

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Satrançmatik

Bu sayıda sizlerle merak uyandırıcı bir satranç problemini paylaşacağız. Bu bildiğiniz iki, üç hamlede mat ya da “beyaz oynar ve kazanır” gibi bir soru değil. Aslında “kim kimdir?” tarzındaki bulmacaların satranca uyarlanması gibi düşünülebilir. Bununla birlikte, harflerin sayıları temsil ettiği bir aritmetik işleminin verildiği ve hangi harfin hangi sayıya karşılık geldiğinin sorulduğu “harfmatik” bulmacaları vardır, bu problem biraz da ona benziyor. Bundan esinlenerek, belki bu tür problemlere “satrançmatik” diyebiliriz. Sonuçta bunlar satranç kompozisyonlarının “retrograd analiz” sınıfına giriyor ve çözebilmek için yalnızca satranç oyununun kurallarını bilmek yeterli.

Yandaki soru (Diyagram 1), 2016 yılında Fransa’da yapılan geleneksel RIFACE toplantılarının otuz altıncısında sorulmuş. “RIFACE” Fransızca “*Rencontre Internationale en France des Amateurs de la Composition*

” ifadesinin kısaltılmışı. “Satranç Problemleri Severlerin Fransa’daki Uluslararası Toplantısı” olarak Türkçeleştirilebilir. Diyagram 1’de görülen pozisyon, kurallara uygun olarak oynanmış bir oyunda ortaya çıkmış. Her harf bir taşın karşılığı geliyor. Harflerin büyüklüğü ve küçüklüğü ise renk farklılığını gösteriyor. Yani bütün büyük harfler aynı renkteki, küçük harfler ise karşıt renkteki taşlar. Örneğin, diyagramımızdaki “E” ve “e”, aynı tür ya da rütbeden karşıt renkli iki taşın temsil ediyor.

Diyagram 1

Andrey Frolkin
RIFACE, 2016

8				N	p				
7			s						S
6	a								P
5		E							
4									
3					e				
2			P					a	
1					S	s	T		
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Bizden istenen şu:

Hangi harfin hangi taşın karşılığı geldiğini rengiyle birlikte belirleyin. Sonra da pozisyonun oluşumundan önce oynanmış son üç yarım hamleyi bulun.

Gel de çık işin içinden! “Akıl yürütme”nin, çözümü imkânsız gibi görünen bu problemde nasıl harikalar yarattığını hep birlikte adım adım görelim:

1. Önce şahları belirleyelim. Bunu yaparken en büyük dayanışmamız bir satranç oyununda tahtada (ne eksik ne de fazla) mutlaka iki şah olmasının gerektiği. Yani pozisyonumuzda yalnızca iki örnek olan harfleri arayacağız: Bu şartta yalnızca a6 ve g2 karelerinde olan iki “a” ve b5 karesindeki “E” ile e3 karesindeki “e” uyuyor. Tahtada iki tane aynı renk şah olamayacağından “a”ları hemen eliyoruz. Demek ki şahlar b5 ve e3 karelerinde duruyor. Varan bir!

Bundan sonra, “olasılıkların tüketilmesi” şeklinde ifade edebileceğimiz bir strateji uygulayacağız.

2. Satrançta altı tür taş vardır: Şah, vezir, kale, fil, at ve piyon. Diğer yandan pozisyonumuzda da altı farklı harf var: N, P(p), S(s), a, E(e), T. Her harf, farklı bir taş türüne karşılık geldiğine göre bu pozisyonda her türden taş var. Dolayısıyla mutlaka piyon ya da piyonlar da var. Piyonlar birinci ya da sekizinci yatayda bulunamayacaklarından S(s), T, P(p) ve N eleniyor. Yukarıda E(e)’lerin karşıt renkte şahlar olduğunu kanıtlamıştık. Geriye yalnızca “a”lar kaldığından bunlar aynı renkte (a6 ve g2’de) iki piyon olmalı. Varan iki!

