

Bölüm 6

GİYOTİN

Satrançta oyunların çoğunda **ŞAH KANADINA ROK ATILIR**. Şahlar g1 veya g8'e gitmeye karar verirler. Daha önce de öğrendiğiniz gibi Şahı korumak için üç er kullanırız: f eri Fatih, g eri Gökhan, h eri Hakan. Fatih, Gökhan ve Hakan'ı iyi bir sebep olmadıkça sürmemeye çalışmak lazımdır. Taşlar ve erler değişildikçe **HATLAR** Kaleler ve Vezirler için açılır ve yandakine benzer bir konum oluşabilir.

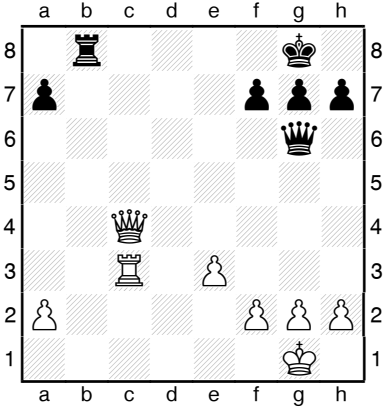
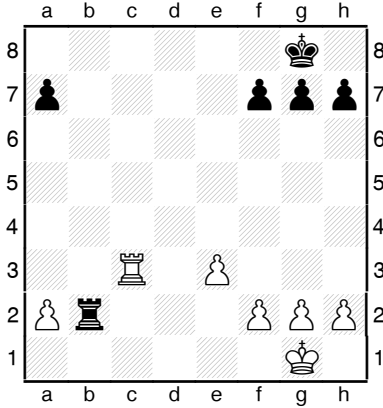
Hamle sırası Beyazda ise ne oynarsınız? Kolay: **Kc3-c8#** Ve eğer sıra Siyahta ise ne oynarsınız? Evet aynı şey. **Kb2-b1+** ve Beyaz Kalesini kapadıktan sonra mat.

Buna **ARKA YATAY** matı denir ama ben bunu **GİYOTİN** gibi görüyorum. Şah başını tahtaya koyar ve Kale bıçak gibi düşerek Şahın kafasını koparır.

Bu konuma ne dersiniz? Hamle sırası Beyazda. Ne oynarsınız? Yine Siyah Şahın önündeki üç er oynamamış durumda ve bu sizi c8'den matı düşünmeye itmeli. Bu sefer iki hamle sürer. Beyaz **Vc4-c8+** oynar. **VEZİR FEDASI**. Siyahın şimdi tek hamlesi var: **Kb8xc8** ve Beyaz **Kc3-c8** ile mat eder.

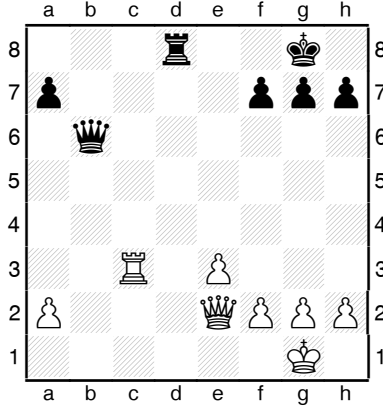
Satrançta yapabileceğiniz en heyecanlı şeylerden biri zorunlu mat etmek için **VEZİR FEDA** etmektir. Kitaplarda buna sık rastlanır ama gerçek hayatta nadiren gerçekleşir. Olduğunda ise genelde bu şekilde gözükür.

198



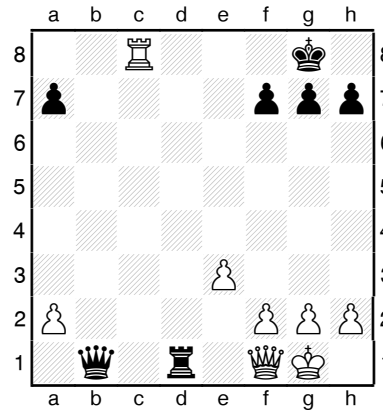
Taşların yerlerini biraz değiştirirsek **Bernstein-Capablanca, Moskova 1914** oyunundan gelen bu konuma ulaşırız. Jose Raul Capablanca 1921-1927 yıllarında Dünya Şampiyonu olmuş Kübalı bir oyuncudur.

İki oyuncunun da benzer şekilde Şahlarının önünde üç ere sahip olduklarını görmektensiniz. Hamle sırası Siyahtadır. Bu konumda Capablanca ne oynamalıdır?



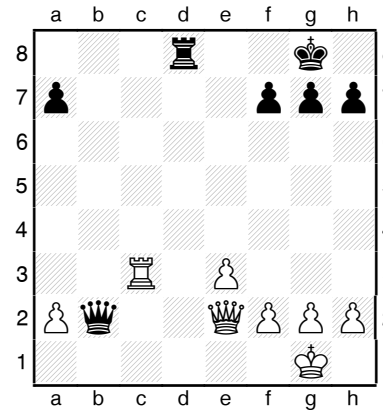
Kolay değil mi? **Vb6-b1+** hamlesi **Ve2-f1** hamlesini zorlar ve **Kd8-d1 (AÇMAZ!)** ile Vezir kazanılır. Bunu söyleyenler ellerini kaldırsın. İnşallah siz değilsinizdir çünkü Beyaz devam yolunun sonunda **Kc3-c8+** (diyagram) oynar (ta-ta-taam) Rakibin Vezirini almaya vaktiniz yok çünkü önce sizin Şahınız gider! Bu tuzağa düşmüşseniz **AÇMAZI** görmüşsünüz demektir ama daha ilerisini görebilmeli.

Doğru cevap **Vb6-b2!!** (aşağıdaki diyagram) idi ve her durumda Siyah kazanır.

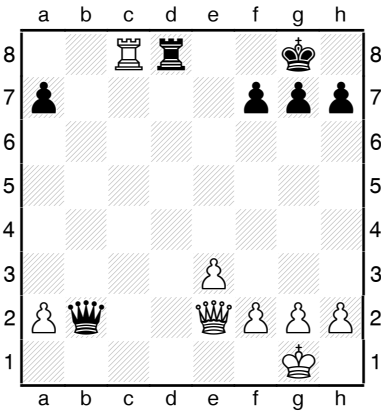
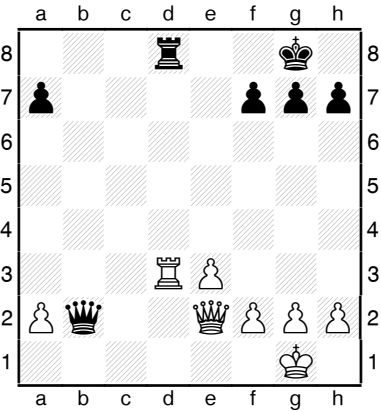
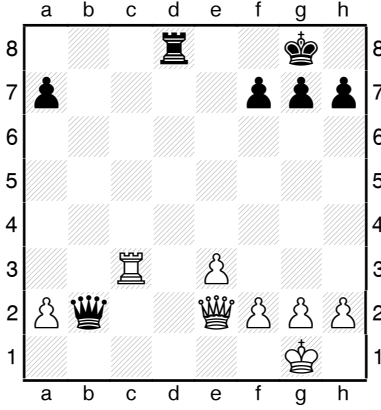


1. Eğer Beyaz Veziri alırsa: **Ve2xb2**. Ne oynarsınız? Çok açıktır: **Kd8-d1#**

2. Eğer bunu görmüşseniz **Vb6-b2**'nin **VEZİR ÇATALI** olduğunu fark etmişsinizdir! e2'deki Vezir ve c3'teki Kale çatalın iki ayrı ucundadır. Öyleyse Beyaz bu **ÇATALDAN** nasıl kurtulabilir? **Kc3-c2** deneyebilir. Siyahın kazanan fikrini bulabilir misiniz? **Vb2-b1** oynar ve **Ve2-f1**'i zorlar. Sonra ise **Kd8-d1** olmaz çünkü **Kc2-c8+** vardır ama **Vb1xc2** Kaleyi kazanır.



3. Beyaz **Ve2-e1** oynayarak Kaleyi **KORUMAYI** deneyebilir. Siyah buna nasıl cevap vermeli? **Vb2xc3** oynar ve Beyaz Veziri alırsa mat olur.



4. Beyaz **Ve2-c4** de deneyebilir. Yine Kaley **KORUMAKTADIR**. Şimdi Siyah için bir hamle bulun. Evet Siyah hala **Vb2xc3** oynayarak Kaley kazanabilir ama bundan daha iyisi vardır. **Kd8-d1+** hamlesi **Ve2-f1**'i zorlar ve sonrasında Siyah Veziri, sonra da Kaley alır.

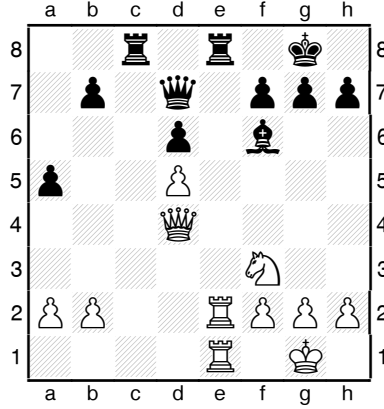
5. Kaley savunmak için bir diğer Vezir hamlesi **Ve2-c2**'dir. Bu konumda nasıl kazanırsınız? Basitçe Veziri alın, rakip de alınca **Kd8-d1** mattır.

6. Yeni soru. Varsayın ki Beyaz **Kc3-d3** (diagram) oynadı. Şimdi Veziri veya Kaley alabilirsiniz. Hangisini seçersiniz? Tabii ki Veziri almazdınız: **Kd3xd8** ile mat vardır. **Kd8xd3** yapınca rakip **Ve2xb2** yaparsa mat edersiniz ama **Ve2xd3**'ten sonra fazla yapabileceğiniz bir şey yoktur: **Vb2-a1+** hamlesine **Ve2-f1** vardır. Bunun yerine **Vb2-b1+** (**ÇATAL!**) en iyi hamledir ve Kale kazanır.

7. Şimdi Beyazın **Kc3-c8** (diagram) oynadığını varsayın. Yine taş alma seçenekleriniz var. Ne yapardınız? Yine Veziri alırsanız mat olursunuz. Kaley alırsanız Beyaz güvenli bir şekilde Vezirinizi alabilir. Kazanç yolu **Vb2-b1+** (veya **Vb2-a1**) ile **Ve2-f1**'i zorlamak ve devamında Vezirleri değişip Kaley almak. Siyahın Kaley alıp mat etmeye vakti yok çünkü her hamlede şah çekmektedir. Şah çekmenin gücüne dikkat edin.

Bernstein ise **Vb6-b2**'den sonra terk etmeyi tercih etti. Capablanca'nın herhangi bir tuzağa düşmeyecek kadar iyi bir oyuncu olduğunun farkındaydı tabii. Usta oyuncular arasında bu şekilde erken gözüken terkler olağandır. Güçlü rakiplerinin kazanç yolunu kaçırmayacaklarından emindirler. Bizim sizlere tavsiyemiz ise rakibin kazancı görüp görmediğinden emin olmanız için oynamanızdır!

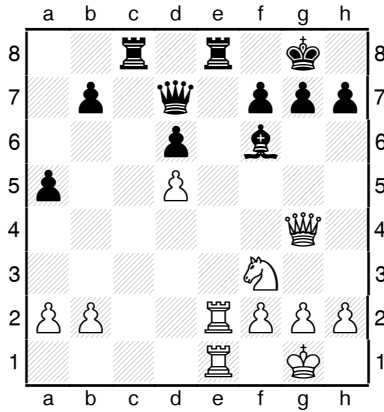
Şimdi de **Adams-Torre, 1920** oyunundan geldiği iddia edilen sağdaki diyagrama bakalım. (Tarihçilerin bazıları bu konunun Adams ile Torre arasında oynanmış bir oyundan kurgu olduğuna inanıyorlar.) Zor bir konum olduğu için iyice düşünün. Fatih, Gökhan ve Hakan'ın iki Şahın da önünde kıpırdamadan durduğunu görmektesiniz. Ama şu anda arka yataylar iyice korunmakta. Sonuçta hamle sırası Beyazda ve Veziriyle ne yapacağını düşünüyor.



201

Öncelikle Vezirlerin tahtada olmadığını hayal edin. Beyaz ne oynardı? Eh tabii! İki hamlede mattır: **Ke2xe8+**. Eğer Beyaz Veziri ve c8'deki Kaleyi tahtadan çıkartırsanız ne olur? Yine **Ke2xe8+** ve sonraki hamlede mattır.

Öyleyse Siyah Veziri veya c8'deki Kaleyi e8'deki Kalenin savunmasından uzaklaştırmamızın yolunu arıyoruz demektir. Bunu sağlayabilecek Vezir hamlesi görebiliyor musunuz?



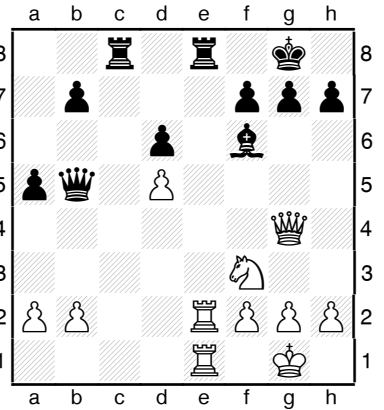
18. Vd4-g4! (diyagram)

Eğer Siyah Veziri alırsa ne olur? Evet iki hamlede mattır: **Ke2xe8+**. Eğer Siyah **18...Ke8-d8** ile Veziri savunursa ne olur? Beyaz Veziri alır ve e8'den mat eder. Siyah Vezir e8'i korumaya devam etmeli. Öyleyse nereye gitmeli?

18...

Vd7-b5
(diyagram)

Dikkatlice düşünün. İki taraf için **ŞAT** yapın.



HER HAMLEDE RAKİBİN TEHDİTLERİNE BAKMALISINIZ. Siyahın şah tehdidi yok ama alış imkanı var. **Vb5xe2**'yi

deneyelim. Eğer Beyaz Veziri alırsa **GİYO-TİN** ile ölen kendisi olur: Siyah **Kc8-c1+** oynar ve iki hamle sonra mat eder. Dolayısıyla Beyaz Siyahın **TEHDİDİNİ** engellemeli ve bunu şöyle yapar:

19. Vg4-c4!! (diyagram)

Şimdi Siyah **19...Vb5xc4?** Oynarsa ne olur? Evet **20. Ke2xe8+** ve sonraki hamlede mat. Eğer Siyah **19... Kc8xc4** yaparsa ne olur? Yine **20. Ke2xe8+** ve sonraki hamlede mat. Dolayısıyla Siyah e8'i savunmak için oynar:

19... Vb5-d7
20. Vc4-c7!! (diyagram)

Yine Siyahın Beyaz Veziri iki türlü alma imkanı vardır. **20... Vd7xc7** alırsa ne olur? **21. Ke2xe8+** tabii. **20... Kc8xc7** oynanırsa ne olacağını herkes biliyor: **21. Ke2xe8+**. Dolayısıyla Siyah Vezir b5'e döner.

20... Vd7-b5

Yine Beyaz bir sonraki hamlesini dikkatli seçmeli. **21. Vc7xb7** cezbedicidir ama bu hamle c hattını açar ve **21... Vb5xe2!** ile Siyah kazanır. Oyunda ise...

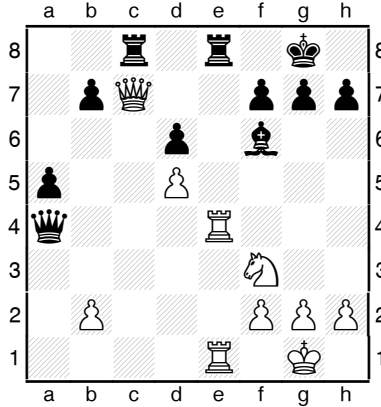
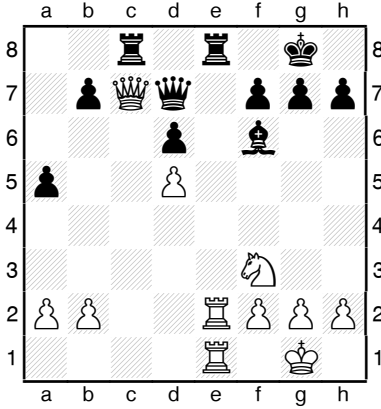
21. a2-a4! Vb5xa4

Şimdi ne yapmalı? Siyahın Veziri ve Kalesi e8'in kontrolünü sağlamak zorunda. Bundan yararlanmaya devam edin.

22. Ke2-e4! (diyagram)

Peki **22... Kc8xc7** oynanırsa ne olur? Evet yine **23. Ke4xe8+**. **22... Ke8xe4** oynarsa ne olur? **23. Vc7xc8+** ve üç hamlede mat (**23...Ff6-d8 24. Vc8xd8+ Ke4-e8 25. Vd8xe8+ Va4xe8 26. Ke1xe8#**). Peki **22... Va4xe4**'e ne vardır? **23. Ke1xe4** ve Siyah Vezir veya Kaleyi alırsa hala mattır.

202



22...

Va4-b5

Nihayet oyunu bitirebiliriz. Hamleyi bulabilir misiniz?

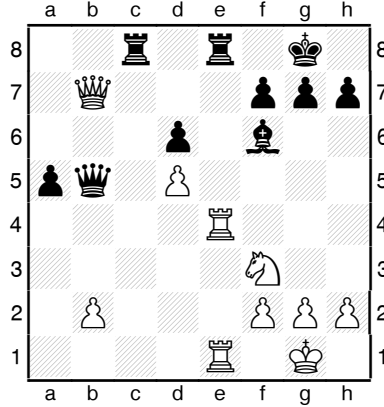
23. Vc7xb7! (diyagram)

Son olarak 23... Vb5xb7 hamlesine ne olur?

24. Ke4xe8+ ve sonraki hamlede mat. Yine

23... Ke8xe4'e ne vardır? Yine 24. Vb7xc8+

ve üç hamlede mat. Siyah a4-e8 çaprazında güvenli kare olmadığından terk etmeyi tercih etti.



203

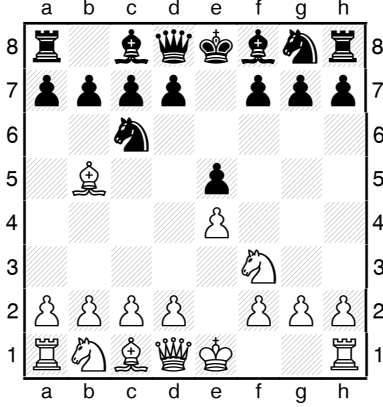
Bu gerçekten karışık bir konumdu dolayısıyla ilk seferinde anlamadıysanız üzülmeyin. Ama sonuçta **ARKA YATAY MATININ** ne olduğunu artık çok iyi biliyorsunuz.

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Eğer Fatih, Gökhan ve Hakan'ı Şahın önünde kıpırdamamış şekilde görüyorsanız **ARKA YATAY MATINI** düşünmeye başlayın.
2. Hatlar açıldıkça ve erler ve taşlar değişildikçe sık olarak bir eri (genelde Gökhan'ı) Şahınızın güvenliği için bir kare sürmek iyidir.
3. Oyun esnasında **SAPTIRMALARI** düşünün. Eğer o taş orada olmasa ne yapardım diye sorun. Ve o taşı nasıl uzaklaştırmaya zorlarım diye düşünün.
4. Oyun esnasında hesap yapmaya çalışın: Ben oraya giderim, sonra da şuraya giderim şeklinde **DEĞİL AMA** ben oraya giderim rakip şuraya gider, sonra şuraya gider şeklinde hesap yapın.
5. Hesap yaparken **ŞAT** yapın: Hesabını yapacağınız hamleler **ZORUNLU HAMLELER, ŞAH ÇEKİŞLER, ALIŞLAR** ve **TEHDİTLERDİR**. Bunların dışında birşey hesaplamaya çalışıyorsanız vakit kaybediyorsunuz demektir.

İSPANYOL İŞKENCESİ

204

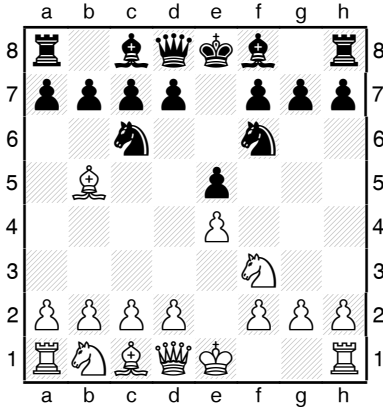


Sık olarak satranç öğretmenlerine "En kuvvetli açılış hangisidir?" diye sorulur. Cevap basit. Şimdi göreceğimiz açılış. Anlamak kolay değildir ama denemeye değer.

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

Buna **İSPANYOL AÇILIŞI** veya **RUY LOPEZ** denir. Ruy Lopez 16'ncı yüzyılda yaşamış ve bu açılış hakkında yazmış İspanyol bir rahiptir. Hatta "Tahtayı güneş ışığı rakibin gözüne gelecek şekilde yerleştirin" gibi tavsiyelerde de bulunmuştur. İyi tavsiye ama açılış çok daha iyidir. Sık olarak **İSPANYOL İŞKENCESİ** de denir çünkü Beyaz nasıl yapacağını biliyorsa uzunca bir süre rakibe işkence yapabilir.

Peki fikir ne? Beyaz e erini **SAVUNAN** Ata **SALDIRIYOR**. Beyazın umduğu iki şey var. Ya Siyah tüm oyunu e erini savunmasına bağlı olarak geçirecek, ya da onu değişip merkezi Beyaza bırakacak.



Sizin seviyenizde önemli olan Beyaz e erini kazanmaya çalışırsa ne olacağını ve Siyah **Ag8-f6** ile Beyazın erini almaya çalışırsa ne olacağını görmektir.

Önce Siyahın ne yapacağını bilmediği bir oyuna bakalım.

- 3... **Ag8-f6**
(diyagram)

e4 erini **TEHDİT EDEN** iyi bir hamle.

Şimdi Beyaz rok atar:

4. 0-0

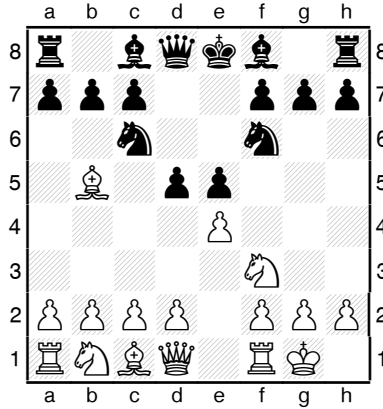
Beyaz gelişime devam ederek tehditle ilgilenmiyor. Siyahın e erini alması halinde başını **E HATTINDAN BELAYA SOKACAĞINI** düşünüyor.

Ab1-c3 hamlesinin de sakıncası yoktur ama rok atmak Siyaha daha çok sıkıntı verecektir.

4...

d7-d5?

(diagram)



205

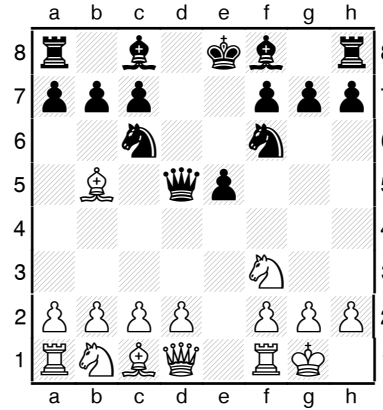
Bu kaybettiren hamledir. **İSPANYOL AÇILIŞI'NDA BUNU YAPAMAZSINIZ!** e2-e4 e7-e5 ile başlayan açılışlarda Siyahın d7-d5 sürme imkanı olabilir. Bu açılıшта ise bu çok zordur. Ana nokta Siyahın d erinin **AÇMAZDA** olmasıdır!

5. e4xd5

Vd8xd5

(diagram)

Af6xd5'i beğenmiyor çünkü Beyaz Af3xe5 (c6'daki At açmazdadır, unutmayın) oynayabilir. Bu daha da kötüdür. **VEZİRİNİZİ ÇOK ERKEN OYUNA SOKMAYIN!**



6. Ab1-c3

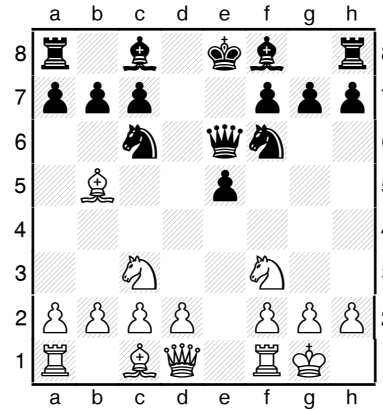
GELİŞİYOR ve Veziri **TEHDİT EDEREK ZAMAN** kazanıyor.

