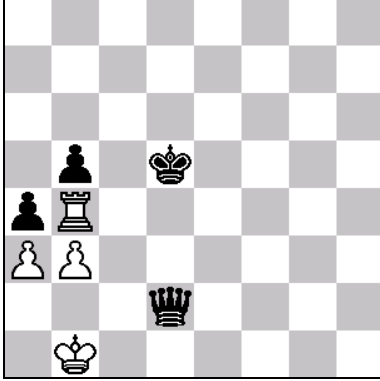


Er Oyunsonuna Geçişte Yapılan Hatalar

"Erler satrancın ruhudur" – Philidor...

Er oyunsonları en temel oyunsonlarıdır diyebiliriz. Çünkü değişik oyunsonlarında (kale, vezir, hafif taş, karmaşık taşlı, vs.) taşların değiş tokuş edilip hızlı bir şekilde er oyunsonuna geçişler mümkündür ve oyunsonlarındaki en çok rastlanan hataların bir türü de er oyunsona geçişte verilen yanlış kararlardır. Aşağıdaki örneklerde tipik hatalar ve bunlardan kaçınma yollarını inceleyeceğiz.

Yates – Tartakower, Bad Homburg 1927



1 ... ♔xb4??

Siyah estetik bir şekilde kazanmaya çalışırken hata yapıyor. Oysa, 1...♔c3 gibi kolay kazanç yolları vardı.

2 axb4 axb4

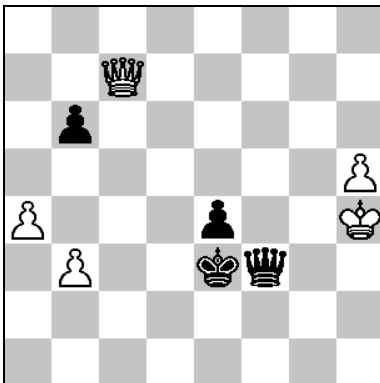
3 ♖b2 ♖c4

4 ♖a3 b2

5 ♖a2!!

ve durum eşit oldu. (5...♖c3 6 ♖b1 ♖b3 pat!) 5 ♖b2?? olurdu, çünkü 5...♖b4 opozisyon ve siyahlar kazanırdı.

Pilnik – Olafsson, Reykjavik 1959

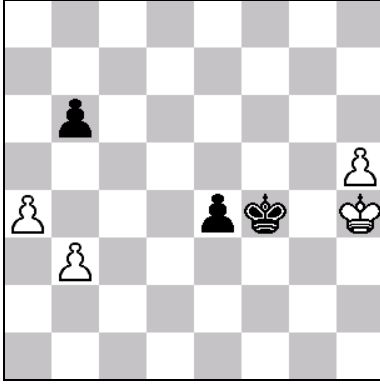


Son hamlesinde beyazlar 1 ♔c7 oynadılar. Bu durumda siyahların vezirleri değişip, kazanç gibi görünen er oyunsonuna geçme fırsatı var. Siyah şu devam yolunu düşünüyor: 1...♔f4+ 2 ♔xf4 ♔xf4 3 h6? e3 4 h7 e2 5 h8=♔ e1=♔ siyahlar kazanır.

1 ... ♔f4+??

1...♔d2 hamlesi ile siyahlar vezirleri oyunda tutsa siyahların oldukça iyi şansları olurdu.

2 ♔xf4 ♔xf4



3 ♔h3!!

Gözden kaçan hamle buydu. Şimdi siyah geçer er, “şah” temposuyla vezir olamayacak.

3 ... ♕f3

Veya 3...e3 4 ♖g2 beyaz kazanır.

4 h6 e3

5 h7 e2

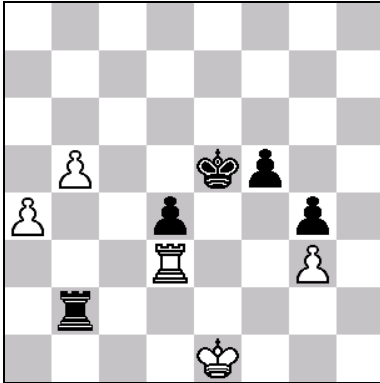
6 h8=♖ e1=♖

7 ♖f6 ♔e2

8 ♖e6 ve beyaz kazanır.

