



# Bölüm 3

## TAŞLARIN DEĞERLERİ

Artık tüm satranç kurallarını biliyorsunuz ve aynı zamanda değişik MAT çeşitleri gördünüz.

Mutlaka farketmişsinizdir ki bazı taşlar diğerlerinden daha kuvvetli.

Daha fazla ilerlemeden taşların değerlerini öğrenmek **ÇOK ÖNEMLİDİR.**

### Taşların Değerleri

Vezir+er+Fil+At+Kale=21 puan

Fil+At+Kale+er+er+Vezir=22 puan

At+At+Fil+Kale+er+er=16 puan

Vezir+Kale+Kale=19 puan

En zayıf taş **ERDİR: BİR PUAN** değerindedir.

**AT** erden daha güçlüdür: **ÜÇ PUAN** değerindedir.

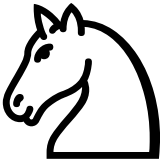
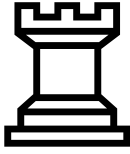
**FİL** At kadar kuvvetlidir: O da **ÜÇ PUAN** değerindedir.

**KALE** At ve Filden daha güçlüdür: **BEŞ PUAN** değerindedir.

**VEZİR** inanılmaz derecede kuvvetli bir taştır: **DOKUZ PUAN** değerindedir.

Şah ne kadar değerlidir? Düşünebileceğiniz en büyük rakam nedir? Yüz, milyon, sonsuz? İşte Şah o kadar değerlidir. Tahtada her zaman iki Şah da bulunacağından puanları sayarken Şaha değer vermiyoruz.

**KUVVETLİ OYUNCULAR ARASINDA BİR ERLİK VEYA BİR PUANLIK ÜSTÜNLÜK BİLE KAZANCA SIK**



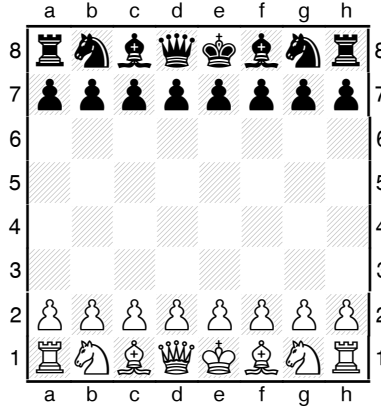
## OLARAK YETER. İKİ VEYA ÜÇ PUANLIK ÜSTÜNLÜK İSE NEREDEYSE HEP KAZANCA YETER.

Varsayın ki biz At aldık ve rakibimiz de er aldı. Ne kazanmış olduk? Üç puan! Ne kaybettik? Bir puan! **İKİ PUANLIK** bir üstünlüğümüz var. Bir başka kullandığımız kelime **TAŞ ÜSTÜNLÜĞÜDÜR**. Bu da puan olarak üstün olmak anlamına gelir. Eğer ere karşılık At almışsak **TAŞ ÜSTÜNLÜĞÜMÜZ** var demektir.

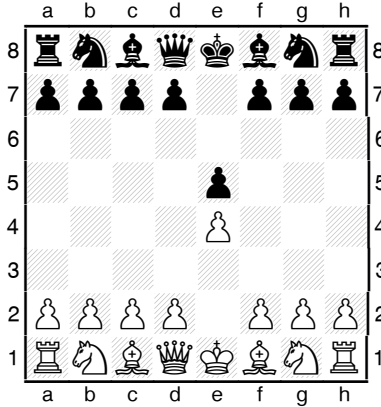
Satranç oynarken yapmaya çalıştığımız en önemli şey **MAT ETMEKTİR**. Eğer bunu yapamazsak **PUANLARDA ÖNE GEÇMELİYİZ**. Eğer rakibimizden daha güçlü bir orduya sahip olursak ileride nasılsa rakibi **MAT EDEBİLİRİZ**.

Şimdi biraz hamlelere bakalım. İşte başlangıç konumumuz. Kim oyuna başlıyor? Beyaz! Hangi taşlarla oynayabilir? Atları ve erleri ile. Tahtayı dizin ve kendi başınıza oynamaya başlayın.

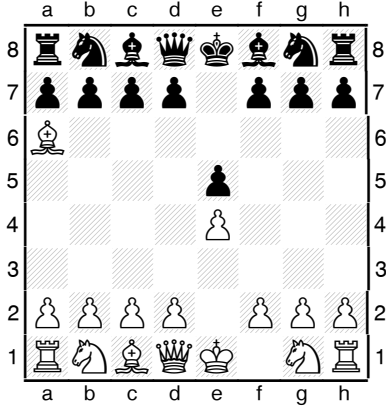
Şahın önündeki eri iki sürerek oyuna başlayacağız: e2'den e4'e sürelim.



Şimdi hamle sırası Siyahta ve aynı şeyi yapacağız: Şahın önündeki eri e7'den e5'e oynatalım. Diyagramdaki konum oluşur.

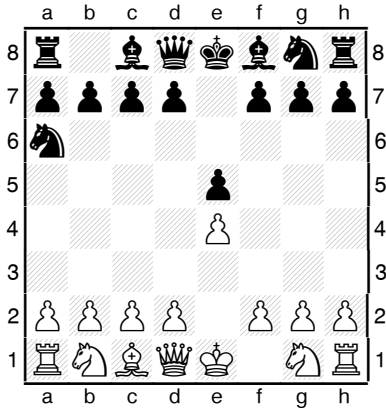


Şahın önündeki eri sürmenin iyi olmasının sebebi bu hamlenin iki yol açmasıdır: Filin ve Vezirin yolları. Diyelim ki Beyaz fl'deki Filini olabildiğince ileri, çaprazda hareket ettiriyor ve a6'ya gidiyor. Sol tarafta oluşan konum görülmekte.



Daha fazla ilerlemeden durun ve Siyahla ne oynayacağımızı düşünün. Oynayabileceğiniz pek çok hamle var ve sizce hangisi en iyisi ve neden?

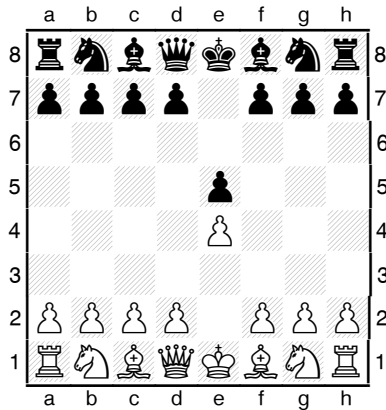
a6'daki File baktınız. Onu alabileceğinizi gördünüz mü? Onu kaç değişik taşla alabilirsiniz? İki! Nelerdir onlar? b8'deki **AT** ve b7'deki **ER**. Erlerin hareketlerinden farklı olarak aldıklarımı unutmayın!



Atla alalım. Tahtanızdaki konumun yandaki diyagramla aynı olduğuna dikkat ediniz. a6'daki Atı alabilecek bir taş görüyor musunuz? Hayır. Öyleyse ne oldu? Siyah hiç bir şey vermeden Fil kazanmış oldu! Beyazın Fil hamlesi iyi bir fikir **DEĞİLDİ!**

Bundan ilk oyunlarınız oynarken yararlı olacak bir sonuç çıkartıyoruz:

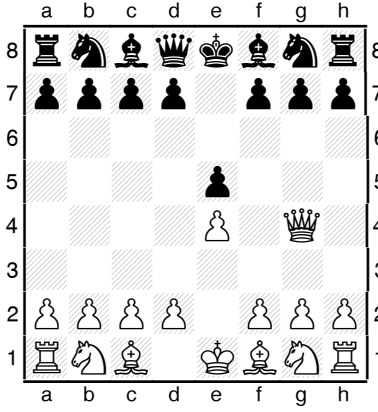
**TAŞ ALABİLİYOR MUSUNUZ DİYE İYİCE BAKIN. HİÇBİR ŞEY VERMEDEN BİR ŞEY ALABİLİYORSANIZ ALIN.**



Taşları yine dizin ve tekrar başlayın. Yine Beyaz Şahın önündeki eri e2'den e4'e iki sürüyor. Ve Siyah da erini e7'den e5'e sürüyor.

Bu sefer Beyaz Vezirini d1'den g4'e gidiyor. Tahtanızda da aynı hamleyi yapın ve diya-gramla karşılaştırın

Yine Siyah olduğunuzu düşünelim. Herhangi bir şey **ALABİLİR MİSİNİZ?** Hayır. Öyleyse Atı g8'den f6'ya erlerin üzerinde atlayarak oynayalım.

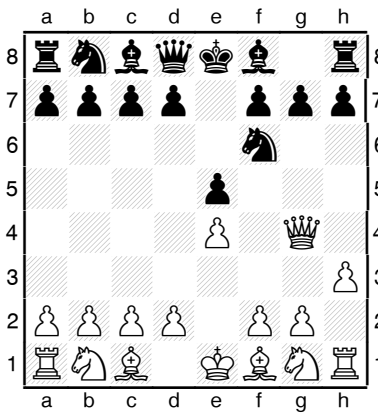


55

Şimdi sıra Beyazda ve tahtanın kenarındaki erini h2'den h3'e ilerletiyor.

Tahtanızdaki konuma tekrar bakın ve diya-gramdaki ile aynı olup olmadığını kontrol edin. Durun ve Siyahla ne oynayacağımızı düşünün.

Bir **ALIŞ** görebildiniz mi? Aslında Siyah At iki türlü alış yapabilir; e4'teki er veya g4'teki Vezir. İkisini de görebildiniz mi? Hangisini almalı? Vezir ne değerindedir? 9 puan! Er ne değerindedir? 1 puan! Atla Veziri alırsak Beyaz bizi alabilir mi? Hamlenizi yapmadan düşünmeye çalışın. Evet: h3'teki erle bizi alabilir. Öyleyse Veziri kazanırız ama karşılığında Atı veririz. Bu iyi bir fikir mi? Evet! Vezir Attan çok daha değerlidir.

