

Bölüm 2

SATRANÇTA KAZANMAK

Bir önceki dersin sonunda oynamaya başlamadan önce bilmeniz gerekli olan başka kuralların olduğunu söylemiştik.

Şahın hareketiyle ilgili **ÇOK ÖNEMLİ BİR KURAL** vardır:

ŞAH BİR SONRAKİ HAMLEDE RAKİBİN KENDİNİ ALABİLECEĞİ BİR KAREYE GİDEMEZ.

Bu aynı zamanda şu anlama gelir:

İKİ ŞAH YANYANA ASLA DURAMAZ.

Ve yine:

**ŞAHLAR ASLA ALINMAZ:
TÜM OYUN BOYUNCA İKİ ŞAH DA
TAHTADA KALMAK ZORUNDADIR.**

Yandaki diyagram bunu daha açık hale getirecektir. e4'e Şahı koyun, Siyah Şahı d6'ya ve Siyah Kaleyı de f1'e koyun.

Şimdi sırayla Beyaz Şahın gitme olasılığı olan 8 kareye bakalım.

d5: olmaz: Rakip Şahın yanı.

e5: olmaz: Rakip Şahın yanı.

f5: olmaz: f1'deki Kale alabilir.

f4: olmaz: f1'deki Kale alabilir.

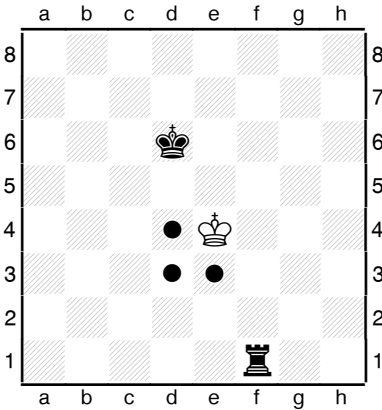
f3: olmaz: f1'deki Kale alabilir.

e3: olur, Şah alınmaz.

d3: olur, Şah alınmaz.

d4: olur, Şah alınmaz.

Şimdi de satrançta sık kullanacağımız iki kelimeyi görelim.



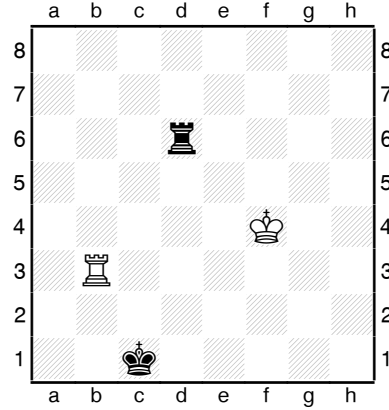
İlk kelime **SALDIRIDIR**. Tahtadaki di-yagramı diziniz. Siyah Şahı c1'den c2'ye oynatın. Eğer Beyaz Kale bulunduğu yerde durursa Siyah Şah bir sonraki hamlede Kaleyi alabilir. Bu durumda Siyah Şah Beyaz Kaleye **SALDIRIYOR** diyebiliriz. Beyaz Şahın Siyah Kaleye nasıl saldırabileceğini görebiliyor musunuz? Doğru, Beyaz Şah Siyah Kaleye e5'e gelerek **SALDIRA-BİLİR**.

İkinci kelime **ŞAH ÇEKMEKTİR**. Beyaz Kalenin b3'ten c3'e gittiğini düşünün. Şimdi Beyaz Kale Siyah Şaha **SALDIRMAKTA-DIR**. Bu durumda rakibinize **ŞAH** kelimesini söyleyerek onu uyarırsınız. Siyah Kalenin Beyaz Şaha nasıl **ŞAH ÇEKEBİLE-CEĞİNİ** görebiliyor musunuz? Bunu yapmanın iki yolu vardır. İkisini de bulabildiniz mi? Siyah Kale d4 veya f6'ya gelerek Beyaz Şaha **ŞAH ÇEKEBİLİR**.

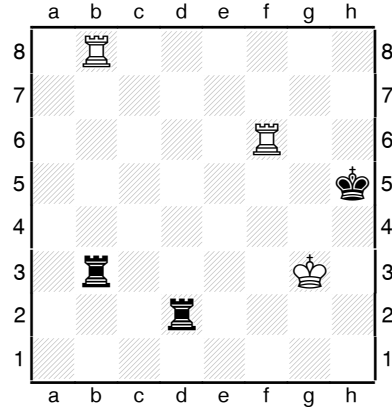
ŞAH altındaysanız mutlaka bununla ilgili bir şey **YAPMALISINIZ**. Serap Tolga'ya karşı Beyazla oynuyor. Hamle sırası Serap'ta. Tolga Kalesini b3'e getirdi (görüleceği gibi iyi değildir) ve **"ŞAH"** dedi. Serap şimdi ne yapabilir?

Birincisi acaba Şahı ile oynayabilir mi? Sekiz tane Şah hamlesi var ama sadece birisi güvenli. Doğru hamleyi bulmaya yardımcı olabilir misiniz? Cevap f4'tür. Şahın neden başka bir yere oynayamadığını söyler misiniz?

Serap'ın **ŞAH TEHDİDİNDEN** kurtulmasını sağlayan iki başka yol daha vardır. Birincisi Kaleyi f6'dan f3'e çekerek **ARAYI KAPATMAKTIR**. İkincisi de **ŞAH ÇEKEN TAŞI ALMAKTIR**. Bunu nasıl yapabileceğini görebiliyor musunuz? Kaleyi b8'den b3'e getirerek şah çeken Siyah Kaleyi **ALABİLİRSİNİZ**.



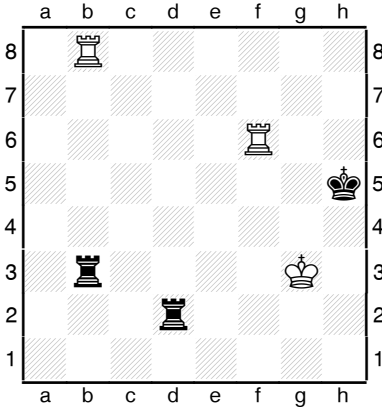
29



Dolayısıyla Serap'ın üç türlü şahtan kurtulma yolu vardır. Şahını g3'ten f4'e gidebilir, Kalesini f6'dan f3'e getirebilir veya Kalesini b8'den b3'e getirerek Siyah Kaleyı **ALIR**.

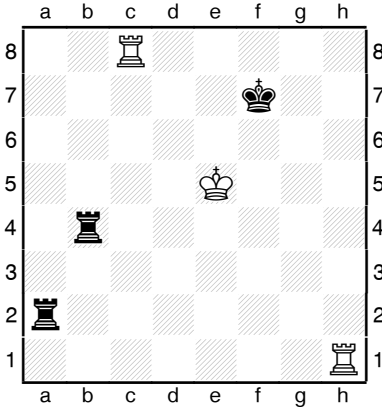
Hangi hamleyi oynamayı tavsiye ederdiniz?

En iyi hamle son söylenendir: Siyah Kaleyı almak.



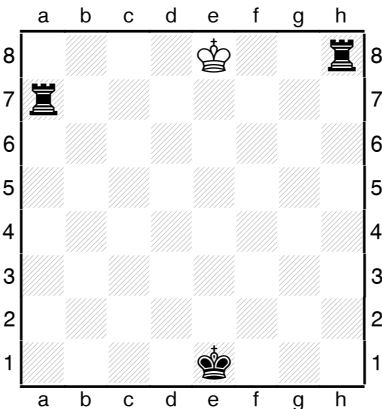
Bir sonraki diyagramda Serap yine Beyazla Tolga'ya karşı oynuyor. Tahtadaki konumu diziniz. Serap Şahını e5'den d4'e gidiyor. Tolga'nın birden gözleri parlar ve sevinç dolu bir çığlıkla b4'teki Kalesi ile Şahı alır. "**Yaşasın! Şahı aldım. Oyunu kazandım!**" Acaba haklı mı?

