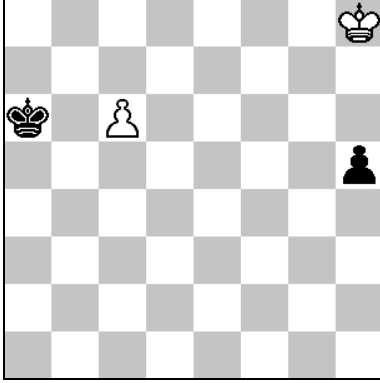


Temel Oyunsonu Bilgisi

Piyon Finailleri

Konu 1: Reti Etüdü (1921)



Bu konumun, satranç tahtasının geometrisini satranç oyuncularına açıklayan en güzel örnek olması nedeniyle ayrı bir önemi bulunur. Görünüşe göre beyaz şah, siyah piyonu yakalayamazken, piyonun karesi içerisinde yer alan siyah şah beyaz piyona rahatlıkla yetişebilmektedir. Ancak beyazlar kendi tehditlerini yaratabilmeleri sayesinde oyunu kurtarmayı başarırlar.

1 ♔g7!

Çok amaçlı hamleler genellikle kuvvetlidir. Burada da 1 ♔g8 ya da 1 ♔h7 gibi tek yönlü bir hamle yaptıktan sonra, beyazlar her kendi piyonuna, hem de rakip piyona yaklaşma hedeflerine hizmet eden bir hamleyle mücadeleye başladı.

1 ... h4

Alternatif 1...♔b6 hamlesi de sonucu etkileyemez: 2 ♔f6 h4 (2...♔xc6 3 ♔g5=) 3 ♔e5! (♔d6 ve beyaz piyonu terfi yolunda destekleme fikriyle) 3...♔xc6 4 ♔f4 ve beyaz şah piyonun karesi içerisine girerek oyunu berabere yapar.

2 ♔f6! h3

3 ♔e7!

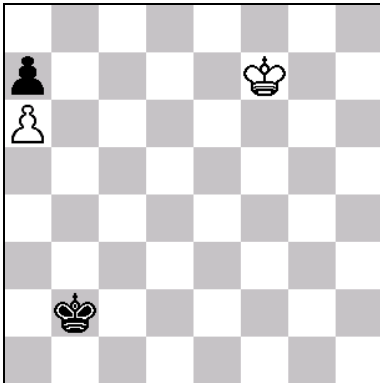
Çapraz doğrultudaki ilerlemenin bu defa başarılı olmadığını anlayan beyazlar kendi piyonunu destekleyerek oyunu berabere yapar.

3 ... h2

4 c7 ♔b7

5 ♔d7 =

Konu 2: Omuzlama



Omuzlama, piyon finallerinde en sıklıkla uygulanan temalardan bir tanesidir. Yukarıdaki diagramda, beyazların piyonu son yataya daha yakında bulunduğundan, gerçek anlamdaki vezir adayı olarak nitelendirilebilir. Ancak beyazların bu üstünlüğünü değerlendirebilmesi için oyunsonlarının olmaması olmazı olan ince oyunu sürdürmesi gerekir.

1 ♔e6!

İlk olarak bakılacak varyant, 1 ♖e7? ♗c3 2 ♗d7 ♗d4 3 ♗c7 ♗d5! 4 ♗b7 ♗c6 5 ♗xa7 ♗c7 devamıyolunda beyazların piyonun önündeki engel olan siyah piyonu yok etmesine karşın, pat durumu ya da konum tekrarını engelleyememesi dolayısıyla oyunu kazanamadığını görmek enteresandır. Biraz önce incelenen Reti etüdünü andıran 1 ♗e6! hamlesi ile şahın aktif bir şekilde kullanılması, burada biraz daha farklı bir şekilde omuzlama manevrasına hizmet etmektedir.

1 ... ♗c3

2 ♗d5!

Bu defa siyah şahın arkadan dolaşarak beyaz şahı sıkıştırması, siyah şahın omuzlanması sayesinde engellenmiştir.

2 ... ♗b4

Çaresizlik içerisindeki siyahlar, piyona rakip piyona yaklaşmaya çabalar.

3 ♗c6! ♗a5

4 ♗b7

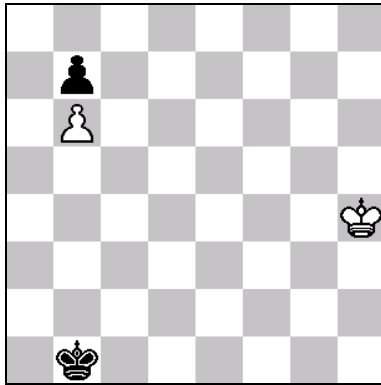
İşte fark budur: siyah şahın arkadan dolanmasının geçici olarak engellenmesi sayesinde, beyazlar bir tempo ve dolayısıyla b8-karesinin kontrolünü ele geçirdiler.

