

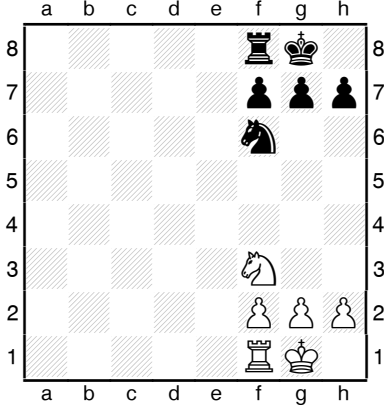
Bölüm 5

132

ÇİFTE FATİH

Fatih, Gökhan ve Hakan'ı tanıyor musunuz? Eğer onları tanıyorsanız, onlardan nasıl yararlanacağınızı da biliyorsunuz demektir. Onlar sayesinde pek çok oyun kazanabilirsiniz. Ama onları tanıyabilmek için öncelikle satranç tahtasını doğru dizmelisiniz. Satranç tahtasında Beyazları 1 ve 2 numaralı yataylara dizdiğinizden emin olunuz ve Siyahları da 7 ve 8 numaralı yataylara diziniz.

Pek çok oyunda Şahınızı g hattına gelerek (g1 veya g8) ve Kaleyi f hattına gelerek (f1 veya f8) **ŞAH KANADINA ROK** atmak daha iyidir. Erlerin buldukları dikeylerin ismini aldıklarını hatırlayınız yani: a-eri, b-eri vs.



Fatih, Gökhan ve Hakan sizin f eriniz, g eriniz ve h eriniz. Futbol oynadığımızı hayal edin. Şah futboldaki kale gibidir. Eğer Beyazsanız ve Şah kanadına rok attıysanız f1'deki Kale, f3'teki At ve Fatih, Gökhan ve Hakan defans taşlarıdır (diyagram).

Mümkünse Fatih, Gökhan ve Hakan'ı oyunun erken aşamasında hiç ilerletmemeye çalışın. Onlar her sürüşünde kareleri zayıflatır ve rakip forvetler için hatları açar.

Bu derste Gökhan'ın ismini Fatih'e değiştirmeye zorlayan bir saldırı planını inceleyeceğiz. Bu olduğunda Vezir oyuna girer ve Fil veya Atın yardımıyla golü atar.

İşte bir örnek.

1.e2-e4

e7-e5

İki oyuncu da Şahın önündeki erleri iki sürüyor.

2. Ag1-f3**Ab8-c6**

Beyazın Atı Siyahın e erini **TEHDİT** ediyor ve Siyah At **SAVUNUYOR**.

3. Ff1-c4**Ff8-c5**

(diyagram)

İki oyuncu da kuvvetli çaprazlara Fillerini getirip zayıf f erine saldırıyor.

4. d2-d3**Ag8-f6**

Beyaz diğer Filini geliştirmeye hazırlanırken, Siyah Atını geliştiriyor.

5. Ab1-c3**d7-d6**

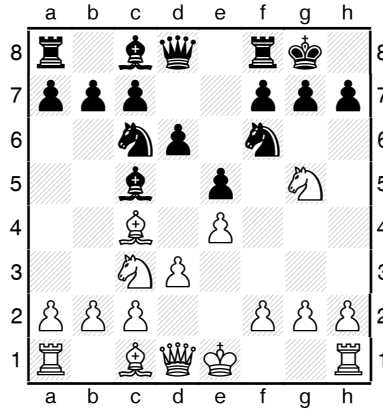
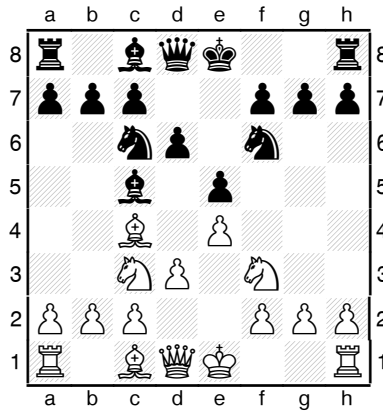
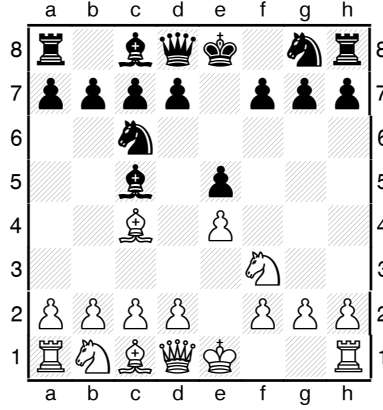
(diyagram)

Beyaz Atını geliştiriyor, Siyah ise öteki Filini geliştirmeye hazırlanıyor. Gördüğünüz gibi **SİMETRİK** bir konum oluştu. İki taraf da taşlarını aynı şekilde geliştirdi. Bu açılışı öğrenmek kolaydır çünkü iki taraf için de plan aynıdır.

Burada durun ve Beyazla ne oynayacağınızı düşünün.

Acaba kaç kişi **Af3-g5** oynadı? Çok cezbedici değil mi? f7'den güzel bir **AT ÇATALI TEHDİT EDİYORSUNUZ**. Ama ileride kursta göreceğiniz gibi bu hamle o kadar iyi değildir. Siyah basitçe **ROK ATARAK SAVUNABİLİR** (diyagram) ve sonra Atı kovalayabilir.

Beyazın mantıklı hamleleri **0-0**, (yine de göreceğiniz gibi Beyaz bu hamleden sonra dikkatli olmalı) **Fc1-e3** ve **Ac3-d5**. Ama burada size şunu tavsiye ediyoruz:

6.Fc1-g5

Bu hamlenin muazzam fikri nedir? Beyaz Filini Siyah Vezirin çaprazına geliştiriyor. Eğer f6'daki At herhangi bir an oynarsa, örneğin g4'e giderse Beyaz ne yapar? Tabii ki d8'deki Veziri kapar! Bu durumda g5'teki Fil f6'ı Atını **AÇMAZA ALDI** deriz.

Siyahın iyi hamleleri **Ac6-a5**, **h7-h6** ve **Fc8-e6**'dır. **Fc8-g4** ile Beyazı taklit etmek de mümkün ama burada Siyah rok atarsa ne olacağını görelim.

6... **0-0** (diyagram)

Bu konumda Beyaz ne oynamalı? Siyah Atın **AÇMAZDA** olduğunu unutmayın.

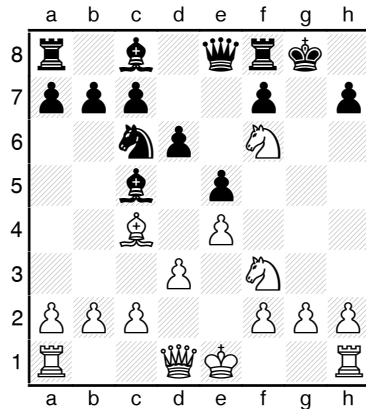
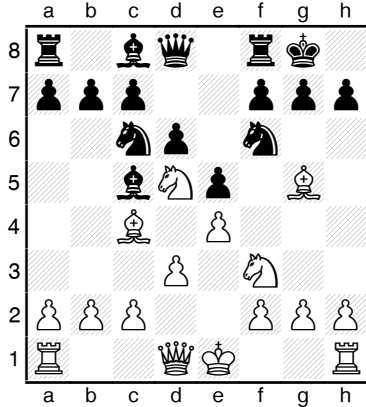
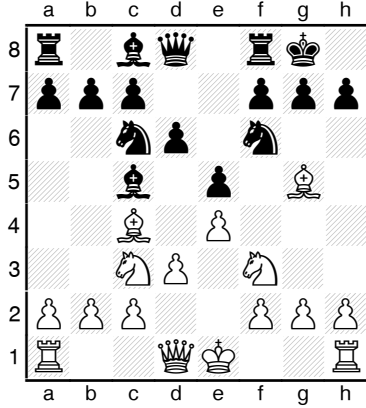
Güreş yaptığınızı düşünün ve rakibinizi kıpırdayamayacak şekilde yere yapıştırdığınız hayal edin. Bu durumda tüm gücünüzle bastırıp rakibi pes etmeye zorlayabilirsiniz. Kıpırdamazda (**AÇMAZDA**) **OLAN** Ata nasıl **SALDIRABİLİRSİNİZ**? Bunu yapmanın tek yolu var...

7. Ac3-d5 (diyagram)

Şimdi bu konumda Siyah kolaylıkla hata yapabilir. Eğer d5'teki Atı Atıyla alırsa ne yaparsınız? Atı alır mısınız? Tabii ki hayır. Bunun yerine Veziri alacaksınız.

Bazen Siyah bunu fark eder ve Vezirini **AÇMAZDAN** kurtarmaya çalışır! Eğer Siyah Vezirini e8'e götürürse ne yaparsınız? Cevap **Fg5xf6** oynamaktır ve eğer **g7xf6** oynanırsa ne yaparsınız? **Ad5xf6** (diyagram) oynayarak **ŞAH ÇEKER** ve e8'deki Veziri **TEHDİT EDERSİNİZ**: Bu bir **ÇATALDIR!**

Bu hamleler yerine Siyah tahtanın öteki tarafında işe yaramayan bir hamle yapıyor



7...

a7-a6

Bu tür konumlarda Beyazın iki planı var: f6'yı At ile almak ve sonra Fil ve Vezir ile mat etmek veya f6'yı Fil ile almak ve At ve Vezir ile mat etmek

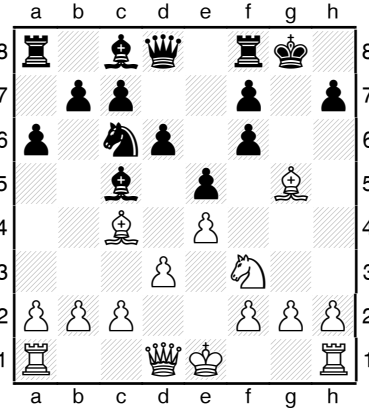
Önce A planı ile başlayalım

8. Ad5xf6+

g7xf6

(diyagram)

Siyahın en iyi defans taşına f6 Atına kırmızı kart gösterilmiş durumda. Defansın ortasındaki Gökhan da yer değiştiriyor ve kanada geçiyor. Beyazı bekleyen serbest bir gol pozisyonu var.



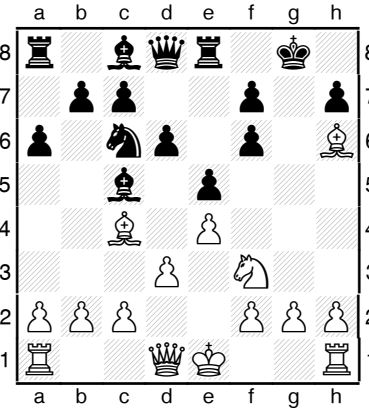
135

9. Fg5-h6

Kf8-e8

(diyagram)

Eğer Vezirinizi istediğiniz bir yere koyabilseydiniz burası neresi olurdu? Evet doğru: g7 ve **MATTIR; ÖLÜM ÖPÜCÜ-ĞÜ**. h6'daki Fil Vezirin elinden tutmaktadır. Peki bu konuma nasıl ulaşabiliriz?



10. Af3-h4

At Vezirin yolunu açmak için oynanıyor. Şu anda Siyah Fil g4 karesini kontrol etmektedir. Dolayısıyla At f5'e gidip Filin yolunu kesecek.

10...

b7-b5?

11. Ah4-f5!

Sakın heyecanlanıp erken bir şekilde Vd1-g4+ oynamayın!

11...

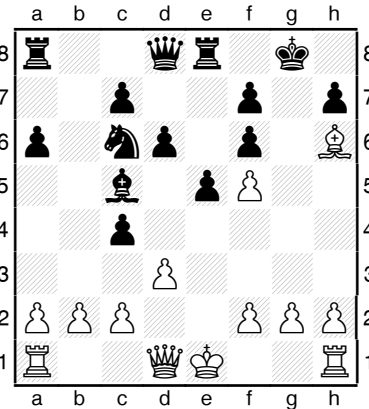
Fc8xf5

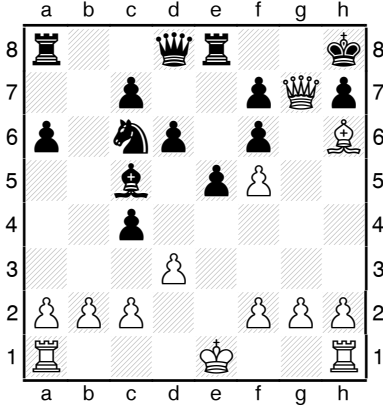
12. e4xf5

b5xc4

(diyagram)

Ve şimdi ne olacağını biliyorsunuz. Beyaz Vezir sert bir şutla golü atıyor.





13. Vd1-g4+

Şg8-h8

14. Vg4-g7# (diyagram)

Başa dönelim ve açılış hamlelerini hatırlayıp hatırlamadığınıza bakalım.

1. e2-e4

e7-e5

2. Ag1-f3

Ab8-c6

3. Ff1-c4

Ff8-c5

4. d2-d3

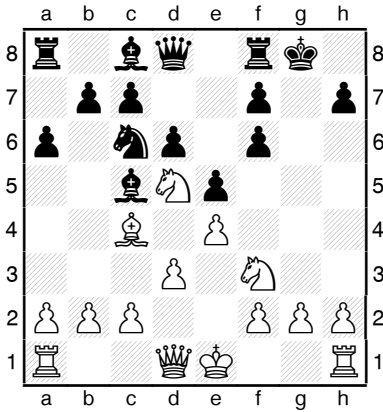
Ag8-f6

5. Ab1-c3

d7-d6

6. Fc1-g5 (AÇMAZ!)

Bu açılışın nasıl oynandığını hatırlamak kolay: Er, At, Fil, Er, At, Fil! İşte bu sırada!



6...

0-0

7. Ac3-d5

AÇMAZDAKİ TAŞA SALDIRI!

7...

a7-a6

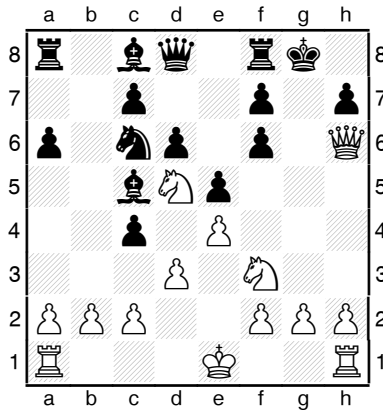
8. Fg5xf6

g7xf6

(diyagram)

Tekrar Siyah At oyun dışına gönderildi ve Gökhan, Fatih haline geldi.

Bu sefer Vezirin nerede olmasını isterdiniz? Şimdi doğru cevap h6. Bu şekilde Siyah f6'yı savunamayacak. h6'ya nasıl ulaşabiliriz? d2 üzerinden.



9.Vd1-d2

b7-b5?

Siyahın en iyi hamlesi Fc8-e6 oynayarak Attan kurtulmaktı.

10. Vd2-h6

b5xc4

(diyagram)

Şimdi ne yapacağımızı biliyorsunuz herhalde, değil mi?

11. Ad5xf6+

Şg8-h8

12. Vh6xh7# (diyagram)

Diğer tek olası hamle Vd8xf6 Vezir kaybederdi.

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Beyazın açılışı nasıl oynadığını hatırlamak kolay: **ER, AT, FİL, ER, AT, FİL!**

2. Bu kursta öğreneceğiniz açılışların çoğunda erken rok atmak iyidir. Bu ders ise özel bir durumu gösteriyor. Bu tür konumlarda önce rok atan genelde kaybeder.

3. **ÇİFTE FATİH SALDIRISINI** pek çok değişik konumda uygulayabilirsiniz:

a) Filinizi f3 veya f6'daki Atı **AÇMAZA ALMAK** için kullanınız.

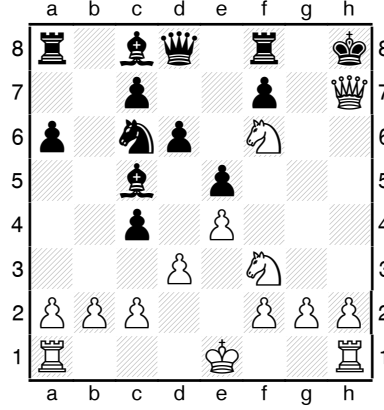
b) **AÇMAZDAKİ** Ata saldırın.

c) Gökhan'ı Fatih'e dönüştürmek yani erleri dağıtmak için Atı alın.

d) Vezirinizi mat etmek için oyuna sokun!

4. Eğer rakibiniz Şahının önündeki erleri sürdüyse iri oyuncularınızı o taraflara getirmeye çalışın.

5. Rok attıysanız Şahınızın önündeki erleri iyi bir sebep olmadan sürmeyiniz.



137

F7'DE PATLAMA

ÇOBAN MATINDAN öğrendiğiniz gibi f7 veya f2 kareleri açılıştta en zayıf noktalarınızdır. Pek çok oyun çabucak f7'de **PATLAMALAR** ile kazanılır. Bir Fil (veya bazen At) kendini bu karede **FEDA** eder ve Şahı ortaya çıkmaya zorlar. Bu durumlarda Beyazın klasik bir **TAKTİĞİ** vardır: Sık olarak **ÇATAL** veya **AÇARAK ŞAHLA** kazanç sağlanır.

Örneğin:

1. e2-e4

Ab8-c6

(diyagram)

Bu **NIMZOWITSCH SAVUNMASI'DIR**, Siyahın e2-e4'e yaptığı az oynanan savunmalardan biri. 1920 ile 1930'lar arasında aktif olan **Aron Nimzowitsch** isimli Büyükustanın adını almıştır.

2. Ag1-f3

d7-d6

3. Ff1-c4

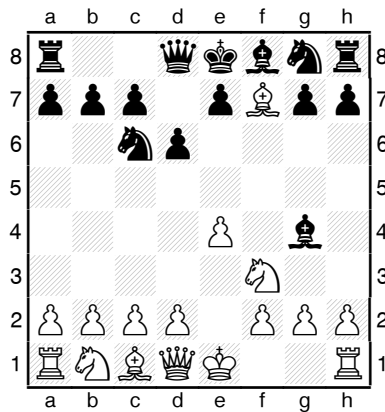
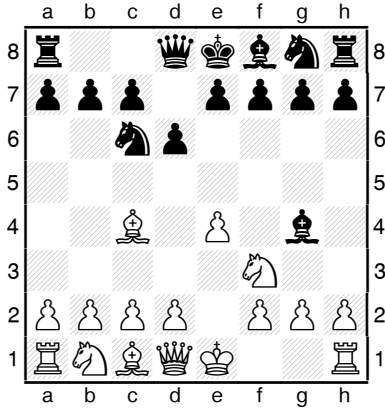
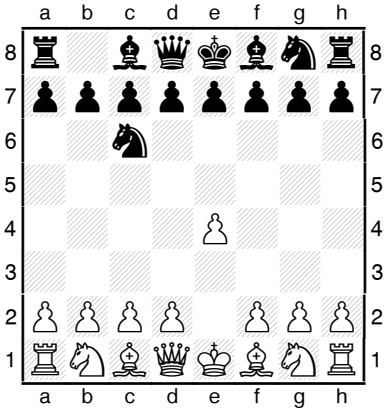
Fc8-g4?

(diyagram)

Beyazla şimdi ne oynarsınız? **ŞAT**'ı hatırlayın ve doğru cevabı bulun.

4. Fc4xf7+! (diyagram)

Bu hamle er kazanır. Neden olduğunu görebiliyor musunuz? **Şe8xf7**'den sonra Beyaz ne oynar? **Af3-g5+** oynar: **ŞAHTIR** ve Vezir tarafından g4'teki File **AÇARAK SALDIRI** gerçekleştirilmiştir. Bir sonraki hamlede Beyaz **Vd1xg4** yapacak. **GTD**'yi unutmayın (Gevşek Taşlar Düşer). Diyagrama dönersek biraz hayal gücünüz varsa **Af3-e5??** hamlesini bulabilirsiniz. Fikri anlayabildiniz mi? **Fg4xd1**'e **Fc4xf7** mattır. Ama Siyah **Ac6xe5** oynayarak taş kaza-



nabilir. Bu tür tuzaklar için oynamayın. Kazanan bir hamle mat edecek veya taş kazanacak hamleden daha güvenlidir.

Tabii ki Beyazın yapabildiği birşeyi Siyah da yapabilir.

1. e2-e4

e7-e6

Bu **FRANSIZ SAVUNMASI'DIR**. Fikir bir sonraki hamlede **d7-d5** oynamak ve Beyazın merkezine saldırmak. İyi bir hamledir ama kursta ilerideki derslere gelmeden oynamanızı tavsiye etmiyoruz.

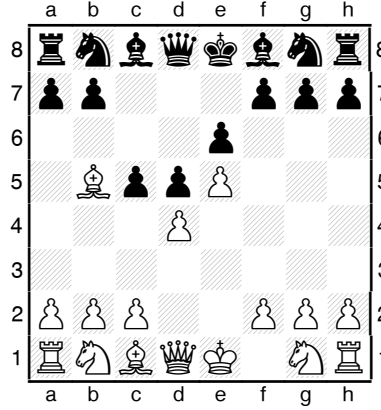
2. d2-d4

d7-d5

3. e4-e5

c7-c5

4. Ff1-b5+ (diyagram)



139

Bu konumdaki en iyi hamle değildir.

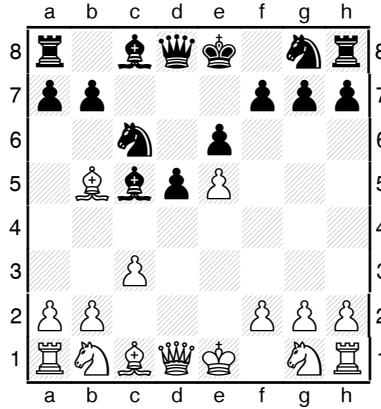
4...

Ab8-c6

5. d4xc5?

