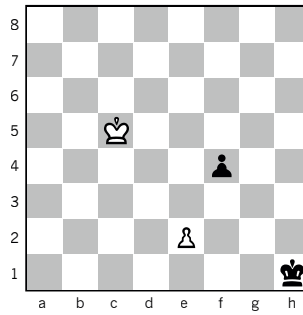
Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Satrançta Özel Hamleler - I

Rok yapma, geçerken alma ve terfi satranca renk katan “özel” hamlelerdir. Peki, onları özel kılan nedir? Herhâlde diğer olağan hamlelere göre, oynanmaları bazı sıkı şartlara bağlı olduğu için böyle tanımlanmışlardır. Örneğin bir piyon ancak satranç tahtasının son sırasına (siyahlar için birinci, beyazlar için sekizinci yatay) ulaştığında terfi edebilir. Hatta terfi etmek zorundadır, satranç kuralları son sıraya kadar ilerlemiş bir piyonun piyon olarak kalmasına izin vermez. Rok yapma hakkı da belirli kurallarla sınırlandırılmıştır: şah ve rok yapacak kale daha önce hamle yapmamış olmalı, aralarında hiçbir taş olmamalı, rok yapılacağı sırada şah çekilmemiş olmalı ve şahın rok yaparken üzerinden geçeceği ve sonra konumlanacağı kareler rakip taşların denetiminde olmamalıdır. Geçerken alma (en passant) ise yalnızca çift sürülen bir piyona uygulanabilir (Diyagram 1).

Diyagram 1



Diyagram 1’de beyaz 1. e4 oynarsa siyah 1. ..fxe3 e.p. hamlesi ile piyonu alabilir. Yani e4’te duran beyaz piyon tahtadan kaldırılır, f4’teki siyah piyon e3’e konur. Bu özel hamledeki önemli bir nokta, geçerken alma hamlesinin rakip piyonunu çift sürer sürmez (burada 1. e4 hamlesinden hemen sonra) yapılması gerektiğidir. Bir sonraki hamlede artık geçerken alma yapılamaz. Bu yüzden geçerken alma yeni başlayanların anlamakta zorlandığı hamlelerden biridir.

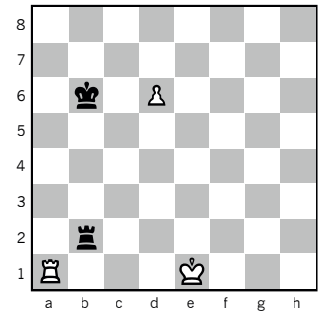
İşte bu üç özel hamle, beklenmedik sonuçları nedeniyle satranç kompozitörlerinin her zaman ilgisini çekmiştir. Bunları etütlerde

ve problemlerde sık sık görürüz. Ayrıca, geçerken alma ve rok yapma retrograd analiz problemlerinin de gözde konularındandır.

Size bu yazıda üç özel hamleden rok yapma üzerine yaratıcı, eğlendirici ama sonuçta öğretici kurgulardan bazı örnekler sunacağız. Diğer özel hamlelere de sonraki yazılarımızda yer vereceğiz.

Diyagram 2

Alexey Selezniev
Tidskrift für Schack, 1921



Beyaz oynar ve kazanır.

Satranç problemleri ve etütler için, rok yapmaya dair bir düzenleme daha vardır. Eğer taraflardan birinin



rok yapması mümkün görünüyorsa, aksi ispatlanmadıkça bu hakkını kullanabilir. “Aksinin ispatlanması” oyunun daha önceki bir aşamasında rok hakkının kaybedilmiş olduğunun retrograd analizle gösterilmesidir. Bunun da örneğini vereceğiz. Selezniev’in etüdüne gelince, oyun sonu veri tabanları bunun kesin bir beraberlik olduğunu söyler. Çünkü bu veri tabanları beyazın rok yapabilir durumda olduğunu dikkate almaz. Çözümü şöyle:

1. d7! (1. Kd1? Kg2! 2. d7 Kg1+ 3. Şe2 Kxd1 4. Şxd1 Şc7 ve beraberlik) ... **Şc7 2. d8=V+ Şxd8 3. 0-0-0!!** ve kazanır. Alışılmadık bir çatal hamlesi: Beyaz, uzun rok sonrasında kale ile şah çekerken aynı anda da şahıyla kaleyi tehdit ediyor. Bu manevra, kompozisyon terminolojisinde “Selezniev motifi” olarak bilinir.

