SATRANÇ



SELİM PALAVAN
İTÜ EMEKLİ PROFESÖRLERİNDEN

TEB
TÜRK EKONOMİ BANKASI

ÖNSÖZ

Yıllar önce, bir ortaokul öğrencisiyken Sahaflar Çarşısından dışı yıpranmış bir satranç kitabı almıştım. Okudukça kitabın içeriğinin zenginliği ve tazeliği beni etkilemiş ve satrançla olan asıl tanışmam ve ilgim bu kitap sayesinde başlamıştı.

Daha sonraları satrançla ilgili epey okudum ama bunların arasında doğrusu Prof. Selim Palavan'ın o ilk kitabı kadar özgün olanını ve heyecan taşıyanını pek görmedim.

Prof. Palavan ile kitabını ilk okuduktan 30 yıl sonra tanıştım. Kendisinin coşku, zeka ve enerjisini muhafaza ettiğini görmek ve hazırlamış olduğu yeni bir kitabı hakkında konuşmak beni çok sevindirdi.

Kendisinin bu son kitabı sanırım, yerli ve yabancı Satranç literatüründe az rastladığımız, derleme havası vermeyen, bütünlük sahibi, nadir yapıtlardan biridir.

Yazarın da işaret ettiği gibi bu kitap esas itibariyle gençler için düşünülmüştür ve yine bu amaçla Bankamız tarafından basılmasına katkıda bulunulmuştur.

Kişisel tecrübeme dayanarak şunu söyleyebilirim ki genç insanlar önlerindeki hayat mücadelesinin paha biçilmez ön provalarını satranç oyununda bulacaklardır. İş hayatında kendilerini bekleyen tuzaklar, hatalar, tehditler, ama aynı zamanda fırsatların da hepsi satranç tahtasında saklıdır ve bunları kim erken görürse, o kazanacaktır.

Satranç, veri kurallar içerisinde sorunları çözmek ve planlamaları yapmak için gerekli sistematik düşünme alışkanlığını kazanmak yolunda en iyi spordur. Elinizdeki kitap sizlerin bu amaca ulaşmanızda iyi bir yardımcı olacaktır.

Sayın Prof. Selim Palavan'a, Türk Satrancına önemli katkıda bulunacağına inandığım bu kitabın yayımı fırsatını bize verdiği için, TÜRK EKONOMİ BANKASI A.Ş. adına teşekkür etmek isterim.

Dr. Akın AKBAYGİL
Murahhas Üye ve Genel Müdür

Yazarın Özgeçmişi

Sayın Prof. Selim Palavan 19 Mayıs 1909 doğumlu Karslı bir Türktür. Yüksek Makina Mühendisliği öğrenimini Odesa'da Teknik Üniversitede yaptı. Üç yıl sanayide çalıştıktan sonra, aynı Üniversitede asistan ve birkaç sene sonra doçent oldu. Üniversite yıllarında ayrıca Odesa Gençlik Satranç Kulübü'nde özel Satranç dersleri verdi. Talebeleri arasında, senelerce Dünya Şampiyonluğu maçlarında oynamış ve bir defa dünya üçüncülüğüne yükselmiş olan büyük usta Yefim Geller de bulunuyordu; Geller şimdi Yunanistan Milli takım antrenörüdür. Sayın Palavan 1943 yılında Rusyadan ailesi ile beraber anavatana döndü. Aynı yıl İstanbul Teknik Üniversitesinde doçent olarak göreve başladı. 1947 de Profesörlük ünvanı kazandı. 70 yaşına kadar Makina ve Gemi İnşaat fakültelerinde çalıştı. 1987 yılına kadar Anadolu Üniversitesinin Makina Bölümünde sözleşmeli Profesör olarak dersler verdi.

İstanbul'a geldiği yılda İstanbul Satranç derneği yeni kurulmuştu. 1946 yılında ilk defa düzenlenen İstanbul Satranç Şampiyonluğunda 17 oyunda 16 puan alarak, 3 puan farkla İstanbul birinciliğini kazandı. O tarihten itibaren üniversitede yoğun çalışmaları nedeni ile yurt içindeki turnuvalara katılamadı. Türkiye'de kırklı yılların tüm satranççıları, sayın Prof. Selim Palavan'ın 1943 yılında ilk Türkçe yazılmış "Modern Satranç" kitabını çok iyi bilerler. Bir çoğu Satranç sevgisi ve teorisini bu kitapla kazanmışlardır.

21 inci yüzyıl gençleri, spor alanlarındaki yarışmalarda yalnızca bilek, ayak ve gövde güçleri ile yetinmeyecekler, zihinsel becerileri ile kendilerini kanıtlamaya çalışacaklardır. Bir beyinsellik dinamosu olarak zihin sporlarının en mükemmeli sayılan Satranca ve eğitimine çok büyük katkıları olacağına inandığımız bu ikinci eserini yazan sayın Prof. Selim Palavan'a tüm Satranç sevenler adına sonsuz şükranlarımızı sunarız.

Türkiye Satranç Federasyonu
Danışmanı
A. Cemallettin TALUM

GİRİŞ

1943 yılında Memleketimize döndüğümde Y. Temyiz Mahkeme üyesi Y. Hâtemi Şahimoğlu ve birkaç satranççı, "komple" bir Satranç kitabı yazmamı istediler. Satranç pedagojisi sahasında tecrübem ve bilgilerim fena değildi; bununla beraber böyle bir kitap yazmak o zaman oldukça zordu. Çünkü İkinci Dünya harbi sırasında Satranç faaliyetleri ve yayını çok durgundu, yanımda ise sadece birkaç (çok iyi) Rusça kitap vardı. Bundan başka: O yıllarda hemen hemen hiç Türkçe Satranç kitabı yoktu; dolayısiyle yazılacak kitap çok yönlü olmalıydı. En kötüsü: Türkçemin, Rusça, Almanca ve Fransızcam kadar yeterli olmaması beni hayli düşündürüyordu. Bunun için Fransızca olarak yazdığım "Modern Satranç" kitabı rahmetli dostum Y. Hâtemi Şahimoğlu tarafından Türkçeye çevrilerek yayınlandı. Çok tutunan bu kitap nispeten kısa zamanda "bibliyografik nadirlik" oldu. Bu başarıda çok erken kaybettiğim dostumun payı büyüktür. Hukuk ve felsefe kültürü almış, Arapça, Farsça ve Fransızcayı anadili gibi biliyordu. Yıllar sonra kitabı gözden geçirdiğimde, içindeki fikirlerin çok iyi bir şekilde, bütün incelikleriyle nakledildiğini anlamış oldum...

O yıldan beri çok zaman geçti... Sadece Dünya değil, "Satranç Dünyası"da çok değişti. Elbette bizde de bu sahada değişiklik yok değildir. Fakat Satrançta da (diğer birçok sahalarda olduğu gibi) *hiç neden yokken* geri kalmaktayız. Bunu anlamak için sadece komşumuz Yunanistan'a bakmak yeter... Elbette *ilerlemeler var* - birçok yetenekli genç satranççı Uluslararası turnuvalarda oynamakta, Memleketimizde Uluslararası turnuvalar tertip edilmekte v.s. - demek istediğim şey şudur ki var olan çalışmalar yeterli değildir. Aynı şey Satranç kitapları hakkında da söylenebilir - birkaç yazarın tercüme ettikleri ve yazdıkları kitaplar zor şartlarda yayınlanmakta, fakat Türkçe Satranç kitaplarının eksikliği daima hissedilmektedir. İşte Temmuz 1988 yılında, Memleketimizde Satranç'ın gelişmesi için uğraşan bazı arkadaşlar benden yeni, *bugünkü Satranç gelişmesine uyan* bir kitabın yazılmasını istediler. Bu defa da zorluklar yok değildi: Yine bir "standart", hem başlayanlar, hem de belli bir seviyeye ulaşmış ve bugünün çeşitli turnuvalarında oynayacak kadar ilerlemek isteyenler için bir kitap - yani yine "üniversel" bir kitap hazırlamak gerekliydi. Bu sefer kaynak eksikliği yoktu, bilâkis: Eskiden, özellikle ikinci Dünya harbi öncesinde Rusça kitaplar ve dergiler, bütün diğer lisanlardakilerden daha iyi idi. Zamanımızda bunlar yine fevkalâde kıymetlidir - fakat Almanya'da, İngiltere'de, Hollanda' da, Amerika'da ve bilhassa Yugoslavya'da da çok iyi çeşitli kitaplar ve enformasyon dergileri yayınlanmaktadır. Öyle ki bugünlerde zorluk, eksiklikte değil - korkunç çoklukta oldu; kitap yazarken amaca uygun bilgilerin seçilmesi ve

"dozajı"nın ayarlanması kolay bir şey değildir. Lisana gelince: Her ne kadar bazı samimi dostlarım hâlâ diyorlar ki, beni iyi anlamak için arasıra "Selimce-Türkçe" sözlüğüne gerek var, bu, daha çok konuşmalar için geçerli olabilir; ancak, İstanbul Teknik Üniversitesinde 36 yıl zarfında çeşitli konulara ait birçok kitaplar yazdıktan sonra, bu sahadaki durumu (kanaatimce!?) yeterli derecede idare edebiliyorum, sanırım.

Birkaç söz de kendim hakkında. Harpten sonra ben 1947 yılında ilk büyük Uluslararası Venedik Turnuvası'nda oynadım. Fena sayılmayan neticeden sonra diğer turnuvalara davetiyeler aldımsa da, İ.T.Ü. deki çalışmalarım nedeniyle ancak 1951 de Zürich'te ve bundan sonra (Uluslararası turnuvalarda bir nevi dünya rekoru!) 1973 te Bern'de ünlü Açık Uluslararası Turnuva'da oynadım. Netice: +2 -3 =4 (iki kazanç, üç yenilgi, dört berabere). 22 senelik ara göz önüne alınarak, bunu, turnuvaya iştirak eden ustalar "inanılmaz iyi" bir netice olarak değerlendirdiler. Fakat bu bir mucize değildi, çünkü ben bütün bu senelerde satranç dünyasında olanları, turnuvaları, çeşitli partileri, teorik araştırmaları v.s. sistematik olarak takip ediyordum. Açıkça itiraf edeyim: ben *Satrancı çok severim,* benim için satrançta en büyük zevk kitaplarla, dergilerle, analizlerle, etütlerle ve, ayrıca, *modern* satranç tarihiyle uğraşmaktır; turnuvalarda oynamak değil!..

Kolayca anlaşılır ki ellerinizdeki kitabı yazmak da benim için bir zevk idi. Bu kitap memleketimizde satrancın ilerlemesine faydalı olursa, ben de fazlasıyla memnun olurum. İzninizle bu kitapla çalışacak olanlar için birkaç öneri sunayım. Zamanımızda dünyada devamlı olarak çeşitli tipten binlerce Satranç kitabı yayınlanmaktadır. Bizim kuvvetli satranççılar da yabancı dillerdeki kitaplardan ve mecmualardan yararlanırlar; fakat bunun için yabancı dili belli bir derecede bilmek zorunludur. Üstelik, özellikle başlayanlar için uygun seviyede kitap seçmek ve bulmak kolay değildir. Bu kitap ise *hem başlayanlar,* hem de oyun bilenler ve *ilerlemek isteyenler* için kaleme alınmıştır. Satrancı bilenler için fazla öğütlemelerim yoktur: Bunlar kitabı sistematik olarak baştan sonuna kadar inceleyebilirler. Başlayanlara ve az tecrübelilere gelince: Bunlar ilk önce *çok dikkatli* bir şekilde ilk üç BÖLÜMÜ incelesinler. Bu üç BÖLÜM gerçekten kusursuz bir şekilde incelenmeden, katiyen sonraki BÖLÜMLERE geçmesinler. Bu sırada özellikle BÖLÜM I de **ayrıntılı olarak anlatılan "Notasyona" dikkat etsinler.** Satranç kitaplarıyla çalışanlar için bu gerçekten saltık (mutlak) bir şarttır. Ayrıca BÖLÜM IV e (Açılışlara) gelince önerim "İspanyol partisine" kadar incelemek, ondan sonra V inci BÖLÜME (Oyun ortasına) geçmek. Bu hareket tarzının açıklaması: BÖLÜM IV "progresiv" olarak tertiplenmiştir. Yani ilk birkaç açılış biraz daha basit ve daha ayrıntılı şekilde anlatılmıştır. Daha karışık (daha "ince") stratejik fikirler içeren İspanyol partisi, "yarıkapalı" ve özellikle "kapalı" açılışlara geçmeden önce, bunları iyice anlamak için BÖLÜM V te anlatılanları bilmek çok faydalıdır. Unutmayalım ki bu kitabın asıl amacı sizi belli bir "Turnuva seviyesine" hazırlamaktır.

Ben son üç yılda nadir ve çok ağır bir hastalıktan rahatsızdım. Kendime biraz geldikten sonra bu kitabı yazmaya başladım. Bu vesileyle kitabın hazırlanmasında rol oynayan birkaç kişiye en derin minettarlığımı sunmayı borç bilirim. İlk önce bu kitabın yazılması için beni basbayağı ikna eden samimi dostlarım, Türkiye Satranç Federasyonunun Asbaşkanı *Vedat Koçak* ile Federasyonun Danışmanı *Cemalettin Talum*'u zikredeceğim. C.Talum bey ayrıca birçok önerileriyle, ve özellikle karışık varyantların incelenmesi ve kontrolü ile bana gerçekten büyük bir yardım sağladı. Kitap için kıymetli teknik yardımları nedeniyle, Federasyon eski başkanlarından dostum Sn. *Jirayır Çakır*'a ayrıca teşekkür borçluyum.

Kitabın yayınlanması için hertürlü fedakârlığı esirgemeyen, Türk Ekonomi Bankası Genel Müdürü Sn. *Akın Akbaygil* satrancı çok iyi bilen ve seven amatör satranççıdır. Bu nedenle Satrancın kültürel önemini fazlasıyla takdir etmektedirler. Bugünlerde sadece ben değil, yaptıkları hizmet için, iyi Satranç oynamak isteyen ve bu tip kitap arayan binlerce gençler de ona minettar olacaklardır.

Bu kitabın kusursuz denilecek şekilde yayınlanmasını sağlayan sayın *Atilla Aksoy,* sayın *Tamol Küçükerol,* sayın *Betül Korzay* ve sayın *Zülay Kılıç* başta olmak üzere, *Aksoy Grafik Dizgi ve Matbaacılık A.Ş.* idarî ve teknik personeline en derin şükranlarımı sunarım.

Satranç ile fazla alâkası olmayan, fakat bu kitabın hazırlanmasında önemli rol oynayan iki şahıs daha var. Bu da beni geçen sene "eski halime" getiren, hastalığımın uzmanı olan Sn.Prof.Dr. *Coşkun Özdemir,* ve onun önerlerini harfiyen tatbik eden, bana ideal iyileşme şartları sağlayan eşim *Meryem Palavan*'dır; onlara da, ayrıca, herşey için çok, çok teşekkür ederim.

Selim Palavan

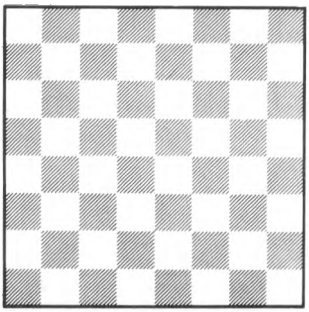
4. LEVEND, İstanbul
Ağustos 1989

BÖLÜM I

GENEL BİLGİLER

Satranç oyunu için bir tahta ile otuziki taş gereklidir. Tahta kare şeklinde olup aynı büyüklükte altmışdört haneye bölünmüştür. Bu haneler yalnız oyunculara kolaylık olmak için iki renkli olur. Renkler ekseriya beyaz ve siyahtır (Şekil 1).

Tahta, oyuna başlanırken beyaz köşe oyuncuların sağ taraflarına gelecek şekilde konulur.



1

Satranç tahtası sade bir şekilde şöyle işaretlenir: düşey sütunlara birer alfabe harfi (a, b, c, d, e, f, g, h) ve yatay sütunlara birer sayı (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) konulur (Şekil 2). Böylece her hane bir harf ve bir de sayı ile işaretlenmiş olur (Şekil 3 te gösterilen Diyagrama bakınız). (Böyle işaretlenme aslında okullarda, Matematik derslerinde anlatılan "Koordinat sistemi"nden başka bir şey değildir).

Tahtada düşey ve yatay sütunlardan başka çapraz sütunlar (çaprazlar) da vardır. Örneğin: a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8 veya h2, g3, f4, e5, d6, c7, b8 ve saire.

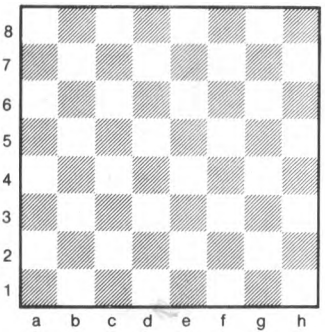
Şekillerde görüldüğü üzere dik ve yatık sütunlar sekizer hanelidir. Fakat çapraz sütunlardaki haneler ikiden sekize kadar değişir. Bir de dik ve yatık sütunların haneleri, biri diğerini takip etmek şartı ile iki renklidir. Çapraz sütunlar ise daima aynı renkli olur.

Genel işaretleri gereğince bellemek gereklidir. *Satranç yayınlarından yararlanabilmek bu bilgiye bağlıdır.* Bu sebebden satranç meraklılarına (özellikle ilk zamanlarda!) tahtalarının çerçevelerine bu işaretleri koymalarını önermek isteriz.

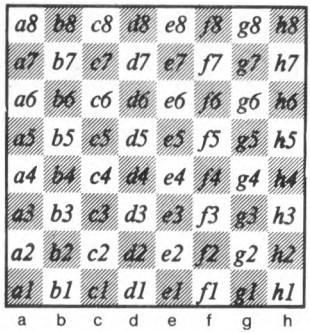
Hamle.

Taşların herhangi bir hareketi bir *hamle*dir. Hamleler sıraya tabidir. İlk hamle sırası beyaz taşlarla oynayan oyuncunundur. (Beyazlarla hangi tarafın oynayacağını tayin için kur'a çekilmesi adet olmuştur. Satranç turnuvalarında ise bunun için özel Tablolar mevcuttur).

2



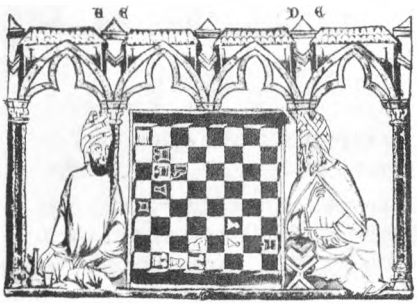
3



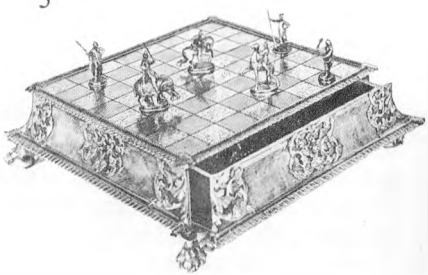
Taşlar.

Oyun başında iki tarafın sekizer *Piyonu* veya *Er* (veya *Piyade,* veyahut *Paytak)* ve sekizer tane de *Figürü* (veya *Subay,* eskiden *Zabit)* vardır. Figürler şunlardır: Bir *Şah,* bir *Vezir* (veya *Ferz),* iki *Kale* (veya *Ruh),* iki *Fil* ve iki de *At.* Tarafların taşları, haneler gibi, ayrı ayrı ve çoğunlukla beyaz ve siyah renktedir. Vezirlerle Kalelere *ağır Figür* ve Fillerle Atlara *hafif Figür* denilir.

4

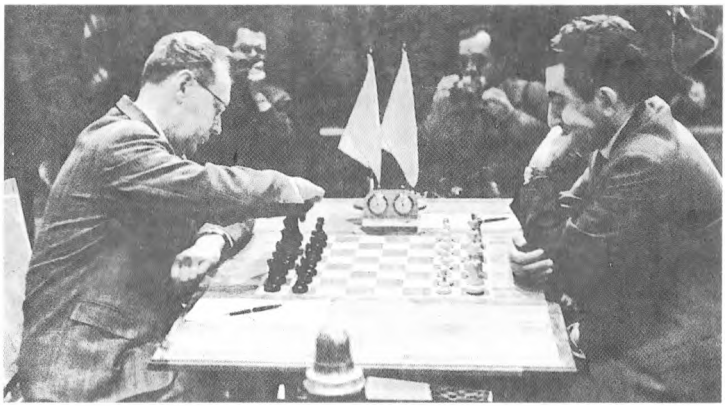


5



Tarih boyunca oldukça farklı, çeşitli satranç taşları kullanılmakta idiler. Örnek olarak Şekil 4 te iki asil arabın satranç oynaması (13 üncü asır), Şekil 5 te ise kıymetli satranç kutusu ile gümüşten dökülmüş taşlar gösterilmiştir. Bugünlerde de bazen alışılmamış şekilde takımlara rastlanabilir. Ancak şimdi çoğunlukla, ve zamanımızdaki az çok ciddi turnuvalarda ayrıcalıklı olarak "Staunton" tipi takımlar kullanılmaktadır (Howard Staunton, geçen asırda yaşamış, bu taşların şeklini ilk defa teklif etmiş meşhur İngiliz satranç ustasıdır): Resim 6 ya bakınız (Botwinnik-Petrosyan, Dünya Şampiyonası maçı , 1963).

6



Şekillerde taşlar şöyle gösterilir:

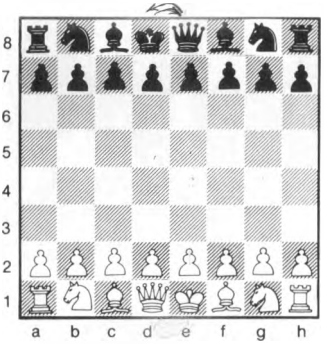
	BEYAZ:	Sembol
♔	— Şah	(Ş)
♕	— Vezir	(V)
♖ ♖	— Kaleler	(K)
♗ ♗	— Filler	(F)
♘ ♘	— Atlar	(A)
♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙	— Piyonlar	(P)
	SİYAH:	Sembol
♚	— Şah	(Ş)
♛	— Vezir	(V)
♜ ♜	— Kaleler	(K)
♝ ♝	— Filler	(F)
♞ ♞	— Atlar	(A)
♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟	— Piyonlar	(P)

Konum.

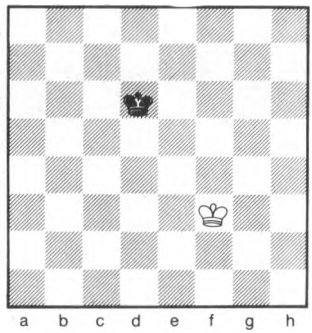
Taşların tahta üzerinde dizili bir halde bulunmasına *konum* (veya *durum,* veyahut *pozisyon)* denir. Taşların ilk konumu Şek. 7 de gösterilmiştir. Bu Şekilde görüldüğü gibi beyaz Figürler birinci yatık sütuna ve siyah Figürler sekizinci yatık sütuna sıralanır. Piyonlar, yanyana olmak üzere ikinci ve yedinci yatık sütunlara dizilir. *Vezirlerin yeri kendi renklerindeki hanelerdir* (beyaz Vezir d1 hanesine, siyah Vezir de d8 hanesine konulur).

Oyuna başlanmadan Vezirlerle Şahların yerlerine konulup konulmadığına dikkat etmeyi unutmamak gerekir.

7



8



Parti. Oyunun amacı.

Parti, bir el oyun demektir. Bitirilen bir oyun bir partidir. İki taraf için oyunda amaç *rakip şahın esir alınması*dır. Piyonlarla Figürler bu amaca varmak için birer araçtır.

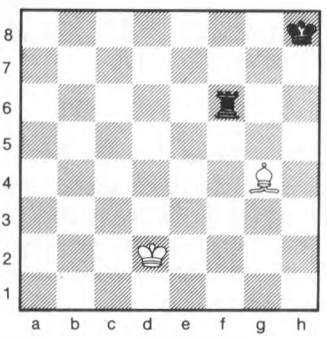
Şah.

Şimdi Şahın hareketini inceleyelim: Şah, bulunduğu hanenin her doğrultuda yalnız birer hane yürür. Örneğin, Şekil 8 de beyaz Şah f3 hanesinde bulunuyor. Beyaz Şah f2, e2, e3, e4, f4, g4, g3, g2 hanelerinden birine gidebilir. d6 hanesinde bulunan Şahın hamlesi de: c6, c7, d7, e7, e6, e5, d5, c5 hanelerinden birine gitmek olabilir.

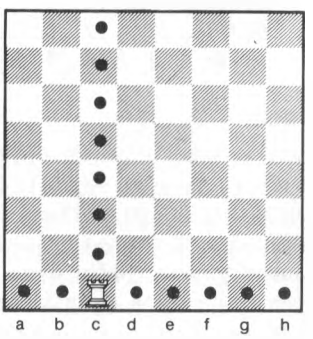
Kale.

Kaleler gerek dik gerek yatık sütunlar üzerinde ileri ve geri hareket edebilirler (Şekil 9). Örneğin, f6 hanesinde bulunan siyah kale a6, b6, c6, d6, e6, h6, g6, f1, f2, f3, f4, f5, f7, f8 hanelerine gidebilir. Şekil 10 da c1 hanesinde bulunan Kalenin olası hamleleri şematik olarak gösterilmiştir.

9



10



Fil.

Filler yalnız çapraz sütunlar üzerinde yürürler. Örneğin, Şek. 9 da g4 hanesinde bulunan beyaz Fil c8, d7, e6, f5, h3, d1, e2, f3, h5 hanelerine gidebilir. Şekil 11 de Fil hamleleri şematik olarak gösterilmiştir.

Oyun başında tarafların ikişer Fili vardır. Bu fillerden biri siyah, diğeri de beyaz hanelere konulmuştur (Şekil 7 ye bakınız). Filler, partinin sonuna kadar yürüdükleri hanelerden ayrılamazlar. Bunun içindir ki bu Fillere yürüdükleri hanelerin rengine göre *beyaz hanelerde yürüyen filler* veya *siyah haneler üzerinde yürüyen filler* denilir.

Vezir.

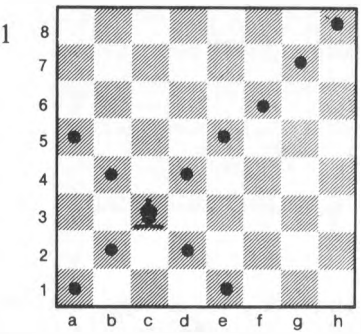
Vezirlerin yürüyüşü bir Fil ile bir Kalenin hareketlerinin birleşmesinden meydana gelir. Örneğin, Şekil 12 de bulunan beyaz Vezirin gidebileceği haneler şunlardır: Dik sütun üzerinde c1, c2, c3, c5, c6, c7, c8; birinci çapraz sütun üzerinde a2, b3, d5, e6, f7, g8; yatık sütunda a4, b4, d4, e4, f4, g4, h4; ve ikinci çapraz sütun üzerinde a6, b5, d3, e2, f1.

g5 üzerinde bulunan siyah Vezir de aynı şekilde g1, g2, g3, g4, g6, g7, g8, h5, f5, e5, d5, c5, b5, a5, h6, f4, e3, d2, c1, h4, f6, e7, d8 hanelerine gidebilir.

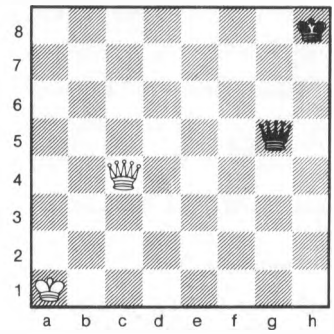
Şekil 13 te Vezir hamleleri şematik olarak gösterilmiştir. Vezir ve Şahın hamleleri (Diyagram 14) karşılaştırılırsa, bunların her tarafa hareket edebileceği anlaşılır. Fakat Şah sadece bir adım atabilir.

Vezir, Kale ile Filin hareketlerini tek başına yaptığı için, kuvvetçe bu iki taştan üstündür. Kale de Filden daha kuvvetlidir: Çünkü Kaleler beyazlı siyahlı haneler üzerinde yürüyebilir. Filler ise yalnız bir renkli çapraz sütunlarda yürürler.

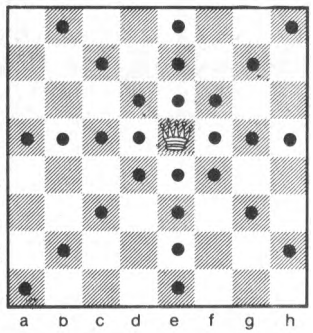
11



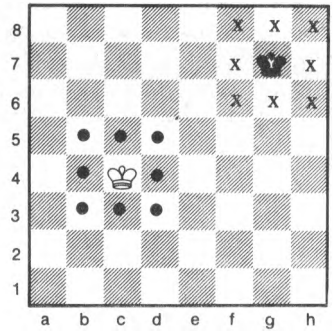
12



13



14

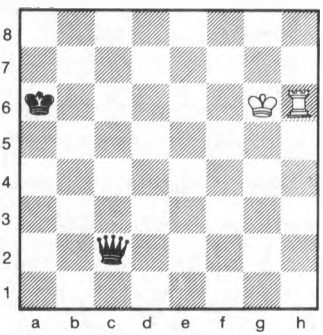


Kiş.

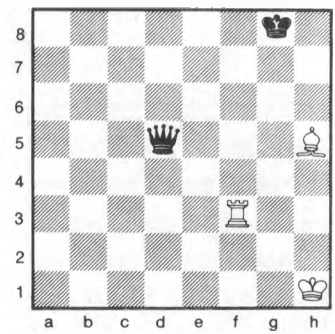
Oyunun amacı *Şahın esir alınması,* yani kendisine yöneltilen hücumu savuşturamayacak bir hale getirilmesidir. Şaha hücum ne demektir? Şahın, hasım taşlarının hareket ve tesir (etki yapma) doğrultuları üzerinde bulunmasıdır. Böyle bir durumda, hücum ve sonunda kiş durumu meydana gelir. Örneğin, Şekil 15 te beyaz Şah hasım Veziri tarafından hücuma uğramıştır: Beyaz Şah *kiş altındadır* veya siyah Vezir beyaz Şaha *kiş demiştir.*

Oyun kaidesine göre Şahlar kiş altında durmak hakkına sahip değildir, kaçmaları gerekir (hücumdan kurtulmanın yollarını ilerde açıklayacağız). Kişten kaçmak için hücuma uğramayan diğer, emin bir haneye sığınmak lâzımdır. Örneğimizde beyaz Şahin h5, g5, f6, f7, g7 hanelerine gitmesi olanaklıdır. Ama f5, h7 hanelerine gidemez. Çünkü bu iki hane dahi siyah vezirin hücumu altındadır.

15



16

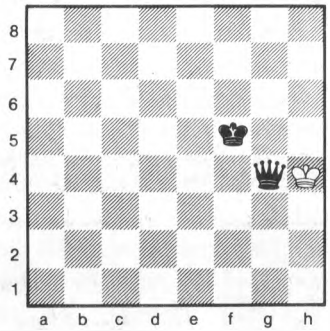


Taşların alınması. Mat.

Şekil 15 deki konum oyunlarda meydana gelebilir. Acaba diğer taşlar ne olmuştur? Bu taşlar oyun süresince alınmışlardır. *Almak* işlemi nedir? Bir taşın hasmın diğer bir taşını kırarak, onun yerini işgal etmesidir. Alınan taş artık oyundan çıkar. Örneğin, Şekil 16 da, siyah Vezir Beyazların Kalesiyle Filini alabilecek durumdadır. Fakat kaideye göre almak zorunlu değil, daima *ihtiyari*dir (isteğe bağlıdır).

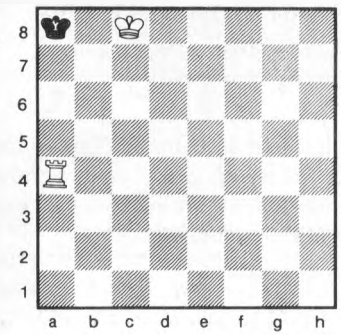
Örneğimizde Vezirin, Fil yerine Kaleyi almasının uygun olacağı hatıra gelebilir (çünkü Kale Filden daha kuvvetlidir). Fakat f3 hanesi beyaz Filin kontrolü altındadır. Eğer Kaleyi alırsak Fil de Veziri alacak, böylece Kale ile Veziri değişmiş olacağız. Halbuki Vezir Kaleden daha çok kıymetli ve kuvvetlidir. Böyle bir değişme Siyahlar için zararlı olur. İşte bunun içindir ki siyah Vezirin Kaleyi değil, Fili alması uygundur. Çünkü Fil savunmasızdır, bedava alınacaktır. Almak hakkının ihtiyari olması, Şahlar da dahil olduğu halde bütün taşları kapsar. Fakat Şahın alacağı taşın hasmı tarafından başka bir taşla savunulmamış bulunması gereklidir (Şekil 17 deki duruma bakınız). Beyaz Şah siyah Veziri alamaz. Çünkü siyah Vezir siyah Şah tarafından savunulmaktadır. Fakat aynı zamanda beyaz Şah kiş altındadır. Öğrendiğimiz gibi kişten kaçması gereklidir. Oysa kaçabileceği hanelerin tamamı (g3, h3, g5, h5) siyah figürlerin hücumu altındadır. Şu halde beyaz Şah burada kaçılması ve korunulması mümkün olmayan bir hücum altındadır. Böyle bir duruma *mat* denilir. Bu, partinin *sonu*dur. Beyaz Şah esir düşmüş ve partiyi Siyahlar kazanmıştır.

17

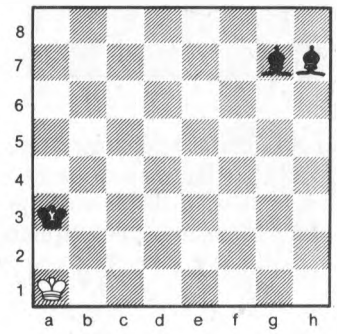


Şekil 18, 19 ve 20 de diğer mat örnekleri gösterilmiştir. Kolayca anlaşılabileceğinden ayrı ayrı açıklamaya gerek yoktur.

18

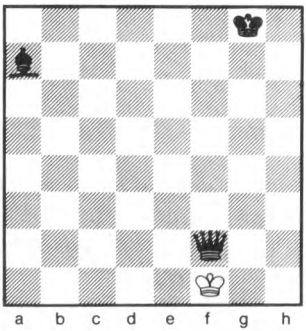


19

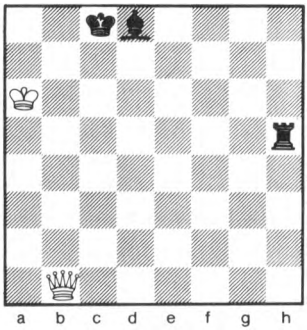


Şekil 21 de dikkate değer bir konum örneği veriyoruz: İki taraf birbirini mat edebilecek durumdadır. Eğer hamle sırası Beyazların olursa Vezirle b7 hanesinden hasım Şahına kiş der ve mat eder (d8 hanesi kendi Fili tarafından tutulmuş olduğundan, siyah Şahın bu haneye kaçması da olanaklı değildir). Eğer hamle sırası Siyahlarda ise Kaleyi a5 hanesine getirerek hasmını mat eder.

20

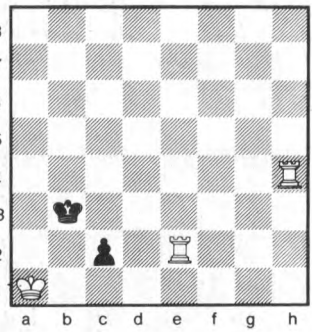


21

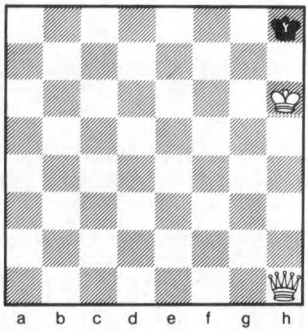


Aşağıdaki iki Şekilde (22 ve 23) Beyazlar birer hamle ile hasmını mat eder. Bu hamleleri okuyucunun bulması gerekir.

22



23

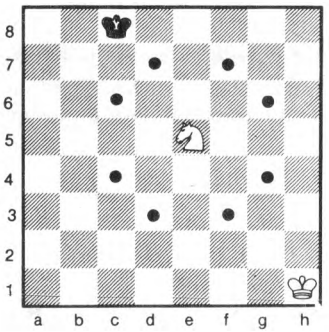


At.

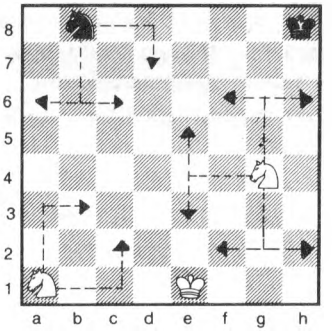
Atın diğer Figürlere benzemeyen ve daima bir sıçramadan ibaret olan orijinal (özgün, değişik) bir hareketi vardır. Şekil 24 te gösterildiği gibi, Atın bu sıçrama hareketi yatık veya dik herhangi bir doğrultuda iki hane ilerledikten sonra sağ veya solda bulunan üçüncü bir haneye konmasından ibarettir.

Atın hareketleri Şekil 25 te grafik olarak gösterilmiştir.

24



25

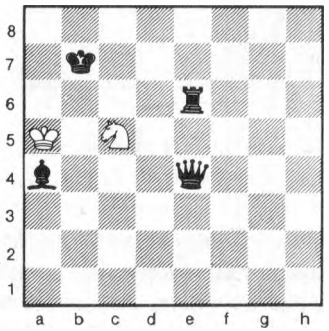


Görülüyor ki At her hamlesinde ilk bulunduğu hanenin renginde olmayan hanelere atlamaktadır. İlk bulunduğu hane kenar sütunlara yaklaştıkça Atın hareket sahası daralır. Böylece Atın sıçrayabileceği haneler 8 veya 6 veya 3 veyahut 2 haneden ibaret olabilir (Şekil 24 ve 25 e bakınız).

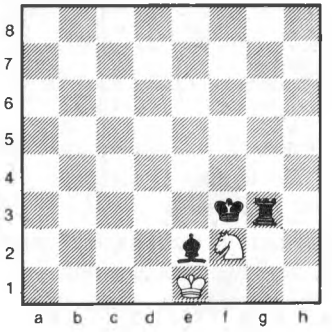
Yine diğer Figürlerin yalnız boş hanelerdeki hareket yeteneklerine zıt olmak üzere atın *diğer taşlar üzerinden sıçrama* yetkisi vardır. Örneğin Şekil 27 de, beyaz At f2 hanesinden yalnız yolları açık olan h1, h3 hanelerine değil, aynı zamanda yolları "kapalı" bulunan g4, e4, d3 ve d1 hanelerine de - yolundaki taşların üzerinden sıçrayarak - konulabilir. At sıçradığı hanelerde bulunan hasım taşlarını, diğer Figürler gibi, kırarak oyun dışı eder.

Atın diğer Figürlere göre bazı olumlu yönleri olduğu kadar olumsuz özellikleri de vardır. Olumlu yönü: At hasım taşlarına, kendisi hücum ve tehdit altında kalmaksızın, taaruz edebilir - örneğin, Şekil 26 ya bakınız:

26



27



c5 hanesindeki Beyazların Atı b7 deki siyah Şaha kiş demiş ve e4 deki siyah Vezire, e6 daki siyah Kaleye ve a4 deki siyah File de *aynı zamanda hücum etmiş* konumdadır. Halbuki kendisi hücum ettiği bu siyah taşların hiçbiri tarafından tehdit altında bulunmamaktadır.

Atın olumsuz yanı da diğer taşlara nisbetle hareket yeteneğinin sınırlı olmasıdır. Örneğin Fil, a1 hanesinden h8 e bir hamlede geçebilirken, a1 hanesinde bulunan Atın h8 hanesine gidebilmesi için altı (!) hamle yapması gerekir.

Çeşitli Figürlerin kuvvetlerinin karşılaştırılması.

Oyun uygulama ve denemelerine göre At aşağı yukarı Fil kuvvetindedir. Diğer taşlarla karşılaştırılırsa denebilir ki Vezir en kuvvetli taştır. Kale, Vezir kadar kuvvetli olmamakla beraber, Filden ve Attan daha kuvvetlidir. Figürlerin nisbî (birbirine göre) kuvvetlerini ölçmek için Atın (veya Filin) kuvvetini birim olarak kabul edersek Kalenin kuvveti takriben (*yaklaşık* olarak) 1,5, Vezirin kuvveti ise 3 tür. Pratik oyunlar için önemli olan bu soru ilerde daha derin bir şekilde incelenecektir.

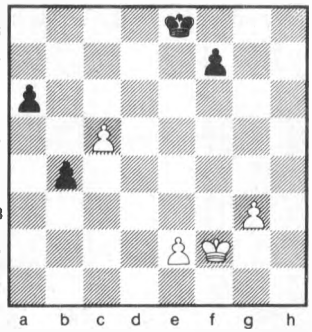
Kale ile hafif Figürler (Fil ve At) arasındaki kuvvet farkına *kalite* denir. Eğer hafif bir Figürü hasmın Kalesiyle değiştirirseniz bir *kalite kazanmış* olursunuz.

Piyonlar.

Taşlar arasında hareketi en sınırlı olanlar Piyonlardır. Bu yüzden oyunun en zayıf bireyi Piyondur. Figürlere karşıt olarak, Piyonlar yalnız dik doğrultuda ve ileriye doğru birer hane yürürler. Fakat *ilk durumda* bulundukları hanelerden hareket ederlerken her Piyon *yalnız bir defa* iki hane birden ilerleyebilir.

Diyagram 28 göz önüne alalım:

28



e2 hanesinde ilk durumunda bulunan beyaz Piyon e4 hanesine ve f7 deki siyah Piyon da f5 hanesine gidebilir. Şekil 28 deki diğer bütün Piyonlar ilk durumlarında bulunmadıklarından, yalnız birer hane yürüyebilirler. Örneğin, c5 teki beyaz Piyon yalnız c6 hanesine ve b4 teki siyah Piyon da ancak b3 hanesine gidebilir ve saire.

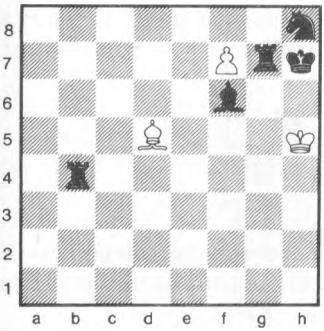
Piyonun kuvvetini arttıran bazı özel haller vardır. Bu özelliklerin en önemlisi Piyonun *bir Figüre değişim kuralına* tabi olmasıdır. Yürüye yürüye son yatık sütuna ulaşan Piyonlar *zorunlu olarak* şekillerini değiştirerek herhangi bir Figüre - Şah hariç - değişirler.

Değişim kuralına göre, tahtada Vezir mevcut olsa bile, Piyonun ikinci bir Vezire dönüşmesi uygundur. Satranç tarihinde beş (!) Vezirle oynanmış parti bile vardır.

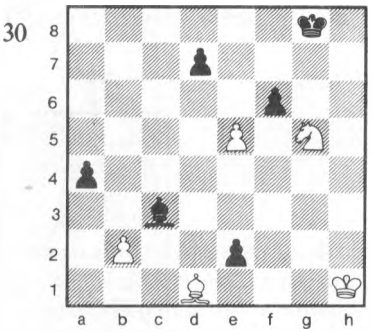
Bu "dönüşme" kuralının uygulanmasında Piyonu, en kuvvetli Figür olan Vezire dönüşmesinin daima faydalı olacağı hatıra gelebilir. Fakat aşağıdaki örnekte gösterdiğimiz gibi, bu düşünüş her vakit doğru çıkmaz (Şekil 29 a bakınız): Eğer Beyazlar Piyonu f8 hanesine sürüp Vezire dönüşürse, Siyahlar b4 deki Kaleyi h4 hanesine (veya g7 deki Kaleyi g5 hanesine) getirmekle kiş ve mat diyecektir. Bundan kurtulmak için, Beyazlar, Piyonu herhangi bir Figüre değiştirmek hakkından yararlanarak f8 hanesine sürülen Piyonun yerine Atı seçerler ve bu hamle ile siyah Şahı matedebilirler. Oyunlarda bu gibi raslantılar (nadir olmakla beraber) görülür.

Piyonların önemli özelliklerinden biri de tabi oldukları *almak kuralıdır.* Piyon, Figürler gibi yürüdüğü tarzda taş alamaz. Yalnız ileri ve dikine yürür, fakat karşı karşıya değil iki yandan alır. Örneğin Şekil 30 da, beyazlar b2 Piyonu ile c3 teki siyah Fili alabilir.

29



30



Beyazlar e5 teki Piyonu ile de f6 daki siyah Piyonu alabilir. Diğer taraftan Siyahlar da f6 Piyonu ile g5 teki Atı veya e5 teki beyaz Piyonu alabilir. Yine Siyahlar e2 Piyonu ile d1 deki Fili alabilir. Bu taktirde d1 hanesine yerleşen siyah Piyonun herhangi bir Figüre dönüşümü zorunludur.

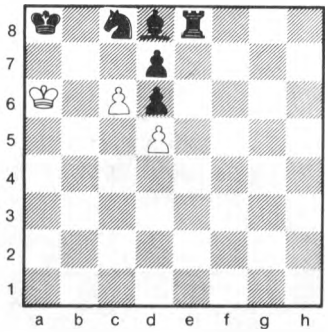
Piyonlar için dikkate değer bir *almak kuralı daha* vardır. Eğer Beyazlar (Şekil 30 a bakınız) b2 deki Piyon ile siyah Fili almayıp bu Piyonu b4 hanesine sürerse Siyahlar, kendi Piyonun yanından geçen bu Piyonu a4 hanesindeki Piyon ile — beyaz Piyon yalnız bir hane sürülmüşcesine — alabilir; ve bu taktirde a4 deki siyah Piyon b3 hanesinde yer alır.

Eğer d7 deki siyah Piyon (Şek.30) iki hane sürülerek d5 hanesine konulursa, Beyazlar da e5 teki Piyon ile alabilir ve bu taktirde beyaz Piyon d6 hanesinde yer alır. Bu kurala *geçerken almak* denilir; satranççılar çok defa bu alış tarzı için fransız tabiri *"en passant"* (=geçerken, söyleyiş: "anpasán") kullanırlar. Fakat geçerken almak hakkından ancak bir sonraki hamlede (hemen) yararlanabilir.

Bu çok önemli bir kuraldır. İyice bellenmesi gerekir.

Bir de aşağıdaki örneği inceleyelim (Şekil 31): Siyahların kuvetçe üstünlüğü ezicidir. Eğer oyun sırası Siyahların olsaydı, bunlar partiyi kolayca kazanabilirdi. Fakat sıra Beyazlarındır. c6 hanesindeki beyaz Piyon d7 siyah Piyonu alarak bir sonraki hamlede At ile Kaleden birini daha almakla tehdit ediyorlar. Uygun olmayan (elverişsiz) durumları yüzünden Siyahların bu tehdide karşı savunma çareleri yoktur (bu durumu Şekil 31 üzerinde inceleyiniz!). Bir Piyonun böyle iki taşın birden tehdit etmesine *çatal* denir.

31



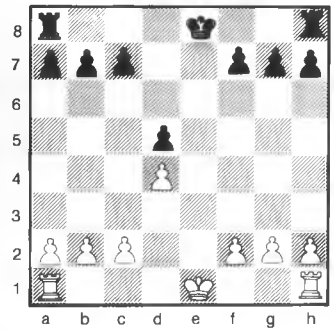
Rok.

Partinin devamı süresince oyuncular yalnız bir kereye mahsus olmak üzere belli iki Figürü oynayabilirler. Bir Kale ile Şahın aynı zamanda hareketlerini kapsayan bu hamleye *rok* denilir (İtalyanca "rocco" - Kale).

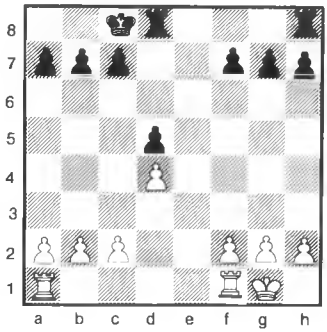
Rok, Şahın tek hamlesi olarak kabul edilir ve şöyle yapılır: Şah bulunduğu kareden Kale'lerden birine doğru aynı sırada 2 kare hareket ettirilir. Şah'ın kendisine doğru hareket etmiş olduğu Kale de Şah'ın üstünden atlatılarak aynı sırada bitişiğindeki kareye konur.

Rok yapmak için ilk koşul Şah ile Kalenin ilk konumda dizildikleri durumda bulunmaları ve ikisinin arasında başka bir Figür olmamasıdır. 32 ve 33 üncü Şekillerde roktan evvelki ve rok yapıldıktan sonraki durumlar gösterilmiştir. Beyazlar *kısa rok* siyahlar da *uzun rok* yapmışlardır.

32



33



Rokun yapılmasında aşağıdaki kurallara uymak zorunludur:

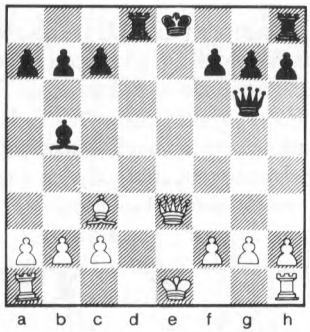
1 - Eğer Şah bir hamle yapmışsa, oyun devamınca rok yapmak hakkını kaybeder.

2 - Eğer Kalelerden biri hamle yapmışsa, hamle yapan bu Kalenin bulunduğu tarafa rok yapmak hakkı kalmaz.

3 - Şahın bir hücum karşısında bulunduğu anda - yani kiş altında iken - rok yapılamaz. Eğer Şah daha evvel, kaç defa olursa olsun, hücum karşısında kalmışsa, bunun roka engel olmak hususunda hiçbir etkisi yoktur.

4 - Rok sırasında Şahın, hasmın tehdidi altında bulunan hanelerden geçmesi veya tehdit altında bulunan haneye konulması uygun olmadığından, böyle durumlarda da rok yapılamaz.

34



Örneğin, Şekil 34 te Siyahların rok yapmak yetkisi yoktur. Çünkü siyah Şah kiş altındadır. Beyazlar da her iki doğrultuda rok yapamaz. Çünkü d1 ve f1 haneleri siyah Figürlerin hücumuna uğramıştır.

Fakat Kalelere yönelen hasım tehdidı roka engel olmaz.

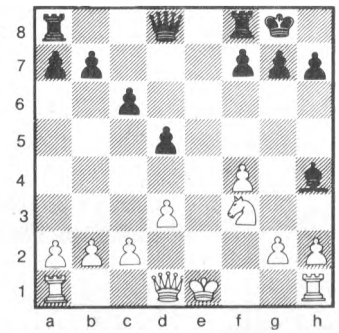
Kişe karşı savunma. Açık kiş. Çifte kiş.

Kiş-mat hakkında evvelce açıklamalar verirken hücuma savunmanın bir şeklinden, yani Şahin kaçmasından bahsettik. Şimdi kişe karşı diğer iki savunma yolunu inceleyeceğiz.

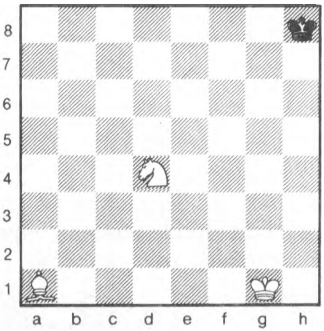
Şekil 35 te beyaz Şah kiş altındadır. Bildiğimiz gibi ilk savunma çaresi Şahın kaçmasıdır. İkinci savunma ise f3 hanesindeki At ile h4 teki hücum eden Fili almaktır. Üçüncü savunma da hücum eden Figürün tehdidini yok etmek için g2 deki Piyonu g3 hanesine sürmekten ibarettir. Bu durumda elbette rok yapılamaz. Çünkü Şah kiş altındadır.

Kiş yalnız son hamlede oynanan taşla yapılmaz. Örneğin, Şekil 36 da d4 teki beyaz Atın herhangi bir hamlesi kiştir. Fakat kiş, At tarafından değil, önü açılmış olan Fa1 tarafından yapılmaktadır. Böyle bir kişe *açık kiş* denir.

35

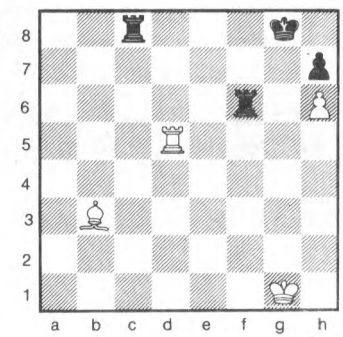


36

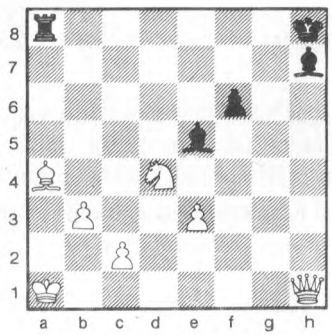


Bir de Şekil 37 deki durumu inceleyelim: d5 teki Kalenin herhangi bir hamlesi ile Beyazlar kiş yapabilir. Fakat Kale g5 hanesine getirilirse hem b3 teki Fil, hem de g5 hanesine konulan Kale aynı zamanda Siyahların Şahına hücum etmiş olur. Böyle iki taraftan yapılan kişe *çifte kiş* denir. Kolayca anlaşılacağı üzere çifte kişlerden kurtulmak için Şahın kaçmaktan başka çaresi yoktur. Eğer d5 deki Kale d8 hanesine getirilirse, yine çifte kiş yapılmış olur ve bu taktirde siyah Şahın ne kaçması, ne de savunması yapılabilir. Bu ikinci çifte kiş siyah Şahı mateder.

37



38



Taşların bağlanması ("Açmaz").

Bazı hallerde taşlar bulundukları yerlerden kımıldatılamaz ve hamle yapamazlar. Örneğin, Şekil 38 deki beyaz Ad4 hamle yapamaz. Çünkü yerinden kımıldanırsa, e5 teki hasım Filinin kendi Şahına kiş demesi için yol açmış olur. Aynı nedenle Beyazlar Fa4 ile ve Siyahlar da Fh7 ile hamle yapamazlar. Bu d4, a4, h7 deki Figürlere *bağlı Figürler* ve Figürlerin bu halde bulunmasına *açmaz* (veya *bağlanış*) hali denilir.

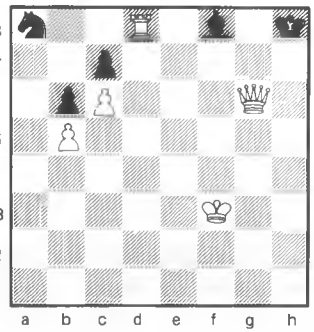
Pat. Beraberlik. Daimi kiş.

Oyun sırası kendisine ait olan tarafın - *Şahı kiş altında bulunmamak şartı ile* - hiçbir hamle yapamayacak halde bulunduğu duruma *pat* denir.

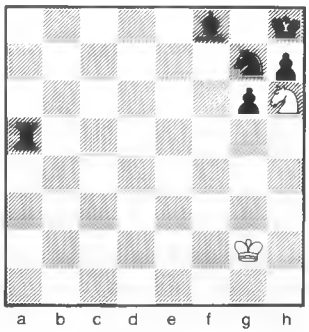
Şekil 39 da siyah Şahın hiçbir hamle yapması olası değildir. Siyah Fil beyaz Kale ile bağlı olduğu gibi, siyah At ve iki siyah Piyon da hiç bir hareket olanağına sahip değildirler.

Pat halinde iki taraf *berabere kalmış* sayılır.

39



40



Şekil 40 da berabere kalmanın dikkate değer bir örnek daha gösterilmiştir. Kuvvet itibarı ile Siyahların açık bir üstünlüğü vardır. Fakat Beyazlar partiyi kurtarabilir: Beyazlar f7 hanesinden At ile kiş derse, Siyahlar için yapılacak yalnız bir hamle vardır ki, o da Şahla g8 hanesine kaçmaktan ibarettir. Beyazlar Atı h6 hanesine getirerek tekrar kiş derse siyah Şahın yine h8 hanesine kaçmaktan başka hamlesi yoktur ve bu taktirde ilk durumuna dönmüş olur. Eğer Beyazlar At hamlesinden başka bir hamle yaparsa, Siyahlar kendi kuvvet üstünlüğünden yararlanıp, partiyi kazanacaktır. Bunun içindir ki Beyazlar kiş hamlesini sonsuz tekrar edip durabilir. Böyle kişlere *daimi kiş* denilir. İşte bu gibi hallerde de, oyuna devamda amaç kalmayacağından, *parti beraberlikle* bitmiş sayılır.

Eğer tahta üzerinde kalan kuvvetler mat için yeterli gelmezse, örneğin Şaha karşı Şah ve At kalırsa, parti yine beraberlikle biter.

Partilerle durumların yazılması.

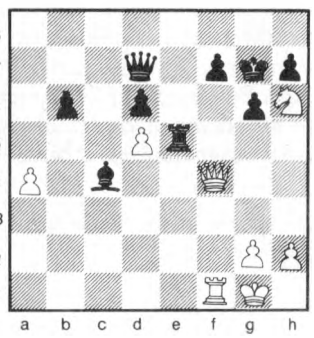
Partilerle durumların yazılması için özel bir not sistemi kullanılır. Evvelce bahsettiğimiz tahtanın işaretlenmesi bu işlemler için esastır. Kullanılan diğer kısaltmalarla işaretleri de aşağıda gösterilmiştir:

Ş — Şah
V — Vezir
K — Kale
F — Fil
A — At
\+ — Kiş
++ — Çifte kiş
X — Mat
: — Alır (alış)
! — Kuvvetli bir hamle
!! — Çok kuvvetli bir hamle (veya ince ve güzel bir hamle)
? — Zayıf bir hamle
?? — Çok zayıf bir hamle (veya ağır hatalı hamle)
∞ — Herhangi bir hamle
= — Aşağı yukarı eşit durum
± — Beyazların durumu açıkça üstün
∓ — Siyahların durumu açıkça üstün
⩲ — Beyazların az bir üstünlüğü var
⩱ — Siyahların az bir üstünlüğü var
0—0 — Kısa rok (küçük rok)
0—0—0 — Uzun rok (büyük rok)

Satranç yayınlarında (kitaplarda, dergilerde, gazete köşelerinde) çok defa alış işareti olarak, yukarda gösterdiğimiz (:) işareti yerine (X) işareti, mat işareti olarak da (X) yerine diğer bir işaret kullanılır veya "mat" sözcüğü yazılır.

Bir Figürün bulunduğu haneyi göstermek için ilk önce o Figürün isminin kısaltması, sonra da bulunduğu hanenin harf ve sayı işaretleri yazılır. Örneğin, eğer Kale e5 hanesinde ise Ke5 yazılır. Şahın c8 hanesinde bulunduğunu Şc8 notu ile gösterilir. Durumların yazılmasını Şekil 41 den takip edelim:

41



Beyazlar: Şg1, Vf4, Kf1, Ah6,
PPa4, d5, g2, h2.

Siyahlar: Şg7, Vd7, Ke5, Fc4,
PPb6, d6, f7, g6, h7.

Yazılış sırası: Ş, V, K, F, A ve sonunda Piyonlar. Piyonlar için "PP" kısaltması kullanılır. Tahtada, örneğin, iki beyaz Fil varsa, onların durumları (karışıklığa meydan vermemek için) ayrı ayrı yazmak tercih edilir, yani FFa5, d5 değil, Fa5, Fd5 şeklinde.

Figürlerin hamlelerini not etmek için ilk önce Figürün sembolü (yani isminin kısaltması) ile hamleden evvel bulunduğu hane işaretleri yazılır. Eğer hamlede *alış yoksa* bu duruş ve gidiş haneleri arasına bir — (çizgi) konulur. Eğer hamlede alış varsa haneler arasına iki nokta (:), veya yukarda anlatıldığı gibi (X) işareti yazılır. Örneğin Ff1-b5 yazılışı, f1 hanesinde bulunan Filin b5 hanesine sürüldüğünü gösterir. Ka1:a6 (veya Ka1xa6), a1 hanesindeki Kalenin a6 hanesindeki hasım taşını aldığını ifade eder.

Bir Figüre dönüşümünü gerektiren bir hamle yapan Piyonu ve değiştiği Figürü yazmak, örneğin g7 deki Piyonun g8 e sürülüp Vezire değiştiğini göstermek istersek, şöyle yazarız: g7-g8V.

c2:d1A+ yazılışı da c2 hanesindeki siyah Piyonun d1 deki herhangi bir beyaz Figürü alarak Ata dönüştüğünü ve aynı zamanda bu At ile beyaz Şaha kiş denildiğini gösterir.

Partilerin yazılması iki türlü olur: Ya tarafların hamleleri için ayrı ayrı sütunlar tahsis olunur, veya (özellikle gazetelerde ve dergilerde sütun tasarrufu için yapıldığı gibi) iki tarafın bütün hamleleri sürekli satırlar teşkil edecek şekilde yazılır.

Eğer Sütun usulü ile yazılırsa, ilk sütuna hamlelerin sıra numaraları, ikinciye beyazların hamleleri ve üçüncü sütuna da siyahların hamleleri yazılır. Örneğin siyahlara ayrı, beyazlara ayrı sütunlar vererek yazalım:

	Beyazlar	**Siyahlar**
1.	e2-e4	e7-e5
2.	Ag1-f3	Ab8-c6
3.	Ab1-c3	Ag8-f6
4.	Ff1-b5	Ff8-b4
5.	0 - 0	0 - 0
6.	d2-d3	d7-d6
7.	Fc1-g5	Fb4:c3
8.	b2:c3	Vd8-e7

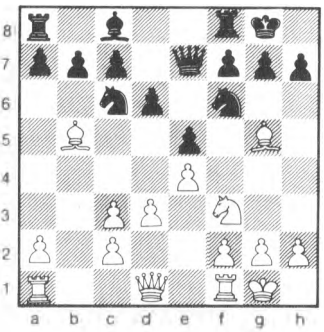
Aynı örneği sürekli satırlar şeklinde yazalım:

1.e2-e4 e7-e5 2.Ag1-f3 Ab8-c6 3.Ab1-c3 Ag8-f6 4.Ff1-b5 Ff8-b4 5.0-0 0-0 6.d2-d3 d7-d6 7.Fc1-g5 Fb4:c3 8.b2:c3 Vd8-e7.

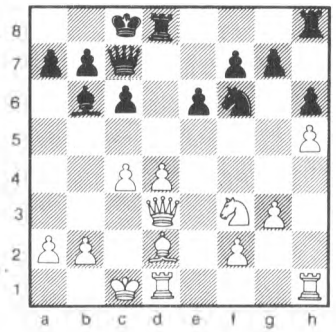
Görülüyor ki büyük harfler Figürleri, küçük harfler ise haneleri göstermek için kullanılıyor.

Taşları dizdikten sonra (Şekil 7 de gösterildiği gibi) yukarıda yazılan hamleleri tahtada *doğru olarak* uygularsanız, Şekil 42 teki durumu elde etmiş olursunuz. Kitaplarla biraz uğraşmış bir satranççı için bu *çok kolay* bir şeydir. Tecrübeli bir satranççı bütün haneleri ani olarak görür ve gereken taşı gereken yere götürür. İlk defa kitaplarla çalışan satranççı ise, tecrübenin gösterdiği gibi, çok zorluk çeker; çünkü *bir tek taşın* yalnış haneye konulması, takip ettiği partiyi anlaşılmaz hale sokar!

42



43



Eğer satrançta ilerlemek istiyorsanız biraz sonra anlatılacak "kısaltılmış" notasyonu çok çok dikkatli inceleyin ve bütün örnekleri dikkatle takip edin. *Notasyon için sarfedilen zamanı ilerde fazlasıyla geri alırsınız!*

Yukarda anlatılan iki yazı tarzı çok defa beraber kullanılır. Bu taktirde partilerde gerçekten yapılmış hamleler sütun halinde ve bunlara ait incelemeler (olabilen diğer hamleler — "varyantlar" ve saire) de sürekli satırlar halinde yazılır.

Son senelerde devamlı olarak artan oranda *kısa yazılış* şekli kullanılmaktadır. Yukarda anlatılan sistemde hamle yazılmasında hem çıkış hanesi, hem de ulaştığı kare gösterilmektedir, örneğin Fh2-e5. Bu demek ki taşın bütün hareketi anlatılmaktadır. Halbuki aynı şey daha kısa bir şekilde ifade edebiliriz: Fe5. Gerçekten, böyle bir hamle yazılışı tamamen yeterlidir: Partiyi kitaptan veya dergiden takip eden satranççı bir kere hamlenin hangi tarafa ait olduğunu hemen anlar. Çünkü Fe5 hamlesi, hamle sırasından (numarasından) hemen sonra yazılmış ise hamle Beyazlara, değilse Siyahlara aittir. Şu halde e5 hanesine gidecek Fili bulmak kalır - alıştıktan sonra bir iki saniyelik bir iş! Fakat bu, işte, ancak "alıştıktan sonra" olur! Bir defa tekrarlayalım: Okuyucu, partilerin notasyona göre tahtada hatasız oynamasına *özellikle dikkat* etmelidir.

Ancak, kısa yazılış usulünde bazen aşağıdaki gibi zorluk ortaya çıkabilir (Şekil 43 e bakınız). Bu Diyagramda, sık sık oynanan teorik bir "açılış varyantı" na ait bir konum gösterilmiştir - ve bu konum bir Uluslararası Satranç turnuvasında oynanan bir partide, Siyahların 16 ncı hamlesinden sonra meydana gelmiştir. Beyazlar 17.Fc3 hamlesini yaptılar. Siyahlar ise yanıt olarak Kaleyi e8 hanesine sürdüler. Fakat e8 karesine gidebilecek *iki* Kale var! Siyahlar h8 hanesindeki Kaleyi oynadığı için, hamleyi 17 ...Khe8 şeklinde yazmak gereklidir. Eğer bu Kale, örneğin, d6 da olsaydı ve Siyahlar bu Kaleyi d7 ye götürmek isteseidiler, o zaman Kdd7 yazmak hatalı olacaktı, çünkü Siyahların öteki Kalesi de bu haneye gidebilir. Burada K6d7, yani 6 ncı sırada (yatık sütunda) bulunan Kaleyi belirtmek gerekir. Bu anlaşılmazlıklar ancak Kaleler ve Atların hamlelerinde ortaya çıkabilir. Çünkü her tarafın sadece birer Şah ve Veziri var; Filler ise, bildiğimiz gibi, farklı renkli çaprazlarda hareket etmektedirler. Bir örnek daha göz önüne alalım: Beyazlar Ad2 hamlesi yaptılar, halbuki tahtada iki beyaz At var - b1 ve f1 hanelerinde. Demek ki burada, hamle yapan Ata bağlı olmak üzere, ya Abd2 veya Afd2 yazılacak. Eğer Beyazların Atları f1 ve f3 hanelerinde olsa idiler, o zaman Ad2 hamlesi A1d2 veya A3d2 şeklinde yazmak gerekirdi.

Şu halde göz önüne alınan usulde taşların hareket haneleri gösterilmeyip, yalnız konuldukları hane işaretlerinin yazılması yeterlidir.

Bir taşın alış yapması halinde taşın sembolü (ilk harfi) ile bu taşın ulaştığı kare kaydı arasına (:) veya (X) işareti konulur. Örneğin F:d5, A:f6, KXd7 v.s. gibi. Bazı Avrupa dergilerinde alış işlemi Fd5: şeklinde de yazılır - ancak bu usul sırf (:) işaretine aittir. (Son zamanlarda ise bazı gazete köşelerinde alış işareti hiç kullanılmamaktadır).

Piyon ile alışı göstermek için, Piyonun alıştan evvel bulunduğu ve alıştan sonra konulduğu dik sütunlardaki hanelerin harfleri yazılır. Örneğin c4:d5 hamlesi sadece cd şeklinde yazılır.

Yukarıdaki örneğimizi bir de kısa notasyonu ile yazalım:

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Ac3 Af6 4.Fb5 Fb4 5.0-0 0-0 6.d3 d6 7.Fg5 F:c3 8.bc Ve7.

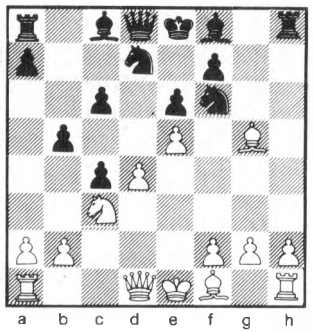
Yukarıda anlatılan (hem kısa, hem de kısaltılmamış) yazılış tarzlarına *cebirsel sistem* denilir. FIDE (Fédération Internationale des Echecs = Uluslararası Satranç Federasyonu) kendi düzenlediği turnuvalar ve maçlar için bu sistemden başka hiç bir yazılış sistemini tanımamaktadır. Zaten bu sistem, İngiltere gibi birkaç memleket dışında olmak üzere, en az birbuçuk asırdanberi kullanılmaktadır. İngiltere'de eskiden çok kullanılan, hayli karışık "deskripsyon" yazılış tarzı hemen hemen terkedilmiştir.

Yayınlarda kısa yazılış usulü kullanıldığı vakit, (partide) *gerçekten yapılmış* hamleler, bunların kolayca görülebilmesi maksadıyla, **siyah punto** ile basılmaktadır. İncelemeler ("analizler") ise, yani teklif edilen başka devam yolları, hamlelerin eleştirisi, ek teorik bilgiler ve saire - kısaca, partiyi anlatan satranç ustasının bütün fikirleri, normal punto ile basılmakta. Böyle bir yazılış tarzının örneği aşağıda verilmiştir ("SATRANÇ dünyası" dergisinden aynen alınmıştır):

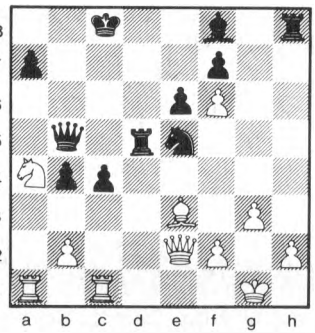
KASPAROV—TAL

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 d5 4.Ac3 c6 5.Fg5 Burada Moskova 1982 maçımızı hatırladım. Eski dünya şampiyonlarından Tal 5.h6 6.Fh4!? dxc4 7.e4 g5 8.Fg3 b5 oynamıştı. Fakat şimdi rakibim hemen piyadeyi alış varyantını tercih etti. **5..dxc4 6.e4 b5 7.e5 h6 8.Fh4 g5 9.Axg5 hxg5 10.Fxg5 Abd7 11.exf6 Fb7 12.g3 c5 13.d5 Vb6** siyah ana varyanttan kaçıyor. 13..Fh6. Bakalım nerede bir açılış sürprizi ile karşılaşacağız? **14.Fg2 0-0-0 15.0-0 b4 16.Aa4 Vb5 17.a3 Ab8** Bütün bu hamleler benim Timoshenko ve Dorfman'la oynadığım oyunların aynısı. **18.axb4 cxb4** Burada tam 20 dakika düşündüm. Her şey bana normal ve mükemmel göründü. O bakımdan bundan sonraki hamleleri gayet hızlı oynadım. **19.Fe3 Fxd5 20.Fxd5 Kxd5 Kxd5 21.Ve2 Ac6 22.Kfc1 Ae5!**

44



45

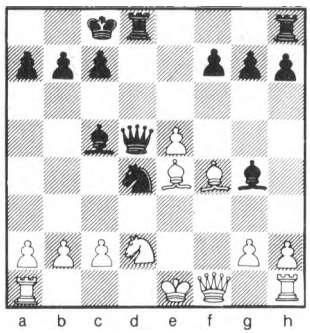


Bu partiyi oynayın, fakat *anlamaya kesinlikle çalışmayınız.* Dünya şampiyonu Kasparov ve hâlâ dünyanın en kuvvetli ustalardan biri olan, eski dünya şampiyonu Tal'in fikirlerini şimdiki satranç bilgilerinizle takip edemezsiniz. Zaten Sizden sadece notasyonun öğrenilmesi istenilir. Şu halde yavaş yavaş gerçekten yapılmış, yani siyah punto ile basılmış olan hamleleri tahtada yapınız. Siyahların 10 uncu hamlesinden sonra Diyagram 44 te, 22 nci hamlesinden sonra ise Diyagram 45 te gösterilen konumlar meydana gelmektedir.

Pratiğiniz için bir örnek daha (Tagirow - Janosevic, Belgrad, 1953):

1.e4 e5 2.Ac3 Af6 3.f4 d5 4.fe A:e4 5.A:e4? de 6.d4 ed 7.F:d3 Ac6 8.Af3 Fc5 9.Ff4 Fg4 10.Ve2? Ad4 11.Vf1 Vd5!! 12.Ad2 0-0-0 13.Fe4?

46



Şimdi tahtada yaptığınız hamleleri kontrol ediniz. Meydana gelen konum Şekil 46 da gösterilmiştir.

Parti şöyle bitti: **13. ... V:e4+!! 14.A:e4 A:c2 mat.**

NOT. Bu partide Siyahlar altıncı hamle ile (ed) "geçerken" hasım Piyonunu aldılar. Bu gibi hallerde, okuyucunun dikkatini çekmek maksadıyla, bazen hamlenin yanında *parentezlerde* (e.p.) notu eklenir, yani ed yerine ed (e.p.) yazılır; bu da "en passant" deyiminin kısaltılmasıdır.

Biz bundan sonra, Sizi çeşitli yazılış tarzları kullanılan yayınlara alıştırmak maksadıyla hem tam (kısaltılmamış), hem de de kısa yazılış usullerini kullanacağız.

Okuyuculara bazı öneriler. Notasyona güzelce alışmanızı bir defa daha öneririz. Yoksa okuduğunuz kitaplardan yapacağınız alıntılarda hatalar yapar, dayanılmaz bir duruma düşersiniz. Sonra, ciddi turnuvalarda partilerin bizzat notaya alınması zorunludur. Satranç yazısına gereğince alışmazsanız oyun esnasında yazıya fazla vakit sarfederek üzülürsünüz.

İlerlemek (olgunlaşmak) için en iyi çarelerden biri, kendi oyunlarınızı bizzat incelemek ve böylece hatalarınızı tesbit ve düzeltme olanağını bulmaktır. Bu da ancak notaya iyi alışmakla mümkündür.

Oyuna iyice alışıncaya kadar iki tahta üzerinde çalışmaya alışınız. Birinci tahtanızda okuduğunuz notalardaki gerçek hamleleri takip edersiniz. İkinci tahtada anlatılmaya ait olan kısım ile kendi analizlerinizi takip edersiniz.

BÖLÜM II

SATRANÇ PARTİSİ

Partilerin incelenmesi.

Bu Bölümde pratik satranç partisini ilk defa göz önüne alıyoruz. Kolayca anlaşılır ki bu pek derin bir inceleme olamaz: Bir satranç partisini, özellikle kuvvetli satranççıların partilerini bütün inceliklerle anlamak için, ilk önce belli bir bilgi düzeyine ulaşmak gerekir. Bu ise, ancak kitaplarla ciddi çalışılması ve yeterli derecede kuvvetli partnörlerle oynanması ile olabilir. Demek ki burada olsa olsa bazı oyun prensipleri, tipik hatalar, dikkat edilecek noktalar ve tamamlayıcı *kısa* bilgiler verilecektir. Bundan sonraki Bölümlerde bütün bunlar daha ayrıntılı şekilde ele alınacaktır. Bununla beraber hemen şunu söyliyelim ki, *bu kitap Sizi yüksek satranç düzeyine çıkarmağa hiç yeterli değildir!*

O, satranç hayatınızda ancak (askerî deyimle söylersek) "hazırlık kitası" rolünü oynayabilir. Bu böyle olmasaydı, satranç dünyasında her sene yüzlerce kalın teorik kitap yayınlanmazdı!

Sayın okuyucumuzdan, aşağıdaki partileri gözden geçirirken, *notasyona* (diğer deyimle: hamlelerin tahtada hatasız yapılmasına) *dikkat edilmesi özellikle rica olunur.*

Bazı kavramlar ve dikkate değer noktalar.

Partilerin incelenmesi başlamadan önce, dikkate değer bazı noktaları ve kavramları göz önüne alalım.

Her bir parti, bildiğimiz gibi, Şekil 7 de gösterilmiş olan ilk durumdan başlanır. Hatırladığımız gibi, Figürler 1 inci ve 8 inci yatık sütunlarda yerleştirilmiştir; Piyonlar ise 2 nci ve 7 nci yatık sütunlarda Figürlerin önünde birer duvar oluşturmaktadırlar.

e den h ya kadar dik sütunlar, yani ilk konumun (tahtanın) iki Şahın bulundukları yarısı *Şah kanadı,* öteki taraf (yani a dan d ye kadar) *Vezir kanadı* olarak adlandırılır. Buna göre Figürleri de, konumlarına bağlı olmak üzere, ayrı ayrı isimlerle işaretlemek mümkündür: Ff1 beyaz Şah Fili, Ka8 siyah Vezir Kalesi ve saire. Piyonlar, (ilk konumda) arkalarındaki Figürlere göre adlandırılır: Pe2 ve Pe7 - Şah Piyonları, a ve h kenar sütunlarındaki Piyonlar - Kale Piyonlarıdır ve saire. Şah ve Vezir Piyonlarının ortak adı orta (veya merkez) Piyonlarıdır.

İlk konum yine göz önüne alınırsa, *Figürlerin* yerleştirilmesi pek elverişli olmadığı anlaşılır: Gerçekten, Piyonlardan başka sadece Atlar harekete geçebilirler; bütün diğer Figürler ise şimdilik (yani partinin başlanmasında) hiç bir hamle yapamazlar. Ayrıca şu önemli özelliğe dikkati çekmek faydalıdır: Şahın önünde ve yanında üç Piyon mevcuttur (d, e ve f Piyonları). Bunlardan d ve e Piyonları Figürler tarafından çok iyi bir şekilde desteklenmektedir (korunmaktadır). Örneğin, Şah önündeki e2 Piyonu Şah, Vezir, Şah Fili (Ff1) ve Şah Atı (Ag1) tarafından, yani *dört defa* savunulmaktadır. Kolayca anlaşıldığı gibi, aynı şey Vezir Piyonu (Pd2) için de geçerlidir. f2 ve f7 Piyonları, sözü geçen

merkezi Piyonlara göre oldukça *zayıftır.* Çünkü bunlar sadece, kendileri savunmaya muhtaç olan Şahları tarafından savunulmaktadır.

Yukarda söylediklerimizden şu nitelik anlaşılır ki, Figürlerin hasım pozisyonuna hücum veya kendi pozisyonun savunması için elverişli bir şekilde yerleştirilmesi, ancak bunların oyuna vaktinde sokulması ile sağlanabilir. Bunun için, elbette, Figürlere hareket hatlarını açmak için, ilk önce bir veya birkaç Piyon ilerletmek gerekir. Ondan sonra *Figürlere hızlı inkişafı (gelişimi) sağlamak çok önemlidir. Çünkü gerçek savaşta olduğu gibi, seferberliği ilk bitiren hücuma geçebilir!* Parti başlangıcında, yani ilk 10-15 hamlede, bu *"gelişme prensibi"* en önemli prensiplerden biridir.

Satrançta, savaş yerinin ortası olan merkezi haneler (d4, d5, e4, e5) çok önemli bir rol oynamaktadırlar. Merkezde kuvvetli bir duruma dayanan (sahip olan) oyuncu, kendi Figürleri ile daha kolay manevra yapabilir, bunlara iyi etki haneleri sağlayabilir. Merkezin işgali için Piyonlar özellikle uygundur; çünkü hasım Piyonların hücumundan korkmazlar. Bundan anlaşılır ki merkez Piyonları bu işlemde önemli bir rol oynarlar.

Elbette, fırsat düşerse, hasmımıza da bu önerilerin (yani Figürlerin hızlı ve amaca uygun gelişmesi ile merkezin kontrolü) gerçekleşmesini engellemek yararlı olur!

İlk konum.

İlk konum (Şekil 7) hiç de göründüğü kadar sakin değildir. Unutmayalım ki ilk hamlede Beyazlar 20 seçenekten birini seçebilirler (her Piyon bir veya iki adım atabilir - bu 16 hamle eder ve ayrıca iki Atla dört hamle). Siyahlar da aynı olanağa sahiptir. Bu demektir ki ilk hamleden sonra tahtada $20 \times 20 = 400$ farklı durum meydana gelebilir. Kolayca anlaşılır ki, birkaç hamle sonra karşılaşabileceğimiz konumların sayısı korkunç bir hızla artar. Elbette, bütün bu hamlelerin ve ortaya çıkan konumların düşünülmesi ve değerlendirilmesi tamamen olanaksızdır. (Zaten turnuvalarda belli bir hamle sayısına sınırlı zaman verilir. Gereken sayıda hamlelerin oynamasını beceremeyen satranççı turnuva hakemi tarafından yenik ilân edilir). Böyle bütün, yani işe yarayan ve hiç yaramayan seçenekleri incelemek ve bunlar arasmda uygun olanı seçmek ancak bilgisayarla (kompütörle) yapılabilir. İnsan beyini çok daha ekonomik bir yolu takip eder: En zayıf, hayatında ilk partileri oynayan bir oyuncu bile hamleleri kendi düşüncelerine göre inceler ve seçer. Kuvvetli bir oyuncunun emrinde ise temel düşünceler, yani ilkeler ("prensipler") mevcuttur. İşte bu sebepten dolayı kitaplarla çalışmak *zorunludur:* Çünkü hiç kimse, birkaç asırdaki tecrübeye dayanan bu prensipleri, kuralları, önerileri, tipik usulleri ve saire, hayat boyunca uğraşsa bile tek başına bulamaz.

Kolayca anlaşılır ki, yukarıda sözü geçen seçeneklerin çokluğu yüzünden, *açılışlarda,* yani ilk hamlelerde, ilerde göreceğimiz teorik sistemlere göre gelişen partilerde hayli erken karışık konumlar meydana gelebilir. Elbette, ilk 10-15 hamleden sonra başlayan *oyun ortası* da, açılışa bağlı olmak üzere, daha az veya daha çok karışık bir şekilde cereyan edecektir.

Figürlerin bağıl değeri.

Partinin karakteri ne olursa olsun, oyun sırasında aletler (Figürler ve Piyonlar) bazen hücum (tehdit) ederler, bazen de hücuma (tehdide) maruz kalırlar. Demek ki parti boyunca çok defa çeşitli aletlerin alınması olanakları meydana gelir. Bu gibi işlemlerde daima zarara girilmemeye dikkat edilmelidir. Örneğin, karşı taraf bir Fil ile Kalemizi tehdit eder; biz ise (dikkatsizlik yüzünden) Kaleyi aynı yerde bıraktık. Partnörümüz Kalemizi alır, biz de buna karşı onun Filini alıyoruz. Eğer bu sırada başka hiç bir avantajımız yoksa, "kaliteyi" kaybettik demektir. Buradan anlaşılır ki, parti boyunca *aletlerin bağıl değerlerini* daima göz önünde tutmak gerekir. Kitabımızın ilk Bölümünde buna ait çok kısa bilgi verilmiştir. Bu değerler birçok faktörlere bağlı olduğundan, bunları mutlak bir şekilde belirtmek aslında olanaksızdır. Bununla beraber kitaplarda yaklaşık değerler verilmektedir. Şüphesiz ki bu da pratik oyunda oldukça faydalı bir "dayanma noktası"dır. Taşların kuvveti, serbest (taşsız) tahtada tesir ettiği hanelerin sayısına da bağlıdır. Bu ise birçok aletler için, bulunduğu hanenin tahta kenarına olan uzaklığı ile değişir. Örneğin, köşede bulunan bir At sadece iki haneyi kontrol altında tutmaktadır (h1 karesinden f2 ve g3 haneleri). Aynı At h2 hanesinden üç haneye, d5 de sekiz haneye tesir eder. Benzer gözlemler Filler ve Vezirler için de mevcuttur. Kaleler ise her haneden 14 haneyi kontrol altında tutarlar. Tesir altında bulundurulan hanelerin sayısı farklı olmasına bağlı olmak üzere, bazı kitaplarda taşların değerleri için kabul edilen rakamlar aşağıdaki gibidir (Piyon değeri birim olarak seçilmiştir):

Taşlar	P	A	F	K	V
Haneler	1-2	2-8	7-13	14	21-27
Değerler	1	3	3-3½	5	9

Birçok kitaplarda biraz farklı rakamlar bulunuyor, örneğin P = 1, A ve F = 3, K = 4½, V = 9; bazılarda P = 1, A ve F = 3, K = 5, V = 10 ve saire, fakat değerler birbirine yakındır. Ancak farklı rakamların kullanılması, taşların değerlerinin sadece etki altında bulundurulan hanelerin sayısına bağlı olmamasını göstermektedir. Bu biraz fazla teorik bir takdir usulüdür. Partide meydana gelen olanakların çokluğu yüzünden zaten "sabit bir kur" beklemek (dövizler sahasında olduğu gibi!) zordur. Çünkü son amaç - hasım Şahı mat etmek ve aynı zamanda Şahımızı korumaktır. Ve bu amacı elde ettikten sonra, hangi tarafın tahtada fazla taş kalacağı hiç bir rol oynamaz! İlerde göreceğimiz gibi, birçok defa taşların değerlerine hiç bakmadan, karşı tarafın Şahını mat etmek için bunları "feda" ediyoruz. Küçük bir örneği Diyagram 46 da görmüştük: 13 üncü hamle ile Siyahlar File karşı Veziri verdiler. Bu ise Vezir değerinin ancak üçte biridir - fakat bundan sonraki hamle ile Beyaz Şahı mat ettiler. Bu örnek açık bir şekilde gösterir ki, bütün değer oranları mutlak bir kural olarak kullanmak her zaman doğru olamaz. Şimdi göz önüne alınan bu Örnek özel bir haldir. Fakat değerlerin değişmesi bazen bütün parti içinde yavaş yavaş oluşur.

Vezir yaklaşık olarak üç hafif figüre eşdeğerdir kuralı yanında, satranççıların her zaman aklında tuttukları kurallar Piyon değerine bağlıdır: Piyon birim olarak seçilir ve hafif Figürlerin (Fil ve Atın) değeri 3 Piyon olarak kabul edilir. Buna göre birçok defa bir hafif Figür ile iki Piyon için bir Kale verilir. Burada hemen şunu söyleyilim ki bu birimimiz [diğer branşlardaki (Fizik ve saire) birimleri olduğu gibi], aslında sabit bir değere sahip değildir. Çünkü *Piyonların değeri parti boyunca değişir;* bu sebepten dolayı 1 hafif Figür = 3 Piyon "kuru" ancak *ortalama bir değer* hakkında bir fikir verir; ve bu bakımdan satranç düşüncelerinde şüphesiz ki faydalı bir rol oynar. Başlangıçta Piyonlar kendilerini fazla göstermezler; çünkü hareket tarzının yavaş olduğu için kuvvetlerinden tam anlamıyla faydalanılmaz. Piyonların doğal hasımları - uzun adımları atabilen, hızlı Figürler: Vezir, Kaleler ve Fillerdir; bunlar Piyonları uzaktan tehdit edebilirler. Bundan başka Piyonlar kendi Figürleri için de bazen bir engel oluştururlar (ilk konumu düşünelim!). Fakat parti ilerledikçe, birçok Figür tahtayı terkettikten sonra, Piyonların büyük zamanı gelir. Partinin bu son evresinde ("oyun sonu"nda) "serbest" Piyon, yani önde ve yandaki iki dik sütunda hasım Piyonları tarafından durdurulamıyan bir Piyon, bazen bir Figürden daha kuvvetli olabilir!

Pratik oyunlar.

Artık yavaş yavaş oynanmış partilerin incelenmesine geçelim.

Taraflardan biri oyun başlangıcında hatalar yaparsa, partinin bir kaç hamlede bitmesi olasıdır. Bir kaç böyle hatalı oyun örneğini göz önüne alalım:

Parti No 1.

Beyazlar	**Siyahlar**
1. f2-f4	. . .

Bu hamle hatalı olmamakla beraber, 1.e4 veya 1.d4 hamleleri kadar aktif (etkin) değildir, çünkü Vezire ve Ff1 e hareket olanağı sağlamıyor.

1. ...	e7-e5

Bu da teorik bir hamledir. From adlı bir satranççının vaktiyle teklif ettiği bu Piyon fedasının amacı, normal devam yolu olan 2.fe d6 3.ed F:d6 hamlelerinden sonra, Piyon pahasına gelişmeyi (inkişafı) hızlandırmak ve iki File iyi (etkin) yolları açmaktır.

Bu asrın ilk senelerinde, o zamanın satranç merkezlerinden biri olan Berlin'de, bir usta birçok amatör karşısında "simültane" (aynı zamanda) oynuyordu (bu oyun tarzı hakkında bilgiler, kitabımızın sonunda, Ek 1 de bulunabilir). Beyazlarla oynayan amatör hiç bir zaman 1. ... e5 hamlesi ile karşılaşmamıştır. Seyirciler arasında onun tanıdığı başka bir usta bulunuyordu; ve amatörümüz ondan yardım istedi: Şakacı olan usta ise şu yanıtı verdi: "Bakınız, burada teorik devam yolları 2.fe veya 2.e4. Fakat Siz 2.g4 oynayın: Görürsünüz, çok enteresan olacak!". Nitekim, böyle oldu:

2.g2-g4??	Vd8-h4 mat.

Büyük bir olasılıkla, bu iki (!) hamlelik parti, satranç tarihinde *gerçekten oynanan* en kısa partidir.

Elbette 2.g4?? gibi, tamamen anlamsız bir hamleyi ancak çok zayıf bir oyuncu yapabilir. Üstelik, partinin kahramanını bilerek yanlış yola yönelttiler. Fakat partinin sahibi bu hamleyi gerçekten yaptı ve Beyaz Şah ikinci hamlede mat oldu.

Aşağı yukarı aynı zamanda, rastlantı olarak yine Berlin şehrinin Satranç kulüplerinden birinde, kulübün Şampiyonluk turnuvasında şu parti oynanmıştır:

Parti No 2.

Beyazlar	**Siyahlar**
1. f2-f4	e7-e5
2. g2-g3?	e5:f4
3. g3:f4??	Vd8-h4 mat.

Bu, 1 numaralı partinin hafifçe değişmiş olan şeklidir. Zaten 2.g3? zayıftır, 3.gf?? hamlesini ancak çok zayıf oyuncu yapabilir, çünkü e1-f2-g3-h4 çaprazının zayıflığı hemen görünür.

Pekâlâ, hatalı hamleler ancak zayıf oyuncular mı yaparlar? Hayır, açık olmayan, dikkati hemen çekmeyen, cezalandırılması daha zor olan hataları dünya şampiyonlarının partilerinde bile arasıra görülebilir. Örneğin, göz önüne alınan iki partiye benzeyen bir parti, o zamanın tanınmış iki fransız satranç ustası arasında oynanmıştır (Paris, 1924):

Parti No 3.

Beyazlar:	**Siyahlar:**
Gibaut	Lazard
1. d2-d4	Ag8-f6
2. Ab1-d2	. . .

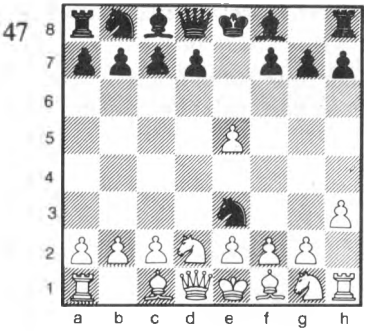
Teorinin tavsiye ettiği devam yolları 2.c4 veya 2.Af3 tür. Partide seçilen hamle çok seyrek rastlanmaktadır; tam anlamda bir hata olmamakla beraber, pek iyi hamle sayılamaz. Hamlenin maksadı Pe2-e4 hamlesini ve böylece, merkezin işgalini hazırlamaktır. (Bunun için 2.Ac3 hamlesi daha uygun olacaktı, çünkü Ad2 hamlesi Fc1 in çıkış yolu kapatmaktadır). Siyahlar, sözü geçen Pe4 hamlesini 2. ... d5 hamlesiyle engelleyebilirdi. Fakat onlar daha keskin bir devam yolu seçtiler:

2. . . .	e7-e5
3. d4:e5	Af6-g4
4. h2-h3??	. . .

Birçok kitaplara geçmiş olan, "tarihi" bir hata...

4. . . .	Ag4-e3!!

ve Beyazlar oyunu terkettiler! Meydana gelen konum Şekil 47 de gösterilmiştir:



Gerçekten, Beyazların durumu tamamen ümitsizdir. Çünkü Atı alamazlar (5.fe Vh4+ 6.g3 V:g3 mat). Diğer taraftan bundan sonraki hamlede ne oynarlarsa oynasınlar, Siyahlar beyaz Veziri alırlar. Beyazlar ise, Vezire karşı sadece bir hafif Figürü geri alacaklar. Demek ki net zarar iki hafif Figür! Oysa, az çok ciddi turnuvalarda ustalar değil iki figür, bir Figür kaybettiği anda partiyi terketmeği yeğlerler. Çünkü bir Figür eksikken, aynı kuvvette olan bir partnöre karşı partiyi kurtarmak pratik olarak olanaksızdır.

Aşağıdaki parti son satranç Olimpiyatlarından birinde, japon satranççı Nischamura tarafından kazanılmıştır (Olimpiyatlar hakkında Ek I e bakınız):

Parti No 4.

Beyazlar	**Siyahlar**
1. e2-e4	c7-c6

Bu, ilerde göreceğimiz "Caro-Kann savunması"dır.

2. d2-d4	d7-d5
3. Ab1-c3	d5:e4
4. Ac3:e4	Ab8-d7

Burada bugünlerde ekseriya 4. ... Ff5 oynanır; diğer devam yolu 4. ... Af6 dır. Partide oynanan 4. ... Ad7 hamlesi bu son hamleyi hazırlamaktadır, örneğin: 5.Af3 Agf6 6.A:f6+ A:f6 ve saire.

5. Vd1-e2 . . .

Normal gelişme hamlesi 5.Af3 tür. 5.Ve2 hamlesi Ff1 e çıkış yolunu kapatır, fakat bir *tuzak* içermektedir.

5. . . . Ag8-f6??

Bu hamleyi, örneğin 5. ... e6 ile hazırlamak gerekirdi. Elbette, Olimpiyatlarda çeşitli kuvvet sınıflarına ait satranççılar oynamaktadır, fakat az tecrübeli olanlar pek gelmemektedir. Zaten ilk hamlelerden gözüküyor ki siyahlarla oynayan teoriyi de biliyor. Şu halde yapılan hamle daha çok dikkatsizliğin ürünüdür. Almanlar bu gibi hatalar için "Schachblindheit", yani "satranç körlüğü" deyimi kullanırlar.

6. Ae4-d6 mat.

Çünkü Pe7 bağlıdır, Siyah Şah ise kendi taşları yüzünden hareketsizdir! Bağlı olan Piyona "açmazda" deyimi kullanılır.

Az tecrübeli oyuncular için tipik hataları içeren ve bunlar yüzünden birkaç hamlede kaybolunan iki kısa parti daha inceleyelim.

Parti No 5.

Beyazlar	**Siyahlar**
1. e2-e4	. . .

Parti başlamak için bu iyi ve çok sevilen bir hamledir (Şah Piyonu açılışı dır). Bir merkez hanesi (e4) işgal edilmekte, ikincisi (d5) ise kontrol altına alınmaktadır. Bundan başka Vezire ve Şah Filine çıkış yolları açılmaktadır.

1. . . .	e7-e5

Siyahlar da aynı şeyi yaparlar. Bildiğimiz gibi, bu durumda iki hasım Piyon birbirini tehdit etmeyip, sadece birbirini "frenliyorlar" (ilerlemesini engelliyorlar).

2. Ag1-f3	. . .

Bu da iyi, 1.e4 e5 hamlelerinden sonra partinin elverişli gelişmesi bakımından maksada en uygun devam yoludur. Zamanımızda bu durumda aşağı yukarı ayrıcalıksız yapılan hamle! At oyuna girer ve aynızamanda Siyahların merkezde dayanma noktası olan e5 i tehdit eder.

2. . . .	Ab8-c6

Bu ise 2.Af3 hamlesine en uygun bir cevaptır: Hem bir Figürün gelişmesi, hem de Pe5 in savunmasıdır.

3. Ff1-c4	. . .

Fil için iyi bir yerdir. Buradan Fil merkezi (d5 karesini) ve hasmın zayıf olan f7 noktasını kontrol altında tutmaktadır.

