

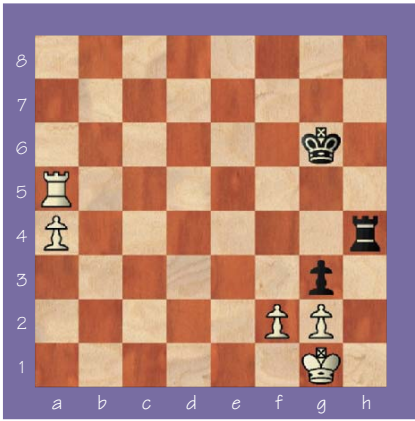
Satranç

oynuyoruz

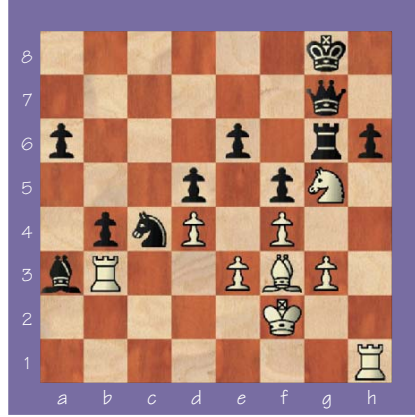
Bumerang Kombinezonlar

Kimi zaman bir kombinezon yaptığımızda, kendimizi kayıp konumda buluveririz. Çünkü kombinezonumuz tıpkı bir bumerang gibi geri tepmiştir.

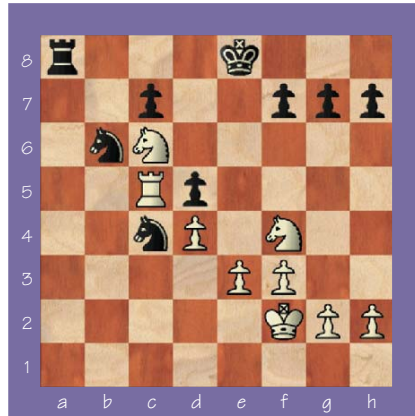
Geri tepen kombinezon, kendi başlattığımız bir kombinezonun içinde, rakibimizin sürpriz bir hamle yaparak kombinezonumuzu tepetaklak etmesi anlamına gelir. Rakibimiz, görmediğimiz bir hamleyi görür ve hatalı kombinezonumuza bilerek izin verir. Sonuçta kaybeden biz oluruz. Amerikalı satranççı Irving Chernev, bu tip kombinezonlara geri tepmesinden ötürü "bumerang kombinezon" adını vermiş. Bunların nasıl kombinezonlar olduklarına örneklerle bakalım. Yukarıdaki konum çok bilinen bir



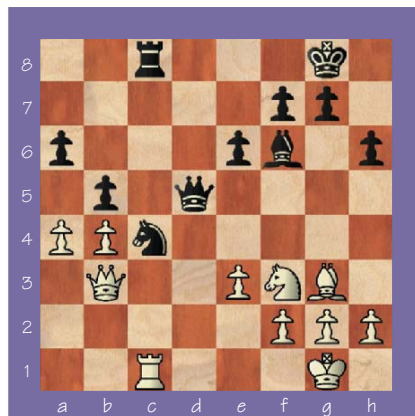
örnek. Siyah, bir kombinezon görüyor ve 1...Khl+ oynuyor. 2.Şxhl gxf2'den sonra f2 piyonunun vezir çıkması önlenemez gibi. Ancak kombinezon geri tepiyor: 3.Kf5!! Şxf5 4.g4+! Şxg4 5.Şg2 Şf4 6.a5! ve siyah şah a piyonuna yetişemez. Bu hamle yerine 6.Şxf2?? kazancı kaçırdı. 6...Şe4 7.a5 Şd5 8.a6 Şc6 9.a7 Şb7 ve beraberlik. Bu konum, 1991 yılında oynadığım bir



oyunda gerçekleşti. Siyahla oynuyordum ve kaleye karşı vezir kazanmıştım. Rakibim materyal eksikliğini gidermek için bir kombinezona girdi: 1.Axe6 Kxe6 2.Fxd5 Burada ben kombinezonu geri teptiren 2...Ad2!! hamlesini yaptım. 3.Fxe6+ Şf8 4.Kd3 Ae4+ 5.Şf1 Vxg3'den sonra rakibim terketti.



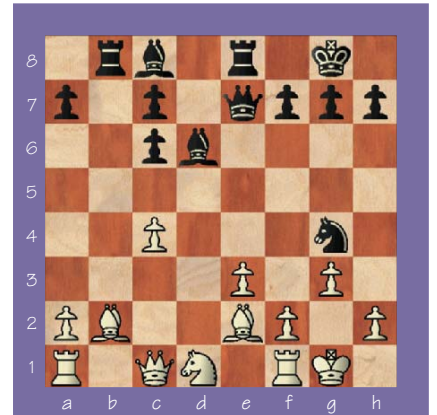
Satranç tarihinin en büyüklerinden biri olan Paul Keres, beyazla 1.Axd5 Ka2+ 2.Şg3 Axd5 3.Kxd5 oynayıp, rakibine şöyle bir kombinezon olanağı verdi: 3...Kxg2+ şimdi 4.Şxg2'den sonra siyah 4...Axe3



oynar ve kaleyi geri alarak iyi konuma geçer. Ancak Keres, 4.Şh3! oynayınca 5.Kd8 mat tehdidi ortaya çıktı. Siyah, Keres'in kendini kandırdığını anlayınca terketti.

Capablanca - Alekhine 1927 dünya şampiyonluğu maçının 21. oyunu. Siyahla oynayan Alekhine, 1...Fb2! ile Capa'ya 2.Kxc4 Vxc4! 3.Vxb2 ile kaleye karşı iki taş teklifi yapıyor. Bu kombinezonun 3...Vcl+ 4.Vxcl Kxcl+ ile geri tepeceğini gören Capablanca, bunu 2.Kel oynayarak reddetti.

Bir de "geri tepmeye bağışık kombinezon" var. Bu kez kombinezonun geri tepeceğini düşünen taraf aldanıyor.



Timman - Karpov Montreal 1979 oyununda, Karpov yukarıdaki konumda 1...Axx2 oynadı. Atı alırsa 2.Şxh2 Vh4+ 3.Şgl Fxg3 4.fxg3 Vxg3+ 5.Şhl Ke4 6.Kf4 Fh3 ile kaybedeceğini gören Jan Timman, 2.c5 ile kombinezonu geri teptirmeye çalıştı. 2...Axfl 3.cxd6'dan sonra siyahın veziri istekte olduğu için bunu başarmış gibi görünüyor. Ancak Karpov'un sürprizi 3...Axx3! geliyor. Geri tepme işlemi başarısız; çünkü 4.dxe7 Axe2+ var. Oyun şöyle sürdü: 4.fxg3 Vxd6. Hem materyal hem konum olarak üstünlük sağlayan siyah rahatlıkla kazandı.

Abdullah Sözen
aposozen@yahoo.co.uk