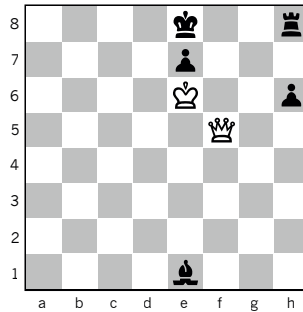
Bu etüdü bir arkadaşınıza sorun. Muhtemelen beyazın rok yapabildiğini göz ardı edecek, epeyce uğraşacak, çözümü bulamayınca konumu bir bilgisayar programına yükleyecek ve

eğer o programda “rok yapabilir” ayarı yapılmamışsa analiz net bir beraberliği gösterecektir. Arkadaşınız bunun üzerine etüdün hatalı olduğuna dair sizinle iddiaya girmek isteyecektir. Ta ki siz ona beyazın rok yapabildiğini gösterinceye kadar! Sonraki problemimiz rakibin rok yapma hakkını engelleme fikrine dayanıyor.

Diyagram 3

Wolfgang Pauly

Deutsches Wochensach, 1910



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Burada beyaz 1. Ve5 ve arkasından 2. Vb8 mat ya da 2. Vxh8 ile mat etmeyi planlayabilir. Ama siyah 1...0-0 ile bu planı engeller. O hâlde:

1. Vb5+! Şf8 2. Vf5+ Şe8

Başlangıç durumuna geri döndük. Peki bu beyaza ne kazandırdı? Siyah şahı hamle yapmaya zorlayarak rok yapmasını engelledi. Şimdi beyaz ilk planını uygulayabilir:

3. Ve5 ve sonraki hamlede ya 4. Vb8 mat ya da 4. Vxh8 mat.

Eğer başlangıç pozisyonunda siyahın fli olmasaydı ve h6’daki piyonu h7’de olsaydı o zaman beyaz hemen 1. Ve5 oynayabilirdi. Çünkü siyah bu

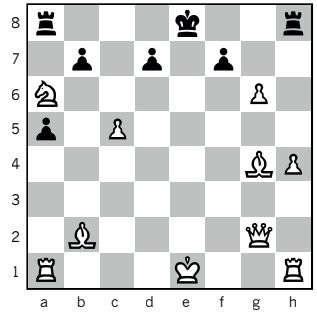
kez rok yapamazdı. Sebebi açık: son hamlesinde ya şah ya da kaleyle bir hamle yapmış olmalıdır, dolayısıyla rok yapma hakkını kaybetmiştir!

Aşağıdaki problemde (Diyagram 4), ünlü Danimarkalı kompozitör Knud Hanneman (1903-1981) kurguya dört farklı rok hamlesini sığdırmayı başarmış.

Diyagram 4

Knud Hannemann

Skakbladet, 1921



Beyaz oynar ve dört hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Vd5!

Tehdit: 2. Vxd7+/Vxf7+ 3. Vxf7/Vxd7 mat. Şimdi iki tematik varyant var:

a) **1...0-0 2. 0-0-0** (2. 0-0? Kxh4 ve 3. Kh1+) ... **b7xa6 3. Fe5 ve 4. Va8 mat; 2...f5 3. Ff3 Kd 4. Vxd7 mat; b) 1...0-0 2. 0-0** (2. 0-0-0 Kac8 3. Kxc5+) ... **Kxa6 3. Vh5 4. Vh7/h8 mat.**

Yan varyantlar:

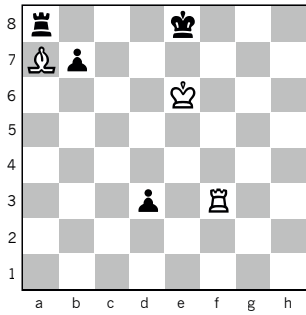
c) 1...Kh7 2. g6xh7 0-0-0 3. Vxd7+ Kxd7 4. b8=V(K) mat; d) 1...f7xg6 2. Ac7+/Vxd7+/Ve5+ 3. Kf1+ ve 4. Vf7mat.