Ff8xc5

6. c2-c3? (diyagram)



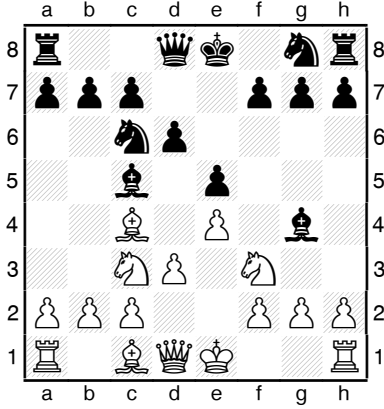
Şimdi hamle sırası Siyahta. Ne oynarsınız?

Vd8-b6 iyi bir fikirdir: b5'e ve f2'ye **ÇATAL** ama Beyaz **Fb5xc6+** oynar ve devamında **Vd1-e2** ile savunur. Ama eğer **ŞAT** yaparsanız ilk bakacağımız hamle **Fc5xf2+** dir ve bu hamle de doğru cevaptır. **Şe1xf2'**den sonra Siyahın **Vd8-b6+** şahı vardır ve Şaha ve b5'teki tutulu olmayan b5 Filine **ÇATAL** atılmış olur. Yine aynı fikir. f2 veya f7'den Şahı ortaya çıkarmak için Fil şahı ve devamında tutulu olmayan taşı almak için **VEZİR ÇATALI**.

Bir sonraki örnekte ne olduğuna bakalım.

1. e2-e4

e7-e5

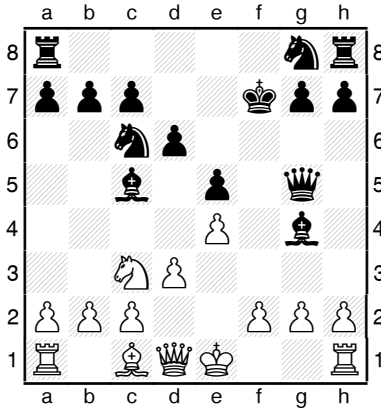


2. Ag1-f3
3. Ff1-c4
4. d2-d3
5. Ab1-c3

- Ab8-c6
- Ff8-c5
- d7-d6
- Fc8-g4
- (diyagram)

Buna benzer bir şeyi daha önce de gördünüz. Şimdi hamle sırası Beyazda. Ne oynarsınız?

Neredeyse aynı gibi gözüküyor değil mi? **Fc4xf7+** oynayarak Şahı ortaya çıkaracağız ve **Şe8xf7**, **Af3-g5+** ve **Vd1xg4** oynanacak değil mi? Ne yazık ki, hayır. Eğer **Fc4xf7+** oynarsanız sadece taş kaybetmiş olursunuz:

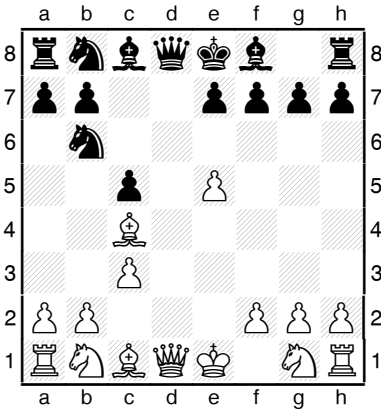


6. Fc4xf7??
7. Af3-g5+
8. Fc1xg5
9. Ka1xd1

- Şe8xf7
- Vd8xg5!
- (diyagram)
- Fg4xd1

Eğer durup taşları sayarsanız Beyazın ere karşı taş eksik olduğunu görürsünüz. Bu tür şeyler yapmadan önce çok dikkatli olmalısınız.

Bir sonraki örnek daha kolay.



1. e2-e4

- c7-c5

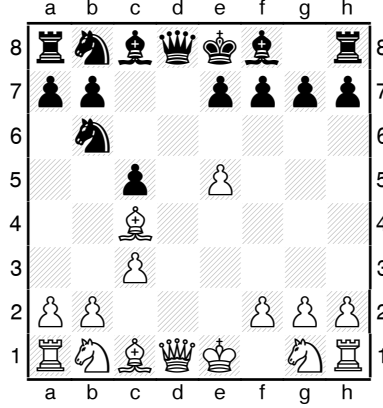
SİCİLYA SAVUNMASI: Siyahın kuvvetli oyuncular arasında e2-e4'e en çok oynadığı hamle.

2. c2-c3
3. e4-e5
4. d2-d4
5. d4xc5
6. Ff1-c4

- Ag8-f6
- Af6-d5
- d7-d6
- d6xc5
- Ad5-b6?
- (diyagram)

Beyaz için bir hamle seçin. **ŞAT!**

Büyük olasılıkla Vezirlerin d hattında karşılıklı durduğunu fark ettiniz. Öyleyse Vezirleri değişip **Fc4xf7** ile er kazanabilirsiniz. Ama bir de ters sırayla bunu yaparsanız ne olacağına bakın. Siyah Şah Veziri koruyor. Onu uzaklaştırabilir misiniz? Evet: şah çekerek. Öyleyse önce **Fc4xf7+** oynuyoruz. Siyah **Şe8xf7** oynamaya zorunlu. O zaman da **Vd1xd8** ile Vezir kazanırız.



141

Şimdi f7'de bir başka **PATLAMA**

Beyaz: **Eduard Hamlich**

Siyah: **Amatör**

Viyana 1902

Açılış: **Modern Savunma**

1. e2-e4

d7-d6

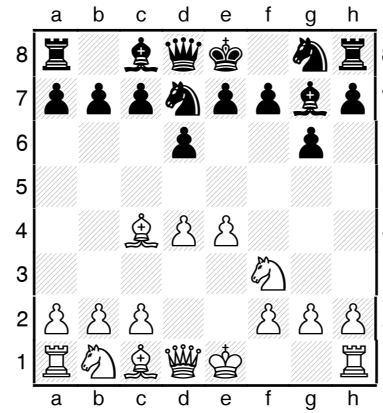
2. d2-d4

Ab8-d7

3. Ff1-c4

g7-g6

Siyah **MODERN SAVUNMA** denilen bir devam yolunu oynuyor. Genelde bu savunma **g7-g6** ve **Ff8-g7** ile başlar. Yeni başlayanlar için tavsiye edilmez.



4. Ag1-f3

Ff8-g7?

(orta diyagram)

Ve hamle sırası yine sizde.

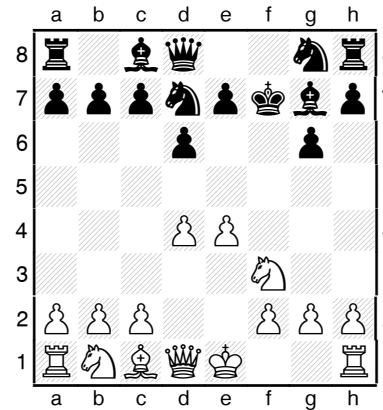
Ne beklendiğini tahmin ediyor olmalıyız. Evet yine **Fc4xf7+**. Siyahın yapabileceği en iyi hamle **Şe8-f8**'dir ama bunun yerine yemi yutuyor.

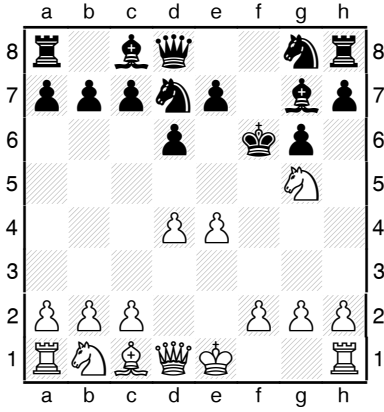
4. Fc4xf7+

Şe8xf7?

(diyagram)

Peki şimdi ne olacak? **Af3-g5+**'i bulmak zor değil. Bundan sonra Siyahın üç hamlesi var.





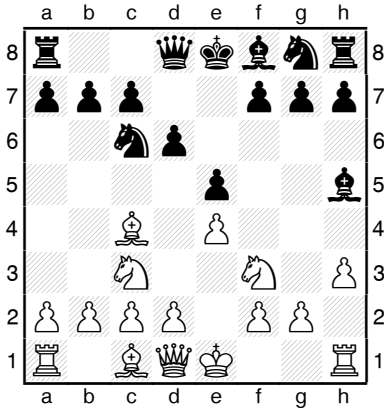
Şf7-f8 oynarsa ne olur? Evet Ag5-e6+ ile Şah Vezir çatalı vardır. Veya Şf7-e8 oynanır- sa, Ag5-e6 ile Vezir kazanılır. Bu bir tür Veziri BOĞMACA MATI yapmak gibidir. Oyun şöyle devam etti...

5. Af3-g5

Şf7-f6
(diyagram)

Bu hamlenin çok daha kötü olduğu ortaya çıkar çünkü... Bunu da siz söyleyin. ŞAT yapın ve 6. Vd1-f3'ün mat olduğunu göreceksiniz!

Son örneğimiz daha karışıktır.



1. e2-e4
2. Ag1-f3
3. Ff1-c4

e7-e5
Ab8-c6
d7-d6

Siyah genelde burada Ff8-c5 veya Ag8-f6 oynar.

4. Ab1-c3
5. h2-h3

Fc8-g4?
Fg4-h5?
(diyagram)

Şimdi sıra sizde. Bu sefer Fc4xf7+ değil ama yine f7 karesinin alakası var. Beyazın mantıklı gelişim hamleleri var. Örneğin 0-0 veya d2-d3 ama burada şaşırtıcı bir şekilde er kazanabilirsiniz. Eğer burada doğru hamleyi doğru sebeple görmüşseniz harika.

6. Af3xe5 !!

Beyaz beklenmedik şekilde Vezirini feda ediyor:

6...

Fh5xd1
(diyagram)

Siyah Beyazın hata yaptığını ve AÇ-MAZDAKİ taşı oynayarak Vezir kaybet-

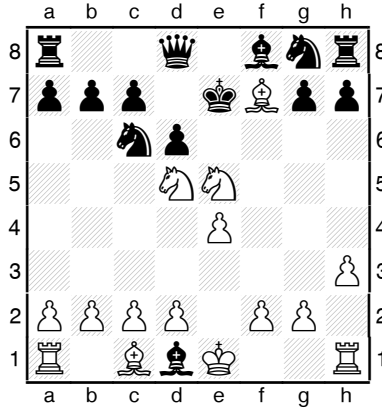
tiğini düşünüyor. Ama Beyaz daha ilerisini görmüş durumda.

7. Fc4xf7+

Şe8-e7

8. Ac3-d5# (diyagram)

6. hamleye geri dönelim ve Siyah, Vezir yerine Atı alırsa ne olur görelim. Öncelikle, 6...d6xe5 7. Vd1xh5 ile Beyaz er öne geçer. Ama 6...Ac6xe5 7.Vd1xh5 Ae5xc4 hamlelerinden sonra ne olur? Siyah önde değil midir? Evet ama hamle sırası Beyazdadır. Şimdi ne oynamalı? **VEZİR ÇATALI** vardır: Vh5-b5+ ve devamında Vb5xc4 ve Beyaz yine er öndedir.



143

Yine ilk hamleleri oynayalım:

1. e2-e4

e7-e5

2. Ag1-f3

Ab8-c6

3. Ff1-c4

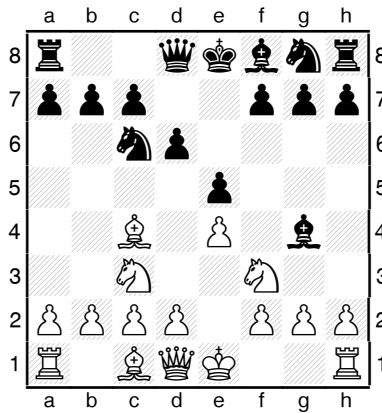
d7-d6

4. Ab1-c3

Fc8-g4

(diyagram)

Beyaz burada neden Af3xe5 yapmaz? Eğer Siyah Veziri alırsa mat olur ama bunun yerine Ac6xe5 oynar ve bu sefer Beyaz ere karşı taş kaybetmiş olur.



Bu tür mata **LEGALL MATI** denir. 1750 yıllarında Paris'te satranç oynamış ünlü Legall'den ismini almaktadır.

Tabii ki oyunda böyle birşey oynarken **ÇOK DİKKATLİ** olmalısınız. Öncelikle rakip Vezirinizi alınca, mat olup olmadığına dikkat etmelisiniz. Sonra da Atınız alınırsa ne oluyor ona bakmalısınız.

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Başlangıçta en zayıf karenizin f2 (veya f7) ve rakibinizin en zayıf karesinin f7 (veya f2) olduğunu unutmayın. Eğer f7'yi (veya

f2'yi) Fille alma imkanınız varsa durun ve bakın. Belki işe yarayabilir.

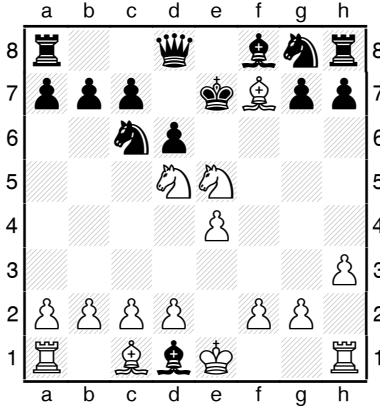
2. Sık gelen bir fikir f7'den Fil fedası ile Siyah Şahı ortaya çıkarmak ve devamında **VEZİR ÇATALI** ile **BOŞTAKİ BİR TAŞI** almaktır. Unutmayın **GEVŞEK TAŞLAR DÜŞER (GTD)**. Buna benzer bir şeyi engellemek için tüm taşlarınızı birbirlerini savunur halde tutmaya çalışın.

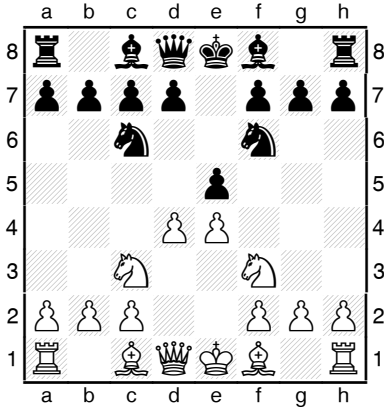
3. Eğer d hattı açık ise f7'den feda yaparak Şahı Vezirin savunmasından uzaklaştırıp Veziri bedava alabilirsiniz.

4. **LEGALL MATI** fikrini unutmayın: **AÇMAZDAKİ** Atı f7'den mat **TEHDİT** ederek oynayın ve aynı zamanda Atı **AÇMAZA** alan File saldırın.

5. Yine **ŞAT** yapın. **ŞAH ÇEKMEK, ALIŞ, TEHDİT**. Tam bu sırada.

144





4. d2-d4 (diyagram)

Beyaz e5'teki Siyah ere ikinci kez saldırır. Durun ve d4'teki **SALDIRI** ve **SAVUNMALAR**ı sayın. (diyagram) Siyah d4'e iki kez **SALDIRIYOR**; er ve At ile. Beyaz ikiyle **SAVUNUYOR**; er ve Vezirle. Bu sebepten hamle güvenlidir.

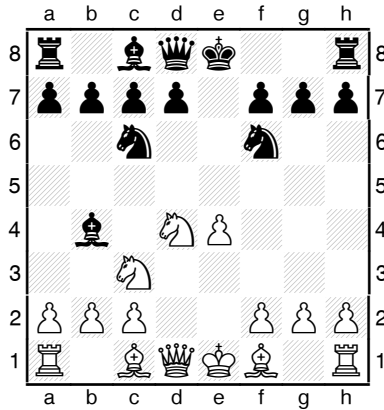
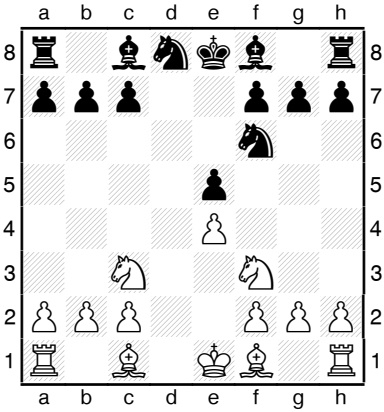
4...d7-d6'dan sonra Beyaz erleri ve Vezirleri değişebilir: **5. d4xe5 d6xe5 6. Vd1xd8. 6...Ac6xd8**'den (orta diyagram) sonra Beyaz e5'teki bedava eri alabilir ve **6...Şe8xd8**'den sonra Siyah rok atamaz.

Bu yüzden burada Siyahın en iyi hamlesi eri almaktır.

4... **e5xd4**
5. **Af3xd4**

Şimdi 5...Ac6xd4 Beyaz Veziri güçlü bir kareye getirtir ve bu iki karede Vezire kolayca saldırılamaz. Siyahın en iyi hamlesi...

5... **Ff8-b4**
(alt diyagram)



Durun ve Beyaza hamle önermeden Siyahın hamlesine dikkatlice bakın.

Siyah neden bu hamleyi oynadı? Bu hamle **AÇMAZA ALMA** hamlesidir! c3'teki At kıpırdayamaz: Beyaz, şah tehdidi altında kalacaktır. Öyleyse bu ne anlama gelir? Siyah ne **TEHDİT** ediyor? e4'teki eri almayı **TEHDİT** ediyor!

Öyleyse örneğin, **Ff1-c4** veya **Ff1-b5** oynarsanız er kaybedersiniz. Siyah **Fb4xc3+** ve devamında **Af6xe4** veya hemen **Af6xe4** oynayabilir. Eğer **a2-a3** oynarsanız Siyah yine önce Atı sonra da eri alır. Belki de **AÇMAZDAN** korkup **Fc1-d2** oynarsınız.

Bu iyi hamle midir? Kesinlikle değil! Siyah bedava At alır: **Ac6xd4**. d2'deki Fil Vezirin savunmasını engeller.

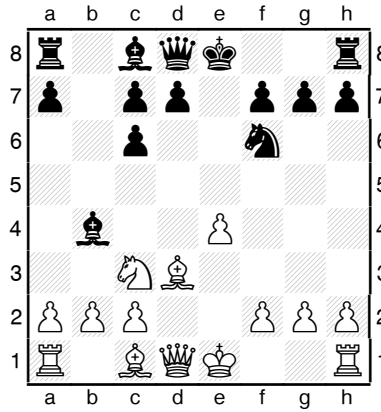
Öyleyse e4'ü korumanın bir yolunu bulmalıyız **Ff1-d3**'ten sonra Siyahla ne oynarız? Yine **Ac6xd4** ie At kaybedilir. Veya **Vd1-f3**'e ne olur? Yine At bedava gider. Ya **Vd1-e2** hamlesi? Yine **Ac6xd4**. **f2-f3** nasıl bir hamledir? Daha iyi ama açılıştta Fatih ile oynamak tehlikelidir.

Öyleyse Beyazın başı belada mı? Pek değil. 1912 yılına geri gidelim ve cevabı görelim. Moskova'dayız ve dünyanın en iyi oyuncularından ikisi arasındaki bir gösteri maçını izliyoruz. Beyaz 1927 yılında Dünya Şampiyonu olan ve ünvanını 1946 yılında ölene kadar elinde tutan Rus **Alexander Alekhine**, Siyah ise 1894 ile 1921 yılları arasında Dünya Şampiyonu olan Alman **Dr Emanuel Lasker**. Hamle sırası Alekhine'de ve şöyle oynar...

6. **Ad4xc6**

b7xc6

7. **Ff1-d3** (diyagram)



Evet e4 erini korumanın en iyi yolu budur. Beyaz, Siyah almadan Atları değişiyor ve sonra Filini **GELİŞTİREREK TEHDİT EDİLEN** eri **KORUYOR**.

Siyaha ne oynamasını tavsiye edersiniz?

7...

d7-d5

Tek iyi hamle değildir: **O-O** ve **d6** da olabilir. İkisi de iyi gelişim hamleleridir. Bununla beraber Lasker bu sürüşle Beyazın merkez erinden kurtulmak istiyor.

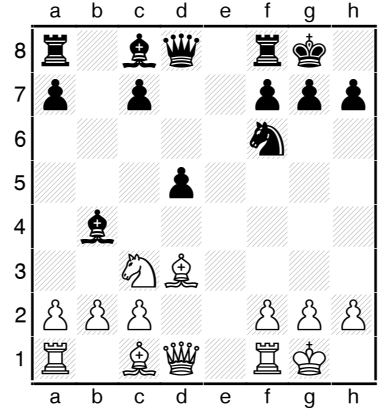
8. **e4xd5**

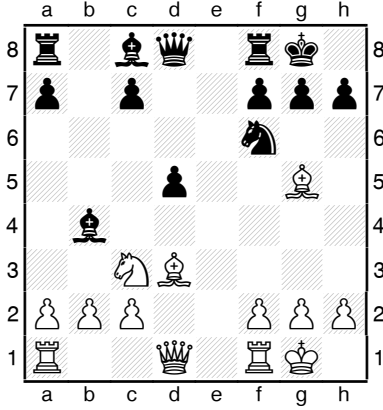
c6xd5

9. **O-O**

O-O

(diyagram)





Merkez açık dolayısıyla iki taraf da Şahlarını güvenliğe almak için **ROK** atıyor. **GMG**'yi unutmayın ve iki Dünya Şampiyonu'nun nasıl taşlarını **GELİŞTİRİP MERKEZİ KONTROL ETTİKLERİNE** ve **ŞAH GÜVENLİĞİNİ SAĞLADIKLARINA** dikkat edin. Şimdi Siyah merkezde daha iyi konumdadır ama hamle sırası Beyazda ve bu da önemli.

10. Fc1-g5 (diyagram)

Bu hamlenin amacı nedir? Evet doğru **AÇMAZ** hamlesidir. At kıpırdarsa d8'deki Vezir boşta kalacak. Beyaz **Fg5xf6** ve **Vd8xf6** sonrası **Ac3xd5** oynayacak. Eğer Siyah **g7xf6** oynarsa, o zaman da **ÇİFTE FATİH** Şahın durumunu zayıflatır.

10... **Fc8-e6**

Siyah d erini koruyor.