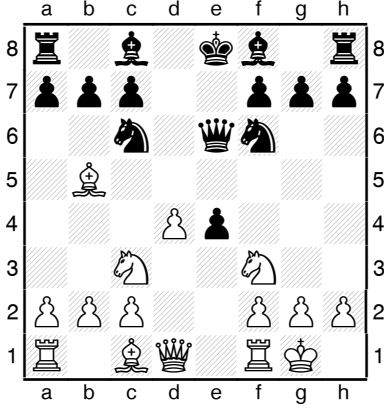
6...

Vd5-e6

(diagram)

Burada Beyaz için iyi hamle bulabilir misiniz? Seçilebilecek çok hamle var. Beyaz **Af3xe5** oynayarak er kazanabilir. Neden? Siyah **Ac6xe5** oynayabilir mi? Hayır - At **AÇMAZDADIR! Ve6xe5** oynanırsa ne olur? Beyaz **Kf1-e1** oynayarak Veziri **AÇMAZA** alarak kazanır (**E HATTINDA BELA!**) İşte görüyorsunuz Beyaz için erkenden rok atmak çok önemli.





Bunun yerine Beyaz eş güçte bir hamle yaparak konumu açmaya çalışıyor.

7. d2-d4

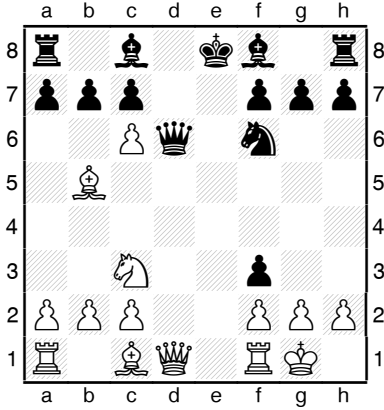
e5-e4

(diagram)

e hattını kapalı tutuyor. Beyaz için bir hamle seçiniz.

8. d4-d5

Beyaz Atı dert etmiyor: Siyah alırsa e hattını açmış olacak ve de bu **Kf1-e1**'e izin verir. Atı kaçmak yerine **ER ÇATALI** atıyor.



8...

Ve6-d6

9. d5xc6

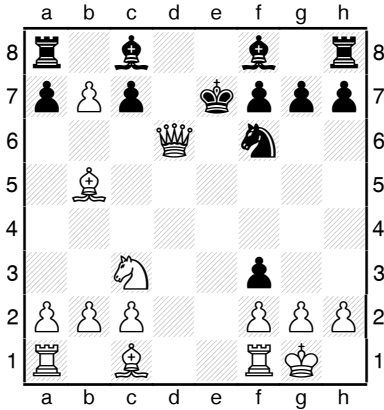
e4xf3?

(diagram)

Herşeyi kaybediyor ama oyun zaten kurtulmazdaydı: Örneğin 9...b7xc6 10. Vd1xd6 Ff8xd6 11. Fb5xc6+ Şah ve Kaleye ÇATAL atar.

10. c6xb7+

AÇARAK ŞAH!



10...

Şe8-e7

11. Vd1xd6+ (diagram)

Siyah terk etti. Beyazın sonraki hamlesi **b7xa8=V!**

Bir sonraki oyunumuzda Siyah neler olduğunu daha iyi anlıyor ama fazla yaşamıyor. Bu oyunda bazı yararlı saldırı tekniklerini öğreneceksiniz.

Beyaz: **Rev. Armstrong**

Siyah: **JCM**

İrlanda Yazışmalı Şampiyonası 1913

Açılış: **İspanyol Açılışı**

1. e2-e4

e7-e5

2. Ag1-f3

Ab8-c6

3. Ff1-b5

a7-a6

Klasik hamle. Beyaza burada er kazanması tavsiye edilmez: 4. Fb5xc6 d7xc6 5. Af3xe5-ten sonra Vd8-d4 ile VEZİR ÇATALI vardır ve Siyah eri iyi konuma geçerek geri alır. Bu devam yolu hakkında E HATTINDA BELA dersine bakınız. 4...Fb5xc6 öğrenmesi daha kolay hamledir ama daha popüler olan...

4. Fb5-a4

Ag8-f6

5. 0-0

Af6xe4

(üst diyagram)

AÇIK DEVAM YOLU. Siyah eri alabilir ama dikkatli olmak zorunda.

6. Kf1-e1

Eri geri almak için en basit yol. Kuvvetli oyuncuların çoğu burada d2-d4 tercih ederler ama Kf1-e1'den sonra Siyah kolaylıkla hata yapabilir.

6...

Ae4-c5

7. Ab1-c3

Ac5xa4

8. Af3xe5 (orta diyagram)

Beyaz Atı almakla uğraşmıyor. Taşı geri almanın daha iyi bir yolunu görmüş durumda.

8...

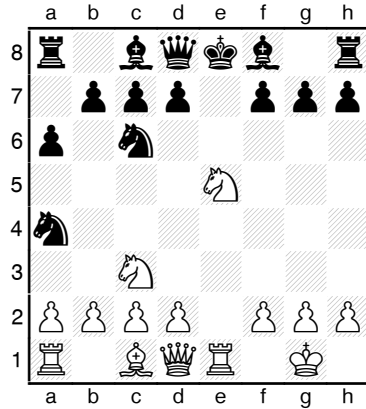
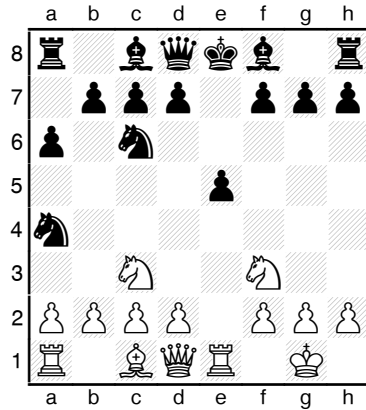
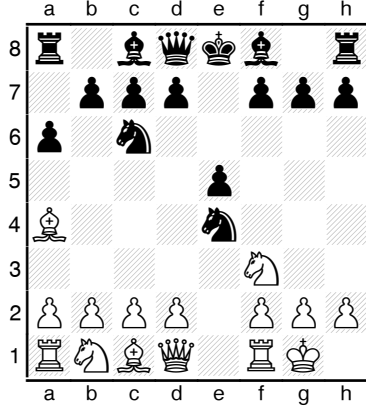
Ac6xe5

9. Ke1xe5+
(diyagram)

Ff8-e7

Beyazın en iyi hamlesini bulabilir misiniz?

Gözükten hamle Ac3xa4'tür ama At kenarda



(KENARDAKİ AT SAKAT ATTIR) ve Siyaha güvenli bir biçimde rok atmak için zaman verir.

Çok daha iyi bir şey vardır. e hattındaki **AÇMAZI** görüyor musunuz? Eğer **AÇMAZ** varsa ne yaparsınız? **AÇMAZDAKİ** taşa elinizdeki herşeyle saldırırsınız. e7 Filine **SALDIRMANIN** en iyi yolu nedir?

10. Ac3-d5

İşte hamle! Fil kıpırdayamaz ve aynı zamanda Fil korunamaz. Öyleyse yapılabilecek en iyi şey Şahı kaçırmaktır.

10...

0-0

11. Ad5xe7+ (diyagram)

Şg8-h8

12. Vd1-h5

Siyah Şahın fazla savunucusu yok. Bu sebepten Beyaz hızlı bir saldırı düzenliyor.

12...

d7-d6

(diyagram)

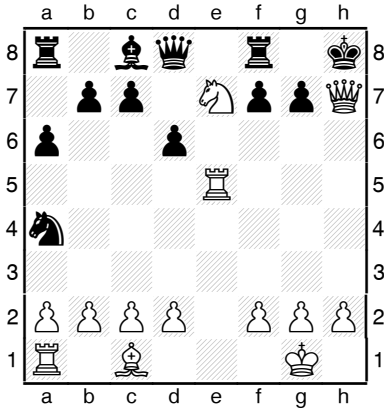
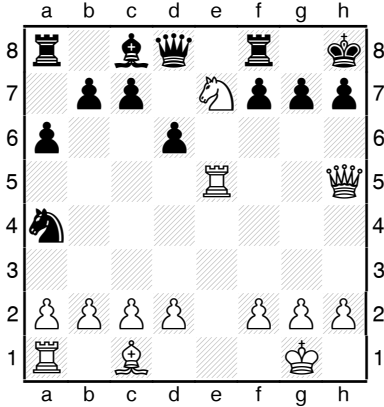
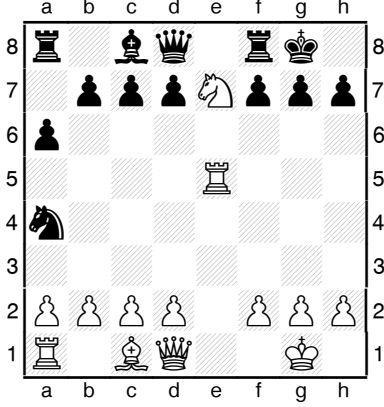
TEHDİDİ görmüyor ama Beyazın her durumda kazanan bir saldırısı vardı. Şu devam yoluna bakmak istersiniz belki **12...g7-g6 13. Vh5-h6 d7-d6 14. Ke5-h5!** (h7'den **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ** ile **TEHDİT EDİYOR**) **14...g6xh5 15. Vh6-f6#**

ŞAT yapın ve Beyazın burada ne oynadığını söyleyin.

Hala bulamadınız mı? Ş harfi ne için? **ŞAH TEHDİDİ!** Sadece iki şah tehdidi var ve dikkatli bakarsanız bulacaksınız:

13. Vh5xh7+ (diyagram)

Mat etmek için **VEZİR FEDASI!**



13...

Şh8xh7

14. Ke5-h5#

Şimdi bir başka oyunu inceleyelim.

Beyaz: **Andrew Bonar Law**Siyah: **Brian Harley**

Londra 1920

Açılış: **İspanyol Açılışı**

1. e2-e4

e7-e5

2. Ag1-f3

Ab8-c6

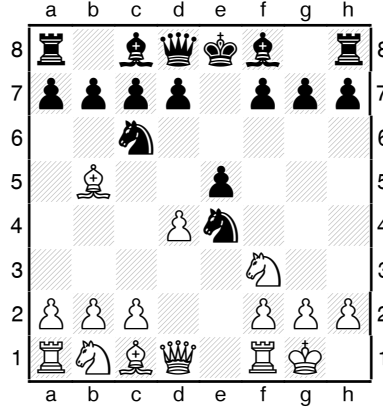
3. Ff1-b5

Ag8-f6

4. 0-0

Af6xe4

5. d2-d4 (diyagram)



209

Eğer 5. Kf1-e1 olursa ilk oyuna benzer. Beyaz daha karışık olan alternatifi deniyor. Siyah eri korumaya çalışıyor. Çok tehlikeli bir tutum. 5... Ae4-d6 normal hamledir.

5...

e5xd4

6. Af3xd4

Ae4-d6

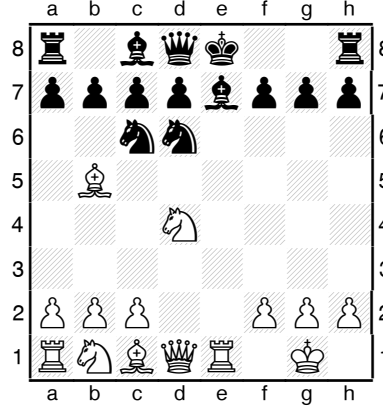
7. Kf1-e1+

Ff8-e7

(diyagram)

Şimdi Fil AÇMAZDADIR.

8. Vd1-g4



Beyaz Siyahın g erini **TEHDİT** etme fırsatını kaçırmıyor. Siyah şimdi taş kazanabileceğini düşünür.

8...

Ac6xd4

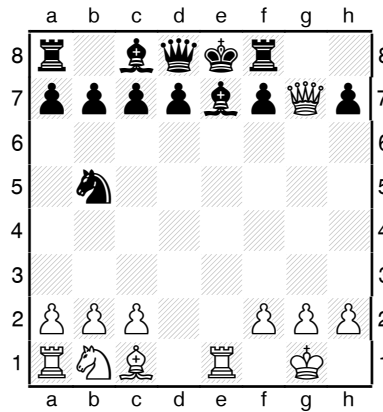
9. Vg4xd4

Ad6xb5

10. Vd4xg7

Kh8-f8

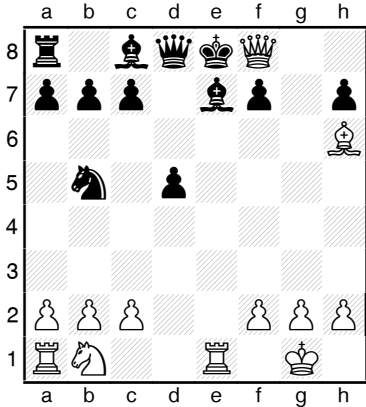
(diyagram)



Hamle sırası Beyazda. Ne tavsiye edersiniz?

11. Fc1-h6

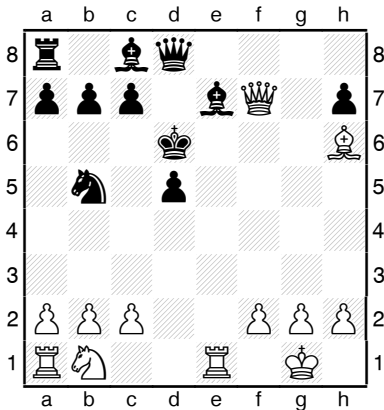
TEHDİT nedir? Siyah Fil unutmayın



AÇMAZDA. Öyleyse **Vh6xf8 MATTIR!** Siyahın Atı kenarda ve diğer taşlar gelişmemiş. Burada yapılabilecek tek hamle Şaha yer açmak.

11...	d7-d5
12. Vg7xf8+ (diyagram)	Şe8-d7
13. Vf8xf7	

Fili **AÇMAZA** alıyor ve **Fh6-g5** ile **TEHDİT** ediyor. Bu yüzden Siyah açmazdan çıkıyor ama aynı zamanda Şahını açığa çıkartmış oluyor.



13... **Şd7-d6**
(diyagram)
Beyaz oyunu nasıl bitirebilir?

14. Ke1xe7

Belki de görmek kolay değil. Beyazın **Vd8xe7**'ye karşı hamlesi nedir?

Şah ve Vezir aynı çaprazda. Oraya bir Fil getirebilir miyiz? Evet. **Fh6-f8** Veziri **AÇMAZA** alarak kazandırır.

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Açılışı öğrenin ve unutmayın. Mümkün olduğunca uygulayın.
2. Beyaz iseniz çabucak rok atın. Rakibin e erinden kurtulmak için hızlıca **d2-d4** oynayın. **Kf1-e1** genelde iyi hamledir (rakibin c5'te Fili yoksa)
3. Eğer Siyah **Ff8-c5** oynarsa **ÇATAL NUMARASI** yapabilirsiniz veya merkezi **c2-c3** ve **d2-d4** ile oluşturabilirsiniz.
4. e erinizi korumayı fazla dert etmeyin. Genelde erini rahatlıkla geri alabilirsiniz.
5. Beyaz e5'i alırsa ne olacağını her hamlede düşünün.

E HATTINDA BELA

Açılışı nasıl oynayacağınız konusunda öğrettiğimiz harfleri hatırlıyor musunuz? **GMG! GELİŞİM, MERKEZ KONTROLÜ, GÜVENLİK (Şahın güvenliği)** Şah güvenliği genelde şu anlama gelir: **BİR VEYA İKİ E ERİNİN OLMADIĞI VEYA ERLERİN DEĞİŞİLME İHTİMALİ OLAN KONUMLARDA MÜMKÜN OLDUĞUNCA HIZLI ROK ATMALISINIZ!!**

Şunu hayal edin. e hattında Kaleniz veya Veziriniz var. e erleri de değişilmiş durumda. Rakibiniz yanlış bir şekilde rok atmamış durumda yani Şahı e8'de kalmış. Eğer herhangi bir rakip taş e hattındaysa **AÇMAZDA** demektir. Rakibin taşı **AÇMAZDA** olunca ne yapacağınızı biliyorsunuz. **ELİNİZDEKİ HERŞEY İLE SALDIRIN!** Eğer sizin taşlarınızdan biri yolunuzdaysa onu açtığınızda rakibe şah çekmiş olursunuz. Buna **AÇARAK ŞAH** denir. Bir taş diğer taşın yolunu açarak şah çekmiştir. Nasıl olduğuna bakalım.

1. e2-e4

e7-e5

2. Ag1-f3

Ag8-f6

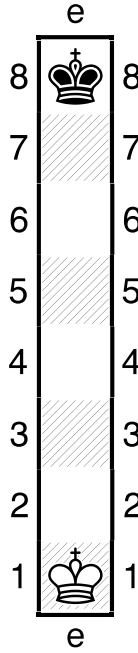
Bu **PETROFF SAVUNMASI**. İyi ama sıkıcı sayılabilecek bir açılıştır. İsmi 19'uncu yüzyılda yaşamış Rus oyuncu **Alexander Petroff**'tan almıştır. e hattından tuzaklara dikkat edildiği sürece iyidir.

3. Af3xe5

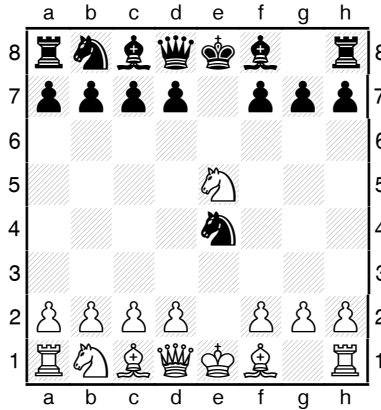
Neden olmasın? Bir numaralı Emre gidiyor!

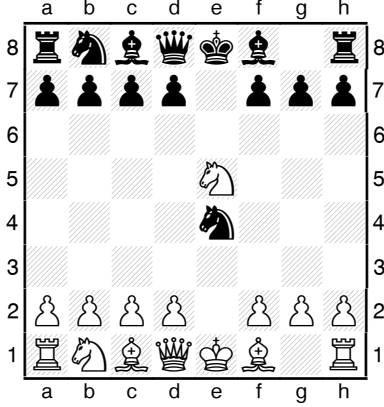
3...

Af6xe4?
(diyagram)



211

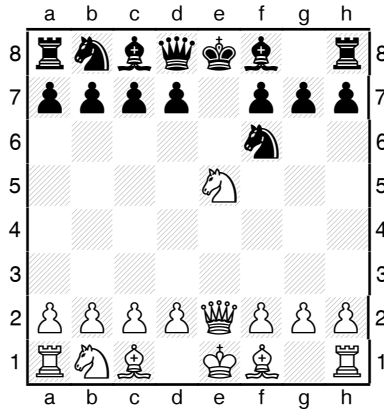




Ve de iki numaralı Emre gidiyor! Siyah Kopya Savunması'nı yapıyor. Beyazla ne oynarsınız? **ŞAT** yapın ve iki tehdidin bir tehditten daha iyi olduğunu hatırlayın.

4. Vd1-e2!

Bunun yerine **4.Vd1-h5** yeterince iyi değildir: Siyahın **4... Vd8-f6** ile karşılayabileceği bir tehdit yapar. **4. Vd1-f3 VEZİR ÇATALIDIR** ama Siyah **4... Ae4-f6** ile basitçe savunabilir. Hamle **Vd1-e2**'dir. Atı istiyor ve Siyah Şaha karşı gizli bir tehdit içermekte. (Bu Veziri oyuna erken sokmanın istisnalarından biridir!)

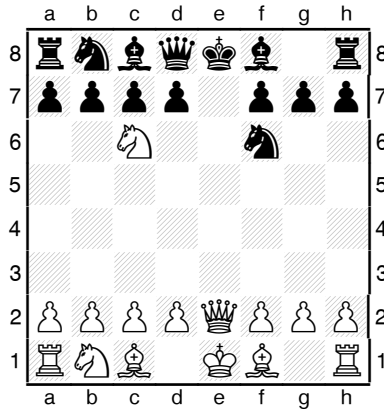


4...

Ae4-f6??
(diyagram)

Siyahın Atına saldırılıyor. Bu yüzden kaçır. Hamle sırası sizde. **ŞAT!**

Başta e hattında taşların dizilişini görene kadar şah çekişi göremeyebilirsiniz. e hattında Beyaz Vezir, Beyaz At ve Siyah Şah bulunmaktadır. Eğer Beyaz, Atıyla oynarsa **AÇARAK ŞAH** olur. Atı nereye gitmeli?



Ae5xf7+ veya **Ae5xd7+** olmaz: Siyah Şah basitçe alır. **Ae6-g6+** iyidir çünkü **ŞAH ÇEKMEKTE** ve h8'deki Kaleyi **TEHDİT ETMEKTE** ama daha iyi bir şey var. En iyi hamle **Ae5-c6+** (diyagram) ve Siyah Veziri kazanır. Vezir şah tehdidine karşı e7'ye gidebilir ama Beyaz At hala onu alabilir. Dolayısıyla Beyaz, Ata karşı Vezir kazanır. **BUNU HATIRLAYIN. PİŞMAN OLMA-YACAĞSINIZ!**

Şimdi Siyahın dördüncü hamlesinden önceki konuma dönün ve daha iyi bir hamle bulmaya çalışın. Diyelim ki Siyah **4...d7-d5** ile Atı savundu. Sonra ne olur? At **AÇMAZDA**

sayılır: Eğer kıpırdarsa gördüğünüz gibi Siyah Vezirini kaybeder. Eğer **AÇMAZ-DAYSANIZ** ne yaparsınız? **AÇMAZDAKİ TAŞA TEKRAR SALDIRIN**. Bunu yapmanın en iyi yolu **d2-d3** (f2-f3'ten daha iyidir çünkü bu hamle Şah kanadını zayıflatır; **FATİH'E DOKUNMAYIN!**) sürerek Atı istemek ve At kaçınca da **Ae5-c6+** oynayarak Veziri kazanmak.

Bunun yerine Siyah bir hamle daha Beyazı taklit edebilir:

4... **Vd8-e7**
5. **Ve2xe4** (diyagram) **d7-d6**

Yine e hattına bakın. Şimdi Beyazın Atı **AÇMAZDADIR**: Eğer kıpırdarsa Vezirini kaybeder. Dolayısıyla **d2-d4** oynayarak Atını savunur ve er önde kalır.

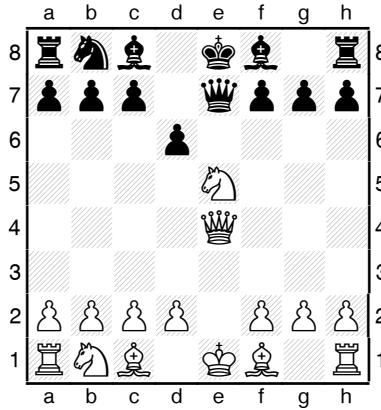
Şimdi **PETROFF SAVUNMASI'NI** doğru şekilde oynamanın yollarına bakalım.

1. **e2-e4** **e7-e5**
2. **Ag1-f3** **Ag8-f6**
3. **Af3xe5** **d7-d6**
(diyagram)

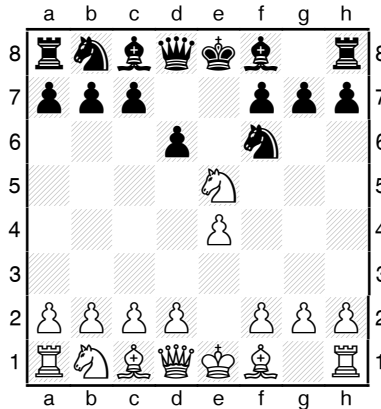
Bu Siyahın en iyi hamlesidir. **Vd8-e7** hamlesinin cazibesine kapılmayın. Evet Beyaz tuzağa düşüp Vezirini kaybedebilir ama doğru oynarsa Siyah, Veziriyle oynamak zorunda kalacağından zaman kaybeder.

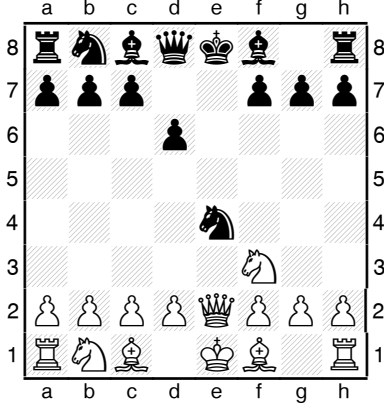
4. **Ae5-f3** **Af6xe4**

Şimdi eri almak güvenli. Buradaki en popüler hamle **d2-d4** ile merkezde alan kazanmak. **d2-d3** ile Atı kovalamak da mümkündür. Ama Beyaz Siyaha hata yapma şansı veren farklı bir hamle seçebilir.



