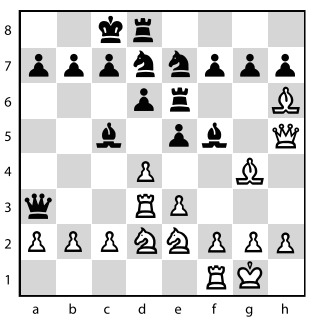
Satranç

Kıvanç Çefle [*btsatranc@tubitak.gov.tr*

Oyunun Hamleleri Neydi?

Bu yazımızda sizlerle birlikte ilginç bir satranç problemi çözeceğiz. Bu "Beyaz üç hamlede mat eder." ya da "Beyaz nasıl kazanır?" tarzında bir problem değil. Size bir pozisyon vereceğiz ve bu pozisyona siyahın 12. hamlesinden sonra ulaşıldığı bilgisine dayanarak oyunun hamlelerini bulmanızı isteyeceğiz! Evet, elimizdeki tek bilgi bu! (Diyagram 1)

Diyagram 1
George Jeliss
The Problemist, 2026



Diyagram 1'deki pozisyona siyahın 12. hamlesinden sonra ulaşılmış. Oyunun hamlelerini bulun.

Çözüm:
Pozisyonu incelediğimizde iki tarafın da hiç taş almamış olduğunu görüyoruz. Siyah taşların hamle dizisini şimdilik bir yana bırakırsak beyaz taşlar diyagramdaki konumlarına hangi hamlelerle gelmiş olabilir? Bunları birer birer sayalım:

H6'daki fil: c1-h6
(bir hamle)

H5'teki vezir: d1-h5
(bir hamle)

G4'teki fil: f1-e2 ve e2-g4
(iki hamle)

D4'teki piyon: d2-d4
(bir hamle)

D3'teki kale a1-d1 ve d1-d3 (iki hamle)

E3'teki piyon: e2-e3
(bir hamle)

F1'deki kale ve g1'deki şah: Kısa rok
(bir hamle)

E2'deki at: g1-e2
(bir hamle)

funky-data / iStock

D2'deki at: İşte burası önemli... B1'deki at d2'ye bir hamlede doğrudan gidemez! Çünkü a1'deki kalenin d3'e gelebilmesi için bu hamleyi tek seferde yapamaz, dolambaçlı bir yol izlemelidir.

Mesela b1-c3, c3-e4 ve e4-d2 ya da b1-a3, a3-c4 ve c4-d2. Her durumda at üç hamle yapmak zorundadır.

Şimdi beyazın oynadığı toplam hamle sayısını hesaplayalım: 13 hamle.

Aynı hesaplamayı siyah için de yapabiliriz: Siyah büyük rok yapmıştır (bir hamle), b8'deki at d7'ye oynamıştır (bir hamle), vs... G8'deki at, h8 kalesinin e6 ya gelebilmesi için e7'ye üç hamlede gitmiştir. Burada da toplam hamle sayısı 13'tür. Oysa bize Diyagram 1'deki pozisyona 12. hamleden sonra ulaşıldığı belirtilmişti!

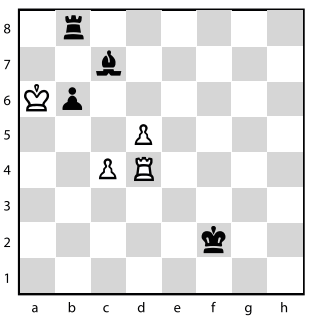
İşte bu durumda hayal gücümüzü kullanmamız ve farklı senaryoları değerlendirmemiz gerekir. Nasıl olur da beyaz ve siyah verilen pozisyona bir hamle daha erken gidebilir? Tam bir dedektiflik oyunu! "Shortest Proof Game" (en kısa kanıt oyunu) olarak adlandırılan bu tür problemlerde bazen taşlar zannettiğimiz taşlar olmayabilir, âdeta kılık değiştirip ve başka bir taşın kimliğine bürünebilir. Burada da böyle bir durum var. Biz f1'deki kalenin başlangıçta h1'de, d3'tekinin de başlangıçta a1'de duran kale olduğunu varsaydık. Sakın f1 kalesi a1'den, d3 kalesi de h1'den buraya gelmiş olmasın! Aynı durum siyahın kaleleri için de söz konusu olabilir... Bu değerlendirmeden sonra oyunun hamleleri şu şekilde netleşir:

1. d4 e5 **2.** Fh6 Ve7 **3.** e3 Va3 **4.** Vh5 Fc5 **5.** Fe2 d6 **6.** Fg4 Ff5 **7.** Ae2 Ad7 **8.** 0-0 0-0-0 **9.** Kd1 Ke8 **10.** Kd3 Ke6 **11.** Ad2 Ae7 **12.** Kf1 Kd8.

Jan Timman'ın (1951-2026) Ardından

Hollandalı ünlü oyuncu, dünya şampiyonluğu adayı ve etütçü Jan Timman, geçtiğimiz şubat ayında 74 yaşında yaşamını yitirdi. 1970-1990'lı yıllarda dünyanın en iyi oyuncuları arasında yer alan Timman, o yıllarda "Sovyet olmayan en güçlü oyuncu" olarak kabul ediliyordu. Kurduğu etütlerle de satranç kompozisyonu dünyasında son derece saygın bir yer edinmişti. *Bilim ve Teknik* dergisinin Ekim 2020 sayısında yayımlanan "Bir Satranç Etütçüsü Olarak Jan Timman" başlıklı yazımızda (web sitesindeki e-arşiv sayfasından ulaşabilirsiniz) onun hakkında etraflıca bilgi vermiş ve etütlerinden örnekler sunmuştuk. Şimdi onu bir kez daha güzel bir etüdüyle hatırlayalım (Diyagram 2 ve Diyagram 3).