Olmadı Tolga! Yanlış yaptın. Oyunu kazanmadın. Evet Serap Şahını alınabileceği kareye getirerek bir hata yaptı. Ama senin de o Şahı almaya hakkın yok. Yapman gereken Serap'a hamlesini geri almasını söylemek ve başka bir hamle yapmak.



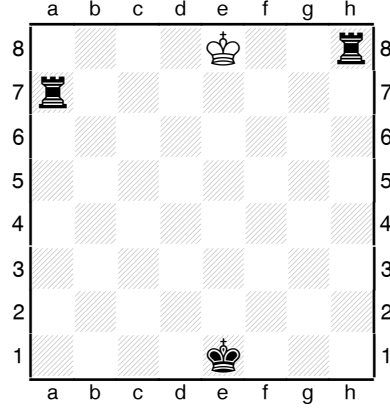
Şimdi de bir sonraki konumu dizin. Tolga'nın sadece e8'deki Şahı kalmış durumda. Diğer taşlarını kaybetmiştir. Serap'ın hala iki Kalesi ve tabii Şahı var. Şahı e1'de, Kaleleri de a7 ve h8'dedir. Serap en son olarak Kalesini h8'e götürdü ve Beyaz Şaha **SALDIRDI**. Serap Tolga'nın Şahına **SALDIRIRKEN** ne der? Evet doğru. "**ŞAH!**"

Tolga Şahtan kurtulabilir mi? Üç türlü şahtan kurtulma yolu olduğunu hatırlayın. Siyah Şahını güvenli bir kareye kaçabilir mi? Hayır: d7, e7 veya f7'ye giderse a7'deki



Kalenin ateşi altında kalır. Yanlara: d8 veya f8'e giderse de bu sefer h8 Kalesinin ateşi altında kalır. **ARAYA TAŞ KAPAYARAK** şahtan kurtulabilir mi? Hayır. Peki h8'deki Kaleyi alabilir mi? Yine hayır.

Öyleyse ne oldu? **ŞAH MAT!** Burada oyun biter. Serap bu durumda '**ŞAH**' değil '**ŞAH MAT**' demeliydi. '**ŞAH MAT**' '**Şah teslim alındı**' veya '**Şah öldü**' demektir. Oyunu Serap kazandı!



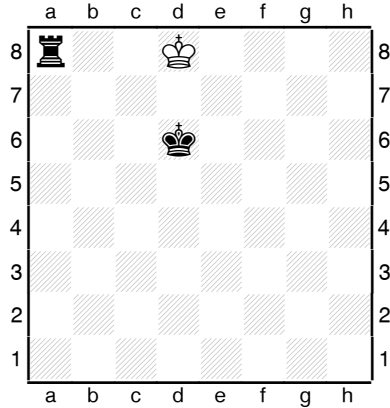
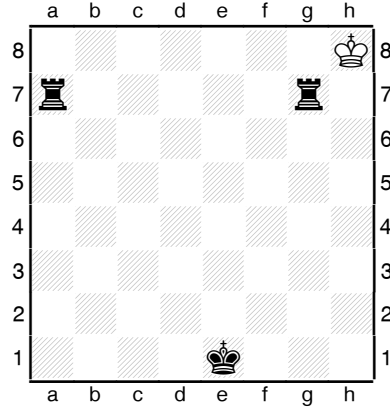
Bir sonraki diyagramda Barış, Aylin'e karşı oynuyor. Hamle sırası Barış'ta. Ne yapılabilir? h7'ye gidemez: g7'deki Kalenin ateşi vardır. g8 de olmaz: yine g7 Kalesi vardır. Belki de g7 Kalesi **ALINABİLİR?** Bu da olmaz: bu sefer de a7'deki Kalenin ateşi vardır. Oynayacak başka taş da yoktur.

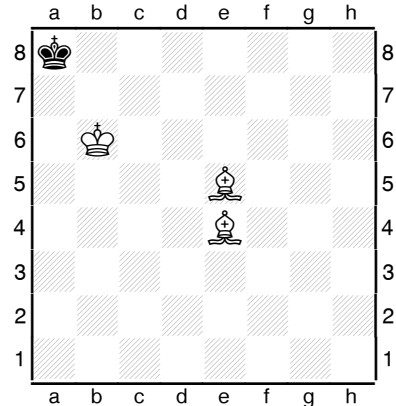
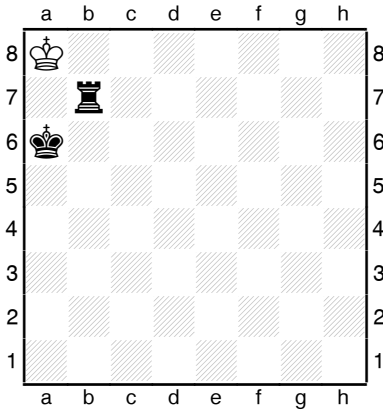
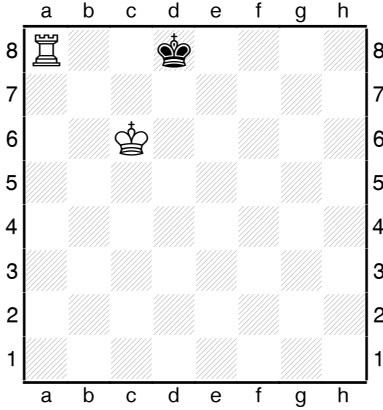
Barış "**Oynayacak hamlem yok**" der. "**Ne yapmalıyım?**" "**Öyleyse bu şah mat**" der Aylin "**Oyunu ben kazandım.**"

HAYIR OYUNU KAZANMADI. Konuma tekrar bakın. Barış g7'deki Kalenin şah tehdidi altında mı? Hayır! Peki a7'deki Kalenin tehdidi altında mı? Yine hayır! Bu tür konumlarda yeni bir kelimeye ihtiyacımız var. **PAT! PAT** beraberidir; kimse kazanmaz ve kimse kaybetmez.

Biraz önce iki Kale ile nasıl **ŞAH MAT** yapıldığını gördük. Şahın yardımıyla tek Kale ile de **ŞAH MAT** yapabilirsiniz.

Burada Siyah Kalesini son hamlede a8'e oynadı. Beyaz Şah nereye gidebilir? Eğer bir sonraki **YATAYA** yani c7, d7 veya e7'ye giderse, Siyah Şahla yanyana olacak. Hatırladığınız gibi buna izin verilmez. Yanlara: c8 veya e8'e kaçsa Kale tarafından hala **ŞAH TEHDİDİ** altında kalır. Öyleyse bu





sadece Şah ve Kale ile yapılmış bir **ŞAH MATTIR**.

Şimdi Siyah Şahı d6'dan c6'ya götürün. (diyagram) Bu şah mat mıdır? Hayır: Beyaz Şah güvenli şekilde e7'ye gidebilir. Siyah Şahı e6'ya götürün. Bu şah mat mıdır? Hayır: Beyaz Şah c7'ye gidebilir. Siyah Şahı d6'ya geri koyun ve Siyah Kaleyi a8'den c8'e getirin. Bu mat mıdır? Hayır: Beyaz Şah, Siyah Kaleyi yanında olduğu için alabilir.