3. . . .	Ac6-d4

Bu hamle aslında pek iyi sayılamaz; çünkü oyunun başlangıcında aynı Figürle dolaşması gelişme ilkesine aykırıdır: Oyuna girmiş olan Ac6 ile ikinci hamle yaparken Siyahlar *zaman kaybederler,* ki bu zamandan başka Figürlerin geliş mesi için daha iyi bir şekilde faydalanabilirler. d4 karesine yerleştirilmiş bu Atla, diğer kuvvetlerin yardımı olmaksızın, hücuma geçmek olanaksızdır. Zaten c6 hanesinde At çok iyi bir yerde bulunmaktaydı. Teori bu durumda 3. ... Fc5 veya 3. ... Af6 hamlelerini öğütlemektedir. Ancak şu da var ki, partide yapılmış olan 3. ... Ad4 hamlesi, uzun zamandan beri bilinen, oldukça sinsi bir tuzağı içermektedir! Beyazlar savunmasız bırakılmış olan Piyonu aldılar:

4. Af3:e5?	. . .

Ve işte bu hamle, şimdi göreceğimiz gibi, hatalıdır! Bir kere Beyazlarla oynayan satranççı (özellikle partnörünü tecrübeli bir oyuncu biliyor ise), kendi kendini soracaktı: "Neden Siyahlar Pe5 i savunmasız bıraktılar?". Bu, aslında, anlaşılmayan bir hamle ile karşılaştırıldığımız zaman daima faydalı bir hareket tarzıdır; bu gibi hallerde özellikle dikkatli olmak gereklidir. Ayrıca, karışıklara yol açabilen 4.A:e5 hamlesinin yerine, Beyazların emrinde gayet sağlam ve elverişli diğer olanaklar vardır: Örneğin 4.Ac3 veya daha da etkin şekilde 4.c3 (Ad4 ü tehdit eder ve Pd2-d4 hamlesiyle kuvvetli bir merkezin oluşturulmasını hazırlıyor) 4...A:f3+ (c6 hanesine dönmesi, zamanın yeni kaybına neden olup, Ad4 hamlesini anlamsız kılar) 5.V:f3. (6.V:f7 mat tehdidi ile) 5. ... Af6 6.d4 ve Beyazların oyunu daha iyidir: Onlar daha fazla saha kontrol ederler ve merkezde daha etkindir. Şimdi partiye dönelim:

4. . . . Vd8-g5!

İşte bu hamleyi yapabilmek için Siyahlar Pe5 i feda ettiler. Beyazlar, Fc4 ve Ae5 in ortak hücumuna güvendiler. Oysa, Siyahların yaptığı kuvvetli 4. ... Vg5! hamlesi bu tehdidin tehlikeli olmamasını gösterir. Elbette, bu hamleyi yapan, bu hamle ile ilgili bütün incelikleri (teorik varyantları) kitaplardan iyice bilmelidir! 4. ... Vg5! hamlesi sadece Ae5 i değil, aynızamanda Pg2 yi de tehdit eder ki, bu son tehdit Beyazlar için çok tehlikelidir.

5. Ae5:f7 . . .

5.F:f7+ Şd8 den sonra da, şimdi anlatılan iki tehdit yüzünden, Beyazların durumu hiç iyi değildir.

5. . . . Vg5:g2

Beyazların durumu çok zordur; eğer onlar kendilerinin Kh1 Kalesini yerinde bırakıp, Kh8 i alırlarsa, Siyahlar yine kârlı çıkacaklar: 6.A:h8 V:h1+ 7.Ff1 V:e4+ 8.Fe2 A:c2+ ve Beyazlar, 9.Şf1 Vh1 hamlelerinden sonra mat olmamak için 9.V:c2 oynamak, yani Veziri Ata karşı vermek zorunda kalırlar, ki bu da, bildiğimiz gibi, pratik olarak partinin sonu demektir (Parti No 3 e ait açıklamalara bakınız!).

6. Kh1-f1 Vg2:e4+
7. Fc4-e2 . . .

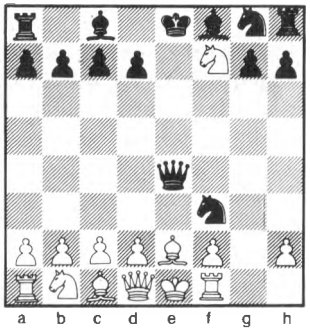
7.Ve2 hamlesinden sonra Beyazlar Veziri kaybederler.

7. . . . Ad4-f3 mat.

Diyagram No 48 e bakınız: Beyaz Şah kendi taşları tarafından "boğulmuştur"; Fe2 ise Ve4 tarafından yerine "bağlıdır" (açmazdadır); buna tamamen benzer bir mat, Parti No 4 te gördük.

Bu 5 numaralı Partide Siyahlar çok erken hücuma geçtiler ve üstelik başarılı oldular. Ancak bu, sırf Beyazların yanlış devam yolunu seçmesi ile gerçekleşti. Satranca yeni başlayanlar böyle erken hücumları çok severler. Bunlar, fırsat düşerse, özellikle "Çoban matı" adı altında bilinen hücum tarzını denerler:

48



("Çoban matı") **1.e4 e5 2.Vh5 (?) Ac6 3.Fc4 Af6??** Ağır bir hata. Örneğin, 3. ... g6 den sonra Beyazlar Vezirle geri dönmeye zorunludurlar. Genel olarak, partinin ilk hamlelerinde Veziri oyuna sokmak elverişli değildir; çünkü Vezir hafif Figürlerin hücumlarına uğramakta, ki bu da gereken geri kaçmalarla sonuçlanır. **4.V:f7 mat.** İşte bu ünlü "Çoban matı".

Bu isim 17 nci asırda Fransada kullanılıyordu: "Mat de berger". Almanlar da buna aynı anlama gelen "Schäfermatt" derler. Elbette bir az alaylı bir şekilde: Ancak çoban gibi saf bir kimse bu şekilde mat olabilir, diye. İngilizler ise buna eskidenberi "Scholar mate" = "okul öğrencisi matı" derler; ancak bugünkü öğrenciler, özellikle İngiliz öğrencileri, çoğunlukla eski nesillerden daha iyi oynarlar...

Aşağıdaki Partide her satranççının bilmesi gereken bir "kombinezon" anlatılmıştır.

Parti No 6.

Beyazlar	**Siyahlar**
1. e2-e4	e7-e5
2. Ag1-f3	d7-d6

Philidor savunması. (Philidor, 18 nci asrın en büyük satranç ustasıdır). Bugünlerde 2. ... Ac6 gibi sevilen bir hamle olmamakla beraber, e5 Piyonunun sağlam bir savunmasıdır.

3. Ff1-c4	Fc8-g4

Her ne kadar siyah Fil şimdi beyaz Atı bağlamakta, burada pek iyi bir yerde bulunmamaktadır. Atı oyuna sokmak daha uygundu. Zaten eski dünya şampiyonlarından Em. Lasker Atların, Fillerden önce oyuna sokulmasını öneriyordu.

4. Ab1-c3	h7-h6?

Gereksiz bir zaman kaybı! Buna dikkat edelim: Figürlerin gelişmesi için değerli zamanın harcamasına yol açan, kenar Piyonlarının böyle "önleyici" hamleleri az tecrübeli satranç oyuncularının partilerinde sık sık görüyoruz. Siyahlar herhalde Fg5 veya Ag5 hamlelerinden çekiniyorlardı, fakat bunlar şimdiki halde tehlikeli değildi.

İlk dört hamleden sonra Beyazlar *üç Figür* oyuna soktular, hem de çok etkili yerlerde, Siyahlar ise *sadece bir Figür* — o da pek uygun bir şekilde değil. Elde edilen gelişme avantajına dayanarak, Beyazlar

5. Af3:e5!! . . .

hamlesini yapabilirler: Bu hamle ile onlar Veziri *feda* ediyorlar. En kuvvetli Figürü olan Veziri *kaybetmek,* satranççı için daima istenmeyen bir olaydır. Fakat bu durumda Beyazlar bilerek, kendi arzusu ile Veziri teklif ederler, çünkü onlar hesapladılar ki Siyahlar Veziri alırlarsa mat olacaklar! Bu bir *kombinezondur.*

5. . . . Fg4:d1?

Elbette Vezir fedasını reddetmek gerekirdi. Bu taktirde bile, 5 ... de 6.V:g4 hamlelerinden sonra, Beyazların durumu çok üstündür; ayrıca, kombinezon neticesinde bir Piyon kazanmış oldular. Tecrübeli bir usta için bu, partiyi kazanmak için yeterli bir avantajdır. Hatalı 5. ... F:d1? hamlesinden sonra ise, Beyazlar iki hamlede mat ederler:

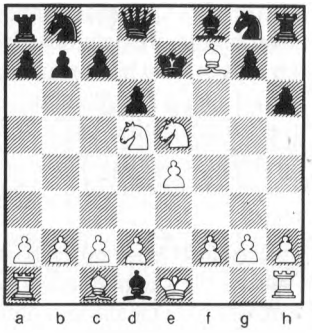
6. Fc4:f7+ Şe8-e7

Başka hamle yok ki, çünkü d7 karesi e5 hanesindeki Beyaz Atın kontrolü altındadır.

7.Ac3-d5 mat.

(Şekil 49 a bakınız).

49



Bu Örnekte dikkat edilecek nokta şudur ki, normal şartlarda "bağlı" olan Af3, konumun özellikleri yüzünden e5 Piyonunu alabilirdi. Normal şartlarda bu, bildiğimiz gibi, ağır "maddi" zarara yol açar. Demek ki bir Figür ancak *Şahı savunduğu hallerde gerçekten bağlı* oluyor; başka her bir taş (şartlar uygun ve yarar gerektiriyorsa!) feda edilebilir. (Bu Örnekteki "yalancı" bağlanışı, 4 ve 5 numaralı partilerdeki "gerçek" bağlanışları ile karşılaştırınız).

Diyagram 49 daki birçok defa "*Légal* matı" denilir. Çünkü ilk defa bu mat 1750 senesinde Pariste oynanan Légal — Saint Brie partisinde gerçekleşmiştir. (18 inci asırda yaşamış Fransız usta Sire de Légal büyük Philidor'un satranç hocası idi).

Kuvvetli turnuvalarda bile bazen kısa, hatta çok kısa denilebilen partilere rastlanmaktadır. Fakat hamlelerin sayısı hallerin çoğunda, yukarda göz önüne alınan partilerde olduğu kadar az değildir. 15-20 hamleli partilere de kısa denilir, çünkü partilerin ortalama süresi aşağı yukarı 40-50 hamledir. Bununla beraber turnuvalarda da bazen partiler bir kaç hamleden sonra terkedilmektedir. (Bugünlerde bu özellikle Olimpiyatlarda oluyor). Küçük bir örnek:

Parti No 7.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Abd7. İlerde incelenecek olan bu açılış varyantında ("Vezir gambiti") en fazla oynanan hamle 4 ... Fe7 dir. Partideki 4. ... Abd7 hamlesinden sonra çok ilgi çeker bir konum ortaya çıkar: Beyazlar d5 Piyonunu iki defa tehdit ederler - c4 Piyonu ve Ac3 ile. Siyahlar da bu Piyonu iki defa savunuyorlar - e6 Piyonu ve Af6 ile. Fakat Af6 "bağlıdır". Acaba Beyazlar d5 Piyonunu alabilirler mi? Bakalım: **5.cd ed 6.A:d5? A:d5! 7.Terkeder.**

Çünkü Beyazlar ancak şimdi gördüler ki 7.F:d8 Fb4+ ! 8.Vd2 F:d2+ ve 9. ... Ş:d8 hamlelerinden sonra bir Figür kaybediyorlar.

Bu parti burada açılış varyantı olarak sunulmuştur. Oysa, 4. ... Abd7 hamlesi, tuzak olarak ilk defa *çok* kuvvetli ustaların *(Mayet, Harrwitz)* partisinde 1848 (!) senesinde Berlin'de oynanmıştır. Mayet tuzağa düştü ve birkaç önemsiz hamle sonra partiyi terketmiştir. O zamandanberi *binlerce* satranççı bu tuzağa düştüler... Ancak bu hamle, ilk defa olarak büyük Amerikan satranç ustası Pillsbury tarafından uluslararası bir turnuvada, tuzak olarak değil, yeni bir gelişme sisteminin parçası olarak kullanılmıştır. Sözü geçen turnuvanın cereyan ettiği Amerikan şehrinin ismine bağlı olmak üzere, bugünlerde de oynanan bu "Cambridge Springs" variyantında Siyahlar Beyazların Ac3 ü tehdit etmek için Ff8 i b4 hanesine sürerler (4. ... Abd7 5.e3 c6 6.Af3 Va5 7.Ad2 Fb4).

Az tecrübeli oyuncular, yukarıdaki Örneklerden bazılarında gördüğümüz gibi, ilkeleri bilmedikleri için partiyi bir kaç hamlede kaybedebilirler. Yeterli derecede kuvvetli satranççıların, özellikle ustaların oyunlarında, bu nitelik, elbette, kısa partilerin meydana gelmesinin nedeni pek olamaz. Bunların karşılaşmalarında daha çok kullanılmış olan varyantlarda yapılan ufak tefek yanlışlıklar rol oynarlar, ki bu da çok defa yeter derecede bilmedikleri varyantlarda oluyor.

Bunun için turnuvalarda oynayan ustalar *her bir partiye* özenli bir şekilde hazırlanmakta ve bazen (partnörlere göre!) "gizli", beklemedikleri varyantları veya evdeki analizlerin ürünü olan yepyeni hamleler uygulamaktadır. Bu şekilde bir çok partiler ilk evresinde, "oyunun ortası" aslında başlamadan bitmektedir. Örnek olarak aşağıdaki partiyi göz önüne alalım. Bu parti A.B.D. nde 1964 senesinde oynanmıştır. Beyazlarla oynayan, o zaman 21 yaşındaki Robert James ("Bobby") *Fischer* artık dünyanın en kuvvetli satranççılardan biri idi ve bir kaç sene sonra Boris *Spassky*'yi "asrın maçı" isimlendirilen bir maçta yenerek Dünya Şampiyonu ünvanını kazanmıştır. Amerikalı Reuben *Fine* ise, ikinci Dünya harbinden önce, dünyanın en sayılı büyük ustalarından biri idi. Örneğin 1938 senesinde, satranç tarihinin en kuvvetli satranç turnuvalarından biri olan Amsterdam turnuvasında dünya şampiyonu Aljechin'i, iki eski dünya şampiyonu (Capablanca, Euwe), bundan sonraki şampiyonu Botwinnik'i ve o zamanda şöhretlerinin zirvesinde bulunan Amerikalı Reshevsky ve Çekoslovakyalı Flor'u geride bırakarak, Keres ile beraber birinci oldu. Ancak harpten sonra, daha çok asıl mesleği olan doktorlukla uğraşmağa başladığı için (Fine, tanınmış bir psikoloji uzmanıdır), eskisi kadar kuvvetli değildi.

Parti No 8.

Beyazlar	**Siyahlar**
Fischer	Fine
1. e2-e4	e7-e5
2. Ag1-f3	Ab8-c6
3. Ff1-c4	Ff8-c5
4. b2-b4	. . .

Bu, 1824 senesinde İngiliz süvarisi *Evans* tarafından icat edilen Evans *"gambiti"* dir. Piyon fedasının amacı, c2-c3 ve d2-d4 hamlelerinden sonra merkezi işgal etmektedir. Geçen asırda bu oyun tarzı uzun zaman en sevilen açılış ve, meşhur Rus oyuncusu Tshigorin (Çigorin) başta olmak üzere, Steinitz ile başlayan "pozisyonel" satranç ekolünden önceki ustaların ellerinde korkulan bir silah idi.

Gambit deyimi, bir feda teklifini içeren açılışlara denir. Gambitin amacı feda edilmiş olan "malzeme" (alet) karşısında gelişme üstünlüğü, saha avantajı veya figürler için açık etki hatlarını elde etmektir; çünkü teklif edilen aleti kazanırken, hasım "tempoları" (zamanı) kaybeder.

"Gambit" deyimi İtalyancadan alınmış olup, bütün dillerde kullanılmaktadır. İtalyanca ayak = "gamba"; boks dilinde ise "dare il gambetto" = "çelme takmak" anlamına gelir.

4. . . . Fc5:b4

"Kabul edilmiş" gambit. Bunu redetmek de var: 4. ... Fb6. Fakat F:b4 hamlesi ile, uzun senelerden sonra bulunan devam yolları sayesinde (Siyahların 6 ncı hamlesine ait açıklamalara bakınız), Siyahlar iyi bir partiyi elde edebilirler.

5. c2-c3 Fb4-a5 (!)

İyi hamle, çünkü 5 ... Fc5 den sonra, siyah Fil hemen 6.d4 hücumunun etkisine uğrar.

6. d2-d4 e5:d4

İşte, eski Dünya şampiyonu, büyük savunma ustası Emanuel Lasker burada 6. ... d6!... hamlesi ile Piyonu geri vermeği önerdi: 6. ... d6! 7.de de 8.V:d8 A:d8 9.A:e5 Fe6 ve Siyahlar zorluk çekmeden eşit bir parti elde ediyorlar. Bu savunma tarzı yüzünden Evans gambiti yavaş yavaş terkedildi ve bugünlerde aşağı yukarı hiç oynanmamaktadır. Fischerin bu açılışı psikolog Dr. Fine ye karşı seçmesi de "psikolojik" olarak değerlendirilebilir, zira 3. ... Fc5 oynarken Fine herhalde Evans gambiti beklemiyordu!

Fine'nin oynadığı, geçen asırda çoğunlukla kullanılan 6. ... ed hamlesi oldukça keskin ve varyantların iyice bilinmesi gerektiren konumlara götürür.

7. 0-0 d4:c3?!:

Bu, işte, büsbütün tehlikeli devam yoludur! Burada 7. .. Age7 8.cd d5 daha iyidir.

8. Vd1-b3 Vd8-e7

Veya 8. ... Vf6 9.e5!

9.Ab1:c3 Ag8-f6

10.Ac3-d5!

e sütununu açmak için.

10. . . . Af6:d5
11. e4:d5 Ac6-e5
12. Af3:e5 Ve7:e5
13. Fc1-b2 . . .

Beyazlar iki Piyon pahasına her bakımdan daha üstün bir konum elde ettikten sonra, bir kaç kuvvetli hamle ile partiyi bitiriyorlar:

13. . . . Ve5-g5
14. h2-h4! Vg5:h4
15. Fb2:g7 Kh8-g8
16. Kf1-e1+ Şe8-d8

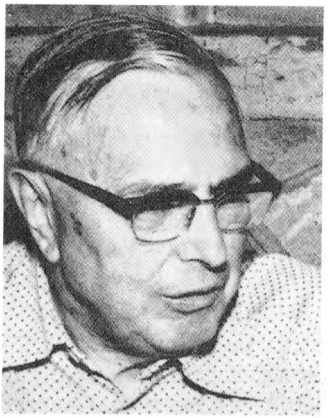
16. ... F:e1 17.K:e1+ hiç bir şey değiştirmez.

17. Vb3-g3! Terkeder,

çünkü 17. ... V:g3 den sonra Beyazlar 18.Ff6 hamlesi ile mat ederler.

Tarihin en büyük satranç yazarı olan eski Dünya şampiyonu Max Euwe, sayısız kitaplarının birini az tecrübeli oyuncuların hatalı hamlelerinin incelenmesine ayırmıştır. Ve Amerikalı satranç ustası W. Meiden ile beraber yazılmış ve birçok dile çevrilmiş olan "Amatöre karşı Usta" adlı bu kitapta çok orijinal usul kullanılmıştır: Ayrıntılı olarak incelenen 25 "parti" aslında yazarlar tarafından ortaya çıkarılmıştır!

49a



(Resim 49a; *Max Euwe,* 1901-1981; 1935-37 senelerinde Dünya Satranç şampiyonu).

Partnörler ise, kitap isminden anlaşıldığı gibi, "Usta" ve "Amatör". Bunların ayırt edici özellikleri nedir? Yazarlar buna şu şekilde cevap verirler:

"Usta": Bu Bölümün sonunda göreceğimiz gibi; satranç partisinde üç devre var - başlangıç, oyun ortası ve oyun sonu. İşte usta bir kere bu üç devreye ait gereken bilgilere ve oyun tekniğine sahiptir. Gerçek usta plânsız oynamaz - o, hamleyi belli bir *plânın parçası* görmektedir; ve buna göre hamleleri seçer. Tahtada meydana gelen bir konumun içerdiği bütün olanakları sezmekte. Etraflı ve doğru (dakik, tam) analizler yapabilir ve güvenilir bir şekilde yapılan hamlelerin neticelerini peşinen görür ve değerlendirir. Meydana gelebilen çeşitli konumlarda doğru devam yollarının bulunmasında önemli rol oynayan temel ilkeleri iyi anlar. Onun taktik (kombinezonlara dayanan) oyunu dakiktir; diğer oyunculara göre daha az ve daha önemsiz hatalar yapar.

"Amatör": Oyunu, usta kadar derin anlamaz, onun genel sezgileri daha az hassastır, oyunu daha az dakiktir, hamlelerin neticeleri peşinen daha az görür ve daha az değerlendirir ve onun inceleme ("analitik") yetenekleri sınırlıdır. Bundan başka, bugünkü satrancı anlaması için önemli olan oyunumuzun tarihî gelişme ve geçmiş zamanların büyük partileri hakkında çoğunlukla az bilgisi vardır.

Demek ki sözü geçen kitapta "Amatör" deyimi sadece az tecrübeli, oldukça zayıf, "acemi" anlamında kullanılmıştır. Yoksa satranç dünyasında "profesyonel" olmayan çok kuvvetli "amatörler" mevcuttur. Örnek olarak Euwe'yi göstermek olasıdır: Hayatının büyük bir kısmında matematik öğretmenliği yapmış, son senelerde ise Üniversitede, elektronik hesaplar branşında profesör olarak çalışmış ve bu sahada da uzmanların çok beğenisini kazanan bir eser yazmıştır.

Yukarıda sözü geçen "Amatöre karşı Usta" kitabından, bir örnek olmak üzere bu eserin 2 numaralı partisini göz önüne alalım.

Parti No 9.

Beyazlar	**Siyahlar**
"Usta"	"Amatör"
1. e2-e4	e7-e5
2. Ag1-f3	f7-f6?

Zayıf bir hamle - bir kere gelişme için faydasız, Figürlere yol açmıyor. Bildiğimiz gibi zayıf olan e8-f7-g6-h5 çaprazı açıyor ve, üstelik, Ag8 in gelişmesi için en uygun haneyi tutuyor.

Bu hamle ilk defa 1512 (!) senesinde Romada yayınlanan, Portekizli eczacı *Damiano*'nun yazdığı ve o zaman için önemli bir eser sayılan bir satranç kitabında incelenmiştir. Bugünkü kitaplarda "Damiano savunması" adı altında bilinmektedir. Ancak, yukarıda sayılan nedenlerden ötürü, zamanımızda ancak hiç teori bilmeyen oyuncuların partilerinde rastlanabilir.

Bu fırsatla e5 Piyonun 2. ... Fd6 hamlesi ile savunmasının da *fena* olduğunu belirtelim. Acemi oyuncuların partilerinde görülebilen bu hamle, bütün Figürlerin normal gelişmesini engelliyor.

3. Af3:e5 (!) . . .

Kitapların çoğunda bu feda hamlesi ünlem işareti ile verilmektedir. Oysa 2.d4 ve, özellikle, Ff1 e zayıflatılmış a2 — g8 çaprazında etkili bir yer sağlayan 3.Fc4 hamleleri belki daha da kuvvetlidirler.

3. . . . f6:e5?

Bu hamleden sonra Siyahlar artık partiyi kurtaramazlar. Direnmek için teklif edilen fedayı 3. ... Ve7 hamlesiyle reddetmek gerekirdi: 4.Af3 (Fakat 4.Vh5+? değil: 4. ... g6 5.A:g6 V:e4+ ve 6. ... V:g6 ∓) 4. ... V:e4+ 5.Fe2 Ac6 6.0-0 d5 7.Kel ±.

4. Vd1-h5+ . . .

5 numaralı Partinin incelenmesinde "Genel olarak partinin ilk hamlelerinde Veziri oyuna sokmak elverişli değildir... ve saire" demiştik. Bu ilke, elbette, *normal* şartlar için geçerlidir. Şimdi incelediğimiz örnekte, zayıflatılmış siyah Şahın konumu yüzünden Vezirle hücuma geçmek, hem stratejik ve hem de taktik nedenlerden ötürü çok doğru bir hareket tarzıdır. Zaten bu hücum olanağı için Beyazlar Atı feda ettiler.

4. . . . g7-g6

Bundan başka sadece 4. ... Şe7 devam yolu var, ama bu hamle büsbütün fenadır: 4. ... Şe7 5.V:e5+ Şf7 6.Fc4+ Şg6? 7.Vf5+ Şh6 8.d4+ g5 9.h4 ve Siyahlar çeşitli tehditlere karşı tamamen savunmasızdır.

Bu son varyantta Siyahlar 6. ... Şg6? hamlesi yerine, savunma bakımından daha iyi bir hamle yapabilirler, o da 6. ... d5(!) tir. Bu hamle ile Siyahlar bir Piyon verirler, fakat Fc8 ile önemli f5 karesini kontrol altına alıyorlar. Bu hamleden sonra da Beyazların konumu kazanılmıştır: 6. ... d5 7.F:d5+ Şg6 8.h4 (9.h5+ tehdidi ile) 8. ... h6 9.F:b7! Fd6 (9. ... F:b7 10.Vf5 mat) 10.Va5 ve Beyazlar Ka8 i aldıktan sonra kolayca kazanırlar.

5. Vh5:e5+ Vd8-e7

Eğer 5 ... Ş f7 6.Fc4+ d5 7.F:d5+ ve kazanır.

6. Ve5:h8 Ve7:e4+

Siyahların durumu zaten ümitsizdir, fakat bu hamle yine yanlıştır: Siyahlar tehlikeli e sütununu açıyorlar, ki bu da ancak Beyazlara yarar.

7. Şe1-d1 . . .

Kale için el hanesini sağlıyor.

7. . . . Ve4-e6
8. Ff1-d3 . . .

Normal şartlarda iyi olmazdı, çünkü bu hamle Pd2 yi frenliyor. Fakat bu konumda Kh1 i hemen oyuna sokmak daha önemlidir.

8. . . . Ff8-e7

8. ... Vf7 (Ph7 nin savunması) biraz daha iyidir.

9. Vh8:h7 . . .

Şimdi Pg6 da tehdit altındadır.

9. . . . Ve6-g4+
10. f2-f3 Vg4:g2
11. Vh7:g8+ . . .

Elbette 11.F:g6+ hamlesi de hemen kazanır, çünkü Siyahlar Fili Vezirle almağa mecburdurlar. Yoksa 11. ... Şf8 12.Vf7, veya 11. ... Şd8 12.V:g8+ Ff8 13.V:f8 hamlelerinden sonra mat oluyorlar! Oynanan 11.V:g8+ hamlesi ise doğrudan doğruya mata götürür:

11. . . . Fe7-f8
12. Kh1-e1+ Şe8-d8
13. Vg8:f8 mat.

Yine kuvvetli oyuncuların partilerine dönelim:

Parti No 10.

Beyazlar	**Siyahlar**
Rossolimo (Salzburg, 1948)	Romanenko
1. e2-e4	c7-c5

Zamanımızda 1.e4 hamlesine karşı en çok oynanan "Sicilya partisi" (veya "Sicilya savunması") dir. Bu hamle ile Siyahlar 1. ... e5 cevabından vazgeçip, şimdilik Beyazların 2.d4 hamlesi ile merkezin işgalini engellemeğe çalışıyorlar.

2. Ag1-f3	Ab8-c6
3. Ff1-b5	. . .

Burada çoğunlukla oynanan devam yolu 3.d4 cd 4.A:d4 ve saire. Bu 3.d4 devam yolu çeşitli, çok incelenmiş açılış sistemlerine götürür. Yapılan 3.Fb5 hamlesi daha az kullanılan, fakat çok sayıda teorik varyantların bilinmesini gerektirmez ve Beyazlara sağlam gelişme olanakları sağlar.

3. . . .	g7-g6

Siyahlar, Ff8 e kanattan gelişmesini hazırlamaktadır.

4. 0 — 0	Ff8-g7
5. Kf1-e1	Ag8-f6
6. Ab1-c3	. . .

Çok doğru ve kolayca anlaşılabilen bir gelişme stratejisi: Şah kanadını çok iyi bir şekilde geliştirdikten, yani bütün Figürleri oyuna soktuktan ve Şaha (rok sayesinde) emin bir yer sağladıktan sonra, Beyazlar Vezir kanadının gelişmesine geçerler.

6. . . .	Ac6-d4?

Bu hamle açık bir şekilde bildiğimiz ilkelere uymamaktadır! Bu, aynı Figürle ikinci hamledir. 6. ... Ad4? yerine gelişmesinin tamamlanması için faydalı hamleler yapmak daha geçerli olurdu, örneğin 7. ... 0-0 8.d3 d6 ve saire.

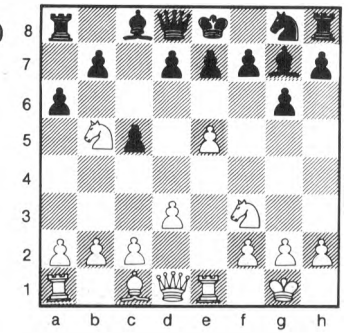
7. e4-e5!	. . .

Kuvvetli bir hamledir, çünkü Af6 şimdi çıkış hanesine dönmek zorundadır. Gerçekten, 7. ... Ag4 ten sonra Siyahlar en az bir Piyonu kaybederler: 7. ... Ag4 8.A:d4 cd 9.V:g4 ve saire; 7. ... A:b5 hamlesi ise daha da ağır bir hata: 8.ef A:c3 9.fg, ve 10.ghV+ (sekizinci yatık sütuna varan Piyon Vezir oluyor!) tehdidi yüzünden, Siyahların beyaz Veziri almak için zamanı kalmıyor! (Netice olarak onlar bir Figür kaybederler).

7. . . .	Af6-g8
8. d2-d3	Ad4:b5
9. Ac3:b5	a7-a6?

Her ne kadar hemen gözükmüyorsa, bu da çok hatalı bir hamledir. Bunun yerine 9. ... Ah6 hamlesi ile Atı geliştirmek daha iyi idi.

50



Bu oldukça öğretici konumu biraz daha ayrıntılı olarak değerlendirelim (Diyagram No 50 ye bakınız): Kuvvetlerin dengesi hâlâ bozulmamıştır. Fakat Beyazlar gelişme bakımından Siyahları açık bir şekilde geri bıraktılar: Şah kanadı bütünüyle geliştirilmiştir; Kale önemli bir merkezî duruma getirilmiştir; Vezir Fili de oyuna girmek üzeredir, ki bu da Vezir kanadının gelişmesinde önemli bir adımdır. Beyazların üç Figürüne karşı, Siyahlar sadece bir Figür geliştirmişlerdir. Şimdi saha egemenliğini göz önüne alalım. Burada da Beyazların konumu açık bir şekilde avantajlıdır. e5 hanesine kadar ilerlemiş olan beyaz Piyon, Siyah Atın normal gelişmesini engellemektedir. Merkezde Beyazların durumu daha etkilidir. "el" deki Kalenin saha bakımından üstünlüğü de, Siyahların Kalelerininki ile karşılaştırılırsa hemen anlaşılır. Sonuç olarak söylenebilir ki Beyazlar "pozisyonel" olarak çok avantajlıdırlar. Buna dayanarak Beyazlar, 10.Ac3 "normal" hamlesi yerine hemen hücuma geçtiler:

10. Ab5-d6+!! . . .

Konum gereklerinin olağanüstü bir anlayışı! Üstelik birçok usta, neticeleri çok zor hesaplanabilen bu hamleyi kolay kolay riske edemezlerdi. Ad6+ hamlesi ile başlayan devam yolunu seçmek için yüksek seviyede ustalık, uygun bir *oyun stili,* fantezi, cesaret ve kendine güven ister!

10. . . . e7:d6

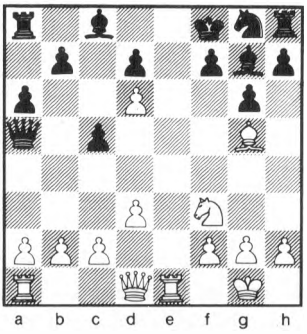
Partinin devamı gösteriyor ki fedayı, 10. ... Şf8 hamlesi ile redetmek daha isabetli (gerçekçi) olurdu. Fakat Siyahlar da herhalde Beyazları "cezalandırmak" istediler...

11. Fc1-g5! . . .

Çok önemli bir hamle - Beyazlar Piyonla e5:d6+ hamlesini hemen yapsaydılar, bir tek hamle ile çok iyi düşünülmüş hücumu bozacaklardı: 11.ed+ Şf8 12.Fg5 hamlelerinden sonra, örneğin 12. ... f6 hamlesi herşeyi kurtarır. Şimdi ise, kolayca anlaşılabileceği gibi, 11. ... f6 oynamak, intihar etmekten başka bir şey değildir: 11. ... f6 12.ef+ Şf7 13.fg, ve Beyazlar aynı zamanda hem d8 deki Veziri ve hem de h8 deki Kaleyi tehdit ederler. Demek ki 11.Fg5! hamlesi satranç yayınlarındaki deyimle kombinezonun "point" ıdır - biz de bu inceliğe kombinezonun püf noktası rahatça diyebiliriz; çünkü bu hamlesiz, zaten kombinezonu da gerçekleştirmek olanaksızdı.

11. . . . Vd8-a5
12. e5:d6+ Şe8-f8

51



Şek.51 e bakınız: Bu da çok enteresan bir konumdur. Öyle geliyor ki, hücumda en kuvvetli devam yolu 13.Ve2 hamlesiyle Ve8 mat tehdidi yaratmaktır. Gerçekten 13. ... Af6 dan sonra, Beyazların mata götüren açık bir kombinezon yolu vardır: 13. ... Af6 14.Ve7+ Şg8 15.Ve8+ A:e8 (15. ... Ff8 16.Fh6 hiç bir şey değiştirmez) 16.K:e8+ Ff8 17.Fh6 ve K:f8 mat'tan hiçbir savunma yoktur! Fakat 13. ... Ff6 (!) hamlesi (13. ... Af6 yerine) Siyahlara daha iyi direnme olanaklarını sağlar.

13. Ke1-e8+! . . .

Veziri, zaman kaybetmeden oyuna sokmak için, Beyazlar ayrıca bir Kaleyi feda ediyorlar!

13. . . . Şf8:e8
14. Vd1-e2+ Se8-f8
15. Fg5-e7+ Şf8-e8

Ön hesaplar yaparken şunu da görmek gerekirdi ki 15. ... A:e7 16.V:e7+ Şg8 17.Ag5 ten sonra Siyahların f7 deki mat tehdidine karşı savunması yoktur.

16. Fe7-d8+! . . .

Son incelik: Aynızamanda Ve2 ile "kiş", Fd8 ile siyah Vezire tehdit. Okuyucunun dikkatini şuna çekmek istiyoruz ki, onuncu hamleden sonra Beyazlar, bir tek hamle Siyahları rahat bırakmadılar.

16. . . . Şe8:d8
17. Af3-g5!

ve Siyahlar partiyi terkettiler, çünkü A:f7 mat tehdidine karşı savunma yoktur (17. ... Ah6 18.Ve7 mat).

"Kısa" partilerin incelenmesini, asrımızda oynanmış belki de en "popüler", sayısız defa kitaplarda yayınlanmış bir oyunla bitirmek istiyoruz. Beyazlarla tanınmış Amerikan uluslararası usta ve parti ortasını inceleyen ilk kitaplardan biri olan "Modern satranç stratejisi" eserinin yazarı *Eduard Lasker* oynamıştır. Genç yaşlarında Almanya'dan Amerika'ya göç eden bu satranççı bazı dergilere göre Dünya şampiyonu E.Laskerin (Emanuel L.) uzak bir akrabası idi. Karışıklara meydan vermemek için, onun adı daima Ed.Lasker şeklinde yazılıyordu.

Siyahlar ise o zamanların en kuvvetli İngiliz satranççılardan Sir George Alan Thomas oynuyordu. (Türkiye'de, Tarabya'da doğan Sir Thomas Londra'da yaşıyordu ve çok sayıda uluslararası turnuvaya iştirak etti. En büyük başarısı Hastings 1934/35 turnuvasında Euwe ve Flor ile beraber, tanınmış oyuncuların önünde birinciliğin kazanmasıdır).

Parti No 11

Beyazlar	**Siyahlar**
Ed.Lasker	Sir Thomas
Londra, 1912	
1. d2-d4	f7-f5

Hollanda partisi.

2. Ag1-f3	e7-e6
3. Ab1-c3	Ag8-f6
4. Fc1-g5	Ff8-e7

Beyazlar son iki hamle ile Af6 yi almak ve, böylece, e2-e4 hamlesini hazırlamak istiyorlar. Siyahlar bunu d7-d5 hamlesiyle engelleyebilirdi, fakat yapılan hamle de fena sayılmaz.

5. Fg5:f6	Fe7:f6
6. e2-e4	f5:e4
7. Ac3:e4	b7-b6

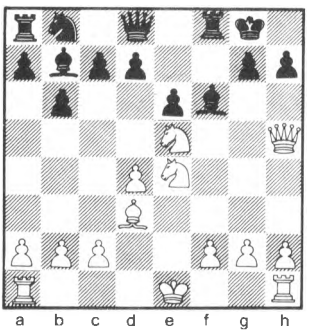
İşte bu pek uygun bir gelişme plânı değildir. Çok daha sağlam bir devam yolu, rok yaptıktan sonra merkezde karşı oyun hazırlamak idi, örneğin: 8.Fe2 d6 9.0-0 Ac6 10.Vd2 e5 ve saire, eşit oyunla. Şimdi ise Beyazlar daha etkili bir gelişme plânı uyguluyorlar.

8. Ff1-d3	Fc8-b7
9. Af3-e5 (!)	. . .

10.Vh5+ g6 11.A:g6 tehdidiyle.

9. . . .	0-0
10. Vd1-h5	. . .

52



(Şekil No 52 ye bakınız). Bu hamle *iki* tehdit içerir. Birinci tehdidi Siyahlar gördüler ve buna karşı tedbir aldılar:

10. . . .	Vd8-e7?

Şimdi Beyazlar 11.A:f6+ oynarlarsa, Siyahlar Atı Piyonla alacaklar, ki bu da h7 Piyonunun e7 deki Vezirle savunmasını sağlar. İkinci tehdidi Siyahlar görmediler; fakat hemen şunu söyliyelim ki bunu sezmek *çok zor* bir şey ... Burada 10. ... F:e5 11.de Kf5 oynamak gerekirdi.

11. Vh5:h7+!!	. . .

Satranç tarihinin en parlak Vezir fedalarından biri! 90. yaş günü nedeniyle yapılan kutlama töreninde Dünya Satranç Federasyonu FIDE idarecilerinden biri, incelediğimiz partiyi hatırlarken şöyle dedi: "Eğer Siz sadece bu partiyi oynasaydınız, satranç hayatınız yine boş geçmiş sayılamazdı!".

Fedadan sonra Siyahların bütün hamleleri zorunludur.

11. . . .	Şg8:h7
12. Ae4:f6++	. . .

Çifte kış; demek ki Şahla oynamak zorundadır. Eğer 12. ... Şh8 11.Ag6 mat. Şu halde Şah son yolculuğa gitmek zorundadır:

12. . . .	Şh7-h6
13. Ae5-g4+(!)	. . .

Ancak bu Atla! Çünkü 13.Afg4+ tan sonra siyah Şah mattan kaçabilir: 13. ... Şh5 (işte bu hane kontrolsüz kaldı!) 14.Fg6+ Şh4 15.g3+ Şh3.

13. . . .	Şh6-g5
14. h2-h4+	Şg5-f4
15. g2-g3+	Şf4-f3
16. Fd3-e2+	. . .

Bu hamle ile Beyazlar üç hamlede mat verirler. Oysa, partiden birkaç sene sonra, analiz yapan bir amatör şunu buldu ki bu durumda 17.Şf1 hamlesinden sonra 18.Fe2 ve 18.Ah2 gibi *iki* mat tehdidinden hiçbir kurtuluş yoktur. Fakat buna karşı şimdiki mat tablosu da aşağı yukarı hiç görülmemiştir!..

16. . . .	Şf3-g2
17. Kh1-h2+	Şg2-g1
18. 0-0-0 mat!	

Beyazlar, elbette, Şah hamlesiyle de mat edebilirlerdi. Gerçekten başlı başına bir parti...

Bir kere daha söyliyelim ki bu son partide, onuncu hamlede tehdidi görmeyen Sir Thomas kuvvetli ve çok tecrübeli bir uluslararası usta idi. Hatırlatalım ki 2 numaralı Partiden sonra verdiğimiz açıklamalarda "... dikkati hemen çekmeyen, cezalandırılması çok zor olan hatalar Dünya şampiyonlarının partilerinde de arasıra görülür". Aynı şey görmemezlik (dikkatsızlık) için de söylenebilir. Küçük bir örnek verelim:

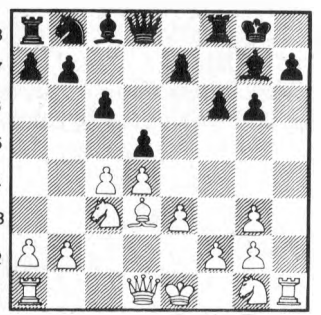
Parti No 12. Euwe -Aljechin (Dünya Şampiyonası maçı, Groningen, 1935). **1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5** (Bu, bugünlerde de çok oynanan "Grünfeld savunması" - örneğin, Kasparov - Karpov arasındaki son Dünya Şampiyonası maçında, Sevilla, 1987). **4.Ff4 Ah5 5.Fe5** (5.A:d5? bir hatadır: 5. ... A:f4 6.A:f4 e5 -aynı zamanda Fb4+ tehdidi ile! 7.Ad3 e4, ve Siyahlar bir Figür kazanırlar) **5. ... f6 6.Fg3 A:g3 7.hg c6 8.e3 Fg7 9.Fd3 0-0?** Dikkatsızlık! (Diyagram No 53 e bakınız) **10.K:h7!** ve Beyazlar üstün bir konumda bir Piyonu kazanırlar. Aljechin **10. ... f5** oynadı, ve Euwe partiyi 41 inci hamlede zorluksuz kazandı. Kaleyi almak daha da fenadır: 10. ... Ş:h7 11.Vh5+ (Pg6 bağlıdır!) 11. ... Şg8 12.F:g6 ve mat olmamak için Siyahlar 12 ... Ke8 oynamak zorundadır ki. Beyazlar 13.F:e8 hamlesi ile feda edilen Kaleyi geri alıp, iki Piyon fazlasıyla kalırlar.

Satranç partisinin üç devresi.

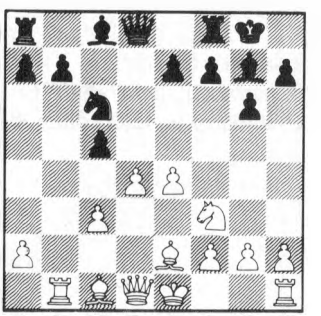
Buraya kadar yeter sayıda, çeşitli tipten kısa partileri ayrıntılı bir şekilde inceledik. Gördüğümüz gibi, bir kaç hamlede partiyi kaybetmek için, oyunun ilk devresinde *oldukça ağır* hataların yapılması gereklidir. Örneğin, son (12 numaralı) partide Aljechin'in hatası da pek hafif sayılmaz; fakat o 41. hamleye kadar direnmeğe devam etti. Çünkü vaktiyle meşhur Alman satranççısı Tarrasch'ın dediği gibi, "Satrançta en zor şey - kazanılmış partiyi kazanmaktır!". Bunu her tecrübeli satranççı kendi oyunlarından çok iyi bilir. Ancak, teori bilen kuvvetli satranççılar arasındaki partilerde ilk 10-15 hamleden sonra çoğu kez eşit durumlar meydana gelir ve parti *"oyun ortası"* devresine girer. Bu devrenin süresi bir çok faktöre bağlıdır: Oynanmış olan açılışa, seçilen varyantlara, partide uygulanan plânlara, yapılan hatalara ve saire... Oyunun gelişimi çok keskin ise, parti yine (bir dereceye kadar) az hamleli, örneğin 20-25 hamleli olabilir. Fakat partilerin çoğu daha fazla sürer. "Oyun ortası"nda parti bitmezse, daha fazla uzayabilir; ve hatta bazen (ayrıcalıklı hallerde) 100 hamleden fazla sürebilir! Oyun ortasında sonuç alınmadığı taktirde, parti *"oyun sonu"* devresine girer. Bundan sonraki üç BÖLÜMDE partinin bu üç devresi göz önüne alınacaktır. Bu Bölümde ise bunlara ait sadece bir kaç not verilecektir.

Şimdiye kadar incelediğimiz partilerden daha uzun bir partinin gelişmesi (gidişatı) 54, 55, 56 ve 57 numaralı diyagramlarda açıklanmıştır. (Batı Almanya lig usulü ile -futbolda olduğu gibi, hafta sonlarında deplasmanlı olarak- oynanan şehirlerarası Takım maçları; Schulte-Deutschmann partisi, Solingen, 1987. Bu ligde en kuvvetli Alman satranççılarının yanında, diğer memleketlerden gelen, ücretli bir çok tanınmış uluslararası usta ve büyük usta da oynamaktadır). Şekil 54 te Siyahların 9 uncu hemlesinden sonraki konumu gösterilmiştir. Bu partide de (12 numaralı partide olduğu gibi) Grünfeld savunması kullanılmıştır: **1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5.** Ancak bu hamlelerden sonra, Beyazlar bugünlerde daha etkin sayılan **4.Af3 Fg7 5.cd A:d5 6.e4 A:c3 7.bc** devam yolunu seçtiler. Zaten bu variyant Grünfeld savunmasının temel fikrini gösterir: Siyahlar, Beyazlara merkezi ele geçirmeğe izin verirler, fakat onu özellikle Figürlerle kontrol altına alırlar. Modern satranç açılışları teorisine göre iki taraf az çok eşit şanslara sahiptir. Oyunun devamı: **7...0-0 8.Fe2 c5 9.Kb1 Ac6** (Şekil 54).

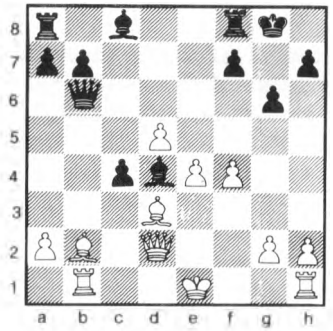
53



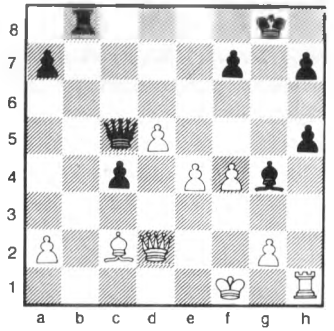
54



55



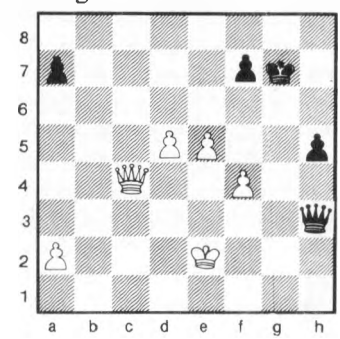
56



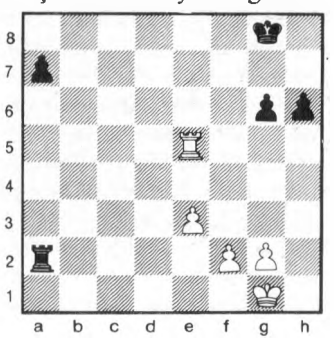
Şekil 55 te Siyahların 17 nci hamlesinden sonraki durum gösterilmiştir. Her ne kadar sadece 8 hamle eklenmiş ise de, konum artık daha fazla "oyun ortası" devresine benzemekte, denilebilir. Bununla beraber şunu da söyliyelim ki, bu son konum (No 55) çeşitli ustalar tarafından ve dergilerde ayrıntılı bir şekilde incelenmiş ve incelenmektedir. Ancak, oyun artık açılıştaki gelişme devresine benzemiyor, çok daha keskin hale girmiştir. Şu halde, elbette tam hamle numarasını (sınırı) göstermemekle beraber, diyebiliriz ki işte bu yörede parti oyun ortası devresine girmektedir.

Diagram No 56 şimdi söylenenleri doğrulamaktadır. Bu, Siyahların 24 üncü hamlesinden sonraki konumudur. Bir kaç hamle içinde birçok taş kırışmış ve parti çok karışık, "kritik" denilebilen duruma girmiştir. Bu tam anlamıyla "oyun ortası" dır. Ayrıntılı inceleme yaparsak, kimin daha avantajlı olduğu saptanabilir. Örneğin, bu durumda Beyazların yaptığı, ve yapılan incelemelere göre hatalı olarak değerlendirilen **25.e5?** hamlesinin incelenmesine, (137 seneden beri yayınlanan!) en eski ve en iyi dergilerden biri olan "Deutsche Schachzeitung" (Alman Satranç Dergisi) sayfanın üçte biri ayrılmıştır. Fakat bu pratik olarak oynanan bir partidir! Siyahlar fırsattana yararlanamadılar; onlar da bir iki hata yaptılar ve Beyazlar bundan sonraki itinalı oyun sayesinde partiyi "oyun sonu" na getirmeyi başardılar (Şekil 57 ye bakınız). Yeni kırışmalar sayesinde oyun basitleştirilmiş, fakat *oldukça karışık* bir "oyun sonu" olarak değerlendirilebilir. "Vezir oyun sonu" çok nadir meydana gelmektedir.

57



58



İstatistiğin gösterdiği gibi, oyun sonlarının aşağı yukarı yarısı "Kale oyun sonları" (Kaleler ve Piyonlar), bundan sonra hafif Figür oyun sonları (File karşı Fil, Ata karşı At, File karşı At - ve Piyonlar) ve çok daha az sayıda "Vezir oyun sonları" rastlanmaktadır. (Ayrıca, elbette, sadece Piyonların kaldığı oyun sonları çok önemlidir, çünkü onlar her zaman -son aletlerin kırışmalarından sonra- ortaya çakabilirler ve bu nedenden ötürü yukarıda sayılan oyun sonu çeşitlerinde daima hesaplara katılmalıdır). Partimizdeki son durumda (Şekil 57) her iki taraf karşılıklı şanslara sahiptir: Her oyuncunun birer geçer Piyon var, ikisinin Şahlarının konumları pek emin değil ve, üstelik, Vezirlerin uzun "kiş serilerinin" (arka arkaya kişların) tehlikesi çok zor hesaplanabilir; bu gibi konumlarda bir Piyon fazlasının üstünlüğünden (göz önüne alınan partide Beyazlarda olduğu gibi) yararlanmak çok zor bir şeydir - parti normal olarak *berabere* bitecekti. Ancak Siyahlar zaman eksikliğinin etkisi altında ("Zeitnot" - Ek 1: Sözlüğe bakınız) oyunu 51 hamlede kaybettiler.

Bir Örnek daha: Şekil 58 de gösterilen konum Kasparov-Karpov arasındaki Dünya Şampiyonası maçının 18 inci partisinde meydana gelmiştir (Sevilla, 1987). Çok oynanan ve her iki partnörün çok iyi bildiği açılıştan sonra, rahat olagelen bu partide Siyahların 30 uncu hamleden sonra tam anlamıyla bir "oyun sonu" karşısındayız. Bakalım parti nasıl bitti: **31.Ke7.** Burada incelemeğe niyetimiz yoktur. Sadece şunu söyliyelim ki Beyazların durumu biraz daha iyidir; fakat Siyahların da bir "beraberlik kozu" var- o da "a" geçer Piyonu. **31. ... a5 32.Ka7 a4 33.g3 h5 34.Şg2 a3 35.e4 g5 36.Şf3 g4+ 37.Şe3 Ka1 38.Şf4 Kf1 39.Şg5 K:f2 40.Ş:h5 Ke2!** Berabere.- Bu sonuç okuyucu için belki de biraz tuhaf gözükecek; çünkü en doğal 41.Ş:g4 K:e4+ 42.Şf3 hamlelerinden sonra Beyazlar bir Piyon fazlasıyla kalırlar. Fakat oyun sonları teorisinden uzun senelerdenberi bilindiği gibi, Kale oyun sonunun bu özel halinde bundan yararlanmak olanaksızdır.

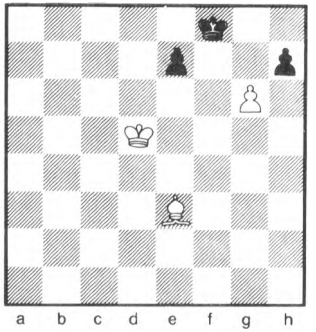
Şimdi incelediğimiz örnekte (Şekil 58), partide gerçekten yapılan 40 hamleden sonraki durumda, yukarıda olasılı devam yolu olarak verilen 41.Ş:g4 K:e4+ 42.Şf3 hamlelerinden meydana gelen konumunu yine göz önüne alalım:

Beyazlar: Şf3, Ka7, Pg3,
Siyahlar: Şg8, Ke4, Pa3.

Yukarıda söylendiği gibi, Beyazlar kazanacağı (fazla) Piyondan faydalanamazlar. Siyahlar doğru, (özellikle oyun sonlarını inceleyen) satranç kitablarında öğütlenen savunmayı uygularlarsa, Beyazlar partiyi kazanamazlar. Ve büyük ustalar değil, az çok tecrübeli amatörler bu "teorik beraberliği" iyi biliyorlar. Denilebilir ki "Evet, fakat Siyahlar (devam edersek) hata yapabilirler!?..." Doğrudur, fakat buna yanıt şudur ki ağır hata yapan bir satranççı bir Piyon fazlasıyla değil, bir Vezir fazlasıyla da partiyi kaybedebilir... Göz önüne alınan gibi konumlarda kuvvetli partönörler partinin beraberlikle sonuçlanmış olduğunu kabul etmekte anlaşıyorlar. Beraberlik teklifini genellikle daha kuvvetli taraf yapar.

Bu *beraberlik çeşitleri* hakkında bir kaç söz ekliyelim. Birinci Bölümde bir *pat* ve *daimi kiş* ile biten partileri göz önüne aldık. Şimdi ise *teorik olarak* kazanılması olanaksız olan konumu gördük. Bu tipten daha çok konum gösterilebilir. İlk önce kazanılması *tamamen olanaksız* olan durumları göz önüne alalım: Beyazlarda Şah ve Fil kaldı, Siyahlarda sadece Şah, yani "çıplak" Şaha karşı Şah ve Fil. Kolayca anlaşıldığı gibi bu parti "otomatik" olarak beraberlikle biter, çünkü bu kuvvetlerle *mat pozisyonu kurmak olanaksızdır!* Aynı şey Şah ve At (Fil yerine) için de geçerlidir.

59

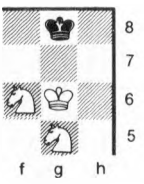


NOT. Şuna dikkat edelim ki, Şimdi "Ş + hafif Figür" oyun sonu için söylenenleri *çıplak* Şah için geçerlidir. Hasım ayrıca Piyonlara sahip olduğu taktirde, mat konumları olanaklıdır. Bunun çok güzel ve öğretici bir örneği Şekil 59 da gösterilmiştir. Bu, meşhur Rus etütçü A.Troitzky'nin bir eseridir. Fransızcadan alınan "etüt" sözünün anlamı inceleme, araştırmadır. Satrançta etüt, problemlerden farklı olarak, çoğu kez pratik parti ile ilişkili, fantaziye geniş yer sağlayan, etütçü tarafından meydana getirilmiş (kurulmuş) ve çoğu kez oyun sonu ile alâkalı olan, belli bir konumun incelenmesini içeren bir sanat eseridir. Yine, satranç problemlerinden farklı olarak, etütler "Beyazlar oynar ve kazanır" veya "Beyazlar oynar ve beraberlik yapar" şeklinde bir soru taşırlar (belli bir hamle sayısında mata götüren hamleleri bulmak değil). Göz önüne alınan etütte "Beyazlar oynar ve kazanır" ödevine uygun bir devam yolu bulmak gereklidir. İlk önce verilen durumu biraz inceliyelim. Beyazların da bir Piyonu var, ve bunu saklamak için yegâne yol **1.Fh6+ Şg8 2.g7** dir; çünkü 1.g6:h7? den sonra Siyahlar Şg7 hamlesiyle bu Piyonu hemen alırlar. 2.g7 den sonra çok ilginç bir durum meydan gelmektedir: Eğer Siyahlar şimdi bir Piyon hamlesi yaparlarsa, Beyazlar ince Şah manevraları ile Siyahların e Piyonunu kazanırlar: 2. ... e5 3.Şe6 e4 (yegâne hamle) 4.Şf6 e3 (yine yegâne hamle!) 5.F:e3 ve kolayca kazanırlar, örneğin 5. ... h5 6.Fg5 Şh7 7.Şf7 ve saire. Veya 2. ... e6+ 3.Şd6! (3.Ş:e6?? pat!) 3. ... Şf7 4.Şe5 Şg8 5 Şf6 e5 6.Şe6 e4 7.Şf6 ve 2. ... e5 varyantında olduğu gibi kazanır. Bu nedenden ötürü ikinci hamlede en iyi şans 2. ... Şf7(!) oynamaktır. Yine çok ilginç bir pozisyondur: Siyahlar g8 hanesini bırakmıyorlar, Beyazlar ise Şahla Pg7 ve yaklaşamazlar, çünkü örneğin 3.Şe5 Şg8 4.Şe6?

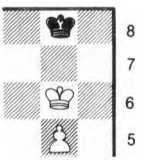
pata götürür. Siyahların 2. ... Şf7(!) hamlesinden sonra, Beyazlar ne yapmalıdır? Yegâne kazanç yolu inanılmaz ("paradoksal") **3.g8V+!!** hamlesidir! **3. ... Ş:g8 4.Şe6** den sonra artık pat yoktur, çünkü Pg7 ortadan kalkmış ve siyah Şah h8 hanesine gidebilir, daha doğrusu *gitmek zorundadır.* Bu olmasaydı, Beyazlar hiç bir şey yapamazlardı! Bu "hamle zorunluğu" için bütün satranççılar Almancadan alınmış "Zugzwang" ("tsúgtsvang" okunur) deyimi kullanırlar. Zugzwang, oyun sonlarında çok önemli bir rol oynar. Örneğimizde siyah Şah "ölüm" köşesine gitmeğe zorlanmaktadır: **4. ... Şh8 5.Şf7 e5 6.Fg7** mat.

Bir tarafın *iki Atı* varsa, iş biraz değişir. Aşağıdaki durumu göz önüne alalım (Şekil 60): Siyah Şah tahtanın kenarında hayli sıkışmış durumdadır; 1. ... Şh8?? oynarlarsa, Beyazlar 2.Af7 hamlesi ile mat yaparlar. Fakat doğru 1. ... Şf8 (Şah için en sıkışık yer olan tahta köşesinden kaçış) hamlesinden sonra, Beyazlar istediği kadar uğraşsınlar mat edemezler. Bölüm 3 te göreceğimiz gibi, iki Fil nispeten kolay, Fil ve At biraz daha zorlu şekilde, Kale yine kolay ve Vezir çok kolay bir şekilde "çıplak" Şahı mat ederler. Burada dikkatimizi çekebilen nokta şudur ki, değeri *beş* "birim" olan Kale (bu Bölümdeki "Figürlerin bağıl değerleri" Kısmına bakınız) *kolay* bir şekilde *tek başına* mat edebilir, oysa *altı* birimlere eşdeğer iki Atın birleşik çalışmaları mat için yeterli değildir! Sözü geçen "Figürlerin bağıl değerleri" Kısmında diğer açıklamalar arasında "...Piyonların değeri parti sırasında değişir" ve biraz sonra "...bir Piyon bazen bir Figürden daha kuvvetli olabilir!" yazdık. Diyagram No 61 deki konum bunu açık bir şekilde kanıtlamaktadır:

60



61



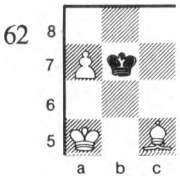
1^0. Hamle sırası Beyazların: 1.Şf6 Şf8 (1.Şh8 2.g6 Şg8 3.g7 işi değiştirmez) 2.g6 Şg8 3.g7 Şh7 4.Şf7 Şh6 5.g8V ve Beyazlar bir iki hamle sonra mat ederler (5. ... Şh5 6.Vg3 Şh6 Vg6 mat).

2^0 Hamle sırası Siyahların: 1. ... Şh8 2.Şf7! Şh7 3.g6+ ve Piyon doğrudan doğruya g8 hanesine kadar ilerler.

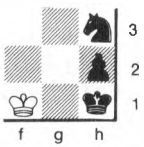
Enteresan olan şudur ki bu örnekte bütün taşları bir sıra aşağı doğru, yani Beyazlar: Şg5, Pg4 ve Siyahlar da: Şg7 durumunu göz önüne alınırsa, Beyazlar partiyi ancak hamle sırası Siyahların olduğu taktirde kazanırlar! (Piyon oyun sonları için çok önemli bu konumlar bundan sonraki Bölümde ayrıntılı şekilde incelenecektir).

Ayral hallerde bazen bir Figür ile bir Piyon (ve, elbette, Şah ile) birlikte mat etmek olanaksızdır; çok öğretici iki örnek 62 ve 63 numaralı Şekillerde gösterilmiştir.

62



63



Şekil 62 de partiyi kazanmak için beyaz Piyon a8 hanesine erişmek ve Vezir olmak zorundadır. Fakat a8 karesi beyazdır; Fil ise, siyah haneli olduğu için, a8 hanesini hiç bir şekilde kontrol altına alamaz. Siyahlar bu durumda devamlı olarak Şahla a8 ve b7 haneleri arasında hareket ederler. Beyaz Şahla yaklaşması olsa olsa bir *pat* meydana getirir. Demek ki kenar Piyonları (a ve h) hallerinde, köşe renginden farklı hanelerde yürüyen bir Fil işe yaramaz; konumumuzda, örneğin, Şah Fili - yani beyaz haneli Fil ile Beyazlar *kolayca* kazanırlar.

Diğer bir ayral örnek Şekil 63 te gösterilmiştir. Hamle sırası Beyazlarda ise, onlar g2 hanesinin kontrolünü bırakmak zorundadır, ve Siyahlar 1. ... Şg2 den sonra yeni Veziri elde ederler. Hamle Siyahların ise, onlar Atla hamle yapmak ve, böylece, f2 karesinin kontrolünü terketmek zorundadır. İstediği kadar Atla manevralar yapsınlar, bunlardan zararsız kişlerden başka hiç bir sonuç çıkmaz!..

Beraberlik çeşitleri konusuna açıklık getirmek amacıyla, örneğin Ş+F çıplak Saha karşı ve Şekil 62 de gösterilen oyun sonlarını karşılaştıralım; bildiğimiz gibi, bu son durumda kazanmak "teorik" olarak (Siyahlar doğru oynarlarsa!) olanaksızdır. Fakat hata yaparlarsa elbette kaybedebilirler - bunun için Şahın a8 hanesinden uzaklaşması yeter. Bu iki oyun sonu açıkça birbirinden farklıdır: Ş+F ile çıplak Şaha karşı finalinde mat etmek imkânsızdır; ve parti "otomatik" olarak beraberlikle biter. "Satranç kurallarında" (bundan sonraki KISMA bakınız) bu gibi haller hakkında şöyle söylenir (Madde 10, paragraf 7):

"Her iki taraf için bir kazanç olasılığı bulunmadığı açıkça görünen aşağıdaki oyunsonu durumlarından birinin meydana gelmesi halinde, oyun beraberlikle sonuçlanmış olur:
(a) Şaha karşı Şah,
(b) Şaha karşı Şah ve Fil veya At,
(c) Şah ve File karşı Şah ve Fil (her iki Filin de aynı renkteki çapraz üzerinde olması şartıyla)".

[(**Not:** (c) halinde Filler farklı renkten çaprazlara ait ise, mat olanaklıdır; örneğin, Beyazlar: Şc7, Fd5 - Siyahlar: Şa8, Fa7].

Şu halde 62 numaralı durumda Beyazlar beraberliği kabul etmek zorunda değil ve isterlerse partiyi devam edebilirler - ancak, kolayca anlaşıldığı gibi, bunun pek anlamı yoktur.

Diğer bir kurala göre "... taş alınmadan veya Er hamlesi yapılmadan taraflarca arka arkaya en az 50 hamle yapılmış olduğunu kanıtlaması halinde oyun beraberlikle sonuçlanmış olur". Böylece Şekil 62 deki konumda, Beyazlar partinin devamında ısrar ederlerse, Siyahlar 50 hamle sonra bu kurala göre beraberliği elde ederler.

Ayrıca, diğer bir kurala göre, tahta üzerinde tamamen aynı durum *üç defa* tekrarlanırsa, parti beraberlikle sonuçlanmış sayılır.

Ancak en çok rastlanan beraberlik çeşidi, iki oyuncu aralarında anlaşmadır - bir oyuncunun oyun sırasında yaptığı beraberlik önerisini diğerinin kabul etmesidir. Bu şekilde sonuçlanmış bir partinin örneği Diagram No 58 de gördük; bu örnekte de "teorik" analizler partinin sonucunu belirtmişler. Kuvvetli partönörlerin aralarındaki partilerde birçok kere, tahtada meydana gelen eşit konumlara, turnuvadaki durumlara veya diğer düşüncelere bağlı olmak üzere oyuncular beraberliğe anlaşıyorlar. Zaten kuvvetli oyunculara karşı bir parti kazanmak daha zordur, çünkü onlar daha "sağlam", dengeyi bozmadan oynarlar. Bu nedenden ötürü kuvvetli uluslararası turnuvalarda birçok parti "anlaşmalı" beraberliklerle biter. Örneğin son zamanda, oynanmış uluslararası büyük ustaları bakımından *en kuvvetli* turnuvalardan biri olan Reykjavik 1988 "Dünya Kupası" turnuvasında, oynanmış 153 partiden 98, yani %64,0, son 55 inci S.S.C.B. Şampiyonluğunda (Moskova 1988) ise yine 153 partiden 102, yani %66,6 (üçte ikisi!) berabere bitmiştir.

Satranç kuralları.

Satranç kuralları hakkında burada sadece bazı genel bilgiler vermekle yetineceğiz; zira okuyucu, satrançta ilerlediği ve turnuvalarda oynamağa başladığı zaman nasıl olsa bunları öğrenecektir.

Ayrıca şu da var ki, Türkiye Satranç Federasyonu çok iyi hazırlanmış "El kitabı" yayınlamıştır. Özenli olarak çevrilmiş, bütün FIDE (Ek I, Sözlüğe bakınız) oyun kurallarından ve bunlara ait açıklamalardan başka, bu kitapta çeşitli tip turnuvalara ve organizasyon problemlerine ait ayrıntılı bilgileri veren aşağıdaki Bölümler bulunmaktadır:

- Satranç Turnuvalarında Eşlendirme kuralları
- Türkiye Satranç Federasyonu Hakem Yönetmeliği
- Türkiye Satranç Federasyonu Ulusal Derecelendirme ve Sınıflandırma Yönetmeliği
- Örnek Satranç Derneği Tüzüğü
- Türkiye Satranç Federasyonu Tüzüğü.

FIDE'nin yukarıda sözü geçen (örneğin 50 hamle kuralı, konumun tahtada aynen üç kere tekrarlanması gibi) kuralları aslında turnuvalarda tam anlamıyla geçerlidir. Fakat ilk pratik adımlardan başlayarak genel kurallara uymak, oyunda ilerlemek bakımından çok yararlıdır.

FIDE kurallarından en önemli Kısımlardan biri "Madde 7 - Dokunulan taş" tır:

7.1. Hamlede olan oyuncu rakibine önceden haber vermek şartıyla, [örneğin: "Düzeltiyorum" (j'adoube) diyerek] bir veya daha fazla taşın kareleri üstündeki konuluşunu düzeltebilir".

Uluslararası turnuvalarında gerektiği taktirde Fransızcadan alınmış "j'adoube" deyimi kullanılmaktadır. Bu kural, yine Fransızcadan alınmış ve satranççıların iyi bildikleri "Pièce touchée, pièce jouée" = *dokunulan taş oynanır* kuralı ile ilişkilidir: Hamlesini yapmakta olan oyuncu, kendi taşlarından birine dokunursa onu oynamak, rakip taşlarından birine dokunursa onu almak zorundadır. Oysa hepimiz biliyoruz ki (zayıf) amatörler aralarında oynanan "dostane" partilerde hatalı hamleler arasıra geri alınmaktadır; bu çok *fena bir alışkanlıktır* - partiyi kaybediniz, fakat hamlelerinizi geri almayınız! Çünkü bu Sizi yeter derecede düşünmeden hamleleri yapmağa alıştırır. Üstelik, ilk "resmi" partide (turnuvada, maçta) artık hiç kimse hamleyi geri almağa izin vermez!.. Tekrarlıyoruz: Hamle önceden iyice düşünmeli ve ancak ondan sonra yapılmalıdır.

Hamle ne zaman yapılmış sayılabilir? Taşı *bıraktığınız* zaman. Örneğin f1 hanesindeki Fili c4 karesine hanesine kadar götürdünüz ve onu orada bıraktınız: Hamle tamamlanmıştır. Fakat taşı bırakmadığınız anda, isterseniz onu a6, b5, d3 veya e2 ye oynayabilirsiniz. Yani: Oyuncu tuttuğu taşı elinden bırakmadıkça, onu dilediği kareye koyabilir.

Şunu da söyliyelim ki tutulan taşı oynamak veya almak olanaksız ise, oyuncu başka bir hamle yapabilir.

Kurallara aykırı bir hamle yapılmış olduğu saptandığı taktirde, kuraldışı hamlenin yapılmasından önceki durumdan itibaren parti kurallara göre tekrarlanır. Kritik konum tesbit edilmezse, bütün oyun iptal edilir ve yeni bir parti oynanır.

BÖLÜM III

OYUN SONLARI

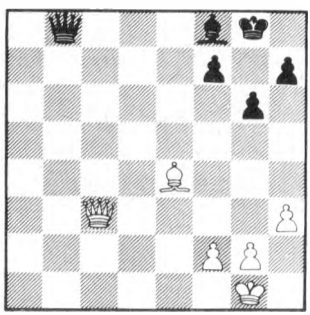
Genel olarak.

Oyun sonu deyiminden, iki tarafın kuvvetlerinin birçok değişmeler (kırışmalar) sonucunda azaldığı durumları anlıyoruz. Kuvvetlerin azlığı yüzünden oyunsonu durumları inceleme için daha basit ve uygun olduğu gibi, taşların savaş kanunları da burada daha açık bir şekilde görünmektedir.

Oyunsonları incelenirken şuna dikkat edelim ki *satranç oyununda her hamlenin bir plâna bağlı olması gereklidir; amaçsız asla hiçbir hamle yapılmamalıdır.* Fakat yalnız amacı saptamak yeterli değildir; aynızamanda bu amaçlara ulaştırıcı plânları da düzenlemek gereklidir.

Şimdi oyunsonunu daha ayrıntılı olarak tammlamak amacı ile, Şekil 64 teki durumu göz önüne alalım. Figürlerin çoğu değiştirilmiş, denge bozulmamış ve partinin normal sonucu beraberliktir. Taşların sayısı basit oyunsonlarındaki sayıdan fazla olmakla beraber, burada yine tam anlamıyla bir oyunsonu karşısındayız.

64



Bir de bu durumda iki tarafın Filleri yerine, aynı karelerde Atları bulunduğunu varsayalım. İlk bakışta fazla bir şey yapılmamış gibi görünür. Oysa, şimdi Beyazlar 1.Af6+ hamlesiyle hemen mat ederler (1. ... Şh8 2.Ah5+ veya 1. ... Şg7 2.Ag4+ ve saire). Görülüyor ki Fillerin yerine Atları koymakla durumun karakteri esasından değişmiştir, çünkü hasım Şahına karşı yapılan hücum, oyun ortasındaki tipik hücumlara benziyor.

İki durum arasındaki fark, siyah Şahın durumundan meydana gelmektedir. Birinci (Diagramdaki) konumda hücum olanaklı değildir. Bildiklerimizi ve bu son Örnek göz önünde tutularak, oyun sonunun karakteristik özelliklerini şöylece özetleyebiliriz:

1) *Oyunsonunda kuvvetler genellikle, Şaha karşı hücum girişmesine elverişli olmayacak derecede sınırlıdır. Şaha karşı hücum olanağının var olması, oyun ortasının özelliklerindendir.*

2) *Oyunsonunda Şahların rolü değişir. Şahlar - oyun ortasındakinin aksine olarak - aktiv, etkin Figürler gibi uğraşa (mücadeleye) katılmaktadır.*

3) *Piyonların rolü pek fazla büyür.* Nitekim çıplak Şaha karşı bir tek Piyonla partiyi kazanabileceği durumlar bulunduğu ve diğer taraftan iki Atla partinin kazanılması olanaksız olduğu görmüştük.

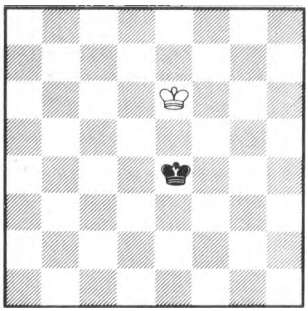
4) *Oyunun sonucu üzerinde her hamlenin pek büyük önemi vardır.* Bunu iyice anlamak için sadece (biraz sonra göz önüne alınacak) "opozisyon" konumlarını hatırlamak yeter. Bunun içindir ki *finallerde oyunu iyi ayarlamak ve dakik (düzenli) oynamak çok önemlidir.*

Çeşitli oyunsonlarına geçmeden önce, sayın okuyuculara burada bir kere daha şunu belirtmek isteriz ki, bu kitabın amacına uygun olarak ayrıntılı incelemeler vermeyip, daha fazla pratik oyunlar için en önemli temel fikirler ve uygun teknikleri açıklayacağız. Bu Not, V ve özellikle IV numaralı (Oyun açılışları) BÖLÜMLER için de geçerlidir. Satrançta yeter derecede ilerlemiş oyuncular fazla bilgiler için özel eserlere başvurmalıdırlar.

Çıplak Şaha karşı kazanma.

Bu dört oyunsonu hakkında genel bilgi BÖLÜM II de verilmiştir. Bunların her birinde şu plânı kovuşturmak gereklidir: Var olan kuvvetlerin ortak çalışması ile hasım Şahını bir kenar sütununa (veya, gerektiği taktirde, köşeye) kovalama. Bu işlemde Şah, elbette, hasım Şahına doğrudan doğruya hücum edemez. Onun rolü sadece hasım Şahının hareket serbestliğini bir kısım haneler üzerinden kaldırmaktır. Bu (Şahın kaldırabileceği) maksimum (en çok) sayısı *üç* tür - Şekil 65 deki konuma bakınız. Şahların böyle karşı karşıya bir durumda bulunmalarını *opozisyon* (karşı karşıya bulunma) denilir. Bu BÖLÜMDE göreceğimiz gibi, opozisyon kavramı *Piyon finallerinde* (yani: yalnız Piyonların kaldığı oyunsonlarında) çok önemli bir rol oynar.

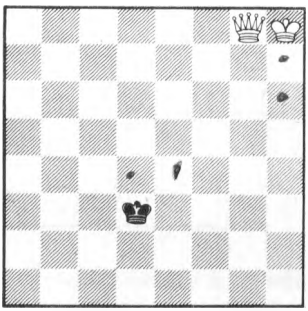
65



Şaha karşı Şah ve Vezir.

Burada Vezir ile mat nasıl yapılır göreceğiz. Bu finalde kazanç (mat) çok kolaydır - Şekil 66 ya bakınız.

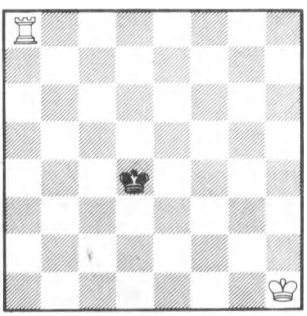
66



Burada ve bundan sonra incelenecek "Şaha karşı Şah ve Kale" finallerinde ilk önce rakip Şahı tahtanın kenar sıralarına götürmek gereklidir: **1.Şg7.** Beyaz Şah, hareket yeteneği azaltmak istediği hasım Şahına doğru yürüyor. **1. ... Şd4.** Tahtanın orta hanelerinde mat olanaksız olduğundan, siyah Şah ortalarda kalmaya çalışıyor. **2.Şf6 Şe4 3.Vd8.** Bu Vezir hamlesi ile tahtanın yarısı siyah Şahtan kaldırılmıştır. **3. ... Şf4 4.Vd3.** Bu hamleye dikkat edelim:

Az tecrübeli oyuncular bu gibi finallerde çok defa gereksiz kişler verirler. Oysa 4.Vd3 hamlesinden sonra, Beyaz Şah tarafından üç ve Vezir tarafından da dört hane kaldırıldığından siyah Şahın sadece *bir* hamlesi kalmıştır: **4. ... Şg4 5.Ve3.** Aynı taktiğin devamı. **5. ... Şh4.** Veya 5. ... Şh5 6.Vh3 mat. **6.Şf5(!).** Dikkat edelim: Bu finalde daima *pat olasılığı* göz önünde tutmak gereklidir. Örneğin, Beyazlar 6.Şf5 hamlesi yerine 6.Vf3?? oynasa idiler pat olurdu. **6. ... Şh5 7.Vh3** (veya 7.Vg5) mat.

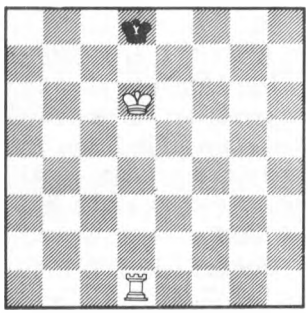
67



Şaha karşı Şah ve Kale.

Bu final de (Şekil 67) basittir, fakat Vezir finali kadar değil; çünkü rakip Şah Kaleye yaklaşabilir. **1.Ke8.** Artık bildiğimiz taktik: Tahtanın yarısı siyah Şahtan kaldırılmıştır. **1. ... Şd5 2.Şg2.** Görüyoruz ki usul Vezir finalinkinin aynıdır. **2. ... Şd4 3.Şf3 Şd5 4.Şe3 Şc4 5.Ke5!** Bu hamleyi 66 numaralı örnekteki 4.Vd3! hamlesiyle karşılaştırınız. **5. ... Şc3 6.Kc5+.** Bu tipik bir manevradır. Şahlar opozisyon halindedir: Bunun içindir ki şimdi siyah Şah kenar sırasına biraz daha yaklaşmak zorundadır. **6. ... Şb4 7.Şd4 Şb3 8.Kc4 Şb2 9.Kc3.** Son üç Kale hamlesi - tipik bir manevradır. **9. ... Şb1.** Finalin ilk evresi tamamlanmış ve rakip Şah kenar sırasına kadar kovalanmıştır. Artık mat durumunu hazırlamak için Şahın yaklaşması gereklidir. **10.Şd3 Şb2 11.Şd2 Şb1 12.Kb3+ Şa1 13.Şc2 Şa2.** Kiş ve mat için elverişli durum hazırlanmıştır. Bu durumda hamle sırası Siyahların olsa idi, Beyazlar Şa2-a1 zorunlu hamlesinden sonra Ka3 hamlesiyle hemen mat ederlerdi. Demek ki siyah Şahın sıkışık durumunu fazla değiştirmeyen bir "bekleme" hamlesi yapmak gereklidir; Şahın kaçmasını önleyen, Kalenin üçüncü yatay sırada *herhangi* bir hamle işe yarar: **14.Kc3** (veya d3, e3 ve saire). "Zugzwang" halinde, yani hamle yapma zorunluğunda olan siyah Şah kendi sonunu hazırlamak zorundadır: **14. ... Şa1 15.Ka3** mat.

68



Bekleme hamlesinin "mekanizmasını" daha iyi anlamak için Şekil 68 deki konumunu göz önüne alalım: Burada üç hamlede mat etmek için *Kalenin* herhangi bir hamlesi amaca uygundur, çünkü Şahların elverişli opozisyon konumunu bozmamak gerekir. Siyah Şahın hamlesine bağlı olmak üzere, Beyazlar b veya f dik sütunları kontrol altına alıp, siyah Şahın d8 karesine geri dönmesini

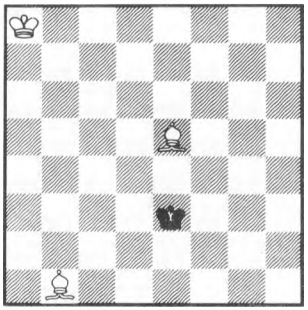
sağlıyorlar: Örneğin, 1.Kd4 Şc8 2.Kb4 veya 1.Kf1 Şe8 2.Kf2 ve üçüncü hamle ile mat.

İlk durum ne olursa olsun, Şaha karşı Şah ve Kale finalinde mat etmek için en fazla onaltı hamle yeterlidir.

Şaha karşı Şah ve iki Fil.

Evvelki iki finalin aksine olarak, mat ancak köşelerde olanaklıdır. Fakat rakip taraf hatalar yaparsa, mat durumu kenar sıralarında da meydana gelebilir. Örneğin, Beyazlar: Şd6, Fg4, Fe1 ve Siyahlar da Şe8 konumunda, Beyazların 1.Fd7+ hamlesinden sonra, Siyahlar *hatalı* olarak 1. ... Şd8? oynarlarsa, Beyazlar 2.Fa5 (veya 2.Fh4) hamlesiyle mat ederler. Fakat Siyahların 1. ... Şf8 doğru cevabından sonra mat yoktur.

69



Partiyi kazanma metodunu Şekil 69 daki Örnek yardımıyla takip edelim: **1.Ff5(!).** Fillerin amaca ulaşması en elverişli pozisyonu budur. Siyah Şah bunlara hücum edemiyeceği (yaklaşamayacağı) gibi, aynızamanda c1-e3-f3-h1 yamuğu ("trapezi") içinde kalır. **1. ... Şf3 2.Şb7.** Evvelki finallerde olduğu gibi, Şah aktiv bir rol oynamak, yani Fillerle beraber uğraşmak için yola çıkıyor. **2. ... Şe3 3.Şc6 Şf3 4.Şd5 Şe3 5.Şc4 Şf3 6.Şd3 Şf2 7.Fg4(!).** Bu hamleden sonra siyah Şahın hareket sahası çok daha küçük olan e1-f2-g2-h1 yamuğu içinde kapalı kalır. **7. ... Şg2 8.Şe2 Şg1 9.Şf3.** (9.Ff3?? pat!). **9. ... Şf1 10.Fc3.** Şahın köşeden uzaklaşmasını engelliyor. **10. ... Şg1 11.Şg3 Şf1 12.Fb4.** (Veya başka bir "bekleme" hamlesidir: Amaç, Fg4 ü f1-a6 çaprazına götürmek). **12. ... Şg1 13.Fe2 Şh1 14.Fa5.** Yine bir bekleme hamlesi (14.Fc5?? pat). **14. ... Şg1 15.Fb6+ Şh1 16.Ff3** mat.

İlk konum nasıl olursa olsun, bu oyunsonunda mat onsekiz hamlede olanaklıdır.

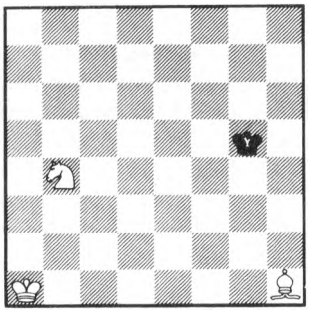
Şaha karşı Şah, Fil ve At.

Yukarıda göz önüne alınan finallerde kullanılan siyah Şahın "sıkıştırma" metodu bu oyunsonunda da geçerlidir. Fakat kazanma yolu burada aşağıdaki iki nedenden ötürü oldukça *daha zordur:*

1) Rakip Şahından At yardımıyla iki bitişik hane (örneğin f3, f4 veya c5, c6) kaldırılamaz; oysa diğer Figürler için bu olanaklıdır.
2) Siyahlar doğru oynarlarsa, mat ancak Filin yürüdüğü hanelerin rengindeki iki köşelerinden birinde olabilir; örneğin Şekil 70 deki konumda ancak a8 veya h1 hanelerinde.

Diyelim ki oyun ortasından sonra Beyazlar Şekil 70 te gösterilen konumu elde ettiler. Çözülecek problem, yani mat etmesi, pek kolay bir şey değildir; çünkü bildiğimiz "Satranç kurallarına" göre mat son

70



kırışmalardan sonra *50 hamle yapmadan önce* gerçeklenmelidir! Yoksa parti, kuvvetlerde büyük bir farka rağmen, beraberlikle bitmiş olarak sayılacak. Demek ki böyle bir finalde boş (faydasız, plânsız) hamleler yapıp, zaman kaybetmeye hakkımız yoktur; zira en iyi şekilde oynayacak olursanız, ilk konuma bağlı olmak üzere mata kadar oyun 32 hamle sürebilir - oysa bu, 50 hamlelik tehlikeli "beraberlik sınırına" hayli yakındır!

İlk önce üç evreyi (aşamayı) içeren uygun bir plânı bilmeliyiz:

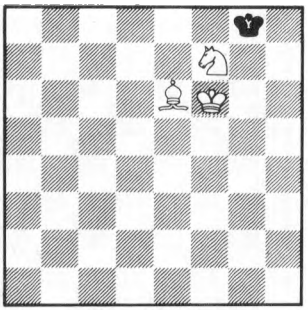
1) İki Figür, hasım Şah için geçilmez bir bölge kuruyorlar, ve bunun sayesinde Şahın bütün taraflara (direksiyonlara) kontrolsuz kaçmasını engelliyorlar.

2) Şahın ve Figürlerin etkili gruplaşmalar yardımıyla hasım Şah tahtanın kenarına geriye atılmaktadır. [Zayıf taraf iyi savunacak olursa, Şahını "yanlış" köşeye yakın tutmaya çalışacak (konumuzda demek a1 veya h8 hanelerine yakın); unutmayalım ki bu finalde mat, ancak Filin egemen olduğu renkteki köşede olanaklıdır].

3) Figürlerin uygun manevraları yardımıyla hasım Şah diğer köşeye gitmeye zorlanacak ve orada artık mat edilecek.

Birinci aşama sadece iki hamlede erişilebilir (Diagram 70 e bakınız): **1.Fd5 Şf5.** (1. ... Şf4 2.Ac6 Şe3 3.Şb2 Şd3 4.Şb3 den sonra da siyah Şah kaçış girişmesinde yakalanmaktadır). **2.Ac6 Şf6.** (Siyahlar, Şahını h8 "yanlış" köşesine yakın bir yerde tutmaktadır!). Şimdi kazanma uğraşmamızın ikinci fazı başlamaktadır: **3.Şb2 Şf5 4.Şc3 Şf6 5.Şd3 Şf5 6.Şd4 Şf6 7.Şe4 Şg5 8.Şe5 Şg6.** (Veya 8. ... Şg4 9.Ab4! Şg3 10.Ad3 ve yeni bir engel kurulmuştur). **9.Fe6 Şg5 10.Ad8 Şg6 11.Af7 Şg7 12.Şf5 Şf8 13.Şf6 Şg8.** İkinci aşamanın amacı erişilmiştir - Şekil 71 e bakınız.

71



Şimdi oyun şu şekilde devam eder: **14.Ff5 Şf8 15.Fh7!.** (Filin son iki hamlesi sayesinde, Şahın "yanlış" köşesine dönüş yolu kapatılmıştır!). **15. ... Şe8 16.Ae5 Şf8.** (Veya 16. ... Şd8 17.Şe6 Şc7 18.Ad7 Şc6 19.Fd3 Şc7 20.Fe4 Şd8 21.Şd6 ve bundan sonra asıl varyantta olduğu gibi. Şahın bir zaman için kenar sırasından uzaklaşmasından korkmamalıdır - herşeyden önemli olan, onun

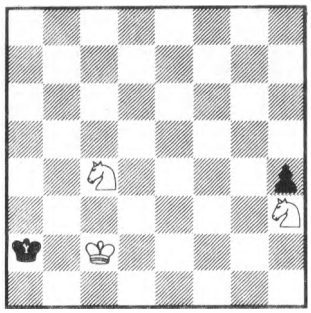
"doğru" köşesine gitmesini zorlamaktır). **17.Ad7+ Şe8 18.Şe6 Şd8 19.Şd6 Şe8.** (19. ... Şc8 den sonra oyun benzer şekilde devam eder: 19. ... Şc8 20.Ac5 Şd8 21.Fg6 Şc8 22.Ff7 Şd8 23.Ab7+ ve saire, asıl varyantta olduğu gibi). **20.Fg6+ Şd8 21.Ff7!**. (Beyazlar silah olarak "zugzwang"ı kullanıyorlar!). **21. ... Şc8 22.Şc5 Şd8 23.Ab7+ Şc8 24.Şc6 Şb8 25.Şb6 Şc8 26. Fe6+ Şb8 27.Ac5 Şa8 28.Ff5(!)** (Veya Filin başka bir "bekleme" hamlesi, örneğin Fg4 veya Fh3 - Beyazlar zugzwang'dan yararlanıyorlar). **28. ... Şb8 29.Aa6+ Şa8 30.Fe4** mat.

Bu oyunsonunu *iyice incelemek çok faydalıdır.* Uygun bir usul - bir arkadaşla pratik oyunda "antrenman" yapmak: O zaman bu biraz karışık kazanma metoduna yeter derecede hakim olup olmadığınızı ortaya çıkarır! Unutmayın ki matı 50 hamleden önce elde etmelisiniz.

Şaha karşı Şah ve Atlar.

BÖLÜM II de Ş+2At çıplak Şaha karşı finali hakkında açıklamalar verilmiştir (Şekil 60 a bakınız). Hatırımızdadır ki, Siyahlar doğru oynarlarsa mat etmek olanaksızdır. Burada dikkate değer bir hal şudur ki, hasmın ayrıca (Şahından başka) bir Piyon bulunursa, bazı ayral (istisnaî, özel) konumlarda iki At ile de mat olanaklıdır. Böyle bir durum Şekil 72 de gösterilmiştir. Bu örnekte mata götüren yol oldukça basittir (genellikle bu böyle değildir): **1.Af4!** Beyazların plânı, sıkışık durumda bulunan siyah Şaha karşı

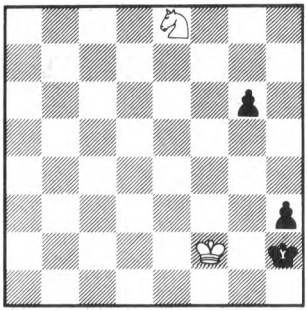
72



son hücum hazırlamak; (Ah3 — f2 — d3) manevrası da amaca götürür). **1. ... h3.** Elbette: Eğer Beyazlar bu Piyonu alırlarsa oyun, bildiğimiz gibi, berabere kalır. Oysa şimdi Beyazların, h3-h2-h1V tehlikesi karşısında çok dikkatli davranması gerekir. **2.Ad3 h2 3.Ac1+** (3.Ab4+ hamlesi de mata götürür). **3. ... Şa1 4.Aa5.** İşte, sırf siyah Piyonu sayesinde Beyazlar mat hazırlayabilirler: Siyahların bu Piyon olmasaydı oyun pat, yani beraberlik ile sonuçlanacaktı! **4. ... h1V 5.Aab3 mat.** Bu tip durumlar *A.Troitzky* ve bundan sonra diğer teorisiyenler tarafından incelenmiştir. Ancak bunların pratik oyunda pek önemi yoktur, zira Şah ile Piyona karşı Şah ve Atlar finali gerçekten çok, çok nadir meydana gelmektedir.

Daha da şaşırtıcı özel durum Şekil 73 de gösterilmiştir: Beyazların sadece bir Atı var; böyle olduğu halde onlar Şah ile *iki* Piyona karşı kazanıyorlar! Şunu da anmak enteresan olur ki bu konum 1634 senesinde İtalyan satranç teorisyeni

73



Alessandro Salvio tarafından bulunmuştur. Kazanma yolu artık kolayca anlaşılabilir: **1.Af6 Şb1.** (1. ... g5 hamlesinden sonra Beyazlar benzer bir Şekilde kazanırlar: 2.Ag4+ Şh1 3.Şf1 h2 4.Af2 mat). **2.Ag4 g5 3.Şf1.** Siyahlar zugzwang halindedir! **3. ... h2 4.Af2** mat. Bu tipten konumlar da özel haller olup, pratik olarak nadir rastlanmaktadır.

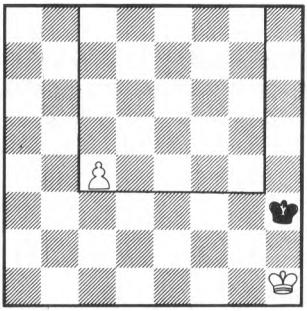
Piyon finalleri.

Bu Kısımda tahtada Şahlardan başka sadece Piyonların kaldığı oyunsonlarını göz önüne alacağız. Bunlara okuyucuların *özellikle dikkat etmesi* gereklidir: Bütün diğer finaller, son Figürlerinin kırışmalarından sonra Piyon finallerine geçebilirler. Bu nedenden ötürü Piyon finallerinin iyi bilinmesi, bütün diğer oyunsonlarının doğru oynanması için zorunludur. Üstelik, basit görünmekle beraber, çeşitli incelikleri içermektedir. Öyle ki, Dünya şampiyonları bile bazen bu finallerde hata yapmaktadır...

Şaha karşı Şah ve Piyon.

İlk önce Piyonun kendi Şahı desteklemediği, yani ayrı bir yerde bulunduğu hali inceleyelim. Bu tipten bir konum Şekil 74 te gösterilmiştir:

74



Kolayca anlaşıldığı gibi burada çarpışma Piyon ile rakip Şah arasında olacaktır. Çünkü kuvvetli tarafın Şahı, olaylara karışamayacak kadar Piyondan uzakta bulunmakta. Böyle hallerde hasım Şahı Piyona yetişebilirse, parti beraberlikle biter. Yetişmezse - parti kazanılır. Deneyimsiz oyuncular işte bu soruna, yani "yetişebilirse veya yetişmezse" sorununa zor yanıt bulurlar; ve bunun için hatta tahtada parmaklarla hesap ederler... Oysa çok basit ve hemen istenilen bilgiyi veren bir usul var, o da *"Kare kuralı"* dır (Şekil 74 e bakınız). Bu duumda hamle Siyahlarındır. Acaba Şah Piyona yetişir mi, yetişmezmi? Bu soruna yanıt vermek için Diagramda gösterilen kareyi düşünelim: Karenin tabanı, Piyonun bulunduğu c4 hanesinden c8 değiştirme hanesine kadar yola eşittir. Sözü geçen kural çok basittir: Eğer siyah Şah *ilk hamlede* (hemen) bu kare içine girebilirse, Piyona yetişir ve beraberliği sağlar. Gerçekten: **1. ... Şg4 2.c5 Şf5 3.c6 Şe6 4.c7 Şd7** ve Piyonu alır.

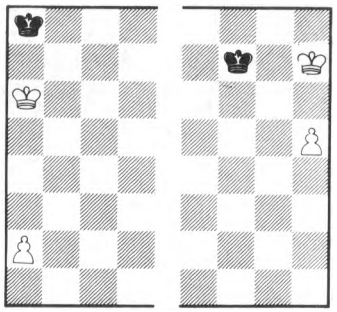
Kare kuralının temelini açıklamak kolaydır: Kareye girdikten sonra, yani g4 hanesinden, g4 — f5 — e6 — d7 — c8 çaprazdan yürüyen Şah, c8 hanesine kadar tıpkı Piyon gibi dört hamle yapacaktır. Buna dikkat edelim: Geometride iki nokta arasındaki en kısa yol, bu noktaları birleştiren doğrudur; oysa satrançta, örneğin Şahla a1 den a7 hanesine gitmek için a1 — a2 — a3 ve saire, ve a1 — b2 — c3 — d4 — c5 — b6 — a7 yolları (gerektirdiği hamle sayısı bakımından) farklı değildir!

İncelediğimiz Örnekte (Şekil 74) beyaz Piyon, c4 yerine b4 hanesinde bulunduğu taktirde, yeni kare b4-b8-f4-f8 şeklinde olur; ve siyah Şah ilk hamlede bu kareye giremediği için Siyahlar partiyi kaybederler: **1. ... Şg4 2.b5 Şf5 3.b6 Şe6 4.b7 Şd7 5.b8V** ve kazanır.

Şuna dikkat edilmelidir ki kare kuralı *boş* tahtada geçerlidir. Eğer Diagram 74 teki konumda Siyahların, örneğin, g4 hanesinde bir Piyon daha olsaydı, onlar ilk hamlede kare içine giremeyeceğinden partiyi kaybederler: 1. ... Şg3 2.c5 ve saire.

Şimdi Şahın Piyonu desteklediği durumlara geçelim. Bu finallerde *Kale Piyonu*'nun özel bir yeri vardır, çünkü rakip Şahın hareket serbestliği tahta kenarı tarafından sınırlanmıştır; fakat bu sefer (genellikle zararlı olan) bu durum zayıf tarafı için elverişlidir (pat olanağı!). Şekil 75 te gösterilen tipik konumlardan soldakini ele alalım. Aslında hemen görülür ki Beyazlar Piyonu Vezirle değiştiremezler. Fakat aklımızda

75

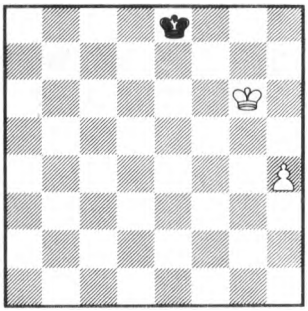


daha sağlam kalsın diye, bunu görelim: **1.a4 Şb8 2.a5 Şa8.** Bu durumda 2. ... Şc8 veya 2. ... Şc7 hamleleri de beraberlik için yeterlidir, fakat en basit hareket tarzı Şa8-b8-a8... ve saire dir. **3.Şb6 Şb8 4.a6 Şa8** ve şimdi Beyazlar **5.a7** oynarlarsa, pat olur.

