

SATRANÇ

dünyası

AYLIK DERGİ ■ SAYI: 3 ■ ARALIK 1984 ■ 250 TL



26. SATRANÇ OLİMPİYADI

KARPOV-KASPAROV
MÜCADELESİNDE BİR REKOR

1984 ÜLKE BİRİNCİLİKLERİ

8. INTERPOLIS SATRANÇ TURNUVASI

İstanbul Satranç Derneği

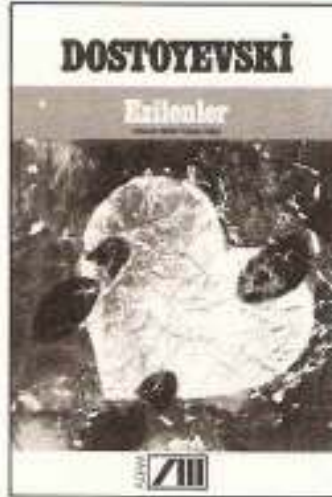
Wilhelm Steinitz'in yaşamöyküsü

Türkiye Satranç Federasyonu'nca
tavsiye edilmiştir.

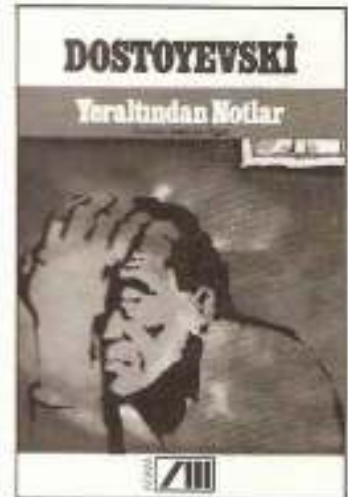
DOSTOYEVSKI



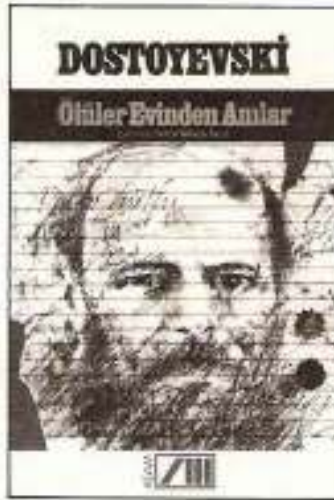
Büyük Rus romancısının başyapıtları arasında anılan bu kitapta bir babayla oğullarını karşı karşıya getiren büyük bir düşmanlığın öyküsü anlatılıyor.
832 sayfa (2 cilt)



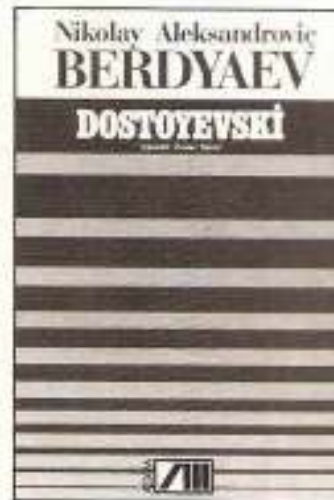
Bu kitapta Dostoyevski insana ve onun doğal iyiliğine inancını belirtir, kurtuluşumuzun kendi ellerimizde olduğunu vurgular.
366 sayfa



Bir olgunluk dönemi ürünü olan bu kitap Dostoyevski psikolojizmini ve onun tüm yazarlık yöntemini kavramada bir anahtar yaptı değeri taşımaktadır.
128 sayfa



Kitap yazarın kürek cezasına çarptırılıp sürüldüğü Sibiry'a'daki kişisel deneyimlerini yansıtır. Yazar yalnızca kürek cehanemini sergilemekle yetinmez, bir ruhbilimci ustalığıyla gözlemlediği mahkûmların portrelerini de çizer.
380 sayfa



Yirminci yüzyılın ünlü düşünürlerinden Nikolay Aleksandroviç Berdyaev'in Dostoyevski üzerine yaptığı konuşmalardan derlenen bir inceleme kitabı.
172 sayfa



ADAM Yayıncılık
ve Matbaacılık A.Ş.

Sahibi:
Çetin Kaya ERTEN
Genel Yayın Yönetmeni:
İnci ASENA
Yazı İşleri Müdürü:
Çetin Kaya ERTEN
Baş Danışman
Kahraman OLGAC
Yazı Kurulu:

Çetin Kaya ERTEN-Suat SOYLU-Çetin
SEL-Can YURTSEVEN-Turhan YILMAZ-
Feridun ÖNEY-Tayfun GÜR-Etem EREN-Hür
YASIN

Teknik Yönetmen:
Yavuz KÖSEMEN
Teknik Servis: Adam Yayıncılık ve
Matbaacılık A.Ş. Teknik Servisi
Dizgi: Adam Yayıncılık ve Matbaacılık
A.Ş. Dizgi Birimi

Kapak ve İç Baskı:
Hürriyet Ofset
Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş.
Halkalı-İSTANBUL
Dağıtım:

Hürriyet Holding A.Ş.
Abone ve Turnuva Katılımı:
ADAM Yayıncılık
PK 158 Levent-İstanbul
Banka Hesap No: TC Ziraat
Bankası Çemberlitaş Şubesi
641/431

Abone ve Her Türü İstek: YADA Yayın
Dağıtım A.Ş.

Adres: Dr. Şevki Bey Sokak No: 6/A
Divanyolu-İstanbul Tel: 520 74 72
Posta Çeki Hesap No: 13455
Banka Hesap No: Yapı ve Kredi Bankası
Çemberlitaş Şubesi-2335/9
İhtarlar için başvuru: ADAM
Genel Yayın Yönetmenliği
Arkakapak: 175.000 Kapak İçi: 150.000
S/B tamsayfa: 75.000 yarım sayfa: 40.000

Yazışma Adresi:
ADAM Yayıncılık ve Matbaacılık A.Ş.
Büyükdere Caddesi, Üçyol Mevki No:
93 Maslak/İstanbul



SATRANÇ

dünyası

- 2 Satranç Dünyası'ndan
- 2 Okuyucu Mektupları
- 3 Mektupla Satranç Turnuvası

MAGAZİN

YURTTAN HABERLER, TURNUVALAR

- 4 İktisat Fakültesi Geleneksel Satranç Turnuvası
- 4 Kocaeli Satranç Birinciliği Sona Erdi
- 4 SGM Kasım Ayı Turnuvası
- 5 İstanbul Satranç Derneği

DÜNYADAN HABERLER, TURNUVALAR

- 6 26. Satranç Olimpiyadı 5 Aralık'ta Sona Eriyor
- 6 Wilhelm Steinitz (1836-1900)
- 7 Karpov-Kasparov Mücadelesinde Bir Rekor
- 9 8. Interpolis Satranç Turnuvası Birincisi: Miles
- 11 1984 Ülke Birincilikleri Büyük Önem Taşıyor
- 11 14 Yaşındaki İspanyol Fabrego 1984 Dünya Küçükler Birincisi Oldu

TEKNİK BÖLÜM

- 13 Ayın Oyunu
- 14 Oyun Ortası
- 15 Ayın Oyun Sonu Analizi
- 15 Satranç Klasikleri
- 17 Puanlı Satranç
- 18 Kombinezonlar
- 19 Modern Satrancın Kurucusu Steinitz'in Kuram ve İlkeleri
- 20 Puanlı Satranç Yanıtları

SATRANÇ OKULU

- 21 Satranca Yeni Başlayanlar İçin Önemli Teknik Bilgiler
- 23 Mat Atağında "Açmaz"ın Önemi
- 25 Açılış Teorisi
- 26 Taşların Oyun İçerisindeki Görev ve Fonksiyonları: VEZİR
- 28 Nokta Hedef Şah
- 30 Satranç Filmi
- 32 Satranç Problemleri



SATRANÇ DÜNYASI'NDAN

Kapağımızda gene bir satranç yolculuğunun fotoğrafı yer alıyor. Geçen sayımızda Balkan Şampiyonası'ndan dönen millilerimiz vardı. Bu kez 1984 Olimpiyadı'nda mücadele edecek milli takımımızın yola çıkarken çekilmiş bir fotoğrafı kapağımızı süslüyor. Oyuncularımızın çok sayıda ülkenin katıldığı Olimpiyat'tan başarılı sonuçlarla dönmelerini diliyoruz.

Yunanistan'ın Selanik kentinde 18 Kasım - 6 Aralık tarihleri arasında yapılacak 1984 Satranç Olimpiyadı dergimiz basıma girdiği sırada yeni

başlamıştı. Bu nedenle haberleri, sonuçları, önemli oyunları Ocak sayımızda verebileceğiz.

Bu sayımızda dünya şampiyonlarının yaşamöykülerini yayımlamaya başlıyoruz. İlk şampiyonumuz dünya şampiyonluğunu önce gayri-resmî olarak, sonra da resmî olarak 28 yıl elinde tutan Wilhelm Steinitz.

Gene bu sayımızda, yeni bir köşe açarak ülkemizdeki satranç derneklerini, kulüplerini tanıtmayı amaçlayan bir dizi yazıya İstanbul Satranç Derneği ile başlıyoruz. Çeşitli il ve ilçelerimizdeki satranç kuruluşlarının kendilerini tanıtan yazılar göndermeleri, yakın çevrelerindeki dernekleri, kulüpleri tanımak, üye olmak isteyen satrançseverler için yararlı olacaktır.

Pek çok okurumuzdan gelen bir talep var. Uygun fiyatlı satranç takımlarını nerede bulabileceklerini, nasıl edinebileceklerini soruyorlar. Satranç Dünyası, bu konuyu araştırıyor. Önümüzdeki sayılarda fiyatlar, resimler, adresler yayımlayacağız.

Okuyucu Mektupları

• ÇORUM, ETİ ORTAOKULU'NDA SATRANÇ

Okulumuzda 1983-1984 öğretim yılında satranç eğitsel kolu kurulmuş olup 138 öğrencimiz bu kolda çalışma yaparak satranç öğrenmiş, ilerletmiştir. Eğitsel

kola bu yıl da geçen yılki kadar öğrencinin katılmasını bekliyorum. Okulumuz Birinciliğini geçen yıl 39 öğrenci arasından Cevdet Saraç adlı bir öğrencim kazandı. Bu öğrencim aynı zamanda ortaokullar Çorum birincisi oldu.

İkincisini yaptığımız Hitit Festivali Satranç Turnuvası'na 39 kişi katıldı, yedi tur üzerinden oynandı. Güner Kelek yedi puanla birinci, Cumhur Başbüyük altı puanla ikinci, Hayati Becer beş buçuk puanla üçüncü oldular. İlk üç dereceyi alanlara birer satranç takımı armağan edildi.

Okul gazetesine bir satranç köşesi hazırlamaktayım. 1982 yılı Gemlik Satranç Hakemi kursunu bitirdim. 1983 ve 1984 yıllarında Türkiye Liselerarası Birinciliği'ne katıldık. 1983 yılında bu turnuvada hakem olarak görev yaptım. Şu ana kadar sekiz turnuvada hakemlik yaptım.

*Eti Ortaokulu
Md. Yardımcısı,
Selim Kürkcü, Çorum*

• HABERİM YOKTU

... Öncelikle şunu söylemek isterim ki böyle bir dergiyi çıkarmakla satrancın gelişmesine büyük katkılarınız olacağı kanısındayım. Hele hele biz satrançseverler için içteki ve dıştaki satranç olaylarını izleyebilmek ne kadar sevindirici. Örneğin bir zaman

öncesine kadar benim satrançtaki gelişmelerden, Türkiye şampiyonalarının yapıldığından haberim yoktu. Bu dergiyi çıkartmanız çok iyi oldu. Ayrıca 19. Türkiye Satranç Birinciliği'ni kazanan Can Yurtseven ağabeyi kutlarım.

Hasan Hüseyin Çetinkçi, Konya

HALUK KORA'NIN DİKKATİNE

İzmir, Kordon'dan dergimize abone olan sayın okurumuz. Lütfen adresinizi bildirin. Satranç Dünyası



• SAYGI, SEVGİ, HOŞGÖRÜYLE DÜŞÜNME SPORU

Biz Elazığ ilinin bir semti olan Abdullah Paşa mahallesinin Fatih Lisesi öğrencileriyiz. Okulumuzda, geçtiğimiz öğretim yılından itibaren bir kol faaliyeti haline getirilen satranç, bugün semtimizde daha da yaygınlaşarak gerek mahalle aralarında, gerekse evlerimizde oynamakta, sevgi, saygı, hoşgörülle düşünme sporu olarak bilinen satranç giderek yaygınlaşmaktadır. Okulumuzda, okul müdürümüz ve rehber öğretmenimizin üstün gayretiyle bir satranç odası kurulmuştur ve kendi olanaklarımızla aldığımız yedi satranç takımı bulunmaktadır. Ayrıca geçen yıl yapılan orta dereceli okullar satranç yarışmasında bir ikincilik, iki de üçüncülük alan okulumuz ilk yılında da olsa başarılı kabul edilebilir bir sonuç elde etmiştir.

*Satranç rehber kol öğrencileri
Fatih Lisesi, Elazığ*

• ALMAYA KARAR VERDİM

Derginiz gerçekten tek kelimeyle harika. Her seviyedeki satrançsevere hitap edebiliyorsunuz. İki sayınızı aldım ve her sayınızı almaya karar verdim.

İlk sayınızın giriş yazısında, "Mektuplarınızı Bekliyoruz," demişsiniz. Ondandır cesaret alarak size birkaç soru sormak istiyorum. 1- İzmir Satranç Kulübü nerededir? Nasıl üye olunur? 2- Derginize abone olmak için ne kadar para yatıracağız? Altı aylık olur mu? 3- Türkiye'de yapılacak turnuvaları önceden bildirir misiniz?

Taner Öziok, İzmir

Satranç kulüp ve derneklerini ayrı ayrı tanıtmayı amaçlıyoruz. İzmir Satranç Kulübü Derneği'nin adresi, 1479 Sokak, 18/15, Alsancak'tır. Abone koşullarını dergimizde bulabilirsiniz. Turnuva duyurularını elbette zamanında iletmeye çaba gösteriyoruz.

• MUDANYA'DA SİMULTANE

İlçemizde satranç 1983 yılında başladı. Bilen birkaç kişiyi bir araya topladık, bilmeyen heveslilere öğretmek otuz kadar büyük, otuz kadar küçük satranç oyuncusu yetiştirdik. Öğrencilerimizden Emre Sıkık, Alper Dağ, Aykut Dağ, Gökhan Güler, Burak Ulutaş büyükleri sıkmadan oynayabiliyorlar. Notasyonlu olarak öğrendiklerinden yaş guruplarında Türkiye çapında iddialıyım.

Mudanya Çepni Köyü öğretmeni Halil Dağ öğrencilerine satranç öğretmek hizmet etmektedir. Bu konuda Mudanya Millî Eğitim Müdürlüğü'nden destek görmekteyim.

Aşağıdaki tarihlerde üç defa simultane verilmiştir. Usta arkadaşlar ve takımlar Bursa Satranç Derneği'nden gelmiştir. Türkiye'deki kazalarda ilk defa Mudanya'da Kaymakamlık onayıyla simultane verildiğini zannediyorum.

Ağustos 1983 simultane ustamız Mustafa Yücecepe

Nisan 1984 simultane ustamız Mustafa Bayır
Eylül 1984 simultane ustamız Ömer Ersoy.
Belediye Başkanımız Sayın Hasan Aktürk,
Belediye Meclisi salonunu bize açmıştır.

Nuri Akgüç, Mudanya



MEKTUPLA SATRANÇ TURNUVASI

Turnuvaya katılım için başvuran okurlarımıza teşekkür ediyoruz. Henüz başvurmamış isteklilerin Aralık 1984 sonuna kadar katılım işlemlerini gecikmeden tamamlamalarını rica ediyoruz. İkinci sayımızda işleyiş biçimine ilişkin ayrıntılı açıklamalarda bulunduğumuz Mektupla Satranç Turnuvası'nın açıklığı Satranç Dünyası'nın 1985 Ocak sayısında yayımlanacaktır. Aynı sayıda, baskı tarihine kadar katılım koşullarını yerine getirmiş

okurlarımızın adlarını ve sıra numaralarını da yayımlayacağız. Okurlarımızdan Mektupla Satranç Turnuvasıyla ilgili olarak aldığımız mektuplarda turnuvanın çok uzayabileceği yönünde eleştiri ve kuşku dile getirilmekte, çeşitli öneriler ileri sürülmektedir. İlerde daha ayrıntılı açıklamalarda bulunmak üzere, burada, genel de olsa kısa bilgiler sunmanın yararlı olacağını düşünüyoruz.

- Maçların büyük çoğunluğunun 15-20 karşılıklı hamleden sonra sonuçlanabileceğini sanıyoruz.
- Mektupla Satranç uygulamasına katılımcılar alıştıktan sonra, ilerde bir hamle kartında birden fazla hamle önerilebilme olanağı da turnuva kurallarına dahil edilebilecektir.
- Çok uzayan maçlar olursa, her turnuvada uygulandığı gibi, taraflardan birinin kesin üstünlük sağlayamaması durumunda beraberlik, bir tarafın kazanca yetecek üstünlük sağlaması halinde de çabın ilanı yönünde önceden belirlenecek kuralları uygulamaya yönelmek de söz konusu olabilecektir.
- Dergi ekibi, hamlelerine gelen yanıt hamleleri içinde, katılımcıların çoğunluğunun önerdiği hamleye göre oyunun devam ettirilmesi biçimindeki uygulama ise ilerde başka bir turnuvanın yöntemi olarak dikkate alınabilecektir.



Kupa töreninden bir görünüm

İktisat Fakültesi Geleneksel Satranç Turnuvası

İstanbul Üniversitesi İktisat Fakültesi'nin geleneksel satranç turnuvası 22 Ekim 2 Kasım tarihleri arasında yapıldı. Turnuvaya ilk gün 79 satranççı katıldı. Ancak üniversite kulübünün yer olanaksızlıkları ve yeterli satranç takımı ve saatinin bulunmamasının da etkisiyle, daha sonra katılım düştü ve turnuva 50 satranççı ile devam etti.

Bayanların da yer aldığı turnuva sonunda Hüseyin Engin 8 puanla birinci, Dimitro Karaoğlu 7,5 puanla ikinci ve Hasan Alaylıoğlu 7 puanla üçüncü oldular.

Hakemliğini Cem Gören'in yaptığı turnuvanın birincisi bu yılki üniversiteler şampiyonasına katılma hakkı elde etti.

Turnuvadan bir oyun;

H.ENGİN. - M.ÇOBAN

Sicilya

1.e4 e6 2.Af3 c5 3.d4 cxd4 4.Axd4 Ac6 5.Ab5 d6 6.c4 a6 7.Aa3 Af6 8.Ac3 Fe7 9.Fe2 0-0 10.0-0 Ad7 11.Fc3 Ade5 12.f3 Ag6 13.Vd2 Ace5 14.Kac1 Ad7 15.Şh1 Ac5 16.Ac2 Fd7 17.Kfd1 Fc6 18.Ve1 Vc7 19.Vg3 Kac8 20.Vf2 f5 21.exf5 Kxf5 22.Ad4 K5f8 23.b4 Aa4 24.Axe6 Vb8 25.Axf8 Kxf8 26.Ad5 Fh4 27.g3 Fd8 28.Af4 Ff6 29.Axg6 hxg6 30.Ff4 Ve8 31.Kxd6 Ke8 32.c5 Ac3 33.Fc4 Şh7 34.Kxf6 gxf6 35.Kxc3 Vf5 36.Ke3 Vb1 37.Şg2 Kd8 38.Ve2 Vxb4 39.Ke7 Şh8 40.Kh7 1-0

Kocaeli satranç birinciliği sona erdi

27 Ekim günü başlayan birincilik sadece hafta sonlarında oynanabildiğinden 25 Kasım'da sona erdi. İsviçre sistemi ile 9 tur üzerinden oynanan turnuva iki kategoriden oluşuyor. A Kategorisinde 30, B Kategorisinde de 80 olmak üzere 110 oyuncunun katıldığı turnuva Milli Eğitim Müdürlüğü'nün de katkılarıyla İzmit Lisesi salonlarında yapıldı.

