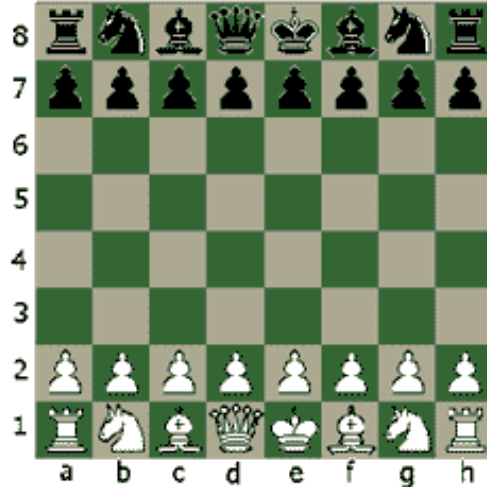


## SATRANÇ DERS NOTLARI (astagos)

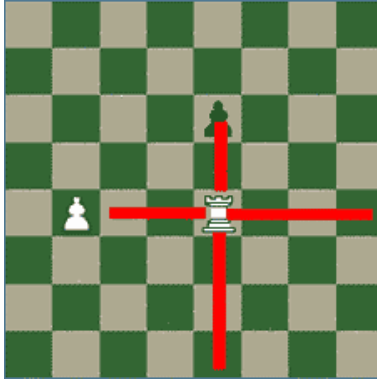


**Unutma!** Satranca her zaman beyaz taş başlar. Beyaz taşlarla kimin oynayacağı kura ile belirlenir.

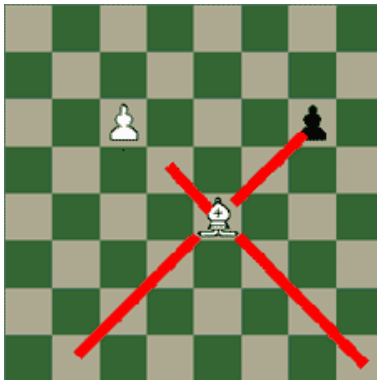
Üzerinde 8 yatay ve 8 dikey oluşan satranç tahtası, toplam 64 karedir. Tahtadaki taşlar sol alt baştan sırasıyla; Kale, At, Fil, Vezir, Şah, fil, at, kale ve 2. yatayda olanlar ise piyon olarak isimlendirilir. Taşların dizilişi yukarıda olduğu gibidir. Dizilişte dikkat edilmesi gerekli 3 kural vardır.

1. Vezirler rengindeki karede olmalıdır. Yani beyaz vezir oyuna beyaz karede siyah vezir oyuna siyah karede başlar.
2. Sağ alt köşe daima beyaz renkte kare olmalıdır.
3. 1. ve 2. yataya beyaz taşlar, 7. ve 8. yataya siyah taşlar dizilir.

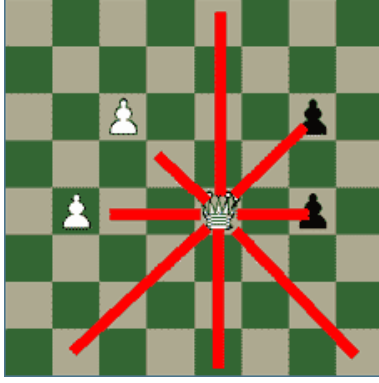
### **TASLARIN HAREKETİ**



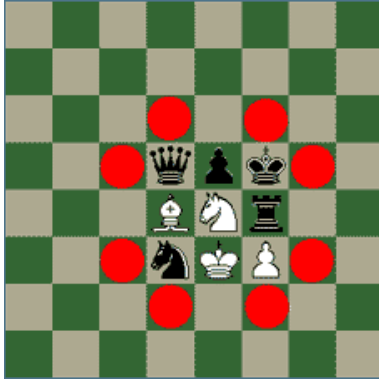
**Kale**, tahtada yatay ve dikey olarak önünde taş olmadığı müddetçe istediği kadar giden bir taştır. Kale rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek ALIR. Bu durumda Beyaz Kale Siyah Piyonu alabilir. Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız. Taş alış damadan farklıdır. Taşın üzerinden atlayıp alamazsınız.



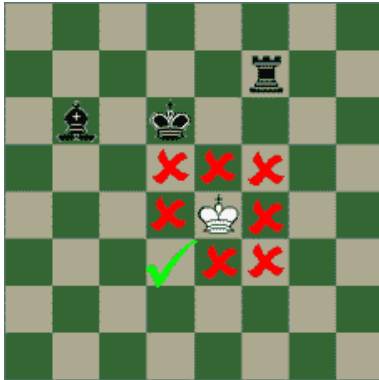
**Fil**, tahtada çapraz olarak önünde taş olmadığı müddetçe istediği kadar giden bir taştır. Fil rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek ALIR. Bu durumda Beyaz Fil, Siyah Piyonu alabilir. Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız. Taş alış damadan farklıdır. Taşın üzerinden atlayıp alamazsınız.



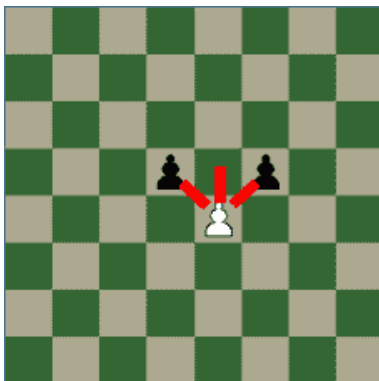
**Vezir**, tahtada dikey-yatay-çapraz olarak önünde taş olmadığı müddetçe istediği kadar giden bir taştır. Vezir rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek alır. Bu durumda Beyaz Vezir, Siyah Piyonlardan birini alabilir. Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız. Taş alış damadan farklıdır. Taşın üzerinden atlayıp alamazsınız.



**At**, "L" harfine uygun şekilde hareket eden bir taştır. Diğer taşlardan farklı olarak At ismine de uygun olarak diğer taşların üzerinden atlayabilir. Yanda At etrafında pek çok taş olmasına rağmen, hala 8 kareye gidebilir ve gittiği son karede rakip taş varsa onu alır. Gittiği son karede kendi renginde taş varsa o at oynayamaz. At beyaz kareden kalkmışsa siyah kareye gider, siyah kareden kalkmışsa beyaz kareye gider.



**Şah**, bir seferinde herhangi bir yöne (yukarı, aşağı, sağa, sola ve çapraz) sadece bir kare gidebilen, satranç oyununda en değerli taştır. Yandaki şekilde beyaz şah rakibin tehdit ettiği kırmızı karelere gidemez.