Ayın Soruları

Tek bir yazıda özel hamlelerle ilgili daha fazla örnek vermemiz mümkün değil. Ama merak etmeyin, bir sonraki yazımızda bu konuya devam edeceğiz. İşte o zamana kadar uğraşmanız için size birkaç örnek:

Diyagram 5

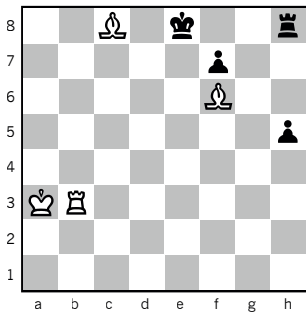
Josef Moravec
Duvtip, 1921



Beyaz oynar ve kazanır.

Diyagram 6

Norman Macleod
The Problemist, 1923

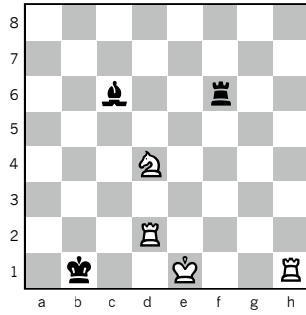


Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

b) h5'teki siyah piyonu tahtadan kaldırırsak beyaz iki hamlede nasıl mat eder?

Diyagram 7

Bengt Giöbel
Polistidningen, 1926

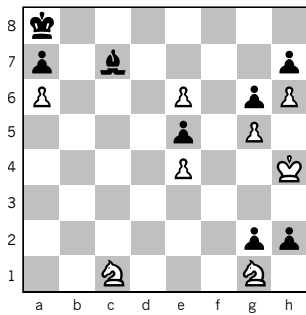


Beyaz oynar ve üç hamlede mat eder.

Geçen Ay Sorulan Problemin Çözümü

Diyagram 8

Vasili Smislov
64 Shakhmatnoye Obezrenye, 1988
Özel ödül



Beyaz oynar ve kazanır.

1. e7 Fb8!

1...hxg1=V 2. e8=V+ Fb8 3. Vc6 mat.

2. Ace2!

2. e8=V? h1=V+ 3. Şg3 Vh4+ 4. Şxh4 pat.

2...h1V+ 3. Şg3! Vh5 4. Af3 Vh1 5. Aeg1!

5. Afg1 Vh5 ve arkasından Vxg5.

5...Vh5 6. Ah3! g1=V+ 7. Ahxg1 Vh1 8. e8=A!

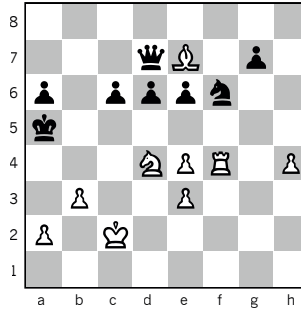
8. e8=F? Fd6 9. Fc6+ Şb8 10. Fd5 13 Fb4; hatta siyah kazanır!

8...Fd6 9. Axd6! Vh5 10.

Ah3 ve beyaz kazanır; siyah *zugzwang*'da.

Diyagram 9

Vasili Smislov
64, 1938



Beyaz oynar ve kazanır.

1. Bd8+ Şb4 2. a3+ Şc5

2...Şxa3 3. Kf1 ve kazanır.

2. Kxf6! gxf6 4. Şc3

Tehdit 5. b4 mat.

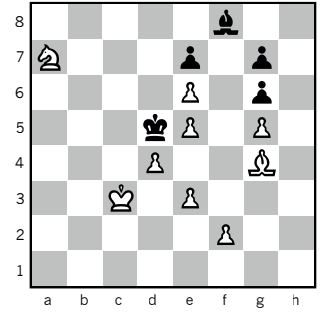
4...d5

4...Vxd8 5. Axe6+ (çatal)

5. e5! fxe5 6. Fc7 exd4+ 7. exd4+ Şb5 8.a4 mat.

Diyagram 10

Paul Michelet
BCM, 2018/2019
Üçüncülük Ödülü



Beyaz oynar ve dokuz hamlede mat eder.

Beyaz, şahın c6'ya kaçmasına fırsat vermeden atını d8'e getirmeli. Bu manevrayı yapabilmek için şahıyla iki "üçgen manevrası" yapması gerekiyor:

1. Şb3! Şe4 2. Şc2 Şd5 3.

Şc3

Beyaz şah ilk üçgen manevrası yaptı.

3...Şe4 4. Ac6! Şd5 5. Ad8

Şe4 6. Şc2! Şd5 7. Şb3 Şe4 8. Şc3

İkinci üçgen manevrası da tamamlandı.

8...Şd5 9. Ff3 mat.