11. Vd1-f3 (diyagram)

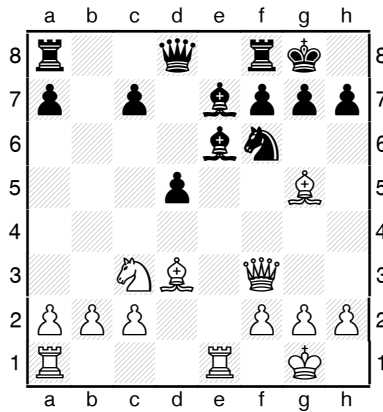
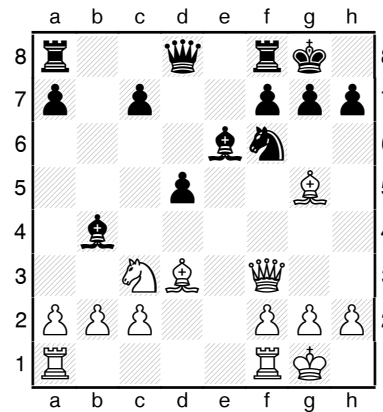
AÇMAZ varsa ne yaparsınız? Fille Atı değişir miyiz? Hayır, her zaman **AÇMAZ-DAKİ** taş **SALDIRMA** yolları ararız.

11... **Fb4-e7**

Durum tehlikeli olmaya başladı. Bu sebepten Siyah **AÇMAZI BOZMAK** için Filini geri dönüyor.

12. Kf1-e1 (diyagram)

Kaleyi oyuna sokmanın vakti geldi. Kalelerle ne yapmamız gerektiğini hatırlıyor musunuz? Erleri değişip **HATLARI** açarız ve sonra da Kalelerimizi erlerin olmadığı hatlara koyarız. Steve Davis hiç er değişmezdi ve bu yüzden Kaleleri kullana-



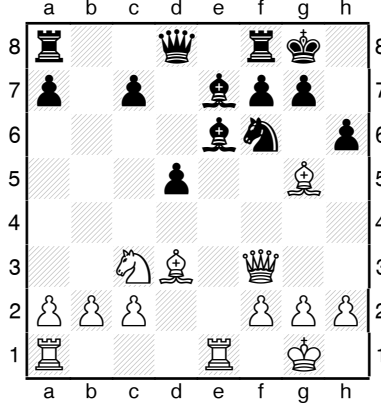
mazdı. Oyunlarının sıkıcı hale gelmesine şaşmamalı. Siz de hareketli oyunlar oynamak istiyorsanız merkez erlerini deęişin, konumu açın ve ilk fırsatta kalelerinizi açılan hatlara getirin.

12...

h7-h6
(diyagram)

Siyah g5'teki Filden rahatsız olmaya başlıyor ve bu sebepten Fili kovalıyor. Burada genç Alekhine inanılmaz bir hamle yapıyor. Tahmin etmeye çalışın ama hamleyi bulmanız gerçekten çok zor.

Oyunda Alekhine berabere yapmanın zorunlu bir yolunu buluyor; Siyah Şahın önündeki erlerden kurtulmak için Fil feda ediyor.



149

13. **Fg5xh6!**

Çok şaşırtıcı hamle Alekhine bile bile taşını er karşılığında veriyor. Yani taşını feda ediyor! Şimdi Şah kanadındaki bir erin yani Hakan'ın yani h-erinin tahtadan kaybolduğuna dikkat ediniz. Artık Siyah Şahı savunan ideal Hakan, Gökhan ve Fatih üçlüsü bozulmuştur.

13...

g7xh6

Gökhan Hakan'ın yerini alıyor.

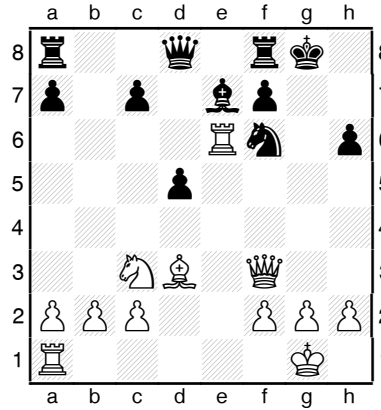
14. **Ke1xe6** (diyagram)

Bir başka **FEDA**. Bu sefer Fatih Şahı terk etmek zorunda kalıyor.

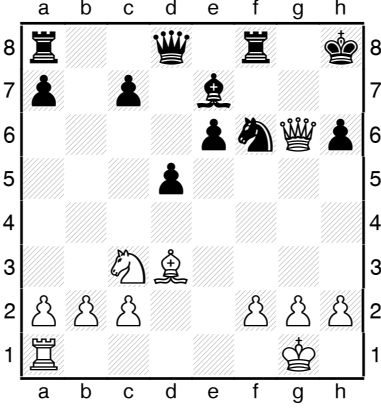
14...

f7xe6

15. **Vf3-g3+**



Beyaz Vezir Siyah Şaha **ŞAH ÇEKİYOR** ve onu kenara gitmeye zorluyor.



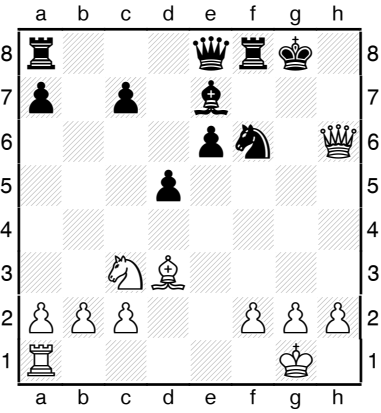
15... Şg8-h8

16. Vg3-g6 (diyagram)

Şimdi Vezir Hakan'ı almak için ileri atılıyor (eskiden Gökhan idi, unutmayın).

Siyah Hakan'ı nasıl koruyabilir? Eğer Af6-g8 oynarsa Beyaz ne oynar? **ŞAT** yapın. Doğru: **Vg6-h7#** vardır - **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ**. Ya Af6-g4 oynanırsa? Yine aynı şey: **Vg6-h7#**

Eğer Hakan h5'e giderse Beyaz g6 ve h6'dan sürekli şah çekebilir.



Siyah 16...Vd8-e8 de oynayabilir 17. Vg6xh6+ Şh8-g8 18.Vh6-g5+ Şg8-h8 (f7'ye giderse ne olur? Vg5-g6 mat!) 19. Vg5-h6+ Şh8-g8 (diyagram) ve böyle devam eder.

Bu tür durumlar için bir kural vardır. Bu kurala göre **AYNI KONUM HAMLE Sİ-RASI AYNI TARAFTA İKEN ÜÇ KEZ OLUŞURSA OYUN BERABERE OLUR.** (Turnuvada oynanırken bu birazcık daha değişikti.) Burada da bir oyuncu şah çekmeye devam eder ve diğeri de şahlardan kaçır. Buna **SÜREKLİ ŞAH** denir. Bu şahlar sonucunda kaçınılmaz olarak üç kez de konum tekrarı oluşacaktır. Bu da berabere anlamına gelir. Yalnız şunu tekrar hatırlatalım: Kural üç kez konum tekrarıdır. Hamle tekrarı değil! Sizin üç kez aynı hamleyi yapmanız beraberliğe yetmez! Oyuna dönersek Vg3-g6 hamlesinden sonra iki taraf da ne olacağını gördü ve berabere anlaştı.

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Taşlarınızın önünü açacak şekilde ellerinizi kullanın.

2. Açılıшта hep **GMG** yapın: **GELİŞİM, MERKEZ KONTROLÜ, GÜVENLİK (ŞAHİN)**

3. **KALELERİNİZİ AÇIK HATLARA GETİRİN.** Bir açık hat önünde er olmayan hattır.

4. Bir hamle düşündüğünüzde, o hamleyi oynamadan rakibinizin iyi bir alış olmadığından emin olun. Oynamadan hep **GBE: GÖZLER, BEYİN, ELLER** yapın. Emin olmadan taşa dokunmayın. Hem kendiniz, hem rakip için **ŞAT: ŞAH ÇEKİŞ, ALIŞ, TEHDİT** yapın.

5. Bu açılışı öğrenin ve deneyin.

Gelişim
Merkez
Güvenlik

151

Gözler
Beyin
Eller

Şah çekiş
Alış
Tehdit

ÇATAL NUMARASI

Belki de televizyonda **Uri Geller**'in nasıl uzaktan çataları büküğünü görmüşsünüzdür. Nasıl olduğuna dair bir fikrim yok. Bu bir yetenek mi yoksa numara mı bilemiyorum. Satrançta da çatalarla numaralar yapabilirsiniz. Herkes bunu yapabilir. **ÇATAL NUMARALARI** için özel bir yeteneğe gerek yok.

ÇATALIN ne olduğunu biliyorsunuz değil mi? Rakibin iki taşını taşlarınızdan biriyle **TEHDİT** etme hamlesidir.

ÇATAL NUMARASINI YAPABİLMEK için ere ihtiyacınız var. Bu şekilde **ÇATAL** size her zaman oyun kazandırmaz ama açılıшта iyi bir konum verir.

Şu hamlelerle başlayalım:

- | | |
|----------------------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Ag1-f3 | Ab8-c6 |
| 3. Ab1-c3 | Ag8-f6 |
| 4. Ff1-c4 (diyagram) | |

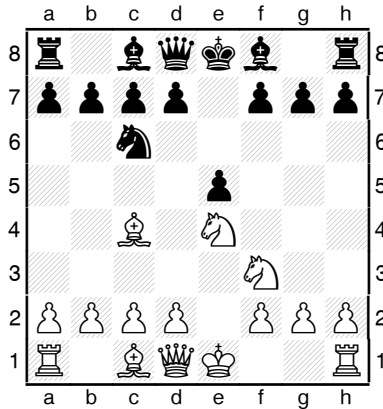
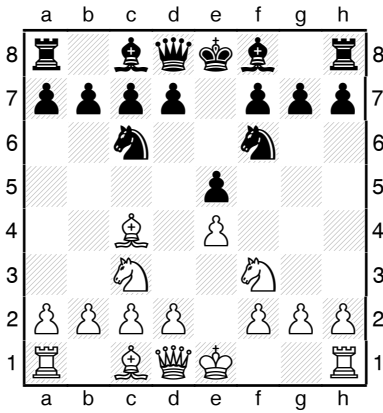
Hamle sırası Siyahta. Ne oynarsınız? **Ff8-c5** veya **Ff8-b4** hamleleri olabilir. İkisi de iyi **GELİŞİM** hamleleridir ama Siyahın şaşırıcı bir hamlesi var.

- | | |
|------|--------|
| 4... | Af6xe4 |
|------|--------|

Eğer Beyaz almazsa er altta kalır. Bu yüzden yapmamız gereken...

- | |
|----------------------|
| 5. Ac3xe4 (diyagram) |
|----------------------|

Siyah neden ere karşı taş verdi? Çıldırdı mı? Hayır sadece **ÇATAL NUMARASI** yapıyor. Sonraki hamle nedir?



5..

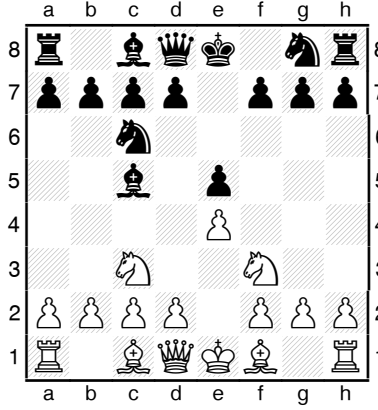
d7-d5

İşte bu! Bir **ER ÇATALI**! Eğer Beyazlar Fili oynarsa Atı alırız. Ve eğer Atı oynarsa o zaman da Fili alırız. Siyah henüz kazanmıyor ama açılış problemini çözdü. Daha sonra bu konuma döneceğiz ama önce birkaç örnek.

Beyaz da aynı kolaylıkta **ÇATAL NUMARASINI** yapabilir:

1. e2-e4
2. Ag1-f3
3. Ab1-c3

- e7-e5
 - Ab8-c6
 - Ff8-c5
- (diyagram)



153

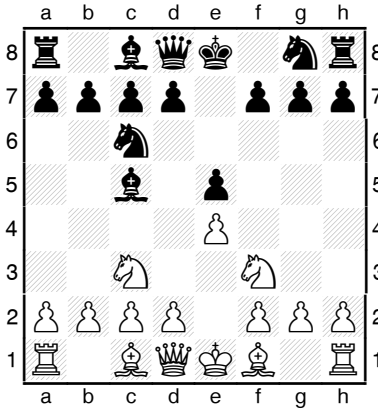
Şimdi Beyaz ne oynayabilir? **Ff1-c4** veya **Ff1-b5** ile gelişebilir ama size şöyle oynamanızı tavsiye ediyoruz...

4. Af3xe5

Bunu İspanyol Açılışı'nda da yapabiliriz:

1. e2-e4
2. Ag1-f3
3. Ff1-b5
4. 0-0

- e7-e5
 - Ab8-c6
 - Ag8-f6
 - Ff8-c5
- (diyagram)

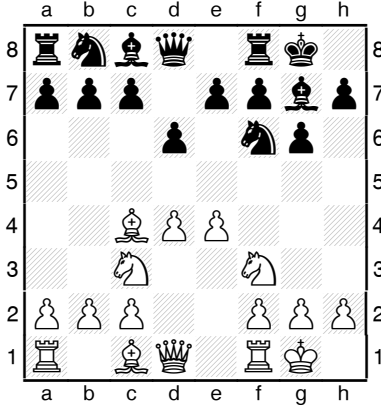


Yine Beyazın pek çok alternatifi var. En popüler olanı...

5. Af3xe5

Bu kursta daha çok **1. e2-e4 e7-e5** ile başlayan açılışlara bakıyoruz. Satrançta ilerledikçe başka açılışlarda da **ÇATAL NUMARASINI** oynama imkanı bulabileceksiniz.

Örneğin:

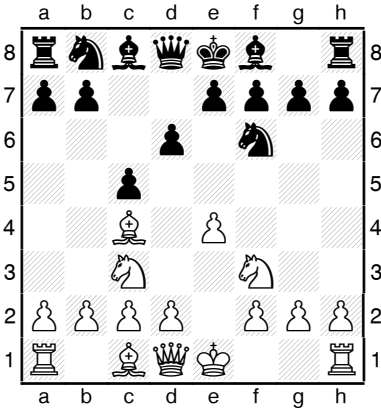


- | | |
|-------------------|--------|
| 1. e2-e4 | d7-d6 |
| 2. d2-d4 | Ag8-f6 |
| 3. Ab1-c3 | g7-g6 |
| 4. Ag1-f3 | Ff8-g7 |
| 5. Ff1-c4 | 0-0 |
| 6. 0-0 (diyagram) | |

Bunlar **PIRC SAVUNMASI**'NIN ilk hamleleridir ve savunma "pirts" olarak okunur.

Yine Siyah için olası bir hamle **Af6xe4** oynamak ve **Ac3xe4** oynarsa **d7-d5** ile Ata ve File çatal atmak.

Bir çocuk aşağıdaki oyununda Siyah, **ÇATAL NUMARASINI** Sicilya Savunması'nda denedi.

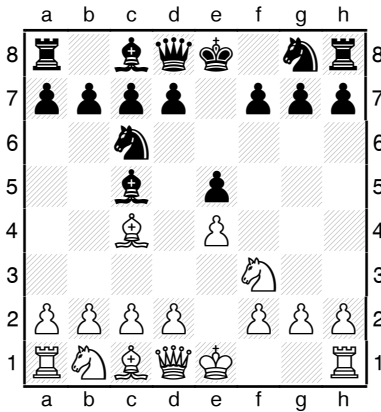


- | | |
|----------------------|--------|
| 1. e2-e4 | c7-c5 |
| 2. Ab1-c3 | d7-d6 |
| 3. Ag1-f3 | Ag8-f6 |
| 4. Ff1-c4 (diyagram) | |

Burada Siyah **Af6xe4** oynadı. Acaba iyi fikir miydi? Durun ve **ŞAT** yaparak inceleyin.

Hayır, bu iyi bir fikir değildi! **4...Af6xe4?** **5. Ac3xe4 d7-d5**'ten sonra Beyaz **ÇATALDAN** kurtulabilir. Nasıl olduğunu görüyor musunuz? **5. Fc4-b5+** oynadı ve bu şekilde Atını kaçmak için gerekli zamanı kazandı.

ÇATAL NUMARASINI yaparken çok dikkatli olmalısınız. Eğer yanlışlık yaparsanız taş eksik kalabilirsiniz.



- | | |
|-----------|------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Ag1-f3 | Ab8-c6 |
| 3. Ff1-c4 | Ff8-c5 |
| | (diyagram) |

Burada 4. Af3xe5 oynar mıydınız?

Çok sık olabilecek bir şey ama umarım yapmazsınız! 4. Af3xe5? Ac6xe5 5. d2-d4'ten sonra Ae5xc4 (diyagram) oynayan Siyah taş fazla kalır.

Eğer Beyazla c4'te Filiniz ve Siyahla c5'te Filiniz varsa ÇATAL NUMARASINI yapamazsınız.

Bu şekilde fikirleri hatırlamak iyi satranç oynamayı öğrenmek için önemlidir. Ama bazı durumlarda olan şeyler başka durumlarda olmaz. O yüzden hep düşünüp hamlenin doğru olup olmadığını kontrol etmelisiniz.

Şimdi ilk örneğimize dönelim ve oyunun nasıl devam edebileceğini inceleyelim.

Hamleleri hatırlıyor musunuz?

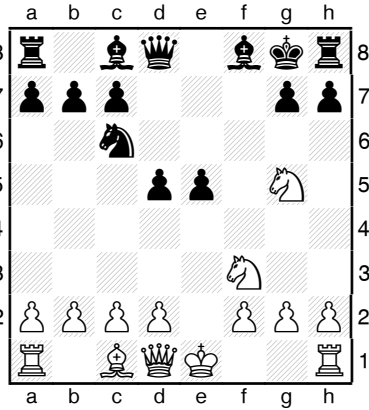
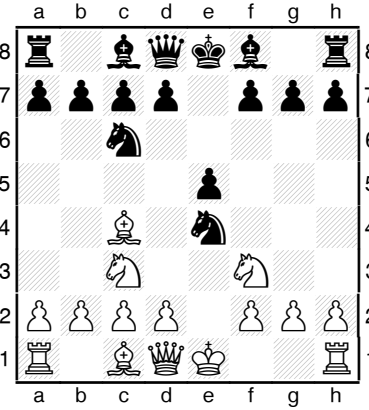
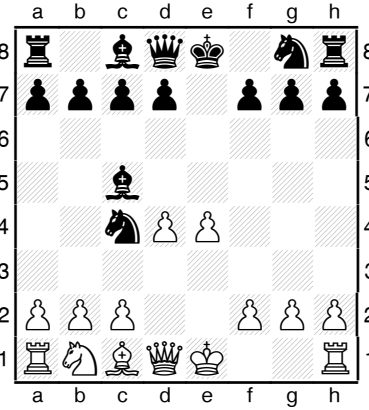
- | | |
|-----------|----------------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Ag1-f3 | Ab8-c6 |
| 3. Ab1-c3 | Ag8-f6 |
| 4. Ff1-c4 | Af6xe4 (diyagram) |

İlk olarak Beyazla Atı almak yerine zekice bir hamle keşfedebilirsiniz:

- | | |
|------------|--------|
| 5. Fc4xf7+ | Şe8xf7 |
| 6. Ac3xe4 | |

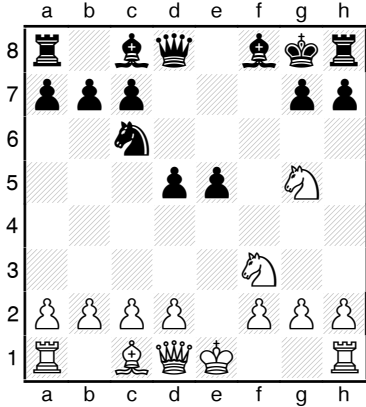
Belki Beyaz kendini mutlu hissediyor çünkü Siyahın rok imkanını yok etti. Biraz daha devam edelim.

- | | |
|------------|----------------------|
| 6. ... | d7-d5 |
| 7. Ae4-g5+ | Şf7-g8 (diyagram) |



Yandaki konum hakkında ne düşünüyorsunuz? Beyaz mı yoksa Siyahı mı tercih edersiniz?

156



1. Siyahın çok daha iyi **MERKEZ KONTROLÜ** var. Şu fantastik d5 ve e5 erlerine bakın: Doğan ve Emre'nin rüya gibi konumları var. **MERKEZ İŞGALCİLERİNİ** unutmayın!

2. Siyah Ata karşı Fil aldı: **AÇIK KONUMLARDA FİLLER ATLARDAN DAHA İYİDİR.**

3. Beyazın Atları sıkışık konumda. Siyah bir sonraki hamle büyük olasılıkla **h7-h6** oynayacak ve At h3'e gitmek zorunda kalacak. Sonra Beyaz rok atarsa Siyah **Fc8xh3** oynayarak Beyaza **ÇİFTE HAKAN** yaptırabilir.

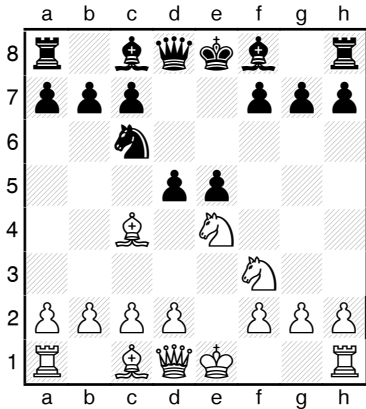
Bu konumda Siyahın büyük bir avantajı vardır.

Öyleyse 5. hamleye dönersek, genelde bu konumda Beyaz şöyle oynar:

5. **Ac3xe4**

d7-d5

(diyagram)

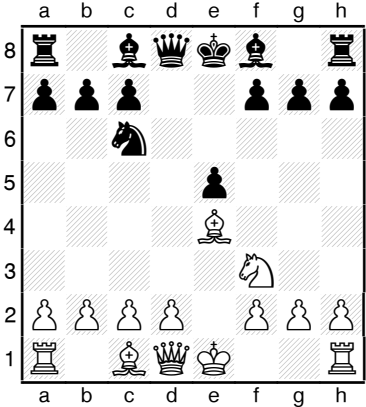


Burada sizce Beyaz ne oynamalı?