**Piyon**, ilk karesinde ise isteğe bağlı olarak ileri doğru ya bir kare ya da iki kare gidebilir. Bunun dışında sadece bir kare ileri gider. Yolunda taş olması durumunda ilerleyemez. Diğer taşlardan farklı olarak piyonlar şekilde gösterildiği gibi çaprazında olan taşları alırlar ve yerine geçerler. Piyonlar düz ilerler, çapraz taş alırlar. Geriye hamle yapamayan tek taştır. Eğer piyon rakibin son karesine ulaşırsa piyonun sahibi oyuncu piyonun yerine istediği bir taş koyabilir. Buna geçer piyon denir. Böylece bir oyunda birden fazla vezir, ikiden fazla kale ... olabilir.

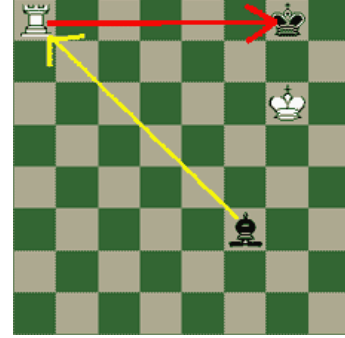
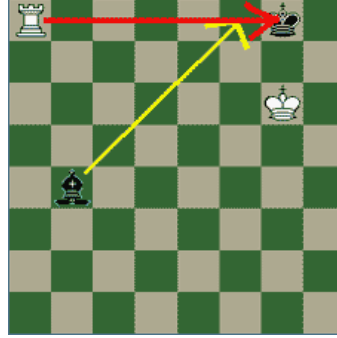
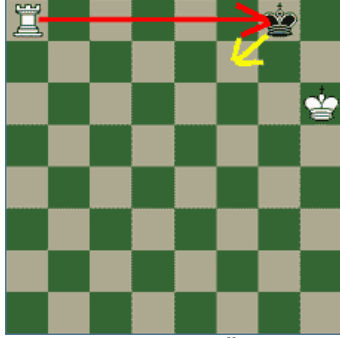
**Unutma!** Öncelikle minör aletleri (atları ve filleri) geliştir. Şah kanadındaki aletleri, vezir kanadındakilerden daha önce geliştir ve atları fillerden önce geliştir.

## SATRANCTA KAZANMAK

**Unutma!** Yaptığın her hamlenin bir amacı olsun.

Satrançta oyun üç durumda kazanılmış sayılır.

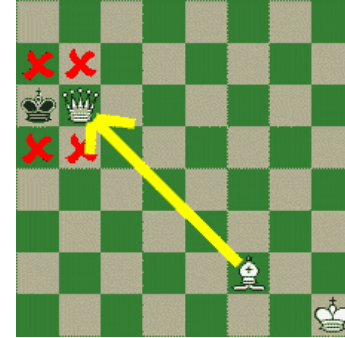
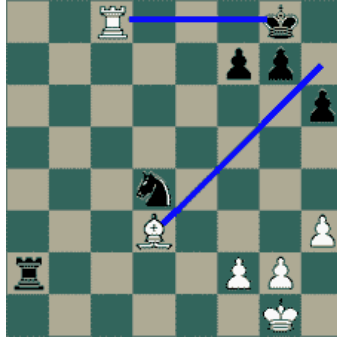
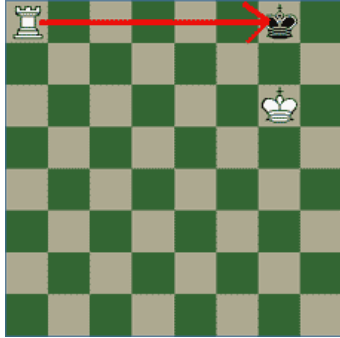
1. Şah mat durumunda
2. Rakibin oyunu bırakması yani yenilgiyi kabul etmesi durumunda
3. Rakibin süresinin bitmesi durumunda



**Şah Çekmek:** Üstteki diyagramlarda siyah şah rakip taş tarafından tehdit edilmiş ve siyah şah şahta (şah tehdidi altında) denir. Şah tehdidinden kurtulmak için öncelikle şah çeken taşı almaya çalışılmalı (son diyagram) ya da araya taş koyulmalı (üst ortadaki diyagram) ya da saldırılmayan bir kareye gidilmeli (üst ilk diyagram).

## SATRANCTA MAT DURUMU

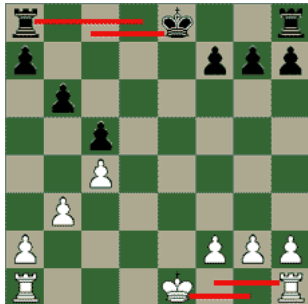
**Unutma!** Gereksiz yere şah çekme. Anlamı varsa şah çek.



**Şah Mat (Mat):** Şah çekilmesi durumunda şah ile şahı çeken taş arasına bir taş sürülememesi ya da şahı çeken taşın alınamaması ve şahın kurallara uygun bir yere kaçamaması durumuna Mat denilir. Yukarıdaki örneklerde şahta olan siyah şahın gidebileceği bir kare olmadığı, şah çeken taşı alamadığı ve araya taş süremediği için oyun Mat ile bitmiştir.

**Unutma!** Erken rok at. Rakibin rok atmasına engel olmaya çalış.

## SATRANCTA ROK YAPMAK



**ROK:** Şah ve kale ile yapılan özel hamledir ve şöyle gerçekleşir: Şah bulunduğu kareden kaleye doğru iki kare ilerler, sonra kale şahın üzerinden şahın son geçtiği kareye geçirilir. Yandaki diyagramda beyazın hareketine küçük rok, Siyahın vezir kanadına yaptığı özel harekete büyük rok denir. Küçük rok 0-0 ile büyük rok 0-0-0 ile gösterilir.

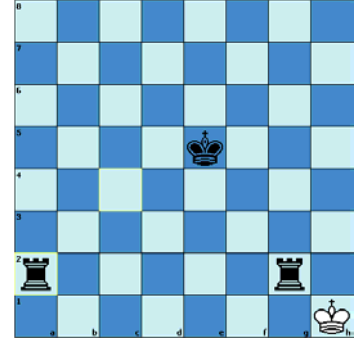
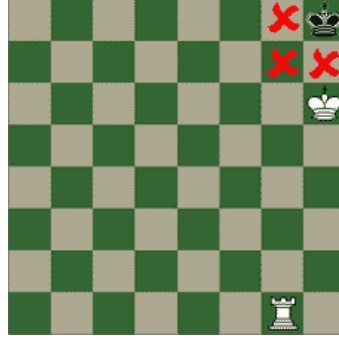
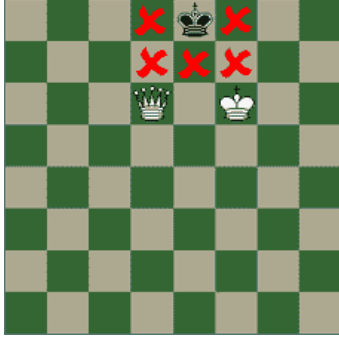
Rok yaparken her iki taş (Şah ve kale) aynı anda tutularak ya da önce şah iki kare kale tarafına götürüp sonra kalenin üzerinden atlaması ile de gerçekleşir.

