



Kendinizi Sınavın

Bu sayfamızda geçtiğimiz ay da yayınladığımız Kendinizi Sınavın bölümünü bulacaksınız. Bu, ilginizi çektiğini düşündüğümüz sayfamız da ne yapmanız gerektiğini kısaca bir hatırlatalım. Size bir oyunun ilk açılış hamlelerini veriyoruz ve sonraki hamleleri tahmin etmenizi istiyoruz. Hamleleri doğru tahmin ettikçe puanlar kazanıyorsunuz. Oyunun sonunda tüm puanlarınızı toplayarak ne kadar iyi bir satranç oyuncusu olduğunuzu görme şansınız oluyor. Oynamaya karar verdiğiniz hamle dışında diğer varyasyonları da düşünürseniz daha fazla puan toplama şansı yakalayabilirsiniz. Böyle bir testin gerçek gücünüzü ne kadar göstereceği tartışılabilir. Ancak oyun analizi yapmak ve büyükustaların nasıl düşündüğünü tahmin etmeye çalışmak yararlı ve eğlenceli olmalı. Açılış Ansiklopedisi ve Ödüllü Sorularımız da arka sayfada.

Bu oyun Shirov ve Markowski arasında oynanmış. Siz Shirov'un yanında oturuyorsunuz ve hamleleri tahmin etmeye çalışıyorsunuz. Size ilk 10 hamleden oluşan açılış hamlelerini veriyoruz. İlk şekilden itibaren Siyah'ın hamlelerini tahmin etmeye çalışın. Oynamaya karar verdiğiniz hamle dışında nedenlerini de düşünürseniz daha fazla puan toplayabilirsiniz.

Shirov ve Markowski arasında geçen oyun hızlı bir gelişimde analizin önemini göstermesi açısından önemli. Ayrıca bu oyunda cesaretinizi ölçme fırsatını da bulacaksınız. Bunların yanı sıra son ana değin oyunu beraberliğe götürmemek için sürekli uyanık kalmak zorunda olmanın da iyi bir örneği.

Tomasz Markowski- Alexei Shirov Rubinstein Memorial Reti Açılışı

1. Af3 d5 2. g5 Fg4 3. Fg2 Ad7 4. c4 e6
5. exd5 exd5 6. 0-0 Agf6 7. d3 c6 8. Vc2
Fc5 9. e4 0-0 10 h3



10. ...Fh5

3 puan. Fil'i buraya oynadığımız zaman onunla ne yapacağımıza karar vermek her zaman önemli olagelmıştır. At'ı almak, Fil'i vermek demektir; bu, size biraz da zaman kazandırır. Fil'i geri çekmek g4'le size saldırıya neden olabilir. Burada Shirov'un kararını alkışlamak gerekiyor, Fil'i korumak akıllıca. 10. ...Fxf3 (2 puan) oynamak da düşünülebilirdi. Böylece siyah karelerde üstünlük elde edilirdi.: 11. Fxf3 Fb6 bunu da Ae5 ya da Ac5

izler ve ilginç bir oyun sahnelenir. Beyaz h3 ve Vc2 gibi hamlelerle tempo kaybetti ve gelişiminde de hâlâ geride.

11. Abd2

11. ...dxe4

4 puan. Az sonra göreceğimiz gibi Beyaz şimdiden karmaşık bir konuma girmiş bulunmakta. Aslına bakarsanız c1'deki Fil'in önünü kapayan son hamle hiç de akıl kârı değildi. 11. ...Ke8 hamlesi için 3 puan çıkarın. 12. e5 hamlesiyle taş kaybı olur; At'ın gidecek karesi yoktur ve eğer 12. ...Fxf3 13. Axf3 Ah5 14. d4 Fb6 15. g4 ya da 12. ...Axe5 13. Vxc5.

11. ...Vb6 (1 puan) ilginç bir hamle. Ama Beyaz doğru ve kurnaz bir oyunla Siyah'ın taşlarını geri püskürtür: 12. e5 Ae8 (ardında şu hamleler yatar ...Ac7 ve ...Ke8); Beyaz, 13. Ab3 oynayamaz çünkü 13. ...Fxf3 14. Fxf3 Axe5 piyon kaybettirir. Ancak 13. d4! Fe7 (13. ...Fxd4? 14. Axd4 Vxd4 15. Vf5 taş kazandırır. 14. Vf5 Fxf3 15. Axf3 ve, iki Fil ve alan genişliğiyle, Beyaz şah kanadından bir saldırı başlatmaya hazırlanır.