Tekrar ediyorum. **FİLLER AÇIK KONUMLARDA ATLARDAN DAHA DEĞERLİDİR.** Dolayısıyla Beyaz Filini kaçmalı. En iyi hamle **6. Fc4-d3** ve **6... d5xe4** **7. Fd3xe4**'ten (diyagram) sonra aşağı yukarı eşit bir konum oluşturur. Beyaz bazen **6. Fc4-b5** oynar ama **6...d5xe4** **7. Af3xe5** **Vd8-d5**'ten sonra Siyah iyi olur.

Ama bu dersi rakipleriniz bilmiyorsa büyük olasılıkla oynayacakları hamle şudur:

6. **Fc4xd5**



Oyun şöyle devam edebilir...

6...

7. Ae4-c3

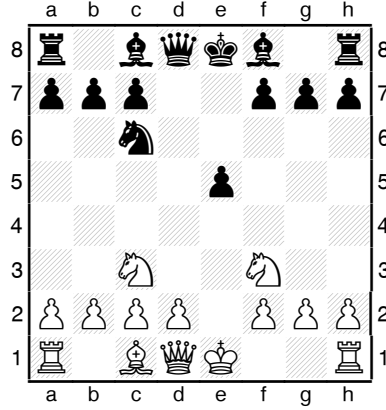
Vd8-d5

Vd5-d8

(diyagram)

Vd5-a5 de iyidir. Evet, Siyah Veziriyle iki hamle kaybetti ama Beyaz da Atıyla iki hamle kaybettiğinden önemli değildir.

Beyazın gelişimde hafif bir üstünlüğü var ama Siyahın da merkezde bir eri ve Ata karşı Fil üstünlüğü var.



7. 0-0

Fc8-g4

(diyagram)

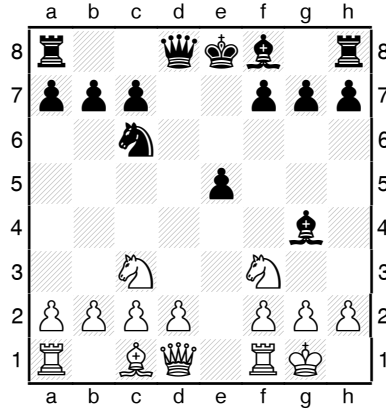
Siyah neden bu hamleyi oynuyor?

Atı AÇMAZA alıyor ve ÇİFTE FATİH yapmayı amaçlıyor.

8. d2-d3

Ff8-c5

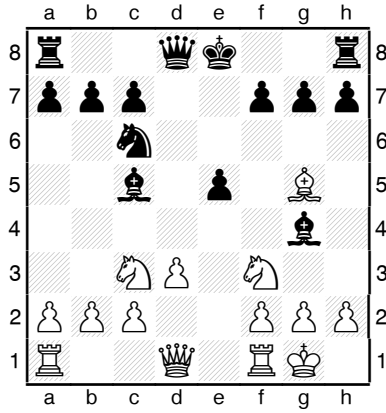
Şimdi Beyaz dikkatli olmazsa rahatlıkla tuzağa düşebilir:



9. Fc1-g5 (diyagram)

Siyah Vezire saldırı var. Buna karşı ne yapmalı?

Vd8xg5 mi önerdiniz? Taş değişmek için zekice bir hamle ama birşey kazanmaz. Kazanan hamle Fg4xf3! Beyaz ne yaparsa yapsın Siyah taş kazanır. Örneğin 10. Vd1xf3 Vd8xg5 veya 10. Fg5xd8 Ff3xd1 veya 10. Vd1-d2 f7-f6.



Şimdi bu fikri hatırlayarak yeni bir oyuna bakalım:

Beyaz: **Kotkov**
Siyah: **Akopian**
Krasnodar 1966
Açılış: **Fransız Savunması**

1. e2-e4 e7-e6
2. d2-d4 d7-d5

Fransız Savunması'nın belirleyici hamleleri!

3. Ab1-d2 d5xe4
4. Ad2xe4 Fc8-d7
5. Ag1-f3 Fd7-c6
6. Ff1-d3 Ag8-f6
7. Ae4xf6+ Vd8xf6
8. Fc1-g5

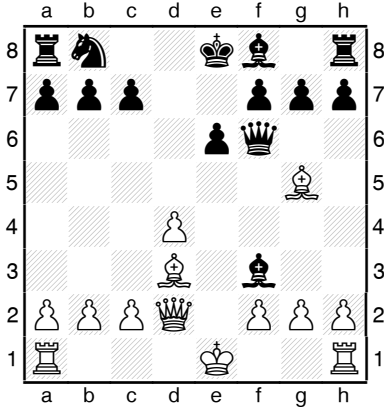
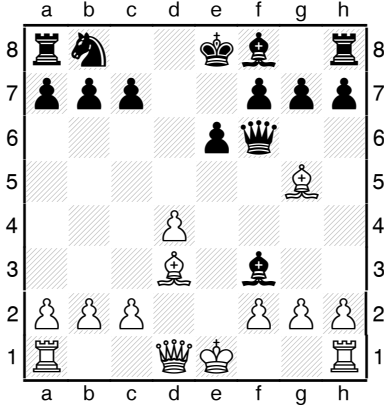
"Vezirim başı derte, ama olmuş ki! Taş kazanabilirim" diye düşündü Siyah.

8... Fc6xf3
(diyagram)

9. Vd1xf3 Vf6xg5 10. Vf3xb7'den sonra Siyahın Vg5-d5 hamlesi vardır. Kazanan hamle 9. Vd1-d2 (diyagram). Siyahın Veziri **TEHDİT** altında ve yapabileceği tek hamle var - Vf6xd4. Bu konumda Beyazla ne oynarsınız? **ŞAT!** İki Vezir arasında Fil var sadece. Siyah Vezir tutulu değil. Dolayısıyla Beyaz Fille ne yapabileceğine bakıyor ve **Fd3-b5+!** hamlesini buluyor. Siyah şahtan kurtulmalı, o zaman da bir sonraki hamlede Beyaz, rakip Veziri alır.

Aslında Siyah 9...Ff3xg2 oynayabilir ve Vezire karşı Kale ve Fil alır ama hala konum kayıptır. O yüzden Vd1-d2'den sonra Siyah terk etti.

Bu örnek yine dikkatli olmanın gerekli olduğunu gösteriyor. Benzer gözükken konumlar tamamıyla farklı olabilir.



YARDIMCI İPUÇLARI

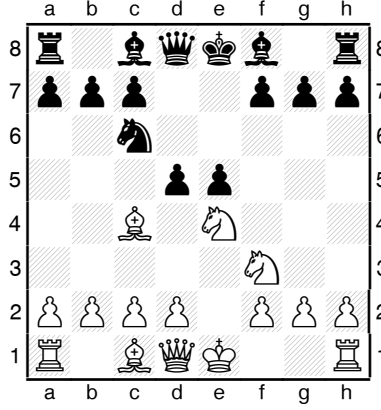
1. ÇATAL NUMARASINI öğrenin ve hatırlayın.

2. Eğer yapma fırsatı bulursanız ŞAT yaparak kontrol edin.

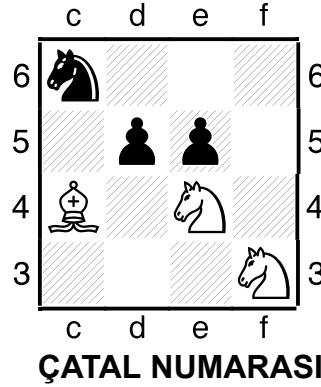
3. Eğer Fili c4'ten çıkmak istiyorsanız bunu dördüncü değil üçüncü hamlede yapınız. Eğer kapalı bir konum oynamak istiyorsanız Ab1-c3'ten önce d2-d3 oynayınız.

4. Unutmayın: AÇIK KONUMLARDA FİLLER ATLARDAN ÜSTÜNDÜR.

5. Şu taktik fikri unutmayın: Rakip Filini g5'e getirerek Vezirinize saldırırsa Fil ile f3'teki Atı alıp Vezire saldırarak taş kazanabilirsiniz.



159



ÇATAL NUMARASI

CAN YARDIM EDİYOR

Oyunun başlangıcında en önemli erler hangileridir? Emre ve Doğan. Yani d ve e erleri! Oyunun başında Emre ve Doğan'ı iki sebepten süreriz. Nedir bunlar? Fillerinizi çıkmak için (**GELİŞİM**) ve orta sahayı kontrol etmek için (**MERKEZ KONTROLÜ**). Bildiğiniz gibi bu kursta oyuna Emre'yi iki sürerek başlıyoruz. Eğer Doğan'ı sadece bir sürersek sıkıcı olur. Dolayısıyla eğer Beyaz iseniz (Siyahla daha zordur) Doğan'ı iki sürmeye çalışın. Bu şekilde belki de rakip Emre'yle değişmiş de olabilirsiniz.

Doğan'ın ve Emre'nin tahtanın ortasında yanyana durmaları gerçekten harika bir şeydir. e4 ve d4'te iki er karşısında Siyahın bir şey yapabilmesi gerçekten zor olacaktır: c5, d5, e5 veya f6 karelerini taşları için kullanamaz. Ama eğer Siyahın e5'te eri varsa bunu nasıl yapabiliriz?

Bu durumda Can'dan yardım istemeliyiz. Can'ı bir ileri yani c3'e sürmeli ve sonra da Doğan'ı iki ileri d4'e sürmeliyiz. Sonrasında rakip Doğan'ı aldığımda Can da onun yerine geçiverir.

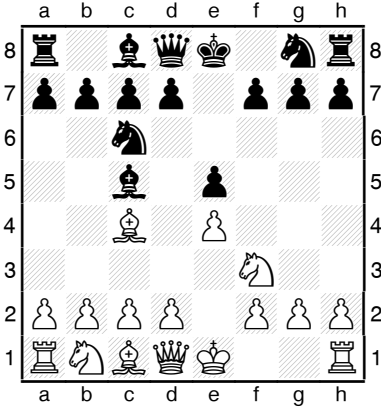
Şimdi bu planın çok iyi yürüdüğü bir oyuna bakalım.

Beyaz: **Igor Boleslavsky**

Siyah: **Scitov**

Moskova 1933

İtalyan Açılışı



1. e2-e4

2. Ag1-f3

3. Ff1-c4

e7-e5

Ab8-c6

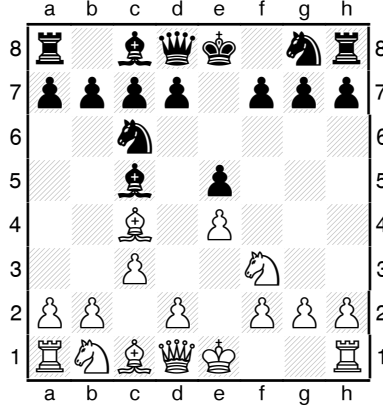
Ff8-c5

(diyagram)

Bu hamleleri büyük olasılıkla daha önce gördünüz. Bu **İTALYAN AÇILIŞI'DIR**.

4. c2-c3 (diyagram)

Beyaz **d2-d3** ve **Ab1-c3** oynayarak **ÇIFTE FATİH ATAĞINA** gittiğinde ne olduğunu hatırlıyorsunuz. Bu oyun tarzı, Siyah nasıl önlem alacağını biliyorsa sakın bir oyun tarzıdır. Eğer Can'dan yardım alırsanız çok daha heyecanlı bir oyun oynayabilirsiniz.



4...

Ag8-f6

En iyi hamle, e erini **TEHDİT** ediyor.

5. d2-d4

e erini olduğu kadar Fili de **TEHDİT** ediyor. **Fc5-d6** d erinin önünü kapayacağından almaktan daha iyi bir hamle yok.

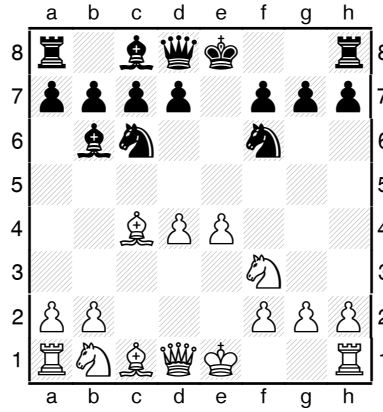
5...

e5xd4

6. c3xd4

Fc5-b6?

(diyagram)



Beyazın rüyaları gerçek oldu. Artık Doğan (eskiden Can idi) ve Emre beraberce tahtanın ortasındalar. Futbolda olduğu gibi orta sahayı kontrol ederseniz büyük olasılıkla oyunu kazanırsınız.

7. e4-e5

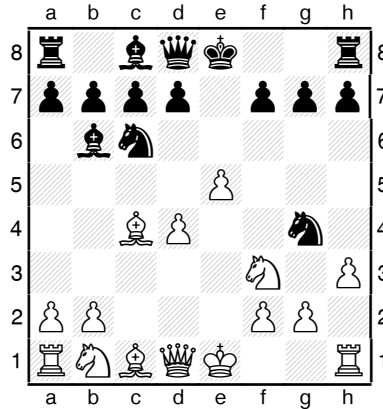
İşte **MERKEZ İŞGALCİLERİ** geliyor! Emre Atı tehdit ediyor.

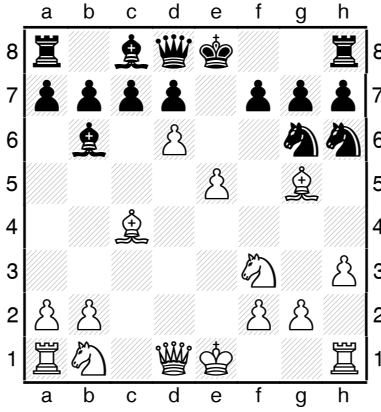
7...

Af6-g4

8. h2-h3 (diyagram)

Hakan Atı tahtanın kenarına kovalıyor. (Unutmayın: **KENARDAKİ AT SAKAT ATTIR**)





8... **Ag4-h6**

9. **d4-d5**

Doğan öteki Atı da **TEHDİT** ediyor.

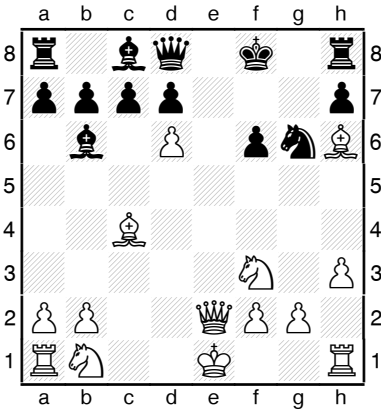
9... **Ac6-e7**

10. **d5-d6**

Doğan yine **TEHDİT** ediyor ve aynı zamanda c4'teki Filin yolunu açıyor.

10... **Ae7-g6?**

11. **Fc1-g5** (diyagram)



Doğan (eskiden Can idi) ve Emre'nin ilerleşleri Beyaza kazanç bir konum verdi. Oyun şöyle bitti:

11...f7-f6 12. e5xf6 g7xf6 13. Vd1-e2+ Şe8-f8 14. Fg5xh6# (diyagram)

Tekrar deneyelim ve Siyah daha iyisini yapabilir mi görelim. İlk hamleleri hatırlıyor musunuz?

1. **e2-e4**

2. **Ag1-f3**

3. **Ff1-c4**

4. **c2-c3**

5. **d2-d4**

6. **c3xd4**

e7-e5

Ab8-c6

Ff8-c5

Ag8-f6

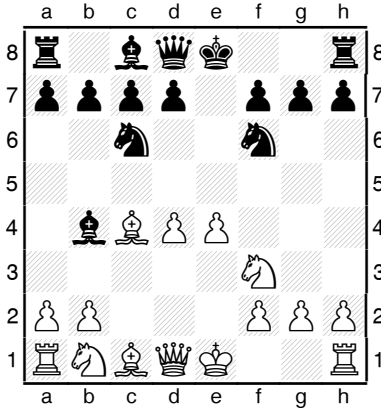
e5xd4

Fc5-b4+

(diyagram)

Doğru sıra bu. **ŞAH ÇEKEREK** Siyah Beyazın er merkezini yıkmak için zaman kazanıyor.

Şimdi Beyazın ilginç seçenekleri var. Önce hızlıca Beyaz 7. **Fc1-d2** oynarsa ne olduğuna bakalım. Siyah Emrah'ı alabilir: 7...**Af6xe4** ama o zaman da Beyaz 8. **Fd2xb4 Ac6xb4** 9. **Fc4xf7+ Şe8xf7** 10. **Vd1-b3+** ve devamında **Vb3xb4** ile eri



geri alır. Dolayısıyla genelde Siyah 7...Fb4xd2+ 8. Ab1xd2 (e4'ü korumak için) 8...d7-d5 ile er değişimini zorlar. Ama bu oyunda Beyaz şunu tercih etti:

7. Ab1-c3

Af6xe4
(diyagram)

e erini kazanıyor ama aynı zamanda e hattını açıyor. Beyaz Ac3xe4 oynayabilir mi? Hayır! c3'teki At AÇMAZDADIR!

8. 0-0

Beyaz gelişime devam ediyor ve rok atarak Şahını güvenliğe alıyor.

8...

Ae4xc3

İlk akla gelen hamle ama göreceğimiz gibi Fb4xc3 daha iyidir ama 9. b2xc3'ten sonra Siyah d7-d5 oynamalı. Ae4xc3 iyi değil çünkü bu e1'den VEZİR ÇATALI fırsatı verir.

9. b2xc3

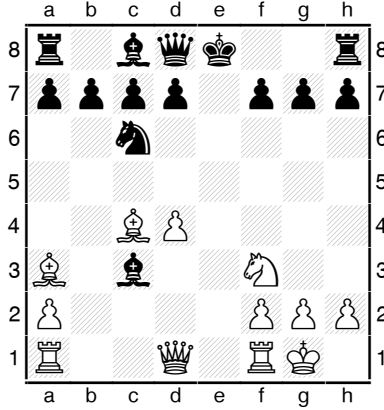
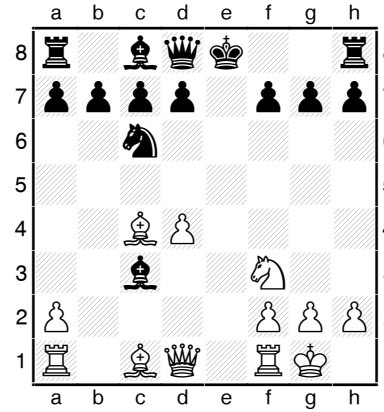
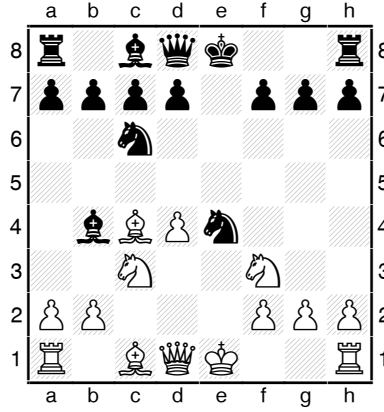
Fb4xc3?!
(diyagram)

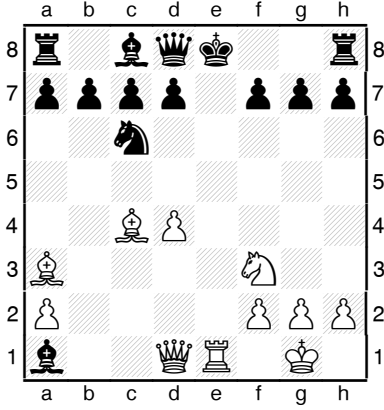
İyi gibi gözüküyor çünkü er alıyor ve Kaleyi TEHDİT ediyor ama Siyah bunun yerine GELİŞİMİ ve ŞAH GÜVENLİĞİNİ düşünmeliydi.

Burada Beyazla ne oynarsınız?

10. Fc1-a3! (diyagram)

Beyaz hızlı bir saldırı için Kalesini FEDA etmeye karar veriyor. Bu hamlenin ana fikri nedir? Siyahın ROK atmasını engellemek. (Vd1-b3 de güzel bir hamleydi.) Şimdi Siyah d7-d6 ile GELİŞMEYİ denemeli ama gördüğü herşeyi yeme politikasını devam ettiriyor.





10...

Fc3xa1?Beyaz için bir hamle seçin. **ŞAT** yapın!**11. Kf1-e1+** (diyagram)

Zavallı Siyah Şah, Kale ve Filin çapraz ateşi altında kalmış durumda. Ne kaçacak ne saklanacak yer var! İşte bu şekilde olur olmaz herşeyi yerseniz kendinizi hasta hissedersiniz.

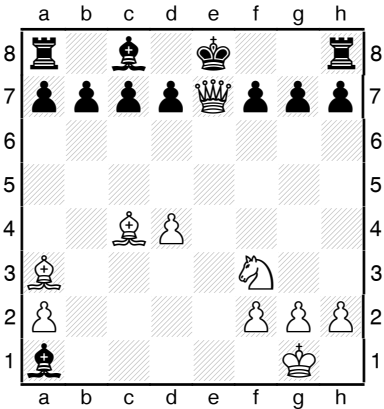
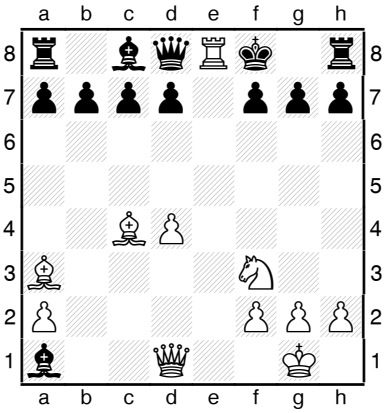
11.

Ac6-e7**12. Ke1xe7+****Şe8-f8?**

Her durumda Siyah kaybediyor ama gururundan vazgeçerek yani Vezirini vererek daha fazla dayanabilirdi. Şimdi Beyazın mat eden iki hamlesi var. **13. Ke7xf7** veya daha artistik...

