



# Satranç Köşesi

Kıvanç Çefle\* / kcefle@hotmail.com



## Şu Garip Piyonlar

Şu piyonlar pek garip taşlar doğrusu. Bir defa çok yavaş hareket ediyorlar. Öne doğru yalnızca bir kare ileri gidebiliyorlar. Sadece oynadıkları ilk hamlede eğer isterlerse bir yerine iki kare ileri gitme hakları var. Taş yemeleri de bir âlem: Hemen önlerindeki karede duranı değil de; sol ya da sağ üst çapraz karede duran rakip taşı alabiliyorlar. Sağ kalıp da son yatay sütuna erişebilirlerse istedikleri taşa terfi edebiliyorlar, hatta terfi etmek zorundalar; isteseler de artık piyon olarak kalıyorlar. Bu durumda elbette en sık olarak vezire dönüşüyorlar, ama bazen de “alt-terfi” haklarını kullanarak at, kale ya da file; durum hangisini gerektiriyorsa... Bu arada, “istedikleri taşa terfi edebilirler” dedikse de, hâşâ, şah hariç elbette!

Bitmedi... Bir de “geçerken almak” (en pasant, e.p.) diye evlere şenlik bir kural var: Beşinci yataya erişen bir piyon (diyelim aşağıdaki şekildeki gibi e5’te duran beyaz piyon) d7-d5 ya da f7-f5 hamlesini yapıp yanına gelen (yani çift kare oynama hakkını kullanan) bir siyah piyonu sanki d6 ya da f6’ya gelmiş gibi alabiliyor (bu hamle e×f6 e.p. ya da e×d6 e.p. diye gösteriliyor). Üstelik, e.p. hamlesi hemen yapılmalı, bir sonraki hamlede e.p.

oynamak yasak. Bu kadar çok özellik başka hangi taşa var? Çağının en kuvvetli oyuncusu kabul edilen ve aynı zamanda bir besteci olan Philidor’un (1726-1795) “Piyonlar satrancın ruhudur” diye buyurması demek ki boşuna değil!

İlk örneğimiz piyonun yukarıda sayılan özelliklerinin bir çoğunu içeren, dahi problemci Samuel Loyd’un (1841-1911) ünlü bir problemi:

Samuel Loyd, 1867

Beyazlar 5 hamlede mat eder.

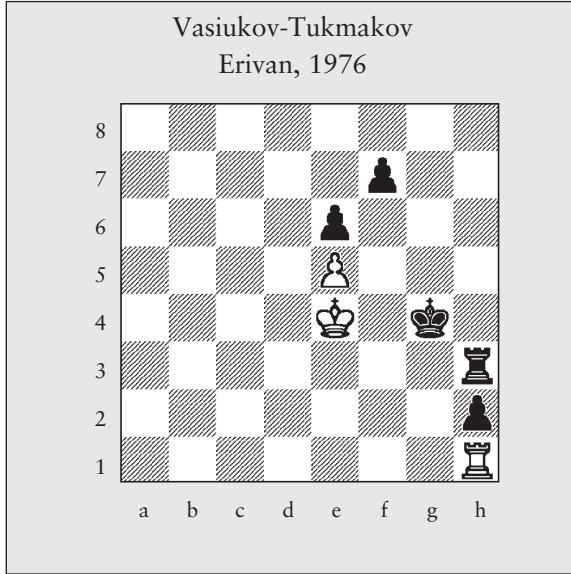
\* Tıp doktoru.

### Çözüm:

1. b4 (2. Kf5 3. Kf1 mat tehdidiyle) Kc5
2. b×c5 (3. Kb1 mat tehdidi) a2
3. c6 (yine Kf5 tehdidi) Fc7
4. c×b7

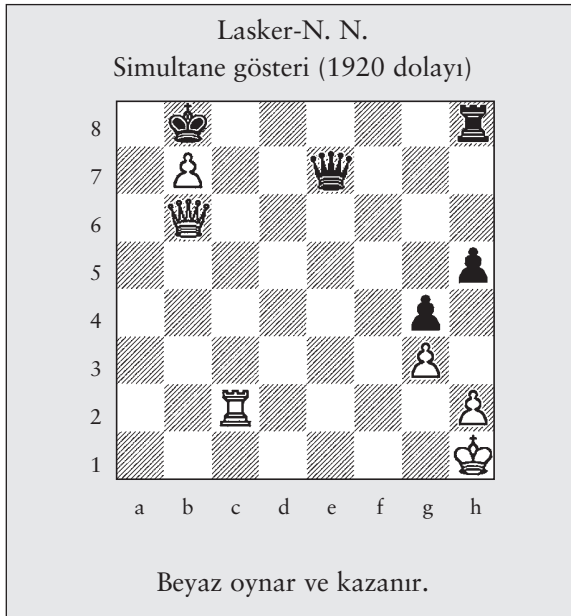
Artık mat önlenemez: 5. b×a8V mat önlenemez. a8’deki atın çaresizliğine bakın!

