

## MERKEZ İŞGALİ

Erlere ne işe yarar? Oyunununda erler Vezir çıkmaya yarar. Ama oyunun daha erken aşamasında erler taşlarımızı **GELİŞMEK** için güvenli bir bölge yaratılmasını sağlarlar ve rakip taşların tutunabileceği kareleri ortadan kaldırırlar. Eğer tahtanın ortasında erlere sahip olursanız rakibiniz taşlarını merkezde yerleştirecek kare bulmakta zorluk çeker.

Bu oyunda Siyah kirpiye benzeyen bir konuma saldırılardan uzak kalabileceği düşüncesiyle girer. Ne olacağına bakın.

1. e2-e4 e7-e6

Siyah **FRANSIZ SAVUNMASI'NI** oynuyor.

2. d2-d4

Neden olmasın? Rakibiniz merkeze ikinci eri yerleştirmenize izin veren bir hamle oynarsa erinizi sürmekte tereddüt etmemelisiniz.

2... Ag8-f6?

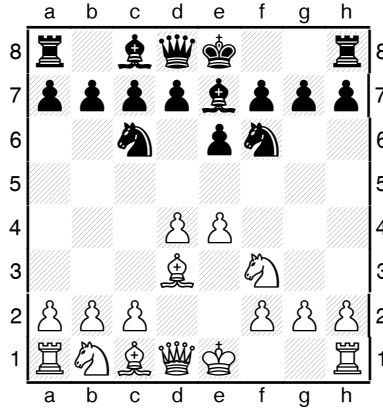
e erini **TEHDİT EDİYOR**. Bu şekilde **FRANSIZ SAVUNMASI** oynanmaz. Doğru hamle **d7-d5** ile Beyazın merkezine saldırmaktır.

3. Ff1-d3 Ab8-c6  
4. Ag1-f3 Ff8-e7  
(diyagram)

Siyah şimdiden kendi taşlarına uygun kareler bulmakta zorluk çekiyor. Bunun yerine Ff8-d6 oynasaydı, ne yapardınız? Umarım e4-e5 oynardınız. Bu şekilde **ER ÇATALI** atarak Fili veya Atı kazanırsınız. Beyazın

## Bölüm 4

89



saldırı için erlerini nasıl kullandığına dikkat ediniz. **Ff8-b4** zaman kaybı olacaktır; **c2-c3** Fili kovalar. Dolayısıyla Siyah güvenli şekilde oynamaya çalışıyor.

### 5. h2-h4

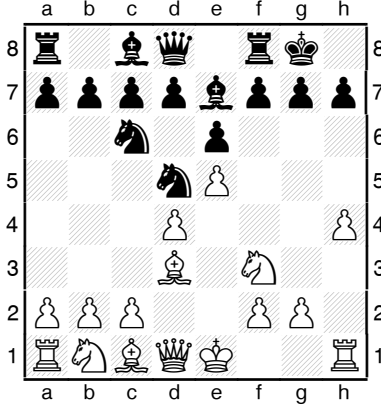
En iyi hamle olduğu söylenemez. Beyaz, Siyah rok atarsa uygulayabileceği güzel bir plan gördüğü için bu hamleyi oynuyor..

5. ... **0-0?**

6. **e4-e5**

Erlerini gene rakip taşları uzaklaştırmak için kullanıyor.

6. ... **Af6-d5**  
(diyagram)



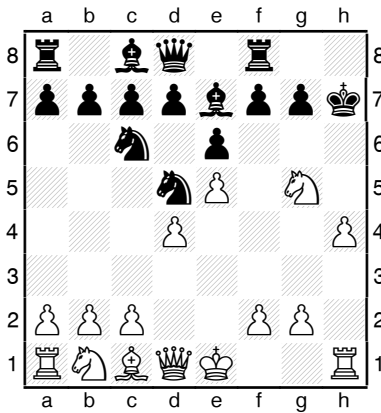
Beyazın bir sonraki hamlesini tahmin edebilir misiniz?

### 7. Fd3xh7+

Beyaz Siyah Şahı ortaya çıkartabilmek için bir Fil **FEDA EDER**.

7... **Şg8xh7**

8. **Af3-g5** (diyagram)



Siyah ne yapabilir? Eğer **8...Şh7-g8** oynarsa ne olacağını görüyor musunuz? **9.Vd1-h5** (h7'den **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ TEHDİT EDİYOR**) **9...Kf8-e8** (Şaha yer açmaya çalışıyor) **10.Vh5-h7+** **Şg8-f8** **11.Vh7-h8#** (Arka yatay matı). Eğer Siyah **8...Şh7-g6** oynarsa ne var? O zaman **9. h4-h5+** gelir ve Şah Filin ateş alanına girer. **9...Şg6-h6**'dan sonra **10. Ag5xf7+**'yi bulmalısınız (veya **Ag5xe6+**) **AÇARAK ŞAHTIR** ve Veziri kazanır.

Bu pozisyonlarda hoşlanmayan Siyah, Atı alır.

8.... **Fe7xg5**

9. **h4xg5+**

h hattı boyunca **AÇARAK ŞAH**. Şimdi 5. hamlede Beyazın neyi planladığını anlıyoruz.

9.... **Şh7-g8**  
(diyagram)

Beyazın bir sonraki hamlesini bulabilmeniz için.

10. **Vd1-h5**

h7 veya h8'den **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ TEHDİT EDİYOR**.

10... **f7-f5**

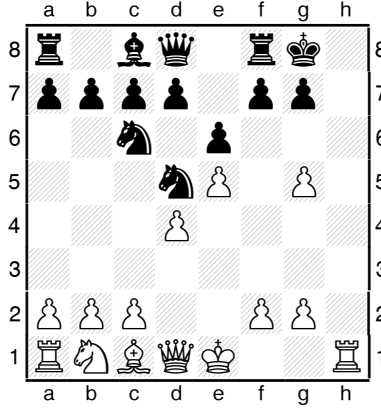
Şaha f7'den kaçabileceği kare yaratmaya çalışıyor. Beyazın oyunu nasıl bitirdiğini bulabilir misiniz?

**Vh5-h7+** veya **Vh5-h8+** iyi değildir çünkü o zaman Siyah Şah f7'den kaçabilir. Onun yerine kaçış kapısını kapatırız ve Siyahın **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜNDEN** kurtuluşu olmaz.

11. **g5-g6** **Kf8-e8**

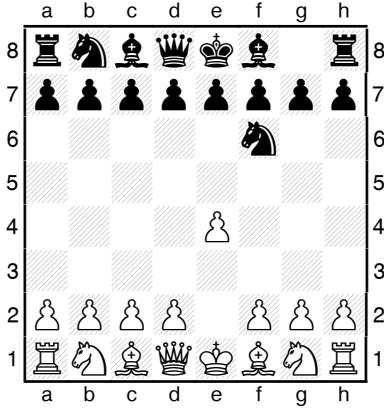
12. **Vh5-h8#** (diyagram)

"Birisi kapıyı açık unutmuş" der Beyaz Şah. "Siyah Atlar ahırdan kaçmışlar" Bunun üzerine Cem, Demir, Emre ve Fatih'i atları yakalamaya yollar.



## H Borochow - Reuben Fine Pasadena, 1932

92



1. e2-e4

**Ag8-f6**  
(diyagram)

Buna **ALEKHİNE SAVUNMASI** denir. Bazen ustalar tarafından oynanır ama şimdilik sizin oynayabilmeniz için zordur.

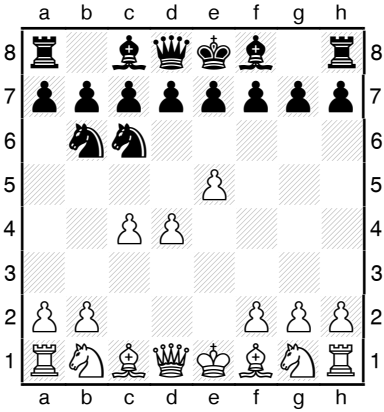
2. e4-e5

**Af6-d5**

Emre atı yakalamaya çalışıyor.

3. d2-d4

Doğan da harekete geçiyor (**c2-c4** de iyi bir hamledir. Siyah Atı kaçtıktan sonra **d7-d6** ile Beyaz **ERLERE** saldırmalı)



3...

**Ab8-c6?**

4. c2-c4

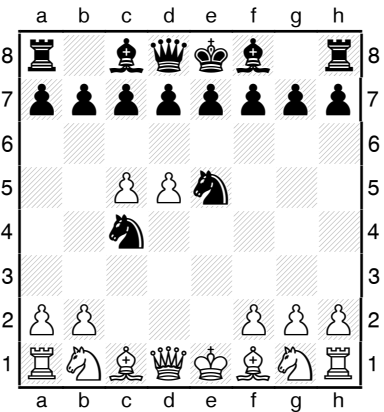
Cem ata kementini atar ama at yine kaçar.

4...

**Ad5-b6**  
(diyagram)

5. d4-d5

Doğan c6'daki atın peşinden koşar ama at Emre'nin tarafına zıplar ve onu devirir. Zavallı Emre!



5...

**Ac6xe5**

6. c4-c5

Cem kementini yine atar ama gene b6'daki At kaçar.

6...

**Ab6-c4**  
(diyagram)

Beyazın bir sonraki hamlesini bulabilir misiniz? Atlar çaresizce birbirlerine tutun-

muş vaziyettedirler. f1'deki Fil e5'deki At tarafından SAVUNULAN c4'deki Ata SALDIRMAKTADIR. Tek yapmamız gereken e5'deki Attan kurtulmaktır. işte bu noktada Fatih oyuna giriyor.

### 7. f2-f4

Atı kazanıyor ama Siyah hala sorun çıkartabilir.

7...

**e7-e6**  
(diyagram)

Eğer Beyaz Atı hemen alırsa Siyahın h4'ten tehlikeli bir şahı vardır. (ÖLÜMCÜL ÇAPRAZ) Bu sebeple Beyaz bu fikri engelliyor önce. Atlar birbirlerine bağlanmıştır bu yüzden kaçamazlar.

### 8. Vd1-d4

**Vd8-h4**

Kim korkar şahıtan? Ben değil! Beyaz hepsini gördü ve önlemini aldı.

### 9. g2-g3

**Vh4-h6**  
(diyagram)

Siyah Vezir hala rahatsızlık veriyor. Şimdi Beyaz **f4xe5** oynarsa ne olacağını görüyor musunuz? Evet, **Vh6xc1** (Fatih AÇMAZDADIR)

### 10.Ab1-c3

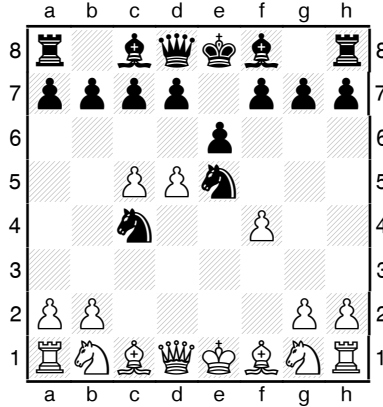
Sakin bir şekilde a1'deki Kalenin c1'deki Fili korumasını sağlayarak Fatih'i AÇMAZDAN ÇIKARTIYOR .

10...

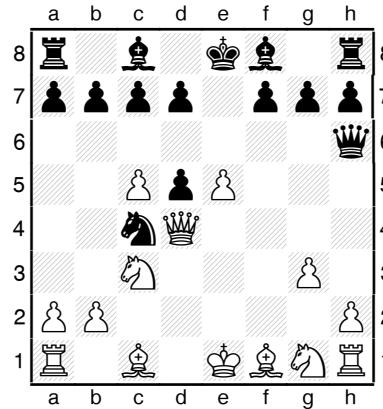
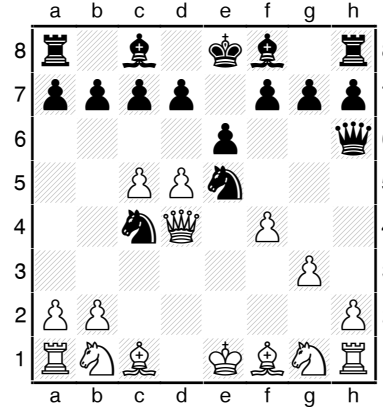
**e6xd5**

### 11. f4xe5 (diyagram)

En sonunda, Fatih adamını yani atı yakalı-



93

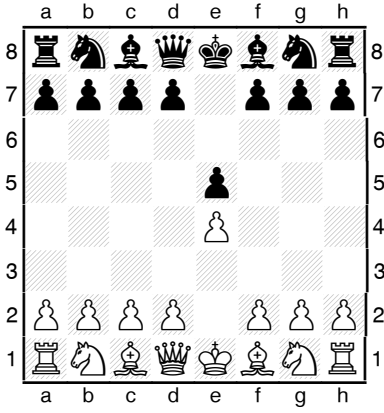


yor. Bu aynı zamanda Siyah Vezire karşı **AÇARAK SALDIRIDIR**. Siyah bir At kaybettiğinden ve konumu dökülmeye başladığından burada terk etti.

Reuben Fine, bu oyunu kaybettikten birkaç yıl sonra dünyanın en iyi oyuncularından biri oldu. Oyunda merkezde erler olmadan birşeyler yapabileceğini düşünmüştü ama yanıldı.