3. P(p) vezir ya da fil olamaz. Örneğin, “P” vezir (ya da fil) ise h6’dan e3’teki rakip şaha şah çekerken aynı anda e8’deki “p” de e5’teki karşıt şaha şah çekmiş olur. İki şaha aynı anda şah çekilmiş olamayacağından bu imkânsiz. Demek P(p) ya at olabilir ya da kale. Şimdi, P(p)’nin at olmayacağını kanıtlayacağız.

Varsayalım ki c2’deki “P” at olsun. O zaman e3’teki rakip şaha şah çekmiş olur. e1’deki “S” için ise üç olasılık var: c2’deki P’nin at olduğu

nu varsaydıımıza göre ya kale, ya vezir ya da fil olabilir. Eğer kale ya da vezir ise at olduğunu varsaydıımız c2’deki “P” ile birlikte e3’teki rakip şaha aynı anda iki kere şah çekilmiş olur ve bu da imkânsiz. e1’deki S, eğer fil ise o zaman f1’deki “s” de karşıt renkte bir fiildir ve b5’teki şaha şah çekmiş olur. İki şaha aynı anda şah çekilmiş olamayacağından bu da imkânsiz. Böylece c2’deki “P”nin at olmayacağını kanıtladık. “P” ve dolayısı ile “p” için tek olasılık kaldı, yalnızca kale olabilirler. Varan 3!

4. Geldik S(s)’nin kimliğini belirlemeye. Yukarıdaki ilk üç maddede E(e), “a” ve P(p)’nin sırasıyla şah, piyon ve kale olduğunu kanıtladık. Altı olasılıktan üçünü dışladığımızdan S(s) için üç olasılık var: ya vezir, ya at ya da fil olabilir. Eğer vezirse, e1’deki “S” ve f1’deki “s” aynı anda şah çekmiş olur ki bu imkânsiz. Eğer at ise g1’deki T’nin ya fil ya da vezir olması gerekir; bu durumda c7’deki “s” (yani at) ile birlikte aynı anda rakip şahlara şah çekilmiş olur ki bu da imkânsiz. S(s)’nin vezir ya da at olmayacağını kanıtladığımızı göre fil olmalıdır. Varan 4!

5. g1’deki “T” için olasılıklar ikiye inmiş durumda:

Ya vezir ya da kale olmalıdır. Vezir olamaz; eğer ol saydı, f1’deki fille birlikte o da e3’teki şaha şah çekmiş olurdu. O hâlde kale olmalıdır. Varan 5!

6. d8’deki “N” için tek olasılık kaldı: Vezir. Varan 6!

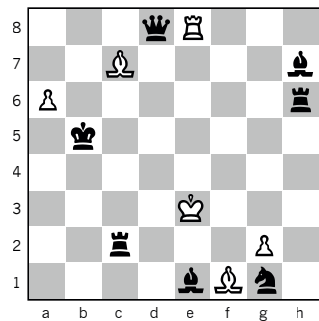
Özetleyelim, E(e): şah, N: vezir, P(p): kale, S(s): fil, T: at ve a: piyon.

7. Ama hâlâ büyük ve küçük harflerin hangi renklere karşılık geldiğini bulamadık. Eğer küçük harfler siyah renkli taşları gösteriyorsa hem a6’daki siyah piyon hem de f1’deki siyah fil b5’teki beyaz şaha (E) şah çekmiş olur ki bu durum imkânsiz. O halde, “a”lar beyaz piyon, b5’teki “E” ise siyah şah olmalıdır. Yani küçük harfler beyaz rengi, büyük harfler de siyah rengi gösteriyor. Varan 7!

Enfes...