213

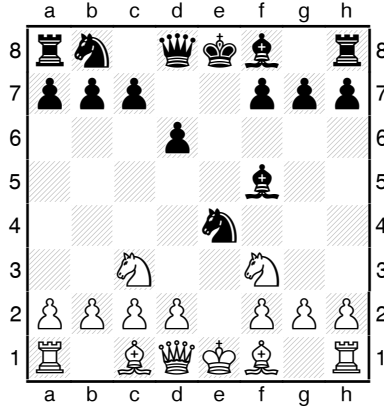




5. Vd1-e2 (diyagram)

Siyahın Atına saldırır ve onu **AÇMAZA** alır. Bu durumda ne yapmalı? Örneğin **d6-d5** hata olur. Beyaz açmazdaki Atı **d2-d3** ile kazanır. **5...f7-f5** ve **5...Fc8-f5** aynı sebepten kötüdür. Çirkin gözüken **5...Vd8-e7** hamlesi iyidir çünkü hem savunmakta hem de açmazdan kurtarmaktadır. Oyun eşit olur.

Bir sonraki örneğimizde Beyaz değişik bir beşinci hamle seçti. Bu oyun iki rekor kırmıştır: Bir Büyükusta ve Dünya Şampiyonu tarafından en hızlı kaybedilmiş oyun. Kaybeden o zamanlar Dünya Gençler Şampiyonu olan ve sonradan Dünya Şampiyonu olan Hint oyuncu **Anand**. Rakibi ise Kolombiyalı bir Büyükusta



Beyaz: **Alonso Zapata**

Siyah: **Vishy Anand**

Biel 1988

Açılış: **Petroff Savunması**

- | | |
|----------------------|----------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Ag1-f3 | Ag8-f6 |
| 3. Af3xe5 | d7-d6 |
| 4. Ae5-f3 | Af6xe4 |
| 5. Ab1-c3 (diyagram) | Fc8-f5?? |

Burada **5...Ae4xc3** doğru hamledir. Şimdi bir Dünya Şampiyonuna oyunu kaybettiren hamle ne acaba?

6. Vd1-e2 (AÇMAZ!)

Eğer Siyah Açmazdaki Atı **6...d6-d5** ile savunursa, **7. d2-d3** Atı kazanır. Öte yandan **6...Vd8-e7** hamlesine **7. Ac3-d5** vardır ve **7...Ve7-e6** hamlesi **8. Ad5xc7+ (ÇATAL!)** yüzünden kaybeder. Ve Siyah **7...Ve7-d8** oynarsa, **8. d2-d3** yine Atı kazanır. At gitmiştir ve Büyükustaya karşı At eksik

oynayamazsınız. Dolayısıyla Siyah terk etti. Benzeri konumlara Beyazla ulaşabilmek için en iyisi **2...Ab8-c6** hamlesinden sonra İspanyol Açılışı oynamaktır. Şimdi Siyahın nasıl yolunu şaşırabileceğine basit bir örnek verelim.

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

Daha önceki derse baktıysanız bu açılışı biliyorsunuz demektir.

- 3... a7-a6

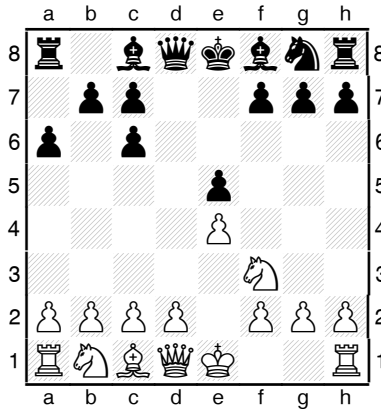
Siyahın en popüler devam yolu. Beyaz genelde **Fb5-a4** oynar ama Atı alarak **DEĞİ-ŞİM DEVAM YOLUNA** girmek de iyidir.

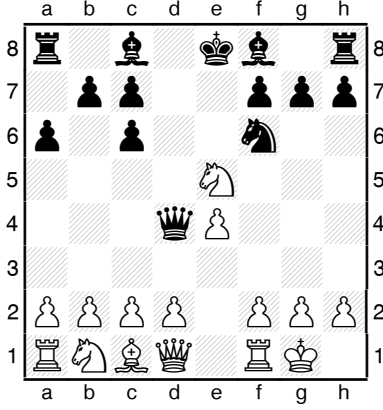
- | | |
|-----------|------------|
| 4. Fb5xc6 | d7xc6 |
| | (diyagram) |

Beyaz dördüncü hamlede Fil ile Atı değiştirse, **İSPANYOL AÇILIŞI'NIN DE-ĞİŞİM DEVAM YOLU** oynanıyor demektir. Siyahın b eri yerine d eriyle alışı yapması biraz daha iyidir çünkü bu sayede Filin önünü açar ve erlerini bir arada tutar. Beyazın e5 erini hemen alması iyi değildir. Neden? Siyahın eri geri almasını sağlayan değişik hamleler var: **VEZİR ÇATALI (Vd8-d4)**, bir başka **VEZİR ÇATALI (Vd8-g5)** veya **ŞİŞ (Vd8-e7)**. Beyaz eri almak yerine farklı bir fikir uyguluyor.

5. 0-0

Şimdi Siyah e erini **f7-f6**, **Vd8-f6**, **Ff8-d6** veya hatta **Fc8-g4 (AÇMAZ!)** ile savunabilir. Bunun yerine Beyazın e erine saldırıyor ve başını **E HATTINDA BELA-YA SOKUYOR.**





5...

Ag8-f6?!

6. Af3xe5

Şimdi Siyahın sapabileceği iki yanlış yol var.

Öncelikle **VEZİR ÇATALI** deneyebilir ama bu işe yaramaz çünkü Beyaz Kale artık oyundadır.

6...

Vd8-d4?

(diyagram)

Beyaz için hamle seçiniz.

7. Ae5-f3

Basit ve iyi: **TEHDİT ALTINDAKİ** Atı kaçıyor ve Siyah Veziri **TEHDİT EDİYOR**.

7...

Vd4xe4??

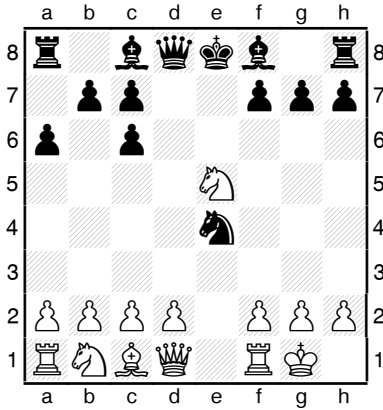
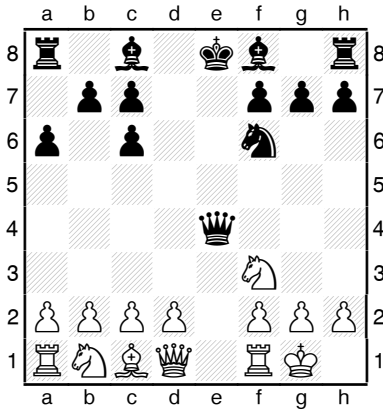
(diyagram)

Yine sizin hamleniz. **ŞAT** ile düşünün!

8. Kf1-e1 (AÇMAZ!)

Veziri **AÇMAZA** alıyor.

İkinci yol e erini hemen almaktır. (altıncı hamleye dönünüz)



6...

Af6xe4?

(diyagram)

Şimdi Beyaz ne yapmalı? Hamle sizde!

7. Kf1-e1

AÇIK HATTA buna benzer konumlarda Vezir yerine Kale kullanmak daha iyidir.

7...

Ae4-f6??

Ve şimdi ne yapacağınızı biliyorsunuz, değil

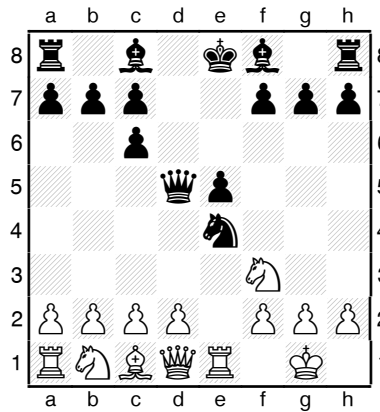
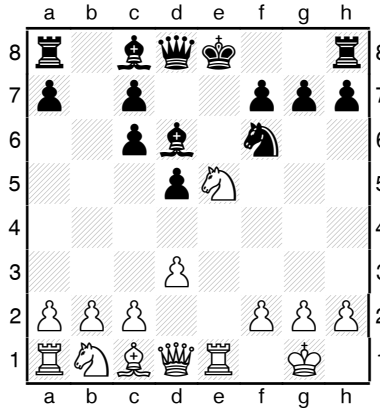
mi? **8. Ae5xc6+ (AÇARAK ŞAH)**, ile Vezir kazanır.

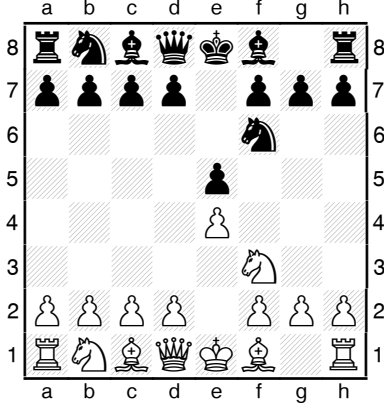
Buna benzer şeyler İspanyol Açılışı'nda sık olur. e hattı açıkken rok atmanın ne kadar önemli olduğunu görüyorsunuz. Birinci kural; Şahınızı güvenliğe alın ve ikinci kural; Kaleniz e hattına gelip rakibi tehdit edebilir. Buna dikkat ediniz. Neden İspanyol Açılışı oynamayı denemiyorsunuz? Anahtar hamleler: **0-0**, Kaleyi oyuna sokmak, **Kf1-e1** Kaleyi rakip Şahın karşısına getirmek ve **Fb5xc6** alarak **Af3xe5** almak veya buna izin verilmezse **d2-d4** oynayarak rakibin e erinden kurtulmak. e erinizi korumak için kendinizi fazla sıkmayın. Zaten Kalenizi kullanabilmek için e erinden kurtulmaya çalışıyorsunuz.

Bu tür şeylerin ne sıklıkla olabileceğini göstermek için 6 yaşındaki **Luke Mcshane**'in oynadığı 2 oyunun birkaç hamlesine bakalım. İkisi de şöyle başladı: **1. e2-e4 e7-e5 2. Ag1-f3 Ab8-c6 3. Ff1-b5 Ag8-f6** (İspanyol Açılışı'na karşı Berlin Savunması) **4. Fb5xc6** (Burada normal hamle 0-0'tur.) Şimdi rakiplerinden biri **4...b7xc6** oynadı ve **5. 0-0 Af6xe4 6. Kf1-e1 d7-d5 7. d2-d3 Ae4-f6 8. Af3xe5 Ff8-d6?** (diyagram) **9.Ae5xc6+ (AÇARAK SALDIRI!)** ile Beyaz Veziri kazandı. Diğer oyun **4...d7xc6** ile devam etti. **5. 0-0 Af6xe4 6. Kf1-e1 Vd8-d5?** (diyagram) **7. d2-d3 Ae4-f6 8. Ke1xe5+ (ÇATAL!)** ve yine Veziri kazanır. Luke sonradan İngiltere'nin gelmiş geçmiş en genç Büyükustası olmuştur.

YARDIMCI İPUÇLARI

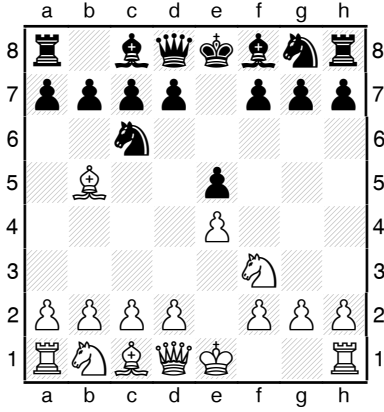
1. Herhangi bir açılıшта e eri ortadan kalktığı zaman EN KISA SÜREDE ROK ATMALISINIZ!





2. Vezir Kale ve Fili rakibin daha değerli taşlarının hattına veya çaprazına koymak iyidir. Örneğin Kalenizi rakibin Şahı veya Vezirinin dikeyine koyun. Şanslıysanız bu sayede **AÇMAZ** yaratıp **AÇARAK SALDIRI** gerçekleştirebilirsiniz.

3. **PETROFF SAVUNMASI** Siyah için iyi (ama sıkıcı) bir açılıştır. Ama oynarsanız e hattından tehlikelere karşı uyanık olun.



4. **İSPANYOL AÇILIŞI** dünyanın en iyi açılışıdır! **ÖĞRENİN, HATIRLAYIN, ANLAYIN ve OYNAYIN!**

5. Her zaman **ŞAT** yapın: Her hamlede her oyunda. Aynı zamanda Vezirin, Kalelerin ve Fillerin yoluna ve yollarında ne olduğuna bakın.

AÇARAK SALDIRMAK

Satrançta her zaman **TEHDİTLER** oluşur. Bir oyuncu bir **TEHDİT** yapar, diğer oyuncu bunu karşılar ve böyle sürüp gider. Bir **TEHDİT** yapmaktan daha iyisi nedir? Bir hamlede iki **TEHDİT** yapmaktır. Buna çok örnek görmüşsünüzdür. Eğer **DEĞİŞİK YÖNLERDE** aynı taşla iki şeyi tehdit edersek ne olur? **ÇATAL** atmış oluruz! **AYNI YÖNDE** aynı taşla iki şey tehdit edersek ne olur? **AÇMAZ** olur. Veya ters sırada tehdit edilen taşlar duruyorsa bu sefer de **ŞİŞ** olur.

Bununla beraber **AÇARAK SALDIRARAK İKİ DEĞİŞİK TAŞI** aynı anda tehdit edebiliriz. Tabii açtığımızda Şahı tehdit edersek o zaman **AÇARAK ŞAH ÇEKMiŞ** oluruz.

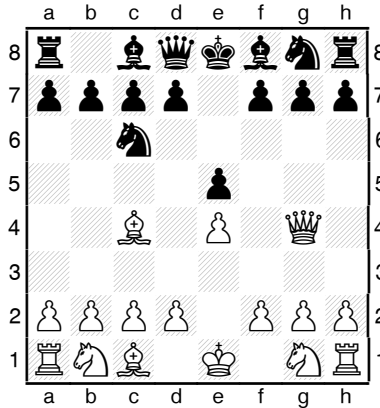
Bir an için **FİLLERİ, KALELERİ** ve **VEZİRLERİ** düşünün. Düz giden taşlardır. Bunlara **HAT TAŞLARI** diyeceğiz. Eğer bir **HAT TAŞININ** önünde bir taş varsa ve o taşı yoldan çekersen **HAT AÇMiŞ** oluruz. Ve bu hattın sonunda da leziz bir rakip taş bulunabilir.

Basit bir örnek:

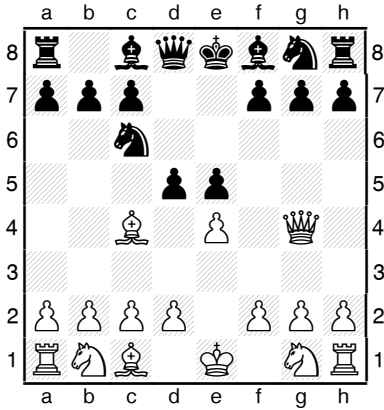
1. e2-e4 e7-e5
2. Ff1-c4 Ab8-c6
3. Vd1-g4?? (diyagram)

Ciddi şekilde kötü bir hamle. **VEZİRİNİZİ ERKEN OYUNA SOKMAYIN!**

Bu aptallık için rakibi nasıl cezalandırabiliriz?



HAT TAŞLARINIZIN HATLARINA BAKIN. c8'deki Fil şu anda çok yararlı gözük-



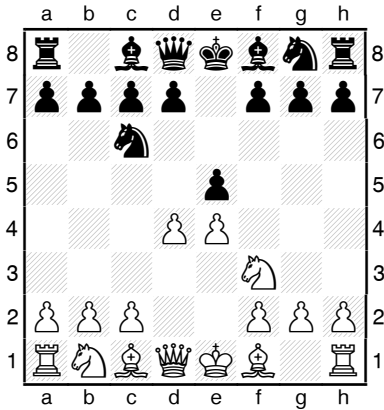
meyebilir ama **GÖZLERİNİZİ** kullanıp tahtaya iyice bakarsanız, Filin Vezir ile aynı çaprazda olduğunu görürsünüz. Filin yolunda ne vardır? Doğan yani d eri. Peki öyleyse neden onu sürmeyelim? Onu bir ilerletebiliriz ama ne olur ki? Eğer iki sürersek c4'teki Fili **TEHDİT** edecektir. Öyleyse kazanan hamle:

3...

d7-d5!
(diyagram)

Eğer Beyaz Veziri ile oynarsa ne olur? c4'teki Filini kaybeder. Peki e4xd5 veya **Fc4xd5** oynarsa ne olur? Vezirini kaybeder. Eminim ki pek çok rakibiniz **AÇARAK SALDIRIYI** farketmez ve eri alır.

Şimdi de şuna bakalım.



1. e2-e4

e7-e5

2. Ag1-f3

Ab8-c6

3. d2-d4 (diyagram)

İSKOÇ AÇILIŞI

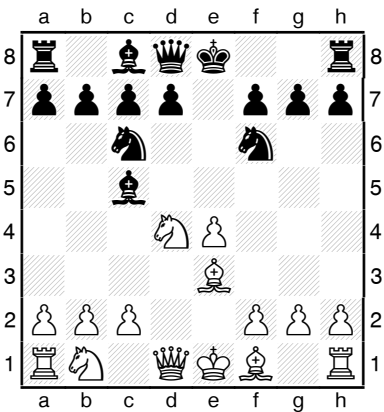
3...

e5xd4

4. Af3xd4

Ff8-c5

Siyah Ata ikinci kez saldırıyor.



5. Fc1-e3

Ve Beyaz ikinci kez savunuyor. Hiçbir şeyden şüphelenmeyen Siyah şöyle oynar:

5...

Ag8-f6?
(diyagram)

Hamle sırası sizde. Beyaz nasıl taş kazanır bulun.

e3'teki Filin çaprazına bakın ve c5'te savunmasız duran Fili farkedin. Unutmayın **GEVŞEK TAŞLAR DÜŞER**. Yolunda bir At var. Bu yüzden zorlayıcı bir hamle bulmalıyız...

6. Ad4xc6

b7xc6

Siyah 6... **Fc5xe3** oynasa ne yapardınız? 7. **Ac6xd8** tabii. Ya şimdi? 7. **Fe3xc5** (diagram) ve Beyazın fazla Fili vardır. Bu arada Siyahın normal beşinci hamlesi **Vd8-f6** idi.

Güçlü oyuncular bile eğer bilmiyorlarsa bu tür konumlara düşebilirler. **AÇARAK SALDIRI** görülmesi zor bir şeydir.

Şimdi her yıl yüzlerce kişinin kurban olduğu bir tuzağa bakalım.

1. e2-e4

e7-e6

2. d2-d4

d7-d5

3. e4-e5

c7-c5

4. c2-c3

Ab8-c6

5. Ag1-f3

Vd8-b6

Bu **FRANSIZ SAVUNMASI'NIN** en popüler yollarından biridir. Şimdi Beyaz bir tuzak kuruyor.

6. Ff1-d3 (diagram)

Siyah şimdi d erine üç kez saldırıldığını ve sadece iki ile savunulduğunu görüyor. Almak iyi midir?

6...

c5xd4

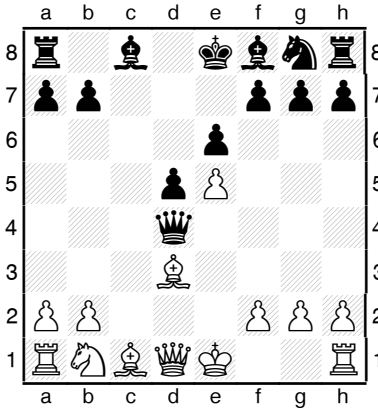
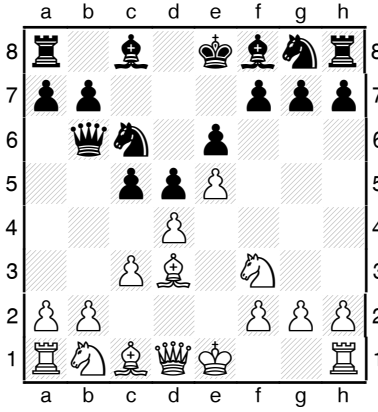
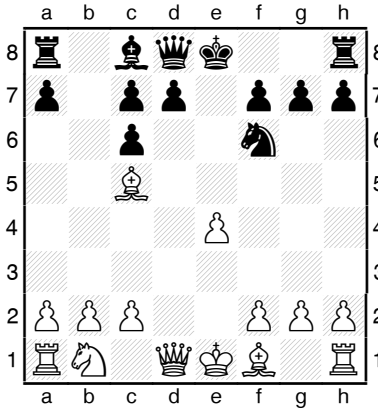
7. c3xd4

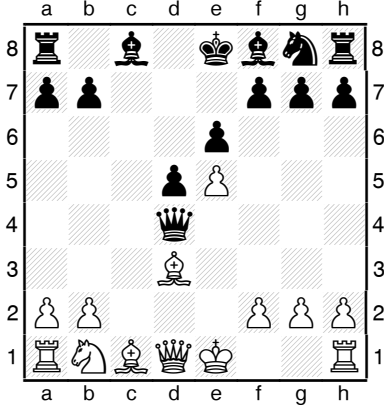
Ac6xd4?

8. Af3xd4

Vb6xd4 ??
(diagram)

İşte eri aldı. Bu planın yanlış olduğunu nasıl gösterebilirsiniz?



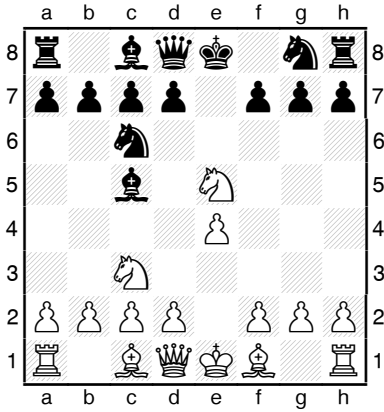


Yine **HAT TAŞLARININ** hatlarına bakın. d hattında ne görüyorsunuz? Beyaz Vezir, Beyaz Fil, Siyah Vezir. Siyah Vezir **SAVUNULMAMIŞ**. (Gevşek taşlar düşer) Eğer Fili şah çekerek açarsak Veziri kazanabiliriz. Bunu nasıl yapabiliriz? Şöyle:

9. Fd3-b5+

Siyah şahtan kurtulmalı. Bu da Beyaza Siyah Veziri alma fırsatı verir.

Bir başka örnek.



1. e2-e4

1. Ag1-f3

3. Ab1-c3

4. Af3xe5

e7-e5

Ab8-c6

Ff8-c5

(diyagram)

Beyaz **ÇATAL NUMARASI** yapıyor.

4...

5. d2-d4

Ac6xe5

Taşı **ER ÇATALI** ile geri alıyor! Siyah şimdi **Fc5-d6** oynamalı.

5...

6. Vd1xd4

Fc5xd4

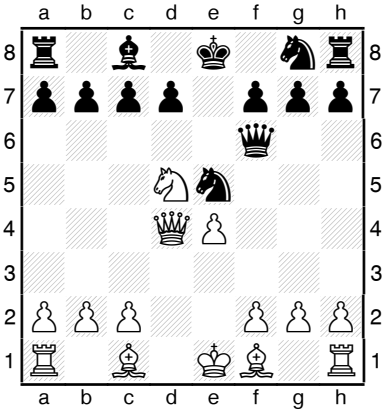
Vd8-f6?!

Tuzak kuruyor. **Ac3-b5** şimdi Beyaz için kuvvetlidir ama Siyahın hamlesini kaçırıyor.

7. Ac3-d5?? (diyagram)

Beyaz için iyi gözüküyor değil mi? Vezire saldırıyor. c7'den **AT ÇATALI TEHDİT** ediyor. Ve eğer Vezir, çatalı engellemek için d8'e giderse At kaybedilir.

Ama Siyahın pis bir sürprizi var. Bulabilir misiniz?



Hat taşlarının hatlarına bakın. Vezirler aynı çaprazda ve aralarında Siyah At var. Beyaz Vezir savunulmamış durumda (bu yüzden Atın b5'e gitmesi gerekirdi). **ŞAT** yapın, cevabı bulacaksınız.

7...

Ae5-f3+
(diyagram)

ve güpegündüz Vezir kaptırılır.

