

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

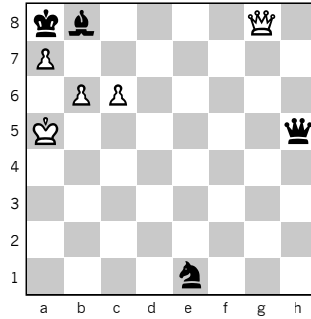
Öncelikle bilgisayarların satranç kurgucularının hem yardımcı-sı, hem de korkulu rüyası olduğunu belirtelim. Nasıl yardımcı oluyorlar? Problemcilerin ve etütçülerin nefret ettiği istenmeyen çözümleri gösteriyorlar. Böylece kurgucu, eseri daha görücüye çıkmadan (yani basılmak için bir dergiye ya da bir yarışmaya gönderilmeden) bu tür yanlışlıkları saptayıp düzeltebiliyor. Diğer yandan, bir kurgucunun “bilgisayar çağı” öncesinde büyük emeklerle, özenerek kurduğu bir etüdün yıllar sonra bilgisayar analiziyle hatalı olduğunun ortaya çıkması da can sıkıcı bir durum. Hele bu etüt nesiller boyu satranççılar tarafından beğenilmiş, klasikler arasına girmiş bir başyapıt-sa hayal kırıklığı daha da artıyor.

İnternet üzerinden bedava indirilebilen, hatta çevrimiçi ulaşılabilen satranç motorları var. Biz insanların saatlerce düşünüp de çözemediği problemleri ya da etütleri, bu silikon canavarlar saniyeler içinde çözüyor. Aşağıda bütün zamanların en ünlü etütlerinden birinin final sahnesi var (Diyagram 1). Önce kendiniz biraz düşünün. Sonra bu pozisyonu bir satranç programına yükleyin. Sizin bulamadığınız ya da uzun süre uğraştıktan sonra bulduğunuz hamleyi “onun” hemen buluverdiğini göreceksiniz.

Bilgisayarlar ve Satranç Etütleri

Diyagram 1 (Etüd Finali)

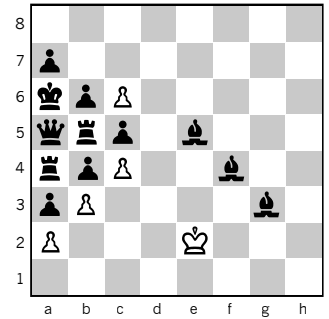
Leopold Mitrofanov
Rustaveli Anı Turnuvası, 1967
Birinci ödül



Siyah şah çekmiş durumda. Beyaz nasıl kazanır? (Çözüm yazının sonunda) Bunun tamamen tersi de olabilir. Yani bilgisayarların tamamen yanlış değerlendirdiği bir pozisyonu ortalama bir oyuncu kolayca çözebilir. Son zamanlarda kendini yapay zekâ araştırmalarına veren ve bu amaçla Penrose Enstitüsü'nü kuran ünlü matematiksel fizikçi Roger Penrose ve ekibi geçtiğimiz yıl bu tür bir pozisyon tasarladı ve halkla paylaştı (Diyagram 2). Diyagram 2'deki durumda oyunun sonucu ne olur? Biz insanlar, beyaz b3xa4 ya da c4xb5 gibi yanlış hamleler yapmadıkça oyunun sonucunun beraberlik olduğunu kolayca görürüz. Siyahın bol sayıdaki

serbest gezer filleri işe yaramaz. Oysa örneğin günümüzün gözde satranç motorlarından Stockfish, beyazın durumunu kesin bir yenilgi olarak görüyor. Siyahın elindeki büyük maddi üstünlükle oyunu kazanması gerektiğini sanıyor ve yaptığı “değerlendirme” sonucunda “- + 30” gibi bir sonuca ulaşıyor. Bu, şu demek: Siyahın 30 piyon değerinde bir üstünlüğü var. İnsan aklının bu tür pozisyonlara nasıl yaklaştığının incelenmesinin, zihin araştırmalarına ışık tutabileceği değerlendiriliyor.

