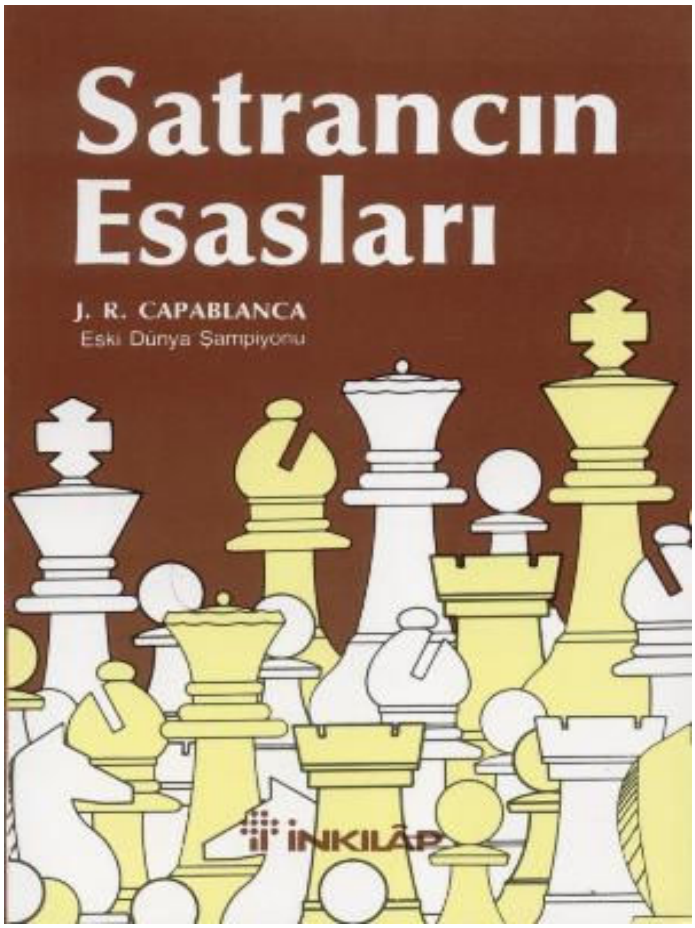
www.kutuphanebiz.blogspot.com

e-kitap arşivi



SATRANCIN ESASLARI

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ---------- 4
JOSE RAOUL CAPABLANCA'NIN HAYATI ---------- 5
CAPABLANCA'NIN KATILDIĞI TURNUVALAR VE ALDIĞI SONUÇLAR ---------- 6
CAPABLANCA'NIN YAPTIĞI MAÇLAR VE ALDIĞI SONUÇLAR ---------- 6

SATRANÇ NASIL OYNANIR ---- 7
Taşların Hareketi ---- 7
Taş Alma ---- 7
Piyonun Vezir Olması ---- 7
Rok ---- 7
Mat ---- 8
Beraberlik ---- 8
Tutulan Taş Oynanır ---- 8
Oyunların Yazılması ---- 8
BÖLÜM 1-) SATRANCIN ESASLARI ---- 10
KISIM 1-) TEMEL İLKELER: OYUN SONLARI, OYUN ORTASI ve AÇILIŞLAR ---- 10
1- BAZI BASİT MATLAR ---- 10
2- PİYONLAR ---- 11
3- PİYONLU OYUN SONLARI ---- 12
4- OYUN ORTASINDA KAZANCA GÖTÜREN DURUMLAR ---- 14
5- ALETLERİN BAĞINTILI DEĞERLERİ ---- 15
6- AÇILIŞLARIN GENEL STRATEJİSİ ---- 15
7- MERKEZİN KONTROLÜ ---- 16
8. TUZAKLAR ---- 18
KISIM 2-) OYUN SONU İLE İLGİLİ DİĞER İLKELER ---- 19
9- TEMEL BİR İLKE ---- 19
10. KLASİK BİR OYUN SONU ---- 19
11. GEÇER BİR PİYON ELDE ETMEK ---- 20
12. HANGİ PİYONUN ÖNCE VEZİR OLACAĞINI BULMAK ---- 20
13. OPPOZİSYON ---- 21
14. AT VE FİLİN BAĞINTILI DEĞERLERİ ---- 23
15. AT VE FİL İLE MAT ETMEK ---- 25
16. KALEYE KARŞI VEZİR ---- 26
OYUN ORTASINDA BİR KAZANÇ YOLU BULMAK ---- 28
17. ATLARIN YARDIMI OLMAKSIZIN HÜCUM ---- 28
18. ATLARLA YAPILAN SALDIRILAR ---- 29
19. İNDİREKT SALDIRIYLA KAZANMAK ---- 29
KISIM 3-) GENEL TEORİ ---- 31
20. İNİSİYATİF - Girişimi elde bulundurmak ---- 31
21. KÜTLE HALİNDE DOĞRUDAN SALDIRI ---- 31
22. SALDIRI TEHDİDİNİN GÜCÜ ---- 32
23. İNİSİYATİFİ TERK ETMEK ---- 34
24. ALETLERİN SAVAŞ ALANI İLE İLGİSİNİ KESMEK ---- 36
25- ÖRNEK BİR OYUNUN ANALİZİ ---- 38
KISIM 4-) OYUN SONU STRATEJİSİ ---- 42
26- DİĞER KANATTAN ANİ HÜCUM ---- 42

27- EMİN BİR DURUMDAN DOĞAN TEHLİKELER---------- 45
28- PİYONLAR VE TEK KALE OYUN SONU ---------- 45
29- ZOR BİR OYUN SONU: İKİ KALE VE PİYONLAR---------- 47
30- KALE, FİL VE PİYONLARA KARŞI; KALE, AT VE PİYONLAR ---------- 51
KISIM 5-) AÇILIŞ VE OYUN ORTASI HAKKINDA TAMAMLAYICI BİLGİ ---------- 53
31- PİYONLAR HAKKINDA BAZI ÖNEMLİ NOKTALAR ---------- 53
32- İSPANYOL AÇILIŞININ ÇEŞİTLİ GELİŞMELERİ ---------- 53
33- ZAYIF KARELERİN ETKİLERİ---------- 55
BÖLÜM 2-) AÇIKLAMALI OYUNLAR ---------- 58
OYUN 1- KABUL EDİLMEYEN VEZİR GAMBİTİ---------- 58
OYUN 2- KABUL EDİLMEYEN VEZİR GAMBİTİ---------- 59
OYUN 3- DÜZENSİZ SAVUNMA---------- 61
OYUN 4- FRANSIZ SAVUNMASI ---------- 62
OYUN 5- İSPANYOL AÇILIŞI ---------- 65
OYUN 6- FRANSIZ SAVUNMASI ---------- 67
OYUN 7- İSPANYOL AÇILIŞI ---------- 70
OYUN 8- MERKEZ AÇILIŞI---------- 71
OYUN 9- KABUL EDİLMEYEN VEZİR GAMBİTİ---------- 74
OYUN 10- PETROFF SAVUNMASI ---------- 76
OYUN 11- İSPANYOL AÇILIŞI ---------- 78
OYUN 12- FRANSIZ SAVUNMASI ---------- 79
OYUN 13- İSPANYOL AÇILIŞI ---------- 81
OYUN 14- KABUL EDİLMEYEN VEZİR GAMBİTİ---------- 84
EK---------- 86
CAPABLANCA'NIN SEÇME OYUNLARI---------- 86
CAPABLANCA - R. H. SCOTT---------- 86
CAPABLANCA - Dr. Em. LASKER---------- 87
S. TARTAKOWER - CAPABLANCA---------- 89
GOTTHILE - CAPABLANCA ---------- 90
CAPABLANCA - H. MATTISON ---------- 92
CAPABLANCA - TORRES---------- 92
CAPABLANCA - H. STEINER---------- 93
CAPABLANCA - G. LÖWENFISH---------- 94
CAPABLANCA - SİR G. THOMAS---------- 95
CAPABLANCA - ROSSOLIMO ---------- 96

ÖNSÖZ

Altıncı yüzyılda Hindistan'da doğan satranç, tüccarlarla İran'a geçti. Yedinci yüzyılda Araplar İran'ı alınca satranç Arap topraklarında yayılmaya başladı. Arap akıncıları ile birlikte Kuzey Afrika'dan İspanya'ya geçen satranç ortaçağda şövalyelerin gözde oyunu oldu. Arap ve Avrupa el yazmalarından sonra İspanyol Lucena'nın ilk basılı satranç kitabında (1497) satranca eklenen yeni kurallar açıklandı: Vezirin ve filin hareket alanlarının genişletilmesi, rok, geçerken alma, erin vezir olması. Böylece günümüze kadar değişmeden gelen kuralları ile dinamik, ustalık ve incelik dolu, bilgiye dayanan modern satranç dönemi başladı ve satranç, İspanya'dan sonra, İtalya, Fransa, Almanya, Amerika Birleşik Devletleri ve Rusya'da hızla yaygınlaşmaya başladı.

On dokuzuncu yüzyıl sonlarında satrancın ilk büyük yıldızları belirdi: Anderssen, Morphy, Rubinstein ve Steinitz. Güçlü oyuncuların katıldığı turnuvalar yapıldı: 1851 Londra, 1857 New York, 1883 Londra, 1889 Hastings ve Saint Petersburg.

İlk dünya satranç birincisi sayılan Steinitz'den sonra, Yirminci yüzyılın başlarında Lasker, Capabalanca, Alekhine ve Euwe, İkinci Dünya Savaşından sonraki yıllarda, Botvinnik, Smyslov, Tal, Petrosian, Spassky, Fischer, Karpov, Kasparov, Khalifman ve Anand dünya satranç birincisi unvanının sahibi oldular.

Böylece, olimpiyatlar, turnuvalar, uluslararası karşılaşmalar, dünya birinciliği maçları, turnuva kuralları, oyunların yazılması, oyunların ve bilgilerin binlerce kitapta toplanması, satranç saati, oyuncuların sınıflandırılması ve herkese açık satranç kulüpleri ile bir spor dalı olan satrancın bu özelliği en belirgin şekilde ortaya çıkmış oldu.

Federal Almanya Spor Federasyonu Başkanı Willi Weyer 1977 yılında Satranç Federasyonunun Yüzüncü kuruluş yıldönümünde şöyle demişti: Satranç, sporda bulunduğu belirtilen hemen hemen bütün özelliklere sahip olduğu gibi başka spor dallarında bulunmayan bazı yararlar gösterir. Mantıklı düşünmeyi öğretir, kombinasyon zevkini arttırır, yaratıcılığı uyandırır, tehlikeyi göze alma yeteneğini geliştirir, karar verme gücünü kazandırır, kendini ve başkalarını eleştirmeye alıştırır, sabrı ve güveni güçlendirir. Böylece satranççı iyi bir sporcunun tüm özelliklerini ve gerilim içinde tüm zihin ve irade güçlerini kazanabilir.

Satranç teorik ve pratik açıdan bugünkü yüksek düzeye ulaşmasını büyük ölçüde spor ruhuna borçludur. Satranç her zaman spor değildi, fakat günümüzde ortaya çıkan amaç ve değişen kurallar içinde spor olmuştur. Türkiye Satranç Federasyonunun ve onu oluşturan satranç derneklerinin öncülüğünde, satranç bugün özellikle gençler arasında yaygınlaşıyor. İl birinciliklerinden başlayarak seçilen oyuncular arasında Türkiye Birinciliği, gençler, küçükler ve bayanlar sınıfında Türkiye birincilikleri, üniversite birincilikleri, liseler arası bireysel ve takımlı turnuvalar, özel turnuvalar yapılmaktadır. Satrançta ilerlemek isteyen kişiler binlerce satranç kitabındaki bilgilerden, deneylerden, oyunlardan yararlanmak zorundadır. Bu, yeni yetişenler için olduğu kadar, usta satranççılar için de geçerlidir.

Elinizdeki kitap bunların en iyilerinden biridir. En önemli özelliği geçen zaman içinde yeniliğinden hiçbir şey kaybetmemiş olmasıdır. Dünya dillerinden çoğuna çevrilmiş ve bazı ülkelerde defalarca basılmıştır.

Eski dünya satranç birincilerinden Capablanca'nın bu eseri yeni başlayanlardan usta oyunculara kadar, her düzeydeki satranççıya bir şeyler öğretebilecek niteliktedir.

Satranç öğrenmek isteyenler için kitabın başına bir bölüm eklenmiştir. Kitabın son bölümünde gene aslında olmayan Capablanca'nın seçme oyunları yer almaktadır.

Capablanca'nın ölümsüz eseri bu basılışta yeniden gözden geçirilerek, oyunlar ve açıklamaları Uluslararası Satranç Federasyonu'nun kabul ettiği yazılış şekli ile yeniden düzenlenmiştir. Bu yazılış şekli satranççılarımız tarafından da kullanıldığından ve ayrıca oyunlar ve açıklamaların asıl devam yolları siyah harflerle dizildiğinden kitap kolaylıkla izlenebilecektir.

Kitabın ülkemizde satrancın gelişmesine katkıda bulunacağını umuyoruz.

YAYINEVİ

JOSE RAOUL CAPABLANCA'NIN HAYATI

Satranç tarihini incelediğimiz zaman aynı dönemde yaşamış satranççılar arasında yüceleşmiş üç kişinin adını görürüz. Lasker, Capablanca ve Alekhine. Bu üç satranç ustası arasında seçim yapmak kişilere göre değişir. Bazılarına göre en büyük usta Lasker'dir. Çünkü Lasker yıllarca en güçlü turnuvalarda derece almayı sürdürmüş, diğer ustaların oyundaki kuvvetlerini kaybettikleri yaşlarda bile o büyük başarılar kazanmıştır. Bazılarına göre en büyük usta Alekhine'dir. Çünkü Alekhine'in oyunlarında satranç en yüksek düzeye ulaşmış, güzel ve derin kombinezonları bütün satranççıları büyülemiştir.

En büyük usta olarak Capablanca'yı seçenler ise şunu ileri sürüyorlar. Capablanca için satranç ana dilini konuşmak kadar basit ve tabii bir işti. Diğer ustaların uzun analizlerden sonra bulabildiği en kuvvetli hamleleri o ilk bakışta görüyordu. O derece yetenekliydi ki açılışlarda bilgisi olmadığı halde zamanın büyük ustalarını kolaylıkla yenmişti. Jose Raoul Capablanca 19 Aralık 1888'de Küba'da Havana'da doğdu. O zamanlar ünlü Havana satranç kulübü birçok ustaları kendine çeken bir yerdi. Steinitz ve Tchigorin dünya birinciliği maçını orada yapmışlardı.

Henüz dört yaşında iken ilk oyununu babasına karşı kazanan Capablanca sekiz yaşında Havana satranç kulübüne girdi. Kısa bir süre içinde kulübün en kuvvetli oyuncularını yenebilecek bir hale gelen Capablanca 12 yaşında iken Küba birincisi Corzo ile maç yaptı ve onu 7-5 yenerek Küba birincisi unvanını kazandı. Capablanca 1904 yılında New York'a gelerek Colombia Üniversitesine girdi ve aynı zamanda ünlü Manhattan satranç kulübüne devam etmeye başladı. 1910 yılında Amerika birincisi Frank J. Marshall ile karşılaşarak 8-1 gibi büyük farkla kazanınca dünya satranççılarının gözleri genç Kübalının üzerine çevrildi. 1911 yılında San Sebastian'da o zamana kadar yapılan turnuvaların en büyüğü düzenlenmişti. Turnuvaya katılabilmek için en az iki turnuvada hiç olmazsa üçüncü dereceyi kazanmış olmak gerekiyordu. Turnuvaya Rubinstein, Vidmar, Marshall, Nimzovitch, Schlechter, Tarrasch, Bernstein, Spielman, Teichman, Janowski, Maroczy, Burn, Duras ve Leonhart katıldılar. Dünya birincisi Emmanuel Lasker gelememişti: Marshall'a karşı büyük başarısı göz önüne alınarak Capablanca da turnuvaya çağrıldı ve turnuvayı birincilikle bitirdi. Artık Capablanca, Rubinstein ve Lasker dünyanın en büyük oyuncuları sayılıyorlardı. Capablanca'nın haklı olarak istediği dünya birinciliği maçı, araya savaş yıllarının girmesi nedeniyle 1921 yılında Havana'da yapılabildi. Kübalı satranççı, rakibi Lasker'i 4-0 yenerek dünya satranç birincisi oldu.

Bu maçta Capablanca çok güzel oynadığı halde, Lasker hakkında aynı şey söylenemez. Sıkıntılarla geçen savaş yılları Lasker'i etkilemiş ve oyununun niteliği düşmüştü.

Bundan sonra da birçok turnuvaya katılan ve parlak sonuçlar alan Capablanca 1927 yılında New York'ta yapılan dörtlü turnuvada birinci oldu ve aynı yılın eylül ayında kendisini dünya birinciliği için maça çağırmış bulunan Alekhine ile çarpışmağa başladı. Fakat bütün satranç dünyasının şaşkınlık bakışları altında maçı 6-3 kaybederek unvanını Alekhine'e bıraktı.

Daha önce yaptıkları çeşitli karşılaşmalarda Capablanca Alekhine'i birçok defa yenmiş olduğundan kimse bu maçı Alekhine'in kazanacağını sanmıyordu. Birçok satranç ustasının kanaati şudur ki Capablanca doğuştan mevcut olan yeteneğini çalışmak suretiyle geliştirmiş olsaydı dünyanın gelmiş geçmiş en büyük satranç ustası unvanını söz götürmez bir biçimde alacak ve belki de hiç yenilmeyecekti.

Capablanca Alekhine ile yeni bir maç yapmak için çok uğraştı ise de başaramadı. Bu arada bazı turnuvalarda iyi sonuçlar elde etti. Fakat artık oyunu eski gücünü kaybetmişti, bazı oyunlarını zaman sıkışması yüzünden kaybetmeye başlamıştı.

Capablanca yalnız satrançtaki ustalığı ile değil, aynı zamanda yakışıklığı,kibarlığı ve nazikliği ile ün yapmıştı. Colombia üniversitesinde iki yıl okuduktan sonra eğitimi bırakmasına rağmen yeteneğini değerlendiren Küba hükümeti ona dolgun aylıkla diplomatik bir görev vererek geçim derdinden kurtarmış ve çeşitli ülkelere gitmesine imkan vermişti. Gerek kişiliği ve gerekse oyunu ile pek çok dost kazanmış olan Capablanca 8 Mart 1942'de büyük başarılarına sahne olmuş bulunan Manhattan satranç kulübünde kalp krizi geçirdi ve ertesi gün öldü. Otopside Capablanca'nın beyninin normalden büyük ve üzerindeki kıvrımların da daha fazla olduğu görülmüştür.

CAPABLANCA'NIN KATILDIĞI TURNUVALAR VE ALDIĞI SONUÇLAR

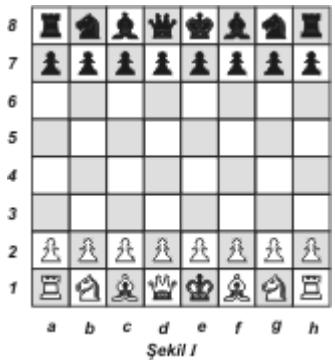
Turnuva	Derece	+	-	=	Toplam
New York 1910	1	7	0	0	**7**
New York 1911	2	8	1	3	**9,5**
San Sebastian 1911	1	6	1	7	**9,5**
New York 1913	1	10	1	2	**11**
Havana 1913	2	8	2	4	**10**
New York 1913	1	13	0	0	**13**
Petersburg 1914	2	10	2	6	**13**
New York 1914	1	11	0	0	**11**
New York 1915	1	12	0	2	**13**
New York 1916	1	12	1	4	**14**
New York 1918	1	9	0	3	**10,5**
Hasting 1919	1	10	0	1	**10,5**
Londra 1922	1	11	0	4	**13**
New York 1924	2	10	1	9	**14,5**
Moskova 1925	3	9	2	9	**13,5**
L. Hopatkong 1926	1	4	0	4	**6**
New York 1927	1	8	0	12	**14**
Berlin 1928	1	5	0	7	**8,5**
Bad Kissingen 1928	2	4	1	6	**7**
Budapeşte 1928	1	5	0	4	**7**
Ramsgate 1929	1	4	0	3	**5,5**
Karlbad 1929	2-3	10	2	9	**14,5**
Budapeşte 1929	1	8	0	5	**10,5**
Barselona 1929	1	13	0	1	**13,5**
Hastings 1930-31	2	5	1	3	**6,5**
New York 1931	1	9	0	2	**10**
Hastings 1934-35	4	4	2	3	**5,5**
Moskova 1935	4	7	2	10	**12**
Margate 1935	2	6	1	2	**7**
Margate 1936	2	5	0	4	**7**
Moskova 1936	1	8	0	10	**13**
Nottingham 1936	1-2	7	1	6	**10**
Semmering 1937	3-4	2	1	11	**7,5**
Paris 1938	1	6	0	4	**8**
A.V.R.O. 1938	7	2	4	8	**6**
Margate 1939	2-3	4	0	5	**6,5**
Buenos Aires 1939	-	6	0	4	**8**
Genel Toplam		**278**	**26**	**177**	

CAPABLANCA'NIN YAPTIĞI MAÇLAR VE ALDIĞI SONUÇLAR

	+	-	=
Corzo 1900	4	2	6
Marshall 1909	8	1	14
Kostich 1919	5	0	0
Em. Lasker 1921	4	0	14
Alekhine 1927	3	6	25
Euwe 1932	2	0	8
Genel Toplam	**26**	**9**	**67**

SATRANÇ NASIL OYNANIR

Satranç iki kişi arasında ve kare şeklinde bir satranç tahtası üzerinde oynanır.


Şekil I

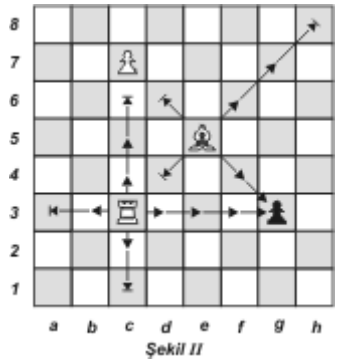
Satranç tahtası beyaz (açık renk) ve siyah (koyu renk) eşit büyüklükte ve bir beyaz, bir siyah sıralanmış 64 kareden oluşur. Satranç tahtası her oyuncunun sağına beyaz gelecek şekilde konulur.

Her oyuncunun 16 taşı vardır: Bir Şah, bir Vezir, iki Kale, iki Fil, iki At ve sekiz piyon.

Oyunun amacı rakip şahı almak yani mat etmektir. Oyuna beyazlar başlar, fakat önce taşların nasıl hareket ettiğini görelim.

Taşların Hareketi

Satranç taşlarının her birinin ayrı hareketi vardır. Taşların hareket yönleri, gidebilecekleri kareler aşağıda boş satranç tahtasını temsil eden diyagramlarda ayrı ayrı gösterilmiştir.


Şekil II

ŞAH, bitişiğindeki karelere gidebilir.

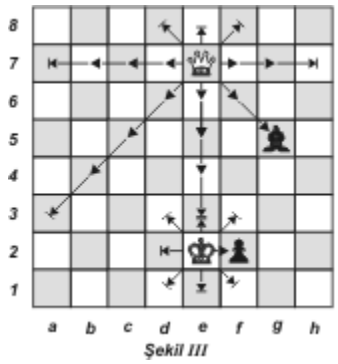
KALE, yatay ve dikey olarak ilerler.

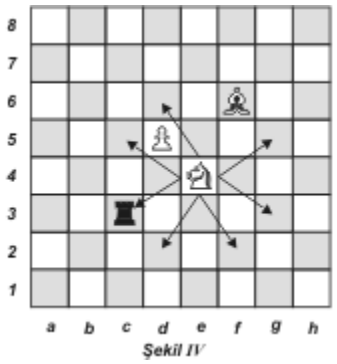
FİL, çapraz hareket eder. Filler oyun boyunca aynı renk karelerde kalırlar.

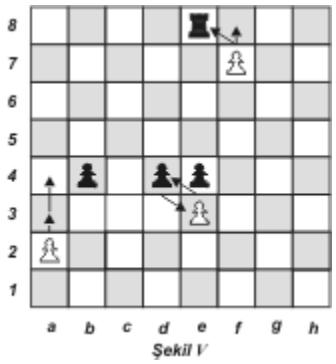
VEZİR, dikey, yatay ve çapraz gider.

AT, L şeklinde bir hareketle üç kare sıçrama şeklinde gider. Taşların üzerinden atlayabilir.

PİYON, bulunduğu sütunda ileriye doğru bir kare hareket eder. Ancak başlangıç yerlerinde bulunan piyonlar istenirse iki kare ilerletilebilir.


Şekil III


Şekil IV


Şekil V

Taş Alma

Taş alma, alınan taşın satranç tahtası dışına çıkarılması ve alan taşın onun yerine konulmasıdır. Bir taşın gidebileceği karelerde rakip bir taş varsa, onu alabilir. Taş alma zorunlu değildir. Taşlar, (at hariç) kendi taşlarının ve rakip taşların üzerinden atlamazlar.

Piyonlar çapraz olarak taş alır. Dikey olarak ilerlemekte olan piyon önündeki karenin sağ ve solundaki karelerde bulunan taşları alabilir.

Geçerken alma, piyonlara özgü bir taş alma şeklidir. Başlangıç yerinde bulunan bir piyon iki hamle ilerletildiğinde rakip piyonun taş alma alanından geçerse, rakip piyon bu piyonu, hemen yapmak şartıyla, alabilir. Geçerken alma, diyagramda c ve d sütunlarında gösterilmiştir c sütununda başlangıç yerinde bulunan piyon iki kare ilerletildiğinde d sütununda bulunan beyaz piyon onu alabilir ve ok işareti ile belirtilen kareye geçer. Beyaz, hamle sırası kendisine geldiğinde geçerken alma hakkını kullanmazsa sonraki hamlelerde bunu yapamaz.

Piyonun Vezir Olması

Son yatık sıraya ulaşan piyon, piyon olarak kalamaz, oyuncu onu kendi renginden şahtan başka bir taşa yükseltir. Bu şekilde bir oyuncu birden fazla vezire, ikiden fazla kaleye, ata ya da file sahip olabilir.

Rok

Rok yapma, şah ile kalelerden bir arasındaki bir harekettir, şahın iki kare birde hareket edebildiği tek

hamlesi olarak kabul edilir ve şöyle yapılır: Şah, kalelerden birine doğru iki kare ilerletilir, kale de şahın üzerinden atlatılarak bitişiğindeki kareye konur. Rokun amacı, şahı rakip taşların saldırısından uzak bir yere götürmek ve kaleyi oyuna sokmaktır.

Rok yapmak, aşağıda sayılan hallerde mümkün değildir:

a) Şah ya da kale ile daha önce hamle yapılmışsa,

b) Şahın bulunduğu, geçeceği ve gideceği kareler rakip taşların tehdidi altında bulunuyorsa,

c) Şah ile kale arasında bir taş varsa, Bir oyuncu rok yaparken önce kaleye dokunursa bu hareket hatalıdır, ancak rok geçerlidir; şah ve kaleye aynı zamanda dokunur ve rokun mümkün olmadığı anlaşılırsa, oyuncu şah ile hamle yapmak zorundadır. Bu durumda şahın kurala uygun bir hamlesi yoksa, yapılan hata geçersizdir.

Mat

Satrançta amaç şahı mat etmektir. Şah mat edilince oyun sona erer. Rakip şahın bulunduğu kareyi taşlarından biri ile tehdit eden oyuncu rakibini şah! diyerek uyarır. Şahı tehdit edilen oyuncu, şahın yerini değiştirmek, tehdit eden taşı almak ya da tehdidi yapan taş ile şah arasında kendi taşlarından birini getirmek zorundadır. Kısaca, şah tehdidi yapılacak ilk hamlede etkisiz hale getirilmelidir. Bu yapılamadığı takdirde şah mat olur ve oyun biter. Kendi şahını şah tehdidinden koruyan bir taş, rakip şahı şah ile tehdit edebilir.

Beraberlik

Aşağıdaki hallerden birinin meydana gelmesi ile, oyun berabere sonuçlanmış sayılır:

1- Hamle sırası kendisinde olan oyuncu, şahı tehdit altında olmadığı halde, kurallara uygun hiç bir hamle yapamıyorsa, (Pat durumu)

2- Her iki oyuncu aralarında anlaşmışlarsa,

3- Oyunculardan biri, aynı durumun üç defa tekrarlandığını ileri sürmüşse,

4- Oyunculardan biri taş almadan ya da piyon hamlesi yapmadan arka arkaya en az 50 hamle oynandığını kanıtlamışsa,

Turnuvalarda zaman sıkışması nedeniyle oyunlarını yazamamış olan bir oyuncu son iki maddeye dayanarak beraberlik isteğinde bulunamaz.

Tutulan Taş Oynanır

Hamle sırası kendisinde olan oyuncu taşlarından birine dokunursa onu oynamak, rakibin taşlarından birine dokunursa onu almak zorundadır. Eğer tutulan taş oynanamıyorsa ya da alınamıyorsa,bunun bir sonucu yoktur. Oyuncu tuttuğu taşı elinden bırakmadıkça onu herhangi bir kareye koyabilir. Taşları düzeltmek amacıyla tutmak isteyen oyuncu rakibine önceden düzeltiyorum diyerek haber vermelidir.

Oyunların Yazılması

Satrançta oyunların nasıl yazıldığını bilmek bazı yararlar sağlar: Turnuvalarda oyunların yazılması zorunludur. İlerlemek için kitap ve dergilerde yayınlanan bilgileri ve oyunları izlemek gerekir. Her oyuncu kendi oyunlarını zaman zaman inceleyerek hatalarını öğrenmelidir. Bu kitapta Uluslararası Satranç Federasyonunun (FIDE) 1977 yılında Ocak 1981'den geçerli olmak üzere kabul ettiği ve Türkiye Satranç Federasyonunun yayınladığı kitaplarda uyguladığı yazılış şekli kullanılmıştır.

Satranç tahtasının sol köşesinden başlanarak sekiz sütun a, b, c, d, e, f, g harfleri ile, sekiz sıra da 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 sayıları ile belirtilmiştir. Buna göre, herhangi bir kare, örneğin, a5, e3, g7 şeklinde belirlenir.

Bir taşla yapılan hamleyi belirtmek için önce oynanan taşın ilk harfi, sonra gittiği kare yazılır. Örneğin, Fg7, filin bulunduğu kareden g7 karesine, Şe2, şahın bulunduğu kareden e2 karesine gittiğini belirtir.

Piyon hamlelerini belirtmek için yalnız gittiği karenin adı kullanılır. Örnek: e4, d3, a5.

Taş alma, taş alanın ilk harfi, x işareti ve gittiği yani alınan taşın bulunduğu karenin belirtilmesi ile yazılır: Örnek: Kxd4, kalenin bulunduğu kareden d4 karesine giderek bu karede bulunan rakip taşı aldığını gösterir. Piyonun taş alması, bulunduğu sütunun harfinin ve x işaretinden sonra gittiği yani aldığı taşın bulunduğu karenin belirtilmesi ile yazılır. Örnek: exd4, gxf4, cxb5.

Aynı cinsten iki taş (iki kale, iki at) aynı kareye gidebiliyorsa hareketleri şöyle yazılır:

a) Önce taşın ilk harfi, sonra bulunduğu sütun, daha sonra gittiği kare yazılır. f8 ve a8 karelerinde bulunan iki kaleden birincisi d8 karesine oynatılıyorsa bu hamle Kfd8, diğeri Kad8 şeklinde yazılır.

b) Aynı cinsten iki taş aynı sütunda ise, önce oynanan taşın ilk harfi sonra bulunduğu sıranın numarası, daha sonra gittiği kare yazılır. d2 ve d4 karelerinde bulunan iki attan biri f3 karesine oynatılıyorsa bu hamle A2f3 ya da A4f3 şeklinde yazılır.

Bu hamleler taş alarak yapıldığı takdirde aynı hamleler Kfxd8, Kaxd8, A2xf3, A4xf3 şeklinde yazılır.

Son sıraya ulaşan piyonun vezir, kale, at ya da fil olması yeni taşın ilk harfi ile belirtilir. Örnek: g8V, c8K, a1A, d1F. FIDE'nin bu kararında oyunların yazılmasında kullanılan kısaltmalar şöyle açıklanmıştır: 0-0 küçük rok, 0-0-0 büyük rok, x taş alma, + şah uyarısı, ++ mat, e. p. geçerken alma.

Kitap ve dergilerde oyunların açıklanması sırasında bazı işaretler kullanılır. Bunların başlıcaları şunlardır: ! çok iyi hamle, !! mükemmel bir hamle, ? zayıf bir hamle, ?? büyük bir hata, !? dikkate değer bir hamle, ?! değeri şüpheli bir hamle.

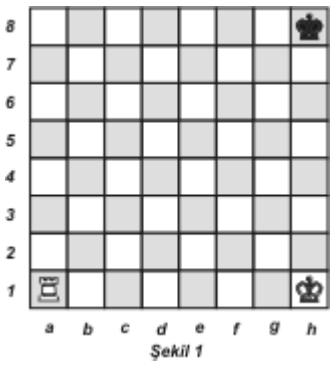
Ümit ÜNKAN

BÖLÜM 1-) SATRANCIN ESASLARI
KISIM 1-) TEMEL İLKELER: OYUN SONLARI, OYUN ORTASI ve AÇILIŞLAR

1- BAZI BASİT MATLAR

Örnek 1- Şaha karşı şah ve kale ile oyun sonu. [***Şekil 1***]

Kural şudur: Rakip şahı tahtanın herhangi bir tarafındaki son sıraya kadar kovalamak. Bu durumda beyazın ilk hamlesi olan Ka7 hamlesi rakip şahı sekizinci yatık sırayı hapsetmekle kalenin kuvvetini gösterir. Matı çabucak yapabilmek için şöyle devam edilir;


Şekil 1

1. Ka7 Şg8 2. Şg2

Mat yapabilecek durumu elde etmek için şah ve kalenin ortak hareketi gerekir. Yeni başlayanların takip edecekleri genel ilke şudur:

Kendi şahımızı mümkün olduğu kadar rakip şah ile aynı yatık sırada ya da bu örnekte olduğu gibi aynı dik sütunda tutmak.

Bu suretle şah altıncı yatık sıraya getirilince şahı artık rakip şah ile aynı dik sütunda değil, fakat rakip şahın bulunduğu dik sütunun yanındaki merkeze doğru olan dik sütunda tutmalıdır.

2. ... Şf8 3. Şf3 Şe8 4. Şe4 Şd8 5. Şd5 Şc8 6. Şd6

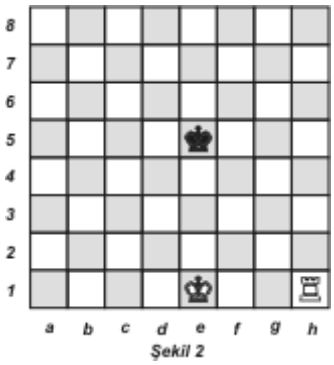
Burada Şc6 oynamak iyi değildir, çünkü siyah şah tekrar d8 karesine döner ve mat yapmak daha uzun sürer. Fakat eğer şimdi şah d8 karesine giderse o zaman kale a8'den şah diyerek mat eder.

6. ... Şb8 7. Kc7 Şa8 8. Şc6 Şb8 9. Şb6 Şa8 10. Kc8++.

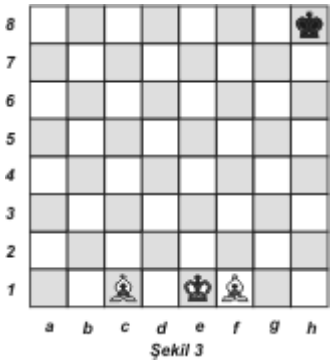
Başlangıçtaki durumdan mata kadar on hamle yapılmıştır: Beşinci hamlede siyah Şe8 oynasa idi genel kurala uygun olarak beyaz o zaman şöyle devam ederdi; 6. Şd6 Şf8 (amaç siyah şahı beyaz şahın önüne gelmeğe mecbur ettikten sonra Ka8 oynayarak matı yapmaktır) 7. Şe6 Şg8 8. Şf6 Şh8 9. Şg6 Şg8 10. Ka8++.

Örnek 2- [***Şekil 2***]

Bu durumda siyah şah tahtanın ortasında olduğundan takip edilecek en iyi yol beyaz şahı ileri sürmektir:


Şekil 2

1. Şe2 Şd5 2. Şe3 Kale daha oyuna girmediğinden şahı tahtanın merkezine doğru, fakat rakip şahın önüne değil yan tarafına doğru sürmelidir, çünkü şimdi siyah şah e5 karesine giderse kale tarafından Kh5+ hamlesi ile geri atılır. Eğer bunun yerine 2. ... Şc4 o zaman yine 3. Kh5 oynanır ve eğer şimdi 3. ... Şb4 4. Şd3, yine eğer 3. ... Şc3 4. Kh4, bu suretle siyah şah mümkün olduğu kadar dar bir sahaya sıkıştırılmış olur. Şimdi oyun şöyle devam edebilir: 4. ... Şc2 5. Kc4+ Şb3 6. Şd3 Şb2 7. Kb4+ Şa3 8. Şc3 Şa2 burada beyaz şahın hem kaleyi korumak hem de rakip şahın hareket sahasını daraltmak için nasıl oynadığına dikkat edilmelidir.


Şekil 3

Şimdi artık beyaz üç hamlede mat eder: 9. Ka4+ Şb1 10. Kale a dik sütunu üzerinde herhangi bir yere giderek siyah şahı beyaz şahın önüne gelmeye zorlar, 10. ... Şc1 11. Ka1++.

Matı yapmak için on bir hamle yeterli olmuştur. Ve zannıma göre herhangi bir durumda yirmi hamleden önce mat yapılabilir. Monoton bile olsa yeni başlayanların aletleri doğru oynamayı öğrenmeleri için böyle şeylerde pratik yapmaları faydalıdır.

Örnek 3- [***Şekil 3***]

Şimdi şaha karşı şah ile iki fil oyun sonunu görelim: Siyah şah köşede olduğundan beyaz 1. Fd3 Şg7 2. Fg5 Şf7 3. Ff5, oynayarak siyah şahı dar bir sahaya sıkıştırabilir. Eğer başlangıçta siyah şah tahtanın ortasında veya son yatık sıradan uzakta ise beyaz şah yaklaştırılmalıdır. Ve sonra da fillerin yardımı ile siyah şahın hareket sahasını mümkün olduğu kadar daraltmalıdır.

Şimdi şöyle devam edebiliriz: 3. ... Şg7 4. Şf2 bu finalde mat yapabilmek için hasım şahı tahtanın yalnız kenarına değil aynı zamanda köşeye de sıkıştırmak gerekir. Beyaz şah altıncı yatık sıraya ve aynı zamanda son iki dik sütundan birine getirilmelidir. Örneğimizde bu haneler h6, g6, f7 ve f8 haneleridir. h6 ve

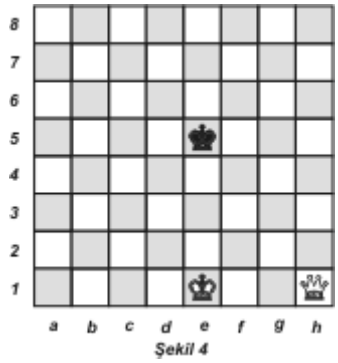
g6 en yakınları olduğundan beyaz şah bunlardan birine gidebilir.

4. ... Şf7 5. Şg3 Şg7 6. Şh4 Şf7 7. Şh5 Şg7 8. Fg6 Şg8 9. Şh6 Şf8. Şimdi beyazlar fillerin birisini oynayıp hamleyi siyah şaha geçirecek onu geri gitmeye zorlamalıdır; 10. Fh5 Şg8 11. Fe7 Şh8. Burada yapılacak şey; beyaz fili siyah şaha, sonraki hamlede g8 karesine geldiği zaman şah diyebilecek bir duruma sokmaktır: 12. Fg4 Şg8 13. Fe6+ Şh8 14. Ff6++.

Bu mat on dört hamlede yapılmıştır ve herhangi bir durumda otuz hamleden önce yapılabilir. Bu türlü bütün oyun sonlarında pat olmamasına dikkat etmek gerekir. Yine bu son finalde rakip şahın tahtanın kenarına kovalanmasının yeterli olmayıp mat yapabilmek için köşeye sıkıştırılması gerektiğini hatırlatırız. Tabii hangi köşe olursa olsun sonuç aynıdır.

Örnek 4- [***Şekil 4***]

Şimdi şaha karşı şah ve vezir oyun sorununu inceleyelim: Vezir, kale ve filin kuvvetini taşıdığından bu mat en kolayı olup on hamleden önce yapılabilir. Aşağıdaki örneği alalım:


Şekil 4

Önce veziri oynayarak siyah şahın hareket kabiliyetini mümkün olduğu kadar azaltalım; 1. Vc6 Şd4 2. Şd2. Bu suretle şahın gidecek yalnız bir karesi kalmış olur. 2. ... Şe5 3. Şe3 Şf5 4. Vd6 Şg5 (eğer siyah Şg4 oynarsa Vg6+) 5. Ve6 Şh4 (5. ... Şh5 6. Şf4 ve bir sonraki hamlede mat) 6. Vg6 Şh3 7. Şf3 şah oynar 8. Vezir mat eder.

Bu oyun sonunda da kale oyun sonunda olduğu gibi siyah şah tahtanın kenarına kovalanmalıdır. Fakat vezir kaleden çok daha kuvvetli olduğundan izlenen yol daha kolay ve kısadır.

Bu gördüğümüz üç basit oyun sonunda kural aynıdır. Fakat her birinde şahın yardımına ihtiyaç vardır. Şahın yardımı olmaksızın mat yapabilmek için en az iki kale gerekir.

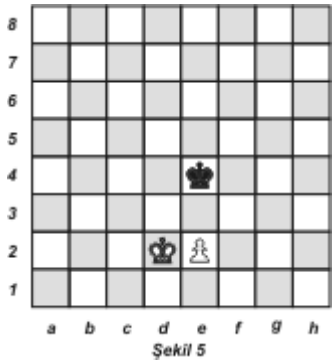
2- PİYONLAR

Bir piyon, oyunda kazanabilecek en küçük maddi üstünlüktür ve tahtada yalnız şahlar ile bir piyon kaldığı zaman çok defa oyunu kazanmaya yeterli olur. Genel olarak şu kuralı koyabiliriz:

Kazanmak için şah, arada bir kare olmak üzere kendi kendi piyonunun önünde olmalıdır.

Eğer rakip şah piyonun tam karşısında yer almış ise oyunu kazanmak mümkün olmaz.

Örnek 5- [***Şekil 5***]


Şekil 5

Bu durumda oyun beraberedir. Siyah için yapılacak, şey, şahı daima piyonun önünde tutmaya çalışmaktır. Eğer, örneğimizde olduğu gibi beyaz şahın durumundan dolayı bu yapılamaz ise, o zaman siyah şahı beyaz şahın tam önünde bulundurmak gerekir. Oyun şöyle devam eder:

1. e3 Şe5 2. Şd3 Şd5. Bu çok önemli bir hamledir. İleride görüleceği gibi diğer herhangi bir hamle oyunun kaybedilmesine sebep olur. Siyah şah piyona yakın tutulamadığından, mümkün olduğu kadar ilerde ve aynı zamanda beyaz şahın önünde bulundurulmalıdır.

