

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

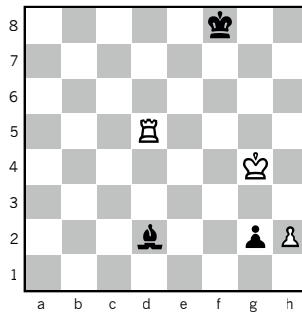
Aleksey Troitsky

Bu ismi duymayan var mı? Aleksey Alekseyevich Troitsky satranç tarihinin en büyük etütçülerinden biri, hatta bazılarına göre en büyüğü. Modern etütçülüğün kurucusu kabul edilen Troitsky, yalnızca bir öncü ya da kurucu değildir, etütleri bugün bile hâlâ satranççıları hayran bırakmaya devam ediyor. Nasıl ki Leonardo da Vinci'nin Mona Lisa'sı resimde, Beethoven'in Ay Işığı Sonatı müzikte klasik eserler arasında sayılıyorsa onun da birçok etüdü kompozisyon sanatının klasikleri arasında yer alır. Eminiz onun birçok etüdünü görür görmez bu ünlü yapıtlar gibi onları da tanıyanlarınız çıkacaktır. Peki, bu büyük etütçünün yaşam öyküsü hakkında neler biliyoruz?

Troitsky 1866 yılında Rusya'da, St. Petersburg'da doğdu. Daha bir öğrenci iken kardeşleriyle bir okul dergisinin editörlüğünü yaptı

ve mantık bilmeceleeri kurmaya başladı. Ancak satrançla ciddi bir şekilde ilgilenmesi 1890'larda, üniversite yıllarında oldu. St. Petersburg Satranç Kulübünde handikaplı bir oyunda (rakibi bir atı olmadan oynuyordu) Mihail Çigorin'i yenerek dikkatleri üzerine çekti. Daha sonra Çigorin'le iyi arkadaş oldu. İlk etütlerini de bu yıllarda kurdu. Wilhelm Steinitz St. Petersburg'a geldiğinde ona bir etüdünü gösterdi ve bu etüdü Steinitz'e ithaf etti. Şimdi bu etüde bakalım (Diyagram 1):

Diyagram 1



Beyaz oynar, berabere kalır.

Siyahın vezir çıkması kaçınılmaz görünüyor. **1. Kf5+ Şg8 2. Şh3! g1=V 3. Kg5+ Vxg5 pat.** Siyah kaleyi file alırsa yine pat olur. Peki, siyah ilk hamlede şahını "e" sütununa oynarsa ne olur? Ona da bakalım: **1...Şe8 2. Ke5+ Ş 3. Ke1! Fxe1 4. Şh3 g1(V/K)** ve yine pat.

Bu kısa ama çarpıcı etüt Steinitz'in hayranlığını kazanır.

Troitsky 1894'te St. Petersburg'daki Ormancılık Enstitüsünden mezun oldu, 1896'dan itibaren Rusya'nın çeşitli yerlerinde ormancı olarak çalıştı. Muhtemelen şehirlerin gürültülü ortamından uzak kalması ile ormanların sakin ve sessiz ortamı onun yaratıcılığı üzerinde olumlu etki yaptı. Bu "ormancılık" döneminde birçok etüt kurdu, etütlerin temalarını zenginleştirdi. Daha önce keşfetmiş olduğu sistematik manevra, alt terfi, çeşitli taş kombinasyonlarının mucadelesi

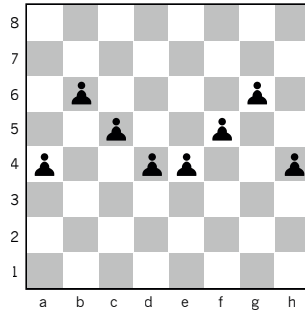


ve temaların sentezi gibi birçok fikri geliştirdi. Oyun sonu teorisinde daha önce bilinmeyen keşifler yaptı. Örneğin, pratikte hiç görülmesede dört atın vezire karşı kazanması bu keşifler arasındadır.

Ama herhâlde onun teorik açıdan satranca en önemli katkısı “şah + iki at / şah + piyon” finallerini olağanüstü bir sabırla, ayrıntılı ve doğru bir şekilde analiz etmiş olmasıdır. Troitsky'den önce iki atla yalnız kalmış şahın mat edilemeyeceği, olsa olsa pat durumuna zorlanabileceği zaten biliniyordu.

