

Bu ay geçtiğimiz ay köşemizde size sorduğumuz on iki soru üzerinde duracağız. Bu tür sorular genellikle satranç turnuvalarında oynanan oyunlardan alınır. Bunun nedeniyse o durum ve konumda, oyuncuların birinin kazanca ya da mata götüren hamleyi bulmasıdır. Bu hamleyi ve devam yolunun diğer kişilerce bulunması için bu tür durumlar soru haline getirilir. Diğer yandan yalnızca çalışma ve alıştırma için hazırlanan sorular da vardır. Bu ayki sorularımızın tümüyle ilk örneklerden. Yan sayfada dokuzu görüntülü on iki sorunun yanıtını bulacaksınız.

Bu tür soruları çözerken ilk dikkat edilmesi gereken nokta kimin kazanacağıdır. Sorunun altında "Beyaz oynar kazanır" yazılıysa, Beyaz taşlarla oynadığınızı düşünün. Kazanan hamleyi ve devam yollarını bulmaya çalışın. Ancak bu durumda da dikkat edilmesi gereken başka bir nokta vardır. Beyaz'la hamlenizi yaptıktan sonra karşı tarafın size karşı en iyi hamlesini yapacağını düşünmeniz gerekir. Bunun için de her hamleden sonra olduğunuz tarafı bırakıp karşı taraf gibi oynamalı ve onun yapabileceği en iyi (savunma) hamlesini bulmanız gerekir.

Başka bir önemli noktaysa taşların konumlarıdır. Bunlar arasında en önemlisi karşı tarafın Şah'ının bulunduğu kare ve çevresidir. Sorunun altında "Beyaz oynar ve kazanır" yazılıysa bu açıkça Siyah'ın güç bir durumda olduğunu ve birkaç hamle sonra oyunu kaybedeceğini gösterir. Bunun içindir ki hem Siyah Şah'ın konumunu, çevresini ve hem de onu koruyan taşların yerlerini iyice belirleyin. Aynı şekilde kendinizin saldırı halindeki taşlarını ve konumlarını saptayın. Siyah Şah'a karşı yönelmiş birçok taşınız vardır. Burada önem kazanan noktaysa bu taşlardan hangisinin ne zaman hamle yapacağıdır. Bunu belirlemek içinse karşı tarafın sizin

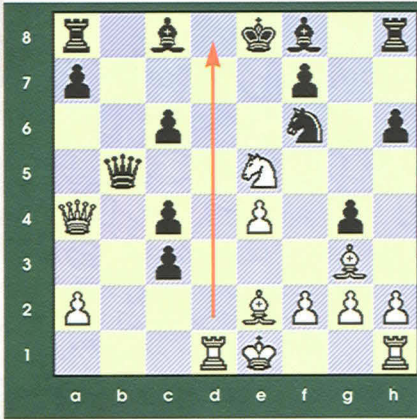
saldırınıza karşı yapacağı hamleyi bulup bu karşılıklı hamlelerden sonra kimin kazanca gideceğini çözümlemelisiniz. Bu sizin analiz gücünüzü ölçmeye yardımcı olacağı gibi bu gücünüzü artırmayı da sağlayacaktır.

Bu gibi soruları çözerken genellikle sizi çözüme götüren çok kolay bir yol vardır. Bu da yapacağınız ilk hamleyle belirlenir. Çeşitli durum ve konumları analiz ettikten sonra bir hamle seçip onu yaparsınız. Eğer doğru hamleyi seçmişseniz bu hamleden sonra karşı tarafın pek çok durumda kurtuluşu yoktur. Ancak yaptığınız ilk hamle doğru hamle değilse oyunun durumu birden değişir. Kimi zaman siz oyunu kazanacağınız yerde bir de bakarsınız ki karşı taraf yaptığı savunmayla karışık saldırı hamleleriyle sizi zor durumda bırakır hatta oyunu bile kazanabilir. Bunun olmaması için kendi Şah'ınızın konumu ve çevresini de göz önünde tutmalısınız.