Düzenleme komitesinde yer alan Mehmet Çetinkoz, Mustafa Çelikkol ve İlhan Berik'in gayretleri ve girişimleri ile düzenli bir biçimde sürdürülen turnuva büyük ilgi gördü. Yapı ve Kredi Bankası'nın ödül

koyduğu turnuvada 5. tur sonunda ilk 4 sırayı şu oyuncular paylaşıyorlar:

A Kategorisinde 5. Tur

1. Hakan Karamık	5 Puan
2. Reha Bilgin	4 "
3. Nejat Aydın	4 "
4. Mustafa Çelikkol	3,5 "

B Kategorisinde 4 Tur

1. Abdülkadir Ayata	4 Puan
2. Kenan Cengiz	4 "
3. Turhan Keskin	4 "
4. Kemal Pamir	4 "

Turnuva ile ilgili sonuçları gelecek sayımızda vereceğiz.

SGM Kasım Ayı Turnuvası

İstanbul Satranç Geliştirme Merkezi (SGM) her ay bir satranç turnuvası düzenliyor. Turnuvaların özelliği her ayın ilk pazartesi günü başlamaları ve aynı ay içinde tamamlanmaları. SGM Kasım turnuvasına 24 oyuncu katıldı. İsviçre sistemi ile 7 tur üzerinden oynanan turnuvanın 4. tur maçları tamamlandığı sırada Tarık Kumlali oynadığı 4 maçta kazanmış durumdaydı.

Yeni mevsimin ilk turnuvası Ağustos ayında yapılmıştı. SGM aylık turnuvaları 1985 Mayıs ayında sona erecek ve en yüksek puanı alan beş oyuncuya elli bin, kırk bin, otuz bin, yirmi bin, on bin liralık ödüller verilecek. Turnuvalar herkese açıktır. İsteyen katılabilir.

Kasım turnuvasından iki maç:

KUMLALI - YALVAÇ

Vezir Gambiti

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Ff4 Fd6 5.Fg3 a6 6.e3 dxc4 7.Fxc4 b5 8.Fb3 Fb7 9.Af3 0-0 10.Kc1 Abd7

11.Fxd6 cxd6 12.0-0 Kc8 13.Vd3 e5 14.Vf5 b4 15.dxe5 dxe5 16.Aa4 Fe4 17.Vh3 Ve7 18.Kcd1 Fc2 19.Kd2 Fxb3 20.axb3 e4 21.Ad4 Ae5 22.Af5 Vc7 23.Kd6 Ae8 24.Kxa6 g6 25.Vg3 Şh8 26.Ad6 Ad3 27.Axc8 Vxc8 28.Ka7 Ve6 29.Vh4 g5 30.Vxg5 Kg8 31.Vh4 Ae5 32.Şh1 Kg6 33.Ke7 Vd6 34.Kxe8 Şg7 35.Vxe4 1-0

ALTOK - BİRİNCİ

Düzensiz

1.d4 d5 2.e3 g6 3.Fd3 Fg7 4.Af3 Af6 5.Ac3 c6 6.h3 0-0 7.0-0 Ke8 8.Ke1 Abd7 9.Ae2 Vc7 10.c4 e5 11.dxe5 Axe5 12.Axe5 Kxe5 13.cxd5 Axd5 14.Vb3 Fe6 15.Vd1 Kd8 16.Fd2 Ae7 17.Af4 Ad5 18.Axe6 Kxe6 19.e4 Af6 20.Fg5 Kd6 21.Ff4 Ae8 22.Fxd6 Vxd6 23.Fc4 b5 24.Fb3 Fd4 25.Vf3 Af6 26.Kad1 Ve5 27.Şh1 Kd7 28.Kd2 Ke7 29.K1e2 e5 30.Fd5 c4 31.Va3 Ke7 32.Va5 c3 33.Kd4 Vxd4 34.Vxc7 Axd5 35.Vd8 Şg7 36.Vxd5 1-0



Dünya Satranç Şampiyonu A.KARPOV'un İstanbul Satranç Derneğini ziyareti 6 Ağustos 1982



İstanbul Satranç Derneği

İstanbul Satranç Derneği (İ.S.D.) 13 Ağustos 1943'de kuruldu. İ.S.D.'nin kurulmasında emeği geçen Emin Erkul, Ahmet Tevfik Yücesoy, Hamit Saraçoğlu, Selahattin Adil gibi değerli satrançseverler Türk satrancının da temel taşıını yerleştirmiş oldular. Kurucularından bugün hayatta kalan sadece gazeteci Murat Sertoğlu'dur.

Çeşitli binalarda 41 yıl süreyle satrançı yaşatan, yayan İ.S.D. bugün bini aşkın üyesiyle yeni lokalinde (Meşrutiyet Cad. No: 109/1 Tepebaşı/İst.) satranç dünyasındaki yararlı işlevini sürdürmektedir. 18 yaşını bitirmiş her Türk vatandaşı ve Dernekler Kanunu'nun 4 ve 16. maddelerine girmeyen herkes

üye olabilir. Reşit durumda olmayan küçük satrançseverler velilerinin onayı ile üye kaydedilirler.

İ.S.D. geniş bir kitaplığa, oyuncular için rahat çalışma olanaklarına sahiptir. Hergün saat 14.00-20.00 arası açıktır. Bu derneğimiz Türkiye'de düzenlenen en büyük turnuva olan 1. ve 2. İstanbul Takımlar Ligi'nin yanı sıra, Türkiye Satranç Federasyonu adına çeşitli turnuvalar düzenlemiş ve İ.S.D.'nin geleneksel turnuvalarını yapmıştır.

İ.S.D. kurulduğu tarihten beri İstanbul'da okullara, semt turnuvalarına, yönetici, hakem, çeşitli araç gereç yardımını yapmaya devam etmektedir.

Halen derneğin üyesi olan birçok satranç oyuncusunun Türkiye'de ve dış ülkelerde kazandıkları başarılar İ.S.D.'nin Türk satrancındaki önemini vurgular.

İki yılda bir yapılan olağan genel-kurul toplantısının sonuncusu 28 Ekim 1984 tarihinde İ.S.D. lokalinde yapılmış ve yönetim kuruluna aşağıdaki üyeler seçilmiştir.

- Nejat Dilmen ... (Başkan)
- Ali Akpınar ... (Başkan Vekili)
- Cemil Soğukçelik ... (Sayman)
- Ali Nihat Yazıcı ... (Yazman)
- Hasan Sanama ... (Üye)

DÜNYADAN HABERLER, TURNUVALAR

26. Satranç Olimpiyadı 5 Aralık'ta sona eriyor

26. Satranç Olimpiyadı Yunanistan'ın Selanik kentinde, 18 Kasım'da başladı. 5 Aralık'a kadar sürecek 1984 Olimpiyadı'na çok sayıda ülke katılıyor, yüzü aşkın takım mücadele ediyor. 17 Kasım günü Selanik'e uğurladığımız takımlarımızda, erkeklerde Can Yurtseven, Feridun Öney, Turhan Yılmaz, Suat Soylu, İlhan Onat ve Suat Atalık;

bayanlarda Güliümser Yılmaz, Gülsevil Yılmaz, Joan Arbil ve Nimet Öney yer alıyorlar.

Resmi açılıştöreni, 18 Kasım'da Selanik Spor Sarayı'nda yapılan 26. Satranç Olimpiyadı çerçevesinde yer alan yan etkinlikler de var. 21-23 Kasım arasında üniversite öğrencileri ve işçiler satranç turnuvası seçmeleri, 24-25 Kasım'da küçükler satranç turnuvası seçmeleri, 1-2 Aralık'ta finaller yapılıyor. Aralık'ta Problem Çözme Olimpik Yarışması, 11 Kasım 5 Aralık arasında Satranç ve Dünyası Fotoğraf Sergisi, Satranç Konulu Pullar Sergisi düzenleniyor, satranç çeşitli yönleriyle tanıtan film gösterisi yer alıyor. Ayrıca konserler, folklor gösterileri, rock ve disco geceleri, tiyatro oyunları, oturumlar gibi başka yan etkinlikler de var.

21-29 Kasım tarihleri arasında Selanik Belediyesi ve Yunan Satranç Federasyonu'nun işbirliğiyle "Selanik 2300 Açık Turnuvası" düzenleniyor. Büyük

SON DAKİKA

Erkek takımımız Irak'ı 3-1, Libya'yı 4-0 yendi. Fransa'ya 3 1/2-1/2 yenildi. Lmasada Fransız uyruğuna geçen, eski dünya şampiyonu Spassky ile Can Yurtseven arasında oynanan maç beş saat sürdü. Can Yurtseven maçı kaybetmesine karşın çok hasarlı bir oyun çıkardı. Bu durumda erkek takımımızın toplam 7,5 puanı var. Bayan takımımız Federal Almanya'ya 2 1/2-1/2 yenilirken Belçika'yı 3-0, Avustralya'yı 2-1 yendi. Toplam puanı 5,5.

ustaların 4000 drahmilik (10.000 TL) katılma ödentisinden muaf tutuldukları bu turnuvaya kurallara uygun derecesi (rating) olan oyuncular katılabiliyor. Bilgisayar denetimli eşleştirme, oyuncu başına 2,5 saatte 45 hamle esasıyla 9 tur oynanacak. turnuvanın birincisine 120.000 drahmilik (300.000 TL) bir ödül verilecek.

Dünya Şampiyonlarının yaşamöyküleri

W.Steinitz 17 Mayıs 1836'da Avusturya-Macaristan İmparatorluğu'na bağlı Bohemia'nın Prag kentinde doğdu. On iki yaşında satranç oynamasını öğrendi. Yirmi yaşına geldiğinde Prag'm en güçlü oyuncusuydu. Ailesi onun haham olmasını istiyordu. Ancak, daha sonra matematiğe karşı çok yetenekli olduğu ortaya çıkınca, üniversiteye gönderilmesine karar verildi ve 1857'de Viyana Politeknik Okulu'na başladı. Bir satranç turnesindeyken okuldan atılınca, profesyonel satranç oyuncusu olarak, kahvelerde küçük paralar karşısında oyun oynamaya, hayatını bu yolla kazanmaya başladı.

Steinitz 1866'da, dünya satranç şampiyonluğunu gayri-resmi olarak elinde tutan Adolf Anderssen'i yenerek bu unvanı kazanmış oldu. Sonraki yıllarda şampiyonluk unvanının tartışmaya konu olmasına karşın, 1872 Londra Turnuvası'nı kazanarak, zamanının en güçlü oyuncusu olduğunu kanıtladı. 1873 Uluslararası Viyana Turnuvası'nda hiç yenilmeden 16 galibiyet alarak



Wilhelm Steinitz

(1836-1900)

dünya rekoru kırdı.

Steinitz 1886'da Zukertort'a karşı kazandığı unvan maçıyla resmi olarak ilk dünya satranç şampiyonu oldu. Ancak, 1894'te ve 1896'daki

rövanş maçında E.Lasker'e yenilerek unvanını yitirdi. Böylece, Steinitz ilk önce gayri-resmi olarak, sonra resmen, toplam 28 yıl boyunca (1866-1894) dünya satranç şampiyonu olarak tanınmıştır.

Ömrünün son yıllarında ruhsal dengesi bozulan Steinitz 1900'de New York'ta öldü.

Steinitz, hayatı boyunca 611 turnuva ve maç oyunu oynamış, 345 galibiyet, 143 mağlubiyet ve 123 beraberlik almıştır. Buna göre kazanç oranı % 56,47, kayıp oranı % 23,40, beraberlik oranı ise % 20,13'tür. Bugüne değin, dünya şampiyonu unvanını kazanmış olan oyuncuların en fazla kazanç oranı olan oyuncudur. Steinitz'in final oynadığı ya da birinci olduğu turnuvalar şunlardır: 1862 Londra, 1862 Dundee, 1870 Baden Baden, 1873 Viyana, 1882 Viyana, 1883 Londra, 1894 New York, 1895 St. Petersburg, 1897 New York.

Bilimsel satrançın babası olan Steinitz'in ilkelerini teknik bölümde inceleyeceğiz.

Dünya Birinciliği tarihinde ilk kez 16 maç üstüste beraberlikle sonuçlanıyor

Karpov - Kasparov mücadelesinde bir rekor

Dünya Birinciliği tarihinde ilk kez 16 maç üst üste beraberlikle sonuçlanıyor.

Karpov iki galibiyet daha olsa bu iş bitecek. Ancak Kasparov ilk turlarda son derece hırslı ve kazanca yönelik oynadığı için 4 maç kaybetmişti. Daha sonra taktik değiştirerek, önce kaybetmemek sonra kazanmak amacı güttüğünden 16 maç üst üste beraberlikle bitti. Bu ayrıca dünya birinciliklerinde elde edilen yeni bir beraberlik rekorudur. Daha önce bu sayı 8 idi ve bu rekor Alehineve Capablancaarasındaki maçlarda elde edilmişti.

Bundan sonra oyunların nasıl biteceğini kestirmek oldukça zor görünüyor. Genç Kasparov belki de ilerideki maçlarda rakibini yorarak üstünlük elde etmeyi amaçlıyor. Bunu zaman gösterecek.



16. Oyun

F

KASPAROV - KARPOV

Vezir - Hint

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 b6 4.g3 Fa6
5.b3 Fb4 6.Fd2 Fe7 7.Fg2 c6 8.Fc3
d5 9.Abd2 Fb7 10.Ae5 0-0 11.e4
Aa6 12.0-0 c5 13.exd5 exd5 14.Ke1
cxd4 15.Fxd4 Ac5 16.Ag4 dxc4
17.Axc4 Fxg2 18.Şxg2 Axc4
19.Vxg4 Ff6 20.Kad1 Fxd4 21.Kxd4
Vc7 22.Ad6 Ae6



23.Kxe6 h5 24.Ve4 fxe6 25.Vxe6
Şh7 26.Kd5 g6 27.Ae4 Kad8 28.Ag5
Şg7 29.Ve4 Kfe8



30.Vd4? Şg8 31.Kxd8 Kxd8 32.Vf6
Kd6 33.Vf4 Vc6 34.Şh3 Vd7 35.Şg2
Vc6 36.Şh3 Vd7 37.Şg2 1/2-1/2

17. Oyun

F

KARPOV - KASPAROV

Vezir Gambiti

1.Af3 d5 2.d4 Af6 3.c4 e6 4.Ac3 Fe7
5.Fg5 h6 6.Fh4 0-0 7.e3 b6 8.Fe2
Fb7 9.0-0 Abd7 10.Kc1 c5 11.Fg3
a6 12.cxd5 Axd5 13.Axd5 Fxd5
14.dxc5 Axc5 15.b4 Ae4 16.Fc7 Ve8
17.a3 a5 18.Fd3 axb4 19.axb4 Fxb4
20.Fxe4 Fxe4 21.Vd4 Fxf3 22.Vxb4
Fe2 1/2-1/2

18. Oyun

F

KASPAROV - KARPOV

Vezir - Hint

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 b6 4.g3 Fa6
5.b3 Fb4 6.Fd2 Fe7 7.Fg2 c6 8.Fc3
d5 9.Abd2 Abd7 10. 0-0 0-0 11.Ke1
c5 12.e4 dxe4 13.Axe4 Fb7 14.Afg5

cxd4 15.Fxd4 Ve7 16.Axf6 Fxf6
17.Fxb7 Vxb7 18.Ae4 Fxd4
19.Vxd4 Kad8 20.Kad1 Va8 21.Vc3
Ab8 22.Af6 1/2-1/2

19. Oyun

KARPOV - KASPAROV

Vezir Gambiti

1.Af3 d5 2.d4 Af6 3.c4 e6 4.Ac3 Fe7
5.Fg5 h6 6.Fxf6 Fxf6 7.Vd2 Ac6
8.e3 0-0 9.Kc1 a6 10.Fe2 dxc4
11.Fxc4 e5 12.d5 Aa7 13.Vc2 Ab5
14.Axb5 axb5 15.Fb3 e4 16.Ad4
Fxd4 17.exd4 c6 18.dxc6 Vxd4 19.
0-0 bxc6 20.Vxc6 Fd7 21.Vd5 Vxd5
22.Fxd5 Ka6 23.Kfd1 Fe6 24.a3
Fxd5 25.Kxd5 Kb8 26.Kd4 Ka4
27.Ked1 Ke8 28.Şf1 Kc2 29.K4d2
Kxd2 30.Kxd2 Kc4 31.Şe2 b4
32.Şd1 bxa3 33.bxa3 Ka4 34.Ka2 f5
35.Şc2 f4 36.Şb3 Kd4 37.Ka1 Şf7
38.a4 e3 39.Şc3 Kd8 40.fxe3 fxe3
41.Ke1 Ka8 42.Şb3 Kb8 43.Şc2 Ka8
44.Kf1 1/2-1/2

20. Oyun

KASPAROV - KARPOV

İngiliz

1.Af3 Af6 2.c4 b6 3.g3 c5 4.Fg2 Fb7
5.0-0 g6 6.Ac3 Fg7 7.d4 cxd4
8.Axd4 Fxg2 9.Şxg2 0-0 10.e4 Ve7
11.b3 Axe4 12.Axe4 Ve5 13.Vf3
Vxd4 14.Kb1 Ve5 15.Ff4 1/2-1/2

21. Oyun

KARPOV - KASPAROV

Vezir Gambiti

1.Af3 d5 2.d4 Af6 3.c4 e6 4.Ac3 Fe7
5.Fg5 h6 6.Fxf6 Fxf6 7.Vd2 dxc4
8.e4 c5 9.d5 exd5 10.e5 Fg5
11.Vxd5 Ac6 12.Fxc4 0-0 13.0-0
Vxd5 14.Fxd5 Ab4 15.Axg5 Axd5
16.Axd5 hxg5 17.f4 gxf4 18.Kxf4
Kd8 19.Ac7 Kb8 20.Kaf1 Kd7
21.Ab5 Ke7 22.Axa7 Fd7 23.a4 Ka8
24.Ab5 Fxb5 25.axb5 Ka5 26.b6
Kb5 27.b4 cxb4 28.Kb1 b3 29.Kf3
b2 30.Kf2 Kexe5 31.Kfxb2 1/2-1/2



22. Oyun

KASPAROV - KARPOV

Katalan

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Fg2 Fe7
5.Af3 0-0 6.0-0 dxc4 7.Vc2 a6 8.a4
Fd7 9.Vxe4 Fe6 10.Fg5 a5 11.Ac3
Aa6 12.Kac1 Vd6 13.Ae5 Fxg2
14.Şxg2 c6 15.Fxf6 gxf6 16.Af3
Kfd8 17.Kfd1 Vb4 18.Va2 Kd7
19.e3 Kad8 20.Kc2 1/2-1/2



23. Oyun

KARPOV - KASPAROV

Vezir Gambiti

1.Af3 d5 2.d4 Af6 3.c4 e6 4.Ac3 Fe7
5.Fg5 h6 6.Fh4 0-0 7.Kc1 dxc4 8.e3
e5 9.Fxc4 cxd4 10.Axd4 Fd7 11.0-0
Ac6 12.Ab3 Kc8 13.Fe2 Ad5
14.Fxe7 Acxe7 15.Axd5 Axd5
16.Kxc8 Vxc8 17.Vd4 Vb8 18.Ff3
Af6 19.Ac5 Fb5 20.Kd1 b6 21.Ae4
Axe4 22.Fxe4 Kc8 1/2-1/2

24. Oyun

KASPAROV - KARPOV

İngiliz

1.Af3 Af6 2.c4 c5 3.Ac3 Ac6 4.d4
cxd4 5.Axd4 e6 6.g3 Vb6 7.Ab3 d5
8.exd5 Axd5 9.Fg2 Axc3 10.bxc3
Fe7 11.0-0 0-0 12.Fe3 Ve7 13.Ad4
Kd8 14.Va4 Fd7 15.Axc6 Fxc6
16.Fxc6 bxc6 17.e4 1/2-1/2 ■



8. INTERPOLIS SATRANÇ TURNUVASI BİRİNCİSİ: MİLES



Hollanda'nın Tilburg kentinde yapılan 8. Interpolis turnuvası İngiliz oyuncu GM Miles'in zaferi ile sonuçlandı. Hemen hemen dünyanın en iyi oyuncularının katıldığı turnuvanın elo ortalaması 2595 idi (Kategori 14). 5 turun sonuna kadar liderliği ellerinde bulunduran Ribli ve Timman bu başarılarını turnuva sonuna kadar sürdürmeyince şampiyonluğu 8. turda öne geçen Miles'e kaptırdılar. İlerlemiş yaşına rağmen hâlâ aktif satranç yaşamına devam eden eski dünya şampiyonlarından Smyslov turnuvada başarılı olamadı.