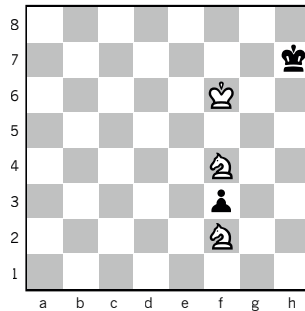
Ancak onun analizleri şahla birlikte bir de piyon varsa iki atı olan tarafın mat edebileceğini gösterdi. Hatta, piyonun belirli bir hattı geçmemesi ve bir at tarafından sağlam bir şekilde bloke edilmiş olması hâlinde kuvvetli tarafın her durumda mat edebileceğini de kanıtladı. Bu hat bugün Troitsky hattı diye biliniyor (Diyagram 2):

Diyagram 2



Piyonun bu hattı geçmiş olduğu bazı durumlarda da kazanç mümkün olabilir. Peki, fazla piyon zayıf tarafa nasıl bir güçlük yaratıyor? Bunu aşağıdaki örnekle görelim (Diyagram 3):

Diyagram 3



Sıra beyazda, nasıl mat eder?

Neyse ki böyle durumlar gerçek oyunlarda çok nadir çünkü kazanç manevrası hiç kolay değil:

1. Ae6 Şh6 2. Ag7 Şh7 3. Af5 Şg8 4. Şe7! Şh7 5. Şf7 Şh8 6. Şg6 Şg8 7. Ag7 Şf8 8. Şf6 Şg8 9. Ae6 Şh7 10. Şg5 Şg8 11. Şg6 Şh8 12. Şf7 Şh7 13. Ag4 f2 14. Af8+ Şh8 15. Af6 f1=V 16. Ag6 mat.

Eğer siyahın bir piyonu olmasaydı 15. Af6'dan sonra oyun pat olurdu.

Ünlü oyuncu ve etüt kurucusu GM John Nunn yıllar sonra bilgisayar yardımıyla yaptığı analizlerde, Troitsky'nin hesaplamalarının hayret verecek şekilde doğru olduğunu belirledi.

Troitsky'nin yaşadığı yıllar hem kendi ülkesinin hem de dünya tarihinin en çalkantılı dönemleriydi. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı'na, Rus Devrimi'ne ve Stalin dönemindeki “Büyük Temizlik”e tanık oldu. İki kere tüm arşivini

kaybetti ancak etütlerinin çoğunu ezbere bildiğinden bunları tekrar kayda geçirebildi.

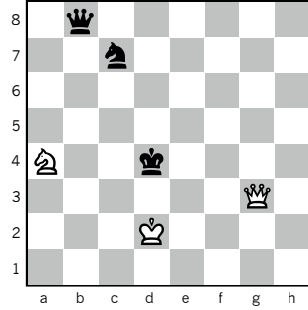
Troitsky emekli olup Leningrad'a (St. Petersburg'un o dönemki adı) geri döndükten sonra İkinci Dünya Savaşı başladı. Alman ordularının Leningrad'a iyice yaklaştığı bir sırada dostları şehri terk etmesini istediyse de bu çağırığı kulak ardı etti. Bir süre sonra şehir tamamen kuşatıldı. 1942'de Troitsky amansız kuşatma şartları altında yeterli gıda alamadığından öldü.

Bugün veri tabanlarında Troitsky'nin 1400'e yakın etüdü kayıtlıdır. Biz sizinle buengin hazineinden iki örneği (Diyagram 4 ve 5)

birlikte çalışacağız, başka iki örneği (Diyagram 7 ve 8) ise kendi başınıza çözmeniz için size bırakacağız.

Diyagram 4

Deutsche Schachzeitung,
1909



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1.Ab6!

Tehdit: 2. Ve3 mat.

1...Ve8! 2.Ad7!

Ve3 mat tehdidini yeniliyor.

2...Şc4!

2...Ve4 3.Vc3+; 2... Şd5 Af6+; 2... Vxd7 Vd3+.

3.Vxc7+ Şb4

4.Vc5+ Şb3

4...Şa4 5.Ab6+ Şb3 6.Vc3+ Şa2 7.Ad5 (7.Ac4? Vb5) 7...Vd7 8.Şc1 ve kazanır.

