

Bölüm 12

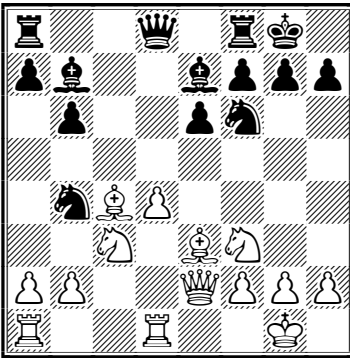
Ayrık (İzole) d-piyonu ve O'nun Nesli

◆ 1. Tanıtım.

Bana göre ayrık d-piyonu konumsal oyunun tüm teorisindeki temel sorunlardan biridir. Zayıf olmasına rağmen gizli dinamik gücü olan ancak durağan olarak zayıf piyon ile ilgileniyoruz. Hangisi üstündür, durağan zayıflık mı yoksa dinamik güç mü? Sorun aslında bir bakıma satrancın çizilmiş sınırlarının ötesine geçtiğinde önem kazanır.

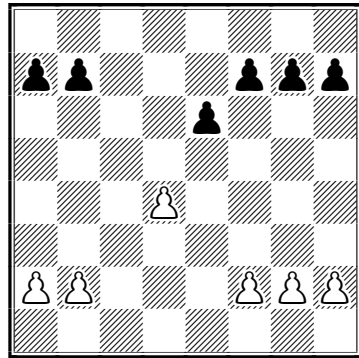
Öğrencinin bu sorun ile kendisinin yüzleşmesi, yani problemle gerçek bir oyunda karşılaşması gerekmektedir. Beyazlar olarak Vezir Gambiti'nde söz konusu konuma ulaşmaya çalışmalıdır. **1.d4 d5 2.♘f3 ♗f6 3.c4 e6 4.e3 c5 5.♗c3 ♘c6** ve daha sonra değişken olarak bir oyunda **6.♙d3 6...cxd4 7.exd4 dxc4 8.♙xc4** oynamalıdır. Böylece Beyazların bir ayrık d-piyonu (isolani) oluşur. Başka bir oyunda **6.cxd5 exd5 7.dxc5 ♙xc5** oynayıp ayrık d-piyonuna karşı savaşmalıdır. Bu türden deneyimler rakibin ayrık d-piyonunun ne kadar tehlikeli olabileceğini ve kendisinin ayrık d-piyonunun zamansız kaybedilmesini önlemenin ne kadar zor olduğunu anlamasına yardım edecektir.

◆ 2. Ayrık d-piyonunun dinamik gücü.



#148

Ayrık d-piyonu. Beyazların e5'teki,
Siyahların ise d5'teki
ileri karakollarına dikkat ediniz.



#149

Ayrık d-piyonunun iskelet yapısı.
Beyazların ileri karakolları c5 ve e5,
Siyahların ise d5'tir.