### BUNU EVDE TEK BAŞINIZA DENE-MEYİN ÇOCUKLAR!

#### YARDIMCI İPUÇLARI



1. Merkezde her zaman en azından bir er bulundurmaya çalışın. Oyunlarınıza bunu yapabilmek için **1. e2-e4 e7-e5** ile başlayın.

2. **MERKEZ KONTROLÜNÜ UNUTMAYIN**. Eğer merkezde erleriniz varsa onları rakip taşları kovalamak için kullanıp kullanamayacağınızı kontrol edin.

3. Erlerinizi kendi taşlarınıza yapılacak saldırıları engelleyebilmek için güvenli bir bölge oluşturmada kullanın. Eğer Beyazsanız erlerinizi e4 ve d4'e, Siyahsanız e5 ve d5'e koyabilmek iyidir.

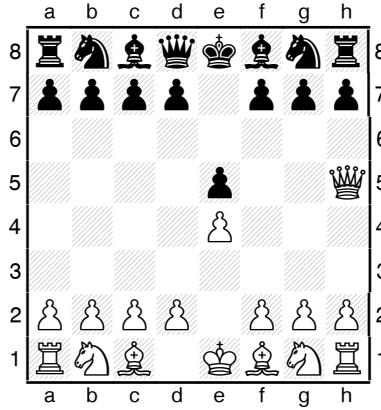
4. Rakibinizden daha fazla **ALANA** sahipseniz, taş değişimlerinden sakının. Rakibinizden daha az **ALANA** sahipseniz, konunuzu rahatlatmak için taş değişmeye çalışın.

## DÖRT HAMLEDE KAYBETMEMENİN YOLLARI

Herhalde **ÇOBAN MATINI** biliyorsunuzdur. Bu aynı zamanda dört hamlede mat olarak da bilinir. Belki siz de yapmaya çalışmışsınızdır. Çoban Matı aslında Beyazlar için iyi bir açılış değil. Evet zayıf veya ayakta uyuyan oyunculara karşı dört hamlede kazanabilirsiniz, ama zaten ne oynasanız böyle rakiplere karşı kazanırsınız. Bu yüzden **ÇOBAN MATI** yapmaya çalışmayın. Ve nasıl engelleyeceğinizi öğreniniz.

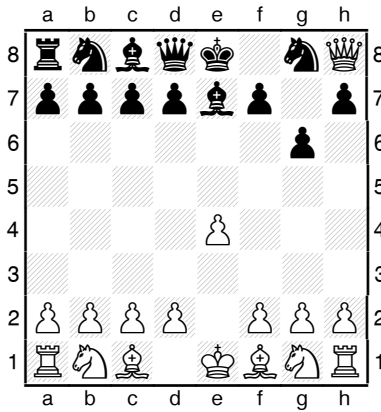
1. e2-e4 e7-e5  
2. Vd1-h5 (diyagram)

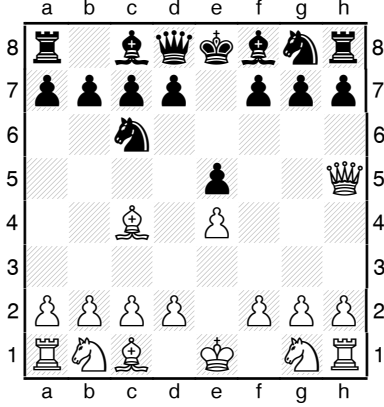
İlk soru: Burada Siyahlarla ne oynarsınız? Önce rakibin **TEHDİDİNİ** bulun. Beyazın **TEHDİDİ** Vh5xe5'dir öyleyse önce bunu engellemeliyiz.



Ne yaparsanız yapın ama **ZİGZAG ATAĞA** düşmeyin:

2...g7-g6?? 3. Vh5xe5+ (Şaha ve Kaleye **ÇATAL** atıyor) ve ardından 4. Ve5xh8 (diyagram) ve Vezir önüne gelen herşeyi alır. Öyleyse Emre'yi nasıl korumalı? f7-f6 olmaz **İMKANSIZ HAMLEDİR**. Fatih **AÇMAZDADIR!** Vd8-f6 iyi olmayan bir gelişim hamlesidir: Veziri oyuna erken sokar ve g8'deki Atın çıkışını kapatır. Vd8-e7 iyi bir gelişim hamlesi değildir: d erinin ve f8'deki Filin **ÖNÜNÜ KAPATIR**. d7-d6 kötü değildir ama f8'deki Filin **ÖNÜNÜ KAPATIR**. Ab8-c6 mükemmel bir gelişim hamlesidir bu yüzden bunu oynayacağız.





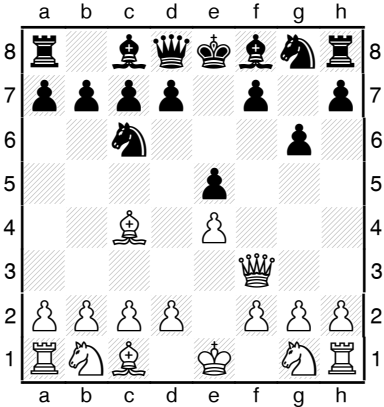
2...

Ab8-c6

3. Ff1-c4 (diyagram)

Durun ve Siyah için hamle düşünmeye başlayın.

Gene Beyazın tehdidine bakın, o zaman **Vh5xf7** ile **MAT TEHDİT ETTİĞİNİ** görürsünüz. Bunu nasıl engelleyebilirsiniz? Aslında bunu açılış kurallarından birine karşı gelmeden engelleyemeyiz. **Ag8-h6** Atı kenara koymuş olur. **(KENARDAKİ AT SAKAT ATTIR!)** Aynı zamanda Beyaz **d2-d4** oynayıp **Fc1xh6** ile Ata saldırabileceğinden de bu hamle kötüdür. Eğer At kaçarsa, **Vh5xf7** mattır. **d7-d5** matı önler ama er kaybeder. **Vd8-e7** ve **Vd8-f6** hamlelerinin ikisi de olur ama Veziri oyuna erken sokmak iyi değildir ve Fil veya Atın önü kapanır. **f7-f6** hala imkansız hamledir Fatih **AÇMAZDADIR!** Benim oynayacağım hamle **g7-g6**'dır Beyaz Vezire **SALDIRARAK ZAMAN KAZANIR.**



3....

g7-g6

4. Vh5-f3 (diyagram)

Burada Siyah ne oynamalı? Gene rakibinizin tehdidine bakın. Bunu **HER HAMLEDE** yapmayı öğrenmelisiniz. Beyazın f7'yi tehdit ettiğini göreceksiniz. Bunu nasıl engelleyebilirsiniz? **Vd8-f6** ile Vezirin hattını kapatabilirsiniz. Ama Beyaz Vezir f3'te **SALDIRIYA AÇIK** olduğundan, onu kesmeyelim ve **Ag8-f6** yapalım. Böylece araya taş kapamış olduk.



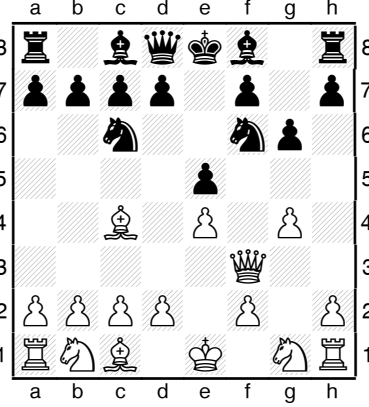
4...

Ag8-f6

5. g2-g4 (diyagram)

Şimdi ne yapmalı? Hamlenize karar vermeden önce Beyazın ne yapmaya çalıştığını anlamaya çalışın.

Beyazın fikri **g4-g5** oynayarak Atı **TEHDİT ETMEKTİR** ve eğer At kaçarsa, **Vf3xf7** mattır. Dolayısıyla Siyah hızlı hareket etmeli. Atlarınıza Beyaz Veziri kovalayacak şekilde kullanın.

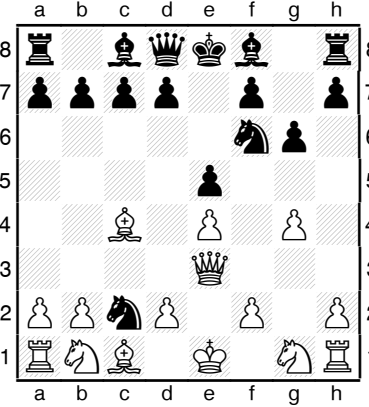


97

5....

Ac6-d4

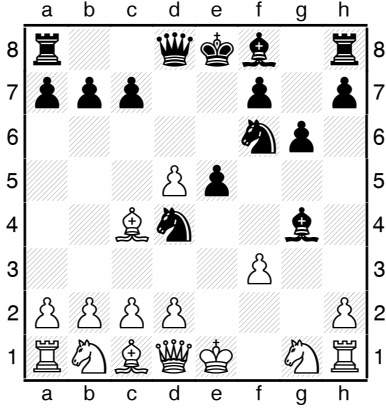
İşte bu şekilde yapmalısınız. Bu hamle açılışta aynı taşlarla iki kez oynamamalı kuralına uymuyor ama eğer rakip de üçüncü kez Veziriyle oynamak zorunda kalacaksa bu hamle olur. Bu hamle aslında **AT ÇATALIDIR**, f3 ve c2'ye saldırılmaktadır. Eğer Beyaz **Vf3-e3** oynarsa ne yaparsınız? **Ad4xc2+** (diyagram), Vezire, Kaleye ve Şaha **ÇATAL ATAR**. Buna **AİLE ÇATALI** denir! Öyleyse Beyaz Vezirini c2'yi **KORUYACAK** bir yere kaçmalıdır.



6. Vf3-d1

d7-d5

Siyah gelişimde öndedir o yüzden konumu açar. Bu hamle e4'e erle saldırır ve Filin çaprazını saldırı için açar. Bu konumda Beyaz arka arkaya yaptığı Vezir hamleleri yüzünden gelişimde ciddi olarak geri kalmıştır. Siz, siz olun sakın Beyaz gibi oynamayın!

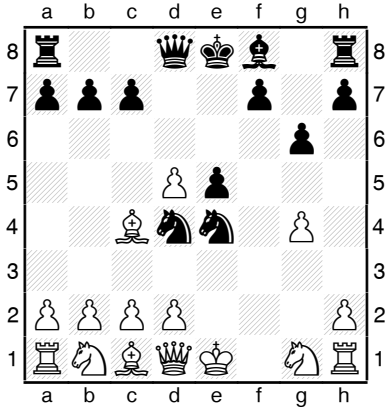


7. e4xd5

Fc8xg4

8. f2-f3 (diyagram)

Beyaz çoktan Gökhan'ı sürdürdü. Şimdi de Fatih'i sürüyor. Hem Gökhan'ı hem de Fatih'i sürmek belaya davetiye yollamak gibidir. Beyaz kaç taşını geliştirdi? Bir! Siyah kaç taşını geliştirdi? Üç! Beyaz taşlarını geliştirdi mi? **HAYIR! ŞAH GÜVENLİĞİNE DİKKAT ETTİ Mİ? HAYIR!** Beyaz pek çok kurala karşı geldi öyleyse Siyahın kuvvetli bir hamlesinin olması hiç de şaşırtıcı değil. Bulabilir misiniz?

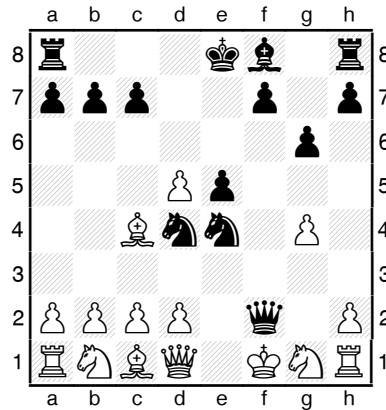


8...

Af6-e4!

Kendi isteğiyle **ÇATALA GELİYOR!** Siyah h4'den Vezir şahının kuvvetli olacağını görüyor bu sebepten Atını en saldırgan karesine açıyor. Beyaz **f3xe4** oynarsa ne olur? Siyah **Fg4xd1** oynar Fatih **AÇMAZDADIR.** Dolayısıyla Beyaz öteki alıştı deniyor.

9. f3xg4 (diyagram)



Şimdi oyunu nasıl bitirirsiniz?

9...

Vd8-h4+

10. Şe1-f1

Vh4-f2#

(diyagram)

**ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ!** Ne garip ki Siyahı f7'den mat etmek isteyen Beyazın kendisi f2'den mat oldu!

Tekrar deneyelim ve Beyaz bu sefer daha iyisini yapabilecek mi görelim.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4  | e7-e5  |
| 2.Vd1-h5  | Ab8-c6 |
| 3. Ff1-c4 | g7-g6  |
| 4.Vh5-f3  | Ag8-f6 |

Bu hamleleri daha önceden gördük. Bu sefer Beyaz farklı bir fikir deniyor.