13. Ke7-e8+!
(diyagram)**Şf8xe8**

ÇİFTE ŞAHTIR: a3'teki Fille ve Kaleyle. Dolayısıyla başka hamle yoktu.

**14. Vd1-e1+****Vd8-e7****15. Ve1xe7#** (diyagram)

Bu iki oyundan, Can merkez mücadelesinde yardımcı olursa nasıl kazanan bir atak yapabileceğinizi gördünüz.

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Tahtanın ortasına iki er koymaya çalışın. 1. e2-e4 e7-e5 hamlelerinden sonra bunu sık olarak Can'ın Doğan'a yardımıyla yapabilirsiniz.

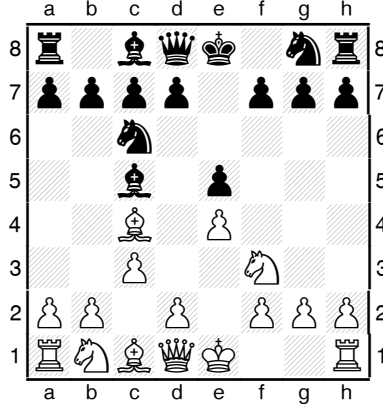
2. Merkez erlerinizi rakip taşları kötü yerlere kovalamak için kullanın. Dersin ilk örneğinde olduğu gibi.

3. Bu tür açılışlarda **GELİŞİM** ve **ŞAH GÜVENLİĞİ** çok önemlidir. Sık olarak hızlı gelişerek ve erleri dert etmeyerek güçlü bir saldırı elde edebilirsiniz.

4. Çok açgözlü olmayın. Güvenliyse taş kazanın ama **GELİŞİMİ** ve **ŞAH GÜVENLİĞİNİ** ihmal etmeyin.

5. Eğer rakibiniz merkeze iki er koymuşsa erleri parçalama fırsatı arayın.

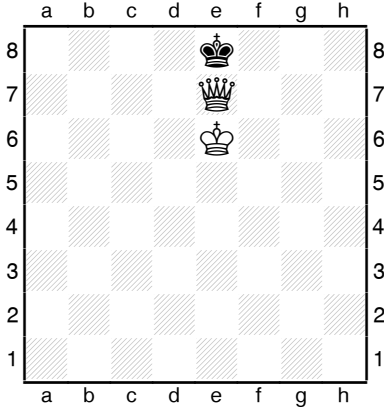
6. Bu açılışı **ÖĞRENİN, HATIRLAYIN, ANLAYIN** ve **OYNAYIN**.



165

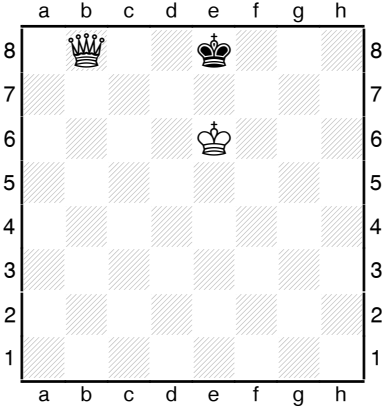
ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ

166

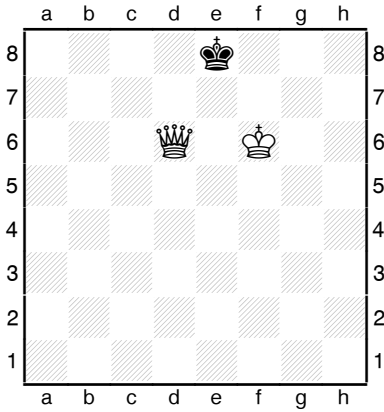


Oyunun sonu gelmiş durumda. Turnuvanın son turu. Sadece Şahınız ve Veziriniz kalmış durumda. Rakibinizin ise tek Şahı var. Belki de eri sürüp Vezir çıkmış durumdasınız. Eğer oyunu kazanırsanız turnuvayı da kazanacaksınız. Bunu yapabilir misiniz? Yandaki konumlar ulaşmaya çalıştığımız ve aynı zamanda sakınmaya çalıştığımız konumlar.

Sol tarafta gördüğünüz konum mattır. **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ!** Eğer Şahı d6 veya f6'ya götürürseniz hala mat mı? Evet! Eğer Veziri d8 veya f8'e götürürseniz hala mat mı? Hayır!



İkinci diyagram daha değişik bir mat türünü gösteriyor: **GIYOTİN**. Bu konumda Vezir yerine Kale olsa yine mat olurdu. Eğer Şahınız f6 veya d6'da olsa hala mat mıdır? Hayır! Eğer Siyah Şah f8'de olsaydı hala mat mıydı? Hayır! Eğer Siyah Şah d8'de olsa mat mıydı? Evet! Beyaz Vezir c7'yi kontrol eder.

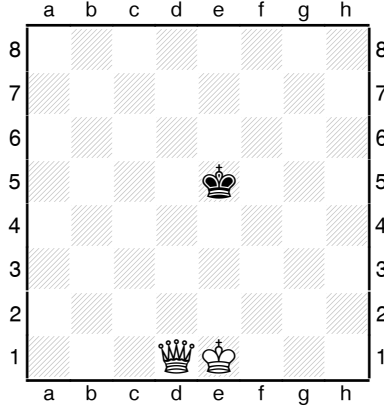


Yandaki diyagramda hamle sırası Siyahta ve **PAT** olmuştur: Berabere! Siyah Şahın gidebileceği hiç bir yer olmadığını kontrol edin. Beyaz Şahı e6, g6, g7 veya g8'e götürün ve konum halâ **PATTIR**. Eğer Şah ve Veziriniz varsa bu tür konumlardan sakınmalısınız.

Şimdi ne yapmanız gerektiğini bildiğinize göre rakip Şahı tahtanın kenarına kovalama ve mat etme yöntemlerini inceleyelim.

Sağdaki konumla başlayacağız.

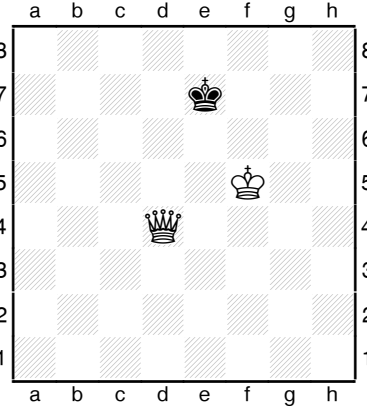
Oyun şöyle devam edebilir. Tahtada siz de oynayın ve nasıl olduğunu görün. Beyaz Vezirini g4'e götürerek rakip Şaha yaklaşıyor. Siyah Şah d5'e gidiyor. Beyaz Vezir şimdi Siyah Şahı öpmek istiyor ama önce Siyah Şah elinden tutmalı bu sebepten Şah d2'ye gidiyor.



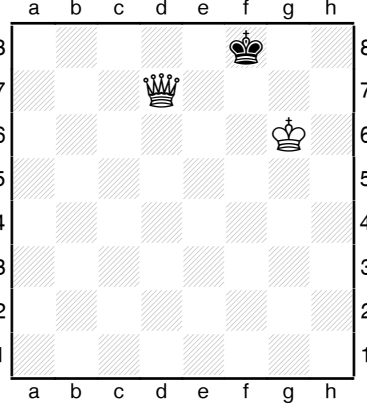
167

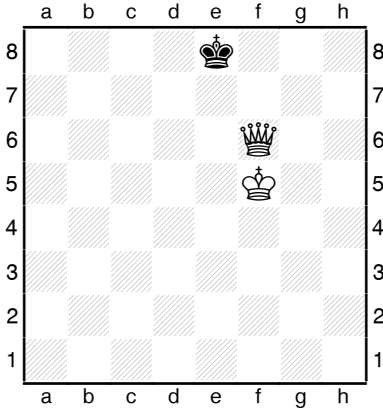
Siyah Şah tahtanın ortasında kalmaya çalışıyor. Dolayısıyla e5'e gidiyor ve Beyaz Şah da d3'e giderek yaklaşıyor. Siyah Şah d5'e dönüyor ve şimdi Beyaz Şah Vezire d4'ten **ÖPÜCÜK** verebilmesi için yeterince yakın (Vg4-f5+ de iyidir). Şah geri gitmeli dolayısıyla e6'ya gider ve Beyaz Şah e4'e gelir.

Yine Siyah Şah geri çekilmeli, bu sefer e7'ye gider ve Beyaz Şah da f5'e gelir. (diyagram)



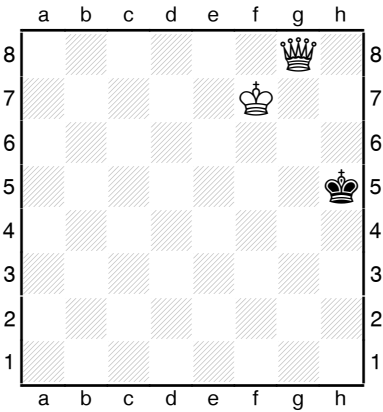
Tahtanın kenarından uzak durmaya çalışan Siyah Şah f7'ye gider. Şimdi Beyaz Vezir yine Siyah Şahı f6'dan **ÖPEBİLİR** ama d7'den şah çekilirse daha kolay olur. Şimdi Siyah Şah tahtanın kenarına yani f8'e gitmek zorunda ve Beyaz Şah yine g6'ya gelir. (diyagram) Zavallı Siyah Şahın gidebileceği sadece bir kare var: g8. Beyazın değişik mat hamleleri var: Vezir c8, d8 veya e8'e gidebilir. Ama bunlar yerine **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜNÜ SEÇER** ve Vezir f7'ye gider.



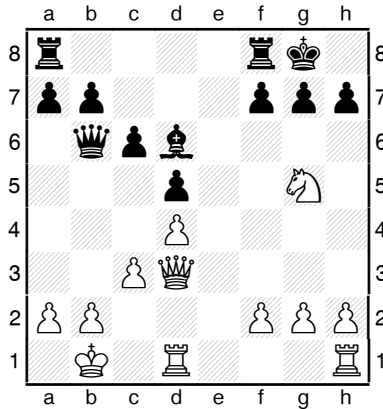


Farzedin ki bu konuma hamle sırası Beyazda iken vardınız. Ne yaparsınız? Eğer **Şf5-e6** yaparsanız sınıfın en kötüsünüz demektir. Tekrar bakın ve göreceksiniz ki **PATTIR**. Bu tür tuzakları engellemenin bir kuralı vardır. **EĞER RAKİP ŞAH TAHTANIN KENARINA GELMİŞSE VEZİRİNİZİ BİR YANDAKİ YATAYA KOYUN**. Öyleyse buradaki Beyaza en kolay kazanç **1. Vf6-g7**'dir ve devamı şöyle olabilir: **1... Şe8-d8 2. Şf5-e6 Şd8-c8 3. Vg7-a7 Şc8-d8 4. Va7-d7#**

İşte yine **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ**.



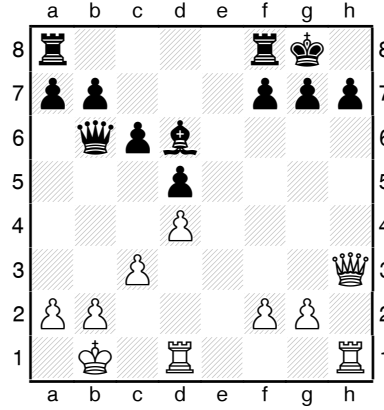
Farzedin ki bu konuma ulaşmak üzere yeni Vezir çıktınız. Hamle sırası da sizde. Kazanca götüren en kısa yol hangisidir. Eğer **Şf7-f6** oynayıp rakip Şahı kovalarsanız beş hamlede mat edersiniz ama en kısa kazanç yolu **Vg8-g3** (Şaha karşı At uzaklığı hamlesi) ile Şahı yukarıya kovalamak: **Şh5-h6** ve artık g6'dan (**ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ**) veya h4'ten mat edilir.



Şahın yanına gelerek mat etme fikri çok yaygındır. Diyagramda Siyah Şah kanadına rok atmış durumda. Beyazın nasıl mat edebileceğini görüyor musunuz? Çok kolay: **Vd3xh7# ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ**. Vezir mat için h5, h4 veya h3'te de olabilirdi.

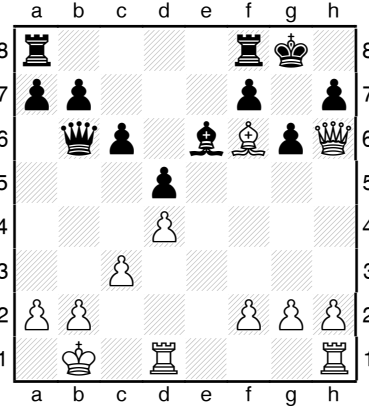
Bu sefer g5'eki At yerine c2'ye Fil koyalım. Bu örnek biraz daha zordur. Cevap ne? Yine **Vd3xh7+**. Bu sefer At değil Fil Vezirin elinden tutuyor ve yine **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ**. Yine Vezir h hattında bir yerde olabilirdi.

Sık olarak Veziri ve Fili aynı çapraza koymak iyidir veya yandaki diyagramda olduğu gibi Vezir ve Kale aynı dikeye konabilir. Burada mat nasıldır? Tabii ki **Vh3xh7**. Vezir d3'te de olabilirdi.



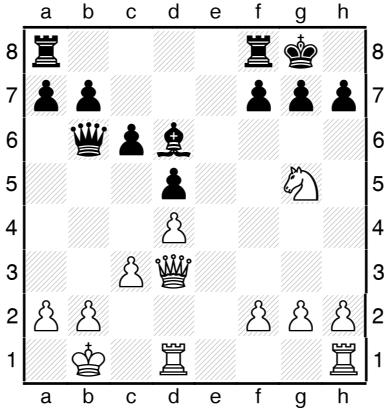
169

Yandaki diyagrama ulaşmak üzere konumu değiştiriyoruz. Siyah Gökhan'ı oynatmak gibi bir hata yaptı ve f6 ile h6'da **KARA DELİKLER** var. Bu **KARA DELİKLERE** Fil ve Vezir yerleşmiş durumda. Beyaz bu durumda nasıl mat edebilir? Başka bir **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ**: **Vh6-g7#** Hamle sırası Siyahta olsa ne yapmalıydı? f8'deki Kaleyle mi oynamalı? Hayır: Vezir hala g7'den mat eder. Aslında bundan kurtulmanın yolu yok. Siyahın yapabileceği tek şey **Vb6xb2** ile matı geciktirmektir.



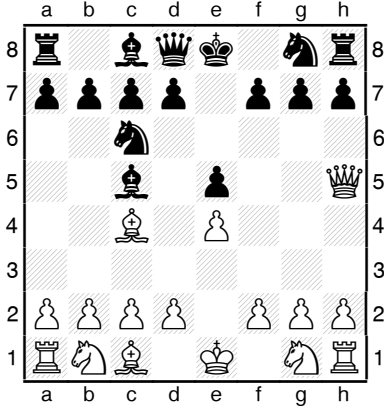
Bu örnekten rok atmışken g erini ilerletmenin ne kadar tehlikeli olduğunu gördünüz. Diğer örneklerimizde olduğu gibi bu mat da sık olarak gerçekleşir. Bunları öğrenin ve unutmayın. Bu sayede bu matlarla pek çok oyun kazanacaksınız.

Bu matlardan nasıl sakınabiliriz? Rok atmamak mı? Hayır - Şahı ortada bırakmak genelde daha tehlikelidir. Yapabiliyorsanız h7'den matı engellemek için f6'da bir At tutmaya çalışın (veya Beyazsanız f3'te At). Eğer bunu yapamıyorsanız Vezirin atağını engellemek için er sürüşü yapmalısınız. Yandaki örneğe tekrar bakarsak, hamle sırası Siyahta ise **f7-f5** veya **g7-g6** yapmalı



ama **h7-h6** olmaz çünkü hala h7'den mat vardır.

Son olarak taşları dizelim ve şu hamleleri oynayalım:



1. **e2-e4** **e7-e5**
2. **Ff1-c4** **Ff8-c5**

İyi ama **Ag8-f6** daha güvenlidir.

3. **Vd1-h5** **Ab8-c6??**
(diyagram)

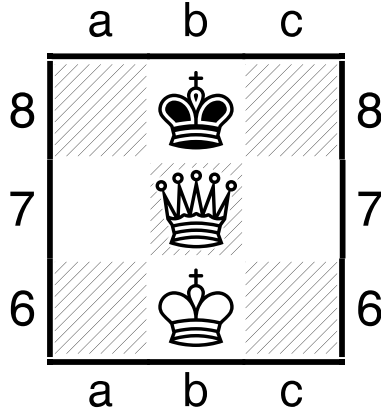
Ve şimdi ne olacağını biliyorsunuz. Evet **ÇOBAN MATIDIR: Vh5xf7#** Bu bir başka **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ** örneğidir. Üçüncü hamlede Siyah matı engellemek için ne yapmalıydı? **g7-g6** olmaz tabii çünkü **Vh5xe5+** (**ÇATAL!**) ve devamında **Ve5xh8** ile Kale kazancı. Beyazın son hamlesi **Vd1-h5 VEZİR ÇATALIYDI: TEHDİT** e5 ve f7. Siyah iki **TEHDİDİ** de engellemeli. Bunu da **Vd8-f6** veya **Vd8-e7** ile yapabilir.

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Şahı, Şah ve Vezirle nasıl mat edeceğinizi bilmelisiniz.
2. Rakip Şah tahtanın kenarındayken patı engellemek için Veziri bir yan dikeye veya yataya koyun. Sonra da Şahınızı mat etmek için yaklaşın.
3. Rok atılmışken h7 ve g7'den matlara dikkat edin. Mat yapmak ve mattan sakınmak için **ŞAT** yapın.
4. Şah kanadına rok attıysanız Atınızı f6'da (f3) tutmaya çalışın.

5. **ÇOBAN MATINI** nasıl engelleyeceğinizi bilin.

6. Bu dersten Vezirin rakip Şaha yaklaştığı zamanlarda ne kadar tehlikeli olduğunu gördünüz. Oyunun erken aşamasında Veziri oyuna çabuk sokmamalısınız. Taşlar değiştiğinde ise Vezirinizi rakip Şaha yaklaştırmaktan çekinmeyin. Sadece gittiği yerin güvenli olup olmadığına dikkat edin.



KIZARMIŞ CİĞER SALDIRISI

Eğer **ÇOBAN MATI** yapmaya çalışırsanız ve rakibiniz bilmiyorsa dört hamlede mat yapabilirsiniz, ama rakip ne yapacağını bilirse de kötü konumda kalırsınız. Bu derste bakacağımız açılıшта **ÇOBAN MATINDA** olduğu gibi kendinizi tehlikeye atmadan 9 hamlede mat yapabilirsiniz..

Oyun şöyle başlar:

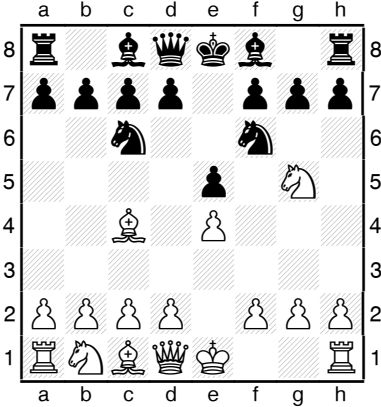
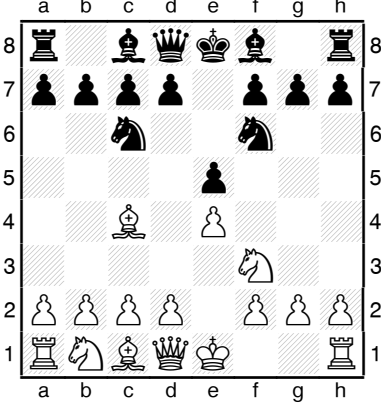
- | | |
|-----------|------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Ag1-f3 | Ab8-c6 |
| 3. Ff1-c4 | Ag8-f6 |
| | (diyagram) |

Siyahın daha önce gördüğümüz diğer hamlesi **Ff8-c5**'dir. Bu iki hamle de iyidir. Eğer Siyahsınız ikisinden birini seçebilirsiniz ama her durumda ne yapacağınızı bilmek zorundasınız. **Ag8-f6 İKİ AT SAVUNMASI** olarak adlandırılır.

Beyazın şimdi tehlikeli saldırgan bir hamlesi var. Bulabilir misiniz? Tavsiye etmeyeceğimiz hamle **Ab1-c3**'tür çünkü Siyah **Af6xe4** oynar ve Beyaz Atı alırsa, **d7-d5** gelir. (**ÇATAL NUMARASI**) Eğer Beyaz **ÇİFTE FATİH** için oynamak isterse önce **d2-d3** oynamalı. (Unutmayın: er, At, Fil, er, At, Fil) **0-0** çok iyi değildir: Siyah er kazanabilir: **Af6xe4**. **d2-d4** Beyaz için iyi bir hamledir ama **e5xd4**'ten sonra ne yapacağını bilmeli. Ama şimdi bakabileceğimiz şu...

4. Af3-g5 (diyagram)

Açılış kurallarından biri şudur: **İYİ BİR SEBEP OLMADAN AÇILIŞTA AYNI TAŞLA İKİ KEZ OYNAMAYIN**. Beyazın



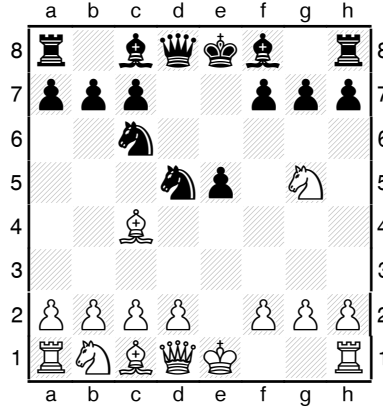
burada iyi bir sebebi var mı? Bazı kuvvetli oyuncular 'evet', bazıları da 'hayır' diyecek. Ama önce hamlenin fikri nedir diye soralım. Evet doğru: Beyaz **Ag5xf7 AT ÇATALI** hamlesiyle Vezir ve Kaleyi **TEHDİT EDECEK**. f7'yi savunabilecek hamle görebiliyor musunuz?