**Rok şu durumlarda yapılamaz:**

1. Şah ve rok yapılacak kale hareket ettirilmiş ise,
2. Şahın bulunduğu, geçmek zorunda olduğu ve gideceği kareyi rakip taşlardan bir veya daha fazlası tehdit ediyorsa,
3. Şah ile rok yapılacak kale arasında herhangi bir taş varsa.

Şahı emniyete almak ve kaleleri daha çabuk oyuna sokmak için rok yapılır.

## **SATRANCTA PAT DURUMU**



**PAT:** Bu diyagramların ilk ikisinde hamle sırası siyahta, sonuncusunda beyazdadır. Siyah ve beyaz şahlar güvenli bir kareye gidemez. Yani kurallar uygun oynayacak hamlesi yoktur. Böylesi şah çekilmemiş durumlarda kurallar dahilinde bir hamlenin olmadığı durumlara pat denir. Sonuçta oyun berabere biter.

## **SATRANCTA BERABERLİK DURUMLARI**

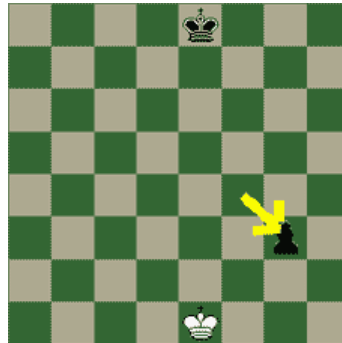
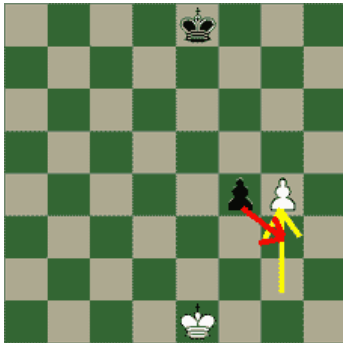
Satrançta aşağıdaki durumlarda beraberlik söz konusudur.

1. Her iki tarafın mat edecek taşı olmaması (yetersiz güç) durumunda (Şaha karşı şah, Şaha karşı Şah+Fil veya Şah+At)
2. Oyun PAT'a kalmış ise
3. Oyun içinde ardı ardına 3 defa hamle tekrarı yapılması
4. Oyun içinde 3 defa konum tekrarı yapılmış ise
5. İki oyuncu beraberlikte anlaşmış ise
6. Piyon hamlesi ve taş alışı olmaksızın 50 hamle oynanması durumunda oyun berabere biter.

## **Satrançta Mat Yapabilmek için Şahın Yanında Bulunması Gerekenler**

1. Bir vezir
2. Bir Kale
3. At ve Fil
4. İki fil
5. İki at (Biraz zor. Rakibin hata yapması gerekir. Konumu aşağıda)
6. Piyonun Vezir potansiyeli olduğu için oyun berabere sonuçlanmaz.

## **SATRANCTA GEÇERKEN ALMA KURALI**



Yandaki diyagramlarda Beyaz Piyonunu iki kare sürmüştür. Siyaha hamle sırası geçtiğinde beyaz piyonu isterse kırmızı okla gösterildiği şekilde alır ve son diyagramdaki g3 karesine geçer. Bu duruma geçerken alma ya da "En Passant" denir.

## **SATRANCTA TAŞLARIN DEĞERLERİ**

Vezir: 9 Puan

Kale: 5 Puan

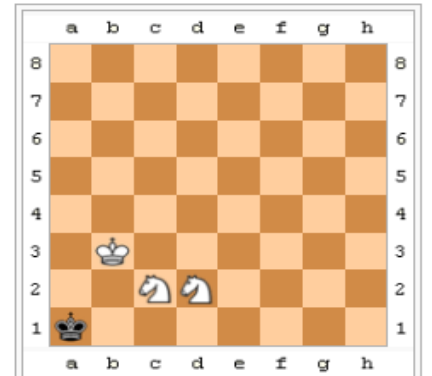
Fil: 3 Puan

At: 3 Puan

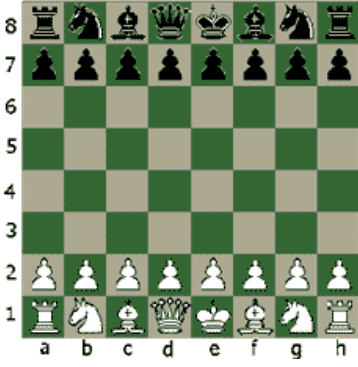
Piyon: 1 Puan

\*Şahın puanı yoktur. Başka bir deyişle oyun değerindedir

**Unutma!** Rakibin her hamlesinin amacını anlamaya çalış.  
Oynadığı taşın gidebileceği yerlere bak.



İki atlı şah mat konumu. Ancak bu konum zorlanamaz. d2 karesindeki at c3 ya da a3 karesinde de bulunabilir



## SATRANÇTA NOTASYON

Satranç tahtasındaki Her KARENİN bir ismi vardır. Bu kareler dikey ve yataydaki harf ve sayıların kesişiminden ortaya çıkmaktadır. Hangi taşı hareket ettirdiğimizi not etmek için taşların adının baş harflerini kullanırız. Şah için 'Ş', Vezir için 'V', Kale için 'K' Fil için 'F', At için 'A'. Piyonlar için herhangi bir harf kullanılmaz. Aletler için BÜYÜK HARF, kareler için KÜÇÜK HARF kullanılır.

Bir taşla yapılan hamleyi belirtmek için önce oynanan taşın ilk harfi, sonra gittiği kare yazılır. Örneğin, Fg7, filin bulunduğu kareden g7 karesine, Şe2, şahın bulunduğu kareden e2 karesine gittiğini belirtir.

Piyon hamlelerini belirtmek için yalnız gittiği karenin adı kullanılır. Örnek: e4, d3, a5.

**Taş alma**, taş alanın ilk harfi, x işareti ve gittiği yani alınan taşın bulunduğu karenin belirtilmesi ile yazılır: Örnek: Kxd4, kalenin bulunduğu kareden d4 karesine giderek bu karede bulunan rakip taşı aldığını gösterir. Piyonun taş alması, bulunduğu sütunun harfinin ve x işaretinden sonra gittiği yani aldığı taşın bulunduğu karenin belirtilmesi ile yazılır. Örnek: exd4, gxf4, cxb5.