4 ... ♗b5

5 ♗xa7 ♗c6

6 ♗b8 1-0

Konu 3: Omuzlama



Satranççı diğer uğraşılardan ayıran en büyük özellik, istisnai durumların oldukça sık rastlanarak, bu sayede aslında satrancın özünü oluşturmastır. Yukarıdaki konumda, omuzlama fikriyle şahın merkezi hareketi galibiyeti siyahlara getirirdi:

1 ♗g4? ♗c2

2 ♗f4 ♗c3

3 ♗e5 ♗c4

4 ♗d6 ♗b5

5 ♗c7 ♗a6!

Ve beyazlar *zugzwang*'ta kalarak oyunu kaybeder.

Halbuki beyazlar, rakip şahın ...♗xb6 hamlesini ...♗b4 ile karşılama amacıyla 1 ♗g3!! hamlesiyle oyunu berabere yapabildi.

1 ♗g3!! ♗c2

2 ♗f2! ♗d2

3 ♗f1! ♗d1

4 ♗f2 ♗d2

5 ♗f1 ♗d3

6 ♗e1 ♗c4

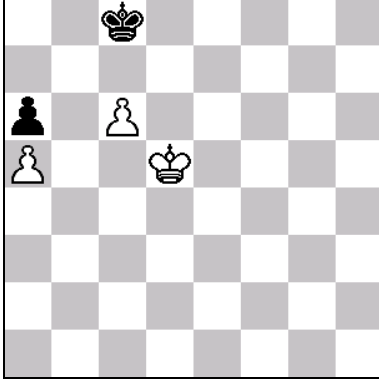
7 ♗d2 ♗b5

8 ♗c3 ♗xb6

9 ♗b4 =

ve beyazlar opozisyonu olarak oyunu berabere yaparlar.

Konu 4: Üçgen Manevrası



Hamle sırasının kimde olduğunun piyon finallerinde sonuca inanılmaz etkisi vardır. Yukarıdaki bu en popüler durumda beyazların kazanç fikri rutin yollardan geçmez: 1 ♖d6?! ♜d8 2 c7+ ♜c8 3 ♜c6=. Bu nedenle beyazların istenen konuma hamle sırası rakipteyken ulaşması gerektiğinin hayli açık olduğunu söylemek mümkündür; eğer hamle siyahlarda olsaydı 1...♜c7 2 ♜c5 ♜c8 3 ♜b6 ♜b8 4 ♜xa6 şeklinde beyazlar oyunu kazanabileceklerdi. O halde, aynı konumda hamle sırasını rakibe teslim etmek adına uygulanan en temel manevra olan *üçgen manevrası* sorunun yanıtı olacaktır.

1 ♜d4

Şimdi siyahların önünde 2 alternatifi vardır: 1...♜c7 ve 1...♜d8. Elbetteki ilk seçenek kendisi açısından pek hayırlı olmaz: 1...♜c7 2 ♜c5 ♜c8 3 ♜b6 ♜b8 4 ♜xa6 şeklinde beyazlar oyunu kazanabileceklerdi. O halde 2. seçenek dikkate değer alternatif olarak öne çıkar.

1 ... ♜d8

2 ♜c4 ♜c8

Böylelikle siyahlar opozisyonu koruyor gibi görünüyordu.

3 ♜d5

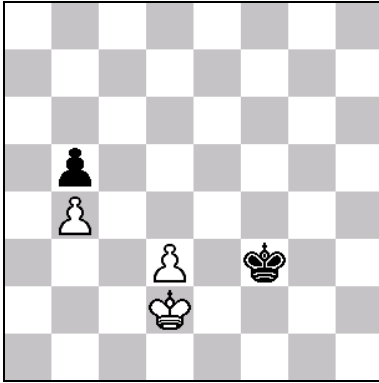
Ancak beyazlar üçgen çizerek rakibini *zugzwang*'ta bırakabiliyor.

3 ... ♜d8

4 ♜d6 ♜c8

5 c7 1-0

Konu 5: Üçgen Manevrası 2



Grigoriev, 1920

1 ♜c2 ♜f4

Elbetteki 1...♜e3 2 ♜c3 devam yolunda beyazlar opozisyonu olarak oyunu kazanırlardı.

