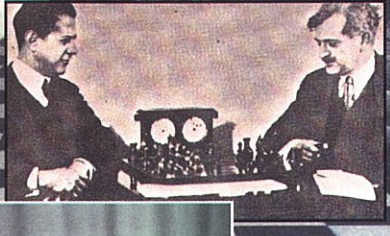
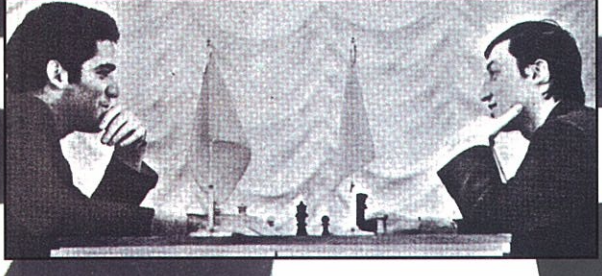
SATRANÇTA

BÜYÜK USTALAR MODERN GÖRÜŞLER

richard reti





BROY YAYINEVİ

2. BASIM

SATRANÇTA BÜYÜK USTALAR ve MODERN GÖRÜŞLER

RICHARD RETI

Broy Yayınları: 191
ikinci basım: ağustos 2000
birinci basım: 1983

kapak tasarım
BİLİM

RICHARD RETI

Satrançta Büyük Ustalar ve Modern Görüşler

çeviren
ALİ KARATAY

BROY YAYINEVİ

Lasker's
Manual of Chess
Dr. Emanuel Lasker

İÇİNDEKİLER

Richard Reti ve Kitabının Yeni Basımı İçin Sunu 8
Çevirenin Önsözü 11
R. Reti'nin *Satrançta Modern Görüşler*'e Önsözü 15
R. *Reti*'nin *Satrancın Ustaları*'na Önsözü 17

Birinci Bölüm:
KONUMSAL OYUNUN GELİŞMESİ

1. Kombinezon ve Adolf Anderssen 19
Şah Gambiti 22

2. Konumsal Oyun ve Paul Morphy 32

3. Anderssen-Morphy Karşılaşmalarından
Dördüncü Oyun 35

4. Morphy'nin Açılış Kuramı ve Birkaç Oyun 37
Arşiv / İskoç Açılışı, Kasparov-Short , Londra 1993 39

İkinci Bölüm: WILHELM STEINITZ

1. Kapalı Konumlar ve Steinitz 49

2. Steinitz'ten Birkaç Oyun 54

Üçüncü Bölüm: STEINITZ ÇIĞIRI

1. Tarrasch ve Sıkışık Konumlara Karşı Plan 79
Arşiv / Petrof Savunması, Geller-Smyslov, Moskova 1981 87
İspanyol Oyunu 87
İspanyol Oyunu, Steinitz Savunması 88
Vezir Gambiti 98
Arşiv / Kabul Edilmiş V. G., Yusupov-Michalchishin, SSCB 1981 98

2. Lasker ve Psikolojik Satranç 101
Arşiv / Sicilya Savunması, Spassky-Fischer, Reykjavik 1972 112
Arşiv / Sicilya Savunması, Spassky-Fischer, Reykjavik 1972 111
İspanyol Oyunu, Kırışma Varyantı 127
Arşiv / Vezir Gambiti, Lasker-Euwe, Nottingham 1936 133

3. Tekdüzelik İçinde Kişilik: Schlechter 139

4. Satrançta Amerikalılar: Pillsbury ve Marshall 150
Harry Nelson Pillsbury 152
Büyük Ölçekte Yarma İşlemi Örnekleri 153
Frank Marshall 158

5. Maroczy, Spielmann, Vidmar
Geza Maroczy 161
Arşiv / Sicilya Savunması, Short-Kasparov, Londra 1993 164
Rudolf Spielmann 166
Viyana Oyunu, Gambit Varyantı 167
Arşiv / Viyana Oyunu, Spassky-Karpov, Tilburg 1979 167
Arşiv / Viyana Oyunu, Spassky-Korchnoi, Belgrad 1977-78 169
Milan Vidmar 170
Arşiv / Budapeşte Sav., Smyslov-Steiner, Groningen 1946 171

Dördüncü Bölüm:
SATRANÇ TEKNİĞİNİN YETKİNLEŞMESİ

1. Akiba Rubinstein 173
Arşiv / Fransız Savunması, Tal-Botvinnik, Moskova 1960 176
Dört At Oyunu'na Karşı Rubinstein Savunması 182
Eski Bir Soru: Satranç Nedir? 190
Arşiv / Bir Belge - Türker Alkan 190

2.Jose Raoul Capablanca 193
Arşiv / İspanyol Oyunu, Vasyukov-Matanoviç, Üsküp 1970 200
Arşiv / İspanyol Oyunu, Anand-Kamsky, Las Palmas 1995 201
Caro Kann Savunması 206
Arşiv / Caro Kann Sav., Hübner-Portisch, Montreal 1979 212
Arşiv / Caro Kann Sav., Anand-Leko, Dortmund 1998 213
Vezir Gambiti, Cambridge Sprigs
ve Westphalia Savunmaları 216
Arşiv / Cambridge Sprigs Sav., Karpov-Kasparov, Mosk. 1985 217
Kale Oyunsonu 223

Beşinci Bölüm: YENİ GÖRÜŞLER

1. Aron Nimzoviç 227
Hanham Varyantı 230
Hintli Savunması 234
Arşiv / Nimzohint Sav., Atalık-Sax, Szeget 1997 234
Arşiv / Nimzohint Sav., Botvinnik-Keres, Den Haag 1948 235
Arşiv / Vezir Hint Sav., Kasparov-Petrosyan, Moskova 1981 236

2. Hipermodern Oyun 242
Çapraşık Bir Konum 243
Arşiv / Vezir Eri Açılışı, Petrosyan-Spassky, Mosk. 1966 244

3. Julius Breyer 246

4. Savielly Tartakower 252
Hollandalı Saldırı ve Savunması 255
Arşiv / Hollandalı Savunması, Tröger-Tal, Hamburg 1960 256

5. Effim Bogolyubov 262
Arşiv / Grünfeld Savunması, Euwe-Alyehin, Amsterdam 1935 263
Arşiv / Şah Hint Savunması, Tal-Fischer, Zagrep 1959 264
Arşiv / Grünfeld Savunması, Karpov-Kasparov, Belfort 1988 272
Arşiv / Sicilya Savunması, Shirov-Kasparov, Erivan 1996 275

6. Kendi Açılış Düzenim / Reti Açılışı 280
Arşiv / Reti Açılışı, Reti-Capablanca, New York 1924 280
Arşiv / Reti Açılışı, Botvinnik-Smyslov, Moskova 1958 281
Arşiv / Şah Hint Atak, Petrosyan-Pachmann, Bled 1961 282
Arşiv / Reti Açılışı, Vaganyan-Tolnai, Saint John 1988 286
Kendi Aletlerinin Kısıtlayanı Olarak Merkez Erleri 287
Arşiv / İngiliz Açılışı, Kasparov-Karpov, Sevilla 1987 288

7. Aleksandr Alyehin 289
Arşiv / İngiliz Açılışı, Kramnik-Polgar, Tilburg 1997 291
Blumenfeld Gambiti ve Benzeri Sistemler 297
Arşiv / Modern Savunma, Petrosyan-Spassky, Mosk. 1966 297
Arşiv / Benko Gambiti, Giorgadze-Adams, Erivan 1996 299
Cambridge Springs Savunması'ndan Sakınma 309
Satrançta Kombinezon Tekniği 314

8. Genç Ustalar 320
Alyehin Savunması 321
Arşiv / Alyehin Savunması, Adorjan-Larsen, Las Palmas 1977 322

Oyunlar Dizini 326

Konumlar Dizini 332

Adlar Dizini 333

RICHARD RETI ve KİTABININ YENİ BASIMI İÇİN SUNU

Richard Reti (1889 - 1929) Çekoslovakya'da Pezinok'ta doğmuş, Viyana Üniversitesi'nde matematik ve fizik öğrenimi görmüş, bu arada Viyana'da köklü bir geleneği olan satrançla yakından ilgilenmiştir. Birinci Dünya Savaşı ertesinde katıldığı turnuvalarda üst üste başarılı sonuçlar elde eden ***Reti***, belki en önemli başarısını zamanın hemen bütün büyük satranç ustalarının çağrılı bulunduğu ***1924 New York Turnuvası***'nda elde etmiştir. Bu turnuvada ***Reti*** yalnızca beşincilik ödülünü kazanmakla kalmamış, o yıllarda yenilmezliğiyle ün salmış Dünya Satranç Şampiyonu ***Cabaplanca***'yı da yenilgiye uğratmıştır. Üstelik bu yengiyle birlikte, ***Reti***'nin kendi açılış düzeni çetin bir sınavdan geçmiş oluyordu. ***New York Turnuvası***'nda ***Reti***'ye çok başarılar kazandıran bu açılış yepyeni bir satranç anlayışına dayanmaktaydı. Böylece ***Reti***'nin bu turnuvadaki başarısı, gerçekte, eski satranç anlayışına karşı savaş açmış genç kuşaktan satranççıların bir başarısı oluyordu.

Satrancın her dalında başarılı sonuçlar elde eden ***Reti*** 1925'te 29 masaya birden bakmadan oynayarak günün körleme oyun rekorunu da kırmıştır. Ne var ki, satranç ***Reti*** için bir virtüözlük alanı değil, ancak derin sezişlerle kavranabilen ince ilişkilerin ustalıkla yoğrulacağı bir sanat alanıydı. Bunu, ***Reti***'nin en üst düzeyden bir beceriyle kurduğu oyunsonu etütlerinde görebiliyoruz. Tüm satranç oyunu da, ***Reti***'ye göre, "büyük ölçekte bir oyunsonu etüdü olarak ele alınabilir"di.

Bir ders kitabı yöntemliliğiyle işlediği bu yapıtında ***Reti***, satranç stratejisini tarihsel gelişimi içinde sunmaktadır. ***Anderssen*** dönemi romantizminden örneklerle başlayan kitap, ***Morphy*** ve özellikle ***Steinitz***'in yol açtıkları klasik çığırı, ***Lasker***'i ise çarpıcı özellikleriyle irdeledikten sonra, satrancın ***Rubinstein***'la ***Capablanca***'nın elinde ulaştığı yetkin yoğrumu betimlemekte ve ***Reti***'nin kendisinin de içinde bulun-

duğu, *Nimzoviç*, *Alyehin*, *Breyer* gibi *hipermodern*ler kuşağının görüşlerini yansıtarak son bulmaktadır. *Reti* bu alanda, açılış sorunlarını, varyant labirentlerinde kaybolmadan, hamlelerin ardında yatan stratejik amacın ışığında aydınlatmakta, ayrıca sayısız oyunortası sorununa değinme fırsatını da bularak can alıcı noktaları, yalın, açık ve sürükleyici bir anlatımla serimlemektedir.

Kitabının bu niteliğiyle Reti iki ayrı satranç okurunu buluşturmaktadır: Başlangıç aşamasından turnuva aşamasına sıçrama tutkusu içinde olan gençler ve ustalık yolunda çözümleme gücünü derinleştirmek isteyen oyuncular... Denebilir ki, hangi aşamada bulunursa bulunsun, satrancın vazgeçilmez teorik donanımlarından yoksun kalmayı istemeyecek her satranççının, her aşamada edebi tatlarla yüzlerce kez okumaktan bıkmayacağı ve her okuyuş sonrasında kendisini daha güçlü duyumsayacağı böyle bir kitabı yalnızca *Reti* yazabilirdi. Çünkü *Reti* satrancı "bir sanat alanı" olarak ince ve derin kavrayış gücüyle işleme yetisine sahipti.

***

Marquez ya da *Eco*'nun günümüz büyük romancıları oldukları söz götürmüyor; ama bu büyüklüğün başta *Cervantes*, *Balzac*, *Tolstoy* vb. olmak üzere kendilerinden önceki yüzlerce büyük romancıyı da içerdiği, romanın tarih zincirine katılmış yeni halkalar oldukları da söz götürmüyor. Nitekim günümüz romancısını bütün boyutlarıyla ve derinliğiyle kavramak, bütün tatları almak, bakçası, onu hazırlayan süreci anlamakla olanaklı.

Kasparov'un satranç ustalığındaki gizemi çözmek de, aynı serüvene girmeyi zorunlu kılıyor: *Philidor*'la başlayan, **Anderssen** ve *Morphy*'yle gelişerek *Steinitz*'le klasikleşen, *Lasker* ve *Capablanca* ile zenginleşerek *Alyehin*'de tam karşılığını bulan modern çizgilerin evrimi ve satrancın tarihsel süreci bilinmeksizin, yeni binyılda kazandığı ilkeler bütünlüğünün ilmeklerini çözümleyebilmek olanaksızdır.

İşte *Reti*, bu gerçeği görerek, geleceğe de ışık tutmak üzere satrançta başarının gizemini çözmeye yönelik bir yöntemle bu ders kitabını hazırladı.

Estetik ya da matematiğin temel ilkeleri tarihsel gelişme içinde nasıl tanımlanıyorsa, o da satrançtaki ilkeler ve tanımlar zincirinin halkalarını belirlemeye yöneldi. Yapıtları, bugün bütün dünyada satranç klasikleri arasında yer aldı; satranç öğretiminin temel başvuru kitaplarından biri olarak görüldü.

Ali Karatay, ***Reti***'nin yapıtlarında birbirini bütünleyen özellikleri ustaca kurgulayarak, tek bir kitaba dönüştürdü. ***Reti***'nin yayımlayışından bugüne kadar ortaya çıkan kimi ayrıntıları dipnotlarda vurguladı. Bununla birlikte ***Reti*** sonrasında ***Botvinnik***'le başlayarak Kasparov'a uzanan yetmiş yıllık satranç tarihi, pek çok Büyük Usta'ya tanık oldu. Açılış bilgisini bu ustaların oyunlarıyla hiç değilse örnek düzeyinde zenginleştirmek, öğretmen ve öğrenciler için klasik örneklerle karşılaştırma olanağı yaratmak üzere –satranç öğretmenlerinin bu yöndeki uyarılarını dikkate alarak– kitaba bir tür arşiv özelliği de katmaya çalıştık; açılışların yer aldığı sayfalara son yetmiş yıldan örnekler koyduk.

Bu ikinci basımda, uyarı ve desteklerinin yanı sıra hazırladığı oyun indeksiyle katkıda bulunan ülkemizin sayılı oyuncularından ve öğretmen ***Bülent Güner***'e, notasyon ve diyagramları defalarca gözden geçiren genç oyuncu ***Gani Eren Akça***'ya, satranç kitabı dizgisinin çilesine derviş sabrıyla katlanan ***Aycan***'a, kitabın sayfa düzenlemesini özenle yapmak üzere günlerce sabahlara kadar çalışan, internetten fotoğraf ve belge derleyen ***Sedat Yardımcı***'ya katkılarından ötürü teşekkürü borç biliyoruz.

Çile bizlerden, takdir ve eleştiri okurlardan ...

– EDİTÖR

ÇEVİRENİN ÖNSÖZÜ

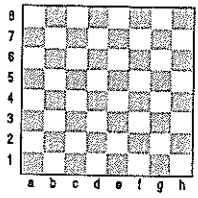
Bu kitap, ***R. Reti***'nin ilk kez 1923'te basılmış *Satrançta Modern Görüşler (Modern Ideas in Chess)* ve ilk kez, yazarının ölümünden sonra, 1933'te basılmış *Satranç Ustaları (Masters of the Chess Board)* adlı kitaplarının kaynaştırılmış bir çevirisidir. Birinci kitap *hipermodern* oyunun savunusu, ikincisiyse bir tür satranç ders kitabı olarak kaleme alınmışsa da, bunların her ikisi de konusunu tarih sırasıyla işlemiş, sık sık *hipermodern* satrancı hazırlayan teknik ayrıntılara değinmiş ve 1920'lerdeki satranç anlayışını yansıtarak sona ermiştir. Kitaplarda işlenen konular önemli ölçüde örtüşmektedir; öyle ki, bunlardan yalnız birinin dilimize çevrilmesi bu örtüşmenin çokluğundan ötürü öbürünün çevrilmesini olanaksızlaştırmazsa çok geciktirirdi. Oysa her bir kitap, öbüründe bulunmayan sayısız değerli irdeleme içermektedir. Bu gerekçeyle kitapları kaynaştırarak çevirmeyi denedim ve bu işlem sırasında kitapların birbirini doğallıkla tümlediklerini gördüm: hatta az sayıda da olsa birinci kitapta açıklık taşımayan bir iki irdelemenin ikinci kitapta tamamlanmış, birinci kitapta yeterince serimlenmiş bazı görüşlerinse ikinci kitapta biliniyor sayılmış olduğunu gözlemledim.

Elbette okuyucu çeviriyi izlerken, "***günümüzde***", "***son zamanlarda***" *gibi belirteçlerin, verilen bilginin tarihsel kapsamını günümüze ya da son zamanlara kadar genişletmeyebileceğini, 1920'lerle* belki de *sınırladığını* unutmayacaktır. Kitaplar bu yaşa rağmen eskimiş değildir: her iki kitap da ilk yayımlandıkları tarihten bu yana, en ilgi çeken güncel satranç kitaplarıyla birlikte basılagelmektedir. Günümüz satranççılarından ünlü kuramcı ve yetiştirici ***A. S. Suetin***, ***Reti***'yi, kitaplarında gerek açılış irdelemelerini oyunor-

tası planlarına, gerekse açılış düşüncelerindeki gelişmeyi genel satranç kavrayışındaki ilerlemeye bağlamadaki üstün başarısından ötürü övgüyle anmakta; *ciddi bir satranç öğrencisinin, açılış çalışmaları arasında açılışların tarihsel gelişimine de yer ayırması gerektiğ*ini belirterek ***Reti***'yi salık vermektedir.

Kitaplar az deneyimli bir oyuncunun izlemekte güçlük çekmeyeceği bir açıklıkla yazılmıştır. Gene de okuyucu için önbilginin yararlı olabileceği bir iki yerde çevirmen, bunları dipnot olarak vermiştir. Okuyucuya ilginç gelebilecek birtakım konulara gene bu notlarda değinildiği gibi, ***Reti***'nin yollamalarda bulunduğu oyunlardan bir kısmı da dilimizdeki kaynak eksikliğini gidermek amacıyla bu notlar arasında verilmiştir. Benzer yoldan, biyografik bilgiler de sınırlı ölçüler içinde tamamlanmıştır.

ÇEVİRİDE KULLANILAN NOTASYON



Oyunların yazımında, cebirsel notasyon, bir iki sadeleştirmeyle Uluslararası Satranç Federasyonu'nca (FIDE) önerilen biçimiyle kullanılmıştır. Buna göre satranç tahtasının her karesi aşağıda gösterilen harf-sayı çevrimiyle koordinatlanmıştır.

Burada a-dikeyi ile n yatayın kesişimine "a n karesi" adı verilir. Örneğin diyagramdaki sol dip ve sağ üst karelere, sırası sırasına, a1 ve h8 kareleri denir.

Aletler ilk harflerinin büyük yazımıyla simgelenirler; Ş, V, K, F, A harfleri, sırası sırasına, Şah, Vezir, Kale, Fil, At demektir. Er ya da aletlerden belirsizce söz etmek istediğimizde "taş" terimini kullandığımızı buracıkta not edelim.

Hamlelerin yazımında, sırasıyla, hamle sırasayısı, Beyaz'ın hamlesi ve Siyah'ın hamlesi gösterilir. Oyunculardan birinin hamlesi, oynatılan aletin simgesinden sonra aletin gittiği kare adının yazılmasıyla belirtilir; oynatılan taş er ise, yalnızca varılan karenin adı yazılır. Buna göre "2. Af3 d6" yazımı, 2. hamlede, Beyaz'ın Atını f3 karesine oynadığı, Siyah'ın da

erini d6 karesine sürdüğü anlamına gelir. Aletin gittiği karede bir rakip taş bulunuyorduysa, o taş kırılmış demektir. Erlerin kırması bir dikeyden yandaki bir dikeye çaprazlama ilerleme yoluyla gerçekleştiğinden, bu kırış, erin bulunduğu dikey adının yanına gittiği kare adının yazılmasıyla belirtilir. Buna göre, "aßn" yazımı, a- dikeyindeki erin ßn karesindeki taşı kırdığını gösterir; bu yazımın hemen sağında "**g.a.**" harfleri bulunacak olursa, kırışın geçerken alma yoluyla gerçekleştiği anlaşılır. Örneğin "10.ed6 g.a., cd6" yazımı 10. hamlede, Beyaz'ın e5 eriyle Siyah'ın d-erini geçerken aldığını, Siyah'ınsa c7 eriyle Beyaz'ın d6'ya gelmiş bulunan erini kırdığını gösterir. Kırışmayı belirtmek için çarpım imi kullanılmamıştır. Sözü edilen sadeleştirmelerden biri budur ve Yugoslav satranç dergisi *Informator*'ca benimsenmiştir; *hiçbir karışıklığa yol açmadan kırışmanın varlığı bağlamdan açıkça belli olduğundan kırışmayı göstermek için "Xxan" ya da "axß" yazımları zorunlu değildir.* Gene *Informator*'un izinden gidilerek kış imi notasyondan düşürülmüştür*.

Bir kareye aynı türden iki alet gidebiliyorsa hangi aletin gittiğini göstermek için, öncelikle aletin bulunduğu dikey, bu yeterince ayırt edici değilse aletin bulunduğu yatay, gidilen kare adından hemen önce belirtilir. Buna göre, "Xaßm" ya da "Xnßm" yazımları, sırası sırasına a- dikeyindeki ya da n yataydaki X aletinin ßm karesine gittiğini gösterir. Örneğin "6.Ff7 Ahf7" yazımı 6. hamlede Beyaz'ın Filini f7'ye oynadığını, eğer f7'de bir rakip taş bulunuyorsa onu kırdığını, Siyah'ın da h- dikeyindeki Atını f7'ye oynadığını (ve burada bulunduğunu bildiğimiz beyaz Fili kırdığını) gösterir.

Bir hamlenin hemen sağına konan ! ve !! imleri o hamlenin, sırası sırasına, iyi ya da çok iyi olduğunu dile getirir, ? ve ?? imleriyse kötü ya da çok kötü olduğunu.

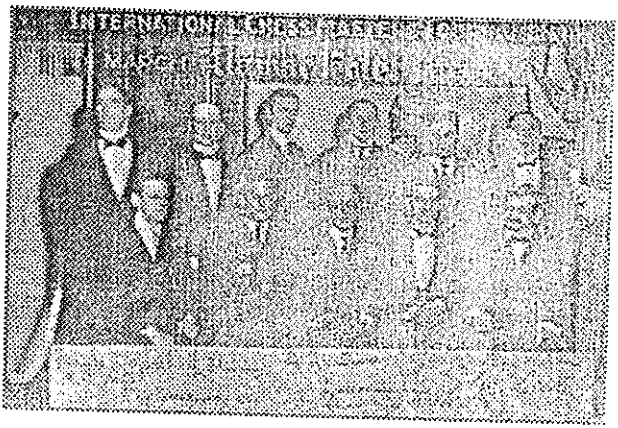
Son olarak, a- dikeyindeki bir er X aletine terfi ettirildiğinde, bu, "anX" yazımıyla gösterilir. Burada n, elbette, ancak 1 ya da 8 olabilir.

---

*Çevirmenin ilk basımda gözettiği ve *Informator*'a dayalı bu uygulama, satranç öğretmenlerinin genel uyarısı ve isteği üzerine bu basımda değiştirilmiş, geleneksel yazıma uyularak, ***kırışma*** (x) ve ***kış*** (+) imleri kullanılmıştır / editör.

Oyun irdeleyiminde yine cebirsel notasyon ama bu kez biraz zenginleştirilmiş anlatım olanaklarıyla kullanılmıştır. Genellikle "an" simgesi, bağlamına göre, ama her zaman birbirinden ayırt edilemeyebilen dört ayrı anlam yüklenir: an karesi, an karesinde bir er bulunduğu, Beyaz'ın erini a n'ye sürdüğü, Siyah'ın erini a n'ye sürdüğü; çeviride bunlar, sırası sırasına, "an", gene "a n", "a n...", ve "...a n" yazımlarıyla gösterilmiştir. Bunun gibi, "Xan", "Xan...", ve "...Xan" yazımları, sırası sırasına, X aletinin an karesinde bulunduğu, Beyaz'ın X aletini an karesine oynadığı ve Siyah'ın X aletini an karesine oynadığı anlamına gelir.

Ayrıca, betimsel notasyon uyarınca, "ŞK", "ŞF", "ŞA", "ŞE" simgeleri, sırası sırasına, Şah Kalesi, Şah Fili, Şah Atı, Şah eri anlamında, "ŞKE" ise Şah Kalesi eri anlamında, metinde anlatımı işlekleştirdiği yerlerde cebirsel notasyonla bir arada kullanılmıştır. "ŞFE", "ŞAE"; "VF", "VA", "VE"; "VKE", "VAE" simgeleri de benzer anlamlar taşır.



New York 1924 Turnuvası'na katılan 11 usta:
Ayaktakiler (soldan sağa): Marshall, Tartakower, Maroczy, Alyehin, Reti, Bogolyubov.
Ön sıra (soldan sağa): Yates, Capablanca, Janowski, Eduard Lasker, Emmanuel Lasker.

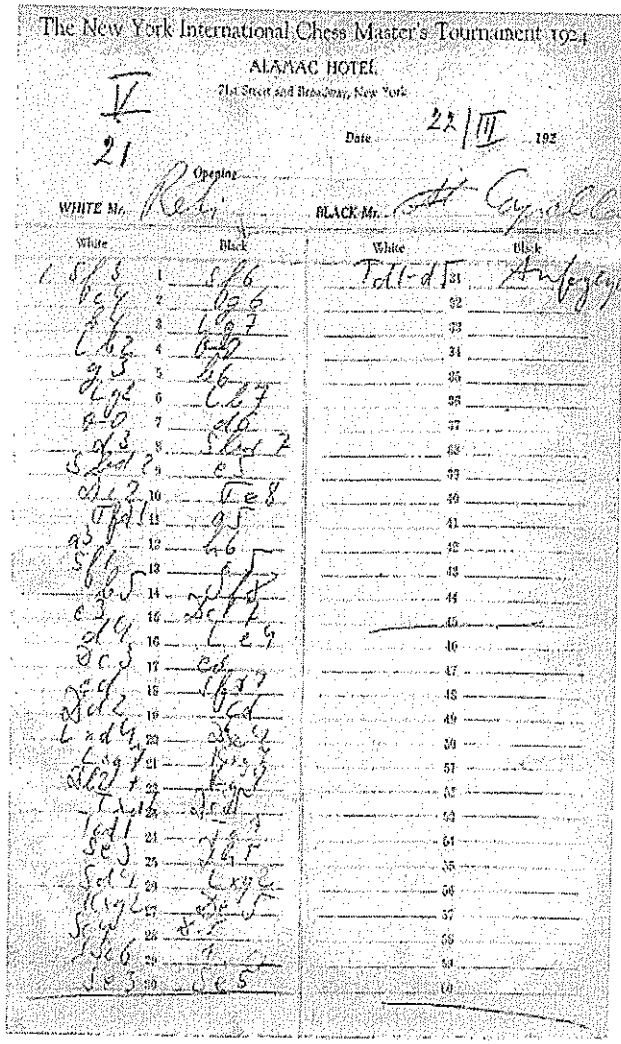
Satrançta Modern Görüşler'e Önsöz

RICHARD RETI

Günümüze kadar gelebilmiş eski satranç oyunlarını son yıllarda oynanmakta olanlarla yüzeyselce olsun karşılaştırırsak, apayrı açılışlar, hiç alışık olmadığımız oyun kuruluşları buluruz. Yepyeni görüşler satranca egemen olmaktadır; üstelik bu görüşlerle modern sanat görüşleri oldukça benzeşmektedir. Nasıl modern sanat doğalcılık'tan ayrılmış bulunuyorsa, modern satranç da artık "sağlam" denen oyun ya da doğal gelişme ardında değildir. Burada "doğal gelişme" sözlerini tam sözlük anlamında kullanıyoruz; nitekim eski tür gelişmeler doğruca doğadan kopya ediliyordu.

Biz, bugün, insan zihnindeki düşüncelerin uygulanmasında, doğal süreçlerden daha derin olanaklar saklı bulunduğuna, daha doğru bir deyişle, hiç değilse insanlar için, doğanın sunduğu en büyük şeyin zihinsel yetiler olduğuna inanıyoruz. *Dolayısıyla, doğayı izlemekle yetinemiyor, düşüncelerimizi gerçeklerle beslemek istiyoruz.*

Sanatta öncüler ancak bir azınlıkça anlaşılıp çoğunlukça sarakaya alınırlar. Oysa satranç, eleştirinin sanattaki kadar etkili olmadığı bir alandır; burada, oyun sonuçları kararı kesinlik ve sonallıkla belirler. Bu bakımdan kitabımız satranç dışında da bazı çevrelere ilginç gelebilir. Alaylara ve düşmanlıklara rağmen kendi düşünceleri doğrultusunda yürüyen sanatçılar, hiçbir yaratıcı kişiliğin arınık olmadığı o kuşku anlarında, satrancın sınırlı dünyasında olsun yeni görüşlerin eski görüşlere karşı savaşımdan yengiyle çıktığını bilmekten bir umut derebilirler.


The New York International Chess Master's Tournament 1924

ALAMAC HOTEL

Date 22/III 192

Opening

WHITE Mr. Reti BLACK Mr. Capablanca

White		Black	White		Black
1 e4	1	e5	Td1-d5	31	Ae7-g5
d4	2	d6		32	
Sf3	3	Sf6		33	
Lb5	4	Ld7		34	
g3	5	a6		35	
Lg2	6	Lb7		36	
0-0	7	d6		37	
d3	8	Sbd7		38	
Sbd2	9	e4		39	
d4:e4	10	Te8		40	
Td1	11	g5		41	
a3	12	h6		42	
Sf6	13	f5		43	
e5	14	Sf8		44	
c3	15	Sc7		45	
d4	16	Lc5		46	
Sc3	17	c6		47	
Sg4	18	Lf7		48	
Sd2	19	Ld7		49	
Lxd4	20	Sxd4		50	
Lxg7+	21	Kxg7		51	
Sf3+	22	Kg8		52	
Lxf8	23	Sxf8		53	
Td1	24	Sd7		54	
Se5	25	Sf6		55	
Sd2	26	Lxg2		56	
Kxg2	27	Se5		57	
Sf3	28	Sf7		58	
Sf6	29	Sd6		59	
Se3	30	Se5		60	

***Reti*'nin 1924 New York Uluslararası Satranç Turnuvası'nda *Cabaplanca*'yı yendiği ve *Reti Açılışı*'nın sınandığı oyunun el yazması notasyonu**

Bu kitapta amacım, satrancın, ***Anderssen***'in klasikçiliğinden ***Steinitz***'in doğalcılığına, oradan en modern ustaların kişisel görüşlerine kadar geçirdiği evreleri sunmaya çalışmaktır.

Satrancın Ustaları'na Önsöz

RICHARD RETI

Bu kitap, bir oyunlar seçkisi kuruluşundaysa da gerçekte *ders kitabı olmak amacını gütmektedir*. Ne var ki, satranç hiçbir zaman yalnızca kitaplardan öğrenilemeyeceğinden bu kitap matematik ya da başka ders kitaplarına benzemez. İnsan nasıl yüzmeyi yüzerek öğrenirse satrancı da oynayarak öğrenir. *Satranç üzerine yazılmış bir ders kitabı, heveslisine*, dinlenme saatlerinde bu sanatın güzelliğini ve büyüsünü sezindirerek satrançta başarının temel koşulu olan tat alma duygusunu uyandıran bir kılavuz, bir dar gün dostu ve *tuzaklara karşı uyarıcıdan başka bir şey olamaz.*

Bu düşünceler, beni bu ders kitabının en iyi ancak bir *oyunlar seçkisi* biçiminde kurulabileceğine inandırmıştır. Matematikte karmaşık hesaplamalar, genel kuramların bir bireşimidir; oysa satranç kuramı bir soyutlama, gerçek masabaşı deneyimlerinden çıkarılmış bir genellemedir. Tüm satranç kuramının temelinde birincil öğe, masabaşı savaşımı oyunlarıdır.

Bu kitapta satranç büyük ustalarının başarılarını tarihsel sırası içinde sunmaya çalışıyorum; bu aynı zamanda mantıksal sıradır. Modern satranç tekniği geçmiş deneyimlere dayanmaktadır; yeni ustalar ancak eski ustaları incelemekle doğru olarak kavranabilir. Daha genel olarak, *hiçbir zihinsel etkinlik, gelişme tarihinin değişik evreleri üstünkörü de olsa bilinmedikçe tam olarak anlaşılamaz* kanısındayım.

Kitabın başlarında [ki "***Harry Nelson Pillsbury***" bölümünün sonuna kadar olan kesimdir –Ç. N.] eski ustaları ve onların görüşlerini betimlemeye çalışıyorum. Ancak bu, gerçek ve tüketici bir satranç tarihi yazdığım sanısını uyandırmamalıdır; tersine, bir ders kitabı yazdığımı hiç aklımdan çıkarmayarak ***Staunton, Paulsen, Zukertort, Bird, Blackburne, Çigorin, Burn*** gibi çok sayıda birinci sınıf ustaya bu kitapta yer vermedim; çünkü adı geçen bu ustaların hiçbi-

ri, bütün başarılarına ve birçok değerli görüşüne rağmen kalıcı bir satranç çığırı açmış değildir. Satrancın gelişmesi de onların salık verdikleri yönde olmamıştır. Örneğin ***Blackburne*** ve ***Çigorin*** satranç anlayışında ***Steinitz***'in karşıtıydılar; ama bunların hemen ardından gelen kuşak, ***Steinitz***'in açtığı çığırı izler olmuştur. Bu, adı geçen ustaların küçümsenmesi değildir; yalnızca bir tarihsel gerçektir ve belki de ***Steinitz***'in Dünya Birincisi sanını taşıması gibi ikincil koşulların bir sonucudur. Günümüz kuşağı satranç ustalarının birçok konuda ***Çigorin***'e yaklaşmaları ve ***Çigorin***'in yeğlediği birtakım *açılışların*, söz gelimi *İspanyol Oyunu*'na karşı savunma yönteminin, yeniden *güncelleştirilmesi* buna bir delildir.

Eski ustalar arasından, yalnızca satrancın evrimine yön vermişleri tartışmak üzere bir seçme yapmış bulunuyorsam da, günümüz ustaları arasından benzeri bir seçkiye kendimi yetkili görmedim. Dolayısıyla kitabın ikinci kesiminde üstün başarı göstermiş tüm ustalara yer verdim. Bu arada nesnel bir tavır takınmaya ve bu ustaların görüşlerini, kendi görüşlerime aykırı düşseler de doğru yansıtmaya özen gösterdim.

Kitap boyunca, oyunların seçiminde ve irdelemede, bir ders kitabı yazdığımı sürekli göz önünde bulundurarak, yalnızca açılışların değil, oyunortasının da genel ilkelerini gerçek masabaşı oyunlarından çıkarmaya çalıştım. Umuyorum ki, *gerek az deneyimli gerekse deneyimli oyuncular; satranç çabaları süresince bu kitabın varlığında bir dost ve içten bir yardımcı bulacaklardır.*

BİRİNCİ BÖLÜM

KONUMSAL OYUNUN GELİŞMESİ

1. Kombinezon ve Adolf Anderssen

Konumsal oyunun temeli kombinezon bilgisidir. Bu kural satranç tarihinin sınamasından geçmiştir ve yeni başlayanlara ne kadar öğütlense yeridir.

Satranca yeni başlayanlar, Vezir Gambiti ve Fransız Savunması gibi kapalı oyunlardan sakınıp açık oyunları yeğlemelidirler; başlangıçta başarılı olamasalar da, uzun dönemde kazanacakları oyun anlayışı bunu fazlasıyla giderecektir.

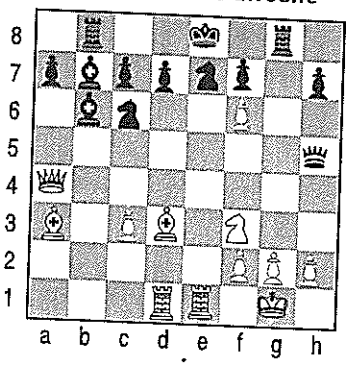
Dikkat edersek, tarih boyunca satranç anlayışında görülen gelişme, her bir satranç oyuncusunun geçirdiği gelişmeye benzer; şu farkla ki ikincisinde evrim çok daha hızlıdır. Satranç üzerine yazılmış en eski kitaplar yeniçağın başlangıcından daha geriye gitmez. Bu kitaplar, o dönemlerin ustalarınca yazılmıştır ve içerdikleri kostak kombinezonlardan bu yazarların nasıl yetenekli oyuncular olduklarını seçiklikle görebiliriz. Yine de bu satranççılar karanlıklar içinde bocalıyorlardı: nitekim bu kitaplarda dikkatimizi çeken büyük yanlışlardan şunu anlıyoruz ki, *bir konumu doğru değerlendirme ya da konum sezgisi* sorunu günümüzde deneyimsiz bir oyuncu için nasıl bir taşa kaynağıysa, o dönemlerin deneyimli oyuncuları için de öyleydi.

Satranca yeni başlayan bir kimse, o eski ustaların oyunlarına ilk kez bakıtğında karşılaşacağı kombinezonlardan, hele fedalı kombinezonlardan sınırsız bir haz duyar; oyunun öbür evreleriyle fazlaca ilgilenmez. On dokuzuncu yüzyılın ortalarına, ta *Morphy*

çıkana kadar da satranç bu anlayışla oynanıyordu.* O yıllarda her oyuncu daha oyunun başında bir kombinezon kotarmayı amaçlıyordu; bunu satrancın en önemli öğesi sayıyordu.

Bu dönemin yıldızı ***Anderssen***'dir; çoğu kimse satrancın sonsuz güzelliklerini onun adıyla ilişkili olarak algılamıştır. Satrançta kombinezonu geliştirip ortamı konumsal oyunun gerektirdiği olgunluğa eriştiren oyuncu da ***Adolf Anderssen***'dir.** ***Anderssen***'in en güzel ve ünlü kombinezonlarından biri şudur:

D1 / Anderssen-Dufresne



Bu konum, ***Anderssen - Dufresne / Berlin 1853*** oyununda ortaya çıkmıştır. Kendi Şahına yönelik saldırıya aldırmayan ***Anderssen*** inceden inceye düşünülmüş bir hazırlık hamlesi yapıyor:

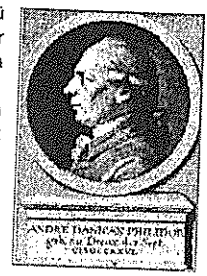
1. Kad1 [oyunda bu hamle **19.Kad1**'dir; bkz. sf. 21] : Dufresne fedayı duraksamaksızın kabul ediyor:

1. ... Vxf3 2.Kxe7+ Axe7 3.Vxd7+ Şxd7 4.Ff5+ Şe8: 4. ... Şc6'dan sonra 5.Fd7 *mat* var.

5. Fd7+ ve **6.Fc7+** ***mat.***

---

* Bunun tek istinası büyük satranç düşünürü ***A. D. Philidor***'dur (ölm., 1795). Philidor zamanının çok ilerisindeydi ve çağdaşlarınca tam anlaşılamamıştı.



PHILIDOR

** ***Anderssen*** 6 Temmuz 1818'de Breslav'da (Almanya) doğmuştur; felsefe ve matematik öğrenimi görmüş; yaşamı boyunca, doğduğu şehrin lisesinde öğretmenlik yapmış, 13 Mart 1879'da ölmüştür.

Anderssen henüz öğrenciyken satranca büyük ilgi göstermiş ama gelişmesi yavaş olmuştur. Bu yüzden 1851'de Londra'da düzenlenen ***I. Uluslararası Ustalar Turnuvası***'nda -ki satrançta modern çağı başlatan turnuvadır- birinci gelmesi, gerek Alman gerekse Uluslararası satranç çevreleri için şaşırtıcı olmuştur. Bu başarıyı başka başarılar da izlemiştir; özellikle ***Londra 1862*** ve ***Baden-Baden 1870.***

Siyah ikinci hamlede 2. ... Axe7 yerine 2.Şd8 oynasaydı mat daha da güzel olacaktı: 3.Kxd7+ Şc8 4.Kd8+! Şimdi Kale üç türlü alınabilir:

I) 4. ... Kxd8'den sonra Beyaz 5.gxf3'le rakip Veziri kırar; II) 4. ... Şxd8'den sonra, bu kez 5.Fe2 ile Vezir düşer; III) 4. ... Axd8'den sonraysa 5.Vxd7+ Şxd7 6.Ff5+ ve tek hamlede *mat* var.

Bu kombinezonda ne var ki hayranlığımızı uyandırıyor? diye araştıracak olursak, dingin ve gösterişsiz **1. Kad1** hazırlık hamlesini buluruz; bu hamle, tam da bu gösterişsizliğinden ötürü o büyüleyici etkiyi taşıyor. Bu konumda, arkasından ne geleceği hesaplanmadan çarpıcı bir saldırı hamlesi de yapılabilirdi. Ama ***Anderssen***'in, kendini hemen ele vermeyen, anlamı ancak daha sonra çıkan bu hamlesidir ki bizi onun derin muhakemesine hayran bırakıyor[1].

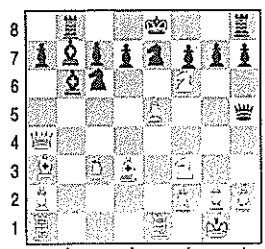
Fedalarda da durum böyledir. Fedalı bir kombinezon izleyici üzerinde daha derin etkiler bırakır; çünkü *fedanın görünüşteki akla aykırılığı, fedayı yapan oyuncunun bir düşünce uyarınca oynadığının yeterli kanıtıdır. Demek ki taşların tehlikeye atılması ve eksik taşların çokluğa karşı yengisi, zihnin maddeye üstünlüğünü simgeliyor.*

İşte şimdi satranç kombinezonlarından duyduğumuz hazzın nereden kaynaklandığını anlıyoruz; kombinezonlar bize, cansız taşların ardında onları yönlendiren, onlara canlılık kazandıran bir zihnin bulunduğunu sezinletiyor. Bu duyguyu, doğada birbirinden kopuk duran ve rastlantısal görünen onca oluşu-

---

[1]"Her dem taze oyun" adıyla ün yapmış bu oyunu daha önceden bilmeyen okuyucular **Kad1...** hamlesinin oyunun gidişi içindeki yerini görmekle *Reti*'nin vurgulamak istediği düşünceyi daha iyi değerlendirebilirler.

D2 / 23. Fd7+



Anderssen-Dufresne, Berlin 1853

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.b4 Fxb4 5.c3 Fa5 6.d4 exd4 7.0-0 d3 8.Vb3 Vf6 9.e5 Vg6 10.Ke1 Age7 11.Fa3 b5 12.Vxb5 Kb8 13.Va4 Fb6 14.Abd2 Fb7 15.Ae4 Vf5 16.Fxd3 Vh5 17.Af6 gxf6 18.exf6 Kg8 19.Kad1 Vxf3 20.Kxe7 Axe7 21.Vd7+ Şxd7 22.Ff5+ Şe8 23.Fd7+ Şf8 24.Fe7 ***mat.***

mun ardında bir büyük yönetici ruh, Doğa kanunları, bulunduğunu bilmemizden kaynaklanan zihinsel hazza denk sayabiliriz.

Satranç öğrencisine, aşağıdaki ***Anderssen*** oyunlarını, duyacağı hazzın yanı sıra, kombinezon kurma gücünü geliştirmek amacıyla da incelemesini salık veririz. Kombinezon becerisinin salt bir yetenek sorunu olduğunu ve çalışmakla edinilemeyeceğini sanmak yanlıştır. Çifte saldırı, açmaz, engelleme vb. öğeler daha az ya da çok karmaşık bağlamlarda döne gele karşımıza çıkarlar. Bu öğelerle tanışıklığımız arttıkça özelliklerini daha iyi kavrar, kendi oyunlarımızda gitgide daha bir rahatlıkla kullanırız.

ŞAH GAMBİTİ

Bu kitapta inceleyeceğimiz oyunlar bizi aynı zamanda açılış kuramı üzerinde aydınlatacaktır. İlk irdeleyeceğimiz oyun *Şah Gambiti* ile açılmaktadır. "***Gambit***", *bir gelişme üstünlüğü ya da başka bir kazanç elde etmek amacıyla bir erin feda edildiği açılışlara verilen genel addır.* Satranç yazınında bilinen en eski gambit, *Şah Gambiti*'dir: 1.e4 e5 2.f4. Bu gambitin iki belirleyici özelliği vardır: 1) f-dikeyi açılır; dolayısıyla ŞK bu dikey boyunca, örneğin roktan sonra, çabucak etkinleşebilir; 2) ...exf4'ten sonra Beyaz, d4... sürerek güçlü bir er merkezi kurabilir. (Er merkezlerinin özelliklerini ileride incelikleriyle göreceğiz.) Ancak 2. ...exf4'ten sonra elbette Beyaz derhal 3.d4 oynayamaz; önce kendisini ...Vh4+ tehdidine karşı korumalıdır.

Gerek satranca yeni başlayan öğrenci, gerekse daha deneyimli oyuncu her açılışı, açılışın temel düşüncesine uygun oynamayı kural edinirse oyununu hızla geliştirebilir. Dolayısıyla, *Şah Gambiti* oynayan bir oyuncu bu açılışın iki temel amacını göz önünde tutmalıdır: f-dikeyine baskı, er merkezi kurma. Buna karşılık, eğer oyuncu kendini ikincil planlara kaptıracak olursa ilk yaptığı hamleler amaçsız kalır; oyunu da ileride bu tutarsızlıktan zarar görür.

Şah Gambiti nasıl yanıtlanmalıdır? Eski zamanlarda, gambitlerde, rakibin yaptığı fedayı kabul etmek

alışkanlıktandı. *Şah Gambiti* de hemen hemen istisnasız 2. ... exf4'le kabul ediliyor, ardından ...g5 sürülerek f4 eri korunuyordu. Bu savunmanın taş kazanmaktan başka konumsal bir anlamı da vardır. Nitekim f4'teki erin korunması f-dikeyini kesinlikle tıkar. Bu durumda Beyaz, eğer açılışın ardında yatan düşünce uyarınca f-dikeyinden saldırmak isterse, Siyah'ın gambit erini ortadan kaldırmak için bir alet feda etmek zorunda kalır.

Şah Gambiti bir de 2. ...d5 ile yanıtlanabilir. Bunun amacı merkezde karşı saldırıya geçmektir. Şimdi 3.fxe5, ...Vh4+'tan ötürü çok yanlış olur. Oyun genellikle 3.exd5 e4 ile devam eder. Aşağıda inceleyeceğimiz oyunda Siyah, yaratıcısı Avusturyalı satranç ustası ***Ernst Karl Falkbeer***'in (1819-1885) adıyla "Falkbeer Gambiti" diye anılan karşı gambiti oynuyor.

Falkbeer Gambiti'nde Siyah, er feda etmekle ne kazanıyor? Her şeyden önce Beyaz'ın gambit hamlesinin ardında yatan büt'in emeller boşa çıkıyor. Artık gerek f-dikeyinin açılması gerekse er merkezinin kurulması olanak dışı kalmıştır. ŞFE artık f4'te amaçsızdır. Üstelik Siyah'ın e4 eri Beyaz'ın gelişmesini engelleyici bir baskı kurmaktadır. Artık merkezde kesinlikle Siyah üstündür. Bu nedenle son zamanlarda *Falkbeer Gambiti'ne neredeyse Şah Gambiti*'ni *çürüttüğü gözüyle bakılmaktadır.*

Siyah'ın üçüncü bir seçeneği de, Beyaz'ın gambit hamlesini görmezlikten gelerek gelişmesini sürdürmesidir. Bu yolda Siyah'ın e5'i korumak amacıy-

Falkbeer Gambiti'nin yaratıcısı, Avusturyalı oyuncu ***Ernst Karl Falkbeer***, dönemin satranç ustalarıyla (ortada).

la hemen 2. ...d6 sürerek kendi ŞF'nin yolunu tıkaması gerekmez. e5'e saldırı yalnızca görünüştedir; 3.fxe5, ...Vh4+'la cezalandırılabilir. Dolayısıyla Siyah, ŞE'ni ...d6 ile korumayı sonraya bırakarak önce 2. ... Fe5 ile gelişebilir.

İleride oyun irdelemeleri sırasında *Şah Gambiti*'nden elbette daha ayrıntılı söz edeceğiz. Ancak, satranç öğrencisinden, açılışlara ilişkin burada verdiğimiz ve ileride gene vereceğimiz temel düşünceleri önemsemezlikle geçmemesini dileriz. Genellikle satranç oyuncularının yalnızca varyant çalışmasına önem vermesi bir talihsizliktir. *Açılışların ardında yatan temel düşünceleri anlamaya çalışmak, satranç kavrayışının gelişmesine daha yararlı olur; bu düşünceler, varyantlardakinden çok daha fazla satranç gerçeği içermektedir.* Varyantlar bilimsel görünüşlü koca ciltlerde bulunabilir; ancak bunların birkaç yıl içinde, hatta bazen yayınlanır yayınlanmaz, yanlış çıktıkları görülür. Oysa *açılışın gerçek amacını ve anlamını doğru kavrayan bir kimse, varyantları bilmese de oyununu güvenle yürütebilir.*

FALKBEER GAMBİTİ

Rosanes-Anderssen, Breslav 1862

1. e4 e5 2. f4 d5 3.exd5 e4 4.Fb5+

Bu, eski zaman oyuncularına özgü bir hamledir. Oyun ince konumsal özellikler gözetilmeden oynanmakta ve oyuncular yüzeysel taş üstünlükleri ya da mat saldırıları aramaktadırlar. Bugün biliyoruz ki *açılış savaşımının temel amacı merkez denetimidir.* Bu yüzden modern oyuncular ilkin e4'teki baskıcı eri ortadan kaldırmayı düşünürler ve bu amaçla 4.d3 oynarlar. İncelemekte olduğumuz bu oyunda Beyaz, zamanın alışkıları uyarınca, gelişmesi pahasına da olsa, er çokluğunu sağlama almaya bakıyor ve ileride ...c6'dan sonra zayıf kalabilecek d5 erini şimdiden kırışmak amacıyla 4.Fb5+ oynuyor.

4. ...c6 5.dxc6 Axc6 Buradaki kırışma daha çok ...bxc6 ile gerçekleştirilirdi.

6.Ac3 Af6 7.Ve2

Beyaz, geri kalmış gelişmesini tamamlamak

üzere VE'ni sürmeliydi; oysa taş üstünlüğü için, yani ikinci bir er kırmak için oynamakta. Siyah, erini savunmayıp gelişmesini sürdürüyor ki, bunda çok haklı. Erler ortadan kalktıkça daha çok hat açılacak, Siyah'ın gelişme üstünlüğü daha belirginleşecek.

7. ... Fc5 8.Axc4 0-0 9.Fxc6 bxc6 10.d3 Kc8 11.Fd2

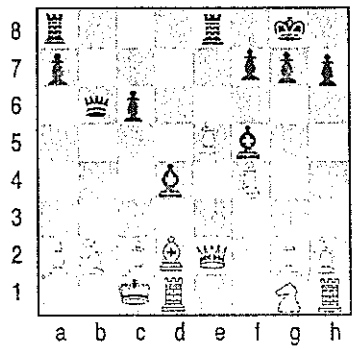
Beyaz, Şahını uzun rok yaparak korumak istiyor; ama V-kanadında da Siyah için birçok açık hat bulunmakta.

11. ... Axc4 12.dxc4 Ff5 13.e5 Vb6

13. ... Fxc2 olsaydı, 14.Vc4'ten sonra Siyah değerli Fillerinden birini kırışmak zorunda kalacaktı; ama Beyaz'ın gelişmemişliği karşısında bu bile Siyah'a üstünlük kazandırırdı.

14. 0-0-0 Fd4. Bu hamle Beyaz'ın rok konumunu zayıflatacak. **15.c3 Kab8 16.b3 Ked8**

D3 / 14...Fd4



Anderssen biçimi dingin bir bekleme hamlesi. Parlak bir kombinezon hazırlanıyor ama *Anderssen*'in rakibi bunun kesinlikle farkında değil.

17.Af3: Eğer Beyaz, rakibinin planını sezmiş olsaydı 17.Şb2 oynardı; ama o zaman da Siyah ...Fe6 ile ....Fxb3 tehdit eder ve çabucak kazanırdı.

17. ... Vxb3! 18.axb3 Kxb3 19.Fel Fe3+! ve tek hamlede *mat:* 20... Kb1

KIESERITZKY GAMBİTİ

Rosanes-Anderssen, Breslav 1863

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Af3

Şah Atı Gambiti. Öbür sürdürüm yolları: 3.Fc4, *Fil Gambiti;* 3.Fc2, *Kısıtlı Fil Gambiti.* Son zamanlarda 3.Vf3, *Breyer Gambiti* de oynanmaktadır. Bu sürdürüm yollarına ileride değineceğiz.

3. ... g5: Üç yüzyıl öncesinden beri bilinmektedir ki gambit eri ancak bu savunma hamlesinin gecikmeden yapılmasıyla korunabilir. Zaten bundan önceki oyunun açılışında belirttiğimiz gibi, taş üstünlüğünü koruma amacıyla oynamak, ***Anderssen*** döneminin başat oyun biçimiydi. Beyaz'ın önünde şimdi iki ayrı sürdürüm yolu var. Beyaz isterse, 4.Fc4 ve 0-0... ile gelişmesini sürdürebilir; ama böyle çocuksu bir taktik, amacı salt saldırı olan ve bunun *Şah Gambiti*'nin özüyle uyumlu olmadığını fark etmeyen yalınkat oyunculara özgüdür. İmdi, *Şah Gambiti*'nin amacı, Siyah'ın ...g5 hamlesi sonucu oluşan f6 ve f5 zayıflıklarına f-dikeyinden saldırmaktır; çünkü artık ŞAE o zayıflıkları koruyamamaktadır. Öyleyse Beyaz, Gambit'in anlamı uyarınca oynamak istiyorsa, her şeyden önce f-dikeyini açmayı ve f4 erini ortadan kaldırmayı amaçlamalıdır. Demek ki *Beyaz'a konum üstünlüğü sağlayacak hamle, gambit erinin destekleyicisine saldıran* 4.h4 *sürüşüdür.* ***Steinitz*** ve ***Rubinstein*** gibi konumsal oyuncuların *Şah Gambiti*'nin bu sürdürüm yolunda Beyaz'a üstünlük tanımaları boşuna değildir.

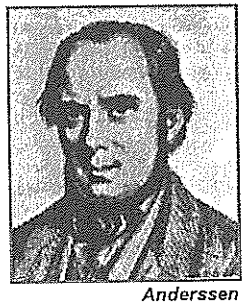
Beyaz'ın bu iki sürdürüm yolundan hangisine gireceğini bu hamlede belirlemesi gerektiğini de gözlemleyelim. Nitekim Beyaz şimdi 4.Fc4 oynarsa, Siyah ...Fg7 ile 5.h4 hamlesini artık anlamsız kılar; çünkü bu durumda Siyah, er zincirini ...h6 ile destekleyebilir.

4.h4 g4 5.Ae5

Kieseritzky Gambiti. Bir başka devam, *5.Ag5, Allgaier Gambiti*'dir ki Beyaz'a çok tehlikeli bir saldırı sağlar. Ancak burada Siyah'ın ...h6'sından sonra Beyaz f7'den feda etmek zorundadır.

5. ... Af6: Burada, açılışların ardındaki düşünceyi doğru kavramanın ne kadar önemli ve varyant ezberlemeye oranla ne kadar üstün olduğunu gösterecek bir fırsat karşısındayız. Sıradan bir oyuncu belli saldırı hamleleri ardında belki 6.Fc4 oynardı. Hatta ***Bilguer***'in ünlü açılış kitabını incelemiş bir satranç öğrencisi de belki aynı hamleyi yapar ve rakibi doğru yanıtlayacak olursa az sonra kötü duruma düşerdi.

Bu ünlü yapıtın *Şah Gambiti* irdelemesinde çok yanılgılar bulunması şaşırtıcı değildir. Bir kez, varyantlara dayanan her irdeleme zamanla yanlış çıkmıştır; çünkü varyant bilgisi ne de olsa düzmece bilgidir.


Anderssen

Üstelik *Şah Gambiti* modern bir açılış değildir ve çoğu varyantları, satrançta konumsal değerlendirmelerin henüz bilinmediği dönemlerde saptanmıştır. Oysa açılışın ardındaki düşünceye göre, f4 gambit erinin yok edilerek f-dikeyinin açılması gerekir; dolayısıyla 6.d4 hamlesi birincil önemdedir. Eski zamanların en büyük konumsal oyuncusu ***Philidor***'un yeğlediği hamle budur; son zamanlarda ***Rubinstein*** da bu hamlenin Beyaz'ın yararına olduğunu göstermiştir. Nitekim 6.d4 d6 7.Ad3 ve 8.Fxf4'ten sonra Siyah bir er fazlaysa da, şimdi açılmış bulunan f-dikeyinden ötürü durumu hiç de imrenilir gibi değildir.

Aşağıdaki oyunda Beyaz'ın zayıf ama daha görünürdeki hamleyi seçmiş olması şaşırtıcı sayılmamalı:

6.Fc4 d5 7.exd5 Fd6 8.d4 Ah5

Görüyoruz ki şimdi f-dikeyini açmak Beyaz için pek kolay olmayacak. Beyaz, ...Vh4 yanıtına rağmen 9.0-0'u yeğlemeliydi. Ama bundan önceki oyunda olduğu gibi ***Rosanes*** yine konumunu geliştirmeye değil, taş üstünlüğü kazanmaya bakıyor.

9.Fb5+ c6 10.dxc6 bxc6 11.Axc6 Axc6 12.Fxc6+ Şf8 13.Fxa8

Evet, Beyaz, tam bir Kale ileride; ama gelişmesi geri, Şahı korunaksız.

13. ... Ag3 14.Kh2

Beyaz, Kalesini h2'de battal etmek yerine 14.Şf2 ile kalite feda etmeliydi. Ne var ki ***Anderssen***, uzun bir irdelemesinde gösterdiği gibi, o zaman da yeterli saldırıda bulunabilecekti.

14. ... Ff5 15.Fd5

Siyah Kalenin e8'e oturmasını önlemek amacıyla 15.Fc6 belki daha iyi bir savunma olurdu.

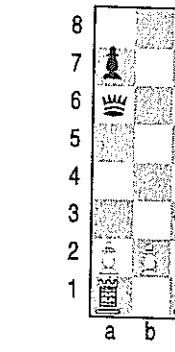
15. ... Şg7! 16.Ac3 Ke8+ 17.Şf2 Vb6

Siyah ...Fe5 tehdidiyle sonuca ulaşmak istiyor.

18.Aa4 Va6

Dört hamlede mat tehdidi var: ... Ve2 20. Vxe2+ Kxe2+ 21.Şg1 Kel+ 22.Şf2 Kfl+ *mat*. Beyaz bu teh-

D4 / 19...Fe5!



didi 19.c4 ile savuşturamaz; Siyah buna karşı ...Vxa4 oynar ve 20.Va4'ten sonra ...Ke2 ile *mat* eder.

19.Ac3 Fe5! 20.a4 Vfl+! 21.Vxfl Fxd4+ 22.Fe3 Kxe3! 23.Şgl

Herhangi başka bir hamleye ...Ke2 ile *mat* var.

23. ...Ke1 *mat.*

Zamanının eğilimlerine uyan ***Anderssen***, sonraki yıllarda giderek konumsal oyuna döndü. Aşağıda ***Anderssen***'in bu son oyunlarından birini veriyoruz. Ancak burada bile sonunda ***Anderssen***'in kombinezon gücü kendini gösteriyor.

PHILIDOR SAVUNMASI
Anderssen-L. Paulsen, Viyana 1873.

1.e4 e5 2.Af3 d6

Philidor Savunması. 2. ... Ac6 hamlesi, Siyah'a ileride ...d5 olanağını açık bıraktığı, dolayısıyla Siyah'ın merkez savaşımına daha etkilice katılmasını sağladığı için üstün sayılır. ...d6 hamlesi, Beyaz'a, d4... sürmesi koşuluyla, merkezde bir ölçüde eylem özgürlüğü tanıma anlamına gelir. Eski kuramda, ...d6, ŞF'ni tıkadığı için yerilirdi. Doğru olmakla birlikte daha az önemli bir nokta...

3.d4 exd4 4.Vxd4 Ac6 5.Fb5 Fd7 6.Fxc6 Fxc6 7.Fg5 Af6 8.Ac3 Fe7 9.0-0-0 0-0 10.Khe1 Ke8

Beyaz gelişmesini tamamladı: Siyah ise ancak sıkışık konumunun elverdiği ölçüde gelişti. Merkez er konumu "Beyaz: e4; Siyah: d6", Beyaz için kuşku götürmez bir üstünlük gösteriyor. Bunun sonucu olarak Beyaz, Kalelerini e1'e ve d1'e yerleştirebilmiş; oysa Siyah'ın VK'si için ayrıca bir açık dikey bulunmuyor.

11.Şb1: Merkez üstünlüğü savaşımından başa-

rıyla çıkan *Anderssen* kendi konumunun güvenliğini artıran bir bekleme hamlesi yapıyor. Buradaki gibi sürekli bir konumsal üstünlüğün sağlandığı durumlarda, böylesi güvenlik hamleleri en doğru seçenektir.

11. ...Fd7: Siyah, Filini e6'ya dolandırmak istiyor; ama böylece rakibine konumsal üstünlüğünü artırma, daha doğru deyişle, konumsal üstünlüğünü daha büyük ve sürekli bir üstünlükle değiş tokuş etme olanağı veriyor.

12.Fxf6 Fxf6 13.e5 Fc7 14.Ad5 Ff8

Siyah'ın bütün hamleleri zorunluydu.

15.exd6 cxd6: Eğer Siyah 15. ... Fxd6 oynasaydı 16.Axc7'den sonra bir er yitirecekti. Dolayısıyla Siyah'ın d6'da kopuk erle kalması zorunluydu. İşte *Anderssen*'in açılışta kazandığı "d6 erine karşı e4 eri" üstünlüğünü feda etmesine yol açan daha büyük üstünlük budur. Sırası gelmişken "Kopuk Er" üzerine bir iki söz edelim: Her satranç oyuncusu kopuk erin sakıncalı olduğunu algılamış görünür; ama bunun neden sakıncalı olduğunu, bundan en iyi nasıl yararlanılacağını pek az oyuncu bilir. *Birçok oyuncu, kopuğun zayıf oldığunu ve kolayca kırılabileceğini sanır. Oysa konum eşitse bu sanı doğru değildir: kaç taşla saldırılıyorsa, rakip de kopuğunu o kadar taşla savunabilir.*

Kopuğun asıl zayıflığı kendisinde değil, hemen önündeki karededir. (Elimizdeki oyunda d5 karesi.) Bu kare tümüyle Beyaz'ın denetimindedir. Beyaz, sürekli etki gösterecek güçlü bir aleti buraya yerleştirebilir. Nitekim bu aleti yerinden edebilecek bir komşu er bulunmadığı gibi, kopuğun kendisi de Siyah'ın bu alete Kaleyle saldırmasını engellemektedir.

Böyle bir konuma yerleştirilebilecek en etkili alet Attır. Öbür aletler uzun erimlidirler ve uzaktan da eşit ölçüde etkili olurlar. *Yalnızca At, rakibine yakın konumlara oturdukça etkisi artan bir alettir.* Bu gözlemlerden sonra, Siyah'ın, d5 Atından kurtulmak için onu VF ile kırışmak isteyeceği açıktır. *Anderssen*'in, bu plana karşı koyma yolu ve zaman yitirme pahasına d5'te At bulundurmaya özen göstermesi oldukça öğreticidir.

16.Kxe8 Fxe8 17.Ad2! Fe6 18.Ae4

Siyah, Atı kıramaz; d6 eri düşer.

18. ... f5 19.Aec3

Beyaz böylece başat At konumunu sağladı.

19. ... Vd7 20.a3

Tıpkı 11. hamleden sonra olduğu gibi, ***Anderssen*** konumsal üstünlük sağladıktan sonra Şah konumunun güvenliğini artıran bir bekleme hamlesi yapıyor.

20. ... Vf7 21.h3

Burada oyunun yeni bir aşaması başlıyor: Ş-kanadından er saldırısı. Kahve oyunlarında da benzeri taktikler görülür, ama konumsal açıdan haklı oldukları her zaman söylenemez. *Kanattan geliştirilecek bir er saldırısı, bu oyunda olduğu gibi, merkezde kesin güvenlik ister.* Eğer rakibin, merkezi yarma şansı varsa, kanatta saldırgan işlemlere girişmek doğru olmaz.

21. ... a6: Siyah'ın ...g6 ve ardından ...Fg7 oynayamaması, konumundaki en büyük talihsizlik. Siyah'ın ...g6'sına karşı Beyaz Af6+... oynayabilir. Siyah şimdi ...K-e8-e6'dan sonra ...g6 sürmek istiyor, buna hazırlık olarak da a7 erini Vezirin saldırısından koruyor.

22.g4: Beyaz, er saldırısını sürdürüyor, aynı zamanda Siyah'ın planına karşı önlem alıyor.

22. ... Ke8 23.f4 Ke6 24.g5

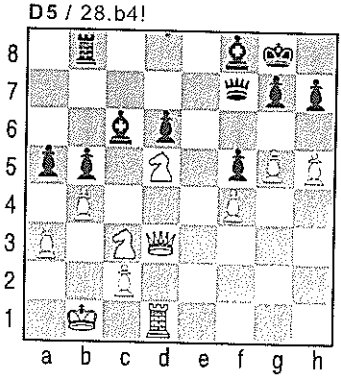
Bu er sürüşüyle Siyah'ın planı çürütülmüş oluyor. Ama belki ***Paulsen*** de son hamlesiyle Beyaz'ı g4 erini sürmeye kışkırtmak istemişti; çünkü böylece Beyaz'ın g-dikeyini açması güçleşiyor.

24. ... b5: Etkili bir hamlesi bulunmayan Siyah V-kanadında bir gösteriye kalkışıyor.

25.h4 Ke8 26.Vd3

Anderssen saldırısını ustaca ve amansızca sürdürüyor. Vezir hamlesi, h5...'i hazırlıyor.

D5 / 28.b4!



26. ... Kb8 27.h5 a5 28.b4!

Beyaz, Siyah'ın manevrasını tam zamanında durduruyor. Siyah'ın b5 eri şimdi c6'daki Filin yolunu tıkıyor.

28. ... axb4 29.axb4 Vxh5 ki, beyaz erler daha fazla

güçlenmesin. Beyaz'ın bir tehdidi Kg1..., g6... idi; bir başka tehdit de h6... ve Siyah'ın ...g6'sına karşı Af6... vb. idi.

30.Vxf5 Vf7 31.Vd3 Fd7

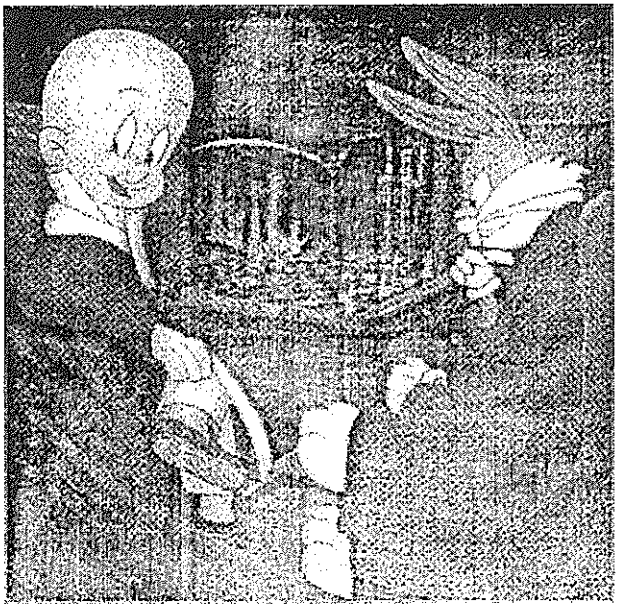
Bu, c3'teki Atı özgür bırakıyor; ama Beyaz'ın 32.Kh1 tehdidine karşı Siyah'ın başka bir hamlesi yoktu.

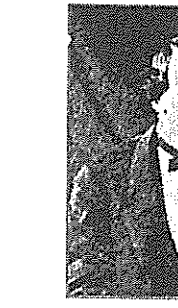
32.Ae4 Vf5

Beyaz'ın tehdidi, Ag3...'le f5'i denetlemek ve Kh1... oynamaktı. Siyah 32... Ff5 oynasaydı, Beyaz 33.Aef6+ ile yanıtlayacaktı.

33.Kh1: Saldırısını olağanüstü bir özenle sürdüren Beyaz şimdi 34.Ae3 Vg6 35.f5 tehdidini getiyor. Buna karşı Siyah'ın aşağıdakinden başka pek bir hamlesi yok; ama bu da *Anderssen*'in kombinezon gücünü ortaya koymasına yol açıyor.

33. ... Ke8 34.Aef6+ gxf6 35.Axf6+ Şf7 36.Kxh7+ Fg7 37.Kxg7+ Şxg7 38.Axe8+ Şf8 39.Vxf5 Fxf5 40.Axd6 ve ***Beyaz kazanır.***





2. Konumsal Oyun ve *Paul Morphy*

KONUMSAL OYUN

Yaygın bir inanışla, bir satranç ustasının üstünlüğünün 3, 4, belki de 10, 20 hamle ilerisini düşünmek olduğu sanılır. Satrançseverler bana, bir kombinezon kurarken kaç hamle ilerisini düşündüğümü sorduklarında, gayet doğru olarak: *"genellikle tek hamle değil"* diye yanıtlarım. Eskilerde, ***Anderssen*** döneminde, kombinezon kurma yatkınlığı satranç yeteneğinin tam özü sayılıyordu. O günden beri satranç görüşü değişti; artık *satrançta kesin hesap yapmanın yeri, hesabın matematikteki yerinden fazla değil.*

Sıradan dingin bir satranç konumunda oyuncuların her sıra gelişte üçer makul hamlesi olduğunu varsayalım. Basit bir matematiksel formülle, tam bir hamlelik (bir Beyaz, bir Siyah) bütün varyantların sayısı 3^2= 9'dur. İki hamlelik bütün varyantların sayısı ise 3^4= 81'dir ki ancak yazışmalı satrançta bu kadar çok varyant hesaplanabilir. Biraz daha ileri giderek üç tam hamle hesaplamak isteseydik 3^6= 729 varyant gözden geçirecektik ki uygulamada olası değildir. Hadi hesapladık diyelim, bundan ne kazanırız? *Bütün varyantların hesaplanması, bu bize ancak hangi kombinezonun en elverişli olduğunu gösterebilseydi yararlı olurdu;* oysa sıradan dingin bir konumda üç tam hamleden sonra sonucun belirginleşmesini bekleyemeyiz. Öyleyse üç tam hamlelik hesaplama da yetmeyecektir.

Satrançta kombinezon, yalnızca önceden hesaplanacak olasılıklar az sayıda olduğu zaman kurulabilir; başka bir deyişle, kombinezon ancak hamlelerimiz rakibi önceden görüldüğü biçimde oynamaya

zorluyorsa kurulabilir. Buysa, hamlelerimizdeki tehdidi rakibimiz ancak tek ya da bir iki yolla savuşturabiliyorsa gerçekleşebilir. Örneğin, rakibin taşı kırıldığında rakip de bir taş kırmak zorundadır; ya da rakip kışlandığında rakibin hamle seçenekleri bellidir. Demek ki kombinezon rakibin hamlelerinin zorunlu olmasını gerekli kılıyor. 20 ya da daha fazla hamleyi hesaplamak ancak bu durumda olasıdır; çünkü varyant sayısı azdır.

Bu kitabın asıl amacı kombinezon tekniğini öğretmek değil, satrançta hamleleri belirlemeye yarayan her türlü stratejik görüşün gelişmesini ve evrimini incelemektir. ***Hamleleri önceden tek tek hesaplamadan satranç oynama yöntemine konumsal oyun denir.*** *Kombinezonlu ve konumsal oyunlar birbirlerinin karşıtı değil, tümleyenidir.* Oyunun taslağı konumsal doğrultuda kurulur, kararlar kombinezonlarla gerçekleştirilir. ***Lasker***'in, *konumsal oyunun, girişilecek kombinezonlara hazırlık olduğunu* söylemesinin anlamı budur.

PAUL MORPHY

20 Yaşındayken 1857 New York Turnuvası'nda birinci gelen, Avrupa'nın en usta satranççılarını, sonra da ***Anderssen***'i kesin sonuçlarla yenen ***Morphy***'nin başarısındaki giz nedir diye sorulduğunda genellikle verilen yanıt: "müthişbir kombinezon yeteneği" biçimindedir. Ama ***Anderssen***'in kombinezon yeteneği ***Morphy***'den daha az değildi; üstelik imgelem gücü daha da fazlaydı. ***Morphy***'nin asıl üstünlüğü, konumsal oyuncuların ilki olmasındaydı.*

---

* ***Morphy*** 1837'de New Orleans'ta doğmuştur. 1857'de ilk kez düzenlenen Amerika Satranç Birinciliği'nde Alman usta ***L. Paulsen***'i yenerek birinci olmuş, bunu izleyen yıllarda Avrupa'nın ünlü satranççılarıyla boy ölçüşmek üzere Avrupa'ya gitmiş ve her karşılaştığı oyuncuyu yenmiştir. En önemli karşılaşmaları ***Loewenthal, Harrwitz*** ve ***Anderssen*** ile yaptıklarıdır; bunlardan ilki Londra'da, öbürleri Paris'te oynanmıştır. Bundan kısa bir süre sonra ***Morphy*** turnuvalara katılmaktan ve karşılaşmalara girmekten çekilmiş, 10 Temmuz 1884'te, doğduğu şehirde ölmüştür.

İlk zamanlarda konumsal oyun, hemen hemen istisnasız, genel ilkeler uyarınca oynanıyordu. ***Morphy***'nin kendisi hiçbir yazı bırakmamıştır, ama oyunları, açık konumların ele alınışındaki temel ilkeleri belirgince gösterir. Kapalı konumlarda ***Morphy*** becerikli değildi ve kimi çağdaşlarından daha zayıftı; nitekim ***Morphy***'nin yitirdiği oyunların çoğu kapalı nitelikli oyunlardır.

Çağdaşları, ***Morphy***'yi, "oyunları kuru" diyerek kınamışlardır. Oysa bu kınama ***Morphy***'den önceki ve sonraki bütün dünya şampiyonlarına yöneltilmiştir. Bir "kıytırık" er kazanma uğruna ***Morphy***'nin Vezirleri kırışması kınanmıştı; oysa bu, günümüzde ***Capablanca***'ya yöneltilen kınamanın özce tıpkısıdır. Şu var ki, *er kazanmak için Vezirleri kırışmanın doğruluğu artık apaçık biliniyor:* ***Capablanca*** çok daha ufak konumsal üstünlükler sağlamak için Vezirleri kırışıyor. Zaman değişti; şimdi oynanmakta olan çok daha zor kapalı oyunları anlayamayan satranç amatörleri artık ***Morphy***'nin oyunlarını yüceltiyorlar. Bunun nedeni, ***Morphy***'nin zamanında henüz anlaşılmayan açık oyunun günümüzde fazla ilerlememiş oyuncularca bile anlaşılabilmesidir. Bu anlayışı ***Morphy***'nin kendisine borçluyuz.

Bir konumun açık olması demek, bazı merkez erlerinin kırışılmış olması demektir; dolayısıyla hatlar aletlere açılmıştır. 1.e4 e5 ile başlayan açılışlar öbür açılışlara oranla açık oyuna gitmeye daha elverişlidir; çünkü bir süre sonra d4... gelecek ve erler kırışılacaktır. Buna karşılık, 1.d4'ten sonra 2.e4 oynamak daha güçtür; çünkü e4 karesi savunmasızdır. VE açılışlarının kapalı oyuna gitmesinin nedeni budur.

Morphy'nin oyunlarından öğrenilecek en önemli ilke, *taşların gecikmeden geliştirilmesi, zaman yitirmeden oyuna sokulmasıdır.* ***Morphy***'nin çağdaşları, sık sık gelişmesi eksik taşlarla erken saldırılara kalkarlar ya da gereksizce çekingen savunmalarda bulunurlardı.

Bir örnek olarak *Evans Gambiti*'nden şu konuma bakalım: 1e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.b4 Fxb4 5.c3 Fc5 6.d4 exd4 7.0-0 d6 8.cxd4 Fb6. ***Morphy***'den önce gelişme ilkesi bilinmediğinden, eğer bir kombinezon fırsatı yoksa oyuncu ya bir saldırı ya da bir sa-

vunma hamlesi yapardı. Dolayısıyla yukarıdaki konumda 9.d5, 9.Vb3 ya da bir savunma hamlesi olarak 9.h3 sıradan sürdürüm yoluydu. İlkin *Morphy*'nin göstermesiyledir ki bugün bize en doğal gelişme hamlesi görünen 9.Ac3 olağanlaştı.

3. *Andersen-Morphy*
Karşılaşmasından Dördüncü Oyun

İki ayrı satranç okulu arasındaki bu karşılaşma, satrancı yalnızca imgelem ve kombinezon gücüne dayanarak oynayan oyuncunun eninde sonunda yenileceğini gösteriyor; nitekim *Morphy*'nin konumsal oyun ve hızlı gelişme ilkeleri, güçlü ama yalın yetenekten baskın çıkıyor.

İSPANYOL OYUNU
Anderssen-Morphy, Paris 1858

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.d3 Fc5 6.c3 b5 7.Fc2 Buradan başlayarak, tüm oyun boyunca Beyaz, fantastik bir saldırı tasarımının ardından koşuyor: h7'den mat. Oyunun henüz bu aşamasında böyle bir tasarımı haklı çıkaracak hiçbir siyah zayıflığı bulunmuyor; günümüz görüşünce tasarım neredeyse gülünçtür. Ama *Anderssen*'in, bu tasarımı gerçekleştirme yolunda rakibi için yarattığı tehlikeleri izledikçe daha zayıf bir rakibi nasıl parlak bir yoldan alt ederdi, göreceğiz.

7. ... d5 8.exd5

Bu hamle rakibin gelişmesine yardım ediyor ve ona merkezde alan kazandırıyor; 8.Ve2 daha iyiydi. Oysa *Anderssen* b1-h7 çaprazından saldırmak istiyor, bu yüzden ŞE'ni seve seve değişiyor.

8. ... Axd5 9.h3

Zaman kaybı. *Anderssen*, saldırı planı gereği d4... sürmek istiyor ama Siyah'ın ...Fg4 ile d4 karesini zayıflatmasından korkuyor. Buna karşılık *Morphy* dingin hamlelerle gelişiyor.

9. ...0-0 10.0-0 h6

Beyaz'ın h3... hamlesinin tersine, bu bir gelişme

hamlesidir; *Morphy* Ag5...'le rahatsız edilmeksizin ...Fe6 oynamak istiyor.

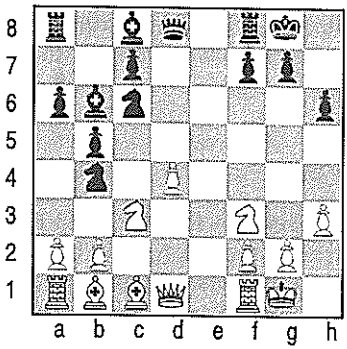
11.d4 exd4 12.cxd4 Fb6 13.Ac3

Anderssen burada bir gelişme hamlesi yapmayı mı amaçlamıştır? Yok; bu, özce, 14.Ad5, 15.Vd3 tehdidi olan bir saldırı hamlesidir; ama bu arada Beyaz gelişmiş de oluyor. 14.Vd3, ...Af6 ile karşılanırdı.

13. ... Adb4 14.Fb1

14. ... Fe6: *Morphy* d4 erini kırabilirdi; ama haklı olarak yalın gelişmeyi yeğliyor; yoksa *Anderssen*'in kendisine kurduğu birçok karmaşık tuzaktan birine düşerdi. Bazı varyantlara bakalım:

D6 / 14.Fb1



I) 14. ... Fxd4 15.Ae2 Fb6 16.a3 ve Vc2...

II) 14. ... Axd4! 15.Axd4 Vxd4 16.Vf3 Fe6 17.a3 Ad5 18.Kd1.

III) 14. ... Axd4 15.Axd4 Fxd4! 16.Vf3 Fe6 17.Fe4 Kb8 18.a3 vd.

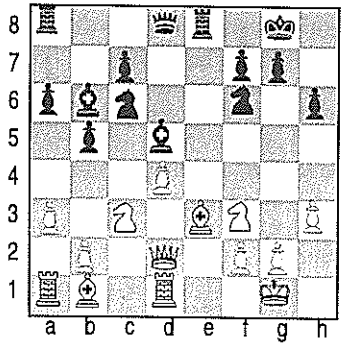
15.a3 Ad5 16.Fe3

Beyaz VE'ni Filiyle koruyarak bir er kazanma olasılığı yaratıyor: 17.Axb5 axb5 18.Vc2

16. ... Af6 17.Vd2 Kc8 18.Kd1

Anderssen'in Kaleyi açık dikeye değil, kendi eriyle tıkanmış dikeye yerleştirmesi günümüz görüşleri açısından ilginç. Beyaz şimdi d5... tehdidiyle Siyah'ı d5'e bir alet yerleştirmeye zorluyor. Böylece At, f6'dan ayrılacak ve h7'yi kollayamayacak.

D7 / 18...Fd5



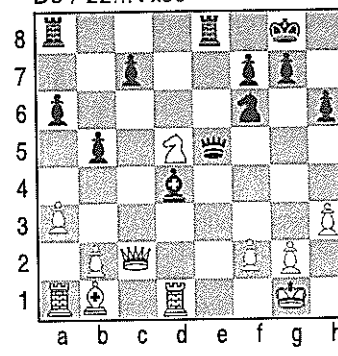
18. ... Fd5

19.Ae5: Bir başka derin *Anderssen* tu-

zağı. Verilen eri almak Siyah için yıkım olur: 19. ... Axe5 20.dxe5 Kxe5 21.Fxb6 cxb6 22.Fa2 Ve8 23.Axd5 Axd5 24.f4 ve Beyaz kazanır. Ama bütün bu becerilerin bir yararı olmuyor; ***Morphy*** gelişmesini sürdürerek Beyaz'ın zaten zayıflamış merkezini çökertiyor.

19. ... Vd6 20.Vc2 Axd4 21.Fxd4 Fxd4 22.Axd5 Vxe5: Böylece ***Morphy*** son tuzaktan da sakınıyor: 22. ... Vxd5 23.Ac6 Ke4 24.Kxd4 Kxd4 25.Ae7+.

D8 / 22...Vxe5



23.Axf6 Vxf6 24.Vh7+

Anderssen sonunda b1-h7 çaprazından bir saldırı başlattı. Ama mat yok; bir "kış" ve oyun ***Morphy***'nin.

24. ... Şf8 25.Fe4 Kad8 26.Şh1 Fxb2 27.Kab1 Kxd1 28.Kxd1 Vxf2 29.Vh8+ Şe7 30.Vh7 Fe5 31.Ff3 Vg3 32.Şg1 Vg6

Siyah, er çokluğuyla kazanır.

4. *Morphy*'nin Açılış Kuramı ve Birkaç Oyun

Morphy'nin kavramış olduğu bir başka satranç gerçeği de, oyun açıldıkça gelişme üstünlüğünün etkisini artıracağıdır. Dolayısıyla iyi gelişmiş yan oyunu açmaya, rakibiyse kapamaya çalışmalıdır. Bu bölümde ***Morphy***'nin açılış kuramını örneklendiren oyunlar göreceğiz:

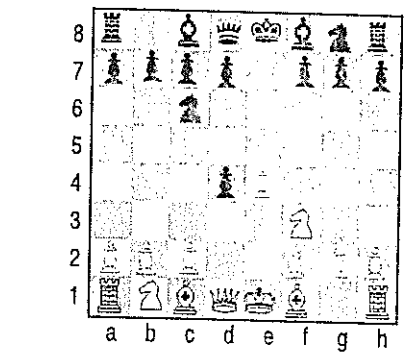
İSKOÇYALI GAMBİTİ
Meek-Morphy, Mobile 1855

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 exd4

Bu noktada, *Morphy*'nin rakiplerinde sık sık gözlemlenen "kırışmalarla tempo yitirme" olgusu üzerine bir iki söz edebiliriz. 3. ... exd4, bir gelişme hamlesi olmamakla birlikte bunun tempo yitirdiği de söylenemez; Beyaz, erini geri almak için ileride Axd4... oynamak zorundadır, buysa f3'teki gelişmiş Atı ikinci kez oynattığından artık bir gelişme hamlesi değildir. Buna karşılık 4.Axd4'ü Siyah 4. ... Axd4 ile yanıtlarsa, bu kırışma bir tempo yitimine yol açar; çünkü Beyaz 5.Vxd4 ile daha önce gelişmemiş bir aleti oyuna sokar.

Bu sağlıksız kırışmadan önceki konumu inceleyecek olursak, her iki yanın da birer alet geliştirmiş olduğunu görürüz: Beyaz'ın d4'te, Siyah'ın c6'da birer Atı bulunuyor. Buna karşılık kırışmadan sonra Beyaz'ın hâlâ gelişmiş bir aleti var: d4'teki Vezir; Siyah'ınsa hiç gelişmiş aleti yok. Böylece d4'teki ikinci kırışmanın bir zaman yitimine yol açmış olduğu kesinlikle kanıtlanıyor.

D9 / 3...exd4



Karşı Merkez (Center Counter) açılışında durum değişik. 1.e4 d5'ten sonra Beyaz 2.exd5 oynarsa, ilk bakışta Siyah ...Vxd5 ile zaman kazanırmış gibi görünüyor. Ancak Vezir d5'te saldırılara açık bulunduğundan, Beyaz hemen 3.Ac3 ile tempoyu eşitleyebilir.

"1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4" açılışı, "İskoçyalı Oyunu" diye bilinir. e5 eri saldırı altında bulunduğundan ve güçlüce savunulamadığından Siyah'ın yapabileceği en iyi hamle 3. ... exd4'tür. Oyun bundan sonra genellikle 4.Axd4 ile devam eder ve e4'teki erden ötürü Beyaz, merkezde alan kazanmış gibi görünür.

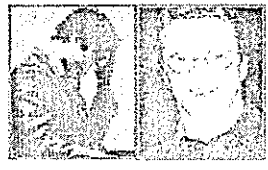
Ancak bu üstünlük sürekli olamaz. Siyah, tutarlıca saldıracak olursa e4 erini ortadan kaldırabilir. Bu saldırı doğrudan olabileceği gibi, gerekli hazırlıklardan sonra d5... sürerek eri kırışmak yoluyla da olabilir. Ne var ki, 5.Fb5 yanıtından ötürü hemen ...d5 sürmek doğru olmaz.

Bir açılışın ardında yatan düşünceyi anlamaya çalışmanın varyant çalışmaya oranla ne kadar üstün olduğunu göstermek için *İskoçyalı Oyunu*'nu örnek olarak kullanabiliriz. Yukarıda söylediklerimizden anlaşılıyor ki Siyah için en iyi seçenek, e4'e ve d5'e saldıran gelişme hamleleridir; çünkü ancak böylece e4 erinin baskısı kaldırılıp ...d5 gerçekleştirilebilir. Buna karşılık Beyaz'ın görünürdeki üstünlüğünü gerçek kazanca çevirebilmesi ancak e4, d5 karelerini denetimi altına almasına ve Siyah'ın ...d5 ile oyunu açmasını engellemesine ya da en azından geciktirmesine bağlıdır.

Öyleyse her iki yanın da açılış savaşımında e4 ve d5 karelerine yönelen hamleler bulmaya çalışmaları mantıksaldır. Öyleyse şu sürdürüm yolu doğal görünüyor: 4. ... Af6 (e4 ve d5'e saldırıyor) 5.Ac3 (aynı kareleri koruyor) 5. ... Fb4 (saldırıyı sürdürüyor) 6.Axc6 (7.Fd3'ü hazırlayan bu hamle Beyaz'ın e4'ü savunmak için son olanağı) 6. ... bxc6 7.Fd3 d5. Artık e4 eri kırışılacak. Siyah amacını gerçekleştirdi ve

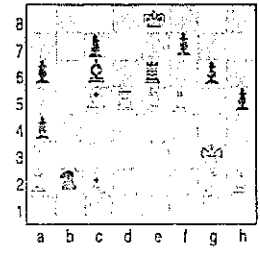
---

İskoç Açılışı, Kasparov-Short, Londra 1993



1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 exd4 4.Axd4 Fc5 5. Axc6 Vf6 6.Vd2 dxc6 7.Ac3 Fe6 8.Aa4?! Kd8 9.Fd3 Fd4 10.0-0 Ae7 11.c3 b5! 12.cxd4 Vxd4 13.Vc2! Vxa4 14.Vxa4 bxa4 15.Fc2 Fc4 16.Ke1 Fb5 17.Fe3 Ac8 18.Fc5 Ab6 19.Kad1 Kxd1 20.Kxd1 a6 21.f4 Ad7 22.Fa3 h5 23.Şf2 Kh6! 24.e5 c5 25.Ff5 Kb6 26.Kd2 g6 27.Fc2 Ke6 28.Şg3 Ab6 29.Fxc5 Ac4 30.Kd5 Axb2 31.f5 Fc6 32.Kd2 gxf5 33.Şf4 Ac4 34.Ke2 f6 35.Fxf5 Kxe5 36.Fd3 Fd5 37.Fd4? Kxe2 38.Fxe2 Şe7 39.Fxh5 Fxg2 40.Fd1 a3 41.h4 Fd5 42.h5 Ae5 43.h6 Fxa4 44.Fc5+ Şf7 45.Fc2 Fc4 46.h7 Şg7 47.Ff8+ Şh8 48.Fe7 Fd3 49.Fxf6+ Şxh7 50.Fxe5 Fxc2 *Yenişmezlik*

D10 / 31...Fc6



oyun dengede. Açılışın anlamını kavramak bize böylece açılış kitaplarında salık verilen taktikleri buldurdu. Satranca yeni başlayan birçok oyuncu bu hamleleri çok emekle ve mekanik olarak ezberlemiştir.

4.Fc4: Hızlı gelişme için yapılan bu er fedasının Beyaz'a bir zararı yoktur ve "İskoçyalı Gambiti"nin belirleyici hamlesidir. Ancak hemen göreceğimiz gibi Beyaz burada Gambit'i hızlı gelişme için değil, zamanın eğilimleri uyarınca f7'ye erken saldırı yöneltmek için oynamaktadır. ***Morphy*** bu saldırıyı çürütmüştür.

4. ...Fc5 5.Ag5

Bu hamle iki nedenle yanlıştır: Birincisi, Beyaz gelişmiş bir taşı ikinci kez oynuyor, böylece tempo yitirerek Siyah'a gelişme üstünlüğü veriyor; ikincisi, Beyaz açılışın merkez egemenliği savaşımı olduğunu unutuyor ve merkez üstünlüğünü rakibine bırakıyor.

Burada, en iyi sürdürüm, 5.c3 ve ...dxc3'ten sonra 6.Fxf7+ Şxf7 7.Vd5 olurdu.

5. ...Ah6: Siyah kendini gelişme hamlesiyle savunuyor; bunun yerine, daha çekici görünen ...Ae5 hamlesiyle hem savunup hem saldırsaydı, yalnızca Beyaz'ın gelişmiş alet oynama yanlışını yinelemiş olurdu. O zaman da Beyaz aşağıdaki kombinezonla üstünlük sağlardı. (Aşağıda Beyaz'ın 9. hamlesini izleyen irdelemeye bakınız.)

6. Axf7 Axf7 7.Fxf7+ Şxf7 8.Vh5+

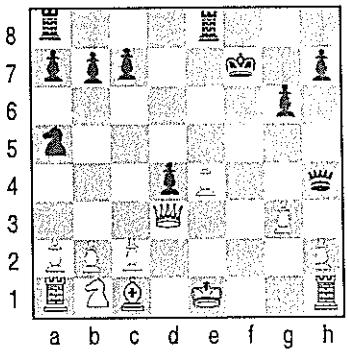
Satranca yeni başlayanlar belki Beyaz'ın kombinezonunu beğeneceklerdir. Ancak deneyimli bir oyuncu, Beyaz'ın bütün gelişmiş aletlerini ortadan kaldıran, yalnızca gelişmemişleri geride bırakan bir kombinezondan kuşku duyacaktır. Besbelli ki bu yöntemle sürekli bir saldırı sağlanamaz.

8. ... g6 9.Vxc5

Beyaz'ın yanılgılı oyununun sonuçları şimdi gözle görülebiliyor. Beyaz'ın tek gelişmiş aleti var, Vezir; o da saldırıya hedef olarak üstünlüğün Siyah'a geçmesini engelleyemeyecek. Eğer Siyah 5. hamlede ...Ah6 yerine 5. ... Ae5 oynamış olsaydı elimizdeki konum, 6.Axf7 Axf7 7.Fxf7+ Şxf7 8.Vh5+ g6 9.Vxc5'ten sonra, ama bu kez temel bir farkla ortaya çıkacaktı: Siyah'ın c6'da gelişmiş bir Atı yerine g8'de gelişmemiş bir Atı bulunacaktı; üstelik Siyah bir de er yitirerek güç durumda kalacaktı.

9. ... d6 10.Vb5 Ke8 11.Vb3+

D11 / 15.g3



Veziri ortalıkta dolaştırmakla Beyaz daha da zaman yitiriyor. Bu noktadan sonra *Morphy* üstün bir oyunla kazanca gidiyor. Beyaz 11. hamlede kesinlikle rok yapmalıydı.

11. ... d5 12.f3 Aa5 13.Vd3 dxe4 14.fxe4 Vh4+ 15.g3 Kxe4+ 16.Şf2 Ve7 17.Ad2 Ke3 18.Vb5 c6 19.Vf1 Fh3 20.Vd1 Kf8

Savaşın kargaşasında yalnızca gelişmiş aletlerle oynayarak yedeklerini oyuna sokmayı unutan satranç öğrencileri bu hamleden bir ders alabilirler.

21.Af3 Şe8 22.*Terk.*

İSKOÇYALI GAMBİTİ

Th. Lichtenhein-Morphy, New York 1857

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 exd4 4.Fc4 Af6

Açık konumlarda önemli olan, bütün aletleri bir an önce oyuna sokmaktır. Bu yüzden açık oyunlarda yalnız gelişmiş aletleri sayarak yüzeysel de olsa, çabucak, yeterli bir konum değerlendirmesi yapılabilir. Bu yöntemi önümüzdeki konuma uygulayalım. Beyaz iki alet geliştirmiş, ŞA ve ŞF, iki de merkez eri sürmüş. Ama merkez erlerinin sürülmesi aletlerin gelişmesi için zorunludur. Öyleyse Beyaz'ın konumunda dört tempo sayabiliyoruz. Siyah da iki alet geliştirmiş, ama yalnızca bir er sürmüş; böylece üç temposu var. Bu, Beyaz'ın şimdiden üstünlük sağladığını gösterir mi? Hayır; çünkü şimdilik Beyaz'ın bir eri eksiktir, bunu geri almak için Axd4... oynaması gerekir; ama At zaten f3'e çıkmış olduğundan Axd4... bir gelişme hamlesi olmayacak.

Demek ki Beyaz'ın erini geri alması için tempo üstünlüğünü geri vermesi gerekiyor. Bu yüzeysel irdeleme sonucu oyunu denk sayabiliriz.

5.e5: ***Meek-Morphy*** oyununun 5. hamlesinde olduğu gibi, saldırı uğruna zaman yitimi... 5.e5, f6'daki Ata saldırıyorsa da bir gelişme hamlesi değildir. Eğer Siyah salt savunma hamlesi yapmak zorunda kalsaydı, yani elinde aynı zamanda gelişmesine yarayacak bir savunma hamlesi bulunmasaydı, zaman yitimi dengelenecek ve Beyaz'ın saldırısı haklı çıkacaktı. Oysa ***Morphy*** saldırıyı bir gelişme hamlesiyle yanıtlamasını beceriyor; böylece gelişme hızı kazanmış oluyor.

Doğru hamle 5. 0-0 idi. 5. ... Axe4'ten sonra Beyaz, 6.Ke1 d5 7.Fxd5 Vxd5 8.Ac3 ile iki yitik erini geri alırdı.

5. ... d5 6.Fb5 Ae4 7.Axd4 Fd7

Şimdi gene gelişmiş taşları sayalım. Beyaz'da bir ilerleme yok; hâlâ iki aleti gelişmiş ve iki merkez eri sürülmüş ki dört tempo eder. Buna karşılık Siyah'ın üç aleti gelişmiş, iki Atla VF ve iki merkez eri sürülmüş; toplam beş tempo eder. Siyah böylece Beyaz'ın 5. hamlesi yardımıyla gelişmede bir tempo ileri geçmiş oluyor.

8.Axc6: Bu hamle yeni bir zaman yitimine neden oluyor; Siyah, erle kırarak Beyaz'ın gelişmiş ŞF'ni bir kez daha oynattıracak.

8. ... bxc6 9.Fd3 Fc5

Beyaz bir tempo daha yitirdi. Bakalım bizim hesaplayışımızda bu sonuç ortaya çıkacak mı: Beyaz'ın bir gelişmiş aleti var ve iki merkez eri sürülmüş; toplam üç tempo eder. Siyah'ınsa üç gelişmiş aleti var ve iki merkez eri sürülmüş; toplam beş tempo eder. Böylece Beyaz'ın tempo yitiği, konumdan açıkça gözlemlenebiliyor.

10.Fxe4 Vh4! 11.Ve2 dxe4 12.Fe3

Açık konumlarda, özellikle gelişme geriliği varsa, Şahın güvenliği baş sorundur. Dolayısıyla rok zorunluydu.

12. .... Fg4 13.Vc4 ...Kd8 yanıtından ötürü 13.Vd2 yararsız olduğundan, Beyaz çıkar yolu karşı saldırıya geçmekte buluyor; buysa çılgın bir kombinezonlu oyuna yol açıyor. Elbette elinde daha çok gelişmiş aleti bulunan yanın şansı daha fazla.

13. ... Fxe3! 14.g3

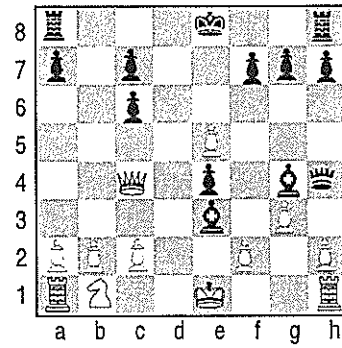
14. Vxc6+'a karşı ...Fd7 15. Vxa8+ Şe7 16.g3!

Fxf2+ 17.Şxf2 e3+ 18.Şe1(18.Şg1'den sonra ...e2 var) 18. ... Vb4+ 19.c3 Vxb2 20.Vxh8 Fg4 ve kaçınılmaz bir *mat* var.

14. ... Vd8 15.fxe3 Vd1+ 16.Şf2 Vf3+ 17.Şg1 Fh3 18.Vxc6+ Şf8 19.Va8+ Şe7

Beyaz *terk eder.*

D12 / 14.g3



FALKBEER GAMBİTİ
Schulten-Morphy, New York 1857

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.Ac3 Af6 5.d3 Fb4 6.Fd2 e3

Burada, *Morphy* oyunlarında sık rastlanan ve kesin bir kombinezona dayanmadan salt konumsal değerlendirmelerle yapılan tipik bir er fedası görüyoruz. *Morphy* açık oyunlarda en önemli şeyin alet geliştirmek olduğunda bir yol bilinçlendikten sonra, açık oyunlarda gelişme üstünlüğü sağladığı anda, erleri kırışarak ya da rakibin er zincirini bozarak, hiçbiri olmazsa er feda ederek hatları aletlere açmak gerektiğinde de elbette bilinçlenmişti.

Oyunda, e-dikeyini rakibinden daha kolay ele geçireceğini gören Siyah, ŞE'ni feda ediyor.

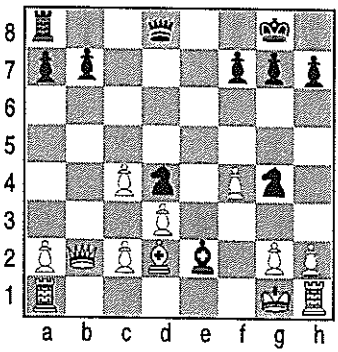
7.Fxe3 0-0 8.Fd2 Fxc3 9.bxc3 Ke8+ 10.Fe2 Fg4 11.c4

Beyaz, bu ve bundan sonraki hamlede er çokluğuna fazla önem veriyor; ne var ki, daha iyi hamleler de oyunu pek kurtaramazdı.

11. ... c6: Gene, gelişme üstünlüğü elde ettikten sonra oyunu olabildiğince açma ilkesi...

12.dxc6 Axc6 13.Şf1 Kxe2 14.Axe2 Ad4 15.Vb1 Fxe2 16.Şf2 Ag4+ 17.Şg1

D13 / 17.Şg1



17.Şe1'den sonra ...Vh4 ve ...Ve7 vardı. Ama şimdi de yedi hamlede mat var:

17. ... Af3+ 18.gxf3 Vd4 19.Şg2 Vf2+ 20.Şh3 Vf3+ 21.Şh4 Ah6 22.h3 Af5+ 23.Şg5 Vh5+ ***mat.***

FRANSIZ SAVUNMASI
Morphy-Meek, New York 1857

1.e4 e6: Değil mi ki ilk hamleyi yapması Beyaz'a gelişme üstünlüğü veriyor ve açık oyun gelişme üstünlüğünü elinde bulunduran yanın yararınadır, öyleyse *Siyah, başlangıçta konumu olabildiğince kapalı tutmaya çalışmalıdır.* Bu gerçeğin ancak son zamanlarda kavranmışolması şaşırtıcıdır. Modern turnuvalarda 1.e4 hamlesi artık ...e5'le değil, çoğu kez kapalı bir savunmayla yanıtlanmaktadır. Kapalı savunmalar içinde 1. ... e6, *Fransız Savunması,* en eskisidir.

2.d4 c5: Doğrusu ...d5'tir. Oyundaki hamle merkezde Beyaz'a üstünlük verecek.

3.d5 e5: Genellikle ***Morphy***'nin kapalı oyunları ele alışı açık oyunlarındaki ustalığını göstermez. Bununla birlikte yukarıdaki tempo yitirici hamle ***Morphy***'ye oyunu kendi yararına açma fırsatı veriyor.

4.f4! d6 5.Af3 Fg4 6.fxe5 Fxf3

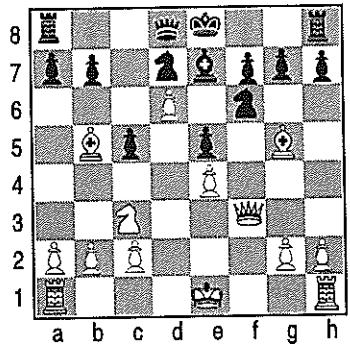
Gene, kırışmadan doğan tempo yitimi; çünkü Beyaz kırarken gelişiyor: Kırışmadan önce Beyaz'ın f3'te, Siyah'ın g4'te birer aleti vardı. Kırışmadan sonra Siyah alet ortadan kalktı, oysa Beyaz'ınkinin yerine başkası geliyor.

7.Vxf3 dxe5 8.Fb5+ Ad7 9.Ac3 Af6 10.Fg5 Fe7 11.d6!

Morphy'nin hat açıcı er fedası burada hemen sonucu sağlıyor.

11. ... Fxd6 12.0-0-0 *Terk.*

D14 / 11.d6!



EVANS GAMBİTİ
Morphy-Amatör, New Orleans 1858

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4

Bu hamleyle Beyaz gelişmesini sürdürüyor ve merkezi c3... hazırlık hamlesinden sonra d4... ile mi, yoksa rok ve diğer hazırlık hamlelerinden sonra f4... ile mi açacağına ilişkin kararını ileriye saklıyor. Ancak modern satranç anlayışına göre 4.Fc4 pek tutarlı bir sürdürüm yolu değildir. 1.e4 e5'ten sonra Siyah'ın e5'te çakılı eri Beyaz'a doğal bir hedef oluşturuyor. Beyaz oyunu d4... ya da f4... ile açabilir ve ancak böylece ilk hamlenin kendisine tanıdığı üstünlükten yararlanabilir. Oyunda bu ere saldırı 2.Af3 ile başlatılmıştı; Siyah'ın ...Ac6'sından sonra, Beyaz saldırısını 3.d4 ya da daha güçlüsü, 3.Fb5 (*İspanyol Oyunu*) ile tutarlıca sürdürebilirdi. 3.Fc4, Beyaz'ın gelişmesini sürdürüyor ama konumun gerektirdiği, e5 erine saldırı planını uygulamıyor. Bu açılışın, modern turnuvalarda görülmemesinin nedeni budur.

Siyah'ın en iyi yanıtı 3. ... Af6'dır; bu hamleyle Siyah, Beyaz'ın e4 erine saldırarak girişim gücünü kendi eline geçirir. Beyaz'ın d4... sürmesini geçici olarak durduran 3. ... Fc5 pek güvenilir değildir; çünkü Beyaz 4.c3'ten sonra amacını tempo kazanarak gerçekleştirir.

Macar Savunması, 3. ... Fe7 ise tüm girişim gücünü Beyaz'a bırakır.

3. ... Fc5 4.b4: Beyaz, Siyah'ın ŞF'nin c5'te bu-

Paris'te satranç tutkunları ***Anderssen - Morphy*** karşılaşmasını heyecanla izliyorlar.

lunmasından yararlanarak oyunun gidişini denetimi altına almak istiyor. b4'ten er fedasının amacı, d4... sürüşü için gerekli c3... hazırlık hamlesini zaman yitirmeden yapabilmektir. Bulucusunun adıyla "Evans Gambiti" diye anılan bu açılış, ***Anderssen*** ve ***Morphy*** dönemlerinde çok gözdeydi.

4. ... Fxb4: ...Fb6 ile *Evans Gambiti* rededilebilir. Bu durumda b4'teki ilerlemiş er, çoğu kez bir zayıflık oluşturur. Oysa Fil b6'da, c5'te olduğu kadar etkilidir, üstelik saldırılara daha az açıktır. Yalnızca bu nedenden ötürü bile *Evans Gambiti* salık verilemez.

5.c3 Fa5: Bu, ...Fc5'ten daha iyi; yoksa Fil, d4... vuruşuna hedef olacaktı.

6.d4: Gambit stili devam. Beyaz, Siyah'a iki seçenek veriyor: Siyah ya da Beyaz'ın er merkezine ilişmesin, ya da daha fazla er kazanmak için oynayarak Beyaz'ın gelişmiş aletlerine hat açsın; tam ***Morphy***'ye uygun bir konum. Oyunda Siyah ikinci seçeneği yeğliyor.

6. ... exd4: İster e5'teki eri, dolayısıyla merkezi elinde tutmak için olsun, isterse 7.dxe5'ten sonra oyunu yalınlaştırmak için olsun, 6. ...d6 çok iyi bir hamleydi. Beyaz 7.dxe5 oynamakla kendi merkezini bozmuş olacak ve oyunsonunda zayıf V-kanadı erlerinden ötürü zor durumda kalacaktı.

7.0-0 dxc3 8.Fa3

Beyaz'ın gelişmesi belki de feda edilen erleri karşılamıyor. Herhalde 8.Vb3 yeğlenmeliydi: bu, Si-

yah'a ...Vf6 oynatarak Beyaz'ın 9.e5 ile saldırısını sürdürmesini sağlayacaktı. Oysa şimdi Beyaz Vb3... oynarsa Siyah ...Ah6 oynayabilir.

8. ... d6 9.Vb3 Ah6 10.Axc3 Fxc3

Bu kırışma Beyaz yararına bir saldırı konumu oluşmasını sağlıyor.

11.Vxc3 0-0 12.Kad1. Gelişme üstünlüğünün kendini duyurması için Beyaz'ın oyunu iyice açması gerekiyor. Bunun için uygun hamle e5... sürmek olacak, ama Siyah bunu ustaca önlüyor.

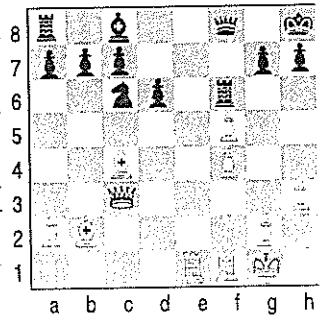
12. ... Ag4 13.h3 Age5 14.Axe5 Axe5 15.Fe2!

15.Fb3'e karşı Siyah oyunu yalınlatmak amacıyla ...Fe6 oynayacaktı. Şimdi Beyaz f4... ile oyununu açmaya niyetleniyor. Ne var ki, Siyah tam burada çok öğretici bir yanlışlık yapıyor: Beyaz'ın gelişmesi üstün olduğuna göre Siyah oyunu kapalı tutmaya çalışmalıydı; dolayısıyla Beyaz'ın oyunu açmak için tüm gücüyle yüklenip er sürmeyi tehdit ettiği e5 karesini denetlemeli, bu amaçla örneğin ...f6 ve ...Ag6 oynamalıydı. Böyle yapsaydı, taş fazlası da olduğuna göre Siyah herhalde üstünlük elde ederdi. Oysa o, konumunu ferahlatacağını sanarak oyunu açıyor; böylece rakibinin şimdiye kadar çözmeyi başaramadığı en güç sorununu çözüyor.

15. ... f5: Bu hamle, 1) e-dikeyini, 2) a2-g8 çapraz ını, 3) artık ...f6 ile tıkanamayacak olan a1-h8 çapraz ını açıyor. ***Morphy***, 17., 18. ve 19. hamlelerde bu açık hatları ele geçirecek.

16.f4 Ac6 17.Fc4+ Şh8 18.Fb2 Ve7 19.Kdel Kf6 20.exf5 Vf8. Beyaz şimdi oyunu sonuçlandıracak parlak bir kombinezon fırsatı yakalıyor.

D15 / 20...Vf8



21.Ke8 Vxe8 22.Vxf6 Ve7 23.Vxg7 Vxg7 24.f6 Vxg2+

Umarsızlık. 24. ... Vf8'den sonra Beyaz şöylece *mat*a giderdi: 25.f7! Ae5 26.fxe5 h5 27.e6! Şh7 28.Fd3+ Şh6 29.Kf6! Şg5 30.Kg6+ Şf4 31.Şf2!

25.Şxg2 Fxh3+ 26.Şxh3 h5 27.Kgl *Terk.*

PHILIDOR SAVUNMASI

Morphy-Dük Braunschweig ile Kont Isouard, Paris 1850

1.e4 e5 2.Af3 d6 3.d4 Fg4

Bu hamle açıkça tempo yitiriyor: 4.de5'ten sonra Siyah er yitirmek istemezse ...Ff3 oynamak zorunda kalacak.

4.dxe5 Fxf3 5.Vxf3 dxe5 6.Fc4 Af6

Siyah'ın yitirdiği tempo konumdan açıkça görülüyor: Er konumu bakışık ama Beyaz'ın iki gelişmişaletine karşı Siyah'ın tek gelişmişaleti var. Üstelik çifte saldırıya yol açtığı için Siyah'ın son hamlesi yanlış.

7.Vb3 Ve7

8.Vxb7'den sonra ...Vb4+ ile Vezirleri kırışıp bir er eksikliğiyle durumu kurtarmak amacı var.

8.Ac3: Gelişmesindeki büyük üstünlüğünden ötürü *Morphy* er kazanmakla yetinmek istemiyor. Konumu doğru değerlendirmek için e7'deki Siyah Vezirin gelişmişsayılamayacağına dikkat etmek gerekir; Vezir, ŞF'nin gelişmesini engellemektedir. Üstelik Siyah şimdi b7 erini koruyabilmek için bir tempo daha yitirmek zorunda.

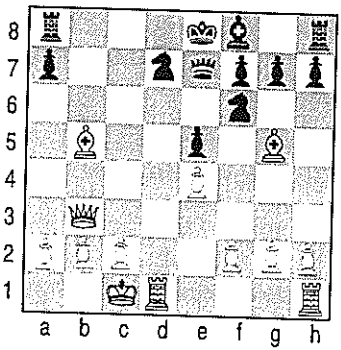
8. ... c6 9.Fg5 b5

Bu, Beyaz'ın oyunu sonuçlandıracak bir kombinezon kurmasına fırsat veriyor; ama zaten Siyah'ın pek bir hamlesi yoktu.

10.Axb5 cxb5 11.Fxb5+ Abd7 12.0-0-0

d7'ye çivilenmişAta saldırı, kombinezonun ana motifi oluyor.

D16 / 12.0-0-0



12. ... Kd8 13.Kxd7! Kxd7 14.Kdl Ve6

Beyaz şimdi oyunu çeşitli yollardan kazanabilir. En yalını: 15. Ff6 ve ...Vb3'ten sonra Fd7... *mat*. *Morphy* artistik bir yolu yeğliyor.

15.Fxd7+ Axd7 16.Vb8+ Axb8 17.Kd8 *mat.*

İKİNCİ BÖLÜM

WILHELM STEINITZ

1. Kapalı Konumlar ve *Steinitz*

Eski zamanlarda konumsal oyunların genel ilkeler uyarınca oynandığından söz etmiştik. Bu ilkelerin kavranması satrancın gelişmesiyle koşut gidiyordu. Genel ilkeler aranmasından ve araştırılmasından anlaşılıyor ki satranç o zamanlar bilimsel doğrultuda ele alınmıştı. Satranca bilimsel yaklaşımın en büyük temsilcisi ***Wilhelm Steinitz***'tir.*

**Steinitz* 18 Mayıs 1836'da Prag'ta doğmuştur; 22 yaşındayken öğrenci olarak Viyana'ya gelmiş ve Viyana Satranç Kulübü'nde –ki sonradan bu kulüp çok satranç ustası yetiştirmiştir– satranç yaşamına başlamıştır.

Steinitz 1862'de Uluslararası Londra Turnuvası'nda Avusturya'yı temsil etmiş, altıncı olmuş, bu arada turnuvanın en iyi oyunu sayılan bir oyun da oynamıştır. 1886'ya kadar Londra'da kalan ***Steinitz*** 1866'da ***Anderssen***'le bir karşılaşma yapmıştır. ***Morphy***'nin satrancı bırakmasından sonra ***Anderssen***, o yıllarda, gene en önde gelen satranç ustası sayılıyordu. ***Steinitz*** bu karşılaşmayı, hiç yenişmezliksiz, 8:6 kazanmıştır. O dönemde henüz "Dünya Satranç Birincisi" sanı kullanılmamakla birlikte, gerçekte ***Steinitz*** Dünya Birincisi olmuştu. ***Steinitz***'in önemli uluslararası turnuvalardaki başarılarından bazıları şunlardır: *Baden-Baden 1870*, ikincilik; *Viyana 1873*, birincilik; *Viyana 1882*, eşbirincilik; *Londra 1883*, ikincilik. Bu son turnuvada birinciliği ***J. H. Zukertort*** almıştı; böylece ***Steinitz*** ile ***Zukertort*** zamanın önde gelen ilk ustası oluyorlardı. 1886'da bu iki oyuncu dünya birinciliği için ilk resmi karşılaşmayı yaptılar. O sıralarda ***Steinitz***'in temelli yerleşim yeri Birleşik Devletler olduğundan karşılaşma New York, St. Louis ve New Orleans'ta yer aldı; ***Steinitz*** karşılaşmayı 10 yengi, 5 yenilgi ve 5 yenişmezlikle, 10:5:5 kazandı. →

Burada ***Morphy*** ile ***Steinitz***'in oyunlarını karşılaştırmak istiyorum. Kuşkusuz genel satranç kamuoyunda ***Morphy*** bu oyunun kahramanıdır. Buna karşılık satranç uzmanlarının ve son zamanlar satranç ustalarının gözünde ***Steinitz*** satranç dünyasının daha engin ve seçkin bir adıdır. Yazdığı satranç kitabında ***Lasker***, ***Steinitz***'in satranç görüşlerini sıcaklık ve içtenlikle serimlemekle bu büyük selefi adına bir anıt ortaya koymuş oluyor. Biz de bu kitabımızda kendi oyunlarını temel alarak, ***Steinitz***'in görüşlerinin uygulanabilirliğini göstermeye çalışacağız.

Morphy açık oyun ilkelerini bulup çıkarırken, ***Steinitz*** kapalı konumlarda geçerli kural ve ilkeleri araştırıyordu. Bu rastlantısal değildir. Her satranç ustası genellikle kendi kişiliğine uyan oyun biçimiyle ilgilenir. ***Morphy***'nin açık oyunu, eylemi ve tez başarıyı yeğleyen insanı belirler. Buna karşılık ***Steinitz*** gündelik başarı ardında değil, kalıcı değerler arayışı içindeydi. Sık sık ***Steinitz***'in ufarak ama sürekli bir konumsal üstünlük uğruna uzun, tatsız savunmalara girdiğini görürüz.

