

Satranç

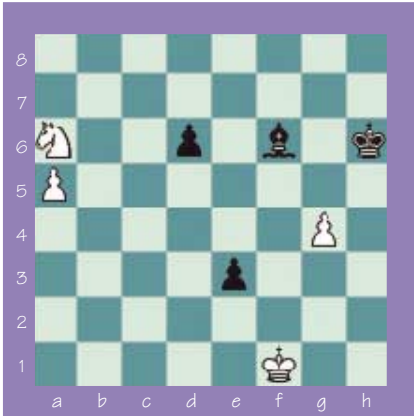
oynuy ruza



Bilgisayarlar ve İnsanlar

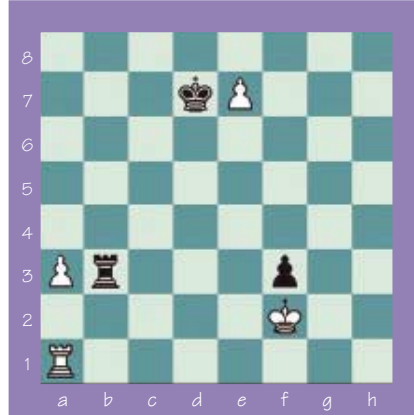
Bilgisayarlar, satrançta insanın en iyi ve en kuvvetli yardımcıları oldular. Ancak yine de turnuvalarda insanları zorlamaya devam ediyorlar! Hatta Dünya şampiyonlarını bile yenmeyi başarıyorlar.

Bilgisayar teknolojisi, dünyada en hızlı gelişen teknolojilerden biri. Bu gelişmeden satranç da payını alıyor. Bugün bilgisayarı olmayan bir oyuncunun, satrançta büyükusta ünvanına ulaşması neredeyse olanaksız. Eskiden kitaplardan, dergilerden satranç çalışanlar, bugün milyonlarca oyunu içinde bulundurabilen CD'leri kullanıyorlar. İnternet de satrançta bilgiye ulaşmanın en kısa yolu. Bugün neredeyse tüm turnuva oyuncuları açılışlarını bilgisayarda hazırlıyorlar. İşin ilginç yanı, önceleri yanlışsız sanılan birçok açılış, oyun ortası ve oyun sonu konumlarının aslında yanlış olduğunu, bilgisayar sayesinde ortaya çıkması. Örneğin, aşağıdaki oyun sonu kurgusu 1908 yılında M. Platov tarafından yapılmış.



Hamlede olan beyazın kazanması gerekiyor. Platov'un çözümü şöyle: 1.Pg4-g5+ Şh6xg5 (1... Ff6xg5 2.Aa6-c7 Fg5-f6 3.Ac7-e6 ve siyah fil a5 piyonunun vezir olmasını hiçbir

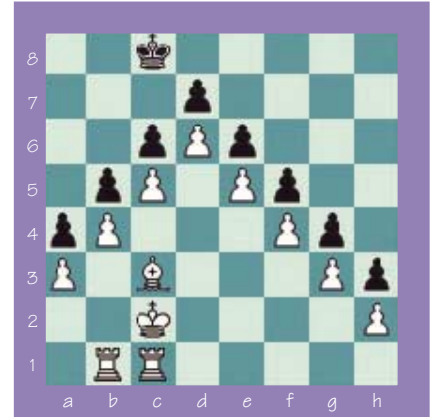
şekilde engelleyemez.) 2.Aa6-c7 Ff6-d4 3.Ac7-e6+ ile fili kazanır. Bu konumu bilgisayara verdiğimizde 1.Pg4-g5+ hamlesini düşünmüyor; en iyi hamle olarak 1.Aa6-c7'yi görüyor. 1.Pg4-g5+ oynadığımız zaman oyunu berabere olarak değerlendiriyor. Gerçekten 1.Pg4-g5+ Şh6xg5 2.Aa6-c7'den sonra Platov'un göremediği 2... Şg5-g4!! hamlesiyle oyun berabere oluyor. Şimdi 3.Pa5-a6 Şg4-f3 4.Pa6-a7 Pe3-e2+ 5.Şf1-e1 Ff6-c3 mat var. 3.Şf1-e2 Ff6-d4'ten sonra ise oyun açık bir beraberlik. Diğer bir oyun sonu kurgusu da 1948 yılında V. Korolkov tarafından yapılmış.



Beyaz oynar kazanır.

Çözümü şöyle: 1.Ka1-e1 Şd7-e8 2.Pa3-a4 Kb3-b2+ 3.Şf2xf3 Kb2-b3+ 4.Şf3-g2 Kb3-b2+ 5.Şg2-h1! Kb2-b4 (siyah kale piyona daima yandan saldırmalı, eğer 5... Kb2-a2 6.Ke1-e4 artık beyaz şah a piyonunun yardımına gelebilir ve bu sırada siyah hiçbir şey yapamaz.) 6.Pa4-a5 Kb4-b5 7.Pa5-a6 Kb5-b6 8.Pa6-a7 Kb6-a6 (artık bu hamle zorunlu) 9.Ke1-g1! Ka6xa7 10.Kg1-g8+ Şe8xe7 11.Kg8-g7+ siyah kaleyi kazanır. Ancak estetikten hiç anlamayan (!) bilgisayar 1.Ka1-e1 Şd7-e8 2.Pa3-a4 hamlelerinden sonra 2... Kb3-b6! ile yine mızıkçılık yapıyor! 3.Pa4-a5 (3.Şf2xf3 Kb6-a6 4.Ke1-e4 Ka6-a7! Berabere) Kb6-a6 4.Ke1-e4 Kb6-f6! Artık beyaz şah da kımıldayamaz ve oyun berabere olur.

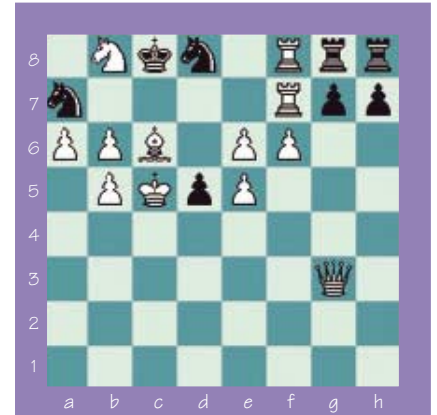
Elbette bilgisayarın da yanlışlığı durumlar var. Aşağıdaki konumu inceleyelim:



Beyaz fazladan tam iki kale bir de file sahip olmasına karşın, yapabileceği bir şey yok! Siyah taşlarla hiçbir şekilde ulaşamaz. Açık bir beraberlik olan bu durumu, bütün satranç yazılımları ve bilgisayarlar beyaza kesin kazanç olarak görüyor. Burada beyaz 1.Kb1-b3 oynarsa, hiçbir insan bu kaleyi almaz. Çünkü beyaz piyonla kaleyi aldıktan sonra, Pa3-a4 oynayarak a hattını açar ve oyunu rahatça kazanır. Ama bütün satranç yazılımları ve bilgisayarlar duraksamadan 1... Pa4xb3+?? hamlesini yapıyor.

Aşağıdaki kurgumati çözen bir yazılımla karşılaşmadım. Bakalım siz çözümü bulabilecek misiniz?

Yakup Bayram 1995



İki hamlede mat.

Abdullah Sözen