12. dxe4

12. ...Ke8

3 puan. Shirov e piyonuna saldırarak Beyaz'ın pozisyonu açmasını zorlaştırıyor. İki tarafı karşılaştırdığınızda Siyah'ın taşlarının çok daha üstün olduğunu görürsünüz.

12. ...Vc7 (2 puan) ilginç olurdu, ardından ...Vxg3 tehdidi var.

12. ...Ve7 (1 puan).

12. ...Fb6 ardından ...Ae5 düşüncesiyle Ac4'le karşılaşır.

13. b3

13. ...Ve7

3 puan. Bir önceki düşünceye devam. e piyonu üzerindeki baskı artıyor. Peki, 14. Ah4'e nasıl bir yanıt verirdiniz? Yanıt, bir sonraki satırda; hesaplamalar yapmaya başlayın.

Siyah 14. ...Ve5, g3'teki piyona ve a1'deki Kale'ye tehditler savurur. Beyaz'ın en iyi devam yolu piyonu korumaktır: 15. Af5 Vxa1 ve Vezir kapana kısılr... 16. Fb2 Vxa2 17. Ka1 Vxa1+ 18. Fxa1 Ff8. Son duruma bakıldığında Shirov'a göre Siyah'ın şansı daha fazla: iki Kale ve bir piyona karşı bir Vezir. Ama Siyah Beyaz'ın hafif taşlarıyla bir an önce ilgilenmeli. Hesaplamalarımızın aşamasına göre 3 puan alabilirsiniz. Bu durumda Beyaz h3 oynayıp g3'teki piyonu zayıflattığı için pişmanlık du-

yuyor olsa gerek.

13. ...Fxf3 (2 puan) Eğer 14. Axf3 Axe4 piyon kazanır. 14. Axf3 zorunlu hamle; ardından 14. ...Fd4 15. Fb2 Ae5 ve Siyah merkezi kontrolüne alır.

13. ...Fg6 iyi bir hamle değil. 14. Ah4 ve baskıdan biraz olsun kurtulma şansı.

14. Fb2

14. ...Axe4

8 puan. Bu hamleyi görmüş olmakla oyunun ruhunu iyice yakalamış sayılırsınız. Öte yandan hamleyi oynamak kendinize olan güveninizin de bir göstergesi. Bu sekiz puanı yalnızca hesaplamalarınızdan dolayı değil, aynı zamanda cesaretinizden dolayı hak ettiniz. Pek çok kişi bu yolu görmüş; ama oynamaktan vazgeçmiş olabilir.

Bu hamleden başka 14. ...Fxf3 (3 puan) iyi bir seçenek. Beyaz, e piyonu nedeniyle, Fil'le almak zorunda. 15. Fxf3 Ae5 16. Fg2 Kad8 ve Siyah çok daha rahat.

15. Kae1



Şimdi bu durumda bu son hamleyi iyi hesaplamak gerekiyor. Beyaz aslında nereye saldırıyor ve aklında ne var? Tabii bu hamlenin geleceği e4 piyonunu alınmasıyla biliniyor ve hesaplamalar da önceden yapılmış olmalıydı.

15. ...Fg6

4 puan. Bu saldırıyla baş etmenin en iyi yolu bu. Fil, At'ı korurken At'ın ardından Vezir'e gülicükler gönderiyor. Bu hamle görülmesi çok kolay bir hamle, ama bunu oynamadan önce öteki seçenekleri de gözden geçirmeyi unutmayın: 15. ...Axf2; 15. ...Axc3; 15. ...Axd2 ve 15. ...Fxf3

Bunlardan yalnızca 15. Fxf3 (3 puan) iyi bir seçenek.

16. Ah4



Şimdi burada her şey birbirine girdi. Bakalım ne kadar iyi bir analizcisiniz. Bunu görebilirsiniz. Bunu yaparken zorunlu hamleleri gözden uzak tutmayın!

