

Ilgaz Gümüştas Zugzwang

Satrançta Hamlelerin Hesaplanması

Satranç oyuncularının en merak edilen özelliklerinden biri de kaç hamle sonrasında gördükleridir. Yazımızda bu sorunun cevabını bulmaya çalışacağız. Satranç tarihinde bu soruya en güzel cevaplardan birini R. Reti "Satrançta Büyük Ustalar Modern Görüşler" adlı kitabında yer vermiştir. Satranç da hamle hesaplamasının rolüne ait bilgi için R. Reti (1889-1929) ne diyor kulak verelim:

"Yaygın bir inanışla, bir satranç ustasının üstünlüğünün üç, dört, belki de on hamle ilerisini düşünmek olduğu sanılır. Satrançseverler bana, bir kombinezon(taraflardan birine durum üstünlüğü, taş kazandırıcı veya mat şeklinde avantaj sağlayan zorunlu varyant) kurarken kaç hamle ilerisini düşündüğümü sorduklarında, gayet doğru olarak : "genellikle tek hamle değil" diye yanıtlarım. Eskilerde, Anderssen döneminde (1818-1879) kombinezon kurma yatkınlığı satranç yeteğinin tam özü sayılıyordu. O günden beri satranç görüşü değişti ;artık satrançta kesin hesap yapmanın yeri hesabın matematikteki yerinden fazla değil. (son cümle soruyu ne kadar güzel yanıtlıyor)

Sıradan dingin bir satranç konumunda oyuncuların her sıra gelişte üçer makul hamlesi olduğunu varsayalım. Basit bir matematiksel formülle, tam bir hamlelik (Bir Beyaz, bir Siyah) bütün varyantların sayısı $32=9$ 'dur. İki hamlelik bütün varyantların sayısı ise $34=81$ 'dir ki ancak yazışmalı satrançta bu kadar çok varyant hesaplanabilir. Biraz daha ileri gidersek üç tam hamle hesaplamak isteseydik $36=729$ varyant gözden geçirecektik ki uygulama da olası değildir. Hadi hesapladık diyelim, bundan ne kazanırız? Bütün varyantların hesaplanması , bu bize ancak hangi kombinezonun en elverişli olduğunu gösterebilseydi yararlı olurdu;oyun sıradan dingin bir konumda üç tam hamleden sonra sonucun belirginleşmesini bekleyemeyiz. Öyleyse üç tam hamlelik hesaplama da yetmeyecektir"

A. Kotow' a göre bu eylemin gerçekleşmesi süresince çeşitli grafik şekiller alabilen ve varyant ağacı olarak isimlendirilen bir resim meydana gelmektedir. Az sapma içeren uzun bir varyant Kotow tarafından "çıplak ağaç gövdesi" olarak adlandırılmıştır. Çok sayıda -fakat kısa varyant içeren-adayların ağı "çalı", bir çok baş ve yan varyant içeren adayların ağı ise "labirent" tir.

Bu iki açıklama hamlelerin hesaplamasının satrançtaki önemini ve şeklini yeterince anlatıyor. Satranç matematiğin, mantığın, psikolojinin kesişme noktası. Eğer satranç sadece bir hesaplama oyununa indirgenmiş olsaydı, değerinin çoğunu kaybederdi. O yüzden bu kesişimde tam olarak ne yapmalı sorusunun cevabını ancak bir filozof verebilir:

"Ölçülü ol"

-Sokrates.

Herkes satranç dolu günler dilerim.