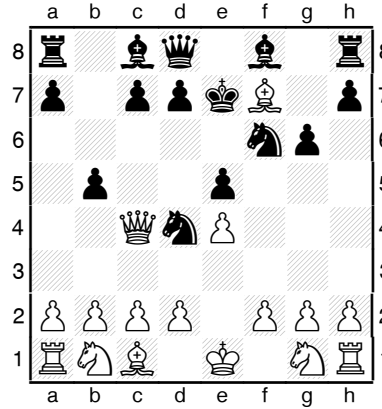
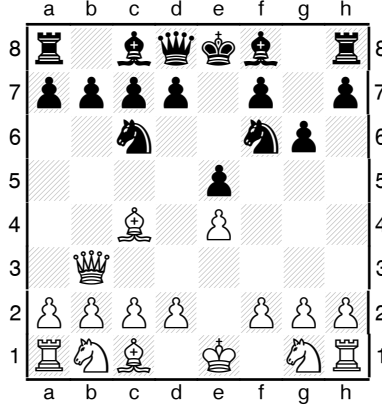
### 5.Vf3-b3 (diyagram)

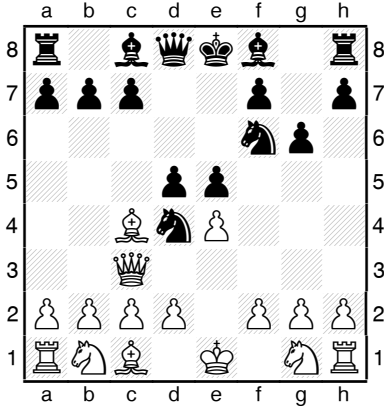
Gene Siyah taşları alın ve en iyi hamleleri bulmaya çalışın.

### 5... Ac6-d4

Bu hamleyi bulmak kolay değildir. Beyaz son hamlesiyle f7'ye eri şah çekerek alma **TEHDİİYLE** ikinci kez **SALDIRDI**. Beyazın f7'ye saldıran Veziri ve Filine karşılık, Siyahın f7'yi savunan bir tek Şahı olduğunu gördünüz mü? f7'yi koruyan ilk gözükten hamle **Vd8-e7**'dir ama oyundaki hamle daha iyidir.

Şimdi Beyaz **6. Fc4xf7** oynarsa, Siyah **6...Şe8-e7** oynamalı. Artık Beyaz Vezir **TEHDİT ALTINDADIR** ve f7'deki Fili korumak için a2-g8 çaprazında kalmak zorundadır. Dolayısıyla **7.Vb3-c4** oynar. Şimdi Siyah **b7-b5** (diyagram) oynar ve gene Veziri **TEHDİT EDER**. Eğer Vezir güvenli bir kareye kaçarsa Siyah bir sonraki hamlesinde Fili alır. Bu devam yolunun anlaşılması zordur, dolayısıyla hemen anlayamazsanız endişelenmeyin. Sonuçta, Beyaz tuzağa düşmez ve onun yerine başka bir hamle oynar...





6. Vb3-c3

d7-d5

(diyagram)

Bir önceki oyundaki fikrin aynısı, c8'deki Filin önünü açıyor.

7. Fc4xd5

Af6xd5

8. e4xd5

Siyah için bir hamle seçin.

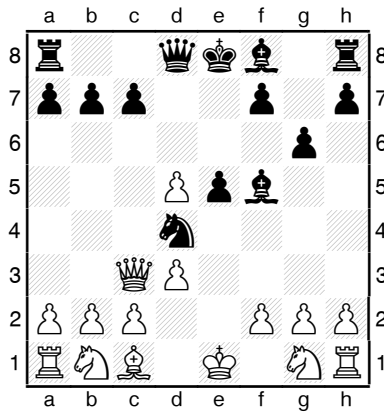
8...

Fc8-f5

**TEHDİT YAPARAK** geliyor. Bu hamlenin fikri nedir? Siyah c2'den bir **ÇATAL TEHDİT EDİYOR: Ad4xc2+** Şaha ve Kaleye **ÇATAL** atar. İki oyuncunun da taşlarını hedeflere saldırmak için nasıl kullandığına dikkat ediniz. Satranç bir takım oyunudur, taşlarımız beraber hareket ederlerse en iyi şekilde çalışırlar.

9. d2-d3 (diyagram)

Filin c2'ye olan atağını engelliyor. Şimdi Siyahın çok zekice bir hamlesi var. Bulup bulamayacağınızı araştırın.



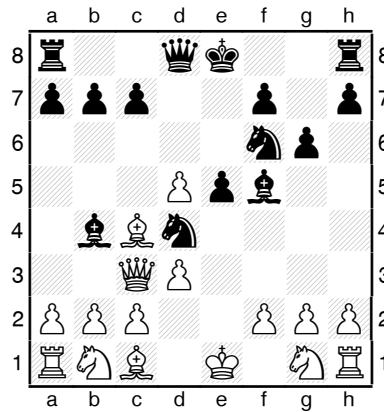
9...

Ff8-b4!

(alt diyagram)

Siyah farkediyor ki Beyaz Şah ve Vezir aynı çaprazdadırlar. Eğer Filinizi b4'e koyarsanız ne olur? Beyaz almak zorunda. Siyahın şah tehdidi, alışı veya tehdidi var mıdır? Evet: **Ad4xc2+**. Şah, Vezir ve Kaleye **ÇATAL** atıyor. Bir **AİLE ÇATALI**.

Bu konuma başka açıdan bakarak da sonuca ulaşabiliriz. Eğer Beyaz Vezir orada bulunmasaydı **Ad4xc2** oynayıp **ÇATAL** atabilirdiniz. Beyaz Vezire saldırıp onu uzaklaştırabilir misiniz? Evet: **Ff8-b4** ile. Eğer bu tür hamleler bulabilmeyi öğrenirseniz iyi bir

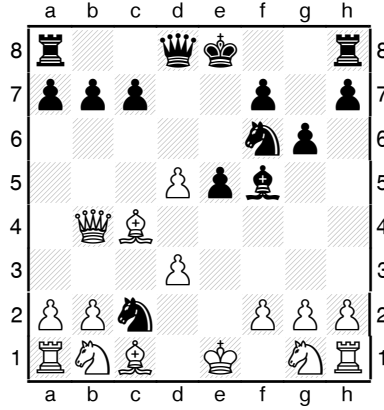


oyuncu olabilme yolundasınız demektir.

### 10.Vc3xb4

**Ad4xc2+**  
(diyagram)

Veziri kazanır. **ÇOBAN MATI ACEMİ OYUNCULAR TARAFINDAN DAHA ACEMİ OYUNCULARI YENMEK İÇİN OYNANAN ACEMİ AÇILIŞIDIR.** Bir kez çoban matını ve onu nasıl engelleyeceğinizi öğrendikten sonra, **OYNAMAYINIZ.** Bir oyunu 4 hamlede kazanmak 40 hamlede kazanmaktan daha iyi değildir. Bunun yerine başka bir açılış oynarsanız, satrancınızı daha hızlı ilerletirsiniz.



101

### Son Tavsiyelerimiz

1. e2-e4 e7-e5 2. Ff1-c4'den sonra, Ff8-c5 yerine Ag8-f6 oynamak daha güvenlidir. Şimdi Beyaz Vd1-h5 oynarsa basitçe Veziri alırsınız ve Vd1-f3 oynarsa Ab8-c6 ve mümkünse Ac6-d4 oynarsınız. Gene 1. e2-e4 e7-e5 2.Vd1-f3'ten sonra Siyahın en basit hamlesi 2...Ag8-f6'dır.

### YARDIMCI İPUÇLARI

1. ÇOBAN MATINI NASIL ENGELLEYECEĞİNİZİ BİLDİĞİNİZDEN EMİN OLUN. 1. e2-e4 e7-e5 2. Vd1-h5'ten sonra önce e erini korumalısınız: 2...Ab8-c6 3. Ff1-c4'ten sonra da f erini korumalısınız: g7-g6, Vd8-e7 veya Vd8-f6. Rok atana kadar HER ZAMAN f7 karene dikkat ediniz.

2. ÇOBAN MATI YAPMAYA ÇALIŞMAYIN: Veziri erkenden oyuna sokmak iyi fikir DEĞİLDİR.

# Şah çekiş Alış Tehdit

3. Tuzak yapmak için oynamayın. Her zaman rakibinizin en iyi hamleyi bulacağını varsayın.

4. Eğer rakibiniz Vezirini erkenden oyuna sokarsa: Saldırmak için **HAFİF TAŞLARINIZI** kullanın. Yani Atlarınızı ve Filler.

5. **ŞAT**'ı her oyunun her hamlesinde hatırlayın: Bunu hem kendinizin hem de **RAKİBİNİZİN ŞAHLARINA, TAŞ ALIŞLARA ve TEHDİTLERE** bakmak için kullanın.

## SİYAH VEZİR GEZMEYE ÇIKIYOR

Sarayda kahvaltı zamanıydı. Siyah Şah gazeteleri okuyordu. "Gazeteler diyor ki eskisi gibi popüler değilmışiz." Siyah Vezir dönerek "Peki bu konuda ne yapabiliriz?" der "Neden dolaşmaya çıkıp insanlarla tanışmıyorsun? Belki bu bizi daha popüler yapar. Biraz ortalarda gözükmeliyiz." diye cevap verir Şah. Bunun üzerine Vezir yola çıkar.

1. e2-e4

e7-e5

e eri Vezire yol vermek üzere ilerliyor.

2. Ag1-f3

Atı **GELİŞTİREN** ve **MERKEZİ KONTROL EDEN** iyi bir hamle, aynı zamanda e eri tehdit ediyor ve **ROKA** hazırlık yapıyor. Daha ne olsun ki?

2...

Vd8-f6

"Ne kadar da güzel bir gün!" der Vezir "f6'dan manzara da güzelmiş"

3. Ff1-c4

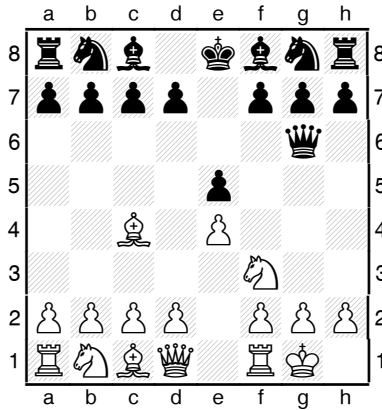
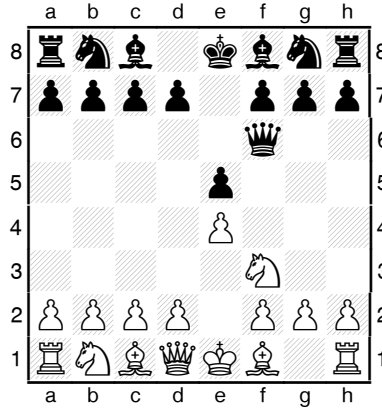
Başka güzel bir hamle, Fili **GELİŞTİRİYOR**, **MERKEZİ KONTROL EDİYOR**, zayıfça olan f7 karesine **SALDIRIYOR** ve **ROKA** hazırlanıyor.

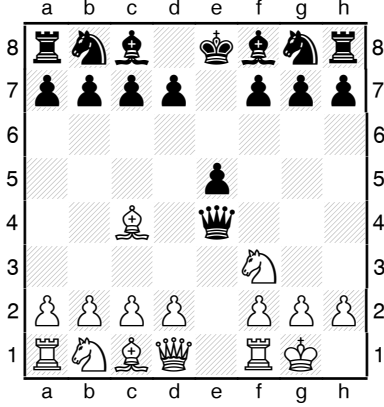
3...

Vf6-g6

"Öğlen vakti ve karnım kazanıyor" der Vezir. Başlangıç olarak bir er fena olmaz. e4 ve g2'deki erlere **ÇATAL** atayım bari!"

4. 0-0 (diyaqram)





Beyaz iyi oynamaya devam eder. Burada neden rok atmıştır? Üç sebepten:

1. Şahı güvenlik altına almak.
2. Kaleyi **GELİŞMEK**.
3. g2'deki eri **KORUMAK**.

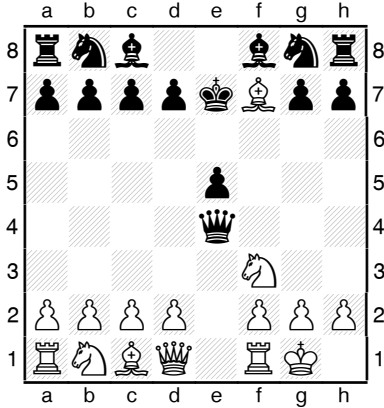
4...

**Vg6xe4**  
(diyagram)

"Harika! Er en sevdiğim yemeklerdendir" der Siyah Vezir. Hamle sırası Beyazın. Ne tavsiye edersiniz? **ŞAT'I HATIRLAYIN!**

### 5. Fc4xf7+

ŞAT sistemiyle düşünürseniz bu bakaçağımız ilk hamle olmalıdır: **ŞAH ÇEKİŞİ, ALIŞI, TEHDİTLER**. Başta saçma gözüküyor ama Siyahın Fili alışından sonraki konumu gözünüzde tekrar canlandırırsanız ve yeni bir ŞAT yaparsanız **Af3-g5+ AT ÇATALIYLA** Veziri kazandığınızı görürsünüz.



Kalabalık öfkeyle bağırmaya başlar. "Siyah Vezir Emre'yi yedi! Bu cinayet! Ne korkunç!" Fil değneğiyle kapıyı çalar. "Şah ortaya çık! Hesap ver! Vezirin az önce Emre'yi yedi!"

5...

**Şe8-e7**  
(diyagram)

"Yemişse iyi yapmış. Sana ne!" Siyah Şah çok küstahtı. Şimdi Beyaz için bir hamle seçin.

### 6. Kf1-e1

Kaleyi **GELİŞTİRİYOR**, Veziri **TEHDİT EDİYOR** ve e5 erine **SALDIRIYOR**.

Sarayın nöbetçisi dışarı çıkar ve Siyah Vezire ateş eder.



