

SATRANÇ PROBLEMLERİ

Derleyen : SADULLAH ÖKTEM

Geçen sayıda satranç oyununu tanımlamış ve gerekli açıklamaları yapmıştık. Satranç, yetenek ve düzenli çalışma isteyen bir oyundur. İyi bir satranççının oyunda bir ana plâni (strateji) ve bu plâni gerçekleştirmek için yardımcı plânları (taktik) olmalıdır. Satranç problemlerini çözmek, satranççının taktik yeteneğini geliştirme yönünden faydalıdır.

Satranç problemleri genel olarak beyazlar oynar ve belli sayıda hamle sonunda mat yapar şeklinde verilir. Bu problemlerin çok rastlanan tiplerini aşağıda olduğu gibi gruplandırabiliriz.

a—Siyah şahın gidebileceği belli sayıda kare vardır. Bu tiplerde çözümde genel olarak beyazların ilk hamlesinin mat tehdidi alması düşünülür.

b—Siyah şahın oynayabileceği kare yoktur.

c—Siyahların şah dahil hiç bir âleti oynamaz durumdadır.

b ve c tiplerinde genellikle çözüm, hamle sırasını siyalara veren fakat onların mata karşı savunmalarını bozan bir bekleme hamlesi başlayan hamleler zinciri olur.

Problemleri çözerken şu tavsiyelere uyulması faydalıdır.

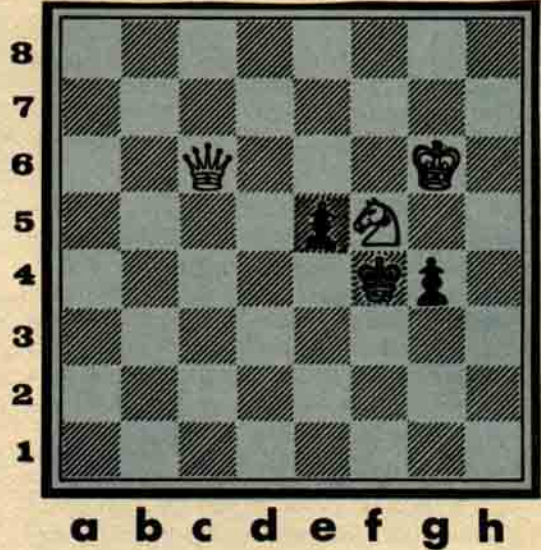
a—Problemlerin çözümüne genellikle şah diyerek başlanmaz.

b—Problemleri deneme ile çözmeyiniz. Bu mantık zincirinizi, hayâl gücünüzü zayıflatır. Problemi muhayyilenizde çözüünüz.

c—Siyah ve beyazların olanaklarını daha doğrusu pozisyonu iyice kavrayınız.

d—Siyahların savunma olanaklarını nasıl ortadan kaldıracığınızı, yapabileceği hamleleri saptayın.

e—Bütün çözümlerde siyahların mat olabilecekleri pozisyonları gözönüne getiriniz ve hamle zincirini buna uygun kurunuz.



Problem No : 1

Beyaz oynar, üç hamlede mat yapar. (Şekil 1.)

Beyaz oynar, üç hamlede mat yapar. (Şekil 1)

Problemde siyahların sadece iki piyonu hareket edebilir durumdadır. Üç hamlede mat olacağına göre, siyahlar sadece iki hamle yapabilirler. Bu hamleler;

a—e veya g piyonlarını iki hamle oynamak,

b—piyonları birer kere oynamak,

c—bir kere piyonları, bir kere piyonların olduğu karelere şahı oynamak. hamlelerinden ibarettir.

Mümkün olan mat durumları, beyaz vezirin e3, g3 ve d6 karelerinden şah demesi ile gerçekleşir. d6 karesinden şah deme hali, siyahların e piyonunu oynaması ve şahı piyonun yerine getirmesi

halinde mümkün olur. Beyazların, siyahların mümkün hamlelerine karşı yapabilecekleri hamleleri inceleyelim.

