

DÜŞÜNME METODU

Dr .Olgun Kulaç

İyi bir satranç sporcusu olmak için, iyi bir düşünme metoduna sahip olmak gerekir. İyi bir oyuncu, ne zaman, ne kadar ve nasıl düşünmesi gerektiğini iyi bilir. Düşünme metodu bu sorulara karşılık vermeye çalışır. Bu metodu iyi kavrayan oyuncu hamle bulmakta daha az zorlandığı gibi zamanını ve enerjisini daha iyi kullanmasını öğrenir. Turnuvalarda düşünmesi gereken anlarda yeterince düşünemeyen, fazla düşünülmemesi gereken konumlarda ise aşırı düşünen oyunculara sıkça rastlanmaktadır. Unutmamak gerekir ki bir oyuncunun düşünme gücü sınırlıdır. Oyuncu bu enerjisini ekonomik kullanmak zorundadır. Bu enerjiyi ne zaman ve ne ölçüde kullanması gerektiğini iyi bilmelidir.

Satranç öğretmenlerinin, öğrencilerine öğretmesi gereken önemli konulardan bir tanesi de düşünme metodu olmalıdır. Daha hızlı, daha doğru ve daha derin düşünebilmenin kolay ve sihirli bir yolu yoktur. Bu büyük ölçüde bilgi, yetenek ve yatkınlık işidir. Ancak bu konuda verilecek eğitim ile yararlı sonuçlar elde etmek mümkündür.

Satranç az veya hiç bilmeyen insanlar, satranç oyuncuların her hamlede uzun uzun hesaplamalar içine girdiğini düşünürler. Bir oyuncunun, oyunun ilk hamlesinden son hamleye kadar, her bir hamlede varyant hesaplamasına girip buna göre oynadığını söylemek yanıltıcı olur. Bu yöntem gerçekçi olmadığı gibi uygulaması da olanaksızdır.

Oyuncular, oyunun her aşamasında derin varyant analizlerine girmeyip daha çok satranç teorisinden yararlanırlar. Teorik bilgidен yararlanma oyunun safhalarına göre değişir. Oyunun başlangıcında açılış bilgisi, oyun sonunda ise oyun sonu bilgisi önemlidir.

Oyuncunun hamle bulmakta yararlanacağı başlıca teorik bilgiler:

- 1-Açılış teorisi
- 2-Strateji ilkeleri
- 3-Oyun sonu bilgisi

Hamle bulmamıza yardımcı olan bu teorik kaynakları ve kullanım alanlarını inceleyelim.

1-Açılış teorisi :

Açılış bölümünde oyuncu varyant hesaplamasından çok, açılış tercihi ve rakibe uygun varyant seçme durumundadır. Bu aşamada oyuncu hamleleri analiz etmekten çok hangi açılışı ve hangi varyantı tercih etmesi gerektiğini düşünür. Oyuncular, oyunun başlangıç bölümünde hamlelerini bulmak için en fazla açılış bilgisinden yararlanırlar. Açılış teorisi oyuncuya, oyuna daha iyi bir başlangıç yapmasını, yanlışlardan arınmasını ve açılış tuzaklarına düşmemesini sağlar. Açılışların iyi bilinmesi oyuncuya zamanda kazandırır. Oyuncunun doğru hamleleri tahtada bulup oynaması yerine, bilinenlerden hareket ederek doğru hamleleri en kısa zamanda yapmasını sağlar.

2-Strateji ilkeleri:

Oyuncunun, açılış ve oyun sonu bilgisinin yanında bilmesi gereken diğer önemli konu ise strateji ilkeleridir. Satranç stratejisini iyi bilen bir oyuncu, tek tek hamle bulup bunları analiz yapma yerine genel strateji ilkelerinden yararlanarak doğru hamleyi en kısa zaman içinde bulup oynayabilir. Oyuncular, daha hızlı ve daha doğru hamle bulmaları için satranç stratejisinin unsurlarını bilmeleri yararlıdır. Strateji ilkelerine uygun hamleler genelde iyi sonuç verseler bile uygulamadan önce gözden geçirmekte yarar vardır.

Satrançta başlıca stratejik unsurlar; **tempo, merkez kareler, açık hatlar, açık diyagonaller, zayıf kareler, alan ve piyon yapısıdır.** Oyuncu pek çok konumda hamle analizi yapmak yerine bu ilkelerden yararlanarak hamlesini yapar.

Örnek: Açık hatlara kale gelmesi veya zayıf bir kareye etkin bir taşın yerleştirilmesi uzun analizler yerine, stratejik ilkeler ışığında yapılan ve genellikle iyi sonuçlar doğuran hamlelerdir. Oyuncu bu hamleleri yaparken uzun varyant hesaplamaları yerine stratejinin ilkelerinden yararlanır. Açık diyagonale filin yerleştirilmesi gibi taşları en uygun karelere oynama fazla düşünülmeden oynanan ve çoğu kez doğru sonuçları olan hamlelerdir. Oyuncu buradan kazandığı zaman ve enerjiyi daha sonraki hamleler için saklar.

3- Oyun sonu bilgisi :

Satranç teorisinin, oyuncunun işini kolaylaştırdığı diğer bölümde oyun sonlarıdır. Oyun sonu bilgisi, oyuncunun oyun sonlarında nasıl kazanması gerektiğinin yollarını öğretir. At-fil matını bilmeyen bir oyuncunun bu matı tahta üzerinde bulup oynaması imkansız ölçüsünde zordur. Kale ve piyona karşı kale oyun sonlarında köprü kurmasını bilmeyen oyuncunun oyunu kazanması neredeyse olanaksızdır. Oyun sonu teorisini bilen bir oyuncu doğru hamleleri oynamakta daha az zorlanır. Oyun sonu bilgisi, oyuncunun karşılaşabileceği her soruya karşılık veremez. Ancak oyuncunun kazanç yolları hakkında fikir verir. Oyuncu, oyunun bu aşamasında zaten yorgundur. Bu durumdaki oyuncunun doğru hamleleri bulması daha zordur.

