

Satranç

oynuyoruz



Mat Yapması En Zor Taş!

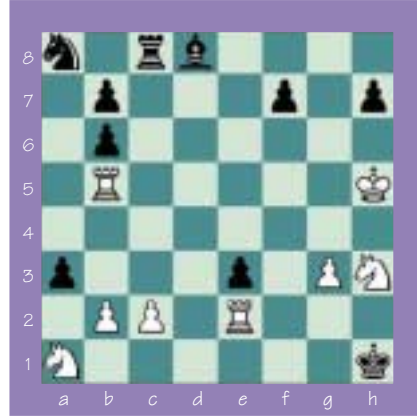
Satranç oynamak dışında satrançla "uğraşılabilir" de! Satranç problemleri (kurgumat) ve etütleri (kurgu) genellikle çok ilginçtir. Bunlar, genelde oynadığımız birçok oyundan daha zevklidir.

Satranç için hem bilim, hem spor, hem de sanat diyebiliriz. Her gün gelişen ve yeniliklere açık olan satranç, bilime benzer. Her ay yüzlerce satranç dergisi yayımlanır ve bir o kadar da yeni kitap basılır. İki kişi arasında ya da takımlar arasında yapılan karşılaşmalar, çeşitli turnuvalar ve şampiyonluk maçları, satrancın spor olduğunun göstergesidir. Bir de satrancın sanat yönü var. Amaç: Satranç tahtası üzerinde bir konum hazırlayarak sanatsal güzelliği yakalamaya çalışmak. Bu, iki şekilde yapılır: satranç problemi (kurgumat) ve satranç etüdü (kurgu).

Kurgumatta, verilen konumda, birkaç hamle içerisinde beyazın siyahı mat etmesi istenir. Örneğin "beyaz oynar ve iki hamlede mat eder" demek, beyaz ilk hamlesini yaptıktan sonra, siyah ne oynarsa oynasın gelecek hamlede mat olacak demektir. Kurgu ise "beyaz oynar kazanır" veya "beyaz oynar berabere kalır" şeklindedir. Kurguda hamle sayısı önemsizdir.

Kurgumat ve kurgular, hamle sırası daima beyazda olacak şekilde düzenlenir. Ayrıca, ilk hamle tek olmalıdır. İki ayrı hamleyle başlayan çözüm kabul edilemez. Kurgumat sanatının en büyük ustası, Amerikalı Sam Loyd'dur. Olağanüstü güzel, çözülmesi son derece zor birçok kurgumat hazırlamıştır. Loyd'un aşağıdaki başyapıtının bir de öyküsü var:

Kurgumatçı Denis Julien, Loyd'un yakın arkadaşlarındandı. Julien'in en büyük özelliği bir kurgumatı çözmeden önce mat yapacak taşı söyleyebilmesiydi. Bir gün Sam Loyd, Julien'e şöyle dedi: "Sana bir kurgumat soracağım, ama hangi taşın mat yapacağını değil, mat yapamayacağını söyleyeceksin! Yani mat yapma olasılığı en düşük olan taşı bulacaksın. Bulamayacağına iddiaya girerim!" Loyd aşağıdaki konumu sordu. Bu kurgumatta istenen, beyazın beş hamlede siyahı mat etmesi. Sizin de tahmin ettiğiniz gibi, mat yapma olasılığı en düşük taş b2 karesindeki piyon olabilir. Julien de onu seçti.



Ancak çözüme baktığımız zaman iddiayı Loyd'un kazandığını görüyoruz!

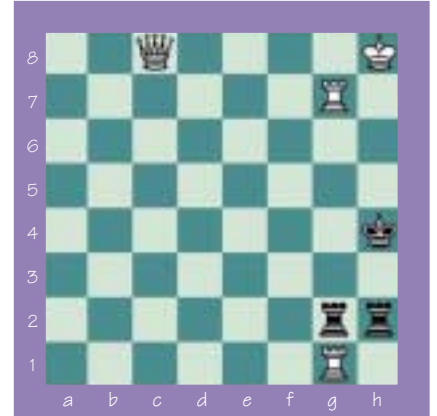
1.b4!! beyaz bu hamleyle Kd5 ve sonra Kd1 ile mat tehdidinde bulunuyor. Bunu önlemek için siyah 1... Kc5+ oynamak zorunda. 2.bxc5 a2 tehdit Kb1mat idi. 3.c6 yine Kd5 ve sonra Kd1 ile mat tehdidi var. 3... Fc7 (bu hamle 4.Kd5 Fxg3 5.Kd1+ Fe1! ile matı geciktirir. 4.cxb7 Fxg3 diğer hamleler de kurtarmıyor) 5.bxa8 mat.

Bu kurgumatı gören zamanın dünya şampiyonu W. Steinitz şöyle demiş: "Loyd'un bir kurgumatını, tahtadaki her hamleyi tek tek deneyerek çözebilirsiniz. Ama daima son denemenizde çözebilirsiniz, kesinlikle daha önce çöremezsiniz!"

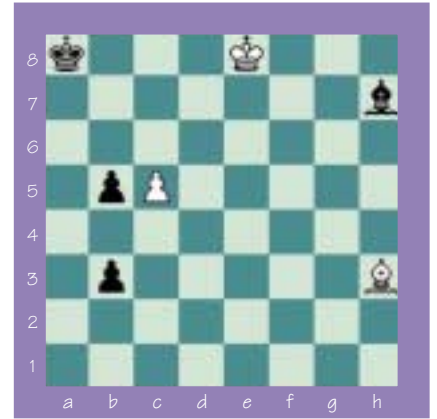
Siz olsaydınız ne oynardınız?

Daha önceki sayılarımızda uygulamalar verdiğimiz bu köşemizde, bu ay bir kurgumat, bir de kurgu veriyoruz.

Kurgumat: Beyaz oynar ve iki hamlede mat eder.



Kurgu: Beyaz oynar ve kazanır.



GEÇEN SAYININ ÇÖZÜMLERİ:

Beyazla oynadığımız konumun çözümü:

1. Kxd5 d2+! hamlelerinden sonra 2.Kxd2?? oynasaydım pat olacağından oyun berabere biterdi. Ancak ben 2.Şd2!! oynadım ve rakibim hemen oyunu terk etti. Hızlı turnuvada siyahla oynadığım konumda 1.a6 Şb8!! 2.a7+ Şa8 ile pat oldu. Eğer 1... bxa6?? oynasaydım, 2.Şc7! hamlesinden sonra kaybederdim.

Abdullah Sözen