Şaha karşı Şah ve Kale olduğunda **PAT** mümkündür. Yandaki konumda Beyaz Şah nereye gidebilir? b8'e mi? Hayır: Kalenin tehdidi altındadır. a7'ye gidebilir mi? Hayır: Şahın ve Kalenin tehdidi vardır. b7'e giderek Kaleyi **ALMAK** olur mu? Hayır: Yine Şahın yanındır. Konumda Beyaz şah tehdidi altında değildir dolayısıyla **PATTIR**. Kaleyi **Dİ-KEY** boyunca b5'den b1'e herhangi bir yere koysanız da yine **PATTIR**. Kaleyi b8'e ko-yarsak ne olur? Şimdi **ŞAHTIR** ama Beyaz Şah Kaleyi alabilir. Kaleyi c7'ye koyun ne **ŞAHTIR** ne de **PATTIR**: Beyaz Şah b8'e gidebilir. Kaleyi b7'ye geri koyun ve Şahı b6'ya (veya c6, c7 veya c8'e) koyun. Ne oluyor? Yine **PAT**. Son olarak Siyah Şahı a5'e koyun. Bu **PAT** mıdır? Hayır. Beyaz güvenli bir şekilde b7'deki Kaleyi alabilir.

Son olarak bu derste Fillerle ilgili bazı konulara bakalım.

Bu iki Fil ile **ŞAH MATTIR**. Siyah Şah e4'deki Filin **ŞAH** tehdidi altındadır. Bakalım nereye gidebilir.

b8: e5'teki Filin **ŞAH TEHDİDİ** altında
b7: e4'teki Filin **ŞAH TEHDİDİ** altında, aynı zamanda Beyaz Şahın yanı.
a7: Beyaz Şahın yanı.

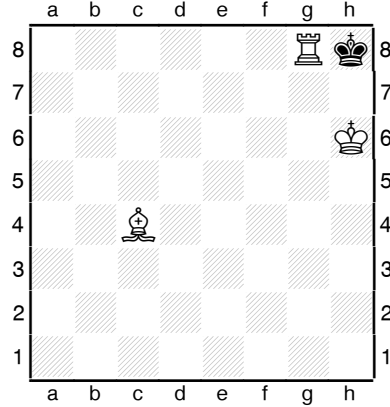
Şimdi yandaki konumda Kale ve Fil **ŞAH MAT** ediyor.

Siyah g8'deki Kalenin **ŞAH TEHDİDİ** altında. Nereye gidebilir?

h7: Beyaz Şahın yanı

g7: g8'deki Kalenin **ŞAH TEHDİDİ**, aynı zamanda Beyaz Şahın yanı.

g8: (kaleyi alış) c4'teki Filin **ŞAH TEHDİDİ** altındadır.



33

Son olarak Kale ve iki Fille **ŞAH MAT** yapmanın yolunu görelim. Siyah Şah Beyaz Kalenin **ŞAH TEHDİDİ** altında. Nereye gidebilir?

g8 veya e8: Kalenin **ŞAH TEHDİDİ**

g7, f7 veya e7: Filin **ŞAH TEHDİDİ**

Fillerin nasıl yedinci **YATAYI** kontrol etmek için çalışıklarına dikkat ediniz.

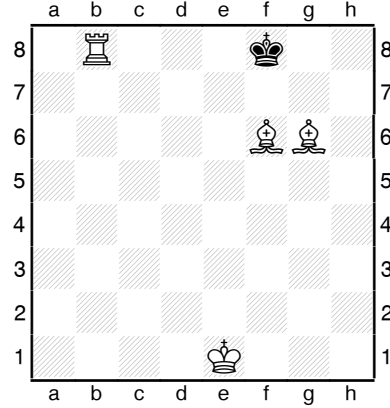
UNUTMAYIN: EĞER RAKİBİN ŞAHINA SALDIRIYORSANIZ "ŞAH!" DEYİN.

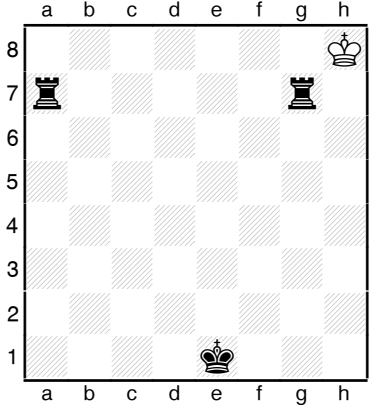
ŞAH TEHDİDİ ALTINDAYSANIZ ŞAHTAN KURTULMALISINIZ. ŞAHTAN KURTULMANIN ÜÇ YOLU VARDIR:

1. SİZE ŞAH ÇEKEN TAŞI ALABİLİRSİNİZ.

2. ŞAHINIZI GÜVENLİ BİR KAREYE KAÇABİLİRSİNİZ.

3.VEZİRİN, KALENİN VEYA FİLİN ŞAH TEHDİDİ ALTINDAYSANIZ ARAYA TAŞ KAPATABİLİRSİNİZ.





ŞAHINIZI ALINABİLECEK ŞEKİLDE BİR KAREYE GÖTÜREMEZSİNİZ. AMA EĞER RAKİBİNİZ BUNU YAPARSA ONUN ŞAHINI DA ALMAZSINIZ. BUNUN YERİNE RAKİBİNİZDEN HAMLESİNİ GERİ ALMASINI VE BAŞKA HAMLE YAPMASINI İSTEMELİSİNİZ.

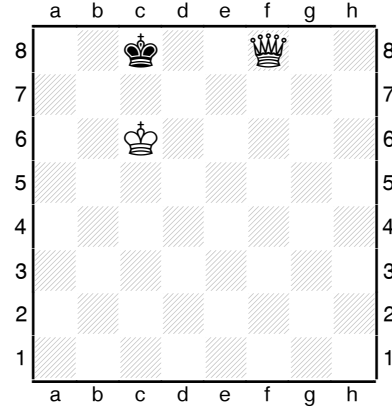
ŞAH TEHDİDİ ALTINDA DEĞİLSENİZ VE HİÇBİR TAŞINIZI KENDİNİZİ ŞAH TEHDİDİ ALTINDA BIRAKMADAN OYNATAMIYORSANIZ PAT OLUR: OYUN BERABERE BİTER.

ŞAH MAT HAKKINDA BİRAZ DAHA

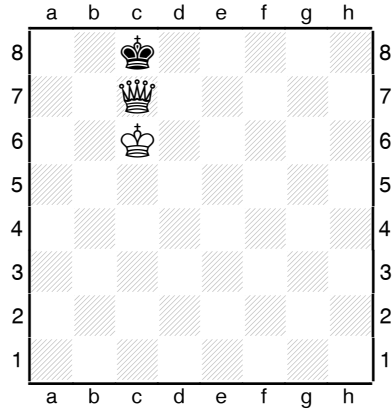
Şah mat yapmak için Vezir en iyi taştır çünkü Vezir tahtada bir sürü kare kontrol edebilir. Vezir ile **ŞAH MAT** yapmanın pek çok yolu vardır. Şimdi bunların bazılarını bakalım ve kaçınmanız gereken **PAT** konumlarını görelim.