Bu tür şeyleri öteki türlü de yapabiliriz. Eğer **HAT TAŞINIZ** rakip Şahın hattındaysa ve yolunda taş varsa, taşınızı yoldan çekerek **AÇARAK ŞAH** yaratabilirsiniz. Burada yapmanız gereken en büyük zararı verecek hamleyi bulmaktır. Oyunun erken aşamasında **AÇARAK ŞAHLAR** genelde e hattında oluşur. **E HATTINDA BELA** dersine bakarsanız bazı örnekler görebilirsiniz. Şimdi başka bir tane...

1. e2-e4

e7-e5

2. Ag1-f3

Ag8-f6

3. Af3xe5

Vd8-e7

PETROFF SAVUNMASI'NDA Siyahın doğru üçüncü hamlesi **d7-d6**'dır. Bu hamle tuzak kuruyor ama Veziri erken oyuna sokmakta.

4. Ae5-f3

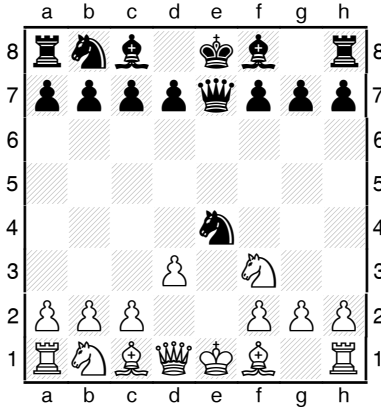
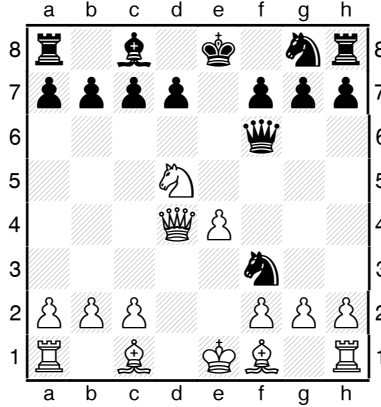
Af6xe4

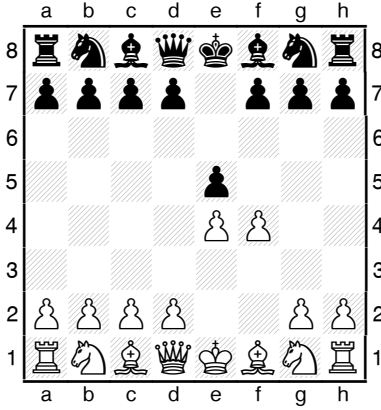
5. d2-d3?? (diyagram)

Bunu yapmadan önce **Ff1-e2** ile e hattını kapatmalı.

Burada herhalde Siyahın ne yapması gerektiğini biliyorsunuzdur.

e hattına bakın: Siyah Vezir, Siyah At, Beyaz Şah var. At ile oynarsak **AÇARAK ŞAH-TIR**. Öyleyse büyük bir şeye saldırmanın yolunu arayalım. Vezirden daha büyük ne





olabilir ki? **Ae4xf2** oynayamayız çünkü **Şe1xf2** vardır. Burada yapacağımız. **Ae4-c3+** oynamak ve Beyaz Vezire güle güle deriz. Eğer Vezir e2'ye giderse At hala onu alabilir.

Gördüğünüz gibi **AÇARAK ŞAHLAR** epey iyidir. Ama **AÇARAK ŞAHTAN** çok daha iyi bir şey var. Ne olduğunu biliyor musunuz? **AÇARAK ÇİFTE ŞAHTIR.** Aynı anda iki değişik taşla şah çekiliyor. **ÇİFTE ŞAHTAN ANCAK ŞAHİNİZİ OYNATARAK KAÇABİLİRSİNİZ!** İşte hızlı bir örnek.

1. e2-e4

e7-e5

2. f2-f4

(üst diyagram)

ŞAH GAMBİTİ

2...

e5xf4

3. Ag1-f3

d7-d5

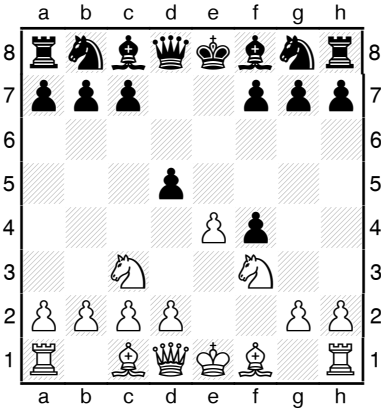
4. Ab1-c3 (diyagram)

d5xe4

5. Ac3xe4

Fc8-g4

Siyah bu **AÇIK KONUMDA** Şah kanadındaki taşlarını geliştirip hızlıca rok atsa daha iyi olurdu.



6. Vd1-e2

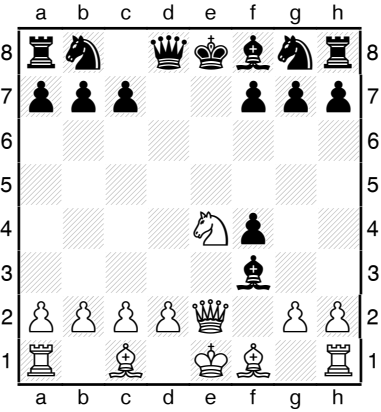
Tuzak kuruyor.

6...

Fg4xf3??

(diyagram)

Bunun yerine e hattını kapatmak gerekirdi ama Siyah Beyazın f3'ü alacağını hesaplıyor.



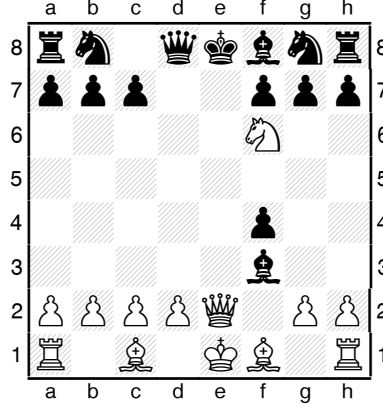
Satranç oynarken bazen ilk akla gelen hamleler dışındakilere de bakmalısınız. **ŞAT** yaparsanız At şahının **AÇARAK ŞAH** olduğunu görürsünüz. **AÇARAK ŞAH**

karşısında Siyah Beyazın Vezirini alır ama ya **ÇİFTE ŞAH ÇEKERSENİZ** ne olur?

7. Ae4-f6# (diyagram)

Siyah Beyazın Vezirini alabilir mi? Olmaz, Atın şah tehdidi altındadır. Atı alabilir mi? Hayır Vezirin şah tehdidi vardır. Şahını bir yere kaçabilir mi? Hayır. Mat olmuştur!

ÇİFTE ŞAH ÇİFTE BELA anlamına da gelir.



225

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Rakibiniz hamle yapınca sadece oynayan taşı bakmayın. Belki de o hamleyle **AÇARAK SALDIRI** yapıyordur.

2. **HAT TAŞLARININ HATLARINA** bakın. Vezirler, Kaleler, Filler. **HAT TAŞLARINIZ** ve rakip hedef arasında taş varsa **AÇARAK TEHDİT** yaratabilirsiniz. Veya hedef Şah ise o zaman da **AÇARAK ŞAH** çekebilirsiniz.

3. İlk akla gelen hamleler dışında hamleler arayın. Hemen sonuca varıp karar vermeyin, sürpriz hamleler arayın. Her zaman **ŞAT** yapın.

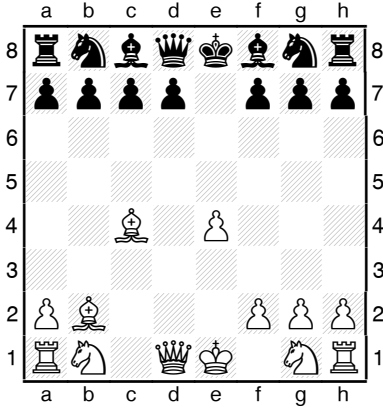
4. **GEVŞEK TAŞLARIN DÜŞTÜĞÜNÜ** unutmayın. Tüm taşlarınızı korunaklı tutmaya çalışın.

ZAMAN HAYDUTLARI

Zaman sizden yana mı? Satranç oyununun başlangıcında **ZAMAN** hayati öneme sahiptir. Tüm taşlarınızı çıkmadan veya rakipten daha iyi gelişmemişken saldırı başlatmamalısınız. **AÇIK OYUNLARDA** - bu derste örnekler göreceğiz - **HIZLI GELİŞİM HAYATİDİR.**

Bazı açılışlarda bir oyuncu, genelde Beyaz **TAŞ ÜSTÜNLÜĞÜNÜ** rakibe verir. Amaç **ZAMAN** kazanmaktır. Bu derste bu tür örneklerle bakacağız.

İlk oyunumuzun açılışı **KUZEY GAMBİTİ'DİR.**



Beyaz: **G Schnitzler**

Siyah: **A Alexandre**

Paris 1879

Açılış: **Kuzey Gambiti**

- | | |
|----------------------|-------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. d2-d4 | e5xd4 |
| 3. c2-c3 | d4xc3 |
| 4. Ff1-c4 | c3xb2 |
| 5. Fc1xb2 (diyagram) | |

Burada neler oluyor? Beyaz iki er **FEDA ETTİ** ama bunun karşılığında Fillerine bakın. Oyunlardan onların ne kadar güçlü olduklarını göreceksiniz. **Ff8-c5**'e ne vardır? Evet **Fb2xg7** ve köşedeki Kale düşer. Beyazın açılıştaki gelişimi iki ere değer mi? Kimse tam olarak bilemiyor. Beyaz saldırı için oynamalı ve değişimlerden kaçınmalı. Aksi halde iki er altta olacak ve **OYUNSONUNU** kaybedecek. Siyah **GELİŞİMİNİ** tamamlamaya çalışırken Beyazın **TEHDİTLERİNİ** engellemeli.

Schnitzler ile Alexandre arasında neler olduğunu görelim.

5...

Vd8-g5?

VEZİRİNİZİ ÇOK ERKEN OYUNA SOKMAYIN!

6. Ag1-f3

Vg5xg2
(diyagram)

Siyah açgözlü bir şekilde başka bir er daha yiyor. Beyaz ne yapmalı?

Eğer **ŞAT** yaparsanız ilk bakacağınız hamle **Fc4xf7** olur. **F7'DE PATLAMALARI** biliyorsanız da ilk bakacağınız hamle **Fc4xf7+** olur. Bu da doğru cevaptır. Hamlenin arkasında yatan fikir şudur: Eğer Siyah Beyaz Fili alırsa **Kh1-g1** Veziri kazanır. Çünkü **Vg2-h3** AT ÇATALINA izin verir. **Kh1-g1** oynadıysanız ve **Vg2-h3'e** **Fc4xf7+** planladıysanız da iyidir.

7. Fc4xf7+

Şe8-d8
(diyagram)

Siyah ne olacağını görüyor ve fedayı reddediyor.

8. Kh1-g1

Ff8-b4

9. Ab1-c3

Vg2-h3

10. Kg1-g3

Vh3-h6

11. Vd1-b3

Bu b4'teki Fili ve g8'deki Atı **TEHDİT EDEN** bir **VEZİR ÇATALIDIR**. Siyah bundan kurtulabilir ama **GELİŞİM** geri iken ve Şahı merkezde çakılı iken fazla yaşayamaz.

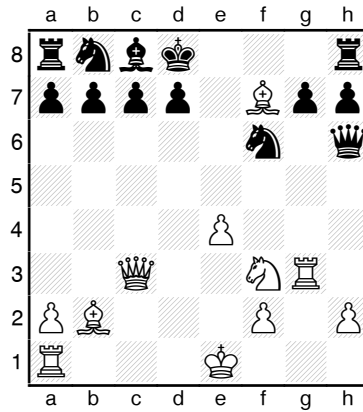
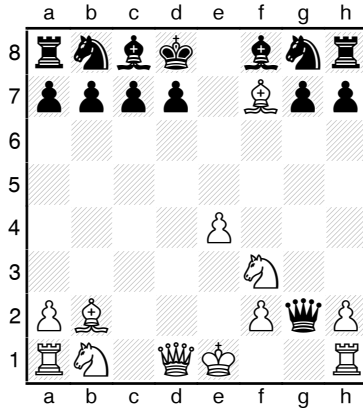
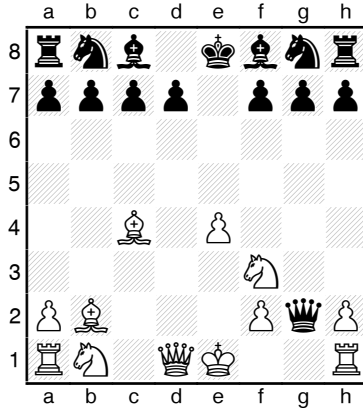
11...

Fb4xc3+

12. Vb3xc3

Ag8-f6
(diyagram)

Beyaz saldırısını beş taşla gerçekleştiriyor:



Vezir, Kale, iki Fil ve At. Siyahın savunması ise iki taştan oluşuyor: Vezir ve At. Beş kişilik bir saldırı iki kişilik savunmayı her zaman yener. Siz kazancı bulabilir misiniz? **ŞAT!**

Aslında en iyi kazanç yolu **Fb2-c1** (görmesi zor bir hamle) ile kaçacak karesi olmayan Veziri **TEHDİT** etmek. Ve eğer Siyah **12...Af6xe4** yaparsa Beyaz **13. Fc1xh6 Ae4xc3 14. Fh6-g5#!** ile kazanır.

Ama oyunda Beyaz o kadar iyi olmayan ama parlak bir hamle tercih etti.

13. Kg3-g6!?

Kaleyi **FEDA EDİYOR!** Siyah **Af6xe4** oynayıp hala kaybedeceği bir yola girebilirdi ama bunun yerine Kaleyi alıyor ve tuzağa düşüyor.

13...

h7xg6
(diyagram)

ŞAT ile düşünün, Kale fedasının sebebini anlayacaksınız.

14. Vc3xf6!

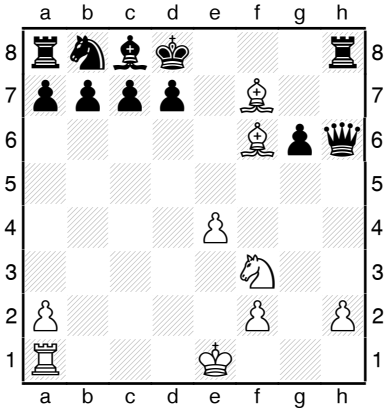
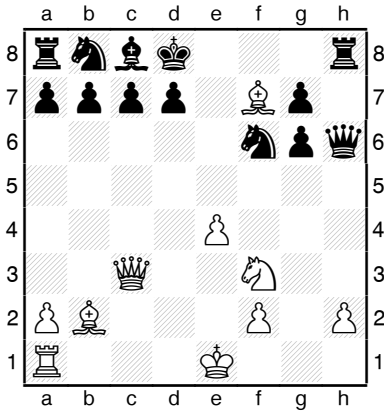
Doğru: şimdi **VEZİR FEDASI** mat eder.

14...

g7xf6

15. Fb2xf6# (diyagram)

Şimdi başka bir oyuna bakalım. İlk hamleleri hatırlıyor musunuz?



Beyaz: **Hans Lindehn**
 Siyah: **Ladislav Maczusi**
Paris 1863
 Açılış: **Kuzey Gambiti**

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. d2-d4 | e5xd4 |
| 3. c2-c3 | d4xc3 |
| 4. Ff1-c4 | c3xb2 |
| 5. Fc1xb2 | Ag8-f6 |

Doğal bir gelişim hamlesi ama belki de en iyisi değil. Beyaz şimdi **e4-e5** oynayarak Atı **TEHDİT** edebilirdi ama gelişim hamlesini tercih ediyor.

229

- | | |
|-----------|--------|
| 6. Ab1-c3 | Ff8-b4 |
|-----------|--------|

Siyah Atı **AÇMAZA** alıyor ve taş değişmeyi umuyor.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Ag1-e2 | Af6xe4 |
|-----------|--------|

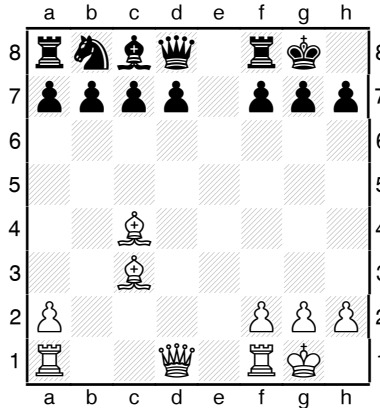
Şimdi Siyah **ÜÇ** er önde.

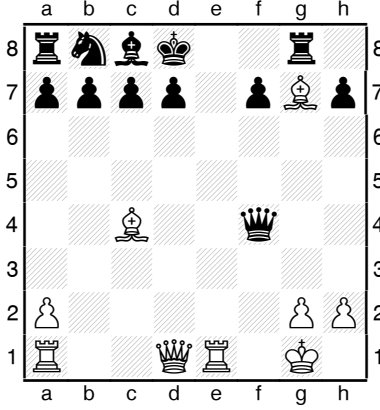
- | | |
|-----------------------|--------|
| 8. 0-0 | Ae4xc3 |
| 9. Ae2xc3 | Fb4xc3 |
| 10. Fb2xc3 (diyagram) | |

Siyah rok atsa ve yandaki diyagramda görülen konum oluşsa ne yapardınız?

Beyaz g7'den **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ** ile kazanır. **11. Vd1-g4** (hemen **Vd1-d4** hamlesi **Vd8-f6** yüzünden olmazdı) **11...g7-g6** **12. Vg4-d4** ve devamında g7 veya h8'den mat. Siyah **12...f7-f6** ile savunabilir mi? **HAYIR.** f eri c4'teki Fil tarafından **AÇMAZA** alınmıştır.

Ama oyunda Siyah şöyle devam etti...



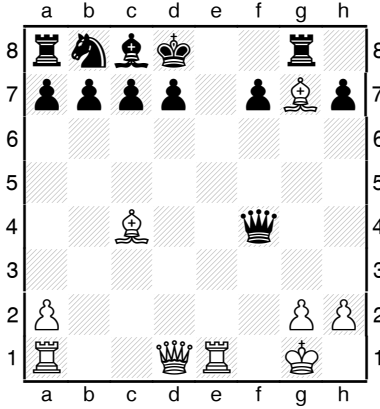


- 10...
11. Kf1-e1+
12. f2-f4
13. Fc3xg7

- Vd8-g5
Şe8-d8
Vg5xf4
Kh8-g8
(diyagram)

Beyaz Fg7-f6# ile mat etmek ister ama önce Veziri uzaklaştırmak lazım. Nasıl yapılabilir?

Mat edecek taşlarımız g7'deki Fil ve e1'deki Kale. Mat ediyorsak Veziri **FEDA** edebiliriz.

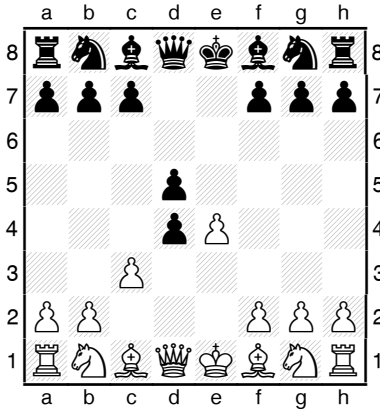


14. Vd1-g4 (diyagram)

Şimdi Siyah Veziri alırsa Fg7-f6 mattır. Siyah 14...Vf4-d6 oynayarak savunabilir mi? **ŞAT!**

Beyaz iki hamlede mat eder 15. Fg7-f6+ Vd6xf6 18. Vg4xg8# Dolayısıyla Siyah terk etti.

Öyleyse Beyaz bu açılışta kazanıyor mu? Eğer Siyah en iyi savunmayı yaparsa kazanamaz ama tahta başında bunu yapmak zordur. Bu açılış diğer açılışların hepsinden daha iyi şekilde size nasıl saldıracağınızı öğretir. Deneyin ve görün.



1. e2-e4
2. d2-d4
3. c2-c3

- e7-e5
e5xd4
d7-d5
(diyagram)

Şimdi de Siyahın saldırıyı nasıl etkisiz hale getirebileceğini görelim. İlk hamleleri hatırlıyor musunuz?

Oyun 4. e4xd5 Vd8xd5 5. Ab1-c3 Ff8-b4 (AÇMAZ!) İLE DEVAM EDEBİLİR ve Siyah taşlarını rahatça geliştirebilir.

YARDIMCI İPUÇLARI

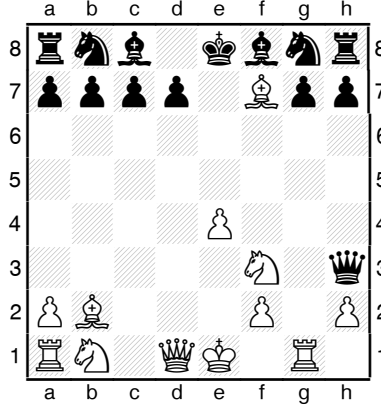
1. **AÇIK KONUMLARDA** gelişim üstünlüğü bir veya iki er değerinde olabilir.

2. **ZAMAN** üstünlüğünüz varsa rakibinizin sizi **GELİŞİMDE** yakalamasını engelleyecek **TEHDİTLER** yapın.

3. **TAŞ** üstünlüğünüz varsa açgözlü olmayın. Rakibin **TEHDİTLERİNİ** engellerken **GELİŞİMDE** rakibinizi yakalamaya çalışın.

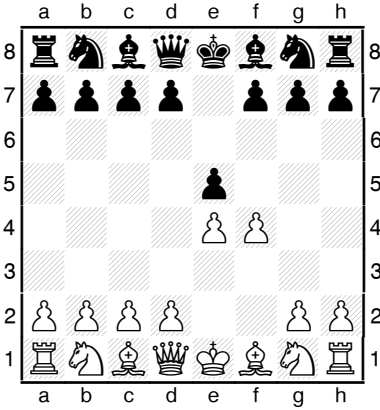
4. Eğer c4'te Filiniz varsa **F7'DE PATLAMALARA** bakın.

5. Her zaman olduğu gibi her hamlede **ŞAT** yapın.



FATİH YOLCULUĞA ÇIKIYOR

Açılıшта ne yaparsınız? **GMG**'yi hatırlayın. **GELİŞİM, MERKEZ KONTROLÜ, GÜVENLİK (ŞAHİN)**. Aynı zamanda iyi bir sebebiniz olmadan taş üstünlüğünü rakibe vermemeniz gerektiğini biliyorsunuz. Ama bazen oyunun başında bile iyi bir sebep olabilir. Pek çok açılıшта oyuncular üstünlükleri değişir. Bazı açılışlarda bir oyuncu **TAŞ ÜSTÜNLÜĞÜNÜ, GELİŞİM, MERKEZ KONTROLÜ** veya **ŞAH GÜVENLİĞİ** üstünlüğünü elde etmek için verebilir. Örneğin **KUZEY GAMBİTİ'NDE** Beyaz **GELİŞİMDE** üstünlük elde etmek için iki er verir. **KIZARMIŞ CİĞER SALDIRISI'NDA** Beyaz, Siyah Şahı ortaya çıkarabilmek için ere karşı At feda eder. Ve şimdi bakacağımız açılıшта; **ŞAH GAMBİTİ'NDE** Beyaz **MERKEZ KONTROLÜNÜ** arttırmak için er feda eder.



GAMBİT kelimesi İtalyancadır ve tekmelemek anlamına gelir.

ŞAH GAMBİTİ şöyle başlar:

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 (diyagram)

Açılıшта Fatih ile oynamanın tehlikeleri karşısında daha önce uyarılmıştınız. Beyaz **ÖLÜMCÜL ÇAPRAZDAN**, h4'ten gelebilecek Vezir şahlarına karşı dikkatli olmalı.

Şu anda **Vd8-h4** zaman kaybıdır. Beyaz **g2-g3** oynayabilir. Ama varsayın ki Siyah **2...Ff8-c5** oynuyor ve Beyaz er kazandığını düşünerek **f4xe5** oynuyor. Bundan sonra ne olur? Siyah **Vd8-h4+** oynar tabii ve hemen kazanır. Beyaz Siyahın şah çekişini engelle-

mek için **3. Ag1-f3**'ü tercih etmeli. Veya eğer Siyah **d7-d5** oynar ve Beyaz dikkatsizce **f4xe5** oynarsa ne olur? Yine **Vd8-h4+** çok güçlüdür.

Bununla beraber Fatih'i hemen almanın sakıncası yoktur. Aşağıdaki oyun 1912 yılında oynanmış. Beyazla oynayan **WE Rudolph** isili bir oyuncu.

2...

e5xf4

3. **Ff1-c4**

(diagram)

En popüler ve güvenli hamle **Ag1-f3**'tür ama oyundaki hamle de iyidir. Beyaz **Vd8-h4+** hamlesinden korkmuyor çünkü **Şe1-f1** oynadıktan sonra Şahı güvende olacak ve sonra da Veziri kovalayarak zaman kazanacak.