6...

Ve4-f4

"İmdat, imdaat! Bana ateş ediyorlar! Ben sadece öğlen yemeği yiyordum!"

## 7. Ke1xe5+ (diyagram)

Nöbetçi Siyah Şahın sarayına dönüyor ve oraya da ateş ediyor. Bu sefer Şaha nişan alıyor.

7...

Şe7-f7

Siyah Şah kenara çekiliyor ve hemen kılıcını çekerek Beyaz Şahı kalbinden bıçaklıyor. Kalabalık daha da kızgınlaşıyor "Siyah Şah Fillerimizden birini öldürdü" diye bağıryorlar. "Bunun hesabını ödeyecek." Hamle sırası sizde.

Ne oynarsınız?

## 8. d2-d4 (diyagram)

Siyah Vezir, Beyaz Filin çaprazına gelmişti dolayısıyla bu hamle Siyah Veziri **AÇARAK TEHDİT EDER**. Geri kalan Fil herkesten daha da kızgındı. "Benim kardeşimi öldürdü! Önümden çekil Doğan, ben de oyuna gireyim!" diye emretti.

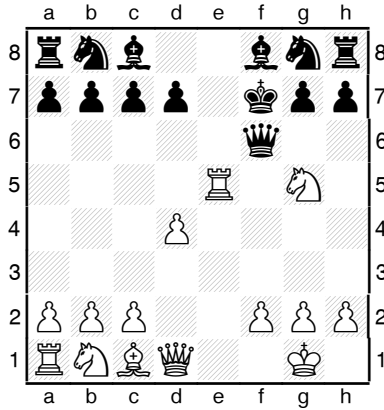
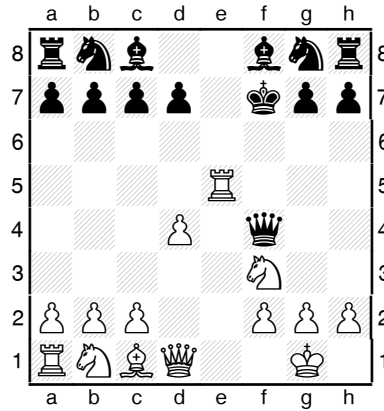
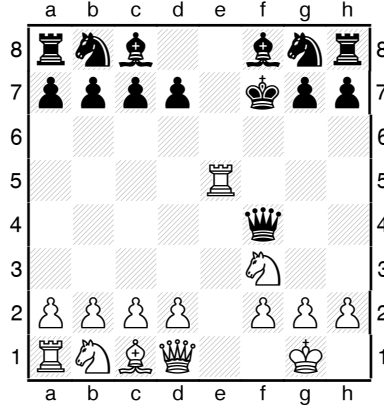
9...

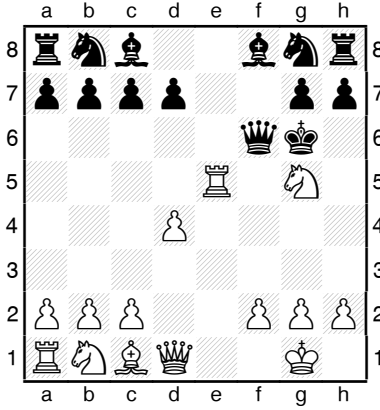
Vf4-f6

Vezir tekrar saldırı altındaydı. Hemen Siyah Şaha yardıma koştu. Peki şimdi ne olacak?

## 9. Af3-g5+ (diyagram)

**ŞAT** yaparsanız bu hamlenin güçlü olduğunu görürsünüz. Siyah Şahı tahtanın ortasına çekiyor. At dörtmala saldırıya geçerek şah çeker.





9...

Şf7-g6

(diyagram)

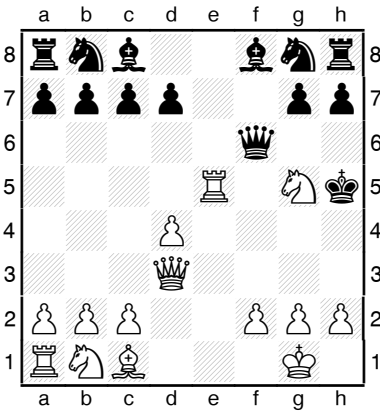
"Şu Atı alsana, yaşlı, aptal şişko!" diye Şah Vezire bağırır.

"Kesinlikle alamam! Eğer onu alırsam Kale beni öldürür."

"Daha fazla ilerleyemem. Saldırılmaktan korkuyorum."

"Kötü şans. Benim olduğum yerde kalıyorum! Oynamaktan başka şansın yok"

Dolayısıyla Şah isteksiz bir şekilde g6'ya gider. Hamle sırası gene sizin. Artık Siyah Şahın daha fazla yaşayamayacağını anlamış olmalısınız. Öyleyse ŞAT sistemini kullanın ve yeni bir taşı saldırıya sokun.



10. Vd1-d3+

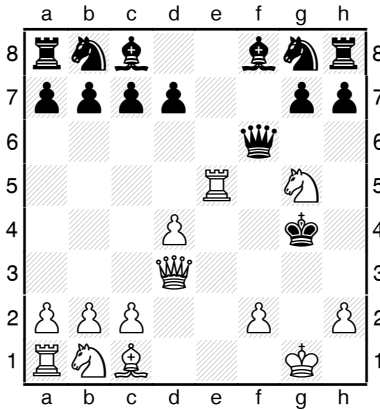
Siyah Şah h6'ya giderse ne yaparsınız? c1'deki Filin çaprazına bakın. Ucunda Şahın olduğunu göreceksiniz. Öyleyse bir At Şahı AÇARAK ŞAHTIR. Ve bir ŞAT daha. Ag5-f7 ile ÇİFTE ŞAH ve MAT olur!

10...

Şh5

(diyagram)

"İmdat, imdat! Beyaz Vezir bana vurdu. Biri bana yardım etsin!" Siyah Şahın işini bitirmenin en kısa yolu nedir? ŞAT!



11. g2-g4

Artık neredeyse herşey Beyaz için kazançtır. AÇARAK ŞAHLA Vezir kazandığınızı görmüşsünüzdür: Ag5xf7 veya Ag5-e4. Vd3-h3 hemen mat etmez: Siyah Şah g6'ya kaçabilir. Ama en kısa yol Gökhan'i feda etmektir. Cesur er Gökhan, Siyah Şahın yaşamına karşılık kendi yaşamını feda eder.

11...

Şh5xg4

(diyagram)

"Herşey bitti. Saklanacak yerim yok. Ama en azından ölmeye önce lezzetli bir er yiyebilirim." **Şg6-h6**'dan sonra mat bulabilir misiniz? Evet **Ag5-f7**'dir. (**ÇİFTE ŞAH!**) Ve **Şh5-h4**'den sonra İki hamlede mat bulabilir misiniz? Evet, **Vd3-g3** veya **Vd3-h3**. Ya **Şh5xg4**'ten sonra nasıl mat olur?

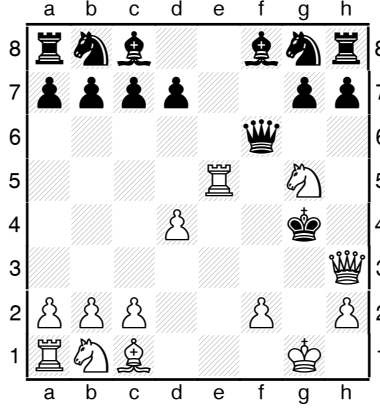
### 12.Vd3-h3# (diyagram)

Sadece bu hamle mattır!

"Oh hayır!" diye bağırır Siyah Vezir.  
"Şükür'ü öldürdüler!"

Oyunu tekrar edin ve hatırlayabiliyor musunuz kontrol edin.

Bu oyunda Siyah bir er hamlesi, beş Vezir hamlesi ve beş Şah hamlesi yaptı.



107

### BU ŞEKİLDE SATRANÇ OYNANMAZ!

Beyaz oyunun başlangıcında tüm kurallara uydu. Atını geliştirdi, Filini geliştirdi ve rok attı. Sonra e eri yok olduğundan Kalesini e hattına getirdi. O sırada çoktan kazanç konumuna geçmişti. Öte yandan Siyah, tüm kurallara aykırı oynadı. Atlarını ve Fillerini geliştirmede. Rok atmaya çalışmadı. Vezirini çok erken oyuna girdi ve onunla çok oynadı. Beyaz gelişimde çok önde olduğundan atağa önce o başladı.

### YARDIMCI İPUÇLARI

1. Atlarınızı ve Fillerinizi mümkün olduğunca çabuk oyuna sokun. Bir merkez eri alındığında çabucak rok atın.
2. İyi bir sebep olmadan Vezirinizi erkenden oyuna sokmayın. İyi bir sebep olmadan açılışta aynı taşla birden fazla hamle oynamayın.

3. Eğer rakibiniz Vezirini erkenden oyuna sokarsa, Atlarınızı ve Fillerinizi ona saldırmakta kullanın.

4. Her hamlede **ŞAT**'ı düşünün. İleriye görmeye çalışın. Eğer şah çekersem oraya gitmeli. Ondan sonra başka şahım var mı? Taş kaybeden hamlelere de bakmaktan çekinmeyin. Bazen, çok sık değil, iyi hamle olabilirler.

Ş  
A  
T

## İDAM MANGASI

Ne sıklıkla oyunun sonuna yaklaşılırken rakibinizden çok fazla taşta sahip olduğunuz halde mat bulmakta zorluk çekiyorsunuz? Eğer taşlarınız arasında iki Kale ve hatta daha iyisi Kale ve Vezir veya iki Veziriniz varsa işte size kolay bir yöntem.

Farzedelim ki iki Kaleniz ve rakibinizin de tek Şahı var. Mat için Şaha ihtiyacımız yok o yüzden tahtadan Şahı çıkartın Sağdaki komundan başlayın.

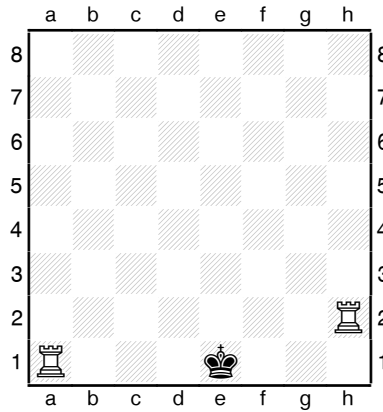
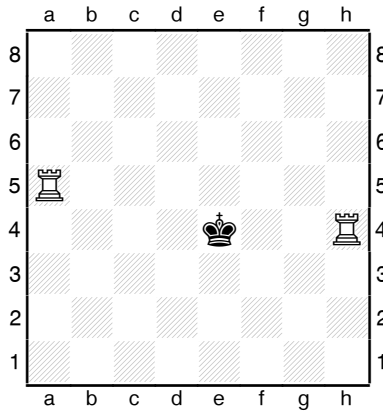
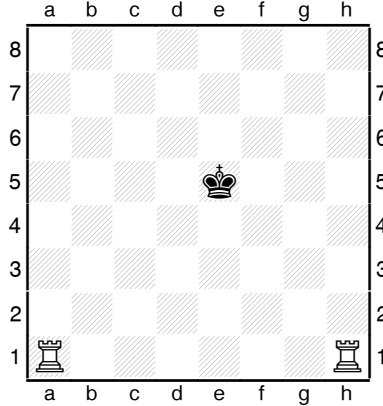
Siyah Şahın ölümü mahkum olduğunu hayal edin. İki Beyaz Kale Kemal ve Kenan **İDAM MANGASIDIR**. İkisinin de elinde tüfek vardır ve Şahı hedef almışlardır.

Önce Kemal a5'e gider (**ŞAH!**) ve Siyah Şaha ateş eder. Ama Siyah Şah kenara kaçar: e4'e. Şimdi Kenan h4'e gider ve tüfeğini ateşler. (diyagram) Şah Kemal'in ateş hattına (5'inci yataya) çıkamaz. Bunun yerine e3'e gider. Şimdi ateş sırası Kenan'dadır, dolayısıyla a3'e gider.

Zavallı Şah ne yapmalı? Yine eğer 4'üncü yataya giderse Kenan'ın mermisiyle karşılaşır. Aşağıya e2'ye inmeli. Şimdi de Kemal h2'ye gelerek ateş eder. Şah mecburen aşağıya e1'e gider. Yukarıya neden kaçmadığını biliyorsunuz.

Şimdi Kenan son atışı yapar: **BENG!** Ve Şah ölür. Kaçacak, saklanacak yer yoktur. Tahtanın köşesine sıkışan Şah mermilerin kurbanı olur. (diyagram)

Tekrar ilk diyagrama dönelim. Bu sefer Siyah Şah daha çok çaba gösterecek.



## 1. Ka1-a5+ Şe5-f4

Siyah Şah cesur bir şekilde Kemal'e doğru ilerler.

2. Kh1-h4+ Şf4-g3  
(diyagram)

Burada durun ve ne yapacağınızı düşünün.

Tabii ki **Ka5-a3 DEĞİL** çünkü zavallı Kemal Siyah Şah tarafından alınır.

Beyazın iki planı var. En kısası Kemal'in tahtanın öteki tarafına Şahtan mümkün olduğunca uzağa gitmesidir. a4'e **GİTMEZ** çünkü orada Kenan'ın yolunu kapatmış olur. Bunun yerine b4'e gider. Gerisi kolaydır.