İşte bu özelliğinden ötürü ***Steinitz*** kapalı konumları kendi uzmanlık alanı yapmıştır.

Açık oyunda bütün öğeler sürekli bir akışım içindeyken, *kapalı konumlar her iki yandaki çakılı erlerin varlığıyla, dolayısıyla konumsal özelliklerin sürekliliğiyle belirlenir.* Kalıcı konumsal belirleyicilerin öğrenilmesi ve değerlendirilmesi ***Steinitz***'in çalışmalarına bağlanabilir ve satrançta modern tekniğin temelini oluşturur.

Morphy oyunu açmak için daha başlangıçta

Daha sonra ***Steinitz***, sanını birtakım karşılaşmalarda başarıyla korudu. Bu karşılaşmaların en önemlileri, 1889 ve 1892'de ***Çigorin***'e karşı olanlarıdır. 1894'te ***Steinitz***, ***Dr. E. Lasker***'e yenildi ve ***Lasker***'in deyişiyle: "oyuncu, düşünürü teslim aldı." ***Steinitz*** sanını yitirdikten sonra gene sık sık turnuvalara katılmış, ama hiç birincilik alamamış; 1900'de ölmüştür.

merkeze yükleniyor, kendi gelişme ilkelerinden ötürü bundan bir üstünlük de elde ediyordu. Ama ***Morphy***'nin ilkelerinin satranç ortamında yaygınlaşmasıyla birlikte açılıştan üstünlük elde etmek bütün oyuncular için güçleşmeye başladı. Eski açılış biçimleri Fillerin ve Kalelerin erkenden karşı karşıya kalmalarına ve kırışılmalarına yol açıyordu. Örneğin ***Morphy***, *Fransız Savunması*'na karşı "kırışma" varyantını seçiyordu: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5; iki merkez eri kırışılmış bulunduğundan oldukça açık bir konum. Bu açılışta, hızlı bir gelişmeyle, tek açık dikey olan e-dikeyinde Kalelerini çiftleyen ***Morphy*** burayı denetimi altına alıyordu. Bunu başarabiliyordu, çünkü rakibi gelişemediğinden Kalelere zamanında karşı koyamıyordu. *Fransız Savunması*'nın bu varyantına bugün tipik bir yenişmezlik varyantı olarak bakılıyor; çünkü Siyah, ağır aletlerini Beyaz'ınkilerin karşısına yerleştirir ve Beyaz, dikeyin denetimini Siyah'a bırakmak istemediğinden kırışmak zorunda kalır. Daha oyunun başında böyle yalınlatıcı işlemlere sürüklenmemek ve rakibin kırışma tehditlerinden korunaraktan saldırı için derin planlanmış manevralar hazırlamak amacıyla ***Steinitz***, *merkezde pasif ama yıkılmaz sağlam konumlar veren açılışları seçmekteydi. Merkezin güvenikli konumu ona kanattan yavaş ama şaşmaz bir saldırı olanağı sağlıyordu.*

Aşağıdaki ***Steinitz-Çigorin*** karşılaşma oyununda ***Steinitz***'in bu tipik oyun düzenini görüyoruz.

İSPANYOL OYUNU
***Steinitz-Çigorin*, Havana 1892**

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6

Bu, *İspanyol Oyunu*'nun "Berlin Savunması" denen varyantıdır. e5 erini korumaya çabalamak yerine Siyah, bir karşı saldırıya geçiyor. Burada, eğer Beyaz *İspanyol Oyunu*'nu anlamı uyarınca d4... ile merkezi kendi yararına açmak amacını güdecekse 4.d3 doğru olmaz. Aynı düşünce 4.Ac3 hamlesi için de geçerlidir: bu hamle Siyah'a, ...Fb4 ile e4 erine olan karşı saldırısını sürdürme olanağı verir ve sonunda Beyaz'ı d3... savunma hamlesini yapmaya zorlar. Bunun gibi 4.Ve2 de d4...'e hazırlık olarak pek salık verile-

mez; çünkü bu hamle d4 karesini bir koruyucusundan yoksunlaştırır. Eğer Beyaz, d4... ile açık *İspanyol Oyunu* kurmaya yöneliyorsa en iyi hazırlığı 4.0-0'dur. Böylece e4 erini dolaylıca korumuş olur; çünkü Siyah 4. ... Ae4 oynayacak olursa, Beyaz 5.d4 ile e-dikeyine doğru başlatacağı saldırıyla eri kolayca geri alır.

Belirttiğimiz gibi, ***Steinitz*** oyunu merkezden açmakla ilgilenmiyordu; bu yüzden oyunda basitçe d3... oynamış, böylece Siyah'ı da kendi ŞE'ni korumaya zorlamıştır. Beyaz şimdi Siyah'ın kısıtlanmış ŞF'ne karşı kısıtlanmamış ŞF üstünlüğünü kazanmıştır (bu üstünlüğün özellikleri ***Steinitz-McDonnel*** ve ***Steinitz-Blackburne*** oyunları sırasında incelenecektir).

Burada şunu belirtelim ki, erler, Filin karşı rengi karelere yerleştirilmelidir. Başka bir deyişle, eğer bir Fil kendi çakılı erleriyle aynı renkteki karede değilse, değeri daha fazladır.

Eğer bir ŞE açılışı kapalı oyuna dönüşüyorsa, Beyaz'ın e4 ve belki d3 erleri ve Siyah'ın e5, d6 erleri konumun kalıcı niteliğini belirler. Buna göre Beyaz için siyah Fil, Siyah için de beyaz Fil, yani her iki yan için de VF daha değerlidir. Konumdan da bu görülebilir; her iki yanda da Vezir Filleri özgür olmakla birlikte, Şah Filleri kısıtlanma tehlikesi karşısındadırlar. VE oyunlarındaysa (1.d4 d5) Şah Filleri daha güçlüdür, Vezir Filleri ise daha kolay kısıtlanabilirler. *VE açılışlarında Siyah'ın temel sorunu VF'ni yararlıca kullanmanın yolunu bulabilmektir.*

4.d3: Burada ***Morphy*** ile ***Steinitz*** arasındaki ayrım hemen görülüyor. ***Morphy*** ilk fırsatta d4... sürmeye bakardı: ***Steinitz*** ise merkezi yarmayı düşünmüyor; tersine, ileride Ş-kanadından bir saldırı hazırlamak için merkezi berkitmeyi amaçlıyor.

4. ... d6 5.e3

e3, e4 erleri, Siyah'ın merkeze sızmasını olanaksız kılıyor. Bu konuma, e4...'le başlayan bütün *Steinitz* oyunlarında rastlanır.

5. ... g6

Burada bu hamle kolaylıkla oynanabilir; çünkü Beyaz, oyunu erkenden açmaya çalışmıyor.

6.Abd2

Beyaz, Atını f1 üzerinden e3'e dolandırarak saldırı hazırlamak istiyor. Günümüzde çok gözde olan bu dolandırımı ***Steinitz*** bulmuştur. Gerçekten, ***Steinitz***'in oyunlarında sık sık uzun At dolandırımlarına rastlarız. Erkenden açık oyuna giren ***Morphy***'de böyle bir dolandırım olanaksızdı; çünkü açık konumlarda zaman harcamaya gelmez.

Dikkati çeken bir başka ***Steinitz*** özelliği de rokun geciktirilmesi. Böylece ***Steinitz*** V-kanadında rok olanağını elinde tutuyor.

6. ... Fg7 7.Af1 0-0 8.Fa4

Beyaz, Filini saldırı için hazır tutuyor. Bütün bunlar d4...'ten sonraki açık konumlarda gerçekleştirilemeyecek uzun dönemli hazırlık manevralarıdır.

8. ... Ad7 9.Ac3 Ac5 10.Fc2 Ae6 11.h4

Oyunun bu erken aşamasında ve ***Morphy***'nin ilkelerine açıkça aykırı olarak, gelişmemiş bir konumda Ş-kanadından saldırı başlıyor. Ancak dikkat edilecek nokta, Siyah'ın merkeze yönelen karşı saldırısının, Beyaz merkezin güvenlikli konumundan ötürü, başarı sağlayamayacak olmasıdır. ***Morphy*** oyunlarında h4... hamlesine hiç rastlanmadığına dikkat edilmelidir: çünkü ***Morphy, Steinitz*** gibi beklemez, oyunun başlarında rok yapardı.

11. ... Ac7 12.h5 d5 13.hxg6 fxg6

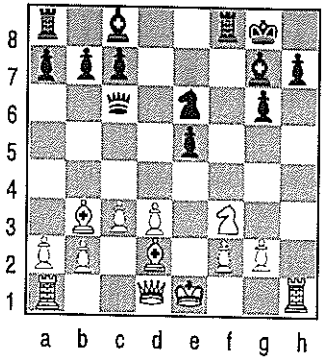
Belki ...hxg6 daha iyiydi. O zaman ***Steinitz*** başka oyunlarındaki gibi 14.Ve2 oynayarak güçlü merkez konumunu koruyacak ve belki 0-0-0... ile birleştirerek saldırısını h-dikeyinden sürdürecekti. ...fxg6'dan sonra Siyah'ın Şah konumundaki zayıflığın niteliği biraz daha değişik oluyor: gerektiğinde f5'e sürülebilecek ŞFE'nin yokluğu. Bu zayıflık ŞAE'nin g6'ya sürülmüş olmasıyla daha yeğinleşiyor. a2-g8 ve a1-h8 çaprazlarındaki bu zayıflık, daha önce incelediğimiz bir ***Morphy-Amatör*** oyunundaki zayıflığı andırıyor (bkz.:sf47. Siyahın 15. hamlesi); ve ***Steinitz***'e parlak bir kombinezon fırsatı veriyor.

Geçmişteki parlak kombinezonları incelemiş olan ***Steinitz*** *başarıyı yalnızca satranç ustasının dehasına vermemiş, başarının rakip konumdaki temel*

zayıflıklara dayandığına inanmıştır. Belki de ***Steinitz***, sık rastlanan konumsal zayıflıklarla, bu zayıflıklar üzerine kurulan kombinezonlar arasındaki ilişki üzerine bir kuram geliştirmişti.

Çigorin kendi konumunu ...fxg6 ile zayıflatır zayıflatmaz, ***Steinitz*** konumsal oyunu ve merkezde savunmayı bırakıyor, rakibin zayıflığından en iyi yararlanacak biçimde oynamaya hazırlanıyor. Bu yönde ilk adım, merkezi açarak çaprazlardaki engelleri ortadan kaldırmak olacak.

D17 / 16...Vc6



14.exd5 Axd5
15.Axd5 Vxd5
16.Fb3 Vc6

Bir çapraz ele geçirildi; şimdi sıra a1-h8 çaprazında.

17.Ve2 Fd7 18.Fe3 Şh8 19.0-0-0 Kae8 20.Vf1

Görünüşte d4...'ü hazırlayan zararsız bir hamle. Gerçekte 24. hamledeki sürprizin temelini oluşturuyor.

Çigorin yıkımın yakınlığından habersiz karşı saldırı hazırlıyor:

21.d4 exd4 22.Axd4 Fxd4

...Axd4'ten sonra Beyaz 23.Kxh7+ Şxh7 24.Vh1+ ile hemen kazanırdı.

23.Kxd4: Uzun çapraz da ele geçirildi. Şimdi ***Steinitz*** oyunu parlak bir sonla bitiriyor.

23. ... Axd4 24.Kxh7+ Şxh7 25.Vh1+ Şg7 26.Fh6+ Şf6 27.Vh4+ Şe5 28.Vxd4 ***Terk.***

2. *Steinitz*'ten Birkaç Oyun

Steinitz'in kendi oyunlarını, ***Morphy***'nin tersine, kapalı konumlu oyunlara doğru geliştirdiğini, buna karşılık ***Morphy***'nin ortaya koyduğu, "aletlerin hızla gelişmesi" ilkesinin yalnızca açık oyunlarda geçerli olduğunu gördük. Bir yol bunu kavradıktan son-

ra, bilimsel dönem satranççılarının karşısına çıkan ikinci sorun, kapalı oyunlarda geçerli ilkelerin bulunup çıkarılması oluyordu. Açık konuma ilişkin ilkelerden daha derin ve karmaşık olan bu ilkelerin ortaya çıkarılması ***Steinitz***'in başarısıdır. ***Morphy***'den farklı olarak ***Steinitz*** satranç tekniği konusunda devrimci görüşlerini, kuramsal kitaplarında ve oyun irdelemelerinde yazıya dökmüş, böylece hipermodern satranç çıkana kadar egemen olan satranç anlayışının öncüsü olmuştur. ***Steinitz***, *kapalı oturumlarda en önemli öğenin aletlerin hızlı gelişmesi olmadığını, ama asıl önemli öğenin kalıcı konumsal nitelikler olduğunu sezmişti.* Bu öğeler eldeki taşlarla ve konumun yapısal görünüşüyle belirlenebilmektedir. Ama ***Steinitz***'in buluşları burada tümüyle serimlenemeyecek kadar geniş kapsamlıdır; bunlar üzerine bir fikir vermenin en iyi yolu burada birkaç ***Steinitz*** oyunu sergilemek olacak. Nitekim aşağıdaki oyunlar yukarıdan beri anageldiğimiz konumsal belirleyicilerin kullanımını örneklendirmektedir.

İTALYAN OYUNU
Dubois-Steinitz, Londra 1862

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.0-0

Modern açılış bilgisine göre bu kadar erken rok yapmamak daha iyidir; böylece uzun rok olasılığı elde tutulmuş olur. Ancak şunu belirtmek gerekir ki, rokun ertelenmesi düşüncesine ***Steinitz***'ten önceki oyunlarda, örneğin ***Morphy***'nin oyunlarında rastlayamayız. Tersine, ***Morphy***, merkez erlerini ivedice sürmek amacıyla oynadığından, bir an önce rok yaparak Şahını güvenliğe almaktan yanaydı.

4. ... Af6 5.d3 d6: Rakibin tersine, ***Steinitz*** yerinde bir kararla roku erteliyor.

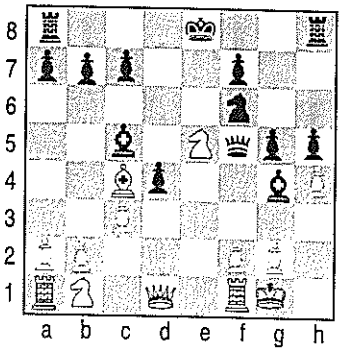
6.Fg5: Beyaz bu hamlenin yol açacağı olayları kestirebilseydi belki de Fili e3'e oynardı.

6. ...h6 7.Fh4 g5. Şimdi Beyaz'ın erken rokuna karşılık Siyah'ın roku ertelemiş olmasının sonuçlarını görüyoruz. Saldırının kuruluşu açısından bu oyun ***Steinitz***'in kapalı merkezli, kanattan er saldırılı son dönem oyunlarının öncüsüdür.

8.Fg3 h5! 9.h4: 9.Axg5'ten sonra 9. ... h4! 10.Axf7 hxg3 11.Axd8 Fg4 12.Vd2 Ad4 13.Ac3 Axf3 14.gxf3 Fxf3 ve erken *mat* var.

9. ... Fg4: Şimdi Beyaz 10.hxg5 oynarsa, ... h4 ve 11.Fh2 Ah7 sonrasında Siyah'a üstünlük verir. Beyaz, Ş-kanadı saldırısına, oyunu merkezden açarak karşı koymaya karar veriyor; buysa bir er fedası gerektiriyor.

D18 / 14...Vf5!



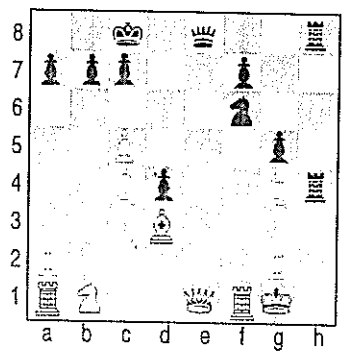
10.c3 Vd7 11.d4 exd4 12.e5 dxe5 13.Fxe5 Axe5 14.Axe5 Vf5!

Beyaz'ın merkeze yönelen karşı saldırısı püskürtüldü, Siyah'ın saldırısı şiddetlendi.

15.Axg4 hxg4 16.Fd3 Vd5 17.b4: ...Fb6'dan sonra c4-5... sürmek amacıyla. Oysa Siyah, saldırının yazgısının h-dikeyinde belirleneceğini hesaplayarak tehdit altındaki Fili feda etmeyi yeğliyor. Saldırının anlamı, Siyah'ın 22. hamlede, hem de bir alet eksikken, beyaz Şahın kaçmasını önlemek amacıyla Vezirleri kırışmasında ortaya çıkacak.

17. ... 0-0-0 18.c4: Bu koşullarda en iyi hamle amacı, Siyah Vezirin f5 karesini ya da uzun çaprazı denetlemesini engellemek. f5 karesinin önemi oyunun devamında ortaya çıkacak.

D19 / 22.Ve1



18. ... Ve6 19.bxe5 Kh4. Siyah şimdi 20. ... Kdh8 21.f3 g3 22.Ff5 Ve6! ve erken *mat* tehdit ediyor.

20.f3 Kdh8 21.fxg4 Ve8

... Ag4, 22.Ff5'ten ötürü yanlış olurdu.

22.Ve1

22.Ke1'e karşı

...Kxh1 23.Şf2 Vxe1+ 24.Ve1 Axg4+ 25.Şe2 Ke8 vd. var.

22. ... Ve3+! 23.Vxe3 dxe3 24.g3 Kh1+ 25.Şg2 K8h2+ 26.Şf3 Kxf1+ 27.Fxf1 Kf2+ 28.Şxe3 Kf1

Aletlerinin kilitli konumundan ötürü belli ki oyunsonu Beyaz için umutsuz. Nitekim Siyah, birkaç hamle sonra oyunu kazanmıştır.

EVANS GAMBİTİ

Blackburne-Steinitz, Londra 1863

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.b4 Fxb4 5.c3 Fc5. Bu konumda ...Fa5'in üstünlüğünü daha önce belirtmiştik; Fil a5'te d4... saldırısına açık değil. Ancak bu oyunun oynandığı yıllarda açılış bilgisi her iki hamleyi de eşit değerlendiriyordu.

6.d4: Fil a5'e çekilmiş olsaydı, Siyah ...ed4 ile merkezi bırakmak zorunda kalmayacak, 6. ... d6 oynayabilecekti. O zaman Beyaz, 7.dxe5 dxe5 8.Vxd8+ Axd8 9.Axe5 ile gambit erini geri almaya kalkacak olursa, er konumunun bozukluğundan ötürü, elveriş-siz durumda kalacaktı.

6. ... exd4 7.0-0 d6

...dxc3 yanlış olurdu: 8.Fxf7+ Şxf7 9.Vd5+ var.

8.cxd4 Fb6: *Evans Gambiti*'nde, eskiden, bu hamleler en doğru hamle, bu konumsa en normal konum kabul edilirdi.

9.Ac3: Bugün olağan saydığımız bu gelişme hamlesi *Morphy*'den önce hemen hiç bilinmiyordu. Eskiden oyuncular 9.d5'le saldırmayı yeğliyorlardı; oysa bu hamlenin sakıncaları ortada: ŞF'nin etkinliğini kısıtlıyor ve Beyaz'ın merkez er konumunu donduruyor.

9. ... Fg4: Siyah'ın bir fazla eri bulunmasına karşın Beyaz daha gelişmiş ve merkeze egemen durumda. Beyaz erlerin e4'te ve d4'te, Siyah erin d6'da bulunduğu merkez er konumuna sık sık rastlanır. Beyaz'ın üstünlüğü, merkeze egemen olmasında ve dolayısıyla aletlerini bir kanattan öbürüne kolayca aktarabilmesindedir. Buna karşılık merkezdeki kısıtlanmışlığından ötürü. Siyah'ın Ş-kanadı ile V-kanadı arasındaki ilişki zayıftır: V-kanadındaki aletler, örne-

ğin b6'daki Fil, Ş-kanadına ancak güçlükle ve zaman yitimiyle taşınabilir.

Bu irdeleme her iki yanın mantıksal planını belirliyor. Beyaz'ın amacı kanatlardan birine, belki de üstün gücünü duyurabileceği Ş-kanadına saldırmak olacak. Siyah ise oyunun ağırlığını merkezde toplamak amacıyla saldırı hedefi olarak merkezi seçecek; çünkü ayrık kalmış aletlerinin işbirliği içinde yönelebileceği tek hedef merkezdir. Bunun yanı sıra Siyah, sıkışık konumunu rahatlatmak amacıyla birtakım aletleri kırışmak isteyecek ama Beyaz elbette bundan kaçınacak.

Steinitz'in hamlesi, konumun gerekleri uyarınca, Beyaz'ın merkezine yönelmiş bir saldırı başlatıyor.

10.Fb5: Oyun buraya kadar tıpkı bir ***de Riviere-Morphy*** oyununda olduğu gibi gelişti. Ancak burada 11.d5 tehdidine karşı Siyah ...Fd7 oynamıştı. Oysa bu, merkeze saldırıdan vazgeçmek demekti. Aşağıdaki hamle, ***Steinitz***'in, ana ilkesinin konumun gerekleri uyarınca oynamak olduğunu ve bu uğurda birtakım geçici güçlükleri göze alabileceğini gösteriyor.

10. ... Şf8 11.Fxc6 bxc6 12.Fa3

Şimdi Beyaz için en iyi plân, siyah Şahın korunaksız konumundan yararlanmak üzere merkezde ilerlemek olsa gerek.

12. ... Fxf3: g-dikeyinin açılması Beyaz'ın saldırısına yarayabileceğinden, bu hamle Siyah için tehlikeli görünüyor. Gene de ***Steinitz*** konumun gereklerivle tutarlı olarak, Beyaz'ın merkezini durdurmak ve d4 erini zayıflatmak amacını güdüyor.

13.gxf3 Vg5+ 14.Şh1 Ae7

Saldırıya geçmek için Beyaz her şeyden önce ŞFE'ni sürmeli ve f4 karesini denetimi altına almalıdır.

15.Ae2 Ag6 16.Kg1 Vf6 17.Vd3 Şg8

Bu hamle e5...'i önlüyor ve ...h6, ...Şh7'den sonra, Beyaz'ın merkezine saldırmak üzere Kaleleri bağlantılamayı amaçlıyor.

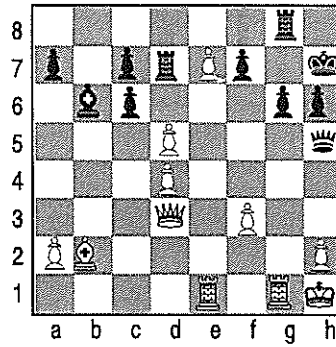
18.Fc1 h6 19.f4 Şh7 20.f5 Ae7 21.Fb2

d4 erinin zayıflığı kendini duyuruyor; Beyaz A-f4-h5... oynayabilmek için d4 erini Fille koruyor.

21. ... d5: Beyaz'ın merkezine saldırı sürüyor.

22.f3 Kad8 23.Af4 Khg8 24.Ah5 Vh4 25.f6

D20 / 28.Kae1



Saldırısı sonunda Beyaz, gambit erini geri alıyor.

25. ... Vxh5 26.fxe7 Kd7 27.exd5 g6 28.Kae1

Şu son hamlelere bakan bir kimse ***Blackburne***'ün büyük bir güçle saldırdığı, ***Steinitz***'inse kendisini anca savunabildiği izlenimini edinir. Gerçekte durum bambaşka. ***Blackburne*** *kombinezon denizinde yüzerken,* ***Steinitz*** *bütün savunma güçlüklerine karşın oyunun temel konumsal özelliğini, merkez egemenliği öğesini hiç gözden kaçırmıyor.* Buna örnek olarak 26. hamleyi gösterebiliriz. Orada belki ilk akla gelecek hamle ...Kd7 değil ...Ke8 idi; çünkü Kale, d7'de d5 erinin saldırısına açık bulunuyor. Oysa aşağıdaki hamle, ***Steinitz***'in konumu ileri görüyle değerlendirdiğini ve e8'i öbür Kaleye sakladığını gösteriyor.

28. ... Ke8: Şimdi belli ki 29.dxc6 Kdxe7'den sonra e-dikeyine egemenliğinden ve beyaz erlerin zayıflığından ötürü Siyah üstünlük elde eder. Bu yüzden ***Blackburne*** şimdilik temel soruna yan çizerek oyunu parlak bir saldırıyla sürdürmek istiyor. Ne var ki, sonuçta bütün çabaları ***Steinitz***'in yılmaz savunusu karşısında boşa çıkacaktır.

29.Ke5 Vh4 30.Kf5: Çok zekice oynanmışbir hamle. Siyah, Kaleyi alamıyor. ...Kde7 bile yapamıyor; 31.Kf7 ve 32.Vg6 var.

30. ... Vxe7 31.dxc6 Kdd8 32.Fa3

Beyaz 32.Ke5'le e-dikeyini tutamaz; Siyah Kaleyi alıverir.

32. ... Ve6 33.Kf4 f5

Siyah'ın e-dikeyini bırakmaya hiç niyeti yok; şimdi Ke4...'ü de önlüyor ve ...Vc6 tehdit ediyor.

34.Kh4: Burada ve daha sonra ***Blackburne***'ün kombinezon gücüne hayran oluruz. Siyah şimdi c6 erini kırarsa, Beyaz 35.Fc1 h5 36.Kxh5 gxh5 37.Vxf5 ile kazanır.

34. ... h5

Birçok usta oyuncu ***Blackburne***'ün şeytansı tuzağına düşecek ve sanki sonuçlandırıcıymış gibi görünen 34. ... Vc2 hamlesini yapacaktı. Bu hamle ilk bakışta Vezir kırışmayı zorunlu kılıp kazanılmış bir oyunsonu verirmiş gibi görünüyor. Oysa Beyaz'ın yanıtı 35.Ff8!! olacaktı. O zaman da Siyah, Veziri kıracak olursa, Beyaz sürekli kışlarla yenişmezliği sağlayacak; yok Siyah 35. ... h5 oynayacak olursa, Beyaz h5'ten Kale feda ederek oyunu kazanacaktı.

35.Fb2 Kd5

f5'i koruyor ve c6 erini kırmayı tehdit ediyor.

36.Vc2 Ve2 37.Vb3 Vb5 38.Vc3 Ke2

Görünüşte bu hamle oyunu sonuçlandırıyor. Oysa Blackburne son bir tuzak daha kuruyor.

39.f4: Şimdi 39. ... Fxd4'e karşı 40.Kxh5+ gxh5 41.Vg3 Fxg1 42.Vg7 *mat* var.

39. ... Kxd4 40.Vf3

h5'ten Kale ya da Vezir fedası tehdit ediyor.

40. ... Vd5: Beyaz ***terk eder.***

ŞAH KANADI SAVUNMASI

Steinitz-Mongredien, Londra, 1863

1.e4 g6: Filin böylece kanattan geliştirilmesine satranç yazınında "Fianchetto" denir. Fil merkeze baskı yapmak üzere uzun çapraza güzelce yerleşmiştir: buna karşılık daha ikinci hamlede rakibe merkezde fazlaca özgürlük tanınmıştır. Dolayısıyla bu kanat gelişmesi ancak modern oyunlarda görüldüğü gibi merkeze yönelik daha başka saldırı hamleleriyle birleştirilebiliyorsa uygundur.

2.d4 Fg7 3.c3

Merkez konumunu böyle özenle korumak ***Steinitz***'in bir özelliğiydi, 3.c4 ya da 3.f4 gibi saldırgan hamleler belki de, Beyaz'ın merkezini Siyah'ın zayıflatıp yarmasına yarayacaktı.

3. ... b6 4.Fe3: Beyaz büyük bir dakiklikle oynuyor: amacı siyah Fil b7'ye çıktığında e4 erini Fd3... ile değil Abd2... ile korumak: böylece ŞF'ni daha iyi bir gelişmeyle e4'e yerleştirebilecek. Bu yüzden Beyaz önce VF'ni çıkarıyor.

4. ... Fb7 5.Ad2 d6 6.Agf3 e5 7.dxe5!

İlk bakışta Siyah'ın konumunu rahatlatacakmışgibi görünüyor. Oysa gerçekte Beyaz, ...ed4; cd4 c5 ile Siyah'ın konumunu ferahlatmasını önlüyor. *Bu olanak, bize merkez erlerinin yok edilmesi halinde, kanattan açılışların ne denli canlı oyunlara yol açabileceğini gösteriyor.*

7. ... dxe5 8.Fc4 Ae7 9.Ve2

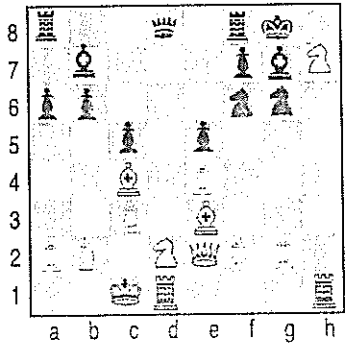
Steinitz kendine özgü oyunuyla roku erteliyor ki uzun rok olanağını elinde tutabilsin. Konumun temel niteliğini saptayalım. Merkez er konumu, "Beyaz: e4 c3; Siyah: e5" yapısında, Siyah aletler merkeze sızamıyorlar. Öyleyse Beyaz, kanattan saldırmaya hazırdır.

9. ... 0-0 10.h4

Önceki gözlemlerimizi bir kez daha yineleyelim: bu rok saldırısı, ki günümüzde olağan sayılır ve birçok ***Steinitz*** oyununda görülür, merkezi yarmak için erkenden rok yapan ***Morphy***'nin oyunlarında hiç görülmez. Ayrıca, ***Steinitz***'in saldırısını çok dikkatli zamanladığını da gözlemleyelim. Nitekim ***Steinitz*** rok için hamle yitirmediğinden Siyah ...A-bd7-f6 ile h5'i korumaya fırsat bulamıyor.

10. ... Ad7 11.h5 Af6 12.hxg6 Axg6 13.0-0-0 e5

D21 / 15. Axh7



Siyah'ın konumu şu anda hiç de imrenilir gibi değil: nitekim Siyah'ın ...a6, ...b5 ve ...c4 ile beyaz Fili a2-g8 çaprazından çıkartmaktan ve Beyaz Şaha yönelik bir karşısaldırı başlatmaktan başka seçeneği yok.

14.Ag5 a6

...h6'ya karşı 15.Axf7, 16.Fh6 var.

15.Axh7

Keskin kesaplanmış, kostak bir kombinezon!..

15. ... Axh7 16.Kxh7 Şxh7 17.Vh5+ Şg8 18.Kh1. 18.Vxg6 yeterince etkili olmazdı: Siyah ...Vf6 ile üstünlüğü ele geçirirdi.

18. ... Ke8 19.Vg6 Vf6 20.Fxf7+ Vxf7 21.Kh8+ Şxh8 22.Vxf7 ***Terk.***

Vezire karşılık iki Kalesi bulunmasına rağmen, Fillerinin tıkanıklığı ve erlerinin eksikliği yüzünden Şah'ın savunma olanağı yok.

PHILIDOR SAVUNMASI

Steinitz-McDonnel, Dublin 1865

Bu oyun sıkışık konumların işlenmesine güzel bir örnek oluşturuyor. Bu yöntem özce ***Steinitz***'in buluşudur ve ***Dr. Tarrasch***'ın eğitsel çalışmalarıyla yaygınlaşmıştır.

1.e4 e5 2.Af3 d6 3.Fc4

Şimdiye kadar gördüğümüz oyunlarda bu konumda, hep, ilk bakışta daha etkili görünen 3.d4 hamlesi yapılıyordu. Oysa ***Steinitz***, kendine özgü oyunuyla, merkezde kesin güvenlikli, savunma amaçlı bir konum kurmak istiyor ki merkeze yöneltilecek karşı-saldırılardan etkilenmeksizin bir kanat saldırısı geliştirebilsin. "Beyaz: d3, e4; Siyah: d6, e5" bakışık merkez er konumuna rağmen, beyaz ŞF'nin er zinciri dışına çıkmış olması, Beyaz'a biraz daha şans veriyor; çünkü Siyah'ın ŞF kısıtlanmış bulunuyor. Bu üstünlük ufak sayılabilir; ama ilerlemek isteyen bir satranç oyuncusunun benimsemesi gereken bir ilkeyi örneklendirmektedir: *üstünlük ne kadar ufaksa elde etme şansı o kadar büyüktür. Büyük üstünlük kazanma amacıyla oynamak, ancak rakip ciddi yanlışlıklar yaptığında haklı çıkar.*

3. ... Fe7 4.c3

Amaç d4... sürmek değil, yukarıda sözü edilen merkez yapısını kurmak; böylece merkez, rakip saldırılarına karşı dayanıklı olacak.

4. ... Af6 5.d3 0-0 6.0-0 Fg4 7.h3 Fxf3

Modern bir satranç ustası, Siyah'ın son iki hamlesini pek yapmazdı. Ama iki Filin, Fil ve Ata üstünlüğünü açıklıkla gösteren ilk oyuncu ***Steinitz***'dir.

8.Vxf3 c6 9.Fb3 Abd7 10.Ve2 Ac5

İlk bakışta anlamsız gelen 9.Fb3 hamlesinin ardındaki düşünce şimdi anlaşılıyor: Fil c4'te bırakılmış olsaydı Beyaz kırışmayı önleyemezdi.

11.Fc2: Beyaz şimdi f4... ile Ş-kanadında er saldırısı başlatmaya hazır.

11. ... Ac6 12.g3!

f4...'ü erteliyor ki Fil çiftini saklı tutsun.

12. ... Vc7 13.f4 Kfe8 14.Ad2 Kad8 15.Af3 Şh8

Tıkışık konumundan ötürü Siyah hamle bulamıyor. Aşağıdaki hamleler Beyaz'ın üstünlüğünü açıkça ortaya çıkarıyor.

16.f5 Af8 17.g4 h6 18.g5 hxg5 19.Axg5 Şg8 20.Şh1. Besbelli ki Beyaz g-dikeyi üzerinden g7 karesine doğru bir saldırı planlıyor. Bu saldırının nasıl gerçekleştirilebileceğini araştıracak olursak, Beyaz'ın alan üstünlüğünü açıklıkla görürüz. Beyaz, ağır aletlerini g-dikeyinde üçlemeye hazırlanıyor ki elindeki yer bolluğunda bunu başarması güç olmayacak. Buna karşılık Siyah aletler sıkışık bir alanda birbirlerini tıkamakta; nitekim Siyah, g7'yi savunacak aletlerine gereğince bir düzen veremeyecek.

20. ... A6h7 21.Af3

Önemli bir ilke: *alan üstünlüğü sizdeyse karışmalarla rakibinizin rahatlamasına fırsat vermeyin.*

21. ... Kd7 22.Kg1 Fd8 23.Fh6 f6 24.Kg2 d5

Siyah'ın yenilgisini hızlandıran bir yanlışlık. Ancak sıkışık konumda kalmışve oynanabilir hamlesi bulunmayan bir oyuncunun yanlıştan sakınması zordur.

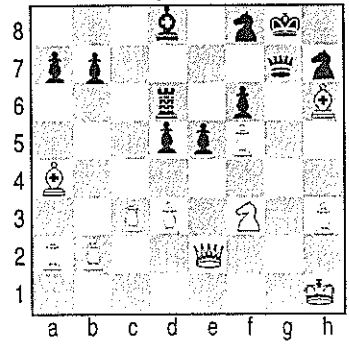
25.Kag1 Kec7 26.exd5 cxd5 27.Fa4 Kd6

Yedinci yatayda Kaleye yer yok!

28.Kxg7+ Kxg7 29.Kxg7+ Vxg7 30.Fxg7 Şxg7 31.Vg2+

Ve *Beyaz kazanır.*

D22 / 29...Vxg7



ÜÇ AT OYUNU
L. Paulsen-Steinitz, Baden-Baden 1870

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Ac3

Yukarıda ***Morphy-Amatör*** oyununda 3.Fc4 için söylenenler burada da geçerlidir. Bu hamle 2.Af3 ile e5 erine doğru başlatılan saldırının tutarlı bir sürdürümü değildir. Bu yüzden burada Siyah, *İspanyol Oyunu*'nda 3.Fb5'ten sonra olduğundan daha özgürdür. Genellikle Siyah burada 3. ...Af6 ile "Dört At Oyunu"na girer. Siyah başka bir hamle seçerse açılış"Üç At Oyunu" diye anılır.

3. ... g6: ***Steinitz***, Fili, özellikle ŞF'ni, kanattan geliştirme yöntemini sıkça kullanmıştır. Açık oyunu ve bütün aletlerini hızla oyuna sokmayı seven ***Morphy***'de bu yöntemi hiç görmüyoruz. Kapalı oyunları yeğleyen ***Steinitz***, aletlerini uzun dönemde en etkili olacakları konumlara manevralandırmak uğruna çok eziyete katlanmıştır.

4.Fc4: Daha çok benimsenen hamle, açık oyuna giden d4...'tür. ***Paulsen*** belki bütün bir uzun çaprazı Siyah'ın ŞF'ne açmamak için d4... sürmekten kaçınıyor. Oysa d4... Beyaz'a Siyah'ın f6'daki zayıflığından yararlanma olanağı verirdi: 4.d4 exd4 5.Ad5! Fg7 6.Fg5 ve örneğin 6. ... f6 7.Ff4 ya da 6. ... Age7 7.Ff6'dan sonra beyaz verdiği eri üstünlükle geri alır.

4. ... Fg7 5.d3 d6 6.Fg5 Vd7 7.a3 ki, ...Aa5'ten sonra c4 Filini kırışmak zorunda kalmasın.

7. ... h6 8.Fh4 g5!: Ş-kanadı erlerinin sürülüşü konumu zayıflatır görünüyor ve amatörce bir hamleye benziyor. Gerçekte bu sürüş, oyunu başarıya ulaştıracak olan çok dikkatlice düşünülmüş bir konumsal planın başlangıcıdır.

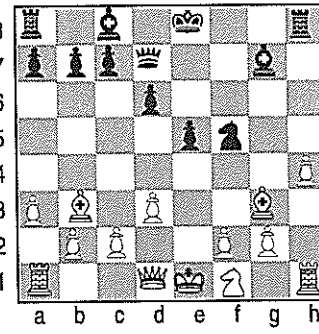
9.Fg3 Age7

Siyah ...f5 sürüp ...f4 tehdidiyle Beyaz'ı er kırışmaya zorlamak istiyor. Böylece Siyah merkezde er çokluğu sağlamışolacak; hatta belki ileride er merkezi kurabilecek. ***Steinitz***'in planının temel düşüncesi budur. ***Paulsen*** aşağıdaki saldırı hamleleriyle bunu önlemek istiyor; ama başaramıyor.

10.h4 g4 11.Ad2 h5

Beyaz'ın h5... sürmesini, dolayısıyla g3'teki Filin etkinleşmesini önlemek amacıyla.

D23 / 16.Af1



12.Ad5 Axd5 13.Fxd5 Ae7 14.Fb3 f5: Siyah amacını gerçekleştirdi. Beyaz ...f4'le VF'nin uzun süre tıkanmasını göze alamayacağından besbelli ki erleri kırışmak zorunda.

15.exf5 Axf5 16.Af1: Acıklı bir hamle. Ama Beyaz, Ş-kanadında erlerinin üst üste binmesine göz yumamazdı; çünkü ...Ag3 17.fxg3'ten sonra Beyaz merkezde bir er eksik kalacak ve Ş-kanadındaki değersiz bingeç bunu dengeleyecekti.

16. ... c6: ...d5 ile er merkezi kurmayı amaçlıyor. Ancak ***Steinitz*** ...d5'i kendi gelişmesi tamamlanıncaya kadar erteleyecektir; çünkü henüz aletleriyle destekleyemeyeceği er merkezinin zayıflatılmasını istemiyor.

17.c3 Vc7: ...Vb6'yı hazırlıyor. Vezir buradan her yöne etkili olabilecek.

18.Ve2 Vb6 19.Fa2 Fd7 20. 0-0-0 0-0-0 21.f3 Axg3 22.Axg3 d5

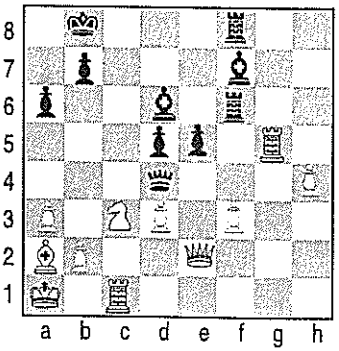
Bu hamle er merkezinin kurulmasını tamamlıyor. Merkeze egemen olan Siyah, saldırısını kanatlardan birine yöneltebilir. Oyunda beyaz Şah V-kanadında bulunmakla birlikte, Beyaz'ın zayıflığı V-kanadında değil Ş-kanadındadır. Bu nedenle ***Steinitz*** hedef olarak Ş-kanadını seçiyor. Öte yandan Beyaz için tek seçenek merkeze bir saldırı yöneltmektir; çünkü *sımsıkı tıkıldığı konumu içinde birbirinden uzak düşmüşaletlerinin uyumlıca işgöreceği tek yön merkezdir.* a2'deki Fili Ş-kanadına, ya da g3'teki Atı V-kanadına dolandırmanın ne kadar güç olacağı kolayca görülebilir.

23.Şb1: Beyaz c4... sürebilmek için Şahını güvenliğe alıyor.

23. ... Ff8!: Siyah, Beyaz'ın Ş-kanadına yönelik saldırıyı başlatıyor.

24.Şa1 Fd6 25.Af1 Kdf8 26.Ad2 Kh6 27.c4 Fe6 28.Ab3

D24 / 35...Vd4



Şimdi c5 Fc5; Ac5; Ve5 ile er merkezini yok etmeyi tehdit ediyor.

28. ... gxf3 29.gxf3 Fc7

Siyah, Beyaz'ın yukarıda vurgulanan tehdidini önlüyor.

30.Ad2 Khf6 31.Kc1. 32.cxd5 tehdit ediyor; 33.Ve5'ten ötürü Siyah ...cxd5 oynayamaz çünkü.

31. ... Şb8 32.cxd5 cxd5 33.Khg1 Fd6 34.Kg5 Ff7 35.Ab1

Siyah'ın merkezini tartaklamak için son bir deneme; Beyaz Ac3... oynayacak.

35. ... Vd4 36.Ac3 a6

Burada Siyah ...Vh4 oynayamaz; 37.Ke5 Fxe5 38.Vxe5 Şa8 39.Fd5 vd. var.

37.Kg7: Fili kırmayı tehdit ediyor; böylece Kaleyi verip Fd5...'le konumunu berkitecek.

37. ... Fe6: Beyaz bu konumda zaman sınırını aşarak yenik düştü; ancak oyunu sürdürseydi de pek kurtaramazdı. Nitekim Siyah ...Kxf3 ile er kazanarak sonuca gitmeyi tehdit ediyor. Er, Kg3...'le savunulamaz; ...e4 var. Beyaz 38.Kf1 oynarsa Siyah bu kez ...Fxa3 ile er kazanır ve konumu daha da güçlenir.

ÜÇ AT OYUNU

Rosenthal-Steinitz, Viyana 1873

1.e4 e5 2.Ac3

Zamanında Viyana'da ustalarca çok irdelenen bu açılış"Viyana Oyunu" diye anılır. 1.e4 e5 ile başlayan bütün açılışların amacı d4... ya da f4... ile oyunu açmaktır. 2.Ac3 besbelli ki d4... için uygun bir hazırlık değil, tersine e3...'ü engellediği için belki de zararlı. Gerçekten 2.Ac3 genellikle f4...'e bir hazırlıktır. Hemen sürülecek 2.f4'e karşı 2. ... d5 *Falkbeer Gambiti*'nin güçlü bir karşılık olması 2.Ac3'ün ne anlama

geldiğini gösterir. f4...'e hazırlık olmak üzere çoğu kez oynanan 2.Fc4'ün anlamı da budur. 2. ... Af6 hamlesi bugün gerek *Viyana Oyunu*'na, gerekse 2.Fc4 "Şah Fili Oyunu"na karşı en iyi yanıt sayılıyor; çünkü d5 karesini ikinci kez koruyarak 3.f4'ten sonra ...d6 sürmeye olanak veriyor.

Oyunumuzdaysa hamle sırasında bir değişiklikle gene *Üç At Oyunu*'na giriyoruz.

2. ...Ac6 3.Af3: "Viyana Oyunu" anlayışı burada ya erken f4...'ü gerektirirdi ya da 3.Fc4, d3..., Age2... (Af3... değil!) ile geliştikten sonra daha etkilice sürülmüş gecikmeli f4...'ü. Yine f4..., d5...'e baskıyı artıran 3.g3, Fg2...'den sonra Age2...'nin ardından da sürülebilirdi.

3. ... g6 4.d4 exd4 5.Axd4 Fg7 6.Fc3 Age7 7.Fc4 d6 8.0-0 0-0: "Beyaz: e4; Siyah: d6" merkez er konumundan ötürü Beyaz'ın oyunu daha ferah. (bkz. ***Anderssen-L. Paulsen*** oyunundaki çözümlemeler; sf.28-29). Bununla birlikte Beyaz'ın aşağıdaki hamlesi biraz erken.

9.f4: Beyaz şimdi merkeze iki kostak er yerleştirmiş durumda; ama bu uzun sürmeyecek.

9. ...Aa5: ...d5'i hazırlıyor.

10.Fd3 d5 11.exd5

e5...'ten sonra Siyah ...c5'le alet kazanırdı.

11. ... Axd5 12.Axd5 Vxd5

Beyaz'ın f4 eri amaçsız kaldı; bu er şimdi yalnızca VF için bir engel oluşturuyor. e-dikeyinin güvenliği açısından da erin f2'de bulunması yeğdi.

13.c3 Kd8: ...c5'le tehdit ediyor.

14.Vc2: ...c5'e karşı 15.Fe4 oynamak amacıyla.

14. ... Ac4: Siyah'a Fil ve Ata karşı *İki Fil Üstünlüğü* sağlıyor.

15.Fxc4 Vxc4 16.Vf2

...Fd4: Fxd4 Kxd4 tehdidine karşı.

Bu oyun, ***Steinitz***'in geliştirdiği "İki Fil Üstünlüğü" kuramının uygulandığı belki de ilk oyundur. Birçok satranç meraklısı, usta oyunu irdelemelerinden, iki Filin, gerek iki Attan gerekse Fil ve Attan daha üstün olduğunu okumuştur. Ne var ki pek az kimse bu üstünlüğün nedenini ve nasıl yararlanılacağını tam olarak bilir. Bu kuramı kavrayabilmek için önce Fil ve Atın kullanımlarındaki ayrımı saptamamız ge-

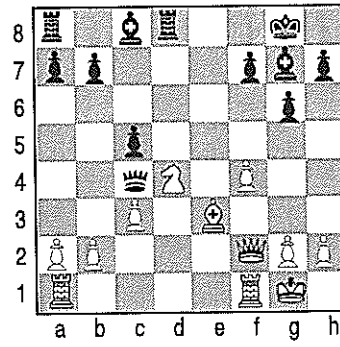
1894 New York Turnuvası'nda ***Steinitz*** ve ***Lasker*** şampiyonluk karşılaşmasında

rekiyor. Şimdi, *Filin uzaklardan etkili olabilmesine karşılık, Atın etkili olabilmesi için rakip taşlara yakın bulunması gerekir. Sürekli bir etki sağlayabilmek içinse, At rakip kampın yakınlarında, hem de erlerle desteklenmiş bir konumluğa yerleşebilmelidir; çünkü Atı aletlerle korumak uzun dönemde elverişli değildir. Öyleyse, erlerden tümüyle arınmışaçık konumlarda Fil Attan üstündür.* Oyunsonu kuramı da birçok sonuçları bu gözlemi pekiştirir. Tersine, *kapalı konumlarda At Filden üstündür; çünkü kapalı konumlarda erler bir yandan Filin yolunu tıkarken, öte yandan Ata yukarıda andığımız konumları hazırlarlar.*

Steinitz'in, *İki Filin Üstünlüğü*nden yararlanmak üzere geliştirdiği yöntem, yalnızca, oyunumuzdaki gibi ne tam kapalı ne de tümüyle açık olan, ama d4'te ve e5'te olduğu gibi At için erlerle desteklenmiş konumlukların bulunduğu durumlarda uygulanabilir. Yöntem, siyah erleri, bu konumlukları At için güvenliksiz kılacak biçimde yerleştirmekten ve böylece Atı etkisiz ve etkinliksiz kalacağı karelere kovalamaktan ibarettir. Aynı türden er hamlelerinin File karşı da uygulanabileceğini göreceğiz.

Bu yöntemi "Ata karşı Fil" savaşımında da uygulama olanağı vardır ama buna daha seyrek rastlanır; çünkü er sürüşleri konumu zayıflatır ve rakip aletlere dalma olanağı yaratır. Buna karşılık iki Fil her renkten kareyi denetleyebildiğinden er sürüşlerine daha yüreklice girişebilir.

D25 / 16...c5



16. ... c5: Beyaz Atı d4 karesinden yoksun bırakıyor. **17.Af3 b6:** Beyaz'ı Vezir kanadındaki bütün etkinliklerden alıkoyan bir er zinciri oluşuyor; Ş-kanadındaysa Fil kendi talihsiz ŞFE'nce tıkanmışbulunuyor.

18.Ac5 Vc6 19.Vf3 Fa6 20.Kfe1

Siyah şimdi beyaz Atın etkinlik alanını daha da kısıtlamak üzere erlerini sürecek.

20. ... f6 21.Ag4 h5 22.Af2 Vf7

ki, ...Fb7 oynayabilsin. Beyaz'ın Filiyle Atının daha şimdiden tümüyle kısıtlandığı gözlemlenmelidir. Dolayısıyla, Beyaz'ı aşağıdaki yersiz ferahlama girişimi ancak psikolojik nedenlerle açıklanabilir.

23.f5: Beyaz belli ki bu erin zayıflık oluşturacağından habersiz. Oysa böyle fırsatları hiç kaçırmayan *Steinitz* beyaz Atla Filin etkisizliğinden yararlanarak eri birkaç hamle içinde düşürecek.

23. ... g5 24.Kad1 Fb7 25.Vg3 Kd5 26.Kxd5 Vxd5 27.Kd1 – 27.Vh3'e karşı ...g4 var.

27. ... Vxf5 28.Vc7

Beyaz, At ve Fille arkalanamayan umutsuz ve boşbir dizi karşı saldırı başlatıyor.

28. ... Fd5 29.b3 Ke8 30.c4 Ff7 31.Fc1 Ke2 32.Kf1 Vc2 – ...Kf2 tehdit ediyor.

33.Vg3 Vxa2: Ve *Siyah kazanır.*

İSPANYOL OYUNU

Steinitz-Blackburne, Londra 1876

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5

Bu, *İspanyol Oyunu*'nun belirleyici hamlesidir. Daha önce belirttiğimiz gibi, *İspanyol Oyunu*, 2.Af3'le Siyah'ın e5 erine doğru başlatılan saldırıyı tutarlıca sürdüren bir açılıştır. Elbette saldırı henüz

tüm yoğunluğunu kazanmış değildir; şimdi hamle Beyaz'da olsaydı bile 4.Fxc6 dxc6 5.Axe5 doğru olmazdı; Siyah, ...Vd4 ya da ...Vg5 ile eri kolayca geri alacağı gibi, üstünlük de kazanırdı. Bununla birlikte e5 erine doğru başlatılan saldırı gitgide ciddileşecektir.

3. ... a6: Belalı Fili uzaklaştıran bu hamle, günümüzde kabul edilen en yaygın savunma yoludur.

4.Fa4: Belirttiğimiz gibi 4.Fxc6 er kazanmayacak, yalnızca ...dxc6 ile rakibin gelişmesini hızlandıracaktı. Bununla birlikte 4.Fxc6 hamlesi, oyunsunonda Siyah'ın bozulmuş er konumundan yararlanma amacıyla gene de bazen oynanmaktadır. Bu, *İspanyol Oyunu'nun Kırışma Varyantı*'dır.

4. ... Af6: Hemen 4. ... b5 daha çok beklenebilecek bir hamleydi. Bu, Beyaz'ı 5.Fb3 oynamaya zorlardı. Ama o zaman, ortaya, Beyaz'ın neden daha baştan *İtalyan Oyunu*'na girmeyip *İspanyol Oyunu*'nu yeğlediği sorusu çıkardı. Bunun yanıtı, *İspanyol Oyunu*'ndaki 5.Fb3'ün, Beyaz için, *İtalyan Oyunu*'ndaki 4.Fxc4'ten daha elverişli olduğudur. Böyle olmasının iki nedeni vardır. Birincisi, c4'e oranla Filin b3'te daha iyi duldalanması, böylece ...d5 ya da ...Aa5 saldırılarına açık bulunmamasıdır. Nitekim *İtalyan Oyunu*'nda bu saldırılara karşı çoğu kez Fb3... oynanır. İkincisi, Siyah'ın V-kanadındaki a6 ve b5 ilerlemiş erlerinin Siyah'ın konumunda kolaylıkla zayıflıklara yol açabilmesidir. Nitekim bu erler, a4... vuruşuna açık duruyorlar; ayrıca Siyah kendi oyununu rahatlatmak amacıyla ...d5 sürecek olursa, c5 karesi er korumasından yoksun kalarak Beyaz aletlere bir saldırı hedefi oluşturur. Bu yüzden Siyah, e5'in korunması zorunlu kılmadıkça ...b5 sürmüyor.

5.d3: Günümüzde *İspanyol Oyunu* bir an önce d4... sürebilmek amacıyla oynanır. Ancak ***Steinitz***, Ş-kanadından rahatça saldırıya geçebilmek amacıyla, c3, d3 ve e4'e yerleşmiş erlerin oluşturduğu bir kapalı konumu yeğliyor. Bu, ***Steinitz***'in ilk hamle üstünlüğünden vazgeçtiği anlamına gelmez. e5 erine karşı artık ciddiyet kazanan saldırı karşısında Siyah şimdi ya 5. ... d6 ya da 5. ... b5 6.Fb3 Fc5 oynamak zorundadır. Birinci şıkta, Siyah'ın ŞF kendi er zincirinin arkasında kısıtlı kalır: dolayısıyla, ufak bir üstünlük olmakla birlikte Beyaz, kısıtlanmamış ŞF üstünlüğü ka-

zanır. (bkz. ***Steinitz-McDonnel*** oyunu, 3. hamleye ilişkin çözümleme; sf.62) İkinci şıktaysa, hem Beyaz'ın ŞF Siyah'ınkinden daha korunumlu durur, hem de Siyah'ın V-kanadı erleri zayıflatılmış olurlar; bunlarsa yine Beyaz için birer üstünlüktür.

5. ... d6 6.c3 Fe7 7.h3

Deneyimsiz bir oyuncu oynadığında genellikle zaman yitirimi ve zayıflık anlamına gelen bu hamle bu kez çok yerinde. Hamle, deneyimsiz oyuncunun sanabileceği gibi ...Fg4'ü önlemek için yapılmışdeğildir. Siyah, roktan sonra ...f5 ile oyununu açmayı tasarlayabilir. İşte Beyaz son hamlesini, ...f5'ten önce g4... sürerek Siyah'ın planını köstekleme amacıyla yapmıştır. g4... aynı zamanda Beyaz'ın niyetlendiği Ş-kanadı saldırısının başlangıcı olacak.

7. ... 0-0 8.Ve2: ***Steinitz***, Siyah ...d5 sürecek olursa exd5... ile merkezi teslim etmek zorunda kalmamak için bu varyantta her zaman Ve2... oynayarak e4'ü korur. Şimdi Siyah ...d5, ...dxe4 ile devam edecek olursa, ***Steinitz***, Vezirleri kırışma olasılığına yol açmadan de4... oynayabilecektir. Vezirin e2'ye erken gelişmesi ayrıca Beyaz'ın uzun rokunu hızlandırıyor.

8. ... Ae8 9.g4 b5 10.Fc2 Fb7 11.Abd2

Atı d5 ya da f5'e oturtmayı amaçlıyor. ***Steinitz*** bu At dolandırımını ilk kez bu oyunda uygulamıştır.

11. ... Vd7 12.Af1 Ad8 13.Ae3 Ae6 14.Af5

Besbelli ki Siyah bu tehlikeli Atı rahat bırakmayacak ve ...g6 ile kovalamaya çalışacak. Gene de ***Steinitz***'in "zayıf kareler" kuramını bilen modern bir oyuncu önce ...Fd8 oynardı.

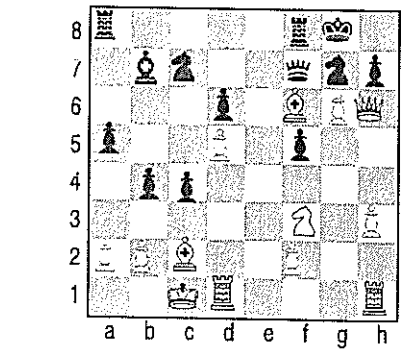
14. ... g6 15.Axe7+ Vxe7

Zayıf kare, bir erle korunamayan karedir; rakip, elindeki aletlerden birini kovalanmaktan korkmaksızın bu zayıf kareye oturtabilir. Bu oyunda f6 ve h6 kareleri zayıf karelerdir; üstelik Siyah'ın bu kareleri kollayacak Fili de kalmadı. Eğer g7'de bir Fil bulunsaydı Siyah'ın hiç korkması gerekmezdi. Ama zayıf kareler kuramını o yıllarda bilmediği için ***Blackburn***'ü kınayamayız. Tam on hamle içinde beyaz aletlerin f6 ve h6 karelerine yerleşeceğini söyleselerdi ***Morphy*** bile çok şaşardı.

16.Fe3 A8g7 17.0-0-0 c5 18.d4

Son hamleleriyle Beyaz d4-f6 uzun çaprazını

D26 / 27.g6



ele geçirmeye hazırlanıyor; böylece Siyah'ın zayıf karelerine giden yol açılacak.

18. ... exd4 19.cxd4 c4 20.d5 Ac7 21.Vd2: Fili f6'ya, Veziri h6'ya oturtmak amacıyla

21. ... a5 22.Fd4 f6 23.Vh6 b4 24.g5 f5 25.Ff6: *Steinitz* amacını gerçekleştirdi; başat konumuna dayanarak şimdi kostak bir kombinezonla oyunu sonuçlandırıyor.

25. ... Vf7 26.exf5 gxf5

...Axf5'e karşı 27.Fxf5 gxf5 28.g6 var.

27.g6 Vxg6 – ...hxg6'ya karşı Ag5... var.

28.Fxg7: Beyaz böylece alet kazanıyor; ...Vxg7'ye karşı 29.Kg1 var.

28. ... Vxh6 29.Fxh6 Kf6 30.Khg1+ Kg6 31.Fxf5 ve *Beyaz kazanır.*

İSPANYOL OYUNU

Englisch-Steinitz, Londra 1883

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 g6

Steinitz'in, daha sonra da *Pillsbury*'nin sık kullandıkları bu savunmanın yetersiz olduğu *Marco-Pillsbury, Viyana 1898* oyununda gösterilmiştir. Beyaz şöyle devam ederek ...g6'nın zayıflığını açığa çıkarmıştır: 4.d4 exd4 5.Fg5! Anlaşılıyor ki ŞE açılışlarında (1.e4 e5), Filin kanattan geliştirilmesi Siyah'a fazla zaman kaybettirerek Beyaz'a tempo ve açık oyun şansı veriyor (Krş., *Steinitz-Çigorin, Havana 1892*, 3. hamle: sf. 51)

4.d4 exd4 5.Axd4 Fg7 6.Fe3 Af6 7.Ac3 0-0 8.0-0

Şimdi Siyah ...Axd4 9.Fxd4 d6 oynayarak basitçe gelişmek isterse, e4 eri yüzünden Beyaz'a üstünlük veren bir konum ortaya çıkar. Konumu doğru değerlendiren *Steinitz* ...d5 sürmeyi amaçlıyor.

8. ... Ac7!: ***Steinitz*** burada, çok sonraları *Alyehin Savunması*'yla yaygınlaşan bir düşünceyi izliyor: Beyaz'ı 9.e5 sürmeye kışkırtarak 9. ... Ae8 10.f4'ten sonra ...d6 ile kendi gelişmesini hızlandırmak... Beyaz belki gene de 9.e5 oynamalıydı; çünkü ...Ae8'den sonra 10.Fc4 ile elverişli bir oyun elde edebilirdi.

9.Vd2 d5 10.exd5 Aexd5 11.Axd5 Vxd5 12.Fc2 Ag4

Bu, Siyah'a *İki Fil Üstünlüğü* sağlıyor.

13.Fxg4 Fxg4 14.Ab3

Yoksa Siyah ...Kad8 ile baskıyı artıracaktı.

14. ... Vxd2: Siyah'ın üstünlüğü çok ufak; ne var ki, bu ufak üstünlük çok öğretici bir sürdürüme yol açıyor. Siyah için yeğreği 14. ... Vc4 idi; Beyaz b2 erini savunmaya bakarken Siyah ...Kad8 ile zaman kazanacaktı.

15.Axd2 Kad8: 16. ... Fxb2 tehdit ediyor; ardından 17.Kab1'e karşı ...Fd4 var. (18.Ac4'ten ötürü ...Fd4, ...Fc3'ten daha iyi.)

16.c3: Bu hamle zararsız görünüyorsa da gerçekte Beyaz'ın konumunu zayıflatıyor. VFE'nin c3'te bulunması bir yandan Filin etkinliğini kısıtlayarak değerini düşürürken, bir yandan da şimdi Fille de kollanamayan d3'ü zayıf kare kılıyor. Sonuç olarak, Beyaz, siyah aletlerin d3 üzerinden kendi konumuna sızmalarını önlemekte oyunsonunda bile güçlük çekecek.

Burada, ***Steinitz***'in oyunlarında sık rastlanılan bir genel kural örnekleniyor: *"Erler yandaşları Fille aynı renkte karelere yerleştirilmemelidir."*

Bu kurala şimdilik söz arasında değinmişolduk: kapalı ve yarı kapalı konumların yorumlanması ve işlenmesi konusunda son derece önemli olan bu kuralı ilerde ayrıntılarıyla tartışacağız.

16. ... Kfe8 17.Ab3 b6

Siyah; a7, b6, c5 er zincirini kurarak bir yandan Filin V-kanadı etkinliğini kısıtlayacak, bir yandan da, d4 karesini At için güvenliksiz kılacak. Bu kare, Beyaz'ın erlerle desteklenebilen en uç karesidir. (***Rosenthal-Steinitz*** oyununda *İki Fil Üstünlüğü* üzerine söylediklerimizle karşılaştırınız: sf 67-68)

18.h3 Fe6 19.Kfd1 e5 20.Fg5 f6 21.Ff4 Şf7

*İki Fil*in bir üstünlüğünü daha görüyoruz. Siyah,

oyunsonunun son evrelerine hazırlık olmak üzere, Şahını daha şimdiden tahtanın ortasına doğru ilerletebiliyor. Beyaz kendi sıkışık konumunda aynı şeyi yapamaz, yoksa Şahı saldırıya açık kalır.

22.f3 g5: Siyah'ın Ş-kanadındaki er zinciri şimdi beyaz Fili bu yandan da kısıtlıyor.

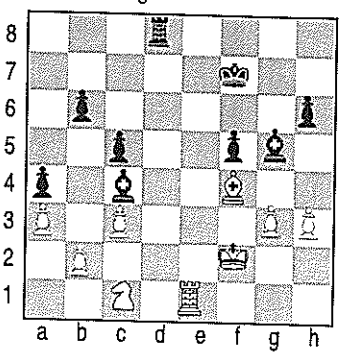
23.Kxd8: Beyaz açık dikeyi rakibine bırakıyor; ama taşyitirmeden 24.Fe3 oynayabilmesinin başka yolu yoktu.

23. ... Kxd8 24.Fe3 h6: Siyah, Ş-kanadı er zincirini tamamlıyor ki ...f5 sürebilsin; böylece hem ŞF'ni yeniden özgürletecek hem de beyaz Atın d2 üzerinden e4'e oturmasını önleyecek.

25.Ke1 f5 26.f4: Besbelli ki Beyaz konumunu ferahlatmak istiyor.

26. ... Ff6 27.g3 a5: Beyaz, Atı daha da kısıtlıyor.

D27 / 32.Fxg5



28.Ac1 a4 29.a3: Beyaz ...a3'ü önlemek zorundaydı.

29. ... Fc4 30.Şf2

Siyah, Beyaz'ın konumunu sıkıştırıp kısıtlamakta *İki Fil Üstünlüğü*nü sonuna kadar kullandıktan sonra, şimdi amansızca saldırıyor.

30. ... gxf4 31.Fxf4 Fg5: Filleri kırışıp ...Kd2 oynamakla tehdit ediyor.

32.Fxg5: 32.Şe3'ten sonra siyah Şah, ...Ke8 33.Şf2 Kxe1 34.Şxe1 Şe6 ile d5, e4 üzerinden Beyaz'ın içerilerine dalar ve kazanır.

32. ... hxg5 33.Şe3 Şf6 34.h4

Beyaz 34.Kh1 oynayacak olsaydı, Siyah, ...Şe5 ve ...f4 ile Kalesini d2'ye oturturdu.

34. ... gxh4 35.gxh4 Ke8+ 36.Şf2 Kxe1 37.Şxe1 Şe5: Beyaz At, Fille kırılmadan oynanamayacağına göre, gerçekte, er oyunsonuna girmiş bulunuyoruz. Ancak Şahının ilerlemiş konumundan ötürü oyunsonu, Beyaz'ın uzakgeçerine rağmen, Siyah için şimdiden kazanılmış sayılır.

38.Ac2 Fxe2 39.Şxe2 Şf4 40.c4 Şg4 41.Şe3 f4+

...Şh4 oynasaydı Beyaz 42.Şf4 ile kazanırdı. Bu, saldırıya kalkmadan önce Siyah'ın oyunsonunu ne kadar dikkatle hesaplamış olduğunu gösterir.

42.Şe4 f3 43.Şe3 Şg3: Beyaz *terk eder.*

İTALYAN OYUNU

Steinitz-Von Bardeleben, Hastings 1893

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.c3

Beyaz, siyah Filin c5'te bulunmasından yararlanarak d4 exd4; cxd4 ile er merkezi kurmak istiyor. Ancak Siyah'ın doğru oyunuyla bu amaç boşa çıkartılabilir; bu yüzden bu eski açılış pek sağlam sayılmaz. 4. d3, Ac3..., Fe3... ve sonra d4... ile gelişmeyi yalınlıkla sürdürmek daha iyidir. Şimdi Siyah'ın ilk dikkat edeceği şey Beyaz'ın er merkezi kurmasına karşı koymak olmalıdır; yoksa Beyaz kesinlikle üstünlük sağlamış olur. Er merkezini bozmak için mantıksal hamle ...d5'tir.

Dolayısıyla Siyah 4. ...Af6 ile bu hamleyi hazırlamalıdır.

4. ... Af6: Yukarıdaki irdelemenin ışığında 4. ... d6'nın yanlışlığını görebiliriz: 5.d4 exd4 6.cxd4 Fb6'dan sonra, Beyaz hem er merkezi kurmuşolurdu hem de 7.Ac3 yaparak Siyah'ın ...Af6 ve ardından ...d5'le ferahlamasını önlerdi.

5.d4 exd4 6.cxd4: 6.e5 de denenmiştir; ama Siyah bunu ...d5'le tempo kazanarak yanıtlar.

6. ... Fb4+: Beyaz'ın merkezine saldırı açısından, Fil b6'da daha iyi yerleşmiş olurdu. Ancak o zaman Siyah'ın ...d5 ferahlama hamlesini Beyaz 7.Ac3 ile önleyebilirdi.

7.Ac3: Burada biraz daha sağlam sürdürüm yolu 7.Fd2'dir. Ancak bu da Siyah'a ...Fxd2 8.Axd2'den sonra ...d5 sürme olanağı verir ki, 9.exd5 Axd5'ten sonra, Beyaz, er merkezi yerine d4'te bir kopukla kalır. ***Anderssen-Paulsen*** oyunu irdelemesinde belirtildiği gibi, kopuğun temel sakıncası, rakibe kopuğun önündeki kareye (burada d5'e) bir alet yerleştirme olanağını vermesidir.

Uzun dönemde Beyaz bu planı engelleyemez. Örneğin 10.Vb3 (Hem d5'e saldırıyor, hem de Siyah'ın ...Fe6 oynamasını önlüyor.) 10. ... Ace7, ...c6, ...Vb6 (VF'ni özgürletmek amacıyla) ve ...Fe6. (Siyah'ın bütün hamleleri d5 noktasını güçlendirmeye yönelik; kopuğa saldırmaya değil!)

Oyunda ***Steinitz*** 7.Fd2 yerine 7.Ac3 gambit hamlesini yeğliyor. Bu gambit ilkin 17. yy.'da İtalyan usta ***Greco***'nun kitabında anılmış ve bu gambiti irdelemekle adını duyurmuş Danimarkalı kuramcının adıyla, "Möller Saldırısı" diye adlandırılmıştır.

Gambit'in amacı, her gambit gibi, bir er pahasına hızlı gelişme sağlamaktır. Eğer Siyah, eri kırmakla zaman yitirecek olursa, bu işlem oyunu çok açar ve Beyaz'a gelişme üstünlüğüyle birlikte bir açık oyun kazandırır; buysa bazen taş eksikliğini fazlasıyla karşılar. *Kabul Edilen Möller Gambiti*'nin ana varyantı şöyle başlar: 7. ... Axe4 8.0-0 Fxc3 (8. ... Axc3 9.bxc3 Fxc3 10.Vb3 Siyah için iyi olmayan kombinezonlara yol açar ama 9. ... d5 pek yanlış değildir) 9.d5 (9.bxc3'e karşı Siyah ...d5'le kendi güvenliğini sağlar). Böyle düzensiz hamleler için genelgeçer ilkeler bulmak son derece güçtür. Dolayısıyla bir gambit, özel uzmanlık ve araştırma konusu yapılmadıkça kabul edilmemelidir. Oyunda ***Bardeleben*** akıllıca davranarak Beyaz'ın er merkezini ...d5'le yarma planını sürdürüyor.

7. ... d5 8.exd5 Axd5

Er merkezi yerine Beyaz şimdi d5'te bir kopukla kaldı. Buysa 4.c3'ün yanlışlığını gösteriyor: çünkü amaçlanan üstünlük sağlanamadı.

9.0-0 Fe6 10.Fg5 Fe7

Steinitz şimdi Siyah'ın rok yapmasına engel oluyor; böylece kendi saldırısı güçleniyor.

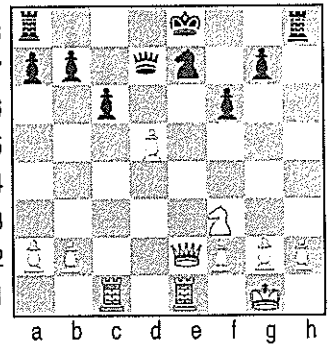
11.Fxd5 Fxd5 12.Axd5 Vxd5 13.Fxe7 Axe7 14.Ke1 f6

Siyah, rok yapamadığından, Kalelerini ...Şf7 oynayarak bağlantılamak istiyor.

15.Ve2 Vd7 16.Kae1

Bu hamlenin amacı Siyah'ı, ...Şf7, ...'Ad5 (güçlü kareye oturma!) ve ...Ke8 oynamaktan caydırmaktır: yoksa Siyah Beyaz'ın saldırısını püskürtebilecekti. Nitekim *Bardeleben* ürküyor.

D28 / 17.d5

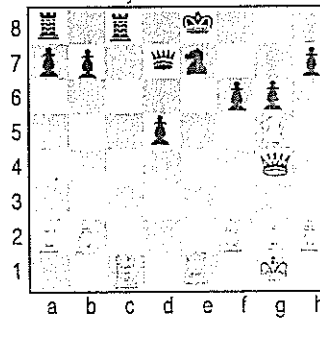


16. ... c6 Besbelli ki Siyah, 16. ... Şf7'den sonra Beyaz'ın 17.Vxe7+ Vxe7 18.Kxe7+ Şxe7 19.Kxc7+ ile kalite feda etmesinden korkuyor. Bu feda Beyaz'a ikinci bir erle birlikte yedinci yataydaki Kalesinden ötürü konum üstünlüğü de kazandıracak gibi görünüyor. Oysa bütün bunlar sanrısal; çünkü Siyah 19. ... Şd6 20.Kxb7 (ya da Kxg7...)'den sonra ...Kc8 ile mat tehdidiyle tempo kazanır, sonra da ...Kxc7 ile beyaz Kaleyi ya kırışır ya da 7. yataydan çıkartırdı. O zaman da Beyaz'ın bu arada kazandığı iki er kalite eksiğini karşılamazdı; çünkü Beyaz'ın hiçbir geçeri bulunmayacaktı, Atı da Kaleye oranla ne de olsa biraz hantal kalacaktı; üstelik Siyah'ın Şahı oyunsonu için çok elverişli bir konumda bulunacaktı.

Yukarıdaki hamleden sonra ***Steinitz*** değme bir oyunla sonuca gidiyor.

17.d5!! Durumu tümüyle değiştiren konumsal bir er fedası. Şimdiye kadar Siyah'ın bir At oturtabileceği güçlü d5 karesini artık bir siyah er dolduracak; dolayısıyla siyah aletler buraya yerleşemeyecek. Öte yandan d5 eri kopuk kalacağından, d4 şimdi Beyaz için güçlü bir kare olacak. Üstelik Siyah henüz ...Şf7 ve ...Ke8 ile e-dikeyine egemen olamadan d4'ten Atla e6'yı işgal etme olanağı çıkaracak.

D29 / 21...Şe8



17. ... cxd5 18.Ad4 Şf7 19.Ae6 Khc8 20.Kc7'yi önlemek amacıyla.

20.Vg4 g6 21.Ag5+ Şe8 22.Kxe7+ Şf8 Siyah, Kaleyi alamaz; nitekim ...Vxe7'den

İlk resmi **Dünya Satranç Şampiyonluğunu** ***Steinitz***'in kazandığı (1886) turnuvada dönemin ustaları bir arada. Ünvan maçını oynayan iki usta ***Steinitz*** ve ***Zukertort*** satranç tahtasının başında...

sonra 23.Kxc8+, ...Şxe7'den sonraysa 23.Ke1+ Şd6 24.Vb4+ Şc7 25.Ae6+ Şb8 26.Vf4+ var. Kombinezonun ilginç yanı, son 22. ... Şf8 hamlesinden sonra bütün Beyaz aletlerin saldırı altında bulunması. Üstelik Siyah, bir alet ileride ve tek hamlede mat tehdit ediyor. Gene de ***Steinitz*** daha ilerisini hesaplamış.

23.Kf7+ Şg8. Şah geri gidemez, Vezirse ...Kc8'den ötürü Kaleyi alamaz.

24.Kg7+: Korunmasız Kale, Şahı izlemeye devam ediyor. Siyah 24. ...Şf8 oynayamaz; 25.Axh7 oyunu bitirir. *Siyah* burada oyunu *terk etti*. Devamı şöyle olacaktı: 24. ... Şh8 25.Kxh7+ Şg8 26.Kg7+ Şh8 27.Vh4+ Şxg7 28.Vh7+ Şf8 29.Vh8+ Şe7 30.Vg7+ Şe8 31.Vg8+ Şe7 32.Vf7+ Şd8 33.Vf8+ Ve8 34.Af7+ Şd7 35.Vd6 *mat*.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

STEINITZ ÇIĞIRI

1. Tarrasch ve Sıkışık Konumlara Karşı Plan

Steinitz'in görüşleri çağı için fazla yeniydi. Gelişmenin savsaklanması, Atların uzun uzun ortalıkta dolandırılmaları, dirençli konumlar uğruna geçici değerleri hor görmesi, ki bunun kavranması gerçekten zordu, çağdaşlarının satranç anlayışından o kadar uzaktı ki, *Steinitz*'in tüm özgün yanları onun inatçılığına ve yabansılığına veriliyordu; konumları derinlemesine tartıp değerlendirilmesine değil. Ama gerçekler *Steinitz*'ten yanaydı; *Steinitz* en güçlü çağdaşlarını, *Anderssen*'i, *Blackburn*'ü, *Zukertort*'u ve *Çigorin*'i alt ediyordu.

Çağın en genç ustaları oyunlarını herkesten çok *Steinitz*'e benzetmeye başlamışlardı; böylece bir *Steinitz* çığını açıldı. Buna, *Steinitz*'in yöntemini izleme denemezdi; bu, *Steinitz*'in oyun taslağının benimsenmesi değil, onun oyun tekniğinin günün çabuk gelişme yöntemiyle kaynaştırılmasıydı.

Bu yeni oyun biçiminin kurucusu ve dönemin en önde gelen temsilcisi *Dr. Siegbert Tarrasch*'tır*. Üstelik *Tarrasch*, *Steinitz*'in araştırmalarına hiç de

---

* *Dr. Siegbert Tarrasch* 5 Mart 1862'de, Breslav'da (Almanya) doğmuştur. Tarraş tıp öğrenimi görmüş, uzun yıllar Nuremberg'te, daha sonra Münih'te doktorluk yapmış son yıllarını satranca ve satranç üzerine yazmaya ayırmıştır. Belli başlı başarıları şunlardır: ***Breslav 1889, Manchester 1890, Dresden 1892, Leibzig 1894, Viyana 1898, Monte Carlo 1903*** ve ***Ostend 1907 Uluslararası Turnuvaları***'nda birincilik; 1984'te ***Walbrodt*** ile, 1905'te ***Marshall*** ile yaptığı karşılaşmalarda büyük başarı kazanmıştır. Tarrasch'ın satranç yazınına katkıları içinde en önemlisi *Üç Yüz Satranç Oyunu* adlı kitabıdır (ölümü:17 Şubat 1934, Münih)

küçümsenmeyecek yeni bir alan katmıştır: rakibin sıkışık konumuna karşı oyun planı. ***Steinitz'in kalıcı konum özelliklerinden en önemlisi, alan üstünlüğüydü***; çünkü "İki Fil", ya da "zayıf kareler" gibi konumsal üstünlükler, sonunda rakibi sıkıştırarak alan üstünlüğüne dönüşebilir.

Yöntemlerini gizli tutan birçok satranç ustasından farklı olarak ***Tarrasch*** kendi kuramları ve görüşleri üzerinde başkalarıyla iletişime girer, düşüncelerini tartışmaya sunardı. 20. yy.'ın başlarında satrançta önemli bir aşama gerçekleştiyse buna ***Tarrasch***'ın katkısı çok büyüktür. ***Tarrasch*** kendi bilgisini çevresine yaymasaydı belki başarıları daha büyük olurdu. Ama gelecek kuşaklar satrancı aynı zamanda bir sanat sayacaklarsa, ***Tarrasch***'ı yalnızca oyunlarıyla değil, etkinlikleri ve kişiliğiyle de değerlendireceklerdir.

Aşağıdaki oyun, açılıştan sonra, çakılı merkez erleriyle belirlenen oldukça kapalı bir konuma doğru gelişiyor: "Beyaz: d4, e5; Siyah: d5, e6, daha sonra da sırasıyla a6 ve b5." Bu oyundan, oldukça sık karşılaşılan iki stratejik soruna ilişkin bilgiler edinebiliriz.

Bunlardan birincisi, kendi çakılı erleriyle aynı renkte karelerde giden Filin, hele bir de kendi er zincirinin içindeyse, oldukça etkisiz, hem de Attan ve kendi erleriyle kısıtlı olmayan Filden çok daha etkisiz olduğudur. Oyunda Siyah'ın kendi e6, d5, b5 ve a6 er zinciri içinde kısıtlanmış böyle etkisiz bir Fille çabaladığını göreceğiz. Bu Filin sakıncası, bir, yol etkinliğinin kısıtlı olması, bir de Siyah'ın kendi er zincirinden kalan gedikleri, örneğin e5'i ve d6'yı kollayamamasıdır; böylece bu kareler ***Steinitz***'in kuramı uyarınca zayıf kalıyorlar. Böyle konumlarda Siyah'ın "siyah karelerde zayıf" olduğu söylenir.

İkincisi ise, rakibin sıkışık konumuna karşı oynama yöntemine ilişkindir. Genellikle kapalı bir konumda doğrudan bir saldırıyla sonuca varılamaz; önce konumu açmak gerekir. Başarılı sonuç ancak, üstün yanın, *kanatlardan birine erleriyle saldırarak oyunu açma*sından sonra sağlanabilir. Bu manevrada gözetilecek temel kural, bir yarma işlemiyle oyunu açmadan önce taşları yaklaşmakta olan açık oyun için en elverişli noktalara yerleştirmektir. Aletlere işleklik sağlayan alan üstünlüğü işte bu amaçla kullanılır.

FRANSIZ SAVUNMASI
Tarrasch-Noa, Hamburg 1885

1.e4 e6: Merkez üstünlüğü savaşımının ilk aşamasında Siyah'ın tam dengeyi sağlaması pek olası değildir. ...e5'ten sonra, Beyaz, en güçlü saldırı yolu olan İspanyol Oyunu'nu seçerek, ileride görüleceği gibi d4...'ü gerçekleştirebilirken, Siyah ...d6 ile yetinmek zorunda kalır. Öyleyse Siyah'ın ...e5 hamlesinden kendiliğinden vazgeçerek ...e6 (*Fransız Savunması*) ya da ...c6 (*Caro Kann Savunması*) ile ...d5'i hazırlaması şaşırtıcı değildir. *Karşı Merkez Oyunu*, 1. ...d5 de sıkça denenmiştir ama 2.exd5 Vxd5'ten sonra Vezir, genel gelişme ilkelerine aykırı olarak, oyuna çok erken girdiğinden bu açılış doyurucu bulunmamıştır.

2.d4 d5: Şimdi saldırıya uğrayan e4 erini Beyaz nasıl savunmalı? Çok eski zamanların oyuncusu ***Philidor***'un erler kuramı baskınken 3.e5 sürmek alışkındandı. Bu hamle, Beyaz'a alan üstünlüğü sağlıyorsa da, er sürüşlerine harcanan zaman yüzünden girişim gücünü Siyah'a bırakıyor. Siyah, Beyaz'ın er merkezini yıkmak üzere hemen 3. ... c5 ve ardından ...Ac6, ...Vb6, ...f6 oynayabilir. Uzun erimde, Beyaz, er zincirini savunamaz; bu yüzden bu sürdürüm yolu Alman satranç ustası ***Louis Paulsen***'in yeniden canlandırma girişimlerine rağmen tutmadı.

Yukarıdaki irdeleme, yalnızca, merkezdeki bir er zinciriyle Siyah'ı sıkıştırmak isteyen planın eleştirisidir. ***Steinitz*** 3.e5'i, kafasında bambaşka bir düşünceyle, yeniden canlandırdı. ***Nimzoviç*** bu düşünceyi daha da geliştirerek birçok oyununda başarıyla uyguladı. (Ayrıntılar için ***Nimzoviç*** bölümüne bkz. sf.228)

Açık konumların ustası ***Morphy***, akıl almak yanlışlıklarla tempo yitiren çağdaşlarına karşı başarıyla 3.exd5 oynamıştır. Ancak günümüzde bu kırışma varyantının yenişmezliğe götürdüğüne inanılmaktadır. 3.exd5 exd5'ten sonra bir tek açık dikey bulunuyor: e-dikeyi. Her iki yan da büyük zarara uğramadan bu dikeyi rakibine bırakamayacağına göre, ağır aletlerin e-dikeyinde karşı karşıya gelecekleri ve kırışıla-

cakları besbelli. Üstelik ne Beyaz ne de Siyah VE'ni kopuk bırakmadan VFE'ni iki sürebilecek!

En yaygın sürdürüm yolu gene ***L. Paulsen***'in getirdiği ve kırışmayı olabildiğince geciktirmek amacını güden 3. Ac3'tür.

3.Ac3 Af6. ŞE oyunlarında rastlanan "Beyaz: e4; Siyah: d6" merkez er konumu, biliyoruz ki, Beyaz'a devinim rahatlığı sağlıyor. Buna simetrik olarak şimdi 3. ... dxe4 4.Axe4 oynansaydı, "Beyaz: d4; Siyah: e6" merkez er konumu gene Beyaz'a devinim rahatlığı sağlardı. Ne var ki, özellikle ***Lasker, Rubinstein, Tartakower*** ve ***Alyehin*** bu kırışmaya sık sık girmişlerdir. Bu durumda, Siyah'ın d4'teki baskıcı erden kurtulmak ve oyunu açmak amacıyla ...c5 ya da ...e5 sürmeye hazırlanması gerekir.

4.e5: Daha gözde olan hamle 4.Fg5'tir. Böylece ŞE'ne ilişkin karar ertelenebilir.

4. ... Afd7 5.Ace2

Siyah'ın ...c5'ini c3...'le yanıtlayarak er zincirini korumak amacıyla oynanmıştır; ama yanlış. ***Steinitz***'i izleyerek Beyaz'ın 5.f4 ve 5. ... c5'ten sonra yalınlıkla 6.dxc5 oynaması ve e5 karesine egemenlikle yetinmesi gerekirdi. Er zincirini koruma ve dolayısıyla Siyah'ın oyununu kısıtlı tutma amacı "rakibin hataları haklı çıkarmadıkça büyük üstünlükler ardında koşmama" ilkesine, kısaca, "ufak üstünlüklerin birikimi" ilkesine aykırıdır.

5. ... c5 6.c3 Ac6 7.f4 cxd4

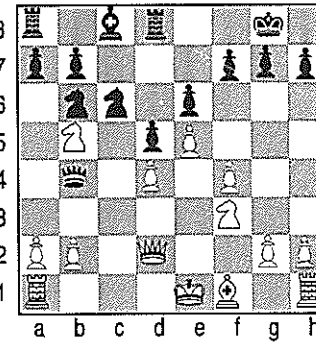
Buradan oyunun sonuna kadar, ***Dr. Tarrasch***'ın *Üç Yüz Satranç Oyunu* adlı kitabında yer alan irdelemesini izleyeceğiz (Böylece ***Tarrasch***'ın kendi oyunlarını nasıl yetkin ve öğretici bir yoldan açıkladığına bir örnek görmüş olacağız):

Siyah, er kırışmasını erteleyerek, oyununu ...Vb6, ...f6 ve ...0-0 ile sürdürmüş olsaydı hiç de doğal olmayan 5.Ace2 hamlesinin kendisine sağlayacağı üstünlüklerden daha kolay yararlanabilirdi.

8.cxd4 Fb4 9.Fd2! Uzun bir hesap sonucu! Daha aşikâr görünen 9.Ac3 hamlesi, *Fransız Savunması*'nda sık rastlanan ve bu oyunda f3'ten yapılabilecek bir kalite fedasına yol açardı: 9.Ac3 0-0 10.Af3 f6 11.Fd3 fxe5 12.fxe5 Kxf3 13.gxf3 Vh4+ 14.Şf1 Axd4 15.f4 Vh3+ 16.Şf2 Fc5 17.Fe3 Axe5 18.fxe5 Fd7.

9. ... Vb6 10.Af3

D30 / 14.Ab5!



Beyaz, Vezirleri kırışmadan önce rakibin rok yapmasını bekliyor. Böylece siyah Şah, oyunsonu için elverişsiz bir konumda kalmışolacak.

10. ... 0-0 11.Fxb4 Vxb4 12.Vd2 Ab6 13.Ac3 Kd8: ...Ac4 tehdidini vurguluyor; Fxc4 dxc4'ten sonra gerilek d4 eri saldırıya açık kalacak.

14.Ab5!: ki Ad5... ile ŞK'nin yolunu kessin.

14. ... Fd7 15.Ad6 Kab8 16.Kcl Vxd2+

Beyaz, Vezirleri kendisi kırışmadı; böylece Şahını güzelce geliştirmişoluyor.

17.Şd2 Ac8 18.Ab5 a6 19.Ac3: Açılışta Siyah, Beyaz'ın merkez zayıflıklarından yeterince yararlanamadığından şimdi merkez çok güçlendi ve Siyah'ın konumuna oldukça baskı yapıyor.

19. ... A8e7 20.Fd3 Kbc8 21.b3

ki, Atı a4 üzerinden c5'e dolandırabilsin. Siyah'ın ...Ae5 ya da ...Ae4 ve ardından ...Fa4 tehdidi yüzünden bu At dolandırımı, a4 karesi b3 erince desteklenmeksizin gerçekleştirilemezdi. Aşağıdaki savaşımın amacı c5'in ve c4'ün Atlarla işgalidir.

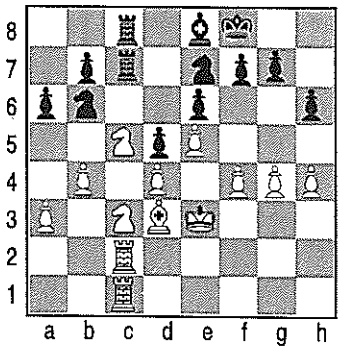
(Bu savaşımda, Beyaz, Siyah'tan daha elverişli durumdadır. Nedenini oyunun önsözünde belirtmiştik: Beyaz'ın kendi çakılı erlerinin tersi renginde giden "iyi Fil"i. Böylece, en kötü olasılıkla, Beyaz, rakibin c4'e yerleştirebileceği Atı, zaten kapalı konumlarda iyi yerleştirilmiş bir At kadar değer taşımayan Fili karşılığında kırabilir; oysa Siyah'ın konumunda d6 ve c5 kareleri Fille korunamadığından gerçekten zayıftır. *R. Reti.*)

21. ... Ab4 22.a3

Yukarıdaki planın gerçekleştirilmesinde Atların Fillerden daha önemli olduğunu bilen Beyaz kırışma öneriyor ama Siyah kabul etmiyor.

22. ... Ac6: ...Aa5 tehdit ediyor.

D31 / 31.Ac5



23.b4: Aa4... yanlışolurdu; 23. ... Aa5 24.Ac5 Kxc5 ve ...Ab3 var. Siyah, yel kovalar görünen bir At dolandırımıyla gerçekte Beyaz'ın A-a4-c5... planını bozdu.

23. ... h6 24.h4

...g5'i önlüyor. Bu belki Siyah'a büyük bir yarar sağlamayacaktı ama 24.h4 aynı zamanda Beyaz'a ileride bir Ş-kanadı saldırısı da hazırlamakta.

24. ... Ab8: ...Kc7 değil; Aa4... var.

25.Şe3: Ata yer açıyor.

25. ... Kc7 26.Kc2 Kdc8 27.Khc1 Şf8 28.g4 Fe8 29.Ad2 Ad7 30.Ab3 Ab6 31.Ac5

Sonunda At bu başat konuma yerleşti.

31. ... Ac4+: Siyah için iyi değil; ama başka bir hamleye karşı Beyaz Ş-kanadı saldırısını başlatacaktı. c-dikeyi c5 Atıyla tıkanmış olduğundan Kaleler artık burada gerekli değil.

32.Fxc4 dxc4 33.A5e4

Atı daha iyi bir konumluğa taşıyor. A3e4... olmazdı; ...Ad5 ve ...Fc6 var.

33. ... b5 34.Ad6 Kb8 35.f5

Özenle hazırlanmışŞ-kanadı saldırısı başlıyor:

35. ... Fd7 36.Kf2 Ad5 37.Axd5 exd5 38.g5 h5 39.Kcf1 Şg8 40.g6 f6 41.Ke2 Fc6 42.Kfe1 Kd8 43.Şf4 fxe5+ 44.Kxe5! Şf8 45.Af7 Ke8 46.Ag5 Kce7

Yanlış; ama Siyah'ın oyunu zaten yitikti: 46. ... Kxe5 47.dxe5 Ke7 48.f6 gxf6 49. exf6 Ke1 50.Ah7+ Şe8! 51.f7+ Şd7 52.f8V Kf1+ 53.Şg5 Kxf8 54.Axf8 Şe7 55.g7 Şf7 56.Şh6 Şg8 57.Ag6

47.Ah7+ *Terk.*

PETROF SAVUNMASI
Tarrasch-Marco, Viyana 1898

1.e4 e5 2.Af3 Af6

Petrof Savunması. Satrançta adalet ve acımasız mantık bulunduğuna inanan bir kimse, burada ikinci oyuncunun savunma için değil de saldırı için oynamasına kuşkuyla bakar. Bu yüzden bu açılış günümüzde seyrek kullanılmaktadır.

3.Axe5: "Hamle" üstünlüğünü kullanabilmek için oyunu açmak birinci oyuncunun işine yarar; yeter ki bunu girişim gücünü yitirmeden yapabilsin. Bu yüzden, belki, ***Steinitz***'in 3.d4 hamlesi yeğlenmeliydi. Bu hamle aynı zamanda 2. ...Af6'nın 2. ... Ac6'ya oranla yetersizliğini ortaya çıkarıyor; çünkü şimdi 3. ... exd4, 4.e5'le yanıtlanabilir. Öte yandan Siyah, 3.d4'ü ...Axe4 ile yanıtlarsa, 4.Fd3 d5 5.Axe5 Fd6 6.0-0 0-0 7.c4! sonrasında Beyaz'a iyi bir açılış sağlar.

3. ... d6: 3. ... Axe4 4.Ve2 yolu, ille de bakışımı sürdürmek isteyecek ikinci oyuncunun karşılaşacağı tehlikeleri güzelce canlandırıyor.

4.Af3 Axe4 5.d4 Fe7

Genellikle 5. ... d5 oynanır; bunun üzerine, Beyaz, e4'teki siyah Atın konumunu Fd3..., c4..., Ac3... gibi hamlelerle sarsmaya çalışır. *Petrof Savunması*'nın ana sorunu, Siyah'ın bu ileri konumlukta tutunup tutunamayacağı, geri mi çekileceği, yoksa kırışmaya mı gireceğidir.

Ancak bu oyunda Siyah bu sorunla ilgilenmez görünerek e4 karesi için savaşımı önemsemiyor. Buysa daha oyunun başında Beyaz'a devinim rahatlığı veriyor. Böylesine bir üstünlüğü kullanmakta ise ***Tarrasch, Anderssen***'in bir mat saldırısını yakalamasındaki, ya da ***Steinitz***'in rakip konuma sinen zayıflığı sezinlemesindeki eşsizliklerine erişmiştir.

6.Fd3 Af6 7.0-0 0-0 8.h3

Dr. Tarrasch bu hamleyi önceleri Şah Atı açılışlarının tümünde oynardı. Amacı, rakibin VF'ni kısıtlamak ve ileride rakibin rok konumuna karşı g4... ile bir saldırı başlatmaktı.

8. ... Fe6: Bunu izleyen hamlelerde ***Dr. Tarrasch*** 8.h3 ile başlattığı kısıtlama hamlelerini çok öğretici biçimde sürdürüyor.

9.c4 c6 10.Ag5! ŞFE'ni oyuna sokmak amacıyla.

10. ... Aa6 11.Ac3: Yalnızca bir gelişme hamlesi değil; ileride Siyah'ın ...Ab4 saldırısına karşı b1'i File barınak olarak hazırlıyor.

11. ... Ac7 12.f4 h6 13.Af3! ***Steinitz***'in oyunlarından biliyoruz ki rakip sıkışık konumda bulunduğunda gereksiz kırışmalardan sakınılmalıdır.

13. ... Vc8 14.Vc2 Kb8

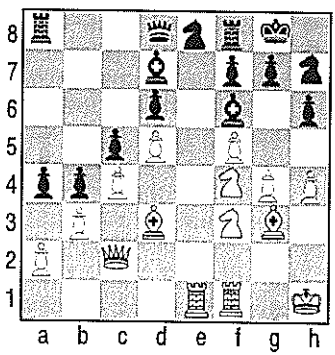
Merkezde ve Ş-kanadında devinimi kısıtlanan Siyah, V-kanadında işlemlere girişiyor.

15.f5 Fd7 16.Ff4 b5 17.b3 c5 18.d5 b4 19.Ae2 a5 20.g4 Ah7 21.h4: Beyaz'ın siyah aletleri sıkıştırmak için kullandığı er sürüşleri aynı zamanda oyunu açacak olan kesin saldırı hamlelerine bir hazırlık oluyor. Bu, rakibin sıkışık konumuna karşı uygulanabilecek, oldukça tipik bir işlemdir. ***Anderssen-Paulsen*** oyununu irdelerken, Ş-kanadından er saldırılarının ancak merkezde karşı saldırının olanaksızlaştığı durumlarda hak kazandığını belirtmiştik. Böyle bir saldırı özellikle merkezde kalıcı bir üstünlük kazanıldığı zaman doğru olur. ***Anderssen-Paulsen*** oyununda üstünlük d5 karesine egemenlikten geliyordu; bu oyundaysa üstünlük merkez er konumunda doğan büyük devinim rahatlığından geliyor. Böyle durumlarda Ş-kanadı saldırısı yalnızca haklı değil, üstünlüğün sonuca dönüştürülmesinin tek yoludur.

21. ... Vd8 22.Fg3 a4 23.Şh1 Ka8 24.Kae1

Kalelerin kırışılmasından sakınmak amacıyla (13. hamleden sonraki çözümlemeye bakınız).

D32a / 25...Ff6



24. ... Ae8: V-Kanadı saldırısını ...Ff6 ile sürdürebilmek için d6'yı koruyor.

25.Af4 Ff6 26.Ae6!: Siyah, Atı alamaz; 26. ... fxe6 27.fxe6'dan sonra h7'deki At ne kaçabilir ne de korunabilir. Sıkışık konumlarda taşların nasıl birbirlerini kısıtladıklarına güzel bir örnek.

26. ... axb3 27.axb3 Vb6 28.Axf8 Şxf8 29.g5!

Son saldırı. Siyah'ın umutsuz konumundan ötürü sonuç derhal belirleniyor.

29. ... hxg5 30.hxg5 Axg5 31.Vh2 Şg8 37.Axg5 Fxg5 33.f6 g6 34.Fxg6 *Terk.*

İSPANYOL OYUNU

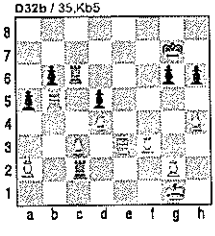
Steinitz'in, *İspanyol Oyunu*'nu ve *Philidor Savunması*'nı nasıl yürüttüğü anımsansın: ***Steinitz***, merkezde üstünlük sağlamayı değil, e4, d3 ve c3 erleriyle sağlam bir er merkezi kurmayı amaçlıyordu; böylece merkez saldırılarından korunarak kanatlardan saldırıya geçebiliyordu. Bu taktiğe karşılık ***Anderssen-Paulsen*** oyununda Beyaz'ın 1.e4 e5 2.Af3 d6'dan sonra 3.d4 ile merkezde erkenden üstünlük kurmayı başardığını görmüştük.

Deneyimler, d4... hamlesinin, yalnızca Siyah'ın önceden ...d6 sürmüş bulunduğu ŞE açılışlarında bir alan üstünlüğü sağladığını göstermiştir. Bu kuralı akılda tutmanın yararı vardır. Nedeniyse, önce ...d6 süren Siyah'ın tempo yitirmeden ...d5 oynayamaması, buna karşılık ...d6 oynamamış Siyah'ın ...Af6 ile Beyaz'ın e4 erine saldırdıktan sonra kolayca ...d5 sürerek oyununu ferahlatmasıdır.

İspanyol Oyunu'nun modern işlenişinde temel amaç, 2.Af3 ve 3.Fb5 ile Siyah'ın e5 erine yöneltilen saldırılarla Siyah'a ...d6 sürdürtmek, ardından d4...

Petroff Savunması,
Geller-Smyslov, Moskova 1981

1.e4 e5 2.Af3 Af6 3.d4 Axe4 4.Fd3 d5 5.Axe5 Ad7 6.Axd7 Fxd7 7.0-0 Af6 8.Fg5 Fe7 9.c3 c6 10.Ad2 0-0 11.Vc2 h6 12.Fh4 Ah5 13.Fxe7 Vxe7 14.Kfe1 Vd6 15.Af3 Af4 16.Fh7+ Şh8 17.Ff5 Fxf5 18.Vxf5 g6 19.Ve5+ Vxe5 20.Axe5 f6?! 21.Ad7 Kf7 22.Ac5 b6 23. Aa6 Ad3 24.Ke6 Axb2 25.Kxc6 Ke8 26.Ab4 Kd7 27.Kxf6 Şg7 28. Kf3 a5 29.Ad3 Axd3 30.Kxd3 Ke2 31.Ke3 Kc2 32.h4 Kf7 33.f3 Kc7 34.Kb1 Kc6 35.Kb5 K2xc3 36.Kxc3 Kxc3 37.Kxb6 Ka3 38. Kb5 Kxa2 39.Kxd5 a4 40.Ka5 Şf6 41.Şh2 a3 42.Ka6+ Şf5 43.Şg3 Ka1 44.Ka5+ Şf6 45.Şf4 a2 46.Ka6+ Şe7 47.h5 gxh5 48.Şf5 h4 49.f4 Şd7 50.d5 Şc7 51.Kc6+ Şd7 52.Ka6 Şc7 *Yenişmezlik.*



ile ***Anderssen-Paulsen*** oyununda gördüğümüz gibi bir alan üstünlüğü sağlamaktır. Bu kuramın geliştirilmesinde ***Dr. Tarrasch***'ın önemli katkıları olmuştur.

İspanyol Oyunu'na karşı modern savunmada Siyah, Beyaz'ın bu ideal konumunu kurmasına elden geldiğince engel olmak ister. Berlin Savunması denen 3. ... Af6 hamlesi bu bakımdan çok öğreticidir. Siyah, e5 erini savunmuyor, Beyaz'ın e4 erine karşı saldırıda bulunuyor. Beyaz, zamanında d4... oynamak istiyorsa ŞE'ni savunmayıp dördüncü hamlede rok yapmak zorundadır. Siyah o zaman kendi ŞE'ni ...d6 ile korursa Beyaz 5.d4 ile amacını gerçekleştirir. Öyleyse sıkışıklıktan sakınmak istiyorsa, Siyah'ın 4... Axe4 oynaması gerekir. Ama bu kez de Beyaz, erini geri alacak; gelişmesi de daha iyi olduğundan varılmışolan açık konum Beyaz'a üstünlük verecek. Ancak bu pek ufak bir üstünlüktür ve birinci oyuncunun bu kadarlık bir üstünlüğü olması satrancın doğasındandır. İleride daha ayrıntılı tartışacağımız bu oyun düzeni, açılış bilgisinin temel sorunlarına ilişkin sayılmalıdır.

İSPANYOL OYUNU:
STEINITZ SAVUNMASI: 3. ... d6

Steinitz, ***Lasker*** ve ***Capablanca*** gibi üç büyük dünya şampiyonunca benimsendiğinden bu savunmanın tarihsel önemi büyüktür; *İspanyol Oyunu*'nu en yalın ve en görünürdeki hamlelerle yanıtlamaya çalıştığından açılış bilgisi açısından önemi daha da büyüktür. Bugünkü kuramsal anlayışın ışığında, savunmanın tümüyle yeterli olduğu pek söylenemez. *İspanyol Oyunu*'nda savunmadaki oyuncu öyle derin güçlükler karşısındadır ki, yalın ve duru gelişme hamleleri gereksinimlerini karşılayamaz.

Steinitz Savunması'ndan doğan sıkışık konumlardan sakınmak isteyen oyuncu, ...a6, ...b5 gibi kalıcı zayıflıklara yol açan aykırı ve kesinlikle yanlışhamleler yapmak zorunda kalıyor. Bu gözlemler ŞE açılışlarının mantıksal sürdürümü olan *İspanyol Oyunu*'nun gücünü gösteriyor. Görüyoruz ki, *İspan-*

yol Oyunu, Siyah'ın birinci hamlede merkeze yerleştirdiği, dolayısıyla Beyaz'a doğal bir hedef oluşturan e5 erine karşı tutarlı bir saldırıdır.

Böylece *İspanyol Oyunu*, kuramsal açıdan, Siyah'ın 1. ... e5 hamlesini çürüttüğü savındadır. Bu sav en açık deyimlenişini *Steinitz Savunması*'na karşı bulmaktadır. Burada Beyaz'ın saldırı yöntemini geliştiren oyuncu ***Tarrasch***'tır denebilir.

Saldırı düşüncesi şöyledir: Siyah'ın e5 erine saldırmakla, Beyaz, Siyah'ı ...d6 sürmeye zorlamaktadır. Ancak Siyah bu hamleyi yaptıktan sonradır ki, Beyaz saldırısına d4... ile devam edecektir. Siyah d4...'ü ...exd4'le yanıtlarsa Beyaz'a üstünlük veren merkez er konumu oluşur: "Beyaz: e4; Siyah: d6". Birkaç nedenden ötürü Beyaz'ın oyunu daha rahattır. (Bu nedenleri aşağıda ***Tarrasch-Schlechter*** oyununda ayrıntılı serimleyeceğiz; sf. 91)

Beyaz'ın saldırı planını özetledikten sonra *Steinitz Savunması*'nda bazı aşamaları inceleyelim. Başlangıçta Siyah, Beyaz'ın e4 erine bir karşı saldırı yönelterek ....ed4 kırışmasından sakınmak ister. Bu kırışmayı ***Tarrasch*** yerinde bir deyimle "merkezin teslim edilmesi" diye adlandırmıştır. Ancak Beyaz, Siyah'ın karşı saldırısını, örneğin ***Tarrasch*** gibi Ac3... ve Ke1... hamleleriyle önlerse, Siyah, sonunda, Beyaz'ın d4 erini kırmak zorunda kalır. Bundan sonra Siyah'ın iki seçeneği vardır: Ya önce ...d5 sonra ...f5 sürerek ferahlamak ya da oyununu tümüyle ferahlatma olanağı yoksa aletlerini sıkışık alanda geliştirmeye çalışmak, ki aletler kırışıldığı ölçüde bunu daha kolay başaracaktır. Buna karşılık elbette Beyaz, gereksiz kırışmalardan kaçınacaktır.

Şimdi bu hamleler dizisini inceleyelim:

1.e4 e5 2.Af3 Ac6. Beyaz'ın ilk amacı e5 erine saldırarak Siyah'a ...d6 sürdürtmek olduğuna göre Siyah 2. ... d6 oynamışolsaydı ancak Beyaz'a hizmet etmiş olurdu. Beyaz o zaman *Philidor Savunması*'nda olduğu gibi hemen 3.d4 sürebilirdi. Bu durumda Siyah, erleri kırışacak olursa, "Beyaz: e4; Siyah: d6" merkez er konumu oluşacağından Beyaz'ın amacı gerçekleşmiş olurdu. Elbette Siyah, erleri kırışmaktan, dolayısıyla merkezi teslim etmekten kaçınarak e5 erini koruyabilir. Ancak bunu sağlayacak hamle 3. ... Ac6 değil-

dir; çünkü buna karşı Beyaz ya e5'te erleri kırıştıktan sonra Vezirleri de kırışarak Siyah'ın rokunu bozar, ya da Fb5... ile oyunu *İspanyol Oyunu*'nun *Steinitz Savunması*'na sokar ki, burada Siyah'ın merkezi teslim etmek zorunda kalacağını birazdan göreceğiz. Siyah'ın merkezde tutunmasını sağlayan hamle 3. ... Ad7'dir. *Hanham Savunması* denen bu sürdürüm yolu bir zamanlar çok gözdeydi ama artık sakıncaları anlaşılmıştır. Kısıtlı oyunuyla Siyah'ın merkezdeki sallantılı konumunu koruyabilmesi çok güç olsa gerek.

3.Fb5 Af6. ***Steinitz*** genellikle 3. ... d6 oynardı. O zaman Beyaz hemen 4.d4 ile yanıtlayabilir. Şimdiyse hamlelerin sırasında bir değişiklikle gene aynı konuma varacağız.

4.0-0. Bu, d4... sürüşünü sağlayacak tek doğru hamledir.

4. ... d6: Siyah 4. ... Axe4 oynamak istemiyorsa, ki bu Beyaz'a tempo kazandırırdı, şimdi ...d6 sürmek zorundadır.

5.d4. Siyah, merkezi teslim etmemek için Beyaz'ın e4 erine bir karşı saldırı yöneltiyor:

5. ... Fd7. Şimdi Beyaz, e5 erini kırmak için 6.Fc6 oynarsa Beyaz'ın kendi e4 erine iki kez saldırılmış olacak. e5'e saldırının etkili olması için Beyaz e4'ü ikinci kez koruyor:

6.Ac3 Fe7 7.Ke1. Bu, Tarrasch'ın hamlesi olup eski sürdürüm yoludur. Son zamanlarda 7.Fxc6 Fxc6 8.Vd3 yeğlenmektedir. Metindeki hamleden sonra Beyaz'ın e4 eri kollanıyor, Siyah'ın e5 erine saldırılıyor; buysa sonunda Siyah'ı merkezi teslime zorluyor; dolayısıyla Beyaz'a rahatlık kazandırıyor. Bu söylenenlerden sonra Siyah'ın gerçekten merkezi bırakmak zorunda olduğunu kanıtlamak gerekir. Bunun kanıtı, ***Tarrasch-Marco, Dresden 1892*** oyununda verilmiştir:

7. ... 0-0: Bu bir dalgınlık değil, ilerisi hesaplanmışbir kombinezondur. Siyah, e5 erini yitirmekle birlikte bunu tümüyle gideren bir konum elde edeceğine inanıyor. Oysa daha ilerisini hesaplayan ***Tarrasch*** bu kombinezonu çürüterek Siyah'ın 7. ... ed4 oynaması gerektiğini kanıtlıyor.

8.Fxc6 Fxc6 9.dxe5 dxe5 10.Vxd8

10. Ae5'ten sonra Siyah, Vezirleri kırışarak erini geri alırdı.

10. ... Kaxd8

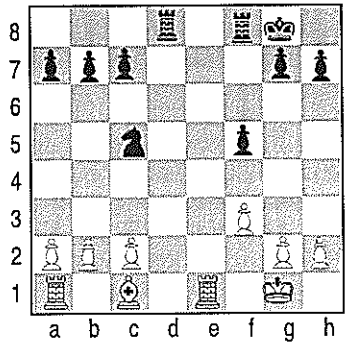
Marco'nun kombinezonu ŞK'nin f8'de kalma-

sını, dolayısıyla kırışmanın VK ile yapılmasını gerektiriyor. Bunun nedeni birazdan anlaşılacak.

11.Axc5 Fxe4 12.Axe4 Axe4 13.Ad3 f5 14.f3 Fc5+ Sanki Siyah alet yitirme tehlikesini atlatmış ve denk bir oyunla erini geri almış gibi görünüyor. Şimdi Beyaz alet kazanmak niyetiyle 5.Şf1 oynasaydı Siyah, Fb6! 16.fxe4 fxe4 17.Af4 g5 ile iyi bir oyun elde ederdi. Siyah'ın 10. ... Kfd8 oynamamasının nedeni budur.

15.Axc5: Siyah bütün güçlükleri atlatmış görünüyor. Ama henüz *Tarrasch*'ın, sürpriz olarak, *Marco*'dan fazla hesap ettiği üç hamlesi var.

D33 / 15...Axc5



15. ... Axc5 16.Fg5 Kd5 Başka herhangi bir hamleye karşı Beyaz gene 16.Fe7 ile kalite kazanır.

17.Fe7: Sonunda Siyah, kalite yitiriyor; çünkü ŞK nereye oynasa 18.c4 geliyor.

İlerideki bazı oyunlarda merkez teslim edildikten sonra ortaya çıkan konumun özellikleriyle saldırı ve savunma ilkeleri daha ayrıntılıca tartışılacaktır. (Özellikle bkz. hemen aşağıdaki oyun ve *Tarrasch-Lasker, Düsseldorf 1908* oyunu; sf. 120-121)

İSPANYOL OYUNU

Tarrasch-Schlechter, Leipzig 1894

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 d6

Steinitz Savunması. Tarrasch buna karşı enerjiyle saldıracak.

4.d4: Beyaz'ın planı Siyah'ı ...exd4 oynamaya zorlamaktır.

4. ... Fd7 5.Ac3 Af6 6.0-0 Fe7 7.Ke1

Tarrasch-Marco oyunundan bildiğimiz gibi Beyaz e4 erini böylece koruyarak Siyah'ı merkezi boşaltmaya zorluyor.

7. ... Axd4: Yalnızca er kırışmak yerine Atları da kırışmakla Siyah tempo yitiriyor; bu, Beyaz'ın Vezirini geliştirecek. Gene de kırışma büsbütün yanlış değil; çünkü sıkışık konumlarda elden geldiğince kırışarak ferahlamak iyi bir yöntemdir; kısıtlı alanda az taşla daha rahat gelişilebilir.

Schlechter'in bu oyunda yenilmesinin asıl nedeni oyunun tutarsızlığıdır. İlkin sıkışık konumunda kırışmalarla ferahlamayı ararken, sonradan erlerini d5'e ve f5'e sürerek ferahlamak istiyor. Ne var ki, ...Ad4'le tempo yitirdikten sonra Siyah'ın artık böyle er sürüşlerinden ferahlık beklemeye hakkı yoktu.

8.Axd4 exd4

Beyaz'ın "Beyaz: e4; Siyah: d6" merkez er konumundan ötürü daha rahat bir oyunu olduğunu göstermek için beyaz ve siyah aletlerin gelişme olanaklarını karşılaştıralım:

1) Kaleler: Beyaz Kaleler d- ve e-dikeylerine yerleştirilebilirken siyah Kaleler için yalnızca e-dikeyine yerleşme olanağı var.

2) Filler: Beyaz Filler hiç kısıtlanmamışken, d6 eri Siyah'ın ŞF'ni kısıtlıyor.

3) Atlar: Atlar kısa erimli aletler olduğundan Fil ve Kale gibi gerilerden etkili olamazlar; ileri konumluklara yerleştirilebilmelidirler; oralarda tutunabilmeleri için de korunmaları gerekir. Öyleyse Atlar için seçilecek en uygun konumluklar kendi erleriyle desteklenebilen en ileri kareler olmalıdır. Oyundaki konumda Beyaz için bu kareler d5 ile f5, Siyah içinse c5 ile e5'tir. Görüyoruz ki beyaz Atların Beyaz'ın beşinci yatayına yerleştirilebilmelerine karşı siyah Atlar ancak Siyah'ın dördüncü yatayına yerleştirilebiliyor. Öyleyse rakibin Şah koruganına saldırıda Beyaz'ın Atları Siyah'ınkilerden daha etkili olacak. Her ne kadar Siyah, d5'e yerleştirilmiş bir Atı ...c6 ile, f5'e yerleştirilmiş bir Atı da ...g6 ile buralardan söküp atabilirse de, birinci şıkta kendi d6 eri saldırıya açık kalır, ikinci şıktaysa rok konumu zayıflar.

Siyah bu konumsal elverişsizliklerini ancak ...d5 ya da ...f5 sürerek e4 erini yok etmekle giderebilir.

9.Fxd7+ Vxd7: Siyah ...Axd7 ile konumunu daha da rahatlatabilirdi; o zaman Fili f6'ya çıkabilir, e-dikeyini Kaleye bırakabilir ve Atı d7'den e5'e ya da

c5'e geliştirebilirdi. Oysa ...Vxd7'den sonra Siyah'ın sıkışıklığı o kadar arttı ki, aletleri artık birbirlerini köstekliyor: Vezir f6'daki Atı d7'den yoksun bırakıyor, At e7'deki Filin çıkışını tıkıyor, Filse tek açık dikey olan e-dikeyini Kalelere kapatıyor.

Bununla birlikte ***Schlechter***, Fili gene de Vezirle kırıyor; çünkü ...d5 sürmek gibi gerçekleştirilemeyecek bir amaç ardında koşmaktadır. Bu sürüşün olanaksızlığını kanıtlamak ***Tarrasch***'a düşüyor.

10.Vxd4 0-0 11.b3!

Fili geliştirmenin en iyi yolu. 11.Fg5 yalnızca kırışmaya yol açardı ki, bu, sıkışık konumdaki oyuncunun yararına olurdu.

11. ... Kfe8 12.Fb2 Ff8: 13.Ad5 tehdidine karşı.

13.Kad1 Vc6 14.Kd3 Ke6 15.Kde3 Kae8 16.h3 ki ...Ag4'ü önlesin. Siyah'ın oyununu sıkışık tutma amacıyla oynanan hamleler aynı zamanda siyah Şaha doğru bir saldırıyı hazırlıyor.

16. ... Vb6 17.Vd3

Beyaz elbette kırışmayacak.

17. ... c6

...d5 ferahlama hamlesiyle tehdit ediyor.

18. Aa4! Vc7 19.c4! Ad7 20.Şh1

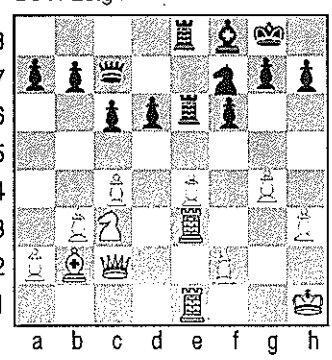
...Ad7'den sonra Beyaz, Siyah'ın ...f5 olanağını göz önünde tutmalıdır. Bunu zamanında g4... ile durdurabilmek amacıyla şimdiden Şahını g-dikeyinden çekiyor. (Krş. Beyaz'ın 16. hamlesine konan yorum.)