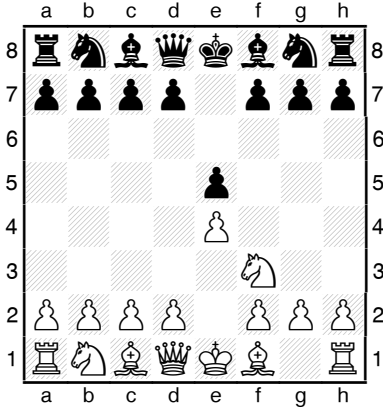


Öyleyse başka bir tavsiye:

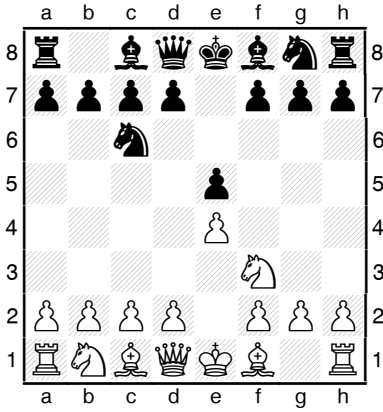
**EĞER GÜÇLÜ BİR TAŞI DAHA ZAYIF BİR TAŞLA ALABİLİYORSANIZ, ALIN.**

Bir kez daha taşları dizin. Yine Beyaz erin e2'den e4'e ve Siyahın erinin e7'den e5'e gitmesi ile başlayacağız.

56

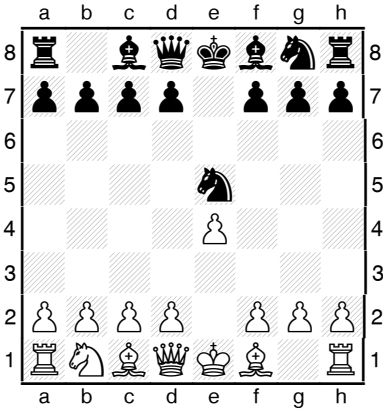


Şimdi Beyaz Atı g1'den f3'e gidin. Yandaki konumu göreceksiniz. Bu hamlenin önceki iki hamleden daha iyi olduğunu ileride daha iyi anlayacaksınız.



Siyah da iyi bir hamle oynuyor: Atını b8'den c6'ya gidiyor. Yandaki konumla karşılaştırıp doğru olup olmadığını kontrol edin.

Hamle sırası Beyazda. Bir şey alabilir mi? Evet. f3'teki At e5'teki Siyah eri alabilir. Bunu yapmayı tavsiye eder miydiniz? Hayır. Bu iyi olmaz. Neden olduğunu görebiliyor musunuz? Çünkü c6'daki Siyah At, Beyaz Atı alır ve aşağıdaki konum oluşur.



Beyaz er kazanmış ama At kaybetmiş oldu. Er ne değerindedir? 1 puan! Ya At? 3 puan! Beyaz için iyi bir alış veriş mi bu? **HAYIR!**

Bu bölümün son tavsiyesi şu:

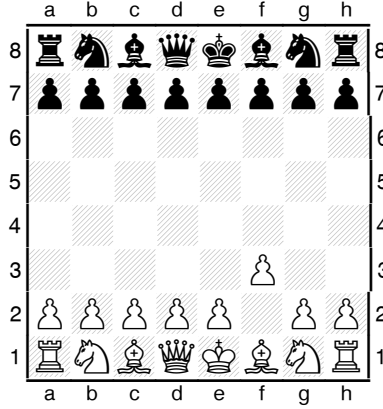
**BİR HAMLE DÜŞÜNDÜYSENİZ DURUN VE KENDİNİZE "ORASI GÜVENLİ Mİ?" DİYE OYNAMADAN ÖNCE SORUN.**

## MAT ARAMAK

Bir satranç oyununu nasıl kazanırsınız? Doğru **MAT EDEREK**. **MAT** etmeden önce **ŞAH** çekmelisiniz. **ŞAH** çekerseniz ve rakibiniz bundan kurtulamazsa ne olur? **MAT** olur. Şimdi hızlıca **MAT** ile biten bazı oyunlara bakalım.

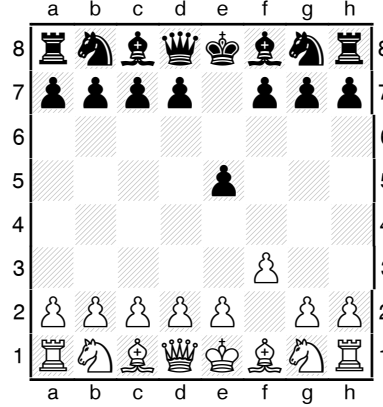
İlk oyun şöyle oluyor:

Beyaz erini f2'den f3'e ilerletiyor ve yandaki diyagram oluşuyor. Bu göreceğiniz gibi oyunun başlamanın en kötü yollarından biridir.



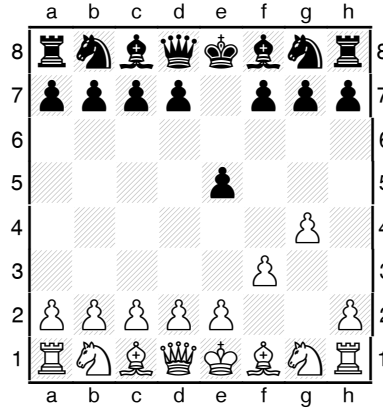
57

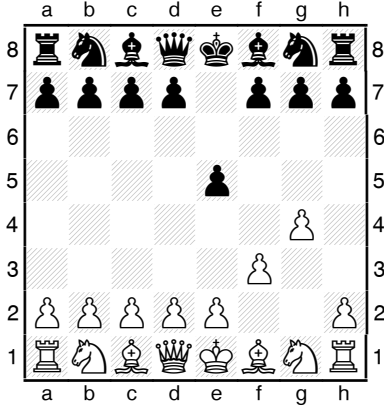
Buna karşılık Siyah mükemmel bir hamle oynuyor. Erini e7'den e5'e ilerletiyor.



Şimdi Beyaz gerçekten çok kötü bir hamle yapıyor ve erini g2'den g4'e ilerletiyor.

Durun ve konuma bakarak Siyahın ne oynayabileceğini düşünün. Dersin başında ne anlattığımızı hatırlamaya çalışın.





Bir oyunu **MAT** ederek kazanabilirsiniz. Bunun için **ŞAH** çekebiliyor musunuz bakmalıyız. Kim bilir belki de **MAT** vardır. Burada Siyahla **ŞAH** çekebiliyor musunuz? Evet, Vezir d8'den h4'e çapraz olarak gidebilir ve Beyaz Şaha **ŞAH** çekebilir.

Siyah bunu oynadıktan sonraki konuma bakınız (orta diyagram) :

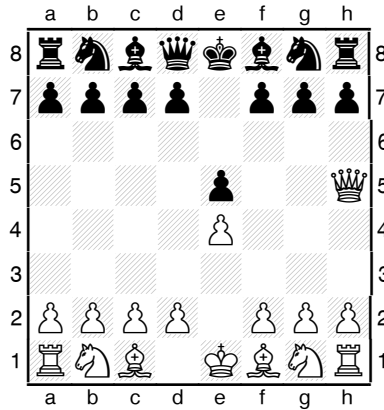
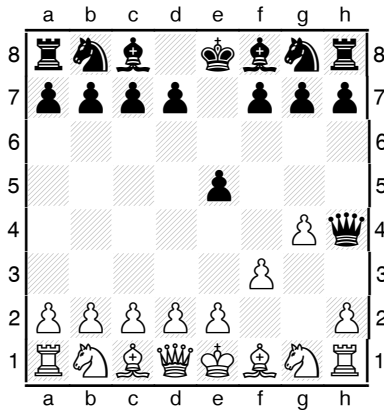
**ŞAHTAN** kurtulmanın üç yolunu hatırlıyor musunuz? **ŞAH ÇEKEN TAŞI ALMAK, ARAYA TAŞ KAPATMAK** veya **ŞAHLA OYNAMAK**. Beyaz burada ne yapabilir acaba? Siyah Veziri almanın bir yolunu görebiliyor musunuz? Hayır! f2 veya g3'e **TAŞ KAPAYARAK** şahtan kurtulabilir mi? Hayır! Beyaz Şahını güvenli bir yere **KAÇABİLİR Mİ?** f2 olur mu? Hayır - orada hala Siyah Vezirin **ŞAHI** altındadır. Dolayısıyla ne olur? **MAT!** Kim oyunu kazandı? Siyah!

Buna **APTAL MATI** denir çünkü ancak bir aptal bu şekilde kaybeder. İki hamlede **MATTIR** ve aynı zamanda satrançta olabilecek en kısa mattır. (satrançta hamleleri sayarken beyaz ve siyahın hamlesini bir hamle olarak kabul ederiz)

Taşları yeniden diziniz.

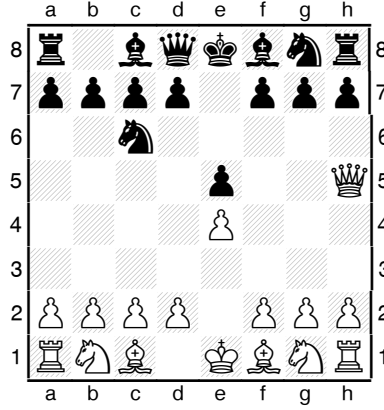
Bu sefer, Beyaz çok daha iyi bir hamle oynar: Şahının önündeki eri e2'den e4'e sürer. Siyah da aynı şeyi yapar: erini e7'den e5'e sürer. Şimdi Beyaz Vezirini çapraz boyunca olabildiğince gider: d1'den h5'e. Devam etmeden yandaki diyagrama bakalım ve doğru oynayıp oynamadığınızı kontrol edelim.

Siyah At hamlesi yapar: b8'den c6'ya. Bir sonraki derste bu hamleye yine bakacağız ve neden en iyi hamle olduğunu açıklayacağız.



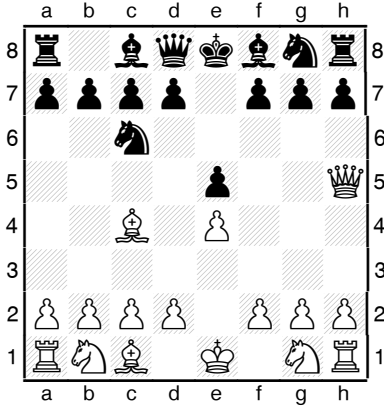


Durun ve bu konumda **ŞAH TEHDİTLERİNE** bakın. Beyazın iki olası **ŞAH ÇEKİŞİ** vardır. Görebildiniz mi? Beyaz Vezir e5'deki eri alabilir. Bu şahtır. Peki güvenli mi? **HAYIR!** c6'daki Siyah At Veziri **ALIR**. Beyaz ayrıca Veziri ile f7 erini alabilir. Bu da şahtır. Güvenli mi? **HAYIR!** Siyah Şah Beyaz Veziri **ALABİLİR**.



