

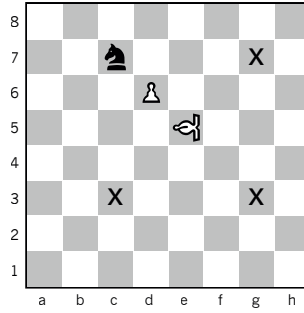
Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Satranç Tahtasında Yeni Taşlar

Bir satranç tahtası ve satranç takımı düşünün. İki kişi satranç tahtasının başına geçer, kimin hangi renk taşlarla oynayacağı kararlaştırıldıktan sonra taşlar dizilir ve oyun başlar. Oyun bitince ya yeni bir oyuna başlanır ya da satranç takımı yerine kaldırılır. Başka bir gün farklı iki kişi gelir ve yine aynı taşlar ve satranç tahtasıyla, aynı kurallara göre oynarlar. Ama bunun hep böyle olduğunu sanmayın. Taşlar ve kurallar değişmez fizik yasaları gibi değildir. Satranç tümüyle insan icadıdır ve aslına bakarsanız, kurallar da taşlar da satrancın uzun geçmişi boyunca değişikliğe uğramıştır. Örneğin, bugünkü filin öncüsü Orta Çağ satrancında “alfil” isimli bir taşı. Çaprazındaki karenin üzerinden sıçrayarak yalnızca iki kare öteye gidebiliyordu ve dolayısıyla satranç tahtasının yalnızca sekizde birine ulaşımı olan zayıf bir taşı. Bu arada satrancın Avrupa’ya ilk girdiği ülkeler olan İtalya ve İspanya’da modern file hâlâ “alfil” deniliyor.

Diyagram 1



Diyagram 1’de, e5’te yan duran bir fil olarak gösterilen alfil, d6’daki piyonun üzerinden atlayarak c7’deki atı alabilir. Bunun haricinde yalnızca c3, g3 ve g7 karelerine gidebilir.

Demek oluyor ki kuralları değiştirmek tümüyle insanın elinde ve bugün oynadığımız satrançta da ileriki yıllarda değişiklikler yapılması şaşırtıcı olmaz. Aslına bakarsanız, çok yaygın olmasa da “varyant satranç” adı altında farklı kurallarla satranç maçları zaten yıllardır yapılıyor. Bunlar arasında eski dünya şampiyonlarından

Bobby Fischer’in buluşu olan Fischer satrancını ve *Kriegspiel*’i (savaş oyunu) sayabiliriz. Fischer satrancında rütbeli taşların başlangıç pozisyonu her oyun için rastgele belirlenir. Ön sırada yine piyonlar vardır. Bu şekilde dizimlerle muhtemel başlangıç pozisyonlarının sayısı 960 olduğundan, bu varyant Satranç960 adıyla da bilinir.

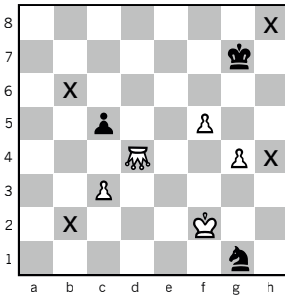
Kriegspiel’de ise oyuncular rakip taşların konumunu görmeksizin, üçüncü bir kişinin aracılığıyla mücadele ederler. İngilizce “umpire” denen bu üçüncü kişi, bir nevi hakemlik ya da arabuluculuk yaparak oyuncuların yapmak istedikleri hamlenin kurallara göre mümkün olup olmadığını bildirir. Eğer mümkünse hamle yapılır. Bildiğimiz satrancın aksine, rakip taşların konumunu tahmine dayalı, “eksik bilgi” ile (*imperfect information*) oynanan bir oyundur.

Peki kurgu dünyasında durum nasıl? Farklı tipte satranç tahtalarında,

farklı taş ve kurallarla problemler özellikle yirminci yüzyılın başlarından itibaren satranç yayınlarında görülmeye başlandı. Burada özellikle bir kişinin, Thomas Rayner Dawson'un adını anmalıyız. İngiliz bir kimyager olan T.R. Dawson (1889-1951) bu tarz problemlerin saygın bir konum kazanmasında belki de en büyük rolü oynamıştır. Dünyaca ünlü *The Problemist* dergisinin kurucularından olan Dawson'ın çabalarıyla satrancın bu yenilikçi şekli, "Fairychess" (yani "Peri satranç") adıyla satranç dünyasında yer edindi. Dawson, "Fairychess" ortamında binlerce problem kurdu ve "Fairychess review" isimli bir dergi çıkardı. Ayrıca yepyeni bazı taşlar icat etti. Bunlardan ikisi özellikle önemli: çekirge ve "nightrider".

