

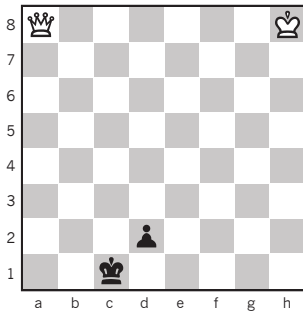
Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Satranç Etütlerinde Sistemik Manevra

Satrançta “sistemik manevra” istenen konum elde edilinceye kadar aynı manevranın arka arkaya yinelenmesi diye tanımlanabilir. Oyun sonlarında sistemik manevraya sıklıkla başvurulur. Örneğin herkesin bildiği gibi şah ile vezire karşı şah ile piyon oyun sonunda üstün taraf sistemik bir şekilde kendi şahını rakip piyona yaklaştırarak oyunu kazanır (Diyagram 1):

Diyagram 1



Beyaz oynar ve kazanır.

Siyah piyonun vezir çıkmasına beyazın izin vermemesi gerektiği çok açık. O hâlde derhal şah çekmeli:

1. Va1+ Şc2 2. Va4+ Şc1 3. Vc4+ Şb2 4. Vd3 Şc1 5. Vc3+ Şd1 6. Şg7!

Piyonun siyah şahla bloke olmasını fırsat bilen beyaz, kendi şahını yaklaştırır.

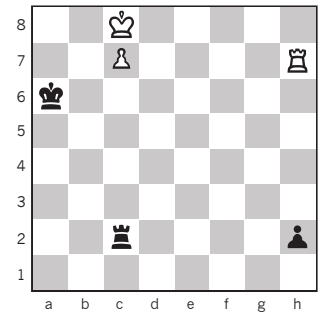
6...Şe2 7. Vc4+ Şe1 8. Ve4+ Şf2 9. Vd3 Şe1 10. Ve3+ Şd1 11. Şf6!,vs.

Temel fikir anlaşılmıştır: Beyaz vezir uygun noktadan şah çekerek siyah şahı kendi piyonunu bloke etmeye zorlar ve bu tek hamlelik blokajdan yararlanarak kendi şahını siyah piyona yaklaştırır. Aynı manevrayı defalarca tekrarlayarak şahını adım adım siyah piyonun bitişindeki bir kareye (örneğin e3’e) getirir. Sonra da veziriyle piyonu alır!

Burada en basit hâliyle izlediğimiz sistemik manevra, satranç etütçülerinin gözde fikirlerinden biridir. Örneğin, bütün zamanların en güçlü oyuncularından biri olan, 1894-1921 yılları arası Dünya Satranç Şampiyonu Emanuel Lasker, bu tür etütlerin en ünlülerinden birini kurmuş (Diyagram 2):

Diyagram 2

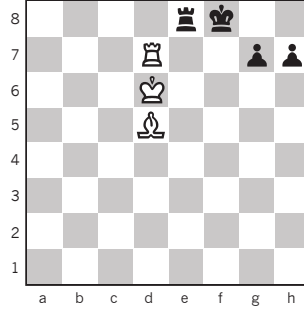
Emanuel Lasker
Deutsches Wochensach,
1890 (versiyon)



Beyaz oynar ve kazanır.

Diyagram 3

V. Prinev
64, 1989



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. Şb8 Kb2+ 2. Şa8 Kc2 3. Kh6+ Şa5

3...Şb5 4. Şb8+-

4. Şb7 Kb2+ 5. Şa7 Kc2 6. Kh5+ Şa4

7. Şb6 Kb2 8. Şa6 Kc2 9. Kh4+ Şa3

9...Şb3 10. Şb7+-

10. Şb6!!

Bize göre etüdü bu en önemli hamlesi, siyahı zugzwang'da bırakıyor!

10...Kb2+

10...Şa2/b2 Kxh2+-; 10...Şb3 11. Şb7+-

. Diğer yandan, siyah kalenin diğer hamlelerinde beyaz ya 11. c8=V ya da 11. Kxh2 ile kazanırdı.

11. Şa5! Kc2 12. Kh3+ Şa2 13. Kxh2!

ve kazanır.

Burada 13. Şb6? yanlış olurdu: 13...Şb1!