Turnuvadan seçme oyunlar:

VAN DER WIEL - MİLES Caro - Kann

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ad2 dxe4 4.Axe4 Ff5 5.Ag3 Fg6 6.h4 h6 7.Af3 Ad7 8.h5 Fh7 9.Fd3 Fxd3 10.Vxd3 Vc7
Klasik uzun rok planı uygulaması. Son zamanlarda 10... e6, 11... Agf6 ile kısa roklu, çok karışık devam yolları bulunan sistemler deneniyor. Ancak gelişmeler gösteriyorki beyaz uzun rok yaparak, siyahın kısa rokuna karşı Ve2-Af2-g4 planı ile saldırıda daha hızlı.
11.Fd2 e6 12.0-0-0 Agf6 13.Ae4

Amaç g3 karesinde oyun dışı görünen atın değiştirilmesi mantıklı. Ancak taşların değiştirilmesi oyunun sadeleşmesine ve dengelenmesine hizmet edeceğinden, beyazın açılış üstünlüğünü azaltır. Bu konumda 13.Ae5 daha fazla incelenmesine karşın beyaza avantaj sağlayan tek

devam yoludur.

13... 0-0-0 14.g3 Ac5 15.Axc5 Fxc5 16.c4

Bu hamle ile beyaz merkezdeki gerilimi sürdürmek amacıyla. Daha sakin olanı 16.Ve4 idi.

16... Fb6!



Yenilik! Diğer devam yolu 16... Khe8 17.Fc3 Ff8 (17... Fb6!) 18.Ve2+= idi. Miles 1984 baskısı Yugoslav yapımı Açılış Ansiklopedisi B₂ (Informator) cildindeki ilk boşluğu gösteriyor.

17.Fc3 Khe8 18.Ve2 c5 19.Şb1

19.dxc5 Fxc5 20.Ae5 ve Ansiklopedinin verdiği konuma ulaşılır. Burada Fb6 hamlesinin inceliği ortaya çıkıyor. Çünkü 19.dxc5 Kxd1! 20.Kxd1 Fxc5 ve çifte vuruş!

19... Ke7! 20.a3?!

Amaç 21.dxc5 Kxd1 22.Kxd1 Vxc5 23.Fb4 Vf5 24.Şa1 oynayabilmektir. Ancak görüleceği gibi 20.Kd2 daha kuvvetli idi.

20... cxd4 21.Axd4 Ked7 22.c5?! 22.Ab5 Vc6! (22... Kxd1 23.Kxd1 Kxd1 24.Vxd1 Vxc4?? 25.Ad6) 23.Fxf6 gxf6 24.f3 (=+) daha kuvvetli idi.

22... Vxc5 23.Kc1 Kc7 24.Ab5 Kc6 25.Fe5 Vxf2 26.Vxf2 Fxf2 27.Ad6 Şd7 28.Axb7

Diğer devam yolu 28.Axf7 Kf8

29.Kxc6 Şxc6! (29... bxc6 30.Fxf6 Kxf7 31.Fe5 ve siyahın işi zorlaşıyor.) 30.Kc1 Şd5 31.Kc7 Axb5±. 28... Kxc1 29.Kxc1 Kc8 30.Kf1 30.Kxc8 beyaza bir piyon daha kazandıracaktı. 30... Şxc8 31.Ad6 Şd7 31.Axf7. Ancak 31... Şe7 32.Ad6 Axb5 33.g4 Af6± veya 31.Fxf6 gxf6 32.Axf7 Fe3±. 30... Ae4 31.Kd1 Şe7 32.Fxg7 Fxg3 3.Kd4

33.Fxh6 Kb8?! 34.Fg7 (34.Aa5!? Ac3 35.Şc2 Axd1 36.Ad6 Şf6 37.Axb8 Axb2 38.Ad7 Şe7 39.Şxb2 Şxd7 40.Fg7±; 34... Kb5!) 34... Kxb7 35.h6 Af6; 33...Kc7!. 33... f5 34.Fxh6 Kh8 35.Fe3 Kxh5 36.Ka4 Kh1 37.Şa2 Ke1! 38.Fxa7 Ke2 39.Kb4 f4 40.Fb8 f3 41.Kxe4 Fxb8 42.Ac5 Fd6 Terk (0-1)

HÜBNER - ANDERSSON Sicilya

1.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Ac6 5.Ac3 a6 6.g3 d6 7.Fg2 Fd7 8.Ab3 Fe7 9.0-0 Af6 10.a4 Aa5 11.Axa5 Vxa5 12.Ff4 Fe6 13.Vd2 Vc7 14.Kfd1 Kd8 15.a5 0-0 16.h3 h6 17.Fe3 Ad7 18.f4 Şh8 19.g4 Ve8 20.Vf2 Kde8 21.Vg3 f5 22.Kd2 fxe4 23.Axe4 Af6 24.Axf6 Kxf6 25.h4 Fxg2 26.Kxg2 e5 27.g5 Kf7 28.fxe5 dxe5 29.gxh6 Fc5 30.hxg7 Şg8 31.Kf1 Fxe3 32.Vxe3 Kxf1 33.Şxf1 Ve4 34.Şg1 Kd8 35.Vh6 Kd1 36.Şh2 Vf4 37.Vxf4 exf4 38.Şh3 Kf1 39.Kg5 f3 40.Şg3 f2 ve Terk (1-0)

TİMMAN - ANDERSSON Bogoljubov

1.Af3 Af6 2.d4 e6 3.c4 Fb4 4.Abd2

b6 5.a3 Fxd2 6.Vxd2 Fb7 7.e3 0-0
8.Fe2 d6 9.b4 a5 10.Fb2 Ae4
11.Vd3 f5 12.0-0 Ad7 13.d5 e5
14.Ad2 Axd2 15.Vxd2 Ve7 16.f4
exf4 17.exf4 Af6 18.Ff3 Ae4 19.Vd3
axb4 30.axb4 Vf7 21.Kad1 Kfe8
22.Kfe1 Vg6 23.Ke3 Ke7 24.Kde1
Kae8 25.Vd1 Vh6 26.Fh5 g6 27.Ff3
Vxf4 28.g3 Vg5 29.Vd4 Ke5
30.Fxe4 fxe4 31.Vd2 K5e7 32.Kf1
Kf8??



33.Kxf8 34.Kf3 1:0

ANDERSSON - VAN der WIEL

Şah - Hint

1.Af3 g6 2.d4 Fg7 3.e4 d6 4.Ac3 Af6
5.Fe2 0-0 6.0-0 c6 7.Ke1 Abd7 8.Ff4
Vc7 9.e5 Ah5 10.exd6 exd6 11.Fe3
f5 12.d5 f4 13.Fd4 c5 14.Fxg7 Axd7
15.Vd2 a6 16.a4 Kb8 17.Fd3 Vd8
18.Ae4 Ab6 19.a5 Aa8 20.b4 b6
21.axb6 cxb4 22.Vxb4 Kxb6 23.Va5
Af5 24.Afg5 Ve7 25.Ae6 Fxe6
26.dxe6 Kc6 27.Va4 Kfc8 28.Ad2
Ag7 29.Af3 d5 30.Fxa6 Ab6 31.Vb5
K8c7 32.Ad4 Kd6 33.Vb3 Axe6
34.Ab5 Kcc6 35.Axd6 Kxd6 36.Vb4
Vc7 37.Fb5 1:0

RİBLİ - TİMMAN

Vezir - Hint

1.d4 Af6 2.Af3 e6 3.c4 b6 4.g3 Fa6
5.b3 Fb4 6.Fd2 Fe7 7.Ac3 c6 8.e4
d5 9.e5 Ae4 10.Fd3 Axc3 11.Fxc3 c5
12.dxc5 bxc5 13.0-0 Fb7 14.Ve2
Vd7 15.cxd5 Fxd5 16.Ad2 Ac6
17.Ae4 Ad4 18.Fxd4 cxd4 19.Vg4
Şf8 20.Kac1 Fxe4 21.Vxe4 Kd8
22.Ke6 Vd5 23.Vxd5 Kxd5 24.Kfe1
g6 25.f4 Fa3 26.K1e4 a5 27.Kc7 Şg7

10



Ulf Andersson

28.K4c6 Ke8 29.Fc4 Ked8 (29...
Kdd8 30.Fxe6) 30.Fxd5 Kxd5
31.Şf1 d3 32.Şe1 g5 33.Şd1 Şg6
34.Ke4 Fb4 35.Kb7 gxf4 36.gxf4 h5
37.Kcc7 Şf5 38.Kxf7 Şe4 39.Kfd7
Ke5 40.Kbc7 Kxc7 41.Kxc7 Şxf4
42.Kd7 d2 43.Kh7 Şg5 44.a4 Fc3
45.Kc7 Fxe5 46.Ke5 1:0

SMYSLOV - SOSONKO

Vezir - Hint

1.d4 Af6 2.Af3 e6 3.c4 b6 4.g3 Fa6
5.b3 d5 6.Fg2 c5 7.0-0 Ac6 8.exd5
exd5 9.Fb2 Kc8 10.Ac3 Fe7 11.Kc1
0-0 12.dxc5 bxc5 13.Aa4 Ke8
14.Ke1 c4 15.Ad4 Fb4 16.Fc3 Fa3
17.Kb1 Axd4 18.Vxd4 Vd7 19.e3
Fb5 20.Ked1 Fxa4 21.bxa4 Vxa4
22.Fxd5 Ked8 23.Ve5 Ff8 24.Ff3
Vxa2 25.Ka1 Vb3 26.Kxd8 Kxd8
27.Kxa7 Kd3 28.Fd4 c3 29.Ka8 h6



30.Kxf8 Şxf8 31.Ve5 1:0 (31... Şg8
32.Vc8 Şh7 39.Vf5)

MİLES - TİMMAN

İngiliz

1.c4 e5 2.Ac3 Af6 3.Af3 Ac6 4.g3 d5
5.cxd5 Axd5 6.Fg2 Ab6 7.0-0 Fe7
8.a3 Fe6 9.d3 0-0 10.b4 f6 11.Ae4
Vd7 12.Fb2 a6 13.Vc2 Fh3 14.Ac5
Fxc5 15.Fxh3 Vxh3 16.Vb3 Şh8
17.bxc5 Ad7 18.d4 Kab8 19.dxe5
Adxe5 20.Axe5 fxe5 21.Kad1 Kf6
22.f4 Kxf4 23.Kxf4 exf4 24.Vf7 Kg8
25.Kf1 Vg4 26.Kxf4 Vg5 27.Şg2
Vxc5 28.Ke4 Vf8 29.Vh5 Ae7
30.Vg5! Ag6 31.Vxg6 1:0

SMYSLOV - PORTİSCH

Vezir Gambiti

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Fe7 4.Af3 Af6
5.Fg5 0-0 6.Kc1 h6 7.Fh4 b6 8.cxd5
Axd5 9.Axd5 exd5 10.Fxe7 Vxe7
11.g3 Ke8 12.Fg2 Fa6 13.e3 c5
14.Va4 Kc8 15.Ae5 Ve6 16.Kc3
Kd8 17.h4 Vd6 18.a3 Ve7 19.h5 Fb7
20.0-0 Aa6 21.Kfe1 Ac7 22.b4 e4
23.Kxc4 dxc4 24.Fxb7 Kab8 25.Ac6
Ve8 26.Vxa7 b5 27.Axb8 Kxb8
28.Fe6 1:0 (28... Vd8; 29.d5, 29.a4)

MİLES - SOSONKO

Düzensiz

1.c4 e5 2.Vc2 Af6 3.e3 Ac6 4.a3 g6
5.b4 Fg7 6.Fb2 d6 7.Ac3 0-0 8.d3 a5
9.b5 Ae7 10.Af3 Ad7 11.Fe2 Ac5
12.0-0 b6 13.Kad1 Ae6 14.Ad2 Kb8
15.Kfe1 f5 16.Ad5 f4 17.Axe7 Vxe7
18.Ff3 fxe3 19.fxe3 Ag5 20.Fd5 Şh8
21.Kf1 Fg4 22.Kxf8 Kxf8 23.Kf1
Fe2 24.Kxf8 Vxf8 25.h4 Af7 26.Ae4
Fg4 27.Vf2 Ah6 28.Vxf8 Fxf8
29.Af6 Fc8 30.Ae8 Ag4 31.Axc7 Fe7
32.d4 Fxh4 33.dxe5 dxe5



34.c5 Ff2 35.Şf1 Fxe3 36.c6 Fe5
37.Fe6 1:0 ■

1984 ülke birincilikleri büyük önem taşıyor

Her yıl dünya ülkeleri kendi birinciliklerini aksatmadan yaparlar. Ancak bu yılki birincilikler iki nedenle önem taşıyordu. İlk neden bu yılın olimpiyat yılı olması, ikinci önemli neden de bu yılki ülke birincilerinin katılacağı zonallerin 1985'in ilk aylarında yapılacak olmasıdır. Zonal dünya satranç şampiyonluğuna giden yolun ilk adımıdır. Zonallerde elde edilecek başarı bu yolda atılacak önemli bir adım olmaktan da öte unvan sahibi olmak için de bir basamaktır. Bu yıl ülkemizi zonallerde Türkiye Şampiyonu Can Yurtseven temsil edecek.

Bu sayımızda dünya satrancında ağırlığı olan ülkelerin birinciliklerine mümkün olduğunca yer vermeye çalıştık. İlk sayımızda Macaristan birinciliğine yer verdiğimizizi de hatırlatmak isteriz.

ABD

Yardımcılığını Hollanda'lı GM Sosonko'nun yaptığı GM Lev ALBURT 17 maçta 12,5 puan (+9, =7, -1) toplayarak 84 yılı ABD birincisi oldu. İkinci IM De Firmian 11,5; üçüncü-altıncı GM Tarjan, GM Seirawan, IM Fedorowicz ve IM Dluqy (18 yaşında turnuvarın en genç oyuncusu) 10,5 puan aldılar. 1983 yılı birincisi GM Browne ve diğer iki güçlü oyuncu GM Christiansen ve GM Dzindzichashvili turnuvada bir varlık gösteremediler.

BENJAMİN-ALBURT

Benko - Gambit

1.d4 Af6 2.e4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.e3 Fb7 6.Ac3 Va5 7.Fd2 axb5 8.Fxb5 Vb6 9.Vb3 (Eğer 9.e4 Axe4; 9.Fc4 e6 10.e4 Axe4! 11.Axe4 exd5) 9... e6 10.e4

(10.dxe6? Fxg2 11.Fxd7 Abxd7 12.exd7 Axd7 13.Vxb6 Axb6 14.f3 Fxh1 15.Şf2 0-0-0 ve siyahlar Kd6 ile h1 karesindeki filini kurtarırlar.)



10... Axe4! 11.Axe4 Fxd5 12.Vd3 f5 13.Ag5 Fxg2 14.Ve2 Fxh1 15.f3 (15.Axe6 Fe4.) 15... Ka6! 16.a4 Fe7 17.A1h3 h6 18.a5 Vb7 19.Axe6 Kxe6 20.Vxe6 Vxb5! 21.Ve2 Vxb2 22.Kd1 Ac6 23.Şf2 Vd4 24.Fe3 Vh4

25.Şg1 Vxh3 26.Şxh1 Axa5 27.Fxc5 Ac6 28.Fxe7 Axe7 29.Kg1 Şf7 30.Kxg7 Şxg7 0:1

SEIRAWAN - DZINDZICHASHVILI Nimzovich

1.d4 Af6 2.e4 e6 3.Af3 b6 4.Ac3 Fb7 5.Ff4 Fb4 6.Vb3 Fa5 7.e3 Ae4 8.Fd3 Fxc3 9.bxc3 d6 10.Vc2 f5 11.d5! exd5 (11... e5 12.Fxe4) 12.exd5 Fxd5 13.Ad4 g6 14.f3 Ac5



15.e4! fxe4 16.fxe4 Fb7 17.0-0 0-0 18.Fc4 d5 19.exd5 Fxd5 20.Ve2 Vd7

14 yaşındaki İspanyol Fabrego 1984 Dünya Küçükler Birincisi oldu

Arjantin'in ünlü kenti Buenos-Aires'te yapılan birinciliğe 18 ülke katıldı. İspanyol oyuncu Luis C.Fabrego 7,5 puanla birinciliği alırken Arjantin'li Leonardo Graievsky 2. Fransız Joel Lautier de 7 puanla 3. oldular. Genç şampiyonun bir maçını veriyoruz:

FABREGO - HİLL Şah - Hint

1.Af3 Af6 2.g3 g6 3.Fg2 Fg7 4.0-0 0-0 5.d3 d6 6.e4 Ac6 7.h3 Fd7 8.Ac3 Ae8 9.d4 e5 10.Fd2 f5 11.dxe5 Axe5 12.Axe5 Fxe5 13.exf5 Fxf5 14.g4 Fc8 15.Fh6 Fg7 16.Vd5 Şh8 17.Fxg7 Axg7 18.Ae4 Ve7 19.Kae1 Ve6 20.Vd4 a5 21.Ke3 Vxa2?



22.Axd6! c6 (22... cxd6 23.Fd5) 23.b3! 1-0

21.Fh6 1-0 (21... Kxf1 22.Kxf1 Ac6 23.Axc6 Vxc6 24.Ve7 Ae6 25.Vf7! Şh8 28.Fxd5 Vxd5 29.Fg7)

FRANSA

Bu yılki Fransa birinciliğini IM Seret 11 puan alarak elde etti. İkinci Kouatly 10,5 ve üçüncü Andruet 8,5 puan aldılar. 1984 Satranç Olimpiyatı'na katılacak Fransız milli takımında bu üç oyuncu ile birlikte, Fransız vatandaşlığına geçen ünlü oyuncu B.Spasky ile Haik de yer alacaklar.

SERET - WEILL

İspanyol

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fxc6 dxc6 5.0-0 f6 6.d4 Fg4 7.c3 Fd6 8.Fe3 Ah6?! (8... Ve7!) 9.h3 Fxf3! (9... Fh5?! 10.dxe5 fxe5 11.Abd2 Af7 12.Vb3! Beyaz iyi, Tatai-Westerinen, Amsterdam 1970.) 10.Vxf3 Af7 11.Ad2 Ve7 12.Vg4! 0-0 13.dxe5 Axe5?! (Merkezi beyaza bırakıyor. Piyon formasyonunun zayıflığını göze alıp 13... fxe5 yapmalıydı.) 14.Ve2 Ag6 15.f4! Kfe8 16.Kae1 Kad8 17.Vc4 Şh8



18.e5!! (Bir piyon fedasıyla etkili bir atak başlatıyor.) 18... fxe5 19.f5 Af8 20.Ae4 (Tehdit: 21.Fg5 ve 21.f6) 20... Ad7 21.Ag5 b5 22.Ve6 Vf8 23.Vb3 Ac5 24.Vf7! Ke7 25.Vh5 h6 26.Kd1 Şg8? 27.b4 Ad7 28.Ae6 Ve8 29.Vg4 Af6 30.Vh4 Kxe6 31.fxe6 Vxe6 32.Fxh6! Kf8 33.Fg5 e4 34.Fxf6 gxf6 35.Vh5 Kf7 36.Kf5 e3 37.Ke1 Fg3 38.Ke2 Ve4 39.Vg6 Kg7 40.Vxf6 Ff2 41.K5xf2 exf2 42.Vxf2 Vb1 43.Şh2 Vg6 44.Vf4 Kd7 45.Ke3 Vf7 46.Kg3 Şf8 47.Vh6 1-0

FİNLANDİYA

Finlandiya'nın Kopylassa kentinde, 15 tur üzerinden yapılan turnuvayı Pyhala 11 puanla kazandı. Diğer dereceler, 2-3. Maki, Valkeasalmi 9,5 puan, 4-5. Raaste, Yrjöla 9 puan, 6-8. Navanlina, Hurme ve Kivistö 8 puan aldılar. GM Rantanen ve GM Westerinen turnuvaya katılmadılar.