Aynı cinsten iki taş (iki kale, iki at) aynı kareye gidebiliyorsa hareketleri şöyle yazılır:

a) Önce taşın ilk harfi, sonra bulunduğu sütun, daha sonra gittiği kare yazılır. f8 ve a8 karelerinde bulunan iki kaleden birincisi d8 karesine oynatılıyorsa bu hamle Kfd8, diğeri Kad8 şeklinde yazılır.

b) Aynı cinsten iki taş aynı sütunda ise, önce oynanan taşın ilk harfi sonra bulunduğu sıranın numarası, daha sonra gittiği kare yazılır. d2 ve d4 karelerinde bulunan iki attan biri f3 karesine oynatılıyorsa bu hamle A2f3 ya da A4f3 şeklinde yazılır.

Bu hamleler taş olarak yapıldığı takdirde aynı hamleler Kfxd8, Kaxd8, A2xf3, A4xf3 şeklinde yazılır.

Son sıraya ulaşan piyonun vezir, kale, at ya da fil olması yeni taşın ilk harfi ile belirtilir. Örnek: g8V, c8K, a1A, d1F.

Eğer şah çekersek hamleden sonra + işareti koyarız: Fb5+. Mat için # işaretini kullanırız: Vxf7#

## Notasyona Örnek (İspanyol açılışı)

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Axe4 6.d4 Ad6 7.Fxc6 dxc6 8. dxe4 Af5 9.Vxd8+ Şxd8 10.Ac3 şeklinde devam eder...

## SATRANÇTA SEMBOLLER

0-0: Küçük Rok (Şah kanadı)

0-0-0: Büyük Rok (Vezir kanadı)

+: Şah çekme

++/#: Şah Mat

x: taş alma

e.p. : geçerken alma

+- :Beyaz açık üstün

-+ : Siyah açık üstün

= : Eşit oyun

± : Beyaz üstün

∓ : Siyah üstün

1-0:Beyaz kazandı

0-1: siyah kazandı

½ - ½ : berabere

!: iyi hamle

!!:Çok iyi hamle

?: kötü hamle

??: çok kötü hamle

!?:dikkate değer hamle

?!:Şüpheli hamle

### Uluslararası olarak;

Şah -> K

Vezir -> Q

Kale -> R

Fil -> B

At -> N

Piyon -> Herhangi bir

kısaltma yoktur.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

**Unutma!** Merkez için oyna, orayı ele geçir, koru, kontrol et.  
Merkez Kareler: d4, d5, e4, e5

## **ACILISTA UYULMASI GEREKEN TEMEL PRENSİPLER**

Satranç oynarken, ilk hamleleri doğru yapmak çok önemlidir. Eğer bunu başarabilerseniz oyunun geri kalan bölümü kolaylaşır. Size yardımcı olacak bazı temel kaideler şunlardır.



### **1. TAŞLARINIZI GELİŞTİRİN**

Bir futbol takımının antrenörü olduğunuzu varsayın. Gerideki taşlar sizin adamlarınızdır. Onları oyuna sokmalısınız. Ve oyuna sokmanız gereken ilk taşlar atlar ve fillerdir.

### **2. MERKEZİ ELE GEÇİRİN**

Futbolda olduğu gibi, ORTA SAHAYI kontrol eden taraf genelde oyunu kazanır. Öyleyse TAHTANIN ORTASINDA oynayın, kenarlarda değil. Merkez kareler d4, d5, e4, e5

### **3. ŞAHINIZI GÜVENLİK ALTINA ALIN**

Şahınızı futboldaki gibi korunması gereken bir kale gibi düşünün. Futboldakinden farklı olarak satrançta kalenizi istediğiniz yere koyabilirsiniz. Şahı ortada bırakmak çok tehlikelidir. Bu demektir ki genelde hızlı bir şekilde şah kanadına rok atmalısınız. Oyunun başında rok attıktan sonra şahın önündeki üç eri oynamamaya çalışın.

**4. Diğer tavsiyeler:** Şahınızın önündeki Piyonu İKİ KARE sürerek başlayın. Bu merkez kareleri kontrol etmeye ve Fil ve Vezir için HATLAR AÇMAYA yarar. Başka iyi hamleler de vardır ama bu hamleyle başlayan açılışlar yeni başlayanlar için iyidir.

**5. İyi bir sebep olmadan vezirinizi erkenden oyuna sokmayın.** Vezir çok değerlidir ve daha az değerli taşlar tarafından kovalanabilir.

**6. Kaleleri üçüncü yataydan oyuna sokmayın** Aynı şekilde onlar da daha fazla değerlidirler ve Filler ve Atlar tarafından kovalanabilirler. Kaleler genelde oyuna SON giren taşlardır. Genelde arka yatayda, Piyonsuz hatlar bulmak için gidip gelirler. Bu sebepten dolayı da genelde çabucak ROK ATILIR.

**7. Kenardaki Eleri iyi bir sebep olmadan sürmeyiniz.** Bu durumda, gösterildiği gibi Siyah Vezirini ilerleterek ŞAH MAT edebilir. Bu Veziri oyuna erkenden sokmak için iyi bir sebeptir! Buna APTAL MATI denir. Ancak bir aptal böyle oynar.

**8. Açılışta iyi bir sebep olmadıkça aynı taşla iki kez oynamayın.** Bir taşla ikinci kez oynamadan önce bütün taşlarınızla bir kez oynayın. Tüm taşlarını çıkabilen ilk oyuncu inisiyatifi ve atak şansını ilk elde eden oyuncu olacaktır.

**9. Öteki taşların önünü engelleyecek şekilde taşları geliştirmeyiniz.** Burada iki oyuncu da bu hatayı yapmıştır. Beyaz Filini, öteki Filini çıkmak için süreceği Piyonun önüne koymuştur. Siyah, Vezirini Filin önüne koymuştur böylece bu Fili çıkması için fazladan hamle yapması gereklidir.

**Unutma!** Çok aletle hücum et. Sadece 1 - 2 aletle hücum etme.

## SATRANÇTA BAZI AÇILIŞLAR

### 1. İspanyol Açılışı



1. e4 e5 2. Af3 Ac6 3. Fb5

Ruy Lopez oldukça eski bir açılıştır. 16.yy'da İspanyol bir papazın satranç merakı sonucu ortaya çıkan bir açılıştır. Oldukça eski olmasına rağmen hala sıklıkla kullanılan bir açılıştır.

Bu açılıшта genellikle beyazların yapmış olduğu baskı ön plandadır.

Bu açılışı özellikle zamanında Gary Kasparov ve Bobby Fischer sıklıkla kullanmıştır. Genellikle İspanyol Açılışında en çok kullanılan devam yollarından bir tanesi beyazların 3.Fb5 hamlesinden sonra siyahların oynadığı a6 hamlesidir.

