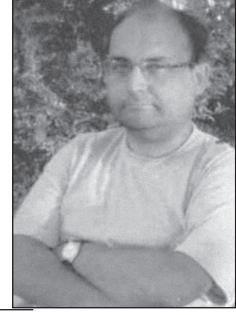


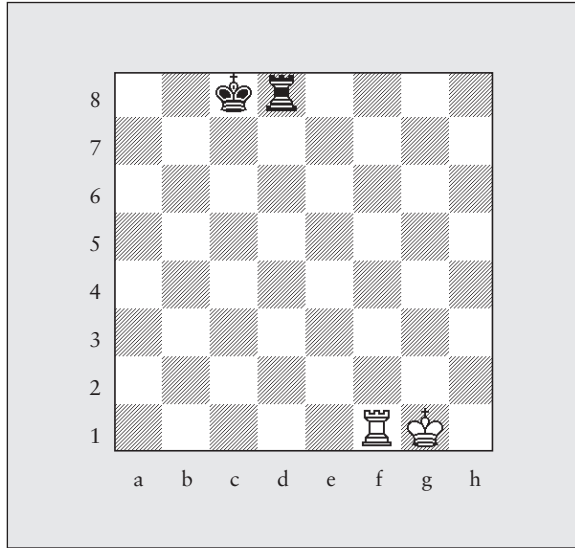
Satranç Köşesi

Rok Yapma Üzerine I

Kıvanç Çefle* / ceflek@istanbul.edu.tr



Rok, satrançta bir oyuncunun iki taşı arka arkaya hareket ettirmesine izin verilen tek hamle türüdür. Rok yaparken şah, kaleye doğru iki kare yaklaşır, kale de onun üzerinden atlayarak ötesindeki ilk kareye yerleşir. Canımız her istediğinde rok yapamayız. Bunun da kuralları var. Birincisi, şah ve kale daha önce hiç hamle yapmamış olacak. İkincisi, rok yapılacağı sırada şaha “şah denmemiş” olacak. Üçüncüsü, şah ve kale arasında hiçbir taş bulunmayacak. Ve dördüncüsü, şahın üzerinden geçeceği ve yerleşeceği kareler rakip taşların denetiminde olmayacak. Aşağıdaki beyazın küçük (şah kanadında), siyahın da büyük (vezir kanadında) rok yapmış olduğu görülüyor.

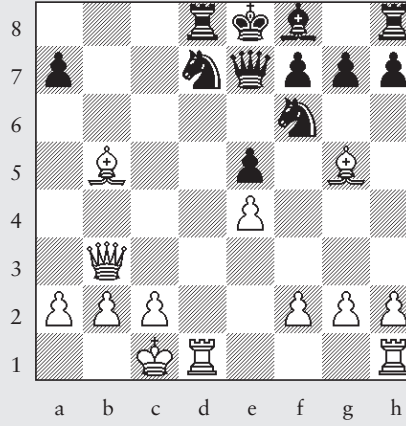


Bu ayrıcalıklı hamle neden icat edilmiş? Amaç, mat olursa her şeyin biteceği şahı korumak... Rok sayesinde şah, açılış ve oyun ortasındaki sıcak çatışmalardan uzak kalır. Rok yapmanın İngilizce karşılığı olan “to castle” belki “kaleye kapanmak” diye çevrilebilir.

Şaha daha uzak kaleyle yapılan rok 0-0-0 ile, yakın kaleyle yapılan rok 0-0 ile gösterilir.

Rok yapmada gecikmenin nasıl cezalandırılacağını efsanevi Amerikalı oyuncu Paul Morphy (1838-1884) aşağıdaki oyunda ders verircesine gösteriyor:

Morphy – Brunswick Dükü / Kont Isouard
Paris, 1858



Siyahın 12'inci hamlesinden sonraki durum.
Beyaz oynar, kazanır

1. e4 e5
2. Af3 d6
3. d4 Fg4
4. dxe5 Fxf3
5. Vxf3 dxe5
6. Fc4 Af6
7. Vb3 Ve7
8. Ac3 c6
9. Fg5 b5
10. Axb5 cxb5
11. Fxb5+ Abd7
12. 0-0-0 Kd8

Rok yapmamış siyah şah kendi taşları arasında olmakla birlikte tehlikeye açık durumda. Morphy vezir fedası da içeren bir kombinezonla hemen durumdan yararlanıyor:

13. Kxd7 Kxd7
14. Kd1 Ve6
15. Fxd7+ Axd7
16. Vb8+ Axb8
17. Kd8 mat.

Küçük bir not düşelim: Bu oyun Paris'te bir opera temsili sırasında –bir iddiaya göre Sevil Berberi sırasında- oynandı. Müziği kaçırmak isteyen Morphy doğal olarak en kestirme yolu tercih etmiş olmalı...