Daha önce Kalenin Şahın yardımıyla nasıl **ŞAH MAT** ettiğini görmüştük. Şimdi de Siyah Şahı tahtanın kenarına koyun. Beyaz Şahı da Siyah Şahın iki karşısındaki kareye koyun. Tahtanın ucunda güvenli bir yerde olan Kale veya Vezir **ŞAH MAT** edecektir. İlk diyagramda Beyaz Vezir şah çeker. Beyaz Şah da Siyah Şahın b7, c7 veya d7'ye gitmesini engeller. Siyah Şahı d8'e koyarsanız hala **ŞAH MATTIR**: Vezir Siyah Şahın e7'den kaçmasını engeller. Ama eğer Şahı b8'e koyarsanız **ŞAH MAT** mıdır? Hayır: Şah a7'ye kaçabilir. Bu tür matlara **GİYOTİN MATLARI** ismini vereceğiz. Şah başını tahtaya koymuştur ve Vezir de Şahın kafasını koparan bir bıçak gibidir.

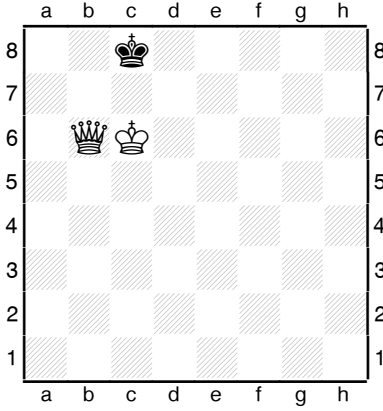
Vezir ve Şah ile yapabileceğiniz bir başka **ŞAH MAT** çeşidi daha vardır. Bu tür matlara **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ** ismini veririz. Siyah Şahı kenara koyun, Beyaz Veziri ortaya doğru Şahın yanına yerleştirin. Beyaz Şahla da Veziri koruyun ve yandaki diyagramdakine benzer bir konum oluşur. Beyaz Vezir Siyah Şahı öpmekte ve Beyaz Şah da Vezirin elinden tutmaktadır. Siyah Şahın kaçacak yeri yok. Beyaz Şahı b6 veya d6'ya koyun. Yine **ŞAH MATTIR**. Ama Beyaz Veziri d7'ye koyarsanız o zaman Siyah Şah b8'e kaçabilir. Veya Beyaz Veziri b7'ye koyun, o zaman da Siyah Şah d8'e gidebilir. Şimdi de Siyah Şahı a8'e götürün,



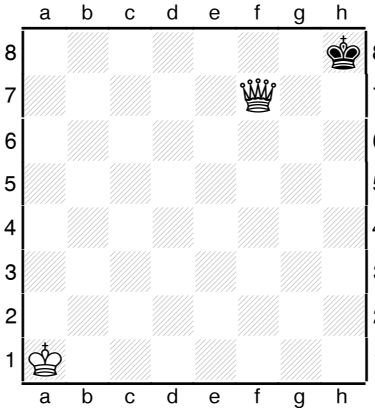
35



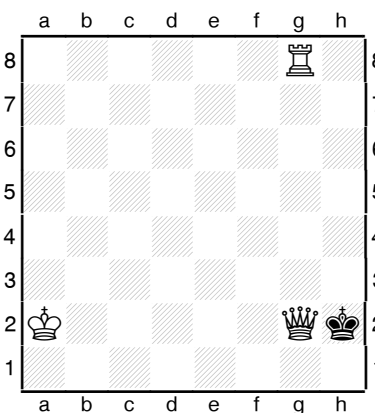
Beyaz Vezir de b7'de olsun. Bu **ŞAH MAT** mıdır? Evet. Şah köşede sıkışmıştır. Şimdi aynı konumda Beyaz Şahı c5'e koyun. Bu **ŞAH MAT** mıdır? Değildir: siyah Şah Veziri alabilir. Vezirin ölüm öpücüğü verebilmesi için onun elinden tutan biri olmalıdır.



Yandaki diyagramda hamle sırası siyahtadır ve **ŞAH MAT** değildir ama **PATTIR**. Kendiniz de kolayca Siyah Şahın tehdit altında kalmadığını ve de gidecek yeri olmadığını görebilirsiniz. Beyaz Şahı d6, e6, e7 veya e8'e götürün. Ne oluyor? Hala **PATTIR!**

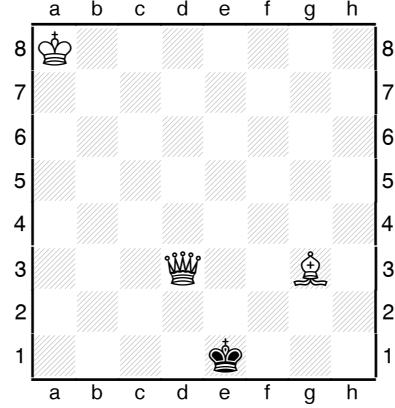


Yandaki konum hamle sırasının Siyahta olduğu başka bir **PAT** konumudur. Bu durumda Beyaz Şah nerede olursa olsun konum **PATTIR!**



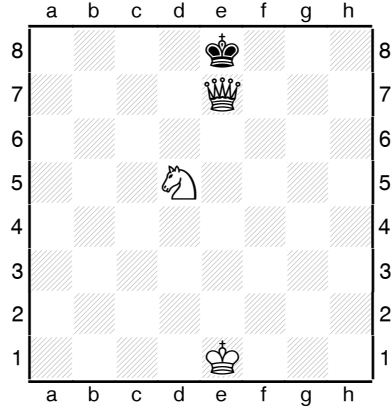
Yandaki konum bir başka **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜDÜR**. Bu sefer Veziri tutan Kaledir. Kaleyi g8'den b2'ye götürün, konum hala **ŞAH MATTIR**. Veziri g2'den g1'e koyun. Bu sefer Şah h3'e gidebilir. Veziri g3'e koyun, bu sefer de Şah h1'e gidebilir. Vezir g2'ye geri koyun, Kaleyi tahtadan çıkarın ve b7'ye bir Fil koyun. Bu yine **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜDÜR**. Fil Vezirin elinden tutan taştır.

Sonraki örnek bir başka Vezir ve Fil **ŞAH MATİDİR**. g3'teki Fil şah çekiyor ve Şahın f2'ye çıkmasını engelliyor. Beyaz Vezir de diğer kareleri kontrol ediyor: d1, d2, e2 ve f1. Bir sonraki örneğe geçmeden mat olduğundan emin olun.

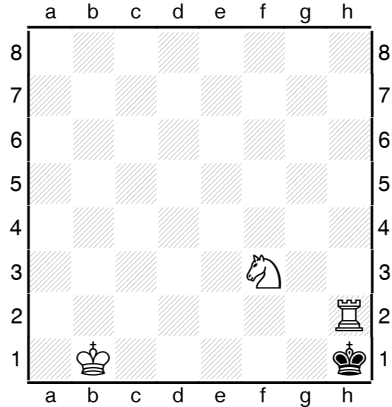


37

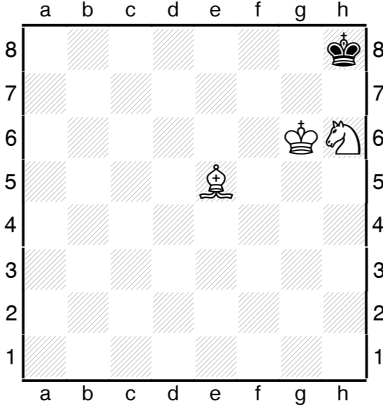
Şimdi de At ile yapılan **ŞAH MATLARA** bakacağız. Yandaki konum yine **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜDÜR**. Bu sefer Vezirin elini tutan Attır.