20. ... f6 21.Vc2 Ae5 22.Ac3! Af7 23.g4 Va5: Ae2...'yi önlemeye çalışıyor.

24.Kd1 Vb6 25.h4 Ae5 26.Kg3 Af7 27.f3

Siyah artık Ae2-d4-f5...'i önleyemez; ama Beyaz'ın saldırısıyla baş edebilmek amacıyla bütün güçlerini Ş-kanadında topluyor.

D34 / 23.g4



27. ... Ah8 28.Ae2 Vc7 29.Kdg1

29. Ad4 olmazdı; ...d5 var.

29. ... Vf7 30.Ad4 K6e7 31.g5 fxg5 32.Kxg5 g6 33.Af5 Ke5: Umarsızlık. Başka bir Kale hamlesinden sonra 32.Vc3 oyunu hemen bitirirdi.

34.f4: ...Ke4'ten sonra gene Vc3... amacıyla,

34. ... Kxf5 35.exf5 Fg7 36.fxg6 *Terk.*

İSPANYOL OYUNU

Tarrasch-Lasker, Münih 1908

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.0-0 Axe4 5.d4

Beyaz, eri geri aldıktan sonra gelişme üstünlüğü elinde kalsın istiyorsa, eri gelişme ve saldırı hamleleriyle kırmaya çalışmalı, Kaleyi basitçe e1'e gelerek eri Atla almaya kalkmamalı.

5. ... Fe7 6.Ve2

Bu, 6.Ke1'den daha iyi; d1'i Kaleye açıyor.

6. ... Ad6 7.Fxc6 bxc6: Fili d7 eriyle almak daha doğaldı ve Beyaz, Vezirini altıncı hamlede e2'ye oynamamış olsaydı bu olanaklıydı. Oysa şimdi ...dxc6 salık verilemez; çünkü Beyaz dxe5...'ten sonra Kd1... oynar.

8.dxe5 Ab7 9.Ac3 0-0 10.Ke1: Ferahlamak için Siyah'ın ...d5 sürmesi gerekiyor; Kale hamlesi bunu önlüyor. Bu yüzden Siyah önce Atını e6'ya yerleştirmek zorunda.

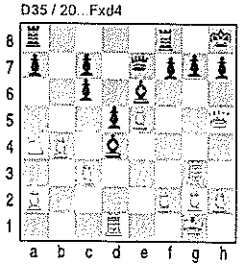
10. ... Ac5 11.Ad4 Ae6 12.Fe3 Axd4 13.Fxd4

Şimdi ilk akla gelen hamle 13. ... d5 oluyor; çünkü 14.exd5'ten sonra etkili Fil çifti Siyah'ın konumundaki er zayıflığını yeterince karşılarmış gibi görünüyor. Oysa *Pillsbury-Tarrasch, Viyana 1898* oyu-

---

[2]Sözü edilen oyun şudur: 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.0-0 Axe4 5.d4 Fe7 6.Ve2 Ad6 7.Fxc6 bxc6 8.dxe5 Ab7 9.Ac3 0-0 10.Ke1 Ac5 11.Ad4 Ae6 12.Fe3 Axd4 13.Fxd4 d5 14.Aa4 Fb4 15.c3 Fa5 16.Vh5 Fb6 17.Ke3 Fe6 18.Kg3 Şh8 19.Kd1 Ve7 20.b4 Fxd4 21.Kxd4 f6 22.Ac5 fxe5 23.Vxe5 Vf6 24.Vxf6 Kxf6 25.Ke3 Fg8 26.f3 g6 27.Ke7 Kf7 28.Ke6 a5 29.a4 Şg7 30.Kxc6 Ke7 31.Şf2 axb4 32.cxb4 Ff7 33:b5 Kb8 34.Aa6 Kb7 35.Ab4 Ka7 36.Ka6 Kxa6 37.Axa6 Şf6 38.Kd2 c6 29.b6 Fe6 40.Ac5 Fc8 41.a5 *Terk.*

D35 / 20...Fxd4



nunda ***Pillsbury*** ...d5'in sakatlığını kanıtlamıştır. Bu hamle c5'i zayıflatıyor; nitekim ***Pillsbury*** 14.Aa4 oynayarak derhal bundan yararlanmıştır[2(s.94)]. (14. Ve3 de çok iyi bir hamle olurdu.) Bu zayıflığı önlemek için ***Lasker*** şöyle oynuyor:

13. ... c5 14.Fe3 d5 15.exd6 Fxd6 16.Ae4 Fb7

Şimdi Beyaz 17.Ac5 oynarsa, Siyah ...Vg5 ile c5'teki aleti kazanır.

17.Axd6. Yoksa Siyah'ın *İki Fil*i çok tehlikeli olacaktı. Siyah'ın d6'daki gerilek erinden ötürü Beyaz hâlâ hafif üstünse de, ***Ters Renkli Filler*** Siyah'a yenişmezlik şansı veriyor[3].

17. ... cxd6 18.Kad1 Vf6 19.c4 Kfe8 20.Vg4

Böylece Beyaz, Siyah'ın ...Vg6'yla ya da ...Ke6 ve ...Vf5 ile girişim gücü edinmesine izin vermeden bunu kendisi ele geçiriyor. Şimdi Beyaz'ın tehdidi, 21.Vd7. Siyah 20. ... Vxb2, oynarsa Beyaz 21.Kb1 Vc3 22.Kec1 Va3 23.Fh6 g6 24.Vf4 ile kazanır.

---

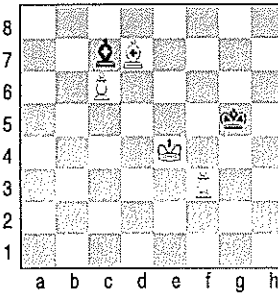
[3]*Reti* burada belli ki *Ters Renkli Filler*in oyunu yenişmezliğe götürme eğilimi taşıdığını okuyucunun bildiğini varsayıyor.

Gerçekten, oyunsonu bilgisinin bu konudaki temel sonuçlarına göz atacak olursak, bu türden oyunsonlarında, bir, hatta iki er fazlasıyla oyunu kazanmanın başka türden oyunsonlarına oranla çok daha güç olduğunu görürüz. Nitekim savunan yan, rakip erlerin ilerleyişini tıkayan bir konum kurmakla yenişmezliği sağlayabilir ve ters renkli Fillerde bu işlem oldukça kolay başarılabilir. *Ters Renkli Fillerin kırışılma olanaksızlığı, yenişmezlik eğilimini artıran önemli bir etkendir. **Averbah**'ın şu ünlü etüdü Ters Renkli Fil* oyunsonlarına özgü durumu canlandırıyor.

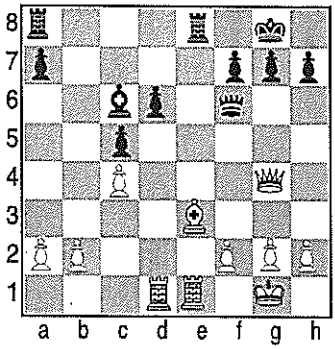
Siyah, Beyaz'ın dalışına engel olmakla yenişmezliği sağlar: **1.Şd5 Şf6 2.Fg4 Fg3** 2. ... Şe7'ye karşı 3.Şe4, 4.f4 var! **3.Şc5 Fc7 4.Şb5 Şe7 5.Şa6 Şd8 6.Şb7 Fg3**: *Yenişmezlik.*

Ancak, herhalde, *Reti*'nin kitap boyunca satranç kurallarına karşı dile getirdiği düşünceleri bu konuda da hatırlamak doğru olur. Ayrıca oyunsonu ilkelerinin çoğu kez oyunortası ilkelerini tersine çevirdiği unutulmamalı. Nitekim *Ters Renkli Filler oyunsonunda taş fazlası olan yanın zararınayken, oyunortasında, rakibin zayıflıklarına saldıran yanın yararına olabilir.*

D36 / Averbah'ın etüdü



D37 / 20...Fc6



20. ...Fc6. Bu hamle zaman yitirtiyor; bu yüzden Beyaz'ın baskısı hemen artıyor. Doğrusu ...Ke6 idi.

21.Ke2

...Ke6'yı önlüyor; çünkü bu hamleye karşı Beyaz 22.Fg5 ve 23.Ke6 oynayarak er kazanır.

21. ... Ke4 22.Vg3 Ve6

Aşağıdaki irdeleme ***Tarrasch***'ın *Lasker-Tarrasch Satranç Karşılaşması* kitabından alınmıştır:

"İlginç manevralara yol açan şaşırtıcı bir hamle. Genellikle beklenen hamle 22. ... Kxc4 ve ardından 23.Kxd6 Kd8! 24.Kxd8 Vxd8 idi. Buysa 25.h3'ten sonra Fh6... ve Kd2... tehditlerinden ötürü Beyaz'ın yararındaydı. Oyundaki hamle her şeyden önce ...Kg4 tehdit ediyor ki bu aynı zamanda Vd6...'nın da yanıtıdır; çünkü g2'den Beyaz'ın Şah koruganını dağıtma ya da ...Ff3 ile kalite kazanma olasılıkları var. Siyah'ın ...Ve6'sından sonra Beyaz için doyurucu bir yanıt 23.Kxd6 Vxc4 24.Ked2 olurdu; çünkü bu, Siyah'ın 24. ... Kg4 hamlesini 25.Kd8+ Fe8 26.Vg4 ve Kxa8...'le çürütüyor. Aşağıdaki hamle ...Kg4 tehdidini basitçe önlüyor; 23.Kd6'dan bile daha iyi."

23.h3! ***Tarrasch***, açıklamasını şöyle sürdürüyor: "Şimdi 23. ... Vxc4'e karşı Beyaz 24.Fh6 g6 25.Kxe4 Vxe4 26.Kxd6 ile çok iyi bir oyun elde eder. Fil h6'da çok güçlü ve Kxc6 Vxc6; Ve5 f6; Ve7 ile mat çok uzaklarda değil."

23. ... Kd8 24.Ked2 Ke5 25.Fh6 Vg6

...Vh6'dan sonra 26.Ve5 var.

26.Ff4 Ke6 27.Fxd6 Vh5 28.Vg4 Vxg4 29.hxg4 Ke4 30.Fxc5 Kxd2 31.Kxd2 h5 32.Kd6 *Terk.*

FRANSIZ SAVUNMASI
Tarrasch-Mieses, Berlin 1916

1.d4 e6 2.e4: Hamle sırasında bir değişiklikle *Fransız Savunması.*

2. ... d5 3.Ac3 dxe4

(bkz. ***Tarrasch-Noa***, hamle 3; sf. 82)

4.Axe4 Ad7: ...Af6 iyi değildi; çünkü 5.Axf6+ Vxf6 6.Af3'ten sonra Fg5... Veziri kırmayı tehdit ediyor. Oyundaki sürdürüm yolu ***Rubinstein*** tarafından incelenip işlenmiş olduğundan *Fransız Savunması*'nın *Rubinstein Varyantı* diye anılır ve sık sık oynanır.

5.Af3 Agf6 6.Fd3 Fe7. Aynı oyuncular arasında daha önceki bir oyunda Siyah 6. ... Axe4 7.Fxe4 Af6 oynamıştı; ama bu Beyaz'a 8.Fg5 Fe7 9.Fxf6'dan sonra iyi bir oyun sağlamıştı.

7.0-0 Axe4 8.Fxe4 Af6 9.Fd3 b6

VF'nin b7'den gelişmesi yerindeyse de ...b6'nın roktan önce sürülmesi taktik bir yanlıştır. Nitekim bu hamle Siyah'ın oyununu derhal savunulmaz kılıyor.

10.Ae5. 10. ... Fb7'ye karşı 11.Fb5 tehdidiyle Beyaz, rakibini roktan alıkoyar.

10. ... 0-0 11.Ac6 Vd6 12.Vf3

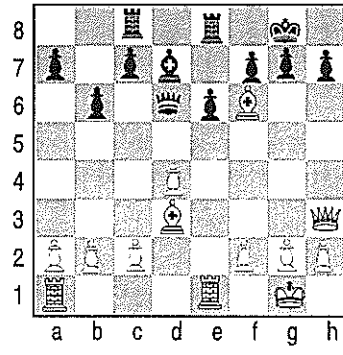
Bu hamle sırası önce Ae7... sonra Vf3 oynamaktan daha iyi; o zaman Siyah ...Kb8 ve ...Fb7 ile yanıtlayabilirdi; bu şimdi olanaksız.

12. ... Fd7 13.Axe7+ Vxe7 14.Fg5 Kac8

Siyah için doğru hamle, kuşkusuz 14. ... h6 idi; rok konumu üzerindeki baskının kaldırılması gerekirdi.

15.Kfe1 Kfe8. Gene, Siyah ...h6 oynamalıydı. Beyaz şimdi bunu kesinlikle önlüyor.

D38 / 17.Fxf6



16.Vh3: Siyah artık 16. ... h6 oynayamaz; yoksa Beyaz 17.Fh6 gh6 18.Vh6 ve Ke3... tehdidiyle kazanır. Siyah, durumu er fedasıyla kurtarabileceğini umuyor.

16. ... Vd6 17.Fxf6 gxf6: Şimdi Beyaz, Vxh7+...'la

kışlarsa, Siyah, Şahını f8'den e7'ye kaçırır ve g-, h-dikeylerinden Beyaz'a karşı bir saldırı bile başlatabilir. Ne var ki, Beyaz, Siyah Şahı ağının içinde sıkıca tutuyor.

18.Vh6! 19.Fxh7 ile başlayan dört hamlelik ünlü matla tehdit ediyor: 19. ... Şh8 20.Fg6+ Şg8 21.Vh7+ Şg8 22.Vxf7+

18. ... f5 19.Ke3 Vxd4'10.c3 *Terk.*

Vezir nereye gitse, 21.Kg3 var.

VEZİR GAMBİTİ

1.e4 dışında en doğal açılışhamlesi, her zaman için, 1.d4 olmuştur. Eğer Siyah, merkezde güçler dengesini sağlamaktan başka bir amaç gütmüyorsa 1.d4'ü, 1.e4 e5'e koşut olarak, 1. ...d5 ile yanıtlar. Buna *Vezir Eri Açılışı* denir. İlk bakışta bu açılış1.e4 e5'in d-dikeyine bir yansıması olarak görülebilir. Oysa dikkat edilirse, VE açılışları, merkez savaşımında, özce değişik koşullar yaratır.

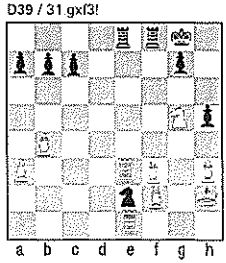
1.e4 e5'ten sonra, Beyaz'ın, "ilk hamle üstünlüğü"nden yararlanmak üzere, oyunu iki ayrı yöntem uyarınca açabileceğini anımsayalım. Bunlardan biri, *Şah Gambiti*'nde ya da *Viyana Oyunu*'nda olduğu gibi f4... sürmektir; öteki de, *İskoçyalı Oyunu*'nda ya da *İspanyol Oyunu*'nda olduğu gibi d4... sürmektir.

Bu saldırı yöntemlerini incelerken d4...'lü yön-

Kabul Edilmiş Vezir Gambiti
Yusupov-Michalchishin, SSCB 1981

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 e5 4.Af3 exd4 5.Fxc4 Fb4+ 6.Abd2 Ac6 7.0-0 Vf6 8.e5 Vg6 9.Ah4 Vg4 10.Adf3 Fe6 11.Fxe6 fxe6 12.Vb3 Age7 13.h3 Ve4 14.Vxe6 h6 15.a3 Fa5 16.b4 Fb6 17.Ke1 Vh7 18.Ad2 d3 19.Fb2 Fd4 20.Kab1 Fxb2 21.Kxb2 Ad4 22.Vg4 Ae2+ 23.Şh2 h5?! 24.Vg5 Vh6 25.Ae4 Vxg5 26.Axg5 0-0 27.Ahf3 Ag6 28.Kd2 Kae8 29.Kxd3 Axe5 30.Ke3 Axf3+ 31.gxf3! Kxe3 32.fxe3 Ac3 33.Kc1 Ab5 34.a4 Ad6 35.Kxc7 Kc8 36.Kd7 Af5 37.e4 Ae3 38.Şg3 g6 39.Kxb7 a6 40.Kb6 Şg7 *Beyaz kazanır.*

D39 / 31.gxf3!



temlerin f4...'lü yöntemlerden üstün olduğunu görmüştük. Bunun bir nedeni, f4...'ün Beyaz'ın kendi Şah konumunu zayıflatması, bir başka nedeni de, d4...'ten sonra VE'nin Vezirle doğal olarak kollanmasına karşılık f4 erinin böyle bir kollanmadan yoksun bulunmasıdır. VE açılışlarında da 1.d4 d5'ten sonra oyunu açmak için iki yöntem vardır: c4... ve e4... Ancak ŞE oyunundan farklı olarak burada c4... ile oyunu kanattan açmak, e4... ile merkeze saldırmaktan daha elverişlidir.

ŞE oyununda f4...'ün bir sakıncası olarak saydığımız Şah konumunu zayıflatması olasılığı elbette c4... sürüşü için söz konusu değildir. Buna karşılık VE oyununda e4... ile oyunu açmak, ŞE oyununda d4... ile açmaktan daha zordur; çünkü burada er, Vezirin doğal koruyuculuğundan yoksundur. Bu yüzden VE oyunlarında olağan sürdürüm yolu 2.c4, *Vezir Gambiti*, ya da hamle sırasında bir değişiklikle 2.Af3, 3.c4'tür. Merkeze e4... ya da e3-4... gibi hamlelerle saldırılması daha seyrek görülür.

VEZİR GAMBİTİ

Tarrasch-Tartakower, Berlin 1920

1.d4 d5 2.c4

Vezir Gambiti gerçek bir gambit değildir; Siyah, eri kırsa da elinde tutamaz. 2. ... dxc4'e karşı eri bir an önce geri almak için Beyaz 3.e3 oynar ve Siyah bunu 3. ... b5 ile önlemek istese a4... ile yanıtlayarak üstünlük elde eder: 4. ... c6 5.axb5 cxb5 6.Vf3: Beyaz alet kazanıyor. Ya da şöyle olabilir: 4. ... Fd7 5.axb5 Fxb5 6.b3 vd. Her ne kadar 3.e3'ten sonra Siyah gambit erini elinde tutmak için hiç uğraşmayıp 3. ... e5'le kendi oyununu rahatlatabilirse de, gambit eri o kadar zayıftır ki, Beyaz'ın bunu kazanmak için hiçbir acelesi yoktur; bu yüzden Beyaz, Siyah'ın ...e5'ini önlemek üzere önce 3.Af3 oynayabilir. Siyah, gambit erini gene koruyamaz: 3. ... c6 4.e3 b5 5.a4 e6 6.axb5 cxb5 7.b3 (bu oyunun tipik hamlesi) 7. ... Fb4+ 8.Fd2 Fxd2+ 8.Axd2 ve Beyaz erini geri alırken daha da üstün bir oyun elde eder.

2. ...e5: "Albin Karşıgambiti" diye bilinen bu

yanıt, ŞE oyunundaki *Falkbeer Gambiti*'nin VE oyunundaki karşılığıdır. Ancak VE açılışı ŞE açılışının düpedüz bakışığı olmadığından, varyantlar da bakışımlıca uygulanamaz. *Falkbeer Gambiti* öyle güçlüdür ki, *Şah Gambiti*'nin çürütülmesi bile sayılabilir. Buna karşılık, *Albin Karşıgambiti* için bu pek söylenemez. Bu gambitin *Falkbeer Gambiti*'nden tek değilse de temel ayrımı, beyaz Şah konumunun zayıf düşmemesidir. *Falkbeer Gambiti*'nde Beyaz'ın gambit eri, siyah Vezirin saldırısına açık olarak d5'te kalıyordu; oysa *Albin Karşıgambiti*'nde 3.dxe5 d4'ten sonra Beyaz'ın gambit eri e5'te kalıyor ki burası ateş altında değildir. Üstelik *Falkbeer Gambiti*'nde e4'teki baskıcı siyah er saldırı altında değilken, *Albin Karşıgambiti*'nde baskıcı siyah er daha baştan beyaz Vezirin saldırısı altındadır; Af3... ve Ab-d2-b3...'ten sonraysa büsbütün saldırıya uğrayacak.

3.dxe5 d4: Şimdi doğal hamlenin, *Falkbeer Gambiti*'ndeki gibi, 4.e3 olduğu sanılabilir. Oysa benzerlik yalnızca görünüşte kalmıştır. 4.e3'e karşı Siyah ...Fb4+ 5.Fd2 dxe3 6.Fxb4 exf2+ 7.Şe2 fxg1A+ ya da 6.Va4+ Ac6 7.Fxb4 exf2+ 8.Şxf2 Vh4+ 9.g3 Vxd4 oynayarak üstünlük elde eder.

4.Af3 c5: Burada genellikle oynanan hamle 4. ... Ac6 ve 5.Abd2 g6'dan sonra ...Fg7'dir. Eğer Abd2...'den sonra Siyah 5. ... Ff5 oynarsa, Beyaz, ...Ab4'ü önlemek için araya 6.a3'ü sıkıştırmak zorunda kalır. Oysa, d4 erini desteklemek amacıyla ***Tartakower*** 4. ... c5'i çok kez sürmüştür; ne var ki, bu hamle, saldırının gelişmesine hiçbir katkıda bulunmuyor, dolayısıyla gambitin temel düşüncesiyle uyuşmuyor.

5.e3 Ac6 6.exd4 cxd4 7.Fd3 Age7 8.Abd2 Fg4 9.Vb3 Vc7 10.0-0 0-0-0

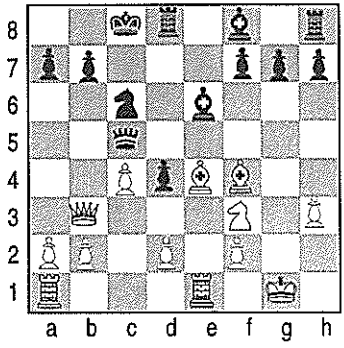
Siyah, güçler dengesini korumak için bir yandan e5 erini kırmak bir yandan da d4 erini korumak üzere oynamak gibi güç bir görevle karşı karşıya; bu yüzden uzun rok, aletlerini geliştirebilmesi için tek yol gibi görünüyor. Ama bunun sonucu ortaya çıkan saldırı fırsatlarını ***Tarrasch*** çok güzel değerlendiriyor.

11.Ke1 Ag6 12.h3 Fe6. Siyah, erini şöylece geri alabilirdi: ...Fxf3 13.Axf3 Axe5; ancak 14.Fe4!'ten sonra Beyaz'ın iki Fili kalacak, üstelik siyah Şahın konumu tatsız olacaktı. Bu yüzden, ama bir de Be-

yaz'ın eri e5'te nasıl olsa saldırıya açık kaldığından, *Tartakower* Filini geri çekiyor.

13.Fe4 Agxe5 14.Axe5 Vxe5: ...Axe5'e karşı Beyaz 15.Fxb7+ Vxb7 16.Kxe5 oynayacak ve saldırıya açık bulunduğundan, Siyah, Vezirleri kırışmak zorunda kalacaktı. 16. ...Vxb3 17.axb3 Şb7 18.Kea5'ten sonraysa Siyah'ın oyunsonu umutsuz olacaktı.

D40 / 16.Ff4!



Oyundaki hamleden sonra Beyaz, Vezirleri kırışıp bir er kazanabilirdi: 15.Vxb7+ Şxb7 16.Fxc6+ Şxc6 17.Kxe5; ama o zaman, iyi konumu, *İki Fili* ve geçeri ile Siyah daha şanslı olurdu.

15.Af3 Vc5 16.Ff4! Çok güzel bir hamle. 16. ... Fxc4'e karşı Beyaz 17.Vxc4 Vxc4 18.Ff5+ Kd7 19.Ke8+ Ad8 20.Ae5 oynayacak konumda.

16. ... Fd6 17.Fxc6 bxc6 18.Fxd6 Kxd6 19.Ae5! Khd8. Siyah, c4'ü gene kıramıyor. Siyah 19. ... f6 oynasaydı, Beyaz, 20.Ad3 Vxc4 21.Va3 ile üstünlük sağlardı.

20.Va4: Beyaz şimdi b4... ve c5...'le ivedi kazanç tehdit ediyor. Bu yüzden Siyah bütün umudunu geçerine bağlayarak onu daha etkili kılmak için kalite feda ediyor; ne var ki, tüm oyun kuruluşunun mantıksal sonucu olarak Şahı açıkta kaldığından yeniliyor.

20. ... d3 21.b4 Vd4 22.Axc6 Kxc6 23.Vxc6+ Şb8 24.c5 d2 25.Ked1 Ff5

...Fc4'e karşı 26.b5 Fe2 27.b6 ya da 26. ... Fd5 27.Va6 Vc5 28.Kd2 var. Ama Beyaz şimdi 26.b5 oynarsa Siyah ...Fe4 27.Va6 Vc5 ile yanıtlayabilir.

26.Vb5+ Şc7. Şahın başka bir hamlesine karşı Beyaz 27.c6 oynayabilirdi. Oysa şimdi 27. ... Fc8'den ötürü c6... sürüşü eri zayıflatmakla kalır.

27.Va5+ Şb8 28.b5 Fc2 29.b6 Kd7 30.bxa7+

30.c6'ya karşı ...axb6 var.

30. ... Şa8 31.c6 Kd5 32.c7 Ff5 33.c8V+! Fxc8

34.Vc7: Siyah şimdi Fili bırakmak zorunda ki bu da oyunun sonu demektir.

34. ... Kb5 35.Vxc8+ Şxa7 36.a4 Kc5 37.Vg4 Vxa1 38.Kxa1 Kc1+ 39.Vd1 *Terk.*

VEZİR GAMBİTİ
Tarrasch-Walbrodt, Viyana 1898

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Af3 Fe7 5.Ff4 c6

Siyah karmaşıklıktan sakınmakla yenişmezliğini sağlayabileceğini umduğundan sıkışık ama sağlam bir konumla yetiniyor. Oysa geniş alanı teslim etmemesi gereken tek kişi varsa o da *Dr. Tarrasch*'tır.

6.e3 Abd7 7.h3!

VF'ni Atla kırışmak zorunda kalmamak için.

7. ... Af8 8.c5! Ag6 9.Fh2 Va5

Gereksiz bir çıkış.

10.a3 Ac4 11.Fd3 Axc3 12.Vd2 Ah4

"Sıkışık konumdaki oyuncu kırışmalıdır" ilkesi gereğince.

13.Axh4 Fxh4 14.b4 Vd8 15.Vxc3 0-0 16.0-0 Vd7 ki ...F-d8-c7 ile bir kırışma daha sağlasın.

17.Vc2: Oyundaki gibi, *alan üstünlüğü olan konumlarda sonuç, rakip er düzeninin parçalanmasıyla sağlanır.* Bu amaçla *Tarrasch* rakibin Şah koruganındaki erleri ileriye sürdürüp bunları kendi girişeceği yarma işlemine hazır hedefler kılmak istiyor.

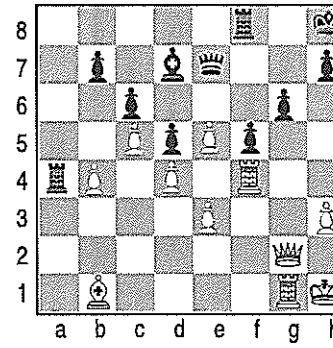
17. ... f5: Şimdi görülüyor ki, yarma işlemi g-dikeyinde g4... ile gerçekleştirilecek.

18.Şh1 Fd8 19.Fe5: Beyaz, Fillerin kırışılmasını, bunun ancak kendi konumunu berkitmesi koşuluyla kabul edecek.

19. ... Fc7 20.f4 Fxe5 21.fxe5 Ve7 22. g4! g6 23.Kf4: Beyaz hemen gxf5... oynasaydı Siyah ...gxf5 ile yanıtlayacak ve bundan sonra Beyaz ağır aletlerini g-dikeyine getirdiğinde o da aynı manevrayla konumu dengeleyecekti. Oysa Beyaz g-dikeyindeki alan üstünlüğünü kullanarak önce aletlerini yığınaklayacak, ki bu arada Siyah, sıkışıklığından ötürü aynı şeyi yapamayacak, ondan sonra erleri kırışacak.

23. ... Fd7 24.Kg1 Şh8 25.Vg2 a5: V-kanadında girişilen bu saldırı başarısız kalacak; çünkü Siyah,

D41 / 28...exf5



Kalesini tehdit altındaki Ş-kanadının savunusu için hazır bulundurmak zorunda.

26.Fb1 axb4 27.axb4 Ka4 28.gxf5: Tam zamanıydı; Siyah g6 eriyle kıracak olursa Beyaz K-f3-g3-g7... ile oyunu sonuçlandırırdı. Bu yüzden Siyah, ...Ka4 hamlesinin bir sonucu olarak, e6 eriyle kırmak ve 2-dikeyinde konumu kapalı tutmak zorunda. Ama bu da Beyaz'ın e5'ini korunmuş geçer kılıyor.

28. ... exf5 29.Vd2 Kg8 30.Ve1!

Ş-kanadı erini Siyah'ın boğunuk Şah konumuna doğru sürmeye hazırlanıyor.

30. ... Fe6 31.h4 Kaa8 32.Kff1

Beyaz, çatışmayı en kısa zamanda sonuçlandıracak yolda oynamıyor. Ancak böyle konumlarda soluklanmak üzere azıcık durulabilir; rakip kötürümleşmiş bulunuyor.

32. ... Kg7 33.Kg2 Kag8 34.Kh2 Vd7 35.Fd3 Ka8 36.Vg3 Ve7 37.Kg1 Kag8 38.Khg2 Kf8 39.Vf4 Kfg8 40.Vh6 Fd7 41.Şh2!!

Fe2... ve h5... ile doğrudan doğruya yarma işlemine girmek, Siyah'ın sağlam konumundan ötürü yalnızca genel kırışmalara, dolayısıyla yenişmezliğe giden bir oyunsonuna yol açardı. *Tarrasch* şimdi son ve en incelik gerektiren aletini kullanıma koyuyor: Alan üstünlüğünden yararlanarak, kırışımlara başlamadan önce, Şahını tahtanın ortasına sürüyor. Kapalı konumundan ötürü Siyah aynı sürüşü kendisi yapamıyor. Böylece aşağıda varılan oyunsonunu Beyaz kolayca kazanıyor.

41. ... Fe6 42.Kg5 Fd7 43.Şg3 Fe8 44.Şf4 Fd7 45.h5 Fe8 46.hxg6 Fxg6 47.Fe2 Vd8 48.Fh5 Fxh5

Tuzak. Kg7...'ye karşı ...Vh4 var.

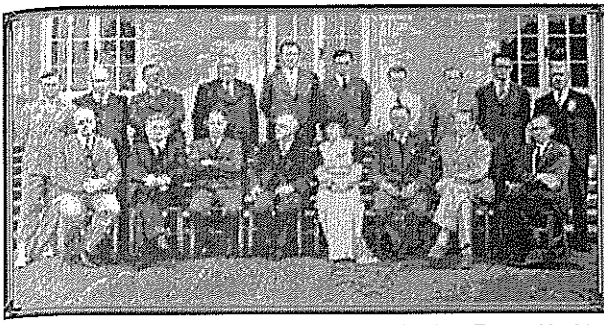
49.Vxh5 Kxg5 50.Kxg5 Kxg5 51.Vxg5 Vf8 52.e6 Terk.

2. Lasker ve Psikolojik Satranç

Steinitz'in, ***Anderssen***, ***Blackburne***, ***Zukertort*** gibi kimi rakipleri doğal yetenekçe belki kendisinden daha üstündüler; buna karşılık genel kuramı öylesine derindi ki, ***Steinitz*** yaptığı bütün karşılaşmalarda rakiplerini alt ediyordu. ***Lasker***, ***Steinitz***'in kuramını satrançtan daha derin bir olaya, bütün karmaşıklığıyla yaşam savaşımına bağlamıştı: *Yaşam savaşımı, satrançta, aynada yansır gibi yansıyordu.* Öyleyse ***Steinitz***'in kuramı iki yönde geliştirilebilirdi; bir yandan *felsefe açısından*, açık bir modelini satrançta bulan bir genel savaşım kuramı olarak, bir yandan da salt *satranç açısından*, satranç stratejisi ilkelerinden oluşan bir kuram olarak. ***Lasker*** işte birinci yolu tutmuştur; ***Tarrasch*** ise ikinci yolu seçerek satranç kuramına bilimsel bir biçim vermiştir.*

Emanuel Lasker* yalnızca satrançta değil, matematik ve felsefede de ünlüdür. Lasker'in belli başlı karşılaşmaları şunlardır: 1894'te ***Steinitz* ile (10: 5: 4); 1970'te ***Marshall***'la (8:0:7); 1908'de ***Tarrash***'la (8:3:5)... Lasker, ***Steinitz***'i yenmekle Dünya Birincisi sanını da kazanmış ve bu sanı 1921'de Havana'da ***Capablanca***'ya yeilinceye kadar taşımıştır. Turnuva oyunlarında Lasker, Nüremberg 1896'da, Londra 1899'da, Paris 1900'de Rubinstein'la paylaşmalı olarak, Petrograd 1914'te, Maerhrisch-Ostrau 1923'te ve New York 1924'te birincilik kazanmıştır. Uluslararası turnuvalarda elde ettiği sonuçlara bakarak Lasker'in Uluslararası Satranç'ta en başarılı usta olduğunu söyleyebiliriz.

Lasker bir süre ayrı duyduğu satranca son yıllarında yeniden dönerek 1936 Moskova Turnuvası'nda 69 yaşında iken ***Botvinnik*** ile ***Flohr***'un yarım puan ardından üçüncü olmuştur (ölümü:11 Ocak 1941, New York).



Nottingham 1936: Capablanca, Lasker, Euwe, Alyehin, Botvinnik ve ötekiler...

Lasker'in satranççı kişiliğini betimlemeden önce onun felsefe tutkusundan söz etmeliyiz. Matematikçi ve felsefeci olan ***Lasker*** önceleri kısa denemelerinde ve konferanslarında satrancı yaşamla karşılaştırmıştı. Bundan sonra da "der Kampf" *(Mücadele)* adını verdiği denemesini yazdı. Mücadele, ona göre, hedefe varmak için yol üzerinde bulunan güçlükleri yenmek demekti. ***Lasker***, mücadelenin genel kanunlarını bulup çıkarmaya çalışıyordu. ***Lasker*** *için satranç kendi başına amaç değil, kuramının doğruluğunu sınadığı bir zihinsel mücadele örneği ve felsefesi için bir hazırlıktı.*

Bir zamanların dünya birincisi olan ***Lasker***'in hiçbir izleyicisi bulunmaması ilginçtir. ***Steinitz*** bir çığır açmıştı; ***Tarrasch*** hemen bütün modern ustaları eğitmişti; ***Rubinstein***'ın düşünce tarzı son yılların satrancında yansımaktadır. Yalnızca ***Lasker*** öykünülemez görünüyor.

Acaba neden? ***Lasker*** bize satrancın gelişmesi doğrultusunda kalıcı hiç mi bir şey bırakmadı?

Lasker'den başka bütün satranç ustaları özgün bir satranç tekniği geliştirmeye çabalıyorlardı. Tahtanın ve taşların özelliklerini inceleyip "iki Fil iki Attan üstündür", "Kale geçerin arkasına yerleştirilmelidir" gibi ilkeler öne sürüyorlardı. Bunlar genelgeçer kurallar olmayıp satranç anlayışı geliştikçe inceltilmeleri gereken formüllerdir; gene de büsbütün yararsız değildirler. ***Lasker*** ise yalnızca mücadelenin genel kurallarını kabul ediyor, bu kurallarla ***Steinitz***'i, ***Tarrasch***'ı alt edip onların satranç tekniklerindeki eksik-

likleri gösteriyordu. İşte ***Lasker***'in satranca yararlığı buradadır. ***Lasker***'i ilgilendiren, satranç ilkeleri değil, mücadelenin kendisiydi. Satranca en özgün katkısı da salt teknik değil psikolojikti: psikolojik oyun. Ama yetkin bir tekniğe Titanlar bile karşı koyamazlar; nitekim ***Lasker*** de ***Capablanca***'ya karşı koyamadı.

Lasker'in turnuva oyunlarını incelerken, ilk bakışta inanılmaz görünen sürekli şansı beni önce şaşırtmıştı. ***Lasker***'in öyle turnuva birincilikleri vardı ki, her oyununda yitik konumdan kazanmıştı[4]. Bu yüzden ***Lasker***'in ipnotik etkileyiciliğinden söz ediliyordu. Doğru muydu bu? Sürekli olarak bu kadar başarı kazanan bir oyuncunun çok güçlü olması gerekirdi. Ama o zaman o kayıp konumlar neyin nesiydi? Buna, yadırgatıcı görünse de verilecek bir tek yanıt var: ***Lasker,*** çoğu kez, bile bile kötü oynar.

Bunun nedeni ***Dr. Tartakower***'ın paradoksal sözlerinde yatıyor: "*Bir oyun her zaman bir yanlış üzerinden kazanılır; rakibin ya da oyuncunun kendi yanlışı üzerinden.*" Satranç tekniğindeki büyük gelişmelerin bir sonucu olarak artık düzgün oynanan birçok oyun yenişmezlikle sonuçlanmaktadır. Yenişmezliği önlemek amacıyla ***Lasker*** kurama aykırı bir dizi hamleyle oyunu uçurumun kıyısına getirmekte; kendisi büyük direnciyle güçlükle tutunabilirken güvenlikli görünen rakibi uçuruma yuvarlanmaktadır. Böylece ***Lasker,*** yalnızca doğru ve sağlam oynamakla elde edemeyeceği bir başarıya ulaşıyor.

Bu kadarıyla ***Lasker***'in oyun biçimini metinleri inceleyerek anlamıştım. ***Maehrisch-Ostrau*** ve ***New York*** turnuvalarında ***Lasker***'i, hem de çok iyi tanıdı-

---

[4]Örneğin birinci geldiği ***Nuremberg 1896 Turnuvası***'nda, ***Lasker***'in, ***Albin, Schallop, Schiffers, Schwalter*** ve ***Çigorin***'e karşı hep yitik konumlardan kazandığı söylenir.

Lasker, Berlin'de (1918) 25 partili bir çokmasa gösterisinde

ğım oyunculara karşı oynarken gözlemek fırsatını elde ettim. Böylece onun oyununu, başarısını, rakiplerinin başları dönmüşçesine tökezleyip uçuruma yuvarlanışını daha yakından izleyebildim.

Her satranç oyunu bir bakıma sinirlerin çatışmasıdır. Turnuva oyunu, içimiz çektiğinde başlayıp da yorulduğumuzda dinlendiğimiz dingin ev çalışmasına benzemez; halkın karşısında, belli saatlerde belli zaman içinde üstlenilen acımasız bir zihinsel dövüşmedir bu. Üstelik her satranç ustası mesleğini ciddiye alır ve her hamleyi yapıtına bir katkı olarak görür. Bütün bunlar, satranç ustasının bir yanlıştan, hele bir yenilgiden sonra neden bir tür ruhsal çöküntüye uğradığını açıklayabilir. Yenilgiden sonra bütün gün yemeden, içmeden, gülmeden odalarına kapanan satranç ustaları bilirim.

İşte ***Lasker***'in gizi burada aranmalıdır; ona göre ana öğe sinirlerin çatışmasıydı. ***Lasker*** *satrancı rakiplerinin ruhlarıyla mücadele ortamı olarak görüyor ve normal olarak bir yanlıştan sonra gelen ruhsal çöküntüyü rakiplerine daha yanlıştan önce nasıl yükleyeceğini biliyordu.* Böylece ***Lasker***, ruhsal çöküntüyü yanlışın nedeni yapıyordu.

Bunu nasıl başarıyordu? Karşılaşacağı rakiplerinin oyunlarını oynayış biçimlerini, güçlü ve zayıf yanlarını inceliyordu. Normal olarak en iyi hamleyi yapmaktan çok, rakibi için en tatsız olanını yapıyor, oyunun gidişini rakibinin stiline uygun olmayan yöne çeviriyor ve bu yabancı yolda çoğu kez bilerek oynanan kötü hamlelerle rakibini uçuruma yuvarlıyordu.

Hastings 1895'in ustaları: oturanlar (soldan sağa) *Steinitz, Çigorin, Lasker, Pillsbury, Tarrasch, Mieses.*

bu yüzden *Lasker*'in rakibi hiçbir zaman kendisine uygun düşen konumlarda oynayamamış, üstün konumda da olsa, yeni ve çetin sorunlarla karşılaşmıştır. Böylece çok zaman yitiren rakip, elinin yatkın olmadığı konumlarda telaşettikçe güçlükler üstesinden gelinemezcesine büyümüş, tam bu sırada *Lasker* birdenbire görkemli bir oyuna başlayarak asıl gücünü sergiler olmuştur. Bu süreci rakibin sinirsel çöküntü ve ruhsal yıkımı izliyordu; bunun doğrudan sonucu olarak da satranç tahtasındaki bozgun geliyordu.

23 Haziran 1924 tarihli "The Telegraf" gazetesinde yayımlanan bir söyleşide *Lasker*'in kendi sözleri bu bağlamda ilgi çekicidir. Soru ve dayandığı belirleme şuydu: "Rakibinizin oyununu dikkatlice inceledikten sonra onun zayıf ve güçlü yanlarını saptadığınız söyleniyor."

Lasker'in yanıtı: "Ama bu besbelli ve benim mücadele kuramımla tümüyle uyum içinde. Satranç oyunu, eldeki tüm olanakların kullanılmasını gerektiren bir mücadeledir; burada rakibin iyi ve kötü yanlarını bilmek en önemli öğedir. Örneğin *Reti*'nin oyunları, bu oyuncunun Beyaz'la Siyah'tan daha iyi oynadığını; *Maroczy*'ninkiler, onun savunmada çok dikkatli oynadığını ve zorunlu olmadıkça saldırıya geçmediğini; *Yanovski*'ninkiler de bu oyuncunun bir oyunu belki altı kez kazanacak gibi olduğunu ama oyunu bitirmeye gönlü elvermediğini, sonunda da yenilmeyi becerdiğini gösteriyor. *Yanovski* bu bakımdan New York Turnuvası'nda olanaksızı oldurmuştur. Kısacası, rakibin bir iki ciddi oyunundan öğrenilecek

çok şey vardır." Bu, bizim kanımızı doğrular görünüyor. Nitekim, eğer ***Lasker*** bu bilgiyi hamlelerini seçmekte kullanmayacak olsaydı, örneğin ***Maroczy***'nin saldırıyı sevmediğini bilmesinin ne gibi bir yararı olurdu? Bir konumda nesnel açıdan en iyi hamleyi yapmak için kuşkusuz böyle bir bilgi gerekmiyor.

Ancak burada şunu da eklemeden geçmeyelim. ***Lasker***'in, ***Steinitz***'in kuramını adamakıllı bilmesine rağmen kendi oyun biçimi ***Morphy***'nin oyununu daha çok andırır. O da ***Morphy*** gibi kapalı konumlarda yenilmez değildir. Ne var ki, hiçbir kapalı konum yalnızca stratejiyle kazanılamaz; sonuç ancak erler düzeni yarılıp oyun açıldıktan sonra alınabilir. Dolayısıyla ***Lasker***'in hiçbir rakibi açık oyun aşamasından kaçamaz. Oysa ***Lasker*** tam da bu aşamanın en tehlikeli oyuncusudur. Bu, ***Lasker***'in öbür satranç ustalarından daha başarılı olmasının ve kötü konumlarda bile girişim gücünü ele geçirmesinin bir başka nedenidir.

MERKEZ OYUNU

Blackburne-Lasker, Londra 1892

1.e4 e5 2.d4

Daha önce gördüğümüz gibi, ŞE oyunlarında Beyaz'ın hamle üstünlüğünden yararlanmasını sağlayacak en uygun yol, oyunu d4...'le açmasıdır. Ancak bu o kadar kaba ve aceleci yapılmamalıdır. Bunun için en iyi hazırlık, *İspanyol Oyunu*'ndan bildiğimiz gibi, Siyah'ın e5 erine tutarlıca saldırarak Siyah'a ...d6 sürdürtmektir. d4..., ancak o zaman etkili olur. Oysa oyunumuzda erler kırışıldıktan sonra Siyah kolayca ...d5 sürerek e4 erine saldıracak, böylece oyunu en azından eşitleyecek; dolayısıyla oyundaki hamle, girişim gücünü Siyah'a bırakıyor.

2. ... exd4 3.Vxd4: Siyah ...d6 ile yetinmek zo-

runda kalsaydı, Beyaz, d6 erine karşı e4 eriyle *merkez er konumu üstünlüğü* kazanmış olacaktı. Oysa şimdi Siyah fazla zorlanmadan ...d5 sürerek oyununu açabilecek.

3. ... Ac6 4.Ve3

...d5'i geciktirebilecek en iyi hamle.

4. ... g6: En yakın sürdürüm, ...d5'i tutarlıca hazırlamak olacaktı: 4. ... Af6 5.Ac3 Fb4 ve ...0-0 ile ...Ke8'den sonra Beyaz ...d5'i artık engelleyemezdi. ***Lasker***'in seçtiği sürdürüm yolu doyurucu ve kendi oyun biçimiyle uyumlu olmakla birlikte biraz belirsizlik taşıyor ama tam da bu yüzden, Beyaz'ın, ***Lasker***'in planını yakalayabilmesi daha güç oluyor. Aletleri geliştirme açısından düşünüldüğünde, Siyah, Fili'ni 2. ... exd4'ten sonra açılan uzun çapraza bir güzel yerleştirmişolacak.

Siyah bu manevrayla zaman yitirdiğinden Beyaz ...d5'i engelleyebilirdi; ancak Siyah'ın biraz hazırlandıktan sonra ...f5 sürerek de oyunu açabileceğini düşünmek gerekir. Kısacası Beyaz'ın işi karmaşıklaşmışoluyor. Oysa yukarıda andığımız sürdürüm yolu, planın açıklığından ötürü Beyaz'ın işini kolaylaştırmışolacaktı. ***Lasker***'in psikolojik oyununun en belirgin niteliği, rakibini çapraşık sorunlarla karşı karşıya bırakmasıdır.

5.Fd2: Anlaşılan, ***Blackburne*** 5.Ac3'ten sonra ...Ab4 gelmesinden çekiniyor.

5. ... Fg7 6.Ac3 Af6 7.0-0-0 0-0 Beyaz şimdi ...Ke8'den sonra ...d5'i önleyemez; bu yüzden kombinezona dayanan bir saldırı hazırlıyor.

8.f3: Hemen göreceğimiz gibi Beyaz'ın planladığı sürdürüm yolu e4 erinin böylece bir kez daha desteklenmesini zorunlu kılıyor.

8. ... d5: ***Lasker*** belki ***Blackburne***'ün planını görüyor ama zayıflığını da biliyor.

9. Vc5 dxe4 10.Fg5 Ve8 Zorunlu. ***Blackburne***'ün saldırısı iyi gitmekte gibi görünüyor.

11.Fxf6 Fxf6 12.Axe4 Fg7 13.Fb5

Beyaz belki de buraya kadar hesaplayarak, güzel, açık bir oyun elde edeceğini düşünmüştü; oysa Siyah şimdi Vezirlerin kırışılmasını zorunlu kılarak *İki Fil Üstünlüğü*nü kazanıyor.

13. ... Ve5 14.Vxe5 Axe5 15.Ae2 a6. Siyah; Fil ve Atı kısıtlayacak tipik hamlelerine başlıyor. Öte

yandan Beyaz'ın f3 eri beyaz karede kendi Filiyle aynı renkte duruyor ve e3'ü zayıf bırakıyor.

16.Fd3 f5: Atı en uç konumluğundan yoksun bırakıyor; h7, g6, f5 er zincirini de kurarak Beyaz'ın Filini Ş-kanadında etkisizleştiriyor.

17.A4c3 Fe6 18.Şb1 Kfd8 19.Af4 Ff7 20.Fc2 Ac6: Siyah sistemlice Beyaz'ın zayıf karelerine sızmaya başlıyor. At e4'teki güçlü konumundan d5'e geçiyor; ileride e3'e dalmasıyla birlikte sonuç alınacak. Dikkati gene ***Lasker***'in çapraşık oyununa, aletlerinin arasındaki bağlantıya, zayıf File karşı *İki Fil Üstünlüğü*nden yararlanış biçimine ve son olarak da rakip Şaha yönelteceği dolaysız saldırıya çekmek isteriz.

21.Kxd8+ Kxd8 22.Kd1 Ke8!

*İki Fil Üstünlüğü*nden en iyi biçimde yararlanmak için, ya da daha genel olarak er saldırısı ve kanatlardan sızma gerektiren herhangi bir kalıcı üstünlükten en iyi biçimde yararlanmak için, Kalelerin ikisini birden kırışmayıp birini olsun saklamak daha doğrudur. İlerleyen erlerin arkasına yerleştirilmiş bir Kale, bazen sonuç alıcı bir saldırı için temel öğedir.

23.Ff1: Siyah ...Fc3 ve ...g5 tehdit ediyordu.

23. ... b5: Atları ve Fili kısıtlamak ve Şaha saldırı hazırlamak amacıyla erleri sürmeye devam ediyor. Beyaz 24.Afd5'le, 24. ... b4 25. Ae2 Fxd5 26.Kxd5 Ad4 27.Ac1 Ke1'den sonra Siyah'a üstünlük verirdi.

24.Ad3 Fd4

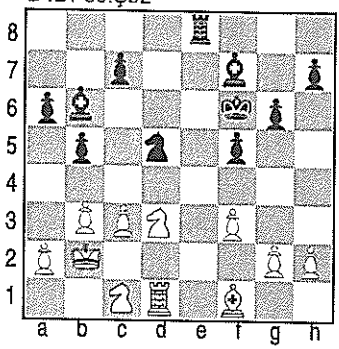
Burada Siyah, aletlerinin yerleşimini yeniden düzenliyor. Fil V-kanadındaki siyah kareleri kollamak üzere b6'ya gidecek; yoksa erler beyaz karelere sürüldükten sonra siyah kareler zayıf kalırdı. Şimdilik ilk sonuç, Ac5...'in önlenmiş olması. Filin ayrılması, aynı zamanda, g7 üzerinden f6'ya çıkabilmesi için Şahın yolunu açıyor. ***Steinitz***'in oyunlarından, *İki Fil*in bir üstünlüğünün, daha oyunsonu gelmeden Şahın tehlikesizce merkeze doğru ilerlemesini sağlamak olduğunu görmüştük. Böylece e5 karesi korunacağından, Siyah, Atını c6'dan ayırarak e7, d5 üzerinden Beyaz'ın zayıf e3 karesine iletebilir.

25.Ae2 Fb6 26.b3

Biraz alan kazanmak amacıyla.

26. ... Şg7 27.c3 Şf6 28.Şc2 Ae7 29.Aec1 Ad5

D42 / 30.Şb2



30.Şb2: Şimdi ***Lasker*** rakibinin konumunu bozmaya hazır. Ancak ***Lasker*** bunu ***Steinitz***'in oyunlarında gördüğümüz sistemlilikle gerçekleştirmeyecek; rakip aletlerin dağınık konumundan yararlanarak işe bir er fedasıyla başlayacak. Ne var ki, rakibin bu dağınıklığı rastlantısal değil, ***Lasker***'in *İki Fil Üstünlüğü*nü ***Steinitz***'in geliştirdiği görüşler uyarınca akıllıca kullanmış olmasının zorunlu sonucudur.

30. ... b4 31.Axb4

31.cxb4'ten sonra ...Fd4 32.Şa3 Ae3 vd. var.

31. ... Ae3 32.Ke1 Ac4+ 33.Fxc4 Kxe1 34.Fxa6 Kg1 35.g3 Kg2+ 36.Şa3 Kxh2

Lasker'in, kombinezonunu buraya kadar hesaplaması gerekiyordu. Şimdi oyunsonu fazla güçlükle karşılaşılmadan kazanılır.

37.Ac2 Kg2 38.Ac2 g5 39.Fd3 h5 40.Şb4 Ff2 41.a4 c5+ 42.Şb5 Fxb3 43.a5 c4 44.Fxc4 Fxc2 45.a6 Fd1 46.Ad4 Fxd4 47.cxd4 Fxf3 48.d4 Fe2 49.Fxe2 Kxe2 50.a7 Ka2 51. ***Terk.***

SİCİLYALI SAVUNMASI

Lasker-Napier, Cambridge Springs 1914

1.e4 c5: *Sicilyalı Savunması.* Beyaz, ferah ve açık bir oyun elde etmek için önünde sonunda d4... sürecek olursa, Siyah, ...cd4 kırışmasından sonra, tıkışık konumuna rağmen, ileride bir fazla merkez eriyle kalmayı bekleyebilir. Bu, niçin kısa süren Sicilyalı oyunlarının daha çoğunu Beyaz'ın, uzun sürenlerin daha çoğunuysa Siyah'ın kazandığını açıklar.

2.Ac3 Ac6 3.Af3

d4...'ü hazırlıyor. Son zamanlarda Beyaz'ın d4... ile d-dikeyini açmayı amaçlamadığı daha kapalı Sicilyalı varyantlarına da sık rastlanmaktadır. Burada

gelişme şöyle olur: 3.g3, ardından Age2..., d3... ve sırası geldiğinde f4... Beyaz'ın böylece Ş-kanadında alan kazanma girişimine karşı Siyah'ın tutacağı en iyi yol, ŞF'ni kanattan geliştirip, V-kanadı erlerini ileriye sürmektir. Burada Beyaz, oyunu herhangi bir tempo kazancıyla açamayacağı gibi, fazla bir alan da kazanamaz; dolayısıyla bu yolun Siyah için bir tehlikesi yoktur.

3. ... g6: Görünürde en tutarlı sürdürüm yolu; çünkü Siyah'ın 1. ... c5, 2. ... Ac6 ile d4'e karşı başlattığı baskıyı sürdürüyor. Ne var ki, 3. ... d6 gibi yalın bir sürdürüm Sicilyalı'nın ardındaki düşünceyle daha uyumlu olacaktı; *merkezde er birikimi, savunma bakımından büyük önem taşır*:

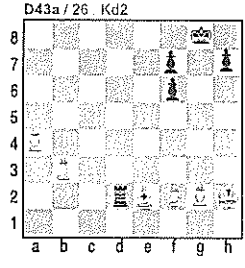
4.d4 cxd4 5.Axd4 Fg7 6.Fc3 d6 7.h3

Olağan ve daha doğal hamle 7.Fe2'dir. Oyundaki hamle Ş-kanadına er saldırısı başlatıyor. ***Lasker*** bu planı bu açılışta çok kez başarıyla uygulamıştır.

Merkez ancak yarı kapalı olduğundan, bütün *satranç kurallarını çiğneyen bu erken kanat saldırısı* daha da şaşırtıcı oluyor. ***Marco***'nun, "Wiener Schachzeitung" (1908)'deki bir yazısında belirttiği gibi, bu oyun biçimi ***Lasker***'in kendi "Common Sense in Chess" (*Satrançta Sağduyu*) adlı kitabında o kadar açıklıkla serimlediği ilkelerle de çatışı-

---

Sicilya Savunması, Spassky-Fischer, Rekjavik 1972
1.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cxd4 4.Axd4 a6 5.Ac3 Ac6 6.Fe3 Af6 7.Fd3 d5 8.exd5 exd5 9.0-0 Fd6 10.Axc6 bxc6 11.Fd4 0-0 12.Vf3 Fe6 13.Kfe1 c5 14.Fxf6 Vxf6 15.Vxf6 gxf6 16.Kad1 Kfd8 17.Fe2 Kab8 18.b3 c4 19.Axd5 Fxd5 20.Kxd5 Fxh2+ 21.Şxh2 Kxd5 22.Fxc4 Kd2 23.Fxa6 Kxc2 24.Ke2 Kxe2 25.Fxe2 Kd8 26.a4 Kd2 27.Fc4 Ka2 28.Şg3 Şf8 29.Şf3 Şe7 30.g4 f5 31.gxf5 f6 32.Fg8 h6 33.Şg3 Şd6 24.Şf3 Ka1 35.Şg2 Şe5 36.Fe6 Şf4 37.Fd7 Kb1 38.Fe6 Kb2 39. Fc4 Ka2 40.Fe6 h5 41.Fd7 *Terk.*



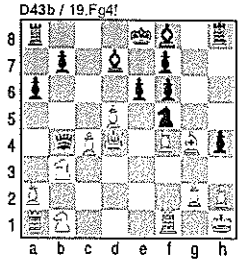
yor. Öyleyse ***Lasker*** neden bu hamleyi yapıyor? Biz, nedenlerin psikolojik kökenli olduğuna inanmak eğilimindeyiz.

Sicilyalı Savunması'nı seçen bir oyuncuyu, merkez er konumu üstünlüğünden kaynaklanacak iyi bir oyunsonuna karşılık, sıkıcı ve zor bir oyunortası beklemektedir. Oysa biliyoruz ki, burada ***Lasker***'in başlattığı türden erken kanat saldırılarına karşı en iyi yanıt rakibin merkezine güçlü bir saldırı yöneltmektir. Ama önceden karar verilip hazırlanmış ve oyuncunun kendi deneyimlerine uygun olarak seçilmiş bir stratejinin bırakılıp, tümüyle bir başka stratejinin, merkeze saldırı stratejisinin benimsenmesi psikolojik olarak son derece güçtür.

Oyunda ***Napier***'in değişen durumu övgüye değer bir biçimde kavradığını belirtmek zorundayız. ***Napier***'in birtakım ilginç ama irdelendikte yetersizliği ortaya çıkan manevraları asabice denemiş olmasına hak vermek gerekir.

Sicilya Savunması, Spassky-Fischer, Rekjavik 1972

D43b / 19.Fg4!



1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 a6 6.Fg5 e6 7.f4 Vb6 8.Vd2 Vxb2 9.Ab3 Va3 10.Fxf6 gxf6 11.Fe2 h5 12.0-0 Ac6 13.Şh1 Fd7 14.Ab1! Vb4 15.Ve3! d5?! 16.exd5 Ae7 17.c4 Af5 18.Vd3 h4 19.Fg4! Ad6 20.A1d2 f5? 21.a3 Vb6 22.c5 Vb5 23.Vc3 fxg4 24.a4 h3 25.axb5 hxg2 26.Şxg2 Kh3 27.Vf6 Af5 28.c6 Fc8 29.dxe6 fxe6 30.Kfe1 Fe7 31.Kxe6 *Terk.*

7. ... Af6 8.g4 0-0: Er saldırısının geldiğini gördüğü halde Siyah, stratejisi gereğince rok yapıyor. Siyah'ın en iyi yanıtı merkeze saldırı; buna hazırlık olarak da Şahını merkezden uzaklaştırması gerek.

9.g5 Ae8 10.h4 Ac7 11.f4 e5 12.Ade2 d5

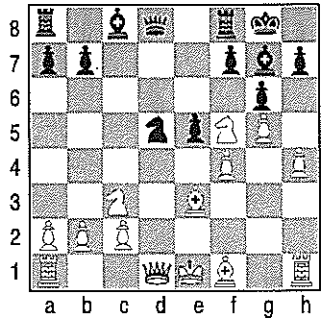
Sözünü ettiğimiz asabi hamle buydu. Oyununu ...Fg4 ile güçlendirmek yerine *Napier* er fedasıyla merkezi yarmaya çalışıyor. *Napier*'in, bir insanın başarabileceğince ilerisini hesaplamakla birlikte, gene de hesabının eksik kaldığını göreceğiz.

13.exd5 Ad4 14.Axd4: 14.Fxd4'ten sonra 14. ... exd4 15.Axd4 Axd5'le Beyaz'ın konumu çöker.

14. ... Axd5: En kötü sürpriz. 15.Axd5'ten sonra Siyah ...exd4! ile kazanır.

15.Af5! *Lasker* de bir sürpriz hamleyle yanıtlıyor. *Napier* bunu görmüş olmalı; yoksa bir alet yitirirdi.

D44 / 15.Af5!



15. ... Axc3 16.Vxd8 Kxd8 17.Ae7+ Siyah'ın ne kadar ilerisini hesaplamışolduğu, gerek bu hamleyle gerekse 17.Axg7 ile Beyaz'ın taş üstünlüğü sağlayamamış olmasından anlaşılıyor. 17.Ag7'ye karşı Siyah rahatça 17. ... Ad5 18.0-0-0 Fg4 oynardı.

17. ... Şh8 Siyah'ın Atı şimdi bile dokunulmazlıklı. 18.bxc3'ten sonra Siyah ...exf4 19.Fxd4 Fxd4 20.cxd4 Ke8 ile üstünlük kazanır. Beyaz, Atı daha sonra kırmak üzere 18.Ac8 oynasa bile Siyah 18. ... Ad5 ile kendisini kurtararak iyi bir oyun elde eder.

18.h5!

Lasker'in bu türden açık oyunları çok derinden bir kavrayışı vardır; nitekim burada, boşta duran Atı kırmak uğruna kendi üstün olduğu Ş-kanadı saldırısını tavsatmaya yanaşmıyor. Şimdi Beyaz'ın tehdidi: 19.hxg6 fxg6 20.Axg6 Şg8 21.Fc4 Ad5 22.Fxd5 Kxd5 23.Ae7.

18. ... Ke8 19.Fc5 Önceki tehdidi sürdürüyor.

19. ... gxh5: Şaşırtıcı ama iyi düşünülmüş bir hamle. Daha görünürdeki ...exf4'e karşı Beyaz 20.hxg6 fxg6 21.Fc4 ile Ff7... tehdit ederek tehlikeli

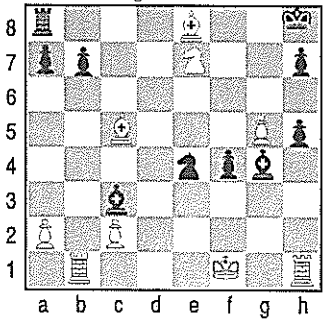
bir üstünlük sağlardı. Oysa şimdi Beyaz'ın karşısına çok daha güç bir sorun çıktı. Beyaz, Atı hâlâ kıramıyor: 20.bxc3 Ff8 21.Fb5 Ke7 22.Fxe7 Fxe7'den sonra kalite yitimine rağmen Siyah üstünlük kazanırdı; çünkü Beyaz'ın darmadağın olmuş konumuna karşı elinde iki güçlü Fil bulunacaktı. Bu yüzden ***Lasker*** gene Ş-kanadı saldırısını sürdürüyor.

20.Fc4 exf4: ***Napier*** de, kendi hesabına, karşısaldırısını her ne pahasına olursa olsun sürdürmeye kararlı görünüyor. Ama zaten savunma oyunuyla uzun süre tutunamazdı: 20. ... Fe6'ya karşı Beyaz 21.Fxe6 fxe6 22.bxc3 Ff8 23.Kh5 Fe7 24.Fxe7 Kxe7 25.fxe5 Kc8 26.0-0-0 vd. ile iyi bir oyunsonuna girecekti. Beyaz'ın konumu bu varyantta özellikle güçlü oluyor.

21.Fxf7 Ae4: Bu Kale fedası bir deha pırıltısı. ***Napier***'in en şanslı olacağı sürdürüm yolu buydu; belki daha az dirayetli bir taktikçiye karşı ***Napier*** oyunu kazanırdı bile.

22.Fxe8 Fxb2 23.Kb1 Fc3+ 24.Şf1 Fg4

D45 / 24...Fg4



Beyaz bir Kale ileride olmakla birlikte görünümü iç açıcı olmaktan uzak. Siyah'ın dört tehdidi var: ...Ke8, ...Ac5, ...Ad2, ...Ag3. Üstelik beyaz Şah çok korunaksız duruyor. Kısacası, Siyah'ın güçlü bir saldırısı var: Beyaz'ın saldırısıysa geçmiş bitmiş gibi görünüyor. Bu noktada, Beyaz'ın ta oyunun açılışında başlattığı Ş-kanadı saldırısıyla oyunu kendi kazancına döndürebilmesi hiç de olası görünmüyor.

25.Fxh5! Beyaz böylece taş üstünlüğünden tümüyle vazgeçiyor; ama azalan taşlarına rağmen başarıyla sonuçlanacak saldırısını yeniden başlatıyor.

25. ... Fxh5! 26.Kxh5 Ag3+ 27.Şg2 Axh5 28.Kxb7 a5 29.Kb3 Fg7 30.Kh3 Ag3 31.Şf3

İlk somut başarı. Siyah'ın f4 eri savunulamaz; ...Fe5'e karşı 32.Ag6 var. Oyun boyunca yinelenegelen bir tehdit!

31. ... Ka6 32.Şxf4 Ae2+ 33.Şf5 Ac3 34.a3 Aa4 35.Fe3: *Siyah* g6... tehdidine karşı umarsız kaldığından *terk ediyor*:

İSPANYOL OYUNU
Marshall-Lasker, New York 1907

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.d4: Daha önce belirtildiği gibi ŞE oyunlarında d4... hamlesinin amacı alan üstünlüğü sağlamaktır; ancak bu amaç, d4... Siyah'ın ...d6'sından sonra sürülmüşse gerçekleşebilir. d4..., bu oyundaki gibi erken sürüldüğünde Siyah da ...d5'le oyununu açmakta güçlük çekmez.

4. ...exd4 5.0-0 Fe7 6.e5: Her zaman için, ŞE'ni e5'e sürmeden önce konum dikkatlice değerlendirilmelidir. (bkz. Gerek ***Englisch-Steinitz*** oyununda, gerekse elimizdeki oyunda Siyah'ın 8. hamlesini izleyen çözümlemeler; sf. 72-73)

6. ... Ae4 7.Axd4 0-0 8.Af5 d5

Şimdi, "Beyaz: e5; Siyah: d5" merkez er konumu ortaya çıktı. Bu konum, Siyah'ın ...exd4 ve ...d5 hamlelerini Beyaz'ın e5...'le yanıtlaması yoluyla sık sık ortaya çıkar. Siyah Şahın kısa rokuna saldırmada e5 eri çok yararlı olur. Siyah'ın h7'yi korumak amacıyla f6'ya At yerleştirememesi elbette çok can sıkıcıdır. Siyah kendini savunmak amacıyla ...g6 sürmek zorunda kalırsa, Beyaz, f6'da kendi taşları için son derece yararlı bir konumluk elde etmiş olur. Siyah rok yapmışsa, e5'te eri bulunması Beyaz'a f6'dan Fil ya da At fedası üzerine kurulmuş kombinezonlara girme olanağı verir.

Buna karşılık bazı durumlarda e5'teki beyaz er Siyah'ın yararına işgörür; Siyah ...f6 ile kendi Kalesine f-dikeyini açabilir. Bazen de e5 eri Siyah'a bir saldırı hedefi oluşturur ve Beyaz bu eri desteklemek için f4... sürmek zorunda kalır ki, bu, Beyaz'ın VF'ni köreltir; giderek e4, f5 gibi beyaz kareler zayıflar ve Siyah aletlere konumluklar oluşur.

Bütün bunlardan çıkaracağımız sonuç, e5'teki beyaz erin, güç öğesi kadar, zayıflık da oluşturabileceğidir. Eğer Beyaz üstünse ve saldırıyorsa, er güçlüdür; yok, gelişme dengede ya da girişim gücü Si-

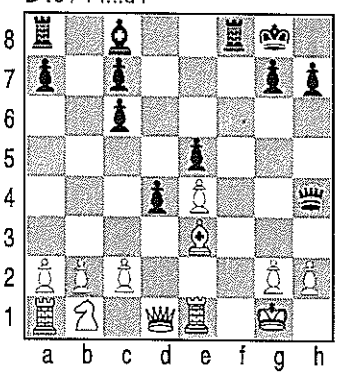
yah'ta ise er zayıftır. Öyleyse e5... sürüşü yalnızca iyi konumlarda ve tempo kazanarak yapılmalıdır.

9.Fxc6: Filini Atla kırışması, ***Marshall***'ın, e5 erini bir üstünlük saymadığını gösterse gerek.

9. ... bxc6 10.Axe7+ Vxe7 11.Ke1 Vh4

Burada konumun gerektirdiği hamle ...f6 idi ve bunu bir an önce oynamak en yalınıydı. Ama satranç bugün yalnızca doğru, yalın hamlelerle kolayca kazanılamayacak bir aşamaya ermiştir. Elbette ***Anderssen***'in konumsal açıdan yanlış kombinezonları günümüzde daha da etkisiz kalırdı. Ama ***Lasker*** çapraşıklıklar yaratma ve bu çapraşıklıkları konumun gereklerivle harman etme ustasıdır. ***Alyehin*** ile ***Nimzoviç***'i de başarıdan başarıya götüren yöntem budur.

D46 / 14...d4



Oyundaki konumda ***Lasker***, ...f6 sürerek f-dikeyini açma planını, Beyaz'ın Ke1...'inden sonra f2'nin zayıf düşmüş olmasıyla birleştirerek bu noktaya çetrefil bir saldırı başlatıyor.

12.Fc3 f6 13.f3 fxe5 14.fxe4 d4

Şimdi Siyah 15.Fd2 oynayamaz; çünkü 15. ... Fg4 16.Vc1 Kf2! 17.Fg5 Kxg2+ 18.Şxg2 Fh3+ 19.Şh1 Vf2 ile Siyah kazanır. 15.Fc1 daha da kötü olurdu; ...Vf2+ ve ...Fg4 var.

Böylece ***Marshall***, Siyah'ın Vezirini kovalamaya başlıyor ama, anlaşılan, ***Lasker***'in kombinezonundaki inceliği değerlendiremiyor. ***Marshall*** aşağıdaki hamleyle de kurtaramayacağını görseydi belki Filini hemen 15.Ve2 ile verirdi. 15. ... dxe3 16.Vxe3'ten sonra Siyah'ın aletleri daha iyi yerleşmiş duracaksa da, Beyaz'ın er konumu kesinlikle daha üstün kalacaktı.

15.g3 Vf6 16.Fxd4

Beyaz, aleti vermek zorunda; çünkü 16.Fd2'den sonra ...Vf2+17.Şh1 Fh3 18.Kg1 h5! var ki kombinezonun gizli noktası işte buydu. Beyaz'ın şimdi

...Fg4'e karşı bir savunusu yok; 19.Vh5 ya da 19.Fe1 hamlelerinin her ikisinden sonra da Siyah ...Vg1'le Vezir feda ederek mat eder.

16. ...exd4 17.Kf1 Vxf1+ 18.Vxf1 Kxf1+ 19.Şxf1 Kb8: ...Fh3+ ile sözde tempo kazanarak gelişmeye kalkışmaması, ***Lasker***'in gelişme ilkelerini ne derin bir sezgiyle kavradığını gösteriyor. Çoğu satranç oyuncusu burada belki ...Fh3+ oynardı; çünkü genellikle *satranççılar bir hamleyi tartarlarken yalnızca bu hamlenin oynanmasıyla ortaya çıkacak olanakları irdeleyip, bu hamlenin oynanmasıyla yoksun kalınacak olanakları hiç düşünmezler.* Oyundaki konumda Siyah'ın Fili hem c8-a6 hem de c8-h3 çaprazlarına bakmaktadır ki, bu çaprazların her ikisi de ileride önem taşıyacak. Dolayısıyla, Fil şimdilik c8'de en iyi konumunda bulunuyor.

20.b3 Kb5: Kale, buradan, açık beşinci yataya egemen oluyor.

21.c4: Şimdi Siyah'ın geçeri oldu. Ama Beyaz daha görünürdeki hamle 21.Ad2'yi oynasaydı, Siyah, ...Kh5 22.Şg2 Kc5 23.Kc1 Fa6 ile ...Fd3 tehdit eder ve üstünlük sağlardı. Bu varyantta Filin a6'dan gelişebilmesi temel öğedir. Beyaz'ın 21.c4 oynayarak Siyah'a geçer VE vermesini zorunlu kılan, dolayısıyla oyunun sonucunu belirleyen bu olanak yüzündendir ki, Siyah ilk akla gelen 19. ... Fh3 gelişme hamlesini oynamamıştı.

21. ... Kh5 22.Şg1: 22.h4 g5 23.hxg5 Kh1+'dan sonra Beyaz kötürüm kalır.

22. ... c5: Bu hamle geçeri koruyor. Bu arada beşinci yatay siyah Kaleye kapandıysa da altıncı yatay açıldı. Siyah'ın Filinin kendi merkez erlerinin tersi rengi karelerde gittiğine de dikkat edilmelidir.

23.Ad2 Şf7! Kf1... ile yolu kesilmeden önce Şahı geliştiriyor.

24.Kf1+ Şe7 25.a3 Kh6! 26.h4 Ka6 27.Ka1 Fg4 28.Şf2 Şe6 29.a4 Şc5 30.Şg2 Kf6 31.Ke1 d3

Şahın duldasında, geçer er, artık kazanır.

32.Kf1 Şd4 33.Kxf6 gxf6 34.Şf2

Fil, Kale, Vezir gibi hatlar boyunca giden aletler, korudukları noktayla ilişkilerini kesmeden hareket edebilirler. Şah ve Atta durum değişiktir. Oyun sonlarında hamle zorunluluğunun büyük önem taşıması bundan

ileri gelir. Beyaz şimdi işte tam böyle bir konumdadır; Atı oynatsa ...Şe4 var, Şahı oynatsa ...Şe3 var. Siyah'ın aşağıdaki hamleleri bu etkenle açıklanabilir.

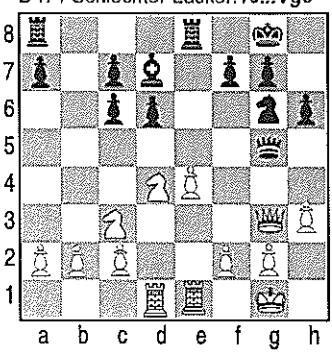
34. ... c6 35.a5 a6 36.Af1 Şxe4 37.Şe1 Fe2 38.Ad2 Şe3. Beyaz gene hamle yapmak zorunda; dolayısıyla f3'ü siyah Şaha bırakıyor. Ancak Siyah'ın bu kareyi ele geçirmekte bir acelesi yok; bunu iki hamle sonra gerçekleştirecek.

39.Ab1 f5 40.Ad2 h5 41.Ab1 Şf3 42. ***Terk.***

Lasker'in gelişme ilkelerini nasıl büyük bir özgünlükle uyguladığına bir başka örnek de, doğru gelişme uğruna görünürde çekici hamlelerden sakındığı şu konumdur:

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.0-0 d6 5.d4 Fd7 6.Ac3 Fe7 7.Ke1 exd4 8.Axd4 0-0 9.Fxc6 bxc6 10.Fg5 Ke8 11.h3 h6 12.Fh4 Ah7 13.Fxe7 Vxe7 14.Vf3 Besbelli ki At h7'de yeterince etkili değil. Bu konumda ***Janowski***, (***Lasker***'e karşı) bir oyununda, çoğu kimsenin yapacağı gibi Atı g5 üzerinden tempoyla e6'ya aktarmıştı. Ne var ki At e6'da iyi durmuyor; hem edikeyini tıkıyor hem de d7 Filinin çıkışını engelliyor. Oysa ***Schlechter***'e karşı bir oyununda aynı konumda ***Lasker*** doğru gelişme uğruna, 14. ... Ag5'le tempo kazanmaya bakmadan Atını g6'ya yerleştirmek amacıyla ***14. ... Af8*** oynamış, ***15.Kad1 Ag6 16.Vg3 Vg5***'ten sonra iyi bir oyun elde etmiştir.

D47 / Schlechter-Lasker: *16...Vg5*



İSPANYOL OYUNU

Tarrasch-Lasker, Düsseldorf 1908

Bu oyunun açılış hamleleri için okuyucu 88.-90. sayfalarda verilen bilgileri hatırlamalıdır.

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.0-0 d6 5.d4 Fd7 6.Ac3 Fe7 7.Ke1 exd4 8.Axd4 0-0

Merkezi bırakan Siyah, şimdi sıkışık konumda. Bu durumda Siyah'ın uygulayabileceği iki savunma yöntemi var. ***Lasker***'in bu oyunda seçtiği yöntem ...d5 sürerek oyununu açmak, böylece Beyaz'ın üstünlüklü merkez er konumunu yok ederek eşitlik sağlamak. Siyah'ın ...d5'ine karşı e5...'in kuşkulu bir hamle olduğunu bir önceki oyunda açıklamıştık.

Siyah'ın daha az iddialı planı, eşitliğe yönelmek değil de, sıkışık konumunu en iyi biçimde kullanarak aletlerini en etkili olacakları yerlere yerleştirmeye çalışmak olurdu. Bu yöntemi seçseydi, Siyah, ...Ad4 ve sonra ...Fb5 ile ikişer alet kırışabilirdi. Sıkışık konumlarda ne kadar çok alet kırışılsa o kadar iyidir.

9.Axc6: Burada oynanan bütün hamleler, Siyah'ın çifte kırışmaya giderek konumunu ferahlatmasını önlemeye yöneliktir. Bu yüzden Beyaz, ya 9.Ac6 ve 9.Fc6 hamlelerinden biriyle birer alet kırışarak çifte kırışmadan sakınır; ya da 9.Ade2 ve 9.Ff1 hamlelerinden biriyle, kırışılmakla tehdit edilen aletlerinden birini geri çeker. 9.Ff1 hamlesini en güçlü saldırı sayabiliriz; çünkü Siyah'ın oyununu açmasını son derece güçleştiriyor.

Yukarıdaki sürdürüm yoluyla ***Tarrasch***, 1898'de Viyana'da ***Steinitz***'e karşı parlak bir başarı elde etmişti. O oyundan sonra bu sürdürüm yolu çok güçlü sayılıyordu; ama buradaki oyunuyla ***Lasker*** bu sanıyı basitçe çürütüyor. "Çürütüyor" demekle, Siyah'ın üstünlük elde ettiğini değil, oyununu ferahlatma sorununun üstesinden oldukça kolay geldiğini söylemek istiyoruz.

9. ...Fxc6: Yukarıda anılan oyunda ***Steinitz*** daha zayıf olan ...bxc6 hamlesini yapmıştı. Şimdiki oyunda ise ...Fxc6 hamlesinden sonra Beyaz ...d5'i uzun süre engelleyemez. Örneğin 10.Fd3'ten sonra ...d5 hemen gelir.

10.Fxc6 bxc6 11.Ae2. Nasıl olsa, ...d5 önlenemeyeceğinden Beyaz bir inceliğe başvuruyor. Elbette Siyah şimdi ...Axe4 oynamamalı; yoksa Beyaz 12.Ad4 ve ardından ...Axc6 ile üstünlük elde eder.

11. ... Vd7: Daha yalını hemen ...d5 sürmekti. Ama ***Lasker*** kendi çapraşık oyun biçimi uyarınca önce Kalelerini geliştirmek ve nasıl olsa Beyaz'ın önleyemeyeceği ...d5'i sonradan daha etkilice gerçekleş-

tirmek istiyor. Bu aslında iyi bir plan; ancak ***Lasker*** bunu uygularken bir yanlışlık yapıyor: Kalelerini d8'e ve e8'e değil, b8'e ve d8'e geliştirmesi, e8'iyse Atına barınak olarak saklaması gerekirdi.

12.Ag3 Kfe8? 13.b3 Kad8 14.Fb2

Kaleyi e8'e geliştirmenin elverişsizliğini görüyoruz. Siyah kendini d5... sürüşünden yoksun bıraktı; Atın gideceği iyi bir kare bulunamadığından Beyaz 15.e5'le üstünlük elde eder. Böylece Siyah, oyunu açma olanağından yoksun, sıkışık konumda kaldı; üstelik bu türden konumların ustası ***Tarrasch***'ın karşısında!.. ***Lasker***'den başka herhangi bir oyuncu bu oyunu kesinlikle yitirirdi. Ama ***Lasker*** durumu doğru değerlendiriyor ve gene psikolojik yolu tutuyor.

Aşağıdaki hamle bir dalgınlık sonucu gibi görünüyor; oysa gerçekte Beyaz'ın e4 erini kopuklaştırmaya yönelik bir er fedasıdır. Kopuğun özelliğini ***Anderssen-Paulsen*** oyununda tartışmıştık (sf. 28-29). Buna göre, *kopuğun verdiği üstünlük, bir saldırı olanağı değil, erin önündeki karenin, aletlerin başka erlerce kovalanmaksızın yerleştirilebileceği güçlü bir konumluk oluşturmasıdır.* ***Lasker***'in aşağıdaki hamlesi gereği Beyaz'ın e4 eri kopuk kalacağından, e5 karesi Siyah'a karşısaldırılar için mevzilenebileceği güçlü bir direnek oluşturacak.

İki yana da şanslar tanıyan bu oyun, karşısaldırılar vermeksizin rakibini gitgide kötürümleştiren ve sonunda çökerten ***Tarrasch***'ın oyun biçimine pek uymamaktadır. Nesnel açıdan bir yanlışlık gibi görünen aşağıdaki hamle bu yüzden psikolojik yönden hayranlık uyandırıyor.

14. ... Ag4 15.Fxg7 Af2!

15. ... Şg7'den sonra 16.Af5 var. Oyundaki hamleyle Beyaz'ın e4 eri kopuk kalıyor.

16.Şxf2: Böylece er kazanmak yerine Beyaz, 16.Vd4 ile çabuk sonuçlanacak güçlü bir saldırı başlatabilirdi. Öyleyse bir saldırı oyuncusuna karşı ***Lasker*** bu oyunu yitirirdi; daha doğrusu, bir saldırı oyuncusuna karşı, iki yanı keskin bıçağa benzeyen ...Ag4 hamlesini ***Lasker*** kesinlikle yapmazdı.

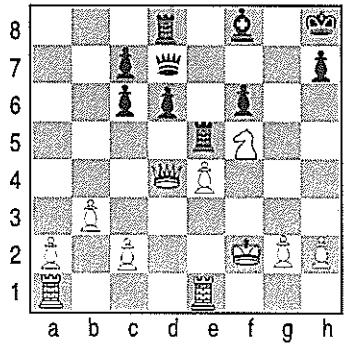
16. ... Şxg7 17.Af5+ Şh8 18.Vd4+ f6 19.Vxa7

Şimdi bir er fazlası bulunan Beyaz'ın, siyah Şah koruganının bozukluğundan ötürü girişim gücünü

elinde bulundurduğu sanılabilir. Oysa gerçekte, Beyaz'ın girişim gücü yok. e4 erinin kopuklaşması sonucu, e5, Siyah'ın güçlü bir direneği oldu; Beyaz'ın saldırısı bu noktanın ötesine işlemez.

19. ... Ff8! 20.Vd4 Ke5!

D48 / 20...Ke5



Oyun böylece dengelendi. Beyaz'ın V-kanadında geçeri bulunuyorsa da uzun bir süre için bu er sürülemez. Buna karşılık şimdi merkezde Siyah üstün. Nesnel açıdan, Beyaz'ın konumu hâlâ daha iyi; ama bu güç konumda *Lasker*, *Tarrasch*'tan daha enerjik oynayarak sonunda kendi üstünlüğünü karşı konulmaz kılıyor. Bu arada beyaz geçerin oyunda bir işlevi olmuyor. Oyunun genel özelliklerini böylece irdeledikten sonra ayrıntılar üzerinde artık fazla durmayacağız.

21.Kad1 Kde8 22.Vc3 Vf7 23.Ag3

Şimdiye kadar saldırgan bir konumda bulunan beyaz At savunmaya çekiliyor; şimdiye kadar kapalı kalan siyah Fil saldırıya geçiyor. Bu değişikliklerin Beyaz'ın kopuğundan ileri geldiği gözlemlenmelidir.

23. ... Fh6 24.Vf3 d5 25.exd5 Fe3+ 26.Şf1 cxd5 27.Kd3: *Tarrasch*'a göre, 27.Af5 Beyaz'ın üstünlüğünü taş kazancına dönüştürebilecek son fırsattı.

27. ... Ve6 28.Ke2 f5 29.Kd1 f4 30.Ah1 d4 31.Af2. *Lasker* şimdi güzel ve iyi düşünülmüş iki Vezir hamlesiyle oyunu sonuçlandırıyor:

31. ... Va6 32.Ad3 Kg5 33.Ka1

33.a4 daha kötü olurdu; çünkü Şah 35. hamlede savunma amacıyla d1'e gitmek zorunda.

33. ... Vh6: h2 artık savunulamaz; 34.h3'ten sonra Siyah ...Kg3 ile h3'ten Vezir fedası tehdit eder.

34.Şe1 Vxh2 35.Şd1 Vg1 36.Ae1 Kge5 37.Ve6

...Ff2'yi 38.Ve8'le yanıtlamak için.

37. ... K5e6 38.Vxe7 K8e7 39.Vd8+ Şg7 40.a4 f3!: Bu er fedası Filin g5'e çekilmesini sağlıyor; böy-

lece Siyah, Vezirini iki Kaleye değişme olanağını bulamayacak.

41.gxf3 Fg5: *Beyaz terk ediyor*; 42.Ke6'dan sonra 42. ... Kxe6 43.Vd7 Kxe7 var.

İSPANYOL OYUNU

Tarrasch-Lasker, Düsseldorf 1908

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.0-0 d6 5.d4 Fd7 6.Ac3 Fe7 7.Ke1 exd4 8.Axd4

Bu konumda Beyaz, vurucu güçlerini dört beşyataya yerleştirebilirken, Siyah ancak üç yataya yerleştirebiliyor. Siyah sıkışık konumda bulunduğundan ferahlamak için kırışmaya bakıyor.

8. ... Axd4 9.Vxd4 Fxb5 10.Axb5. Şimdi her iki yan da bildiğimiz ilkeler uyarınca gelişiyor.

10. ... 0-0 11.Fg5 Ke8 12.Kad1 h6 13.Fh4 Ad7

f6'da At kötü yerdeydi; e5'i ve d4'ü denetleyemiyordu; üstelik oradan e7'deki Fili, Fil de Kalenin tek açık dikeyini tıkıyordu. Bu yüzden Siyah biraz daha kırışma sağlamak amacıyla 13. ... Ad7 oynuyor.

14.Fxe7 Kxe7 15.Vc4: Beyaz, b5'teki Atına varıncaya dek tüm aletlerini geliştirdi; şimdi Atını d4 üzerinden f5'e dolandırmak istiyor.

15. ... Ke5!! Bu hamleden sonra Beyaz c7 erini kıramaz. Siyah birtakım kırışmalarla sıkışık konumunun elverişsizliğini bir ölçüde azalttı. Elbette burada Beyaz'ın konumuna oranla bir elverişsizlikten söz ediyoruz. Nitekim her iki Kalesini de geliştirebilmesi için Beyaz'ın elinde e- ve d-dikeyleri bulunuyorken, Siyah'ın elinde yalnızca e-dikeyi var. Böylece Siyah, Kalelerini geliştirememe güçlüğüyle karşı karşıya. *Lasker* bu güçlüğün üstesinden nasıl gelecek? *Lasker*, sıradan bir satranç oyuncusuna hiç de olağanüstü görünmeyecek, ama anlayanın gözünde atılgan, atılgan olduğu ölçüde özgün değerler taşıyan bir plana başvuruyor. Beyaz'ın Kaleye saldırılarının bir sonuç vermeyeceğini, buna karşılık kendisinin Beyaz V-kanadını etkilice hırpalayacağını kestirerek *Lasker* Kalesini e5'ten oyuna sokmak istiyor.

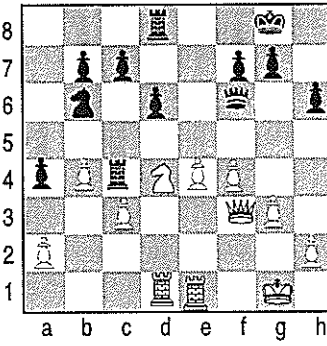
16.Ad4 Kc5! 17.Vb3 Ab6: İleride görüleceği gibi, Kalenin desteklenmesi için At gereklidir.

18.f4: *Tarrasch*'ın oyunu rakibininkiyle eşdüzeyde değil. Beyaz, bir karşısaldırı kurmadan, ilk akla geleni oynuyor: Kötü konumda görünen Kalenin dönüş yolunu, özellikle e5'e gidişini kesiyor. Oysa *Lasker* c5'e yeni getirdiği Kalesini e-dikeyine hemen geri çekmeye hiç de niyetli değil.

18. ... Vf6 19.Vf3 Ke8 20.c3 a5: ...a4-3 ile Beyaz'ın V-kanadına saldırmak amacıyla.

21.b3: Siyah ...a4 sürdükten sonra Beyaz, b4... ile Kaleyi kıskıvrak sarmayı planlıyor; ancak erin geçerken alınmasını istemediğinden, VAE'ni şimdiden bir sürüyor.

D49 / 23... Kd8



21. ... a4 22.b4 Kc4: Şimdi Kalenin hiçbir hamlesi kalmadı.

23.g3: f4 erini destekleyerek Veziri özgürletiyor.

23. ... Kd8: Bu hamle, bir vuruşta, hem Beyaz'ın V-kanadı zayıflığını, hem de c4 Kalesinin gücünü ortaya çıkarıyor. Siyah'ın tehdidi, şimdi ...c5 ile Beyaz'ın V-kanadını parçalayarak Kalesini özgürletmek ve Beyaz erlerin zayıflığından kendine bir üstünlük sağlamak ...c5'i hemen sürmek yanlış olurdu; 24.Ab5 karşısaldırısı vardı.

24.Ke3: Beyaz konumsal açıdan yenik düştü. 24. ... c5 tehdidine karşı hiçbir konumsal savunması yok; bu yüzden şimdi bir kombinezonla durumu kurtarmaya çalışıyor. Ama umarsızlıktan girişilen bütün kombinezonlar gibi bu da başarısız... 24.Ke3 bu kombinezonu hazırlıyor.

24. ... c5 25.Ab5 cxb4 26.Kxd6

İşte kombinezon.

26. ... Kxd6 27.c5

Kale, e3 yerine e1'de bulunsaydı, Siyah 27. ... Ve7 28.Axd6 Kxc3 ile üstünlük sağlardı.

27. ... Kxf4: Beyaz'ın kombinezonunu tepetaklak eden şaşırtıcı bir hamle. Beyaz ne oynasa Siyah, er kazanıyor.

28.gxf4 Vg6+ Siyah, V-kanadı er çokluğuyla *oyunu kazanır.*

Bu oyunda beğenimizi okşayan şeyin ne olduğunu araştıralım. Derin bir kavrayışa ermemiş sıradan bir oyuncu, bu oyunda olsa olsa şaşırtıcı 27. ... Kf4 hamlesinden bir heyecan duyar. Buna karşılık satrançtan anlayan bir kimse ***Lasker***'in sıkışıklıktan kurtulmak amacıyla Kaleyi görünürde çok tehlikeli bir alana yerleştirmek gibi özgün ve eş ölçüde derin düşüncesini büyük bir gerilimle izleyecektir. Nitekim, biz de oyunu izlerken, ***Tarrasch***'ın ılımlı ve sıradan oyununu değil, ***Lasker***'in yürekli ve acar oyununu yengiyle çıkmış görmek isteriz. Yöntem adamı ***Tarrasch***'ın Kaleyi nasıl kıstırıp sıkıştırdığını gördükçe, Siyah'ın oyunu yitirdiğine inanasımız gelir; ama gene de sempatimiz Siyah'tan yanadır. Daha önce, şaşırtıcı 23. ... Kd8 hamlesi Kaleyi kurtaracak gibi olur; ama arkasından Beyaz'ın karşıkombinezonu gelir. Oyun doruk noktasına erişmektedir. 27. ... Kf4 ile sonuç belirlendiğinde mucizesel olan gerçekleşmiş, pedagogların sonunun kötü olacağını bildirdikleri deha, düzencil ve kuralsı olanı sındırmıştır. İşte bundan duyduğumuz haz büyüktür.

Bu kitabın başında, satranç severlerin fedalı kombinezonlardan duyduğu hazzın, aklın maddeye üstünlüğü duygusundan kaynaklandığını söylemiştik. *Taş kazanma amacıyla oynamak herkesin harcıdır ve sıradan sayılır. Buna karşılık fedalı bir kombinezonla kazanmak, dehanın, sıradan olana ya da maddi çıkar ardında koşan, yavan, pratik akla üstünlüğünü simgeler.* Bir satranç meraklısı da düşlediği ama karşılaşamadığı mucizeyi böylece fedada bulur. İmdi, ister satrançta fedalı kombinezondan daha ilginç bir şey görmeyen sıradan bir oyuncu olalım, ister oyunun uzun dönemli planlanışından zevk alan bir usta olalım, her iki şıkta da *satrançta bize haz veren şeyin* aynı olgudan, *dehanın imgelemsizliğe, kişiliğin çıkarcılığa yengisinden kaynaklandığını görüyoruz.*

İSPANYOL OYUNU, KIRIŞMA VARYANTI

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fxc6 dxc6

Beyaz, 4. ... bc6'dan sonra da 5.Ae5 oynayamazdı; ...Vg5 var; ama 5.d4 ed4 6.Vd4 ile iyi bir oyun elde eder. Burada, kuralların tersine, Veziri erken geliştirmek iyidir; çünkü d4'te Vezirin Siyah'ı kısıtlayan bir konumu var ve Siyah tempo yitirmeden Veziri buradan uzaklaştıramaz.

5.d4 exd4 6.Vxd4 Vxd4 7.Axd4 hamlelerinden sonra beyaz erlerin daha iyi yerleşmiş olduğu bir konum ortaya çıkar. Okuyucu burada, Şahlar dışında bütün aletlerin tahtadan kaldırılması durumunda er oyunsonunu Beyaz'ın kolayca kazanacağını kendi kendisine gösterebilmelidir. Nitekim Beyaz, önünde sonunda, Ş-kanadında bir geçer elde edecek; oysa beyaz erler, doğru geliştirilmeleri koşuluyla, V-kanadında Siyah'ın erlerini geçirtmeyecektir.

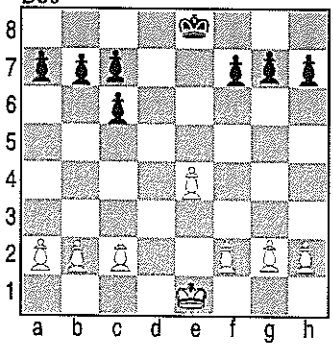
V-kanadında Beyaz için en elverişli savunma konumu a3, b2, c3 ya da a4, b3, c4 er zinciridir. Beyaz, erlerini böylece yerleştirecek olursa Siyah'ın V-kanadındaki er sürüşleriyle artık hiç ilgilenmeyebilir; çünkü siyah erler beyazları geçemezler.

Başka bir iyi savunma düzeni de a2, b3, c2 er zinciridir; ama bu durumda siyah er c4'e gelir gelmez Beyaz kırışmalıdır; yoksa Siyah bingeçten kurtulur. Bütün bu durumlarda Siyah'ın V-kanadındaki üstünlüğü sonuçsuz kalır; dolayısıyla Beyaz, oyunsonunu gerçekte bir er fazlasıyla oynamış olur. Elbette tahtada birer alet bulunuyorsa Beyaz'ın oyunsonu gene üstündür. Ancak Siyah'ın bu aleti bir Fil ise, Beyaz kendi V-kanadı erlerini Siyah'ın Filiyle ters renkte karelere yerleştirmeye özen göstermelidir.

Anlaşılıyor ki, *İspanyol Oyunu*'nun *Kırışma Varyantı* denen bu sürdürüm yolu, Beyaz'a iyi bir oyunsonu umudu veriyor. Yeter ki Beyaz elinden geldiğince kırışarak oyunu yalınlaştırsın. O zaman oyun zorunlu olarak Beyaz'ındır. İmdi, bu kırışma varyantı gerçekten Beyaz için iyi midir? Siyah'ın üçüncü hamlesinden sonra Beyaz kıyasıya kırışarak er konumu üstünlüğünden ileri gelen elverişli oyunsonu konumuna varmaya bakacak! Ancak biraz daha derin

bir satranç anlayışı olan bir oyuncu, incelik ve derinlik taşımayan hamlelerle üstünlük sağlanabileceğine inanmak istemeyecektir. Gerçekte, kırışma varyantında Siyah'ın *İki Fil Üstünlüğü* vardır ve deneyimlerin gösterdiği üzere iki Fili ***Steinitz*** ilkelerince kullanmasını bilen bir Siyah oyuncunun beklentisi daha umut vericidir. Bu yüzden kırışma varyantı seyrek oynanır. Bununla birlikte, ***Lasker***'in bu varyantı seyrek de olsa çok önemli bazı durumlarda büyük bir başarıyla kullanması varyanta belli bir ün sağlamıştır. Bu nasıl açıklanabilir?

D50



Bu kırışma varyantında Beyaz, ancak tüm aletleri kırışmayı başarabilirse, Şah kanadındaki er çokluğuyla kazanabilir.

Lasker'in kırışma varyantını ille de sağlam bir açılış saydığı sanılmamalıdır; çünkü o da genellikle 4.Fa4'ü yeğleyerek kırışma varyantına çok seyrek girmiştir. Öyleyse, gene, ***Lasker***'in bu varyantı tam kritik durumlarda psikolojik nedenlerle seçtiği sonucuna varabiliriz.

Koşullara daha yakından baktığımızda ***Lasker***'in bu açılışı, kural olarak tam *rakibinin yenişmezliğe oynamak isteyebileceği durumlarda seçtiğini* görüyoruz. Bir oyuncu oyuna, kesinlikle riske atılmamak, saldırıya kalkışmamak, yalnız elden geldiğince kırışarak oyunu yalınlatmak kararlılığıyla oturmuşsa ve bu karar oyunun başlamasından çok önce verilmişse, bir başka deyişle, oyuncu barışçıl bir tavırla oyuna başlamışsa, oyun sırasında taktiğini tümüyle değiştirmesi ve kazanca oynamaya girişmesi son derece güçür. Oysa *kırışma varyantında Siyah saldırı ve yengi için oynamak zorundadır;* çünkü yalınlatma işlemleri yalnızca Beyaz'a yarar ve Siyah'ın yenilgisiyle sonuçlanacak oyunsonuna yol açar. Öyleyse bu, ***Lasker***'in, rakibin yenişmezliğe oynayacağını varsaydığı kritik oyunlarda niçin kırışma varyantını seçtiğinin psikolojik açıklamasıdır.

İSPANYOL OYUNU
Lasker-Capablanca, St. Petersburg 1914

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Vxd4 Vxd4 7.Axd4 Fd6

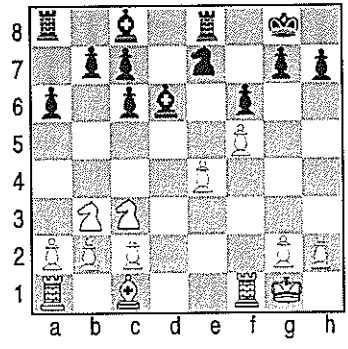
Fil burada iyi yerleştirilmiş durumda. Beyaz, rakibini iki Fil silahından yoksun bırakmak için Fili kıracak olursa, c7 eri d6'ya gelir ve Siyah'ın er konumu düzelir.

8.Ac3 Ae7 9.0-0 0-0: Daha sonraları ***Schlechter***, bu kitabın yazarına (***Reti***) karşı, daha iyi bir hamleyle ...Fd7 ve ...0-0-0 oynamıştır.

10.f4 Ke8: ...Fc5 daha canlı bir hamle olurdu; ama ***Lasker*** yetkin bir hamleyle bunu artık önlüyor.

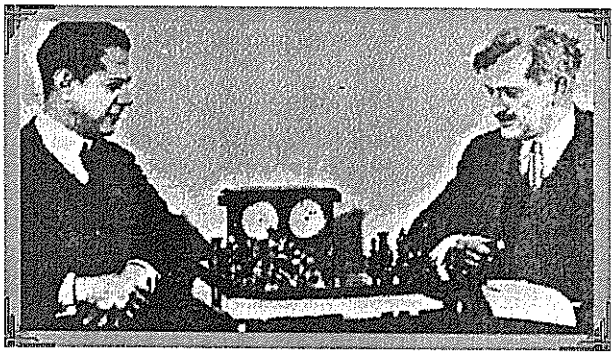
11.Ab3 f6: Kesinlikle gereksiz bir savunma hamlesi. Beyaz'ın e5...'i yalnızca Siyah'ın yararına olurdu; çünkü o zaman d5 ve f5 kareleri siyah aletlere kalırdı. Bu oyundaki olağanüstü dikkatli tavrından anlaşılıyor ki ***Cabaplanca*** turnuvadaki iyi durumundan ötürü yalnızca yenişmezliğe oynamaya kararlıydı. Oysa bu tavrın salık verilemeyeceği bir tek kişi varsa, o da *İspanyol Oyunu Kırışma Varyantı*'nın Siyah oyuncusudur.

D51 / 12.f5!



12.f5!: Şaşırtıcı bir hamle; ilk bakışta e4 erini sürülemez kılıyor ve e5 karesini zayıflatıyor. Oysa daha yakından incelendikte, görünüşteki elverişsizliklerin, gerçekte, daha zor görünen ama daha önemli bazı üstünlüklerle birlikte geldiği anlaşılır. İlkin, Beyaz'ın Fili işleklik kazandı. (Beyaz'ın e4, f5 çakılı erleri Filin tersi renkte karelerdedir.) Sonra, Siyah'ın VF ile Atının etkinlikleri kısıtlandı. Üstelik şimdi e6 karesine Beyaz temelli egemen oldu: buysa e5'teki zayıflığa yeterli bir karşılıktır.

12. ... b6: ***Capablanca*** talihsiz bir düşünceyle VF'ni e6'nın savunmasından çekmeyi tasarladığın-



Capablanca ve *Lasker*: Oyun sonrasında dostça çözümleme...

dan şimdi e6 Beyaz'ın e5'inden daha zayıf kalıyor. Belki en yalın gelişme ...Fd7 ve ardından ...Kad8 olacaktı. O zaman Beyaz oyundaki gibi 13.Ff4 oynayacak olursa, Siyah, Filleri karışarak Atı c8'den d6'ya dolandırırdı.

13.Ff4'ü önlemek ve d6'daki Filin güçlü konumunu korumak üzere 12. ... g5 üzerinde de çok durulmuştur. Beyaz bunu 13.fxg6 *g.a.*, Axg6 14.Kf6 ile yanıtlarsa, Siyah erini geri alır ve ...Fe5, ...Fc3, ...Ke4 oynayarak ters renkli Fillere kalır.

13.Ff4 Fb7: Burada her ne pahasına olursa olsun Siyah kendisi kırışmalıydı. 14.Fxd6 cxd6'dan sonra Siyah bingeçten kurtuluyorsa da d6 eri temelli zayıf kalıyor; buysa Siyah'ın gelişme kötülüğünden ötürü çok önemli sonuçlara yol açabilir.

14.Fxd6 cxd6 15.Ad4 Kad8 16.Ae6 Kd7 17.Kad1 Ac8 18.Kf2 b5 19.Kfd2 Kde7 20.b4

Siyah'ın ...c5'le ferahlamasını engelliyor.

20. ... Şf7 21.a3 Fa8 22.Şf2 Ka7 23.g4

Gene alan üstünlüğünün sonuca götürdüğü türden bir oyun görüyoruz. Merkez kapalı; alanca üstün olan Beyaz, erleriyle Ş-kanadını yarmaya hazırlanıyor. Siyah da strateji gereğince, Beyaz'ın V-kanadından dalmaya çalışacak ama başarısız kalacak. Nitekim a-dikeyi açıldıktan sonra orada yapacak bir şey bulamayan siyah Kale hemen merkeze dönecek. Buna karşılık a-dikeyi ileride Beyaz'ın işine yarayacak.

Burada sık görülen bir durumla karşılaşıyoruz. Sıkışık konumlarda ferahlamak ve hatları açmak için

her fırsatı değerlendirmeye bakmak elbette doğaldır; ancak bu içgüdüsel ferahlama isteğini denetim altında tutmak bazen daha iyidir. Eğer ferahlama girişimi, rakibin baskısını tümüyle ortadan kaldırmadan, yalnızca ikincil bir çatışma alanında hat açıyorsa, bu işlem dikkatle ölçümlenmelidir. (Buna karşılık, örneğin, *İspanyol Oyunu Steinitz Varyantı*'nda Siyah ...d5 sürmekle gerçekten baskıdan kurtulur.)

Ferahlama girişimi, ancak, sürekli bir karşısaldırı başlatarak rakip aletleri oyalayıp öbür kanattaki işlemleri durduruyorsa yararlı olur. Yok, açılan hatlar uzun süreli bir karşısaldırıya elvermiyorsa, bu hatlar, oyunumuzdaki gibi, önünde sonunda, daha çok alan denetleyen oyuncuya yarar.

23. ... h6 24.Kd3 a5 25.h4 axb4 26.axb4 Kae7 27.Şf3 Kg8 28.Şf4 g6 29.Kg3 g5+

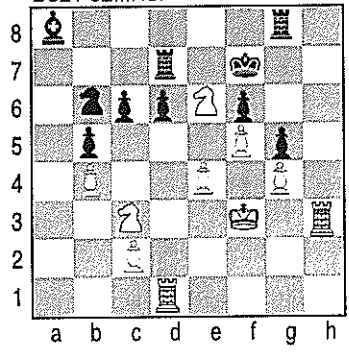
Bu hamleden sonra Beyaz, h-dikeyini, sonuçlandırıcı bir üstünlükle açıyor. 29. ... gxf5 ile g-dikeyini açmak daha iyi olurdu. O zaman Beyaz e4'le alırsa Siyah ...d5'le konumunu ondururdu; yok Beyaz g4'le alırsa, Siyah, Kaleleri kırışarak öbür Kalesiyle g-dikeyini hemen ele geçirirdi. Yukarıdaki hamleden sonra ***Lasker***'in becerikli oyunsonuna karşı oyunu kurtarmanın olanağı kalmıyor.

30.Şf3 Ab6 31.hxg5 hxg5 32.Kh3

Beyaz, Ş-kanadına sızma planı uyarınca oynuyor. 32.Kd6'dan sonra Siyah ...Kh8 ve ...Ac4 ile çok sağlam bir konum elde ederdi.

32. ...Kd7: ...Ac4 daha doğaldı ama bunun kadar iyi değildi; a-dikeyi bir yol açıldıktan sonra At b6'da savunma için gerekli: 32. ... Ac4 33.Kh7+ Şe8 34.Ka1 Fb7 35.Ac7+ Şd7 36.Kxe7 Şxe7 37.Ka7 ve Siyah taş yitiriyor; ...Kb8'e karşı 38.Aa6 var.

D52 / 32...Kd7



33.Şg3!

Son kombinezona becerikli bir hazırlık. Tasarlanan e5...'ten sonra Şah,

Siyah'ın ...c5'le açarak kışlamasına katlanmak zorunda kalmayacak.

33. ... Şe8 34.Kdh1 Fb7 35.e5! dxe5 36.Ae4 Ad5 37.A6c5 Fc8

Siyah, kaliteyi vermek zorunda; çünkü Kale kımıldarsa 38.Axb7 Kxb7 39.Ad6 ile Beyaz, Kale kazanır. Taş eksikliğiyle birlikte konumun kötülüğü oyunun çabucak çökmesine yol açıyor.

38.Axd7 Fxd7 39.Kh7 Kf8 40.Ka1 Şd8 41.Ka8+ Fc8 42.Ac5 *Terk*

VEZİR GAMBİTİ

Rubinstein-Lasker, Moskova 1925

1.d4 d5 2.c4: Siyah şimdi deneyimsiz oyuncular gibi 2. ... Af6 ile yanıtlarsa, Beyaz, merkezde önemli bir üstünlük sağlar: 3.cxd5 Axd5 4.e4. Şöyle ki, 3. ... Vxd5 daha da kötü olurdu; Beyaz 4.Ac3 oynayıp e4... sürerdi. Öyleyse Siyah, d5 erini bir erle korumalıdır. Öyleyse *Kabul Edilmeyen Vezir Gambiti*'nde ancak 2. ... e6 ve 2. ... c6 düşünülebilir.

Ne ki, 2. ... e6 daha doğal görünüyor; çünkü bu hamle gelişmeye katkıda bulunuyor. Buna karşılık 2. ... c6, VA'nı bir gelişme noktasından yoksun bırakıyor. VE Oyunu'nda merkez er konumunun özellikleri daha iyi anlaşıldıkça 2. ... c6'ya karşı başka itirazlar da bulunabilir. Henüz kendisine VE Oyunu tanıtılmamış okuyucuya durumu daha kavranabilir kılmak amacıyla önce ŞE Oyunu'ndan benzeri bir konumu inceleyelim:

ŞE açılışlarında, Siyah Beyaz'ın d4 erini kırdıktan sonra, Beyaz'ın e4 eri Siyah üzerinde bir baskı yapar ve Siyah kendisini bu baskıdan ancak ...d5 ya da belki ...f5 sürerek eri ortadan kaldırmakla kurtarır.

Benzerleyin, VE Oyunu'nda Beyaz'ın d4 eri, Siyah'ın oyununu kısıtlar ve Siyah oyununu ferahlatmak için bu eri yok etmek zorunda kalır. Burada Siyah'ın, ŞE Oyunu'ndaki ...d5'e ve ...f5'e karşılık gelen sürüşleri ...c5 ve ...e5'tir. *ŞE Oyunu*'nda ...d5 de doğal bir ferahlama hamlesi olmasına karşılık, burada daha doğal olan hamle ...c5'tir; çünkü c5 karesi Siyah'ın ŞF'nce kollanmaktadır. Buna karşılık, ...e5

sürmek çok daha güçtür. Bu hamle ancak çok özel durumlarda yapılabilir; çünkü bir yandan e5 oyunun başından beri Siyah'ın denetimi dışındadır, öte yandan Beyaz e5 üzerindeki denetimini doğal gelişme hamleleriyle daha da artırabilir.

Vezir Gambiti'nde Siyah ...c5 ferahlama hamlesini amaçladığına göre, ...c6, deneyimli bir oyuncuya tempo yitimi olarak görünür.

Ayrıca daha az deneyimli oyuncuların dikkatini, bu açıklamalarda ortaya çıkan bir gerçeğe çekmek isteriz: VE Oyunu'nda c7 eri tıkanmamalı, dolayısıyla ...c5 sürülmeden önce VA c6'ya çıkılmamalıdır. Böyle bir hamle, *ŞE Oyunu*'nda henüz VE d2'deyken Fd3... oynamak kadar yıkım olur. Elbette açılışkuramı, *Vezir Gambiti*'ne karşı, ***Çigorin***'in 2. ... Ac6 yanıtını da göz önünde bulunduruyor. Bu savunma öbür ferahlama hamlesini, yani ...e5'i hazırlama amacındadır; bunu da olabildiğince canlı ve mantıklı bir yoldan gerçekleştirmeye çalışır. Ne var ki, Beyaz doğru yanıtlayacak olursa Siyah bunu başaramaz; ve oyununu açma olanağını hiçbir zaman elde edemez. Bu savunma artık kullanılmaz olmuştur.

Böylece belli oluyor ki, 2. ... e6, *Vezir Gambiti*'nin en olağan yanıtıdır. Bununla birlikte 2. ... c6 da sık sık denenmiştir; çünkü sakıncalarının yanı sıra üstünlükleri de vardır.

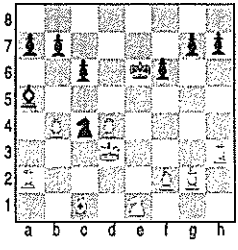
VE oyunları, ŞE oyunlarına oranla, kapalı oyun özellikleri taşımaya daha yatkındır; çünkü d4 ve d5, oyunun başından beri, e4 ile e5'ten daha iyi korunmaktadır; bu yüzden *merkez erlerinin tümünün yok edilerek merkezin başarıyla yarılmasına VE oyunla-*

Euwe

Vezir Gambiti, Lasker-Euwe, Nottingham 1936

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Af3 Af6 4.e3 Ff5 5.Fd3 e6 6.cxd5 Fxd3 6.Vxd3 exd5 8. Ac3 Fd6 9.0-0 0-0 10.Ke1 Abd7 11.e4 dxe4 12.Axe4 Axe4 13.Vxe4 Ke8 14.Vxe8 Vxe8 15.Kxe8 Kxe8 16.Şf1 Ab6 17.Fd2 f6 18.Ke1 Kxe1 19.Axe1 Şf7 20.Şe2 Şe6 21. h3 Ac4 22. Fc1 Fc7 23.Şd3 Fa5?? 24.b4! Fxb4 25.Ac2 Fd2 26.Fxd2 Ab2+ 27.Şe2 Şd5 28. Fc1 Ac4 29.Şd3 Ab6 30.Ae3 Şe6 31.Ac4 Ac8 32.Aa5 Ad6 33.Ff4 *Terk.*

D53 / 24.b4!



rında ŞE oyunlarına oranla daha az rastlanır: Bunun sonucu olarak, *iyi ve kötü Fil* ayrımı bu açılışta daha bir önem kazanır. Tam bir işleklik kazanan iyi Filler burada Şah Filleridir; Beyaz'ın d4, e3, Siyah'ın d5, e6 ve belki c6 çakılı erleriyle devinimi kısıtlanan kötü Fillerse Vezir Filleridir.

İmdi, 2. ... e5 savunmasında Siyah'ın VF kendisini kısıtlayan er zincirinin içinde kalır; buna karşılık, Beyaz'ın VF, 3.Ac3 Af6 4.Fg5'ten sonra 5.e3'le oluşan er zincirinin dışında kalır. Böylece Beyaz daha başlangıçtan gerçek bir üstünlük elde eder; Siyah ise VF'nin kısıtlanmasından ötürü sürekli güçlük çeker. Bu yüzden *Vezir Gambiti*'nde doğru savunma sorunu, gerçekte Siyah'ın VF'ni geliştirmesi sorunudur, denir.

VF sorunu açısından, 2. ... c6 savunması 2. ... e6'dan [aşağıda ***Lasker***'in de uyguladığı gibi] *daha uygundur:* çünkü, bir yandan 2. ... c6 ile VF henüz kısıtlanmıyor, dolayısıyla ...e6'dan önce ...Ff5 ya da ...Fg4 oynama olanağı bulunuyor; öte yandan 2. ... c6'dan sonra Beyaz, Siyah'ın ...dxc4'le gambit erini kırıp ...b5'le elinde tutma tehdidini göz önünde bulundurmak zorunda kalıyor. Bu tehdit, Beyaz'ı, bu oyundaki gibi daha VF'ni geliştirmeden, c4'ü kollamak amacıyla, e3... sürmeye, dolayısıyla kendi VF'ni içeri tıkmaya zorlar.

2. ... c6 3.e3

Burada sık sık oynanan bir hamle de 3.cxd5'tir. Bu hamlenin yararı, ilkin ...dxc4'le *Vezir Gambiti*'nin kabul edilmesinden doğacak karmaşıklıkları önlemek, bir de e3...'le kendi VF'nin kısıtlanmasından sakınmaktır. Ancak 3. ... cxd5'ten sonra c-dikeyi açılacağından Siyah'ın oyunu çok rahatlar.

3. ... Af6 4.Ac3 e6: Siyah da VF'ni kısıtlıyor; çünkü 4. ... Ff5 5.cxd5 ve 6.Vb3'ten sonra Siyah'ın konumu çok rahatsız olacaktı. Siyah'ın VF erken geliştiği zaman ortaya çıkan bu saldırı olanağına özellikle dikkat edilmelidir.

5.Af3 Abd7 6.Fd3 dxc4

Bu kırışma ve ardından sürülen ...b5 ile, ***Rubinstein***'ın geliştirdiği ve ilkin ***1924 Meran Turnuvası***'nda kullanılmış olan bir savunma düzenine giriyoruz. Bu savunma o zamandan beri de "Meran Varyantı" diye anılmakta ve çok tutulmaktadır.

7.Fxc4 b5: ***Rubinstein***, çok irdelenmiş olmakla birlikte tam aydınlığa kavuşturulamamış 8.Fd3 ana sürdürüm yolundan çıkıyor ve tümüyle konumsal olan bir başka plan izliyor. Siyah ileride açık bir oyun elde etmek için ...c5 sürmek zorundadır. Bu yüzden, ***Rubinstein***, VF'ni b2'den geliştirmek istiyor; öyle ki, Siyah'ın ...c5 ve Beyaz'ın dc5... hamlelerinden sonra uzun çapraz bu File açılmış olsun. Yoksa Fil çok kısıtlı kalacak. Siyah'ın, dxc5...'i ...Axc5 ile yanıtlaması beklendiğinden ***Rubinstein*** er saldırısı karşısındaki Fili d3'e değil, ileride tempo yitirmemek için şimdiden e2'ye çekiyor. Böylece, Siyah'ın, ...Fb7 ve ...c5 ile çok güçlü bir konum elde edecek VF'ni, Ff3... ile karşılama olanağı da doğuyor. Ne var ki, bir ayrıntı yüzünden ***Rubinstein***'in planı başarısız kalıyor.