Elbette, daha ilginç olanı, bir piyonun alt-terfi hakkını kullanması. Ama vezir çıkmak dururken, onca badireyi atlatmış bir piyon neden -mesela- kaleye terfi etsin ki? Bu gerçek hayatta çok nadir görülen bir durum... İşte bir örnek:



Sıra beyazda... Ümitsiz durumda olan büyükusta Vasiukov, “çıkmadık candan ümit kesilmez!” hesabı 1. Kg1+ hamlesini oynadı. Beklentisi gerçekleşir de rakibi 1. ... h×g1V oynarsa oyun patla bitecekti. Ama külyutmaz büyükusta Tukmakov 1...h×g1K oynadı (yani piyonu vezir değil de kaleye terfi ettirdi) ve son cephanesini de kullanmış olan Vasiukov artık oyunu terk etti.

Aşağıdaki pozisyon 1894-1921 yılları arasında dünya satranç şampiyonu olan Emanuel Lasker ile adı bilinmeyen bir oyuncu arasında oynanan bir oyunda simültane bir gösteri sırasında ortaya çıkmış. Sıra beyazda...

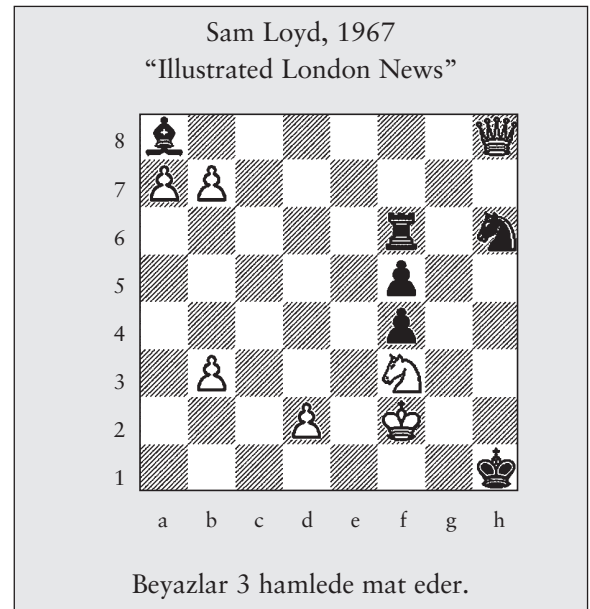


Şu ana kadar siyah ünlü rakibi karşısında iyi dayanmış görünüyor. Belki de “Büyük Lasker’le berabere kalma” hayalleri bile kurmaya başlamıştı. Ama bakın sonra ne oldu:

1. Kc8+! K×c8
2. Va7+!! Ş×a7
3. P×c8At+.

Beyaz hem şah çekiyor hem de veziri istiyor (satranç jargonunda “çatal” olarak bilinen korkunç bir taktik silah). Beyazın bir at üstünlüğü vardır, siyah terk eder.

Bu alt-terfi temasını tahmin edilebileceği gibi en yoğun şekilde etütçü ve problemciler işlemiştir. Yine Sam Loyd’un hazinesini karıştıracamız:



**Çözüm:**

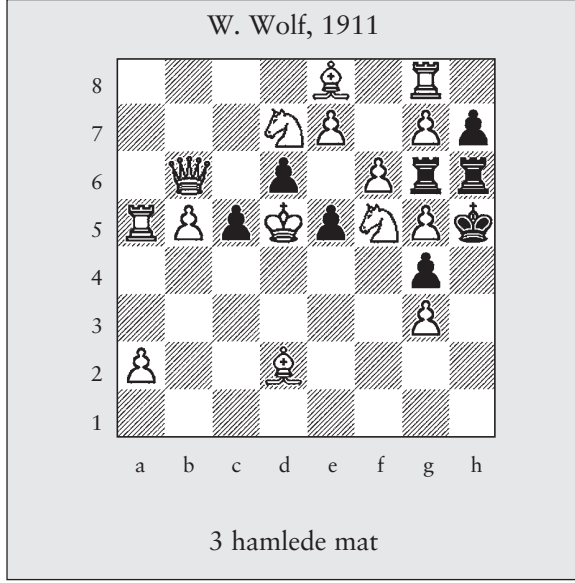
1. b7×a8 At! Ka6
2. Ab6! K×b6
3. Va1 + mat...