* Tıp doktoru.

Satranç Tarihinde İlginç Rok Hamleleri

Bunlar arasında 1973'te Dublin'de Heidenfeld ve Kerins arasında oynanan bir oyunda, beyazın 10'uncu hamlesinde küçük rok yapmasını, oyunun akışı sırasında şah yerine döndükten sonra da 33'üncü hamlede büyük rok yapmasını sayabiliriz (ne pişkinlik!) Üstelik rakibi de bunu fark etmemiş ve oyun sürmüştü. Ama yine de sonunda kazanan siyahlar olmuş.

Rok yaparak mat etmek de var... Ama çok nadir görülen bir durum. Bunlardan biri yine Paul Morphy'nin bir oyununda ortaya çıkmış:



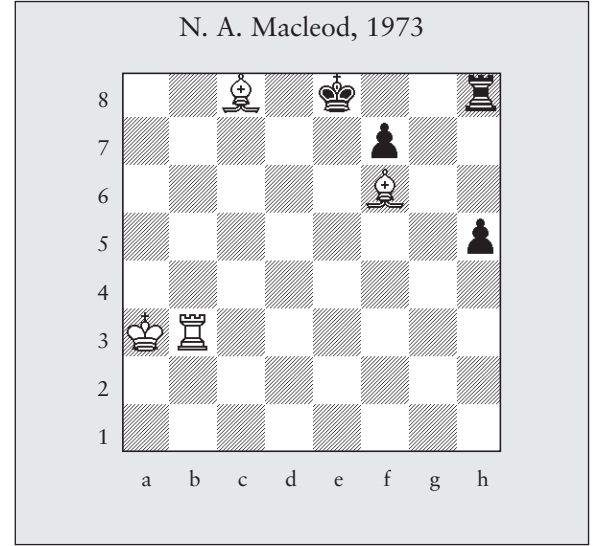
Rakip şahı tahtanın ortasına kadar sürmüş olan Morphy her zamanki dinamik tarzıyla ve satranç tarihinde çok nadir görülen bir hamleyle rakibini mat ediyor:

13. c4+! Şxe4 14. Vxe6 Vd4 15. Vg4+ Şd3
16. Ve2+ Şc2 17. d3+! Şxc1 18. 0-0 mat

Şunu da belirtmeliyiz ki bu oyunda Morphy a1 kalesini çıkartarak oynamıştı. Bu tür handikaplı oyunlar o çağda kuvvetli ve zayıf oyuncular arasında oynanan oyunlarda sıkça görülen (ve zayıf tarafın taş fazlasına rağmen yine de yenilip kendini daha da kötü hissetmesine yol açan) bir uygulamaydı... Sizin anlayacağınız a1 kalesi yerinde olsaydı siyahlar roka gerek kalmadan bir hamle önce mat olacaktı...

Satranç problemlerinde aksi söylenmedikçe rok yapma hakkının kaybedilmediği varsayılır ve verilen pozisyonda yukarıda sayılan engellerden

biri yoksa roka izin verilir. Elbette, retrograd analizle aksi ispat edilmedikçe... İşte örnek bir (daha doğrusu iki) problem:



a) İki hamlede mat

b) Siyahın h5 piyonunu tahtadan kaldıralım. Yine iki hamlede mat¹.