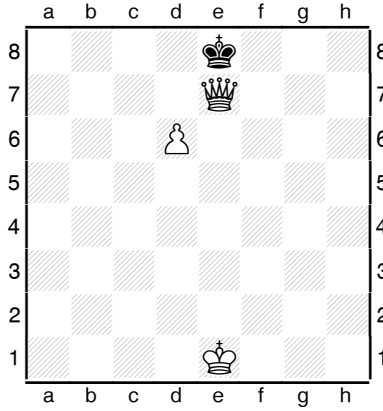
Bir Kale ve At yandaki örnekte gösterildiği gibi Şahı köşede **ŞAH MAT** yapabilir. At çapraz olarak köşeden iki kare uzaktadır ve Kale de Şahın yanındadır. Kale h2 yerine g1'de olsa yine **ŞAH MAT** olurdu. Bu tür matlara **ARAP MATI** denir.



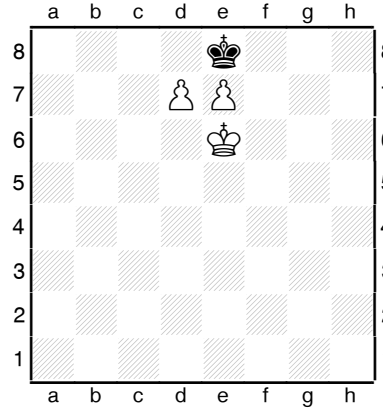
38



Fil ve Atın **ŞAH MAT YAPABİLMESİ** için Şahın yardımına ihtiyacı vardır. Yanda nasıl yapıldığı görülüyor. Fil çaprazdaki kareleri kontrol ediyor: g7 ve h8. At Şahın g8'e gitmesini engelliyor. Ve Şah da Siyah Şahın h7'ye gitmesini engelliyor.



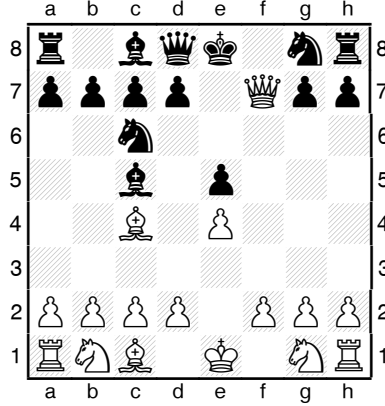
Bir er bile **ŞAH MATA** yardımcı olabilir. Yanda bir başka **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ** görülmekte. d6'daki er Vezirin elinden tutmaktadır.



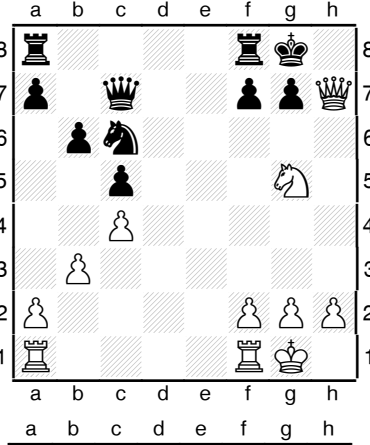
İki er Şahın yardımıyla **ŞAH MAT** yapabilir. Bu konumda d7'deki er "**ŞAH**" diyor. e7'deki er Şahın kenarlara gitmesine izin vermiyor ve genelde olduğu gibi Beyaz Şah da Siyahın erleri almasına izin vermiyor. Beyaz erlerin de "çıkılmaktan" bir kare uzakta olduğuna dikkat ediniz.

Tek er ve Şahla **ŞAH MAT** yapamazsınız. Eri Vezire (veya Kaleye) **ÇIKMALISINIZ**. Bununla beraber **PAT** mümkündür. Diyarımdan d7 erini çıkartın, o zaman **PAT** olur.

Tahtada bir sürü taş varken de **ÖLÜM ÖPÜCÜĞÜ** verebilirsiniz. Bazen Vezir rakip Şahın çapraz olarak yanındadır ve Şahın kaçıışı kendi taşları tarafından engellenir. Yandaki konum buna örnektir. c4 Fili Veziri tutmaktadır.



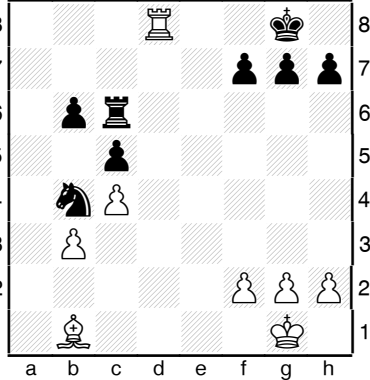
Yanda Atın g5'te Veziri tuttuğu bir başka örnek. Bu tür konumları iyi anlarsanız bu şekilde pek çok oyun kazanabilirsiniz.



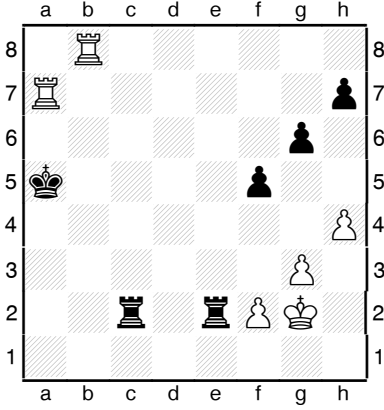
GİYOTİN MATINI tahtada daha fazla taş varken de kullanabilirsiniz. Sık olarak gerçekleşen Kale veya Vezirin şah çekmesi ve Şahın kaçış karelerinin de erlerle kapalı olmasıdır. Yanda buna örnek görülmektedir.

Neden **ŞAH MAT** olduğundan emin olunuz. Kale şah çekiyor, Siyahın kendi erleri kaçıışını engeliyor, Kale **ALINAMIYOR** ve **ARAYA TAŞ KAPATILAMIYOR**.

Şimdi Siyah eri h7'den h6'ya ilerletin. Bu **ŞAH MAT** mıdır? Evet hala **ŞAH MAT-TIR**. Siyah Şah hala h7'ye gidemez. Neden? Çünkü Filin tehdidi altında kalacaktır.

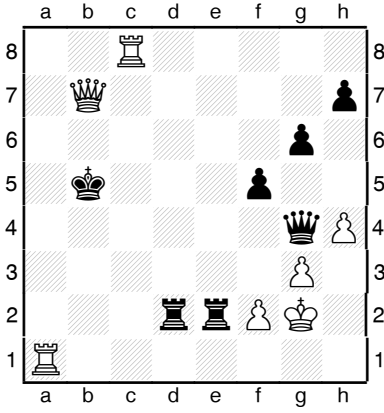


Şimdi eri geri h7'ye geri koyun ve eri g7'den g6'ya ilerletin. Bu sefer **ŞAH MAT** mıdır? Hayır değil. Siyah Şah g7'ye kaçabilir.



İki Kale ile **ŞAH MATİ** hatırlıyorsunuzdur. Burada bu sefer iki Kale tahtanın sol tarafında rakip Şahı **ŞAH MAT** etmiştir. Şah b **DİKEYİNE** kaçamaz çünkü b8'deki Kalemnin atış alanında kalır. Siyah **ARAYA TAŞ KAPAYABİLİR** veya a7'deki Kaleyi **ALABİLİR Mİ?** Hayır. Öyleyse **ŞAH MATTIR.**

40



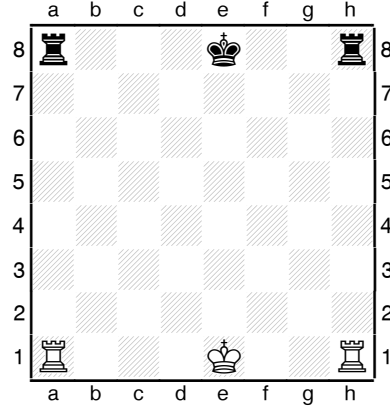
Eğer Şah tahtanın kenarında değilse **ŞAH MAT** yapmak için iki Kale ve Vezire ihtiyaç vardır. Yandaki diyagramda ölümcül **ŞAH TEHDİDİNİ** Vezir yapmaktadır. Eğer Şah kenara kaçmak isterse Kalelerden birinin hedefi haline gelir. Siyah Veziri **ALABİLİR Mİ?** Veya **ARAYA TAŞ KAPATABİLİR Mİ?** Hayır. Öyleyse **ŞAH MATTIR.**

BİRKAÇ KURAL DAHA

Oynamaya başlamadan önce bilmeniz gereken birkaç kural daha var.

