

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

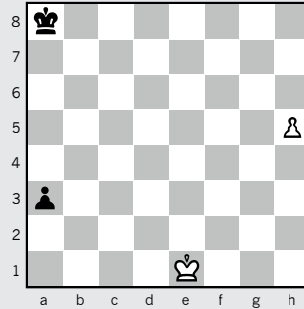
Satranç Problemlerinde Mizah

Bazı satranç problemleri vardır ki bir tür mizah unsuru içerirler. Bunlar kurallar dâhilinde kurulmuş olabileceği gibi, bazen de kuralların alışılmadık bir yorumuna, hatta açıkça gevşetilmesine dayanır. Hepimiz satranç problemlerine standart yoldan yaklaştırmaya alışmışızdır, bu tarz problemlerde kompozitör işte bu alışkanlığımızı kullanarak bizi şaşırtmayı amaçlar. Bu problemler soruldukları kişide bazen biraz kızgınlığa yol açabilir! Ama kızan kişi de aslında kompozitörün “esprisinden” hoşlanır ve o da çok geçmeden bu şaka problemini sorabileceği bir “kurban” aramaya başlar. Böylece, “şaka problemler” kim tarafından kuruldukları unutulmuş anonim eserler olarak kişiden kişiye yayılır, yazısız satranç kültürünün bir parçası hâline gelir.

Bu yazımızda size bu tür problemlerden örnekler sunacağız. İşte ilki (Diyagram 1):

Diyagram 1

Noam Elkies, 1999



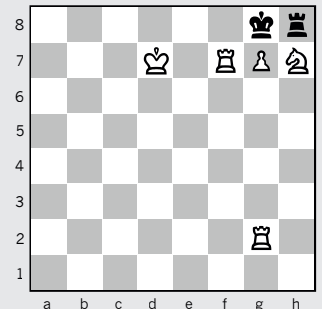
Beyazın vezir kanadındaki kalesi olmadan oynadığı “handikaplı” bir oyunda Diyagram 1’deki pozisyon oluşmuş. Beyaz oynar ve kazanır!

Burada “bırakın kazanmayı, beyazın beraberliği dahi öpüp başına koyması gerekir” diye aklımızdan geçiyor. Öyle ya, şahın a3’teki piyona yetişmesi imkânsız. Diğer yandan 1. h6 a2 2. h7 a1=V+ ve siyah kazanır.

Çözüm şöyle: Beyaz oyunun başında a1 kalesini tahtanın dışına koydu, ama bu onun uzun rok yapma hakkından vazgeçtiği anlamına gelmiyor! O hâlde a1’deki “hayalet kale” ile rok yapar; yani kale hâlâ a1’deymiş gibi **1. Şc1!!** oynar. Şimdi şah a3’teki piyonu kolayca yakalayabilir, kendisinin h5’teki piyonunun terfisi ise önlenemez. Siyah terk eder!

Buradaki akıl yürütmeye çeşitli yönlerden itiraz edilebilir. Ama adı üstünde, bu bir şaka problem! Fazla büyütmemek gerek...

Diyagram 2





Beyaz bir hamlede mat eder.

Baktınız, baktınız ve bir hamlede mati bir türlü göremediniz değil mi? Hatta diyagramın yanlış olduğuna karar verdiniz. Peki, şuna dikkat ettiniz mi: Eğer şimdi oynama sırası beyazdaysa siyahın son hamlesi neydi? Kale ile hamle yapmış olamaz. f7, g7 ve h7 kareleri dolu olduğuna göre siyah şah bu karelerden g8'e gelmiş olamaz. f8'den g8'e gelmiş olması da mümkün değil çünkü f8'de iken üç farklı taş tarafından şah çekilmiş oluyor.