Varyant analizi:

Hamle belirlemede teorik bilginin önemi büyüktür. Özellikle oyunun bazı bölümlerinde hamlelerimizi belirleyen en önemli etkidir. Ancak teorik bilgi, her hamlenin kaynağı değildir. Her doğruyu geçmişte aramak olanaksızdır. Doğruya çoğu kez düşünce ile ulaşılabilir. Teorik bilginin dışında hamle bulmamıza yarayan diğer kaynak ise varyant analizidir. İlk 3 kaynak belli bir teorik bilgiyi gerektirir. Varyant hesaplaması ise bilginin ötesinde bir yetenek işidir.

Varyant analizinde amaç en iyi devam yolunu ve bunu başlatan doğru hamleyi bulup oynamaktır. Ama satrancı zor ve cazip kılan bu doğru hamleyi bulmaktaki güçlüktür. Oyun sırasında oyuncunun yapabileceği pek çok hamle olabilir. En doğru hamleyi bulup oynamak kolay olmayabilir. Doğru hamle bazen çok açık, kolay görülen bir hamle olabileceği gibi bazen de genel prensiplere aykırı ancak derin bir analiz sonucunda görülebilen bir hamle olabilir.

Bir oyuncunun oynayabileceği hamleleri 3 grupta inceleyebiliriz.

1-Olası hamleler : Tahtada yapılması mümkün olan her türlü hamlelerdir.

2-Muhtemel hamleler : Yapılması daha mantıklı görünen hamlelerdir.

3-Aday hamleler : Analizi yapılacak hamlelerdir.

Bir oyuncudan her olası hamleyi analiz etmesi beklenemez. Oyuncu hızlı bir eliminasyon ile muhtemel hamleleri tesbit etmelidir. Muhtemel hamlelerin hızlı bir şekilde belirlenmesi zaman içinde kazanılan bir beceridir. Muhtemel hamleler belirlenirken aşağıdaki sıra takip edilebilir.

1-Şah çeken hamle : Oyuncu kendisi için en iyi hamleyi ararken öncelikle şah çeken hamlelere bakmalıdır. Konumda şah çeken bir veya daha fazla hamle olabileceği gibi bazı konumlarda şah çekme hamlesi olmayabilir. Ancak her oyuncu, oyunun her anında şah çeken hamleleri bilmek zorundadır. Bu hamlelerin mantıklı olması gerekmez. Ancak oyuncu ne kadar mantık dışı olsa bile her konumda şah çekebilecek hamleleri bilmesi gereklidir. Şah çeken hamle en iyi hamle olmayabilir. Mutlaka yapılması da gerekmez. Ama mutlaka bilinmesi gerekir. Benzer şekilde rakibin şah çeken hamlelerinin de bilinmesi gereklidir. Özellikle rakibin savunma olanakları analiz edilirken şah çekme ve ara şah hamleleri göz önünde bulundurulmalıdır.

2-Tehdit oluşturan hamle : Oyuncunun ikinci derecede incelemesi gereken hamle, tehdit oluşturan hamle olmalıdır. Burada da en etkili tehditten en basit tehdiye göre sıralanır. Öncelikle en etkili tehdit olan mat tehditlerine bakılmalıdır. Daha sonra taş isteme, taktik hamle gibi diğer tehditler analiz edilmelidir. Yine de unutmamak gerekir ki her konumda tehdit olmayabilir. Konumda bu tür tehdit olanakları varsa bunlar incelenmelidir.

3-Taş deęişimleri : Oyuncu üçüncü olarak taş deęişimlerine bakmalıdır. Tahtada birden çok deęişim hamlesi olabilir. Böyle konumlarda önce iyi taş deęişimlerine (Maddi üstünlük sağlayan deęişimler) sonra eşit taş deęişimlerine bakılır. Eşit taş deęişimleri de birden çok olabilir. Bu tür durumlarda daha deęerli taş deęişimlerine öncelik verilmelidir.

4-Hazırlık hamlesi: Oyuncu önce şah çeken hamleleri bakar. Bu hamleden istenen düzeyde bir başarı sağlayamayacağına anlarsa ikinci olarak tehdit yapan bir hamle arayışına girer. Böyle bir hamlenin de yararlı olmadığına kanaat getirirse deęişim hamlelerini inceler. Oyuncu yaptığı bu deęerlendirmeler sonucunda ilk üç maddede belirtilen hamlelerden yeterli ölçüde yarar gelmeyeceğini saptarsa, ileriye dönük tehdit oluşturabilecek, sakın bir hazırlık hamlesi yapabilir.

Oyuncu bu sıralamaya uygun olarak önce muhtemel hamleleri tespit eder. Muhtemel hamleleri hızlı bir şekilde elemine ederek aday hamleleri tespit eder. Asıl analizi yapılacak olan aday hamlelerdir. Aday hamlelerin fazla olması düşünme süresini uzatacağı için bu sayıyı olabildiğince aza indirmek gerekir. Aday hamleler belirlendikten sonra her bir hamlenin analizi yapılmalıdır. Zaman kaybını en aza indirmek için her bir aday hamlenin analizi bir kez ve dikkatlice yapılmalıdır. Tekrarlanan analizler oyuncuya fazla bir şey kazandırmayacağı gibi zaman kaybına neden olur. İlk analiz esnasında görülmeyen olanakların ikinci bir analizde fark edilme olasılığı fazla deęildir. Bu nedenle aday hamlelerin analizi bir kez dikkatlice ve olabildiğince sonuna kadar yapılmalıdır.

Aday hamlelerin analizleri yapıldıktan sonra oluşacak konumlar hafızaya iyice yerleştirilmelidir. Oluşacak konumlardan hangisinin en iyi olduğuna karar verildikten sonra bu konumu gerçekleştirecek hamlenin yapılması gerekir. Artık bu hamle aday hamle olmaktan çıkmış oynanması gereken doğru hamle olmuştur.

Satranç oyununda aday hamlelerden doğru hamleye ulaşmanın yolu varyant hesaplanmasıdır. Varyant hesaplaması sistematik bir düşünce yürütme işidir. Varyant hesaplaması iki aşamalı bir işlemdir.