Vezir çıkmak neden işe yaramazdı? Siyah yine 1... Ka6 oynardı, ancak 2. Vc6 K×c6 3. Va1+ Kc1! Ve siyah üç hamlede mat edilememiş olurdu...

“Geçerken alma” kuralı da kurgu dünyasının pek rağbet ettiği fikirlerden biridir. Bir sonraki sayfadaki problemde (W. Wolf, 1911) beyazların üç hamlede mat etmesi isteniyor.

Bu problemi çözebilmek için bir “mini retrograd analiz” yapmamız gerekiyor. Şöyle ki, “siyahın son hamlesi neydi?” sorusuna yanıt bulmalıyız. Görünen yalnızca üç aday son hamle var:

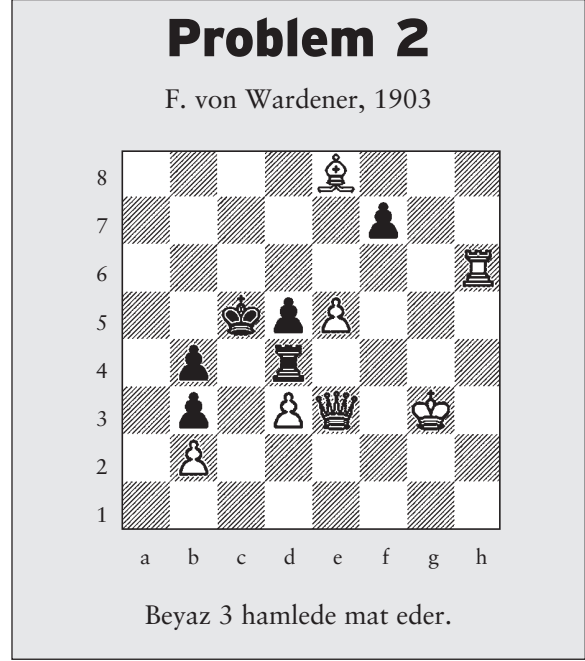
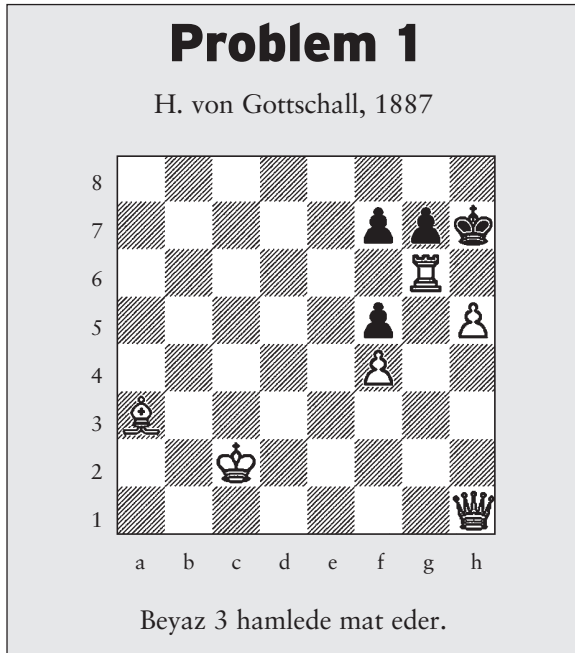
- c7-c5, c6-c5, ve e6-e5.