3. e4+ Şe5 4. Şe3 Şe6 5. Şf4 Şf6. Durum yine aynıdır. Beyaz şah ilerledikçe siyah şah, piyona yaklaşamayacağından, beyaz şahın önünde yer alır.

6. e5+ Şe6 7. Şe4 Şe7 8. Şd5 Şd7 9. e6+ Şe7 10. Şe5 Şe8 11. Şd6 Şd8. Eğer şimdi beyaz, piyonu sürerse siyah şah piyonun önüne geçer. Bu suretle beyaz, ya piyonu feda etmek zorunda kalır ya da Şe6 oynar ve pat olur.

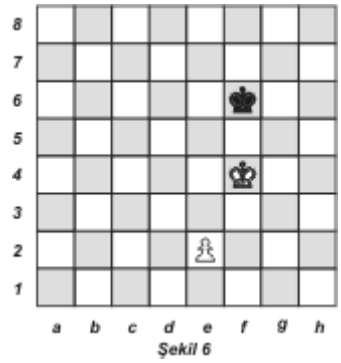
Piyonu sürecek yerde beyazlar şahı geri çekerse o zaman şah piyonunun önünde yer alır ve geri gitmeye zorlandığı zaman piyonun önüne geçecek şekilde veya beyaz şah ilerlerse karşısına gelecek şekilde geriler.

Bu savunma çok önemli olup okuyucu bunu bütün ayrıntıları ile öğrenmelidir. İlerideki ilkelerin anlaşılması için de buna gerek vardır. Birçok tecrübesiz oyuncular benzer durumlarda bu bilgiye sahip olmadıklarından oyunu kaybetmişlerdir.

Örnek 6- [***Şekil 6***]

Bu durumda beyaz kazanır, çünkü piyonun önünde yer almıştır ve ikisi arasında bir sıra mevcuttur.

İzlenecek yöntem şudur:


Şekil 6

Şahı, piyonu tehlikeye sokmaksızın mümkün olduğu kadar ilerletmeli ve kaybetmek tehlikesi olmadıkça piyonu asla ileri sürmemelidir.

1. Şe4 Şe6

Siyah, beyaz şahın ilerlemesine izin vermiyor. Bundan dolayı beyazlar piyonu sürerek siyah şahı geri gitmeye mecbur eder. Ondan sonra da şahı ileri sürer:

2. e3 Şf6 3. Şd5 Şe7

Eğer siyah 3. ... Şf5 oynarsa o zaman beyaz, piyonu e4 karesine sürmek zorundadır, çünkü aksi takdirde siyah Şe4 oynayarak piyonu kazanır. Fakat siyahlar böyle yapmadığından beyazın piyonu ilerleyecek yerde şahını ilerletmesi daha iyidir. Çünkü piyon tehlikede değildir.

4. Şe5 Şd7 5. Şf6 Şe8

Şimdi artık beyaz piyon çok geride olduğundan şahın himayesine getirilmelidir.

6. e4 Şd7

Şimdi Şf7 oynamak iyi değildir, çünkü siyah Şd6 oynar ve beyaz piyonu korumak için şah ile geri gitmeye mecbur olur. Bundan dolayı:

7. e5 Şe8

Eğer siyah şah başka yere giderse beyazlar Şf7 ve sonra da e6, e7 ve e8 oynayabilir. Çünkü bütün bu kareler beyaz şahın kontrolü altındadır. Siyah, buna engel olmaya çalıştığından beyaz, rakip şahı uzaklaştırmaya ve aynı zamanda kendi şahını piyonun önünde bulundurmaya çalışır.

8. Şe6

Piyon e6 oynanırsa oyun berabere biter, çünkü siyah Şf8 oynar ve beşinci örnektekine benzer bir durum hasıl olur.

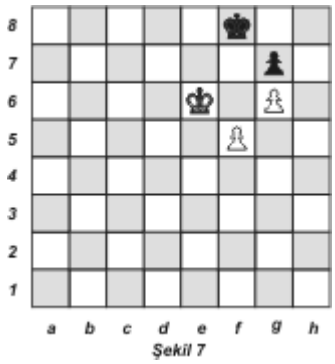
8. ... Şf8 9. Şd7

Şimdi artık siyah şah uzaklaşmaya mecburdur. Beyaz piyon e8 karesine giderek vezir olur ve beyaz kazanır. Bu oyun sonu da bir öncekine benzer ve yine aynı sebeplerden dolayı diğer kısımlara başlamadan önce iyice anlaşılması gerekir.

3- PİYONLU OYUN SONLARI

Şimdi okuyucuya kazanç yolunu göstermek için bire karşı iki ve ikiye karşı üç piyonlu oyun sonlarına ait iki örnek vereceğiz.

Örnek 7- [***Şekil 7***]

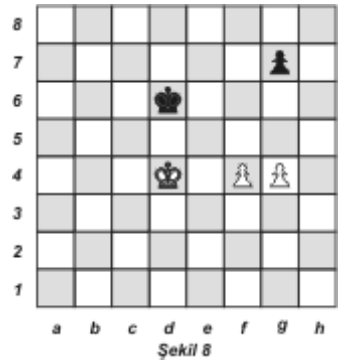

Şekil 7

Bu durumda beyaz 1. f6 oynayarak kazanamaz, çünkü siyah kendisine oyunu kaybettirecek olan gxf6 hamlesini yapmaz, fakat 1. ... Şg8 oynarsa, 2. fxg7 Şxg7 ile oyun daha önce gösterildiği gibi berabere biter ya da 2. f7+ Şf8 ile beyaz, piyonu vezir yapamaz. Ve yine 2. Şe7 gxf6 3. Şxf6 Şf8 beraberlik. Fakat beyaz diyagramda gösterilen durumda şöyle oynayarak kazanabilir:

1. Şd7 Şg8 2. Şe7 Şh8 3. f6 gxf6 (3. … Şg8 4. f7+ Şh8 5. f8V++.)

4. Şf7 f5 5. g7+ Şh7 6. g8V+ Şh6 7. Vg6++.

Örnek 8- [***Şekil 8***]


Şekil 8

Sağdaki durumda beyaz 1. f5 oynayarak kazanabilir. Siyahın en iyi cevabı g6'dır. (Okuyucu bunu araştırmalıdır.)

Beyaz 1. g5 hamlesi ile kazanamaz, çünkü g6 ve beraberlik. (Bunun nedeni şimdiye kadar gösterdiğimiz şah ve piyon oyun sonlarına yön veren oppozisyon ilkesi olup bu konu ileride ayrıntılı olarak anlatılacaktır.)

Beyaz 1. Şe4 ile de kazanabilir: 1. Şe4 Şe6 (1. ... g6 2. Şd4 Şe6 3. Şc5 Şf6 4. Şd6 Şf7 5. g5 Şg7 6. Şe7 Şg8 7. Şf6 Şe7 Şg8 7. Şf6 Şh7 8. Şf7 ve beyazlar piyonu kazanır.)

2. f5+ Şf6 3. Şf4 g6. (Bu piyon sürülmediği takdirde yedinci örnekteki durum oluşur.)

4. g5+ Şf7 5. f6 Şe6 6. Şe4 Şf7 7. Şe5 Şf8.

Beyaz f6 karesindeki piyonu vezir yapamaz. (Niçin olduğunu bulunuz), fakat bu piyonu feda ederek diğer piyonu ve oyunu kazanır:

8. f7 Şxf7 9. Şd6 Şf8

10. Şe6 Şg7 11. Şe7 Şg8

12. Şf6 Şh7 13. Şf7 Şh8

14. Şxg6 Şg8.

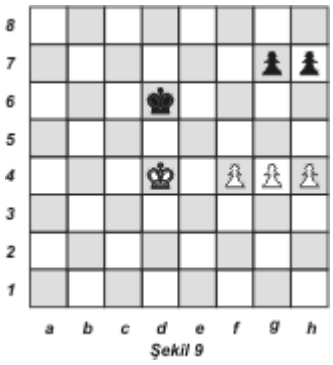
Siyahlar hâlâ karşı koyabilir. Kazanmanın biricik yolu burada gösterilendir. Bunu tecrübe ile araştırabiliriz:

15. Şh6 (15. Şf6 Şh7 ve kazanmak için şah geri dönmek zorundadır. Çünkü 16. g6+ Şh8 ve beraberlik) Şh8 16. g6 Şg8 17. g7 Şf7 18. Şh7 ve beyaz piyon vezir olur.

Bu kadar basit görünen bu oyun sonu ile okuyucuya, tahtada pek az taş kalmış olmasına rağmen ilgili bir rakibe karşı oynadığı zaman karşılaşacağı büyük güçlükler hakkında bir fikir verilebilir. Bundan dolayı satrançta gerçek bir usta olmak için bu basit ilkelere büyük bir önem vermek gerekir.

Örnek 9- [***Şekil 9***]

Bu oyun sonunda beyaz ilk hamlede herhangi bir piyonu sürerek kazanabilir. Fakat bir sakınca olmadığı takdirde şu genel kuralı izlemek yararlıdır:


Şekil 9

Önce karşısında rakip piyonu olmayan piyon sürülmelidir.

1. f5 Şe7

1. ... g6 2. f6 ve yukarıda gösterilenlere benzer bir durum elde ederiz. 1. ... h6 2. g5

2. Şe5 Şf7 3. g5 Şe7

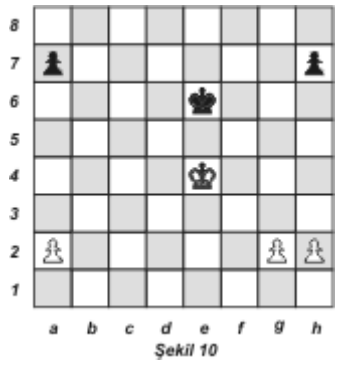
3. ... g6 4. f6 ve 3. ... h6 4. g6+ her iki halde de daha önce incelenmiş olan durumlara benzer durumlar oluşur.

4. h5

Ve sonra da g6 ile daha önce gösterilen oyun sonları elde edilir. Siyah 4. ... g6 oynarsa, 5. hxg6 hxg6 6. f6+ ile sonuç değişmez.

Şimdiye kadar piyonların tahtanın yalnız bir tarafında olması halini inceledik. Şimdi de tahtanın her iki tarafında da piyonların bulunduğu durumları inceleyelim:

Örnek 10- [***Şekil 10***]


Şekil 10

Bu gibi durumlarda genel kural şudur:

Kuvvetlerimizin fazla olduğu tarafta derhal harekete geçmeliyiz.

O halde:

1. g4

Genellikle karşısında rakip piyonu bulunmayan piyonu ilerlemek daha iyidir.

1. ... a5

Siyahlar diğer kanatta ilerliyor. Şimdi beyaz bu piyonu durdurup durdurmamayı düşünebilir. Bu durumda her devam yolu kazanır. Fakat genellikle rakip şah çok uzakta olduğu zaman piyonu durdurmak gerekir.

2. a4 Şf6 3. h4 Şe6

3. ... Şg6 ile basit bir hesap gösteriyor ki beyaz şahı ile öbür kanada gidip a5 karesindeki rakip piyonunu alır ve geriye kalan tek piyonunu siyahtan çok önce vezir yapabilir.

4. g5 Şf7 5. Şf5 Şg7 6. h5 Şf7.

6. ... h6 7. g6 ve sonra da iki piyon birbirini rakip şaha karşı koruyabileceğinden (çünkü siyah şah bir piyonu alırsa diğerini yakalayamaz) beyaz diğer kanada giderek siyahın orada bulunan piyonunu alır.

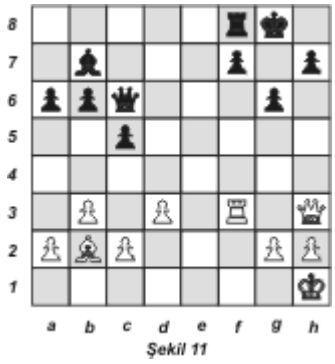
7. Şe5

Şimdi artık şah ile öbür kanada gidip siyah piyonu alarak oradaki beyaz piyonu vezir yapmanın zamanı gelmiştir. Bu kural buna benzer bütün oyun sonlarında yürürlükte olup okuyucu tarafından bu örnekte ve kendisinin bulabileceği diğer örneklerde incelenmelidir.

4- OYUN ORTASINDA KAZANCA GÖTÜREN DURUMLAR

Şimdiye kadar gösterilenleri iyice öğrendikten sonra okuyucu şüphesiz ki bütün taşlarla gerçek bir oyun oynamak isteğindedir. Fakat açılışlara başlamadan önce oyun sırasında meydana gelen bazı kombinezonları inceleyeceğiz. Bunlar okuyucuya iyi oynanınca satrancın ne kadar güzel bir oyun olduğu hakkında bir fikir verecektir.

Örnek 11- [***Şekil 11***]


Şekil 11

Hamle siyahındır, beyazın Vh6 oynayıp sonra da g7 karesinden mat etmekle tehdit ettiğini düşünerek siyah bu durumda 1. ... Ke8 oynar ve beyazı Ke1 mat ile tehdit eder. Buna karşı ise beyaz gerçek tehdidini meydana koyuyor:

1. ... Ke8 2. Vxh7x Şxh7 3. Kh3+ Şg8 4. Kh8++.

Aynı tipten bu kombinezon daha karışık bir durumdan da meydana gelebilir.

Örnek 12- [***Şekil 12***]

Beyazın bir aleti eksiktir ve bu aleti hemen kazanamadığı takdirde oyunu kaybedebilir. Bundan dolayı beyaz şöyle devam eder:

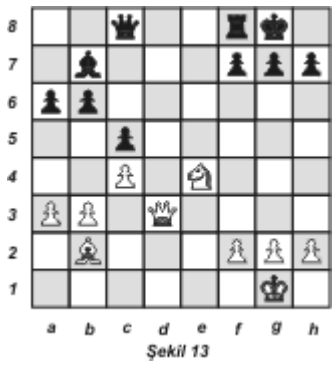
1. Axc6 Fg5

Siyah atı alamaz, çünkü beyaz Vxh7+ ve Kh3+ oynar ve sonra da mat eder.

2. Ae7+ Vxe7

Eğer; 2. ... Fxe7 3. Vxh7+ Şxh7 4. Kh3+ ve Kh8++.


Şekil 12


Şekil 13

3. Kxe7. Fxe7 4. Vd7

ve beyazlar fillerden birisini de kazanarak kale ve file karşı vezir ve fille kalıp oyunu kolaylıkla kazanır.

Bu iki örnek rok yaptıktan sonra g piyonunu bir kare sürmenin sakıncalarını gösteriyor.

Örnek 13- [***Şekil 13***]

Bu durumda da ilginç bir kombinezon vardır. Eğer beyaz şimdiki durumdan istifade ederek bir şey sağlayamaz ise siyahlar ata karşı kale ile kazanır. Gerçekten beyaz birkaç hamlede mat eder:

1. Af6+ gxf6.

Zorunlu, yoksa Vxh7++.

2. Vg3+ Şh8 3. Fxf6++.

Örnek 14- [***Şekil 14***]


Şekil 14

Aynı tipte bir kombinezon daha karışık bir örnekte aşağıda gösterilmiştir.

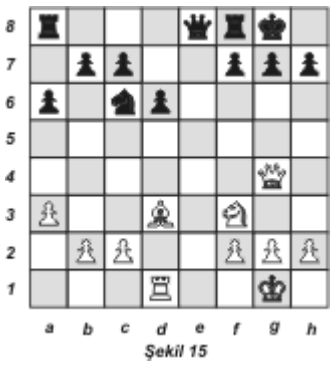
1. Fxd7 Vxd7. Fxe4'e karşı beyaz Vc3 ile hem mat ve hem de vezir tehdidi yaptığından kazanır.

2. Af6+ gxf6

3. Kg3+ Şh8

4. Fxf6++.

Örnek 15- [***Şekil 15***]



Şekil 15

Aşağıdaki kombinezona da çok rastlanır.

Burada beyazın bir piyonu ve bir de kalesi eksiktir. Buna rağmen çabucak kazanır: 1. Fxh7+ Şxh7 (eğer 1. ... Şh8 2. Vh5 g6 3. Vh6 ve kazanır) 2. Vh5+ Şg8 3. Ag5 ve siyah için h7'deki mata engel olmanın tek yolu Ve4 oynayarak veziri feda etmek olduğundan beyaz kaleye karşı vezirle kazanır.

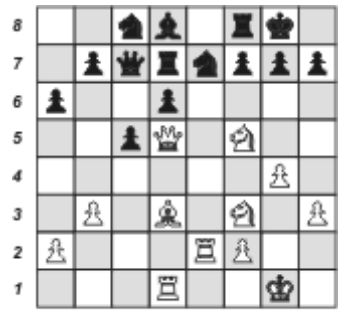
Örnek 16- [***Şekil 16***]

Aynı tipte bir kombinezon, daha karışık bir durumda da yapilabilir:

Beyaz şöyle oynar: 1. Axe7+ (bu hamle diyagonali ile açar) Fxe7 (h7'de fil fedasından sonra atın g5 karesine gelmesine engel olmak için) 2. Kxe7 Axe7 en iyisi, 3. Fxh7+ Şx7 (3. ... Şh8 4. Vh5 g6 5. Fxg6+ Şg7 6. Vh7+ Şf6 7. g5+ Şe6 8. Fxf7+ Kxf7 9. Ve4 mat)

4. Vh5+ Şg8

5. Ag5 Kc8 6. Vh7+ Şf8 7. Vh8+ Ag8 8. Ah7+ Şe7 9. Ke1+ Şd8 10. Vxg8++.



Şekil 16

Bu kombinezon uzun olup birçok devam yolları olduğundan oyuna yeni başlayan bir okuyucu tarafından kavranması zordur. Fakat kombinezonun tipini bilmekle okuyucu, benzer durumlarda aynı şekilde parlak bir saldırıya geçebilir. Yine görülüyor ki bütün bu kombinezonlarda esas, zayıf bir noktaya yöneltilen aletlerin birbirleri ile olan ahenkli işbirliğidir.

5- ALETLERİN BAĞINTILI DEĞERLERİ

Açılışların asıl ilkelerine girmeden önce okuyucuya aletlerin bağıntılı (izafi) değerleri hakkında bir fikir vermek faydalı olur. Bunu gösteren tam ve doğru bir tablo yoktur ve yapılacak biricik şey aletleri ayrı ayrı incelemektir. At ile fil teorik olarak aynı kuvvette sayılmakla beraber kanaatimce birçok hallerde fil daha kuvvetlidir. Ve yine çok iyi bilinir ki iki fil hemen hemen daima iki attan kuvvetlidir. Piyonlara karşı da fil attan kuvvetlidir. Kaleye karşı piyonlarla fil, kaleye karşı piyonlarla attan daha kuvvetlidir.

Bir fil ve bir kale, bir at ve kaleden üstündür, fakat vezir ile at vezir ile filden kuvvetli olabilir.

Bir fil çok defa üç piyondan kıymetlidir. Fakat at için bu ender olarak böyle olup ve hatta at üç piyon değerinde bile olmayabilir.

Bir kale, bir at ve iki piyon veya bir fil ve iki piyon değerindedir. Fakat önce de söylendiği gibi fil kaleye karşı attan daha iyidir.

İki kale vezirden biraz daha kuvvetlidir. Fakat iki at ve bir filden biraz daha zayıftır, iki fil ve bir attan ise, iki at ve bir filden olduğundan daha zayıftır. Aletler değişildikçe atın kuvveti azalır, fakat kaleninki çoğalır.

Oyun ortasında tamamen bir savunma aleti olan şah, bütün aletler sahadan çekilince bir saldırı aleti olur. Ve hatta bazen bir iki küçük alet mevcutken bile şah saldırı amacı ile kullanılabilir. Oyun sonuna gelince şahın hareketi büyük bir önem kazanır.

6- AÇILIŞLARIN GENEL STRATEJİSİ

Asıl ilke şudur: Aletleri çabucak geliştirip olabildiğince hızla oyuna sokmak.

Oyuna başlarken yapılabilecek hamlelerden 1. e4 ya da 1. d4 hamleleri vezir ve file yol açarlar. Bundan dolayı teorik olarak bu iki hamlenin en iyi başlangıç hamleleri olması gerekir, çünkü diğer hiç bir başlangıç hamlesi iki aletin de yolunu açamaz.

Örnek 17-

Örneğin oyuna şöyle başlayalım: 1. e4 e5 2. Af3

Bu hamle hem gelişme ve hem de bir hücum hamlesidir. Siyah da aynı tarzda bir hamle ile karşılık verir (Af6) ya da,

2. ... Ac6 oynayarak hem piyonu korur ve hem de atını geliştirmiş olur.

3. Ac3 Af6

Bu iki hamle de gelişme hamleleridir.

4. Fb5

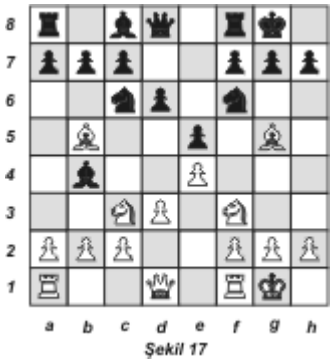
Atlardan hiç olmazsa birini çıkarmadan bu filin oynanmaması uygun olur.

Öncelikle şah atı çıkarılmalıdır. Fil burada c4 karesine de çıkarılabilir. Fakat mümkün oldukça gelişme ve saldırıyı birleştirmek tercih olunur.

4. ... Fb4

Siyah da aynı şekilde oynayarak önce fil ile c3'teki atı alıp sonra da e4 piyonunu almakla tehdit ediyor.

5. 0-0. Bu hamle dolaylı olarak 5. ... Fxc3 hamlesine engel oluyor ki analizle bu hamlenin kötü olduğu görülebilir.


Şekil 17

Aynı zamanda kale merkezde harekete geçmeye hazırlanmıştır ve bu da çok önemlidir.

5. ... 0-0

Siyah da aynı düşünceyi izliyor.

6. d3 d6

Bu hamlelerle iki amaç düşünülmüştür:

Şahın önündeki piyonu korumak ve vezir filine diyagonali açmak.

7. Fg5 [***Şekil 17***]

Bu çok kuvvetli hamle ile oyun ortasına giriyoruz. 8. Ad5 hamlesi ile başlayan ve beyazı kazanca götüren bir kombinezon mevcuttur. Bu tehdit siyahları aynı şeyi yapmaktan men eder. (eğer siyah Fg4 oynarsa kaybedeceğini gösteren uzun bir analiz vardır). Bundan dolayı siyah 7. ... Fxc3 oynamak zorundadır. Bu suretle üç şey dikkatimizi çeker;

Birincisi, bu açılışta gelişmenin tamamlanması için yedi hamle yeterli olmuştur. (Bazı çok özel hallerde bu on ila on iki hamle sürebilir, kural olarak sekiz hamle yeterlidir.) İkincisi, siyahlar fili at ile değişmek zorunda kalmıştır, fakat buna karşılık beyazların a2 piyonu ayrılmış bir piyondur ve c2 ve c3 piyonları da dubledir.

(Bu, oyunun başında beyaz için avantajlıdır. Çünkü piyonlar tahtanın merkezine doğru duble olmuşlardır.) Üçüncüsü, beyaz bu değişmeden sonra d4 hanesini kontrol etmek için bir piyon daha getirmiş oluyor ve siyahı savunmaya zorlayarak girişimi elde tutuyor ki bu da tecrübelerin gösterdiğine göre şüphe götürmez bir üstünlüktür. Yukarıda izah edilen stratejik ilkeler bütün açılışlar için aynıdır, yalnız bunların taktik uygulamaları duruma göre değişir. Daha ileri gitmeden önce okuyucunun zihnine yerleşmesi gereken şu önemli noktayı belirtmek isterim:

Gelişme tamamlamadan önce, hiç bir aletle, maddi kazanç sağlanması ya da hareket serbestliği için kesinlikle gerekmedikçe bir defadan fazla oynanmamalıdır.

Bütün bunlardan başka yeni başlayanların şunu da aklında tutması gerekir:

Atları fillerden önce çıkarınız.

7- MERKEZİN KONTROLÜ

Satranç tahtasının e4, d4, e5, d5 kareleri merkez kareleridir ve bu karelerin kontrolüne merkezin kontrolü denir. Merkezin kontrolü çok önemlidir. Bu karelerden en az birini ve belki de üç tanesi kontrol altında bulundurmadan hiç bir kuvvetli saldırı başarıyla sonuçlanamaz. Açılıştaki manevraların birçoğundan amaç, girişimi sağlayan merkez kontrolüdür. Bazı hamleler serisinin amacı bu olduğundan bu gibi hamleleri anlamak için bu hususu hatırlamak gerekir. Kitapta ilerledikçe bu noktalara daha fazla temas edeceğim. Şimdiki halde bazı açılışları tetkik ederek genel ilkelere göre bu açılış hamlelerini izah edeceğim. Bu suretle oyuncu bunlar hakkında doğru bir fikir edinerek yeni ve güç durumlarla karşılaştığı zaman doğru yolu daha kolaylıkla bulabilecektir.

Örnek 18-

1. e4 e5

2. Af3 d6

Bu zayıf bir hamledir. Siyah hemen savunmaya geçiyor. İlke olarak da hamle yanlıştır, **çünkü açılışta mümkün olduğu takdirde piyonlar yerine aletleri oynamalıdır.**

3. d4

Beyaz hemen saldırıya geçecek merkezi kontrol etmeye ve kuvvetlerini yerleştirmek için saha kazanmaya uğraşıyor.

3. ... Ad7

Siyah merkezi bırakmak istemiyor ve bu hamleyi daha tabii olan Ac6 hamlesine tercih ediyor, c6 karesi atın gelişmesi için normal olan yerdir. İlkeler bakımından da siyahın hamlesi yanlıştır, çünkü bu hamle ile c8 deki filin yolu tıkanıyor. Ad7 hamlesi siyah aletlerin hareketini sağlayacak yerde aksine onları büsbütün sıkıştırmaktadır.

4. Fc4 h6

Siyah yaptığı zayıf hamlelerin zararını görmeye başlamaktadır. Siyah tarafından yapılan bu gibi bir hamle o açılışın kötülüğüne bir delildir. Çünkü beyaz Ag5 oynamakla tehdit etmekte idi. Siyah buna 4. ... Fe7 hamlesi ile de engel olamazdı: çünkü 5. dxe5 Axe5 (eğer 5. ... dxe5 6. Vd5) 6. Axe5 dxe5 7. Vh5 beyaz bir piyon kazandığı gibi çok sağlam bir duruma da geçer.

5. Ac3 Agf6

6. Fe3 Fe7

7. Ve2

Görülüyor ki beyaz henüz rok yapmıyor. Bunun sebebi de önce aletlerini oyuna sokarak rakibi tehdide devam etmek istemesidir. Aynı zamanda siyah, vezirine yer açmak için c6 oynamak zorundadır, çünkü beyaz Kd1 ve sonra da dxe5 ile tehdit etmektedir.

Siyahın diğer herhangi bir hamlesi onu sonunda exd4 oynamaya mecbur ederek merkezi beyaza terk etmek zorunda bırakır.

7. ... c6

8. Kd1 Vc7

9. 0-0

Bu son hamle ile beyaz gelişmesini tamamlar. Siyahın durumu ise sıkışıktır. Basit bir inceleme beyazın durumunun çok sağlam olduğunu gösterir. Durumunda hiç bir zayıflık olmadığı gibi aletleri de rakibin durumuna hücum için gereken herhangi bir manevrayı yapmaya hazırdır. Oyuncu bu örneği dikkatle incelemelidir. Bu örnek bazen roku geciktirmenin de mümkün ve avantajlı olduğunu gösterir. Buradaki hamleleri hiç bir açılış kitabına müracaat etmeksizin aklıma geldiği gibi verdim. Bundan dolayı tarafımdan verilen bu hamlelerin standart açılışlara uygun olup olmadığını bilmiyorum, fakat kitabın henüz bu kısmında iken okuyucunun daha ileride anlayabileceği fazla teknik ayrıntılara girmek doğru değildir.

Örnek 19-

1. e4 e5

2. Af3 d6

3. d4 Fg4

Bu hamle de gördüğümüz kurallardan birine aykırı olduğundan fenadır. Bu kurala göre filleri çıkarmazdan önce en azından bir atın çıkarılmış olması gerekir. İkinci mahzur da fılı at ile değişmektir ki bu da açılışta genellikle fenadır, ta ki buna karşılık bir üstünlük sağlayabilsin.

4. dxe5 Fxf3

4. ... dxe5 bir piyon kaybettirir.

5. Vxf3 dxe5

6. Fc4 Vf6

Af6, Vb3 ile beyazlar bir piyon kazanır.

7. Vb3 b6

8. Ac3 c6 [***Şekil 18***]


Şekil 18

Ad5 hamlesine engel olur.

Siyahın vezirden başka hiç bir taşı gelişmemiştir. Beyazların ise bir atı ve fili gelişmiş olup siyahın son hamlesine rağmen Ad5 oynayarak bir üstünlük sağlayabilir. Okuyucu bu durumdan doğabilecek, çeşitli devam yollarını analiz etmelidir.

Oyunu az bilen okuyucularımızın faydalanmaları için bu analizi kısaca gösterelim:

9. Ad5! cxd5

10. Fb5+ Şe7

(eğer 10. ... Ad7 11. Fxd7+ Şxd7 12. Vxd5+ beyazlar kaleyi kazanır.)

11. Vxd5 beyaz aleti geri alır. (Çeviren)

Bu örnekler daha önce belirtilen kuralların pratikteki uygulamasını göstermektedir. Okuyucu oyun başında piyonlarla değil aletlerle oynamaya dikkat etmelidir. Özellikle bazı yeni başlayanların yaptığı gibi a3 veya b3 hamlelerini oynamamalıdır.

8. TUZAKLAR

Şimdi, oyun başlarında kaçınılması gereken bazı tuzaklara ait örnekler vereceğim. Birçok tecrübesiz oyuncunun açılışlarda bu tuzaklara düştükleri görülmüştür.



Şekil 19

Örnek 20- [***Şekil 19***]

Beyaz şöyle oynuyor:

1. dxe5 Axe5

Siyahın piyonla alması gerekir.

2. Axe5 Fxd1 3. Fxf7+ Şe7 4. Ad5++.

Örnek 21- [***Şekil 20***]

Hamle sırası kendilerinde olan siyahın e6 oynaması gerekir. Varsayalım ki siyah Af6 oynamış olsun, o zaman şöyle oynar:



Şekil 20

1. Fxf7+

Ae5 hamlesi de beyaza üstünlük sağlar, çünkü eğer 1. ... Fxd1 2. Fxf7++. Fh5 hamlesi de buna engel olamaz, çünkü beyaz vezir fili alır, 1. ... Fe6 hamlesi ise siyahın durumunu bozar. Beyazın yaptığı Fxf7+ hamlesi derhal bir maddi üstünlük sağlar. Yeni başlayanlar teorik bir durum üstünlüğü sağlamak yoluna sapacak yerde böyle fırsatlardan derhal faydalanmalıdır.

1. ... Şxf7

2. Ae5+ Şah oynar

3. Axg4

Beyaz, bir piyon kazandığı gibi durumu da daha iyidir. Satrançta daha birçok tuzaklar mevcut olup hatta bunlara ait bir kitap bile yazılmıştır. Yukarıda verilen tip, en genel olanıdır.

KISIM 2-) OYUN SONU İLE İLGİLİ DİĞER İLKELER

Şimdi tekrar oyun sonuna dönerek birkaç ilkeyi daha araştıracağız. Sonra yine oyun ortasına döneceğiz ve daha sonra tekrar açılışları inceleyerek yavaş yavaş satrancın her kısmından bir parça öğrenmek suretiyle ilerleyeceğiz. Bu suretle bilgimiz sağlam temellere dayanmış olacaktır.

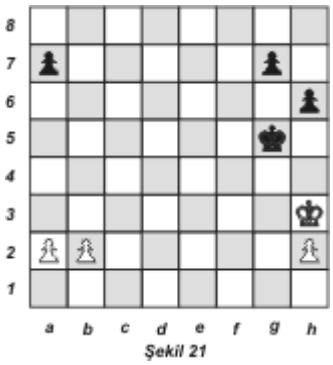
9- TEMEL BİR İLKE

Yukarıda gösterilen durumda beyaz, bu gibi durumlarda geçerli olan şu temel ilkeye uygun olarak 1. b4 hamlesi ile oyunu berabere yapabilir. Karşısında rakip piyonu bulunmayan piyonu sürmelidir. Fakat varsayalım ki beyaz ya bu ilkeyi bilmediğinden ya da değerini takdir etmediğinden 1. a4 oynamış olsun, o zaman siyah 1. ... a5 oynayarak kazanır. Çünkü bu hamle ile yüksek satranç stratejisinin temel ilkelerinden birini uyguluyor ki bu ilke şudur:

Bir şeyle iki şeyi bağlamak.

Bu durumda bir siyah piyon iki beyaz piyonu tutmuş oluyor. Bu ilke çeşitli şekillerde uygulanabilir ve satranç ustasının önemli silahlarından biridir.

Örnek 22-


Şekil 21

Verilen örnek bunun yeterince bir kanıtıdır. Ana devam yolunun bir kaç hamlesini gösterelim:

1. a4 a5

2. Şg2 Şf4

(En iyi hamle budur, neden olduğunu bulunuz.)

3. b4 axb4 -en iyisi-

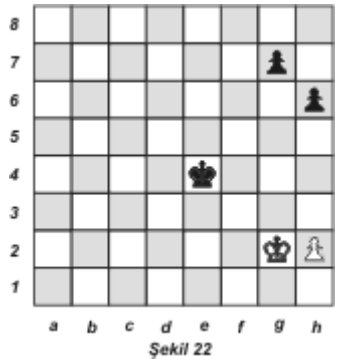
4. a5 b3

5. a6 b2

6. a7 b1V

7. a8V Ve4+

8. Vxe4 Şxe4 [***Şekil 22***]

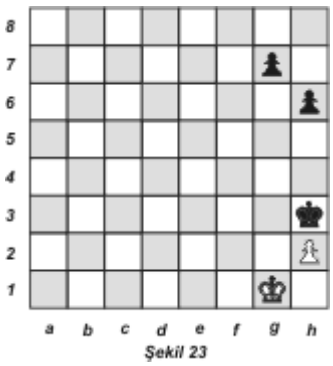

Şekil 22

Bu hamlelerden sonra oyun siyah için kazanılmış bir durum alır. Ve bu durum, Şah ve piyon finallerinin klâsik durumlarından biridir. Bu finaldeki ana düşünceyi bilmeyenlere anlatmaya çalışacağım.

10. KLASİK BİR OYUN SONU

Örnek 23-

Bu durumda beyazın en iyi savunması h2'deki piyonu sürmemektir. Piyon sürülürse oyunu kazanmak siyah için daha kolaydır. Beyaz, piyonu sürmediği zaman siyahın oyunu kazanma plânı üç bölüme ayrılabilir. Birincisi, piyonların durumunu bozmaksızın şahı h3 hanesine getirmektir. (Piyonların henüz hareket ettirilmemesi noktası çok önemlidir, çünkü oyunu kazanmak için siyah en arkadaki piyonu beyaz şahın durumuna bağlı olarak bir veya iki kare ileriye sürecektir.)


Şekil 23

1. Şg3 Şe3

2. Şg2

eğer 2. Şg4 Şf2 3. h4 g6 ve kazanır.

2. ... Şf4

3. Şf2 Şg4

4. Şg2 Şh4

5. Şg1 Şh3 [***Şekil 23***]

Kazanma planının ilk bölümü bitmiştir.

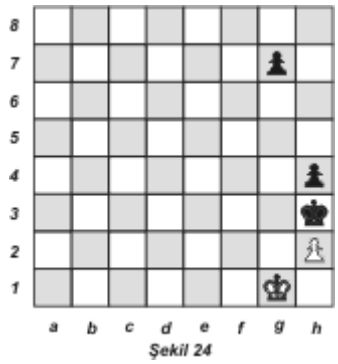
İkinci bölüm daha kısa olup, siyahın h6 karesindeki piyonu h4 karesine sürmesinden ibarettir.

6. Şh1 h5

7. Şg1 h4

Böylece ikinci bölüm de biter.

Üçüncü bölümde ise siyah, g7'deki piyonun hareketini öyle düzenlemelidir ki beyaz şah, h1 karesinde olduğu zaman bu piyon g3 karesine sürülsün, aksi takdirde oyun pat olur. Diyagramdaki durumda hamle beyazda olduğundan siyahın piyonu iki hamle sürmesi gerekir. Eğer hamle siyahta olsaydı o zaman beyaz şah g1 karesinde olduğundan piyonun bir kare sürülmesi gerekirdi. [***Şekil 24***]


Şekil 24

8. Şh1 g5

9. Şg1 g4

10. Şh1 g3

11. hxg3

eğer Şg1 g2

11. ... hxg3

12. Şg1 g2

13. Şf2 Şh2ve kazanır. -Eğer siyah sekizinci hamlede g5 yerine g6 oynasaydı o zaman oyunun berabere biteceğini inceleyiniz.-

Okuyucu bu analitik yoldan öğrenmeğe çalışmalıdır. Böylece her hangi bir pozisyonda, mantıksal olarak düşünmeye alışır.

Bu örnek üç bölüme ayırmaya ve her bölümün ana noktalarını anlatmaya elverişli olduğundan çok iyi bir eksersizdir.

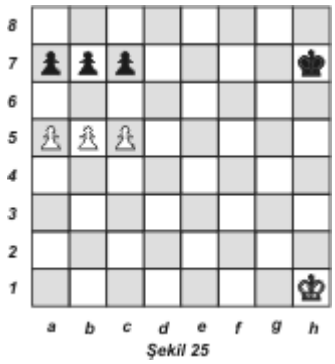
Basit oppozisyonu incelemeden önce iki şeye daha göz gezdireceğiz.

11. GEÇER BİR PİYON ELDE ETMEK

Üç veya daha fazla piyon, şekilde görüldüğü gibi birbirinin karşısında bulunursa taraflardan birisi için daima geçer piyon elde etmek olanağı vardır.

Örnek 24- [***Şekil 25***]

Yukarıdaki durumda geçer bir piyon elde etmek için ortadaki piyonu sürmek gereklidir.


Şekil 25

1. b6 axb6

eğer cxb6 a6

2. c6 bxc6

3. a6

Ve bu durumda beyaz piyon daha çabuk vezir olacağından beyaz kazanır. Eğer hamle siyahta olsa idi şöyle oynayabilirdi:

1. ... b6

2. cxb6 cxb6

Burada siyah için geçer bir piyon elde etmeğe çalışmak doğru değildir, çünkü beyaz piyon daha önce vezir olur.

3. axb6 axb6

ve oyun doğru oynanırsa berabere biter. Okuyucu bunu incelemelidir.

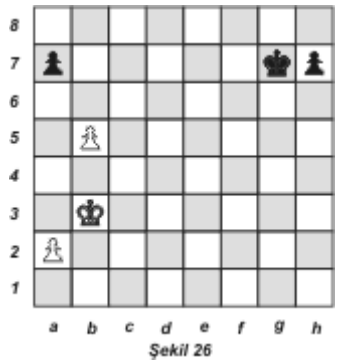
12. HANGİ PİYONUN ÖNCE VEZİR OLACAĞINI BULMAK

Eğer iki piyon vezir olmaya adaysa hangisinin daha önce vezir olacağını hesaplayarak bulabiliriz.

Örnek 25- [***Şekil 26***]

Bu durumda ilk hamle kimde ise o kazanır Yapılacak ilk şey karşı şahın vezir olacak olan piyona yetişip yetişmeyeceğini hesaplamaktır. Eğer bu durumda olduğu gibi şahın yetişmesine olanak yoksa o zaman hangi piyonun daha önce vezir olacağını hesaplamalıdır. Bu durumda her iki piyon da vezir olmuyor ise de ilk vezir olan hasım veziri alacak durumda bulunmaktadır:

1. a4 h5


Şekil 26

2. a5 h4

3. b6 axb6

Şimdi burada ufak bir hesap yapmak gereklidir, eğer beyazlar karşı piyonu alırsa o zaman yapacağı vezir, siyahın vezir çıkacağı kareyi kontrol edemez. Bu nedenle beyaz şöyle devam eder:

4. a6 h3

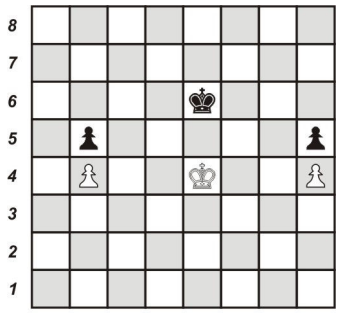
5. a7 h2

6. a8V ve kazanır.

Okuyucu buna benzer basit finaller üzerinde eksersiz yaparak doğru hesap yapmaya alışmalıdır. Şu noktayı da belirtmek isterim ki kitap yalnız başına oyunu öğretmez, bir rehber görevini de görür. Oyunu iyi öğrenmek için ise tecrübeye ihtiyaç vardır.

13. OPPOZİSYON

Şahları oynamak zorunlu olduğunda oyunculardan biri şahını şekilde görülen duruma benzer bir duruma getirir ve rakibi geri çekilmeğe zorunlu kılarsa "bu avantajı elde eden oyuncu oppozisyonu kazanmıştır", denir.


Şekil 27

Örnek 26- [***Şekil 27***]

Varsayalım ki bu durumda beyaz

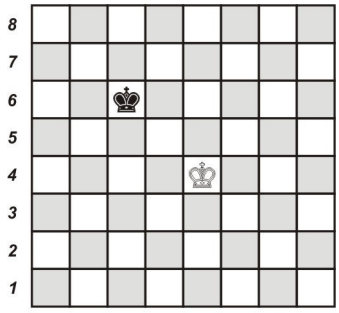
1. Şd4

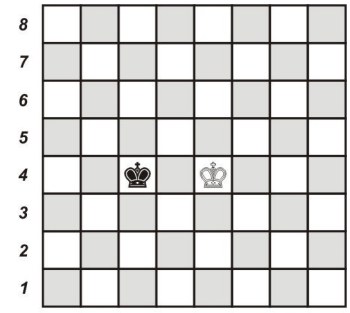
oynasın. Şimdi siyah ya Şd6 oynayarak hasım şahın geçmesine engel olur ya da Şf5 ile öbür tarafa geçer. Şahların tam birbirinin karşısında olduğuna ve aralarındaki kare sayısının tek bulunduğuna -Bu örnekte bir- dikkat etmelidir. Bu durumdaki oppozisyona Direkt Oppozisyon denilir.