59

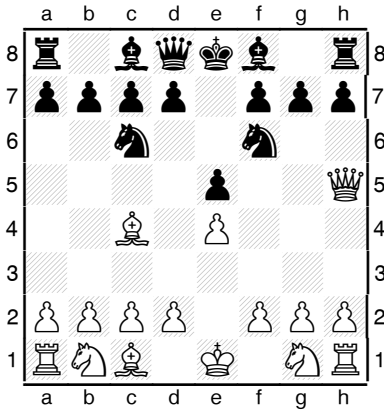
Fakat bu son hamle Beyaza hızlı bir **MAT** için fikir verir. Beyaz Filini f1'den c4'e oynar ve yandaki diyagram oluşur.

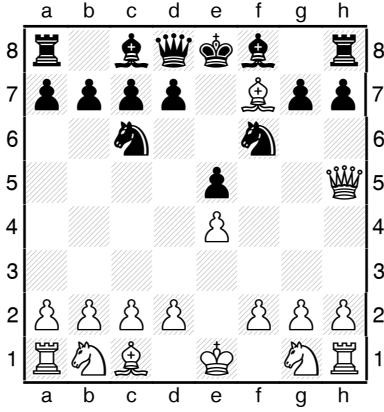


Burada Siyah bir hata yapar. Atını g8'den f6'ya çıkar. Konuma bakın ve hızlı bir **MAT** imkanı var mı araştırın!

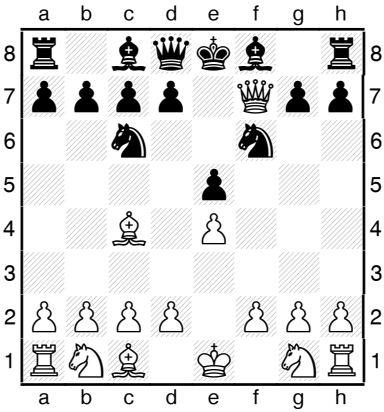
Hemen bulamadıysanız bir ipucu verelim. Beyazın Vezirine ve Filine bakın. Onların nasıl beraber çalışabildiklerini gördünüz mü?

Beyazın Veziri ve Fili, f7 erine **SALDIRIYOR**. Bakalım Beyaz eri alırsa ne olur. Beyaz eri Filiyle alabilir ve bu **ŞAHTIR**. Güvenli mi veya Siyah Fili **ALABİLİR Mİ?** Eğer Siyahın alabileceğini düşünüyorsanız h5'teki Vezire bakın. Eğer Siyah Şah Fili alırsa kendini Vezirin **ŞAH TEHDİDİ** altında bulacaktır. Dolayısıyla Fili almak





**İMKANSIZ HAMLEDİR.** Siyahın yapabileceği Şahını e8'den e7'ye ilerletmektir. **ŞAH TEHDİDİ** altında mıdır? Hayır! Öyleyse f7 erini Fille almak **MAT** değil.



Şimdi Fili c4'e geri çekin ve f7 erini Vezirle alın. Konuma bakın. Siyah **ŞAH TEHDİDİNDEN** nasıl kurtulabilir?

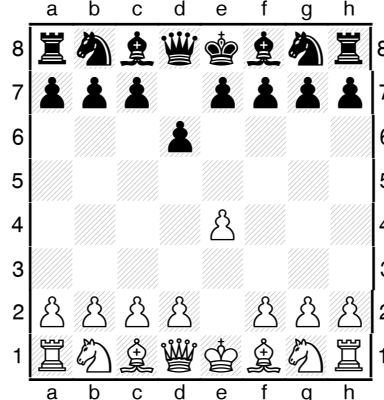
Siyah Şah Beyaz Veziri **ALABİLİR Mİ?** Eğer cevabın **EVET** olduğunu düşünüyorsanız, c4'teki File tekrar bakın. Siyah Şah, Beyaz Veziri **ALAMAZ. İMKANSIZ HAMLEDİR.** Çünkü alırsa Şah Filin **ŞAH TEHDİDİ** altında kalır. Bir başka taş Veziri **ALABİLİR Mİ? HAYIR!** Siyah **ARAYA TAŞ KAPAYABİLİR Mİ? HAYIR:** f7 ile e8 arasında kare yok! Siyah Şahını güvenli bir yere kaçabilir mi? **HAYIR.** Tek olası kaçış yeri e7'dir. Orada da Şah Vezirin **ŞAH TEHDİDİ** altında kalır. Siyah **ALAMAZ, ARAYA KAPAYAMAZ, KAÇAMAZ** dolayısıyla **MATTIR.** Kim oyunu kazandı? Beyaz.

Bu mata **ÇOBAN MATI** denir. Köylerde koyunlara bakan kişilere çoban denir. Bu matı çobanların bulunduğu düşünülmektedir. Bu matı evde annenize ve babanıza karşı uygulamaya çalışın.

Şimdi bir hikaye anlatalım. 10 yaşındaki Mert, Siyahla Ayşe'ye karşı ilk oyununu oynuyor.

Ayşe ilk hamlesini yapıyor ve erini e2'den e4'e ilerletiyor.

Mert de erini d7'den d6'ya ilerletiyor ve di-yagramdaki konum oluşuyor.



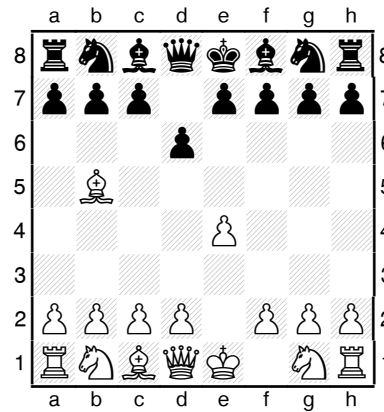
Şimdi Ayşe **ŞAH** çekme imkanı görür ve Filini f1'den b5'e götürerek "**ŞAH**" der heyecanla "**Şahını bir yere gidemezsin. Öyleyse seni MAT ettim. Oyunu kazandım.**"

Nazik bir çocuk olan Mert rakibinin elini sıkıyor ve "Tebrük ederim! Çok iyi oynadım" diyor! Acaba gerçekte **MAT MIDIR?** Bir bakalım. Evet, Ayşe haklıydı. Şahın güvenli karesi yoktur. Tek kare d7'dir ve orası da hala Filin **ŞAH TEHDİDİ** altındadır. Fili alabilir miyiz? **HAYIR!** Ama gözüküyor ki Mert ve Ayşe **ŞAHTAN** kurtulmanın diğer bir yolunu unutmuşlar: **ARAYA TAŞ KAPAMAK. ŞAHTAN** kurtulmak için kaç türlü **ARAYA TAŞ KAPATILABİLİR?** Toplam **BEŞ** yol vardır. Mert şunları yapabiliyordu:

Erini c7'den c6'ya ilerletebilirdi.  
Atını b8'den c6'ya oynayabilirdi.  
Atını b8'den d7'ye oynayabilirdi.  
Filini c8'den d7'ye oynayabilirdi.  
Vezirini d8'den d7'ye oynayabilirdi (iyi bir hamle **DEĞİLDİR!**)

Öyleyse bu konum hiç de **MAT DEĞİLDİ!**  
Öyleyse şah tehdidinden kurtulmanın **ÜÇ** yolu olduğunu unutmayın: **KAÇMA, AL-**

61



**MA, ARAYA KAPAMA.** (Aslında Ayşe'nin son hamlesi pek de iyi değildi. Eğer Mert erini c6'ya ilerletseydi, Filin başı derde girer ve yine oynamak zorunda kalırdı.) Fakat bu hikayenin devamı var. Mert büyüdü, Uluslararası usta oldu ve Türk Milli Takımında oynadı. Ayşe'nin ismi ise bir daha duyulmadı.

Eğer satrancı zor buluyorsanız, endişelenmeyin. Çalışmaya devam edin, sonunda Büyükusta bile olabilirsiniz.

Bir başka hikaye daha. Yaklaşık 60 yıl

önce Rusya'da Misha isimli bir çocuk sizin yaşlarınızdayken kendinden büyük kuzeniyle ilk satranç oyununu oynadı ve **ÇOBAN MATI** ile dört hamlede oyunu kaybetti. Ama yılmadı çalıştı ve sonra Dünya Şampiyonu oldu.

Son olarak bu bölüm bize başka bir ders veriyor.

Her zaman her **ŞAH TEHDİDİNE** bakın. Belki de bu **ŞAH** sonucunda **MAT OLABİLİR**

## SALDIRI VE TEHDİT

Son dersten bir şey bakmaya devam edeceğiz: **Öğrendiğinizden, hatırladığınızdan ve anladığınızdan** emin olunuz.

Beyaz erini e2'den e4'e sürüyor. Siyah da erini e7'den e5'e sürerek cevap veriyor.

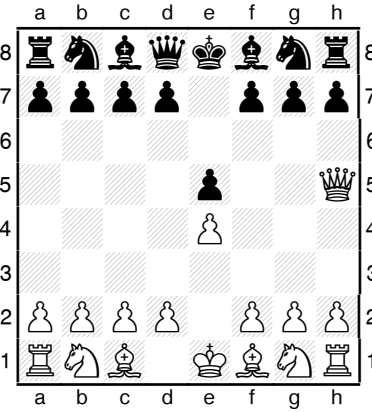
Şimdiye kadar bu hamlelere alışmış olmalısınız. Bu hamleler satranca yeni başlayanlar için en iyisidir.

Yine son dersteki gibi Beyaz Vezirini d1'den h5'e götürüyor. Konuma daha dikkatli bakalım.