Diyagram 2



Dahası var: Diyagram 2'deki pozisyonda beyazın beraber kalmayacağına, yapay zekânın zaafından yararlanarak onu yenmesinin bile mümkün olabileceği iddia

ediliyor, ama bunun nasıl olabileceği konusunda hiçbir ipucu verilmemiş. Ama zihinlerinde “eureka” şimşegi çakanlar buldukları çözümü puzzles@penroseinstitute.com adresine yollayabilir. Üstelik ödül de varmış!

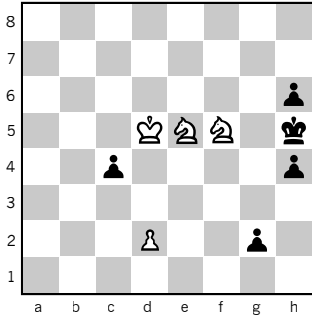
Kaynak:
https://www.telegraph.co.uk/science/2017/03/14/can-solve-chess-problem-holds-key-human-consciousness/

Bir de hem insanlar hem de bilgisayarlar için çok zor olan etütler var. Letonyalı etütçü Carl Behting’in (1867-1943) aşağıdaki kurgusu bunlardan biri (Diyagram 3).

Diyagram 3

Carl Behting

Baltische Schachblätter, 1908



Beyaz nasıl berabere kalır?

Çözüm:

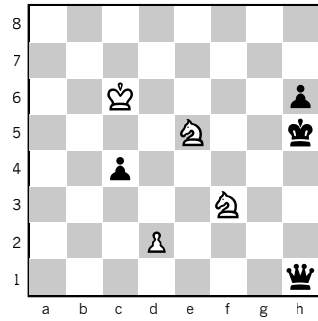
1. Şc6!!

Akla zarar bir giriş hamlesi. Burada “normal” bir oyuncu siyahın vezir çıkmak üzere olan piyonunu engellemeye çalışır. En azından mücadele sahasının tahtanın sağ alt köşesi ve civarı olacağını düşünür ve bu bölgede bazı manevralar tasarlar.

Ancak burada en doğal hamle gibi görünen 1. Af3? beyaza kaybettirir: 1. Af3? h3 2. A5h4 h2 3. Axc2 h1=V 4. Agh4 Vf1 5. Şe4 Vf2 6. Şd5 Ve2 7. Şd4 Şg4 8. Şd5 h5 9. Şd4 Vxf3 ve siyah kazanır. Peki “savaş alanından kaçış” izlenimi veren 1. Şc6’nın hikmeti ne?

1...g1=V (1...h3 2. Ag3+ Şh4 3. Ae2 h2 4. Af3+ Şh3 5. Axx2 Şxh2 6. Şc5 ve beraberlik **2.Axx4! Vh1+** (2...Şxh4 3. Af3+) **3.Ahf3!!**

Diyagram 4



Beyazın başından beri tasarladığı buydu. Siyah şahı hapsedmek! (Diyagram 4) Vezir, şahının yardımı olmadan bir işe yaramaz. Şah, hapisten ancak siyah vezir atlardan biriyle değişilirse çıkabilir. 1. Şc6!! hamlesini yukarıda da belirttiğimiz gibi kuvvetli oyuncuların dahi, hele oyun esnasında görmesi çok zor. Gelin görün ki burada bilgisayarlar da bocalıyor. Örneğin benim yaptığım denemede Stockfish 1. Şc6 hamlesini göremediği gibi siyaha +4 üstünlük tanıyor.

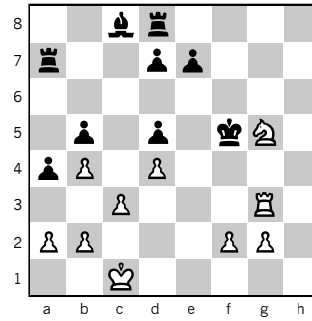
Elbette, işlemci gücü ve programı çalıştırma süresi sonucu etkileyebilir. Ama yine de “hapis” temasının programın donanımında olmadığı ve affaladığı belli. Son örneğimizde beyazlar bir “hisar” oluşturarak beraberliği kuruyor (Diyagram 5).