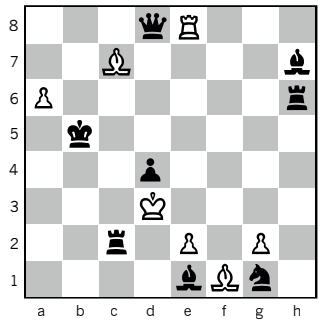
Biraz yorulduk ama değdi. Pozisyon şöyle olmalı (Diyagram 2):

Diyagram 2



Ama işimiz bitmedi. Hatırlarsanız bir de son üç yarım hamleyi bulmamız istenmişti. Diyagram 2’de, f1’deki beyaz filin nasıl şah çektiğini açıklamalıyız. Olsa olsa, beyaz d3’teki şahını e3’e getirerek, yani “açarak” şah demiş olabilir. O zaman şahı d3’e koyup pozisyona bir daha baktığımızda, siyahın hem d8’deki vezir hem de h7’deki fille şah çekmiş olduğunu görürüz. Bu şekilde bir çifte şah imkânsiz görünse de açıklaması var: şu meşhur “geçerken alma” hamlesi! Sözü uzatmayıp üç yarım hamle öncesine gidelim (Diyagram 3):

Diyagram 3



Diyagram 3’teki pozisyonda siyah h7’deki filiyle şah çekmişti. Oyun şöyle sürdü: 1. e4 dxe3 e.p. (en passant: geçerken alma) 2. Şex3 ve Diyagram 2’ye ulaşırız. Siyahın ikinci hamlede nasıl çifte şah çektiğine dikkat edin. Böylece son üç yarım hamleyi de bulmuş olduk.

Bu sorudan türetilmiş bir soru daha var:

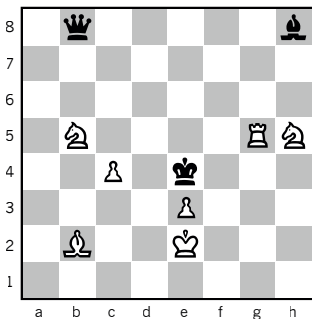
Diyagram 1'de a6 karesinde duran "a" harfini oradan kaldırıp a4'e koyun. Diğer her şey değişmeden kalacak. *Yine hangi harfin, renğiyle birlikte hangi taşla karşılık geldiğini belirleyin ve oynamış son yarım hamleyi bulun.* Endişelenmeyin, bu kez çözüm çok daha kısa ve zarif. Çözüm yazının sonunda.

Bir satranç partisinde Plachutta teması

Plachutta, aslında satranç problemleri dünyasına ait bir terimdir. Bu temayı ilk kez Josef Plachutta (1827-1883) adlı kurgucu kullanmış. Şöyle ifade edilebilir: Beyaz bir taş, benzer doğrusal hareketli iki rakip taş tarafından alınacak şekilde feda edilir. Bu siyah taşlardan biri feda edilen taşı alınca, diğer siyah taşın hareketini engeller ve beyaz da bundan yararlanarak mat eder. İşte didaktik bir örnek (Diyagram 4):

Diyagram 4

Henry Cyril Kipping
Folke, 1921



Üç hamlede mat.

1. Ag3+? Vxg3;
1. Ac3+? Fxc3.

Çözüm:

1. Fe5!

(tehdit: 2. Ac3 mat ya da

2. Ag3 mat)

a) 1...Vxe5

2. Ac3+ Vxc3

3. Ag3 mat;

b) 1...Fxe5

2.Ag3+ Fxg3

3.Ac3 mat.

Burada "a" varyantında 1...Vxe5 hamlesinden sonra siyah vezir h8'deki filin yolunu kesiyor ve aslında filin görevi olan c3'ün korunmasını üstleniyor. Bir yandan da kendi asıl görevi olan g3'ü korumaya devam ediyor. Bu "aşırı yüklenme" hâlimden beyaz 2. Ac3+ ile yararlanıyor; zorunlu olan 2...Vxc3 hamlesinden sonra korumasız kalan g3'ten mat ediyor (3. Ag3 mat). Aynı olayların "b" varyantı için de geçerli olduğunu görmek kolay.