3...

Ff8-c5?

(diagram)

Zayıf bir hamle. Siyahın merkezde eri olmadığından şu anda taşları nereye koyduğunuza dikkat etmelisiniz. Şimdi Beyaz merkeze bir er daha yerleştiriyor ve Fili kovalıyor.

4. **d2-d4**

Vd8-h4+

5. **Şe1-f1**

Fc5-b6

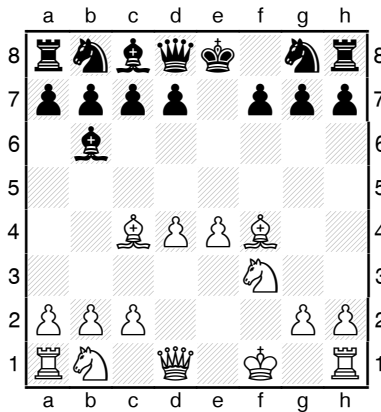
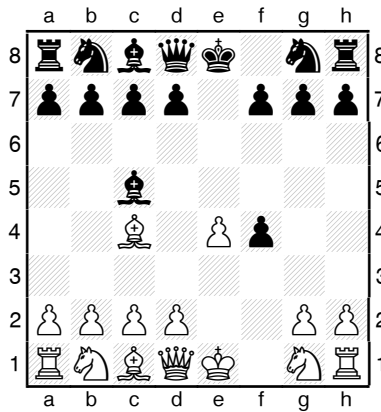
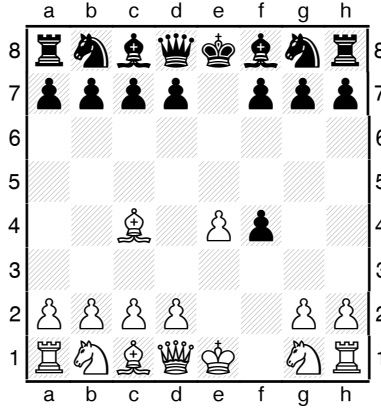
6. **Ag1-f3**

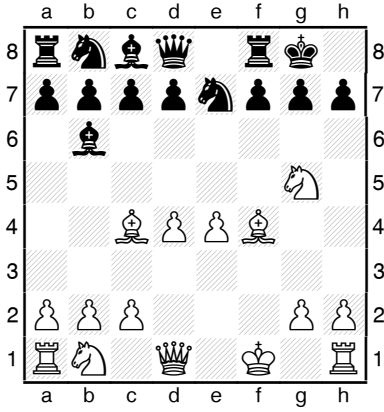
Vh4-d8

İlk altı hamlede Siyah Veziri ve Filiyle ikişer hamle oynadı. Böyle satranç oynanmaz! Taşlarınızı rakibin **GMG** hamleleri yaparak isteyebileceği yerlere götürmeyin.

7. **Fc1xf4** (diagram)

Durun ve konuma bakın. Gelişimdeki skor nedir? Beyaz 3-1 kazanıyor. Merkez erlerindeki skor ne? Beyaz 2-0 önde. Evet Beyaz Şahıyla oynamak zorunda ama bu tür





üstünlükler için küçük bir bedel. Şimdi Siyah **Ag8-f6**'yı düşünmüyor çünkü **e4-e5** ile At kovalanır.

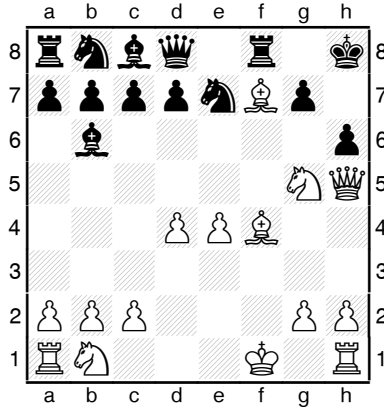
7... **Ag8-e7**

Beyaz öyle üstün ki hemen saldırıya başlıyor.

8. **Af3-g5** **0-0?**
(diagram)

Belanın içine doğru rok atıyor! Tek hamle **d7-d5** idi.

9. **Vd1-h5**



Siyah At f6'da değil de e7'de iken tanıdık bir hamle. Unutmayın! Bu bir **VEZİR ÇATALIDIR**. Siyah iki hedefi de savunamaz: h7 ve f7.

9... **h7-h6**
10. **Fc4xf7+** **Şg8-h8**
(diagram)

Evet Beyazın sonraki hamlesi nedir söyleyin. **ŞAT** yapın ve doğru cevabı bulun.

Siyah Şahın kaçacak karesi yok. Öyleyse tek ihtiyacımız olan **ŞAH ÇEKİŞTİR**. Tek şah **Vh5xh6+** ve **g7xh6** oynanırsa bir başka şah vardır: **Ff4-e5** ve aynı zamanda **MATTIR**. Bir başka **VEZİR FEDASI**. Ayrıca bu hamle g erinin **SAPTIRILMASIDIR**.

Şimdi satranç tarihinin en büyük oyuncularından olan **Paul Morphy**'nin 1859 yılında Şah Gambiti'ni nasıl oynadığını görelim. Bu oyunda Morphy rakibine bir Kale avans veriyor. Bu yüzden oyuna a1'deki Kaleyi çıkararak başlayın.

1. e2-e4

e7-e5

2. f2-f4

e5xf4

3. Ag1-f3 (diyagram)

Her zamanki hamle; h4'ten Vezir şahını engelliyor. Şimdi Siyah iki yoldan birini seçebilir. Merkezde karşı darbe yapıp hızlı gelişimi hedefleyebilir. Bunun için 3...d7-d5 ile fazla erini vermeli ve eğer 4. e4xd5 oynanır da 4...Ag8-f6 oynar. Veya f4'te eri tutarak Beyaz hayatı zorlaştırmaya çalışır. Bunu yapmanın bir başka yolu 3...Ag8-f6 oynamak ve e4-e5, Af6-h5 (KÖŞEDEKİ AT SAKAT ATTIR) hamlesinden sonra Beyazın eri geri alması kolay değildir.

3...

g7-g5

(diyagram)

Bu oynamamamız tavsiye edilen hamlelerden biri, değil mi? Siyahın Şahı zayıflıyor ve gelişime pek katkıda bulunmuyor (evet, Fil g7 veya h6'ya gidebilir) ve merkez kontrolüne de yardımcı olmuyor. Ne var ki bu Siyahın en iyi hamlelerinden biridir. Arkasındaki fikir nedir? Fikir g5-g4 oynayıp Atı kovalamak ve ardından Vd8-h4+ oynamaktır. Bu durumda f4 ve g4 erleri güçlü saldırı imkanları yaratır.

Beyaz bunu genelde KIESERITZKY GAMBİTİ oynayarak engellemeye çalışır: 4. h2-h4 g5-g4 5. Af3-e5 ve karşılıklı şanslar ile. Ama bu oyunda Morphy Siyaha en kötüsünü oynama fırsatı veriyor.

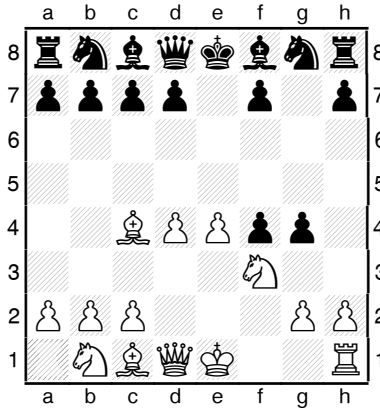
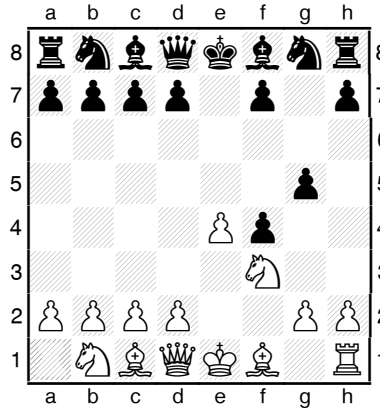
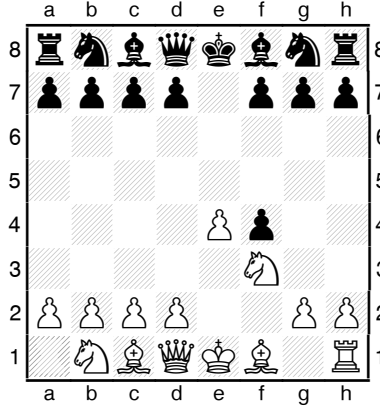
4. Ff1-c4

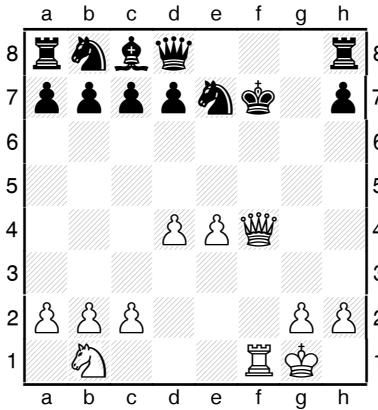
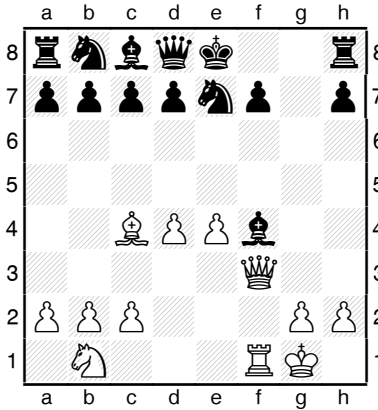
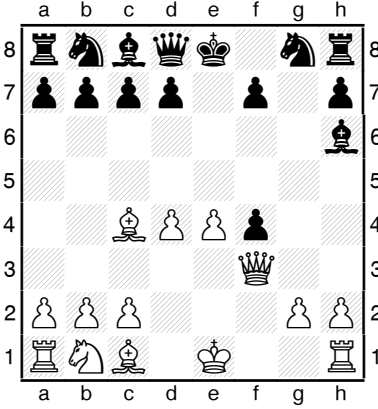
g5-g4

5. d2-d4?!

(diyagram)

Zaten bir Kale altta olan Morphy bir de At feda ediyor. Eğer Beyaz feda yapmak istemezse Af3-e5 oynar (SALVİO GAMBİTİ) ve karışık bir konuma girilir. Atı vermenin





en yaygın yolu **0-0 (MUZİO GAMBİTİ)** hamlesidir. Beyaz **Ab1-c3 (McDONNEL GAMBİTİ)** de oynayabilir. Morphy'nin hamlesi **GHULAM KASSIM GAMBİTİ'DİR** ve açılış ismini bu konumu 1820'lerde analiz eden Hint oyuncudan almıştır. Bir başka feda **Fc4xf7+** hamlesidir ve ismi **LOLLİ GAMBİTİDİR**. Lolli ve Muzio İtalyandılar: Muzio 17'inci yüzyılda, Lolli ise 18'inci yüzyılda yaşamıştır.

5...

6. Vd1xf3

g4xf3

Ff8-h6?

(diyagram)

Doğrusu **6...d7-d5** **7. Fc4xd5** **Ag8-f6** ve fazla Kale ile Siyah kesinlikle kazanır. **d7-d5** hamlesinin gambite ne kadar iyi cevap olduğuna dikkat ediniz.

7. 0-0

8. Fc1xf4

Ag8-e7

Fh6xf4?

(diyagram)

Şah Gambiti'nin önemli fikirlerinden biri f hattındaki Siyah er ortadan kalktıktan sonra oluşabilecek saldırıdır. Beyazın Veziri ve F-line bakarsanız Beyazın nasıl hızlı bir şekilde kazanabileceğini görebilirsiniz.

Evet, hamle Siyah Şahı ortaya çıkarabilmek için **F7'DE PATLAMADIR**.

9. Fc4xf7+!

10. Vf3xf4+ (diyagram)

11. Vf4-f6+

12. Vf6-f7#

Şe8xf7

Şf7-g7

Şg7-g8

Bu oyunlardan Şah Gambiti'nin Beyaza nasıl kuvvetli bir saldırı verdiğini gördünüz. Siz de deneyin ve ne olacağını görün.

Bir başka denemek isteyebileceğiniz açılış **VİYANA OYUNU** olabilir.

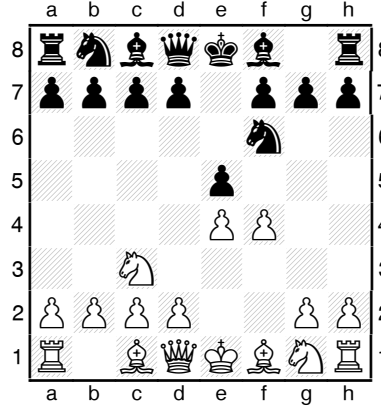
Şöyle başlar:

1. e2-e4 e7-e5
2. Ab1-c3 Ag8-f6

2....Ab8-c6 da mümkündür.

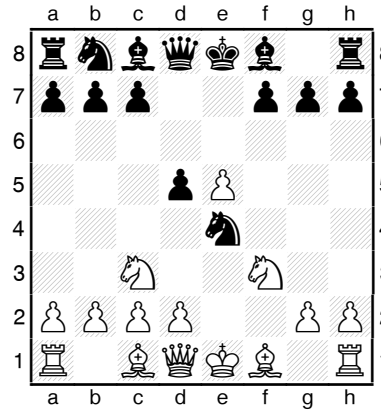
3. f2-f4 (diyagram)

Bu bir tür geciktirilmiş Şah Gambiti'dir. Bu durumda Siyah olsanız ne oynardınız?



237

Siyahın tek iyi hamlesi var: **3...d7-d5** (bu derste ilk kez görmüyorsunuz). Oyun genelde **4. f4xe5 Af6xe4** ile devam eder. Burada **5. Ag1-f3** (diyagram) Beyazın en güvenli hamlesidir ve h4'ten şah çekişi engeller. En iyi ikinci hamle **d7-d6** ile e5 erini korumaktır ama bu hamle f8 Filini tıkar. Şah Gambiti'nden farklı olarak **Ff8-c5** iyi değildir: Beyaz basitçe **f4xe5** oynayabilir.

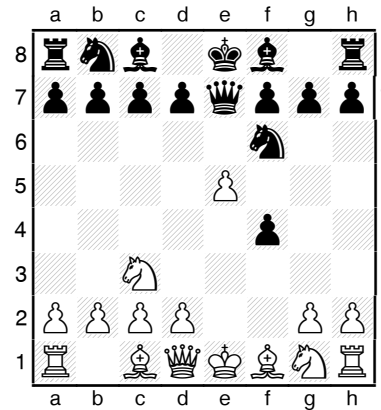


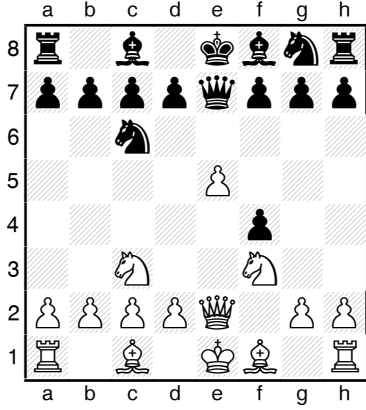
Yoksa **3...e5xf4** hamlesini mi önerdiniz? Şah Gambiti'nde bu iyi hamledir ama burada değil. Neden olduğunu görebiliyor musunuz?

Merkez erlerinizi rakip taşları geriletmek için kullanmayı unutmayın. Burada Beyaz e4-e5 oynayarak Atı tek güvenli karesi olan g8'e kovalayabilir. Sonrasında Beyaz **Ag1-f3** le devam eder (yine h4'ten şahı engeller) ve **d2-d4** ve **Fc1xf4** ile güçlü bir konum elde eder.

Dr Wurxburger-Peifer, Paris 1933 oyununa bakacağız.

- 3... e5xf4?
4. e4-e5 Vd8-e7
(diyagram)





e erini **AÇMAZA** alıyor ama işleri daha da kötüleştiriyor. Vezir saldırılar için bir hedef konumundadır.

5. Vd1-e2

e erini **AÇMAZDAN** kurtarıyor. Şimdi Siyahın tercih şansı yok.

5...

6. Ag1-f3

Af6-g8

Ab8-c6

(diyagram)

7. d2-d4

8. Ac3-d5

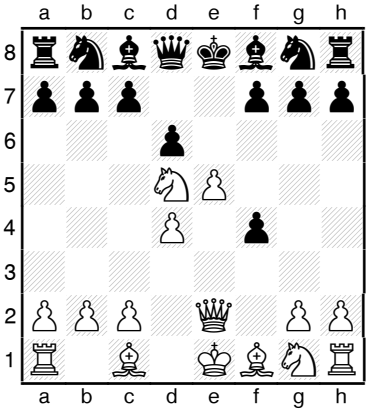
d7-d6??

Size demiştim...

8....

Ve7-d8

(diyagram)



Şimdi Siyah hem Vezirini hem Atını geri gitmek üzere çıkmış oldu. Tekrar ediyorum **BÖYLE SATRANÇ OYNANMAZ.**

Kazanan hamleyi bulabilir misiniz? **ŞAT!**

E HATTINDA BELAYA bakınız! **e5xd6** **AÇARAK ŞAHTIR**, ama **SAPTIRMA** yaparak bunu daha da güçlü hale getirebiliriz. **Ad5xc7+** (**ÇATAL!**) hamlesini deneyin ve eğer Siyah Kale vermemek için **Vd8xc7** ile Atı alırsa **e5xd6** hamlesi hem Vezire saldırır hem de şah çeker. Bu yüzden oyun şöyle devam etti:

9. Ad5xc7+

Siyah terk etti.

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Pek çok rakibiniz bu dersi öğrenmediyse bu açılışlara karşı nasıl oynayacağını bilemez. Eğer bu açılışları öğrenir ve denerseniz pek çok puan kazanabilirsiniz.

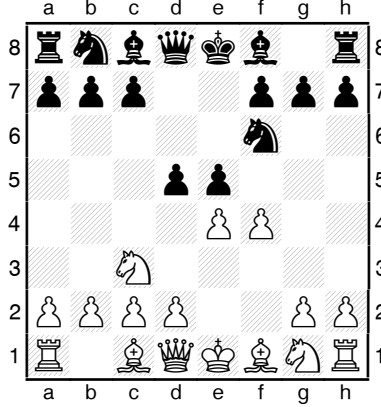
2. Şah Gambiti'ne karşı iyi bir savunma bildiğinizden emin olun ve unutmayın ki 1. e2-e4 e7-e5 2. Ab1-c3 Ag8-f6 3. f2-f4 hamlelerinden sonra en iyi cevap d7-d5'tir (diagram).

3. Pek çok gambite karşı d7-d5 iyi bir hamledir.

4. Şah Gambiti'nde **F7'DE PATLAMALARA** dikkat ediniz.

5. Merkez erlerinizle rakibin Atlarına ve Fillerine saldırma şansını kaçırmayın.

6. Rakibinize, gelişimine ve merkezi kontrol etmesine yarayacak sürüşlerle taşlarınıza saldırma fırsatı vermeyin.



239

ÖLÜMCÜL ÇAPRAZ

Fatih ve Gökhan'ı hatırlıyor musunuz? Tabii ki hatırlıyorsunuzdur. Onların görevlerinin yerlerinde durmak ve Şah g1 veya g8'de yaşamaya karar verince onu korumak olduğunu biliyorsunuz. Bunun yanı sıra bu erlerin oyunun başında da Şahı h5-e8 veya h4-e1 çaprazından gelecek saldırıları engelleme gibi görevleri de vardır.

Bu örneği herhalde daha önce gördünüz. Fatih ve Gökhan oyunun başında gezmeye çıkmaya karar veriyorlar ve bir anda oyun bitiyor. Hem de iki hamlede!

1. f2-f3?
2. g2-g4??

e7-e5
Vd8-h4#
(diyagram)

APTAL MATI! Tabii ki sadece bir aptal oyunun başında Gökhan ve Fatih ile böyle oynamayı düşünür.

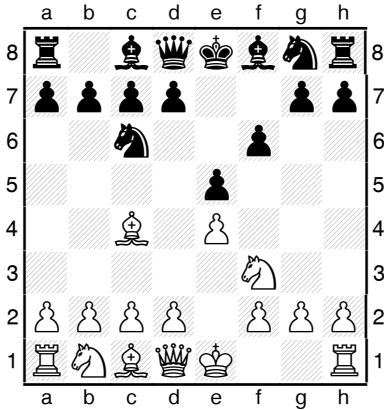
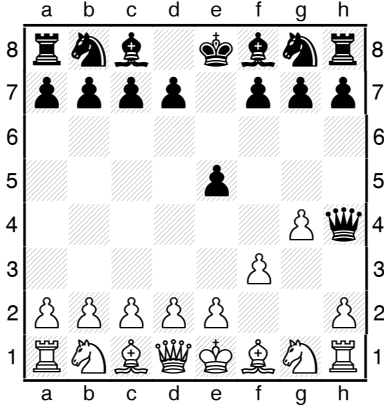
Şimdi benzer şekilde kaybedilmiş bir oyun göreceğiz. Oyunda Beyaz körleme oynamıştır.

Beyaz: **Carl Hartlaub**

Siyah: **Rosenbaum**

Yıl: **1892**

Açılış: **İtalyan Açılışı**



1. e2-e4
2. Ff1-c4
3. Ag1-f3

e7-e5
Ab8-c6

Şu ana kadar herşey normal (aslında Beyaz 2 ve 3 numaralı hamleleri ters sırada oynar). Şimdi Siyahın iki iyi hamlesi var, **Ag8-f6** veya **Ff8-c5**.

3...

f7-f6?
(diyagram)

Bu iyi hamlelerden biri değil! Böyle hamle oynayan biri hemen vurulmalı! Bu hamlenin hangi sebeplerden yanlış olduğunu söyleyebilir misiniz?

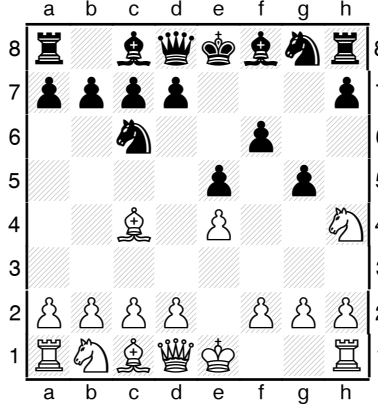
1. Taş geliştirmez (**GMG**'yi hatırlayın!)
2. g8'deki Atınıza sorun. Ona sorarsanız f6'ya çıkmak için fırsat kolladığını söyler.
3. a2-g8 çaprazını zayıflatır.
4. h5-e8 çaprazını zayıflatır.
5. Siyahın rok atmasını zorlaştırır (**GMG**'yi hatırlayın yine!)

Daha başka ne sebep istersiniz?

4. **Af3-h4!?**

g7-g5??
(diyagram)

Beyazın hamlesi bir tuzak kurdu ve Siyah tam tuzağın içine düşüyor! Fatih'i ilerletmekle tatmin olmayan Siyah şimdi de Gökhan'ı ilerletiyor! **GMG** yapın! Bu hamlenin gelişim, merkez veya şah güvenliği ile bir ilgisi var mı? Hayır mı? Öyleyse oynamayın! Bir taş saldırı mak o hamleyi yapmak için yeterli değildir. **ŞAT** yapmayı da unutmayın!



241

Peki şimdi Beyaz ne yapmalı? **ŞAT** yaparsanız ilk bakacağınız hamle...

5. **Vd1-h5+**

Şe8-e7

6. **Ah4-f5#** (diyagram)

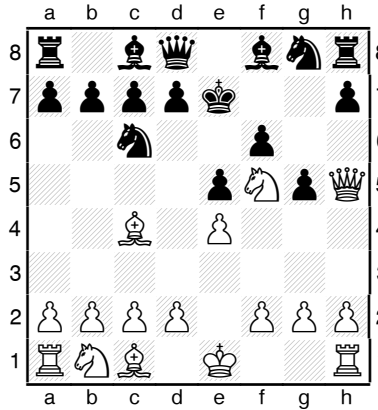
Şimdi bir başka örnek:

Beyaz: **OW Rigaud**

Siyah: **John Cooper**

Satranç Olimpiyatları Nice 1974

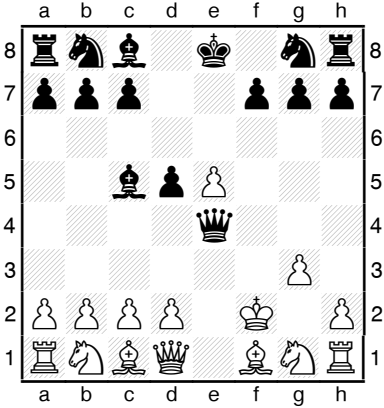
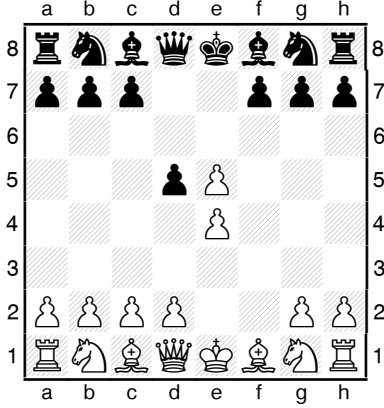
Açılış: **Falkbeer Karşı Gambiti**



1. **e2-e4**

e7-e5

2. **f2-f4**



Gördüğünüz gibi bu açılış iki taraf için de çok tehlikelidir. Beyazın fikrinin er merkezi oluşturmak ve f7'ye saldırmak için Fatih'i feda etmek olduğunu biliyorsunuz. Siyah, eri alabilirdi ama bunun yerine başka bir şey deniyor.

