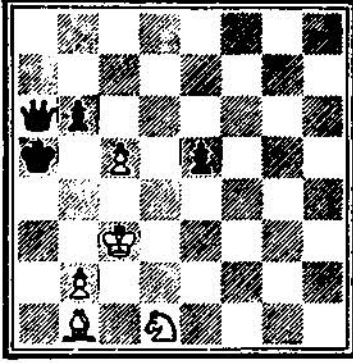


# SATRANÇ

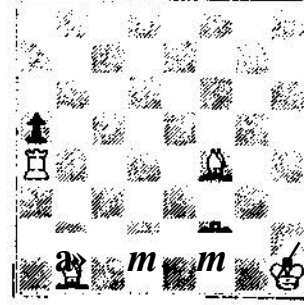
Hazırlayan: Zafer ATABEY

A.S. GUREMTZ, 1930



1 — Beyaz oynar kazanır.  
Beyaz: Şc3, Fb1, Ad1, b2, c5  
Siyah : Şa5, Va6, b6, e5

Otto Wurzburg  
First Prize  
Third Cheney Miniature  
Tourney, 1937



2- Dört hamlelik mat  
Beyaz: Şh1, Ka4, Fb1, Ff4  
Siyah : Şf2, a5

ÇÖZÜM: 1- b4 Şa4 ( 1- ... Şb5 2- Fd3 + - ) 2- Ab2 Şa3 3- Ac4 Şa4 4- Fc2 Şb5  
5- Ad6 Şc6 6- b5 Vb5 7- Fe4! ( 7- Ab5 Şb5 8- ... Şc5 =) Şc5 8- Ab7

ÇÖZÜM: 1-Ff5

i) 1 - Ff5 Şf 1 2-Fg4Şf2 3-Fd2 Şg3 ( 3-... Şf1 4- Kf4) 4- Fe1

ii) 1 - Ff5 Şf3 2- Şg1 Şe2 3- Fc2 Şf3 ( 3- ... Şe1 4- Ke4) 4- Fd1

Ü) 1-Ff5Şe2 2-Şg2Şe1 3-Fd3 Şd1 4-Ka1

NOT : Geçen sayıdaki III. sorunun çözümünde 2- Kd4 değil 2- Ke4 ofacaktır. Düzeltir özür dileriz.

# BRİÇ

Hazırlayan: Mücahit ÜNER

Konuşmalar

		KONUŞMALAR			
		DOĞU	GÜNEY	BATI	KUZEY
	KUZEY	Pas	Pas	Pas	2SA
♦ Pik	AR 84	Pas	3 Trefl	Pas	3SA
♥ Kör	A 52	Pas	4 Trefl	Pas	6 Trefl
♦ Karo	A 107				
♦ Trefl	ARD				
	GÜNEY				
♦ Pik	32				
♥ Kör	D 964				
♦ Karo	8				
♦ Trefl	V107432				

Batı kör valesini çıkar.

E1: Yerden küçük ve Doğu Ruayla alır.  
E12: Kör3,6,7 ve As

Dörtlü kör muhtemelen Batıda olduğuna göre, dört de piki varsa sıkıştırılabilir. Kozları bitirin; AR pik, pik kupu; trefller, karo ası; ya yerdeki pik ya da eldeki kör dokuzlusu sağlanacaktır.

Ama bunun çok kötü bir oyun olduğunu herhalde fark etmişsinizdir. Çünkü başarı olasılığı skuizden çok daha yüksek olan mükemmel bir el-yer trampanız vardır: karo as, karo kupu, pik rua, karo kupu, pik ası, koz onlusuyla pik kupu, trefl dam, koz valesiyle pik kupu; trefl rua; trefl as (elden kayıp kör defosu); kör dam. Çok kötü bir pik, karo veya trefl dağılımı dışında bu oyun tarzının batırı yoktur. Skuiz ise % 50'nin altında bir şanstır. Yalnız el-yer trampanının başarıya ulaşması için dakik bir zamanlama şarttır. Bu konuda en ufak bir dikkatsizlik eli berbat eder.

Çözüm:

		BATI	DOĞU
^	Pik	10976	Pik D V 5
V	Kör	V1087	KörR3
•	Karo	RV32	• Karo D 9 6 5 4
•	Trefl	5	• Trefl 9 8 6