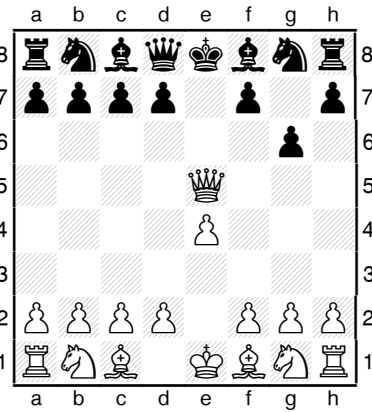
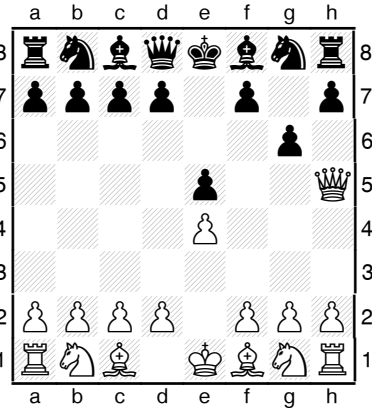
Önce Siyahın Beyaz Vezire **SALDIRMA-YA** karar verdiğini düşünelim. Kim bilir belki de Beyaz farketmez! Bu yüzden Siyah erini g7'den g6'ya sürüyor ve yandaki diyagram oluşuyor.

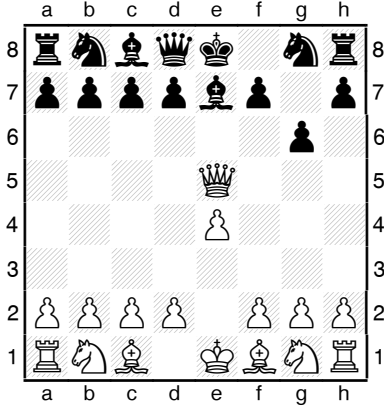
Burada durun ve Beyaz için hamle düşünün. Vezire **SALDIRILIYOR** dolayısıyla kaçmalı ama en iyi yer neresi?

Son iki dersi hatırlarsanız, doğru cevabı bulabilirsiniz. Hiçbir şey vermeden bir şey **ALABİLİYOR MUSUNUZ?** Herhalde g6 veya h7 erini **ALMANIN** güvenli olmadığını gördünüz. Ama e5 erini **ALMAK** güvenlidir. Aynı zamanda bu **ŞAHTIR**. Öyleyse e5 erini alacağız. Bakın ve Siyahın nasıl **ŞAHTAN** kurtulabileceğini bulun.



63

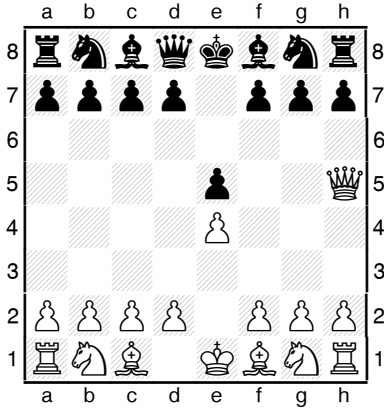




Siyah, Beyaz Veziri **ALABİLİR Mİ?** **HAYIR!** Ama araya Veziri, f8'deki Fili veya g8'deki Atı e7'ye **KAPATABİLİR.** Vezir hamlesi en iyisidir ama konumu kolaylaştırmak için Fili kapatalım. Şimdi durun ve tekrar düşünün.

Hiçbir şey vermeden birşey alabiliyor musunuz diye bakmak gerektiğini hatırlıyorsunuz değil mi? Öyleyse Vezirin h8'deki Kaleyi **ALABİLDİĞİNİ** görmüşsünüzdür. Bu hamleden sonra artık Beyaz bir er ve bir Kale öndedir. Toplam altı puanlık bir üstünlük!

Öyleyse geriye dönelim ve Siyahın neyi yanlış yaptığını bulalım. Taşları tekrar dizin ve tekrar Beyaz eri e2'den e4'e, Siyah eri e7'den e5'e ilerletin. Yine Veziri d1'den h5'e getirin. Yandaki konum oluşur.



Tekrar Beyaz Vezire bakın. Kaç ere birden **SALDIRIYOR?** Hepsini sayın. Unutmayın ki Vezir saldırdığı herşeyi bir hamle sonra **ALABİLİR.**

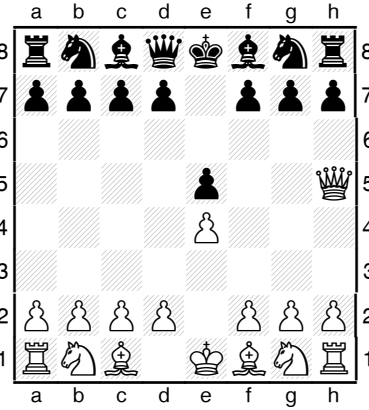
Cevap **ÜÇTÜR.** e5, f7 ve h7 erleri. Bununla beraber Beyaz sonraki hamlede ne oynamak **İSTEMEKTEDİR?** Hangisini almak **GÜVENLİDİR?** h7 erini almak **GÜVENLİ MİDİR?** **HAYIR!** h8'deki Kale Veziri alır. f7 erini almak **GÜVENLİ MİDİR?** **HAYIR!** Şah Veziri alır. e5 erini almak **GÜVENLİ MİDİR?** **EVET** daha önce de gördüğümüz gibi.

Şimdi öğrenmemiz gereken yeni bir kelime var: **TEHDİT.** **SALDIRI** bir sonraki hamlede yapılabilecek hamledir. **TEHDİT** ise bir sonraki hamlede oynamak istediğiniz hamledir. Öyleyse bu konumda Beyazın **SALDIRI** hamlelerinden hangisi **TEHDİTTİR?** e5'e yapılan **SALDIRI TEHDİTTİR!**

Satranç bir **SALDIRI** ve **SAVUNMA** oyunudur. Eğer bir **TEHDİT** yaparsanız genelde **SAVUNMAK** zorunda kalırım. Ben bir **TEHDİT** yaparsam siz de **SAVUNMAK** zorunda kalırsınız. Şimdi bakalım Beyazın **TEHDİDİNE SAVUNMA** bulabilecek miyiz?

**TEHDİT** yapan taşı **ALABİLİR MİYİZ?**  
**HAYIR!**

**TEHDİT EDİLEN** erle oynayabilir miyiz?  
**HAYIR.** e4'teki er önünü kapatıyor! **ARAYA TAŞ KAPAYARAK TEHDİDİ** engelleyebilir miyiz? Evet erimizi g7'den g5'e sürebiliriz ama sonraki derste göreceğimiz gibi iyi bir hamle değildir. Ayrıca Veziri de d8'den g5'e getirebiliriz ama tabii ki bu hamle iyi değildir. Neden olduğunu görüyor musunuz? Evet, Beyaz Vezir onu alır. Siyahı neden f7 erini f5'e sürerek **ARAYI KAPATAMAYACAĞINI** görüyor musunuz?



65

Bir **TEHDİT** karşısında bir başka taşı **OYNAYARAK** da **SAVUNABİLİRİZ**. Böylece rakip taşımızı alırsa biz de onu alabiliriz. Siyah kaç değişik yolla e5 erini **SAVUNABİLİR?**

Atını b8'den c6'ya oynayarak **SAVUNABİLİR**.

Filini f8'den d6'ya oynayarak **SAVUNABİLİR**.

Vezirini d8'den e7 veya f6'ya oynayarak **SAVUNABİLİR**.

Erini d7'den d6'ya sürerek **SAVUNABİLİR**. Ne var ki erini f7'den f6'ya sürerek **SAVUNAMAZ!** Neden olmadığını görüyor musunuz? Çünkü h5'teki Vezirin **ŞAH**

**TEHDİDİ** altında kalır. Bu durumda er **AÇMAZDA** deriz.

Öyleyse Siyahın pek çok **SAVUNMASI** vardır. Bir sonraki derste bu hamlelerden hangisini nasıl seçeceğinizi öğreneceksiniz. Şimdilik Atın b8'den c6'ya gitmesinin en iyi hamle olduğunu söyleyelim. Dolayısıyla tahtada bu hamleyi oynayın.

Son derste bu konumda Beyazın ne oynadığını hatırlıyor musunuz? Beyaz Filini f1'den c4'e getirdi. Burada da onu oynatalım ve konuma bakalım.

**DURUP** bir şey yapmadan rakibin son hamlesine **BAKMAK** her zaman iyi fikirdir. Öyleyse rakibin c4'teki Filine iyice bakın. Beyaz neden bu hamleyi oynadı? **TEHDİT** var mı?

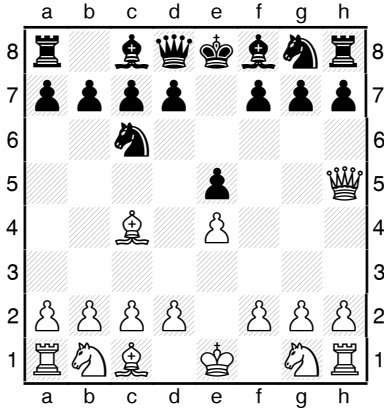
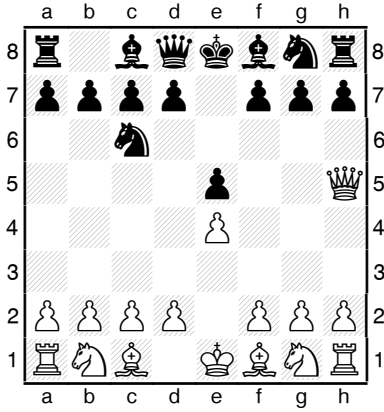
Fil, Şah tarafından **SAVUNULAN** f7 erine **SALDIRIYOR**. Ama bir dakika durun. Vezir de f7 erine **SALDIRIYOR**. Öyleyse kaç siyah taş f7 erine **SALDIRIYOR**? İki! Ve kaç tane siyah taş f7 erini **SAVUNUYOR**? Sadece bir! Öyleyse bununla ilgili bir şeyler yapmalıyız. Son dersi hatırlarsanız bu konumda Siyah, Atını g8'den f6'ya oynadı ve Beyaz Vezir f7 erini **ALDI** ve **MAT** oldu!

Bu konuda ne yapabiliriz?