Diyagram 5

F. Simkovitch

L’Italia Schaccistica, 1924

Birinci mansiyon



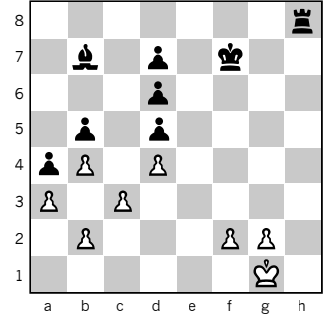
Beyaz berabere kalır.

Çözüm:

1. Af7 Ke8 (1...Kf8 2. Kf3+ Şe6 3. Ag5+; ya da 2...Şg6 Ae5+) **2. Ad6+ exd6** **3. Kf3+ Şg6** **4. Kg3+ Şf7** **5. Kf3+ Şe7** **6. Ke3+ Şd8** **7. Kxe8+ Şxe8** **8. a3!! Fb7** **9. Şd1 Şf7** **10. Şe1 Ka8** **11. Şf1 Kh8** **12. Şg1!** ve beraberlik!

Bu pozisyon bir diyagramı hak ediyor: Diyagram 6’nın neden bir beraberlik pozisyonu olduğunu ilk başta anlamak kolay değil. Ancak dikkatlice baktığımızda görüyoruz ki siyahın fili, oyuna katılması mümkün olmayan bir ölü taş.

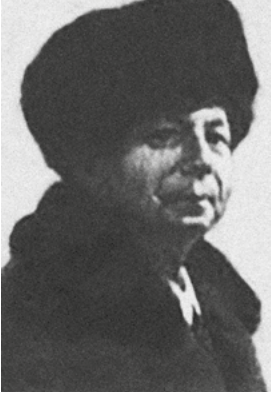
Diyagram 6



Diğer yandan beyaz şah f1 ya da g1’de durarak kalenin birinci, ikinci sıralara inmesini önleyebilir. Peki, bu savunmadaki tek gedik gibi görünen d3 karesine siyah şahın sızması nasıl önlenecek? Kolay. Beyaz piyonlarını f3 ve g3 karelerine getirir. Bu başarılıdıktan sonra beyazlar kurdukları hisarın içinde yaşamaya devam eder. Görünüşe göre bu fikir de henüz bilgisayarların görüş ufkunun ötesinde ve bu pozisyonun beraberlik olduğunu anlayamıyorlar.

Bu arada, beyazın 8. a3!! hamlesinin önemini vurgulamak gerek: Eğer bu hamle oynanmasaydı siyah 8...a3!! oynardı. O zaman beyaz 9. b3 ile yanıtlamak zorunda kalır ve c3 piyonunu savunmasız bırakırdı. Yani kurmayı tasarladığı hisarda bir gedik oluşurdu.





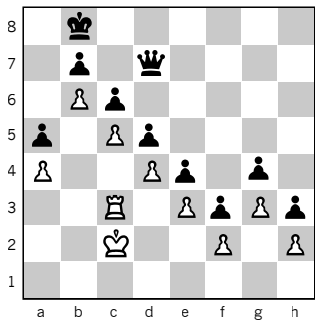
Leopold Mitrofanov
(1932-1992)

Bir kimya mühendisi olan Rus Mitrofanov 300'ün üzerinde etüt kurmuştu. Bunların kırk kadarı birinci ödül kazandı. Ünlü satranç yazarı Tim Krabbe, Mitrofanov'un yukarıda son kısmını sunduğumuz kurgusunu "milyenyumun etüdü" olarak nitelemişti.

Ayın sorusu

Benzer bir fikre dayanan aşağıdaki etüdün çözümünü de size bırakıyoruz.