## 3. Kh4-b4 Şg3-f3

Siyah Şah Kaleye saldırmaya çalışıyor ama yeterli zamanı yoktur.

## 4. Ka5-a3+ (diyagram) Şf3-e2

## 5. Kb4-b2+ Şe2-d1

## 6. Ka3-a1#

Diğer plan Kenan'ın Kemal'i savunmasıdır. Bu daha iyidir ama biraz daha uzun sürer. En üstteki diyagrama gidin ve Beyaz için başka plan bulup bulamayacağınıza bakın.

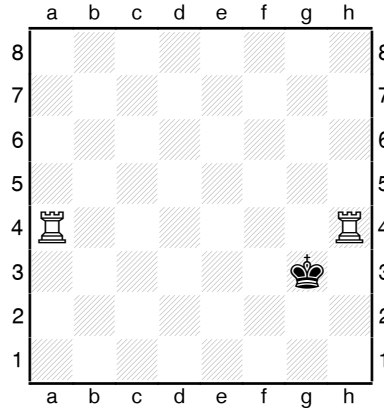
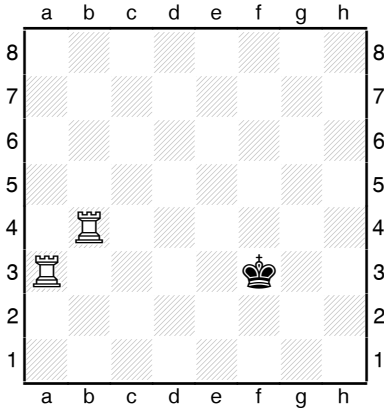
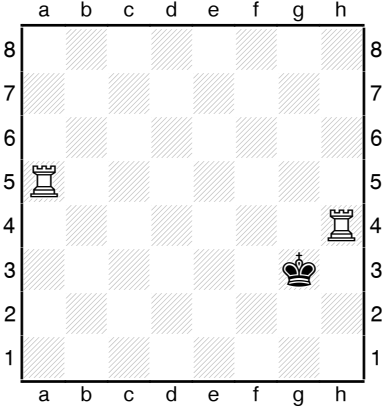
## 3. Ka5-a4 (diyagram) Şg3-f3

Siyah Şah uzaklaşmak zorunda.

## 4. Kh4-h3+ Şf3-g2

Yine, **Ka4-a2+ OLMAZ** çünkü Siyah h3'ü alır. Bu yüzden Beyaz mat edene kadar aynı yöntemi uygular.

## 5. Ka4-a3 Şg2-f2



6. **Kh3-h2+**

7. **Ka3-a2** (diyagram)

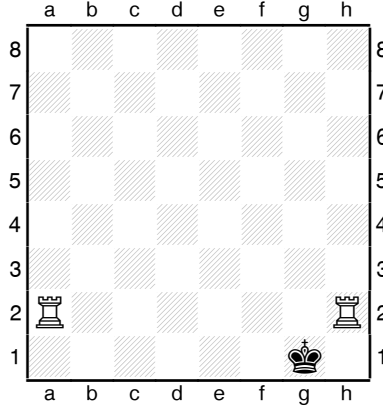
8. **Kh2-h1#**

**Şf2-g1**

**Şg1-f1**

Veya tabii ki, **Ka2-a1#**

Bu tür mat oyunun sonlarında sıklıkla gerçekleşir. Eğer rakibinizin Şah dışında fazla taşı yoksa ve iki Kaleniz, Kale ve Veziriniz veya iki Veziriniz varsa bu planı unutmayın.



1. Rakibi tahtanın hangi kenarında mat edeceğinize karar verin.

2. Şahın yanından bir dikey veya yatay uzağa Kale veya Vezir koyun.

3. **DİĞER** Kale veya Vezirinizle şah çekin ve taşınızın boşta olmadığına dikkat edin (**ŞAT'I HATIRLAYIN!**)

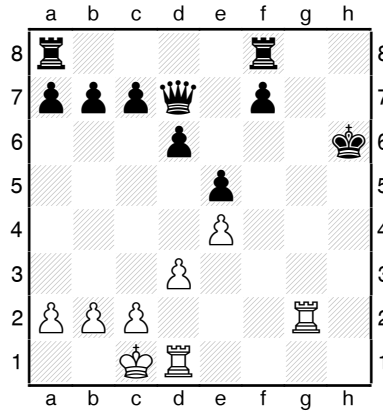
4. Her defasında bir sıra ilerleterek ve iki taşınızı sırayla kullanarak şahı tahtanın kenarına sürün.

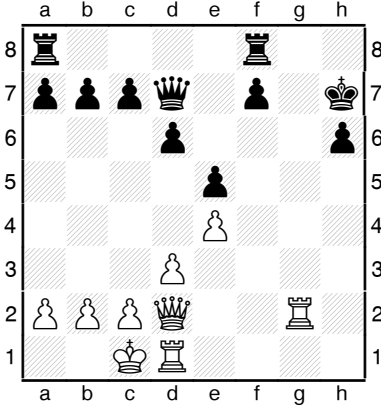
5. Şah kenara gidince mat edin.

Bu fikri oyun ortasında da kullanabilirsiniz. İşte size bir örnek:

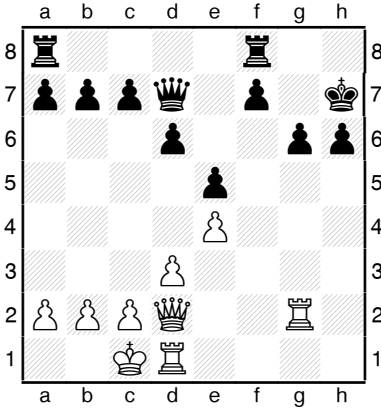
Yandaki konumda Beyaz Vezir altta ama sıra Beyazda. Ne oynamalı?

Siyah Şah h hattında kısıtlanmış durumda ve Beyaz Kale de g2'de nöbet tutmakta. Öyleyse yapmamız gereken Kaleyi d1'den h1'e götürmek. Siyah matı sadece Vezirini h3'e götürerek geciktirebilir.

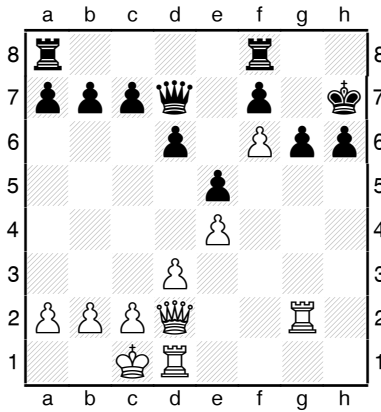




Şimdiki konumda benzer durum var. Yine hamle sırası Beyazda. Ne yaparsınız? **Kd1-h1** kuvvetli bir hamle, h6'dan **MAT TEHDİT EDİYOR**. Siyah **Vd7-e6** ile savunabilir ama Beyaz da h6'ya tekrar **SALDIRARAK** **Kg2-h2** ile kazanır. Kazanca götüren en kısa yol **VEZİR FEDASIDIR: Vd2xh6+**. Siyahın tek hamlesi **Şh7xh6+** ve bir önceki diyagrama ulaşmış oluruz. Beyaz **Kd1-h1+** oynar ve bir sonraki hamlede mat eder.



Şimdi konuma g6 erini ekleyerek biraz değiştireceğiz. (diyagram) Bu konumda Vezirinizi feda eder misiniz? **HAYIR!** h1'den Kale Şahından sonra Siyah Şah g7'ye kaçabilir. Mat yok. Olan kaybettiğiniz Vezirinize oldu. Kötü bir fikirdi!



Bir sonraki diyagramda f6'ya beyaz er koyacağız. Şimdi **Vd2xh6+** oynar mısınız? Bu sefer işe yarar: **Şh7xh6, Kd1-h1**'den sonra mat olur çünkü Fatih g7'yi kontrol etmektedir. Bir başka soru: diyelim ki **Vd2xh6+** hamlesine Siyah **Şh7-g8** oynadı. Ne yaparsınız? Evet **Vh6-g7** mattır - **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ**. Fatih Vezirin elinden tutmaktadır.

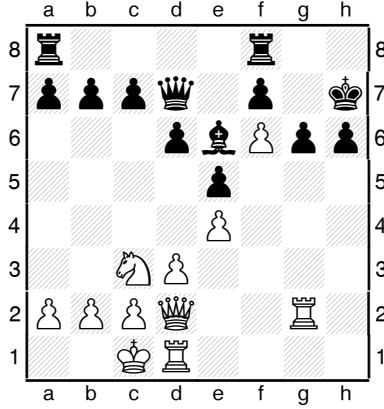


Son olarak Beyaza c3 Atını ve Siyaha da e6 Filini verelim. Bu bir fark yaratır mı?

**1. Vd2xh6+ Şh7xh6 2. Kd1-h1+** ve Siyah **Fe6-h3** ile savunma yapabilir. Fil **AÇMAZ-DADIR** ve Beyaz **Kg2-g3** ile File saldırabilir ve Kaleye karşı Fil ile Veziri kazanabilir ama Beyaz önceden Vezir verdiği için taş olarak geri kalacaktır.

Diyagramda Beyaz için kazanç planı bulabilir misiniz?

Zor bir soru. Cevap: **1. Kd1-h1 (TEHDİT h6)** ve eğer **1...h6-h5** (Fe6-h3 daha fazla dayanır) oynarsa ne var? **BİR KALE FEDASI: 2. Kh1xh5+! g6xh5 3. Kg2-g7+ Şh7-h8 4. Vd2-h6#**



113

### YARDIMCI İPUÇLARI

- İKİ KALE MATINI** bilmeli ve Şahı nasıl kenara sıkıştırıp mat edeceğinizi öğrenmelisiniz.
- Oyun ortasında rakip Şahı kenarda sıkıştırma yollarını arayın.
- Şah tehditlerini görmek için **ŞAT**'ı kullanın: aptalca gözükse de her şah çekişini kontrol edin ve devamındaki şah çekişlere bakın.
- İşe yaradığına emin olmadan feda yapmayın.

## SATRANÇ TAHTASINDA AV

Bir taşı örneğin bir Atı veya Fili **TEHDİT** ettiğinizi düşünün. Ne olur? Rakibiniz bu konuda bir şey yapar. Kaçar, savunur veya saldırıyı engeller. Ama bazen bunların hiçbiri yapılamaz. Bu derste bunu inceleyeceğiz.

Erler hafif taşları, yani Filleri ve Atları açılıştta avlama konusunda çok iyidirler. Şuna bakalım.

1. e2-e4

c7-c5

(diyagram)

SİCİLYA SAVUNMASI

2. Ag1-f3

Ab8-c6

3. Ff1-b5

a7-a6

4. Fb5-a4?

b7-b5

**İSPANYOL AÇILIŞI'NIN** aynısı değildir. Orada erler e4 ve e5'tedir. Beyaz, Atı almıyordu.

5. Fa4-b3 (diyagram)

Siyah için iyi bir hamle bulabilir misiniz? Evet, Siyah **c5-c4** oynayarak Fili tuzağa düşürebilir. Siz de başka bir yere gidebilir mi diye bakın.

Yeniden başlayalım.

1. e2-e4

e7-e5

2. d2-d4

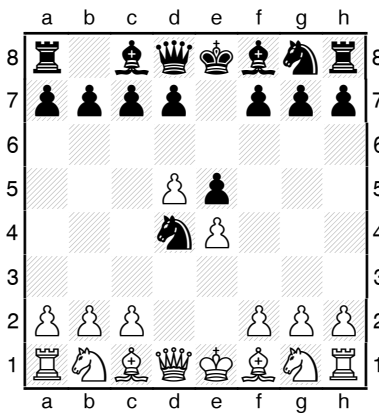
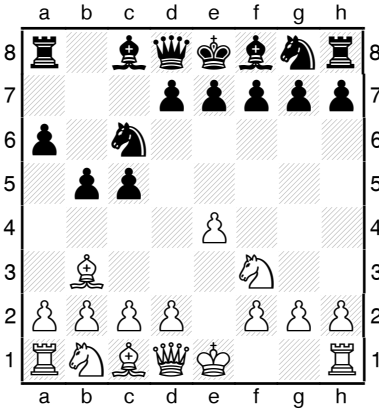
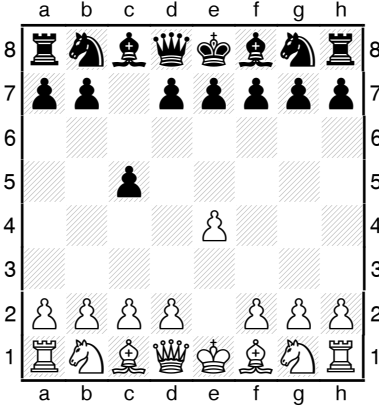
Ab8-c6

3. d4-d5

Ac6-d4?

(diyagram)

Bu sefer Beyazın taş kazanma şansı vardır. Beyaz nasıl taş kazanabilir? Savunulmuş bir taşı **TEHDİT** edebilmek için ondan daha zayıf bir taşla **SALDIRMAK** gerektiğini hatırlayın.



Cevap **c2-c3**'tür (diyagram) ve şaşırtıcı bir şekilde Siyah At düşer. Gidebileceği sekiz kare vardır ama hangisine gitse alınır.

Kaleler oyunun başlangıcında genelde güvendedirler ama b ve g erleri kaldırılırsa çaprazdan gelebilecek saldırıların kurbanı olabilirler.