Eri sürebilir miyiz? **HAYIR. AÇMAZDA!**

**SALDIRAN** taşlardan birini alabilir miyiz? Ne yazık ki **HAYIR!**

**SALDIRAN** taşlardan birinin önünü kapatabilir miyiz? Evet. Erimizi g7'den g6'ya sürüp Vezirin önünü **KAPATIP** onu **TEHDİT** edebiliriz. Bu iyi bir hamledir. Veya erimizi d7'den d5'e sürerek Filin önünü





**KAPATABİLİR** ve onu **TEHDİT** edebiliriz. Bu **GÜVENLİ MİDİR?** Hayır: Beyaz **ALABİLİR**: d5'e **SALDIRAN** iki taşı vardır ve Siyahın da **SAVUNAN** sadece bir taşı bulunmakta.

f7'deki eri **SAVUNABİLİR MİYİZ?** Evet: Pek çok hamle vardır. Veziri d8'den e7 veya f6'ya götürebiliriz. Ayrıca Atı g8'den h6'ya da götürebiliriz (pek iyi hamle değildir ama). Siyah bu hamlelerden birini oynarsa, Beyaz f7'yi **ALDIĞI** zaman Siyah da o taşı **ALIR**.

İşte bunlar **ÇOBAN MATINI** engellemenin yollarıdır. Öğrendiğinizden emin olun!

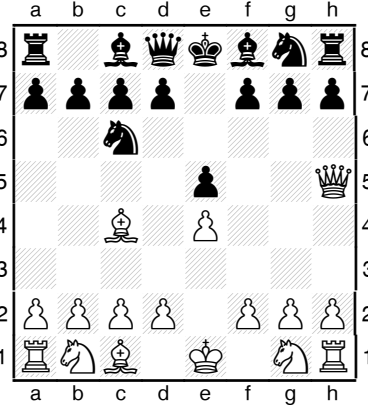
Bazen Beyaz **ÇOBAN MATINI** farklı şekilde deneyebilir. Taşları dizin ve tekrar başlayın.

Beyaz erini e2'den e4'e, Siyah da erini e7'den e5'e sürer. Bu sefer Beyaz Filini f1'den c4'e oynuyor ve yandaki diyagram oluşuyor.

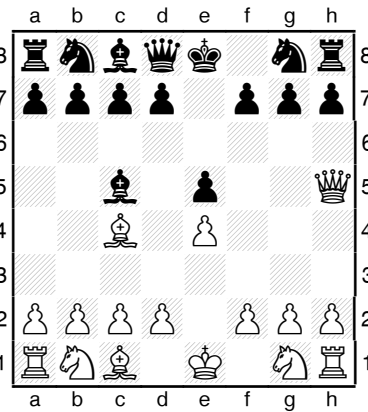
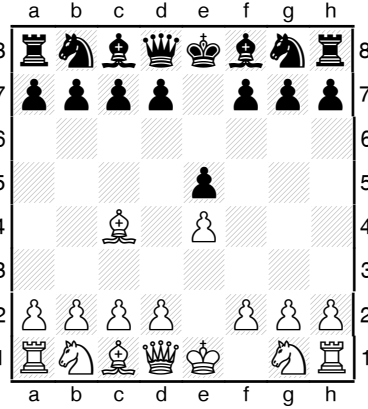
Bu konuma Siyahla ulaşırsanız size Atınızı g8'den f6'ya oynamanızı tavsiye ederim. Eğer Beyaz Vezirini d1'den h5'e oynarsa ne yaparsınız? Onu alırsınız tabii! Eğer Beyaz f7'ye **SALDIRMAK** için Vezirini f3'e getirirse o zaman da Atınızı f6'da tuttuğunuz sürece güvende olursunuz.

Bunun yanı sıra Filinin f8'den c5'e çıkarak rakibin hamlesini taklit etmeniz de yanlışlık yoktur. Şimdi Beyaz Vezirini d1'den h5'e götürsün. Durun ve Siyah için düşünün. Beyazın son hamlesine bakmayı unutmayın.

Beyaz Vezir h7 erine **SALDIRIYOR MU?** Bu **TEHDİT Mİ?** **HAYIR!** Beyaz Vezir e5 erine **SALDIRIYOR MU?** **TEHDİT Mİ?** **EVET!** Beyaz Vezir f7 erine **SALDIRI-**

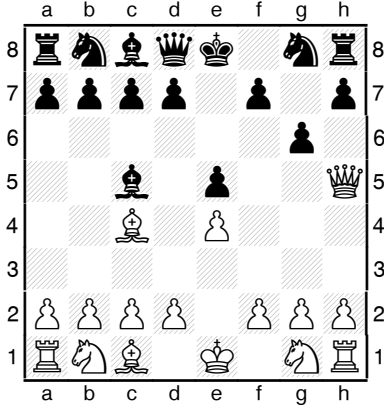


67



**YOR MU? TEHDİT Mİ? EVET! TEHDİTTİR** ve aynı zamanda **MATTIR**. Öyleyse Beyaz Vezir aynı anda **İKİ TEHDİT** yapıyor. Bir taşın aynı anda **İKİ VEYA DAHA FAZLA TEHDİT** yapmasına **ÇATAL** denir! e5 ve f7'yi aynı anda **SAVUNAN** bir hamle bulabilir miyiz? Evet seçilebilecek iki hamle vardır. Siyah Vezirini e7 veya f6'ya oynayabilir, öyleyse **ÇATAL** tehlikeli değildir.

68



Ama farzedin ki Siyah erini g7'den g6'ya sürmek gibi bir aptallık yapıyor. Devamında Beyaz Vezir e5 erini **ŞAH** çekerek **ALIR** ve aynı zamanda h8 Kalesini **TEHDİT** eder. Bu bir başka **ÇATALDIR** ve bu sefer Siyahın kurtuluşu yoktur. Bir sonraki hamlede Beyaz köşedeki Kaleyı alacaktır.

Bu dersten çıkarmamız gereken tavsiyeler şunlardır:

**1. Rakibiniz hamle yaptığında DURUN ve TEHDİTLERE BAKIN.**

**2. TEHDİT** yaparak oynayabileceğiniz hamleleri arayın. Örneğin **MAT TEHDİT EDEBİLİRSİNİZ**, rakibin Vezirini **TEHDİT EDEBİLİRSİNİZ** veya iki ya da daha fazla taşı **TEHDİT EDEN BİR ÇATAL** hamlesi yapabilirsiniz.

## OYUNA BAŞLARKEN

Son iki dersten **ÇOBAN MATI** hakkında herşeyi ve onu nasıl engelleyeceğinizi öğrenmiş olmalısınız. Bu noktada eğer **ÇOBAN MATINI** güçlü bir oyuncuya karşı uygularsanız Vezirinizin başının derde gireceğini söylemeliyiz. Oyunun başında Veziri böyle erken çıkmak yeni başlayan oyuncu karşısında başarılı olabilir ama güçlü bir oyuncu karşısında böyle oynayamazsınız.

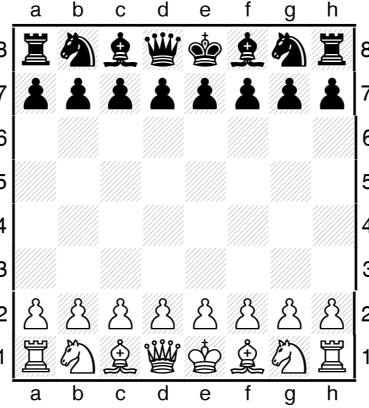
Öyleyse oyuna nasıl başlamalıyız? Bir futbol takımının antrenörü olduğunuzu hayal edin. Şahı mat etmek gol atmaktır. Arka yataydaki taşlar; Vezir, Filler, Atlar ve Kaleler takımınızdaki oyunculardır. Şu aşamada onlar sahaya çıkmak üzere soyunma odasında beklemektedirler.

Oyunun başında yapmamız gereken şey **AÇILIŞTIR**. (Satrançta üç bölüm vardır; **AÇILIŞ**, **OYUNORTASI** ve **OYUNSONU**) Taşları arka yataydan oyuna sokmaya **GELİŞİM** denir.

Vezir en kuvvetli taşlardan biridir. Onu bir forvet olarak kabul edebilirsiniz. Ne var ki çok iyi forvet bile pek çok savunma oyuncusunun yanında arkadaşlarının desteği olmadan ne yapabilir ki? Öyleyse satrançta da saldırıya geçmeden önce tüm taşlarınızı **GELİŞTİRİN**.

Satrançta ilk yapmamız gereken şey taşlarımızı **GELİŞTİRMEKTİR**.

Futbol sahasında en kiritik bölgeler nelerdir? Tabii ki gol bölgeleridir ama bu bölgelere gelmeden önce tabii ki **ORTA SAHAYI YANİ MERKEZİ KONTROL ETMELİSİNİZ**.



Satrançta da durum aynıdır: **TAHTANIN MERKEZİNİ** yani **e4, d4, e5 ve d5** karelerini **KONTROL ETMELİSİNİZ**. Bu kareleri, ya doğrudan işgal ederek, ya da bu karelere **SALDIRACAK** şekilde taşlarımızı **GELİŞTİREREK KONTROL EDEBİLİRİZ**.

Futbol oynarken yapmanız gereken şeylerden biri de rakibin gol atmasını engellemektir. Aynıısı satrançta da geçerlidir. **MERKEZ ERLERİNİ** ilerletir ve Şahınızı geride bırakırsanız bu kalenizi kalecisiz bırakmaya benzer. Öyleyse Şahı güvenliğe almak için **ROK** atarız ve bu merkezden daha uzak olan Şah kanadına olur. Roktan sonra Şahın önünde üç er tutarız, **ARKA YATAYDA** en az bir Kale durur ve mümkünse f3'de veya f6'da bir At durur. Bu size iyi **SAVUNMA** sağlar.

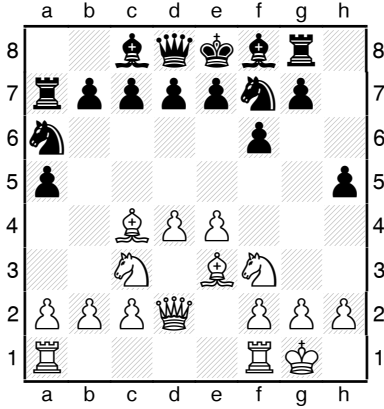
Diyagrama bakınız ve Beyaz bu kurallara uyarken Siyahın nasıl bu kuralları çiğnediğine dikkat ediniz. Açılıştta yapmanız gereken üç önemli şeyi tekrar ediyoruz:

1. Taşlarınızı **GELİŞTİRİN**.
2. **MERKEZİ KONTROL EDİN** (Unutmayın kenardaki at sakat attır!)

3. **ŞAH GÜVENLİĞİNİ** sağlayın.

