



Pat Olmasın Mat Olsun

Zorlu bir oyunun sonunda beyazların şahı ve veziri, siyahlarınsa yalnızca şahı kalmıştı. Beyazlar üstün durumdaydı. Ancak beyaz vezir çok gergindi. Çünkü daha önce oyun sonunda şah ile tek başına kaldığında, aslında kazanabilecekleri oyun pat olmuş, yani oyun berabere bitmişti. Bunu tekrar yaşamak istemiyordu.

Aslında yapması gereken çok basitti. Kendi şahının desteğini alarak rakip şahla arasında, atın "L" biçimli hareketini yapacakmış gibi bir pozisyon oluşturmalıydı. Böylece rakip şahın alanını daraltıp onu tahtanın kenarına ya da köşesine sıkıştırmalıydı. Bunu yaparken şaha, bir sonraki hamlede gidebileceği kare de bırakmalıydı. Eğer rakip şahın oynayacağı kare olmazsa, rakip şahı tehdit etmediğinden, hamle sırası rakibe gelince oyun pat olurdu. Çünkü şah tehdit edilmeden oyun mat olamazdı. Bunu çok iyi biliyordu ancak geçen sefer şahın desteğini almayı unutmuş ve aslında kazanabilecekleri oyun berabere bitmişti.



Bu sefer daha dikkatli olacak ve kendi şahıyla birlikte ilerlemeyi unutmayacaktı.



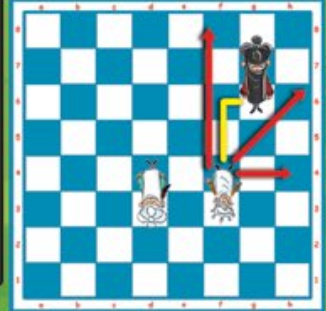
Beyaz vezir hamleye başlamadan önce şahına baktı. İkisi de bu sefer başaracaklarına inanıyordu.



Siyah şah da bu bakışı görmüştü. Bu aşamada oyunu kazanamayacağını biliyordu ancak pat yapmayı başarabilirse en azında oyunu berabere bitirebilirdi. Bunun için mümkün olduğunca merkezde kalmaya gayret etmeliydi. Daha önce bunu başarmıştı.



Beyaz vezir, rakip şahın alanını daraltmak için ona karşı, sanki atın "L" biçimli hareketini yapacakmış gibi bir pozisyonda durmalıydı. Bunun için d2 karesinden f4 karesine hamlesini yaptı.



Bu hamlesiyle siyah şahın alanını daraltmaya başladı. Bunun üzerine siyah şah h7 karesine ilerledi.



Beyaz vezir, g5 hamlesini yaparak tekrar siyah şahla arasında atın "L" biçimli hareketini yapacakmış gibi bir pozisyon oluşturdu. Siyah şah, gidebileceği tek güvenli kare olan h8'e hamlesini yaptı.

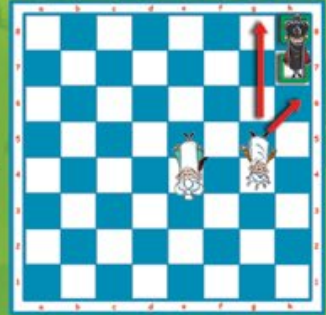


Siyah şah, rakibinin atın "L" biçimli hareketini yapacakmış gibi pozisyon olarak g6 karesine hamle yapmasını bekledi.

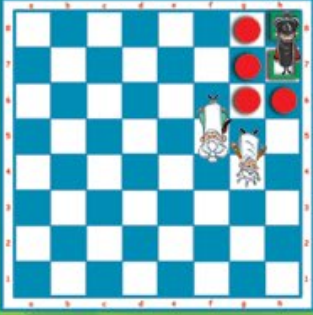
Bu hamleyle vezir kendisini tehdit etmeyecek, kendisinin gidecek güvenli karesi olmayacak ve oyun pat olacaktı.



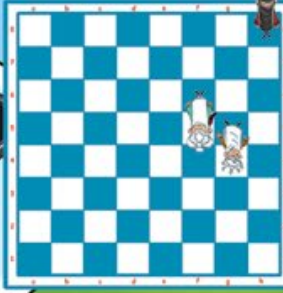
Ancak beyazlar bu sefer şahı, vezirle birlikte oyuna katmayı unutmamıştı. Beyaz şah e5 hamlesini yaptı. Siyah şah, mecburen tekrar tek güvenli karesi olan h7 karesine hamle yapmak zorunda kaldı.



Beyaz şah f6 karesine hamlesini yaparak vezire destek olacak bir konuma yerleşmeyi başardı.



Siyah şah, yapabileceği tek hamle olan h8 hamlesini yapmak zorunda kaldı. Beyaz şah, vezire "Haydi seni koruyorum. Yap hamleni." dedi.



Şahının desteğini arkasına alan beyaz vezir, g7 hamlesini yaparak siyah şahı tehdit etti. Böylece beyazlar, şah ve vezirin ortaklaşa çalışmasıyla vezir matı yaparak oyunu kazanmayı başardı. Beyaz vezir, oyun bu sefer pat olmadı, mat oldu diye çok mutlu oldu.



Vezir Matı

Vezir, tahtanın en güçlüsü olsa bile tek başına mat yapamaz. Kendi şahından yardım alması gerekir. Vezir matı, kendi şahının desteğiyle vezirin rakip şahın alanını daraltarak onu tahtanın kenarına ya da köşesine sıkıştırması sonucunda gerçekleştirilir.



Öykümüzde beyaz vezir önceki maçta, vezir matı yapmaya çalışırken pat olan oyunu hatırlıyordu. O oyunda hamle sırası siyahta ve siyah şah tehdit altında değildi yani bulunduğu kare güvenliydi. Ancak hamle yapacağı güvenli bir kare olmadığından hamle yapması da imkânsızdı. Bu durumda oyun pat olmuş yani berabere sonuçlanmıştı.

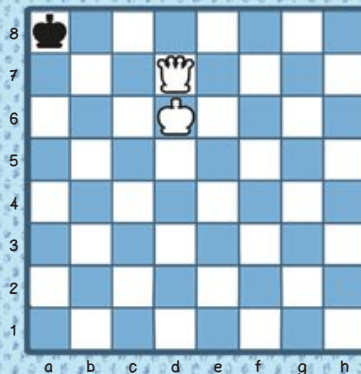
Oyun sonunda vezir matı yapmak için tek şaha karşı, vezir ve şahı kalan takım:

- Şahını etkin olarak vezirle birlikte oynamalıdır.
- Rakip şahın alanını daraltarak onu herhangi bir kenara ya da köşeye gitmeye zorlamalıdır.
- Pat konumuna dikkat ederek hamle yapmalıdır.



Satranç Bilenler İçin...

Öykümüzdeki vezir matını düşünelim.



Bu diyagramda beyazın pat konumundan kaçınarak nasıl iki hamlede mat edebileceğini bulmayı deneyebilirsiniz.

Siyah oynar. İki hamlede mat.		
	Beyaz	Siyah
1		
2		
3		

Yanıt 64, sayfada

Algül Kalay İnce
Çizim: Duygu Cigal