8.Fe2 a6 9.0-0 Fb7 10.b3 Fe7 11.Fb2 0-0 12.Ac5

En mantıksal hamle. Beklenmekte olan ...c5 sürüşünden sonra beyaz ŞF hemen siyah VF'nin karşısına çıkacak, böylece e2'yi de güzel bir gelişme noktası olarak Vezire bırakabilecek.

12. ... c5 13.Ff3 Vc7 14.Axd7 Axd7!

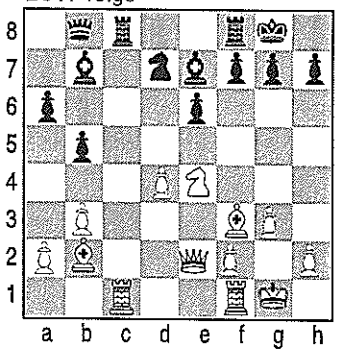
Mükemmel. Eğer şimdi Beyaz, planı uyarınca dc5... oynayarak uzun çaprazı b2'deki File açarsa, Siyah, Atla kıracak, dolayısıyla Beyaz, d3, e4 karelerindeki zayıflıktan ötürü güçlüklerle karşılaşacak. Bu, c5'te Atları da kırışmayı amaçlayan aşağıdaki hamleyi açıklıyor.

15.Ae4 Kad8! Beklenen Kale gelişmesi, ...Kac8 ve ...Kfd8 idi. Ancak ***Lasker*** dakik bir hesaplamayla burada ...Kad8 oynuyor ve ileride Kaleleri yeniden düzenlemek uğruna tempo yitirmeyi göze alıyor. Düşünce şudur: Beyaz'ın hemen dxc5... oynamasını önlemek için d8'e bir Kale yerleştirilmelidir. Oysa ***Lasker*** öbür hamlede ...Vb8 oynamaya hazırlanıyor ve doğallıkla, VK'ni hapsetmek istemiyor.

16.Kc1 Vb8 17.Ve2 cxd4

Beyaz, Fille kıramaz; 18.Fxd4'ten sonra ...e5 var ve ...f5, ...e4 ile birlikte bu bir alet kazanır. Dolayısıyla 18.exd4 zorunlu ki, bu, ***Rubinstein***'ın bütün açılıştasarımının yanlış olduğunu gösteriyor. VF artık uzun çaprazda işleyemez; d4'teki kopuk yüzünden bu kesinlikle olanaksız.

D54 / 19.g3



18.exd4 Kc8 19.g3: Bu konumda ***Rubinstein*** hiçbir girişimi üstlenemiyor, ancak aletlerinin konumunu daha esnekleştirmeye çalışıyor. Bu er hamlesi büsbütün yararsız değil. Bir yandan Şahına, Vezir ve Kale oyunsonlarında her zaman yararlı olacak bir hava deliği açıyor; öbür yandan f3'te uygunsuz kalan File g2'de bir barınak hazırlıyor; son olarak da, Siyah'ın f5'i işgalini önlüyor. Ama bu hamlenin kötü yanı da var: h1-a8 çaprazını zayıflatıyor; nitekim ***Lasker*** bundan hemen yararlanacak.

19. ... Va8 20.Şg2 Kfd8 21.Kxc8 Kxc8 22.Kc1 Kxc1 23.Fxc1 h6 24.Fb2 Ab6 25.h3

Rubinstein, bu oldukça kötü konumunda kendini rahatsız hissediyor ve fazlaca kaygılı oynuyor. Kuşkusuz 25.Ac5 ile bir karşıoyun aramalıydı.

25. ... Vc8 26.Vd3: Beyaz'ın daha kötü olması yalnızca kopuktan ileri gelmiyor; asıl, f3 Filiyle, Siyah'ın uzun çapraza baskı yapan b7 Filinin er geç kırışılmasının kaçınılmaz olmasından ileri geliyor. O zaman Beyaz'ın elinde d4 eriyle tıkanmış VF, Siyah'ın elindeyse e7'deki işlek Fili kalacak, d5 karesiyse önce Siyah'ın Atı için, oyunsonunda ise Şahı için güçlü bir konumluk oluşturacak.

Bu üstünlük belki oyunu kazanmak için yeterli değildi; ancak ***Lasker*** etkili bir manevra buluyor: Önce 26. ... Ad5 ile 27.a3'ü sürdürüyor; sonra Atı geri çekerek File yer açıyor (...Fd5), öyle ki, gerektiğinde VKE'ni sürerek (...a5-4) b4...'ü ya da bxa4...'ü zorunlu kılabilsin. Böylece Beyaz'ın bütün V-kanadı erleri Siyah'ın denetlediği elverişsiz konumlarda kalacak; üstelik daha başka kareler de, özellikle c4 zayıf düşecek.

26. ... Ad5 27.a3 Ab6 28.Şh2. Istırap!

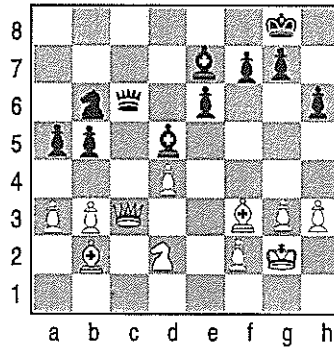
28. ... Fd5 29.Şg2 Vc6 30.Ad2 a5! Er a4'e gide-

cek ve b3 erini oynattırarak c4'ü Siyah aletlerin işgaline karşı savunmasız bırakacak.

31.Vc3. ***Rubinstein*** Vezirleri kırışmasaydı direnişini uzatabilirdi.

Lasker şimdi sonuçlandırıcı kırışmaları inceden inceye düşünülmüş bir sırayla gerçekleştiriyor. *Konum bir oyunsonu etüdü olarak sunulabilirdi: "Siyah oynar ve kazanır".*

D55 / 31. Vc3



31. ... Fxf3+! Siyah, böylece, Beyaz'ın Atını, saldırmaya hazırladığı V-kanadından uzaklaştırıyor; eğer önce Vezirleri kırışsaydı, Beyaz, Fili Şahla geri alabilirdi.

32.Axf3: 32.Vxf3'ten sonra ...Vc2 hemen sonuçlandırıcı olmazdı; Beyaz 33.Vc3 ile durumu kurtarırdı. Ne var ki, 32.Vxf3'e karşı Siyah önce ...Ad5! oynayacaktı; o zaman da ...Vc2 tehdidine karşı Beyaz'ın savunması kalmayacaktı. Örneğin 33.Ve4 f5 –ve Vezir f3'e dönmek zorunda.

32. ... Vxc3 33.Fxc3 a4: 34.b4'ten sonra besbelli ki ...Ac4'le oyun biter. Ancak Beyaz b6'daki Atı c4'ten uzaklaştırmak ve sonra b4... sürmek amacıyla 34.Fa5 oynasaydı ***Lasker*** şu kostak oyunla kazanırdı: 34. ... axb3 35.Fxb6 Fg5!!

34.bxa4 bxa4 35.Şf1

Beyaz, Şahını yaklaştırmak için acele ediyor. Şöyle bir oyun büsbütün umutsuz olurdu: 35.Fb4 Fxb4 36.axb4 a3 37.Ad2 e2 38.Ab3 Şf8 vd.

35. ... Fxa3 36.Şe2 Şf8 37.Şd3 Ad5 38.Fc1 Fd6 39.Şc4 Şe7 40.Ae5 Fxe5 41.dxe5 Şd7 42.Fd2 h5

43.Şb5'le şimdi Beyaz, a4 erini kazanabilirdi ama Ş-kanadında oyunu yitirirdi: 43.Şb5 a6 44.Fc1 Ac3! 45.Şc4 a2 46.Fb2 Ae4 47.Şb3 Af2

43.Fc1 Şc6 44.Fa3 Ab6+ 45.Şd4 Şb5 46.Ff8 Ac4 47.Şc3 g6 48.f4 Ac3 49.Şd3 Ad5

...h4'le tehdit ediyor. Beyaz 50.h4'le karşı koya-

cak olursa, Siyah bir yolunu bulup Atını f5'e getirir ve kolayca kazanır. Dolayısıyla ***Rubinstein*** bir başka yol arıyor.

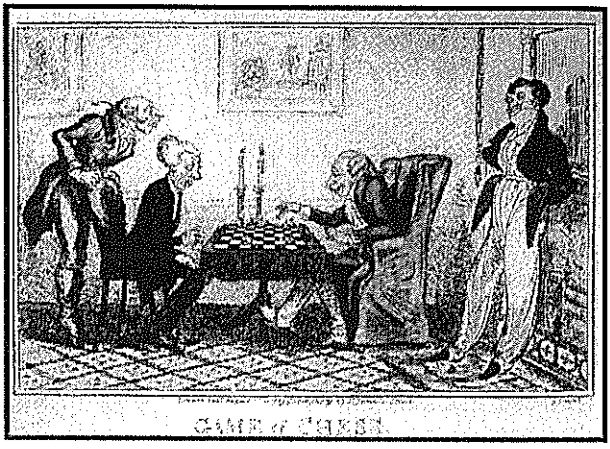
50.Fa3 h4 51.gxh4 Axf4+ 52.Şe4 Ah5

...Ah3'e karşı 53.Şf3 var. At o zaman Ş-g3-f2-g3-f2... ile sürekli kovalanacaktı.

53.Şf3

Son deneme, Şahın yürüyüşü olacak: Ş-g4-g5-h6-h7-g8... ***Lasker*** bunu dakiklikle karşılıyor:

53. ...Şc4 54.Fb2 Şb3 55.Fa1 a3 56.Şg4 Şc2 57.Şg5 Şd3! Böylece beyaz Şah, f7 erini kırdığında, siyah Şah f5'te bulunacak ve At, Beyaz'ın Kale erlerini, sonra da a1'de Filini kırmak üzere rahatlıkla dolanacak. *Beyaz terk ediyor.*



3. Tekdüzelik İçinde Kişilik: *Schlechter*

Geçen yüzyılın son on yılında ***Steinitz***'in kuramı, değil her satranç oyuncusunun, satranç ustalarının bile ortak dağarına henüz girmemişti. Bu yüzden bu kuramı bilen ustalar turnuvalarda kolayından başarı kazanıyorlardı; nitekim bunlar zayıf oyuncuları yeniyor, kendi aralarındaysa, genellikle, yenişmezliğe oynuyorlardı. Dönemin fazla girişkenlik göstermeyen oyun biçimi böylece açıklanabilir. *Tutulan yol, zayıf rakibin **Steinitz**'in kuramını bilmemesinden ötürü yanlış bir konuma girmesini beklemekti. En iyi ustaların bile özgün kişisel oyun biçimi, bu yaygın tekdüzelik ortamında gözden kaçıyordu.* Bu oyunculardan biri ***Karl Schlechter***'dir*. Onun oyunlarını incelerken dönemin yozlaşmış teknik maskesinin ardında kişiliğinin çok çekici çizgilerini görebiliriz.

Karl Schlechter Viyanalıydı. Viyana... bu eski sanat kenti, kendini tanıtamamışların, ünü geç duyulmuşların merkeziydi. Bu, Viyana'yı ve Viyana sanatını oluşturan ruhun içine sinmişti. Nitekim Viyana

---

Karl Schlechter* 2 Mart 1874'te Viyana'da doğmuştur. Önemli turnuva başarıları şunlardır: ***Münih 1900*, ***Pillsbury*** ile paylaşmalı birincilik; ***Ostend 1906***, birincilik; ***Ostend 1907***, ikincilik; ***Viyana 1908***, daha iki yarışmacıyla paylaşmalı birincilik; Hamburg 1910, birincilik; ***Karlsbad 1911***, paylaşmalı ikincilik. ***Schlechter*** 1902'de Karslbad'ta ***Janowski*** ile karşılaşmış ve bunu 3 yenişmezlikle 6:1 kazanmıştır. Öte yandan, ***Schlechter***'in ***Lasker*** (1910, Viyana ve Berlin) ve ***Tarrasch*** (Köln 1911) ile yaptığı karşılaşmalar yenişmezlikle sonuçlanmıştır. Bunlardan birincisinin sonucu 8 yenişmezlikle 1:1 ikincisinin sonucuysa 10 yenişmezlikle 3:3 idi.

Schlechter Orta Avrupa'da Büyük Savaşı(1914-1918) izleyen kıtlığın kurbanı olarak 27 Aralık 1918'de Budapeşte'de ölmüştür.

sanatında büyük acınmalar, trajik tavırlar yoktur; Viyana sanatı bangırtılı değil, gizliliklidir; kendisini zorla yüklemez; ona yaklaşılmalı, bulunup çıkarılmalıdır.

Viyana'da satranç geleneği çok eskidir; çünkü satranç özellikle tanınmamışların, yaşamın kendilerine vermediği başarıyı oyunda arayanların uğraşıdır. ***Steinitz***, Viyana satranç okulunda yetişmişti; ama dünya birincisi olmak için Viyana'dan ayrıldı; kendisini Viyanalı olan her şeyden arındırdı. Viyana satrancının en ilgi çeken oyuncusu ***Schlechter***'dir. ***Schlechter***, Dünya Birincisi ***Lasker***'in dengi olduğunu kanıtlamış, ama "Dünya Birincisi" sanını söküp alamayacak kadar Viyanalı kalmıştır. Birçokları, satranç ustası deyince, yaşamı satranç kahvelerinin ve derneklerinin dumanlı atmosferinde geçen bir kentli, sinirleri ve beyni gerilim içinde bir nevrastenik, tüm ruhunu satranca vermiş tek yönlü bir insan düşünürler.

Schlechter bu betimlenenin tam tersiydi; mesleği elverdiğince kendisini dernek ve kahvelerden uzakta tutuyordu. Kırsal yaşamı yeğliyor, boş zamanını sanat ve bilimle dolduruyordu. ***Schlechter***'in tüm yüreği ve ruhu doğaya ağıyor, bu doğa sevgisinin yansıması da oyunlarına belli bir büyüleyicilik kazandırıyordu. ***Schlechter***'in oyunlarında bir tasarımın solukluğu göze çarpar. Tıpkı ormanda ağaç gövdelerinin ve dallarının her boşbuldukları yere uzanmaları gibi ***Schlechter*** de taşlarını güçlüce ve doğa gibi sanki amaçsızca geliştirir. Gizli yerler, tuzaklar yok, yalnızca sağlıklı bir gelişme, gereksiz bir acele ya da tek yanlı bir düşünceye saplanma yok, uyum içinde bir evrim vardır ***Schlechter***'de. Gerçekten, ***Schlechter***'in kombinezonları, herkesi güzelliğiyle şaşırtan ama gerçek doğasevere aşırı kokulu gelen ve yapayca yetiştirilmiş güller değildir; yo, onlar aranıp bulunması gereken, toplandıkça sevilen, alçakgönüllü, gizli orman çiçekleridir. Doğanın enginliğiyle yalınlığının, Viyana sanatının ve müziğinin uçarılığıyla bir arada yansıdığı ***Schlechter*** oyunlarında insan böylece kendini unutur.

Eski ustaların gürültülü kombinezonlarından ve yeni ustaların fazla ince konumsal planlarından usandığımız zaman, kendimizi, doğanın büyüklüğüyle ya-

lılığının, Viyana müziğinin zerafet ve uçarılığıyla bir arada yansıdığı ***Schlechter*** oyunlarına bırakmaktan hâlâ bir haz duyacağız.

VEZİR GAMBİTİ

Schlechter-John, Barmen 1905

Schlechter'in sanatı öykü ve destan yazarlarının sanatına benzer. Özgün hamleler yapmak için ***Mieses*** gibi acele etmez; ***Tarrasch***'ın bazen yaptığı gibi de büyük süslemelerle enginlik görüntüsü vermeye çabalamaz. ***Schlechter***, oyunun her aşamasını ve satranç tahtasının her kesimini eş özen ve sevgi ile işler. Bu oyun ***Schlechter***'in geniş tasarımlı stiline en güzel ama az bilinen bir örnektir.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 f5

Öbür hamlede ...c6 ile tamamlanacak olan bu er konumuna *Taşduvar Düzeni* (Stonewall Formation) denir; amacı, Ata e4'te güçlü bir konumluk sağlayarak merkezi berkittikten sonra ileride fırsat çıktığında ...g5 ile Beyaz'ın Şah koruganına doğru bir saldırı hazırlamaktır. *Taşduvar Düzeni*'nin gerçek zayıflığı pek belirgin değildir; ama oyunda kendini yüze vuracak. Bu, VF'nin olağan *Vezir Gambiti*'ndekinden daha da kısıtlı kalmasıdır. Etkinliksiz VF, *Taşduvar Düzeni*'nin temel özelliğidir.

4.Af3 c6 5.Ff4 Fd6 6.e3! Siyah şimdi f4'te kırışırsa ef4...'ten sonra e5 artık Beyaz'ın eline geçmiş olacak. Üstelik Beyaz e-dikeyinde e5'e ve e6'daki gerilek ere büyük baskı yapacak.

6. ... Af6 7.Fd3 Ve7: Siyah böylece Beyaz'a Fd6... oynattırmak istiyor; ama ***Schlechter*** kendi stratejisine bağlı kalarak Siyah'ın kırışmasını bekliyor.

8.g3! 0-0 9.0-0 Ae4

At için iyi bir konumluk ama gerçekte zayıf; çünkü Beyaz'ın f3... olanağı var.

10.Vb3 Şh8 11.Kac1 Fxf4: 12.exd4 exd4 13.Ab5 tehdidinden ötürü Siyah'ın sabrı tükeniyor ve kırışarak e-dikeyini Beyaz'a açıyor.

12.exf4 Vf7 13.Ae5

Siyah'ın 9. hamlesinin tersine, burada At güçlü bir konumlukta. Şimdi kötü Fili Siyah'ın siyah

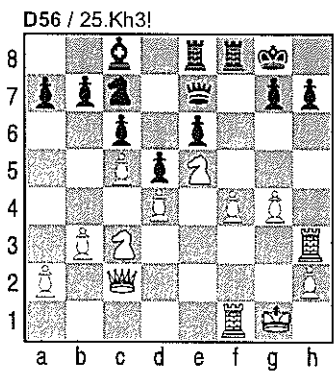
karelerde zayıf olduğu tipik bir konuma varmış bulunuyoruz.

13. ... Ve7: Oyunun burasında ***Schlechter***'in f3...'le siyah Atı kovalayarak e-dikeyinin rakipsiz egemeni olması beklenirdi. Bu yüzden aşağıdaki kırışma ilk bakışta şaşırtıcı görünüyor. Ancak 15. hamleden sonra Beyaz'ın e-dikeyine egemen olma amacını daha da etkilice gerçekleştireceğini göreceğiz; üstelik Beyaz kendini bingeçten de kurtaracak. Benzeri fırsatlar çok sık çıkar; ancak uygun yöntem, bu süreci görmemişbir kimsenin aklına pek gelmez. Bu yüzden öğrenci bu yöntemi belleğine iyice yerleştirmelidir.

14.Fxe4! fxe4 15.f3 exf3 16.Kce1! Vc7 17.Va3

Burada beyaz Vezir doğruca Siyah'ın zayıf siyah karelerine bakıyor ve Siyah'ın olağan gelişmesini güçleştiriyor. Örneğin 17. ... Ad7'den sonra beyaz 18.Ve7 ile üstünlük elde ederdi.

17. ... Şg8 18.Kxf3 Aa6 19.b3! Vd8 20.c5 Ac7 21.Vb2 Fd7 22.Vc2 Ve7 23.Kef1 Kae8 24.g4 Fc8 25.Kh3! Beyaz ...g6 sürdürterek f6 ve h6 siyah karelerini de zayıflatıyor.



25. ... g6 26.b4: Beyaz'ın birdenbire V-kanadında saldırı başlatması şaşırtıcı. Ama bölümün başında anılan destansılık işte burda! ***Schlechter*** tahtanın, değişik kesimlerinde birbirleriyle ilişkisiz görünen işlemler yürütüyor; öyle ki, insan, önceden tasarlanmış bir hedefi olmayan bir oyun geliştiği izlenimine kapılıyor. Ancak oyunun bitimindedir ki, birbirleriyle ilişkisiz görünen işlemlerin ardındaki bağıntıyı algılayabiliyoruz. Buysa oyuna bir büyük bağdaşık yapı görünümü kazandırıyor.

26. ... Vf6 27.Khf3 Ke7 28.a4 a6 29.Ad1!

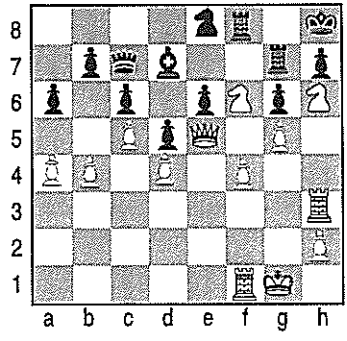
25. hamleyle Beyaz, Siyah'ın f6 ve h6 karelerini zayıflatmıştı. Şimdi At bu zayıflıklara, daha doğrusu h6'ya yollanıyor.

29. ... Kg7 30.Ae3 Ve7 31.g5 Fd7 32.A3g4 Fe8 33.Ah6+: Ş-kanadında Siyah'ın üç zayıf karesi var. Bunlardan ikisine, e5'le h6'ya, Beyaz sağlamca yerleşmiş bulunuyor. Şimdi üçüncüsünden de yararlanmak üzere Beyaz, Vezirini e5'e yerleştirip oradaki Atı f6'ya oturtmak istiyor.

33. ... Şh8 34.Ve2 Vd8 35.Aeg4 Fd7 36.Ve5 Ac8 37.Kh3 Vc7. 37. ... Ve7'ye karşı 38.Vb8 kazanır.

38.Af6! Beyaz'ın stratejisi amacına ulaştı. Siyah'ın bütün zayıf karelerine Beyaz aletler yerleşmiş bulunuyor. Şimdi 38. ... Vd8'e karşı 39.Axh7! var. 38. ... Fc8'e karşıysa 39.Axc8 Vxe5 40.fxe5 Kxe8 41.Khf3 var.

D57 / 38.Af6!



38. ... Vxe5. Yukarıda anılan nedenlerden ötürü, Siyah, Vezirleri kırışmak zorunda.

39.fxe5 Ke7 40.Khf3: Siyah şimdi f6'da kırışmak zorunda; yoksa Beyaz kırışır ve K-f8-g8...'le mat eder.

40. ... Axf6 41.Kxf6 Kxf6 42.exf6

Böylece Beyaz e5 karesini yeniden boşaltıyor. Bu konumluktan, önce At, oyunun en son aşamasındaysa Şah yararlanacak.

42. ... Ke8 43.Af7 Şg8 44.Ae5 Kd8 45.Şg2

Oyunu açmadan önce Beyaz, Şahını savaş alanının olabildiğince içine sürüyor ki oyunsonuna kesin kazanan bir üstünlükle girsin. Bu yöntem, oyunortası saldırısıyla sonuçlandırılamayacak oyunlarda alan üstünlüğünü sonuca dönüştürmenin tipik yoludur.

45. ... Şf8 46.h4 Fe8 47.Şf3 Ff7 48.Şf4 Şc8 49.Kb1: Bir süredir kesilen V-kanadı saldırısı yeniden başlıyor ve oyunu hemen sonuçlandırıyor:

49. ... Şf8 50.b5

Umutsuz durumunu gören Siyah terk ediyor. Devamı şöyle olabilirdi: 50. ... axb5 51.axb5 Fe8 52.bxc6 Fxc6 53.Axc6 bxc6 54.Şe5.

VEZİR GAMBİTİ

Schlechter-Marco, Monte Karlo 1904

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6

3. ... c5 ferahlama hamlesi denenmiş ve özellikle *Tarrasch*'ça salık verilmiştir. Bereket versin ki satranç bu kadar basit değildir ve daha bir hünerlice oynanmalıdır. 3. ... c5'ten sonra Beyaz 4.cd5 oynayarak Siyah'ın VE'ni kopuklaştırabilir ve böylece, ileride göreceğimiz gibi konum üstünlüğü sağlar.

Siyah için doğru savunma, önce ...dc4 oynayarak VE'nin kopmasını önlemek, ancak ondan sonra ...c5 ya da ...e5 ferahlama hamlesi için çalışmaktır. ***Rubinstein-Lasker*** oyununda gördüğümüz gibi, ...c5'li savunmada VF b7'den gelişiyor. Ancak Siyah ...dxc4 kırışması için Beyaz'ın ŞF'ni geliştirmesini beklemelidir ki kırışma tempo yitirmeden gerçekleşsin. Yoksa Siyah, merkez erlerinin kırışılmasından doğan açık oyunda gelişme geriliğinden ötürü elverişsiz duruma düşer. Öyleyse şimdilik Siyah gelişmesini sürdürmelidir.

4.Fg5 Fe7: Burada 4. ... Abd7 de oynanabilir; çünkü Beyaz 5.cxd5 exd5 6.Axd5'le er kazanamaz; tersine, alet yitirir: ...Axd5 7.Fxd8 Fb4+

5.e3 0-0 6.Af3 Abd7 7.Kc1

7.Fd3'ten sonra Siyah hemen ...dxc4 oynayabilirdi. Oyundaki hamleyle Beyaz, rakibini güç bir sorun karşısında bırakıyor; çünkü Siyah, Beyaz'ın ŞF yerinden çıkmadıkça c4'te kırışmak istemiyor ama elinde artık pek bir gelişme hamlesi kalmadı. Ne var ki, Siyah, Beyaz'ın da Fd3... oynamadıkça artık kolay hamle bulamayacağı varsayımına dayanabilir.

7. ... a6: Eskiden burada olağan hamle ...b6 idi; şimdi ...c6 oynanıyor. Oyundaki hamle, tam da bu oyun yüzünden bir ara yetersiz sayılmış, ancak son zamanlarda yeniden oynanmaya başlamıştır. Örneğin ***Alyehin***, kuşkusuz adamakıllı gözden geçirdikten sonra, bunu ***Capablanca***'yla karşılaşmasında kullanmıştır.

8.c5: Eğer burada Beyaz Fd3... oynasaydı Siyah 8. ... dxc4 9.Fxc4 b5 ve ardından ...Fb7, ...c5 ile güzel bir açık oyun elde ederdi. 7. ... a6 yerine Siyah daha

yaygın olan 7. ... c6 hamlesini oynasaydı, Siyah bu varyantta bir hamle eksik kalırdı; çünkü er gene c5'e gidecek. Buna karşılık 7. ... c6'dan sonra 8.c5 kısıtlama hamlesi kesinlikle kötü olurdu; Siyah derhal ...b6 sürerek, belki de b4...'ten sonra ...a5 sürerek, Beyaz'ın V-kanadına akmaya başlardı. Ama oyundaki konumda Siyah hemen 8. ... b6 oynayamaz; Beyaz 9.c6 sürer ve ardından 10.Ae5 oynar.

8. ... b5: V-kanadında oyun kapanıyor. Böylece Siyah sıkışık konumu ve kısıtlı Fili yüzünden sürekli sıkıntı çekecek. Öyleyse Siyah, tempo yitimi pahasına, yukarıda özetlendiği gibi oynamak üzere 8. ... c6 sürerek ...b6'yı hazırlamalıydı.

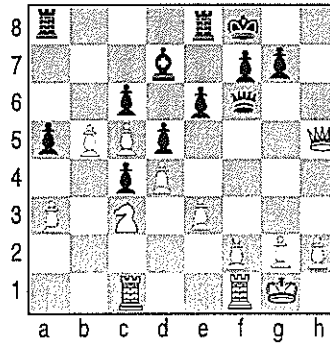
9.b4 c6 10.Fd3 a5

Bununla Siyah kuşkusuz a-dikeyini açabilir; oysa yukarıdaki yöntemle (...c6, ...b6 sonra ...a5) hem a-dikeyini hem de b-dikeyini açabilirdi. Deneyimler, tek başına a-dikeyinin açılmasının, rakibin Ş-kanadındaki saldırılarına karşı yeterli bir karşıoyun vermediğini göstermiştir; çünkü bu dikey ana çatışma alanından çok uzaktadır.

11.a3 Ke8 12.0-0 Ah5: Yanlış. *Schlechter* bundan güzelce yararlanarak bir er kazanıyor. Siyah önce ...Fb7 ile c6'daki eri korumalıydı.

13.Fe7 Vxe7 14.Ae5 Axe5 15.Fxh7+ Şf8 16.Vxh5 Ac4 17.Fd3 Vf6 18.Fxc4 bxc4 19.b5 Fd7

D58 / 19...Fd7



Besbelli ki Siyah kırışmamalı; yoksa Beyaz'ın Atı d6'ya oturur. Kötü Filinden ötürü Siyah, siyah karelerde zayıf.

20.bxc6: 20.b6'yla konum öylesine kapanacaktı ki konumu yarıp bir sonuca varmak olanaksızlaşacaktı. O zaman da Beyaz yavaş ve dikkatli bir tempoyla Ş-kanadındaki er çokluğundan sonuç elde etmek için oynamak zorunda kalacaktı.

20. ... Fxc6 21.Kb1 g6 22.Vh6+ Şe7

Birazdan göreceğimiz gibi koruyucu er duvarına karşın Şah merkezde güvenlikli değil. Ancak ...Şg8'den sonra Siyah tüm karşıoyun umutlarını yitirmiş olurdu.

23.Kb6 Şd7 24.Vh3 Vg5

Yoksa çok güçlü 25.Vg3 hamlesi geliyordu.

25. Kfb1 Kh8 26.Vf3 f5

Schlechter şimdi siyah Şah çevresindeki savunma duvarını şaşırtıcı biçimde yırtıyor.

27.Kxc6 Şxc6 28.Axd5. Dikkat: ...exd5'ten sonra 29.Kb6+ Şc7 30.Vxd5'le oyun sona erer.

28. ... Kab8 29.Af4+ Şd7 30.Kb7+ Kxb7 31.Vxb7+ Şe8 32.c6 *Terk.*

VEZİR GAMBİTİ

Schubert-Schlechter, Viyana 1915

1.d4 d5 2.Af3

Bu hamle VE açılışının daha seyrek çıkan varyantlarına yol açabilir; ama Beyaz birazdan *Vezir Gambiti*'nin belirleyici hamlesi c4... oynayacak.

2. ... c5: Siyah, *Vezir Gambiti*'ni kendisi oynuyor ve açık oyun elde ediyor. Beyaz 3.dxc5'le gambit erini kırsa bile, ilk hamle üstünlüğüne rağmen, eri elinde tutamaz. Siyah her ne kadar oyunu açıyorsa da, belki tam da bu yüzden, hamlenin doğruluğu kuşkuludur. Nitekim açık oyunları incelerken, doğru oynanan bir açılışta, daha çok, hamle elverişsizliğinden ötürü Siyah'ın tam eşitliği sağlayamadığını görmüştük. Genellikle, Siyah iki sakıncadan birini seçmek zorundadır: ya sıkışık ama güvenlikli konumlarla yetinecek; böylece daha ufak bir alan denetleyebilecek; ya da ...c5 gibi erken yapılmış bir ferahlama hamlesiyle sıkışıklıktan kurtulacak; ama bu kez de er konumunun Beyaz'ca belki sürekli zayıf bırakılmasına katlanacak.

Tarrasch, işlek aletli oyunu yeğ tutar, bunun karşılığı olarak konumunda bazı zayıflıkların oluşmasını kabul eder; nitekim bu düşünceyle, *İspanyol Oyunu*'nda 3. ... a6 4.Fa4 Af6 5.0-0'tan sonra 5. ... Axe4 savunmasını; *Vezir Gambiti*'nde de hemen ikinci hamlede, ya da ikinci hamlede Beyaz 2.c4 sürmüşse 2. ... e6'dan sonra üçüncü hamlede ...c5 savunmasını

salık verir. Ne var ki, *günümüzde, sıkışık konumların zayıflıklı konumlardan çok daha savunulabilir olduğu artık yaygın bir görüştür; **Tarrasch**'ın* salık verdiği savunmalar pek kullanılmamaktadır.

3.c4 e6: Siyah'ın burada 3. ... cxd4 4.cxd5 Af6! oynayarak kopuktan sakınıp bakışımlı bir konum elde etmesi hâlâ olanaklıydı. (Besbelli ki bu sürdürüm yolunda 4. ... Vd5 doğru olmaz; Beyaz 5.Ac3 ile büyük bir gelişme üstünlüğü sağlar.) Ancak oyun çok açık olduğundan, o zaman Beyaz'ın üstünlüğü oyunun başındakinden daha büyük olur; dolayısıyla bu oyun yöntemi Siyah'a salık verilemez.

4.cxd5 exd5 5.Ac3 Af6: Şimdi Siyah'ın ünlü kopuk VE var. Bu kopuk üzerine çok şeyler yazılmıştır. *Genellikle bir yanın dördüncü yatayında merkez eri bulunması o yana üstünlük verir; çünkü er özellikle Atlara merkezde ilerleme olanağı ve beşinci yatayda konumluklar* (burada e4 ile c4) *sağladığından, merkez savaşımında bir güç birimidir.*

Bu irdeleme *İspanyol Oyunu Steinitz Savunması*'ndaki "Beyaz: e4; Siyah: d6" merkez er konumu irdelemesiyle karşılaştırılmalıdır. Ne var ki, burada d5 eri yalnızca merkez eri olma üstünlüğünü değil, kopuk olma sakıncasını da taşımaktadır. Buysa bir yandan siyah aletlerin bu erin gözetilmesine bağlı kalmalarını gerektirecek, öte yandan da erin önündeki d4 karesinin, Beyaz aletler için güçlü bir konumluk oluşturmasını sağlayacak. Üstelik bu konumluk Siyah'ın e4 ve c4 konumluklarından daha güçlü olacak; çünkü ne de olsa e4'le c4'e yerleşecek siyah aletler f3... ve b3... sürüşleriyle buralardan kovalanabilirler.

Bu değerlendirmeyi yaptıktan sonra, oyundaki koşullarda, kopuk merkez erinin güç kaynağı olmaktan çok zayıflık olduğu sonucuna varılabilir. Ama gene de bu erin gücü fazla küçümsenmemelidir. Çoğu kez bu er, taşların ustaca kullanılmalarıyla yaratılan saldırıda yararlı işler görür. Sonuç olarak, *tempo pahasına rakibin erini kopuklaştırmaya çalışmanın salık verilemeyeceğini söyleyebiliriz.*

Oyunumuzdaysa, kopuk VE kesinlikle bir elverişsizliktir.

6.g3: Bu konumda ŞF'nin böylece kanattan geliştirilmesi ilk kez ***Schlechter***'in oyunlarında görül-

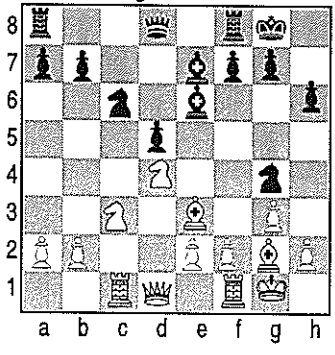
müş, daha sonraları ***Rubinstein***'ca sık sık uygulanmıştır. Bu yüzden bu yönteme *Vezir Gambiti Rubinstein Varyantı* denir ve *Tarrasch Savunması*'nın (...c5) çürütülmesi sayılır.

6. ... Ac6 7.Fg2 Fe6 8.0-0 Fe7 9.Fg5

Fil burada iyi durmuyor; çünkü g3'teki er yüzünden h-dikeyine çekilme olanağından yoksun. Kopuktan yararlanmanın en iyi yolu erin kendisine saldırmak değil (besbelli ki Fg5... böyle bir saldırı hamlesidir), daha önce de belirtildiği gibi kopuğun önündeki güçlü konumluğa egemen olmaktır. Bu yüzden ***Bogolyubov*** b3..., Fb2... gelişmesini salık veriyor. Ama en güçlü yöntemin, bu satırların yazarınca (***Reti***) ortaya atılan yol olduğu kabul edilmektedir: 9.dxc5 Fxc5 10.Aa4 Fe7 11.Ad4

9. ... 0-0 10.dxc5 Fxc5 11.Kc1 Fe7 12.Ad4 h6

D59 / 13...Ag4!!



Böylece Siyah, beyaz Filin g5'teki kötü konumundan yararlanıyor. Beyaz, Siyah'ın gelişmesini engellemek amacıyla kırışmaktan kaçınacaksa Filini e3'e geri çekmek zorundadır.

13.Fe3 Ag4!! Sanki sakarlıkmış gibi görünüyor; çünkü Beyaz iki er kazanıyor. Oysa bu hamle çok derin hesaplanmış bir kombinezonu başlatıyor.

14.Axe6: Beyaz, kombinezona boyun eğmek zorunda; yoksa elverişsiz bir konumda kalacak.

14. ... fxe6 15.Fh3 Axe3 16.Fxe6+ Şh8 17.fxc3 Fg5: Beyaz e3 erini 18.Vd3'le koruyamaz; çünkü Siyah, örneğin ...Ke8'le kazanır. Böylece Beyaz, d5 erini de almak zorunda. Bir ön kırışma olarak 18.Kf8 durumda kökten bir değişiklik yaratmaz.

18.Ad5 Vd6 19.Fh3 Kxf1+ 20.Şxf1 Kd8

Schlechter'in kombinezonundaki hedefi işte bu açmazdı.

Schlechter

21.Fg2 Ae7 22.h4

22.Ac3'ten sonra ...Vf6 var. Beyaz 18. hamlede f8'de Kaleleri kırışsaydı bile, ki o zaman beyaz Şah g1'de kalmış olacaktı, burada Ac3... gene oynanamazdı; çünkü ...Fe3 vardı.

22. ... Axd5 23.Fxd5

23.Vxd5'ten sonra ...Kf8'le oyun biter.

23. ... Fxe3 24.Kc3 Vxg3 25. *Terk.*

4. Satrançta Amerikalılar: *Pillsbury* ve *Marshall*

Avrupalı ve Amerikan düşünüşündeki ayrım kendini satrançta da gösterir.

Avrupalı düşünür, düşüncelerine sebatla bağlıdır; düşünceler yaşamının ve çabalarının ana desteğidir. Bazen bir an gelir; başını duvara çarpar, tüm düşüncelerinden vazgeçer, kendini istemeye istemeye katı gerçeğe uydurur; döngülü bir yoldan amacını becerebildiği kadarıyla gerçekleştirmeye çalışır. Ama bazen biri çıkar, öyle çocuksu ve öyle büyüktür ki, canını yaksa da, gerçeğin katı sınırlarını görmezlikten gelir. Düşleri gerçeğidir; hiçbir yolun götürmediği hedefine dümdüz yürür. Ama yapıtları kendinden sonra gelenlere öyle akıl ermezcesine yalın gelir ki...

Yukarıdaki satırlar gerçekçi bir betimleme midir? Değil elbette; ama bu yalnızca belli bir Avrupalı satranççının benim düşümdeki görüntüsüdür. O'nun belki ancak yaklaştığı bir görüntü[5]...

---

[5]***Reti***, son iki paragrafta, Avrupalı satranççı tipinin temsilcisi olarak ***Charousek***'i betimlemekte; ama bu betimlemenin gerçekte ***Charousek***'i değil kendi düşüncesindeki Avrupalı satranççı imgesini yansıttığını belirtmektedir. Belki de bu betimleme; çoğu Avrupalı satranççının, örneğin ***Steinitz***'in, ***Rubinstein***'in, ***Nimzoviç***'in, ola ki özellikle ***Breyer***'in, hatta ***Reti***'nin kendisinin ortak imgesini yansıtıyor.

Kaynaştırma işlemi sırasında, bu paragrafları bu yorum uyarınca çevirdim. Ne var ki ***Reti***'nin ***Charousek***'ten aktardığı aşağıdaki oyunu konunun gidişini aksatmadan metne yerleştiremedim. Her iki kitaptaki tüm oyunlar arasından metne girmeyen tek oyun da bu oldu.

Anlaşılan ***Charousek*** kişiliği ve genç yaştaki ölümüyle zamanın satranç çevrelerinde izler bırakmış bir oyuncuydu. Nitekim ***Lasker*** de kendi sanını sonunda ***Charousek***'e karşı savunmak durumunda kalacağını dile getirmiştir. Ne var ki, bu heyecanın arasından, aşağıdaki oyunla ***Reti***'nin ***Charousek***'ten bize, yüceltilmiş bir Avrupalı satranççı portresi dışında ne aktarmak istediği belirgin değil. ***Charousek***'in oyununu bu notta vererek çevirideki eksikliği gidermeye çalışacağım (Ç.N.):

Blackburne-Charousek

1.d4 d5 2.Af3 e6 3.Ff4 Fd6: Beyaz, ***Rubinstein*** gibi e3... sürmek istemiyorsa, kırışarak ya da Filini çekerek tempo yitirmek zorunda. Siyah böylece ŞE'ni Beyaz'dan önce sürme olanağı kazanıyor.

4.Fxd6 Vxd6 5.Abd2 Af6 6.c3 Abd7 7.Vc2 e5 8.e3 0-0 9.dxe5: ki hep ...e4 tehdidiyle aklı çelinmesin. →

Sebatkâr Avrupalı düşünürün gücü ve zayıflığı işte budur; daima olanaksızın ardında koşmak! Amerikalı'ya gelince, bu, esen ve gerçekçi bir kimsedir. Amerikalı büyük satranç ustaları, ***Morphy, Mackenzie, Pillsbury***, başarılarıyla satranç dünyasını yekten şaşırtmışlardır. ***Morphy*** satrancı erkenden bırakmış-

---

9. ... Axe5 10.Fe2: Beyaz'ın güçlükleri artıyor. Beyaz, c4... ya da e4... ferahlama hamlelerinden vazgeçip 10.Axe5 Vxe5 11.Af3'le oyunu yalınlatmalıydı.

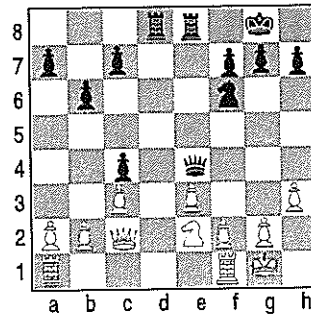
10. ... Fg4 11.h3 Fh5 12.Axe5: Beyaz sıkıştı; üstelik ...Fg6 tehdidi var.

12. ... Fxe2 13.Aef3 Va6 14.Ab3 Fd3 15.Vd1 b6 16.Ac1 Fc4!! Çok güzel! 16. ... Fg6'ya karşı ise Ve2... vardı.

17.Ae5: Çünkü 17.b3'ten sonra ...Va5 18.Vd2 Fa6 vardı.

17. ... Kad8 18.Vc2 Vb7 19.Ae2 Kfe8 20.Axc4 dxc4 21.0-0 Ve4: Vezirlerin kırışılmasından sonra Siyah'ın üstünlüğü gözle görülür olacak.

D60 / 21...Ve4



22.Vxe4 Axe4 23.Kfd1 g5: ***Charousek*** beyaz Atı kısıtlamak istiyor; oysa 23...c5 24.Af4 Ad7'den sonra Beyaz tümüyle kötürümleşirdi.

24.Ad4 Kd5 25.Af3 Kd3: ***Charousek***, yirmi üçüncü hamlesinde ...g5 sürerken, 25. ... Ked8'e karşı Beyaz'ın 26.Kd4'le kendini savunabileceğini atlamış olmalı.

26.Ae1 Kdd8 27.Af3 c5 28.Şf1 b5 29.a3 a5 30.Şe2 b4 31.axb4 axb4 32.Kxd8 Kxd8 33.cxb4 c3: Doğrusu bu: 33. ... cxb4 34.Axd4!'ten yeğdir. Ne var ki, Siyah, bunca iyi planladığı oyunu, yirmi üçüncü hamledeki yanlıştan ötürü artık ne kadar iyi oynasa kazanamaz.

34.bxc3 Axc3+ 35.Şe1 cxb4 36.Ad4 Kb8 37.Ab3 Şg7 38.Ka6 h5: ***Charousek*** Beyaz'ın Ş-kanadını kendisine saldırı hedefi seçiyor.

39.g3 Kc8 40.Ad4 Kc5 41.Ka7 Şg6 42.Kb7 Ka5 43.Kxb4 Ka1+ 44.Şd2 Ae5+ 45.Şe2 Ka2+ 46.Şf3 Axf2: Beyaz şimdi 47.Kb6 f6 48.h4 oynayamaz; ...g4 49.Şf4 Ah1 var. ***Charousek*** yeniden üstünlük elde etmiş gibi görünüyor. Ama ***Blackburne*** de şimdi yeteneklerini en belirgin biçimde sergiliyor:

47.Kb6 f6 48.g4!! h4 49.Kb7 Axh3 50.Ae6: İşte bu! 50.Af5, ...Ag1 51.Şe4 Ka4'ten ötürü yanlıştı. Oyundaki hamle 51.Af8 ve 52.Kh7 ise mat tehdidi var.

50. ... Ag1+ 51.Şe4 Ka4+ 52.Şd3 Ka8 ...Kg4'ten sonra iki hamlelik problemlerdeki gibi bir *mat* vardı.

53.Kg7 Şh6 54.Kf7 Kg8 55.Kxf6+ Kg6 56.Kf1:

Yenişmezlik.

tır; ***Mackenzie***'yle ***Pillsbury*** ise uzun dönemde ***Steinitz*** ve ***Lasker*** gibi Dünya Birincilerinin üstünlüklerini tanımak zorunda kalmışlardır. Geçmiş kesinlikle Avrupalı'ya aittir; şimdiler ve gelecek Amerikalı'nın olabilir.

HARRY NELSON PILLSBURY

Pillsbury oyunuyla tam bir Amerikalı'dır.* ***Pillsbury***'nin zahmetli düşünceden arınmış yalın yapılı oyunları, içerdikleri şaşırtıcı ölçekte kapsamlı girişimler ve kıvrak kılgılarla izleyici üzerinde tazeleyici etkiler bırakır. ***Pillsbury***, ***Steinitz***'in izleyicisiydi ama ***Steinitz***'in aranışları ve sebatı onun yaradılışına yabancıydı; ***Pillsbury***, ***Steinitz*** kuramının pratik sonuçlarını benimsemişve kendi tekniğini bunların üzerine oturtmuştur.

O zamanlar gözde olan usta işi oyun, kapalı oyundu. Rakibin açılış yanlışından ya da bir başka yanlışından yararlanılarak rakip aletler gitgide daha çok sıkıştırılırdı. Bundan sonra sıra, iyi hazırlanmış taktiklerle, genellikle kanattan erleri sürerek hatları yarmaya ve böylece açılan oyunda aletlerin işlekliğinden sonuç almaya gelirdi. Bu türden oyunlarda kapalı oyundan açık oyuna geçişi sağlayan yarma işlemi, oyuncunun kişiliğini ve yaratıcı gücünü ortaya koyabileceği en büyük fırsattı; çünkü bu işlem yalnız-

Harry Nelson Pillsbury*, 5 Aralık 1872'de Amerika Birleşik Devletleri'nde Summerville'de doğmuş, satrancı on altı yaşında öğrenmiştir. İlk kez 1895'te Hastings'de uluslararası turnuvaya katılmış ve ***Çigorin*, ***Lasker***, ***Tarrasch***, ***Steinitz*** gibi zamanın en ünlü oyuncuları arasından birinciliği kazanmıştır. Bundan sonra katıldığı her turnuvada birinciliğe en güçlü aday görülmekle birlikte ***Pillsbury***'nin en büyük başarısı ***Hastings 1895*** olarak kalmış; bunun dışında birincilik kazandığı tek uluslararası turnuva ***Münih 1900*** olmuştur, o da ***Schlechter***'le paylaşmalı olarak. ***Pillsbury*** son yıllarında şifa bulmaz bir hastalığa yakalanmıştı; daha otuz dört yaşına varmadan, 17 Haziran 1906'da ölmüştür.

ca sistemli er sürüşleri ve kırışmalarla değil, taş fedalarıyla da gerçekleştirilebilirdi. Çoğu kez de kilitlenmiş konumun yenişmezliğe gitmesini önlemek ancak böyle şiddete başvurmakla sağlanabiliyordu.

İşte ***Pillsbury*** de o hayranlık uyandıran satranççı kişiliğini, rakip konumdaki bir zayıflığa saldırırken buluyordu. Ufak üstünlükleri biriktirmekle yetinmeyen ***Pillsbury***, her zaman rakibinin konumunu altüst edecek doğru hamleleri buluyordu. ***Pillsbury***'nin oyunu sıradan oyunların üzerinde bir düzey tutturmuşve onu en büyük ustalar arasına çıkarmıştır.

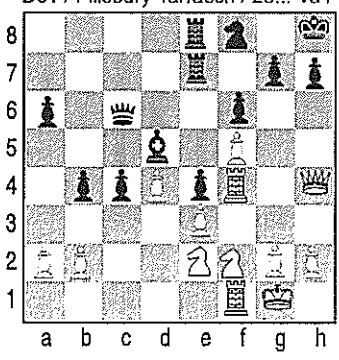
BÜYÜK ÖLÇEKTE YARMA İŞLEMİ ÖRNEKLERİ

Kahramanının yakın bir ölüm tehlikesi içinde bulunduğu Filmleri çok görmüşüzdür; bir yandan tehlike yaklaşırken, öbür yandan da kahramanın kurtuluşunu sağlayacak gelişmeler olmaktadır. İzleyici, tehlikenin yaklaşmasını ve önlemin gelişimini soluksuz bir heyecanla izler; çünkü görünüşe bakılırsa kurtarıcılar olay yerine pek yetişemeyeceklerdir. Ancak son dakikada, tüm umutlar yitmişken acı son önlenir. Benzeri heyecanda bir oyun 1895'te Hastings'te oynanmıştır. Beyaz'ın 28. hamlesinden sonra şu konuma varıldı (**D61**):

Burada ***Tarrasch***, sonuçlandırıcı görünen:

28. ... Va4 hamlesini yaptı; 28.Ac1 Vc2'den sonra Beyaz'ın V-kanadı süpürülüyor. Ama ***Pillsbury*** rakibini düşündürecek bir hamle buluyor.

D61 / Pillsbury-Tarrasch / 28... Va4



29.Ag4: Beyaz, f6'dan At fedası tehdit ediyor; dolayısıyla:

29. ...Ad7 savunma hamlesi zorunlu.

30.K4f2! Siyah hâlâ ...Vxa2 oynayamıyor; çünkü o zaman Beyaz

31.Af4 Ff7 32.Ag6+ Fxg6 33.fxg6 Af8 (33. ... h6'dan sonra 34.Axh6 gxh6 35.Vxh6+ Şg8 36.Kf4 var.) 34.Axf6+ gxf6 35.Kxf6 Şg8 36.Kf7 oynayarak kazanır. Bu yüzden Siyah:

30. ... Şg8 oynuyor; böylece ***Pillsbury***:

31.Ac1 ile kötüsünden kurtuluyor; ... Vc2 önlendi. Ama uzun erimde bu bir işe yarayacak mı? Siyah V-kanadındaki saldırısını şöyle sürdürüyor:

31. ... c3 32.b3 Vc6: Şimdi Siyah ...a5-4; ...ab3; ab3 K-a8-a3 ile Beyaz'ın V-kanadını yok ederek kazanmayı tehdit ediyor. Beyaz ne yapabilir? Siyah'ın güçlü geçerinden ötürü savunma önlemleri uzun dönemde umut verici değil. Bu yüzden ***Pillsbury*** Ş-kanadında karşısaldırı başlatıyor.

33.h3: ***Pillsbury*** elindeki zamanı matematiksel kesinlikle hesaplıyor ve büyük bir dinginlikle eylemini hazırlıyor.

33. ... a5 34.Ah2: Siyah'ın V-kanadındaki tehdidinin yıkıcılığını bilen bir kimse için bu hamle işkence edercesine yavaş.

34. ... a4 35.g4 axb3 36.axb3 Ka8 37.g5 Ka3 38.Ag4 Fxb3: Şimdi insan, Beyaz artık oyunu yitirdi ve girişilen kurtarma işlemi geç kaldı sanıyor. Ama en son dakikada, yengisini şimdiden kutlamaya başlayan Siyah'ı çökertecek felaket geliyor.

39.Kg2

Yalnızca gxf6... değil, Axf6... da tehdit ediyor.

39. ... Şh8 40.gxf6 gxf6

...Axf6'dan sonra 41.Ae5'le oyun sonuçlanırdı.

41.Axb3 Kxb3 42.Ah6 Kg7: Tek hamle.

43.Kg7 Şxg7

Beyaz'ın saldırısı tükenmiş görünürken Siyah ...c2-1 tehdit ediyor. Ama şimdi tam zamanında, uzun zamandır hazırlanan yıkım gerçekleşiyor.

44.Vg3+! Şxh6 45.Şh1!!

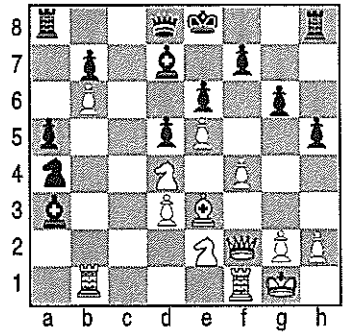
46.Kg1 tehdit ediyor. Siyah artık, matı en ağır fedalara katlanmadan önleyemez.

45. ... Vd5 46.Kg1 Vxf5 47.Vh4+ Vh5 48.Vf4+ Vg5 49.Kxg5 fxg5 50.Vd6+ Şh5

Siyah, Şahını ancak öyle bir yere gidebiliyor ki, Beyaz, Atı ya kışla ya da hemen mat tehdidiyle alacak. Dolayısıyla ...c2'ye zaman yok.

51.Vxd7 ile kazanır.

D62 / Pillsbury-Lasker



Bu konum (**D62**) *Nuremberg 1896 Turnuvası*'nda Siyah'ın 20.hamlesinden sonra ortaya çıkmıştır.

V-kanadında Siyah kesinlikle üstün; şimdiden bir er bile kazanmış. Ş-kanadında Beyaz'ın g4..., f5... ile sistemli bir yarma işlemine girişmesini Siyah'ın g6, h5 er zinciri önlüyor. Buna karşılık Siyah'ın Ş-kanadındaki er konumu o kadar delik deşik ki, güç koşullara karşın Beyaz, konumu bir yol yaracak olsa, arkası kolay gelecek. ***Pillsbury***'deyse böyle bir işlemi tasarlayıp yürütmek için gerekli yürek, erk ve imgelem her zaman hazır bulunmaktadır.

21.f5! gxf5 22.Af4 h4; ki V-g3-g7...'yi önlesin.

23.Ka1 Fe7 24.Kxa4. Bu kalite fedasıyla Beyaz d7'deki Fili Ş-kanadından uzaklaştırıyor.

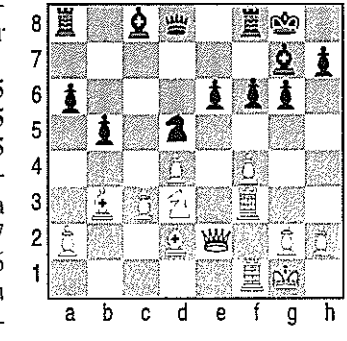
24. ... Fxa4 25.Adxe6 fxe6 26.Axe6

Şimdi Siyah, Veziri, örneğin c8'e çekerse 27.Vxf5 var ki, Siyah'ın konumunu tümüyle çökertir. Büyük taş üstünlüğüne karşın, kolayca görülebileceği gibi Siyah kurtarılamaz durumda. Dolayısıyla ***Lasker***:

26. ... Fd7 ile Veziri vermeyi yeğliyor. Buysa elbette oyunu uzatabilir ama kurtaramaz.

Monte Karlo 1902 Turnuvası'nda ortaya çıkan bu konumda (**D63**) ***Pillsbury*** yarma işlemini geçen oyundaki er fedasıyla başlatıyor.

D63 / Pillsbury-Gunsberg



19.f5 gxf5 20.Kh3 Kf7 21.Vh5 Ff8 22.Kxf5!! exf5 23.Af4 Fb7 24.Kg3+ Fg7: ...Kg7'den sonra Beyaz 25.Ae6 Vd7 26.Axg7 Fxg7 27.Fh6 oynayarak kazanır. Bu sürdürüm yolunda Si-

yah 25. ... Vd7 yerine 25. ... Ve7 oynarsa Beyaz 26.Vf5'le devam eder.

25.Kh3. Bunun yerine Beyaz ileride oynayacağı Vf5... hamlesiyle oyunu hemen kazanabilirdi: 25. ... Vd7 26.Ad5 Vxf5 27.Ae7+ Şh8 28.Axf5; Kalesi 7. yatayda barınamadığından Siyah kaliteyi geri verir ve er eksikliğiyle kötü bir durumda kalır. ***Pillsbury*** bu devamı kesinlikle görmüş olacağına ve nitekim öbür hamlede oynadığına göre hamle yinelemesiyle ya zaman kazanmak istiyordu ya'da sonunda konumunu daha da kötüleştirmesi için rakibine yinelemelerden kaçma olanağı veriyordu.

25. ... Fh8 26.Vxf5 Vd7 27.Axd5 Fxd5

...Vf5'ten sonra 28.Ae7 Şe8 29.Af5 Kc7 ve 30.Kg3 ile oyun hemen sona erer.

28.Vxd5 Vxd5 29.Fxd5

Ve *Beyaz*, er çokluğuyla oyun sonunu *kazanır*.

VEZİR GAMBİTİ

Pillsbury-Marco, Paris 1900

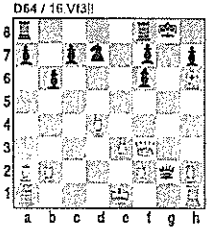
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 0-0 6.Af3 b6: VF'nin kanattan gelişmesi eskiden kullanılan neredeyse tek savunmaydı. Büsbütün çürütülmüş olmamakla birlikte bugün gözden düşmüştür. Siyah'ın bu oyundaki hamle sırası kuşku götürür. ...b6'dan, hatta roktan önce ...Abd7 oynamak* daha güvenlidir. Çünkü şimdi, aynı turnuvada ***Marshall***'ın uyguladığı bir sürdürümle Beyaz tehlikeli bir saldırı başlatabilir: 7.cxd5 exd5 8.Fxf6 Fxf6 9.Fd3 Fb7 10.h4! h7'den Fil fedası tehdidi! (bkz. ***Marshall-Burn*** oyunu, sf.158)

---

*Ayrıca 5. ... Abd7 6.Af3'ten sonra, ama roktan hemen önce, kanattan ...b6 ile gelişmenin kesin yanlış olduğu da gözlemlenmelidir. Bunu şu minyatür oyunla gösterebiliriz:

Pillsbury-Lee, Londra 1899

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 Abd7 6.Af3 b6? 7.cxd5 exd5 8.Fb5 Fb7 9.Ae5 0-0 10.Fc6 Fxc6 11.Axc6 Ve8 12.Axe7+ Vxe7 13.Axd5.



Beyaz şimdi bir er kazandı ve Siyah, eri geri alayım derken, şöylece yeniliyor:

13. ... Ve4 14.Axf6 gxf6 15.Fh6 Vxg2 16.Vf3!! Siyah en azından kalite yitirir; çünkü ...Vxf3'ten sonra 17.Kg1+ ile *mat* var. (Satranç yazınındaki adıyla "*Pillsbury Matı*" –Ç. N.)

7.Fd3 Fb7 8.cxd5: Siyah'ın VF'ni kanattan geliştirdiği varyantlarda bu kırışmanın kesinlikle yapılması gerekir; yoksa Beyaz, b7 Filinin ...dc4'le etkinleşmesi olasılığını her hamlesinde hesaba katmak zorunda kalır. Siyah, erle kırarak kendi Filini tıkamak zorunda; yoksa Beyaz birazdan e4... sürerek güçlü bir merkez kurar.

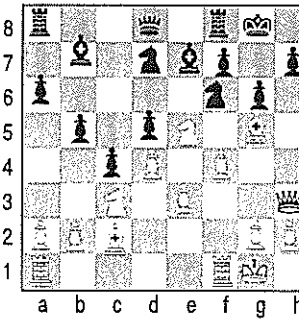
8. ... exd5 9.Ae5 Öbür hamlede Atın f4...'le berkitilecek olan bu konumu ünlü ***Pillsbury Saldırısı***'nı başlatıyor. ***Pillsbury*** bu saldırıyı birçok oyununda kostaklıkla sonuca ulaştırmıştır. Ancak ***Pillsbury***'nin ölümünden hemen sonra ***Teichmann***'ın yaptığı çalışmalara göre değerlendirecek olursak, bu saldırının doğruluğu çok kuşkuludur. Günümüzde, VF'nin kanattan gelişme yoluna karşı Beyaz, V-kanadında konumsal nitelikli bir saldırı geliştirmeyi yeğliyor. (Bkz. ***Marshall-Kline*** oyunu, sf.160).

9. ... Abd7 10.f4 c5: Siyah burada ...c4 sürerek V-kanadında ikiye karşı üç er üstünlüğü kazanmak istiyor. Buna karşılık Beyaz'ın Ş-kanadındaki er çokluğu e3 erinin sürülemezliği yüzünden hiçe indirgenmiş bulunuyor. Ancak ***Pillsbury***, Siyah V-kanadında üstünlük ararken Beyaz'ın Ş-kanadında son derece güçlü saldırılar geliştirebileceğini birçok oyunda göstermiştir. ***Teichmann***'ın salık verdiği karşısaldırı Beyaz'ın gerilek e3 erine yöneltilmiştir. 10. ...Ae8; şimdi Beyaz e7'de kırışmak zorunda. Bundan sonra Siyah e-dikeyini ...Axe5; fxe5 f6 ile açar.

11.0-0 c4 12.Fc2 a6. Siyah, V-kanadı erlerini sürmeye hazırlanıyor; ama bunlar fazla ilerleyemeden Beyaz'ın saldırısı karşı konulmaz olacak.

13.Vf3 b5 14.Vh3 g6. Şimdi gerçek bir ***Pillsbury*** usulü yarma işlemi geliyor ve Siyah'ın konumu şaşırtıcı bir hızla çöküyor.

D65 / 14...g6



15.f5 b4 16.fxg6 hxg6 17.Vh4! bxc3 18.Axd7 Vxd7 19.Kxf6 a5. Bu, ...Ka6 savunmasını hazırlamak için; ama çok geç.

20.Kaf1 Ka6 21.Fxg6 fxg6 22.Kxf8+ Fxf8 23.Kxf8+ Şxf8 24.Vh8+ Şf7 25.Vh7+ *Terk.*

FRANK MARSHALL

Satranç çevreleri, *Marshall*'ın oyunlarında, eski ustalara özgü saldırgan manevraların yeniden canlanışını görmüştür. Ne var ki, kimi turnuva başarılarından sonra zamanın ustalarıyla yaptığı karşılaşmalar, çağdaşı konumsal oyuncuların stili karşısında *Marshall*'ın stilinin yetersiz kaldığını ortaya koymuştur. Gene de *Marshall*'ın zaman zaman kötü konumlarda bile zeki tuzaklarla gerçekleştirdiği bol kombinezonlu saldırı oyunlarının başarısı, *Steinitz* sonrası dönemde kombinezona duyulmaya başlanan hoşgörüye karşı minnetle anacağımız bir tepki oluşturmuştur.*

VEZİR GAMBİTİ
Marshall-Burn, Paris 1900

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 0-0 6.Af3 b6 7.Fd3 Fb7 8.cxd5 exd5 9.Fxf6 Fxf6 10.h4 g6

Tehdit h7'den ünlü Fil fedası ve ardından Ag5... idi[6] (sf:159). Eğer Siyah 10. ... h6 ile savunursa Beyaz, saldırıyı g4-5... ile sürdürür.

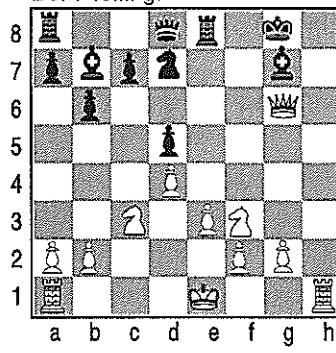
11.h5 Kc8: Aynı turnuvada *Marshall-Marco* oyununda, Siyah ...c5'le karşı koymayı denedi; ama Beyaz'ın saldırısı bir iki hamle içinde çok güçlendi.

---

* *Frank Marshall*, 21 Ağustos 1877'de Brooklyn'de doğmuş ve *Pillsbury*'nin ölümünden sonra Amerika Birleşik Devletleri'nin tartışma götürmez birincisi olmuştur. Önceleri *Marshall* atak saldırılarla oynuyordu; buysa onun turnuvalarda değişik değerde sonuçlar almasına yol açıyordu. Nitekim *Marshall* birçok turnuvada çok aşağılarda kalmış; ama birçoklarında da, örneğin *Cambridge Springs 1904, Nuremberg 1906* ve *Dusseldorf 1908* turnuvalarında birinci olmuştur. *Marshall*, karşılaşmalarında, 1905'te *Tarrasch*'a 1:8:8, 1907'de *Lasker*'e daha da kötü bir sonuçla 0:8:7 ve 1909'da genç *Capablanca*'ya 1:8:14 yenilmiştir. Belki de bu kötü sonuçların etkisiyle *Marshall* daha sonraları sağlam oyun stilini benimsemiş; bu stiliyle hiçbir turnuvada birincilik alamamışsa da her turnuvada iyi bir sonuç elde etmiştir. (*Marshall* 1944'te ölmüştür –Ç. N.)

12.hxg6 hxg6: Bu hamleden sonra Burn çabucak yenilmişve tüm eleştirmenler ...fg6'nın daha iyi olacağını söylemişlerdir. Ama bu eleştirilerin gerçekten haklı olup olmadıklarını kestirmek güçtür. Herhalde Beyaz'ın hiçbir taş fedasında bulunmadan bile güçlü bir saldırı elde edeceği kesindi.

D67 / 15...Fg7



13.Vc2 Ad7 14.Fxg6 fxg6 15.Vxg6+ Fg7

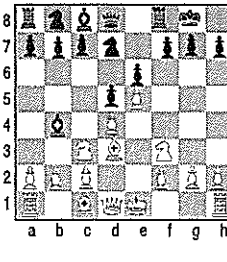
15. ... Şf8'den sonra Beyaz 16.Ag5 Fxg5 17.Kh7 ile kazanır.

16.Ag5 Vf6 17.Kh8+ Şxh8 18.Vh7 *mat.*

---

6 (ilgi:sf.158) Sözü edilen ünlü fedaya tipik ve yalın bir örnek: Burada Beyaz h7'den Fil feda ederek siyah Şahı saldırıya hedef kılar: **1.Fh7+ Şxh7 2.Ag5+**: Şah ne h8'e gidebilir ne de h6'ya; yoksa Beyaz, sırası sırasına, ya Vh5...'le mata gider ya da Af7...'yle kalite kazanır. Öyleyse hesaplanması gereken iki sürdürüm yolu kalıyor.

D66



I) 2. ... Şg8'e karşı **3.Vh5 Ke8 4.Vxf7+ Şh8 5.Vh5 Şg8 6.Vh7 Şf8 7.Vh8 Şe7 8.Vxg7+** ile *mat* var.

II) 2. ... Şg6'ya karşı **3.h4** h5..., Af7...'yle Veziri tehdit ediyor. **Ve7 4.h5+ Şh6 5.Vd3:** İki mat tehdidi birden var: 6.Vh7, 6.Af7. Ve **5.... f5 6.exf5 g.a.** ile tek hamlede *mat* var.

Yukarıda, g5 Atı c1-h6 çaprazından VF'yle değil de h4'te bir erle destekleniyor olsaydı, ...Şh6 sürdürüm yolunun da dikkatle hesaplanması gerekirdi... Bu Fil fedasının başarıya ulaşmasında en önemli koşul, Beyaz'ın e5'te erinin bulunmasıdır; bu er, siyah Atları f6'dan uzaklaştırıp Siyah'ın Şah koruganını en önemli koruyucusundan yoksun bıraktığı gibi, daha birçok yoldan Siyah'ın konumu üzerinde savunmayı güçleştiren baskılar kurar.

Fedanın başarısı için gerekli öbür koşullarsa 17. yy'da İtalyan usta *Greco*'yla başlayıp günümüze kadar süregelen ayrıntılı araştırmalara konu olmuştur. Bir kaynak olarak *V. Vukovic*'in *The Art of Attack in Chess* adlı kitabı anılabilir. (Pergamon Press, 1974, s. 127-153).

VEZİR GAMBİTİ
Marshall-Kline, New York 1913

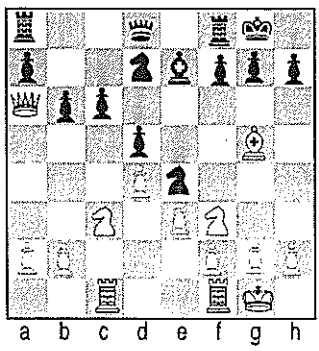
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Af3 Fe7 5.Fg5 Abd7 6.e3 0-0 7.Kc1 b6 8.cxd5 exd5 9.Va4

Bu savunmaya karşı ***Pillsbury***'nin benimsediği taktikleri biliyoruz: Fd3..., 0-0..., Ae5..., f4... Bu oyunda Beyaz'ın açık c dikeyinden zayıf c6 karesine saldırarak V-kanadında konumsal üstünlük sağlamayı amaçladığı daha modern bir süreç göreceğiz. ***Marshall*** şimdi Va4...'ten sonra Fa6... ile Filleri kırışacak. Bu yöntem ***Duras***'ındır. Aynı amaca yönelik bir başka süreç de 9.Fb5'le başlatılabilir... Bu oyunda Siyah kendini iyi savunmuyor; ama tam da bu yüzden, ***Marshall***, Siyah'ın, V-kanadı zayıflığını çok öğretici bir biçimde ortaya çıkarma fırsatını elde ediyor.

9. ... Fb7: Ama öbür hamlede Beyaz Fxa6... ile Siyah VF'ni kırışacağına göre ...Fb7'yi sakınılması gereken bir tempo yitimi sayabiliriz... Bununla birlikte Siyah eğer Beyaz'ın c-dikeyindeki baskısına ...c5'le karşı koymaya kalkarsa Beyaz Vxc6... ile bir er kazanır. Ancak bu, Beyaz'ın çok zamanını alacağından, ere karşılık Siyah gelişme üstünlüğü kazanırdı. ***Teichmann***'ın er yitimine rağmen 9. ... c5'i salık vermesi bundandır. ***Teichmann***'ın bu önerisi ***Capablanca-Lasker*** karşılaşmasında uygulamaya konmuştur. Karşılaşmayı ***Capablanca*** kazanmışsa da, er fedasının haklılığı sorunu tam olarak aydınlanmış değildir.

10.Fa6 Fxa6 11.Vxa6 c6: ...c5 daha canlı bir hamle; ama 12.0-0 ve Kd1...'den sonra Siyah'ın VE zayıf kalıyor.

D68 / 12...Ae4



12.0-0 Ae4: Bu hamle sonrasında bir er yitiriyor; ama Siyah'ın oyunu zaten çok sıkıntılı.

13.Fxe7 Vxe7: Şimdi Beyaz üç güzel hamleyle kesin bir taş üstünlüğü elde ediyor.

14.Vb7 Kfc8 15.Axd5 Vd6 16.Kxc6 *Terk.*

5. *Maroczy, Spielmann, Vidmar*

GEZA MAROCZY

Satranç öğrencisi ***Maroczy***'nin adına kitaplarda pek fazla rastlamaz; çünkü oyunları parlak saldırılar içermez.* ***Maroczy***'nin gücü, daha çok, savunmasında ve turnuvalardaki başarısından da kestirilebileceği gibi, oyunsonundadır. ***Maroczy***'nin savunmadaki ustalığı, canlı ama çürük birtakım yaygın açılışların gözden düşmesine yol açmış; buna karşılık savunmadaki oyuncudan dakik hamleler istediği için o zamana kadar pek gözde olmayan Fransız ve Sicilyalı gibi belli bazı kapalı savunmaların yaygınlaşmasına katkıda bulunmuştur.

DANİMARKALI GAMBİTİ
Mieses-Maroczy, Monte Karlo 1902

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3

Danimarkalı Gambiti. Haklı olarak günümüz ustalarınca artık kullanılmamaktadır. Bir kez er fedalarının doğruluğu kuşkuludur; ikincisi, Siyah fedaları görmezlikten gelip de konumsalca oynarsa gambit za-

---

Geza Maroczy* 3 Mart 1870'te Szeged'de (Macaristan) doğmuş, uzun yıllar gerek öğrenci olarak gerekse mesleği olarak matematik ve teknoloji ile uğraşmıştır. ***Maroczy* satrancı on beş yaşındayken öğrenmiş ve kısa zamanda Budapeşte'nin en iyi oyuncularıyla yaptığı karşılaşmalarda usta düzeyini tutturmuş, fakat kendisini ancak ***1895 Hastings Turnuvası***'nda resmen kabul ettirebilmiştir. Bu tarihten 1908'e kadar ***Maroczy*** büyük uluslararası turnuvaların hemen hepsine katılmış ve ***1903 Viyana Gambit Turnuvası*** dışında hepsinde dereceye girmiştir. ***1902 Monte Karlo Turnuvası***'ndan ***1908 Viyana Turnuvası***'na kadar ***Maroczy*** turnuva oyuncularının en iyisiydi; nitekim bu dönemde, yukarıda anılan istisna dışında, ikincilikten aşağıya hiç düşmemiş ve ***Monte Karlo 1902, Monte Karlo 1904, Ostend 1905, Janowski***'yle paylaşmalı olarak ***Barmen 1905***; ***Duras*** ve ***Schlechter***'le paylaşmalı olarak ***Viyana 1908*** turnuvalarında hep birincilik kazanmıştır.

1908'den Büyük Savaş sonrasına kadar ***Maroczy*** satranç turnuvalarına pek katılmamıştır, ancak ***1923 Carlsbad Turnuvası***'na katılarak ***Alyehin*** ve ***Bogolyubov***'la paylaşmalı olarak gene birincilik kazanmıştır. (1950'de Uluslararası Büyük Usta sanıyla ödüllendirilen ***Maroczy,*** 29 Mayıs 1951'de Budapeşte'de ölmüştür. –Ç. N.)

ten etkisiz kalır. Sonra 3.c3'ün amacı nedir? Besbelli ki cxd4...'le merkeze er yığmaktan başka bir amacı yok. Ama Siyah 3. ... d5'le gelişmesini sürdürerek bunu kolayca önleyebilir. Nitekim 4.exd5 Vxd5 5.cxd4'ten sonra Beyaz'a, merkezde birikmişerler yerine tek bir kopuk VE kalır. Üstelik 4. ... Vxd5 yerine Siyah daha da iyisi 4. ... Af6 ve 5. ... Axd5 oynayarak d5 Vezirine saldırıyı önleyebilir.

3. ... dxc3 4.Fc4: Bu ikinci er fedası tek tutarlı ve olağan devamdır.

4. ... cxb2 5.Fxb2 d6: ***Schlechter*** burada şu yetkin savunmayı salık veriyor: 5. ... d5 6.Fxd5 (6.exd5'e karşı Siyah ...Af6 ile hiçbir güçlük çekmeden er üstünlüğünü sürdürür) 6. ... Af6 7.Fxf7+ Şxf7 8.Vxd8 Fb4+; böylece taşlar eşit; ama V-kanadındaki er çokluğundan ötürü Siyah üstün.

6.Ae2: En iyi saldırı olanağını hangi hamlenin vereceğini belirlemek güç. Oyundaki hamlenin yanı sıra 6.Af3 6.Vb3 ve 6.f4 de denenmiştir.

6. ... Ac6 7.0-0 Fe6 8.Fd5 Af6 9.Vb3 Vc8 10.Af4 Fxd5 11.exd5 Ae5

Gambit oyunlarına karşı doğru savunmaya tipik bir örnek. Siyah, er çokluğunu ille de korumaya çalışmıyor, rakibinin önce bir eri, sonra ikincisini kazanmasına fırsat veriyor. Ne var ki, Beyaz'ın, erleri geri almak uğruna harcadığı zamanı Siyah kendi gelişmesini tamamlamak üzere kullanıyor; sonunda saldırıya geçen de kendisi oluyor. Bu rastlantısal değil, tersine tipiktir. Çünkü ere yöneltilen saldırıyı görmezlikten gelip, eri feda ederek gelişmeyi sürdürmekle tempo kazanılmışoluyor; öte yandan eri geri almaya çalışan oyuncu bu yolda birkaç tempo yitiriyor.

12.Ke1 Fc7 13.Fxe5 dxe5 14.Kxe5 Vd7!

Siyah ikinci eri de veriyor. Ne ki, 15.Vxb7 0-0 olursa Beyaz açıkça kötü bir konumda kalacak. Bu yüzden ***Mieses*** öbür AE'ne saldırıyor; ama durumu bu da düzeltmiyor; çünkü ***Maroczy*** bu eri de savunmayıp roku V-kanadında yapıyor.

15.Vg3 0-0-0 16.Vxg7

Şimdi taşlar eşit: ama Beyaz'ın taşları arasında gerçek bir uyum yok: V-kanadı gelişmiş bile değil. "Saldırı püskürtüldükten sonra karşısaldırı kazanır" diyen eski vecize haklı çıkıyor.

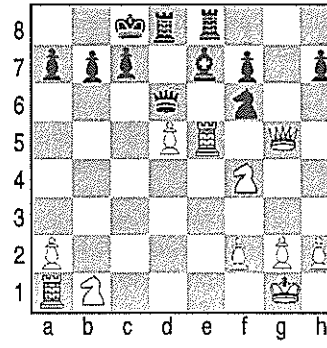
16. ... Vd6 17.Vg5: Zorunlu; çünkü 17.Kf5'ten sonra ...Vb4 bütün direnmeyi kırardı. 17.Ad3'e karşı Siyah'ın en yalın yanıtı, ...Ad7 ve ...Ff6 idi.

17. ... Khe8: Siyah ...Ad7 tehdit ediyor; Beyaz artık kalite yitimini önleyemez.

18.Ad2 Ad7 19.Kxe7 Vxe7: Artık oyun Siyah'ın; ama *Maroczy*'nin oyunu sonuçlandırışı gene de ilginç.

20.Vg3 Vb4 21.Af3: Beyaz ancak 21.Af1'le alet yitimini önleyebilirdi.

D69 / 17...Khe8



21. ... Kg8 22.Vh4. 22.Ag5'ten sonra ...h6 vardı.

22. ... Vc3 23.Kb1 Vxf3 ve *Siyah kazanır.*

SİCİLYALI SAVUNMASI

Maroczy-Euwe, Scheveningen 1923

1.e4 c5 2.Af3 Ac6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6

Sicilyalı Savunması'nda Siyah, merkez er çokluğundan ve c-dikeyindeki baskısından üstünlük sağlamayı umarak oynar. Bu yüzden Siyah 4. ... Af6 ile Beyaz'ı 5.Ac3 oynamak zorunda bırakır; yoksa Beyaz e4!.. sürerek Siyah'ın bütün umutlarını boşa çıkarırdı.

5.Ac3 d6: Daha önceleri bu konumda 5. ... e6 oynanırdı ve merkez er üstünlüğünü vurgulamak üzere ardından ...d5 sürülürdü. Ama o zaman açık bir oyun ve kopuk bir VE oluşuyordu ki bu, Sicilyalı Savunması'nın ağır, kapalı niteliğiyle uyumlu değildi.

Günümüzde, kozlar bu kadar çabuk harcanmıyor. İlk kez bu oyunda *Euwe*'nin kullandığı ve "Scheveningen Varyantı" diye anılan yukarıdaki hamle 5. ... e6'ya yeğ tutuluyor. 5. ... e6'dan sonra oyun şöyle gelişir: 6.Adb5 Fb4! 7.a3 (7.Ad6+'a karşı ...Şe7! saldırıyı hemen keser ve Beyaz'ı kötü konumda bırakır.) 7. ... Fxc3+ 8.Axc3 d5 9.exd5 exd5 10.Fd3 0-0 11.0-0; Beyaz'ın oyunu çok iyi.

Scheveningen Varyantı'na benzeyen bir yol da eskiden çok kullanılan *Paulsen Varyantı*'dır: 1.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cxd4 4.Axd4 a6 ve ...Vc7. Burada Siyah, V-kanadı gelişmesinin ayrıntılarını askıda bırakır. Beyaz kendi aletlerini, örneğin 5.Ac3'le basitçe geliştirmekle yetindiği sürece bu açılış yöntemi etkiliydi. Ancak 5.b4!'le konum üstünlüğüne oynamakla Beyaz iyi duruma geçer; bu yüzden *Paulsen Varyantı* günümüzde seyrek oynanır. *Scheveningen Varyantı*, ***Paulsen***'in eski yönteminin geliştirilip modernleştirilmiş biçimi sayılabilir.

Paulsen Varyantı'nda 5.b4 ilk kez bu satırların yazarınca (***Reti***) ***Tartakower***'e karşı ***Manheim 1914***'te oynanmıştır.

6.Fe2 e6

Lasker-Napier.oyunundan 6. ... g6'nın sakıncasını biliyoruz: Beyaz'a merkezde fazla alan bırakıyor; nitekim Fili g7'den geliştirdikten sonra, d6 eri son derece zayıf kalacağından ...e6 sürülemez; dolayısıyla d5 Beyaz için özellikle güçlü bir konumluk olur.

7.0-0 Fe7 8.Şh1! *Sicilyalı Savunması*'nı çok kez kendisi de oynamış olan ***Maroczy***, bununla konumsalca nasıl başa çıkılacağını çok iyi biliyor. Siyah'ın, ağır aletlerle c-dikeyini tuttuktan sonra, ...A-e5-c4 ya da ...A-a5-c4 oynaması beklenir. ***Maroczy*** işte bunu önlemek istiyor. Bunun için f4...'le siyah VA'nın e5'e gelmesi engellenmeli. Ne var ki ivedice sürülecek f4...'e karşı Siyah ...Vb6 oynayacağından 8.Şh1 hazırlık hamlesi zorunluydu.

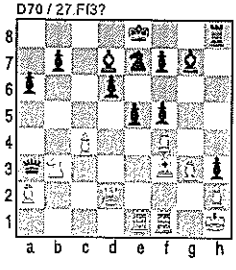
8. ...0-0 9.f4 Vc7 10.Ab3

Böylece Siyah'ın Atı c4'e a5'ten de gelemiyor.

Sicilya Savunması, Short-Kasparov, Londra 1993

1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 a6 6.Fg5 e6 7.f4 Vb6 8.Vd2 Vxb2 9.Ab3 Va3 10.Fxf6 gxf6 11. Fe2 Ac6 12.0-0 Fd7 13.Şh1 h5 14.Ad1 Kc8 15.Ae3 Vb4 16.c3 Vxe4 17.Fd3 Va4 18.Ac4 Kc7 19.Ab6 Va3 20.Kae1? Ae7 21.Ac4 Kxc4 22.Fxc4 h4 23.Fd3? f5 24.Fe2 Fg7 25.c4 h3 26.g3 d5 27.Ff3? dxc4 28.Ke3 c3 29.Kxc3 Fxc3 30.Vxc3 0-0 31.Kg1 Kc8 32.Vf6 Fc6 33.Fxc6 Kxc6 34.g4 Ag6 35.gxf5 exf5 36.Vxf5 Vxa2 37.Vxh3 Vc2 38.f5 Kc3! 39.Vg4? Kxb3 40.fxg6 Vc6+ 41.*Terk.*

D70 / 27.Ff3?



10. ... a6 11.a4. Siyah'ın V-kanadındaki tüm baskı umutları suya düştü. Aletleri daha iyi yerleştiğinden Beyaz üstün. ***Euwe***'nin sonradan belirttiği gibi 8. ... 0-0 Siyah için doğru devam değildi; hemen 8. ... a6 sürülseydi, Beyaz hem ...b5'i hem de ...A-a5-c4'ü, ikisini birden engelleyemezdi.

11. ... b6 12.Ff3 Fb7 13.Fe3 Ab4

Siyah, kestirebileceğimiz gibi, ...d5 sürmek istiyor; yoksa oyunu çok sıkışık kalacak. Ancak *Sicilyalı Savunması*'nda genellikle böyle durumlarda Beyaz e5... sürebilecekse, ...d5 Siyah için iyi bir hamle olmaz; çünkü Beyaz Ş-kanadına egemen olur ve güçlü bir saldırı başlatır. Buna karşılık d4, Beyaz'ın denetimi altında bulunduğundan Siyah V-kanadında fazla bir şey yapamaz.

14.Vc2 d5 15.e5 Ae4: ...Ad7 daha iyiydi.

16.Fxe4 dxe4 17.Vf2 b5: Siyah, erini güçlükle savunuyor. Şimdi Beyaz, b5'i iki kez kırarsa Siyah da karşılık olarak c2'yi kıracak.

18.axb5 axb5 19.Ad4 Fc6 20. Vg3!

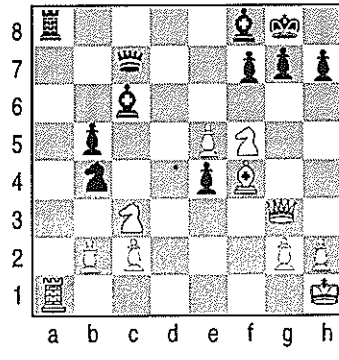
Beyaz şimdi Ş-kanadındaki olanaklarını kullanıp f5-6... tehdit ediyor.

20. ... Kxa1 21.Kxa1 Kb8. Savunma amacıyla Siyah f8 karesini File bırakmak zorundaydı. Kalenin b8'e b5 erini korumak için geldiği belli; ama birazdan göreceğiz ki Kale b8'de güvenlikli değil.

22.f5 exf5 23.Axf5 Ff8 24.Ff4 Ka8

25.Kc1! Oyunu kazanan iyi ölçümlenmiş bir hamle. Siyah'ın şimdi e6-7... tehdidine karşı bir savunması yok. Siyah Vezir korunaksız konumunu bırakamıyor; çünkü Beyaz g7'de At feda edip Fh6... ile oyunu kazanır. 25.Ka8 daha zayıf bir devamdı: 25. ... Fa8! 26.e6 Va7 ile Siyah ...Va1 tehdit eder. 25.Kf1 de oyundaki hamle kadar sonuçlandırıcı olmazdı; Siyah kurtarırdı: 25. ... Ad5 26.Axd5 Fxd5 27.e6 Vc4.

D71 / 24...Ka8



25. ... g6 26.e6 Vb7 27.e7 Fg7
...Fxe7'den sonra 28.Axe7 Vxe7 29.Fd6 var.
28.Axg7 Şxg7 29.Vh4 f6 30.Vh6+ Şg8 31.Fd6 *Terk.*

RUDOLF SPIELMANN

İleride ayrıntılıca sözünü edeceğimiz günümüz satranç eğilimlerini kimi eleştirmenler "yeni romantik" diye anmaktadır. *Bu niteleme yanlıştır.* Her ne kadar ***Steinitz*** ilkeleri bir yol yaygınlaştıktan sonra salt teknikle artık turnuvalarda başarılı olunamıyorsa da, günümüz oyuncuları satranç kuramını ***Steinitz***'in bıraktığı yerden alıp daha da geliştirmek amacındadırlar. Oysa ***Spielmann***, yeni romantik nitelemesini gerçekten hakketmiştir; çünkü ***Spielmann*** satrancın kurtuluşunu eski ustaların oyun biçimine dönmekte bulmuştur.* ***Spielmann*** bir yandan tekniği için gerekli olan ***Steinitz*** ilkelerini benimserken, bir yandan da ***Anderssen*** ve ***Çigorin***'in oyunlarını kendisine örnek alıyordu.

Spielmann gambitlerin son ozanıdır; özellikle *Şah Gambiti*'ni yeniden canlandırmayı çok istemiştir. Bugün artık onun amacını ve başarılarını tarihin ışığında değerlendirebiliriz. ***Spielmann***'ın, satranç kavrayışı için gerekli her yeteneği vardı: Yalnızca büyük bir imgelem ve kombinezon gücü değil, çoğu kez girdiği çapraşık konumlarda olağanüstü becerikli bir oyunu da... Bunu belki satrancı ***Capablanca*** gibi henüz çok küçükken öğrenmiş olmasına borçluydu. Do-

---

* ***Rudolf Spielmann*** 5 Mayıs 1883'te Viyana'da doğmuştur. ***Spielmann*** satrancı henüz daha çocukken öğrenmiş, bir dâhi çocuk olarak halkın önüne çıkarılmasına rağmen çok sonra büyük bir usta olabilmiştir. Sinirli ve duyarlıklı yaratılışından ötürü elde ettiği sonuçlar değişiklik gösterir. En büyük başarıları şunlardır: ***Abbazia 1912 Gambit Turnuvası***, birincilik; ***1912 San Sebastiyan, Nimzoviç***'le paylaşmalı ikincilik; ***Pistyan 1912***, ikincilik; ***Baden 1914 Gambit Turnuvası***, birincilik; ***Pistyan 1922, Alyehin***'le paylaşmalı ikincilik; ***Teplitz-Schoeneau 1922***, bu satırların yazarıyla (***Reti***) paylaşmalı birincilik; ***Semmering 1926***, birincilik, ki ***Capablanca*** ve ***Lasker*** dışında bütün büyük ustalar bu turnuvaya katılmışlardı; ***Magdeburg 1927***, birincilik. (***Tartakower***'ın "Şah Gambiti'nin Son Atılısı" diye lakap taktığı ***Spielmann***, 20 Ağustos 1942'de İsveç'te ölmüştür. Ç. N.)

layısıyla çok başarılı olmayı beklemesi doğaldı; ama isteğine ulaşamadı. ***Spielmann*** en iyi oyunlarını, karmaşık konumlarda başları dönen zayıf oyunculara karşı oynadı. Eski biçimde kazandığı oyunlar çok ilginç olmakla birlikte inandırıcı değildir; bu yüzden ***Spielmann*** bir çığır açamadı, eski Viyana'sında geçirdiği yıllar boyunca kendisi de gitgide şevkini yitirdi.

Geçmişgeride kalmıştır; ama romantik geleneğin son temsilcisi olarak satranç tarihinde ***Spielmann***'ın her zaman onurlu bir yeri olacaktır.

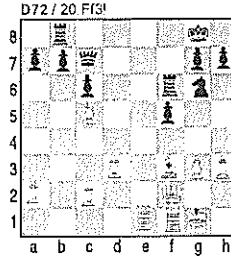
VİYANA OYUNU
GAMBİT VARYANTI

Daha önce belirttiğimiz gibi *Şah Gambiti*'nin çürütülmesini *Falkbeer Gambiti*'nde aramalıdır. Öyleyse f4... gambit hamlesini hazırlamak için yapılacak iş, ...d5'i önleyecek bir gelişme hamlesi bulmak olmalıdır. Bu amaçla 2.Fc4 ya da *Viyana Oyunu*, 2.Ac3, düşünülebilir. Her iki şıkta da, Siyah hâlâ ...d5 sürmek istiyorsa 2. ... Af6 oynamak zorundadır. 1.e4 e5 2.Fc4 Af6 3.f4 d5 4.exd5'ten sonra Siyah, hamle sırasında bir değişiklikle, *Falkbeer Gambiti*'nin kolay bir varyantına girmiş olur. Öyleyse Fil hamlesi gambiti etkilice hazırlamaya yeterli değildir.

Viyana Oyunu'nda durum değişiktir. Şu hamle sırasını inceleyelim: 1.e4 e5 2.Ac3 Af6 3.f4 d5. Şimdi Beyaz 4.exd5 e4 oynayarak *Falkbeer*'deki elverişsizliği kabul etmek, yani f-dikeyini f4 eriyle tıkamak zorunda değildir; tersine, hemen 4.fxe5 oynayarak dikeyi açabilir. 4. ... Ae4 5.Af3'ten sonra Siyah için her

---

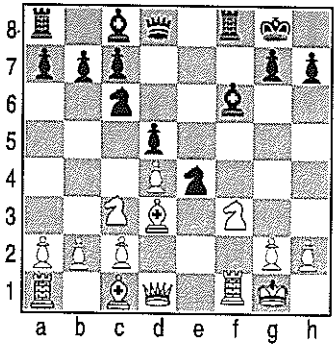
Viyana Oyunu,
Spassky-Karpov, Tilburg 1979
1.e4 e5 2.Ac3 Af6 3.g3 d5 4.exd5 Axd5 5.Fg2 Axc3 6.bxc3 Fd6 7.Ae2!? 0-0 8.0-0 c6 9.d3 Ad7 10.f4 exf4 11.Fxf4 Ae5 12.Kb1 Kb8 13.c4 Fg4 14.h3 Fxe2 15.Vxe2 Ag6 16.Fxd6 Vxd6 17.Vf2 f5 18.c5 Vc7 19.Kbe1 Kf6 20.Ff3! Kbf8 21.d4 b6 22.cxb6 axb6 23.Ke2 Vd8 24.Kfe1 f4 25.g4 Kd6 26.c3 Ah4 27.Ke7 Axf3+ 28.Vxf3 Va8 29.K1e2 c5 *Yenişmezlik.*



olanak irdelenip denenmiştir: 5. ... Ac6, 5. ...Fb4, 5. ... Fg4, 5. ... Fc5. Oysa hamleler yele gider, düşünceler kalır. Bunun gibi, tüm deneme ve irdelemeye karşın sonunda tutan, ***Breyer***'in 1917'de varyantların irdelemine hiç girmeden, tek sağlam ve mantıksal sürdürümdür diye oynadığı bir hamle olmuştur.

İmdi, bir konumun değerlendirilmesinde ana sorun açılışve merkez yapısıdır; elimizdeki örnekteyse bu sorun Beyaz'ın e5 erinde odaklanıyor. Bu erin *İspanyol Oyunu*'ndaki ŞE'nden daha güçlü tehditleri var; er, d4...'le desteklenebilecek ve açık f-dikeyi ile birlikte Siyah'ın oyunu üzerinde, özellikle Şah koruganına doğru baskı yapacak. Açık f-dikeyine karşılık Siyah'ın elinde açık e-dikeyinden başka bir şey yok; oysa e5 eri desteklenip berkitildikte Siyah bu dikeyden de yararlanamayacak. Öyleyse Siyah için mantıksal plan derhal bu eri yok etmek üzere ...f6'yı hazırlamak olmalıdır. Böylece Siyah için doğru sürdürümü buluyoruz; ...Fe7, ...0-0 ve ...f6. Buna göre *Viyana Oyunu*'nun varyantı şöyledir: **1.e4 e5 2.Ac3 Af6 3.f4 d5 4.fxe5 Axe4 5.Af3 Fe7 6.d4 0-0 7.Fd3 f5.** Bu hamle ...f6'nın işini görür; Beyaz her iki şıkta da exf6... oynamak zorunda, yoksa Siyah'ın e4 Atı çok güçlenir. Kaldı ki f5'te bir siyah er durdukça Beyaz'ın f-dikeyinden saldırma olanağı çok kısıtlanır. **8.exf6 g.a., Fxf6.** Beyaz'ın d4 erine saldırı sağlayan bu hamle Siyah'a ...Axf6'dan daha rahat bir oyun verir. **9.0-0 Ac6** ve Siyah'ın hiçbir sıkıntısı kalmaz.

D73 / 9...Ac6



VİYANA OYUNU

Spielmann-Flamberg, Mannheim 1914

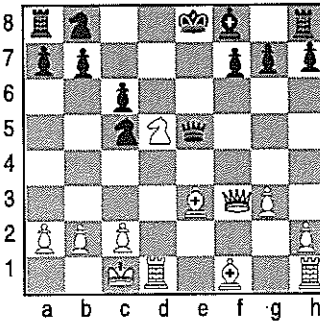
1.e4 e5 2.Ac3 Af6 3.f4 d5 4.fxe5 Axe4 5.Af3 Fg4 6.Ve2! ***Spielmann***'ın bu yetkin hamlesi Siyah'ın son hamlesine verilecek en doğru yanıt. 7.Axe4 ve

7.Vb5+ çifte tehdidinden ötürü Siyah 6. ... Axc3 oynamalıydı; o zaman Beyaz b2 eriyle kıracaktı.

6. ... Ac5: Aşağıdaki kırışmadan ötürü d4...'ün Beyaz'a üstünlük sağlamayacağını varsayıyor.

7.d4! Fxf3 8.Vxf3 Vh4+ Şimdi Siyah 9.Vf2 bekliyor ve belki de 9. ... Vxf2+ 10.Şxf2 Ae6 11.Axd5 c6 ve ...Axd4 umuyor; o zaman iyi bir oyunsonu elde edecek. Ama ***Spielmann***, ***Morphy***'nin oyun biçimini yeniden yaşatmak için çıkan bu fırsatı kaçıracak değil; nitekim tıpkı ***Morphy*** gibi, salt konumsal düşüncelerle birkaç er feda ederek açık oyun elde ediyor. Bu işlem sonucunda Beyaz'ın gelişme üstünlüğü karşı durulmaz oluyor.

D74 / 12.Axd5



9.g3 Vxd4 10.Fe3 Vxe5 11.0-0-0 c6 12.Axd5

Bu At fedasıyla ***Spielmann*** oyunu açıyor ve gelişemeden kalmış Siyah'ı hemen çökertiyor.

12. ... cxd5 13.Kxd5 Ve6. ...Ve4 daha iyiydi; ama o zaman da Beyaz 14.Fb5+ Ac6 15.Fxc5 Vxf3 16.Ke1+ ile oyunu bitirirdi.

14.Fc4: 14.Fxc5 Fxc5 15.Kxc5 0-0'tan daha iyi.

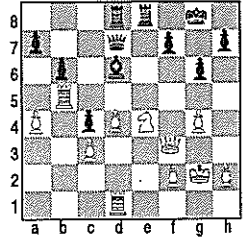
14. ... Ve4 15.Fxc5 ***Terk.***

...Vxf3'ten sonra 16.Ke1 *mat*a gider.

Viyana Oyunu, Spassky-Korchnoi, Belgrad 1977-78

1.e4 e5 2.Ac3 Af6 3.g3 d5 4.exd5 Axd5 5.Fg2 Axc3 6.bxc3 Fd6 7. Af3 0-0 8.0-0 c5!? 9.d3 Ac6 10.Ad2! Vd7 11.Vf3 Vc7 12.Ae4 Fe7 13. Fe3 c4 14.d4 Fe6 15.Kfd1 Kad8 16.Ve2 Fd5?! 17.Kab1 exd4 18.cxd4 Kfe8 19.Ac3 Fxg2 20.Şxg2 Aa5 21.Vf3 Ac6 22.Ve2 Aa5 23.a4 b6 24.Vf3 Vd7 25.Kb5 Ab7 26.Ff4 Ad6 27.Fxd6 Fxd6 28.Ae4 Fe7 29.c3 g6 30.g4!! Kf8 31.Kdb1 a6? 32.Kxb6 f5 33.gxf5 Kxf5 34.Ve2 Vxa4 35.Kb7 Ke8 36.Kc7 Fd6 37. Kxc4 Kxe4 38.Kc8+ Şg7 39.Vxe4 Va2 40.Kf1 Vf7 41.f4! Kh5 42.Ke8 Vb3 43.Ke6 Vb2+ 44.Ve2 Vb8 45.Ve4 Vd2+ 46.Ve2 Vb8 47.Ke4 Kb5 48.Kf2 Vb7 49.Vf3 Vc8 50.h3 a5 51.Ke5 Fxe5 52.fxe5 Vf5 53.c4 Kb4 54. Ve3 Vc8 55.e6 Kxc4 56.Ve5+ Şh6 57.Vf4+ Şg7 58.Vf6+ Şh6 59.Vh4+ *Terk*

D75 / 30.g4!!



MILAN VIDMAR

Vidmar bu kitaptaki öteki satranççılar kadar başarı göstermiş bir oyuncu değildir; hiçbir uluslararası turnuvada birincilik kazanamamıştır; ikincilikleriyse pek azdır. Bununla birlikte *Vidmar*, günümüz satrancının en usta oyuncularından biri olarak bu kitaba alınmıştır; çünkü başarısızlığa uğradığı da hiç görülmemiştir; nitekim en güçlü turnuvalarda bile değişmez bir düzenle üçüncülük sırasını elde etmiştir. Bu düzenli sonuçlar *Vidmar*'ın bilimsel bir dinginlikle ve oyuna tüm gücünü vererek oynadığını gösteriyor. *Vidmar*'ın getirdiği kuramsal yenilikler çok azdır; bununla birlikte oyunları, gösterdiği akılcılık ve teknik dakiklikten ötürü öğrenci için son derece öğreticidir*.

BUDAPEŞTE SAVUNMASI
Rubinstein-Vidmar, Berlin 1918

1.d4 Af6 2.c4 e5

Budapeşte Savunması. Bu savunmayı, 1917'de, satranç ustaları ***Abonyi, Barasz*** ve ***Breyer*** bulmuşlardır. Buradaki düşünce, Beyaz'ın c4... sürüşüyle zayıflayan merkez karelerine saldırıdır. Ancak oyunun bu kadar başında Siyah'ın bu saldırgınlığı hiç de sakıncasız değildir.

3.dxe5. Feda edilen eri kabul etmek istemezsek bunu 3.Af3 ve *İngiliz Oyunu*'ndaki benzeri yöntemlerle sağlayabiliriz.

3. ... Ag4

---

* ***Milan Vidmar*** 1887'de Ljubljana'da doğmuştur. Vidmar, Viyana Teknik Üniversitesi'nde okumuş olup halen Laibach Teknik Üniversitesi'ne hocadır(1929); özellikle elektrik mühendisliği konusunda ün yapmıştır. Satrançta en önemli başarısı ***1911 San Sebastian Turnuvası***'nda ***Capablanca***'nın yarım puan arkasından ***Rubinstein***'la ikinciliği paylaşmış olmasıdır. (Ayrıca ***Vidmar, Hastings 1925***'te 9 üzerinden 8,5 puan toplayarak ***Alyehin***'le birinciliği paylaşmıştır ki burada tutturulan yüzde doksan dörtlük başarı Hastings'te şimdiye kadar elde edilen en yüksek başarı oranıdır. ***Vidmar*** 10 Ekim 1962'de, doğduğu şehirde ölmüştür –Ç. N.)

Şimdi Beyaz'ın iki sürdürüm yolu var:

I) Eri tutmaya çalışmak. Ancak bunun sakıncası oyunumuzda ortaya çıkacak.

II) Saldırgan devam: 4.e4 Ae5 5.Ff4. Bu yol açıkça *Budapeşte Savunması*'nın çürütülmesi olarak öneriliyor; ama bunun için *Budapeşte Savunması*'nın düpedüz yanlış olması gerekir. Bu önerinin irdelenmesi henüz sonuçlanmamıştır; ancak gitgide varılan kanı o ki, her ne kadar *Budapeşte Savunması* ilk savında, yani 2.c4 hamlesinin çürütülmesi olduğu savında, haklı çıkmadıysa da, savunmanın kendisi de öyle basitçe kanıtlanabilecek kadar çürük değildir. Öyleyse ilk oyuncuya kesin üstünlük değilse de olağan ufak üstünlüğünü sağlayacak yöntemler araştırılmalıdır.

Budapeşte Savunması'nda Beyaz'ın hamle üstünlüğünden yararlanması, sıradan bir *Hintli Savunması*'nda olduğundan daha kolaydır; çünkü oyunun erkenden açılması, bildiğimiz bazı stratejik düşünceleri kullanabilmemizi sağlar. Bu bağlamda, Beyaz'ın 6. hamlesinden sonra, en güçlü değilse de oldukça yalın ve yeterli bir yönteme değineceğiz.

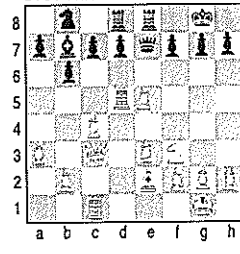
4.Ff4: 4.Af3'ten sonra Siyah, erini kolayca geri alırdı: ...Fc5 5.e3 Ac6

4. ... Ac6 5.Af3 Fb4+ 6.Ac3: ***Rubinstein*** ille de eri elinde tutmak için oynuyor olmasaydı kuşkusuz daha doğal bir hamle olan 6.Abd2'yi yeğlerdi; nitekim daha sonraları böyle oynanmıştır: 6. ... Ve7 7.a3

Budapeşte Savunması, Smyslov-Steiner, Groningen 1946
1.d4 Af6 2.c4 e5 3. dxe5 Ae4 4.Af3 Fb4+ 5.Fd2 Axd2 6.Abxd2 Ac6 7.a3 Fxd2+ 8.Vxd2 Ve7 9.Vc3 0-0 10.Kd1 Ke8 11.Kd5 b6 12.e3 Fb7 13.Fe2 Kad8 14.0-0 Ab8 15.Kc1! Fxd5 16.cxd5 d6 17.Fb5 Kf8 18.e4 a6 19.Fd3 dxe5 20.Axe5 Kd6 21.Ac4 Kh6 22.Ae3 Vh4 23.Vxc7 Kf6 24.g3 Vh5 25.e5 Kh6 26.h4 Vf3 27.Kc4 b5 28.Kf4 Vh5 29.Ag4 Kg6 30.Fxg6 Vxg6 31.e6 Vb1+ 32.Şh2 f5 33.e7 Ke8 34.Vd8 *Terk.*

Smyslov **Steiner**

D76 / 15.Kc1!



Age5! 8.Axe5 Axe5 9.e4 Fxd2+ 10.Vxd2. *İki Fil*inden ötürü Beyaz'ın oyunu daha rahat.

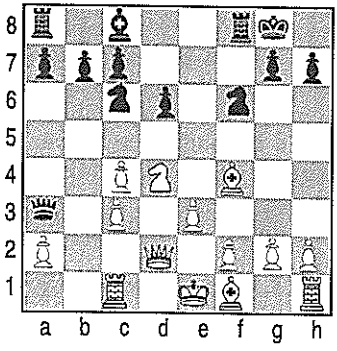
6. ... Ve7 7.Vd5 Fxc3+

Vidmar'ın burada başlattığı saldırı en doğru savunmaya karşı etkili olur muydu, kuşkuludur. (bkz. 13. hamleyi izleyen çözümleme) 7. ... f6 ile gerçek bir gambite girmek belki daha doğru olacaktı.

8.bxc3 Va3 9.Kc1 f6 10.exf6: 10.e6'ya karşı Siyah basitçe ...dxe6 11.Vh5 g6 12.Vxg4 e5 oynayarak aletini daha üstün bir konumda geri alır.

10. ... Axf6 11.Vd2 d6 12.Ad4 0-0 13.e3

D77 / 13.e3



İşte oyunu veren yanlışhamle. 13.f3 ve 14.e4'le Beyaz güvenlikli bir konum elde ederdi.

13. ... Axd4 14.cxd4 Ae4 15.Vc2 Va5+ 16.Şe2

16.Şd1'den sonra ...Ff5 17.Fd3 Axf2+ var.

16. ... Kxf4! 17.exf4 Ff5 18.Vb2 Ke8 19.Şf3 Ad2+

Siyah, ...h5 ve 20.h3 h4'le de oyunu kazanabilirdi; çünkü o zaman Beyaz önemli bir taş yitimine uğramadan Şahını mat ağından kurtaramayacaktı. Bunun yerine *Vidmar* son hamlesini yineleyerek işlerini kolaylaştırıyor; nitekim *Rubinstein* aldanıyor ve hamle yinelemesini önlemek için Şahını daha elverişsiz bir kareye çekiyor.

20.Şg3 Ae4+ 21.Şh4? Ke6 22.Fe2 Kh6+ 23.Fh5 Kxh5+ 24.Şxh5 Fg6 ve tek hamlede *mat.*

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SATRANÇ TEKNİĞİNİN YETKİNLEŞMESİ

1. *Akiba Rubinstein*

Yüzyıl dönümü yıllarında satranç bir durgunluk dönemine girmişti. ***Lasker***, 1899 Londra ve 1900 Paris Turnuvalarındaki büyük başarısıyla satranç dünyasının tartışma götürmez baş oyuncusu olduğunu kanıtlamıştı; artık hiç değilse birkaç yıl için gönül rahatlığıyla satranç alanından ayrılabilirdi.

Önceki dünya birincisi ***Steinitz*** ve genç ***Charousek*** ölmüşlerdi; belliydi ki ***Pillsbury*** de yakında onların ardından gidecekti. Genç yetenekler de henüz ortaya çıkmadığından baş ödüller hep aynı oyunculara gidiyordu: ***Tarrasch*** ve ***Schlechter***; bir de savunma ustası ***Maroczy***. Saldırı ustaları ***Janowski*** ile ***Marshall*** da bunların arasında sayılabilirse bile bütün düşünce zenginliklerine rağmen, bunlar ilk üçünün dengi düzeyde değillerdi. Bu dönemin hemen bütün ustaları ***Steinitz-Tarrasch*** kuramının o denli etkisindeydiler ki kendi kişilikleri arka planda bastırılmış kalıyordu; dolayısıyla bu yılların oyunlarında oyuncuların kişiliklerinden çok, dönemin özellikleri belirgindir. Satranç dünyasındaki durgunluk, en üst düzey oyuncularının kendi aralarında savaşımsızca yenişmezliğe bıraktıkları kısa oyunların çokluğunda yansıyordu.

Bu ayrıcalıklı ustalar arasına ilk sızma ***1906 Ostend Turnuvası***'nda görüldü. Birincilik ödülü gene ***Schlechter***'indi, ikincilik ödülü ***Maroczy***'ye gitti; ama ödül kazananlardan üçüncüsü, uluslararası bir turnuvada ilk kez oynayan genç ***Rubinstein***'dı. Bunu izleyen yılların belirgin özeliği, ***Spielmann***, ***Nimzoviç***, ***Tartakower***, ***Duras***, ***Vidmar*** ve şimdi ölmüşbulunan genç ***Perlis*** gibi birçok oyuncunun, gitgide artan başarıyla, hemen öncesi yıllarda görülmemişcanlılıkta saldırı oyunları çıkarmalarıdır.

Bu genç başkaldırı oyuncularının, dönemin başat oyun biçimine karşı savaşımları özellikle seçtikleri açılışlarda vurgulanıyordu. O günlerde tutulan iki açılış vardı: *İspanyol Oyunu* ve *Vezir Gambiti*. ***Perlis***, ***Spielmann*** ve ***Tartakower*** ise *Viyana Oyunu* ya da *Şah Gambiti* gibi saldırı oyunlarını yeğliyorlardı; savunmadaysa oyunun, çağdaş ustaların, özellikle ***Tarrasch***'ın sırrına vardıkları, günün gözde yöntemi olan sıkışık konumlara doğru gelişmesinden özenle sakınıyorlardı.

Örneğin ***Spielmann***, *İspanyol Oyunu*'na karşı gambit savunmasını, ***Nimzoviç*** de ***Hanham Savunması***'nı yeğliyorlardı. Eski engelleri yıkıp geleceğe yol açmada özellikle etkili olmuş bir savunma da ***Nimzoviç***'le ***Tartakower***'ın kullandıkları *Çigorin Savunması*'ydı: 1.d4 Af6. Bilindiği gibi, bu savunma VE açılışına karşı modern ustaların da tuttukları bir yoldur; şu farkla ki, başlangıçta bu savunma, oyunu açılış bilgisinin sınırları dışına çıkarıp az bilinen alanlara yönelmek amacıyla oynanıyordu; oysa günümüzde bu savunma 1. ... d5 savunmasının yetersizliğine inanıldığı için seçiliyor.

Rubinstein'in ortaya çıkışı böylece başkaldırı oyuncularıyla birlikte olmuştu; ama kendisi onlardan biri değildi*. Oyun biçimine bakarak onu bir Sâlik sa-

---

Akiba Rubinstein* 12 Ekim 1882'de Polonya'da Staviak'ta doğmuştur. Büyük Savaş'tan (1914) önce ***Rubinstein* dünya birinciliğinde ***Lasker***'in başlıca rakibi sayılıyordu. Ne var ki savaş, ***Rubinstein***'ın sinirlerini fazlasıyla yıpratmış olacak ki son yıllarında büyük başarılar kazandığı gibi çok kötü yenilgiler de almıştır. Gene de, genel olarak, hem turnuva hem de karşılaşma oyunlarında ***Rubinstein, Ostend 1907***'de ***Bernstein***'la paylaşmalı olarak; ***San Sebastiyan 1907***'de ve ***St. Petersburg 1909***'da, ***Lasker***'le paylaşmalı olarak; ***San Sebastiyan 1912***'de, ***Pistyan 1912***'de, ***Breslav 1912***'de

yabiliriz; nitekim ***Rubinstein***, döneminin bilimsel satranç akımını benimsemiş ve bunu en yüksek sanat yetkinliğine ulaştırmıştır. Ne var ki, ***Rubinstein***'da, kendi kendine gelişen ve emeksizce ortaya çıkan o talihli yeteneği bulamayız; tersine, kendisini yalnızlık içinde derinlemesine işine gömerek güçlüklerin üstesinden gelmeye çalışan bir zihinsel uğraşçıyı buluyoruz. ***Rubinstein*** yalnızca üstlendiği görev için yaşayan, oyununu kötü etkileyecek en ufak zevkten kendini yoksun bırakan gerçek bir zahittir; hiçbir zaman uygun ve doyurucu bir hamle bulmakla yetinmemiş, her zaman konumun gereği olduğuna inandığı tek ve biricik hamleyi bulana kadar zihnini zorlamıştır. Bu kadar aşırı bir zihinsel çalışmanın arasına bitkinlik anlarının girmesi doğaldır. Bu yüzden ***Rubinstein*** kadar sık ve kesinlikle açıklamasız sakarlıklar yapan bir başka satranç ustası daha yoktur. Buna karşılık ***Rubinstein*** satranç ustaları arasında en büyük sanat eridir. Nasıl ***Schlechter***'in bütün güzel oyunlarında neşeli bir dansı andıran oynak bir haz varsa, nasıl ***Lasker***'in acar oyunu izleyiciyi sürüklerse, ***Rubinstein***'da da her şey öylesine zarif bir dinginlik içindedir. Bunun nedeni, ***Rubinstein***'ın oyunlarında her aletin kendi konumsalca zorunlu yerini bulmuş olmasıdır. ***Rubinstein*** için satranç oyunu bir savaşım değil, yenginin örülmesidir; bu yüzden oyunları tek bir taşın yerinden oynatılamayacağı bir büyük yapı izlenimi uyandırır.

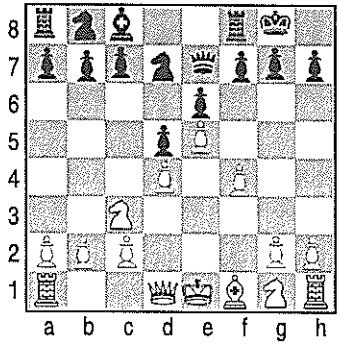
Rubinstein, özellikle "kapalı konumlarda aletlerin geliştirilmesi" bağlamında bilimsel açıdan söylenebilecek son sözü söylemiştir. ***Morphy***'nin açık konumlara ilişkin ilkesini biliyoruz: "Aletlerin zaman yitirmeden geliştirilmesi". Kapalı konumlarda soru-

---

Duras'la paylaşmalı olarak; ***Viyana 1922***'de, ***Marienbad 1925***'te ***Nimzoviç***'le paylaşmalı olarak birincilik kazanmıştır. ***Rubinstein***'ın gücü, belki kişiliği de, hepsini kazandığı ama ancak ufak farklar sağladığı şu karşılaşma sonuçlarından anlaşılabilir: 1908'de Lodz'da ***Marshall***'a karşı, 3:2:3; gene 1908'de Lodz'da Salwe'ye karşı 3:1:4; 1908'de Varşova'da ***Marshall***'a karşı 4:3:1; 1908'de Viyana'da ***Teichmann***'a karşı 3:2:1; 1909'da Berlin'de ***Mieses***'e karşı 5:3:2; 1918'de Berlin'de ***Schlechter***'e karşı 2:1:3; 1920'de Stokholm'de ***Bogolyubov***'a karşı 5:4:3. (Yıllar geçtikçe sinirsel rahatsızlığı artan ***Rubinstein*** 1932'de satrancı tümüyle bırakmış, 14 Mart 1961'de ölünceye kadar dingin bir yaşam sürmüştür. – Ç.N.)

nun "zaman"a değil, belli bazı kalıcı konumsal niteliklere ilişkin olduğunu da biliyoruz. Ama bu dediğimiz "kalıcı konumsal üstünlükler"i elde edinceye kadar taşlarımızı nasıl geliştireceğimize ilişkin bir genel ilke yok elimizde. İşte ***Rubinstein*** bu boşluğu, kuramsal yazılarıyla değil ama sayısız açılış yenilikleriyle doldurmuştur. *Kapalı konumlarda* ***Rubinstein*** *aletlerini hemen etkili olabilecekleri açık hatlara değil, olası bir yarma işleminden sonra etkilerini en iyi gösterecekleri noktalara yerleştirmiştir.*

D78 / 7...0-0

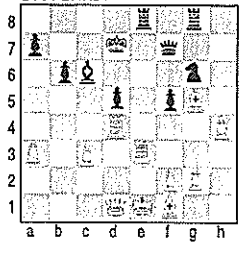


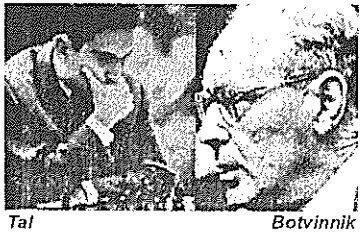
Bu bağlamda *Fransız Savunması*'nda sık rastlanılan bir varyantı inceleyeceğiz: **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e5 Afd7 6.Fxe7 Vxe7 7.f4 0-0.** Bu konumda ŞF genellikle görünüşte en etkili olacağı d3 karesine geliştirilir. ***Rubinstein*** burada g3... ve Fg2... sistemini getirmiştir. g3...'ten Filin d5'teki iyi desteklenmiş ere bakması düpedüz amaçsız görünüyor. Ancak tahtada Siyah'ın sıkışık kaldığı kapalı bir konum bulunuyor.