Rok atmak bir Kaleniz ve Şahınızla her oyunda sadece bir kez yapabileceğiniz bir harekettir.

Diyagramdaki konum Şahları ve Kaleleri başlangıç konumlarında göstermektedir. Beyaz Şah e1'de. Siyah Şah e8'de. Beyaz Kaleler a1 ve h1'de ve Siyah Kaleler a8 ve h8'de.



41

Tahtanın sol tarafına a, b, c ve d **DİKEYLERİNİN** olduğu tarafa **VEZİR KANADI** denir. Sağ tarafa: e, f, g ve h **DİKEYLERİNİN** bulunduğu tarafa da **ŞAH KANADI** denir.

Rok atmak için Şahınızı Kaleye doğru iki kare ilerletirsiniz. Sonra yine aynı hamlede Kale Şahın üzerinden atlar ve yanına konulur.

Şunlar olduğu sürece rok atabilirsiniz:

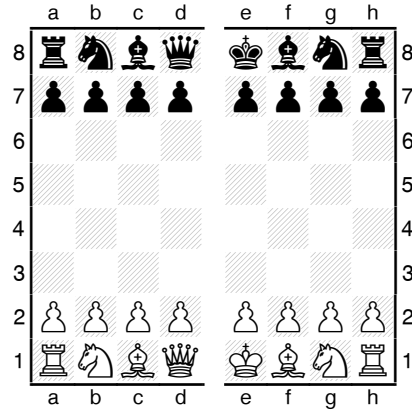
*Şahınız ve Kaleniz arasında herhangi bir renkte taş yoksa.

*Şahınız ve rokta kullanacağınız Kaleniz oynamamışsa.

*O sırada şah tehdidi altında değilseniz. (daha önce şah çekilmiş ama şahınız oynamamışsa önemli değildir)

*Rakibin şah tehdidi yarattığı bir yere gitmiyorsanız.

*Rakip taşların saldırdığı bir yerden Şahınız geçmiyorsa.



Vezir Kanadı

Şah Kanadı

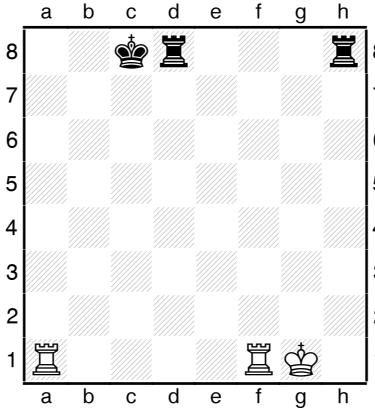
Eğer Beyaz Şah kanadına rok atarsa Şah g1'e Kale f1'e gider.

Eğer Beyaz Vezir kanadına rok atarsa Şah c1'e Kale d1'e gider.

Eğer Siyah Şah kanadına rok atarsa Şah g8'e Kale f8'e gider.

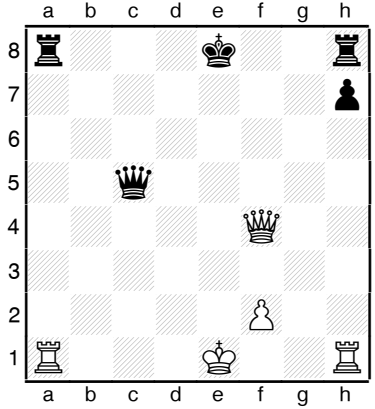
Eğer Siyah Vezir kanadına rok atarsa Şah c8'e Kale d8'e gider.

42



Diyagramdaki konumda Beyazın Şah kanadına, Siyahın da Vezir kanadına rok attığını görüyoruz.

Siyahın Şahının Beyaz Şahtan biraz daha fazla merkeze yakın olduğuna dikkat ediniz.



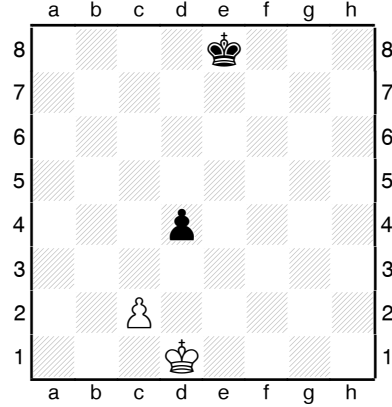
Şimdi de yandaki diyagrama bakalım. Beyaz, Şah kanadına rok atabilir.

Beyaz, Vezir kanadına **ROK ATAMAZ**. Çünkü şah tehdidi altındaki kareye gitmiş olur. c1 karesinde Şah Siyah Vezirin **ŞAH TEHDİDİ** altında kalacaktır.

Siyah, Şah kanadına **ROK ATAMAZ**. Çünkü şah tehdidi altındaki f8 karesinden geçmek zorundadır.

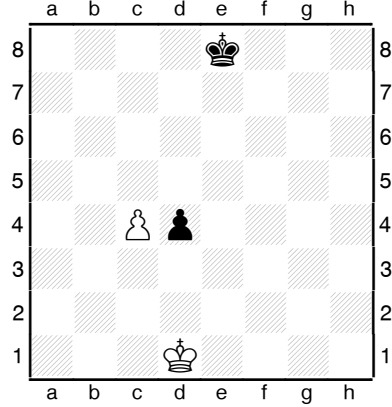
Siyah, Vezir kanadına **ROK ATABİLİR**. Kale tehdit altındaki b8 karesinden geçer ama bunun önemi yoktur.

Bir tane daha öğrenmesi zorca **ER HAREKETİ** vardır. Pek çok kişi bu hareketi zor bulmaktadır. İyi anlarsanız endişelenmenize gerek kalmaz.



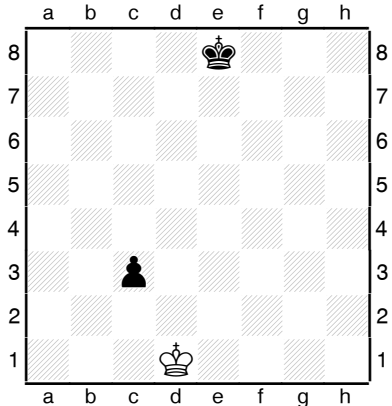
43

Yandaki diyagrama bakınız. Varsayın ki Beyaz c2'deki erini iki kare sürüyor ve yandaki konum oluşuyor.



Şöyle bir kural vardır: **"Eğer bir er ikinci yataydan dördüncü yataya ilerlerse, erin yanında olan beşinci yataydaki bir er sanki rakip er bir kare ilerlemişçesine onu alabilir."**

Beyaz er c3'ü geçtiği anda Siyah er **"Dur! Şimdi seni orada alacağım!"** diyebilir. Dolayısıyla Siyah c4'teki Beyaz eri alır ve kendi erini c3'e koyar. Sonuçta yandaki diyagram oluşur.



