

Satranç

Kıvanç Çefle [btsatranc@tubitak.gov.tr]

Tuzağa Düşen Vezir

Gerçek bir oyunda rakibimizin rütbeli taşlarından birini almayı başarabilirsek elde ettiğimiz maddi üstünlük (eğer bir hata yapmazsak) bize oyunu kazandıracaktır. Resmi olmayan, arkadaşlar arasındaki oyunlarda taş kaybeden tarafın çoğu kez oyunu sürdürdüğünü görürüz. Çünkü kendi yaptığı hatanın bir benzerini rakibinin de her an yapabileceği umudunu kaybetmez. Aslına bakarsanız bu umudun gerçekleşmesi özellikle acemiler arasındaki oyunlarda pek de nadir değildir. Hatta dikkatsizlik nedeni ile yapılan karşılıklı taş ikramları birden çok kez tekrarlanabilir ve oyunun kaderi birkaç kez değişebilir. Ustalar arasındaki oyunlarda ise

karşılıksız olarak taşını kaybeden taraf (eğer bu kaybı telafi edecek pozisyonel bir üstünlüğü yoksa) çoğu kez oyunu terk eder.

Peki, rakibimizin taşını nasıl alabiliriz? Bunu bize sağlayacak birçok taktik motif var aslında. Bunlardan biri hepimizin bildiği “çatal”. Burada bir taşın aynı anda iki taşa saldırması söz konusudur, rakip ikisini birden koruyamayacağı için bu taşlardan birini zorunlu olarak kaybedecektir. Bir taşın açmaza düşürülerek alınması da oyunlarda sık sık görülür.

Daha nadir olan bir kazanç şekli ise bir taşın tuzağa düşürülmesidir. Saldırı altındaki taş kaçabileceği bir yer

bulamaz ve alınır. Bilindiği gibi, tuzağa düşürülmeye en yatkın taş atdır. Tahtanın ortasında oradan oraya sıçrayarak öngörülmez manevralar yapabilen at, tahtanın kenarında ve özellikle de köşelerde hareket yeteneğini büyük ölçüde kaybeder. Öyle ki, b2 karesindeki bir şah dahi a1'deki bir rakip atı sıkıştırabilir ve onu alabilir. Bu örnekte olduğu gibi bir taşın hareket alanının rakip taşlar tarafından kontrol edilmesi durumuna etüt terminolojisinde “domination” deniyor. Bunun Türkçe’de “hakimiyet altına alma”, “hükmetme” gibi anlamları var. Biz basitçe söz konusu taşı tuzağa düşürülmüş olarak düşünebiliriz. Aslında bütün taşlar

tuzağa düşürülebilir. Ama kolayca tahmin edilebilir ki tuzağa düşürülmesi en zor taş vezirdir. Yine de vezirin belli bir alana sıkıştırıldığını ve alındığını gerçek oyunlarda dahi görebiliriz. Örneğin Sicilya Savunması-Najdorf açılışının “Zehirli Piyon” varyantında b2 piyonunun peşine düşen vezir kaybedilebilir. Herhalde bunun en ünlü örneği 1972 yılında Bobby Fischer ile Boris Spassky arasında oynanan Dünya Şampiyonluğu Maçı'nın 11. oyunudur. Burada siyahlarla oynayan Fischer b2 piyonunu veziriyle almış ve sonunda vezirinden olarak acı bir yenilgi tatmıştır (Diyagram 1).

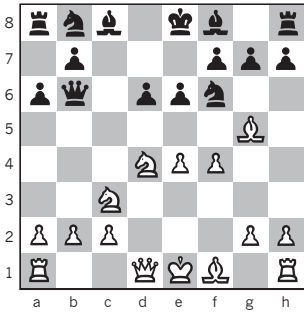
Diyagram 1

Spassky-Fischer

Dünya Şampiyonluğu Maçı,

1972

11. Oyun



Burada Spassky 8. Vd2 oynayarak pozisyonel bir üstünlük beklentisiyle b2'deki piyonu Fischer'e ikram etti. Pozisyonel üstünlükten çok daha fazlasını elde edecekti. Oyun şöyle sürdü:

8...Vxb2

Zehirli Piyon varyasyonunu iyi bilen Fischer blöfü görüyor.

9. Ab3

Spassky de vakit kaybetmeden vezirin

etrafına ağını örmeye başlıyor.

9...Va3 10. Fxf6 gxf6 11.

Fe2 h5 12. 0-0 Ac6 13. Şh1

Fd7 14. Ab1!