1. **d2-d4**

**d7-d5**

2. **c2-c4**

d erini sürmek de en az e erini sürmek kadar iyi olabilir ama genelde gelişimin yavaş olduğu kapalı konumlar oluşur. Bu hamle **VEZİR GAMBİTİ'NE** sokar.

2...

**d5xc4**

3. **e2-e3**

**b7-b5?**

Ag8-f6 oynayarak Beyazın erini geri almasına izin vermek çok daha iyidir.

4. **a2-a4**

**c7-c6?**

Fazla erini tutmaya çalışıyor. Eğer **4...a7-a6** 5. **a4xb5** oynanırsa a eri Kale karşısında **AÇMAZDA** kalır.

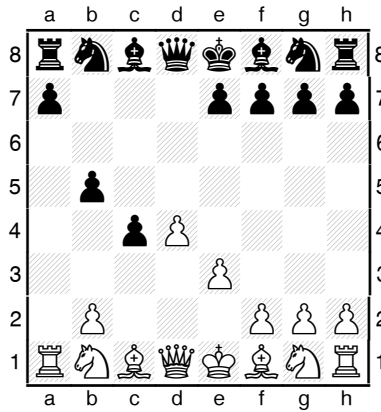
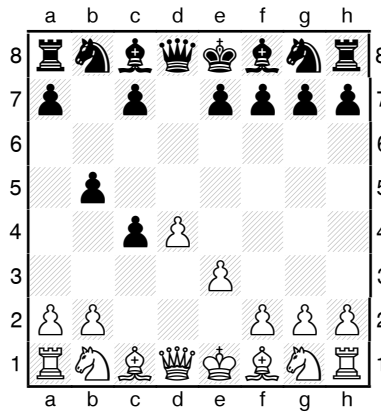
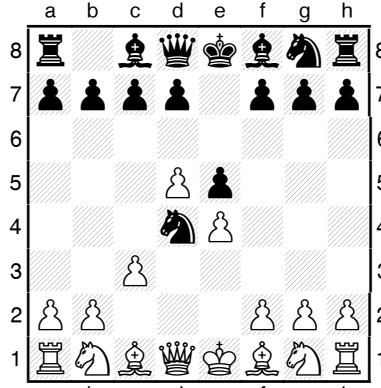
5. **a4xb5**

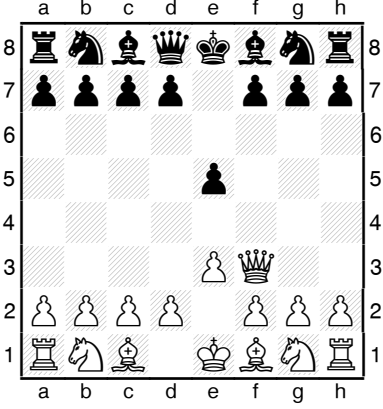
**c6xb5**

(diyagram)

Beyaz bir sonraki hamlede ne yapar?

Daha önce ipucu verildiği için cevabı bulabilmelisiniz: **Vd1-f3** ile köşedeki Kale düşer. Siyah Atını oynayarak (**Ab8-c6**) veya Filini oynayarak (**Fc8-b7**) Fil veya At vermeyi tercih edebilir ama sonuçta taş kaybetmiş olur.





Önceki konumda Veziri erkenden oyuna çıkarmak iyiydi çünkü birşey kazandırdı. Ama genelde Veziri erken çıkmak iyi değildir. Dikkatli olmazsanız Veziriniz aşağıdaki gibi tuzağa düşebilir.

### 1. e2-e3

"e erimi iki sürersem Çoban Matı olabilirim, o yüzden en iyisi tek süreyim"

1...

e7-e5

### 2. Vd1-f3? (diyagram)

"Şimdi ben Çoban Matı yapmaya çalışayım, belki rakibim farketmez."

2...

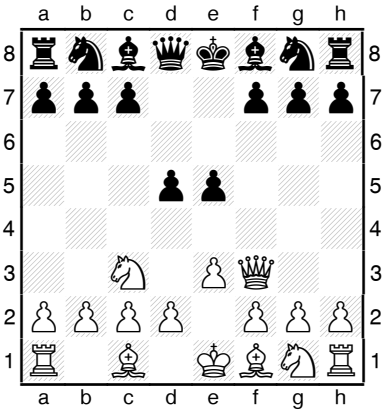
d7-d5

### 3. Ab1-c3 (diyagram)

"Şimdi Filimi c4'e çıkarsam, alır. Hay aksi! Neyse Atımı çıkayım bari. "

3...

e5-e4

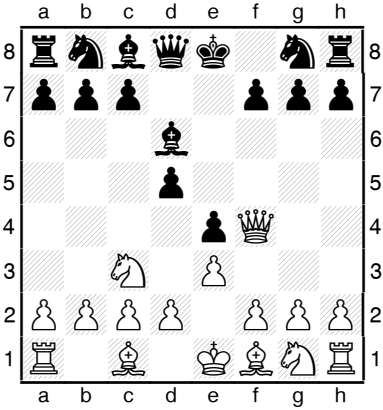


Hatırlayın: **MERKEZ İŞGALİ!**

"Vezirime saldırıyor. f7'ye saldırmaya devam edeyim. "

### 4. Vf3-f4? (diyagram)

Beyaz pek çok kurala karşı geldi. Cezasını nasıl öder acaba?



Siyah **Ff8-d6** oynar ve Vezire saldırır. Vezir nereye gidebilir? Toplam oniki kare var ama hangisine gitse almır. Beyazın biraz önce yaptığı gibi düşünen ve oynayan birisini tanıyor musunuz. Belki de o sizsinizdir! Tekrar ediyorum:

e erinizi **İKİ KARE** sürerek başlayın.

**MERKEZDE** bir eriniz olduğundan emin olun.

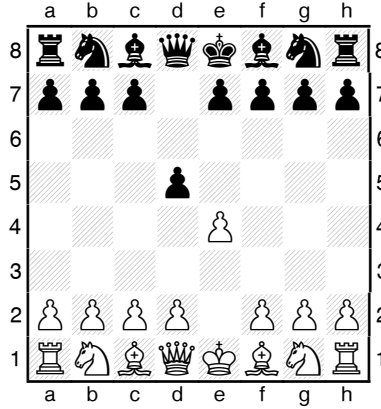
**ÇOBAN MATI** yapmaya **KALKMAYIN**.

Vezirinizi erken oyuna **SOKMAYIN**.

**MERKEZ ERLERİNİ** rakip taşları kötü yerlere kovalamak için kullanın.

Aşağıda Vezirini erken oyuna sokmaktan başı derde giren biri daha var.

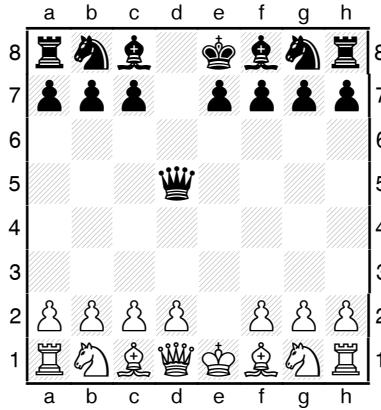
1. **e2-e4** **d7-d5**  
(diyagram)



117

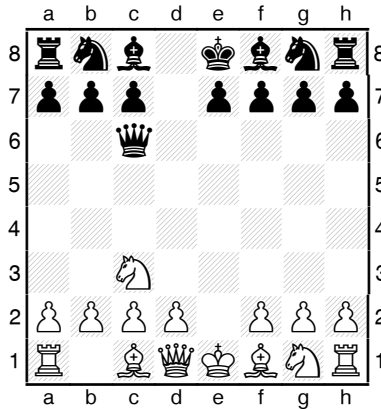
**KARŞIT MERKEZ** veya **İSKANDİNAV SAVUNMASI**. Şu anda bunu oynamanızı tavsiye etmem. Vezirin başı derde girebilir.

2. **e4xd5** **Vd8xd5**  
3. **Ab1-c3** (diyagram)



Bu açılışta Beyaz Siyah Vezire saldırarak zaman kazanır. Yeni başlayanlar sık olarak e dikeyinden şahın cazibesine kapılırlar ama iyi fikir değildir. Beyaz şahı engeller ve sonra Vezire saldırarak zaman kazanır. Siyahın en iyi hamlesi **Vd8-a5**'tir. Oynanma-ması gereken ise...

3 .. **Vd5-c6**  
(diyagram)



Neden olduğunu görebiliyor musunuz?

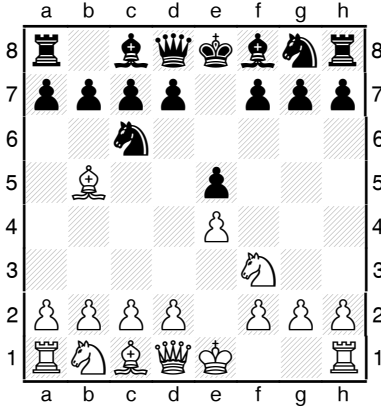
Beyaz **Ff1-b5** oynar. Ne olur? "Vezirim gidecek bir sürü karesi var" der Siyah "h6, g6, f6..." "Hayır yok", der Beyaz. "Vezirin **AÇMAZDA**. Eğer oralara gidersen şah tehdidi altında kalırsın. Gidebileceğin tek kare d7. Orada da seni alırım. Eğer b5'i alırsan ben de seni Atımla alırım."

Kurstaki derslerde pek çok **AÇMAZ** göreceksiniz. Burada olduğu gibi daha güçlü bir taşı **AÇMAZA** alırsanız, kazanırsınız. Daha zayıf veya eş güçte bir taşı **AÇMAZA** alırsanız, o taşta tekrar saldırarak kazanabilirsiniz. Unutmayın, eğer bir taşı **AÇMAZA** alırsanız ona **TÜM TAŞLARINIZLA SALDIRIN**. (Genelde en zayıf taşınızdan başlayarak)

Bazı **AÇMAZLAR** çok korkutucudur ve hemen onlardan kurtulmalısınız; ya açmazın gerisine bir taş koyarsınız ya da açmaza alan taşı kovalarsınız.

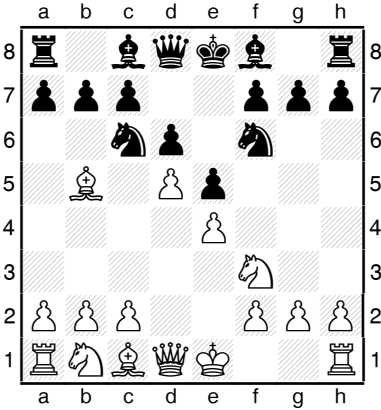
Diğer **AÇMAZLAR** çok az rahatsız ederken, bir kısmı da zararsızdır. Hatta açmazı yapana zarar verebilecek durumlar bile olabilir. İleride göreceğiniz **LEGALL MATI** buna örnektir.

Bir sonraki açılış her zaman olan bir konumu göstermektedir. Pek çok oyuncu bu konumda çare bulamaz.



- |           |            |
|-----------|------------|
| 1. e2-e4  | e7-e5      |
| 2. Ag1-f3 | Ab8-c6     |
| 3. Ff1-b5 | (diyagram) |

Dünyanın en iyi açılışı "İspanyol Açılışı" oynanıyor.



- |          |        |
|----------|--------|
| 3. ...   | d7-d6  |
| 4. d2-d4 | Ag8-f6 |

Bu bir hata ama düşündüğünüz sebepten değil. Beyaz burada **d4xe5** oynamalıdır ve sonuçta er kazanır.

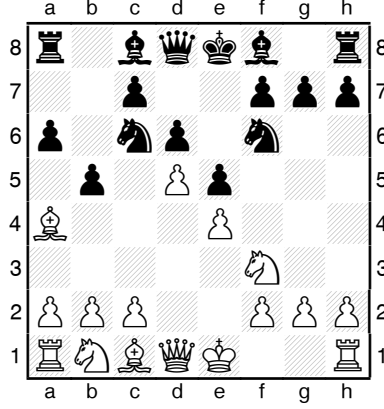
5. d4-d5 (diyagram)

Beyaz **AÇMAZDAKİ** Ata saldırıyor. Taş kazanır gibi gözükür ama Siyahın kurtuluş yolu var. Bulabilir misiniz? Siyah **a7-a6**

oyunarak Atını kurtarabilir. Şimdi Beyaz, Atı alırsa, Siyah da Fili alır. Eğer Beyaz **Fb5-a4** oynarsa, Siyah **b7-b5** (diyagram) sürerek **AÇMAZDAN** kurtulur.

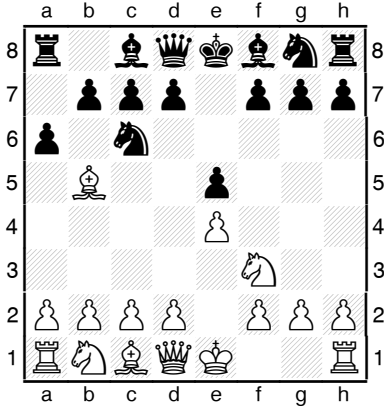
### YARARLI İPUÇLARI

1. Erlerinizi kullanarak Atları ve Filleri düşürme fırsatı arayın.
2. Rakip Veziri erlerinizi ve hafif taşlarınızı (Atlar ve Filler) kullanarak düşürmeye çalışın.
3. Kıpırdamamış Kalelere karşı çaprazdan saldırılara dikkat edin.
4. İyi bir sebep olmadan Vezirinizi erkenden oyuna sokmayın. Vezir **DÜŞÜRÜLEBİLİR** veya **AÇMAZA ALINABİLİR**.
5. Rakip taşları **AÇMAZA** almaya çalışın. Eğer bir taşı **AÇMAZA** almışsanız açmazdaki taşa tüm gücünüzle **SALDIRIN**.
6. **AÇMAZLAR** arasındaki farkları öğrenin. Hepsi her zaman korkutucu değildir. Dolayısıyla taşlarınızdan biri **AÇMAZA** alınırsa panik yapmayın.