2...

d7-d5

Buna **FALKBEER KARŞI GAMBİTİ** denir. İsmi 19'uncu yüzyıl oyuncusu Falkbeer'den almıştır. Beyaz'ın iki türlü alışı var. Hangisini tercih etmeli?

3. **f4xe5??** (diyagram)

Bu değil! **e4xd5** Beyaz için iyiydi: **Vd8-h4** hamlesi zaman kaybı olurdu çünkü Beyaz güvenli bir şekilde **g2-g3** oynayabilirdi. Şimdi Siyah için hamle seçiniz.

3...

Vd8-h4+

Tabii! Artık Beyaz ne yaparsa yapsın oyun bitmiştir.

4. **g2-g3**

Vh4xe4+

5. **Şe1-f2**

Ff8-c5

(diyagram)

Beyaz terk eder.

Eğer Siyah iseniz Şah Gambiti'ne karşı Falkbeer Karşı Gambiti'ni oynamak iyidir. Eğer rakibiniz bu destekleri bilmiyorsa yanlış erle alış yapılabilir.

Bir başka fikir Vezir ve At ile yapılan ortak saldırıdır. İşte basit bir örnek:

1. **e2-e4**

e7-e5

2. **Ag1-f3**

Ff8-c5

Beyaza er kazanma imkanı veren kötü bir hamle.

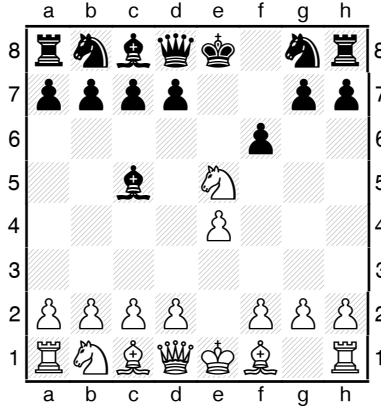
3. Af3xe5

f7-f6??

(diyagram)

Yeni başlayanlar bu durumda sık olarak **Vd8-f6** oynar ve e5 ile f2'ye saldırarak iyi bir hamle yaptıklarını zannederler ama Beyaz **d2-d4** veya **Ae5-f3** ile kolayca savunabilir. Bu oyunda Siyah Fatih'i sürmeye karar veriyor. Beyaz belki de **TEHDİT** altındaki Atı görmez.

Tekrar ediyorum. Bir taş saldırarak onu oynamak için yeterli sebep değildir! Beyaz için bir hamle bulunuz. Şimdi ne aradığınızı biliyor olmalısınız!



243

4. Vd1-h5+

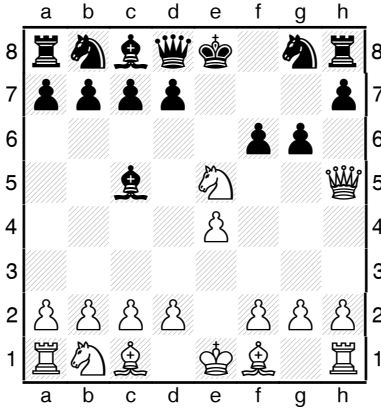
g7-g6

(diyagram)

Aksi halde Beyaz Vezir f7'ye girer. Hamle yine sizin. Karar vermeden önce **ŞAT** yapın!

5. Ae5xg6!

Eğer doğru sebeple bu hamleyi bulduysanız, bravo! İleriyi görebiliyorsunuz! Siyahın h eri **AÇMAZDA!**



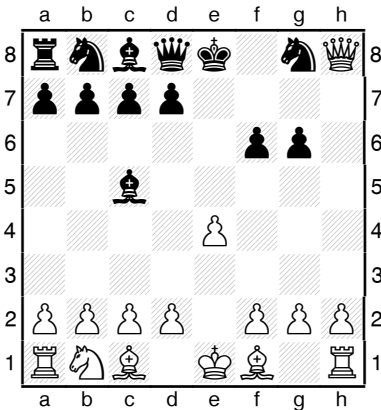
5...

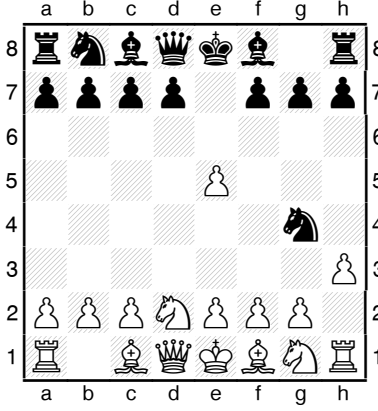
h7xg6

6. Vh5xh8 (diyagram)

Bu hamle eri almadan önce görmeniz gerekendi! **ŞAT** yaparken **ŞAH ÇEKİŞLER**, **ALIŞLAR** ve **TEHDİTLER** bitene kadar ileriye görmeye çalışın. Kolay değil ama pratik yaptıkça daha iyi olacaksınız.

Benzer şekilde birkaç oyun daha gösterelim. İlk örnek pek çok kitaba göre oynanmış en kısa oyundur. Kitaplara göre oyun **Amedee Gibaud** ile **Frederic Lazard** arasında 1924 Paris Şampiyonasında oynanmış. Bu üç sebepten yanlıştır: **1)** Bu oyun turnuva maçı





değil dostluk maçıydı. 2) Hamleler doğru değildir. Kazanç oyunu aynıdır ama oyun birkaç hamle daha fazla sürmüştür. 3) Rekor da zaten kırılmıştır.

1. d2-d4 Ag8-f6
2. Ab1-d2?! e7-e5!?
3. d4xe5 Af6-g4
4. h2-h3? (diagram)

Şimdi ne oynarsınız? Zor bir soru ama dersin neyle ilgili olduğunu hatırlar ve ŞAT yaparsanız hamleyi bulabilirsiniz.

Vd8-h4 ve devamında h3xg4'e Vh4xh1 değildir. İyi bir fikir ama Beyaz g2-g3 yaparak savunabilir. Ag4xf2 ve devamında Vd8-h4+ de olmaz. Cezbedici bir feda ama kötü. Ag4xe5 ile eri almak iyidir ama çok daha iyi birşey var. Kazanan hamle:

- 4... Ag4-e3!! (diagram)

Harika bir hamle! Beyaz Vezire saldırılmış durumda ve Vezirin gidecek bir yeri yok. Ve f2xe3 oynanırsa ne olacağını biliyoruz: Vd8-h4+ ve sonraki hamlede mat. Bu sebepten Beyaz terk etti.

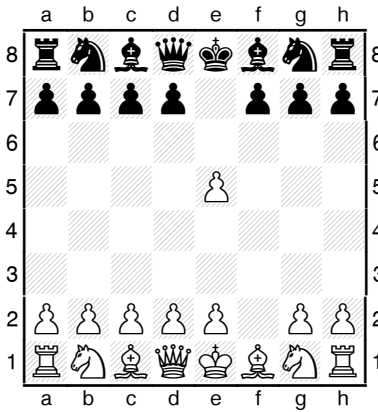
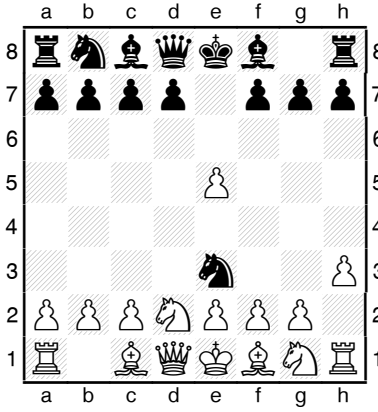
Bu sefer Fatih veya Gökhan değil Hakan h4-e1 çaprazındaki ölümcül zayıflığı yarattı.

Tüm bu oyunlardan çıkaracağımız ders aynıdır. Açılışta Fatih, Gökhan veya Hakan'ı sürmek çok tehlikelidir. Bunu evde sakın denemeyin çocuklar! Şimdi bir başka örnek.

Açılış: **From Gambiti**

1. f2-f4 e7-e5
2. f4xe5 (diagram)

Siyah saldırı şansları için er FEDA ediyor.



2...

d7-d6

3. e5xd6

Ff8xd6

4. Ab1-c3?

Şah çekişi engellemek için Ag1-f3 doğrudur.

4...

Vd8-h4+

5. g2-g3 (diyagram)

Nasıl devam etmeli? ŞAT yaparsanız hamleyi rahatlıkla bulabilirsiniz.

6...

Vh4xg3+!

Mat eden **VEZİR FEDASI!** Fd6xg3 hamlesi de kazanırdı.

6. h2xg3

Fd6xg3#

Son örneği büyük olasılıkla çok eğlendirici bulacaksınız..

Beyaz: **Frank Teed**Siyah: **Eugene Delmar**

New York, 1986

Açılış: **Hollanda Savunması**

1.d2-d4

f7-f5

Hollanda Savunması'nın belirleyici hamlesi. Siyah merkez karelere er sürmüyor ama en azından bu sürüşle Beyazın 2. e4 sürmesini engelliyor.

2. Fc1-g5

h7-h6

3. Fg5-h4

g7-g5

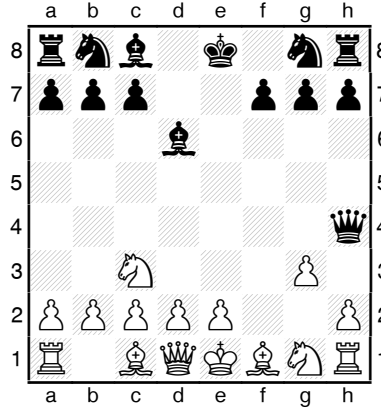
4. Fh4-g3

f5-f4?

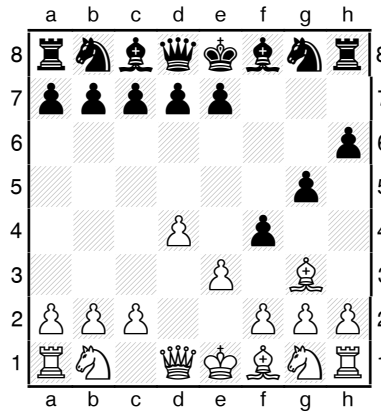
Bu hamle Fili kazanır gibi gözüküyor ama hatalıdır.

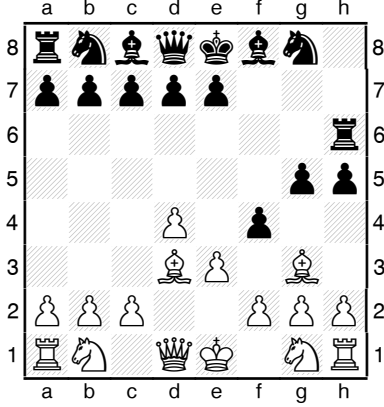
5. e2-e3! (diyagram)

Beyaz ne tehdit ediyor?



245





5...

h6-h5

6. Ff1-d3

Yine bir tehdit hamlesi.

6...

Kh8-h6?
(diyagram)

Burada ne oynarsınız? Yine ŞAT yapın!

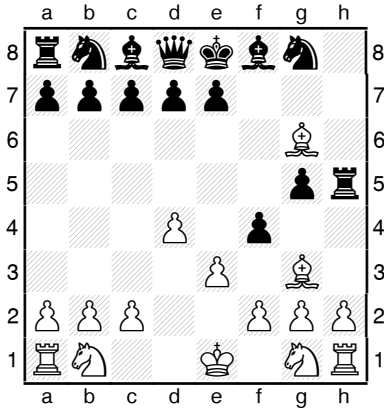
7. Vd1xh5!

Bir başka **VEZİR FEDASI**. Beyaz g6 ve h5'i korumak zorunda olan Kaleyi **SAPTI-RIYOR**.

7...

Kh6xh5

8. Fd3-g6# (diyagram)



YARDIMCI İPUÇLARI

1. Oyunun başında Fatih, Gökhan ve Hakan'ı ilerletmek çok tehlikelidir. Özellikle de Fatih'i kışkırtmak tehlikelidir. Onları ilerletmeden önce iyice düşünün.

2. Eğer rakibiniz Fatih'i ilerletmişse f7 ve f2'de buluşan iki çapraza dikkat edin.

3. Bir taşa saldırmak bir hamleyi yapmak için yeterli bir sebep değildir.

4. Açılışta **GMG** yapın. Eğer **GELİŞİM**, **MERKEZ** veya **GÜVENLİK** (şahın) ile ilgili olmayan bir hamle ilginizi çekiyorsa sakın yapmayın!

5. Her zaman **ŞAT** yapın!

ŞAH HAPSE GİDİYOR

Siyah Şah ele geçirildi ve ölüme mahkûm edildi. Hem de **GİYOTİNLE** ölüme. Ama önce onu köşeye kısırmalı ve kaçamaya-cağından emin olmalıyız. Beyaz Kale gardi-yandır ama yine de siyah Şahı kenara sıkış-tırmak için Beyaz Şahın yardımına ihtiyacı var.

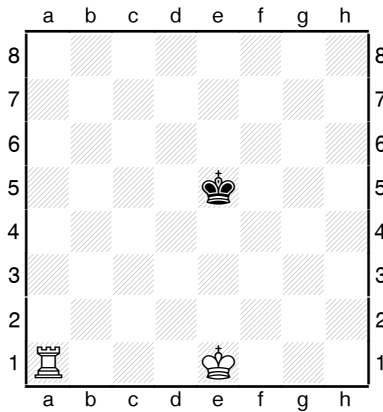
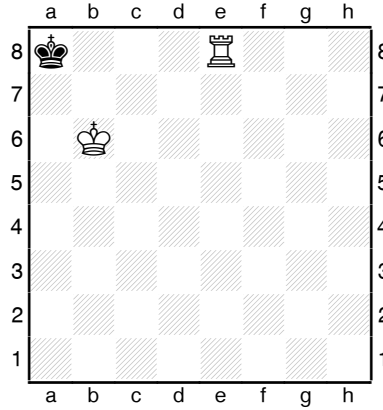
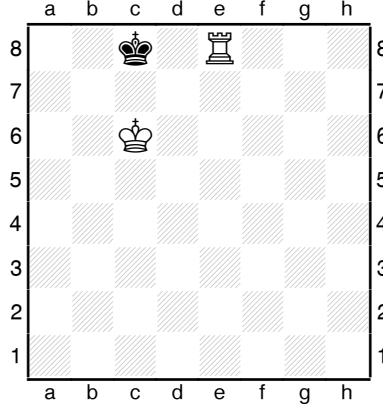
Önce **ŞAH VE KALE** matının nasıl oldu-ğunu hatırlayalım. Yandaki diyagramda Si-yah Şah tahtanın kenarındadır (hangi kenar olduğu önemli değil). Beyaz Şah merkezden iki kare uzaktadır ve Beyaz Kale de şah çeker. Siyah **MAT** olmuştur. Beyaz Şahı b6 veya d6'ya götürürsek yine **MAT MIDIR?** **HAYIR!** Şah d7 veya b7'ye kaçabilir.

Tahtanın köşesinde konum yanda görüldüğü gibi biraz daha farklıdır. Bu konumları unut-mayın. Şah Kaleye karşı Şah konumu olduğunda ulaşmak istediğiniz konumlardır.

Yandaki diyagramda gördüğünüz gibi Be-yaz Kale a1, Beyaz Şah e1 ve Siyah Şah e5'teyken başlıyoruz.

Başlamadan nasıl mat edebileceğinizle ilgili birkaç ipucu verelim.

1. Tahta üzerinde Şahın çevresinde bir hapishane duvarı yaratın.
2. Şahınızı rakip Şahın üzerine doğru gö-türün.



3. Rakip Şahı tahtanın köşesinde tutacak şekilde bir başka hapishane duvarı yaratın.

4. Hapishaneyi mümkün olduğunca küçültün.

5. Hapishaneyi küçültemiyorsanız Şahla bir bekleme hamlesi yapın.

6. Siyah Şah tahtanın kenarına gidince **MAT EDİN**.

Bunun nasıl olacağını gösterelim:

1. **Ka1-a4** (üst diyagram)

Hapishane duvarını kuruyor. Şah ve Vezirle uyguladığınız yöntemin aynısı.

1... **Şe5-d5**

2. **Şe1-e2** (diyagram)

Şahı yukarı doğru ilerletiyor.

2... **Şd5-e5**

3. **Şe2-e3**

Şah yine yukarı çıkıyor.

3... **Şe5-d5**

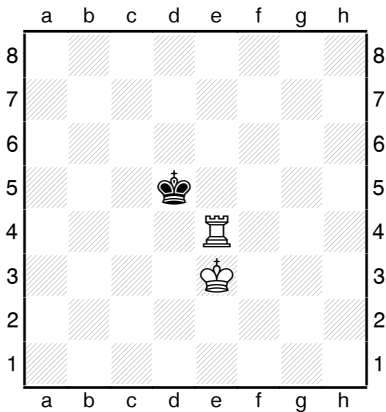
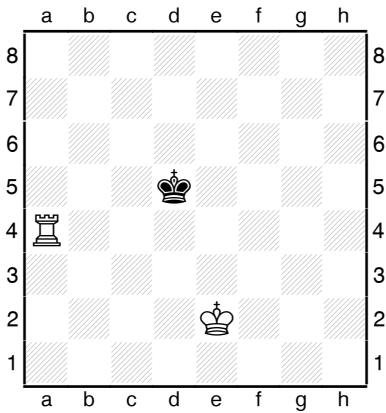
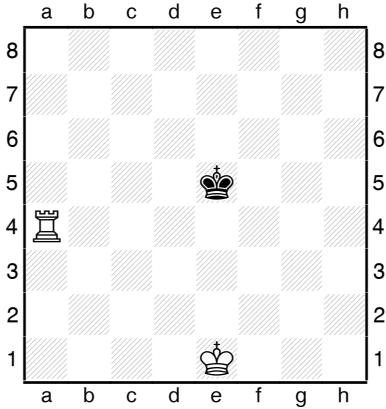
4. **Ka4-e4** (diyagram)

Diyagrama bakın ve Beyaz Kalenin nasıl hapishane duvarı oluşturduğuna bakın. Siyah Şah şimdi 16 kareden oluşan bir hapishane hücresinin içindedir. Ne yaparsanız yapın, Şahın bu hücreden çıkmasına izin vermeyin!

4... **Şd5-c5**

5. **Ke4-d4**

Hücreyi daha da ufaltıyor. Şimdi 12 kareliktir.



5...

Şc5-c6

6. Şe3-e4 (diyagram)

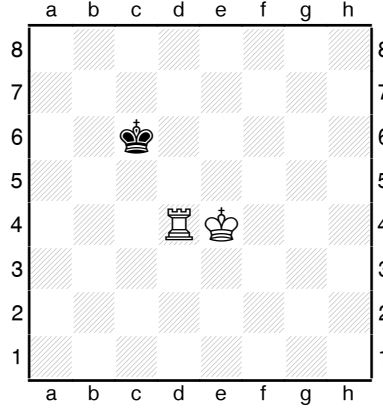
Hapishane hücrelerini ufaltamıyoruz. Bu yüzden Şah yanaşıyor.

6...

Şc6-c5

7. Şe4-e5

Yine Şah yaklaşıyor.



249

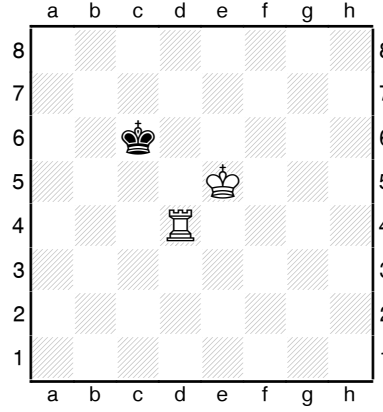
7....

Şc5-c6
(diyagram)

Beyaz şimdi ne oynamalı?

8. Kd4-d5

Doğru fikir. Hücreyi daha da küçültebiliriz. Siyahın hücresi sadece dokuz kare büyüklüğündedir. Yalnız Kd4-d6 oynamayın çünkü Siyah Şah c5'e giderek hücreden çıkabilir.



8...

Şc6-c7

9. Kd5-d6

Siyah Şah giderek sıkışıyor. Şah a8, b8, c8, a7, b7 ve c7 karelerinden dışarı çıkamaz.

9...

Şc7-b7

10. Şe5-d5 (diyagram)

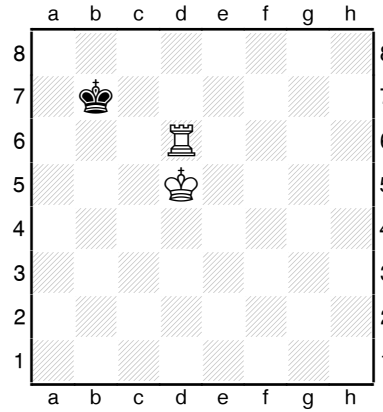
Bir kez daha Şah yaklaşıyor.

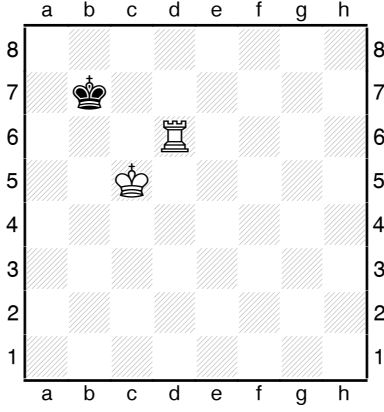
10...

Şb7-c7

11. Şd5-c5

Şah bir kez daha Siyah Şahı köşeye gitmeye zorluyor.





11...

Şc7-b7
(diyagram)

Beyaz şimdi ne oynamalı? İki iyi hamlesi var.

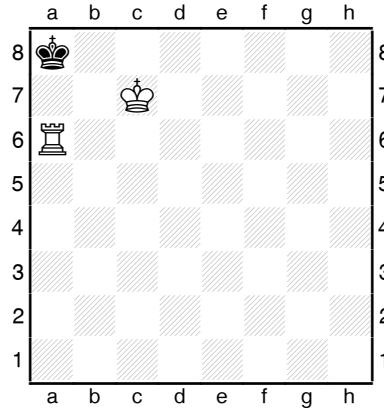
12. **Kd6-c6**

Şimdi Siyah Şahın hücresi sadece dört kare büyüklüğünde. Bir diğer iyi hamle **Kd6-d7+** ile Şahı tahtanın köşesine yollamaktır.

12...

Şb7-a713. **Kc6-b6**

Şimdi siyah Şah sadece a7 ve a8'e gidebilir.



13...

Şa7-a814. **Şc5-c6**

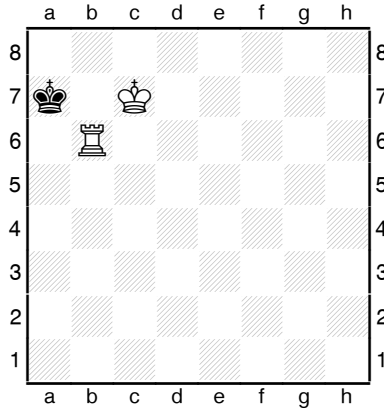
Beyaz Şah öldürmeye geliyor.

14...

Şa8-a715. **Şc6-c7**

Neredeyse bitti.

15...

Şa7-a816. **Kb6-a6#** (diyagram)

Sonraki soru: Yandaki diyagramda hamle sırası Beyazda. En kısa kazanç yolu nedir?

Şc7-c6 değildir. Siyah köşeye gider ve hemen mat yoktur. Bundan sonra **Kb6-b7** oynamamalı çünkü **PAT** olur!