İkinci tipik halde (Şekil 75, sağ taraf) parti yine berabere kalır, çünkü bu sefer beyaz Şah kendi Piyonuna yol kapatır: **1.h6.** Veya 1.Şh6 Şg8 ve birinci hal (Şeklin sol tarafı) karşısındayız. Siyahlar isterlerse 1.Şh6 dan sonra 1. ... Şf6 da oynayabilirler, çünkü bu taktirde Beyazlar 2.Şh7 oynamak zorundadır ve 2. ... Şf7 den sonra tahtada yine ilk konum meydana gelir. **1. ... Şf8 2.Şh8 Şf7** ve Beyazlar **3.h7** oynarlarsa **3. ... Şf8** hamlesinden sonra, onlar bu sefer pat olur.

Ancak bu son iki oyunsonunda kuvvetli taraf köşe hanesini *kontrol* altına alırsa, partiyi kazanır. Örneğin, Diagram No 76 daki konumda Beyazlar, siyah Şahın *köşeyi tutmasını önlemek* için **1.Şg7(!)** oynamalıdır. 1.h5? oynarsa, 1. ... Şf8 2.Şh7 (veya 2.h6 Şg8) 2. ... Şf7; bu ise ince-

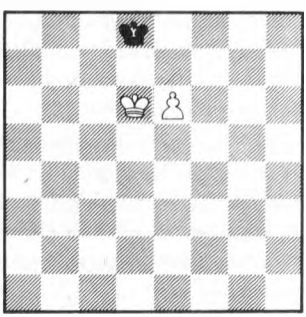
76



lediğimiz beraberlik durumudur (Şekil 75, sağ taraf). 1.Şg7(!) hamlesinden sonra, Siyahlar artık Piyonun bir Figüre değiştirilmesini engelleyemez.

İkinci BÖLÜMDE biz, Beyazlar: Şg6, Pg5 - Siyahlar: Şg8 konumunu inceledik (Şekil 61 e bakınız). Orada 1.Şf6 Şf8 2.g6 hamlelerinden sonra, Piyon finallerinde *çok önemli* bir konum meydana gelmektedir. Biz, *Kale Piyonları hariç bütün başka Piyonlar için geçerli* olan bu tipten bir pozisyonu yine göz önüne alalım (Şekil 77 ye bakınız). Partinin sonucu, hamle sırasına bağlıdır:

77



1) Hamle Beyazlarındır: Parti berabere kalır,
2) Hamle Siyanlarındır: Beyazlar kazanır; (zugzwang!).

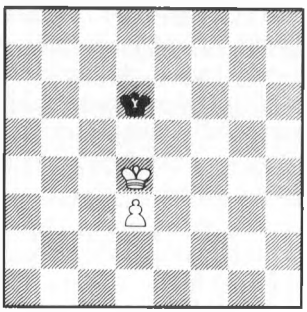
1). Hamle Beyazlarındır: **1.e7+ Şe8 2.Şd6** pat. Fakat Beyazlar daha kurnaz bir yol seçebilirler: **1.Şe5 Şe7 2.Şf5.** Her ne kadar bu durum basit görünüyorsa da, Siyahların şimdi *çok dikkatli* davranması gereklidir: Çünkü yapabileceği dört hamleden sadece *bir* hamle partiyi kurtarır! Gerçekten 2. ... Şd6? den sonra Beyazlar 3.Şf6 hamlesiyle kolayca kazanırlar; 2. ... Şf8 (veya 2. ... Şd8) 3.Şf6 Şe8 4.e7 Şd7 5.Şf7 hamlelerinden sonra da Piyon Vezir olur. Piyonun ilerlemesini engelleyen ve, böylece, beraberliği sağlayan biricik hamle **2. ... Şe8!** dir. **3.Şf6 Şf8.** Elbette: Çünkü 3. ... Şd8? hamlesinden sonra Beyazlar 4.e7+ Şe8 5.Şe6 (pat) değil, 4.Şf7 ile kazanırlar. Oysa 3. ... Şf8(!) hamlesinden sonra konum aslında 77 numaralı konumdan farklı değildir: **4.e7+ Şe8 5.Şe6** dan sonra parti yine beraberlikle (pat'la) biter.

Bu küçük incelemeden sonra şöyle bir soru hatıra gelebilir: Acaba, neden bu son varyantta 2. ... Şe8! hamlesi beraberliği sağlar da, 2. ... Şf8? ve 2.Şd8? hamleleri partiyi derhal kaybettiriyorlar? Çünkü bu, *opozisyonu* elverişli şartlarda yakalamak için tek olanaktır: Beyazların 3.Şf6 hamlesinden sonra siyah Şah f8 hanesine yalnız e8 karesinden geçebilir. Dikkat edelim: *Opozisyon durumunun "sahibi" - hamle sırası kendisine ait olmayan taraftır.* Daha önce söylediğimiz gibi, "opozisyon" Piyon finallerinde genellikle çok önemli bir rol oynar.

2) Hamle Siyahlarındır (Şekil 77): Siyahlar zugzwang halinde bulunduğundan, opozisyon durumunu terketmek zorundadır. Bu sefer Beyazlar kolayca kazanırlar: **1. ... Şe8** (veya 1. ... Şc8) **2.e7 Şf7 3.Şd7** ve saire.

Şimdi yine Şekil 61 de gösterilen konumu göz önüne alalım: Bildiğimiz gibi Beyazlar - *hamle sırasına bağlı olmaksızın* - kazanırlar. Siyah Şahın artık tahtanın kenarına sıkıştırılmış durumu özel bir haldir. 61 numaralı konuma ait açıklamalarda ayrıca söyledik ki: "Enteresan olan şudur ki, bu Örnekte bütün taşları bir sıra aşağı doğru, yani Beyazlar: Şg5, Pg4 ve Siyahlar da: Şg7 durumu göz önüne alınırsa, Beyazlar partiyi ancak hamle sırası Siyahların olduğu taktirde kazanırlar!". Şimdi, "opozisyon" kuralı için önemli olan bu tipten bir final inceliyelim (Şekil 78 e bakınız):

78



1) Hamle Beyazların: Parti berabere kalır.
2) Hamle sırası Siyahların: Beyazlar kazanır.

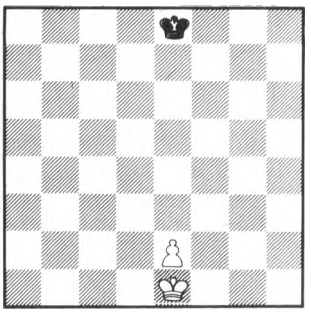
Diğer deyimle: Beyazlar ancak *opozisyon elde ederse* kazanırlar. İki varyantı ayrı ayrı izleyelim:

1) Hamle Beyazların: **1.Şc4 Şc6.** Siyahlar opozisyonu saklıyorlar. **2.d4.** Piyon ilerlemekten başka yapacak bir şey yok ki, çünkü 2.Şd4 Şd6(!) dan sonra eski konum meydana gelir. **2. ... Şd6 3.d5 Şc7.** Burada daha kritik durum yoktur: Şah c7, d7 veya e7 hanelerine de gidebilir. **4.Şc5 Şd7 5.d6.** İşte şimdi *kritik* durum meydana gelmiştir - partiyi kurtaran biricik hamle **5. ... Şd8!** dir. Çünkü ancak bu haneden Beyazların **6.Şc6** hamlesinden sonra siyah Şah **6. ... Şc8(!)** hamlesiyle opozisyonu elde edebilir! 6. ... Şe8? den sonra Beyazlar, artık iyi bildiğimiz gibi, 7.Şc7 hamlesiyle hemen kazanırlar. Şimdi ise yapılacak bir şey kalmadı: **7.d7+ Şd8 8.Şd6** pat.

2) Hamle Siyahların ise, onlar opozisyon halini bırakmak zorundadır: **1. ... Şc6 2.Şe5 Şd7 3.Şd5!** Küçük bir dikkatsizlik ve parti beraberlikle biter: 3.d4? Şe7! (opozisyon), bundan önceki varyantta olduğu gibi. **3. ... Şe7 4.Şc6!** (4.d4? Şd7 den sonra Siyahlar yine beraberlik elde ederler. Oyunsonları, ve özellikle Piyon finalleri, oyunda doğruluk gerektirmektedir: Bir tek "tempo" büyük bir rol oynadığından partiyi "bozmak" için bir hamle yeter). **4. ... Şd8 5.Şd6 Şe8 6.d4.** Beyaz Şah altıncı sırada bulunduğundan, artık Piyon oynanabilir; hasım Şahın durumunun önemi kalmamıştır. **6. ... Şd8 7.d5** ve Beyazlar 61 numaralı konumda gördüğümüz gibi kazanırlar.

İncelediğimiz temel kurallar daha karışık, *anlaması güç olan* hallerin doğru oynanması için bize çok defa gerekli bilgiyi verirler. Örneğin 79 numaralı konumda partinin sonucu ne olabilir?

79



1) Eğer hamle Beyazların ise - onlar kazanırlar: **1.Şf2 Şe7 2.Şe3 Şe6 3.Şe4** ve Beyazlar evvelki Örnekte gösterildiği gibi kazanırlar.

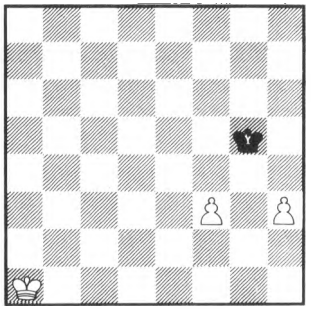
2) Hamle Siyahların ise, parti berabere biter: **1. ... Şe7 2.Şd2 Şe6 3.Şe3 Şe5(!)** ve Siyahlar beraberliği sağlayan opozisyona sahiptir.

Şaha karşı Şah ve iki Piyon.

Beraberlikle sonuçlanan bazı ayral konumlar bulunmakla beraber, hallerin çoğunda kuvvetli taraf partiyi kolayca kazanır. Şöyle bir konum göz önüne alalım: Beyazlar: Şb1, PP.b4,c5 - Siyahlar: Şb5. Beyazların burada "bitişik Piyonlar" isimlendirilen, bitişik dik sütunlar üzerinde bulunan iki Piyon vardır. Siyah Şah Pb4 ü aldığı taktirde, öteki Piyon üç hamle sonra Vezir olur.

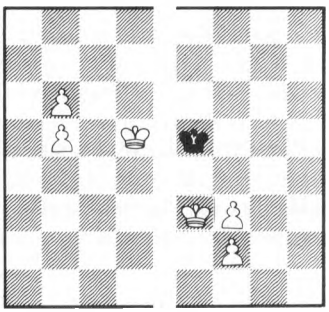
80 numaralı Diagramda ise iki *ayrık* ("izole") Piyon da, aralarında

80



sadece bir hane bulunmasına rağmen birbirini savunmaktadır: **1. ... Şh4.** İki Piyonu almak tehdidiyle. **2.f4!** Siyahlar şimdi h3 hanesindeki Piyonu alamaz, çünkü öbür Piyonu 3.f5 ten sonra yakalayamazlar. **2. ... Şh5 3.Şb2.** Beyaz Şah yaklaşmaya başlıyor. Burada 3.f5?? ağır bir hata olur, çünkü 3. ... Şg5 hamlesinden sonra Beyazlar iki Piyonu kaybederler. **3. ...Şg6 4.h4!** Elbette 4.Şc3? Şf5 değil! **4. ... Şf5 5.h5.** İkinci hamledeki taktiğin tekrarlanması. **5. ... Şf6 6.Şc3 Şg7 7.Şd4(!).** Kolayca anlaşıldığı gibi 7.f5 de oynanabilir. Piyonlar tek başına da ilerleyebilirler. Fakat Şah yeter derecede yaklaşmış, ve artık daha basit bir şekilde amacı sağlar: **7. ... Şh6 8.Şe5 Ş:h5 9.f5** ve kolayca kazanır.

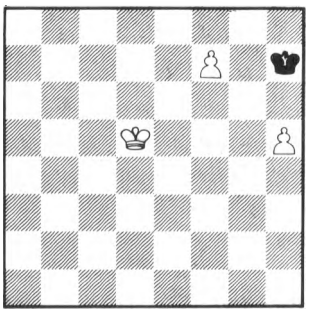
81



Şekil 81 in sağ tarafında pratik oyun için önemli bir Piyon finali gösterilmiştir. Burada Beyazların iki "duble" Piyonu, yani: aynı düşey sütunda bulunan Piyonlar vardır. Bu ikinci Piyon, gözönüne alınan konumu daha önce incelediğimiz (Şekil 78 tipindeki) konumlardan farklı kılar; burada Beyazlar, *hamle sırasına bağlı olmaksızın* kazanırlar: **1. ... Şf5.** (Hamle sırası Beyazların olduğu taktirde, oyun tamamen benzer şekilde olagelmektedir). **2.f4 Şf6 3.Şe4 Şe6 4.f5+ Şf6 5.Şf4 Şf7 6.Şe5 Şe7 7.f6+ Şf7 8.Şf5 Şf8.** Bildiğimiz gibi, Beyazlarda Pf2 olmasaydı, bu hamle Siyahlara opozisyonu ve beraberliği sağlar. Oysa şimdi, **9.Şe6 Şe8** hamlesinden sonra, Piyonla bir nevi "yedek" bekleme hamlesi yapıp, Beyazlar Siyahların opozisyonu terketmesini sağlıyorlar: **10.f3.** Veya 10.f4; amaç, zugzwang yaratmaktır. Elbette 10.f7+ Şf8 11.f3 Şg7 12.Şe7 de kazanır. **10. ... Şf8 12.f7** ve kazanır.

Oldukça nadir olmakla beraber bazı *özel* (ayral, istisnai) konumlarda iki Piyonla da kazanmak olanaksızdır. Şimdi incelediğimiz örneğe benzer bir konum Şekil 81 in sol tarafında gösterilmiştir: Parti, hamle sırasına bağlı olmaksızın, berabere kalır. Örneğin, hamle sırası Siyahların olsun: **1. ... Şb7 2.Şc5 Şb8!** Tek doğru hamle - başka hamleler kaybederler, örneğin: 2. ... Şc8? 3.Şc6 Şb8 4.b7 Şa7 5.Vb8+! (Bu ince hamleye dikkat edelim: 5.Şc7?? ağır bir hatadır, çünkü Siyahlar pat olur.) 5. ... Ş:b8 6.Şb6 ve Beyazlar kazanır. **3.Şc6 Şc8.** *Opozisyon!* **4.b7+ Şb8.** Bu durumda arkadaki Piyon b4 karesinde olsaydı, Beyazlar b4-b5 "bekleme" hamlesi ile kazanacaktı. Oysa şimdi parti berabere kalır, çünkü hem 5.b6, hem de 5.Şb6 hamleleri pata götürür.

82

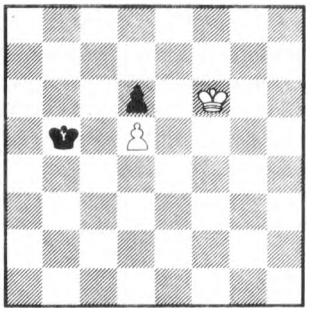


Ayrık Piyonları içeren başka bir özel hal Şekil 82 de gösterilmiştir. Hamle Siyahlarındır: **1. ... Şg7 2.Şe6 Şf8!** ve parti beraberlikle biter, çünkü hem 3.Şf6 ve hem de 3.h6 hamleleri pata götürürler; 2.Şf5 Ş:f7 den sonra ise, siyah Şah köşeye ulaşır.

Piyon finalleri, satrancm belki de en zor kısmıdır. Şimdi gördüğümüz gibi, çıplak Şaha Şah ve Piyon finali bile, ilk bakışta sandığımız kadar basit değil ve çeşitli incelikler içermektedir. Piyon finallerinin ayrıntılı incelenmesi ayrı bir kitap gerektirir. Bu nedenden ötürü biz burada bazı tipik örneklerle yetinmek zorundayız.

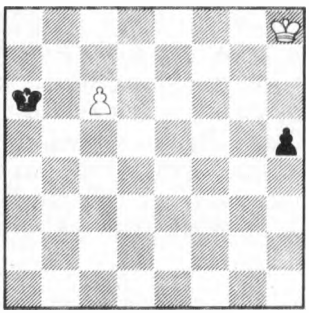
İlk önce tarafların yalnız birer Piyona sahip oldukları durumları

83



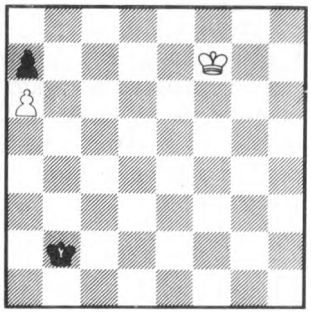
göz önüne alalım. Şekil 83 te "hareketsiz" Piyonlar için tipik, çok önemli bir örnek gösterilmiştir. Burada hamle sırasının sahibi kazanır: **1.Şe7!** Bu konumda 1.Şe6?? hamlesi tipik bir hata olup, partiyi 1. ... Şc5 yanıtından sonra (zugzwang yüzünden) hemen kaybettirir. Oysa 1.Şe7 hamlesinden sonra, Siyahlar (Piyonu kaybetmemek için) **1. ... Şc5** oynamak zorundadır ki, Beyazların **2.Şe6** hamlesinden sonra bu sefer Siyahlar zugzwanga girerler! Çok öğretici bir manevra. Hamle Siyahların olursa, onlar da aynı usul ile kazanırlar: 1. ... Şc4! 2.Şe6 Şc5 ve saire.

84



"Hareketli" Piyonlarla belki de en şaşırtıcı örnek Şekil 84 te gösterilmiştir. Bu, asrımızın ilk yarısının en büyük ustalarından biri olan *Richard Réti*'nin bir etüdüdür. Satranç dünyasında aşağı yukarı herkesçe bilinen bu etüt, yayınlandığı zaman sanki bomba tesiri yapmıştır: Durum en kuvvetli satranççılar arasında bile heyecan uyandırmıştır, çünkü "Beyazlar oynar ve beraberlik yaparlar" sonucu inanılmaz görünüyordu. "Beyaz Şah siyah Piyona nasıl olur da yetişir?!".. gibi bir soru aklımıza gelir. Diğer taraftan beyaz Piyon tamamen zararsız gibi görünüyor: Öyle geliyor ki Siyahlar, isterlerse, onu iki hamlede "yutabilirler". Çözümü iyice anlayabilmek için "kare kuralı" için verilen açıklamaları hatırlayalım: Örneğimizde h8 hanesinde bulunan Beyaz Şah h2 hanesine h8 - h7 - h6 -h5 - h4 - h3 - h2 "kısa" yolundan altı hamlede gelir; fakat daha uzun olan h8-g7-f6-e5-f4-g3-h2 yolu için de altı hamle sarfeder. Bu uzun yol şu bakımdan elverişlidir ki, böyle oynarken beyaz Şah *aynızamanda kendi Piyonuna yaklaşır.* Gerçekten fantastik kurtuluş olanağının "püf noktası" işte budur: **1.Şg7! h4.** (Çözümden anlaşılır ki 1. ... Şb6 hamlesi de hiç bir şey değiştirmez). **2.Şf6!** Yukarıda söylediğimiz gibi, beyaz Şah Piyonu takip ediyor, fakat aynızamanda kendi Piyonuna da yaklaşıyor. **2. ... Şb6.** Veya 2. ... h3 3.Şe6! h2 4.c7 Şb7 5.Şd7 - beraberlik, çünkü iki taraf aynızamanda birer Vezir elde ederler. **3.Şe5!!** Siyah Piyonun e1-e4-h4-h1 "karesi" içine girmek tehdidiyle. **3. ... h3 4.Şd6(!) h2 5.c7 h1V 6.c8V** Beraberlik.

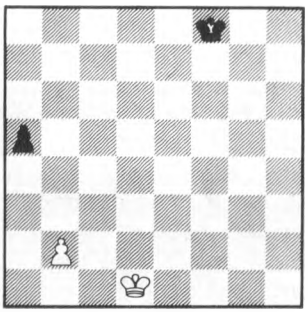
85



Réti'nin etüdü bize Şekil 85 te gösterilmiş olan konumun anlamasını kolaylaştırır. Bu, kuvvetli iki Alman ustası arasında oynanan bir turnuva partisinde meydana gelen oyun sonudur (Schlage—Ahues). Partinin devamı şöyle oldu: **1.Şe6 Şc3(!).** Burada 1. ... Şb3? den sonra Beyazlar 2.Şd6 hamlesiyle kolayca kazanırlar. Şimdi Beyazlar tek doğru hamle olan 2.Şd5!! yapmadılar ve parti berabere bitmiştir: **2.Şd6??.** Çok öğretici bir hata. **2. ... Şd4.** (Elbette!) **3.Şc6 Şe5 4.Şb7 Şd6 5.Ş:a7 Şc7** Beraberlik. Oysa 2.Şd5!! hamlesinden sonra Siyahlar d4 hanesine gidemezler ve Beyazlar partiyi kolayca kazanırlar.

Buna benzer, yine kuvvetli iki oyuncu aralarında oynanan bir turnuva partisinde, Beyazlar: Şc8, Pa2 -Siyahlar: Şe3, Pa4 konumunda Beyazlar **1.Şc7?** oynadılar. Bildiğimiz gibi bu bir hatadır: Geometri ve Fizik yasalarına aykırı olarak *uzun yolu* seçmek, yani 1.Şd7! oynamak gerekliydi! **1. ... Şd3?.** Karşılıklı bir hata! Siyahlar, 1.Şc7? yanlış hamlesinden yararlanmıyorlar: 1. ... Şd4! kazancı sağlıyordu. **2.Şb6?.** Beyazlar hatalı yoldan ilerlemeye devam ederler. Oysa Siyahların hatasından sonra, partiyi 2.Şd6! hamlesiyle kurtarabilirdi. Anlaşılan, R.Réti'nin buluşundan iki tarafın haberi bile yoktu... Bu Örnek, *etütlerle* uğraşmanın satranç inceliklerinin öğrenilmesi ve pratik oyunda ilerlenilmesi bakımından ne kadar faydalı olduğunu açıkça göstermektedir. Yapılan **bu** son hatadan sonra Siyahlar artık kazanırlar: **2. ... Şc3 3.Şb5 a3 4.Şa4 Şb2 5.Terkeder.** Çünkü 5.Şb4 Ş:a2 6.Şc3 Şb1 den sonra siyah Şahı köşede tutamazlar. Doğru, beraberliği sağlayan "uzun" yol şu idi: 1.Şd7! Şd4 2.Şe6! a3 3.Şf5!! Şc3 4.Şe4 Şb2 5.Şd3 Ş:a2 6.Şc2 Beraberlik.

86



Piyon finallerinde dikkate değer bazı incelikleri aşağıdaki iki etüt yardımıyla göz önüne alalım. F.Derdle'nin bu konumunda (Şekil 86) Beyazlar **1.Şc2** hamlesiyle a5 karesindeki Piyonu, ve Şahın elverişli pozisyonu sayesinde partiyi de kazanmayı hedeflerler. **1. ... a4(!).** Öyle geliyor ki bu hamle fazla bir şey değiştirmez, çünkü beyaz Şah hem b3-a4-a5 ve hem de c3-b4-a4 yollarında Piyonu üç hamlede alır. Oysa, şimdi çok kritik bir durum

meydana gelmiştir. Kazanmak için Beyazlar (tamamen anlamsız görünen!) **2.Şb1!!** hamlesini yapmak zorundadır! Çünkü "normal" 2.Şc3? hamlesinden sonra Siyahlar 2. ... a3!! hamlesi ile partiyi bütün varyantlarda kurtarırlar: 3.ba Şe7 4.Şb4 Şd6 ve Şah a8 hanesini tutar; veya: 3.b4 Şe7 4.Şb3 Şd6 5.Ş:a3 Şc6 6.Şa4 Şb6 ve parti berabere biter. **2. ... a3.** Şimdi de bu hamle Beyazlara zorluk çıkarır. **3.b3!!.** Ancak böyle: Çünkü 3.ba? dan sonra Beyazlar "faydasız" kenar Piyonu (daha doğrusu: "Kale Piyonu" olmuş kenar Piyonu) ile kalır; 3.b4? hamlesinden sonra ise Siyahlar gerekli zamanda opozisyonu elde ederler: 3. ... Şe7 4.Şa2 Şd6 5.Ş:a3 Şc6 6.Şa4 Şb6. Oysa şimdi beyaz Şah, kendi Piyonunun önünde gereken konumu elde edebilir: **3. ... Şe7 4.Şa2 Şd6 5.Ş:a3 Şc6 6.Şa4! Şb6 7.Şb4** ve kazanır.

87

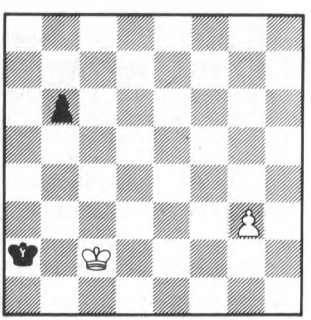


Diagram 87 de, Piyon finalleri sahasında birçok kıymetli eserler veren N.D.Grigoriew'in etüdü gösterilmiştir (Beyaz oynar ve kazanır). İlk önce şuna dikkat edelim ki Beyaz Şah başka bir yerde, örneğin f2 hanesinde olsaydı, Beyazlar sadece Pg3 ün ilerlemesi ile kazanacaklardı; çünkü beş hamle sonra bu Piyon Vezir olur ("şah" ile!), Siyah Piyon ise o anda b2 de olacaktır. Bu "Piyona karşı Vezir" finali, bir az ileride göreceğimiz gibi, Beyazlar için kazanılmıştır. Oysa şimdi 1.g4? b5 2.g5 b4 3.g6 dan sonra Siyahlar da 3. ... b3+ hamlesiyle bir "tempo" (hamle, zaman) kazanırlar ve iki taraf aynızamanda Vezir elde ederler. Anlaşılır ki 87 numaralı konum göründüğü kadar basit değildir. Kazanca götüren yol şöyledir: **1.Şc3!** Bu hamlenin anlamını ancak birkaç hamle sonra anlarız. Şimdilik şuna dikkat edelim ki Beyazlar bu hamle ile zaman kaybetmiyorlar, çünkü Siyahlar da beyaz Şahın siyah Piyona yaklaşmasını önlemek için bir "tempo" kaybetmek zorundadır: **1. ... Şa3 2.Şc4! Şa4 3.g4 b5+.** Beyazlar, Şah manevraları ile neler elde ettiler anlamak halâ zordur... **4.Şd3!!.** Bütün incelik bu hamlededir: Şimdi Beyazlar Siyah Piyonu Şc2 hamlesi ile durdurmayı hedeflerler. Siyah Şah üçüncü yatay sırasına, bir tempo kaybederek, dönmek zorundadır: **4. ...Şa3 5.g5 b4 6.g6 b3 7.g7 b2 8.Şc2!.** İşte: Siyah Şah a2 hanesine dönmek zorundadır! **8. ... Şa2 9. g8V+** ve kazanır.

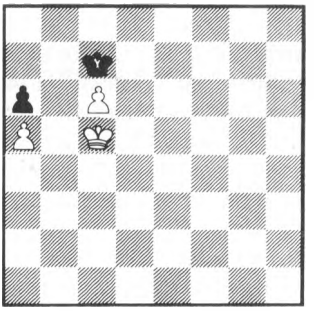
Çok Piyonlu finaller.

Şimdi daha çok Piyon içeren finallere geçelim. Burada ilk önce birçok konumlarda önemli rol oynayan "Piyonlar çokluğu" hakkında kısa bilgi verelim. Şöyle bir konum göz önüne alalım: Beyazlar Şf4, PP. b2,c2,h4 - Siyahlar: Şf6, PP. b6,g6, h5. Kuvvetler eşit olmakla beraber, bunlar tahtaya farklı bir şekilde dağıtılmıştır: Beyazların bir siyah Piyona karşı, Vezir kanadında iki Piyon var. Siyahların da Şah kanadında Piyon çokluğu var, fakat iki Şah da buradadır ve bu kanatta etkin rol oynayabilirler. Oysa Şahlar Vezir kanadından uzak yerde bulundukları için, burada oyunun gelişimini daha çok Piyonlar belirtiyorlar. Bu ise partinin kazanılması için yeterlidir: **1.c4!.** Burada 1.b4 iyi değildir, çünkü Siyahlar 1. ... b5 hamlesiyle beyaz Piyonları durdurabilirler. **1. ... Şe6 2.b4 Şf6 3.c5 bc 4.bc Şe6 5.Şg5 Şd5 6.Ş:g6 Ş:c5 7.Ş:h5 Şd6 8.Şg6 Şe7 9.Şg7(!)** ve Beyazlar kazanır.

NOT. "Piyon çokluğu" stratejik silah olarak oyun başlangıçlarında bile rastlanır. Örneğin, İspanyol partisinin "değişme" varyantında Beyazlar 4.F:c6 hamlesi (değişmesi) ile *oyun sonunda daha elverişli bir Piyon gruplaşmasını* elde etmeyi amaçlar: 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.F:c6 dc 5.d4 ed 6.V:d4 V:d4 7.A:d4. Beyazların Vezir kanadında üç Piyonu Siyahların dört Piyonunu engelliyorlar, oysa Şah kanadında üçe karşı dört gibi bir Piyon çokluğu var.

Şekil 88 de gösterilen konumda,

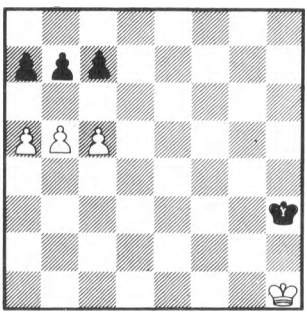
88



hamle sırası Siyahların ise Beyazlar kolayca kazanırlar: 1. ... ∞ (herhangi bir hamle) 2.Şb6 ve saire. Fakat hamle sırası Beyazların ise, onlar kazanmak için çok ince Şah manevralarına başvurmak zorundadır: **1.Şd5 Şc8!.** Başka türlü oynarsa Beyazlar 2.Şd6 hamlesi ile hemen kazanır. Şimdi ise 2.Şd6 Şd8 faydasızdır (opozisyon!). **2.Şd4! Şd8.** Veya 2. ... Şc7 3.Şc5 ve Beyazlar amaca erişir. **3.Şc4!!.** Manevranın inceliği işte buradadır: Beyazlar amaca varmak için bir bekleme hamlesi yapıp, Siyahların gerekli anda opozisyonu elde etmesini engelliyorlar: **3. ... Şc8 4.Şd5.** Dikkat edelim: Şimdi tahtadaki durum, Siyahların ilk 1. ... Şc8! hamlesinden sonraki durumdan farksızdır, fakat bu sefer hamle sırası onlarındır!; diğer deyimle: Onlar elverişli c8 hanesini terketmek zorundadırlar. **4. ... Şd8 5.Şd6** ve kazanır. 1912 yılında oynanan Fahrni-Alapin partisinden alınmış ve artık "klâsik" olmuş bu örnek, finalleri inceleyen kitapların çoğunda bulunur; çünkü aslında, Beyazların burada kullandığı Şah manevrası birçok diğer oyun sonlarında da yararlı olabilir.

Piyon finallerinde sık sık rastlanan hareket tarzı "yarmadır"; bunun amacı bir *geçer Piyonu* elde etmektir. Basit bir Örnekle başlıyalım: Beyazlar Şb1, PP. a5, c5 - Siyahlar: Şb4 PP. b7, c7. Beyazların durumu ümitsiz görünüyorsa da, onlar 1.c6! hamlesiyle hemen kazanırlar.

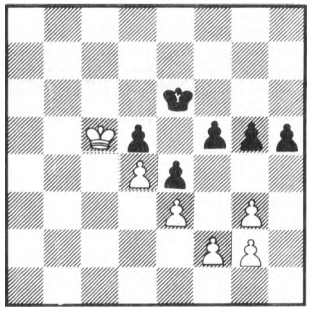
89



Tipik bir Örnek 89 numaralı Diagramda gösterilmiştir. Burada Beyazlar hasmın Piyon cephesini, **1.b6!** hamlesi ile yarmaya başlıyorlar. Bu hamle ile Beyazlar *iki* siyah Piyona hücum eder; bunun için Siyahlar b6 daki Piyonu almak zorundadır: **1. ... ab.** Veya benzer şekilde 1. ... cb 2.a6! ve saire. **2.c6! bc 3.a6** ve meydana gelen bu geçer Piyon iki hamle sonra Vezir olur. Diagramdaki durumda hamle sırası Siyahların ise, onlar şimdi anlatılan yarma eylemini 1. ... b6! hamlesi yardımıyla engelleyebiliyorlar; bu son amaçta, diğer bir Piyon hamlesi işe yaramaz, örneğin: 1. ... a6 2.c6! ve Beyazlar yine bir geçer Piyonu elde ederler.

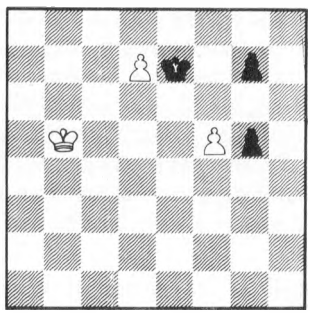
Daha karışık şartlarda gerçeklenen, fakat yine çok tipik bir yarma örneği Şekil 90 da gösterilmiştir. Beyazların durumu sapsağlam görün yor; bunun için onlar siyah Şahı da a da fazla sıkıştırmağa çalışırlar: **1.Şc6?.**

90



İnanılması zor, fakat Beyazların Şahla b4-c3-d2 yolu ile kendi Piyonlarına doğru dönmesi gerekirdi! Yapılan hamle ise partiyi kaybeder: **1. ... g4!** Son hazırlık. **2.Şc5.** Öyle geliyor ki, Siyahlar şimdi zugzwang' da ve d5 Piyonunu kaybederler. Oysa gerçek böyle değildir: **2. ... f4!!.** Yarma başlıyor. **3.ef.** Veya 3.gf h4 ve saire; veyahut 3.Şb4 f3!! 4.gf ef 5.Şc3 h4 6.gh g3 ve kazanır. **3. .. h4!.** Enteresan olan şudur ki, Pg3 halâ h2 hanesinde olsa idi, bütün bu yarma eylemi etkili olamazdı. **4.gh g3! 5.fg e3** ve Siyahlar birkaç hamle sonra partiyi terkettiler. Tanınmış Avusturyalı satranç ustası ve yazarı *Hans Müller*'in 1941 yılında kazandığı bu parti halâ yarma eyleminin en öğretici örneği sayılmaktadır.

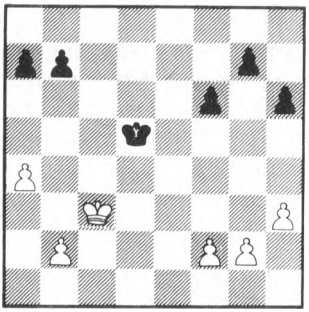
91



Pat'ın Piyon finallerinde ne kadar önemli bir rol oynadığını, çıplak Şaha karşı ilk Örneklerde gördük. Daha fazla Piyon içeren oyunsonlarında da pat bazen son kurtarma olanağı sağlar. Şekil 91 deki pozisyonda Beyazların durumu hayli ümitsiz görünüyor. Gerçekten, Siyahlar d7 Piyonunu hemen kazanırlar, çünkü zorunlu savunma hamlesi **1.Şc6** ve **1. ... Şd8** (yoksa 2.Şc7±) yanıtından sonra Beyazlar artık Piyonu 2.Şd6? hamlesiyle savunamazlar, zira 2. ... g5 ten sonra siyah Piyon Vezir olur. Fakat Beyazların çok enteresan bir kurtuluş yolu var: **2.Şd5 Ş:d7**. Tahtada çok öğretici bir konum meydana gelmiştir. Bu tip finallerin inceliklerini daha iyi anlamak için şuna dikkat edelim ki, burada "en normal" görünen 3.Şe5? hamlesi partiyi kaybeder: 3. ... Şe7 4.Şd4! (4.Şe4 Şf6∓) 4. ... Şf6 5.Şe4 g4! 6.Şf4 g3 7.Ş:g3 Ş:f5 (7. ... Şg5 8.f6 gf! de kazanır!) 8.Şf3 g6 - ve opozisyonu elde eden Siyahlar, bildiğimiz gibi, kazanır. Fakat bize "anlamsız" bir hamlenin izlenimini veren **3.Şe4!** hamlesi partiyi kurtarır: **3. ... Şd6 4.Şf3 Şe5 5.Şg4 Şf6.** Halâ bir şey anlamak zordur... Fakat **6.Şh5!!** hamlesinden sonra Siyahların da seçeneği yoktur: **6. ... Ş:f5** Pat.

Şahın etkin durumu Piyon finallerinde, diğer bütün finallerden fazla rol oynar. Şekil 92 de gösterilmiş olan konumu göz önüne alalım (Short-Vaganyan partisi, Hastings 1982/83).

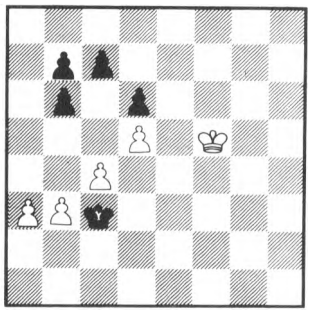
92



Siyah Şahın, ilerlemiş durumu sayesinde, partinin devamında daha etkin bir rol oynayacağı açıktır. Bu da, Piyonların sayısının ve dağıtımının aynı olmakla beraber, Siyahlara üstünlük sağlıyor. **38.Şd3 Şc5 39.Şc3 a5.** Opozisyon konumunu bırakmamak için Siyahlar 3.b4 hamlesini engelliyorlar. Beyazlar şimdi bir Şah hamlesi yaparlarsa, siyah Şah yine ilerleyecektir. Bu sebepten dolayı iki taraf, durumu Piyon hamleleri ile idare etmeğe çalışırlar: **40.b3 h5 41.g3 g5 42.g4 h4 43.f3 Şd5!.** Siyahların plânı açıktır: Beyazların Piyon hamleleri kalmadığından, şimdi 44.Şd3 Şe5 45.Şe3 pek oynamazlar, çünkü "yedek" 44. ... b6 hamlesinden sonra opozisyonu ve partiyi kaybederler (zugzwang). Onların biricik şansı, Vezir kanadında karşı hücum denemektir. **44.b4 Şe5!.** Partinin devamı gösteriyor ki Siyahlar bu durumu doğru değerlendirip, son hamleleri iyi hesapladılar: **45.ba Şf4 46.Şd4 Ş:f3 47.Şc5 Şg3 48.Şb6 Ş:h3 49.Ş:b7 Ş:g4 50.a6 h3 51.a7 h2 52.a8V h1V+ 53.Şb8 V:a8+ 54.Ş:a8 f5 55.Terkeder.** Çünkü Beyazlar a8 karesini

boşaltmak için Şahla bir hamle daha yapmak zorundadır, ve bu nedenden ötürü Beyazlar tahtaya gelecek olan Vezirleri değiştirebilirler, örneğin: 55.a5 f4 56.a6 f3 57.a7 f2 58.Şb8. İşte... 58. ... f1V 59.a8V Vf8+ 60.Şb7 V:a8+ 61.Ş:a8 Şf3 ve kazanır.

93

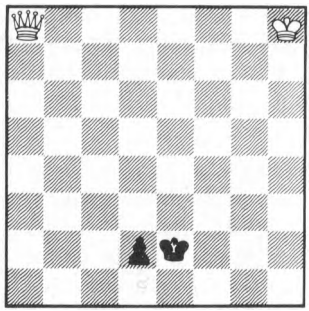


Bu son Örnekte karşıoyun yeterli değildi. Bazı hallerde fena durumda olan taraf, bunun sayesinde partiyi kurtarır. Çok enteresan bir örnek Şekil 93 te gösterilmiştir. Bu, asrımızın ilk senelerinin en kuvvetli ustalarından, Viyanalı *K.Schlechter*' in çok ince hamlelerle kurtardığı bir maç partisinin sonudur. İlk bakışta Beyazların durumu tamamen ümitsiz görünüyor: Siyah Şah beyaz Piyonları hemen almaya başlayacak, oysa beyaz Şah siyah Piyonlardan hayli uzaktır; Beyazların kurtarma eyleminde başarılı olabileceğine inanmak gerçekten zordur... Oyun şöyle devam etti: **1.Şe6 Ş:b3 2.Şd7 Ş:c4.** Beyazların a3 teki Piyonu Siyahlar alamazlar, çünkü 2. ... Ş:a3 3.Ş:c7 Şb3 4.Ş:d6 dan sonra *Beyazlar* kazanır! Bu ise Beyazları kurtarır: **3.Ş:c7 Ş:d5 4.Ş:b6!** (4.Ş:b7 Şc5∓) **4. ... Şc4 5.Ş:b7 d5 6.a4!** Şimdi Siyahlar bu Piyonu durdurmak zorundadır. **6. ... Şb4 7.Şb6!** - son incelik - ve oyun Beraberlikle biter!

Vezir finalleri.

İlk önce sade Piyon finallerinden meydana gelebilen, ve bu nedenden ötürü pratik oyunlar için enteresan olan çeşidi göz önüne alalım - bu da "Şah ve Piyona karşı Şah ve Vezir" oyunsonu. Hallerin çoğunda bu final kuvvetli taraf için kolay kazanılmıştır: Vezir Piyonun önünde yer aldıktan sonra Şah yaklaşır. Fakat Piyon, kendi Şahının aktiv desteklenmesiyle yedinci (Siyahlar için: ikinci) yatay sıraya ulaştığı taktirde durum daha karışık olur. İlk önce merkez ve At Piyonları, yani b, d, e ve g dik sütunlardaki Piyonlar için *daima* geçerli olan kazanma metodunu öğrenelim (Şekil 94): **1.Ve4+ Şf2 2.Vd3! Şe1 3.Ve3+ Şd1.** Beyazlar bu tipik Vezir manevrası ile siyah Şahı kendi Piyonun önünde yer

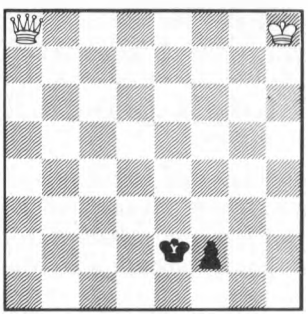
94



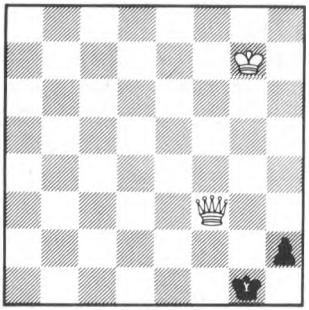
almağa zorlayıp, kendi Şahının yaklaşması için bir "tempo" (hamle) kazanırlar. **4.Şg7 Şc2.** Veya 4. ... Şc1(?) 5.Şf6 - çünkü Pd2 açmazda. **5.Ve2!** Bu hamle ile Beyazlar aynı manevranın tekrarlanmasını hazırlıyorlar. **5. ... Şc1.** Veya 5. ... Şc3(?) 6.Vd1 ve Beyaz Şah rahatça yaklaşıyor. **6.Vc4+ Şb2 7.Vd3 Şc1 8.Vc3+ Şd1 9.Şf6.** Metodun esası kolayca anlaşılır: Her bir manevrada Şah biraz daha "kritik" yere yaklaşıyor. **9. ... Şe2 10.Vc2! Şe1 11.Ve4+ Şf2 12.Vd3 Şe1 13.Ve3+ Şd1 14.Şe5 Şc2 15.Ve2 Şc1 16.Vc4+ Şb2 17.Vd3 Şc1 18.Vc3+ Şd1 19.Şe4 Şe2 20.Ve3+ Şd1 21.Şd3** ve üç hamlede mat.

Şimdi incelediğimiz yöntem, yukarıda söylendiği gibi, yalnız Şah, Vezir ve At Piyonları için geçerlidir. Bunu Fil Piyonu halinde deneyelim (Şekil 95): **1.Ve4+ Şd2 2.Vf3 Şe1 3.Ve3+ Şf1 4.Şg7 Şg2 5.Ve2 Şg1 6.Vg4+ Şh2 7.Vf3 Şg1 Vg3+.** Buraya kadar her şey tamam. Fakat şimdi Siyahlar beklenen "programatik" hamle yerine **8. ...Şh1!** oynarlar - çünkü beyazlar Piyonu aldığı taktirde pat olur!

95



96



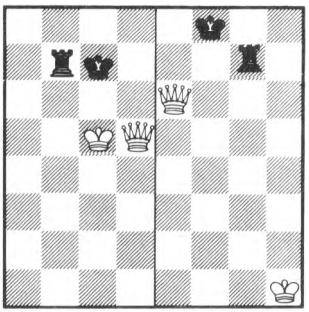
Benzer bir durum Kale Piyonu halinde mevcuttur (Şekil 96 ya bakınız): **1.Vg3+ Şh1.** Eğer Vezir şimdi hamle yapmazsa, pat olur; diğer deyimle Beyazlar, Şahın yaklaşması için gereken tempoyu, ve dolayısıyla 94 numaralı Örnekte kullandığımız "standart yöntemle" partiyi de kazanamıyorlar - parti beraberlikle sonuçlanır.

Fakat Siyahların, örneğin, d6 hanesinde bir Piyon daha varsa, sonuç değişir: **1.Vg3+ Şh1** hamlelerinden sonra, Beyazlar **2.Vf2! d5 3.Vf1** hamleleri ile mat ederler.

Şurasını kaydedelim ki Fil ve Kale Piyonları hallerinde de özel durumlar mevcuttur: Beyaz Şah yeter derecede yakın yerde bulunursa, sonuç değişir. Örneğin, Beyazlar Şg4, Vg3 - Siyahlar: Şd1, Pc2 konumunda Beyazlar aşağıdaki gibi kazanırlar: **1.Vb3! Şd2 2.Vb2 Şd1 3.Şf3!.** İşte, göz önüne alman Örneğin inceliği buradadır; Siyahlar Vezir yapamazlar: 3. ... c1V 4.Ve2 mat! **3. ... Şd2 4.Şe4 Şd1 5.Şd3** ve Piyonu alır (5. ... c1V 6.Ve2 mat].

Pratik oyunlar için ilgi çekici özel bir durum şöyledir (Kale Piyonu!): Beyazlar Şh5, Vc2 - Siyahlar: Şg1, Ph2. Beyazlar aşağıdaki gibi kazanırlar: **1.Şh4 h1V+ 2.Şg3** ve Siyahlar savunmasız kalır!; bu Örneğe dikkat edelim.

97



"Şah ile Kaleye karşı Şah ve Vezir" oyun sonu durumlarının çoğunda kazanılmıştır. Diagram 97 nin sol tarafındaki konumda devam şöyle olabilir: **1.Ve4.** En uygun yöntem. 1.Vd6+ Şc8 2.Şc6? yanlıştır: 2. ... Kb6+! 3.Ş:b6 pat! **1. ... Şc8 2.Şc6 Kc7+ 3.Şb6 Şd8 4.Va8+ Kc8.** (Zorunlu bir hamle, zira 1. ... Şd7 den sonra Beyazlar hemen Kaleyi yakalıyorlar: 5.Vd5+ Şc8 6.Vg8+ Şd7 7.Vf7+). **5.Vb7.** Bir tehdit yok, fakat Siyahlar zugzwang'da olduğundan, Kale ile kendi Şahından uzaklaşmak zorundadır; savunmasız kalan Kaleyi Beyazlar, Şaha ve Kaleye "çifte" (aynızamandaki) hücumla alırlar. Örneğin: 5. ... Kc1 6.Vd5+ Şc8 7.Vf5+ Şd8 (7. ... Şb8 8.Vf4+) 8.Vg5+ ve Kaleyi alır. Diğer bir varyant (Diagramdaki konumdan itibaren): **1.Ve4 Şb8 2.Şc6 Şa8 3.Vd5 Şa7 4.Va2+! Şb8 5.Va5.** Yine zugzwang; örneğin, **5. ... Kb1 6.Vd8+ Şa7 7.Vd4+ Şb8 8.Vh8+ Şa7 9.Vh7+** ve **9.V:b1.**

Seyrek olarak bu finalde de Kale beraberliği sağlayabilir. Böyle özel bir durum Şekil 97 deki Diagramın sağ tarafında gösterilmiştir. Burada siyah Kale devamlı olarak, Kg7-h7-g7 ve saire gibi "sarkaç" hareketi ile "kiş" der. Beyaz Şah e sütununa geçerse, Siyahlar Ke7 hamlesi ile Veziri kazanırlar. Şah h6 hanesine giderse, Siyahlar yine h7 den Şaha hücum ederler, çünkü Ş:h7 den sonra pat konumu meydana gelir; beyaz Şah bu son durumda Kaleyi almayıp g6 karesine giderse, Siyahlar Kh6+ hamlesiyle pat elde ederler. (Diagramdaki konumda hamle sırası Beyazların ise, onlar gördüğümüz bu "pat mekanizmasını" 1.Vc8+ hamlesiyle bozarlar ve aynı Diagramın sol tarafındaki konumda olduğu gibi kazanırlar).

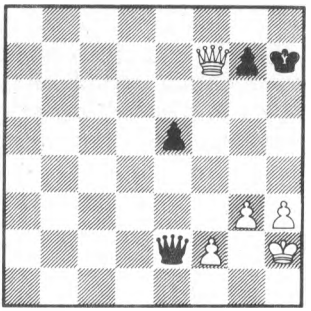
Diğer bir pat olanağı, Beyazlar: Şh6, Vf7 - Siyahlar Şh8, Kg8 konumunda görebiliriz. Bu Örnekte hamle sırası Siyahların ise, parti berabere kalır: **1. ... Kg6+!.** Pat yüzünden Kaleyi ne Vezir, ve ne de Şah alabilir. **2.Şh5 Kg5+!** ve bu "kuduz" Kale, siyah Şah nereye giderse gitsin hücumlara devam eder.

Tahtada sadece Vezirlerin ve Piyonların kaldığı konumların çoğunda çok karışık ve oynaması zor olan finaller karşısındayız. Tanınmış uluslararası büyükusta ve teorisyen

Pachman, "Satrançta oyun sonları pratiği" eserinde bunlar hakkında diyor ki: "Ben hiçbir büyükusta tanımıyorum (ben dahil olmak üzere) ki bu finalleri iyi bilsin...". Gerçekten, Vezir ve bir Piyon Vezire karşı gibi "basit" görünen bir final bile birçok defa çözülmesi zor olan problemleri içerir; çünkü bu tip oyun sonlarında karşı taraf devamlı olarak Vezirle hücum eder ve daimi kiş tehlikesini yaratır. Bu finaller genellikle hayli uzun sürerler. Bütün bunlar yüzünden başka bir büyükusta dedi ki "Vezir finallerin tek hoş tarafı şudur ki, bunlar pek az meydana gelirler...".

Çok Piyonlu, karışık Vezir finallerinde aşağıdaki temel kurallar bize yol gösterirler: 1) Tipik bir hücum aleti olan Vezir, olabilecek kadar etkin bir şekilde kullanılmalıdır. 2) Kendi Şahını hasım Vezirin hücumlarından korunmasına dikkat edilmelidir. 3) Piyonların "kalitesi", yani göz önüne alınan pozisyonda oynadığı rolü ve durumu çok önemlidir. Vezirin tehdidi altında bulunan zayıf Piyonlar, karşı tarafa büyük bir üstünlük sağlarlar. 4) Geçer Piyonlar bulunduğu konumlarda, Piyon sayısından fazla hallerin çoğunda onlar önemlidir. Buna ait bir örnek: Beyazlar - Şg1, Vc5, Pb4 - Siyahlar: Şg8, Vb8, PP.e6,f7,g6,h7. Beyazlar **1.b5** oynarlar ve Siyahların büyük maddî üstünlüğe rağmen (bir Piyona karşı dört Piyon!), partiyi kazanmak için hiçbir şans kalmamıştır.

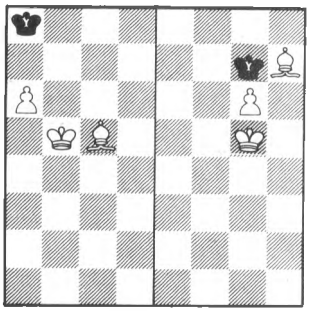
98



Şekil 98 deki konumu göz önüne alalım (Awerbach-Suetin partisi; büyükusta Awerbach finaller sahasında bugünlerde en yetkinlerden biri sayılan dört cildli bir eserin yazarıdır). Burada Beyazların bir geçer Piyonu yoktur; fakat Piyonların yukarıda kullandığımız anlamda "kalitesi" farklıdır: Pe5 zayıf ve siyah Vezir devamlı olarak onun savunması ile uğraşmalıdır. Bu Piyon e5 hanesi yerine örneğin h6 da olsaydı, Beyazlar için partiyi kazanmak ümidi ortadan kalkardı. Oysa şimdi, ayrıca, siyah Şahın durumu da pek sağlam sayılmaz. Konumun bu özelliklerine dayanarak Beyazlar, sağlam bir yerde bulunan Şahını bu yerden alıp, hücuma sürüyorlar: **1.g4 Vd2 2.Şg3 Vc3+ 3.Şh4 Vd4 4.Vf5+ g6.** (4. ... Şg8 5.Şh5 varyantı Beyazlar için daha da basittir: Bunlar g Piyonunu g6 hanesine kadar sürüyorlar; bu taktirde sekizinci yatay sırasındaki mat tehditlerine karşı Siyahlar savunmasız kalırlar, çünkü Vd1+ gibi karşı hücumlar, beyaz f Piyonunun f2-f3 hamlesinden sonra hiçbir şey değiş-

tirmezler). **5.Vf7+ Şh6 6.Vf6.** (Tehdit: Vh8 mat). **6. ... Şh7 7.Şg5 Vd2+ 8.f4! ef** (8. ... V:f4+ 9.V:f4 ef hamlelerinden sonra Piyon finali kazanılmıştır). **9.Vf7+ Şh8 10.Şh6!.** Tipik bir inceliktir: Şimdi *siyah* Pg6 *beyaz* Şahı korur! Siyahlar terkeder, çünkü 10. ... f3+ 11.g5 ten sonra mattan kurtuluş yoktur.

99



Hafif figürlerle oyunsonları.

Şekil 99 un sol tarafında daha önce (Şekil 62 de) gördüğümüz özel bir durum gösterilmiştir: Bildiğimiz gibi, Beyazların kazanması olanaksızdır. Fil ile, siyah Şahın tuttuğu köşe kontrol altına alınamaz. Fakat bu durumda Fc5 yerine, *beyaz* (yani Şahın bulunduğu köşenin aynı) renkteki çaprazlara ait bir Fil, örneğin Fc4 olsaydı, Beyazlar hemen kazanacaklardı: 1.Şb6 Şb8 2.a7+.

Şimdi göz önüne alınan bu özel halin bilinmesi, pratik partilerde meydana gelebilen finallerde "can-kurtaran simidi" olarak kullanılmak üzere faydalı olabilir; örnek olarak Beyazlar Şh1, Ff2 - Siyahlar: Şf6, Fe5, PP.g5,h5 konumunu göz önüne alalım. Bu gibi finalde iki Piyon fazlasıyla Siyahlar normal şartlarda kolayca kazanmalıdır. Fakat bu özel durumda Beyazlar **1.Fh4!!** hamlesiyle beraberlik yaparlar. (1. ... Şf5 2.F:g5).

Şimdi incelediğimiz (Şekil 99 un sol tarafındaki) özel durumda dikkate değer nokta şudur ki Beyazlar, siyah Şahın uygun köşeye ulaşmasını engelleyebiliyorlarsa, "uygun olmayan" bir Fil ile de kazanabilirler. Örnek olarak A.Troitzky'nin çok öğretici etüdünü inceleyelim: Beyazlar - Şe3, Fh3, P.h5 - Siyahlar: Şe8. Beyazların ilk hamlesi **1.Fe6** açıktır, çünkü aksi taktirde Siyahlar 1. ... Şf7! hamlesiyle köşeye giderler. **1. ... Şe7 2.h6!.** Herhangi başka bir hamle işe yaramaz! **2. ... Şf6 3.Ff5! Şf7.** Şimdi Siyahlar f7 hanesini elde ettiler, fakat Beyazlar bu esnada ince hamlelerle **4.Fh7(!)** hamlesini hazırladılar: Köşeye yol yine kapalı kalır. **4. ... Şf6 5.Şf4 Şf7 6.Şf5 Şe7 7.Şg6 Şf8 8.Şf6 Şe8 9.Şg7** ve kazanır.

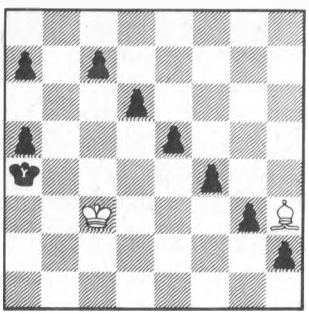
"Çıplak Şaha karşı Şah, hafif Figür ve bir Piyon" finallerinde, Kale Piyonuna ait olmayan *tek* bir özel durum Şekil 99 un sağ tarafında gösterilmiştir: Siyahlar, Şahın g7-h8-g7 ve saire sarkaç hareketleriyle beraberliği sağlar.

Pat olanağı, Beyazlar: Şd6, Fd5, Pa6 - Siyahlar: Şb8, Pa7 konumunda da Siyahları kurtarır. Beyazlar 1.Şc6 hamlesini deneyebilirler, çünkü "köşeye kaçma" taktiği burada geçmez: 1. ... Şa8? 2.Şc7 mat. Fakat doğru **1. ... Şc8!** hamlesinden sonra kazanç yolu yoktur: **2.Fe6+ Şb8 3.Ff5 Şa8** ve Beyazların **4.Şc7** hamlesi ancak pata götürür.

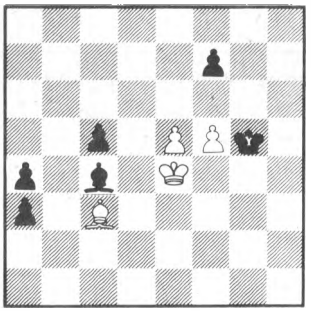
Tahtada farklı renkli çaprazlara ait Filler kaldığı durumlarda, partinin berabere kalma olasılığı artar; öyle ki birçok konumda fazla Piyonlar da partinin kazanılması için yeterli değildir. Örneğin Beyazlar: Şc4, Fc2, PP.f4,g3 - Siyahlar: Şd6, Fc5 gibi tipik bir durumda **1. ... Ff2 2.g4 Fe3 3.f5 Şe5 4.Şd3 Fg5** hamlelerinden sonra Siyahlar, Şahı f6 hanesine götürüp Fil ile c1-h6 çaprazı boyunca hamleler yaparlarsa, Beyazlar Piyonlarını geçirmiyeceğinden oyun berabere kalır. Fakat hamle sırası Beyazların olsaydı, onlar **1.Şd3! Ff2 2.g4 Fg3 3.Şe4** hamleleri ile Piyonları elverişli bir tarzda yerleştirip, partiyi kazanırlar. Bu tip (yani "farklı" Fillerle) finallerde, Piyonların kendi Filinin *aksi* renkteki hanelerde tutulması elverişlidir.

Bir Filin elverişli koşullarda hasım Piyonlarını nasıl durdurabileceği, *Loyd*'un "fantastik" bir pozisyonu ilgi çekici bir şekilde göstermektedir (Şekil 99a ya bakınız): Bu konumda bir Fil, **1.Fd7+ Şa3 2.Fc6** hamlelerinden sonra, bütün Piyonlar "bloke" edilmiş olduğundan, *sekiz* (!!) Piyona karşı beraberlik sağlar!

99a



100



Biraz karışık, fakat incelenmesi çok öğretici olan bir örnek Şekil 100 de gösterilmiştir (Maroczy-Pillsbury, Münih, 1900; asrımızın başlangıcında dünyanın en kuvvetli satranççılarından biri olan Maroczy, özellikle oyunsonları sahasında birçok gerçekten unutulmaz eser yaratmıştır). **1.e6!!** Bu hamleyi, bundan sonraki hamleleri görmeden anlamak zordur! Siyahlar, elbette, feda edilen bu Piyonu almak zorundadır: **1. ... fe 2.fe F:e6 3.Şe5!.** İşte şimdi Beyazların gerçekten çok ince fikri anlaşılır: Piyon fedası sayesinde Pc5 e hücum ederek, a1 köşesine ulaşması için zaman kazanmak. **3. ... Fb3 4.Şd6 c4 5.Şc5 Şf5 6.Şb4 a2 7.Şa3 Şe4 8.Şb2 Şd3 9.Şa1!.** Beraberlik - Çünkü Siyahlar Fili alırlarsa pat olur; Pc4 de aynı nedenden ilerleyemez, zira Beyazlar onu Fil ile alırlar.

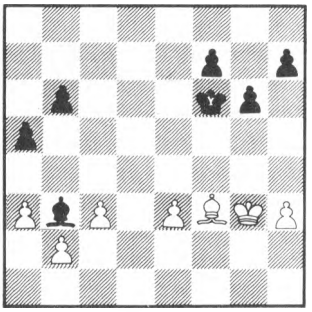
Şimdi "aynı renkte" (yani: aynı renkte çaprazlar üzerindeki) Fillerin halini göz önüne alalım: Bu finalde kuvvetli tarafın şansları artmaktadır. Beyazlar: Şf7, Fc3, Pe6 - Siyahlar: Şd8, Fc5 konumunda kazancı

sağlayan Fil manevralarını inceliyelim: **1.Ff6+ Şc8.** (1. ... Şc7 den sonra Beyazlar daha kolay kazanırlar: 2.Fe7 Ff2 3.Fd6+!) **2.Fe7 Ff2 3.Fd6 Fh4 4.Fe5** ve Siyahların, Piyonun ilerlemesini sağlayan Ff6 hamlesine karşı hiçbir savunması yoktur (4. ... Şd8 5.Ff6+! F:f6 6.Ş:f6 Şe8 7.e7 ve kazanır).

Bu son Örneğimizde Siyahlar, Şahının fena pozisyonu yüzünden kaybettiler. Şimdi bu Örnekte c8 hanesindeki Şahı f5 hanesine koyup, Beyazlar: Şf7, Fc3, Pe6 - Siyahlar: Şf5, Fc5 konumunu inceliyelim. Piyonun *arkasındaki* bu konum, incelemekte olduğumuz bu tip finallerde siyah Şah için "ideal" bir savunma pozisyonudur. Bir taraftan Şah burada Pe6 ya hücum etmekte, öbür yandan önemli f6 hanesini de kontrol altında tutmaktadır ki, bu da Ff6 kazanç manevrasının gerçekleşmesini önler. **1.Ff6 Fb4 2.Fe7 Fe1 3.Fc5 Fh4.** Beyazlar siyah Fili a3-f8 çaprazından kolayca kovdular, oysa h4-d8 çaprazında, yukarıda sözü geçen f6 hanesinin kontrolü yüzünden bu olanaksızdır. Siyahlar g5 ve h4 hanelerde Fil hamleleri yaparlar; eğer Beyazlar **4.Fe7** oynarlarsa, Siyahlar yine a3-f8 çaprazını kontrol altına alırlar: **4. ... Fe1 5.Ff6 Fb4.** Böylece hiçbir ilerleme sağlanamaz - beraberlik.

Şekil 101 deki Örnek, elde edilen üstünlükten yararlanmasının yöntemlerini açıklamaktadır (Rjumin-Kan). **1. ... Şe5.** Bu örnekte Siyahla-

101



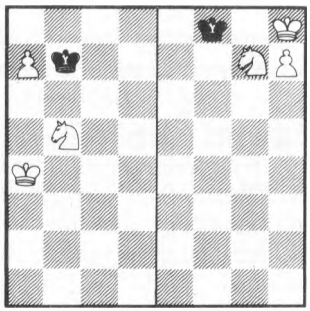
rın üç önemli avantajı vardır: 1) Siyah Şah sarsılmaz bir şekilde merkez konumuna sahiptir, 2) Beyazların Vezir kanadındaki Piyonlar tam anlamıyla kötürüm bir haldedir, 3) e3 ve h3 hanelerindeki ayrık ("izole") Piyonlar hayli zayıftır. - Bu avantajlar partiyi kazanmaya yeterlidir: **2.Fc6 f5.** Doğru bir strateji: Siyahlar fazla bir Piyona sahip bulundukları Şah kanadında (yani daha kuvvetli olduğu yerde) hücuma geçerler. **3.a4 g5 4.h4 gh+ 5.Ş:h4 f4! 6.Şg4.** Beyazlar 6.ef+ oynayamazlar, çünkü 6. ... Ş:f4 den sonra siyah Şah doğrudan doğruya Pb2 yi almaya gidebilir. **6. ... Fd1+!.** Bu konuma özellikle dikkat edelim: Eğer Beyazlar şimdi 7.Ff3 oynarlarsa, 7. ... F:f3+ 8.Ş:f3 fe 9.Ş:e3 h5 ten sonra birçok finaller için *karakteristik* bir pozisyon meydana gelir. Siyahların *uzak* ("ücra") bir geçer Piyon vardır: kolayca anlaşıldığı gibi, Beyazlar bunu gözetlemek zorundadır; diğer deyimle, onların Şahı, Şah kanadından fazla uzaklaşamaz. Beyazlar ise bu esnada Vezir

kanadında beyaz Piyonlara hücum ederek kolayca kazanırlar. Fakat zaten parti ümitsizdir: **7.Şh3 fe 8.Şg2 Şf4 9.b4 Fb3 10.Terkeder,** zira Fe6 ve h7-h5-h4 ve saire tehdidine karşı savunma kalmamıştır.

At finalleri.

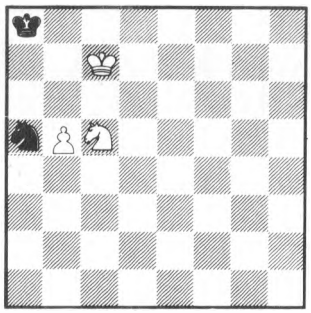
İlk önce At'a karşı At ve bir Piyon oyunsonu göz önüne alalım. Pratik için önemli iki *özel* (istisnaî) hal Şekil 101a da gösterilmiştir. Sağdaki konumu biliyoruz - buna ait açıklamalar BÖLÜM II de verilmiştir (Şekil 63 e bakınız); burada *hamle sırası Beyazların* ise, parti berabere kalır. Aynı Şeklin sol tarafında gösterilen duruma gelince, Siyahlar devamlı olarak Şa8-b7-a8-b7 ve saire oynuyorlar; Beyazlar Şahla yaklaştığı zaman ancak pat meydana gelebilir - parti, demek, beraberlikle biter.

101a



Şimdi Şekil 102 de gösterilmiş olan tipik bir konumu inceliyelim. Burada da aslında biraz özel bir durum karşısındayız: kenar sütununda bulunduğu nedeniyle, siyah Şahın manevra yeteneği sınırlıdır. İlk bakışta öyle geliyor ki Beyazlar **1.b6** hamlesiyle hemen kazanırlar:

102

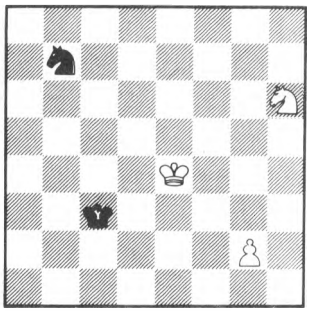


fakat Siyahların ince bir savunma hamlesi var: **1. ... Ab7(!).** Çünkü 2.A:b7? den sonra pat olur. Kazanç yolu şudur: **2.Ae6 Ac5 3.Şc8!** ve kazanır (3. ... A:e6 4.b7+ ve saire; 3. ... Aa6 4.Ac7+ A:c7 5.bc).

Şimdi 102 numaralı Örnekte bütün taşları sağa doğru kaydıralım, yani Beyazlar: Şd7, Ad5, Pc5 - Siyahlar: Şb8, Ab5 durumunu göz önüne alalım. Burada Şahın durumu düzelmiş olduğundan, Beyazlar artık partiyi kazanamazlar. **1.c6 Şa7!.** Şah kenar sütununda iken bu savunma tarzı yoktu. **2.Ae7.** Burada 2.Ac3 hamlesi Siyahları zor duruma düşürür, fakat onların burada da ince bir kurtuluş yolu var: 2. ... A:c3 3.c7 Ad5! 4.c8V Ab6+=. **2. ... Şb6 3.Ad5+ Şa7;** Beyazlar kazanamaz.

Enteresan bir pozisyon Şekil 103 te gösterilmiştir (*Voia* ve *Nestorescu*'nun bir etüdü). Burada ancak **1.Şd5** hamlesi kazanır, çünkü "g" Piyonunun ilerlemesinden sonra siyah At'tan d6 ve c5 haneleri almak gereklidir. Şimdi artık Pg2 nin emrinde serbest yol var; fakat Siyahlar da oldukça ince bir savunmaya

103

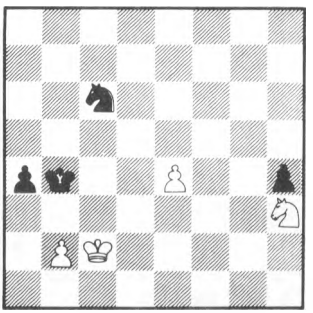


başvurabilirler: **1. ... Şd3! 2.g4 Şe3 3.g5 Şf4 4.g6 Ad6! 5.Ş:d6.** Eğer 5.g7? Ae8 6.g8V Af6+. **5. ... Şg5 6.g7 Şf6!.** Şimdi 4. ... Ad6! hamlesinin anlamı ortaya çıkar: Siyahlar beyaz Şahı d6 hanesine çekmek için Atı feda ettiler. Şah *bu* hanede olduğu için, Beyazlar Veziri yapamazlar; çünkü pat olur! Aynı nedenden Kaleyi de yapamazlar. Fili alırlarsa, Siyahların 7. ... Şg7 hamlesinden sonra iki Figürden birini kaybederler. İkinci At ise, bildiğimiz gibi, işe yaramaz... Fakat **7.Af5** hamlesi oyunu kolayca kazanır.

Bu son Örnekte savunan Şahın, Piyondan uzak yeri fena idi. Şimdi göz önüne alacağımız konumda ise siyah Şah ilerlemiş Piyona yakın, beyaz Şah ise oldukça uzak yerde bulunmaktadır: Beyazlar - Şe1, Ac3, Ph5 - Siyahlar: Şf5, Ah1 (*A.Seleznıev*'in etüdü). Ayrıca, siyah At da Ag3 hamlesiyle mücadeleye hemen karışabilir, örneğin 1.Ae2 Şg5 2.Af4 Ag3. Başta, elbette, Şf5-g5 tehdidi gelir. Burada ancak (gerçekten "fantastik" diyebileceğimiz) **1.Ae4!!** hamlesi partiyi kazanır. Bu hamle ile Beyazlar hem rakip Şahın ve hem de At'ın Piyona yaklaşmalarını önlerler. Eğer şimdi 1. ... Ş:e4 (veya 1. ... Şe5) 2.h6 ve Piyon Vezir olur. **1. ... Şe6 2.Şf1** ve Şg2 hamlesiyle Atı kazanır.

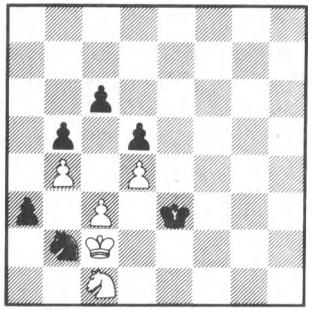
Diğer finallerde olduğu gibi, At oyun sonunda da uzak yerdeki geçer Piyon hissedilir bir üstünlük sağlar. Atlar zaten yavaş hareket eden Figürler olduğundan, bu avantaj birçok kere partinin kazanılması için tek başına yeterli olabilir - örneğin, Şekil 104 teki konumunda

104



olduğu gibi (Lasker-Nimzowitsch); bu parti şöyle devam etti: **1. ... Ad4+ Şb1.** Elbette, Şahı merkeze doğru götürmek (Şahı "santralize" etmek) genellikle daha iyi, fakat burada 2.Şd3 Ae6 3.Şe3 Şb3 ve Ş:b2 hamlelerinden sonra siyah "a" Piyonu fazlasıyla tehlikeli olur. **2. ... Ae6 3.Şa2 Şc4 4.Şa3 Şd4 5.Ş:a4 Ş:e4 6.b4 Şf3 7.b5 Şg2 8.Terkeder,** çünkü beyaz Piyon tam bir "tempo" geri kalmaktadır. Örneğin: 8.b6 Ş:h3 9.b7 Ac5+ veya 8.Ag5 (8.b6 yerine) A:g5 9.b6 Ae6 10.Şb5 Ad8 ve saire.

105

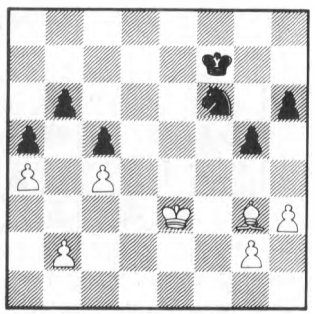


Elde edilen üstünlükten yararlanma yöntemlerinin klâsik bir örneği Marco-Maroczy partisinin sonudur (Şekil 105). Kuşkusuz ki Siyahların durumu üstündür; fakat kazanma yolu pek açık değildir. **1. ... Ad3!!.** Şahane bir hamle! Beyazlar şimdi **2.Ab3** oynamak zorundadır, zira Atın diğer iki hamlesi partiyi hemen kaybettirir: 2.A:d3 a2 3.Şb2 Ş:d3 4.Ş:a2 Ş:c3 ve Beyazların konumu çöker. İkinci varyant: 2.Aa2 Şe2 3.Şb3 Şd2 4.Şa3: Şc2! ve zugzwang yüzünden Siyahlar Atı kaybederler. **2. ... Ae1+ 3.Şd1.** (3.Şc1 veya Şb1 tamamen ümitsizdir). **3. ... Şd3! 4.Ş:e1 Ş:c3 5.Aa1(!).** En iyi şans. **5. ... Ş:d4.** Çok enteresan, "kritik" bir durum: Siyahlar neden kuvvetli görünen 5. ... Şb2 oynamıyor? Çünkü 5. ... Şb2? 6.Şd2 Ş:a1 7.Şc1 Şa2 8.Şc2 den sonra, Siyahların iki (!) Piyonu fazla olmakla beraber parti yine berabere kalır - çok öğretici bir varyanttır. **6.Ac2+ Şc3 7.Şd1.** (7.A:a3 den sonra Siyahlar en basit şekilde 7. ... Şb2 hamlesi ile kazanır). **7. ... a2 8.Şc1 d4 9.Aa1 d3 10.Ac2 c5!.** Elbette, 10. ... dc?? (pat) değil! Yapılan hamleden sonra Beyazlar partiyi terkettiler, zira 11.bc dc den sonra 12. ... a1V mat gelir.

Ata karşı Fil finali.

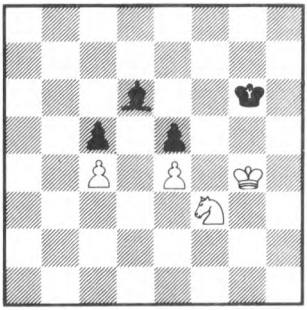
Acaba, oyun sonunda bu iki Figürden hangisi daha kuvvetlidir? - sorusuna yanıt vermek ancak göz önüne alman konuma göre olanaklıdır. Şunu hatırlayalım ki File göre At, her renkten karelere gidebildiği avantajına sahiptir; fakat diğer taraftan onun tesir bölgesi pek büyük değil, ve bundan başka At, oyunsonlarında birçok kere önemli rol oynayan "bekleme" hamlelerini yapamaz. Genel olarak denilebilir ki *her iki kanatta* (özellikle "hareketli") Piyonları içeren konumlarda Fil daha üstündür. "Hareketsiz" Piyonlar, bunların bir kanatta toplanmış olması ve, ayrıca, Filin ve Piyonların aynı renkte hanelerde bulunması - At için üstünlüğü sağlayan faktörlerdir.

106



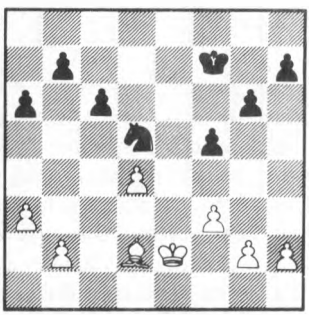
Şekil 106 da Beyazlar oldukça kolay kazanırlar: **1.Fc7 Ad7 2.Şe4 Şe6 3.Fd8!.** Bekleme hamleleri olmadığından, Siyahlar karşı hücuma geçmeye karar verirler: **3. ... Ae5 4.b3 Ac6** (4. ... Ad7 5.g4 hamlelerinden sonra Siyahlar zugzwang yüzünden kaybederler). **5.F:b6 Şd6 6.g4 Ad4 7.F:a5 A:b3 8.Fc3** ve saire.

107



Şekil 107 de ise, Siyahlar çok fena bir File sahiptir (Nimzowitsch'in incelediği pozisyon). Kazanç yolu şu varyantla açıklayalım: **1.Ah4+ Şf6 2.Şh5 Fc7** (veya Fil ile başka bir hamle) **3.Af3 Fa5 4.Ah2 Fc3 5.Ag4+ Şe6 6.Şg6 Fd4 7.Af6 Fc3 8.Ah7 Fd4 9.Ag5+ Şd6 10.Şf5 Fc3 11.Af7+ Şc6 12.Şe6(!).** Elbette 12.A:e5+?? değil: 12. ... Şd6 ve *Siyahlar* kazanır. **12. ... Fb2 13.A:e5+ Şc7 14.Ag6 Şd8 15.Şf7** ve Pe4 ilerliyor.

108

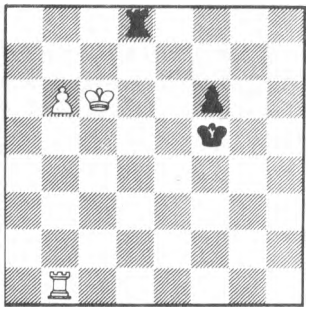


108 numaralı Diagramdaki tipik bir konumda, merkez hanesindeki "izole" bir Piyonun önünde, ideal (sarsılmaz) bir şekilde yerleştirilmiş olan At, kendi Piyonu tarafından engellenmiş olan File göre çok üstündür. Siyahların uygulanan oyun plânı oldukça öğreticidir: Siyahlar, beyaz hanelerin zayıflığından yararlanıp, c4 veya e4 ten Beyazların kampına girmeğe çalışmaktadır. **1.Şd3 Şe6 2.Şc4 Ab6+.** Programın birinci maddesi: Şah d5 "tramplen"ine (atlama tahtasına) getirilmekte ve aynızamanda At da serbest olmaktadır. Bundan sonra Şah, zayıf Pd4 ü kontrol altına alır. **3.Şd3.** (3.Şc5? Aa4+). **3. ... Şd5 4.b3 Ac8 5.a4 Ad6 6.Fb4 Ae8 7.Fd2 Ac7 8.g3 Ae6 9.Fe3.** (9.Fc3 hamlesi de partinin gidişatında bir şey değiştirmez. Şimdi artık Fil de d4 teki Piyonuna bağlıdır. Siyahlar şimdi e4 ten geçişi sağlamak için Pf3 ü ortadan kaldırmak istiyorlar: **9. ... g5 10.Ff2 g4 11.fg.** Veya 11.f4 a5!, örneğin 12.Fe3 b5 13.ab cb ve Beyazlar a5-a4 ve Şd5-e4 gibi iki olanak karşısında savunmasız kalır. Şuna dikkat edelim ki 11.f4 c5? (11. ... a5! hamlesi yerine) 12.dc A:c5+ 13.F:c5 eşit bir Piyon finaline götürür. **11. ... fg 12.Fe3 b6 13.b4.** Zugzwang etkisinin altında Beyazlar yine c4 hanesini serbest bırakıyorlar, fakat bu da Ag5 hamlesini önlenemez. **13. ... b5 14.ab ab 15.Ff2 Ag5 16.Şe3 Şc4 17.Fe1 Af3 18.Ff2 A:h2 19.Şf4 Ş:b4** ve Siyahlar kazanır.

Kale finalleri.

Kale finalleri, Piyon finalleri kadar belki zor olmamakla beraber, birçok teorik (temel) konumların bilinmesini gerektirirler. Bunlarda da kuvvetli oyuncular bazen hatalı oynuyorlar - küçük bir örnek Şekil 109 da gösterilmiştir. Elbette,

109



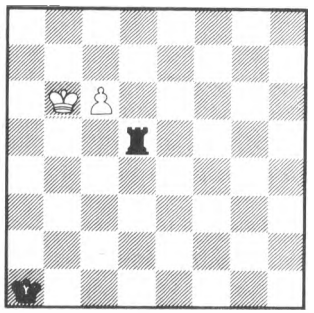
Piyonu fazla ilerlemiş olan Beyazların durumu daha iyidir. Bu Piyonun yürüyüşünü engelleyemiyeceğinden, Siyahlar "beraberlik kozu" olarak kendi Piyonunu değerlendirmeğe çalışırlar: **1. ... Şg4?** Partide yapılmış olan bu hamle, biraz sonra göreceğimiz gibi, partiyi kaybeder. **2.b7 f5 3.b8V K:b8 4.K:b8 f4 5.Şd5 f3 6.Şe4.** Beyaz Şah siyah Piyona yaklaşmakta ve bu da sonun başlangıcıdır... **6. ... f2 7.Kf8 Şg3 8.Şe3 Terkeder.** Şimdi bakalım - partiyi kurtarmak için nasıl oynamak gerekirdi: 1. ... Şe4!. Bu hamlenin, partide yapılan 1. ... Şg4? hamlesinden daha iyi olduğunun nedenini birkaç hamle sonra anlayacağız: 2.b7 f5 3.b8V K:b8 4.K:b8 f4 5.Kf8. Fark, üstelik *önemli bir fark* işte buradadır: Beyaz Şah Piyona yaklaşamaz! Öyleki Piyona karşı Kaleyi vermek gerekecek: 5. ... Şe3 6.Şd5 f3 ve parti berabere biter.

Okuyucu, bu açıklamaları okuduktan sonra belki de: "Evet, 1. ... Şe4! hamlesini herkes göremez. Ama kuvvetli satranççı için herhalde o kadar zor bir şey değil ki...?". Onu artık Siz takdir ediniz (Dünya Şampiyonluğu maçında oynanan Aljehin-Bogoljubow partisinin sonu).

109 numaralı Örnek 4 üncü hamleden sonra meydana gelen durum "Şah ile Piyona karşı Şah ve Kale" mücadelesidir. Elbette, bu gibi finallerde partinin sonucu Piyonun ilerlemiş olup olmamasına ve rakip Şahının durumuna bağlıdır. Ve az kuvvetler içeren, hatta basit görünen bu finallerde bazen büyük ve öğretici inceliklere rastlanmaktadır. Satranççıların çok iyi bilinen ve kitapların çoğunda örnek olarak gösterilen *Saavedra*'nın pozisyonunu göz önüne alalım (Şekil 110 bakınız. Aslında bu, geçen yüzyılda İngiltere'de oynanmış Petter-Fenton partisinden bir konum; bu parti berabere bitmiştir. Yirmi yıl sonra kuvvetli bir amatör olan İngiliz papazı S.Saavedra ise kazanç sağlayan devam yolunu göstermiştir). Kazanç yolu aşağıdaki gibi: **1.c7 Kd6+**. Beyazların 2.c8V tehdidine karşı tek hamle. **2.Şb5!.** Bu da tek hamle: 2.Şb7? Kd7 ve Siyahlar Piyonu alırlar; c sütununa ise Beyaz Şah ne şimdi, ne de 3 üncü veya 4 üncü hamlede gidemez, çünkü Kd1 hamlesinden sonra Kd1-c1+ tehdidi yüzünden Beyazlar artık kazanamaz. **2. ... Kd5+**. Aynı taktiğin devamı. **3.Şb4 Kd4+ 4.Şb3 Kd3+ 5.Şc2.** Artık c sütununa gidilebilir, çünkü burada Şahın "arkasında" yer kalmadı... Demek ki Beyazlar c8 hanesinde Veziri alıp kolayca kazanırlar?!. Hayır, bu kadar basit değil; Siyahların burada çok enteresan bir "pat savunması" olanağı var: **5. ... Kd4!.** Eğer şimdi 6.c8V(?) Kc4+ 7.V:c4 ve Siyahlar pat olur! Beyazlar bu durumda ne yapmalı? 6.Şc3 oynamak anlamsızdır, zira 6. ... Kd1 den sonra ilerleme yok. İşte burada

Saavedra "tarihi" **6.c8K!!** hamlesini buldu. Şimdi artık 6. ... Kc4+ 7.K:c4 ten sonra pat yoktur ve 7.Ka8+ tehdidine karşı biricik savunma **6. ... Ka4** tür. Kaleye karşı Kale kazanabilir mi?!.. Evet: **7.Şb3!** hamlesinden sonra Beyazların Ş:a4 ve Kc1 mat gibi *iki* tehdit karşısında hiçbir savunma kalmadı. Şahane bir buluş!..

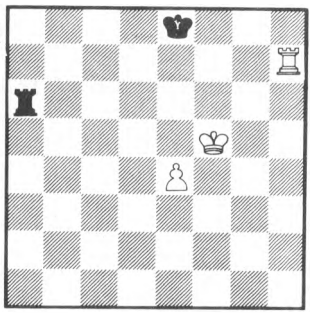
110



110 numaralı konumdaki Kale manevraları bize benzer konumlarda da yol gösterebilirler. Örnek olarak: Beyazlar: Şg4, Kb8 - Siyahlar: Şd4, PP. b3,c3 durumunu inceliyelim (Friedstein - Lutikow partisi). Partinin sonu şöyle oldu: **1.K:b3?? c2 2.Kb4+ Şd5 3.Kb5+ Şd6 4.Kb6+ Şc7** ve Beyazlar terkeder. Oysa 1.Kb4+! "ara" hamlesi beraberliği sağlardı! (Lütfen kontrol ediniz!).

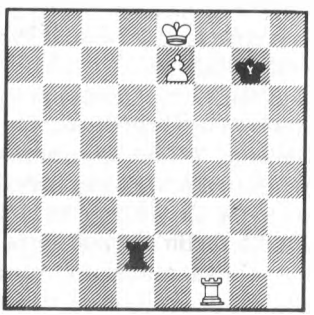
Şimdi Kale finallerinde önemli rolü olan "Kaleye karşı Kale ve Piyon" oyunsonunun bazı *temel* konumlarını göz önüne alalım. Genel olarak denilebilir ki rakip Şahı, Vezir olma hanesine giden Piyonunu yakalayabilirse - normal sonuç beraberliktir. Bu gibi konumlar için emin ve basit bir savunma sistemi Philidor tarafından 18 inci yüzyılında (!) bulun-

111



muştur (Şekil 111). Diagramdaki durumda savunmanın özü şöyledir: Rakip Piyonu 5 inci yatay sıraya girinceye kadar siyah Kalenin 6 ncı yatay sırayı kontrol etmesi ve Piyon 6 ncı sıraya girer girmez Kalenin *derhal* bunun arkasında yer alması gereklidir; çünkü bu yeni durumda beyaz Şahın Piyonun arkasında saklanma olanağı kalmamıştır. Hamle sırası, örneğin Siyahların olsun: **1. ... Kb6 2.Ka7(!).** Faydalı bir hamle, siyah Şaha daha uzun taraftan hücum edebilmek için. **2. ... Kc6 3.e5 Kb6 4.e6.** İşte "kritik durum"! Derhal Piyonun arkasına: **4. ... Kb1(!).** Yoksa, Beyazlar hemen kazanır, örneğin: 4. ... Kc6? 5.Şf6 Kc8 6.Kh7 ve saire. **5. Şf6 Kf1+** ve Beyazların kazanma olanağı kalmadı.

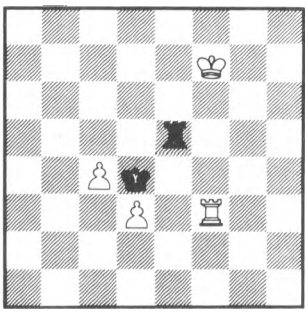
112



Diğer tipik bir durum Diagram No.112 de gösterilmiştir. Piyona Vezir olma yolunu hemen açmaya çalışmak sonuç vermez: 1.Kg1+ Şh7 2.Şf7 Kf2+ 3.Şe6 Ke2+ 4.Şd6 Kd2+ 5.Şc7 Kc2+ ve Beyazlar Piyonu kaybetmemek için eski yere Şahla dönmek zorunda kalır. Şu halde Pe7 nin arkasındaki sığınaktan Şahın çıkması için ona bir "siper" hazırlamak gereklidir: **1.Kg1+ Şh7 2.Kg4!**. Tipik bir "siper hazırlama" manevrası. **2. ... Kd1 3.Şf7 Kf1+ 4.Şe6 Ke1+ 5.Şf6 Kf1+ 6.Ke5 Ke1+ 7.Ke4.** İşte "siper" sayesinde Beyazlar şimdi Piyonunu Vezir yapar. Şunu da anmak enteresan olur ki, bu kazanma metodu (Almanlar buna "Brückenbau" = "köprü inşaatı" derler) İspanyol satranççı ve yazar Juan *Lucena* tarafından 1497(!) yılında bulunmuştur; bu nedenden ötürü 112 diagramdaki duruma birçok eserde "Lucena pozisyonu" denir.

İki Piyon (özellikle *bitişik* iki Piyon) fazlası bulunan Kale oyunsonlarında kazanma genellikle pek zor olmaz. Fakat kuvvetli tarafın taşlarının elverişsiz durumu beraberliğin nedeni olabilir. Pratik oyun için önemli olan bu gibi konumlar, satranç finalleri sahasında uzun senelerdenberi "ansiklopedi" sayılan bir eserin yazarı Fransız teorisyeni André *Chéron* ayrıntılı bir şekilde incelemiştir. (Bu vesileyle sözü geçen "Finaller ders ve el kitabı" adlı eseri hakkında şunu da söyliyelim: Bu kitapta, pratikte rastlanabilinen *aşağı yukarı bütün* oyunsonları metodik ve hayli sıkıntılı bir şekilde incelenmiştir. Ancak son zamanlarda daha da "komple" yayınlar meydana gelmiştir. Birçok uluslararası ustalar, turnuvalara giderken daima bu tipten kitapları beraber taşırlar, zira bu eserlerdeki bilgiler özellikle yarıda kalmış partilerin analizi için çok faydalıdır).

113



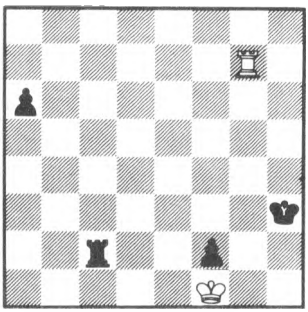
Chéron'un analizlerinden Şekil 113 deki bir örneği inceliyelim: Hamle sırası farksız olmak üzere parti berabere kalır:

1) Hamle Siyahlarındır: **1. ... Ke1 2.Kf6.** Başka bir devam yoluyla Pc4 ün ilerlemesi sağlanamaz. **2. ... Ş:d3 3.c5 Şd4 4.c6 Şd5!**. Beyaz Şah kendi Piyonuna halâ yaklaşamıyor. **5.**∞ (herhangi bir hamle) **5. ... Kc1**=.

2) Hamle sırası Beyazlarındır: **1.Şf6 Ke8 2.Şg6 Ke1(!).** Bekleme taktiğinin devamı - Siyahlar dikkatli olmalı, zira konum göründüğü kadar zararsız değildir; örneğin 2. ... Ke6+ hamlesi partiyi kaybeder: 3.Kf6 Ke5 4.Kd6+ Şc5 5.Kd8 Şc6 6.Şf6 ve Beyazlar kolayca kazanırlar. **3.Şf6 Ke8.** Beyazların kazanması olanaksızdır.

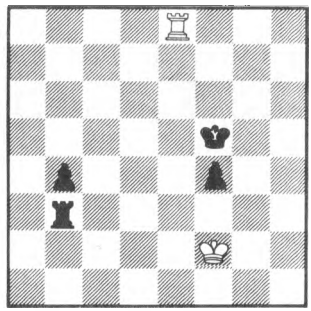
Kale finallerinde (şimdi de son Örnekte gördüğümüz gibi), aslında her zaman özen ile oynamak gereklidir, çünkü küçük bir dikkatsizlik yüzünden partinin sonucu değişebilir. İlginç iki örnek daha göz önüne alalım. Şekil 114 te Siyahlar hatalı

114



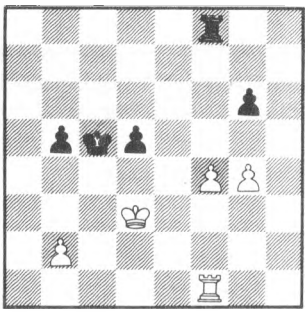
1. ... a5(?) hamlesinden sonra, parti beraberlikle bitmiştir: **2.Kg3+!** ve Beyazlar ya pat olurlar (2. ... Ş:g3 pat, veya 2.Şh2 Kh3+ 3.Ş:h3 pat), veya 2. ... Şh4 3.Ka3 siyah Piyonlardan birini alırlar. Oysa 1. ... a5? yerine Siyahlar "profilaktik" 1. ... Ka2! hamlesini yapsaydılar, partiyi kazanacaklardı; örneğin: 2.Kg3+ Şh4(!) 3.Kg7 a5 4.Kg8 a4 5.Kg7 Kb2 6.Ka7 Şg3! 7.Kg7+ Şf4! (Fakat 7. ... Şf3? değil - 8.Kg3+ ve 9.Ka3 - yine beraberlik!) ve siyah Şah Vezir kanadına gidip, partiyi kazanır. Bu Örnekte dikkate değer ayrıca şudur ki, incelenen hata "mektuplaşma" usulü ile oynanan uluslararası bir turnuvada oynanan bir partide yapılmıştır, yani her hamle için 1-2 *günlük* düşünme zamanı varmış!

115



115 numaralı parti sonu hakkında tanınmış Alman yazarları *Richter* ve *Staudte* derler ki "...modern (çağcıl) turnuva tarihinden en enteresan örneği". Parti şöyle devam etti: **1. ... Kh3 2.Şe2 b3 3.Kb8 b2??.** Bilinen bir kombinezonun "mekanizması" - fakat bu sefer mekanizma bozuktur: **4.K:b2!** İşte: 4. ... Kh2+ 5.Şf3(!) K:b2 ve Beyazlar pat olur! **4. ... Şg4 5.Şf1** Beraberlik (Philidor'un 111 numaralı konumuna bakınız). Oysa 3. ... b2?? yerine Siyahlar pat için elverişli konumu 3. ... Şe5! hamlesiyle kaldırsaydılar, partiyi elbette kolayca kazanacaklardı. Bu final, Dr. Bernstein-Smyslow, 1946 Groningen Uluslararası turnuvasındaki partisinin sonucudur. Eski Dünya şampiyonu Smyslow, tarihin en kuvvetli oyunsonu ustalarından biridir; üstelik (eski Rus şampiyonlarından Löwenfisch ile beraber) sadece Kale finallerini inceleyen tanınmış bir eser yazdı - anlaşılır ki bu Örnekteki hatanın tek nedeni dikkatsizlik olabilir.

116



Şimdi her tarafın birkaç Piyonun bulunduğu finallerin "klâsik" olmuş iki örneğini inceliyelim. Şekil 116 daki konumda (Dr. Lasker-Rubinstein) Beyazların durumu üstündür; şöyle ki Şahlar Vezir kanadında bulunmakta, oysa onlar Şah kanadında bir geçer Piyonu meydana getiriyorlar: **1.f5 gf 2.gf Kf6.** Siyahlar, Pf5 in tehlikeli ilerlemesini engellemek için, bunu "bloke" ederler. Ancak bu "durdurma" ödevini yapan Kalenin, bu kuvvetli taş için hiç de uygun sayılamaz. Burada (en büyük "hocalar dan" biri aynızamanda olan) büyük Alman satranççısı Dr. Siegbert *Tarrasch*'ın öğüdünü hatırlatalım: «Kaleler, geçer Piyonların *"arkasında"* bulunmalıdır!..» Durumumuzda beyaz Kf1 in pozisyonu çok elverişlidir: Bu Kale, kendi Piyonun "arkasında" bulunmakta ve onun ilerlemesi desteklenmektedir; şöyle ki, siyah Kale bir hamle yaptığı vakit, Pf5 hemen ilerleyebilir. Oysa, beyaz Kale kendi Piyonun *önünde,* örneğin f7 de olsaydı - Piyonun ilerlemesini engelleyecekti.