Eğer oppozisyon aşağıdaki soldaki gibi olursa buna da Yakın Diyagonal Oppozisyon denir. [***Şekil 28***]

Aşağıda sağdaki şekil ise Yakın Yandan Oppozisyonu gösteriyor. [***Şekil 29***]

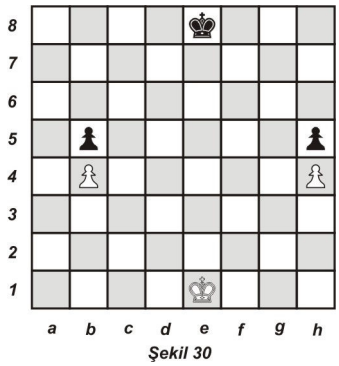
Pratikte bunların hepsi aynıdır. Şahların her ikisi de aynı renkteki karelerdedir, aralarında daima bir kare boştur ve en son oynamış olan oyuncu oppozisyonu kazanmıştır.


Şekil 28


Şekil 29

Şimdi okuyucu her üç resimde şahları aynı sırada ve diyagonalde olmak üzere birer kare geriletirse o zaman uzak oppozisyonları elde etmiş oluruz. Oppozisyon çok önemli olup kimi durumlarda matematikle çözülebilen karışık durumlar da olabilir. Fakat şimdiki halde okuyucu en basit şekilleri araştırmalıdır. (Şimdiye kadar gösterilmiş olan şah ve piyon finallerinde bir çok yakın oppozisyon örnekleri vardır.)

Bütün basit oppozisyonlarda şu kural vardır; **Şahlar aynı hat üzerinde ise ve onları ayıran kare adedi çift ise hamle kendisinde olan oyuncu oppozisyonu kazanır.**


Şekil 30

Örnek 27- [***Şekil 30***]

Aşağıdaki örnek oppozisyonun büyük önemini gösterir. Durum pek basit olup tahtada kalan taş adedi pek azdır. Oyun tecrübesiz bir oyuncuya beraberlik gibi görünebilirse de oyunu hamle sırası kendisinde olan taraf kazanır. Dikkat ediniz ki şahlar tam birbirinin karşısındadırlar ve aralarındaki kare sayısı çifttir. Bu gibi durumlarda kazanmak için takip edilecek yol dikey olarak ilerlemektir:

1. Şe2 Şe7

2. Şe3 Şe6

3. Şe4 Şf6

Şimdi beyaz isterse Şd5 oynayıp kendi şahı ile öbür tarafa geçer ya da Şf4 ile oppozisyonu muhafaza eder. Hesap gösteriyor ki bunlardan Şd5 hamlesi oyunu berabere yapıyor, bundan dolayı beyaz şöyle devam eder:

4. Şf4 Şg6

eğer 4 … Şe6 5. Şg5 ve kazanır.

5. Şe5 Şg7 30 Şimdi yine hesaplayarak görebiliriz ki beyaz, siyahın b5 piyonunu alarak oyunu kazanır. Yukarıda verilen devam yolunda beyazın kazanç yolu göreli olarak basittir, fakat siyahın daha karışık savunmaları da vardır. Yeniden başlayalım:

1. Şe2 Şd8

şimdi eğer 2. Şd3 Şd7 ya da 2. Şe3 Şe7 ve her iki halde de siyah oppozisyonu kazanır (çünkü şahlar doğrudan doğruya birbirlerinin karşısında olursa ve aralarındaki kare sayısı tek ise en son oynamış olan oyuncu oppozisyonu kazanır). Kazanmak için beyaz şah ilerlemelidir. Şahın ilerleyeceği bir tek doğru yer olup orası da f3 karesidir. Bundan dolayı eğer rakip, bu örnekteki gibi bir bekleme hamlesi yaparsa şahların arasında bir dik ya da yatık sütun bırakacak şekilde ilerlemek gerekir.

Şu halde:

2. Şf3 Şe7

Şimdi ilerlemek doğru değildir, çünkü siyah şah beyazın tam karşısına geçerek oppozisyonu elde eder. O halde beyaz şimdi siyahın ilk hamlesine benzer bir hamle yapmalıdır:

3. Şe3

ve durum aynı örneğin ilk devam yolunda gösterilen durumun aynı olur. Okuyucu oppozisyonun bütün örneklerinde şahı doğru olarak oynamağa alışmalıdır, çünkü bu genellikle oyunun kazanılmasına ya da kaybedilmesine neden olabilir.

Örnek 28- [***Şekil 31***]

Aşağıdaki pozisyon, oppozisyonun savunmadaki büyük değerini gösterir. Beyazın bir piyonu eksiktir ve oyunu kaybetmiş görünüyor, ama şöyle oynayarak beraberliği sağlayabilir:

1. Şh1

Piyonların konumu beyazın yakın oppozisyonu muhafaza etmesine uygun olmadığından uzak oppozisyonu temine uğraşıyor: Gerçekten eğer 1. Şf1 (yakın oppozisyon) Şd2 2. Şf2,Şd3 ve beyaz emniyeti için gerekli olan yakın yandan oppozisyonu sürdüremez, çünkü f3 karesinde bir piyon mevcuttur. Fakat 1. Şh1 hamlesinden sonra ise oyun berabere biter

1. ... Şd2

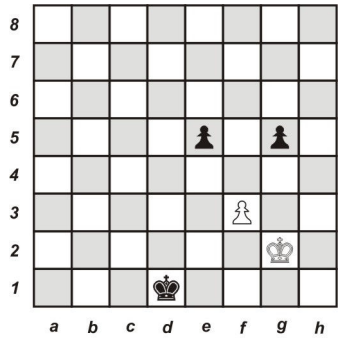
2. Şh2 Şd3

3. Şh3! Şe2

4. Şg2 Şe3

5. Şg3 Şd4

6. Şg4



Şekil 31

Bu hamle ile beyaz, piyona hücum ederek siyahı 6. ... Şe3 oynamağa mecbur eder ve sonra da gösterildiği gibi tekrar g3 karesine giderek oppozisyonu korur. Tekrar orijinal duruma dönelim:

1. Şh1 g4

Beyaz fxg4 oynayamaz çünkü o zaman e4 ve siyah kazanır,

şu halde:

2. Şg2 Şd2

eğer 2. ... gxf3 3. Şxf3 ve sonra da Şe4 ile oyun berabere biter

3. fxg4 e4

Basit bir hesap, her iki tarafın da vezir yapacağını ve bu şekilde oyunu berabere bitireceğini gösterir. Eğer oyuncu bu kitapta şimdiye kadar verdiğim şah ve piyon finallerini tekrar gözden geçirirse[1] görür ki

[1] **Bkz.** **3- PİYONLU OYUN SONLARI**

bunların hepsinde oppozisyonun çok büyük bir önemi vardır. Piyonların konumunun kazancı sağladığı durumlar dışında, bütün şah ve piyon finallerinde oppozisyon kazanca götüren tek yoldur.

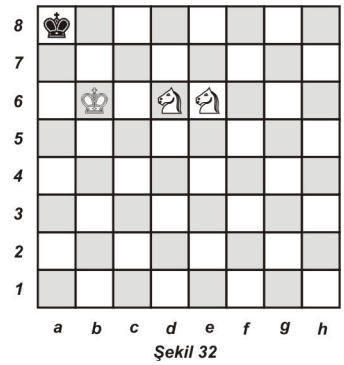
14. AT VE FİLİN BAĞINTILI DEĞERLERİ

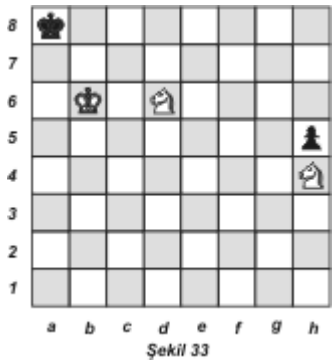
Bu konuya girmezden önce şunu söyleyelim ki yalnız başına iki at mat yapamaz.

Rakibin bir ya da daha fazla piyonu bulunduğu bazı özel durumlar dışında!

Örnek 29- [***Şekil 32***]

Sağdaki durumda siyah şahın köşede bulunmasına rağmen beyaz kazanamaz. Fakat siyahın bir de piyonu bulunduğu aşağıdaki durumda hamle ister kendisinde olsun veya olmasın beyaz oyunu kazanır: [***Şekil 33***]


Şekil 32


Şekil 33

1. Ag6 h4

Beyazlar piyonu alamaz, çünkü o zaman yukarıda söylendiği gibi oyun berabere biter.

2. Ae5 h3

3. Ac6 h2

4. Ab5 h1V

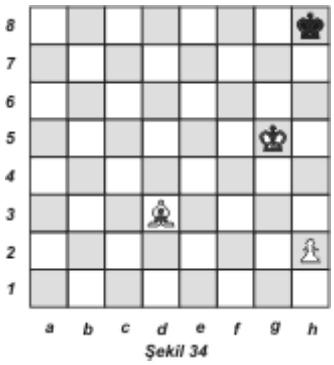
5. Ac7++.

Satrançtaki bu tuhaf durumun nedeni şudur:

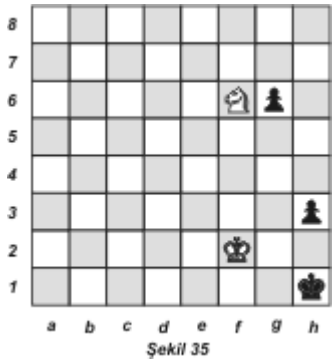
Siyahın hareket ettirecek bir piyonu olmadığı takdirde beyazlar siyah şahı iki atla ancak pat durumuna sokabilirler.

Örnek 30-

Bir fili ve bir de piyonu fazla olmasına rağmen beyaz aşağıdaki durumda kazanamaz. [***Şekil 34***]


Şekil 34

Eğer vezir olacak piyon kale piyonu olup vezir çıkacağı kare filin aksi renginde ise ve rakip şah da piyonun önünde yer almış ise filin hiç bir değeri yoktur. Piyonun vezir olmasına engel olmak için siyah şahın köşeden uzaklaşmamak şartı ile hareket etmesi yeterlidir.


Şekil 35

Örnek 31- [***Şekil 35***]

Aşağıdaki durumda beyaz, hamle kendisinde olsun olmasın oyunu kazanır. En zor devam yolunu inceleyelim:

1. ... Şh2

2. Ag4+ Şh1

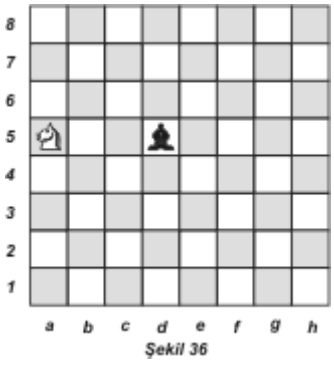
3. Şf1 g5

4. Şf2 h2

5. Ae3 g4

6. Af1 g3+

7. Axg3++.


Şekil 36

Bu özel durumlar gördükten sonra çeşitli durumlarda at ve filin değerlerini inceleyebiliriz. Amatörler genellikle atın filden daha güçlü olduğunu sanırlar. Bunun nedeni de atın fil gibi yalnız bir renkte kalmayıp her iki renkli karelere de gidebilmesidir. Ancak, şu sürekli unutulur ki, herhangi bir anda at, yalnızca bir renge gidebilir!

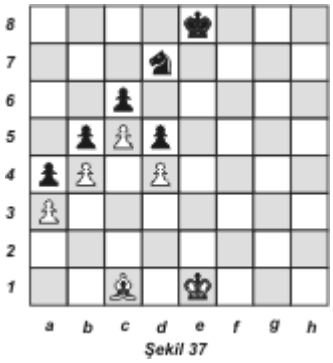
Atı bir kanattan diğerine götürmek için daha uzun zaman gereklidir. Aynı zamanda aşağıdaki örnekte görüldüğü gibi fil atı hapsedebilir, at ise fili hapsedemez. [***Şekil 36***]

Örnek 32-

Oyuncu zayıf olduğu oranda attan korkar, fakat oyununu ilerlettikçe filin değerini daha iyi anlar ve file göre atın değeri de gözünden düşer. Diğer bir çok şeylerde olduğu gibi bu noktada da bu günün satranç

ustaları eski kuşakların ustalarından daha ileridedir. Bir süre önce Pillsbury ve Tchigorin gbi bazı büyükustalar bile atı file tercih etmişlerse de bugün yukarıda yapılan karşılaştırmaları kabul etmeyecek bir usta hemen hemen yok gibidir.

Örnek 33-


Şekil 37

Bu durum atın file tercih edilebileceği hemen hemen tek durumdur. [***Şekil 37***]

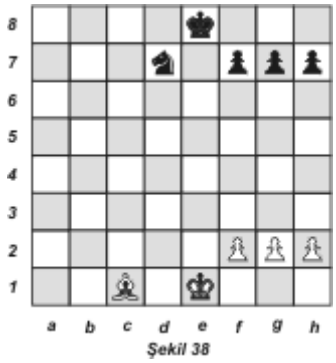
Bu gibi durumlara «tıkalı durum» denir ve burada piyonlar tahtanın yalnız bir tarafındadır. (Eğer tahtanın iki tarafında da piyonlar olmuş olsa idi fil yerine ata sahip olmanın bir avantajı kalmazdı). Bu durumda siyahın kazanma şansı çoktur. Tabii beyazın bütün piyonlarının fil ile aynı renkli karelerde olması da aleyhinedir. Bu da oyuncular tarafından çoklukla yapılan bir hatadır. Oyun sonunda takip edilecek doğru yol, piyonları genellikle filin aksi rengindeki karelerde bulundurmaktır. Eğer piyonlar fil ile aynı renkte karelerde bulunuyorsa filin hareket yeteneği bu piyonlarca, kısıtlanır ve bundan dolayı da filin değeri azalır, çünkü; bir aletin değeri, genellikle kumanda ettiği karelerin adedi ile ölçülebilir.

Bu konuda iken şu noktayı da belirtmek isterim ki piyonları, rakip fil ile aynı renkte olan karelerde bulundurmalıdır ve bu özellikle piyonlar geçer piyon olup şah tarafından savunuldukları zaman yapılmalıdır. İlke olarak şunu söyleyebiliriz:

Rakibin fili varsa piyonlarınızı rakibin fili ile aynı renkteki karelerde bulundurunuz. Eğer sizin filiniz varsa rakibin fili olsun ya da olmasın piyonlarınızı daima kendi fiilinizin aksi rengindeki karelerde bulundurunuz.

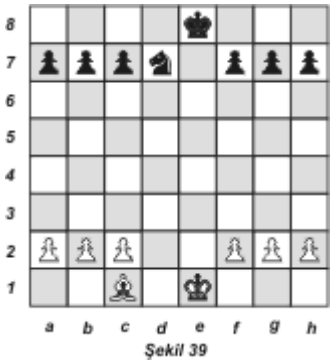
Örnek 34-

Aşağıdaki durumda piyonlar tahtanın yalnız bir yanındadır ve fil ya da ata sahip olmanın bir avantajı yoktur. Oyunun doğal sonucu beraberliktir. [***Şekil 38***]

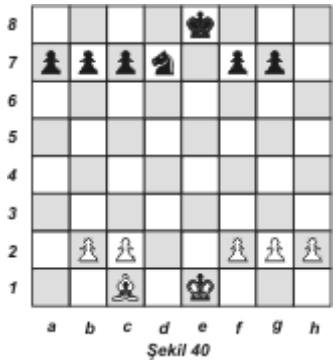

Şekil 38

Örnek 35-

Şimdi yukarıdaki durumda tahtanın diğer yanına da üçer piyon ekleyelim. Böylece tahtanın her iki tarafında da piyonlar bulunsun.


Şekil 39

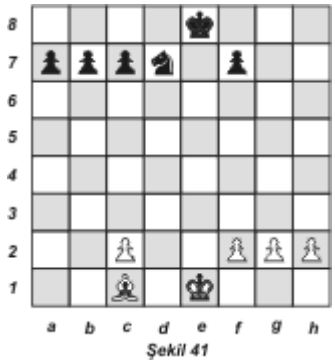
Şimdi at yerine filin olması daha avantajlıdır. Fakat siyah dikkatli oynarsa oyun yine berabere biter. File sahip olmanın avantajı şuradadır ki; fil merkezdeki bir durumdan tahtanın her iki kanadına kumanda edebilir ve bir kanattan diğerine kolayca geçirilebilir. [***Şekil 39***]


Şekil 40

Örnek 36-

Aşağıdaki durumda ise file sahip olan tarafın esaslı bir avantajı vardır. Her iki tarafın da sahip olduğu piyon adedi eşit ise de kanatlarda ki piyon adedi değişiktir; şah kanadında beyazın ikiye karşı üç, vezir kanadında ise siyahın ikiye karşı üç piyonu vardır. Beyazın kazanma şansı iyi olup beraberliği sağlamak için siyahın çok iyi oynaması gereklidir. [***Şekil 40***]

Örnek 37-


Şekil 41

Buradaki durumda fili olan tarafın avantajı mutlaktır. [***Şekil 41***]

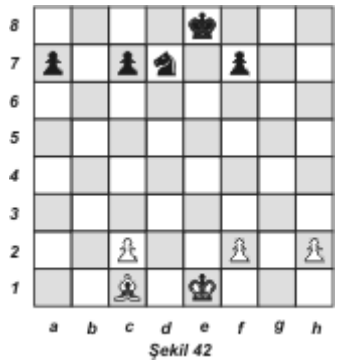
Tahtanın her iki tarafında da piyonlar bulunduğu gibi beyazın, h2 deki ve siyahın a7 deki piyonları geçer piyonlardır. Siyahın bu oyunu berabere bırakması olası olsa bile bu çok güçtür.

Örnek 38-

Bu durumda da siyahın beraberliği sağlaması çok zordur. [***Şekil 42***]

Okuyucu bu durumları dikkatle incelemelidir.

Zannıma göre verilen örnekler okuyucunun at ile filin bağıl değerlerini anlamasına yardım edecektir. Bu gibi durumlarda avantajdan yararlanma yoluna gelince bu daha çok deneyim ile öğrenilir. Fakat şunu söyleyebilirim ki bu gibi durumlarda izlenecek yol, benzer durumların hepsinde aynı olup genellikle şudur:


Şekil 42

Şahı tahtanın merkezine ya da geçer piyonlara veya saldırıya uğraması olası olan piyonlara doğru ilerletiniz ve tehlikeye düşmemek şartı ile geçer piyonları zaman geçirmeden sürünüz. Klişe bir oyun tarzı vermek yanlış olur. Her final başka olup rakibin planını karşılayacak şekilde idare edilir, gelecekteki durumu düşünerek hesaplayabilmek sonuca ulaşabilme yetisini gösterir.

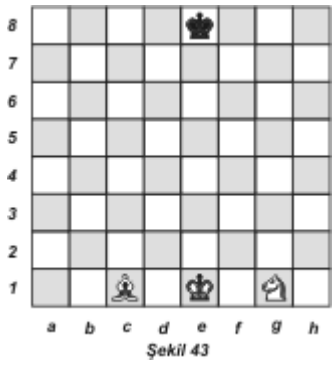
15. AT VE FİL İLE MAT ETMEK

Oyun ortasına ve oyun başına tekrar dönmeden önce bir at ve bir fil ile nasıl mat yapıldığını ve vezirin kaleye karşı nasıl kazandığını görelim.

Bir at ve fil ile mat, ancak rakip şahın filin rengindeki köşeye sıkıştırılması ile olasıdır.

Örnek 39-

Bu örnekte matı ancak a1 ya da h8 karelerinin birinde yapmak olasıdır. Bu finali iki bölüme ayırabiliriz. İlk bölümde rakip şahı son yatık sütuna sıkıştırmak gerekir. Burada da, buna benzer durumlarda genellikle yapıldığı gibi şahı tahtanın merkezine doğru ilerlemekle işe başlarız: [***Şekil 43***]


Şekil 43

1. Şe2 Şd7

Siyah şah matı zorlaştırmak için beyaz renkli köşeye doğru kaçıyor.

2. Şd3 Şc6

3. Ff4 Şd5

4. Ae2 Şc5

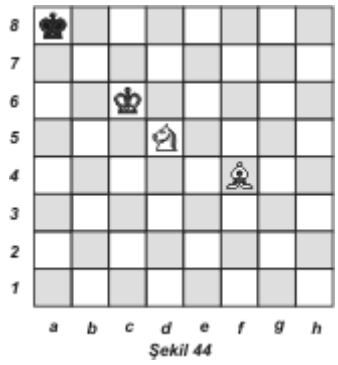
5. Ac3 Şb4

6. Şd4 Şa5

7. Şc5 Şa6

8. Şc6 Şa7

9. Ad5 Şa8 [***Şekil 44***]


Şekil 44

Şahın beyaz köşeye gitmesi ile işin birinci bölümü bitmiştir. İşin ikinci bölümünde ise şahı mat edebilmek için a8 den a1 karesine ya da h8 karesine kovalamak gerekir. Bu durumda a1 karesine kovalamak daha kısa sürer.

10. Ab6+ Şa7

11. Pc7 Şa6

12. Fb8 Şa5

13. Ad5 Şa4

Siyah şah h1 karesine kaçmağa çalışıyor.

Beyaz bunu iki şekilde önleyebilir;

Birincisi, 14. Fe5 Şb3 15. Ae3, iledir.

Benim burada gösterdiğini diğer yol ise daha metodik olduğundan ve bu gibi oyun sonlarında şahı olanak verdiğince fazla kullanmak prensibine uyduğundan okuyucunun öğrenmesi için daha iyidir:

14. Şc5! Şb3

15. Ab4 Şc3

16. Ff4 Şb3

17. e5 Şa4

18. Şc4 Şa5

19. Fc7+ Şa4

20. Ad3 Şa3

21. Fb6 Şa4

22. Ab2+ Şa3

23. Şc3 Şa2

24. Şc2 Şa3

25. Fc5+ Şa2

26. Ad3 Şa1

27. Fb4 Şa2

28. Ac1+ Şa1

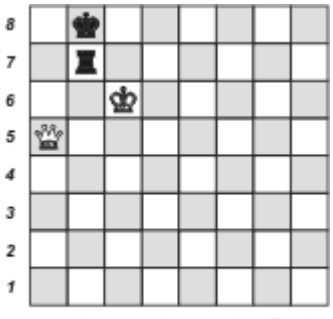
29. Fc3++.

Bu finalin uzun olduğu görülüyor. Dikkat edilecek iki önemli nokta vardır: Şahın kovalamaya yakından katılması ve filin renginin aksi olan karelerin at ve şah tarafından kontrolü. Okuyucunun metodik olarak bu finale çalışması tavsiye olunur, çünkü bu, aletlerin gerçek güçleriyle ilgili çok iyi bir fikir verdiği gibi oyunun kurallarına göre de matın elli hamlede yapılabilmesi gerektiğinden ilerisini görmeğe alışmak için yardımcı olur.

16. KALEYE KARŞI VEZİR

Piyonlar olmadığı zaman bu en çetin oyun sonlarından biridir. Bir çok savunma olanağı var olup bu olanaklar iyi kullanılırsa matı, yönetmeliğin izin verdiği elli hamle zarfında ancak iyi oyuncular yapabilir. (Yönetmeliğe göre bir oyuncu oyunun her hangi anında rakibinden kendisini elli hamlede mat etmesini isteyebilir, şu kadar ki bir alet alındığı ya da bir piyon hareket ettiğinde saymaya baştan başlanır.)

Örnek 40-



Şekil 45

Bu durum, siyahın genellikle başarı kazandığı standart bir durumdur. [***Şekil 45***]

Şimdi hamle beyazdadır. Eğer hamle siyahta olsa idi sorun basitti, çünkü siyah kaleyi şahtan uzaklaştırmağa zorunlu olduğundan (neden olduğunu bulunuz) vezir kaleyi kolayca kazanabilirdi.

Bundan şu sonucu çıkarırız ki kaleyi rakip şahtan uzaklaştırmak gerekir. Bunun için de şekildeki durumu hamle siyahta olmak üzere tekrar oluşturmamız gerekir. Ne yapmak gerektiğini bilince izlenecek yolu bulmak da kolaylaşır.

1. Ve5+

1. Va6 iyi değildir, çünkü Kc7+,Şb6,Kc6+,3. Şxc6 ve oyun pat olur. (Deneyimsiz oyuncular genellikle bu tuzağa düşerler)

1. ... Şa8 ya da a7

2. Va1+ Şb8

3. Va5

Bir kaç hamlede amacımıza ulaştık ve bu şekilde birinci bölüm biter. Şimdi ikinci bölüme gelelim: Kale yalnızca beyaz karelere gidebilir aksi takdirde vezir «şah» diyerek hemen kaleyi alır.

3. ... Kb3

4. Ve5+ Şa8 -en iyisi-

5. Vh8+ Şa7

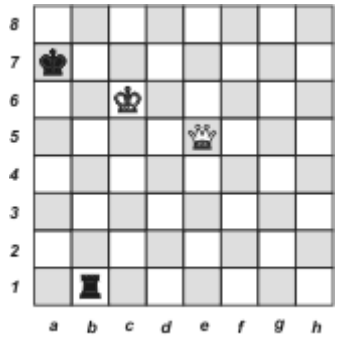
6. Vg7+ Şa8

7. Vg8+ Kb8

8. Va2++.

(Okuyucu 3. ... Kb8 4. Ve5+ Şa7 oynandığı zaman nasıl kazanıldığını bulmalıdır.)

Örnek 41-

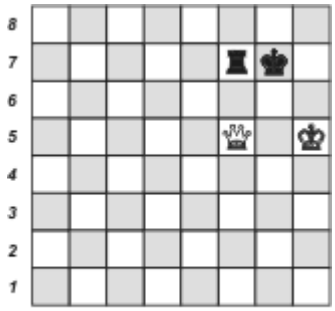

Şekil 46

Burada izlenecek yol da hemen aynıdır. Hatırda tutulması gerekenler şunlardır: Ani mat tehdidi yaparak kalenin b8 karesine gelmesine engel olmak ve yine aynı biçimde siyah şahın a6 ve c8 karelerine gitmesini önlemektir. [***Şekil 46***]

Örnek 42-

Şimdi daha zor bir durmu inceleyelim: [***Şekil 47***]

Bu durum bir çok oyuncuyu aldatabilir. Çünkü; en açık hamle en iyi hamle değildir. Örneğin şöyle başlayalım:


Şekil 47

1. Ve5+ Şf8

2. Şg6 Kd7

bu tek savunma hamlesi olup çok güçlüdür. Ve beyazın oyununu zorlaştırır; örneğin 3. Ve6 Kg7+ 4. Şf6 Kg6+ ve beraberliktir.

Beyaz, 3. Vc5+ ile de hemen kazanamaz; çünkü 3. ... Şe8 4. Şf6 Kd6+! ve beyaz şahı geri gitmek zorunda kalır.

Durumun zorluklarını gördükten sonra geri dönelim. En iyi hamle şudur:

1. Vg5+! Şh8

eğer Şh7 2. Vg6+ Şh8 3. Şh6!

2. Ve5+! Şh7-en iyisi-

3. Şg5 Ka7! -en iyisi-

eğer 3. ... Kg7+ 4. Şf6 ve durum, örnek 40 ile 41'deki durumlara benzer.

4. Ve4+ Şg8

5. Vc4+ Şh7

6. Şf6+ Kg7

7. Vh4+ Şg8

8. Vh5

ve sonuçta 40'ıncı örnekteki durumu, hamle siyahta olmak üzere elde ederiz. Tekrar geri dönelim.

1. Vg5+ Şf8

2. Vd8+ Şg7

3. Şg5 Kf3

Kale için şahtan uzakta en iyi yerdir.

3. … Şh7 4. Vd4. Kg7+ 5. Şf6 hamlelerinden sonra durum gösterilenlere benzer.

4. Vd4+ Şf8

5. Şg6

5. Vd6+ Şg7 6. Ve5+ Şf8 7. Şg6 hamlelerinden sonra da beyazlar kaleyi kazanabilir fakat 5. Şg6 hamlesi bu gibi oyun sonlarındaki inceliği göstermek için verilmiştir. Şimdi beyazlar d karesinden mat ile tehdit ediyor.

5. ... Kg3+

6. Şf6 Kf3+

7. Şe6 Kh3

çünkü beyaz h8 karesinden mat ile tehdit etmiştir.

8. Vf4+

ve bir hamle sonrada beyazlar kaleyi alır.

Bu örnekte, uzaktan ve diyagonal olarak şaha yapılan hücumların, kazanma manevrasının aslını oluşturduğuna dikkat ediniz.

Şah ile vezir, başka başka hatlarda bulundurulmuştur. Okuyucu bu pozisyonlar üzerinde dikkatle durarak kitapta gösterilmeyen devam yollarını da incelemelidir. Gelecek bölümü okumadan önce şimdiye kadar yazılanları tekrar gözden geçirmek yararlı olur.

OYUN ORTASINDA BİR KAZANÇ YOLU BULMAK

Şimdi kendi partilerimden aldığım ve kazanç yoluna götü ren bir kaç pozisyon vereceğim. Bu amaç için, benzer durumlarda tekrar oluşması olası tipik pozisyonları . seçtim. Bir çoğunun hatırda tutulması zor olmakla birlikte bu gibi pozisyonları bilmenin büyük faydası vardır. Çünkü okuyucunun, bu gibi pozisyonları bilmeden akla gelmesi zor olan doğru hamleyi bulmasına yarar.

17. ATLARIN YARDIMI OLMAKSIZIN HÜCUM

Örnek 43-

Hamle siyahtadır ve bir atı ve piyonu eksik olduğundan oyunu derhal kazanmak zorundadır. Siyah şöyle oynar: [***Şekil 48***]

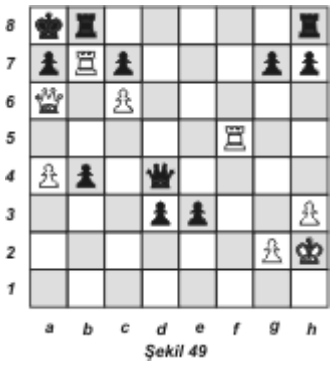

Şekil 48

1. … Kdg8!

2. Kf2

eğer 2. Vxe7 Kxg2+ 3. Şh1 Fd5 ve siyah birkaç hamlede mat eder.

2 … Kxg2


Şekil 49

3. Şf1 Fc4+

4. Axc4 Kg1 mat

Örnek 44- [***Şekil 49***]

Siyah son hamlede e3 oynamıştır, bunun amacı beyazın Ka5 tehdidine karşı Vf4+ oynayarak ve sürekli şah diyerek oyunu berabere yapmaktır. Fakat beyazın daha kuvvetli bir hamlesi olup üç hamlede mat eder:

1. Kxa7+ Vxa7

2. Ka5 Siyah oynar

3. beyaz mat eder.


Şekil 50

Örnek 45- [***Şekil 50***] Beyazların durumu çok güzeldir, fakat siyahlar savunma düzenini sağlamlaştırmadan önce biraz da maddî avantaj elde etmeleri gereklidir. Bundan dolayı beyaz oyuna şöyle devam eder:

1. Kxh6! g7xh6

2. Fxh6+ Şe7

eğer 2. … Axh6 3. Kxh6 ve siyahın durumu ümitsizdir.

3. Vh7+ Şe8

4. Vxh6+ Şd7

5. Vh7+ Ve7

6. Ff8 Vxh7

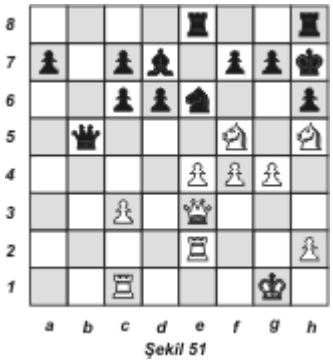
7. Kxh7+ Şe8

8. Kxa7 terk.

Bu örneklerde hücum, kale ve fillerin vezire yardımı ile yapılmıştır.

Hücuma atlar katılmamıştır. Şimdi atların da saldırıda önemli bir rol oynadığı bazı örnekler vereceğiz.

18. ATLARLA YAPILAN SALDIRILAR


Şekil 51

Örnek 46- [***Şekil 51***]

Beyazın iki piyonu eksik olduğundan saldırıya devam etmek zorundadır. Oyun şöyle devam eder:

1. Afxg7 Ac5

Bu beyazın kazanmasını kolaylaştıran bir hatadır. Siyah 1. ... Axg7 oynamalı idi ki o zamanda oyun şöyle devam ederdi:

2. Af6+ Şg6 3. Axd7 f6 -en iyisi- 4. e5 Şf7 5. Axe5 Ke7 6. Ae4 ve siyah sonuçta kaybeder.[2]

Örnek 47- [***Şekil 52***]


Şekil 52

Bu ve buna benzer durumlarda fil fedası tipik kombinezonlardan olup pratik oyunda buna sık sık rastlandığından okuyucu bu durumu dikkatle incelemelidir. Oyun şöyle devam eder:

1. Fxh7+ Şxh7

2. Ag5+ Şg6

En iyi savunma budur. Eğer 2. ... Şh6 3. Axf7+ ve beyazlar veziri kazanır. -Vezirin veziri tehdit ettiğine dikkat ediniz.- ve eğer yine 2. ... Şg8 3. Vh5 ve beyazın saldırısına karşı durulamaz.

3. Vg4 f5

4. Vg3 Şh6

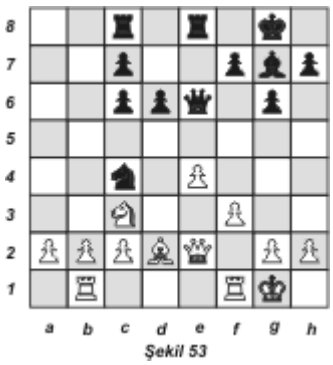
ve sonuçta beyaz kazanır.

19. İNDİREKT SALDIRIYLA KAZANMAK

Şimdiye kadar verdiğimiz örneklerde saldırı şiddetli olup doğrudan doğruya rakip şah durumuna yöneltilmişti. Fakat genellikle oyun ortası saldırıları bir pozisyona, aletlere ve hattâ piyonlara karşı yapılabilir.

Aynı güçte iki oyuncu arasında bir piyon kazancı bile partinin kazanılmasına yeterli olabilir. Bundan dolayı bu gibi pozisyonların analizi çok önemlidir. Aşağıda, saldırı hedefinin, bir piyon kazanarak sonuçta oyunu kazanmak olduğu iki durumu inceleyeceğiz.

Örnek 48- [***Şekil 53***]


Şekil 53

Siyahın bir piyonu eksiktir ve beyaz şaha karşı şiddetli bir hücum da yoktur. Fakat siyah aletlerin konumu çok iyi olup hareketleri serbesttir ve siyahlar bütün aletlerinin hareketini birleştirerek yalnız piyonu geri almakla kalmayıp daha iyi bir oyun da elde edebilir.

Okuyucu bu durumu ve gelecek hamleleri dikkatle incelemelidir. Çünkü burada kuvvetlerin birbirine bağlı olarak idaresindeki doğru yolu göreceğiz. Oyun şöyle devam eder:

1. ... Ka8

2. a4

beyazın en iyi hamlesi b3 olup siyahlar buna karşı 2. … Axd2 3. Vxd2

ve Ka3 oynayarak neticede a2 piyonunu kazandıkları gibi ufak bir durum avantajı da elde edebilirdi. Beyazın oynadığı hamle siyahın işini kolaylaştırmaktadır.

2. ... Axd2

3. Vxd2 Vc4

[2] Bu partinin tamamı, J. R. Capablanca'nın «Mychess career> isimli eserinde yer almaktadır. (Parti II)

4. Kfd1 Keb8

Siyah, Fxc3 oynayarak piyonu geri alabilirdi, fakat daha başka olanaklar görerek vezir kanadındaki baskıyı arttırıyor. Diğer tehditler yanında Kxb2 tehdidi de vardır.

5. Ve3 Kb4

Fd4 ile değişmeden kazançlı çıkmak tehtidi.

6. Vg5 Vc5+

7. Şh1 Fd4

Bu hamle atı tehdit ettiğinden beyazı kalite kaybetmeğe zorlar.

8. Kxd4 Vd4

9. Kd1 Vc4

ve siyahlar piyonu da geri alır.

Örnek 49- [***Şekil 54***]

Bu durumu incelersek görürüz ki siyahın, şah durumunun açık olması ve a8'deki kalesinin henüz oyuna girmemiş bulunması gibi iki zayıflığı vardır. Eğer hamle siyahta olsa idi vezir kanadında ikiye karşı üç piyonu bulunması ve filin uzun diyagonale egemen olması dolayısıyla siyahın oyunu daha iyi olabilirdi. Fakat hamle beyazdadır ve beyaz iki yol takip edebilir. Açık olan Fc4 hamlesi iyi bir hamledir. Çünkü 1. Fc4, Kad8 2. b4 hamlelerinden sonra siyahın oyunu zorlaşır, fakat siyahın durumunu alt üst ettiği gibi bir piyon kazanan ve beyaza üstün bir durum temin eden diğer bir hamle vardır ki bu da 1. Ad4! hamlesidir. Oyun şöyle devam eder:

1. Ad4 cxd4

2. Kxc6 Ab4

Beyaz Fc4 tehdidini yaptığından siyahın daha iyi bir hamlesi yoktur.

3. Fc4+ Şh8

4. Ke6 d3

5. Kxd3

ve beyaz bir piyon kazandığı gibi üstün duruma da geçer.



Şekil 54

Bu örnekler okuyucuyu çeşitli tip kombinezonlara alıştırmak için verilmiştir. Bundan başka bu örneklerin, iyi bir oyuncuda mutlaka bulunması gereken imgeleme yeteneğini de arttırmasını dilerim. Bütün bu oyun ortası durumlarında okuyucunun şu noktayı hatırda tutması gereklidir:.

Fırsat çıkar çıkmaz bütün aletler gereğinde kütle halinde eyleme geçerler ve bütün aletler adeta bir makine hassasiyeti ile hareketlerini birbirlerine uydururlar.

Eğer bu, verilen örneklerde tamamen böyle olmamış ise bile yukarıdaki satırlar ideal bir oyun ortasının nasıl oynanması gerektiğini anlatır.

***

KISIM 3-) GENEL TEORİ

Açılış tekniğine girmezden önce, açılışların, oyunun diğer kısımları ile olan bağlantısını anlamak için biraz genel teoriden söz açmak yararlı olacaktır.

20. İNİSİYATİF - Girişimi elde bulundurmak

Aletler tahtaya dizildiğinde her iki tarafın da aynı durum ve aynı miktarda aleti vardır. Fakat oyuna beyazlar başladığından hamlenin kendilerinde olması, inisiyatifin beyazda bulunması demektir ki bu da diğer şeyler eşit olduğu zaman bir avantaj teşkil eder. Bu avantaj olabildiğince uzun zaman elde bulundurulmalı ve ancak yerine maddî veya pozisyon avantajı elde edildiğinde terk edilmelidir. Beyaz, şimdiye kadar söylenen ilkelere uygun olarak aletlerini olabildiğince çabuk oyuna sokar ve aynı zamanda baskı yaparak rakibin gelişimini güçleştirmeğe çalışır. Beyaz ilk önce merkezi kontrol etmeğe çalışır ve buna, rakibini rahatsız etmeğe devam ederek pozisyon avantajını kazanıncaya kadar devam eder.

Uygun koşullar altında maddi bir avantaj elde edip rakibin hücumlarına karşı koyacağına inandığında beyaz inisiyatifi bırakabilir ve bundan sonra da materyal fazlalığı dolayısıyla inisiyatifi tekrar elde ettiği zaman zaferi kazanır. Bu son söz açıktır, çünkü oyunu kazanmak için rakip şah kaçamayacağı bir yere sıkıştırılmalıdır. Aletler doğru olarak açıldığında elde edilen pozisyonlar çeşitlidir; rakip şaha karşı bir saldırı durumunda olabilir, ya da zaten avantajlı olan bir durum daha avantajlı bir şekle sokulabilir ve yine insiyatifi kısa veya uzun bir zaman için terk ederek maddi bir avantaj kazanılabilir.

21. KÜTLE HALİNDE DOĞRUDAN SALDIRI

Her şeyden evvel böyle bir saldırı, başarıyı garanti etmek amacıyla yeterli bir kuvvetle yapılmalıdır. **Hiç bir zaman zaferden yeterince emin olmadıkça rakip şaha karşı doğrudan saldırı yapılmamalıdır, çünkü bu gibi saldırıların başarıya ulaşamaması saldıran tarafın yenilgisine neden olur.**

Örnek 50- [***Şekil 55***]



Şekil 55

Doğrudan şaha karşı yapılan başarılı bir saldırı örneği aşağıda gösterilmiştir:

Bu durumda beyaz Fc2 hamlesi ile üstün durumunu koruyabilir. Ancak, bunun yerine rakip şaha karşı başarısından kuşku duymadığı bir hücumu tercih ediyor. Oyun şöyle devam eder.[3]

12. Fxh7+ Şxh7

13. Ag5+ Şg6

14. Vg4 f5

En iyi hamledir, e5 hamlesi hemen yenilgiye neden olur? Örneğin: 14. ... e5 15. Ae6+ Şf6 16. f4! e4 17. Vg5+ Şxe6 18. Ve5+ Şd7 19. Kfd1+ Ad3 20. Axe5, Şc6 (eğer Şe8, Ad6+ ve veziri kazanır) 21. Kxd3, Vxd3 22. Kc1+ Şb6 (eğer Şd7 iki hamlede mat olur) 23. Vc7+ ve beş. hamlede mat olur.

15. Vg3 Şh6

16. Vh4+ Şg6

17. Vh7+ Şf6

18. e4 Ag6

19. exf5 exf5

20. Kad1 Ad3

21. Vh3 Adf4

22. Vg3 Vc7

23. Kfe1 Ae2+

Bu hata derhal kaybettirir. Fakat oyun nasıl olsa kurtarılamazdı; örneğin 23. ... Fe6 24. Kxe6+ Axe6 25. Ad5++.

24. Kxe2 Vxc7

---

[3] Bundan sonra, bir satranç ustasının düşüncesinde doğan devam yollarıyla okuyucunun alışması için oyunlar ve notlar vereceğiz. Her ne kadar bütün hamleleri anlamasa bile okuyucunun, bu hamlelerin tartışmasından yararlanabilecek bir düzeye yükseldiğini varsayıyoruz.

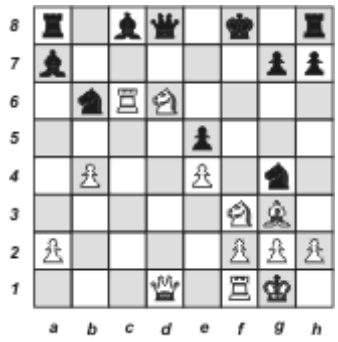
25. Ah7+ Şf7

26. hxc7 Kh8

27. Ag5+ Şf6

28. f4 terk.

