

Geçen ayki sayımızda standart notasyonu bir kez daha anlatmıştık. Bu ay satrancımızı geliştirme yönünde biraz daha ilerliyoruz ve planlama üzerinde duracağız. Bunu yaparken standart notasyon konusuna da eğilip bu notasyona alışmanızı sağlayacağız. Sayfalarımızda geçen ayın ödüllü sorularının çözümünü ve açılış köşemizi bulabilirsiniz. Ödüllü sorularımıza bir süre ara veriyoruz.

Planlama

Satranç oynarken pek çoğumuz kafasında belli bir plan geliştirerek, bu planla ilgili hamlelerine devam ederek oyunu oynarız. Bu planın ne kadar iyi kurulduğuna bağlı olarak oyunu kazanır ya da kaybederiz. Plan yaparken gözönünde bulundurmanız gereken önemli noktalar vardır. Bunlardan ilki, planın yalnızca saldırı amaçlı olmamasıdır. Hamlelerinizi düşünürken savunmanızı asla unutmayın. Diğer önemli noktaysa, ilkiyle bağlantılıdır; planınızı karşı tarafın hamlelerini hesaplayarak yapın. Aslında oyun planı, her iki tarafın da planını yapmayı içerir. Kendinizi karşı tarafın

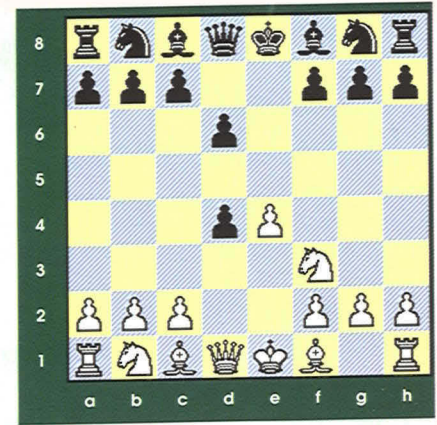
yerine koyarak onun için de en iyi hamleleri bulup kendi hamlenizi bu en iyi hamlelere göre geliştirmelisiniz. Şimdi aşağıdaki oyuna bakalım. Oyunun gelişme hamlelerini inceleyerek her hamlenin niçin yapıldığını düşünmeye çalışın ve kafanızda planlar kurun. Oyunun ilk hamlelerinden başlayarak kurduğunuz planlar bir sonraki hamlede planlarınızdan farklıysa, siz kendinize göre oynamayı sürdürebilirsiniz. Ama bıraktığınız yerden geri dönerek bu örneği incelemeyi sürdürün. Kimi hamleler, karşılıklı olarak en iyi yapılan hamleler olmalarının yanında yalnızca oyuncu istediği

için de farklılaşan hamleler olabilir. İşte bu yüzden, birçok açılış gelişmiş, hatta bu açılışların farklı gidiş yolları oluşmuştur. Bu bir Philidor açılışı örneğidir.

1. e4 e5 2. Af3 d6 3. d4

exd4 Burada Philidor açılışının karşı atak yolunu görüyoruz.

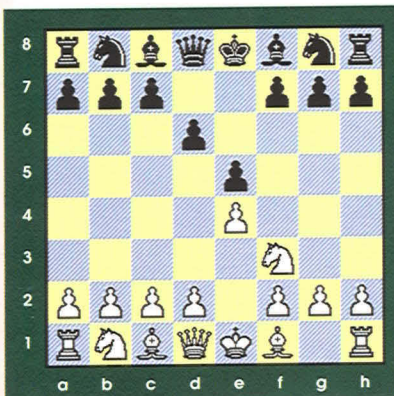
4. Vxd4 !?