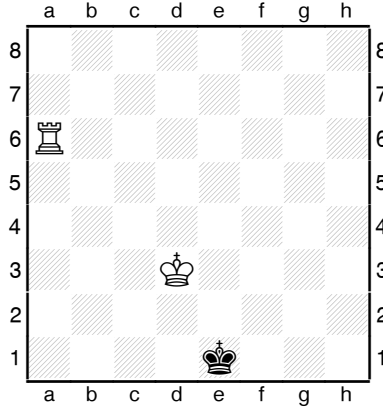
Eğer hamle sırası Siyahta olsa **Şa7-a8** oynardı. Sonra ne olurdu? **Kb6-a6#**!

Öyleyse Siyah Şahı köşeye yollamalı ve Şahımızı da b6'da tutmalıyız. Bunu yap-

manın yolu Kaleyi c6'ya götürmektir (veya d6, e6, f6, g6 veya h6 da olur). Sonra Siyah Şah a8'e gider ve Beyaz Kale de a6'dan **MAT EDER**.

Bu yöntemi yandaki diyagramda gözüken benzeri konumlarda da kullanabilirsiniz. En kısa kazanç yolu nedir?

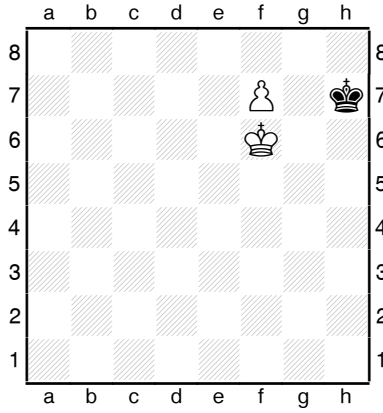
Ka6-a2 iyidir ama en hızlı kazanan yol değildir. Bunun yerine iki hamlede mat edebiliriz: **Ka6-f6** ve Siyahın sadece bir cevabı var: **Şe1-d1**. Sonra da Giyotin iniverir: **Kf6-f1#**.



251

Yandaki konumda en kısa kazanç yolu nedir?

Umarım **f7-f8=V** önermemişsinizdir. Çünkü **PATTIR!** Bu hamle yerine örneğin **Şf6-e7** kolayca kazanır. Ne var ki **f7-f8=K!** Hemen kazanır. Siyah **Şh7-h6** oynamalı ve devamında ne olacağını biliyorsunuz.



YARDIMCI İPUÇLARI

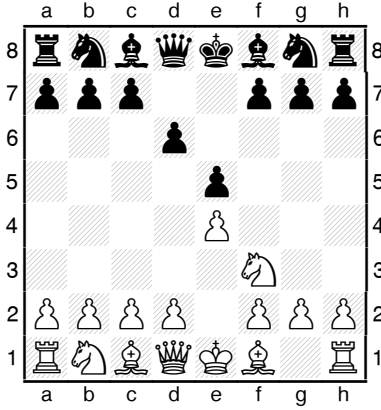
1. Şah ve Kale ile Şahı nasıl mat edeceğinizden emin olun.

2. Şahı nasıl köşeye sıkıştıracağınızı bilin: Kale ile hücre kurun, Şahınızla Kaleyi destekleyin. Hücreyi küçültebildiğiniz kadar küçültün. Eğer yapamıyorsanız Şahla **BEK-LEME HAMLESİ** yapın.

3. Er geç bunları öğreneceksiniz. O yüzden elinizi çabuk tutun!

OPERADA BİR GECE

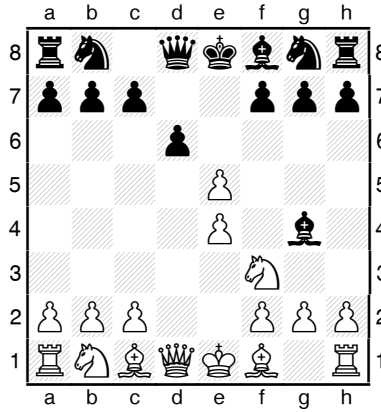
Şimdi yapacağımız zaman yolculuğunda bize katılın. Yaklaşık 150 yıl öncesine 1858 yılına giderken kemerlerinizi bağlamayı unutmayın. Genç bir Amerikalı; **Paul Morphy** satranç dünyasında tozu dumana katmıştı. Amerika'daki tüm kuvvetli oyuncuları yenmişti ve şimdi de kendisine bir şöhret gibi muamale edildiği Avrupa yolculuğuna çıkmıştı. Şu anda Operada Morphy'nin **Dük Brunswick** ve **Kont Isouard** ile bulunduğu locadayız. Opera arasında satranç takımını çıkarırlar ve oynamaya başlarlar. Morphy Beyaz oluyor, Dük ve Kont ise Siyah taşları alıyor.



Beyaz: **Paul Morphy**
Siyah: **Dük Brunswick ve Kont Isouard**
Paris 1858
Açılış: **Philidor Savunması**

- | | |
|-----------|------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Ag1-f3 | d7-d6 |
| | (diyagram) |

Dük ve Kont Philidor Savunması'nı seçiyor. Bu tercih sadece 18'inci yüzyılın kuvvetli satranççısı olan Philidor'un aynı zamanda Opera kompozitörü olması açısından doğru.



- | | |
|----------|---------|
| 3. d2-d4 | Fc8-g4? |
|----------|---------|

Beyaz e erine ikinci kez saldırarak **TEHDİT** yaratıyor. Dük ve Kont Atı **AÇMAZA** olarak savunuyor. En iyi hamle değildir. **e5xd4** en basitidir: **Ag8-f6** ve **Ab8-d7** olası hamlelerdir.

- | | |
|---------------------|--------|
| 4. d4xe5 (diyagram) | Fg4xf3 |
|---------------------|--------|

Eğer Siyah e5'teki eri alsa Paul ne yapardı acaba? **Af3xe5** oynar mıydı? Tabii ki hayır!

Unutmayın At **AÇMAZDADIR!** Önce Vezirleri değişir sonra da eri güvenli bir şekilde alırdınız.

5. **Vd1xf3**

d6xe5

6. **Ff1-c4**

Ag8-f6?

(diagram)

Yine en iyi hamle değil. Sizce Paul şimdi ne oynayacak?

Beyazın pek çok iyi hamlesi var. Belki siz **0-0**, **Ab1-c3** veya **Fc1-g5** oynadınız. Hepsi iyi **GELİŞİM** hamleleridir ama Paul farklı birşey seçiyor.

7. **Vf3-b3**

Büyük olasılıkla size açılışta Vezirinizi erken oyuna sokmamanız ve açılışta aynı taşla iki kez oynamamanız öğretilmiştir ama Morphy gibi kuvvetli satranççılar bu kuralların ne zaman çiğnenebileceğini bilirler. Eğer **ŞAT** yaparsanız bu hamleyi görebilirsiniz. Aslında bu hamle **VEZİR ÇATALIDIR**. Beyaz iki eri tehdit etmektedir: b7 ve f7. Siyahın ikisini birden koruyan hamlesi yoktur. Vezirin ve Filin aynı çaprazda nasıl işbirliği yaptığına dikkat ediniz.

7..

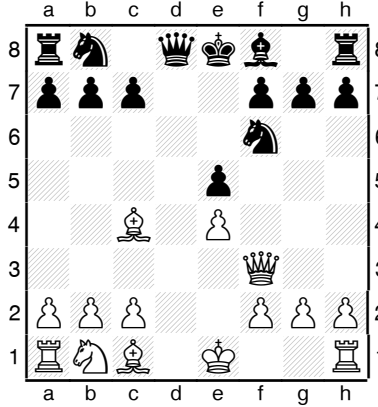
Vd8-e7

(diagram)

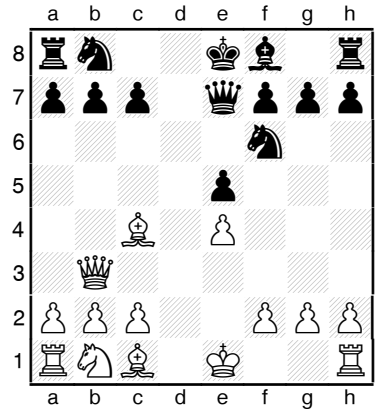
Paul'e burada ne tavsiye edersiniz?

Gözükten hamle **Vb3xb7** ile er kazanmaktır. Siyah buna **Ve7-b4+** oynar ve Vezir değişimini zorunlu kılar. Bu Beyaz için iyidir ama biraz da sıkıcıdır.

Eğer gerçekten zekiyseniz **7. Fc4xf7+ Ve7xf7 8. Vb3xb7** ile Kaleyi düşürdüğünüzü görebilirsiniz. Ama buna da Siyah



253



8...Ff8-c5 9. Vb7xa8 0-0 ile devam eder. Beyaz taş olarak üstün ama tek gelişmiş taşı Vezirdir.

8. Ab1-c3!

Paul basitçe başka bir taşını **GELİŞTİRİYOR**. Şimdi gerçekten b7'yi ve devamında a8'deki Kaleyi almayı **TEHDİT** ediyor.

8... c7-c6

9. Fc1-g5

f6'daki Atı **AÇMAZA** alıyor.

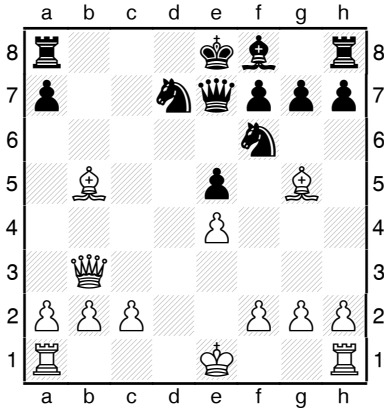
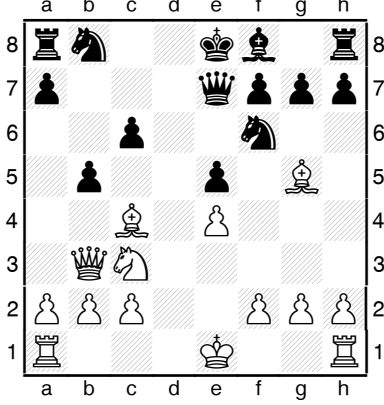
9... b7-b5?
(diyagram)

Paul şimdi sonraki hamlede ne oynayacağını size soruyor. Öneriniz var mı?

Filimiz saldırı altında. Bununla ilgili ne yapmalı? Fili kaçmak biraz ürkekçe olur. Paul **GELİŞİMDEKİ ÜSTÜNLÜĞÜNÜ** fark ediyor. Eğer gelişimde üstünseniz konumu açmak iyi bir fikirdir. Bunu da burada **FE-DA** ile yapabiliriz.

10. Ac3xb5! c6xb5
11. Fc4xb5+ Ab8-d7
(diyagram)

Paul'un hamlesini tahmin etmeden önce Siyah ile Beyazın konumlarını karşılaştıralım. Siyah Kalelere bakın; ikisi de köşede boş boş durmakta. Siyah File bakın; hiç hamlesi yok. Siyah Atlara bakın; ikisi de **AÇMAZDA**. d7'deki hiç kıpırdamaz. f6'daki kıpırdarsa ne olur? Veziri kaparsınız! Siyah Şaha bakın; rok atıp saldırılardan uzaklaşması gerekirken merkezde çakılı kalmış. Siyahın tek iş yapabilecek taşı Veziri. Siyahın yapmak isteyeceği hamle



Ve7-b4+ ile Vezirleri değişmektedir. Beyaz taş olarak altta. Bu yüzden Vezirleri tahtada tutmalıdır. Aynı zamanda Kaleleri de oyuna sokmak lazım. Bunu nasıl yapabiliriz?

12. 0-0-0

Mükemmel hamle! Hem Kaleyi açık d hattına getiriyor, hem de Şahı istenmeyen şah çekişlerden uzaklaştırıyor. **UNUTMAYIN: KALELERİNİZİ AÇIK HATLARA GETİRİN!** Kaleleri önce arka yatayda tutarız ve er değişimiyle **HAT AÇILDIĞINDA KALELERİMİZİ AÇIK HATLARA GETİRİRİZ.** Aynı zamanda unutmayın eğer bir taşı **AÇMAZA** alırsanız o taşta tüm gücünüzle saldırın. Bu konumda da Kale d7'de **AÇMAZDA** olan Ata **SALDIRIYOR.**

12...

Ka8-d8
(diagram)

Siyah şu anda herşeyi savunuyor. Paul nasıl devam etmeli?

Yine **ZAMAN** çok önemlidir. Eğer Siyaha nefes alma zamanı verilirse taşlarını **Ve7-e6** ile rahatlatabilir. Bu yüzden acele etmeliyiz.

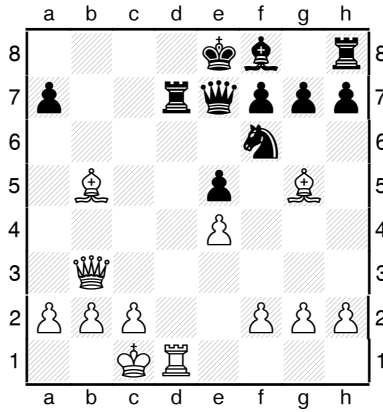
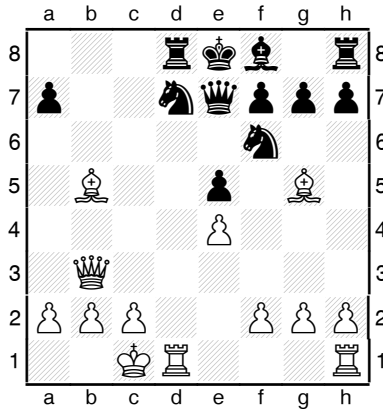
13. Kd1xd7!

İşte bunu yapmanın yolu. Bu aslında gerçek bir **FEDA** değildir. Eğer Siyah Af6xd7 oynarsa ne yaparız? Tabii ki Veziri alırız. At hala **AÇMAZDADIR.** Bu şekilde Beyaz diğer Kaleyi oyuna sokmak için zaman kazanır.

13...

Kd8xd7
(diagram)

Şimdi ne yapalım?



14. Kh1-d1

d7'deki Kaleyi almaya gerek yok. **AÇMAZDADIR** dolayısıyla kaçamaz. Bir taşı **AÇMAZA** alınca ne yaparız? Unutmayın eğer güreş yapıyorsanız ve rakibi yerde kıpırdamaz konuma getirmişseniz tüm gücünüzle ona bastırırsınız.

14...

Ve7-e6

15. Fb5xd7+

Af6xd7

(diyagram)

Paul yine yardım istiyor. "Burada bir kazanç yolu olduğunu biliyorum ama bulamıyorum. Bana yardım edebilir misiniz?" Bu arada ışıklar kararmakta ve perde ikinci bölüm için inmekte. **ŞAT** yapın ve Paul'e kazanç hamlesini bulması için yardım edin.

ŞAT! ŞAH ÇEKİŞLER, ALIŞLAR, TEHDİTLER. Ne tür şahlarımız var? **Vb3xe6** şahtır ama sadece Vezirleri değiştirmeye yarar. Yeterince iyi değil. **Vb3-b8+** gibi bir hamlemiz var. Bu mat mıdır? Hayır. Siyah Veziri alabilir: **Ad7xb8**. Ama yine de devamına her ihtimale karşı bakalım. Şimdi d hattı açılmıştır. Dolayısıyla Kale d8'e gidebilir. Sonrasında ne olur? İnanılmaz! Mattır!

Öyleyse bu hamleyi Paul'ün kulağına fısıldayın. Tam zamanında Morphy bu hamleyi oynar.

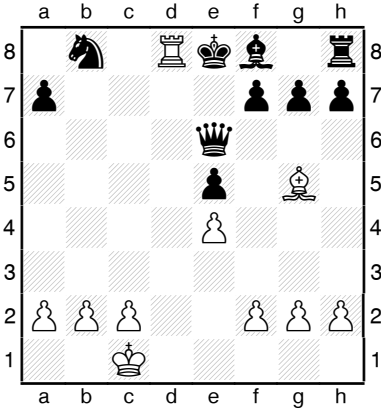
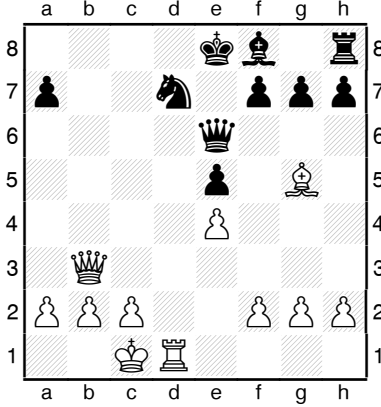
16. Vb3-b8+!!

Ad7xb8

17. Kd1-d8# (diyagram)

Sonuçta harika bir **VEZİR FEDASI** oyunu sonlandırır.

Harika bir oyun. Bu oyun 1858 yılından sonra defalarca kitaplarda basılmıştır. Pek



çok insan oyunu Morphy'nin dehasının kazandırdığını söyler. Ama biz nasıl kazandığını biliyoruz, değil mi?

YARDIMCI İPUÇLARI

1. Morphy'nin bu oyunda nasıl **GMG** yaptığına dikkat ediniz: **GELİŞİM, MERKEZ GÜVENLİĞİ, GÜVENLİK (ŞAHIN)**

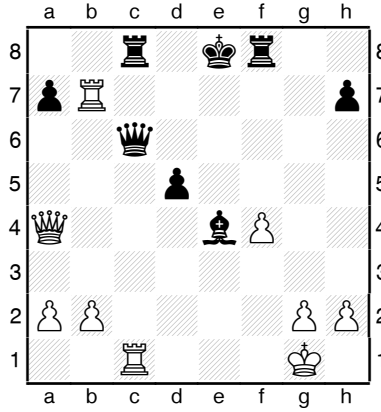
2. **AÇIK KONUMLARDA** taşlarınızı mümkün olduğunca hızlı **GELİŞMELİSİNİZ**.

3. **AÇIK KONUMLARDA GELİŞİM** bazen taş üstünüğünden daha önemlidir.

4. **GELİŞİMDE** üstünlüğünüz varsa hızlı hareket etmelisiniz. Rakibinize sizi yakalama şansını vermeyin.

5. **AÇMAZ** yakaladıysanız, **AÇMAZDAKİ** taşa tüm gücünüzle **SALDIRINIZ**.

6. Her zaman **ŞAT** yapın. Hata gibi gözüken hamleler bile yeterince ilerisini görebilirseniz iyi çıkabilir.

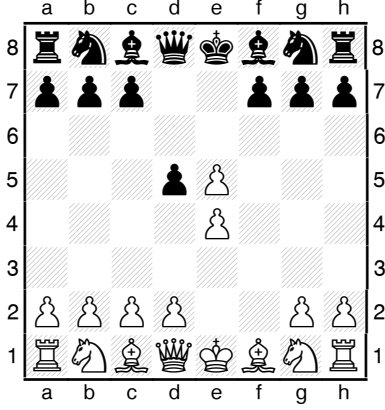


SEVİYE 6 TESTİ

İSİM _____

TARİH _____

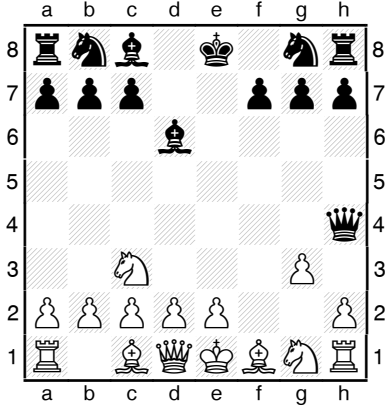
258



S1.

Hamle sırası Siyahta.

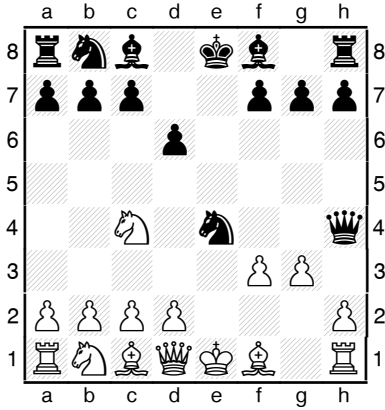
Burada oynayacağınız
hamleyi aşağıya yazın.



S2.

Hamle sırası Siyahta.

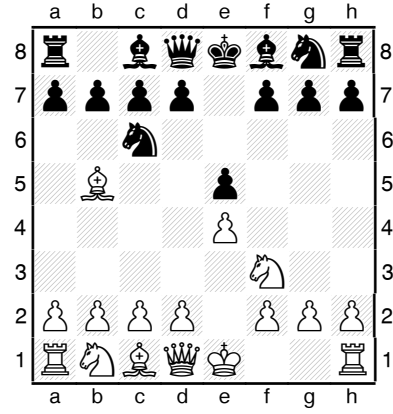
Burada oynayacağınız
hamleyi aşağıya yazın.



S3.

Hamle sırası Siyahta.

Burada oynayacağınız
hamleyi aşağıya yazın.

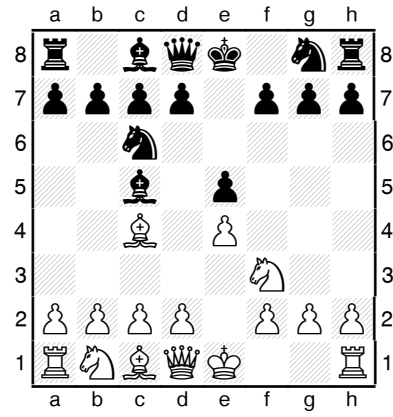


S4.

Bu açılışın ismi nedir?

- ☐ İspanyol Açılışı
- ☐ İspankiy Açılışı
- ☐ İspanik Açılışı

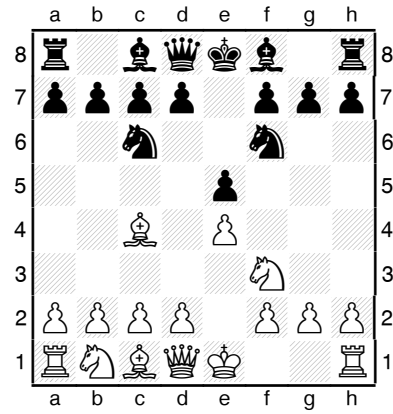
259



S5.

Bu açılışın ismi nedir?

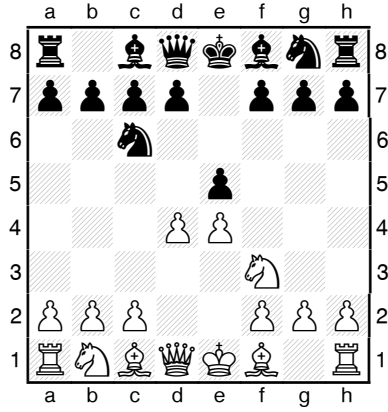
- ☐ İtalyan Açılışı
- ☐ İrlanda Açılışı
- ☐ İspanyol Açılışı



S6.

Bu açılışın ismi nedir?

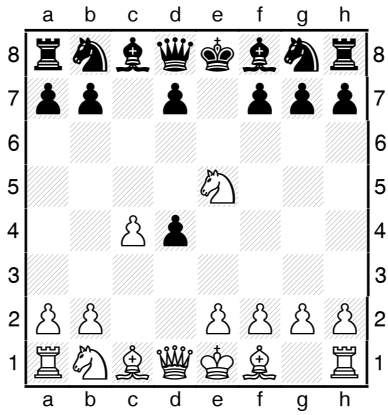
- ☐ Fil ve At
- ☐ İki er saldırısı
- ☐ İki At Savunması



S7.

Bu açılışın ismi nedir?

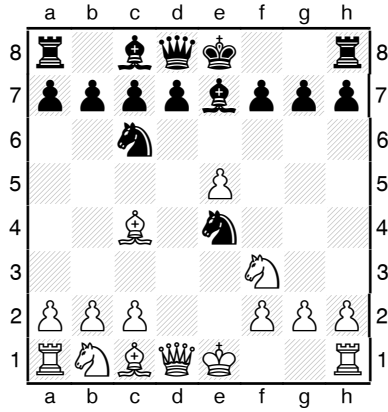
- ☐ İngiliz Açılışı
☐ İskoç Açılışı
☐ İrlanda Oyunu



S8.

Hamle sırası Siyahta.

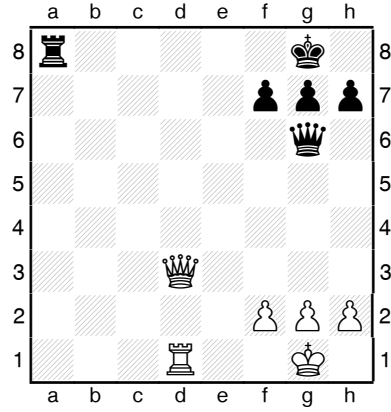
Burada oynayacağınız
hamleyi aşağıya yazın.



S9.

Hamle sırası Beyazda .