Örnek 51- [***Şekil 56***]


Şekil 56

Buna benzer bir başka örnek daha verelim: Yukarıdaki durumda daha basit olan Axe5 hamlesi kazanır. Fakat beyaz karışık ve güzel oyun aramaktadır. Pozisyonun bütün olanaklarını önceden sezmeğe yarayan gerçek bir büyükusta oyununun geniş deneyimlerini edinmeden böyle oynamak hayli tehlikelidir. 1914 yılın St. Petersburg da güzel oyun armağanını kazanmış olan bu oyun şöyle devam etmiştir:

21. Fh4 Vd7

22. Ac8 Vxc6

23. Vd8+ Ve8

eğer Şf7 24. Ad6+ Ş oynar 25. mat

24. Fe7+ Şf7

25. Ad6+ Şg6

26. Ah4+ Şh5

eğer 26. ... Şh6 27. Adf5+ Şh5 28. Axg7+ Şh6 29. Ahf5+ Şg6 30. Vd6+ ve gelecek hamlede mat.

27. Axe8 Kxd8

28. Axg7+ Şh6

29. Agf5+ Şh5

30. h3!

Kombinezon, 21. Fh4 hamlesi ile başlamıştır. Beyaz hâlâ mat ile tehdit ediyor. Siyah bunu ancak bütün kazancını geri verip üç piyon da zarar ederek önleyebilir.

Okuyucu bu saldırıların var olan bütün aletlerle yapıldığına ve bazı devam yollarında hücuma katılan son aletin rakibi yere serdiğine dikkat etmelidir. Bu da önceden söylenmiş olan şu ilkenin uygulamasını gösterir:

Doğrudan şaha karşı yapılan şiddetli saldırıyla başarıyı garanti etmek için bütün kuvvetlerle kitle halinde yapılmalıdır. Savunma her ne pahasına olursa olsun kırılmalıdır. **Taarruz geri çekilemez, çünkü bu takdirde yenilgi mutlaktır.**

22. SALDIRI TEHDİDİNİN GÜCÜ

Doğrudan saldırı için fırsat yoksa rakibin durumundaki zayıflığı artırmaya çaba göstermelidir, ya da hiç bir zayıflık yoksa böyle bir zayıflık yaratmaya çalışmalıdır.

Bir tehdit yapmak daima avantajlıdır. Fakat böyle tehditler hemen bir şey kazanmak olası ise gerçekleştirilmelidir. Çünkü tehdidi korumak, rakibi buna engel olmak için kuvvet bulundurmağa zorlar ve o bundan dolayı diğer noktadaki başka bir tehdidi görmeyebilir. Ya da ona engel olmaya olanak bulamaz. Fakat tehdit bir defa uygulandıktan sonra artık ortadan kalkar ve rakip tüm dikkatini kendi oyununa verebilir. Bu tipteki oyunda en iyi ve başarılı manevralardan biri de bir tarafa gösteriş yapıp rakibin kuvvetlerini o tarafa çektikten sonra kendi aletlerimizin hareket serbestisinden faydalanarak kuvvetlerimizi derhal diğer bir tarafa gönderip rakibimizin savunma için gereken kuvvetleri getirmesine zaman bırakmaksızın o tarafı parçalamaktır.

Pozisyon oyununun iyi bir örneği aşağıda verilmiştir:

Örnek 52-

1913 yılında Havana'da Uluslararası Büyükustalar Turnuvasında oynanmıştır. (Fransız açılışı) Beyaz: J.R. Capablanca Siyah: R. Blanco.

1. e4 e6

2. d4 d5

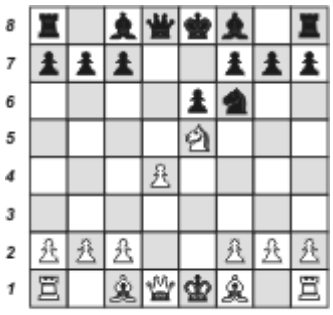
3. Ac3 dxe4

4. Axe4 Ad7

5. Af3 Agf6

6. Axf6+ Axf6

7. Ae5 [***Şekil 57***]

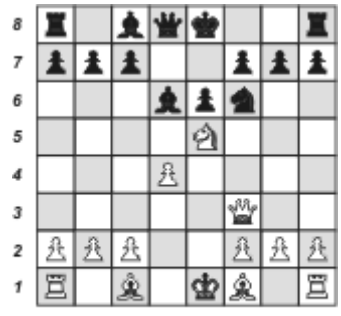

Şekil 57

Bu hamle bana ilk defa Venezüella'nın kuvvetli amatörlerinden M. Ayala tarafından gösterilmişti. Bunun amacı bu devam yolunda siyah vezir filinin b6 ve Fb7 şeklindeki açılımına engel olmaktır. Genellikle başlangıçta diğer aletleri çıkmadan aynı aletle iki defa oynamak iyi değildir. Bu hamlenin tek sakıncası bu olup, diğer noktalardan öneriye değer bir hamledir.

7. ... Fd6

8. Vf3 [***Şekil 58***]

Fg5 belki daha iyidir. Vf3 hamlesi rakibe, yararlanamadığı bir firsat veriyor.


Şekil 58

8. … c6

Burada doğru hamle c5 idi. Bu hamle oyunu karıştıracağı gibi beyazın oyununu da zorlaştıracaktı. Yapılan hamle ile siyah bir şey elde edemiyor ve savunma pozisyonuna giriyor. Çünkü siyahın saklamağa çalıştığı Fxe5 ve sonra da Va5+ tehdidini önlemek kolaydır.

9. c3 0-0

10. Fg5 Fe7

Şimdi siyahın filini geri çekmeğe zorunlu olması açınım plânının hatalı olduğunu gösterir. Siyahın çok zaman kaybetmesinden yararlanan beyaz aletlerini hiç bir engele uğramadan en iyi saldırı durumuna sokuyor.

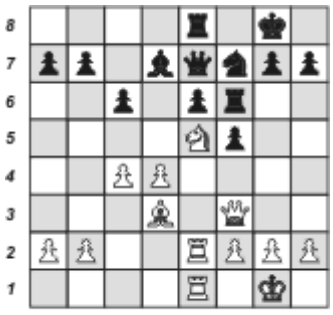
11. Fd3 Ae8

Diğer bir olanak da Ad5 hamlesi idi. Aksi taktirde beyaz oynayarak siyahı g6 oynamağa zorlayıp şah kanadını tehlikeli şekilde zayıflatacaktı. (h6 hamlesi beyaza Fxh6 ile fili feda etmek olanağını verdiğinden iyi değildir.)

12. Vh3 f5

Beyaz artık akın edemiyorsa da siyah, pozisyonunu zayıflatan bir hamle yapmak zorunda kalmıştır ve beyazın bu zayıflıktan istifade etmektir. (Siyahın e6 piyonu zayıftır)

Şimdi okuyucu önce öğretilen ilkelerin bu oyunda nasıl uygulandığını görecektir. Her hamlenin amacı, zayıf şah piyonunu savunulamaz bir hale sokmak veya beyazın pozisyonunu diğer noktalarda pekiştirmek için, piyonu savunmaya çalışan rakip aletlerinin hareketsizliğinden yararlanmaktadır.


Şekil 59

13. Fxe7 Vxe7

14. 0-0 Kf6

15. Kfe1 Ad6

16. Ke2 Fd7

Fil sonunda aktif bir saldırı aleti olarak değil fakat kaleye yol vermek için oyuna çıkıyor.

17. Kae1 Ke8

18. c4 Af7 [***Şekil 59***]

Kurnazca bir hamle! e5 hamlesine engel olmağa çalıştığı gibi beyazı Axd7 ve sonra da Fxf5 oynamaya teşvik ediyor ki aşağıdaki analizin gösterdiği gibi bu da beyaz için iyi değildir.

19. Axd7 Vxd7 20. Fxf5 Ag5 21. Vg4 Kxf5 22. h4 h5 23. Vf5 exf5 Kxe8+ Şh7 25. hxg5 Vxd4. Ancak bu gibi durumlarda bir atak hattı kapanırsa bir diğeri açılır ve bu oyunun da aşağıda göreceğimiz gibi bu kuralın dışında kalmamıştır.

19. d5! Axe5

Beyazın çeşitli tehditlerine karşı en iyi hamle gibi görünüyor. Beyaz fil sonunda c4 karesinden e6 piyonuna atak olanağı elde edeceğinden c6xd5 hamlesi daha kötü idi.

20. Kxe5 g6

21. Vh4 Şg7

22. Vd4 c5

kaçınılmaz, çünkü beyaz d5xe6 ve aynı zamanda Vxf5 tehdidini yapmıştır:

23. Vc3 b6

Vd6 daha iyi idi. Bununla beraber siyah hem piyonu hem de sağlam bir durum kazanacağını düşünerek beyazın d5xe6 oynamasını istiyor. Siyahın bu düşüncesinin doğru olmadığı aşağıda görülmektedir. Şunu da eklemeliyim ki kanaatimce siyahın durumu savunulamaz, çünkü bütün aletleri bir piyonu korumakla meşguldür ve beyazın aletleri ise istediği hareket etmekte serbesttir.

23. dxe6 Fc8 [***Şekil 60***]


Şekil 60

25. Fe2!

Mutlak ve zamanında bir manevradır. Bu fil d5 karesine gelince siyah aletlerin hepsi işe yaramaz duruma gelir.

25. ... Fxe6

26. Ff3 Şf7

27. Fd5 Vd6

Şimdi görülüyor ki bütün siyah aletler bağlıdır ve işi bitirmek için beyazın en kısa yolu bulması kalmıştır. Bundan sonra beyaz, vezirini h6 karesine yerleştirmeğe ve sonra da h2 piyonunu h5 karesine sürerek siyah şahı koruyan piyonları kırmaya çalışır.

28. Ve3 Ke7

eğer 28. ... f4 29. Vh3 h5 30. Vh4,Ke7 31. Vg5 Şg7 32. h4 Vd7 33. g3 f4xg3 34. f4 ve siyah az sonra ümitsiz bir duruma düşer, çünkü beyaz h5 oynayıp sonra da uygun bir zamanda Kxe6 oynayarak kazanma manevrasını hazırlayıncaya kadar siyah aletleri ile boş gidip gelmeler yapmak sorundadır.

29. Vh6 Şg8

30. h4 a6

31. h5 f4

32. hxg6 hxg6

33. Kxe6 terk.

Beyazın bu partideki oyunu için Dr. Em. Lasker şöyle demiştir; «Eğer beyazın oyunu dikkatle analiz edilirse düzeltme gerektiren bir nokta bulunamaz». Genellikle basit gibi görünen bu gibi partiler gerçekte en çekişmeli olanlarıdır. Bu gibi durumlarda kusursuz oynamak, alet fedası ile doğrudan doğruya şaha yapılan hücumlarda kusursuz oynamaktan daha zordur.

23. İNİSİYATİFİ TERK ETMEK

Üçüncü bir tip oyun da şudur; maddi avantaj kazandıktan sonra yapacak başka bir şey yoksa hasmın saldırısına bir süre dayanmak ve bu atak püskürtüldükten sonra da çabucak bütün kuvvetlerle harekete geçip alet kazanmağa çalışmaktır. Bu tipte oynama ait iyi bir örnek aşağıda verilmiştir.

Örnek 53-

Havana Uluslararası Büyükustalar turnuvası 1913 (İspanyol açılışı Beyaz: J.R. Capablanca. Siyah: D. Janowski)

1. e4 e5

2. Af3 Ac6

3. Fb5 Af6

4. 0-0 d6

5. Fxc6+ bxc6

6. d4 Fe7

7. Ac3

Burada belki 7. d4xe5 daha iyidir, fakat o zaman bu devam yolunu pek iyi bilmediğimden iyi olduğunu bildiğim bu hamleyi oynadım.

7. ... Ad7

8. dxe5 dxe5

9. Ve2 0-0

10. Kd1 Fd6

11. Fg5 Ve8

12. Ah4 g6

Zaman kazanıp saldırıya geçebilmek için siyah kalite feda ediyor. Beyazın yapacağı tek şey, kaliteyi kazandıktan sonra fırtınaya göğüs germeğe çalışmak ve tehlikeyi savuşturduktan sonra da alet üstünlüğünden faydalanmak için bütün kuvvetlerle derhal harekete geçmektir.

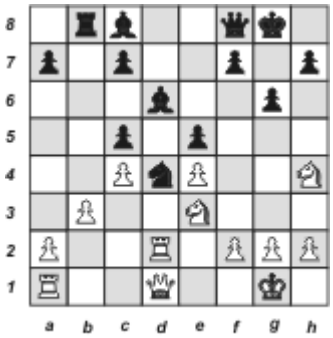
13. Fh6 Ac5

14. Kd2 Kb8

15. Ad1 Kb4

Beyazı c4 oynamağa zorlayıp d4 hanesini zayıflattıktan[4] sonra atı oraya yerleştirmek için. Bunlar ancak bir büyükustanın kullanabileceği taktiklerdir.

16. c4 Ae6


Şekil 61

17. Fxf8 Vxf8

18. Ae3

Af3 daha iyi idi.

18. ... Ad4

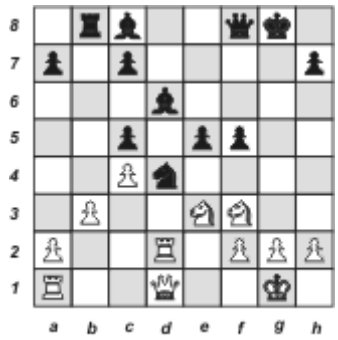
19. Vd1 c5

Beyazın kale ile atı alıp kaliteyi geri vermesine, fakat bir piyon kazanıp durumunu düzeltmesine engel olmak için.

20. b3 Kb8 [***Şekil 61***]

Kaleyi sıkıştırmadan Fb7 oynamak içindir.

Siyahın pozisyon avantajı için bütün oyun boyunca yaptığı manevra takdire değer. Kaybetmesinin nedeni ise karşılığında tek piyon bile almaksızın yapılan kalite fedasının sağlam bir savunmaya karşı başarılı olamamasıdır.


Şekil 62

21. Af3 f5

22. exf5 gxf5 [***Şekil 62***]

Durum beyaz için tehlikeli olmağa başlamıştır. Çünkü siyahın atağı maksimum gücüne erişmektedir.

Fakat bundan sonra iyi hazırlanmış olan beyaz karşı atağa geçerek alet üstünlüğü sayesinde avantajı elde edecektir.

23. Af1 f4

24. Axd4 cxd4

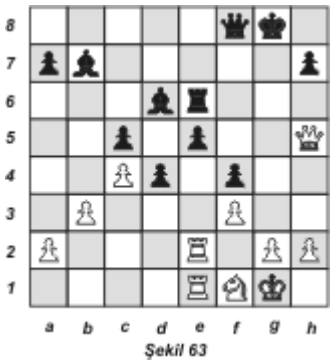
25. Vh5 Fb7

26. Ke1 c5

---

[4] Piyon durumundaki bozukluktan ileri gelip rakibin, aletlerini piyonlarla kovamayacağımız şekilde yerleştirebileceği karelere zayıf kareler denir. Aşağıdaki diyagramda siyahın f6 ve h6 kareleri zayıftır, çünkü beyaz buralara gereğinde piyon ya da aletlerle destekleyebileceği at veya filler yerleştirebilir.

Siyah, Ke8 oynayamazdı, çünkü Kxd4. Bundan başka siyah e4 oynamağa hazırlanmak istiyor Bu durumda beyazın hemen Kexe5 oynaması iyi değildir, fakat yavaş yavaş bu hamleye hazırlanmaktadır. Bundan sonra kaleyi bir fil ve ona feda ederek siyahın plânlarını alt üst edip bir piyon kazançla işin içinden çıkacaktır. Beyazın bütün savunma manevrası bu esasa dayanmaktadır.


Şekil 63

27. f3 Ke8

28. Kde2 Ke6 [***Şekil 63***]

Şimdi siyah kale de oyuna giriyor, fakat beyaz hazırdır ve artık kaliteyi geri vermenin zamanı gelmiştir.

29. Kxe5 Fxe5

30. Kxe5 Kh6

31. Ve8 Vxe8

32. Kxe8+ Şf7

33. Ke5 Kc6

34. Ad2

Kf5+ hamlesi her halde daha iyi idi. Bu at hamlesi ümit ettiğim kadar kuvvetli çıkmadı.

34. ... Şf6

35. Kd5 Ke6

36. Ae4+ Şe7

Kxe4 hamlesi siyaha oyunu kaybettirir.

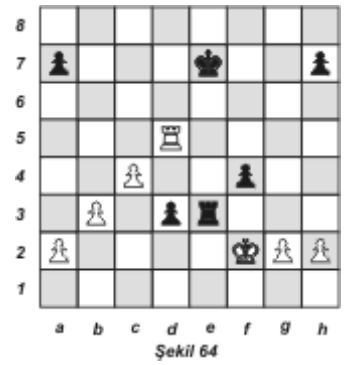
37. Kxc5 d3!

Çok güzel!. Beyaz Kc7+ oynayamaz, çünkü; Şd8 Kxb7 Kxe4 siyah kazanır.

38. Şf2 Fxe4

39. fxe4 Kxe4

40. Kd5 Ke3 [***Şekil 64***]


Şekil 64

Bu finali kazanmak çok zordur. Bu noktada oyun tatil edilmezden önce beyaz son hamlesini yapmaya zorunluydu.

41. b4 Ke4

42. Kxd3 Kxc4

43. Kh3 Kxb4

44. Kxh7+ Şf6

45. Kxa7 Şf5

46. Şf3 Kb2

47. Ka5+ Şf6

48. Ka4 Şg5

49. Kxf4 Kxb2

50. h4+ Şh5

51. Kf5+ Şh6

52. g4 terk.

Şimdiki halde açılış ve oyun ortası ile meşgul olduğumuzdan ve bu finalin zor oluşundan do!ayı üzerinde fazla durmadım. Finaller ayrıca incelenecektir.

24. ALETLERİN SAVAŞ ALANI İLE İLGİSİNİ KESMEK

Bir büyükustanın oyunu genellikle rakibin aletlerinden birinin gerçek arbedenin oluştuğu alanla ilgisini kesme amacını taşır. Genellikle bir fil ya da at hareket edemez duruma getirilir. Bu gibi hallerde o andan sonra oyunun kazanıldığını söyleyebiliriz, çünkü bütün pratik amaçlar için taraflardan birinin bir aleti fazladır.

Bunun çok iyi bir örneğini aşağıdaki oyunda görüyoruz.

Örnek 54-

1919 yılı Hastings Zafer Turnuvasında oynanmıştır. (Dört at oyunu) Beyaz: W. Winter Siyah J.R. Capablanca.

1. e4 e5

2. Af3 Ac6

3. Ac3 Af6

4. Fb5 Fb4

5. 0-0 0-0

6. Fxc6

Birçok oyunda başarıyla uyguladığım Niemzowitch devam yoludur. Bu beyazlara çok sağlam bir oyun sağlar. Niemzowitch'e göre beyazlar zamanında d4 oynayarak kalelerine bir hat açar ve aynı zamanda atını da f5 karesine yerleştirince kazanca götüren bir durum elde eder. Onun düşüncesine göre siyah, beyaz atın f5 karesine yerleşmesine engel olmaya kalkarsa başka taraftan oyununu zayıflatmak zorundadır. Bunun doğru olup olmadığı kanıta gereksinim duymakla birlikte, bence bu hamle çok iyidir. Fakat diğer taraftan siyah da aletlerini rahatça geliştirebilir. Bu devam yolunda Beyaz, Siyahın gelişmesine engel olacak yerde sağlam bir durum elde etmeye çalışarak zamanı gelince saldırıya geçer.

6. ... dxc6

bxc6 hamlesinin Beyaza daha iyi bir oyun sağladığı birçok oyundan anlaşılmıştır.

7. d3 Fd6

8. Fg5


Şekil 65

Bu hamle açılıştaki amaca uygun değildir. Bu devam yolunda beyazın genel stratejik planı h3 ve sonra da g4 oynamak ve c3 karesindeki atı e2-g3 veya d1-e3 yolundan f5 karesine yerleştirmektir. Ve sonra mümkün olursa diğer atı, gereği halinde h4, g3 veya e3 karesine getirip f5 atına bağlamaktır. Beyaz şah bazen g1 karesinde kalır, bazen de g3 karesine götürülürse de çok defa şah h1 karesine gider. Sonuçta ekseriya f4 hamlesi ile gerçek saldırı bazen doğrudan doğruya şaha karşı yapıldığı gibi bazen de aletlerin çoğu değiştirildikten sonra durum üstünlüğü kazanmaya yarar.

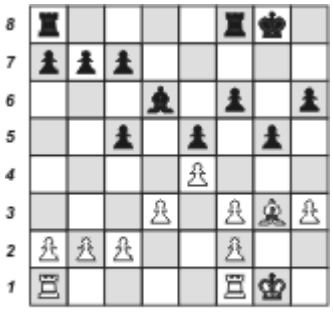
8. ... h6

9. Fh4 c5 [***Şekil 65***]

Bu hamle d4 hamlesine engel olmakla beraber aynı zamanda beyazı Ad5 oynamaya özendiren bir tuzaktır. Siyahın planı zamanı gelince g5 oynayarak at ve veziri beyaz filin açmazından kurtarmaktır.

10. Ad5

Beyaz tuzağa düşüyor. Bu hamle deneyimsizliği gösterir. Beyaz, benim deney ve kuvvetimdeki bir oyuncunun zararlı olsa böyle bir hamleye asla izin vermeyeceğini düşünmeli idi.


Şekil 67

10. ... g5 [***Şekil 66***]


Şekil 66

Bu hamleden sonra beyaz oyunu kaybetmiştir. Axg5 oynarsa Axd5 cevabı üzerine bir alet kaybeder. Bundan dolayı beyazın Axf6 hamlesinden önce ya da sonra Fg3 oynaması gerekir ki bu da görüleceği gibi aleyhine sonuçlanacaktır.

11. Axf6+ Vxf6

12. Fg3 Fg4

13. h3 Fxf3

14. Vxf3 Vxf3

15. gxf3 f6 [***Şekil 67***]

Basit bir inceleme gösteriyor ki pratik bakımdan beyazın bir fili eksiktir. Fili serbestlemek belki bir piyon fedası ile dahi mümkün değildir. Bu, piyondan başka zaman kaybını da gerektirir. Şimdi siyah bütün enerjisini vezir kanadına döndürerek üstünlüğü sayesinde kesin sonucu elde edecektir. Okuyucuya bu gibi bir oyunu kazanmanın ne kadar kolay olduğunu göstermek için oyunun devamı aşağıda verilmiştir.

16. Şg2 a5

17. a4 Şf7

18. Kh1 Şe6

19. h4 Kfb8

Şah kanadına dikkat etmeye gerek yoktur, çünkü piyonları değişerek h sütununu açmakla beyaz bir şey elde edemez.

20. hxg5 hxg5

21. b3 c6

22. Ka2 b5

23. Kha1 c4

Eğer beyaz feda edilen piyonu alırsa siyah onu, bxc4 hamlesinden sonra Kb4 oynayarak hemen geri alır.

24. axb5 cxb3

25. cxb3 Kxb5

26. Ka4 Kxb3

27. d4 Kb5

28. Kc4 Kb4

29. Kxc6 Kxd4

30. terk.

25- ÖRNEK BİR OYUNUN ANALİZİ

Kendi oyunlarımdan birkaçını notlarımla birlikte verdikten sonra incelemek üzere, İngiltere'nin en iyi oyuncularından Sir George Thomas tarafından Mr. F.F.L. Alexander'a karşı 1919-1920 kışında Londra Satranç Kulübü Birinciliğinde oynayan bir oyunu veriyorum. Sir George Thomas ricam üzerine oyuna alt notları benim için yazıp gerekli gördüğüm ekleri yapmam için bana vermiştir. Parantez içinde olan Sir George Thomas'ın notları bu şekilde benimkilerden ayrılmıştır.

Örnek 55-

Kabul edilmeyen vezir gambiti (Parantez içindeki notlar Sir George Thomas'ındır). Beyaz Mr. F.F.L. Alexander. Siyah: Sir George Thomas.

1. d4 d5

2. Af3 Af6

3. c4 e6

4. Ac3 Abd7

5. Fg5 c6

6. e3 Va5 [***Şekil 68***]


Şekil 68

(Siyahın savunmasının esaslarından biri de beyaz vezir atına, dxc4 oynadıktan sonra Ae4 ile taarruz etmektir. Fakat Ad2 hamlesi belki de tehdidi önleyen kuvvetli bir hamledir.)

Bundan başka siyahın bu savunmasının iki sebebi vardır, birincisi bunun öbür savunmalar kadar oynanmamış olmasından dolayı daha az bilinmesi, diğeri siyahların at ve file karşı iki file kalmasıdır ki bu da genellikle bir üstünlük demektir.

7. Fxf6 Axf6

8. a3 Ae4

9. Vb3 Fe7

Burası fil için iyi bir gelişme yeri değildir. Bu fil d6 karesine çıkarılmalı idi. Oyun başında zaman unsuru çok önemli olduğundan oyuncular gelişmeye çok dikkat edip aletlerini doğru yerlere yerleştirmelidirler.

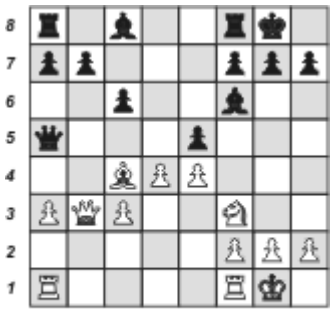
10. Fd3 Axc3

11. bxc3 dxc4

12. Fxc4 Ff6

(Beyaz atın e5 karesine gelmesini istemedim. Çünkü aksi takdirde atı oradan kovmam için f6 oynayıp e6 piyonunu zayıflatmam gerekecekti.) Ayni şey Fd6 oynayarak yapılabilirdi, bu da daha önce filin e7 yerine d6 karesine çıkarılması gerektiği hakkındaki fikrimin doğruluğunu gösterir.

13. 0-0


Şekil 69

Diğer bir olanak da önce e4, e5 ve sonra da 0-0 oynamaktı. Beyaz bu suretle girişimi elde etmekle beraber kendi piyon durumunu epeyce zayıflatacaktı ve sonuçta bütün ümidini şaha karşı yapılacak bir hücuma bağlamak zorunda kalabilirdi. Bu hamle oyunun dönüm noktasıdır ve bu gibi durumlarda oyun, oyuncunun oyun tarzına ve karakterine göre şekil alır.

13. ... 0-0

14. e4 e5 [***Şekil 69***]

15. d5

(Beyaz, 15. Kfd1 oynayarak merkezde karışmayı sonraya bırakabilirdi. Filimi c5 karesine yerleştirmek istediğimden beyazın d piyonunun ilerlemesini zaten arzu etmiştim.) Bu hamle ile beyaz durumun değerini anlamadığını gösteriyor. Beyazın tek üstünlüğü siyah vezir filinin gelişmemiş olmasıdır. Bundan dolayı filin gelişmesini önleyen bir plan yapması, eğer bu mümkün olmazsa fili oyuna sokabilmek için siyahı, piyon durumunu zayıflatmaya mecbur etmesi gerekir. Bu maksat için de üç hamle tetkike değer. Birincisi; a4 ile beyaz filin şimdiki durumunu sağlamlaştırmaktır ki buna siyah Vc7 ile cevap verir. İkincisi; 16. dxe5 Fxe5 17. Axe5 Vxe5 18. Fxf5+ oynayabilmek için kalelerden birini d1 karesine getirmek. Siyahın bu tehdide cevabı Fg4'dür. Üçüncüsü ise h3 oynayarak Fg4 hamlesine engel olmak ve kalelerden birini d1 karesine getirmek biraz önce söylenen tehditten dolayı siyahı b5 oynamaya mecbur edip vezir kanadındaki siyah piyonları zayıflatmaktır. Bu suretle h3 hamlesi beyazın amacını sağlayabilirdi. Bunun yerine yapılan d5 hamlesi beyaz filin yolunu tıkadığı gibi siyahın gelişmesini de kolaylaştırıyor. Bundan sonra beyaz savunmaya geçmiş oluyor. Artık oyunun ilginç tarafı siyahın atak oyunudur.

15. ... Vc7

16. Fd3

(Siyah vezir kanadının gelişmesini kolaylaştırdığından bu hamle de yanlış görünüyor. Çünkü bundan önce siyah, dcx6 ve sonra da Fd5 yüzünden b6 oynayamıyordu).

16. ... b6

17. c4 Fb7

18. Kfc1

(Bu hamle, Kab1 ve sonra da c5 oynamak amacı ile yapılmıştır. Fakat bu siyahın zaten yapmak istediği Fe7-c5 hamlesine yine bir neden oluşturuyor.)

18. ... Fe7

19. Kc2 Fc5

20. Vb2 f6

(Belki de burada f5 hamlesini hazırlamak için 20. Kfe8 oynamak daha iyi idi). Burada siyahın oyunu zayıf ve kuvvetsiz olup aynı zamanda plansızdır. Böyle durumlar oyunda idaresi güç olanlardır. Bu gibi hallerde oyuncu, başarı vaat eden geniş ölçüde plan yapmalıdır ve bu planı elindeki araçlarla uygulamaya koyabilmelidir. Durumun incelenmesinden anlaşılıyor ki siyahın en iyi şansı kuvvetlerini beyazın merkezine karşı bir hücum için yığıp bu hücumdan sonra da şaha karşı doğrudan doğruya taarruz etmektir. Bundan dolayı, f5 oynamak amacıyla önce Kae8 oynaması gerekirdi. Beyaz bu plana engel olmayı başarırsa beyazın

kuvvetlerini bu amaç için şah kanadına yığmış bulunmasından faydalanarak hücumu hemen vezir kanadına çevirip kalelerine bir sütun açması gerekirdi. İki filin büyük kuvvetinden dolayı bu da siyahın üstünlük kazanmasına neden olurdu.

21. Kab1 Kad8

22. a4 Fa6

23. Kd1

Beyaz kale hamleleriyle açıkça zaman kaybediyor.

23. ... Kfe8

24. Vb3

(Ah4 ve Fe2 hamlelerinden sonra veziri öbür tarafa geçirmek için)

24. ... Kd6

25. Ah4 g6

26. Fe2 [***Şekil 70***]


Şekil 70

26. … cxd5

(Beyazlar fili g4 üzerinden e6 karesine getirmek istediğinden bu değişmenin lüzumlu olduğunu düşündüm. Piyonu c4 deki piyon ile alınca fiilleri değiştirerek vezir kanadındaki bire karşı iki piyonuma güvendim. Şahına karşı şiddetli bir taarruza neden oluşturacağı için e4 piyonu ile piyonu alacağını sanmadım.) Siyahın bu düşüncesinin yanlış olduğu kanaatindeyim. Eğer beyaz onun düşündüğü gibi c4 piyonu ile asla idi vezir kanadında kusursuzca destekleyebileceği bir geçer piyon elde edeceğinden siyahın kendi piyon durumu daha fena olacaktı. O zaman siyahın tek üstünlüğünü durumu fena olan bir ata karşılık iyi yerleştirilmiş bir fil oluşturacaktı ki bu gibi durumlarda fil attan kuvvetlidir. Siyah bütün bunlara Fe8 oynayarak engel olabilirdi, çünkü eğer o zaman beyazlar Vg3 oynarsa siyah cxd5 oynayabilirdi veya beyazlar piyonu c4 piyonu ile alamazdı. -Eğer alırsa siyah Fxf2+ oynayarak kalite kazanırdı.-

27. exd5 e4

28. g3 e3

Bu hamleyi beğenmedim. Önce f5, g5, f4 oynayıp sonra da veziri d7, f7 ya da gerekirse başka bir kareye yerleştirdikten sonra bu hamleyi oynamak daha iyi idi. Bu hamle c5 deki filin önünü kapatıyor ve beyazın durumunu emniyete sokuyor. Çünkü kuvvetli bir taarruz hamlesi olmakla beraber izole bir hamle olup etkili bir devamı yoktur. Kural olarak bu gibi ilerlemeler ancak aletlerin destekleyici hareketi mümkün olduğu zaman yapılmalıdır.

29. f4 Fc8

30. Af3 Ff5

31. Kb2 Ke4

32. Şg2 Vc8

33. Ag1 g5

(Şimdi 34. Ff3 gxf4 35. Fxe4 Fxe4+ ve siyahın hücumu kazanca götürür).


Şekil 71

34. fxg5 fxg5

35. Kf1 g4

Burada Kh6 da oynanabilirdi ki buna karşı da beyazın tek cevabı Şh1 hamlesidir. Artık durum siyah için kazanılmış olup yalnız doğru yolu bulmak meselesi kalmıştır.

Şimdi son taarruz Sir George Thomas tarafından yanlışsız olarak idare ediliyor:

36. Fd3 Kf6

37. Ae2 Vf8 [***Şekil 71***]

(Beyazın f1 kalesini tehdit ederek Fxe4 hamlesine engel oluyor. Bundan dolayı beyaz, kaleyi korumak zorundadır.) Eğer 38. Af4 e2 39. Axe2 Kxe2 40. Kxe2 Fe4+!! 41. Fxe4

(en iyisi) Kxf1 ve beyazın durumu ümitsizdir. Fakat 38. Af4 hamlesinden sonra siyahlar Vh6 ve beyaz da 39. Vc2 oynarsa o zaman meydana gelecek olan durumdaki çok güzel ve olağanüstü bir kazanç yolunu okuyucularıma sunarım. Siyahın ilk hamlesi 39. ... Vh3+!!! olup devamını incelenmek üzere okuyucuya bırakıyorum.

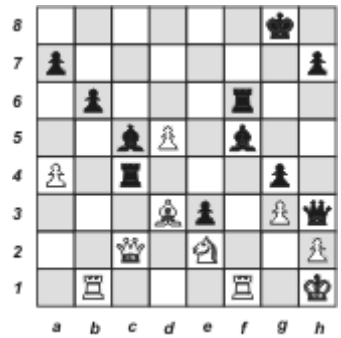
38. K2b1 Vh6

39. Vc2

(Şimdiye kadar alınamayan kaleyi iki kuvvetle tehdit ediyor ve h2 piyonunu savunmaya hazırlanıyor.) Beyaz, kale ya da fili alırsa birkaç hamlede mat olur.

39. ... Vh3+

40. Şh1 Kxc4!! [***Şekil 72***]


Şekil 72

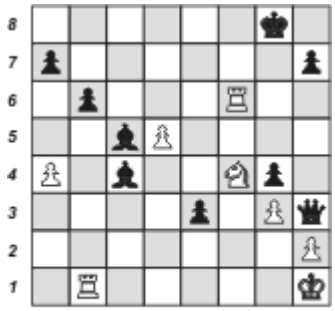
(Eğer 40. ... Kh6 41. Ag1 Vxg3 42. Vg2 Bundan dolayı siyahlar veziri savunmadan uzaklaştırmaya çalışıyorlar.) Çok güzel bir hamle! ve hücuma devam için en iyi yol.

41. Vxc4

(Burada en iyi savunma Kxf5 idi, fakat o zaman da siyahın kale ve ata karşı veziri kalırdı.)

41. ... Fxd3

(Kh6 iyi değildir, çünkü beyaz d6+ oynar.)


Şekil 73

42. Kxf6

(Eğer 24. Vxd3 Kh6 ve kazanır).

42. … Fxc4

43. Af4 e2! [***Şekil 73***]

(Siyah vezirin kaçacak yeri olmamakla beraber, beyazın onu almaya zamanı yoktur).

44. Kc1 Vf1+

45. terk.

Oyunun bitiriliş şekli çok güzeldir.

KISIM 4-) OYUN SONU STRATEJİSİ

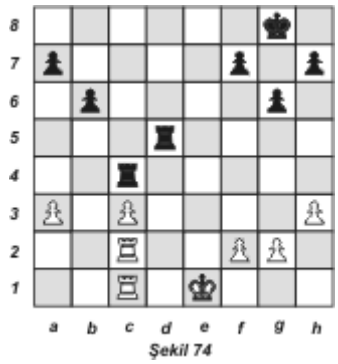
Şimdi bir defa daha oyun sonlarına dönelim. Janowski ile olan oyunumu (Örnek 53) incelemek zahmetine katlanmış olan okuyucu bunun büyük önemini anlamıştır. İspanyol açılışı gibi yavaş bir açılışın normal devam yollarında iken rakibim birdenbire kalite feda ederek oyunu ilginç bir şekle sokmuştu. Tabii kaliteyi kabul ettim. Bundan sonra meydana gelen çetin mücadelede rakibimin çok güzel manevrası ile çok tehlikeli bir taarruza karşı kendimi savunma zorunda kalmıştım. Sonunda kazancımı geri verip aletlerin birçoğunu değişebileceğim zaman geldi ve oyun sonu için açık bir üstünlük kazandım. Fakat bu oyun sonu ilk bakışta görüldüğü gibi basit çıkmadı ve sonunda -belki de benim yaptığım zayıf bir hamle yüzünden- kazanç yolunu bulmak çok zorlaştı. Eğer zayıf bir oyun sonu oyuncusu olsa idim oyun belki de berabere bitecekti ve bütün evvelki gayretlerim boşa gidecekti. Maalesef birçok oyuncular oyun sonlarında zayıftırlar. Bu hal bazen birinci sınıf ustalarda bile görülür. Bu vesile ile şunu da söylemek isterim ki son altmış yılın dünya şampiyonları oyun sonlarında çok kuvvetli idiler: Morpy, Steinitz ve Dr. Lasker, ünvanlarını taşıdıkları müddetçe oyun sonlarında bunlardan kuvvetli oyuncu yoktu.

26- DİĞER KANATTAN ANİ HÜCUM

Daha önce genel teoriden bahsederken bazen oyunu kazanmak için; önce bir tarafa taarruz etmek, sonra da aletlerin hareket serbestliğinden faydalanarak taarruzu çabucak bir taraftan öbür tarafa nakletmek ve rakip tarafın taarruzu durdurmak için yeterli kuvvet getirmesine meydan kalmadan yarıp geçmek gerektiğini söylemiştim. Bu oyun ortası ilkesi aynı şekilde bazen oyun sonlarında da uygulanabilir.

Örnek 56- [***Şekil 74***]

Siyahlarla oynayan ben şöyle devam ettim:


Şekil 74

1. ... Ke4+

2. Ke2 Ka4

3. Ka2 h5

Biraz sonra görüldüğü gibi bu hamleden amaç, h4 oynayarak ilerideki oyunlar için rakibin şah kanadındaki piyonları yerine mıhlamaktır. Siyah kolayca görüyor ki beyazın amacı şahı b3 karesine getirerek iki ayrılmış ve zayıf piyonu müdafaa edip kaleleri serbestlemektir. Buna karşı siyah, taarruzu zamanında şah kanadına döndürerek kalelerini daha fazla olan hareket serbestliğinden faydalandırmak için bir plan yapıyor.

4. Kd1 Kda5

Beyazı, Ka1 oynamaya zorlayıp iki kalesini de bağlamak için.

5. Kda1 h4

6. Şd2 Şg7

7. Şc2 Kg5

Siyah hücumu şah kanadına çeviriyor.

8. Kg1

Oyunu kaybettiren tehlikeli bir hata. Beyaz Şb3 oynamalı idi, siyah buna 8. ... Kaa5 ile cevap verecekti. 9. f3 hamlesinden sonra siyah belki şahını g3 karesine yerleştirerek zaferi elde edebilirdi.

8. ... Kf4

Artık Kb5+ yüzünden siyah şah b3 karesine gidemez.

9. Şd3 Kf3+

10. Şe2

Eğer gxf3 Kxg1 ve sonra da Kh1 i1e siyah kazanır.

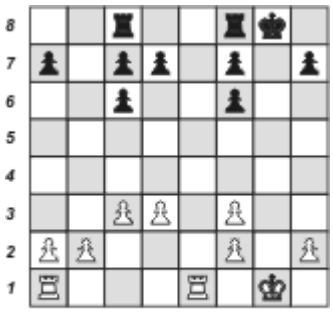
10. ... Kxh3. Siyahlar birkaç hamlede kazanır.

Örnek 57-

Oyun sonunda aletleri daha işlek olan tarafın üstünlüğünü gösteren bu örnek 1913 Havana Ustalar Turnuvası'nda oynanan Capablanca-Kupchik oyunundan alınmıştır. Oyunun tamamı ve notlar turnuva kitabında bulunabilir. Yukarıdaki durumda beyazın tek üstünlüğü açık sütunu tutmuş olması ve hamlenin kendisinde bulunmasıdır ki bu da girişimi sağlar. Vezir kanadındaki piyonların birbirine bağlı olması gibi ufak

bir üstünlüğü daha vardır. Siyahın a7 piyonu ise ayrılmış bir piyondur. Geçen oyun sonunda olduğu gibi burada da takip edilecek doğru yol kaleleri ileri sürüp bunlardan hiç olmazsa bir tanesini tahtanın bir tarafına kolayca nakledecek durumda bulundurmak ve bu suretle hasmın kalelerinin serbestçe hareketlerine engel olmaktır. Genel teoride bunun anlamı şudur.

Rakibi yormaya devam ediniz; onu ağır taşları ile piyonlarını korumaya zorlayınız. Eğer zayıf bir noktası varsa onu daha fazla zayıflatmaya çalışınız ya da başka tarafta diğer bir zayıflık çıkarınız. Bu suretle rakibin durumu er geç bozulmaya mahkumdur. Eğer rakibin takviye edebileceği bir zayıflığı varsa başka yerde bir zayıflık yaratmaya çalışınız.


Şekil 75

Diyagramdaki durumdan itibaren oyun şöyle devam eder: [***Şekil 75***]

1. Ke4 Kfe8

Beyazın manevrasını tekrarlıyor ve açık hattı kontrol etmesine engel olmak istiyor.

2. Kae1 Ke6

3. K1e3 Kce8

4. Şf1 Şf8

Siyahlar beyazın taarruz etmeye karar vereceği noktaya yakın bulundurmak amacı ile şahı tahtanın merkezine getirmek istiyor. Bu hamle bu gibi oyun sonlarında şahın, tahtanın ortasında bulunması bakımından doğrudur. Fakat siyah beyazın izlerini takip etmekten başka bir şey yapmamaktadır. Daha iyi bir şey tavsiye etmek de güçtür. Eğer 4. ... d5 5. Kg4+ ve sonra da Şe2 hamlesi siyahı fena bir durumda bırakır. Eğer. ... f5 5. Kd4 Kxe3? 6. fxe3 Kxe3 7. Şf2 K7 8. Ka4 ve beyaz a7 piyonunu kazanarak vezir kanadından fazla bir piyon elde eder. Siyahın şah kanadındaki üç piyonu beyazın iki piyonu ile tutabilir.

5. Şe2 Şe7

6. Ka4 Ka8

Okuyucu, siyahın aynı manevra ile geçen oyun sonundaki duruma benzer bir duruma sürüklendiğine dikkat etmelidir.

7. Ka5!

Bu hamlede birçok amaçlar gizlidir. İki hamle sürülebilecek tek piyon olan d7 piyonundan başka siyahın bütün diğer piyonları yerinde mıhlanmıştır. Bu hamle ile özellikle siyah f6 piyonun ilerlemesine engel olunuyor ve beyaz f3 piyonunu f4 ve f5 karelerine sürmekle tehdit ediyor. Bu tehdit siyahı d5 oynamaya zorlamaktadır ki, sebebi birazdan görüleceği gibi, beyazın istediği de budur.