2 ♜b3 ♜f3

3 ♜b2! ♜f4

4 ♜c2 ♜f3

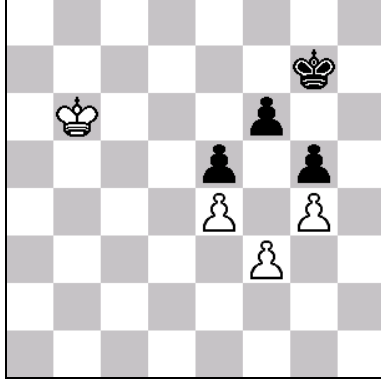
5 ♜d2

Böylece beyazlar üçgen manevrasından yararlanarak başlangıç konumunu, bu defa hamle sırası siyahlardayken oluşturdu. Zaten üçgen manevrasının temel amacı, istenen konumu hamle sırasını rakibe vererek tekrar tahtada oluşturmak değil midir?

5 ... ♔f4
6 ♕e2!

Böylelikle, siyahların bekleme hamlesi sırasında kullandığı f3-karesi beyazların kontrol altına geçmiştir. Oyunun devamında beyazlar rutin bir şekilde kazandılar: 6...♕f5 7 ♖e3 ♖e5 8 d4+ ♕d5 9 ♖d3 ♖d6 10 ♖e4 ♖e6 11 d5+ ♕d6 12 ♖d4 ♖d7 13 ♖c5 1-0.

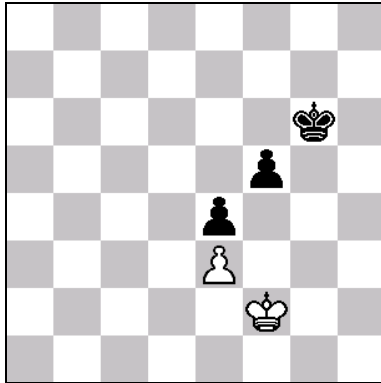
Konu 6: Uzak Opozisyon



Siyahlar enteresan bir şekilde ancak ve ancak şahını rakip şahı uzak tutarak opozisyonu aldığı zaman, bir başka deyişle uzak opozisyonu aldığı durumlarda partiyi kurtarabiliyor. Bu nedenle, kendisinin ilk hamlesini (!) işaretiyle süslemek abartı olmayacaktır.

1 ... ♔h6!
2 ♕c7 ♕g7!
3 ♖b7 ♖h7!
4 ♕c6 ♕g6
5 ♕d6 ♕h6! =

Konu 7: Uzak Opozisyon – 2



Yukarıdaki konum 1994 yılında düzenlenmiş olan Donner Anı Turnuvası'nda oynanmış olan Timman – Jussupow partisinde ortaya çıkmıştır. Rakibinin piyon fazlalığı dolayısıyla beyazlar ancak ve ancak dikkatli bir savunmayla partiyi kurtarabilirdi.

1 ♕g2!
Uzak opozisyonun hemen alınması zorunludur: 1 ♕g3?? ♕g5 2 ♕f2 ♕h4! (çapraz opozisyon) 3 ♕g2 ♕g4 4 ♕f2 ♕h3 ve siyahlar e3-piyonunu düşürerek partiyi kazanırlardı.

1 ... ♕g7
2 ♕g1 ♕f7
3 ♕f1 ♕e6
4 ♕e2 ♕d5
5 ♕d2 ♕d6
6 ♕d1!

Bir kere daha tek hamle, çünkü beyaz şahın daha doğal görünen 6 ♕c2? hamlesi, siyahlara rakibinin dikkatini tekrar şah kanadına çevirerek e3-piyonunu düşürmesine sebep verirdi: 6 ♕c2? ♕e6 7 ♕c3 (7 ♕d2 ♕f6 8 ♕e2 ♕g5 9 ♕f2 ♕h4 siyahlara kazanır) ♕f6 8 ♕d4 ♕g5 9 ♕e5 ♕g4 0-1.

6 ... ♔c5
7 ♕c1!

Uzak opozisyonu almak çok önemli: 7 ♕d2? ♕b4 devamıyolunda az önce olduğu gibi beyaz şah rakibinin sokulmasını engelleyemezdi.

7 ... ♕b5
8 ♕b1 ♕a5
9 ♕c1!

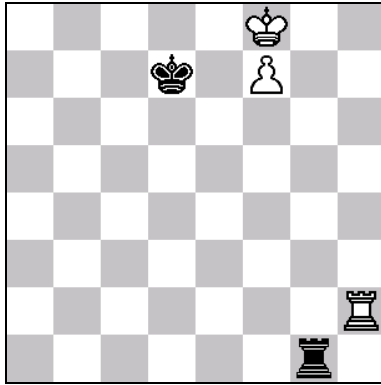
Son tuzağa da düşmeyerek. Artık burada uzak opozisyonu alma konusunda 9 ♕a1?? hamlesiyle ısrarcı davranmak siyahlara taktiksel olanaklardan yararlanarak partiyi kazanma fırsatı verirdi: 9...f4!