### 2. İtalyan Açılışı



1. e4 e5 2. Af3 Ac6 3. Fc4 Fc5

İtalyan açılışı sık kullanılan bir açılıştır. Özellikle satranca yeni başlayan kişilerin açılışlara attığı ilk adımda öğrendikleri açılış türüdür. İtalyan açılışı genellikle merkeze dönük bir açılıştır. Açılışın tercih edilmesinde bir çok etken var.

Bunları maddeler halinde sayacak olursak; (Beyazlar için)

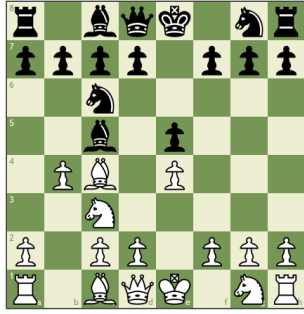
\*Beyazların taşlarını çabuk geliştirmesi,

\*Şah tarafının rok atmaya açık olması,

\*Merkeze yönelik olması

gibi avantajları olan bir açılış.

### 3. Evans Gambiti



1. e4 e5 2. Ac3 Ac6 3. Fc4 Fc5 4. b4?!

Evans gambitindeki amaç b4 piyonunu sürerek c4 deki fili merkezden düşürmektir. Burada yapılan piyon fedası pek önemsenmez. Aynı zamanda bu gambitin yapılmasında en önemli etkenlerden biri rakibi tempo kaybına uğratmasıdır. Son olarak beyazın bir bu fedadaki bir diğer düşüncesi ise siyahların yapmış olduğu İtalyan açılışını bozmaktır.

Bir dönem Fischer 'ın oynamış olduğu bir gambittir.

### 4. Caro-Kann Açılışı



1. e4 c6 2. d4 d5



1. e4 c6 2. d4 d5 3. Ac3 dxe4

Genellikle Caro-Kann açılışının tercih edilmesinin sebebi merkezi kontrol altında tutmak (Dengelemek) ve aynı zamanda beyazlar d5 teki piyon alışverişi sonucu siyahlar beyazlara kıyasla merkezde daha üstün durumdadır. Aynı zamanda Caro-Kann açılışı fransız savunmasıyla benzerlik gösterir. (Merkezi dengelemesi yönünden.) Genellikle Caro-Kann açılışında siyahlar pasif durumdadır. Beyazlar siyaha karşın daha ataktır. Caro-Kann açılışının temelinde beyazların yapmış olduğu hatalardan faydalanılır.

**Unutma!** Açılıшта mümkün olduğunca, sadece merkez piyonlarını oynat. Tabii açılışın temelinde diğer piyonları oynamak yoksa.

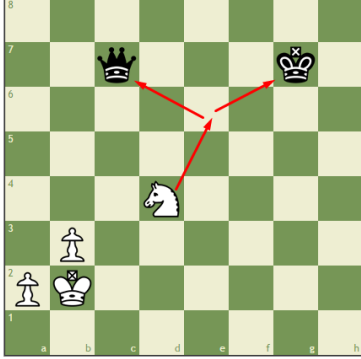
**Tutulan Taş Oynanır:** Hamle sırası kendisinde olan oyuncu taşlarından birine dokunursa onu oynamak, rakibin taşlarından birine dokunursa onu almak zorundadır. Eğer tutulan taş oynanamıyorsa ya da alınamıyorsa, bunun bir sonucu yoktur. Oyuncu tuttuğu taşı elinden bırakmadıkça onu herhangi bir kareye koyabilir. Taşları düzeltmek amacıyla tutmak isteyen oyuncu rakibine önceden düzeltiyorum diyerek haber vermelidir.

## SATRAHÇTA BAZI TERİMLER VE AÇIKLAMALARI

### 1. ÇATAL

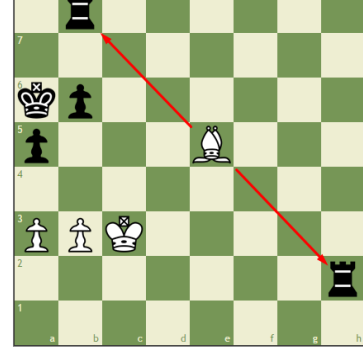
Bir taşın aynı anda en az iki savunmasız taşı tehdit edebilecek durumda olmasına denir. Özellikle çatalda en çok aktif olan taşlar hafif taşlardır (Atlar ve filler).

a) **At Çatalı:** Atın aynı anda iki taşı ister konumda olmasıdır.

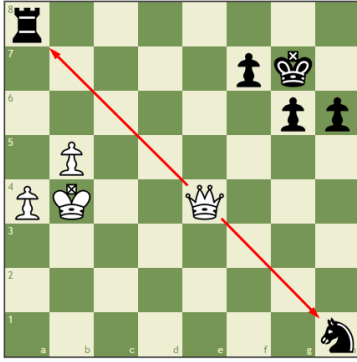


At e6 karesine gelerek hem şah çekip hem de veziri tehdit ederek çatal hamlesini yapmıştır.

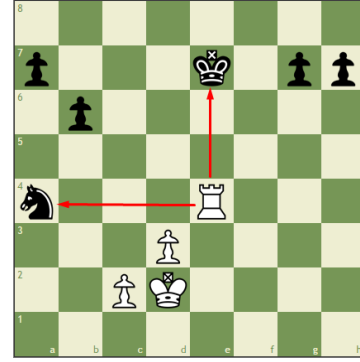
b) **Fil Çatalı:** Filin aynı anda iki veya daha fazla taşı istemesidir.



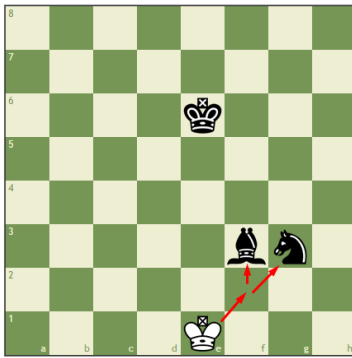
c) **Vezir Çatalı:** Vezirin aynı anda iki veya daha fazla taşı istemesidir.



d) **Kale Çatalı:** Kalenin aynı anda iki veya daha fazla taşı istemesidir.

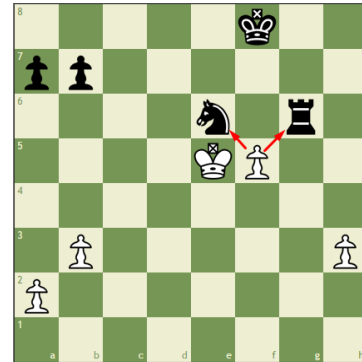


e) **Şah Çatalı:** Şahın aynı anda iki veya daha fazla taşı istemesidir.



f2 karesine gelen beyaz şah, aynı hamle ile hem fili hem de atı tehdit etmektedir.

f) **Piyon Çatalı:** Piyonun aynı anda iki taşı istemesidir.



f5'te bulunan beyaz piyon, aynı hamle ile hem atı hem de kalevi tehdit etmektedir.