Diyagram 2
Kozlowski-100 Anı Turnuvası, 2011-2012
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:
1. d6 Fd8 2. Şa7
2. d7? Şe3 3. Kc4 Ka8+ 4. Şb7 Ka4; 2. Kf4? Şe3 3. Kf8 Fc7=

2...Kc8 3. Kf4+ Şe3 4. Kf8 b5 5. Şb7 Fc7! 6. Kf3+!

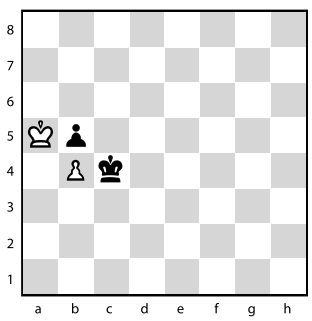
6. dxc7? Kxf8 7. c8=D Kxc8 8. Şxc8 Şd4 ve beraberlik.

6...Şxf3 7. dxc7 Kf8 8. c8=D Kxc8 9. Şxc8 Şe4 10. Şc7

Beyaz burada 10. Şb7 de oynayabilirdi.

10...Şd5 11. Şb6 Şc4 12. Şa5! ve karşılıklı zugzwang beyaz kazanır (Diyagram 3).

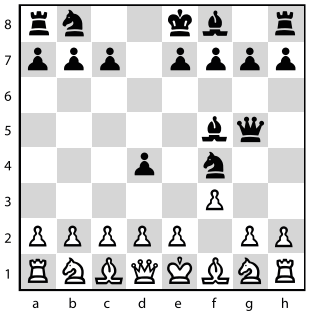
Diyagram 3



Ayın Soruları

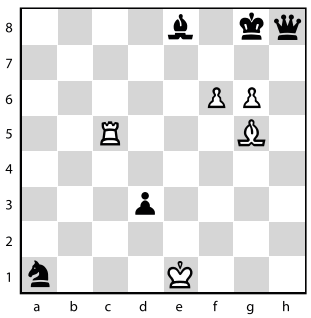
İlk sorumuz, bu yazımızın ilk probleminde olduğu gibi bir "Shortest Proof Game" problemi.

Diyagram 4
Markus Ott, 1981



Yukarıdaki pozisyon bir oyunda siyahın sekizinci hamlesinden sonra oluşmuş. Oyunun hamlelerini bulun.
İkinci sorumuz bir Timman etüdü.

Diyagram 5
Jan Timman, 2011

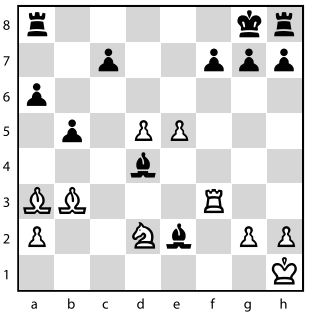


Beyaz oynar ve berabere kalır.

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümleri

Geçen ay Charousek'in oyunlarından iki pozisyon seçmiş ve sizlerden onun nasıl kazandığını bulmanızı istemiştik. Şimdi bunların çözümünü veriyoruz.

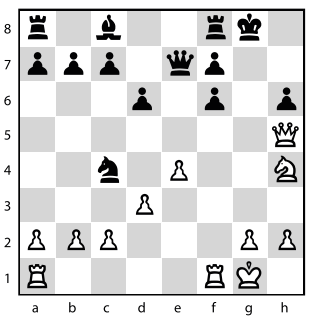
Diyagram 6
R. Charousek-M. Englander
Kaschau, 1891



Sıra, kalesi tehdit altında olan Charousek'de. Nasıl kazandı?

Çözüm:
Charousek, kale kaybını hiç önemsemiyor:
25. d6! Fxf3 26. Axf3 Fe3 27. e6! c5 28. e7 ve siyah terk etti.

Diyagram 7
Charousek-Lehner
Budapeşte, 1897



Siyah son hamlesinde 15...Axc4 oynayarak Charousek'in c4'teki filini almıştı. Charousek nasıl kazandı?

Çözüm:
Burada da Charousek'in materyale önem vermediğini görüyoruz: 15. Vxh6! Ae5 16. Kf3!! Axf3+

Burada doğru hamle 16...Ag4 idi: 17. Kg3 Ve5 18. Kxg4+ Fxg4 19. Ag6 fxg6 20. Vxg6+ Şh8 21. Vh6+ Şg8 22. Vg6+ ve hamle tekrarıyla beraberlik.

17. gxf3 Ve5 18. f4 Vxb2 19. Kf1 Fh3 20. Şh1 Vd4

20...Fxf1 21. Af5 ve 22. Vg7# önlenemez.

21. Kg1+ Vxg1+

Siyahın vezir fedası kaçınılmaz sonucu yalnızca geciktiriyor.

22. Şxg1 Kfe8 23. f5 d5 24. Af3 dxe4 25. dxe4 Fg4 26. Ag5

Siyah burada terk etti. Beyaz 27. Vh7+ Şf8 28. Vxh7# ile tehdit ediyordu. Eğer 26... fxg5 oynarsa bu kez 27. f6 ve ardında 28. Vg7# var. ■