16. ...Fxf2+

5 puan. Başka bir seçenek aynı puanı alan 16. ...Axc3

Shirov burada analiz yolları sunuyor.

I. 17. Axc3? Çok güçlü görünüyor. Ama Siyah'ın 17. ...Vg5! Hamlesi var ve g6'daki At kaçamaz. Beyaz daha fazla zorlayabilir ama: 18. Vd3 Axf1 19. Kxe8+ Kxe8 20. Vxd7 Kd8 21. Ae4 Fxf2+ 22. Şxf1 (ya da 22. Şxf2 Ve3+ 23. Şxf1 Kxd7 kazanır) 22. ...Vb5+ 23. Şxf2 Kxd7

II. 17. Kxe7 ve Siyah Beyaz'ın Vezir'ini almak zorunda 17. ...Fxc2 18. Kxd7 Axf1 19. Axf1 Siyah'ın şansı daha fazla.

16. ...Axf2 (1 puan) Beyaz'ın beraberlik yaratma şansı var: 17. Kxe7 Fxc2 18. Kxd7 Kad8 (18. ...Ad3+? 19. Fd4!) 19. Kxd8 Kxd8 20. b4! Fxb4 (20. ...Axc3+ 21. Şh2 Fxb4 22. Adf3) 21. Kxf2 Kxd2 22. Kxd2 Fxd2 23. Şf2 Beyaz'ın hafif taşlarını zapt etmek hayli güç.

16. ...Axd2 (3 puan). Beyaz doğru oynarsa beraberlik yaratabilir; ama daha fazlası olmaz: 17. Vxd2 (17. Axc3? Hatadır: 17. ...Vxe1 18. Kxe1 Kxe1+ 19. Şh2 Af1+ Af1+ 20. Fxf1 Kxf1 kazanır) 17. ...Vd6 18. Vxd6 Fxd6 19. Axc3 hxc3 20. Kd1 Ke6 21. Fa3! Fxa3 22. Kxd7 Ke7 23. Kxe7 Fxe7 24. Kd1 Şf8 25. Kd7 Kb8 26. h4 Şe8 27. Şh3 f5 28. Kd3 uzun bir devam yolu ama Beyaz bunu zorlayabilir ve son durum beraberliğe yol açar görünüyor.

17. Kxf2

17. ...Axf2

1 puan.

18. Kxe7

18. ...Fxc2

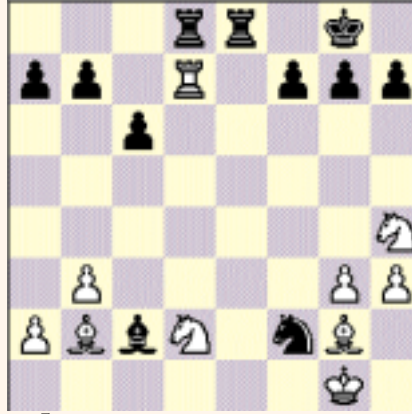
1 puan. Yapılabilecek tek hamle. Bu hamleyi 16. ...Fxf2+ hamlesini yaptığınızda görürseniz 3 puan daha alın.

19. Kxd7

19. Kxe8+ Kxe8 20. Şxf2 Beyaz için iyi olmazdı. Neden?

20. ...Ac5 (2 puan) 21. Ff1 Ad3+ 22. Fxd3 Fxd3 Siyah için kazançlı bir değişim.

19. ...Kad8



5 puan. Burada Kale değiştirmek çok mantıklı; nasıl olsa bir tane daha var ve rakibin ağır toplarından birini tahtadan kaldırıyorsunuz. 19. ...Ad1 (1 puan). 20. Ac4 gelir. Benzer biçimde Ad3 de 1 puan alır.

20. Kxd8

20. ...Kxd8

1 puan.

21. Ac4

21. ...Ad3

2 puan. 21. ...Ad1 için de aynı puan.

22. Fa3

22. ...b5

3 puan. Shirov bunu oynarken aklımda harika bir devam yolu var. Ama 22. ...Fb1 (3 puan) oynamak daha bile iyi olabilirdi.

23. Aa5

Beyaz tuzağa düştü. 23. Ae3 oynasaydı hâlâ ayakta kalma şansını koruyabilirdi.