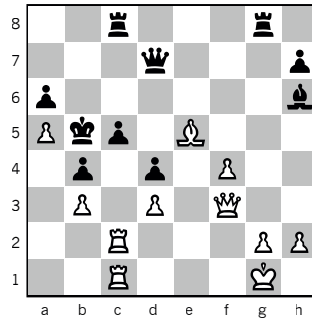
Problem temalarının gerçek oyunlarda ortaya çıkması son derece nadir. Tarihe baktığımızda, ünlü Siegbert Tarrasch'ın (1862-1934) bir oyunda Plachutta hamlesi yaptığını görüyoruz. Bu oyunda Tarrasch birkaç kişiden oluşan bir "müttefik" oyuncular grubuna karşı oynamış; bu tür oyunlara "konsültasyon oyunu" deniyor (Diyagram 5).



Siegbert Tarrasch (1862-1934)

Diyagram 5

Tarrasch-"Müttefikler"
Napoli, 1914



Hamle beyazlarla oynayan Tarrasch'ta. Nasıl kazandı?

Çözüm:

Tabii ki **1. Fc7!!** ile.

Siyah hemen terk etti. Eğer mat olmak isteseydi iki farklı yoldan birini seçebilirdi:

- a) 1...Vxc7
2. Kxc5+!! Vxc5
3. Vb7+ Şxa5
4. Ka1 mat!
- b) 1...Kxc7
2. Vb7+!! Kxb7
3. Kxc5 mat!

Ünlü satranç yazarı

Fred Reinfeld'e göre, **1.Fc7!!** hamlelerinden biri...

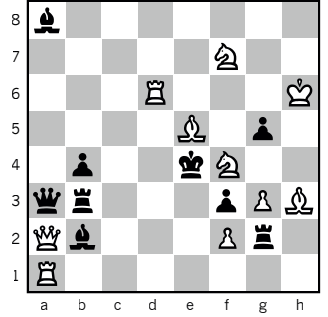
Geçen ay sorulan soruların çözümleri

Diyagram 6

Kabe Moen

The Problemist, 2017

İkinci Şeref Mansiyonu



İki hamlede mat.

Hazır matlar: 1... Fc3 2. Vc2 mat; 1...Kc3 Kd4 mat (c3 karesi üzerinde Grimshaw keşişimi); 1...Fxe5 2. Ag5 mat.

Çözüm:

1. Bc3 (beyaz beş farklı hamleyle mat tehdidinde bulunuyor: 2. Kd4/Ke6/Axg5/Vb1/Ke1 mat)

Varyasyonlar:

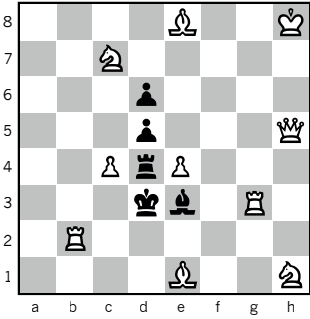
- a) **1...Kxc3 2.Ve6 mat;**
- b) **1...Fxc3 2. Vc2 mat;**
- c) **1...Kxg3 2. Kd4 mat;**
- d) **1...Kxf2 2. Ke6 mat;**
- e) **1...Va6 2. Ag5 mat;**
- f) **1...g4 2. Vb1 mat;**
- g) **1...bxc3 2. Ke1 mat.**

"a" ve "b" varyantlarında c3 karesi üzerinde feda edilen filin alınmasıyla Novotny keşişimini izliyoruz. "c"- "g" varyantlarında ise siyahın sa-

vunmaları beyazın beş farklı mat tehdidinden dördünü bertaraf etse de beşinciye önleyemiyor. Bu varyantların her birinde beyaz doğru mat hamlesini bulmak zorunda. Burada da Fleck temasını görüyoruz.

Diyagram 7

Anatoly Slesarenko
FIDE Kupası, 2011
Beşinci Ödül



iki hamlede mat.