9 ... ♕a4
10 ♕c2! ½

Böylelikle beyazlar opozisyonu korudular.

Kale Finalleri

Konu 8: Lucena (Köprü) Teması



Kale finallerinde piyon fazlası olan tarafın kazanma amacına ulaşabilmek adına uyguladığı temel plan köprü temasıdır. Ana olarak 3 aşamada uygulanır:

- Şahın uzaklaştırılması
- Kalenin 4. yataya getirilerek köprü manevrasının hazırlanması
- Rakip kale ile şahın arasındaki bağlantının kale manevrasıyla kesilerek köprü inşasının tamamlanması.

Yukarıdaki özgün konumda da beyazlar köprü manevrasıyla partiyi kazanırlar:

1 ♖d2+ ♕c7

1...♕e6 2 ♕e8 beyazların hemen kazanmasına neden olurdu.

2 ♖d4! ♖g2

Siyahların beklemekten başka yapabileceği fazla birşey yoktur.

3 ♕e7 ♖e2+

Siyahlar birazdan incelenecek olan Philidor konumunda olduğu gibi, kalesiyle uzaktan kişiler uygulamak istiyor. Ancak, beyazların 2 ♖d4! hamlesi, kendisine galibiyete ulaştırıyor.

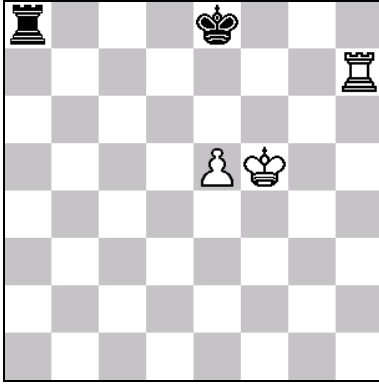
4 ♕f6 ♖f2+

5 ♕g6 ♖g2+

6 ♕f5 ♖f2+

7 ♖f4! 1-0

Konu 9: Philidor Teması



1 ... ♖a6!

Fikir, beyaz şahın 6. yataydan sokulmasını engellemektir.

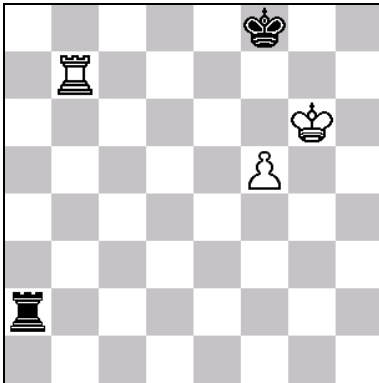
2 ♖b7 ♜c6!

Beyaz piyon ilerletilene dek, siyah kale 6. yatayı savunur

3 e6 ♜c1!

Artık beyaz piyonun ilerletilmesi, beyaz şahın saklanma noktası olan e6-karesinin ortadan kalkmasına neden olur. Böylece, uzun menzilli bir taş olan kale, beyaz şaha en uzak bir nokta olan 1. yataydan şah çekişlerine başlar ve bunun sona erdirilememesi dolayısıyla oyun berabere sonuçlanır.

Konu 10: Kısa Kenar – Uzun Kenar?



Her zaman, Philidor Teması'nı uygulayarak rahat bir beraberlik elde edebilmek mümkün değildir. Yukarıdaki özgün konumda siyahların, rakibinin *şemsiye yöntemi*'ne benzer bir şekilde oyunu kazanmasına izin vermemesi için dikkatli oynaması gerekir. Öyle ki, 1...♖a6+? 2 f6 ♖a8 3 ♜h7! ♙g8 4 f7+ ♙f8 5 ♜h8+ varyantında beyazlar oyunu kazanır. Ancak nadiren olumlu sonuç getiren pasif savunma da, burada siyahların işine gelmezdi: 1...♖a8? 2 f6 ♙g8 3 ♜g7+! ♙f8 4 ♜h7 ♙g8 5 f7+ varyantı da konumu az önce bahsedilen kayıp varyanta transpoze edecekti. Şimdi sözü, siyahların tek savunma şansına bırakalım:

1 ... ♜f2!

Siyah kaleyi piyonun arkasında derhal konumlandırarak.

2 ♙f6!

Piyonun arkasında saklanması nedeniyle, bu yöntem *şemsiye manevrasını* anımsatmaktadır. Şimdi siyahların beraberliği sağlayabilmesi için kritik bir karar vermesi gerekiyor. Elbetteki 2...♜e2?? 3 ♜b8+ ♜e8 4 ♜xe8+ ♙e8 5 ♙g7 devamı yolu beyazlara kazançtır. O halde son sıra matının engellenmesi için bir şah hamlesi yapılması zorunludur. Peki 2...♙e8 hamlesiyle uzun kenara mı gitmek doğru, yoksa 2...♙g8 ile kısa kenara doğru yol almak mı? Şimdi bunu inceleyelim.