Çekirge, diyagramlarda ters dönmüş bir vezir olarak gösterilir. Hareket edebilmek için düz veya çapraz konumunda bulunan herhangi bir renkteki başka bir taşın üzerinden sıçraması gerekir; sıçradıktan sonra o taşın hemen öte tarafındaki kareye "konar" (Diyagram 2):

Diyagram 2



Diyagram 2'de, d4'te görülen çekirge, yalnızca b6, b2, h4 ve h8 karelerine gidebilir ve g1'deki atı alabilir. Eğer beyaz 1. f5 hamlesini yaparsa çifte şah

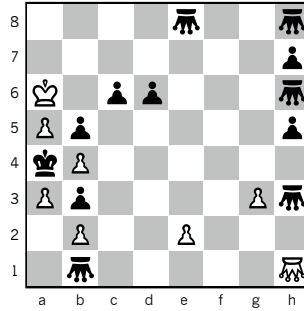
çekmiş olur: f5'teki piyonla ve d4'teki çekirgeyle.

Tahmin edileceği üzere, çekirgenin boy gösterdiği ilk problemi Dawson kurmuştu (Diyagram 3):

Diyagram 3

T. R. Dawson

Cheltenham examiner, 1913



Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Çözüm:

1.Şa6-b7! (*zugzwang*)

a) 1...Çh3-f3+ 2. Çh1-e4 mat;

b) 1...h5-h4 2. Çh1xh4 mat;

c) 1...c6-c5 2. Çh1-a8 mat;

d) 1...d6-d5 2. Çh1xc6 mat;

e) 1...Çh6-h4 2. Çh1xh4 mat;

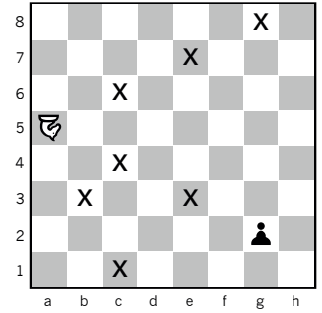
f) 1...Çe8-e1 2. Çh1-d1 mat;

g) 1...Çh8-a1 2. Çh1xa1 mat;

h) 1...Çh8-d8 2. Çh1-a1 mat.

Size tanıtacağımız ikinci taş "nightrider" (gece sürücüsü). İngilizce söylenişi "knight rider" (binici şövalye) sözcüğünden farksız olan bu kelimeyi tam olarak Türkçeleştirmek pek kolay değil. Diyagramlarda baş aşağı duran bir at olarak gösterilen nightrider bildiğimiz atın güçlendirilmiş şekli olarak düşünülebilir. Bu taş, normal atın yaptığı sıçrama hareketini tek bir hamlede aynı doğrultuda olmak kaydıyla üst üste yapabilir (Diyagram 4):

Diyagram 4

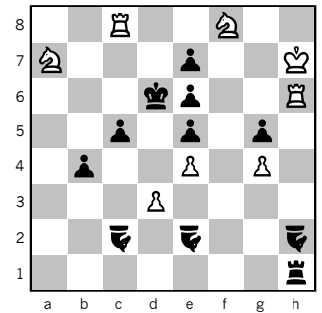


Diyagram 4'te, a5'te duran nightrider, c4 ve e3'ü sıçrama noktası olarak kullanarak bir hamlede g2'ye kadar gidip siyah piyonu alabilir. Yani normal atın üç hamlede gidebileceği bir noktaya bir hamlede gidebilir. Aynı şekilde, b3 üzerinden c1'e ya da c6 ve e7 üzerinden g8'e gidebilir. Burada, sıçrama ve son varış noktalarının aynı doğru üzerinde olması gerektiğine tekrar dikkat çekelim. Elbette, menzilin son noktasına kadar gitmek zorunda değildir, isterse e3'e ya da c6'ya gidip orada durabilir. Şimdi, nightrider'in kullanıldığı ilk problemi görelim (Diyagram 5):

Diyagram 5

T.R. Dawson

Die Schwalbe, 1925



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

C2, e2 ve h2'de birer nightrider var. C2'deki e6'yı, e2'deki c6'yı ve h2'deki de

b5'i kontrol ediyor. Örneğin h2'deki f3 ve d4 sıçrama noktalarını kullanarak bir hamlede b5'e gidebilir.

Eğer bu taşların adı geçen kareleri kontrolleri olmasaydı beyaz bir hamlede 1. Kxe6, 1. Kc6 ya da 1. Ab5 ile mat edebilirdi.

1. d4!