Bazı başka tavsiyeler de şöyledir:

4. Vezirinizi veya Kalelerinizi iyi bir sebep olmadıkça erkenden oyuna sokmayın.
5. Açılıştta iyi bir sebep olmadıkça aynı taşla iki kez oynamayın.
6. Bir başka taşınızın gelişimini engelleyecek şekilde taş geliştirmeyin.



7. Rakibinize hem **GELİŞİM** yapıp hem de taşınızı **TEHDİT** edecek şekilde oynama fırsatı verecek hamleler yapmayın.

Şimdi bir açılışın birkaç hamlesini oynayalım ve bu kuralların nasıl uygulandığını görelim.

Aynı zamanda size satranç hamlelerini okumanın ve yazmanın da yollarını göstereceğiz. Er dışında tüm taşların bir harfi vardır: Şah için **Ş**, Vezir için **V**, Kale için **K**, Fil için **F**, At için **A**. Bir hamleyi şöyle yazarız:

1. Er olmadığı sürece taşın harfi
2. Taşın ilk bulunduğu kare.
3. Herhangi bir hamle ise eksi '-' işareti, alış hamlesi ise çarpı 'x' işareti yazarız.
4. Taşın gideceği karenin ismini yazarız.
5. Şah çekilmişse artı '+' işareti ve eğer **MATSA** '#' işaretini yazarız.
6. Şah kanadına rok '0-0' ve Vezir kanadına rok ise '0-0-0' işaretleridir.

Aşağıda hamleleri nasıl numaraladığımızı göreceksiniz.

### 1. e2-e4

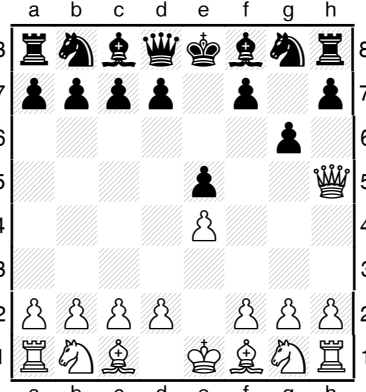
Beyaz erini e2'den e4'e gidiyor. İyi bir hamledir çünkü:

1. **MERKEZ KONTROLÜNE** yardımcı olur.
2. Beyazın **GELİŞEBİLMESİ** için Vezir ve Filin önünü açar.

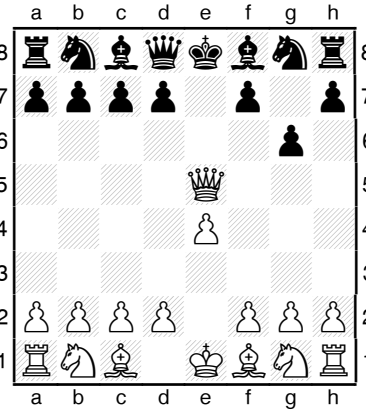
1... e7-e5

Siyah erini e7'den e5'e sürüyor. Bu hamle neden iyidir?

1. **MERKEZ KONTROLÜNE** yardımcı olur.



Siyahın son hamlesi 2... g7-g6



Beyazın son hamlesi 3. Vh5xe5+

2. Siyahın **GELİŞEBİLMESİ** için Vezir ve Filin önünü açar.

2. **Ag1-f3** (diyagram)

Bu hamle neden iyidir?

1. Taş **GELİŞTİRİR**.
2. **MERKEZİ KONTROL ETMEYE** yardımcı olur.
3. **ROK** atıp **ŞAH GÜVENLİĞİNİ** sağlamak için Beyazın hazırlanmasını sağlar.
4. e5'teki eri **TEHDİT** eder.

Siyah burada hangi hamleleri yapabilir? Siyah e5 eri ile ilgili birşeyler **YAPMAYIDIR**. Sürebilir mi? Hayır: e4'teki Beyaz er yolunu **KAPATMIŞTIR**. f3'teki Atı **ALABİLİR Mİ? HAYIR! ARAYA TAŞ KAPATABİLİR Mİ?** Hayır. Atın saldırısına karşı araya taş kapatamazsınız. Öyleyse eri **SAVUNMANIN** bir yolu bulunmalıdır.

Sırasıyla tüm olası hamlelere bakacağız:

1) **f7-f6**. En az üç sebepten kötü bir hamledir:

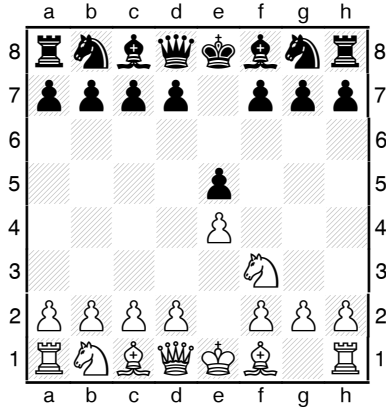
- a) **GELİŞİME** yardımcı olmaz. (Kural 1)
- b) Şah kanadınının savunmasını zayıflatır. (Kural 3)
- c) f6 karesi atın gelişimi için en iyi karedir. (Kural 6)

2) **Vd8-f6**. Bu hamle iki kurala karşı gelir:

- a) Vezirinizi erkenden oyuna sokmayın. (Kural 4)
- b) f6 karesi Atın gelişimi için en iyi karedir. (Kural 6)

3) **Vd8-e7**. Bu da iki kurala karşı gelir:

- a) Vezirinizi erkenden oyuna sokmayın. (Kural 4)
- b) f8 Filinin önünü kapatır. (Kural 6)



4) **Ff8-d6**. Bu hamle bir kurala karşı gelir:  
a) d7'deki erin önünü kapatır ve dolayısıyla c8 Filinin de önünü kapatır. (Kural 6)

5) **d7-d6**. Bu da bir kurala karşı gelir ama çok kötü değildir:

a) f8'deki Filin önünü hafifçe kapatır ama Fil hala e7'ye gidebilir.

Bu hamle aynı zamanda **GELİŞİME** (c8 Filinin önünü açarak) ve **MERKEZ KONTROLÜNE** yardımcı olur, dolayısıyla çok kötü değildir.

6) **Ab8-c6**. Bu hiç bir kurala karşı gelmeden e5 erinini **SAVUNMANIN** tek yoludur. Hem taş **GELİŞTİRİR** hem de **MERKEZ KONTROLÜNE** yardımcı olur.

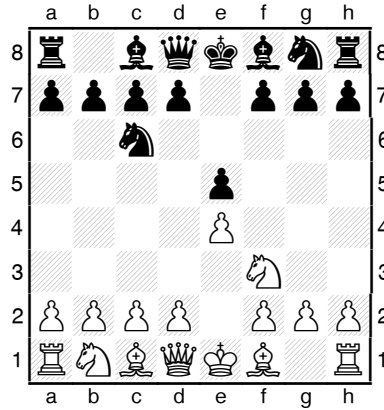
(Kursta göreceğiniz Siyah için iyi olan bir başka hamle **Ag8-f6**'dır. Bu hamle e4 erini **TEHDİT EDER**.)

Öyleyse oynayacağımız hamle:

2... **Ab8-c6**  
(diyagram)

Şimdi Beyaz için bir hamle seçin.

Siyah bir şey **TEHDİT EDİYOR MU? HAYIR!** Öyleyse yapabileceğimiz pek çok hamle vardır.



Kurallara uyan toplam **DÖRT** hamle var. Bu hamlelere geçmeden bir konuyu açıklayalım. Satranç şimdiki halinde 500 seneden daha fazladır oynanan bir oyundur. Bu süre boyunca en iyi oyuncular oyuna başlamanın en iyi yollarını buldular ve bu açılışlarına isimler verdiler. Bazı açılışlar onları oynayan veya onlarla ilgili yazan oyuncuların isimleriyle anılırlar. Bazıları ise oynandık-

ları yerin veya ülkenin isimlerini almışlardır. Bazı açılışlar da onları tanımlayan isimlere sahiplerdir.

Satranç hakkında daha fazla şey öğrendikçe kullanabileceğiniz pek çok açılış öğreneceksiniz. Eğer bir açılış oynamak istiyorsanız önce öğretmeninize sorunuz veya bir kitaba bakıp açılışın iyi olup olmadığını öğreniniz.

Diyagrama dönelim ve iyi dört hamlemize bakalım.

Beyaz 3. Ff1-c4 (diyagram) oynayabilirdi.

Mükemmel bir hamledir. Neden?

1. Bir taş **GELİŞTİRMEKTEDİR.**
2. **MERKEZİ KONTROL** ediyor.
3. Beyaza **ROK ATARAK ŞAHINI GÜVENLİĞE ALMA** fırsatı verir.
4. f7 erine **SALDIRIR.** (ama **TEHDİT ETMEZ**)

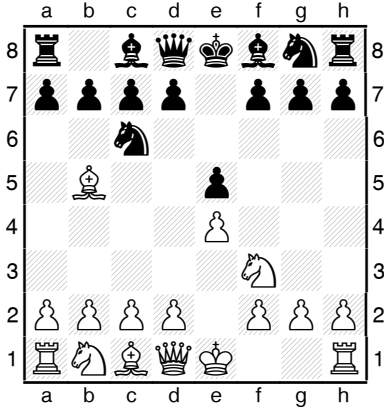
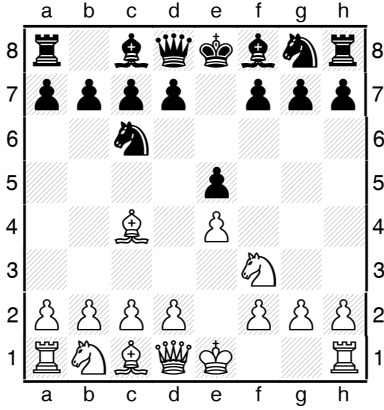
Buna **İTALYAN AÇILIŞI** denir. Siyahın en popüler 2 cevabı şunlardır:

**3...Ff8-c5** ve **3...Ag8-f6** (**İKİ AT SAVUNMASI** - Siyah iki Atla savunuyor!)

Geriye dönersek Beyaz 3.Ff1-b5 de oynayabilirdi. (diyagram)

Bir başka mükemmel hamle. Neden?

1. Taş **GELİŞTİRİYOR.**
2. Beyaza **ROK ATARAK ŞAHINI GÜVENLİĞE ALMA** fırsatı verir.
3. e5 erini **SAVUNAN ATA SALDIRIR.** Fikir Siyahı e5 erinin **SAVUNMASINA** bağlamaktır.