Yanlış Varyant

2 ... ♙e8?

Uzun kenar, şah tarafından kullanıldığında diğer kenarı kullanmak zorunda kalacak olan kalenin hareketi kısıtlı olacak ve olumsuz tablo sonuca direkt olarak yansıyacaktır.

3 ♖b8+ ♔d7
4 ♖f8!

f-piyonunu savunup, *Lucena Teması*'nı hazırlayarak.

4 ... ♖f1
5 ♔g7 ♖g1+
6 ♔f7 ♖f1
7 f6 1-0

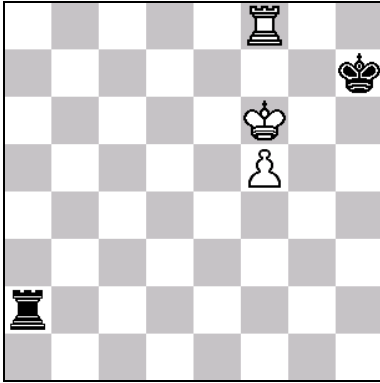
ve köprü inşaası önlenemez. Peki şah kısa kenara doğru yol alsaydı sonuç aynı mı olacaktı? Tabii ki hayır! Bu durumda, kale uzun kenarı aktif bir şekilde kullanabilirdi.

Doğru Varyant

2 ... ♔g8!
3 ♖b8+ ♔h7
4 ♖f8

Az önce incelenen varyantta olduğu gibi, beyazlar köprüyü kurmak istiyor. Ancak bu defa siyah kale, diğer kanattan çekeceği “şah”larla oyunu kurtarabilir.

4 ... ♖a2!



Görüldüğü gibi, önceki varyantın aksine bu defa kalenin kenarda uzun bir *menzili* bulunuyor.

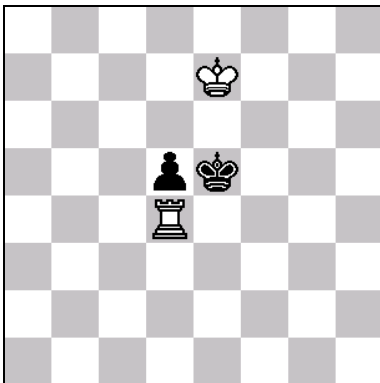
5 ♖e8 ♖f2!

Beyaz kale, piyonu destekleyeceği f-dikeyinden ayrılır ayrılmaz siyah kale f2-karesine geri dönüyor.

6 ♖e5 ♔g8!
7 ♔e7 ♔g7!

Ve böylece f-piyonunun ilerleyişi durdurularak berabere sağlanmış oldu. O zaman bu gibi konumlarda, kalenin aktifliğini de göz önünde bulundurarak şöyle bir ilkeden söz edebiliriz: *Şah, kalenin uzun kenardan daha aktif kullanılabilmesi adına piyonun kısa kenarına doğru bir rota çizmelidir.*

Konu 11: Reti Etüdü (1928)



Satranç tahtasının geometrisi konusunda önemli fikirler ortaya koymuş olan Reti, dersimizin ilk örneğinde incelenmiş olan çalışmasından tam 7 yıl sonra, aynı derecede oyunsonu teorisine katkıda bulunmuş olan bir etüd daha ortaya koymuştur. Yukarıdaki diagramda, beyaz şahın rakip şah tarafından oyun dışı bırakılması dolayısıyla siyahlar berabereye oldukça yakın durmaktadır. Ancak,

biraz da olsa Philidor konumunu andıran tarihi manevra sayesinde beyazlar oyunu kazanmayı başarırlar.

1 ♖d2!!

Çok kuvvetli bir bekleme hamlesi. Beyazlar rakip şahın omuzlama alanının dışına çıkabilmek adına, siyahları piyon sürmeye teşvik ediyor. Alternatif 1...♗e4 hamlesi de siyahlar yardımcı olamaz: 1...♗e4 2 ♕d6 d4 3 ♕c5 d3 4 ♕c4 1-0.

1 ... d4

2 ♖d1!

Ancak şimdi. Birazdan bu manevranın amacı, daha net bir biçimde ortaya çıkacaktır.