O dönemde bu hamle bir yenilikti (novelty) ve muhtemelen Fischer'i hazırlıksız yakalamıştı.

14...Vb4 15. Ve3 d5 16.

exd5 Ae7 17. c4 Af5 18.

Vd3 h4 19. Fg4 Ad6 20.

A1d2 f5 21. a3 Vb6 22. c5

Vb5

Vezir değişimi teklif ediyor.

23. Vc3 fxc4

Fischer aldığı file karşılık h8'deki kalesini vererek baskıyı azaltmak peşinde.

24. a4!

Spassky ise büyük avın peşinde! Artık vezirin kurtuluşu yok!

24...h3 25. axb5 hxg2+

26. Şxg2 Kh3 27. Vf6 Af5

28. c6 Fc8 29. dxe6 fxe6

30. Kfe1 Fe7 31. Kxe6 ve

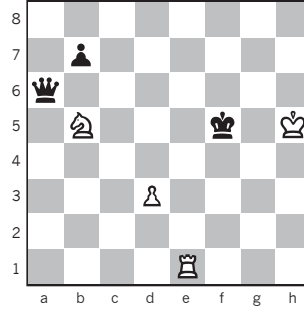
Fischer burada oyunu terk etti.

Vezir ya da başka taşların tuzağa düştüğü, "domination" fikrine dayanan bir çek etüt de var elbette. Hatta bütün zamanların en iyi etütçülerinden kabul edilen Genrih Kasparyan'ın (1910-1995) yalnızca bu tür etütleri dahil ettiği "Domination in 2545 Chess Studies" isimli dev bir antolojik eseri de var. Aşağıda yine vezire tahtanın dar edildiği bir etüt görüyoruz (Diyagram 2).

Diyagram 2

M. Platov

Rigaer Tageblatt, 1903



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. Kf1+ Şe5

1...Şe6 2. Ac7+ (çatal) ve beyaz kazanır.

2. Şg5!!

Beyaz 3. Kf5+ oynamakla tehdit ediyor: 3...Şe6 4. Ac7+ +- . Yani veziri istiyor. Ne yazık ki vezirin kaçabileceği hiçbir kare yok:

a) 2...Va2/a4 3. Ke1+ Şd5

4. Ac3+ +-;

b) 2...Va5 3. Kf5+ Şe6 4. Ad4+ +-;

c) 2...Vc6 3. Kf5+ Şe6 4. Ad4+ +-;

d) 2...Vb6 3. Kf5+ Şe6 4. Kf6+ +-;

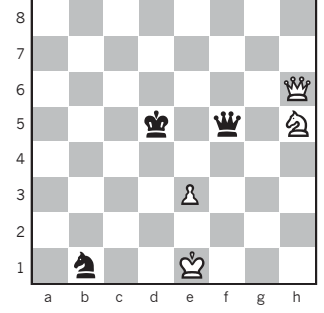
e) 2...Va8 3. Kf5+ Şe6 4. Ac7+ +-.

Sonraki örneğimiz büyük etütçü Aleksandr Troitzky'den (Diyagram 3).

Diyagram 3

A. Troitzky Deutsche

Schachzeitung, 1911



Beyaz oynar ve kazanır.

Çözüm:

1. Va6!

Bu sakın hamle siyah veziri kısıvrak yakalıyor. Tehdit 2. Va5+ Şe4/e6 3. Ag3/g7+ ile veziri kazanmak. Ancak vezirin kaçacak hiçbir yeri yok. Önemli iki varyantı veriyoruz:

a) 1...Vf8 2. Af6+ Şc5/e5 3. Ad7+;

b) 1...Vc2 2. Af4+ Şc5 (2...Şe4 3. Vg6+ Şxe3 4. Vxc2; 2...Şe5 3. Ve6#) 3. Vc8+.

Siyah vezir f8 ya da c2 haricinde bir başka kareye giderse ya at çatalı ile ya da rakip vezir veya şah tarafından hemen alınır. Örneğin 1...Vg4 2. Af6+. Bu kısa varyantların incelenmesini okurlarımıza bırakıyoruz. Troitzky'nin bu etüdünde uygun konumdaki bir

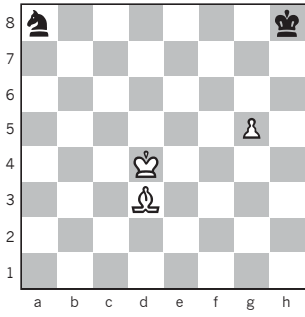
atın çatal yeteneğinin ne kadar etkili ve belirleyici olduğunu görüyoruz.