NYKOOP - YRJOLA

Sicilya

1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 exd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 g6 6.Fe3 Fg7 7.f3 Ac6 8.Vd2 Fd7 9.0-0-0 Kc8 10.Şb1 Ae5 11.g4 a6 12.g5 Ah5 13.f4 Ac4 14.Fxc4 Kxc4 15.f5 0-0-0 16.Khf1 Fe5 17.Kf3 Fc6 18.Kh3 Kxc3! 19.Vxc3 Fxe4 20.Vb3 Vc8 21.Kh4 d5 22.fxg6 hxg6 23.Kf1 Vd7 24.Af3 Fg7 25.Fd4 Kc8 26.Kf2 Fxd4 27.Axd4 e5 28.Kxe4 dxe4 29.Ae2 Af4 30.Ac1 b5 31.a3 Vd4 32.Kf1 e3 33.Ke1 e2 34.c3 Vd2 0:1

İNGİLTERE

64 oyuncunun (5 GM, 20 IM) katıldığı İngiltere Birinciliği'ni GM ünvanını yeni kazanmış olan Nigel Short kazandı. 8,5 puan alan genç oyuncuyu ise şu oyuncular izledi. 2.GM Chandler 8,3,IM Plaskett 8 4.GM Speelman 8 puan. Birinciliğin en büyük sürprizi ise bu yılki Tilburg Turnuvası şampiyonu Miles in ancak 12.olmasıydı. Turnuvada yabancı oyuncular da oynadı. Turnuva oyunlarının yer aldığı bülten-de ilginç ağırlık isimlerine rastlandı. "London System" (d4 d5, Ff4 Af6, e3 e6, Ad2 c5) "Basmana" (d4 b5, Fg5 Fb7, Vd3 b4) "St George" (e4 e6, d4 a6, c4 b5) "Hedgehog" (Af3 g6, e4 Fg7 d4 b6, Ac3 Fb7, Fg5 f6)

SHORT - MİLES

Caro - Kann

1.e4 c6 2.c4 d5 3.exd5 cxd5 4.cxd5 Af6 5.Ac3 Axd5 6.Af3 Ac6 7.d4 Fg4 8.Vb3 Fxf3 9.gxf3 Ab6 10.Fe3 e6 11.0-0-0 Fe7 12.d5 exd5 13.Fxb6

axb6 14.Axd5 0-0 15.Kg1 Ff6 16.Kg4 Ka5 17.Şb1 Kc5 18.Axb6 Ad4 19.Vb4 Kc6 20.Ac4 Vd7 21.Ke4 Kfc8 22.a3 Kd8 23.Aa5 Ke6 24.Fh3 Vc7 25.K4xd4 Kxd4 26.Kxd4 Fxd4 27.Fxe6 fxe6 28.Vxb7 Ve5 29.Ac6 Ve1 30.Şa2 Ff6 31.Vb3 h5 32.Vc2 Vh1 33.a4 Vxf3 34.a5 Vd5 35.Şa3 Vd6 36.b4 Vxh2 37.a6 Vh3 38.Şa4 Vf1 39.a7 Va6 40.Şb3 h4 41.Vc4 Va1 42.Vxe6 Şh7 43.Ve4 g6 44.Ae5! Vd1 45.Şc4 Vf1 46.Ad3 1:0

SHORT - PARAMESWAREN

Sicilya

1.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 d6 6.g4 h6 7.Fg2 a6 8.h4 Vb6 9.g5 hxg5 10.hxg5 Kxb1 11.Fxb1 Ag8 12.Ab3 Ac6 13.Fe3 Vc7 14.f4 Age7 15.Vd2 Fd7 16.0-0-0 Ag6 17.e5! dxe5 18.Fb6 Vc8 19.Ae4 Ad4 20.Axd4 exd4 21.Vxd4 Axf4 22.Ad6 Fxd6 23.Vxd6 Fa4 24.Fc5 Ag6 25.Kd4 Vd7 26.Kxa4! 1:0 (26... Vxa4 27.Fxb7 tehdit 28.Fxa8, 28.Fc6)

STRAUSS (ABD) - SHORT

İngiliz

1.Af3 Af6 2.c4 c5 3.Ac3 e6 4.g3 b6 5.Fg2 Fb7 6.0-0 Fe7 7.Ke1 a6 8.e4 d6 9.d4 cxd4 10.Axd4 Vc7 11.Fe3 0-0 12.Kc1 Abd7 13.f4 Kfe8 14.Ff2 g6 15.e5 dxe5 16.fxe5 Ah5



17.Ad5! exd5 18.cxd5 Fc5 19.b4 Kxe5 20.bxc5 bxc5 21.Ac6 Kxe1 22.Fxe1 Vd6 23.Vb3 Fc8 24.Ve3 Ag7 25.g4 Fb7 26.Fg3 Vf8 27.Vb3 Fc8 28.Ke1 Şh8 29.Vc3 Fb7 30.Vb2 Fc8 31.h3 a5 32.Ke7 Ka6 33.Fd6 Vg8 34.Fc7 Vf8 35.d6 f6 36.Ve2 Kxc6 37.Fxc6 Ae5 38.Kxe5 fxe5 39.Vxe5 Vf7 40.Fxa5 Vxa2 41.Fc3 1:0 (41... Vf7 42.d7) ■



Ayın Oyunu

Bu sayımızda 1984 Balkan Birinciliği'nde Şuba ve Seitaj arasındaki oyunu sunuyoruz. Bu oyun turnuva seçmenleri tarafından "güzellik ödülü"ne layık bulunmuştur.

ŞUBA - SEİTAJ

Katalan

1.e4 e6 2.g3 d5 3.Fg2 Af6 4.Af3 Fe7
Diğer devam yolu da 4... dxc4
5.Va4 Abd7 (5... Fd7 6.Vxc4 Fc6
7.0-0 Abd7 8.Vc2! e5 9.Ac3 Fc5
10.d3 0-0 11.e4+=) 6.Vxc4 c5!
(6... a6!? 7.Vc2! c5 8.a4 b6 9.0-0
Fb7 10.Ac3+=) 7.0-0 (7.Vb3!?) b6
8.Ac3 Fb7 9.e4 a6 10.Ve2 b5 11.d3
Fe7 12.b3 0-0 13.Fb2 e5=.

5.0-0 0-0 6.d4

6.b3 b6 7.Fb2 Fb7 8.e3 Abd7
9.Ve2 c5 10.d3 Kc8 11.Ac3 Ve7
12.Kac1 Kfd8 13.Kfd1 Vb8 14.e4!
dxe4 15.dxe4+= (Masiç-Cholmov,
Tiblis 1968); 8... c5!

6... Abd7 7.Vc2 e6 8.Kd1 b6 9.b3
Fb7 10.Ac3 Kc8 11.Fb2 Ve7

11... c5 12.dxc5 Fxc5 [12... bxc5
13.cxd5 exd5 14.e4!? dxe4
15.Ag5+= (Δ 16.Axe4-Fh3;xc5,
a7); 14... d4!∞; 14.Ag5!?!h6
15.Axd5 Fxd5 16.Fxf6 Axf6
17.Fxd5 hxg5 18.Fxf7 ∞; 14.Fh3!]
13.e4! dxc4 14.e5 Ad5 15.dxc4

Axc3 16.Fxc3 Ve7 17.Ag5 Vxg5
18.Kxd7!+=.

12.Kac1 Vb8 13.e4 Kfd8?

Bu hamleden sonra siyahın taşları pasifize oluyor. Gerekli hamle 13... dxe4 idi.

14.e5 Ae8 15.cxd5!

Merkezde c5 ile oluşacak tüm karışıklıklara son veren hamle.

15... exd5

15... exd5 beyaza Fh3 ve ileride e6 veya f4-f5 gibi şanslar yaratacağı. Kaldı ki c5 yapmak b2 filinin yolunu açacağından ve d5'i zayıf bırakacağından, c5 yapabilmek için 15... exd5 mantıksız.

16.Ff1!



Siyah taşlar amaçsız bir şekilde vezir kanadına yığılmış durumda. Beyazın planı Fd3 ile siyahın şah kanadında tehdit ile zayıflıklar yaratmak.

16... a6 17.Fd3 Af8 18.a4 Ac7
19.h4! Fc6

19... b5 20.axb5 axb5 21.Ve2 b4
22.Aa4±.

20.Ve2 Va8?

20... b5 gerekli idi.

21.Ka1 Vb7 22.Fc1!

Beyaz 16.Ff1'deki mantığa benzer mantıkla b2 de kapalı konumdaki filini de siyah şaha doğrultuyor.

22... Fe8 23.Fg5

Amaç siyahın kuvvetli savunma taşı olan siyah filini değiştirmek ve 23... Fxg5'e 24.hxg5! (Δ Şg2) hazırlanıyor.

23... f6 24.exf6 gxf6 25.Fh6



Beyaz Ah2-Vg4 amaçlıyor.

25... Fh5 26.g4!!

Bu şahane piyon fedası ile siyah şaha giden yol açılıyor.

26... Fxg4 27.Şh1 Ag6 28.Kg1 Fh5
29.Ve3 Vc6 30.Ae2 Fd6 31.Ag3
Ffg3 32.fxg3

Beyaz "g" dikeyini kapatmasına karşın g4 tehditi ile siyaha zorunlu hamleleri bırakıyor. Aslında 32.Kxg3 den sonra siyahın savunması yeterli görünüyordu.

32... f5

Zorunlu hamle, çünkü 32... Fxf3
33.Vxf3 e5 [33... Şf7 34.Kaf1 Ae8
35.Fg5 f5 (35... e5 36.fxe5! Axe5
37.Vh5+-) 36.Fxf5 exf5 37.Vxf5
Şg8 38.Vf7 Şh8 39.Fh6 (Δ Vf8)
Vd6 40.h5 Kc7 (40... Ae7 41.Ff4)
41.hxg6!! hxg6 (41... Kxf7 42.gxf7
Af6 43.Kf5) 42.Vf3+- (Δ Ff4,
Kg2-Kh2); 36.Fxd8; 36.g4+-]
34.Ff5 Δ Vg4-h5-Kac1 +-; 33... f5
34.g4+-.

33.g4!! Fxg4 34.Ae5 Axe5 35.Vxe5
Kd7 36.Kxg4 ffg4 37.Vg5 Terk
(1-0) ■



Turnuva salonundan bir görüntü



SCHMID - LANGEWEG

Diyagramdaki f6'nın kritik kare olduğu, a1-h8 diyagonalini kontrol eden vezir ve e4'deki at ile bir işbirliği sağlanmasının kazanca ulaştıracağı görülüyor. **1.b5!!** (Amaç, d5 karesini kullanabilmek. Hemen **1.Kxd7 Axd7 2.Kxd7 Fxd7 3.Af6+ Şf8** devam yolu sonuç vermez.) **1... cxb5 2.Kxd7 Axd7 3.Kxd7 Fxd7 4.Af6+ Şf8 5.Ad5!** Siyah terkeder. Çünkü veziri istekli ve h8'den mat tehdidi var.



FISCHER - CELLE

Fischer, kalelerinin etkinliğini artırmak ve siyah şahın ortada kalmış olmasından yararlanmak amacıyla **1.Af5+!** oynuyor. Siyahın **1... Şe8** hamlesine karşı **2.Ag7** var. **1... Şf6** oynarsa bu kez de **2.Kd6** oynar. Bu yüzden **1... gxf5** zorunlu **2.exf5 Kac8** (**2... Vxf5 3.Vd6+! Şe8 4.Kfe1+ Fe6 5.Vd7+mat** veya **3... Şd8 4.Vxf8+ Şc7 5.Vxa8** ve kazanır.) **3.Kxd7+! Vxd7 4.f6+! Axf6 5.Ke1+ Ae4 6.Kxe4+Şf6 7.Vxd7** ve kazanır.



ADAMSKY - GELLER

Bir taşa iki görev verilmesi sakıncalıdır. Diyagramda beyaz vezirin hem d4'deki atı, hem de g5'deki fili korumakta olduğunu görüyoruz. Beyaz için bir tehlike yok gibi görünüyor. Fakat; **1... Afxe4! 2.Axe4 Axe4 3.fxe4 Fxd4+ 4.Vxd4 Vxg5 5.Vxd6 Ve3+ 6.Kf2 Fe6** ve iyi durum.



MALICH - KOVACS

Beyaz **1.e6!** ile bir alet kazanır. Siyahın kurtulma çabaları da bir sonuç vermiyor. **1... Axf2 2.exd7+ Şxd7 3.Ff5+ Şc7 4.Ab5+ Şb8 5.Vd4!** veya **1... Vxf2+ 2.Şh1 0-0 3.Vxg4**



RUBIS - CIOCALTEA

Siyahın güçlü bir saldırı olanağı var. Bu durumdan yararlanarak

parlak bir mat operasyonu düzenliyor.

1... Kh1+! 2.Şg3 (**2.Şxh1 Ve1+ 3.Şh2 Fg1+ 4.Şh1 Ff2+ 5.Şh2 Vg1+ mat**) **2... Ve1+ 3.Şf4 Kf1+ 4.Kf3** (**4.Şg4 h5+ 5.Şg5 Kf5+mat**) **4... Ve3+ 5.Şg3 Kxf3+ 6.gxf3 Vg5+ 7.Şh2 Vg1+ mat.**



KLUGER - SZILAGYI

Siyahın, beyaz şahı koruyan piyonları ortadan kaldırmak amacıyla yapacağı **1... Kxh3+** hamlesi iyi gibi görünüyor fakat **2.gxh3 Fxf3+ 3.Fg2 Fxg2+ 4.Şh2** den sonra kazanca ulaşmak için bir hayli uğraşması gerekecek... Halbuki kazanca sağlayacak daha keskin bir devam yolu var. **1... Kxf3! 2.Vxf2 Kfxh3+! 3.Şg1 Kh1+ mat** veya **2.gxf3 Fxf3+ 3.Fg2 Kxh3+ mat.**



GARCIA - SMYSLOV

Bu örnekte de siyahlar, beyaz vezirin durumundan yararlanıyor. **1... Ad3+! 2.Şf1** (**2.Axd3 Fxf2+ ile vezir kazanır.**) **2... Axf2 3.Vxf7 Vd8! 4.Ae6 Vd3+ 5.Şe1** (**5.Şg1 Axb3++ 6.Şh2 Vg3+mat**) **5... Ve4+** ve beyaz terk eder ■



TESCHNER - GEREBEN

1.e5! Bu hamle ile beyaz, rakibin mat tehdidini önüyor ve ayrıca saldırı olanağı elde ediyor. **1... dxe5 1... Vxe5 2.Axf7+** **2.h7 Kg7 3.Ae4 Ve7 4.Kxg7! Şxg7 5.h8V+! Şxh8 6.Vh6+Şg8 7.Af6+** ve kazanır.

Satranç Klasikleri

D.BYRNE - FİSCHER Grünfeld (New York 1956)

1.Af3 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.d4 0-0 5.Ff4 d5 6.Vd3 dxc4 7.Vxc4 c6 8.e4 Abd7 9.Kd1 Ab6 10.Vc5 Fg4 11.Fg5?

Taşları geliştirmeden bir taşla birkaç kere oynamak hatalıdır. **11.Fe2** oynayarak rok atmak doğru idi.



AYIN OYUNSONU ANALİZİ

AKTİF SAVUNMA

Bazen oyun sonunda elde edilen taşlar oyunu kazanmaya yetmeyebilir. Bu gibi durumlarda istisnai pozisyonlar hariç, oyun beraberlikle sonuçlanır. Örneğimizde yılların tecrübesine sahip 63 yaşındaki (büyük usta) Smyslov genç rakibi büyük usta Timman karşısında başarılı bir savunma ile beraberliği yakalıyor. Eksik olan tarafın, beraberlik konumlarını iyi bilmesi gerek.

DIYAGRAM TİMMAN - SMYSLOV Tuilburg 1984

Siyah şahın durumu tehlikeli. Beyaz, h piyonunu sürerek vezir çıkma tehdidinde. Finalin öncelikle ters renkli filler finali olması ve Ş+K+F'e karşı Ş+K finalinin çok özel durumlarda kazanç getirmesi oyunu berabereye sürüklüyor.

1... Fb1 2.Kf8+ Şd7 3.h7 Siyah filini feda etmek zorunda. **3... Fxh7 4.Kf7+ Şe6!** Smyslov bu gibi durumlarda şahının 8. yatayda kalmasının getireceği tehlikeleri biliyor. Ve şahını merkeze sürüyor. **5.Kxh7 Kd7 6.Kh1 Şd5 7.Kh5+ Şc4. 8.Şc6 Kd4 9.Fd6 Kg4 10.Ka5 Ke4 11.Ka1 Şd3 12.Fe5 Ke5 13.Ka4 Kf5 14.Şd6 Kg5 15.Kd4 Şe2 16.Kf4 Şd3 17.Şc6** Beyaz bir türlü K+F işbirliği ile siyah şahı satranç tahtasının bir köşesini sıkıştıramadı. **17... Kh5 18.Şb5 Ke5 19.Kh4 Kf5 20.Kg4 Ke5 21.Kf4 Kd5** ve berabere

DIYAGRAM

Bu konumda ise beyazlar istediklerini elde etmiş. Siyah şah 8. yatayda ve beyazın K+F işbirliği sağlanmış.

Eğer hamle sırası siyahta olsa **1... Kd7+** ve siyah şah kaçış yolu açıtır. Hamle beyazda ve **1.Kf8+ Ke8 2.Kf7 Ke2! 3.Kg7 Ke1! 4.Kb7 Ke1**, [4... Şc8 oynarsa **5.Ka7 Kb1 6.Kf7 Şb8 (6... Kb6+ 7.Fc6 Şb8 8.Kf8+ Şa7 9.Ka8 mat) 7.Kf8+ Şa7 8.Ka8+ Şb6 9.Kb8+** ve kale kazanır] **5.Fb3 Kc3 6.Fe6 Kd3+ 7.Fd5 Kc3 (7... Şc8 8.Ka7) 8.Kd7 Şc8 (8... Şe8 9.Kg7) 9.Kf7 Şb8 10.Kb7+ Şc8 11.Kb4 (Amaç 12.Fe6+) 11... Şd8 (11... Kd3 12.Ka4) 12.Fe4 Şc8 13.Fe6+ Şd8 14.Kb8+ Kc8 15.Kxc8 mat.**



11... Aa4!!

Perde açılıyor. 12.Axa4 oynanır-
sa, 12... Axe4 13.Vc1 Va5 14.Ac3
Fxf3 15.gxf3 Axc5 ve beyaz dağılır.
12.Va3 Axc3 13.bxc3 Axe4! 14.Fxe7
Vb6!! 15.Fc4

Beyaz şahının ortada bulunması
nedeni ile 15.Fxf8 yapamıyor çün-
kü 15... Fxf8 16.Vb3 Axc3! 15...
Axc3! 16.Fc5

16.Vxc3'e ise 16... Kfe8 kaza-
nyordu. 16... Kfe8 17.Şf1



Görünüşe göre beyaz taş kazanı-
yor, ancak!..

17... Fe6!!

Beklenmeyen hamle! 17...Ab5'e
18.Fxf7 Şxf7 19.Vb3 Fe6 20.Ag5
hamlelerinden sonra durum ka-
rışık.