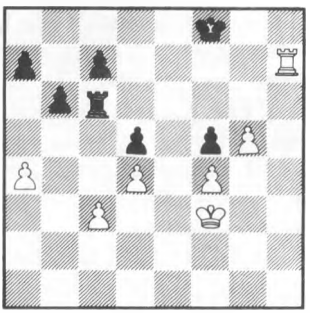
Fena konumda olan siyah Kale de beyaz Piyonun "arkasında" bulunsaydı, daha faydalı bir şekilde mücadeleye karışabilirdi. **3.Kf4!.** Çok kuvvetli bir hamle; tehdit: 4.b4+ ve 5.Şd4, çok üstün bir durum ile. **3. ... b4.** Sözü geçen 4.b4+ tehdidini önlemek amacı ile. Fakat şimdi Beyazlar **4.b3** tipik bir bekleme hamlesiyle zugzwang yaratıyorlar. Gerçekten, siyah Şahın yapılacak zorunlu bir hamlesinden sonra, Beyazlar siyah Piyonun önündeki çok önemli d4 hanesini ele geçirir ve bu da onlara hayli üstün bir pozisyonu sağlar. Bu durum artık Beyazlar için kazanılmıştır; partinin devamı şöyle oldu: **4. ... Kf7 5.f6 Şd6 6.Şd4 Şe6 7.Kf2!.** Bu da kuvvetli bir hamle: 7. ... K:f6 8.K:f6+ Ş:f6 9.Ş:d5 hamlelerinden sonra Piyon finali Beyazlar için kazanılmıştır. (İşte: Bu gibi finalleri doğru oynamak için meydana gelebilecek Piyon oyunsonlarını bilmek şarttır!). Son hamle ile Beyazlar "a" sütunundan bir hücum hazırlıyorlar. **7. ... Şd6 8.Ka2! Şd6.** Kolayca görüldüğü gibi, Siyahlar Piyonu ne Şahla, ve ne de Kale ile alamazlar; çünkü Beyazlar Kf2+ veya Ka6+ hamleleri ile hemen kazanırlar. **8. ... Kc7(!) 9.Ka6+ Kd7 10.Kb6!. Siyahlar terkeder,** çünkü iki Piyonu kaybederler. Şuna dikkat edelim ki, burada Beyazlar birçok ince hamleden sonra *bir tek* hatalı hamle ile partiyi bozabilirlerdi: 10.Ş:d5? ten sonra Siyahlar 10. ... Kc3 hamlesi ile beraberliği sağlarlar. [Resim 116a: Dr. *Emanuel Lasker* (1868-1941), 1894-

116a



1921 senelerinde Dünya satranç şampiyonu. Matematikçi ve filozof; 1895 yılında yazdığı "Gesunder Menschenverstand im Schach" ("Satrançta sağduyu") ünlü kitabında Steinitz'in strateji teorilerini geliştirmiştir].

117



"Tarihe geçmiş" ikinci bir örnek Şekil 117 deki konumdur (Capablanca-Tartakower, New York, 1924). İlk bakışta öyle geliyor ki, Beyazlar bu durumda 1.Kd7 oynamak zorundadır; oysa 1. ... K:c3+ 2.Şe2 Ka3 3.K:d5 K:a4 4.K:f5+ Şg7 hamlelerinden sonra meydana gelen karışık pozisyonda Siyahlar da Vezir kanadında iyi karşışanslar elde ederler. Fakat Capablanca Kale oyunsonları sahasında satranç tarihinin en büyük ustalarından biri idi. (Anlatıyorlar ki Capablanca'nın parlak yükselişi senelerinde ona sordular "Nasıl oldu da bu kadar kısa zamanda, hem de açılışlar teorisine fazla önem vermediğiniz halde, dünyanın en kuvvetli ustalarından biri oldunuz?" - "Çünkü ben *binden fazla Kale finalini* ayrıntılı bir şekilde inceledim". Bu yanıttan sonra soru soran "Kale finallerine ait bu kadar örnek nerede buldunuz?!" de sordu. Capablanca' nın yanıtı şu oldu: "Çok basit: Ben kendim tahtaya, gerçek partilerin sonlarına benzeyen pozisyonları koyup, onları itinalı bir şekilde analiz ediyordum..." Burada şunu da hatırlatalım ki, tarihin en büyük ustaları, ve bu meyanda Lasker, Capablanca, Botwinnik, Smyslow, Petrosyan, Fischer, Karpow gibi birçok Dünya şampiyonu, özellikle finaller sahasında kuvvetli idiler).

Şimdi partimize dönelim (Şekil 117). Bu konumda Beyazlar, Kale finallerinde çok önemli bir üstünlük elde ettiler: Onların Kalesi 7 nci yatay sırasında yerleşmiştir. Bu sırada (Siyahlar için: 2 nci yatay sırası) Kale daima çok tesirli olur, çünkü hasmın Piyonları da bu sıradadır. Üstelik, incelediğimiz konumda

Siyah Şah da kenar sırasında hapsedilmiş durumdadır... Bunlar göz önünde tutularak Capablanca çok enteresan bir plân bulmuştur: *Figürlerin etkisini maksimum derecede arttırmak* için Piyonları feda etmek: **1.Şg3!!** Böyle bir hamleyi bulmak için, büyük usta olmak da galiba yeterli değildir; bunun için derin teknik (teorik) bilgilerden başka, kendine güven, "entuisyon" (içe doğma), hesap yeteneği ve yüreklilik ister... **1. ... K:c3+ 2.Şh4 Kf3 3.g6 K:f4+ 4.Şg5 Ke4!.** Savunma bakımından doğrudur, çünkü 4. ... K:d4? hamlesinden sonra Beyazlar zorluksuz kazanırlar: 4. ... K:d4? 5.Şf6 Şe8 (5. ... Şg8 6.Kd7 ve mata karşı savunma yoktur) 6.K:c7 K:a4 7.g7 Kg4 8.K:a7!∞ 9.g8V+ ve 10.Ka8+. **5.Şf6!** Çok iyi: f5 deki Piyon Şah için iyi bir siper olacak. Zaten Beyazlar siyah Şahı tamamen sıkıştırmak için Piyonları feda ettiler. **5. ... Şg8 6.Kg7+ Şh8 7.K:c7.** Ürün zamanı... **7. ... Ke8.** Şimdi 4. ... Ke4! hamlesinin neden iyi olduğu anlaşılır. **7.Ş:f5.** İşte Beyazların stratejisinin sonucudur: Kuvvetler eşittir, fakat Siyahların durumu ümitsizdir: **8. ... Ke4 9.Şf6 Kf4+ 10.Şe5 Kg4 11.g7+ Şg8.** Veya 11. ... K:g7 12.K:g7 Ş:g7 13.Ş:d5 a6 14.Şc6 ve kazanır. **12.K:a7** ve Beyazlar kolayca kazandılar. (12. ... Kg1 13.Ş:d5 Kc1 14.Şd6 Kc2 15.d5 Kc1 16.Kc7 Ka1 17.Şc6 K:a4 18.d6 Terkeder).

117a



[Resim 117a: *José Raoul Capablanca y Graupera* (1888-1942), 1921-1927 senelerinde Dünya satranç şampiyonu. Amerika'da kimya mühendisliği öğrenimi yapmış ise de, satrançta olağanüstü başarıları nedeniyle hayat boyunca vatanı olan Küba'nın diplomatik servisinde bulunurdu].

BÖLÜM IV

Açılışlar (Oyun başlangıçları)

Genel olarak.

Satranç partisinin ilk devresine *oyun başlangıcı* veya *açılış* denir. İlk hamleleri içeren ve mücadeleye hazırlık evresini oluşturan açılışlar, bütün partiye "temel" verip, karakterini belirtiyorlar. Bu önemli devrenin "teorisi" birkaç yüzyıldanberi gelişmektedir (örneğin, kitabımızın İkinci Bölümünde 16 inci asırda bulunmuş olan açılış hamleleri var - Parti No 9 a bakınız). Ve bugünlerde gerçekten kusursuz denilebilecek hale getirilmiştir. Öyle ki, teorinin verdiği varyantlarda bir hata bulmak için bazen seneler ister. Başlangıçlara ait bilgiler, özellikle son 100 yıl içinde inanılmaz bir şekilde artmıştır. Bazı varyantlar 20 nci (ve daha fazla) hamleye kadar incelenmiştir. Genel olarak denilebilir ki kitaplarda verilen açılış taslakları (şemaları) ilk 10-12 hamle içermektedir. Ve bu asırda ayrı (örneğin, İspanyol partisi, Sicilya partisi, Vezir gambiti ve saire gibi) açılışlar için birçok defa özel (ayrı) kitaplar yayınlanmaktadır. Öyle ki bu sahada "komple" sayılabilen bir eser 12-15 ve daha da fazla cild içermektedir. Acaba böyle bir eserde verilmiş olan *başlangıç varyantları* kaç yılda ve nasıl irdelenebilir? Yanıt oldukça basittir: Bu *asla olanaksızdır*. Ömürlerini satranca adayan ustalar bile bütün başlangıçları ve varyantları incelemezler. Tersine olarak, daha esaslı bir şekilde onların stiline uygun birkaç açılışı iyice öğrenmeği tercih ederler. (Buna bazen tiyatro ve müzik sahasından alınan bir deyim kullanılarak "açılış repertuvarı" denir). Nitekim kuvvetli bir usta ve asrımızın ilk yarısının en büyük teorisyenlerinden Avusturyalı Ernest Grünfeid bile bütün partileri 1.d4 Vezir açılışı ile başlıyordu.

Kompütör yardımıyla kolayca hesaplanabilir ki, ilk on hamle zarfında tahtada meydana gelebilecek konumların sayısı $169x10^{27}$ (169 milyarxmilyarxmilyar) dir. Bunlar da "varyantlar" dır, fakat bunlardan çok az, sözü geçen rakamın tamamen önemsiz bir kısmı açılışları inceleyen eserlere geçer. Çünkü, kolayca anlaşıldığı gibi, bu "varyantlardan" %100 e çok yakın bir kısmı tamamen anlamsızdır. Pekalâ, eserlerde bulunan açılış çeşitlerini "ezberlemek" ve aklında tutmak gerekli mi? Kesin olarak değil. Bütün bu varyantlar, İkinci Bölümde de biraz gördüğümüz *temel kurallara* göre meydana getirilmiştir. İşte bu kuralları iyice anlamak ve uygulamak, ilerlemek isteyen her satranççı için şarttır. *Başlangıç bilgisi ile birleşmedikçe bütün varyantları öğrenmekte bile fayda yoktur.* Bu gerçek hakkında, büyük usta ve büyük satranç yazarı Dr. S. Tartakower hatta şöyle söyledi: "Varyant demek ölüm demektir!". Ancak bugünkü turnuvalarda "varyantsız" yaşamak olanaksızdır. Büyük sanat bu

varyantları seçmek, incelemek ve doğru uygulamaktır; ve zamanımızın bütün kuvvetli satranççıları, özellikle uluslararası ustalar ve büyükustalar, hepsi bununla uğraşmak zorundadır. Fakat onlar bütün kuralları ("prensipleri") de çok iyi bilirler!..

Elbette bu kitapta ayrıntılı teorik bilgiler vermek olanaksızdır; üstelik, doğru da değildir: Çünkü satrançta ilk kademelerde bulunanlar için varyantları ve analizleri ezberlemek değil, bunların temel fikirlerini iyice tanımak ve anlamak gereklidir. Bu nedenden ötürü ayrı açışların incelenmesinden önce, burada İkinci BÖLÜMDE de biraz açıklanmış olan başlangıç prensiplerini (taşların gelişmesi, merkezin önemi v.s.) yine göz önüne alalım.

Açılış prensipleri. Açılışta stratejik sorular.

Pratiğin ve araştırmaların gösterdiğine göre, başlangıçta iki *esas prensip vardır:*

1) Merkezde egemenliğin elde edilmesi prensibi;

2) Figürlerin açılıp gelişmesi (inkişafı) prensibi.

Partinin ilk devresinde bu iki esas prensibe göre çözülmesi gereken stratejik problemler de şunlardır:

1) Merkezde, Piyonlarla dayanıklı bir durumun elde edilmesi;

2) Hafif Figürleri (Filler ve Atların) çabuk ve amaca uygun bir tarzda harekete geçirilmesi;

3) Rokun gerçekleşmesi;

4) Ağır Figürlerin (Vezir ve Kalelerin) açılıp gelişmesine ait hazırlık.

Merkezin rolü.

Bildiğimiz gibi (İkinci BÖLÜME bakınız), e4, d4, e5 ve d5 dört orta karesini içeren "merkez" satrançta aşağıdaki iki nedenden önemlidir:

1) Merkezde yer tutan Figürler, hareket ve etkinlik yetenekliği bakımından en yüksek dereceye erişirler. Buna ait örnekler daha önce görmüştük;örneğin, sözü geçen dört orta haneden birine konulan Vezir 27 çeşitli hamle yapabilecek durumdadır, oysa f3 den 25 ve h1 köşe hanesinden ise ancak 21 hamle yapabilir.

2) Merkezde bulunan Figürler gereken doğrultulardaki yerlere daha kolay ve çabuk gidebilirler.

Askeri stratejik dili kullanacak olursak, diyebiliriz ki merkez, savaş alanına bir nevi egemen olan bir tepedir.

Piyonların merkezde dayanıklı durumu.

Burada sadece Piyonlardan söz edilmesinin nedeni oldukça basittir: Piyonların hücumuna uğrayan, yani onların kontrolü altında bulunan haneler hasım Figürlerine kapanmış ve böylece hasım etkinliği önlenmiş olur. Bu açıklamadan, pratik oyunlarda Beyazların 1.e4 ve 1.d4 hamlelerini neden daha çok oynadığını (ve Siyahların da birçok defa 1. ... e5 ve 1. ... d5 simetrik karşı

hamlelerini seçtiğini) kolayca anlayabiliriz: Merkeze doğru sürülen Piyonlar hasmın merkezdeki etkinliğini daima engelliyorlar.

Bu bakımdan 1.e4 e5 hamlelerinden sonra 2.Af3 gelişme hamlesini oynamak prensiplere çok uygun olur: Bildiğimiz gibi, bu hamle ile hem hasmın merkez (Şah) Piyonuna hücum etmiş, hem de Atımızı merkeze doğru yaklaştırmış oluruz. Siyahlar da kendi Piyonunu 2. ... Ac6 veya 2. ... d6 hamleleriyle savunabileceği gibi, 2. ... Af6 ile beyaz Piyona bir karşıhücum da yapabilir. Ayrı açışlara götüren bu hamleler, teori tarafından prensiplere uygun, doğru hamleler olarak değerlendirilmektedir. Buna karşı 2. ... Vf6?, 2. ... Fd6? veya 2. ... f6? hamleleri, e5 teki Piyonu savunmakla beraber, "*amaca uygun* hızlı gelişme" prensibine aykırıdır. Örneğin son 2. ... f6? hamlesi Ag8 in en iyi inkişaf hanesini kapatır.

Hafif Figürlerin harekete geçirilmesi.

Gelişme prensibinin amacı, *Figürleri olabildiğince çabuk dövüş için elverişli hanelere yerleştirmektir.* Fakat neden *hafif* Figürlerden başlamak gereklidir? Ve, ayrıca, "*amaca uygun* hızlı gelişme" tam anlamı ile ne demektir? Basit bir örnekle bunu açıklayalım: *Hafif* Figürlerin ilk önce gelişmesi, rok'un hazırlanması bakımından elverişlidir. Rok'un yapılması, Şaha emin bir yer ve Kaleye de oyuna daha hızlı girmesini sağlar. Sadece bu açıklamaya göre, 1.e4 e5 hamlelerinden sonra 2.Ah3 oynamanın iyi olacağı hatıra gelebilir. Fakat bu hamle At'ın gelişmesini sağlamakla beraber *amaca uygun olmadığından* zayıf bir hamledir; çünkü bu At'ın merkez mücadelesinde etkin olabilmesi f3 hanesinde bulunmasına bağlıdır. Görülüyor ki *iki esas prensip birbirine sıkı sıkıya bağlıdır.*

Rok'un gerçekleşmesi.

Partinin ilk iki devresinde, yani açılışta ve oyun ortasındaki mücadelede aktif bir şekilde ortay olmayan tek Figür Şahtır. Rok ise Şaha ortadaki pozisyondan daha emin bir durum sağlar. Rokun diğer avantajı, iki Kaleden birinin harekete geçmesini hazırlamaya yaramasıdır. Genel kural olarak denilebilir ki *rok'un olabildiğince çabuk yapılması gereklidir.* Rok'un geciktirilmesi bazen rok yapma hakkının kaybedilmesi ve sonuçta durumun tehlikeye düşmesiyle sonuçlanabilir.

Ağır Figürlerin gelişme hazırlığı.

Ağır bir Figürün (Vezir veya Kalenin) ilk hamlelerle mücadeleye karışması hali nadirdir. Zayıf oyuncuların bazen ikinci hamlede bile Veziri oynadığı görülebilir; fakat bu gibi hamleler daima zayıftır. Çünkü, örneğin, oyun başlangıcında dışarıya çıkan Vezirin durumu emin değildir: Hasmın Piyonları ve Figürlerinin arasında hücuma uğrar ve çoğu kez hiç bir şey elde etmeden geriye dönmek zorunda kalır. Açılışta diğer Figürlere göre durgun kalan ağır Figürlerin rolü, "oyun ortası" yaklaştıkça açılmaya başlar.

Oyun başlangıcında hatalı hamleler.

Buna ait yeter sayıda Örnekler İkinci BÖLÜMDE verilmiştir.

Beyazlarla ve Siyahlarla açılışın oynanması.

Açılışta oyun tarzı Beyazlar ve Siyahlar için biraz farklıdır; ve ilerlemek isteyen bir satranççı *her renkle* başlangıçta yeter derecede iyi oynamasını öğrenmelidir. Çünkü *çok kuvvetli* ustalar arasında bile, *siyah* taşlarla daha fena oynayanlar az değildir. Oyuna başlayan Beyazlar, gelişme bakımından daima biraz daha avantajlı durumda olduğundan, inisiyativ onların ellerindedir. Siyahlar her şeyden önce bu üstünlüğü ortadan kaldırmalıdır ve bu nedenden ötürü ilk devrede pek fazla aktif olamazlar. Açılışta bir yanlış hamle Siyahlar için (Beyazlara göre) daha tehlikelidir. Kısacası: Hiç bir zaman unutmayalım ki, istatistiğin gösterdiği gibi Beyazlar "normal olarak" bütün turnuvalarda biraz fazla parti kazanırlar.

Açılışların sınıflandırılması.

Açılışlara, taşların ilk birkaç hamledeki gelişme tarzlarına göre çeşitli adlar verilmiştir. Böylece bazı başlangıçlara, bunların gelişme sistimlerine bağlı varyantları ilk defa inceleyen satranççıların yaşadığı memleket veya şehir adları verilmiştir; örneğin, Fransız partisi (veya Fransız savunması), İspanyol partisi, Viyana partisi ve saire gibi. Bazı açılışlara da, bunları oyunlarda ilk defa uygulayan satranççıların adları verilmiştir: Aljehin savunması, Evans gambiti ve saire gibi. Diğer bazı başlangıçlar ise Figürlerin adları ile anılırlar; Şah gambiti, Fil başlangıcı, iki At savunması ve saire gibi.

Bu çeşitli açılışlar üç esas gruba ayrılır:

1) **Açık başlangıçlar.** 1.e4 e5 hamleleriyle başlayan bütün gelişme sistemlerine *açık* başlangıçlar (veya açık açılışlar) denilir.

2) **Yarı açık başlangıçlar.** 1.e4 hamlesine karşı Siyahların, simetrik 1. ... e5 hamlesinden başka herhangi diğer bir yanıt seçtiği oyunlara *yarı açık* açılışlar derler, örneğin: 1. ... e6, 1. ... c6, 1. ... d5 ve saire.

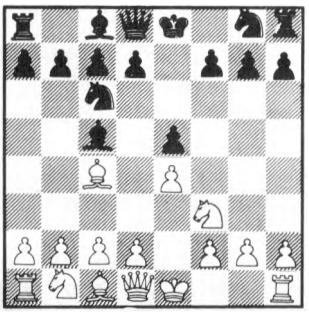
3) **Kapalı başlangıçlar.** Beyazların (1.e4 hamlesinden başka) herhangi bir hamle ile başlayan bütün gelişme sistemlerine *kapalı* başlangıçlar denilir, örneğin 1.d4, 1.f4, 1.Af3 ve saire gibi.

Bu sınıflama sistemi hayli eski. Üç grubun sözü geçen adları oyunun karakterine göre vaktiyla konulmuştur; çünkü birinci grupta mücadele ilk hamlelerden *genellikle* daha canlıdır. Eskiden bu gruba ait açılışlar turnuva partilerinin çoğunluğunda rastlanıyordu. Bugünlerde ise, zamanla değişmiş satranç anlayışına bağlı olmak üzere, daha fazla yarı kapalı ve kapalı açılışlar oynanmaktadır.

İtalyan partisi.

Açık başlangıçta en iyi **1.e4 e5 2.Af3 Ac6** hamlelerinden sonra Beyazlar **3.Fc4** oynarlarsa; Siyahların, açılış prensiplerine tam anlamıyla uygun iki yanıtı vardır: 1) **3. ... Fc5** ve 2) 3. ... **Af6.** Siyahların 3. ... Fc5 hamlesinden sonra oyun *İtalyan partisi* adı alır. İlk önce bu açılışın bazı önemli varyantlarını göz önüne alalım (Şekil 118):

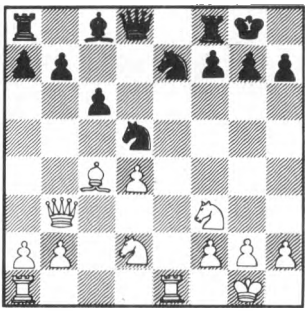
118



I. İtalyan "dört At açılışı". 4.d3 d6 5.Ac3 Af6 normal (doğal) hamlelerinden sonra oyun oldukça yavaş ve dengelenmiş olur, örneğin: **6.Fg5 h6 7.F:f6 V:f6 8.Ad5 Vd8 9.c3 Ae7,** veya **6.Fe3 Fb6** (6. ... F:e3 7.fe devam yolu ancak Beyazlar için elverişlidir: Onların merkezi kuvvetlendirilmiş ve, ayrıca, roktan sonra f1 hanesindeki Kaleye f sütunu açılmış olur). **7.Vd2 Fe6** ve saire. Benzer varyantlar 4.0-0 hamlesinden sonra da meydana gelirler. Bu oyun tarzına çeşitli dildeki satranç kitaplarında *Giuoco piano* (İtalyanca "sakin oyun") denilir.

II. (Şekil 118 e bakınız). Çok farklı varyantlar **4.c3** hamlesinden sonra meydana gelirler. Bu hamlenin anlamı açıktır: Beyazlar elverişli şartlarda d2-d4 hamlesini hazırlamaktadır. Hemen 4.d4 oynamak o kadar iyi değildir. Çünkü Siyahlar 4. ... F:d4 hamlesiyle, fazla tehlikeye girmeden bir Piyon kazanırlar. **4. ... Af6.** Teoriye göre 4.c3 hamlesine en iyi karşılık. Ancak bu hamleyi oynamak için, bu devam yoluna ait *bütün* varyantları *çok iyi* bilmek şarttır! Aksi taktirde bundan sonraki paragraf III te anlatılan "kapalı savunma 4. ... Ve7" yi uygulamak daha isabetli olur. **5.d4 ed 6.cd Fb4+(!).** Bu hamle Siyahlara, merkezi işgal eden beyaz Piyonlara karşı hücum yolu açar. [6. ... Fb6(?) hamlesinden sonra Siyahlar gelişmede geri kalır: 6. ... Fb6(?) 7.d5 Ae7 8.e5 Ag4 9.d6!]. **7.Fd2.** Asıl çok tehlikeli ve karışık devam yolu 7.Ac3 olup, XVII nci asrın en büyük satranççılarından *Greko* (1602-1634) tarafından ilk defa incelenmiştir: 7. ... A:e4 8.0-0! F:c3 9.d5! (Bu kuvvetli hamle İsveçli teorisyen *Möller* tarafından 1899 yılında bulunmuş olup, Beyazlara yeni hücum olanakları sağlamıştır. Yoksa Siyahlar 9. ... d5 hamlesiyle üstünlük kazanır). Bu 7.Ac3 devam yolu yüzlerce sene zarfında incelenmiş, bazı varyantlar (Möller' in buluşundan sonra) 30 uncu hamleye kadar analiz edilmiş, fakat yine arasıra yeni buluşlar ortaya çıkmaktadır. Bu nedenden ötürü "Greco—Möller" saldırısına daha çok mektuplaşma partilerinde rastlanmaktadır. **7. ... F:d2+ 8.Ab:d2 d5!** İşte bunun için 6. ... Fb4+ hamlesi iyidir. **9.ed A:d5 10.Vb3 Ace7.** Eğer 10. ... Ve7+(?) 11.Şf1 ve 12.Ke1 tehdidi yüzünden Beyazların durumu üstündür. **11.0-0 0-0 12.Kfe1 c6!.**

119



Atın merkezî durumunu sağlamlaştırmak için. Açılıştan sonraki durum Diagram 119 da gösterilmiştir. Bu varyantla çeşitli turnuvalarda binlerce parti oynanmıştır; alınan sonuçlara göre iki tarafın şansları aşağı yukarı eşittir.

III. Kapalı savunma 4. ... Ve7, (Diagram 118 e bakınız): **4.c3** hazırlık hamlesinden sonra Siyahlar **4. ... Ve7 5.d4 Fb6** (veya, aynı şey olan, hamlelerin değiştirilmiş sırası ile 4. ... Fb6 5.d4 Ve7) de oynayabilirler. Siyahların stratejisi - Pe5 in durumunu sağlamlaştırmaktır. Elbette Ve7 ancak Beyazların c2-c3 hamlesinden sonra yerindedir, çünkü aksi taktirde Ab1-c3-d5 manevrası rahatsız edicidir. **6.0-0 d6 7.h3.** (Siyahların Fg4 hamlesine karşı). **7. ... Af6 8.Ke1 0-0**=. Bu savunma tarzı oyunu eşitleştirir.

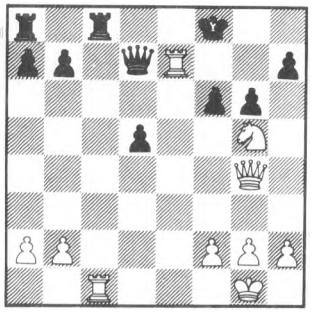
1V. Evans gambiti. Bu gambit açılışında, 8 numaralı partide gördüğümüz gibi, Beyazlar (Diagram 118 deki konumda) merkezde daha çabuk harekete geçmek amacıyla bir Piyon feda ediyorlar: **4.b4.** Gambitin rededilmesinden sonra, Beyazlar Vezir kanadında daha avantajlı duruma geçerler: 4.b4 Fb6 5.a4 a6 6.Fb2 d6 7.b5. Bunun için burada en iyi savunma tarzı, diğer birçok klâsik gambitlerde olduğu gibi, gambit Piyonunu almak - fakat bundan sonra, zaman kaybına neden vermemek için, onu savunmamaktır. Biz 8 numaralı partide Lasker'in eşit parti sağlayan savunma tarzını inceledik (Siyahların 6 ncı hamlesinden sonraki açıklamalara bakınız!): **4. ... F:b4 5.c3 Fa5(!) 6.d4 d6!** (6. ... ed hamlesi, 8 numaralı partide gördüğümüz gibi, iyi değil). **7.Vb3.** (7.de den daha iyi). **7. ... Vd7.** (7. ... Vf6(?) hamlesi 8.d5 ve 9.Va4+ den sonra bir Figür kaybeder). **8.de Fb6 9.ed Aa5 10.Vb4 A:c4 11.V:c4 V:d6=.**

Şimdi İtalyan açılışı ile oynanmış bir parti göz önüne alalım.

Parti No 13. İtalyan partisi. W.Steinitz - K. von Bardelebeben (Hastings uluslararası turnuvası, 1895). **1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Af6 5.d4 ed 6.cd Fb4+ 7.Ac3 d5.** (7. ... A:e4 8.0-0 ve saire varyantının karışıklığından çekinen Siyahların bu hamlesi fena sayılmaz). **8.ed A:d5 9.0-0 Fe6 10.Fg5 Fe7 11.F:d5 F:d5 12.A:d5 V:d5 13.F:e7 A:e7 14.Ke1 f6.** (Şf7 ile Khe8 manevrasını hazırlamak için). **15.Ve2 Vd7 16.Kac1 c6?.** Göreceğimiz gibi, hemen hemen anlaşılması zor olan bir hatadır. [Siyahların (16. ... c6? yerine) plânlanmış 16. ... Şf7(!) hamlesini oynamamasının nedeni, 17.V:e7+ V:e7 18.K:e7+ Ş:e7 19.K:c7+ Şd6 20.K:g7 devam yolunda bir kalite kazancına karşı fazla Piyon kaybetmek endişesidir. Oysa 20. ... Kac8! 21.g3 Kc7! hamlelerinden sonra meydana gelen oyunsonunda Siyahların şansları daha

iyidir]. **17.d5!!.** Stratejik düşüncelere dayanan bu Piyon fedası bazı "parlak" Vezir fedalarından daha incedir. Bunun sayesinde hem siyah At' tan "ideal" d5 hanesi alınmış, hem de aynızamanda beyaz Ata d4 hanesi hazırlanmış olur. **17. ... cd 18.Ad4 Şf7.** Geç; bu hamlenin sırası artık geçmiştir. **19.Ae6.** (20.Kc7 tehdidi ile). **19. ... Khc8 20.Vg4 g6 21.Ag5+ Şe8 22.K:e7+!!.** Çok derin bir kombinezondur. Siyahlar şimdi Kaleyi Vezirle alamazlar, zira 22. ... V:e7 23.K:c8+ den sonra hemen kaybederler. Fakat Kalenin Şahla alınması mata götürür: 22. ... Ş:e7 23.Ke1+ Şd6 (23. ... Şd8 24.Ae6+ Şe7 25.Ac5+ ve Veziri kazanır) 24.Vb4+ Şc7 25.Ae6+ Şb8 26.Vf4+ Kc7 27.A:c7 V:c7 28.Ke8 mat. Şu halde partiyi terketmek gerekli mi? Hayır: Siyahlar, Kc8:c1 mat tehdidinden yararlanarak "fantastik" bir savunmayı bulur: **22. ... Şf8!.** Şimdi çok orijinal ve karışık bir konum meydana gelmiştir (Şekil 120 ye bakınız). *Bütün* beyaz Figürler ateş altında olduğundan, durum iki taraf için tehlikelidir. Fakat Steinitz bu beklenmedik savunmayı da Kaleyi feda ederken hesaplamıştır... **23.Kf7+! Şg8! 24.Kg7+!!.** Ve o zamanki gazetelerin yazdığı gibi, Bardeleben'in sinirleri burada dayanmadı ve o partiyi bırakıp,turnuva salonunu da hızla terketti!.. Partinin sonu şöyle olabilirdi: 24. ... Şh8! (veya 24. ... Şf8 25.A:h7+ ve kazanır). 25.K:h7+ Şg8 26.Kg7+ Şh8 27.Vh4+ Ş:g7 28.Vh7+ Şf8 29.Vh8+ Şe7 30.Vg7+ Şe8(!) 31.Vg8+ Şe7 32.Vf7+Şd8 33.Vf8+ Ve8 34.Af7+ Şd7 35.Vd6 mat. Bu

120



kombinezon pratik oyunlarda gerçekleştirilen kombinezonların en zorlarından biridir. Parti ise, satranç tarihinin *en ünlü partilerinden biridir!* [Resim 120a: *Wilhelm Steinitz,* 1836-1900; 1886-1894 senelerinde ilk *resmi* Dünya satranç şampiyonu. Modern, "pozisyonel" (durumsal) satranç stratejisinin yaratıcısı].

120a



İki At savunması.

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 hamlelerinden sonra Siyahlar **3. ... Af6** oynarlarsa, parti *iki At savunması* adını alır. Bu son At hamlesiyle Siyahlar İtalyan partisine göre daha keskin, ve belki de daha karışık oyun aramaktadır. Anlaşılır ki hem İtalyan partisi, hem de iki At savunması birçok varyantların bilinmesini gerektirmektedir. Bu nedenden ötürü Siyahlar bazen daha "çekingen" **3. ... Fe7** yanıtı seçerler ("Macar partisi"), örneğin: **4.d4 d6!.** Bu hamle ile Siyahlar biraz sıkışık, fakat merkezde sağlam bir durum elde ederler: **5.Ac3 Af6** ±. Bu gibi varyantlar turnuvalarda, teorik sürpriz hamlelerinden kurtulmak için kullanılır. İtalyan partisi ile iki At savunmasının varyantları böyle sürprizlerle doludur.

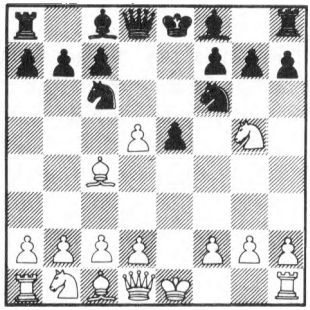
İki At savunmasında Beyazların iki temel devam yolu vardır: I) 4.Ag5 ve II) d4. (Diğer hamleler: 4.d3 Fc5 ve parti "Giuoco piano" olur; 4.Ac3 hamlesi ise biraz sonra, "Dört At başlangıcı" KISMINDA incelenecektir).

I. 4.Ag5. Burada, f7 ye çifte hücum nedeniyle, ayrıcalı olarak At açılışta *ikinci* hamle yapar. **4. ... d5 5.ed.** Bu açılış için çok önemli konum (Şekil 121 e bakınız): Satrançta çok az konum var ki bu konum kadar sık sık ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Burada aklına gelen ilk soru şudur: Neden Siyahlar sadece d5 Piyonu geri alamazlar? Çünkü 5. ... A:d5 ten sonra Beyazların *iki* iyi devam yolu var; birinci devam yolu 6.A:f7(!). Öğretici ve doğru bir feda. 6. ... Ş:f7 7.Vf3+ Şe6 (yoksa Beyazlar Atı alıyorlar). 8.Ac3 Ab4 9.Ve4! c6 10.a3 Aa6 11.d4 Ac7 12.Ff4! Şf7 13.F:e5 ve Siyahlar zor duruma düşerler (tehdit 14.F:c7 ve saire); ancak Beyazların yine doğru ve enerjik oynaması gereklidir. Zira aksi taktirde fazla bir Figüre sahip olan Siyahlar, hücumu savuşturduktan sonra kazanır. İkinci devam yolu 6.d4! tur. Bu hamle Siyahlar için 6.A:f7 hamlesinden daha da tehlikelidir. 6. ... Fb4+. (Diğer hamleler daha da fenadır, örneğin: 6. ... ed 7.0-0 Fe7 8.A:f7! Ş:f7 9.Vf3+ Şe6 10.Ac3!! dc 11.Ke1+ Ae5 12.Ff4 Ff6 13.F:e5 F:e5 14.K:e5+! ve saire; gelişme üstünlüğü ve hasım Şahının merkezdeki durumu sayesinde bunların hepsi mümkündür). 7.c3 Fe7 8.A:f7! Ş:f7 9.Vf3+ Şe6. 10.Ve4 Ff6 11.f4! ve burada da Siyahların, devamlı artan baskıya karşı yeterli bir savunması yoktur.

Yine Şekil 121 e dönelim; Siyahların oynayabileceği iki hamle vardır: Eskiden bilinen 5. ... Aa5 ve nispeten yeni olan 5. ... Ad4!? hamleleri.

Ia. Birinci devam yolu (Şekil 121): **5. ... Aa5.** Halâ en sağlam hamle olarak değerlendirilir. **6.Fb5+ c6 7.dc bc 8.Fe2 h6 9.Af3.** (Burada son zamanlarda eski 9.Ah3 hamlesi yeniden denenmiştir, fakat 9. ... Fd6! den sonra Siyahlar yine iyi bir parti elde ederler. Görüldüğü gibi Beyazların hamleleri az çok zorunludur. Feda ettiği Piyona karşı Siyahlar daha iyi bir gelişme elde ederler. Bu varyantla turnuvalarda binlerce parti oynanmış ve şu sonuç alınmıştır: Beyazların konumu savunulabilmekle beraber, kolay sayılmaz.

121



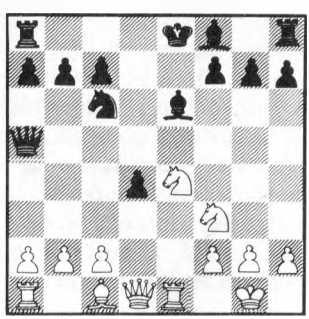
Bunun için zamanımızda 4.d4 hamlesi üstün tutulmaktadır). **9. ... e4 10.Ae5 Fd6! 11.d4 ed!** (Eski 11. ... Vc7 hamlesinden daha kuvvetlidir, çünkü Beyazların 11. ... Vc7 ye karşı kuvvetli 12.Fd2 yanıtı var, örneğin: 12. ... F:e5 13.de V:e5 14.Fc3). **12.A:d3 Ve7 13.h3 0-0 14.0-0 Kb8 15.Ac3 c5** ve yine feda edilen Piyona karşı, Siyahların çok iyi bir "Figür oyunu" var.

Ib. İkinci devam yolu (Şekil 121 e bakınız): Siyahlar 5.Aa5 yerine **5. ... Ad4** oynarlar: Bu keskin hamle çok karışık varyantlara götürür ve daha çok mektuplaşma partilerinde rastlanır. Bu hamleden sonra 6.d6!? hamlesi pek iyi değildir, çünkü 5. ... Ad4 6.d6!? V:d6 7.F:f7+ (7.A:f7? Vc6 Siyahlar için iyidir). 7. ... Şe7 8.Fb3 A:b3 9.ab h6 10.Af3 e4 11.Ag1 Şf7 ve Siyahlar feda edilen Piyona karşı üstün bir konum elde ederler (daha iyi gelişme, saha üstünlüğü).

5. ... Ad4 devam yolunun başlıca varyantı şöyledir: **5. ... Ad4 6.c3 b5! 7.Ff1! A:d5 8.Ae4! Ae6!.** (Bütün bu hamleler sayısız analizlerin sonucudur). **9.F:b5+ Fd7 10.F:d7+ V:d7 11.0-0** ve Siyahlar yine bir Piyona karşı aktif bir Figür oyununa sahiptir.

II. 4.d4. Bugünlerde en çok oynanan hamledir. **4. ... ed.** (4. ... A:e4? iyi değil: 5.de, kuvvetli Vd5 tehdidi ile). **5.0-0!.** En iyi devam yolu. 5.e5 hamlesinden sonra Siyahlar hem 5. ... d5, ve hem de 5. ... Ag4 oynayabilirler. **5. ... A:e4 (!).** Öyle geliyor ki bu hamle biraz risklidir; oysa Siyahlar için bu en sağlam devam yoludur. 5. ... Fc5 hamlesinden sonra Beyazlar ünlü "Max Lange hücumu"nu uygulayabilirler: 5. ... Fc5 6.e5 d5 7.ef dc 10.Ke1+. (Bu hamle ile Max *Lange*'nin geçen asrın ortasında öneren hücumu başlıyor. Bu devam yolu açılış teorisinin belki de en güç bir kısmıdır: O zamandanberi 130 yıl geçmiş, sayısız incelemeler yapılmış, fakat her defasında bulunan yeni hücum olanaklarına karşı savunmalar da bulunmuştur. Fazlası ile karışık olduğu ve çok geniş teorik bilgileri gerektirdiği için nadir oynanan Max Lange hücumu yerine bugünlerde 5. ... A:e4(!) hamlesi tercih olunur). **5.Ke1 d5 7.F:d5!** Bu zarif hamle ile Beyazlar iki Piyonu geri alıyorlar. **7. ... V:d5 8.Ac3 Va5(!).** Teorik araştırmalara göre Vezir için en iyi bir yerdir. **9.A:e4 Fe6.** (Şekil 122 ye bakınız). Pratiğin gösterdiği gibi, bu konumda en çok

122

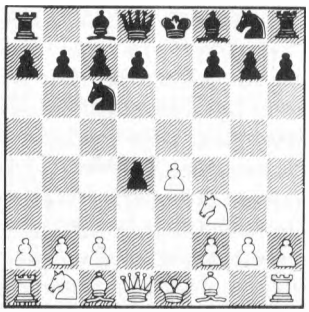


oynanan **10.Aeg5 0-0-0 11.A:e6 fe 12.K:e6 Vf5** hamlelerinden sonra tarafların şansları oldukça eşittir. Son zamanlarda bazı turnuva partilerinde uygulanmış olan 10.Fd2!? hamlesi ise, iki taraf için tehlikeli bir oyun meydana getirir.

İskoçya partisi.

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4. Hasmın merkez Piyonuna yapılan bu hücum *İskoçya partisini* oluşturur. **3. ... ed.** Zorunlu bir hamle, zira 3. ... d6? 4.de de 5.V:d8+ Beyazlara üstünlük sağlar. Siyahların 3. ... ed hamlesinden sonraki konumu Şekil 123 te gösterilmiştir; burada Beyazların üç devam yolu var: 4.A:d4, 4.Fc4 ("İskoçya gambiti") ve 4.c3 ("Göring gambiti"). Bunları sırayla göz önüne alalım.

123



I. (Şekil 123 e bakınız). **4.A:d4 Af6.** En doğal gelişme hamlesi. 4. ... Fc5 de oynayabilir, örneğin: 5.Fe3 Vf6! 6.c3 Age7 7.Ac2 F:e3 8.A:e3 Ve5 9.Vf3 0-0 = ; biraz "paradoksal" 4. ... Vh4 hamlesi ise, bir Piyon kazanmakla beraber, biraz risklidir, çünkü Beyazlar gelişme üstünlüğü elde ederler: 5.Af3(!) V:e4+ 6.Fe2 d5 7.0-0). **5.A:c6.** (5.Ac3 hamlesi, "Dört At başlangıcı" KISMINDA göz önüne alınacaktır). **5. ... bc(!) 6.Fd3 d5 7.Ad2 Fc5 8.0-0 0-0,** aşağı yukarı eşit konumla.

II. (Şekil 123 e bakınız). **4.Fc4** *(İskoçya gambiti).* **4. ... Fb4+.** Elbette, Siyahlar (isterlerse) 4. ... Af6 hamlesiyle iki At savunmasına geçebilirler; bu da, İskoçya gambitinin varyantlarını yeterli derecede bilmedikleri halde, onlar için uygun bir hareket tarzı olur. **5.c3 dc 6.0-0 d6.** Daha fazla "oburluk" risklidir, çünkü Beyazlar çok tehlikeli inisiyatif elde ederler, örneğin: 6. ... cb 7.F:b2 Af6 8.a3 Fc5 9.Ag5! 0-0 10.A:f7! K:f7 11.F:f7+ Ş:f7 12.e5 ve Af6 bir hamle yaparsa 13.Vd5+ hamlesi siyah Fili kazanır. **7.a3 Fa5 8.b4 Fb6.** Durum hayli belirsizdir.

III. (Şekil 123 e bakınız). **4.c3** *(Göring gambiti).* **4. ... dc.** Gambit 4. ... d5 hamlesiyle reddedilebilir: 4. ... d5 5.ed (5.e5 dc=). 5. ... V:d5 6.cd Fg4 7.Fe2 0-0-0 8.Fe3 Fb4+ 9.Ac3 Age7 10.0-0, aşağı yukarı =. **5.Fc4 Af6.** İkinci Piyonun alınması tehlikelidir, örneğin: 5. ... cb 6.F:b2 Fb4+ 7.Ac3 Af6 8.Vc2 d6 9.0-0-0, Beyazlar için iyi hücum olanakları ile. **6. ... A:c3 Fb4 7.e5.** Analizlere göre 7.0-0 daha sağlam bir devam yolu, fakat bu hamle de Beyazlara eşit bir partiden fazla bir şey sağlamaz. **7. ... d5! 8.Fb3 Ae4 9.0-0! F:c3 10.F:d5 Ff5 11.bc A:c3 12.F:c6+ bc 13.Ve1.** İki tarafın şansları aşağı yukarı eşittir, Beyazların Piyona karşı yeterli derecede oyun etkinliği var.

Ponziani başlangıcı.

Şimdi gördüğümüz İskoçya partisinde, 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 hamleleri ile derhal merkeze hücum Beyazlara fazla bir şey getirmez. Bunun için onlar **3.c3** hamlesiyle merkezi işgal girişiminde bulunabilirler. Ancak pratiğin gösterdiği gibi, bu strateji biraz yavaş olduğu için zorluk çıkarmaz. 3.c3 hamlesinden sonra parti *Ponziani başlangıcı* adı alır; burada 3. ... Fc5 yanıtı iyi değildir, çünkü Beyazlar inisiyativi elde ederler: 4.d4 ed 5.cd Fb4+ 6.Fd2 F:d2+ 7.V:d2 ve saire. 3. ... f5 ("Ponziani karşıhücumu"), 3. ... Age7 veya 3. ... Af6 de oynanabilir, fakat teoriye göre en aktif devam yolu **3. ... d5!** hamlesidir. Aslında 3.c3 hamlesinin eksik tarafı, Ab1 in en uygun gelişme hanesini kapatmasıdır; Siyahlar ise 3. ... d5! hamlesiyle bundan derhal yararlanmaya kalkışıyorlar, örneğin: **4.Va4 Af6!** Gambit stilinde bu kuvvetli hamle Siyahlara inisiyativi sağlar. **5.A:e5 Fd6! 6.A:c6.** (Veya 6.ed F:e5 7.dc 0-0 ∓). **6. ... bc 7.d3.** (7.V:c6+ Fd7 8.Va6 de ±). **7. ... 0-0 8.Fg5 h6 9.F:f6 V:f6** ∓ (Bern-Paris şehirleri arasında oynanan yazışmalı partinin gösterdiği gibi, Beyazlar için savunma kolay değildir). Bu nedenlerden ötürü Ponziani başlangıcı bugünlerde çok nadir oynanmaktadır.

Dört At başlangıcı.

Bu açılış **1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Ac3 Af6.** hamlelerinden sonra meydana gelir. Genellikle daha sakin oyuna götüren bu açılış yukarıda gördüğümüz diğer sistemleri ile ilişkileri vardır. Şöyle ki 4.d4 hamlesinden sonra "*İskoçyalı* dört At açılışı", 4.Fc4 ten sonra ise "*İtalyan* varyantı" meydana gelir. Bu iki devam yolu hakkında kısaca bilgi verelim:

"İskoçyalı" varyant: **4.d4 ed 5.A:d4 Fb4 6.A:c6 bc 8.Fd3 d5 9.ed cd** (9. ... Ve7+ de iyidir) **9.0-0 0-0 10.Fg5 Fe6** (10. ... c6 dan daha iyidir) **11.Vf3** (12.F:f6 V:f6 13.Vh5 g6 14.A:d5? Vd8! bir Figür kaybeder) **11. ... Fe7,** Siyahlar için en az eşit oyunla.

"*İtalyan* varyantı": **4.Fc4.** Eğer şimdi Siyahlar 4. ... Fc5 oynarlarsa, zaten İtalyan partisi olur. Fakat onlar *tipik* bir "yalancı" At fedası ile derhal emin bir oyun elde edebilirler: **4. ... A:e4(!) 5.A:e4.** (5.F:f7+ Ş:f7 6.A:e4 d5! ve saire Siyahlar için çok elverişlidir!). **5. ... d5 6.Fd3.** (6.Fb5 de 7.A:e5 Vg5 ∓). **6. ... de 7.F:e4 Fd6 8.d4 ed 9.F:c6+ bc 10.V:d4 0-0 11.0-0.** Oyunlar eşittir: Siyahların c sütunundaki çifte Piyonları (özellikle oyunsonu için) elbette iyi değildir: fakat buna karşı *"iki Fil avantaji"*na sahiptirler; Pratiğin gösterdiği gibi *pozisyonların çoğunda iki Fil, bir Fil ile bir At'tan (ve özellikle iki At' tan) daha kuvvetlidirler.* Bu da c Piyonlarının zayıflığını dengeler.

Dört At başlangıcında en önemli devam yolu *"İspanyol"* dört At başlangıcı: 4.Fb5. Burada Siyahların eşit bir parti elde etmek için iki emin yolu var: I). 4. ... Fb4 (*Metzger* varyantı), ve II). 4. ... Ad4 (*Rubinstein* varyantı).

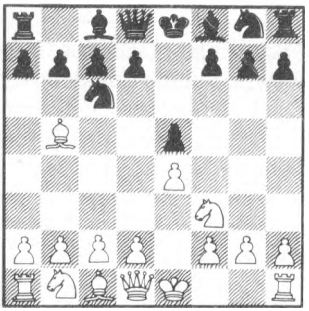
I.) **4. ... Fb4 5.0-0 0-0 6.d3 d6** (Veya hemen 6. ... F:c3) **7.Fg5 F:c3.** (Burada simetrik oyunu devam ettirmek çok tehlikelidir, örneğin: 7. ... Fg4? 8.Ad5 Ad4 9.A:b4 A:b5 10.Ad5 Ad4 11.Vd2 Vd7 12.F:f6 F:f3 13.Ae7+ Şh8 14.F:g7+ Ş:g7 15.Vg5+ ve 16.Vf6 mat). **8.bc Ve7 9.Ke1 Ad8 10.d4 Ae6** (Bu varyant için tipik bir At manevrası). **11.Fc1** (iki Fili saklamak için). **11. ... c5 11.d5** (11.de de 12.A:e5? Ac7 ve bir Figür kazanır). **11. ... Ac7** eşit oyunla.

II). **4. ... Ad4 5.Fa4** (5.A:d4 ed 6.e5 dc 7.ef V:f6 8.dc ve oyun tamamen dengelenmiştir). **5. ... Fc5.** (5. ... A:f3+ sakin yanıtı eşit oyunu verir. 5. ... Fc5 hamlesiyle Siyahlar bir Piyonu feda ederek, etkinliği elde etmek istiyorlar). **6.A:e5.** (Beyazlar isterlerse sakin ve emin olan 6.d3 veya 6.0-0 hamleleri ile fedayı reddedebilirler). **6. ... 0-0 7.Ad3 Fb6 8.Af4 d5 9.d3 Fg4 10.f3 Ah5** keskin bir oyunla; Siyahların iyi gelişmesi eksik bir Piyonu dengeler.

NOT: **1.e4 e5 2.Af3 Ac6** hamlelerinden sonra **3.Ac3** hamlesi, 3.Fc4 veya 3.Fb5 (İspanyol partisi) hamlelerine göre biraz "çekingen" görünmesine rağmen, normal bir gelişme hamlesidir. Ve Siyahların bunu "cezalandırmaya" kalkması yanlış strateji olur; *çünkü inkişafta onlar geridedir.* Küçük bir örnek: **3. ... f5? 4.d4 fe 5.A:e5 Af6 6.Fc4 d5 7.A:d5! A:d5 8.Vh5+ g6 9.A:g6 hg 10.V:g6+! Şd7 11.F:d5,** dayanılmaz bir hücumla.

Buradan aşağı: ortasına geç

124



İspanyol partisi.

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 (Şekil 124) hamlelerinden sonra meydana gelen açılışa *İspanyol partisi* veya açılışı, İngiliz kitaplarında ise çok defa *Ruy Lopez* denilir. (16 ncı yüzyılın en kuvvetli satranççılarından biri olan *Ruy Lopez de Segura,* bu açılışı 1561 yılında yayınlanan ve o zaman için çok önemli olan teorik kitabında ilk defa incelemiştir). İspanyol partisi Siyahlar için en fazla problem yaratan bir gelişme sistemi olduğundan, modern satranç tarihinde uzun zamandanberi Beyazlar tarafından tercih edilmektedir. Ff1 in "İspanyol" hamlesi 3.Fb5, Siyahların Ac6 ya etkisi yüzünden, önemli d4 ve e5 merkez hanelerine dolaylı olarak kontrolü arttırır. Bu, "açık" partinin en kuvvetli devam yoludur. Gerilim, Figürlerin erkenden kırışmaları meydana gelmeksizin, yavaş yavaş büyüyebilir ve çeşitli karışık varyantlara götürür. Bunun için İspanyol partisi modern satranç anlayışına, diğer "açık" partilerden (özellikle "gambitler"den) çok daha

uygun düşmekte ve, yukarıda da söylendiği gibi, onlara göre hayli fazla kullanılmaktadır. 19 uncu yüzyılın sonuna doğru Siyahlar için 3.Fb5 e karşı yeter bir savunma olanağı bulunmadığına inanılırdı. Hatta bu yüzden ünlü teorisyenlerden Alapin, Beyazları bu "İspanyol işkencesinden" vazgeçirmek için, taşların ilk dizilişlerinde a7 deki siyah Piyonunu a6 hanesine konulmasını bile önermiştir!- Ancak turnuvalarda oynanan binlerce partinin incelenmesi ve sayısız teorik araştırmaların sonucunda Siyahlar için tamamen yeterli derecede eşit oyunu sağlayan sistemler geliştirilmiştir.

Şimdi bu açılışın bazı önemli gelişim sistemlerini göz önüne alalım. Şekil 124 teki konumda Siyahların emrinde birçok olanaklar vardır; bunları iki büyük gruba ayırabiliriz: Birinci grup - eskiden daha fazla oynanan çeşitli "klâsik" savunmalar - 3. ... Af6 (*Berlin* savunması), 3. ... d6 (*Steinitz* savunması), 3. ... Ad4 (*Bird* savunması), 3. ... Fc5 ("klâsik" veya *Cordel* savunması), 3. ... f5 (*Jaenisch* gambiti) gibi, ve 3. ... a6 hamlesiyle başlayan, bugünlerde en çok oynanan savunma sistemleri.

İlk önce 3. ... a6 savunmasına göre daha az oynanan "klâsik" devam yollarını kısaca gözden geçirelim.

Berlin savunması (Şekil 124 e bakınız): **3. ... Af6.** İtalyan partisinde olduğu gibi, burada da bu doğal gelişme hamlesi fena olamaz. **4.0-0!.** Bu geçici Piyon fedası Beyazlar için en etkin devam yoludur. Elbette onlar 4.d3 hamlesi ile Pe4 ü koruyabilirler (artık 5.F:c6 ve 6.A:e5 tehdidiyle); fakat 4. ... d6! sakin bir oyuna götürür. Diğer bir koruma (ve gelişme) hamlesi 4.Ac3 partiyi "dört At" açılışına dönüştürür. **4. ... A:e4.** (4. ... d6 ile Steinitz savunması, 4. ... Fc5 ile ise Cordel savunması olur). **5.d4(!).** En kuvvetli devam yolu. 5.Ke1 hamlesi savunmayı kolaylaştırır; örneğin: 5. ... Ad6 6.A:e5 Fe7 7.Fd3 (Veya 7.Ac3 A:b5 8.Ad5 0-0 9.A:c6 dc 10.A:e7+ Şh8 ve Beyazlar 11.A:c8 -eşit partiyle- oynamak zorundadır; çünkü 11.Vh5? hücum girişimi kaybeder: 11.Vh5? Ke8 12.V:f7 Ad6) 7. ... A:e5 8.K:e5 0-0 9.Ac3 c6!, eşit oyunla. **5. ... Fe7(!) 6.Ve2 Ad6(!).** Atın bu geri çekilmesi Siyahlar için en emin devam yoludur. **7.F:c6 bc(!).** At için yer hazırlıyor. **8.de Ab7.** Pek uygun olmayan bu yerden At, b7—c5—e6 yolu ile etkin bir pozisyona getirilebilir. **9.Ac3 0-0 10.Ke1 Ac5 11.Fe3 Ae6 12.Kad1 d5 13.ed cd 14.Ad4 Fd7.** Beyazlar hafifçe üstündür (Karpov-Kortschnoy, Dünya Şampiyonluğu maçı, 1981).

Steinitz savunması (Şekil 124 e bakınız): **3. ... d6.** Burada şuna dikkati çekmek faydalı olur ki Siyahlar, Steinitz savunmasını karakterize eden Pd7-d6 hamlesini *üçüncü* hamlede yaparlarsa, Beyazlar **4.d4! Fd7** (4. ... Fg4 5.d5 a6 6.Fa4 b5 7.dc ba 8.c4! varyantı Beyazlar için elverişlidir) **5.Ac3 Af6 6.F:c6(!).** (Eskiden çok oynanan 6.0-0 Fe7 7.Ke1 ed 8.A:d4 0-0 $\pm$ devam yolundan daha etkindir; bu varyantta Siyahların konumu biraz sıkışık olmakla beraber, hiç bir zayıflık göstermemektedir). **6. ... F:c6 7.Vd3.** (Pe4 ü ikinci defa koruyor; Siyahlar pratik olarak d4 Piyonunu almak zorundadır).

7. ... ed 8.A:d4 Fd7 9.Fg5 Fe7 10.0-0-0. Beyazlarda Şah kanadında hücum şanslarıyla. Bu nedenden dolayı Siyahlar için 3. ... d6 hamlesi yerine ilk önce 3. ... Af6, ve Beyazlar 4.0-0 *kısa* rok yaptıktan sonra dördüncü hamlede 4. ... d6 ile Steinitz savunmasına geçmek daha isabetli olur: 3. ... Af6 4.0-0 d6 5.d4 Fd7 6.Ac3 Fe7 ve saire, 6.F:c6(!) hamlesine ait açıklamada gördüğümüz gibi.

Bird savunması (Şekil 124 e bakınız): **3. ... Ad4.** Tam eşit oyunu sağlanmadığı için, Bird savunması bugünkü turnuvalarda az rastlanmaktadır. **4.A:d4 ed 5.0-0.** Beyazlara iyi bir parti sağlayan en basit devam yolu, örneğin: **5. ... c6 6.Fc4 Af6 7.Ke1 d6 8.c3 Ag4.** (8. ... dc 9.dc!) **9.Ve2 dc 10.A:c3 Vh4 11.h3 Ae5 12.d4 A:c4 13.V:c4 Ve7 14.d5.**

Cordel savunması (Şekil 124 e bakınız): **3. ... Fc5 4.c3.** Diğer sağlam bir yol 4.0-0 Af6 5.A:e5 A:e4 6.Ve2! ±. [4.A:e5 "yalancı" feda hamlesi fazla bir şey vermez: 4. ... Vg5! (4. ... A:e5 5.d4 ±) 5.Ag4 h5 6.F:c6! (hemen 6.d4 - aynızamanda Fc1 in siyah Vezire hücum ile - değil, çünkü 6. ... Fb4+ ile 7. ... V:b5 hamlesiyle Siyahlar bir Figür kazanır). 6. ... dc 7.d4 F:g4 8.F:g5 F:d1 9.dc F:c2, eşit oyunla]. **4. ... Af6.** (4. ... f5 keskin hamlesi teoriye göre risklidir). **5.d4 ed 6.e5 Ae4 7.0-0 d5 8.ed** ±. Aslında bu savunmanın, diğer klâsik savunmaların da olduğu gibi, zayıf nokta şudur ki 3. ... a6 hamlesi ile başlayan "modern" savunmalar Siyahlara daha iyi olanaklar sağlarlar...

Jaenisch gambiti (Şekil 124 e bakınız): **3. ... f5.** Keskin bir oyuna götüren bu gambit devam yolu, modern açılış teorisine göre pek sağlam değildir; fakat Beyazlar *iyi oynamazsa,* Siyahların karşı hücuma geçmesine elverişlidir. **4.Ac3!.** Bu gelişme hamlesi Jaenisch gambitine karşı en iyi çaredir. **4. ... fe 5.A:e4 d5 6.A:e5 de 7.A:c6.** Bu "vahşi" denilebilecek kadar karışık ve keskin konumda Siyahların üç olanağı vardır: 1) 7. ... bc(?), 2) 7. ... Vg5 ve 3) 7. ... Vd5 4.c4 Vd6!. Birçok teorik araştırmaların gösterdiği ve son zamanki turnuvalarda oynanan partilerin de doğruladığı gibi, bütün bu varyantlarda Beyazların şansları daha iyidir.

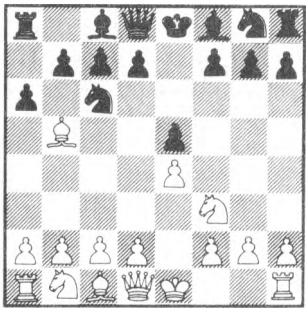
Şimdi 3. ... a6 lı devam yollarına geçelim.

Kapalı savunma: Zamanımızda çok önemli rol oynayan bu savunma tarzını biraz daha ayrıntılı olarak inceliyelim. Fakat ilk önce

1. e4	**e5**
2. Af3	**Ac6**
3. Fb5	**a6**

hamlelerinden sonra meydana gelen konumu göz önüne alalım (Şekil 125 e bakınız). Bazı kitaplarda *Morphy* hamlesi olarak adlandırılan 3. ... a6 hamlesinin amacı, daha sonra b7-b5 Piyon hamlesiyle Vezir kanadında karşıoyun hazırlamaktır. Yukarıda da açıklandığı gibi, bu devam yolu modern pratikte aşağı yukarı daima kullanılır. Şuna dikkat edelim ki burada e5 Piyonunu 4.F:c6 dc 5.A:e5? hamleleriyle kazanmak faydasızdır, çünkü Siyahlar onu 5. ... Vd4 hamlesiyle hemen geri alıp, iyi bir oyun elde ederler (5. ... Vd4 6.Af3 V:e4+ 7.Ve2 V:e2+). Fakat **4.F:c6** hamlesi hiç de

125



fena değil, ve hatta Bobby Fischer'in bu devam yolu ile birçok parti kazandığı vakit "moda varyantı" oldu. Buna "İspanyol partisinin *değişme varyantı"* denir. **4. ... dc** den sonra Beyazlar için en iyi ve bugünlerde en çok sevilen devam yolu Fischer'in **5.0-0** hamlesidir. Eski devam yolları 5.d4 ed 6.V:d4 V:d4 7.A:d4 Fd7 8.Fe3 0-0-0 9.Ac3 Ke8 10.0-0-0 Fb4=, veya 5.Ac3 f6! (Bu durumda e5 Piyonunun en uygun koruma tarzı). 6.d4 Fg4! fazla etkin değil. Siyahların iki Fili var ve, ayrıca, onlar partinin gelişmesinde hiçbir zorluk çekmezler. Ancak şunu unutmamak gereklidir ki, *bütün Figürler kırışılacak olursa,* oyunsonu Beyazlar için çok elverişli, hatta "kazanılmış" diyebileceğimiz kadar elverişli olur; çünkü onların Vezir kanadındaki üç Piyonu Siyahların dört Piyonu dengeler, oysa Şah kanadında bir Piyon fazla var. Aslında "değişme varyantının" stratejik fikri işte budur! - Beyazların 5.0-0 hamlesinden sonra, e5 Piyonunun doğal görünen 5. ... Fd6 koruma hamlesi Siyahlar için pek iyi değildir: 6.d4 Fg4 (6. ... ed daha iyi) 7.de F:f3 8.V:f3 F:e5 9.Ac3 Af6 9.Ff4±; bu devam yolunda Siyahların artık iki Fili yoktur, Beyazların durumu ise üstündür. Fakat 5.0-0 tan sonra Siyahların emrinde 5. ... Fg4, 5. ... Ae7, 5. ... Vd6 (büyük roku hazırlıyor), 5. ... f6 gibi, onlara yeter derecede karşıoyun sağlayan olanakları var; örneğin: **5. ... f6 6.d4 Fg4!** (6. ... ed den daha iyi) **7.de V:d1 8.K:d1 fe 9.Kd3 F:f3** (veya 9. ... Fd6 10.Abd2 Af6) **10.K:f3 Af6 11.Ac3 Fb4 12.Fg5** ve Beyazların sadece çok küçük bir avantajı kalmıştır.

Şimdi yine 125 numaralı Diagrama dönelim: Bu konumda partilerin çoğunda oynanan hamle

4. Fa4

tür. Oyunun derin stratejik inceliklerini öğrenmeye başlayan bir satranççının aklına, ister istemez şöyle bir soru gelir: "Pek iyi, beyaz Fil bu kadar kolay geri atılabileceğine göre, bunun b5 hanesine getirilmesinin ne anlamı vardır!?". Gerçekten, Siyahlar şimdi 4. ... b5 oynarsa, Fil b3 hanesine gitmeli, ve böylece İtalyan partisinde üçüncü hamlede eriştiği çapraza gelir... Fakat 4. ... b5 5.Fb3 hamlelerinden sonra Filin b3 teki "İspanyol" pozisyonu, 3.Fc4 ten sonraki "İtalyan" pozisyonundan *tamamen farklıdır:* b3 hanesinde Fil, c4 konumuna göre daha emin bir yerde bulunmaktadır; Siyahlar Ac6-a5 oynarlarsa, burada Fil artık korunmuş durumda, ve ilerde d7-d5 hamlesini hazırlayıp yaparlarsa, o (İtalyan partisinde olduğu gibi) doğrudan doğruya hücuma uğramaz. Burada oyunu aynen İtalyan partisinde olduğu gibi devam etmeyi deneyelim: 5. ... Fc5 6.c3 Af6 7.d4 ed 8.e5! ve Beyazlar üstün durumu elde ederler. Bu nedenden ötürü 4. ... b5 çok az kullanılmaktadır.

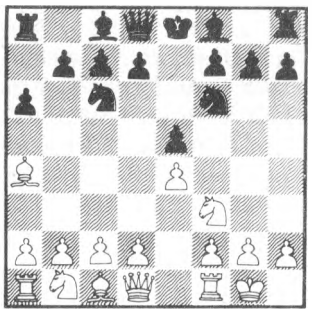
Siyahlar 4.Fa4 hamlesinden sonra bir nevi "düzeltilmiş" olan, "gecikmiş Steinitz savunmasını" **4. ... d6** seçebilirler. Burada artık 5.d4 en iyi devam yolu sayılmaz, çünkü 5. ... b5 6.Fb3 A:d4(!) 7.A:d4 ed 8.V:d4? ten sonra Siyahlar bir Figür kazanırlar: 8. ... c5 9.Vd5 Fe6 10.Vc6+ Fd7 11.Vd5 c4; bunun için Beyazlar ya eşit oyuna götüren 8.Fd5 (V:d4? yerine) Kb8 9.Fc6+ Fd7 10.F:d7+ V:d7 11.V:d4 Af6 12.0-0 Fe7 13.Kel 0-0 devam yolunu, ya da pek açık olmayan 8.c3!? dc 9.A:c3 gambit varyantını seçmek zorundadırlar. "Düzeltilmiş" savunmaya karşı bugünlerde en sevilen hamle **5.0-0** dur. (5.c3 hamlesi biraz yavaş olduğundan, Siyahlar 5. ... f5!? hamlesiyle karşı hücuma geçebilirler. Bu sebepten dolayı c2-c3 hamlesi genellikle roktan sonra yapılır). Bu varyantta en fazla rastlanan devam yolu şöyledir: **5. ... Fd7 6.d4! Af6 7.c3 Ve7 8.Kel g6 9.Abd2 Fg7** ve Siyahların durumu yeter derecede sağlamdır.

Bugünlerde 4.Fa4 ten sonra en çok rastlanan hamleler

4. . . . Af6
5. 0-0 . . .

tur (Şekil 126 ya bakınız). Meydana gelen bu konumda Siyahların en önemli iki devam yolu 1)5. ... Fe7 ("Kapalı savunma") ve 2) 5. ... A:e4 ("Açık savunma") dır. Biz burada ilk önce, açık savunmaya göre çok fazla kullanılan 5. ... Fe7 *kapalı savunmasını* göz önüne alalım. ("Açık" savunma biraz ileride incelenecektir).

126



5. . . . Fe7
6. Kel . . .

e4 Piyonunun en sevilen korunma tarzıdır. Pratiğin gösterdiği gibi, burada 6.Ve2 veya 6.d3 (Steinitz) devam yolları Beyazlara fazla bir şey vermezler; Siyahlar partiyi daha kolay eşitliyorlar.

6. . . . b5

Burada artık 7.F:c6 tehdidi dikkate alınmalıdır.

7. Fb3 d6

Siyahlar 7. ... d6 hamlesi yerine 7. ... 0-0 ve 8.c3 ten sonra 8. ... d5 gambitli devam yolunu da seçebilirler (*Marshal* hücumu). Çok keskin oyuna götüren bu hamle ilk defa 1918 yılında Capablanca-Marshall partisinde uygulanmış olup, herkesin stiline ve zevkine uymamakla beraber halâ Siyahlar için enteresan bir alternatiftir (Parti No 15 e bakınız).

8. c3(!) . . .

Bu hamle çok önemlidir; yoksa Siyahlar 8. ... Aa5 hamlesiyle Beyazların Şah Filini At ile değiştirir. Oysa bu Fil İspanyol partisinde - diğer

bazı açılışlarda olduğu gibi - büyük bir rol oynar. Öbür yandan 8.c3 hamlesi merkez Piyonunun d2-d4 ilerlemesini hazırlar. Şunu da anmak enteresan olur ki, Philidor daha 18 inci asırda şöyle diyordu: "İyi bir oyuncu Şah Filini olabildiğince saklamak zorundadır".

8. . . . 0-0
9. h3(!) . . .

Faydalı bir hazırlık hamlesi; çünkü 9.d4 ten sonra 9. ... Fg4 yanıtı merkezde sıkıcı bir baskı yaratır.

9. . . . Aa5

Geçen yüzyılda ünlü Rus satranççısı *Tchigorin* tarafından geliştirilmiş manevra: Siyahlar, c7-c5 Piyon hamlesiyle d4 merkez hanesine etkiyi arttırmak istiyorlar. Onlara iyi karşı oyun olanaklarını sağlayan ve halâ en çok kullanılan bu devam yolu yanında, bugünkü turnuvalarda diğer gelişme sistemleri de denenmektedir: 1) 9. ... Ab8 10.d4 Abd7 ("Leningrad" varyantı), 2) 9. ... Ad7 10.d4 Ff6, 3) 9. ... Fe6 ve 4) 9. ... Fb7 (*Saitsev* varyantı). Pratiğin gösterdiği gibi, bütün bu varyantlarda Beyazlar biraz daha aktif bir oyun elde ederler.

10. Fc2 c5
11. d4 Vc7
12. Abd2 Ac6

d4 merkez hanesi üzerindeki baskıyı arttırmak amacıyla. [Çok kullanılan diğer bir stratejik plân, c düşey sütununun (karşıoyun için) açılmasını amaçlayan 12. ... cd hamlesi ile başlamaktadır, örneğin: 12. ... cd 13.cd Ac6 14.Ab3 a5 15.Fe3 a4 16.Abd2 Fd7 ve saire, aşağı yukarı eşitlenmiş oyunla, Ljubojevic-Timman, Bugojno, 1982].

13. d5 . . .

Burada en önemli alternatif 13.de de 14.Af1 ve bundan sonra Af1—e3—d5 hamleleriyle d5 hanesini işgal etmektir. Çok sevilen bu stratejik plâna karşı da son yıllarda yeterli bir savunma metodu bulunmuştur: 14. ... Fe6 15.Ae3 Kad8 16.Ve2 c4! (Fe7 ye daha etkin bir pozisyonun sağlanması amacı ile) 17.Af5 (17.Ag5 h6! 18.A:e6 fe, ve Siyahlar Fc5 hamlesinden sonra hayli etkin bir Figür oyununu elde ederler) **17. ... Kfe8! 18.Fg5 Ad7!,** tamamen eşit oyunla.

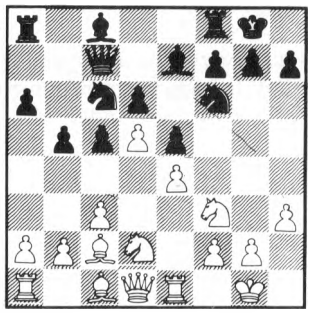
13.d5 hamlesinden sonra meydana gelen "kapalı savunma" için çok önemli bu konum Şekil 127 de gösterilmiştir. Ayrıntılı incelemelere ve pratiğin sonuçlarına göre bu durumda, biraz pasif görünen

13. . . . Ad8!

hamlesi, Siyahlara çeşitli devam yollarında eşit bir oyun sağlar. Uzun zaman çok sevilen ve hatta Siyahlar için en iyi olanak olarak değerlendirilen "aktif" 13. ... Aa5(?) hamlesi ise, onlar için pek emniyetli değildir; çünkü aslında bu At daha fazla *Şah kanadının korunması* için gereklidir.

Parti No 14. Kusmin—Awerbach, (1974). Bu partide, teorinin bu varyanta ait son buluşlarından haberi olmayan Awerbach, Şekil 127 deki pozisyonda eski hamleyi **13. ... Aa5(?)** oynamıştır. Parti şöyle devam etti: **14.b3!** (c4 hanesini kontrol altına alır. 14.Af1? Ac4 15.b3 Ab6 hamlelerinden sonra b6 At için iyi bir yerdir: O burada a ve c Piyonlarının ilerlemesini destekleyebilir.

127



14. ... Fd7 15.Af1 Kfb8. Sıyahlar halâ Vezir kanadında karşı hücum hazırlamakta... Oysa burada da Aa5 i Aa5-b7-d8 yoluyla (iki hamle kaybı ile!) d8 hanesine götürmek biraz daha iyi idi. **16.Fd2 g6 17.Ag3.** Beyazlar çok dikkatli oynuyorlar: Örneğin 17.g4? hamlesinden sonra 12. ... h5 yanıtı çok kuvvetlidir. Bu son durumda 17.Ag3 yerine, Beyazlar 17.Ae3 hamlesiyle "kapalı savunma" için tipik bir hücum da hazırlayabilirlerdi: Şh2, g4, Ve2, Kg1–g3, Kag1 ve bundan sonra ya h Piyonunun ilerlemesi, ya da Af5 Figür fedası. Kusmin bu partide daha da basit ve etkin bir plân uygulanır: f sütununu açmak ve Figür hücumuna geçmek. **17. ... Ab7 18.Ah2 Fe8 19.f4 ef 20.F:f4 Ad7 21.Ag4 Ae5 22.Kf1 Şh8 23.Vd2 A:g4(?)** (23. ... f6 24.Fh6 Vd8 biraz daha iyi idi). **24.hg f6 25.Fh6 Ad8.** At, Şahı korumak için dönüyor, fakat artık biraz geç oldu... **26.g5! fg 27c4!**. Terkeder, çünkü büyük çaprazdaki tehditlere karşı hiçbir savunma kalmadı: 27. ... b4 28.Fd3 Af7 29.K:f7! F:f7 30.Vb2+ ve iki hamlede mat.

Parti No 15. Ljubojevic - Nunn (Dünya Şampiyonluğu - "Enterzonal" Turnuva, 1987). İspanyol partisi, *Marshall* hücumu. **1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7 6.Ke1 b5 7.Fb3 0-0 8.c3.** İstendiği taktirde Beyazlar Marshall hücumunu önleyen 8.a4 de oynayabilirler. Fakat Ljubojevic herhalde Siyahları, kendisine karşı gösterdiği "cesaret" için cezalandırmak istedi... **8. ... d5 9.ed A:d5 10.A:e5 A:e5 10.K:e5 c6!.** Eski 11. ... Af6 devam yolundan çok daha iyi. **12.d4 Fd6 13.Ke2 Vh4 14.g3 Vh3.** Marshall hücumu için (senelerdenberi!) bir nevi "standart" konumu. Bu varyantı (hem Siyahlarla, hem de Beyazlarla) ancak çok iyi hazırlanmış olan biri oynayabilir. Partinin gidişatı gösterir ki, iki partnörlerden Nunn daha iyi bu karışık oyun tarzını idare eder... **15.Ad2 Ff5 16.Fc2?.** Beyaz Veziri Şah kanadından uzaklaştırdığı için iyi değil; doğru hamle 16.Ae4 tür. **16. ... F:c2 17.V:c2 f5. 18.c4.** (Veya 18.f4 g5!). **18. ... Vg4 19.Ke6 Af4!** İki Kaleye yol açan güzel bir feda hamlesi. **20.K:d6.** Burada 20.f3 daha ihtiyatlı idi. **20. ... Kae8 21.cb.** (21.Ae4 Ah3+) **21. ... Ke2!.** (21. ... Ke1+ 22.Af1 Vh3 23.Vc4+ birşey vermez). **22.Vc4+ Şh8 23.V:e2.** Başka türlü tehditler - başta Ah3+ olmak üzere - püskürtülemez. Vezire karşı Beyazlar yeter derecede malzeme aldılar, fakat Şahın pozisyonu fazla açıktır. **23. ... A:e2+ 24.Şg2 f4 25.bc fg 26.hg Af4+ 27.Terkeder.**

Açık savunma: 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 hamlelerinden sonra, yani 126 numaralı konumda Siyahlar

5. . . . A:e4

hamlesini seçerlerse, "açık savunma" meydana gelir. "Berlin savunmasına" benzer bir hamle olmakla beraber, 3. ... a6 4.Fa4 ara hamleleri yüzünden burada varyantlar hayli farklıdır. Bu oyun tarzı bugünlerde hiç "kapalı" savunma kadar popüler değilse de, bazı ustalar (özellikle Kortchnoy) tarafından kullanılmaktadır. Bunu kısaca gözden geçirelim:

6. d4 . . .

En etkin ve pratik olarak tek devam yoludur. Örneğin 6.Ke1 Ac5 7.A:e5 Fe7 hamlelerinden sonra çok önemli "İspanyol" Fili değiştirilmiş olur.

6. . . . b5!

6. ... ed 7.Ke1 d5 ("Riga" varyantı) **8.Fg5!** (en kuvvetli hamle) Beyazlar için çok daha iyidir. [Beyazlar 8.Fg5! yerine 8.A:d4 de oynayabilirler: **8.A:d4 Fd6 9.A:c6 F:h2+.** (Varyantın anlamı budur). **10.Şh1!.** (10.Ş:h2 Vh4+ ve daimi "kiş"). **10. ... Vh4 11.K:e4+!! de 12.Vd8+ V:d8 13.A:d8 Ş:d8 11.Ş:h2±**: kuvvetler eşit, fakat Beyazlar hafif Figürlerle hasım Şahına karşı çeşitli hücumlar yapabilecek durumdadır - bu nedenden ötürü Beyazların durumu daha üstündür].

6. ... b5! hamlesi yerine **6. ... d5(?)** ise fenadır, örneğin: **7.A:e5 Fd7 8.A:f7! Ş:f7 9.Vh5+ Şe6 10.Fb3 Fe8** (10. ... Af6 11.Ke1+ Şd6 12.Ff4+) **11.Vg4+ Şf7 12.V:e4** ±.

7. Fb3 d5
8. de Fe6

Bu hamleden sonra meydana gelen durum hakkında zamanımızın en büyük teorisyenlerinden biri olan, büyükusta L.Pachmann diyor ki "Açılışlar teorisi için çok önemli bir konumdur. Bunun esaslı bir şekilde incelenmesi için komple bir kitabın yazılması gereklidir".

Beyazlar için en önemli devam yolları şunlardır (Şekil 127a ya bakınız):

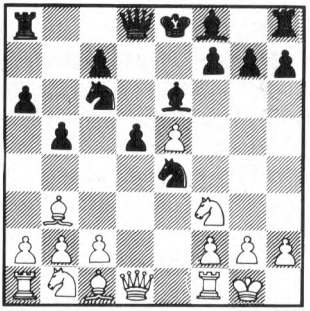
9.c3. (En eski, "klâsik" varyant). **9. ... Fe7.** (En sağlam devam yolu. **10.Abd2 0-0! 11.Fc2 f5 12.ef A:f6 13.Ab3 Vd7 14.Abd4 A:d4 15.A:d4 c5 16.A:e6 V:e6** ve Beyazların durumu olsa olsa azcık daha iyidir.

9.Ve2. (Keres'in oldukça yeni metodu). **9. ... Fe7 10.Kd1 0-0 11.c4!** (Bu varyantın "püf noktası"). **11. ... bc 12.F:c4 Vd7!** ve Siyahlar özenli bir şekilde oynarlarsa, aşağı yukarı eşit bir oyun elde edebilirler. Bu son hamlede 12. ... Vd7! yerine 12. ... Fc5(?) oynamak fenadır: **13.**Fe3 F:e3 14.V:e3 Vb8 15.Fb3! Vb6? (15. ... Aa5! daha iyi). Bu ikinci hatadan sonra Siyahlar partiyi kaybettiler (Hübner-Korchnoy, Solingen 1974).

Üçüncü devam yolu 9.Abd2 hakkında, şimdi incelenecek olan Parti No 16 ya bakınız.

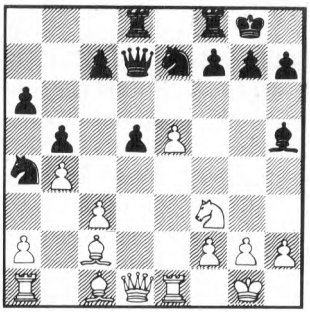
Parti No 16. Hübner-Korchnoy (Tilburg şehrindeki Uluslararası "Interpolis" turnuvası, Hollanda, 1987). Daha önce aynı partönöre karşı "açık savunma" ile bir parti kaybetmesine rağmen (127a numaralı Diagramda 9.Ve2 hamlesine ait açıklamaya bakınız), Korchnoy çok

127a



sevdiği bu oyun tarzını yine seçmiştir. Fakat bu sefer Hübner 9.Ve2 hamlesi yerine **9.Abd2** oynamıştır. Parti şöyle devam etti: **9. ... Ac5 10.c3 Fe7.** (Diğer devam yolu 10. ... d4 11.F:e6 A:e6 12.cd birkaç defa Karpov-Kortchnoy Dünya birincilik maçlarında kullanılmıştır). **11.Fc2 Fg4 12.Ke1 Vd7 13.Af1 Kd8 14.Ae3 Fh5.** Bütün bu varyantı Kortchnoy, birçok tanınmış teorisyenlerin araştırmalarını içeren "Satranç açılışlarının Ansiklopedisi" eserinde çok ayrıntılı bir şekilde incelemiştir; onun analizlerine göre 14. ... 0-0 ile 14. ... F:f3 alternatiflerinden sonra Beyazlar biraz daha iyi durum elde ederler. **15.Af5 0-0 16.A:e7+ A:e7 17.b4 Aa4?.** Kortchnoy gibi bir usta için affedilmez bir hata. Doğru hamle 17. ... Ae4 tür. (17. ... Aa4? hamlesinden sonraki konum Şekil 128 de gösterilmiştir). **18.F:h7+!.** Bu gibi pozisyonlarda "standart" denilebilecek kadar bilinen bir kombinezondur. **18. ... Ş:h7 19.e6!** ve Siyahlar terkettiler! Son hamle ile siyah Vezirin g4 hanesi ile olan bağlantısı kesilmektedir; öyle ki, 19. ... fe 20.Ag5+ Şg6 21.g4 hamlelerinden sonra Beyazlar Figürü geri alıp, oldukça kuvvetli hücum saklıyorlar.

128



Philidor savunması.

Bu açılışta Siyahlar **1.e4 e5 2.Af3** hamlelerinden sonra Pe5 i **2. ... d6** hamlesi ile koruyorlar. Eskiden (Philidor ve ondan sonraki zamanda) çok sevilen bu doğal, fakat biraz pasif olan bu savunma metodu, Siyahların eylem olanaklarını sınırladığı için bugünlerde çok az rastlanmaktadır. Beyazların en etkin devam yolu **3.d4** tür. Bu hamleden sonra Siyahların seçebileceği bazı yanıtları kısaca gözden geçirelim:

I). Bu konumda Philidor **3. ... f5!?** hamlesi ile hemen beyaz merkeze karşı hücuma geçiyordu; ancak teorik araştırmalara göre bu erken eylem iyi değildir: **4.Fc4!** (Gelişme!) **4. ... fe 5.A:e5! d5.** (5. ... de 6.Vh5+ Şd7 7.Vf5+! Şc6 8.V:e5 ±). **6.Vh5+ g6 7.A:g6 Af6 8.Ve5+ Fe7 9.Fb5+!** ve Beyazlar kesin bir üstünlük elde ederler.

II). **3. ... Fg4** hamlesi hakkında Parti No 17 ye bakınız.

III). **3. ... Ad7.** Amerikan ustası *Hanham*'ın önerdiği ve onun adını taşıyan varyant. [3. ... Ac6? 4.de de 5.V:d8+ Siyahlar için fenadır; Hanham devam yolunda ise 4.de de fazla

bir şey vermez. Ancak burada şuna dikkat edilmelidir: 5.Fc4 hamlesinden sonra 5. ... Fe7? hemen kaybeder: 6.Vd5! ve saire (5. ... Af6? 6.Ag5 de fenadır:, doğru hamle 5. ... c6, ve eğer 6.Ag5 Ah6)] **4.Fc4 c6.** (d5 merkez hanesinin kontrol altına alan ve Vezire c7 hanesini hazırlayan, bu savunma sistemi için önemli bir hamle). **5.Ac3.** (5.0-0 de iyidir). **Fe7 6.de de 7.Ag5(!) F:g5.** (7. ... Ah6? 8.Ae6! fe 9.F:h6 ±; eğer 9. ... gh 10.Vh5+ Şf8 11.F:e6 Ve8 12.V:h6 mat). **8.Vh5 g6 9.V:g5 V:g5 10.F:g5** ve Beyazların şansları daha iyi (gelişme, iki Fil).

IV). **3. ... ed.** (Klâsik merkez prensiplerine aykırı olan bu hamle son senelerde Larsen tarafından kullanılmıştır). Pratiğin gösterdiği gibi bu hamle, **4.A:d4 g6** fianchetto'yu içeren gelişme plânı sayesinde Siyahlara eşitleme şansları verir; örneğin **5.Ac3 Fg7 6.Ff4 Af6 7.Vd2 0-0 8.0-0-0 Ke8 9.f3 Ac6** ve saire.

Bazı teorisyenlere göre **3. ... ed** hamlesinden sonra **4.V:d4** daha iyidir, örneğin: **4.V:d4 Ac6 5.Fb5 Fd7 6.F:c6 F:c6 7.Ac3 Af6 8.Fg5 Fe7,** hissedilir baskı oyunu ile.

V). En "elâstik" devam yolu **3. ... Af6** dır: **4.Ac3 Ad7 5.Fc4 Fe7.** (Uzun zaman teoriye göre burada 5. ... c6 hamlesi zorunluydu. Çünkü 5. ... Fe7 6.de de hamlelerinden sonra Beyazlar 7.F:f7+ Ş:f7 8.Ag5+ ile hücuma geçebiliyorlar. Ancak yeni araştırmalar gösterdi ki Siyahlar 8. ... Şg6! dan sonra çok iyi savunma şanslarına sahiptir). **6.0-0 0-0 7.Ve2 c6 8.a4;** Beyazların oyunu daha serbesttir.

Parti No 17. Morphy - Kont İsouard ve Braunschweig prensi ("konsültasyon" partisi, Paris 1858). Satranç tarihinin en ünlü partilerinden biri ve aynızamanda (açılış stratejisi bakımından) çok öğretici olan bu partide Siyahlar **1.e4 e5 2.Af3 d6 3.d4** den sonra **3. ... Fg4** hamlesini seçtiler. Genellikle de önce Atları geliştirmek daha uygundur; burada ise Beyazlar hemen üstün duruma geçebilirler: **4.de! F:f3** (yoksa bir Piyon kaybederler) **5.V:f3.** Elbette Morphy o zamanın ve kendinin stiline uygun olan böyle oynayacaktı; oysa 5.gf! de 6.V:d8+ Beyazlara çok üstün bir partiyi sağlar. **5. ... de 6.Fc4 Af6.** (5. ... Ve7 daha iyi idi). **7.Vb3 Ve7 8.Ac3 c6 9.Fg5 b5?.** Açılıştaki zayıf hamlelerden sonra, gelişmede geri kalmış Siyahların zaten pek iyi olmayan konumu, bu hatadan sonra büsbütün fenalaşır. **10.A:b5! cb 11.F:b5+ Abd7 12.0-0-0.** Ortada kalmış Şahın durumu ümitsizdir. **12. ... Kd8 13.K:d7! K:d7 14.Kd1 Ve6 15.F:d7+!.** Elbette 15.V:e6+ fe 16.F:f6 hamleleri ile de Beyazlar kolay kazanır, fakat Morphi'nin seçtiği yol çok daha zariftir: **15. ... A:d7 16.Vb8+ A:b8 17.Kd8 mat.**

Rus partisi.

1.	**e4**	**e5**
2.	**Af3**	. . .

hamlelerinden sonra e4 Piyonuna

2.	. . .	**Af6**

hamlesiyle yapılan karşıhücuma *Rus partisi,* veya *Rus savunması,* veyahutta (geçen yüzyılda *Jaenisch*

ile beraber) bu açılışı ilk defa incelediği için) *Petrow savunması* denilir. Bu durumda diğer iki karşı hücum olanakları 2. ... d5 ("ikinci elde merkez gambiti") ve 2. ... f5 (*Letonyalı* gambit), teorik araştırmaların ve pratiğin gösterdiği gibi yeterli değildir. Oysa Rus partisi sağlam ve hatta bazı varyantlarda Siyahlara inisiyativin elde edilmesini sağlayan yeterli bir savunma metodudur.

3. A:e5 . . .

En çok kullanılan devam yolu. 3.Ac3 Ac6 hamleleriyle oyun "dört At" açılışına dönüşür.

Beyazlar için burada önemli bir alternatif *Steinitz*'in **3.d4** hamlesidir; zor duruma düşmemek için Siyahlar dikkatli oynamalıdır. Burada şu iki varyant meydana gelebilir: 1). **3. ... A:e4 4.Fd3 d5 5.A:e5 Fd6 6.0-0 0-0 7.c4 Ac6 8.A:c6 bc 9.c5** Fe7 ve Beyazlar ancak biraz saha üstünlüğü elde ederler. 2). **3. ... ed 4.e5 Ae4 5.V:d4.** (Doğal bir hamle. 5.Ve2 hamlesi 5. ... Fb4+ veya 5. ... Ac5! 6.A:d4 Ac6 daha karışık oyuna götürür). **5. ... d5 6.ed A:d6 7.Fd3.** (Veya 7.Ac3, fakat bu taktirde Siyahlar, 7. ... Ac6 8.Vf4 hamlelerinden sonra 8. ... g6 ile Filler için g7 ve f5 hanelerine gelişme olanağını elde ederler). **7. ... Ac6 8.Vf4 g6 9.0-0 Fg7 10.Ac3.** (10.Ke1+ Fe6 11.Ag5 0-0 12.A:e6 fe 13.Vg4 Fd4! 14.V:e6+ Şh8 den sonra Siyahlar bir Piyona karşı oldukça kuvvetli bir baskı elde ederler). **10. ... Fe6 11.Fe3 Vf6,** eşit bir oyunla.

3. . . . d6

Uzun senelerdenberi "zorunlu" olarak değerlendirilen bu hamle yerine, yeni araştırmalara göre 3. ... A:e4 de oynanabilir: **3. ... A:e4 4.Ve2 Ve7** (4. ... Af6?? 5.Ac6+ Veziri kaybeder). **5.V:e4 d6 6.d4.** Bu hamlelerden sonra eski devam yolu olan 6. ... Ad7 7.Ac3(!) de 8.Ad5! Siyahları çok zor duruma düşürür. Bunun yerine onlara belli şansları veren gambit oynamalıdırlar: **6. ... de 7.V:e5 V:e5 8.de Ff5,** ve Ad7 ile 0-0-0, veya **6. ... de 7.de Ac6 8.Fb5 Fd7** ve **0-0-0.** Fakat 3. ... d6 hamlesi daha çok sevilmekte ve her halde çok daha sağlamdır.

Şunu da vurgulayalım ki **3. ... Ve7** hamlesi Siyahlar iyi değildir: **4.d4 d6 5.Af3** ve Beyazlar bundan sonraki hamlelerle açık bir gelişme üstünlüğü elde ederler.

4. Af3 A:e4
5. d4 . . .

Diğer çok rastlanan **5.Ve2 Ve7 6.d3 Af6 7.Fg5(!) V:e2+** (7. ... Fg4? 8.F:f6 F:f3 9.V:e7+ ve Siyahlar bir Figür kaybederler). **8.F:e2** devam yolu Beyazlara biraz daha iyi gelişmeyi sağlar; fakat Siyahlar **8. ... Fe7 9.Ac3** hamlelerinden sonra Petrosyan'ın **9. ... c6!** hamlesiyle fazla zorluk çekmeden partiyi eşitliyorlar, örneğin: **10.0-0-0 Aa6 11.Khe1 Ac7 12.Ff1 Ae6** = (Spasski-Petrosyan, 1969; bu parti yedi hamle sonra berabere bitti).

5. . . . d5

Atın merkez pozisyonunu destekleyen bu hamle en fazla oynanmaktadır. Beyazlar ise Atın bu durumunu sarsmaya çalışırlar.

6. Fd3 Fe7
7. 0-0 Ac6
8 Ke1 . . .

Bu konumda Siyahlar 8. ... Ff5 veya 8. ... Fg4 ü seçebilirler. Pratiğin gösterdiği gibi, genellikle karışık oyunlara götüren bu devam yollarında her iki taraf belli şanslara sahiptir.

Viyana partisi.

1.e4 e5 2.Ac3. Bu hamlenin temel fikri d5 merkez hanesine olan baskıyı arttırmak ve f-Piyonunun ilerlemesini hazırlamaktır. Sağlam bir açılış olmakla beraber, 2.Af3 hamlesine göre 2.Ac3 daha sakin olduğundan, Siyahlar fazla zorluk çekmeden partiyi dengeleştirebilirler. En fazla kullanılan **2.Af6** doğal yanıtından sonra en çok kullanılan devam yolları şunlardır:

I). 3.Fc4. Bu konum "Fil açılışından" da meydana gelebilir: 1.e4 e5 2.Fc4 Af6! 3.Ac3; Bu açılışta 3. ... A:e4! hamlesini önlemek için Beyazlar 3.d3 oynayabilirler. **3. ... A:e4! 4.Vh5** (4.A:e4 d5 veya 4.F:f7+ Ş:f7 5.A:e4 d5 6.Vf3+ Şg8 7.Ag5 Vd7! ancak Siyahlar için elverişlidir). **4. ... Ad6 5.V:e5+.** (En basit devam yolu. 5.Fb3 Ac6 6.Ab5 g6 7.Vf3 f5! 8.Vd5 iki tarafın şansları aşağı yukarı eşit olan, çok karışık oyuna götürür). **5. ... Ve7 6.V:e7+ F:e7 7.Fb3 Af5 8.Af3 c6 =.**

II). **3.f4.** Bu açılışın en önemli varyantı; bu hamle, diğerlere göre daha etkindir. **3. ... d5!.** En iyi yanıt. 3. ... ef? 4.e5 Ve7 5.Ve2 den sonra, siyah At g8 e geri dönmek zorunda olduğundan, Beyazlar üstün oyun elde ederler. **4.fe A:e4 5.Af3 Fe7.** En çok oynanan bu hamleden başka, Siyahların emrinde bu durumda birçok diğer devam yolları vardır: 5. ... Fb4, 5. ... Fc5 6.d4 Fb4, 5. ... Fg4, 5. ... Ac6. Bu da gösterir ki, Viyana partisi Siyahlara fazla zorluk yaratmaz). **6.d4 0-0 7.Fd3 f5 8.ef (e.p.).** (Ae4 ün merkezdeki pozisyonu fazla kuvvetlidir!) **8. ... F:f6! 9.0-0.** (e4 hanesinde bir Piyonu kazanmak, Ke8 "açmazından" ötürü intihar olurdu!). **9. ... Ac6,** eşit oyunla.

III). Son zamanlarda **1.e4 e5 2.Ac3 Af6** hamlelerinden sonra **3.g3** yeni devam yolu denenmiştir, örneğin: **3. ... Fc5** (3. ... d5 4.ed A:d5 5.Fg2 den daha iyi). **4.Fg2 d6 5.Af3 Ac6 6.d3 Fg4 7.Aa4 Ad7 8.h3 Fh5 9.c3,** aşağı yukarı eşit oyunla (Averbach-Spassky, 1963).

Şah gambiti.

1. e4 e5
2. f4 . . .

Satranç tarihinde çok büyük bir rol oynamış olan bu açılış bugünlerde çok nadir rastlanmaktadır. Bu sadece yüzyılımızda *pozisyonel* stilin egemen olduğundan veya "moda" dan ileri gelmemektedir: Siyahlar için çok sağlam, eski zamandaki parlak hücumlara olanak vermeyen yeni savunma sistemleri de geliştirilmiştir. 2.f4 hamlesinin amaçları açıktır: 1) e5 merkez Piyonuna hücum, ve 2) Siyahlar Pf4 ü aldığı taktirde, roktan sonra f1 hanesine gelen Kale için açık bir etkinlik sütununu sağlamak ve zayıf f7 noktasını tehdit etmektir.

2. . . . ef

"Kabul edilen" Şah gambiti. Elbette Siyahlar teklif edilen Piyon fedasını kabul etmekle yükümlü değildir. Ancak modern açılış teorisine göre, 2. ... ef devam yolu Siyahlara gambiti reddetmekten fazla şanslar sağlar.

I. **2. ... Fc5.** "Reddedilen" Şah gambiti. (2. ... d6 veya 2. ... Ac6 hamleleri fazla pasiftir). **3.Af3** (3.fe?? Vh4+ hemen kaybeder). **3. ... d6 4.c3.**

[Burada 4.c3 yerine Beyazlar 4.Fc4 oynayabilirler; fakat bu sakin devam yolu da fazla bir şey vermez, örneğin: 4.Fc4 Ac6 5.Ac3 Af6 6.d3 a6 (Fc5 i, Aa4 hamlesi ve değişmesinden korumak için) 7.f5 Aa5! 8.Fg5 c6! =] **4. ... Af6 5.fe de,** eşit oyunla, örneğin: **6.A:e5 Ve7 7.d4 Fd6 8.Ff4 A:e4 9.Fd3 Ac5!**, veya **8.Af3** (8.Ff4 yerine) **8. ... A:e4 9.Fe2 0-0 10.0-0 c5** =.