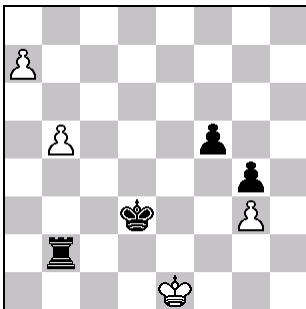
Beyazlar vezirleri değişip kazanç bir er oyunsonuna geçiyor.

Shtoltz – Nimzowitsch, Berlin 1927



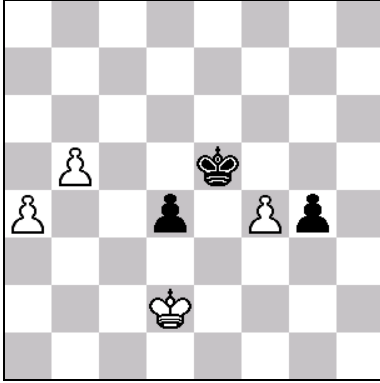
1 ♖d2??

Beyazlar, uzak geçer erlerine güvenip, rakibinin aktif kalesini değiştirmek istiyor. Ama oyunu kurtaracak güçte bir devamıyolu vardı: 1 ♖a3! (geçer er desteklenmeli!). Şimdi örneğin 1...♔e4 2 a5! d3 3 a6 ♔e3 4 ♖xd3! ♔xd3 5 a7



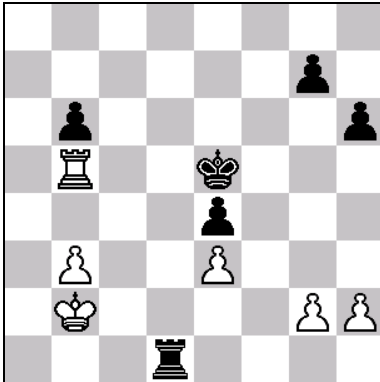
Siyahların sürekli şah demek dışında farklı bir seçeneği yoktu: 5...♖b1+ 6 ♔f2 ♖b2 ve konum tekrarıyla.

- 1 ... ♖xd2
- 2 ♔xd2 f4!
- 3 gxf4+

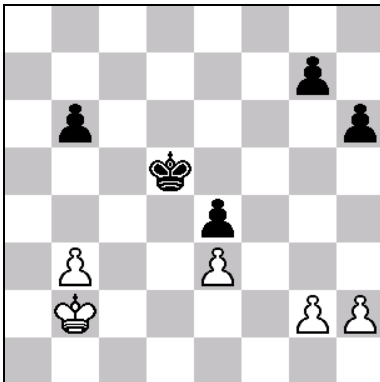


- 3 ... ♔d6!!
- Siyahın şahı, beyaz geçer erleri kontrol edebileceği en ideal kareye geliyor.
- 4 a5
- Veya 4 f5 g3 5 ♔e1 g2 6 ♔f2 d3 7 f6 d2 8 f7 ♔e7 (8...g1=♚ -+)
- 4 ... g3
 - 5 a6 ♔c7
 - 6 ♔e2 d3
 - 7 ♔d3 g2 ve siyah kazanır.

Riumin – Ilyin - Zhenevsky, Moskova 1931



- 1 ... ♔d5??
- 1... ♔f6 2 ♖xb6+ ♔f5 3 ♖c6 ♖e1 ve siyah aktif kalesiyle rahatça eşitliği sağladı.
- 2 ♖xd5+! ♔xd5



3 ♔a3!!

Siyah büyük olasılıkla 3...♕c3 hamlesine 3...♕c5 ile berabere olacağını düşünmüştü.

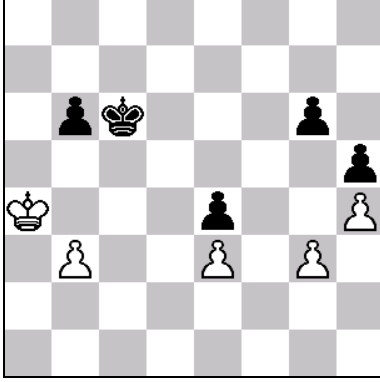
3 ... ♕c5

3...♕c6 4 ♔b4 (tehdit 5 ♕c4 ve 6 ♕d4) 4...b5 5 ♔a5! (tehdit 6 b4) 5...♕c5 6 g4 g6 7 h4 h5 8 g5! ve siyahlar *zugzwang*'ta kalırdı.