18.Fxb6

18.Vxc3 birşey sağlamıyor, çün-
kü 18... Vxc5! ya da 18.Fxe6 Vb5
19.Şg1 Ae2 20.Şf1 Ag3 21.Şg1 Vf1!
22.Kxf1 Ae2 mat!

18... Fxc4 19.Şg1 Ae2 20.Şf1 Axd4
21.Şg1

21.Kd3 yanlış olurdu, çünkü
21... axb6 22.Vc3 Axf3 kazanır.

21... Ae2 22.Şf1 Ac3 23.Şg1 axb6
24.Vb4

Kaleyi korumak için 24.Vd6 ol-
muyor, çünkü 24... Kad8! 25.Vxd8
Ae2 26.Şf1 Ad4!

24... Ka4! 25.Vxb6

Ve beyaz kalesini savunmayı bı-

rakıyor. 25.Vd6 Axd1 26.Vxd1
Kxa2 ve 27...Kal tehditine çare
yok.

25...Axd1 26.h3 Kxa2 27.Şh2.

Beyaz Şah sonunda nefes aldı,
ancak!..

27... Axf2 28.Ke1 Kxe1 29.Vd8 Ff8
30.Axe1 Fd5

Oyun sakinleşti. Vezire karşın 3
taş ve serbest piyonlar beyaza şans
tanıtmıyor.

31.Af3 Ae4 32.Vb8 b5 33.h4 h5
34.Ae5 Şg7 35.Şg1 Fc5

Siyah yeniden başlıyor. Anlaşı-
lan beyaz şaha güvenli bir kare
tahta üzerinde mevcut değil.

36.Şf1

36.Şh2 Fd6 37.Ve8 Fe6 veya
36.Şh1 Ag3 37.Şh2 Af1 38.Şh3

Fxg2 mat! 36...Ag3 37.Şe1 Fb4
38.Şd1 Fb3 39.Şc1 Ae2 40.Şb1 Ac3

41.Şc1 Kc2 mat! ■

ABONE İSTEK FİŞİ

ADAM YAYINCILIK SATRANÇ
DÜNYASI DERGİSİ'ne (P.K. 158

Levent-İST) Satranç Dünyası
Dergisi'ne sayıdan itibaren 6 aylık

(1500 TL)/12 aylık (3000 TL) abone
olmak istiyorum. Abone bedeli olan

1500 TL/3000 TL nı T.C. Ziraat
Bankası Çemberlitaş Şubesi 641/431

no.lu hesaba tarihinde havale
ettim. İlgili belgenin fotokopisi eklidir.

Derginin aşağıdaki adrese
gönderilmesini rica ederim.

Adı, Soyadı:

Yaşı:

Öğrenimi:

Mesleği/İşi:

Adres:

.....

Tarih:

İmza.....

ADAM



Bir yıl içinde

beş basımı yapılan

SEVGİLİ ARSIZ ÖLÜM'ün
yazarı

Latife Tekin'in

yeni romanı

**BERCİ KRİSTİN
ÇÖP MASALLARI**

İlk basımı bir ayda tükendi.

İkinci basımı bütün önemli
kitapçılarda.

ADAM Yayıncılık A.Ş.

Büyükdere Cad. 93 Üçüncü Mevkî
Maslak, İstanbul Tel: 376 25 31 (8 hat)

GENEL DAĞITIM

YADA A.Ş. Doktor Şişli Bey Sok. No:8
Divanyolu, İstanbul Tel: 520 74 72

ADAM



değerli kitaplar yayımlar.



PUANLI SATRANÇ

Z.SAYBER

Oyunumuzda bu kez siz siyah taşlarla oynayacak ve diyagramdaki konumdan başlayarak doğru olan hamleleri bulmaya çalışacaksınız.

Oyuna başlamadan önce etki altında kalmamak için hamlelerin tamamını bir kâğıt, kitap vb. yardımı ile kapatınız. Kendi hamlenizi bir kâğıda yazdıktan sonra siyahın hamlesine bakınız. Sonra beyazın hamlesini oynayarak devam ediniz.

Eğer hamleleri bulmakta güçlük çekerseniz okla işaretli bölümlerde size yardım etmeye çalıştık. Böyle durumlarda yapılan açıklamalardan yararlanırsanız hamle için belirtilen puanın ancak yarısını alabilirsiniz.

Oyundaki hamle ve analizler için ayrı ayrı puan verilmiştir. Oyun sonunda toplam puanınız oyununuzun seviyesini göstereceği gibi sizin yaklaşık ulusal kuvvet derecenizi de belirlemenize yardımcı olacaktır.



J.NUNN - W.UHLMANN

Beyazla Şah - Hint Açılışı
(Hradec Kralove 1979-80)

1.e4 e6 2.d3 d5 3.♘d2 ♘f6 4.♘f3
c5 5.g3 ♘c6 6.♗g2 ♗e7 7.0-0 0-0
8.♞e1



Şimdi oyuna başlayabilirsiniz...

8.	...	b5(!)
9.	e5	
9.	...	♘d7
10.	♘f1	
10.	...	a5
11.	h4	
11.	...	b4
12.	♙1h2	
12.	...	♗a6
13.	♗f4	
13.	...	a4
14.	a3	
14.	...	bxa3
15.	bxa3	
15.	...	♞b8
16.	♗h3	→ 1
16.	...	♘d4!
17.	♘d4	
17.	...	cxd4
18.	♖g4	
18.	...	♚h8
19.	♘f3	→ 2
19.	...	♞b2!
20.	♘d4	
20.	...	♗c5
21.	♗d2!	→ 3
21.	...	♖c7!
22.	♗c3!	
22.	...	♗xd4
23.	♖xd4	
23.	...	♞xc2
24.	♗b4(!)	
24.	...	♞c8
25.	♗f1	
25.	...	♖b6?! 37.
26.	♖f4	
26.	...	♞xa6 38.
27.	♞e3!	
27.	...	♚g8 38.
28.	♞f3	
28.	...	♚xg1 39.
29.	h5?!	
29.	...	♘f8(!) 39.
30.	♞b1?!	→ 4
30.	...	♗b7 40.
31.	♖d4	
31.	...	h6 41.
32.	♞b2	→ 5
32.	...	♞xd4 41.
33.	♞f4	
33.	...	h6 42.
34.	♗d2!	
34.	...	♞dxa4 42.
35.	♚g2	

AÇIKLAMALAR

1) 16. ♗h3: Vezir kanadında siyah karelerdeki baskıyı çoğaltmak ve c2 piyonunu geri bırakmak için ne yapardınız?

2) 19. ♘f3: Oyunun önemli bir safhası: Siyahın tek savunması karşı atağa geçmektedir.

3) 21. ♗d2!: Siyah karelerde ve merkezde baskıyı çoğaltarak beyaza şans tanımamak gerekir.

4) 30. ♞b1?!: Mademki beyaz, f8 deki atı almıyor, bunu değerlendirmemiz gerek.

5) 32 ♞b2: Siyahın ara hamlesi var. Beyazın şah kanadında zayıflık gözleniyor.

6) 38 ♞xa6: İşte tam sırası. Beyaza beynel atabilir misiniz?

35.	...	♞xa3
36.	♞g4	
36.	...	♞a1!
37.	♞b6	
37.	...	♞xf1!
38.	♞xa6	→ 6
38.	...	♞g1+!
39.	♚xg1	
39.	...	♘f3+
40.	♚g2	
40.	...	♘d4
41.	♞xd4	
41.	...	♖xe5
42.	♞dxa4	
42.	...	♖e2
		0-1

Çözüm ve ulusal kuvvet dereceniz için 20. sayfaya bakınız.



KOMBİNEZONLAR



DONNER - HÜBNER

Bir taşın açmazda kalmasının sakıncasını gösteren güzel bir örnek:
1... Kxc5 2.Vxc5 Kc8! 3.Vxb6Kxc1
4.Şf2 axb6 ya da 3.b4 Kxc5 4.bxc5
Vb2 ve kazanır.



TRİNGOV - DONNER

1.Ke7! eğer 2... Axe7 3.Vxf7+ Şh8
4.Ff6+ Fxf6 5.Vxf6+ mat.

Beyazın taşları çok iyi yerlerde olduğundan, öldürücü darbeyi indirmekte zorluk çekmiyor. Bu kombinézonda belli bir kareyi korumakla görevli taşlardan birinin yerinden uzaklaştırılması, diğerinin de ilişkisinin kesilmesi durumunu görüyoruz. Bunların ikisi de bir tek hamle ile sağlanıyor.



RESHEWSKY - LARSEN

Siyahın çifte vuruş olanağı yaratılmak için fil fedası ile piyon kazancı sağladığımızı görüyoruz.

1... Kxc1 2.Kxc1 Fxh3! eğer
3.gxh3 Vg5+ ve sonra 4... Vxc1



VORBERGER - SCHOLZ

Beyazın 1. yatay zayıflığı var. Siyahlar bundan parlak bir şekilde yararlanıyor.

1... Fxf3! 2.Vxf3 (2.gxf3 Kxc1+
3.Kxc1 Vg5+) 2... Vxa2 (ve siyah kale kaçamıyor. Eğer 2.Kxa2
3.Kxc1+mat.) 3.Va3 Vxa3 4.bxa3
Fxa1 Terk.



PAWELCZAK - N.N

Bu örnekte siyahın gelişim geriliği yanında bir an için açmazda kalması beyaza öldürücü darbe olanağı veriyor.

1.Af5!! ve siyah terkeder. Eğer
1... Vxc5 2.Kxd8+ mat veya 1...
Fxf5 2.Kxd8+ Şg73.Vxe7 siyahın
önce 1... Kxd1+ oynaması da durumu kurtarmıyor. Çünkü 2.Kxd1 ile beyazın tehditleri sürüyor.



SCHMİD - KERES

Beyaz, siyah vezirin kritik bir yerde bulunmasından yararlanıyor.

1.Kxf5+! Şxf5 2.Vh7+Şe5
3.Vh8+ ve sonraki hamlede 4.Vxb2



LENGYEL - POGATS

Siyahın vezirinin sıkışık durumu derhal kaybetmesine neden oluyor.

1.Fg4!! Axd4 2.Kxf7+ Şxf7
3.Vh7+ Şf6 4.Fe7+mat.



DARGA - DÜCKSTEIN

Diyagramdaki konumda beyaz alet kaybediyor gibi görünüyor. Fakat; 1.Vg6!! Eğer siyah 1... hxc6 oynarsa 2.Kh1+ mat. 1... Kxd5 oynarsa 2.Kh1 Şg8 3.Kxh7 Kf7 4.Kh8+! Şxh8 5.Vxf7 ve 6.Kh1+ mat tehdidine karşı çare yok ■



Modern satrancın kurucusu Steinitz'in kuram ve ilkeleri

Satranç bilimsel olarak incele-yip, kuram ve ilkelerini belirleyen Steinitz, rakibine karşı bir pozisyon avantajı ya da üstünlüğü sağlayacak durum yaratmaya girişmeden öncelikle kendisini mantıken sonuca ulaştıracak "esas"tan hareket ederdi. Steinitz'e göre, bir oyuncunun herşeyden önce, güçlü ve zayıf noktaları sezme amacıyla "pozisyon analizi" yapması gerekirdi. Steinitz sürekli ve geçici olan zaafı arasında bir ayırım yapmıştı. Ona göre oyunun amacı, "küçük avantajların birikimi" yoluyla bilinçli pozisyon üstünlüğü elde etmektir. Böyle avantajları yakalayabilmek için de taşlarını geliştirmeden önce genellikle aynı taşı birkaç kez oynardı. Rakibinin pozisyonunda zayıf bir nokta sezdimi bu zaafı derinleştirmeye çalışır, giderek bu zayıf noktayı ikincil "titizlikle ve büyümesine imkân verecek şekilde" hareket eder, o hatayı sonunda tehlikeli darbe haline dönüştürürdü.

İlke 1 Kuvvetli bir merkez karesinin sürekli olarak üzerinde bir taş bulundurulması kontrol altında tutulması şart olmayıp bu kare öteki aletlerle de kontrol edilebilir.

Bu ilkeye göre, aşağıdaki oyunda e5 karesinin kontrolünü göreceğiz.

VİYANA 1882 STEINITZ - WEISS

Fransız

1.e4 e6 2.e5 c5 3.f4 d5 4.exd6 (İlerlemiş piyon değişmiş olmasına karşın, Steinitz, e5 karesinde kontrolü eline geçirmeye çalışacaktır.) 4... Fxd6 5.g3 Fd7 6.Af3 Fc6 7.Fg2 Af6 8.0-0 Abd7 9.d3 0-0 10.Abd2 (Ashında siyahın gelişimi daha iyidir. Steinitz, kendi ilkesi uğruna 10.Ac3 gibi normal gözükken hamleyle devam etmiyor. 10.Abd2 hamlesi c4 karesine yerleşen atın e5 karesine baskı yapmasını sağlıyor.) 10... Ab6 11.Ve2 Vc7

12.b3 Fe7 13.Fb2 a5 14.a4 Afd5 15.Ac4 Ab4 16.Kael (e5 karesi beş adet alet ve Ab4 bir piyon ile baskı altında tutulmaktadır.) 16... A6d5 17.Afe5 Ef6 18.Vf2 Fe8 19.g4 (Güçlü bir merkez elde edilmişinden sonra kanat hücumu başlamıştır.) 19... Kd8 20.g5 Fe7 21.Ag4 Ac6 Vh4 (Merkezi kontrol eden aletler teker teker hücumu girişiyor.)

22... Ad4 23.Fe4 f5 (Siyahı yeterli savunması yoktur; eğer; 23... g6 24.Af6 Fxf6 25.gxf6 veya 23...h6 24.Axh6 gxh6 25.Vxh6 ve her iki devam yolunda da beyaz kazanır.) 24.gxf6 Axf6 25.Axf6 Fxf6 26.Vxh7 Şf7 27.Fg2 Kg8 28.Ae5 Şf8 29.Kf2 b5 30.axb5 Fxb5 31.Fh3 Ke8 32.Ke4 Fc6 33.Kxd4 (Hücum kendi kendisini yaratmakta.) 33... cxd4 34.Fa3 Fe7 35.Fxe6 **Terk** (Güçlü karenin etkisi, kendisini sonuna kadar göstermiştir.)

İlke 2 Ayrık piyonlar zayıflık yaratırlar. Bu piyonların yanlarındaki kareler zayıf karelerdir. Bu ilkeye göre, siyahların yarattığı zayıflıktan ötürü f6 ve h6 karelerinin nasıl değerlendirildiğini inceleyeceğiz.

LONDRA 1876 STEINITZ - BLACKBURNE

İspanyol

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.d3 d6 6.c3 Fe7 7.h3 0-0 8.Ve2 Ae8 9.g4 b5 10.Fc2 Fb7 11.Abd2 Vd7 12.Af1 Ad8 13.Ae3 Ae6 14.Af5 g6 (Bu hamleyle siyah, beyazın hücum eden atını kovuyor ama f6 ve h6 karelerinde zayıflık yaratıyor.) 15.Axe7 Vxe7 16.Fe3 A8g7 17.0-0-0 c5 18.d4 (f6 karesine yapılacak olan hücumu h8-a1 diagonalinden yaratmak istiyor.) 18... exd4 19.cxd4 c4 20.d5 (Steinitz, e4 piyonunu geri bıraktıracak e5 karesinde de kendi aleyhine zayıflık yaratıyor. Dinamik Fikir: "Gücü artır-

mak için zayıflık yaratılabilir.") 20... Ac7 21.Vd2 a5 22.Fd4 f6 23.Vh6 b4 24.g5 f5 (Siyah, 24...Age8 ile diagonalini bloke etmek isteseydi 25.h4 Vg7 26.Vxg7 Axd7 27.gxf6 Ah5 28.Ag5 Axf6 29.h5 Axh5 30.Kxh5 ve Kg1 fikriyle beyazlar çıplak kalmış siyah şahı son darbeyi indirebilirdi.) 25.Ff6 Vf7 26.exf5 gxf5 (Eğer; 26... Axf5 27.Fxf5 gxf5 28.g6 ile devam oyundan fazla vermez.) 27.g6 Vxg6 28.Fxg7 Vxh6 29.Fxh6 Kf6 30.Khg1 Kg6 31.Fxf5 Şf7 32.Fxg6 hxg6 33.Ag5 Şg8 34.Kge1 **Terk.**

İlke 3: Yapılan hücumlar genellikle yanlış savunmadan dolayı, hücum eden tarafa kazanç sağlar. Bu nedenle önce manevralarla uygun durum elde edip, ufak avantajlar veya üstünlükler sağladıktan sonra hücum kalkışmak en iyi yoldur. Daima üstünlük sağlayabilecek hamleleri oynamaya çalışmalı ve bu hamleleri bulmalıdır.

HASTINGS 1895 STEINITZ - BARDELEBEN İtalyan

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Af6 5.d4 exd4 6.cxd4 Fb4 7.Ac3 (Steinitz'in kendine has fikirlerinden biri) 7. ...d5 (Siyah kendisine yanlış bir yol seçiyor. Halbuki bir yıl sonra dünya şampiyonluğu maçında, Lasker, beyazın yaptığı fedanın yanlışlığını ispat ediyor ve doğru savunmayı gösteriyordu: Steinitz-Lasker, Dünya şampiyonluğu maçı 3. oyun 1896 Moskova: 7. ... Axe4 8.0-0 Fxc3 9.bxc3 d5 10.Fa3 dxc4 11.Ke1 Fe6 12.Kxe4 Vd5 13.Ve2 0-0-0 14.Ae5 Khe8 ve siyahlar üstündür.) 8.exd5 Axd5 9.0-0 Fe6 10.Fg5 Fe7 11.Fxd5 Fxd5 12.Axd5 Vxd5 13.Fxe7 Axe7 14.Ke1 (Beyaz tahtada tam hakimiyet elde etmiştir. Siyah şah, rok yapamadığı için merkezde kalmıştır.) 14. ... f6 15.Ve2 Vd7 16.Ka1 (Çok uzun ve derin çalışma isteyen bir hamle, Yıllar sonra yapılan analizlere göre 16.Ve4 c6 17.Ke2 Şf7 18.Ka1 Ad5 19.Vh4 ile beyaz insiyatifi elde ede-

bilirdi.) 16. ...c6 (16.... Şf7 17.Ae5 fxe5 18.dxe5 Şe8 19.e6 Vc8 20.Vf3 devamı beyaza hücum etme şansı vermesine rağmen, siyah için en iyi yoldu.) 17.c5 dxc5 (Eğer 17...Şf7 18.dxc6 Axc6 19.Kcd1 ve beyazlar çok üstündür.) 18.Ad4 Şf7 19.Ae6 Kbc8 (Eğer 19...Kac8 20.Vg4 g6 21.Ag5 Şe8 22.Kxc8 ve beyazlar kazanır.) 20.Vg4 g6 21.Ag5 Şe8 22.Kxe7! Şf8 (Mecburi hamle. Diğer bütün devam yollarında siyah kaybeder. Örneğin 22...Şxe7 23.Ke1 Şd6 24.Vb4 Şc7 25.Ae6 Şb8 26.Vf4 Kc7 27.Axc7 Vxc7 28.Ke8 mat.) 23.Kf7 Şg8 24.Kg7 Şh8 25.Kxh7 Siyah zamandan kaybeder. (Bu durumda Bardeleben turnuva salonunu terkettiği için bayrağı düşmüştür. Mamafih, Steinitz on hamlede mat yapabilmektedir: 25...Şg8 26.Kg7 Şh8 27.Vh4 Şxg7 28.Vh7 Şf8 29.Vh8 Şf7 30.Vg7 Şe8 31.Vg8 Şe7 32.Vf7 Şd8 33.Vf8 Ve8 34.Af7 Şd7 35.Vd6 mat.

İlke 4: En iyi savunmayla, rakibinizin hücumunu kırabilir ve etkisiz kalan böyle bir hücum neticesinde oyunu kazanabilirsiniz.