Diyagram 7



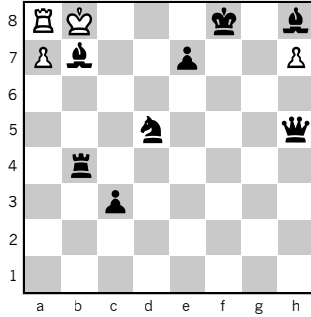
J. Hasek, 1956

Diyagram 7'de siyah vezirin a6 karesi üzerinden beyazın savunma hattının arkasına sızması önlenemez görünüyor. Buna rağmen beyaz nasıl berabere kalır?

Geçen sayıdaki ayın sorularının çözümleri:

Diyagram 8

György Paros
Magyar Sakkvilag, 1945
Birinci-ikinci Ödül



Üç hamlede yardımcı mat

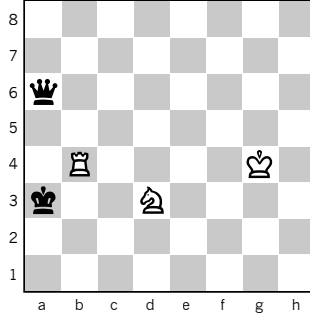
Paros'un problemi için bir ipucu vermiştik: Siyahın 1. Kf4 2. Kf7 3. Fg7 hamle dizisinden sonra beyazın 3...Şxb7 ile mat edebileceği kolayca görülüyor. Ama soru şu: Siyah bu manevrayla meşgulken beyaz ne yapacak?

Çözüm: Beyaz, siyahın manevrasını bozmayacak bekleme hamleleri yapmalı: **1. Fg7 h8=A! 2. Kf4 Af7! 3. Kxf7 Şxb7 mat!**



Diyagram 9

Henry Forsberg
Revista Romana de Sah, 1935
Birinci Ödül



İki hamlede yardımcı mat

- Diyagram
- Siyah vezirin yerine siyah kale koyun
- Siyah vezirin yerine siyah fil koyun
- Siyah vezirin yerine siyah at koyun
- Siyah vezirin yerine siyah piyon koyun

Çözüm:

- 1. Vf6 Ac5 2. Vb2 Ka4 mat**
- 1. Kb6 Kb1 2. Kb3 Ka1 mat**
- 1. Fc4 Ae1 2. Fa2 Ac2 mat**
- 1. Ac5 Ac1 2. Aa4 Kb3 mat**
- 1. a5 Kb3+ 2. Şa4 Ac5 mat**

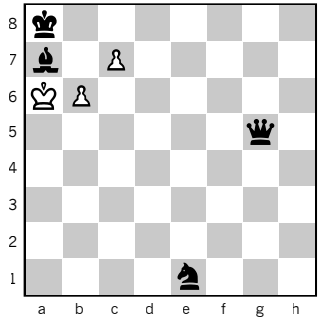
Bu sayıda sorduğumuz diyagram 1'in çözümü:

1. Vg5!!

İnsan için çok zor olan, bilgisayarın ise değil saniyeler içinde, bir saniyede gördüğü bu hamle kurgu tarihinin en ünlü hamlelerinden biridir. "Mitrofanov'un saptırma hamlesi" adıyla satranç yazınına geçmiştir. Beyaz eğer 1. Şa6 oynarsa siyah 2...Ve2+ ile sürekli şah çekme imkânı bulur. Beyaz, vezirini feda ederek siyah vezirini bu şanstıktan yoksun bırakıyor. Peki kalan kuvvetleriyle nasıl kazanacak?

1...Vxg5+ 2.Şa6 Fxa7 3. c7!
(Diyagram 10)

Diyagram 10



Siyah muazzam taş üstünlüğüne rağmen çaresiz. Beyazın 4. b7 mat tehdidini, örneğin 3...Va5+ ile önlese de 4. Şxa5 Şb7 5. b6xa7 sonrasında teslim olmak zorunda kalır.