

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr

Kurmaca Oyunlar

**Kurmaca oyun da ne demek?
Edebiyattaki “fiction” gibi bir şey mi?
Pek değil.**

**Burada,
İngilizce kaynaklarda “helpgame”
ya da “shortest proof game”
olarak da geçen özel bir satranç
problemi türünü kast ediyoruz.
Amaç verilen bir pozisyona verilen
hamle sayısı içinde ulaşmak
ya da verilen pozisyondan başlayıp
tersten (geriye doğru)
oynayarak standart başlangıç
pozisyonuna ulaşmak.**

**Bu yönüyle kurmaca oyunlar
“Rüvik küpü” bilmesinin satrançtaki
karşılığı gibi de düşünülebilir.
Bazen çok zor olabilen
kurmaca oyunların popüleritesi
giderek artıyor.**

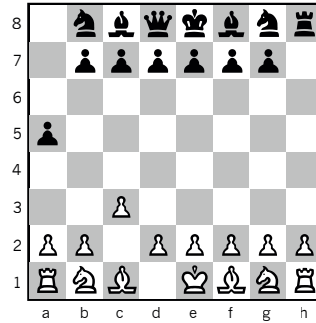
Siz de çözdükçe seveceksiniz.

**Önce kolay iki örnek sunacağız.
Sonra sizi bu ay boyunca
uğraşacağınız kurmaca oyunlarla
baş başa bırakacağız.**

Bilim ve Teknik Temmuz 2019

Diyagram 1

O. Pucher, 2004



Siyahın dördüncü hamlesinden sonra ortaya çıkan pozisyon. Oyunun hamlelerini bulunuz.

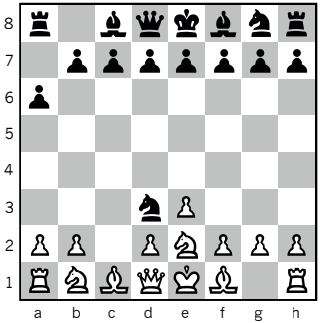
Çözüm:

1. c3 a5 2. Vc2 Ka6 3. Vxh7 Kh6 4. Vxh8 Kxh8

Başlangıçta h8'de duran siyah kalenin oyunun başından beri burada durduğu başka bir deyişle h8'in orijinal kalesi olduğu hissine kapılıyoruz. Bu his özellikle kurmaca oyunlarda tecrübesiz olanları sonu gelmez yanlış denemelere götürebilir.

Diyagram 2

N. Elkies, R. Stanley, 1996



Siyahın dördüncü hamlesinden sonra ortaya çıkmış pozisyon. Oyunun hamlelerini bulunuz.

Çözüm:

Siyah son hamlesinde atıyla şah çekmiş ve mat etmiş. Dolayısıyla son hamleyi siyah atıyla yaptı. B8'den d3'e gelmesi üç hamle alır, bir hamle de a7 piyonuyla yapmış, eder dört hamle. Hesap tamam, ama bu arada beyazın c2 piyonunu da almış olmalı. İşte bu düşünceler bizi doğru hamleler dizisine götürüyor:

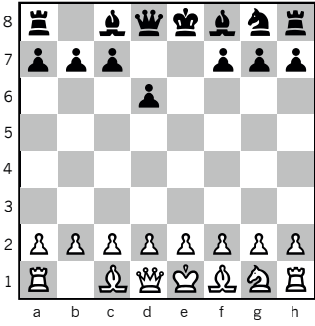
1. c4 Aa6 2. c5 Axc5 3. e3 a6 4. Ae2 Ad3 mat.

Ayın Soruları

Sanırsız kurmaca oyunlara az çok aşına oldunuz. Aşağıdaki problemlerin çözümünü de size bırakıyoruz.