Çözüm:

a) Burada siyahın rok yapma hakkını kaybetmiş olduğunu kanıtlayamıyoruz. O nedenle

1. Kb8?

(2. Fe6, Ff5, Fg4 ya da Fh3 mat tehdidiyle) işe yaramaz çünkü 1... 0-0! ve mattan kurtulur. Doğru anahtar hamle

1. Ff5!

(2. Kb8+ mat tehdidi). Siyahlar rok yaparsa oyun şöyle seyreder:

1... 0-0 2. Kg3 mat

b) Şimdi

1. Ff5?

yanlış olur çünkü 1... Kh3! hamlesi artık mümkün. Ama bu kez siyah rok yapamaz çünkü son hamlesinde şahını ya da kalesini oynadığı açık. O halde:

1. Kb8

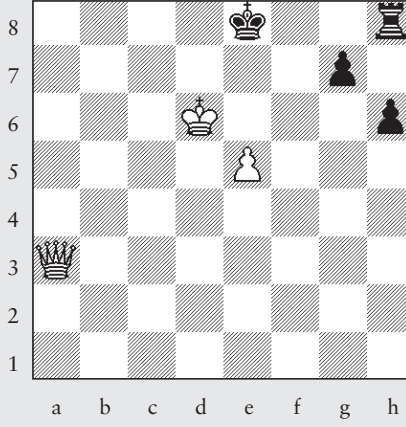
ve 2. Fe6 mat (ya da Ff5, Fg4, Fh3) mat önlenemez.

Rokla ilgili yazımın ilk bölümünü burada sonlandırıyoruz. Bir sonraki sayfadaki problemleri çözmek size kalıyor. Çözümler gelecek sayının yazısında verilecek. ♦

¹ Bu tür problemlere "ikiz" deniliyor. Pozisyonda yapılan küçük bir değişiklikle çözümü tamamen farklı yeni bir problem elde ediliyor.

Problem I

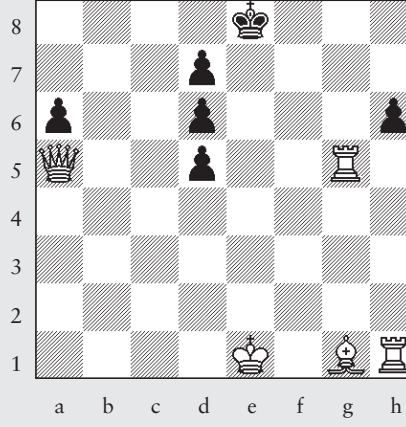
V. Chepijnj, 1994



4 hamlede mat

Problem II

B.W. La Motha, 1890

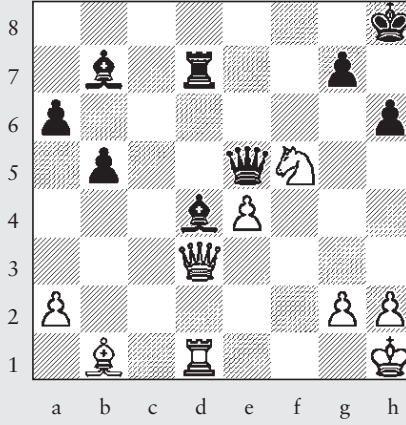


3 hamlede mat

2008-III Problemlerinin Çözümleri

Problem 1

Von Popiel – Marco

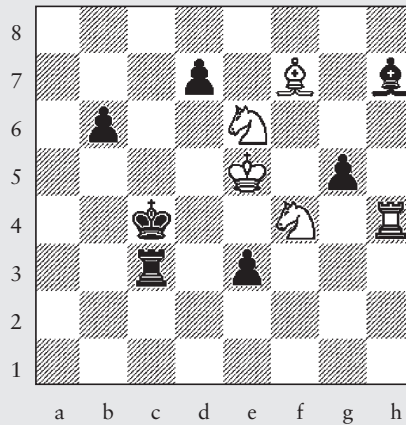


Yukarıdaki konumda hamle sırası kendisinde olan ve siyahlarla oynayan Georg Marco (1863-1923 arasında yaşamış dönemin önemli satranç şahsiyetlerinden Romen oyuncu) d4'teki filini kurtaramayacağını düşünerek terk etti. Oysa ona oyunu kazandıracak bir hamle vardı... Bulabilir misiniz?

Çözüm: 1... Fg1! kazanırdı çünkü çifte tehdit var: Vxh2 mat ve Kxd3.

Problem 2

T. Garai



“Problemblad”, 1989

İkincilik ödülü

Siyah oynar ve beyaz, siyahın yardımıyla 2 hamlede mat eder (2 değişik çözüm var).

Çözümler:

1. dxe6 Fe8
2. Şc5 Axe6 mat.
1. gxf4 Kh2
2. Şd3 Axf4 mat.