Siyah çatalı engellemek için **Vd8-e7** oynayabilir ama Vezir savunma yapmak için çok değerlidir: Beyaz f7 erini hala alabilir. Tek savunma hamlesi araya kapamaktır.

4... **d7-d5**
5. **e4xd5**

Bu Beyazın en iyi hamlesidir (Fil **TEHDİT ALTINDADIR**) ve Siyahın gözükken hamlesi eri geri almaktır.

5... **Af6xd5**
(diyagram)

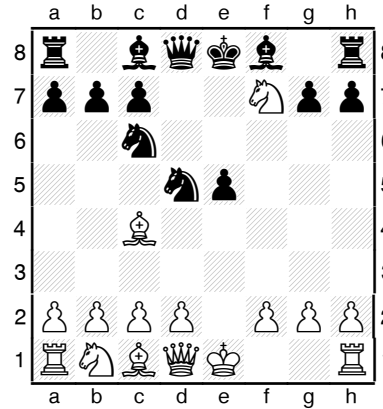


173

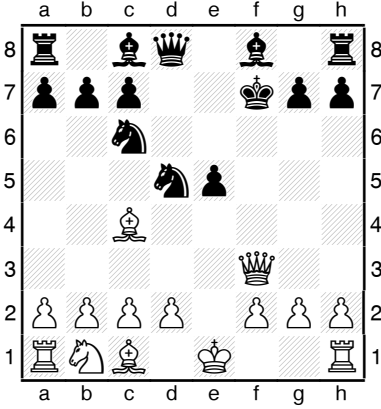
Beyazın şimdi ne oynayacağı ile ilgili bir fikri olan var mı? Eğer daha önce görmediyseniz büyük olasılıkla bulamayacaksınız.

Fc4xd5 iyi bir hamle değildir. **AÇIK** konumlarda yani erlerin değiştiği konumlarda **FİLLER ATLARDAN İYİDİR**. Kesirleri biliyorsanız Fillerin açık konumlardaki değerlerini $3\frac{1}{4}$ veya $3\frac{1}{2}$ verebiliriz. **Vd1-f3** ile d5 ve f7'ye **ÇATAL** atmak cezbedici gözükmekte ama Siyah **Vd8xg5** oynar (Siyahın son hamlesiyle g5'teki Ata **AÇARAK SALDIRDIĞINI** görmektesiniz). **Vd1-h5** hamlesine **g7-g6** vardır. **d2-d4** hamlesi güçlüdür ama bu derste bakacağımız hamle:

6. **Ag5xf7** (diyagram)



Ne oluyor? Beyaz çıldırdı mı? Hayır; iyi bir



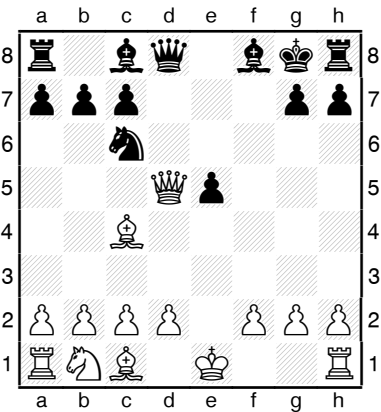
hamledir. Buna **KIZARMIŞ CİĞER SALDIRISI** ismi verilir. (Neden böyle dendiği bilinmiyor. İtalyanca ismi olan **FEGATELLO**'dan çeviridir). Siyahın Vezir ve Kalesine **ÇATAL** atılmış durumda dolayısıyla Siyah Atı almalı.

6... **Şe8xf7**

Beyaz şah çekerek devam eder:

7. **Vd1-f3+** (diyagram)

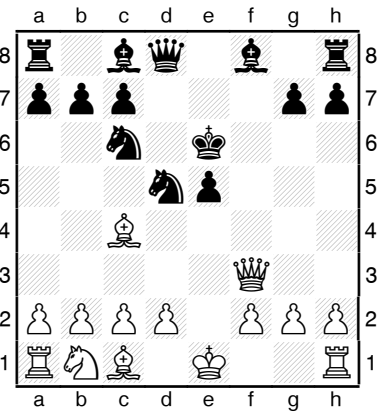
Şimdi bir dakikalığına durun ve Siyahın şaha karşı ne yapacağını düşünün.



Şf7-g8 mi önerdiniz? Bu hamleden sonra Beyaz çabucak kazanır. Nasıl olduğunu görüyor musunuz? Evet, **Fc4xd5+** veya **Vf3xd5+** (diyagram) mata götürür. Bu konumu ilk kez gören oyuncular genelde **Şf7-e8** oynarlar. Beyaz **Fc4xd5** ile devam eder ve **FEDA EDİLMİŞ ATI** geri alır. Eğer şimdi Siyah **Ac6-d4** ile Veziri ve c2'den **ÇATALI** isterse Beyaz ne oynar? **ŞAT** yapın! Evet **Vf3-f7#** ile **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ!** Ve eğer Siyah **Ac6-b4** oynarsa ne olur? **Vf3-f7#** olur yine! Veya **Fc8-d7**'ye ne olur? Yine **Vf3-f7#** var! **Vd8-e7** oynanırsa **Fd5xc6+** ve Siyah alırsa **Vf3xc6** ve **Vc6xa8**. Siyahın en iyi hamlesi **Vd8-f6** ile c6 ve f7'den **TEHDİTLERİ SAVUNMAKTIR** ama Beyaz er önde daha iyi konumdadır. En üstteki diyagrama geri dönersek Beyazın son hamlesi **Vd1-f3+** hamlesinin **ÇATAL** olduğunu görürüz. Siyah Şah tehdidi altındadır ve d5 Atı **TEHDİT ALTINDADIR. Ad5-f6 İMKANSIZ HAMLEDİR** (neden olduğunu görüyor musunuz? **AT AÇMAZDA**) dolayısıyla Siyah Atını kaybetmek istemiyorsa şöyle oynamalı:

7... **Şf7-e6**
(diyagram)

Beyaza ne tavsiye edersiniz?



Yapmayacağımız şey d5'te taşları değiştirmek. Ere karşı At vermiş durumdayız ama Siyah Şah da tahtanın ortasında sıkıntılı durumda. Mat etmek için oynamalıyız. d5'teki Atın **AÇMAZDA** olduğunu unutmayın. At **AÇMAZDAYSA** ne yaparız? Elimizdeki tüm güçle saldırırız. Ata nasıl saldırabiliriz? Evet: b1'deki Atla

8. Ab1-c3 (diyagram)

Siyah d5'i tekrar nasıl savunabilir? c6'daki Atı (öteki açmazda unutmayın) e7'ye veya b4'e götürerek savunabilir. (Büyük olasılıkla iki taraf için de en iyi devam yolu şudur: **8...Ac6-b4 9. a2-a3! Ab4xc2+ 10. Şc1-d1 Ac2-d4**. Kaleyi almak çok risklidir. Sonucunda Beyaz Atı geri alır ama Siyah da konumu savunabilmeli.) Bunun yerine Siyahın farklı bir hamle seçtiği oyuna bakalım. Bu noktada Beyazın a1'deki kalesini çıkartalım. Yandaki diyagram oluşur. İnceleyeceğimiz oyun dahi Amerikalı oyuncu **Paul Morphy** tarafından 1858 yılında oynanmıştır. Rakibi zayıf olduğu için Paul oyunun başında bir Kale avans veriyor. (diyagram)

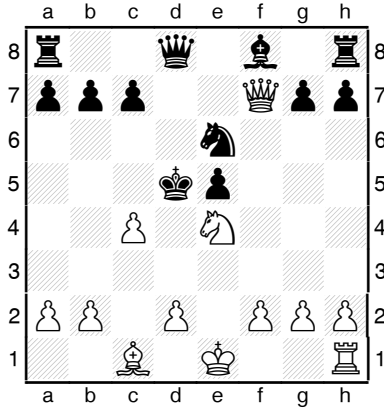
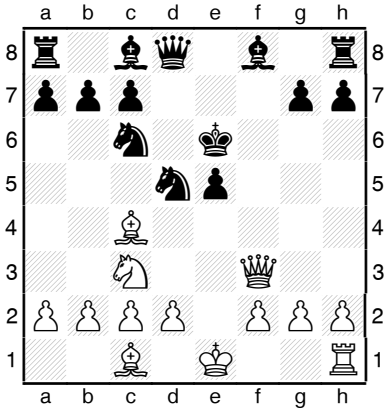
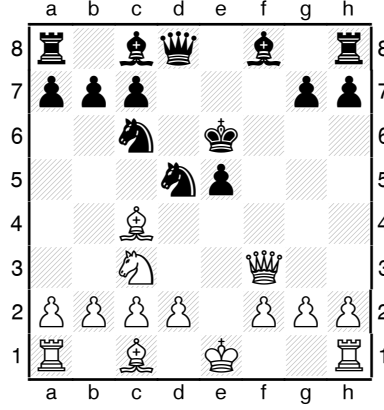
- 8... **Ac6-d4**
 9. **Fc4xd5+** **Şe6-d6**
 10. **Vf3-f7**

TEHDİT nedir? **Ac3-e4#!** Öyleyse Siyahın c2'yi almaya vakti yok.

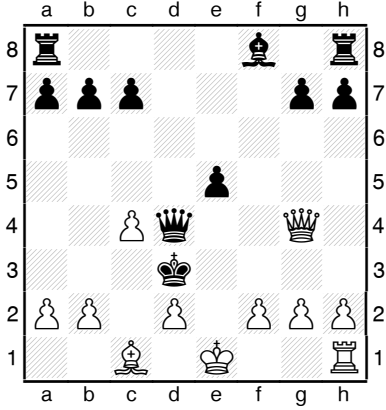
- 10... **Fc8-e6**
 11. **Fd5xe6** **Ad4xe6**
 12. **Ac3-e4+**

Siyah Şah örümceğin ağına yakalanan bir sinek gibi.

- 12... **Şd6-d5**
 13. **c2-c4+** (diyagram) **Şd5xe4**



176



Daha da belaya batıyor.

14. Vf7xe6

Vd8-d4

15. Ve6-g4+

Şe4-d3

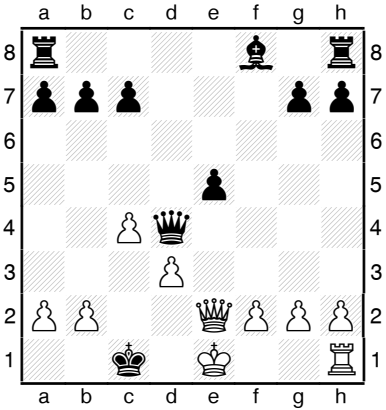
(diyagram)

Tahtanın aşağısına bir adım daha.

16. Vg4-e2+

Şd3-c2

Ve bir adım daha aşağıya. Siyah belki de Şahını tahtanın ucuna getirince Vezir çıkabileceğini sanıyor.



17. d2-d3+

Şc2xc1??

(diyagram)

Şc2-b1'den sonra oyun sürer. Ama şimdi Beyaz bir anda kazanabilir. Nasıl acaba?

Siyah h1'deki Beyaz Kalenin atış alanına girmiş durumda. Bir hamlede mattır ama garip biçimde pek çok insan göremiyor.

18. 0-0#

Tamamıyla kurallar dahilinde! Aynı anda rok atmak, şah çekmek ve mat etmek mümkün! Eğer dikkatli bakarsanız oyunun İDAM MANGASI ile bittiğini görürsünüz: Vezir nöbet tutarken Kale ölümcül atışı yapıyor.

Siyah eğer şanslıysa KIZARMIŞ CİĞER SALDIRISINDAN kurtulabilir ama cesur olmalısınız ve iyi savunma yapmalısınız. Siyah Kızarmış Ciğer'den bir veya iki er feda ederek kurtulabilir.

İşte nasıl olacağı. Açılış hamlelerini hatırlıyor musunuz?

1. e2-e4

e7-e5

2. **Ag1-f3** **Ab8-c6**
 3. **Ff1-c4** **Ag8-f6**
 4. **Af3-g5** **d7-d5**
 5. **e4xd5** (diyagram)

Siyahın burada pek çok değişik hamlesi var. **5...Ac6-d4** ilginçtir ve **5...b7-b5** **6. d5xc6**'ya **6...b5xc4** veya **6. Fc4xb5**'e **6...Vd8xd5** planlamaktadır. Ama burada en popüler devam yolu...

- 5... **Ac6-a5**

Evet **GENELDE** kenardaki At sakat Attır ama bu bir istisna. Burada Siyah Fili **TEHDİT EDEREK** zaman kazanıyor. Şimdi hızlıca oyunun nasıl devam edebileceğine bakalım:

6. **Fc4-b5+** **c7-c6**
 7. **d5xc6** **b7xc6**
 8. **Fb5-e2** (diyagram)

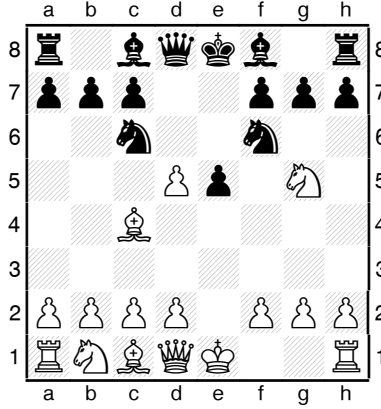
En sık oynanan hamle. Aksi halde Fil hedef haline gelebilirdi.

- 8... **h7-h6**
 9. **Ag5-f3** **e5-e4**

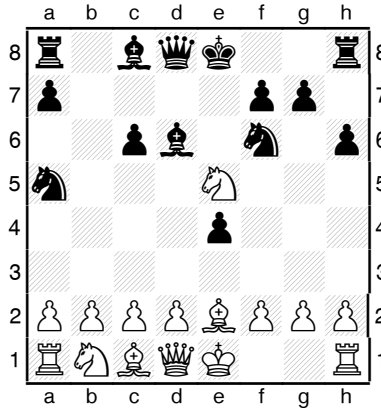
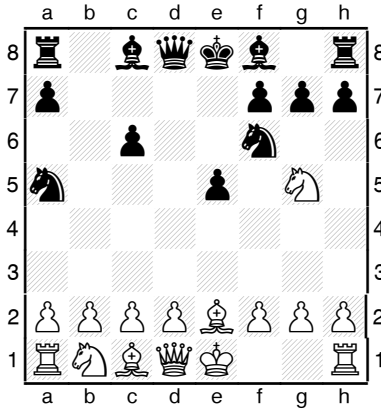
Siyahın erlerini Atı kenara kovalamak için nasıl kullandığına dikkat edin.

10. **Af3-e5** **Ff8-d6**
 (diyagram)

Şimdi Beyaz Atını **d2-d4** veya **f2-f4** ile savunabilir. Her durumda Siyahın en iyi hamlesi geçerken almaktır. Geçerken alma kuralını unutmadınız değil mi? Beyaz er öndedir ama Siyah da gelişim öndedir ve kuvvetli bir saldırı düzenleyebilir.



177



Bu devam yollarını hatırlamaya çalışın ve oyunlarınızda deneyin.

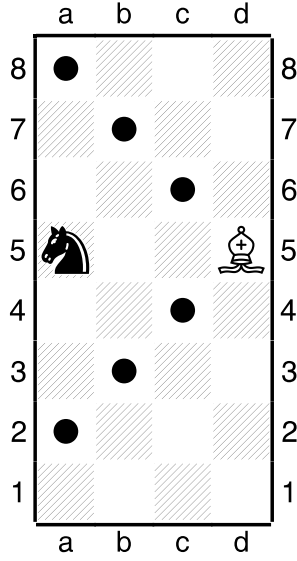
YARDIMCI İPUÇLARI

1. Bazı açılışların hamlelerini tahta başında bulmak çok zordur. Eğer **ÖĞRENİR, HATIRLAR** ve **ANLARSANIZ** bu derste gösterilen açılışlarla arka arkaya oyunlar kazanabilirsiniz. Bunları **EZBERLEMELİ, HATIRLAMALI VE EN ÖNEMLİSİ** neden oynadıklarını **ANLAMALISINIZ**.

2. Açık konumlarda Filler Atlardan daha iyidir. İyi bir sebep olmadan Fille Atı değiştirmeyin.

3. Saldırıyorsanız mümkünse taş değiştirmeyin. Tahtada ne kadar çok taş olursa rakibi mat etmek o kadar kolay olur.

178



Sakat At
ve
İyi Fil

ER VEZİR OLUYOR

Sağ taraftaki diyagrama bakalım. Emrah Vezir olabilecek mi? Veya Siyah Şah onu durdurabilecek mi?

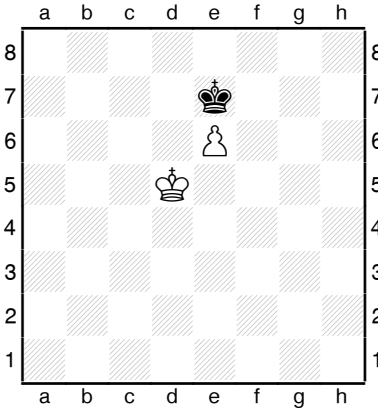
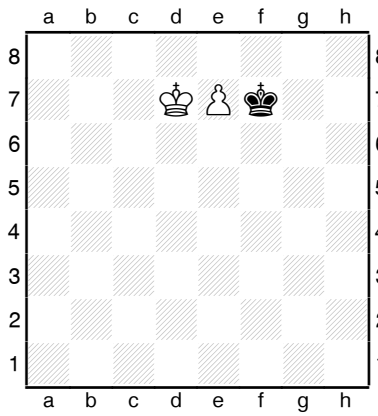
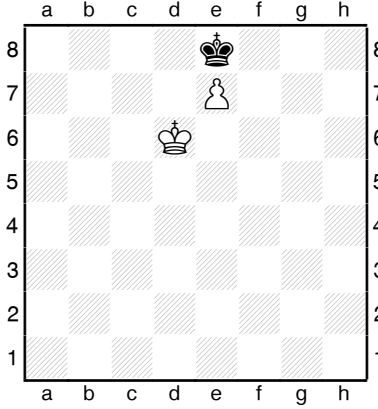
Eğer 'evet' diye cevaplandırdıysanız. Tam olarak doğruyu söylemiş sayılmazsınız. Eğer 'hayır' diye cevaplandırdıysanız yine tam olarak doğruyu söylemiş sayılmazsınız.

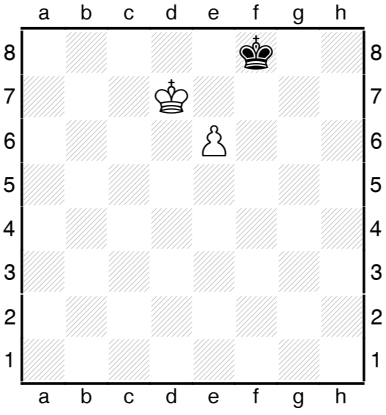
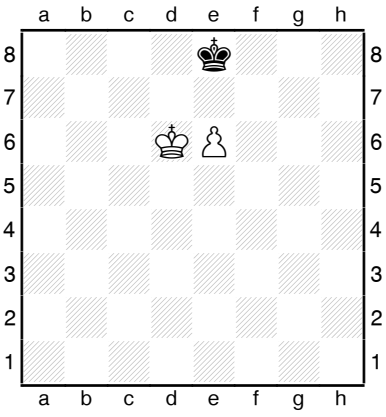
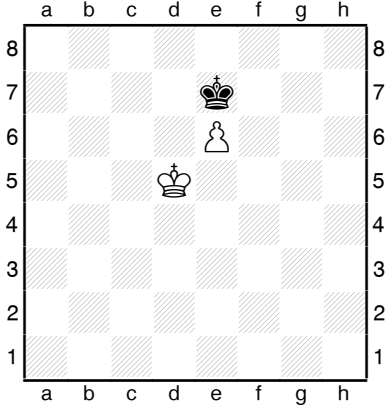
Doğru cevap şudur: Hamle sırasının kimde olduğuna bağlı. Eğer hamle sırası Beyazda ise iki seçenek var. **Şd6-e6** oynayarak Emrah'ı koruyabilir ama bu **PATTIR**. Veya Şahını Emrah'tan uzaklaştırabilir. Bu sefer de Siyah Şah Emrah'ı alır. Yine berabere.

Ama eğer hamle sırası Siyahta ise çok farklı olur. Siyahın sadece bir hamlesi var: **Şe8-f7**. Sonrasında Beyaz **Şd6-d7** (diyagram) oynar ve şimdi Vezir çıkma karesi Şah tarafından kontrol edildiğinden Emrah bir sonraki hamlede Vezir olur. Vezir ve Şah ile de ne yapacağımızı biliyorsunuz değil mi? Bu konum **ÇOK ÖNEMLİDİR**. Tekrar bakın ve anladığınızdan emin olun.

Yukarıda anlatılanlarda bir gariplik fark ettiniz mi? Satranç oynarken genelde hamle sırasının sizde olmasını istersiniz. Ama oyun sonlarının gizemli dünyasında bazen hamle sırasının sizde olmaması daha iyidir. Bu tür konumlar için komik gözüken Almanca bir kelime var. **ZUGZVANG**. Bu konumlarda hamle sırasını rakibe vermek istersiniz ama satrançta böyle bir şeye izin yok!

Tüm taşları bir kare geriye götürürsek yandaki konuma ulaşırız. Şimdi ne olur? Emrah bu sefer Vezir olabilecek mi? Bu konumda hamlenin kimde olduğu önemli değildir.





Hamle sırası Beyazda ise sadece **Şd5-e5** oynayabilir ve de bu sonucu değiştirmez. Dolayısıyla hamle sırasının Siyahta olduğunu düşünelim.