7. ... d5

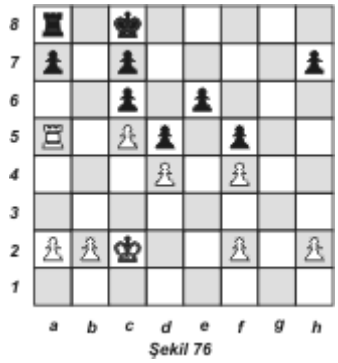
8. c4! Şd6

Bu hamle zorunludur. Piyonu kurtarmak için yapılacak diğer bir hamle dxc4 hamlesidir ki bu da siyah piyonları izole eder ve zayıflatır. Eğer 8. ... d4 9. Ke4 Şd6 10. b4! Ke5 11. Ka6 ve siyahın oyunu ümitsizdir.

9. c5+ Şd7

10. d4 f5

Bu hamle Kh6 tehdidi ile beyazları kaleleri değişmeye zorladığından kuvvetli görünüyor; fakat gerçekte bir şey sağlamamaktadır. Siyahın en iyi şansı Kg8 oynamaktı.


Şekil 76

11. Kxe6 fxe6

12. f4

Buraya kadar beyazın oyunu kusursuzdu. Fakat son hamle zayıftır. Siyah a7 veya c7 piyonlarından birini almak için Ka6 hamlesi daha iyi idi.

12. ... Şc8

13. Şd2 [***Şekil 76***]

Tekrar fena bir hamle. 13. Ka3 hamlesi yapılmalı idi: Çünkü eğer 13. ... Kb8 14. b3 Şb7 15. b4 Şa8 16. Kb3. beyazın kazanma şansı çok iyi idi ve hatta kanaatimce oyun kazanılmış olurdu.

13. ... Şb7

Siyah biricik fırsatı kaçırıyor, Kb8 hamlesi oyunu beraberliğe götürdü.

14. Ka3 Kg8

15. Kh3 Kg7

16. Şe2 Şa6

17. Kh6 Ke7

18. Şd3 Şb7

Şah ile geri dönüp e6 piyonunu korumak ve bu snretle kalesini serbestletmek istiyor. Fakat bu faydasız ve sadece beyazın biraz ilerdeki zayıf oyunu siyaha beraberlik şansı vermiştir.

19. h4 Şc8

20. Kh5

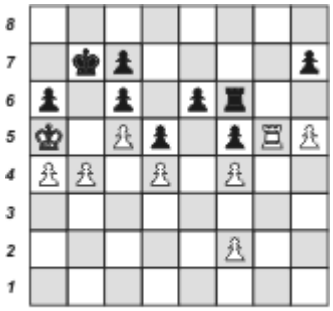
Siyahın açık sütunu kontrol etmesine engel olmak için.

20. ... Şd7

21. Kg5 Kf7

22. Şc3 Şc8

Beyazlar şahı b4 yolu ile a6 karesine götürmek istediğinden siyah şah bu tarafta kalmak zorundadır.


Şekil 77

23. Şb4 Kf6

24. Şa5 Şb7

25. a4 a6

26. h5 Kh6

Siyahlar için beklemekten başka yapacak bir şey yoktu. Yapılan hamle beyaz kaleyi, bağlıyorsa da bu sadece bir hamle içindir.

27. b4 Kf6 [***Şekil 77***]

Siyahın yapabileceği diğer bir hamle Şa7 olup buna karşı beyaz Kg7 ve hatta b5 oynayabilirdi.

28. b5

Siyaha mücadele imkanını veren zayıf bir hamle. Bu oyun sonunda da birçok oyuncuların yaptığı gibi durumun güç olduğu ve özenli oynamak gerektiği zaman beyaz en iyi hamleleri yapmakta, fakat durumu üstünleştiği zaman eski özeni göstermemektedir. Tabiatiyle bu şekilde oyundan sonuç beklenemez. Doğru hamle 28. Kg7 idi.

28. ... axb5

29. axb5 Kf8!

30. Kg7 Ka8+

31. Şb4 cxb5

32. Şxb5 Ka2

33. c6+ Şb8

34. Kxh7 Kb2+

35. Şa5 Ka2+

36. Şb4 Kxf2

Bu hamle ile siyahlar son beraberlik fırsatını elden kaçırıyor. Kb2+ ile beyazlar devamlı şahdan kurtulmak için Şc3 oynamaya zorlanarak herhalde beraberlik sağlayabilirdi. Yalnız şunu da söylemek isterim ki rakibim o zaman çok genç ve tecrübesiz bir oyuncu idi ve bundan dolayı ettiği mücadele takdire değer.

37. Ke7 Kxf4

Kb2+ ve sonra Kh2 daha iyi idi.

38. h6! Kxd4+

39. Şb5 Kd1

40. h7 Kb1+

41. Şc5 Kc1+

42. Şd4 Kd1+

43. Şe5 Ke1+

44. Şf6 Kh1

45. Ke8+ Şa7

46. h8V Kxh8

47. Kxh8 Şb6

48. Şxe6 Şxc6

49. Şxf5 Şc5

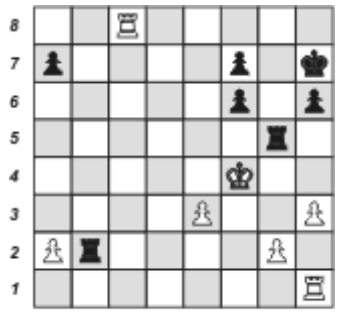
50. Şe5 terk.

Bu olayın sonu zayıf hamleler yapmanın ne kadar kolay olduğunu; ustaların oyunlarında bile sık sık hata yapıldığını ve fırsatların kaçırıldığını gösteriyor. Anlıyoruz ki büyük bir alet üstünlüğü olmadıkça iyi bir durumda bile bir oyuncu ne kadar kuvvetli olursa olsun dikkatini bir hamle bile gevşetmemelidir.

27- EMİN BİR DURUMDAN DOĞAN TEHLİKELER

Örnek 58-

Yukarıda söylenenlere iyi bir örnek, aynı turnuvada Marshall ile Kupchick arasında oynanan iki oyundan birinin oyun sonudur. (Havana 1913) Açıktır ki yukarıdaki durumda Marshall (beyaz) büyük zorluklar altındadır. Bir piyon kaybetmek üzere olduğu gibi durumu da fenadır ve bu oyundan bekleyebileceği tek şey beraberliktir. Ancak ümit edilmeyen bir şey olsun ki bu da olmuştur. Siyah, bir piyonu fazla olduğundan durumunu güven içinde görerek çok dikkatsiz oynamış ve tehlikeyi görmeyerek oyunu kaybetmiştir. Ne olduğunu görelim: [***Şekil 78***]


Şekil 78

1. g4 Kxa2

Bu yapılan, hataların birincisidir.

Siyahlar, piyonu derhal almak mümkün olduğunu görerek hemen atılıyor ve daha iyi bir hamle olup olmadığını düşünmüyor. Doğru hamle Kf2+ idi. Bundan sonra Şg3'e karşı Kxa2 oynayabilirdi. Şe4'e karşı ise Ke5+ ve sonra Kxa2.

2. Kd1 Ka4+

Bu ikinci hata olup oyunu kaybettirecek kadar tehlikelidir. Doğru hamle f5 oynayıp beyazın piyonlarını ayırmak ve birazdan görüleceği gibi tehlikede olan siyah şaha yol açmaktı.

3. Kd4 Kaa5

Bu da üçüncü ve kesin hatadır. Siyahın en iyi hamlesi Kga5 idi. Yapılan hamleden sonra artık savunma kalmamış ve siyah oyunu kaybetmiştir. Basit görünen oyun sonlarının bile ne kadar dikkatli oynanması gerektiğini görüyoruz. Kazanılmış bir durumu olan siyah kendini üç hamle sonra oyunu kaybetmiş durumda bulmuştur.

4. Kdd8 Kg7

Eğer 4. ... f5 5. Kh8 Şg6 6. Kcg8+ Şf6 7. Kxh6+ Kg6 8. g5 + Şe7 9. Khxg6 fxg6 10. Kg7 Şe8 11. Kxg6 ve kolayca kazanır.

5.h4 h5

6. Kh8+ terk.

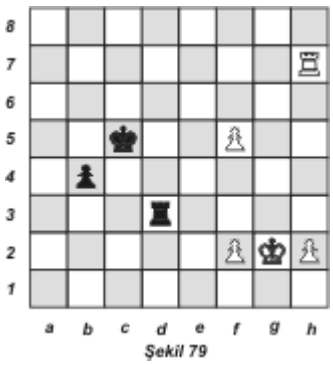
Nedeni açıktır. 6. ... Şg6 7. gxh5 Kxh5 8. Kxh5 Şxh5 9. Kh8 ve sonra 10. h5++.

28- PİYONLAR VE TEK KALE OYUN SONU

Okuyucu şimdiye kadar iki kale ve piyonlar oyun sonunun çok zor olduğunu herhalde anlamıştır. Aynı şey tek kale ve piyonlar oyun sonu için de doğrudur. Pratik oyunda iki kale ve piyonlar oyun sonuna çok rastlanmaz. Fakat tek kale ve piyonlar oyun sonu satrançta en fazla rastlanan oyun sonudur. Bu kadar sık

rastlanmasına rağmen bunda usta olan ancak birkaç kişidir. Bu oyun sonları çoğunlukla çok zor olup basit görünmelere rağmen son derece karışıktır. 1909-1910 Manhattan Satranç Kulübü Birinciliğinde, Marshall ve Rosenthal arasında oynanmış olan bir oyunu aşağıda örnek olarak veriyoruz.

Örnek 59- [***Şekil 79***]


Şekil 79

Marshall bu durumda Kc7+ oynayarak kazanabilirdi. Fakat f6 oynadı ve siyaha beraberliği sağlamak imkanını verdi. Şans eseri, siyah, beraberlik hamlesini görmeyerek fena oynadı ve oyunu kaybetti. Eğer siyah durumu kavramış olsa idi Kd6 oynayarak beraberliği sağlayabilirdi!

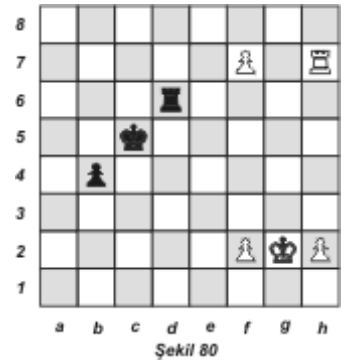
1. f6 Kd6! [***Şekil 80***]

Şimdi beyazın iki devam yolu vardır:(a) f7 ya da (b) Kc7+

(a) 2. f7 Kd8!

3. Kh5+ Şc4

Sonunda beyaz, siyahın piyonu için kaleyi feda etmek zorunda kalır.


Şekil 80

(b) 2. Kc7+ Şd4!

3. f7 Kg6+

Çok önemli bir hamledir. 3. ... Kf6 4. Ke7 kazanır.

4. Şf1 Kf6

5. Kb7 Şc3

Sonunda beyaz, kaleyi feda etmek zorunda kalır ya da devamlı şah diyerek oyunu berabere yapar. Hepsi bu kadar olsaydı bu oyun sonunun fazla değeri olmazdı. Fakat diğer ilginç imkanlar da vardır. Şimdi, örneğin, varsayalım ki: 1. f6 Kd6 2. f7 hamlesinden sonra siyah tek beraberlik hamlesinin Kd8 olduğunu görmemiş olsun, o zaman aşağıdaki durumu elde ederdik:

Şimdi oynanabilecek iki hamle daha vardır:

(a) Kg6+ ya da (b) Kf6

Bunları ayrı ayrı inceleyelim:

(a) 1. ... Kg6+

2. Şf3 Kf6

3. Şe3 Ke6+

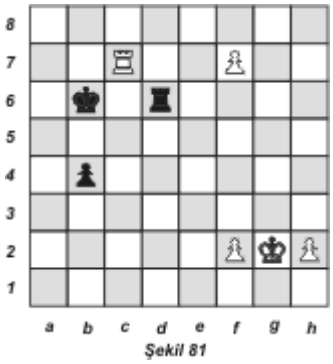
b3, Kh5+ hamlesi ile beyaz kazanır; çünkü şah geri giderse, Kh6, ileri giderse Kh4+ ve sonra Kf4.

4. Şd3 Kf6

Eğer Kd6+, Şe4 ve kazanır.

5. Kh5+ Şah oynar

6. Kh6 kazanır.


Şekil 81

(b) 1. ... Kf6

2. Kg7! Şc4

b3, Kg3 ile beyaz, ya piyonu alır, ya da Kf3 oynayarak sonunda oyunu kazanır.

3. h4 b3

4. Kg4 Şah oynar

5. Kg3. Beyaz duruma göre ya piyonu alarak ya da Kf3 oynayarak kazanır. Şimdi tekrar bir önceki diyagramdaki duruma dönelim ve varsayalım ki 1. f6 Kd6 2. Kc5+ hamlelerinden sonra siyah, Şd4 hamlesinin beraberliğe götüren tek hamle olduğunu fark edemiyerek bunun yerine Şb6 oynamış olsun; bu hamleden sonra aşağıdaki durumu elde ederiz:

Şimdi en iyi devam yolu şudur: [***Şekil 81***]

3. f7 Kg6+ (en iyisi)

4. Şf1 Kf6

5. Ke7! Şc5 (en iyisi)

Beyaz Ke6+ ile tehdit etmiştir.

6. Şe2 b3

En iyi hamle budur. Şc4, beyaz h4 ya da Şe3 hamleleri ile kazanır. Bunlardan sonuncusu daha kolaydır.

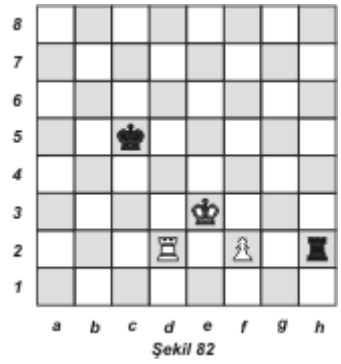
7. Ke3 b2 (en iyisi)

8. Kb3 Kxf7

9. Kxb2 Kh7

10. Kd2 Kxh2

11. Şe3 [***Şekil 82***]


Şekil 82

Elde ettiğimiz durum beyazlar tarafından kazanılmıştır; çünkü rakip şah ve piyon arasında iki sütun mevcuttur, siyah şah piyondan kale vasıtası ile ayrılmaktadır ve siyah kale dikey sütundan şah demeye başlamadan önce piyon dördüncü yatık sıraya sürülebilir. Bu son şart çok önemlidir; eğer siyah kale h1 karesinde olsa idi o zaman devamlı şah diyerek veya zamanında Kf1 oynayarak piyonun ilerlemesine engel olabilirdi.

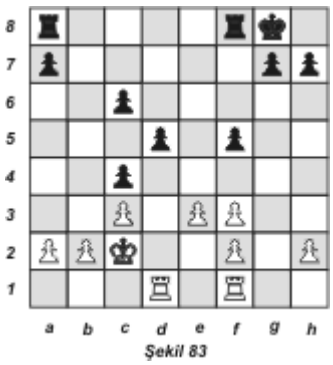
Durumun beyaz için neden kazanılmış olduğunu anlattıktan sonra, doğru devam yolunu bulmaya okuyucularımıza bırakıyoruz. Basit gibi görünen bir oyun sonunda birçok karışık ve zor durumlar elde ettik. Bu da okuyucuya her türlü oyun sonlarının, özellikle kale ve piyon oyun sonlarının iyice öğrenilmesi gerektiğini gösterir.

29- ZOR BİR OYUN SONU: İKİ KALE VE PİYONLAR

Açılışlar gibi oyun sonlarını da öğrenmenin en iyi yolunun ustaların oyunlarını incelemek olduğu kanaatindeyiz. Bundan dolayı iki kale ve piyonlar oyun sonuna ait iki örnek daha veriyoruz. Bu oyun sonuna daha önce de söylendiği gibi çok sık rastgelinmez. Fakat yazar bu oyun sonlarını genellikle olduğundan daha çok oynamıştır. Bunu daha önce verilenlere (**Örnek 56** ve **57**) karşılaştırmak ve dikkatle incelemek suretiyle okuyucu, şüphesiz, bu gibi durumlarda takip edilmesi gereken yolu öğrenebilir. Bütün bu gibi oyun sonlarında takip edilecek yollar birbirine benzer.

Örnek 60-

1910 New York Eyalet Birinciliği, Capablanca - Kreymborg oyunundan: [***Şekil 83***]


Şekil 83

Hamle siyahtadır. Bu gibi durumlarda oyunu berabere bırakmanın kolay olduğunu düşünerek (siyahın amacı sadece beraberliği sağlamaktı) bir bekleme politikası takip etmeğe başladı. Böyle bir oyun şekli çok defa yenilgiye neden olduğundan iyi değildir. **Bu gibi durumlarda en iyi savunma girişimi ele alıp rakibi savunmaya zorlamaktır.**

1. ... Kae8

Bu ilk hamle yanlış olup, hiç bir şey sağlamaz. Siyahın a5 oynaması gerekti ve sonra da beyaz b3 oynamadığı takdirde a4 oynayarak vezir kanadını bağlamalı idi. Ancak bundan sonra kaleleri ile ne gibi gösteriler yapıp beyaz kaleleri meşgul edeceğini düşünebilirdi.

2. Kd4

Bu hamle sadece siyahın f4 oynamasına engel olmakla kalmıyor, aynı zamanda b3 hamlesi ile tehdit ediyor ki siyah cxb3 oynadıktan sonra tek veya, çift kale ile a7 piyonuna hücum edecektir.

2. ... Kf6

Belki de Kg6 ve sonra da Kg2 hamleleri ile şah kanadında atılım içindir.

3. b3 cxb3+

4. axb3 Şf7

5. Şd3

Siyahı Ke7 hamlesi ile savunmaya zorlamak için şimdi Ka1 oynanmalı idi. Fakat beyaz, planını hemen açığa vurarak siyahın durumunun fenalığını anlamasını istemiyor. Bundan dolayı vezir kanadındaki piyonlara hücum edecekmiş gibi görünerek bu hamleyi yapıyor.

5. ... Ke7

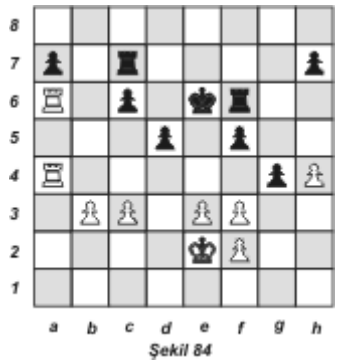
6. Ka1 Şe6

Bu bir hatadır ve siyah, tehlikenin farkında değildir. Burada g5 oynayarak Kh6 tehdidini yapması ve beyaz h2 piyonuna yapacağı bir karşı hücum ile vezir kanadı piyonlarına karşı gelişmekte olan taarruzu durdurması gerekir.

7. Ka6 Kc7

Siyahlar Şd6 oynayamazdı, çünkü c4 hamlesi en azından bir piyon kazanır. Hiç bir işe yaramadıktan başka durumu daha ümitsiz bir hale sokan Şe6 hamlesinin fenalığını görüyoruz.

8. Kda4 g5


Şekil 84

Şimdi bu hamle mecburidir. Fakat biraz geç kalmıştır. 8. ... Kff7 oynayamazdı, çünkü f4 hamlesinden sonra siyahın oyunu tamamen kötürüm bir hale gelir. Siyah artık tehlikeyi anlamıştır ve şah kanadında karşı harekete geçerek oyunu kurtarmağa çalışmaktadır. Fakat bunu daha önce yapmak gerekti. Beyaz Kxa7 ve sonra da Kh6 ile siyahlar piyonu üstün bir duruma geri alır.

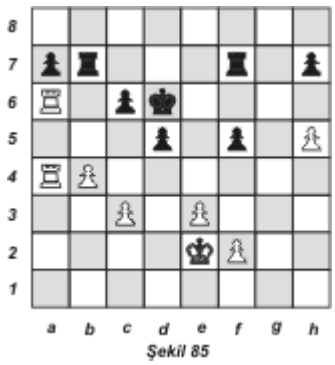
9. h4! g4

Siyah şimdi pek fena bir durumdadır. Eğer 9 ... gxh4 oynasa idi,10. Kxh4 hamlesinden sonra durumu zorlaşırdı, çünkü şah ile geri gidemiyeceği gibi kaleler ile de pek bir şey yapamazdı. O zaman, 10. h6 oynamak zorunda kalacağından, beyaz buna 11. b4 ile cevap vererek sonra da b5 ile bir piyon kazanmak tehdidini yapabilirdi, ya da bu yeterli değilse Şd4 oynayarak beyaz şahı c5 ya da e5 karesine yerleştirebilirdi.

10. Şe2 [***Şekil 84***]

10. … gxf3+

Siyah yine h5 oynayamaz, çünkü f4 den sonra oyunu bağlanır. Siyah h7 piyonunun ilerlemesi beyaz h4 piyonunu emniyete sokar ve sonunda f6 karesindeki kale f7 karesine giderek a7 piyonunu korumak zorunda kalır. Bu da a7 piyonu yüzünden şahın d7 karesine gidememesi ile sonuçlanır ve siyah piyonların hiç birisi ilerliyemez. Diğer taraftan beyaz b4 oynayarak b5 ile bir piyon kazanma tehdidi yapabilir. Ya da önce Şd4 ve sonra da daha iyisi yoksa, zamanı gelince b5 oynar. Bu sırada siyah için kaleleri oynayarak bekleme hamleleri yapmaktan başka yapacak bir şey kalmaz. Bu sıkıştırma sistemini **Örnek 57** ile karşılaştırırsanız aradaki benzerliği görürsünüz.


Şekil 85

11. Şxf3 Kff7

12. Şe2

Her halde yanlış. Hemen b4 oynamak en doğrusu idi. Yapılan hamle siyaha beraberlik imkanını vermektedir.

12. ... Şd6

13. b4 Kb7

Eğer beyaz 12. b4 oynasa idi bu hamleye imkan kalmazdı, çünkü beyaz, siyahın Şd6 hamlesine hemen b5 ile cevap verebilirdi.

14. h5 [***Şekil 85***]

İyi değil. f4 hamlesi kazancı zorlayan en iyi hamle idi, o zaman 14. ... Kg7 15. h5 Kg2+ 16. Şd3 Kh2 17. Kxa7 Kxa7 18. Kxa7 Kxh5 19. Ka6 beyazın kazanma şansı iyidir.

14. ... h6

Siyah son fırsatı kaçırıyor. f4 hamlesi beraberliği sağlardı. Çünkü, 15. exf4 Kbe7+! 16. Şf1 Kxf4 17. Kxa7 Ke3!

15. f4 Kg7

16. Şd3 Kge7

17. Ka1 Kg7

18. Şd4 Kg2

19. K6a2 Kbg7

Kgg7 hamlesi ile daha iyi bir savunma yapılabilir; fakat siyah artık ne yapsa oyunu kaybetmiştir. (Bunun incelenmesini okuyucuya bırakıyorum.)

20. Şd3! Kxa2

21. Kxa2 Ke7

Artık hiç bir şey fayda vermez. 21. ... Kg1 22. Ka6 Kd1+ 23. Şc2 Kh1 24. b5 Kxh5 25. Kxc6+ Şd7 26. Ka6 ve Beyaz kolayca kazanır.

22. Kg2 Ke6

23. Kg7 Ke7

24. Kg8 c5

Siyahlar ümitsizdir. Artık piyonları savunmaya imkan kalmadığını görüyor.

25. Kg6+ Ke6

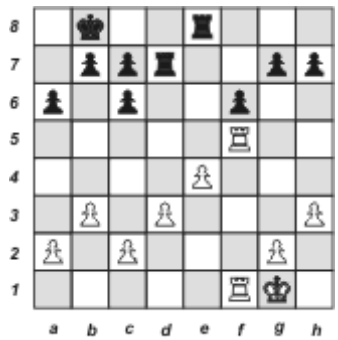
26. bxc5+ Şd7

27. Kg7+ Şc6

28. Kxa7 Şxc5

29. Kf7 terk.

Örnek 61- Capablanca - Janowski oyunundan alınmıştır. New York Ulusal Turnuvası 1913. [***Şekil 86***]


Şekil 86

Siyahın oyunundaki zayıflık c7 ve c6 piyonlarının duble olmasıdır. Bu piyonların ilerlemesine imkan yoktur, çünkü siyah b6 oynarsa beyaz derhal b4 ile cevap verecektir. Beyazın planları buna dayanmaktadır. Siyahın vezir kanadı piyonlarının ilerlemesine engel olduktan sonra şahını e3 karesine getirecektir. Zamanı gelince de d4, e5 ve g5 oynayarak piyonları değişecek ve şah kanadında bir geçer piyon elde edecektir. Bu planın oyun esnasında tatbik edildiğini ve beyazın kazanma şansını bu yolla elde ettiğini göreceğiz. Oyun beyazın şah kanadında kazancı sağlayan bir geçer piyon elde etmesi esası üzerine cereyan etmiştir.

1. g4

Zamanı gelince g5 oynamağa hazırlıktır.

1. ... b6

Siyahlar c5 oynamak istiyor. Beyaz ise buna engel oluyor.

2. b4! Şb7

Siyah şah, tehlikenin belirdiği şah kanadına gitmeli idi.

3. Şf2 b5

Bu hamleden maksat Şb6, a5 ve sonra axb4 oynayarak kale için bir hat açmak ve beyazın şah kanadındaki ilerlemesini vezir kanadında karşı bir hareketle önlemeye çalışmaktır. Fakat beyaz buna de engel oluyor:

4. a4! Kd4

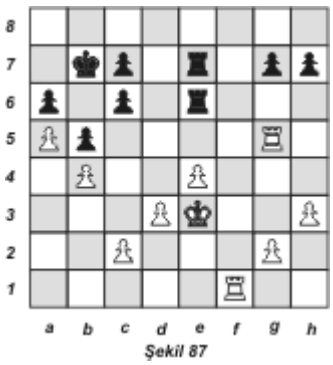
Eğer siyah bxa4 oynasa idi, bütün vezir kanadındaki piyonları birbirinden ayrılmış olacaktı ve beyaz kaybedilen piyonu kalelerden herhangi birisi a sütununa girerek geri alabilirdi.

5. Kb1 Ke5

Siyah yine c5 oynamak istiyor, fakat kolayca görülüyor ki beyaz buna engel olabilir ve yapılan hamle tehlikeli bir zaman kaybından başka bir şey değildir. Siyahlar şahı derhal öbür kanada götürmeli idi.

6. Şe3 Kd7

7. a5



Şekil 87

Beyazın stratejik planının ilk kısmı yapılmıştır. Bütün pratik amaçlar için siyahın vezir kanadındaki piyonları bağlanmıştır.

7. ... Ke6

Eğer Kxf5, gxf5 ile beyaz çok kuvvetli bir merkez elde eder. Fakat belki de siyah için bu en iyi savunma idi.

8. Kbf1 Kde7

9. g5 fxg5

10. Kxg5 [***Şekil 87***]

Beyazın stratejik planının ikinci kısmı da sona ermiştir. Elde edilen üstünlüğün, oyunu kazanmağa yeterli olup olmadığına bakalım: Beyazın geçer bir piyonu olduktan başka şahı da tahtanın merkezinde hakim bir durumdadır; piyonların ileri hareketini destekliyebileceği gibi icabında c5 karesine de gidebilir veyahutta tehlike anında şah kanadını takviye edebilir. Bundan başka beyaz kalelerden biri açık sütuna hakimdir. Bütün bunlarla beyazın durumu üstün olup kazanma şansı çok iyidir.

10. ... Kh6

11. Kg3 Kbe6

d4 hamlesine engel olmak için. Bundan başka piyonların hareketine engel olacağından kaleyi kendi piyonların önünde bulundurmak istemiyor.

12. h4 g6

13. Kg5 h6

Beyazlar h5 tehdidini yapıyor. Siyah, sonuçta bu piyonu almak zorunda kalacağından, beyazlar kalelerini çiftleyerek izole piyonu kazanabilir. Yapılan hamlenin sadece beyaza faydası vardır, bundan dolayı siyahın yapacağı en iyi şey bir bekleme hamlesi idi. Ke5 hamlesi de faydalı değildir, çünkü beyaz Kf8, Ke1 ve Kgxe5 şeklinde devam ederdi ki, siyah hangi kaleyi alırsa alsın beyaz rahat bir oyun elde eder. (Okuyucu bu devam yollarını dikkatle incelemelidir.)

14. Kg4 Kg7

15. d4 Şc8

16. Kf8+ Şb7

Şd7 hamlesi de pek yardım etmezdi, fakat siyah şahını daha önce bu amaç için oynadığından planına bağlı kalıp bu hamleyi yapmalı idi.

17. e5 g5

18. Şe4 Kee7

19. hxg5 hxg5

20. Kf5 Şc8

21. Kgxg5 Kh7

22. Kh5 Şd7

23. Kxh7 Kxh7

24. Kf8 Kh4+

25. Şd3 Kh3+

26. Şd2 c5

27. bxc5 Ka3

28. d5 terk.

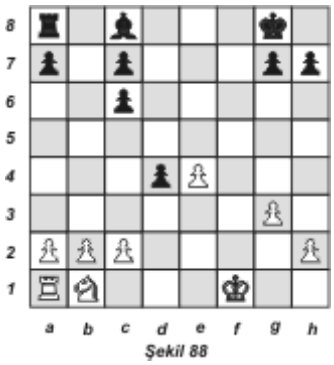
Bütün bu oyun sonlarındaki kazanma metodu, rakibin kalelerini bir veya daha fazla piyonu korumağa zorlayarak kendi kalelerini serbestçe hareketini sağlamaktan ibarettir. Bu genel bir kural olup, oyunun herhangi bir kısmına uygulanabilir. Kuralın genel ifadesi şudur: Karşı tarafı tehdit ederek serbestçe manevra yapabilmek. Çok önemli olan bir nokta daha vardır; kazanan tarafın eldeki mevcut imkanlarla yapabileceği genel bir stratejik planı mevcuttur. Buna karşılık kaybeden tarafın hiç bir planı mevcut olmayıp durumun gerektirdiğine göre hareket etmiştir.

30- KALE, FİL VE PİYONLARA KARŞI; KALE, AT VE PİYONLAR

Şimdi kale, fil ve piyonlara karşı kale, at ve piyonların bulunduğu bir oyun sonunu inceleyeceğiz ve göreceğiz ki kale burada da bazen önceden verilen oyun sonlarında kullanıldığı gibi kullanılmaktadır.

Örnek 62-

1907 Lasker-Marshall şampiyonluk maçının ilk oyunundan alınmıştır. [***Şekil 88***]


Şekil 88

Bu durumda hamle siyahlardadır. Yeni başlayanlara durum beraberlik gibi görünürse de ilerlemiş oyuncular derhal anlarlar ki siyahın kazanma şansı fazladır. Çünkü girişim siyahtadır, beyazın vezir kanadı gelişmemiştir. Bu gibi durumlarda fil, attan daha iyidir (Ondördüncü kısma bakınız). Beyazın kale ile atı oyuna sokması zaman alacaktır ve siyah bu zamanı bir üstünlük kazanmak için kullanabilir. Siyahın iki devam yolu mecuttur: Birçok oyuncuların seçeceği en açık yol piyonu derhal c5 ve c4 karelerine sürerek aynı zamanda kale ile f8 karesinde şah demek ve siyah fil ile gereken hamleleri yapmaktır. Diğeri ise siyahın seçtiği devam yoludur; bu da kaleyi daha önce gösterilen oyun sonlarında olduğu gibi kullanmak yani beyazı daima bir şeyi savunmaya zorlamak, beyaz at ve kalenin hareketini sınırlamak ve aynı zamanda kendi kale ve filinin serbestçe hareket etmesini sağlamaktır.

1. ... Kb8

Bu hamle b3 hamlesini zorladığından bu kareyi ata kapatır.

2. b3 Kb5

Kaleyi şah kanadındaki piyonlara taarruz etmek üzere harekete geçiriyor ve beyaz şahı savunma için o kanada gitmeğe zorlayarak siyah vezir kanadındaki piyonların durumunu daha emin bir hale sokuyor.

3. c4 Kh5

4. Şg1 c5

Beyaz atın hareket sahasının çok daraldığına dikkat ediniz, Ad2 hamlesinden sonra beyazın kendi piyonları yolunu kapamaktadır.

5. Ad2 Şf7

6. Kf1+

Bu hiç bir şey sağlamaz. Yalnız siyah şahı gitmek istediği yere gönderir ve bundan dolayı çok fena bir hamledir. a3 en iyi hamle idi.

6. ... Şe7

7. a3 Kh6

Siyahlar hücumu maddi üstünlüğe ve iyi duruma sahip oldukları vezir kanadına çeviriyor.

8. h4 Ka6

Bu kale manevralarının geçen oyun sonlarındakine benzediğine dikkat ediniz.

9. Ka1 Fg4

Atı sıkıştırıyor ve bütün şah kanadını bağlıyor.

10. Şf2 Şe6

Beyaz, Af3 oynayamazdı, çünkü Fxf3 ve sonra da Şe5 ile siyah bir piyon kazanır. Bunun sebebi Kf6+ hamlesine engel olamamasıdır.

11. a4 Şe5

12. Şg2 Kf6

13. Ke1 d3

14. Kf1 Şd4

Şimdi şah, beyaz piyonlara saldırıyor. Yakında her şey sona erecektir.

15. Kxf6 gxf6

16. Şf2 c6

Bunun amacı hamle zorunluluğunu beyaza geçirerek onu şah ya da atı oynamaya zorlamaktır.

17. a5 a6

18. Af1 Şxe4

19. Şe1 Fe2

20. Ad2+ Şe3

21. Ab1 f5

22. Ad2 h5

23. Ab1 Şf3

24. Ac3 Şxg3

25. Aa4 f4

26. Axc5 f3

27. Ae4+ Şf4

Kazanca götüren en kısa yoldur Beyaz oyunu terk etmeli idi.

28. Ad6 c5

29. b4 cxb4

30. c5 b3

31. Ac4 Şg3

32. Ae3 b2

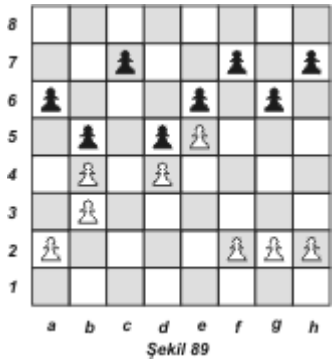
33. terk.

Siyahlar böyle bir oyun sonunun nasıl oynanacağını gösteren çok iyi bir örnek vermiştir.

KISIM 5-) AÇILIŞ VE OYUN ORTASI HAKKINDA TAMAMLAYICI BİLGİ

31- PİYONLAR HAKKINDA BAZI ÖNEMLİ NOKTALAR

Açılış ve oyun ortası durumlarına tekrar dönmeden önce piyon durumları hakkında bazı noktaları gözden geçirmek faydalı olur. Çünkü bunlar bazı hamlelerin ve başlangıç devam yollarının anlaşılmasına yaradığı gibi, oyun ortası manevralarına da neden oluşturur.

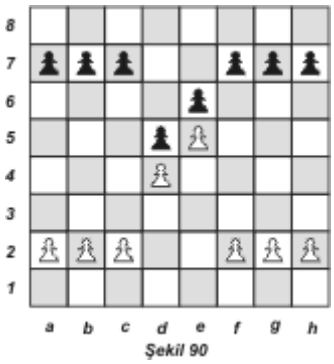

Şekil 89

Örnek 63- [***Şekil 89***]

Diyagramdaki durumda siyah piyon yapısı çok fenadır. c7 piyonu geri kalmıştır ve beyazlar açık sütunu kullanarak kuvvetlerini bu zayıf noktaya yöneltebilir.

c5 karesi beyazın kontrolü altında olup buraya yerleştirilebilecek beyaz bir alet buradan kovulamaz. Bundan dolayı siyah, o aleti değişmek zorundadır ki bu da her zaman mümkün değildir ve mümkün olduğu zamanlarda bile faydalı değildir. Aynı şey siyahın e6, f7 ve g6 piyonlarının meydana getirdiği f6 zayıf karesi için de doğrudur. Bu gibi piyon durumları her zaman felakete neden olur ve bundan dolayı önüne geçilmelidir.

Örnek 64- [***Şekil 90***]


Şekil 90

Bu durumda beyaz merkez piyonları hücum ve siyah merkez piyonları savunma durumundadır. Bu gibi bir piyon durumu Fransız savunmasında meydana gelir. Böyle durumlarda beyazlar çoğunlukla f4 ve f5 hamleleri ile kısa rok yapmış olan siyah şaha karşı şiddetli bir taarruza girişir. Buna engel olmak ve girişimi ele alıp maddi üstünlük kazanmak için siyahlar c5 oynar ve sonra da eğer beyazlar c3 ile merkez piyonunu savunmaya kalkarsa cxd4 şeklinde devam ederek siyah aletlerini d4 piyonuna karşı hücuma geçirir. Bu taarruz, beyazın siyah şaha yaptığı taarruzu kırmak için beyazın merkezine yapılmalıdır. Yine hatırlatalım ki kitabın başında da söylendiği gibi **şaha karşı başarılı bir taarruz yapabilmek için merkezin kontrolü şarttır.**

İki veya daha fazla piyon aynı yatık sırada ve yanyana bulundukları zaman en kuvvetlidir. Buna göre merkez piyonları e4 ve d4 karelerinde yanyana bulundukları zaman kuvvetleri en fazladır. İşte bundan dolayı bu piyonlardan herhangi birini beşinci yatık sütuna sürmek meselesinde çok dikkatli olmak gerekir. Bu iki piyondan birinin sürülmesi çoğunlukla oyunun bundan sonra takip edeceği yolu çizer.

İncelemeye değer diğer bir mesele de yanyana veya yalnız olarak ayrılmış bulunan geçer piyonlardır. Bir geçer piyon çok kuvvetli veya çok zayıftır. Bu zayıflık veya kuvvetli oluş, piyon ilerledikçe artar ve aynı zamanda tahtada mevcut bulunan aletlerin sayısına doğrudan doğruya bağlıdır. Bu son durum için genel olarak şöyle denebilir: **Tahtadaki aletlerin sayısı azaldıkça geçer piyonun kuvveti artar.**

Bütün bunları zihnimize yerleştirdikten sonra tekrar açılışlara ve oyun ortasına döneceğiz. Oyunları başlangıçtan sonuna kadar genel ilkelere uygun olarak dikkatle inceleyeceğiz. Bu amaç için mümkün olduğu kadar kendi oyunlarımı kullanacağım. Bunun sebebi kendi oyunlarımın bu ilkelerin uygulanmasını daha iyi gösterdiği kanaatinde olduğumdan ileri gelmeyip kendi oyunlarımı başkalarınınkinden daha iyi bildiğimden daha açık anlatmanın mümkün olacağını düşündüğüm içindir.

32- İSPANYOL AÇILIŞININ ÇEŞİTLİ GELİŞMELERİ

Bazı oyun başlangıç devam yollarının ve oyun ortası manevralarının çoğunlukla şimdiye kadar gösterilmemiş olan basit ilkelere dayandığı, aşağıdaki örnekte kolayca görülebilir.

Örnek 65-

1. e4 e5
2. Af3 Ac6
3. Fb5 a6
4. Fa4 Af6
5. 0-0 Axe4
6. d4 b5
7. Fb3 d5

8. dxe5 Fe6

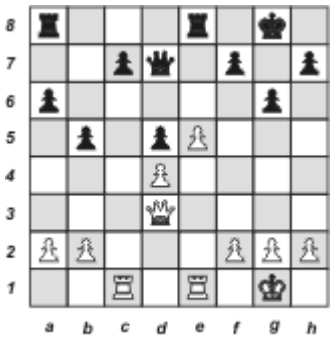
9. c3 Fe7

10. Ke1 Ac5

11. Fc2 Fg4

12. Abd2 0-0

13. Ab3 Ae6


Şekil 91

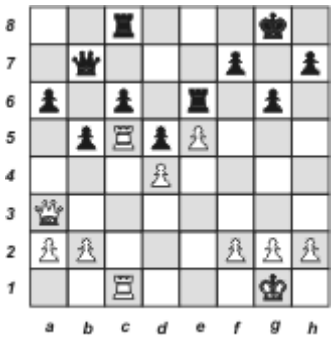
Buraya kadar oynanan hamleler İspanyol açılışının tanınmış bir devam yoludur ve Janowski-Lasker, Paris 1912 oyununun ilk hamleleridir.

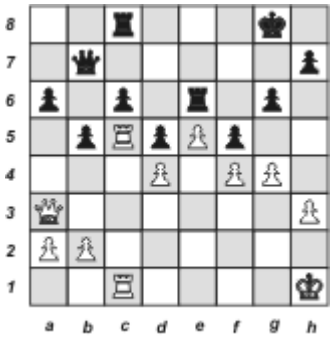
14. Vd3 g6

Şimdi oyunun devam ettiğini ve beyazın atlardan birini zamanında d4 karesine getirerek her iki atı da değişmeğe zorladığını ve sonra da her iki fil de değişilerek aşağıdaki durumun elde edildiğini varsayalım. (Başta Salwe olmak üzere birkaç oyuncuya karşı oynarken ben de Polonya'nın Lodz şehrinde buna benzer bir durum elde etmiş ve oyunu kazanmıştım). [***Şekil 91***]

Şimdi burada siyahın c7 piyonu geriye kalmıştır ve c5 karesine de sürülemez. Bu gibi durumlarda oyun teorik bakımdan kaybedilmiştir, denilebilir ve pratikte birinci sınıf bir usta bu oyunu siyahlara karşı kazanabilir.

Birkaç hamle sonra oyun kolaylıkla [***Şekil 92***]'deki durumu alabilir:


Şekil 92


Şekil 93

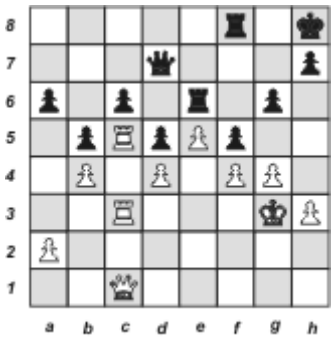
Bu durumda siyah aletler bağlanmıştır, denir. Eğer beyaz Vc3 oynarsa siyah bir piyon kaybetmemek için Vd7 oynamak zorundadır ve eğer beyaz tekrar Va3 oynarsa, siyah yerine bir piyon kaybetmemek için Vb7 oynamağa mecburdur. Bu suretle siyahın oyunu beyaza bağlı olmuş oluyor ki bu sırada beyaz piyonlar rahatça f4 ve g4 karelerine sürülebilir. Siyahlar f5 hamlesine engel olmak için f5 oynamak zorundadır. Sonunda [***Şekil 93***]'deki durumu elde ederiz.

Örnek 66- [***Şekil 94***]

Bu durumdan itibaren oyun şöyle devam edebilir:

1. gxf5 gxf5

2. Vf3 Vd7


Şekil 94

Beyazlar Vxd5 oynayarak bir piyon kazanmak tehdidi yapmıştır: Siyah 2. ... Kf8 oynayamaz, çünkü beyaz 3. Kxc6 oynayarak en azından bir piyon kazanır.

