

Bölüm 6

Oyunsonu Stratejisinin Temel İlkeleri

Genel Tanıtım

Bazı amatörlerin oyunortasını çok iyi yönettikleri, ancak oyunsonuna geldiklerinde tümüyle çaresiz kaldıkları bilinen bir gerçektir. İyi bir satranç için gerekli temel ilkelerden biri hem oyunortasını hem de oyunsonunu eşit derecede iyi oynayabilme yeteneğidir. Öğrencinin ilk tecrübelerini açılışta ve oyunortasında elde etmesi doğaldır, fakat bu kötü alışkanlığın mümkün olduğunca erken düzeltilmesi gerekmektedir. Aksine; oyunsonu ise oyunortasında elde edilen avantajların sistematik olarak farkına varıldığı aşamadır. Özellikle taş üstünlüğüne bağlı olmayan bu avantajların farkına varılması hiçbir şekilde önemsiz bir iş değildir. Tam aksine, kişi ve sanatçı olarak oyuncu kalitesi bunu gerektirir. Oyunsonunda ne olup bittiğini anlamak ve takdirle karşılayabilmek için, sporcunun oyunsonunu oluşturan ilkeleri tanıması gereklidir, çünkü oyunsonunun da oyunortası gibi kendine özgü ilkeleri vardır. Bu ilkelerden biri olan geçer piyon konusunu halihazırda 5. bölümde ayrıntılı olarak inceledik. Geri kalanlar ise şöyle sıralanabilir:

- 1. Merkezileşme.** Şah yönetimi (“sığınak” ve “köprü kurma”) konusunda bir alt bölüm ile birlikte.
- 2. Saldırgan kale konumu ve genel anlamda aktif alet.**
- 3. Tüm dağınık birliklerin toplanması.**
- 4. Müşterek ilerleme.**
- 5. Hatların somutlaştırılması.** Bu konudan halihazırda bir miktar bahsedilmişti. Önce hattın soyut etkisinin incelenmesi, daha sonra daha somut bir hale (piyon ile korunması) indirgenmesi olarak anlaşılması veya çok daha sağlam bir görünüm kazanması.

Rinck ve Troitzky hiç yaşamamış olsalardı bile, aslında en ilgi çekici aşama oyunsonunun kendisi olurdu.

◆ **1. Şahın (a), hafif taşların (b) ve vezirin (c) merkezileşmesi. Şahın şatosuna yolculuk.**

(a) Şahın rahat hareketliliği tüm oyunsonu stratejisinin ana karakter özelliklerinden biridir. Oyunortasında şah sadece bir “gözlemci”, diğer taraftan oyunsonunda ise “Komutan”dır. Bundan dolayı onu geliştirip