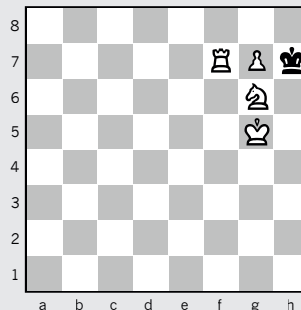
O hâlde son hamleyi siyah değil beyaz yaptı! Yani şimdi oynama sırası siyahta... Önce siyah bir hamle yapacak, ondan sonra beyaz bir hamlede mat edecek. Gerçekten de siyah şimdi ne oynarsa oynasın beyazın bir hamlede mat ettiğini görebilirsiniz:

1...Kxh7 2. Kf8 mat; 1...Şxf7 2. g7xh8=A mat; 1...Şxh7 2. g8=A mat!

Johannes Zukertort (1842-1888) adını duymamış olan var mı? Belki vardır. On dokuzuncu yüzyılın son çeyreğinin bu efsanevi oyuncusu 1883'teki büyük Londra Turnuvasını Wilhelm Steinitz'in önünde birinci olarak bitirmişti. Bu turnuvada İngiliz oyuncu Joseph Henry Blackburn'ü vezir fedasıyla yendiği oyunu çok ünlüdür ve "Zukertort'un Ölmezi" diye bilinir. Ancak 1886'da ilk resmi Satranç Dünya Şampiyonluk Maçı'nda Steinitz'le oynamış ve yenilmişti. Bu oyuncu birkaç satranç problemi de kurmuştur, işte onlardan biri (Diyagram 3):

Diyagram 3

Johannes Zukertort
The St. Louis Globe-Democrat, 1886



Beyaz oynar, bir hamlede mat eder.

İpucu: Bu problemde bir piyonu, herhangi bir taşta terfi ettirmeye izin var.

Çözüm:

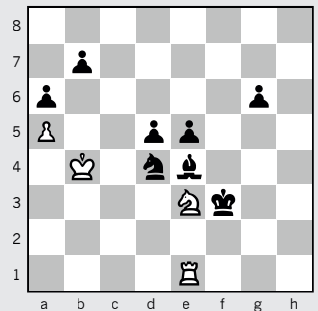
1. g8=Siyah at ve mat!

Kızmaca yok... Herhangi bir taşta terfi serbest demiştik!

Diyagram 4

M. Charosh

Fairy Chess Review, 1937



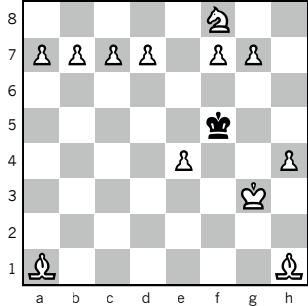
Beyaz sıfır hamlede mat eder.

Çözüm:

Pozisyona dikkatli bakarsak, bunun kural dışı bir konum olduğunu

anlarınız. Beyazın e2 ve g2 piyonları hiç hamle yapmamış olduklarına göre a8'deki fil terfi ile ortaya çıkmış olmalıdır. Ama tahtada sekiz beyaz piyon olduğuna göre bu mümkün değil. Sakın tahtaya yanlış taraftan bakıyor olmayalım? Tahtayı 180 derece çevirdiğimizde (ya da karşı tarafa geçip oradan baktığımızda), beyazın e4'teki piyonu ile şah çekerek zaten mat ettiğini görürüz (Diyagram 5). Böylece beyaz hiçbir taşına hamle yaptırmadan sıfır hamlede mat etmiş olur!

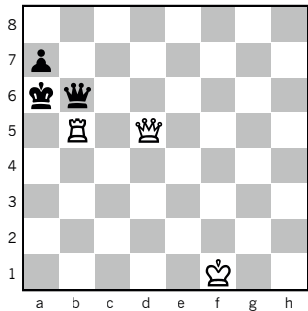
Diyagram 5



Son bir problem (Diyagram 6):

Diyagram 6

F. W. von Holzhausen
Die Welt, 1961



İstedığınız kareye, *istediğiniz herhangi bir taşı* koyun. Ama bu öyle bir pozisyon olmalı ki, beyaz bir hamlede siyahı pat durumuna düşürebilsin.