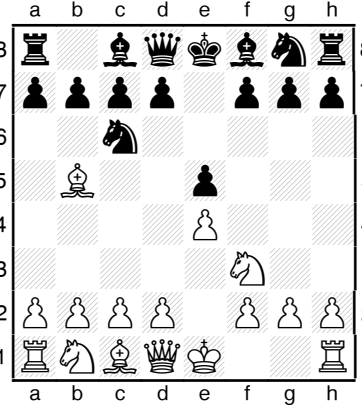


Bu açılışa **İSPANYOLAÇILIŞI** veya **RUY LOPEZ** denir. **Ruy Lopez** 16. yüzyılda yaşamış ve bu açılış hakkında yazmış İspanyol bir rahiptir.

Beyaz için bir başka iyi hamle **3. Ab1-c3**'tür. (orta diyagram)

Bir başka mükemmel hamle:

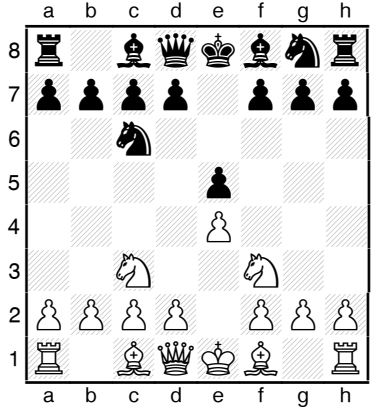
1. Taş **GELİŞTİRİYOR.**
2. **MERKEZİ KONTROL EDİYOR.**
3. e4 erini **SAVUNUYOR.**



75

Şimdi Siyah **Ag8-f6** oynarsa **DÖRT AT AÇILIŞI** olur (belli sebeplerden) ve eğer Siyah bir başka hamle yaparsa **ÜÇ AT AÇILIŞI** olur!

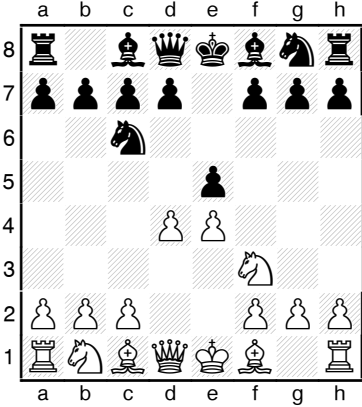
Bu açılış **Ff1-c4** veya **Ff1-b5** kadar saldırgan değildir ama sağlam ve güvenlidir. Yeni başlayanlar için iyi bir tercih.



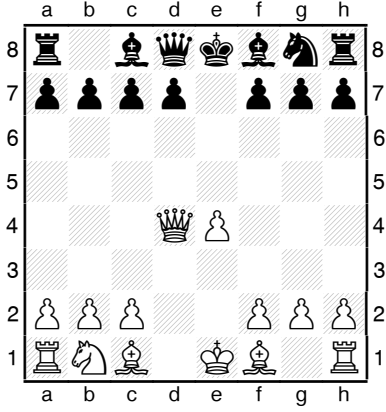
Son olarak Beyaz **3. d2-d4** oynayabilir. (diyagram)

Yine mükemmel bir hamle.

1. c1'deki Filin **GELİŞİMİ** için yolunu açar.
2. **MERKEZİ KONTROL EDER.**
3. e5 erine ikinci defa **SALDIRIR** ve Siyahı bir şeyler yapmaya zorlar.



Eğer Siyah eri **3...e5xd4** (en iyi hamle) ile alırsa, Beyaz Atla eri geri alır: **Af3xd4**. Sonra Siyah **Ac6xd4** oynayarak Atı alırsa



(en iyi hamlesi değildir) Beyaz **Vd1xd4** oynayabilir. (diyagram)

3. **d2-d4** hamlesi güvenlidir çünkü Siyahın **SALDIRAN İKİ TAŞI** vardır, Beyazın da **SAVUNAN İKİ TAŞI** vardır. Oynamadan önce bunları anladığınızdan emin olun.

Bu açılışa **İSKOÇ AÇILIŞI** denir. İlk 1820'lerde Londra ile Edinburg arasında oynanmıştır.

Sürekli olarak **ÇOBAN MATI** yapmaya çalışmak yerine bu açılışları oynarsanız, çok daha fazla şey öğrenebilirsiniz.

## HEPSİ BİR ARADA

İyi satranç oynamak için gereken herşeyi biliyorsunuz. Ama aynı zamanda **BOL BOL PRATİĞE** ihtiyacınız var.

Bu derste son derslerde öğrendiklerimizi tekrar edeceğiz. Bir sonraki derste artık **SATRANÇ TURNUVASI** oynamaya hazır hale geleceksiniz.

Unutmamalısınız ki satranç turnuvalarında **DOKUNDUĞUNUZ TAŞI OYNAMALISINIZ.**

Ve eğer rakibin taşına elinizle veya taşınızla bilinçli olarak **DOKUNURSANIZ, ONU ALMALISINIZ.**

Bu oynarken **ÇOK DİKKATLİ** olmanız gerektiği anlamına gelir.

Satranç oynarken vücudunuzun hangi bölümlerini kullanırsınız?

Hamle yapmak için **ELLERİNİZİ** kullanırsınız.

Düşünmek için **BEYNİNİZİ** kullanırsınız.

Tahtayı görmek için **GÖZLERİNİZİ** kullanırsınız.

**ÖNCE** tahtayı görmek için **GÖZLERİNİZİ** kullanırsınız. İyice **HER TAŞA** bakın ve nereye gidebileceğini

görün. En önemlisi **RAKIBİNİZİN SON HAMLESİNE** bakın. Ve o hamlenini neden oynandığını kendinize sorun.

**SONRA BEYNİNİZİ** kullanın, ne olduğunu anlayın ve hamlenize karar verin.

**TAMAM** bir hamle düşündünüz. Oynar mısınız? **HAYIR!** Durun ve kendinize sorun **GÜVENLİ Mİ? ORAYA GİDERSEM BENİ ALABİLİR Mİ?**

Ancak en iyi hamleyi bulduğunuzu düşündükten sonra **ELLERİNİZİ** hamle yapmak için kullanın.

Elinize taş alıp, onu havada sallayarak iyi bir kare bulmaya çalışmayın. Rakibiniz **ŞAH** çekerse **SAKIN** elinize Şahı alıp havada **TUTMAYIN.** Daha iyi bir hamle olabilir. Mesela **ALİŞ** gibi.

Eğer elleriniz tahtanın üzerinde geziyor olursa, tüm tahtayı **GÖREMEZSİNİZ.** Hamle yapmaya hazır olana kadar **ELLERİNİZİN ÜZERİNDE OTURMAYI ÖĞRENİN.** Şaka bu. Yani sabırlı olmayı öğrenin! Sonra da bir harekette hamlenizi yapın.

Doğru sırayı hatırlamak için **GBE** harflerini hatırlayın.

78

# GÖZLER

# BEYİN

# ELLER

Yoldan karşıya geçmeden önce ne yaparsınız?

**DURURSUNUZ, İKİ YÖNE DE BAKARSINIZ, DİNLERSİNİZ** ve ancak **BOSSA** geçersiniz.

Satranç da benzer şekilde oynamalısınız. Hızlı bir şekilde kaybetmenin ne kadar kolay olduğunu gördünüz.

Öyleyse hamle sırası sizde. Ne yaparsınız?

**DURURSUNUZ.**

**TÜM YÖNLERE BAKARSINIZ.**

**RAKİBİNİZİN SON HAMLESİNE BAKARSINIZ.**

Ama ne tür hamlelere bakarsınız?

Oyunun amacı **MATTIR**. Öyleyse ilk bakacağınız hamleler **ŞAH TEHDİTLERİDİR**. Tüm **ŞAH ÇEKİŞLER** oynamaya değer değildir ama **TÜM ŞAH ÇEKİŞLER** bakmaya değerdir çünkü herhangi birisi **MATLA** sonuçlanabilir.

Daha güçlü bir ordunuz varsa rakibinizi doğru oynayarak sonunda **MAT** edebilirsiniz. Dolayısıyla **PUAN** veya **TAŞ** olarak üstünlüğü ele geçirmelisiniz. Taşların değerlerini hatırlayın: Er, 1 puan, At ve Fil 3 puan, Kale 5 puan, Vezir 9 puan.

Öyleyse **ALIŞLARA** bakmalısınız. Hiçbir şey vermeden bir şey **ALABİLİYOR MUSUNUZ?** Daha zayıf bir taş karşılığında kuvvetli bir taş ala-

biliyor musunuz? Eğer yapabiliyorsanız, genelde doğrudur. Rakibin **ALIŞLARINA** da bakın. Eğer rakibiniz taşlarınızdan birini almak isterse bir şeyler yapmalıyız: **KAÇIN, SAVUNUN** veya **ARAYA TAŞ KAPAYIN**. Tabii saldıran taşı almak önceliklidir.

İyi bir **ŞAH ÇEKİŞİ** veya **ALIŞ** imkanı bulamazsanız **TEHDİTLERE** bakın. **TEHDİT** yaratan bir hamle arayın. **MAT TEHDİT EDEBİLİYOR MUSUNUZ?** Veya rakibin Vezirini **TEHDİT EDEBİLİYOR MUSUNUZ?** Bir defasında iki taş **TEHDİT EDEBİLİYOR MUSUNUZ?** Yani **ÇATAL** var mı?

Tüm bunlar iyi hamle bulmanıza yardımcı olmazsa, işe fazla yaramayan bir taş bulun (er değil) ve onu oyuna sokmaya çalışın.

Bir başka tavsiye şudur. Eğer ordunuzda sizin 1000 rakibinizin ise 999 adamı varsa bu büyük bir üstünlük değildir. Ama sizin iki rakibinizin bir adamı varsa, rakibinizin iki misli güçsünüz demektir. Öyleyse: **TAŞ OLARAK ÖNDEYSENİZ TAŞLARI DEĞİŞMEYE ÇALIŞIN, TAŞ OLARAK GERİYSENİZ DE DEĞİŞİMLERDEN KAÇININ.**

Ama en önemlisi **ŞAT** harflerini unutmayın. Ş, A ve T harfleriyle hatırlayacağınız tavsiyeler en kuvvetli oyuncuların bile her oyunda uyguladığı yöntemdir. Eğer siz de iyi oyuncu olmak istiyorsanız, bunları öğrenmeli ve her oyunda otomatik olarak uygulayabilmelisinizdir.

