

Beyaz Piyon Geçer mi?

Beyazlar, beyaz şahın yanlış hamlesi nedeniyle bir önceki maçı kaybetmişti. Bu nedenle beyaz şah, bu oyunda çok daha dikkatli olması gerektiğini biliyordu.



Oyun sonunda her iki takımın ikişer piyonu kalmıştı. Takımlar oyunu kazanmak için piyonlarını son yataya ulaştırmaya çalışıyordu. Son yataya gelmeyi başaran bir piyon; vezir, fil, at ya da kaleden istediği bir tanesine dönüşebilirdi.



Geçer piyon oluşturabilir miyiz?

Siyah takım h5 karesindeki piyonunu ilerletmeye çalışırken beyaz şah yolunu kesmişti. Siyah şah piyonunu korumak için h6 karesindeydi. Bu sırada henüz oyuna girmemiş olan iki piyon beyaz şahın dikkatini çekti. "Geçer piyon oluşturabilir miyiz?" diye düşündü.

Beyaz piyonlar, şahlarının ne düşündüğünü anlamıştı. İki beyaz piyon, geçer piyon oluşturabilmek için harekete geçti. Karşısında piyon olmayan b2 karesindeki piyon, b4 karesine hamlesini yaptı.



Beyaz piyonların son yataya ulaşmak için harekete geçtiğini anlayan siyah şah, birden g6 karesine hamlesini yaptı. Tam o anda h5 karesindeki piyonunun beyaz şahın tehdidi altında olduğunu hatırladı.



Beyazlar a2 karesinde duran piyonu, a4 karesine oynadı. Siyah şah, "Piyonların son yataya ulaşmalarını engelleyebilir miyim?" diye düşündü. Tercih yapması gerekiyordu.



Piyonların son yataya ulaşmalarını engelleyebilir miyim?

Tam hesap yaparken a7 karesindeki piyon a6 karesine hamle yaptı. Siyah şah piyonun yaptığı hamle karşısında telaşa kapıldı.



Beyazlar b4 karesindeki piyonu b5 karesine oynadı.



Ardından siyahlar a6 karesindeki piyonu b5 karesindeki piyonu olarak oyun dışına çıkardı.



Beyazlar da a4 karesindeki piyonu siyahların piyonunu olarak oyun dışına çıkardı.



Siyah şah f6 karesine hamlesini yaptı. Sonra hızlıca, beyaz piyonun son yataya gelmesine engel olup olamayacağını kare kuralıyla hesaplamaya başladı.

Bunun için zihninden piyonun hamle yapacağı karenin çaprazından başlayarak son yataya kadar çapraz ilerledi. Bu kareden, dönüşeceği kareyi de kapsayan kare biçimindeki alanı zihninde oluşturdu. Kendi yapacağı hamle bu kare alanını içine giremediğinden, beyaz piyonu son yataya gelmeden durduramayacağını anlamış oldu.



Son yataya ulaşarak dönüşebileceğini anlayan beyaz piyon heyecanla b6 karesine hamlesini yaptı.



Siyah şah, e7 karesine hamlesini yaptı.



Beyaz piyon, b7 karesine ilerledi.



Siyah şah, d8 karesine hamle yaptı.



Beyaz piyon b8 karesine hamlesini yaparak son yataya gelmeyi başardı. Artık vezir, fil, at ya da kaleden istediği bir tanesine dönüşebilirdi. Beyaz piyon heyecanla oyunun en güçlü taşına, vezire dönüşmeye karar verdi.



Beyaz piyon oyundan çıktı ve b8 karesinden beyaz vezir oyuna girdi. Artık beyaz takım oyunda üstünlüğü ele geçirmişti.

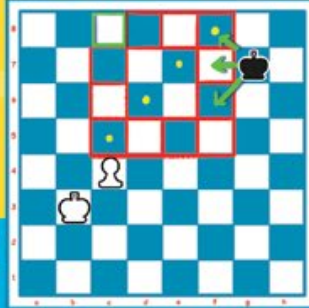


Bu zorlu maçın devamında iş birliği içinde çalışan beyaz takım, oyunu vezir matıyla kazanmayı başardı. Takım arkadaşları, geçer piyon oluşturmayı başaran iki beyaz piyonu sevinçle kutladı.



Geçer Piyon

Bir piyonun en son yataya gelerek dönüşeceği kareye ilerlemesi sırasında, önündeki, sağındaki ve solundaki dikeyinde onu durdurabilecek bir piyonun olmaması durumudur.



Öykümüzdeyse siyah şahın hamlesi bu karenin içine ulaşmadığından, beyaz piyonun vezire dönüşmesini engelleyememişti.



Kare Kuralı

Oyun sonunda son sıraya gelerek dönüşme gücüne sahip olan geçer piyonun, şah tarafından engellenip engellenemeyeceğinin hesaplanmasında kullanılan yöntemdir.

Bunun için zihinden, piyonun hamle yapacağı kareden itibaren, dönüşeceği kareyi de kapsayan bir kare çizilir. Rakip şah, zihinden çizilen o karenin içindeyse ya da yapacağı hamleyle o karenin içine girebiliyorsa piyonu engelleyebilir. Eğer rakip şah, o kareye ulaşamıyorsa piyonun son karede dönüşmesini engelleyemeyecek demektir.

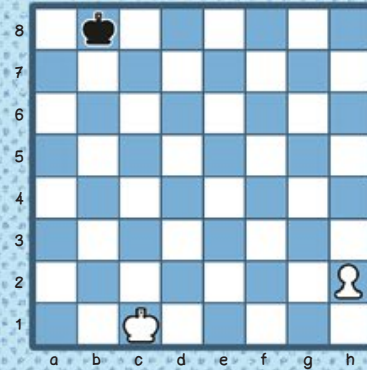
Yukarıdaki diyagramda siyah şah, belirlenen bu karenin içine hamle yapabilecek bir konumda olduğundan, beyaz piyonu son yataya ulaşmadan alarak oyun dışına çıkarabilir.

Kendinizi Deneyin

Diyagramı dikkatlice inceleyelim. İlk hamleyi beyazlar yapacak.



Kare kuralına göre siyah şah, beyaz piyonun h8 karesine ulaşarak dönüşmesini engelleyebilir mi? Hamleleri yazalım.



Beyaz oynar.		
	Beyaz	Siyah
1		
2		
3		
4		
5		

Yanıt 64. sayfada.

Algül Kalay İnce
Çizim: Duygu Cigal