Denemeler:

1. Fb5? (tehdit 2. Af2 mat) 1... Kxc4/Kxe4 2. Vxd5/Vd1 mat. Ama 1...Şxe4! matı önler.

1. Fg6? (tehdit 2. Ve2 mat) 1... Kxc4/Kxe4 2. Vd1/Vxd5 mat. Ama 1...Şxc4! matı önler.

Çözüm:

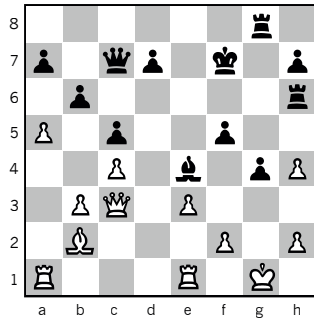
1. Ae6! (bekleme hamlesi)
a) 1...Kxc4, Kxe4 2. Af2, Ve2 mat;
b) 1...Şxe4, Şxc4 2. Fg6, Fb5 mat.

Üç farklı evrede (deneme hamleleri olan 1. Fb5 ve 1. Fg6 ve anahtar hamle 1. Ae6'dan sonra) siyahın iki te-

matik savunmasına (1...Kxc4 ve 1...Kxe4) karşı beyaz farklı hamlelerle mat ediyor. Burada olduğu gibi en az üç evrede siyahın x ve y gibi sabit iki savunmasına beyazın farklı hamlelerle cevap vermesine "Zagorujko teması" deniyor. Bu şablonu ilk kez Rus kurgucu Leonid Zagorujko (1923-1992) kullanmış. Burada 3x2 Zagorujko var.

Diyagram 8

Peter Svidler
Dmitry Andreikin
Dünya Hızlı
Satranç Şampiyonası, 2018
Onuncu Tur



Siyah oynar ve kazanır.

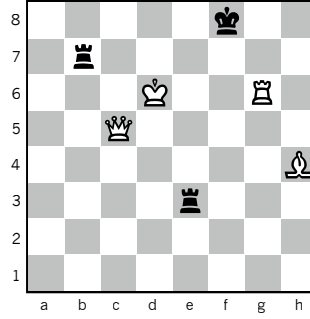
Çözüm:

25...Vxh2+!! 26. Şxh2 Kxh4+ 27. Şg3 Kg3+ 28. Şf4 Kf3+ 29. Şe5 Kg6! ve beyaz terketti. 30...Ke6 mat'a çare yok.

Ayın Sorusu

Diyagram 9

Jean-Marc Lousteau
Journal de Genève, 1976



Üç hamlede mat.

Bu yazıda sorduğumuz sorunun çözümü

a6'daki "a"yı a4'e koyduğumuzda elde ettiğimiz yeni pozisyonda da ilk soruda (Diyagram 1) yedi aşamada tamamladığımız akıl yürütme süreci aynen geçerli (yukarıya bakınız). Aynı harfler, yine aynı taşlara karşılık geliyor. Yani, E(e): şah, N: vezir, P(p): kale, S(s): fil, T: at ve a: piyon. Sıra renkleri belirlemeye geldi.

Eğer "a" beyaz bir piyon ise b5'teki şaha şah çekmiş olur. Aynı anda, f1'deki s (yani fil) de şah çeker. Bu şekilde çifte şah çekme imkânsızdır. Demek ki "a" siyah piyon olmalıdır.

Buradan küçük harflerin siyah, büyük harflerin beyaz renge karşılık geldiği ortaya çıkar. Yani bir anlamda diyagram 3'ün negatifi karşımızdadır.

Peki, f1'deki siyah fil b5'teki beyaz şaha nasıl şah çekmiş olabilir? Basit, siyah son hamlesinde ya f2'deki piyonunu f1'e sürerek, ya da e2'deki piyonuyla f1'deki beyaz bir taşı alarak fil çıkmıştır (-1...f2-f1=F+ ya da -1...e2xf1=F+). Böylece oynanmış son yarım hamleyi de bulduk.