Ayın Soruları

Bu ay çözümünü size bıraktığımız etütler "domination" fikrine dayanıyor. Sizlere kolay gelsin.

Diyagram 4

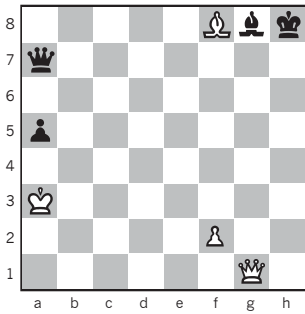
Gleb Zahodyakin
64, 1931
Birincilik Ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.

Diyagram 5

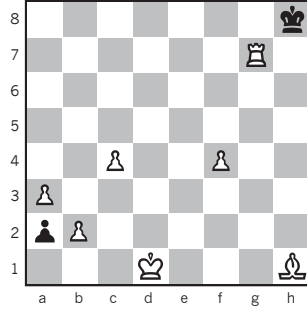
Leonid Kubbel
Schackvarlden, 1935
İkincilik Ödülü



Beyaz oynar ve kazanır.

Diyagram 6

Valeri Novikov
64, 1930



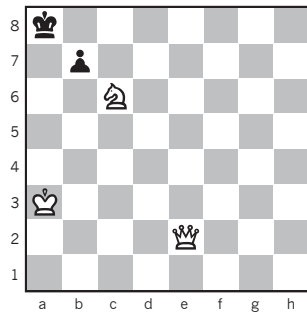
Beyaz oynar ve kazanır.

Geçen Ay Sorulan Problemlerin Çözümleri

Geçen ay sizlere silindirik şeklindeki satranç tahtası üzerinde kurulmuş problemlerden örnekler vermiş ve ayın problemleri olarak da kendi kendinize çözeniz için bu tür iki soru sormuştuk. Şimdi bunların çözümlerini veriyoruz.

Diyagram 7

Filip Bondarenko
Problemista, 1962



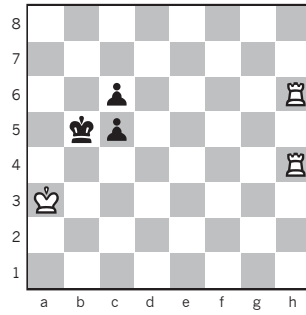
Beyaz oynar ve bir hamlede mat eder.

a) Standart tahta
b) Dikey silindirik tahta
c) Yatay silindirik tahta
Dikey silindirik satranç tahtasında "a" ve "h" sütunlarının, yatay silindirik satranç tahtasında da birinci ve sekizinci yatay sütunların birbirleriyle temas halinde olduğunu hatırlatalım.
Çözüm:

1. Ve8#;
1. Vg8#;
1. Va2#.

Diyagram 8

Alfred Mongrédien
*Hamburgischer
Correspondent*, 1926



Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder (dikey silindirik satranç tahtası).

Çözüm:

Eğer hamle siyahta olsaydı, zugzwanda olacaktı. Örneğin 1...Şa5 2. K(4)h5#. H5'e gelmiş olan kale, c5'teki siyah piyon nedeniyle şah çekemezmiş gibi görünüyorsa da dikey silindirik satranç tahtasında h5-a5 bağlantısını kullanarak

diğer yönden şah çekebilir. Diğer yandan 1...c4 hamlesine karşı beyaz yine 2. K(4)h5# ile mat eder. Tahtanın silindirik olması sayesinde beyaz beşinci yatay üzerinde iki yönden şah çektiğinden 2...c6-c5 hamlesi matı önlemez. O halde beyazın yapması gereken bu zugzwang durumunu bozmayan bir bekleme hamlesi oynamak:

1. Kh4-h4!

Kale dördüncü yatay üzerinde çepeçevre dolanarak yine h4'e geliyor. Bu sayede de yukarıda tarif edilen zugzwang durumunu elde etmiş oluyor: **1...Şa4 2. K(4)h5#; ve 1...c4 2. K(4)h5#.**

Kalenin dördüncü yatayda başka bir kareye oynaması yanlış olurdu. Örneğin 1. Kg4? Şa5! 2. Kg5+ ŞxKh6!



Spasky (solda) ve Fischer arasında 1972 yılında Reykjavik'te oynanan "asrın satranç maçından" bir sahne. Yukarıdaki oyundaki parlak zaferine rağmen Spasky bu unutulmaz maçı 8.5/12.5 skorla kaybetmiş ve dünya şampiyonluğu ünvanını Fischer'e kaptırmıştı.