Bu kurala **GEÇERKEN ALMA** kuralı denir. Sadece erler **GEÇERKEN ALINABİLİR**. Fırsat çıkarsa **GEÇERKEN ALMAK** zorunda değilsinizdir. **GEÇERKEN ALIŞ SADECE ER İKİ KARE SÜRÜLDÜKTEN SONRAKİ HAMLEDE YAPILABİLİR**.

Kurallardan bahsederken turnuvada işinize yarayacak bazı kuralları da öğretilim.

Berabere yapmanın 5 yolu vardır. Aşağıdaki kurallar normalde biraz daha karışıktır, bununla beraber ciddi turnuvalar oynamadan önce yeterli olacaktır.

44

1. PAT, oyuncunun **ŞAH TEHDİDİ** altında olmadığı ve hiçbir taşı oynamadığı konumlardır. Berabere olur.

2. Hiçbir oyuncunun ŞAH MAT yapmaya yetecek taşı kalmamışsa konum beraberdir. **ŞAHA KARŞI ŞAH, ŞAH ATA KARŞI ŞAH, ŞAH VE FİLE KARŞI ŞAH, ŞAH ATA KARŞI ŞAH VE AT, ŞAH ATA KARŞI ŞAH VE FİL, ŞAH VE FİLE KARŞI ŞAH VE FİL VEYA ŞAH İKİ ATA KARŞI ŞAH** konumu oluştuğunda oyunu durdurup berabere diyebilirsiniz.

3. AYNI KONUMA ÜÇ KEZ ulaşırsanız ve hamle sırası aynı oyuncudaysa konum berabere olur. Bu genelde iki taraf da aynı hamleyi oynarsa oluşur. (Öğretmenler ve veliler: Bu kural **KONUM TEKRARI İLE BERABEREDİR, HAMLE TEKRARI** ile değil. Ayrıca **SADECE BİR OYUNCU** üç kez aynı hamleyi oynarsa **BERABERE OLMAZ**.)

4. Eğer oyuncular ELLİ HAMLE BOYUNCA TAŞ ALMADAN VEYA ER SÜRMEYEN oynarlarsa berabere olur. Bu genelde oyunun sonunda bir tarafın Şah ve Vezir veya Şah ve Kale ile tek Şahı mat etmeye çalıştığı ko-

numlarda olur. (Öğretmenler ve veliler: Bu kural 16 hamle değildir ve oyunda er sürülürse veya taş alınırsa sayım baştan başlar. Oyunculardan birinin tek Şahı kaldığında hemen otomatik olarak bu kural başlamaz.)

5. Oyuncular aralarında anlaşmışları anda oyun berabere bitebilir.

Oyunu kaybetmenin veya kazanmanın üç yolu vardır.

1. ŞAH MAT ile.

2. TERK EDEREK. Bir oyuncu durumunun umutsuz olduğunu düşündüğü anda **TERK EDEBİLİR**. (Siz oyunlarınızda terk etmeyiniz: Oynayarak daha fazla şey öğrenebilirsiniz, üstelik rakibiniz hatalı da oynayabilir.)

3. Eğer SATRANÇ SAATİ kullanıyorsanız (turnuvada kullanmak zorundasınız) oyunculardan birinin zamanı biterse rakibi oyunu kazanır. (eğer iki oyuncunun da zamanı biterse oyun berabere biter. Bu da altıncı berabere yolu olabilir.)

Ayrıca rakibiniz hileden dolayı yenik sayılırsa veya oyuna gelmezse de kazanırsınız.

Eğer turnuvada oynuyorsanız **DOKUNDUĞUNUZ TAŞI OYNAMALISINIZ**.

EĞER BİR TAŞA OYNAMA AMACIYLA DOKUNDUYSANIZ OYNAMALISINIZ.

EĞER RAKİBİN TAŞINA ALMA

**NİYETİYLE DOKUNMUŞSANIZ
YİNE ALMALISINIZ.**

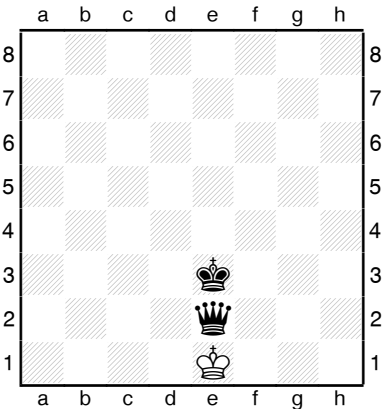
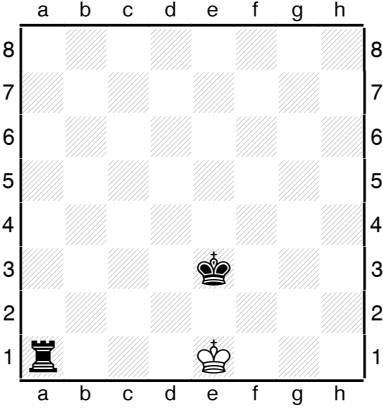
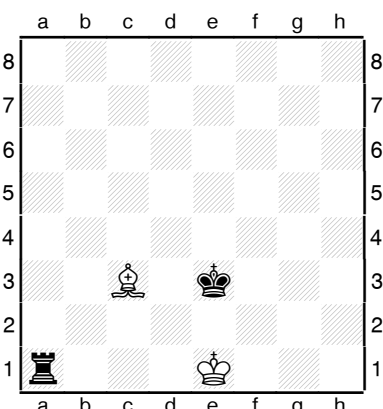
Taşa kazara çarptı iseniz dokunmuş sayılmazsınız. Eğer taşınızla almayı düşündüğünüz taşa bilerek dokunursanız **ALMAK ZORUNDASINIZDIR.**

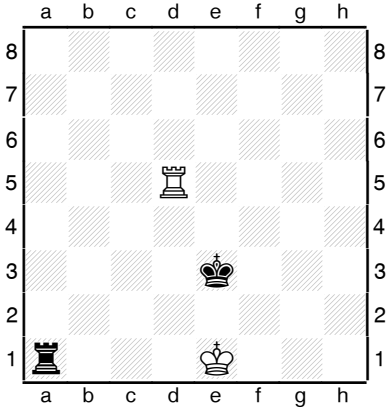
Eğer taşlarınızdan biri karenin ortasında değilse dokunmadan önce "**DÜZELTİYORUM**" diyerek o taşı düzeltebilirsiniz. Taşı elinize alıp sonra "**DÜZELTİYORUM**" deme hakkınız **YOKTUR!**

SEVİYE TESTİ 2

İSİM _____ TARİH _____

46

	<p>S1.</p> <p>Hamle sırası Beyazın .</p> <p>MAT MI?</p> <p><input type="checkbox"/> Evet</p> <p><input type="checkbox"/> Hayır</p> <p><input type="checkbox"/> Bilmiyorum.</p>
	<p>S2.</p> <p>Hamle sırası Beyazın .</p> <p>MAT MI?</p> <p><input type="checkbox"/> Evet</p> <p><input type="checkbox"/> Hayır</p> <p><input type="checkbox"/> Bilmiyorum.</p>
	<p>S3.</p> <p>Hamle sırası Beyazın .</p> <p>MAT MI?</p> <p><input type="checkbox"/> Evet</p> <p><input type="checkbox"/> Hayır</p> <p><input type="checkbox"/> Bilmiyorum.</p>



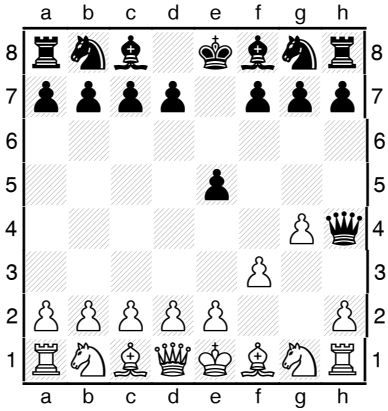
S4.