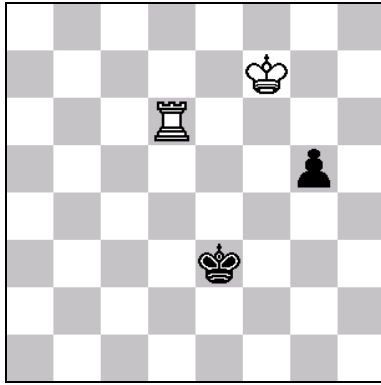
2 ... ♗e4

Bir diğer deneme şu şekilde ortaya konabilirdi: 2...♗d5 3 ♕d7 ♕c5 4 ♕c7 ♕c4 5 ♕d6! d3 6 ♕e5 ♕c3 7 ♕e4 d2 8 ♕e3 1-0.

3 ♕d6! 1-0

Böylelikle fikir şudur: beyaz şah, piyonun d4-karesindeki varlığı dolayısıyla siyah şahın omuzlama alanının dışında kalabilmektedir. Bilindiği gibi, Kale vs. piyon(lar) finallerinde, oyunu kazanabilmenin yolu, ancak ve ancak piyonun ilerleyeceği veya terfi edeceği karelerden birinin hem şah hem de kale tarafından kontrol edilmesidir.

Konu 12: Eisenstadt (1950)



Omuzlama alanı ve bu alanın dışına çıkma çabası ile ilgili bir diğer mücadele. Beyazların kazanç planı yine aynı: rakip piyonun terfi yolunda kullanacağı karelerden birisini hem şahı hem de kalesi ile kontrol etmek. Bunu yapabilmenin yolu ise, bir kere daha omuzlama alanının dışına çıkmaktan geçiyor. Ancak ilk önce, aktif şahın konumu bir nebze olsun pasifleştirilmeliydi.

1 ♖g6 ♕f4

2 ♕g7!

Böylece g5-piyonunun varlığı dolayısıyla beyazlar aynı Reti (1928) etüdünde olduğu gibi omuzlama alanının dışında kalmayı başaracaklardır.

2 ... g4

3 ♕h6 g3

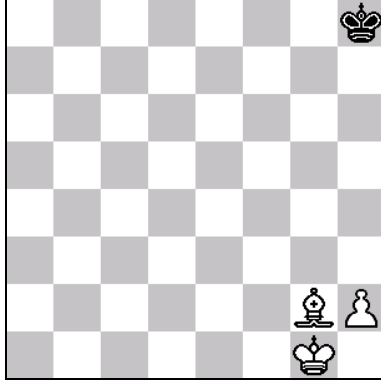
4 ♕h5 ♕f3

5 ♕h4 g2

6 ♕h3 1-0

Tuhaf bir Senaryo: Pozisyonel Berabere

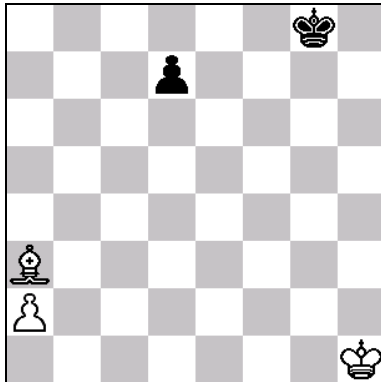
Konu 13: Filin Ters Köşesi



Materyal üstünlüğünün kimi konumlarda önem taşımadığının en tipik örnekleri, oyunsonundaki pozisyonel berabereelerde anlaşılabilir. Yukarıdaki özgün konum da bu açıklamanın güzel bir örneğidir. Piyonun terfi edeceği nokta filin aksi renginde ise ve bu nokta rakip şah tarafından işgal edilebilirse oyun berabere olur ve buna *filin ters köşesi* şeklinde bir isimlendirme yapılabilir.

Konumun Gerçekleri, Prensipler Önündedir!

Konu 14: Filin Ters Köşesi – 2



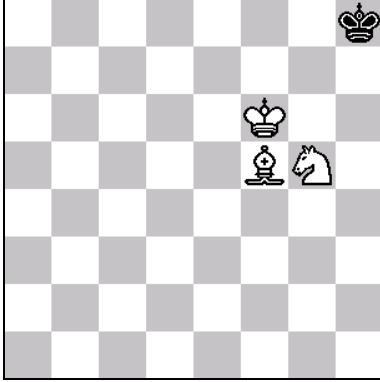
Yukarıdaki konumda bir başka *filin ters köşesi* durumu söz konusudur. Ancak defalarca üzerine basa basa vurgu yaptığımız gibi, satrançta istisnai durumlara oldukça sık rastlanabilir. Beyazların konumu kazanabilmesi için uygulayabileceği tek fikir rakip şahın a8-karesinden uzak tutulmasıdır. Ancak siyah şahın bu noktaya ulaşabilmesi için 2 rotası bulunur: f7-e8-d8-c8-b8-a8 ve f7-e6-d5-c6-b7-a8. Bu iki yolu birden uygulanamamasını sağlayan tek bir fikir bulunur: 1 ♖b4!