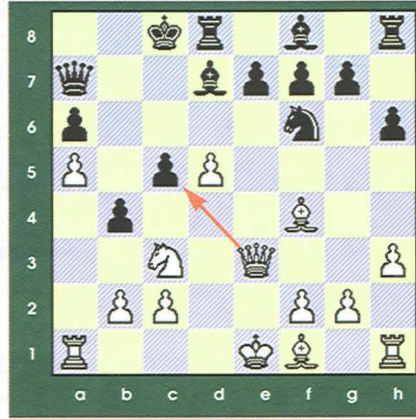
İlk hamleyi yaptıktan sonra durup bir kez daha düşünün. Doğru hamleyi seçmiş olsanız bile tahta üzerindeki konumlar değişeceği için yeni bir analiz yapmanız gerekebilir. Bunu aşamalı bir oyun olarak düşünün. İlk aşamayı başarıyla geçip

ikinci aşamada karşınıza yeni bir soru çıkmış gibi. Tahta üzerinde yeni bir konum olduğu için analizinizi çok daha rahat yapabilirsiniz. Çok zor bir soruyu daha önceden çözüp daha kolayıyla uğraşmak gibi bir şey. Bu hem size önceden yaptığınız analizin ne denli doğru olduğunu gösterir hem de asıl satranç oyunu oynarken kafanızda bir plan kurup birkaç hamleyi düşünerek oynamanızı engeller. Genelde pek çok kişi oyunun başında bir plan kurup dört beş hamle sonra bile bunu uygulamaya çalışıp tahta üzerindeki yeni konumu hesaplamadığı için kötü bir oyuncudur.

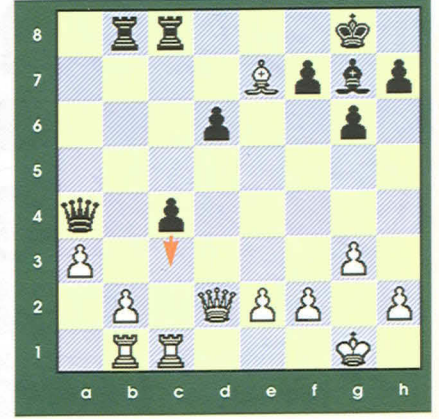
Bu gibi sorularla uğraşmak satrancınızı çok geliştirir. Bu tür soruları hemen hemen her yerde bulabilirsiniz. Genellikle birçok gazetede her gün böyle en azından bir soru yayımlanmaktadır. Dikkat etmeniz gereken bir konu daha var: Eğer sorunun başına oturup bir türlü çözüm yolunu bulamıyorsanız soruyla uğraşmayı bırakın. Belki birkaç saat belki bir9kaç gün sonra sorunun başına oturduğunuzda daha önceden göremediğiniz yolları anında bulacaksınız. Bu da soruyla ilk karşılaştığınızda çözüm üzerinde yanlış tasarlayımda bulunmanız ve bundan kurtulamamanızdan kaynaklanır. Şimdi sorulara ve



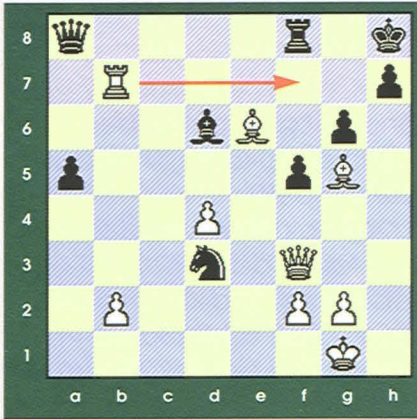
I- 1. Kd8+! 1-0 Eğer 1. ...Şxd8 (ya da 1. ...Şe7) 2. Axc6+ Vezir'i alır.



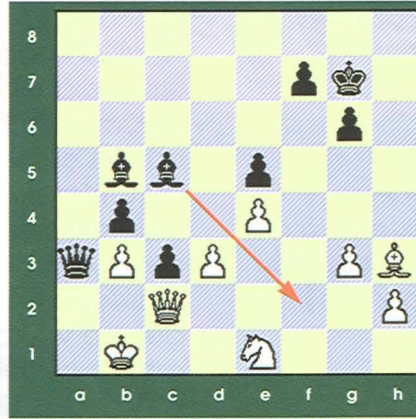
II- 1. Vxc5+! 1-0 1. ...Vxc5 2. Fxa6 mat.



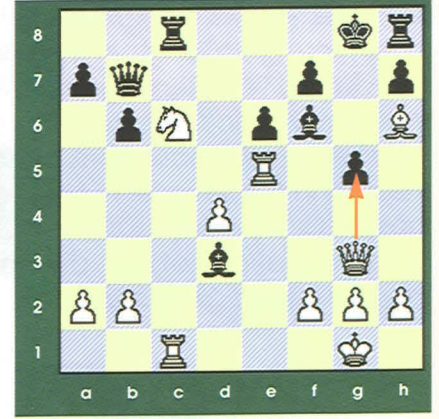
III- 1. ...c3! 2. Bxc3 yoksa 3. ...c2 ve 4. ...fxb2 2. ...Kxb1 3. Kxb1 Ve4 Fil ve Kale'yi çatala alıp kazanır.