II. **3. ... d5.** *Falkbeer* karşıgambiti ("kontrgambiti"). **3.ed e4 4.d3.** Beyazların konumunu sıkıştıran bu Piyonu bir an evvel değişmek faydalıdır. **4. ... Af6 5.Abd2.** Keres'in bu yeni hamlesi bugünlerde eski 5.Ac3 ve 5.de devam yollarından fazla rastlanmaktadır. **4. ... ed.** Eşitlemek için en basit yol. **5.F:d3 A:d5 6.Ve2+** (5.Ae4 Ab4! 7.Fb5+ c6 8.V:d8+ S:d8 9.Fa4 Ff5 ∓). **6. ... Fe7 7.Ae4 0-0,** eşit oyunla.

3. Af3 . . .

Şah gambitinde en önemli devam yolu - *At gambiti.* Bunun yerine Beyazlar **3.Fc4** *"Fil* gambitini" de seçebilirler, ancak bu açılışta da Siyahlar için emin inkişaf sistemleri geliştirilmiştir: **3. ... Af6!** (3. ... Vh4+ ile başlayan ve hayli karışık konumlara götüren eski devam yolundan çok daha sağlam ve etkin bir gelişme sistemi). **4.Ac3** (4.e5 d5!). **4. ... c6!.** Siyahlar d7-d5 hazırlıyorlar. Oyun şöyle devam edebilir: **5.Ve2** (5.Af3? b5 6.Fb3 b4 ve A:e4; veya 5.e5 d5! 6.ef dc 7.fg F:g7, Siyahlar için iyi bir oyunla). **5. ... d5!** (Enteresan bir olanak: Siyahlar, hızlı bir gelişme uğruna bir Piyon verirler) **6.ed+ Fe7 7.dc A:c6 8.Af3 0-0 9.0-0 Fc5+ 10.Şh1 Fg4** ve Siyahların durumu açık bir şekilde üstündür.

Diğer devam yolları 3.Fe2 (*Tartakower*), 3.Ac3 (*Keres*), 3.Vf3 (*Breyer*) pek taraftar bulamadılar. 3.d4 ten sonra şu varyant meydana gelebilir: **3.d4 Vh4+ 4.Şe2 d5! 5.ed Ve7+ 6.Şf2 Vh4+** ve daimi kiş.

3. . . . d5(!)

At gambitinde bu *"modern savunma"* en sağlam gelişme sistemi olarak sayılmaktadır.

Kazanılan Piyonu savunmak ve ayrıca, f-sütununu kapalı tutmayı amaçlayan eski devam yolu 3. ... g5 ("klasik savunma") çeşitli gambitlere yol açar, örneğin:

1) **4.Fc4 g4 5.0-0.** *Muzio* gambiti. (Veya 5.Ac3 gf 6.V:f3 - *MacDonell* hücumu). **5. ... gf 6.V:f3.**

2) **4.Fc4 Fg7 5.0-0** - *Hanstein* gambiti. (Veya 5.h4 - *Philidor* gambiti).

3) **4.h4 g4 5.Ae5.** *Kiesiritzky* gambiti. (Veya 5.Ag5 - *Allgaier* gambiti - 5. ... h6 6.A:f7 Ş:f7 7.Fc4+).

Bunlardan başka daha birçok gambit devam yolları var. Siyahlar 3. ... g5 savunmasını seçen bunlara ait bütün varyantları az çok bilmelidir. İşte aslında bu nedenden ötürü şimdi en çok 3. ... d5(!) "modern" savunması seçilmektedir.

Üçüncü hamlede Siyahlar 3. ... Fe7 de oynayabilirler (*Cunningham* gambiti): Siyahlar beyaz Şahı Fh4+ hamlesiyle tehdit etmeye çalışırlar. Fakat **4.Fc4 Fh4+ 5.Şf1!** varyantında, siyah Filin elverişsiz durumu yüzünden, Beyazların partisi daha iyidir.

4. ed Af6!
5. Fb5+ c6!

Siyahlar bu açılışta enerjik oynamazlarsa, Beyazlar üstünlüğü sağlarlar, örneğin: 5. ... Fd7 6.Ve2+ Fe7 7.Fc4 0-0 8.0-0; veya: 5. ... Abd7 6.0-0! A:d5 7.c4 Af6 8.d4 Fe7 9.F:f4 ve saire.

6.	**dc**	**A:c6**
7.	**d4**	**Fd6**
8.	**0-0**	**0-0**

eşit oyunla.

Fransız savunması.

Biz şimdi "yarı açık" açılışlara geçiyoruz ve ilk olarak

1. e4 e6

hamlelerinden sonra meydana gelen *Fransız savunmasını* (veya *Fransız partisini*) inceleyeceğiz. Bu açılışın stratejik fikri şöyledir: 1.e4 hamlesinden sonra "açık" başlangıçlarda Siyahlar, Beyazların 2.d4 hamlesiyle merkezde egemenliğin elde edilmesine 1. ... e5 ile engellemeye çalışırlar. Aynı amacı 1. ... c5 (Sicilya savunması) da gütmektedir. Oysa Fransız partisinde Siyahlar ilk hamlede başka bir yöntem kullanırlar: Onlar Beyazlara merkezin Piyonlarla işgal etmesine mücadelesiz izin verirler, fakat simetrik d7-d5 Piyon ilerlemesi sayesinde merkezde karşı şanslar elde etmeye çalışırlar. Aynı stratejiyi gerçekleştirmek için, bundan sonraki Kısımda incelenecek olan Caro-Kann savunmasında Siyahlar 1. ... c6 oynarlar.

2.	**d4**	**d5**
3.	**Ac3**	**. . .**

En fazla rastlanan hamle. Burada **3.ed ed** (*değişme* varyantı) Siyahlara hiç bir zorluk yaratmaz, çünkü 3. ... ed den sonra onların bu açılışta biraz "derd" olan — Fc8 in Pe6 yüzünden kapalı durumu — ortadan kalkmıştır. Piyonların tamamen simetrik konumu ise, partiyi beraberliğe yönseme gösterir: **4.Fd3 Fd6 5.Ae2.** (5.Af3 ten sonra 5. ... Fg4 iyidir). **Ae7 6.0-0 0-0** =.

Beyazların 3.Ac3 ten başka turnuvalarda rastlanan iki devam yolu şunlardır:

I). **3.Ad2** (*Tarrasch'* ın hamlesi). Fc1 in yolu kapattığı için biraz yapay görünen bu hamlenin avantajı şudur ki, Pc2 gerektiği taktirde merkezi c2-c3 hamlesiyle destekleyebilir. **3. ... c5.** (3. ... Af6 4.e5 Afd7 5.Fd3 c5 6.c3 Ac6 7.Ae2 Vb6 8.Af3 gelişme sisteminden daha basittir). **4.Af3 Ac6 5.ed ed 6.Fb5 Fd6 7.0-0 Ae7 8.dc F:c5 9.Ab3 Fb6,** aşağı yukarı eşit bir oyunla.

II). 3.e5 (*Nimzowitsch* varyantı). **3. ... c5.** Fransız partisinde karşıoyun elde etmek için "standart" bir yöntemdir. **4.c3 Ac6 5.Af3 Vb6 6.a3.** (b2 Piyonunun b2-b4 hamlesini hazırlamak için). **6. ... c4.** Sözü geçen b2-b4 ilerlemesini önler. **7.Fe2 Fd7 8.0-0 f6;** şanslar eşittir.

3. . . . Fb4

Nimzowitsch devam yolu (Nimzowitsch sistemi). Aşağı yukarı elli senedenberi en çok oynanan bu hamleden başka, Siyahların şu olanakları var:

I). **3. ... Af6** (*"klâsik"* devam yolu). **4.Fg5.** (4.e5 Afd7 5.f4 c5 6.dc Ac6! 7.Af3 F:c5 8.Fd3 ve şimdi 8. .... f5 9.ef A:f6 Siyahlara eşit oyun sağlar; dikkat edilecek nokta şudur ki, bu varyantta hatalı 8. ... 0-0? hamlesinden sonra Beyazlar 9.F:h7+! Fil

fedasıyla kazancı sağlayan hücumu elde ederler: 9. ... Ş:h7 10.Ag5+ Şh8 11.Vh5, veya 10. ... Şg6 veyahut 10. ... Şh6 11.Vg4 ve saire). **5. ... Fe7.** (Burada Siyahlar 4. ... Fb4 - "*Mac Cutcheon* varyantı" de oynayabilirler, örneğin: 5.e5 h6 6.Fd2 F:c3 7.bc Ae4 8.Vg4 g6 9.Fd3 A:d2 10.Ş:d2 c5 11.Vf4, veya 5.e5 h6 6.ef hg 7.fg Kg8 8.h4 gh 9.Vg4; bu oldukça karışık ve keskin varyantlarda Siyahlar, daha fena duruma düşmemek için itinalı bir şekilde oynamalıdır). **5.e5 Afd7 6.F:e7 V:e7 7.f4.** Merkezi sağlamlaştıran bu hamle, burada oynanan 7.Fd3 ve 7.Vd2 diğer iki devam yolunda da ergeç yapılır. **7. ... 0-0.** (7. ... c5? 8.Ab5 ±). **8.Af3 c5 9.Vd2 Ac6 10.dc A:c5** ±; Beyazların durumu biraz daha ivi.

II). **3. ... de** (*Rubinstein* varyantı). Bu hamle ile Siyahlar merkezi bırakırlar, fakat buna karşı Fb7 hamlesiyle Fc8 i büyük çapraza yerleştirirler. **4.A:e4 Af6 5.Fg5.** Belki burada 5.A:f6+ V:f6 6.Af3 devam yolu daha elverişlidir; fakat şu da var ki Siyahlar 5.Fg5 ten sonra meydana gelen konumu şöyle elde edebilirler: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.Fg5 de 5.A:e4. Bundan ötürü Siyahlar için Piyonu *dördüncü* hamlede almak daha uygundur. **5. ... Fe7 6.F:f6 F:f6.** (6. ... gf hamlesi pek emniyetli değildir). **7.Af3 Ad7 8.Vd2 b6 Fb5 Fb7,** ve Beyazların ancak hafif bir pozisyonel üstünlüğü var.

4. e5 ...

Bu hamle, diğer devam yollarından (4.Fd2, 4.Ae2, 4.a3, 4.ed, 4.Fd3) Siyahlara daha çok zorluk çıkarır ve en çok rastlanmaktadır.

4. . . . c5

Nimzowitsch varyantında en etkin devam yolu.

5. a3 ...

En çok oynanan hamle; diğer varyantlar (5.Vg4, 5.Fd2) Siyahlara fazla zorluk çıkaramaz.

5. . . . F:c3+

5.Fa5 hamlesi hakkında 18 numaralı Partiye bakınız.

6. bc ...

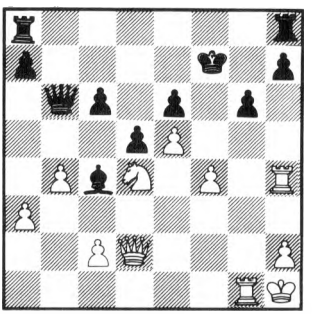
Fransız partisinin bu modern varyantının değerlendirilmesi için çok önemli konum. Elbette Beyazların hissedilir bir saha üstünlüğü ve, ayrıca, "iki Fil avantajı" var; üstelik bu Fillerden biri, Pa3-a4 hamlesinden sonra a3 hanesinde çok etkin bir pozisyona getirilebilir. Fakat Siyahlar da bu konumda şanssız sayılamaz: Her şeyden önce c5:d4 Piyon hamlesinden sonra onlar (özellikle geri kalmış Pc2 ye karşı) "c" sütununda baskı kurabilirler. Diğer plân ise Pc5-c4 hamlesiyle Vezir kanadının bloke edilmesidir; ve Beyazlar yine a3-a4 oynarlarsa, Va5 ve Fd7 hamleleriyle bu Piyonu kazanmak. Kısaca, her iki tarafın şansları mevcut olan, çok karışık ve itinalı pozisyonel oyunu gerektiren bir konumdur. Buna ait çeşitli, ayrıntılı incelemeleri açıklamak için bir broşür ister; bu nedenden ötürü biz burada en çok oynanan ve diğer devam yollarına göre sakin bir partiye götüren hamleleri vermekle yetiniyoruz:

6. . . .	**Vc7**
7. Af3	**Ae7**
8. a4	**b6**
9. Fb5+ (!)	**Fd7**
10. Fd3 (!)	**Ac6**

yukarıda söylendiği gibi, aşağı yukarı eşit şanslarla. Burada da, örneğin 11.0-0 hamlesinden sonra Siyahlar dikkatli olmalıdır, çünkü onlar da hemen rok yaparlarsa, Beyazlar "standart" Fil fedası ile kazanırlar: 11.0-0 0-0? 12.F:h7+! ve saire; bunun için roku 11. ... h6 hamlesiyle hazırlamak gerekir.

Parti No 18. Sax - Kortschnoy, Lugano 1986. **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Fb4 4.e5 c5 5.a3 Fa5.** Teoriye göre biraz risklidir. **6.Fd2(!).** Çok keskin varyantlara götüren 6.b4 de oynanabilir. **6. ... cd 7.Ab5 F:d2+ 8.V:d2 Ac6 9.f4.** (e5 hanesini kontrol etmek için en emin yol; fakat 9.Af3 de oynanabilir). **9. ... Ah6 10.Ad6+ Şf8 11.Af3 f6** (11. ... Vb6 12.0-0-0 Ag4 hamlelerinden sonra 13.Ag5 rahatsız edicidir, zira 13. ... f6 dan sonra Beyazlar 14.A:c8 K:c8 15.A:e6+ oynayabilirler). **12.Fb5!** Çok doğru bir strateji: Beyazlar, kendilerinin siyah hanelerin kontrolüne engel olabilecek bütün hasım Figürlerini değişirler. **12. ... Af7 13.F:c6 bc 14.A:f7 Ş:f7 15.0-0 f5!?.** Siyahlar f4-f5 yarma hareketinden korkuyorlar; fakat yapılan hamle Beyazların siyah hanelerinde egemenliği arttırıyor. Ayrıca şunu da not edelim ki, burada 15. ... c5 hamlesi 16.b4 yanıtı yüzünden iyi değildir. **16.b4 Ke8 17.A:d4 Vb6 18.Şh1 Fa6!?.** Birşey vermez, çünkü bu çaprazda aslında amaç yoktur. 18. ... c5 19.bc V:c5 biraz daha iyi idi. **19.Kg1 Fc4 20.g4! fg 21.K:g4 g6 22.Kag1.** Siyahların durumu ümitsizdir: Beyaz Figürler Şah kanadında toplanmış durumda, oysa Siyahların Veziri ve Fili bu sahadan uzak pozisyonlarından pratik olarak mücadelede seyirci kalırlar... **22.Kf8 23.Kh4 Kh8.** Siyahların iyi bir hamlesi yoktur: Beyazların stratejisi tam zafer kutluyor (Şekil 129 a bakınız). **24.f5! ef.** (24. ... gf 25.Vh6 daha da fenadır). **25.Vg5.** (26.K:h7+ tehdidiyle). **25. ... Kag8** (Veya 25. ... c5 26.e6+ ve kazanır) **26.Vf6+ Şe8 27.Ve6+ Şf8** (27. ... Şd8 28.K:h7!). **28.Vd7 Terkeder,** çünkü 29.Ae6+ hamlesine karşı hiçbir savunma kalmadı.

129



Caro-Kann savunması.

1. e4 c6

Bu hamle, Fransız savunmasında olduğu gibi, merkezde 2. ... d5 karşıhücumunun hazırlanması fikrine dayanır. Bu iki savunma sistemi arasındaki fark hemen görünür: 1. ... c6 hamlesi, 1. ... e6 hamlesinden, Figürlerin gelişmesini daha az sağlar (Ff8 kapalı kalır!); fakat öbür yandan bundan sonraki gelişme daha az engellenmektedir (Fc8 serbest kalır!). Birçok satranç otoritesine göre, Viyanalı M.Kann'ın yüz sene önce bulunmuş ve Berlinli H.Caro tarafından ilk defa turnuvalarda kullanılmış olan bu açılış tarzı, 1.e4 hamlesine karşı oynanan bütün savunmalardan en sağlamıdır. Tanınmış Rus teorisyeni büyükusta A.Suetin diyor ki: "Aslında bu açılışı «Dünya Şampiyonlarının savunması» olarak adlandırmak

gerekir. Bu savunma Capablancanın en sevdiği silah idi; Botwinnik, ünvanını maçlarda savunurken birçok defa onu seçiyordu, ve Petrosyan'ın pratiğinde de o sık sık rastlanmakta idi".

2. d4 . . .

Diğer bazen rastlanan hamle **2.Ac3** tür. **2. ... d5 3.Af3** hamlelerinden sonra Siyahlar, asıl varyantta olduğu gibi 3. ... de oynayabilir, veya Caro-Kann savunması için tipik olan **3. ... Fg4** hamlesini seçebilirler, örneğin: **4.h3 F:f3 5.V:f3 Af6 6.d3 e6,** eşit oyunla.

2. . . . d5

hamlesinden sonra en çok oynanan hamle

3. Ac3 . . .

tür. Diğer devam yolları şunlardır:

I). **3.e5** (kapalı sistem). Beyazlara fazla bir şey vermez, örneğin: **3. ... Ff5.** (En doğal yanıt). **4.Ae2 e6 5.Ag3 Fg6 6.h4 h6 7.h5 Fh7 8.Fd3 F:d3** =.

II). **3.ed cd** (değişme varyantı). **4.Fd3 Ac6 5.c3 Af6 6.Ff4 Fg4 7.Vb3 Aa5 8.Va4+ Fd7 9.Vc2 a6,** veya **9. ... Vb6,** eşit şanslarla.

III). **3.ed cd** hamlelerinden sonra Beyazlar çok daha karışık ve keskin oyuna götüren **4.c4** hamlesini de seçebilirler - vaktiyle çok korkulan "*Panow* hücumu". Ancak buna karşı da emin eşitleme yolları bulunmuştur, örneğin: **4. ... Af6 5.Ac3 g6.** Vezir açılışındaki Grünfeld savunmasına benzeyen gelişme tarzı. Siyahlar 5. ... e6 hamlesinden sonra da yeterli karşışanslar elde ederler. 5. ... Ac6 hamlesi ise Beyazlara tehlikeli hücum şansları verir, örneğin: 5. ... Ac6 6.Fg5! Vb6 7.cd! V:b2? (7. ... A:d4 8.Fe3 e5 9.de Fc5 gambit devam yolu daha iyidir). 8.Kc1 Ab4 9.Aa4 V:a2 10.Fc4 Fg4 11.Af3! F:f3 12.gf Terkeder, çünkü 12. ... Va3 13.Kc3 ten sonra Siyahlar en azı bir Figür kaybeder (Botwinnik—Spielmann, Moskova 1935. Büyük uluslararası turnuvalarda oynanan partilerin en kısalardan biri budur). [Resim 129a: Dr. Michail Botwinnik, 1911-.....; 1948-1957, 1958-1960 ve 1961-1965 senelerinde Dünya satranç şampiyonu. Elektrik y.mühendisi. Turnuva satrancını bıraktıktan sonra özellikle satranç kompütör programlarının geliştirilmesiyle uğraşmaktadır]. **6.Vb3 Fg7.** (6. ... dc 7.F:c4 e6 8.d5! ten daha iyi). **7.cd 0-0 8.Fe2 Ad7 9.Ff3 Ab6 10.Fg5 Fg4 11.F:f6 F:f3 12.A:f3 ef! 13.0-0 Vd7,** eşit şanslarla (Pd5 zayıftır).

3. . . . de

Pratik olarak daima oynanan hamle. Fakat burada son zamanlarda **3. ... g6** hamlesi de denenmiştir. Şimdi 4.e5 hamlesi göründüğü kadar elverişli değil, çünkü 4. ... h5 5.f4 Ah6 dan sonra (Beyazlar 6.Af3 oynarlarsa) Fili g4 hanesine geliştirler. Fakat **4.h3! Fg7 5.Af3** den sonra Siyahlar az çok **5. ... de** oynamak zorundadır.

3. ... Af6(?) hamlesi ise iyi değil: **4.e5 Ad7.** (Veya 4. ... Ae4 5.A:e4 de 6.Ae2 ve Pe4 zayıftır). **5.f4** (5.e6 fe 6.Af3 gambit devam yolu da çok kuvvetlidir). **5. ... e6 6.Af3 c5** ve Siyahlar,

129a



Fransız savunmasının benzeyen varyantlarına göre bir hamle kaybettiler.

4.A:e4 Ff5

Bugünlerde en çok kullanılan hamle ("*Capablanca* sistemi").

Diğer devam yolları şunlardır:

I). **4. ... Af6 5.A:f6+ ef.** (5. ... gf ten sonra meydana gelen keskin oyunda Beyazların şansları daha iyidir - Parti No 19 a bakınız). **6.Fc4 Fd6 7.Ve2+ Fe7.** (7. ... Ve7 8.V:e7+ Ş:e7 9.Ae2 Ke8 10.Ff4, ve Beyazlar ilerde daha elverişli bir oyunsonu elde edebilirler). **8.Af3 0-0 9.0-0 Fd6 10.Kel Ad7** ±; Siyahların konumu biraz sıkışık olmakla beraber sağlamdır.

Ia). Burada tarihe geçmiş partilerden biri (Réti-Tartakower), açılış prensiplerine aykırı hamlelerin göz önüne alınması bakımından faydalı olur: **4. ... Af6 5.Vd3!?** (5.A:f6+ yerine). Gelişme için pek uygun olmayan bu hamleye karşı en basit yanıt 5. ... A:e4 6.V:e4 Ad7 ile 7. ... Af6 olacaktı. Fakat Siyahlar, Beyazları "cezalandırmak" için, gelişme namına bir şey yapmadan hücuma kalkışırlar: **5. ... e5? 6.de Va5+ 7.Fd2 V:e5 8.0-0-0!.** Sonuç olarak, gelişmede büyük bir üstünlüğü bulunan Beyazlar bu hamleyi de yapabilirler. **8. ... A:e4?.** Vezirle At, 9.Kel yüzünden alınamaz. Yapılan 8. ... A:e4 hamlesiyle Siyahlar bir Figür kazanmayı değil, gelişme için vakit kazanmayı düşünüyorlar, örneğin: 9.Kel? (doğru hamleyi şimdi göreceğiz) 9. ... f5 10.f3 Fe7 ve saire. Oysa hemen 8. ... Fe7 oynamak gerekirdi, çünkü Beyazlar partönöre hayli nahoş bir sürpriz hazırladılar: **9.Vd8+!! Ş:d8 10.Fg5++** (çifte kiş!) **10. ... Şc7** (Veya 10. ... Şe8 11.Kd8 mat) **11.Fd8 mat.**

II). **4. ... Ad7.** Siyahlar Agf6 hamlesini hazırlamaktadır: bu klâsik gelişme sistemi onlara sağlam, fakat biraz pasif oyun verir. **5.Fc4.** Bugünlerde en çok rastlanan devam yolu. Diğer olanakları kısaca göz önüne alalım: 1). 5.Af3 Agf6 6.Ag3 e6 7.Fd3 c5! 8.0-0 cd 9.A:d4 Fc5, yeterli karşı şanslarla. 2). 5.Ag5. Bu "sinsi" hamle ilk defa *Sokolov* tarafından 1988 yılında kullanılmıştır. (At'ın bu hareketi, 5.Fc4 asıl varyantında bir hamle sonra yapılır). 5. ... h6?. Bu bir hata, elbette 5. ... Af6 oynamak gerekirdi. 6.Ae6!. (İyi bildiğimiz bir kombinezon, örneğin Parti No 3 e bakınız). 6. ... Va5+ (6. ... fe?? 7.Vh5+). 7.Fd2 Vb6 8.Fd3! fe?. (Siyahların morali tamamen bozulmuştur; 8. ... Agf6 9.F:f8 hamlelerinden sonra Siyahların partisi hiç de hoş değildir, fakat devam edilebilir). 9.Vh5+ Şd8 10.Fa5 ve Beyazlar kolayca kazandılar (Nunn-Georgiev, *seçkin* büyükustaların oynadığı, "Kategori 15" turnuvası, Linares 1988). 3). 5.Ve2 hakkında Parti No 4 e bakınız. **5. ... Af6 6.Ag5 e6 7.Ve2.** (Tehdit: 8.A:f7 Ş:f7 9.V:e6+ ve Siyahlar bu şiddetli hücuma karşı savunmasızdır). **7. ... Ab6 8.Fb3 h6.** [8. ... V:d4? iyi değildir: 9.A1f3 Fb4+ (aksi taktirde Af3-e5 ve A:f7). 10.c3 F:c3+ 11.Şf1! ±]. **9.A5f3 c5 10.Ff4!.** Bu kuvvetli hamleden sonra Siyahlar 10. ... cd oynarlarsa, Beyazlar 11.0-0-0! hamlesiyle hissedilir bir avantaj elde ederler; fakat **10. ... Abd5** hamlesinden sonra, onların sadece küçük bir üstünlük kalır.

5. Ag3	**Fg6**
6. h4	. . .

Fg6 nın pozisyonunu sarsmak için standart bir yöntem. Diğer, 6.Fc4, 6.Af3 ve 6.A1e2 gibi daha sakin devam yollarında Siyahlar fazla zorluk çekmeden eşit oyun elde ederler.

6. . . .	**h6**
7. Af3	**Ad7(!)**

7. ... Af6 dan sonra Beyazlar 8.Ae5 Fh7 9.Fc4 hamleleriyle gelişme üstünlüğü elde ederler.

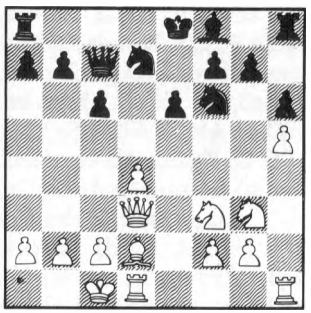
8. h5!	. . .

Bu modern yöntem eski 8.Fd3 den daha etkindir.

8. . . .	**Fh7**
9. Fd3	**F:d3**
10. V:d3	**Vc7**
11. Fd2	**e6**
12. 0-0-0	**Af6**

Diagram 130 a bakınız. Teorik incelemelerin ve pratiğin gösterdiği gibi, Beyazların hissedilecek bir avantajı yoktur.

130



Parti No 19. Tschiburanidse-Short (Dortmund 1983). **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ac3 de 4.A:e4 Af6 5.A:f6+ gf.** Oyunu karıştırmak amacıyla Short bu keskin varyantı seçiyor. **6.Fe2 Vc7 7.Af3 Fg4 8.c4** (Burada 8.Ah4 F:e2 9.V:e2 e6 10.0-0 daha iyidir). **8. ... e6 9.0-0 Ad7 10.d5 0-0-0 11.de Ae5 12.Ad2.** Açılıştan sonra Beyazlar

hiç bir şey elde edemediler. **12. ... F:e6 13.Va4 Kg8.** (14. ... Fh3 tehdidi ile). **14.Ae4?.** Açık bir hata: **14. ... F:c4!** Siyahlar bu Piyonu alabilirler, çünkü 15.F:c4 Af3+ mata götürür. Beyazların durumu aslında ümitsizdir; fakat (o zaman 22 yaşında olan) bayanlar arası Dünya Şampiyonu Tschiburanidse bir kaliteyi feda edip, partiyi daha da fazla karıştırmakla kurtarmaya çalışıyor: **15.Fh5 F:f1 16.Ş:f1 Ad3.** Short hemen kazanmak istiyor; oysa 16. ... a6 dan sonra Beyazlar hiçbir şey yapamaz. **17.V:a7 Ve5** (17. ... V:h2!) **18.Fe3.** Bu Figür fedasını Short herhalde ümitsizlik sonucu olarak değerlendirmiştir; fakat yapılan hamle bir doz zehir içerir... **18. ... V:e4 19.Va8+ Şc7.** Belki 19. ... Şd7 20.V:b7+ Şd6 avantürü daha iyi idi . **20.Fb6+ Ş:b6 21.V:d8+ Şc5.** (21. ... Şa7 22.Va5+ ve daimi kiş; fakat Short kazanmak istiyor). **22.b4+(!) Ş:b4.** Belki 22. ... A:b4 23.Kc1+ Ac2! daha iyi idi. **23.Ff3 Ve5(?).** Burada da 23. ... Fc5 olanağı vardı, örneğin 24.Kb1+ Şc3 25.V:g8 Vd4 26.Vg3 Fd6! ve saire. **24.Kb1+ Ab2 25.Vd2+ Şa3.** Veya 25. ... Şc5 26.K:b2 ve Vb4 mat tehdidine karşı iyi bir savunma yok. **26.K:b2! b5** (26. ... V:b2 27.Va5 mat!) **27.Kb3+ Şa4 28.Fd1 Terkeder.** Bu parti hakkında "olur böyle vakalar" dan başka, ne diyebiliriz!?.. Belki de yine "satrançta en zor şey, kazanılmış bir partiyi kazanmaktır!" deyimini hatırlatmak gerekir...

(Resim 130a: M.Tschiburanidse, Bayanlar arası Dünya satranç şampiyonu).

130a



Sicilya partisi.

1. e4 c5

Sicilya partisi (veya Sicilya *savunması*) bugünlerde en çok oynanan açılıştır. Bu açılış da Beyazların merkezine karşı mücadele fikrine dayanır. "Profilaktik" (esirgeyici) 1. ... c5 hamlesi ile Siyahlar oyuna açık bir şekilde "asimetrik" (simetrik olmayan) karakter vermektedir. Beyazların şansları Şah kanadında bulunmaktadır; Siyahlar ise birçok defa Vezir kanadında etkin bir karşıoyun elde edebilirler. Ve pratiğin gösterdiği gibi, oyunortasına geçişinden sonra genellikle meydana gelen karışık mücadelede onlar yeterli şanslara sahiptir. Bu oyun tarzında, diğer açılış sistemlerine göre "beraberlik tehlikesi" daha küçük olduğundan, kuvvetli ustalar - özellikle daha zayıf partönörlere karşı - Sicilya partisini (her iki renkle) oynamayı severler.

2. Af3 . . .

En çok oynanan bu hamle, öbür merkez Piyonunun ilerlemesini hazırlar. Beyazlar doğrudan doğruya **2.d4** oynarlarsa, **2. ... cd 3.Af3** (3.V:d4 Ac6 ∓) hamlelerinden

sonra, Siyahlar için Piyonu kazanmak iyi değil, çünkü **3. ... e5 4.c3** (4.A:e5?? Va5+) **4. ... dc 5.A:c3 Af6 6.Fc4** gambit varyantında Beyazların büyük bir gelişme avantajı var.

Burada Beyazların diğer bazı olanaklarını göz önüne alalım:

I). **2.Ac3.** Sicilya partisinin *kapalı varyantı.* (Bu oyun tarzında meydana gelen konumlar 2.Ae2 hamlesinden sonra da meydana gelebilirler). **2. ... Ac6 3.g3.** Bu hamle Şah Filinin, kapalı varyant için tipik olan "fianchetto" gelişimini hazırlamaktadır (İtalyanca "fianco" - yan taraf ve kanat demektir). **3. ... d6 4.Fg2 g6 5.d3 Fg7 6.f4.** Özellikle eski Dünya Şampiyonu Spassky'nin oynadığı devam yolu. (Eski hamleler 6.Fe3 ve 6.Age2). **6. ... e6 7.Af3 Ae7 8.0-0 0-0 9.Fd2 10.Kb1 b5!** = (Spassky-Larsen, 1968).

II). Son zamanlarda turnuvalarda rastlanan **2.f4** hamlesi Siyahlara zorluk çıkarmaz: **2. ... Ac6 3.Af3 e6.** (3. ... g6 4.Ac3 Fg7 Filin "fianchetto"su da iyidir: 5.Fb5 Ad4 6.A:d4 cd). **4.Ac3 Age7 5.Fb5 a6 6.F:c6 A:c6,** iyi bir oyunla).

III). 2.b4!? *gambit* varyantı. (Bunu 2.Af3 d6 hamlelerinden sonra oynamak belki biraz daha iyi). Bu gambit hamlesi emin bir devam yolu sayılamaz; ancak 2. ... cb den sonra, Beyazlar pratik hücum şansları sağlayan kuvvetli bir Piyon merkezi elde edebileceğinden, Siyahlar dikkatli oynamalıdır. **2. ... cb.** (2. ... d5 3.ed V:d5? 4.Ac3 Ve5+ 5.Ve2 V:e2+ 6.F:e2 cb 7.Ad5! tehlikeli "beyaz inisiyatif" ile). **3.a3 d5! 4.ed.** (4.e5 Ac6 5.d4 Vc7 6.Af3 Fg4 Siyahlar için elverişlidir). **4. ... V:d5 5.Fb2 e5 6.ab F:b4 7.Ac3 F:c3! 8.F:c3 Ac6 9.Af3 Age7 10.Fe2 0-0 11.-0-0 f6** ve Siyahların oldukça sağlam bir konumda bir Piyon fazlası var.

IV). Benzer şekilde, bazı pratik şanslar sağlayabilen **2.d4 ed 3.c3** (*Morra* gambiti) de Beyazlar için risklidir; örneğin, **3. ... dc 4.A:c3 Ac6 5.Af3 d6 6.Fc4 e6** (...Fg4? 7.F:f7+) **7.0-0 Fe7** ve saire, Siyahlar için yeterli derecede sağlam bir konumla.

Şimdi Siyahların 2. ... d6 hamlesinin (ve buna bağlı olarak bugünlerde önemli olan *Scheveningen* ve *Naidorf* devam yollarının ve "Dragon" varyantının) incelemesine geçmeden önce, Beyazların 2.Af3 hamlesinden sonra Siyahların çok sayıda olan diğer olanaklarından bazıları kısaca gözden geçirelim.

I). *Paulsen savunması.* **2.Af3 e6 3.d4 cd 4.A:d4** hamlelerinden sonra **4. ... a6** ile başlayan gelişme sistemine *Paulsen* savunması denilir. Bu varyant için tipik olan şudur ki, Siyahlar burada (diğer benzer gelişme sistemlerinde, örneğin Scheveningen devam yolunda olduğu gibi) Ff8 in etkisini azaltmamak için d7-d6 Piyon hamlesini yapmıyorlar. Çok sayıda meydana gelebilen varyantlardan biri şöyledir: **5.c4.** Bu modern devam yolunda, e4 ve c4 teki Piyonları sayesinde Beyazlar d7-d5 ve b7-b5 Piyon hamlelerini güçleştirmeye çalışırlar. **5. ... Af6 6.Ac3 Fb4.** Merkez hanelerine baskıyı arttırmak amacı ile. (6. ... Vc7 ve bundan sonra b7-b6 ile Fb7 de oynanabilir). **7.Fd3 Ac6 8.A:c6** (8.Ac2 veya 8.Fc2 devam yolları da

Siyahlara zorluk çıkaramaz). **8. ... dc,** aşağı yukarı eşit oyunla.

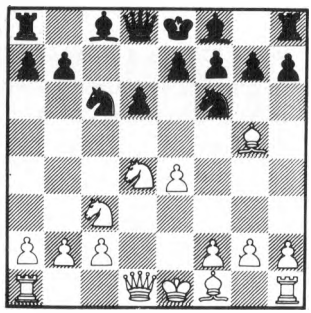
II). **2.Af3 e6 3.d4 cd 4.A:d4 Af6 5.Ac3** hamlelerinden sonraki **5. ... Fb4** devam yoluna *Sicilya saldırısı* denilir. Beyazlara üstünlük veren tek hamle **6.e5!** tir. Ayrıntılı analizler gösterdiler ki bu hamleden sonra 6. ... Ae4 7.Vg4! devam yolu Siyahlar için hiç yeterli değildir. **6. ... Ad5 7.Vg4.** (7.Fd2 A:c3 8.bc Fe7 9.Vg4 Şf8 10.Fd3 d6 11.f4, kuvvetli "beyaz inisiyatifla" da iyidir). **7. ... Şf8 8.a3 Fa5 9.Fd2 A:c3 10.bc Ve7 11.Vg3 Ac6 12.f4,** Beyazların hissedilir bir baskı ile.

III). **2.Af3 Ac6 3.d4 cd 4.A:d4 Af6 5.Ac3 d6** hamlelerinden sonra **6.Fc4** devam yolu "*Sozin* sistemine" götürür. **6. ... e6.** Doğal bir hamle. **7.Fe3 Fe7 8.Ve2.** Velimirowić'in bu daha yeni devam yolu, farklı taraflara roklar ve Piyon hücumları yüzünden keskin oyunlara götürür. Eski plân 8.0-0 ile f Piyonunun ilerlemesiydi. **8. ... 0-0 9.0-0-0 Vc7 10.Fb3 a6,** pratiğin gösterdiği gibi aşağı yukarı eşit şanslarla; örneğin: **11.g4 Ad7! 12.h4 Ac5 13.g5 b5 14.f3 Fd7 15.Vg2 b4 16.Ace2 A:b3+ 17.ab a5!,** iyi bir karşıoyunla (Fischer-Larsen, 1970).

IV). **2.Af3 Ac6 3.d4 cd 4.A:d4 Af6 5.Ac3 d6 6.Fe2 e5** devam yolu (*Boleslavsky* varyantı) turnuvalarda aşağı yukarı hiç kullanılmamakta, çünkü **7.A:c6 bc 8.0-0 Fe7 9.f4** ten sonra Beyazlar büyük bir pozisyon üstünlüğü elde ederler; d6-d5 ilerlemesini gerçekleştirmek olanaksızdır.

V). **2.Af3 Ac6 3.d4 cd 4.A:d4 Af6 5.Ac3 d6 6.Fg5** (Şekil 131 e bakınız) **6. ... e6 7.Vd2.** Beyazların son iki

131



hamlesi *Rauser* sisteminin temelini oluşturan uzun roku hazırlamaktadır. (Burada Beyazlar 7.A:c6 bc 8.e5 "*Richter* saldırısını"da seçebilirler. Onlara pratik hücum şansları veren, fakat daha riskli olan bu devam yolu, bugünlerde çok az kullanılmaktadır). 7.Vd2 hamlesinden sonra meydana gelen konumda Siyahlar için çeşitli savunma yolları denenmiştir: 1) 7. ... Fe7 8.0-0-0 0-0, 2) 7. ... a6 8.0-0-0 h6, 7. ... a6 8.0-0-0 Fd7, ve 7. ... h6 8.F:f6 gf (Botwinnik); fakat birçok senelerin pratiği göstermiştir ki Beyazlar daima belli bir üstünlük elde etmektedir. Bu nedenden ötürü Siyahlar şimdi, Rauser varyantı oynamamak için, 6. ... Fd7 "modern savunmasını" seçmektedir (Diagram 131 e bakınız): **6. ... Fd7.** Bu hamle ile Siyahlar Vezir kanadında bir an evvel karşıoyunu hazırlamak ve bu amaçla gerektiği taktirde c3 hanesinde bir kalite feda etmeyi plânlamaktadır, örneğin: **7.Vd2 Kc8 8.0-0-0 A:d4 9.V:d4 Va5 10.f4 K:c3 11.bc e5! 12.Vb4 V:b4 13.cb A:e4 14.Fh4 g5! 15.fg Fe7,** eşit şanslarla.

Şimdi

2. . . . d6

hamlesine bağlı sistemleri göz önüne alalım.

Scheweningen varyantı. İlk defa Maroczy-Euwe partisinde (Scheweningen turnuvası, 1923) oynanan bu varyant

3. d4	**cd**
4. A:d4	**Af6**
5. Ac3	**e6**

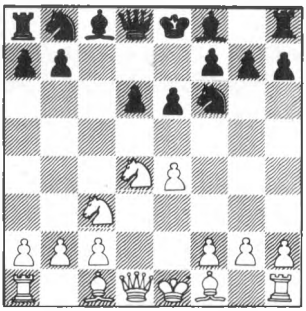
hamlelerinden sonra meydana gelmektedir (Şekil 132 ye bakınız). Bu savunma için tipik olan şey siyah merkez Piyonlarının e6 ve d6 karelerinde yerleştirilmesi ve bunların yardımıyla merkez hanelerinin kontrol edilmesidir; Alman satranç yayınlarında buna "Igelstellung" = "kirpi konuluşu" denilir. Ayrıca 132 numaralı Diagramdaki konumun başka özelliği şudur ki, Siyahların "c", Beyazların da "d" yarıaçık sütunları emrindedir. Bu pozisyon özellikleri, iki tarafın plânlarını belirtmektedir. Beyazlar, Şah kanadında aktif gelişmeye başlamak ve bunun için -şartlar uygun olurlarsa- e4-e5 ilerlemesini gerçekleştirmeye çalışır; Siyahlar ise daha önce özellikle savunmaya dikkat etmelidir, fakat ilerde Vezir kanadında şans aramalıdırlar. Şuna da dikkati çekmek faydalı olur ki, hamlelerin *diğer sıralanması ve sayısı* ile de tipik bir "Scheveningen" pozisyonu meydana gelebilir, örneğin 1.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cd 4.A:d4 Af6 5.Ac3 d6, veya 1.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cd 4.A:d4 Ac6 5.Ac3 a6 6.Fe2 d6 ve saire.

6. Fe2 . . .

Çok kullanılan eski, ve aynı-zamanda en sağlam devam yolu.

Diğer devam yolları (Şekil 132 ye bakınız) 6.g3, 6.f4 ve 6.g4 tür.

132



Bunlardan birincisi, biraz yavaş olduğundan, Siyahlara fazla zorluk çıkaramaz: **6.g3 Ac6 7.Fg2 Fd7 8.0-0 Fe7 9.b3.** Hasım merkezine karşı Figür oyununu başlamak için. **9. ... A:d4 10.V:d4 Vc7 11.Fb2 0-0,** Siyahlarda emin bir konumla.

6.f4. Merkeze saldırı için hazırlık. **6. ... Ac6 7.Fe3 Fe7 8.Vf3.** Bu durumda Siyahlar enerjik oynamalıdır; örneğin 8. ... 0-0 9.0-0-0! den sonra onlar oldukça zor savunma problemleri karşısında kalabilir. Fakat, 8. ... e5 devam yolu, pratiğin gösterdiği gibi onlara yeterli karşı şanslar verir, örneğin: **8. ... e5(!) 9.fe de 10.A:c6 bc 11.Fc4 0-0.**

6.g4. İlk önce Af6 yi kovmak isteyen ve keskin bir partiye götüren *"Keres saldırısı"*. Oyun, örneğin, şöyle devam edebilir: **6. ... h6** (6. ... Ac6 da oynanabilir). **7.h4 Ac6 8.Kg1 h5 9.g5** ve Beyazların şansları biraz daha iyidir. Bu nedenden ötürü Siyahlar sık sık hamle sıralanmasını değiştirip, itinalı savunmayı gerektiren Keres saldırısına meydan vermeden "Scheveningen" formasyonuna dolaylı yollardan ulaşmaktadır,

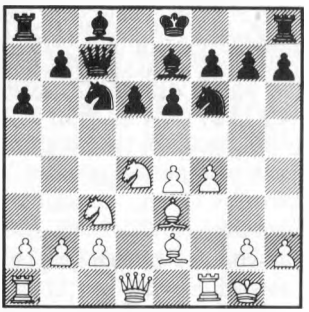
örneğin: 1.e4 c5 2.Af3 Ac6 3.d4 cd 4.A:d4 e6 5.Ac3 d6, veya 1.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cd 4.A:d4 Ac6 5.Ac3 a6 6.Fe2 d6 ve saire (Parti No 20 ye bakınız).

6. . . . a6

Daha modern devam yolu **6. ... Ac6.** Bu varyantta Siyahlar, Scheveningen savunmasında geleneksel a7-a6 ve hatta Vc7 hamlelerini gerektirmeyen gelişme plânını gerçekleştiriyorlar: **7.0-0 Fe7 8.Fe3 0-0 9.f4 Fd7 10.Ve1 A:d4 11.F:d4 Fc6 12.Vg3 g6!.** Kortschnoy'in fikri. Siyahlar kendi siyah hanelerinin zayıflamasından korkmamakta, çünkü Şah kanadındaki konumu oldukça sağlamdır; tasarruf edilen tempolar sayesinde ise, onlar Vezir kanadında a7-a5 ve b7-b5 ilerlemeleri ile karşı hücuma geçmeye hazırdırlar.

7. 0-0 Ac6
8. Fe3 Fe7
9. f4 Vc7

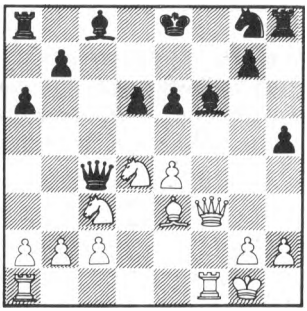
133



İncelediğimiz savunma için tipik bir konumdur (Şekil 133 e bakınız); oyun en çok şöyle devam eder: **10.Ve1 0-0 11.Vg3.** (Vd1-e1-g3 de burada tipik bir manevradır). **11. ... A:d4 12.F:d4 b5 13.a3 Fb7 14.Şh1 Kfd8.** Beyazların pozisyonu biraz daha iyi olmakla beraber, bundan yararlanmak aşağı yukarı olanaksızdır, zira hasım kampında hiç zayıf noktalar yoktur.

Parti No 20. Nunn (İngiltere) - Sokolov (S.S.C.B.), (Satranç Olimpiyadı, Dubai 1986). **1.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cd 4.A:d4 Ac6 5.Ac3 a6 6.Fe2 d6.** Bu hamleden sonra Scheveningen savunması meydana gelir. (6. ... Vc7 - "Paulsen"; ayrıca 6. ... Age7 - "Taimanov" varyantı da var). **7.Fe3 Vc7 8.f4 Aa5.** Burada doğru hamle 8. ... Af6 dır. Ac6-a5-c4 manevrası pek uygun sayılamaz, çünkü fazla zaman kaybına yol açar. **9.0-0 Ac4 10.F:c4 V:c4 11.f5!** Bu gibi konumlarda f4-f5 ilerlemesinin çok etkin olduğu çoktanberi bilinmektedir. Böylece, örneğin, E.Lasker Moskova 1935(!) turnuvasında 11. ... Af6 12.fe fe den sonra 13.K:f6! hamlesiyle bir kalite feda ederek Pirc'e karşı parlak bir parti kazanmıştır. Bugünlerde en kuvvetli Rus büyükustalarından biri olan Sokolov'un, bu varyantı seçmesinin nedenini anlamak zordur. **11. ... Fe7 12.Vg4 h5?** (Bu da iyi değil. Az çok zorunlu 12. ... Af6 idi, örneğin: 13.V:g7 Kg8 14.Vh6 e5 15.Af3 A:e4 16.V:h7 Af6). **13.Vf3 Ff6.** Durum zaten zor idi, fakat bu yapay Fil hamlesi bardağı taşırıyor... **14.fe fe** (Şekil 134 e bakınız). **15.e5!** At için (bir tempo kazanarak!) e4 hanesini boşaltır.

134



Gerçekten, bazen söylendiği gibi, "Piyon fedaları bir çok defa "parlak" Vezir fedalarından daha incedir!..". İnanılması zor, fakat göreceğimiz gibi, Siyahlar bundan sonra sadece sekiz hamle dayanabildiler. **15. ... de 16.Ae4.** (17.Ad6+ "aile kişi" tehdidiyle). **16. ... Vc7.** (Veya 16. ... Fe7 17.Vf7+ Şd8 18.Kad1 Şc7 19.V:g7). **17.Vg3! Ae7 18.Kad1 h4 19.A:f6+ gf 20.Vg7 Kf8.** (Eğer 20. ... Kg8, o zaman 21.V:f6 Ad5 22.A:e6 veya 21. ... ed 22.Vf7+ Şd8 23.K:d4+ Fd7 24.Vf8+). **21.K:f6! K:f6 22.V:f6 Vd6.** (22. ... ed 23.Vh8+ Şd7 24.K:d4+ Ad5 25.Vg7+ Şe8 26.Vg8+ Şd7 27.Vf7+ Şd6 28.K:d5+ ve Veziri kazanır). **23.Fg5!!.** Bu şahane hamleye karşı Siyahların hiçbir savunması yoktur, çünkü 23. ... Şd7 hamlesinden sonra Beyazlar 24.V:e7+! V:e7 25.Af5+ ile bir Figür kazamrlar, 23. ... Ad5 hamlesi ise 24.Vg6+ Şd7 25.Vf7+ yüzünden işe yaramaz. Üstelik Beyazlar sadece 24.Vh8+ Şd7 25.F:e7 ve saire ile tehdit ederler. **23. ... ed 24.K:d4 Terkederler.** 24. ... Ad5 25.K:d5; veya 24. ... Vc5 25.Vh8+ mat hücumu ile, örneğin: 25. ... Şf7 26.Vh7+ Şe8 (veya 26. ... Şf8 27.F:e7+ V:e7 28.Vh8+) 27.Vh5+! Şf8 28.Fh6+ ve Veziri kazanır.

Najdorf varyantı.

1.	**e4**	**c5**
2.	**Af3**	**d6**
3.	**d4**	**cd**
4.	**A:d4**	**Af6**
5.	**Ac3**	**a6**

Çeşitli karışık varyantlara yol açan *Najdorf* devam yolu. Aslında Siyahlar e7-e5 oynamak isterler, fakat zaman kazanan bu Piyon ilerlemesinin hemen gerçekleştirilmesi iyi değil, çünkü 5. ... e5 6.Fb5+! Fd7 7.F:d7+ beyaz haneli Fillerin değişmesinden sonra Beyazların d5 *"deliği"* üstündeki egemenliği artmaktadır.

6. Fg5 . . .

Bu agresif (sataşkar) hamlenin amacı, sözü geçen Pe7 nin ilerlemesini önlemektir. 5. ... e5? hamlesi pozisyon bakımından fena olduğundan, Siyahlar şimdi

6. . . . e6

hamlesi ile yetinmektedir. Burada 6. ... Abd7 daha az oynamakta, çünkü bu yanıttan sonra Beyazlar 7.Fc4(!) hamlesiyle Fili çok etkin bir yere geliştirirler.

7. f4 . . .

8.e5 tehdidi ile.

7. . . . b5

Burada klâsik devam yolu 7. ... Fe7 8.Vf3 Vc7 9.0-0-0 Abd7 10.Fd3 (Eski 10.g4 hamlesinden daha fazla kullanılmaktadır). 10. ... h6 11.Vh3 ve saire. Siyahlar bu devam yolu ile e4-e5 ilerlemesini engellemeye çalışmaktadır. Aynı amaçla Siyahlar 7. ... Vb6 de oynayabilirler, örneğin: 7. ... Vb6 8.Vd2! V:b2 (Ünlü *"Piyon yağma"* varyantı). 9.Ab3 Va3 10.F:f6 gf; ancak pratiğin gös-

terdiği gibi bu tarz Siyahlar için oldukça risklidir. Yukarıda göz önüne alınan 7. ... b5 hamlesi ise, e4-e5 ilerlemesine karşı tedbir almamakta; Siyahlar daha çok kendi Vezir kanadının ideal gelişmesinin peşindedir. Fakat bu hamle, şimdi göreceğimiz taktik bir olanak sayesinde yapılabilir (9. ... Vc7!).

8. e5(!) . . .

Diğer devam yolları : 1) 8.a3, 2) 8.Fd3, ve 3) 8.Fe2 biraz pasif olduğundan, Siyahlara rahat bir gelişme olanağı vermektedir.

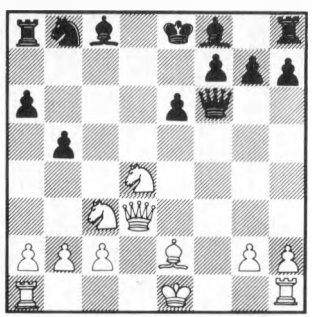
8.	**. . .**	**de**
9.	**fe**	**Vc7!**
10.	**ef**	**. . .**

Siyahlara bazı zorluklar çıkaran en keskin devam yolu.

10. . . .	**Ve5+**
11. Fe2	**V:g5**
12. Vd3	**V:f6!**

(Diagram 135 e bakınız), aşağı yukarı eşit şanslarla.

135



"Dragon" varyantı.

1.	**e4**	**c5**
2.	**Af3**	**d6**
3.	**d4**	**cd**
4.	**A:d4**	**Af6**
5.	**Ac3**	**g6**

hamlelerinden sonra meydana gelen *"Dragon"* varyantı. Fianchetto yöntemi ile g7 hanesine geliştirilen Ff8 bundan sonraki rok pozisyonunu savunmalı ve, aynızamanda, uzun çapraz boyunca baskı yaratmalıdır. Bu oyun tarzı, e7-e6 hamlesini içeren sistemlerden çok farklıdır.

6. Fe3 Fg7

Bu gibi konumlarda 6. ... Ag4? tipik bir hatadır: 7.Fb5+! ve Beyazlar bir Figür kazanır (7. ... Fd7 8.V:g4). Fakat 6. ... Fg7 hamlesinden sonra bu Ag4 tehdidi gerçeklenebilir, çünkü Şah boşaltılmış f8 hanesine gidebilir.

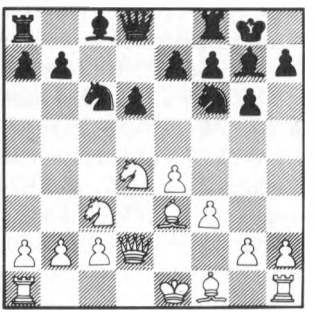
7. f3 . . .

Modern gelişme sistemi. Daha sakin, eski devam yolu 7.Fe2 Siyahlara daha az zorluk çıkarıyordu, örneğin 7.Fe2 0-0 8.Ab3 (d6-d5 ilerlemesini engellemek için) 8. ... Ac6 9.f4 Fe6 9.g4!? Aa5 11.g5 Ae8 12.Vd2 Kc8, veya 12.Fd4 Fc4! ve saire.

7.	**. . .**	**0-0**
8.	**Vd2**	**Ac6**

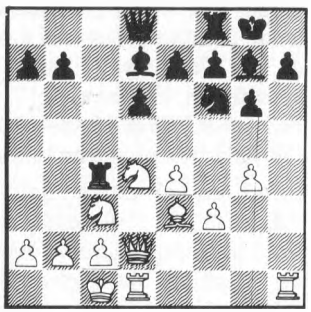
(Diagram 136 ya bakınız). Beyazlar, hasım Şahının pozisyonuna reel hücum şansları elde etmek için uzun rok yapmalıdırlar; bu ise partinin keskin karakterini belirtir. Oyunun gelişmesini daha yakın incelemek amacıyla aşağıdaki partiyi göz önüne alalım:

136



Parti No 21. Karpov-Kortschnoy (maç partisi, 1974). Partinin devamı (136 Şekildeki konumdan başlamak üzere) şöyle oldu: **9.Fc4.** Bu modern devamyolu önce oynanmış olan 9.0-0-0 dan daha iyidir, çünkü zamanla buldular ki Siyahlar 9.0-0-0 dan sonra 9. ... d5! hamlesiyle partiyi eşitleştiriyorlar, örneğin: 10.ed A:d5 11.A:c6 bc 12.A:d5 cd 13.V:d5 Vc7! (13. ... Kb8 **14.**b3!) 14.V:a8 Ff5 15.V:f8+ Ş:f8 16.Kd2 Vb8 17.Fb5 h5 18.Khd1 F:b2+ 19.Ş:b2 V:b5+, eşit oyunla. Elbette, böyle varyantların meydana gelmesi uzun ve ayrıntılı incelemeleri gerektirir. **9. ... Fd7 10.h4 Kc8.** (Burada 10. ... Va5 yapılan hamleden daha iyi). **11.Fb3 Ae5.** Beyazlar h4-h5 Piyon fedası veya g2-g4 ile hücumu kuvvetlendirebilirler. Buna karşı Siyahlar c sütununda etkin olmaya çalışırlar. **12.0-0-0 Ac4 13.F:c4 K:c4 14.h5!.** Ancak bu enerjik yöntem başarıya götürebilir. **14. ... A:h5 15.g4 Af6.** (Şekil 137 ye bakınız). **16.Ade2!.** Bu

137



geri çekilme aslında oldukça zararsız görünmektedir. Acaba, Beyazlar neden hemen 16.Fh6 oynamadılar? Çünkü bu taktirde Siyahların da çok etkin bir karşı manevrası var: 16. ... A:e4!; örneğin: 17.Ve3 K:c3! 18.bc Af6 19.F:g7 Ş:g7 ve Siyahların şansları hatta biraz daha iyidir. Bu varyant göz önüne alınan açılışta, Siyahların şanslarının kaynaklarını açık olarak göstermektedir: Bunlar, sık sık rastlanan c3 teki kalite fedası ve diğer keskin çareler; bunların yardımıyla Siyahlar kendi kozlarından - c sütunu ile Filin kuvvetli g7 konumundan - yararlanmaktadırlar. **16. ... Va5 17.Fh6 F:h6 18.V:h6 Kfc8!.** (Bu konumda da yine "hücum en iyi savunmadır" diyebiliriz: Eğer şimdi Beyazlar baş tehdidini hemen gerçekleyip 19.g5 Ah5 20.Ag3 oynarlarsa, Siyahlar 20. ... K:c3! kalite fedası ile kontra ederler ve daha "hızlı" olurlar: 21.A:h5 K:c2+ 22.Şb1 K:b2+). **19.Kd3.** Çok önemli bir hamle - Beyazlar c3 noktasını kuvvetlendirip g4-g5 tehdidini tazeliyorlar. **19. ... K4c5?.** Partiyi kaybeden hamle!.. Göreceğimiz gibi, bu hamle sözü geçen g4-g5 ilerlemesini önleyemez. Burada yeterli bir savunmayı ancak 19. ... Vd8! hamlesi sağlardı, örneğin: 19. ... Vd8! 20.g5 Ah5 21.Ag3 Vf8! ve saire. **20.g5!!.** Bundan sonraki 21.Kd5 hamlesi ile beraber hiç beklenilmemiş bir sürpriz! **20. ... K:g5.** Veya 20. ... Ah5 21.Af4 K:g5 22.Acd5 Ke5 23.A:h5 ve kazanır. **21.Kd5!! K:d5 22.A:d5 Ke8.** (22. ... Vd8 23.Aef4 ten sonra Siyahlar 24.A:f6+ ef 25.Ah5! gh 26.Kg1+ tehdidine karşı tamamen savunmasız kalırlar). **23.Aef4!.** (24.A:f6+ ef 25.V:h7+ Şf8 26.Ad5 tehdidiyle). **23. ... Fc6 24.e5!.** Son incelik! Şuna dikkat edelim ki, bu kadar çok

sayıda iyi hamlelerden sonra Beyazlar *bir tek hamle* ile partiyi bozabilir lerdi: 24.A:f6+(?) ef 25.Ah5(?). (25.V:h7+ biraz daha iyi). 25. ... Vg5+ 26.V:g5 gf 27.Af6+ Şg7 28.A:e8+ F:e8 ve meydana gelen oyunsonu Siyahlar için biraz daha elverişlidir. Partide oynanan 24.e5! hamlesinden sonra Siyahlar bu Piyonu alamazlar, zira bu taktirde onların Veziri için g5 hanesi erişemez olur ve 25.A:f6+ ile 26.Ah5! tehdidi hemen kazanır. **24. ... F:d5 25.ef ef 27.V:h7+ Şf8 28.Vh8+(!)** Terkeder. Son anda Beyazlar "kendi kalesine bir gol" atabilirlerdi: 28.A:d5?? Ke1+. Fakat şimdi 28. ... Şe7 den sonra 29.A:d5+ V:d5 30.Ke1+ hemen kazanır.

Diğer bazı yarıaçık açılışlar.

Diğer yarıaçık açılışlardan en önemli olanları kısaca göz önüne alalım.

A. İskandinavyalı partisi.

1.e4 d5 hamlelerinden sonra *İskandinavyalı* partisi meydana gelir. Bu biraz erken hücuma en iyi yanıt **2.ed** dir, çünkü **2. ... V:d5** ten sonra Beyazlar **3.Ac3** hamlesiyle zaman kazanırlar. **3. ... Va5.** (3. ... Vd8 fazla pasiftir. Yapılan hamle ile Siyahlar aktif bir Figür oyununu kurmak istiyorlar). **4.d4.** Bu hamleden sonra en çok rastlanan devam yolları şunlardır:

1). **4. ... Af6 5.Af3 Fg4 6.h3 F:f3 7.V:f3 c6 8.Fd2 Abd7 9.0-0-0 e6 10.g4 Fe7 11.Fc4,** Beyazlarda gelişme avantajı ve inisiyatif ile.

2). **4. ... e5.** Siyahlar ne pahasına olursa olsun karşıoyunu elde etmek istiyorlar. **5.Af3.** Bu *gelişme* hamlesi Beyazlara avantaj sağlar. [5.de hamlesinden sonra Siyahlar oyunu karışık hale sokabilirler: 5. ... Fb4! (5. ... V:e5+ 6.Fe2±). 6.Af3 Ac6 7.Fd2 Fg4 8.a3 Ad4 (9.ab? V:a1!)]. **5. ... ed.** (5. ... Fb4 6.Fd2 Fg4 7.a3). **6.A:d4 Fb4 7.Fd2 Ve5+ 8.Ve2** ve Vezirlerin kırışmasından sonra Beyazların gelişme üstünlüğü yüzünden Siyahların durumu hiç iyi değil.

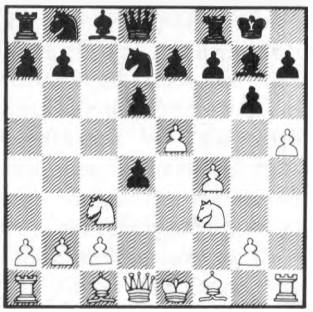
1.e4 d5 2.ed den sonra 2. ... V:d5 hamlesinin, yukarıda gördüğümüz gibi, bazı zorluklara neden olduğundan, bugünlerde (onun yerine) **2. ... Af6** hamlesi daha çok oynanmaktadır. **3.d4.** Piyonu hemen geri vermek en basit ve en sağlam devam yoludur. 3.c4 c6 4.dc (Beyazlar, isterlerse, 4.d4 cd 5.Ac3 oynayarak Caro-Kann açılışına geçebilirler; bu da 4.dc den daha iyidir). 4. ... A:c6 5.d3 e5 6.Ac3 Ff5 7.Fe2 Fb4 8.a3 F:c3+ 9.bc Va5 ve bir Piyona karşı Siyahlar çok iyi bir pozisyonu elde ederler. **3. ... A:d5 4.c4 Ab6 5.Af3 g6 6.Ac3 Fg7 7.h3.** Siyah Filin g4 hanesine inkişafını önlemek için. **7. ... 0-0 8.Fe3 Ac6 9.Vd2 e5 10.d5 Ae7 11.g4,** ve Siyahlar sıkışık durumdadır.

İskandinavyalı partisi hakkında "pek iyi değil" söylenemez ise de, bunun zayıf tarafı şudur ki diğer açılışlar Siyahlara daha elverişli olanakları sağlarlar. Zaten bunun için merkezdeki d7-d5 karşıhücumu Fransız partisinde 1. ... e6 ve Caro-Kann savunmasında da **1**. ... c6 hamleleri ile hazırlanmaktadır.

B. Aljehin savunması. 1.e4 Af6. Bindokuzyüzyirmili yıllarında meydana gelen bu savunmanın asıl fikri, merkezi ilk önce rakibe bırakmak ve onun Piyonlarını ileriye çekmek, ve bundan sonra bunları "sarsmak" tır. **2.e5.** Aktif olmak için tek olanaktır; çünkü 2.Ac3 ten sonra Siyahlar, onlara zorluk çıkarmayan iki devam yolu arasından seçebilirler: **1).** 2. ... d5. Merkeze karşıhücum. 3.e5 d4 4.ef dc 5.fg cd+, ve 2). ... e5, ve Beyazlar fazla bir şey vaadetmeyen Viyana partisini oynamak zorundadır. **2. ... Ad5 3.d4.** Ata devamlı saldırı da zararsızdır: 3.c4 Ab6 4.c5 Ad5 5.Ac3 (Veya 5.Fc4 e6 6.Ac3 A:c3 7.bc d5!) 5. ... c6 (5. ... A:c3 6.dc den daha iyi). 6.Fc4 d6! 7.cd ed 8.Vb3 de 9.A:d5 cd 10.F:d5 Vc7 11.Af3 Fd6 12.0-0 0-0 =. **3. ... d6 4.Af3.** Bugünlerde daha çok rastlanan sakin devam yolu. Yıllarca bu savunmanın asıl varyantı sayılan 4.c4 Ab6 5.f4 de 6.fe Ff5 7.Ac3 e6 8.Fe3 Ac6 9.Fe2 artık fazla kullanılmamaktadır, çünkü çok kuvvetli görünen beyaz Piyon merkezi baskı altına alınabilir; örneğin: 9. ... Vd7 10.Af3 0-0-0 11.0-0 f6! ve saire. **4. ... Fg4.** En aktif devam yolu. Fakat Siyahlar burada Ff8 in fianchetto gelişmesini içeren *Larsen* varyantını da seçebilirler: 4. ... de 5.A:e5 g6 ve saire. (Bu varyantta 5. ... Ad7? bir hatadır: 6.A:f7! Ş:f7 7.Vh5+ Şe6 8.c4 Af6 9.d5+ Şd6 10.Vf7! kuvvetli bir hücumla). **5.Fe2 e6 6.0-0 Ac6 7.c4 Ade7 8.ed V:d6 9.Ac3** ve Beyazların konumu biraz daha serbesttir.

C. **Pirc savunması. 1.e4 d6 2.d4 Af6.** Bu açılışta Siyahlar ilk 1. ... d6 hamlesiyle, Aljehin savunmasındaki e4-e5 hamlesini önlüyorlar. **3.Ac3 g6** hamlelerinden sonra meydana gelen konumlar, ilerde göreceğimiz "Şah-Hint" savunmasına benzerler. İlk önce beklemeli taktik uygulayan Siyahlar, Ff8 i geliştirdikten sonra e7-e5 veya (kanattan) c7-c5 hamleleriyle merkezde karşıhücuma geçerler. Bugünlerde bu oyun tarzına Aljehin savunmasından daha çok rastlanmaktadır. **4.f4.** En etkin devam yolu. Burada 4.Af3 Fg7 5.Fe2 0-0 6.0-0 Fg4 7.Fg5 Ac6 8.h3 F:f3 9.F:f3 sakin ve sağlam devam yolu Beyazlara biraz daha iyi oyun sağlar. 4.Fg5 ve 4.f3 varyantları ise Siyahlara fazla zorluk çıkarmazlar. **4. ... Fg7 5.Af3 0-0.** [Bu kritik durumda 6.e5 hücumu - 6. ... Afd7 7.h4 c5! (En enerjik yanıt. Gipslis-Botwinnik, 1965, partisinde Siyah lar daha çekingen olan 7. ... Ab6 hamlesini seçtiler ve 8.h5 Fg4 9.hg fg 10.Fe2 de 11.Ag5! den sonra şiddetli bir hücuma uğradılar) 8.h5 cd (Şekil 138 e bakınız) - çok karışık ve keskin

138



partiye götürür, örneğin: 9.hg. (Hücum için bir Figür fedası). 9. ... dc 10.gf+ K:f7 (10. ... Şh8? 11.K:h7+) 11.Fc4 Af8 12.F:f7+ Ş:f7 13.Ag5+ Şg8 14.Vh5 h6! 15.Vf7+ Şh8 16.Vb3 Va5 17.Af7+ ve Beyazların daimi kişten fazla bir şeyi yok]. **6.Fe2.** Çok daha sakin bir varyanttır. **6. ... c5! 7.dc** (7.d5 e6). **7. ... Va5 8.0-0** (8.cd? A:e4 +) **8. ... V:c5+ 9.Şh1,** aşağı yukarı eşit şanslarla.

Kapalı oyunlar.

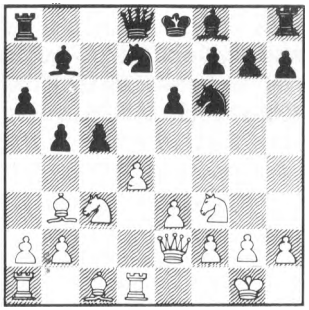
1.e4 ten başka, (özellikle 1.d4 olmak üzere) 1.d4, 1.c4 ve 1.Af3 en önemli başlangıç hamleleridir. Bunlar, 1.e4 ile başlamayan diğer bütün oyunlar gibi, "kapalı açılışlar" sınıfına aittir; aralarında en doğal ve en çok oynanan hamle 1.d4 tür. Bu hamle ile merkezde sağlam bir pozisyon kurulmuş olur, çünkü Pd4 Vezir tarafından korunmaktadır. "Açık" partilerde gördüğümüz gibi, 1.e4 e5 hamlelerinden sonra birçok defa açılışlarda d2-d4 (veya Siyahlar tarafından d7-d5) hamlesi oynanmakta ve bu da merkezin açılması ile sonuçlanır. 1.d4 d5 hamlelerinden sonra ise benzer bir şekilde e2-e4 ü (veya e7-e5 i) gerçekleştirmek daha zordur. Bunun için kapalı oyunlarda mücadele, açık oyunlarda olduğu kadar erken ve keskin başlamamakta; bu nedenden ötürü burada gelişmenin başarılı tamamlanması "tempo"lardan daha çok, iyi (itinalı, öngörülü) bir *açılış plânlaması önemlidir.* Buna bağlı olmak üzere hamlelerin sırası da, açık oyunlardakine göre, daha değişik olabilir; örneğin 1.Af3 Af6 hamleleri ile başlanmış olan bir parti birkaç hamle sonra Vezir gambiti, İngiliz başlangıcı, Reti başlangıcı ve saire gibi açılışlarına götürebilir.

Kabul edilen Vezir gambiti.

1.d4 d5 2.c4. "Vezir gambiti" için karakteristik bir kanat hücumudur. Bu da Şah kanadında 1.e4 e5 hamlelerinden sonra merkeze 2.f4 ile gerçeklenen hücuma, yani Şah gambitine benzer gibi görünür. Ancak bu iki "gambit" arasında derin bir fark var: Şah gambiti *gerçek* bir gambittir; Vezir gambiti ise aslında tam bir gambit sayılamaz, çünkü Beyazlar **2. ... dc** den sonra varyantların çoğunda Piyonu geri alırlar ve üstelik bir Piyon merkezi elde ederler. Siyahlar pratikte gambiti kabul edebilir, ancak alınan Piyonu koruyamaz. Bu nedenden ötürü satranç yayınlarında Vezir gambiti bazen "yalancı gambit" ("pseudogambit") olarak vasıflandırılır. **3.Af3.** En kuvvetli devam yolu. Hemen 3.e3 hamlesi Siyahlara 3. ... e5(!) olanağı verir, örneğin: 4.F:c4 ed 5.ed Fb4+ 6.Ac3 Af6 7.Af3 0-0 8.0-0 Fg4 eşit bir oyunla. 4.de? (4.F:c4 yerine) 4. ... V:d1+ 5.Ş:d1 devam yolu ise Siyahlar için elverişlidir. Burada, 3.e3 ten sonra, 3. ... e5(!) hamlesi yerine Piyonu 3. ... b5? ile savunmak ağır bir hatadır: 3. ... b5? 4.a4 c6 5.ab cb? 6.Vf3 ve bir Figür kazanır. **3. ... Af6.** Burada da Piyonu kazanmak yanlış bir strateji olur; çünkü 3. ... b5? ten

sonra Beyazlar 4.e3 c6 5.a4 Vb6 6.ab cb 7.b3! cb 8.V:b3 hamleleri ile Siyahların Piyon zincirini yıktırıp, Piyonu avantajla geri kazanırlar (8. ... a6?? 9.F:b5+; 8. ... b4 9.Vd5 Fb7 10.Fb5+ Fc6 11.Ae5 hamlelerinden sonra ise, Beyazlar kazancı sağlayan şiddetli bir hücum elde ederler, örneğin: 11. ... e6 12.Vf3! Af6 13.Fa4!! ve kazanır). **4.e3.** Piyonun geri alınmasının diğer yolu 4.Va4+ hamlesi, Beyazlara eşit bir oyundan fazla bir şey sağlanamaz, örneğin: 4.Va4+ c6 (en sağlam yanıt). 5.V:c4 Ff5 6.g3 Abd7 7.Fg2 e6 8.0-0 Fe7 9.Vb3, eşit bir oyunla. **4. ... e6.** Diğer, daha yeni olan 4. ... Fg4 devam yolunda 5.F:c4 e6 6.h3 Fh5 7.Ac3 Abd7 8.0-0 Fd6 9.e4 e5 10.de A:e5 11.Fe2 A:f3+ 12.F:f3 F:f3 13.V:f3 hamlelerinden sonra, Beyazlar küçük, fakat sürekli bir pozisyon avantajını elde ederler. Şuna dikkat edelim ki, dördüncü hamlede de (yani 4.e3 hamlesinden sonra) Pc4 ü korumak yine iyi değildir: 4. ... b5? 5.a4 c6 6.ab cb 7.b3! Fe6 8.bc bc 9.Ae5, açık bir avantajla. **5.F:c4 c5 6.0-0 a6.** Eskiden burada 6. ... cd oynuyorlardı, 7.ed den sonra "izole" d4 Piyonuna karşı baskı oyununu kurmak amacıyla; ancak pratiğin gösterdiği gibi, tahtada çok Figür kaldığı vakit, Beyazlar bu Piyon sayesinde iyi hücum şanslarına sahiptirler. **7.Ve2 b5 8.Fb3 Fb7.** (8. ... c4 iyi değil, veya en az vaktinden evvel yapılmış bir ilerlemedir; çünkü bu hamle sayesinde Vezir kanadında elde edilen Piyon çoğunluğu *şimdilik* beyaz merkeze

139



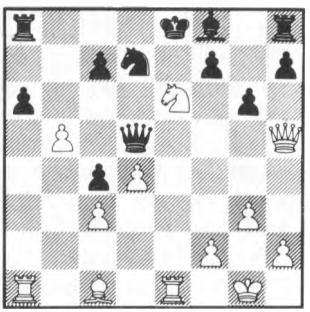
baskı kadar önemli değildir). **9.Kd1 Abd7.** (Şekil 139 a bakınız). Bu varyantta önemli bir hamle; Atın c6 hanesine geliştirilmesi pek uygun değildir - Parti No 22 ye bakınız. **10.Ac3 Vb8.** En çok oynanan hamle; şanslar aşağı yukarı eşittir.

Parti No 22. Kabul edilen Vezir gambiti. Najdorf- Dr.Cristoffel (Groningen uluslararası turnuvası, 1946). **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 c6 4.Af3 Af6 5.e3 a6 6.Fd3.** (Aslında bu Vezir gambitinin "Meran" varyantı; fakat birkaç hamle sonra, kabul edilen Vezir gambitinin gördüğümüz konumu meydana gelir!). **6. ... dc 7.F:c4 b5 8.Fb3 c5 9.0-0 Fb7 10.Ve2 Ac6(?).** Aktif görünen bu eski hamle, yukarıda da söylendiği gibi, uygun değildir. **11.Kd1 Vc7 12.d5!.** Bundan sonraki hamle ile beraber bu varyant için tipik bir yarma hareketi. **12. ... ed 13.e4! de?.** (13. ... d4 14.e5! de kaybeder. Siyahların tek şansı, Şah konumunun salıntılı olmasına rağmen 13. ... 0-0-0 idi). **14.A:e4 A:e4 15.V:e4+ Fe7.** (Veya 15. ... Ve7 16.Vf4; veyahut 15. ... Ae7 16.F:f7+ Ş:f7 17.Ag5+ Şe8 18.Ve6).

16.Ff4 Vc8 17.Fd5 Ad8 18.Fd6 Vd7 19.F:c5. (Beyazlar burada bir Figür kazanabilirdi: 19.F:e7 V:e7 20.F:b7 A:b7 21.Vc6+ Şf8 22.Kd7, fakat yapılan hamle daha da kuvvetlidir). **19. ... Kb8 20.F:f7+ A:f7 21.K:d7 Terkeder.**

Parti No 22a. Kabul edilen Vezir gambiti. Barejev - Jakowitsch (Tallin 1986). **1.d4 d5 2.c4 dc 3.Af3 Af6 4.Ac3.** Özellikle büyükusta Geller tarafından geliştirilmiş "gerçek" gambit varyantı. **4. ... a6.** Elbette Siyahlar gambiti rededebilirler, örneğin 4. ... c5 hamlesi ile; ayrıca 4. ... c6 ile, ilerde göreceğimiz "Slav savunması"nın sağlam bir varyantına geçebilirler). **5.e4 b5 6.e5 Ad5 7.a4 A:c3.** (7. ... Fb7 den sonra 8.e6! fe 9.Ae4 Beyazlara üstünlük sağlar). **8.bc Vd5 9.g3 Fe6.** (Hort'un 9. ... Fb7 hamlesi daha iyidir, örneğin 10.Fg2 Vd7 11.Fa3 Fd5 ve Ac6; fakat Siyahlar eski 9. ... Fe6 varyantını iyileştirmek istiyorlar). **10.Fg2 Vb7 11.0-0 Fd5 12.e6! F:e6 13.Ag5 Fd5 14.F:d5 V:d5 15.ab e6.** (Yukarıda sözü geçen iyileştirme girişmesi. 15. ... ab 16.K:a8 V:a8 17.Vg4! Ac6 18.Vf3 f6 19.Ae6 Vb7 20.Vd5 hamlelerinden sonra Beyazlar kazanılmış konum elde ederler, Balaschov - Miles, Bugojno 1978). **16.Ke1! Ad7.** (Eğer 16. ... ab, 17.K:a8 V:a8 18.d5 ve saire; fakat 16. ... Fe7 daha direnme olanaklarını sağlardı). **17.Vh5! g6 18.A:e6!!.** (Şekil 140 a bakınız). **Siyahlar terkeder.**

140



Klâsik Vezir gambiti.

1.	**d4**	**d5**
2.	**c4**	**. . .**

Eğer Beyazlar bu açılışta (c2-c4 hamlesiyle) merkeze hiç hücum etmezlerse, Siyahlar için savunma çok kolaylaşır. Örneğin: **2.Af3 Af6 3.e3.** (*Vezir Piyonu* başlangıcı). **3. ... c5.** Bu sefer Siyahlar aktif olmaya başlıyorlar. **4.b3 e6 5.Fd3 Fd6.** Göreceğimiz gibi, e7 hanesinin Vezir için saklanması gereklidir. **6.0-0 0-0 7.Fb2 Ac6 8.Abd2 Ve7!.** (e6-e5 Piyon ilerlemesiyle çok iyi bir oyun elde etmek amacı ile). **9.Ae5.** Varyantın stratejik plânı işte budur: Beyazlar f2-f4 hamlesiyle Atı merkez durumunda sağlamlaştırmak istiyor. **9. ... cd! 10.ed Fa3** ve siyah haneli Filleri değiştirmekle Siyahlar en az eşit bir oyun elde eder (Beyazların Vezir kanadındaki siyah haneler zayıftır).

2.	**. . .**	**e6**

Kitabımızın bu Kısmı "klâsik" Vezir gambiti olarak adlandırılmıştır; bu iki hamle ile başlayan bazı sistemler diğer adlar taşırlar, örneğin: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 c5 (*Tarrasch* savunması), 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Abd7 5.e3 c6 6.Af3 Va5 (*Pillsbury* savunması) ve

saire. "Ortodoks" savunması ise, Ff8 in e7 hanesine gelişmesi ile karakterize edilen 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 0-0 6.Af3 Abd7 varyantı için kullanmak daha doğru olur.

2. ... c6 hamlesi ile başlayan sistemler bundan sonraki Kısımda incelenecektir (*Slav* savunması). Ancak şunu unutmamak gerekir ki, örneğin 2. ... c6 3.Af3 Af6 4.Ac3 e6 5.Fg5 Fe7 6.e3 Abd7 değişik hamle sırasından sonra parti yine "ortodoks" savunması olur.

Şimdi ilk önce Siyahların bazı olanaklarını kısaca göz önüne alalım. İkinci hamlede Siyahlar **2. ... e5!?** hamlesini seçebilirler: Şah gambitinde 1.e4 e5 2.f4 d5 *Falkbeer* karşıgambitine benzeyen *Albin* karşıgambiti. Teoriye göre bu oyun tarzı Siyahlara yeterli karşışanslar vermemekte, örneğin: **3.de d4 4.Af3.** (Dikkat edilecek hata: 4.e3? Fb4+ 5.Fd2 fe! 6.F:b4?? ef+ 7.Şe2 fgA+! 8.K:g1 Fg4+). **4. ... Ac6 5.g3.** (Bu gelişme tarzı Beyazlar için en iyi devam yoludur). **5. ... Fg4 6.Fg2 Vd7 7.0-0 0-0-0 8.Va4 Şb8 9.Abd2 Age7 10.Ab3 Ac8 11.c5!** Fe7 **12.Kd1 F:f3 13.ef! A:e5 14.V:d7 K:d7 15.f4,** açık bir beyaz üstünlüğü ile.

2. ... Ac6 (*Tschigorin* savunması) seyrek olarak turnuva partilerinde rastlanmaktadır. Beyazlar örneğin **3.Af3(!) Fg4 4.cd F:f3 5.gf V:d5 6.e3 e6 7.Ac3 Fb4 8.Fd2 F:c3 9.bc** hamleleriyle belli bir pozisyon üstünlüğü elde edebilirler.

2. ... Af6!?. *Marshall*'ın hamlesi. Beyazlar 3.Ac3 veya 3.Af3 ile "normal" yollara dönebilirler; fakat isterlerse, **3.cd** hamlesini de oynayabilirler: **3. ... A:d5 4.Af3.** [4.e4 Af6 5.Ac3 e5! ten sonra Siyahlar iyi bir karşıoyun elde ederler (6.de? V:d1+ 7.Ş:d1 Ag4 ∓)]. **4. ... Ff5 5.Vb3!,** merkezde pek büyük olmayan, fakat hissedilir bir avantaj ile.

3. Ac3 Af6

Bu iki hamle kolayca anlaşılabilir. Beyazlar d5 e karşı baskıyı arttırıyor, Siyahlar ise stratejik olarak önemli bu haneyi sağlamlaştırıyorlar.

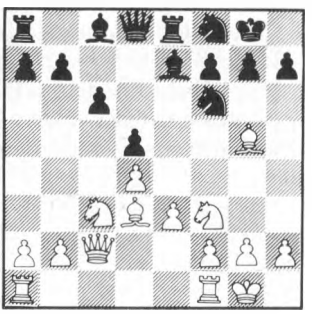
Siyahlar burada, 3. ... Af6 yerine **3. ... c5** hamlesi ile karakterize edilen açılış sistemine geçebilirler (*Tarrasch* savunması): **4.cd.** (Simetrik varyant 4.Af3 Ac6 5.e3 Af6 ve saire çok sakin oyuna götürür). **4. ... ed.** (Gambit devam yolu 4. ... cd 5.V:d4 Ac6 6.Vd1 ed v.s. teoriye göre yeterli değil). **5.Af3 Ac6 6.g3.** (6.Fg5 Fe7 7.F:e7 Ag:e7; 6.Ff4 Af6 7.e3 Fe7 ve 6.Fe3 c4 7.g3 Fb4 8.Fg2 Age7 gibi diğer devam yollarından daha çok zorluklar çıkaran *Rubinstein-Schlechter* gelişme sistemi). **6. ... Af6 7.Fg2 Fe7 8.0-0 0-0.** Burada Beyazların pozisyonu halâ biraz daha iyidir ve Siyahlar eşit şartları sağlamak için (özellikle en çok oynanan 9.Fg5 hamlesinden sonra) itinalı oynamalıdır.

4. Fg5 . . .

4.Af3 ten sonra Siyahlar **4. ... c5** de oynayabilirler: **5.cd A:d5(!) 6.e4 A:c3 7.bc cd 8.cd.** Beyazlar kuvvetli bir Piyon merkezini elde ettiler, fakat Fischer'in bulduğu devam yolu Siyahlara eşit bir oyun sağlar: **8. ... Ac6 9.Fc4 b5! 10.Fd3** (10.F:b5?? Va5+) **10. ... Fb4+** (10. ... A:d4?? 11.A:d4 V:d4 12.F:b5+) **11.Fd2 F:d2+** 12.V:d2 a6 ve Siyahlar 0-0 ve Fb7 hamleleriyle gelişmeyi tamamlıyorlar.

Zamanımızda 4.Fg5 yerine Beyazlar birçok defa "değişme varyantını" da seçerler: **4.cd ed** (4. ... A:d5 de oynanabilir) **5.Fg5 Fe7 6.e3 c6 7.Fd3 0-0 8.Vc2 Abd7.** Burada Beyazlar çeşitli stratejik plânlar uygulayabilirler, şöyle ki: 1). Age2 ve bundan sonra 0-0 ve f2-f3 hamleleri ile e3-e4 ilerlemesinin hazırlanması, 2). 9.Age2 veya 9.Af3 ve bundan sonra 0-0-0, Şah kanadında hücuma geçmek düşüncesiyle, 3). **9.Af3 Ke8 10.0-0 Af8** (Şekil 141 e bakınız). (Burada şu iki tipik hataya dikkati çekmek faydalı olur: 10. ... Ae4? 11.F:e4! F:g5 12.F:h7+, ve 10. ... h6 11.Ff4 Ah5? 12.A:d5! ve bir Piyon kazanır,

141



çünkü 12. ... cd?? 13.Fc7 Veziri kaybettirir). **11.Kab1.** (Veya hemen 11.F:f6 F:f6 12.b4!). **11. ... Ag6 12.F:f6 F:f6 13.b4! a6 14.Kfc1 Fg4 15.Ad2 Fe7 16.a4.**

Beyazlar b4-b5 hamlesini hazırlıyorlar: İki Piyon ile üç Piyona karşı yapılan ve "azınlık hücumu" adlandırılan bu devam yolu sayesinde Beyazlar hafif, fakat sürekli bir inisiyatif elde ederler. Siyahlar buna karşı Şah kanadında şanslar aramalıdır.

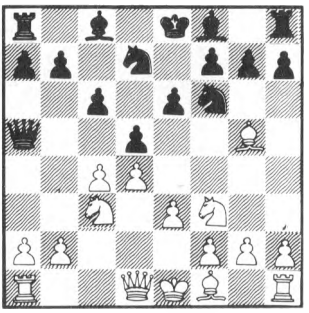
4. . . . Fe7

Beyazlar artık 5.F:f6 hamlesiyle tehdit ediyorlardı. Burada **4. ... c5!?** devam yolu büyük, fakat Beyazlar için elverişli karışıklıklara götürür; örneğin: **5.cd Vb6 6.de cd(!) 7.ef+ Ş:f7 8.Aa4 Va5+ 9.Fd2 Fb4 10.Vb3+ Ad5 11.F:b4 V:b4+ 12.V:b4 A:b4 13.Kd1!** ve yapılan incelemelere göre Beyazların konumu üstündür.

Siyahlar burada da **4. ... Abd7** hamlesi ile *"Cambridge-Springs"* varyantına (diğer adıyla "*Pillsbury* savunmasına") geçişi hazırlayabilirler: **5.e3.** Elbette Beyazlar isterlerse, burada "değişme varyantına" da geçebilirler: 5.cd ed 6.e3 ve saire (6.A:d5? A:d5! ve bir Figür kazanır -Parti No 7 ye bakınız). **5. ... c6 6.Af3 Va5.** Bu savunmayı karakterize eden Vezir çıkışı (Diagram 142 ye bakınız). Burada Beyazların iki devam yolu vardır:

1). Eski yanıt: **7.Ad2;** örneğin **7. ... Fb4 8.Vc2** (8.Vb3? dc ve bir Figür kazanır). **8. ... dc 9.F:f6 A:f6 10.A:c4 Vc7 11.g3.** Bu konumda en uygun

142



gelişme tarzı. **11. ... 0-0 12.Fg2.** Beyazlar belli bir saha üstünlüğünü sağladılar, fakat Siyahların da iki Fili var.

2). Bugünlerde üstün tutulan devam yolu **7.cd A:d5 8.Vd2 A7b6!?** (veya 8. ... Fb4 9.Kc1 0-0 10.e4 A:c3 11.bc Fa3 **12.Kb1** ±). **9.Fd3.** (9.e4? A:c3 10.bc Aa4 11.Kc1 A:c3!) **9 ... A:c3 10.bc Ad5 11.0-0! V:c3 12.Ve2 Fd6 13.Kac1 Va5 14.Fb1,** ve yapılan analizler gösterdiler ki bu durumda Beyazların çok iyi hücum şansları var.

5. e3	**0-0**
6. Af3	**Abd7**

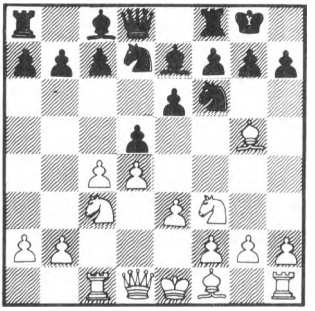
İki taraf kuvvetlerini geliştiriyor; Siyahların seçtiği gelişme tarzı, turnuvalarda uzun zaman büyük rol oynamış *ortodoks savunmasını* meydana getirir.

6. ... h6 hamlesi ile başlayan "modern" sistemler Parti No 24 te göz önüne alınacaktır.

7. Kc1(!)	. . .

En çok oynanan bu hamle, hem c4 ve d5 Piyonlarının değişmesinden sonra açılacak c sütununu kontrol ediyor, hem de c7-c5 hamlesine engel oluyor. 7.Kc1 hamlesinden sonra meydana gelen konuma (Şekil 143) ortodoks savunmasının temel konumu denilebilir.

143



Beyazlar ayrıca 7.Vc2 de oynayabilirler (*Rubinstein* varyantı), ancak bu hamleden sonra Siyahların oldukça etkin **7. ... c5 (!)** yanıtı var, örneğin: **8.cd A:d5 9.F:e7 V:e7 10.A:d5 ed 11.Fd3 g6 12.dc A:c5 13.Kc1 A:d3+ 14.V:d3 Ff5 15.Vd4 Fe4,** yeterli bir karşıoyunla.

7.Vc2 c5 ten sonra **8.0-0-0!?** hamlesi ise, iki taraf için de tehlikeli, olağanüstü keskin oyuna götürür, örneğin **8. ... cd 9.K:d4 Va5** ve saire.

7. . . .	**c6**

Bu da en çok rastlanan hamle.

7. ... a6 (*Janowsky* savunması) hamlesine karşı en basit devam yolu, Beyazlara biraz daha iyi şansları sağlayan değişme ("Karlsbad") varyantına geçiş: **8.cd ed 9.Fd3** ve saire; 7. ... a6 hamlesinden sonra **8.Fd3** daha zayıftır, çünkü Siyahlar **8. ... dc 9.F:c4 b5! 10.Fd3 Fb7** ve c7-c5 ham-

leleri ile iyi bir karşıoyun elde ederler.

Yüzyılımızın ilk zamanlarındaki çok sevilen **7. ... b6** hamlesi ise ("ortodoks fianchetto") bugünlerde tamamen terkedilmiştir, çünkü buna karşı Beyazların iki elverişli devamyolu var: 1). **8.cd ed** (8. ... A:d5? 9.A:d5 ed 10.F:e7 V:e7 11.K:c7, veya 9. ... F:g5 10.A:c7). **9.Fb5** (Capablanca'nın bu sakin hamlesi Beyazlara belli bir baskı sağlar). **9. ... Fb7 10.0-0 a6 11.Fa4 Kc8 12.Vc2 c5 13.dc A:c5 14.Kfd1**, ve özellikle 2). **8.cd ed 9.Ae5 (!).** (Pillsbury'nin plânı). **9. ... Fb7 10.f4 a6 11.Fd3 c5 12.0-0** ve bundan sonra Kf1—f3—h3, g2-g4 ve saire hamleleriyle Beyazlar Şah kanadında, Siyahlar için zor savunma şartları yaratan bir hücum geliştiriyorlar.

8. Fd3 . . .

8.Vc2 veya 8.a3 hamleleri ile d5:c4 hamlesini beklemek fazla fayda vermez, çünkü Siyahlar her iki hamleye karşı Lasker'in 8. ... Ae4 hamlesiyle oyunu rahatça eşitliyorlar, örneğin: **8.Vc2 Ae4(!) 9.F:e7 V:e7 10.Fd3 A:c3 11.bc** (11.F:h7+? Şh8 12.bc f5 13.Fg6 Vf6 ∓) **dc 12.F:c4 b6 13.0-0 Fb7** ve c6-c5.

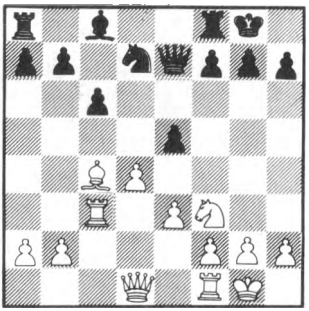
9. . . . dc
9. F:c4 Ad5

Capablanca'mn, konumu basitleştiren "deşarj" manevrası.

10. F:e7 V:e7

10. ... A:c3? 11.F:d8 A:d1 12.Fe7 kaliteyi kaybeder (12. ... Ke8? 13.Fa3!).

143a



11. 0-0 A:c3
12. K:c3 e5

(Şekil 143a ya bakınız).

Bütün varyant için kritik bir konum. Teorik araştırmalara göre Siyahların durumu yeterli derecede sağlamdır, ancak bu savunmanın ciddi turnuvalarda uygulanması, örneğin 13.A:e5 A:e5 14.de V:e5 15.f4 Ve4 16.Fb3, veya 13.Vc2(!) e4 (13. ... ed hamlesi de oynanabilir) 14.Ad2 Af6 15.Fb3 Ff5 16.f3 ve saire gibi, bazen hayli karışık varyantların bilinmesini gerektirir.

Parti No 23. Vezir gambiti (ortodoks savunması). N.Süer-O.Günsav (İstanbul Şampiyonluğu 1946). (Şekil 143a daki konumuna bakınız) **13.e4 ed 14.A:d4!?** Tarrasch'ın önerdiği Piyon fedası. **V:e4 15.Ke1 Vg6?.** (15. ... Vf4! hamlesi Siyahlara daha iyi savunma olanaklarını sağlardı). **16.Ae6!.** Bu zarif hamle partiyi birkaç hamlede kazanır. **16. ... Vf6.** Savunma yoktur. Eğer 16. ... fe 17.K:e6, veya 16. ... Ke8 17.Kg3(!) ve Beyazlar kolayca kazanır. **17.Kf3 Vh4 18.A:f8 A:f8 19.Ke8(!) g6** (19. ... V:c4 20.K:f8+). **20.K:f7 Siyahlar terkeder.** (Resim 143b: Memleketi-

143b



mizde modern satrancın geliştirilmesinde büyük rol oynamış olan rahmetli üstadımız Nevzat Süer).

Vezir gambiti
(Modern savunma sistemi)

1.	**d4**	**d5**
2.	**c4**	**e6**
3.	**Ac3**	**Af6**
4.	**Fg5**	**Fe7**
5.	**e3**	**0-0**
6.	**Af3**	. . .

hamlelerinden sonra Siyahlar (6. ... Abd7 yerine), ortodoks savunmanın varyantlarında gördüğümüz konumlardan oldukça farklı konumlara götüren ve onlara yeni olanakları sağlayan

6. . . . h6

hamlesini yeğleyebilirler.

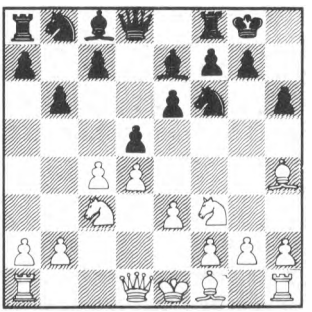
7. Fh4 . . .

7.F:f6 hamlesi fazla bir şey sağlamaz, örneğin: **7.F:f6 F:f6 8.Kc1.** Bu durumda en iyi olanak. 8.Vc2 den sonra Siyahlar 8. ... c5! 9.dc Va5 ve saire oynayabilirler. **8. ... c6 9.Fd3 Ad7 10.0-0 dc 11.F:c4 e5 =.**

7. . . . b6

Tartakover varyantı (Diagram 144 e bakınız); günlerimizde Vezir gambitinin en çok oynanan kolu olan bu devam yolu Parti No 24 te incelenecektir.