Fransız Savunması, Tal-Botwinnik, Moskova 1960

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Fb4 4. e5 c5 5.a3 Fxc3+ 6.bxc3 Vc7 7.Vg4 f5 8.Vg3 Ae7 9.Vxg7 Kg8 10.Vxh7 cxd4 11.Şd1 Fd7 12.Vh5+ Ag6 13.Ae2 d3 14. cxd3 Fa4+ 15.Şe1 Vxe5 16.Fg5 Ac6 17.d4 Vc7 18.h4 e5 19.Kh3 Vf7 20.dxe5 Acxe5 21.Ke3 Şd7 22. Kb1 b6 23.Af4 Kae8 24.Kb4 Fc6 25.Vd1 Axf4 26.Kxf4 Ag6 27.Kd4 Kxe3 28.fxe3 Şc7 29.c4 dxc4 30.Fxc4 Vg7 31.Fxg8 Vxg8 32.h5 *Terk*

D79 / 27.Kd4





Tal *Botvinnik*

Siyah'ın ...e5 sürmesini sağlayacak tek yarma işlemi, ...c5'le d4 erinin ortadan kaldırılmasından sonra ...f6; exf6 gxf6 kırışmasıyla gerçekleşebilir. Besbelli ki bu yarma işleminden sonra Fil g2'de d3'tekinden daha etkili olacak.

Bu betimlenen ilkelerle satrancın oldukça basit olduğu sanılabilir: Artık elimizde açık konumlar için ***Morphy***'nin, kapalı konumlar için ***Rubinstein***'ın ilkeleri var. Ne var ki, uygulamada tam açık ya da tam kapalı bir konum hemen hemen hiç karşımıza çıkmaz. Karşılaştığımız konumlar kapalı ve açık oyun öğelerini birlikte taşır. Öyleyse bu temel türler için verdiğimiz ilkeler gerçekte pek seyrek bu kadar arılıkla uygulanabilirler. Karmaşık konumlardaysa birkaç ilkeye birden uymak olanaklı değildir; çünkü ilkeler genellikle birbirleriyle çatışıktırlar.

Steinitz *kuramlarının pratik satranca uygulanması, fizik kurallarının teknolojiye uygulanmasına benzer.* ***Steinitz***'in kendi oyunları kuramlarını örneklendiren en iyi oyunlar olmaktan uzaktır. Bu kuramlardan pratik satranç için değer taşıyan özü çıkarmak bütün bir satranççılar kuşağını uğraştırmıştır. ***Rubinstein*** bu kuşağın başlıca oyuncusudur ve oyunları ***Steinitz*** kuramının en yetkin örneklerini oluşturur.

VEZİR GAMBİTİ

Rubinstein-Lasker, St. Petersburg 1909

Rubinstein'a sık yöneltilen bir suçlama, hep aynı açılışı, *Vezir Gambiti*'ni kullandığıdır. Bir eleştirmen bu suçlamayı, "büyük bir sanatçı hiçbir zaman tek yanlı olmamalıdır" biçiminde dile getirmektedir. Ama ***Rubinstein*** her şeyi birden yapabilen bir insan değildi. Sanatının virtüözü değil, rahibiydi o. Bir din adamından bazen bir dini, bazen başka bir dini vaaz etmesi istenebilir mi? Büyük sanatçı her zaman alçakgönüllü ve güvenlidir; sanatının efendisi değil, kuludur.

1.d4 d5 2.Af3 Af6 3.c4

Vezir Gambiti'nin amacı c-dikeyinden baskı kurmaktır. Siyah bu baskıdan kurtulmak için ...c5 oynayacak olursa, Beyaz, erleri kırışarak d5'te bir kopuk bırakır, sonra buna saldırır.

3. ... e6 4.Ac3 Fe7 5.Fg5 c5 6.cxd5 exd5 7.e3 Ac6 8.Fb5 cxd4 9.Axd4 Fd7

Lasker hiç yoktan oyunu çapraşıklaştırıp gerilimi artırmasını bilen bir satranç senaristidir; nitekim bu aşamada konumun gerektirdiğini oynamaya, yani zayıf d5 erini korumaya bakmıyor, oyunu kendi tasarımlarına göre biçimlendirmeye çaba gösteriyor.

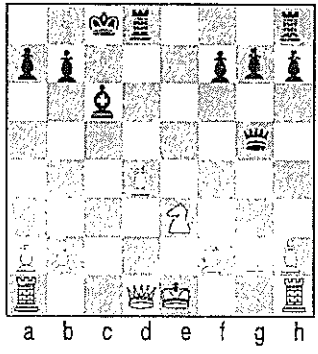
Rubinstein şimdi d5 erini kırabileceğini, ama bunu yaparsa karşı konulmaz görünen bir saldırıya katlanması gerektiğini anlıyor. Siyah'ın bu saldırısı öyle tehlikeli görünüyor ki, gözüpekliklerivle ün salmış oyuncular bile eri kırmaya cüret edemezlerdi. ***Rubinstein*** gözüpek değil, kaygılıdır; çoğu kez fazlasıyla kaygılı... Nitekim rakipleri kötüye giden oyunlarına yeni bir akış vermek üzere taş feda ettiklerinde, ***Rubinstein*** umutsuzca yapılan bu fedaları kabul etmemiş, kendi oyunundaki konumsal düşünceye bağlı kalarak daha yavaş ama kesin yengiyi yeğlemiştir.

Buradaysa, d5 erine saldırı, oyunun planını belirleyen konumsal düşüncedir (bkz. 3. hamleden sonraki çözümleme). ***Rubinstein*** eğer bu eri kırmayacak olsaydı, akla güvenen ve aklın buyruklarına uyan o alçakgönüllü ve uysal oyuncu olmaktan çıkardı. Sonunda ***Rubinstein*** korkarak ve titreyerek, ama "doğru"nun kazanacağına inan duyarak eri kırıyor.

10.Fxf6 Fxf6 11.Axd5 Fxd4 12.exd4 Vg5 13.Fxc6: Besbelli ki kırışma zorunlu.

13. ... Fxc6. *Vezir Gambiti*'ne karşı savunmada elde ettiği bu açık ve güzel konum karşısında ***Lasker***'in dehasına hayran olmamak elde değil.

D80 / 14...0-0-0



14.Ae3 0-0-0

Lasker gerilimi artırıyor. 14. ... Fxg2 gerilimi Beyaz yararına gevşetirdi. 15.Kg1 Va5+ 16.Vd2 Vxd2+ 17.Şxd2 Fe4 (18.Kg7'den sonra ....Fg6 oynamak için) 18.Kac1'le Beyaz, Siyah'ın içerilerine dalar.

15.0-0 Khe8: Şimdi ...Ke3 tehdidine karşı Beyaz'ın 16.g3 oynaması gerekli görünüyor; oysa bu, Siyah'ın saldırısını karşı konulmaz kılardı. Ne var ki, ***Rubinstein*** oyunu yitirdiğine hâlâ inanamıyor; düşüncesinin doğruluğuna inanıyor, ona göre oynuyor; ve inancından sapmayan gerçek inanlının kurtuluşunu sağlayacak mucizeyi bekliyor.

16.Kc1! Kxe3: 16. ... Şb8'e karşı 17.Kc5 Vg6 18.d5 ile Siyah'ın saldırısı durdurulur ve Beyaz iyi bir konumla eri elinde tutardı.

17.Kxc6+ bxc6 18.Vc1!!

İşte "mucize". Şimdi Siyah ne yapsa *Beyaz* elindeki erle oyunsonunu *kazanır*:

VEZİR ERİ OYUNU

Marshall-Rubinstein, Lodz 1908

1.d4 d5 2.Ff4

Marshall e3, c3 er konumunu kurup, aletlerini Af3..., Abd2..., Fd3..., 0-0... ile geliştirmeyi planlıyor. Bu basit gelişme önceleri çok kullanılırdı; ancak bu yol, gerçek bir üstünlük sağlamaya elvermeyecek kadar basittir. Bu açılışta Beyaz merkez üstünlüğü sağlamak için hiçbir çaba göstermiyor; oysa *iyi bir açılışın amacı merkez üstünlüğü sağlamak olmalıdır*.

Aynı açılışın daha da zayıf bir varyantı Ff4...'süz sürdürüm yoludur; yani VF'nin kısıtlı kaldığı şıktır. Bu şıkta Beyaz, Filini etkinleştirecek e4... sürüşünü fazla savsaklayamaz. Ama öyleyse Siyah, Beyaz'ın stratejik planını bilmektedir; aletlerini buna göre yerleştirebilir. Bununla birlikte bu açılışın şeytanca bir yanı da yok değildir. Beyaz'ın gönüllüce girdiği bu sıkışık konum bazen Siyah'ı merkeze ivecenlikle ...c5 ya da ...e5 sürmeye kışkırtabilir. O zaman Beyaz dxc5... ya da dxe5... kırışmalarından sonra c4... ya da e4 sürerek Siyah'ın merkez er konumundaki zayıflıklardan yararlanabilir. Belçikalı satranç ustası ***Colle*** bu açılışı uzun bir süre başarıyla kullanmış, Siyah'ın doğru savunma yöntemi bulunduktan sonra bırakmıştır.

Bu son açılış sistemi 1.c3'le de başlatılabilir; Siyah, Beyaz'ın 2.d4 ve 3.e3 hamlelerini hiçbir yoldan

önleyemez. İspanyol usta Saragosalı *Juncosa*'nın görüşüne göre hamlelerin böylece sıralanması, psikolojik olarak, 1.d4'ten daha etkilidir; çünkü *Juncosa*'nın inancına göre Siyah kendini erken er sürüşlerine daha kolay kaptırır. 1.c3 hamlesi bu oyuncunun ardından, *Saragosa Açılışı* diye anılmaktadır.

2. ... Af6 3.Af3 e6 4.e3 c5 5.c3 Ac6

Bu aşamada ... Vb6 henüz etkili olmaz; çünkü Beyaz Vb3...'le yanıtlayabilir. Eğer o zaman Siyah, Vezirleri kırışırsa, Beyaz, açık a-dikeyinden ötürü üstünlük elde eder.

6.Fd3 Vb6

Şimdi Beyaz biraz güç durumda. 7.b3, c3'ü zayıflatacağından, ciddi bir konumsal yanlış olur. 7.Vb3 ise, ...c4 8.Vxb6 axb6 hamleleri ve ...b5-4 sürüşleriyle yanıtlanır ve Siyah açık a-dikeyinden ötürü üstünlük elde eder. 7.Vd2 de Abxd2...'yi engellediği için kötü. Öyleyse doğal hamle 7.Vc2 olmalı. Ne var ki, Siyah'ın ...Fd7, ...Kc8, ...cxd4, ...Ab4 tehdidinden ötürü Beyaz gene zaman yitirir. Bu yüzden Beyaz en iyi kararı vererek 7.Vc1 oynuyor.

7.Vc1 Fd7 8.0-0 Kc8 9.Abd2 Fc7 10.Kb1

Beyaz Ae5... oynamak istiyor, ama bunu hemen yapamıyor; Siyah ...cxd4 oynar. Bu yüzden Beyaz, Vezirini c-dikeyinden çekmek için b2'yi Kaleyle koruyor.

10. ... 0-0 11.Vd1 Kfd8 12.Ae5 Axe5 13.dxe5 Ac8 14.Vh5 f5: Siyah şimdi ...Fb5'le Filleri kırışmayı tehdit ediyor. O zaman Beyaz artık saldırı umutlarını yitirecek, üstelik kötü Filinden ötürü oyunsonuna zayıf girecekti. Aşağıdaki Kale hamlesi işte bu kırışmayı önlüyor; ama Beyaz gitgide savunmaya çekilmek zorunda kalıyor. Doğru hamle, 15.exf6 g.a., Axf6 16.Ve2 ile aşağı yukarı denk şanslar elde etmekti.

15.Kfe1 Fb5 16.Fc2 Va6 17.Ka1

Erini koruyor; hem de ...Fd3 ile Fillerin kırışılmasını bir kez daha önlüyor.

17. ... Fd3 18.Fd1 Vb6. Beyaz'ın b2'yi savunacak iyi bir hamlesi yok; 19.b3'ten sonra ...Va5 var.

19.Ab3: ki b2 erine karşılık d4'e güçlüce otursun. Ne var ki, ***Rubinstein*** Ş-kanadında Beyaz'ın saldırı girişimini kestiği gibi, merkezde ve V-kanadında kazandığı etkinlikle açık bir konum üstünlüğü sağlamış bulunuyor; bütün bu üstünlükleri bir er karşılığı

elinden çıkaracak değildir. Nitekim ***Rubinstein***, eri kırmaktan vazgeçerek kuşatma işlemini sürdürüyor.

19. ... a5 20.Ff3 Fe4: ...a4'ten sonra Ac1... vardı. Ama şimdi Beyaz b2'yi savunmak zorunda.

21.Ke2 Ac7 22.Kd2 a4 23.Ac1 g6 24.Vh3 Şh8

Siyah'ın V-kanadı saldırısı birkaç Beyaz aletin oyun dışı kalmasıyla sonuçlandı. ***Rubinstein*** bu durumdan yararlanarak aletlerini V-kanadından Ş-kanadına aktarıp orada da girişim gücünü ele geçiriyor.

25.Vh6 Fxf3 26.gxf3 g5! 27.Fg3 d4! Siyah şimdi d-dikeyinde başarılı bir yarma işlemine girişebilir. Bu yüzden ***Marshall*** iki ere bir alet feda ederek ***Rubinstein***'a güçlük çıkarmaya karar veriyor.

28.exd4 f4 29.Ac2

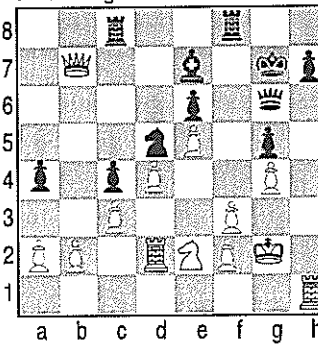
Elbette 29.Fxf4 gxf4 30.Vxf4 değil; ...Fg5 var.

29. ... fxg3 30.hxg3 Vc6 31.Vh5 Kf8 32.Şg2 Ve8 33.Vg4 Vg6 34.Kh1 c4! Böylece Siyah d5'te Atına temelli bir konumluk sağlıyor.

35.Ve4 Şg7! Siyah, beyaz Veziri Ş-kanadının savunmasından uzaklaştırmak üzere er feda ediyor.

36.Vxb7 Ad5 37.g4 Yoksa Siyah ...g4 sürüp f4... ya da fxg4...'ten sonra ...Ve4 oynayacaktı.

D81 / 37.g4



37. ... Kxf3!!

Kamuoyunun, bir satranç ustasının oyun biçimi üzerine nasıl yargıya vardığını kestirmek güçtür. Örneğin ***Rubinstein*** genellikle kuru bir oyuncu bilinir; oysa onun oyunlarından oluşacak bir parlak kombinezonlar seçkisi, kombinezoncu diye ün yapmış nice oyuncudan derlenecek benzeri bir seçkiden çok daha zengin olurdu.

38.Vxc8: 38. Şxf3'e karşı ...Kf8+ 39.Şg3 Ve4 40.Kf1 Kf3+ 41.Şh2 Vxg4 42.Ag3 Şf7 var ve ...Af4'e karşı Beyaz'ın savunması yok.

Bu sürdürüm yolunda Beyaz 39.Şg2 oynarsa 39. ... Ve4+ 40.Şg1 Vxg4+ 41.Ag3 (41.Şh2'ye ...Vh4+, 41.Şxf1'e ...Vf3 var) 41. ...Kf3!'ten sonra Siyah'ın

...h5-4 tehdidine karşı etkili bir savunması kalmaz.

Gerek bu kombinezonlarda gerekse oyunun devamında çok sayıda bekleme hamlesinin bulunması dikkati çekiyor. Böyle bekleme hamlelerine ***Rubinstein***'ın oyunlarında çok sık rastlanır; bu, onun kombinezonlarına bir satranç problemi büyüleyiciliği kazandırır.

38. ... Ve4 39.Şg1 Ae3 40.Ag3

Tehdit ...Kg3+ idi. 40.Kh2'ye karşı ...Vb1 vardı.

40. ... Kxg3+ 41.fxg3 Vb1+ 42.Şf2

42.Şh2'ye karşı ...Axg4+ 43.Şh3 (43.Şg2'ye ...Ve4) 43. ... Vxh1+ 44.Şg4 h5 mat var.

42. ... Axg4+ 43.Şe2 Vxe4+ 44. *Terk.*

DÖRT AT OYUNUNA KARŞI RUBINSTEIN SAVUNMASI

Şimdiye kadar iki tür ŞE oyununa değindik. Birinde Beyaz oyunu d4...'le açıyordu, öbüründe f4...'le. Şimdi üçüncü bir türden söz edeceğiz. Örneğin, *Dört At Oyunu*'nu inceleyelim. 1.e4 e5 2.Af3 Ac6'dan sonra 3.Ac3 hamlesi *İspanyol Oyunu*'nun 3.Fb5'i kadar mantıklı görünmez; VA'nın çıkışı ikinci hamlede başlatılan saldırının sürdürümü olmuyor. Ama *Üç At Oyunu*'nun, ya da 3. ... Af6'dan sonra *Dört At Oyunu*'nun amacı, ŞE'ne saldırıyı tamamlayacak olan d4... hamlesini hazırlamak değil, aletlerin gelişmesine öncelik vermektir. Örneğin 3. ... Af6 4.Fb5 (Buna *İspanyol Dört At Oyunu* denir.) Fc5 5.0-0 0-0 6.d3 d6 7.Fg5 ile Beyaz, sonunda oyunu hem d4...'le hem de f4...'le açma olanağını elinde tutar. Bu konumda Siyah, Beyaz'ın her iki olanağını da hesaba katmak zorundadır; oyunu yalnızca savunma taktikleriyle sürdürmekte çok güçlük çekebilir. *Dört At Oyunu*'nun büyük gücü işte buradadır. *İtalyan Oyunu*'nun uysal sürdürüm yolu da benzer niteliktedir: 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.d3 Af6 5.Ac3 d6 6.Fe3 vd. Bu türden açılışlarda Siyah'ın salt savunma için oynaması doğru değildir. *Siyah*, en iyisi, Beyaz'ın yavaş ve pek o kadar mantıksal olmayan açılışından yararlanarak *girişim gücünü ele geçirmelidir*. *İspanyol Dört At Oyunu*'na karşı *Rubinstein Savunması*, işte bu düşünce üzerine kurulmuştur.

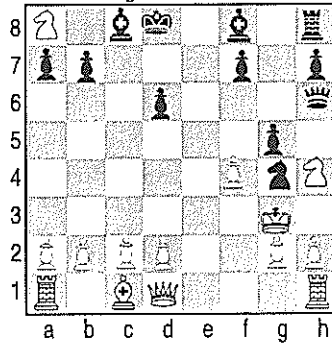
1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Ac3 Af6 4.Fb5'ten sonra ***Rubinstein***, ilk kez ***1912 San Sebastian Turnuvası***'nda ***Spielmann***'a karşı 4. ... Ad4'le devam etti. Burada Siyah, c3 Atı yüzünden Beyaz'ın c3... sürememesinden yararlanarak b5 Filini amaçsız bırakıyor. Sözü edilen oyunda ***Spielmann*** 5.Fc4 oynadı ve Siyah ....Fc5 6.Axe5 Ve7! 7.Af3 d5 8.Axd4 dxc4'le hafif üstünlük elde etti. Oyunda hemen sonra birkaç eleştirmen, Beyaz'ın 8.Fd5'le üstünlük kazanabileceğini ileri sürmüşse de kısa bir süre sonra ***Bernstein***'la oynayan ***Rubinstein*** bu yöntemin, gambit stili 8. ... Fg4'e karşı etkisiz kaldığını göstermiştir. Bu savunmanın ilk habercisi, gene aynı turnuvada oynanan, aşağıdaki ***Tarrasch-Rubinstein*** oyunudur.

Bogolyubov 1920'de Stokholm ve Goteborg oyunlarında *Rubinstein Savunması*'nı çürütme yolunda ciddi çabalar göstermiştir. Nitekim ***Bogolyubov*** 4. ... Ad4'ü 5.Ae5'le yanıtlayarak uygulamada başarı kazanmıştır. Ne var ki, ***Rubinstein***'ın sürdürüm yolu son irdelemede gene de kusursuz bulunmuştur. ***Teichmann***'ın bu savunmaya ilişkin irdelemelerinden çıkan ana varyant şöyledir:

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Ac3 Af6 4.Fb5 Ad4 5.Axe5 Vc7 6.f4 Axb5 7.Axb5 d6 8.Af3 Vxe4+ 9.Şf2 Ag4+ 10.Şg3. 6.f4'ün ardından bu gözüpek Şah manevrası ***Bogolyubov***'un getirdiği yeniliktir. **10. ... Vg6!** ***Rubinstein*** burada ....Şd8 oynamış ve yenilmiştir.

11.Ah4 Vh6 12.Axc7+. ***Tartakower*** bunun yerine 12.h3'ü salık veriyor. Bu belki Beyaz için en iyisi; ama gene de Siyah'ın önüne hiçbir güçlük çıkarmıyor. **12. ... Şd8 13.Axa8 g5:** Siyah'ın sonuca gidebilecek bir saldırısı var.

D82 / 13...g5



DÖRT AT OYUNU

Tarrasch-Rubinstein, San Sebastian 1912

Bu oyun, açılıştan da çok, ***Rubinstein***'ın oyunsonunu yönetişi açısından ilgi çekicidir. Oyunsonu, ***Steinitz*** oyunlarından bildiğimiz Fil ve Ata karşı iki Fil çatışmasına bir örnek oluşturuyor. ***Steinitz*** bölümünde buna ilişkin notlara bir kez daha bakılmasını salık veririz; erlerle kısıtlama hamleleri, kesin kuşatmadan sonra yarma işlemi gibi tipik süreçler burada yeniden ortaya çıkmaktadır. Üstelik ***Steinitz*** kuramıyla adamakıllı tanışıklığı olan ***Tarrasch*** kendisi de *İki Fil Üstünlüğü*'nden yararlanmasını bilen bir eski ustadır. Dolayısıyla, ***Steinitz***'in tehlikelerden habersiz rakiplerinin tersine ***Tarrasch*** inatçı bir direniş göstermekte, gene de ***Rubinstein***'ın neredeyse mucizevi bir dakiklikle aletlerini başarıya doğru yönetmesi karşısında yenilgiden kurtulamamaktadır.

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Ac3 Af6 4.Fb5 Fc5

Bu oyunda ***Rubinstein*** kendi savunmasını henüz doğru sırasıyla oynamıyor. Doğrusu 4. ... Ad4 ve ancak Fa4...'ten sonra gambit hamlesi ...Fc5'tir. Eğer o zaman Beyaz, eri kırarsa, oyunda karşımıza çıkacak konuma varırız. Buna karşılık oyundaki sıra içinde er fedası doğru değildir.

5.Axe5 Ad4 6.Fa4: ***Rubinstein***'ın hamle sırası 6.Fe2 ile çürütülebilirdi. O zaman Siyah, feda edilmişerine hiçbir karşılık elde edemezdi.

6. ... 0-0 7.d3. Burada 7.Ad3 Fb6 8.e5 salık verilmiştir. Ancak bu sürdürüm yolunda Beyaz'ın bazı güçlükleri olacak ve Siyah ...f6'ya da ...d6 ile iyi bir konum elde edecekti.

7. ... d5 8.Fg5 c6. Siyah'ın, feda edilmişerine karşılık, ne kazandığı pek anlaşılamıyor; gene de, işin garibi, Beyaz bu eri elinde tutamıyor.

9.Vd2. Oyunun devamı göz önünde bulundurulunca (bkz. Siyah'ın 12. hamlesi), bu Vezir hamlesinin Siyah'a eri geri verdiği sanılabilir. Ama Beyaz başka ne yapabilirdi? Elbette Şah ortada kalamazdı; 9.0-0 ise iyi değil, çünkü o zaman 9. ...Ke8'e karşı 10.f4 oynanamaz; 10.Af3'ten sonraysa ...Fg4 var. Böylece Beyaz uzun rok yapabilmek için Veziri oynamak zorunda; oysa Vezirin d2'den başka gidebileceği

bir yer yok. Dolayısıyla ileride Siyah'a eri bir kaza sonucuymuş gibi kazandıran Vd2... hamlesi gerçekte konumsal zorunluklardan kaynaklanıyor.

9. ... Ke8 10.f4 b5!

Eri geri almadan önce bu hamle kesinlikle gereklidir; nedeni birazdan anlaşılacak.

11.Fb3 h6 12.Fh4. Eğer Beyaz, eri tutmak istiyorsa, 12.Fxf6 Vxf6 13.0-0-0 oynamalıdır; ama o zaman 13. ... a5'le Siyah çok güçlü bir saldırı olanağı elde ederdi; nitekim Siyah şu ilginç sürdürümle oyunu kazanırdı: 14.exd5 a4 15.Axe4 Ve7 16.d6 axb3!! 17.dxe7 bxa2.

12. ... Axe4 13.Fxd8 Axd2. Şimdi ***Rubinstein***'ın, 10. ... b5! 11.Fb3 hamlesinin nedeni anlaşılıyor; yoksa Beyaz 14.Fh4'ten sonra Atı kırardı.

14.Şxd2 Kxd8. Böylece Siyah, erini geri aldı ve *İki Fil*inden ötürü oyunsonuna üstün giriyor.

15.Ae2. Bu, ... a5 tehdidi yüzünden zorunlu. Turnuva kitabında bunun yerine şu sürdürüm yolu salık veriliyor: 15.Kae1 a5 16.Ae2 Axe2 17.Kxe2 a4 18.Ac6 Fg4 19.Ad8 Fxe2 20.Fd5 Kxd8 21.Fxf7+ Şxf7 22.Şxe2. Ancak kanımızca Beyaz'ın üç eri Siyah'ın Filini karşılamıyor. Örneğin 22. ... Ke8 23.Şd1 a3 24.b3'ten sonra Beyaz'ın konumu umarsız.

15. ... Axe2 16.Şxe2 Ke8 17.Şf1. Beyaz, Kaleleri arasındaki bağlantıyı koparan bu hamleyi besbelli ki gönülsüzce yapıyor; 17.Şd2'den sonra 17. ... f6 18.Ac6 Fe3 gelmesinden korkuyordu. Ancak bu sürdürüm o kadar tehlikeli değildi; Beyaz bunu 19.Şe2!! ile sakıncasızca yamtlayabilirdi.

17. ... Fb7 18.c3 f6. Bu ve sonraki er hamleleri beyaz Atı daha mütevazi bir konuma sürüyor. Fil ve Ata karşı *İki Fil* çatışmalarında sık rastlanan bu süreci, ***Steinitz***'in oyunlarında görmüştük.

19.Ag4 h5 20.Af2 Fe3 21.Fd1 h4 22.g3 a5

Şimdi oyunun yeni bir aşaması başlıyor. Gene ***Steinitz*** oyunlarından tanışık olduğumuz er sürüşleri ve sonunda kanattan yarma işlemi...

23.Ff3 b4 24.Şg2 bxc3 25.bxc3 Fa6 26.c4!

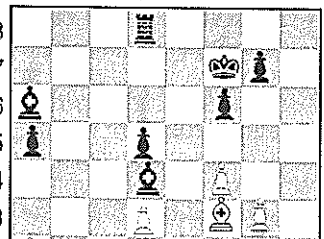
Benzer konumlarda ***Steinitz***'in rakipleri Filin er zinciriyle kısıtlanmasına izin verirlerdi. Bu türden oyunsonlarının büyük uzmanı ***Tarrasch*** ise c6, d5 er zincirini nasıl kıracağını ve Filini nasıl etkinleştireceğini çok iyi biliyor.

26. ... Kad8. Er koruyucusu olmak Kale için pek onurlu bir görev değil; birazdan siyah Şah, Kaleyi bu külfetten kurtaracak. Gene bu türden oyunsonlarından biliyoruz ki, *İki Fil*i olan yanın Şahı çabucak etkinleşebilir; buna karşılık rakip Şah, oyunumuzda beyaz Şah, düşman Fillerin çaprazlama ateşinden ötürü ortaya çıkmayı göze alamaz.

27.cxd5 cxd5 28.Khd1 Ke7 29.Ag4 hxg3 30.hxg3 Fd4 31.Kac1 Kb7 32.Kc2 Şf7 33.Af2 Kb2

V-kanadında yarma işlemi tamamlandığından Siyah'ın Kalelere gereksinimi kalmadı. Siyah şimdi Şahla V-kanadına dalabilmek için Kaleleri kırışmak istiyor.

D83 / 35...Fd4



34.Kxb2 Fxb2 35.Kd2 Fd4

Şimdi oyunsonunun en can alıcı aşaması başlıyor. Önceki oyunlardan bildiğimiz gibi Atları kısıtlamanın yolu, onları er destekli konumluklardan yoksun bırakmaktır. İncelemekte olduğumuz oyunda gene bu yöntem uygulanıyor. Oyun, kapalı konumlu olmamakla birlikte ***Rubinstein*** erlerini öyle yerleştirmiş bulunuyor ki d5 eri d3'teki beyaz erin desteklediği kareleri, f6 eri de f4'teki beyaz erin desteklediği kareleri beyaz Ata erişilmez kılıyor.

Bu konum gerçekleşmeseydi ve beyaz At iyi karelere oturabilseydi, *İki Fil Üstünlüğü* kuşku götürür olacaktı. ***Tarrasch*** şimdi Atına böyle bir konumluk sağlamak üzere bir plan uyguluyor. Tam başarıya ulaşmak üzereyken, ***Rubinstein***'ın, bu planı iyi bir hesaplamayla nasıl engellediğini görmek gerçekten heyecan verici.

36.Ah3. Plan uygulanıyor. Beyaz f5... sürüp e6 karesini Atına konumluk olarak hazırlamak istiyor.

36. ... Şe6. Bu, f5...'i önlüyor: ama Beyaz şimdi Şahı oradan uzaklaştıracak.

37.Kc2 Şd6 38.f5

Beyaz'ın planı başarıya ulaşmışgörünüyor. Af4... tehdidine karşı Siyah şimdi ne yapmalı?

38. ... Kc8! Kale tam zamanında geliyor. Kalelerin kırışılmasından sonra Siyah, f5 erine ya ...Fc8'le ya da ...Şe5'le saldıracak ve g4... savunma hamlesini zorunlu kılacak. Bundan sonra ...Fe3 ile beyaz At e6'dan kesinlikle uzak tutulabilir.

39.Fd1 Kxc2 40.Fxc2 Şe5 41.g4 Fe3

Şimdi Siyah, oyunsonunu bir güçlükle karşılaşmadan kazanır; çünkü Şah dahil, Siyah'ın tüm aletleri Beyaz'ın türdeşi aletlerinden çok daha iyi konumlara yerleşmiş bulunuyor; dolayısıyla Beyaz kendi erlerini uzun süre savunamaz. Gene de ***Rubinstein***'ın bu oyunu sonuçlandırmakta gösterdiği dakiklik övgüye değer. Bu bağlamda özellikle 43. ve 51. hamlelere dikkat edilmelidir.

42.Şf3 Şd4 43.Fb3 Fb7 44.Şe2 Fa6: Bu anlamsız hamle yinelemesi, 45. hamlede dolması gereken zamanın daralmasından olsa gerek.

45.Fc2 Fb5 46.a4 Fd7. Şimdi tehdit, ...g6.

47.Şf3 Şc3 48.Şxe3 d4+ 49.Şe2 Şxc2 50.Af4 Fxa4 51.Ac6 Fb3 52.Axd5+ Şb2 53.Ab5 a4 54.Şe3 a3 55.Axa3 Şxa3 56.Şd4 Şb4 57. ***Terk.***

KABUL EDİLMEYEN ŞAH GAMBİTİ

Rubinstein-Hromadka, Maehresch-Ostrau 1923

1.e4 e5 2.f4 Fc5. Beyaz'ın fedasıyla ilgilenmeksizin aletleri geliştirmek, *Şah Gambiti*'ni kabul etmemenin en yalın yoludur; ama en güçlü yolu değildir. [En baştaki oyunun (***Rosanes-Anderssen***) açılışı üzerine söylediklerimize bkz: sf.24]

3.Af3 d6 4.Ac3. ***Morphy***'nin yeğlediği yol, 4.c3 ve ardından d4... ile merkezde er birikimi sağlamaktı. Ne var ki, Siyah'ın gelişme üstünlüğünden ötürü bu er merkezi yeterince korunamıyor ve güçlü saldırılara dayanamıyordu.

4. ... Af6. 4. ...Ac6 daha zayıf olurdu; çünkü o zaman Beyaz 5.Fb5'le Siyah'ın oyununa fazla baskı yapardı.

5.Fe4 Ac6 6.d3: Şimdi merkezde kurulan denge Beyaz'a yarıyor; çünkü Siyah kendi konumunu zayıf-

latmadan ...exf4'le merkezi açamaz, meğer ki hemen arkasından ...d5 sürebilsin. Buna karşılık, Beyaz, sırası geldiğinde fxe5... kırışarak f-dikeyini saldırı amacıyla açabileceği gibi, f5...'le Siyah'ın konumunu sıkıştırmak için de oynayabilir. Bunca konum üstünlüğü varken, Beyaz, Ş-kanadında rok yapamamayı seve seve kabul eder.

6. ... Fg4. 6. ... Fe6, konumun gereklerine daha uygun olurdu. Er bingeçi Siyah'ı kaygılandırmamalıydı; d- ve f-dikeylerinin açılması bunu fazlasıyla karşılardı.

7.h3 Fxf3 8.Vxf3 Ad4 9.Vg3

Eski bir Kale fedası numarası: 9. ... Ac2 10.Şd1 Aa1 11.fxe5 dxe5 12.Vg7'den sonra Beyaz kazanır.

9. ... Ve7 10.fxe5 dxe5 11.Şd1 c6 12.a4!

Beyaz bir yandan ...b5'i önlüyor, bir yandan da Siyah'ın yapmasını beklediği uzun roka doğru şimdiden bir saldırı hazırlıyor.

12. ... Kg8. Henüz Vg7... tehdidi bulunmadığından bu hamle ilk bakışta gereksiz görünüyor. Ne var ki, Beyaz 13.Kf1'le hem 14.Vg7 hem de 14.Fg5 tehdit etmeye hazırlanıyor. Bu yüzden Siyah'ın uzun roka vakti yok.

13.Kf1 h6 14.Ae2 0-0-0 15.Axd4 Fxd4 16.c3 Fb6 17.a5 Fc7 18.Fe3 Şb8

Siyah şimdi ...Ae4 tehdit ediyor. Bu hamle şimdiye kadar Vg4...'ten ötürü kötüydü.

19.Şc2 Şa8 20.Kf3

Beyaz'ın tehdidi, 21.Vf2 ile her iki KE'ne birden saldırmak

20. ... Ad5

Beyaz'ın f-dikeyindeki baskısını hafifleteceği umulan kostak bir hamle. Ancak ***Rubinstein*** bundan daha kostak, üstelik kesin sonuç alacak bir yanıt hazırlıyor.

21.Fg1. 21.exd5'ten sonra Siyah'ın umut verici bir saldırısı var: ...cxd5 22.Fa2 e4 23.Ff4 exf3 24.Fc7 Kc8 ve ...Ve2.

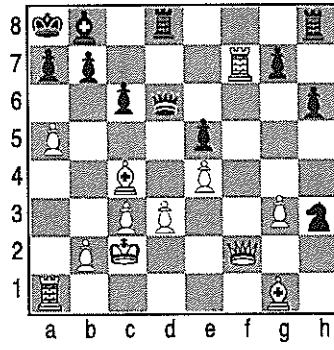
21. ... Af4 22.Vf2 Fb8 23.g3!

Oyunu sonuçlandıracak olan kombinezonun başlangıcı. Siyah bu hamleden korkmuyordu; çünkü Beyaz'ın g1'deki Filini kırarak saldırıyı durdurabileceğini sanıyordu.

23. ... Axh3 24.Kxf7 Vd6

25.Vb6: Bu parlak hamleyle Beyaz, Siyah'ın kırışmalarla oyunu yalınlatma planını bozuyor. Besbelli ki Siyah, Veziri alamaz; yoksa 25. ... axb6 26.axb6 Fa7 27.Kxa7+ Şb8 28.Kfb7 Şc8 29.Fa6'dan sonra mat olurdu.

D84 / 24... Vd6



25. ... Kd7

26.Fc5! Kxf7: Siyah, taş yitimini önleyemez. 26. ... Vc7'den sonra c7'deki çifte kırışmanın ardından g8'deki Kale gider.

27.Fxd6 Kf2+ 28.Vxf2! Axf2 29.Fc5 *Terk.*

Bad Kissingen 1928: ayaktakiler (soldan sağa): *Euwe, Yates, Tartakower, Spielmann, Reti, Mieses, Bogolyubov*; oturanlar (soldan sağa): *Nimzoviç, Capablanca, Tarrasch, Marshall.*

ESKİ BİR SORU: SATRANÇ NEDİR?

Satranç... en ciddi insanların tüm yaşamlarını adadıkları, hakkında kalın ciltler yazılan oyun... Şimdi buna gerçekten oyun mu diyeceğiz, yoksa bilim mi? Satrancın tarihçesine bakacak olursak, bu oyunun daha çok, kültürce önde giden ülkelerde yaygınlaştığını görürüz. Nitekim *Ortaçağ'ın sonlarında, zamanın kültür önderi Araplar satrancı Avrupa'ya tanıtmışlardı.* Avrupa'nın en eski satranç yazarlarının 1500'lerde İspanya ve Portekiz'de yaşadıklarını görüyoruz; bu ülkeler de maddi ve zihinsel buluşlarda çağlarının önderleriydi. Rönesans döneminde İtalya'dan ***Polerio*** ve ***Greco***'nun adları dünya satrancında önde geliyordu. On sekizinci yüzyılda ve ***Napolyon*** döneminde politika ve beğeni sorunlarında Avrupa'nın önde gelen ülkesi Fransa'ydı; ***Philidor***'la ***Labourdonnais*** de bu dönemde ün yapmışlardır. ***Napolyon*** kendisi de boş zamanlarını bu oyuna veriyordu.

On dokuzuncu yüzyılda satrancın yaygın olduğu ülkeler, İngiltere, daha sonra Almanya, Rusya ve Amerika'ydı. *Büyük Savaş'tan* (1914-1918) *sonra satrancın ve satranç turnuvalarının yaygınlaşması, eski düşman ulusler arasında bir köprü kurarak uluslararası gerginliklerin giderilmesinde kendine düşen görevi bilim ve sanattan daha çabuk başarmıştır.*

En büyük kültür aşamasındaki insanların oynadığı bu oyunun değerini* açıklamaya çalışacak olursak

* Satrancın anlamı ve değeri üstüne bilim adamları ve sanatçılar da kafa yormuşlardır. Yüzyıllardır süregelen tartışmaya, *Türker Alkan, Radikal*'deki yazısıyla (27 Haziran 2000) katıldı. Satranç okurunun ilginç bulacağını umduğumuz bu yazıdan geniş bir bölümü belge olarak sunuyoruz / editör:

(...) Satranç elbette son derece zevkli bir oyun. Fırsat buldukça oynarım. Ama doğrusunu söylemek gerekirse satranç oynadığım için ne kendi zekâmın geliştiğini sanıyorum, ne de diğer satranç oyuncularında böyle bir gelişme gördüm. Tam tersine, bütün dünyayı bir satranç tahtasına indirgeyen bazı satranç oyuncularında "duygusal zekâ" bakımından gerileme olduğu bile ileri sürülebilir. (*Stefan Zweig, Satranç Ustası* adlı ünlü öyküsünde bunu çok güzel anlatır.) Bilebildiğim kadarıyla, 'satrancın zekâyı artırdığı savıyı' destekleyecek bilimsel bir kanıt da yoktur.

Neden satrancı salt 'zevkli olduğu, hoşça vakit geçirmemize yaradığı' için övmeyiz de illa daha işlevsel yararlar peşinde koşarız?

bunu belki şu görüşte bulabiliriz: *Satranç bir mücadele oyunudur* ve ***Lasker***'in belirtmiş olduğu gibi, masabaşı türünden olsun, insanların bir mücadele oyununa içgüdüsel gereksinimi vardır. Bu, özellikle modern çağlarda, makineleşmiş bir ortamda dizginlenen, dolayısıyla eş tempoyu tutturmak zorunda kalan insanların, bir yolunu bulup bireysel güçlerini sınama ve kendilerini gösterme tutkularından gelmektedir. Ancak

---

Hoşça vakit geçirmek kendi başına yeterli değil midir? Bu tutumun arkasında atalarımızdan kalma bir 'Apollonian kültürün' etkisi vardır sanıyorum. Bizler ciddi, oturaklı, çatık kaşlı, ağır başlı, genizden konuşan insanlarız. Bir işin sadece zevkli olması yeterli değildir, hatta zararlıdır; etkinliğimiz işlevsel olmalı, başka şeylere yaramalıdır, diye düşünürüz.

Ayrıca zekânın kendi başına çok fazla bir işe yaradığını da sanmıyorum. Belki de zekâdan daha fazla önemli olan şey, akıldır. Yani o zekâyı nasıl kullandığımız, hangi amaca yönelttiğimiz, tüm kişiliğimiz, salt zekâdan çok daha önemlidir. Zekâya gerçekte hakkettiğinden daha fazla bir önem verdiğimizi sanıyorum. Unutmayalım ki, psikopatların çoğu ortalamanın üzerinde zeki insanlardır. Çok iyi yalan söylerler, işledikleri suçları çok güzel haklılaştırırlar, pek çok kişiyi kendilerine hayran bırakırlar.

Hitler, Stalin... gibi insanların aptal olduğunu söyleyebilir misiniz? (Bizden de örnekler verilebilir!)

Satrancın büyük ustalarından ***Poul Morphy*** hayatının son yıllarını tımarhanede geçirmedi mi? (***Morpy*** için 'gelmiş geçmiş en zeki satranç oyuncusu,' diyenler vardır.) Satrancın en büyüklerinden ***Bobby Fisher***'ın nevrotik bir ruh hali yok muydu? Cumartesi günleri satranç oynamazdı, ses veya ışık düzenini beğenmediği için kaç turnuvayı yarım bırakıp gitti, dünya şampiyonası konusundaki önerileri uygulanmadı diye şampiyonluğa veda etti, rakibinin satranç oynanan salona akıl okuyan bir büyücü getirdiğini düşünürdü, bütün Sovyet satranççıların kendisine karşı işbirliği yaptıklarına, komplo kurduklarına inanırdı. Sosyal hayatı sıfırdı, hiç arkadaşı yoktu. Yanlış bilmiyorsam sonunda bir manastıra kapandı. Gene satranç dehalarından biri olan ***Alexandr Alyehin*** yenilgiye dayanamadığı için çıkıp satranç masasının üzerine işemedi mi? Nazilerle işbirliği yaptığı için satrancın bu büyülü dünyasından dışlanan bu dâhi, yalnız yaşadığı bir otel odasında yemek yerken boğazına kemik takıldığı için ölüp gitmişti.

Nihayet satrancı salt bir 'zekâ geliştirme' sporu olarak ele alacaksak dünya şampiyonu ***Kasparov***'u yenip perişan eden 'Deep Blue' adlı satranç programını ne yapacağız?

Bütün bunları, ne satrancı küçümsediğim için, ne de bu alanda yatırım yapılmasını yadırgadığımdan yazıyorum. Satranç çok keyifli bir oyundur, gençlerimizi satranca özendirecek önlemler alalım, bunda geç bile kaldık. Ama bunları yaparken zekâmızın gelişeceğini sanırsak, sanırım yanılmış oluruz.

Hoşça vakit geçirmek, bir dâhi olmaktan çok daha keyifli bir şeydir, inanın bana.

TÜRKER ALKAN

yüksek kültürlerin insanları gelişigüzel bir oyunla yetinememektedirler. Uzun dönemde, ne bedensel becerilere ne de şansa bağlı oyunlar bu insanları doyurmaktadır. *Ama satrançta, şansı dışlayan, salt zihinsel bir oyun bulmaktayız.* Kazanılsa da yitirilse de satranç yalnızca zihnin mücadele gücüne dayanmaktadır; ona taşıdığı derinliği veren de işte budur.

Mutlu olduğumuz zaman başka türlü, üzüntülü olduğumuz zaman başka türlü mücadele ederiz. Satrançta yalnızca geçici eğilimlerimiz değil, tüm kişiliğimiz de yansır. Aşırı temkinli, mızmız, kurnaz, içine kapanık, dönek, fırsatçı...; bütün bu mizaçlar açıkça belli olur. Ne var ki, uzun dönemde başarılı olan mizaç, her güçlüğe karşın belki de bilinçsizce doğruları arayandır.

Bu gözlemler, bize satrancı sanatın ta yanına getirecek anlatım olanakları sunmaktadır. Bir oyun aynı zamanda sanat olabilir mi diye sorabiliriz. Bu soruyu, *oyunla sanatın birbirinden sandığımız kadar ayrı olmadıklarını* söyleyerek kısmen yanıtlayabiliriz. Her ikisinde de ortak yan çoktur[7].

Bir kez maddi açıdan her ikisi de kesinlikle amaçsızdır. Ayrıca oyun oynayan kimse de tıpkı sanatçı gibi kendi dünyasını kurar ve günlük yaşantının tekdüzeliğinden, kendisine kurduğu masal ülkesine uçar gider. Kaldı ki, her sanat başlangıçta bir oyun ve boş zaman eğlencesi idi. Tarih öncesi insanının duvar resimleri, eski Yunan çobanlarının şarkıları ya da komedileri sanattan çok uzakta değillerdi. Talihsiz âşığın, çektiklerini sazına dökmeye başladığı an, sanatın doğduğu andır. Sanatın özü, sanatçının, kendi ruhunu elindeki gerece yansıtabilme yeteneğinde saklıdır.

Yüz yıl önce satranç kuşkusuz yalnızca bir oyundu. Ancak, örneğin ***Rubinstein***'ın oyunlarını saran, o derin kendini adama duygusunu algılayan bir kimse, artık bilir ki, *satranç yeni ve sürekli gelişmekte olan bir sanattır.*

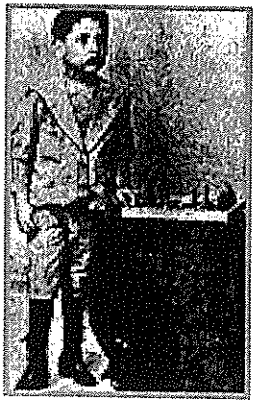
---

[7] "Sanatı tarif etmeye mecbur olsam, oyundur! derim..." –***Bedri Rahmi Eyuboğlu.*** [Ç.N.]

2. Jose Raoul *Capablanca*

Capablanca'nın oyunlarını yüzeysel bir inceleyişte bile hemen göze çarpan özellik, kendine güven ve konum değerlendirmelerinde yanlış yorumlamalardan kökten arınmışlıktır*. Bu, kuşkusuz, satrancı henüz dört yaşında bir çocukken öğrenmiş olmasından ileri geliyor. Bir bakıma satranç onun anadilidir. Yalın konumlardan çıkarsamalarla değerlendirmelere varmak onun için gayet doğaldı; oysa satrancı daha

**Jose Raoul Capablanca* 19 Kasım 1888'de Havana'da doğmuş, dört yaşında satrancı öğrenmiş, on bir yaşında Küba Birincisi olmuştur. *Capablanca* bundan sonra satranca bir süre ara vererek eğitimini tamamlamış ve Harvard Üniversitesi'nden mezun olmuştur. *Capablanca* 1909'da, yirmi bir yaşında henüz tanınmamış bir oyuncuyken *Marshall*'la yaptığı karşılaşmayı, herkesi şaşırtan bir sonuçla 8:1:15 kazanarak kendisini uluslararası satranç çevrelerine kabul ettirmiştir. *Capablanca* bundan sonra hızla birçok başarı kazanmıştır. Bunlardan bir kısmı şunlardır: *1911 San Sebastian, 1922 Londra* ve *1927 New York* turnuvalarında birincilik; *1914 St. Petersburg* ve *1924 New York* turnuvalarında ikincilik. *Capablanca* yalnız bir kez, *Moskova 1925*'te, üçüncülükle yetinmek zorunda kalmıştır. Yaptığı karşılaşmalarında *Capablanca*, *Marshall*'dan başka *Kostisch*'i, *1919'da Havana*'da 5:0:0, *Lasker*'i *1921'de Havana*'da 4:0:10 yenmiştir. Bu son karşılaşma *Capablanca*'ya Dünya Birinciliği sanını da getirmiş, ancak *Capablanca* bu sanı 1927'de Buenos Aires'te *Alyehin*'e kaptırmıştır. (Sanını yitirdikten sonra *Capablanca* katıldığı turnuvalarda gene büyük başarılar kazanmıştır. Bunlardan belli başlıları şunlardır: *Berlin 1928*, birincilik; *Moskova 1926*, birincilik; *Nottingham 1936*, *Botvinnik*'le paylaşmalı birincilik. Ayrıca *Capablanca* 1931'de *Euwe* ile yaptığı karşılaşmayı 2:0:8 kazanmıştır. *Capablanca* 8 Mart 1942'de New York Manhattan Satranç Kulübü'nde kalp krizinden ölmüştür. –Ç.N.)



geç yaşta ve daha bir çabayla öğrenmiş olan oyuncular benzeri durumlarda oturup hesap yapmak zorundadırlar. Benzetmeyi biraz daha açarak, onu örneğin ***Rubinstein***'la karşılaştıralım: Büyük Savaş'tan (1914-1918) önce ***Capablanca*** ile birlikte ***Rubinstein*** dünya birinciliği için ***Lasker***'in başlıca rakipleri sayılıyordu. Uzmanlar, oyun stilinin derinliğinden ötürü ***Rubinstein***'ı daha beğeniyorlar, buna karşılık genel kamuoyu ***Capablanca***'yı tutuyordu.

Rubinstein satrancı on sekiz yaşındayken öğrenmiş, bu yüzden güçlüklerin hiçbir zaman tümüyle üstesinden gelememiştir; öyle ki, en iyi kurulmuş oyunlarında bile ***Rubinstein*** şaşırtıcı sakarlıklar yapmaktadır. ***Rubinstein*** kendi dilinde değil, sonradan öğrendiği yabancı dilde konuşan bir hatip gibidir; engin düşüncelerine karşın en etkili sözcüğü bulamayabilir. Öte yandan ***Capablanca*** satranç oynarken kendi anadilini konuşur, düşüncelerini en uygun sözcüklere rahatlıkla döker. Bu yüzden, ama aynı zamanda en güç turnuva oyunlarında bile oldukça büyük bir hızla oynadığından ***Capablanca*** düşünme için verilen zamanı tüketmez, zaman darlığına düşmez.

Dilde dilbilgisi kuralları neyse, satrançta da teknik kuralları odur. Ama insan anadilini konuşurken dilbilgisi gereksiz bir koltuk değneğidir; bunun yerine insan kendi dil duygusunu ve bilinçaltına birikmiş zengin deneyimlerini kullanır. ***Capablanca***, olabilecek en ince duyarlığa sahiptir ve yalnızca zihindeki yetkin kiplerden esinlenerek eski kurallardaki birçok abartıyı gözler önüne sermiştir.

Capablanca'nın oyunlarına çağımızın havası sinmiştir. Modern tekniğin ürünlerindeki olağanüstülüğü, etki yoğunluğunu ve dakikliği onun oyunlarında da buluyoruz. Böylece ***Capablanca*** günümüzün temsilcisi bir satranç ustasıdır ve dünya birinciliğini taşımış olması bir rastlantı değildir.

1914'ün başlarında ***Capablanca*** Viyana Satranç

Derneği'nin çağrılısı olarak geldiği Viyana'da birçok etkinliğinin yanı sıra bir de şu danışmalı oyunu oynamıştı:

FRANSIZ SAVUNMASI
Fähndrich ile Dr. Kaufmann - Capablanca ile Reti

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.exd5 exd5 5.Fd3 c5 6.dxc5 Fxc5 7.Fg5 Fe6 8.Af3 Ac6 9.0-0 0-0 10.Ae2: Siyah girişim gücünü ele geçirerek Beyaz'ın bu hamlesinin zayıflığını gösterecek.

10. ... h6! 11.Fh4 Fg4

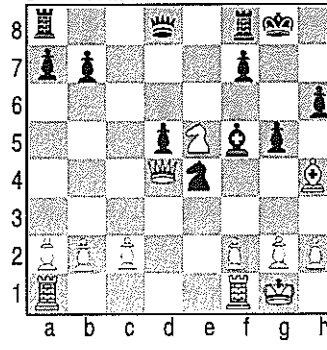
10. ... h6 ile Siyah, hem 12.Ag3'ü hem de Af4...'ü önledi; çünkü her iki şıkta da 12. ... g5 var.

12.Ac3 Ad4 13.Fe2 Axe2+ 14.Vxe2: Şimdi varılan konumda, bir aleti tempoyla geliştirme olanağı var; nitekim 14. ... Ke8 Kaleyi bir saldırıyla geliştiriyor. (Bu hamle benim yetiştiğim dönemlerdeki kurallara uygun olurdu; ***Morphy***'nin ilkeleriyle de tümüyle uyuşuyordu. ***Morphy*** burada başka hamle düşünmeksizin böyle oynardı.)

Benim büyük şaşkınlığıma karşın ***Capablanca*** bu hamleyi aklından bile geçirmiyordu. Sonunda aşağıdaki manevrayı bularak er konumunda Beyaz'ın yenilgisine yol açacak bir zayıflık yarattı.

14. ... Fd4 15.Vd3 Fxc3 16.Vxc3 Ae4! 17.Vd4 g5 18.Ae5 Ff5.

D85 / 18... Ff5



Bu oyunla birlikte, açılışta her hamlenin bir alet geliştirmesi gerektiğini yasayan eski ilkeye inancımda bir devrim oldu. ***Capablanca***'nın oyunlarını inceledim ve çağın tüm ustalarının tersine, onun bir süredir bu ilkeye uymamakta olduğunu gördüm.

Aşağıdaki oyun bunu örnekliyor:

FRANSIZ SAVUNMASI
Capablanca-Blanco, Havana 1913

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 dxe4 4.Axe4 Ad7 5.Af3 Agf6 6.Axf6 Axf6. Bu konumda Beyaz'ın gelişmiş bir tek aleti var: f3 Atı. Bütün öbür aletler gelişmemiş duruyor. Bir başka usta bu durumda gelişmemiş aleti ikinci kez oynatmayı toyluk saymaz mıydı? Ama ***Capablanca*** bunu yapıyor ve 7.Ae5 oynuyor! İmdi, burada Siyah'ın temel güçlüğü VF'ni geliştirememektir. Cabaplanca bu üstünlüğü olabildiğince sürdürmeyi planlıyor; bunun için de 7. ... b6'yı önlemek istiyor. Nitekim artık 8.Fb5 olasılığından ötürü Siyah 7. ... b6 süremez.

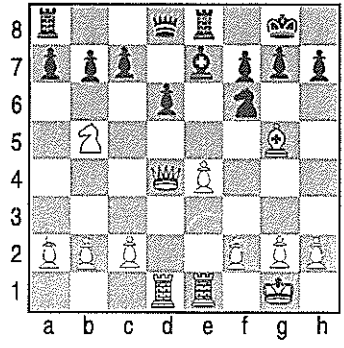
Capablanca'nın oyunlarını dikkatle inceledikten sonra anladım ki, ***Morphy***'nin "aletlerin ivedilikle geliştirilmesi" ilkesini izlemek yerine ***Capablanca***, gelişmesini konumsal düşüncelere dayandırılmış bir plan uyarınca yürütüyor. Bu yönteme göre planın gerektirmediği her hamle zaman yitimi demektir. Ancak bundan, ***Capablanca***'nın açılışlarının eski ustalarınkinden büsbütün değişik olduğunu çıkarmamalıyız. Elbette bir planı uygulamak için de aletleri geliştirmek gerekir. Yalnız arada bir fark var; ve bu farkı yaratan belli bazı olağandışı hamlelerden ötürüdür ki ***Capablanca***'nın yöntemi daha üstün çıkıyor.

Sözü edilen farkı örneklemek üzere ***Tarrasch-Lasker, Düsseldorf 1908*** oyununun planlanışını modern eleştiriler açısından bir daha ele alalım. (bkz. sf.124) **1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.0-0 d6 5.d4 Fd7 6.Ac3 Fe7 7.Ke1 exd4 8.Axd4 Axd4 9.Vxd4 Fxb5 10.Axb5 0-0 11.Fg5.** Bu hamle eski kurama uygun. Bütün öbür aletler geliştiğinden, Beyaz, VF ile VK'ni oyuna sokmak gereğini duyuyor. Oysa konumun temel özelliği, "Beyaz: e4; Siyah: d6" merkez er konumundan kaynaklanıyor. Bu konuma dayanarak Beyaz, Atını beşinci yatayda iyi barınabileceği karelere oturtabilir.

Nitekim bu olanaktan yararlanmak amacıyla *Capablanca, bu konumda, b5 Atını d4 üzerinden f5'e aktarmak amacıyla 11.Vc3 oynamıştır.* (bkz. **D86**: ***Capablanca-Amatör*** oyunu).

11. ... Ke8 12.Kad1. Gene bir gelişme hamlesi ama hiçbir planın öğesi değil. Ne var ki, plansızlık bu oyunda yeterince belirgin değil. Daha önce irdelediğimiz ***Tarrasch-Schlechter, Leipzig 1894***, oyununa bakalım (sf.91-92). 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.0-0 d6 5.d4 Fd7 6.Ac3 Fe7 7.Ke1 exd4 8.Axd4 Axd4 9.Fxd7+ Vxd7 10.Vxd4 0-0 11.b3 Kfe8 12.Fb2 Ff8 13.Kad1? Bu hamlenin zaman yitimi olduğu oyunun devamından hemen anlaşılacak. Ama son gelişmemiş aleti geliştiren bu hamle o kadar doğal sayılıyordu ki hiçbir eleştirmen bu nokta üzerinde durmamıştı. 13. ... Vc6 14.Kd3 Ke6 15.h3 Kae8 16.Kde3 vd.

D86 / 12. Kad1



12. ... h6 13.Fh4 Ad7 14.Fxe7 Kxe7 15.Vc4 Ke5 16.Ad4 Kc5! 17.Vb3 Ab6 18.f4 Vf6 19.Vf3 Ke8. Eski biçim amaçsız bir gelişme hamlesi. Daha iyisi ...a6 idi. Oyunun devamına bakıldığında Kalenin e8'de hiçbir işlevi bulunmadığı nitekim biraz sonra d8'e gideceği görülebilir.

Bu oyun ***Capablanca***'nın tekniğindeki yeniliği açıklayıcı olmalıdır. Aşağıdaki oyunlar bizi bu konuda daha da aydınlatacak:

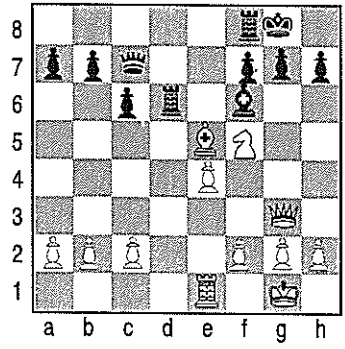
İSPANYOL OYUNU

Capablanca-Amatör, New York 1918

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.0-0 d6 5.d4 Fd7 6.Ac3 Fe7 7.Ke1 exd4 8.Axd4 Axd4 9.Vxd4 Fxb5 10.Axb5 0-0 11.Vc3 (Yukarıda bu hamle üzerine söylenenlere bakınız.)

11. ... c6 12.Ad4 Ad7 13.Af5 Ff6 14.Vg3 Ae5 15.Ff4. Fili kalıplaşmışaçılışlardaki gibi g5'e getirmiş olmamanın üstünlüğü! Beyaz, d6 erini zayıflattıktan sonra Fili şimdi daha büyük bir üstünlükle f4'e yerleştiriyor.

D87 / 18.Fxe5



15. ... Vc7. Beyaz Kad1...'le d6 erini kırmayı tehdit ediyor. **16.Kad1 Kad8 17.Kxd6.** Beyaz, sonunda güzel bir kombinezonla zayıf eri kırıyor.

17. ... Kxd6 18.Fxe5 18. ... Kd1. Belli ki 18. ... Fxe5 19.Vxe5'ten sonra Siyah yenik düşer. En iyisi 18. ... Va5 19.Fc3 Fxc3 20.bxc3 Kg6 21.Ae7'dir, ama Beyaz, eri gene kazanır. Ne var ki, Siyah, ***Capablanca***'nın gözünden kaçtı sanarak atak ...Kd1 hamlesiyle eşitlik arıyor.

19.Kxd1 Fxe5 20.Ah6+ Şh8 21.Vxe5

Şimdi ***Capablanca***'nın bu parlak görüntülü savunmayı da hesaba katmış olduğu anlaşılıyor.

21. ... Vxe5 22.Axf7+ ***Terk.***

23.Kd8'den ötürü Siyah, Atı kıramıyor.

COLLE AÇILIŞI

Capablanca-A. S.[8], *Havana 1912*

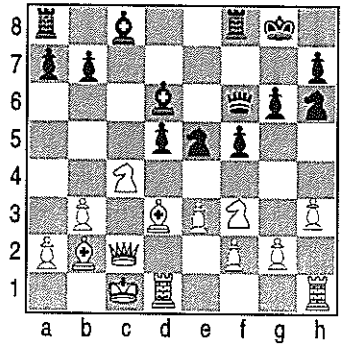
1.d4 d5 2.e3 e6 3.Fd3 c6 4.Af3 Fd6 5.Abd2 f5 6.c4 Vf6 7.b3 Siyah'ın oyunundaki temel güçlük VF'nin geliştirilmesindedir. Bu Fil ancak ...e5'le özgürletilebilir. ***Capablanca*** oyun planını buna dayandırıyor. ŞFE sürülmüş bulunduğundan Siyah ...e5'le oyunu açtığında Ş-kanadı zayıflık gösterecek. Dolayısıyla, Beyaz, konumsal planı gereğince a2-g8 ve

[8] "A.S." harfleri, "Adı Saklı" anlamında, "*N.N.*" harflerinin (***Nomen Nescio***= Adı Bilinmiyor) Türkçe karşılığı olarak kullanılmıştır. Resmi olmayan oyunlarda rakibin adının bildirilmek istenmediği, rakibin adının önem taşımadığı ya da gösteri oyunu vb. durumlarda geçer.

a1-h8 çaprazlarından saldırı geliştirmek istiyor; çünkü bu çaprazlar artık ne f7'de ne de f6'da bir erle kapatılabilir.

7. ... Ah6 8.Fb2 0-0 9.Vc2 Ad7 10.h3!! a2-g8 ve a1-h8 çaprazlarını ele geçirme planı uyarınca oynanmış çok iyi bir hamle.

D88 / 14.Ac4!!



10. ... g6 11.0-0-0 e5: Sonunda Siyah'ın ferahlama hamlesi geliyor. Ama ***Capablanca*** her şeyi öyle iyi hazırlamış ki, artık kazanç zorunlu.

12.dxe5 Axe5 3.cxd5 cxd5 14.Ac4!!

Böylece Beyaz a2-g8 çaprazını ele geçiriyor.

14. ... dxc4 15.Fxc4+ Ahf7 16.Kxd6! Vxd6 17.Axe5 Fe6

Siyah, çaprazı vermek istemiyor; ama aşağıdaki iki hamlelik kombinezonla ***Capablanca*** bunu gene eline geçiriyor.

18.Kd1 Vc7 19.Kd7 Fxd7

19. ... Ve8'den sonra 20.Vc3 kazanır.

20.Axd7. Şimdi Beyaz hem Vc3... hem de Af6... tehdit ediyor.

20. ... Kac8 21.Vc3 Kxc4 22.bxc4 *Terk.*

İSPANYOL OYUNU

Capablanca-Vidmar, New York 1927

Bu oyun bize *İspanyol Oyunu*'nun günümüzde en çok oynanan varyantını irdeleme olanağı veriyor.

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

Bu, günümüzde kullanılan hemen hemen tek savunma yoludur; çünkü baskıyı biraz olsun hafifletiyor ve birtakım sakıncalar pahasına da olsa Siyah'a, V-kanadı er sürüşleriyle karşıoyun elde etme umudu veriyor. Buna karşılık 3. ... Af6, girişim gücünü açıkça Beyaz'a bırakır; 3. ... Ad4, 3. ... f5 gibi savunmalarsa düpedüz yanlıştır.

İspanyol Oyunu'na karşı tümüyle doyurucu bir savunma henüz bulunamamıştır; belki de hiç bulunamayacak. Bu açılışın modern turnuvalarda oldukça seyrek oynanmasının nedeni, 1.e4'ün seyrek olarak 1. ... e5'le yanıtlanmasıdır. Bu satırların yazarı (***Reti***), 1920'lerden beri 1. ... e5'in yanlış olduğunu ve Siyah'ın e5 erinin *İspanyol Oyunu* gibi tutarlı bir saldırıya karşı uzun süre dayanamayacağını savunagelmiştir. Bugün uygulamadaki tutum, satranç ustalarının bu savı onayladıklarını göstermektedir.

4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7. Başlıca seçenek olan 5. ... Axe4 6.d4 b5 7.Fb3 d5 sürdürüm yolu zayıflıklar bıraktığından yerilmiştir; ancak, Siyah'ın aletlerine öbür savunmalardakinden daha fazla etkinlik kazandırdığından kombinezonu seven oyuncular bu yola sık sık girerler.

6.Ke1: Benzeri konumlarla karşılaştırarak 6.Ve2'nin burada daha güçlü olacağını sanıyoruz. Bugün uygulamada Kale hamlesi yeğlenmektedir.

6. ... b5 7.Fb3 d6 8.c3 Aa5

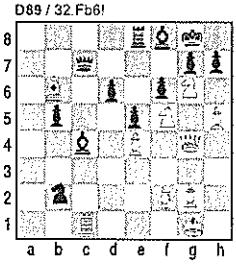
Önceleri bu konumda bir hamle, ...c5 sürmek, dolayısıyla merkezde ve V-kanadında karşıoyun başlatmak için zorunlu sayılırdı. Bunun gerekçesi, bir yol, d4...'ten sonra c6'daki Atın e5'in korunması uğruna c6'ya bağlanacak olması, bir de üstelik bu konumda Beyaz'ın d5... sürerek Siyah'ın a6 ve b5 erlerini VFE'nden ayrı düşürdükten sonra a4... ile bunlara doğru bir saldırı başlatabilecek olmasıdır. Bu ge-

Vasyukov

İspanyol Oyunu,
Vasyukov-Matanoviç, Üsküp 1970

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7 6.Ke1 b5 7.Fb3 d6 8.c3 0-0 9.d4 Fg4 10.d5 Aa5 11. h3 N 11...Fh5? 12.Fc2 c6 13.dxc6 Vc7 14.Abd2 Vxc6 15.Af1 Kfe8 16.Ag3 Fg6 17.Ah4 Ff8 18.a4! Ad7 19.Ahf5 Ab6 20.axb5 axb5 21.h4 f6 22.h5 Ff7 23.Vg4 Şh8 24.Ah4 Ab3 25.Fxb3 Fxb3 26.Ag6+ Şg8 27.Af5 Vc7 28.Fe3 Kxa1 29.Kxa1 Aa4 30.c4 Fx.4 31.Kc1 Axb2 32.Fb6! Vb7 33.Kxc4 Axc4 34.Ah6+ gxh6 35.Ae7+ Şf7 36.Vg8 Şxe7 37.Vxh7+ Şe6 38.Vxb7 Axb6 39.Vxb6 f5 40.Vxb5 Kd8 41.Vd5 Şf6 42.exf5+ Şxf5 43.Vf7+ Şe4 44.Vc7 *Terk.*

D89 / 32.Fb6!



rekçe stratejik açıdan haklı olmakla birlikte, *1924 New York Turnuvası*'nda görüldüğü üzere taktik açıdan henüz bu konumda zorlayıcı değildir. Nitekim Siyah burada önce 8. ... 0-0 yaparak 9.d4'ten sonra ...Fg4! ile çok iyi bir oyun elde eder. Öyleyse 8. ... 0-0'tan sonra Beyaz'ın en iyi yanıtı 9.h3'le d4...'ü hazırlamak olacak. İşte o zaman Siyah yukarıdaki nedenlerden ötürü 9. ... Aa5 oynamak zorunda kalır. Oyunda 11. ... 0-0 12.h3 oynanacağından, hamle sırasında bir değişiklikle aynı konuma varacağız.

9.Fc2 c5 10.d4 Vc7 11.Abd2 0-0 12.h3 Ac6

Konumun belirleyici özelliği merkez erlerinin akışkanlığıdır. Bu elbet Beyaz'a yarıyor; çünkü Siyah elverişsiz duruma düşmeden akışkanlığa son veremez. Nitekim, d4'te gerçekleşecek bir ya da iki kırışma Beyaz'a büyük üstünlük verir. Böyle konumlarda Siyah, Beyaz'ı merkezdeki niyetini açığa vurmaya zorlamalıdır: d5... ya da dxe5...; yoksa Siyah ne merkez er konumunu değiştirebilir ne de merkezdeki belirsizlikten ötürü, herhangi bir işleme girişebilir.

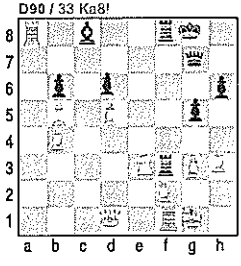
Siyah, oyundaki ...Ac6 hamlesiyle Beyaz'a kararını verdirmek istiyor. Kimi oyuncular bu amacı ...Fd7 ve ...Kfc8 ile sağlamayı yeğlerler; çünkü bazı durumlarda, örneğin Beyaz'ın Af1... ve Fe3... ile gelişmek istediği durumlarda, Siyah'ın a5 Atı ...Ac4 tehdidiyle çok yararlılıklar gösterir.

13.d5: 1908'de *Tarrasch*'la yaptığı karşılaşmada *Lasker*, iki oyununda merkez dengesini 13.Af1'le er feda ederek sağlamayı denemişti; sonraki araştırmalar bu fedanın doğru olmadığını göstermiştir.

İspanyol Oyunu, Anand-Kamsky, Las Palmas 1995

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 b5 6.Fb3 Fb7 7.Ke1 Fc5 8.c3 d6 9.d4 Fb6 10.Fe3 0-0 11. Abd2 h6 12.h3 Vb8!? 13.d5! Ae7 14.Fxb6 cxb6 15.Fc2! Ad7 16.Ah4! Vd8 17.Af1 g5? 18.Af3! f5 19.exf5 Axf5 20.A3h2! Vf6 21.Ag4 Vg7 22.Age3 Axe3 23.Axe3 Kf4 24.a4!! Kaf8 25.axb5 a5 26.Kf1 Fc8 27.g3 K4f7 28.b4 e4 29.Fxe4 Ae5 30.Fg2 axb4 31.cxb4 Af3+ 32.Fxf3 Kxf3 33.Ka8! Fxh3 34.Vxf3 Kxa8 35.Kc1 Kf8 36.Ve2 Fd7 37.Kc7 Kf7 38.Kb7 Va1+ 39.Af1 Şg7 40.Kxb6 Vd4 41.Kb8 Vxb4 42.Ae3! h5 43.b6 h4 44.g4 Fb5 45.Vd1 Vb2 46.Af5+ Kxf5 47.gxf5 Fe2 48.Va4?! Ff3! 49.Vd7+ Şh6 50.Ve6+ Şh5 51.Ve8+! Şg4 52.Ve1 Fxd5 53.Ke8 Ff3 54.f6 Şh5 55.f7 Vd4 56.Ke4! Vf6 57.b7 Fxe4 58.Vxe4 *Terk.*

D90 / 33 Ka8!



13. ... Ad8 14.a4: Genellikle açılışın bu varyantında, merkezdeki üstünlüğünden ötürü Beyaz, Ş-kanadında er saldırısı başlatır; çünkü bu kanatta Siyah'ın kısıtlı aletlerine karşılık beyaz aletler etkindir. Buna karşılık Siyah, V-kanadında er kırışmalarıyla dikeyleri açarak bir karşı saldırı arar; böylece Beyaz'ın aletlerini oyalayarak onu Ş-kanadı saldırısından alıkoymak ister. Bu nedenlerden ötürü a4... hamlesinin yersiz olduğu sanılabilir. Nitekim Beyaz, konumun gerekleri uyarınca Ş-kanadından saldıracağına göre, V-kanadında Siyah'ın herhangi bir karşısaldırısına olanak vermemek için burayı kapalı tutmalıdır.

Ne var ki, daha dikkati bir inceleme, a4...'ün tam da bu amaçla V-kanadını olabildiğince kapalı tutma amacıyla oynandığını, dolayısıyla konuma uygun olduğunu gösterir. İmdi, Siyah'ın ...a5, ...b4 ve ...a4 sürüşlerine karşı Beyaz, V-kanadını nasıl olsa büsbütün kapalı tutamaz. İşte Beyaz'ın a4... ve ab5... ile a-dikeyini açması, öbür dikeyleri kapalı tutabilmek içindir; nitekim a-dikeyi merkezden en uzakta olan, dolayısıyla Siyah'ın saldırı ya da kırışma amaçları için en az değer taşıyan dikeydir. Öyleyse, Beyaz, a-dikeyini bile bile Siyah'ın Kalelerine bırakıp, sızma noktalarını geçilmez yaparaktan kırışmayı önlemekle yetinebilir.

Görüyoruz ki a4...'ü doğru değerlendirebilmek, bunun bir saldırı hamlesi olmadığını anlamayı gerektirir. Beyaz'ın saldırı umutları Ş-kanadındadır; a4... hamlesi, ileride Siyah'ın V-kanadındaki karşı saldırısının fazla güç kazanmasını engellemek üzere alınmışbir önlemdir.

14. ... b4. Burada ...Kb8 oynanmalıydı; oyundaki hamle yanlıştır. Beyaz şimdi c4... sürerek V-kanadını büsbütün kapatıp dikkatini korkusuzca Ş-kanadına verebilir. Ama ***Capablanca*** ...b4'ün yanlışlığını çok çarpıcı ve şık bir yoldan gösteriyor.

15.Ac4 a5: a5... tehdidini önlemek için. Oysa Beyaz'ın amacı başka.

16.Afxe5! Fa6 17.Fb3 dxe5 18.d6 Fxd6 19.Vxd6 Vxd6 20.Axd6 Ab7 21.Axb7 Fxb7 22.cxb4 cxb4 23.f3 Kfd8 24.Fe3. Siyah'ın V-kanadındaki zayıf erleri ve Beyaz'ın *İki Fil*i, birinci oyuncunun kazanacağını gösteriyor.

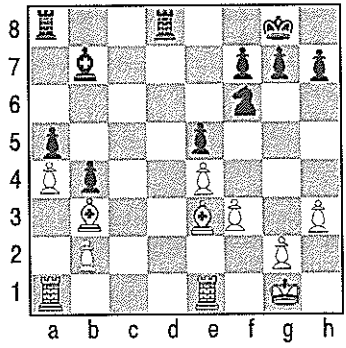
24. ... h6 25.Ked1 Fc6 26.Kac1 Fe8 27.Şf2 Kxd1 8.Kxd1 Kc8 29.g4 Fd7 30.Fb6 Fe6

Siyah'ın a5 erini ...Ka8'le koruması boşuna olurdu; Beyaz K-c1-c5...'le kolayca kazanırdı.

31.Fxe6 fxe6 32.Kd8

En yalın ve güvenli kazanma yolu.

D91 / 24.Fe3



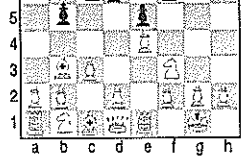
32. ...Kxd8 33.Fxd8 Ad7 34.Fxa5 Ac5 35.b3 Axb3 36.Fb4 Ad4 37.a5 *Terk*[9].

---

9 [Bu dipnot, sf.207'de bitiyor (D100).] Konunun öneminden ötürü *Reti*'nin oyunun 8. hamlesine koyduğu notu açmak yararlı olabilir: Oyundaki konumda Beyaz d4...'ü 9. hamlede hemen sürebilir mi, yoksa bunu 9.h3 ile hazırlaması mı gerekir? Sorun budur.

Söz konusu konuma şu hamlelerden sonra varılabilir: **1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7 6.Ke1 b5 7.Fb3 d6 8.c3**

D92 / 8...0-0



1924 New York Turnuvası'ndan önce *Lasker, Capablanca, Alyehin* ve özellikle *Yates* başta olmak üzere satranç çevreleri **8. ... 0-0**'tan sonra Beyaz'ın hemen 9.d4 sürebileceği düşüncesindeydi. Bu yüzden, bu konumda, Siyah, *Reti*'nin metinde sözünü ettiği sakıncalara katlanmak zorunda kalmamak için rok yapmıyor, 8. ... Aa5 oynuyordu.

İlk kez *Bogolyubov*, 1922 Londra Turnuvası'nda *Capablanca*'ya karşı **8. ... 0-0** yaparak 9.d4 oynamanın yanlış olacağını ima etmiş, *Capablanca* meydan okumayı kabul ederek 9.d4 sürmüş, bunun üzerine Siyah gerçekten oyunu eşitlemeyi başarmıştır. Ancak 18. hamlede yanlış bir yola giren *Bogolyubov*, *Capablanca*'ya Fil tutsaklı unutulmaz bir oyun yaratma fırsatını vermiştir.

Ne var ki *Bogolyubov* bu oyunda **8. ... 0-0** hamlesinin ardındaki düşünceyi uygulamaya koyacak en iyi hamleler sırasını henüz bulmuş değildi; açılıştan başarıyla çıkmasında *Capablanca*'nın en iyi yanıtı seçememiş olmasının payı vardı. Nitekim *1923 Maehrisch-Ostrau Turnuvası*'nda *Lasker, Capablanca*'nın 11.Fe3'ü yerine 11.Ac3 çıkmış ve iyi bir oyunsonu elde etmiştir.

İşte *1924 New York Turnuvası*'ndan önce 9.d4'ün oynanabilirliği böylece bir açık soru olarak ortadaydı. Bu turnuvada *Bogolyu-*

bov, düşüncesini yürütecek doğru hamle sırasını bularak satranç çevrelerini, bu arada ***Capablanca*** ile ***Alyehin***'i ve metinde gördüğümüz gibi ***Reti***'yi kendi iddiasının doğruluğuna inandırmıştır. Nitekim ***Bogolyubov*** bu turnuvada ***Yates***'e karşı 9.d4'ten sonra ...exd4 kırışmasına girmeden önce 9. ... Fg4 oynayarak rakibine Fe3...'ü zorunluca oynattırmış, ardından erleri kırışarak Atıyla V-kanadında ***Capablanca***'ya karşı uyguladığı tehditleri yineleyecek konumu bu kez haklılıkla oluşturmuştur.

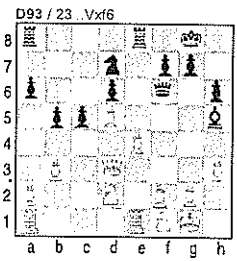
Şunu belirtmek gerekir ki, ...Fg4'ün d4 kırışmalarından önce oynanması gerektiği bu oyundan önce de düşünülmüştü; örnek olarak ***Rubinstein***'ın ***Hastings 1922***'de ve ***Edward Lasker***'in ***New York 1924***'te ***Yates***'e karşı oynadıkları oyunları anabiliriz. Ne var ki, tüm varyantın doğru sürdürümünü ilk kez ***Bogolyubov***, ***Yates***'e karşı oyununda göstermiştir. Buna karşılık ***Dr. Emanuel Lasker*** gene de 9.h3'ü oyunun başında fazla zaman yitirten uysal bir hamle olarak göregitmiştir. 1960'larda ***Fischer*** de benzeri bir düşünceyle, 9.d4'ü açılış bilgisinin yeterince açıklığa kavuşturulmamış bir sorunu saymış, nitekim ***Stockholm 1962***'de ***Korşnoy***'a karşı bu hamleyi yapmıştır. ***Fischer***'in bir sürçmesinden ötürü oyun eşitlenmişse de, ***Fischer***'in 15. hamlede getirdiği yenilik güçlü bulunmuş ve daha sonraki yıllarda 9.d4'lü sürdürüm yolu seyrekçe de olsa sürekli kullanılagelmiştir. *Satranç Açılışları Ansiklopedisi*'nde (*S. A. A.*) ***Matanoviç, Fischer***'in sürdürüm yolunda Beyaz'a hafif üstünlük tanımış, ancak Siyah'ın 11. hamlede ...d5 sürmekle oyunu eşitleyebileceği kanısını öne sürmüştür.

Söz konusu oyunlar [İlk sekiz hamle için bkz.:sf.203, **D92**] :

***Capablanca-Bogolyubov*, Londra 1922**

9.d4 exd4: Siyah, merkezi teslim ediyor; buna karşılık c6 Atını özgürletiyor ve dolayısıyla ...c5 sürme olanağını kazanıyor ki böylece ***Reti***'nin metinde sözünü ettiği sakıncalardan kurtuluyor; üstelik VA'nı Beyaz'ın Fillerinden biriyle kırışmayı da umuyor ki böylece oyunu eşitleyebilecek.

D93 / 23 ..Vxf6



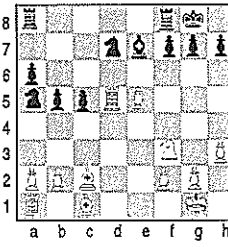
10.cxd4 Fg4 11.Fe3 Aa5 12.Fc2 Ac4 13.Fc1 c5 14.b3 Aa5 15.Fb2 Ac6 16.d5 Ab4 17.Abd2 Axc2 18.Vxc2 Ke8: Siyah 9. hamlede boşalttığı e5 merkez karesini şimdi ...Ad7 ve ...Ff6 oynayarak aletleriyle denetimi altına alabilir, böylece açılıştan denk bir oyunla çıkabilirdi.

19.Vd3 h6 20.Af1 Ad7 21.h3 Fh5 22.A3d2 Ff6 23.Fxf6 Vxf6 24.a4 c4 25.bxc4 Ac5 26.Ve3 bxa4 27.f4 Ve7 28.g4 Fg6 29.f5 Fh7 30.Ag3 Ve5 31.Şg2 Kab8 32.Kab1 f6 33.Af3 Kb2+ 34.Kxb2 Vxb2+ 35.Ke2 Vb3 36.Ad4 Vxe3 37.Kxe3 Kb8 38.Kc3 Şf7 39.Şf3 Kb2 40.Age2 Fg8 41.Ae6 Ab3 42.c5 dxc5 43.Axc5 Ad2 44.Şf2 Şe7 45.Şe1 Ab1 46.Kd3 a3 47.d6+ Şd8 48.Ad4 Kb6 49.Adxe6 Fxe6 50.fxe6 Kb8 51.e7+ Şe8 52.Axa6 *Terk.*

Lasker-Bogolyubov, Maehrisch-Ostrau, 1923

(bkz.: D92) 9.d4 exd4 10.cxd4 Fg4 11.Ac3: Artık Siyah'ın planladığı 11. ... Aa5 12.Fc2 c5 13.dxc5 dxc5 işlemlerinden sonra Beyaz 14.e5 ile *İki Fil Üstünlüğü* kazanır: 14. ... Vxd1 15.Kxd1 Ad7 16.h3 Fe6 17.Ad5 Fxd5 sonrasında iyi bir oyunsonuna geçer.

D94 / 18.Kxd5

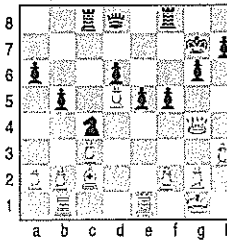


18.Kxd5 Ab6 19.Kd1 Kad8 20.Fg5 f6 21.exf6 Fxf6 22.Fxf6 gxf6 23.Kac1 Abc4 24.b3 Ad6 25.Kd5 Aab7 26.Kcd1 b4 27.Fd3 Ka8 28.Ke1 a5 29.Ke7 Kf7 30.Kxf7 Axf7 31.Kd7 Abd6 32.Kc7 Kd8 33.Fa6 Ka8 34.Fe2 Kc8 35.Ka7 Ae5 36.Axe5 fxe5 37.Fg4 Kc6 38.Fd7 Kb6 39.Kxa5 Ae4 40.Ff5 Ac3 41.Kxc5 Kb5 42.Kc8+ Şg7 43.Kc7+ Şf6 44.Fxh7 Kd5 45.Kc4 Aa2 46.f4 exf4 47.Kxf4+ Şg7 48.Fc2 Kd2 49.Kf2 Kd4 50.Ff5 Ac3 51.Fe6 Şg6 52.Şh2 Şg5 53.Kf5+ Şg6 54.Kc5 Şf6 55.Fc4 Şg7 56.Kc7+ Şf6 57.Kb7 Aa2 58.Şg3 *Terk.*

Yates-Rubinstein, Hastings 1922

(bkz.: D92) 9.d4 Fg4 10.d5: En zayıf sürdürüm! "Şimdi ...Aa5 ve ardından ...c6 ile Siyah, bildiğiniz gibi açık c-dikeyinden girişim gücünü ele geçirir." (*Alyehin*)

D95 / 22 ..f5

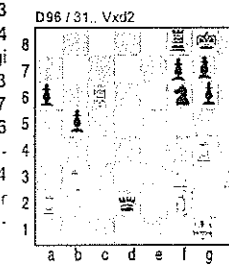


10. ... Aa5 11.Fc2 c6 12.h3 Fxf3 13.Vxf3 cxd5 14.exd5 Ac4 15.Ad2 Kc8 16.Af1 g6 17.Ag3 Ae8 18.Af5 Fg5 19.Vg4 Fxc1 20.Kaxc1 Ag7 21.Axg7 Şxg7 22.Kb1 f5 23.Ve2 Vg5 24.a4 e4 25.axb5 axb5 26.Ka1 Kf7 27.Şh1 Kc5 28.Ked1 Axb2 29.Kdb1 Ac4 30.Ka6 Kxd5 31.Kd1 Ke5 32.Fb3 d5 33.Fxc4 bxc4 34.Kd6 f4 35.Vd2 e3 36.Ve2 f3 37.gxf3 Vh5 38. *Terk.*

Yates-Ed. Lasker, New York 1924

(bkz.: D92) 9.d4 Fg4 10.Fe3: Görülüyor ki, c3 Ata kapalı, d5... zayıf; öyleyse bu hamle zorunlu. 10. ... Aa5 11.Fc2 Ac4 12.Fc1 exd4 13.cxd4 c5 14.b3 Ab6: *Bogolyubov*'un *Capablanca*'ya karşı planı ...A-a5-c6-b4 dolandırımıyla c2 Filini kırmaktı. *Ed. Lasker* ise bir yandan d5'i gözetiminde tutarken bir yandan da ...c4 tehdit ediyor. 15.Fb2 Kc8 16.Abd2 Afd7 17.h3 Fh5 18.e5 cxd4 19.exd6 Fxd6 20.Fxd4 Fb4 21.Ke2 Ad5 22.Ff5: Beyaz, eşitliği anca tutuyor. 22... Ac3 23.Fxc3 Kxc3 24.Kc1 Kc7 25.Ke3 Fxd2 26.Kxc7 Vxc7 27.Vxd2 Af6 28.Kc3 Va5 29.g4 Fg6 30.Fxg6 hxg6 31.Kc6 Vxd2. "Vezir kırışması ne gerekliydi ne de yararlı. 31. ... b4 32.Ve2 Kd8 ile Siyah hiç de elverişsiz bir konumda kalmazdı; şimdi bile güç de olsa yenişmezlik var." (*Alyehin*)

D96 / 31.. Vxd2

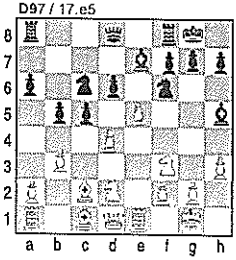


32.Axd2 Ka8 33.a4 bxa4 34.bxa4 Şf8 35.Ac4 Şe7? 36.Ab6 Kd8 37.Kc7+ Şe6 38.Ka7 Şe5 39.Kxf7 Ad5 40.Axd5 Kxd5 41.Kxg7 Şf6 42.Kb7 Şg5 43.Kb4 Şh4 44.Şg2 a5 45.Kb6 Kd4 46.Kxg6 Kxa4 47.Kh6+ Şg5 48.Kh5 Şf4 49.Kf5+ Şe4 50.h4 Şd3 51.Şg3 Ka1 52.h5 a4 53.h6 Kh1 54.Kh5 *Terk.*

Yates-Bogolyubov, New York 1924

(bkz.: D92) 9.d4 Fg4 10.Fe3 exd4 11.cxd4 Aa5 12.Fc2 Ac4 13.Fc1 c5 14.b3 Aa5 15.Abd2 Ac6 16.h3 Fh5 17.e5: Şimdi *Bogolyubov-Capablanca, Londra 1922* oyunundaki konuma 9.d4'ün zorunlu sonucu olarak ulaştı. *Yates* gene *Ed. Lasker* oyunundakine benzer taktik çapraşıklıklara başvuruyor.

D97 / 17.e5

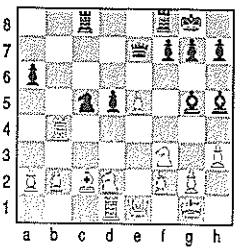


17. ... Ad5 18.Fb2 Axd4 19.exd6 Ff6 20.Fe4 Vxd6 21.Vb1 Fg6 22.Axd4 Fxd4 23.Fxd4 cxd4 24.Vd3 Ab4 25.Vf3 Kac8 26.a3 Kc3 27.Ve2 d3 28.Vg4 Ac2 29.Fxg6 hxg6 30.Ae4 Vc6 31.Axc3 Vxc3 32.Vd1 d2 33.Kf1 Axa1 34. *Terk.*

Yates-Capablanca, New York 1924

(bkz.: D92) 9.d4 Fg4 10.Fe3 exd4 11.cxd4 Aa5 12.Fc2 Ac4 13.Abd2 Axe3: Tuzağa düşmüyor. 14.Kxe3 c5 15.Ve1 Ad7 16.h3 Fh5 17.dc5 Ac5 18.Kd1 Kc8 19.e5 Fg5 20.Kc3 b4 21.Kc4 d5 22.Kxb4 Ve7 "Buraya kadar oyunu en iyi biçimde yürüten *Capablanca* bu hamleyle kazancı güçleştiriyor: ...Fe7 sonuçlandırıcı olurdu; hem 23. ... Ad3 hem de 23. ... Ae6 tehdit ediyordu." (*Alyehin*)

D98 / 22 .Ve7



23.Axg5 Fxd1 24.Fxh7+ Şh8 25.Kh4 Vxg5 26.f4 Ve7 27.Fc2+ Şg8 28.Fh7+ Şh8 *Yenişmezlik.*

Fischer-Korşnoy, Stockholm 1962

(bkz.: D92) 9.d4 Fg4 10.Fe3 exd4 11.cxd4 Aa5 12.Fc2 Ac4 13.Fc1 c5 14.b3 Aa5 15.d5: Atın *Bogolyubov Dolandırımını* kesiyor; böylece Beyaz, *İki Fil*ini elinde tutuyor. 15. ... Ad7 16.Abd2 Ff6 17.Kb1 c4 18.h3 Fxf3 19.Axf3 cxb3 20.axb3 Vc7 21.Fe3: Beyaz, c3'ü ve ilişkili siyah kareleri Siyah'a bırakıyor. *Fischer*'e göre Beyaz'ın zaten pek bir üstünlüğü yok. *Korşnoy*'sa Fd2...'nin ya da Ke2..., Ad4...'ün Beyaz için daha iyi olacağını düşünüyor. *Matanoviç* 21.Fd2'nin Beyaz'a üstünlük vereceği kanısında. (*S.A.A.* C 91.15.67) 21... Fc3 22.Ke2 b4 23.Ad4 Kfe8 24.Af5 Ab7 25.Fd4 g6 26.Ah6+ Şf8 27.Kc1 Kac8 28.Fd3 Va5 29.Kec2 Ae5 30.Ff1 Ac5

Korşnoy

CARO KANN SAVUNMASI

1.e4 c6 *Caro Kann Savunması*'nı 1. ... e6 *Fransız Savunması* ile karşılaştıracak olursak, ki her ikisinin de amacı ...d5'i hazırlamaktır, tempo açısından ilkinin daha sakıncalı olduğunu görürüz. Nitekim oyunu açmak için er geç ...c5 sürülecektir; *Fransız Savunması*'nda bu sürüşbir tek hamlede gerçekleştirilebilirken *Caro Kann*'da iki hamlede gerçekleştiriliyor. Bu sakıncaya karşı *Caro Kann*'ın önemli stratejik üstünlüğü, VF'nin engellenmeksizin gelişebilmesidir. Oysa *Fransız Savunması*'nda bu Fil, *Vezir Gambiti*'nde olduğu gibi Siyah için bir tasa kaynağıdır. ***Steinitz***'ten bu yana bir konumun taşıdığı stratejik özellikler, gelişme hızından daha büyük önem taşır olmuşve önceleri "düzensiz açılış"lardan biri olarak görülen *Caro Kann* sonraları *Fransız Savunması*'ndan baskın çıkmıştır. ***Capablanca*** ve bazı başka ustalar ***1. ... c6'yı 1.e4'e karşı en iyi yanıt*** saymaktadır.

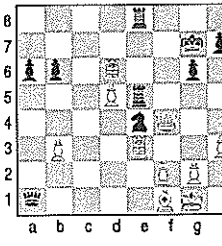
Tıpkı *Fransız Savunması*'nda olduğu gibi, **1.e4 c6 2.d4 d5** hamlelerinden sonra Beyaz'ın üç sürdürüm yolu vardır:

I) Saldırılan eri 3.Ac3'le savunmak. Bu savunmayı ileride ***Alyehin-Tartakower*** oyununda inceleyeceğiz (bkz. sf.308).

31.Fxc3 bxc3 32.Kxc3 Şg7 33.Ag4 Axg4 34.Vxg4 Kb8 35.Kf3 Axe4 36.Vf4 f5 37.Ke3 Kxe5 38.Kc6 Kbe8 39.Kxd6 Va1 [bkz. D99] Sakarlık! Gerek ***Korşnoy*** gerekse ***Fischer*** 39. ... g5'ten sonra her varyantta oyunun *yenişmezlik*te kalacağı kanısındalar.

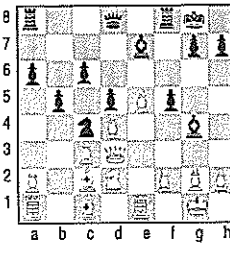
40.Kxa6 Vd4 41.Kd3 Vb2 42.d6 g5 43.Ve3 f4 44.Va7+ *Terk.*

D99 / 39.. Va1



Ansiklopedik eşitlik yargısı: **9.d4 Fg4 10.Fe3 exd4 11.cxd4 d5 12.e5 Ae4 13.Ac3 Axc3 14.bxc3 Aa5 15.Fc2 Ac4 16.Fc1 f5 17.Vd3 c6 18.Ad2** [bkz. D100]: oyun dengede. (*S. A. A.* C 91.16)

D100 / 18.Ad2



[Bu notun (dipnot 9) hazırlanmasında temel kaynak olarak ***Alyehin***'in ***1924 New York Turnuvası Kitabı***'ndan ve özellikle "Açılışbilgisi Açısından ***1924 New York Turnuvası***'nın Önemi" adlı denemesinden, yardımcı kaynaklar olarak da ***Lasker***'le ***Fischer***'in kitaplarından ve *S.A.A.*'dan yararlanılmıştır.]

II) **3.e5**'le eri sürmek. Ama burada en az salık verilebilecek yol budur; çünkü VF'nin özgürlüğünden ötürü bu sürüş Siyah'ı yeterince sıkıştırmaz. (Bu bağlamda aşağıdaki oyuna bakınız.)

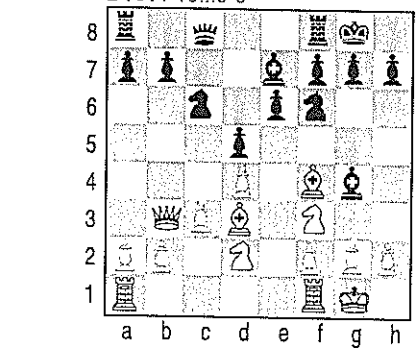
III) **3.cxd5 cxd5**'le erleri kırışmak. Burada Beyaz her şeyden önce **4.Fd3** oynamalıdır; yoksa Siyah ...Ff5'le Filini güçlüce geliştirir. Beyaz o zaman bu Fili Fd3...'le karşılayacak olursa, bu, Siyah için elverişli bir kırışmaya yol açar; çünkü çakılı Vezir erleri her iki yan için de Şah Fillerini daha değerli kılıyor (bkz. sf. 80).

4. ... Ac6 5.c3 Af6: ...e6 ile er zinciri kurulmadan önce VF'ni g4'e çıkmak amacıyla.

Caro Kann Savunması'nın temel bir düşüncesi VF'ni kısıtlamamaktır.

6.Ff4: Bunun yerine 6.h3'le Siyah'ın gelişmesini kısıtlamak da denenmiştir. Ama bu hamle fazla uysaldır; Siyah, gelişmesindeki üstünlüğe dayanarak VE'nin kopuk kalması pahasına ...e5'le oyunu açarak güçlü bir konuma erişebilir.

D101 / 10...0-0



6. ... Fg4 7.Vb3 Vc8 8.Ad2 e6 9.Agf3 Fe7 10.0-0 0-0. Böylece, ya da buna benzer bir yoldan, her iki yan da gelişmesini rahatça tamamlar. Konumun, her iki yanın stratejisini belirleyen özelliği, Beyaz için açık e-dikeyinin, Siyah için de açık c-dikeyinin bulunmasıdır; dolayısıyla Beyaz e1'e, Siyah da c8'e birer Kale yerleştirecek; ayrıca Beyaz e5'e, Siyah da c4'e birer Atı etkilice oturtacak. Bu Atlar, sırası sırasına, ...f6 ya da b3...'le yerlerinden edilmek istenirse er konumunda ciddi bir zayıflık doğar. *Yarı açık dikeylerde ileri konumluklara yerleştirilmiş bu türden Atlara Nimzoviç "uç konumlu" (outpost) demiştir.*

Son olarak şunu da ekleyelim, bu konum tipik bir er manevrasına yol açar. Siyah, VAE'ni b4'e süre-

cek, Beyaz bunu a3...'le önlemeye kalkarsa Siyah sürüşünü ...a5'le destekleyecek. Kırışmalardan sonra ya c3'teki er zayıf ya da c4'teki er kopuk, dolayısıyla o da zayıf kalacak. Beyaz kendi açık dikeyinden yararlanarak benzeri bir işleme girişebilir mi? Bunun için Beyaz'ın f4-5... sürmesi ve Siyah'ın ...g6 oynaması şıkkında bir de destekleyici olarak g4... sürmesi gerekir. Oysa bu sürüşler Beyaz'ın Şah koruganını tehlikeye açar. Bu yüzden uygulamada bu varyantta Siyah'ın kazanma şansı daha fazladır.

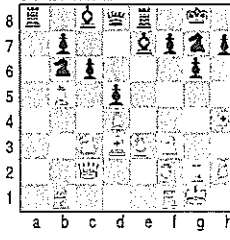
Benzeri bir er konumu, *Vezir Gambiti*'nin ***Saemisch***'çe tutulan bir varyantında, ama renkler değişmiş olarak ortaya çıkar: **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Af3 Abd7 5.cxd5 exd5 6.Ff4 c6** (Bu hamle hemen değilse bile kısa bir süre içinde yapılmalıdır.) 7.e3 vd. Beyaz, ŞK'ni c1'e, Atını c5'e yerleştirerek yukarıdaki taktikler uyarınca V-kanadı erlerini sürer; bu arada Siyah'ın Ş-kanadında yeterli bir karşılık elde etmesi pek kolay olmaz[10].

---

[10] [Bu dipnot, sf.211'de bitiyor (bkz.D105).] Türkçe'de "azınlık akını" diye adlandırılabileceğimiz ve metinde örneklendirilmeden kalmış bu önemli strateji üzerine kurulmuş birkaç oyun görmek yararlı olabilir. Bu konuda klasik örnek ***Van der Berg-Kramer, 1950*** oyunudur:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.cxd5 exd5 4.Ac3 Af6 5.Fg5 Fe7 6.e3 c6 7.Vc2 0-0 8.Fd3 Abd7 9.Af3 Ke8 10.0-0 Af8 11.Kab1: V-kanadında erler akınını hazırlıyor. ***Azınlık Akını***nda VK'nin yeri c1 değil, b1 ya da a1'dir. Nitekim metinde de ***Reti*** c-dikeyine Ş-Kalesini yerleştirmeyi öneriyordu. Bu konumda kimi ustalar b5...'i Ff6... kırışmasıyla hazırlıyorlar. Böylece hem Siyah bu oyun düzeninde çok işine yarayabilecek Atlarından birini yitiriyor hem de e7 Fili f8-a3 çaprazından ayrılmak zorunda kalıyor; buysa ...c5 sürme olanağını yok ediyor.

D102 / 15.axb5



11. ... g6, h7'yi koruyarak VA'nın bu oyun düzenine özgü dolanımını hazırlıyor: ...Ab-d7-f8-e6-g7 ile ...Ff5'i hazırlamak ve f5'te Fil kırışmalarından sonra ...Ag-f5-d6 ile b5'i ve c4'ü kollayan bir konuma At oturtmak.

12.b4 a6 13.a4 Ae6 14.Fh4: Şimdi Ff6... çok yararlı değil; e6 Atı c5'i tuttuğundan Siyah gene ...c5 sürebilir.

14. ... Ag7 15.b5 axb5 15.axb5: Şimdi Siyah'ın iki seçeneği var: Beyaz'ın kırışmasını bekleyip c6'da zayıf bir erle kalmak; kendi kırışıp b7 ve d5'te zayıf iki erle kalmak.

16. ... Ff5 17.bxc6 bxc6 18.Ae5: Böylece c6'ya baskı... **18. ... Kc8 19.Kb7 Fxd3 20.Vxd3 Kc7 21.Kxc7 Vxc7 22.Kc1.** Tehdit: 23.Ff6 Fxf6 24.Ad5 **22. ... Vb7 23.Vb1 Va6 24.Aa2 Ka8 25.Axc6** ve ***Beyaz kazanır.***

Azınlık Akınına karşı koymanın bir yolu Ş-kanadında saldırı

geliştirmektir. Metinde *Reti*'nin belirttiği gibi, Siyah, Ş-kanadındaki azınlık erleriyle Beyaz'ın V-kanadı akınına benzer bir akın geliştiremez; Ş-konumu tehlikeye açık kalır. Öyleyse Siyah, aletleriyle bir acar oyun kotarmak zorundadır. Siyah için bir başka plan da e4'te bir kırışmaya girerek ...dxe4 oynamaktır; bundan sonra artık Beyaz'ın VAE b5'e geldiğinde, d5'te kopuğu kalacağından korkmadan ...cxb5 kırışmasına girebilir; üstelik e4 eri Beyaz'ın Ş-konumu üzerinde sıkıntı yaratır ve Siyah d5'e alet oturtarak saldırı ve savunu olanaklarını artırır. Yalnız bu planın da bir sakıncası var; Beyaz'ın d4 eri korunmuş geçer oluyor! Aşağıdaki oyunda Siyah bu iki stratejiyi kaynaştırıyor.

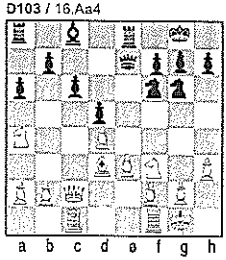
Hort-Byrne, Moskova 1971

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 d5 4.Af3 Fe7 5.Fg5 Abd7 6.e3 0-0 7.Kc1 a6 8.cxd5 *Kırışma Varyantı*'nda Beyaz için iki belli başlı plandan biri V-Kanadında erler akınını düzenlemek, öbürü uzun roktan sonra Ş-kanadında ve merkezde yoğun işlemlere girişmektir. (Krş. ***Alyehin-Capablanca, Buenos Aires 1927*** oyunu, 15. hamlenin çözümlemesi; bkz. sf 311) Her iki planda da VK'nin yeri c-dikeyi değil.

8. ... exd5 9.Fd3 c6 10.Vc2 Ke8 11.0-0 Af8 12.Ae5: Beyaz ya yanlışı kabul edip Kb1... oynayarak, ya a3... sürerek ya da, belki en iyisi, Ff6... kırarak b4...'ü hazırlamalıydı.

12. ... Ag4 13.Fxe7 Vxe7 14.Af3. Ama bu hamle Siyah'a Ş-kanadında hazırlop girişim gücü sunuyor; Atlar kırışılmalıydı. Gene de Siyah iki hafif aleti ve e6 üzerinden 6. yatayda işletebileceği Kaleleriyle tehlikeli saldırılar başlatabilirdi.

D103 / 16.Aa4



14. ... Ag6 15.h3 Af6 16.Aa4: Azınlık akınını başlatamayan Beyaz Atını ileri konumlara oturtmaktan bir şeyler çıkarmak istiyor. Oysa sonunda At b6'da ana çatışma cephesinden uzaklara düşmüş kalacak.

16. ... Ae4 17. Ab6 Kb8 18.Fxe4 dxe4 İşte bu! **19.Ad2 Ah4 20.Vc5 Vf6 21.Şh2 Ff5 22.Kce1 Kbd8 23.f4 exf3 g.a., 24.Axf3 Fd3:** *Beyaz Kalelerin işbirliğ*ini bozan bir incelik hamlesi.

25.Kf2 Fe4 26.Vb4 Fxf3 27.gxf3 Kxe3 28.Kxe3 Vf4+ 29.Şg1 Vxe3 30.Vc3 Vf4 31.d5 Vg3+ 32.Şf1 Vxh3+ 33.Şe2 exd5 34.Vc7 Ke8+ 35.Şd2 Ve6 36. *Terk.*

Siyah'ın bir de kendini V-kanadında doğrudan savunma yolu var: Beyaz b4... sürdükten sonra, ...b5 ve ardından ...Ac4'le c-dikeyini kilitlemek. Siyah'ın d6'ya At yerleştirmesi bu bakımdan önem taşır. Aşağıdaki oyunda bu strateji örnekleniyor:

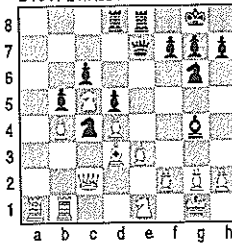
Bonner-Portisch, Santa Monica 1966

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 d5 4.cxd5 exd5 5.Fg5 c6 6.e3 Abd7 7.Fd3 Fe7 8.Vc2 0-0 9.Af3 Ke8 10.0-0 Af8 11.Kab1 a5 12.a3 Ag6 13.b4 axb4 14.axb4 Ae4 15.Fxe7 Vxe7 16. Kfc1: Henüz b5... sürülemez; ***Taymanov-Nejmetdinov*** (1954) oyunu etkileyici bir derstir:

16.b5 Fg4 17.Ad2 (Oyunun devamından anlıyoruz ki Ae1... bile daha iyi olurdu.) Axd2 18.Vxd2 Ah4 (Üç tehdit birden var: Ff3..., Fh3..., Af3...) 19.f3 Ve3 20.Vxe3 Kxe3 21.f4 Kd3 ve Siyah kazançlı.

16. ...Fg4 17.Ae1 Kad8 18.Aa4 b5 19.Ac5 Ad6 20.Ka1 Ac4: Böylece c-dikeyi kilitlendi.

D104 / 21.Kcb1



21.Kcb1: Şimdi Siyah'ın iki seçeneği var: a-dikeyinde güçleri dengelemek; d6 üzerinden Kalesini 6. yataya çıkarıp bir yandan c6'yı kollarken bir yandan da saldırı olanakları aramak. Siyah ilk seçeneği yeğliyor. Bu arada, 6. yataydan Kaleyi işletme stratejisinde Siyah'ın ...g6 sürmemiş olmasının yararı görülüyor. Öyleyse Beyaz oyunortasında Siyah'a ...g6 sürdürtebilirse ileride bu saldırıdan korunmuş olur.

21. ... Ka8 22.Vc1 Ah4 23.Kxa8 Kxa8 24. Ka1 Vd8 25.g3 Af3+ 26.Axf3 Fxf3 27.Ff5 h5 28.Fh3 h4 29.Fg2 Kxa1 30.Vxa1 Fxg2 31.Şxg2 Vc8 32.h3 hxg3 33.Şxg3 Ad6 34.Şg2 Af5 35.Vd1 Ah4+ 36.Şg3 Af5+ ***Yenişmezlik.***

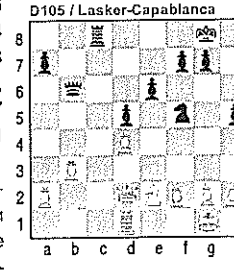
*Azınlık Akını*na ilişkin örnekleri hep *Vezir Gambiti Kırışma Varyantı*'ndan çıkan oyunlarda izledik; ama daha başka birçok açılışta oyun bu plan üzerine geliştirilebilir. Temel düşünce; V-kanadında rakibin bir fazla sayıda eri bulunduğunda, rakip henüz erlerini sürüp korkulu bir oyunsonu geçeri yaratmadan önce, daha oyunortasında erleri kırışıp rakibi oldukça gerilerde tek bir kopukla bırakmak ve bu kopuğun doğurduğu zayıflıklardan yararlanmaktır. Bu strateji ilkin ***Pillsbury*** ve ***Steinitz***'in oyunlarında görülmüşse de, ***Steinitz*** dogmasının egemen olduğu yıllar boyunca V-kanadı er çokluğu kesin bir üstünlük sayılmıştır. Modern satrançta bu stratejiyi yeniden canlandıran oyuncu ***Capablanca*** olmuştur. (***König, Coles***)

Lasker-Capablanca, Havana 1921

Dünya Satranç Birinciliği Karşılaşması'nın Onuncu Oyunu:

27.h3 h4 28.Vd3 Kc6 29.Şf1 g6 30.Vb1 Vb4 31.Şg1 a5! 32.Vb2 a4 33.Vd2 Vxd2 34.Kxd2 axb3 35.axb3 Kb6 36.Kd3 Ka6 37.g4 hxg3 g.a., 38.fxg3 Ka2 39.Ac3 Kc2 40.Ad1 Ae7 41.Ae3 Kc1+ 42.Şf2 Ac6 43.Ad1 Kb1 44.Şe2 Kb3 ve ***kazanır.***

D105 / Lasker-Capablanca



[Bu dipnotta (dipnot 10) örneklediğimiz *Azınlık Akını* üzerine ayrıntılı incelemeler için klasik kaynaklar *Euwe* ve ***Pachmann***'ın strateji kitaplarıdır. ***Stean***'ın 1978'de yayımlanan *Simple Chess* (Faber) kitabı da konuyu özlüce serimlemektedir. Ç.N.]

CARO KANN

Nimzoviç-Capablanca, New York 1927

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Ff5 4.Fd3

Beyaz daha genişbir alan denetliyorsa da kırışmadan sonra Siyah daha iyi Fille kalacak. Bunun sonucu olarak Beyaz, beyaz karelerde zayıflayacağından, rakibi doğru oynayacak olursa, olağan saldırı yöntemine, yani f4-5...'le yarma işlemine giremeyecek. Öyleyse *Caro Kann*'ın bu varyantı Siyah için daha elverişli görünüyor. Üstelik elimizdeki konum *Nimzoviç Savunması*'nda ya da *Fransız Savunması*'nda Siyah'ın beyaz Filleri kırışmayı başardığı konumların özce tıpkısıdır. Bu bağlamda, ileride (sf. 239) ***Brinckmann-Nimzoviç*** oyunundaki çözümlemelere bakınız.

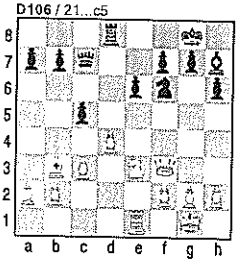
4.Fd3 yerine 4.g4 saldırı hamlesi de denenmiştir; ama bu hamlenin yetersizliği apaçık. Hamlenin amacı, ...Fg6'dan sonra 6.e6 er fedasıyla Siyah'ın konumunu felce uğratmaktır. Ama Siyah basitçe 6. ... Fd7 oynayabilir. O zaman da g4'teki er, Beyaz'ın konumunda sürekli bir zayıflık kaynağı olur.

4. ... Fxd3 5.Vxd3 e6 6.Ac3 Vb6 7.Age2 c5 8.dxc5 Fxc5 9.0-0 Ae7

Belirtmiş olduğumuz gibi Beyaz'ın oyunundaki elverişsizlik e5 eriyle yolu tıkanacak olan kötü Filinden ileri geliyor; üstelik Beyaz, e5 erini korumak üzere er geç f4... süreceğinden bu tıkanıklık ileride daha da pekişecek. Fil, siyah erlerin destekleyip siyah aletlere güçlü kareler olarak hazırladığı c4 ve f5 noktalarına da etkili olamıyor. Buralara yerleşecek aletleri püskürtmek için yapılacak er hamleleriyse ancak Beyaz'ın konumunu zayıflatır. Örneğin b3... sürülecek

---

D106 / 21...c5



Caro-Kann Savunması, Hübner-Portisch, Montreal 1979
1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ac3 dxe4 4.Axe4 Ff5 5.Ag3 Fg6 6.Af3 Ad7 7.Fc4 e6 8.0-0 Fe7 9.Ve2 Agf6 10.Ke1 0-0 11.c3 Vc7 12.Fg5 h6 13.Fh4 Kad8 14.Kad1 Kfe8 15.Kd2 Fh7 16.Af1 Ae4 17.Fxe7 Axd2 18.Fxd8 Axf3+ 19.Vxf3 Kxd8 20.Ae3 Af6 21.Fb3 c5 22.dxc5 Fe4 23.Ve2 Fd3 24.Vf3 Fe4 25.Ve2 Fd3 26.Vf3 *Yenişmezlik.*

olsa Siyah'ın açık dikeyi karşısında VFE zayıf kalır. Bu er ancak c3'te, o da VAE b2'de bulunduğu sürece güvenlik bulabilir. g4... hamlesi ise, açıkça görülebileceği gibi, Beyaz'ın Ş-koruganını zayıflatır.

Kötü Fille savaşımında At en az iyi Fil kadar etkilidir; bu yüzden, Siyah, c5 Filinin, Aa4...'ten sonra, beyaz Atla kırışılmasından çekinmiyor.

10.Aa4 Vc6 11.Axc5 Vxc5 12.Fe3 Vc7 13.f4 Af5 14.c3 Ac6 15.Kad1 g6

Capablanca'nın oyunu bazı özellikler taşır; bunlar, onun, konum inceliklerini kavrayan sezgisinden kaynaklanmaktadır. Örneğin, birçok ustanın daha büyük bir üstünlük aramak için hak doğduğuna inandığı birtakım konumlarda ***Capablanca*** *şaşırtıcı ölçüde ufak üstünlüklerle yetinir.* Bunun nedeni, ***Capablanca***'nın ufak nüansları çok erkenden gerçek üstünlükler olarak algılaması ve bunları sonuca dönüştürmenin onun tekniği için fazla çaba gerektirmemesidir. Bununla birlikte *bu tutum, zaman zaman* ***Capablanca****'yı kazanabileceği bazı oyunlarda yenişmezliklere götürmüştür.*

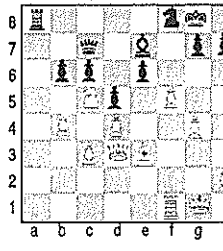
Capablanca'nın bir başka özelliği, kazandığı bir üstünlüğe inatla sarılmaması, onu bir başka üstünlükle değiş tokuş etmesidir. Öyle sanıyoruz ki, incelediğimiz oyunda, çoğu ustalar 15. ... h5'le konum üstünlüğünü korumaya bakarlardı; ve bu yöntemin kınanacak hiçbir yanı olmazdı. Ama ***Capablanca*** Beyaz'ın g4...'üne seve seve göz yumuyor; çünkü Beyaz, kötü Filinin kırışılmasını sağladıktan sonra bile, Siyah'ın ilerlemiş erleri yüzünden ***Capablanca***'ya kalıcı bir üstünlük vermiş olacak.