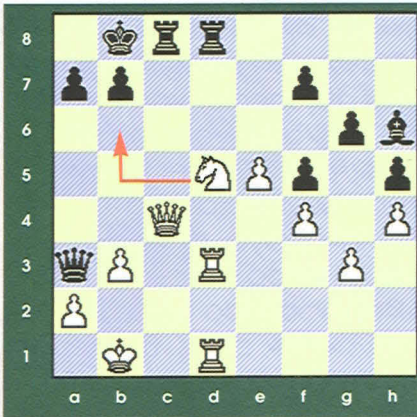
IV- 1. Kf7! 1-0 1. ...Vxf3 2. Kxf8+ Fxf8 3. Ff6 mat eder. yanıtlarına bakalım.



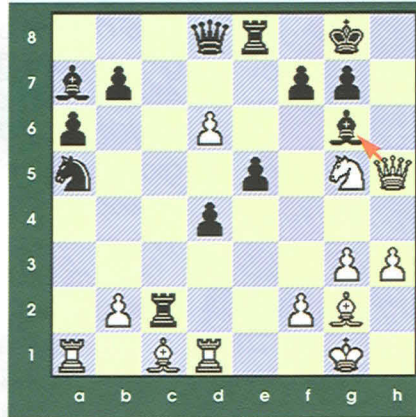
V- 1. ...Ff2! 2. Vxf2 ya da 2. Ag2 Fxd3! Ve 3. ...Vb2 mat. 2. ...Vxb3+ 3. Şc1 Va3+ 4. Şd1 ya da 4. Şb1 b3 5. Ff1 Fa4! Ve 6. ...c2+ 4. ...Va1+ 0-1 Eğer 5. Şe2 b3 6. Vc5 Vb2+ 7. Şf1 c2 Vezir'i alır.



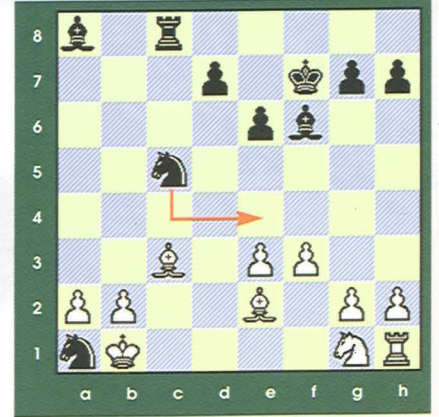
VI- 1. Vxg5+! 1-0 Eğer 1. ...Fg6 2. Vxf6; 1. ...Fvg5 2. Kxg5+ Fg6 3. Ae7+! Vxe7 4. Kxc8+ mat eder.



VII- 1. Ab6! Kxc4 2. Kxd8+ Şc7 3. Ae8+ Şc6 4. Kc8+ Şb5 5. Kxc4 devamı 5. ...Ff8 6. Kd5+ Fc5 7. Ka4.



VIII- 1. Vxg6! Fxg6 2. Fd5+ Ke6 ya da 2. ...Şh8 (2. ...Şf8 3. Ah7 mat) 3. Af7+ Şh7 4. Axd8 Kxd8 5. Kxa5. 3. Fxe6+ 1-0. 3. ...Şf8 4. Ah7+ Şe8 5. d7+ Şe7 6. Fg5+ kazanır.



IX- 1. ...Ae4! 2. Fxe4 Fxe4+ 3. Şxa1 Kxc3! 4. Af3 Kc2 0-1 çünkü 5. Ad4 Fxd4 6. exd4 Kxe2.

X- 1. Vd8! Şxd4 ya da 1. ...Vc1+ 2. Şg2 Vxc2 3. Vxe7+! Şxd4 4. Ff3! Ardından mat tehdidi gelir 5. Ve3 ya da Vd6 hamlelerinden biriyle. 2. Ff3+ Şe5 3. Vxe7+ 1-0 3. ...Şf5 4. g4+ Şf4 5. Ve3 mat.

XI- 1. Af6+!! Fxf6 2. Ke7+ Fxe7 3. Vf7+ Şh8 4. dxe7 1-0 Çünkü ana yol şöyle devam eder: 4. ...Ve8 5. Vf6+ Şh7 6. Ff7 Kb6 7. Fxe8 Kxf6 8. Fxg6+ Kxg6 9. e8=V c2 10 Vd7+ Şg8 11. Vc8+ Şg7 12. Vxc2 Ab6 13. Vxf5 kazanır.

XII- 1. ...Vxb4+! 2. Fxb4 Kd2! 3. Vxd2 (3. Abxd2 ya da 3. Afxd2 ya da 3. Fxd2 3. ...Ac2 mata neden olur. Ve de 3. Kxd2 axb4 mat.) 3. ...Ac2+! 4. Vxc2 axb4 mat.