

Siyah Fil Yolundan Saptı

Oyunun sonunda, birer fili ve piyonu kalan takımların güçleri eşitti. Piyonunu son yataya ilk ulaştıran ve vezire dönüştüren takım oyunu kazanabilirdi.

Piyonlar, geçer piyon durumundaydı. İki piyonun da son kareye ulaşmalarına üç hamleleri kalmıştı. Hamle sırası beyazlardaydı.



Beyaz piyon hemen e6 karesine ilerledi. Vezire dönüşmek için iki hamlesi kalmıştı.



Beyaz piyonun ilerlemesini durdurmak için e7 karesini tehdit etmeliyim.



Siyah fil, "Beyaz piyonun ilerlemesini durdurmak için e7 karesini tehdit etmeliyim." diye düşündü. Bu amaçla siyah fil, g5 karesine hareket ederek e7 karesini tehdit etti.



Beyaz takımın oyunu kazanmasının tek yolu, beyaz piyonun dönüşmesiyle olabilirdi. Ancak siyah fil, piyonun dönüşmek için geçmesi gereken e7 karesini tehdit ederek yolunu kesmişti. Beyaz şah, siyah filin yolunun saptırılması gerektiğini beyaz file söyledi. Beyaz fil, siyah filin ve siyah şahın aynı çapraz üzerinde olduklarını gördü. Beyaz şaha, "Şahi açmaza alabilirim." dedi.

Siyah fili yolundan saptırmalıyız.

Şahi açmaza alabilirim.



Beyaz fil, e3 karesine hamlesini yaptı. Bu hamleyle kendini feda ediyordu. Şah açmazında kalan siyah fil donakaldı. Çünkü bu açmazdan kurtulmadan hamle yapamazdı. Siyah şah, farklı bir kareye hamle yaparak onu açmazdan kurtarabilirdi. Ama sonraki hamlede, beyaz filin onu alacağı kesindi.



Keşke daha dikkatli davranıp e7 karesini, a3 karesine ilerleyerek tehdit etseydim.

Siyah şahla birbirlerine baktılar. Fazla seçenekleri yoktu. Beyaz piyonun gideceği e7 karesini tehdit ederken şahla aynı çaprazda durmaları dikkatsizlikti.



Siyah fil, e3 karesinden beyaz fili alarak oyundan çıkardı. Oyundan çıkan beyaz fil, siyah fili yolundan saptırmayı başardığı için çok mutluydu.



Beyaz piyon, e7 karesindeki tehdidin kalkmasıyla, artık güvenli olan e7 karesine hamlesini yaptı.



Siyah şah, oyunu kazanma umudunu yitirmişti. Piyonuna hamle yapmasını söyledi. Böylece siyah piyon h3 karesine ilerledi.



Beyaz piyon, e8 karesine ulaşmanın mutluluğuyla hemen vezire dönüştü.



Oyundan umudunu kesen siyah takım, piyonunu h2 karesine ilerletti. Beyazlar piyonun vezire dönüşmesiyle oyundaki gücü ele geçirmişlerdi. Dikkatli ilerleyerek kazanacaklarını düşünüyorlardı.



Siyah şahla aynı dikeyde siyah piyon vardı. Beyaz vezir şiş taktığıyla, h8 karesinden siyah şahı tehdit etti. Vezir, siyah piyonu bir sonraki hamlesinde alabilirdi. Siyah şah oyundaki dikkatinin iyice dağıldığını ve siyah piyonu korumak adına hiçbir şey yapmadığını o an fark etti.



Siyah şahın g6 hamlesiyle siyah piyon artık korumasız kalmıştı.



Beyaz vezir, siyah piyonu h2 karesine girerek aldı ve oyun dışına çıkardı.



Oyun sonuna sadece fili kalan siyah takımın, beyaz takımı yenecek gücü kalmamıştı. Siyah şah, beyaz şahı elini uzatıp, rakibinin üstünlüğünü kabul ederek oyundan çekildi. Siyahların oyundan çekilmesiyle oyunu beyaz takım kazandı.



Siyah fili açmaza alıp, kendini feda etmek uğruna, onu yolundan saptırmayı başaran beyaz fili takım arkadaşları kutladı.



Saptırma

Önemli bir kareyi ya da taşı koruyan rakip taşın, taş fedasıyla konumunu değiştirmeye zorlayan taktik bir atak çeşididir.

Öykümüzde beyaz fil, siyah fili tehdit etmekle görevli olduğu e7 karesindeki konumundan saptırmayı başarmıştı. Bunun için siyah fili, şah açmazına alarak kendini feda etmek durumunda kalmıştı.



Aşağıdaki saptırma örneğini inceleyelim.



Hamle sırası beyazlardadır. Beyazlar, siyah veziri almak istiyor. Ancak siyah kalenin korumasından dolayı bu hamleyi gerçekleştiremiyor. Siyah kaleyi konumundan saptıracak bir hamleye gereksinim var. Bunun için beyaz kale, d8 karesine gelerek siyah şahı tehdit ediyor. Siyah takım tehditlenmek için zorunlu olarak beyaz kaleyi d8 karesinden alıyor ve oyun dışına çıkarıyor.



Şiş Hamlesi

Bir taşın hareket edebileceği aynı yöndeki kareler üzerinde birden fazla taşı ister durumudur. Öykümüzde beyaz vezir, siyah şahı tehdit ederken aynı dikeyde ondan daha az öneme sahip piyonu aynı yol üzerinde tehdit ediyordu. Şiş, bir anlamda açmazın tersi olarak düşünülebilir. Genellikle açmazda öndeki taş daha az değerliken şiş hamlesinde arkadaki taş daha az değerlidir.



Kalenin konumunun saptırılmasıyla siyah vezir boşta kalıyor. Böylece beyaz takım veziriyle, siyah veziri c5 karesinden alarak oyunda üstünlüğü ele geçiriyor.

Kendinizi Deneyin



Yandaki diyagramı dikkatlice inceleyelim.



Beyaz takım, mat etmek için siyahların hangi taşını görevinden saptırmalı, düşünelim.

Beyaz oynar.	
Beyaz	Siyah
1	
2	

Yanıt 64. sayfada.

Algül Kalay İnce
Çizim: Duygu Cigal