5.Vc3+ Şa4

5...Şa2 6.Şc1! Ve7 7.Va5+ Şb3 8.Ac5+ Şc4 9.Va6+.

6.Vd4+ Şa3

6...Şb3 7.Ac5+ Şa2 8.Vc4+; 6...Şb5 7.Vc5+ Şa4 8.Ab6+ Şb3 9.Vc3+ Şa2 10.Ad5.

7.Ac5!

Tehdit 8. Vc3+ Şa2 9. Vc2+ Şa1 10. Ac3 mat.



Troitsky (1866 - 1942)

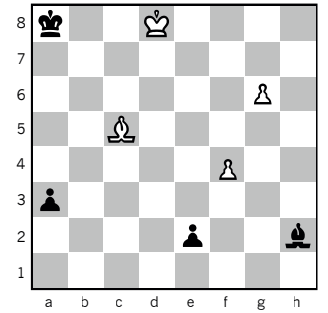
7...Vb8

7...Vb5 8.Va1+ Şb4 9.Vc3 mat.

8.Va1+ Şb4 9.Aa6+!

ve kazanır. Beyaz son anda dahi tuzağa düşebilir: 9.Vb2+? Şa5! 10. Vxb8 pat.

Diyagram 5

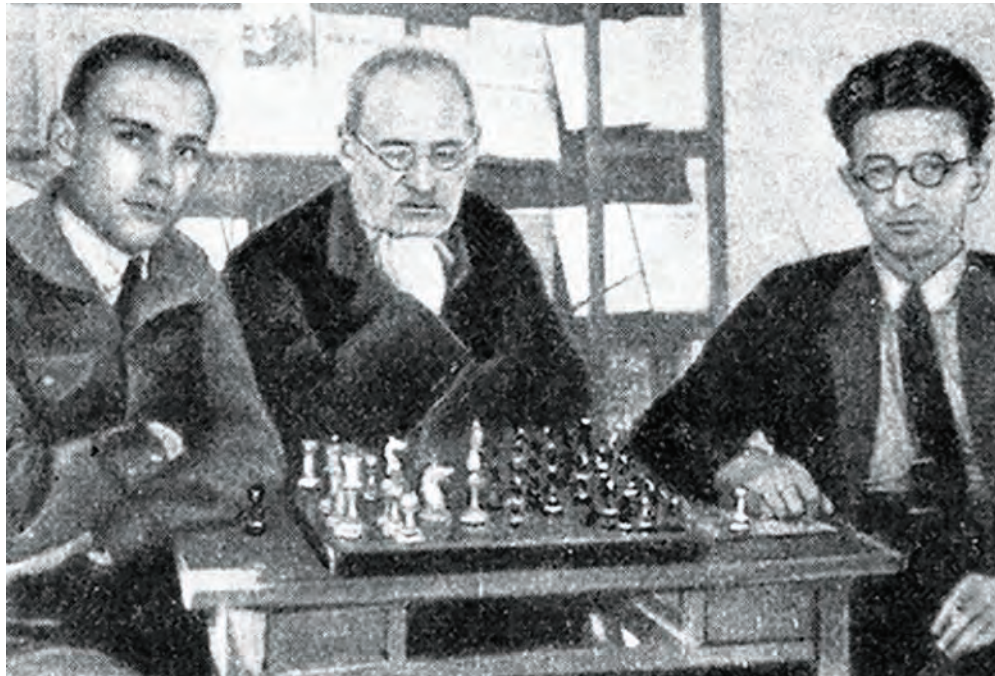


Eskilstuna Kuriren, 1916
Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. g7 e1=V 2. g8=V

Şimdi iki taraf materyal olarak eşit olsa da siyah şahın kötü konumu



nedeniyle beyaz önemli bir avantaja sahip. Beyazın tehdidi 3. Şc7+.

2...Şb7 3. Vb3+ Şc6 4.