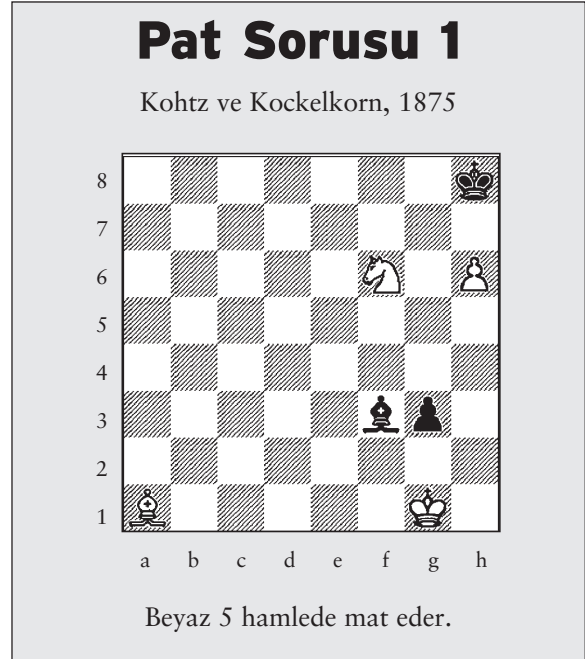
Son ikisi olamaz, çünkü o zaman siyahlar c6 ya da e6'dan piyonla şah çektikten sonra beyaz hamle yapmadan bir kere daha oynamış olurlar (yani üst üste iki hamle yapmış olurlar), bu da kuraldışıdır. O zaman siyahın son hamlesi c7-c5 olmalı. Artık problemi çözebiliriz:

1. b5xc6 e.p. e5-e4
2. Ae3 Şxg5
3. Şxd6 + mat.

Her zaman olduğu gibi kendi kendinize uğraşmanız için iki problemle sizleri baş başa bırakıyoruz:



## 2008-I Problemlerinin Çözümleri



**Çözüm:** Beyaz 4 hamlede de mat edebilir gibi gözüküyor:

1. Fe5 ... 2. Fd6 ... 3. Ff8 ... 4. Fb7 mat.

Ama siyahın gizli bir savunması var:

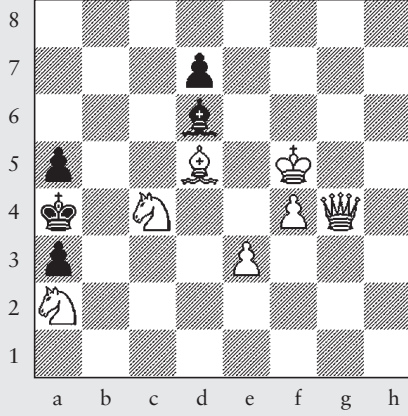
1. Fe5 Fh1! 2. Fd6 g2!! 3. Ff8 pat...!

O halde:

1. Fe5 Fh1    2. Fxg3! ...    3. Fd6 ...
4. Ff8 ...    5. Fb7 mat.

## Pat Sorusu 2

Erich Zepler, 1936



Beyaz 3 hamlede mat eder.

**Çözüm:** 1. Şe4!

Birinci Şık: 1. ... Ff8 2. Ad6 Fxd6 3. Vxd7 mat.

İkinci Şık: 1... Şb3 2. Ve2 ve siyah ne oynarsa oynasın 3. Ab6 mat.

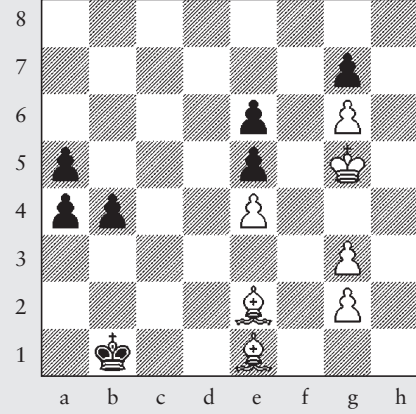
Üçüncü Şık: 1... Şb5 2. Vxd7+ Şa6 3. Vb7 mat.

Çözümü inceleyince anahtar hamlenin (1. Şe4) esas amacının beyaz vezire g4-d7 hattını açmak olduğunu görüyoruz. Peki o zaman neden 1. Şg6 değil? Değil çünkü 1... Fxf4 2. Ad6 ve siyah pat olur!

İlk iki soruyu neden "pat sorusu" başlığı altında yayınladığımız herhalde anlaşılmalıdır. Pat her iki problemin de anafikri. Beyaz, siyahın kurnaz pat tuzağına düşmemeli...

## Pat Sorusu 3

T. Kok, 1935



Beyazlar nasıl pata ulaşır?

**Çözüm:** Bu etütte beyazlar kendilerini pat durumuna düşürüyorlar.

1. Fh5! a3

2. g4! a2

3. 3. Fh4! a1V

4. g3!!

Şimdi siyahlar ne oynarlarsa oynasınlar beyazın pat durumunu bozamazlar. ♠

