

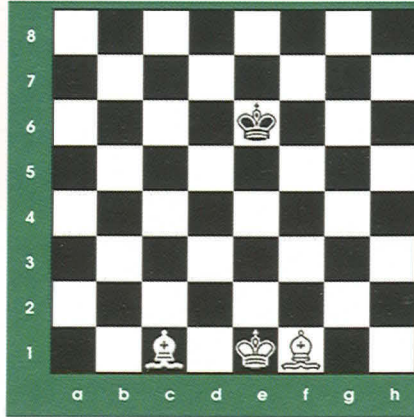
Bundan önceki sayılarımızda oyun sonuyla ilgili kimi sorular sormuştuk. Bu sayımızla birlikte bu özellikli oyun sonlarını incelemeye başlıyoruz. Bu incelemelerin yanında oyun sonuna yönelik problemlerimizin çözümü de olacak..

Gelin, önce Kale ve Vezir'le yapılan matları inceleyelim. Bu iki durumda rakibin Şah'ını bir sırada tutmak en önemli noktadır. Kale h1'den h7'ye gelir; Şah 8. sırada kalmaya zorunludur. Beyaz, bundan sonra Şah'ını son sıraya yaklaştırır ve 6. sırada tutarak mata gider. Hamleler kısaca şöyle: 1. Kh7 Şf8 2. Şe2 Şg8 3. Ka7 Şf8 4. Şe3 Şe8 5. Şe4 Şd8 6. Şe5 Şc8 7. Şd6 Şb8 8. Kc7 Şa8 9. Şc6 Şb8 10. Şb6 Şa8 11. Kc8++

Vezir'le yapılan mata gelince; Vezir'in Kale'den daha hareketli ve güçlü olması nedeniyle bu mat daha kolay edersiniz. Gidiş yolu benzerdir. Şah'ı bir sıraya mahkum ettikten sonra köşeye sıkıştırılır. Kendi Şah'ınızı köşeye doğru yaklaştırarak mat gerçekleşir. Hamleler kısaca şöyle: 1. Vd6 Şf7 2. Şe2 Şg8 3. Şe3 Şh7 4. Şe4 Şg7 5. Şf5 Şh7 6. Şg5 Şh8 7. Ve7 Şg8 8. Vg7++ Vezir'e karşı Kale'nin olduğu oyun sonu iki taraf da hata yapmazsa beraberlikle biter. Bunda taşların konumu da belirleyici olabilir. Siz yine de bir arkadaşınızla buna benzer oyun sonlarını çalışın ve hata yapmamaya bakın.

İki Fil'le Mat

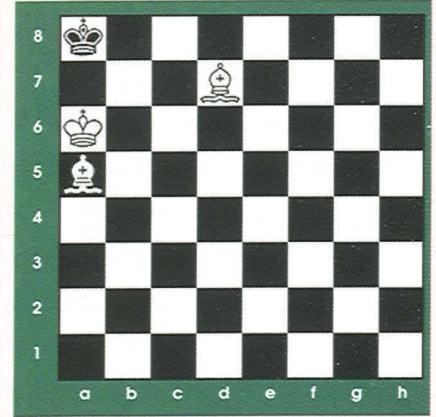
İki Fil'le mat etmeye oyun sonlarında çok sık rastlanmaz. Ancak bu gibi çalışmalar oyun sonunda Şah'ınızı kullanmayı öğrenmek, iki Fil'in birlikte nasıl kullanıldığını görmek ve rakip Şah'ı bir köşeye sıkıştırmak için gereklidir.



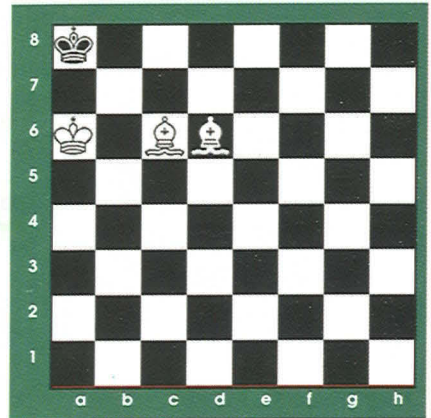
Burada Fil'leri yanyana olan çaprazlar üzerinde kullanarak Şah'ın alanını daraltmak önemlidir.

1. Fc4 Şd7 2. Fa3 Şc6 3. Şc2 Şb6 4. Şb3 Şc6 5. Şa4 Şb6 6. Fb4 Şc6 7. Şa5 Şb7 8. Fb4 Şc7 9. Şa6 Şc8 10. Fa5 Şb8 11. Fd7 Şa8.

Siyah Şah'ın alanı iyice daralmıştır. Bu noktadan itibaren çok dikkatli olmamız gerekir. Siyah Şah'ın ne kaçmasına izin vermiyoruz ne de oyunu pata götürmüyoruz. 12. Şc7 oyunu pat yapar! 12. Fb4 Şb8 13. Fd6+ Şa8 14. Fc6++.



Görüldüğü gibi Siyah Şah bazen çaprazlardan kaçmaya çalışmaktadır bazen de Beyaz Şah'ın geleceği kareleri engellemeye çalışır. Beyaz ise, Siyah bu yollardan birine kalkıştığında diğerini gerçekleştirir ve oyunu mata götürür.



Özgür Tek

Problemlerin çözümü

1. İlk tahtada tipik bir oyun sonu var. Siyah vezir çıkmak üzere. Yapılacak en iyi hamle 1. Ke8 böylece Siyah Şah'a hamle olanağı verilir ve oyun pat olmaz. 1. ...Şd1 ya da Şd2 2. Şf2 böylece piyon kontrol altında ve Beyaz kazanır. 2. Yine ilk soruya benzer bir oyun sonu. Ancak bu kez taşların konumları farklı. Bu farklılık Beyaz'ın kazançtan çok beraberliği düşünmesine neden oluyor. 1. Ka2 Şd1 Siyah'ın yapacağı en büyük hata

piyonunun önünü kapatmaktır (Şe1) ya da ondan uzaklaşmasıdır (Şc1). 2. Kxe2 en akıllı yoldur. Oyun beraberlikle biter.

3. Burada da Siyah oynar ve kazanır. Genel bir bakışla, tempounun Siyah'ta olduğunu Beyaz'ın mat tehdidinin bulunmadığını görüyoruz. Ancak f1 karesi de iyi koruma altındadır. O zaman ek kuvvet gereklidir ve problemi çözen hamle 1. e3'tür. Piyon e2'ye geldiğinde kazanç kaçınılmazdır. Orta-

da ve ileride olan piyonun yararlarını göstermek için iyi bir örnek.

4. Beyaz Şah kanadına müthiş bir baskı uyguluyor. Siyah'ın savunması çok güçsüz. 1. Vxh7 Kxh7 2. Kg8++ en kısa yol.

5. Siyah iki hamlede mata gider. Bu yüzden Beyaz'ın kendisini kazanca götüreceği yolu bulması gerekir. 1. Vc2+ Vg6 2. Kh8+ ve Siyah Vezir'ini kaybeder. 1. Vc2+ g6 2. Kd7+, bu hamleden sonra da Siyah Vezir kaybeder ya da mat olur.