**Unutma!** Rakibin çifte tehditlerine dikkat et. Bunun için korunmasız taşlarının ve zayıflıklarının neler olduğunu bul.

← Beyaz oynar tek hamlede mat →

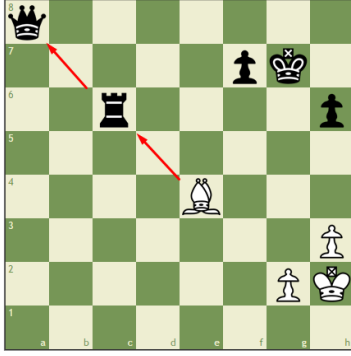




## 2. ŞİŞ

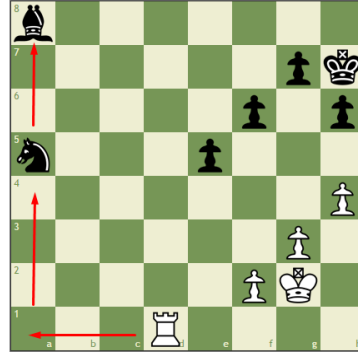
Şişte etkili olan taşlar fil, kale ve vezirdir.

### a) Fil Şişi



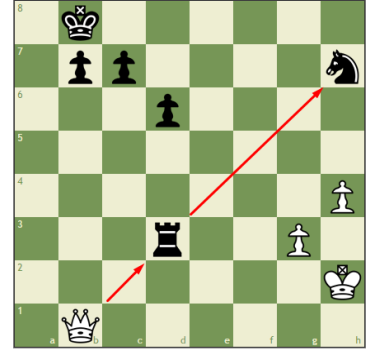
e4'te bulunan beyaz fil hem kaleyi hem de potansiyel olarak veziri tehdit etmektedir.

### b) Kale Şişi



Beyaz kale a1 noktasına gelirse hem siyah atı hem de potansiyel olarak siyah fili tehdit eder.

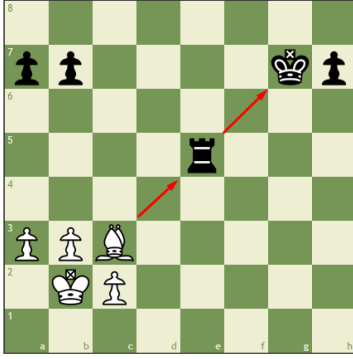
### c) Vezir Şişi



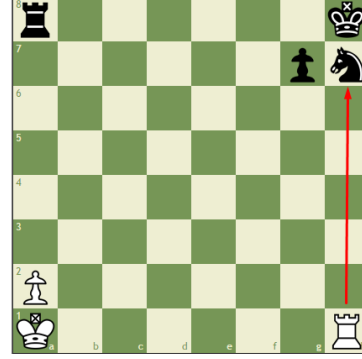
b1'de bulunan beyaz vezir hem siyah kaleyi hem de potansiyel olarak siyah atı tehdit etmektedir.

## 3. AÇMAZ

Şahın önündeki bir taşın rakibin şahı tehdit etmesi sonucu hareket ettirememesidir. Örneklere dikkat edilirse şiş pozisyonuna benzer.



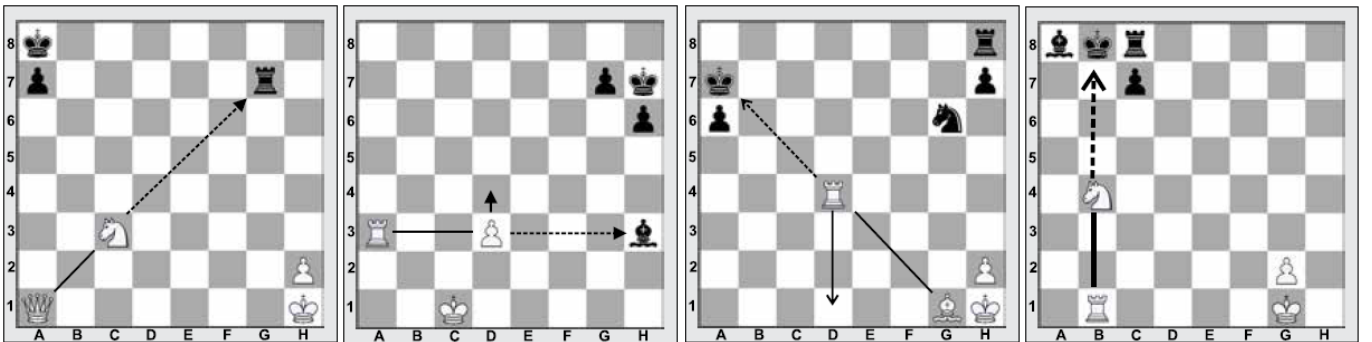
Yukarıdaki diyagramda beyaz fil siyah kaleyi açmaza almıştır. Açmaz olduğu zaman şahı koruyan taş hareket edemez. Kalenin hareket edebilmesi için ya şahı kaçmamız ya da filin önünü kapatabilecek taş koymamız gereklidir.



Yukarıdaki diyagramda gördüğümüz gibi h1'de bulunan beyaz kalemiz siyah atı açmaza almıştır. Bu konumdayken siyah atın hareket etmesi mümkün değildir. Siyah atın hareket edebilmesi için ya siyah şahın farklı bir yere gitmesi gerekir ya da siyah atın önüne başka bir taşın geçmesi gerekmektedir.

## 4. AÇARAK TAŞ İSTEME

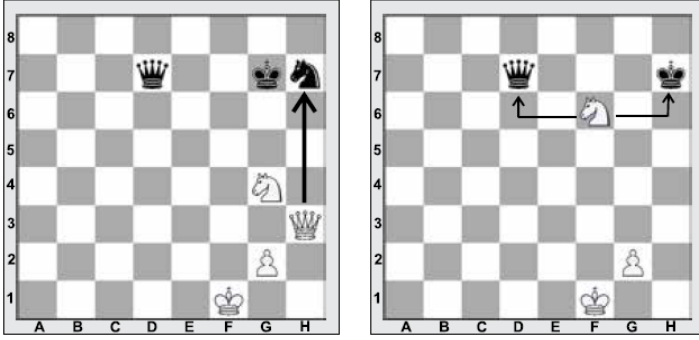
Bazı konumlarda oyuncunun taş alması kendi taşı tarafından engellenmiştir. Bu taş oyuncunun rakip taş istemesine engel olmaktadır. Çünkü bu taş, oyuncunun isteyen taşı ile rakip taş arasındaki yolu kapamıştır. Oyuncunun taşı isteyebilmesi için bu yolun açılması gerekir. Oyuncu bu engeli kaldırarak taş isteyebilir. Buna "açarak taş isteme" denir. Engel olan taşın konumuna "örtü" denir. Üçüncüsü "açarak şah çekme"ye örnektir. Dördüncüsünde örtü olan at Ac6'ya oynanırsa "çifte şah"a örnek olur.