LONDRA 1866

İKİLİ MAÇ

10.OYUN

STEINITZ ANDERSSEN

Şah Gambiti

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Af3 g5 4.Fc4 g4 5.Ae5 Vh4 6.Şf1 Ah6 7.d4 d6 (7....f3 ile devam en iyisiydi.) 8.Ad3 f3 9.g3 Ve7 (STEINITZ-ANDERSSEN, 2. Oyun Londra 1866: 9...Vh3? 10.Şe1 Vh5 11.Ac3 c6 12.Fd2 Vg6 13.Af4 Vf6 14.Fe3 Ad7 15.Şf2 Ag8 16.e5 Ve7 17.e6 fxe6 18.Axe6 Adf6 19.Ff4 Fxe6 20.Fxe6 Şd8 21.Ke1 Vg7 22.d5 e5 23.Ab5 Ae8 24.Vd2 Agf6 25.Va5 b6 26.Va4 Vb7 27.Fg5 Fe7 28.Ff7 Vd7 29.Fxe8 Kxe8 30.Ke6 a6 31.Kae1 Vxb5 32.Vxb5 axb5 33.Fxf6 Ka7 34.Kxd6 Kd7 35.Kde6 Fxf6 36.Kxe8 Şc7 37.K8e6 Fxb2 38.Ke7 Fd4 39.Şf1 Kxe7 40.Kxe7 Şd6 41.Kxh7 Şxd5 42.Kh4 Şc4 43.Kxg4 Şc3 44.h4 Şxc2 45.h5 Fe3 46.Kf4 c4 47.h6 Fxf4 48.gxf4 c3 49.h7 Şb1 50.h8 (V) c2 51.Vh7 Şb2

52.Vg7 Şxa2 53.Vc3 Terk) 10.Ac3 Fe6 11.Fb3 Fg7 12.Fe3 Fxb3 13.axb3 c6 14.Vd2 Ag8 15.e5 d5 16.Fg5 Ve6 17.Aa4 Aa6 18.Aac5 Axc5 19.Axc5 Vg6 20.Axb7 Ah6 21.Ad6 Şd7 22.h3 f6 23.exf6 Ff8 24.Ab7 Af5 25.Ff4 gxh3 26.Şf2 Vxf6

(Burada iki olayı yaşamaktayız: Anderssen'in yaratıcılığına karşın Steinitz'in sağlam ve en güçlü savunma şekli) 27.Fe5 Vg6 28.Kxh3 Fh6 29.Ac5 Şe8 30.Kxh6 Axh6 31.Fxh8 Şf7 32.Fe5 Vh5 33.Vf4 Şg8 34.Kh1 Ag4 35.Şg1 Terk ■

PUANLI SATRANÇ YANITLARI

8. ... b5(!) 2 puan
 9. e5 ♖d7 2 puan
 1 puan 9. ... ♗e8. için
 10. ♖f1 a5 2 puan
 11. h4 b4 2 puan
 12. ♗1h2 ♙a6 2 puan
 12. ...a4. için 2 puan
 13. ♙f4 a4 2 puan
 14. a3 bxa3 3 puan
 15. bxa3 ♚b8 3 puan —
 16. ♙h3 ♖d4! 6 puan
 17. ♖xd4 exd4 1 puan
 18. ♗g4 ♗h8 2 puan
 19. ♖f3 ♚b2! 6 puan
 20. ♖xd4
 20. ♚ec1 ♗c7 21. ♖g5 ♙xg5
 22. ♗xg5 ♚fc8 23. ♗e7 ♖f8!
 hamlelerini gördünüz ise 4 puan
 20. ... ♙c5 3 puan
 21. ♙d2! ♗c7! 4 puan
 22. ♙c3!
 22. ♙b4?! ♙xb4 23.axb4 ♗c3!
 24.b5 ♖xe5!! 25. ♚xe5 ♚b4! bu varyant için kendinize 6 puan yazabilirsiniz.
 22. ... ♙xd4 2 puan
 23. ♗xd4 ♚xc2 2 puan
 24. ♙b4(!)
 Bunu gördünüzse 4 puan alınız:
 24. ♚ec1 ♚xc1 25. ♚xc1 ♚c8
 26. ♙b2 (26. ♙d2? ♖xe5!) 26. ... ♗b6.
 24. ... ♚c8 2 puan
 25. ♙f1 ♗b6?! 1 puan
 25. ... ♖c5 için 2 puan alınız
 26. ♗f4 ♙g8 1 puan
 27. ♚e3! ♖f8(!) 3 puan
 28. ♚f3
 28. ♙xf8 ♚xf8 29. ♗xa4 ♗b2. bu analiz için 2 puan alınız
 28. ... ♗b7 2 puan
 29. h5?! h6 2 puan

30. ♚b1?! ♖h7! 4 puan
 31. ♗d4 ♚a2 3 puan
 32. ♚b2 ♖g5! 4 puan
 33. ♚f4
 33. ♚e3 ♚xb2 34. ♗xb2 d4! bu hamleler için 2 puan yazınız.
 33. ... ♚a1 3 puan
 34. ♙d2! ♗c7 2 puan
 35. ♙g2 ♚xa3 1 puan
 36. ♚g4 ♚a1! 3 puan
 37. ♚b6
 37. ♙xg5 hxg5 38. ♚xg5 ♗c1 için 2 puan. Ayrıca 37.f4 ♖e4! için de 2 puan alınız.
 37. ... ♚xf1! 4 puan
 38. ♚xa6
 38. ♙xf1 ♙xd3+! ve 38. ♙xf1 ♖f3?! 39. ♚xg7+! için 2 şer puan alınız.
 38. ... ♚g1+! 6 puan
 39. ♙xg1 ♖f3+ 1 puan
 40. ♙g2 ♖xd4. 1 puan
 41. ♚xd4 ♗xe5 1 puan
 42. ♚dxa4 ♗e2 1 puan
 0-1

Toplam 120 puan. Sizin puanlarınızı toplayarak aşağıdaki cetveldən yaklaşık ulusal kuvvet derecenizi (U.K.D.) bulunuz.

100-120 puan Usta düzeyi U.K.D. 2200-2400 arası

85-100 puan Usta adayı U.K.D. 2000-2200 arası

70-85 puan İyi U.K.D. 1800-2000 arası

55-70 puan Zayıf U.K.D. 1600-1800 arası

40-55 puan Ciddi çalışmanız gerek U.K.D. 1400-1600 arası

0-40 puan Yeni başlıyorsanız üzülmeyiniz.

Satranca yeni başlayanlar için önemli teknik bilgiler

İlk iki sayımızda verdiğimiz pratik ve teknik bilgilere sırası geldikçe yenilerini katıyoruz. Tüm bilgileri birarada vermek olanaksız. Bu sayımızda bir satranç partisinde uyulması gerekli teknik bilgilerin yanında taşların birbiri ile değer açısından karşılaştırılması yer alıyor. Böylece oyun içinde taş değişmelerinde daha bilinçli hareket etme olanağı elde edeceksiniz.

Oyunun amacı mat etmek olduğuna göre gene "mat atağında açmazın önemi" üzerinde de duracağız. Bu konuları iyice öğrenmeniz oyununuzun gelişmesi için çok yararlıdır.

TAŞLARIN KUVVETLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI:

Oyun (figürlerin) içinde at ve fil hemen hemen aynı güce sahiptir. Diğer taşların kendi aralarında ayrı ayrı kuvvetleri karşılaştırıldığında en güçlü taş vezirdir. Kale vezirden güçsüz, at ve filden güçlüdür. Piyonları bir ölçü birimi kabul ettiğimizde şöyle bir tablo ortaya çıkar:

♔							
♚	=	♖♗	ya da	♘♙			
♜	=	♞♟	ya da	♠♡	ya da	♢♣♤♥	
♝	=	♞	ya da	♟♠♡♢			
♞	=	♟	ya da	♠♡♢♣			
♟	+ ♞	=	♜ + ♝				

Şekilden de anlaşılacağı gibi taşların bir değeri daha doğrusu bir gücü bulunmaktadır. Ancak bu matematik güç zaman zaman büyük farklılıklar yaratabilir. Oyun içinde aynı güçte taşların değiştirilmesi bir kayıp sayılmasa da stratejik noktalardaki taşların kaybedilmesi rakibe üstünlük verebilir. Bu da oyunun kaybedilmesine yol açabilir. Bu nedenle stratejik üstünlüğün ne olduğunu bilmekte yarar görüyo-

ruz. Satrançta oyunun başında kuvvetler eşittir. Taş kayıpları ile zayıf düşülerek oyun kaybedilebilir. Ancak gizli bir planla kuvvet feda edilerek çok önemli noktalar tutulabilir, böylece zayıf görünmesine rağmen oyun kazanılabilir. İşte bu da stratejik üstünlükle elde edilir.

STRATEJİ: Bir oyunun ana planı demektir. Stratejinin uygulamadaki küçük parçalarına da taktik denilmektedir. Bir oyunun kazanılması taktik ve stratejik üstünlüklerle mümkündür. Böyle bir planı hazırlamak ve uygulamak için açılış, oyun ortası ve oyunsonu bilgilerine sahip olmak gerekir. Bununla birlikte yetenek ve ileri görüş böyle bir plan hazırlamamızda en büyük araçtır. Bu da gösteriyor ki satranç geniş bir teknik bilgi ve deneyim birikimi ile oynanabilen bir oyundur.

AÇIK HAT: Piyonlardan arındırılmış bir koridor, genellikle üzerinde kalelerin bulunduğu saldırı için en güzel yerdir. Böyle bir hattı elinde tutan taraf rakibi zor durumlara düşürebilir.

KOMBİNEZON: Bir hesap hatası olmadığı takdirde seri bir galibiyet ya da çok büyük bir üstünlük sağlayacak bir hamleler dizisidir. Bir kombinezon bazen bir taş fedası ile de başlatılabilir.

MERKEZ KARE: Satranç tahtasının geometrik merkezindeki dört kareye merkez kare denir. Bir oyunun açılış hamlelerinde bu dört kareye hakim olmaya çalışılır. Bir savaşta stratejik üstünlüğü ele geçirmek için işgal edilecek bir tepeye benzetilebilir. Bu noktadan rakibe ait zayıf noktaları bulmak ve tehdit etmek daha kolaydır. Satranç tahtasındaki en önemli yer bu dört karedir denilebilir.

TEMPO: Tıpkı müzikte olduğu gibi zaman, satrançta çok önemlidir. Başlangıçta ilk hamle hakkına sahip olan beyaz, zaman üstünlüğünü ve dolayısıyla da insiyatifi elinde bulundurur. Ne var ki sonradan yapacağı hatalar beyaza zaman kaybettirebilir. Oyuncuya zaman üstünlüğünü kaybettiren bir hamleden "TEMPO KACIRMA" olarak söz edilir. Kısaca boş bir hamle yapmakla avantajınızı rakibe kaptırabilirsiniz.

PAT DURUMU: Hamlede olan oyuncunun Şah'ının, tehdit altında olmadığı halde, kurallara uygun bir hamle yapabilme durumunda olmaması ve böylece Şah'ın "pat" olmuş olması.



PAT KONUMU

Beyaz oynar ve pat yapar 1.g7 Şg8 2.Fd5! (fikir 3.Fe4 ve h7 den mat tehdidi) 2...h1=V 3.f3 Ka! 4.Fe4 Vb1 5.Ff5!! Vxd5 pat.



Beyaz oynar ve pat yapar. 1.h6 Şf8 2.h7 Şg7 3.Kxf7+ Şh8 4.Kf8+!! Şxb7 5.Kb8!! g2 6.Kb1 Fe2+ 7.Şa5!! Ff1 8.Kb4! g1=V 9.Kh4+ Şg7 10.Kg4+ Vxg4 pat



Beyaz oynar ve pat yapıyor. 1.e5! Axe5! 2.c8=V Ac4+!! 3.Şa8!! Ab6+ 4.Şb7 Axc8 5.Fd5+ Şg1! 6.Şxc8!! Vxd5 pat.

AÇMAZ: Bulunduğu yerden kırılmamasıyla, kendi renginde bir başka taşı tehlikeye sokabileceği için yerinden oynatılmayan bir taş demektir. Tehlikeye düşen taşın şah olması halinde açmaz süreklilik kazanır.



AÇMAZ KONUMU

Bu durumda sırasıyla beyazın Vezir ve kale açmazı, siyahın da fil açmazı yaptığını görüyoruz. Hamlede olan taraf mat eder.

ÇATAL: Aynı anda iki ya da daha çok sayıda taşta yöneltilen saldırı demektir. Geçen sayımızda vezir çatalını verirken bu konuya değinmiştik. Kale sütununda bulunan bir piyon dışında herhangi bir taşın çatal yapabilmesine karşın atlar bu konuda "beynel" diye tabir edilen yöntemle çok başarılı olabirler. Atların bu özelliğini iyi kulla-

nabilmek oyuncuların yeteneğine kalan bir durumdur.



ÇATAL KONUMU

Her iki tarafta birbirine çeşitli şekillerde çatal atmış ve atacaklar! Beyazın Ah5+ tehdidi, siyahın da Af3 şah tehditleri var. 1.Ah5+ Şh8 2.Axf6 Af3+ 3.Şg2 Axd4 4.Fxa4 Axa4 5.Fxd4 ve beyaz iyi durumda oyun sonuna girer.



KARPOV - KASPAROV

(Dünya Birinciliği,
13. Oyun)

Siyah vezir iki atı birden istiyor.
1.Vf3 Vxd4



Siyah e4'te feda ettiği atını d5 den çatal atarak geri alıyor.

SÜREKLİ ŞAH: Taraflardan birinin "şah" demesi, öteki oyuncunun yaptığı hamleyle bundan kurtulmasından sonra ilk oynayan oyuncunun aksine bir davranışının oyunu tehlikeye düşürmesi söz konusu ise yeniden aynı yerlerden "şah" demesi ile sürüp giden sonsuz bir çember olur ki bu da üç defa üst üste aynı yerlerden yapılması halinde oyunun beraberlikle sonuçlanmasına neden olur.

SERBEST PİYON: Gerek kendi bulunduğu sütunda, gerekse bitişik sütunda önünde düşman piyonu bulunmayan bir piyondur. Bu serbest piyon sekizinci kareye ulaşabilirse o oyuncu tarafından istenilen bir taşın değerine yükseltilebilir. Yani at, fil, kale ya da vezir yapılabilir.

Serbest piyonlar genellikle vezir olurlar. Tahtada vezir olsa bile bir vezir daha çıkılabilir. Burada konuma göre en uygun taşı çıkmak için kararı siz vereceksiniz.

Aşağıda bu konuma uygun bir örnek veriyoruz. Görüldüğü gibi vezir çıkmak oyunu kazandırmıyor. Kale çıkmakla mat yapabiliyorsunuz. Vezir çıkınca pat durumu söz konusu olduğundan kale çıkmak daha doğrudur. Bu nedenle serbest piyonumuzu vezir yapmadan konumu dikkatle incelemeniz gerekiyor.



SERBEST PİYON

Beyaz 1.c8=V? oynarsa siyahın tüm yollarını kapadığından oyun pat olur. 1.c8=A veya 1.c8=F oyunu kazanmaya yetmeyeceğinden tek yol: 1.c8=K Şa6 2.Ka8 mat.



SERBEST PİYON

Beyaz vezir çıkmak için serbest piyon yaratmak zorunda 1.g6! hxg6 (1... fxe6 2.h6 gxh6 3.f6 ve beyaz vezir çıkabilir.) 2.f6! gx6 3.h6

Oyun içersinde imkânlarınız el-verdiğince 7. yataya gelen piyonla-rınızı vezir çıkabilirsiniz Sınırlama yok! Bu konuya örnek olarak büyük usta Alehin'in beş vezirli (!) oyununu sizlere sunuyoruz.

ALEHİNE - AMATÖR

Moskova 1915

Fransız Savunması

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fb4
5.e5 h6 6.exf6 hxg5 7.fxg7 Kg8 8.h4
gxh4 9.Vg4 Fe7 10.g3 c5 11.gxh4
cxd4 12.h5! dxc3 13.h6 cxb2 14.Kb1
Va5 15.Şe2 Vxa2 16.h7 Vxb1
17.hxg8=V Şd7 18.Vxf7 Vxc2
19.Şf3 Ac6 20.Vgxe6 Şc7 21.Vf4
Şb6 22.Ve6e3 Fc5 23.g8=V b1=V



Bu çığmın konumda beyaz 24.Kh6!! oynuyor 1-0 Şimdi 25.Vd8++ var. Eğer 24... Fxe3 25.Vd8 Şc5 26.Vxd5 Şxd5 27.Vd6 mat ■

Mat atağında "Açmaz"ın önemi

Mat atağı bütün kuvvetlerle doğ-ruca rakip şahıya yöneltilen saldırı biçimidir. Tabii ki açmazın bu konuda önemi büyüktür ve pek çok durumda temel öğe olarak kabul edilir. Mat ataklarında rakip şahın rok yaptığı bölgede kalan piyonlar açmazı karşı daha duyarlıdır.

Bu bölümde küçük rok yapan rakibimizin f ve h piyonlarına karşı açmazın nasıl uygulandığını göreceğiz.

f piyonu:

TARRASCH - TCHIGORİNE



Siyah terk eder. f piyonunun açmazda oluşu çözümü kolay ve önlenemez kılar. 1.Kxg6+! hxg6 2.Vxg6 mat.



1.Vxf7+! Kxf7 2.Ke8 mat.

İspanyol açılışının bir devam yo-lu olan marşal gambitinde böyle bir konuma ulaşabilirsiniz.

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7 6.Ke1 b5 7.Fb3 0-0 8.c3 d5

Bu durumda siyah beyaz şahıya hücum edebilmek için bir piyon fedası yapıyor. Beyazın f3 deki atı piyon kazanmak için savunmayı terk ediyor.

9.exd5 Axd5 10.Axe5 Axe5 11.Kxe5 Af6

Günümüzde 11... c6 devamyolu tercih edilmekte.

12.d4 Fd6 13.Ke1 Ag4 14.h3 Vh4

Beyaz f7 piyonunu açmazda tutarken siyah da h3 piyonuna açmaz uyguluyor! 15.hxg4? Vh2+ 16.Şf1 Vh1+17.Şe2 Fxg4+ 18.Şd3 Vxg2 19.Kg1 Ff5+ 20.Şe2 Kae8+ 21.Fe3 Kxe3+ ve siyah kazanır. Burada f2 piyonunun açmazda bulunuşuna dikkatinizi çekmek isteriz.

15.Vf3! Axf2!? 16.Vxf2?

Bu hamle, siyahın muhtemel ola-rak gözükken 16... Fg3 cevabına karşılık kötü hamle gibi duruyor. En iyisi 16.Fd2 idi. Tabii 16.Ke2 de oynanabilir. Buna karşın 16.Vxa8? kaybeder, zira 16... Axb3+ siyahın hücumu durdurulamaz.

Burada beyazın 16.Ke8 oynayarak siyah kaleyi f8 de açmazda tutup 17.Vxf7 ile mat isteyebileceğini göz önünde tutalım. Ne yazık ki, bu da başarısız olurdu. Zira 16... Axb3+ 17.gxh3 Fb7! 18.Kxf8 Kxf8 19.Vxb7 Ve1+ 20.Şg2 Ke8 ve siyah kazanırdı.

16... Fg3?



Şimdi başlangıç konumuna döndük.

17.Vxf7+! Kxf7 18.Ke8 mat

Siyahın f7 kalesi b3 teki sabırla bekleyen filin açmazında kaldı. Bu durumda beyazlar kazandığına göre neden 16.Vxf2? hamlesi kötü dedik, düşündünüz mü? Çünkü siyah bir başka yolla rahatça kazanırdı!

16... Fh2+!! beyaz şah vezirini terk edemiyor. Şimdi durum siyahın lehinde. **17.Şf1 Fg3!** [18.Vxf7?? Kxf7+ ve siyah, beyaz veziri şah diyerek aldığından matı önleyecek vakti olur.]