Hamle sırası Beyazın .

MAT MI?

- Evet
 Hayır
 Bilmiyorum.

47

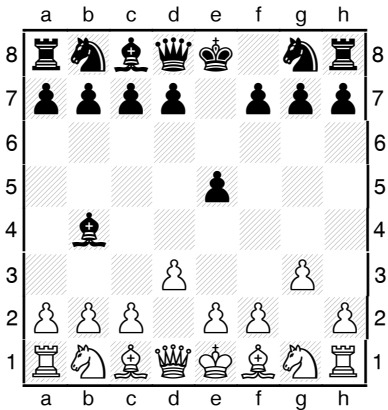


S5.

Hamle sırası Beyazın .

MAT MI?

- Evet
 Hayır
 Bilmiyorum.

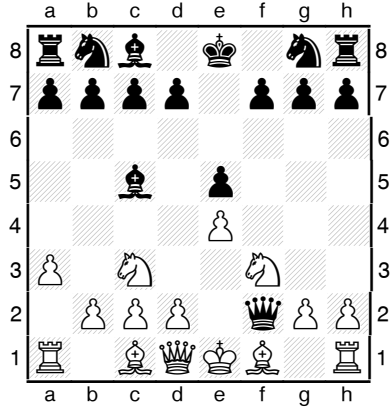


S6.

Hamle sırası Beyazın .

MAT MI?

- Evet
 Hayır
 Bilmiyorum.

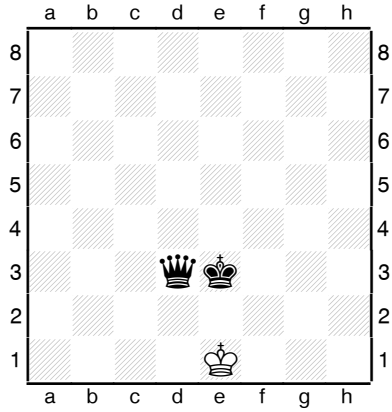


S7.

Hamle sırası Beyazın .

MAT MI?

- Evet
 Hayır
 Bilmiyorum

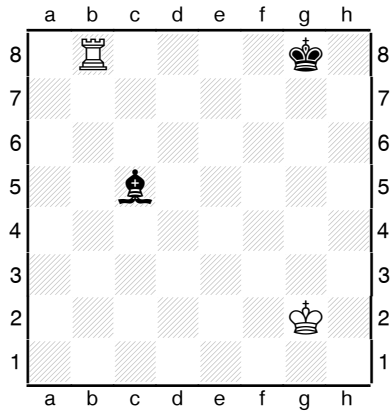


S8.

Hamle sırası Beyazın .

MAT MI?

- Evet
 Hayır
 Bilmiyorum

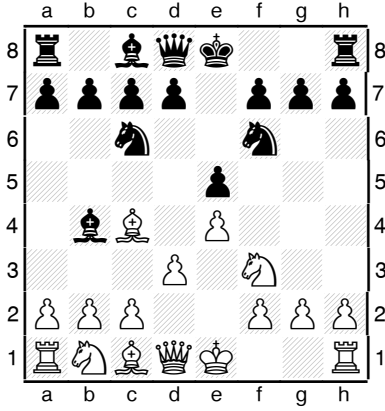


S9.

Hamle sırası Beyazın.

Aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

- Siyah Şahı alabilir ve oyunu kazanabilir.
 Beyaz, Siyaha hamlesini geri alıp başka bir hamle yapmasını söylemelidir.
 Bilmiyorum.

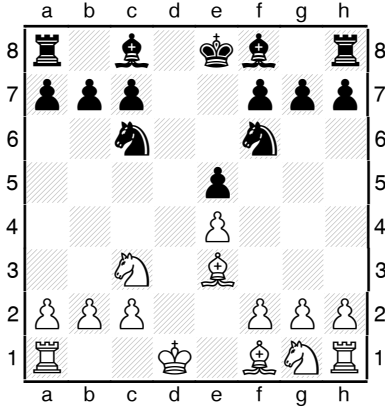


S10.

Beyaz ŞAH TEHDİDİ
altında. Bu hamlede
ROK atabilir mi?

- Evet
 Hayır
 Bilmiyorum

49

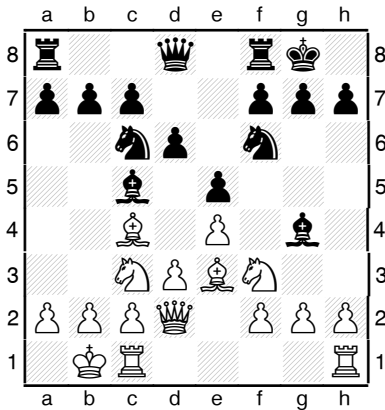


S11.

Beyaz Şahıyla oynadı.

Hala rok atabilir mi ?

- Evet
 Hayır
 Bilmiyorum

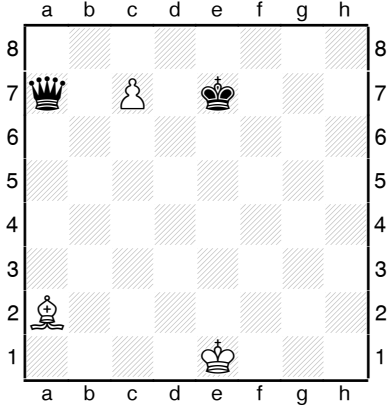


S12.

Beyaz bir hamle önce
Vezir kanadına rok attı.

Taşlarını doğru yerlere
koydu mu acaba?

- Evet
 Hayır
 Bilmiyorum

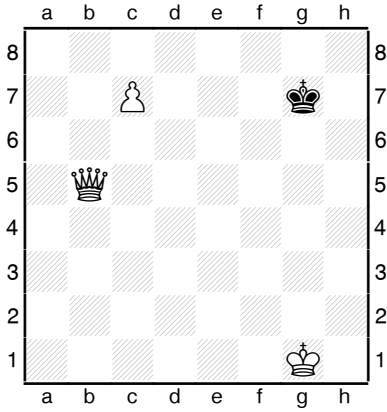


S13.

Hamle sırası Beyazın.

Erini tahtanın sonuna sürebilir ve At çıkabilir.

- Doğru
- Yanlış
- Bilmiyorum

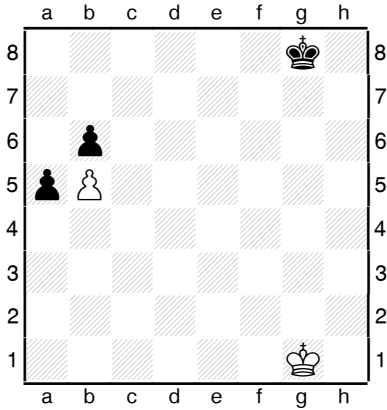


S14.

Hamle sırası Beyazda.
Bir tane Veziri var.

Bir Vezir daha çıkabilir mi?

- Evet
- Hayır
- Bilmiyorum



S15.


Siyah son olarak erini İKİ KARE sürdü.

Beyaz GEÇERKEN alabilir mi?

- Evet
- Hayır
- Bilmiyorum



ER SERTİFİKASI

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

www.satrancokulu.com adına
Selim Gürcan