23. ...b4

3 puan. Fil kapanda, ama Beyaz bir kurtuluş yolu olduğunu düşünüyor.

24. Axc6

Bu durumda ne yapacaksınız?



24. ...bxa3

3 puan. Bunu 23. ...b4 oynarken gördüyseniz 1 puan daha alın. Eğer 22. ...b5 oynamadan önce bu hamleleri hesapladıysanız 3 puan daha alın.

25. Axd8

25. ...Ab4!

4 puan. Güçle kazanmaya devam. 25. ...Fxb3 (1 puan) 26. Af5! Fxa2 27. Ad4 ve iki tarafın önünde zorlu bir çarpışma var...

26. Af3

26. ...Axa2

1 puan.

27. Ac6

27. ...Fe4

4 puan. Oyun 27. ...Ac1 (1 puan) oyun yine uzun bir oyun sonuna gider: 28. Ab4 Fxb3 29. Ad4 Fc4 30. Abd2 ve a piyonu tam zamanında durdurulmuştur.

28. Afd4

Eğer 28. Acd4 Ab4 ve a piyonu mutlu sona ulaşır.

28. ...Fxc6

2 puan. Kazanmanın tek yolu.

29. Axc6

Eğer 29. Fxc6 Ab4 a piyonu yine durdurulamaz.

29. ...a5

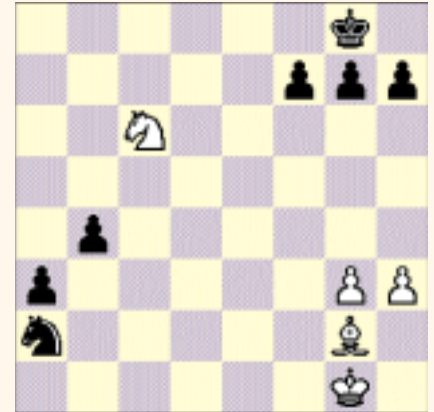
5 puan. Bu hamleyi bu noktada bulmak kolay. Ama Shirov bunu 22. ...b5 hamlesinden görmüş.

29. ...Ac1 (sağduyunuz ne kadar uygun görüyorsa o kadar puan eksiltin) Beyaz At'ını feda eder. 30. Ab4 a2 31. Axa2 Axa2 ve Siyah bir piyon üstün olsa da Beyaz'ın hareketli Şah'ı ve Fil'i karşısında artık kazanmak hayal olmuştur.

30. b4

30. Axa5 b piyonunun önünü kesen 30. ...Ab4'le karşılaşır 30. Fe4'de 30. ...Ac3'le.

30. ...axb4



2 puan. Beyaz burada oyunu terk etti. A piyonu için bir taş vermek zorunda ve Siyah iki piyonuyla kazanca yakın. 31. Ad4 Ac1 32. Fd5 a2 33. Fxa2 Axa2 34. Şf2 Şf8 Beyaz b piyonunu almayı başarabilir ama diğer tarafta piyonlara saldıran Siyah At var ve üçe karşı bir piyonun yapabileceği bir şey yok.

Bu arada 30. ...axb4 yerine 30. ...Axb4 31. Axa5 (31. Axb4 axb4 32. Fd5...) 31. ...a2 32. Ab3 Ac2 33. Şf2 a1=V 34. Axa1 Axa1 Beyaz'ın beraberlik yakalama şansı yüksek.

Şimdi puanlarımızı toplayın ve aşağıdaki tabloyla karşılaştırın.

67-78 Büyükusta

55-66 Uluslararası usta

44-54 FIDE ya da Ulusal Usta

32-43 Usta Adayı

21-31 Güçlü Klüp Oyuncusu

11-20 Ortalama Klüp Oyuncusu

0-10 Satranç Meraklısı

Ödüllü Sorular-4'ün Yanıtları

I-1. Ke8 (2. A herhangi bir kare ve mat tehdidi) 1. ...F herhangi bir kare ve 2. AxF++.