1-Analiz: Bu safhada, aday hamleler ile başlayan deęişik devam yolları incelenir.

2-Deęerlendirme: Analizi yapılan varyantların hangisinin daha iyi olduğuna karar verildiği bölümdür. Varyantların analizini yapmak yeterli deęildir. Daha önemlisi bu varyantların hangisinin daha yararlı sonuçlar verdiğini saptamaktır. Buradaki ana zorluk varyant analizleri sonucu oluşan deęişik konumları zihinde canlandırmak ve bunlar arasında bir deęerlendirme yapmaktır. Tahtada olmayan ancak zihinde beliren konumlardan hangisinin üstün olduğuna karar vermek işin en zor yanlarından biridir.

Bundan sonraki aşama uygulama aşamasıdır. Aday hamlelerin analizleri yapıldıktan sonra oluşacak konumlar hafızaya iyice yerleştirilmelidir. Oluşacak konumlardan hangisinin en iyi olduğuna karar verildikten sonra bu konumu gerçekleştirecek aday hamlenin yapılması gerekir.

Varyant hesaplamasının özellikleri:

1.Varyant hesaplanmasında amaç en iyi hamleyi bulmaktır. Satranç tek tek birbirinden kopuk hamlelerin yapıldığı bir oyun deęildir. Hamleler arasında bütünlük ve uyum olmalıdır. Bu nedenle en iyi hamle sadece tek bir hamle olmayıp, en yararlı sonuçlar sağlayan bir devam yolunun ilk hamlesidir.

2.Analiz kadar analiz sonucunda oluşacak konumların deęerlendirmesi de önemlidir. Analizi yapılan hamleler ile oluşacak konumlar hafızaya iyice yerleştirilir. Oluşacak konumlardan hangisinin daha iyi olacağına karar vermek için konumlar iyice deęerlendirilir. Tahtada böyle bir konum olmadığı için bu deęerlendirme zihinde yapılmalıdır. En yararlı hamle belirlendikten sonra oyuncu hamlesini tahta

üzerinde yapar.

3.Varyant hesaplaması bir yetenektir. Belirli özelliklerin bir arada olması gerekir. Bir varyantı iyi hesaplamak için, analitik düşünce yapısına, oluşabilecek her bir konumu akılda tutacak iyi bir hafızaya, bu konuları değerlendirecek bir muhakeme gücüne ve tüm bunları oyun boyunca sürdürebilecek güçlü bir iradeye sahip olmak gerekir. Bu nedenlerden dolayı varyant hesaplamasının yapılması bir yetenek işidir. Ama her yetenek gibi çalışma ile geliştirilebilir. Bunun için oyuncuların çok sayıda kombinezon ve analiz çalışmaları yapması yararlıdır.

4.Analiz sonucunda oluşacak konuları hafızada tutmak zordur. Hafızayı geliştirmenin en etkili yolu onu zorlamaktır. Bu nedenle satranç öğretmenleri, analiz çalışmalarında öğrencilerin taşları yerinden oynatmasına izin vermemelidir. Analizler tahtada değil zihinde yapılmalıdır. Bu çalışmaların daha yararlı olabilmesi için olabildiğince erken notasyon bilgisi öğrencilere verilmelidir. Satranç oyununda hafızayı geliştirmenin diğer yöntemi ise ustaların oyunlarını notasyondan takip ederken önce bir zaman içinde iki daha sonra üç hamleden sonra taşlar tahtada oynatılmalıdır. Öğrencilerden hamleleri değil değişen konumu zihinlerinde tutmaları istenmelidir. **Bakınız: Satrançta Sezgi**

5.Varyant hesaplamasında oyuncu tahtada yapılabilecek her hamlenin değil daha iyi sonuç verebileceğini düşündüğü aday hamlelerin analizini yapmalıdır. Aday hamlelerin tespiti her zaman kolay değildir. Bazen en yararlı sonuç verecek hamle atlanabilir. Aday hamlenin belirlenmesinde deneyim, pozisyon bilgisi ve konum değerlendirmesinin sağlıklı yapılması önemlidir. Bu konudaki becerinin artması için ustaların oyunlarını incelemek, kombinezon ve etüt çalışmaları yapmak yararlıdır.

6.Oyuncu, aday hamlelerin analizine en yararlı olacağını düşündüğü hamleden başlamalıdır. Bu her zaman kolay değildir. Ancak zaman içinde, ustaların oyununu izlemekle gelişebilir. Eğer bir analiz sonucunda yeterli derecede yarar sağlayacak bir konum elde ediliyorsa, zaman kaybını engellemek amacıyla diğer hamlelerin analizinden vazgeçilebilir. Her ne kadar bu konuda Lasker **“İyi bir hamle görünce, bekleyin daha iyisini arayın”** demiş olmasına rağmen bunu her zaman uygulamak olası değildir. Ayrıca zaman kullanımının o dönemdeki kadar uzun olmadığını unutmamak gerekir.

7.Aday hamlelerin analizi bir kez ve dikkatlice yapılmalıdır. İlk analiz esnasında görülmeyen hamlelerin ikinci bir analizde fark edilme olasılığı fazla değildir.

8.Analizler olabildiğince sonuna kadar devam ettirilmelidir. Bir varyantın analizi dingin konum oluşana, diğer bir değişle tahtadaki gerilimin sona ermesine kadar devam ettirilmelidir. Yarım bırakılan analizler sadece rakibe zaman kazandırır. Sönük gelişen bazı devam yolları parlak sonuçlanabilir.

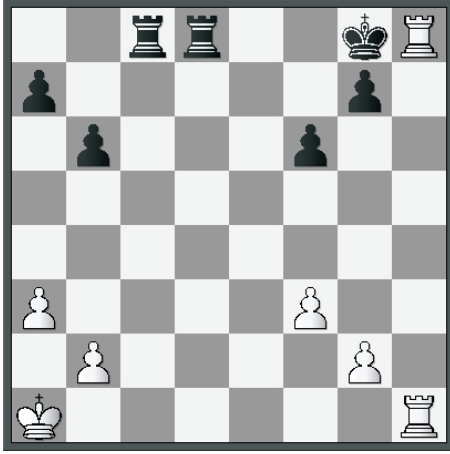
9.Analiz yapılırken rakibin de en doğru hamleyi yapacağı varsayılır. Rakibin yanlış hamle yapması beklentisi üzerine analiz yapılmaz.