Böyle bir parti 1954, Belgrad'ta Matanoviç-Matuloviç gibi iki büyük usta arasında oynandı ve şöyle devam etti: 18.Ve2 Fxh3! 19.gxh3 Kae8 20.Fe3 Fxe1 21.Ad2 Vxh3+ 22.Vg2 Vxe3 23.Af3 Vd3+ 24.Şg1 Ke2 25.Kxe1 Kxg2+ 0-1

h piyonu:

"Boğmaca matı" bir açmaz durumunda oluşabilir.



Beyazın atı açmazda ve kalesi tehdit ediliyor. Bunlara rağmen beyaz iki hamlede mat yapıyor. **1.Vg8+!! Vxg8 2.Ag6 mat.**



1... Kd8 2.Ve2? h6!! Siyah gücünü merkezde toplarken son hamlesi ile de beyaza tuzak kuruyor. **3.Ag5?** beyaz h7 karesinde mat yapmayı umarak bu tuzaka düştü. Unuttuğu nokta kendisinin de açmazda bulunduğu. **3... Ad4+ 0-1** Beyaz 2.Vb1 oynayarak kazanabilirdi. Bu da gösteriyor ki en iyi bildiğimiz kombinezonlar bile somut biçimde araştırılmadan uygulanmamalıdır.

f ve h piyonları:

Bu örnekte f piyonunun açmazda oluşunun yanı sıra h piyonunun da açmazda girmesi iki hamlede mat imkânı veriyor.



1.Vg6!! Parlak bir hamle. **2.Vxg7** mat tehditi var. **1... hxg6 2.Ae7 mat.**

Buna benzer biçimde aşağıdaki durumda da beyaz dört hamlede mat eder.



1.Ag6+! Şg8 Eğer **1... fxg6 2.Kxh7+! Şxh7 3.Kh1 mat.**

2.Ae7+ Şh8 3.Kxh7+ Şxh7 4.Kh1 mat.

Bu tema ünlü usta Marshall'ın dahice bir kombinezonu sırasında ortaya çıkmıştı.

LEVİCKİ - MARSHALL



Siyahın vezir ve kalesi tehdit altında olduğundan beyaz aleti geri alacak, hatta kalite öne geçebilecek gibi gözüküyor. Ama siyahın hamlesi bomba gibi! **1... Vg3!! 0-1**

Gerçekten beyazın terk etmekten başka seçeneği yok. Zira g2 piyonu açmaz nedeniyle kaleyi alamaz ve şimdi siyah **2... Vxh2** mat istiyor. Eğer **2.Vxg3 (2.hxg3 Ae2 mat veya 2.fxg3 Ae2+ 3.Şh1 Kxf1 mat) 2... Ae2+ 3.Şh1 Axxg3+** Şimdi beyazın f ve h piyonları açmaz durumundalar. Bu da siyaha kalesini kurtarma imkânı verir. **4.Şg1 Ae2+ 5.Şh1 Kc3** bir alet fazlasıyla siyah oyunu kazanır.

PİLLSBURY - WOLF



Beyazın f8 ve h8 karelerinden mat isteği siyahın f7 ve h7 piyonlarını açmazda bırakıyor. **1.Fxg6! c3** (Eğer **1... fxg6 2.Vxf8 mat veya 1... hxg6 2.Kh8 mat.**) Yine siyah **1... Axxg6** denerse, bu kez cevap biraz daha zorlu **2.Kxxg6+ hxg6 3.Kh4 ve 4.Kh8 mat** tehditi önlenemiyor. **2.Fxh7+! Axxb7 3.Kxxh7** beyazın V+K işbirliği ile bütün engeller açıldı. **3... Şxh7 4.Kh4+ Şg8 5.Kh8 (veya 5.Vh8) mat.**

Teknik bilgiler bunlarla bitmiyor. Sırası geldikçe gelişim süreci içinde bu bilgileri vermeye devam edeceğiz ■

AÇILIŞ TEORİSİ

Geçen sayımızda açılışın önemini özet bir bilgi ile yansıtmaya çalışmış ve İspanyol açılışını incelemiştik. Satrançta açılışların önemini kavradıktan sonra dergideki bilgilerle yetinmeyeceğinizi biliyoruz. O zaman açılış ansiklopedilerinden çalışmanız gerekecek. Ancak ilk açılış bilgilerini verirken biz güncelliğini koruyan açılışlarla klasik varyantlara önem veriyoruz. Böylece temel açılış prensiplerini öğrenen bir oyuncu ileride açılış kitaplarından kuşkusuz çok daha kolay yararlanabilecektir.

Bu sayımızda Vezir Gambiti'ni inceleyeceğiz. Ancak önce Gambit nedir, sorusuna yanıt vermeye çalışalım.

Gambit Nedir?

Gambit, piyon fedalarının genel ismidir. Piyon fedaları, taşları daha rahat geliştirmek, merkeze hakim olmak vb. amaçlarla yapılırlar. Alışlagelmiş olarak açılışta yapılan piyon fedaları gambit adını alır. Piyonun alınıp alınmamasına göre de Kabul Edilen veya Kabul Edilmeyen olarak isim alırlar. Bu arada her gambitin de kuvvetli olmayacağı açıktır. Vezir fili piyonu sürerek uygulanan Vezir Gambiti.1.d4 d5'e karşı % 99 sıklıkla oynanan ve başarılı sonuçlar veren bir gambittir. Şah fili piyonu sürülerek yapıları (1.e4 e5 2.f4) Şah Gambiti adını alır. Bu tehlikeli olduğu için az kullanılmaktadır.

Vezir Gambiti

1.e4 20. yy. başlarına kadar sıklıkla kullanılıyordu. Pozisyonel anlayışın gelişmesi ve yeni arayışlar

isteği 1.d4'e karşı ilgiyi artırdı. 1.d4'e karşı en klasik diyebileceğimiz açılış Vezir Gambitidir.

1.d4 d5 2.c4

Bu hamle ile beyaz "c" piyonunu merkeze baskı amacı ile kullanılabilecek. Ayrıca beyaz Ac3 yapıldığında "c" piyonunun yolunu kapatmak istemiyor.

A- KABUL EDİLEN VEZİR GAMBİTİ

2... dxc 3.Af3

Beyaz açısından 3.e4, 3.Ac3 ve 3.e3 de düşünülebilir.

3... Af6 4.e3 e6

Siyah piyonu korumakta ısrar ederse örneğin; 4... b5 5.a4 c6 6.axb5 cxb5 7.b3 ile beyaz piyonu geri alarak merkezde fazla piyonla kalır ve siyahın a7 piyonu da baskı altında kalacağından avantaj elde eder.

5.Fxc4 e5 6.0-0 Fe7 7.Ve2 0-0 8.Ac3 a6

Beyaz standart avantajını sağladı. Siyah da b5-Fb7 ile vezir kanadı gelişimini hızlandırmak amacıyla. Beyaz gerekirse a4 yaparak bunu önleyebilir.

Kabul Edilen Vezir Gambiti varyantlarında siyahın kazandığı piyonu koruması yanlıştır. Dikkat edilmesi gereken diğer nokta beyazın e4 yaparak merkezi ele geçirmesini engellemektir.

B- KABUL EDİLMİYEN VEZİR GAMBİTİ

2... e6

Kabul Edilmeyen Vezir Gambiti varyantları arasında en sık kullanılanı budur. 2... c6 ise oyunu Slav ismi ile bilinen varyantlara götürür. Örneğin; 3.Af3 Af6 4.Ac3 dxc4 (4... Ff5 5.cxd5 exd5 6.Vb3!±) 5.a4! Ff5 6.e3 e6 7.Fxc4 veya 3.cxd5 exd5 4.Ac3 Ac6 5.Af3 Af6 6.Ff4 ve simetrik durumda beyaz

hafif üstünlüğünü sürdürür.

3.Ac3 Af6 4.Fg5

Önemli bir devam yolu da 4.cxd5 exd5 olarak bilinen değişme (Exchange) yoludur. Örneğin 5.Fg5 Fe7 6.e3 c6 7.Ve2 0-0 8.Fd3 Abd7 9.Af3 Ke8 10.0-0 (10.0-0-0 oyunu daha karışık yollara sürükler. Beyazın saldırı planı h4-g4-h5-g5 ile şah kanadı piyonlarını sürerek siyah şahın savunmablokunu açmak, siyahın ise benzer mantıkla yani b5-a5-a4-b4-Kc8-c5 hamleleri ile olacaktır.) 10... Af8 11.Kb1!. Bu hamle ile beyaz azınlık hücumu denilen planı uyguluyor. Azınlık hücumundan amaç "çoğunluğu" etkisiz kılmaktır. Bu durumda da beyazın siyaha göre vezir kanadındaki piyonları daha az olduğundan bu ismi alır. Beyaz şimdi, b4-b5-bxc6 ile c6 piyonunu zayıflatmak istiyor. Bu başarılırsa c6 piyonu "c" dikeyinden baskıya açık olacaktır. b4-b5 yapıldığında, cxb5 yapırsa d5 piyonu yalnız kalacaktır.

1) 4... Abd7 5.e3

4... Abd7 hamlesi ile kurulan tuzaga beyaz düşmüyor. Şöyle ki 5.cxd5 exd5 6.Axd5? Axd5! 7.Fxd8 Fb4 ve siyah taş kazanır.

5... c6 6.Af3 Va5 7.cxd5!

Siyah Ae4 ile çifte baskı tehditi yapıyordu. Ae4 ile hem c3'deki açmazdan yararlanılacak hem de dxc4-Axg5 olanağı vardı. Beyaz bunlardan kurtulmak için 7.Fxf6 yapabilirse de çift fil avantajını verdiğinden tercih edilmez. 7.Fd3 Ve7 7.Kc1 gibi hamlelere de Ae4 kuvvetli idi. Olumlu sayılacak diğer fikir de 7.Ad2 dir. Örneğin 7... dxc4 (7... Fb4 de oynanabilir) 8.Fxf6 Axf6 9.Axc4 Vc7 10.Fe2 hamleleri sonunda beyaz siyahın taşlarının sıkışıklığından yararlanarak geçici bir baskı elde eder ki bu durum için eşitlik veya beyaz hafif üstün diyebiliriz.

7... Axd5

7... cxd5 veya 7... exd5 hamlelerinden sonra dxc4 tehditi kalmadığından Ae4 tehditi o kadar güçlü değil. İlginç bir devam yolu da 7... Ae4 8.dxe6! fxe6 9.Fh4 Fb4 10.Kc1 Axc3 11.bxc3 Fxc3 12.Ad2 e5

13.Fc4! (±) şeklindedir.

8.Kc1 Fb4 9.Vd2 0-0 10.Fe2 e5 11.0-0 exd4 12.exd4 += (Kasparov-Smyslov 1984 Aday Maçları)

Durum 13.a3 hamlesinden sonra beyazın lehine olacaktır.

2) 4... Fe7 5.e3 0-0 6.Af3 Abd7

Bugün için sıklıkla kullanılan devam yolu 6... h6 7.Fh4 (Fxf6) b6 ile bilinen Tartakover devam yoludur. 7... b6 ile siyah Vezir Gambiti açılışında temel sorunu olan vezir filini geliştirmeyi amaçlar. Bununla ilgili oyunları Karpov-Kasparov maçında bulabilirsiniz. Birkaç örnek de biz verelim; 8.cxd5 Axd5! 9.Fxe7 Vxe7 10.Axd5 exd5 11.Kc1 Fe6 (11... Vb4 12.Vd2 Vxd2 13.Şxd2 ve "c" dikeyinde baskı beyaza avantaj getirir.) 12.Va4 bu hamleden amaç siyah c5 yaptığında Va3 yapabilmektir. Diğer fikir 8.Fe2 Fb7 9.Fxf6 Fxf6 10.Vb3 ve Kd1 ile c5 sürüldüğünde "d" piyonuna baskı yapılacaktır.

7.Kc1 c6 8.Fd3

Capablanca-Alehine maçında 8.Vc2 sıklıkla kullanılmıştı.

8... dxc4 9.Fxc4 Ad5! 10.Fxe7

Beyaz bu hamleye mecbur kalıyor. Siyah daha önceden h6 yapmıştı ve Fh4 yapılsaydı, Fg3 şu anda beyaza avantaj getirecekti çünkü göreceğiniz gibi e5'i denetlemek önemlidir.

10... Vxe7 11.0-0

Bu hamle yerine Alehine 11.Ae4 öneriyor.

11... Axc3 12.Kxc3 e5!

Bu hamle ile siyah temel sorunu olan vezir filinin pasifliğine son veriyor.

13.dxe5 Axe5 14.Axe5 Vxe5 15.f4! Ve4!

Beyaz f5 yaparak, siyahın filinin oyuna girmesini önlemek ve daha sonra f6 ile siyah şahın savunmasını bozmayı amaçlıyordu. Bu hamle ile siyah oyunda denge kurabilmiştir ■

Gelecek Sayımızda
"Sicilya
Savunmasını"
vereceğiz

Taşların
oyun içerisindeki
görev ve fonksiyonları:

VEZİR

Etem Eren

Vezir taşların en güçlüsü olarak oyunun kaderini değiştirdikten sonra genellikle oyun dışı kalır.

Ancak tahtada piyonlar tükenmedikçe vezirin yok olduğunu varsayamayız. İlerleyen bir piyon tekrar vezir olarak oyunun sonlarında ortaya çıkabilir.

Kısaca vezirin, oyunun her anında, var olduğu sürece, en güçlü taş olduğu gözden uzak tutulmamalıdır.

Oyun alanı içerisinde gerek dikey ve gerekse de yatay sütunlarda büyük bir egemenliği olan Vezir, Satranç taşlarının en tehlikelisi. Kombinezonlarda, açık Şah'a karşı hücumda, zayıf piyalere hücumda müthiş bir manevra yeteneğine sahip olan Vezir rakip Şah'ın amansız düşmanıdır.

Vezir'in böylesine tehlikeli bir taş oluşu yüzünden birçok oyuncu oyunun uygun bir konumunda karşılıklı olarak vezir değişikliğine giderler. Vezirin vezirle değiştirilmesi iki taraf için de bir rahatlık getirebilir. Daha zevkli ve uzun bir oyun için bu yola gidilirse de uygun olmayan bir konumda iş olsun diye vezir değişikliğine gitmek çok yanlış bir davranıştır.

Üç hamlede Mat!

ALEHİNE



g6

1.Vb5! Ad7 (Vxb5 Af6 mat) 2.Kf1 Fb4 3.Af6 Şf8 4.Axd7 Kxd7 5.Ve5!

1-0 aynı anda üç tehdit birden yapıyor. 6.Ve8 mat 6.Vg7 mat 6.Vxh8 mat.

Satranç Dünyasının gelmiş geçmiş en büyük Vezir hamlesi:

MARSHALL



23.Ke5...

23... Vg3!! (Bütün oyunlarımın içerisinde yaptığım en büyük hamle. Marshall) 24... Vxh2 mat tehditi ve 0-1 bu hamleye hiçbir defans yok. A. 24.Vxg3 Ae2 25.Şh1 Axd3 26.Şg1 (26.fxd3 Kxf1 mat) Axf1 27.gxh3 Ad2 ve kazanır. B. 24.Ve5 Af3 24.Şh1 Kxh2 mat C. 24.fxd3 Ae2 25.Şh1 Kxf1 mat D. 24.hxd3 Ae2 mat

Vezir gariptir, yolunun üstündekilerin listesini yapar ve onları yok eder. Duruşu yalandır, haince çalışır, karşısına çıkan her engeli zor kullanarak devirir.



28... Vxe4

29.Ve7 Şg6 30.Ve8 Şh7 (30... Kf7 Vg8) 31.Vh8 Şg6 32.Vg8 Şh5 33.Ve8 Şg4 (33... Şh4 34.Ff6 ve

Veziri Kazanır.) 34.Vg6 Şh4 35.Ff6
Kxf6 36.g3 Şh3 37.Vh5 mat.
Vezirin gücü olağanüstüdür.

FİNE



18... Kd8

19.Vh7 Şf8 20.Vh8 Şe7 21.Vxg7
Vxc3 22.Şh1 Fxh4 (22... Vd4
23.Ae4 ve kazanır.) 23.Vxf7 Şd6
24.Ae4 Şd5 (24... Şe5 25.Vg7 Şd5
26.Kfd1) 25.Vh5 Fg5 (25... e5
26.Vf7 ve kazanır. 25... Ae5
26.Kfd1 ve kazanır.) 26.Vd1! Vd4
(26... Şe5 27.Vd6 mat) 27.Vb3 Şe5
28.Vg3 Şd5 29.Vd6 mat.

Vezir büyük bir hareket yeteneğine
sahiptir.

PACHMAN



17... Fd7

18.Vb2 0-0 19.Va3 Kfd8 (19... bxc4
20.Vd6 Kfd8 21.Kb1 Fe8 22.Vc7
Kdc8 23.Ve7) 20.exb5 exb5 21.Va6!
(Tehdit 22.Fxd5) Vh5 22.Fxd5!
exd5 23.Kxg7! Şxg7 24.Vf6 Şg8
25.Şg1 Vg4 26.Kxg4 fxc4 27.f5
Kdc8 28.e6 Fc6 29.Vf7 Şh8 30.f6
Kg8 31.Vc7 Kac8 32.Ve5 d4 33.Şg1
1-0 (33...d3 34.f7 Kg7 35.e7 ve
kazanır.)

Vezirle piyadeleri toplamak bir sanattır.



13... Fd6

14.Vxc6 Kb8 15.b3 Kb6 (15...cxb3
16.axb3 Kxb3 17.Kxa7) 16.Va4 Fd7
17.Va5!. (17.Vxa7 Fc8 18.Va4 Ka6
19.Vb5 Ka5 20.Vc6 Ka6 ve berabere)
17...Fb4 18.Vxa7! Fc8 19.bxc4
Ka6 20.Vb8! Va5 21.cxd5! Fxc3
22.Fxc3 Vxc3 23.Kab1! Vd2
24.Kxc8 1-0 (24...Kxc8 25.Vxc8
Şg7 26.Vxa6, 24...Vxe2 25.Kxf8
Şg7 26.d6 ve kazanır.)

Satrançta en zor oyunsonu finali
Vezir-Piyade finalleridir.

KERES



Beyazlar hamlede

1.b4! Vc8 (1...Vd5 veya Vf5 2.Vf8
Vg8 3.Vf6 Vg7 4.Vd8 Vg8 5.Vxd4
Vg7) 2.Vxd4 Şg8 3.a4 Vc7 4.b5 Şf7
5.f4! Şe6 6.Şf2! Şf7 7.Şg3 h5? 8.Vd5
Şf8 (8... Şf6 9.Vg5 Şf7 10.Ve5 Vc4
11.Şh4 ve kazanır.) 9.Ve5! Şf7
10.Şh4 Şg8 11.Şg5 Şh7 12.f5! 1-0
Milimetrik Vezir-Piyade finali:



Siyah hamlede

1...f3 2.b5 h4 3.b6 h3 4.Vd7 Ve5!
5.Şd2 h2! 6.Vh3 Şg5 7.b7 (7.Vxf3
Vb2 8.Şd1 Vb1 ve kazanır.)
7...Vd4 8.Şc1 Vc3 9.Vd1 Vd6
10.Şc1 Vxa3 11.Şd2 Vb2 12.Şd3
Ve2 13.Şc3 Ve1 14.Şd3 h1 (V)
15.Vxh1 Vxh1 16.b8 (V) f1 (V)
17.Şe4 (17.Şd4, Şc2, Şd2 Vxf2 ve
kazanır. 17.Şe3 Ve2 18.Şd4 Vxf2)
17...Ve2 18.Şd5 Vxf2 0-1

Gerçek Vezir fedası asla tam değildir, kısmidir.