144

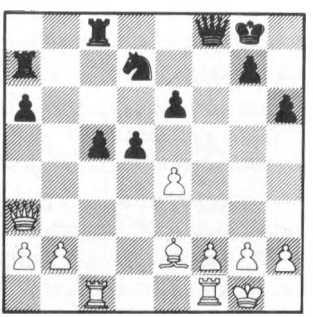


7.Fh4 hamlesinden sonra (Siyahlara, klâsik ortodoks devam yoluna göre savunmayı kolaylaştıran) diğer bir yol *Lasker* savunması **7. ... Ae4** tür. Beyazlar için en etkin devam yolu **8.F:e7 V:e7 9.cd.** [9.A:e4(?) de 10.Ad2 f5 11.Kc1 Ad7 12.Vc2 c6 13.c5 e5!, iyi bir oyunla]. **9. ... A:c3 10.bc ed 11.Vb3!** tür; fakat buna karşı da sağlam bir gelişme tarzı bulunmuştur: **11. ... c6 12.c4 Fe6! 13.Fe2 Ad7!** ve Siyahlar oyunu eşitleştiriyorlar, zira 14.V:b7 hamlesi 14. ... Kfb8 ve Vb4+ ile d5:c4 devam yolu Beyazlar için pek iyi olmayacaktı.

Parti No 24. Fischer-Spassky, Dünya Şampiyonluğu maçı 1972). **1.c4.** İngiliz partisi? Hayır: **1. ... e6 2.Af3 d5.** Rêti başlangıcı!? - O da

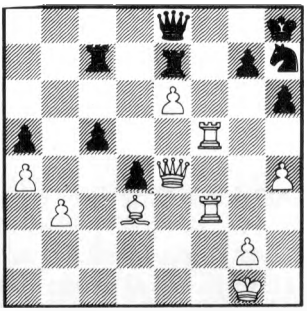
hayır: **3.d4.** Vezir gambiti! **3. ... Af6 4.Ac3 Fe7 5.Fg5 0-0 6.e3 h6 7.Fh4 b6.** Üstelik modern *Tartakover* varyantı (Şekil 144 e bakınız). **8.cd.** Bu varyantta senelerdenberi en iyi devam yolu sayılıyordu. Ancak Siyahlar eski 8. ... ed yerine 8. ... A:d5! hamlesini kullanmaya başladıktan sonra 8.Vc2, 8.Fd3 ve 8.Fe2 gibi diğer devam yolları da denenmiştir; fakat bu varyantlarda da Siyahların yeterli savunma olanakları vardır, örneğin: 8.Vc2 Fb7 9.F:f6 F:f6 10.cd ed 11.0-0-0 c5! 12.dc F:c3! 13.V:c3 Ad7 = (14.c6 F:c6!). **8. ... A:d5!** [Eski devam yolu 8. ... ed den çok daha iyidir, çünkü 8. ... ed 9.Fd3 Fe6 (varyantın fikri; 7. ... b6 hamlesi ise, plâna ait c7-c5 ilerlemesini destekler) 10.0-0 Abd7 11.Kc1 c5 12.Ae5 den sonra Beyazlar belli bir inisiyatif elde ederler. Oysa, bugünlerde uygulanan 8. ... A:d5! hamlesinden sonraki iki hafif Figürün değişmesi Siyahların savunmasını hissedilir bir şekilde kolaylaştırır. **9.F:e7 V:e7 10.A:d5.** (10.Kc1 Fb7 11.A:d5 F:d5 ten daha iyi). **10. ... ed 11.Kc1 Fe6.** Siyahlar d5 te Piyonla almak (ve, böylece, büyük çaprazı kapatmak) zorunda kaldıktan sonra, elbette burada Fil için b7 hanesindekinden daha aktif bir pozisyonudur. **12.Va4.** Bu hamlenin anlamı Beyazların bundan sonraki hamlesinden açık olur. **12. ... c5 13.Va3!.** İşte, Pc5 açmazda ve üstelik tehdit altındadır. **13. ... Kc8 14.Fb5(!).** Eski 14.Fe2 hamlesinden daha iyi, çünkü 14.Fe2 Ad7 15.0-0 Şf8 (!) hamlelerinden sonra oyun eşit olur. Bu durumda Siyahlar, onlara Vezir kanadında elverişli Piyon dağılımını sağlayan c5-c4 hamlesiyle tehdit ederler; d4:c5 ile b6:c5 değişiminden meydana gelen ve satranç yayınlarında "asılı" olarak adlandırılan c ve d Piyonları ise bu konumda kolayca korunabilirler. **14. ... a6?.** Bir hata! Doğru savunma plânı ancak bu partiden sonra bulunmuştur: 14. ... Vb7! 15.dc bc 16.K:c5 K:c5 17.V:c5 Aa6! 18.F:a6 (18.Vc6 V:c6 19.F:c6 Kb8, ve eğer 20.b3 Kc8!) 18. ... V:a6, Siyahlar için iyi bir oyunla. **15.dc bc 16.0-0 Ka7 17.Fe2 Ad7 18.Ad4!.** Yeni açmazı içeren çok kuvvetli bir manevradır! Eğer şimdi 18. ... Af6, o zaman 19.Ab3 c4 20.V:e7 K:e7 21.Ad4, ve At d4 hanesinde "ideal" bir pozisyonu elde eder. **18. ... Vf8 19.A:e6 fe 20.e4!.** (Şekil 145 e bakınız). Şimdi 20. ... de? 21.Fc4 Vf7 22.Vb3 Ke8 23.Kcd1 ile Kd6, Siyahlar için iyi değil. Zaten 20. ... de? den sonra onların dört (!) zayıf "izole" Piyonu var... **20. ... d4(?).** Fakat bu da iyi değil, çünkü şimdi beyaz Fil c4 hanesinde a2 - g8 çaprazında Siyahların sonunu hazırlayan bir pozisyonu elde eder. 20. ... Af6 21.e5 Ad7 ve hatta 20. ... c4 ten sonra Siyahlar

145



daha iyi dayanabilirlerdi. **21.f4!.** (22.Fc4 ile 23.f5 tehdidi ile). **21. ... Ve7 22.e5!.** Hep kuvvetli hamleler! Siyahlar şimdi At için elverişli d5 hanesinden yararlanamaz, zira 22. ... Ab6 23.Vb3 Ad5 ten sonra 24.f5 onlar için tehlikelidir. **22. ... Kb8 23.Fc4 Şh8.** Şimdi 23. ... Ab6(?) 24.Vb3! bir Piyonu kaybeder. **24.Vh3 Af8 25.b3 a5 26.f5 ef 27.K:f5 Ah7.** (28.Kf7? hamlesini 28. ... Ag5 ile yanıtlayabilmek için). **28.Kcf1 Vd8 29.Vg3 Ke7 30.h4 Kbb7 31.e6 Kbc7 32.Ve5 Ve8.** Siyahların durumu tamamen ümitsiz olduğun-

146



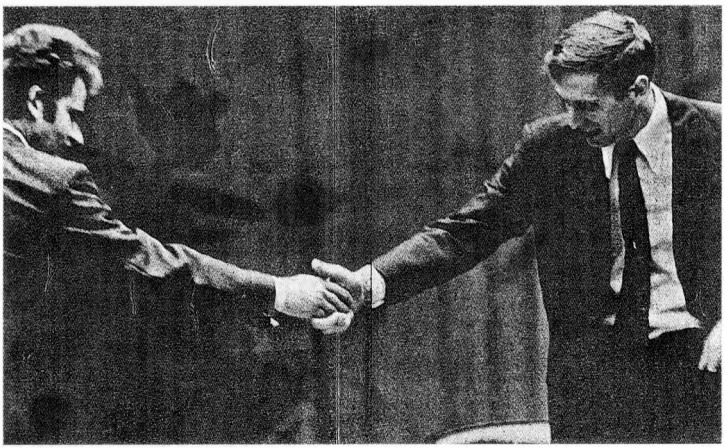
dan, Beyazlar şimdi son darbeyi rahat rahat hazırlayabilirler: **33.a4! Vd8 34.K1f2 Ve8 35.K2f3 Vd8 36.Fd3 Ve8 37.Ve4!** (Diagram 146 ya bakınız). 38.Kf8+! A:f8 39.K:f8+ V:f8 40.Vh7 mat tehdidiyle. **37. ... Af6.** [37. ... g6 dan sonra Beyazlar aşağıdaki gibi kazanırlar: 38.Ve5+ Kg7 (38. ... Şg8 39.Kf7) 39.Kf7 K:f7 40.K:f7 Vg8 41.F:g6 ile e6-e7]. **38.K:f6 gf 39.K:f6 Şg8 40.Fc4 Şh8.** (40. ... Vd8 41.Vg6+ ve kazanır). **41.Vf4 Terkeder.** (Resim 146a : "Asrın maçı". Bobby Fischer'in kazandığı bir partiden sonra Boris Spassky onu tebrik ediyor).

Slav savunması.

1.	**d4**	**d5**
2.	**c4**	**c6**

hamleleriyle başlayan *Slav* savunması da bugünkü satranç dünyasında önemli bir rol oynar. Teoriye göre bu gelişme tarzı, Vezir gambitinde Siyahlara en iyi olanakları sağlayan savunmalardan biridir. 2. ... c6

146a



hamlesi merkezdeki d5 Piyonunu desteklediği gibi, Fc8 in c8-h3 çaprazını kapatmamaktadır; ayrıca bu hamle, elverişli şartlarda Pc4 ü almak ve kazanılmış Piyonu savunmak tehdidini içermektedir.

3. Af3 Af6

gelişme hamlelerinden sonra Beyazların en çok oynadığı hamle

4. Ac3 . . .

tür.

Burada "değişme" varyantı Beyazlara hiçbir avantajı sağlayamaz: **4.cd cd 5.Ac3 Ac6 6.Ff4 Ff5** (6. ... e6 7.e3 Fd6 da oynanabilir) **7.e3 e6 8.Vb3** (Veya 8.Fb5 Ad7!). **8. ... Fb4!**, eşit şanslarla.

4. . . . dc

Aslında bu hamleden sonra (tam anlamıyla!) *Slav* savunması meydana gelir.

4. ... e6 hamlesi ise, bazen *"yarıslav"* olarak adlandırılan sisteme yol açar. Bu hamleden sonra, ortodoks savunmasının bir varyantına geçişi sağlayan 5.cd ed 6.Fg5 devam yolundan başka, Beyazlar 5.Fg5 (ortodoks savunmasının varyantlarına geçmek amacıyla) ve 5.e3 hamlelerinden birini seçebilirler:

5.Fg5 hamlesi, **5. ... dc** yanıtından sonra çok keskin bir oyuna götürür (Parti No 25 e bakınız).

5.e3 hamlesi ise genellikle, ilk defa 1924 Meran turnuvasında Grünfeld-Rubinstein partisinde uygulanan ünlü *Meran* varyantına yol açar: **5. ... Abd7 6.Fd3 dc.** [Ff8 in 6. ... Fe7, 6. ... Fd6 ve 6. ... Fb4 gibi hamlelerinden sonra, Siyahların savunması zorlaşır; örneğin: 6. ... Fd6 7.e4! de 8.A:e4 9.F:e4 0-0 10.0-0 h6(!). (Eğer 10. ... e5 11.de A:e5 12.A:e5 F:e5 12.F:h7+! ±). 11.Ke1 ±]. **7.F:c4 b5 8.Fd3 a6.** Siyahların, Piyonun c6-c5 ilerlemesini hazırlayan bu son hamlesi Meran varyantına götürür. Siyahlar ayrıca 8. ... b4 de oynayabilirler, fakat 9.Ae4 A:e4 10.F:e4 Fb7 11.Va4 Vb6 12.Fd2 Fd6 13.0-0 0-0 14.a3! hamlelerinden sonra Beyazlar hafif bir inisiyatif elde ederler. **9.e4! c5 10.d5!.** Modern devam yolu. Eski 10.e5 devam yolu, pratiğin gösterdiği gibi, 10. ... cd den sonra Siyahlara yeter derecede karşışansları sağlar; örneğin, uzun zaman süren incelemelerin ürünü olan ve her iki tarafın en iyi hamlelerini içeren varyant şöyledir: 10.e5 cd 11.A:b5 A:e5! 12.A:e5 ab 13.Vf3(!) Fb4+ 14.Şe2 Kb8 15.Vg3 Vd6 16.Af3 V:g3 17.hg Fd6, eşit şanslarla. **10. ... Ab6(!).** (10. ... e5 11.b3!, 10. ... ed 11.e5! Ag4 12.Fg5 ve 10. ... c4 11.de! fe 12.Fc2 devam yollarından daha sağlam). **11.de F:e6 12.Ve2 Fe7 13.0-0 h6 14.Kd1,** ve Beyazların durumu biraz daha iyidir.

5. a4! . . .

5.e4 b5! *("Slav gambiti")* teoriye göre risklidir.

5.e3 fazla pasif olduğu için, Beyazlara hiçbir avantaj sağlanamaz: **5.e3 b5 6.a4 b4! 7.Aa2 e6 8.F:c4 Fb7 9.0-0 Fe7 10.Ve2 0-0 11.Kd1 a5! 12.Fd2 (12.e4 c5!) 12. ... Abd7 13.Ac1 c5 14.Ab3 Vb6!**, tamamen eşit oyunla.

5. . . . Ff5

Fil için çok uygun bir gelişme hanesi; çünkü o buradan önemli e4 merkez hanesini kontrol etmektedir.

6. e3 . . .

Büyük karışıklıklara yol açan 6.Ae5 devam yolu hakkında Parti No 26 ya bakınız.

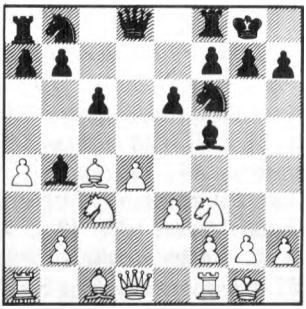
6. . . . e6

Laskerin **6. ... Aa6** varyantında Beyazlar, **7.F:c4 Ab4 8.0-0 e6 9.Ve2 Fe7 10.e4** hamlelerinden sonra, biraz daha iyi durum elde ederler.

7. F:c4 Fb4
8. 0-0 0-0

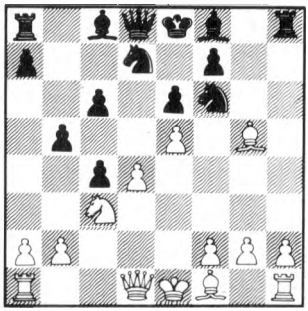
(Şekil 147 ye bakınız), ve Beyazlar ancak çok küçük bir avantaj elde edebilirler, örneğin: 9.Ve2 Fg4 10.h3 Fh5 11.Kd1 Abd7 12.e4 Ve7 ve saire.

147



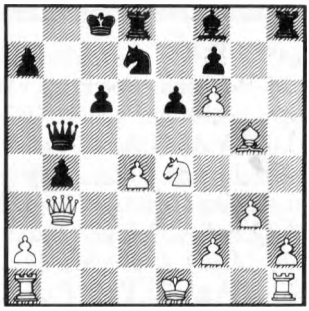
Parti No 25. Kasparov - Miles (maç partisi, 1986). **1.d4 d5 2.Af3 Af6 3.c4 c6 4.Ac3 e6 5.Fg5 dc!?.** Burada oldukça sağlam bir devam yolu 5. ... h6 6.F:f6 V:f6 dır. **6.e4.** Ancak böyle! Çünkü 6.a4 Fb4 7.e4 c5 8.F:c4 cd 9.A:d4 h6! hamlelerinden sonra Siyahlar çok iyi bir oyun elde ederler. **6. ... b5.** Aşağı yukarı 50 senedenberi bilinen ve harpten sonra özellikle Botwinnik tarafından incelenen "Botwinnik varyantı". Son araştırmalara göre bu tarz Beyazlara belli bir avantaj sağlar. **7.e5 h6 8.Fh4 g5 9.A:g5.** Bu keskin devam yolu 9.ef gh 10.Ae5 V:f6 dan daha avantajlıdır. **9. ... hg 10.F:g5 Abd7** (Şekil 148 e bakınız): Bu varyant için kritik pozisyon.

148



11.ef. (11.Vf3 ve 11.g3 den fazla olanaklar sağlayan, en çok oynanan devam yolu). **11. ... Va5 12.g3 b4 13.Ae4 Fa6 14.Vf3 0-0-0 15.b3 cb.** Son zamanlarda denenen devam yolu; burada belki 15. ... Vd5 daha iyidir. **16.F:a6+ V:a6 17.V:b3 Vb5** (Şekil 149 a bakınız). Aynı konum daha önce Dochajan-Novikov (S.S.C.B. 1985) partisinde meydana gelmiştir; Beyazlar burada 18.0-0-0 oynadılar ve Yugoslavyada yayınlanan, teorik sorularda en büyük otorite sayılan "Satranç Enformatörü" bunun tek hamle olduğunu

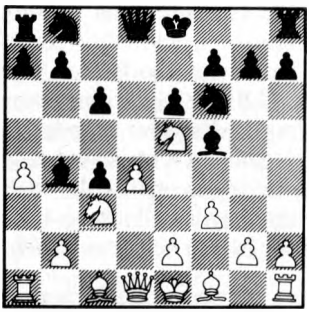
149



yazmıştır. Oysa Kasparov, Miles için oldukça nahoş bir sürpriz hazırlamıştır: **18.Kc1!** Beyazlar roktan vazgeçip, c sütununda baskı yaratmaya çalışırlar. **18. ... Ab6 19.Fe3 a5 20.Vc2 Şb7 21.Ve2 Vd5 22.f3.** (23.Ac5+ F:c5 24.K:c5 tehdidi ile). **22. ... Ad7 23.0-0 Fh6 24.Kf2 Şb6 25.a3! Kb8?.** Zor durumda taktik bir hata; zorunlu hamle 24. ... Ff8 dir. **25.ab ab 26.F:h6 K:h6 27.Vd2!** (b4 ve h6 noktalarına çifte hücum). Siyahlar **terkeder.**

Parti No 26. Mikenas—Kupreitschik (S.S.C.B., 1973). **1.d4 d5 2.c4 c6 3.Af3 Af6 4.Ac3 dc 5.a4(!) Ff5 6.Ae5.** Yukarıda da söylendiği gibi, büyük karışıklıklara yol açabilen, keskin bir devam yolu. **6. ... e6!.** Eski 6. ... Abd7 yanıtından daha iyi. **7.f3 Fb4!** Bu durumda (Şekil 150 ye bakınız)

150



8.e4!? F:e4 9.fe A:e4 hamlelerinden sonra meydana gelen kritik varyantı kısaca göz önüne alalım: 10.Vf3(?). (10.Fd2 V:d4 11.A:e4 V:e4+ 12.Ve2 F:d2+ 13.Ş:d2 Vd5+, aşağı yukarı eşit şanslarla) 10. ... V:d4 11.V:f7+ Şd8 12.Fg5+ (12.V:g7?? F:c3+ 13.bc Vf2+ 14.Şd1 A:c3 mat). 12. ... Şc8 [12. ... A:g5 13.V:g7 F:c3+ 14.bc V:c3+ 15.Şe2 Vc2+ (15. ... V:a1? 16.Af7+ ve Veziri kazanır) 16.Şe3 Ve4+ 17.Şd2 Vf4+, daimi kiş ile - Filmcilik deyimiyle satrançta "Wild West"]. 13.V:e6+ Ad7 14.A:d7 F:c3+ 15.bc V:c3+ 16.Şe2 A:g5! 17.Ab6+ Şc7 18.A:a6+ Şb8, Siyah lar için açık bir üstünlükle. **8.A:c4 Abd7 9.Fg5.** [9.e4 hamlesine karşı Siyahların 9. ... A:e4! yanıtı var: 10.fe Vh4+ 11.Şd2 (11.g3?? V:e4+; 11.Şe2?? Fg4+) ve şimdi elbette 11. ... V:e4?? 12.Ad6+! değil, fakat 11.F:e4, beyaz Şahın hiç emin olmayan bir konumu ile]. **9. ... h6 10.Fh4 b5!?.** Yoksa Beyazlar saha üstünlüğü elde eder. **11.Ad2 e5! 12.e4?** Bu artık fazla keskin; fakat şu da var ki, Siyahların amacı önceden kestirmek hiç de kolay değildi... **12. ... ed 13.Aa2.** İki Fil tehdit altında. Eğer Siyahlar şimdi 13. ... F:d2+ oynamak zorunda olsa idiler, Beyazlar için 14.V:d2 den sonra her şey tamamdı (14. ... A:e4? 15.Vf4). Fakat Siyahların yanıtı bütün hesapları alt üst eder: **13. ... A:e4!! 14.F:d8 F:d2+ 15.Şe2.** (15.V:d2 A:d2 dan sonra Siyahlar bir Piyon fazlası ile kalırlar. Şimdi ise beyaz Şah tehlikeli hücuma uğrar: **15. ... d3+! 16.Ş:d3 Adc5+ 17.Şe2.** (17.Şc2 Af2+). **17. ... K:d8 18.g4** (18.fe? Fg4+). **18. ... Fe6! 19.Vc2 Fb3!** (19. ... Fc4+ 20.V:c4 ten daha kuvvetli). **20.Kc1 F:c1 21.V:c1 Kd2+ 22.Şe3 Kd1** (Bu sefer Vezir "mat oldu"...). **23.V:d1 F:d1 24.fe F:a4 25.b4 Ad7 26.Ac3 Fb3 27.Fe2 Şe7 28.Ka1 Ka8 29.h4 g5 30.Şd4 f6 31.hg hg 32.Ka3 Fe6 33.Terkeder.**

Hint sistemleri.

Elbette Siyahların, 1.d4 hamlesinden sonra merkez sahasında etkin

olmak için, 1. ... d5 yanıtından başka diğer olanaklar da var. Örneğin, geçen asırdan beri bilinen 1. ... c5 (Benoni savunması) ve 1. ... f5 (Hollanda savunması) gibi. Ancak bugünlerde uzun zamandanberi, e4 hanesini kontrol altına alan, bazen e7-e5 veya c7-c5 hamleleriyle karşıhücum hazırlayan ve 1. ... Af6 ile başlayan *Hint savunmaları* olağanüstü bir rol oynamaktadır, çünkü 1.d4 hamlesi ile başlayan partilerin çoğunda Siyahlar bu yanıtı seçmektedirler. Altmış yıl önce, bu hamle ile ilgili fikirler ilk defa meydana geldiği vakit o kadar "ekzotik" (yani yabancı ülkelerle ilgili, bu ülkelerden getirilmiş) görünüyorlardı ki, ünlü satranç yazarı büyükusta Dr. Tartakower bunlara "toptan" *Hint* sistemleri (oyunları) adını verdi; ve bunların Hindistanla en ufak alâkası olmamasına rağmen, bu işaretleme tarzı her yerde aynen kullanılmaktadır.

Nimzowitsch savunması.

1.	**d4**	**Af6**
2.	**c4**	. . .

En etkin ve en çok oynanan hamle. Beyazlar, elbette. 2.Af3 de oynayabilirler. 3.e4 ile merkezin işgalini hazırlayan 2.Ac3 hamlesi ise, bunu engelleyen 2. ... d5 yanıtı yüzünden pek etkin değildir.

2.	. . .	**e6**
3.	**Ac3**	. . .

Şimdi Siyahlar 3. ... Fb4 oynarlarsa, *Nimzowitsch savunması* meydana gelir (buna Avrupa yayınlarında bazen kısaltılmış şekilde "Nimzo-Hint" de denir). Siyahlar için çok kuvvetli bir silah olduğundan, beyaz taşlarla oynayanlar burada bazen 3.Af3 ü seçerler.

Beyazlar için diğer bir olanak **3.g3** hamlesidir (*Katalanya* sistemi); bu gelişme sistemi diğer açılışlardan, örneğin 1.Af3 (Réti) veya 1.c4 (İngiliz) açılışlarından da meydana gelebilir. 3.g3 hamlesi ile sadece 3. ... Fb4 "açmaz" hamlesi değil, fakat aynızamanda 3.Af3 den sonra uygulanabilen Pb7-b6 ile Fc8-b7 gelişme tarzı ("Vezir-Hint savunması") da engellenmektedir. **3. ... d5.** (Pratiğin gösterdiği gibi, Siyahlar için en iyi devam yolu). **4.Fg2.** Siyahlar için bundan sonra çeşitli savunma olanakları var, örneğin: 1)**4. ... dc 5.Va4+ Abd7** (veya, Fc8 i hemen geliştirmek amacıyla, 5. ... Fd7 6.V:c4 Fc6 7.Af3 Fd5) **6.V:c4 a6 7.Vc2 c5 8.Af3 b6!** (8. ... b5 hamlesi Beyazlara a2-a4 saldırının olanağı verir). **9.dc F:c5 10.Ae5 Ad5,** eşit bir oyunla; 2) **4. ... Fe7 5.Af3 0-0 6.0-0 Abd7** (burada da 6. ... dc oynanabilir) **7.Vc2! b6 8.cd A:d5** ve saire; 3) **4. ... c5 5.cd A:d5** (veya 5. ... ed, ki bu da Vezir gambitinin *Tarrasch* savunmasına götürür) **6.Af3 Ac6 7.0-0 Fe7 8.Ac3 0-0 9.A:d5 ed** ve saire.

	3. . . .	**Fb4**

Nimzowitsch savunmasını karakterize eden hamle; abartmaksızın denilebilir ki bugünkü *modern satranç stratejisi bu açılışla başlanmıştır.*

3.Ac3 hamlesinden sonra **3. ... b6** hamlesi iyi değildir, zira Beyazlar merkezi işgal etmekle hemen üstünlük sağlarlar: **4.e4 Fb7.** [Veya 4. ... Fb4? 5.e5! Ae4 6.Vg4!! (bu hamle en azından bir Piyonu kazanır) 6. ... A:c3 7.a3! Ff8 8.Fg5! Fe7 (zorunlu bir hamle, çünkü 8. ... f6? 9.ef gf 10.Vh5+ Şe7 11.F:f6+ Ş:f6 11.Vh4+ Veziri kaybeder) 9.F:e7 V:e7 10.V:g7 Vf8 11.V:f8+ ile 12.bc ±; oldukça öğretici bir varyant]. **5.Fd3 Fb4 6.Vc2,** merkezdeki durum sayesinde Beyazların açık bir üstünlüğü ile.

4. e3 . . .

Bugünlerde en çok uygulanan hamle (*Rubinstein* sistemi). Bütün Hint kompleksinde olduğu gibi, Nimzowitsch savunmasında da her iki tarafın sonsuz gelişme olanakları vardır. Bütün bu varyantları incelemek için özel kitaplar ister. Uzun seneler zarfında 3. ... Fb4 hamlesine karşı çeşitli olanaklar denenmiştir; örneğin 4.a3 F:c3+ 5.bc (*Saemisch* sistemi), 4.Vc2 (*Aljehin* sistemi), 4.Fg5 (*Leningrad* sistemi), 4.Vb3, 4.Af3 gibi. Fakat her zaman Siyahlar için tamamen yeterli ve onlara eşitlik sağlayan devam yolları bulunmuştur. Zaten kapalı -ve özellikle Hint- açılışlarında hamlelerin tam sırasından daha çok gelişme plânları anlamak ve doğru uygulamak önemlidir.

4. . . . c5

Diğer bazı olanakları kısaca göz önüne alalım:

1) **4. ... 0-0.** Genellikle **5.Fd3 c5 6.Af3 d5** hamleleriyle incelenen 4. ... c5 varyantına götürür.

2) **4. ... d5 5.a3 F:c3+?** (5. ... Fe7! daha iyi). **6.bc 0-0 7.cd ed 8.Fd3 c5 9.Ae2! b6** (Fd3 ü değişmek için). **10.0-0 Fa6 11.f3** (bu gibi konumlar için tipik bir gelişme plânı!). **11. ... F:d3 12.V:d3 Ke8 13.Ag3 Ac6 14.Fb2 Kc8 15.Kae1 Aa5 16.e4!,** ve Beyazlar merkezde üstünlük elde ederler.

3) **4. ... Ac6 5.Fd3 e5 6.Ae2 d5! 7.cd A:d5 8.e4 Ab6 9.d5 Ae7,** aşağı yukarı eşit şanslarla.

5. Fd3 0-0
6. Af3 d5

Burada en çok oynanan hamledir. **6. ... b6** gelişme plânı, d Piyonunun ilerlemesi yüzünden pek uygun değildir: **7.d5! ed 8.cd,** ve şimdi 1) 8. ... A:d5? 9.F:h7+ Ş:h7 10.V:d5 Ac6 11.Vh5+ ve kazanır, 2) **8. ... Fb7 9.e4 Ke8 10.0-0 F:c3 11.bc A:e4 12.F:e4 K:e4 13.Ag5** şiddetli bir hücumla, örneğin: **13. ... Kh4** (Vh5 hamlesini önlemek için) **14.g3 Kh6 15.A:f7! Ş:f7 16.F:h6 gh 17.Vh5+** ile **Kfe1 ±).**

7. 0-0 dc

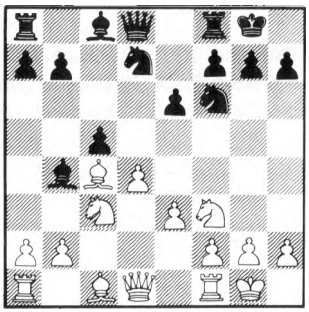
Bu da en çok rastlanan hamledir. Diğer, eskiden çok kullanılan devam yolu **7. ... Ac6 8.a3 F:c3 9.bc dc 10.F:c4 Vc7** dir; Siyahlar, onlara iyi eşitleme şansları veren e6-e5 Piyon ilerlemesini hazırlıyorlar.

Diğer alternatifler burada pek uygun değil; örneğin **7. ... b6** dan sonra, Beyazlar **8.cd ed 9.Ae5! Fb7 10.Ae2 c4 11.Fc2 Abd7 12.f4** devam yolu sayesinde iyi hücum şansları elde ederler.

8. F:c4 Abd7

(Şekil 151 e bakınız). 8.F:c4 ten sonraki durumda da, Siyahların (en çok oynanan 8. ... Abd7 yerine) bitmez

151



denilebilecek kadar çok alternativi vardır: 8. ... b6, 8. ... Ac6, 8. ... Fd7 ve saire; ve bütün bu devam yolları sonsuz varyantlar içermektedir. Ve bunlarda Siyahlar doğru oynarlarsa, Beyazlar olsa olsa *hafif* bir üstünlük elde edebilirler. Bu da bize yine gösterir ki *kapalı* oyunlarda daha çok partideki gelişme ve oyun ortasına geçiş ile alâkalı plânlarını iyice anlamak ve yeter derecede itinalı uygulamak önemlidir.

Bu savunma için tipik bir parti inceleyelim:

Parti No 27. Portisch-Karpov (San Antonio 1972). (İlk sekiz hamle baş varyantta olduğu gibi - Diagram 151 e bakınız). **9.Ve2.** En doğal ve en çok kullanılan devam yolu. **9. ... cd.** Çok daha karışık oyun 9. ... b6 veya 9. ... a6 hamlelerinden sonra meydana gelir, örneğin: 9. ... b6 10.d5!? F:c3 11.de Ae5 12.ef+ Şh8 13.bc Fg4 ve saire. **10.ed b6 11.d5.** "İzole" bir Vezir Piyonu içeren bütün pozisyonlarda bu yarma hareketi önemli bir stratejik olanağı oluşturmaktadır. 11.a3 F:c3 12.bc Fb7 den sonra ise, Siyahların durumu çok iyidir. **11. ... F:c3** (11. ... ed 12.A:d5 Beyazlar için elverişlidir; çünkü Fb4 ün durumu iyi değil). **12.de Fb4 13.ed V:d7 14.a3 Fd6 15.Kd1 Vc7 16.h3 Fb7 17.Fe3.** Beyazların durumu belki hafifçe daha iyidir; fakat bu "teorik" avantaj pratik oyunda fazla önemli değildir. Burada Siyahlar 17. ... F:f3 18.gf ile yeterli şanslar elde ederler, çünkü iki Fil avantajına karşı Beyazların Piyon durumu zayıflatılmıştır. **17. ... Kae8(?).** Pek uygun olmayan bir plânın başlangıcı: Siyahlar Ke8-e7 ile Pf7 yi korumak isterler. **18.Kac1 Vb8 19.Fb5 Ke7 20.Fc6 F:c6?.** Hiç iyi değil! 20. ... Kc8 21.Ad4! ten sonra Beyazların üstünlüğü yine fazla değildi. **21.K:c6 Fc5** (Yoksa 22.Ad4 ve K:f6 ile Af5 tehdidi ile). **22.K:f6!** Pozisyon düşüncelerine dayanan bir kalite fedası. **22. ... gf 23.Ad4 F:d4 24.K:d4.** Çok ilginç bir konum: Siyahların tam bir kalite fazlası var; fakat siyah Şahın durumu oldukça tehlikeli, öyle ki savunma hiç de kolay değildir. Onun için belki kaliteyi geri vermek faydalı olurdu: 24. ... K:e3 25.V:e3 Ve5; fakat, örneğin, 26.Kd7 V:b2 27.K:a7 den sonra Beyazların durumu yine daha iyidir. **24. ... Ve5 25.Vf3.** Kuvvetli 26.Kg4+ Şh8 27.Fd4 tehdidi ile. Bu kritik durumda Siyahlar 25. ... f5! oynamak zorunda idiler. 26.Kd5 ten sonra 26. ... Ve4? hamlesi kaybeder: 27.Vg3+ Şh8 28.Fh6 Kg8 29.Kd8! Kee8 30.K:e8 V:e8 31.Vc3+ mat ile. Onun için 26. ... Vg7(!) - 27.Fd4 f6 21.K:f5 Ke6 29.Kf4 hamlelerinden

sonra da Beyazların hücumu devam ediyor, ancak partinin sonucu açık bir şekilde belli değildir. Diğer olanak 26. ... V:b2 27.Fd4! Vc1+ 28.Şh2 Ke6 idi. Fakat Karpov burada, onun ayarında olan bir satranççıdan hiç beklenilmeyen bir hatayı yaptı: **25. ... Şh8?? 26.Kd5! Terkeder,** çünkü 26. ... Ve6 veya 26. ... V:b2 hamlelerinden sonra Beyazlar 27.Fd4 hamlesiyle hemen kazanır.

Vezir-Hint savunması

1.	**d4**	**Af6**
2.	**c4**	**e6**
3.	**Af3**	. . .

Bundan önceki Kısımda incelediğimiz "Nimzo-Hint" savunması Siyahların oldukça etkin silahı olduğundan, bazı satranççılar bunu engellemek amacıyla 3.Af3 oynuyorlar. Fakat bu taktirde de Siyahlar diğer bir "Hint" açılışı seçebilirler:

3.	. . .	**b6**

"Vezir-Hint" savunması olarak adlandırılan, Siyahlar için emin bu açılış tarzı ancak 3.Af3 ten sonra uygulanabilir; çünkü (daha önce gördüğümüz gibi), 3.Ac3 b6(?) hamlelerinden sonra Beyazlar 4.e4(!) ile merkezi işgal edip, avantaj elde ederler. Savunmanın stratejik fikri açıktır: Siyah Vezir Fili e4 hanesini kontrol altına alır.

Siyahlar burada 3. ... d5 ile Vezir gambitine dönebilirler, veya aşağıdaki devam yollarından biri de seçebilirler.

3. ... Fb4+. *Bogoljubow* varyantı. **4.Fd2.** (4.Ac3 ten sonra Nimzowitsch savunması meydana gelir; fakat Beyazlar 4.Abd2 de oynayabilirler). **4. ... a5!?.** Modern devam yolu. Eski 4. ... F:d2+ ve 4. ... Ve7 devam yollarında da Beyazlar ancak hafif bir inisiyatif elde edebilirler, örneğin: 4. ... F:d2+ 5.V:d2! (Ab1 in "normal" yeri c3 hanesi!) 5. ... d6 6.Ac3 0-0 7.e3 Ve7 8.Fe2 e5 9.0-0 Ff5 10.Ah4 Fd7 11.f4 ve saire. **5.g3 d6 6.Fg2 Abd7 7.0-0 e5,** eşit oyunla.

3. ... c5 4.d5 b5!?. *Blumenfeld* gambiti. Bugünlerde genellikle daha sakin devam yolları tercih edilir, örneğin 4. ... ed 5.cd d6 6.Ac3 g6 - biraz ileride göz önüne alınacak olan "modern Benoni" açılışında olduğu gibi. Teoriye göre Beyazlar için en iyisi - gambiti reddetmektir: **5.Fg5.** (5.de fe 6.cb d5 devam yolu da teoriye göre fena değildir; her ne kadar Siyahların merkezde belli bir üstünlüğü varsa da, fakat bir Piyon eksiktir). Son yıllarda da özellikle 5.Fg5 hamlesi yüzünden bu gambit aşağı yukarı terkedilmiştir. Ancak, bildiğimiz gibi, satranç açılışlarının teorisi daima hareket halindedir... İşte, 1986 senesinde Reggio Emilia turnuvasında Amerikalı usta Rogers büyükusta Portisch'ten Siyahlarla sansasyonel bir parti kazandı. Birçok partilerde oynanan **5. ... h6(!) 6.F:f6 V:f6 7.Ac3 b4 8.Ab5** hamlelerinden sonra meydana gelen ve senelerce Beyazlar için çok elverişli sayılan konumda Rogers, Alman ustası *Knaak* tarafından bulunmuş olan **8. ... Şd8!!** hamlesi

oynamıştır. Daha önce burada c7 hanesini korumak için 8. ... Aa6 oynuyorlardı, fakat Ab5 in emin konumu Beyazlara sürekli bir inisiyatif sağlıyordu. 8. ... Vd8 9.d6! Aa6 10.e4 de Siyahlar için iyi değildir. Karışık konumda bu yeni olanak yüzünden 5.Fg5 hamlesini yeniden değerlendirmek gereklidir.

4. g3 . . .

En sağlam devam yolu. Hint sistemlerinde genellikle olduğu gibi, burada da Beyazlar birçok hamle arasından seçebilirler, şöyle ki: 4.e3, 4.Ac3, 4.Fg5 ve 4.a3; fakat bütün bu devam yollarında Siyahlar yeterli bir karşıoyun elde edebilirler. Son senelerde moda olan Petrosyanın 4.a3 hamlesi Parti No 28 de göz önüne alınmıştır.

Burada tipik bir hataya dikkati çekmek faydalı olur: **4.Fg5** varyantında **4. ... Fb7 5.e3 h6** hamlelerinden sonra **6.Fh4?** (5.F:f6!) **6. ... Fb4+! 7.Abd2?** (beklenilmediği şekilde bir Figür kaybeder; zorunlu hamle 7.Afd2 dir). 7. ... **g5 8.Fg3 g4 9.Ae5** (veya 9.a3 gf 10.ab fg) **9. ... Ae4** ∓.

4. . . . Fb7

Doğal devam yolu. 4. ... Fa6 5.Va4! Siyahlar için biraz risklidir.

5. Fg2	**Fe7**
6. 0-0	**0-0**
7. Ac3	**Ae4(!)**

Elbette burada çeşitli varyantlara götüren diğer hamleler de uygulanabilir, örneğin Siyahların beşinci hamlesinde 5. ... Fb4+, 5. ... c5, 5. ... d5 ve hatta 5. ... Vc8 gibi. Ancak yukarıda baş varyantında gösterilen hamleler bu açılışta bir nevi "standart" hamlelerdir. 7. ... Ae4(!) hamlesi, e4 hanesinin kontrolünü devam ettirmek için en basit yöntem olup, Siyahlar için 7. ... d5 8.Ae5 c6 9.e4! devam yolundan daha elverişlidir.

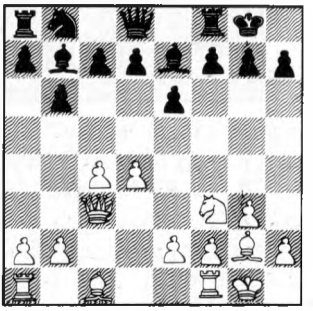
8. Vc2 . . .

Burada çok defa **8.A:e4** de oynanır, örneğin **8. ... F:e4 9.Ae1.** (Oyunun bu basitleştirilmesinden başka, Beyazlar 9.d5 veya 9.Ff4 de oynayabilirler). **9. ... F:g2 10.A:g2 d5,** aşağı yukarı eşit şanslarla.

8. . . .	**A:c3**
9. V:c3	**. . .**

(Diagram 152 ye bakınız). Siyahlar 9. ... f5, 9. ... Fe4, 9. ... Vc8, ve 9. ... c5 gibi yollar arasından seçebilirler. Özellikle Korchnoy tarafından ilk defa uygulanan 9. ... c5 hamlesi Siyahlara iyi bir oyun sağlar, örneğin: 9. ... c5 10.Kd1 d6 11.Vc2 Ac6 12.dc bc, eşit bir oyunla.

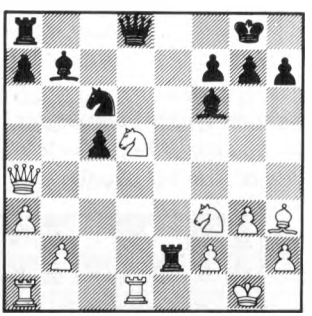
152



Parti No 28. Jussupov-Ljubojević (Bugojno 1986). **1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 b6 4.a3.** *Petrosjan* sistemi; bu hamlenin amacı siyah Filin b4 hanesine çıkışını önlemek ve kuvvetli bir

merkez kurmaktır. **4. ... d5.** (4. ... Fb7 5.Ac3 d5 6.cd ed aynı konuma götürür). **5.cd ed 6.Ac3 Fb7 7.g3.** (7.e3 fazla pasif. 7.Fg5 Fe7 8.e3 Abd7 9.Fd3 0-0 hamlelerinden sonra ise, Siyahların durumu sağlamdır). **7. ... Fe7 8.Va4+ c6 9.Fh3.** Normal gelişme Fg2 daha iyidir. **9. ... 0-0 10.0-0 c5(!).** [10. ... Abd7 den sonra Beyazlar 11.Ae5 (12.A:d5! tehdidiyle) oynayabilirler - bu, işte, 9.Fh3 hamlesinin gizli "püf" noktasıdır]. **11.Kd1 Ac6.** Daha sakıngan oyuncu 9. ... a6 oynayacaktı. Fakat Ljubojevic gerçekten inanılmaz bir devam yolunu tasarladı... **12.Fg5 Ke8 13.dc bc 14.F:f6 F:f6 15.A:d5** "...ve Beyaz-

153



ların üstünlüğü açıktır" demekle acele etmeyip, partinin devamı görelim: **15. ... K:e2.** (Şekil 153). O zamanki haberlere göre ne Jussupov, ve ne de partiyi seyredenlerden hiç kimse bu hamleyi beklemedi. Şimdi 16.Vb5 hamlesi (Ke2 ile Fb7 ye çifte hücum), 16. ... K:b2 yüzünden elbette faydasızdır. Fakat partide oynanan **16.Af4** hamlesi de aslında bir çifte hücumdur. **16. ... Ad4!** Yeni bir sürpriz, çünkü herkes 16. ... Ve8 bekliyordu, ki bu da sadece bir kalite verir; fakat Siyahlar tam kaleyi feda ederler! **17.A:d4 cd 18.A:e2 Vd5 19.Şf1.** Şimdilik pek tehlike kalmadı ve Beyazların bir Kale fazlası var. **19. ... g5.** Hem Af4 hamlesini önlüyor, hem de g5-g4 ile beyaz Fili tehdit ediyor. **20.Kac1.** (20.Vd7? Vh1+ 21.Ag1 Fa6+). **20. ... g4 21.F:g4 Vh1+ 22.Ag1 Vg2+ 23.Şe2 Ve4+ 24.Şf1.** Zorunlu bir hamle, çünkü 24.Şd2? Fg5+ 25.f4 Ve3+ 26.Şc2 Fe4+ hamlelerinden sonra Beyazlar mat olur. **24. ... Vg2+.** Fili almak iyi değildir: 24. ... V:g4(?) 25.Vb3 ile f2-f3 hamlelerinden sonra Siyahların hücumu sona erer. **25.Şe1.** "Zeitnot"a (düşünme zamanının darlığına) rağmen Beyazlar daimî kişe razi değildir, ve Atın karşı fedasından sonra kalan fazla kalite ile partiyi kazanmayı isterler. Belki de bu karar yüzünden bu partiyi kaybettiler... **25. ... V:g1+ 26.Şe2 d3+!** Bu ince hamle Siyahlara hücumda yeni olanaklar sağlar. Beyazlar bu Piyonu Şahla almak zorundadır, çünkü 27.Şd2 (27.K:d3 V:c1; veya 27.Şe3 Fg5+ ve Pf2 açmazda) 27. ... V:f2+ 28.Ş:d3 Kd8+ 29.Şc4 Kd4+ 30.K:d4 V:d4+ ve Siyahlar V:b2+ ile V:c1 den sonra kolayca kazanırlar. **27.Ş:d3 V:f2.** Çok öğretici bir pozisyon; Beyazların, maddi üstünlüğe rağmen iyi bir savunması yoktur. İki Filin egemen durumundan başka, Siyahlar doğrudan doğruya 28. ... Kd8+ ile tehdit ederler. **28.Kc7 V:b2 29.Kd2.** (29.Vb4? ten sonra Siyahlar hemen kazanırlar: 29. ... Fa6+ 30.Şe3 Ke8+). **29. ... Vb6 30.K:b7.** (Fa6+ tehdidi yüzünden zorunludur).

30. ... V:b7. Eşit kuvvetler, basitleşmiş konum ve farklı çaprazlı Fillere rağmen Beyazların durumu ümitsizdir. **31.Vb4 Vc6 32.Şe2?** Elbette bu bir hata; fakat direnme bakımından en iyi hamle olan 32.Ke2 de partiyi artık kurtaramazdı. **32. ... Fc3 33.Ff3 Ve8+** (33. ... Va6+!) **34.Ve4 F:d2 35.Terkeder.**

Şah-Hint savunması.

Zamanımızda sevilen gelişme sistemlerinden biri olan *Şah-Hint savunması* 1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6 hamlelerinden sonra meydana gelmektedir. Burada başka hamlelere de rastlanabilir, örneğin 1.d4 Af6 2.Af3 g6, veya 1.d4 Af6 2.c4 g6 3.g3 Fg7 4.Fg2 ve saire - önemli olan Siyahların Şah kanadındaki gelişme tarzı: Onlar Beyazlara saha üstünlüğü ve hatta (başlangıçta) bütün merkezi terkederler - bundan sonra merkeze hücum etmek amacıyla. Biraz riskli görünen bu stratejik yöntem zamanımızda sık sık kullanılmakta ve pratikte iyi neticeler sağlamaktadır. Bu açılışta Siyahlar, kuvvetli beyaz merkezin etkisi altında ezilmemek için, bir an evvel e7-e5 veya c7-c5 oynamalıdır. Şah-Hint savunmasının pratik avantajı şudur ki, bu gelişme sistemi, Beyazların çeşitli hamle serilerine (varyantlarına) karşı büyük değişiklikler yapmaksızın uygulanabilir.

1. d4 Af6
2. c4 g6

Burada Şah-Hint savunmasına geçmeden önce, ikinci hamlede Siyahların seçebileceği diğer bazı sistemleri göz önüne alalım.

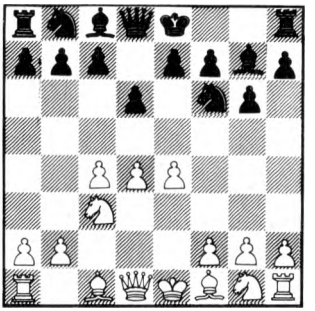
I) **2. ... d6.** "Eski" Hint savunması. Siyahlar şimdilik g7-g6 oynamamaktadır. **3.Ac3 e5 4.Af3.** (4.de de 5.V:d8+ Ş:d8 Beyazlara bir şey vermez; çünkü bu özel konumda rokun kaybı önemsizdir, örneğin: 6.Fg5 c6! 7.0-0-0+ Şc7; veya 6.Af3 Afd7! 7.b3 c6 8.Fb2 f6 9.g3 a5! - Siyahlar, Figürleri için kuvvetli c5 hanesini sağlayıp, eşit oyun elde ederler). **4. ... Abd7 5.e4 Fe7.** Bu son hamleden sonra *eski* Hint savunması için tipik bir konum meydana gelir. Siyahlar bundan sonra (Philidor savunmasına benzeyen!) c7-c6, Vc7, a7-a5 ve saire gelişme plânını uygularlar, fakat onların konumu biraz sıkışık kalır. Bunun için Siyahlarla oynayanlar birçok defa burada 5. ... Fe7 yerine 5. ... g6 hamlesi ile Şah-Hint savunmasına geçerler.

II) **2. ... c5 3.d5.** Doğal ve Siyahlara belli zorluklar çıkaran hamle. (3.Af3 hamlesinden sonra, 1.c4 İngiliz partisinin, Vezir gambitinin ve hatta Sicilya savunmasının varyantları meydana gelebilir; örneğin: 3. ... cd 4.A:d4 4.A:d4 g6 5.Ac3 Fg7 6.e4 d6 - Sicilya savunmasının "dragon" varyantı). **3. ... b5!?.** *Benkö* (veya *Wolga*) gambiti. Siyahlar bir Piyon pahasına Vezir kanadında sütunlar açmak isterler, örneğin: **4.cb a6 5.ba F:a6 6.Ac3 d6 7.Af3 g6 8.Afd2 Fg7 9.e4 F:f1 10.A:f1 0-0 11.Ae3 Abd7 12.0-0 Vb6.** Pratiğin gösterdiği gibi, Beyazlar için bu konumda fazla Piyondan yararlanmak oldukça zor olmasına rağmen, onların şansları yine daha iyidir.

III) **2. ... c5 3.d5** hamlelerinden sonra Siyahlar **3. ... e6 4.Ac3 ed 5.cd d6 6.e4** (veya 6.Af3 g6 7.Ad2 Fg7 8.Ac4 0-0 9.Ff4, siyah Pd6 ya karşı baskı kurmak amacıyla) **6. ... g7** - *"modern" Benoni* savunmasını seçebilirler. [Geçen yüzyıldanberi bilinen 1.d4 c5 2.d5 e5 Benoni savunması (*fianchetto'suz,* bugünlerde terkedilmiş eski varyant) Beyazlar için elverişlidir]. Beyazlar çeşitli devam yollarını seçebilirler (7.f4, 7.Fd3 ve saire), fakat bütün bu varyantlarda Siyahlar yeterli bir karşıoyun elde ederler. Örneğin: 1). **7.f4 Fg7 8.Fb5**+ (8.e5!? ten daha iyi) **8. ... Afd7** (fakat 8.Abd7? veya 7. ... Fd7? değil: 9.e5 ±). **9.a4 0-0 10.Af3 Aa6 11.0-0 Ab4 12.Fe3,** Beyazlarda biraz daha serbest bir oyunla. Veya 2). **7.Af3** (7.Ff4 Ve7). **7. ... Fg7 8.Fe2 0-0 9.0-0 Ke8 10.Ad2 Abd7 11.a4 a6 12.f3 Vc7,** aşağı yukarı eşit şanslarla.

IV) **2. ... e5!?** *"Budapeşte"* gambiti. Macar ustaları tarafından 1917 senesinde turnuvalarda ilk defa uygulanan bu cesur karşıeylemin taraftarlarının sayısı bugünlerde hayli azalmıştır, çünkü Beyazlar çeşitli yollardan avantaj elde edebilirler; örneğin: **3.de Ag4.** [Veya 3. ... Ae4(?) 4.Abd2 (en basit yanıt: 4.Vc2 de çok iyidir). 4. ... Ac5 5.Af3 ±]. **4.Af3(!).** [4.Ff4, veya 4.e4!? hamlelerinden daha iyi, en sağlam devam yolu. Beyazlar burada sakin oynamalıdır; örneğin 4.f4? hamlesi onlar için tehlikelidir: 4. ... Fc5 5.Ah3 d6! 6.ed 0-0! 7.e4 (7.dc V:c7 den sonra Siyahlar fazlasıyla tehlikeli hücum elde ederler) 7. ... cd 8.Ac3 Ac6, Siyahlar için çok üstün konumla]. **4. ... Fc5 5.e3 Ac6 6.Fd2(!),** İnce bir manevra. Fakat 6.Fe2 Ag:e5 7.Ac3 d6 8.0-0 0-0 9.b3! Ff5 10.Fb2 de Beyazlara iyi bir oyun sağlar. **6. ... Ag:e5 7.A:e5 A:e5 8.Fe2 0-0 9.0-0 d6 10.Fc3,** Beyazların belli bir üstünlüğü ile.

154



3. Ac3 Fg7

3. ... d5 hamlesi *Grünfeld* savunmasına götürür.

4. e4 . . .

Ff1 in fianchetto'yu içeren 4.g3 sistemi hakkında Parti No 29 a bakınız.

4. . . . d6

(Şekil 154 e bakınız). Bu, Beyazların çeşitli gelişme sistemleri için çıkış konumudur.

5. f3 . . .

Saemisch sistemi; Şah-Hint savunmasında en önemli oyun tarzlarından biridir. Beyazlar bu hamle sayesinde merkezi kuvvetlendiriyorlar - ilerde kanatlardaki eylemler için elverişli şartlar sağlamak amacıyla.

Diğer önemli sistemler şunlardır:

I) **5.Af3 0-0 6.Fe2** [6.g3(?) ten sonra siyah Filin 6. ... Fg4! gelişmesi çok etkindir]. **6. ... e5! 7.d5** [7.de hamlesi hemen eşit oyuna götürür: 7. ... de 8.V:d8+ K:d8 9.Ad5 (9.A:e5 A:e4 10.A:e4 F:e5) 9. ... A:d5 10.cd c6 11.Fc4 cd 12.F:d5 =. Beyazlar için (7.d5 yerine) diğer iki olanak 7.Fe3 ve 7.0-0 daha karışık oyunlara götürürler, örneğin: 7.Fe3 Ag4 8.Fg5 f6 9.Fh4 Ac6 10.d5 Ae7 11.Ad2 Ah6, veya 7.0-0 Ac6! (7. ... Abd7 den daha aktif) 8.d5 Ae7 9.Ae1 Ad7 10.Ad3. (Burada 10.f3 f5 11.g4!? daha da keskin devam yolu var) 10. ... f5 11.Fd2 Af6 12.f3 f4 - Beyazlar Ab5, c5 ve cd hamlelerinden sonra c sütununda etkin olabilirler, Siyahlar g5, Ag6, Kf7 ve Ff8 hamleleriyle savunmayı seçebileceği gibi, h5 ile g4 Piyon ilerlemeleri ile Şah kanadında hücum hazırlayabilirler; her iki varyantta tarafların şansları eşittir]. **7. ... Abd7 8.0-0 Ac5 9.Vc2 a5! 10.Fg5 h6 11.Fe3! Ag4 12.F:c5 dc 13.h3**, eşit şanslarla.

II) **5.f4.** ("Dört Piyon hücumu"). Bu devam yolu çok keskin varyantlara götürdüğü için, her iki tarafın itinalı oyununu gerektirir. **5. ... 0-0 6.Af3 c5!**. Zorunlu hamledir, çünkü Siyahlar kocaman beyaz merkeze karşı birşey yapmazlarsa, bu merkez onları boğar. c7-c5 saldırışı bu varyantta "standart" bir yöntemdir. **7.d5**. En çok oynanan hamle. Eğer 7.Fe2 cd 8.A:d4 Ac6 9.Fe3, o zaman 9. ... Fg4! ve bu şaşırtıcı yanıttan sonra Siyahlar oyunu eşitleştirir: 10.A:c6 F:e2 11.A:d8 F:d1 12.A:b7 Fc2, veya 10.F:g4 A:g4 ve saire). **7. ... e6 8.Fe2 ed 9.cd** (veya 9.ed Ff5 ve Ae4 =), ve Siyahların burada iki iyi plânı var: 1) **9. ... Ke8 10.Ad2 Ag4! 11.F:g4 Vh4+ 12.g3 V:g4**, veya 2) **9. ... b5(!) 10.e5** (10.F:b5 A:e4!) **10. ... de 11.fe Ag4 12.F:b5** (12.Fg5 Vb6) **A:e5** ve saire.

III) **5.Fe2 0-0 6.Fg5.** *Awerbach* sistemi. Bu devam yolunda Beyazlar, Siyahların Şah kanadındaki hücum olanaklarını sınırlar ve, ayrıca, e7-e5 hamlesini engeller: 6. ... e5? 7.de de 8.V:d8 K:d8 9.F:f6 F:f6 10.Ad5 ve kazanır. **6. ... c5!** Beyazların 6.Fg5 hamlesine doğal bir tepkidir. **7.d5 e6 8.Vd2.** (8.Af3 ed 9.ed Fg4 eşit oyuna götürür). **8. ... ed 9.ed Vb6! 10.0-0-0 Ke8 11.Fd3 a6 12.h3 Va5 13.Af3 b5** ve Siyahlar yeterli bir karşıoyun elde ederler.

5. . . . 0-0

Ara sıra burada hemen 5. ... e5 oynanır; bu hamleden sonra 6.de de 7.V:d8+ Ş:d8 Siyahlar için hiç tehlikeli değildir, çünkü ilerde d4 hanesi zayıf olabilir. Fakat 6.Age2! 0-0 7.Fg5! Beyazlara iyi bir oyun sağlar.

6. Fe3 . . .

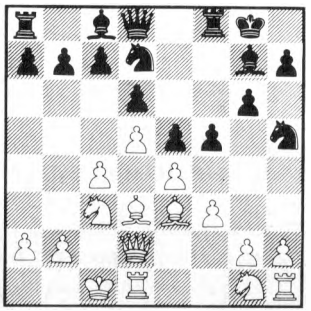
6.Fg5 ten sonra Siyahlar 6. ... e5 oynamayıp, 6. ... c5! 7.d5 e6! 8.Vd2 ed 9.A:d5 Fe6 10.Fd3 F:d5 11.ed Ke8+ 12.Ae2 Vb6 hamlelerinden sonra iyi bir oyun elde ederler.

6. . . . Ac6(!)

Bu "modern" devam yollarından biridir.

"Klâsik Saemisch sistemi" için karakteristik hamle **6. ... e5** tir. Vaktiyle en sevilen bu yanıt çok sayıda yol açar. Bunlardan tipik birini kısaca gözden geçirelim: **7.d5** (7.Age2 de oynanabilir). **7. ... Ah5.** Bu varyant siyah karşıoyunun ana fikrini —8. ... f5 Piyon saldırışının gerçekleşmesini— açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Beyazlar şimdi şunu da hesaba katmalıdır ki, Siyahlar ilerde Ah5-f4(!) oynayıp, bir Piyon pahasına Fg7 nin etkisini artırabilirler. **8.Vd2 f5 9.0-0-0 Ad7 10.Fd3.** En sevilen devam yolu (Şekil 155 e bakınız). Bu oyun tarzı

155



karışık bir *pozisyon mücadelesine* götürür, örneğin: **10. ... fe 11.A:e4** [11.de hamlesiyle Beyazlar hiçbir şey elde edemezler: 11. ... Adf6(!) - Af6-g4 tehdidiyle (12.h3? Ag3)]. **11. ... Af4 12.Fc2 Ab6 13.b3 a5** ve saire.

Şimdi incelenen 7. ... Ah5 varyantı, klâsik Saemisch sisteminde oynanan 7. ... c6 ile 7. ... c5 diğer iki devam yollarından nispeten daha elverişlidir. Fakat 6. ... e5 ile başlayan bütün varyantlar, turnuvalarda elde edilen sonuçlara göre tam anlamıyla yeterli olmadığından, bugünlerde "modern" olarak anlandırılan yeni devam yolları denenmiştir: Yukarıda gösterilen ana varyanttaki 6. ... Ac6 hamlesinden başka 6. ... b6 (çifte fianchetto ve, aynızamanda, d4 e karşı c7-c5 saldırışının hazırlığı), 6. ... Abd7 (bu da c7-c5 in hazırlığı), 6. ... c6 (ve 7.Vd2 den sonra 7. ... a6 hamlesiyle, b7-b5 ile başlayan Vezir kanadında etkinliğin hazırlığı) gibi.

Şimdi yine 6. ... Ac6 varyantımıza dönelim: Bu hamle d4 merkez noktasına karşı Figür oyununu ve, aynızamanda, Vezir kanadında ve daha sonra merkezde Piyonların saldırışını plânlamaktadır.

7. Age2 . . .

Bu hamle yerine Beyazlar 7.Vd2 a6 8.0-0-0 hamlesiyle hemen Piyon hücumunu hazırlayabilirdi; fakat incelemeler ve pratiğin sonuçları gösterdi ki Siyahların yeterli savunma olanakları vardır.

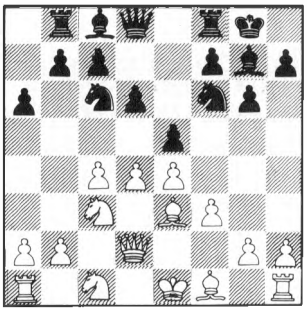
7. . . . a6

Burada en iyi stratejik plân. **7. ... e5 8.d5 Ae7 9.Vd2** Beyazlara daha iyi olanaklar sağlar.

8. Vd2 Kab8
9. Ac1 e5

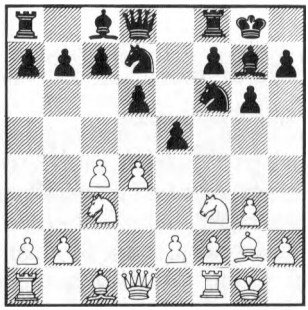
(Şekil 156 ya bakınız). Teoriye göre burada en iyi devam yolu **10.Ab3** tür; fakat bu taktirde de **10. ... ed 11.A:d4 Fd7 12.Fe2 Ah5** hamlelerinden sonra, Beyazların ancak hafif bir üstünlüğü var (Petrosyan- Fisher maçı).

156



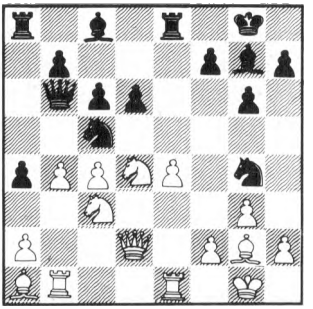
Parti No 29. Şah -Hint savunması. Fabregas -Bak ("Berliner Sommer" uluslararası açık turnuvası, 1985). **1.Af3 Af6 2.g3 g6 3.Fg2 Fg7 4.c4 0-0 5.0-0 d6 6.d4 Abd7 7.Ac3 e5.** Diagram 157 ye bakınız: Beyaz Şah Filinin fianchettoyu içeren varyantlar için tipik bir konumdur. (Bildiğimiz

157



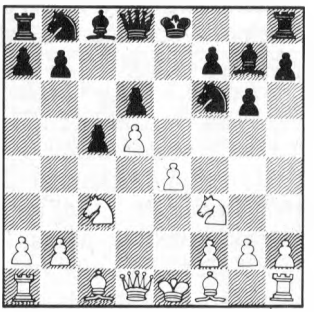
gibi, kapalı açılışlarda aynı konumlar çeşitli yollardan meydana gelebilir; burada da hamlelerin "normal" diyebileceğimiz sırası şöyledir: 1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.g3 d6 5.Fg2 0-0 6.Af3 Abd7 7.0-0 e5). **8.e4 c6 9.b3 ed 10.A:d4 Ac5 11.Fb2 Vb6.** Bu varyantta Siyahların tipik bir gelişme tarzı. **12.Vd2 a5 13.Kab1 Ke8 14.Kfe1 Ag4 15.Fa1(?).** Bu hamle taktik olanaklara yol açar. Daha ihtiyatlı 15.h3 Ae5 16.Fa1 idi. **15. ... a4! 16.b4(?).** (Şekil 158 e bakınız). İyimserlik! Artık, pek elverişli olmamakla beraber, 16.A:a4 ile pozisyonu basitleştirmek gerekliydi. **16. ... Ad3!!** Şimdi 17.V:d3 ten sonra 17. ... F:d4 hemen kazanır. **17.A:a4.** Bu hamle de partiyi kurtaramıyor. **17. ... K:a4 18.V:d3 K:a2.** Hem A:f2, ve hem de K:a1 ile F:d4 tehdidiyle. **19.Ked1(?) A:f2 20.Terkeder.**

158



Parti No 30. Modern Benoni. S.Atalık -C.Hansen (Satranç Olimpiyadı, Selanik 1988). **1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 c5 4.d5 ed 5.cd d6 6.Ac3 g6 7.e4 Fg7** (Şekil 158 a ya bakınız). **8.h3.** Son senelerde ortaya çıkan bu hamleye bağlı olan Şah Filinin d3 hanesine

158a



gelişmesi, eski devam yolu 8.Fe2 0-0 9.0-0 Ke8 10.Afd2 Abd7 11.a4 Ae5 ten daha etkindir. **8. ... 0-0 9.Fd3 Abd7.** Bu varyant için önemli bir olanak 9. ... b5!? tir; örneğin: 10.A:b5 A:e4! 11.F:e4 Ke8 12.Ad2 Fa6 ve saire, ancak bu keskin devam yolu için yeterli deneme henüz yoktur. **10.0-0 Ah5 11.Fg5 Ff6 12.Fh6.** İlgi çekici "psikolojik" hamle: Şimdi 12. ... Ag7 oynamak, Şah kanadındaki plânlardan vazgeçmek anlamına gelir; bunun için kuvvetli büyükusta Hansen partiyi karıştırmayı tercih eder. Fakat bu sefer hesap yanlış çıktı... **12. ... Ke8 13.g4 Fg7 14.Fg5 Ahf6** (14. ... Ff6 daha iyi). **15.Ke1 a6 16.Vd2.** Açılıştan sonra belli bir üstünlük elde eden Beyazlar, önleyici 16.a4 hamlesi yerine Vd1-d2-f4 manevrası ile Şah kanadında etkin olmayı uygun görüyorlar. **16. ... b5 17.Vf4 Ve7 18.a3 h5.** Anlaşılıyor ki Siyahlar burada, beş hamle sonra gerçekleşecek olan kalite fedasını plânladılar ve Vezir için h hatını açıyorlar. **19.Vg3! hg 20.hg Vf8?.** Yanlış plânın devamı. Durumu basitleştirmek amacıyla 20. ... Ae5 oynamak daha iyi idi. **21.Ff4(!).** Elbette Beyazlar, Siyahların hazırladığı fedayı gördüler, ve pozisyonu doğru değerlendirip bunu kabul ettiler. **21. ... Ae5 22.A:e5 de 23.F:e5 K:e5 24.V:e5 A:g4 25.Vg3 Fd4.** Bu hafif inisiyatif yeterli değil ve Beyazlar birkaç kuvvetli hamle ile partiyi kazanırlar: **26.Ke2 Vh6(?).** Burada 26. ... Ae5 hamlesini denemek gerekirdi, ancak 27.Şg2 Fg4 28.Ke3 F:e3 29.V:e5 Fd4 30.Vg3 Fd7 31.e5 ten sonra Beyazların durumu yine daha üstündür. **27.e5 Vh5 29.Kae1 Fb7 30.Şg2!!.** Görünüşte riskli, fakat aslında iyi hesaplanmış çok kuvvetli bir hamle!. **29. ... F:c3 30.bc F:d5+ 31.Fe4 Kd8 32.Kh1 Vf5 33.F:d5 K:d5 34.Vh4 Ah6.** Son ümit, çünkü 34. ... Şf8 den sonra 35.e6! hemen kazanır. **35.V:h6 Vg4+ 36.Şf1 Kd1+ 37.Ke1 Vc4+ 38.Şg2 Vg4+ 39.Şh2 Kd3 40.Ke3 Kd2 41.Kf1 Terkeder.**

Beyazlarla oynayan, 1987 ve 1988 Türkiye satranç şampiyonu, uluslararası usta Suat Atalık bu Olimpiyatta 1 inci masada üçüncülük ve bronz madalya kazanmıştır (1 inci - Dünya Şampiyonu Kasparov, 2 nci - büyükusta Portisch). Bu sırada Boğaziçi Üniversitesi Psikolojik Bölümü öğrencisi bulunan, 25 yaşındaki ustamız büyük bir olasılıkla ilk Türk büyükustalarından biri olacaktır (Resim 158b).

Grünfeld savunması.

1.	**d4**	**Af6**
2.	**c4**	**g6**
3.	**Ac3**	**. . .**

hamlelerinden sonra Siyahlar 3. ... Fg7 yerine, *Grünfeld* savunmasına götüren

3.	**. . .**	**d5**

hamlesini de seçebilirler. Avusturyalı teorisyen Grünfeld tarafından ilk defa 1922 senesinde uygulanan bu devam yolu bugünkü turnuvalarda çok önemli bir rol oynamaktadır. Böylece, örneğin, son dünya birinciliği maçında (Sevilla 1987) Kasparov, Karpov'un beyaz taşlarla 1.d4 ile başladığı *bütün* (dokuz) partide bu savunmayı oynamıştır.

158b



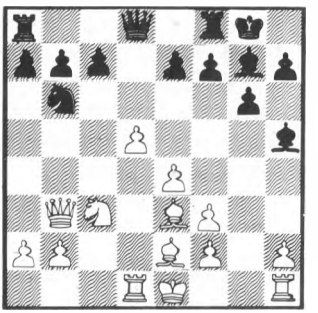
Grünfeld savunması, bu yüzyılda ortaya çıkan yeni stratejik fikirlere dayanan, tipik modern bir açılıştır: Siyahlar ilk önce rakibin "ideal" d4, e4 merkez Piyon konumunun kurulmasına izin verir (hatta bunu yapmayı biraz "kışkırtır"!); fakat bundan sonra bu Piyonları, emrinde olan bütün kuvvetlerle baskı altına alırlar.

4. cd . . .

En çok rastlanan devam yolu. Beyazların seçebileceği diğer gelişme sistemlerini kısaca göz önüne alalım.

I). **4.Af3 Fg7 5.Vb3.** (Bu sistem için karakteristik hamle). **5. ... dc.** (5. ... c6 hamlesi de oynanabilir). **6.V:c4 0-0 7.e4.** Bu kuvvetli merkeze karşı Siyahlar hemen tepki göstermelidir: **7.Fg4(!).** Pratiğin gösterdiği gibi, *Smyslov*'un bu ve bundan sonraki hamleler Vb3-sistemine karşı, oynanan diğer 7. ... c6 ve 7. ... Aa6 devam yollarından daha çok olanak sağlayan iyi bir savunmadır. **8.Fe3 Afd7!.** [Bu orijinal manevra sayesinde Siyahlar d4 karesine karşı baskıyı arttırıyorlar; Beyazlar şimdi itinalı oynamalı - örneğin, 9.Kd1 Ac6 10.Fe2 F:f3 11.gf Ab6 12.Vc5 (Vezir Pd4 ü korumalı) 12. ... f5 hamlelerinden sonra Siyahlar çok iyi bir karşıoyun elde ederler]. **9.Vb3! Ab6 10.Kd1 Ac6 11.d5 Ae5 12.Fe2 A:f3+ 13.gf Fh5(!).** (Şekil 159 a bakınız). f3 hanesini kontrol

159



altında tutan 13. ... Fh5 hamlesi, 13.... Fh3 ve 13. ... Fd7 hamlelerinden daha iyidir. Ancak, karışık pozisyonel oyuna götüren 14.Kg1 devam yolu Beyazlara belli bir inisiyativin elde edilmesi şansını verir.

II). **4.Ff4.** Bu nispeten sakin devam yolu Beyazlara fazla bir şey sağlamaz, örneğin: **4. ... Fg7 5.e3 0-0 6.Af3.** Veya 6.cd A:d5 7.A:d5 V:d5 8.F:c7 Aa6(!) 9.F:a6 ba 10.Af3 (10.Vf3 Vb5!) 10. ... Fb7 11.0-0 Kac8 12.Fg3 Kc4!, ve Siyahların beyaz hanelerdeki baskılı oyunu bir Piyon eksikliğini dengeler. **6. ... c5 7.dc Va5 8.Kc1 dc.** Az rastlanan 8. ... Ae4!? hamlesi de belki yeterlidir. **9.F:c4 V:c5 10.Fb3 Ac6 11.0-0 Va5,** eşit şanslarla.

III). **4.Fg5 Ae4 5.Fh4** devam yolu: **5. ... c5(!)** yanıtı Siyahlara eşit oyun sağlar; örneğin, **6.cd A:c3 7.bc V:d5 8.e3 cd 9.V:d4 V:d4 10.cd,** ve e7-e6! ile Fe7 hamleleri sayesinde Siyahlar oyunu eşitleştiriyorlar.

IV). **4.e3** biraz pasif olduğu için, Siyahların gelişmesinde zorluk çıkarmaz: **4. ... Fg7 5.Af3 0-0** ve saire.

4.	. . .	**A:d5**
5.	**e4**	**A:c3**

Burada Siyahlar için 5. ... Ab6 oynamak iyi değil, çünkü basit 6.h3! (Fc8 in g4 hanesine inkişafını önler) 6. ... Fg7 7.Af3 0-0 8.Fe2 gelişme hamleleriyle Beyazlar kuvvetli merkez sayesinde açık bir şekilde daha iyi konum elde ederler.

6.	**bc**	**Fg7**
7.	**Fc4**	. . .

Etkin görünen 7.Fa3 hamlesi (c7-c5 saldırışını önlemek için), tehlikeli değil: 7. ... Ad7! 8.Af3 c5 9.Vb3 0-0 10.Fd3 Kb8, ve Siyahlar b7-b5 ile iyi bir karşıoyun elde ederler.

7.	. . .	**0-0**
8.	**Ae2**	. . .

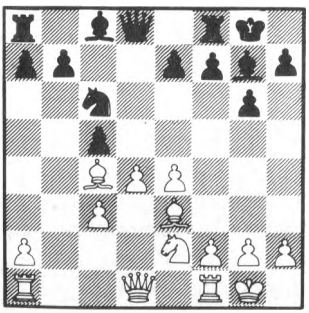
Bu açılışta Beyazlar (örneğin 8.Af3 c5 9.Fe3 Fg4 ten sonra Pd4 ün konumunu zayıflatan) Fc8-g4 hamlesini daima hesaba katmalıdır.

8.	. . .	**c5**

Siyahlar için en önemli olanak.

9.	**0-0**	**Ac6**
10.	**Fe3**	. . .

160

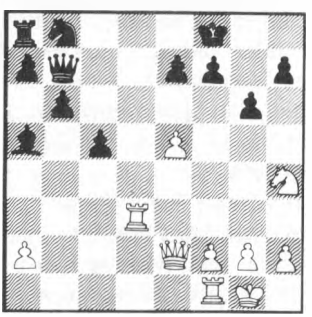


(Diagram 160 a bakınız). Sakin görünen bu konum, tarafların uyguladığı gelişme tarzlarına, merkezde farklı duruma ve amaçlara bağlı olmak üzere, genellikle oldukça karışık ve bazen de hayli keskin devam yollarına götürür. Turnuvalarda sık sık rastlanan ve teorisyenler tarafından ayrıntılı bir şekilde incelenen bu varyant hakkında tam bir karar vermek zordur. Bu durumda Siyahlar 10. ... cd, 10. ... Vc7 ve 10.... Fg4 devam yolları arasından seçebilirler. Sadece 10.... Vc7 11.Kc1 Kd8 den sonra Beyazların 12.f4, 12.Ve1!?, 12.h3, 12.Şh1 ve 12.Ff4!? gibi, çeşitli varyantlara götüren yanıtlar var. Son zaman-

larda (örneğin, Kasparov-Karpov Dünya birinciliği maçında, Sevilla 1987, birkaç partide) daha çok 10. ... Fg4 hamlesi rastlanmaktadır, örneğin: **10. ... Fg4 11.f3 Aa5 12.F:f7+ K:f7 13.fg K:f1+ 14.Ş:f1 Vd6,** aşağı yukarı eşit şanslarla (Piyona karşı Siyahların belli bir inisiyatif var).

Parti No 31. Grünfeld savunması. Chalifman-Lau (Avrupa Kulüpler takım birinciliği, Rotterdam 1988). **1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5 4.Af3 Fg7 5.cd A:d5 6.e4 A:c3 7.bc c5 8.Kb1.** Beyazlar teorik varyantlardan kaçıyor; fakat bu partideki hamleler de bilinmektedir. **8. ... 0-0 9.Fe2 b6 10.0-0 Fb7 11.Vd3.** Beyazlar yeni hamle deniyor. **11. ... Fa6 12.Ve3 Vc8.** Burada d4 te Piyonları veya e2 de Filleri değişmek gerekliydi; çünkü şimdi Beyazlar elverişli bir Piyon fedası ile etkinliği elde ederler. **13.d5! F:e2 14.V:e2 F:c3 15.e5 Vf5 16.Kb3 Fa5 17.Ah4 Vd7 18.Fh6 V:d5(?).** Bu, aslında, ağır bir hata: Siyahlar için kuvvetler bilânçosu fena sayılmaz, fakat Şah kanadı savunmasız kalır... **19.F:f8 Ş:f8 20.Kd3 Vb7.** Veya 20. ... Vc6 21.Kd8+ Şg7 22.Vf3! ve Vezir kanadı felce uğrar. (Şekil 161 e bakınız). **21.Kd8+ Şg7 22.Af5+!.** Zarif ve en kısa yol. **22. ... gf 23.Ve3 Vc6 24.Vg5+ Vg6 25.V:e7,** Siyahlar **terkeder,** zira 26.Vf8 mat ve 26.Vb7 çifte tehdide karşı hiçbir savunma kalmadı.

161



Hollanda partisi.

1. d4 f5

Siyahlar 1.d4 veya 1.c4, veyahut 1.Af3 hamlelerinden sonra 1. ... f5 yanıtını seçerlerse *Hollanda partisi* (veya *Hollanda savunması*) meydana gelir. İki yüz sene evvel, 1789 senesine Hollandalı usta Stein tarafından incelenen bu gelişme sisteminin asıl fikri, Şah kanadında (f5 Piyonunun önemli rol oynadığı) etkin bir oyun kurmaktır. Buna karşı, Beyazların Ff1 in fianchetto'sunu içeren *modern* gelişme tarzı çok uygundur. Bunun sayesinde bir taraftan beyaz rokun pozisyonu kuvvetlendirilmiş, öbür yandan ise merkeze ve Vezir kanadına hissedilir bir etki elde edilmiş olur (örneğin, bu açılışta Fc8 in elverişli olabilen b7 hanesine geliştirilmesi engellenmektedir). Bugünlerde, eski zamanlara göre, Hollanda savunması az oynamaktadır.

2. c4 . . .

Veya hemen 2.g3.

Beyazlar burada **2.e4** (*Staunton* gambitini) de seçebilirler. Eskiden hayli sevilen bu gambite karşı iyi savunma tarzları bulunmuştur, örneğin: **2. ... fe 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Ac6!.** (4. ... d5? 5.F:f6 ef 6.Vh5+ ±) **5.d5!** Aksi taktirde Siyahlar e7-e5 oynar). **5. ... Ae5 6.Vd4 Af7!,** veya **2. ... fe 3.Ac3 Af6 4.f3(!) d5.** (Gambit

Piyonunun 4. ... ef hamlesiyle kesin olarak kabul edilmesi, 5.A:f3 ten sonra Beyazlara hücum olanakları verir). **5.Fg5 Ff5 6.fe de 6.Fc4 Ac6 8.Age2 Vd7 9.0-0 e6.** (Burada 9. ... e5? hamlesi iyi değil: 10.F:f6 gf 11.Ad5 Fg7 12.K:f5 V:f5 13.A:c7+). 9. ... e6 hamlesinden sonra etkin görünen **10.d5(?)** hamlesi pek iyi değildir: **10. ... ed 11.A:d5 0-0-0! 12.A:f6 Fc5+ 13.Şh1 V:d1 14.Ka:d1 K:d1 15.K:d1 gf;** avantaj Siyahlarda. Fakat Euwe'nin 10.Ve1! hamlesi (10.d5 yerine) Beyazlara yine hücum şansları sağlar. Bazı teorisyenlere göre bu gambit hakkında kesin karar vermek daha erkendir. Fakat bugünlerde birçok oyuncu, Staunton gambitinden çekinmeden 1.d4 ten sonra 1. ... f5 hemen oynarlar. Bu gambiti Siyahlarla oynamak istemeyenler ise, daha önce 1. ... e6 ve 2.c4 (veya 2.Af3) ten sonra 2. ... f5 ile istediği Hollanda savunmasına geçebilirler; ancak bu taktirde Beyazların 2.e4 hamlesiyle Fransız partisinin seçebileceği hesaba katılmalıdır.

2. . . . e6

Hollanda partisinde en son gelişme ve bugünlerde oldukça popüler olan bir devam yolu **2. ... Af6 3.Af3 g6 - "*Leningrad* sistemi"**: Siyahlar Hollanda ve Şah-Hint savunmalarının fikirlerini birleştirmeye çalışırlar. **4.g3 Fg7 5.Fg2 d6 6.Ac3 0-0 7.0-0.** (7.d5 c5!, - Benoni savunmasının elverişli bir varyanta geçiş). **7. ... Ac6 8.d5 Aa5** (8. ... Ae5 9.A:e5 de 10.e4!, Beyazlar üstündür). **9.Ad2 c5 10.a3(!),** ve Beyazların konumu biraz daha iyidir.

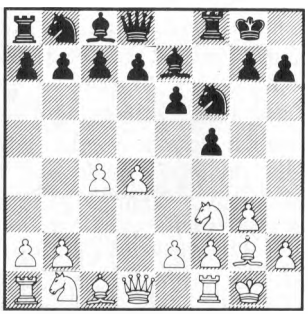
3. g3 . . .

En sağlam ve en sevilen modern devam yolu.

Daha eski olan *Rubinstein* devam yolunda Beyazlar **3.Ac3 Af6 4.e3** hamlelerinden sonra Vc2, Fd3, Age2 ve Fd2 şemasına göre uzun rok hazırlıyorlar; roktan sonra stratejik plân f2-f3 ile e3-e4 Piyon ilerlemeleri ve merkezde inisiyativin elde edilmesi, veya h2-h3 ile g2-g4 hamleleri ile Şah kanadında aktif olmasıdır. Siyahlar için bu plâna karşı en iyi hareket tarzı, Nimzowitsch savunmasında olduğu gibi Fb4, c7-c5 ve saire oynamaktır.

3. . . . Af6
4. Fg2 Fe7
5. Af3 0-0
6. 0-0 . . .

162



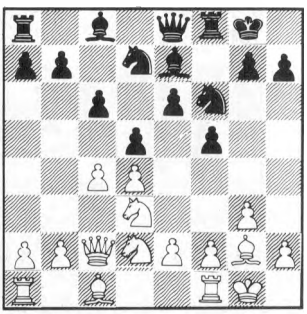
(Şekil 162 ye bakınız). Bu konumda Siyahlar oldukça farklı iki oyun tarzı seçebilirler; bunlar 1) Daha yeni olan *İljin-Genewsky* sistemi 6. ... d6, ve 2) 6. ... d5 "Stonewall" sistemidir.

Bunları kısaca gözden geçirelim:

1) **6. ... d6 7.Ac3 Ve8.** Bu varyant için Vezirin tipik bir manevrası. **8.Ke1 Vg6 9.e4! fe 10.A:e4 A:e4 11.K:e4 Ac6** (11. ... V:e4? Ah4). **12.Ve2;** Beyazların şansları daha iyi.

2) **6. ... d5.** Siyahlar merkezi bloke edip, Piyonların c6-d5-e6-f5 "kapalı" yerleştirilmesi sayesinde Şah kanadında aktif eylemlere geçmek niyetindedir. Piyonların bu formasyonuna, "Stonewall" (İngilizce: "taş duvarı") denilir. **7.Vc2 c6 8.Abd2!.** Siyahların oynadığı bu klâsik varyant, Beyazlardan itinalı oyun gerektirir. Örneğin bu durumda uzun zaman çok sevilen devam yolu 8.Ac3 Ve8 9.Ff4 Vh5 10.Kad1 Abd7 idi. Oysa bu varyantta Siyahlar Af6-e4 ve g7-g5 hamleleri ile çok iyi şanslar elde ederler. **8. ... Ve8 9.Ae5 Abd7 10.Ad3!** (Diagram 162a ya bakınız). Petrosjan'ın bu hamlesi sayesinde **10.Ae4 11.Af3 Ad6 12.b3** ten sonra önemli haneleri kontrol altında tutan Beyazların durumu daha iyidir.

162a



İngiliz açılışı.

1. c4 . . .

Bu hamle *(İngiliz açılışı)* bugünkü turnuvalarda sık sık rastlanır. Ancak hemen şuna dikkat edelim ki, birkaç hamle sonra başka açılışlar (Vezir gambiti, Hint sistemleri, Benoni ve saire) meydana gelebilir. Bu başlangıç birçok defa belli bir savunmayı önlemek amacıyla seçilir (örneğin, 1.c4 Af6 2.Ac3 e6 3.Af3 hamle sırası sayesinde - Nimzowitsch savunmasını).

1. . . . e5

Elbette bu tek hamle değildir; Siyahlar burada çeşitli başka gelişme sistemlerini uygulayabilirler, örneğin: 1. ... Af6 ile başlayan, 1. ... c5 (simetrik sistem), 1. ... f5 (Hollanda partisi) ve saire. Ancak bu taktirde de Beyazların şu küçük avantajı vardır ki, onlar d2-d4 hamlesini daha geç bir zamana kaydırabilirler; örneğin, yukarıda anılan 1.c4 Af6 2.Ac3 e6 3.Af3 varyantında 3. ... Fb4 "Nimzowitsch" hamlesi pek yerinde olamaz, zira 4.Vc2 den sonra d4 karesinde beyaz Piyon yokken c7-c5 hamlesinin anlamı da kalmaz. Veya 3. ... b6 4.e4(!) Fb7 5.d3 - ve Fb7 in etkinliği, Vezir-Hint savunmasındakinden çok daha sınırlıdır. Bu küçük örneklerden şu biraz şaşırtıcı, fakat (inceledikçe) kolayca anlaşılabilen stratejik bir nitelik çıkar ki, ("sert" klâsik düşüncelere biraz aykırı olarak) merkezde "çekingenlik" de bazen faydalı olabilir - bunu, ayrıca, Réti açılışı inceleyen Kısımda göreceğiz.

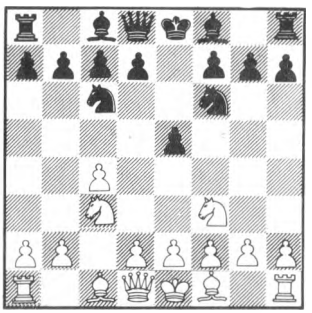
1. ... c5 simetrik yanıtı hayli farklı konumlara götürebilir: **2.Ac3** (veya 2.Af3 Af6, ve 3.**d4** taktirde 3. ... cd 4.A:d4 e6). **2. ... Ac6 3.Af3** (3.g3 g6 4.Fg2 Fg7 5.e3 e6 6.Age2 Age7 çok sakin oyuna götürür). **3. ... Af6 4.d4** (4.g3 de oynanabilir). **4. ... cd 5.A:d4 e6.** (5. ... d5 yanıtı 6.Va4! yüzünden tehlikelidir). **6.Adb5 d6 7.Ff4 e5 8.Fg5 a6 9.F:f6 gf 10.Aa3 f5, ve 11. ... Fg7,** oldukça belirsiz bir oyunla.

2. Ac3 **Af6**
3. Af3 . . .

Hemen 3.g3 de oynanabilir (g2-g3 hamlesi ile Beyazlar Sicilya partisinin *"dragon"* ("ejderha") varyantını bir hamle fazlasıyla oynamak isterler; bu hamle 2 inci, 3 üncü veya 4 üncü hamlede de yapılabilir.

3. . . . **Ac6**

163



Şekil 163 e bakınız - bu konum, klâsik 1. ... e5 sisteminin "dört At" varyantının çeşitli plânların uygulanmasına yol açan çıkış konumudur.

4. g3 . . .

Bugünlerde en çok oynanan hamle. Rastlanan diğer 4.e3, 4.e4 ve 4.d4 devam yollarından daha çok sonuncu önemlidir; bu hamleden sonra Siyahlar 1) 4. ... ed ve 2) 4. ... e4 devam yollarını seçebilirler: 1) **4.d4 ed 5.A:d4 Fb4.** (Kuvvetli 6.e4 hamlesini önlemek için). **6.Fg5 h6 7.Fh4 F:c3+ 8.bc d6** (8. ... Ae5 9.f4!). **9.f3 Ae5 10.e4 Ag6 11.Ff2 0-0,** aşağı yukarı eşit şanslarla. 2) **4.d4 e4 5.Ad2(!).** Olanaklı olan 5.Ae5, 5.d5 ve 5.Ag5 hamlelerinden daha iyi. Oldukça etkin görünen 5.Ag5 hamlesi Beyazlara fazla bir şey vermez: 5.Ag5 h6!. (Çok öğretici bir olanak). 6.Ag:e4 A:e4 7.A:e4 Vh4 ve Beyazlar Atla hamle yapıp, Piyonu geri vermek zorundadır, zira 8.Vd3? d5! 9.cd Ab4 10.Vb1 Ff5 11.Ad6+ cd(!) 12.D:f5 g6 13.Vb1 Kc8 onlar için çok fenadır. **5. ... A:d4 6.Ad:e4 A:e4 7.V:d4** (veya 7.A:e4 Fb4+ 8.Fd2 F:d2+ 9.V:d2 Ae6, eşit şanslarla). **7. ... A:c3 8.bc** (8.V:c3 d5!). **8. ... d6 9.e4,** ve Beyazların durumu daha iyidir.

4. . . . **d5**

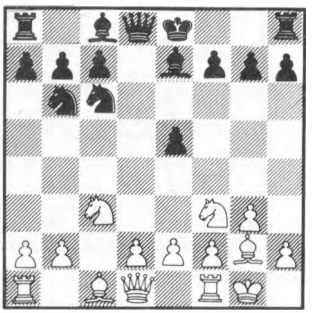
Modern devam yolu 4. ... Fb4 hakkında Parti No 32 ye bakınız.

5. cd **A:d5**
6. Fg2 . . .

"Birinci elde" dragon varyantı: Burada Beyazlar bir hamle fazla yaptığı için Siyahlar itinalı oynamalıdır.

6. . . . **Ab6**
7. 0-0 **Fe7**

164

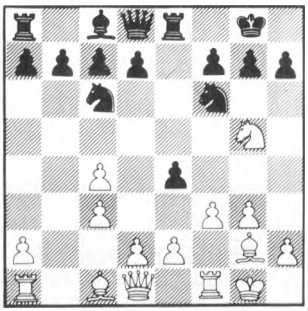


(Diagram 164 e bakınız). Bu açılış için tipik olan Şekildeki konumda Beyazların iki önemli devam yolu var: 1) **8.a3 0-0** (8. ... a5 hamlesi 9.b4 önler, fakat Vezir kanadını zayıflatır). **9.b4 Fe6 10.d3 f5!** Ancak enerjik bir oyunla Siyahlar dengeyi tutabilirler. **11.Fe3.** (e5 Piyonu dokunul-

maz: 11.b5 Ad4 12.A:e5 Ff6 ve saire). **11. ... Ff6 12.Kc1 Ad4** ve 2) **8.d3 0-0** 9.Fe3 f5 10.Aa4 f4!, her iki halde aşağı yukarı eşit şanslarla.

Parti No 32. İngiliz açılışı. Kasparov-Karpov (Dünya Şampiyonluğu maçı, Sevilla 1987). **1.c4 Af6 2.Ac3 e5 3.Af3 Ac6 4.g3 Fb4.** Siyahlara iyi şanslar veren modern devam yolu. **5.Fg2 0-0 7.0-0 e4 7.Ag5 F:c3 8.bc.** (8.dc den daha girişken devam yolu). **8. ... Ke8 9.f3** (Diagram 165 e bakınız). Burada (9.f3 yerine) 9.d3 ve 9.Vc2 hamleleri eşitlemeye götürüyorlar. Teorik olarak

165



ayrıntılı bir şekilde incelenen 9.f3 varyantının ilk dokuz hamlesi için Kasparov sadece 1 dakikasını (!) kullandı. Teoriye göre Siyahlar Piyonu almak zorunda idiler; fakat Karpov bu parti için tamamen yeni bir hamle hazırladı: **8. ... e3!.** Bu sürprizden sonra Kasparov gerekli yanıt bulmak için 80(!) dakika düşündü, fakat (c4 Piyonu zayıf olacağı için) e3 Piyonunu almak riskine girmedi. **10.d3.** Ancak şimdi e3 teki "davetsiz konuk" hayli rahatsız edici olur. **10. ... d5 11.Vb3.** (11.cd? A:d5 bir Piyonu kaybeder). **11. ... Aa5 12.Va3 c6 13.cd cd 14.f4 Ac6 15.Kb1 Vc7 16.Fb2 Fg4! 17.c4(?).** Burada daha sakin 17.Af3 Kad8 18.c4 d4 devam yolu daha iyi idi; Beyazların, kendi pozisyonunun değerlendirilmesi fazla iyimserdir. **17. ... dc 18.F:f6 gf 19.Ae4 Şg7 20.dc(?).** Burada ise, Siyahların emrinde Ad4 yanıtı daha yokken, 20.Vc3! oynamak gerekirdi, örneğin: 20.Ve3 Ve7 21.K:b7 V:b7 22.V:f6+ Şg8 23. Vg5+ Şh8 24.Vf6+ ve daimî kiş (23. ... Şf8?? 24.Vh6+ Şg8 25.Af6+ Şh8 26.V:h7 mat, veya 24. ... Şe7 25.Vd6 mat); veya 20. ... Vd8 21.K:b7 Ad4 22.V:c4 Fe6. **20. ... Kad8! 21.Kb3 Ad4 22.K:e3 V:c4 23.Şh1.** Piyon e2 savunmasız kaldı; Siyahların durumu artık açık bir şekilde üstündür. **23. ... Af5** (23. ... Ac2!). **24.Kd3 F:e2 25.K:d8 K:d8 26.Ke1 Ke8 27.Va5 b5! 28.Ad2** (28.Ac3 Ff3! 29.K:e8? Vf1 mat). **28. ... Vd3 29.Ab3?** Yenilgiyi hızlandırıyor. **29. ... Ff3 30.F:f3** (30.K:e8 Vf1 mat). **30. ... V:f3+ 31.Şg1 K:e1+ 32.V:e1 Ae3 33. Terkeder.**

Réti sistemi.

1.Af3 iyi ve "elâstik" bir hamle olup, 1. ... e5 hamlesini önlemekte ve, böylece, özellikle 1.d4-açılış grubuna olmak üzere birçok diğer gelişme sistemlerine geçiş olanaklarını saklamaktadır. Nitekim turnuvalarda oynanan ve 1.Af3 hamlesi ile başlanan oyunların çoğu birkaç hamle sonra, Réti sisteminden başka açılışlara götürülmektedir. Ve 1.Af3 d5 2.c4 hamlelerini görüp, "bu Réti açılışı" demek oldukça yanlış olur, zira sadece bir hamle sonra parti "Vezir gambitine" dönüştürülebilir: 2. ... e6 3.d4. Beyazların 1.Af3 hamlesinden sonra Siyahların bir sürü yanıtları

(1. ... d5, 1. ... Af6, 1. ... g6, 1. ... d6, 1. ... c5 ve saire) olanaklı olduğundan, burada şuna dikkat çekmek faydalıdır: Bindokuzyüzyirmili yıllarında teorik temel R.Réti tarafından verilen *Réti sistemi*'nin baş niteliği Fillerin (özellikle Şah Filinin) *kanat geliştirilmesi* ("fianchetto") dir. Bu yöntemle Beyazlar, hasım merkezine karşı kuvvetli bir *Figür baskısı* elde etmek isterler. Bu nedenden ötürü onlar (Katalunya açılışında olduğu gibi) d4 hanesinin bir Piyonla işgal edilmesinden vazgeçmektedir. Buna göre Réti sistemi de *kanat oyunları* denilen sınıfa girer.

1. Af3 d5

Yukarıdaki açıklamalar göz önünde tutulursa, burada en elâstikî hamlenin 1. ... Af6 olduğu anlaşılır. Bu hamleden sonra Siyahlar çeşitli geçiş olanakları saklamakta. Oysa 1. ... d5 ten sonra Beyazlar *hemen* Vezir gambitine geçebilirler (2.d4), veya 1. ... c5 yanıtından sonra 2.c4 ile İngiliz, veyahut 2.e4 hamlesiyle Sicilya partisine.

2. c4 . . .

Diğer iki kanat sistemler olan 2.g3 ve 2.b3 için, 34 ve 35 numaralı Partilere bakınız.

2. . . . c6

Burada da Siyahlar, ayrıca, 2. ... dc, 2. ... e6 ve 2. ... d4 yanıtları arasından seçebilirler.

2. ... dc den sonra Beyazlar için en iyisi **3.e3 c5 4.F:c4 Af6 5.d4** hamleleri ile kabul edilen Vezir gambitine geçmek. Bunun yerine 3.Aa3 hamlesi fazla bir şey vermez; örneğin, 3.Aa3 c5 4.A:c4 Ac6 5.Ace5 A:e5 Af6 ve saire.

2. ... e6 devam yolu hakkında Parti No 33 e bakınız.

2. ... d4. Piyonun bu ilerlemesiyle Siyahlar, Beyazların uyumlu gelişmesini engellemeye çalışıyor. **3.g3.** En sağlam devam yolu. Oyunu basitleştiren 3.e3 varyantı Siyahlar için hiç bir zorluk çıkaramaz, örneğin: 3. ... Ac6(!) 4.ed A:d4 5.A:d4 V:d4 6.Ac3 e5 7.d3 Fc5 8.Fe3 Vd6 9.Ab5 Ve7 10.F:c5 V:c5 11.d4 ed 12.V:d4 V:d4 13.A:d4 Fg4 =. Eskiden sevilen 3.b4 hamlesi de bugünlerde pek rastlanmamaktadır, zira Siyahlar 3. ... f6 4.e3 e5 5.Vb3 (5.ed e4!). 5. ... c5 6.bc F:c5 7.ed ed 8.Fa3 Ve7+ 9.Fe2 Ac6 hamlelerinden sonra oyunu kolayca eşitliyorlar.