10.Varyant hesaplaması yapılırken rakip oyuncunun hamleleri de en iyi şekilde analiz edilmelidir. Bir varyanta girdiğimiz zaman eğer rakip düşündüğümüzden farklı ve güçlü olabilecek bir hamle yaparsa, yaptığımız bütün hesaplar boşa gider. Dolayısıyla eksik düşünülen bir varyant sonucu enerji kaybederiz, zaman kaybederiz, daha da önemlisi moral kaybederiz. Buna karşın oyun tam düşündüğümüz gibi gidiyorsa oyun kontrolümüz altında diye düşünüp rahat edebiliriz.

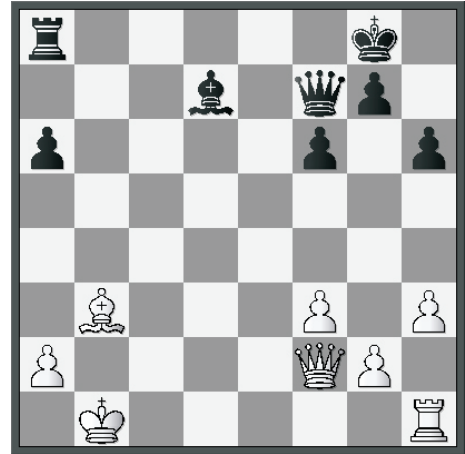
11. Analiz yapılırken rakibin hamle seçenekleri ne kadar fazla ise olasılıklarda o ölçüde artar. Tek hamlelerin ve zorunlu hamlelerin olması bu olasılığı azaltır. Bu tür konumlarda daha uzun ve daha kesin hesaplama yapma olanağı vardır. Satranç oyuncuları için sorulan sorulardan biri de kaç hamle sonrasında hesaplayabiliyor? Bu soruya ustalar değişik cevaplar vermişlerdir. Bu soruyu **Smyslov 'Bir hamle ama en iyisi'** diye cevaplamıştır. Bu cevap varyant hesaplamasının zorluğunu ortaya koyduğu gibi analizdeki ilk hamlenin önemini vurgulamaktadır. Tek ve zorunlu hamlelerin yapıldığı konumlarda 15-20 hamle hesaplamak mümkündür. Bu nedenle tek hamle ve zorunlu hamle kavramlarının iyi bilinmesi gereklidir. Bu iki kavram çoğu kez karıştırılmaktadır.

Tek hamle : Yapılan hamleye karşı oynanabilecek sadece bir hamle olmasıdır.

Zorunlu hamle : Rakibin hamlesine karşılık oynanması gereken en mantıklı hamle veya hamlelerdir. Bu hamleler dışında başka hamleler olsa bile bunların yapılması oyunun kaybı anlamına geleceği için analiz esnasında değerlendirme yapılmaz.



Siyahın, Şf7 hamlesi tek hamledir. Siyah oyuncunun bu hamle dışında başka bir seçeneği yok.

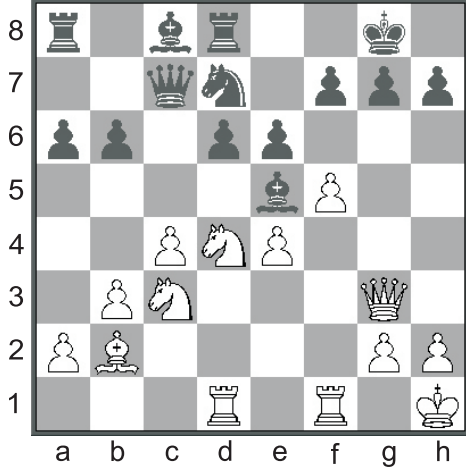


Siyahın zorunlu hamlesi Fe6 veya Kb8 hamleleridir. Siyahın bunun dışında pek çok hamle olasılığı olmasına karşılık diğer hamleler oyunun hemen kaybına neden olacağı için analiz esnasında göz ardı yapılır.

12. Satranç oyuncusu yaptığı hesaplara güvenmek zorundadır. Çünkü güvenmekten başka bir seçeneği yoktur. Eğer hesaplamalarında sık sık hata yapıyorsa, bunu gidermenin yolunu aramalıdır. Bunun için yarışma öncesi çalışmalarda düşünülen analizleri yazmak, her bir analiz sonucunda oluşacak konumu tahtaya dizip daha sonra kontrol etmek yararlıdır.

13. Satranç oyuncuları büyük usta olma arzusu taşıyorlarsa farklı düşünebilmeleri özelliğine sahip olmalıdırlar. Usta olmanın en önemli özelliği yaratıcı olmaktır. Yaratıcı olmanın temel şartı ise alışlagelmiş düşünce kalıplarından sıyrılıp, farklı düşünebilmektir. Bir tehditle karşılaştığımızda, ilk reaksiyonunuz uygun savunmayı bulmak yerine, tehdidi göz ardı edip en iyi hamleyi bulmak olmalıdır. Çocuklara verilen satranç eğitiminde bu konunun üzerinde durulmalı, çocuklara refleks hamle yerine en iyi hamleyi bulup oynama alışkanlığı kazandırılmalıdır.

Örnek: Veziri, piyon tarafından istenen pek çok oyuncu bu durumda refleks olarak istenen vezirini kaçar. Oysa satrançta esas olan en iyi hamleyi oynamaktır. İstenen veziri, kaçmak büyük bir olasılıkla en iyi hamle olabilir. Ancak oyuncu, rakibin en değerli taşının en değerli olan taşını istemesi durumunda bile refleks olarak vezirini kaçma yerine en iyi hamleyi yapma arzusu içinde olmalıdır. Klasik düşünce veziri kaçmayı öngörür. Yaratıcı düşüncede ise en iyiyi bulma kaygısı vardır. Bu durum ancak farklı düşünme alışkanlığı kazandırmak ile mümkündür.