- 1 ♖b4! ♔f7
- 2 a4 ♔e8
- 3 a5 ♔d8
- 4 ♖d6 ♔c8
- 5 a6 1-0

- 1 ♖b4! ♔f7
- 2 a4 ♔e6
- 3 a5 ♔d5
- 4 a6 ♔c6
- 5 ♖a5 1-0

At – Fil Matı

Konu 15: At – Fil Matı



Diğer köşeye sürülme öncesindeki ilk ideal konum.

At – fil matı, oyunsonundaki taşlar arasındaki işbirliğinin en güzel örneklerinin yaşandığı bir diğer örnektir. Öncelikli olarak bilinmesi gerek temel konular, doğru savunma karşısında şahın ancak ve ancak filin rengindeki köşelerde mat edilebileceğidir. Örneğin yukarıdaki konumda, siyah şah a8 ve h1-karelerinin bulunduğu köşelerde mat edilebilir. O halde ilk aşama şahın hangi köşede mat edileceğinin seçilmesidir. Bu örneğimizde şahın a8-köşesinde mat edilmesi seçilmiştir.

1 ♞f7+

Öncelikle h8-karesi rakip şahın elinden alınıyor.

1 ... ♔g8

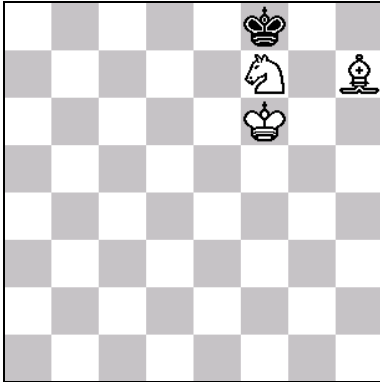
2 ♝g6

Siyah şahın elinden g8-karesinin de alınması adına atılan ilk adım.

2 ... ♔f8

3 ♝h7

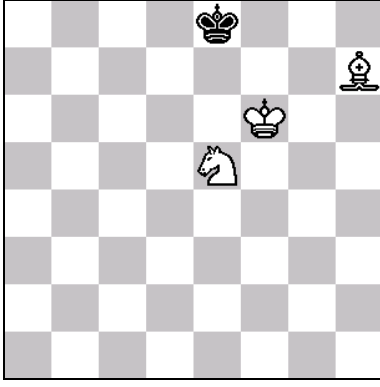
Böylece h8-g8 kareleriyle siyah şahın ilişkisi kesilmiştir.



3 ... ♔e8

4 ♞e5!

İlk bakışta anlaşılması zor bir hamle ancak siyah şahın d8-c7-b6 rotasıyla siyah karelerden kaçmasının engellenmesi için atın d7-hanesine yerleştirilmesi şarttır.



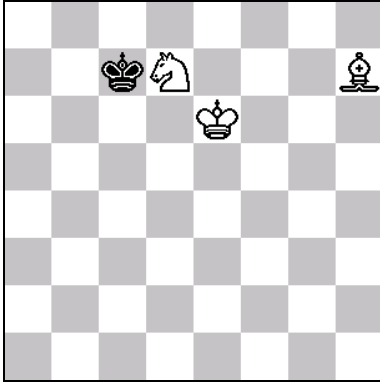
4 ... ♔d8

4...♔f8 5 ♞d7+ ♔e8 6 ♔e6 devamıyolu, f8-karesini de hemen rakibe teslim etmesi dolayısıyla beyazlara daha hızlı bir mat olanağı sunardı.

5 ♔e6 ♔c7

Yoksa siyah şah kaçıyor muydu?

6 ♞d7!

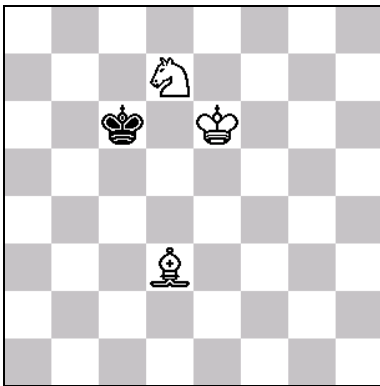


“Rakip şah nereden kaçmak istiyor?” sorusu, sıklıkla beyazların doğru hamleyi bulmasına yardımcı olur. Burada da siyah şah b6-hanesinden kaçmak istiyordu, ki beyazların son hamlesi bu imkanı ortadan kaldırmaktadır.

6 ... ♔c6

Şimdi siyah şah b5-karesini kaçış yolu olarak seçiyor. O halde beyazların hamlesini bulmak zor olmamalı...

7 ♞d3!



İdeal Konum 2. Siyah şahın az önce bahsedilen varyantlarla a8-köşesinden kaçması engellenmiştir.