3. K5c2 Kg6

4. Kg2 Şh8

5. Kcg1 Kcg8

6. Vh5 Kxg2

7. Kxg2 Kxg2

8. Şxg2 Vg7+

9. Şh2 Vg6

10. Vxg6 hxg6

11. b4 ve beyaz kazanır.

Şimdi tekrar varsayalım ki geçen diyagramdaki durumda hamle siyahta olsun ve Kf8 oynasın. Buna karşı beyaz Örneğin Vf3 oynayarak f4 piyonunu korur ve Kxc6 tehdidini yapar ve sonra da şahını g3 karesine getirerek zamanı gelince geçen örnekte olduğu gibi yarma hareketi yapabilir. Beyaz, diyagramdaki durumu da elde edebilir. Bu suretle siyah Kc8 oynamağa zorlanır ve beyaz Vc2 ve Şf3 hamleleri ile siyah

fxg4 oynamağa zorlayarak daha büyük bir üstünlük kazanır.

Bu örneklerdeki durumlar dikkatle incelenirse görülür ki beyazın daha serbest manevra yapmak üstünlüğü olduktan başka e5 piyonunun etkisi daha çok büyüktür.

Bu da piyonun hakim durumdan ileri gelmektedir. e5 piyonu serbest bir piyon olup bütün aletler değişildikten sonra beyazın bütün manevralarının esasını bu piyonun ilerlemesi oluşturur.

Okuyucunun zihninde canlandırabilmesi için hamleleri göstermeksizin durumları veriyorum. Böylece plan yapmasını öğrenerek ustalar sınıfına yükselebilir ve bu türlü pratiklerden büyük yararlar sağlayabilirler.

33- ZAYIF KARELERİN ETKİLERİ

Zayıf kareler ismini verdiğimiz karelerin etkileri Blanco'ya karşı olan oyunumda (**Örnek 52**) gösterilmişti. Orada e5 karesine yerleştirilen aletlerin yaptığı etkiyi görmüştük.

Örnek 67-

Bu noktayı daha fazla açıklamak için şimdi 1913 Havana uluslararası ustalar turnuvasında oynanan bir oyunu vereceğim (Kabul edilmeyen vezir gambiti) Beyaz: D. Janowski. Siyah: A. Kupchik.

1. d4 d5

2. c4 e6

3. Ac3 Af6

4. Fg5 Fe7

5. e3 Abd7

6. Fd3 dxc4

7. Fxc4 Ab6

d5 karesine bir at yerleştirilmek fikri ile oynanmıştır. Fakat buraya diğer at yerleştirileceğinden bu manevra mantıki görünmüyor. b6 karesindeki at c8 filinin gelişmesine engel olmaktan başka bir işe yaramamaktadır. Önce 0-0, sonra da c5 oynamak daha iyi idi. Bu devam yolunda beyazlarla nasıl oynamak gerektiğine dair güzel bir örnek görmek için 1914 St Petersburg Turnuvası'nda oynanan Janowski - Rubinstein oyununa bakınız.

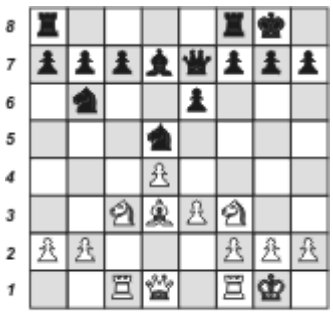
8. Fd3

Belki burada Fb3 oynamak daha iyi idi, çünkü 8. ... Afd5 9. Fxe7 Vxe7 hamlelerinden sonra hemen e4 oynamak mümkün olurdu.

8. ... Afd5

9. Fxe7 Vxe7

10. Af3


Şekil 95

Eğer şimdi beyaz fil daha önce söylendiği gibi b3 karesinde bulunsa idi hemen e4 oynamak mümkün olurdu. Bu hamle şimdi yapılamaz, çünkü siyah Af4 oynayarak hem g2 piyonunu ve hem de beyaz fili tehdit eder. Bu açılışta çok önemli bir sebep olmadan beyaz şah filinin değiştirilmemesi gerektiğinden e4 hamlesi yapılmaz.

10. ... 0-0

11. 0-0 Fd7

12. Kc1 [***Şekil 95***]

Beyazın gelişmesi mükemmel olup şimdi Axd5 Axd5; e4 ve Kxc7 hamleleri ile piyon kazanmak tehdidini yapıyor.

12. ... c6

Siyahın piyonu korumak için bu hamleyi yapmaya mecbur olması açılışının fenalığını göstermek için yeterlidir. Önce Fd7 oynamış ve sonra da kendi filinin hareket sahasını tıkamıştır. Bu filin etkisi şimdilik bir piyondan fazla değildir ve nasıl olup da taarruza geçebileceğini görmek güçtür. Bundan başka kolayca görülüyor ki beyaz biraz sonra atlarını e5 ve c5 karelerine yerleştirecektir. Siyah, bu atları kovmayı başarsa bile oyununu tehlikeli surette zayıflatmadan bunu yapamaz. Bütün bu sebeplerden dolayı siyah savunma durumuna geçmezden önce Axc3 oynayarak hiç olmazsa bu atların birisinden kurtulmalı idi. Tahta üzerindeki aletlerin sayısı azaldıkça bu gibi kötü durumlardan kurtulmak ihtimali artar.

13. Ae4 f5


Şekil 96

Bu hamleyi yapmak intihar etmek gibi bir şeydir. Çünkü zayıflayan e5 karesine yerleşen bir atı ortadan kovmak imkansız bir hal alacaktır. Eğer siyah böyle bir hamle yapmak istiyorsa beyaz atın c5 karesine gitmesine engel olmak için bunu hiç olmazsa daha önce yapmalı idi.

14. Ac5 Fe8

15. Ae5[***Şekil 96***]

Beyaz atların, bilhassa e5 atının durumu idealdir ve ilk bakışta duruma hakim oldukları görülüyor. Şimdi beyaz için yapılacak şey bu durumdan azami derecede faydalanmaktır ki bunu da birazdan göreceğiz.

15. ... Kb8

Bunu Ad7 hamlesi takip etmedikçe bu hamlenin bir anlamı yoktur. Bu da yapılmadığına göre siyah sonradan yaptığı gibi Kc8 oynamalı idi.

16. Ke1 Kf6

17. Vf3 Kh6

18. Vg3 Kc8

Beyazlar Af7 veya Ag4 ile kalite kazanmak tehdidini yapmışlardı.

19. f3 Kc7

20. a3 Şh8

21. h3


Şekil 97

Belki de bu kadar ihtiyata lüzum yoktur. Fakat beyaz taarruzunu hazırlamak için yeter derecede zamanı olduğunu düşünerek başlamadan önce her tarafı emniyete almak istiyor.

21. ... g5

22. e4 f4

23. Vf2 Ae3 [***Şekil 97***]

Bunun yerine Af6 oynayarak sonra da Ad7 ile beyaz atlardan kurtulmak daha iyi idi.

24. Kxe3

Kaleyi at ve piyona feda eden beyaz çok kuvvetli bir durum elde ediyor.

24. ... fxe3

25. Vxe3 Ac8

Ad7 oynayarak beyaz atlardan birisini değişmek daha iyi idi. Fakat buna karşı da beyazın iyi devam yolları mevcuttur ki bunlardan biri de şudur: Acxd7 Fxd7; Vxg5 Vxg5; Af7+ Şg7; Axg5 ve kaliteye karşılık iki piyon ve üstün bir durumla beyaz kolayca kazanır.

26. Ag4 Kg6

27. e5 Kg7

28. Fc4 Ff7

Bütün bu hamleler zorunludur. Kolayca görüleceği gibi siyahın durumu büsbütün sıkışmaktadır. Beyazın 24'üncü hamleden sonraki manevraları dikkate değer.

29. Af6 Ab6

Bu at oyunda hiç bir şey yapmamıştır.

30. Ace4 h6

31. h4 Ad5

32. Vd2 Kg6

33. hxg5 Vf8

Eğer hxg5 Şf2 ve siyahın durumu ümitsizdir.

34. f4 Ae7

35. g4 hxg5

36. fxg5 terk.

Yapılacak bir şey kalmamıştır. Eğer Fg8, Vh2+ Şg7; Fxe6.

Okuyucu şuna dikkat etmelidir ki diğer üstünlükler arasında beyazlar siyah kareleri ve bilhassa e5 ve c5 karelerini bütün oyun devamınca kontrol etmişlerdir.

Bundan sonra kazanılmış ve kaybedilmiş oyunlarımdan oluşan bir kolleksiyon vereceğim. Bunlar geçen sayfalarda anlatılmış olan genel ilkelerin uygulamasını gösterecektir.

BÖLÜM 2-) AÇIKLAMALI OYUNLAR

OYUN 1- KABUL EDİLMEYEN VEZİR GAMBİTİ

1909 Maçı F.J. Marshall - J.R. Capablanca

1. d4 d5

2. c4 e6

3. Ac3 Af6

4. Fg5 Fe7

5. e3 Ae4

Bu devam yolunu maç sırasında önce iki defa daha oynamış ve iyi sonuçlar elde etmiştim. Bu oyunu kaybetmeme rağmen bunu, taktiklerimi değiştirdiğim son oyuna kadar oynadım. Bunun sebebi bu açılıştaki çeşitli devam yollarını bilme ihtiyacım ve 1907 yılında Dr. E. Lasker'in aynı açılışla Marshall'a karşı başarılı sonuçlar almış olması idi. Dr. Lasker bu kadar sık oynadığı için bu savunmanın iyi olması gerektiğini düşündüm.

Burada güdülen fikir birkaç alet değişerek oyun sonunda başarı vadeden bir durum elde etmektir. Genel ilkeler bakımından ise bu hamle yanlıştır, çünkü aynı at iki alet değişilmesine rağmen oyunun başında üç defa oynanmaktadır. Vezir gambitini birçok devam yollarında olduğu gibi bunda da esas zorluk siyah vezir filinin yavaş gelişmesidir. Bu devam yolunda emniyetle oynayıp oynamayacağı henüz cevap verilmemiş bir sorun olup bu kitabın konusu dışındadır. Şunu da eklemeliyim ki bugün başka bir gelişme yolunu tercih etmekteyim, fakat ileride belki tekrar bu devam yoluna dönebilirim.

6. Fxe7 Vxe7

7. Fd3

Birazdan göreceğimiz nedenden dolayı cxd5 hamlesi daha iyi idi.

7. ... Axc3

8. bxc3 Ad7

Şimdi dxc4 daha iyi idi. Çünkü 8. ... dxc4 9. Fxc4 b6 ve sonra Fb7 hamleleri ile siyahlar kuvvetli bir durum elde ederdi.

(Bu devam yolu için maçın 11. oyununa bakınız.)

9. Af3 0-0

Artık 9. ... dxc4 10. Fxc4 b6 hamleleri iyi değildir. Fb5 hamlesi, Ae5 yüzünden Fb7 hamlesine engel olur.

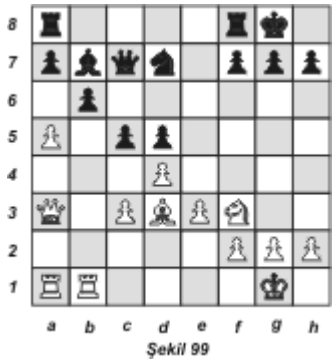

Şekil 98

10. cxd5 exd5

11. Vb3 Af6

12. a4 c5

Vezir kanadında piyon üstünlüğü sağlamak amacı ile oynanmıştır. Fakat siyahın vezir kanadındaki piyon durumunu bozduğundan bu hamlenin iyi olduğu şüphelidir. Daha emin bir oyun c6 oynamak idi.


Şekil 99

13. Va3 b6 [***Şekil 98***]

Bu hamle karşılığında hiç bir şey temin etmeksizin siyahları a5 hamlesi ile başlayan daha şiddetli bir hücum karşısında bırakıyor. Eğer aynı oyunu bugün oynasa idim, Ke8 oynardım. Bunu 14. Vxc5 Vxc5 hamlesi takip edecekti ve zamanına göre siyahlar piyonu geri alabilirdi. Eğer bunun yerine beyaz, 14. dxc5 oynarsa Fg4 hamlesi siyaha, çok iyi bir oyun temin eder.

14. a5 Fb7

15. 0-0 Vc7

16. Kfb1 Ad7 [***Şekil 99***]

Siyahın durumu kötü olup belki de nasıl olsa oyunu kaybedecekti. Fakat bu hamle durumu büsbütün kötüleştirmiştir. Beyazın Ff5 hamlesini gerçekten görmedim. Bu tehdidin

mevcut olduğu hiç aklıma gelmedi. Siyahın en iyi hamlesi 16. ... Kfb8 idi. Eğer bu hamle de kaybederse diğer herhangi bir hamle nasıl olsa kaybederdi.

17. Ff5 Kfc8

Çok fena. Af6 hamlesi biricik ümit idi.

18. Fxd7 Vxd7

19. a6 Fc6

20. dxc5 bxc5

21. Vxc5 Kab8

Oyun kaybedilmiştir. Bundan dolayı her hamlenin değeri aynıdır.

22. Kxb8 Kxb8

23. Ae5 Vf5

24. f4 Kb6

25. Vxb6! terk.

25. Axc6 Kb1+ hamlesi oyunu berabere yapardı. Beyazın yaptığı hamle güzel olup, oyunu derhal bitiriyor. Marshall'ın güzel bir oyunu.

OYUN 2- KABUL EDİLMEYEN VEZİR GAMBİTİ

San Sebastian 1911 A. K. Rubinstein-J.R. Capablanca

1. d4 d5

2. Af3 c5

3. c4 e6

4. cxd5 exd5

5. Ac3 Ac6

6. g3 Fe6

Bu devam yolunda normal hamle Af6'dır. Beyazın oynadığı devam yolu ilk defa Schlechter tarafından oyuna sokulmuş ve sonra da Rubinstein bunun üzerinde çalışmıştır. Burada güdülen fikir, izole olan siyah d5 piyonuna karşı beyaz aletleri yavaş yavaş yöneltmektir. Buradaki hamleyi yapmakla iyi bilinen bir oyun tarzından uzaklaşmak istedim. Bu bir gelişme hamlesi olup fillerden önce atların çıkması meselesi hariç, genel ilkelere aykırı değildir.


Şekil 100

7. Fg2 Fe7

8. 0-0 Kc8 [***Şekil 100***]

Bu devam yolunun normal gidişini değiştirmek için oynadığım bu hamle iyi sonuç vermedi. Siyahın şah atı henüz oyuna girmediğinden, teorik olarak da bu hamlenin yanlış olması gerekir. Ag5 hamlesinden sonra e6 filinin değişilmesi ile başlayan taarruzu henüz öğrenmemiştim. Bundan dolayı Fg5 veya Ag5 hamlelerine engel olmak için Ah6 veya h6 oynamak gerekir.

9. dxc5 Fxc5

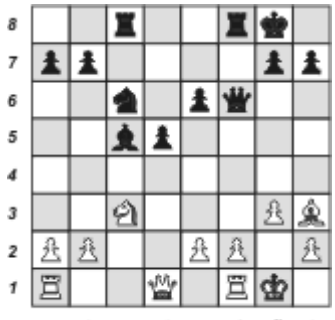
10. Ag5 Af6

11. Axe6 fxe6

12. Fh3 Ve7

13. Fg5 0-0

Bu bir hatadır. Kaleyi filin bulunduğu diyagonalden çekmek ve d5 piyonunu desteklemek için Kd8 oynamak gerekti. Beyaz şimdiye kadar siyahın yaptığı zayıf gelişme hamlelerinden faydalanmamıştır. Fakat şimdi yapılan hamleye beyazlar çok ince bir kombinezonla karşılık veriyor. Ben bu kombinezonu görmüş fakat karşı koyabileceğimi zannetmiştim.


Şekil 101

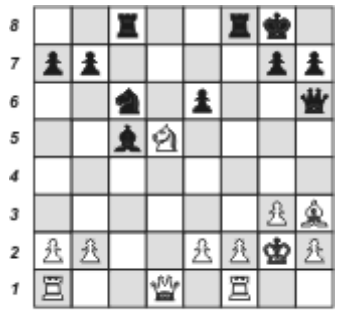
14. Fxf6 Vxf6 [***Şekil 101***]

Bana normal bir oyun sağlayabilecek gibi görünen gxf6 hamlesi aklımdan geçti, fakat beyazın kombinezonunu yanlış zannettiğimden bu hamleyi yaptım.

15. Axd5! Vh6

16. Şg2! [***Şekil 102***]

İşte bu hamle aklıma gelmemişti. Rubinstein'in Fg2 oynayacağını zannetmiş ve buna karşı da aşağıdaki güzel kombinezonla oyunu kazanmayı tasarlamıştım: 16. Fg2 Ae5! 17. Af4 (Eğer Kc1 Vxc1!!, Vxc1 Fxf2 ve kazanır.) Ag4 18. h3 Axf2 19. Kxf2+ 20. Şxf2 g5 ve siyahların kazanması gerekir. Kritiklerin bu kombinezonu görmemiş olmaları tuhaftır. Onlar sadece benim, beyazın 17. Vc1 hamlesini görmediğimi zannetmişlerdi.


Şekil 102

16. ... Kcd8. Beyazın son hamlesinden sonra, benim için sonuca katlanmaktan başka çare kalmamıştır.

17. Vc1! exd5

18. Vxc5 Vd2

19. Vb5 Ad4

20. Vd3 Vxd3

21. exd3 Kfe8

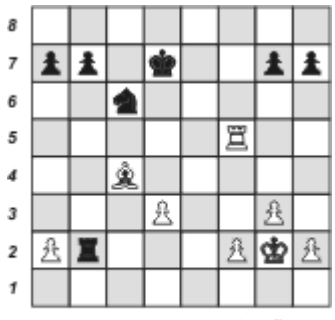
22. Kac1

Bu hamle siyaha şans vermektedir. Beyazın Kfe1 oynaması gerekirdi. Bundan sonra 22. ... Ac2 23. Kxe8+ Kxe8 24. Kc1 Ke2 25. Şf1 Ad4 (eğer 25. ... Kd2 26. Fe6+ Şf8 27. Fxd5 ve kazanır) 26. Kc8+ Şf7 27. Kc7+ Ke7 28. Kc5 ve kazanır.

22. ... Kd6

23. Kfe1 Kxe1

24. Kxe1 Kb6


Şekil 103

25. Ke5 Kxb2

26. Kxd5 Ac6

27. Fe6+ Şf8

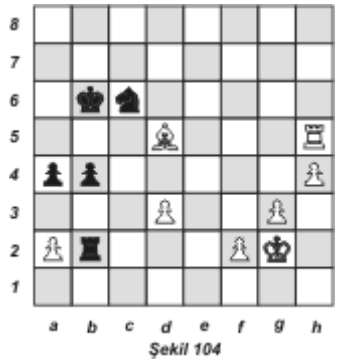
28. Kf5+ Şe8

29. Ff7+ Şd7

30. Fc4 [***Şekil 103***]

30. ... a6

Fena bir hamle olup siyahın ufak beraberlik şansını da ortadan kaldırıyor, çünkü görüleceği üzere bu hamle bir tempo kaybı demektir. Doğru hamle Şd6 idi. Eğer Kb5 Kxb5; Fxb5 Ad4 ve b5 hamlelerinden sonra beyazın beraberliği sağlaması güçleşir. Çünkü siyah atın durumu hakimdir. Ve vezir kanadında bir fazla piyonu da vardır. Beyaz şah ise tahtanın kenarındadır.


Şekil 104

31. Kf7+ Şd6

32. Kxg7 b5

33. Fg8 a5

34. Kxh7 a4

35. h4 b4

36. Kh6+ Şc5

37. Kh5+ Şb6

38. Fd5 [***Şekil 104***]

Son üç hamlesi ile beyaz, siyahlara tekrar beraberlik şansı veriyor. Son hamleden önce Fc4 hamlesi ile kolaylıkla kazanırdı. Yapılan hamle bir hatadır, fakat beyazın talihine siyah bundan istifade edemiyor.

38. ... b3

Kxa2 hamlesi, beyaz için kazancı hemen hemen imkansız kılardı. O zaman beyazın en iyi devam yolu şu idi: 39. Fc4 Kc2 40. Kb5+ Şc7 41. Fd5 a3 42. h5 a2 43. Fxa2 Kxa2 ve bundan sonra bir kazanç yolu varsa, bunu bulmak çok zordur, çünkü 44. h6 ka6 hamlesi her halde beraberliği sağlar.

39. axb3 a3

40. Fxc6 Kxb3

Eğer 40. ... a2 41. Kb5+ Şa6 42. Kb8.

41. Fd5 a2

42. Kh6+ terk.

Oyun sonunu iki usta da iyi oynamışlardır. Oyunun en güzel noktası Rubinstein'in 14. Fxf6 hamlesi ile başlayan zarif kombinezonudur.

OYUN 3- DÜZENSİZ SAVUNMA

Havana 1913 D. Janowski - Capablanca

1. d4 Af6

2. Af3 d6

3. Fg5 Abd7

4. e3 e5

5. Ac3 c6

6. Fd3 Fe7

7. Ve2 Va5

8. 0-0 Af8

9. Kfd1 Fg4

Sonuç olarak siyah tam bir gelişme elde etmek üzeredir. Bu düzensiz açılıştan amaç beyazların kitap bilgisinden yararlanmasına engel olmaktır. Bu oyun oynandığı zaman bu savunma sistemi vezir piyonu oyununun diğer devam yolları kadar iyi bilinmiyordu. Savunmanın sağlam olup olmadığı konusu ispata muhtaçtır. Bunun iyi noktaları, esaslı bir zayıflık göstermeksizin merkezi olduğu gibi bırakması ve gizli manevralar için yeter derecede fırsat vermesidir. Fena tarafları ise, siyahın gelişmesinin uzun sürmesidir. Bundan dolayı beyazların bu zamanı gizli bir taarruza hazırlamak için kullanacağını veya gelişme üstünlüğü ile siyahın tam gelişmesine engel olmaya çalışacağını eğer bunu yapamazsa maddi üstünlük sağlamaya uğraşacağını varsayabiliriz.


Şekil 105

10. h3 Fh5

11. dxe5 dxe5

12. Ae4[***Şekil 105***]

12. ... Axe4

Çok tehlikeli bir hata. Doğru hamle olan rok aklımdan geçmişti; 13. Fxf6 gxf6 14. Ag3 Fg6 15. Af5 hamlelerinden sonra beyazın oyun sonu için kazanca götüren bir durum elde edeceğini düşünerek bundan vazgeçtim. Bu, doğru olsun veya olmasın oyunun bütün kısımlarının birbirine nasıl bağlı olduğunu ve birbirine olan etkisini gösterir.

13. Fxe7 Şxe7

14. Fxe4 Fg6

İyi değil. Doğru ve tabii olan hamle bütün siyah aletleri oyuna sokmak için Ae6 idi. Hemen Fxf3 oynamak da iyi idi. Çünkü bununla siyah e5 piyonuna karşı olan baskı azalacak ve oyunda sabitleşecekti. Burada herhangi bir duruma yön veren basit mantıki sebeplere aykırı olarak oynamanın bir oyuncuyu ne dertlere sokabileceğini görüyoruz. Beyazın, tehlikeli bir hamle olan Ff5 hamlesini oynamasından korkmam bu fena hamleleri oynamama sebep olmuştur.

15. Vc4 Ae6

16. b4 Vc7

17. Fxg6 hxg6

18. Ve4 Şf6 [***Şekil 106***]


Şekil 106

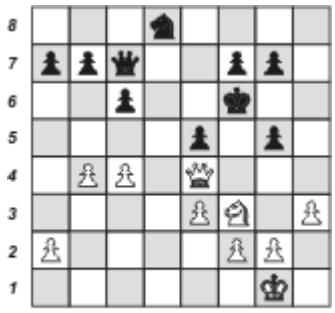
19. Kd3

h4 ve sonra da g4 ile taarruza devam etmek belki de daha kuvvetli idi. Siyahın zayıf noktası e5 piyonu olup bu piyonu şah ile savunma zorundadır. Yapılan hamle, kaleleri çiftlemek ve sonra da bunlardan birini d6 karesine yerleştirerek c5 e sürülecek bir piyonla desteklemek fikrine dayanmaktadır. Siyah buna ancak c5 oynamakla engel olabilir ki bu da d5 karesini zayıflatır. Siyah b6 hamlesi ile buna engel olabilirse de o zaman siyah vezir hem e5 ve hem de c6 piyonlarını korumak zorunda kalır. Fakat siyahlar, kaleleri değişmek teklifi yaparak beyazların planına engel olabilir. Bu sebepten dolayı h4 hamlesi taarruza devam etmek için iyi yol olarak görünüyor.

19. ... Kad8

20. Kad1 g5

Bu hamle g6 hamlesini hazırlayarak siyahın durumunu emniyete almak içindir. Fakat siyah, maalesef bu plana bağlı kalmamıştır.


Şekil 107

21. c4 Kxd3

g6 hamlesi oynansa idi siyahın durumu emniyete girerdi.

22. Kxd3 Kd8

Bir piyon kaybına neden olan çok tehlikeli bir hatadır. Doğru hamle g6 hamlesi olup siyaha çok iyi bir oyun sağlardı. Eğer bu hamle yapılsa idi oyun sonu için de siyah şahın durumu daha üstün olurdu.

23. Kxd8 Axd8 [***Şekil 107***]

24. h4

Birazdan görüleceği üzere bu hamle bir piyon kazanır. Siyahlar 24. ... Ae6 oynayamaz. 25. hxg5 axg5 26. Vh4 ve beyazlar bir at kazanır.

24. ... gxh4

25. Vxh4+ Şe6

26. Vg4+ Şf6

27. Vg5+ Şe6

28. Vxg7 Vd6

29. c5 Vd5

30. e4 Vd1+

31. Şh2 f6

32. Vg4+! Şe7

33. Axe5 Vxg4

34. Axg4 Ae6

35. e5 fxe5

36. Axe5 Ad4

Oyun birkaç hamle daha devam etti ve siyah, beyazların iki serbest piyonunu durdurmanın çaresi olmadığından oyunu terketti.

OYUN 4- FRANSIZ SAVUNMASI

St. Petersburg 1913 J.R. Capablanca - E.A. Snosko-Borowski

1. d4 e6

2. e4 d5

3. Ac3 Af6

4. Fg5 Fb4

“Mc Cutcheon devam yolu.” Bundan amaç siyahların savunacak yerde girişimi ellerine almaya çalışarak vezir kanadında harekete geçmesidir. Bu devam yolunda oyun ilginç bir şekil alır.

5. exd5

Bu oyun oynandığı sıralarda 5. e5 hamlesi moda idi. Fakat şimdi de o zaman yaptığım gibi exd5 hamlesini daha kuvvetli sayıyorum.

5. ... Vxd5

Bu hamle exd5 hamlesine tercih olunur. Daha önce de söylediğim gibi bundan amaç, girişimi beyazdan alarak vezir kanadını bozmaktır. Fakat buna karşı beyazlar da siyahın şah kanadını bozarak daha iyi bir durum elde eder. Kural olarak şunu söyleyebiliriz:

Şah kanadında yapılan bir yarma hareketi, vezir kanadındaki bir yarma hareketinden daha önemlidir.

6. Fxf6 Fxc3+

7. bxc3 gxf6

8. Af3 b6

Bu devam yolunda siyahın planı fili uzun diyagonale yerleştirerek kalelerin yardımı ile açık bulunan g sütunundan beyaz şaha karşı şiddetli bir taarruza geçmektir. Bu plan düşünülürken vezir kanadının bozulmuş olmasından dolayı beyazların küçük rok yapacağı varsayılmıştır.

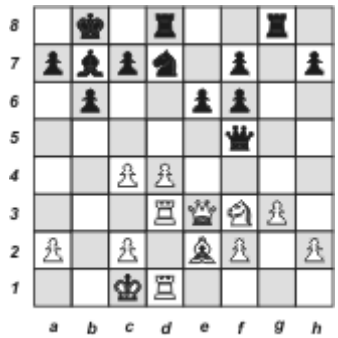
9. Vd2 Fb7

10. Fe2 Ad7

11. c4 Vf5

12. 0-0-0

Bu orijinal hamleyi ilk defa Philadelphia'da Mr. Walter'e karşı oynamıştım. Siyah fil olmadığından ve siyahın aletleri beyaz şaha taarruz etmeye hazırlanmış bulunduğundan siyahlar için beyaz şahın açık durumundan hemen faydalanmak olanaksızdır. İki imkan incelenebilir. Önce, eğer siyahlar bu oyunda olduğu gibi büyük rok yaparsa taarruz tehlikesi yoktur. Eğer küçük rok yaparlarsa siyah vezirin durumundan dolayı beyazlar daha önce hücuma geçer. Yapılan hamlenin doğurdugu taarruz olanaklarından başka, beyazlar bir hamle ile şahı emniyete çekip kalelerden birini oyuna sokuyor. Bu suretle ilerdeki planlarına devam etmek üzere birkaç tempo kazanıyor.


Şekil 108

12. ... 0-0-0

13. Ve3 Khg8

14. g3 [***Şekil 108***]

14. … Va5

Şüphesiz ki bir hatadır, beyazın ince karşılığını görmüyor. Fakat ufak bir inceleme siyahın durumunun fena olduğunu gösterir.

15. Kd3! Şb8

16. Khd1 Vf5

17. Ah4

Bu hamle atı bir zaman için oyun dışı ettiğinden tenkit edilmiştir. Fakat Vg5 hamlesini zorlayarak f4 ile mühim bir tempo kazanılıyor. Bu hamle sadece beyazın durumunu sağlamlaştırmakla kalmayıp siyah veziri de uzaklaştırır bir zaman için oyun dışında tutuyor. Şüphesiz ki vezir, attan çok daha değerlidir. Kazanılan zaman ve beyazın daha önemli aletlerinin elde ettiği hareket serbestliği de önemlidir.

17. ... Vg5

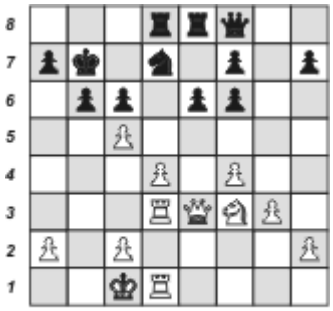
18. f4 Vg7

19. Ff3

Bu gibi durumlarda a6 ve c6 karelerini kontrol eden ve savunma kuvveti fazla olan siyah filden

kurtulmak üstünlük verir.

19. ... Kge8


Şekil 109

20. Fxb7 Şxb7

21. c5! c6

Beyaz c6+ tehdidini yapmıştır.

22. Af3 Vf8 [***Şekil 109***]

Atın d2 üzerinden e4 veya c4 yolu ile d6 karesine yerleşmesine engel olmak için. Beyazın büyük bir durum üstünlüğü olduğu kolayca görülür.

23. Ad2?

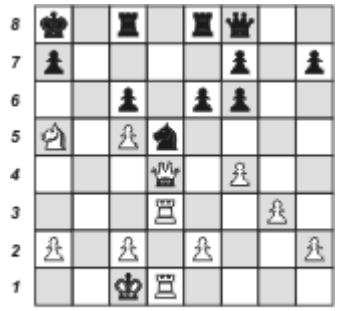
Burada doğru hamle olan Kb3 hamlesini düşündüm. Fakat bu yol bana yavaş göründüğünden dolayı vazgeçtim.

23. ... bxc5

24. Ac4

Ae4 veya Ab3 hamleleri, beyaz için üstünlük veren bir oyun sonu sağlayabilirdi.

24. ... Ab6


Şekil 110

25. Aa5+ Şa8

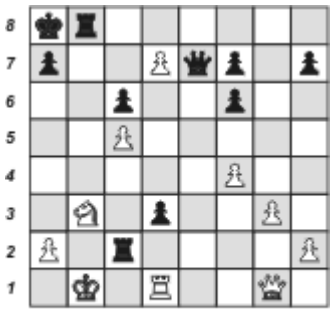
26. dxc5 Ad5

27. Vd4 Kc8 [***Şekil 110***]

Eğer Kb8, 28. Ac6 Kbc8 29. Axa7 ve kazanır.

28. c4

Doğru hamle Ac4 idi. Fakat ben hâlâ parlak bir kombinezon aramakla meşguldüm ve ileride d6 karesine yerleştireceğim bir piyonun oyunu kazanacağını düşünüyordum. Siyahlar bu çok güç savunmayı başarıyla sürdürdüğünden dolayı takdire değer. Siyahlar birçok defalar yanılabilirdi, fakat yirmi ikinci hamleden itibaren daima en iyi hamleyi oynamıştır.


Şekil 111

28. … e5!

29. Vg1 e4

30. cxd5 exd3

31. d6 Ke2

32. d7 Kc2+

33. Şb1 Kb8+

34. Ab3 Ve7 [***Şekil 111***]

35. Kxd3

Durum çok ilgi çekicidir ve kanımca burada da oyunu kazanmak için son fırsatı kaçırdım. Eğer bu doğru ise 28'inci hamlede c4 oynarken güttüğüm fikrin yanlış olmadığı meydana çıkar. Beyazın 35. Vd4! hamlesinden doğan ihtimalleri okuyucu inceleyebilir. Ben aşağıdaki devam yollarını inceledim: 35. Vd4 Kxh2 (Kxc5; d8 ve kazanır) 36. Vxd3! Kd8 37. Va6 Şb8 -en iyisi- (Ve4+; Şa1 Şb8; Kb1 ve kazanır) 38. Vxc6 ve beyazlar oyunu hiç olmazsa berabere yapar.

35. ... Ke2

36. Vd4 Kd8

37. Va4 Ve4

38. Va6 Şb8

Bu basit hamleye karşı yapacak bir şey yoktur. Çünkü beyaz Ad4 oynarsa siyahlar Vh1+ ile mat eder.

39. Şc1 Kxd7

40. Ad4 Ke1+

41. terk. Çok ilginç bir çarpışma.

OYUN 5- İSPANYOL AÇILIŞI

St. Petersburg 1914 Dr. Em. Lasker – J.R. Capablanca

1. e4 e5

2. Af3 Ac6

3. Fb5 a6

4. Fxc6

Bu hamlenin amacı vezirsiz bir oyun ortası sağlamaktır. Burada beyazın şah kanadında üçe karşı dört piyonu mevcuttur. Siyahın diğer kanattaki piyon üstünlüğü, piyonlarının duble olması yüzünden biraz tesirini kaybeder. Buna karşılık siyah, iki fil üstünlüğüne sahiptir. Beyazın ise yalnız bir fili kalmıştır.

4. ... dxc6

5. d4 exd4

6. Vxd4 Vxd4

7. Axd4 Fd6

Siyahın amacı kısa rok yapmaktır. Bunun sebebi, siyah şahın zayıf tarafta kalıp ilerde beyaz piyonların bu kanatta ilerlemesine engel olmaktır. Teorik olarak bu doğru görülüyor ise de pratikte bunun en iyi sistem olup olmadığını ispat etmek güçtür. Okuyucu şuna dikkat etmelidir ki eğer bütün aletler değişilmiş olsa idi beyazlar pratik bakımından bir piyon üstünlüğüne sahip olup bundan dolayı kazanılmış bir oyun sonu elde ederlerdi.

8. Ac3 Ae7

Bu çok sağlam bir gelişme tarzıdır. Diğer şekillerde siyah at bu kadar çabuk ve iyi olarak oyuna sokulamazdı, e7 karesi bu devam yolunda siyah at için en iyi gelişme karesidir, çünkü piyonların hareketine engel olmadığı gibi gerektiğinde g6 karesine de gidebilir. Bundan başka c5 hamlesinden sonra c6 yolu ile bu at d4 karesine de gidebilir.

9. 0-0 0-0

10. f4

O zaman bu hamleyi zayıf bulmuştum ve şimdi de böyle düşünüyorum. Bu hamle e4 piyonunu zayıflatıyor ve siyaha Fc5 oynayarak atı açmaza almak imkanını veriyor.

10. … Ke8


Şekil 112

En iyi hamledir. Fc5, Fe3, Ad5 tehdidini yapıyor ve Ad5 veya f5 tehdidi yüzünden beyazın Fe3 oynamasına engel oluyor.

11. Ab3 f6

b6, c5 ve Fb7 hamlelerinden sonra atı g6 karesine getirerek beyaz merkez piyonlarına hücuma hazırlıktır ki bu taarruz beyazı güç duruma sokabilir.


Şekil 113

12. f5 [***Şekil 112***]

Yanlış olarak oyunu bu hamlenin kazandığı iddia edilmiştir. Fakat bu durumdan itibaren aynı oyunu oynamayı çok arzu ederdim. Sonunda kaybedilmiş bir durum elde etmeme benim ileride yaptığım çeşitli hatalar sebep olmuştur.

12. ... b6

13. Ff4 [***Şekil 113***]

13. ... Fb7

Doğru değil. Doğru hamle Fxf4 idi. Buna karşı Dr. Lasker aşağıdaki devam yolunu veriyor: 13. ... Fxf4 14. Kxf4 c5 15. Kd1 Fb7 16, Kf2 Kad8 17. Kxd8 Kxd8 18. Kd2 Kxd2 19. Axd2 ve onun iddiasına göre beyazın durumu daha iyidir. Fakat Niemzovitch'in hemen oyundan sonra gösterdiği gibi Dr. Lasker'in devam yolunda verilen 16. ... Kad8 hamlesi en iyi devam yolu değildir. Eğer 16.

Kac8! oynanırsa beyazın beraberliği sağlaması güçleşir. Çünkü siyahın Ac6, Ae5 ve sonra da Ac4 oynamasına kolayca engel olunamaz. Eğer beyaz bu manevraya engel olmak için atı b3 karesine getirirse o zaman da siyah at d4 karesine gider ve beyaz e4 piyonu hücum karşısında kalır. Dr. Lasker'in devam yolunu ele alırsak mevcut olan üstünlük siyahın 19. ... Ac6 oynayıp Ab4 ve Ad4 tehditlerini yapması ile kaybolur. Çünkü bu tehditlerden hiç birine engel olunamaz. Eğer beyaz 20. Ad5 oynarsa siyah da Ad4 hamlesi ile hiç olmazsa beraberliği temin edebilir. Gerçekten 19. ... Ac6 hamlesi ile siyah çeşitli tehditler yaptığından beyazın bir veya daha fazla piyon kaybına nasıl engel olacağını görmek güçtür.

14. Fxd6 cxd6

15. Ad4

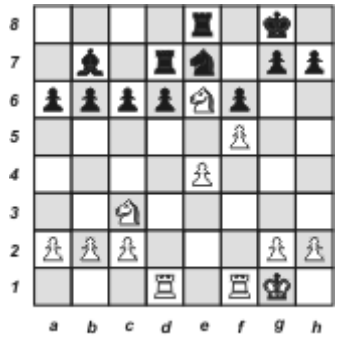
Tuhaftır ki 13. ... Fb7 hamlesini oynarken bu hamleyi görmemiştim. Eğer görmüş olsa idim doğru hamle olan 13. ... Fxf4 hamlesini oynardım.

15. ... Kad8

Atın istilasına rağmen oyun henüz kaybedilmiş değildir. Siyahlar ilerde c5 ve sonra da d5 oynayabilir.

16. Ae6 Kd7

17. Kad1 [***Şekil 114***]


Şekil 114

Bu durumda önce c5 ve sonra da d5 oynayarak beraberliği sağlamayı düşünmüştüm. Fakat birdenbire 17. ... Ac8 oynayarak ilerde kaleyi, ata ve bir piyona feda edip beyazın e4 piyonunu daha fazla zayıflatmaya karar verdim. Bu planı durumun gereğine göre g5 hamlesinden önce ya da sonra uygulamayı düşünmüştüm. Şimdi analiz edelim: 17. ... c5 eğer 18. Ad5 Fxd5 19. exd5 b5 ve dikkatli bir analiz gösteriyor ki siyahlar için korkacak bir şey yoktur. Bu durumda siyahın planı, atı c8, b6, c4 ya da d7 yolu ile e5 karesisine yerleştirmek olacaktı. Yine 17. ... c4 18. Kf2 d5 19. exd5 Fxd5 20. Axd5 (en iyisi, çünkü Kfd2, Fxe6 ile siyah üstünlük kazanır) Kxd5 21. Kxd5 Axd5 ve siyahın oyun kaybetmesine neden yoktur.

17. ... Ac8

18. Kf2 b5

19. Kfd2 Kde7

20. b4 Şf7

21. a3 Fa8

Bu sefer hiç bir sebep olmaksızın planımı tekrar değiştirdim. Eğer bunun yerine Ac8 oynadığım zaman düşündüğüm gibi Kxe6 fxe6+; Kxe6 oynasa idim, zannımca beyazın bu oyunu kazanacağı çok şüpheli idi. Bu kazanç mümkün olsa bile her halde çok zor olacaktır.

22. Şf2 Ka7

23. g4 h6

24. Kd3 a5

25. h4 axb4

26. axb4 Kae7

Tabii bunun şimdi anlamı yoktur. Durumu fena olan siyah, hamle aramaktadır. Bunun yerine Ka3 oynayarak açık hattı kontrol etmek ve aynı zamanda Ab6-c4 tehdidini yapmak daha iyi idi.

27. Şf3 Kg8

28. Şf4 g6

Yine fena... Beyaz şahın orada işi olmadığından, beyazın son iki hamlesi zayıftı. Beyaz 27'inci hamlede Kg3 oynamalı idi. Şimdi siyah için yapacak şey ise, g5+ oynamaktı. Bu son fırsatı da kaçırdıktan sonra her şey beyazın istediği gibi olup oyunu dikkatle bitiriyor. Siyah her hamle ile daha güç duruma giriyor. Artık benim bütün oyun devamında kararsız oynadığımı söylemekten başka açıklama yapmaya gerek yoktur. Bir plan yapıldığı zaman mümkünse uygulanması gerekir. Beyazın oyununa gelince kanaatimce onuncu ve onikinci hamleleri çok zayıftır. Bundan sonra yirmi yedinci hamleye kadar iyi oynadı. 27 ve 28 inci hamleleri de zayıftır. Beyazın oyununun devamı ise iyi olup belki de kusursuzdur.

29. Kg3 g5+

30. Şf3 Ab6

31. hxg5 hxg5

32. Kh3 Kd7

33. Şg3! Şe8

34. Kdh1 Fb7

35. e5 dxe5

36. Ae4 Ad5

37. A6c5 Fc8

38. Axd7 Fxd7

39. Kh7 Kf8

40. Ka1 Şd8

41. Ka8+ Fc8

42. Ac5 terk.

OYUN 6- FRANSIZ SAVUNMASI

Rice Memorial Turnuvası 1916 O.Chajes - J.R. Capablanca

1. e4 e6

2. d4 d5

3. Ac3 Af6

4. Fg5 Fb4

Fransız savunmasının bütün devam yolları arasında en çok sevdiğim budur, çünkü bu, siyahlara girişimi elde etmek için daha fazla şans vermektedir.