ALEKHİN - SAEMİSCH, 1923

1.e4 c5 2.Af3 Ac6 3.Fe2 e6 4.0-0 d6 5.d4 cxd4
6.Axd4 Af6 7.Ff3 Ae5 8.c4 Axf3+ 9.Vxf3 Fe7
10.Ac3 0-0 11.b3 Ad7 12.Fb2 Ff6 13.Kad1 a6
14.Vg3 Vc7 15.Şh1 Kd8 16.f4 b6 17.f5 Fe5

Siyah fil veziri istiyor. Beyazlar ile oynayan Alekhine veziri kaçmak yerine kendi planına devam ediyor.

18.fxe6 Fxg3 19.exf7+ Şh8 20.Ad5 Vb7 21.Ae6
Fe5 [21...Kg8 22.fxg8V+ Şxg8 23.Ae7+ Şh8
24.Fxg7#] 22.Axd8 1-0

14.Satranç oyununda her hamle önemlidir. Her hamle oyunun gidişini etkiler. Ama öyle konumlar olabilir ki yapılacak bir hamle oyunun kaderini belirler. Bu konum tahtadaki en kritik konumdur. Oyunun kırılma noktasıdır. Oyuncunun bu anı fark etmesi her zaman kolay değildir. Usta oyuncularını acemi oyuncularından ayıran en önemli özellik bu anı fark etmeleridir. Bu beceri ustaların oyunlarını incelenmesi, özellikle oyuncunun kendi oyunlarını analiz etmesi ile geliştirilebilir. Oyuncu kendi oyunlarını incelediği zaman oyunun kader hamlesinin hangisi olduğunu daha iyi anlar. Çünkü, sadece oyundaki düşünceleri değil duyguları da en iyi bilendir. Oyuncu, oyun esnasında bu anı sezinyip, iyi değerlendirmelidir. Oyuncuların en fazla düşünmeleri gereken an bu konumlardır. En derin varyant hesaplamaları nı n yapı lması nı gerektiren konumlardır. Bu konumda yapılacak hatalı bir hamlenin telafisi yoktur.

15.Varyant analizleri, her zaman kolay olmayabilir. Usta oyuncular bile bazı konumları sonuna kadar analiz etmekte zorlanabilirler. Her bir varyantı sonuna kadar analiz yapmak güç olabilir. Olasılıkların insanın hesaplama kapasitesini aştığı, varyantları analiz ederek çözülemeyecek pozisyonlar vardır. Çok iyi satranç bilgisayarları nı n bile bu tür konumları çözeceği şüphelidir.

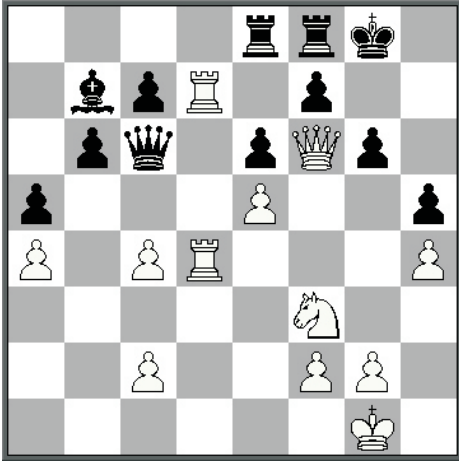
Bazı konumlarda düşünce yetersiz kalabilir. Düşüncenin yetersiz kaldığı durumlarda duygular işe karışır. Böyle konumlarda oyuncunun önsezileri de önemlidir. Oyuncu yeterli bir güce sahip olduğunu görüyor, rakip savunmasında belirgin zayıflık olduğunu hissediyor, yapılacak bir atığın olumlu sonuçlar vereceğine inanıyor. Buna karşılık tüm varyantları hesaplaması olası değilse oyuncu sezgilerine güvenerek atagı başlatabilir.

Sezgisel konumların ustası Tal şöyle yazmıştır “**Hesaplama işin sadece bir kısmı. Daha az önemli olmayan kısım ise sezgi, ilhamdır buna bir tür enerji de diyebilirsiniz. Örneğin ben her zaman bir hamlenin iyi veya bir diğerinin neden kötü olduğunu açıklayamam. Bazen oyunlarım da kombinezonları, sadece orada bir yerlerde olmaları gerektiğini düşünerek buldum. Şu ana kadar düşünce sistemimi anlaşılabilir bir dile çevirebilmiş durumda değilim.**”

Sezgi, somut verilerle doğruluğu ortaya konulamayan, ama yapılırsa olumlu sonuçlar vereceği inanılan bir duygudur. Bu aklın saf dışı edilmesi değil, düşüncenin duygu ile bütünleşmesidir. Sezgi bir duygu olmasına karşılık ardında belli bir bilgi ve deneyim vardır. Çalışma ile geliştirilebilir. Taktik konum ve taktik üstünlük konularının iyi bilinmesi gerekir. Özellikle kombinezon çalışmaları sezgilerin gelişmesi için son derece yararlıdır. Usta oyuncularını atağa yönelten en önemli unsurlardan biri de önsezileridir. Başarı sezgilerinin doğru olup olmadığı ile ilgilidir. **Bakınız: Satrançta Sezgi**

16.Satranç oyuncularının temel yanlışlarından biri de kendi konumlarını daha iyi görme eğiliminde olmalarıdır. Bunun nedeni tahtaya objektif bakamamalarıdır. Satranç tahtasına bakış ta düşüncelerimizi belirleyen önemli bir etkidir. Satranç oyuncusu, oyuna yalnız kendi cephesinden değil aynı zamanda rakibinin de bakış açısıyla bakabilmelidir. Rakip oyuncunun düşüncesini, hamle olanaklarını değerlendirmek önemlidir.