7 ... ♔c7

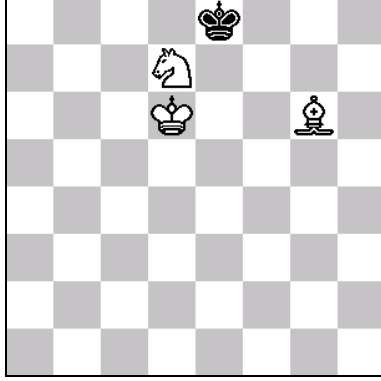
8 ♞e4

Burada belki de daha kuvvetli bir seçenek olan 8 ♖b5 hamlesi de oynanabilir, ancak burada en anlaşılabilir devam yolundan söz edilmesi isteniyor. Beyaz filin son hamlesiyle ortaya konan fikir, siyah şahın elinden c6-karesinin de alınmasıdır.

8 ... ♔d8

9 ♖d6 ♔e8

10 ♙g6+!



Böylece siyah şahın f7-karesinden kaçışı da engellenmiştir. Tüm bu manevralarla, artık siyah şahın e8-karesiyle olan ilişkisinin de ortadan kalkmış olduğunu görüyoruz.

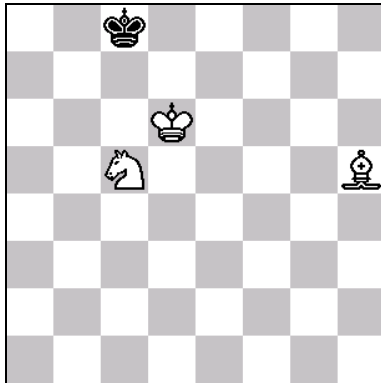
10 ... ♔d8

11 ♙h5

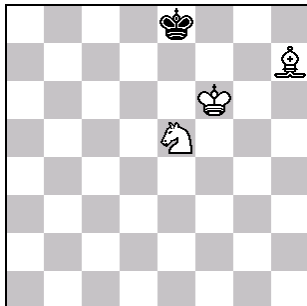
Doğru hamle sırasını yakalayabilmek adına yapılan yararlı bir bekleme hamlesi. Ancak e8-karesinin kontrolünü kaybetmeden bu fikrin uygulandığına dikkat edelim.

11 ... ♔c8

12 ♘c5!



Bu konum size az önce incelenen bir diğer diagramı hatırlatmıyor mu?



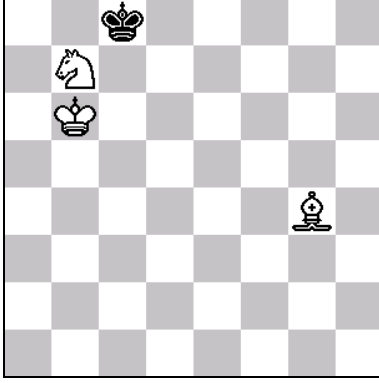
Siyah şahın e8-karesinden c8-hanesine getirilmiş olması, beyazların doğru yolda olduğunu göstermektedir.

12 ... ♔d8

13 ♘b7+ ♔c8

14 ♔c6 ♔b8

15 ♔b6 ♔c8
16 ♙g4+!



Böylelikle siyah şahın son kaçış hanesi olan d7-karesi de beyaz filce kontrol altına alınmış oldu. Artık siyah şahın yalnızca a8 ve b8-karelerinde hareket edebildiğini görmekteyiz. Son aşamada ise atın doğru noktasına yerleştirilmesini göreceğiz.

16 ... ♔b8

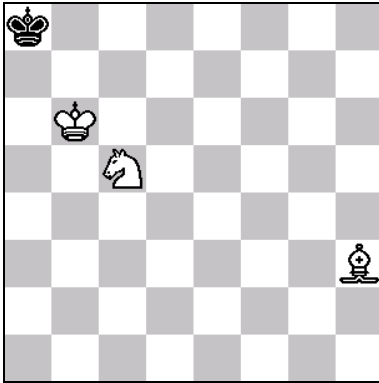
17 ♘c5

17 ♘a5 hamlesinden daha kuvvetli, çünkü a5-c6 manevrası sonrasında at filin çaprazını kapatmış olurdu.

17 ... ♔a8

18 ♙h3!

Son numaraya da düşmeyerek. Eğer beyazlar aceleci davranıp 18 ♘a6?? oynasaydı, koca bir çuval incil berbat edilmiş olacaktı: pat! 18 ♙h3! ise yararlı bir bekleme hamlesidir. *Acele etmeme prensibi* her zaman karşımıza çıkar.



18 ... ♔b8

19 ♘a6+ ♔a8

20 ♙g2# 1-0