Diyagram 3

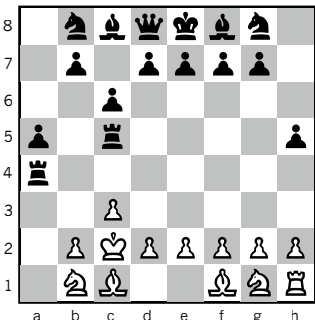
G. Schweig
Tukon, 1938



Siyahın dördüncü hamlesinden sonraki pozisyon. Oyunun hamlelerini bulunuz.

Diyagram 4

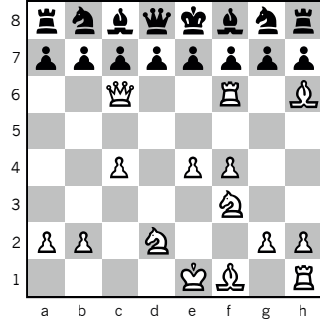
M. Caillaud
Phenix, 1994



Siyahın dokuzuncu hamlesinden sonra ortaya çıkan pozisyon. Oyunun hamlelerini bulunuz (bu kurmaca oyun için iki çözüm var).

Diyagram 5

Unto Heinönen
The Problemist, 1991

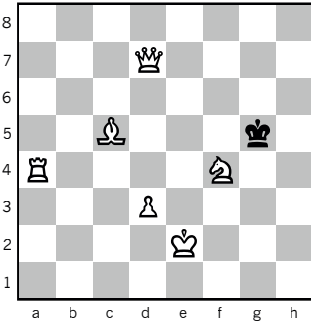


Siyahın on ikinci hamlesinden sonra ortaya çıkan pozisyon. Oyunun hamlelerini bulunuz.

Geçen ay sorulan problemlerin çözümleri

Diyagram 6

Lucien Boissy
Bulletin Ouvrier des Échecs,
1951



iki hamlede mat.

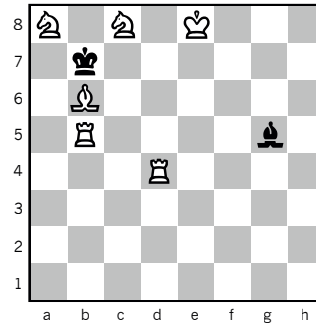
Çözüm:

1. Ka5! (bekleme hamlesi)
- a) 1...Şxf4 2.Fd6 mat
- b) 1...Şh4 2.Ff2 mat
- c) 1...Şh6 2.Ff8 mat
- d) 1...Şf6 2.Fd4 mat



Diyagram 7

Viktor Çepizniy
Mat Plus, 1995
Dördüncü
Şeref Mansiyonu



iki hamlede mat.

Önce denemelere bakalım:

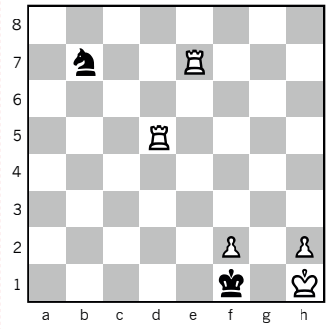
- 1.Fc7+? Şa6! (2. Ac7??)
- 1.Fa7+? Şc6! (2. Aa7??)
- 1.Fc5+? Şxc8! (2. Kc4??)
- 1.Fa5+? Şxa8! (2. Ka4??)

Çözüm:

- 1.Fd8+!
- a) 1...Şa6 2. Ac7 mat
- b) 1...Şc6 2.Aa7 mat
- c) 1...Şxc8 2.Kc4 mat
- d) 1...Şxa8 2.Ka4 mat

Diyagram 8

G. Zahodjakin
Zemledelsky Noviny,1961



Üç hamlede mat.

Çözüm:

1. Ke4! (bekleme hamlesi)
- Aa5 (c5, d6, d8) 2. KxA Şxf2 3. Kf5(f6, f8) mat.

Kale doğru kareyi seçmek zorunda. Aksi takdirde diğer kalenin yolunu keser.

Örneğin

1. Ke6? Ad6!
 2. K(d)xd6 Şxf2
 3. Kf6??.
- Ya da
1. Ke8 Ad8!