5. e5

exd5 hamlesi kanaatimce en iyi hamle olmakla beraber yapılan hamlenin de çok iyi tarafları vardır. Fakat beyazın devam yolu hakkında da aynı şey söylenemez.

5. ... h6

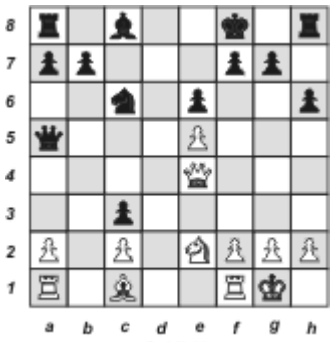
6. Fd2 Fxc3

7. bxc3 Ae4

8. Vg4 Şf8

Bunun yerine yapılması mümkün olan g6 hamlesi, siyahın şah kanadını çok zayıflatır. Beyaz h4 oynayarak siyahı h5 oynamaya zorlar ve sonra da beyaz fil d3 karesine giderek zayıflamış olan g6 piyonunu tehdit eder. Yapılan hamle ile siyah rok yapmaktan vaz geçiyor, fakat beyazın merkezine ve vezir kanadına hücum için zaman kazanıyor.

9. Fc1 c5



Şekil 115

Va5 tehdidini yaparak beyazın Fa3 tehdidine mani oluyor. Bu da gösteriyor ki, beyazın son hamlesi tamamen bir zaman kaybı olup durumunu zayıflatmıştır.

10. Fd3 Va5

11. Ae2 cxd4

12. 0-0 dxc3

13. Fxe4 dxe4

14. Vxe4 Ac6 [***Şekil 115***]

Siyahlar, açılışta bir piyon kazanmıştır. Fakat gelişmesi biraz geridir ve aksi renkli fillerden dolayı şimdiden siyahın kazanılmış bir durum elde ettiği söylenemez. Fakat siyahın durumu daha iyidir, çünkü bir fazla piyonu olduktan başka beyazın e5 piyonunu da tehdit etmektedir ki bu da savunulmak zorundadır. Bundan dolayı siyah, atını e7 üzerinden d5 karesine getirmek için gereken zamanı kazanacaktır.

At, d5 karesine yerleştirildikten sonra, fil de fırsat çıkar çıkmaz d7 yolu ile c6 karesine getirilecek ve siyahlar girişimi elde ederek oyuna devam yolunu tayin edecektir.

15. Kd1

Siyahlar, Ae7 oynarsa buna Axc3 ya da daha iyisi Fa3 hamlesi ile cevap vermek için. Fakat stratejik bakımından bu hamle zayıftır. Çünkü aletlerini vezir kanadına getirmekle beyazlar, siyahın şah kanadında tedbir almasından önce kesin bir taarruza geçmek şansını kaybediyor.

15. ... g6

16. f4 Şg7

17. Fe3

Fa3 oynamak için a4 hamlesi daha iyi idi, çünkü beyaz fil, e3 karesinde savunmada kalacak yerde, açık diyagonalde daha iyi iş görürdü.

17. ... Ae7

18. Ff2 Ad5

Bu at, hakim durumundan dolayı taarruza engel olmaktadır ve ondan kurtulmak imkanı da yoktur. Siyahlar onun arkasında gelişmelerini rahatça tamamlayabilirler. Şimdi oyun siyah tarafından stratejik olarak kazanılmıştır.

19. Kd3 Fd7

20. Ad4 Kac8

21. Kg3 Şh7

22. h4 Khg8

23. h5 Vb4


Şekil 116

Atı açmaza alıp icabında e7 ya da f8 karelerine gidebilmek için. Gerçekte bütün bu tedbirlere lüzum yoktur. Çünkü beyazın taarruzu bir sonuç vermez. Belki de siyah, bütün bu tedbirleri bir tarafa bırakıp Va4 ve sonra da f5 oynamalı idi. Sonradan bunu yapmışsa da durum şimdiki kadar elverişli olmamıştır.


Şekil 117

24. Kh3[***Şekil 116***]

24. ... f5

Beyazın birazdan ispat edeceği gibi en iyi hamle bu değildir. Vf8 hamlesi her şeye mani olabilirdi. Fakat siyah derhal insiyatifi elde etmek istediğinden karışık durumlara girmiştir. Buna rağmen birazdan görüleceği gibi bu hamle, oyunu kaybeden hamle değildir.

25. exf6 (geçerken) Axf6

26. hxg6+ Kxg6[***Şekil 117***]

27. Kxh6+

Beyazlar bu hamle ile veziri kazanır.

27. ... Şxh6

28. Af5+ exf5

29. Vxb4

Durum çok ilgi çekicidir. Beyaz şaha karşı şiddetli bir taarruza geçerek beyazların savunmasını kısa bir zamanda kıracağımı düşündüm. Bunu ancak önce Fc6 oynayarak onu g3 oynamaya zorlamak ve sonra da Şh5 oynamak suretiyle yapabilirdim. Buna benzer bir plan uyguladımsa da önce Kcg8 oynayarak önemli bir hamle kaybettim ki bu da beyaza Kd1 oynamak fırsatını verdi. Şuna kanıyım ki hemen Fc6 oynamak kesinlikle gerekliydi. Buna karşı beyaz g3 oynamak zorunda idi ve siyah da buna önce de söylendiği gibi Şh5 ile karşılık verecekti ve bu da en iyi devam yolu idi. (Bunun amacı Kh8 ve sonra da Şg4 oynayarak mat tehdidi yapmak ve durumun gereğine göre başka bir hamle oynamaktır. Bazı hallerde önce Şg4 oynamak daha iyi olabilirdi.) Bundan sonra Ae4 hamlesi ile siyah hiç olmazsa beraberliği sağlayabilirdi. Bu durumda pek çok imkanlar mevcut olduğundan bunların hepsini vermek imkansızdır. Yukarıda verilen devam yollarını

analiz etmek, okuyucu için faydalı olur.

29. ... Kcg8

Yukarıda söylendiği gibi en iyi hamle Fc6 idi.

30. g3 Fc6

31. Kd1 Şh5

Planım yukarıda da anlattığım gibi şahı g4 karesine getirerek h8 den mat tehdidi yapmaktı. Fakat artık bu manevra geç kalmıştır. Çünkü beyaz kale buna mani olmak için tam zamanında yetişmiştir. Bundan dolayı yapılan hamle yerine, siyah hiç olmazsa Ae4 oynayarak beraberliği sağlamalıydı. Yaptığı hamleden sonra ise roller değişmiş ve girişim beyaza geçmiştir ve şimdi siyah beraberliği sağlamaya uğraşmak zorundadır.

32. Kd6 Fe4

Ae4 hamlesi yine en doğru hamle idi ve belki de beyazın en iyi oyununa karşı beraberliği sağlamak için bu son fırsattı.

33. Vxc3 Ad5

34. Kxg6 Şxg6

Axc3, Kxg8, Axa2 hamlesi iyi değildi.

35. Ve5 Şf7

36. c4 Ke8

37. Vb2 Af6

38. Fd4 Kh8

39. Vb5 Kh1+

40. Şf2 a6

41. Vb6 Kh2+

42. Şe1 Ad7

43. Vd6 Fc6

44. g4 fxg4

45. f5 Kh1+

46. Şd2 Şe8

47. f6 Kh7

48. Ve6+ Şf8

49. Fe3 Kf7

50. Fh6+ Şg8

Bu oyunu seyredenler gibi, okuyucuların çoğu da şimdiye kadar neden oyunu terketmediğimi düşünmüşlerdir. Bunun sebebi, oyunu kaybettiğimi bilmeme rağmen beyazın hemen hemen oynamak üzere olduğu aşağıdaki devam yolunu oynamasını ümit ettiğim içindir: 51. Vxg4+ Şh7 52. Vh5 Kxf6 53. Fe5+ Şg7 54. Fxf6+ Şxf6 beyaz, oyunu teorik olarak kazanmış olmasına rağmen bu kazancı pratikte sağlamak kolay değildir. Eğer okuyucu buna inanmazsa bir ustaya karşı beyazlarla oynayarak ne olacağını görebilir. Rakibim işi sağlama bağlamak istediğinden, 51. Fg7 oynayarak aşağıda görüldüğü gibi oyunu kazanmıştır.

51. Fg7 g3

52. Şe2 g2

53. Şf2 Af8

54. Vg4 Ad7

55. Şg1 a5

56. a4 Fxa4

57. Vh3 Kxf6

58. Fxf6 Axf6

59. Vxg2+ Şf8

60. Vxb7

Ve birkaç hamle sonra siyahlar terketmiştir. Oyun 25 inci hamleden sonra Chajes tarafından çok iyi oynanmıştır. Daha iyi durumda olan siyahın birçok fırsatlar kaçırmasına rağmen, beyaz hiç bir fırsatı kaçırmamıştır.

OYUN 7- İSPANYOL AÇILIŞI

San Sebastian 1911 J.R. Capablanca - A. Burn

1. e4 e5

2. Af3 Ac6

3. Fb5 a6

4. Fa4 Af6

5. d3

Bu çok sağlam bir çıkıştır, o zaman bu açılışın çeşitli devam yollarını iyi bilmediğimden bunu sık sık oynardım.

5. ... d6

6. c3 Fe7

Bu devam yolunda g6 hamlesinden sonra bu fil g7 karesine çıkarılabilir.

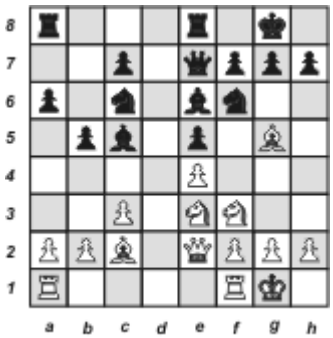
7. Abd2 0-0

8. Af1 b5

9. Fc2 d5

10. Ve2 dxe4

11. dxe4 Fc5


Şekil 119

Her halde e7 karesini, vezire ayırmak için oynanmıştır. Fakat bu hamle henüz tavsiye edilemez. Doğru ve etkili hamle Fe6 idi. Bununla hem bir alet oyuna sokulmuş ve hem de Fc4 tehdidi yapılmış olurdu ki, beyaz bunu durdurmak zorunda idi.

12. Fg5 Fe6

Şimdi artık bu hamle o kadar etkili değildir. Çünkü beyazın c1 fili oyuna çıkmıştır ve c4 karesini savunmak için e3 karesine gidecek olan at, bu filin yolunu tıkamaz.

13. Ae3 Ke8

14. 0-0 Ve7 [***Şekil 119***]

Bu hamle fenadır. Siyahın oyunu zaten iyi değildi. Siyah hiç olmazsa bunu oynamazdan önce fil ile atı almalı idi.

15. Ad5 Fxd5

16. exd5 Ab8

Bu atı d7 karesine getirerek öbür atı savunmak ve e5 piyonunu korumak için. Fakat beyaz buna zaman bırakmadan üstün durumdan faydalanarak bir piyon kazanıyor.

17. a4 b4

Piyon kaybını nasıl olsa önleyemeyeceğinden siyah, bu piyonu olduğu yerde feda edip durumunu sağlamlaştırmak için Ad7 oynamalı idi. Yapılan hamle sadece bir piyon kaybetmekle kalmayıp aynı zamanda siyahın durumunu çok zayıflatmaktadır.

18. cxb4 Fxb4

19. Fxf6 Vxf6

20. Ve4 Fd6

21. Vxh7+ Şf8 [***Şekil 120***]


Şekil 120

Bir piyonu fazla olan bütün aletleri harekete geçmiş bulunan beyaz, siyahlar gelişmeyi bitirip açık olan h hattından yararlanarak beyaz şaha karşı bir hücum girişimine geçmezden önce bu durumdan istifade etmek zorundadır. Şimdi yaptığı hamle ile beyaz bütün bu gibi taktikleri önlemektedir.

22. Ah4 Vh6

Bu hamle aşağı yukarı zorunludur. Siyahlar Fxg6 tehlikesi yüzünden g6 oynayamazdı. Beyaz ise Vh8+ ve sonra da Af5+ ve Vxg7 tehdidini yapmakta idi.

23. Vxh6 gxh6

24. Af5 h5

25. Fd1 Ad7

26. Fxh5 Af6

27. Fe2 Axd5

28. Kfd1 Af4

29. Fc4 Ked8

30. h4 a5

Bir piyonu korumak için siyah zaman kaybetmek zorundadır.

31. g3 Ae6

32. Fxe6 fxe6

33. Ae3 Kdb8

34. Ac4 Şe7

Siyah ümitsizce çarpışmaktadır. Pratik bakımdan iki piyonu eksik olduğu gibi diğer piyonları da tek kalmış olup bunları aletlerle korumak zorundadır.

35. Kac1 Ka7

Beyaz, Axd6 ve sonra Kc7+ tehdidi yapmıştır.

36. Ke1 Şf6

37. Ke4 Kb4

38. g4 Ka6

Eğer Kxa4?, Axd6 ile beyazlar bir alet kazanır.

39. Kc3 Fc5

40. Kf3+ Şg7

41. b3 Fd4

42. Şg2 Ka8

43. g5 Ka6

44. h5 Kxc4

45. bxc4 Kc6

46. g6 terk.

OYUN 8- MERKEZ AÇILIŞI

Berlin 1913 J. Mieses - J.R. Capablanca

1. e4 e5

2. d4 exd4

3. Vxd4 Ac6

4. Ve3 Af6

5. Ac3 Fb4

6. Fd2 0-0

7. 0-0-0 Ke8


Şekil 121

Bu durumda Ke8 hamlesi yerine vezir filini açmak için çoğunlukla d6 oynanır. Benim fikrim ise beyazın e4 piyonunu yeterince tazyik ederek bu piyonu kazanmak ve bu suretle beyazın ufak durum üstünlüğüne maddi bir üstünlükle karşılık vermekti. Bu planımın doğru olduğu kanısındayım. Karşı karşıya kaldığım zorluk ise planımı kusurlu uygulamamdan ileri gelmiştir.

8. Vg3 Axe4

9. Axe4 Kxe4

10. Ff4 [***Şekil 121***]

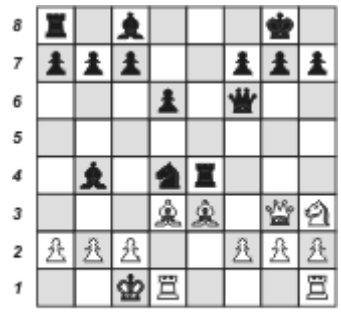
10. ... Vf6

Beyazın yaptığı piyonu geri alma tehdidi aletlerin gelişmesini bitirmek için zaman kazanmak amacını gütmektedir. Eğer siyahlar filin önünü açmak için d6 oynarsa o zaman beyazlar, 11. Fd3 Ke8 12. Af3 şeklinde devam ederek kısa bir zaman sonra siyah, şaha karşı şiddetli bir taarruza geçecektir. Yapılan hamle ile siyah bu kitapta gösterilen ilkelere uygun olarak girişimi eline almağa çalışıyor.

11. Ah3

Eğer, Fxc7, d6 ve beyazın fili tamamen sıkışır ve bu fil eğer mümkün olsa bile ancak beyazın durumunun fena halde bozulması pahasına kurtarılabilir. Yapılan hamle girişimi elde bulundurmak için aletleri derhal oyuna sokmak amacını gütmektedir.

11. ... d6


Şekil 122

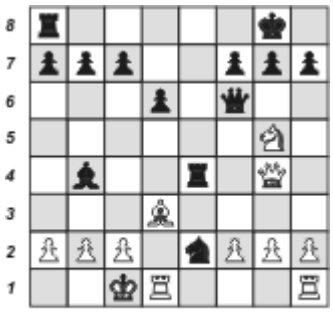
Şimdi bu hamle sadece bir gelişme hamlesi olmayıp aynı zamanda Fxh3 ile bir alet kazanmak tehdidini de yapmaktadır.

12. Fd3 Ad4

Bu hamle lüzumsuz yere oyunu karıştırmaktadır. Ke8 hamlesi en basiti olup sağlam bir hamle idi.

13. Fe3 [***Şekil 122***]

13. ... Fg4


Şekil 123

Bu tehlikeli bir hatadır. Durum çok ilgi çekicidir ve siyah için tehlikeli görünmekte ise de gerçekten böyle değildir. Doğru hamle 13. Kg4 olup bundan sonra da oyun, şöyle devam ederdi: 14. Fxd4 Kxd4 15. c3 Fxc3 16. bxc3 Kg4 17. Ve3 (en iyisi) Vxc3+ 18. Fc2 Vxe3 19. fxe3 Kxg2 ve ata karşılık dört piyon almış olan siyahın oyunu daha iyi olurdu. Bundan başka beyazın bütün piyonları da yok edilmiş olacaktı.

14. Ag5! Kxe3

15. Vxg4! Ae2+ [***Şekil 123***]

16. Fxe2 Kxe2

17. Ae4! Kxe4

18. Vxe4 Vg5+

19. f4 Vb5

20. c3 Fc5

21. Khe1 Vc6

22. Kd5

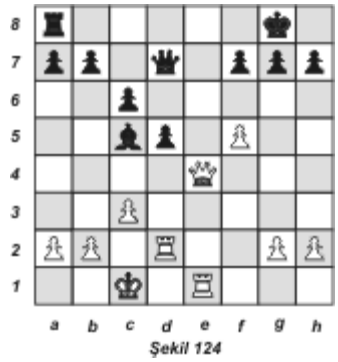
Vxc6 hamlesi ile beyaz, doğru oynamak şartı ile kazancı sağlayan kesin bir üstünlük elde edebilirdi. Fakat Mieses, kalite kazanmış olmasına rağmen bir piyon eksiğine oyun sonunu oynamaya çekinmiş ve vezirleri değişmeyerek taarruza devam etmeyi tercih etmiştir. İlk bakışta ve hatta dikkatli bir incelemeden sonra bile bu planda bir yanlışlık görülmemekle beraber gerçekte bu böyle değildir. Bu noktadan itibaren oyun yavaş yavaş siyahın lehine olarak gelişecek ve bir kalite kazanmış olmasına rağmen beyaz

kaybedecektir.

22. ... Vd7

23. f5 c6

24. Kd2 d5 [***Şekil 124***]


Şekil 124

Bu andaki planım çok basit olup fili f6 karesine getirmekten ibarettir. Ondan sonra beyazların, şahıma karşı yaptıkları taarruzu h6 oynayarak durdurmaya çalışacağım ve beyazın g5 oynamasına engel olacağım. Şahımı taarruzdan kurtardıktan sonra üçe karşı dörtle çoğunluğa sahip olduğum vezir kanadı piyonlarımı ilerleteceğim. Bu ilerleme ve f6 daki filimin taarruz kuvveti bana kazanma şansını temin edecektir.

25. Vf3 Fe7

26. Kde2 Ff6

27. Vh5 h6

28. g4 Şh7

h4 hamlesine engel olmak içindir. Eğer beyaz şimdi h4 oynarsa g6 ve vezirin kaçacak yeri yoktur. Şimdi artık şahımı emniyette varsayabilirim. Beyazlar veziri h3 yolu ile geri çekmek zorunda olduğundan siyahlar bu zamanı vezir kanadında ilerlemek için kullanabilir.

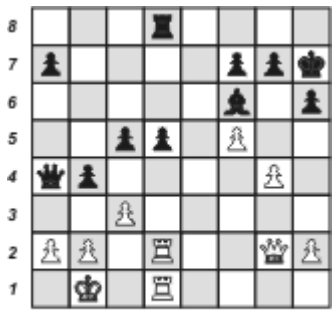
29. Şb1 Kd8

30. Kd1 c5

Savunmaya geçen beyazların stratejik bakımdan kalelerini doğru olarak koyduğuna dikkat ediniz. Her iki kale de beyaz karelerde olup, siyah filin taarruzundan korunmaktadır.

31. Vh3 Va4

Bu hamle ile kaleye ve g4 piyonuna taarruz edilerek zaman kazanılıyor ve beyaz vezir bir an için h3 karesine bağlanıyor. Bundan başka taarruz beyaz şaha yöneltildiğinden siyah vezirin artık yakında bulunması gerekir. Beyazların alet üstünlüğü olduğundan siyah başarılı olmak için bütün kuvvetleri ile taarruz etmek zorundadır.


Şekil 125

32. Ked2 Ve4+

33. Şa1 b5

Siyah şimdi b4 ile filin hareket sahasını açmak ve aynı zamanda geçer ve piyon elde etmek tehdidini yapıyor.

34. Vg2 Va4

Vxd1+ yüzünden beyazlar, d5 piyonunu alamaz.

35. Şb1 b4 [***Şekil 125***]

Taarruz doğrudan doğruya beyaz şaha yapıldığından baskı gitgide artmaktadır. Durum şimdi çok ilginç ve zordur. Siyahın en iyi oyununa karşı beyazın yeterli bir savunması olup olmadığı şüphelidir. Bu durumda devam yolları çok ve güçtür.

36. cxb4 Vxb4


Şekil 126

Siyah şimdi bir geçer piyon elde etmiştir ve siyah fil kuvvetli bir baskı yapmaktadır. Beyazın 37. Kxd5 oynaması iyi değildir, çünkü Kxd5 38. Kxd5 Fxb2 ve beyaz Ve4+ tehdidi ile kaleyi kaybedeceğinden fili alamaz. Sonuç olarak siyah bir geçer piyon üstünlüğü ile kalır.

37. a3 Va4!

38. Kxd5 Kb8

39. K1d2 c4

40. Vg3 Kb3

41. Vd6 [***Şekil 126***]

41. ... c3

Bu durumda Fxb2 hamlesi de kazanır ki bu da beyazın oyunu tamamen kaybettiğini gösterir. Fakat bu gibi durumlarda en güzel hamle değil, fakat rakibi en kısa bir zamanda oyunu terke mecbur edecek en etkili hamle oynanmalıdır.

42. Kc2 cxb2

43. Kd3 Ve4!

44. Kd1 Kc3

45. terk.

Çünkü beyaz, Vd2 oynamak zorundadır ve siyah da buna Kxa3 hamlesi ile cevap verecektir.

OYUN 9- KABUL EDİLMEYEN VEZİR GAMBİTİ

Berlin 1913 J.R. Capablanca - R. Teichman

1. d4 d5

2. Af3 Af6

3. c4 e6

4. Fg5 Fe7

5. Ac3 Abd7

6. e3 0-0

7. Kc1 b6

8. cxd5 exd5

9. Fb5

Bu hamlenin kendi buluşum olduğunu sanıyorum. Bunu oynamaktaki amacım oyunun normal gidişini değiştirmek içindir. Va4 hamlesinden sonra bu fil, genellikle d3 ya da a6 karelerinden birine gider. Yapılan hamle ilkelere aykırı olmayan olağan bir gelişme hamlesidir ve fena olmaması gerekir.

9. ... Fb7

10. 0-0 a6

11. Fa4 Kc8

12. Ve2 c5

13. dxc5 Axc5

bxc5, beyaz Kfd1 oynayarak siyahın merkez piyonlarından birisini kazanmağa girişir.

Yapılan hamlenin sakıncası ise d5 piyonunu terk ve dolayısıyla zayıf bırakmasıdır. Bu piyon saldırıya uğrayabilecek bir durumda bulunmaktadır.

14. Kfd1 Axa4

Diğer bir devam yolu da 14. ... b5 15. Fc2 b4 16. Aa4 Ace4 idi.

15. Axa4 b5

16. Kxc8 Vxc8

17. Ac3 Vc4

Siyahlar vezirleri değişip oyun sonunda iki fil ile kalmak istiyor. Fakat bu durumda fikir hatalıdır. Çünkü b7'deki fili işlek değildir, ancak savunmak zorunda olduğu d5 piyonu feda edilerek bu fil oyuna sokulabilir.

18. Ad4

Kd4 hamlesi iyi değildir, çünkü Vxe2; Axe2 Kc8 ve siyahın Kc2 oynamasına engel olacak iyi bir yol yoktur.

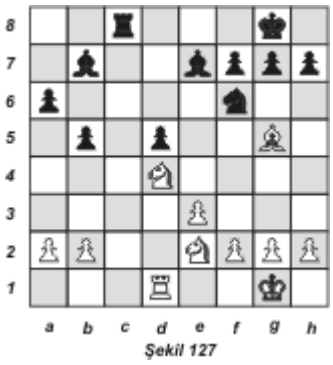
18. ... Vxe2

19. Acxe2!

Atların birbirleri ile olan bağlantısına dikkat ediniz. Bunlardan herhangi biri gerektiğinde d4 karesine gidebilecek şekilde konulmuştur. Şimdi beyazlar, açık sütunu ele geçirmek tehdidi yaptıklarından siyahın

aşağıdaki hamlesi zorunludur.

19. ... Kc8 [***Şekil 127***]


Şekil 127

Okuyucu bu durumu dikkatle incelemelidir. İlk bakışta önemli bir tehlike görülmemekle birlikte, beyazın göstereceği gibi, siyah oyunu kaybetmiştir, denilebilir. Eğer oyun bütün bütüne kaybedilmediyse bile savunma çok zordur. Şunu da eklemeliyim ki beyazın gelecek hamlesine karşı hiç bir savunma göremiyorum.

20. Af5 Şf8

Eğer 20. ... Fd8 21. Ad6 Kc7 22. Axb7 Kxb7 23. Fxf6 Fxf6 24. Kxd5 Kc7 25. Kd2 ve beyazlar bir piyon kazanır. Eğer 20. ... Fil başka yere giderse, Fxf6 ve siyahın şah kanadındaki piyonları duble ve izole olur.

21. Axe7 Şxe7

22. Ad4 g6

Beyaz, Af5+ tehdidini yaptığından bu hamle aşağı yukarı zorunludur. Siyah atın, uğrayacağı açmazdan kurtulması için, h7 piyonunu feda etmekten ya da kale ile açık sütunu bırakmaktan başka çare olmadığına dikkat ediniz. Açık hattı beyazın işgal etmesi, siyah hesabına çok fena olacaktır.

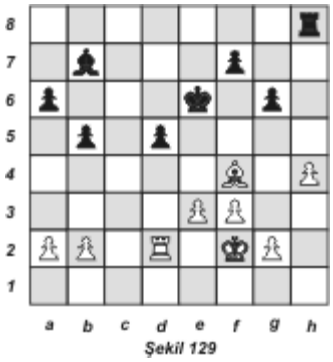

Şekil 128

23. f3! [***Şekil 128***]

23. ... h6

Siyah açık sütunu terkeder etmez, beyazlar işgal edeceklerinden, siyah kale bu sütunda ileri geri gidip zaman geçirmekten başka bir şey yapamaz. Diğer taraftan beyaz ufak bir hazırlıktan sonra Şf2, g3 ve f4 yolu ile şahı e5 karesine getirmek tehdidini yapmaktadır. Bundan dolayı siyah için en iyisi piyonu feda ederek, atı serbestletmektedir.

24. Fxh6 Ad7


Şekil 129

25. h4 Ac5

26. Ff4 Ae6

Siyahlar atları değişip ters renkli fillerle kalarak beraberliği sağlamak istiyor.

27. Axe6 Şxe6

27. ... fxe6 hamlesine karşı beyazlar fili e5 karesine yerteştirecekti.

28. Kd2 Kh8 [***Şekil 129***]

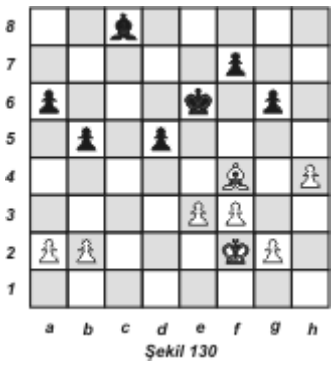
Siyahlar, beyazın Fg3 oynamasını zorlamak istiyor. Piyonu korumak için g3 hamlesi iyi değildir; çünkü siyah d4 oynar ve beyazın e4 oynamak imkanı olmasına rağmen siyah fil oyuna girer. Fakat birazdan görüleceği üzere siyahın yaptığı hamle zayıftır. Siyahın en iyi şansı b4 ve sonra da a5 oynamaktı. Bu sırada beyaz, g4 ve h5 oynayarak bir geçer piyon elde edebilirdi ki bu da iyi oynamak şartiyle oyu kazanmaya yeterlidir.

29. Kc2! Kc8

30. Kxc8 Fxc8

Şimdi aksi renkli filler bulunmasına rağmen beyaz oyunu kazanmıştır.

31. Şf2 [***Şekil 130***]


Şekil 130

31. ... d4

Bu hamle mecburidir. Aksi takdirde beyaz, şah d4 yolu ile c5 karesine giderek siyahın vezir kanadındaki piyonlarını toplayacaktır. Eğer buna engel olmak için siyah şah c6 karesine yerleşirse bu sefer de beyaz, şah kanadına geçerek oradaki piyonları alabilir.

32. exd4 Şd5

33. Şe3 Fe6

34. Şd3 Şc6

35. a3 Ff5+

36. Şe3 Fe6

37. Fe5

Hemen g4 oynamak siyahın f5 hamlesi yüzünden oyunun uzamasına sebep olur. Şimdi beyaz şah f4 yolu ile ilerleyecek ve g7 karesine yerleşecek olan fil de d4 ve b2 piyonlarını koruyacaktır.

37. ... Şd5

38. Fg7 terk.

Okuyucu, artık her nevi oyun sonunu iyi oynamanın önemini anlamıştır. Bu oyunda başlangıçtan itibaren beyazın amacı siyah d5 piyonunu izole etmek olmuştur. Bunu elde ettikten sonra beyaz diğer bir yerde, sonuçta kendisine bir piyon kazandıran durum üstünlüğü elde etmeyi başarmıştır ve bundan sonra da oyun sonunu dikkatle oynayarak oyunu kazanmıştır. Bu oyun sonu dünyanın en iyi oyuncularından birine karşı oynanmış olması bakımından da önemlidir.

OYUN 10- PETROF SAVUNMASI

St. Petersburg 1914 J.R. Capablanca – F.J. Marshall

1. e4 e5

2. Af3 Af6

3. Axe5 d6

4. Af3 Axe4

5. Ve2 Ve7

6. d3 Af6

7. Fg5

Bu çok iyi bir hamle olup Morphy tarafından oynanırdı. Şimdi siyahlar vezirleri değişirse gelişme bakımından bir hamle geri kalmış olacak ve beyaz dikkatle oynarsa siyahın oyunu sıkışacaktır.

7. ... Fe6


Şekil 131

O zamanlar Marshall bunun en iyi hamle olduğunu düşünerek Vxe2+ hamlesine tercih etmiştir.

8. Ac3 h6

9. Fxf6 Vxf6

10. d4 Fe7

11. Vb5+! Ad7

12. Fd3! [***Şekil 131***]

Şimdi bu açılıştan doğan sonuçları inceleyebiliriz:

Beyazların hafif aletleri iyi gelişmiştir. Vezir ise tuhaf bir yerde bulunmasına rağmen tararruzdan uzakta bulunup bir piyona hücum etmektedir. Beyazlar rok yapmaya da hazır olup durumları tehlikesizdir. Aletleri de rahatça manevra yapabilir. Siyahların ise iki fil üstünlüğü vardır. Fakat diğer taraftan aletleri sıkışık durumdadır ve siyah vezir taarruza uğrayabilir bir durumda olup kaçacak iyi bir yeri yoktur. e7 karesindeki fil de sıkışmış olup vezirin yolunu kapatmakta ve vezir de bu filin gelişmesine engel olmaktadır. Bundan başka siyahlar kısa rok yapamaz, çünkü, Vxb7 Kb8; Ve4 ve bu mat tehdidi ile beyazlar bir piyon kazanmış olur. Siyahın büyük rok yapması da iyi değildir. Çünkü Va5 hamlesi ile oyunu tehlikeye girer, buna karşı siyah Fxa6 yüzünden a6 hamlesini ve Ab5 hamlesi yüzünden de Şb8 hamlesini yapamaz. Bütün bunlardan dolayı açılışın tamamen beyazın üstünlüğünde olduğunu söyleyebiliriz.

12. ... g5

Vezire yer açıyor ve g4 tehdidi yapıyor.

13. h3 0-0

Siyahlar oyunu serbestletip girişimi ele almak için bir piyon feda ediyor. Siyah için oynanacak başka bir hamle bulmak güçtür. Çünkü beyazlar Ae4 tehdidi yapmakta idi. Siyah vezir g7 karesine kaçarsa o zaman da beyaz d5 Ff5; Axd6+ ve Fxf5 şeklinde devam edecekti.

14. Vxb7 Kab8

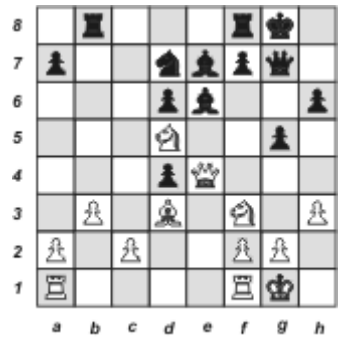
15. Ve4 Vg7

16. b3 c5

Bu hamle beyazın merkezini yıkmak ve sonra da atı e5 karesine yerleştirmek beyaz şaha karşı şiddetli bir taarruza geçmek için yapılmıştır. Fakat bütün buna benzer durumlarda olduğu gibi bu plan da suya düşmüştür. Çünkü gelişmesi geri kalmış olup aletlerinin yerleri de iyi değildir.

17. 0-0 cxd4

18. Ad5! [***Şekil 132***]


Şekil 132

Bu basit hamle siyahın planını tamamen sonuçsuz bırakmaktadır. Şimdi artık siyah aletlerin arasındaki bağlılık kalmayacak ve zayıf olan piyonlar da taarruza uğrayacaktır.

18. ... Fd8

19. Fc4 Ac5

20. Vxd4 Vxd4

Bir piyonu eksik olmasına rağmen, vezirleri değişmeye mecbur olması, siyahın oyunu kaybettiğini gösterir.

21. Axd4 Fxd5

22. Fxd5 Ff6

23. Kad1 Fxd4

Bu at çok tehlikeli idi. Fakat şimdi elde ettiğimiz oyun sonu filin, attan kuvvetli olduğu çeşittendir ve bu da siyahın durumunu zorlaştırmaktadır. Oyunun bundan sonraki kısmı ilgi çekici olmayıp, Petroff savunmasının bir devam yolunun incelenmesi bakımından gösterdiği değer yüzünden buraya alınmıştır. Beyazın bazı zayıf hamleleri yüzünden siyahlar altmışıncı hamleye kadar dayanmıştır. Oyunu tamamlaınak için devamını aşağıda veriyorum.

24. Kxd4 Şg7

25. Fc4 Kb6

26. Ke1 Şf6

27. f4 Ae6

28. fxg5+ hxg5

29. Kf1+ Şe7

30. Kg4 Kg8

31. Kf5 Kc6

32. h4 Kgc8

33. hxg5 Kc5

34. Fxe6 fxe6

35. Kxc5 Kxc5

36. g6 Şf8

37. Kc4 Ka5

38. a4 Şg7

39. Kc6 Kd5

40. Kc7+ Şxg6

41. Kxa7 Kd1+

42. Şh2 d5

43. a5 Kc1

44. Kc7 Ka1

45. b4 Ka4

46. c3 d4

47. Kc6 dxc3

48. Kxc3 Kxb4

49. Ka3 Kb7

50. a6 Ka7

51. Ka5 Şf6

52. g4 Şe7

53. Şg3 Şd6

54. Şf4 Şc7

55. Şe5 Şd7

56. g5 Şe7

57. g6 Şf8

58. Şxe6 Şe8

59. g7 Kxg7

60. a7 Kg6+

61. Şf5 terk.

OYUN 11- İSPANYOL AÇILIŞI

St. Petersburg 1914 J.R. Capablanca - D. Janowski

1. e4 e5

2. Af3 Ac6

3. Fb5 a6

4. Fxc6 dxc6

5. Ac3

Bu hamleyi Alekhine ile birçok defalar incelemiştik. Alekhine, bunu o zamanlar genellikle oynanan d4 hamlesine tercih etmekteydi. Kendisi bu hamleyi sonraları bir turnuvada Dr. E. Lasker'e karşı da oynayarak üstün bir durum elde etmeyi başarmış, sonradan kaba bir hata yaparak bu oyunu kaybetmiştir.

5. ... Fc5


Şekil 133

Bu durumda f6 hamlesi belki de en iyi hamledir. Yapılan hamleyi ben de beğenmiyorum.

6. d3 Fg4

7. Fe3 Fxe3

Bu hamle beyazlara f sütununu açmaktadır ve aynı zamanda merkezi kuvvetlendirmektedir. Fakat siyahlar herhalde bu fil ile ikinci bir hamle yapmak istememişlerdir.

8. fxe3 [***Şekil 133***]

8. Ve7

9. 0-0 0-0-0

Cesur ve tipik bir Janowski hamlesi.

10. Ve1 Ah6

Şimdi beyaz için yapılacak şey b2 piyonunu mümkün olduğu kadar çabuk b5 karesine sürmektir. Fakat hemen b4 oynanamaz, çünkü siyahlar vezirle bu piyonu alır. Önce a3, sonra da b4 oynarsa o zaman da a4 ve sonra da b5 oynamak için yine b4 piyonunu korumak zorundadır. Bundan dolayı beyazlar, ilk bakışta garip görünen fakat bu durumda yerinde olan bir hamle oynamış ve bu sayede önce b4 ve hemen a4 ve b5 oynamak mümkün olmuştur.

11. Kb1! f6

12. b4 Af7

13. a4 Fxf3

14. Kxf3

Beyazların hücumunu hafifletmek için siyahlar aletleri değişerek yalnız ağır aletleri oyunda bırakmak istiyor. Siyahlar bu hamleyi, Ag5 ve sonra da Ae6 oynamak için de yapmış olabilir.

14. ... b6

Bu hamle vezir kanadındaki piyon durumunun bozulmasına engel olmak için oynanmıştır. Diğer bir imkan da b5 olup bu da ilk bakışta fena gözükmektedir.


Şekil 134

15. b5 cxb5

16. axb5 a5

17. Ad5 Vc5

18. c4 [***Şekil 134***]

Şimdi beyaz atın durumu çok kuvvetlidir. Bunun arkasından beyazlar, d4 ile siyah veziri kovup c5 oynamak imkanını kazanarak bir hücum düzenleyecektir. Dikkat edilecek bir nokta da siyahın bir at ve piyon karşılığında kaleyi feda etmesine engel olmaktır.

18. ... Ag5

19. Kf2 Ae6

20. Vc3 Kd7

Beyaz ondokuzuncu hamlede Kf2 yerine Kf1 oynamış olsaydı, siyah şimdi Kd7 yerine Kxd5; exd5 Vxe3+ ve sonra da Ac5 oynayarak kazanca götüren bir durum elde edebilirdi.

21. Kd1 Şb7

Siyahın burada Şd8 oynaması çok daha iyi idi. Yapılan hamle oyunun çabucak kaybedilmesine sebep olmuştur.

22. d4 Vd6

23. Kc2 exd4

24. exd4 Af4

25. c5 Axd5

26. exd5 Vxd5

27. c6+ Şb8

28. cxd7 Vxd7

29. d5 Ke8

30. d6 cxd6

31. Vc6 terk

OYUN 12- FRANSIZ SAVUNMASI

New York 1918 J.R. Capablanca - O. Chajes

1. e4 e6

2. d4 d5

3. Ac3 Af6

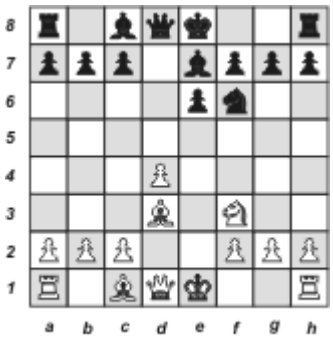
4. Fd3

Bu hamle en çok oynanan hamle olmamakla beraber normal bir gelişme hamlesi olduğundan fena olamaz.

4. ... dxe4

Bu durumda genellikle dxe4 yerine c5 oynanır.

5. Axe4 Abd7


Şekil 135

6. Axf6+ Axf6

7. Af3 Fe7 [***Şekil 135***]

8. Ve2

Bu hamle siyahın normal gelişmesi olan b6 ve Fb7 hamlelerine engel olmak için oynanmıştır. Siyah şimdi 8. ... b6 oynarsa, 9. Fb5+ Fd7 10. Ae5 ile beyazlar önemli bir durum üstünlüğü elde eder.

8. ... 0-0

9. Fg5 h6

Siyahlar, Fxf6 ve sonra da Ve4 yüzünden b6 oynayamaz.

10. Fxf6 Fxf6

11. Ve4 g6

Bu hamle siyahın şah kanadını zayıflatmaktadır. Doğru hamle Ke8 idi.

12. h4 [***Şekil 136***]


Şekil 136

12. ... e5

Vezir filini hızla oyuna sokabilmek için bir piyon feda ediliyor. Fakat siyahlar feda edilen piyona karşılık hiç bir şey elde edemediğinden bu hamle fenadır. Bunun yerine Vd5 oynamalı idi. O zaman oyun şöyle devam edebilirdi: 13. Vf4 Fg7 14. Vxc7 Fxd4 15. Axd4 Vxd4 16. 0-0-0 ve beyaz önemli bir durum üstünlüğü elde ederdi. Siyahın yaptığı hamle intihar etmek gibi bir şeydi.

13. dxe5 Ff5

14. Vf4 Fxd3

15. 0-0-0 Fg7

16. Kxd3 Ve7

17. Vc4

Siyah vezirin oyuna girmesine engel olmak için.

17. ... Kad8

18. Khd1

Ke1 oynayarak e6 tehdidi yapmak daha iyi idi.

18. ... Kxd3

19. Kxd3 Ke8

20. c3 c6

Eğer Fxe5, Axe5, Vxe5, Ke3. Bir piyonu eksik olan siyahlar çok iyi dayanıyor.

21. Ke3

Siyahın yaptığı son hamleden sonra piyonu korumak zorunluluğu vardır; çünkü Fxe5, Axe5, Vxe5, Ke3 ve siyah Vb8 oynayarak kaleyi savunabilir.

21. ... c5

22. Şc2 b6

23. a4

Şimdi beyazın planı vezir kanadını bağlayarak piyon üstünlüğüne sahip olduğu şah kanadında serbestçe harekete geçmektir.

23. ... Vd7

24. Kd3 Vc8

25. Ve4 Ve6

26. Kd5 Şf8


Şekil 137

27. c4 Şg8 [***Şekil 137***]

Siyahlar en iyi savunma durumunda beyazın saldırısının nasıl gelişeceğini bekliyor. At, f2 piyonunun yolunu kapadığı için bu piyon e5 piyonunu desteklemek üzere hareket edememektedir.