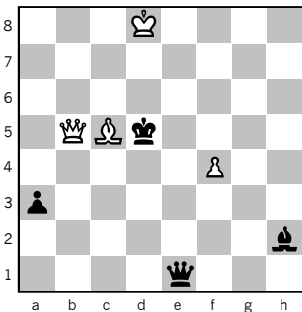
Vb6+ Şd5

Peki ya şimdi? Şimdi, sessiz, sakın ama ölümcül bir hamle geliyor:

5. Vb5!!

Beyaz 6. Fb4+ veya 6. Ff2+ ile veziri almakla tehdit ediyor. Görünüşe göre siyahın birçok seçeneği olmasına rağmen hayret verici bir şekilde vezir kurtarılamıyor. Eğer siyah şah "e" sütununa oynarsa beyaz 6. Ve8+ ile kazanır. Vezir siyah bir kareye oynarsa beyaz uygun kareden açarak şah çeker ve veziri alır. Örneğin 5... Vh4+ 6. Fe7+; ya da 5... Va1 6. Fd4+ Şxd4 7. Ve5+ ve siyah vezir düşer. Vezir, beyaz karelerden herhangi birine gitse de kurtulamaz: 5... Vd1 Vd7+, vs. Bu unutulmaz pozisyon bir diyagramı hak ediyor:

Diyagram 6

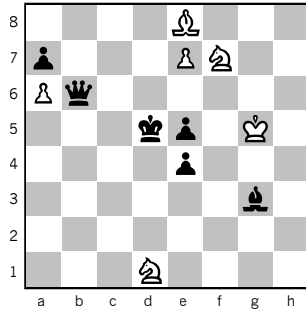


Ayın Etütleri

Kendi başınıza çözeniz için sizi Troitsky'nin iki etüdü ile baş başa bırakıyoruz. Bunlarla uğraşmak oyun gücünüzü geliştirecektir:

Diyagram 7

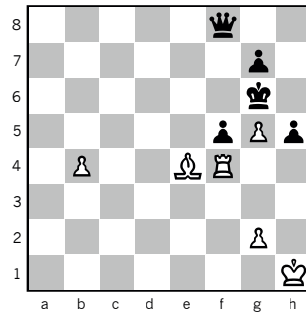
Deutsche Schachzeitung,
1910



Beyaz oynar ve kazanır.

Diyagram 8

Wiener Schachzeitung, 1912

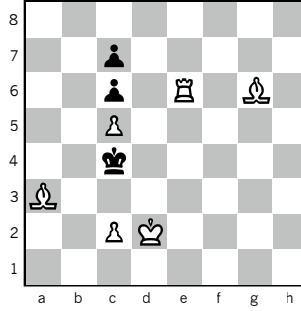


Beyaz oynar ve kazanır.

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümleri

Diyagram 9

Mihail Kroytor
Gravura, 2019
Dördüncü Övgü



Beyaz oynar, üç hamlede mat eder.

Çözüm:

1. Ke8! (zugzwang)

a) 1...Şd5 2. Ff7+ Şd4 3.

c3 mat;

b) 1...Şd4 2. Ke4+ Şd5 3.

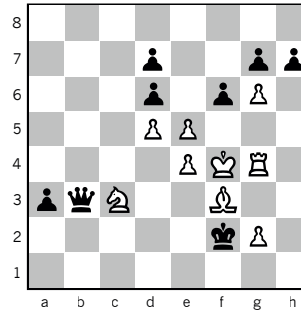
c4 mat;

c) 1...Şb5 2. Fd3+ Şa4 3.

Ka8 mat.

Diyagram 10

Vladimir Tarasyuk, 2019



Beyaz oynar, berabere kalır.

1. Ad1+

1. gxh7? Vxc3 2. h8=V Vxe5 mat

1...Vxd1

1...Şe1 2. gxh7 a2 3. h8=V a1=V 4. Vh4+ Şd2 5. Vf2+ Şc1 6. Şg3 Ve5+ 7. Şh3+

2. Fxd1 fxe5+ 3. Şf5 h5!

3...a2? 4. gxh7 a1=V 5. h8=V Vxd1 6. Vxg7+; 3... hxg6 4. Kxg6 a2 5. Kxg7 a1=V 6. Ff3 beraberlik.

4. Kg5

4. Fb3? hxg4 5. Şxg4 Şxg2 siyah kazanır.

4...a2 5. Fxh5

5. Fa4? a1=V 6. Fxd7 Vc1+ siyah kazanır.

5...a1=V 6. g4!

Ve siyah ne oynarsa oynasın oyun pat olmuştur. Beklenmedik bir son!