Örneğin, rakip oyuncu oyunun bir anında pozisyonel zugzwang konumuna girebilir. Oyuna sadece kendi bakış açısıyla bakmaya alışmış bir oyuncu bunu fark edemez. Oysa konuma rakip gözü ile bakma alışkanlığını kazanmış olsa bu durumu hemen fark edecek. Böylece kendisi için büyük avantaj sağlayan bu konumu değerlendirip oyunu kazanabilecektir. Ancak pek çok oyuncu bu alışkanlığı kazanamadığı için bu tür konumları değerlendirmekte yetersiz kalmaktadır.



SHORT,N (2660) - TİMMAN,J (2630)
Tilburg , 1991

1.e4 Af6 2.e5 Ad5 3.d4 d6 4.Af3 g6
5.Fc4 Ab6 6.Fb3 Fg7 7.Ve2 7...Ac6 8.0-0
8...0-0 9.h3! a5 10.a4 dxe5 11.dxe5 Ad4
12.Axd4 Vxd4 13.Ke1 e6 14.Ad2! Ad5
15.Af3 Vc5 16.Ve4 Vb4 17.Fc4! Ab6
18.b3! Axc4 19.bxc4 Ke8 20.Kd1 Vc5
21.Vh4 b6 22.Fe3 Vc6?! 23.Fh6 23...Fh8
24.Kd8! Fb7 25.Kad1 Fg7 26.K8d7! Kf8
27.Fxg7 Şxg7 28.K1d4 Kae8 29.Vf6+ Şg8
30.h4 h5

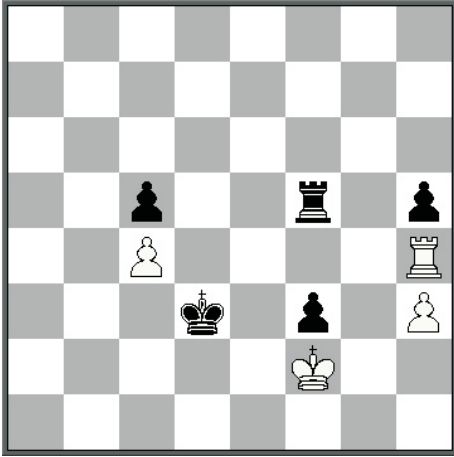
Siyah oyuncunun konumsal zugzwang olmasından yararlanan beyaz şahını aktif hale getirmekten korkmuyor.

31.Şh2 Kc8 31...Fc8 32.g4! 32...hxg4 (32...Fxd7 33.gxh5) 33.Ag5! 33...Fxd7 34.h5!
32.Şg3! 32...Kce8 33.Şf4! Fc8 34.Şg5!! [34.Şg5!! Fxd7 35.Şh6! 1-0

17.Tahtadaki konumun açık veya kapalı olması da düşünce biçimi etkiler. Konumun yapısı düşüncelerimizi şekillendirir. Açık konumlarda zaman kaygısı ön planda iken kapalı konumlarda gelişme daha önemlidir. Bu nedenle açık konumlarda hızlı (gelişim anlamında) ve dikkatli oynamak gerekirken, kapalı konumlarda sakın ve pozisyonel oynamak gereklidir. Özellikle bazı konumlarda rakip oyuncunun taşlarının hareket kabiliyetleri sınırlıdır. Böyle konumlarda gereksiz bir şekilde acele etmek oyunu riske etmekten başka bir işe yaramaz. Özellikle çocuklarda sıkça karşılaşılan önemli bir sorundur. Bunu gidermenin yolu tahtanın tümünü görmek konumu tarafsız değerlendirmek ve bu disiplini kazandırmaktır.

18.Satranç oyuncusu doğru hamleyi ararken, aynı konumda hamle sırasının rakipte olmasının kendisi için bir avantaj oluşturabileceğini de düşünmelidir. Özellikle oyun sonlarında oyuncu bu düşünce alışkanlığını kazanmalıdır. Böyle bir kavramın varlığını bilen oyuncunun bu tür düşünmesi daha kolaydır. Önemli olan oyuncunun böyle bir kavramın varlığını bilmesidir.

Örnek: Piyon sonlarında üçgen çizme manevrasının ana fikri aynı konumda hamle sırasını değiştirmektir. Hamle sırasını değiştirerek kazanç sağlamak daha çok piyon oyun sonlarında uygulansa bile alet oyun sonlarında da bu düşüncenin yararlı olduğu konumlar vardır.



Tal-Spassky, 1965

Hamle siyah oyuncuda, eğer hamle sırası beyaz oyuncuda olsaydı siyah oyuncu için kolay bir kazanç şansı vardı. Siyah oyuncu bu konumda doğru hamleyi arama uğraşlarında hamle sırasının rakipte olmasının kendisi için daha iyi olabileceğini sorgulamalıdır.

1...Şd2 2.Ke4 Şc3 3.Kh4 Şd3 0-1

19. Satranç oyuncularının doğru ve hızlı düşünceleri önemlidir. Ancak bunun kadar önemli olan diğer bir konuda oyuncunun bu işlevi bütün oyun boyunca sürdürebilmesidir. Pek çok oyuncu satrançta gerilim yaratan unsurların düşünme kalitesini bozduğunu ifade eder. Esas olan oyuncunun düşünce kalitesini istenmeyen koşullar altında bile sürdürebilmesidir. Özellikle dış etkenlerin oluşturduğu gerilim pek çok oyuncuda düşünce akışını bozmaktadır. Turnuvalar optimal koşullar öngörülerek hazırlanmış olsalar bile bunu sağlamak her zaman kolay olmayabilir. Gözlediğim kadarı ile Türk oyuncular dış etkenlerden daha kolay etkilenmektedir. Belki de düşünme kalitesinin bozulması küçük sorunları önemli hale getirmektedir. Türk oyuncular ile yabancı oyuncular arasında en önemli fark budur. Bu fark aynı zamanda başarıyı da belirleyen önemli etkidir.

Satranç öğretmenlerine düşen en önemli görevlerden biri de satranç oyununa uygun öğrencilere ağırlık vermeleridir. Unutmamak gerekir ki satranç kendi yapısına uygun karakterde oyuncu ister. Eğer yüksek düzeyde bir başarı bekleniyorsa; öncelikle bu koşullara uygun öğrencileri yetiştirmek veya öğrencileri bu koşullara uygun hale getirmek gerekir.