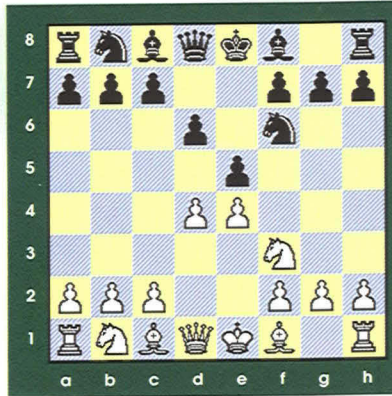
Açılış Köşesi

Altındaki oyun bir başka Philidor açılışı örneği. Aslında tam adı Philidor, Nimzovitch, Sozin, Eco C41. Bu Eco, açılış ansiklopedisinin kısaltmasıdır. Bütün açılışlar bu şekilde kodlar almışlardır. C açılışları Beyaz'ın ilk hamlesinin 1. e4 olmasıyla belirlenir. Açılışı Philidor adlı bir satranç oyuncusu yapmış, Nimzovitch adlı bir Dünya şampiyonu geliştirmiş ve Sozin adlı başka bir oyuncu aşağıdaki hale getirerek ismini vermiştir.

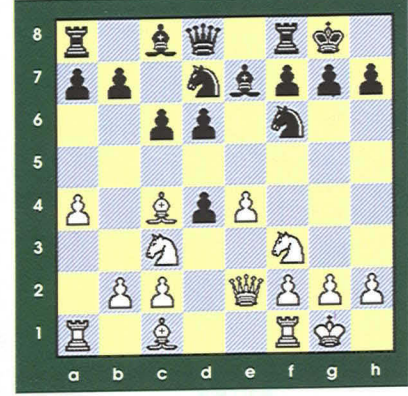
1. e4 e5 2. Af3 d6 Philidor açılışı bu şekilde belirlenir. **3. d4 Af6** Bu şekilde devam eden açılış artık bir Nimzovitch devam yoludur. **4. Ac3 Abd7 5. Fc4 Fe7 6. 0-0 0-0 7. Ve2 c6 8. a4 exd4** Böyle devam eden açılış ise Sozin varyasyonu olarak belirlenir.



Philidor açılışı

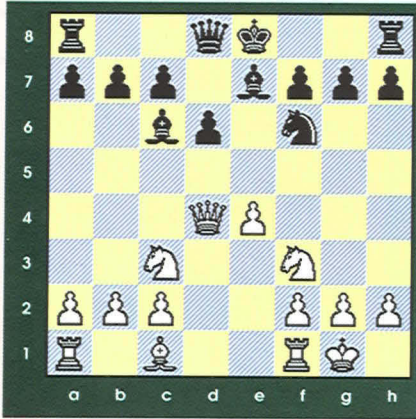


Philidor Nimzovitch açılışı



Philidor Nimzovitch Sozin açılışı

Bu hamle çok seçilen bir yol değil. O yüzden hamlenin yanında ünlem ve soru işareti var. Ünlem (!) önemli bir hamleyi, soru işareti (?) kötü bir hamleyi gösterir. İkisi bir arada kullanıldığı zaman (!?) ilginç bir hamleyi belirtir. Soru işareti ve ünlemse (!?) ilginç ve kuvvetli bir hamleyi belirtir. Philidor açılışının en çok kullanılan oynama yolunu görmek için Açılış köşemize bakabilirsiniz. Gördüğünüz gibi kimi zaman oyuncular alışıldık yollardan çıkabiliyorlar. **4... Ac6** Vezir'e tehdit **5. Fb5** At'ı açmaza alır. **5. ...Fd7** At'ı açmazdan kurtarır. **6. Fxc6 Fxc6 7. Ac3 Af6 8. O-O Fe7** Açılış hamleleri Beyaz için tamamlandı. Siyah da rok yapmak için hazırlık yapıyor.



9. Ad5 Fxd5 10. exd5 O-O

Siyah da açılışını tamamladı.

11. Fg5 c6 12. c4 cxd5

13. cxd5 Piyonlar ortayı diğerine bırakmama peşinde.