Beyaz bu hamleyle her üç *nightrider*'ın da kritik karelere (e6, c6 ve b5) erişimini engelliyor, çünkü hepsinin ortak sıçrama noktası olan d4'ü piyonuyla bloke ediyor. Şimdi, tahtadaki *nightrider*'lardan herhangi biri buradaki piyonu alabilir ama daha ötesine gidemez. Dolayısıyla, beyaz üç ayrı matla tehdit ediyor: Yukarıda da belirttiğimiz 1. Kxe6, 1. Kc6, 1. Ab5. Şimdi üç tematik varyant var:

a) 1...Nc2xd4

Bu şekilde siyah tehlikeyi savuşturmuş görünüyör çünkü e6, c6 ve b5 karelerinin denetimi yine siyahta. Ama bu kez bir farklılık var: c2'den d4'e gelen *nightrider*, burada yalnız e6'nın değil, b5 ve c6'nın da denetimini üstlendi. Yani bir "aşırı yüklenme" hâli var. Beyaz elbet bundan yararlanacak:

2. Ab5+ Nxb5 3. Kxe6 mat.

Diğer varyantlarda beyaz benzer bir mekanizmayı kullanarak mat ediyor:

b) 1...Nexd4 2. Kxe6+

Nxe6 3. Kc6 mat;

c) 1...Nhxd4 2. Kc6+ Nxc6

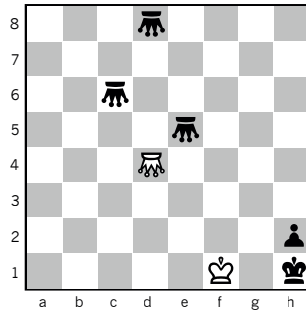
3. Ab5 mat.

Umarız bu örnekler size çekirge ve *nightrider*'ı tanıtmaya yetmiştir. Sizlere, bu iki taşın kullanıldığı iki kurguyu "Ayın Problemleri" olarak sunuyoruz. Bir ay sonra görüşmek üzere...

Ayın Problemleri

Diyagram 6

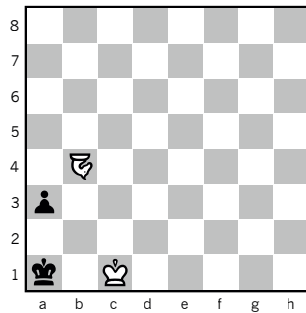
Nils Adrian Bakke
Problemkiste, 2000



Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Diyagram 7

T.R. Dawson
The Chess Amateur, 1926



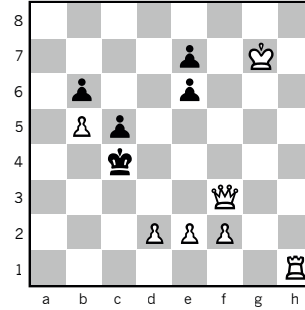
Beyaz oynar, iki hamlede mat eder.

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümleri

Diyagram 8

Johann Berger

Frankfurter Zeitung, 1887



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Bu problemin Berger'in en ünlü problemlerinden biri olduğunu belirtmiştik. Acaba anahtar hamleyi bulma mutluluğunu tadabildiniz mi?

Çözüm:

1. Kf1! (*zugzwang*) Şd4 2. Vd3+ Şe5 3. f4 mat. Bu ana varyant paradoksal 1. Kf1! hamlesinin nedenini ortaya koyuyor. Bu bir pusu ("*ambush*") hamlesi ve literatürde başka birçok örneği var. Ama Berger'in problemindeki muhtemelen en unutulmazlardan biri.

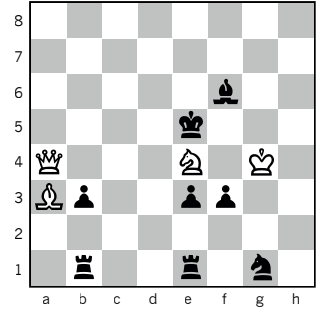
Diğer varyantlar daha az ilginç: 1...Şxb5 2. Kb1+, ya da 1...e5 2. Kb1 ve üçüncü hamlede mat.

Diyagram 9

Conrad Bayer

Le Palamede Française, 1865

İkincilik Ödülü



Beyaz oynar, dört hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Ag3! (tehdit 2. Ve4 mat)

Şimdi, siyah fil herhangi bir kareye oynayıp f6 karesini siyah şah açmayı deneyebilir: 1...Fh4 (ya da Fh8, g7 vs.) 2. Vf4 + Şe6 3. Vf5 mat, 2...Şd5 3. Ve4 mat. Bu da gösteriyor ki fil, f4 karesini kontrol edeceği bir kareye gitmeli. İşte eğlence de burada başlıyor:

1...Fg5 2. Şh5!

Tehdit 3. Ve4+ Şf6 4. Ve7 mat

2...Fd8

2...Şe6 3. Vc6+, 2...Şf6 3. Vd7 ve beyaz dördüncü hamlede mat eder.

3. Vf4+!! Şxf4 4. Fd6 mat!

Tahtanın ortasında şah, fil ve atla gerçekleştirilen beklenmedik bir model mat.