SPIELMANN



21...f6

22.Vh5! Ad3 (22...Kh8 23.Vh6 Şg8
24.gxf6 Axe6 25.fxe7 Axd4
26.Kxg6! Şf7 27.Kg7 Şe8 28.Vh5
Şd7 29.e8 (V) ve kazanır.) 23.Şb1
gxf6 24.gxf6 Şh8 25.fxe7 Ae5
26.exf8 (V) Kxf8 27.Kxb5 Kxf2
28.Fxf2 1-0

Vezir'in kendisine özgü estetik hareketleri vardır.

KORN



Beyaz hamlede

1.Vc3 Şb1 2.Vd3 Şa1 3.Vd4 Şb1
4.Ve4 Şa1 5.Ve5 Şb1 6.Vf5 Şa1
7.Vf6 Şb1 8.Vg6 Şa1 9.Vg7 Şb1
10.Vh7 Şa1 11.Vh8 Şb1 12.Vh1
mat ■

NOKTA HEDEF ŞAHI



Taşların Hücum Gücü

(Ateş Gücü)

T. Gür

Satrançta "en iyi savunma hücumdur" kuralı geçerlidir. Eğer rakip taşlar şahınızla yüzyüze gelmişse sizin taşlarınızdan daha güçlü ve etkili durumdadırlar. Bilinçli bir şekilde hücum eden taraf oyunun mutlak hakimidir.

İyi bir saldırı kombinezonu kurmak için taşlarınızın hücum gücünden en iyi şekilde yararlanmalısınız. Yani, onları aktifleştirmeniz gerekir.

Aşağıdaki oyunda beyaz taşların atak sırasındaki etkinliğini izleyiniz.

Açılış: Kabul Edilmeyen Vezir Gambiti

1.d4 d5 2.e4 Af6 3.cxd5 Axd5 4.e4 Af6 5.Ac3 e6 6.Af3 Fb4 7.Fd3 Ac6 8.Fc2 0-0 9.Vd3

Beyazın taşları pozisyona hakim olmaya başlıyor. Beyaz, 10.e5 ile f6 daki atı almayı tehdit ediyor. Eğer at kaçarsa h7 karesinden siyah mat oluyor.



9...g6 10.a3 Fxc3 11.bxc3 Ke8 12.e5

Güzel hamle. Siyah at en iyi savunma karesi olan f6 dan uzaklaşıyor.



12...Ad7 13.h4!

Beyaz, g6 daki piyon bloğunu parçalamaya hazırlanıyor. Aynı za-

manda h sütununu açarak h1 kalesinin de atağa katılmasını planlıyor.

13...b6

Siyah tam ölü pozisyon içinde. Beyaz, güçlerini yoğunlaştırırken siyah, yalnızca piyon oynayarak şiddetli saldırıyı karşılamaya hazırlanıyor.

14.h5 Fb7 15.hxg6 fxg6



Beyazın yoğun baskısı siyahı bunaltmaya başladı. Bu durumda beyazın atak yapan taşlarını sayarsak; bir vezir, bir kale, iki fil ve bir at. Buna karşılık siyahın savunmada neyi var? Yalnızca iki piyonu. Savunmaya başka taşlarında gelmesi lazım. Ancak beyaz buna izin vermiyor.

16.Kxh7!

Kale alınamıyor. Çünkü, 16... Şxh7 17.Vxg6 Şh8 18.Vh7 mat.

16...Af8

At savunmaya gelerek g6 karesini tuttu. Ancak tek bir at beyazın aktif taşlarına karşı ne yapabilir?

17.Kh6

Şimdi tehdit, 18.Kxg6 Axd6 19.Vxg6 Şf8 20.Fh6 Şe7 21.Vg7 mat.

17... Ae7

Siyah ikinci atı da savunmaya

HAMLE KARTI

Katılımcı Sıra No.

SATRANÇ DÜNYASI DERGİSİ EKİBİ				
Katılımcı	S. SOYLU	YURTSEVEN	F. ÖNEY	T. YILMAZ
Hamle No.				
Katılımcının Adı, Soyadı:				
Haberleşme Adresi:				

getiriyor. Ama savunucu taşları hâlâ yeterli değil.

18.Ag5

Beyaz at da atağa katıldı, siyahın vezirini tehdit ediyor, şöyle; 19.Kh8 Şg7 20.Kxf8. Siyah, kaleyi alamıyor çünkü, 21.Axe6 ile siyah, vezir kaybediyor. Eğer, 19...Şxh8 20.Af7 ile siyah yine vezir kaybediyor.



18... Vd5 19.Vh3

Son atak h sütunundan geliyor. Siyahın kötü sondan kurtuluşu yok.

19...Af5 20.Fxf5 exf5 21.Kh8 Şg7 22.Vh6 mat.



Her iki taraf ta oyuna eşit taşlar ve piyonlarla başladığı halde neden beyazın taşları daha kuvvetli oldu? Ve neden beyaz, siyah şaha çok fazla hücum gücüyle saldırma imkânını buldu? Bu soruların cevabı, beyazın, taşlarına açık sütun ve diyagonal sağlamasıdır. Böylelikle hareket serbestisi elde eden beyaz taşlar siyahınkilere oranla çok daha etkili ve bitirici oldu.

Gerçekten, taşların hücum güçlerini göstermeleri için açık hatlara ihtiyaçları vardır. Aşağıdaki oyunda siyahın hücum gücündeki zayıflığına karşın beyazın taşlarının aktifliğini izleyelim.

Açılış: Şah Gambiti

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Af3 Af6 4.e5 Ah5 5.Ve2 Fe7 6.d4 0-0 7.Ac3 d6



Siyah, piyon değişerek c8 filine açık sütun sağlıyor.

8.Fd2 dxe5 9.dxe5 Fh4

Bu pozisyonda siyah, beyaz şahı ortada yakalamış gibi gözüküyor, ancak buna karşılık beyaz da şah kanadında açık sütun elde edebilmek için iyi bir feda fırsatı yakalıyor.

10.g3! fxc3 11.0-0 Fd7 12.hxc3 Axc3 13.Vh2 Axc1 14.Axc4



Şimdi burada biraz durup pozisyonu inceleyelim.Siyahın materyal avantajı var ve şahı piyon siperinin gerisinde emniyette duruyor. Ama gerçekten emniyette mi? Siyahın kalesi ve veziri şaha yardım edebilecek durumdadır fakat diğer taşlar için aynı şeyi söylemek zor. Öte yandan beyaz taşların her biri şah kanadı atağına katılabilecek durumda gözüküyor. Açık sütun ve diyagonaller siyah şaha uzanıyor. Beyazın yapmak istediği açık. Saldırı taşlarını bir düzen içinde yapacak. Eğer bunu yapabilirse siyahtan çok daha fazla ateş gücüne sahip olacak.

14... Fg4 15.Fd3!

Beyaz, filine diyagonal sağlamak için kalesini zevkle veriyor. Atakta-

ki iki fil, bir vezir ve bir at ile beyaz, siyah şahı rahatlıkla mat yapacak güçte görülüyor.

15... Fxd1 16.Af5



Beyazın taşları çok güzel saldırı formasyonu içinde. H sütunu ile d3-h7 diyagonalı saldırının ana hatlarını oluşturuyor. Beyazın iki hamlede mat tehdidi var. 17.Ae7 ve 18.Vxh7.

16...g6

Siyahın, 16... Vxd3 den başka tek seçeneği. Vxd3 ise beyaza materyal üstünlük sağlar.

17.Vh6

g7 den mat isteği var.

17... gxf5 18.Fxf5

bu sefer de h7 den mat var.

18...Ke8 19.Fxh7 Şh8 20.Fg6 Şg8 21.Vh7 Şf8 22.Vf7 mat.



Bu oyundaki kazanç planında dört aşama vardı. Beyaz;

a) Hatları açtı,

b) H sütununu aldı,

c) d3-h7 diyagonalini aldı,

d) Siyahın savunucularını parçaladı ve onlara üstünlük sağladı.

Ateş gücü ile açık hatlar birbirleriyle orantılıdır. Açık hatları elinde bulunduranın ateş gücü daha fazladır ■

SATRANÇ FİLMİ

SATRANÇ FİLMİ, oynanmış bir oyunu bir foto-roman gibi sizlere sahne sahne sunmaya çalışacaktır. Amaç, yapılan önemli hamlelerin heyecanını duymanıza ve seyretmenize yardımcı olmaktır. İlk filmimizdeki oyunu ilginç bulacağımızı umuyoruz.



1
1.e4 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6
Diyagramdaki pozisyon İspanyol açılışını gösteriyor. Schlechter beyaz taşları idare ediyor ve karşısında Salve var, oyun 1909 da oynanmış.



2
4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7 Siyah Tchigorin varyantına giriyor.



7
15.Axg5 Ac7 16.a4 Kb8
17.axb5 Schlechter tahtanın hiçbir karesini boş bırakmıyor. Her iki kanatta da ağırlığını hissettiriyor.



8
17.. axb5 18.Vd2 h6
19.Af3 Fe6 20.d4 Af6
21.Ka6! Siyahın zayıf noktası d6 piyadesi!



9
21.. Ka8 22.dxe5! Beyaz yerinde bir kale fedâ ediyor.



10
22.. Kxa6? 23.exf6 Siyah zehirli taşları yemeğe başladı.



15
30.. Kxe6 Siyah teklif edilen Kaleyi alıyor ama piyonu ile değil.



16
31.dxe6 Beyazın durumu daha iyi ve gelişen bir hücumu var.



17
31.. d5 32.Vxh6 Beyaz saldırmaya başladı.



18
32.. Şe8 33.exf7 Siyah At açıkta savunmasız kaldı.



3
6.Ke1 b5 7.Fb3 d6 8.c3
Aa5 9.Fe2 Beyaz d4
sürmeye hazırlamıyor.



4
12.Af1 Vc7 13.Fg5 Ae8
Salve kötü filden kesişerek kurtulmak istiyor.



5
9.. e5 10.d3 Ac6
11.Abd2 0-0



6
14.Ae3 Fxg5



11
23.gxf6 24.Ad5! Zarif hamle. Bir çok tehditler var.



12
24...Fxd5 Fil Atı orada yaşatmaz.



13
25.exd5 Şg7 26.Ah4
Ke8 27.h3! Vd8 28.Ke3
Ag6

Filmin heyecanına kapılıp kalbiniz durmasın!!



14
29.Af5 Şf8 30.Ke6!!
Schlechter ikinci Kale-sini de feda ediyor. Ama almak cesaret ister çünkü mat var!



19
33..Şxf7 34.Vh7 Siyah Şahi caddenin ortasında dolaşmaya zorluyor.



20
34..Şe6 35.Vxg6 Ka2
36.b4 Beyaz iyice açıldığı için arının deliğine çöp sokmaktan korkmuyor!



21
36..exb4 37.Ad4 Kale Fili alamazdı.



22
37... Şd7 38.Ff5 Siyah oyunu terkeder. Çünkü Veziri kaybeder eninde sonunda!

SATRANÇ PROBLEMLERİ

Bu sayımızda sizlere iki hamlelik problemlerin yanında üç, dört ve beş hamlelik problemler de sunuyoruz. Geçen sayının dört ve dokuz numaralı problemleri Madrisi türü problemler olup bu tür problemlerin özel kurallarını ve çözümlerini gelecek sayımızda vereceğiz.

J.KLOOSTRA



No: 24 2 HAMLEDE MAT

H.HERMANSON



No: 25 2 HAMLEDE MAT

EMRE ÖZBEY



No: 26 2 HAMLEDE MAT

A.J.LOBUSOV



No: 27 2 HAMLEDE MAT

M.MC.GUIGNON



No: 28 2 HAMLEDE MAT

H.J.DRAPER



No: 29 2 HAMLEDE MAT

A.J.FENNER



No: 30 2 HAMLEDE MAT

H.NOUGUIER



No: 31 2 HAMLEDE MAT

C.J.R.SAMMELIUS



No: 32 3 HAMLEDE MAT

PHILIP KLETT



No: 33 4 HAMLEDE MAT

PHILIP KLETT



No: 34 4 HAMLEDE MAT

JOHANNES KOHTZ



No: 35 5 HAMLEDE MAT

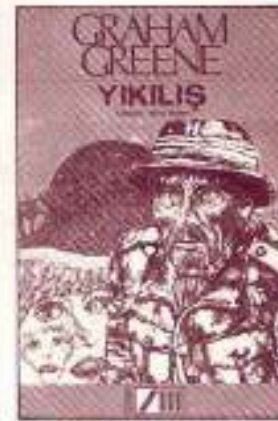
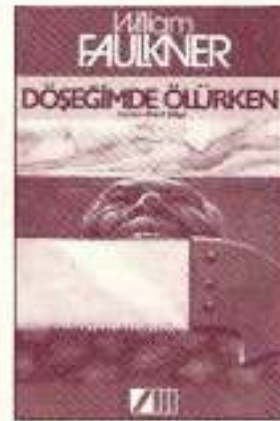
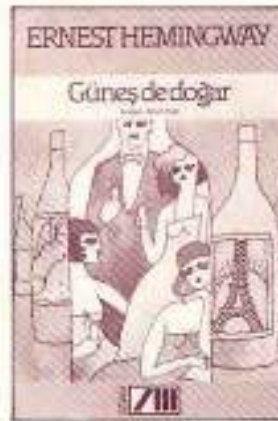
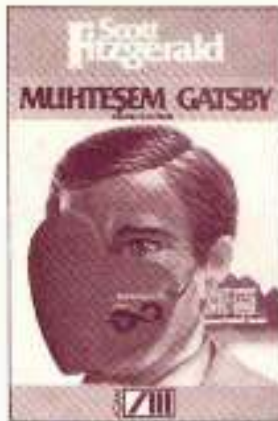
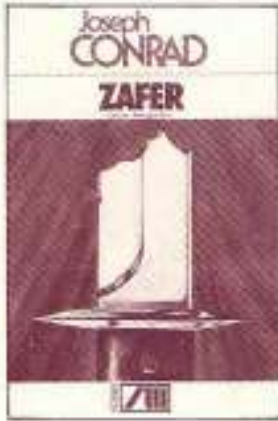
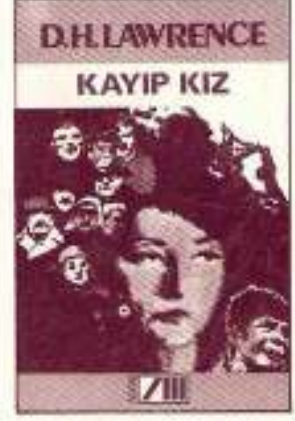
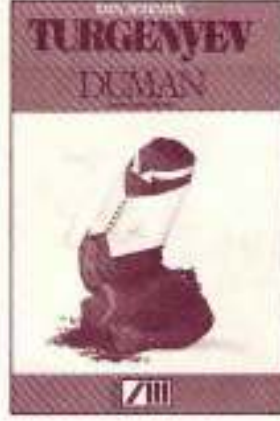
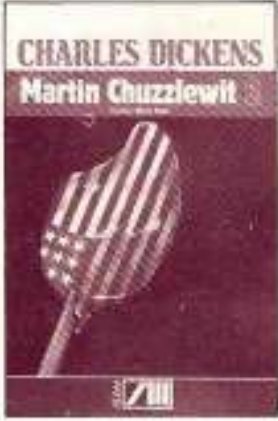
GEÇEN SAYININ ÇÖZÜMLERİ

(Sayı 2)

- 1
1. Fxg4
- 1... Kxg4 2. Vf3 ++
- 2
- 1.Vb4
- 1... Vxg3 2.d5 ++
- 1... Vxb4 2.Kxe6++
- 1... Vxc6 2.Kxe6++
- 1... d2 2.Vxb1++
- 1... Axh6 2.Ve1++
- 3
- 1.Axf4
- 1... A3xf4 2.Kxd5++
- 1... A5xf4 2.Kxd3++
- 1... gxf4 2.Kxd5++
- 1... Axf6 2.Ag6++
- 1... Fxe6 2.Ab7++
- 5
1. Şa4
- 1... Ad2 2.Kc3++
- 1... Ae3 2.Fe4++
- 6
1. Ag3
- 1... Fg6 2.Vf8++
- 1... Fe6 2.Fd4++
- 1... Kxf4 2.Ah5++
- 1... e6 2.Kxc7++
- 7
1. g7
- 1... Fxe6 2.Vxe6++
- 1... Ff7 2.gxh8=V++
- 1... Fh7 2.Ad8++
- 1... Af7 2.Kg6++
- 1... Ag6 2.Kf5++
- 1... Af3 2.Vxf3++
- 1... Ag4 2.Vf3++
- 1... Şf7 2.Ad8++
- 8
1. Ae6
- 1... Ac5 2.Ad4++
- 1... Fe5 2.Ae7++
- 1... Fe7 2.Axe7++
- 10.
- 1.Vxd7
- 1... Vxb8 2.Ve6++
- 1... Vxa5 2.Ab7++
- 1... Axa5 2.Vb5++
- 1... Axd6 2.Fxd6++
- 1... Vxe4 2.Axe4++
11. 1.Şg4
- 1... Kxg1 2.Ag2++
- 1... Şxg1 2.Ve3++
- 1... Fxh3 2.Axh3++
- 1... Fg2 2.Vd4++
- 1... e1=V 2.Ae2++
- 1... e1=A 2.Vd4++
- 12.
1. Ae5
- 1... Şxe6 2.Kxe8++
- 1... Af5 2.Axg6++
- 1... Ad6 2.Ac6++
- 1... Şf8 2.Vb4++



Dünya Edebiyatından BÜYÜK ROMANLAR



değerli kitaplar yayımlar.

ADAM WINÇUK VE MARDANCIK A.Ş.
BUYUKDEFE CADDESİ LUYOL MEYDANI NO: 93 MASLAK - BEŞİKTAŞ TEL: (90 212) 307 8161

TÜRKİYE GENEL DAĞITIMI:

YADA Yayın - Dağıtım A.Ş.
Doktor Şevki Bey Sokak No: 6
Divanyolu, İstanbul Tel: 520 74 72

ANKARA DAĞITIMI:

YADA A.Ş. Ankara Şubesi
Kocaz Sokak No: 17/5
Kızılay, Ankara Tel: 18 90 99

“Jön Türkler”i yaratan koşullar neydi ?

Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi 6.cilde başladı. Yalnız yaşamöyküleriyle değil, başlattıkları ve katıldıkları akımlar, birbirleriyle ilişkileri ve uygarlık tarihine etkileriyle şimdi, 4000'e yakın Türk ve Dünya ünlüsü bir arada!

Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi salt bir biyografi ansiklopedisi değildir. Doğu ve Batı kültüründen yaklaşık 10.000 ünlünün yanı sıra, uzmanların kaleminden tamamlayıcı bilgiler, konuya ilişkin “çerçeve” yazılar Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi’ne bir uygarlık tarihi niteliğini kazandırmaktadır.

“Jön Türkler”i yaratan koşullar neydi? Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi’nde yalnız tarihimizin bu önemli olayını değil, bilim ve teknoloji den din ve felsefeye, sanattan spora, sosyal bilimlerden politikaya... bütün bir uygarlık tarihini bulacaksınız.

Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi’ni kitaplığınıza kazandırın... Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi ile, bütün bir uygarlık tarihi -kişiler, akımlar, olaylar, yapıtlar- her yönüyle elinizin altında olsun!

**TÜRK VE DÜNYA
ÜNLÜLERİ
ANSIKLOPEDİSİ**

ciddi, büyük ansiklopedi

Henüz edinemediyseniz:

Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi’ni bugüne kadar edinemediyseniz bütünüyle geç kalmadınız. Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi’nin tamamlanmış olan ilk 5 cildini topluca alın... Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi okurlarına katılan!

Cilt kapakları bayilerde:

Anadolu Yayıncılık’ın Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi’nin 5. cildi için hazırlanmış özel cilt kapakları bayilere dağıtıldı. Bir cilt kapağı 350 liradır. Cilt kapaklarınızı mutlaka alın. 5. cildi de kitaplığınıza katın.

Eksiklerinizi tamamlayın!

Ansiklopedi bir bütündür. Eksik cilt, cilt kapağı ve fısıkülleriniz varsa vakit geçirmeden tamamlayın. Eksiklerinizi YADA A.Ş.’den sağlayabilirsiniz.