Caro-Kann Savunması, Anand-Leko, Dortmund 1998

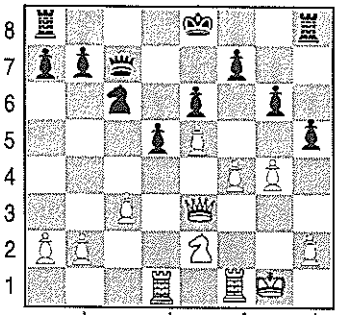
1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Ff5 4.Af3 e6 5.Fe3!? Ae7 6.Abd2 Fg6 7.Ah4 Af5 8.Axf5 Fxf5 9.c3 Fe7 10.Fe2 0-0 11.0-0 f6!? 12.exf6 Fxf6 13.f4 Vb6! 14.b4 a5 15.a3 Ad7 16.g4 Fg6 17.Ab3 axb4 18.axb4 Vc7 19.Kxa8 Kxa8 20.Fd3 Fxd3 21.Vxd3 Fe7! 22.f5 Af8 23.Ac5 b6! 24.Axe6 Axe6 25.fxe6 Vd6 26.Vf5 Kf8 27.Ve5 Vxe5 28.dxe5 Kxf1+ 29.Şxf1 c5 30.bxc5 Fxc5 *Yenişmezlik*

Leko

D107 / 23.. b6!



D108 / 17...h5



16.g4 Axe3 17.Vxe3 h5: Bu hamle Siyah'ın g4...'e neden izin verdiğini açıklıyor. Şimdi Beyaz g5... oynamak zorunda; dolayısıyla Siyah f5'te güçlü bir konumluk elde edecek. Üstelik bu, tek bir zayıf kare sorunu da değil; beyaz erler fazla ilerlemiş olduklarından bütün Ş-kanadı delik deşik.

18.g5 0-0 19.Ad4 Vb6 20.Kf2 Kfc8 21.a3

Bu hamle Beyaz'ın konumunu daha da zayıflatır görünüyor. Ama VKE'ni sürekli boşta bırakmak da doğru değildi; yoksa Beyaz her an bir sürprize, bir çifte saldırıya karşı tetik durmak zorunda kalacaktı.

21. ... Kc7 22.Kd3 Aa5 23.Ke2 Ke8

24.f5 exf5 25.e6 saldırısını önlemek amacıyla.

24.Şg2 Ac6! ***Capablanca*** şimdi doğru planı buluyor; bu yüzden doğal görünen ...Ac4 hamlesini yapmıyor. c4 karesi, buradan e4'e ve f4'e saldırabilmesi için Kaleye kalacak; bu saldırı yolunun üstünde bulunan beyaz At ileride açıklayacağımız bir yöntemle buradan sökülüp çıkartılacak. Beyaz öyle kötürüm kalmışki, Siyah'ın bu manevrasını ancak seyderebiliyor.

25.Ked2 Kec8 26.Ke2 Ae7 27.Ked2 Kc4 28.Vh3: ...Af5'i önlemek amacıyla.

28. ... Şg7 29.Kf2 a5

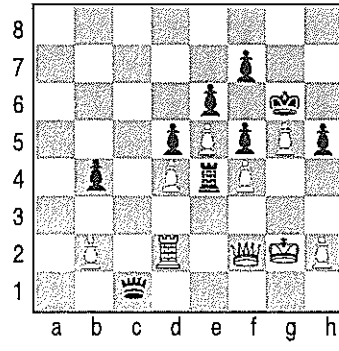
Siyah'ın planı ...a4 sürüşü ile ...A-c6-a5-b3 At dolandırımından oluşuyordu. O zaman Beyaz, hiçbir şey için değilse, siyah Atın ...Ab-c5-e4'le merkeze oturmasını önlemek için atları kırışmak zorunda kalacaktı. Ne var ki, Beyaz'ın aşağıdaki hamlesi ***Capablanca***'ya, d4 Atını daha kısa yoldan yok etme fırsatını veriyor. Beyaz burada Kfd2... oynamalıydı.

30.Ke2 Af5! 30.Kfd2'den sonra bu çıkış olanaksızdı; çünkü 31.Af5 gxf5 32.Vh5 Kh8 33.Vf3 Kh4 34.Kd4 vardı. Ne var ki, oyundaki Kale e2'de bulunduğundan 34.Kd4 şimdi oynanamaz.

31.Axf5: 31.Ked2'den sonra Siyah gene güçlü bir konum üstünlüğü sağlardı: ...Ad4 32.Kxd4 Kxd4 33.cxd4 Vb5 ve ...Kc1.

31. ... gxf5 32.Vf3 Şg6 33.Ked2 Kc4 34.Kd4 Kc4 35.Vf2 Vb5 36.Şg3 Kcxd4 37.cxd4 Vc4 38.Şg2 b5! Beyaz'ın Veziriyle Kalesi d4 ve f4 erlerini ve 2. yatayı savunmak üzere bu yataya öyle bağlanmışlar ki kımıldayamıyorlar. Buysa *Capablanca*'ya, oyunu, Siyah'ı *kımıldamaza* (zugwang) sokarak kazanma fırsatı veriyor. Ama *Capablanca* önce VAE'ni oyuna sokuyor.

D109 / 41...Vc1



39.Şg1 b4 40.axb4 axb4 41.Şg2 Vc1

Kımıldamaza düşen ilk konum. Vezirle Kalenin kımıldayamayacağı açık. h4... ise Beyaz'ın konumunu daha zayıflatırdı: Siyah önce ...b3 sürer, ardından ...Kc1 ya da hatta ...Ve1 oynardı. Öyleyse Beyaz, Şahını oynamak zorunda; buysa siyah Vezirin h1'e sızmasına olanak veriyor.

42.Şg3 Vh1 43.Kd3: Beyaz büsbütün kötü duruma düşmeden Veziri ya da Kaleyi kırışamadığından konumunu düzeltemiyor.

43. ... Ke1 44.Kf3 Kd1: Zaman doldurmak için oynanmış bir hamle... Böylece Beyaz gene kımıldamaza düşüyor. Nitekim Vezir bile hiç kımıldayamıyor; 45.Şh3'ten sonra Siyah ...Kd2 ile kazanır; 45.Kb3'ten sonraysa ...Kf1 46.Vd2 Kf3 47.Kxf3 h4+ 48.Şxh4 Vxf3 49.h3 b3 50.Vh2 Ve3 var.

45.b3 Kb1: Gene zaman doldurarak kımıldamazı sürdürüyor.

46.Ke3 Kf1 47. *Terk.*

VEZİR GAMBİTİ, CAMBRIDGE SPRINGS VE WESTPHALIA SAVUNMALARI

Şimdiye kadar *Vezir Gambiti*'ne karşı *Ortodoks Savunma* diye anılan şu eski modası geçmemiş savunmayı görmüş bulunuyoruz: **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Abd7 5.e3**[11].

Ortodoks Savunma'da Siyah'ın amacı, gelişmesini sıkışık bir konumda olabildiğince yalın bir yoldan tamamlamaktır. Buna göre Siyah önce ...Fe7, ...0-0 ve d5 erinin kopuklaşmasını önlemek üzere ...dc4 oynar; sonra da ...c5 ya da ...e5 ferahlama hamlelerini hazırlar. Bu manevranın amacı kısıtlı VF'ni geliştirmektir.

Böyle savunma oyununa girmek yerine, Siyah, tümüyle bir başka düşünce çerçevesinde karşısaldırıya geçebilir; daha açık bir deyişle, beyaz VF'nin V-kanadındaki yokluğundan yararlanarak bu kanatta karşısaldırı başlatabilir. Bu düşünce, savunma kuramının genel stratejik ilkeleriyle uyum içindedir ve buna dayanan iki oyun yöntemi bulunmaktadır. Bunlardan daha eskice olanı, *Cambridge Springs Savunması*'dır ve adını ***1904 Cambridge Springs Turnuvası***'nda bu yöntemin çok kullanılmış olmasından alır; daha yenice olanıysa *Westphalia Savunması*'dır ve adını ***1927 New York Turnuvası***'na giden Avrupalı ustaların bu varyantı, yolda Westphalia buharlısında irdelemiş olmalarından alır.

Her iki savunmada da düşünce ...Va5, ...Fb4 ve ...Ae4 ile c3'e baskı yapmaktır. Ancak *Cambridge Springs Savunması* **5. ... c6** ile **d5**'i destekleyerek sağlamca başlarken, *Westphalia Savunması* **5. ... Fb4** ve **...c5** ile başlar. *Westphalia Savunması*, *Cambridge Springs Savunması* kadar sağlam olmamakla birlikte daha saldırgandır; ama işte bu yüzden tüm varyantın dayandığı karşı saldırı düşüncesine daha uygundur.

---

[11]Kendi benimsemediği her sistemi hor gören *Tarrasch*, *Vezir Gambiti*'ne karşı metinde anılan savunma yolunu da kınayarak bunu alaylı bir dille "Ortodoks Savunma" diye adlandırmıştır. Anlaşılıyor ki *Tarrasch* bu varyanta girilmesini alışagelmelere bağlıyordu. Bu anlamda olmak üzere bu terim Türkçe'de belki "Törel Savunma" sözleriyle karşılanabilir.

Dolayısıyla, *Westphalia Savunması*, *Cambridge Springs Savunması*'ndan daha doğru olmalıdır.

Biz önce eski yöntemi yakından inceleyeceğiz:

6.Af3. Bir başka seçenek, ***Capablanca***'nın ortaya attığı 6.a3 hamlesiyle bu varyantın tüm karmaşıklığından sakınmaktır. a3... hamlesi *Ortodoks Savunma*'da her zaman uygundur ve tempo yitimi sayılmaz.

6. ... Va5 7.Ad2! ...Ae4 ve ...Fb4 tehditlerine karşı bu hemen hemen zorunlu bir hamledir ama gene de çok iyidir; çünkü Siyah'ın V-kanadı saldırısını kolayca püskürtür; üstelik Vezirin a5'te bulunmasındaki elverişsizliği vurgular.

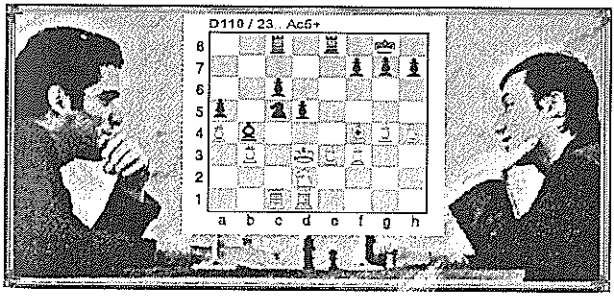
7.Ad2 yerine ***Tarrasch*** 7.cxd5'i salık vermiştir; ama o zaman Siyah, eri Atla kırabileceği gibi ŞE'yle de hiç sakıncasız kırabilir. ***Spielmann***'a göre 7. ... Ae4 bile iyi bir yanıttır.

V-kanadında başlatılan saldırı Ad2... ile durdurulduysa da bu, sistemin yetersizliğini kanıtlamaz. Nitekim Beyaz Ad2... oynamakla e5 noktası üzerindeki baskısını gevşetmiş oluyor. Siyah şimdi ...e5'le VF'ni etkinleştirmeyi deneyebilir ki *Vezir Gambiti*'nde Siyah'ın asıl sorunu da budur. Bu sistem özellikle ***Bogolyubov***'ca işlenmiştir. Aşağıdaki hamleler ***Grünfeld-Bogolyubov, Maehrisch-Ostrau 1923*** oyunundan alınmıştır.

7. ... Fb4 8.Vc2 0-0: Bunun yerine ***Alyehin, Ca-***

Cambridge Springs Savunması,
Karpov-Kasparov, Moskova 1985

1.Af3 Af6 2.c4 e6 3.d4 d5 4.Ac3 c6 5.Fg5 Abd7 6.e3 Va5 7.cxd5 Axd5 8.Vd2 A7b6 9.Axd5 Vxd2+ 10.Axd2 exd5 11.Fd3 a5 12.a4 Fb4 13.Şe2 Fg4+ 14.f3 Fh5 15.h4 0-0 16.g4 Fg6 17.b3 Fxd3+ 18.Şxd3 Kfe8 19.Kac1 c5 20.Ff4 Kac8 21.dxc5 Ad7 22.c6 bxc6 23.Khd1 Ac5+ 24.Şc2 f6 25.Af1 Ae6 26.Fg3 Ked8 27.Ff2 c5 28.Ad2 c4 29.bxc4 Ac5 30.e4 d4 31.Ab1 d3+ 32.Şb2 d2 33.*Terk.*



pablanca'yla karşılaşmasında ***Rubinstein***'ın salık verdiği sistemi başarıyla uygulamıştır: ...dxc4 9.Ff6 Axf6 10.Axc4 Vc7. Burada Siyah, oyununu ...0-0, ...Kfd8, ...Fd7, ...Kac8, ...Fe8, ...Ff8 ve sonunda ...Vb8 ile sürdürerek sıkışık ama güvenlikli bir konum elde eder. Siyah o zaman ...c5'le oyunu açmayı başarırsa her iki Fili de büyük etkinlik kazanır. ***Rubinstein***'ın yönteminin incelikleri henüz belirlenmişdeğildir; ama bu yöntem ***Bogolyubov***'un ...e5'i gerçekleştirmek üzere geliştirdiği yöntemden daha iyi gibi görünüyor[12].

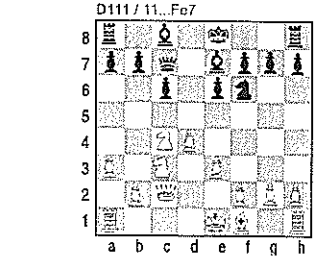
---

12 [Bu dipnot, sf. 219'da bitiyor.] Söz konusu oyun şudur:

Capablanca-Alyehin, Buenos Aires 1927

Dünya Birinciliği Karşılaşması, 11. Oyun:

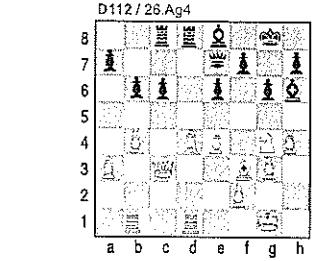
D111 / 11...Fe7



1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Abd7 5.e3 c6 6.Af3 Va5 7.Ad2 Fb4 8.Vc2 dxc4 9.Fxf6 Axf6 10.Axc4 Vc7 11.a3 Fe7 12.Fe2 0-0 13.0-0 Fd7 14.b4 b6 15.Ff3 Kac8 16.Kfd1 Kfd8: *S. A. A.*'ya göre Siyah burada oyunu eşitlemiştir (D 52.9.44):

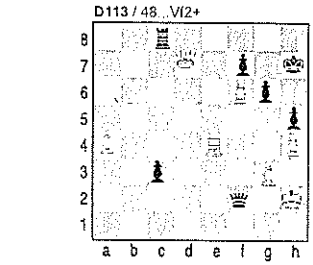
17.Kac1 Fe8 18.g3 Ad5 19.Ab2 Vb8 20.Ad3 Fg5 21.Kb1 Vb7 22.e4 Axc3 23.Vc3 Ve7 24.h4 Fh6 25.Ae5 g6 26.Ag4 (D112): "Bu hamle ...g6'yı zorunlu kılan bir tehdit olarak iyiydi; ancak bir kez ...g6 sürüldükten sonra Beyaz'ın bu manevrayı bırakıp Atı merkez baskısı için kullanması gerekirdi: 26.Ac4 Fg7 27.e5 h5 28.Ad6. Bundan sonra Siyah ancak yenişmezliğe oynayacaktı." (*Alyehin*)

D112 / 26.Ag4



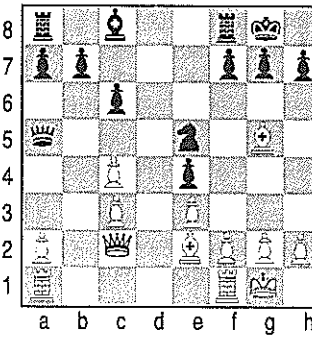
26... Fg7 27.e5 h5 28.Ae3 c5 29.bxc5 bxc5 30.d5 exd5 31.Axd5 Ve6 32.Af6 Fxf6 33.exf6 Kxd1 34.Kxd1 Fc6 35.Ke1 Vf5 36.Ke3 c4! 37.a4 a5 38.Fg2 Fxg2 39.Şxg2 Vd5+ 40.Şh2 Vf5 41.Kf3 Vc5 42.Kf4 Şh7 43.Kd4 Vc6 44.Vxa5 c3 45.Va7 Şg1 46.Ve7 Vb6 47.Vd7 Vc5 48.Ke4 Vf2+ (D113) 49.Şh3 Vf1+ 50.Şh2 Vf2+ 51.Şh3 Kf8 52.Vc6 Vf1+ 53.Şh2 Vf2+ 54.Şh3 Vf3 55.Şh2 Şh7 56.Vc4 Vf2+ 57.Şh3 Vg1 58.Ke2 Vf1+ 59.Şh2 Vxf6 60.a5 Kd8 61.a6 Vf1 62.Ve4 Kd2 63.Kxd2 cxd2 64.a7 d1V 65.a8V Vg1+ 66.Şh3 Vdf1+ 67.*Terk*.

D113 / 48...Vf2+



9.Fe2: ***Capablanca***-Alyehin karşılaşmasının 7. oyununda ***Capablanca***'nın 9.Fh4 hamlesi başarılı sonuç vermişse de, Siyah, buna karşı 9. ... e5 sürmüş olsaydı incelemekte olduğumuz varyanttakinden daha iyi bir konum elde edebilirdi[13(sf.220)]. **9. ... e5** ***Grünfeld-Bogolyubov*** oyununun etkisiyle bu hamle, Beyaz'ın gelişme yönteminin çürütülmesi sayılagelmiştir. Oysa göreceğimiz gibi Beyaz şimdi üstünlük elde etmelidir. Otoriteye gözü kapalı inanmanın sakıncalarına bir örnek daha!..

D115 / 13...Ae5



10.dxe5 Ac4 11.Adxe4 dxe4 12.0-0 Fxc3 13.bxc3 Axe5. Bu konumda ***Grünfeld*** 14.Vc4 oyna-

---

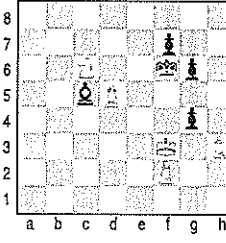
Ne var ki aynı karşılaşmada **29. Oyun** da *Cambridge Springs Savunması*'yla başlayınca, ***Capablanca*** bu kez Filini e2'ye çıkarmamış, uzun çapraza bir an önce baskı yapması için g2'den geliştirmiştir. Bu oyunda ***Alyehin*** metinde betimlenen savunma düzenini kurmaya bakmamış, V-kanadı er çokluğundan geçer elde etmek istemiş, ancak zayıf bir kopukla kalmıştır.

Capablanca-Alyehin (İlk 11 hamle, **11. Oyun**'la aynı.)

12.g3 0-0 13.Fg2 Fd7 14.b4 b6 15.0-0 a5: "Burada ***Alyehin***'in gene aynı savunma düzenini kurmak üzere ...Kac8, ...Kfd8 ve ...Fe8 oynaması daha iyi olurdu". (***Becker***)

16.Ae5 axb4 17.axb4 Kxa1 18.Kxa1 Kc8 19.Axd7 Vxd7 20.Aa4 Vd8 21.Vb3 Ad5 22.b5 cxb5 23.Vxb5 Ka8 24.Kc1 Ka5 25.Vc6 Fa3 26.Kb1 Ff8 27.Fxd5 Kxd5 28.Axb6 Kd6 29.Vb7 h5 30.Ac4 Kd7 31.Ve4 Kc7 32.Ae5 Vc8 33.Şg2 Fd6 34.Ka1 Kb7 35.Ad3 g6 36.Ka6 Ff8 37.Kc6 Kc7 38.Kxc7 Vxc7 39.Ae5 Fg7 40.Va8+ Şh7 41.Af3 Ff6 42.Va6 Şg7 43.Vd3 Vb7 44.e4 Vc6 45.h3 Vc7 46.d5 exd5 47.exd5 Vc3 48.Vxc3 Fxc3 49.Şf1 Şf6 50.Şe2 Fb4 51.Ad4 Fc5 52.Ac6 Şf5 53.Şf3 Şf6 54.g4 hxg4

D114 / 54...hxg4



55.hxg4+ Şg5: "Siyah burada yenişmezliği kaçırıyor: 55. ... Fd6 56.Şe4 Şg5 57.Ae5 f5 58.Şd4 Fb8 59.d6 Fxd6 60.Af7+ Şxg4 61.Ad6 Şf3" (***Capablanca***)

56.Ae5: Beyaz, d6... sürmeyi tehdit ediyor.

56... Fd4 57.Axf7+ Şf6 58.Ad8 Fb6 59.Ac6 Fc5 60.Şf4 Fxf2 61.g5 Şf7 62.Ae5+ Şe7 63.Axg6+ Şd6 64.Şe4 Fg3 65.Af4 Şe7 66.Şe5 Fe1 67.d6 Şd7 68.g6 Fb4 69.Şd5 Şe8 70.d7 *Terk.*

dı; bunun üzerine Siyah ...f6 15.Ff4? Ff5! ile şaşırtıcı bir biçimde Veziri düşürdü. Oysa Beyaz, görüneduran 14.Fe7'yle üstünlük elde ederdi.

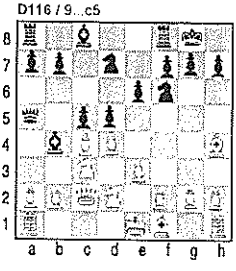
Katışıksız biçimiyle ***Westphalia Savunması***'nın elverişsizliği, Siyah'ın oyun planını erkenden açığa vurmasıdır. 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Abd7 5.e3'ten sonra 5. ... c6 sürüşü henüz bir şey belli etmez; Beyaz olağan gelişmesini sürdürür. Oysa 5. ... Fb4'le Siyah V-kanadına saldırı için belli bir plan yapıyor. Beyaz hemen 6.Fd3 ve 7.Age2 ile bunu önlemeye hazırlanabilir. Dolayısıyla Siyah'ın, *Westphalia Savunması*'na ancak Beyaz'ın Af3... oynadığı oyunlarda girmesi daha doğru olur. Beyaz'ın Af3... oynamaya kışkırtılabilmesi günün açılış kuramına bağlıdır. 1900'lerde *Vezir Gambiti*'ne 1.d4 d5 2.Af3'le başlayıp 3.c4 oynamak olağandı; çünkü 2.c4 e5'ten sonra çıkabilecek *Albin Karşıgambiti*'nin karmaşıklığından sakınılmak isteniyordu. Ama 1920'lerde kimse bu karşıgambitten korkmuyor. Yakın geçmişte, Af3...'ü kışkırtmak için 1.d4 1. ... Af6 ile yanıtlanıyordu; çünkü o zaman Beyaz 2. ...e5 *Budapeşte Savunması*'na izin vermemek için 2.c4 oynamıyordu. Artık *Budapeşte Savunması*'nın korkulacak bir yanı kalmadığından, günümüz açılış psikolojisiyle uyumlu olarak biz *Westphalia Savunması*'nın şu sistemini salık veriyoruz:

---

13 [İlgi: sf. 219] Söz konusu oyun şudur: **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Af3 Ad7 4.Ac3 Agf6 5.Fg5 c6 6.e3 Va5 7.Ad2 Fb4 8.Vc2 0-0 9.Fh4 c5**: İşte burada ***Reti*** 5. ...e5'i yeğliyor; nitekim *S. A. A.* da bu sürdürüm yolunda *Siyah'ın oyunu eşitlediği* kanısında: 10.dxe5 Ae4 11.Adxe4 dxe4 12.e6 Ae5 13.exf7 Kxf7 14.0-0-0 Ff5 15.a3 Ad3 16.Şb1 Fc3 17.Vxc3 Vxc3 18.bxc3 Ke8 19.Fxd3 exd3 20.Şc1! Ke4 21.Fg3 Kc4 22. Şd2 (D 52. 5)

10.Ab3 Va4 11.Fxf6 Axf6 12.dxc5 Ae4 13.cxd5 Fxc3 14.bxc3 Axc5 15.Kd1 exd5 16.Kxd5 Axb3 17.axb3 Vc6 18.Kd4 Ke8 19.Fd3 Vxg2 20.Fh7+ Şf8 21.Fe4 Vh3 22.Vd2 Fe6 23.c4 a5 24.Kg1 Vxh2 25.Kh1 Vc7 26.Vb2 Vc5 27.Fd5 Ka6 28.Ke4 Kd6 29.Kh7 Şe7 30.Vxg7 Şd8 31.Fxe6 fxe6 32.Vxb7 Vb4+ 33.Vxb4 axb4 34.c5 Kc6 35.Kxb4 Kxc5 36.Ka7 *Terk.*

D116 / 9...c5



1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3. Günümüz satranççılarının büyük çoğunluğu burada ŞA'nı geliştirmeyi yeğliyor; çünkü 3.Ac3 Fb4'le şimdi Siyah amacına ulaştı; artık oyunu *Vezir Gambiti*'ne dönüştürebilir.

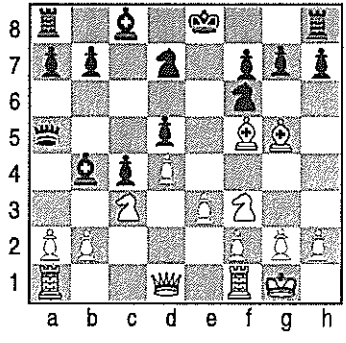
3. ... d5 4.Ac3 Abd7 5.Fg5 Fb4 6.cxd5. Bu kırışma burada ya da en geç öbür hamlede gerçekleştirilmeli; yoksa Siyah ...Va5'le Atını açmazdan kurtarıp d5'i Atıyla geri alabilir.

6. ... exd5 7.e3 En doğal hamle... 7.Va4 için aşağıdaki oyuna bakınız.

7. ... c5 8.Fd3 Va5 9.0-0. Bu er fedasını ilk kez *New York 1927 Turnuvası*'nda *Alyehin*, *Vidmar*'a karşı yapmıştır. *1928 Trentschin-Teplitz*'te *Grünfeld, Spielmann*'a karşı daha sakınaklı 9.Vc2 hamlesini oynamış, ama bundan bir üstünlük elde edememişti. Oyun şöyle sürmüştü: 9. ... c4 10.Ff5 0-0 11.0-0 Ke8. Siyah bundan sonra ...Ff8, ...g6, ... h6 ile Beyaz'ın Fillerinden birini kırışabilir. Bir üstünlük elde etmek istiyorsa, Beyaz'ın bu konumda tek karşıoyunu, Ad2... ve Ke1...'den sonra ŞE'ni sürmektir; ama bu da VE'nin kopuk kalmasına yol açar.

9. ... c4 10.Ff5. *Alyehin-Vidmar* oyununda bunun yerine 10.Fc2 oynandı. Metindeki hamle, er fedası kabul edilecek olursa, Beyaz'ın saldırısını güçlendirir: ...Fxc3 11.bxc3 Vxc3'ten sonra Beyaz Ff6...'yla üstünlük sağlar. Ama herhalde Siyah'ın elinde şu yenişmezlik yolu var: 10. ... Fxc3 11.bxc3 Ae4 12.Fxe4 dxe4 13.Ae5 Axe5 14.dxe5 0-0; *yenişmezlik* kesin.

D117 / 10.Ff5



VEZİR GAMBİTİ

Capablanca-Spielmann, New York 1927

1.d4 d5 2.Af3 e6 3.c4 Ad7 4.Ac3 Agf6 5.Fg5 Fb4: Bu hamle *Westphalia Savunması*'nı başlatıyor.

Beyaz'ın ŞA f3'te bulunduğundan konum bu savunma yolu için elverişlidir.

6.cxd5 exd5 7.Va4

Spielmann'a karşı önceki bir oyunda ***Capablanca*** burada 7.Vb3 oynamış, ...c5 8.a3 Fxc3 9.Vxc3 c4'ten sonra kötü bir konumda kalmıştı; nitekim Siyah'ın V-kanadında sağlam bir er çokluğu bulunuyor; buna karşılık Beyaz'ın merkezdeki er çokluğu geri kalmış görünüyor; üstelik Siyah e-dikeyinde baskı kuracak.

Capablanca'nın oyunumuzdaki başarısından sonra *7.Va4, Westphalia Savunması'nın çürütülmesi* sayıldı. Bu çıkarım birazdan göreceğimiz gibi yanılgılıdır.

7. ... Fxc3+: Bu hamleyle ***Spielmann*** tam rakibinin istediğini yapıyor ve V-kanadı saldırısından vazgeçiyor; oysa bu, Siyah'ın savunmasının temel düşüncesiydi. Doğrusu 7...c5 8.dxc5 Fxc3 9.bxc3 0-0 idi. ***Capablanca*** o zaman 10.c6'yla er fazlasını elinde tutabileceğine inanıyordu; ama ... Vc7! gibi onat bir hamleyi hesaba katmamıştır.

8. bxc3 0-0 9.e3 c5 10.Fd3 c4 11.Fc2

Bu konumda erlerin dağılımı dengesiz: Beyaz erler merkezde çoğunlukta, siyah erlerse V-kanadında. Böyle konumlarda *İki Fil Üstünlüğü* oldukça büyüktür; çünkü uzun erimli Filler kısa erimli Atların tersine birkaç ateş hattında birden etkili olabilir. Oyunda *İki Fil Üstünlüğü* Beyaz'da.

Capablanca'nın, elindeki üstünlükten nasıl yararlandığına dikkat edilmelidir. ***Capablanca*** önce Kfe1... ve Ad2... ile e4... tehdidini keskinleştiriyor; böylece c4 erini desteklemesi için Siyah'a ...b5 sürdürüyor; sonra a4...'le bu er zincirini kırıyor. Oyunun üstünlükle açılmasında, Atlara karşı Fillerin üstünlüğünü iyi kullanma becerisinin her zaman önemli bir işlevi vardır.

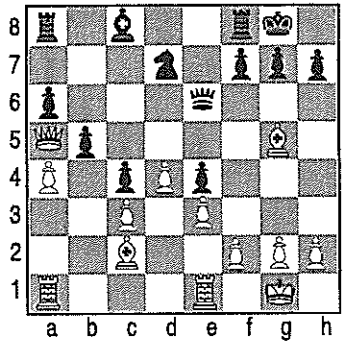
11. ... Vc7 12.0-0 a6 13.Kfe1 Vc6

Yoksa Beyaz artık e4...'le oyunu açabilirdi.

14.Ad2! b5 15.Va5 Ae4: ***Spielmann*** e4...'ü gene engelliyor. Ne var ki, bu engelleme ...Fb7 ile daha sağlam bir yoldan gerçekleştirilebilirdi. Oyundaki hamle ***Capablanca***'ya saldırısını güzel bir kombinezonla sonuçlandırma olanağı veriyor.

16.Axe4 dxe4 17.a4

D118 / 17.a4



Spielmann daha 15. ... Ae4 oynadığı zaman c4 erinin korumasını göz önünde bulunduruyordu. 17. ... Kb8, eri basitçe koruyabilirmiş gibi görünüyorsa da, bu hamle, 18.Keb1 Vd5 19.Ff4 Kb6 20.Kb4 ve Kab1...'den ötürü yetersizdi. Ancak ***Spielmann***, 17. ... Vd5'le Beyaz'ın Filine saldırarak ...Fb7 için gerekli tempoyu kazanacağını, dolayısıyla konumunun güvenliğini sağlayabileceğini düşünüyordu.

17. ... Vd5 18.axb5!! Vxg5 19.Fxe4 Kb8

Kombinezonun ana sürdürüm yolu şöyledir: 19. ... Ka7 20.b6! Va5 21.bxa7! ve her şıkta Beyaz taş kazanıyor.

20.bxa6 Kb5 21.Vc7 Ab6 22.a7 Fh3

Siyah burada oyunu terk edebilirdi; Beyaz a8... sürerek şimdiden iki er kazanabilir. Ama ***Capablanca*** daha fazlası için oynuyor.

23.Keb1 Kxb1+ 24.Kxb1 f5 25.Ff3 f4 26.exf4 *Terk.*

KALE OYUNSONU

Kale oyunsonu, uygulamada, en sık karşılaşılan oyunsonu türüdür. Bu yüzden iyi bir satranççı olabilmek için bu oyunsonları özenle çalışılmalıdır.

Kale oyunsonunu doğru oynamak için her şeyden önce Kalenin, rakip erlere en büyük güçle saldıran alet olduğunu kavramak gerekir. Genellikle ancak çakılı ve kımıldamaz erlere saldırılabilirken, Kale ilerleyen erlere de saldırabilir; bunun için, Kalenin erle aynı dikeyi tutması yeterlidir; böylece *Kale, ere yalnızca o anda bulunduğu karede değil, ilerledikçe üzerinden geçeceği karelerde de saldırabilir.* Aynı ilişkiden ötürü, yani Kale ile erin her ikisinin de dikey

boyunca işlenmesinden ötürü, bir *geçeri en iyi destekleyebilecek alet gene Kaledir*; çünkü burada da Kale, hiç yerinden oynamadan, eri, Vezir çıkıncaya kadar geçeceği bütün karelerde kollayabilir.

İlk kez ***Tarrasch***'ın dile getirdiği ünlü bir kural vardır; buna göre, rakip ere saldırırken de, kendi erimizin ilerlemesini desteklerken de Kale erin önünde değil, arkasında bulunmalıdır. Bunun ana nedeni şudur: *Kale erin arkasına yerleştirildiğinde, erin her hamlesiyle Kalenin etkinlik alanı genişler; buna karşılık, Kale erin önüne yerleştirildiğinde, erin her hamlesiyle Kalenin etkinlik alanı daralır.*

Kalenin, hem kendi erleriyle birlikte çalışırken hem de rakip erlerle çatışırken taşıdığı büyük saldırı gücüne karşılık, *oyun sonlarında savunma aleti olarak etkisi çok sınırlıdır.* Nitekim böylesine güçlü bir aletin er savunmasına harcanması yazıktır. Üstelik rakip geçerin ilerlemesini engellemekte Kale, Filden bile daha etkisizdir. Örneğin, "Beyaz: Şg5, g6; Siyah: Kg7" konumunu düşünelim. Beyaz, Şh6... ya da Şf3... oynamakla erin ilerlemesini sağlayabilir. Oysa g7'de Kale yerine Fil bulunsaydı, Şahın yaklaşması çok daha güç olurdu.

Öyleyse *Kale oyunsonlarında* savunmadan çok *saldırı yeğlenmelidir.* Örneğin bir er fazlası bulunsa ve bu er ancak aletlerin işbirliğiyle korunabiliyor olsa, bu eri feda etmek ve kazanılan zamanla girişim gücünü ele geçirmek, böylece Kaleyle rakip konuma dalmak ya da bir geçerin ilerlemesini desteklemek daha doğru olur.

Hatta Kale oyunsonlarında zayıf konumlarda bile zayıf erleri kaygılıca korumaktansa güzel bir karşı-saldırı başlatmak başarı şansını yükseltir.

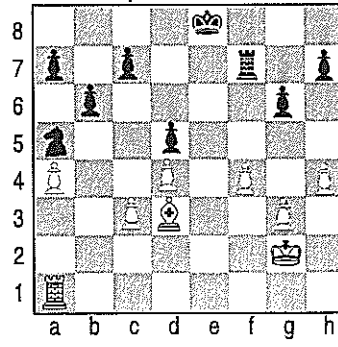
Satrançta başarılı sonuçlar aletlerin uyumluca işlemesiyle elde edildiğinden *Şah da kendini Kale oyunsonunun bu özelliğine uydurmalı ve savunmada kalmayıp saldırganca davranmalı,* sözgelimi rakip konuma sızarak rakibin zayıf noktalarını işgal etmeli ya da kendi geçerine destek olmalıdır.

Kale oyunsonlarına çok sık rastlandığından ötürüdür ki, bütün birinci sınıf ustalar bu oyunsonunu yetkinlik derecesinde iyi bilirler. Ne var ki, bu oyunsonunu hiç kimse ***Capablanca***'nın şık zahmetsizli-

ğiyle oynamamış, başka hiç kimse Kale oyunsonunun teknik güçlüklerine olağandanmış gibi bakamamıştır.

Yandaki konum *1924 New York Turnuvası*'nda ortaya çıkmıştır (**D119**):

D119 / Capablanca-Tartakower



Bu konumda Beyaz, Ş-kanadında, Siyahsa V-Kanadında üstün; ama Beyaz, girişim gücünü ele geçiriyor ki böyle durumlarda bu çok önemlidir.

27.h5! Kf6 28.hxg6 hxg6 29.Kh1: Beyaz mantıklıca oynayarak Ş-kanadındaki üstünlüğünü kullanıyor ve çok doğru olarak V-kanadındaki zayıflığıyla ilgilenmiyor. Buna karşılık Siyah bir savunma hamlesi yapıyor; belki de buna hiç zaman harcamamalıydı.

29. ... Şf8 30.Kh7 Kc3 31.g4! Beyaz kaygılı yaradılışta bir oyuncu olsaydı Şahını V-kanadına yaklaştırırdı; ama ***Capablanca*** yukarıda anılan saldırganlık ilkelerine bağlı kalıyor.

31. ... Ae4 32.g5! Rakibine ...A-e3-f5'le er kazanma şansı veriyor; ama ***Capablanca*** konumu iyi değerlendirmiştir; kazanacağı geçerine güveni tam.

32. ... Ae3+ 33.Şf3 Af5 34.Fxf5 gxf5 35.Şg3!!

Capablanca'nın taşeşitliğini boşlayıp yalnızca geçerini desteklemekle ilgilendiğini gözlemlemek son derece ilginç.

35. ... Kxc3+ 36.Şh4! Kf3 37.g6 Kxf4+ 38.Şg5 Ke4 39.Şf6! Böyle konumlarda *rakip eri kırmayıp onun arkasına geçerek Kale kışlarından korunmak* sık karşılaşılan bir inceliktir.

39. ...Şg8 40.Kg7+ Şh8 41.Kxc7 Kc8 42.Şxf5

Siyah artık umarsız kaldığından, Beyaz, ortalığı "temizliyor".

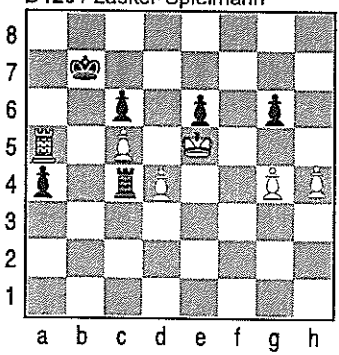
42. ... Ke4 43.Şf6 Kf4+ 44.Şe5 Kg4 45.g7+ Şg8

Kaleler kırışıldıktan sonra Beyaz, oyunsonunu daha kolay kazanır.

46.Kxa7 Kg1 47.Şd5 Kc1 48.Şd6 Kc2 49.d5 Kc1 50.Kc7 Ka1 51.Şc6 Kxa4 52.d6 *Terk.*

Böyle bir oyunsonu, baktıksıra öyle doğal izlenim bırakır ki bunca dakik bir oyunsonu çıkarmanın güçlüğü kolaylıkla unutulabilir. Güçlük daha çok psikolojik niteliklidir. Yaşamda olduğu gibi, satrançta da insan maddi etkenlere önem vermeye alıştığından taşların az sayıda kaldığı bir konumda er fedasına kalkışmak akla gelmez. ***1925 Moskova Turnuvası***'nda, önde gelen ustaların aşağıdaki oyunsonu için söyledikleri, bu duruma güzel bir örnektir (**D120**):

D120 / Lasker-Spielmann

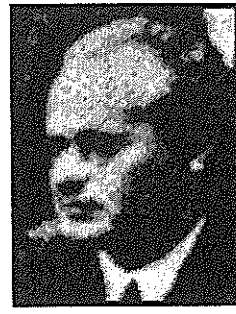


36.h5: Tüm eleştirmenler, "Beyaz, g5...'le kolayca kazanabileceği oyunu, bu hamleyle yenişmezlikte bırakıyor" diyerek hamleyi kuşkuyla karşıladılar.

36. ... gxh5 37.gxh5 Kc1: Bu, oyunu yitiren hamle olarak betimlenmiş ve bunun yerine Siyah'ın şöylece yenişmezliği sağlayabileceği ileri sürülmüştür: 37. ... Kb4 38.h6 Kb3. Oysa Siyah'ın ...Kb4 hamlesinden sonra da ***Lasker*** oyunu kolayca kazanabilecekti. ***Lasker*** erlerin savunulmasını boşlayıp Şahını hemen 38.Şf4!!'le geçeri kollaması için yola çıkaracaktı: 38. ... Kd4 39.Şg5. Bu kazanma yöntemi öyle doğal ki, oyunu irdeleyen ustalardan hiçbirinin görmemiş olması ancak yukarıda anılan psikolojik nedenlerle açıklanabilir. Bu satırların yazarının (***Reti***) bu noktaya dikkatini Praglı etüt kurucusu ***F. J. Prokop***'un bir yazısı çekmiştir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

YENİ GÖRÜŞLER



I. Aron Nimzoviç

Steinitz'ten sonra satranç bir durgunluk dönemine girdiğinde ***Spielmann*** kurtuluşu eski gambit stili oyunlara dönmekte aramıştı. Buna karşılık ***Nimzoviç***, *Steinitz İlkeleri*nin uygulamaya konuluşunu daha da keskinleştirmek yolunda çaba harcamıştır*. Kombinezon ve saldırı oyuncusu olan ***Spielmann***, salt stratejiyle kazanmak isteyen ***Steinitz*** çömezlerine bilinçle karşı çıkmıştı. Oysa ***Nimzoviç*** için *kombinezon, konumun stratejik üstünlüğünü kanıtlamanın tek yoluydu.* Bu bakımdan ***Nimzoviç***, ***Tartakower***'ın "hipermodern" dediği satranççıların ilkidir. Ne var ki bir *hipermodern çığırdan söz etmek yanlıştır; çünkü bu adla anılan satranççıların tek ortak yanı,* ***Steinitz****'in temellerini attığı satranç stratejisi kanunlarını daha da geliştirmek istemeleridir; bu yüzden bunlar sık sık eski kurallar açısından sağlıksız görünen oyunlar oy-*

Aron Nimzoviç* 7 Kasım 1886'da Riga'da doğmuştur. ***Nimzoviç*'in en önemli başarıları şunlardır; ***San Sebastiyan 1912***'de ***Spielmann***'la paylaşmalı ikincilik; ***Marienbad 1925***'te ***Rubinstein***'la paylaşmalı birincilik; ***Dresden 1926***'da birincilik; ***Niendorf 1927*** ve ***Londra 1927***'de ***Tartakower***'la paylaşmalı birincilikler; ***Berlin 1928***'de birincilik; ve zorlu ***Carlsbad 1929 Turnuvası***'nda birincilik.

(Modern satrancın babası diye anılan ***Nimzoviç***, *Die Blockade Mein System* ve *Die Praxis Meines Systems* adlı kitaplarında ***Steinitz***'in kuramını derinleştirmiş ve kendi özgün görüşlerini sergilemiştir. Nitekim, ***tıkama, kısıtlama, yoğun koruma, er zinciri, renk egemenliği, uç konumluklar, bingeç düzeni, merkezileştirme*** gibi konular, bu kitaplarda ***Nimzoviç***'in adına sıkı sıkıya bağlanacak bir uzgörüyle işlenmiştir.

(***Nimzoviç*** 16 Mart 1935'te Kopenhag'da ölmüştür. –Ç. N.)

narlar: Bu ortak amaç dışında *hipermodern denen satranççılar çok değişik yöntemler izlerler*:

Komuoyunun nasıl yalnızca pratik sonuçlardan etkilendiği, ***Nimzoviç***'i değerlendirişinden izlenebilir. ***Nimzoviç*** özellikle başarılı olamadığı birkaç yıl boyunca şatafatlı ve düzmece sayılmıştır. ***Steinitz*** dahil her yenilik getirenin katlanmak zorunda kaldığı bir yargı!.. Ama başarısını kanıtladığından bu yana ***Nimzoviç*** birçoklarınca en büyük strateji ustası sayılmaktadır.

Nimzoviç satranç stratejisi alanındaki araştırmalarına, ***Tarrasch***'ın fazla dogmatikçe genelleştirilmiş kuramlarını yadsıyıp düzeltmekle başlamıştır. Örneğin ***Tarrasch*** *açılışta merkez erlerinin taşıdığı önemi fazlaca abartmıştır*: ***Nimzoviç***, *merkez egemenliğinin, ki açılışın asıl amacıdır; erler olmaksızın yalnızca aletlerle de gerçekleştirilebileceğini, hatta erlerin zararlı engeller oluşturabileceğini göstermiştir*: Gene, ***Tarrasch***, *sıkışık konumların içerdiği elverişsizliği fazlaca abartmıştır*: Burada da ***Nimzoviç, Tarrasch***'ın önermelerini gerçek boyutlarına indirgemiştir. *Kapalı konumlarda düşünülecek temel sorun, yarma işlemine girişebilme olanağıdır*: Kural olarak, denetim altındaki alan genişledikçe bu olanak da artar; ama bir konumda yarma işlemi gerçekleştirilemeyecekse, geniş alan denetlemenin hiçbir yararı yoktur. *Sıkışık konumlarda da üstünlük elde etmek olanaklıdır*; bunun stratejik örnekleri ***Steinitz***'in oyunlarına kadar geri gitmektedir. Ne var ki bu özellik uzun yıllar unutulmuş, ya da ***Steinitz*** stratejisinin aşırı bir yanı sayılmış, ancak ***Nimzoviç***'le birlikte satranç biliminin birikimi içindeki yerini bulmuştur.

FRANSIZ SAVUNMASI

Nimzoviç-Salve, Carlsbad 1929

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5

*Fransız Savunması'nın Paulsen Varyantı. **Nimzoviç*** bu varyantı yeniden canlandırmıştır. Siyah d5 ve e6 erlerinden ötürü besbelli ki sıkışık durumda. ***Paulsen*** burada d4, e5 er zincirini bozmadan tutarak sıkışıklığı sürekli kılmayı denemiş, ama sonunda Siyah'ın ...c5 ve ...f6 ile merkezi yarmasını önleyeme-

miştir. Buna karşılık *Nimzoviç* Beyaz'ın asıl amacının e6 ve d5'teki siyah erleri tıkamak olduğunu, bu tıkamanınsa erle ya da aletle gerçekleştirilmesinin bir ayrım yaratmadığını görmüştür.

Dolayısıyla bu oyunda *Nimzoviç* d4, d5 er zincirini korumak için çaba harcamıyor; tersine, d4 ve e5 karelerini aletlerle tıkamak amacıyla merkez erlerini Siyah'ın Fil erleriyle kırışmayı kabul ediyor. Böylece d4 ve e5 Beyaz'ın güçlü kareleri, ya da *Steinitz* kuramı anlamında Siyah'ın zayıf kareleri oluyor. *Steinitz* kendisi de *Fransız Savunması*'nı bu anlayışta oynamıştır.

3. ... c5 4.c3: Son zamanlarda *Nimzoviç* 4.Ff4'le devam ederek ...cxd4'e bile izin vermekte, ama eri geri almayıp önünü Fd3...'le tıkamaktadır. Buysa Siyah'ın d4 erinin kendi d5 erini tıkamasına yol açıyor. Bu konumda Beyaz, e5 erini aletleriyle korur ve Siyah'ın yapması beklenen ...f6 ferahlama hamlesinden sonra erleri kırışarak e5'e güçlüce egemen olmak üzere hazırlanır. Böylece bu varyantta merkezde Siyah'ın kendi gelişmesini engelleyen bir fazla eri bulunur; ama Beyaz tıkamayı sürdürdükçe bu fazlalık Beyaz'a zarar vermez. Bu varyantı değerlendirmek için gerekli deneyim henüz tamam değilse de, Siyah'ın fazla erini elinde tutmak amacıyla oynamasının yanlışlığı kesindir. Başka bir deyişle, Siyah, ...Fc5 ya da ...Vb6 gibi koruyucu önlemler alacak olursa, d4 eri kendisini korumaya gelen aletlerin yolunu tıkamaktan başka işe yaramaz. Beyaz'ın da istediği tam budur.

4. ... Ac6 5.Af3 Vb6 6.Fd3 Fd7: Elbette Siyah d4'ü hemen kıramazdı; ama artık tehdit ciddi. Bununla birlikte şimdi Beyaz, kendi planı uyarınca merkez erlerinden biriyle rakibin bir Fil erini elverişlice kırışabilir; çünkü birazdan b4... sürerek merkeze aletleriyle egemen olmayı başaracak. Bu yüzden Siyah için yeğreği 6. ... cxd4 7.cxd4 Fd7 idi.

7.dxc5 Fxc5 8.0-0 f6: b4...'ü önlemek amacıyla ...a5 belki konumsal açıdan daha sağlamdı. Ama o zaman b5 zayıflayacaktı; Beyaz bundan b3... ve Aa3... ile yararlanabilirdi.

9.b4 Fe7 10.Ff4 fxe5 11.Axe5 Axe5 12.Fxe5

Nimzoviç planını gerçekleştirdi. Beyaz'ın mer-

kez er zinciri ortadan kalktıysa da, d4 ve e5 kareleri Beyaz'ın egemenliğinde; dolayısıyla Siyah'ın oyununu kısıtlayan e6, d5 erleri beyaz erlerin yokluğuna rağmen hâlâ tıkanık durumda. Aşağıda, *Nimzoviç*, aletlerini d4'ü ve d5'i tutacak biçimde geliştiriyor. Bu karelerden e5, açıkça daha önemli; çünkü Siyah'ın içerilerine daha çok giriyor.

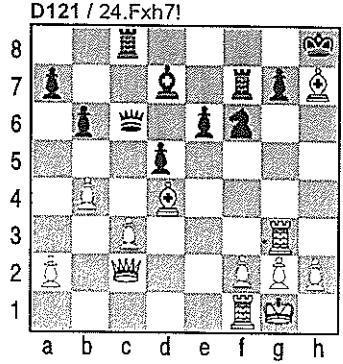
12. ... Af6 13.Ad2 0-0 14.Af3 Fd6 15.Ve2 Kac8 16.Fd4 Vc7 17.Ae5 Fe8 18.Kae1 Fe5

İşlek Filin kırışılması Siyah'ın konumunu daha da kötüleştiriyor. Gene de o sıkışık konumunda Siyah'ın kırışmak istemesi psikolojik olarak doğal.

19.Fxe5 Vc6 20.Fd4 Fd7 21.Vc2 Kf7 22.Ke3 b6 23.Kg3: Siyah'ın merkezdeki sıkışıklığı ve dağınık aletlerini uyumluca işletememesi bir saldırıyı buyur ediyor; nitekim Beyaz bundan hemen üstünlük kazanacak.

23. ... Şh8: Taşyitimini yalnızca ...g6 önleyebilirdi; ama bu da çok zayıflatıcı bir hamle olurdu.

D121 / 24.Fxh7!



24.Fh7! Bu, oyunu sonuçlandırıyor; çünkü ..Axh7 25.Vg6'dan sonra Beyaz hemen kazanır.

24. ... e5 25.Fg6 Ke7 26.Ke1 Vd6 27.Fe3 d4 28.Fg5 Kxc3 29.Kxc3 dxc3 30.Vxc3 Şg8 31.a3 Şf8 32.Fh4: Fg3...'le bir er daha kırma tehdidi var.

32. ... Fe8 33.Ff5 Vd4 34.Vxd4 exd4 35.Kxe7 Şxe7 36.Fd3 Şd6 37.Fxf6 gxf6 38.Şf1 Fc6 39.h4 *Terk.*

HANHAM VARYANTI

Biliyoruz ki *İspanyol Oyunu Steinitz Savunması*'nın ana sakıncası, Siyah'ın eninde sonunda ...exd4 kırışarak, *Tarrasch*'ın deyimiyle, merkezi teslim etmek zorunda kalması, dolayısıyla Beyaz'a daha rahat

bir oyun sağlamasıdır. Amerikalı satranççı ***Hanham***, hem e5 ve d6'daki erlerle *Steinitz Savunması*'ndaki merkez er konumunu yaratan hem de merkezi teslim etmeyen bir savunma düzeni geliştirmiş, bir başka deyişle, e5 erini, kırışmak zorunda kalmadan desteklemeyi başarmıştır.

1.e4 e5 2.Af3. Siyah şimdi e5 erini 2. ... Ac6'yla değil, eski *Philidor Savunması*'yla koruyor; 2. ... Ac6, 3.Fb5'e olanak verirdi ki, e5 erinin merkezde tutulamaması tam da bu hamlenin yol açtığı saldırıdan ötürüdür.

2. ... d6 3.d4 Şimdi 3. ... Ac6 savunması gene 5.Fb5 açmazına izin verir. Dolayısıyla Siyah, merkezi **3. ... Abd7** ile destekliyor. Bu, *Hanham Savunması*'nın belirleyici hamlesidir; *İspanyol Oyunu Steinitz Savunması*'na üstünlüğü ise merkezin tutulabilmesini sağlamasıdır. Buna karşılık, d7'deki At gelişmeyi güçleştiriyor; bu yüzden Siyah'ın çok dikkatli oynaması gerekiyor. 4.Fc4'ten sonra Siyah 4. ... c6 oynamalıdır; 5.Ag5'ten ötürü 4. ... Agf6'nın doğruluğu kuşkuludur; 4. ... Fe7 ise oyunun sonuçlanmasına yol açacak bir yanlışlıktır: 5. dxe5 dxe5 6.Vd5 ya da 5. ... Axe5 6.Axe5 dxe5 7.Vh5. Siyah dikkatli oynamakla bu türden güçlüklerden sakınabilir; bunlar *Hanham Varyantı*'nı gözden düşürmek için yeterli nedenler değildir. Ne var ki, tahtanın konumsal özellikleri incelenirse herhalde yeterli nedenler bulunabilecektir.

İmdi, Siyah'ın merkezi sıkışık ama güvenlikli. Bu konum, *İspanyol Oyunu*'nda ***Steinitz***'in erleri e4, d3 ve c3'e yerleştirerek oluşturduğu ve merkez güvenliğine dayanarak kanattan saldırı başlattığı konumu andırıyor. Ancak ***Steinitz***'in kurduğu er düzenine oranla ***Hanham*** düzeninin bir sakıncası var ki o da ŞF'nin kendi er zinciri içinde kısıtlı bulunmasıdır. Dolayısıyla Siyah'ın merkezde sıkışık bir konumla kalmasının yol açtığı sakıncaları giderecek tek karşılık olan kanat saldırısı olanağı çok zayıflıyor; nitekim bu açılışta, Beyaz'ın, kanat saldırılarına başarıyla karşı koyabilmesi Siyah'ın fazla şansı olmadığını gösteriyor.

Öyleyse *Hanham Varyantı*'na karşı Beyaz'ın doğru stratejisi merkeze keskin saldırılar yöneltmek değil, Siyah'ın girişebileceği kanattan gelişme manevralarına karşı önlem almak olmalıdır. Sonuçta Si-

yah için öyle sıkışık bir durum ortaya çıkar ki, tümüyle boğulmamak ve hiç değilse e5 karesini aletlerine açmak düşüncesiyle, Siyah, oyun başında olabileceğinden çok daha kötü koşullar altında e5 erini kırışmak zorunda kalır.

Bir ara *Hanham Varyantı*'nı özel bir tutkuyla oynamış olan ***Nimzoviç***, 3.d4'ü önce 3. ... Af6 karşı-saldırısıyla yanıtlayıp ancak 4.Ac3'ten sonra ***Hanham***'ın belirleyici hamlesi 4. ... Abd7'yi oynardı. ***Nimzoviç*** böylece bu varyanta taktik bir yenilik getirmiştir. Hamle sırasındaki değişiklik Siyah'ın bazı tuzaklara düşmesini önlemekle birlikte konumun özelliklerinde kökten bir değişiklik yaratmaz.

PHILIDOR SAVUNMASI, HANHAM VARYANTI
Teichmann-Nimzoviç, San Sebastian 1911

1.e4 e5 2.Af3 d6 3.d4 Af6 4.Ac3: 4.dxe5 axe4 5.Fc4 c6 Beyaz'a üstünlük vermez.

4. ... Abd7 5.Fc4 Fe7 6.0-0. Burada hemen saldırı başlatan birtakım kombinezonlar vardır; ancak bunlar fazla erken, dolayısıyla etkisizdir. Örneğin, 6.Fxf7+ Şxf7 7.Ag5+ Şg8 8.Ae6 Ve8 9.Ac7 Vg6 10.Aa8 Vg2 11.Kf1 exd4! (...Ag4? 12.Vd3!) ve ardından ...Ae5; ya da 6.Ag5 0-0 7.Fxf7+ Kxf7 8.Ae6 Ve8 9.Ac7 Vd8! 10.Aa8 b6. Beyaz, sonunda iki hafif alete karşı bir Kale ve üç er kazanıyor; ancak geri kalmış gelişmesi yüzünden elverişsiz bir konumda bulunuyor.

6. ... 0-0 7.Ve2 c6 8.Fg5

Siyah'ın çok iyi bir oyun kurmasına yol açan bir yanlışlık. Yukarıda değindiğimiz gibi, Beyaz, Siyah'ın V-kanadında gelişmesine olanak vermemeliydi. Bu amaca yönelik en doğal hamle 8.a4 idi.

8. ... h6 9.Fh4 Ah5 10.Fg3 Axg3 11.hxg3 b5 12.Fd3 a6: İleride ...a5 oynamak amacıyla. Besbelli ki Siyah şimdiden V-kanadında saldırı konumu elde etti.

13.a4 Fb7 14.Kad1 Vc7: ...cxd4 15.Axd4 c5'le Siyah alet kazanamazdı; çünkü 16.Af5 c4 17.Vg4 var.

15.axb5 axb5 16.g4

Beyaz, g3..., Şg2..., Kh1... ile saldırmayı düşlü-

yor olmalı; bunun yerine zayıflamış bulunan konumunu Ab1..., c3... ile berkitmeyi denemeliydi.

16. .. Kfe8 17.d5 b4 18.dxc6 Fxc6 19.Ab1 Ac5 20.Abd2 Vc8 21.Fc4 g6

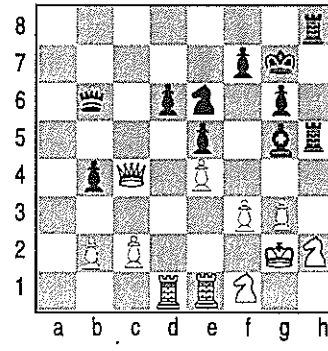
Siyah Ş-kanadında da bir saldırı hazırlıyor. ...Vg4 elbette yanlış olurdu; 27.Ff7 var.

22.g3 Şg7 23.Ah2 Fg5 24.f3: 24.f4 exf4 25.gxf4 Ff6'dan sonra Beyaz'ın iki eri saldırı altında kalırdı.

24. ... Vc7 25.Kfe1: 25. ... Aa4 26.Kb1 Fd2 27.Vxd2 Fe4 tehdidi vardı. Beyaz yukarıdaki hamlesiyle bu tehdidi önlüyor; çünkü 28.Ke4 Fili korur.

25. ... Kh8 26.Adf1 h5 27.gxh5 Kxh5 28.Fd5 Kah8 29.Fxc6 Vxc6 30.Vc4 Vb6 31.Şg2 Ae6

D122 / 31...Ae6



Siyah şimdi oyunu şu parlak sürdürümle sonuçlandırma tehdidinde bulunuyor: 32. ... Kh2 33.Axh2 Kxh2 34.Şxh2 Vf2+ 35.Şh3 Ff4 36.Kg1 Ag5 vd.

32.Kc2 Ad4 33.Kec1

33.Kf2'den sonra ...Fe3 var.

33. ... Vb7: Şimdi 34. ... Kc8'e karşı Beyaz'ın iyi bir savunması yok; çünkü 34.c3'e karşı ...bxc3 35.bxc3 Vb2 var. Bu yüzden Beyaz kalite feda ediyor; ama oyun yitik.

34.Kxd4 exd4 35.Ag4 Vb6 36.f4 Fe7 37.Kd1 f5 38.Af2 fxe4 39.Vxd4+ Vxd4 40.Kxd4 d5 41.g4 Fc5 42.Kd1 Kh4 43.Kxd5 Fxf2 44.Şxf2 Kxg4 45.Şe3 Kc8 46.Şxe4 Kc4+ 47.Şd3 Kcxf4 ve ***Siyah kazanır.***

Bu oyunda Siyah'ın, *Hanham Varyantı*'nın stratejik düşüncesini nasıl uygulamaya koyduğunu gözlemlemek çok öğreticidir. Buradaki düşünce, *Steinitz*'in *İspanyol Oyunu*'nda uyguladığı saldırı düzenindeki stratejik düşüncenin bir benzeridir: Kanattan saldırıya olanak veren güvenlikli bir merkez konumu. Bu oyunda *Nimzoviç* kanattan saldırmakla yetinmiyor, Ş-kanadı saldırısını V-kanadı saldırısıyla ustaca birleştiriyor.

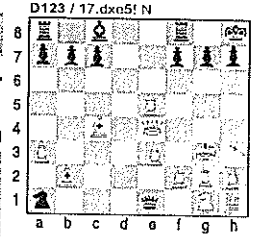
HİNTLİ SAVUNMASI

1.e4'e karşı 1. ... e5'i kuşkulu kılan düşüncelerin bir benzeri 1.d4'e karşı 1. ...d5 için de geçerlidir. 1. ... d5'le her iki yanın VE çakılı kalır; dolayısıyla her iki er, iki yan için de, ister düpedüz eri kırmak amacıyla olsun, ister bir dikey açmak amacıyla olsun, birer saldırı hedefi oluşturur. *Oysa bir saldırı ya da karşısaldırı sonucu oyun erkenden açılacak olursa, bundan, ilk hamle üstünlüğünden ötürü Beyaz kazançlı çıkar.* Bu kuram, uygulamada doğrulanmıştır.

1.d4 d5'ten sonra Beyaz hemen 2.c4 sürebilirken, Siyah oyunu dengelemek için gerekli ...c5'i ancak büyük dikkat ve birçok güçlükle sürebilecektir. Öyleyse 1.d4'e karşı merkezde tutanabilmek için gerekli yanıtı ...d5'te değil, belli bazı hazırlıklardan sonra ...e5'te aramak çok aykırı olmayacak; tıpkı *Fransız Savunması*'nda ya da *Caro Kann*'da 1.e4'ü ...e5'le değil, ...d5'i hazırlayan hamlelerle yanıtlarken olduğu gibi... Bu savunmayı ***Çigorin*** bulmuştur. 1.d4'ün ardından 2.e4 gelmesini engellemek amacıyla Siyah ilkin 1. ... Af6 oynar, sonra ...d6, ...Abd7 ile ...e5'i önlenemez kılar.

Burada merkez er konumu *Hanham Varyantı*'nda olduğu gibi akışkandır. Eğer oyunun devamında Beyaz de5... kırışmasına zorlanabilirse denk bir oyuna girilir. Ne var ki erleri kırışmak zorunda kalan Siyah olursa Beyaz merkezde daha rahat bir konum elde eder. Bundan başka, Beyaz, gerektiğinde d5... sürerek akışkan konumu kapalı merkeze dönüştürmek ve daha fazla alan denetlemek olanağına sahiptir. Üstelik daha baştan, Beyaz'ın d4

Nimzo Hint Savunması, Atalık - Sax, Szeget 1997
1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 Fb4 4.Vc2 d5 5.a3 Fxc3+ 6.Vxc3 Ae4 7.Vc2 Ac6 8.e3 e5?! 9.cxd5 Vxd5 10.Fc4 Va5+ 11.b4 Axb4 12.Vxe4 Ac2+ 13.Şe2 Ve1+ 14.Şf3 Axa1 15.Fb2 0-0 16.Şg3 Şh8 17. dxe5! N 17...Fe6 18.Af3 Vxh1 19.Ag5 g6 20.Axf7+!! Kxf7 21.Fxe6 Kg7 22.Ff7!! Kxf7?23.e6+ Şg8 24.Vd4 Şf8 25.exf7 Şxf7 26.Vd7+ *Terk*



eri Siyah'ın e5 erinden daha iyi korunmaktadır. Öyleyse bu akışkan konumun Beyaz'ın daha çok işine yaradığını görüyoruz. Bu yüzden ***Çigorin*** Savunması pek iyi sayılmaz; nitekim günümüzde artık fazla oynanmamaktadır. Gene bu nedenden ötürü 1. ... Af6 savunması yakın zamanlara kadar bir "düzensiz açılış" sayılıyordu. Oysa son zamanlarda aynı hamleyle başlayan, ama ***Çigorin***'inkinden tümüyle ayrı anlayışta, yeni bir savunma düzeni geliştirilmiştir; ***Tartakower***'ın bir esinlenmesinden ötürü buna *Hintli Savunması* denmektedir.

Hintli açılışının ilk yıllarında (1920-24) bu bir oyun düzeninden çok, düzen yokluğuydu; çok değişik hamleler yapılıyordu. 1. ... Af6 oynanıyordu; Beyaz'ın aletlerini yerleştirişiyle bağlantılı oynayabilmek amacıyla merkez erlerinin sürülmesi olabildiğince geciktiriliyordu; Fillerden birinin kanattan geliştirilmesiyle Beyaz'ın er merkezi kurması güçleştiriliyordu. Bu hamleler çokluğuna bir düzen verebilmek amacıyla ***Kmoch*** şu adlandırmayı önermiştir. Eğer hiçbir Fil kanattan gelişmiyorsa "Eski Hintli", VF kanattan gelişiyorsa "Vezir Hintlisi", ŞF kanattan gelişiyorsa "Şah Hintlisi", her iki Fil de kanattan gelişiyorsa "Tüm Hintli".

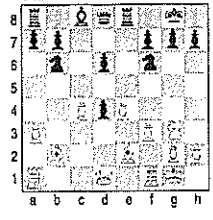
Eski Hintli, yani yukarıda değindiğimiz *Çigorin Savunması* iyi değildir; artık oynanmamaktadır. Aynı şey ŞF'nin kanattan gelişmesi için de söylenebilir. Burada varyantlardan değil, genel düşüncelerden söz ediyoruz. Nitekim *en kesin varyantlar bile sık sık çürütülmektedir*: Siyah, ŞF'ni g7'den geliştirmekle Beyaz'ın güçlü noktalarına bir saldırı yöneltmektedir. Oysa henüz kendisi savunmadayken Siyah'ın, rakibin güçlü noktalarına doğru bir saldırı başlatması haklı görülemez. Böyle bir saldırının başarı kazanması olanaksızdır. Buna karşılık ...Fb7 ile Siyah, Beyaz'ın

Nimzo Hint Savunması, Botwinnik-Keres, Den Haag 1948

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 Fb4 4.e3 0-0 5.a3 Fxc3+ 6.bxc3 Ke8 7.Ae2! e5 8.Ag3 d6 9.Fe2 Abd7 10.0-0 c5 11.f3! cxd4 12.cxd4 Ab6 13.Fb2 exd4? 14.e4! Fe6 15.Kc1 Ke7? 16.Vxd4 Vc7? 17.c5! dxc5 18.Kxc5 Vf4? 19.Fc1! Vb8

20.Kg5 Abd7 21.Kxg7+! Şxg7 22.Ah5 Şg3 23.Ve3!

Keres Botwinnik *Terk.*



1.d4'ten sonra zayıflamış bulunan e4 ve d5 karelerine doğru, zaten 1..... Af6 ile başlatılan saldırısını sürdürmektedir. Bu, Siyah'ın girişmekte haklı olduğu bir karşıoyundur. Burada Siyah, saldırgan Beyaz'ın güçlü noktası önünde bir tıkama mevzii kuruyor; böylece güçler birbirlerine karşı dengeleniyor.

Buna karşılık bir oyuncu, rakibinin güçlü noktalarına, ancak üstünlüğe oynama hakkını kazandığına inanıyorsa saldırmalıdır. 1.d4'ten sonra Siyah henüz buna hak kazanmamıştır.

Bütün bunlardan anlıyoruz ki *Hintli Savunması*'nda Siyah yalnızca 1. ... Af6 ve ...Fb7 oynamakla kalmayacak, e4'e ve d5'e baskı yapan tüm hamleleri, özellikle Beyaz'ın Ac3...'ünden sonra ...Fb4 kısıtlama hamlesini oynayacaktır.

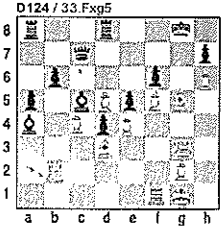
Hintli Savunması ile 1. ... d5 arasındaki temel ayrım Siyah'ın er konumundaki esnekliktedir. Örneğin, Beyaz erkenden beyaz karelerde güçlü noktalar kazanmak ve e4... sürmek üzere çaba gösterecek olursa, o zaman Siyah ilk planında direnmek zorunda değildir; o da kendini yeni duruma uydurup siyah karelere baskı yapmaya ve artık ...d6, ...e5 sürüşlerini gerçekleştirmeye çalışabilir. Bu bakımdan Siyah, şimdi, *Çigorin Savunması*'ndakinden daha elverişli bir durumdadır; nitekim ŞF şimdiden b4'te bulunduğundan, bunu c3 Atı karşılığı kırışabilir; Fil her halde kendi er zinciri içinde kısıtlı kalmaz.

Hintli Savunması'nın bu uzantısının başlıca yaratıcısı ***Nimzoviç***'tir.

Vezir Hint Savunması, Kasparov-Petrosyan, Moskova 1981

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 b6 4.a3 Fb7 5.Ac3 d5 6.cxd5 Axd5 7.e3 Fe7 8.Fb5+ c6 9.Fd3 Axc3 10.bxc3 c5 11.0-0 0-0 12.Vc2 g6 13.e4 Ac6 14.Fh6 Ke8 15.Kfd1 Vc7 16.Ve2 Ked8 17.Ve3 e5 18.d5 Aa5 19.c4 Ab3 20.Ka2 f6 21.h4 Fc8 22.Kb1 Ad4 23.Axd4 cxd4 24.Vg3 Ff8 25.Fd2 Fd6 26.Kf1 Vg7 27.a4 a5 28.Kb2 Fc5 29.f4 Fd7 30.h5 Fxa4 31.h6 Vc7 32.f5 g5 33.Fxg5 fxg5 34.Vxg5+ Şf8 35.Vf6+ Şe8 36.Ka1 Ve7 37.Ve6 Kd6 38.Vg8+ Vf8 39.Vg3 Vxh6 40.Kxa4 Vc1+ 41.Şf2 Vxb2+ 42.Şf3 Şf7 43.*Terk.*

D124 / 33.Fxg5



Petrosyan

HİNTLİ SAVUNMASI
Johner-Nimzoviç, Dresden 1926

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3: Açmazı önlemek için genellikle 3.Af3 yeğlenmektedir.

3. ... Fb4 4.e3: Beyaz'ın kendi VF'ni kısıtladığı ve bir açılışüstünlüğü aramadığı uysal bir hamle. Bu durumda Siyah da artık basitçe oynuyor ve VF'ni b7'den geliştirmeyi gereksemiyor.

4. ... 0-0 5.Fd3 c5

Bu vuruş, Beyaz'ın e4...'le er merkezi kurmasını önlemeye yönelik tipik bir yöntemdir.

6.Af3 Ac6 7.0-0 Fxc3+ 8.bxc3: Şimdi Beyaz'ın *İki Fili* var; ama er konumundan ötürü VF'nin gücü kısıtlı olduğundan Filler etkili değil. Buna karşılık c3, c4 bingecinin c5 eriyle tıkanmış olması, Beyaz'a oyun boyunca güçlük çıkaracak bir sakıncadır.

8. ... d6 9.Ad2: Bir yandan ...Aa5 saldırısına karşı Ab3...'ü hazırlayarak c4'ü korurken öte yandan f4...'e olanak veren iyi bir hamle. Siyah, VF'ni özgürletmek için ...e5 sürmek zorunda olduğundan f4... olanağı daha da önem kazanıyor.

9. ... b6 10.Ab3? Burada 10.f4 hemen sürülmeliydi; böylece denk bir oyun sağlanacaktı.

10. ... e5 11.f4 Bu hamle artık f-dikeyinin açılmasını sağlamıyor. 11.d5 daha da zayıf olurdu; ...e4 ve ...Ae5 var.

11. ... e4 12.Fe2 Vd7! Bu özgün tıkama manevrası (...h5 ve ...Vd-f5-h7) ile Siyah, Beyaz'ın g4... saldırısını kesinlikle önlüyor. Üstelik Beyaz'ın böylece devinimsiz kalan Ş-kanadı, Siyah'ın saldırısına hedef oluyor.

13.h3 Ae7 14.Ve1

Burada Beyaz tüm dikkatini konumundaki en büyük zayıflığa, VF'nin etkinliksizliğine yönelterek F-d2-e1-h4... ile File işleklik kazandırmalıydı; böylece hemen hemen denk bir oyun elde ederdi.

14. ... h5 15.Fd2 Vf5 16.Şh2 Vh7

Nimzoviç manevrasını tamamladı. Beyaz'ın şimdiye kadar saldırgan görünen Ş-kanadı artık etkinliksizleşerek Siyah'ın tehdidi altına girmişoldu.

17.a4 Af5. Tehdit ...Ag4.

18.g3 a5. Beyaz'ın V-kanadı da tıkandı.

19.Kg1 Ah6 20.Ff1 Fd7 21.Fc1 Kac8: Bu hamleyle Siyah, Beyaz'a d5... sürdürtmek istiyor. Böylece V-kanadının devinimsiz kalmasıyla Siyah, tüm gücünü Ş-kanadı saldırısına verebilecek.

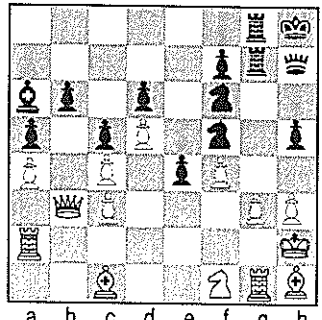
22.d5: Beyaz bu hamleyi biraz bekletebilirdi; ama sonunda Siyah ...Fe6 ile eri gene de sürdürecekti. Şimdi Siyah, Ş-kanadı saldırısına başlıyor.

22. ... Şh8 23.Ad2 Kg8 24.Fg2 g5 25.Af1 Kg7 26.Ka2 Af5 27.Fh1 Kcg8 28.Vd1 gxf4

Oyunu böylece açmak dikkatli bir hesaplama gerektiriyor; çünkü şimdi Siyah'ın da e4 eri zayıf kalıyor. *Nimzoviç* oyunun aşağıdaki kombinezonlu bölümünü bir düşünce bereketiyle oynuyor.

29.exf4 Fc8: Zayıf e4 erine saldırmaktan amaç, Beyaz'ın aletlerini Ş-kanadının savunmasından uzaklaştırmaktır.

D125 / 30... Fa6



30.Vb3 Fa6

31.Ke2: *Johner* karşısaldırı için oynuyor. g3'ü F-d2-e1... ile bir daha korumaya kalksaydı *Nimzoviç* şu güzel kombinezona girecekti: 31.Fd2 Kg6 32.Fe1 Ag4 33.hxg4 hxg4 34.Şg2 Fc4! 35.Vxc4 e3! Beyaz, ...Vh3 *mat* tehdidini ancak Vezirini vererek önleyebilirdi.

31. ... Ah4 32.Ke3. Beyaz 32.Ad2 ile e4 erini kırmaya kalksaydı şu kostak mat vardı: 32.Ad2 Fc8 33.Ae4 Vf5 34.Af2 Vxh3+ 35.Axh3 Ag4 *mat.*

32. ... Fc8 33.Vc2 Fxh3 34.Fxe4

34.Şh3'ten sonra ...Vf5'le oyun biterdi. Şimdi Beyaz'ın Şah koruganına girildi. Siyah'ın güçlü saldırısı karşısında direnç birazdan tükenecek. Oyunun sonuçlanışını kavramak kolay.

34. ... Ff5 35.Fxf5 Axf5 36.Ke2 h4 37.Kgg2 hxg3+ 38.Şg1 Vh3 39.Ae3 Ah4 40.Şf1 Ke8! 41. *Terk.*

NİMZOVİÇ SAVUNMASI

Brinckmann-Nimzoviç, Niendorf 1927

1.e4 Ac6. ***Nimzoviç***'in sık uyguladığı bu savunma e4...'le zayıflayan d4'e baskı kuruyor ve d5...'i hazırlıyor. Beyaz 2.d4 oynarsa Siyah 2. ... d5'le devam ederek planı uyarınca d4'e saldırıyı sürdürür. 3.e5'ten sonra yanıt ...Ff5'tir ve Siyah, Beyaz'ın merkezini ...f6'yla vurur. ***Nimzoviç***, Beyaz'ın 4.Fd3'le saldırısını sürdürmesini fazla etkili saymadığından erken 3. ... f6'yı da salık vermiştir.

Nimzoviç Savunması'na karşı en iyi sürdürüm yolunun ne olduğunda değişik görüşler vardır. ***Lasker***, 2.d4 d5 3.Ac3 dxe4 4.Fb5'i salık veriyor. Bize kalırsa *2.Af3 en mantıklı hamledir;* çünkü c6 Atının etkisini dengeleyerek Siyah'ın kapalı bir savunma konumu oluşturmasını engelliyor.

2.Ac3. Kendi başına değerlendirildiğinde bu hamle güçlü sayılmaz; çünkü Siyah ...e5 sürerek kendisi için zararsız olan *Viyana Oyunu*'na geçebilir. Ancak *Nimzoviç Savunması*'na karşı oynandığında bu hamle 2.d4'ten daha iyi; çünkü ...d5 sürmeyi aklına koymuş olan Siyah 2. ... e6 hazırlık hamlesini yapar, böylece VF artık f5'e çıkamaz.

2. ... e6 3.d4 d5 4.e5

Er burada *Fransız Savunması*'nın benzeri varyantındakinden de umursamasız sürülebilir; çünkü Siyah c6 Atından ötürü merkeze ...c5'le kolayca vuramaz. Ancak asıl sorun, Siyah'ın, sonunda Beyaz'ın merkezini başarıyla yarıp yaramayacağıdır.

4. ... Age7 5.Af3 b6 6.Ac2

Beyaz c3...'le merkezini berkitme olanağını elde bulundurmak istiyor; ama böylece rakibinin aşağıdaki güçlü hamlesine fırsat veriyor. Buysa sonunda Siyah'ın kısıtlı VF ile Beyaz'ın çok daha işlek ŞF'nin kırışılmasına yol açıyor.

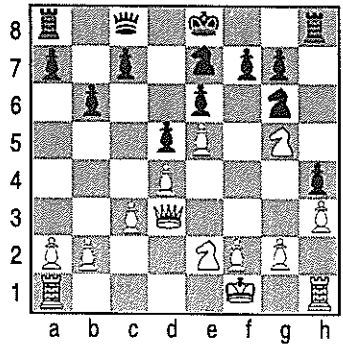
6. ... Fa6! 7.Ag3 Fxf1 8.Şxf1 Beyaz saldırı için oynuyor; bu yüzden Atını geriletmiyor.

8. ... h5! Böyle manevralar şaşırtıcı olmakla birlikte yetkindir; Siyah, beyaz karelere egemen olmak amacıyla oynuyor. Bir yol ...h4 tehdidi var; sonra f5'e At oturtma var. İleride göreceğimiz gibi bu oyunun en önemli öğesi Siyah'ın beyaz karelere egemenliğidir;

buysa ancak Beyaz'ın ŞF'nin kırışılmış olmasından ötürü gerçekleşiyor.

9.Fg5 Vc8 10.Vd3: Beyaz ...Va6 çıkışını önlemek istiyor; ancak h4...'le Atı g3'te tutmaya çalışması konum açısından daha doğruydu.

D126 / 14...Ace7



10. ... Ag6 11.c3 Beyaz şimdi bile h4... oynayabilirdi; ama o zaman Siyah ...Ab4 ve ...c5 oynayarak V-kanadında girişim gücünü tempoyla ele geçirirdi.

11. ... h4 12.Ac2 Fe7 13.h3 Fxg5 14.Axg5 Ace7: Bu konumun incelenmesinden çok şey öğrenilebilir. Beyaz daha geniş alan denetliyor; dolayısıyla üstünlük Beyaz'da sanılabilir. Ama gerçek böyle değil. Kapalı konumları değerlendirmede gerçek kriter, yarma işlemi olanağıdır. Genellikle daha geniş alanda rahatça devinen oyuncu, bir yarma işlemi için aletlerini, hamle yönünden kısıtlı rakibine göre daha elverişlice yerleştirebilir.

Bildiğimiz gibi bu, ***Dr. Tarrasch***'a çok şey borçlu olduğumuz kapalı konumlara karşı oyun planının ardındaki düşüncedir. ***Tarrasch***'ın karşıtçısı olan ***Nimzoviç*** şimdi sıkışık konumdaki bir oyuncunun da bir yarma işlemi için gerekli her olanağının bulunabileceğini göstermektedir. Oyundaki konumda Beyaz'ın yarma olanağı belli ki c4... ve f4-5... hamlelerinden oluşuyor. Birincisi pek güçlü bir hamle sayılmaz; çünkü Beyaz'ın alan üstünlüğü V-kanadında değil, merkezde ve Ş-kanadındadır. Kaldı ki bu konumda c4..., Beyaz'ın d4 erini gerilek bırakacağından büsbütün kuşku uyandırır. Öyleyse konumun gerektirdiği yarma hamlesi f4-5...'tir.

Ne var ki bu hamleler de yapılamaz; çünkü Beyaz f5'e hiçbir zaman egemen olamayacak. Üstelik görünüşte yapay, ama gerçekte çok derin manevralarla, yani ...Ag6, ...h5-4, ...Ae7 hamleleriyle ve hepsinden de önemlisi Beyaz'ın ŞF'ni kırışmakla Siyah,

oyunun geleceğine çok iyi hazırlanmış durumda.

Böylece Beyaz'ın yarma olanağı yokken, dolayısıyla Beyaz kendi erlerinin gerisinde bekleme hamleleriyle kısıtlanmışken, Siyah hem ...f6 hem de ...c5'le yarma işlemine girişebilir. Öyleyse yalnızca Siyah, girişim gücünü ele geçirebilir. Dolayısıyla az alan denetlemesine rağmen Siyah'ın konumu daha üstündür.

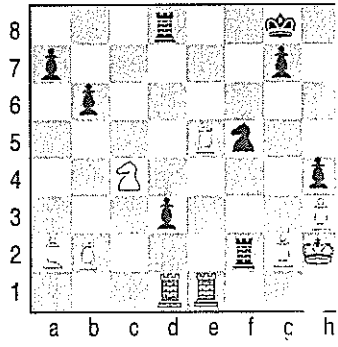
15.Şg1 f6! 16.Af3 Vd7 17.Şh2 c5 18.c4

Brinckmann, Niendorf Turnuva Defteri'ne kendi yazdığı gibi, bu hamleyle şiddete başvuruyor; bunu yapmasa karşısaldırı yokluğundan yavaş yavaş ezilecekti.

18. ... Vc7 19.cxd5 c4 20.Vc2 exd5 21.Khe1 0-0 22.Ac3 fxe5 23.Axe5 Axe5 24.dxe5 d4 25.Ab5 Vc5 26.Ad6 d3. Siyah'ın ...b5 sürerek er öbeğini toplu tutmasının daha yalın olacağı sanılabilir. Ancak buna karşı Beyaz 27.Vd2 oynayarak, üstünlük taşıdığı Ş-kanadında karşışanslar elde ederdi.

27.Vxc4+ Vxc4 28.Axc4 Kxf2 29.Kad1 Kc8 30.Ac3 Kd8 31.Ac4 Af5: 31. ... b5'e karşı 32.Ad6 vardı. Ama şimdi Beyaz ...b5'i önlemek zorunda.

D127 / 31...Af5



32.a4:32.c6'ya karşı *Nimzoviç* güzel bir yanıt olarak ...Kc2'yi planlıyordu. Beyaz bunu 33.Kd3 ile yanıtlayacak olsaydı, örneğin ...Ke1 34.Kd8 Şh7'den sonra Beyaz ...Ag3 tehdidine karşı umarsız kalacaktı.

32. ... Şf7 33.Ke4 Kc2! 34.Kf4: Beyaz tümüyle yenik durumda. 34.Kxe2 dxe2 35.Ke1'den sonra Siyah ...Kd1 36.Kxe2 Ag3'le kazanırdı.

34. ... Şe6 35.Kg4 d2 36.Kg6+ Şf7 37.Kg4 a6 38.Kf4 Şe6. Şimdi ...b5'e karşı Beyaz'ın hiçbir savunması yok.

39.Ad6 Ac3 40. *Terk.*

2. Hipermodern Oyun

Ünlü satranç ustası ve yazarı ***Dr. Tartakower*** günün en genç ustaları ***Alyehin, Bogolyubov*** ve ***Breyer***'in oyun biçimini "hipermodern" diye betimlemişti. Bu deyim, sonsuz bir övgü değilse de, bir yergi de değildir. Nitekim ***Tartakower***'in kendi oyun biçimi de sonraki yıllarda buna yaklaşmıştır.

Biz genç satranççılar, ***Capablanca***'dan, her hamlenin bir tasarım öğesi olması gerektiğini öğrendikçe –ki bu bazen ***Morphy***'nin, her hamlenin bir taşgeliştirmesi ilkesine aykırı düşüyordu– eski ustaların besbelli saydıkları ve iyi oyuncuların kendiliğindenmişçesine oynadıkları hamleleri bir yana bırakmak gerektiği kanısına varmıştık.

Günümüz satranççılarının düşünüşüne bir örnek vermek üzere, konumuza, fizik ve matematik kanunları ile satranç kanunları arasında ilkece var olan ayrımdan söz ederek başlayacağım. Doğa kanunlarının her koşul altında geçerli olmasına karşılık, genelgeçer satranç ilkeleri denen önermeler, ilgili konumların ancak çoğunda uygulanabilirdirler, bazılarındaysa hiç uygulanmamaları daha doğru olur. Yaşamda nasıl genelgeçer davranış kuralları yoksa, nasıl bir kimse salt en yaygın kurallar uyarınca davranmakla büyük adam olamazsa, satranç kuralları için de bu böyledir.

Gerçekten nedir satranç kuralı? Bu, elbette matematiksel kesinlikle türetilmiş bir kural değil, belli bir konumda güdülen amacı gerçekleştirmekte uygulanan belli bir işlemin, benzer konumlara da uygulanabilecek biçimde elden geldiğince dile getirilmesidir. Ancak iki benzer konum arasında ayrımlar olacağından, birinde kazanan yöntem öbüründe hiç uygun olmayabilir; ya da öbüründe uygulanacak, daha uygun ve etkili başka yöntemler bulunabilir. *Modern oyuncuların amacı, her konumu belli bir genel kanun uyarınca değil, o konumun kuruluşunda saklı bir ilke uyarınca ele almaktır.* Değişik konumları ve bunlara uygulanabilecek yöntemleri bilmenin, eldeki konumu çözümleyip kavramakta büyük yararı vardır. Öyleyse satranç *ilkeleri, sık sık, belki de çoğunlukla, izlenme-*

leri yararlı kurallardır; ama hiç de genelgeçer kurallar değillerdir. Nitekim her problem kurucusu her satranç ilkesi için öyle bir konum kurabilir ki, en çabuk çözüme giden en iyi hamle o konuma ilişkin satranç ilkesine tümüyle aykırı olabilir. Her oyunda, hatta eskilerin en iyi oyunlarında bile, oyuncuların hiç düşünmeden alışkanlıkla yaptıkları hamleleri açıkça seçebiliriz; çünkü böyle hamleler oyuncunun iliğine işlemişgeleneksel kurallara dayanmaktadır. Buna karşılık yeni kuşak oyuncularında olduğu gibi, *oyuncunun kurallardan bağımsız, kendi tasarımı uyarınca oynadığı durumlarda çok büyük dikkat gerekir; böyle konumlarda en büyük yanlışlıklar oyuncunun kendi tasarımı ve düşüncesi uyarınca değil, genel kurallar buyrultusunca yaptığı hamlelerden kaynaklanır.* Eleştirmenler yeni kuşağın oyunlarını yadırgatıcı ve tutarsız bulmuşlardır. Yeni kuşaktan oyuncular herkesin durup düşündüğü konumlarda hızla oynuyorlar; ama apaçık sayılan konumlarda beklenen hamleleri oynamaktan içgüdüselce kaçınıyorlar. Burada benim amacım, ilkelerin gereksiz olduğunu ileri sürmek değildir; her kuralın her uygulanışından önce konumun özenle incelenmesi gerektiğini belirtmektir.

Hipermodern oyuncular alışkanlıklar güdümünde oynanan oyunun en büyük düşmanıdırlar.

ÇAPRAŞIK BİR KONUM

Breyer yukarıdaki başlık altında bir yazı yayımlayarak 1.d4'ün, 1.e4'ten daha iyi olduğunu kanıtlamaya çalışmıştı.

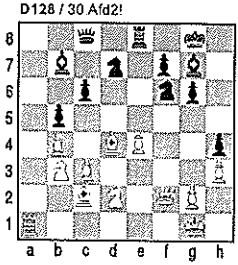
Eski ustaların birbirlerine bakarak oynadıkları hamlelerin çoğu açılış hamleleriydi. Bunlar oyuna 1.e4 e5'le başlarlardı; ama düşünce tarta bu hamlelerin yetkinliğine karar verdiklerinden değil, salt kendilerinden önce yüzlerce satrançcı böyle oynadığından... O yüzlerce satrançcı da başka yüzlercesinin izinden gidiyordu. Genç kuşaktan oyuncular arasında eski ustalara karşı bir güvensizlik doğmasının nedeni işte buydu; gençler eskileri bu yüzden eleştiriyorlardı.

Eskiden açılış, aletlerin oyuna sokulduğu aşama olarak tanımlanıyordu; ama açılışta her hamlenin bir

plan uyarınca yapılması gerektiği anlaşıldıktan sonra eski tanım önemini yitirdi. Bizim şimdi *amacımız oyunun her aşamasında konumsal düşüncelere dayandırılmış bir plan uyarınca oynamaktır. Tahtanın en önemli kesiminin merkez olduğu çoktan beri bilinmektedir; çünkü aletler gerektiğinde oradan her yana kaydırılabilir.* Öyleyse açılışta Beyaz'ın planı ilk hamlede bir merkez erini iki sürerek merkezde olabildiğince alan kazanmaktır. 1.e4 ve 1.d4 hamlelerinin karşılaştırmasını daha önce yapmıştık; şimdi burada olağan yanıtların, 1. ... e5 ile 1. ... d5'in kısa ve genel bir irdelemesine girmek istiyorum.

Önce şunu kabul ediyoruz: Beyaz, oyunun doğası gereği açılışta saldırgan olduğundan üstünlük arar; Siyah ise bu aşamada dengeyi sağlamaya çalışmakla yetinir. Açılışın tanımını merkez savaşımı olarak vermek sıradan bir satranç kavrayışının ötesine gider. Bu yüzden savaşım kavramının aydınlatılmasında yarar var. Bu amaçla bir karşılaştırma yapalım. İyi bilinen bir örnek olarak rok konumuna yöneltilen bir saldırıyı düşünelim. Diyelim ki Beyaz, kısa rok yapmış olan siyah Şaha saldırıyor. Kural olarak, Beyaz, rok konumuna doğru ilerlemeye çalışır; tıpkı açılışta erlerini merkeze doğru ilerlettiği gibi... Siyah ise rok konumunu savunurken dikeylerin açılmasından elinden geldiğince sakınır; dolayısıyla erleri çakılı kalacakları karelere, Dr. *Tarrasch*'ın deyimiyle, saldırıya hedef olacakları karelere sürmemeye özen gösterir.

D128 / 30.Afd2!



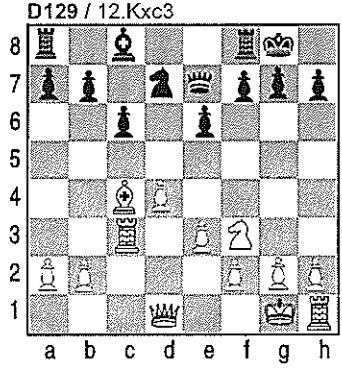
Vezir Eri Açılışı,
Petrosyan-Spassky, Moskova 1966

1.d4 b5 2.e4 Fb7 3.f3 a6 4.Fe3 e6 5.Ad2 Af6 6.c3 Fe7 7.Fd3 d6 8.a4 c6 9.Ae2 Abd7 10.0-0 0-0 11. Ag3 Ke8 12.axb5 axb5 13.Kxa8 Vxa8 14.Vc2 Ff8 15.b4! Vb8 16.Ab3 g6 17.Ka1 e5 18.Vf2! d5 19.dxe5 Axe5 20.Fc2 Fg7 21.Fa7 Vc7 22.Fb6 Vb8 23.Fa7 Vc7 24.Fb6 Vb8 25.Fa7 Vc8? 26.Fd4! h5 27.h3 h4 28. Af1 dxe4 29.fxe4 Aed7 30.Afd2! c5 31.Axc5 Axc5 32.bxc5! Fxe4 33. Fb3! Ff5 34.Ka7! Ad7 35.Af3 Vb8 36.Fxf7+ Şxf7 37.Kxd7+ Fxd7 38.Axe5+ Şg8 39.Vf7+ *Terk*

Örneğin Siyah ...h6 sürmemek için elinden geleni yapar; yoksa g4-5...'le g-dikeyi açılır. Beyaz'ın h4-5... tehdidine karşı, aynı nedenden ötürü, Siyah ...g6 da sürmek istemez.

İmdi, 1.e4 e5 ya da 1.d4 d5'ten sonra Siyah'ın e5 ya da d5 eri aynı türden bir saldırı hedefi oluşturuyor. Bu hamlelerden önce merkezde alan kazanmak için ancak belli belirsiz bir plan kurabilen Beyaz, 1.d4 d5'ten sonra hemen daha ayrıntılı bir plan oluşturabilir ve daha kolayca saldırgan bir oyuna girebilir. Örneğin d5'teki saldırı hedefinden yararlanarak Beyaz 2.c4'le kendisine c-dikeyini açabilir. *Oyunun başlangıcında* üstünlük, daha iyi gelişmiş yanda olduğundan, bir hamle, ya da, daha matematiksel kesinlikle söyleyecek olursak, yarım hamle ileride olan *Beyaz, konumun açılmasından daha kazançlı çıkar. Bu düşüncelerin ışığında, açılışta Siyah için en modern tutum, merkez konumunu berkiterek Beyaz'ın saldırısını engellemektir,* diyebiliriz. Dolayısıyla, en son turnuvalarda ***Bogolyubov***'un Siyah'la oynarken Beyaz'ı şöyle yanıtladığını görmekteyiz: ***1.d4 Af6 2.Af3 e6 3.c4 b6 4.Ac3 Fb7.*** Gene son yıllarda 1. ... d5'li yanıtlar şöyle sürdürülmektedir: ***1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Abd7 5.e3 Fe7 6.Af3 0-0 7.Kc1 c6.*** Eskiden bu hamle kötü sayılır ve ...c5'i hazırlamak amacıyla ...b6 oynanırdı. Metindeki hamle, modern savunma anlayışı gereği Siyah'ın *merkez savaşımını erteleme* planıyla uyumludur. ***8.Fd3 dxc4 9.Fxc4 Ad5 10.Fxe7 Vxe7 11.0-0 Axc3 12.Kxc3.*** Siyah artık ...c5 ya da ...e5'le merkeze baskı yapabilecek durumdadır; buna karşılık, *savunmanın hangi planı uygulayacağını bilmeyen Beyaz için aletlerinin doğru konumunu bulmak eski savunmalardakinden çok daha zordur.*

D129 / 12.Kxc3



Daha önceleri hiç kuşkuyla bakılmamış olan 1. ... e5 ve 1. ... d5 hamlelerine güvensizlik duyan oyun-

culara neden hipermodern (aşırı modern) dendiğini şimdi okuyucu belki daha iyi anlıyordur.

Açılışı kitaba göre oynamak istemeyen kimse için, ki kitap yalnızca öbür oyunculara oynayageldikleri hamleleri eleştirisizce aktarır, ilk hamleleri doğru yürütmenin ne denli güç olduğunu yukarıdaki kısa açıkmalar gösteriyor. *Turnuva oyunları üzerine bilgi edinmek isteyen satrançseverler çok kez bana (Reti) sorarlar: "Açılışta hiçbir şey olup bitmediğine göre herhalde oyunun bu aşaması çok hızlı oynanıyordur." Buna karşı benim yanıtım: "Açılış, oyunun en güç aşamasıdır; çünkü gerçekte açılışta ne olup bittiğini anlamak çok zordur." biçiminde olur.*

3. *Julius Breyer*

Bir zamanlar Bratislava'da, *Zihin Sporu (Czellini Sport)* adında, satranç problemlerini de içeren bir problemler dergisi çıkıyordu; orada şu problem yayımlanmıştı: Karmaşık bir konum veriliyordu; her iki yanın da taşları kırılabilecek konumlardaydı. Soru, "*Beyaz oynar; kim kazanır?*" idi. Çok uzun bir irdelemeden sonra, Beyaz'ın üstün çıkacağı görülebiliyordu; ama doğru yanıt bu değildi. Tersine, inanılmaz bir çözüm kanıtlanabiliyordu: *Son 50 hamlede hiçbir taş kırışılmamış ve hiçbir er hamlesi yapılmamıştı; dolayısıyla oyun yenişmezlikteydi.*

Yalnızca özgün buluşların yayımlandığı bu derginin tek yayımcı ***Julius Breyer*** idi*. Bu kişinin öyle derin sezişleri vardı ki, en ince "incelikler" onun için yeterince ince değildi. ***Breyer*** en karmaşık konumları bir bakışta kavrardı; üstelik yorulmak bilmez bir zihinsel çalışma gücü vardı. Bu kişinin, yalnızca aklıyla değil, tüm benliğiyle yoğrulduğu bir tek sanat alanı vardı; o da satrançtı.

---

* (***Julius Breyer*** 3 Nisan 1894'te Budapeşte'de doğmuş, mühendislik öğrenimi görmüş ve 1912'de ***Macaristan Birinciliği***ni kazanmıştır. Başlıca turnuva başarıları: ***Viyana 1920***, paylaşmalı ikincilik; ***Berlin 1920***, birincilik; ***Viyana 1921***, üçüncülük. ***Breyer***, 1921'de, 25 masaya birden bakmadan oynayarak ***zamanın körleme oyun rekorunu da kırmıştır.***

Breyer 10 Kasım 1921'de ölmüştür. –Ç. N.)

The Tree of Chess Knowledge adlı ufak kitabında ***Dr. Tartakower*** hipermodernlerin oyun biçimini betimlerken belli ki özellikle ***Breyer***'i düşünüyor. Bu akıcı betimleme şöyledir:

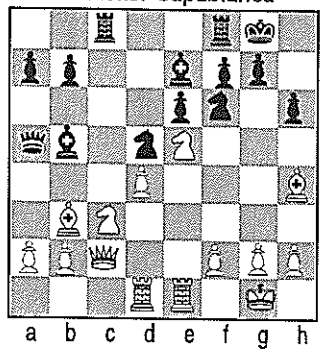
"Satrancın da kübizmi vardır. Bunun başlıca temsilcileri ***Alyehin***, ***Bogolyubov***, ***Breyer*** ve ***Reti***, özellikle 1920'de, eski çığırın büyük ünlüleri ***Rubinstein***, ***Tarrasch***, ***Maroczy*** vb.'ne karşı görkemli başarılar elde ettiler; böylece tüm satranç dünyasının ilgisini bu modern akıma çektiler. Bu akımın ilkeleri bir başkalık göstermektedir. Yalnızca şimdiye kadar bizim kuşaktan oyuncuların görmediği planlar değil; *oyuna sağlıksız görünüş veren tasarımlar; aletlerin özgür gelişme amaçlarını küçümseyen hamleler; kurtuluşu gizilgüçlerin sürgit habisçe saklı tutulmasında arayan yöntemler*... Üstelik büyük bir ciddiyet ve bilimsellikle kuramlarını bizlere de kanıtlamaya çalışmalar... Bu yöntemlerle, yüzlerce yıllık başarıların ardındaki gizleri ortaya çıkaracaklarını iddia ediyorlar. Parolaları: '*Konum kurmak değil, konumun kurulmasını engellemek*' oluyor. Eski çığırın putları kırılıyor, en gözde açılışlar çürütülüyor. ***Breyer***'in bir yazısında şöyle vaaz ediliyor: '*1.e4'ten sonra Beyaz son demlerini yaşar.*' **Credo quia absurdum.**[14]"

1921'in sonunda satranç dünyası ***Breyer***'in kişiliğinde yalnız en üst düzeyden bir satranç ustasını değil, derin araştırmalarıyla eski ilkeleri yıkıp yenilikler getiren bir öncüyü yitirdi. Yeni bir ***Steinitz*** aramızdan çok genç ayrıldı. ***Breyer***, satranç kuramı üzerine görüşlerini, Macar gazetelerinde yayımlanmışçok sayıda deneme ve oyun irdelemelerinde dile getirmiş, bu arada ***Capablanca-Lasker Dünya Birinciliği Karşılaşması***'nı ince ayrıntılarıyla irdelemiştir. Bir örnek olarak şuna bakabiliriz:

Bu konumda (**D130**, sf. 248), oyun şöyle sürdü: 17.Fxd5 Axd5 18.Fxe7 Axe7. Bundan sonra Beyaz'ın d4 kopuğundan ötürü hafif konumsal üstünlük kazanan ***Capablanca*** yüksek tekniğiyle oyunu kazandı. Bunun yerine, ***Breyer***'in kanıtladığı gibi ***Lasker***'e kazanç sağlayan bir kombinezon vardı: ama ne oyuncular ne de sayısız eleştirmen bu kombinezonu görebil-

14-İnanıyorum çünkü akla aykırı!" 3. yy. Kilise Babalarından *Tertullian*'ın ünlü özdeyişi.

D130 / Lasker-Capablanca



di. Bunun nedeni eski yanılgılı teknikte aranmalıdır; çünkü kazandırıcı kombinezonu başlatan Ff6!!... hamlesi, tempo yitirterek Siyah'ı geliştiriyor. Eski ilkeleri benimsemiş bir satranç ustasının bulması olanaksız bir kombinezon!.. *Breyer*'in çözümlemesi şöyle:

17.Fxf6 Fxf6: Aslında 17. ... Axf6'dan sonra 18.Ag6 Kfe8 19.Kxe6 fxe6 20.Fxe6+ Şh7 21.Axf8+ Şh8 22.Vh7+Axh7 23.Ag6 *mat var.*

18.Fxd5 exd5 19.Ag4 Fg5!

19. ... Fd8'den sonra 20.Vf5 var.

20.f4 Fxf4 21.Vf5 Fc7: Filin başka bir hamlesine karşı 22.Vd5 a6 23.a4 var.

22.Axd5 Şh8 23.Axh6 gxh6 24.Af6 Şg7 25.Ah5+ ve iki hamlede *mat.*

VEZİR GAMBİTİ

Breyer-Dr. Esser

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 c6 4.e3 (Bundan sonraki oyunun 3. hamlesine konan nota bakınız.)

4. ... Af6 5.Fd3 Fd6 6.f4! Açığı, 6.Af3'ten daha iyi. Alışageldiğince oynayan bir oyuncu bunu göremezdi.

6. ... 0-0 7.Af3 dxc4. Siyah 8.Fc4'ten sonra ...b5-4 ve ...Fa6 oynayarak bu açılışta genellikle kısıtlı kalan VF'ni geliştirmek istiyor.

8.Fb1! Sürpriz! Siyah'ın Fili c8'de tıkılı kalıyor. Beyaz rakip Şaha saldırmak istiyor; bu planda Fc2... değil, Fb1... oynaması gereklidir.

8. ... b5 9.e4 Fe7 10.Ag5 h6

10. ... g6'dan sonra h4-5... var.

11.h4: Şimdi Beyaz 12.e5 xAd5 13.Vc2 g6 14.h5'le Şah koruganını dağıtmayı tehdit ediyor. (8.Fb1'den sonra konan notla karşılaştırınız.)

11. ... g6: Tehdidi önleyecek tek hamle. Siyah aynı zamanda g5 Atını kırmayı tehdit ediyor.

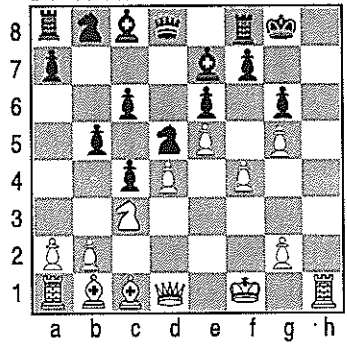
12.e5 hxg5 13.hxg5

13.exf6 Fxf6 14.hg5 Fd4'ten sonra Siyah üstün.

13. ... Ad5: Beyaz bir alet feda etti; şimdi saldırıyı nasıl sürdürmeli? 14.Vg4'ten sonra Siyah ...Şg7 ve ...Kh8 ile kendini yeterince savunabilir.

14.Şf1: Problemlerdeki gibi bir hamle. Birazdan, bu hamlenin ...Şg7 savunmasına karşı yapıldığı anlaşılacak.

D131 / 14.Sf1



14. ... Axc3 14. ... *Fb4 için* oyunun sonundaki nota bakınız.

15.bxc3 Fb7 16.Vg4 Şg7 17.Kh7+ Şxh7 18.Vh5+ Şg7 19.Vh6+ Şg8 20.Fxg6 fxg6 21.Vxg6+ Şh8 22.Vh6+ Şg8 23.g6 Kf7 24.gxf7+ Şxf7 25.Vh5+ Şg7 26.f5: Tıkanık görünen V-kanadı şimdi bir iki hamlede oyuna giriyor.

26. ... exf5 27.Fh6+ ve ***Beyaz kazanır.***

27. ... Şh7'den sonra 28.Ff4 Şg7 29.Vh6+ Şg8! 30.Vg6+ Şh8 31.Şe2 Fh4 32.Kh1 ve Fg5... var.

Breyer'in kombinezonunu daha iyi kavramak için, Siyah 14. hamlede e7 karesini Vezire bırakmak amacıyla *...Fb4 oynasaydı ne olurdu*, bunu inceleyeceğiz. O zaman Beyaz'ın 15.Ad5 cxd5! 16.Fe3'e vakti olacaktı ve bu durumda Siyah ...Şg7 oynayacak olsa *Beyaz,* 17.Kh7 Şxh7 18.Vh5 Şg7 19.Vh6 Şg8 20.Fxg6 fxg6 21.Vxg6 Şh8 22.Şe2 ile *kazanırdı.*

VEZİR ERİ OYUNU

Breyer-Havası

1.d4 Af6 2.Ad2 d5 3.e3

Kapalı oyunlarda ***Breyer,*** Filini er zincirinin gerisinde tutmayı sever. Böylece erken kırışmalardan sakınarak saldırıya hazırlanır. Oyunlarında, tıkanmış

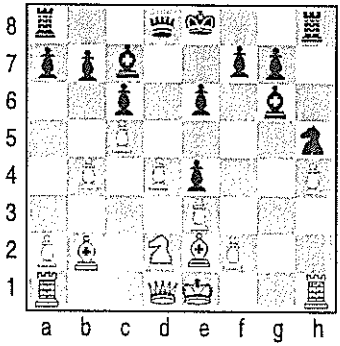
izlenimi veren aletlerinin yarma işlemi gerçekleşir gerçekleşmez nasıl canlanıverdiklerini görmek şaşırtıcıdır. (Bu bağlamda *Tartakower*'ın kitabının 9. bölümünde *Breyer*'in oyun yöntemi üzerine yazılanlara bir kez daha bakılmalıdır.)

3. ... Ff5 4.c4 c6 5.Agf3 e6 6.Fe2 Fd6 7.c5! Fc7 8.b4 Abd7 9.Fb2: Şimdi Beyaz... e5'i önlüyor ve b5..., Va4... ile zayıf c6 karesine saldırmak istiyor.

9. ... Ac4 10.Axe4 dxe4: 10. ... Fe4'ten sonra Beyaz b5... planını sürdürebilirdi. Oyundaki hamle çok iyi izlenimi veriyor: Siyah, Atını d7'den d5'e aktaracak, üstelik Beyaz güçlü bir saldırıya hedef olmaksızın küçük rok yapamayacak. Ne var ki, *Breyer* güzel olduğu kadar özgün bir manevrayla f5'teki Filin elverişsiz konumundan yararlanıyor.

11.Ad2 Af6 12.g4 Fg6 13.h4 h5 14.gxh5 Axh5

D132 / 14...Ah5



Fille kırsaydı e4 eri giderdi.

15.Vc2 Af6: ...f5'ten sonra Beyaz, g-dikeyinde üstünlük elde eder.

16.0-0-0 Ff5: ...Ag4 oynamak amacıyla.

17.Kdg1 Şf8 18.h5! a5

Siyah bu hamleye hazırlık olarak ...b5 oynasaydı, Beyaz geçerken alır, Şahını b1'e oynar ve Kc1... ile c6'daki zayıf ere bir daha saldırırdı.

19.b5: Derin hesaplanmışbir er fedası. Siyah bunu kabul ettikten sonra Beyaz parlak bir sürdürümle zorunlu kazanç elde eder.

19. ... cxb5 20.Fxb5 Kxh5 21.d5 Kxh1 22.Kxh1 Şg8 23.d6 Fb8 24.Ac4 Fa7 25.Fd4 Kc8 26.f4!! Fxc5

26. ... exf3'e karşı 27.Vh2 Ah7 28.Vg3 Fg6 29.Ve5 vd. var.

27.d7! Axd7 28.Vh2 f6 29.Fxc5 Axc5 30.Vh8+ Şf7 31.Fe8+. *Beyaz,* Veziri ve oyunu *kazanır.*

VEZİR ERİ OYUNU
Breyer-Reti

1.d4 d5 2.e3 Af6 3.Ad2 Ff5 4.c4 c6 5.cxd5 cxd5 6.Fb5+: Beyaz, ...a6 ve ...b5 sürdürterek Siyah'ın V-kanadını zayıflatmak ve oluşacak a5, c5 zayıflıklarına alet oturtmak istiyor.

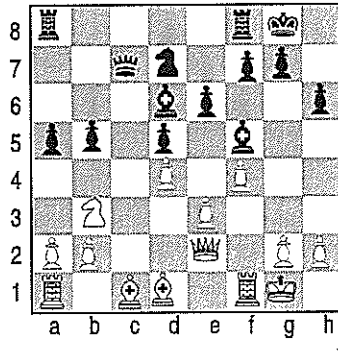
6. ... Abd7 7.Agf3 a6 8.Fa4 e6 9.Ve2 h6 10.Ae5 b5 11.Axd7 Axd7 12.Fd1: b3'e oturmuyor ki At c5'e gidebilsin.

12. ... Fd6 13.0-0 0-0 14.Ab3 Vc7 15.f4

Beyaz, planını görünüşte başarıyla uyguladı; şimdi F-d2-a5... ve Kc1... ile Siyah'ı bunaltacak.

15. ... a5! Ama bu er fedası, oyunu yörüngesinden çıkartıyor. Beyaz aletler plana göre elverişli konumlarda bulunmakla birlikte plan şimdi er fedasıyla çürütülmüşoluyor.

D133 / 15...a5!



16.Vxb5! a4 17.Ad2 Kfb8 18.Ve2 Af6 19.Af3 Ae4 20.Ah4: Beyaz içeri tıkılı kaldı; Siyah'ın ...Fh7'sinden sonra f5...'le biraz ferahlayacağını umuyor.

20. ... Ac3! 21.bxc3: Fedayı kabul ettikten sonra artık Beyaz yitik; ama zaten her şıkta Siyah üstündü.

21. ... Vxc3 22.Axf5 exf5 23.Fc2 Vxa1 24.Fa3 Vxa2 25.Fxd6 Kb2 26.Kc1 a3. Beyaz *terk eder.* Tehdit hem 7. ... Kc2 28.Kxc2 Vxc2! hem de ...K-a4-c4 idi.

4. *Savielly Tartakower*

Hipermodern anlayışa doğrudan doğruya bağlı olmamakla birlikte, oyun biçimi bu akımla yakın bir ilişkide bulunan *Tartakower*'dan söz etmezsek kitabımız eksik kalır*. *Tartakower*'ın *hipermodern* anla-

* ***Savielly Tartakower*** 1887'de Don kıyısında Rostov'da doğmuştur. ***Tartakower***'ın anadili Rusça olmakla birlikte kendisi Avusturya-Macaristan uyruğundaydı; Büyük Savaş'tan sonraysa Polonya yurttaşı olmuştur. ***Tartakower*** ilk öğrenimini doğduğu şehirde görmüş, Cenevre Üniversitesi'ni bitirmiş, Viyana Üniversitesi'nde hukuk çalışmalarını tamamlamıştır. Bu dönemde Viyana'da başka hiçbir zaman hiçbir şehirde görülmemiş sayıda genç, yetenekli satranç ustası toplanmış bulunuyordu. ***Tartakower*** satranç eğitimini işte bu ortamda görmüş ve daha 1906'da Nuremberg'te yapılan uluslararası önemli bir satranç turnuvasında elli yarışmacı arasından birinci gelerek ***Alman Satranç Ligi Birincisi*** sanını kazanmıştı. ***Tartakower*** bundan birkaç ay sonra Viyana Satranç Derneği'nin düzenlediği bir ustalar turnuvasında da ***Maroczy*** ve ***Vidmar*** ile üçüncülüğü paylaşmıştı. Bununla birlikte ***Tartakower*** başlangıçtaki hızlı ilerlemesinden beklenen başarıya ulaşamamıştır. Nitekim Büyük Savaş [1914-1918] sonrasına kadar ***Tartakower***, kendisini önde gelen ustalar arasına sokan başarılarına erişememiştir. ***Tartakower***'ın en önemli başarıları şunlardır: ***Lahey 1921***, ikincilik; ***Viyana 1922***, ikincilik; Avusturya Satranç Birliği'nin 1923'te Viyana'da düzenlediği ***Schlechter'i Anma Turnuvası***'nda birincilik, ***Niendorf 1927*** ve ***Londra 1927***'de ***Nimzoviç***'le paylaşmalı birincilikler.

Tartakower'ın satranç ustalığının yanı sıra çok yönlü bir kişiliği de vardı. Nitekim ***Tartakower*** yalnızca hukuk doktoru, satranç ustası ve verimli bir satranç yazarı olmakla kalmamış, yazın alanında da ün yapmış, senaryolar yazmış, Almanca'yla Fransızca'ya modern Rus şairlerinden şiirler çevirmiştir. (***Tartakower*** 2. Dünya Savaşı'nda Fransız kurtuluş ordusunda çarpışmış, 1950'de Fransa uyruğuna geçmiştir. Buna rağmen, bir Fransız yurttaşı iken, 1950 Satranç Olimpiyatı'nda, 1930-39 yılları arasında olduğu gibi Polonya takımında yer almıştır. ***Tartakower*** 5 Şubat 1956'da ölmüştür. –Ç. N.)

yışa uyan ve uymayan yönlerini saptamak için satrancın tarihçesine kısaca bir göz atalım. ***Anderssen*** döneminde konumsal oyun henüz gelişmemişti. Kimin kombinezonu daha iyiyse, o daha iyi oyuncuydu; nitekim yetenekçe üstün olan oyuncu, oyunu en kısa yoldan kombinezon burgacına sokmaya bakardı. Sonraları, özellikle ***Steinitz***'in araştırmalarıyla, konumsal oyun gelişti. ***Steinitz***'in öğretisini incelemiş olanlar, kendilerinden daha yetenekli bile olsa, incelememiş olanlardan baskın çıkıyorlardı. Buysa 1890'lardaki ve yüzyılımız başlarındaki tekdüze oyuna yol açmıştır. ***Çigorin***'in dehası bile sonunda ***Steinitz*** çömezlerinin kuru oyunu karşısında pes etmiştir ki bunlar o büyük ustalarının tekniğiyle yordamını kapmış olmakla birlikte yaratıcı gücünden tümüyle yoksundular.

Tartakower satranca ilk başladığında, ***Çigorin***'in izinde ilerliyordu. Bununla birlikte ***Tartakower***, ***Steinitz*** ilkelerinin doğruluğundan kuşkulu değildi; tersine, hevesli bir satrançsever olarak, tanınmış bütün büyük oyunculara derin bir saygı duyuyordu. Gelgelelim kuru oyun onun doğasına aykırıydı. Çağının yaygın oyun biçimine karşı ***Tartakower*** içgüdüsel bir direnişe girmişti; buysa hipermodern doğrultuda bir önseziydi. ***Dr. Tartakower***'ın daha o zamanlardan 1.e4'e 1. ... e5, 1.d4'e 1. ... d5 oynamamakta direnmesi ilginçtir. Sonra hipermodernler geldiler. Bunlar, kişiliksizce ve zihinlere egemen kılınacak bir kurallar yığını uyarınca oynama yoluna karşı çıktılar. Bunu, kuralları küçümseyerek değil, kendi kurallarını bulmak amacıyla derin araştırmalara girişerek yaptılar. Her şeyden önce bunlar her satranç kuralının yalnızca bir yaklaştırma olduğunu ve hiçbir genelgeçer satranç kuralı bulunmadığını kavradılar. Bu satranççılara göre ***Steinitz***'in kavramları satrancı "a"dan "z"ye tüketmiyor, ancak kombinezonlarda birer yapıtaşı oluşturuyordu; tıpkı ***Anderssen*** zamanında türlü mat konumlarının, çatalların vb.'nin birer yapıtaşı oluşturduğu gibi... Tam doğru olmasa da yaygın terimlerle dile getirecek olursak şöyle söyleyebiliriz: ***Steinitz***'ten önce satrançta aranan öğe kombine-

zondu, *Steinitz*'ten sonraysa kuru konumsal oyun; buna karşılık günümüz satranççısı konumsal planlarla oynayıp konumsal kombinezonlar kurmaya özen gösteriyor. *Tarrasch*, *Maroczy* ve benzerlerinin yenilmezliği efsanesinin yıkılmasıyla birlikte, *Tartakower*, satrançta gitgide artan sığlığa karşı direnişinin artık boşuna olmadığını görüyordu. Çağının insanı olan *Tartakower*, tekniğini geliştirmeye özen göstermiştir; ama bunu oyunun özü saymadan yapmıştır. Böylece bir başka yoldan o da son kuşak ustaların oyun biçimine yaklaşmıştır.