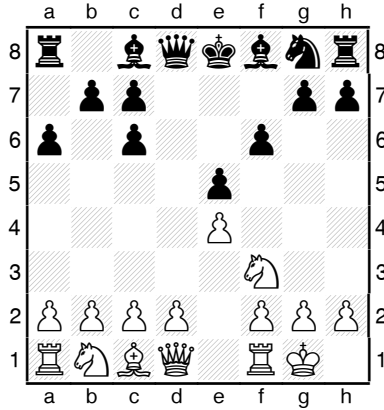
## VEZİRİN ÖĞLEN YEMEĞİ

120



Vezir kendini aç hissediyordu. "Yemek vakti gelmiş olmalı" dedi kendi kendine. "Ne yiyeceğimi biliyorum. Leziz bir er iyi olur. At ise çok daha iyi olur. Şişman bir Fil ise çok çok daha iyi olur!" Peki Vezir yemeğini nasıl yer. Sizin yaptığınız gibi: ÇATAL ile!

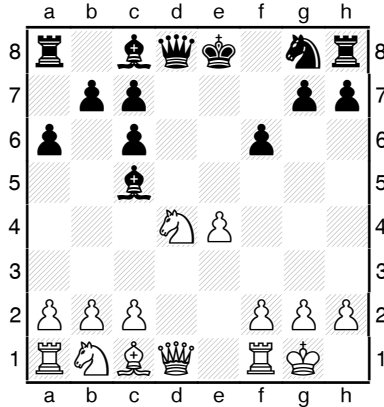
ÇATALIN ne olduğunu hatırlıyorsunuz, değil mi? Aynı taşla iki taşı birden TEHDİT etmektir. Vezirler ÇATAL atmak için harikadır çünkü çok güçlüdürler. ŞAH çekerek savunmasız taşlara saldıran veya iki savunmasız taşla saldıran hamlelere bakın.



İlk örneğimiz defalarca oynanmıştır.

## Açılış: İspanyol Açılışı

- |           |                 |
|-----------|-----------------|
| 1. e2-e4  | e7-e5           |
| 2. Ag1-f3 | Ab8-c6          |
| 3. Ff1-b5 | a7-a6           |
|           | (üst diyagram)  |
| 4. Fb5xc6 | d7xc6           |
| 5. 0-0    | f7-f6           |
|           | (orta diyagram) |



Açılıştaki Fatih'i sürmemekle ilgili ayrıcalıklı bir durum. Siyah bu hamleyi yapabilir çünkü artık Beyazın Beyaz renkli Fili yoktur. Ama yine de dikkatli olmak lazım.

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 6. d2-d4  | e5xd4          |
| 7. Af3xd4 | Ff8-c5??       |
|           | (alt diyagram) |

Ve hamle sırası sizde. Beyaza ne tavsiye edersiniz? ŞAT'ı hatırlayın!

8. Vd1-h5+



Vezirin **ÇATALININ** bir ucunda Fil diğer ucunda Şah var. Şah kendini güvenliğe almalı ve sonuçta Vezir lezzetli Fili öğlen yemeğinde yer.

Bir başka örnek bu sefer Büyükusta turnuvasından. Siyah dünyanın en iyi oyuncularından biri ama bu oyunda acemi gibi oynar.

Beyaz: **Frank Marshall**

Siyah: **Mikhail Chigorin**

Monte Carlo 1903

Açılış: **Reddedilen Vezir Gambiti**

1. d2-d4

d7-d5

2. c2-c4

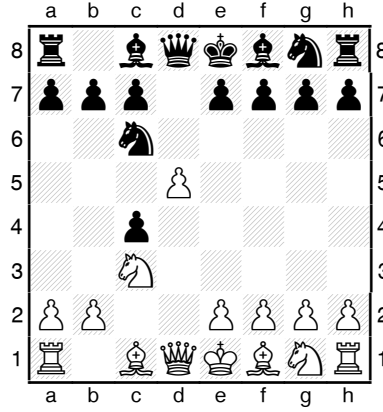
Ab8-c6

3. Ab1-c3

d5xc4

4. d4-d5

(diyagram)



121

4...

Ac6-a5

5. Fc1-f4

Fc8-d7

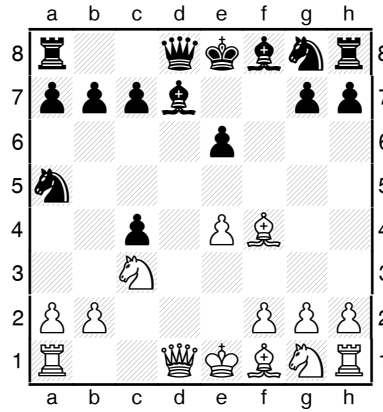
6. e2-e4

e7-e6

7. d5xe6

f7xe6??

(diyagram)



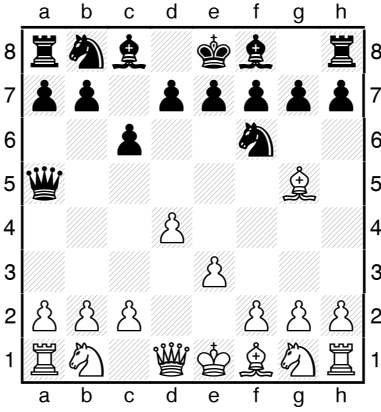
Bir sonraki hamle lütfen. **ŞAT!**

8. Vd1-h5+

Bu sefer Vezirin **ÇATALININ** uçlarında Şah ve At var. a5'teki At gider. Siyah terk etti.

Bir sonraki örneğimiz usta düzeyinde en çabuk kaybedilmiş oyun. Gözünüzü kırpmayın yoksa kaçırırverirsiniz.

Beyaz: **Ziva Djordjevic**  
 Siyah: **Milorad Kovacevic**  
 Bela Crkva (Yugoslavya), 1984  
 Açılış: **Trompowsky Açılışı**



1. d2-d4 Ag8-f6
2. Fc1-g5 c7-c6
3. e2-e3?? (diyagram)

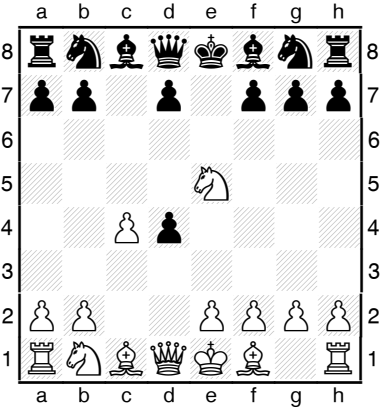
Siyah nasıl taş kazanabilir?

- 3... Vd8-a5+

Bu sefer **ÇATAL** a5'ten geliyor. Eğer Beyaz e2-e3 yerine başka hamle oynamış olsaydı Vd1-d2 veya Fg5-d2 ile savunabilirdi.

Şimdi bir başka örnek:

Beyaz: **Robert Combe**  
 Siyah: **Wolfgang Hasenfuss**  
 Satranç Olimpiyatı, Folkestone 1933  
 Açılış: **Vezir Eri Açılışı**



1. d2-d4 c7-c5
2. c2-c4 c5xd4
3. Ag1-f3 e7-e5
4. Af3xe5?? (diyagram)

Bunu artık bulabilmelisiniz!

- 4... Vd8-a5+

a5'ten bir başka **ÇATAL**. Bu sefer Şah ve Ata.

Şimdi Sicilya Savunması'nda Beyaz ile deneyebileceğiniz bir tuzak göstereceğiz.

1. e2-e4 c7-c5

Bu Sicilya Savunması'dır, ustaların en sık oynadığı açılış.

2. Ag1-f3
3. Ff1-e2

d7-d6

Bu hamle rakiplerinizi şaşırtacaktır. Sık oynanan hamle d2-d4'tür.

- 3...
4. c2-c3

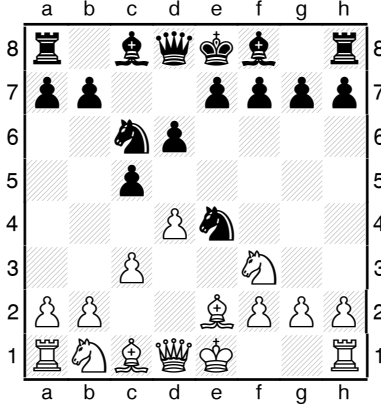
Ag8-f6

Tuzağın yemini hazırlıyor. Eğer Siyah e4'ü alırsa ne olacağını biliyorsunuz. Bu yüzden Siyah, Atını geliştirerek şah tehdidini engelliyor.

- 4...
5. d2-d4

Ab8-c6  
Af6xe4?  
(diyagram)

Beyazın burada nasıl At kazanabileceğini bulabilir misiniz? Bu sefer biraz daha ilerisini görmelisiniz. **ŞAT** yapmayı unutmayın.



123

6. d4-d5

Ata **SALDIRIYOR** dolayısıyla Siyah Atı kaçar.

- 6...
7. Vd1-a4+

Ac6-e5

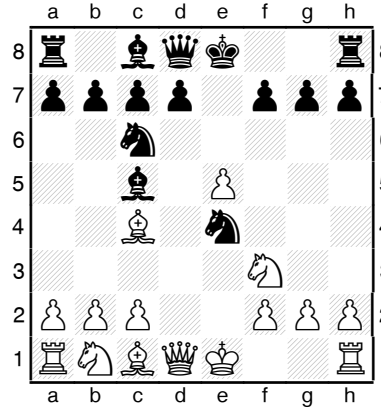
Ve şimdi **ÇATAL** ile At gidiverir.

Şimdi biraz daha farklı bir durum:

**Açılış: İki At Savunması**

1. e2-e4
2. Ag1-f3
3. Ff1-c4
4. d2-d4
5. d4xe5

e7-e5  
Ab8-c6  
Ag8-f6  
Af6xe4?  
Ff8-c5??  
(diyagram)



Siyah f2'den **AT ÇATALI** atmak için oynuyor ama hamle sırası Beyazda. **ŞAT** yapın ve f2'yi korumayı dert etmeyin.

### 6. Vd1-d5

Bu sefer **ŞAH** değil ama mat tehdidi. **TEHDİTLER** e4'teki Atı ve f7'deki eri almaktır. Siyahın **Fc5xf2** hamlesi dert değil çünkü Beyaz **Şe1-e2** (diyagram) oynar.

Şimdi **Ae4-c5**'e ne olur? **Vd5xf7#!** Veya **Ae4-g5** oynanırsa ne olur? **Fc1-g5!** Veya **Ae4-d6**'ya ne vardır? **e5xd6!** Veya **0-0** atarsa? **Vd5xe4** gelir. Siyah mat olmak istemiyorsa Atını Beyaz Vezire öğlen yemeği olarak sunmak zorundadır.

Aşağıdaki fikir çocukların oyunlarında sık olarak görülür.

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 Ff8-c5

Burada Beyaz f4xe5 oynarsa ne olacağını bulabilmelisiniz. Evet doğru: Vd8-h4+! (diyagram)

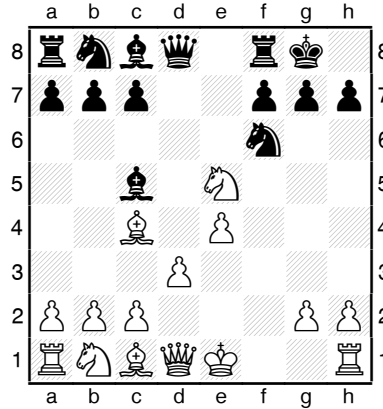
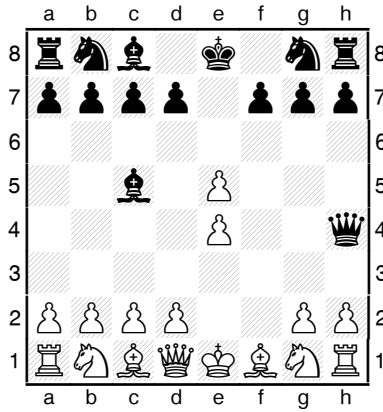
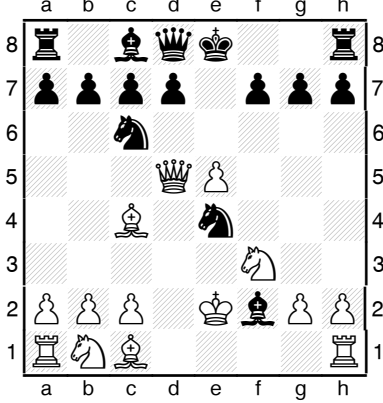
3. Ag1-f3 d7-d6
4. Ff1-c4 Ag8-f6
5. d2-d3 0-0

Eğer Beyaz burada er kazanabileceğini düşünüyorsa kötü bir sürprizle karşılaşacak.