28. b3 Şf8

29. Şd3 Şg8

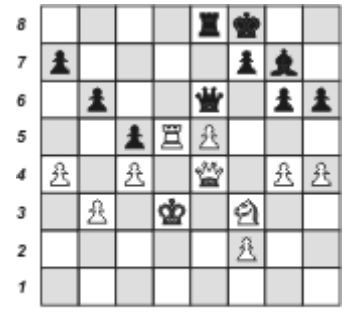
30. Kd6 Vc8

31. Kd5 Ve6

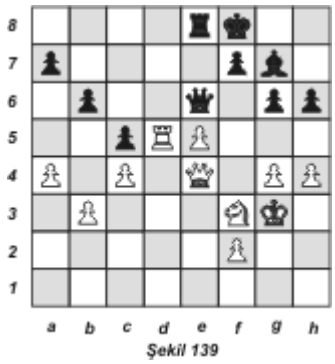
32. g4 Şf8

33. Vf4 Şg8

34. Ve4 Şf8 [***Şekil 138***]


Şekil 138

Siyahlar beklemekte ısrar ediyor. Görüyor ki h5; gxh5 gxh5 ve siyah vezir h3 karesine giderek beyazı güçlüğe uğratabilir. Bu durumda beyaz yapılacak tek şeyin şahı g3 karesine getirerek h4 ve g4 karelerini siyah vezire karşı savunmak olduğunu göstermektedir.


Şekil 139

35. Şe2 Şg8

36. Şf1 Şf8

37. Şg2 Şg8

38. Şg3 Şf8 [***Şekil 139***]

Artık beyaz şah istenilen yere yerleştirildiğinden beyaz harekete hazırdır.

39. h5 gxh5

39. ... g5'e karşı Vf5 ve beyazlar kazanca götüren bir durum elde eder.

40. gxh5 Ve7

Şg8 hamlesine karşı beyazlar Vg4 ile vezirleri değişmeye zorlayabilirdi ve bundan sonra meydana gelecek durumda siyah fil bir iş göremiyeceğinden oyunu kolayca kazanabilirdi.

41. Vf5 Şg8

Siyahlar 42. Kd7 hamlesinin değerini ihmal ediyor. Buna karşı en iyi savunma Kd8 idi. Bundan sonra beyaz ya şahı ilerletir ya da Ah4 oynayarak Ag6+ tehdidini yapabilirdi.

42. Kd7! Fxe5+

Bu hamle bir alet kaybına neden olur, fakat siyahın durumu nasıl olsa ümitsizdi.

43. Şg4 Vf6

44. Axe5 Vg7+

45. Şf4 terk.

OYUN 13- İSPANYOL AÇILIŞI

New York 1918

J.S. Morrison - J.R. Capablanca

1. e4 e5

2. Af3 Ac6

3. Fb5 d6

4. Ac3 Fd7

5. d4 exd4

6. Axd4 g6

İspanyol açılışının bu savunmasında filin g7 karesine gelişmesi kanımca çok önemlidir. Bu fil uzun diyagonal boyunca büyük bir baskı yapmaktadır. Aynı zamanda rok yapıldıktan sonra bu filin ve şahın önündeki piyonların durumu savunma bakımından çok kuvvetlidir. Bundan dolayı bu gelişme tarzında fil azami kudretini göstermektedir. (Bu notu **OYUN 7**'deki Capablanca - Burn oyunundaki notla karşılaştırınız.)

7. Af3 Fg7

8. Fg5 Af6

Ad5 yüzünden Ae7 iyi değildir. Diğer bir imkan da f6 sonra da Afe7 oynamaktı. Fakat bu durumda atın f6 karesinde bulunması daha iyidir.

9. Vd2 h6

10. Fh4

Bir görüş hatası. Beyazlar atı açmazda bulundurmak istiyor, fakat Ff4 oynayarak siyahın hemen rok yapmasına engel olmak daha iyi idi.

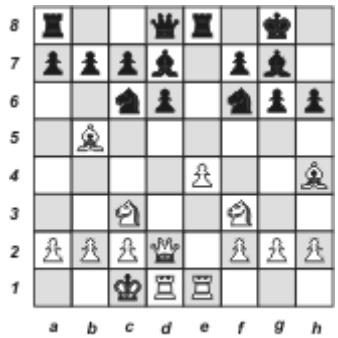
10. ... 0-0

11. 0-0-0

Cesurca fakat hatalı bir hamledir. Beyazlar belki de emniyeti gözönüne almaksızın kazanç veya kayıp için oynamaya karar vermiştir. Şimdi g7 karesindeki fil çok kuvvetli bir taarruz aleti durumuna geçmiştir. Ve siyah aletlerin stratejik konumu beyazlarınkinden daha iyi olduğundan siyah taarruza geçecektir.

11. ... Ke8

12. Khe1 [***Şekil 140***]

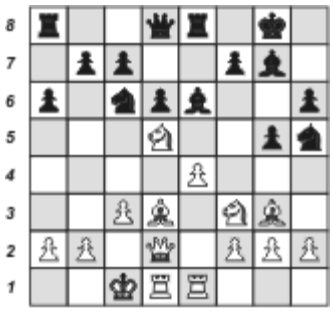

Şekil 140

Beyazlar vezir kalesini açık hat üzerinde tutmak istediğinden siyahın g5 ve Axe4 hamleleri ile tehdit ettiği e4 piyonunu diğer kale ile savunuyor.

12. ... g5!

Şimdi kale merkezde olduğundan siyahlar rahatça ilerleyebilir, çünkü şaha taarruz edebilmek için beyazlar kaleleri harekete geçirmek zorundadır ki siyahlar merkezi tazyik ettiği müddetçe bu da yapılamaz.

13. Fg3 Ah5


Şekil 141

File büyük diyagonali açmak ve e5 hamlesine engel olmak içindir, eğer şimdi e5 oynanırsa, Axg3, hxg3, Axe5 v. s. ve siyahlar bir piyon kazanır.

14. Ad5 a6

Açmazdan kurtulup rahatça manevra yapabilmek için siyahlar fili kovuyor.

15. Fd3 Fe6

Taarruza hazırlıktır. Siyahın aletleri beyazın şah durumuna karşı hücuma hazırlanıyor.

16. c3 [***Şekil 141***]

Bu hamle ile beyaz sadece siyah filin sahasını daraltmakla kalmıyor, aynı zamanda Fc1, Vc2 ve sonra da e5 oynayarak Vh7+ tehdidini yapmak istiyor.


Şekil 142

16. ... f5!

Bu hamle ile başlayan taarruzun amacı beyazın g3 filini kazanmak veya bu fili oyundan hariç kılmaktır. Buna karşı beyazın iyi bir savunması yoktur. (Bu oyunu Hastings'de oynanmış olan Winter - Capablanca oyunu ile karşılaştırınız.)

17. h4 f4 [***Şekil 142***]

Şimdi fil oyun dışında kalmıştır. Beyazlar açıkta bulunan siyah şaha karşı şiddetli bir taarruza geçiyor ve hatta fili bile bu uğurda yerinde olarak feda ediyor.

18. hxg5! hxg5

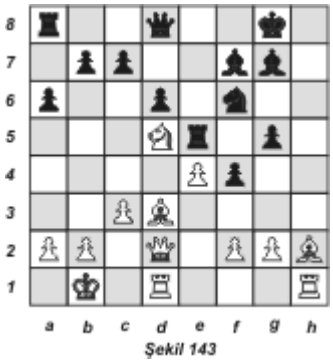
Fili almak tehlikelidir. Siyahın yaptığı hamle bu fili oyun dışında kılmak içindir.

19. Kh1 Ff7

20. Şb1

Bu bir zaman kaybıdır. Fili ergeç h2 karesine çıkmak zorunda olduğundan beyaz bunu hemen yapmalı idi. Fakat bu durumda beyazın oyunu kurtarıp kurtaramıyacağı şüphelidir.

20. ... Ae5


Şekil 143

21. Axe5 Kxe5

Bu atı ne ile almak gerektiğine karar vermek güçtür. İleride şaha yapılacak bir taarruzu desteklemek için kale ile almayı tercih ettim.

22. Fh2 Af6 [***Şekil 143***]

Beyaz fil geriye gittikten sonra siyahlar, kuvvetli bir durumu olan d5 atından kurtulmak istiyor. Bu at, f7 filinin taarruzuna engel olduğu gibi beyazın savunmasının esasını oluşturmaktadır.

23. g3

Beyazlar filin önünü açmak istediği gibi karşı taarruza geçmek için siyah piyonları da kırmak istiyor. Diğer bir imkan da 23. Axf6+ Vxf6 idi ve buna karşı da siyahların Ka5 ve Ve6 tehdidi vardı. Okuyucu şuna dikkat etmelidir ki siyahın, tek zayıf tarafı a8 kalesinin oyuna girmemiş bulunmasıdır ve bu da beyaza dayanmayan devam imkânını vermektedir.

23. ... Axe4

24. Fxe4 Kxe4

25. gxf4 c6 [***Şekil 144***]


Şekil 144

26 Ae3

Diğer bir imkan da Ab4 oynamaktı. Fakat her ne olsa beyazlar, hücuma karşı koyamazdı. Devam yolları çok fazla yer tutacağından bunların incelenmesini okuyucuya bırakıyorum.

26. ... Va5

27. c4 Vxd2

28. Kxd2 gxf4

29. Ag4 Fg6

Bu hamle şahı köşeye sıkıştırıp mat ağına sokuyor.

30. Şa1 Kae8

Sonunda a8 kalesi oyuna giriyor. Mücadele biraz sonra bitecektir.

31. a3

Eğer Kxd6 Ke1+; Kd1 K1e2

31. ... Ke1+

32. Kxe1 Kxe1+

33. Şa2 Ff7

34. Şb3 d5

Oyunu bitirmenin en kısa yolu.

35. Fxf4 dxc4+

36. Şb4 c3

37. bxc3 Ke4+

38. c4 Kxc4+

39. Şa5 Kxf4

40. Kd8+ Şh7

41. Kd7 Fe6

42. terk.

Çok canlı bir oyun.

OYUN 14- KABUL EDİLMEYEN VEZİR GAMBİTİ

New York 1918 F.J. Marshall - J.R. Capablanca

1. d4 d5

2. Af3 Af6

3. c4 e6

4. Ac3 Abd7

5. Fg5 Fe7

6. e3 0-0

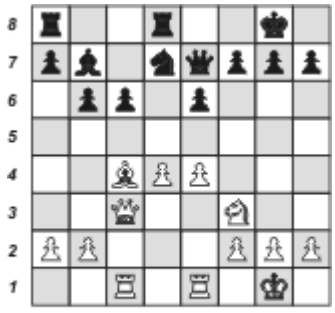
7. Kc1 c6

Bu savunma yolu vezir gambitine karşı kullanılan en iyi savunma sistemlerinden biridir. Bu turnuvada aynı savunmayı Kostic'e karşı oynamıştım ve her halde Marshall'da bunu bekliyordu.

Ben savunma sistemlerimi sık sık değiştiririm, fakat bir turnuva sırasında bunlardan biri iyi sonuç verirse onu uzun zaman oynamaya devam ederim.

8. Vc2 dxc4

9. Fxc4 Ad5


Şekil 145

10. Fxe7 Vxe7

11. 0-0 Axc3

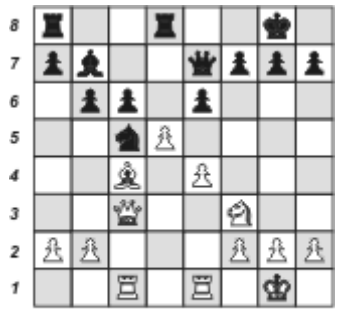
12. Vxc3 b6

Bu hamle, bu savunma sisteminin anahtarıdır. Birçok değişmelerle oyunu basitleştirdikten sonra, siyahlar şimdi vezir filini, durumlarında bir zayıflık meydana getirmeksizin uzun diyagonalde geliştirebilirler. Vezir filinin doğru gelişmesi, vezir gambitinde siyahın karşılaştığı en önemli meseledir.

13. e4 Fb7

14. Kfe1 Kfd8 [***Şekil 145***]

Her iki taraf da gelişmesini tamamlamıştır. Oyunun başlangıcı bitmiş olup, oyun ortası başlamaktadır. Genellikle olduğu gibi beyazlar, merkeze hakimdir. Siyahlar ise kuvvetlerini ilk üç yatık sıraya yaymış bulunup, zaman bulursa a8 kalesini c8 karesine ve atını f6 karesine yerleştirdikten sonra c5 oynayarak beyazın merkezini bozmaya ve b7 filinin hareket sahasını açmaya çalışacaktır. Bu oyunda beyazlar merkezde ilerlemek suretiyle bu plana engel olmaya çalışıyor. Bu ilerleme dikkatle incelenirse gerçekte siyahın e6 piyonuna yapılan bir taarruz olduğu görülür.


Şekil 146

15. d5 Ac5! [***Şekil 146***]

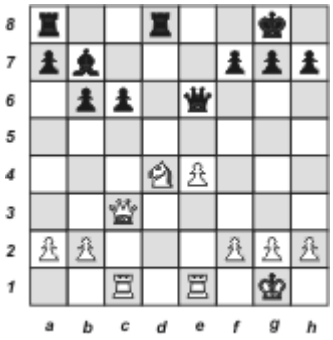
Kostic ile olan oyunumda bir dikkatsizlik sonucu Af8 oynamıştım. Marshall, kendisine karşı da aynı şekilde oynayacağımı zannetmişti. Eğer bu yeni hamlemi analiz etmiş olsa idi, bu hamle ile siyahın çok iyi bir oyun elde edeceğini anlar ve bu devam yolunu her halde oynamazdı. Şimdi siyah, sadece Axe4 ve sonra da cxd5 tehdidini de yapmaktadır. Durum çok ilginç olup birçok imkanlar mevcuttur.

16. dxe6 Axe6

17. Fxe6 Vxe6

Beyazın a2 piyonunu korumak için zaman kaybedeceğini ve bu sırada c5 hamlesi ile çok üstün bir durum elde edebileceğimi düşünmüştüm. Fakat görüleceği gibi rakibim bana küçük bir sürpriz hazırlamıştır.

18. Ad4! [***Şekil 147***]


Şekil 147

18. ... Ve5!

18. ... Vxa2 19. Ka1 ile beyazlar vezir kazanır. Oynanan hamle belki bu durumda en iyi hamledir. Açık olan hamle Vd7 ile c6 piyonunu korumak idi ki buna karşı beyaz 19. Af5 f6 20. Vg3 (Kcd1 ile tehdit) Şh8 21. Kcd1 Vf7 22. h4 hamleleri ile çok üstün bir duruma geçebilirdi. Yapılan hamle birazdan görüleceği gibi, siyaha en azından eşit bir durum sağlamaktadır.

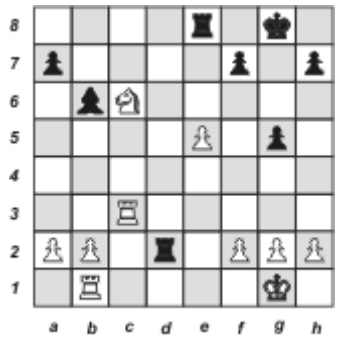
19. Axc6 Vxc3

20. Kxc3 Kd2

21. Kb1

Bu çok tehlikeli bir hatadır. Beyazlar, bir piyon fazla olduğundan durumlarının daha iyi olduğunu sanmakla birlikte, durum böyle değildir. Siyah kalenin d2'deki konumu, piyon kaybını telafi etmektedir. Bundan başka kale ile fil, kale ile attan daha kuvvetlidir. (Fil ve atın değerlerinin karşılaştırıldığı 5- ALETLERİN BAĞINTILI DEĞERLERİ bölümüne bakınız) Tahtanın her iki tarafında piyonlar bulunduğundan daha uzağa gidebilen fil, attan üstündür. Bu oyun sonu filin büyük kuvvetini belirtecektir. Bundan dolayı beyaz için yapılacak en iyi şey aşağıdaki hamlelerle beraberliği sağlamaktı. 21. Ae7+ Şf8 22. Kc7 Ke8 (Fxe4 iyi değildir, çünkü f3 ile beyaz iyi duruma geçer) 23. Kxb7 (en iyisi budur, eğer Ag6+ fxg6 ve Kxe4) Kxe7 24. Kb8+ Ke8 25. Kxe8+ Şxe8 ve doğru oynanmak şartıyla beyaz, oyunu berabere yapabilir. İlginç olan şudur ki bir piyonu fazla olmasına rağmen, tehlikede olan taraf, beyazlardır. Bu analizi gördükten sonra siyahın 18. Ve5 hamlesinin değeri anlaşılmaktadır.

21. ... Ke8


Şekil 148

Bu kuvvetli hamle ile siyahlar, beyazın merkezine ve sonra da beyaz şaha karşı saldırıya geçmektedir. f5 hamlesi yüzünden beyaz, 22. f3 oynamaya çekinmektedir.

22. e5 g5! [***Şekil 148***]

f4 hamlesine engel olmak içindir. Kxe5 yüzünden beyaz at yerinden kımıldayamamaktadır.

23. h4

Beyazlar bu hamle ile siyah piyonun durumunu bozarak piyonları zayıflatmak istiyor.

23. ... gxh4

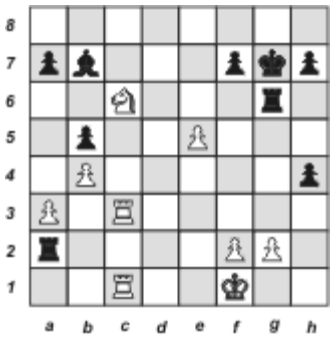
Duble ve izole olmasına rağmen bu piyon, kuvvetli bir baskı yapmaktadır: Şimdi siyah, Ke6 ve sonra da Kg6, h3 ve h2 hamleleri ile tehdit etmektedir.

24. Ke1

Beyazlar, yavaş ölüme artık dayanamamaktadır. Her tarafta mevcut olan tehlikeyi, vezir kanadındaki piyonları feda ederek önlemek ve ileride şah kanadında girişim yaparak bu piyonları geri almak istemektedir.

24. ... Ke6!

Bu hamle piyonu almaktan iyidir, çünkü Kg6 tehdidi yüzünden beyazlar, atı e1'deki kale ile de korumak zorundadır.


Şekil 149

25. Kec1 Şg7

Kg6 hamlesine hazırlıktır. Oyun, şah kanadında sonuçlanacak ve tek kalmış olan siyah duble piyonlar bu sonucu yaratacaklardır.

26. b4 b5

Atı savunup kaleleri serbest bırakacak olan b5 hamlesine engel olmak içindir.

27. a3 Kg6

28. Şf1 Ka2 [***Şekil 149***]

Taşların olağanüstü konumuna dikkat ediniz. Beyazlar bir şey kaybetmeksizin hiç bir aleti oynayamazlar. En iyi şans 29. e6 oynamaktı. Fakat bu hamle ile de oyun sadece uzayacak ve sonunda beyaz yine kaybedecekti.

29. Şg1 h3

30. g3 a6 [***Şekil 150***]


Şekil 150

Şimdi taşları bağlanmış olan beyaz, hamle yapmak ve bir şey kaybetmek zorundadır.

31. e6 Kxe6

Beyaz şimdi bile atı oynayamaz, çünkü h2+; Şxh2 Kh6: Şg1 Kh1++.

32. g4 Kh6

33. f3

Eğer 22. g5 h2+ 34. Şh1 Kxc6 35. Kxc6 Kxa3 ve siyahlar kolayca kazanır.

33. ... Kd6

34. Ae7 Kdd2

35. Af5+ Şf6

36. Ah4 Şg5

37. Af5 Kg2+

38. Şf1 h2

39. f4+ Şxf4

40. terk.

Bu oyun sonu dikkatle incelemeye değer.

EK
CAPABLANCA'NIN SEÇME OYUNLARI

(Oyunların analizleri, İngiliz Satranççılarından Golombek tarafından yapılmıştır.)

Vezir Gambiti

CAPABLANCA - R.H. SCOTT

Hastings 1919

1. d4 d5

2. c4 c6

3. Af3 Af6

4. e3 e6

5. Abd2 Abd7

6. Fd3 Fd6

Bu durumda Fe7 daha iyi idi, çünkü d6 da bulunan fil, beyaz at ve piyonların hücumuna uğrar; e7'de ise savunma için gereklidir.

7. 0-0 0-0

8. e4 dxe4

9. Axe4 Axe4

10. Fxe4 Af6?

Tabii gibi görünen bu hamle bütünüyle yanlış olup fili gitmek istediği yere göndermekten başka işe yaramaz ve siyahın gelişmesini güçleştirir. Doğru hamle c5 olup, 11. Fc2 Vc7 12. Vd3 f5 13. Kd1 exd4 14. Vxd4 Fc5 15. Vh4 Af6 ve siyahın oyunu fena değildir.

11. Fc2 b6

12. Vd3 h6

Fg5 hamlesine engel olmak için.

13. b3 Ve7

14. Fb2 Kd8

Eğer, 14. ... Fa3 15. Fxa3 Vxa3 16. Ae5 ve sonra Ag4.

15. Kad1 Fb7

16. Kfe1 Kac8

17. Ah4 Fb8

Artık siyahın oyunu kurtarmasına yetecek bir hamlesi yoktur. Eğer Vf8, d5 ve sonra Fxf6 ile beyaz, mat hücumuna geçer.

18. g3 Şf8

Hücumdan önce Capablanca durumunu sağlamlaştırıyor. İyi bir hamlesi olmayan siyah, şah ile gidip gelmeler yaptığı sırada, beyaz işini bitirmeye hazırlanıyor.

19. Vf3 Şg8

20. Af5 Vc7

Siyah vezir, atın savunmasından ayrılmıştır.

21. Axh6+ Şf8

22. d5 cxd5

23. Fxf6 gxf6

Eğer gxh6, beyaz, fil ile kaleyi alacak yerde Vh5 ile mat hücumuna geçerdi.

24. Vxf6 Şe8

25. Kxe6+ fxe6

26. Vxe6+ Şf8

27. Vf6+ terk.

Çünkü iki hamlede mat vardır. Bu oyun Daily Mail Gazetesi'nin koymuş olduğu, yabancı ustaların bu turnuvada oynadıkları en iyi oyun ödülünü kazanmıştır.

Vezir Gambiti

CAPABLANCA - Dr. Em. LASKER

Dünya Birinciliği maçının 11. oyunu, Havana 1924

1. d4 d5

2. Af3 e6

3. c4 Af6

4. Fg5 Abd7

5. e3 Fe7

6. Ac3 0-0

7. Kc1 Ke8

8. Vc2 c6

9. Fd3

Burada en kuvvetli hamle 9. a3 olup, siyah dxc4 oynadıktan sonra c4'deki fili a2 karesine çekmeye yarar.

9. ... dxc4

10. Fxc4 Ad5

11. Fxe7 Kxe7

Siyahın 7. ... Ke8 hamlesinin nedeni bu olmakla beraber, bu hamle doğru değildir. 11. ... Vxe7 12. 0-0 Axc3 13. Vxc3 e5 oynamalı idi.

12. 0-0 Af8

13. Kfd1 Fd7

Savunma için fil e8 karesine getirilecektir. Siyah mümkün olduğu kadar sağlam bir durum elde etmek istemektedir. Fakat aletleri son iki yatık sırada olup, daha sonra aletlerini manevra ettirebilmek için zayıflatıcı hamleler yapmak zorunda kalacaktır. Fili b7'de geliştirmekle Siyahın oyunu daha fena olurdu: 13. ... b6 14. a3 Fb7 15. b4 Kc8 16. Ve2 ve sonra da Fa6.

14. e4 Ab6

Sıkışık durumu basitleştirmek için Axc3 daha iyi idi. Fakat Lasker baştan beri karışık bir oyun sürdürmektedir.

15. Ff1!

Bu hamle ve sonraki altı hamle rakibi sıkıştırma yolu hakkında iyi bir ders oluşturmaktadır.

15. ... Kc8

16. b4!

c5 hamlesine sürekli olarak engel oluyor ve ileride atlarını zayıf olan c5 ve d6 karelerine yerleştirme imkanını hazırlıyor.

16. ... Fe8

17. Vb3 Kec7

b5 ve d5 hamlelerine engel olmak için.

18. a4 Ag6

19. a5 Ad7

20. e5

Atını d6 karesine yerleştirmek için Siyaha d5 karesini açmaya razı olan Beyazın durumu doğru olarak değerlendirdiğini oyunun gidişi gösterecektir.

20. … b6

c5 ile yarma hareketine hazırlık.

21. Ae4 Kb8

22. Vc3

Bu hamle tempo kaybına neden oluyor. 22. Va3 daha iyi idi.

22. ... Af4

23. Ad6 Ad5

24. Va3 f6

25. Axe8

Siyahın Fh5 tehdidinden dolayı bu filin alınması zorunludur.

25. ... Vxe8

26. axb6 axb6

Siyahın şah kanadı piyonları zayıflamıştır. Axb6 ile de e6 piyonu çok zayıf kalır.

27. b5

Beyaz, vezir kanadında durumu aydınlattıktan sonra zayıflayan şah kanadına saldıracaktır.

27. ... Kbc8

28. bxc6 Kxc6

29. Kxc6 Kxc6

30. exf6 gxf6

31. Ke1

Burada Fb5 daha kuvvetli idi.

31. ... Vc8

32. Ad2 Af8

33. Ae4 Vd8

34. h4

Siyah f5 35. Ad2 Kc3 36. Va1 Vg5 ile tehdit ediyordu. Fakat şimdi 34. ... f5 35. Fb5 Kc7 36. Ag5 Ke7 37. Fc4 Ke8 38. Vb3 ve Beyaz kazanır.

34. ... Kc7

Bu hamleden sonra Siyah oyunu kaybediyor. h6 oynayarak f5 tehdidi yapılmalı idi, bundan sonra Beyazın oyunu kazanması kolay olmazdı.

35. Vb3

Fc4 ve sonra da Fxd5 exd5, Vxd5+ Vxd5, Axf6+ ile tehdit.

35. ... Kg7

36. g3 Ka7

37. Fc4 Ka5

38. Ac3 Axc3

39. Vxc3 Şf7

40. Ve3 Vd6

41. Ve4 Ka4

Bu hamle yenilgiyi çabuklaştıran bir hatadır. Ka7 ile Siyah daha fazla dayanabilirdi. Yapılan hamle ile siyah kale oyun dışında kalıyor.

42. Vb7+ Şg6

Eğer 42. ... Ve7 43. Vc6 Ka7 44. d5.

43. Vc8 Vb4

44. Kc1 Ve7

45. Fd3+ Şh6

45. ... f5 46. Fxf5+ Şf6 (eğer 46. ... exf5 47. Vc6+ ve Vxa4; eğer 46. ... Şxf5 47. Vc2+ ve Vxa4) 47. Kc7 Vd6 48. Kc6 ve kazanır.

46. Kc7 Ka1+

47. Şg2 Vd6

48. Vxf8+ terk.

48. ... Vxf8 49. Kxh7++.

Şah Gambiti

S. TARTAKOWER - CAPABLANCA

New York 1924

1. e4 e5

2. f4 exf4

3. Fe2

Bu hamle göründüğü kadar anlamsız değildir. Fil ileride f3 karesine getirilebilir. c4 karesi yerine e2 karesinde bulunan fil d5 ile hücuma uğramaktan da kurtulabilir. Fakat bütün bunlara rağmen siyahlar kuvvetli bir oyunla üstünlük elde edebilir.

3. ... d5!

4. exd5 Af6

5. c4 c6

6. d4 Fb4+!

7. Şf1

7. Fd2 Ae4! 8. Af3 (8. Fxb4 Vh4+ ve kazanır) Axd2 9. Abxd2 cxd5 ve Siyahın oyunu çok iyidir.

7. ... cxd5

8. Fxf4 dxc4

9. Fxb8 Ad5!

Tartakower bu hamleyi görmemiştir. 9. ... Kxb8 10. Va4+ ile Beyaz, fili kazanırdı. Şimdi Siyah Ae3+ ile tehdid etmektedir. Beyaz, bundan dolayı 9. Fxb8 yerine Fxc4 oynamalıydı.

10. Şf2

10. Ff4 Vf6! ve gene Ae3+ tehdidi vardır.

10. ... Kxb8

11. Fxc4 0-0

12. Af3?

Beyaz durumunun kötüleştiğinin farkında değildir. Bunun yerine 12. Fxd5 Vxd5 13. Ac3 oynamalıydı.

12. ... Af6

13. Ac3 b5!

14. Fd3 Ag4+

15. Şg1 Fb7

16. Ff5 Fxf3

17. gxf3 Ae3!

Beyazın kabul etmek zorunda olduğu bu piyon fedası ile Siyah, Beyazın zayıf şah kanadına hücum için kuvvetlerini toplamak fırsatını kazanıyor.

18. Fxh7+ Şh8

19. Vd3 Fxc3

20. bxc3 Ad5

21. Fe4 Af4

22. Vd2 Vh4

23. Şf1 f5

24. Fc6 Kf6

25. d5 Kd8

26. Kd1 Kxc6

27. dxc6 Kxd2

28. Kxd2 Ae6

29. Kd6 Vc4+

30. Şg2 Ve2+

31. terk.

31. Şg1 Af4 ya da 31. Şg3 Ve5+.

Vezir Hint Savunması

GOTTHILE - CAPABLANCA

Moskova 1925

1. d4 Af6

2. c4 e6

3. Af3 b6

4. g3 Fb7

5. Fg2 c5

Beyaza merkezde kontrol imkanını en fazla veren bu hamle yerine bugün Fb4+ ya da Fe7 hamleleri tercih ediliyor.

6. dxc5

Siyahın beşinci hamlesini kuvvetlendiren zayıf bir devam yolu. Doğru hamle 6. d5 exd5 7. Ah4'dür.

6. ... Fxc5

7. Ac3 Ae4

8. Axe4 Fxe4

9. 0-0 Ac6

10. Ad2

Bu değişme de beyazın oyununu zayıflatır. 10. a3 a5 11. Ff4 daha iyi idi.

10. ... Fxg2

11. Şxg2 d5

12. Va4 Kc8

13. Ab3

Bunun yerine 13. cxd5 Vxd5+ 14. Ve4 ile oyunlar aşağı yukarı eşit olabilirdi. Beyaz bu fırsatı da kaçırıyor.

13. ... 0-0

14. Kd1 d4

Bu merkezi hamle ile siyah, oyunun kontrolunu eline geçiriyor. Bundan sonra, beyazlar, siyah piyonlarla sarılacak ve g2'deki filin ortadan kalkması ile zayıflayan beyaz şah hücuma uğrayacaktır.

15. Axc5 bxc5

16. a3 Vb6

17. Fd2 a5

Vxb2 ve Kab1 ile oyun hamle tekrarı ile berabere olurdu.

18. Vc2 e5

19. Kab1 f5

20. h3 h6

21. b3 Kb8

22. Kb2 Vb7!

23. Şh2

Eğer 23. f3 e4 24. fxe4 Ae5 ve siyah kazanca götüren bir hücum elde eder.

23. ... Kbd8

Beyaz bu hamlenin arkasında gizlenen tehlikenin farkında değildir.

24. b4?

Çok fena! Beyaz oyuna devam etmek istiyorsa Vb1 oynamalı idi. Siyah buna karşı e4 ve Ae5 sonra d3 hamleleri ile kazanılmış bir oyun elde ederdi.

24. ... d3

25. terk.

Çünkü, exd3 Ad4 25. Vc1 Af3+

Nimzovitch Savunması

CAPABLANCA - H. MATTISON

Karlsbad 1929

1. d4 Af6

2. c4 e6

3. Ac3 Fb4

4. Vc2 c5

5. dxc5 Ac6

6. Af3 Fxc5

7. Ff4 d5

8. e3 Va5

9. Fe2 Fb4?

Bu hamle zaman kaybeder. Bunun yerine 0-0, daha iyisi e5 oynanmalı idi.

10. 0-0 Fxc3

11. bxc3 0-0

12. Kab1!

Capablanca, bu tipik hamle ile derhal açık sütunu tutarak vezir kanadında siyahın oyununu sıkıştırıyor.

12. ... Va3

12. ... dxc4 13. Fxc4 a6 daha iyi idi.

13. Kfd1 b6

14. cxd5 Axd5

15. Ag5 f5

16. Ff3! Vc5

Bu hamle ile siyah, her iki atı da koruyor ve Kxd5 hamlesi ile başlayacak olan konbinezona engel oluyor; fakat kuvvetli gibi görünen bu hamle de artık kaybedilen zamanı telafi edemez.

17. c4 Abd4

Oyunu kurtaracak bir hamle yoktur, örneğin: a) 17. ... Axf4 18. Kb5 Ve7 19. Fxc6 Vxg5 20. exf4 ve bir alet kazanır. b) 17. ... a6 18. Fd6 Vxd6 19. cxd5 Ab4 20. Vb3 Axd5 21. Kxd5 ve bir alet kazanır. c) 17. ... Af6 18. Fd6 ya da, d) 17. ... Kd8 18. Kb5 ve yine bir alet kazanır.

18. Vb3 e5

19. a3 Aa6

Eğer 19. ... exf4 20. axb4 ve c6'daki at da kaybolur.

20. Fxc6 terk.

20. … Vxc6 21. c5+ Şh8 22. Af7+ Şg8 23. Ah6+ Şh8 24. Vg8+ Kxg8 25. Af7++.

İngiliz Açılışı

CAPABLANCA - TORRES

Barselona 1929

1. Af3 Af6

2. c4 c5

3. d4 cxd4

4. Axd4 e5?

Bu hamle ile siyah bir tempo kazanmakla birlikte d piyonu geri kaldığından hamle iyi değildir.

5. Ab5 Fb4+

Eğer 5. ... d5 6. cxd5 Axd5 7. Vxd5!

6. Fd2 Fxd2+

7. Vxd2 0-0

8. A1c3 Aa6

9. g3 Ac5

10. Fg2 a6

11. Ad6 Va5

12. 0-0 Kb8

13. Kfd1 b5

14. cxb5 axb5

Beyazın durumu ideal olup bütün açık sütunlara ve diyagonallere hakimdir. Siyah kısa bir zamanda perişan olacaktır.

15. Vg5 Aa4?

Siyah, 15. ... h6 oynayarak e5 piyonunu feda etmek zorunda idi. Şimdi durum çok fenadır.

16. Af5 Ae8

17. Ah6+ Şh8

18. Ve7 Kg8

19. Axf7++.

Dört At Oyunu

CAPABLANCA - H. STEINER

Los Angeles 1933

1. e4 e5

2. Af3 Ac6

3. Ac3 Af6

4. Fb5 Fb4

5. 0-0 0-0

6. d3 d6

7. Fg5 Fxc3

8. bxc3 Ae7

9. Ah4!

f4 hamlesini hazırlıyor ve Ag6 hamlesine engel oluyor.

9. ... c6

Eğer 9. ... Ag6 10. Axg6 hxg6 11. f4 ve beyaz f sütununda kuvvetli bir hücum elde eder.

10. Fc4 Fe6

11. Fxf6 gxf6

12. Fxe6 fxe6

13. Vg4+ Şf7

14. f4 Kg8

15. Vh5+ Şg7

16. fxe5 dxe5

17. Kxf6!

Bu hamle ile güzel bir mat hücumu başlıyor.

17. ... Şxf6

18. Kf1+ Af5

19. Axf5!

19. exf5 üzerine siyah şah e7 yolu ile vezir kanadına kaçırdı.

19. ... exf5

20. Kxf5+ Şe7

21. Vf7+ Şd6

22. Kf6+ Şc5

Eğer 22. ... Vxf6 23. Vxf6+ Şd7 24. Vxe5 ve fazla e4 piyonu kolayca kazanır.

23. Vxb7

Vb4 mat ve Vxc6 mat ile tehdit.

23. ... Vb6

24. Kxc6+ Vxc6

25. Vb4++.

Vezir Gambiti

CAPABLANCA - G. LÖWENFISH

Moskova 1935

1. d4 d5

2. c4 c6

3. Af3 Af6

4. e3 e6

5. Ac3 Abd7

6. Fd3 dxc4

7. Fxc4 b5

8. Fd3 a6

9. e4 c5

10. e5 cxd4

11. Axb5 Axe5

12. Axe5 axb5

13. Vf3

Fxb5+ hamlesinden çok daha kuvvetli olan bu hamle ilk defa Stahlberg tarafından Spielman'a karşı oynanmıştır.

13. ... Ka5

Vf3 hamlesi ile ilk defa karşılaşan Löwenfisch bir saate yakın bir süre düşündükten sonra bu zayıf hamleyi oynamıştır! Burada en iyi hamle Fb4+ hamlesi idi: 14. Şe2 Kb8 15. Vg3 Vd6 16. Af3 Vxg3 17. hxg3 Fd7 hamlelerinden sonra beyazın üstünlüğü olmakla birlikte siyahın da bazı karşı oyunları mevcuttur.

14. 0-0

Eğer 15. Ac6? Fb7

14. ... b4

15. Ff4 Fe7

16. Kfc1 0-0

17. Vh3!

Beyaz bu hamle ile Ac6 tehdidini yaparak aynı zamanda siyah şaha karşı hücuma hazırlanıyor.

17. ... Kc5

Zorunlu, eğer 17. ... Fb7 18. Ag4 ve hem mat ve hem de Fc7 tehdidi vardır.

18. Kxc5 Fxc5

19. Fg5 h6

Eğer 19. ... g6 20. Ac6 Vc7 21. Fxf6 Vxf6 22. Vh6

20. Ag4!

Capablanca güzel bir konbinezonla oyunu bitiriyor. İki hamlede mat olduğundan fil alınamaz. Beyaz şimdi Axh6+ ile tehdit ediyor.

20. ... Fe7

21. Fxf6!

Şimdi 21. Axh6+ hamlesi yeterli değildir, çünkü gxh6 22. Vxh6 Ae4 23. Fxe7 Vxe7 24. Fxe4 f5 ve siyah mattan kurtulabilir.

21. ... gxf6

Eğer 21. ... Fxf6 22. Axh6+ gxh6 23. Vxh6 Ke8 24. Fh7+ v.s.

22. Axh6+ Şg7

23. Vg4+! Şh8

Eğer 23. ... Şxh6 24. Vh4+ ve gelecek hamlede mat.

24. Vh5 Şg7

25. Axf7 Kh8

Eğer 25. ... Kxf7 26. Vh7+ Şf8 27. Vh8++.

26. Vg6+ terk.

Bugoljuboff Savunması

CAPABLANCA - SİR G. THOMAS

Margate 1935

1. d4 Af6

2. c4 e6

3. Af3 Fb4+

4. Fd2 Ve7

5. g3 b6

6. Fg2 Fb7

7. 0-0 Fxd2

8. Abxd2 d6

9. Va4+ c6

Siyah vezir kanadı piyonlarını zayıflatan ve beyaza derhal e4 oynama imkanını veren fena bir hamle. Bunun yerine Abd7 oynamalı idi.

10. e4 0-0

11. e5 Ae8

12. Kfe1 c5

13. exd6 Axd6

14. dxc5 bxc5

15. Va5 Ad7

16. b3 Kfd8

17. Kad1 Kac8

18. Af1

Eğer Vxa7? Ka8.

18. ... a6

19. Ae3 Ab8

20. Ad5 Vf8

21. Ab6 Kc7

22. Aa4

Bu at, uzun bir manevra ile zayıf c5 piyonuna hücum edecek bir duruma getirilmiştir.

22. ... Kdc8

23. Ae5 Fxg2

24. Şxg2 Af5

Eğer 24. ... Ab7 25. Vb6 ve siyah kuvvetler paralize olur.

25. Ad3 Vd6

Siyahlar karşı taarruza geçmek için sonunda c5 piyonunu feda ediyor. Fakat Capablanca en güzel ve en doğru hamleleri yaparak siyahlara bu imkanı da vermiyor.

26. Adxc5 Vc6+

27. Şg1 h5

28. Ad3 h4

29. Ae5 Vb7

30. Vb6!

Beyazın bütün tahtaya kumanda eder bir durumda bulunması, siyaha herhangi bir hücum imkanını vermemektedir.

30. ... hxg3

31. hxg3 Va8

32. Kd8+ Kxd8

Bu hamle derhal oyunu kaybettiriyor, fakat 32. ... Şh7 33. Kxc8 Kxc8 34. Axf7 ile siyahın durumu bütünüyle ümitsizdir.

33. Vxc7 Kf8

34. Ab6! terk.

Tahtadaki en uzun diyagonale hakim olmasına rağmen siyah vezirin gidecek yeri kalmamıştır.

Vezir Gambiti

CAPABLANCA - ROSSOLIMO

Paris 1938

1. d4 Af6

2. c4 e6

3. Ac3 d5

4. Fg5 Fe7

5. e3 0-0

6. Af3 Abd7

7. Kc1 c6

8. Fd3 h6

Normal devam yolu olan 8. ... dxc4 9. Fxc4 Ad5 daha iyidir.

9. Fh4 dxc4

10. Fxc4 b5

Şimdi 10. ... Ad5 hamlesine beyaz 11. Fg3! ile cevap verebilir.

11. Fd3 a6

12. a4! b4?

Bu hamle ile c6 piyonu çok zayıflıyor. Bunun yerine bxa4 oynamalı idi. Eğer 13. Vxa4 Kb8 ve b2 piyonuna yapılan baskı sayesinde c5 oynayabilirdi. 13. Axa4 Va5+ ile ilginç bir oyun meydana gelir: 14. Ad2 Fb4 15. Ac3 c5 16. Ab3 Vd8 17. 0-0 Fb7 18. Ae4 g5 19. Axf6+ Axf6 20. Fg3 cxd4, siyahın durumu gevşek olmakla beraber fena değildir.

13. Ae4 Axe4

14. Fxe7 Axf2

15. Fxd8

15. Şxf2 hamlesi beyaz için fenadır, çünkü Vxe7 16. Kxc6 e5 ve siyah şiddetli bir hücuma geçer.

15. ... Axd1

16. Şxd1 Kxd8

17. Kxc6 Fb7?

Burada siyah e5! hamlesi ile oyununu serbestletmek fırsatını kaçırıyor. Beyaz dxe5 oynayamazdı. Çünkü 18. Fb7 19. Kc7 Kxf3+ 20. gxf3 Axe5 ve siyahlar bir alet kazanırdı. e5 hamlesine karşı beyazın en iyi cevabı Kd6 olup Fb7 hamlesine Ff5 ile karşılık verecekti.

18. Kc7 Fxf3+

19. gxf3 Ab6

Eğer 19. ... e5 20. Fe4 Kac8 21. Kxc8 Kxc8 22. Fb7.

20. Kc6 Axa4

21. Şc2 Kdb8

Ata kaçacak bir yer sağlamak için.

22. Ka1 b3+

23. Şc1 Kb4

24. Fxa6 Ab6

25. Şd2 e5

Bu hamle ile başlayan kombinezonun hatalı olduğu görülecektir. Fakat 25. ... Ka4 26. Kxa4 Axa4 27. Şc1 hamlelerinden sonra oyun siyah için kaybedilmiş demektir. Çünkü b3 piyonu bir süre sonra kaybedilir ve bu açık durumda beyazın fili siyahın atından çok daha kuvvetlidir.

26. dxe5 Ac4+

27. Şc3 Axe5

28. Kc5 Kb6

29. Fd3! terk.

Mat tehdidi yüzünden siyah ne şekilde oynarsa oynasın bir alet kaybeder.

Son