Bu söylenenlerin bir örneği, aşağıdaki oyunda birçok hamlenin alışalagelmiş olağan hamleden değişik olmasında görülüyor. *Tartakower*'in rakibi *Spielmann* iyi bir gelişmeyle er merkezi kurup c-dikeyini egemenliği altına alıyor; ilk bakışta iyi bir oyunu olduğu sanılabilir. *Tartakower*'sa c2 erini 8.Ac3'le tıkıyor. Bu, 1890'ların, "VE açılışlarında VFE'nin tıkanmaması gerektiği" ilkesine aykırıydı. Üstelik Siyah, c-dikeyini açtığı halde *Tartakower* uzun rok yapıyor; gene de kendi düşüncelerini tutarlıca geliştirerek h-dikeyi tehditleriyle birlikte rakibin merkezini yıkmayı başarıyor.

VEZİR ERİ OYUNU
Tartakower-Spielmann

1.d4 d5 2.Ff4 Af6 3.e3 e6 4.Af3 Fd6 5.Fg3 Abd7 6.Fd3 Fxg3 7.hxg3 Ve7 8.Ac3 a6

Spielmann er merkezi kurmak ve c-dikeyini açmak için çalışıyor. Bu planların her ikisi de kendi başına iyidir; ama ikisi bir arada çok fazla. Siyah bu yanlış konum değerlendirmesi nedeniyle yeniliyor. ...a6 yerine örneğin ...c5 ve ...e5 yeterince iyiydi.

9.Ve2 c5 10.dxc5 e5 11.Ff5 Axc5 12.Fxc8 Kxc8 13.0-0-0 Ve6 14.Ag5 Vc6

...Vf5'e karşı 15.f4 ve 16.g4 var... Şimdi beyaz Vezir günümüze özgü bir manevrayla sonuca gidiyor.

15.Vf3 Ae6 16.Vf5 d4 17.exd4 cxd4 18.Kde1!

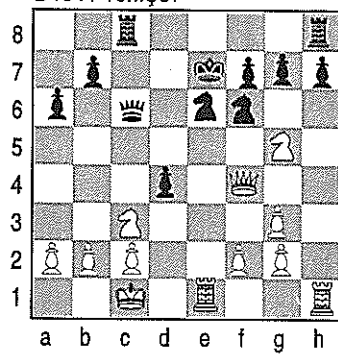
Khe1... değil; yoksa ...0-0 var.

18. ... Şe7 19.Kxe6+ fxe6 20.Ke1 Şf8 21.Kxe6 dxc3

21. ... Vc5'e karşı 22.Kf6 gxf6 23.Vxf6 Şg8 24.Ae6 var.

22.Kxc6 cxb2+ 23.Şb1 Kxc6 24.Ve5 b6 25.Vb8+ Ae8 26.Vb7 Kf6 27.Vd7 h5 28.f4 Khh6 29.f5 ve *Beyaz kazanır.*

D134 / 18...Şe7



Bir satranççının oyun psikolojisi onun kişilik yapısından anlaşılabilir. ***Tartakower*** her şeyi bilir, ama en güçlü sayılan açılış hamlelerini yapmaz; daha zayıf sayılan açılışları seçerek, varsa, günün açılış bilgisindeki eksiklikleri göstermekten zevk alır. Gerçekten, ***Tartakower*** böylece eski dogmaların düzeltilmesine çok katkıda bulunmuştur.

HOLLANDALI SALDIRI VE SAVUNMASI

İşi bitmiş sanılıp da ***Tartakower***'ın yeniden canlandırdığı açılışlardan ikisi *Hollandalı Saldırısı*, *1.f4*; ve *Hollandalı Savunması*'dır: *1.d4*, *1.c4* ya da *1.Af3*'e karşı *1. ... f5*. *Hollandalı Saldırısına* itiraz, Beyaz'ın planını çok erkenden açığa vurması, bir başka deyişle Beyaz'ı çok erkenden "bağlaması"dır. Örneğin Beyaz, VF'nin f4 erince kısıtlanmaması için bu aleti kanattan geliştirmek zorundadır; dolayısıyla Beyaz'ın, oyunun devamında b3... ve Fb2... oynayacağı şimdiden bellidir. Bu düşünceler Siyah'ın oyununu kolaylaştırır; çünkü Siyah artık alan sıkışıklığına düşmeden kapalı bir konum oluşturarak oyunu eşitleyebilir. Buna karşılık bu konumda Siyah'ın "From Gambiti" denen *1. ... e5*'le yeterli gerekçesi olmaksızın oyunu er fedasıyla açmaya çalışması, konumun mantığına aykırı olur; doğru değildir. Siyah ileride erini geri alabilirse de daha kötü duruma düşer.

Hollandalı Saldırısı günümüzde pek kullanılmaz: buna karşılık *Hollandalı Savunması*'nın üzerin-

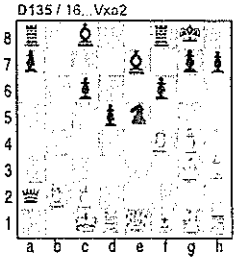
de durulmaya değer: *1.d4 f5* Siyah için iyi sayılan bir açılış hamlesinin, tempo fazlasıyla oynayan Beyaz'a bir açılış hamlesi olarak salık verilmemesine şaşmamak gerekir. Önemli fark şuradadır: Siyah tempoca geride olduğundan, başlangıçta eşitlik için oynamak zorundadır; dolayısıyla amacı oyunu eşitleme olan bir açılış düzeniyle yetinmelidir. Buna karşılık Beyaz, doğal olarak, kendisine ufak da olsa üstünlük sağlayacak bir gelişme planı aramalıdır. İmdi, 1. ... f5 belki 1.f4'le aynı sakıncayı taşıyor: Kendi planını erkenden açığa vurarak, oynayanı belli bir plana bağlama... Ama tıpkısı itiraz, er konumunu çakılı bırakan 1. ... d5'e karşı da yapılabilir. Beri yandan, *Hollandalı Savunması*, 1.d4'le zayıflayan e4'e baskı yaparak Siyah için kapalı bir savunma düzeni kurmakta, böylece konumun gereklerine uymaktadır. Bu açıdan *Hollandalı Savunması*, 1. ... d5 ve 1. ... Af6 yanıtları ile eşdeğerdedir. Oysa tempo üstünlüğü olan birinci oyuncu, oyunu erkenden açmaya oynamalıdır.

Uzun süre, *Hollandalı Savunması*'nın gambit biçimi 2.e4 fedasıyla çürütülebileceği sanılmıştır. Buna "Staunton Gambiti" denir. Oysa bir merkez erinin bunca erken feda edilmesi güvenilmez bir davranıştır; bu yüzden bu gambit kuşku götürür.

1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.Ac3 Af6 4.Fg5'ten sonra Beyaz'ın henüz bir tehdidi yok. 5.Ff6 ve Ae4..'le eri geri almak tehdit sayılmaz; tersine Siyah'a *İki Fil Üstünlüğü* verir. Öyleyse Siyah ne oynarsa oynasın, Beyaz, 5.f3'le gerçek bir gambite girmek zorunda kala-

---

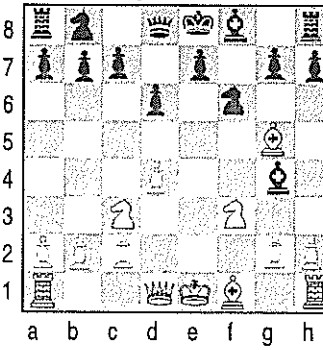
Hollanda Savunması, Tröger-Tal, Hamburg 1960
1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Ac6 5.d5 Ae5 6.Vd4 Af7 7.Fxf6 exf6 8.Axe4 Fe7 9.0-0-0 0-0 10.g4 d6 11.h3 c5 12.dxc6 g.a., bxc6 13. Ag3 Va5 14.Ve4 Ae5 15.f4 d5 16.Ve1 Vxa2 17.fxe5 Va1+ 18.Şd2 Fb4+ 19.Şe2 Vxb2 20.Kd2 Vxe5+ 21.Şd1 Va1 22.*Terk.*



cak; bunun tek istisnası elbette 4. ... e6; çünkü o zaman Ae4... var. Şimdi Siyah kendisini bu gambite hazırlayabilir. ***Tartakower*** 4. ... g6 5.f3 ef3 6.Af3 d5'i salık veriyor. ***Alyehin*** buna 5.h4 ile karşı çıkıyor ama bu, saldırının sonuçlandırıcı bir sürdürümü değildir. Bize kalırsa en iyi devam **4. ... d6**'dır. Bunun amacı bir yandan ...e5'le merkeze yürümeyi sağlamak, bir yandan da uzun roku hazırlamaktır.

5.f3 exf3 6.Axf3 Fg4: Siyah'ın konumu hiç de kötü değil.

D136 / 6...Fg4



Gene de bu gambitin karmaşıklıklarını önlemek için *Hollandalı Savunması* önce 1. ... e6 sürüldükten sonra başlatılabilir: 1.d4 e6 2.c4 (ya da 2.Af3) f5. Burada Beyaz 2.e4 oynarsa *Fransız Savunması*'na girilmiş olur.

Staunton Gambiti konumsalca doğru bir düşünceye dayanmakla birlikte biraz sabırsızdır. *Hollandalı Savunması*'nın amacı, e4'ü, Siyah'ın kapalı oyun düzeninin bir uç konumluğu olarak saptamaktır. Siyah'ın bütün hamleleri ...Af6, ...b6, ...Fb7, Beyaz'ın c3 Atını ...Fb4'le açmaza alması, hepsi, bu amaca yöneliktir. Öyleyse Beyaz tempo yitirmeden ve kendini bir saldırıya uğratmadan e4, d5 beyaz karelerine doğru bir yarma işlemini gerçekleştirebilirse Siyah'ın gelişme planı aksatılmış ve böylece oyun Beyaz'ın yararına açılmış olur. Öyleyse Hollandalı Savunması'nda e4 en önemli stratejik noktadır; açılış sorunu genellikle bu karenin ele geçirilmesi savaşımında odaklanır. Eğer Beyaz e4 için hiç savaşım vermez de Siyah'ın kendi düzenini gerçekleştirmesine karşı koymazsa, Siyah, *Hollandalı Savunması*'nda bol olanaklı çok iyi bir oyun elde eder.

e4 için savaşımda Beyaz'ın elinde ***Steinitz***'ten gelme iki yöntem vardır. Bunlardan biri e4.... Ac3..., Fd3..., Age2... ile gelişmek, eğer bu arada Siyah yukarıda anılan hamleleri yapmışsa onu f3...'le püskürt-

mek ve fırsat çıkarsa e4... sürmektir. Ne var ki bu gelişme yöntemi, ufak üstünlüklerin birikiminden önce büyük üstünlük arayan bütün yöntemler gibi güvenilmezdir.

Öbür yöntem 2.g3 kanat gelişmesidir ve son yıllarda özellikle ***Grünfeld***'çe çok kullanılmıştır. Bu yöntem Siyah'a ters gelir; çünkü VF'ni b7'den geliştirmesini güçleştirir. Siyah şimdi Beyaz'ın g2 Filinin yolunu kesmesi için ...d5 sürerse, Beyaz, c4...'le Siyah'ın çakılı merkez erine vurma olanağını elde eder. ***Grünfeld***'e göre Beyaz için en iyi gelişme planı ŞA'nı h3 üzerinden f4'e oturtmaktır. Ama Siyah, *Hollandalı Savunması*'na ...e6'dan sonra, yine 1.d4 e6'dan sonra giriyorsa, Beyaz, g3...'lü yöntemi uygulamak için önce uysal 2.Af3 hamlesini yapmak zorundadır. 2.g3 anlamsız olurdu; çünkü Siyah bunu Hollandalı'yla değil, ...d5'le yanıtlardı. 1.d4 e6'dan sonra 2.c4 de yöntemin özüne uygun düşmezdi; çünkü bu yöntemde VFE, ancak Siyah ...d5 sürdükten sonradır ki merkeze Şahmerdan gibi vurur.

HOLLANDALI

Maroczy-Tartakower, Teplitz-Schoneau 1922

1.d4 e6 2.c4 f5 3.Ac3 Af6 4.a3

Maroczy'nin savunumsal oyununa özgü bir hamle. Amaç ...Fb4'ü önlemek. Bunun, *Hollandalı Savunması*'nın ardında yatan e4 karesine egemenlik düşüncesiyle ilişkili olduğunu görebiliyoruz. Ancak böyle konumsal bir anlamı bulunmakla birlikte, a3..., hamle üstünlüğünden yararlanmaya elvermeyecek uysal bir hamledir.

4. ... Fe7 5.e3 0-0 6.Fd3 d5

Siyah böylece ***Schlechter-Johner*** oyununda gördüğümüz *Taşduvar Düzeni*'ni kuruyor. İki oyun arasındaki temel ayrım, ***Schlechter***'in VF'ni f4'e geliştirip Siyah'ın ŞF'yle kırışabilmesinde yatıyor. Bu kırışmadan sonra Siyah'ın siyah kareleri onmazca zayıf kalmıştı. Beyaz kendi VF'ni e3...'le kısıtlandırdığı zaman Siyah'ın *Taşduvar Düzeni* kurmasına büyük bir itiraz kalmaz; hele bir de incelediğimiz oyunda olduğu gibi Siyah'ın gelişme üstünlüğü bulunuyorsa!..

Şimdi Beyaz'ın tutacağı en iyi yol, açılıştan bir yarar sağlayamadığını kabul ederek, bir karşı *Taşdıvar*'la oyunu eşitlemek; f4... ve Af3... ve daha sonra Ae5...; ya da bu oyunda olduğu gibi 7.Af3 ve 8.0-0 ama sonra 9.Ae5 ve f4...

7.Af3 c6: Burada *Taşdıvar*'da sık rastlanan bir yanlışlığa dikkat edelim: 7. ... Ae4 8.cxd5 exd5 9.Vb3! Beyaz'ın d5 ve e4'e çifte saldırısından ötürü Siyah'ın ...Ac3 kırışması zorunlu.

8.0-0 Ae4 9.Vc2 Fd6 10.b3 Ad7 11.Fb2

Konumsal açıdan Beyaz'ın şimdi yapması gereken, kayıtsızca yerleştirilmiş VF'ni kullanıma sokmak olmalı. Filin b2'den geliştirilmesi ancak Beyaz, oyunu Ae5...'le sürdürecekse mantıklı olurdu. Oysa ***Maroczy*** kendi zararına olarak bu mantıksal ve enerjik oyuna girmiyor, anlamsız savunmasını sürdürüyor.

Bu arada, ***Nimzoviç***'in böyle konumlarda VF sorununu a4... ve Fa3...'le çözümlediğini belirtelim.

11. ... Kf6 12.Kfe1 Kh6

h2'den Fil fedası tehdit ediyor.

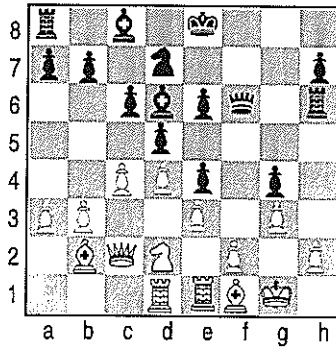
13.g3 Vf6 14.Ff1

Beyaz'ın konumu şimdiden rahatsız. Burada en iyi hamle 14.Ad2 olurdu ama Siyah'ın f2'den At fedası tehdidi bunu çürütüyor. Beyaz, en iyisi, yukarıdaki hamleyle başlatılan savunma manevrasını 15.Fg2 ve 16.Ad2 ile tutarlıca sürdürmeliydi.

14. ... g5 15.Kad1 g4 16.Axe4: Zorunlu. 16.Ad2'den sonra Siyah'ın At fedası gene sonuçlandırıcı olurdu: 16. ... Axf2 17.Şxf2 Kh2 18.Fg2 Fg3

16. ... fxe4 17.Ad2

D137 / 17.Ad2



Beyaz'ın Ş-konumu kesinlikle tehlikede; buna karşılık Siyah'ın V-kanadı gelişmesi geri kalmış. Siyah şimdi saldırısını alışagelmiş biçimde sürdürecek olsaydı, Beyaz, toparlanmak için zaman kazanırdı. Örneğin *Tartakower*'ın verdiği şu olası sürdürüm yoluna ba-

kalım: 17. ... Af8 18.Fg2 Ag6 19.Af1 Fd7 20.Ke2 Kxf8 21.b4 vd.

Bu etkisiz saldırı yerine ***Tartakower***, satranç yazınında örneği görülmemiş bir kombinezon türüyle konumsal üstünlüğünü kanıtlıyor. Önce Kale feda ederek beyaz Şahın er koruganını parçalıyor; sonra büyük taş eksikliğine karşın özenle V-kanadının gelişmesini tamamlıyor. Bu kombinezona olanak veren gerçek şudur: Beyaz'ın taşları V-kanadında iyi konumda bulunmakla birlikte, ***Tartakower***'ın zekice kavradığı gibi bu aletler Ş-kanadının savunmasına ancak uzun ve çapraşık dolandırımlardan sonra getirilebilir.

Siyah, Kale fedasından sonra saldırısını hemen sürdüremediğinden, Beyaz zorunlu hamlelerle sınırlandırılmış değildir; tersine, Beyaz'ın seçebileceği birçok sürdürüm yolu bulunuyor. Her olası sürdürüm yolunun tüm ayrıntısını incelemek bu kitabın eğitsel amacına uygun düşmeyecek. Gerçek şu ki, sayısız irdelemelere karşın Beyaz için tam doyurucu bir savunma bulunamamıştır.

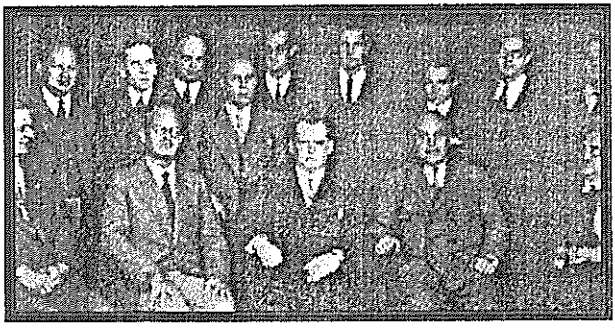
17. ... Kxh2 18.Şxh2 Vxf2+ 19.Şh1!

19.Fg2 daha zayıf. Beyaz, Kalesini e2'den h2'ye oynama olanağını elinde tutmalıdır.

19. ... Af6!: Atın d2'de açmazda tutulması Siyah'ın kombinezonunda temel bir öğedir. 19. ... Vg3'ten sonra Ab1... ile beyaz Vezir Ş-kanadının savunmasına getirilebilecekti.

20.Ke2 Vxg3 21.Ab1 Ah5 22.Vd2 Fd7! 23.Kf2 Vh4+ 24.Şg1 Fg3. Bu şimdiden Beyaz'a kalite verdiriyor; çünkü 25.Kg2 Kf8 26.Ve2 Kf3 27.Fc3 Fd6 (...Kh3 tehdit ediyor.) 28.Fe1 g3 29.Ad2 Vg4'ten sonra inanılmaz bir durum var. Beyaz büyük taş üstünlüğüne rağmen Siyah'ın ...A-g7-f5 saldırısına karşı koyamıyor.

25.Fc3: Burası, çarpıcı kombinezonun tek tehlikeli noktasıdır. ***Tartakower***'ın da belirttiği gibi, Beyaz 25.Kh2 ile kalite verseydi daha iyi ederdi. Ama ***Tartakower*** o zaman bile Siyah'ın üstün çıkacağını iddia ediyor: 25. ... Fxh2 26.Vxh2 Vg5 27.Fe1 g3 28.Vh1! Şh8! 29.Fe2 Af6 30.Kf1 Kg8 31.Kf4 e5! 32.dxe5 Vxe5 33.Vh4 Kg6 34.Fd2 d4 35.exd4 Vxd4 36.Şg2 Vb2. Ne var ki ***Tartakower***, Beyaz'ın 37.Kxf6 Kxf6 38.Vxf6 Vxf6 39.Fc3 sürdürümünü gözden kaçırıyor.



Bled 1931; ayaktakiler (soldan sağa): ***Spielmann, Colle, Tartakower, Acztalos, Pirc, Stoltz, Flohr, Kashdan, Kostich***
oturanlar (soldan sağa): ***Maroczi, Nimzoviç, Alyehin, Bogolyubov, Vidmar***

Elbette bu olanak, kombinezonun yanlışlığını kanıtlamaz. Tüm varyant çok daha uzundur ve bu yüzden yeterince kandırıcı olmaktan uzaktır.

25. ... Fxf2+ 26.Vxf2 g3 27.Vg2 Kf8

Siyah gelişmesini tamamlıyor ve ...Kf2 29.Vh1 Kh2 ile Veziri kırmayı tehdit ediyor.

28.Fe1: Beyaz, aleti geri vererek rakibini yatıştırmak istiyor. Böylece 28. ... Vh2 29.Vh2 gh2 30.Şh2 Kf1'den sonra Beyaz taş eksikliğine karşın 31.Ad2 ve 32.Fh4 ile güçlü bir konum elde edecekti.

28. ... Kxf1+! Siyah oyunu raconuyla bitiriyor.

29.Şxf1 e5 30.Şg1

Dr. Tartakower burada şu iki ilginç varyantı inceliyor: I / 30.Fxg3 Axg3 31.Şf2 Fg4 32.Ke1 Ae2 33.Şf1 Şh8 ve ...Fh3. II / 30.Şe2 Fg4 31. Şd2 Vh2!

30. ... Fg4 31.Fxg3: 31.Kd2'den sonra Siyah kolayca üstünlük kazanır: 31. ... exd4 32.exd4 Ff3 33.Fg3 Axg3 34.Vh2 Vxh2 35.Kxh2 Ae2 ve ...Ad4.

31. ... Axg3 32.Ke1 Af5 33.Vf2 Vg5 34.dxe5

Beyaz, direnme gücünü tüketti. Ama daha iyi olan 34.Şf1'den sonra da kaçınılmaz sonuç pek fazla geciktirilemezdi; Siyah, saldırıyı ...Vh5 ya da ...h5 ile sürdürebilirdi.

34. ... Ff3+ 35.Şf1 Ag3+ 36. *Terk.*

5. *Effim Bogolyubov*

Bogolyubov, kazandığı önemli başarılar nedeniyle kuşkusuz satranç tarihinin en büyük ustaları arasında sayılmalıdır*. Bu kitabımızda her şeyden önce, onun, satranç kuramına ve satranç tekniğine bir katkıda bulunmadığıyla ilgileniyoruz.

Bogolyubov'un oyunları ilk bakışta ***Alyehin***'inkileri andırır. Her ikisinin de oyunu oldukça çapraşık görünür; ama çapraşıklık ayrı nedenlerden kaynaklanır. Nitekim ***Bogolyubov***'da ***Alyehin***'in özgün satranç yeteneği yoktur; oyunlarında sürprizler hiç yoktan belirivermez. ***Bogolyubov***'un eğilimi yalın oyunadır; ama karmaşıklıktan sürekli sakınmaya özen gösteren ***Rubinstein***'da olduğundan daha başka bir anlamda... ***Bogolyubov*** güç konumların öylesine üstesinden gelmek ister ki, bunlar artık ona yalın gelsin. ***Alyehin*** yalın konumlarda sürprizler yaratmaya bayılır; ***Bogolyubov***'sa çapraşık konumlarda her şeyi apaçık kılacak çıkış yolları bulmaya çalışır.

Son yıllarda, bir konumu taşıdığı dinamiklik açısından değerlendirme alışkısı yaygınlaşmıştır. Bu, ***Steinitz***'in durağan konum değerlendirmesinin (zayıf

---

* ***Effim D. Bogolyubov*** 14 Nisan 1889'da Rusya'da, Kiev'de doğmuştur. ***Bogolyubov***'un turnuva sonuçları değişik düzeylerde olmuştur; ama birtakım başarıları o kadar önemlidir ki günümüzde dünya satranç birincisinin başlıca rakiplerinden sayılmaktadır. ***Bogolyubov***'un önemli birincilikleri şunlardır: ***Pistyan 1922***, ki bu turnuvaya ***Alyehin*** de katılmıştı; ***Carlsbad 1923***, ***Alyehin*** ve ***Maroczy*** ile paylaşmalı olarak; ***Moskova 1925*** –ki bu turnuvaya ***Lasker*** ile ***Capablanca*** da katılmıştı. (***Bogolyubov*** 1929'da ve 1934'te ***Alyehin***'le yaptığı Dünya Birinciliği karşılaşmalarını 5 : 11 ; 9 ve 3 : 8 : 15 yitirmiştir. 1951'de Uluslararası Büyük Usta sanı verilen ***Bogolyubov*** 18 Haziran 1952'de ölmüştür. –Ç.N.)

kareler vb.) hem karşıtı hem de tümleyenidir. Gelişme ve ilerisini planlama olanakları bulunuyorsa, görünüşte zayıf ve sıkışık duran konumlar da iyi olabilir. Buna karşılık, gelişmeye elvermiyorsa ve konumu berkitecek bir plan bulunmuyorsa, ilk bakışta iyi ve rahat görünen konumlar gerçekte kötü olabilir. İşte özellikle ***Bogolyubov***'un oyunu güçlü dinamikliğiyle belirlenir. Belki de ***Bogolyubov***'un gücü oyununun bu özelliğinden kaynaklanıyordur. Ne var ki dinamik oyunun sistematik incelemesi henüz pek az yapılmıştır; dolayısıyla bu konuda son sözü gelecek kuşaklara bırakıyoruz.

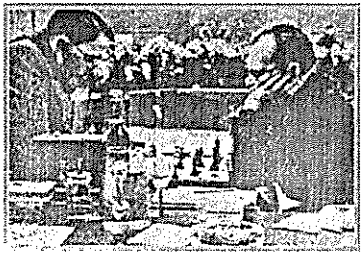
Bogolyubov'un kendine sonsuz güveni de başarısında önemli bir etken olmalı. Modern satrançta bütün ustalar kendilerini aşağı yukarı aynı teknik düzeye çıkardıklarından psikolojik öğe geçmişte olduğundan daha önemli bir yer tutmakta ve özgüven son derece önemli pay taşımaktadır. Bu gerçek bilimselce saptanmıştır; bu bağlamda, Rus üniversite profesörlerinin ***1925 Uluslararası Moskova Turnuvası*** sırasında satranç ustaları üzerinde yaptıkları psikolojik sınıların sonuçlarına bakılabilir.

Bogolyubov'un oyununu belirleyen bir başka özellik de, bir kanatta oyunu sonuçlandıracak saldırının öbür kanatta girişilen işlemlerle hazırlanmasıdır.

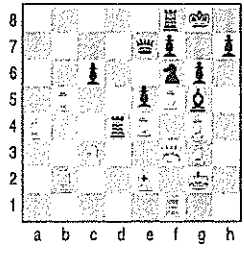
Grünfeld Savunması, Euwe-Alyehin, Amsterdam 1935

1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5 4.Vb3 dxc4 5.Vxc4 Fe6 6.Vb5 Ac6 7.Af3 Kb8 8.Ae5 Fd7 9.Axd7 Vxd7 10.d5 Ad4 11.Vd3 e5 12.e3 Af5 13.e4? Ad6? 14.f4 Ve7 15.Fe3? Ag4? 16.Fxa7 Ka8 17.h3 Kxa7 18.hxg4 Fg7 19.Ve3 Ka5 20.f5 Ff6! 21.a4! Fh4+ 22.g3 Fg5 23.Vf3 0-0 24.b4 Kaa8 25.Ka2 Ae8 26.Kb2 Af6 27.Fe2 c6 28.dxc6 bxc6 29.0-0 Kad8 20.Şg2 Kd4 31. b5 cxb5 32. axb5 Kb8 33.fxg6 fxg6 34.b6 Vb7 35.Şh3 Kd6 36.Ad5 Şg7 37.Kc2 Axd5 38.exd5 Kxb6 39.Kc6 Kxc6? 40.dxc6 Ve7 41.Fc4 Şh6 42.Vh1! Kb2 43.Kf7 Ve8 44.c7 Kc2 45.Vb7!

Terk



D138 / 31.b5



Bogolyubov, diyelim V-kanadında giriştiği bir işlemle, rakibinin taşlarını Ş-kanadını yeterince savunamayacakları Kalelere kaydırtır. Aşağıdaki oyun bunu örneklendiriyor.

HİNTLİ
Bogolyubov-Wolf, Pistyan 1922

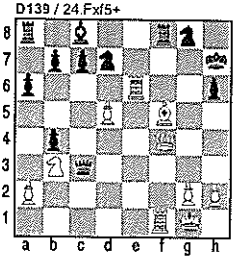
1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 c5 4.Ac3

Belki 4.d5'le Siyah'ın bıraktığı alanı ele geçirmek daha iyiydi. Ancak ***Alyehin*** aynı turnuvada buna karşı 4. ... b5, *Blumenfeld Gambiti*'ni, ortaya atmıştı. (bkz. ***Tarrasch-Alyehin*** oyunu, sf. 299) ***Bogolyubov*** bu yanıttan çıkabilecek olan ve o zamanlar incelikleri pek bilinmeyen gelişmelerden sakınmak istiyor.

4. ... cxd4 5.Axd4 Fb4 6.Fd2: *Hintli Savunması*'nın benzer konumlarında, Beyaz, önce merkezde olan üstünlüğü elde eder, ancak Siyah'ın oyununu kısıtlayan ve henüz sürülmemiş bulunan d7, e6 erleri oyunun sonunda Siyah'a üstünlük sağlar; çünkü oyunsonunda alan sıkışıklığı pek önemli bir rol oynamaz. Bundan çıkan, Siyah'ın oyunu olabildiğince yalınlatmak için oynaması gerektiğidir. Burada yalınlatma şu tipik manevrayla gerçekleştirilebilirdi: 6.... Fc3 7.Fc3 Ae4. Burada Fil çiftini saklı tutmak amacıyla

---

Şah Hint Savunması, Tal-Fischer, Zagrep 1959
1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6 5.Fe2 0-0 6.Af3 e5 7.d5 Abd7 8.Fg5 h6 9.Fh4 a6 10.0-0 Ve8 11.Ad2 Ah7 12.b4 Ff6 13.Fxf6 Ahxf6 14.Ab3 Ve7 15.Vd2 Şh7 16.Ve3 Ag8 17.c5 f5 18.exf5 gxf5 19.f4 exf4 20.Vxf4 dxc5 21.Fd3 cxb4 22.Kae1 Vf6 23.Ke6 Vxc3 24.Fxf5+ Kxf5 25.Vxf5+ Şh8 26.Kf3 Vb2 27.Ke8 Adf6 28.Vxf6 Vxf6 26.Kxf6 Şg7 30.Kff8 Ae7 31.Aa5 h5 32.h4 Kb8 33.Ac4 b5 34.Ae5 *Terk*



8.Fb4 oynamak iyi olmazdı; ...Aa6 9.Fa3 Va5 var. Oyunda Siyah yalnızca gelişmesini sürdürüyor.

6. ... b6 7.e3 Fb7 8.Fe2 0-0 9.0-0 Aa6

Yukarıda belirtildiği gibi Siyah'ın böyle sıkışık konumlarda yalınlık araması gerektiğinden ...Ac6 yeğlenmeliydi. Siyah'ın hep e4'e baskı için oynaması boşuna; Beyaz bunu tek hamleyle, f3...'le önleyebilir; nitekim 12. hamlede böyle yapıyor.

10.a3 Fe7 11.Kc1 Ac5 12.f3

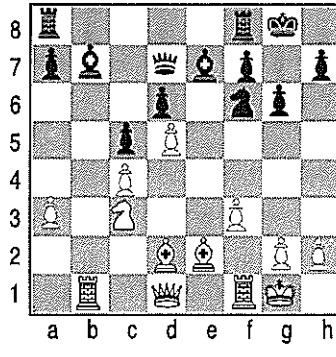
Tüm tahtayı gözden geçirecek olursak Siyah'ın daha dar alana sıkıştığını görürüz. Siyah'ın aletleri birbirinin yolunu tıkıyor. Öyleyse Siyah'ın şimdi çok geç kalmadan, merkez erlerini sürerek alan kazanmak istemesini anlamak kolay. Ancak pek doğal ...d5 hamlesi beyaz'a çok açık bir üstünlük verir: 13.b3 Acd7 14.cxd5 Axd5 15.Axd5 Fxd5 16.Ac6. Bu yüzden Siyah ...e5 sürmeye karar veriyor ve bunu ...g6 ile hazırlıyor; böylece beyaz Atın f5'e oturmasını önlüyor. Ne var ki ...g6 sürüşü Şah koruganını çok zayıflatıyor; ama bu, böyle konumlarda hep olduğu gibi alan sıkışıklığının bir sonucudur.

12. ... g6 13.b4 e5

Yoksa Atın gidebileceği iyi bir kare bulunmayacaktı. Siyah, Atı e6'ya çekebileceğini umuyor.

14.bxc5 exd4 15.exd4 bxc5 16.d5 d6: Böylece oyun, *oynak merkez erli hipermodern aşama*dan, eskiden beri bilinen *çakılı merkez erli aşama*ya geçti. Dolayısıyla konum şimdi daha kolay değerlendirilebilir. Beyaz'ın belli bir konum üstünlüğü var: öncelikle geniş alan denetiminden ötürü, sonra da Siyah'ın zayıf Ş-kanadından ötürü... Siyah'ın Ş-kanadına doğal saldırı yolu 17.f4'tür. Ancak Siyah buna karşı kendini ...Fc8 18.Fd3 Fg4 ve ...Vd7 ile savunacaktı. ***Bogolyubov*** çoğu kez olduğu gibi burada da her iki kanattaki olanakları genel planıyla nasıl harmanlayacağını iyi biliyor.

D140 / 17...Vd7



17.Kb1! Vd7: ***Bogolyubov*** hesabını bu doğal yanıta dayandı-

rıyordu; ...Fc8'den sonra Beyaz Va4... ile V-kanadında üstünlük elde ederdi.

18.f4: Şimdi ...Fc8 artık savunma sağlamaz. Bir önceki hamlenin anlamı işte buydu.

18. ... Kfb8 19.f5 Fc8 20.Fd3 Vd8 21.Vf3 Kxb1 22.Fxb1: Ş-kanadındaki saldırısının sonuçlandırıcı güçte olduğunu gören ***Bogolyubov*** V-kanadında üstünlüğü rakibine bırakıyor.

22. ... Kb8 23.g4 Kb2 24.Fc1 Kb3 25.g5 Ad7 26.fxg6 fxg6 27.Vf7+ Şh8 28.Fxg6! ***Bogolyubov*** buna daha birkaç hamle önceden karar vermişti. Bunun yerine 28.Fc2 yanlış olurdu; çünkü Siyah, c3 Atını kırmadan önce ...Ae5 oynayabilirdi.

28. ... hxg6 29.Vxg6 Vg8 30.Vh5+ Vh7 31.Ve8+ Af8 32.Kf7 Vc2 33.Vxe7 Vxc1+ 34.Kf1 Kxc3: Vezir fedası erken matı önlemenin tek yolu.

35.Vxf8+ Şh7 36.Vf7+ Şh8 37.Kxc1 Kxc1+ 38.Şf2 *Terk.*

HİNTLİ

Bogolyubov-Reti

1.d4 Af6 2.Af3 d6 3.Ff4 Abd7 4.Abd2 g6 5.e4 Fg7 6.Fd3 0-0 7.h3 c6. Oysa ...e5'i hazırlamak üzere ...Ke8 oynamak daha iyi olurdu.

8.0-0 Vc7 9.Fh2: Siyah'ın ...e5'inden sonra erleri kırışmak zorunda kalmadan c3...'le merkezi berkitebilmek amacıyla.

9. ...e5 10.c3 Ah5: Siyah'ın Ş-kanadındaki saldırı girişimi Beyaz'ın derin oyunuyla püskürtülecek.

11.a4! Bu, V-kanadında saldırı başlatır gibi görünüyor; oysa birazdan anlaşılacağı gibi gerçekte Siyah'ın 10. ... Ah5'ine bir karşıoyun hazırlıyor.

11. ...a5. Beyaz, c4'e At oturtma ve uzun dönemde e5, d6 kareleri üzerinde dayanılmaz bir baskı kurmakla tehdit ediyor.

12.Ac4 b5 13.axb5 cxb5 14.Ac3'

Fb5... ve Ad5... tehdit ediyor.

14. ... Ab6. Siyah, Beyaz'ın V-kanadı saldırısını durdurduğunu düşünüyor.

15.g4: İşte 11.a4'ün amacı buydu: Atı zaman yitirmeden e3 üzerinden g2'ye aktarmak.

15. ... Af4 16.Fxf4 exf4 17.Ag2 h5 18.gxh5 Fh6

18. ... Fh3'e karşı 19.Ag5 Fg2 20.Şxg2 ile Beyaz h- ve g-dikeylerinde kesin bir saldırı elde eder.

19.Afh4 Fxh3 20.Vf3 Vc8

Tehdit, ...Fg4. Siyah'ın neden ...Vd7 oynamadığını birazdan anlayacağız.

21.Af5 Fxf5 22.exf5 g5

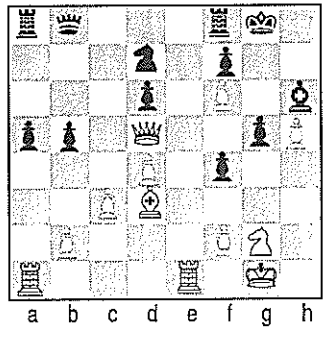
Beyaz böylece Siyah'ın Filini er mertebesine indirmeyi başardı. Siyah bundan ancak ...g4 sürerek kurtulabilir; bu amaçla b5 Atını d7 üzerinden f6'ya aktarması gerekiyor. İşte Siyah'ın 20. hamlede Veziri d7'ye değil, c8'e çekmesinin nedeni buydu.

23.Kfe1: Bu yalnızca eski biçimde bir gelişme hamlesi değil, Siyah'ın yukarıda özetlenen planını çürütecek karşıoyunun başlangıcıdır.

23. ... Ad7 24.Vd5 Vb8

Elbette ...Vc7 değil; çünkü Kc7... var. Beyaz 25.Vc6 ile er kazanmaya kalkışamaz; 25. ... Kc8 26. Vd7? Ka7 var.

D141 / 25.f6



25.f6! Beyaz'ın son iki hamlede hazırladığı bir tür problem kombinezon.

25. ... Axf6 26.Vf5 Vd8: 27.Kc6'dan ötürü Siyah 26. ... Şg7 oynayamazdı; ama şimdi 27. ... Şg7 oynayarak 28. ... Vc8 ya da ...Vd7 ile Vezirleri kırışıp er çokluğuyla kalabileceğini umuyor.

27.f3!! Şg7 28.Şf2 Vc8 29.Ah4: Şimdi Beyaz'ın, kombinezonunu nasıl bir incelikle hesaplamış olduğunu görüyoruz. *Siyah yenilmiştir*; Kg1...'den ötürü Atı alamaz; Vezirleri kırışsa, Beyaz 30.Axf5+ Şh7 31.Axd6+ Şg7 32.Axf5+ Şh7 33.Kc7 oynar ve Siyah'ın oynanabilir bir hamlesi kalmaz: yok, Vezirini c8'den çekse, bu kez 30.Kg1'le oyun biter.

FRANSIZ SAVUNMASI
Bogolyubov-A. S., Stockholm 1919

Bogolyubov bu oyunu Stockholm'de bir pastanede, tanınmış bir ustayla oynamıştır. Oyunun amacı *Fransız Savunması*'nın *Alyehin Varyanti*'nı incelemekti. (bkz. ***Alyehin-Fahrni*** oyunu, sf. 292).

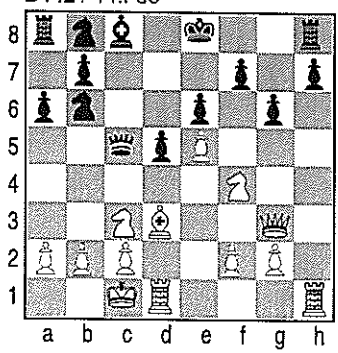
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e5 Afd7 6.h4 Fxg5 7.hxg5 Vxg5 8.Ah3 Ve7 9.Vg4 g6 10.Af4 a6 11.0-0-0 c5

Bu konumda daha şimdiden erler öyle kilitlenmiş bulunuyor ki Beyaz'ın erlerle bir yarma işlemi gerçekleştirmesine olanak yok. Bu yüzden başarılı bir saldırı geliştirmek istiyorsa Beyaz'ın bir alet feda etmesi gerekiyor. Ama 12.Afxd5 exd5 13.Axd5 ile hemen fedaya gitmek yanlışolurdu; Siyah 12. ... Ab6 ile Vezirleri kırışırdı.

12.Vg3. Tehdit: 13.Afxd5 exd5 14.Axd5 Vd8 15.e6

12. ... Ab6 13.dxc5 Vxc5 14.Fd3: g6'dan vurmayı tehdit ediyor.

D142 / 14.Fd3



14. ... Vf8: Tek savunma. 14. ... Ac4 ile ...Vb4 tehdidi düşünülebilirse de ***Bogolyubov*** buna karşı hemen oyundan sonra neredeyse bir tür etüd görünümündeki şu kombinezonu vermiştir: 14. ... Ac4 15.Fxc4 Vxc4 16.Afxd5 exd5 17.Axd5 Ff5 18.Af6+ Şf8 (...Şe7'ye karşı 19.Va3+ var) 19.Kd8 Şe7 (ya da ...Şg7 20.Kg8+ Kxg8 21.Kxh7+ Şf8 22.Va3+) 20.Ad5!! Şxd8 21.Vg5+: ya *mat* ya da siyah Vezir düşer.

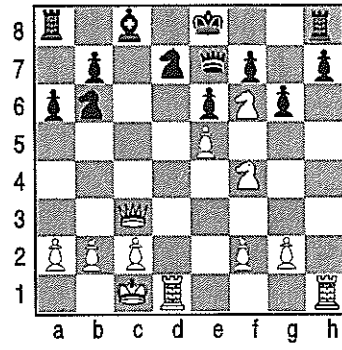
15.Fe4!! Bu sürpriz feda olmaksızın Beyaz, merkezi yaramazdı ve üstünlük Siyah'ta kalırdı.

15. ... dxe4: Siyah kendisi kırmayı yeğliyor; yoksa Beyaz d5'ten fedayla yalnızca d-dikeyini değil, e-dikeyini de açmış olacaktı.

16.Axe4 A8d7 17.Vc3!

Oyunun belki en güzel hamlesi. Siyah'ın:

D143 / 18.Af6+



17. ... Ve7'den daha iyi yanıtı yoktu.

18.Af6+

18. ... Axf6 19.exf6: 17.Vc3'ün anlamı ortaya çıkıyor: Siyah Vezirin f8'e gitmekten başka seçeneği yok. Siyah f6'da kırışmayıp ...Şf8 oynayacak olsaydı ***Bogolyubov*** saldırısını şöyle sürdürecekti: 19.Axh7+ Şg7 20.Ah5+ gxh5 21.Vg3+ Şh6 22.Kxh5+ vd.

19. ... Vf8 20.Vc7 Ad7 21.Ad5

Siyah, Atı almak zorunda; yoksa At b6 ya da e7'ye oturur. 21. ... Vc5'e karşı 22.Vxc5 Axc5 23.Ac7+ Şf8 24.Kd8+'la *mat* var.

21. ... exd5 22.Khe1+ Ae5 23.Kxe5+ Fe6

Kd5...'le Beyaz mat tehdit edebilirdi ama Siyah bundan ...Vh6+ ve ...0-0 ile kurtulurdu.

24.Şb1 Kd8: d5 erini koruyacak tek hamle. ...Vb4'ün bir yararı olmazdı; 25.a3'ten sonra Vezir f8'e geri dönmek zorundaydı.

25.Kdxd5 Kxd5 26.Kxd5 Fxd5 27.Vc8 ***mat.***

HOLLANDALI SAVUNMASI

Bogolyubov-Mieses, Baden-Baden 1925

Bu oyun ***Bogolyubov***'un her iki kanatta birbiriyle ilişkisiz görünen manevraları nasıl büyük bir uyum içinde yürüttüğüne bir başka örnektir. Merkez, birbirine kilitlenmişerlerle tıkanmış olduğundan manevra daha da etkileyicidir.

1.d4 f5 2.g3: *Hollandalı Savunması*'na karşı bu saldırı düzeni ***Steinitz***'ten geliyor. Temel amaç uzun çapraza baskı yaparak siyah VF'nin kanattan gelişmesini engellemektir. Öte yandan, bu Filin Ş-kanadına çıkışını Siyah'ın kendi f4 eri önlüyor. g2 Filinin baskısını azaltmak için Siyah'ın bu oyunda olduğu gibi *Taşduvar Düzeni*'ne girmesi zorunludur.

2. ... Af6 3.Fg2 c6 4.Af3 d5: Siyah bu hamleyi biraz daha bekletmeliydi ki Beyaz kendi gelişme planına kolayca karar veremesin. *Taşduvar Düzeni*'nin ancak ŞF elde tutulabilecekse doyurucu olduğunu biliyoruz; bu Filin kırışılması zayıf kareler yaratır. Oysa Siyah ŞF'ni ancak Beyaz kendi VF'ni e3...'le tıkayacak olursa elde tutabilir.

5.0-0 Fd6 6.c4 c6 7.Ac3 Abd7: Siyah şimdi Beyaz'ın c4 erini kırsaydı Beyaz Ad2... ile bunu geri alırdı. Ne var ki, bundan sonraki hamlede olduğu gibi, Beyaz'ın eri geri almasında güçlükler bile olsa Siyah bu eri kırmamalıdır; yoksa aletlerinin yerleştirimi tümüyle anlamsız kalır. O zaman Beyaz'ın büyük üstünlüğü ve merkezi yarma olanakları karşısında Siyah'ın oyunu erkenden çöker.

8.Vc2 Ae4 9.Şh1

g-dikeyi saldırı için kullanılacak.

9. ... Vf6 10.Ff4 Fxf4 11.gxf4 Vh6 12.e3 Adf6 13.Ae5 Ad7 14.Kg1 Axe5 15.dxe5 Axc3 16.bxc3 Görünür hamle 16.Vc3'tü. Ama ***Bogolyubov*** exd5...'le merkezi yarma olanağını elinde tutmak istiyor; belki b-dikeyinden saldırmayı da düşünüyor.

Kısıtlı Fili ve siyah karelerdeki zayıflığından ötürü Siyah'ın konumu besbelli ki kötü. Gene de, Beyaz'ın, bu tıkanık konumu nasıl yarabileceğini görmek kolay değil.

16. ... Fd7 17.Kad1 b5: En iyisi! V-kanadında, Beyaz'ın her türlü yarma olanağını ortadan kaldırıyor ve Siyah'a üstünlük bile kazandırır görünüyor. Nitekim b5 ya da d5'teki bir kırışmadan sonra c3 eri Beyaz için zayıflık oluşturacak. Öte yandan Ş-kanadında her şey dingin ve Siyah'ın korkacağı herhangi bir şey kesinlikle yok.

18.Vb2 0-0 19.Va3

Siyah karelerin zayıflığı kendini adamakıllı duyuruyor; ama Vezirin dalışlarına karşı Siyah kendini hâlâ yeterince savunabiliyor.

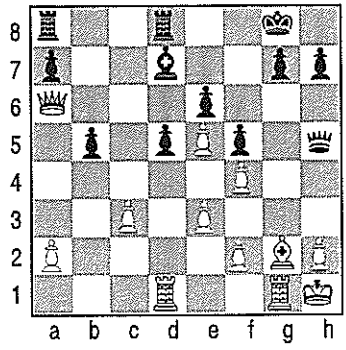
19. ... Kfd8 20.exb5. Yukarıda belirtildiği gibi, e3 erinin zayıflığından ötürü bu hamle kötü görünüyor; bu yüzden Beyaz'ın e5...'le kesin yenişmezliğe oynaması beklenirdi. Ancak hamlenin amacı birazdan açığa çıkacak.

20. ... cxb5 21.Va6: Şaşırtıcı olmakla birlikte bu

hamle Ş-kanadına saldırıyor. Tehdit, 22.Fd5 exd5 23.Vh6. Üstelik 21. ... Şh8 ile Siyah bu tehdidi önlese bile 22.Ff1 ile V-kanadında bir başka tehdit var.

21. ... Vh5: ...Vh4'ten sonra ***Bogolyubov*** saldırısını oyundakinden hiç daha az kostak olmayan bir yoldan sürdürecekti. Nitekim 22. Kxd5 exd5 23.Fxd5+'tan sonra, I. 23. ... Şh8 24.Fxa8 Kxa8 25.Vb7 Kd8 26.e6 vb. var. ***Mieses***'in ...Vh5 hamlesi bu varyanta karşı yapılmıştır; Vezir h5'te olunca Siyah bu varyantta 25. ... Ve8'le kazanırdı.

D144 / 21...Vh5



II. 23. ... Şf8 24.Kg5! (Büyüleyici bir hamle. Bütün öbür hamleler, 24.Vd6, 24.e6... hepsi, yalnızca yenişmezliğe giderdi.) 24. ... Vh6 25.e6 ve Siyah'ın savunusu yok.

22.Fxd5! Kapalı görünen merkez yarıldı ve V-kanadının öbür ucunda bulunan beyaz Vezir, Ş-kanadında oyunu bitiriyor.

22. ... exd5 23.Kxg7+ Şxg7 24.Vf6+ Şg8 25.Kg1+ Vg4

Besbelli ki ***Mieses*** bu Vezir fedasına güvenerek Beyaz'ın kombinezonunu fazla tehlikeli bulmamıştı; çünkü elinde Vezire karşı iki Kale ve Fil kalıyor. Oysa Beyaz'ın kombinezonu, gerçekte, şimdi özgür kalan merkez erleri üzerine kurulmuştu ve saldırının bundan sonraki aşamasında bu erlerin rolü çok büyük olacak.

26.Kxg4+ fxg4 27.f5 Kdc8 28.e6 Fc6 29.Vf7+ Şh8 30.f6 Kg8 31.Vc7 Kac8 32.Ve5 d4+ 33.Şg1 Fd5

Tuzak. Beyaz, Fili hemen kıracak olursa Siyah ...dxc3'le kazanır.

34.f7+ Kg7 35.Vxd5 *Terk.*

Aşağıdaki oyun ***Bogolyubov***'un iyimser oyun biçimine son derece tipik bir örnek olup, ***Bogolyubov***'un, rakibinin tehditlerine aldırmadan, kendi planını nasıl bir güvenç ve kesinlikle uyguladığını gös-

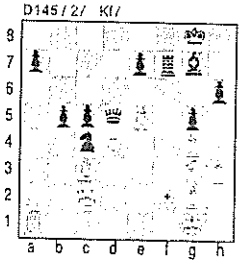
termektedir. Nesnel açıdan bu yöntem tümüyle salık verilemezse de, psikolojik açıdan yararlı olduğu söylenebilir. Bu konu *"Satrançta Şans"* sorunuyla yakından ilgilidir. ***Bogolyubov***'un da ***Lasker*** gibi olağanüstü şanslı olduğu iyi bilinir. Ancak bu, hakkedilmemişbir şans değil, ***Bogolyubov***'un oyun yönteminin bir sonucudur.

Kötü konumlarda satranççıların çoğu, konumsal gerekimlere bakmadan, ivecenlikle saldırıya geçme yanlışına düşer; bunun doğal sonucu da oyunu daha çabuk yitirmeleri olur. Bunun nedenini anlamak için üstünlüklü oyuncunun ruhsal durumunu düşünmek gerekir. Bu oyuncunun başlıca kaygısı yengisini güvence altına almak, tuzaklardan sakınmak, taşları kırışarak oyunu yalınlatmak, kısacası, her şeyden önce konumunun üstünlüğünü korumaktır. Bu yüzden umutsuzca kalkışılan saldırılar sonuç vermez. *Kötü konumlarda doğru oynayabilmek için üstünlüklü oyuncunun ruhsal zayıflıklarını bilip buradan sonuca gitmeye çalışılmalıdır. Bu zayıflık, üstünlüklü oyuncunun çapraşıklıklardan ve kombinezonlardan sakınarak, oyunu hiçbir saldırıya ve fedaya girmeden yalın biçimde kazanmak istemesinden ileri gelir.*

Dolayısıyla kötü konumda kalan oyuncunun psikolojik açıdan yapması gereken, konumundaki savunulabilir önemli kareleri ve hatları berkiterek, ça-

---

Grünfeld Savunması, Karpov-Kasparov, Belfort 1988
1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5 4.cxd5 Axd5 5.e4 Axc3 6.bxc3 Fg7 7.Fc4 c5 8.Ae2 Ac6 9.Fe3 0-0 10. 0-0 Fg4 11.f3 Aa5 12.Fxf7+ Kxf7 13.fxg4 Kxf1+ 14.Şxf1 Vd6 15.e5 Vd5 16.Ff2 Kd8 17.Va4! N 17...b6 18.Vc2 Kf8 19.Şg1 Vc4! 20.Vd2 Ve6 21.h3 Ac4 22.Vg5! h6 23.Vc1 Vf7 24.Fg3 g5?! 25.Vc2 Vd5 26.Ff2 b5 27.Ag3 Kf7 28.Ke1 b4 29.Vg6 Şf8 30.Ae4 Kxf2 31.Şxf2 bxc3 32.Vf5+ Şg8 33.Vc8+ Şh7 34.Vxc5 Vf7+ 35.Şg1 c2 36.Ag3 Ff8 37.Af5 Şg8 38.Kc1 Terk



balarını gevşetmiş bulunan ve artık fazlaca savaşıma girmeden kazanmayı bekleyen rakibinin karşısına üstesinden kolay gelemeyeceği ciddi engeller çıkarmaktır. Böyle durumlarda oyunu yalınlatmaktan başka bir şey düşünmeyen *rakibe karşı konumsal direnekler oluşturulması*, saldırı ve karmaşık kombinezon olanakları aramaktan çok daha önemlidir.

Oyunu bu yoldan kurtarmanın çok güzel bir örneğini ***Tarrasch-Lasker*** oyununda görmüştük (bkz. sf.:120-124). Bu oyunda açılıştan sonra ***Lasker***'in konumu savunulamaz görünüyordu. ***Tarrasch*** belki de oyunu kesinlikle kazanacağını sanıyordu. Ancak ***Lasker***'in düşüncesi Şah koruganını savunmak değil, e5'te güçlü bir kare yaratıp bu kareyi ele geçirmek olmuştu. Canlı bir oyuna girmeden basit hamlelerle oynamak isteyen ***Tarrasch***'ın saldırısıysa bu karenin önünde takılıp kalmıştı.

Aşağıdaki oyun özce aynı çizgide gelişiyor: d5'te kopuk ve tıkandırılmış bir eri bulunan Siyah'ın konumu görünürde çok kötü; üstelik Ş-kanadı da saldırıya açık. Ama tıpkı ***Lasker***'in yukarıda andığımız oyunda e5'i oluşturmakta yaptığı gibi ***Bogolyubov*** burada büyük bir tutarlılıkla konumun olanaklarından yararlanmayı beceriyor. Bu olanaklar, Beyaz'ın f4... sürüşüyle zayıflayan e-dikeyi, h1-a8 çaprazı ve özellikle bu iki hattın kesiştiği e4 karesidir. İki oyun arasındaki bir başka benzerlik de, gerek ***Lasker***'in gerekse ***Bogolyubov***'un, konumun olanaklarını kullanırlarken, rakiplerinin saldırı olanaklarını göz önünde bulundurmayıp Şah koruganlarının parçalanmasına izin vermeleridir. Her iki oyunda da rakip Fil, ŞAE'ni kırmıştır!

Lasker'in kötü konumlarda ustaca oynamasının nedeni, satranca psikolojik yaklaşımıdır; ***Bogolyubov***'daysa bu, açıkça, kendine güvenli iyimser oyun biçiminin bir sonucudur.

SİCİLYALI SAVUNMASI

von Holzhausen-Bogolyubov, Berlin 1926

1.e4 c5 2.Af3 e6

Birçok satranç kuramcısına göre 2. ... Ac6 burada daha doğrudur; gerekçeleri, Beyaz'ın, e4... sürecek

olursa, Siyah'ın c-dikeyine baskısını önleyerek daha iyi oyun elde edeceği, oysa *Sicilyalı Savunması'nda Siyah için en önemli konumsal öğenin c-dikeyine baskı olduğudur*: (bkz. ***Maroczy-Euwe*** oyununun çözümlemesi, sf. 163-164)

2. ... Ac6 3.d4 exd4 4.Axd4'ten sonra Siyah ...Af6 ile 3.Ac3'ü zorunlu kılarak Beyaz'ın c2 erini tıkatır. Buna karşılık 2. ... Ac6 yerine bu oyundaki gibi, 2. ... e6 oynandığında Beyaz e4 erini yukarıdaki varyantın 5. hamlesinde Fd3... ile savunabilir. Ancak, burada iki oyuncu da Fd3'ü iyi bir hamle saymıyor. ***Bogolyubov*** 2. ... e6'yı yeğliyor; çünkü onun için en önemli konumsal olanak, VA'nı, duruma göre, d7 ya da c6'ya geliştirme esnekliğini elinde tutmaktır.

3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 d6 6.Fe2 Fe7 7.0-0 0-0 8.Şh1 a6 9.a4 b6 10.f4 Fb7

Beyaz'ın, kendi oyununu ünlü ***Maroczy-Euwe, Scheveningen 1923*** oyununa uygun geliştirdiği görülüyor (bkz. sf.: 163-164). Ancak ***Euwe***'nin o oyunda yavaş yavaş ezilmesine karşılık ***Bogolyubov***, aslında güçlü bir hamle olan f4... sürüşünün taşıdığı ufak bir sakıncadan kendisine üstünlük çıkarmak için tutarlıca oynuyor. Bir başka deyişle, ***Bogolyubov*** h1-a8 çaprazındaki, özellikle e4'teki zayıflıktan yararlanarak bir karşıoyun kurmayı amaçlıyor.

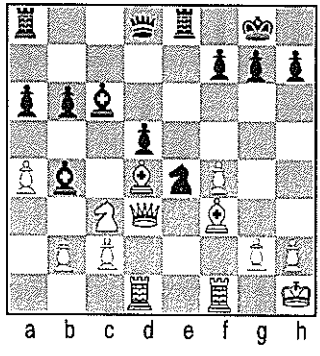
11.Ff3 d5: İki yanlı bıçak gibi ama tutarlı.

12.exd5: 12.e5'e karşı ...Ae4 vardı.

12. ... exd5 13.Vd3 Ac6 14.Axc6 Fxc6 15.Fe3.

Oyundan önce sözünü ettiğimiz konum budur. Bütün şanslar Beyaz'dan yana görünüyor. Ama şimdi Siyah uzun beyaz çaprazdan ve e-dikeyinden karşıoyuna giriyor.

D146 / 17...Ae4



15. ... Ke8 16.Kad1 Fb4! Tehdit c3'te kırışarak e4'ü zayıflatmak.

17.Fd4 Ae4! Sakarlık gibi görünüyor; oysa derin düşünülmüş bir hamle. Yukarıda anılan ***Lasker-Tarrasch*** oyunundaki 14. ... Ag4'ün koşutu.

Bu konumda sanki Beyaz için kesin kazançlı birkaç sürdürüm yolu varmış gibi görünüyor. Oysa her yolda Siyah'ın bir karşıoyunu var. Örneğin 18.Fxe4 dxe4 19.Vg3 f6 20.Fc5 Fxc5 21.Kd8 Kaxd8; Siyah'ın güçlü geçeriyle *İki Fili*, yitirdiği taşı fazlasıyla karşılıyor. Ya da 18.Fxe4 dxe4 19.Vc4 Fc3 20.Vxc3 e3! 21.Fxe3 Vc8; Siyah, erini vermek zorunda kalıyorsa da e-dikeyinden ve uzun beyaz çaprazdan Beyaz üzerinde büyük bir baskı kuracak; en kötü olasılıkla, ters renkli Fillerden ötürü oyunsonunda kolay kolay yenilmeyecek.

18.Fxg7: Bu, üçüncü ve en tehlikeli yol. Göreceğimiz gibi Siyah bunu da hesaba katmış.

18. ... Vh4! 19.Şg1? Yengiyi yakaladığını sanan Beyaz yanlış bir kararla kalite yitirmekten kaçınıyor. Tehdit, ...Ag3 ya da ...Af2 idi. Bunun yerine, Beyaz, böyle kazançlı konumlarda verilmesi çok güç olan bir kararla kalite yitirmeyi göze almalı ve böylece Siyah'ın elde ettiği güçlü kareleri yok etmeli. O zaman Beyaz, kaliteye karşı iki er ve iyi bir konum elde edecekti; bu da Beyaz'a kazanç şansı verirdi. Örneğin, 19.Axd5 Ag3+ 20.Şg1 Axf1 21.Kxf1 Fc5 22.Fd4 vb.

19. ... f6!

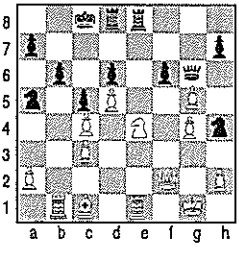
Bu hamleyle, Beyaz, aleti ve oyunu kazanıyor.

20.g3. Eğer Beyaz bu ya da bundan sonraki hamlede Fxe4... oynayıp ...dxe4'ten sonra Vc4...'le devam etmek isterse, Siyah bir ara hamleyle ...Fc5 yaparak Beyaz'ın planlarını boşa çıkarır.

Sicilya Savunması, Shirov-Kasparov, Erivan 1996

1.e4 c5 2.Af3 d6 3.Fb5+ Fd7 4.Fxd7+ Vxd7 5.c4 Ac6 6.Ac3 g6 7.d4 Fg7!? 8.d5 Fxc3+! 9.bxc3 Aa5 10.0-0!? f6! 11.Ad2 b6 12.Ve2?! Va4 13.f4 Ah6 14.e5 0-0-0 15.Kb1 Af5?! 16.g4 Ah4?! 17.exf6 exf6 18.Vf2! g5 19.Ae4! Ve8!? 20.Ke1 Vg6 21.fxg5 Khe8! 22.Axd6! Kxd6 23.Kxe8+ Vxe8 24.Ff4! Axc4 25.Fxd6 Ad2! 26.Kd1 Ve4!! 27.Fg3 *Yenişmezlik*

D147 / 21...Khe8!



20. ... Vh3 21.Axe4 dxe4 22.Vc4 Şxg7 23.Vxc6 Fc5+ 24.Şh1 exf3 25.Vxf3 Ke3!

Güçlü hamle. Beyaz a8'deki Kaleyi alamaz; yoksa Siyah ...Ke2 ile mata gider.

26.Vb7 Ke7 28. ***Terk.***

VEZİR GAMBİTİ

Johner-Bogolyubov, Berlin 1926

1.d4 Af6 2.c4 c6 3.Af3 d5 4.e3 e6 5.Fd3: Amaç, VA'nı bir süre bekleterek duruma göre d2'den ya da c3'ten geliştirmek. Birazdan göreceğimiz gibi bu sakınım, Siyah'ın, örneğin *Meran Varyantı*'na girmesini önlüyor. Buna karşı şimdi Siyah ...Ae4'le *Taşduvar Düzeni*'ne gidebilir; çünkü Filin d3'te bulunması bu düzende Beyaz için bir elverişsizlik oluşturur.

5. ... Abd7 6.0-0 Fe7. Beyaz'ın tek saldırı şansı Ac3... ve ardından e4... oynamakta. ***Bogolyubov*** bu beklentiyle Filini e7'ye yerleştiriyor, daha saldırgan görünen d6'ya değil.

7.Ac3 0-0 8.e4 dxe4 9.Axe4 b6 10.Ve2 Fb7 11.Kd1

Burada Beyaz'ın VF'ni geliştirmesi beklenirdi. Ama birçok kare arasından Filin hangisine yerleştirilmesi gerektiğine karar vermek kolay değil. Konuma en uygunu b3...'ten sonra Fili b2'ye yerleştirmek olsa gerek; çünkü er ya da geç Siyah ...c5 ferahlama hamlesini yapacağından Fil böylece güzel bir saldırı çaprazına yerleşmiş olur. Henüz bir karar veremeyen ve bütün olanakları elinde tutmak isteyen ***Johner***, kötü değilse de renksiz bir hamleyle sorunu geçiştirmiş oldu.

Bu türden hamleler ***Bogolyubov*** ile birçok rakibi arasındaki başlıca ayrımı ortaya çıkarıyor. ***Bogolyubov*** *her zaman planlarının doğruluğuna kesinlikle güvenir; kararsızlık nedir bilmez ve planlarını yürütürken tempo yitirmez;* nitekim burada da ikinci oyuncu olmasına rağmen yavaş yavaş girişim gücünü ele geçiriyor.

11. ... Ve7 12.Fg5 Kfe8 13.Axf6+

Beyaz, Atını e5'e aktarmak için oynuyor. Ama daha şimdiden, bütün saldırı düşüncesini bir yana bı-

rakıp beklenen hamle ...c5'ten sonraki kırışmalar ve yalınlatmalar için hazırlığa başlamalıydı.

13. ... Axf6 14.Ae5 c5! Beyaz Ac5...'le bu hamleyi önlemek istemişti; çünkü Siyah 15.dc5'i ...Vc5'le yanıtlayamaz; yoksa Beyaz f6'da kırıştıktan sonra h7'den Fil feda eder.

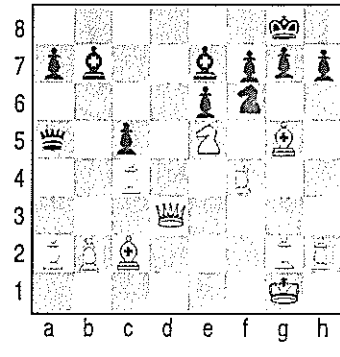
15.dxc5 bxc5!

İlk bakışta, kopuğundan ötürü Siyah kötülemişgörünüyor. Gerçekte Siyah'ın olanakları Beyaz'dan iyi. Bir kez erin güvenlikli olduğu apaçık; öte yandan VAE b4'ten öteye geçemeyeceğinden Beyaz'ın V-kanadındaki er çokluğu önem taşımıyor. Öyleyse ***Bogolyubov*** bir merkez eri fazlasıyla oynuyor demektir. Oyunun bundan sonraki sorunu da bu eri yürüyüşe geçirmek olacak.

16.f4: Beyaz e5'i daha sıkı denetlemek ve böylece Siyah'ın ...e5 sürmesini önlemek istiyor. Bu arada h7'den Fil fedasının başarılı olmayacağını gözlemleyelim: Her ne kadar 16.Fxh7 Şxh7 17.Kxd7 Axd7 18.Vh5 ile Beyaz yenişmezliği sağlayabilirse de Siyah'ın 16. ... Axh7 17.Kxd7 Vxd7 18.Axd7 Ag5 gibi, hem de yeğrek bir sürdürüm yolu daha var; burada, Siyah, Vezirini fazlasıyla karşılayacak kadar taş kazanıyor.

16. ... Kad8 17.Fc2 Kxd1+ 18.Kxd1 Kd8 19.Kxd8+ Vxd8 20.Vd3 Va5!

D148 / 20...Va5!



...Fe4 tehdidinden ve a2 erinin boşta bulunmasından ötürü Beyaz şimdi f6 kırışmalarıyla Fil çiftinden vazgeçmek zorunda. Besbelli ki, ***Johner***, Atının e5'teki güçlü konumundan ötürü Siyah'ın *İki Fil Üstünlüğü*nü kullanamayacağını düşünüyor. Ama ***Bogolyubov*** Fillerinin üstünlüğünü kanıtlayacak yolu buluyor. 21.Vd1 daha iyi olurdu: o zaman Siyah a2'yi kıramazdı. Örneğin, 21. ... h6 22.Fh4 Va2? 23.Fxf6 gxf6 (...Fxf6'ya karşı 24.Vd7 var.) 24.Vd3! f5 25.Vd7 vb.

21.Fxf6 Ve1+ 22.Vf1 Vxf1+ 23.Şxf1 Fxf6 24.g3 h6

Oyunun devamında Filler çok etkili olacaksa da, bu, *İki Fil Üstünlüğü*nü örneklendiren tipik bir oyunsonu sayılmamalıdır; çünkü böyle bir oyunsonunda iki Fili kullanan yanın amacı her şeyden önce rakip Atı kısıtlamaktır; bunun içinse Siyah'ın bir an önce ...f6 sürmesi, hatta 23. hamlede ...Fxf6 yerine ...gxf6 oynaması gerekirdi. Oysa oyunumuzda Siyah'ın başlıca üstünlüğü merkezdeki er fazlasıdır; Beyaz, b2 eri fazla ilerleyemediğinden bunu dengeleyemiyor.

25.Şe2 g5 26.Şe3 gxf4 27.gxf4 Fg7 28.b3

Görünürdeki hamle 28.Fe4, Siyah'a kazanılmış bir oyunsonu verirdi: 28. ...Fe4 29.Şe4 f5 ve ...Fe5; böylece Siyah'ın merkezdeki er fazlası korunmuş geçere dönüşürdü.

28. ... f5! Sonuçlandırıcı manevranın başlangıcı. Fil d6'ya, Şah f6'ya yerleştirilecek; bundan sonra beyaz At güçlü e5 karesini boşaltmak zorunda kalacak ve Siyah ...e5 sürerek merkez üstünlüğünü kanıtlayacak. Bu arada birkaç varyantta f5 eri siyah VF'nin e4'e oturmasına olanak veriyor.

29.a3 a5 30.Fd3. Beyaz yalnızca bekleyebilir. Fd1...'den sonra ...Fe4 Beyaz'ın oyunsonunu tümüyle kötürümleştirirdi.

30. ... Ff6 31.Fc2 Şg7 32.Fd3 Fd8 33.Fc2 Fc7 34.Fd3 Fd6 35.Fc2 Şf6 36.Af3

36.Ad3, ...e5 sürüşünü önleyemezdi; Siyah ...Fe4'ten sonra erini gene sürerdi.

36. ... e5 37.fxe5 Fxe5 38.Fd3

Ters renkli Fillerle yenişmezliği sağlayabileceğini umduğundan Beyaz h2 erini bırakıyor. Ama oyun zaten yitik; Beyaz gerçekte bir er eksik oynuyor, üstelik konumu da kötü: 38.h3'ten sonra ...Fb2 39.a4 Fc1 ve ardından ...f4 ya da ...Fe4 var.

38. ... Fxf3 39.Şxf3 Fxh2 40.Fe2 Şe5 41.Şe3 Fxf4+ 42.Şf3. 42.Şd3'ten sonra ...Fc1 ve ...Şf4 var.

42. ... Fc1 43.a4 Şd4 44.Fd1 Şd3 45.Fxe2+

Açık ki, b3 eri kurtarılamaz.

45. ... Şc2 46. *Terk.*

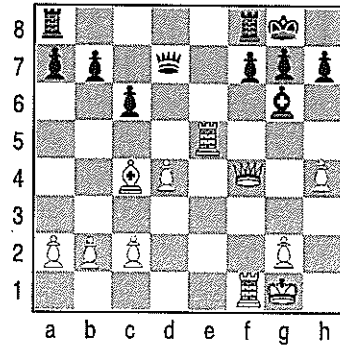
ŞAH GAMBİTİ
Bogolyubov, Reti, Spielmann-
Englund, Jacobson, Nyholm, Olson.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Vf3: *Breyer Gambiti. Şah Gambiti*'nin temel amacı f-dikeyinden saldırı geliştirmektir; dolayısıyla ***Breyer*** bu dikeyi Af3...'le tıkamaktan sakınır.

3. ... d5 4.exd5 Af6 5.Ac3 Fd6 6.Fb5+ Abd7 7.d4 0-0 8.Age2 Ab6 9.0-0 Fg4 10.Vf2 Abxd5 11.Axd5 Axd5 12.Axf4 c6 13.Fc4. Burada 13.Ad5 daha çok düşünülebilirdi; ama oyundaki hamle f7'ye saldırarak *Şah Gambiti*'nin amacına daha uygun düşüyor.

13. ... Fc7 14.h3 Fxf4 15.Fxf4 Axf4 16.Vxf4 Fh5 17.Kae1 Vd7 13.Ke5 Fg6 19.h4! f7'ye kesin saldırı başlıyor; g6'daki Fil savunmadan uzaklaştırılmalı.

D149 / 19.h4!



19. ... Fxc2. Bir başka olanak şuydu: 19. ... Kae8 20.h5 Fc2 21.Vxf7 Kxf7 22.Kxf7 Vd4 23.Kf2 Vc4 24.Ke8 *mat*; ya da 20. ... Kxe5 21.dxe5 Fh5 22.e6 Ve7 23.Vxe5 vd.

20.Ve3 Kad8

...Kae8'den sonra 21.Kxf7 Kxf7 22.Ke8 var.

21.Kxf7! Kxf7 22.Ke7 Vc8 23.Kxf7 Şh8 24.Kxg7

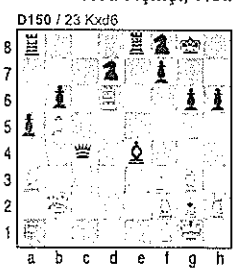
Siyah *terk* eder; 24. ... Şg7'den sonra 25.Ve7 ile iki hamlede *mat* var.

6. Kendi Açılış Düzenim [*Reti Açılışı*]

Eğer Beyaz, oyunu bir merkez erini iki sürerek açar da Siyah bakışık bir hamleyle yanıtlarsa, Beyaz, Siyah'ın çakılı merkez erini saldırı hedefi olarak seçer ve böylece ya rakip konuma baskı yaparak ya da kendi yararına hatlar açarak hamle üstünlüğünden yararlanmaya çalışır. Bu kitapta göregeldiğimiz gibi *İspanyol Oyunu*'nun ve *Vezir Gambiti*'nin gerçek anlamı budur. *Tersine, Siyah'ın 1.e4 ya da 1.d4'e karşı eşitlik aradığı bütün yöntemlerde ortak yan, Beyaz'ın merkez erinin saldırı hedefi olarak seçilmesidir.* Bu yüzden Siyah'ın ferahlama hamleleri, genellikle, ŞE açılışlarında ...d5 ve VE açılışlarında ...c5 ya da ...e5'tir.

Bu düşüncelere dayanarak 1.e4 ve 1.d4'e karşı en iyi yanıtların belki de 1. ... e5 ve 1. ... d5 olmadıklarını ileri sürmüştük; çünkü bu yanıtlar, Beyaz'a ivedice birer saldırı hedefi oluşturuyor. Günümüzde birçok satranç ustası bu görüşü paylaşmaktadır. Aynı düşüncelerle, 1.e4 ile 1.d4'ün Beyaz için en iyi açılış

Reti Açılışı, Reti-Capablanca, New York 1924



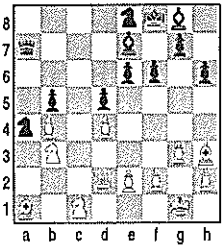
1.Af3 Af6 2.c4 g6 3.b4 Fg7 4.Fb2 0-0 5.g3 b6 6.Fg2 Fb7 7.0-0 d6 8.d3 Abd7 9.Abd2 e5 10.Vc2 Ke8 11.Kfd1 a5 12.a3 h6 13.Af1 c5 14.b5 Af8 15.e3 Vc7 16.d4 Fe4 17.Vc3 exd4 18.exd4 A6d7 19.Vd2 cxd4 20.Fxd4 Vxc4 21.Fxg7 Şxg7 22.Vb2+ Şg8 23.Kxd6 Vc5 24.Kad1 Ka7 25.Ae3 Vh5 26.Ad4 Fxg2 27.Şxg2 Ve5 28.Ac4 Vc5 29.Ac6 Kc7 30.Ae3 Ae5 31.K1d5 *Terk*

hamleleri olup olmadığı sorulabilir; çünkü yukarıda değindiğimiz gibi, Siyah, oyunu eşitlemek istediğinde tam da bu erleri saldırı hedefi seçmektedir. Öyleyse *1.e4 ve 1.d4 hamlelerinin alan kazanmak, merkez tutmak, taşların yolunu açmak gibi birçok üstünlüğünün yanı sıra bir zayıflığı da vardır: Rakibe saldırı hedefi oluşturmak...* Elbette bu, 1.e4 ile 1.d4'ün gözden düşmesini gerektirecek bir sakınca değildir; nitekim bunlardan daha iyi bir açılış düzeninin, bir başka deyişle, benzer üstünlükleri taşıyıp daha az sakıncaları bulunan bir açılış düzeninin kurulabileceği kuşkuludur. Gene de geleneksel açılış hamlelerinin eleştirilemez olmadıklarını bir yol kavradıktan sonra, daha iyi bir açılış düzeni aramak, düşünen satranççının üstlenmesi gereken bir görevdir. *Açılış, merkez egemenliği için genel bir savaşım olduğuna göre, bu amaçla geliştirilecek her yeni açılış düzeninin belirleyici niteliği, merkezde çakılı erler yaratmadan merkeze baskıda bulunabilmek olmalıdır.*

Böyle bir düzende doğal hamle 1.Af3'tür. Bu hamle merkeze baskı yaparak ...e5'i önlüyor ve Beyaz'a hemen hemen bütün olanakları açık tutuyor. f2 erinin tıkanmış olması önemli değildir; çünkü sürüldüğünde Beyaz'ın kendi Ş-konumu zayıfladığından bu er seyrek olarak ve ancak büyük dikkatle merkez savaşımına sokulur. 1. ... e5 yanıtının olanaksızlığın-

Reti Açılışı, Botwinnik-Smyslov, Moskova 1958
1.c4 Af6 2.g3 c6 3.Af3 d5 4.b3 Ff5 5.Fg2 e6 6.Fb2 Abd7 7.0-0 h6 8.d3 Fe7 9.Abd2 0-0 10.a3 a5! 11.Vc2 Fh7 12.Fc3 b5! 13.cxb5 cxb5 14.b4 Vc7 15.Vb2 Ab6 16.Fe5 Vd7 17.Ab3! axb4 18.axb4 Kxa1 19.Kxa1 Aa4 20.Vd2 Kc8 21.Kc1 Kxc1 22.Axc1 Ae8? 23.Ad4! Şf8 24.Fh3 Fg8 25.Adb3 f6 26.Fa1 Va7 27.d4! Ad6 28.Va2 Ac4 29.Ac5 Fxc5 30.dxc5 e5? 31.Vb1! d4 32.Vf5 Vc7 33.Ad3 Ff7 34.Vh7 Fg8 35.Ve4 Ff7 36.Va8+ Fe8 37.Fg2 Şe7 38.f4! Ae3? 39.fxe5 fxe5 40.Ve4 Axg2 41.Axe5! Terk

D151 / 27.d4!



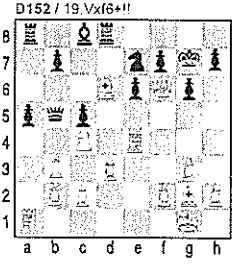
dan ötürü, eski görüşlerden yana olan bir oyuncu 1... d5 oynar. O zaman Beyaz gerçekte bir tür *Hintli Savunması*'yla açılmış olur. Bu yüzden ***Kmoch*** bu düzeni *"Hintli Saldırısı"* diye adlandırmıştır. Ancak bu ad, okuyucuyu *Hintli Savunması*'nın ilkelerini *Hintli Saldırısı*'na uygulamaya götürmemelidir. Temel ayrım, Siyah'ın, *Hintli Savunması*'nı oyunu eşitlemek amacıyla oynamasından kaynaklanır; oysa Beyaz, bir açılışı, ilk hamle üstünlüğünden yararlanarak kazanma şansını artırmak amacıyla seçer. Her deneyimli satranççı bilir ki, *üstünlük sağlamak isteyen bir oyuncu ancak tempo ilerideyse saldırısında haklı çıkabilir; gelişmesi henüz yetersiz olan oyuncununsa saldırıya geçme hakkı yoktur.*

1923'ün başlarında usta düzeyinde oyunlarda iki tür *Hintli Saldırısı* yöntemi görülüyordu. Bunlardan biri, ki ***Nimzoviç***'ten geliyordu, 1.Af3'ten sonra 2.b3 ve Fb2... ile zayıf e5 karesine baskıyı sürdürme amacını güdüyordu. *Hintli Savunması*'nda en iyi yolu geliştirdiğini kabul etmemiz gereken ***Nimzoviç*** böylece kendi savunmasındaki yöntemleri saldırıya uygulamıştı. Ne var ki, *savunma ve eşitleme için iyi olan bir yöntem, üstünlük sağlamak için yeterli değildir.* Rakibin zayıf noktalarına saldırarak oralarda güçlü kareler elde etmek ama rakibin güçlü noktalarına ilişmemek eğilimi, birbirini karşılıklı tıkayan kapalı bir konuma yol açar ki burada artık bir açılış üstünlüğünden söz edilemez. İşte bu yöntemin Siyah için özellikle yeğlenir olmasının gerçek nedeni budur; ama bir saldırı yöntemi olarak benimsenmesi zordur.

Beyaz açılıştan üstünlükle çıkmak istiyorsa, Siyah'ın, hiçbir alan elverişsizliğine düşmeden bir kapalı konum oluşturmasına ya da merkezde berk uç-

---

D152 / 19.Vxf6+!!



Şah Hint Atak,
Petrosyan-Pachmann, Bled 1961
1.Af3 c5 2.g3 Ac6 3.Fg2 g6 4.0-0 Fg7 5.d3 e6 6.e4 Age7 7.Kę1 0-0 8.e5 d6 9.exd6 Vxd6 10.Abd2 Vc7 11.Ab3 Ad4? 12.Ff4 Vb6 13.Ae5 Axb3 14.Ac4 Vb5 15.axb3 a5 16.Fd6! Ff6 17.Vf3 Şg7 18.Ke4? Kd8 19.Vxf6+!! Şxf6 20.Fe5+ Şg5 21.Fg7!! *Terk*

luklar edinmesine fırsat bırakmayan bir yöntem uygulanmalıdır. Öyleyse savunmada olduğu gibi *zayıf kareler değil, rakibe uçluk olabilecek güçlü kareler ateş altına alınmalıdır.* Bu kitabın yazarının geliştirdiği açılış düzeni [*Reti Açılışı*] işte bu düşüncelere dayanmaktadır. 1.Af3 d5'ten sonra Beyaz zayıf e5 karesine değil, d5'e saldırır; bunu 2.c4, g3... ve Fg2... ile sağlar. Açılış kuramında bu açılış düzeni, Sırp satranç ustası ***Vukovic***'in bir önerisi üzerine, bu satırların yazarının adıyla (***Reti***) anılmaktadır. Bunun yanı sıra daha genel olan *Zukertort Açılışı* vardır ve yalnız 1.Af3 hamlesiyle belirlenir. Açılışların oyuncu adlarıyla adlandırılmamasını savunan ***Kmoch***, burada incelenen açılışlardan birincisine "Vezir *Hintli Saldırısı*" ikincisine "Şah Hintlisi Saldırısı" demiştir. *Hintli Savunması*'nda olduğu gibi burada da bu adlandırmaların ne kadar gereksiz olduğu yakın zamanda anlaşılacaktır sanırız. Savunmada *Şah Hintlisi* gitgide kullanılmaz olurken, saldırıda da *Vezir Hintlisi* artık oldukça seyrek oynanmaktadır.

Tartakower'in, "Geleceğin Açılışı" diye adlandırdığı bu saldırı düzenine karşı en iyi savunma, hâlâ, ilk kez ***Lasker***'in ***1924 New York Turnuvası***'nda uyguladığı karşısaldırıdır. *Bu savunma,* kuşkusuz yaratıcısının büyük ününden, ama aynı zamanda kazandığı başarıdan ötürü, *gerçek değerinden daha fazla bir saygı görmektedir.*

Aşağıdaki inceleme bunu gösterebilir:

1.Af3 d5 2.c4 c6 2. ... e6 daha zayıf; çünkü Siyah'ın VF kısıtlanıyor. ***Nimzoviç*** ve bazı başka ustalar 2. ... dxc4'ü salık veriyorlar. Buna karşı Beyaz 2.Aa3 ya da 2.e3 ile erini geri alır.

3.b3'ten sonra, Siyah'ın c6...'sına karşılık Beyaz'ın VFE desteklenmelidir. Buna karşılık 2. ... e6'dan sonra hemen 3.g3 oynanabilir; çünkü o zaman ...dxc4'e karşı 4.Va4 var.

3. ... Ff5: Filin bu gelişmesi ve ardından ...h6 ile ona bir sığınma noktası sağlanması ***Lasker***'in savunma düzenini belirler. ***Moskova 1925***'te ***Bogolyubov*** bu kitabın yazarına (***Reti***) karşı ...Fg4 oynamıştır ki bu yöntemi sonraları ***Capablanca*** da benimsemiştir.

4.g3 Af6 5.Fg2 e6. Siyah bu hamleden önce ...Abd7 oynayacak olursa cxd5... kırışması Beyaz'a

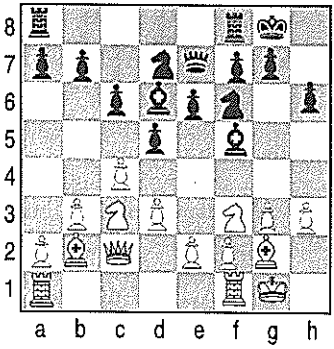
ufak ama belirli bir üstünlük sağlar.

6.Fb2 Abd7 7.0-0 Fd6: Fil burada saldırıya açık duruyor; üstelik ileride d-dikeyi açılacak olursa kendi Vezirinin yolunu tıkamış olacak. Bu bakımdan *Spielmann*'ın daha gösterişsiz 7. ... Fe7 hamlesi bizce daha iyidir.

8.d3. Siyah 2. ... e6 ile VF'ni hapsetmiş olsaydı burada 8.d4 daha iyi olurdu.

8. ... 0-0 9.Ac3, Abd2...'den çok daha iyi; çünkü Beyaz'ın açılış taktiklerindeki amacı, Siyah'ın d5 uçluğunu yıkmaktır.

D153 / 11.Vc2



9. ... h6 10.h3: e4...'ü hazırlıyor; yoksa bu hamleye karşı ...Fg4 vardı.

10. ... Ve7 11.Vc2: Beyaz birazdan e4...'le merkezdeki üstünlüğünü koruyacak.

Satranç ustası ve yetkin irdelemeci *Hans Kmoch*'un aşağıdaki oyun irdelemesi bir Viyana gazetesinde yayımlanmıştı:

RETİ AÇILIŞI

Reti-Rubinstein, Carlsbad 1923

1.Af3 d5 2.g3 Af6 3.Fg2 g6 4.c4

Aslında yeni olmayan bu saldırı yöntemini *Reti* kendi özel silahı olarak geliştirmiştir.

Çok adlandırmaları bulunan bu açılışı bir satranççının adıyla anacak olursak, "*Reti* Açılışı" ya da "*Reti* Düzeni"nden başka seçenek yoktur*.

4. ... d4: Benzeri durumlarda olduğu gibi, burada da erin erkenden bu kadar ileri sürülmesi kuşku uyandırır, ...c6 daha iyiydi.

5.d3 Fg7 6.b4. Mükemmel! Siyah'ın d4 eri kopuk bırakılacak; sonra da ya kırılacak ya da ...e3'ıe

*Bu açılışa verilen adlar ve bu açılışın öncüleri üzerine verilen bilgi için yukarıdaki giriş bölümüne bakınız (sf. 280-283). –Yazarın Notu.

kırışılacak; böylece Beyaz, merkezde kesin bir üstünlük sağlayacak.

6. ... 0-0 7.Abd2! c5. Bu hamle yukarıda anılan tehdidi önlüyorsa da Siyah'ın doyurucu bir savunma stratejisi bulunmuyor.

8.Ab3: Gene çok iyi bir hamle. Siyah ...b6 sürebilseydi uzun beyaz çaprazı açmış olacaktı; ama şimdi aşağıdaki zayıf kırışmadan başka hamle yok.

8. ... cxb4

Siyah, kıvanç duyduğu d4 tıkama erini "açıklarda" bir erle, b4'le değiş tokuş etmek zorunda.

9.Fb2. Her zaman dakik! Hemen Abd4... oynamak zayıf olurdu; ...e5 var.

9. ... Ac6 10.Abxd4 Axd4 11.Fxd4 b6 12.a3

Dikeyi kendi yararına açıyor. Öte yandan 12.Ad2 ile Siyah'ın VK'ne saldırı tümüyle başarısız kalırdı: ...Vd4 13.Fxa8 Ag4! vb.

12. ... Fb7: Tehdit, ...Fxf3 14.Fxf3 Vd4 15.Fa8 Ag4.

13.Fb2: Siyah şimdi a3'te kırışmak zorunda.

13. ... bxa3 14.Kxa3 Vc7 15.Va1

Güvenle söyleyebiliriz ki ***Reti*** bu hamleyi bulmadı, yarattı. Hamle çok güçlü; ve oyunun tasarımı tümüyle ***Reti***'ye özgü. Siyah, g7'ye olan baskıyı silkeleyip atmak için acele etmek zorunda.

15. ... Ae8 16.Fxg7 Axg7 17.0-0 Ae6 18.Kb1

Tehdit, 19.Ka7 Ka7 20.Va7; çünkü şimdi ...Ka8'le Veziri düşürme planı Vb6...'yla çürütülür.

18. ... Fc6 19.d4 Fc4 20.Kd1 a5

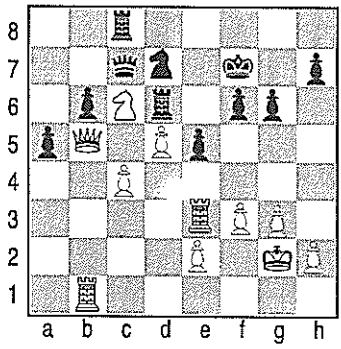
a7'ye yönelen gizil baskıdan tümüyle kurtulmak için; ama şimdi b6, a7'den daha zayıf kaldı.

21.d5 Ac5 22.Ad4: At c6'ya oturacak. Büyük strateji oyuncusu ***Rubinstein*** şimdiden yenik düştü. Bu, çok seyrek görülebilecek bir olaydır; ***Rubinstein*** arada bir yenilmişse bu her defasında yalnızca gereksiz kombinezon çapraşıklıklarına girmesinden kaynaklanmıştır.

22. ... Fxg2 23.Şxg2 Kfd8 24.Ac6 Kd6 25.Ke3 Ke8: ***Maroczy***'ye göre c6'da, iyi kötü, kalite feda edilmeliydi. Ama bu, yenilgiyi ancak geciktirebilirdi.

26.Ve5 (Siyah'a ...f6 sürdürtmek amacıyla oynanmıştır; böylece artık d5 eri, dolayısıyla c6 Atı tartaklanamayacak. --Yazarın Notu)

D154 / 30...Kc8



26. ... f6 27.Vb2 e5 28.Vb5!
Vezir burada çok güçlü bir konumda; b6'ya saldırıyor ve c6'daki özgürletici fedayı önlüyor.

28. ... Şf7 29.Kb1 Ad7 30.f3 Kc8 31.Kd3! Çok ince! Siyah ...Ab8'le oyunu eşitlemeye hazırlanıyordu. Bu yüzden Beyaz VE'ni koruyor ki ...Ab8'den sonra 32.c5 sürebilsin.

31. ... e4: ...Ac5'ten sonra Beyaz Vb6... vb. ile kazanır. Eri feda etmekle Siyah c6'daki Attan kurtuluyor; ama bu pahalıya mal oluyor.

32.fxe4 Ae5 33.Vxb6! ...Axd3 34.exd3'ten sonra Beyaz'ın geçerler ordusu kolayca kazanır.

33. ... Axc6 34.c5! 31.Kd3'le başlayan manevranın amacı gerçekleşti: c6'ya hemen misillemede bulunmak oyunu ancak yenişmezliğe götürürdü.

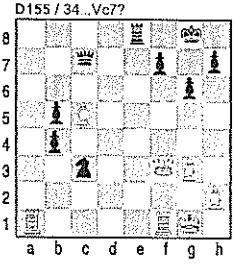
34. ... Kd7 35.dxc6 Kxd3 36.Vxc7+ Kxc7 37.exd3 Kxc6 38.Kb7+ Şe8 39.d4 Ka6 40.Kb6! Beyaz, bir er daha kazanıyor; yok, Siyah kırışacak olursa Beyaz oyunu kazanır: 41.cxb6 Şd8 42.e5 Fxe5 43.dxe5 a4 44.e6 a3 45.b7 Şc7 46.b8V+ Şxb8 47.e7 a2 48.e8V

40. ... Ka8 41.Kxf6 a4 42.Kf2 a3 43.Ka2 Şd7

Reti Açılışı, Vaganyan- Tolnai, Saint John 1988

1.Af3 Af6 2.c4 e6 3.g3 a6 4.Fg2 b5 5.b3 Fb7 6.Ac3 b4 7.Aa4 Fe7 8.d4 0-0 9.0-0 d6 10.Fe3 Abd7 11.Kc1 Ab6!? 12.Axb6 cxb6 13.Ae1 Fxg2 14.Axg2 d5 15.Vd3 a5 16.f3 a4 17.Ff2 axb3 18.axb3 dxc4 19.bxc4! Ka3 20.Vb1 b5! 21.c5 Va5! 22.e4?! Kxf3 23.Ae3 Kd8 24.d5 Kxe3! 25.Fxe3 exd5 26.exd5 Axd5 27.Vf5! Ff6 28.Fg5 g6 29.Vg4 Fxg5 30.Vxg5 Ac3! 31.Ve7 Kf8 32.Ka1 Vd8 33.Ve3 Ke8 34.Vf3 Vc7? 35.Şh1?! Kf8! 36.Ka8 Kxa8 37.Vxa8+ Şg7 38.Ve8?! Vxc5 39.Kxf7+!? Şh6 40.Kf4 b3 41.Kh4+ Şg7 42.Vd7+ Şf6 43.Kf4+ Şe5 44.Ve8+ Şd5 45.Vf7+ Şe5 46.Vf6+ Şd5 47.Vg5+ *Terk*

D155 / 34...Vc7?

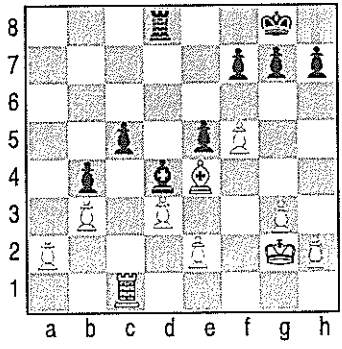


44.d5 g5 45.Şf3 Ka4 46.Şe3 h5 47.h4 gxh4 48.gxh4 Şe7 49.Şf4 Şd7 50.Şf5 *Terk.*

KENDİ ALETLERİNİN KISITLAYANI OLARAK MERKEZ ERLERİ

Merkeze sürüldükten sonra orada çakılıp kalmış bir erin, düşman saldırısına hedef olmak dışında bir başka sakıncası daha vardır: kendi aletlerinin, özellikle Filin ve oyunsonunda Şahın yolunu tıkamak... Hipermodern denen oyunda merkez erlerinin geride tutulması böylece oyunun en son aşamasında bile yararlı olur. Bunun bir örneğini *1925 Moskova Turnuvası*'ndan bir oyunsonunda görebiliriz (**D156**):

D156 / Reti-Romanovski



Eğer bu konumda Beyaz'ın ŞE e4'te ve Fili c4'te bulunsaydı oyun kesinlikle dengede olacaktı. Oysa oyundaki konumlarıyla erler Beyaz'a üstünlük veriyor. İlk bakışta Siyah'ın e5 eri oldukça zararsız görünüyor, olsa olsa siyah Filin etkinliğini kısıtlıyor. Ancak bu merkez erinin zararını tüm kapsamıyla kavramak için, e4'ün aletlere açık olmasının Beyaz'a neler kazandırdığını görmemiz gerekir.

Şimdilik beyaz Fil bu karede çok rahat oturuyor; biraz sonra Kale burayı bir geçit olarak kullanacak; daha sonraysa burası Şah için güçlü bir konumluk oluşturacak.

28.Kc4 Şf8 29.Şf3 Kc8 30.c3 Fc3 31.a4. Beyaz fırsattan yararlanarak gerilek a2 erini sürüyor.

31. ... Şe7 32.Fd5 Kc7 33.Kh4 h6 34.Şe4 Şf6 35.Kh5: c4 karesinden yararlanarak Beyaz kendi aletlerine başat konumlar sağladı: şimdi g4..., h4..., g5... sürerek kazanma tehdidi var; çünkü h8'e dalan bir Kale oyunu çabucak sonuçlandırır. Bu tehdide karşı stratejik olarak yapılabilecek bir şey yok; bu yüzden

Romanowski'nin bulduğu ustalıklı kombinezon çok daha hayranlık uyandırıyor. Ama, her zaman olduğu gibi, kombinezon oyununda da aletleri daha iyi yerleşmiş yanın şansı üstündür. Nitekim, Beyaz, rakibinin kombinezonunu karşılamayı başarıyor. Burada dikkat edilecek temel özellik, kendi erleri yüzünden savunmaya yetişemeyen siyah Filin acıklı durumudur.

35. ... Kd7

Siyah aşağıdaki kombinezonu hazırlıyor.

36.g4 g6 37.Kxh6 Şg5 38.Kh7 Şg4

...gxf5'le *mat* tehdit ediyor; 39.fxg6'ya karşı ...f5'le *mat* var; 39.f6'dan sonraysa ...Şg5 yenişmezlik verir. Ama şimdi Beyaz'ın birkaç hamledir düşündüğü karşıkombinezon başarıyla gerçekleşiyor.

39.Fe6: Siyah fedayı kabul etmek zorunda; yoksa ...Ke7'den sonra Beyaz 40.Kxf7 Kxf7 41.fxg6 ile kazanır.

39. ... fxe6 40.fxg6

Elbette ki 40.Kd7 olmaz; ...gxf5'le mat var.

40. ... Kd8 41.Ka7 Şg5: Fil, kurtarma işleminde bir hamle geç kalıyor: 41. ... Fe1 42.a5 Fh4 43.a6 Ff6 44.g7 Kg8 45.Kb7 Fxg7 46.a7 ve Kb8... tehdidinden ötürü Siyah ...Ka8 oynamak zorunda. Bunun üzerine Beyaz 47.Kxg7 ile kolayca kazanır.

42.g7 Şh6 43.a5 Şh7 44.a6 Kd6

Yoksa Kb7..., a7... ve Kb8... ile Beyaz kazanır.

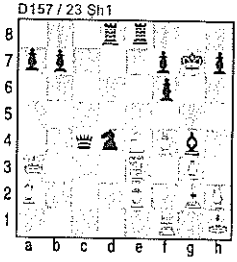
45.h4 Fe1 46.h5 Fh4 47.h6 *Terk.* ...Ff6'dan sonra en yalın kazanç 48.Kf7 ile sağlanır.

İngiliz Açılışı, Kasparov-Karpov, Sevilla 1987

1.c4 Af6 2.Ac3 e5 3.Af3 Ac6 4.g3 Fb4 5.Fg2 0-0 6.0-0 e4 7.Ag5 Fxc3 8.bxc3 Ke8 9.f3 e3! 10.d3 d5 11.Vb3 Aa5 12.Va3 c6 13.cxd5 cxd5 14.f4 Ac6 15.Kb1 Vc7 16.Fb2 Fg4! 17.c4? dxc4 18.Fxf6 gxf6 19.Ae4 Şg7 20.dxc4? Kad8! 21.Kb3 Ad4 22.Kxe3 Vxc4 23.Şh1 Af5 24.Kd3 Fxe2 25.Kxd8 Kxd8 26.Ke1 Ke8 27.Va5 b5! 28.Ad2 Vd3 29.Ab3? Ff3 30.Fxf3 Vxf3+ 31.Şg1 Kxe1+ 32.Vxe1 Ae3

Siyah kazanır.

D157 / 23 Şh1



Kasparov, Larsen, Karpov

7. *Aleksandr Alyehin*

1908'de *Çigorin* öldüğünde Rusya'da satranç etkinliği çok yüksek bir düzeydeydi. Üstünlüğünden bu sayfalarda yeterince söz ettiğimiz *Rubinstein* bu dönem Rus satranççılarının en önde geleniydi. *Nimzoviç* de bunların arasında seçkin bir yer tutuyordu. *Nimzoviç*'in kombinezona olağanüstü bir yatkınlığı vardı; strateji anlayışını ve tekniğini geliştirmek için de çaba harcıyordu. Nitekim *Nimzoviç*, daha önce belirttiğimiz gibi, *Steinitz*'in izinden giderek onun yöntemlerini ayrıntılıca geliştirmeye çalışmıştır. Bu sıralarda gene satranççılar arasında yetenekli ama gerekli eğitimi görmemiş olan *Dus-Hotimirski* ile onun kadar özgün olmamakla birlikte çok yöntemli oyunuyla *Znosko-Borovski* de bulunuyordu.

Daha henüz on yedisindeyken, *Alyehin*, adını o yıl duyurdu*. *Alyehin* başlangıçta birçok Rus satranç

*Günümüz [1920'ler, 30'lar] Dünya Satranç Birincisi *Aleksandr Alyehin* ("h" arka damaktan. –Ç. N.) 19 Ekim 1892'de Moskova'da doğmuştur. *Alyehin* henüz on altı yaşındayken *1909 St. Petersburg Uluslararası Ustalar Turnuvası* sırasında yapılan *Tüm Rusya Genel Turnuvası*'nda birinci gelerek usta sanını kazanmış ve daha, Büyük Savaş [1914] öncesinden genç yaşına rağmen büyük başarılar elde etmiştir. Bunlardan en önemlisi, savaş dolayısıyla yarıda kesilen *1914 Mannheim Turnuvası*'nda birinci sırayı tutakalmasıdır.

Alyehin, 1917 Rus Devrimi'nden sonra Paris'te yaşamaya başlamış ve satrancın yanında hukuk çalışmalarına da ayıracak zamanı bulmuştur. *Alyehin*'in en önemli turnuva başarıları şunlardır: *Budapeşte 1921*, birincilik; *Lahey 1921*, birincilik; *Pistyan 1922*, *Bogolyubov*'un arkasından *Spielman*'la paylaşmalı ikincilik; *Londra 1922*, *Capablanca*'nın arkasından ikincilik; *Karlsbad 1923*, *Bogolyubov* ve *Maroczy* ile paylaşmalı birincilik; *Baden-Baden 1925*, birincilik; *Semmering 1926*, *Spielmann*'ın arkasından ikincilik; ⟶

ustasından yalnızca biriydi; son derece sinirli, oyun sırasında bile yerinde duramayan biri... Döneminin kuru, yöntemsel bir süreçten oluşan satranç tekniği onun doğasına uymuyordu. O yıllarda konumsal değerlendirmeler dinamik değil, durağan öğeler uyarınca yapılıyordu; eldeki bir konumda en derin ve en uzak görüşlü plan değil, yalnızca en iyi hamle aranıyordu. ***Alyehin***'in bu koşullarda tepkisi içine bastırılamazdı; o da stratejiyi boşladı ve kombinezon tekniğine yeni bir katkıda bulundu. *Genellikle kombinezonlarda en şaşırtıcı ve en güzel olan hamle baştaki feda hamlesidir.* ***Alyehin****'in kombinezonlarındaysa rakibin nefesini kesen hamle, çoğu kez en sonda gelir.* ***Alyehin****'in rakiplerini alt etmekte izlediği yöntem, yalın ve görünüşte zararsız bir hamleler dizisini dikkatle irdeleyerek, dizinin sonunda ya da belli bir noktasında özgün, dolayısıyla ilk bakışta görülmeyen bir olanak saklı bulunup bulunmadığını araştırmaktır.*

Rubinstein ve ***Nimzoviç*** eski bildik yollardan giderek satrançta doğruyu araştırırlarken, ***Alyehin*** konumun görünürdeki yalınlığına aldanmamaya ve görüneduran hamlelerle yetinmemeye özen gösteriyordu. Bu da onu yavaş yavaş yeni görüşlere yaklaştırıyordu. Bu yüzden, ***Rubinstein*** ve ***Nimzoviç*** büyük strateji oyuncuları olarak tanınırlarken, kimse ana yoldan ayrılmış olan ***Alyehin***'i onlarla karşılaştırmayı düşünmüyordu bile. 1914'te ***Alyehin*** Rusya Birinciliği'ni ***Nimzoviç***'le paylaştığında, herkes bunu şansa yormuştu. O yıl Rusya'ya gitmiş bulunan ***Capablanca*** ile arkadaşlığı ***Alyehin***'in satrancında bir dönüm noktası oldu. Bu tanışıklık dolayısıyla ***Capablanca***'nın yeni tekniğini ve kendi oyun biçimine uygun canlı dinamiğini öğrenmesi ***Alyehin***'in özgünlüğüne yöntemsel bir temel getirdi ve daha da ilerlemesine olanak verdi.

Kecskemet 1927, birincilik; ***New York 1927***, ***Capablanca***'nın arkasından ikincilik. Bu başarılarından ötürü zamanın Dünya Birincisi, ***Alyehin***'i birincilik sanına en önemli rakip saymıştır. Beklenen karşılaşma 1927'de Buenos Aires'te, Arjantin Satranç Derneği'nin gözetiminde yer alarak, 25 yenişmezlikle 6:3 ***Alyehin***'in yengisiyle sonuçlanmıştır. (1935 yılına kadar birincilik sanını elinde tutan ***Alyehin***, o yıl, ***Dr. Max Euwe***'ye 8:9:13 yenilerek sanını yitirmişse de 1937'de rövanş karşılaşmasını 10:4:11 kazanarak sanını geri almış ve ölünceye kadar taşımıştır. ***Alyehin*** 23 Mart 1946'da Lizbon'da ölmüştür –Ç. N.)

Alyehin'in oyun biçimi üzerine çok değişik yorumlar yapılmıştır. Bunun nedeni, satranç sanatının, ***Alyehin*** için yalnızca esin perilerinin vergisi olmayıp, ondan da çok, en yüksek düzeyde bir zekânın ve son derece büyük bir çalışma gücünün ürünü olmasıdır. Satranca yeni başladığı zamanlar ***Alyehin***'in zengin imgelemi ve güçlü saldırı istenci dikkati çekiyordu. Gençlik oyunlarındaki bu özelliklerin ve yığınlardan topladığı hayranlığın kendisini yoldan çıkarmasına izin vermeyen sağlam kişiliği, ***Alyehin***'i en yüksek başarılara eriştirmiştir. ***Alyehin*** olanaklarını zekâsının, yeteneklerini dehasının buyruğuna vermiştir.

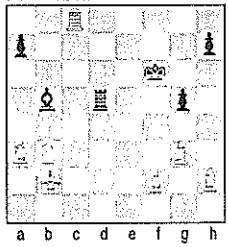
Lasker "Satrançta Sağduyu"yu savunmuş ve satranca yeni başlayanlar için bu genel başlık altında bir dizi konuşma yapmıştır. ***Lasker*** bu konuşmalarında, *kurallara körü körüne bağlanmamak, satranç sorunlarını öbür insan ilişkilerinden büsbütün farklı ve özel şeyler olarak almamak*, tersine, bunları da gündelik yaşamda kullanılan yalın mantık ve sağduyu ile çözümlemeye çalışmak koşuluyla her isteyenin satrançta hızla ilerleyebileceğini göstermeyi amaçlamıştır. ***Lasker***'in düşüncesi, ***Alyehin***'in oyunlarında ve satranç üzerine yazdığı yetkin yapıtlarında daha da

---

İngiliz Açılışı, Kramnik-Polgar, Tilburg 1997

1.Af3 c5 2.c4 Af6 3.Ac3 Ac6 4.g3 d5 5.d4 cxd4 6.Axd4 dxc4 7.Axc6 Vxd1+ 8.Axd1 bxc6 9.Fg2 Ad5 10.Ae3 e6 11.Axc4 Fa6 12.b3 Fb4 13.Fd2 Şe7 14.Kc1 Khc8 15.Fxb4 Axb4 16.a3 Ad5 17.Aa5 c5 18.e4! Af6 19.e5! Ad5 20.Şd2 Kab8 21.b4 f6!? 22.Fxd5 exd5 23.Kxc5 Kxc5 24.bxc5 Kb2+ 25.Şc3 Kb5 26.exf6+ Şxf6 27.Ab3 d4+ 28.Axd4 Kxc5 29.Şb2 Kd5 30.Ab3 Fb5 31.Kc1 g5! 32.Kc8? h5 33.Ac5 Şf5 34.Kf8+ Şg4 35.Ae4 Şh3 36.Kh8 Şxh2 37.Kxh5+ Şg2 38.Ac3 Kf5 39.g4 Kxf2+ 40.Şb3 Fd7 41.Kxg5 Fe6 42.Şb4 Kf4+ 43.Şa5 Kxg4 44.Kxg4 Fxg4 45.Şa6 Şf3 46.a4 Şe3 47.Ab5 Fd1 48.a5 Fe2 *Yenişmezlik*

D158 / 32.Kc8?



geliştirilmiştir. Bu bağlamda ***Alyehin***'in *New York 1924 Turnuva Kitabı* ve *En İyi Yüz Oyunum* adlı yapıtları anılabilir[15].

Satranç konularındaki düşünüşünde ve yazılarında ***Alyehin*** o kadar mantıklı, kolay anlaşılır ve mistik eğilimlerden arınıktır ki, onu en iyi tanımlayacak niteleme, "gerçekçi" olmalıdır.

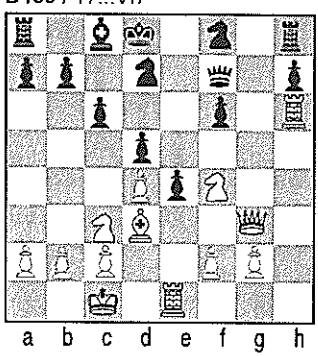
FRANSIZ SAVUNMASI
Alyehin-Fahrni, Mannheim 1914

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e5 Afd7 6.h4. Sonradan bütün modern ustalarca benimsenen bu acar oyun düzeni ***Alyehin***'in stilindendir.

6. ... Fxg5 7.hxg5 Vxg5 8.Ah3! Kısa erimli At, çatışma alanının olabildiğince yakınına yerleştirilmelidir. Bu yüzden Beyaz 8.Af3 değil, Atı f4'e dolandırmak amacıyla 8.Ah3 oynuyor.

8. ... Vc7 9.Af4 Af8 10.Vg4 f5. Tek hamle. Yalnızca Vxg7... değil, Axd5... de tehdit ediliyordu.

D159 / 17...Vf7



11.exf6 g.a., gxf6 12.0-0-0. Gene Axd5... tehdidi...

12. ... c6 13.Ke1 Şd8 14.Kh6! e5 15.Vh4 Abd7 16.Fd3 e4 17.Vg3 Vf7: Zorunlu hamle. d5'ten At fedası tehdit ediliyordu. 17. ... Vd6'dan sonra 18.Fxe4 dxe4 19.Kxe4 ve 20.Vg7 kazanır.

---

[15] ***Alyehin***'in daha sonra yayımlanmış eş ünde kitapları, *1936 Nottingham Turnuvası Kitabı* ve *En İyi Oyunlarım, 1924-1937*'dir. İkinci kitap, ***Alyehin***'in 1908-1923 dönemi oyunlarından derlenmiş *En İyi Yüz Oyunum* adlı kitabın devamıdır. ***Alyehin***'in 1938-1945 döneminde 42 oyunuysa ***C. H. O'D.*** **Alexander**'ca derlenip yayımlanmıştır.

Ayrıca ***Alyehin***'in şu kitapları da bulunmaktadır: *1922 Hastings Turnuvası Kitabı, 107 Büyük Satranç Çarpışması.* Bu ikinci kitap, ***Alyehin***'in 1939-1946 yıllarında irdelediği, çoğunluğu kendisinin olmayan oyunlardan oluşmaktadır.

18.Fxe4! dxe4 19.Axe4 Kg8 20.Va3. Burada, çoğu kez olduğu gibi, şaşırtıcı ve önceden görülmesi zor bir hamle *Alyehin*'in görünüşte basit kombinezonunun çekirdeğini oluşturuyor.

20. ... Vg7

20. ... Ve7'den sonra 21.Va5 b6 22.Vc3 var.

21.Ad6 Ab6 22.Ae8 Vf7. Beyaz Vd6..., Vf6... ve Ve7... ile üç hamlede *mat* eder.

VEZİR GAMBİTİ

Alyehin-Rubinstein, Lahey 1921

Bu oyun, yeni açılış yöntemlerine, özellikle plan uğruna gelişmenin ertelenmesine çok tipik bir örnektir. Bu oyun yalnızca turnuvanın birincisini belirlemekle kalmıyor, eski ve yeni yöntemlerin savaşımında kazanan yanı da belirliyor.

1.d4 d5 2.Af3 e6 3.c4 a6 4.c5!

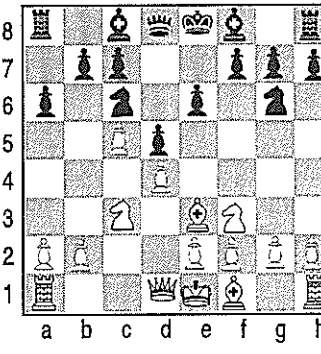
Siyah hemen ...e5 sürmeye hazırlanabileceğinden eskiden bu hamle zayıf sanılırdı.

4. ... Ac6 5.Ff4 Age7

...Ag6 ile ...e5'i hazırlamak için.

6.Ac3 Ag6 7.Fe3: Bütün gelişme ilkelerinin suratına yumruk gibi inen bu hamleyi, kuşkusuz, hiçbir eski usta yapamazdı. Ama bu konumda doğru plan ...e5'i önlemektir ve Beyaz 7.Fg3 oynasaydı Siyah 7. ... e5 8.dxe5 d4 ile amacını gerçekleştirirdi.

D160 / 7.Fe3!



7. ... b6. *Rubinstein* ...e5'ten vazgeçmek zorunda kalarak kendisini c5 erinin baskısından kurtarmak istiyor.

8.cxb6 cxb6 9.h4! Beyaz e3'te şimdilik kötü duran File yer hazırlıyor.

9. ... Fd6 10.h5 Age7 11.h6 g6 12.Fg5 0-0 13.Ff6 Siyah Şahın kötü konumundan ötürü Beyaz, stratejik açıdan, oyunu şimdiden kazanmış sayılır.

HOLLANDALI

Bogolyubov-Alyehin, Hastings 1922

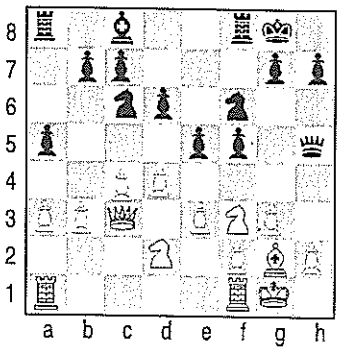
1. d4 f5 2.c4 Af6 3.g3 e6 4.Fg2 Fb4+ 5.Fd2 Fxd2 6.Axd2 Ac6 7.Agf3 0-0 8.0-0 d6

Beyaz şimdi merkezde Siyah'ın ...e5'le iyi bir oyun kurmasına engel olamaz; bu bakımdan Vezirini c3'e yerleştiriyor ki V-kanadı erlerini sürerek hiç olmazsa orada bir etkinlik kazansın.

9.Vb3 Şh8 10.Vc3 e5 11.e3 a5! Siyah merkezde kendi işine gelen dengeli durumu elinden geldiğince koruyabilmek amacıyla Beyaz'ın VAE'ni b4-5... ilerleyişinden alıkoymak istiyor.

12.b3: Beyaz gene planını uygulayacak. 12.a3'ten sonra 12. ... a4 vardı.

D161 / 13...Vh5



12. ... Ve8 13.a3 Vh5: Şimdi Beyaz b4... süremez: 14. ... e4 15.Ae1 axb4 var. Beyaz şimdi Siyah'ı merkezde bir karara varmaya zorlamak istiyor.

14.h4 Ag4 15.Ag5 Fd7 16.f3 Af6: Siyah ...f4'le Beyaz'ın Şah koruganını dağıtmayı tehdit ediyor.

17.f4 e4 18.Kfd1: f1'de Ata yer açmak için: çünkü Siyah ...Vg4, ...Ah5 tehdit ediyor.

18. ... h6 19.Ah3 d5! Siyah bu hamleyle d5 egemenliği için bir çatışma başlatıyor.