4 ♔a4 g6

5 h4 h5

6 g3 ♕c6



7 b4!

7 ♕b4? b5; örneğin, 8 ♔a5?? ♕c5 ve siyahlar kazanırdı.

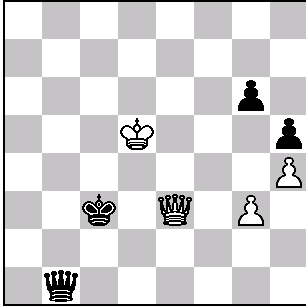
7 ... ♕c7

8 ♕b5 ♕b7

9 ♕c4 ♔a6

10 ♕c3

Tabii ki, şu devamı yolu da kazanırdı: 10 ♕d4 ♕b5 11 ♕xe4 ♕xb4 12 ♕d5 b5 13 e4 ♕c3 14 e5 b4 15 e6 b3 16 e7 b2 17 e8=♚ b1=♚ 18 ♚e3+!



Ve burada vezir değiş tokuşu engellenemezdi.

10 ... ♕b7

11 ♕d4 ♕c6

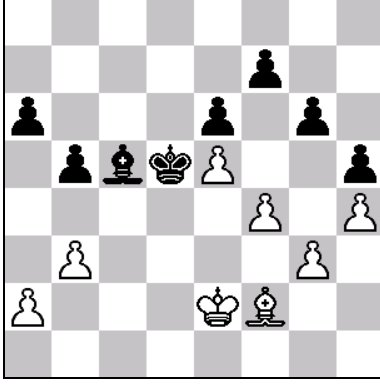
12 ♕e4 ♕b5

13 ♕d4 ♕b4

14 e4

Siyah terk eder. Şahın manevra ile aktif hale getirilmesine güzel bir örnekti.

Sveshnikov – Kasparov, Minsk 1979



Konumsal olarak siyahların önemli avantajları var: şahın merkezileşmiş durumda ve beyazların şah kanadında siyah karelerdeki erleri hem beyaz filin hareket alanını kısıtlıyor, hem de siyah fil için bir hedef oluşturuyor. Bu nedenle, beyazlar er oyunsonunu tercih edip...

1 ♔xc5??

oynuyor. Fakat 1 ♔e1 ile siyah şahın aktifliğine izin vermesine rağmen beraberlik şansı elde edebilirdi.

1 ... ♔xc5

2 ♔d3

2 a3 hamlesi de işe yaramıyor: 2...♔d4 3 ♔d2 a5 ve siyah kazanır.

2 ... ♔b4

3 ♔c2 ♔a3

4 ♔b1 a5

5 ♔a1 a4

6 bxa4 ♔xa4

7 ♔b1

Veya 7 ♔b2 b4 ve siyah kazanır.

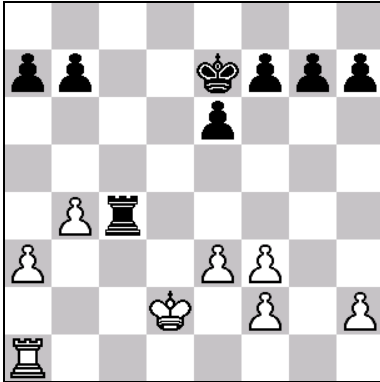
7 ... ♔a3

8 ♔a1 b4

9 ♔b1 b3

Ve beyaz terk eder.

Kan – Rubinstein, Saint Petersburg 1909



1 ♖c1??

Çok yanlış bir karar. Çünkü beyazların şah kanadındaki erlerinde önemli zayıflıklar (f-dikeyinde bingeç ve h-eri ayırık) var. Er oyunsonuna geçmek yerine beyaz 1 f4! ile siyah kalenin 4. yatayda etki alanını daraltarak oyunu dengeleyebilirdi.