19.Satranç herkesin oynayabileceği keyif veren yararlı bir etkinliktir. Ancak satrançta başarı denilince olması gereken bazı unsurlar vardır. Satranç oyununda başarı için bilgi, yetenek ve yatınlık gereklidir. Başarı merdivenine bilgi ile çıkılır. Yetenek ile ilerlenir. Yukarılara çıkıldıkça yatınlığın önemi belirir. Zirvede ise sadece yatınlara yer vardır.

Öğretmenlerinin başarı için aramaları gereken asıl unsur yetenek ve yatınlıktır. Başlangıçta bilgi ile alınan mesafenin fazlalığı öğretmenleri yanıltabilir. Bilgi sonradan kazanılan bir değerdir. Buna karşılık yetenek ve yatınlık kısmen artırılabilir bile büyük ölçüde doğuştan sahip olunan bir özelliktir. Satranç öğretmenlerinin öğrenci seçimlerinde bu özellikleri göz önünde bulundurmaları gereklidir. Satranca olan yetenek ve yatınlık hemen anlaşılmasa bile uygun bir süre içinde sağlıklı bir değerlendirme yapma olanağı vardır.

ANALİZ AĞACI

Bir varyant hesaplamasında aday hamleler ile buna karşı yapılacak hamlelerin şematik olarak gösterilmesine analiz ağacı denir. Bu terimden ilk defa Alexander KOTOV ' Thing Like a Grandmaster ' adlı kitabında bahsetmiştir. Belirli bir hamleden sonra aday hamleler ile bunlara verilecek cevapların hesaplanması ile analiz ağacı oluşur. Yapılan bir hamleye karşılık rakibin yapabileceği hamle sayısı bir veya daha fazla olabilir. Rakibin yapacağı her bir hamleye, değişik hamleler ile cevap vermek gerekebilir. Bu şekilde belirli bir hamleden sonra yapılan hamleler ile değişik konumlar ortaya çıkar. Hamle sayısı artıkça bu olasılıkların sayısı da artar.

Bazen yapılan bir hamleye karşılık yapılacak tek bir hamle vardır. Oyun uzun bir süre boyunca tek hamleler ile oynanır. Bu durumlarda analiz ağacı tek bir gövde halindedir. Bazen de olasılık sayısı çok fazla olduğu gibi ve yapılan analizler bir kaç hamle ile sınırlı olabilir. Bu durumda analiz ağacı değil çalıktan bahsedilir.

Karşılıklı olarak tek hamlelerin oynandığı bir oyunda oluşacak konum sayısı sadece birdir. Yani beyazın yaptığı hamlelere siyah tek bir hamle ile cevap vermek zorunda ise belirli bir hamle dizisi sonucunda oluşacak konum sayısı sadece birdir. Bunu formüle etmek gerekirse

$$(1 \times 1)^n = 1$$

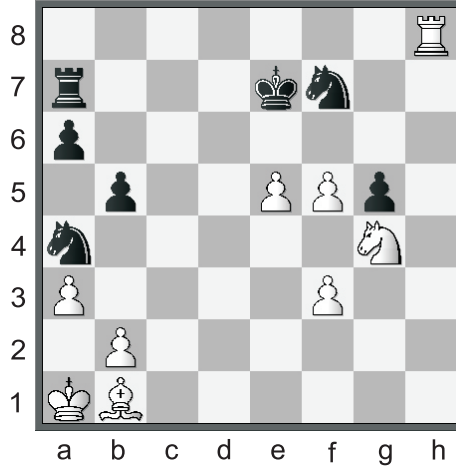
Bu formülün açık şekli:

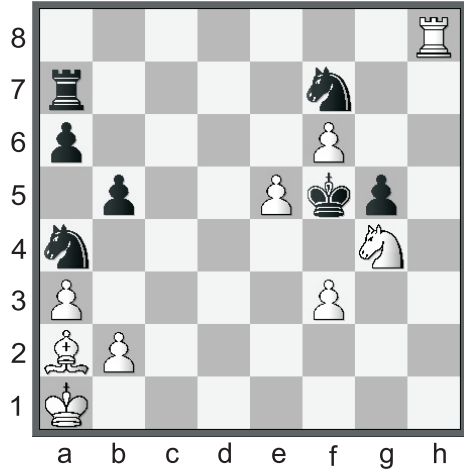
(Beyazın hamle seçeneği x Siyahın hamle seçeneği) . hamle sayısı =

Beyazın hamlesine karşılık siyahın iki hamle seçeneğinin olduğu durumlarda ikinci hamle sonunda oluşabilecek toplam konum sayısı 4 adettir.

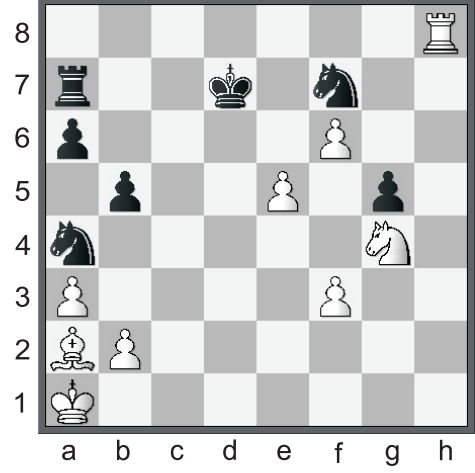
$$(1 \times 2) \times (1 \times 2) = 4$$

Aşağıdaki konumda, beyazın f6 hamlesine siyahın yapabileceği iki hamle var. Siyahın her hamlesine beyazın fil ile iki ayrı cevap vereceğini düşünelim. Beyazın bu hamlelerine karşılık siyahın yapabileceği yine iki hamle var. İki hamle sonunda tahtada dört farklı konum oluşabilir.