2. 1. ...g4 2. Ae5++
3. 1. ...Kh4, 1. ...Af4 2. A(x)f4++
4. 1. ...Ax2 2. Ax2++
5. 1. ...e1=V2. Axe1++
6. 1. ...Şd5, 1. ...Şd7 2. Ac5++

II-1.Vh6 (2. Vf4++ tehdidi) 1. ...Ff5 (1. ...Şf5 2. Ah3 (3. Vg5++ tehdidi) 2. ...e3 3. Şd4 ve sürer) 2. Ag4+ hxg4 3. Va6 (4. Va1++ tehdidi) 3. ...Fd7 (3. ...e3 4. Va1+ sürer) 4. Vf1 (5. Vf4++ tehdidi) 4. ...Ff5 5. Va1++

III-1. 1. Fe4 (2. Vd5++ tehdidi) 1. ...Kd4 2. Ve7++

2. 1. ...Kxe4 2. Kxa5++
3. 1. ...Fxe4 2. F4++
4. 1. ...Şxe4 2. Ke3++ Eğer 1. Şe7? (2. Vd6++ tehdidi)

Kasparov-Dünya

Geçtiğimiz ay yayınlanan Kasparov-Dünya karşılaşmasını konu alan yazı Kasım ayı için hazırlanmış, yer darlığı nedeniyle Aralık ayına bırakılmıştı. Kasımın sonlarına doğru biten bu karşılaşmanın son durumu üzerine genişletilen yazı yerine bir yanlışlık sonucu Kasım için hazırladığımız yazı basılmıştır. Okuyucularımızdan özür diliyor, oyunun tümünü aşağıda size sunuyoruz.

1. e4 c5 2. Af3 d6 3. Fb5+ Fd7 4. Fxd7+ Vxd7 5. c4 Ac6 6. Ac3 Af6 7. O-O g6 8. d4 cxd4 9. Axd4 Fg7 10. Ade2 Ve6 11. Ad5 Vxe4 12. Ac7+

Şd7 13. Axa8 Vxc4 14. Ab6+ axb6 15. Ac3 Ka8 16. a4 Ae4 17. Axe4 Vxe4 18. Vb3 f5 19. Fg5 Vb4 20. Vf7 Fe5 21. h3 Kxa4 22.Kxa4 Vxa4 23. Vxh7 Fxb2 24. Vxg6 Ve4 25. Vf7 Fd4 26. Vb3 f4 27. Vf7 Fe5 28. h4 b5 29. h5 Vc4 30. Vxf5+ Ve6! 31. Vxe6+ Şxe6 32. g3! fxc3 33. Fxc3 b4 34. Ff4 Fd4+ 35. Şh1! b3 36. g4 Şd5! 37. g5 e6! 38. h6 Ae7! 39. Kd1 e5 40. Fe3! Şc4 41 Fxd4 exd4 42. Şg2 b2 43. Şf3 Şc3 44. h7 Ag6 45. Şe4 Şc2 46. Kh1 d3 47. Şf5 b1=V 48. Kxb1 Şxb1 49. Şxg6 d2 50. h8=V d1=V 51. Vh7 b5 52. Şf6+ Şb2 53. Vh2+ Şa1 54. Vf4 b4 55. Vxb4 Vf3+ 56. Şg7 d5 57. Vd4+ Şb1 58. g6 Ve4 59. Vg1+ Şb2 60. Vf2+ Şc1 61. Şf6 d4 62. g7 Dünya bu hamle üzerine terk etti.

Kasparov bundan sonra 25 hamlede gelen zorunlu matı açıkladı: 63. ...Vd5+ 64. Vf5 Vg2+ (64. ...Vd8 65. Şh6 22 hamlede mat) 65. Vg4 Vd5+ 66. Şh4! Vg8 (eğer 66. ...Vh1+ 67. Şg3 Ve1+ 68. Şf4 Vd2+ 69. Şf5 Vc2+ 70. Şg5 Vc5+ 71. Şh4 d3 72. g8(V) Vf2+ 73. Vg3 Vf6+ 74. Şg4 Vd4+ 75. Şh3 Şb2 76. Vg2+ Şc1 77. Vh1+ Şd2 78. Va2+ Şe3 79. Ve1+ Şf4 80. Vf7+ Şg5 81. Vd2+ Ve3+ 82. Vxe3 mat) 67. Vf4+ Şc2 68. Vf8 Vh7+ 69. Şg5 Vh2 70. g8(V) Vg3+ 71. Şf5 Vf3+ 72. Şe6 Vb3+ 73. Şd6 Vb4+ 74. Şe5 Ve1+ 75. Şxd4 şimdi 12 hamlede mat. Örneğin: 75. ...Va1+ 76. Şe4 Va4+ 77. Şe3 Va7+ 78. Şf3 Vb7+ 79. Şg3 Vc7+ 80. Vf4 Vxf4+ 81. Şxf4 Şd3 82. Vb3+ Şd4 83. Vb5 Şc3 84. Şe3 Şc2 85. Vb4 Şc1 86. Şd3 Şd1 87. Vd2 mat.