20.Af1 Ac7: Siyah, ...a4 sürerek d5'in denetimini ele geçirmekle tehdit ediyor.

21.a4 Ac6 22.Kd2 Ab4 23.Fh1. Beyaz bu kötü konumdan kendini Kg2..., Af2... ve g4..., ile kurtarmak istiyor.

23. ... Ve8! Oyunun stratejik hamlesi. Beyaz şimdi ya d5'i Siyah'a bırakmayı ya da bir er yitirmeyi kabul etmek zorunda: elbette ikincî-kötüyü seçiyor.

24.Kg2: c5...'ten sonra Siyah ...b6 sürerdi.

24. ... dxc4 25.bxc4 Fxa4 26.Af2 Fd7 27.Ad2 b5

Siyah d5 için bir çatışma daha başlatıyor.

28. Ad1: 28. ... bxc4 29.Axc4 Ad5'ten sonra Ae5... oynayabilmek için e3'ü koruyor.

28. ... Ad3. Siyah şimdiden doyurucu bir stratejik üstünlük sağlamış bulunuyor ve artık kombinezona giriyor.

29.Kxa5 b4 30.Kxa8: 30.Va1'e karşı 30... Kxa5 31.Vxa5 Vxa8 ile Siyah a-dikeyinden Beyaz'ın gerilerine sızar.

30. ... bxc3 31.Kxe8 c2! Kombinezonun ilk inceliği.

32.Kxf8+ Şh7 33.Af2 c1V+ 34.Af1 Görünüşte Beyaz, Vezire karşılık yeteri kadar taş aldı. Ama şimdi *Alyehin*'in kombinezonundaki ikinci incelik geliyor.

34. ... Ae1: Tek hamlede mat tehdit ediyor.

35.Kh2 Vxc4: Tehdit ...Fb5.

36.Kb8 Fb5 37.Kxb5 Vxb5 38.g4 Af3+ 39.Fxf3 exf3 40.gxf5: 40.g5'ten sonra ...Ag4 var.

40. ... Ve2 ve *Siyah kazanır*: Beyaz'ın yalnızca er hamleleri var. Bunlar tükendiğinde Kh3... ya da Ah3...'ten sonra ...Ag5 gelecek.

VEZİR GAMBİTİ

Alyehin-Wolf, Pistyan 1922

1.d4 d5 2.Af3 c5 3.c4 cxd4

...e6'yla artık günümüzde pek yandaşı kalmayan *Tarrasch Savunması*'na girilirdi.

Oyundaki hamle kuşkusuz daha iyi. Dördüncü hamleden sonra, ilk hamle üstünlüğünden yararlanmanın çok güç olduğu bir konum ortaya çıkıyor. Bu sorun birkaç yıl için kesinlikle üstesinden gelinemez sanılmışve *Vezir Gambiti*'nin 2.Af3'le hazırlanması başarısız sayılmıştır. Bu konuma şöyle de varılabilir: 1.d4 d5 2.Af3 Af6 3.c4 c5 4.cxd5 cxd4.

4.cxd5 Af6: ...Vd5'ten sonra Beyaz Ac3...'le büyük bir gelişme üstünlüğü elde ederdi. Oyundaki hamle yukarıda anılan bakışık konumu ortaya çıkarıyor. Siyah şimdi d5'i, Beyaz'ın d4'ü kıracağı türden aletle kırarak bakışıklığı sürdürebilir.

5.Axd4 a6: Siyah yanlış bir kararla ...Axd5'ten çekiniyor. Bu hamle Beyaz'a yalnızca ufak bir geliş-

me üstünlüğü verirdi: 6.e4 Ab4! 7.Fe3!

5. ... a6'nın amacı, 6.Ac3'ü bekleyip ondan sonra ...Ad5 oynamak ve böylece e4...'ü ...Ac3'le yanıtlamaktır. Ne var ki, açılışta böyle yapay hamleler ancak tekdüze gelişme sırasını bozmayan oyunculara karşı başarılı olabilir. ***Alyehin*** ise, tam tersine, dikkatini bu hamleyi çürütmeye veriyor.

6.e4!! Beyaz, d5 erini tutmak amacıyla ŞE'ni feda ediyor. d5 eri sanılabileceği gibi zayıf kalmıyor, tersine, açık e-dikeyi ile birlikte gene bu dikey üzerinde büyük bir baskı yaratıyor.

6. ... Axe4 7.Va4+! d-dikeyini bir Siyah aletle tıkatmak amacıyla ...Vd7'ye karşı 8.Fb5 var.

7. ... Fd7 8.Vb3 Ac5 9.Ve3!

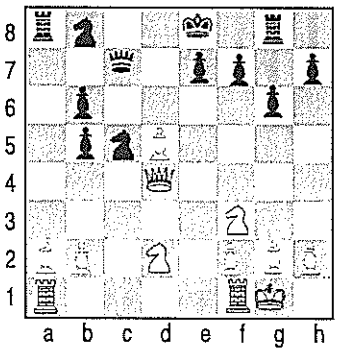
Siyah'ın ...e6'yla oyununu açmasını engelliyor. Bu yüzden Siyah ŞF'ni kanattan geliştirmeyi deniyor; roku bundan sonra yapacak. Ancak ***Alyehin*** güçlü hamlelerle bunu da engelliyor.

9. ... g6 10.Af3 Vc7 11.Vc3 Kg8 12.Fe3 b6 13.Abd2: 13.b4'le alet kazanma girişimi başarısız kalırdı; 13. ... Fg7 14.Ad4 Va7 ya da 14.Fxd4 Fxd4 15.Axd4 Ve5 var.

13. ... Fg7 14.Fd4 Fxd4 15.Vxd4 Fb5 ki VA'nı geliştirebilsin. ...Ff5 buna elvermezdi; çünkü 16.Fe2'den sonra Siyah ...Abd7 çıkamıyor; 17.g4 Fc2 18.Kc1 var.

16.Fxb5 axb5 17.0-0: Beyaz böylece gelişmesini tamamladıktan sonra görüyoruz ki 6.e4'le başlayan strateji amacına ulaşmıştır. d5 erinin de katkısıyla e-dikeyi üzerinde kurulan baskı kesin etkili oluyor.

D162 / 17.0-0



17. ... Ka4 18.b4 Vd8 19.a3 Abd7 20.Kfe1 Şf8

Şimdi son kombinezon geliyor:

21.d6 Ae6 22.Kxe6 fxe6 23.Ag5 Vb8 24.Axe6+ Şf7 25.Ag5+ Şf8 26.Vd5 Kg7 27.Ae6+ Şg8 28.Axg7+ Şxg7 29.dxe7 Af6 30.Vxb5 ve *Beyaz* oyunu *kazandı.*

BLUMENFELD GAMBİTİ VE BENZERİ SİSTEMLER

"V-kanadı er çokluğu", ***Steinitz*** kuramının ünlü konumsal niteliklerinden biridir. V-kanadı er çokluğunun, rakibin Ş-kanadı er çokluğuna üstünlüğü kimi kez kendini daha oyunortasında belli eder; çünkü Ş-kanadı er çokluğu kendi Şahını saldırıya açık bırakmadan oyuna her zaman etkinlikle katılamaz. V-kanadı er çokluğu, rakibin merkez er çokluğuna oranla da, merkez erlerinden birinin gerilek olması koşuluyla, üstündür. Bu durum, *Vezir Gambiti*'nin eski varyantında, ŞE e3'teyken f4...'le *Pillsbury Saldırısı*'na geçildiğinde ortaya çıkardı.

Ne var ki, merkezin satranç tahtasındaki büyük öneminden ötürü, merkez er çokluğu, özel bir neden olmadıkça, rakibin V-kanadı er çokluğundan daha güçlüdür. Birçok oyun, bu gerçeğin bilinmemesi ve ***Steinitz***'in V-kanadı er çokluğu kuramının yanlışyorumlanması yüzünden yitirilmiştir. ***Steinitz*** kuramının bu yanlış yorumundan silkinen modern ustalar birçok açılışı merkezde er çokluğu kazanma amacıyla oynamaktadırlar. VE açılışlarında, ya da rakibin gelişme amacıyla VFE'ni iki sürdüğü öbür benzeri açılışlarda, bu amacı sağlayan işlek bir yöntem, VAE'nin iki sürülerek rakip VFE'yle kırışılmasıdır.

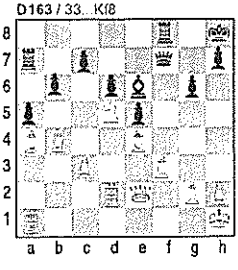
Bu türden açılışların en kestirmesi erken 1.b4'tür. Ancak Siyah bunu basitçe 1. ... e5'le yanıtlar ve 2.Fb2'ye karşı e5 erini ...f6'yla destekledikten sonra ...d5 sürerek sağlam bir merkez kurar. Bu oyun

---

Modern Savunma, Petrosyan-Spassky, Moskova 1966

1.d4 g6 2.e4 Fg7 3.Af3 d6 4.Fe2 e6 5.c3 Ad7 6.0-0 Ae7 7.Abd2 b6 8.a4 a6 9.Ke1 Fb7 10.Fd3 0-0 11.Ac4 Ve8 12.Fd2 f6 13.Ve2 Şh8 14.Şh1 Vf7 15.Ag1 e5! 16.dxe5 fxe5 17.f3 Ac5 18. Ae3 Ve8! 19.Fc2 a5 20.Ah3 Fc8 21.Af2 Fe6 22.Vd1 Vf7 23.Ka3 Fd7 24.Ad3! Axd3 25.Fxd3 Fh6 26.Fc4 Vg7 27.Ke2 Ag8 28.Fxg8! Kxg8 29.Ad5 Fxd2 30.Kxd2 Fe6 31.b4 Vf7 32.Ve2 Ka7 33.Ka1 Kf8 34.b5 Kaa8 35.Ve3 Kab8 36.Kf1 Vg7 37.Vd3 Kf7 38.Şg1 Kbf8 39.Ae3 g5 40.Kdf2 h5 41.c4! Vg6 42.Ad5! Kg8 43.Ve3 Şh7 44.Vd2 Kgg7 45.Ve3 Şg8 46.Kd2 Şh7 47.Kdf2 Kf8 48.Vd2 Kgf7 49.Ve3 *Yenişmezlik.*

D163 / 33...Kf8



düzeninde Siyah ...c5 sürmek zorunda olmadığından Beyaz'ın açılışındaki temel amaç boşa çıkar. Öyleyse aşağıda ***Alyehin-Drewitt*** oyununda olduğu gibi 1.Af3 oynayıp, ancak Siyah'ın ...d5'inden sonra 2.b4 sürmek sisteme daha uygun olur.

Gene bu grup açılışlardan biri *Polonyalı Savunması*'dır ve 1.d4'ü 1. ... b5'le yanıtlamakla belirlenir. Ancak bu savunma kuşku götürür; çünkü Beyaz burada hiç c4... sürmeksizin güçlü bir merkez kurabilir. Siyah'ın 1.b4'e karşı ...f6 ve ...e5'le yaptığı gibi...

Günümüzde VAE'nin iki sürüldüğü açılışların en önemlisi *Blumenfeld Gambiti* diye anılan açılıştır:

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3. Beyaz 3.Ac3'le *Blumenfeld Gambiti*'ne girmekten sakınabilir.

3. ... c5 4.d5 b5

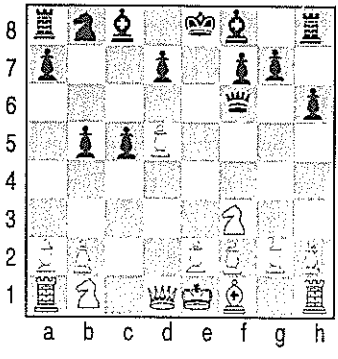
Moskovalı satranç ustası ***Blumenfeld***'den gelen bu gambit ilk kez ***Tarrasch-Alyehin, Pistyan 1922***, oyununda kullanılmıştır. ***Tarrasch***, gambiti kabul etmiş ama karşılığında rakibine çok büyük bir merkez üstünlüğü vermiştir. Günümüzde bu gambit genellikle kabul edilmiyor. Beyaz için en iyi sürdürüm yolu şudur:

5.Fg5 exd5. Bu kırışmanın niçin ...h6'dan önce yapılması gerektiğini aşağıda açıklayacağız.

6.cxd5 h6 7.Fxf6 Vxf6. Bu hamleyle, henüz belirginlik kazanmamış bir konuma varmış bulunuyoruz: Beyaz daha geniş alan denetliyor; Siyah'ın İki Fili var.

Öte yandan merkezde erleri kırışmadan önce 5. hamlede ...h6 sürmek yanlış olurdu; çünkü o zaman 6.Fxf6 Vxf6 7.Ac3 b4 (Siyah'ın ...a6'sına karşı Beyaz a4... oynar.) 8.Ab5 Aa6 9.c4 ile Beyaz açık bir üstünlük elde ederdi. Yukarıda gösterilen ana varyantta, d5 kırışmalarından sonra, Beyaz artık Ab5... oynayamaz: Siyah ...Vb6 ve ...a6 ile yanıtlar!

D164 / 7...Vxf6



BLUMENFELD GAMBİTİ
Tarrasch-Alyehin, Pistyan 1922

1.d4 Af6 2.Af3 c6 3.c4 c5 4.d5: Burada 4.g3 ve Fg2... ile Blumenfeld Gambiti'nden sakınılabilir.

4. ... b5 5.dxe6 fxe6 6.cxb5 d5 7.e3. Bu oyundan sonra kimse *Blumenfeld Gambiti*'nde eri kırmaya kalkışmadı; nitekim oyunun devamında Siyah'ın merkez erlerinin gücü yeterince caydırıcı oluyor; ama gene de Beyaz'ın Gambit'i kabul edebilip edemeyeceği, henüz bir açık sorudur. Şu var ki, bu noktada Beyaz'ın 7.Abd2 oynaması, ardından a4... ile gambit erini koruması, en sonra da g3..., Fg2... ile ŞF'ni kanattan geliştirmesi gerekirdi. O zaman Fil, Siyah'ın merkez erleri üzerine baskıda bulunurdu.

7. ... Fd6 8.Ac3 0-0 9.Fe2 Fb7 10.b3 Abd7 11.Fb2 Ve7 12.0-0 Kad8. Siyah böylece gelişmesini tamamladı; şimdi ...e5'le ezici bir saldırı başlatıyor.

13.Vc2 e5 14.Kfc1

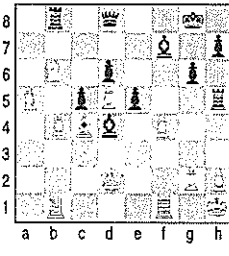
Beyaz f1'i ŞA'na açıyor, böylece h2'yi kollayacak; d1'i de f2'yi kollaması için VA'na ayırıyor. Bu yüzden Siyah'ın 12. hamlesinde ...Kad8 yerine hemen ...e5 oynaması daha güçlü olurdu.

14. ... e4 15.Ad2 Ac5 16.Ad1 Afg4 17.Fxg4: 17. Af1'den sonra ...Af3'le oyun hemen sona ererdi.

17. ... Axg4 18.Af1 Vg5: f2 ve h2 kareleri yeterince savunulduğundan Siyah saldırısını g2'ye yöneltiyor. Bu tehdidi, yani ...A-h6-f5-h4 dolandırımını önlemek için Beyaz Ş-kanadı erlerinden birini sürmek zorunda kalacak; bu da Siyah'a yeni saldırı olanakları sağlayacak.

Benko Gambiti, Giorgadze -Adams, Erivan 1996
1.d4 Af6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.b6 Vxb6 6.Ac3 d6 7.Af3 g6 8.e4 Fg7 9.Ad2 Abd7 10.Fe2 Vc7 11.0-0 0-0 12.a4 Ae8 13.a5 Vd8 14.Ac4 Ac7 15.Aa4 Kb8 16.Kb1 Af6 17.f3 Ab5 18.Aab6 Ad7 19.Fe3 Axb6 20.Axb6 Fd7 21.Vd2 Ad4 22.Fxa6 Ab3 23.Ve1 Fe8 24.Fd2 f5 25.exf5 Kxf5 26.Fc4 Fd4+ 27.Şh1 Ke5 28.Vd1 Axd2 29.Vxd2 Ff7 30.f4 Kh5 31.b4 e5 32.h3 cxb4 33.Vxb4 Fc5 34.Vb3 Vh4 35.Vd3 Kf5 36.Ad7 Kd8 37.Axc5 dxc5 38.a6 Kxf4 39.Kxf4 Vxf4 40.a7 e4 41.Vb3 *Terk*

D165 / 31...c5



19.h3: Şh1..., Ah2... ve Kg1... ile g2'nin savunusuna zamanında yetişmek amacıyla.

19. ... Ah6 20.Şh1 Af5 21.Ah2 d4: Merkez yeniden canlanıyor. Beyaz bu eri kıramaz; örneğin 22.exd4 e3 23.Axe3 Axe3 24.fxe3'ten sonra Siyah ...Vg3'le kazanır.

22.Fc1 d3 23.Vc4+ Şh8 24.Fb2 Ag3+!

Elbette ki At kırılamaz.

25.Şg1 Fd5

...d2 ile hemen kalite kazanmaktan daha iyi.

26.Va4 Ae2+ 27.Şh1 Kf7 28.Va6 h5

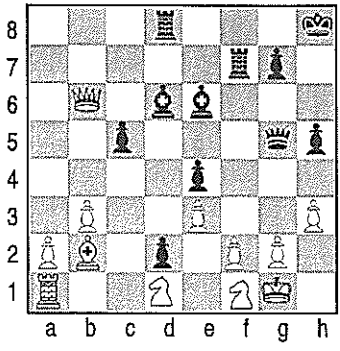
Saldırının şimdiye kadarki gelişimi, erlerin yardımı olmadan bir konumu dağıtmanın ne kadar güç olduğunu gösteriyor.

29.b6: ...ab6'dan sonra e2'de kalite feda ederek savunulabilir bir konuma kavuşmak amacıyla.

29. ... Ag3+ 30.Şg1 axb6 31.Vxb6 d2 32.Kf1 Axf1 33.Axf1 Fe6!

Artık Beyaz'ın savunma olanağı kalmadı. Beyaz g2'yi V-c6-e4... ile korumaya kalksaydı ***Alyehin*** şu yola girecekti: 34.Vc6 Kf3 35.Vxe4 Fd5 36.Va4 Vxg2+ 37.Şxg2 Kg3+ 38.Şh2 Kg2+ ve iki hamlede *mat.*

D166 / 33...Fe6!



34.Şh1 Fxh3 35.gxh3 Kf3 36.Ag3 h4 37.Ff6: Usta işi bir hamle ama çok geç.

37. ... Vxf6 38.Axe4 Kxh3+

Beyaz terk eder: 39.Şg1 Fh2+'tan sonra Vezir düşüyor; 39.Şg2 Vf3+'tan sonraysa her şey bitiyor.

DÜZENSİZ AÇILIŞ

Alyehin-Drewitt, Portsmouth 1923

1.Af3 d5 2.b4 c6 3.Fb2 Af6 4.a3 c5

Böylece Beyaz'ın seçtiği açılışanlamını kazandı. Beyaz kendi AE ile rakibin FE'ni kırışarak mer-

kezde er çokluğu elde ediyor; bunun mantıksal bir sonucu olarak da merkez üstünlüğü kazanıyor. Dolayısıyla oyunu rakibinden daha iyi.

5.bxc5 Fxc5 6.e3 0-0 7.c4 Ac6 8.d4 Fb6: Fil d6'da kesinlikle daha iyi yerleştirilmişolacaktı.

9.Abd2 Ve7 10.Fd3 Kd8 11.0-0 Fd7 Burada ya da biraz sonra Siyah ...dxc4'le oyunu açmalıydı. Gerçi Beyaz'ın gene belirli bir üstünlüğü olacaktı; ama şimdi kapalı konumda Beyaz'ın merkez er çokluğu Siyah'ın aletlerini büsbütün köreltecek.

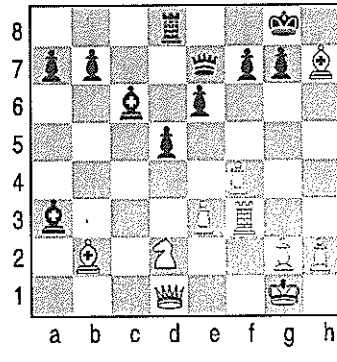
12.Ae5 Fe8 13.f4 Kac8 14.Kc1 Ad7: ...dxc4'le oyunun gidişini değiştirmek için son fırsattı.

15.Axc6 Kxc6: ...bxc6'ya karşı Beyaz c5... ve Va4... ile Siyah'ın V-kanadını kuşatabilirdi. Buysa, Siyah aletlerin umarsız konumundan ötürü hemen kesin sonuca giderdi; çünkü o zaman Beyaz, Siyah aletlerin her iki kanatta da zayıf kalmasından yararlanarak saldırıyı Ş-kanadına da yayacaktı. Bu yüzden Siyah yukarıdaki hamlesiyle kendisini ferahlatacağını umduğu bir kombinezon hazırlıyor.

16.c5: Siyah, Filini kaçamaz; yoksa Fb5... oyunu sonuçlandırırdı. Siyah'ın ...Fa5'ine karşı Beyaz önce Ab3... oynardı. Bu yüzden Siyah besbelli ki geçen hamleden beri planladığı fedayı yapmak zorunda. Ata karşılık Siyah üç er kazanıyorsa da bütün hatlar Beyaz'ın saldırısına açılıyor ve ***Alyehin*** oyunu parlak bir sonla bitirme fırsatını elde ediyor.

16. ... Axc5 17.dxc5 Fxc5 18.Kf3 Fxa3 19.Kxc6 Fxc6: Burada ...bxc6 Beyaz'ın aşağıdaki sonuçlandırıcı kombinezonunu önleyemezdi; nedenini 21. hamlenin notunda göreceğiz.

D167 / 20.Fxh7+



20.Fxh7+

Çoğu kez kombinezonun öğrenilemeyeceği, bunu ancak doğuştan yetenekli oyuncuların başarabileceği sanılır. Oysa güçlü kombinezonlar kotarma tekniği, satranca yeni başlayanların sandığın-

dan çok daha kolay edinilebilir. Kombinezon becerisi, bir yandan da imgelem kullanımı gerektirir ki bu da çok sayıda örnek görmekle güçlendirilebilir. Türsel benzerlik gösteren çok sayıda kombinezon çıkar.

Bunlardan belki en sık rastlananı, h7'den Fil feda ederek Ag5... ve Vh5...'le mata giden kombinezondur (bkz. sf.: 158-159) *Alyehin*'in burada girdiği kombinezon da çok görülen bir türdendir. Kısa rok yapmış rakip Şahın önündeki ŞAE ile ŞKE birer alet fedasıyla yok edilir; böylece açılan dikeylerden Vezirle Kale mata gider. Bu türün en iyi örnekleri şu oyunlarda bulunabilir: ***Lasker-Bauer, Amsterdam 1889; Steinitz-Lasker, Londra 1899*** ve ***Nimzoviç-Tarrasch, St. Petersburg 1914***[16].

20. ... Şxh7 21.Kh3+ Şg8

Siyah 19. hamlede ...bxc6 oynamış olsaydı Fil e8'de kalmış olacaktı; dolayısıyla ...f6 yanıtından ötürü Fxg7 doğru olmayacaktı. Ama o zaman da 22.Vh5 f6 23.Vh8+ Şf7 24.Kh7 Vf8 25.Fxa3 vardı.

22.Fxg7 ***Terk.*** 21. ... f6'dan sonra 23.Fh6 var; oyun birkaç hamlede biter.

VEZİR GAMBİTİ

Grünfeld-Alyehin, Carlsbad 1923

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 d5 4.Ac3 Fe7 5.Fg5 Abd7 6.e3 0-0 7.Kc1 c6 8.Vc2 a6 9.a3 h6 10.Fh4 Ke8 11.Fd3: Bu hamleyle Beyaz "tempo savaşı-

16 [Bu dipnot sf. 303'te bitiyor.]

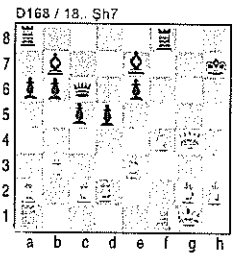
Söz konusu oyunlar şunlardır:

Lasker-Bauer, Amsterdam 1889

1.f4 d5 2.e3 Af6 3.b3 e6 4.Fb2 Fe7 5.Fd3 b6 6.Af3 Fb7 7.Ac3 Abd7 8.0-0 0-0 9.Ae2 c5 10.Ag3 Vc7 11.Ae5 Axe5 12.Fxe5 Vc6 13.Ve2 a6 14.Ah5 Axh5 15.Fxh7 Şxh7 16.Vxh5+ Şg8 17.Fxg7 Şxg7 18.Vg4+ Şh7 19.Kf3 e5 20.Kh3+ Vh6 21.Kxh6 Şh6 22.Vd7 Ff6 23.Vxb7 Şg7 24.Kf1 Kab8 25.Vd7 Kfd8 26.Vg4+ Şf8 27.fxe5 Fg7 28.e6 Kb7 29.Vg6 f6 30.Kxf6+ Fxf6 31.Vxf6+ Şe8 32.Vh8+ Şe7 33.Vg7 *Terk.*

Lasker

D168 / 18.. Şh7

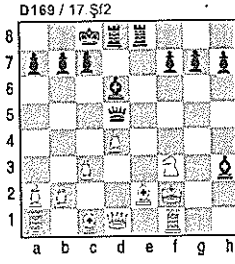


mı"nden vazgeçiyor (bkz. sf. 144, ***Schlechter-Marco*** oyunu, 7. hamleye konan çözümleme). Beyaz burada 11.h3, 11.Fg3 ya da ***Vukovic***'i izleyerek 11.Kd1 oynayabilirdi.

11. ... dxc4 12.Fxc4 b5 13.Fa2 c5: Şimdi Siyah, oyununu tümüyle açıyor. Beyaz'ın, Siyah'ı kısıtlama girişimi başarısızlığa uğradı; bunun doğal sonucu olarak Siyah'ın konumu gitgide daha iyileşiyor. Bu durum karşısında Beyaz 14.0-0'la gelişmesini tamamlayarak oyunu eşitleme olanağı aramalıydı. Oysa durumdan habersiz görünen ***Grünfeld***, bunun yerine hâlâ üstünlük hayali ardında koşuyor ve gelişmesini tamamlayacağına saldırı başlatmaya çalışıyor; ama ***Alyehin***'in onat karşıoyunu yüzünden elverişsiz bir konuma giriyor.

Steinitz-Lasker, Londra 1889

D169 / 17.Şf2



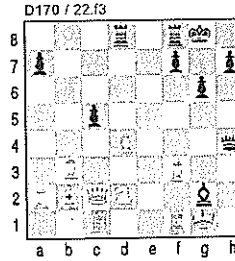
1.e4 e5 2.Ac3 Af6 3.f4 d5 4.d3 Ac6 5.fxe5 Axe5 6.d4 Ag6 7.exd5 Axd5 8.Axd5 Vxd5 9.Af3 Fg4 10.Fe2 0-0-0 11.c3 Fd6 12.0-0 Khe8 13.h3 Fd7 14.Ag5 Ah4 15.Af3 Axg2 16.Şxg2 Fxh3+ 17.Şf2 "Eğer 17.Şxh3 olursa, daha sonra Vf5+ 18.Şg2 Vg4+ 19.Şh1 Vh3+ 20.Şg1 Vg3+ 21.Şh1 Ke4 22.Fg5 f6 var!" *(Marco)* Oyunun devamı şöyle:

17... f6 18.Kg1 g5 19.Fxg5 fxg5 20.Kxg5 Ve6 21.Vd3 Ff4 22.Kh1 Fxg5 23.Axg5 Vf6+ 24.Ff3 Ff5 25.Axh7 Vg6 26.Vb5 c6 27.Va5 Ke7 28.Kh5 Fg4 29.Kg5 Vc2+ 30.Şg3 Fxf3 31. *Terk.*

Nimzoviç-Tarrasch, St. Petersburg 1914

1.d4 d5 2.Af3 c5 3.c4 e6 4.e3 Af6 5.Fd3 Ac6 6.0-0 Fd6 7.b3 0-0 8.Fb2 b6 9.Abd2 Fb7 10.Kc1 Ve7 11.cxd5 exd5 12.Ah4 g6 13.Ahf3 Kad8 14.dxc5 bxc5 15.Fb5 Ae4 16.Fxc6 Fxc6 17.Vc2 Axd2 18.Axd2 d4 19.exd4 Fxh2+ 20.Şxh2 Vh4+ 21.Şg1 Fxg2 22.f3: Eğer 22.Şxg2 olursa, daha sonra 22... Vg4+ 23.Şh1 Kd5 24.Vc5 Kh5+ 25.Vxh5 Vxh5'le beyaz At düşer! Oyunun devamı şöyle:

D170 / 22.f3

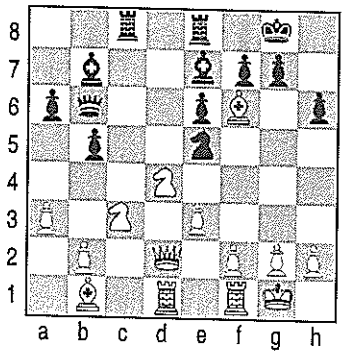


23... Kfe8+ 23.Ae4 Vh1+ 24.Şf2 Fxf1 25.d5 f5 26.Vc3 Vg2+ 27.Şe3 Kxe4+ 28.fxe4 f4+ 29.Şxf4 Kf8+ 30.Şe5 Vh2+ 31.Şe6 Ke8+ 32.Şd7 Fb5 *mat.*

14.Kd1 cxd4 15.Axd4 Vb6 16.Fb1 Fb7

Böylece Siyah, rakibin tehditlerine aldırmadan gelişmesini tamamlıyor. 17.Adxb5 sonrasında Siyah 18.Kd7'den ötürü Atı kıramazsa da 17. ... Vc6 18.Ad4 Vxg2 ile üstünlüğünü gene korur.

D171 / 19.Fxf6



Şimdi *Grünfeld*, konumunun elverişsizliğini ve savunmaya geçmesi gerektiğini kabul ediyor.

17.0-0 Kac8 18.Vd2 Ae5 19.Fxf6

e4'ün denetimini ele geçirerek, Siyah'ın korkulu b7 Filini kırışmak amacıyla.

19. ... Fxf6 20.Vc2

Hemen Fe4...'e karşı ...Kxc3 var.

20. ... g6 21.Ve2 Ac4 22.Fe4 Fg7

...Axa3 yanlış olurdu; 23.Vf3 var.

23.Fxb7 Vxb7 24.Kc1 e5: ki ...e4'le Atına d3'te güçlü bir konumluk oluştursun.

25.Ab3 e4 26.Ad4 Ked8 27.Kfd1 Ae5

Beyaz şimdi siyah Atın d3'e oturmasına karşı bir plan kuruyor.

28. Aa2 Ad3 29.Kxc8 Vxc8 30.f3 Kxd4

Görüneduran bir kalite fedası; *Grünfeld* için hiç de sürpriz değil. 31.exd4 Fxd4 32.Şf1 Af4'ten sonra ...Vc4'le Siyah'ın kazanacağını görmek güç değil. Ama bütün bu kombinezonu hesaplarken, *Grünfeld*, 31.fxe4'le aleti geri alacağını ve savunulabilir bir konuma kavuşacağını sanıyordu.

31.fxe4 Axf4 32.exf4 Vc4

Beyaz işte bunu hesaba katmamıştı; şimdi en az bir alet yitirecek; ama matı yeğliyor.

33.Vxc4 Kd1+ 34.Vf1 Fd4+ 35.*Terk.*

VEZİR GAMBİTİ
Davidson-Alyehin, Semmering 1926

1.d4 d5 2.Af3 Af6 3.c4 c6 4.e3 e6

Belli ki *Alyehin, Meran Savunması*'na girmek istiyordu. O zamanlar bu konumda 5.Abd2 oynayıp ...dxc4'ten sonra eri Atla geri almak Beyaz'a üstünlük verir sanılıyordu. Oysa 5.Abd2'ye karşı *Alyehin* 5. ... c5 sürecekti. Eski görüşler açısından 5. ... c5 bir tempo yitimi sayılırsa da titiz bir modern oyuncu burada tempo yitirmeyi haklı bulur. Nitekim Beyaz, VA'nı d2'ye çıkarmakla d5 üzerindeki baskısını azaltmış bulunuyor; 5. ... c5'ten sonra Atını bu yeni düzen içinde etkili bir konumluğa yerleştirmek amacıyla o da bir tempo yitirecek.

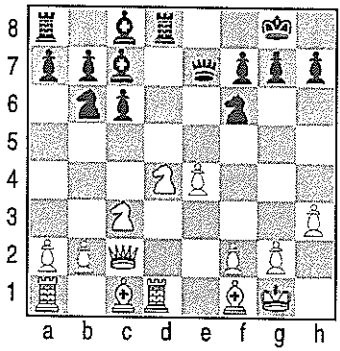
5.Ac3 Abd7 6.Vc2: Beyaz, o zamanlar, çok güçlü sayılan *Meran Savunması*'ndan sakınmak istiyor ve 6.Fd3 oynamıyor. Ne var ki Beyaz'ın son hamlesinden sonra *Alyehin* eski bir oyun yöntemine dönüyor. Bu yöntem aslında Beyaz'ın yararınadır; ama oyunumuzda Vezirin c2'de bulunması Beyaz için bir elverişsizlik yaratıyor. Bunun nedenini birazdan göreceğiz.

6. ... Fd6 7.Fd3 0-0 8.0-0 Ve7 9.e4 dxc4 10.Fxc4 e5: Yukarıda değinildiği gibi, bu oyun yöntemi eskiden sık kullanılırdı; ancak o zaman Beyaz'ın Veziri d1'de, VF de g5'te bulunurdu. Bu fark çok önemli sonuçlar doğuruyor. Şimdi Siyah ...exd4; Axd4 Fh2 ve ...Vd6 ile bir er kazanmayı tehdit ediyor.

11.Kd1 exd4 12.Axd4: Bu konumu eski ilkeler ışığında değerlendirecek olursak Beyaz'ın Siyah kadar iyi geliştiğini, üstelik bir merkez eri bulunduğu için daha da iyi durumda olduğunu düşünebiliriz. Ne var ki bu oyun hipermodern öğretiye bir başka örnek oluşturuyor ve ilerlemiş bir merkez erinin sakıncalı da olabileceğini gösteriyor. Gerçekten, e5 Siyah'ın denetiminde bulunduğundan ve Beyaz hiçbir zaman f4... süremeyeceğinden erin burada bir geleceği yok. Üstelik e4 eri beyaz aletler için bir dayanak da olamayacak; Siyah'ın c6 ve g6 erleri buna engel olacak. Böylece merkez erinin özelliklerinden yalnız biri, kendi erlerinin etkinliğini kısıtlama özelliği geçerliliğini koruyor.

12. ... Ab6 13.Ff1 Kd8: Gene hipermodern. Öbür hamlede Kale e8'e dönecek; bu yüzden tempo

D172 / 14...Fc7



yitimi diye düşünülebilir. Oysa hamlenin amacı Beyaz'ın Ş-kanadını zayıflatmak; ...Fh2+ 15.Şxh2 Kxd4 16.Kxd4 Ve5 tehdit ediyor.

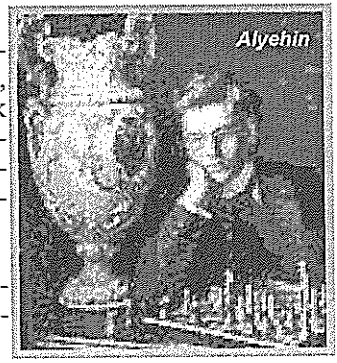
14.h3 Fc7! ki, ...Kd4, ...Ve5 tehdidiyle rakibin VF'ni e3'e çıkartsın! Bu noktada belki de okuyucu şaşalayacak. Rakip oyuncuyu düpedüz sağlam görünen bir gelişme hamlesine zorlamanın ne yararı olabilir? Gerçekte burada ***Alyehin***'den önce hiç uygulanmamış bir stratejik düşünce karşısındayız. Nitekim ***Alyehin*** bunu ilk kez ***1925 Baden-Baden Turnuvası***'nda ***Tarrasch***'a karşı uygulamıştır. Bu düşünceyi kavramak için şunu hatırlayalım: *Amaç, rakibin merkez er konumunu parçalamak olduğunda, modern açılışlardaki kanattan geliştirilmiş Filler merkezden geliştirilmiş Fillere oranla iki yönden üstündür.*

Birinci üstünlük, doğal olarak, kanattan geliştirilmiş bir Filin, merkezden geliştirilmiş bir File oranla daha fazla merkez karesine baskı yapmasıdır. İkinci üstünlükse, kanattan geliştirilmiş bir Filin, merkez dikeylerine getirilmeleri gereken Kalelerin yolunu tıkamamasıdır. Merkezde birikmiş bir aletler yığınının sakıncalarını kestirebiliriz: Aletler birbirlerini çelmeleyecekler ve rakip için saldırı hedefi oluşturacaklar.

İşte burada ***Alyehin***'in uyguladığı strateji, Beyaz'ı merkezde böyle bir aletler yığını oluşturmaya zorlamaktır. Nitekim e4 eri şimdiden bu yığının çakılı bir parçasıdır.

15.Fe3 Ke8! 16.Fd3 Ah5

Beyaz'ın aletler yığını şimdiden saldırı hedefleri veriyor. Siyah'ın tehdidi, ...Af4. Erler her iki kanada eşitsizlikle dağılmış bulunduğundan Fil çifti üstünlüğü çok büyük olacak.



17.Ace2

Bu konumda Beyaz'ın hafif aletleri, kendi aletlerinin açık dikeylerden yararlanmalarını ve etkili olmalarını önemli ölçüde geciktiriyor.

17. ... g6

Beyaz'ın 12. hamlesine konulan nota bakınız.

18.Ke1 Ad7

Siyah ...Ae5'le Beyaz'ın aletler tıkışığını vurmayı tehdit ediyor.

19.Af3 Fb6 20.Fg5

Fillerin kırışılması yalnızca Siyah'a a-dikeyini açmakla kalmayacak, Beyaz'ı kendi e4 erinin kısıtladığı bir kötü Fille bırakacaktı.

20. ... Ve5 21.Ac3

Beyaz, Vezirleri kırışamaz; yoksa kesinlikle kötü bir konumda kalır: 21.Vxe5 Axe5 22.Ac1 f6 23.Fd2 Ad3 24.Axd3 Axg3 25.e5 Ff5.

21. ... Ae5 22.Axe5 Vxe5 23.Fe3 Fc7 24.Ac2 Vh2+ 25.Şf1 Fxh3!

Yukarıda andığımız ve stratejisini bu oyunla karşılaştırdığımız *Tarrasch-Alyehin* oyununda da birtakım merkez manevralarından sonra sonucun sürprizli bir biçimde Ş-kanadında alınmış olması ilginçtir.

26.gxh3 Vxh3+ 27.Şg1 Fh2+ 28.Şh1 Af4 29.Axf4

29.Ff4'ten sonra Siyah ...Fg3'le üç hamlede mat ederdi.

29. ... Fxf4+ 30.Şg1 Fh2+ 31.Şh1 Vf3+ 32.Şxh2 Ke5

Belli ki kombinezon *Alyehin*-Drewitt oyununda sözünü ettiğimiz türden. Beyaz'ın ŞA ve ŞK erlerini yok etmek için Siyah iki aletini feda etti ve Vezir Kaleyle mata gidiyor. Beyaz şimdi Vezirini feda etmek zorunda; ama o zaman da Siyah'ın kesin taş üstünlüğü olacak.

33.Vc5 Kxc5 34.Fxc5 Vh5+
Siyah iyi Fili kırmayı yeğliyor.
35.Şg2 Vxc5 ve Siyah kazanır[17].

CARO KANN
Alyehin-Tartakower, Kecskemet 1927

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ac3: Günümüzde [1920-30'lar] gözde olan sürdürüm yolu budur; ama bunun Beyaz'a bir üstünlük sağlamayacağı açık.

Genellikle, 1.e4'e karşı Beyaz'ın girişim gücünü ele geçirmesini olanaksızlaştıran ve Siyah'ın oyunu eşitlemesini sağlayan iki savunma vardır; bu savunmalar günümüzde iyi bilindiğinden artık oyunu e4...'le açmak pek salık verilemez. Bunlar, *Caro Kann Savunması* ve *Fransız Savunması*'nın 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.Fg5 dxe4 varyantıdır.

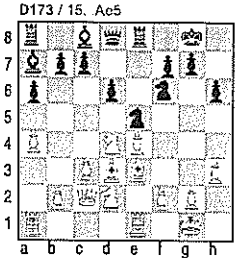
3. ... dxe4 4.Axe4 Af6! Beyaz şimdi kırışırsa Siyah g7 eriyle alır; e7 eriyle almak Siyah'ın er konumunu oyunsonu için düzeltilmezcesine bozuk bırakırdı; oysa ...gf6'dan sonra Beyaz'ın hiçbir üstünlüğü olmayacak, yalnızca güçlükleri olacak.

5.Ag3 e5: Fazla şiddetli bir hamle. Beyaz VA'nı Ş-kanadına tempo yitimiyle getirdiğinden Siyah, oyunu V-kanadında yoğunlaştırmalıydı. Dolayısıyla, doğrusu, bu satırların yazarının ***(Reti) Kissingen***

---

[17]Söz konusu oyun şudur:
Tarrasch-Alyehin, Baden-Baden 1925
1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Fb6 5.d4 Ve7 6.0-0 Af6 7.Ke1 d6 8.a4 a6 9.h3 0-0 10.Fg5 h6 11.Fe3: Eğer Fh4 olursa, Siyah 11. ... Şh8, ...Kg8 ve ...g5'le Ş-kanadında bir saldırı başlatırdı.
11. ... Vd8 12.Fd3: Zorunlu. Siyah d4'te kırıştıktan sonra ...d5'le d4 erini kopuklatmayı tehdit ediyordu.

D173 / 15. Ae5



12. ... Ke8 13.Abd2 Fa7: Bu, Ac4...'e karşı bir önlem.
14.Vc2 exd4 15.Axd4: Çünkü cxd4...'e karşı ...Ab4 vardı.
15. ... Ae5 16.Ff1 d5 17.Kad1 c5 18.A4b3 Vc7 19.Ff4 Af3+ 20.Axf3 Vxf4 21.exd5 Ff5 22.Fd3 Fxh3 23.gxh3 Vxf3 24.Kxe8+ Kxe8 25.Ff1 Ke5 26.c4 Kg5+ 27.Şh2 Ag4+ 28.hxg4 Kxg4 29. *Terk.* (Çözümlemeler *Alyehin*'in)

1928'de *Tarrasch*'a oynadığı ...c5 hamlesidir. Bu, Siyah'a iyi ve rahat bir oyun verir.

6.Af3 exd4 7.Axd4 Fc5 8.Vc2+

Bu şaşırtıcı hamlesiyle Beyaz, Siyah'ın ...e5'le oyunu erkenden açmış olmasından yararlanıyor. Siyah araya Veziri koyacak olursa Beyaz kırışır ve Adf5...'le üstün bir oyun elde eder.

8. ... Fe7 9.Fe3 c5: ki Beyaz hemen yapmaya niyetlendiği uzun roku kolay kolay gerçekleştirmesin.

10.Adf5 0-0 11.Vc4! c5'e saldırmakla Fd3... ve 0-0-0... için tempo kazanıyor.

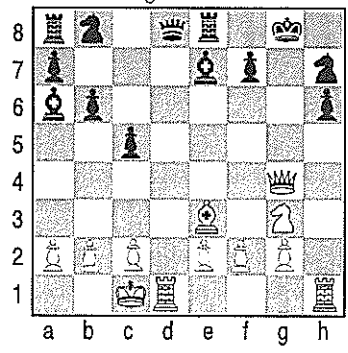
11. ... Ke8: Bu dolaylı koruma yerine eri ...b6 ile dolaysızca korumak daha iyi olurdu; bu er, sonunda nasıl olsa sürülecek.

12.Fd3 b6 13.0-0-0 Fa6

Havai fişeklerin saçılmasına yol açıyor. Ama Beyaz'ın zaten güçlü bir saldırı konumu vardı.

14.Ah6+! gxh6 15.Fxh7+ Axh7: ...Şxh7'ye karşı Vf7... vardı.

D174 / 16.Vg4+



16.Vg4+ Şh8 17. Kxd8 Kxd8 18.Ve4 Kombinezonun çekirdek hamlesi; Beyaz'a yeni bir alet, dolayısıyla taş üstünlüğü kazandırıyor. Siyah ...Kxd8 yerine ...Fxd8 oynamış olsaydı, Beyaz şimdi 18. Vf3 oynardı.

18. ... Ac6 19.Vxc6 Ff8 20.Af5 Fc4 21.Fxh6 Fd5 22.Vc7 Kac8 23.Vf4 Kc6 24.Fxf8 Kxf8 25.Ve5+ Af6 26.Ad6 *Terk.*

CAMBRIDGE SPRINGS SAVUNMASI'NDAN SAKINMA

Alyehin-Capablanca karşılaştırmasından bu yana, *Cambridge Springs Savunması*'ndan sakınma alışkanlığı modern satranca yerleşmiştir. Bu karşılaşmada iki yöntem kullanılmıştı ve bu yöntemler hâlâ

sık sık izlenmektedir. Yöntemlerden biri ***Capablanca***'dan geliyor, öbürü ***Alyehin***'in buluşudur. Cabaplanca'nın yöntemi pek güçlü değil, tersine kaygılı görünür; nitekim hamle sırasında bir değişiklikle ***Grünfeld-Alyehin*** oyununda (bkz. sf.: 302) gördüğümüz varyantı verir. Buysa Siyah için iyidir.

Capablanca'nın yönteminde **1.d4 d5 2.c4 c6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Abd7 5.e3 c6**'dan sonra Beyaz 6.Af3 oynamaz, Siyah'ı ...Va5'ten caydırmak amacıyla **6.a3** oynar. Bu satırların yazarı (***Reti***), ***Spielmann***'la bir oyununda **6. ... Fe7 7.Af3 0-0 8.Vc2 a6**'dan sonra Kc1... değil, **9.Kd1** oynayarak 6. hamleye yeni bir anlam vermek istemişti. Böylece **9. ...dxc4**'ten sonra bu Kalenin varlığı ...c5'e engel olacaktı. Tam bir karşılaştırma için yukarıdaki ***Grünfeld-Alyehin*** oyununa bakınız. Ancak Siyah 9. ... b5 oynayarak Beyaz'ın planını boşa çıkarabilirdi.

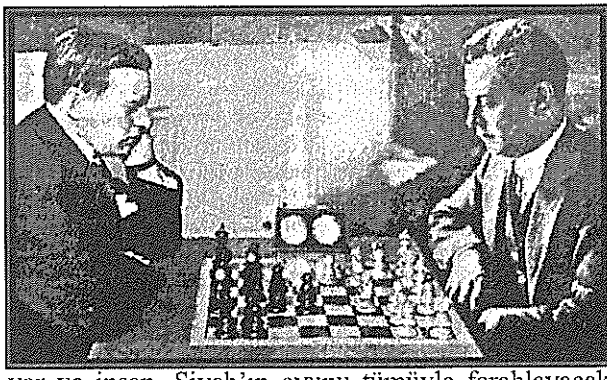
D175 / 8...a6

Capablanca'nın yöntemine karşı bir de ***Alyehin***'in yöntemi vardır ki buna *buluş* dedik; çünkü bu gerçekten yepyeni bir saldırı düşüncesi getiriyor. Bu buluşu **6.a3** gibi yalnızca çapraşıklıklardan sakınmaya yönelik bir yöntem saymak doğru olmaz; ***Alyehin*** *burada, ...c6'nın, Kc1...'e karşı zorunlu olarak yapılmış olmadıkça yetersiz bir hamle olduğunu göstermeye çalışmaktadır.* Aşağıdaki oyunda bu yetersizlikler ayrıntılıca görülecektir:

VEZİR GAMBİTİ

Alyehin-Capablanca, Buenos Aires 1927

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 d5 4.Fg5 Abd7 5.e3 c6 6.cxd5 exd5: Burada ***Alyehin*** yukarıda anılan yöntemini uygulamaya başlıyor. Kırışma şaşırtıcı görünü-



yor ve insan, Siyah'ın oyunu tümüyle ferahlayacak sanıyor. Oysa hemen görülebileceği gibi Ş-kanadında Beyaz'ın geniş saldırı olanakları var; çünkü bu kanatta hem aletleri işlek hem de erleri daha fazla. Buna karşılık Siyah'ın ...c5 sürerek V-kanadındaki er çokluğundan yararlanma olanağı yok; kırışmadan sonra d5 eri çok zayıf kalır.

7.Fd3 Fe7 8.Age2: ŞA'nın *Vezir Gambiti*'nde alışılmışolmayan bu çıkışı ***Alyehin***'in sistemine uygun düşüyor. At, Siyah'ın zayıf karesi f5'i egemenliğine almak üzere g3'e gidecek.

8. ... 0-0: Oyundan sonra 8. ... h6'nın daha iyi olacağı ileri sürülmüştür. Nitekim 9.Fh4'ten sonra Beyaz ne Ag3... ne de Af4... oynayabilir; yoksa bir aleti gider. Bu yüzden 8. ... h6 oynamakla Siyah, Beyaz'ın Atını kısıtlamış olurdu. Ne var ki, bu kısıtlama uzun sürmezdi; Siyah ferahlamak için·er geç f6 Atını oynayacak ve h4 Fili kırışılacaktı; o zaman da h6'daki er Beyaz'ın hazırladığı saldırıya hedef oluşturmaktan başka bir işe yaramayacaktı.

9.Ag3 Ae8

Şimdi 9. ... h6'ya karşı 10.h4 var. Cabaplanca'nın amacı ...Ad6 ve ...Af6 ile e4'e egemen olmak.

10.h4 Adf6 11.Vc2 Fe6: Bu noktada belki ...h6 yeğlenebilirdi; 12.Af5'ten sonra Siyah, oyundakinden en az bir tempo ileride olacaktı.

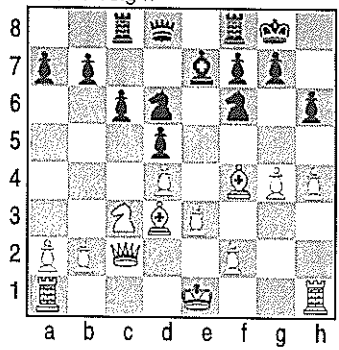
12.Af5 Fxf5 13.Fxf5 Ad6: Tam sırasıydı; çünkü 14.Ff6'dan sonra Siyah, ...Af5 15.Fxe7 Axe7 oynayabilir.

14.Fd3 h6 15.Ff4 Kc8: Bu hamlenin ilk amacı

Beyaz'ın 0-0-0... tehdidine karşı ...c5'i hazırlayarak uzun roktan sonra hemen bir karşıoyun elde etmek. Bunun yanı sıra hamlenin derin bir anlamı daha var: Eğer Beyaz rok yapmazsa Siyah ilk planındaki gibi, hatta bir er fazlasıyla, e4'ü işgal eder ve şimdiden tasarladığı ...V-a5-d5 manevrasıyla Beyaz'ın c-dikeyini açmaya zorlar. Daha doğal olan 15. ... Ke8 hamlesinden sonra Beyaz karşı konmaz bir saldırı elde ederdi: 16.0-0-0 Ade4 17.f3 Axc3 18.bxc3.

16.g4! Siyah bu eri almamalıdır; yoksa en azından Fd6... ve ardından Ff5... ile kalite yitirir. Beyaz'ın saldırısı sanki bir iki hamle içinde rakip konumu dağıtacakmış gibi görünüyor. Ama şimdi sırada, ***Capablanca***'nın geçen hamlede hazırladığı er fedası var. ***Alyehin***, bu işlemden son derece ufak bir üstünlükle çıkacak; ama yetkin oyunuyla bunu kazanca dönüştürmeyi başaracak.

D176 / 16.g4!



16. ... Afe4 17.g5! h5 18.Fxe4 Axe4 19.Axe4 dxe4 20.Vxe4 Va5+! ...Vd5 amacı sağlamazdı; Vezirlerin kırışılmasından sonra Beyaz Şd2... ile siyah Kalenin dalışını önlerdi.

21.Şf1: 21.Şe2'den sonra ...Vb5 vardı. 21.Şd1'den sonraysa beyaz Şah çok korunaksız kalır; Siyah ...Kfe8, ...c5 oynayarak bundan yararlanabilirdi.

21. ... Vd5

Siyah'ın yukarıda anılan taktiği gereği.

22.Vxd5 cxd5 23.Şg2 Kc2 24.Khc1 Kfc8

24. ... Kb2'den çok daha iyi. Yoksa Beyaz kesin bir konum üstünlüğü elde ederdi: 25.Kcb1 Kxb1 26.Kxb1 b6 27.Kc1. Şimdi göreceğimiz oyunsonunun tümü, *Kale oyunsonlarında girişim gücünün ufak taş üstünlüklerinden daha değerli* olduğu teoremini güzelce örneklendirmektedir.

25.Kxc2 Kxc2 26.Kb1 Şh7 27.Şg3: Beyaz şimdi merkezdeki er çokluğundan yararlanmaya çalışıyor.

27. ... Şg6 28.f3 f6: ...Şf5 yanlış olurdu: e4... var.

29.gxf6 Fxf6 30.a4!

Kaleyi kurtarma işlemi başlıyor.

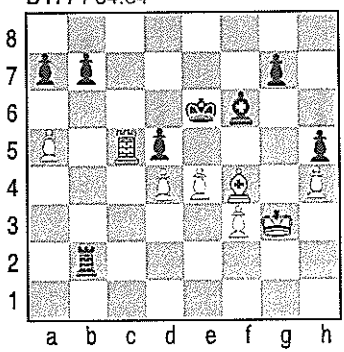
30. ... Şf5 31.a5: Beyaz, kurtarma işlemini 32.a6 bxa6 33.Ka1 Kb2 34.Kxa6 Kb7 35.Ka5 Şe6 36.Fg5 ile gerçekleştirmeyi tehdit ediyor; burada taşlar denk ama konum Beyaz'ın açık üstünlüğü altında. Siyah bu varyantta 33. ... Fd8 oynarsa, 34.Ka6 Fb6 35.Fb8 var. Bu son varyant, Siyah'ın aşağıdaki hamleyle niçin Beyaz'ın Filini e3 erinin savunulmasına bağladığını da açıklıyor.

31. ... Ke2: Bunun yerine Siyah, Beyaz'ın kurtarma çabalarını ...a6 ile önlemek isteseydi, Beyaz, Kaleyi b4-5...'le özgürletirdi.

32.Kc1: Bu er fedası, girişim gücünü kazanma gibi genel bir düşünceyle değil, son derece derin bir oyunsonu kombinezonunu başlatmak amacıyla yapılmıştır.

32. ... Kxb2 33.Kc5 Şe6 34.e4

D177 / 34.e4



34. ... Fxd4: Burada sanki Siyah ...dxe4'le yenişmezliği sağlayabilirmiş gibi görünüyor; dolayısıyla birçok eleştirmen bu hamleyi salık vermiştir. Gerekçe şudur: 34. ... dxe4 35.d5 Şf5 36.d6 Şe6 37.fxe4 Kb3 38.Şg2 Kb2! 39.Şh3! Kb4 40.Kc8 Ke4 41.Ke8 Şf5 42.Kxe4 Şxe4 43.Fg5 Fc3! 44.a6 bxa6 45.d7 Fa5! 46.d8V Fxd8 47.Fxd8 Şf5 48.Şg3 a5 ve *yenişmezlik*; çünkü beyaz Şah, siyah geçerlerin karesi içinde değil. Oysa bu varyanta girilmiş olsaydı, ***Capablanca, Alyehin***'in kombinezon gücüne kurban giderdi; ama kuşkusuz ***Capablanca*** da bu zorunlu görünen varyantı hesap etmişve Beyaz'ın ivedice 46.d8V çıkmak yerine 46.Şg3!! oynayabileceğini görmüştü. Bu hamle, Şahı

Siyah'ın geçerlerine yaklaştırmak için gereken tempoyu kazandırıyor.

35.Kxd5 Fc3: Belki 35. ... Ff2 daha dirençli bir savunma sağlardı; ama o zaman bile 36.Şh3 Kb3 37.Ke5 Şf7! 38.Fg5'ten sonra Beyaz'ın üstünlük kazanacağı açık.

36.Kxh5 a6 37.Fc7! Fe1+ 38.Şg4 Kg2+ 39.Şh3 Kf2 40.f4 Kf3+ 41.Şg2 Kf2+ 42.Şg1 Kc2 43.Fb6 Kc4 44.Şg2 g6: ...Ke4 yanlış olurdu; 45.Şf3 var.

45.Ke5+ Şd7 46.h5

Böylece Beyaz, bitişik geçer çifti kazanıyor.

46. ... gxh5 47.Şf3 h4 48.Kh5 Kc3+ 49.Şg4 Kc4 50.Şf5 Fxa5: Böyle önemsiz şeyler beyaz geçerlerin başarıyla ilerlemesine engel olmaz.

51.Kh7+ Şc6 52.Fxa5 Kc5+ 53.Şe6 Kxa5 54.f5 Ka3 55.f6 Kf3 56.f7 b5 57.Kh5: Kazanca giden en kısa yol. Bir etüt büyüleyiciliği taşıyor.

57. ... h3 58.Kf5 Kxf5 59.exf5 ***Terk.*** Çünkü, 59....a2 60.f8V a1V'den sonra Beyaz 61.Va8'le kazanır.

SATRANÇTA KOMBİNEZON TEKNİĞİ

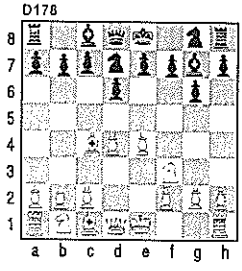
Yaygın bir kanıya göre kombinezon kurma yatkınlığı çalışmakla kazanılmaz, doğuştan gelen bir hesaplama ve imgelem gücüne dayanır. Oysa her deneyimli satranççı bu kanının yanlışolduğunu ve hemen bütün kombinezonların belli öğelerin anımsanmasıyla kurulduğunu bilir. Sözgelimi f7'den ya da h7'den ünlü Fil fedası kombinezonlarını uygularken ilerlemişoyuncular özel bir çaba göstermezler bile[18].

---

[18]h7'den ünlü Fil fedası için bkz. sf.: 158-159

Sözü edilen "f7'den Fil fedası"ysa zayıf bir örneğini ***Teichmann-Nimzoviç*** oyununda (bkz. sf.232) gördüğümüz feda olsa gerek. Bu türden fedalar f7 karesinin zayıflığından yararlanarak ya Şahı korugaanından çıkartıp tahtanın ortalarında kıstırmayı amaçlar ya da zayıf kalan e6'ya At oturtarak Siyah'ı bozguna uğratmayı.

D178



1899'da Viyana'da oynanmış bir oyundan alınan şu konum (D178) bu fedaya tipik ve yalın bir örnektir:

Burada **1.Fxf7+ Şxf7 2.Ag5+**'tan sonra Siyah terk eder; çünkü ya *mat* oluyor ya da Veziri düşüyor.

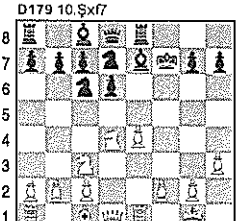
Yukarıda anılan iki öğeyi ayrı ayrı ele aldığımız zaman, kombinezon becerisinin çalışmakla pekâlâ geliştirilebileceğini kolayca kabul edebiliriz. Nitekim ileriyi hesaplama becerisinin alıştırmalarla geliştirilebileceğinde kimsenin kuşkusu yoktur. Öte yandan, kombinezon için gerekli düşünce ve sürprizleri sağlayan imgelem yetisi yoktan bir yenilik yaratmayıp ancak bilinen öğeleri birleştirmektir; bunun böyle olduğu psikologlarca kanıtlanmıştır; dolayısıyla imgelem yetisi de taktik öğelerle tanışıklığı artırmakla geliştirilebilir.

Bir "Kombinezonlar Kuramı"nın eksiksizce geliştirilmesi çok yararlı olurdu. Böyle bir kuramda aranacak özellikler, döne gele çıkan kombinezon türlerinin saptanması ve belli bir türden kombinezonu uygularken dikkat edilecek koşulların sıralanmasıdır.

Biz burada yalnızca belli bir kombinezon türünü inceleyeceğiz; ama her zaman incelenegelen h7 Fil fedasını ve onu izleyen Ag5..., Vh5... kombinezonu-

---

D179 10.Şxf7



Usta satranççı ***Tarrasch*** da bir *çokmasa gösterisi* sırasında bu fedaya kurban gitmiştir.

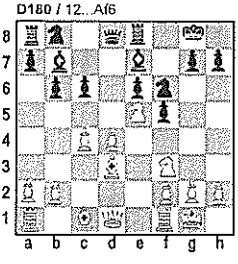
Holzhausen-Tarrasch, Hamburg 1910

1.e4 e5 2.Af3 d6 3.Fc4 Fe7 4.d4 exd4 5.Axd4 Af6 6.Ac3 Ac6 7.0-0 0-0 8.h3 Ke8 9.Ke1 Ad7 10.Fxf7+ Şxf7 11.Ae6 Şxe6 12.Vd5+ Şf6 13.Vf5 ***mat.***

(Buradaki Fxf7... fedası örneğini, bu oyunu yıllar önce bir kitabıma işlemişolan arkadaşım ***Suvar Köseraif***'e borçluyum.)

f7'den At fedası da benzeri taktiklere yol açabilir: nitekim temel düşünce, fedadan sonra e6'yı Atla denetlemek olduğuna göre bu işlem elde kalan ikinci Atla yürütülebilir. Buna ilişkin çarpıcı bir örnek ***Alyehin***'in 1916'da Tornopol Askeri Hastanesi'nde *çokmasa*ya birden verdiği *körleme* gösterisinden geliyor.

D180 / 12...Af6



Alyehin-Feldt, 1916

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.exd5 Axd5 5.Ae4 f5 6.Ag5 Fe7 7.A5f3 c6 8.Ae5 0-0 9.Agf3 b6 10.Fd3 Fb7 11.0-0 Ke8 12.c4 Af6 13.Ff4 Abd7 14.Ve2 c5 15.Af7 Şxf7 16.Vxe6+ Şg6: "Siyah, Veziri kırsaydı tek hamlede *mat* olurdu... Şimdi ise Beyaz, iki hamlede mat duyurusunda bulunuyor: 17.g4 Fe4 18.Ah4 *mat.*" ***(Znosko-Borovski)***

nu değil, Siyah'ın Şah koruganına yöneltilen Vezir-Kale kombinezonunu ve bunun özellikle kısa roktan sonra aldığı biçimi... Bu kombinezon ya h-dikeyinden ya da 8. yataydan geliştirilir. Bu ikinci durumda Vezirle Kale 8. yataya sızmışlardır ve rakip Şah g7'ye ya da h7'ye kaçmıştır.

Bu türden kombinezonlarda bir tek kural vardır; bunu bilmek doğruyu buldurur. Oysa bu kuralı bilmeyen oyuncunun doğru yöntemi bulması hemen hemen olanaksızdır; varyantların çokluğu karşısında insan bocalar kalır. Bu kurala göre, *eğer Vezirle hemen bir mat yoksa, Kaleyi öne, Veziri Kalenin arkasına yerleştirmek gerekir*. Başka bir deyişle, burada uygulanan yöntem *Vezir-Fil saldırısındakinin tam tersi*dir; çünkü Fil önde gidecek olursa zararsızca kışlamaktan başka bir şey yapamaz.

Ama tam bu yanlış benzetme yüzünden, doğru kuralı bilmeyen satranççılar, Vezir-Kale saldırısında kendiliğinden yanlış yola girerler. Oysa bu kuralın mantıksal nedeni son derece basittir: h-dikeyinden saldırıda Şah g8'de, ya da 8. yataydan saldırıda Şah h7'de bulunuyorsa, h8'den *kış* diyen Kale, Şahı, sırası sırasına, f7'ye ya da g6'ya sürer, Vezir de Şaha saldırısını buna göre kurar; bu arada Kale bir süre h8'de durarak Şahın kuytuya dönmesini önler. Oysa Vezir önde gidip h8'den *kış*lasaydı, bu güçlü alet bir süre köşede devinimsiz dururken Şaha saldırıyı daha zayıf bir alet olan Kale yürütmeye çabalayacaktı ki böyle bir saldırı genellikle başarısız kalır. Doğru konumda, yani Vezir Kalenin arkasında iken, sık sık kurtuluşu olmayan mat tehditleri yaratılabilir; çünkü Vezir yalnızca Kaleyi korumakla kalmaz, çaprazlardaki etkisinden ötürü, Şahı, kaçabileceği karelerden de yoksun bırakır. Uzak geçmişten alınan aşağıdaki oyun, bu basit kuralı örneklendiriyor:

Zukertort-Anderssen, Sicilya Savunması

1.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cxd4 4.Axd4·Af6 5.Ac3 Fb4 6.Fd3 Ac6 7.Fe3 d5 8.exd5 Axd5 9.Axc6 bxc6 10. 0-0 Axc3

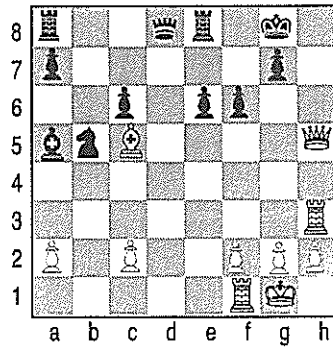
Hiçbir modern satranççı bu hamleyi yapmaz, e3 Filini kırmayı doğal sayar. Ama bu oyun satrancın yenişmezlik komasına düşmesinden çok önce oynan-

mıştı. O zamanların oyuncuları neşe ve coşkuyla oynarlardı, yenilgiye de olsa.

11.bxc3 Fxc3 12.Kb1 0-0 13.Kb3 Fa5 14.Fc5 Ke8 15.Fxh7+! Şxh7 16.Vh5+ Şg8 17.Kh3 f6

Şimdi h-dikeyinde tipik bir saldırı konumu var. İlk bakışta Beyaz'ın sürekli *kış*tan başka olanağı yokmuşgibi görünüyor. Ama bu yalnızca Vezirin, Kalenin önünde bulunmasından ötürü böyle. Kaleyle Vezirin yerlerini değiştirelim, Beyaz'ın üç hamlede mat edebileceğini görürüz. Gerçekten Siyah'ın konumu o kadar umarsız ki Beyaz oyun sırasında bu değişikliği yapacak zamanı buluyor.

D181 / 17...f6



18.Vg6 Fa6 19.Kh7 Vc7 20.Vh5 ve erken bir *mat*.

Şimdi 8. yataydan saldırıya bir örnek görelim:

Bu konuma (**D182**), 1914'te Viyana'da bir karşılaşma oyununda varılmıştı. Saldırı elde edebilmek amacıyla Siyah, Beyaz'ın Vezir çıkmasına izin vermişti. Oyun şöyle sürdü:

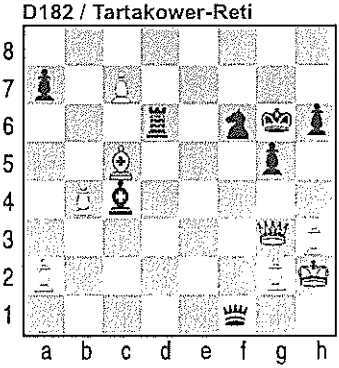
1.c8V Kd1 2.Vf3 Vh1+ 3.Şg3 Ve1+

...Ah5 yanlış olurdu; çünkü Beyaz eski Vezirini feda ederek yenisiyle tek hamlede *mat* ederdi.

*Yenişmezlik*le yetinmesi gerekirmiş gibi görünen Siyah, Veziri Kalenin arkasına yerleştirmenin yolunu buluyor ve çabucak başarıya ulaşıyor.

4.Şh2 Ve5+! Beyaz bunu 5.g3'le yanıtlayamaz: ...Fd5! 6.Vd1 Vb2+ ile kaçınılmaz *mat* var.

D182 / Tartakower-Reti



5.Vg3 Va1! Böylece doğru konuma varıldı. ...Kh1 çok daha zayıf olurdu; çünkü o zaman Beyaz'ın bir alete karşı güçlü bir geçeri kalacaktı.

6.Vd6: Geçici bir önlem. En dayanıklı ama gene de yetersiz savunma şuydu: 6.Ve3 Kh1 7.Şg3 Ah5 8.Şf3 Kf1 vb.

6. ... Kh1+ 7.Şg3 Vc3 8.*Terk.*

Bir örnek daha; bu kez çok yeni... Yakın zamanda Lodz'da verilmiş *çokmasa gösterisi*nden bir oyun:

Alyehin-A.S.

1.d4 d5 2.Af3 Af6 3.c4 e6 4.Fg5 Abd7 5.Ac3 c6 6.Vc2: Eski zamanlarda ustalar açılış bilgileri yardımıyla amatörleri birkaç hamlede alt ederlerdi; günümüzdeyse yenişmezlik varyantlarından birine saplanmamak için iyi bilinen açılışlardan sakınma gereğini duyuyorlar. Burada ***Alyehin***, besbelli ki, *Cambridge Springs Savunması*'ndan sakınmak istiyor; ama rakibi 6. ... h6 hamlesini bulsaydı biraz güçlükle karşılaşacaktı.

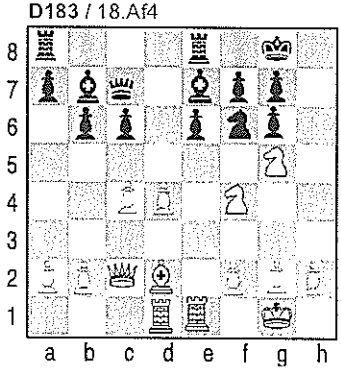
6. ... Va5

Siyah, e3... sürülmemiş olmasının taşıdığı farktan habersiz, kendi öğrenmiş olduğu *Cambridge Springs Savunması*'nı sürdürüyor.

7.Fd2! Vd8 8.e4 dxe4 9.Axe4 Fe7 10.Fd3 b6 11.0-0 Fb7 12.Kfe1 0-0 13.Kad1 Vc7: Buraya kadar Beyaz gelişmesini tamamladı ve konum üstünlüğünü korudu; eğer üstünlüğünün eriyip gitmesini istemiyorsa şimdi saldırmak zorunda.

14.Ag3 Kfc8 15.Ag5 Af8 16.Ah5! Ag6 17.Fxg6 hxg6

D183 / 18.Af4



Bu kırışmayla Beyaz h-dikeyinden saldırının ilk koşulunu gerçekleştirdi.

18.Af4: Tehdit 19.Af7. Bu yüzden Siyah'ın aşağıdaki yanıtı zorunlu.

18. ... Fd6 19.Axg6! fxg6 20.Vxg6 Ke7: ki ...V-d7-e8 yapabil-

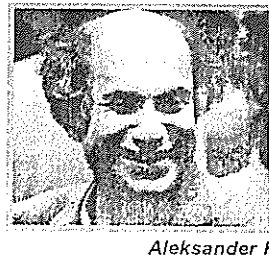
sin. *Alyehin* bu planın yetersizliğini gösterecek; ama öbür sürdürüm yolları da Siyah için umut verici değildi.

Şimdi tüm kombinezonun ince noktası geliyor. Beyaz h-dikeyinden saldırı amacıyla Kaleyi getirmek istiyor. Bunun için K-e3-h3... ilk akla gelen yöntem. Ancak doğru saldırı yolu Kalenin Vezirin önünde bulunmasını gerektiriyor. Bu yüzden Kale h4'e, Vezir h3'e yerleştirilecek ve bu konum oyunu sonuçlandıracak.

21.Ke4 Vd7 22.Kh4 Ve8 23.Vd3 Kf7 24.Vh3 *Terk.*

21. ... Şf8'den sonra Beyaz şöylece kazanır: 25.Kh8+ Ag8 26.Ke1! Fc8 27.Vh4.

Günümüz ustaları:
Tahtanın başındakiler *Korşnoy* ve *Kasparov*.
Korşnoy'un arkasında *Belyavsky* ve *Karpov*.



Aleksander Koblenz'in öğrencileri
Tal ve *Shirov*

8. Genç Ustalar

İç çatışmalarıyla ve ikircinliklerle yeni bir satranç anlayışını getirmeye çalışan kimseler, en yeni yetişen genç ustaların bu son teknik gelişmeleri hiç güçlüksüzce ve kendiliğindenmişçesine kabullenip uygulamaları karşısında benzersiz duygular yaşarlar. Bu genç ustaların [1920'lerde] en önde gelenleri arasında, Viyana'dan ***Grünfeld***, Hollanda'dan ***Max Euwe**** ve Berlin'den ***Friedrich Saemisch*** bulunmaktadır.

FRANSIZ SAVUNMASI
Euwe-Maroczy, Amsterdam 1921

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e5 Afd7 6.h4: *Alyehin Varyantı*. (bkz. sf. 268 ve 292)

6. ... 0-0: Eski okulun büyük ustası ***Maroczy*** yeni görüşlere eski yalın gelişme hamleleriyle karşı koymayı deniyor.

7.Fd3 c5 8.Vh5 g6 9.Vh6 Ke8: h7'yi koruması

FIDE Başkanı *Euwe*, şampiyon *Karpov*'la

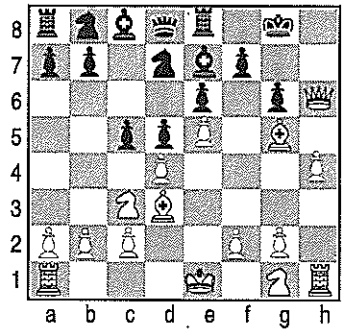
* [***Maghielis (Max) Euwe,*** 20 Mayıs 1901'de Amsterdam'da doğmuş, dört yaşında satranç oynamayı öğrenmiş ve yirmi yaşında Hollanda Birincisi olmuştur.

Euwe matematik öğrenimi görmüş ve 1926'da doktora çalışmalarını tamamlamıştır. ***Euwe***'nin başlıca ilk dönem turnuva başarıları şunlardır: ***Viyana 1921***, ikincilik; ***Hastings 1923***, birincilik; ***Wiesbaden 1924***, birincilik; ***Westonsuper Reer 1926***, birincilik; ***Lahey 1928***, birincilik; ***Hastings 1930***, birincilik; ***Bern 1932***, ***Alyehin***'in ardından ikincilik.

Bu başarılarından sonra ***Euwe*** ile ***Alyehin*** arasında Dünya Birinciliği sanı için bir karşılaşma düzenlenmiş ve ***Euwe*** bunu 9 : 8 : 13 kazanarak Dünya Birincisi olmuştur; ancak iki yıl sonra yapılan rövanş karşılaşmasında ***Alyehin***'e 4 : 10 : 11 yenilerek sanını yitirmiştir.

Groningen 1946'da ***Botvinnik***'in yarım puan ardından ikinci gelen ***Euwe, 1948 Dünya Birinciliği Karşılaşmalı Turnuvası***'na da çağrılmış, ama bu turnuvada ancak beşinci olabilmiştir. ***Euwe*** bundan sonra satranç yarışmalarından giderek çekilmiş ve 1970'ten ölüm tarihi olan 26 Kasım 1981'e kadar ***Uluslararası Satranç Federasyonu (FIDE) Başkanlığını*** yürütmüştür. –Ç. N.]

D184 / 9...Ke8



için Atı f8'e çekmek istiyor. 9. ... cxd4'e karşı 10.Af3 dxc3 11.h5 vardı.

10.Af3 Ac6 11.h5 Af8 12.Fxe7 Vxe7 13.Ag5 cxd4 14.Axh7! Axe5: Açıkça belli ki 14. ... Ah7, 16.hxg6'dan sonra kötü sonuç verirdi.

15.hxg6 Afxg6 16.Fxg6 Axg6 17.g4! Oyun bitti. g5... ve ardından Af6...'ya karşı Siyah umarsız.

17. ... dxc3 18.0-0-0 ***Terk.***

18.g5 iyi olmazdı; çünkü o zaman Siyah 18. ... cxb2'den sonra ...Vb4'le sürekli *kış* yakalardı.

ALYEHİN SAVUNMASI

Alyehin bir kediseverdi...

Bu savunma ilk kez ***1921 Budapeşte Turnuvası***'nda ***Alyehin***'ce ortaya atılmış, bundan ötürü de haklı olarak onun adıyla anılagelmiştir. Ama açılış, ***Grünfeld***'in irdelemelerine çok şey borçludur.

Savunma'nın ardında yatan düşünce açıktır:

1.c4'ten sonra Siyah **1. ... Af6** ile ere saldırarak onun 2.e5 sürdürmesini ister. Böylece ilerleyen er merkezde ...d6'ya bir saldırı hedefi oluşturur. Öte yandan Beyaz dikkatli bir oyunla 2.e5'ten kaçınmaya karar verecek olsa bile Beyaz'ın bundan bir üstünlük sağlayabileceği sanılmamalıdır. 2.d3'ten sonra ...e5, Siyah için iyi olmayabilir; çünkü buna karşı Beyaz, siyah Atın f6'daki konumundan yararlanarak 3.f4 oynayabilir. Ne var ki 2.d3'ten sonra Siyah ...c5 sürerek *Sicilyalı Savunması*'nın kolay bir varyantına girebilir. Siyah, 2.Ac3'ten daha da az çekinir; çünkü şimdi 2. ... e5

bile oynasa *Viyana Oyunu*'na girilmiş olur. Öyleyse ilk hamlede ŞE'ni sürmemekle Siyah en azından *İspanyol Oyunu*'ndan sakınmış oluyor. Üstelik Beyaz'ın 2.Ac3 hamlesi, 2. ... d5'le de pek güzel yanıtlanabilir: 3.e5 Afd7 4.Ad5 Axe5 5.Ae3 e6 6.Af3 Axf3 7.Vxf3 Ac6; ya da 3.exd5 Axd5 4.Fc4 Ab6 5.Fb3 c5 6.d3 Ac6 vb. İki sürdürüm yolunda da Siyah'ın doyurucu bir konum elde ettiği açık! Öyleyse *Alyehin Savunması*'nın ana varyantına **2.e5**'ten sonra **2. ... Ad5** ile giriliyor. Siyah, c4...'ü kışkırtmak istiyor ki böylece zayıflayan d-dikeyi ...d6 ve ...dxe5'ten sonra Siyah'ın saldırısına hedef oluştursun.

3.d4 d6 4.c4: Beyaz bu hamlesiyle *Dört Erler Düzeni*'ni benimsiyor. Bundan daha az hırslı ve daha az sakıncalı ama Siyah için de daha az tehlikeli olan sürdürüm yolu 4.Af3'tür. O zaman Siyah, ***Breslav 1925***'te ***Tarrasch***'ın ***Bogolyubov***'a oynadığı gibi ...Ff5'le basitçe gelişmesini sürdürmeyip, açılışın ardında yatan e5'e saldırı düşüncesi uyarınca 4. ... Fg4 oynamalıdır. 5.Fe2'den sonra bir yenilik olarak 5. ... Ab6'yı öneriyoruz.

4. ... Ab6 5.f4

5.exd6 için aşağıdaki oyuna bakınız.

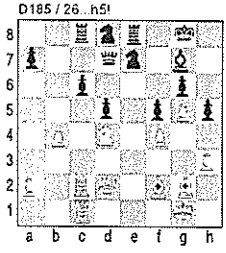
5. ... dxe5 6.fxe5 Ac6

Burada ...Ff5 sıkça oynanırdı. Ancak açılışın bütün anlamı Beyaz'ın merkez erlerine saldırmakta yatıyor. Dolayısıyla Fili, Beyaz'ın bir dikkatsizlik sonucu 7.Af3 oynaması olasılığında, elverişlice g4'e yerleştirmek üzere bekletmek daha iyidir.

7.Fc3 Ff5: Siyah ...e6 ile VF'ni içeri tıkamak is-

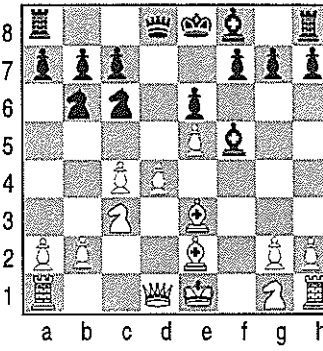
Alyehin Savunması, Adorjan-Larsen, Las Palmas 1977

1.e4 Af6 2.e5 Ad5 3. d4 d6 4. Af3 Ac6 5.c4 Ab6 6.exd6 exd6 7.Fe2 Fe7 8.0-0 0-0 9.Ac3 Fg4 10. b3 d5?! 11.c5 Ac8 12.h3 Fxf3 13.Fxf3 Ff6 14.Fe3 A8e7 15.g4 g6 16.Fg2 Fg7 17.f4 f5 18.g5 b6! 19.Kc1!? bxc5 20. Ae2 Vd7! 21.Vd2!? cxd4 22.Axd4 Ad8 23.Kc2 c6 24.b4 Kc8 25.Kfc1 Ke8 26.Ff2 h5! 27.a4 Şh7 28.b5 cxb5 29.axb5 Kxc2 30.Kxc2 Vd6 31.Ka2?! Ac8 32.Ka6 Vd7 33.Va2? Vc7 34.Vd2 Ab6 35.Ff3 Ke7 36.Şg2? h4! 37.Ka2 Vd6 38.Fe2 Ac4 39.Vc1 Fxd4 40.Fxd4 Ae6 41.Ff6 Axf4+ 42.Şf3 Ad3 *Terk.*



Adorjan

D186 / 9.Fe2



temeyeceğine göre bundan yeğreği yok.

8.Ac3: Bu satırların yazarının (*Reti*) *Viyana 1928*'de *Tarrasch*'a karşı oynadığı 8.Af3 hamlesi belki daha iyidir. O zaman 8. ... Ab4'e karşı 9.Aa3 oynanabilir; başka bir hamleye karşılık da VA d2'den geliştirilir ki, bu, er merkezine daha bir güvenlik sağlar.

8. ... e6 9.Fe2: Bu normal konumda, Beyaz'ın er merkezini yaracak iki sürdürüm yolu var. Eski yol ...axb4 ve ...c5'ten oluşur; daha az güçlük taşıyan ve günümüzde yeğlenen yol ...f6'dır. Beyaz'ın aletlerini daha iyi yerleştirdiği görülüyor, ama bugüne kadar, Beyaz'a, bu erken ilerlemişerlerin doğurduğu sakıncayı anca gidermekten fazlasını sağlayan bir sürdürüm yolu bulunamamıştır.

ALYEHİN SAVUNMASI

*Wolf-Grünfeld**, *Pistyan 1922*

1.c4 Af6 2.e5 Ad5 3.d4 d6 4.c4 Ab6 5.exd6 exd6 6.Fe3 Fe7 7.Fd3 A8d7 8.Ac2 Af6 9.h3 0-0 10.Ad2

Burada Ac3... daha doğal görünüyor. Beyaz, Ş-kanadı saldırısı için oynuyor ama merkez sorunlarının henüz durulmadığını hesaba katmıyor. Oysa, rakip oyuncu merkezde karşısaldırıya geçer de merkezi yararsa Ş-kanadı saldırısının başarısız kalacağını biliyoruz. *Grünfeld* aşağıdaki hamleleriyle iyi düşünülmüşbir yarma işlemi hazırlıyor ve Beyaz'ın saldırısı-

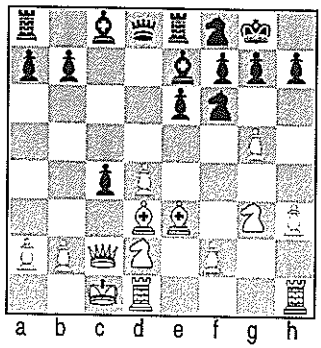
* [*Ernst Grünfeld* 21 Eylül 1893'te Avusturya'da doğmuştur. *Margate 1923, Meran 1924, Viyana 1927, Maehrisch-Ostrau 1933* ve *Meran 1954* turnuvalarında birincilik kazanmıştır. *Grünfeld*'in geniş bir açılış bilgisi vardı ve kendisi de bu alana çok önemli katkılarda bulunmuştur. *Grünfeld* 3 nisan 1962'de Viyana'da ölmüştür –Ç. N.]

nı "olmayana ergi"tmek üzere son dakikada kendi saldırısını başlatıyor.

10. ... Ke8 11.Vc2 Abd7

Bu hamlenin bir amacı Atın savunma amacıyla f8'e gitmesiyse, bir amacı da ...d5'ten sonra Beyaz'ın c5...'i tempo kazanarak süremememesidir.

D187 / 15...dxc4



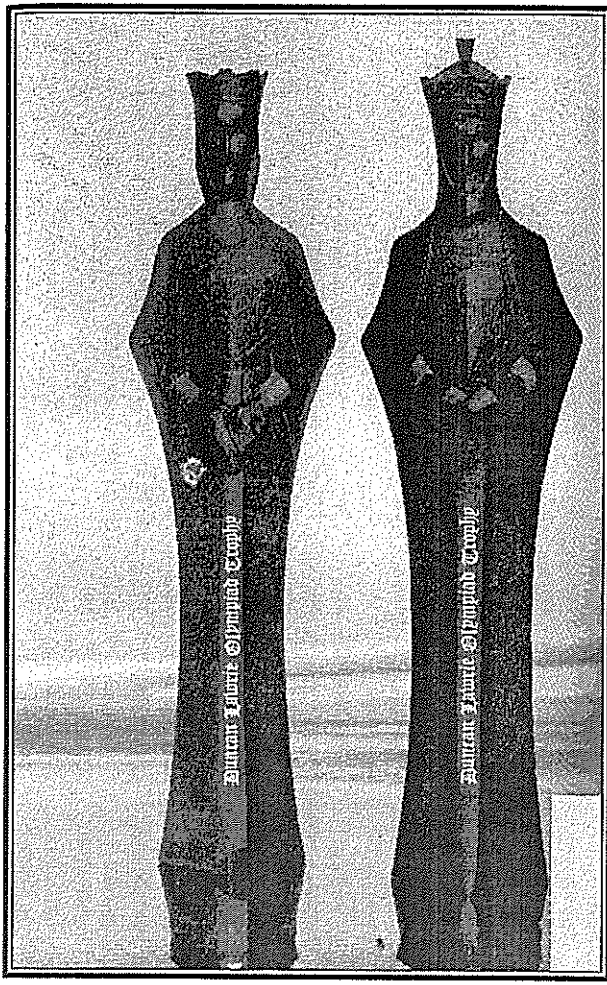
12.g4 Af8 13.0-0-0 c6 14.Ag3 d5 15.g5 dxc4: Böylece Siyah, Beyaz'ın d4 erini kopuk bırakıyor ve d5'in denetimini ele geçiriyor. Siyah bir karşısaldırı başlatmakla Beyaz'ın saldırısını püskürtmüş oluyor. Her iki er de kıraraktan ilerleyecek olursa Siyah'ın kalite kazanacağına dikkat edilmelidir.

16.Axc4 Ad5 17.h4 Ab4 18.Vb1 Axd3+ 19.Vd3 Vd5 20.a3 Fc6 21.Ad2 c5 22.Ab1 cxd4 23.Vxd4 Kec8+ 24.Ac3 Vb3: Siyah'ın saldırısı bunaltıcı oluyor; ...Fa3 tehdidine karşı Beyaz savunmasız.

25.Age2 Fxa3 26.bxa3 Vxa3+ 27.Şc2 Vb3+ 28.Şd2: Beyaz kaçınılmaza katlanmak zorunda; çünkü 28.Şc1'den sonra Siyah ...Ff5'le daha da çabuk kazanır.

29. ... Kd8 ve ***Siyah kazanır.***

Yeni binyılın şampiyon adayları: ***Adams, Anand, Leko***


Bayan satranç olimpiyatları ödül heykelcikleri

OYUNLAR DİZİNİ

OYUN	SAYFA	BEYAZ	SİYAH	YER	TARİH	SONUÇ	AÇILIŞLAR
1	24	Rosannes	Anderssen	Breslav	1862	0-1	Şah (Falkbeer) Gambiti
2	25	Rosannes	Anderssen	Breslav	1863	0-1	Şah (Kieseritzky) Gambiti
3	28	Anderssen	L. Paulsen	Viyana	1873	1-0	Philidor Savunması
4	35	Anderssen	Morphy	Paris	1858	0-1	İspanyol Açılışı
5	38	Meek	Morphy	Mobile	1855	0-1	İskoç Gambiti
6	41	Th. Lichtenhein	Morphy	New York	1857	0-1	İskoç Gambiti
7	43	Schulten	Morphy	New York	1857	0-1	Şah (Falkbeer) Gambiti
8	44	Morphy	Meek	New York	1857	1-0	Fransız Savunması
9	45	Morphy	Amatör	New Orleans	1858	1-0	Evans Gambiti (gösteri)
10	48	Morphy	Braun.-Isouard	Paris	1858	1-0	Siyah Danışmalı / Philidor Savunması
11	50	Steinitz	Çigorin	Havana	1892	1-0	İspanyol Açılışı (Berlin Savunması)
12	55	Dubois	Steinitz	Londra	1862	0-1	İtalyan Açılışı
13	57	Blackburne	Steinitz	Londra	1863	0-1	Evans Gambiti
14	60	Steinitz	Mongredien	Londra	1863	1-0	Pirc Savunması
15	62	Steinitz	McDonnel	Dublin	1865	1-0	Philidor Savunması
16	64	L. Poulsen	Steinitz	Baden-Baden	1870	0-1	Üç At Açılışı
17	66	Rosenthal	Steinitz	Viyana	1873	0-1	Üç At Açılışı
18	69	Steinitz	Blackburne	Londra	1876	1-0	İspanyol Açılışı
19	72	Englisch	Steinitz	Londra	1883	0-1	İspanyol Açılışı
20	75	Steinitz	Von Bardeleben	Hastings	1893	1-0	İtalyan Açılışı

OYUNLAR DİZİNİ

OYUN	SAYFA	BEYAZ	SİYAH	YER	TARİH	SONUÇ	AÇILIŞLAR
21	81	Tarrasch	Noa	Hamburg	1885	1-0	Fransız Savunması
22	85	Tarrasch	Marco	Viyana	1898	1-0	Petrof Savunması
23	90	Tarrasch	Marco	Dresden	1892	1-0	İspanyol Açılışı (Philidor Savunması)
24	91	Tarrasch	Schlechter	Leipzig	1894	1-0	İspanyol Açılışı (Philidor Savunması)
25	94	Tarrasch	Lasker	Münih	1908	1-0	İspanyol Açılışı (Berlin Savunması)
26	97	Tarrasch	Mieses	Berlin	1916	1-0	Fransız Savunması
27	99	Tarrasch	Tartakower	Berlin	1920	1-0	Vezir Gambiti (Albin K. Gambiti)
28	102	Tarrasch	Walbrodt	Viyana	1898	1-0	Vezir Gambiti
29	109	Blackburne	Lasker	Londra	1892	0-1	Merkez Açılışı
30	112	Lasker	Napier	Camb. Springs	1914	1-0	Sicilya Savunması (Dragon Var)
31	117	Marshall	Lasker	New York	1907	0-1	İspanyol Açılışı (Berlin Savunması)
32	120	Tarrasch	Lasker	Düsseldorf	1908	0-1	İspanyol Açılışı (Philidor Savunması)
33	124	Tarrasch	Lasker	Düsseldorf	1908	0-1	İspanyol Açılışı (Philidor Savunması)
34	129	Lasker	Capablanca	St. Petersburg	1914	1-0	İspanyol Açılışı (Kırışma Varyantı)
35	132	Rubinstein	Lasker	Moskova	1925	0-1	Vezir Gambiti (meran Varyantı)
36	141	Schlechter	John	Barmen	1905	1-0	Vezir Gambiti (Stone Wall Formasyon)
37	144	Schlechter	Marco	Monte Carlo	1904	1-0	Vezir Gambiti (Ortodoks Savunması)
38	146	Schubert	Schlechter	Viyana	1915	0-1	V.Gam.(Tarrasch Sav. Rubinstein Vary.)
39	156	Pillsbury	Marco	Paris	1900	1-0	Vezir Gambiti (Ortodoks Savunması)
40	156	Pillsbury	Lee	Londra	1899	1-0	Vezir Gambiti (Ortodoks Savunması)

OYUN	SAYFA	BEYAZ	SİYAH	YER	TARİH	SONUÇ	AÇILIŞLAR
41	158	Marshall	Burn	Paris	1900	1-0	Vezir Gambiti (Ortodoks Savunması)
42	160	Marshall	Kline	New York	1913	1-0	Vezir Gambiti
43	161	Mieses	Maroczy	Monte Carlo	1902	0-1	Kuzey Gambiti
44	163	Maroczy	Euwe	Scheveningen	1923	1-0	Sicilya Sav. Scheveningen Varyantı
45	168	Spielmann	Flamberg	Mannheim	1914	1-0	Viyana Açılışı
46	170	Rubinstein	Vidmar	Berlin	1918	0-1	Budapeşte Gambiti
47	177	Rubinstein	Lasker	St. Petersburg	1909	1-0	Vezir Gambiti
48	179	Marshall	Rubinstein	Lodz	1908	0-1	Vezir Eri Açılışı
49	184	Tarrasch	Rubinstein	San Sebastian	1912	0-1	Dört At Açılışı Rubinstein Varyantı
50	187	Rubinstein	Hromadka	Maehr.-Ostrau	1923	1-0	Kabul Edilmeyen Şah Gambiti
51	195	Fahndr.-Kaufm.	Capablanca-Reti	Viyana	1914	0-1	Fransız Savunması
52	196	Capablanca	Blanco	Havana	1913	1-0	Açılış Hamleleri-Fransız Savunması
53	197	Capablanca	Amatör	New York	1918	1-0	İspanyol Açılışı (Philidor Savunması)
54	198	Capablanca	A.S.	Havana	1912	1-0	Colle Açılışı
55	199	Capablanca	Vidmar	New York	1927	1-0	İspanyol Açılışı (Çigorin Savunması)
56	212	Nimzoviç	Capablanca	New York	1927	0-1	Caro Kann Savunması
57	221	Capablanca	Spielmann	New York	1927	1-0	Vezir Gambiti (Vestfalya Savunması)
58	228	Nimzoviç	Salwe	Carslbad	1929	1-0	Fransız Savunması
59	232	Teichmann	Nimzoviç	San Sebastian	1911	0-1	Philidor Savunması (Hanham Varyantı)
60	237	Johner	Nimzoviç	Dresden	1926	0-1	Nimzohint Sav. Rubinstein Var.

OYUNLAR DİZİNİ

OYUN	SAYFA	BEYAZ	SİYAH	YER	TARİH	SONUÇ	AÇILIŞLAR
61	239	Brickmann	Nimzoviç	Niendorf	1927	0-1	Nimzoviç Sav.
62	248	Breyer	Dr. Esser			1-0	Vezir Gambiti
63	249	Breyer	Havasi			1-0	Vezir Eri Açılışı
64	251	Breyer	Reti			0-1	Vezir Eri Açılışı
65	254	Tartakower	Spielmann			1-0	Vezir Eri Açılışı
66	258	Maroczy	Tartakower	Teplitz-Schoneau	1922	0-1	Hollanda Savunması
67	264	Bogolyubov	Wolf	Pistyan	1922	1-0	Hintli Savunması
68	266	Bogolyubov	Reti			1-0	Pirc Savunması
69	268	Bogolyubov	A.S.	Stockholm	1919	1-0	Bogolyubov (Fransız Sav. Alyehin Var.)
70	269	Bogolyubov	Mieses	Baden-Baden	1925	1-0	Hollanda Savunması
71	273	Von Holzhausen	Bogolyubov	Berlin	1926	0-1	Sicilya Sav. Scheveningen Var.
72	276	Johner	Bogolyubov	Berlin	1928	0-1	Vezir Gambiti
73	279	*Bogolyubov, Reti, Spielmann*	*Englund, Jacob., Nyholm, Olson*			1-0	Şah Gambiti (Danışmalı)
74	284	Reti	Rubinstein	Carslbad	1923	1-0	Reti Açılışı
75	292	Alyehin	Fahrni	Manheim	1914	1-0	Fransız Savunması
76	293	Alyehin	Rubinstein	Lahey	1921	1-0	Vezir Gambiti
77	294	Bogolyubov	Alyehin	Hastings	1922	0-1	Hollanda Savunması
78	295	Alyehin	Wolf	Pistyan	1922	1-0	Vezir Gambiti
79	299	Tarrasch	Alyehin	Pistyan	1922	0-1	Blumenfeld Gam.

OYUN	SAYFA	BEYAZ	SİYAH	YER	TARİH	SONUÇ	AÇILIŞLAR
80	300	Alyehin	Drewitt	Portsmouth	1923	1-0	Orangutan Açılışı
81	302	Grünfeld	Alyehin	Carslbad	1923	0-1	Vezir Gam. Ortodoks Sav.
82	305	Davidson	Alyehin	Semmering	1926	0-1	Vezir Gam.
83	308	Alyehin	Tartakower	Kecskemet	1927	1-0	Caro Kann Savunması
84	310	Alyehin	Capablanca	Buenos Aires	1927	1-0	Vezir Gambiti Krışma Varyantı
85	316	Zukertort	Anderssen			1-0	Scilya Savunması
86	318	Alyehin	A.S.	Lodz		1-0	Vezir Gambiti
87	320	Euwe	Maroczy	Amsterdam	1921	1-0	Fransız Sav. Alyehin Var.
88	323	Wolf	Grünfeld	Pistyan	1922	0-1	Alyehin Sav.
89	20	Anderssen	Dufresne	Berlin	1853	1-0	Evans Gam.
90	94	Pillsbury	Tarrasch	Viyana	1898	1-0	İspanyol Aç Berlin Sav.
91	150	Blackburne	Charousek			1\2- 1\2	Vezir Eri Açılışı
92	204	Capablanca	Bogolyubov	Londra	1922	1-0	İspanyol Aç. Çigorin Sav.
93	205	Lasker	Bogolyubov	Maehr.-Ostrau	1923	1-0	İspanyol Aç. Çigorin Sav.
94	205	Yates	Rubinstein	Hastings	1922	0-1	İspanyol Aç. Çigorin Sav.
95	205	Yates	Ed. Lasker	New York	1924	1-0	İspanyol Aç. Çigorin Sav.
96	206	Yates	Bogolyubov	New York	1924	1-0	İspanyol Aç. Çigorin Sav.
97	206	Yates	Capablanca	New York	1924	1\2- 1\2	İspanyol Aç. Çigorin Sav.
98	206	Fischer	Korşnoy	Stockholm	1962	1-0	İspanyol Aç. Çigorin Sav.
99	209	Vanderberg	Kramer		1950	1-0	Vezir Gam. Kırışma Var.

OYUNLAR DİZİNİ

Bu dizin, sayılı oyuncularımızdan ve Satranç Öğretmeni ***Bülent Güner*** tarafından hazırlanmıştır.

OYUN	SAYFA	BEYAZ	SİYAH	YER	TARİH	SONUÇ	AÇILIŞLAR
100	210	Hort	Byrne	Moskova	1971	0-1	Vezir Gam. Kırışma Var.
101	210	Bonner	Portisch	Santa Monica	1966	1\2- 1\2	Vezir Gam. Kırışma Var.
102	218	Capablanca	Alyehin	Buenos Aires	1927	0-1	Cambridge Springs Sav.
103	219	Capablanca	Alyehin	Buenos Aires	1927	1-0	Cambridge Springs Sav.
104	220	Capablanca	Alyehin	Buenos Aires	1927	1-0	Cambridge Springs Sav.
105	302	Lasker	Bauer	Amsterdam	1889	1-0	Bird Açılışı
106	303	Steinitz	Lasker	Londra	1889	0-1	Viyana Açılışı
107	303	Nimzoviç	Tarrasch	St. Petersburg	1914	0-1	Vezir Gam.
108	308	Tarrasch	Alyehin	Baden-Baden	1925	0-1	İtalyan Açılışı
109	315	Holzhausen	Tarrasch	Hamburg	1910	1-0	Macar Sav.
110	315	Alyehin	Feldt	Tornopol Ask. Hastanesi	1916	1-0	Fransız Sav.

KONUMLAR DİZİNİ

haz: Bülent Güner

OYUN	SAYFA	BEYAZ	SİYAH	YER	TARİH	SONUÇ
1	20	Anderssen	Dufresne	Berlin	1853	1-0
2	153	Pillsbury	Tarrasch	Hastings	1895	1-0
3	155	Pillsbury	Lasker	Nuremberg	1896	1-0
4	155	Pillsbury	Gunsberg	Monte Carlo	1902	1-0
5	211	Lasker	Capablanca	Havana	1921	0-1
6	225	Capablanca	Tartakower	New York	1924	1-0
7	226	Lasker	Spielmann	Moskova	1925	1-0
8	248	Lasker	Capablanca	Havana	1921	0-1
9	287	Reti	Romanovski	Moskova	1925	1-0
10	317	Tartakower	Reti	Viyana	1914	0-1

ADLAR DİZİNİ

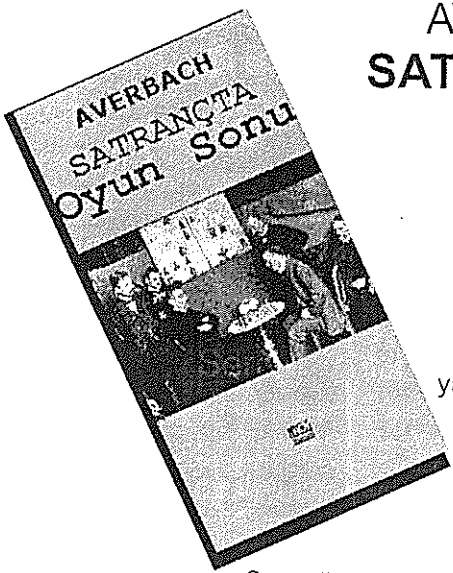
Abonyi: 170
Adams: 7, 299, 324
Adorjan: 7, 322
Akça, Gani Eren: 10
Albin: 106
Alexander: 292
Alkan, Türker: 6, 190
Alyehin: 7, 10, 14, 82, 118, 144, 161, 166, 170, 193, 203-207, 210, 217-219, 221, 242, 247, 257, 262-264, 268, 289-296, 298-303, 305-313, 315, 320, 321, 33-334
Anand: 6, 201, 213, 324
Anderssen: 5, 9, 16, 19-21, 24, 25, 27-33, 35, 37, 46, 49, 75, 79, 85-87, 104, 118, 122, 166, 253, 316, 318, 319, 328, 332, 333
A.S.(Adı Saklı: Nomen Neskiyo) : 198, 268, 318, 331-333
Atalık, Suat: 6, 234
Averbah: 95
Aycan: 10
Barasz: 179
Bardeleben: 75, 76, 329
Bauer: 302, 334
Belyavsky: 319
Bilguer: 26
Bernstein: 183
Bird: 17
Blackburne: 17, 18, 52, 57, 59, 69, 71, 79, 104, 109, 110, 150, 151, 328, 329, 333
Blanco: 196, 331
Blumenfeld: 298
Bogolyubov: 14, 148, 161, 175, 183, 203-206, 217-219, 242, 245, 247, 252, 262-266, 268-274, 276, 277, 279, 283, 289, 294, 322, 331-333
Bonner: 210, 334
Botvinnik: 6, 7, 104, 176, 193, 235, 281, 320
Braunschweig: 48
Breyer: 7, 10, 150, 168, 170, 242, 243, 246-251, 279, 331
Brickmann: 239, 331
Burn: 17, 156, 158, 330
Byrne: 210, 334
Capablanca: 6, 7, 10, 14, 34, 88, 104, 106, 129, 144, 158, 160, 166, 170, 193-199, 202-207, 210-

219, 221-225, 242, 247, 248, 252, 262, 280, 283, 289, 290, 309-313, 330-334
Charousek: 150, 151, 173, 333
Coles: 211
Colle: 179
Çigorin: 17, 18, 50, 51, 54, 72, 79, 106, 133, 152, 166, 234, 235, 253, 289, 328
Davidson: 305, 332
Drewit: 298, 300, 307, 332
Dubois: 55, 328
Dufresne: 20, 21, 332
Duras: 160, 174
Dus Hotimirsci: 289
Englisch: 72, 117, 329
Englund: 279, 332
Euwe: 5, 7, 133, 163, 165, 193, 211, 252, 263, 274, 290, 320, 330, 333
Evans: 57
Fahndrich: 195, 331
Feahrni: 268, 292, 332
Feldt: 315, 334
Ficsher: 5, 7, 113, 114, 204, 206, 207, 264, 333
Flamberg: 168, 330
Fleuhr: 104
Geller: 5, 87
Georgiadze: 7, 299
Greco: 76, 190
Grünfeld: 217, 219, 221, 258, 302-304, 310, 320, 321, 323, 332, 333
Gunsberg: 155, 332
Güner, Bülent: 10, 328
Hanham: 231, 232
Harrwitz: 33
Havasi: 249, 331
Holzhausen: 273, 315, 332, 334
Hort: 210, 334
Hromadka: 187, 330
Hübner: 6, 212
Isouard: 48
Jacobson: 279, 332
Janowski: 14, 108, 120, 139, 161, 173
John: 141, 330
Johner: 237, 238, 258, 276, 277, 331
Juncosa: 180
Kamsky: 6, 201
Kaufmann: 195, 331
Karatay, Ali: 9,14
Karpov: 6, 7, 167, 217, 272, 288, 319, 320
Kasparov: 5-7, 39, 164, 217, 235, 272, 275, 288, 319
Keres: 6, 235
Kleine: 157, 160, 330
Kmoch: 235, 282-284
Koblenz: 319

Kostisch: 193
Korşnoy: 6, 169, 204, 206, 207, 318, 333
Könik: 211
Köseraif, Sular: 315
Kramer: 209
Kramnik: 7, 291
Labourdonnais: 190
Larsen: 7, 288, 322
Ed. Lasker: 14, 204-206, 333
Lasker: 5, 10, 14, 33, 50, 82, 88, 91, 94, 95, 104-126, 128, 129, 131-137, 139, 140, 144, 152, 155, 158, 160, 164, 173-175, 177, 178, 191, 193, 194, 196, 201, 203-205, 207, 211, 226, 247, 248, 262, 272-274, 283, 291, 302, 303, 329, 330, 333, 334
Lee: 156, 330
Leko: 6, 213, 324
Lichtenheil: 41, 328
Loewenthal: 33
Marco: 72, 85, 88, 90, 91, 113, 144, 156, 158, 303, 329, 330
Maroczy: 6, 14, 108, 161-164, 173, 174, 247, 252, 254, 258, 262, 274, 285, 289, 320, 330-333
Marshall: 6, 14, 104, 117, 118, 150, 156-158, 160, 173, 179, 193, 252, 329
Matanoviç: 6, 200, 204, 206
McDonnel: 52, 62, 71
McKenzie: 151, 152
Meek: 38, 42, 44, 328
Michalchishin: 5, 98
Mieses: 97, 141, 161, 162, 175, 252, 269, 271, 329, 330, 332
Mongredien: 60, 328
Morphy: 5, 9, 19, 32-38, 40-55, 57, 58, 61, 64, 81, 109, 151, 169, 175, 177, 187, 196, 242, 328
Möller: ???
Napier: 112, 114-116, 164, 329
Napolyon: 190
Nejmetdinov: 210
Nimzoviç: 6, 10, 81, 118, 150, 166, 174, 208, 212, 227-230, 232, 233, 236-241, 252, 259, 282, 283, 289, 290, 302, 303, 314, 331, 334
Noa: 81, 97
Nomen Neskio: 198 (bkz. A.S.)
Nyholm: 279, 332
Olson: 279, 332

Pachman: 7, 211, 282
Paulsen: 17, 28, 30, 33, 64, 67, 75, 81, 82, 86, 87, 122, 164, 228, 329
Perlis: 174
Petrosyan: 6, 7, 235, 244, 282, 297
Philidor: 20, 27, 81, 190
Pillsbury: 6, 17, 72, 94, 95, 139, 150-157, 160, 173, 211, 330, 333
Polerio: 190
Polgar: 7, 291
Portisch: 6, 210, 212, 334
Prokop: 226
Reti: 5-12, 14-17, 21, 83, 95, 108, 129, 150, 195, 203, 204, 209, 210, 220, 226, 246, 247, 251, 252, 266, 279, 280, 283-285, 287, 308, 310, 317, 323, 331, 332
Riviere: 58
Romanovski: 287, 288
Rosannes: 24, 25, 27, 328
Rosenthal: 66, 73, 329
Rubinstein: 6, 10, 26, 27, 82, 97, 105, 132, 134-138, 144, 147, 150, 170-188, 192, 194, 204, 205, 218, 247, 262, 284, 285, 289, 290, 293, 330, 332, 333
Saemisch: 209, 320
Salwe: 228, 331
Sax: 6, 234
Schallop: 106
Schiffers: 106
Schlechter: 6, 89, 91-93, 120, 129, 139-142, 144-149, 152, 161, 162, 173-175, 197, 258, 303, 329, 330
Schubert: 146, 330
Schulten: 43, 328
Schwalter:
Shirov: 7, 275, 319
Short: 5, 6, 39, 164
Smyslov: 5, 7, 87, 171, 281
Spassky: 5-7, 113, 114, 167, 169, 244, 297
Spielmann: 6, 166-169, 174, 183, 217, 221-223, 226, 227, 252, 254, 279, 284, 289, 310, 330-332
Staunton: 17
Steiner: 6, 171
Steinitz: 5, 9, 16, 18, 26, 49-55, 57-62, 64-73, 75-81, 85, 88, 90, 104, 105, 109, 111, 112, 117, 121, 128, 139, 140, 150, 152, 166, 173, 177, 184, 185, 207, 211, 227-229, 231, 233, 247, 253, 254, 257,

262, 269, 289, 297, 302, 303, 328, 329, 334
Suetin: 11
Tal: 6, 7, 176, 256, 264, 319
Tarrasch: 62, 79-82, 85, 87-91, 93, 94, 96, 97, 99, 100, 102, 105, 120-126, 139, 141, 144, 146, 147, 152, 153, 158, 173, 183-186, 196, 197, 201, 216, 217, 224, 228, 230, 240, 244, 247, 252, 254, 264, 273, 274, 298, 299, 302, 303, 306-309, 315, 322, 323, 329, 330, 332-334
Tartakower: 7, 82, 99, 101, 106, 164, 166, 174, 183, 207, 227, 235, 242, 247, 250, 252-255, 257-261, 283, 308, 317, 329
Taymanov: 210
Teichmann: 157, 160, 175, 183, 232, 314, 331
Tolnai: 7, 286
Tröger: 7, 256
Vaganyan: 7, 286
Van der Berg: 209, 333
Vasyukov: 6, 200
Vidmar: 6, 170, 172, 174, 221, 252, 331
Vukovic: 159, 283, 303, 323
Walbrodt: 102, 329
Wolf: 264, 295, 331-333
Yardımcı, Sedat: 10
Yates: 14, 204-206, 252, 333
Yusupov: 5, 98
Znosko-Borovski: 289
Zukertort: 17, 49, 78, 104, 316, 332



AVERBACH
SATRANÇTA
Oyun Sonu

çev:
Aydın Umur
yayına hazırlayan:
Ümit Ünkan

2.BASIM

Sovyetler Birliği'nde olduğu gibi, dünyada da başta gelen bir oyun sonu uzmanı olarak kabul edilen Yuri Averbach (d.1942), 1951 yılında Uluslararası Usta, 1952'de Büyük Usta olmuş, aynı yıl Bölgelerarası Turnuva'da 5. olarak dünya birincisinin rakibi olan adaylar arasına girmiş, 1956 yılında, Taimanov ve Spassky ile birlikte Sovyetler Birliği birinciliğini kazanmıştır. Yine 1970'li yıllarda bir süre ülkesinin satranç federasyonu başkanlığını yürütmüştür.

Satrançcılar oyun sonundan daha çok açılışı öğrenmeye eğilimlidir. Nedeni de her oyunda açılış olmasına karşılık, her oyunda oyun sonu bulunmamasıdır. Oysa bazı oyunlar, geçilebilecek oyun sonundaki üstünlükleri ne olduğu bilinmediğinden, oyun ortasında kaybedilmekte ya da oyun sonu elverişli olmadığı halde sadeleşme ile bu evreye girdiğinden güçlüklerle karşılaşılmaktadır.

Gerçeği vurgulamak gerekirse, oyun sonu bilgileri öğrenildikten sonradır ki, tam bir satrançcı olunabilir. Averbach'ın bu kitabı, alanında duyulan boşluğu gidermektedir.

SATRANÇTA TURNUVA HAZIRLIĞI

Aleksandr Koblenz

çev: Uluğ Nutku Serdar Çelik

3. BASIM

Ülkemizde son yıllarda satranca ilginin hızla yaygınlaştığı gözleniyor. Yüksek okulların ardından ilköğretim okulları ve liselerde kurulan binlerce satranç kulübü bunun somut göstergesi. Nitekim öteden beri başvurulan öğretici nitelikteki birkaç elkitabının yanı sıra ilerletici düzeyde kitaplarla eksikler giderilmeye başlandı. Ama satranç oyuncusunu karşılaşma ve yarışmalara hazırlayacak bir kitabın eksikliği sürekli duyulmakta idi. Okullararası turnuvalar öncesinde bu eksiklik daha yakıcı biçimde ortaya çıkıyordu. İşte elinizdeki kitap maç ve turnuva hazırlığı bakımından bir kılavuz niteliğindedir. Oyunun çeşitli yönleri: açılış planı, yaratıcılığın kendisini gösterdiği oyun ortası ve değişmez oyun sonu ilkeleri arasındaki kopmaz bağ, seçkin ve çarpıcı örnekleriyle sergileniyor. Başarı için gerekli psikolojik öğeler: temkin, tehlikeyi seziş, fırsatı değerlendirme cesareti, yenilgiden yılmama ve kendine güveni güçlendirmeye yönelik bilgi ve tecrübe oyuncuya ustalıkla aktarılıyor. Bir başka deyişle, oyuncu, teorik verilerin pratiğe geçirilmesini kitapta somut olarak buluyor. Turnuva adayları, bilgisayarla satranç oyunları için de her anlamda donanmış oluyor.

1930'lara doğru temeli atılan Sovyet Satranç Okulu'nun kurucu ve öğretmenleri arasında yer alan ***Aleksandr Koblenz***, 1960-1961 Dünya Satranç Şampiyonu ve günümüzün ilk on oyuncusu arasında yer alan ***Mihail Tal***'i ve günümüz şampiyon adaylarından ***Shirov***'u yetiştirmekle öğretmenliğindeki başarısını kanıtlamıştır. Bu okulun yetiştirdiği dünya şampiyonları arasına son olarak adını yazdıran ***Kasparov***, Koblenz'in öğretim yönteminin sağlamlığını ve modern satrancın temellerini atmış oluşunu göstermesi yönünden de önemlidir. Günümüzde hemen her dilde yayınlanan ve sayıları gittikçe çoğalan kitaplar arasında kalıcı niteliğe ulaşanları pek azdır. Kitap, bu türden bir klasiktir; satranç öğretiminde vazgeçilemeyecek bir yapıttır.

Satranç Notasyon ve Çözümleme Defter / Kitabı

Bilindiği gibi pratik en iyi öğretmendir. Bununla birlikte, günlük ev çalışması süresince beyni bağımsız düşünmeye alıştırmak, bir anlamıyla pratiğe yaklaştırmak çabası içine girilebilir. Bu hazırlık yöntemleri, bir durumu tahtadaki taşlara dokunmaksızın, akıldan, bütün varyantlarıyla uzun ve kesin hesaplamaya dayanır. Bunu yaparken düşünme zamanı satranç saatini çalıştırarak sınırlandırılabilir (turnuva pratiğini taklit ederek!). Hazırlanmada dikkati toplayarak düşünmek önemlidir (dikkati toplama sürekli antremanla daha da güçlendirilir). Gevşek, can sıkıntısıyla tahtaya bir göz atıp "hamleyi hemen bulumazsam çözümüne bakarım" demek yok. Düşünün ki, -evet böyle düşünün- dünya şampiyonluğu maçının sonucunu tayin edecek oyunu oynuyorsunuz!

Aleksandr Koblenz, satranç oyuncusunu işte böyle uyararak, çalışmalarını ve gelişmesini izleyebileceği bir yazılı rehberi, oyuncunun bizzat kendi oyunlarından oluşturacağı bir notasyon kitabıyla el altında bulundurmasını gerekli görüyor.

BROY YAYINEVİ: 191
Yönetim Yeri: Mis Sok. 17/1, Beyoğlu-İST.
Tel&Fax: (0212) 243 67 78
Yayına Hazırlık ve Kapak Tasarım: Bilim (0212) 292 31 42
Dizgi: Aycan
Diyagramlar: Gani Eren Akça
Baskı: Berdan (0212) 613 11 12
Cilt: Yalçın (0212) 544 50 73
Dağıtım: Say, Arkadaş, Yön, Sosyal, CKK (İstanbul)
İmge, Dost (Ankara)
Elit (İzmir)