Siyahla ne oynarsınız? Emrah'ın Vezir olmasını engelleyebilir misiniz? **BU SATRANÇTA EN ÖNEMLİ KONUMLARDAN BİRİDİR. BU YÜZDEN CEVAPTAN EMİN OLUNUZ.**

Siyahın bu konumda dört hamlesi var. Şahı f6, d8, e8 veya f8'e gidebilir. Önce **Şe7-f6**'ya bakalım. Beyaz **Şd5-d6** oynar. Artık Şah istediği gibi erin yanına geçmiştir. Beyazın sonraki üç hamlesi **Şd6-d7**, **e6-e7** ve **e7-e8=V** olacaktır. Siyahın bunu engellemek için yapabileceği bir şey yok. Şimdi **Şe7-d8**'i deneyelim Beyaz yine **Şd5-d6** oynar. Siyah **Şd8-e8** oynar. Beyaz erini sürer: **e6-e7**. Şimdi dersin ilk diyagram konumuna ulaştık ve **HAMLE SIRASI SİYAHTA**. Hatırlayacağınız gibi Beyaz kazanır. Eğer ilk hamlede **Şe7-f8** oynarsa aynı şey olur. Şimdi üst diyagrama dönelim ve **Şe7-e8** oynayalım. Yine Beyaz **Şd5-d6** oynar (diyagram). Yine durun ve sonraki hamlenizi düşünün. **Şe8-d8** mi yoksa **Şe8-f8** mi?

Eğer Şah d8'e giderse Beyaz **e6-e7+** oynar, Siyah Şah e8'e döner ve ik diyagrama ulaşırsınız. Hamle sırası **BEYAZDADIR**. Ne olduğunu hatırlıyor musunuz? Berabere. Ama **Şe8-f8** aynı sonucu vermez. Şimdi Beyaz berabereye götürecek **e6-e7+** hamlesini yapmaz. Bunun yerine **Şd6-d7** (diyagram) oynar ve Vezir çıkar. En üstteki diyagramda konumuna dönersek, Siyahın berabere yapan tek hamlesi **Şe7-e8**'dir. **EĞER RAKİBİNİZİN ALTINCI YATAYDA ŞAHINIZ TARAFINDAN ÖNÜ KAPATILMIŞ BİR ERİ VARSA O ERİN VEZİR ÇIKMA KARESİNE GİDİNİZ.** Bu çok önemli! Unutmayın!

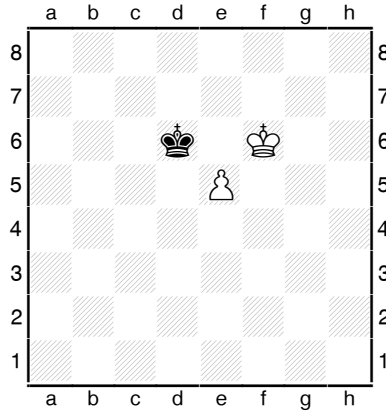
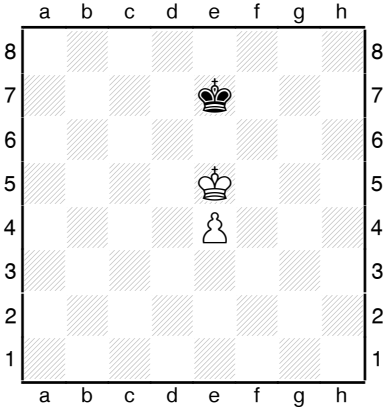
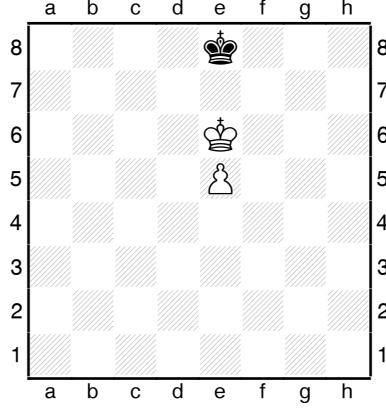
Bir sonraki diyagramda Beyaz Şah erin önündedir. Bu konumda ne olur? Beyaz kazanır mı yoksa berabere mi? Hamle sırasının kimde olduğu önemli mi?

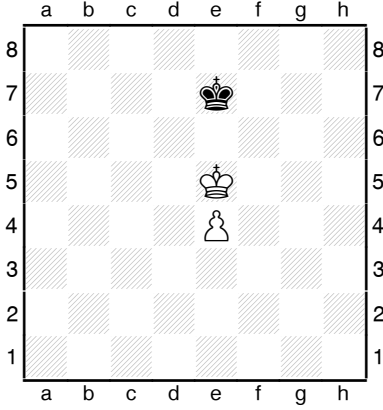
Önce Beyazı oynatalım. **1. Şe6-d6 Şe8-d8** **2. e5-e6 Şd8-e8** **3. e6-e7** ve hamle sırası Siyahta olacak şekilde dersimizin ilk diyagramına ulaştık. Sonucun ne olduğunu biliyor musunuz? Beyaz kazanır: Emrah iki hamlede Vezir olur. Siyah ilk hamleyi yaparsa ne olur? Diyagrama dönün ve yine başlayın. **1...Şe8-d8** **2. Şe6-f7** (kenara gidip Vezir çıkış karesini kontrol ediyor) **2...Şd8-d7** **3. e5-e6+** ve iki hamle içerisinde Emrah Vezir olur. Öyleyse er beşinci yataydaysa ve Şah da önündeyse hamle sırası kimde olursa olsun kazançtır.

Şimdi herşeyi yine bir hamle geriye götürelim ve yandaki konumu oluşturalım. Bir fark var mı bakın. Emrah bu sefer Vezir olabilecek mi? Yoksa Siyah, eri durdurabilecek mi?

Hamle sırasının Beyazda olduğunu düşünelim. **1. Şe5-d5 Şe7-d7** (en iyi hamle. Neden olduğunu biliyor musunuz? Eğer Şah f7'ye giderse Beyaz d6 ile yana geçerek kazanır ve Şah geri giderse Beyaz da ileri gider) **2. e4-e5 Şd7-e7** **3. e5-e6** ve hamle sırasının Siyahta olduğu bildiğimiz bir konuma ulaşıyoruz. Siyahın sonraki hamlesinin ne olduğu hatırlıyor musunuz? Evet doğru. **Şe7-e8** berabere yapan tek hamledir.

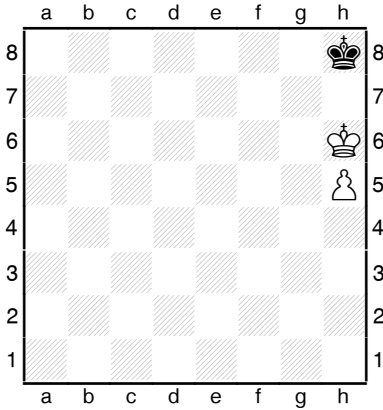
Şimdi hamle sırası Siyahta iken deneyelim. (orta diyagram) **1...Şe7-d7** **2. Şe5-f6** (Şimdi Beyaz yana geçebilir) **2...Şd7-d6** **3. e4-e5+** (diyagram) **Şd6-d7** **4. Şf6-f7** (Vezir çıkış karesini kontrol ediyor) ve Beyaz yeni bir Vezire sahip olur. Öyleyse bu konumda hamle sırası Beyazda ise berabere, Siyahta ise Beyaza kazançtır. Bir başka **ZUGZVANG** konumu.





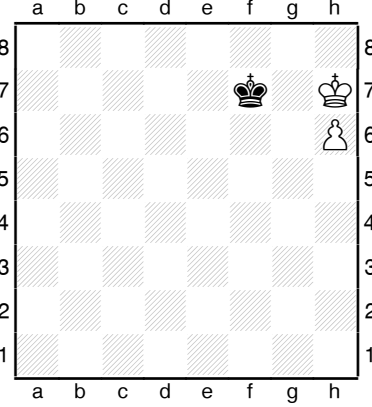
Aşağıdaki diyagram oyun sonunda bir başka önemli fikri öğretir. Şahların karşılıklı olarak durduklarını ve aralarında bir kare olduğunu görüyorsunuz. Böyle konumlar oluştuğunda hamle sırasına sahip olmayan taraf için "**OPOZİSYONDADIR**" denir. Bu genelde bir avantajdır ve eğer rakip hamle yaparsa size yol vermek zorunda olduğu anlamına gelir. Öyleyse Siyah Şahını kenara çekmeli. Bu da Beyaz Şaha yana geçme imkanı verir. Ama eğer Beyaz önce oynarsa, nereye giderse gitsin Siyah Şah, Beyaz Şahın önüne geçerek ona yol vermez. Hamle sırası Beyazda iken tekrar inceleyelim. Daha önce gördüğümüz gibi **1. Şe5-d5** hamlesine Siyah **Şe7-d7** oynar ve **OPOZİSYONU** sağlar ama bunun yerine **Şe7-f7** hamlesi **Şd5-d6** üzünden hata olur ve Beyaz yana geçer. Benzer şekilde Beyaz **1. Şe5-f5** oynarsa Siyah ne yapmalı? Bu sefer **Şe7-d7** oynamaz (Şf5-f6'ya izin verir), **Şe7-f7** oynayarak **OPOZİSYONU** sürdürür.

Şu ana kadar gördüğümüz konumlar a-eri ve h-eri dışında hep geçerlidir. Köşe erleri yani a ve h eri söz konusu olduğunda konumlar rakip Şah, erin önündeyse hep beraberdir.



Örneğin bu tür konumlar a ve h eri dışında kazançtır ama burada berabere: **1. Şh6-g6** **Şh8-g8** **2. h5-h6** **Şg8-h8** **3. h6-h7** ve pattır. Siyah kenara oynayamaz çünkü 1-hattı yoktur!

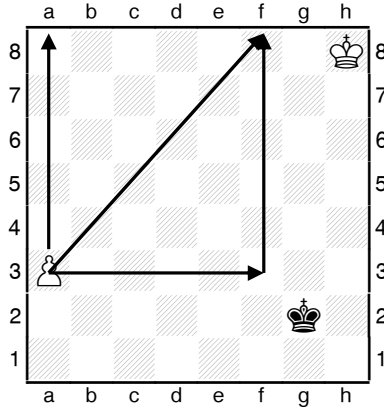
Bir sonraki örneğimizde Beyaz Şah, Vezir çıkış karesini kontrol etse bile beraberdir. **1. Şh7-h8 Şf7-f8 2. h6-h7** ve bu sefer Beyaz pat olmuştur. Hamle sırası Siyahta ise **1...Şf7-f8** ve Beyaz **Şh7-g6**'dan sonra da Siyah pat olur. Yalnız bu konumda dikkatli olmalı Siyah **1...Şf7-f6** oynarsa hata olur. Beyaz **2. Şh7-g8** oynar ve er Vezire çıkar. Siyah h eri karşısında Şahını f7'ye getirdiğinde her zaman berabere olur.



183

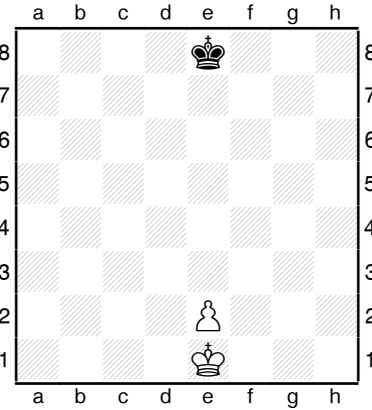
Son olarak rakip Şahın eri yakalayamadığı konumlar vardır.

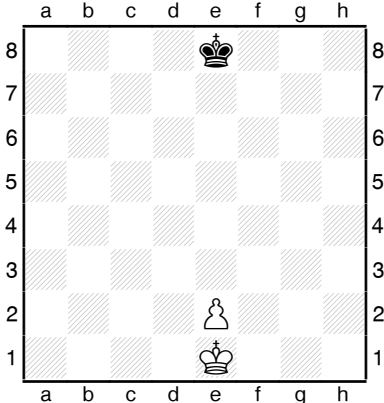
Siyah Şah bu konumda a erini yakalayabilir mi? (orta diyagram) Bunu bulmanın en kısa yolu erin Vezir çıkış karesine kadar bir kare çizmektir. Eğer Siyah Şah bu karenin içine girebilirse eri yakalayabilir. Öyleyse Siyah bu konumda **Şg2-f3** oynayarak ere yetişebilir. Ama eğer hamle sırası Beyazda olsa Siyah Şah eri yakalayamazdı. Tahtada oynayın ve ne olduğunu görün.



Son olarak yandaki diyagrama bakalım. e eri ilk karesinde ve Vezir olma hayali kuruyor. Bakalım bu gerçekleştirebilecek mi?

Eğer hamle sırası Beyazda ise doğru bir oyunla Beyaz her zaman kazanır. Fikir Şahı erin önüne getirmektir. Rakip **OPOZİSYONU** alırsa da er hamlesi yaparak **OPOZİSYONU** ele geçirirsiniz ve yana geçerek Vezir çıkış karesini ele geçirirsiniz.

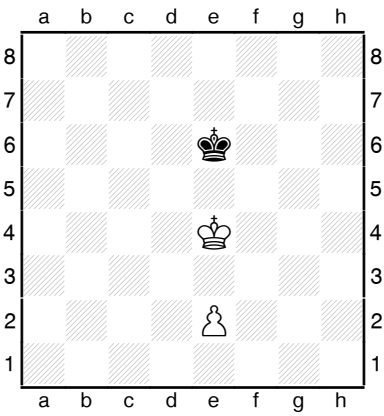




İşte size bir örnek:

1. Şe1-d2 Şe8-d7
2. Şd2-e3

Beyaz erin önüne geliyor.



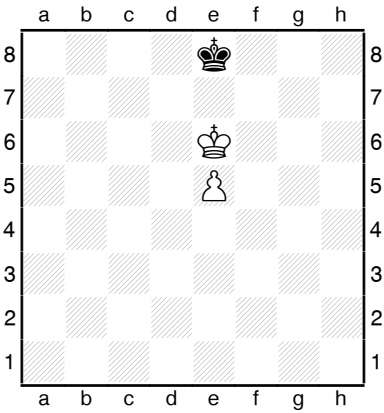
- 2...
3. Şe3-e4 Şd7-d6
3. Şd6-e6 (diyagram)

4. e2-e3!

Anahtar hamle. Beyaz **OPOZİSYONU** alıyor ve Siyah Şahı yol vermeye zorluyor.

- 4...
5. Şe4-d5 Şe6-f6

Beyaz erin yanına geçiyor.



- 5...
6. Şd5-e5 Şf6-e7
7. Şe5-f6 Şe7-d7
8. e3-e4 Şd7-e8
9. e4-e5 Şe8-f8
10. Şf6-e6! (diyagram)

Bu konumun hamle sırası Siyahta iken berabere olduğunu hatırlarsınız. Son hamle yerine **10. e5-e6** berabere olurdu. Öyleyse bu oyun sonunda hep dikkatli olmalısınız. Her konumda oynamadan önce ne olduğunu anlamaya çalışın.

Son olarak şunu söyleyelim. Sadece Şahların ve erin olduğu konumların ne kadar

karışık olduğunu gördünüz. Bir de tahtada bir sürü taşın olduğunu düşünün!

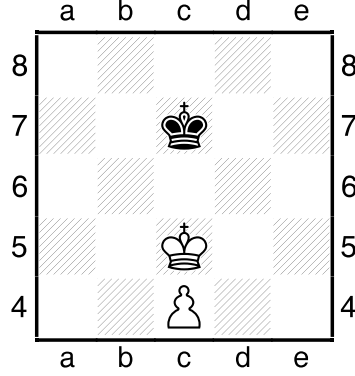
YARDIMCI İPUÇLARI

1. Tek bir fazla er bile kazanca yetebilir. Bu yüzden oyun boyunca iyi bir sebep olmadan taş olarak altta kalmamaya çalışın.

2. Tahtada az taş kalması hızlı oynayabileceğiniz anlamına gelmez. Aksine daha ileriyi hesaplamaya çalışmalısınız.

3. Unutmayın: Eğer **İKİNCİ YATAYDA** Şahınız varsa ve rakibin eri **ALTINCI** yatayda ise Şahınızı **ERİN VEZİR ÇIKMA KARESİNE GİTMELİSİNİZ. BU, SATRANÇTAKİ EN ÖNEMLİ KURALDIR. SAKIN UNUTMAYIN!**

4. **OPOZİSYON:** Eğer Şahınız rakip Şah'tan **İKİ KARE** uzaktaysa ve hamle sırası rakipteyse **OPOZİSYON SİZDE DEMEKTİR.** Pek çok oyunda kazancı veya kaybı belirleyen **OPOZİSYONDUR.**



SAPTIR VE YOK ET

Ne sıklıkla kendinize "Keşke şöyle olsaydı." "Keşke şu taş şurada olmasaydı mat ederdim." veya "Vezir orada olmasa Vezir ve Şaha ÇATAL atardım." diyorsunuz. Satrançta dileklere başarılı olamazsınız ama yeterince çalışırsanız hayalleriniz gerçekleşebilir.

Bu derste iki satranç terimi öğreneceğiz: **SAPTIRMA** ve **YOK ETME**.

Eğer bir taşı ona saldırarak veya zorlayarak başka bir yere gitmeye zorlarsanız buna **SAPTIRMA** denir.

Yandaki diyagrama bakın. **Vh4xh7# (ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ)** yapmak ister misiniz? Bunu engelleyen ne? f6'daki Siyah At. Bu Attan nasıl kurtuluruz?

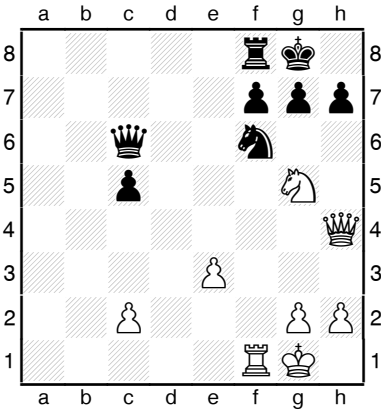
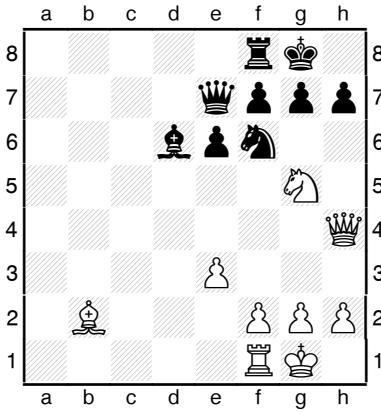
Çok basit. Basitçe alırız: **Fb2xf6 (YOK ET!)** ve Siyah da Vezir veya erle alırsa **Vh4xh7#** gelir.

Bir sonraki örneğimizde konumu hafifçe değiştireceğiz. Şimdi ne oynarsınız? Hamle sırası yine Beyazda.

Sorun değil. **Kf1xf6 (YOK ET)** h7'den matı ve c6'daki Veziri tehdit etmekte. Siyah en iyi ihtimalle Vezir altta kalacak.

Tabii ki Kale Attan daha değerlidir ama burada önemli değil. Biraz ileriye görebilerseniz bu konuları rahatlıkla çözebilirsiniz.

186



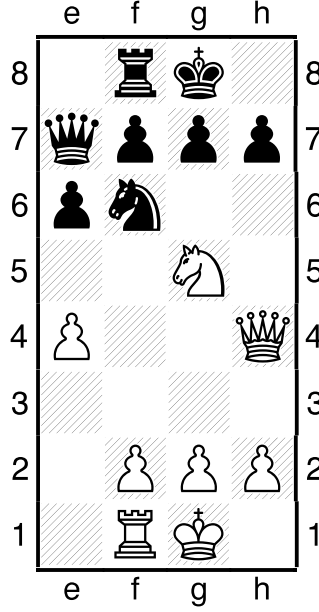
Taşları biraz değiştirip yandaki konumu oluşturalım. Tahtanın sol tarafında işimiz yok. Beyaz burada nasıl oynamalı?

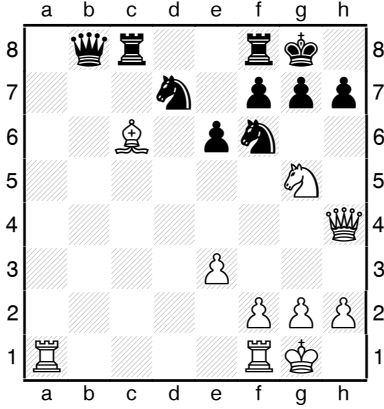
Yine f6'daki Atı uzaklaştırıp h7'den mat etmek istiyoruz. Atı alamayız ama onu tehdit edebiliriz. Hamle **e4-e5**. Eğer At kaçarsa yine **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜDÜR**. Eğer Siyah **h7-h6** ile matı önler ve Beyaz Atı **TEHDİT** ederse ne olacağını görüyor musunuz?

İleriyi hayal etmeye çalışın. Her hamleden sonra konumu gözünüzde canlandırın. Beyaz Atı alabilir: **e5xf6**. Şimdi Siyah Vezir **TEHDİT** altında ama Beyaz At alınabilir: **h6xg5**. Beyaz Siyah Veziri alır: **f6xe7** ve Siyah da Beyaz Veziri alır: **g5xh4**. Şimdi Beyazın **e7xf8=V+** hamlesi var. Siyah da **Şg8xf8** oynamak zorunda. Burada hesaplamayı kesiyoruz. Taşları oynatmadan iki oyuncunun da kaçır taşı kaldığını söyleyebilir misiniz? Beyazın Kalesi ve 3 eri var, Siyahın ise sadece 4 eri var.

Yalnız hesaplanması gereken başka bir devam yolu daha vardır. Yine Beyaz **e4-e5** oynar ve Siyah **h7-h6** ile cevap verir. Beyaz Atı **e5xf6** ile alır ve Siyah bu sefer **Ve7xf6** oynar. Taşları oynatmadan gözünüzde canlandırabiliyor musunuz? Siyah ne tehdit ediyor? Evet, ya **h6xg5** ya da **Vf6xg5**. Beyaz Atını nereye kaçmalı? Atın **AÇMAZDA** olduğunu görüyor musunuz? Eğer Beyaz Atıyla oynarsa Siyah rakip Veziri alır. Beyaz Atını Vezirini koruyabilecek şekilde kaçabilir mi? Evet f3'e gidebilir. Sonuçta Beyaz ere karşı At kazanmış olur.