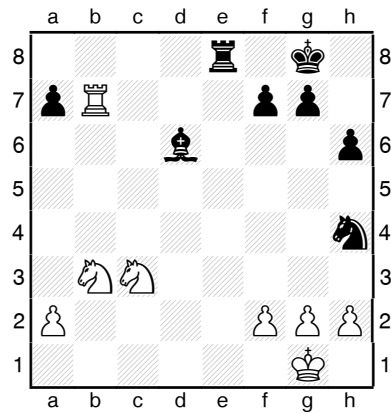
Burada oynayacağınız
hamleyi aşağıya yazın.



S10.

Hamle sırası Beyazda .

Burada oynayacağını
hamleyi aşağıya yazın.

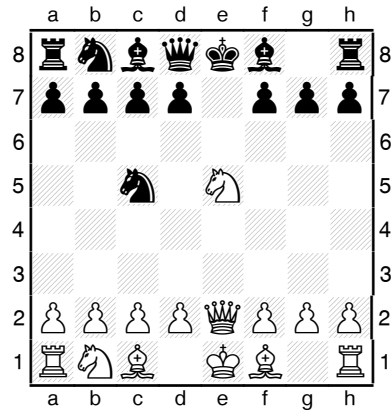


S11.

Hamle sırası Beyazda .

Aşağıdaki hamlelerin
hangisi en iyisidir?

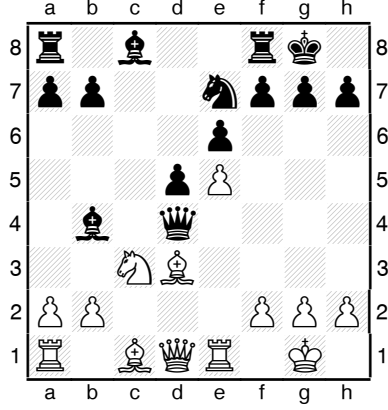
- ☐ f2-f3
- ☐ g2-g3
- ☐ h2-h3



S12.

Hamle sırası Beyazda .

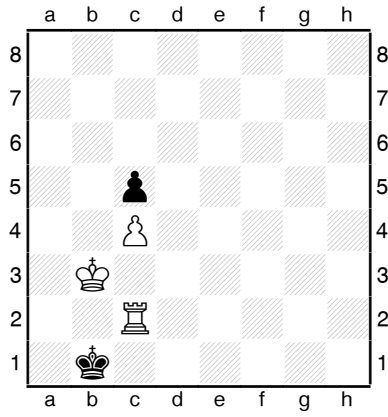
Burada oynayacağınız
hamleyi aşağıya yazın.



S13.

Hamle sırası Beyazda.

Burada oynayacağınız hamleyi aşağıya yazın.

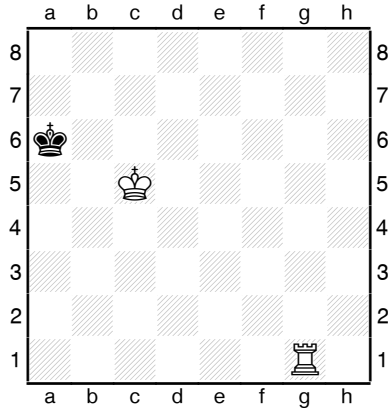


S14.

Hamle sırası Beyazda.

Beyaz iki hamlede
ZORUNLU MAT
yapabilir mi?

İlk hamleyi aşağıya yazınız.



S15.

Hamle sırası Beyazda.

Beyaz iki hamlede
ZORUNLU MAT
yapabilir mi?

İlk hamleyi aşağıya yazınız.



PAH SERTİFYASI

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

263

**www.satrancokulu.com adına
Selim Gürçan**



Cevap Anahtarı

264

Test 1

- 1) Şah
- 2) At
- 3) Kale
- 4) Er
- 5) Evet
- 6) Hayır
- 7) Evet
- 8) Hayır
- 9) Evet
- 10) Evet
- 11) Hayır
- 12) Evet
- 13) Evet
- 14) Hayır
- 15) Evet

Test 2

- 1) Evet
- 2) Evet
- 3) Hayır
- 4) Hayır
- 5) Evet
- 6) Hayır
- 7) Evet
- 8) Pat
- 9) Beyaz, Siyaha hamlesini geri alıp başka hamle yapmasını söylemelidir.
- 10) Hayır
- 11) Hayır
- 12) Hayır
- 13) Doğru
- 14) Evet
- 15) Evet

Test 3

- 1) e1
- 2) İkisinin de aynı
- 3) Fg2xb7
- 4) Ae5xd7
- 5) Kb3-b8
- 6) Va7-e7
- 7) Ke1-e8
- 8) Siyah
- 9) Beyaz
- 10) İkisi de aynı
- 11) Eşit bir değişim
- 12) Kötü bir değişim
- 13) Şe3-e4
- 14) Şe5-e4
- 15) Ab4-d3

Test 4

- 1) Af3xe5
- 2) Ab1-d2
- 3) Vh5xf7
- 4) Ab8-c6
- 5) Ag8-f6
- 6) Ab8-c6
- 7) Beyaz Şahını güvenliğe almak için hızlıca rok atmalı...
- 8) Ag5xf7
- 9) Vd1-h5+
- 10) d4-d5
- 11) Kf1-e1
- 12) Ff1-b5
- 13) Ka1-a7
- 14) Vb4-b8
- 15) Vf6-g7

Test 5

- 1) Fc1-g5
- 2) 0-0 Siyah için tehlikeli
- 3) Ac3-d5
- 4) 0-0 Siyah için iyi bir hamledir...
- 5) Fc4xf7+
- 6) Fc4xf7+
- 7) Af3xe5 Beyaz için iyi bir hamledir.
- 8) Af3xe5 taş kaybeden bir hatadır.
- 9) d7-d5
- 10) Af6xd5 tehlike-lidir...
- 11) Ag5xf7
- 12) Kf1xf6
- 13) e4-e5
- 14) Şe2-e1
- 15) Şd2-e2

Test 6

- 1)Vd8-h4
- 2)Vh4xg3+ veyaFd6xg3+
- 3) Ae4xg3
- 4) İspanyol Açılışı
- 5) İtalyan Açılışı
- 6) İki At Savunması
- 7) İskoç Açılışı
- 8) Vd8-a5+
- 9) Vd1-d5
- 10) Vd3-d8+
- 11) f2-f3
- 12) Ae5-c6+
- 13) Fd3xh7+
- 14) Kc2-c3
- 15) Kg1-g7

EKLER

SATRANÇ MERKEZLERİ

İstanbul

Broy Satrançevi - Mis Sk., 17/1, Beyoğlu
-İst. (Köşesinde Kiğılı ve Benetton'ın
bulunduğı sokak: Demir Kafe karşıısı)
Tel: 0 212 243 67 78, faks: 0 212 24954 62
satranckurslari@satrancokulu.com

İstanbul Satranç Derneğı - Sakızağacı
cad. 19/4 Yoğurtçu İş Hanı (İstiklal Cad.
Ağacami yanındaki sokak, Hacı Abdullah
lokantası yanı) Beyoğlu Tel:0-212 245 64
57

İstanbul Satranç Eğitim Merkezi -
Levazım Mah. Levazım sitesi H/5 No:24
Tel:0 532 421 07 99

**Satranç Geliştirme Merkezi İrtibat
Bürosu (SGM)** - Sakız sok. 4/1 Kadıköy
Tel:0-216 336 14 25

İstanbul Satranç Merkezi - Barbaros
Bulvarı No:55 Gökman apt. Kat:3 D:7
Beşiktaş 0 212 728 72 62, 0 535 631 43 75

Şah Mat Satranç Merkezi - Vişne sok No
40 TED Dershanesi karşıısı Kadıköy Tel:0-
216 330 31 57

Gambit Satranç Merkezi - Fahrettin
Kerim Gökay Cad.(Minibüs Yolu) No
:236/15 Aydın Apt. Göztepe/Kadıköy-
İstanbul Tel: 0 (216) 386 64 68 Faks: 0
(216) 386 64 69

Bakırköy Satranç Derneğı - Bakırköy,
İstanbul Tel: 0 (212) 543 50 53 Faks: 0
(216) 386 64 69

Pendikspor Kulübü Satranç Şubesi
Ankaracad. No 37/2 Pendik Tel: 0 216
354 59 09 www.pendiksatranc.com

Ankara

Türkiye Satranç Federasyonu (TSF)
Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, Ulus
Tel:0-312 309 75 94 Faks:0-312 310 96 20

Ankara Satranç Eğitim Merkezi - Dr.
Mediha Eldem sok. 47/20 Kızılay -Ankara
Tlf: 0312 435 31 30

TED Satranç Merkezi - Kızılırmak sok.
8/10 Kızılay Tel:0-312 425 87 58

19 Mayıs Gençlik Merkezi 19 Mayıs
Spor Kompleksi Ulus, Ankara Tel:0-312
311 37 43

İzmir

**İzmir Satranç Eğitim Merkezi (İSEM ve
İSEM Çocuk Satranç Dergisi)** - 1401
Sokak No: 9/4 Alsancak Tel: 0-232 463 28
77 veya 0-232 463 52 10

İzmir Satranç Derneğı - Mithatpaşa
Caddesi No: 718 Ömür Apt. Güzelyalı Tel:
0-232 244 04 21 veya 0 232 417 51 98

Kocaeli

Kocaeli Satranç Eğitim Merkezi Ankara
cd. Eski PTT Sk. Demirsoy apt.9 İZMİT
Tel:0 262 323 51 31

SASEM İnönü Cad. Limonluk Geçidi
Murat Apt. 1/1 İzmit / Kocaeli Tele: 0 262
321 42 43

Adana

Hamle Satranç Merkezi - Reşat Bey Mah. 21. Sok. Perdahçı Apt. Kat 2 No:3 Tel: 0 322 459 99 09;

Truva Satranç Spor Kulübü - Mahfesiğmaz Mah.Turgut ÖZAL Bulvarı No:119 Kardeşler Apt.K:1 D:3 Adana tel:0322 233 45 17

Adana Satranç Derneği - Güzelyalı mah. 44. Sok no:8 Tel: 0 322 234 18 33;

Çanakkale

Çanakkale Satranç Derneği - Tel: 0 (286) 213 54 86

Bursa

Piyon Satranç Merkezi Keresteciler Cad. Bilbay apt. no 10/1 Heykel BURSA Tel: 0 (224) 223 22 54

Mudanya Satranç Derneği - Mustafa Kemal Paşa cad. no:1 Eski Belediye Binası Mudanya BURSA Tel: 0 (533) 248 90 40

Çorlu**Çorlu Satranç Eğitim Merkezi**

Muhittin mah. Bağlar mevkii Onur Kırımman apt. no:31 Çorlu tel:0 282 653 23 95

Denizli

Denizli Gençlik Merkezi - Denizli Kapalı Spor Salonu Tel: 0 (258) 241 07 46

Briç ve Satranç Spor Kulübü - Çaybaşı Mah. 1583 sok. no:6/1 Denizli Tel: 0 (258) 261 19 96

Binkom Eğitim Merkezi - Atalar Mah. 954 sok. no: 14 Denizli Tel: 0 (258) 262 05 21

Diyarbakır

Diyarbakır Satranç Merkezi - İnönü cad. Cengiz İşhanı D:2 Diyarbakır Tel: 0 (412) 228 55 78

Hatay

Antakya Belediyesi Satranç Derneği- Belediye Parkı Nikah Salonu üstü Antakya Tel: 0 (326) 213 59 48

Zonguldak

Ereğli Erdemir Satranç İhtisas Derneği Erdemir Mühendisler Derneği Lokali, Bağlık, Karadeniz Ereğlisi, Zonguldak Tel: 0 (372) 323 57 51

Mersin

Zeka Satranç Merkezi Mersin Şubesi Tel: 0 (324) 326 60 85

Ezgi Satranç Kulübü - İnönü mah. 1401 sok. Bahar apt. no:20/1 Kalyon Restaurant arkası Tel: 0 (324) 328 58 52

Muğla

Bodrum Belediyespor Kulübü - Geçici Adres: ÇYDD Bodrum Şubesi Etüd Odası Kültür Merkezi No:1 Bodrum (PTT Karşısı) İrtibat; Atilla GÜRMEN Tel: (0252) 316 05 74 - Cep: 0533 630 56 40

Bilecik

Artema Spor Kulübü ve Faaliyetleri - Kulüp adresi : Eczacıbaşı Yapı Gereçleri San ve tic A.Ş Artema Armatür grubu Tel: 0228 314 07 90 /305 Artema Spor Kulübü Eğitim Evi İsmet İnönü Cad. No:6/2

Samsun

Gerçek Satranç Merkezi - 19 Mayıs Mahallesi, Süleymaniye sokak no:13 Samsun Tel:0 362 233 67 81

SATRANÇ SÖZLÜĞÜ

Açık Hat: Üzerinde er bulunmayan dikey.

Açarak Şah: Bir taşın oynayarak, diğer bir taşın önünü açarak şah çekmesi.

Açmaz: Yerinden kaldırılınca kendi Şahını rakibin atağına açık bırakan bir alet veya bir erin durumunu anlatan deyimdir.

Ağır Taşlar: Vezir ve Kaleler.

Ağır Parti: Tarafların iki saat civarında zaman aldıkları oyun tarzı.

Aletler: Şah ve erler dışındaki taşlara verilen isim.

Aktif Satranç: Taraflara verilen toplam sürenin 30 dakika olduğu oyunlar.

Armagedon: Eleme usulü maçlarda eşitlik bozulmayınca Siyahın 5 Beyazın ise 6 dakika aldığı oyun tarzıdır. Berabere halinde Beyaz maçı kaybetmiş sayılır.

Askılı Erler: 4. yatayda olan, diğer erler tarafından desteklenmeyen ve geçer olmayıp yarı açık hatta bulunan yanyana iki ere verilen isim. Bu tanım Steinitz tarafından getirilmiştir.

Ajurne: Oyunun sonra devam edilmek üzere ertelenmesi 1994 yılında satrancı daha hızlandırmak amacıyla bu uygulamaya son verilmiştir.

Ayrık Er: Komşu dikeylerinde aynı renkten başka er bulunmayan er.

Azınlık Akını: Er sayısının rakipten az olduğu kanatta bir veya daha fazla er sürüşüyle saldırı düzenlemek.

Bekleme Hamlesi: Taraflardan birinin kendi pozisyonunu değişikliğe uğratmayacak bir hamle yapması.

Blitz: Bkz. Yıldırım oyunu.

Boğmaca Matı: Şahın kendi taşlarıyla sıkıştırılması sonucunda Atla yapılan mat

Bullet (Kurşun Satranç): ICC'de (bkz. ICC) oynanan, tarafların sadece 1 dakika aldığı satranç türü.

Broy Yayını: Satranç Kitapları serisiyle tanınıyor, ayrıca satrançevi var.

Caissa ("Kaisa"): Mitolojide satranç ilahesi.

Chessbase: Alman chessbase firmasının ürettiği satranç oyunlarını çeşitli olarak sınıflayan, onlara bakmaya ve analiz etmeye yarayan bir program.

Chess Assistant: Rus Convekta firması tarafından üretilen Chessbase benzeri program

Çatal: Bir erin iki taşa karşı aynı anda saldırısı.

Çifte Şah: Bir taşın hareketiyle hem kendisinin hem de önünüğü açtığı taşın şah çekmesi durumu.

Çifte Vuruş: İki tehdit birden yapılması. Çifte tehdit de denebilir.

Çoban Matı: Oyunun ilk hamlelerinde Vezir ve Fil ile f7 ve f2 kareleri üzerinde yapılan mat. Örneğin: 1. e4 e5 2. Fc4 Ac6 3. Vf3 d6?? 4. Vf7 mat

Daimi Şah: Sürekli şah veya devamlı şah. Şahlardan birinin rakibin şah tehditlerinden doğru oynanması halinde kurtulmama durumu.

Değirmen: Açma şahı kullanarak kurulan taktik bir motif.

Değişme: Tarafların taş alıp vermeleri.

Diyagonal (çapraz): Yanyana ve aynı renkli kareler.

Diyagram: Satranç konumlarının bir şekilde gösterilmesi.

Döner Turnuva: Turnuvadaki tüm oyuncuların birbiriyle oynadığı turnuva sistemi.

Duble Erler: Bingeç erler. Aynı renkte iki erin bir dikey üzerinde bulunması.

ECU: European Chess Union. Avrupa Satranç Birliği. www.eurochess.org

Elo: Fide'nin uyguladığı rating sistemi.

En Passant ("e.p" "Geçerken"): İlk karesinde bulunan bir erin iki sürülmesi sonrası, yanyana pozisyon elde ettiği rakip er tarafından alınabilmesi durumu. Bu hak

ilk hamlede kullanılmazsa ilerleyen aşamalarda bir daha o durum için kullanılmaz.

Er zinciri: Bir çapraz üzerinde aynı renkten birkaç erin sıralanmasıdır. Örneğin c7, d6, e5, f4 gibi.

Etüd: Taraflardan birinin (genelde Beyazlardır) oyunu kazanmak veya beraberliği sağlamak zorunda olduğu özel dizilmiş bir durumdur.

Feda: Belli bir amaç uğruna taraflardan birinin sahip olduğu taştan vazgeçmesi.

FIDE: Federation International des Echec. Uluslararası Satranç Federasyonu. www.fide.com

Fianchetto: Filin büyük çapraz üzerinden gelişmesi.

Figür: Taş, alet. Erler haricindeki diğer taşlar için kullanılan ifade.

Fischer Satrançı: Erlerin yine ön tarafta olduğu ve gerideki taşların her oyunda farklı konumda dizildiği satranç.

Fischer Saati: Zaman sıkışıklığını engellemek amacıyla her hamlede belli miktar zaman ekleyen saat.

FM: Fide Master, Fide Ustası

Fora: Daha kuvvetli oyuncunun rakibine verdiği taş avantajı.

Gambit:: Hızlı gelişim veya başka sebeplerle er veya taş feda edilmesi.

Geçer Er: İlerleyişi rakip erlerce engellenemeyen er.

Geri Er: Bir er zincirinde bir başka er tarafından korunulamayan erdir.

Giyotin Sistemi: Tarafların tüm zamanının başta verilen zamanla sınırlı olduğu oyun tarzı. Bu oyun tarzı oyunculara zamanları 2 dakikadan az olduğu zaman uygun konumlarda hakemden berabere talep etmek gibi karışık bazı haklar vermektedir.

GM: Grand Master, Büyükusta

Hafif Taşlar: Filler ve Atlara verilen genel isim.

IM : International Master, Uluslararası Usta.

ICC: Internet Chess Club. Dünyanın önde

gelen oyuncularının internette satranç oynadığı adres. www.chessclub.com.

ICCF: Uluslararası Yazışmalı Satranç Federasyonu.

Informator: Yugoslavların 3 ayda bir çıkardığı içinde o dönemlerde oynanmış önemli oyunlar bulunan süreli yayın.

İsviçre Sistemi: Çok sayıda oyuncuların katıldığı turnuvalarda eş puanlı oyuncuları birbiriyle eşleştirme esasına dayalı turnuva sistemi.

İSD: İstanbul Satranç Derneği. 1943 yılında kurulmuş Türkiye'nin en eski satranç derneği

İSEM Çocuk Dergisi: İzmir Satranç Eğitim Merkezi'nin çocuklara yönelik çıkardığı dergi.

İzole Er: Bkz. ayırık er.

J'adoube ("Jadub"): Herhangi bir taşı düzeltirken, oynama zorunluluğunda kalmamak için söylenen söz. Düzeltiyorum anlamına gelir.

Kalite: Kale ile hafif bir figür arasındaki kuvvet farkı. Bir hafif aleti rakibin Kalesiyle değiştirmeye kalite kazanmak denir.

Kanat: Satranç tahtası iki kanattan oluşur. Vezirin bulunduğu yarıya Vezir kanadı, Şahın bulunduğu yarıya Şah kanadı denir.

Kış Çekme : Fr. Şah Çekme

Knock-out sistem: Eleme usulü satranç turnuvası. Genelde 2 oyun üzerinden maçlar yapılır ve eşitlik halinde süre azaltılarak devam edilir.

Kombinezon: Hamle zorunluluğu içeren ve içinde feda olan hamle serisi.

Kompansasyon: Feda edilen taş karşı elde edilen girişim üstünlüğü.

Konumsal Satranç: Sırf hesaplamaya dayalı değil de uzun vadeli değerlendirmelere dayalı oynanan satranç.

Karşı Saldırı: Saldırıcıyı savunmadaki tarafın saldırıyla yanıtlaması.

Konsültasyon (Danışma) Partileri: Tarafların (veya yalnız bir tarafın) 2-3 kişi tarafından oluşturulduğu oyunlara denir. Taraflar farklı yerlerde bulunurlar ve

taşları hareket ettirme şansına sahiptirler. Günümüzün modası bir insanın bir bilgisayara yardımıyla oynadığı konsultasyon oyunlarıdır.

Körleme: Tahtaya bakmadan, notasyon aracılığıyla oynanan oyun.

Manevra: Figürleri daha iyi konumlara getirebilmek veya rakip kampta bir takım zayıflıklar yaratmak amacıyla yapılan taş dolandırımına denir.

Mat Ağı: Şahın, açık bir yerde, mat tehlikesini içeren kuvvetli hücumlara uğramasıdır.

Materyal: Taşlar için kullanılan genel ifade.

Medyan: Turnuva sonunda eş puan ile bitiren oyuncular arasında eşitlik bozma sistemi. Eşit puanla bitiren tüm oyuncuların rakiplerinin puanları en yüksek ve düşük atılmak üzere toplanır. Yüksek katılımlı turnuvalarda en alt ve üstten iki oyuncu da çıkartılabilir.

Merkez: d4, d5, e4, e5 karelerine verilen ad.

Notasyon: Bir oyunun, daha önceden belirlenmiş koordinat kurallarına göre yazılması.

Norm: Belli bir başarının FIDE tarafından onaylanması.

Olimpiyat: İki yılda bir oynanan uluslararası takım dünya birinciliği. 2000 yılında İstanbul'da düzenlenmiştir.

Opozisyon: Oyunsonunda iki şahın özel bir konumda bulunması.

PGN: Portable Game Notation. Oyunları izlettiren programlarda kullanılan bir tür notasyon yazma sistemi.

Piyon: Er

Problem: Taraflardan birinin mat ettiği düzenlenmiş konumlar.

Rating: Satrançta oyuncuların seviyesini belirleyen puan sistemi.

Saptırma: Taşın savunmadan veya görevinden uzaklaştırılması.

Satranç Körlüğü: Açık, basit bir hamlenin oyuncunun gözünden kaçması.

Satranç Okulu: : İnternetteki Türkçe en

geniş kapsamlı eğitim ve haber sitesi. www.satrancokulu.com

SGM: Satranç Geliştirme Merkezi. 1981 yılında Sertaç Dalkıran tarafından kurulmuş satranç merkezi.

Simultane: Çok masa gösterisi. Bir ustanın pek çok sayıda rakibe karşı aynı zamanda oynamasıdır.

Solkoff: Turnuva sonunda eş puan ile bitiren oyuncular arasında eşitlik bozma sistemi. Eş puanla bitiren oyuncuların oynadıkları rakiplerin puanları toplanır.

Sütun: Dikey

Taşlar: Şah, Vezir, Kale, Fil, At ve erlerin tümünü kaplayan bir deyimdir.

Tempo: Bir tempo = bir hamle birimi. Tempo kaybı, zaman kaybını ifade etmek için kullanılır.

Terfi: Erin son yataya ulaştığında Vezir, Kale, Fil veya At haline gelmesi.

TSF: Türkiye Satranç Federasyonu. www.tsf.org.tr

Tuşe: Dokunduğu taşı oynama gerekliliği.

Turksatranc@yahoo.com: Türk satranççıların haberleşme e-posta grubu.

UKD: Ulusal Kuvvet Derecesi. Türkiye'de kullanılan rating sistemi.

Varyant: Sürdürüm veya devam yolu. Belli bir amacı güden hamle zinciri.

Yarı Açık Hat: Üzerinde yalnız bir er bulunan dikey.

Yazışmalı Satranç: Tarafların e-posta yoluyla oynadığı satranç türü. alidikmen@satrancokulu.com Türkiye'deki bilgilendirilme adresidir.

Yıldırım Oyunu: Taraflara genelde en çok 5 dakikanın verildiği hızlı oyun tarzı.

Zayıf Kare: Rakip aletlerin hücumu karşısında savunulması zor olan karelerdir. Genelde bu tür kareler er desteğinden de yoksundurlar.

Zeitnot (Zaman kıtlığı, Tzaytnot): Saatle oynanan oyunlarda zaman sıkışıklığını ifade için kullanılır.

Zugzwang (Almanca, tsugtsvang): Oyun sırasında bir hamle yapmak gerekliliğinin çekinilecek olduğu durumlara denilir.