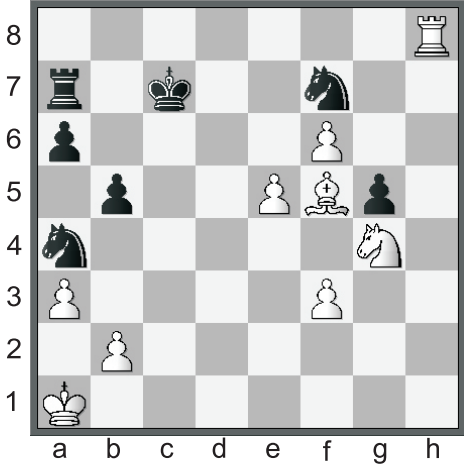




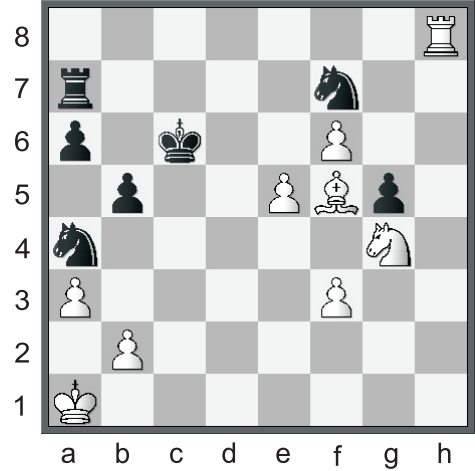
1.f6+ Şe6 2.Fa2+ Şf5



1.f6+ Şe6 2.Fa2+.Şd7



1.f6+ Şd7 2.Ff5+ Şc7.Şc7]



1.f6+ Şd7 2.Ff5+ Şc7.Şc6]

Beyazın f6 hamlesine karşı siyahın Şd7 ve Şe6 hamleleri var. Beyaz Şe6 hamlesine Fa2 hamlesi oynuyor. Siyahın Şd7 hamlesine karşılık Ff5 hamlesini yapıyor. Yani beyazın her iki hamlesine karşılık siyahın iki seçeneği var. Dolayısı ile 2. hamle sonunda tahtada 4 farklı konum oluşabiliyor. Bunu formüle etmek gerekirse:

$$\underline{1 \times 2} \times \underline{1 \times 2} = 4$$

1.Hamle 2.Hamle

3 hamle sonucunda oluşabilecek konum sayısı:

$$(1 \times 2) \times (1 \times 2) \times (1 \times 2) = 8$$

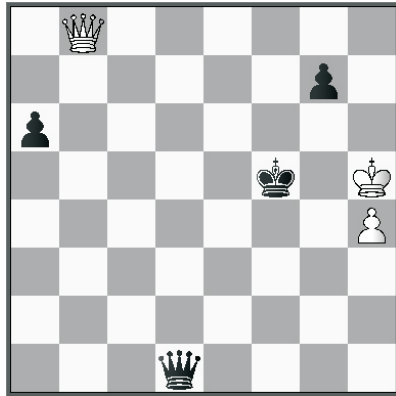
Siyahın yapılan her hamleye karşı iki seçeneğinin olduğu durumlarda 3 hamle sonucunda oluşabilecek konum sayısı sekizdir.

Beyazın hamlesine karşılık siyahın 3 hamle seçeneğinin olduğu durumlarda iki hamle sonucunda oluşabilecek konum sayısı :

$$(1 \times 3) \times (1 \times 3) = 9$$

Bu formül beyazın hamlesine karşılık siyahın her hamle sırasında aynı sayıda seçeneğinin olduğu konumlar için öngörülmüştür.

ANALİZ AĞACI



Vd1+mat

...Vxa8 =

52.a8V

...a1V

51.a7

...a2

50.bxa6

...a3

49.b5

...bxa4

48.a4

..Şf5 Z

47.Şxh5

...Şg4+

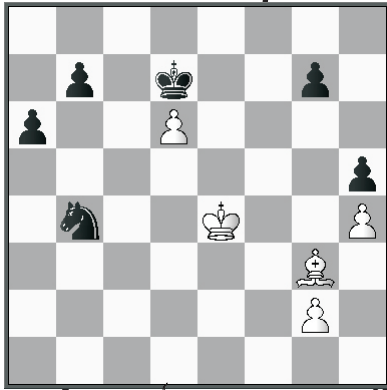
49.Şh6

...Şf5

48.Şxg7

...Şe5

47.Şg6



Belirsiz

...Axb4+

44.Şxe4

...Ac2+

43.Şe3

...fxe4

42.fxe4

...Axa3

41.Şd2

Belirsiz

43.Şxf5

...Axa3

42.gxf3

...exf3

41.Şf4

Belirsiz

...g4

44.Fxe1

...e1V

43.Şg6

...e2

42.Şxf5

...e3

Belirsiz

...Ac2÷

44.Şxf4

...Ae3

43.Ff2

44.Şxf4=

...Axf4

43.Fxf4

...f4

42.Şxf3

...exf3

41.Şf2

40..Axc2+

40..Axc2+

...b5

46.Şg5

...Şe6

45.Şf4

...Şxd6

44.Şxg3

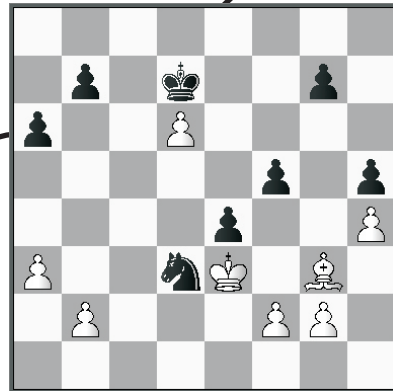
...fxg3

43.Şxg2

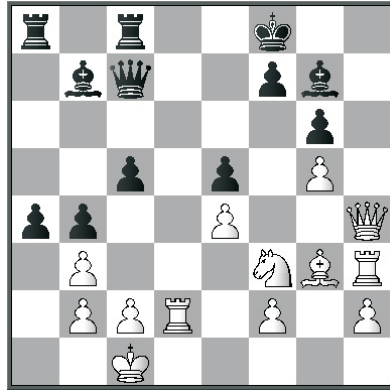
40.f3

...Ae1

39.b4



SPURGEON-POVAH, 1974



Povah-Baljon -1975

Axe5