Eğer bu devam yollarını taşları hareket ettirmeden takip edebiliyorsanız, iyi bir satranççı olma yolunda ilerliyorsunuz demektir. Bu tür şeyleri oyun oynarken de her zaman yapmalısınız.



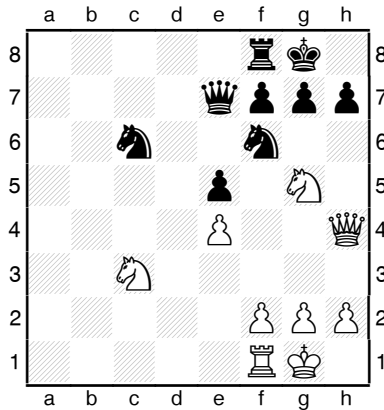


Neyse "**SAPTIR** ve **YOK ET**"e geri dönelim ve işte sonraki örneğimiz.

Bu sefer birkaç taş ekledik ve tüm tahtayı önümüze koyduk. Beyaz için önerilerinizi alalım.

Beyaz "Eğer f6'da Siyah At olmasa harika olurdu. Ama onu alamam ve ona saldırıram. Ne yapmalıyım?" diye düşünüyor. **ŞAT** yapın ve d7'den alışı fark edeceksiniz: **Fc6xd7 (SAPTIR!)** Şimdi Siyah alırsa ne olacağını biliyorsunuz: **Vh4xh7#** Ve almazsa da bedava At gitmiş olur.

Bu tür konumlarda f6'daki Siyah Atın **AŞIRI YÜKLENİLMİŞ** olduğunu söyleyeceğiz. At **AŞIRI YÜKLENİLMİŞ TAŞTIR**. Belki siz zekisiniz ve aynı anda iki iş yapabilirsiniz ama satranç taşları yapamaz. Siyah At d7 ve h7'yi aynı anda savunmak zorunda. Atın bir işi yapmasını zorlayarak diğer işi yapmasını engelliyoruz. Tüm tahtaya bakmayı öğrenin ve taşlar arasındaki ilişkiyi iyi anlamaya çalışın.



Taşların yerlerini değiştirin ve sonraki diyagramımızı dizin. Şimdi ne oynarsınız?

Bu sefer cevap **Ac3-d5. (SAPTIR!)** Bu **AT ÇATALIDIR** ve e7'deki Veziri ve f6'daki Atı **TEHDİT ETMEKTE**. Siyah **Af6xd5** oynarsa Beyaz ne yapar? Evet **Vh4xh7#**. Ve Siyah Vezirini d8'e kaçarsa ne olur? Şimdi **Ad5xf6+ (YOK ET!)** oynarız. **ŞAH TEHDİDİR** dolayısıyla **h7-h6** hamlesine vakit yok. Siyah Atı erle veya Vezirle alsaydı veya Şahını h8'e kaçsa da **Vh4xh7#** ile sonuç aynıdır.

Şimdi taşları dizelim ve kısa bir oyuna bakalım:

1. e2-e4

d7-d5

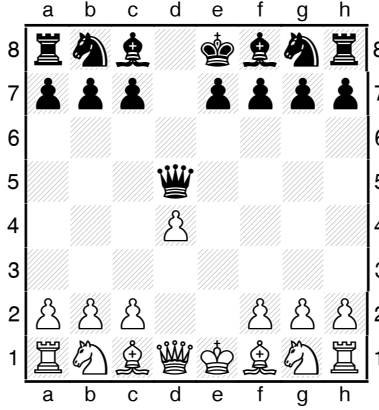
Buna **MERKEZ KARŞI SAVUNMASI** veya **İSKANDİNAV SAVUNMASI** denir. Siyahlar Veziriyle ne yaptığına çok dikkat etmeli.

2. e4xd5

Vd8xd5

3. d2-d4 (diyagram)

Beyaz burada genelde **Ab1-c3** oynar ve Vezire saldırarak **ZAMAN** kazanır.



3...

Ab8-c6

4. Ag1-f3

Fc8-g4

5. Ff1-e2

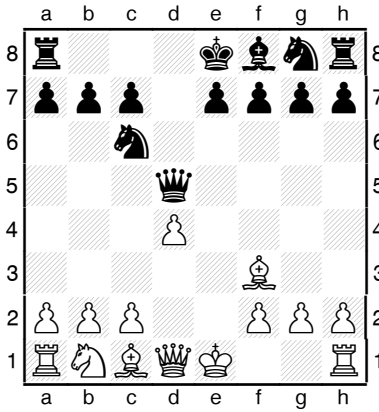
Şimdi Siyah bir fırsat görüyor. Savunucusunu **YOK EDEREK** d erini kazanabilir. Öyle mi acaba?

5...

Fg4xf3

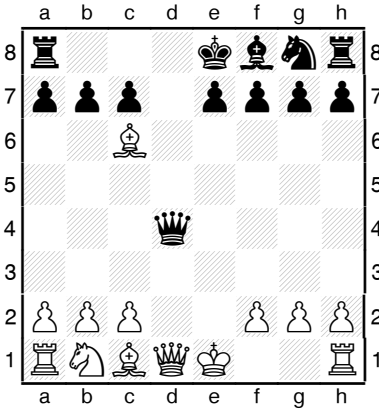
6. Fe2xf3 (diyagram)

Burada Siyah olduğunuzu düşünün. d4'teki eri almak iyi fikir mi? Hesaplamaya başlayın.

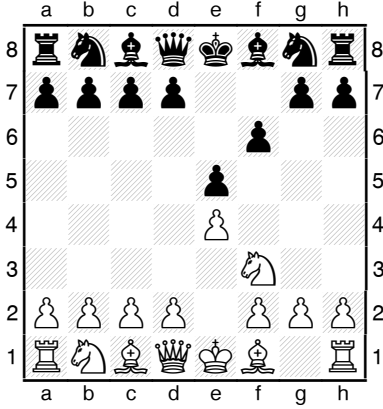


Belli ki **Ac6xd4** hamlesi **Ff3xd5** yüzünden kötüdür. **Vd5xd4** nasıl acaba? **Vd1xd4**, **Ac6xd4**, **Ff3xb7** ve devamında Siyah için **Ka8-b8** veya **Ad4xc2** hamlesinin mi iyi olduğunu düşünmeye başladınız? Öyleyse boşa vakit harcıyorsunuz. **Vd5xd4**'ten sonraki konuma gidin ve **ŞAT** yapın. Hala görmediniz mi? Beyaz basitçe **Ff3xc6+** (**YOK ET**) oynar (diyagram) ve devamında **Vd1xd4** alıp Vezir fazla kalır!

İşte **ŞAT** buna yarar: **ŞAH ÇEKİŞLER**, **ALIŞLAR TEHDİTLER**. Tam bu sırada! Şah çekişler en zorlayıcı hamlelerdir. Dolayısıyla önce onlara bakmalısınız.



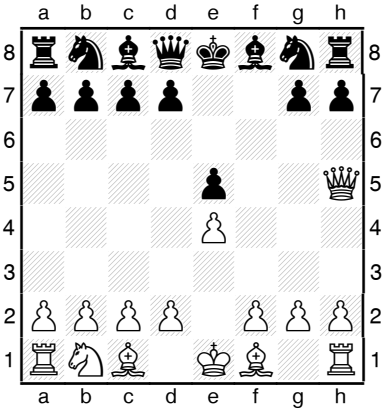
Şimdi **AŞIRI YÜKLENİLMİŞ TAŞ** üzerine bir oyun ve **ASLA** oynamamanız gereken bir açılış!



1. e2-e4 e7-e5
2. Ag1-f3 f7-f6?
(diyagram)

Buna **DAMIANO SAVUNMASI** denir.

GMG yapın. Bu hamle gelişiminize yardımcı oluyor mu? Hiç alakası yok: Atın çıkacağı yere er sürüyor. Merkez kontrolüne yardımcı oluyor mu? Birazcık ama **Ab8-c6** veya **Ag8-f6**'nın yaptığı kadar değil. Şah güvenliğine yardımcı oluyor mu? Yine hayır. Açılıştaki Fatih'i ilerletmenin ne kadar tehlikeli olduğunu biliyoruz. Bu hamle a2-g8 ve h5-e8 çaprazlarını zayıflatır. **ÖLÜMCÜL ÇAPRAZI** hatırlayın. Neyse, burada Beyazla ne oynarsınız?



Burada **3. Ff1-c4** mantıklıdır ama belki daha da iyisi...

3. Af3xe5!

h5'ten şah çekmek için At vermeye değer. Şimdi Siyah **Vd8-e7** oynamalı ama Atı yemeye karar veriyor.

- 3... f6xe5
4. Vd1-h5+ (diyagram)

Şimdi Siyah **g7-g6** oynarsa ne olur? **Vh5-e5+** **VEZİR ÇATALIDIR** ve h8'deki Kaleyi kazanır. Öyleyse Şah hareket etmeli.

- 4... Şe8-e7
5. Vh5xe5+ Şe7-f7
6. Ff1-c4+ d7-d5

Umutsuzca taşlarına yer açmaya çalışıyor.

7. Fc4xd5+

Şf7-g6

8. h2-h4

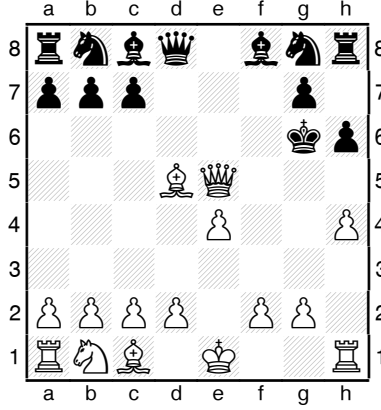
Hakan h5'ten pis bir şah ile tehdit ediyor. Bu yüzden Siyah, Şahına h7'yi açar.

8...

h7-h6

(diyagram)

AŞIRI YÜKLENİLMİŞ TAŞI bulup onu **SAPTIRABİLİR** misiniz? Beyaz "Ve5-f5# istiyorum ama c8'deki üçkağıtçı Fil beni engelliyor" diye düşünebilir. Sonrasında Beyaz Filin **AŞIRI YÜKLENİLMİŞ** olduğunu ve aynı anda iki iş yapamayacağını görüyor ve..



191

9. Fd5xb7 (SAPTIRMA) (diyagram)

Siyahın yapabileceği en iyi şey...

9...

Ff8-d6

10. Ve5-a5

Fd6-b4

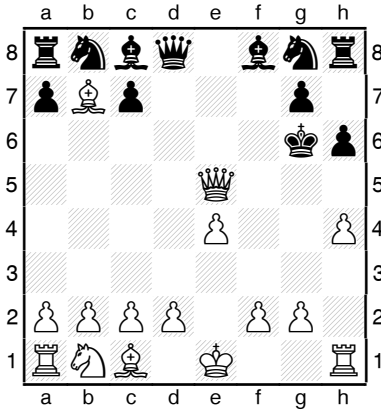
11. Va5xb4

Fc8xb7

12. Vb4xb7

Ab8-d7

Beyaz dört er üstte ve rahatça kazanmalı.



YARDIMCI İPUÇLARI

1. **SAPTIRMA** ve **YOK ETME** fırsatlarına oyunlarınızda bakın.

2. **ŞAT** yaparak bunları bulabilirsiniz.

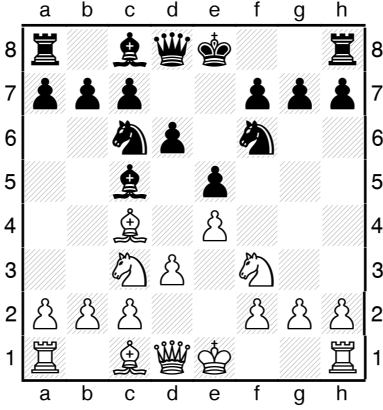
3. "Eğer şöyle olsaydı..." diyerek de bulabilirsiniz. Bu fikirleri ne kadar sık oyunlarınızda gerçekleştirebileceğini bilerseniz şaşardınız. Durun ve bu fırsatları kovalayın

4. Ah bu arada... Ne yaparsanız yapın ama Damiano Savunması'nı yapmayın.

SEVİYE 5 TESTİ

İSİM _____ TARİH _____

192

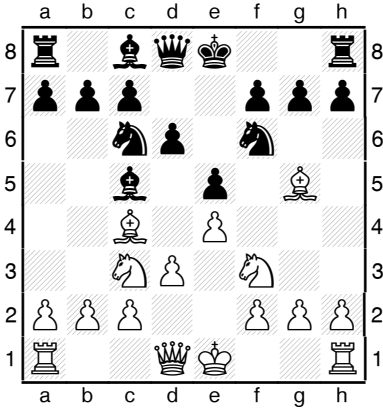


S1.

Hamle sırası Beyazda.

Bu hamlelerden hangisi en iyisidir?

- Fc1-g5
 Af3-g5
 0-0

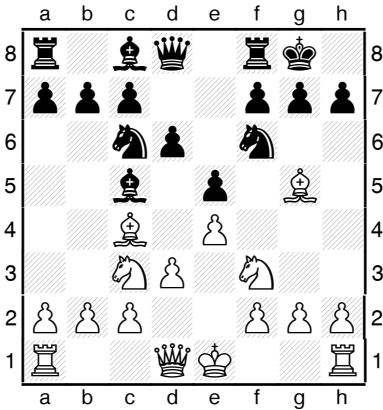


S2.

Hamle sırası Siyaht a.

Aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

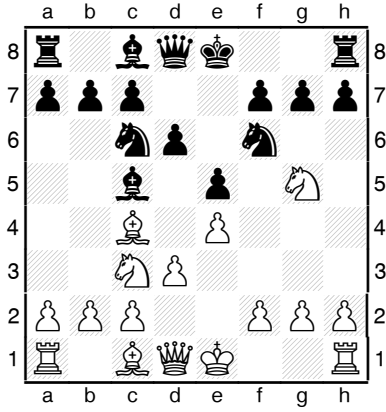
- 0-0 Siyah için iyi bir hamledir; f7'yi savunmakta ve Şahını güvenliğe almakta.
 0-0 Siyah için tehlikelidir. Beyaz kuvvetli bir saldırı yapabilir.
 Bilmiyorum



S3.

Hamle sırası Beyazda.

Oynayacağınız hamleyi aşağıya yazınız.

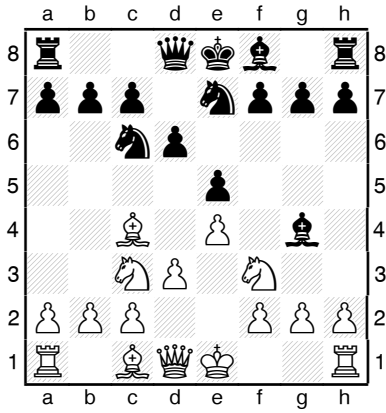


S4.

Hamle sırası Siyaht a.
Aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

- 0-0 Siyah için iyi bir hamledir; f7'yi savunmakta ve Şahını güvenliğe almakta.
 0-0 Siyah için tehlikelidir. Beyaz kuvvetli bir saldırı yapabilir.
 Bilmiyorum

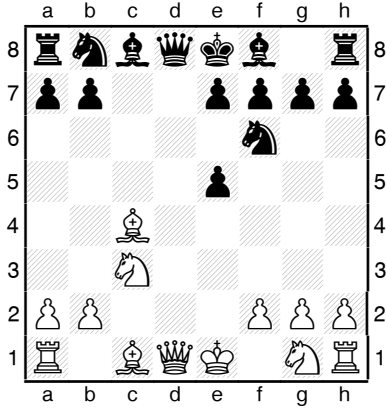
193



S5.

Hamle sırası Beyazda.

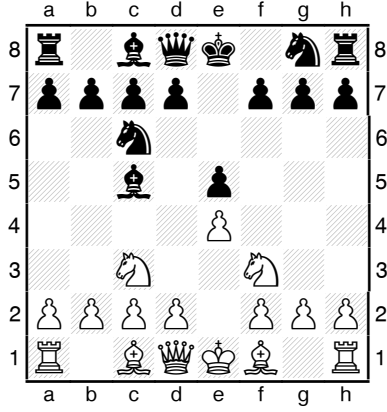
Oynayacağınız hamleyi aşağıya yazınız



S6.

Hamle sırası Beyazda.

Oynayacağınız hamleyi aşağıya yazınız.

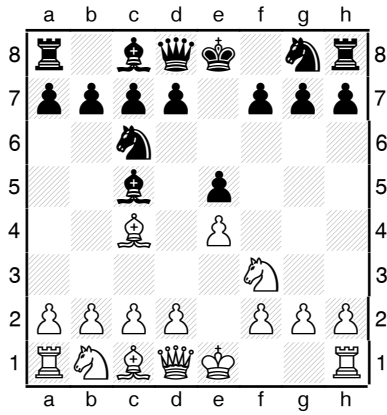


S7.

Hamle sırası Beyazda .

Hangisi doğrudur?

- Af3xe5 Beyaz için iyi bir hamledir.
- Af3xe5 taş kaybeden bir hatadır
- Bilmiyorum

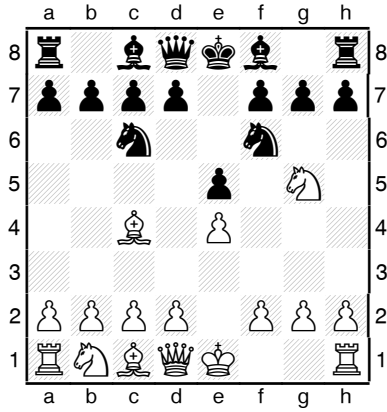


S8.

Hamle sırası Beyazda .

Hangisi doğrudur?

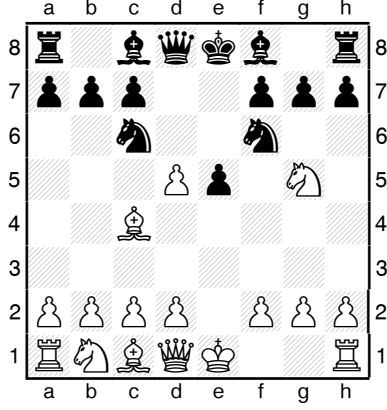
- Af3xe5 Beyaz için iyi bir hamledir.
- Af3xe5 taş kaybeden bir hatadır.
- Bilmiyorum



S9.

Hamle sırası Siyaht a.

Oynayacağınız hamleyi aşağıya yazınız.



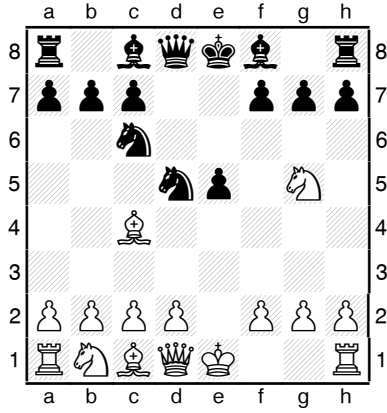
S10.

Hamle sırası Siyaht a.

Hangisi doğrudur?

- Siyah burada Af6xd5 oynamalı.
- Af6xd5 tehlikelidir. Beyaz güçlü bir saldırı için taş feda edebilir.
- Bilmiyorum

195

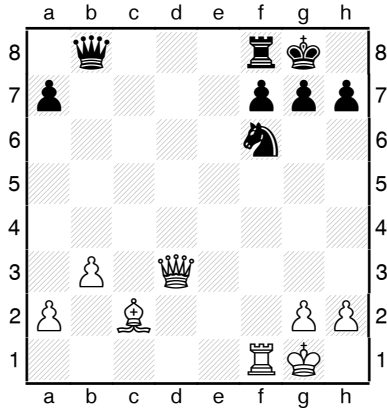


S11.

Hamle sırası Beyazda.

Hangisi en iyisidir?

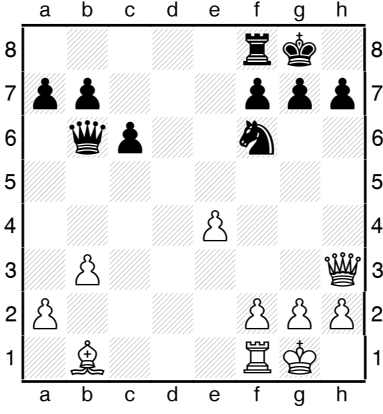
- Fc4xd5
- 0-0
- Ag5xf7



S12.

Hamle sırası Beyazda.

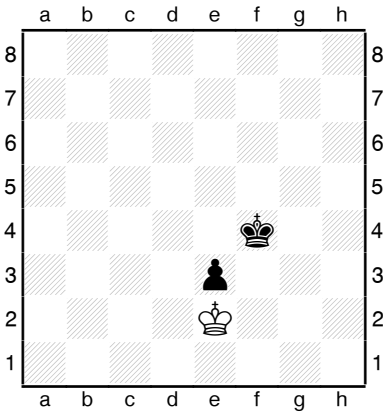
Oynayacağınız hamleyi aşağıya yazınız.



S13.

Hamle sırası Beyazda.

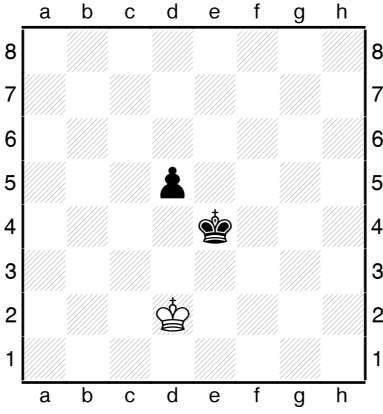
Oynayacağınız hamleyi
aşağıya yazınız.



S14.

Hamle sırası Beyazda.

Oynayacağınız hamleyi
aşağıya yazınız.




S15.

Hamle sırası Beyazda.

Oynayacağınız hamleyi
aşağıya yazınız.



VEZİR SERTİFİKASI

Bu belge Mert Haznedaroğlu'nun
 **sertifikasını başarı ile aldığını**
göstermektedir.

www.satrancokulu.com adına
Selim Gürcan