Özgür Tek

Açılış Ansiklopedisi

Bu ay 1. d4'le belirlenen ve yarı-açık oyunların oynandığı D açılışlarına başlıyoruz.

- D00 Vezir piyonu oyunu 1.d4 d5
- D00 Vezir piyonu : Mason varyasyonu 1.d4 d5 2.Ff4
- D00 Vezir piyonu : Mason varyasyonu, Steinitz karşı-gambiti 1.d4 d5 2.Ff4 c5
- D00 Levitsky atağı (Vezir Fil'i atağı) 1.d4 d5 2.Fg5
- D00 Vezir piyonu : taşduvar atağı 1.d4 d5 2.e3 Af6 3.Fd3
- D00 Lemberger karşı (Blackmar) gambiti 1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Ac3 e5
- D00 Lagenheinicke savunması 1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Ac3 Af6 4.f3 e3
- D00 Blackmar-Diemer: Teichmann savunması 1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Ac3 Af6 4.f3 exf3 5.Axf3 Fg4
- D00 Vezir piyonu : Chigorin varyasyonu 1.d4 d5 2.Ac3
- D00/05 Trompovsky atağı: Hodgson varyasyonu 1.d4 Af6 2.Fg5 d5 3.Fxf6 exf6 4.e3 c6 5.Fd3 Fd6 6.Vf3
- D01 Richter-Veresov atağı 1.d4 d5 2.Ac3 Af6 3.Fg5
- D01 Richter-Veresov atağı, Veresov varyasyonu 1.d4 d5 2.Ac3 Af6 3.Fg5 Ff5 4.Fxf6
- D01 Richter-Veresov atağı, Richter varyasyonu 1.d4 d5 2.Ac3 Af6 3.Fg5 Ff5 4.f3
- D02 Vezir piyonu oyunu 1.d4 d5 2.Af3
- D02 Vezir Fil'i oyunu 1.d4 d5 2.Af3 Ff5 3.Ff4 c6 4.e3
- D02 Vezir piyonu oyunu, Şrause varyasyonu 1.d4 d5 2.Af3 c5
- D02 Vezir piyonu oyunu, Chigorin varyasyonu 1.d4 d5 2.Af3 Ac6
- D02 Vezir piyonu oyunu 1.d4 d5 2.Af3 Af6
- D02 Vezir Fil'i oyunu 1.d4 d5 2.Af3 Af6 3.Ff4
- D02 Vezir Fil'i oyunu 1.d4 Af6 2.Af3 e6 3.Ff4 d5 4.e3

Ödüllü Sorular-4



I- Beyaz oynar 2 hamlede mat eder.



II- Beyaz oynar 2 hamlede mat eder.



III- Beyaz oynar 2 hamlede mat eder.

Üstteki üç soruyu da doğru yanıtlayıp bize gönderdiğiniz takdirde TÜBİTAK Popüler Bilim Kitaplarından bir kitap kazanan 25 kişiden biri olabilirsiniz. Yanıtlarınızda standart notasyonu kullanmanız zorunludur. Soruların en kısa biçimde çözülmesi önemlidir.

Adresimiz :

TÜBİTAK Bilim ve Teknik Dergisi Satranç Köşesi Ödüllü Sorular-4

Atatürk Bulvarı No: 221 06100 Kavaklıdere-Ankara

e-posta : tek@tubitak.gov.tr

Yanıtlarınızı 1 Şubat 1999 tarihinde elimize geçecek biçimde adresimize postalayınız.

Adı Soyadı :

Okulu-Mesleği :

Sınıfı : **Yaş:**.....

Adres :

.....

Telefon :