1 ... ♖xc1

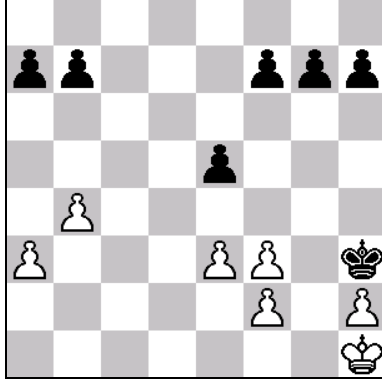
2 ♔xc1 ♔f6!

Siyah şah beyazların zayıflıklarına yöneliyor.

3 ♔d2 ♔g5
4 ♔e2 ♔h4
5 ♔f1 ♔h3
6 ♔g1

Beyaz şah h-erine bağlı.

6 ... e5
7 ♔h1



7 ... b5

Vezir kanadındaki erleri sabitliyor.

8 ♔g1 f5
9 ♔h1 g5
10 ♔g1 h5
11 ♔h1 g4
12 e4

Veya 12 fxg4 fxg4 13 ♔g1 e4 14 ♔h1 h4 15 ♔g1 g3 16 hxg3 hxg3 siyahlar kazanırdı.

12 ... fxe4

Tabii ki 12...gxf4?? 13 exf5 e4 14 ♔g1!

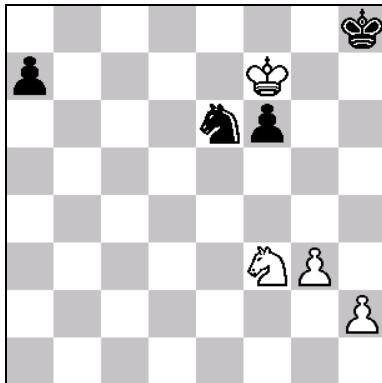
13 fxe4 h4

14 ♔g1 g3

15 hxg3 hxg3

Beyaz terk eder.

Capablanca – Kalantarov, Saint Petersburg 1913

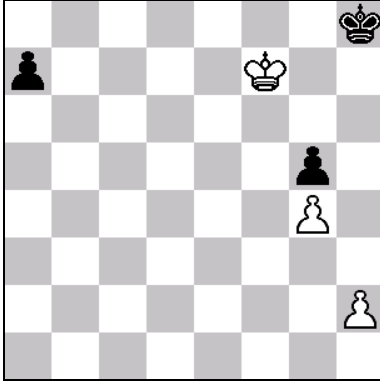


1 ... ♘g5??

Hata. At oyunsonunda beraberlik şansı vardı: 1...♘c7 2 ♘d4 a5 3 ♔xf6 a4 4 ♘c2 ♘b5 5 ♘b4 ♘c3 6 g4 a3 7 g5 ♘d5 8 ♔f7 ♘f4 9 g6 ♘h5 10 h4 ♘g7=

2 ♘xg5 fxg5

3 g4!

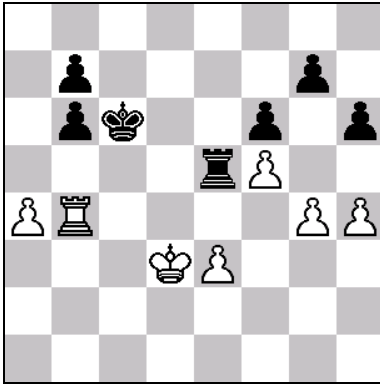


3 ... a5

4 h4

Siyah terk eder. Beyazın g-eri vezir çıkıp mat yapacak.

Averbakh – Bebbuchuk, Moskova 1961



Kale oyunsonunda taraflar için beraberlikten fazlası yoktur. Çünkü siyahların b-dikeyindeki bingec zayıf erlerine karşılık daha aktif bir kalesi vardır. Fakat siyah yanlış bir kararla kazanç şanslarına sahip olduğunu düşündüğü er oyunsonuna geçmeyi çalışıyor.

1 ... b5??

2 Rxb5 Bxb5

3 axb5 Qxb5

Siyah bu konumda uzak geçerine güvenmişti. Fakat beyazların şah kanadında erlerle hızlı bir yarma hareketi vardır.

4 e4! Qc6

5 e5! fxe5

6 g5! hxg5

6...Qd7 7 f6! Qe6 8 fxg7 Qf7 9 gxh6 b5 10 Qe4! b4 11 Qd3 ve beyazlar rakibinin 2 geçerini alır.

7 f6!

Siyah terk eder.