14. Kxh2 Kxh2 15. c8=V Kb2+ ve siyah sürekli şah ile beraberliği sağlardı.

Bu etütte beyazın birbirinin aynısı olan manevralar dizisiyle siyah şahı tedricen ikinci yataya oynamaya zorladığını, sonra da siyah kalenin göreceli açmazda kalmasından yararlanarak piyonu aldığını görüyoruz.

Beyazın materyal üstünlüğü var ancak oyunu kazanmak için sabırla bir sistematik manevra yürütmek zorunda.

Çözüm:

1. Kf7+ Şg8 2. Ke7+ Şf8 3. Kd7 h6

Kale hamleleri işe yaramaz.

Örneğin 3...Kc8 4. Kf7+ Şe8 5.

Kxg7! Kd8+ 6. Şe5 Şf8 7. Kxh7 Şe8

8. Şf6+- Eğer 3...g6 4. Kxh7 Ke1

(4...Kd8+ 5. Şe5! Kc8 6. Şf6+-) 5.

Kf7 Şe8 6. Kf6 Kd1 7. Ke6+ Şf8 8.

Kxg6+-.

4. Kf7+ Şg8 5. Ke7+ Şf8 6. Kd7 h5

7. Kf7+ Şg8 8. Ke7+ Şf8 9. Kd7 h4

10. Kf7+ Şg8 11. Ke7+

11...Kf4+? Şh7 12. Ff7 g5! =

11...Şf8 12. Kd7 h3 13. Kf7+ Şg8

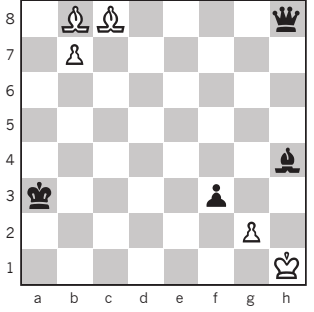
14. Kf3+ Şh7 15. Ff7 ve beyaz

kazanır (beyaz 16. Fxe8 ve 16.

Kxh3# ile tehdit ediyor).

Diyagram 4

Velimir Kalandadze
Nadareishvili Jübile Turnuvası, 1991
Birincilik-İkincilik Ödülü



Beyaz oynar ve berabere kalır.

Siyahın daha baştan çok kuvvetli bir tehdidi var:

1...Fg3+ 2. Şg1 Va1#. Eğer 1. Fh2 Va1+ 2. Fg1 f2 ve siyah kazanır.

Çözüm:

1. Fd6+ Şa4 2. Fd7+

2. b8=V? Fg3+ 3. Şg1 Vd4+ 4.

Şf1/h1 Vd1#

2...Şa5 b8=V Vxb8 4. Fxb8

f2 5. Fc7+ Şa6 6. Fc8+ Şa7 7.

Fb8+! Şb6

7...Şxb8? 8. Fa6=

8. Fc7+ Şb5 9. Fd7+ Şc5 10.

Fd6+ Şc4 11. Fe6+ Şd4 12.

Fe5+ Şd3 13. Ff5+ Şe3 14.

Ff4+ Şe2 15. Fg4+ Şe1 16.

Fg3! Fxg3 17. Fe2 Şxe2 pat!

Size sistematik manevrayla

ilgili üç örnek sunduk, umarız beğenmişsinizdir.

Ayın soruları olarak, yine sistematik manevra içeren iki etüdü çözümünü de size bırakıyoruz.

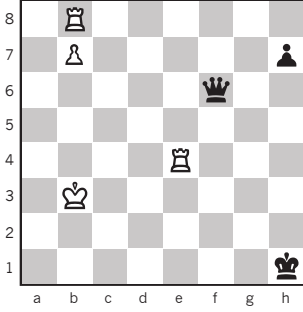
Ayın Problemleri

Diyagram 5

John Beasley

The Problemist, 1972

Üçüncü Şeref Mansiyonu



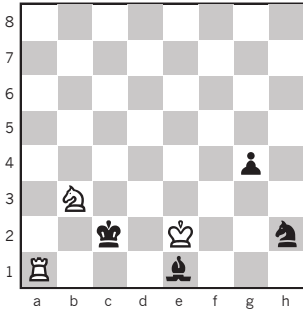
Beyaz oynar ve kazanır.