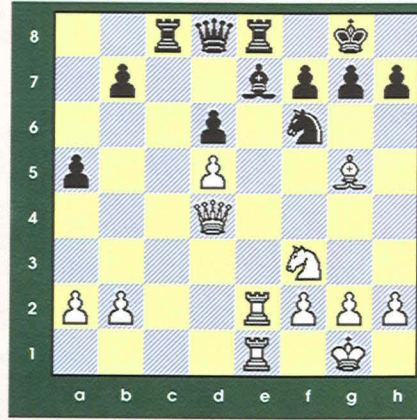
13. ...Ke8 14. Kfe1 Kale'ler

ortadaki düşeyi almak

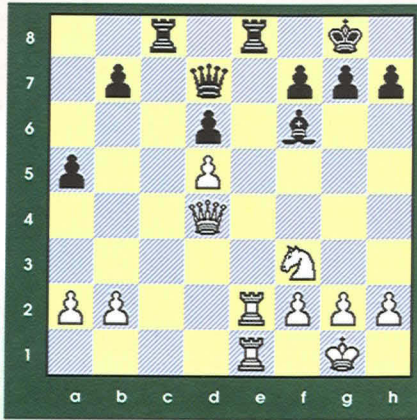
peşinde. **14. ...a5 15. Ke2**

Kc8 Siyah c düşeyini alıyor.

16. Kae1 Ama beyaz e düşeyindeki kuvvetlerini güçlendiriyor.

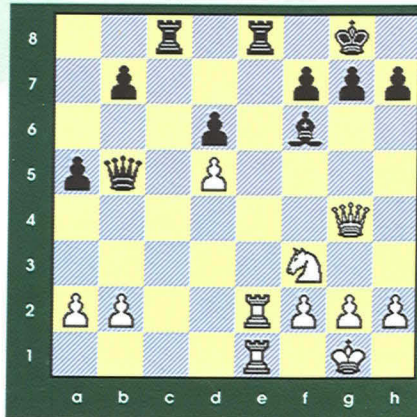


16. ...Vd7 17. Fxf6 ! Fxf6



Bu konumdan sonra ne yaparsınız? Yalnızca tek hamle değil oyunun bundan sonraki gelişimini düşünmeye çalışın. Beyaz'ın planı çok cüretkâr ve birkaç hamle boyunca aynı mantıkla sürecek. Siyah bu planı göremez ve aldanırsa Beyaz oyunu hemen kazanır.

18. Vg4 Vb5 Siyah planı görüyor ve akılcı bir hamle yapıyor. Hatta iyi bir saldırı ve savunma hamlesi.



Eğer Siyah Beyaz Vezir'i yeseydi bakın neler olacaktı:
(18. ... Vxg4 19. Kxe8+ Kxe8 20. Kxe8++ Vezir Kale'lerini korumayı bıraktığı için oyun hızlı bir şekilde matla sonuçlanırdı.)

19. Vc4 yine aynı plan.

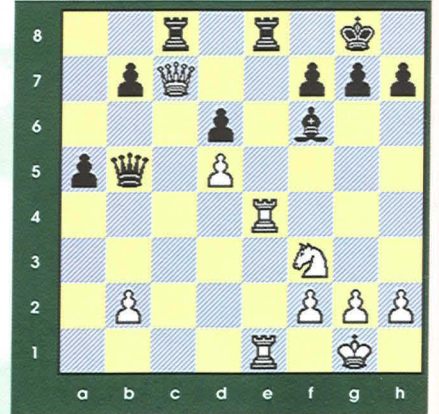
19. ...Vd7 20. Vc7 Beyaz yine Siyah Vezir'i

Kale'lerden ayırmaya çalışıyor. Ama artık bunu başka bir konumda yapıyor. Bu ona oyunu kazandıracak.

20. ...Vb5 21. a4 Vxa4

22. Ke4 Vb5 Siyah Vezir e8'deki Kale'sini koruyacak kareler bulmaktan neredeyse aciz kaldı çünkü Beyaz'ın son hamlesiyle oyun zorunlu olarak sonuçlanıyor:

23. Vxb7 1-0



Ödüllü Sorular – 5'in Yanıtları

I. **1. ...Vf1!** (2. Şf1 Fd3 3. Şe1 Kf1++)

II. **1. ...Vg2!+ 2. Vxg2 Kxe2**

III. **1. ...Kd1! 2. Şxd1 h2**

Bu sorumuz bir yanlışlık sonucu Siyah iki hamlede mat eder şeklinde çıkmıştır. Özür dileyip farklı türde gönderilen yanıtları dikkate alacağımızı belirtelim.

Özgür Tek