3. b3 . . .

Burada 3.g3 den iyidir, çünkü 3. ... dc 4.Aa3 e5(!) ten sonra Beyazlar Pe5 i alamazlar: 5.A:e5? F:a3 6.ba Vd4 ∓.

Elbette, Beyazlar isterlerse 3.d4 hamlesiyle Slav savunmasına geçebilirler.

3. . . . Af6
4. g3 Ff5
5. Fg2 e6
6. Fb2 Abd7
7. 0-0 h6(!)

Gerekli bir tedbir (Ff5 i değişmeden korumak için).

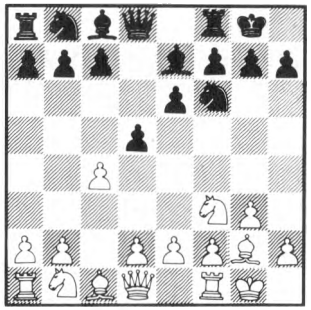
8. d3 Fe7(!)

İlerde Beyazlar e2-e4 hazırlayıp oynarlarsa, Filin bu konumu d6 hanesindekinden daha sağlamdır.

9. Abd2 0-0

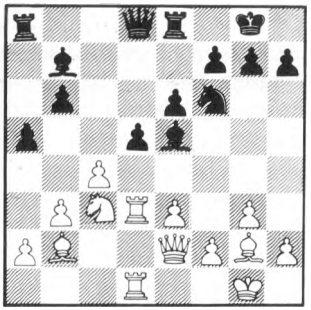
aşağı yukarı eşit şanslarla.

166



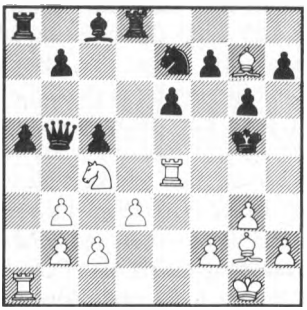
Parti No 33. Réti sistemi. Kavalek-Pomar (Skopje 1972). **1.Af3 d5 2.c4 e6 3.g3 Af6 4.Fg2 Fe7 5.0-0 0-0** (Şekil 156 ya bakınız). "Réti sistemi" için tipik bir konum - d ve e Piyonları bir zaman daha geri kalırlar; ve bu esnada Beyazlar, rakip merkezine karşı yandan baskı kurmak amacıyla Fc1 i de fianchetto yöntemiyle geliştiriyorlar. **6.b3! c5 7.e3.** (Yoksa Fb2 den sonra Siyahlar bu Fili d5-d4 hamlesiyle oyun dışında bırakırlar). **7. ... Ac6 8.Fb2 b6.** Şimdi 8. ... d4 pek iyi değil, çünkü 9.ed cd den sonra Beyazlar 10.Ke1! hamlesiyle bir an için e6-e5 ilerlemesini önler ve bundan sonra Aa3-b5 veya Aa3-c2 ile Pd4 e hücum eder. **9.Ve2 Fb7 10.d3 Ke8.** Bu bir hata değildir; fakat burada Siyahların daha iyi bir stratejik plânı vardı: 10. ... Vc7 ve Kad8; bundan sonra onlar d5 ile c4 Piyonları değişip, Vc7-b8-a8 manevrasıyla büyük çaprazda Vezir ile Filin etkilerini "çifteleyebilirlerdi" - bu da bu gibi pozisyonlar için tipik bir plândır. **11.Kfd1 Fd6 12.Ac3 a6 13.d4!.** Şimdi işte siyah Vezirin durumu pek rahat değildir. **13. ... cd 14.A:d4! A:d4 15.K:d4 Fe5 16.Kd3 a5** (17.cd hamlesini engelliyor, çünkü bu taktirde Fa6 hamlesi bir kaliteyi kazanır). **17.Kad1.** (Şekil 167). Hasmın merkez noktasını (d5) nasıl kuşatmak gerektiğini gösteren iyi bir örnek! Şimdi Siyahları maddi zarardan kurtaran tek hamle 17. ... Vb8! idi. Bu hamleden sonra da Beyazlar iki yoldan avantajlı durum elde edebilirler: 1) 18.Aa4 F:b2 19.A:b2 ve d5 e karşı baskı devam ediyor; bu durumda **19.** ... dc (?) iyi değil, çünkü 20.A:c4 F:g2 21.Ş:g2 den sonra, d sütunundaki egemenliği sayesinde Beyazların durumu çok daha üstündür; 2) 18.cd!? Fa6 19.de Ka7 20.ef+ K:f7 21.Ad5 F:d3 22.K:d3, ve kaliteye karşı iki Piyon ile Beyazların konumu yine biraz daha avantajlıdır. **17. ... Fa6?** Siyahlar sadece 18.cd olanağı göz önüne alırlar, ve daha da büyük olan tehlikeyi görmüyorlar: **18.e4! Vb8 19.ed F:c3 20.K:c3 A:d5.** Veya 20. ... ed 21.Ke3 ve Siyahlar açmazda olan Pd5 i kaybederler. **21.Kcd3 Ab4.** Aksi taktirde Siyahlar ya bir kaliteyi (Af6 veya Ae7 den sonra), ya da Kaleye karşı iki Figür (22.cd den sonra) kaybederler. **22.Kd7! Ka7 23.K:a7 V:a7 24.a3 Aa2 25.Fa1 Terkeder.**

167



Parti No 34. Şah-Hint hücumu. Petrosyan - Pachman (Bled 1961). **1.Af3 c5 2.g3.** Göreceğimiz gibi Beyazlar aslında beyaz taşlarla, Siyahların silahı olan Şah-Hint savunmasını (bir hamle fazlasıyla) oynarlar. Bu nedenden ötürü bu açılış tarzına birçok defa *Şah-Hint hücumu* da denilir. **2. ... Ac6 3.Fg2 g6 4.0-0 Fg7 5.d3 e6 6.e4 Age7 7.Ke1 0-0 8.e5 d6.** (8. ... b6 veya 8. ... Vc7 daha iyi idi). **9.ed V:d6 10.Abd2 Vc7 11.Ab3 Ad4?.** Hiç iyi değil. Burada da b7-b6 oynamak gerekirdi). **12.Ff4 Vb6 13.Ae5 A:b3 14.Ac4 Vb5 15.ab a5.** (16.Ka5 tehdidini önlemek için; fakat şimdi Filin sokulması Siyahları ümitsiz duruma düşürür). **16.Fd6! Ff6 17.Vf3 Şg7 18.Ke4?.** Petrosyan'ın tenkidi: "Faydasız bir hamle"- çünkü burada hemen V:f6+ oynamak gerekliydi: **18. ... Kd8 19.V:f6+!! Ş:f6 20.Fe5+ Şg5 21.Fg7(!!) Terkeder,** çünkü mattan kurtuluş yoktur. Son durum bir Diagram haketmektedir (Şekil No 168)!

168



Parti No 35. Zuckertort—Nimzowitsch sistemi. Plachetta-Zinn (1974). **1.Af3 d5 2.b3.** Geçen asrın en büyük satranç ustalarından Zuckertort tarafından ilk defa kullanılan bu sistemde, Beyazlar aslında beyaz taşlarla Vezir-Hint açılışını oynamaktadır. **2. ... c5.** Burada Siyahlar 2. ... Fg4 de oynayabilir, çünkü 3.Ae5 Fh5 4.g4 f6! onlar için iyidir. **3.e3!.** Fakat 3.Fb2 değil, çünkü bu taktirde Siyahlar 3. ... f6! hamlesi yardımıyla kuvvetli bir Piyon merkezini kurabilir. 3.e3! hamlesinden sonra 3. ... f6 devam yolu 4.d4! yüzünden elbette zayıf kalır. **3. ... Af6 4.Fb2 Ac6.** "Doğal", fakat bu sefer zayıf bir hamle. Burada e7-e6, veya g7-g6 ile Fg7 oynamak gerekirdi. **5.Fb5! e6 6.Ae5 Vc7 7.0-0 Fd6 8.F:c6+ bc 9.f4 0-0 10.Kf3!.** Siyahların açılışta yaptığı ufak tefek hatalardan ve Fb2 nin çok etkin bir konumundan yararlanarak, Beyazlar şimdi doğrudan doğruya hücuma geçerler. **10. ... Abd7 11.Kh3! g6??.** Şimdi Beyazlar hiç beklenmedik bir kombinezonla hemen kazanırlar. 11. ... A:e5 12.fe F:e5 13.Vh5 f5 14.V:h7+ Şf7 15.Ac3 hamlelerinden sonra ise, her ne kadar siyah Şahın durumu pek sağlam değilse de, açık bir kazanç yolu görünmüyor. **12.Vh5!! Terkeder.** Çok öğretici bir pozisyon: Eğer 12. ... gh 13.Kg3+ Şh8 14.A:f7 mat; veya 12. ... Af6 13.Ag4 gh (13. ... A:h5 14.Ah6 mat) 14.A:f6+ Kh8 (14. ... Kg7 15.Ae8++ doğrudan doğruya mata götürür: 15. ... Şh6 16.Fg7+ Şg6 17.Kg3+ Şf5 18.Kg5+ Şe4 19.Af6 mat) 15.K:h5 h6 16.A:d5+ ve saire.

Bird başlangıcı.

Bu Kısımda, günlerimizde pek rastlanmayan **1.f4** hamlesini kısaca inceleyeceğiz; buna *Bird* açılışı, veya bazen *"birinci elde"* (yani: beyaz taşlarla) *Hollanda partisi* de denilir. Bu da kanat açılışları sınıfına giren bir sistem, çünkü f4 ve e2-e3 Piyon hamlelerini yaptıktan sonra, Beyazlar elbette Fc1 i büyük çapraza, yani b2 hanesine geliştirmek zorundadır. Beyazların bu açılıştaki stratejisi, Zuckertort-Nimzowitsch sisteminkine benzer: Merkezde siyah hanelerde egemenlik kurmak ve Ag1-f3-e5 manevrası ile Atı e5 hanesine yerleştirmektir. Siyahlar için buna karşı en iyi çare Fg4 hamlesiyle beyaz Atı değişmektir.

1. . . . d5

Elbette Siyahların burada birkaç başka yanıtı daha var, örneğin 1. ... Af6, 1. ... e6 ve saire; bunlar genellikle aynı varyantlara götürürler.

Siyahlar isterlerse **1. ... e5!?** hamlesini de seçebilirler - *From* gambiti. Bu gambitin kabul edilmesi Siyahlara bazı pratik şansları veren karışık ve keskin bir oyuna götürür, örneğin: **2.fe d6 3.ed F:d6.** (Tehdit: 4. ... Vh4+). **3.Af3 g5.** (En etkin devam yolu. Burada 4. ... Fg4? hamlesi zayıftır: 5.e4!±). **5.d4 g4 6.Ae5** (Tartakower'in bir zaman moda olan 6.Ag5 hamlesi 6. ... Ve7! 7.Vd3 f5 devam yolu yüzünden teori tarafından riskli olarak sayılmaktadır). **6. ... F:e5 7.de V:d1+ 8.Ş:d1,** ve Siyahlar Pe5 i aldıktan sonra oyunu eşitliyorlar. Ancak burada dikkati şuna çekmek faydalı olur ki, 1. ... e5 hamlesiyle From gambitini oynamak isteyen bir kimse, 2.e4 yanıtından sonra (belki de hiç hazır olmadığı halde) Siyahla Şah gambitini (veya 1.f4 e5 2.fe d6 3.Af3 de 4.e4 -reddedilen Şah gambitinin bir varyantını) oynamak zorunda kalır.

2. e3 Af6
3. Af3 . . .

Burada 3.b3 erken olacaktı, zira Siyahların elverişli 3. ... d4! yanıtı var.

3. . . . Fg4(!)
4. h3 F:f3
5. V:f3 Abd7

6. ... e5 tehdidi yüzünden Beyazlar şimdi d2-d4 oynamaya karar verirler.

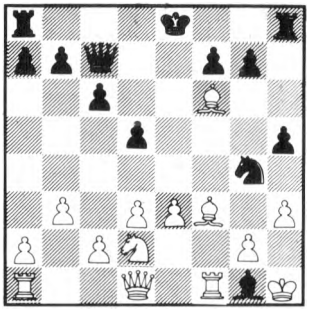
6. d4 Ae4
7. Fd3 f5
8. 0-0 e6
9. c4 c6

Siyahların "Stonewall" konumu oldukça sağlamdır; bunun için bu özel halde Beyazların iki Fili pek hissedilir bir avantaj sayılmaz.

Parti No 36. Bird açılışı. Wyss-Barcza (Satranç Olimpiyadı, Lugano 1968). **1.f4 d5 2.e3 Af6 3.Af3 Fg4(!) 4.Fe2.** Yukarıda anlatılan 4.h3 devam yolu daha iyi, çünkü şimdi Siyahlar e7-e5 ilerlemesini gerçekleştiriyorlar). **4. ... Abd7 5.b3 F:f3 6.F:f3 e5 7.fe A:e5 8.0-0 Fd6 9.Fb2 c6 10.d3 Vc7 11.h3 h5!.** Siyahlar şimdi göreceğimiz saldırıyı plânlıyorlar. **12.Ad2(?).** Burada elbette 12.Ve2 oynamak daha ihtiyatlı olurdu. **12. ... Aeg4! 13.F:f6 Fh2+ 14.Şh1 Fg1! Terkeder.** Anlaşıldı ki,

mat tehdidi Beyazları o kadar sarstı ki, o partiyi devam etmek istemedi. Belki de haklı olarak, zira en iyi savunma bile partiyi kurtaramaz

169



(Diagram 169 a bakınız): 15.g3 V:g3 16.Ve2 F:e3! (16. ... V:h3+ tehdidi ile). 17.Vg2 V:g2+ 18.Ş:g2 A:f6 19.Kae1 d4 20.Ac4 Şd7, kazanılmış durumla. Dikkate değer nitelik şudur ki 15.g3 V:g3 16.Ve2 hamlelerinden sonra 16. ... F:e3! hamlesini bulmak gerekliydi; çünkü, örneğin, ne çok kuvvetli görünen 16. ... Ff2? hamlesi (17.F:g4! hg 18.K:f2), ve ne de 16. ... Af2+? 17.K:f2 F:f2 18.Fg2 gf 19.Kf1! F:e3 20.Kf3 Filin kazanılması ile Siyahlara bir şey getirmez.

BÖLÜM V

OYUN ORTASI

Oyun ortası öğrenilebilir mi?

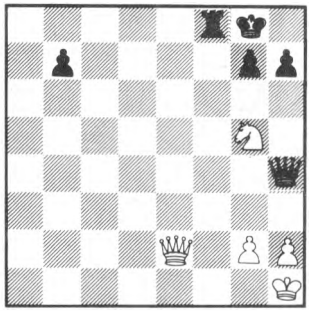
Birçok satranççı, satranç teorisini incelerken sadece oyun sonları ve (özellikle!) açılışlar ile uğraşırlar. Hatta bugünlerde birçok oyuncularda, açılış varyantları ezberlemek ve bunlar yardımıyla partönörlerine ilk hamlelerde kurnazlıkla üstün gelmek isteği vardır. Elbette zamanımızda, turnuvalarda başarı kazanmak ve kuvvetli rakiplere karşı durmak isteyen her bir satranççı için, açılış teorisinin oldukça geniş ve ayrıntılı incelenmesi zorunludur. Aynı şekilde partinin son aşamasında - yani oyunsonlarında - da sadece kendi bulgu kuvvetine güvenmek başarılı bir yöntem sayılamaz. III ve IV üncü BÖLÜMLERDE gördüğümüz gibi, şimdi sözü geçen bu iki parti evresinde teorisyenlerin ayrıntılı bir şekilde açıklandığı birçok "model konumları"nı bilmek zorunludur. Fakat partinin bu iki evresinde daha da önemli şey, oyunun yürütülmesinin temel ilkelerine (genel prensiplerine) egemen olmaktır; çünkü ancak bu taktirde partönörün hiç beklenmedik tepkilerine doğru yanıtlar bulmak olanağı vardır.

Oyun ortasında o kadar çok durum meydana gelebilir ve o kadar varyantlar vardır ki, bunu "ezberlemek" olanağı yoktur. Bununla beraber, oyunu doğru bir şekilde idare etmek için, buna ait *genel kuralları* bilmek ve, ayrıca, bazı tipik *taktik* olanakları (oyun tarzları) *akılda tutmak çok önem kazanır.* Bu bilgiler oynanan partide bir *plân yapmayı* ve bunu gerçekleştirmeyi sağlar. Bu plâna uygun ve bunun başarılı ilerlemesini sağlamak, ve bu sırada rakibin karşı plânını hesaba katan hamleleri saptamak, oyunun *stratejisine* aittir. Tüm hamleleri hatasız hesaplamak, doğru, durumları iyileştiren manevraları ve kombinezonları bulmak - *taktik* ile ilgilidir. Böylece bu iki kavram satrançta da, diğer branşlardaki, örneğin askeri bilimlerde veya politikadaki gibi aynı anlama sahiptir. *Strateji,* konuma ve iki tarafın olanaklarına göre ***neler*** yapmak gerektiği sorusuna, *taktik* ise bunları doğru olarak *nasıl* yapmak gerektiği sorusuna yanıt vermektedir. Kitabımızın bu BÖLÜM'ünde ilk önce taktik, sonra da strateji ile ilgili bilgiler verilecektir.

Kombinezon.

Bundan önceki BÖLÜMLER'de de çeşitli örneklerini gördüğümüz "kombinezon", satrançta çok önemli bir yöntemdir. Kombinezonun tanımı, şimdi bu BÖLÜM'de incelenecek olan çeşitli Örneklere dayanarak, ileride ayrıca açıklanacaktır. Kombinezon için tipik olan şey, hasım taşlarının kusurlu pozisyonlarından derhal yararlanmaktır.

170



Şekil 170 teki konumu göz önüne alalım: Siyahlar bir kalite ve bir de Piyon kazanmış olduğundan, *normal* şartlarda oyunu da onların kazanması gerekir; fakat hamle sırası Beyazlarındır ve onlar bir kombinezon gerçekleştirmek durumundadır: **1.Ve6+ Şh8 2.Af7+ Şg8** (2. ... K:f7 3.Ve8+ ve 4.V:f8 mat; fakat 3.V:f7?? değil: 3. ... Ve1+ ve 4. ... V:f1 mat). **3.Ah6++.** Açık ve çifte kiş: Siyahların sadece bir tek hamlesi kalmıştır: **3. ... Şh8.** Şimdi göreceğimiz kombinezonu bilmeyen oyuncu burada daimî kiş ile yetinecekti... **4.Vg8+!!.** Kombinezonun inceliği işte budur; bu hamle *çifte amaçlıdır:* Hasım Kalesini g8 hanesine çekerek, siyah Şahı büsbütün kapamak ve, aynızamanda, f7 hanesini Kalenin kontrolünden yoksun bırakmak ("uzaklaştırma" işlemi). **4. ... K:g8 5.Af7 mat.** Bu kombinezon *boğmaca matı* olarak adlandırılır ("mat ettouffé" de denilir).,

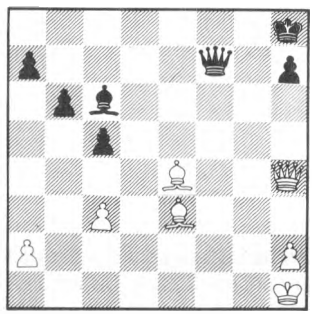
Örneğimizde Siyahların (yani saldırıya uğramış tarafın) bütün hamleleri az çok *zorunludur;* bu ise kombinezonlar için *tipik bir niteliktir.* Oysa "normal" diyebileceğimiz konumlarda taraflar, kuvvetçe birbirine hayli yakın iki-üç hamleden biri serbestçe seçebilirler.

Bundan sonraki Kısımlarda verilen Örneklerde, kombinezon kurmaya elverişli kusurlarla, kombinezon gerçekleştirme metotları ve elde edilen yararları göreceğiz.

Tipik mat kombinezonları.

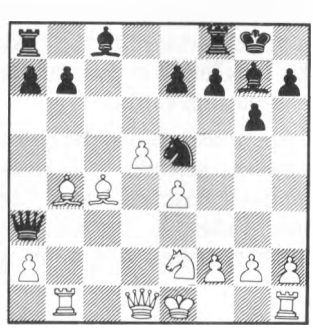
Şimdi Şekil 170 te ve ayrıca II, III ve IV numaralı BÖLÜMLER'de sunulan Partilerde bu tipten çeşitli kombinezonları inceledik. Pratik oyunlarda önemli olduğu için, burada da dikkate değer birkaç Örnek verilmiştir.

171



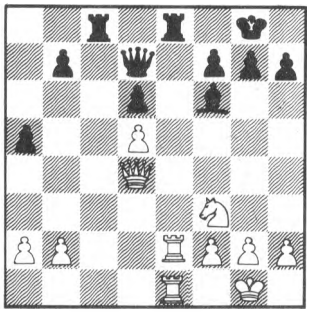
Şekil 171 deki Örnekte siyah taşlarla oynayan Pillsbury Filin gerçekleştirdiği "çapraz matı" yardımıyla kazanmıştır: **1. ... Vf1+.** Bu hamle sayesinde beyaz Şah daha da fazla sıkıştırılmaktadır: **2.Fg1.** Siyahların bu manevrasını, yukarıda incelenen "boğmaca matı" mekanizması ile karşılaştırınız. **2. ... Vf3+ 3.F:f3 F:f3 mat.**

172



Şekil 172 de gösterilen konum - Grünfeld savunmasının bir varyantı. İlk bakışta öyle geliyor ki, Siyahlar Veziri kaybediyorlar; fakat onlar şaşırtıcı **1. ... Vf3!!** hamlesiyle partiyi kazanırlar (şimdi aynı-zamanda iki tehdit var: 2. ... V:g2 ve 2. ... V:e4). Eğer **2.gf,** o zaman **2. ... A:f3+ 3.Şf1 Fh3 mat.**

172a

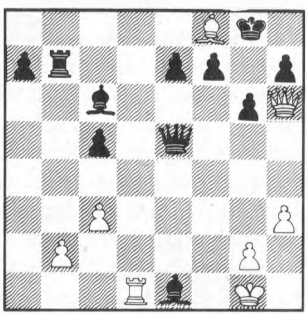


Zayıf son yatay sütunundan yararlanmanın klâsik örneği **Şekil 172a** da gösterilmiştir (Adams-Torre). **1.Vg4!.** Saptırma fikrine dayanan güzel bir hamle. **1. ... Vb5.** Oynanacak tek hamle budur, çünkü 1. ... V:g4?? 2.K:e8+ mata götürür. **2.Vc4!!.** Bu sefer "uzaklaştırma" yöntemi hem Vezire, hem de Kaleye uygulanır. Şuna dikkat edelim ki daha basit çözüm olarak görünen 2.a4(??) hamlesi ağır bir hatadır: 2.a4?? V:e2! 3.K:e2 Kc1+ 4.Ae1 K:e1+ ve son yatık sütunda mat bu sefer Siyahlar yapar!.. **2. ... Vd7 3.Vc7!!.** Nadir güzellikte g4-c4-c7 Vezir manevrası! Siyah Vezir devamlı olarak tehditten kaçmak zorundadır: **3. ... Vb5 4.a4!.** Fakat 4.V:b7? değil, çünkü bu taktirde yine 4. ... V:e2!! hemen kazanır. **4. ... V:a4 5.Ke4!.** İşte bu hamleyi yapabilmek için Beyazlar bir Piyon feda ettiler: Şimdi onlar tehlikeli e2 hanesinden Kaleyi, *zaman kaybetmeden* emin bir yere transfer ederler. **5. ... Vb5 6.V:b7!.** Beyaz Kale artık e2 hanesinde bulunmadığından bu hamle yapılabilir! Ve Vezir için kaçacak yer kalmadığından Siyahlar oyunu **terkeder.**

Sayın okuyucuya çok öğretici olan bu kombinezonun *itinalı bir şekilde* incelenmesini öğütlüyoruz. Burada satranç taktiğinin önemli elemanlarını öğrenebiliriz: Böylece, örneğin, 2 inci, 3 üncü ve 6 ncı hamlelerde "saptırmayı" - bu tarz sayesinde Siyahlar, Figür savunma fonksiyonunu terketmeye zorlanmaktadır. Bundan başka Beyazların 4 üncü hamlesi ile "celbetme" usulünü - bunun sayesinde siyah Vezir a4 hanesine celbedilmekte ve burada da bir hamle sonra beyaz Kalenin hücumuna uğrar. Ayrıca bu kombinezon "tempo kazanması" kavramını da içerir (4.a4 Piyon fedası) - gerçekten, tek bir kombinezon bundan daha öğretici olabilir mi?..

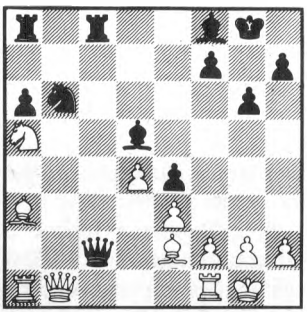
Yine oldukça öğretici ve *göründüğünden çok daha karışık* olan bir konum **173** numaralı Diagramda gösterilmiştir (Ghitescu-Batrina).

173



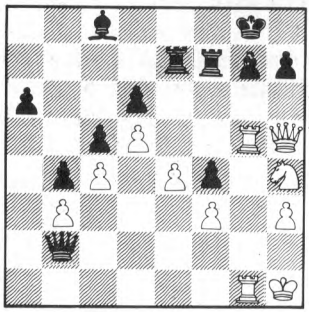
Burada Siyahların da karşıhücum olanakları var, öyle ki Beyazlar çok dikkatli davranmalıdır. Örneğin "öldürücü" görünen 1.Kd8(?) hamlesi partiyi 1. ... Ff2+ 2.Ş:f2 (2.Şh1 Ve1+) 2. ... K:b2+ hamlelerinden sonra hemen kaybeder. Anlaşılır ki, bu durumda ilk başlayan kazanır... Şimdi ilk önce partinin devamını görelim: **1.Fg7!!.** Bu Fili Siyahlar alamaz, çünkü 1. ... V:g7 den sonra 2.Kd8+ hemen mata götürür. Öbür yandan 1. ... Vb8 hamlesi (son yatık sütunu korumak amacıyla) de işe yaramaz: 2.Fe5!!; şimdi bu hamleden sonra meydana gelen konumu göz önüne alalım. Beyazlar hem 3.Vg7 mat, ve hem de 3.F:b8 tehdit ederler; bildiğimiz gibi, bu tarz saldırmaya *çifte hücum* (veya çifte tehdit) denilir. Bu da taktiğin önemli bir *elemanıdır. Bir* tehdit karşılamak genellikle pek zor değil, fakat *iki* veya daha fazla tehdidi savuşturmak çok zor, veyahut ta tamamen olanaksız olur! Burada da durum öyledir: 2. ... V:e5 ten sonra 3.Kd8+ hamlesi, 2. ... Vf8 den sonra ise 3.Kd8! ve saire kazanır. Bu nedenden ötürü Siyahlar, partide yapılmış olan 1.Fg7!!. hamlesinden sonra, son şans olarak "ümitsiz" bir karşıhücuma geçtiler: **1. ... Ff2+ 2.Şf1!.** Burada artık (1.Kd8? den sonra olduğu gibi) 1. ... Ve1 matı yok! **2. ... Fb5+.** Veya 2. ... F:g2 + 3.Ş:f2 K:b2+ 4.Şg1 ve Beyazlar kazanır. Bu şimdi incelenen 2.Şf1! varyantı da çok öğretici bir incelik içerir: Beyazlar ikinci hamlede (2.Şf1! yerine) Siyah Fili alsa idiler, Siyahlar 2. ... K:b2+ ile partiyi kazanırlardı. Fakat Beyazlar f2 *hanesinin* siyah Fil tarafından *bloke* edilmesini bekleyip, bu tarzda karşıhücumu savuştururlar. **3.Ş:f2.** Siyahların partide yapılmış olan 2. ... Fb5+ hamlesinden sonra bu hamle elbette zorunludur; fakat şimdi Kb7 nin b2 hanesine olan *yolu kesilmiştir.* "Yol kesme" de satranç taktiğinde sık sık rastlanan bir tarzdır. **3. ... Ve2+ 4.Şg3 V:d1.** Halâ anlaşılması zor olan bir durum! Fakat Beyazlar *tipik bir manevra* yardımıyla kazanırlar: **5.Fh8!.** Çünkü 5. ... Ş:h8 den sonra 6.Vf8 mat gelir! Ve Siyahlar **5. ... Vd6+ 6.Şf2** hamlelerinden sonra ümitsiz partiyi terkettiler.

174



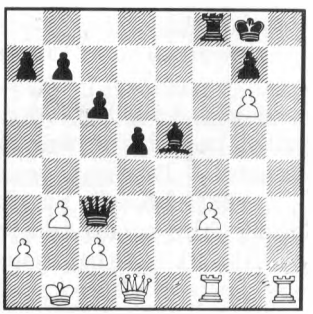
Zayıf son yatay sütunundan yararlanmanın enteresan bir örneği **Şekil 174** te gösterilmiştir (Goglidze-Botwinnik). Şimdiki halde Beyazların 1 inci sütununun zayıf olduğuna inanmak zordur. Fakat amaca uygun bir hamle sırası yardımıyla Siyahlar bunu kısa zamanda bütün savunma kuvvetlerinden temizler. **1. ... F:a3 2.K:a3.** Figürlerden biri ilk yatay sütunu terketmek zorundadır. **2. ... V:e2!** Bu hamle bir koruyucuyu ortadan kaldırmakla beraber, ikinci Figürü de Şahı terketmeye zorlar: **3.V:b6 Kab8 4.Vd6 V:f1+.** Beyaz Şahın son koruyucusu da düşer... **5.Ş:f1 Kb1+ 6.Şe2 Kc2 mat.**

175



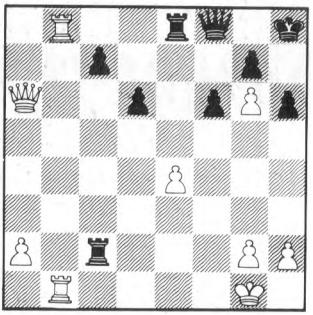
Şekil 175 teki konumda (Schlechter-Janowsky) Beyazlar açık g-sütunundan doğrudan doğruya mat için değil, Kalenin zorla sokulması için yararlanmaktadır: **1.V:h7+!! Ş:h7 2.Kh5+ Şg8 3.Ag6.** Vezir bu mat tehdidini meydana getirmek için feda edilmiştir. Artık kurtuluş yoktur: **3. ... Kf6 4.Kh8+ Şf7 5.Kf8 mat.**

176



Tipik bir kombinezon çeşidi **176** numaralı Diagramda şematik olarak gösterilmiştir. Burada taktik çözüm, Siyahların rok pozisyonunu kontrol altında tutan beyaz Fg6 olanaklı kılmaktadır: **1.Kh8+! Ş:h8 2.Kh1+ Şg8 3.Kh8+!** Ş:h8 **4.Vh1+ Şg8 5.Vh7 mat.** Bu kombinezonun "mekanizması" (yani Kalelerin matı hazırlayan fedaları) pratik için dikkate değerdir.

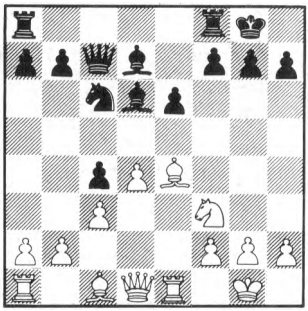
177



Ünlü olmuş "tarihi" bir partinin sonu **Şekil 177** de gösterilmiştir (Capablanca - Sir G.Thomas). Burada Beyazlar **1.Va8(?)** oynadıktan sonra Siyahlar oyunu **terkettiler;** çünkü 2.K:e8 tehdidine karşı yeter bir savunma yok gibidir. Fakat birkaç sene sonra (!) böyle bir savunma bulundu: **1. ... K:a2!,** ve sonuçta *Siyahlar* bir Piyon fazlası ile kalmaktadır (2.V:a2 K:b8, veya 2.K:e8 K:a8). Diyagramdaki konumda kazanç yolu şöyle idi: 1.K:e8 V:e8 2.Va4! (çifte hücum!) ve kazanır (2. ... Kc4+ 3.Şf2!). Capablanca'nın çok sevdiği deyimle "une petite combinaison" (küçük bir kombinezon)....

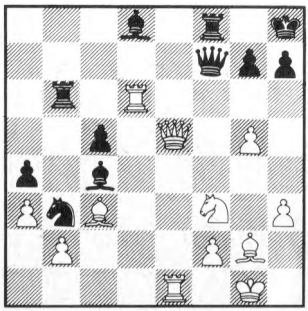
Beyaz Filin h7 (siyah: h2) hanesinde, iyi bildiğimiz ve hatta "standart" dediğimiz fedasını (örneğin **Parti No 16** ya bakınız) bir kere daha göz önüne alalım. Bu kombinezonun uygulanmasında özellikle siyah Şahın g6 hanesine kaçma olanakları iyice hesaplanmalıdır. Bu bakımdan **177a** numaralı örnek oldukça öğreticidir (Horn-Fincke): **1.F:h7+ (?).** Göreceğimiz gibi, burada bu "standart" fedanın uygulanması doğru

177a



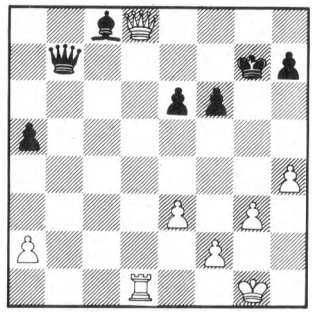
değildir. **1. ... Ş:h7 2.Ag5+ Şg6! 3.h4 Kh8 4.Vf3 Kaf8 5.h5+ K:h5 6.A:f7 Kf5!** (6. ... K:f7 7.Vg4+ ten daha iyi). **7.Ae5+ A:e5 8.Vg3+ Şf7 9.de F:e5** ve Siyahlar kolayca kazandılar.

178



Şekil 178 deki konumda (Bednarsky-Kavalek) kombinezonu bulmak biraz zordur, çünkü ilk bakışta aklımıza g7 "zayıf noktasına" karşı bir hücum gelir. Oysa bu noktaya karşı baskıyı arttırmak olanağı yoktur. Ve beklemediğimiz halde çözülüş g7 de değil, şimdiki halde emin görünen h7 hanesinde meydana gelir: **1.g6!.** At için g5 hanesini hazırlıyor. **1. ... hg 2.K:d8!.** Aynı amaçla. (Şuna dikkat edelim ki "sade" 2.K:b6 F:b6 değişmesinden sonra 3.Ag5 hamlesi 3. ... V:f2+ ile yanıtlanabilirdi). **2. ... K:d8 3.Ag5 Vf8.** Veya 33. ... Vf6 4.Vg3 ve Beyazlar Fc3 ün Vezire olan tehdidi sayesinde zaman kazanırlar. **4.Ve4** ve Siyahlar **terkeder.**

179



Pratik oyunlarda meydana gelebilen olgular bakımından hayli ilginç bir Örnek **Şekil 179** da gösterilmiştir (Filip-Darga). Siyahların bir kalite ve bir de Piyonu eksiktir - aslında onların daha önce de partinin terkedilmesi (özellikle iki *kuvvetli* büyükusta aralarında) normal sayılacaktı. Fakat "optimistler" (nikbinler), bilindiği gibi, derler ki "Terketmekle şimdiye kadar hiçbir parti kurtulamamıştır!..". Parti şöyle devam etti: **1. ... Vf3(!) 2.Kc1(?).** Bu bir hata değildir; fakat burada daha basit ve çok daha etkili 2.Kb1 hamlesi olacaktı, zira bu hamleden sonra Siyahların Fb7 olanağı bile kalmayacaktı. Fakat bu basit ve emin çözüm yerine Beyazlar "Şah avı" yardımıyla kazanmak isterler... **2. ... Fb7 3.Kc7+ Kg6 4.Vg8+ Şf5 5.V:h7+??.** Bu ise partiyi hemen kaybeden ağır bir hata! Aslında Beyazlar, plânlamış oldukları "Şah avı" sayesinde de kazanabilirlerdi, fakat bunun için şimdi 5.g4+ oynamak gerekirdi,

örneğin: 5.g4+ Şe5 6.Kc5+ Şd6 (6. ... Fd5 7.Vb8+ Şe4 8.Vf4+ ve saire). 7.Vf8+ Şd7 8.Vf7+ Şd8 9.Vc7+ Şe8 10.Vb8+ Ş ∞ 11.Kc7+ ve saire. **5. ... Şg4!** ve *Beyazlar* **terkederler!!** Çünkü hem 6.K:b7, hem de 6.Vg6+ hamlelerinden sonra **6. ... Şh3** mata götürür.

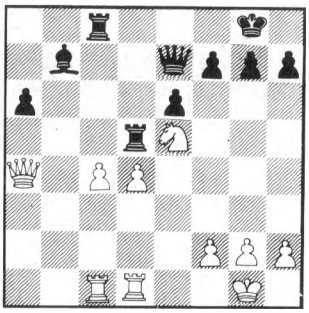
Satranç taktik "elemanları".

Artık IV üncü ve Özellikle bu BÖLÜMDE gördüğümüz gibi, kombinezonlarda *satranç taktik elemanları* olarak adlandırılabilen "motifler" daima meydana gelmektedir. Bu elemanların en önemli olanları şunlardır: Çifte hücum, beynel, saptırma, celbetme, açmaz, açık kiş, çifte kiş, daimî kiş, pat, bir Figürün "hapsedilmesi", yol kesme ve geçer Piyon. Elbette bu liste biraz geniş ve karışık görünür; fakat satranç da çok karışık ve içerdiği işlem çeşitleri bakımından olağanüstü geniş sahalı bir oyundur... Ancak biz bu en önemli elemanları sistematik olarak incelediğimiz taktirde, partilerimizde her şeyi daha iyi anlamaya başlıyor ve buna bağlı olmak üzere daha kolay gereken kararları alıyoruz.

Çifte hücum.

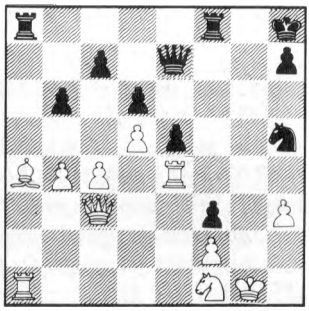
Rakip konumuna karşı bir tehdit vücuda getirdiğimiz vakit, buna birçok defa yeterli savunma bulunabilir. Fakat *iki* veya daha fazla tehdidin *aynızamanda* yaratılması durumu çok daha kritik hale sokar; öyle ki bazı hallerde bunlara karşı çare bulmak olanaksız olur.

180



Çok basit bir hal (iki tehdit) **Şekil 180** de gösterilmiştir (Johner-Wolf). Siyahlar **1. ... K:d4** hamlesi ile Piyon kazanırlar. 2.K:d4 ten sonra 2. ... Vg5 yanıtı, V:g2 mat ile V:c1+ gibi *iki* tehdit yaratıyor; Beyazlar bunları aynızamanda karşılayamaz.

181



Benzer, fakat çok daha karışık bir hal **Diagram 181** de gösterilmiştir (Eslon-Pachman). Siyahlar daha önce bir Figür feda ettiler, öyle ki burada göreceğimiz kalite fedası aslında kombinezonun doruğudur. "Çifte hücum" kombinezonun "mekanizmasını" bilen bir oyuncu için ilk iki hamleyi bulmak zor değildir - bütün problem bundan sonraki hamleleri doğru hesapla-

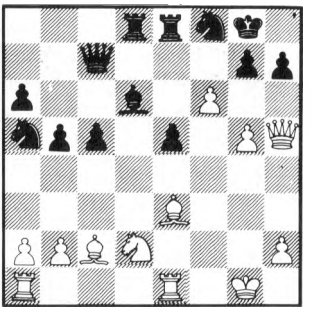
maktır. **1. ... K:a4 2.K:a4 Vd7.** Aynızamanda a4 ve h3 noktalarına karşı hücum. Elbette Ka4 ün herhangi bir hamleden, örneğin 3.Ka3 ten sonra Siyahlar 3. ... V:h3 ile hemen kazanırlar. Bunun için Beyazlar Ka4 ü aynı yerde bırakıp, **3.Kh4** hamlesi ile karşıhücuma geçtiler. İşte *bu* olanağı vaktinde hesaplamak gerekirdi! **3. ... V:a4!.** Bu hamleden sonra Beyazlar Atı alamazlar: 4.K:h5? Kg8+ ve kazanır: 1) 5.Ag3 K:g3+! 6.fg Vd1+ 7.Şf2(h2) Ve2+ ve 8. ... Vg2 mat, veya 2) 5.Kh2 Kg2+ 6.Şh1 Vd1 ve mata karşı savunma yoktur. Beyazlar, demek, Piyon kaybına katlanmak zorundadırlar: **4.Vd3! Af6 5.V:f3 V:b4,** fakat bundan sonra da onların durumu kaybedilmiştir.

Çifte hücum parti başlangıcında da rastlanabilir, örneğin: **1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 b6** (Vezir-Hint savunması). **4.g3 Fb7 5.Fg2 Fb4+ 6.Fd2 F:d2+ 7.V:d2 0-0 8.Ac3 Ae4(?) 9.Vc2 A:c3(?) 10.Ag5!** (V:h7 mat ve aynızamanda F:b7 tehditleri sayesinde Beyazlar şimdi bir kalite kazanırlar). **10. ... V:g5 11.F:b7,** ve F:a8.

Beynel.

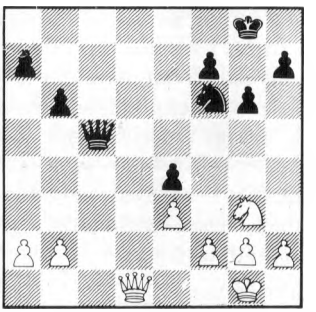
Aslında *beynel* - çifte hücumun özel bir halidir; bir taş *aynızamanda* iki hasım Figürü tehdit eder. Örneğin, **182** numaralı konumda (Vlahović-Miloradović, Avrupa Yazışma turnuvası) Beyazlar iki Piyon beyneli yardımıyla kazanırlar: **1.f7+** (Piyonun bu tarzdaki çifte hücumuna "çatal" da denilir). **1. ... V:f7 2.F:h7+ A:h7 3.g6 Terkeder.**

182



Fakat bu tarzın en çok rastlanan ve en önemli olan çeşidi *At beynelleri*dir. Bunlar açılış evresinde bile meydana gelebilir: **1.e4 c5 2.Af3 Ac6 3.d4 cd 4.A:d4 Af6 5.Ac3 e6 6.Adb5 d5? 7.ed ed 8.A:d5! A:d5 9.V:d5 V:d5 10.Ac7+**. Her satranççının bildiği gibi, c7 de (veya c2 de) böyle bir At beyneli birçok defa Ka8 i (veya Ka1 i) kazanır.

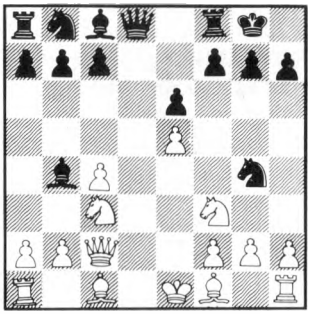
183



At beynelinin hazırlanmasını ve mekanizmasını gösteren basit bir örnek **(Şekil 183): 1.Vd8+ Şg7 2.V:f6+! Ş:f6 3.A:e4+ Şe5 4.A:c5** ve Beyazlar kolayca kazanır.

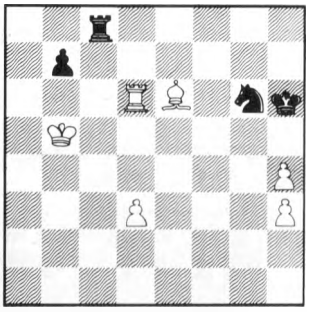
Şekil 184 (Pachman-Rossolimo). Çok doğal görünen **1.Ve4?** hamlesi bir Piyonu kaybeder: **1. ... F:c3+ 2.bc Vd1+! 3.Ş:d1 A:f2+**. Dikkate

184



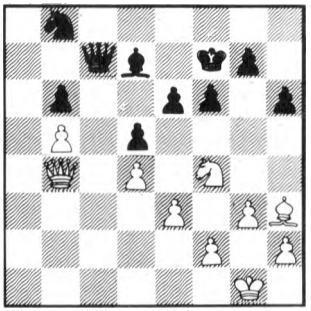
değer nitelik şudur ki, bu parti 1949(!) senesinde oynanmıştır; ve o zamandanberi bu açılış hatası birçok turnuva partilerinde aynen tekrarlanmıştır!..

185



Şekil 185 te (Palavan-Euwe) Siyahların durumu zordur: Beyazlar hem Kaleyi, hem de Ff5 hamlesi ile (Figürleri değiştikten sonra) kazanılmış bir Piyon finalini elde etmekle tehdit ederler. Siyahlar ikinci tehdide karşı bir tedbir alır da 1. ... Kf8 oynarsa, Beyazlar şöyle devam eder: 2.Fg4 Şg7 (Atı 3.h5 tehdidinden kurtarmak için) 3.Kd7+ Kf7 (aksi taktirde 4.K:b7 ±) 4.K:f7+ Ş:f7 5.Fh5 ve Beyazlar hafif Figürleri de değiştirerek Piyon oyunsonunu kolayca kazanır. Fakat Siyahlar zarif bir kombinezonla partiyi kurtarıyorlar: **1. ... Kc6!! 2.K:c6.** Zorunlu bir hamle. **2. ... bc+ 3.Şc5.** (Veya 3.Ş:c6 Ae5+ 4.Ş∞ A:d3=). **3. ... Af4 4.Ff5 A:d3+(!) 5.F:d3** ve parti, BÖLÜM III te gördüğümüz gibi, beraberlikle biter.

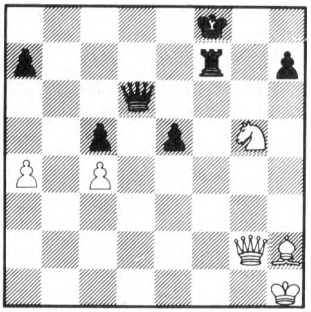
186



At beynellerinin hazırlanması hakkında bilgisi olmayan bir oyuncu için, **Şekil 186** daki konumda (Seirawan-Kogan) Beyazların **1.F:e6+!!** hamlesi ve özellikle Siyahların *terketmesi* çok şaşırtıcı gelebilir. Fakat birkaç tipik örnek incelemiş bir satranççı için, Beyazlara iki Piyon kazandıran bu kombinezonun (zorunlu) devamı kolayca anlaşılır: 1. ... F:e6 2.Vf8+ (184 numaralı örnekteki 2. ... Vd1+! hamlesi ile karşılaştırınız!). 2. ... Ş:f8 3.A:e6+ Şe7 4.A:c7 Şd6 5.Ae8+.

Şekil 187 (Petrosyan-Simagin). Siyah Figürleri "beynel sahasına" celbetmek için, Beyazlar ilk önce Fili, ondan sonra Veziri feda ederler. **1.Va8+ Şg7 2.F:e5+!! V:e5 3.Vh8+ Ş:h8 4.A:f7+** ve Siyahlar terkeder.

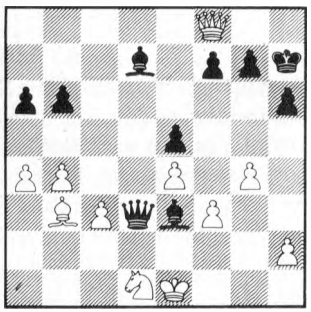
187



Saptırma.

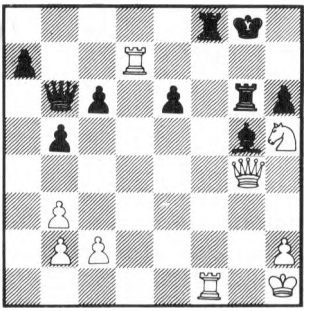
Bu da satranç taktiğinin en çok rastlanan elemanlarından biridir. Partilerde çok defa bir hasım figürü diğer bir Figürü korumakta veya kuvvetli bir tehdidi engellemektedir. Böyle bir taş, tuttuğu uygun pozisyonunu -değişme önermesi veya feda yardımıyla- terketmeye zorlanması-*saptırmadır.*

188



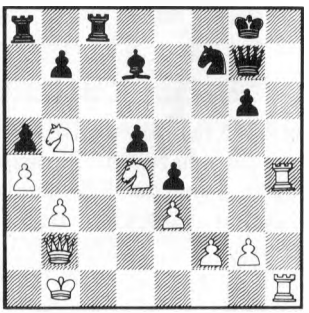
Saptırmanın olabilir en basit şekilleri, **188** numaralı pozisyondaki gibidir (Zinner-Pressman). b3 hanesindeki beyaz Fil Ad1 i korumaktadır; bunun için "hazırlıksız" 1. Vd2+ saldırısı 2.Şf1 den sonra fazla bir şey vermez. Şu halde doğru yol **1. ... Fe6! 2..F:e6.** Bu Fil korumasız olduğu için, Beyazlar 2.A:e3 V:e3+ ve saire oynayamaz. Şimdi ise Siyahlar birkaç hamlede mat ederler: **2. ... Vd2+ 3.Şf1 V:d1+ 4.Şg2 Vg1+ 5.Şh3 Vf1+ 6.Şh4 Ff2+ 7.Şh5 Vh3 mat.**

189



Kombinezon "mekanizmasını" açık bir şekilde gösteren basit bir örnek daha (**Şekil 189,** Aronin-Tcheckov); 1.Kg7+ ve saire tehdidini engellemekte olan Kg6, tuttuğu g6 uygun pozisyonundan Vezir pahasına *uzaklaştırılmaktadır:* **1.V:e6+ K:e6 2.Kg7+ Şh8 3.K:f8 mat.**

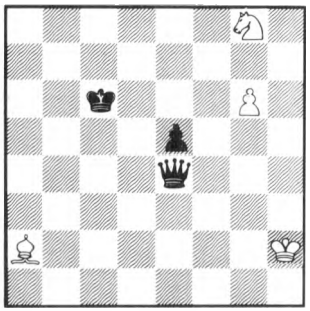
190



Şekil No 190 (Ljubisavlevic-Albano). h sütunundaki hanelere Beyazların zorla girme denemesine karşı, siyah Vezir ve At tarafından emin bir şekilde korunmakta oldukları görünmektedir. Oysa siyah At

1.Ad6! hamlesiyle saptırılabilir: 1. ... **A:d6** (1.Kcb8 den sonra 2.A:f7 Ş:f7 3.Kh7 Beyazlar Veziri kazanırlar. Bu varyantta At saptırılmayıp, sadece yok edilmektedir). **2.Kh8+! V:h8 3.K:h8+ Ş:h8.** Siyahlar Vezire karşı iki Kale ve bir de At gibi çok iyi bir ödün aldılar: fakat şimdi satranç taktiğinin diğer bir elemanı - "açık kiş" - işi bitirir: **4.Ae6+ Şh7 5.Vg7 mat.**

191

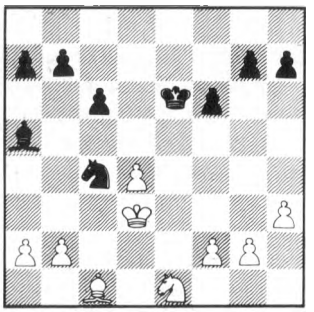


Celbetme.

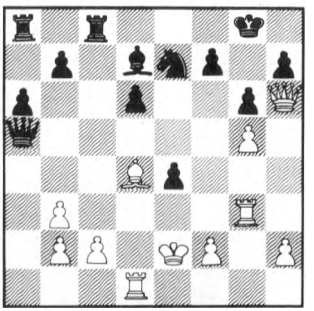
Bu işlemde hasım taşı kazanılabileceği veya kendi tarafında başka zarar nedeni olabileceği bir pozisyona (haneye, sütuna veya çapraza) celbetmektedir. Bu tarzın mekanizmasını **Şekil 191** deki şema yardımıyla açıklayalım. **1.Fd5+!** hamlesiyle ya siyah Vezir, ya da siyah Şah d5 hanesine celbedilmekte ve burada da beyaz Atın beyneline uğramaktadır: 1. ... Ş:d5 2.Af6+, veya 1. ... V:d5 2.Ae7+ ve saire.

Şekil No 192 (E. Lasker-Euwe). Çok öğretici bir örnek: Tahtadaki her iki At tehdit altındadır; fakat Beyazlar **1.b4!** hamlesiyle siyah Fili b4 hanesine celbedip, 1. ... F:b4 ten sonra **2.Ac2!** hamlesiyle bir Figür kazanırlar. Basit, fakat çok zarif bir manevra.

192



193



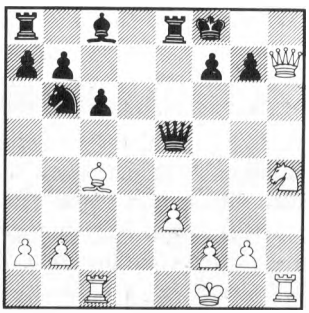
Şekil No 193 (Pantschenko-Kotschijew); hamle sırası Siyahlarındır. Onların bir Figür fazlası var ve, üstelik, beyaz Pc2 tehdit altındadır; Şahı tehlikeli durumda olmasa idi, onlar kolayca kazanacaklardı. Ancak şimdi durum *çok kritiktir*, zira Vg7 mat tehlikesine karşı (anlamsız Ve5 hamlesinden başka) tek bir savunma olanağı gibi görünen 1. ... Af5 hamlesi de işe yaramaz; gerçekten, bu hamleden sonra Fd7 artık h3 hanesini kontrol etmemekte ve Beyazlar basit bir mat kombinezonu yardımıyla kazanırlar: 2.V:h7+! Ş:h7 3.Kh3+. Öyle geliyor ki Siyahların Vg7 mat tehdidine karşı zaten savunması kalmadı... Fakat biraz şaşırtıcı,

bununla beraber kolayca anlaşılabilen **1. ... Fg4+!!** hamlesi her şeyi kurtarır; çünkü **2.K:g4** (veya 2.Şf1 Af5 ve h3 hanesi siyah Filin kontrolü altında kalır - yani yukarıda sözü geçen mat kombinezonu yoktur). **2. ... Af5** hamlelerinden sonra bu sefer h4 hanesini At kontrol eder! **3.Vh3 K:c2+ 4.Şf1 Vb5+** hamlelerinden sonra Beyazlar partiyi **terkettiler.**

Açmaz.

Bundan önceki BÖLÜMLERDEN iyi bildiğimiz *açmaz* (taşların "bağlanması") da *en çok rastlanan* taktik elemanlarından biridir. Bu bakımdan burada da birkaç tipik örnek daha göz önüne almak faydalı olur.

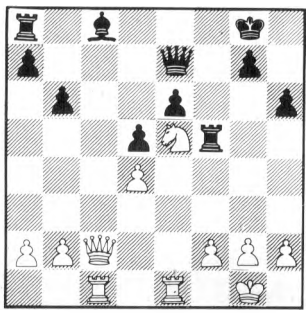
194



Şekil 194 (Abrahams-Thynne). Kısa roktan sonra Pf7 (veya Beyazlarda Pf2) nin, hasmın Şah Fili tarafından bağlaması birçok defa kombinezon yapımını kolaylaştırır. Diagramdaki durumda Beyazlar, hasım Şahını g8 hanesine celbetmek amacıyla **1.Vg8+!!** oynadılar. 1. ... Ş:g8(?) 2.Ag6 dan sonra Kh8 tehdidine karşı savunma olmadığı için, Siyahlar daha **1. ... Şe7** kaçma yolunu denediler, fakat **2.V:f7+ Şd8 3.Ag6 V:b2 4.Kd1+ Fd7 5.V:e8+!** "ümitsiz" birkaç hamlesinden sonra partiyi **terkettiler** (5. ... Ş:e8 6.Kh8 mat).

Şunu hatırlatalım ki 194 numaralı Örnekte Pf7 *gerçekten* bağlanmıştır - buna *mutlak açmaz* denilebilir; bu anlam, bildiğimiz gibi (örneğin Parti No 7 ye bakınız), ancak bağlanmış olan taşın arkasında *Şahın bulunduğu* haller için geçerlidir.

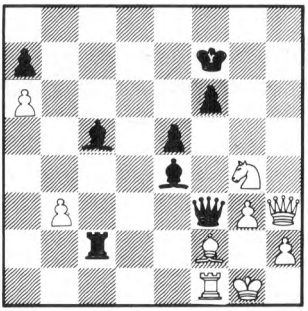
195



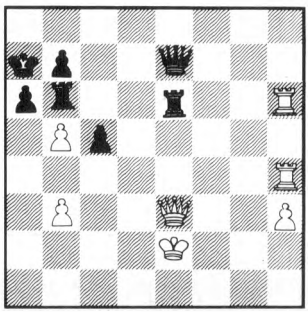
Şekil 195 (Lexandrowitsch-Krummbauer). Hamle sırası Beyazlarındır; Ae5 başka yerde olsa idi, onlar 1.V:f5 hamlesiyle hemen kazanacaklardı. Şu halde bu engeli "yok etmek" gereklidir: **1.Ag6 Vf7 2.Ae7+! V:e7 3.V:f5** ve Beyazlar bir kaliteyi kazanırlar.

Şekil 196 (Dicks-Lindblom). Çok tehlikeli durumda bulunan Beyazlar aşağıdaki gibi partiyi kazandılar: **1.A:e5+!** (bu At beyneli sayesinde Beyazlar f sütununu açıyorlar). **1. ... fe 2.F:c5** ve Siyahlar **terkeder** (2. ... Kg2+ 3.V:g2 - çünkü bu hanede siyah Kale korumasızdır).

196

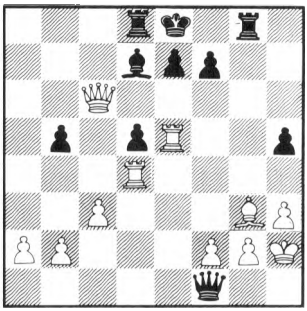


197



Şekil 197 (geçen yüzyılın kuvvetli ustalarından Horwitz'in kazandığı bir parti). Bu Örnekte nispeten nadir rastlanan, fakat açmazın olağanüstü enteresan bir çeşidini inceleyeceğiz; bir nevi "çifte bağlanışı" olan bu özel hale satranç yayınlarında *haç açmazı* denilir. Öyle geliyor ki beyaz Vezir, açmaz yüzünden kaybolmuştur. Beyazlar **1.K:e6** oynadılar ve Siyahlar, açmaz halini devam ettirmek için, beyaz Kaleyi yine Kale ile aldılar: **1. ... K:e6?** İnanılması zor, fakat çok doğal görünen bu hamle partiyi hemen kaybeder!. **2.b6+! Ş:b6.** Veya 2. ... Şb8 3.Kh8+ Ve8 4.K:e8+ K:e8 5.V:e8 mat. **3.Kh6 Terkeder.** Çok öğretici bir durumdur: Ke6, *mutlak* açmaz yüzünden e sütunu boyunca hareket edemez, altıncı (yatay) sırada da -arkasında Vezir bulunduğu için mutlak olmayan, fakat Vezirin kaybedilmesine neden olacak açmaz yüzünden- "bağlıdır". Burada açmazın bu iki çeşidi açık bir şekilde görünmektedir.

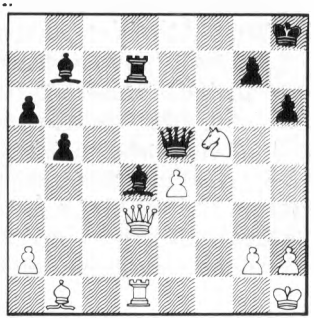
198



Şekil 198 (Olsen-Jacobsen) de gösterilen konumda Beyazlar, partiyi hemen kazanmak amacıyla **1.Ke:d5?** oynadılar; oysa, oldukça kuvvetli görünen bu hamle (1. ... F:c6?? 2.K:d8 mat), partiyi kaybeder: **1. ... V:g2+!! Ş:g2 F:c6** ve bu açmaz yüzünden Beyazlar partiyi **terkeder.**

Satranç tarihinde en ünlü örneklerden biri **Diagram 199** da gösterilmiştir (Popiel-Marco). Siyahlar, d4 hanesindeki Filin açmazda bulunması nedeniyle partiyi terkettiler. Oysa 1. ... Fg1! hamlesi (V:h2 mat tehdidiyle) partiyi hemen kazanırdı...

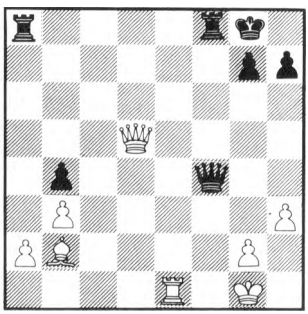
199



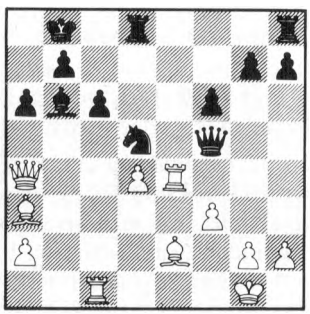
Açık kiş, çifte kiş.

Çok kuvvetli silah olan *açık kişin* basit örneği **Şekil 200** de gösterilmiştir. 1. ... Şh8(!) doğru yanıt yerine Siyahlar çok doğal görünen **1. ... Vf7?** hamlesini oynadılar ve **2.Ke7!!** den sonra partiyi **terkettiler...** Çünkü 2. ... V:d5 3.K:g7+ Şh8 4.Kg5+ mata götürür.

200



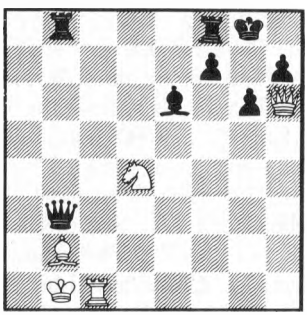
201



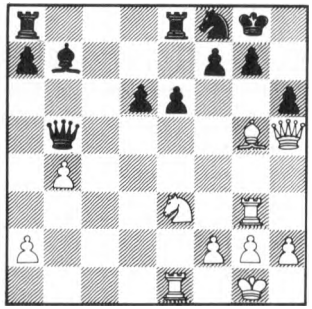
Bu tarzın "mekanizması" için tipik bir örnek **Şekil 201** de gösterilmiştir. (Bu, geçen yüzyılın en kuvvetli satranççılarından biri olan Macar *Josef Szén* tarafından kazanılmış bir partidir. Szén, diğer başarılar yanında ünlü *la Burdonnais*'ye karşı +13 -12=0 sayı ile maç da kazanmıştır!). Siyahlar **1. ... Ac3!! 2.K:c3 V:e4(!) 3.fe K:d4** hamleleriyle açık kiş içeren bir konum meydana getirdiler. Beyazlar büyük bir maddî üstünlüğe sahiptir, fakat açık kiş tehdidi o kadar kuvvetlidir ki, bu üstünlük hemen Siyahlara geçer! Gerçekten, şimdi Siyahlar her şeyden önce, iyi bildiğimiz Kd1++ *çifte kişle* tehdit ederler ki, bu özel konumda (beyaz Şahın kaçmak olanağı olmadığı için) bu kiş aynızamanda mattır! Buna karşı Beyazlar savunmasızdır (4.Kd3 K:a4+; veya 4.V:d4 F:d4+ ve Siyahlar ayrıca Kc3 ü de alırlar).

201 numaralı Örnekten anlaşılır ki çifte kiş *açık kişin özel bir halidir:* Çifte kiş işlemi esnasında *hamle yapan* (yani hareket eden) *Figür de* ayrıca kiş der. Bunun sayesinde işlemin etkinliği olağanüstü bir ölçüde artar ve çeşitli kombinezonlara yol açar. Bunlardan pratik partilerde çok rastlanan birinin "mekanizması" **Diagram 202** de şematik olarak gösterilmiştir: **1.Vg7+ Ş:g7 2.Af5++(!).** Dikkat: 2.A:e6++?? Şg8 ve mat yoktur!. Şunu da hatırlatalım ki çifte kişte Şahın kaçmasından başka bir savunma olanağı yoktur - aslında çifte kişin herzamanki etkinliği bundan gelmektedir. **2. ... Şg8 3.Ah6 mat.**

202



203

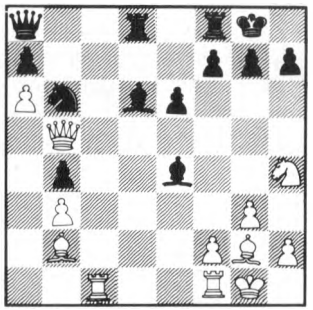


203 numaralı konumda asrımızın en ünlü partilerden biri gösterilmiştir: Bu da bindokuzyüzyirmili senelerinde çok iyi turnuva başarılarını kazanmış olan Meksikalı usta Carlos Torre'nin E.Lasker'e karşı gerçekleştirdiği kombinezondur. "Değirmen" adı verilen bu kombinezon *bir seri açık kişlere* dayanmaktadır: **1.Ff6!!.** Hem b5 e ve hem de g7 ye çifte vuruş-Siyahlar beyaz Veziri almak zorundadır: **1. ... V:h5 2.K:g7+ Şh8 3.K:f7+.** "Değirmen" dönmeye başlar; Siyahların bütün hamleleri zorunludur. **3. ... Şg8 4.Kg7+!.** Açık kiş durumunu tekrarlamak (diğer deyimle: "mekanizmayı" yemden kurmak) için. **4. ... Şh8 5.K:b7+ Şg8 6.Kg7+! Şh8 7.Kg5+.** (Elbette Beyazlar aynı tarzda a7 Piyonunu da alabilirdi, fakat onlar siyah Kaleye a sütununu açmak istememiştir. **7. ... Şh7 8.K:h5 Şg6.** Şahın bu çifte hücumu sadece küçük bir tesellidir: **9.Kh4 Ş:f6 10.K:h6+**, ve kombinezon sonucunda Beyazlar üç Piyon kazanırlar.

Daimî kiş, pat.

Pat, oyunsonlarındaki kadar olmamakla beraber, oyun ortasında da rastlanmaktadır. Daimî kiş ise

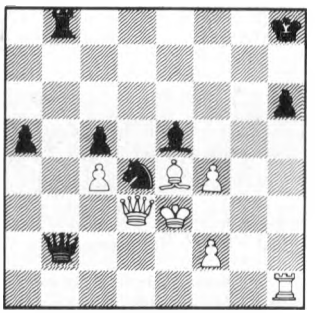
204



oyun ortasında, taktik elemanı olarak sık sık meydana gelmektedir.

Birçok partilerde gerçekleştirilen tipik bir daimî kiş manevrasının basit örneği (**Şekil 204**, Opocensky-Kotow). **1.F:g7! Ş:g7 2.Vg5+ Şh8** (2. ... Fg6?? 3.F:a8 - Fil e4, demek ki, "açmazda" dır). **3.Vf6+ Şg8 4.Vg5+** ve parti berabere biter.

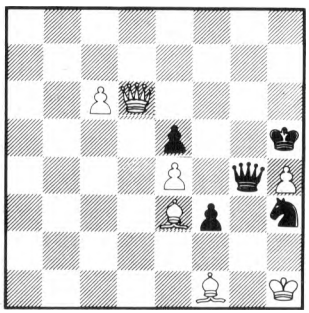
205



Oldukça öğretici, fakat daha karışık bir örnek **Şekil 205** te gösterilmiştir (Steinitz-Janowsky). Öyle geliyor ki Beyazların, Veziri kazanan 1. ... Kb3 hamlesine karşı savunması yoktur. Fakat hiç beklenilmeyen **1.fe!!** hamlesi ile Beyazlar, Kale, Fil ve Pe5 in işbirliğine dayanan bir nevi "daimî kiş zonunu" kuruyorlar: **1. ... Kb3 2.K:h6+ Şg7 3.Kh7+ Şf8 4.Kh8+ Şe7 5.Kh7+ Şe6 6.Kh6+ Berabere**; çünkü

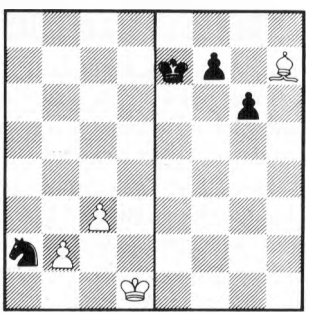
6. ... Ş:e5 güzel bir 7.f4 matına götürür. Siyah Şahın üçüncü hamlesinde (3. ... Şf8 yerine) g8 karesine gitmesi ile de hiç bir şey değişmez (Diagrama bakınız): 1.fe Kb3 2.K:h6+ Şg7 3.Kh7+ Şg8 4.Fd5+ Şf8 5.Kh8+ ve saire.

206



Hem pat, hem de daimî kiş içeren bir örnek **Şekil 206** da gösterilmiştir (Rodriguez-Vaisman). İki Fil, tehlikeli görünen beyaz Şahın pozisyonunu çok iyi korumaktadır; öyle ki partiyi kurtarmak için Siyahlar olağanüstü çarelere baş vurmalıdır: **1. ... Af2+!! 2.F:f2.** Zorunlu bir yanıt, çünkü 2.Şh2?? mata götürür: 2. ... V:h4+ 3.Şg1 Vg3+). **2. ... Vh3+ 3.Şg1** (veya 3.F:h3 pat). **3. ... Vg4+ 4.Şh2 Vh3+! Berabere.**

207

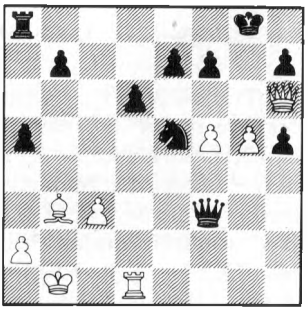


Bir Figürün kapatılması ("hapsedilmesi").

Böyle bir hal da taktik elemanı rolünde meydana gelebilir. **Şekil 207** de şematik olarak gösterilen iki örneği her bir satranççı iyi bilir. Sol tarafta siyah At, sağ tarafta ise beyaz Fil "hapsedilmiştir". Ve her iki halde bunlar Şahlar (Şc2-b1, Şf8-g7) veya diğer bir Figür tarafından ele geçirilebilir, örneğin beyaz Fc4 veya siyah Af8 yardımıyla.

Öyle gelebilir ki en kuvvetli Figür olan Veziri, çok büyük hareket yeteneğinden ötürü, "yakalamak" zordur. Fakat biz böyle bir hal gördük (IV üncü BÖLÜMÜNÜN "Caro-Kann" Kısmında incelenen Botwinnik-Spielmann partisine bakınız!). Burada iki örnek daha:

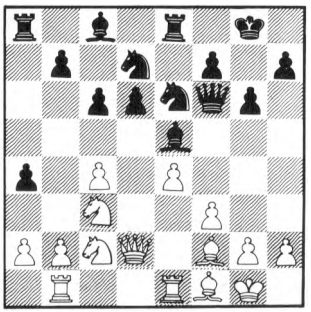
208



Şekil 208 (Beljew-Lepison). Bu konumda Siyahlar, ağır bir hata gibi görünen **1. ... V:f5+!!** hamlesini yaptılar. **2.Fc2** yanıtından sonra siyah Vezir elbette Ph7 yi korumasız bırakamaz, çünkü Beyazlar 3.V:h7+ ile hemen kazanırlar. Fakat **2. ... Vg6(!)** hamlesi sayesinde Siyahlar kazanılmış bir Kale oyunsonunu elde

ederler: **3.F:g6 fg 4.Ke1** (4.Kg1 Af7). **4. ... Ag4 5.K:e7 A:h6 6.gh Kc8 7.Kg7+ Şh8 8.K:b7 h4 9.Kf7 Kg8, Terkeder.**

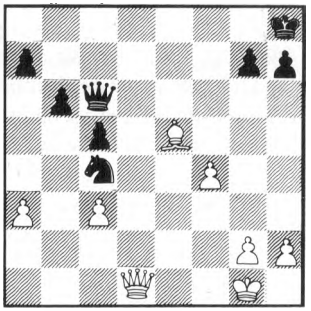
209



Şekil 209. (Reshevsky-Najdorf). Beyazlar **1.Ae2!** oynadılar; bu (bazı yayınlarda olduğu gibi) sadece bir tuzak sayılmaz - her şeyden önce konuma uygun bir devam yoludur. Najdor Piyonu aldı: **1. ... F:b2?.** (Şakacı bir büyükusta dedi ki: "Satrançta en büyük günah b2 Piyonunu almaktır!.."). **2.K:b2! V:b2 3.Ac3.** (Bu işleme, oldukça isabetli şekilde, "fare kapanı" da denir). Ve Beyazlar kolayca kazandılar: **3. ... a3 4.Kb1 Adc5 5.K:b2 ab 6.Ab4 Aa4 7.Ab1 Fd7 8.Ad3 b5 9.cb cb 10.A:b2 Terkeder.**

Son örnek gösterir ki, "fare kapanı" olanağını daima hesaba katmak faydalıdır. Bir tipik örnek daha göz önüne alalım (**Şekil 210,** Marshall-Swiderski). Az çok tecrübeli bir oyuncu burada durumu basitleştiren ve, aynızamanda bir Piyon kazandıran "standart" At kombinezonunu **1. ... V:g2+(?) 2.Ş:g2 Ae3+ 3.Şf3 A:d1** hemen görür. Fakat bu sefer yazık ki hesap yanlıştır: **4.c4!** ve Şe2 ye karşı savunma yoktur.

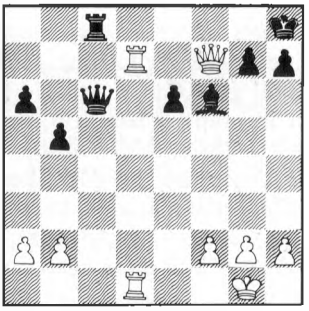
210



Koruma Figürlerinin ortadan kaldırılması.

Bir hasım Figürü ele geçirildiği vakit, onun "ortadan kaldırılması" nda bir şey yoktur. Bu Kısımda başka bir işlem göz önüne alınacaktır: Önemli bir savunma veya hücum fonksiyonunu yapan bir Figürü, gerektiği taktirde maddi fedalar pahasına da ortadan kaldırmak.

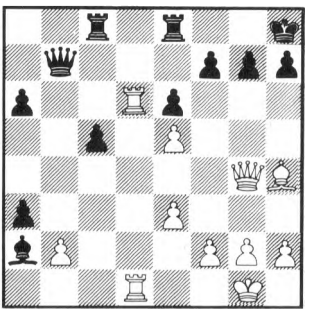
211



Bu tarzın "mekanizmasının" *çok basit* bir örneği yardımıyla göz önüne alalım (**Diagram 211,** Johner-Schlage). Kc8 son yatay sırayı korumazsa idi, beyaz Vezir hemen Vf8 hamlesiyle mat edecekti; şu halde çözüm: 1.Kd8+ K:d8 2.K:d8+ F:d8 3.Vf8 mat. Hayret verici şey şudur ki, *çok kuvvetli* İsviçre ustası

Johner bunu görmedi (!), fakat yapılan **1.g4(?)** hamlesinden sonra, maddî üstünlük sayesinde oyunu yine kazanmıştı. İşte bunun için *tipik kombinezonları* incelemek her satranççı için *zorunludur;* çünkü böyle "standart işlemler" bize partilerde birçok şeyi vaktinde, "otomatik" olarak görmeye yardım ederler.

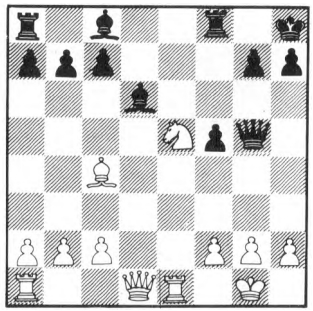
212



212 numaralı Diagramdaki konumda (Havasi-Sacconi) da mat edebilmek için 8 inci sıra savunmasız hale getirilmelidir; fakat daha önce küçük bir hazırlık gereklidir: **1.Ff6! gf.** Kolayca anlaşıldığı gibi, bu zorunlu bir hamledir, zira 1. ... Kg8 2.V:g7+ K:g7 3.Kd8+ hemen mata götürür. **2.ef Kg8.** Bu ikinci zorunlu yanıttan sonra Beyazlar ana plânına geçerler: **3.Kd8! Kc:d8 4.K:d8** ve Vg7 mata karşı savunma kalmadı. - Açmaz ve "saptırma"ya bağlı bir feda; elbette 211 numaralı Örnek kadar basit değil, fakat bu da her bir kombinezon oyuncusunun bilmesi gereken basit bir işlemdir.

Şekil 213 (Aljehin-Köhnlein). Bu durumda Beyazlar 1.Af7+ hamlesiyle bir kalite kazanabilirler; fakat mat yoktur, çünkü 1.Af7+ K:f7 2.Ke8+? den sonra 2. ... Kf8 yanıtı

213

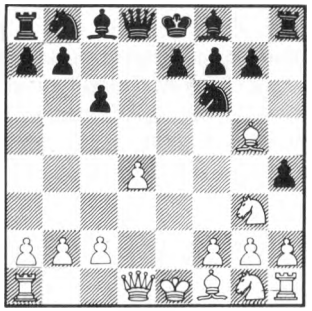


her şeyi kurtarır. Kolayca anlaşıldığı gibi, bunun nedeni Fd6 nın f8 hanesindeki Kalenin korumasıdır. Şu halde bu savunma Figürü ortadan kaldırılmalıdır: **1.V:d6!!.** Ve şimdi **1. ... cd 2.Af7+** hamlelerinden sonra, Siyahlar artık bu Atı alamazlar, çünkü bu sefer Ke8+ hamlesi mata götürür. Şu halde Beyazlar Veziri geri alıp, bir Figür fazlasıyla kalırlar. (**Resim 213a:** Dr. Alexander Aljehin, 1892-1946; 1927-1935 ve 1937-1946 Dünya satranç şampiyonu).

213a



214

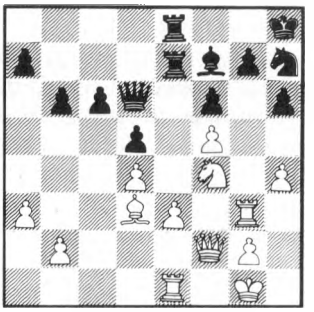


Çok tanınmış ve halâ bütün satranççıların hayranlığını uyandıran bir komminezon, **Şekil 214** te gösterilmiştir (Schuster-Carls, 1914). Burada Beyazlar **1.F:f6(?)** oynadılar; partinin devamı gösterir ki bu bir hatadır, fakat bunu görmek gerçekten çok zordur, çünkü **1. ... hg! 2.Fe5** hamlelerinden sonra her şey yolunda gibi görünüyor: **2. ... K:h2 3.K:h2.** Yine öyle geliyor ki fazla bir şey yok. Fakat asıl darbe şimdi indiriliyor: **3. ... Va5+ 4.c3** (veya 4.Vd2 gf+). **4. ... V:e5+!!.** Koruma Figürünün ortadan kaldırılması (savunmanın yok edilmesi)! **5.de gh** ve Siyahlar Veziri geri alıp, bir Figür fazlasıyla kalırlar.

Korunmasız Figür.

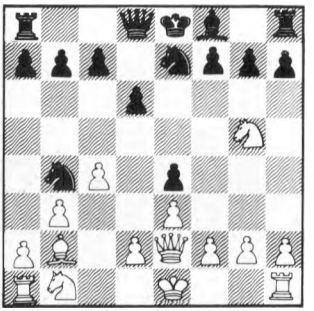
Tahtada korunmasız duran Figürler, daima tehlikeli *taktik zayıflıkları* oluşturabilir. Bunlar çeşitli kombinezonları olanaklı kılar. **Şekil 215** teki konumu göz önüne alalım: Korumasız Figürlerle ilişkili kombinezonların "mekanizmasını" bilmeyen bir satranççı için, Beyazların ilk **1.K:g7!** hamlesini anlamak zor olur. Fakat şimdi **1. ... Ş:g7 2.Vg3+** hamlelerinden sonra meydana gelen

215



pozisyonu inceleyelim; siyah Şah h8 veya f8 e giderse, Siyahlar Veziri kaybederler: **2. ... Şh8 3.Ag6+ ∞ 4.V:d6.** Siyah Şah aynı yerde kalırsa, Beyazlar aynı tarzda kazanırlar, örneğin: 2. ... Ag5 3.Ah5+. Şu halde Siyahlar Kaleyi alamazlar, yani 1.K:g7 hamlesi bir Piyon kazanır.

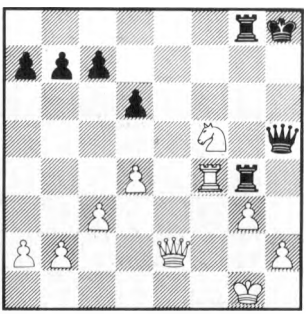
216



Daha karışık bir hal **216** numaralı Diagramda gösterilmiştir (Planinc-Jovcic). Beyazlar burada **1.0-0(!)** oynadılar. Aklımıza hemen "olur mu? Bu kadar açık olan Ac2 tehdidini nasıl görmedi!?" sorusu gelir. Fakat partinin devamı gösterir ki tecrübeli büyükusta Planinc bu tehdidi gördü ve meydana gelecek konumu doğru olarak değerlendirdi: c2 hanesinde siyah At bir "taktik zayıflık" oluşturur. Bundan

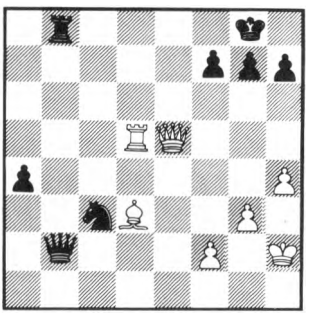
enerjik hücum manevraları yardımıyla yararlanmak olanaklıdır. Parti şöyle devam etti: **1. ... Ac2(?).** Burada en iyi yanıt 1. ... f5 tir. 1. ... h6 hamlesi ise partiyi kaybeder: 2.Vh5! g6 3.A:e4 (3. ... gh 4.Af6 mat). **2.Vh5! Ag6.** Zorunlu hamle, zira 2. ... g6 3.Vd1! A:a1 4.F:h8 hamlelerinden sonra Aa1 yakalanmıştır! **3.A:f7! Ş:f7 4.Vd5+ Şe8 5.V:e4+ Şd7 6.Vf5+(!) Şe8 7.V:c2 Terkeder.** Bu tam anlamıyla, satrancı çok seven kuvvetli bir amatör, rahmetli dostum Zatî Sungur'un hokkabazlığı değil mi!?.. Hayır, bu göz önüne alınan konumun bilgili, lojik (mantıklı) ve geniş tecrübeye dayanan değerlendirilmesidir!

217



Şekil 217 (Semgelis-Kraus). Beyazlar fazla bir şey ifade etmeyen **1.a3(!)** hamlesini yaptılar. Siyahlar "dayanamadılar" ve korumasız beyaz Veziri kazanmak amacıyla **1. ... K:g3+** oynadılar. Şimdi oldukça enteresan bir konum meydana gelmiştir: 2.A:g3 V:e2 den sonra Ag3 açmazda, fakat 3.Kh4+ Şg7 hamlelerinden sonra Beyazlar siyah Veziri alabilirler. Siyahlar elbette bunu gördüler, ve 2.A:g3 hamlesinden sonra ilk önce 2. ... K:g3+ (koruma Figürünün yok edilmesi) oynamayı plânladılar. Fakat Beyazlar 1. ... K:g3+ hamlesinden sonra **2.hg!!** oynadılar ve Siyahlar partiyi **terkettiler;** çünkü Veziri alamıyorlar: 2. ... V:e2 3.Kh4 mat! Anlaşıldı ki 1.a3(!) hamlesi oldukça "sinsi" bir tuzak idi...

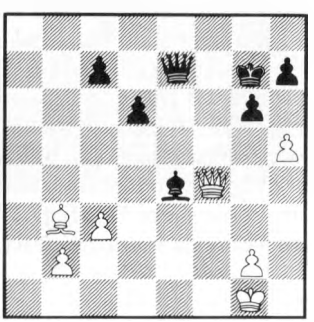
218



Yol kesme.

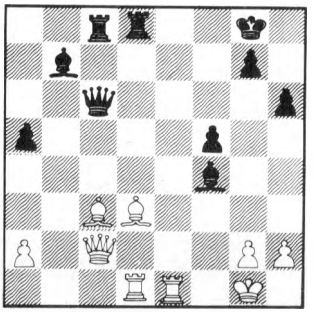
Hasım Figürlerinin etkinliğini sınırlayan bu tarzı **218** numaralı Diagramda gösterilen konum (Larsen-Szabo) yardımıyla açıklayalım: b2 hanesindeki siyah Vezir, beyaz Vezirin tehdidi altında bulunan Kb8 i korumaktadır. **1.Kb5!** hamlesi yardımıyla Beyazlar, siyah Vezirin bu Kale ile bağlantısını sağlayan *yolu keserek* kazanırlar. Kolayca anlışıldığı gibi Siyahlar bu Kb5 i hiç bir şekilde alamazlar. Oyun şöyle devam etti: **1. ... V:f2+ 2.Şh3 Kf8 3.V:c3 Terkeder.**

219



Şekil 219 da (Ivanovic-Propovic) siyahların pozisyonu oldukça sağlam görünür. Hayli azaltılmış kuvvetlere rağmen, Beyazlar "yol kesme" yöntemi yardımıyla hemen kazandılar: **1.h6+ Şh8 2.Fe6!!.** Bu hamle ile siyah Vezirin yolu kesilmekte, öyle ki Fe4 korumasız kalır. Siyahlar bütün varyantlarda kaybederler: 1) 2. ... V:e6 3.Vf8+ Vg8 4.Vf6+ ve 5.V:g7 mat, 2) 2. ... d5 3.Ve5+, 3) 2. ... Fb7 3.Vd4+. Bunun için: **2. ... Terkeder.**

220

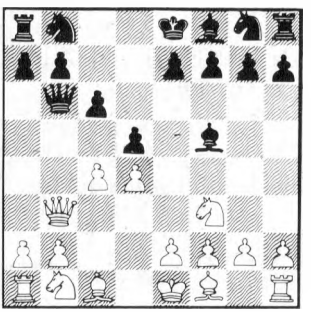


Şekil 220 (Dvoris-Spassky). Acaba Siyahlar Fc3 ü alabilirler mi? Onlar bunu yaptılar... Ve partiyi "güzel kaybettiler": **1. ... V:c3? 2.Fc4+!!.** Bu hamleyi önceden görmek gerçekten zordur. Şimdi Kc8 in yolu kesilmekte ve bunun sayesinde Beyazlar hemen kazanırlar: **2. ... K:c4** (veya 2. ... V:c4 3.K:d8+ Şh7 4.V:f5+ g6 5.Vd7+). **3.K:d8+ Şf7 4.V:f5+ Vf6 5.Ke7+! Terkeder.** (5. ... Ş:e7 6.Vd7 mat).

Piyon kombinezonları.

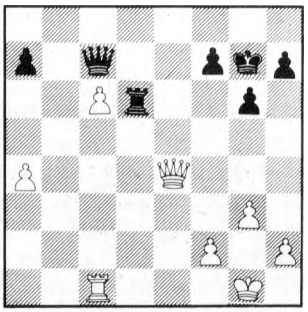
Sayın okuyucumuzdan bu Kısımdaki Örnekleri özellikle dikkatli olarak incelemesini rica ederiz. Unutmayalım ki eskiden beri bilinen bir öğüt var: "Piyona kıymet vermeyen satranççı iyi oynayamaz!..". Piyonun ne kadar tehlikeli bir silah olabileceğini bundan önceki BÖLÜMLERDE gördük. Sadece birinci BÖLÜM deki 31 numaralı Örneği anmak yeterlidir: Bu Örnekte hem Piyonun yapabileceği *çatal,* hem de onun hayatında büyük an olan -bir Figüre değişimi- meydana gelmektedir. Bunlar ikisi çeşitli kombinezonlarda da büyük rol oynayabilirler. Elbette Piyon işlemleri doğal olarak oyun sonlarında özellikle önem kazanırlar. Bu Kısımda, gerçekleşmesi Piyonlara dayanan kombinezonları gözden geçireceğiz. Fakat unutmayalım ki Piyonlar, bildiğimiz gibi, birçok problemlerde de büyük rol oynarlar. Böylece, örneğin, hasmın rok pozisyonuna karşı olan hücum hallerinin çoğunda Piyon hücumu ile başlar (örneğin Parti No 21 e bakınız). Dikkate değer nitelik şudur ki Piyon kombinezonları oyun açılışlarında bile rastlanabilir: Örneğin IV üncü BÖLÜMDE, "Klâsik Vezir gambiti" Kısmında *Albin* karşıgambitine ait açıklamalara bakınız; oldukça ilginç bir örnek daha Şekil 221 de gösterilmiştir.

221



Şekil 221 (Schlechter-Perlis). Bu konum **1.d4 d5 2.c4 c6 3.Af3 Ff5 4.Vb3 Vb6** hamlelerinden sonra meydana gelmiştir. Pekalâ, fakat bu durumda **Piyon** kombinezonu nasıl meydana gelebilir!? Bakalım: **5.cd V:b3(?) 6.ab F:b1** (6. ... cd 7.Ac3 e6 8.Ab5 devam yolu da Siyahlar için zordur). **7.dc!!**. İşte - Siyahlar şimdi Fili kurtarmaya kalkışırlarsa, Beyazlar şaşırtıcı şekilde bir geçer Piyon (!!) sayesinde kazanırlar: 7. ... Fe4? 8.K:a7(!) K:a7 9.c7 ve bu Piyon (aslında: bu "c2" Piyonu!) Vezir olur! Bu nedenden ötürü Siyahlar **7. ... A:c6** oynadılar, fakat Beyazlar **8.K:b1** den sonra, kombinezon sayesinde bir Piyon kazandılar.

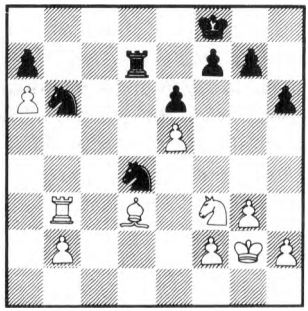
222



Şekil 222 (Capablanca-Villegas). İyice ilerlemiş bir *geçer Piyon daima tehlikelidir.* Ve buna yol açmak için arasıra bir Veziri bile rahat rahat feda edebiliriz: **1.Ve5+ f6 2.V:d6 V:d6 3.c7** Terkeder.

Şekil 223 (Pirz-Desburg). Bu da tipik bir geçer Piyon kombinezonu" dur: Piyona yol açmak için bir kalite feda ediliyor. **1.K:b6 ab.** (1. ... A:f3 2.Kb8+ Şe7 3.Fb5 ve kazanır). **2.A:d4 K:d4 3.Fb5! Kd1**

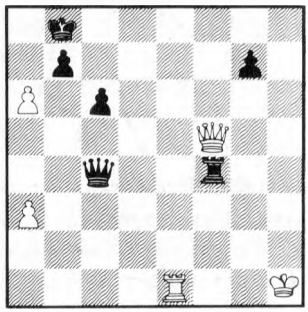
223



(3. ... Kd8 4.Fc6! ve saire) **4.b3 Kc1** (4. ... Ka1 5.Fa4) **5.a7 Kc8 6.Fc6! Terkeder.**

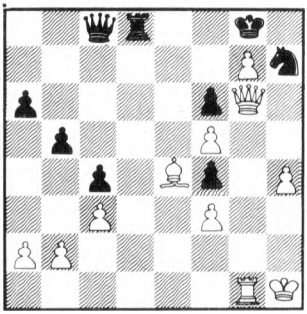
"Geçer" olmaya aday olan bir Piyonun etkinliğini **224** numaralı Örnek iyi bir şekilde göstermektedir (Çekoslovak ustası Kotrc'ın kazandığı bir parti). Bu keskin durumda Beyazlar **1.Ke8+** oynadılar. Siyahlar daha sağlam görünen **1. ... Şa7?** yanıtını seçtiler; oysa tehlikeli görünen 1. ... Şc7 hamlesi daha iyi savunma olanaklarını sağlardı: 1. ... Şc7 2.Vc8+ Şb6!. Yapılan hamleden sonra Beyazlar şaşırtıcı bir şekilde kazandılar: **2.Ka8+ Şb6.** Elbette 2. ... Ş:a8?? 3.Vc8+ değil! Fakat şimdi durum kritik oldu, çünkü Beyazların durumu da çok

224



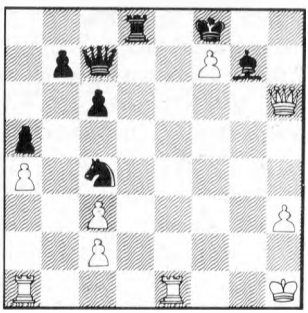
tehlikelidir. **3.Va5+!!.** İşte - böyle bir hamleyi ya bulursunuz, ya da partiyi kaybedersiniz!.. Vezir bir tempo kazanmak için feda edilmekte; bu eylem, hem geçer olmuş Piyonun Vezir olmasını, hem de Ka8 için a sütunun açılmasını sağlar: **3. ... Ş:a5 4.ab+ Kb6 5.b8V+ Şc5 6.Ka5+ Terkeder.**

225



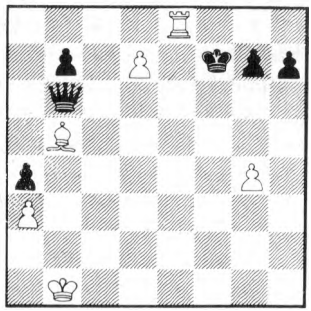
Şekil 225 (Fischer-Benkö). **1.Ve8+!** Artık iyi bildiğimiz usul. **1. ... K:e8 2.Fd5+ Ke6 3.F:e6+ V:e6 4.fe** ve kolayca kazanır (beyaz Piyonların en az biri Vezir oluyor, örneğin 4. ... f5 5.e7 Af6 6.h5 ve saire).

226



Kombinezonun hazırlanması bakımından ilgi çekici bir örnek **Şekil 226** da gösterilmiştir (Popov-Buljovcic): **1.Ke8+ K:e8 2.V:g7+!!.** (Siyah Şahı gereken yere celbetmektedir). **2. ... Ş:g7** (2. ... Şe7 3.feV++ Ş:e8 4.V:c7). **3.feA+** ve kazanır.

227



227 numaralı konumda Beyazlar **1.d8V??** oynadılar, ve **1. ... V:b5+ 2.Şc2 V:e8** hamlelerinden sonra meydana gelen Vezir oyunsonu berabere bitti. *Basit* bir kazanç yolu şu idi: **1.d8A+! Şf6 2.Ke6+ V:e6 3.A:e6 Ş:e6 4.F:a4,** ve Beyazlar bu oyunsonunu bir Figür fazlasıyla kolayca kazanır.

Kombinezonun tanımı.

Şimdi, daha önceki BÖLÜMLERDE gördüğümüz ve bu BÖLÜMDE incelediğimiz örnekleri esas tutarak kombinezonu daha doğru tanımlayabiliriz:

Kombinezon, etkin (faal) tarafın amaç tuttuğu hedefe zorlayışlı şekilde varmak için yaptığı bir sıra hamlelerdir.

Bazı kombinezonlar *tek varyantlıdır*, yani etkin tarafın her hamlesine karşı savunan taraf için yalnız bir tek hamle ile yanıt olanağı vardır. Bazı kombinezonlar ise *çok varyantlı* olur: Bu taktirde savunan taraf olası birçok hamleden birini seçerek yanıt verebilir.

Etkin tarafı, bütün varyantları ile güttüğü amaca ulaştıran kombinezonlara *doğru kombinezonlar* deni-

lir; bu koşulu gerçekleştirmeyen kombinezonlara ise *yanlış kombinezonlar* derler.

Oyunun her üç evresinde, yani açılışta, oyun ortasında ve oyunsonunda kombinezonların kurulması olanaklıdır. Fakat bunlara en çok uygulandığı devre oyun ortasıdır. Bu da doğaldır: Çünkü oyun başlangıcı, kuvvetlere düzen vererek gelecek uğraş için hazırlık devresi, oyun sonu ise elde edilmiş üstünlüklerin gerçekleştirilmesi devresidir. Gerçek uğraş (mücadele) ise oyun ortasında olagelmektedir.

Gördüğümüz gibi, kombinezon kurmak için *bazı nedenler* gereklidir. Örneğin taşların "bağlanması", Şahın kapalı durumda bulunması ve saire gibi. Bu nedenler hasmın *durum bozukluğunun* karekteristik işaretleridir. Şu halde kombinezonlar ancak rakibe karşı kazanılan bir durum üstünlüğü sonucunda kurulabilir. Bunun içindir ki bu BÖLÜMÜN son Kısımlarının konusunu oluşturan "durumda yavaş yavaş üstünlük nasıl elde edilebilir" sorunu özel bir önem kazanır. Ancak strateji ile ilgili problemlere geçmeden önce "tuzakları" kısaca gözden geçirelim.

Tuzaklar.