6. f4xe5 d6xe5
7. Af3xe5?? (diyagram)

Hamle sırası sizde. Son örneği hatırlıyorsanız bulacaksınız.

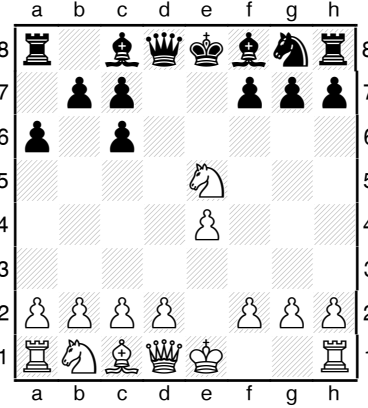
- 7...Vd8-d4



Yine At kaybedilir. Eğer Beyaz f2'den matı engellemek için **Ae5-g4** oynarsa Siyah **Fc8xg4** ile Atı alır.

Bu derste daha önce İspanyol Açılışı'nın başına bakmıştık: **1. e2-e4 e7-e5 2. Ag1-f3 Ab8-c6 3. Ff1-b5 a7-a6 4. Fb5xc6 d7xc6** (diyagram). Belki de Beyazın neden Af3xe5 oynamadığını merak ediyorsunuz. Bunu siz bulabilir misiniz?

Siyah **VEZİR ÇATALI** yardımıyla eri geri alabilir: **Vd8-d4** hamlesi e4 ve e5'e **ÇATAL** atar. Veya **Vd8-g5** ile g2 ve g5'e **ÇATAL** atmak da mümkündür. Vd8-e7 de e hattında **ŞİŞ** atarak eri geri kazandırır (**ŞİŞ** aynı hat veya çaprazdaki iki taşla saldırıdır. Burada e5'teki At kaçınca arkadaki e4 eri boşta kalır)



125

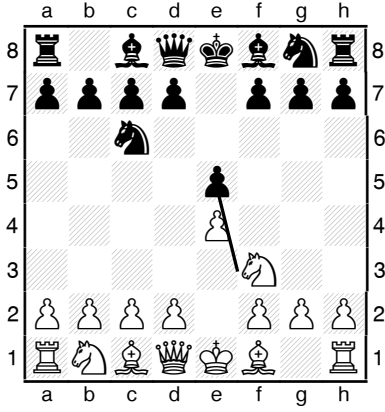
### YARDIMCI İPUÇLARI

1. Vezir çatal atmak için harika bir taşdır. Vezirle savunmasız taşlara saldırmaya bakın.
2. Eğer Fatih kıpırdamışsa h5 veya h4'ten **VEZİR ÇATALLARINA** bakın.
3. a4 veya a5'ten **VEZİR ÇATALLARINA** bakın.
4. Eğer rakibinizin e4 veya e5'te Atı varsa ve rok atmadıysa d5 veya d4'ten **VEZİR ÇATALLARINA** bakın.
5. Tüm taşlarınızı yapabiliyorsanız birbirlerini korur halde tutmaya çalışın. Eğer savunmasız taşınız varsa **ÇATAL** atılamadığından emin olun. Unutmayın **GEVŞEK TAŞLAR DÜŞER (GTD)!**
6. Her zaman **ŞAT** yapın.

## SEVİYE 4 TESTİ

İSİM \_\_\_\_\_ TARİH \_\_\_\_\_

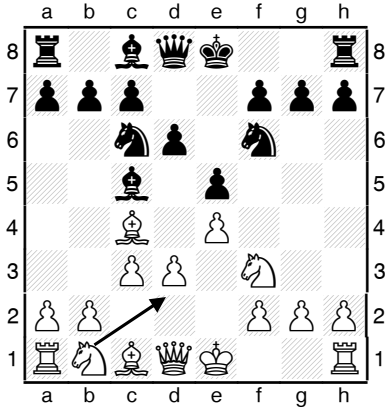
126



S1.

Okla çizili hamleyi nasıl yazarsınız?

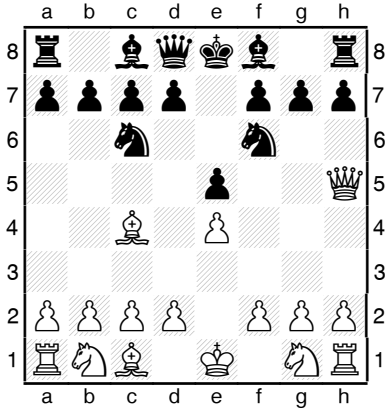
\_\_\_\_\_



S2.

Okla çizili hamleyi nasıl yazarsınız?  
**DİKKATLİ OLUN!!**  
**ATLARA DİKKAT**  
**EDİN!!**

\_\_\_\_\_

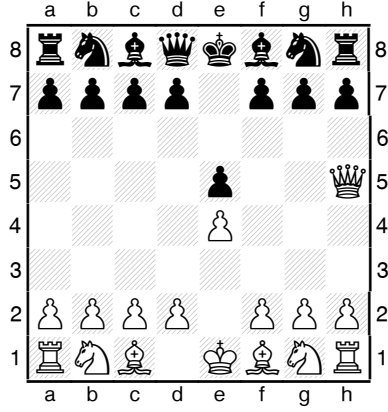


S3.

Hamle sırası Beyazda.

Oynayacağınız hamleyi aşağıya yazınız.

\_\_\_\_\_

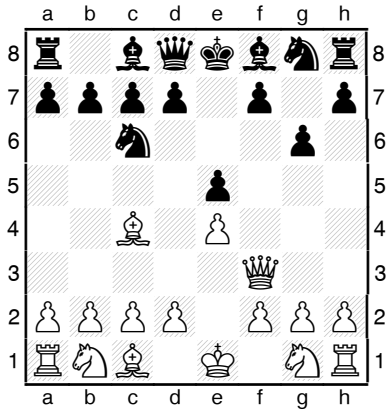


S4.

Hamle sırası Siyaht a.

Aşağıdaki hamlelerden hangisini oynarsınız?

- Ab8-c6
- Ag8-f6
- g7-g6

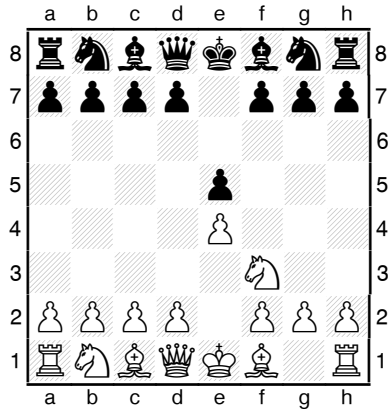


S5.

Hamle sırası Siyaht a.

Aşağıdaki hamlelerden hangisini oynarsınız?

- Ac6-d4
- Ag8-f6
- Ff8-c5

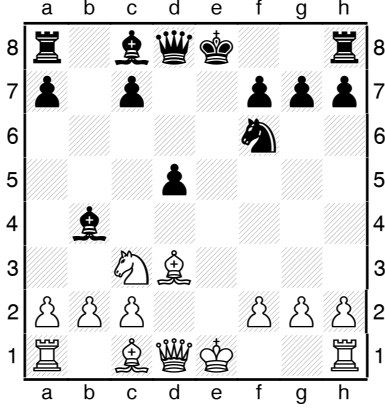


S6.

Hamle sırası Siyahta.

Aşağıdaki hamlelerden hangisini oynarsınız?

- Ab8-c6
- Vd8-f6
- f7-f6

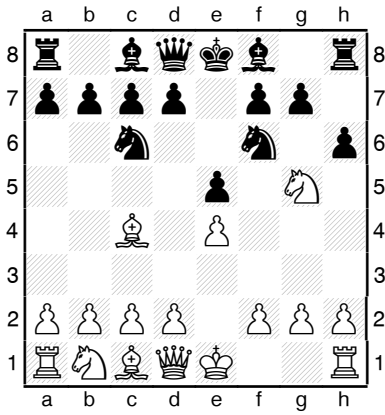


S7.

Hamle sırası Beyazda.

Hangisi doğrudur?

- Beyaz Şahını güvenliğe almak için hızlıca rok atmalı ve Kalesini oyuna sokmalı.
- Beyaz rok ATMAMALI – çok tehlikelidir.
- Bilmiyorum.

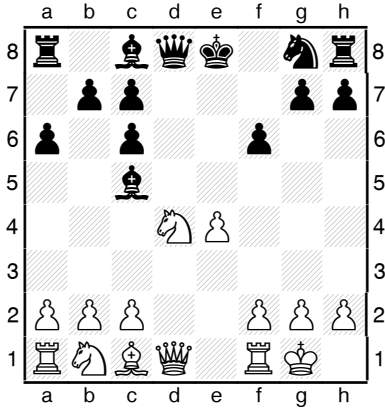


S8.

Hamle sırası Beyazda.

ÇATAL ile taş üstünlüğünü nasıl kazanırsınız?  
Hamleyi aşağıya yazınız.

---



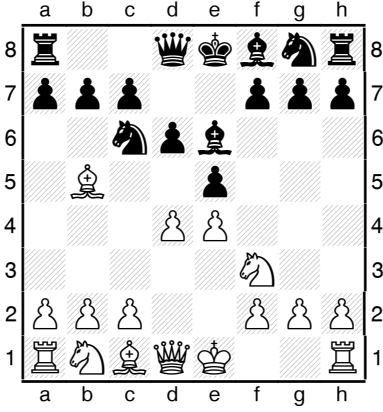
S9.

Hamle sırası Beyazda.

ÇATAL ile taş üstünlüğünü nasıl kazanırsınız?  
Hamleyi aşağıya yazınız.

---





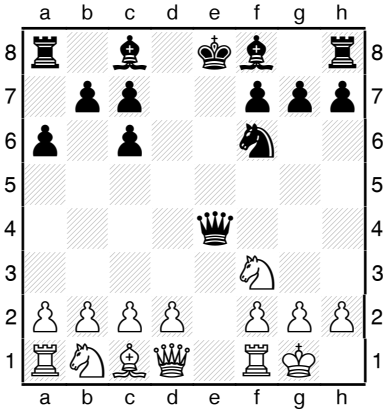
S10.

Hamle sırası Beyazda.

ÇATAL ile taş üstünlüğünü nasıl kazanırsınız?  
Hamleyi aşağıya yazınız.

\_\_\_\_\_

129

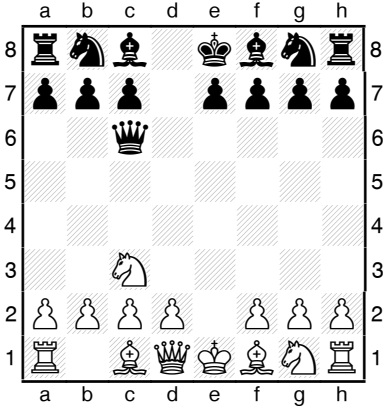


S11.

Hamle sırası Beyazda.

AÇMAZ ile nasıl taş üstünlüğünü elde edersiniz?  
Hamleyi aşağıya yazınız.

\_\_\_\_\_

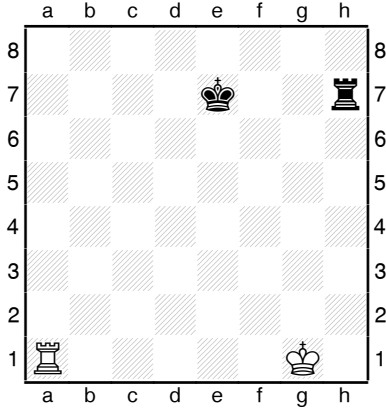


S12.

Hamle sırası Beyazda.

AÇMAZ ile nasıl taş üstünlüğünü elde edersiniz?  
Hamleyi aşağıya yazınız.

\_\_\_\_\_

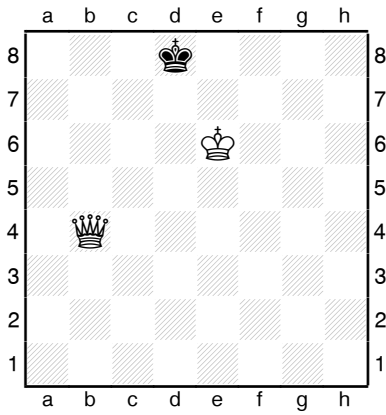


S13.

Hamle sırası Beyazda.

ŞİŞ ile taş üstünlüğünü  
nasıl elde edersiniz?  
Hamleyi aşağıya yazınız.

---



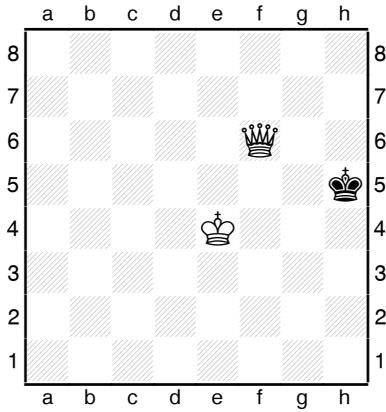
S14.

Hamle sırası Beyazda.

Bir hamlede nasıl MAT  
edersiniz?

Hamleyi aşağıya yazınız.

---



S15.


Hamle sırası Beyazda.

Aşağıdakilerden en iyisi  
hangisidir?

- Şe4-f4
- Şe4-f5
- Vf6-g7



## KALE SERTİFİKASI

**Bu belge Mert Haznedaroğlu'nun**  
 **sertifikasını başarı ile aldığını**  
**göstermektedir.**

---

**www.satrancokulu.com adına**  
**Selim Gürcan**