**Unutma!** Rakibin senin filinle aynı renkte fili yoksa (filin karşısızsa), bu filinin hücum edebileceği kareleri seç.

## 5. FEDA

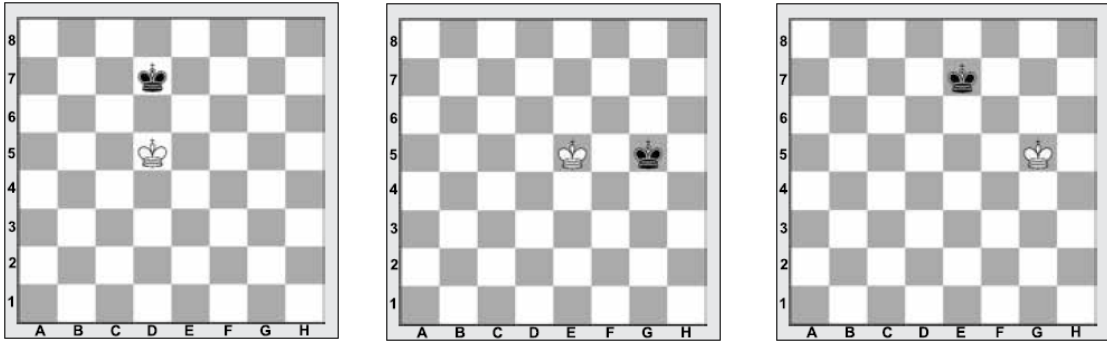
Taş değişimlerinin en ilginç olanı taş fedalarıdır. Oyuncular daha iyi bir konum elde etmek isterler. Bunun için, bir taşın rakibe verilmesi gerekebilir. Feda daha iyi bir konum için bir taşın rakibe verilmesidir. Oyuncu başlangıçta bir taşını bilerek verir. Ancak daha sonra fazlasını geri alır.



Her iki oyuncunun taşları eşit. Beyaz daha iyi bir konum sağlamak amacıyla vezir fedası yapıyor. Vezir ile atı alıyor. Siyah şah zorunlu olarak veziri alıyor. Beyaz, at ile vezirini değiştiriyor. Beyaz başlangıçta kötü bir taş değişimi yapıyor. Birinci hamle sonunda beyazın atına karşılık siyahın veziri var. Ancak, atın çatal hamlesi var. Bu hamle ile siyahın vezirini alıyor. İkinci hamle sonunda beyaz bir at öne geçiyor.

## 6. OPOZİSYON

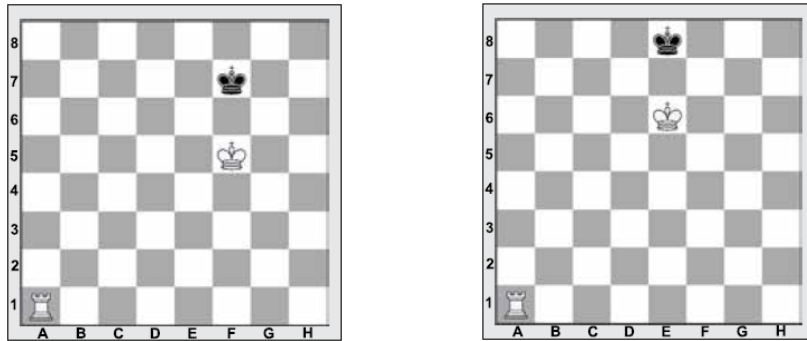
Şahların karşılıklı konumlarını ifade eden bir terimdir. Eğer iki şah, aralarında 1-3-5 kare olmak üzere, aynı sırada aynı sütunda veya aynı diyagonalde karşı karşıya gelmişlerse, şahların bu konumuna opozisyon denir. Opozisyondaki şahlar aynı renkteki karelerde bulunurlar. Opozisyon özellikle oyun sonlarında önemlidir. Özellikle kale matı ile piyonunu terfisinde opozisyonun rolü büyüktür. Birincisine direkt opozisyon, ikincisine yandan opozisyon, üçüncüsüne çapraz ya da diyagonal opozisyon denir.



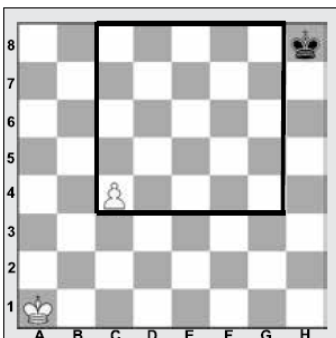
## 7. KALE MATI

Kale ile mat yapmak vezire göre daha zordur. Kalenin mat yapabilmesi için önce mat konumu oluşturulur.

Kale matı için rakip şah tahtanın kenarına sıkıştırılır. Bunun için kale olan tarafın şahının da yardımı gerekir. Rakip şahı kenara sıkıştırabilmek için opozisyon konumu oluşturmak gerekir. Bu nedenle opozisyon konumunu iyi bilmek gerekir. Kale opozisyon konumunda şah çekmelidir. O zaman şah kenara doğru gitmek zorunda kalır.



## 8. KARE KURALI



Piyon oyun sonlarında şah, rakibin geçer piyonunun son yataya inmesine engel olmalıdır. Eğer piyon son yataya inebilirse terfi edecektir. Bu nedenle şah geçer piyonun terfi etmesini engellemelidir. Kare kuralı, rakibin geçer piyonunun son yataya ulaşmasına şahın, engel olup olamayacağını hesaplamakta kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntemde tahtaya hayali bir kare çizilir. Bu karenin bir köşesi son yataya ulaşmaya çalışan piyonun bulunduğu kare, diğer köşesi piyonun ulaşmaya çalıştığı karedir. Kenarı bu uzunlukta olan bir kare çizilir. Eğer şah, bu karenin içinde ise veya yapacağı hamle ile bu karenin içine girebiliyorsa şah bu piyonu engelliyor demektir.

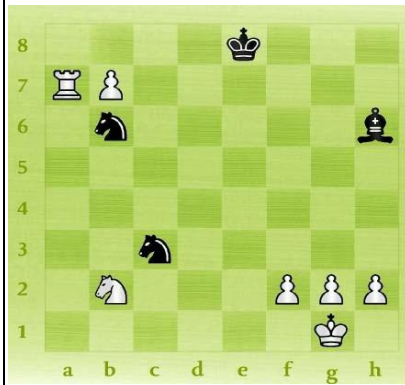
Hamle sırası beyazdaysa beyaz piyon terfi eder. Hamle sırası siyahtaysa beyaz piyon terfi edemez.

