

## 5.Şahı Merkezde Sıkıştırma: e6'da At Fedaları

e6'daki at fedalarının aynı karedeki fil fedaları ile bir çok ortak yönü vardır. Aynı piyon formasyonlarından doğarlar, savunma oyuncusunun rakibini merkezde tutmaya çalışırlar ve başka hafif taşların e6-karesine yerleşmesine yol açabilirler.

Buna rağmen, uygulamada bazı şeyler bir takım farklılıklar gösterir. Herşeyden önce, savunma oyuncusunun tercihi olan at ile almasının sonraki devam yolu Fxe6 değil vezir hamlesidir. e6'yı vezirin alması hem en yaygın hem de en başarılısıdır. Veritabanımdaki oyunların %60'ı bu hamleyle kazanmıştır. h5-h8 diyagonalindeki zayıflıktan yararlanmak için feda oynanabilir, bundan dolayı vezirin h5 ve g6'dan şah çekmesi en yaygın devam yollarındandır.

Vezir devam yollarının yaygın ve güçlü olması bir önceki bölümde yapmış olduğumuz gözlemlerimizi desteklemektedir. Vezir hücumu katıldığında fedayı oynayan oyuncunun başarı oranı yükselmektedir.

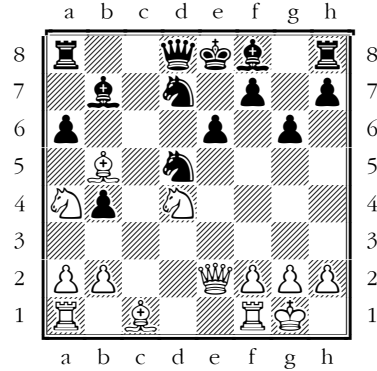
### e6'yı Vezirin Alması

Burada kullanılan yöntemler ile Fxe6 fedasının devamında e6-karesinde vezirin aldığı durumlarda kullanılan yöntemler arasında benzerlikler vardır. Özellikle fedayı oynayan oyuncu beyaz filini oyunda tuttuğu (bu düşüncenin aksine Fxe6 fikrinde feda edilir) ve hücumunu güçlendirmek için kullandığı sadırını oynamak genelde kolaydır.

Fedayaya olanak sağlayan üç ana piyon formasyonundan Karo-Kann yapısı, saldırı oynayan oyuncular için en çok tercih edilenidir. Bunun sırrı saldırı oyuncusunun genellikle rakip şahı erken devirdiği veya yoluna çıkacak kadar şanssız olan herhangi bir taşı kuşatıp düşürdüğü açık e-hattında yatar.

**Piket, Jeroen (2628) –  
Pelletier, Yannick (2531) [D47]  
Zürich, 2001**

**1.d4 d5 2.c4 c6 3.Ac3 Af6 4.e3 e6 5.Af3 Abd7  
6.Fd3 dxc4 7.Fxc4 b5 8.Fd3 Fb7 9.e4 b4  
10.Aa4 c5 11.e5 Ad5 12.0–0 cxd4 13.Axd4  
Axe5 14.Fb5+ Ad7 15.Vh5 g6 16.Ve2 a6 (D)**



Beyazlar e-piyonunu feda ederek formasyonu Vezir Gambitinden Karo-Kann (bir önceki bölümdeki tanıma göre)'a çevirmiştir.

**17.Axe6 fxe6 18.Vxe6+ Ae7**

Bu at yoğun baskı altına giriyor. Ancak eğer fil gelip araya girse bedelini ağır öder, 18...Fe7 19.Ac5 axb5 20.Axb7 Vb6(20...Vb8 da benzerdir)'dan sonra 21.Vxd5 ile destek atı oyunu terkeder ve Siyahlar b7'deki beyaz atı sıkıştırdıklarında, e7-fili yoğun ateş altında kalır; örneğin 21...Kb8 22.Ke1 ve sonra:

a) 22...Vxb7 ile vezir kalesi 23.Vd6 (23.Fg5 Ac5 24.Fxe7) 23...Ab6 24.Kxe7+ Vxe7 25.Vxb8+ ile düşerek Beyazlara iki piyon avantaj sağlar.

b) 22...Kxb7'yi 23.Fg5 Ac5 24.Fxe7 Kxe7 25.Kxe7+ Şxe7 26.Ve5+ karşılar ve şah kalesi düşer.

**19.Ac5 axb5 20.Axb7**

Beyazların hücumu birbiri ardınca gelen zorlayıcı hamlelerle geliyor. Buna rağmen, göreceğimiz gibi, savunma oyuncusunun tam bir