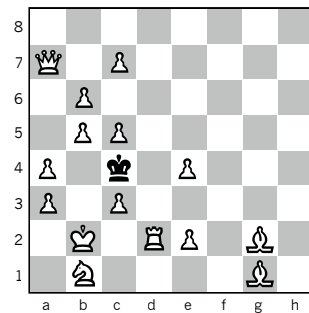
Çözüm: b8'e bir siyah şah koyun. Evet, tahtada ikinci bir siyah şah daha olacak! Problemi hazırlayan, "*istediğiniz herhangi bir taşı koyun*" diyerek bize bu ayrıcalığı vermişti. Şimdi, beyaz **1. Vc6!!** oynar ve evet, siyah pat durumundadır. Vezir iki farklı yönde açmazda olduğundan ve şahların da gidecek yeri olmadığından bu bir pat pozisyonudur.

Sıra, sizin çözeceğiniz problemlere geldi. Çözümler sonraki sayıda...

Ayın Soruları

Diyagram 7

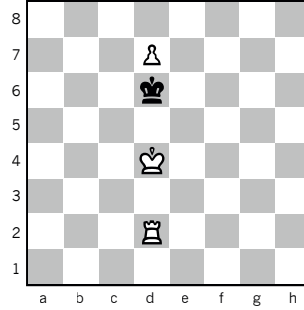
J.J. Burbach, 1948



Beyaz oynar, bir hamlede mat eder.

Diyagram 8

Emil Palkoska, 1910



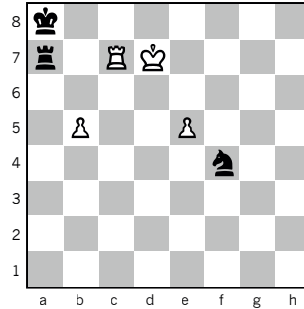
Beyaz oynar, üç hamlede mat eder. Bu problemde de herhangi bir taşı terfi serbest.

* * *

Geçen ay soruların etütlerinin çözümleri

Diyagram 9

J. Fritz, 1950



Beyaz oynar ve kazanır.

1. b6 Kb7 2. Şc6! Ag6 3. Kxb7

3... axe5+ 4. Şd7 Ag6=

3... axe5+ 4. Şc7 Ac6!

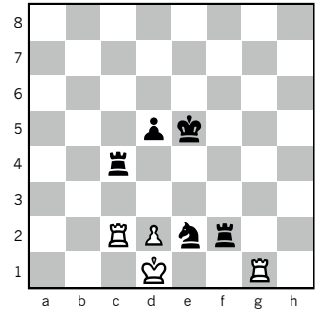
Siyah 5. Şxc6 pat beklentisi içinde. Bir başka seçenek 5. Şc8 Ae7+ 6. Ac6 ve hamle tekrarıyla beraberlik. Oysa

onu hiç beklemediği bir hamle bekliyor:

5. Ka7+!! Axa7 6. b7mat!
Köşeye sıkışmış şahın tek bir piyonla mat edilişi.

Diyagram 10

J. Hasek, 1927



Beyaz oynar ve berabere kalır.

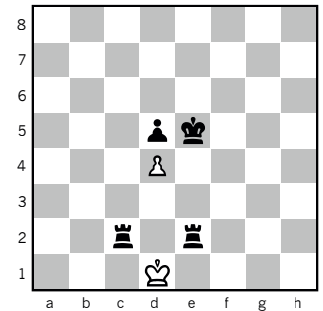
1. Ke1! Kxc2

1... Ke4 2. d3 Ac3+ 3. Kxc3 ve beraberlik.

2. Kxe2+! Kxe2 3. d4+!

Şimdi siyah şah ne hamle yaparsa yapsın oyun pat olur (Diyagram 11):

Diyagram 11



Kısa ama çarpıcı bir etüt!