## ÇALIŞMA SORULARI-1

Beyaz oynar ve 1 hamlede Mat eder		
<p style="text-align: center;">Vh7+</p>	<p style="text-align: center;">Ad6+</p>	<p style="text-align: center;">Kfg1+</p>
<p style="text-align: center;">Vd4+</p>	<p style="text-align: center;">Vh8+</p>	<p style="text-align: center;">Vxf7+</p>
<p style="text-align: center;">Axb7+</p>	<p style="text-align: center;">Kxd6+</p>	<p style="text-align: center;">Fxf7+</p>
<p style="text-align: center;">Fb5+</p>	<p style="text-align: center;">Ad6+</p>	<p style="text-align: center;">f8A+</p>

## ÇALIŞMA SORULARI-2

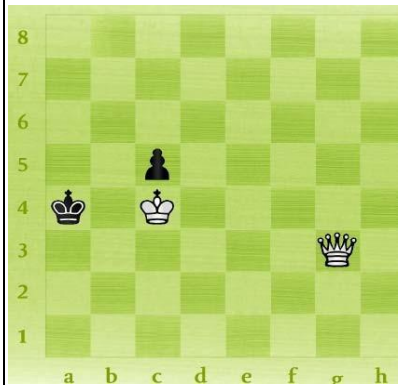
Beyaz oynar ve 2 hamlede Mat eder



1.b8V Ac8 2.Vxc8+



1.Vh3 siyah oynar 2.Vh8+



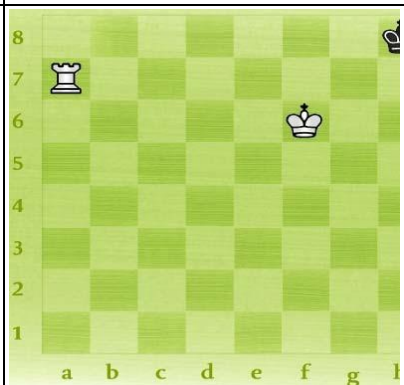
1.Vb3+ Şa5 2.Vb5+



1.Vh6+ Vh7 2.Vxh7+



1.Şc8 Şa8 veya d5 2.Vb7+



1.Şg6 Şg8 2.Ka8+



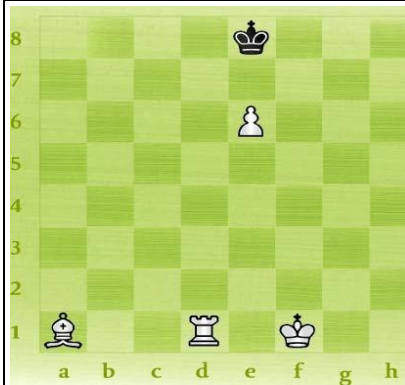
1.Kf7 Şd8 2.Kf8+



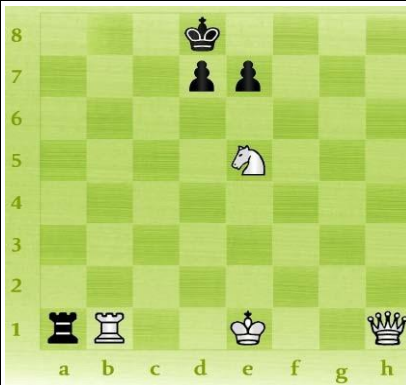
1.Şc2 Şa3 2.Ka7+



1.Fd5+ Şh8 2.Kg8+



1.Ff6 Şf8 2.Kd8+



1.Vb7 Şe8 veya e6 2.Vb8+ veya Vxd7+



1.Vb8+ Axb8 2.Kd8+

## SATRANÇ ALIŞTIRMALARI



Beyaz oynar tek hamlede mat



Beyaz oynar tek hamlede mat



Siyah oynar tek hamlede mat



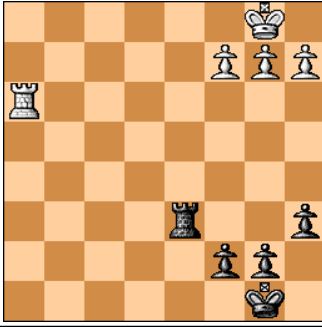
Siyah oynar tek hamlede mat



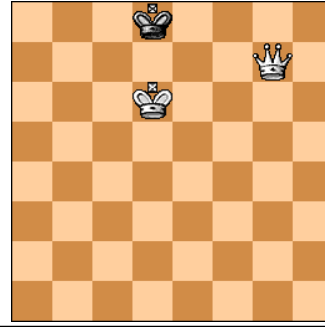
Beyaz oynar tek hamlede mat



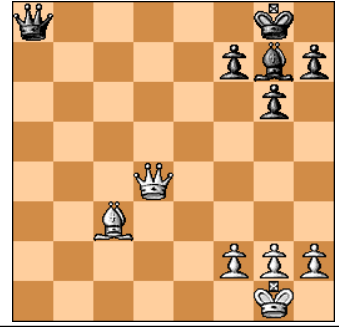
Siyah oynar tek hamlede mat



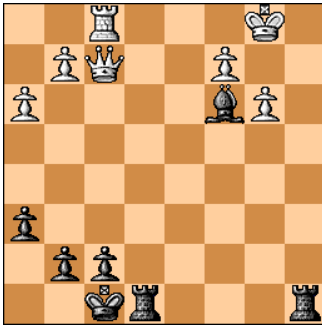
Siyah oynar tek hamlede mat



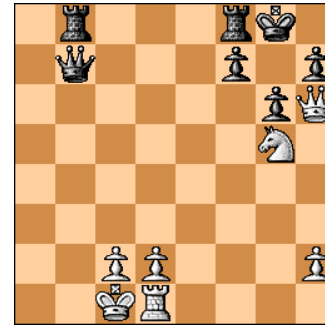
Beyaz oynar tek hamlede mat



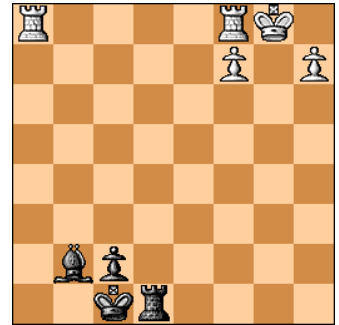
Beyaz oynar tek hamlede mat



Siyah oynar tek hamlede mat



Beyaz oynar tek hamlede mat



Siyah oynar tek hamlede mat

# TEK HAMLEDE MAT

Beyaz oynar bir hamlede mat eder