Diyagram 6

Mark Liburkin

Shakmaty v SSSR, 1918

Dördüncülük Ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.



Emanuel Lasker (1868-1941)

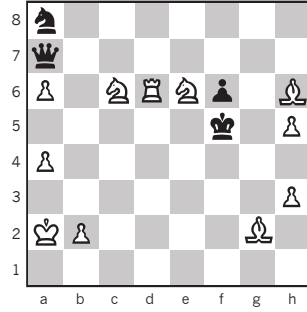
Geçen Ay Soruların Problemlerin Çözümleri

Diyagram 7

Henry D'Oyly Bernard

The Western Morning

News and Mercury, 1928



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Geçtiğimiz ay, satranç problemlerinin nasıl çözülebileceğine ilişkin bazı ilkeleri sizlerle paylaşmıştık. Yukarıdaki problemi de gene aynı anlayışla çözmeye çalışalım:

Dikkatimizi ilk çeken, siyah vezirin kritik konumu. Vezir bu konumda iken g7 ve d4 karelerini koruyor. Yapacağı herhangi bir hamle bu karelerin birinin, hatta ikisinin de denetimsiz kalmasına yol açar ve beyaz ya Ag7# ya da A(e)d4# ile mat eder. Siyah atın yapabileceği yalnızca iki hamle var, eğer 1...Ac7 oynarsa 2. Ag7#, 1...Ab6 oynarsa

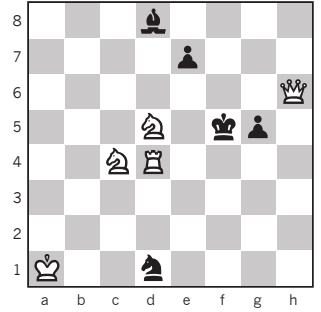
2. A(e)d4# var. O hâlde konumumuz bir “tam blok” konumu, yani siyahın yapabileceği herhangi bir hamleyle karşı beyazın hazır matları var (aslında bu biraz dikkatsiz bir değerlendirme, biraz sonra göreceğiz). Yani beyazın tek yapması gereken konumun tam blok özelliğini bozmayan bir bekleme hamlesi oynamak. Örneğin 1. a5'i deneyelim. Şimdi bizi bir sürpriz bekliyor: 1... Vf7! Evet, siyah vezir d4'ü boşta bıraktı ama zararı yok, çünkü e6'daki at açmazda... Demek ki, bu bir tam blok değil, bir tam olmayan blok durumuymuş (incomplete block), çünkü 1...Vf7 hamlesi gözümüzden kaçmış. Bu noktada zihnimiz aydınlanır ve 1. Ff4! hamlesini buluruz. Daha önce e5'i koruma görevi olan c6'daki at artık serbesttir ve siyah vezirin herhangi bir hamlesinden sonra e7 ya da d4'ten mat edebilir. Çözümü şöyle özetleyelim:

1. Ff4! (zugzwang)
a) 1...V~ 2. Ae7# ya da 2. A(c)d4#;
b) 1...A~ 2. Ae7# ya da 2. A(c)d4#.

Diyagram 8

William B. Rice

Good Companion, 1915



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.

Dikkatli bir inceleme buradaki konumun gerçekten de bir tam blok olduğunu gösterir:

1...A~ 2. A(x)e3#;
1...g4 2. Kf4#;
1...e5 2. Ad6#;
1...e6 2. Vh7#;
1...F~ 2. Axe7#.

Ne kadar uğraşsak da bu tam blok durumunu koruyan bir bekleme hamlesi bulamıyoruz. O hâlde anahtar hamlemiz bir tehdit içermeli:

1. Af4! (tehdit 2. Ve6#)
a) 1...Şg4 2. Vh3#;
b) 1...g4 2. Vg6#;
c) 1...gxf4 2. Kxf4#.

Problem çözmekte tecrübeli olanları bile şaşırtabilecek güzellikte bir kurgu... Anahtar hamle bir tam blok problemini tehdit problemine dönüştürmekle kalmıyor, aynı zamanda siyah şaha kaçış yolu da (burada g4 karesi) sağlıyor!