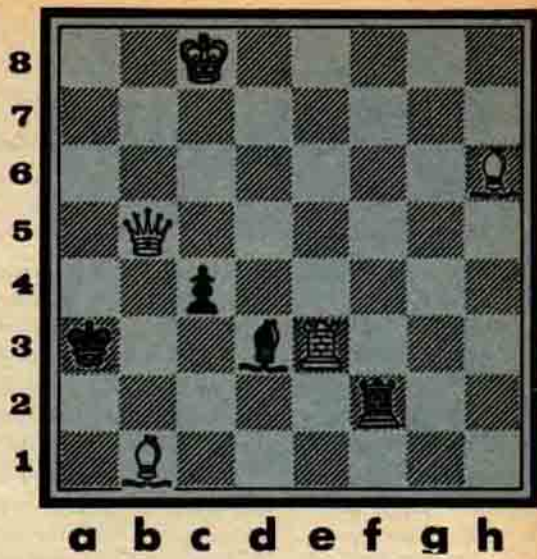
Siyahın g3 hamlesine karşılık beyaz Vg2 oynar ve siyahın g2 hamlesine mani olur. Bu halde vezir ilk hamlede bulunduğu diagonal üzerinde bulunmalıdır. O zamansiyahların Şg4 veya piyon e4 den başka yapacak hamlesi kalmaz ki, her iki halde de Vg3 hamlesi ile beyazlar mat yaparlar.

Siyahın e4 ile başlayacağı hamleye karşılık beyazın vezirle d6 ve e3 karelerinden şah deme olanağını veren Va3 hamlesidir. a3 karesine vezir a8 karesinden gelebilir.

O halde netice olarak ilk hamlenin (biz buna anahtar hamlesi diyoruz) Va8 olacağı bulunur.

Çözümün notasyonunu, varyantları ile birlikte aşağıda gösterilmiştir.

1. Va8!
- a) 1....., g3
2. Vg2, e4 veya Şg4
3. V x P +, mat
- b) 1....., e4
2. Va3, e3 veya g3
3. V x p, mat
- c) 1....., e4
2. Va3, şes
3. Vd6 +, mat



Problem No : 2

İki hamlede mat (Şekil 2.)

Çözümü gelecek sayıda verilecek problem No. 2 de anahtar hamlenin, siyahların mat alabilecekleri kareleri savunan âletlerin durumunu bozar, onları oynatmaya zorlayan hamle olacağını ipucu olarak veriyoruz.

Başarılar..

TARİH NE DİYOR :

Yunanlılar, satranç oyununun icadını, Truva savaşı sırasında mitolojik kahramanı Palamede'e atfediyorlardı. Bir Arap efsanesine göre, oyun, öğretmenliğini yaptığı bir prens kralın (oyunun en kuvvetli taşı) uyrukları olmadan hiç bir şey yapamayacağını göstermek üzere bir Brahman tarafından bulunmuştur.

Bir ödül seçmeye davet edilen Brahman sadece buğday tanesi istemiştir : bir tane satranç tahtasının birinci hanesine, iki ikincisine, dört üçüncüsüne konmak ve böylece altmış dördüncü göze kadar, daima önceki hanedekinin iki katını alarak devam etmek suretiyle.

İlk bakışta mütevazî görünen bu istek kabul edilmiştir. Fakat Hindistanın bütün yedekleri bunu karşılayamamıştır. Brahman bu suretle 18.446.744.073.709.551.615 buğday tanesi istemiştir. Böyle bir miktarı üretmek için kürenin bütün kıtalarını yemiş altı defa ekmek gerekmektedir.

M.S. 500. noii yıla doğru Hindistan halkınca bilinen satranç oyunu ancak IX. yüzyılda Avrupada kendini göstermiştir.

GRAND LAROUSSE'tan
Çeviren : NİZAMETTİN ÖZBEK