

Satranç



Açılış İlkelerine Uyumduğunda...

Satranç konumu somuttur. Satranç çekiciliği, her zaman yaratıcı yaklaşımla gerektirmesinde gizlidir. Güzel bir oyun sergilemenin zorluğu da zaten budur.

Seferberlik ne kadar çabuk gerçekleşmişse, savaş için üstünlük sağlayacak mevkiiler ne kadar hızlı ele geçirilmişse, askeri hareketin başarıyla olma olasılığı o derece yüksektir. Askeri kuvvetler zamanında düzenlenmemişse, en kötü sonuçlarla karşılaşma tehlikesi çok fazla olur. Savaş stratejisinin kuralları böyle der. Aynı kurallar satranç tahtasında da geçerlidir. Hızlı gelişim (kuvvetlerin seferberliği) ve rakibin gelişimine engel olmak, açılışın en önemli amaçlarıdır. Ancak savaş alanında orduların seferberliğinden ve yer deştirmesinden farklı olarak satranç oyununda hamleler sayıla yapılar. Peki, böyle olunca çok önemli bir etken olan zaman nasıl kazanılacak?

Neredeyse bütün satranç kitaplarında, öncelikle hafif taşlar sonra, ağır taşlar geliştirilmek gerektiğine, kural olarak bütün taşların gelişimi bitinceye kadar gelişim aynı taşla iki kez oynamamak gerektiğine, başlangıç konumunda "f7" ve "f2" karelerinin zayıflığı hakkında, rok atmanın hızın güvenliğini sağladığına ilişkin bilgiler yer alır. Ancak bu kuralları uygulamaya çalışırken, benzerlerine uymayan birçok konumla karşılaşabiliriz. Örneğin, böyle konumlar vardır ki, açılışta gelişimle taşla ikinci kere oynamak, rok yapmakta acele etmemek, veziri daha ilk hamlelerde oyuna sokmak daha yararlı olur.

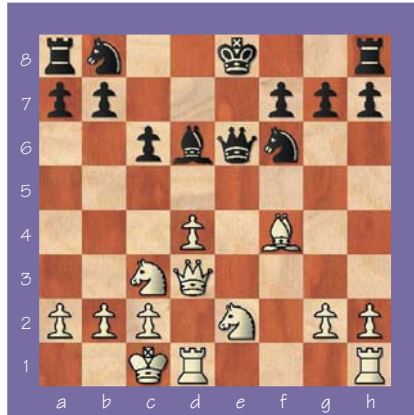
Peki, açılışta o çok değerli olan zaman nasıl kazanılır ve kaybedilir? Öncelikle daha az değerli taşın daha değerli taşla saldırmasıyla. Örneğin, piyonlarla tahtada daha iyi konum edinimle figürlerin yerlerine uzaklaştırılması, sıkıştırılması sonucunda bunların dezavantajlı konuma geçmesi ya da hafif taşların gelişimle beraber rakip ağır taşlara saldırması ve onları bulundukları konumdan uzaklaştırmaları.

Maddi kazançlar da zaman kaybına neden olabilir. Bunun yanında gelişimle taşla gelişimle taşla kırmak yine zaman kaybı demektir.

Ayrıca, göreceğimiz örneklerde hafif taşla, daha sonra piyonla saldırıya uğrayan vezir geri çekilirken zaman kaybedecektir.

Tolush A. - Alatorsev V 1948

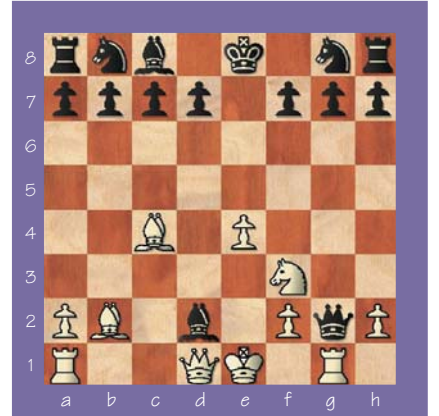
1. e4 e5 2. f4 f5 hah gambiti. Merkezi ele geçirmek ve "f" dikeyini açmak amacıyla beyaz piyon fedası yapıyor. 2... d5 3. exd5 Vxd5? Ustalar, sık sık böyle hatalar yapmazlar. Eğer f4 hah gambitiyle karşılaşıp böyle kolay mücadele etmek söz konusu olsaydı, kimse bu gambiti kullanmazdı! Oyunda siyah vezir hamleleriyle zaman kaybediyor ve gelişimde geri kalıyor. 4. Ac3 Ve6 5. fxe5 Vxe5 6. Fe2 Fg4 7. d4 Ve6 8. Vd3 c6 9. Ff4 Af6 10. O-O-O Fxe2 11. Agxe2 Fd6



12. d5! Gelişimde öne geçen taraf ilke gereği oyuna açmalıdır. Beyaz bu ilkeye net bir şekilde uyuyor. 12... Axd5 13. Axd5 cxd5 14. Vg3 Fxf4 15. Axf4 Vh6 16. Khe1 Beyaz ve siyah kalelerin konumlarındaki kayıslayın. 16... fxf8 17. Va3 1:0

Bazen zaman kazanabilmek için çok etkili araçlar kullanılır. Örneğin, oyunun başında bir iki piyon, hatta figür bile feda edilir. Rakip peşine duflar ve çok zaman kaybeder. Buna, "Kuzey gambiti"nden bir örnek verelim.

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3 4. Fc4 cxb2 5. Fxb2 Fb4 6. Ad2 Vg5 Önce hafif, sonra ağır taşlar geliştirilecek ilkesine aykırı bir hamle. 7. Agf3 Vxg2 8. Kg1 Fxd2



9. fxe2 Vh3 10. Vxd2 Tahtaya baktığımızda beyaz ve siyah taşların yerleşim farkını göreceksiniz. Sanki yalnızca beyaz oynamış. Beyazın filleri "f7" ve "g7" karelerini hedef almış, kale açık hatta geçmiş, vezir ve at da saldırıya hazır. Siyahınsa veziri d4'ünde, diğer bütün figürleri başlangıç konumunda. Mücadelenin birkaç hamle sonra bitecek olması hiç de şaşırtıcı değil. 10... Af6 11. Fxf7 fxd8 12. Kxg7 Axf4 13. Vg5 Axf5 14. Ff6# 1-0

Her iki örnekte de kazanılan zaman sayesinde sağlanan kazançlar gorduk.

..... Ziya Ahmedov