Taraflardan birinin sonucu kötü gibi görünen bir hamlesi ile rakibini, aslında fena olan fakat onun iyi olduğunu sandığı bir hamle yapmaya yönelttikten sonra bir kombinezon düzenlenmesine *tuzak kurmak* denilir. Tuzaklarda, kombinezonlara karşıt olarak, rakip hamleleri zorunlu değildir. Rakibin istediği hamleyi yapan taraf hakkında *tuzağa düştü* deyimi kullanılır. Tuzaklar, oyunun üç evresinde meydana gelebilir. Zamanımızda, *açılıştaki* tuzaklar sistematik olarak özel kitaplarda incelenmektedir. (İlk defa böyle bir kitap Snosko-Borowsky tarafından 1933 da yazılmış ve büyük bir başarı kazanmıştır; yazarın ölümünden sonra yenilenmiş baskılar "Alman Satranç Dergisinin" başyazarı, Alman ustası *R.Teschner* tarafından çıkarılmaktadır).

228

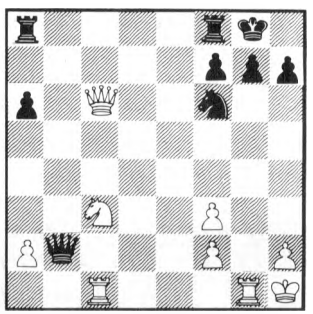
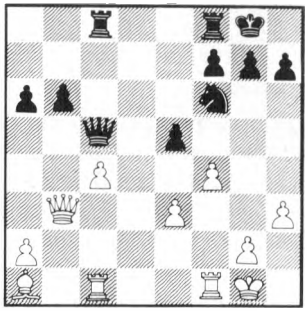


Diagram 228, Marshall-Capablanca. Siyahlar bu konumda **1. ... Ah5** hamlesiyle oldukça "çekici" bir tuzak kurdular, çünkü bu hamleden sonra **2.Vh6(?)** Siyahları çok zor duruma bırakır gibi görünür. Fakat **2. ... g6 3.V:h5** den sonra **3. ... V:c1!** hamlesi Pg6 nın açmaz halinin etkin olmadığı anlaşılır, zira Kg1 yerini (Vezir yüzünden) bırakamaz, ve sonuç olarak Siyahlar bir kalite kazanırlar.

Diagram 229, Reshevsky-Shainswit. Siyahlar elverişli görünen **1. ... Ae4(?) 2.Vd3 Ag3** manevrasını yaptılar. Ve **3.Kf3!!** den sonra ("büyükusta ağır bir dikkatsizlik hatası yaptı!..." diye) **3. ... e4** hamlesiyle

229



çok ince bir tuzağa düşmüş: **4.K:g3! ed 5.K:g7+ Şh8 6.K:f7+!**. Bizim iyi bildiğimiz "değirmen" kombinezonunun işlemi. Son 6.K:f7+ hamlesine dikkat edelim: f7-f6 savunma olanağı bırakmamak için, ilk önce Pf7 yi yok etmek gereklidir!. **6. ... Şg8 7.Kg7+ Şh8 8.Kg3+ Terkeder.**

230

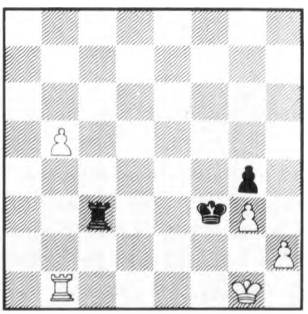


Diagram 230, Schlechter-Wolff. Hamle sırası olan Siyahlar bu ümitsiz durumda talihlerini son kez olarak denemeye kalkıyor. Ve Beyazlarla oynayan Schlechter, yüzyılımızın ilk senelerinin en büyük satranççılarından olmasına karşın, bu denemede başarılı oldular: **1. ... Ke3(!)**. Amacı pek farkolunmayan bir hamle. **2.b5??**. Kazanılmış oyunlarda çok defa rastlanan tedbirsizlik... **2. ... Ke1+ 3.K:e1 pat.**

Stratejik amaçlar.

Bundan önceki BÖLÜMLERDE basit plânların gerçekleştirilmesi yolları incelenirken, çıplak Şaha karşı uğraşta (mücadelede) bile hasım Şahını kenar hanelere veya köşelere doğru kovalama plânının uygulanması gerektiğini görmüş ve açılışlarda da Figürlerin harekete geçirilmesi ve merkezde egemenliğin elde edilmesi, ve saire için plânlar uygulandığını gözden geçirmiştik. Uğraşın böyle *sistematik karakterine* tecrübeli, kuvvetli satranççıların partilerinde *ilk hamleden sonuncuya kadar* hemen daima rastlanır.

Evvelce de işaret ettiğimiz gibi kombinezon, *ancak belli üstünlük (avantaj) elde etmiş taraf için olanaklı bir uğraş yöntemidir.* Şu halde *eşit* denilen durumlarda uğraşın üstünlük kazanmaya yöneltilmiş olması doğaldır. Bu uğraşın sahnesi ise özellikle partinin ikinci evresidir; çünkü bu devrede birçok Figürün halâ tahtada bulunması yüzünden, oyun karışık olur.

Elde edilmiş üstünlük iki türlü olabilir:

1) **Maddî üstünlük:** Taraflardan biri *kuvvetçe* bir üstünlük sağlarsa - maddî üstünlük elde etmiş olur (örneğin bir Piyon, veya bir kalite, veyahut bir Figür kazanmak gibi).

2) **Durum üstünlüğü** ("pozisyonel" üstünlük veya avantaj): Kuvvetler eşit olur, fakat taraflardan birinin Figür veya Piyonlar durumu daha iyi bulunursa, durum (pozisyon) üstünlüğü elde etmiş denilir.

Elbette bir tarafın hem maddî, ve hem de konum üstünlüklerinin aynızamanda elde edilmesi de olanaklıdır. Pozisyonel üstünlüğün de (maddî üstünlük gibi) çeşitli dereceleri vardır; hatta (incelenen Partilerde gördüğümüz gibi) hasmın kazandığı birkaç Figür fazlasıyla karşılayabilecek durum üstünlükleri bile vardır. Fakat taraflardan biri maddî üstünlük sağlar da, diğer taraf bunu karşılayacak derecede bir durum üstünlüğü elde edememiş bulunursa, maddî üstünlük genellikle partiyi kazanmaya yeterlidir. Durum üstünlüğü ile karşılamayan bir tek Piyonun yitimi birçok defa partinin kaybedilmesine neden olur. Tecrübeli satranççılar bu gerçeği çok iyi bildiklerinden, durumca açık bir neden bulunmadıkça bir *Piyon bile feda* etmekten daima çekinirler.

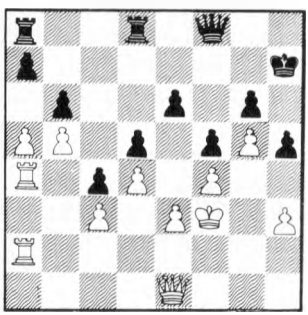
Çeşitli stratejik sorunları aslında bundan önceki BÖLÜMLERDE incelenen Partilerde de gözden geçirilmiştir. Daha sistematik bir şekilde bu bilgileri toplamak amacıyla, aşağıda verilen Örneklerde bazı tipik durum üstünlükleri ile bunların elde edilmesi yolları göz önüne alınacaktır.

Açık hatların önemi.

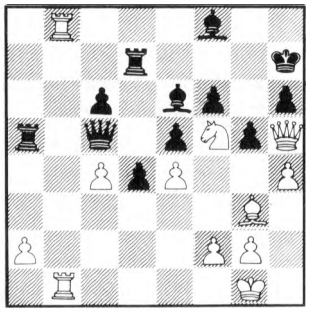
Bildiğimiz gibi, satranç partilerinde en önemli sorunlarda biri, Figürlerimize olabilecek kadar büyük etkinlik sağlamaktır. Aynı Figürlerin hareket tarzına bağlı olmak üzere, bunlara etkinlik sağlayan oyunun uygun idaresi için belli stratejik ilkeler (prensipler) ortaya çıkmaktadır. Örneğin Atlar merkezde en çok hane kontrol altında tutmaktadır; Kaleler ise *açık hatlarda* (engeller bulunmayan düşey ve yatay sütunlarda) tam kuvvet göstermektedir.

Açık hatlarda oyunun en önemli amaçlarından biri, ağır Figürlerin hasım kampına zorla girmesi, özellikle 7 inci veya 8 inci sırada egemen olmasıdır. Ünlü Avusturyalı usta *Marco* tarafından beyaz taşlarla kazanılmış bir parti **Şekil 231** de gösterilmiştir. Bu konumda kenar sütununda, Vezir kanadındaki ilerlemiş Piyonlar yardımıyla bir yarmanın gerçekleşmesi için her şey hazırdır. Fakat Beyazlar hemen 1.ab ab 2.Va1 K:a4 3.K:a4 oynarlarsa, Siyahlar 3. ... Kd7 hamlesiyle daha direnç gösterebilirler. Çok daha kuvvetli devam yolu **1.Va1!** dir. (S.Tartakower'in özlü sözlerinden birini hatırlatalım: "Tehdit, daima onun gerçekleşmesinden daha kuvvetlidir!..."). Şimdi Siyahlar bir Piyonu kaybetmemek için Ka8 ile oynamak zorundadır: **1. ... Kab8** (1. ... ba 2.K:a5 ve saire). **2.ab ab 3.Ka7+ Şh8 4.Kc7 Ka8 5.Kaa7 K:a7 6.V:a7.** Beyaz ağır Figürlerin 7 inci sıradaki bu durumu ile sorun kalmadı: **6. ... Kb8 7.Kh7+ Şg8 8.Kh6 Ve8 9.Vh7+ Şf8 10.K:g6** Terkeder.

231

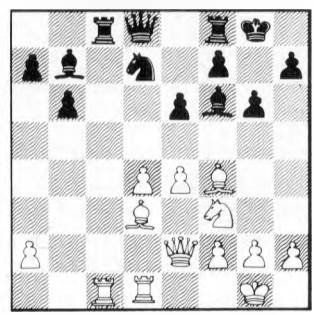


232



Açık hatta egemenlik çeşitli işlemleri kolaylaştırır. **Şekil 232** deki konumda (Sokolsky-Kotow) Siyahlar açık b sütununu hasım Kalelere terketmek zorunda kaldı. Bu avantaj yardımıyla Beyazlar, siyah Şahın pek sağlam olmayan konumunu birkaç hamlede yıkıma uğratıyorlar: **1.A:h6! F:h6 2.Kh8+ (!) Ş:h8 3.V:h6+ Kh7** (veya 3. ... Şg8 4.Kb8+ Şf7 5.Vh7 mat). **4.V:f6+ Kg7** (veya 4. ... Şg8 5.Kb8+). **5.Kb7,** ve Siyahların mata karşı savunması yoktur.

233



Şekil 233 (Geller-Simagin). Beyazların merkezde Piyon çoğunluğu vardır. Fakat bu çoğunluğu değerlendirmek pek basit değildir; çünkü böyle konumlar için tipik olan d4-d5 ilerlemesi, siyah Figürlerin elverişli yerleşmesi yüzünden biraz zordur. Bu nedenden ötürü, açık c sütunundan yararlanmak bu konumda daha uygun bir plândır. Geller bu plânı aşağıdaki gibi gerçekleştirdi: **1.Fa6! F:a6 2.V:a6 K:c1.** Beyazların yaptığı manevra sonucunda, Pa7 nin "rahat" bir savunması yoktur. **3.K:c1 Va8 4.Fd6 Kd8 5.e5!.** (Pd4 ü "geride kalmış" Piyon yapan ve d5 hanesini siyah Ata bırakan bu hamle genellikle şüpheli olur. Burada ise bu en kuvvetli devam yoludur; çünkü şimdi Beyazlar kendisine 7 inci sırada garantili bir dayanma noktası sağlıyorlar. **5. ... Fg7 6.Kc7 Ve4.** Yeter savunma kalmadığı için Siyahlar son şans olarak (oldukça ümitsiz) bir karşıhücuma geçerler: **7.Ad2 Ve1+** (7.V:d4 K:d7). **8.Af1 Af8.** (9.K:d7 tehdidine karşı. Veya 8. ... Ab8 9.Vc8! K:c8 10.K:c8+ Ff8 11.F:f8! ve kazanır). **9.V:a7 Fh6 10.K:f7 Vb1 11.Ve7 Kc8 12.K:h7** Terkeder.

234

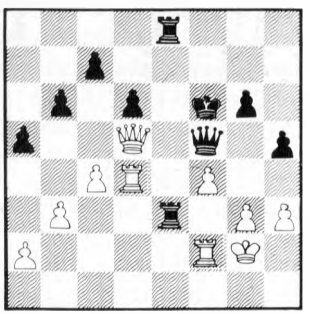
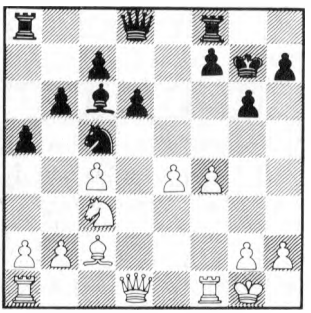


Diagram 234 (Duras-Rubinstein). Bu pozisyon hakkında karar vermek çok kolaydır: Kuvvetler eşit olmakla beraber, Siyahların (232 numaralı konuma benzer şekilde) göze çarpan bir *durum üstünlüğü* vardır - bu da tek açık sütunda salt

egemenliktir. Kalelerin bu kuvvetli konumuna dayanarak, Siyahlar bu durum üstünlüğünü maddî üstünlüğe dönüştürüyor: **1. ... h4! 2.V:f5+.** Diğer devam yolları da partiyi kurtaramaz: 2.g4 V:d5+ 3.K:d5 Kg3+ 4.Şh2 Kee3 ve saire; veya 2.gh?? V:h3+ ve iki hamlede mat. **2. ... gf 3.gh.** Veya 3.Kf3 Ke2+ 4.Kf2 hg 5.Ş:g3 K8e3+ 6.Şg2 K:f2+ 7.Ş:f2 K:h3 ve bir Piyon kazanır. **3. ... Kg8+ 4.Şf1** (4.Şh2 Kgg3). **4. ... K:h3,** ve Siyahlar daha iyi bir durum ve fazla bir Piyon sayesinde partiyi zorluksuz kazandılar.

Bu Örnek aslında fazla öğretici değildir, zira kazanç yolu oldukça açıktır. İlgi çekici olan şey - Siyahlar bu durum üstünlüğünü *nasıl* elde etmiştir? Bunu öğrenmek için partiyi oniki hamle evvelinden başlamak üzere inceleyelim:

235



Şekil 235 (Duras - Rubinstein). Durum çok karışık; Beyazların merkezi sağlam değil: e4 Piyonu hasım Figürlerinin hücumuna açık olabilir. Öbür yandan siyah Şahın pozisyonu da pek güvenli görünmüyor, çünkü f4-f5 tehdidi hoşa giden bir şey değil. Fakat Beyazlar Şekildeki konumda bir hata yaptılar: **1.Vg4?.** Aslında bu hamle amaçsız değildir, çünkü Pf4 ün ilerlemesini ve Ka1 in geliştirilmesini (Ka1-e1) hazırlar. [Hemen 1.f5(?), kuvvetli 1. ... Vg5 yanıtı yüzünden vakitsiz olurdu]. Fakat yapılan 1.Vg4? hamlesi rakibe *taktik* bir olanak verir, ve Siyahlar bu hamleden yararlanıp, küçük bir değişme kombinezonu yardımıyla e sütununu açar ve bunu Kalelerle işgal eder. **1. ... A:e4!.** Bu çok defa gördüğümüz kombinezon "mekanizması". **2.A:e4 f5 3.Vf3 fe 4.F:e4 F:e4 5.V:e4 Vf6!.** Önemli bir hamle: Beyazlar b2 Piyonunun savunması için bir hamle kaybetmek zorundadır; bu ise Siyahların açık e sütununda egemenliğini kurması için yeterlidir. **6.Kf2 Kae8 7.Vd5 Vf5 8.Kd1 Ke4 9.g3 Kfe8 10.Şg2 h5 11.b3 Ke3 12.Kd4 Şf6 13.h3.** Meydana gelen bu durum ise 234 numaralı Şekildeki durumdur.

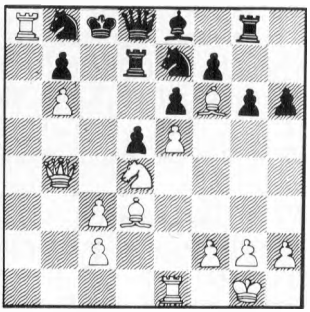
Zayıf haneler.

Zayıf hanelerin örnekleri daha önceki BÖLÜMLER'de de göz önüne alınmıştır. Bu stratejik kavram çok önemli olduğu için birkaç tipik örnek daha:

İlk önce (aynızamanda *fazla pasif oyunun* tehlikelerini açık bir şekilde gösteren) Bogoljubow-Danielson partisini kısaca gözden geçirelim: **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Fb4 4.e5 c5 5.a3 cd.** Siyahlar için pek elverişli bir devam yolu değil. Bildiğimiz gibi, Fransız partisinin bu varyantında doğru hamle 5. ... F:c3+ tir. **6.ab dc 7.Vg4 g6(?).** Siyah haneleri zayıflatır. Artık 7. ... cb 8.F:b2 Şf8 9.Af3 f5 hamleleri ile gambit Piyonunu kabul etmek ve karşıoyun şansları

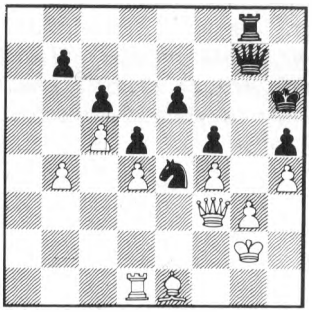
aramak daha isabetli olurdu. **8.Af3 Vc7 9.Fd3 Ac6** (9. ... cb 10.F:b2 Ae7 daha iyi). **10.0-0 Age7 11.Ke1 Fd7?.** Siyahların bütün hamleleri fazla pasiftir. **12.bc 0-0-0?.** Bu ise tamamen yanlıştır, çünkü bu kanatta siyah Şahın durumu, öbür kanattakinden daha da tehlikelidir. Siyahların durumu artık ümitsizdir; onların devam eden pasif oyunu yüzünden ise parti birkaç hamlede biter: **13.b5 Ab8 14.Vb4 Fe8? 15.Fg5 Kd7 16.K:a7 Vb6 17.Ka8 Vd8 18.Ad4 h6 19.Ff6 Kg8 20.b6 Terkeder** (**Şekil 236** ya bakınız). Siyah kampında bu derecede zayıf olan hanelerin örneği elbette nadir rastlanır. Özellikle g7-g6 hamlesinin meydana getirdiği zayıflıklar ve bunların savunması için önemli olan siyah haneli Filin yok olması dikkate değerdir - Beyazlar, aslında, bu zayıflıktan yararlanarak partiyi bu kadar çabuk kazandılar.

236



Şekil 237 (Bronstein-Botwinnik). Burada *çok tipik* bir hal gösterilmiştir: *Beyaz* e4 hanesinde yerleştirilmiş olan ve Beyazların oyununu engelleyen Ae4 e karşı *siyah* haneli Fe1 hiç bir şey yapamaz. Hamle sırası Siyahların ve onlar hemen açık a

237



sütununu işgal ederler: **1. ... Ka8.** Bu iki durum avantajı kazanç için yeterlidir. **2.Kd3 Ka2+ 3.Şf1 Ka1 4.Vg2 Vg4 5.Vh2** (doğru dürüst hamle kalmadı ki...). **5. ... Vg8! 6.b5 Va8 7.Vb2 Va5 8.Ke3 cb 9.Ke2 Va4 10.Şg2.** Bu durumda Siyahlar en basit şekilde 10. ... Vd1! hamlesiyle kazanabilirlerdi. Fakat onlar bunu görmediler ve, üstelik, birkaç hamle sonra ağır bir hata yaptılar, öyle ki bu tamamen kazanılmış parti berabere bitmiştir.

Zayıf hanelerden yararlamanın çok ilgi çekici bir örneğini, ünlü Alman "hücum ustası" Mieses'in (Siyahlar) kazandığı bir partide görüyoruz: **1.c4 e5 2.Ac3 Ac6 3.g3 Af6 4.Fg2 Fb4 5.e3 d6 6.Age2 Fg4 7.Vb3** (7.0-0 ve d2-d4 devam yolu daha iyi). **7. ... Kb8 8.Ad5?.** Yanlış bir hücum planı, çünkü Beyazların gelişmesi bunun için yeterli değildir. **8. ... Fc5! 9.A:f6+ V:f6!!.** Siyahlar bu hamle ile iki Kalenin (!) fedasını öneriyorlar. Beyazlar "dayanamadılar" ve beyaz hanelerin savunması için önemli olan Fg2 yi değişirdiler: **10.F:c6+? bc 11.V:b8+ Şd7 12.V:h8 Vf3**, ve Beyazlar bu durumda, biraz düşündükten

sonra, haklı olarak partiyi **terkettiler.** Gerçekten, hem 13.Şf1 V:e2+ 14.Şg2 (14.Şg1 Fh3) Vf3+ 15.Şg1 Fh3, hem de 13.Şd1 V:e2+ 14.Şc2 V:c4+ hemen mata götürür.

238

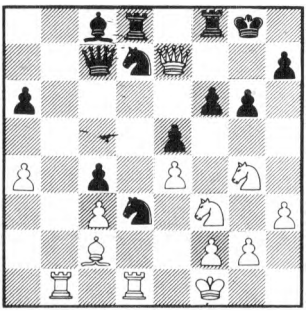
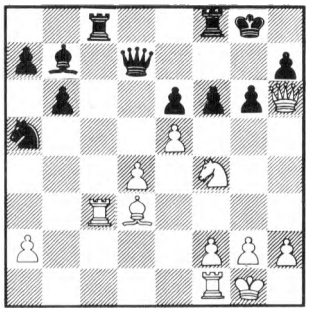


Diagram 238 (Keres-Gligoric). a2-g8 çaprazında beyaz haneler zayıftır; üstelik bunların korunması, Ad7 nin çok talihsiz konumu sayesinde engellenmiştir. Fc2 yi etkin hale geçirmek amacıyla Beyazlar bir kaliteyi feda ederler: **1.K:d3! cd 2.Fb3+ Şh8 3.A:f6!.** İşte bu hamleyi önceden görmek zor idi. **3. ... K:f6 4.Ag5 K:f2+ 5.Şg1.** En basiti. **5. ... Kf1+ 6.Şh2** ve mata karşı işe yarayan savunma yoktur.

Mat hücumu.

Mata kadar bazen oyunsonundan geçen uzun bir yol katetmek gereklidir. Fakat hasım Şahının civarında *zayıflıklar var olan* veya bunları plânlı bir oyunla *meydana getirmek* olanaklı olan, ve, ayrıca, Şahın rok yapmadığı ve *ortada kaldığı* konumlar da vardır. Bu gibi hallerde mücadele, bildiğimiz gibi, *mat hücumu* şeklinde, genellikle ateşli bir karakter alır. Biz bu tipten örnekleri daha önceki BÖLÜMLER'de gördük; bununla beraber, burada da 1) Zayıflatılmış rok pozisyonu, 2) Rok pozisyonunun yıkılması, ve 3) Ortada kalmış Şah halleri ile ilgili birkaç Örnek daha göz önüne alınması faydalı olur.

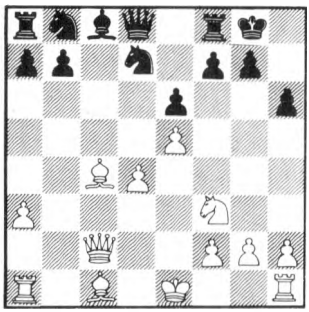
239



Zayıflatılmış rok durumunun tipik bir örneği **Şekil 239** da gösterilmiştir (Waiser-Kupreitschik). **1.A:e6!.** Saptırma hamlesi yardımıyla, Beyazlar g6 hanesinde kesin bir fedayı hazırlamaktadır: Yapılan hamle sayesinde, siyah Vezirin g7 ve h7 hanelerinin korumasından alıkoymaktadır. (Elbette Siyahlar, V:f8 mat yüzünden Kc3 ü alamazlar). **1. ... V:e6 2.F:g6!.** Bu ikinci fedayı Siyahlar kabul edemezler, çünkü 2. ... hg? 3.V:g6+ Şh8 4.Vh5+(!) mata götürür; şu halde h7 noktasını savunmak gereklidir: **2. ... Ve7.** Fakat **3.ef K:f6** dan sonra Beyazlar yine bir saptırma hamlesiyle hücuma devam edebilirler: **4.F:h7+ Şf7** (4. ... V:h7 5.K:c8+ F:c8 6.V:f6, ve Beyazlar Piyon üstünlüğü ve siyah Şahın açık durumu sayesinde kolay kazanır. **5.Vh5+ Şf8 6.Kg3 Ve6 7.Vg5!.** Bu hamleden sonra yeterli bir savunma yoktur (Beyazlar 8.Vg7+ ve 9.Ke3 tehdit

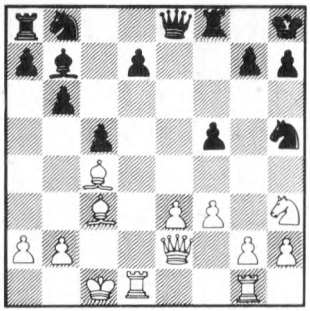
ederler). **7. ... Vf7 8.Fg8! Ve7 9.Fb3 Terkeder.** Beyazlar 10.Vg8 mat tehdit ederler. 9. ... Şe8 den sonra Beyazlar 10.Ke3 Fe4 11.Kfe1 Ke6 12.Vg8+ hamleleriyle hemen kazanır.

240



Şekil 240 (Keres—Hilfer). Açılışta Beyazlar oldukça önemli bir üstünlük elde etmiştir; şöyle ki Siyahların durumu h7-h6 hamlesiyle zayıflamıştır, siyah Figürlerin çoğu ise öbür kanatta bulunuyor. Bunlara dayanarak Beyazlar, siyah rok pozisyonunun yıkılmasını aşağıdaki gibi hazırladılar: **1.h4.** Göz önüne alınan durumda bu plân, yavaş olan 1.0-0 ve saire devam yolundan daha etkindir. Yapılan hamleden sonra Beyazlar artık 2.F:h6 gh 3.Ag5 hg 4.hg ve saire ile tehdit eder. **1. ... Ke8 2.Kh3 Af8 3.Kg3.** Beyaz Figürlerin baskısı artıyor. **3. ... Şh8 4.F:h6 Va5+.** Veya 5. ... gh 6.Vd2 Şh7 7.Fd3+ Ag6 8.h5 Kg8 9.hg+ fg 10.Şe2, ve Beyazlar Vezir Kalesini Kah1 hamlesiyle mücadele sahasına getirerek kolayca kazanırlar. **5.Şe2 gh 6.Vc1 Şh7 7.Ag5+!** (7.Fd3+ hamlesi de kazanır, fakat yapılan hamle daha da kuvvetlidir). **7. ... hg 8.V:g5 Ag6 9.h5 Terkeder.** Çünkü Beyazların elde ettiği hücum dayanılmaz bir hücumdur: 9. ... Kg8 10.hg+ K:g6 11.Kah1+ Şg8 12.Vf6! mat ile.

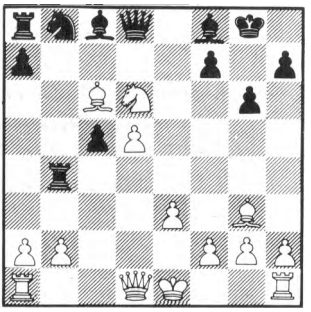
241



Şekil 241 de Kasparov'un kuvvetli İsviçre ustası Wirthensohn'a karşı kazandığı oyunun, Siyahların 14 üncü hamlesinden sonra meydana gelen konum gösterilmiştir. **1.g4 fg 2.K:g4!!.** Şaşırtıcı bir hamle! Fakat Siyahlar 2. ... F:f3 oynayamaz, çünkü 3.K:g7 A:g7 4.Kg1! Ve7 (4. ... F:e2 5.F:g7 mat). 5.K:g7 devam yolu kazanır. **2. ... Af6 3.Kdg1! A:g4 4.K:g4 Kf6 5.F:f6 gf 6.Kg8+ V:g8 7.F:g8 Ş:g8 8.Vc4+ Şf8 9.Vh4 Şg7 10.Af4 Ac6 11.Ah5+ Terkeder** (11. ... Şg6 12.Vg4+ Şh6 13.Ag3 Ae7 14.V:d7 ve kazanır). Satranç yayınlarında yorum: "Fantastik bir mat hücumu".

"Uygun zamanda rok yapınız!" - işte satranç ustalarının, daha az tecrübeli oyunculara verilen ilk öğütlerinden biridir... Burada şunu da hatırlatalım ki rok, bildiğimiz gibi, hem kendi Şahına emin bir yer (yani güvenlik) sağlar, hem de kuvvetlerin tam bir seferberliği için gereken koşulları meydana getirir: Çünkü ancak rok sayesinde Kaleler birbirine bağlanmış olduktan sonra, Figürler arasında tam bir işbirliği elde edilmiş olur.

242



Bu Kısmın son iki Örneği "ortada kalmış Şah" konusu ile ilgilidir. **Şekil 242** (Donner-Planinc): Birçok defa Hollanda şampiyonu olmuş, tecrübeli büyükusta ve yazar J.H. Donner, yukarıda sözü geçen öğütü herhalde iyi bilir; demek ki, en yüksek satranç seviyesinde de bazen günah işlenmektedir... **1. ... Fa6!** Bu hamle 1. ... A:c6 2.dc Fa6 devam yolundan daha etkindir, çünkü bu hamlelerden sonra Beyazlar 3.Vd5! oynayıp, uzun rok için bir tempo kazanırlar. **2.F:a8 K:b2.** Mata götü ren Va5+ tehdidi ile!. **3.Va4 Vf6.** Bu sefer Vc3+ tehdidi ile. **4.Kc1 F:d6 5.f4** (5.F:d6? V:f2+). **5. ... Vf5! 6.e4 Ke2+ 7.Şd1 Vh5!.** Beyazlar **terkeder,** çünkü açık kiş için hazırlanan mekanizmaya (satranç deyimi ile - "batarya" ya) karşı artık savunma yoktur.

Şimdi, "ortada kalmış Şah" konusunun ikinci örneği olmak üzere aşağıdaki partiyi gözden geçirelim: Spielmann-Flamberg, Viyana partisi. **1.e4 e5 2.Ac3 Af6 3.f4 d5 4.fe A:e4 5.Af3 Fg4.** Burada en sağlam devam yolu 5.Fe7 - BÖLÜM IV, "Viyana partisi" Kısmına bakınız). **6.Ve2 Ac5** (6. ... Ag5 daha iyi). **7.d4! F:f3?.** Bu bir hatadır; Siyahlar bu hamle ile bir Piyon kazanır, fakat gelişmede geri kalır - ki bu da açılış ilkelerine aykırıdır. Doğru hamle 7. ... Ae6 dır. **8.V:f3 Vh4+ 9.g3 V:d4 10.Fe3.** Çok doğru: Çabuk gelişme uğrunda feda edilen ikinci Piyon. **10. ... V:e5 11.0-0-0 c6 12.A:d5!.** Ortada kalmış olan hasım Şahının güvensiz pozisyonundan yararlanmak için tipik bir yöntem: Düşey merkez sütunların açılmasını amaçlayan bir Figür fedası. Bu fedakârlıktan sonra Beyazlar dayanılmaz bir hücum elde ederler. **12. ... cd 13.K:d5 Ve6.** (Artık kurtuluş yoktur. Daha iyi görünen 12. ... Ve4 hamlesinden sonra da, Beyazlar oldukça öğretici tarzda kazanır: 13. ... Ve4 14.Fb5+ Ac6 15.F:c5!! V:f3 16.F:c6+ bc 17.Ke1+ Fe7 18.K:e7+ Şf8 19.K:a7+ Şe8 20.K:a8 mat). **14.Fc4 Ve4 15.F:c5!! Terkeder.**

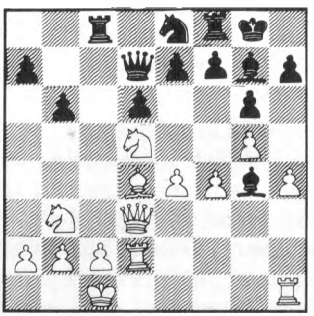
Piyonlu hücumlar.

Çeşitli amaçlarla yapılan "Piyonlu" işlemler, bildiğimiz gibi, tahtanın herhangi bir kısmında uygulanabilir. Böylece, örneğin, 22 numaralı Partide meydana gelen "yarma hareketi", IV üncü BÖLÜM'ün "Klasik Vezir gambiti" Kısmında, Beyazların değişme varyantında uyguladığı "azınlık hücumu" incelenmiştir. Fakat *Piyonlu hücumlar* veya bunlar benzer deyimler kullanıldığı zaman, genellikle hasım Şahına karşı Piyonlar yardımıyla yapılan hücumlar anlaşılmaktadır.

Piyonlarla hücum, sadece Figürlerle yapılanların yanında, hem kısa hem de uzun roklu konumlarda alışılmış saldırı araçlarından biridir (örneğin, 21 numaralı Partiye bakınız). Şah pozisyonuna karşı hücum birçok defa Piyonların saldırışı ile başlamaktadır; bunun sayesinde arkadan

gelen Figürler için hatlar açılmakta ve rakip konumu zayıflatılmaktadır. Burada şu niteliğe dikkat çekmek faydalı olur ki, Piyonlu hücumlar etkin tarafın ellerinde çok keskin bir silah olmakla beraber, biraz riziko içermektedir - çünkü bunlar hücum eden tarafın konumunda da zayıflıklar bırakırlar; ayrıca şu da var ki Piyon hücumlarının gelişmesi belli bir zamana gereksinme duyar; bazen bu sırada rakip taraf karşı tedbirler yaratabilir. Bu nedenlerden ötürü Piyonlu hücumlar sağlam plâna göre gerçekleşmeli, iyice hesaplanmalı ve yeter nedenler olmadığı zaman başlamamalıdır.

243



Şekil 243 te Foltis-Eliskases partisinde 18 inci hamlesinden sonra meydana gelen konum gösterilmiştir (Sicilya partisinin "dragon" varyantı). Siyahlar açılışta biraz pasif oynamış ve Beyazlar bundan yararlanıp, Piyon saldırısını hazırlamıştır. **1.f5! e6.** Elbette Siyahlar bu Piyonu kazanamaz, zira 1. ... gf 2.ef F:f5?? 3.V:f5! V:f5 4.A:e7+ hamlelerinden sonra bir Figür kaybedilir. Öbür yandan 1. ... f6 2.Kg1 Fh5 3.Af4 ten sonra Beyazlar ezici bir üstünlük elde eder. **2.F:g7 Ş:g7.** Zorunlu bir hamle (2. ... A:g7?? 3.Af6+). **3.f6+ Şh8 4.Ae7 Kcd8 5.Ad4** (6.Adc6 ve 7.Ae5 hamleleriyle bir Figür kazanmak tehdidi!). **5. ... Va4 6.Şb1 Ac7 7.h5! hg 8.Kdh2.** Artık durum Beyazlar için kolayca kazanılmıştır, çünkü h sütunundaki tehditler, zayıflatılmış siyah rok pozisyonuna karşı fazlası ile yeterlidir. **8. ... Kd7 9.e5** (10.V:h7+ tehdidi ile). **9. ... K:e7 10.K:h5 F:h5 11.K:h5 Terkeder.**

244

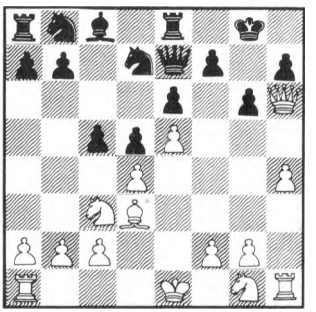
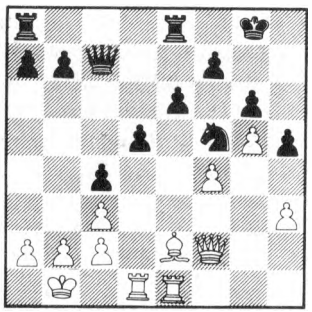


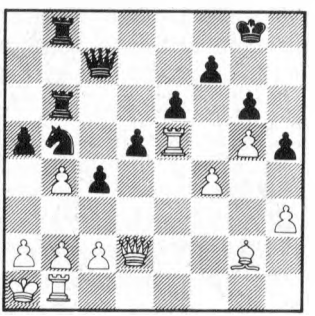
Diagram 244 (Euwe-Maroczy). g7-g6 hamlesi yüzünden ve bu meyanda siyah haneli Fil de değişmiş olduğundan, Siyahların rok pozisyonu hayli zayıflamıştır. h sütununun açılması partiyi birkaç hamlede kazanır: **1.h5 Af8 2.Af3 cd 3.Ag5! Abd7.** Siyahlar, f6 hanesinin kontrolünü arttırmak zorundadır. Eğer 3. ... dc 4.A:h7 cb 5.Kb1! (5.Af6+?? V:f6 6.ef baV+ ve 7.V:f6). 5. ... Abd7! 6.hg! fg! (6. ... A:g6? 7.Af6+ A:f6 8.F:g6 ve saire). 7.F:g6 Vb4+ 8.Şf1 Vc4+ 9.Şg1 ve kazanır. **4.A:h7 A:e5 5.hg Ae:g6 6.F:g6 A:g6 7.g4! dc 8.0-0-0! Terkeder,** çünkü g4-g5 ve Af6+ hamlelerine karşı savunma olanağı kalmamıştır. (Hemen 8.g5? oynamak 8. ... cb ve saire yüzünden iyi değil; şimdi ise 8. ... cb+ 9.Şb1 hiçbir şey vermez).

245



Şekil 245 (Yates-Capablanca). Dikkate değer bir konum: f4 ve g5 hanelerinde bulunan Piyonların durumuna göre, Beyazlar siyah roka karşı Piyonlarla hücum etmiştir. Fakat Siyahlar rok pozisyonunu yeterli derecede savunarak, şimdi de diğer kanatta Piyonlu hücuma geçiyor: **1. ... b5 2.Ff1 a5 3.Ke5 b4 4.Ve1!.** [c3 Piyonunun savunması ve aynızamanda küçük bir tuzaktır (5.K1:d5 tehdidi)]. **4. ... Keb8 5.Şa1 Kb6 6.Vd2 Kab8 7.Kb1 Ad6.** Siyahlar son yedeklerini getirdikten sonra, hücum dayanılmaz bir hal alır. **8.Fg2 Ab5!** (9. ... bc 10.bc A:c3! 11.K:b6 V:b6 ve saire ile tehdit). **9.cb** (**Şekil 246** ya bakınız). **9. ... c3!.**

246



Sonun başlangıcı!.. **10.bc A:c3 11.Kb3 ab.** Ağır Figürleri a düşey sütununa getirmek tehdidi ile. **12.a3 Ka6 13.Ke3 Kba8 14.Ke:c3.** Aksi taktirde Siyahlar birkaç hamlede mat eder. **14. ... bc 15.Vc1** (15.K:c3 V:c3+ ve 16. ... K:a3+). **15. ... Vc5 16.Şa2 Vc4 17.Şa1 V:b3! 18. Terkeder.** Doğru bir karar, çünkü 18.cb K:a3+ 19.Şb1 Ka1+ 20.Şc2 K8a2+ den sonra Beyazlar her şeyi kaybederler.

Uğraşta tipik amaçlar.

Son BÖLÜMLER'de kuvvetli (ünlü, veya en az tecrübeli) satranççıların partilerinden çeşitli örnekler inceledik. Resmi veya resmi olmayan böyle satranç "ustalarının" oyunlarında göze çarpan ortak bir yön vardır: Bu da *mücadelede belli bir amaç gütmek.*

Evvelki Örneklerimizde güdülen amaçları şöyle sıralayabiliriz:
1) Açık hatları ele geçirmek, 2) Zayıf haneleri zorla almak, 3) Figürlü mat hücumları, 4) Şaha karşı Piyonlu hücumlar, 5) Merkezde Piyonlu yarma hareketleri, 6) Kanatlarda Piyonlu yarma hareketleri. Bunlar uğraş plânlarının dayanacağı birkaç *tipik* amaçtır. Çeşitli plânların irdelemesi ise - pratik oyun işidir. Demek ki kuvvetli ustaların partilerini incelemek hem bu bakımdan, hem de oyunların genellikle bütün devrelerini irdelemek bakımından çok önemlidir. Fakat amaç ne olursa olsun, daima gözönünde tutulması gereken ilke şu olmalıdır: *Kendi Figürlerinin konumunu düzeltme ve hasım Figürlerinin hareket serbestisini bozma.* Bu prensibin her uğraş plânında önemi büyüktür.

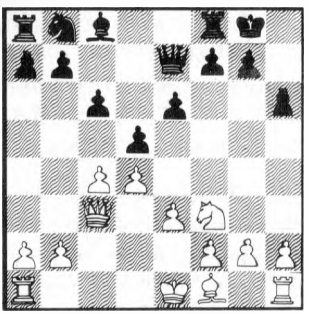
Manevralar.

İki tarafın hücum (etkinlik) için *açık* nedenler bulamadıkları birçok haller vardır. Örneğin, oyun başlangıcında taraflar iyi oynarsa, oyun ortasına eşit durumlarla (şanslarla) başlar: Yani tarafların gelişmesi iyi olur, konumlarda zayıflıklar görünmez ve merkezde de kuvvet dengesi bulunur. Bu gibi hallerde bir plân düzenlemek için belli bir amaç bulunmazsa, ne yapmak gerekir? Doğrusu sorun şudur ki, *satrançta amaç bulunamayacak konum yoktur.* Ancak bu amaçlar, elbette, her zaman açık olmaz; fakat hamleler genel düşüncelere dayanabilir, örneğin:

1) Figürlerin durumunu iyileştirmek,
2) Kendi kampında zayıflıklara meydan vermemek,
3) Kendi durumunu ve özellikle Şahın konumunu sağlamlaştırmak,
4) Hasım kampında zayıflıklar çıkarmak, ve saire.

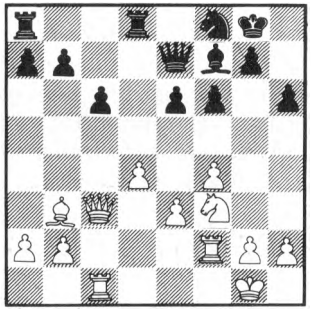
Aşağıda verilen Örnekte, *manevra (lar)* denilen ve *genel düşüncelere dayanan* bu oyun tarzı göz önüne alınmıştır.

247



Şekil 247 (Lövenfisch-E.Lasker). Kolayca anlaşıldığı gibi, bu konum Vezir gambitinin bir varyantından meydana gelmiştir. Açılıştan sonra tarafların ciddi bir zayıflığı yoktur. (Tariflere göre d6 hanesi hakkında "zayıf" denebilirse de, Beyazlar bu noktanın ele geçirilmesini sağlayamaz). İki tarafın ilk plânı her şeyden önce Figürlerin gelişmesini tamamlamaktır: **1.Fd3 Abd7 2.0-0 Kd8.** Siyah Af8, Fc8-d7-e8, ve Kac8 oynamak istiyor; bunun için Kf8 in d8 hanesine gitmesi gereklidir. (Eğer Siyahlar başka plânı seçip, e6-e5 ilerlemesini gerçekleştirmek için 2. ... Ke8 oynarsa, Beyazlar bu plânı 3.Kfd1 hamlesi ile önleyebilir; örneğin: 2. ... Ke8 3.Kfd1 dc 4.F:c4 e5? 5.A:e5 A:e5 6.de V:e5 7.V:e5 K:e5 8.Kd8+ ve 9.F:f7±). **3.Kac1.** Vezir Kalesi için doğru gelişme yeri, çünkü c4 ve d5 Piyonlarının değişmesinden sonra, bu Kale c hatında etkin olacak. **3. ... Af8.** Bu hamle, elbette, 3. ... Af6 hamlesinden iyidir; çünkü bu halde Beyazlar 4.Ae5 ile At için iyi bir pozisyon sağlar. Oysa şimdi Beyazlar 4.Ae5 oynarsa, Atı 4. ... f6 ile kovmak olanaklıdır. Böyle olduğu halde Beyazlar yine **4.Ae5** oynamıştır!. Çünkü f7-f6 hamlesi g6 noktasında yeni bir zayıflık meydana getirir; Beyazlar işte bunun için böyle oynuyor. **4. ... Fd7 5.f4 f6 6.Af3.** Sorunun özü buradadır: 6.Ag6 A:g6 7.F:g6 Fe8 hamlelerinden sonra g6 hanesi elbette zayıftır, fakat bu zayıflıktan yararlanacak Atlar nerededir?!. **6. ... dc.** Bu hamle ile Siyahlar 7.c5 ilerlemesini önlemek istiyor, zira bu hamle ile

248



Beyazlar Vezir kanadında tipik bir Piyonlu hücuma başlayabilir: c4-c5, b2-b4, a2-a4, b4-b5 ve saire. **7.F:c4 Fe8 8.Kf2 Ff7 9.Fb3** (**Şekil 248** e bakınız). Bu durumu kısaca inceleyelim: Siyahlar Figürlerini geliştirmiştir. d6, e6 ve g6 biraz zayıf olan noktalarını da Figürlerle iyice koruyor. Fakat yine sıkışık bir durumdadır, çünkü kendi Figürlerinin manevralarına elverişli yalnız son iki yatay sütun var. Demek ki Siyahların plânı şimdi *saha kazanmak* olmalıdır. Bu amaca varmak için de Piyonların hareketini hazırlamak ve bu hareketlerde *yeni zayıflıklara meydan vermemek* gereklidir. Siyahlar bu amaç için c6 Piyonunu seçerler, çünkü bu Piyonun hareketi ağır Figürleri tarafından korunabilir. **9. ... Kac8 10.Va5.** Siyahların plânını engellemek için 10.Ae1 ve 11.Ad3 oynamak daha iyi idi. **10. ... b6 11.Va6 Kc7 12.Kfc2 Kdc8 13.Kc3.** Artık c6-c5 Piyon ilerlemesinin önüne geçilemez. **13. ... c5,** ve Siyahlar durumlarının eşitliğini sağlar.

EK I. SÖZLÜK.

Açık hat: Üzerinde Piyon bulunmayan düşey sütun.

Açık kiş ve çifte kiş: Bir taşın oynanması sonucu olarak hasım Şahına karşı hücum durumuna giren bir Figürle yapılan kiştir. Örneğin: Beyazlar - Fh1, Ad5, Siyahlar - Şa8 durumunda olunca, Ad5-e3+ hamlesi bir *açık* kiştir. Çünkü buradaki kiş, son hamleyi yapan At tarafından değil, önü açılan Fil tarafından yapılmıştır. Eğer hamleyi yapan taş tarafından da hasım Şahına karşı *ayrıca* bir kiş hücumu yapılmış olursa, bu taktirde açık kişin özel bir hali karşısında kalırız, ki buna *çifte* kiş denilir. Örneğin: Evvelki durumda Ad5-c7++, bir çifte kiştir.

Ağır Figürler: Vezir ile Kaleler.

A l'aveugle ("alavőgl" - Fransızca: "körleme"): Tahtasız oyun; tahtaya bakmadan oynanan oyun demektir. Vaktiyle araplarca da bilinen olan bu oyun tarzı geçen asırda pek büyük bir gelişmeye ulaşmıştır: P.Morphy tahtaya bakmadan *simültane* olarak (aynızamanda) sekiz, Zuckertort on ve Pillsbury oniki parti oynamış. Bu yüzyılda bazı (tahtasız) *simültane rekorları* şöyledir: 1902 Hannover, *Pillsbury,* 21 parti; 1919 Haarlem, *Réti,* 24; 1921 Budapeşte, *Breyer,* 25; 1924 New York, *Aljehin,* 26, oldukça kuvvetli partönörlere karşı, sonuç +16 -5 =5; 1929 São Paulo, *Réti,* 29, sonuç: +20 -2 =7; 1931 Anrwerpen, *Koltanowsky,* 30, +20 -0(!) =10; 1933 Chicago, *Aljehin,* 32; 1947 São Paulo, *Najdorf,* 45, +39 -2 =4; şimdi dünya rekoru, birkaç sene önce genç yaşında trafik kazasında ölen Macar ustası János *Flesch*'in dir: 1970 Budapeşte, 62 parti.

Ayrılmış ("izole") Piyon: Komşu düşey sütunlarında aynı renkten başka Piyon bulunmayan bir Piyon.

Bağlanış (açmaz): Yerinden kaldırılınca kendi Şahına hasmın hücumuna açık bırakan bir Figür veya bir Piyonun durumunu anlatan bir deyimdir. Bu deyim, oynanması çekinilecek olan taşlar hakkında da kullanılır. Örneğin: Beyaz Vezir e2 de, beyaz At f3 te ve siyah Fil de g4 üzerinde olursa, f3 teki beyaz At için *açmaz (bağlı)* deyimi kullanılır.

Bekleme hamlesi: Başlıca amacı oyun sırasını hasım tarafa aktarmakta olan bir hamleye denilir.

Bitişik Piyonlar: Komşu düşey sütunlarda aynı renkli Piyonlar.

Blitz oyunu = Yıldırım oyunu ("Blitz", Almanca yıldırım): Tarafların, hamlelerini pek çabuk ve hemen düşünmeden oynamak zorunda oldukları bir oyun tarzıdır. En çok kullanılan tarz - satranç saati ile oynanan ve *bütün* parti için 5 dakika düşünme zamanı verilen partiler.

Boğmaca matı (mat etouffé): Şahın kaçmasına kendi taşlarının engel olması yüzünden oluşan mat. Örneğin: Beyazlar - Af7; Siyahlar - Şh8, Kg8, PP.g7,h7.

Caissa ("Kaisa"): Mitolojide satranç ilâhesi.

Çatal: Bir Piyonun iki Figüre karşı aynı anda hücumu.

Çifte kiş: "Açık kiş" sözüne bakınız.

Çoban (çocuk) matı: Oyunun ilk hamlelerinde Vezir ve Fil ile f7 veya f2 haneleri üzerinde yapılan mat. Örneğin: 1.e4 e5 2.Fc4 Ac6 3.Vf3 d6?? 4.V:f7 mat.

Daimî kiş: Hasım Şahına karşı, ardı arası kesilmeden yapılan sıra kişlerdir. Hasım Şahı daimî kişlerden kaçamayacağından, oyun berabere kalır. Örneğin: Beyazlar - Şc8, Kb7; Siyahlar - Şa8, Va1, Ka6 durumunda olunca, Beyazlar Kale ile b7 ve b8 haneleri üzerinden daimî kiş yapabilir.

Değirmen: Açık kiş serisiyle kurulan kombinezonun adıdır.

Değişme: Verilen bir taşa karşı hasımdan aynı değerde bir taş almak.

Diyagonal (çapraz): Yanyana ve aynı renkli haneler, örneğin b1-c2-d3-e4-f5-g6-h7 gibi.

Duble Piyonlar: Aynı renkte iki Piyonun bir düşey sütun üzerinde bulunması.

Endspiel (Almancadır ve "êndşpil" okunur): Oyunsonu (final).

En passant (="e.p.", Fransızca: "Geçerken"); bu deyim, ve özellikle (e.p.) kısaltılması, çeşitli dillerdeki yayınlarda da kullanılmaktadır. İlk durumunda bulunan bir Piyonun iki hane birden sürüldüğü zaman, yanından geçtiği hasım Piyonu tarafından alınmasından oluşmuş olan kuralın kısaltılmış anlatımıdır. Örneğin, Beyazların Piyonu e2 ve Siyahların Piyonu d4 te bulunduğu bir durumda, e2-e4 hamlesinden sonra Siyahlar d4:e3(e.p.) hamlesiyle bu Piyonu alabilir.

Etüd: Taraflardan birinin koşulan şartlara göre oyunu kazanmak veya beraberliği sağlamak zorunda bulunduğu, dizili (kurulmuş, "kompoze" edilmiş) bir durumdur. Etüdlerin -problemlerin aksine olarak- pratik oyunla ilgisi pek çok olduğu için, irdelemesinde sağladığı fayda da pek büyüktür.

Farklı renkli Filler: Tarafların, farklı renkli çaprazlarda yürüyen Filleri; örneğin, Beyazların e5 ve Siyahların e8 deki Filleri gibi.

Feda (fedakârlık): Doğrudan doğruya bir hücum olanağı elde etmek veya bir durum avantajı kazanmak amacıyla yapılan istemli bağışlaması.

Fianchetto (Fianco, İtalyanca: Yan taraf veya kanat demektir) : Filin büyük çapraz sütun üzerinde gelişmesi. Örneğin: g2-g3 ve Ff1-g2.

FIDE = Fédération International des Echecs = Uluslararası Satranç Federasyonu.

Figür: Piyonlar hariç olmak üzere, bütün diğer taşlar için kullanılan genel bir deyimdir.

Fora (Almancası: Vorgabe): Oyunda daha kuvvetli olan tarafın hasmına verdiği avantaj. Daha çok kahvehanelerde para ile oynanan partilerde rastlanır; ciddi satrançla ilgisi yoktur. Alışılmış "foralar" şunlardır: 1) Piyon ile hamle forası: Fora veren taraf f7 Piyonunu çıkarır ve siyah taşlarla oynar, 2) Piyon ile iki hamle forası: Aynı şeydir. Yalnız partiye başlanırken beyaz taşlarla oynayan

taraf üstüste iki hamle birden oynar, örneğin e2-e4 ve d2-d4 gibi, 3) At forası: Fora veren taraf beyaz taşlarla oynar ve b1 (nadiren g1) Atını çıkarır, 4) Kale forası: Kale çıkarılır ve bu taktirde oyun başlamadan önce a2 Piyonu a3 hanesine konulur, 5) Vezir forası.

Gambit: Gelişmenin hızlandırılması amacıyla bir Piyon veya bir Figür feda edilerek oynanan açılış.

Geçer ("serbest") Piyon: Yürüyüşü hasım Piyonları tarafından engellenmeyen Piyon.

Hafif Figürler: Fillerle Atlar.

J'adoube ("jadúb"): Bir taş oynamak veya almak zorunluğuna neden vermeden, bunun tahtadaki durumunu düzeltmeden önce, genellikle ("düzeltiyorum" anlamına gelen) bu Fransızca deyimi kullanılır.

Kalite: Kale ile hafif bir Figür arasındaki kuvvet farkı. Bir hafif Figürü hasmın Kalesiyle değişmeye "kalite kazanmak" denilir.

Kanat: Vezirlerin bulunduğu tahtanın yarısına (yani: a1-a8-d8-d1 kısmına) *Vezir kanadı,* öbür yarıyı (yani: e1-e8-h8-h1 kısmına *Şah kanadı* denilir.

Karşıhücum: Satrançta önemli bir rol oynar; çünkü vaktinde başlanan karşıhücum birçok defa hasmın hücumuna karşı iyi bir savunma silahı oluşturur.

Kısa (kısaltılmış) notasyon hakkında BÖLÜM I de, sayfa 18'e bakınız.

Kombinezon: Taraflardan birine durum üstünlüğü, taş kazancı veya mat şeklinde bir avantaj sağlayan zorunlu varyantlara denilir.

Konsültasyon (danışma) partileri: Tarafların (veya yalnız bir tarafın) 2-3 kişi tarafından oluşturulduğu partilere denilir. Danışmalı partilerde taraflar ayrı ayrı yerlerde bulunup, oyun sırasında hamleler "spiker" = bir yardımcı aracılığı ile diğer tarafa iletilir. Konsültasyon partilerinde tarafların, durumlarını tahta üzerinde Figürleri oynatmak suretiyle analiz etmek hakkı vardır.

Manevra: Piyonların durumunu iyileştirmek veya Figürlere daha iyi bir durum sağlamak amacıyla yapılan hamleye (veya sıra hamlelere) denilir.

Mat ağı: Şahın, açık bir yerde, mat tehlikesini içeren kuvvetli hücumlara uğramasıdır.

Merkez: d4, d5, e4, e5 hanelerine denilir.

Mittelspiel (Almanca bir deyim olup "mitelşpil" okunur): Oyun ortası demektir.

Notasyon: Bir partinin hamlelerinin yazılması. Örneğin, Beyazlar partinin ilk hamlesi olarak Vezir Piyonu iki adım ileri sürdüler; bu, çeşitli yazılış tarzlarıyla (notasyonlarla) şöyle not edilecek: Tam notasyon (eskiden "Alman notasyonu" da denilirdi) 1.d2-d4; kısa (kısaltılmış) notasyon: 1.d4; İngiliz ("deskriptiv") notasyonu: P-Q4 (burada Q=Queen="kraliçe" - İngilizce Vezirin adıdır); mektuplaşma ile oynanan partilerde: 42-44.

Olimpiyat: "Satranç Olimpiyadı" - uluslararası *takım* dünya birinciliği. I) *Erkekler:* Bir takımda 4 asıl ve 2 yedek oyuncu. Resmi olmayan ilk Olimpiyatları 1924 (Paris) ve 1927 (Budapeşte) de oynanmıştır . Bundan sonra her iki senede bir resmi olarak FIDE tarafından düzenlenmektedir. 1952 den sonraki yarışmalarda takımlar ilk önce ön gruplarda ve oradaki sonuçlara bağlı olmak üzere A, B, C., gibi Final gruplarında, 1976 senesinden beri ise bugüne kadar İsviçre sistemine göre yapılmıştır. II) *Bayanlar:* 1957 denberi (1974 denberi Erkekler Olimpiyadı ile paralel olarak), bir takımda 2 asıl ve bir yedek oyuncu olmak üzere, Bayanlar için de ayrı bir Satranç Olimpiyadı vardır. **Resim 249:** Satranç Olimpiyadı, Selanik 1984, önde İngiltere-SSCB karşılaşması. **Resim 250:** Satranç Olimpiyadı, Dubai 1986, önde Türkiye (solda)-SSCB bayan takımlarının karşılaşması. (+) ile işaretlenmiş oyuncu - Bayanlar arası Dünya Şampiyonu M.Tschiburanidze. Okla işaretlenmiş zat - Türk Satranç Federasyonunun Asbaşkanı *Vedat Koçak;* Y.Müh. V.Koçak aynızamanda filateli (pul koleksiyonculuğu) branşında da, hem koleksiyoncu hem de uzman olarak uluslararası üne sahiptir. Gittiği birçok ülkede çeşitli birincilik ödülleri ve altın madalyalar memleketimize kazandırmıştır. Ayrıca satranca olan üstün sevgisinden ötürü, kıt kaynakları olan ve hiç bir Devlet yardımı göremeyen (!) Satranç Federasyonuna maddi ve manevi katkıları bulunmaktadır. Birçok Olimpiyada Takım kaptanı ve kafile Başkanı olarak Türk milli takımlarını götürmüştür.

Not: Hem Dubai 1986 ve hem de Selanik 1988 Olimpiyatlarına katılan Devlet sayısı 107 dir.

249



250



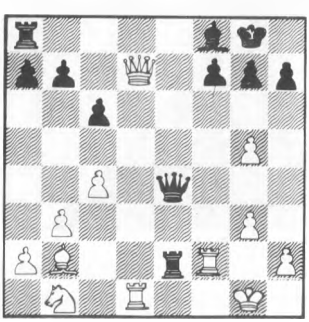
Oyun başlangıcı (=açılış): Oyunun ılk devresi.

Piyon zinciri: Bir çapraz sütun üzerinde aynı renkten birkaç Piyonun sıralanmasıdır, a2-b3-c4-d5 gibi.

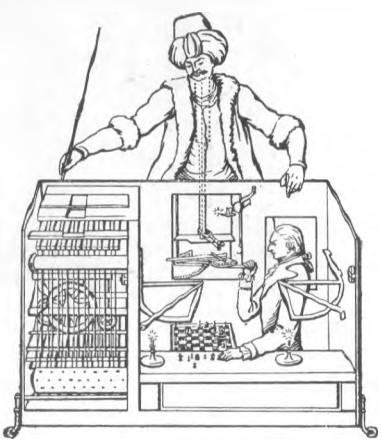
Problem hakkında - EK II ye bakınız.

Satranç körlüğü. Kuvvetli ustaların da bazen en basit olanakları (hamleleri) görmediği niteliği bilinen bir gerçektir; oyunu anlaması ile hiç ilişki olmayan böyle hallere "satranç körlüğü" denilir. Bunun çok ilgi çekici bir örneği Şekil 251 de gösterilmiştir (Rubinstein-Nimzowitsch; hamle sırası Siyahlarındır). Asrımızın en kuvvetli büyükustalarındana olan bu iki satranççı sırasıyla, her ikisi çok basit bir devam yolunu göremediler: Diagramdaki durumda Beyazlar elbette 2.V:f7+ Şh8 3.V:f8+ ile tehdit ederler. Bu tehdide karşı Siyahlar **1. ... Fc5??,** Beyazlar ise buna karşı **2.Fd4??** oynadılar, ve parti ileride berabere bitmiştir. Oysa 1. ... Fc5?? hamlesinden sonra Beyazlar iki hamlede mat yaparlar: 2.V:f7+ Şh8 3.V:g7 mat.

251



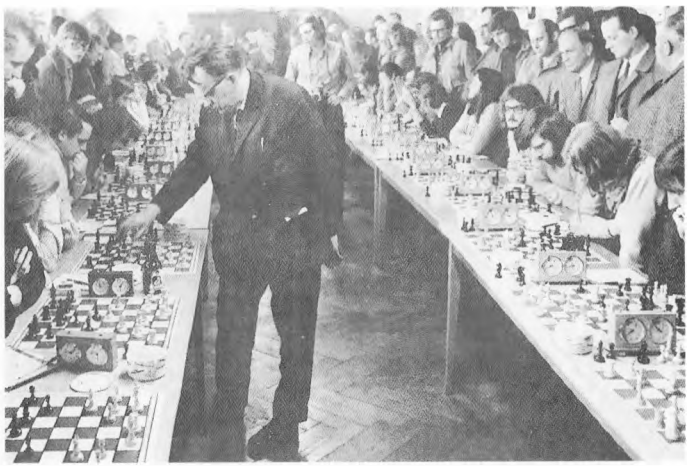
252



Satranç makinesi ("yalancı" otomatı). Böyle "satranç oynayan" makinayı 1769 senesinde o zamanlarda dünyaca ünlü Macar makina uzmanı ve mucidi (bulmanı) Baron W. von Kempelen inşa etmiştir. Avusturya kraliçesi Maria Theresia köşkünde ilk defa gösterilen bu makinanın üstündeki masada bulunan satranç takımının taşlarını, çok şık giyinmiş "mekanik" bir "Türk" harekete geçiriyordu (Resim 252 ye bakınız). "Türk" adıyla anılan bu ilk "otomat" *çok uzun senelerce* bütün Avrupa başkentlerinde hayret uyandıran bir sansasyon yaratıyordu, ve hatta 57 sene sonra (!), 1826 da New York'a turneye gitti. Her bir gösteriden önce makinanın içi seyircilere gösteriliyordu, fakat becerikli bir şekilde yerleştirilen mekanizmaları sayesinde orada saklanmış satranç ustası görünmüyordu. Bu oynayan "Türk'e" ait Almanca, Fransızca, İngilizce ve İtalyanca birçok kitap yayınlanmış, makina ilmî disküsyonlarına ve hatta tiyatro temsillerine konu oldu... Fakat sırı ancak bundan birçok sene sonra bulundu. "Türk"ün ünlü rakipleri arasında Prusya Kralı Friedrich II, Voltaire ve Napoleon I anılır.

Simültane (oyunu): Bir ustanın büyük sayıda rakiplere karşı *aynızamanda* oynamasıdır. (**Resim 253** e bakınız - büyükusta *L.Pachman*'ın simültane oyunu). Bu oyun tarzına ait bazı rekorlar şöyledir: 1922 Cleveland, *Capablanca* 103 parti oynamıştır, sonuç: +102 -0 =1 (!!) - erişilmesi aşağı yukarı olanaksız olan bir rekordur; 1922 Montreal, *Marshall* 155, +126 -8 =21; 1950 São Paulo, *Najdorf* 250, +226, -10, =14; 1949 San Francisco, *Koltanowsky* 271, +251 -3 =17; 1977 Den Haag, Hollandalı usta *Böhm* 460 parti (26 saat), +390 -21 =49.

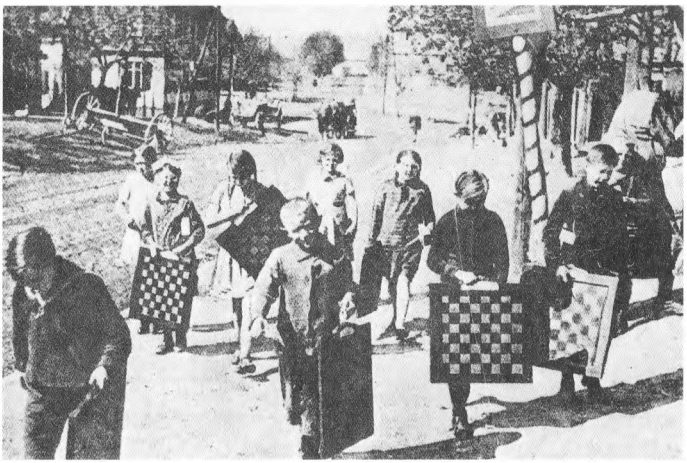
253



Ströbeck : Almanyada bir köydür. Orada (emin tarih kaynaklarına göre) birçok yüzyıllardanberi (!) aşağı yukarı herkes satranç oynamaktadır. Bu bakımdan tek bir köy olan Ströbeck'te, okulda da satranç dersleri verilmektedir (**Resim 254** e bakınız: Okula giden çocuklar).

Taşlar: Şah, Vezir, Kale, Fil, At ve Piyonların tümünü kaplayan bir deyimdir.

254



Tempo: Satrançta *kazanılan* ve *kaybedilen tempolar* deyimleri kullanılır. Örneğin, Beyazlar Vezirle bir hamle yaptılar, fakat gittiği hanede bir siyah hafif Figürün hücumuna uğraması nedeniyle Vezir eski yere dönmek zorunda kaldı; işte, Beyazlar "iki tempo kaybettiler" denilir.

Usta (satranç ustası; Alm.: Schachmeister; İng.: Chess master; Frans.: Maître d'êchecs; İtal.: Maestro di Scacchi; Rusça: "Şáhmantıy máster"). Eskiden oyundaki kuvvet ve becerinin yüksek seviyesine sahip olan satranççılara denilirdi. Ancak zamanımızda "usta" kavramı artık resmi ünvan olmuştur; turnuvalardaki başarılara bağlı olmak üzere FIDE aşağıdaki ünvanları vermektedir: FIDE ustası, uluslararası usta ve büyükusta ("Grossmeister").

Varyant: Belli bir amacı güden hamle zinciri.

Yarı açık hat: Üzerinde yalnız bir Piyon bulunan düşey sütun.

Zayıf hane: Hasım Figürlerinin egemenliğine karşı savunması zor olan (çoğunlukla kendi Piyonlarıyla savunması olanaklı olmayan) hanelere denilir. Örneğin: Siyah Piyonlar d5, e6, f5 üzerinde olunca, e5 hanesi zayıf bir hanedir.

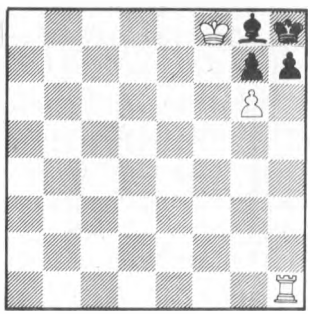
Zeitnot (Almanca - zaman kıtlığı): Saat ile oynandığı zaman, hamleleri düşünmek için verilen vaktin eksikliğini anlatan (ve her yerde kullanılan) bir sözüdür.

Zugzwang (Almancadan alınmış bir deyim olup, "tsugtsvang" okunur): Oyun sırasında bir hamle yapmak gerekliğinin çekinilecek olduğu durumlara denilir. Zugzwang oyunsonu silâhlarından sayılır.

EK II. Satrançta Etütler.

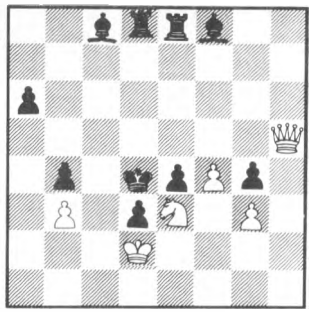
Satranç tarihinde ilk *problemler,* aslında gerçek oyunlardan alınmış, güzelliği ile ilgi çekici gelen partiler idiler. Fakat bunlar "Beyazlar 2,3... hamlede mat yapar" gibi şartlarla soru haline getirilmiştir. Araplar arasında "mansuba" denilen problemler zamanında çok yayılmıştı; örneğin iyi bildiğimiz "boğmaca matı" X uncu yüzyılda (!) onlar tarafından bulunmuştur. Ancak daha sonra problem, pratik oyundan ayrılıp, yavaş yavaş bugünkü hale gelmiştir. XIX uncu asrın ikinci yarısında ve özellikle bizim yüzyılda gelişmiş olan modern satranç problemleri ayrı bir sanat oluşturmaktadır, denilebilir. Elbette bazı problemler, pratik parti için de ilgi çekici fikirleri içermektedir, örneğin Paul Morphy'nin tanınmış problemi gibi (**Diagram 255** e bakınız; Beyazlar oynar ve 2 hamlede mat yapar): Konulan şartı gerçekleştiren *tek* hamle **1.Kh6!** dır. Şimdi Siyahlar hem 1. ... F ∞ 2.K:h7, hem de **1. ... gh 2.g7** den sonra mat olurlar.

255



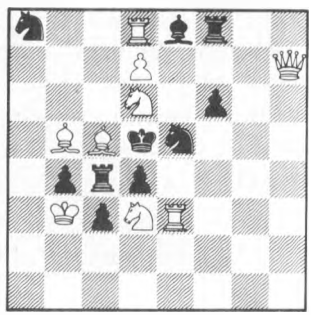
İkinci örnek olarak, satranç tarihinin en büyük problemcisi olan Amerikalı Samuel Loyd'un (1841-1911), Zugzwang kavramını

256



"rekor" şeklinde sunmak amacıyla düzenlenen problemini göz önüne alalım (**Şekil 256** ya bakınız; 2 hamlede mat). Çözüm: **1.Va5!**. Siyahlar 15 hamle arasında seçebilirler, fakat bütün bu hamlelerden sonra Beyazlar ikinci hamle ile mat yaparlar. Hamle *zorunluğu* olmazsa idi, Beyazlar da mat veremezler!.. (Zugzwang'ın özü). (Burada d7, d6, d5, e7, e6 ve e5 haneleri - *"kesişme"* noktalarıdır; şöyle ki, örneğin, d8 deki siyah Kale d7 hanesine giderse 2.Af5 mat, Fd7 ise bu haneye giderse 2.Vd5 matı gelir, ve saire).

257

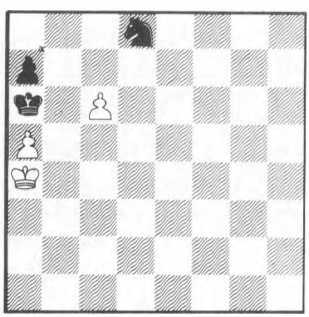


Fakat çok daha fazla, pratik oyunla *pek ilgisi olmayan* problemler vardır; örnek olarak, **257** numaralı Diagramda tanınmış Danimarka problemcisi Lars Larsen'in 1988 sene-

sinde ilk defa yayınlanmış, tipik bir modern problem gösterilmiştir (2 hamlede mat; "anahtar" denilen ilk hamle **1.Ae4!** tür).

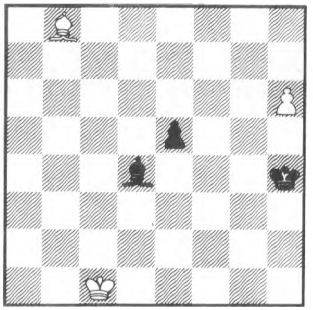
Etütlere gelince durum hayli farklıdır. Etüt, "Beyazlar oynar ve kazanır" ya da "Beyazlar oynar ve beraberlik yapar" gibi bir soru taşır, belli bir hamle sayısını gerektirmez. BÖLÜM III te gördüğümüz gibi, etütler yardımıyla pratik parti için çok önemli olan çeşitli olanaklar, usuller ve saire öğrenebiliriz. Birçok ünlü satranç ustaları, Dr.E.Lasker ve M.Euwe başta olmak üzere, etütler ile uğraşıyorlardı. Botwinnik sistematik olarak çeşitli etüt kitapları inceliyordu. Richard Réti ise *oyun sonları* için olağanüstü önemli birçok etüt yayınlamıştı (örneğin, 84 numaralı Şekildeki konuma bakınız!). İlk önce bu tipten iki etüt daha göz önüne alalım:

258



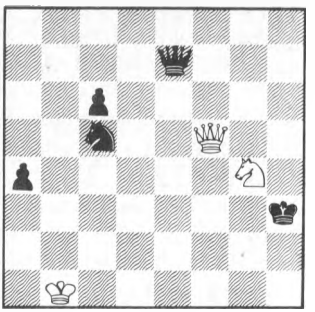
Şekil 258 (Weenink; Beyazlar oynar ve kazanır). **1.c7.** Öyle geliyor ki buna karşı savunma yoktur. Fakat **1. ... Ab7(!)** den sonra, pat yüzünden Beyazlar 2.c8 hamlesini yaptıktan sonra Vezir yapamazlar. Şu halde **2.c8K!.** Ancak **2. ... A:a5** ten sonra Beyazlar nasıl kazanabilirler!? - Oldukça zarif bir manevra sayesinde: **3.Kc5! Ab7 4.Kc6 mat.**

259



Şekil 259 (P.Heuaecker; Beyazlar kazanır). Siyahlar, Piyonunun e5-e4 hamlesiyle beyaz Ph6 yi durdurmak tehdit ederler. Buna karşı tek çare **1.Fa7!** dir (1. ... F:a7? 2.h7). **1. ... Fa1 2.Şb1 Fc3 3.Şc2 Fa1.** Şahın bu manevraları neye yarar pek açık değildir. Oysa, bunların sayesinde partiyi kazanan asıl darbe hazırlanmıştır: **4.Fd4!!.** İşte bu kuvvetli, estetik bakımından da çok güzel olan bu hamleye karşı artık çare yoktur: **4. ... F:d4** (veya 4. ... ed 5.Şd3). **5.Şd3! Fb2 6.Şe4!** ve kazanır.

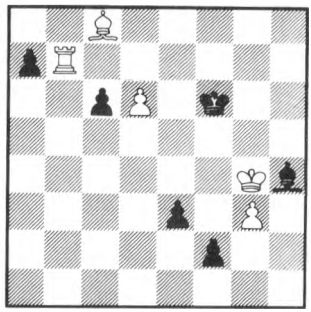
260



Şekil 260. (L.Kubbel, Beyazlar beraberlik yapar). V inci BÖLÜMDE incelediğimiz çeşitli taktik elemanlarını içeren bu etütte, pratik satranç partisi bakımından öğretici bir "giriş oyunu" zarif bir finale götürür. Çözümün bir açık kiş ile başlayacağı hemen anlaşılır,

fakat Beyaz At nereye gitmeli!?.. **1.Ae3+!.** Ancak bu hamle kazanır. Örneğin, 1.Af2+? Şg2 den sonra, Atı kaybetmeden Beyazlar bir kiş bile veremez. 1.Şe3+ hamlesinin ilgi çekici özelliği şudur ki, bu hanede beyaz At sanki korunmuş durumdadır; çünkü siyah Şah bunu alırsa, Beyazlar Ve1+ hamlesiyle ("savunmasız Figür" olan!) Ve7 yi kazanır! **1. ... Şg3.** Tek hamle, çünkü 1. ... Şh2 den sonra Beyazlar 2.Vf2+ ile iki hamlede mat yapar. **2.Vg4+ Şf2 3.Vf4+ Şe2.** (3. ... Şe1 hiç bir şey değişmez, 3. ... Şg1? 4.Vf1+ ise mata götürür). **4.Vf1+!.** İşte, "korunmasız Figür" motivi: 4. ... Ş:e3 Ve1+ ve Veziri kazanır. **4. ... Şd2 5.Vd1+ Şc3 6.Vc2+ Şb4.** (6. ... Şd4 7.Af5+ : "At beyneli"). **7.Vb2+!!.** Ancak bu hamle! Burada çok kuvvetli görünen 7.Vd2+(?) hamlesi, satranç kompozisyonu sahasında çok sevilen ve "yanıltıcı yol" olarak adlandırılan bir usulden başka bir şey değildir: Etüdün çözümü ile uğraşan kimseye öyle geliyor ki 7.Vd2+ Şb5 (zorunlu hamle, yoksa 8.Vb2 mat) 8.Ve2+ hemen kazanır, çünkü siyah Şahın herhangi bir hamlesinden sonra Beyazlar 9.Ad5+ veya 9.Ac4+ ile siyah Veziri kazanırlar (V inci BÖLÜMDEKİ 215 numaralı Örnekle karşılaştırınız!). Oysa Siyahların 8.Ve2+ hamlesinden sonra bu "mekanizmayı" bozan ve beraberliği sağlayan bir yanıt var: 8. ... Ad3!!. Dikkate değer bir inceliktir. **7. ... Ab3.** Bu da zorunlu bir hamle (çünkü 7. ... Şa5 ten sonra 8.Ac4+ mata götürür). 7. ... Ab3 hamlesinden sonra öyle geliyor ki, Beyazların hücumu püskürtülmüştür. Fakat onlarda olağanüstü bir olanak var: **8.Va3+!!.** (Bu da iyi bildiğimiz "taktik elemanı" - *celbetme!).* **8. ... Ş:a3** (veya 8. ... Ş∞ 9.V:e7). **9.Ac2 mat.**

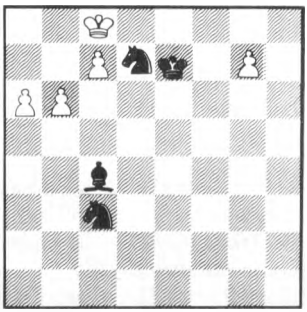
261



Şekil 261 (V.A.Korolkov; Beyazlar kazanır). Beyaz Kalenin bu konumda b7 hanesinde bulunması - şanssızlıktır: Bu Kale başka bir yerde olsaydı, Beyazlar 1.Fa6 hamlesiyle çok ilerlemiş, tehlikeli e3 ve f2 hasım Piyonlarını durdurabilirdi. Diagramdaki konumda ise Beyazlar hemen **1.d7** oynamak zorundadır, zira 1.Kb1 e2 2.d7 Şe7 hamlelerinden sonra onlar kaybederler. **1. ... Şe7(!).** (1. ... Şg6 2.Ş:h4 f1V 3.d8V den sonra Beyazlar kolayca kazanır, örneğin: 3. ... Vh1+ 4.Fh3 Ve4+ 5.g4 ve saire). **2.Kb8.** Bu hamle ile Kale "pusuya yatıyor". Şimdi Siyahlar hemen Vezir yapamazlar, çünkü 2. ... f1V 3.d8V+ Ş:d8 4.Fa6+ Şc7 5.F:f1 Ş:b8 6.gh hamlelerinden sonra Ph4 doğrudan doğruya Vezir olur. Bunun için **2. ... F:g3!.** Bu ara hamle ile Siyahlar tehlikeli Pg3 ü yok ederler. 3.Ş:g3? ten sonra Beyazlar artık kazanamaz, örneğin: 3.Ş:g3? f1V 4.d8V+ Ş:d8 5.Fa6+ Şc7 6.Kb7+ (6.Kc8+ Şd7). 6. ... Şc8 7.Kb6+ Şc7! 8.Kb7+ Şc8 9.K:a7+ Şb8 10.Kb7+ Şa8. Buna göre Beyazlar pusuda kalmayı üstün tutuyorlar: **3.Ka8!.** Şimdi Beyazlar her iki Siyah Piyonu Fa6 hamlesi ile dur-

durmakla tehdit ederler. Artık Siyahlar **3. ... f1V** oynamak zorundadır, çünkü 3. ... e2 4.Fa6 Ş:d7 5.F:e2 den sonra Beyazlar kolay kazanır. **4.d8V+ Ş:d8 5.Fa6+**. Öyle geliyor ki Beyazlar şimdi kolay kazanır, fakat Siyahların burada çok orijinal bir şansı var: **5. ... Fb8!!**. (Celbetme!). Şimdi beyaz Kale ya 6.K:b8+ Şc7 den sonra siyah Şah kovuşturmaya uğrar, ya da "hapsedilmiş" olur: **6.F:f1 Şc7** (7. ... Şb7 tehdidiyle). **7.Fa6 e2 8.F:e2 Şb7 9.Ff3 Ş:a8 10.F:c6 mat.** (Bunu Şekil 171 deki mat kombinezonu ile karşılaştırınız).

262



Son olarak "romantik" denilen tipten **(Şekil 262,** J.Rusinek; beraberlik) bir etüdü göz önüne alalım. Enteresan olan şudur ki, bu tipten etütler bile pratik parti için faydalı fikirleri içerebilirler; örneğin, göz önüne alınan bu etütte, sekizinci sıraya ulaşan Piyonlar için sıra ile üç farklı Figürün seçilmesinin nedenleri gibi. Elbette bu gibi etütlerin kıymeti, daha çok güzellik duygusuyla ilgili "estetik" bakımından değerlendirmek gereklidir. Etütler için sadece satranç dergileri değil, diğer yayınlar (özellikle büyük gazeteler) da "konkur"lar tertiplenmektedir. Göz önüne alınan Rusinek'in etüdü "New Statesman" de, 1972 de birincilik ödülü kazanmıştır.

Kuvvetlerin çeşitleri, pozisyonları ve oranı bakımından hayli fantastik olan bu konumda, çözüm de "fantastiktir": **1.a7.** Diğer hamleler hemen kaybettikleri için (**1.**Şb7 Fd5+ 2.Şc8 Ab5(!), veya **1.**b7 Ae4), bu birinci hamleyi bulmak zor değildir. **1. ... Fa6+ 2.b7 Ae4** (3.Ad6 mat tehdidi ile!). Beyazların tek şansı - Pg7 için bir At seçmek: **3.g8A+ Şe8 4.Af6+** (saptırma). **4. ... Ae:f6 5.a8F!**. Bu sefer ancak Fil olur; çünkü 5.a8V den sonra Siyahlar mat yapar: 5. ... Ad5 6.V∞ Ad7 mat. Oysa 5.a8F! Ad5 hamlelerinden sonra meydana pat gelir. **5. ... Ae5 6.Şb8 Ac6+ 7.Şc8 Ff1 8.b8K!**. Bu üçüncü (!) değişmede de Vezir olmayan ve bundan önceki seçilenlerden farklı olan bir Figür!.. Satranç kompozisyonu sahasında bir fikrin böyle bir "rekor" gösterilmesine "task" denir. [İngilizce "task" = ödev, (yapılacak) iş anlamına gelir]. Beyazları ancak 8.b8K! hamlesi kurtarır, zira 8.b8V? den sonra Siyahlar mat eder: 8. ... Fa6+ 9.Vb7 (veya 9.Fb7) 9. ... Ae4 ve Ad6x. Oysa şimdi **8. ... Fa6+ 9.Kb7 Ae4** hamlelerinden sonra pat meydana gelir. Gerçekten bir sanat eseri!..

EK III

4 DİLDE SATRANÇ TERİMLERİ

uluslararası turnuvalarda ve dış kaynaklı satranç yayınlarının okunması için yardımcı olmak üzere.

Türkçe	Almanca	İngilizce	Fransızca
açılış	Eröffnung	opening	ouverture, début
almak	schlagen	capture	capturer
analiz	Analyse	analysis	analyse
At	Springer	knight	cavalier
beraberlik	remis	draw	remise
Beyaz	Weiss	white	blanc
daimi kiş	Dauerschach	permanent check	échec permanent
değerlendirme	Umwandlung (des	promotion (of	promotion (du
(Piyon)	Bauern)	the pawn)	pion)
değişme	Abtausch	change	change
değişmek	tauschen	change	changer
dokunan taş oynanır	berührt-geführt	touch and move	pièce touchée-pièce jouée
düşünme zamanı	Bedenkzeit	time for reflection	temps de réflexion
en passant	en passant	en passant	en passant
(geçerken)	(im Vorbeigehen)		
erteleme ("ajurne")	Abbruch	break	ajournement, rupture
erteleme partisi	Haengepartie	adjournment	rupture
eşitlik (parti	Ausgleich (die	balance (the	le jeu est égal
eşittir)	Partie ist ausgeglichen)	game is even)	
feda	Opfer	sacrifice	sacrifice
Figür	Figur	piece, figur	pièce
Fil	Laeufer	bishop	fou
gambit	Gambit	gambit	gambit
gizli hamle	Abgabezug	sealed move	passe
hamle	Zug	move	coup
kuvvetli hamle	starker Zug	strong move	bon coup
zayıf hamle	schwacher Zug	weak move	faible coup
hamlelerin tekrarlanması	Zugwiederholung	repeated position	répétition de la position
hat	Linie	file	colonne
hücum	Angriff	attack	attaque
Kale	Turm	rook	tour
kalite	Qualitaet	quality	qualité
karşıoyun, karşıhücum	Gegenspiel, -angriff	counter-play, attack	contre-jeu, attaque
kaybetmek	verlieren	loose	perdre
kazanmak	gewinnen	win	gagner
kiş!	schach!	check!	échec!
konum, durum, pozisyon	Stellung	position	position
iyi konum	gute Stellung	good position	bonne position
fena konum	schlechte Stellung	bad position	mauvaise pos.

korumak	decken	protect	couvrir, défendre
mat	matt, schachmatt	checkmate	échec et mat
merkez	Zentrum	center	centre
opozisyon	Opposition	opposition	opposition
oyun ortası	Mittelspiel	middle game	moyen jeu
oyun sonu (final)	Endspiel	endgame	finale
pat	patt	stalemate	pat
Piyon (Er)	Bauer	pawn	pion
rok	Rochade	castling	roque
kısa rok	kurze Rochade	short castling	petite roque
uzun rok	lange Rochade	long castling	grande roque
satranç	Schach	chess	échecs
satranç oynarmısınız?	spielen Sie Schach?	do you play chess?	est-ce que vous jouez aux échecs?
satranç partisi	Schachpartie	game of chess	jeu d'échecs
savunma (müdafaa)	Verteidigung	defence	défence
serbest (geçer) Piyon	Freibauer	free pawn	pion libre
sıra	Reihe	line	colonne
Siyah	Schwarz	black	noir
Şah	König	king	roi
Şah kanadı	Königsflügel	king's side	aile roi
tehdit	Drohung	threat	menace
terketmek	aufgeben	resign	abandonner
tur	Runde	round	ronde
turnuva	Turnier	tournament	tournoi
usta	Meister	master	maître
varyant	Variante	variation	variante
Vezir	Dame	Queen	dame
Vezir kanadı	Damenflügel	Queen's side	aile dame
zaman	Zeit	time	temps
zaman darlığı, zeitnot	Zeitnot	zeitnot, lack of time	zeitnot, faute de temps
zaman kontrolü	Zeitkontrolle	time control	controlle de temps
zugzwang	Zugzwang	zugzwang	zugzwang

İNDEKS

açık başlangıçlar 91
açık hatlar 190, 201
açık kiş 14, 201
açık oyunlar 92
açık savunma
(İspanyol partisi) 103, 106
açılışların sınıflandırılması 91
açılışlara (oyun başlangıçları) 88
açılış prensipleri (kuralları) 89
açılışta stratejik sorunlar 89
açmaz (taşların bağlanması) 15, 176
ağır Figürler 2
Aljehin savunması 127
Allgajer gambiti 111
alma işlemi 6
Amatör 35
At 2, 18
Ata karşı Fil finali 7, 9
At gambiti 111
Ata finalleri 77
Awerbach sistemi 149

bağıl değerleri, aletlerin 24
bağlanması, taşların 15
bağlı Figürler 15
beraberlik 15
beraberlik çeşitleri 47
Berlin savunması 100
beynel 172
Bird başlangıcı 163
Bird savunması
(İspanyol partisi) 101
Budapeşte gambiti 148

Capablanca sistemi
(Caro-Kann savunması) 116
Caro-Kann savunması 115
cebirsel yazılış usulü 19
celbetme 175
Cordel savunması 101
Cunningham gambiti 111

çatal 12
çifte hücum 171
çifte kiş 14, 178
çıplak şah 47, 53
çoban matı 30

daimi kiş 15, 179
Damiano savunması 36
değişim 11
değişme varyantı
(Fransız partisi) 112
değişme varyantı
(İspanyol partisi) 102
devresi, satranç partisinin üç 44
"dokunulan taş" 51
dört At başlangıcı 98
"dragon" varyantı 124
durum 3
durum üstünlüğü 190

en passant 12
Er (Piyon) 2
"eski" Hint savunması 147
etüt 47
Etütler 185
Evans gambiti 93

Falkbeer gambiti 111
Figür 2
Figüre değişim 11
Figürlerin bağıl değeri 24
Figürlerin gelişmesi 89
Fil 2, 5
Fil gambiti 111
FIDE (Fédération Internationale
des Echécs) 16
Fransız partisi (savunması) 112
From gambiti 153

gambit 33
gelişme (inkişaf) 23
gelişme prensibi 23

geçerken (almak) 12
giuoco piano 92
Göring gambiti 97
Greko-Möller saldırısı 92
Grünfeld savunması 152

hafif Figürler 2
hafif Figürlerle oyunsonları 74
hamle 1
Hanham varyantı
(Philidor savunması) 107
Hanstein gambiti 111
Hint sistemleri 126
Hollanda partisi 155

iki At savunması 95
iki Fil avantajı 98
ilk konum 3, 23
inceleme, partilerin 22
İngiliz açılışı 157
inkişaf (gelişme) 23
İskandinavya partisi 126
İskoçya gambiti 97
İskoçya partisi 97
İtalyan partisi 92
"İzole" Piyon 201

Kale 2
Kale finalleri 80
kalite 10
kapalı açılışlar 91
kapalı savunma
(İspanyol partisi) 103
kapalı varyant
(Sicilya partisi) 119
"kare" kuralı 58
Katalanya sistemi 141
Kiesiritzky gambiti 111
kiş 6
kişe karşı savunma 14
kısa notasyon (yazılış) 18, 19
kısa rok 12
kombinezon 155
kombinezonun tanımı 187
konum 3
korumasız Figür 183
kuralları, satranç 50

Légal matı 32

Macar partisi 95
Mac Cutcheon varyantı 113
Mac Donell hücumu 111
maddî üstünlük 189
manevralar 199
Marshall hücumu
(İspanyol partisi) 103, 105
mat 7
mat hücumu 194
mat kombinezonları 166
Max Lange hücumu 96
Meran varyantı 138
merkez 23
merkezde egemenlik 89
merkezin rolü 89
merkez Piyonları 22
Metger varyantı 98
modern *Benoni* 148, 151
Morra gambiti 119
Muzio gambiti 111

Najdorf varyantı 123
Nimzowitsch savunması 127
Nimzowitsch sistemi
(Fransız partisi) 112
Nimzowitsch varyantı
(Fransız partisi) 112
notasyon (partilerin ve
konumların yazılması) 18

opozisyon 53
oyun başlangıcı 88
oyun başlangıcında hatalı
hamleler 90
oyun ortası 44, 165
oyunsonları 52
önerler

Panow hücumu 115
parti 4
partilerle durumların yazılması 16
Paulsen savunması 119
Paytak (Piyon) 2
Petrov savunması
(Rus partisi) 108

Philidor gambiti 111
Philidor savunması 107
Pirc savunması 127
Piyade (Piyon) 2
Piyon 2
Piyon finalleri 58, 63
Piyon hücumları 196
Piyon kombinezonları 185
plân 35
Ponziani başlangıcı 98
pozisyon 3
problemler 208

Rauser sistemi 120
repertuvarı, açılışlar 88
Réti sistemi 159
Riga saldırısı 106
rok 12
Rubinstein varyantı (dört At açılışı) 98
Rubinstein varyantı (Fransız partisi) 113
Ruh (kale) 4
Rus partisi 108

Saemisch sistemi 148
saptırma 124
Satranç Federasyonu 50
satranç körlüğü 27
satranç kuralları 50
satranç partisi 22
Schaefermatt 30
Scheveningen varyantı 118, 121
sembolleri, taşların 6
Sicilya partisi 118
Sicilya saldırısı 120
Slav gambiti 138
Slav savunması 137
"siper" ("Brückenbau") 83
Sozin sistemi (Sicilya partisi) 120
sözlük (Ek I) 201
Staunton gambiti 155
pat □ , 179
Steinitz savunması 100
stratejik amaçlar 189
Subay (Figür) 2
sütunlar 1

Şah 2, 4
Şah gambiti 110
Şah-Hint savunması 147
Şah kanadı 22

tahta 1
tahtanın işaretlenmesi 1
taktik "elemanları" 171
Tarrasch varyantı (Fransız partisi) 112
Tartakover varyantı 135
taşlar 2
temel kutallar 88
tuzak 27
tuzaklar 188

varyantlar 88
Vezir 235
Vezir finalleri 70
Vezir gambiti, kabul edilen 115
Vezir gambiti (klâsik) 117
Vezir gambiti (modern savunma sistemi) 135
Vezir-Hint savunması 144
Vezir kanadı 22
Viyana partisi 110

yarıaçık başlangıçları 91
yazılması, partilerin 18
yol kesme 184

Zabit (Figür) 2
zayıf haneler 192
Zuckertort-Nimzowitsch sistemi 162
Zugzwang 207, 185

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM I : **GENEL BİLGİLER** — Sayfa

Hamle. Taşlar. Konum. Parti. Şah. Kale. Fil. Vezir. Kiş. Taşların alınması. Mat. At. Çeşitli Figürlerin kuvvetlerinin karşılaştırılması. Piyonlar. Rok. Kişe karşı savunma. Açık kiş. Çifte kiş. Taşların bağlanması ("Açmaz"). Pat. Beraberlik. Daimi kiş. Partilerle durumların yazılması. Okuyuculara bazı öneriler 1

BÖLÜM II : **SATRANÇ PARTİSİ**

Partilerin incelenmesi. İlk konum. Figürlerin bağıl değeri. Pratik oyunlar. Satranç partisinin üç devresi. Satranç kuralları 22

BÖLÜM III : **OYUN SONLARI**

Genel olarak. Çıplak Şaha karşı kazanma. Şaha karşı Şah ve Vezir. Şaha karşı Şah ve kale. Şaha karşı Şah ve iki Fil. Şaha karşı Şah, Fil ve At. Şaha karşı Şah ve Atlar. Piyon finalleri Şaha karşı Şah ve Piyon. Şaha karşı Şah ve iki Piyon. Çok Piyonlu finaller. Vezir finalleri. Hafif Figürlerle oyunsonları. At finalleri. Ata karşı Fil finali. Kale finalleri 52

BÖLÜM IV : **AÇILIŞLAR (Oyun başlangıçları)**

Genel olarak. Açılış prensipleri. Açılışta stratejik sorunlar. Merkezin rolü. Piyonların merkezde dayanıklı durumu. Hafif Figürlerin harekete geçirilmesi. Rokun gerçekleşmesi. Ağır Figürlerin gelişme hazırlığı. Oyun başlangıcında hatalı hamleler. Beyazlarla ve Siyahlarla açılışın oynanması. Açılışların sınıflandırılması. İtalyan partisi. İki At savunması. İskoçya partisi. Ponziani başlangıcı. Dört At başlangıcı. İspanyol partisi. Philidor savunması. Rus partisi. Viyana partisi. Şah gambiti. Fransız partisi. Caro-Kann savunması. Sicilya partisi. Najdorf varyantı. "Dragon" varyantı. Diğer bazı yarıaçık açılışlar. İskandinavyalı partisi. Aljehin savunması. Pirc savunması. Kapalı oyunlar. Kabul edilen Vezir gambiti. Klâsik Vezir gambiti. Vezir gambiti (modern savunma sistemi). Slav savunması. Hint sistemleri. Nimzowitsch savunması. Vezir-Hint savunması. Şah-Hint savunması. Grünfeld savunması. Hollanda partisi. İngiliz açılışı. Réti sistemi. Bird başlangıcı 88

BÖLÜM V : **OYUN ORTASI**

Oyun ortası öğrenilebilir mi?. Kombinezon. Tipik mat kombinezonları. Satranç taktik "elemanları". Çifte hücum. Beynel. Saptırma. Celbetme. Açmaz. Açık kiş, çifte kiş. Daimi kiş, pat. Bir Figürün kapatılması ("hapsedilmesi"). Koruma Figürlerinin ortadan kaldırılması. Korunmasız Figür. Yol kesme, Piyon kombinezonları. Kombinezonun tanımı. Tuzaklar. Stratejik amaçlar. Açık hatların önemi. Zayıf haneler. Mat hücumu. Piyonlu hücumlar. Uğraşta tipik amaçlar. Manevralar 155

EK I: **SÖZLÜK** 201

EK II: **SATRANÇTA ETÜTLER** 208

EK III: 4 DİLDE SATRANÇ TERİMLERİ 212

İNDEKS 214