80

# ŞAH ÇEKİŞ

## ALIŞLAR

## TEHDİTLER

Açılıştaki ilk birkaç hamleyi doğru yaparsanız, sonra her şey daha kolay olacaktır. Açılış kurallarını unutmayın.

### **ÇOBAN MATINI ÖĞRENİN HATIRLAYIN VE ANLAYIN.**

Nasıl yapıldığını ve engellendiğini bildiğinizden emin olun. Tam anlayana kadar tekrar edin. İlkokuldaki pek çok çocuk sürekli bunu denerler. Bir turnuva veya bir başka okulla maçta oynarken birisi size karşı çoban matını deneyebilir. Dolayısıyla bildiğinizden **EMİN OLUN.**

Bir kez çoban matını öğrendikten sonra oyunlarınızda denemeyin. Son derste gördüğümüz açılışları kullanarak çok daha fazla şey öğrenebilirsiniz.

Orta seviye kursa geçtiğinizde pek çok başka heyecanlı açılış öğrenme fırsatı bulabileceksiniz.

Şimdilik Şahın önündeki eri iki sürerek oynayınız.

Atlarınızı ve Fillerinizi mümkün olduğunca hızlı çıkınız.

Mümkün olduğunca hızlı bir şekilde genelde Şah kanadına rok atınız.

Yapacak iyi bir şey olmadıkça Vezirinizi erkenden oyuna sokmayınız.

Kaleler genelde oyuna en son giren taşlardır. Önlerinde er olmayan **DİKEYLERİ** yani **AÇIK DİKEYLERİ** severler. Dolayısıyla Kalelerin yerini belirlemeden er değişimlerini bekleyin.

**GMG** harfleriyle başlayan üç önemli şeyi unutmayınız.



# GELİŞİM

82

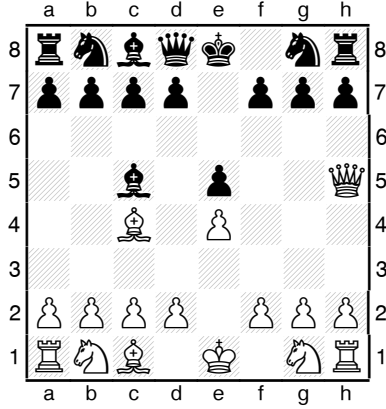
# MERKEZ KONTROLÜ GÜVENLİK (ŞAHIN)



## SEVİYE 3 TESTİ

İSİM \_\_\_\_\_

TARİH \_\_\_\_\_

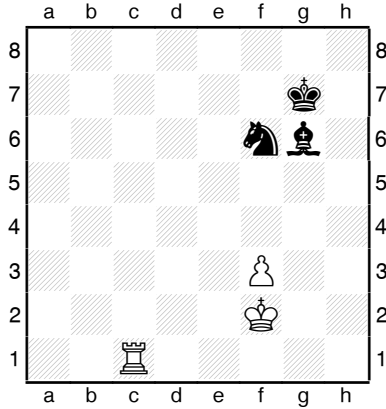


S1.

BEYAZ ŞAHIN  
bulunduğu kareyi  
yazınız.

\_\_\_\_\_

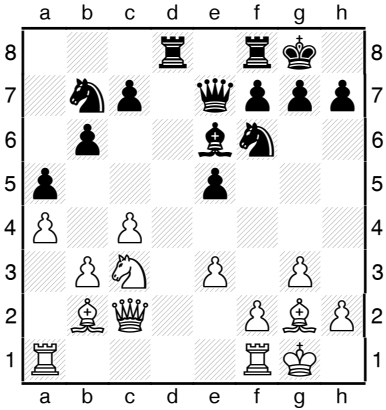
83



S2.

Kimin daha çok puanı var?

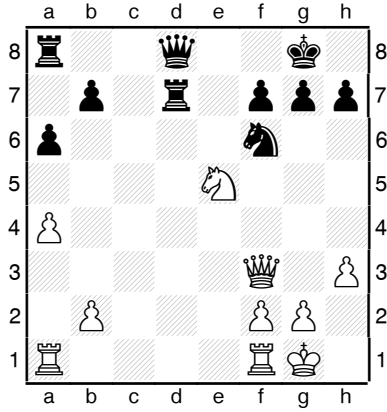
- Beyaz  
 Siyah  
 İkisinin de aynı



S3.

Hamle sırası Beyazın.  
Savunmasız bir taşı  
nasıl alabilir?  
Hamleyi göstermek  
için tahtada bir  
hamle çizin veya  
cevabınızı aşağıya  
yazın.

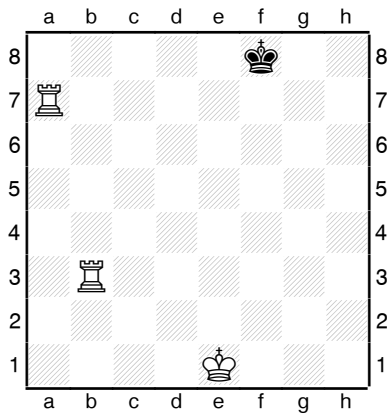
\_\_\_\_\_



S4.

Hamle sırası Beyazın  
Daha zayıf bir taşla  
daha güçlü bir taş ı  
nasıl alabilir?  
Hamleyi göstermek için  
tahtada bir hamle çizin veya  
cevabınızı aşağıya  
yazın.

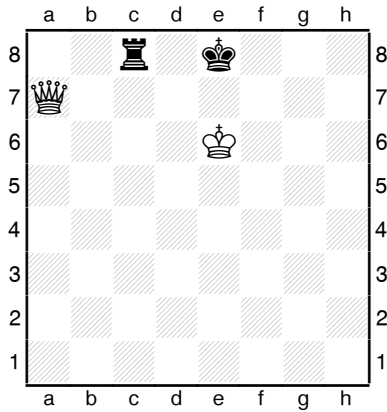
---



S5.

Hamle sırası Beyazın  
Nasıl MAT edebilir?  
Hamleyi göstermek için  
tahtada bir hamle çizin veya  
cevabınızı aşağıya  
yazın.

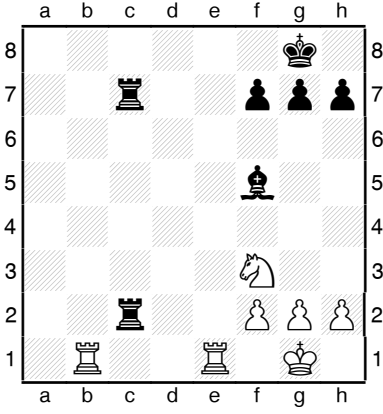
---



S6.

Hamle sırası Beyazın  
Nasıl MAT edebilir?  
Hamleyi göstermek için  
tahtada bir hamle çizin veya  
cevabınızı aşağıya  
yazın.

---



S7.

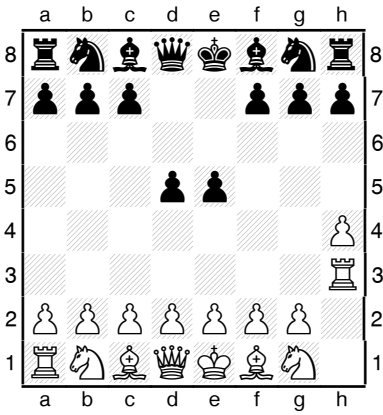
Hamle sırası Beyazın

Nasıl MAT edebilir?

Hamleyi göstermek için  
tahtada bir hamle çizin veya  
cevabınızı aşağıya  
yazın.

\_\_\_\_\_

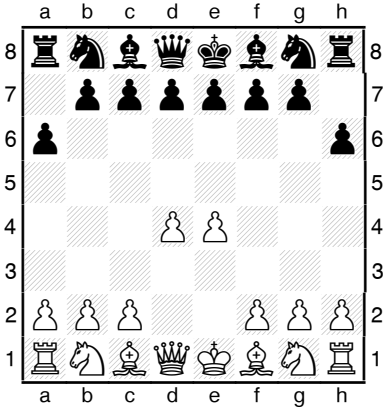
85



S8.

Şu ana kadar en iyi hamleleri kim oynadı?

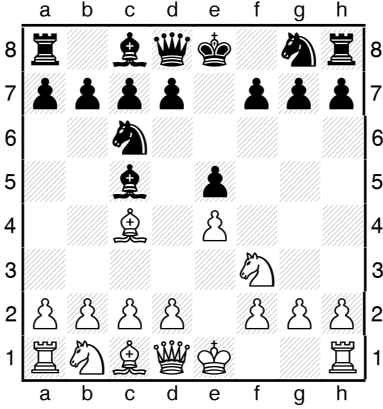
- Beyaz  
 Siyah  
 İkisi de aynı



S9.

Şu ana kadar en iyi hamleleri kim oynadı?

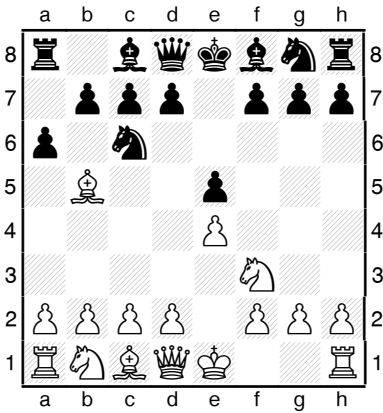
- Beyaz  
 Siyah  
 İkisi de aynı



S10.

Şu ana kadar en iyi hamleleri kim oynadı?

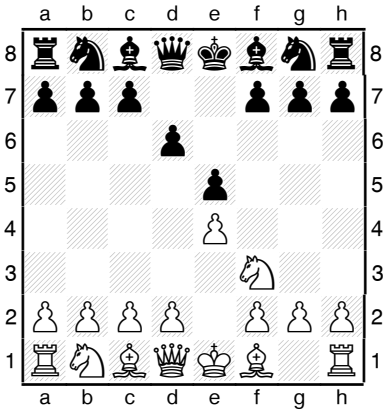
- Beyaz
- Siyah
- İkisi de aynı



S11.

Hamle sırası Beyazın. Eğer Filiyle Atı alırsa...

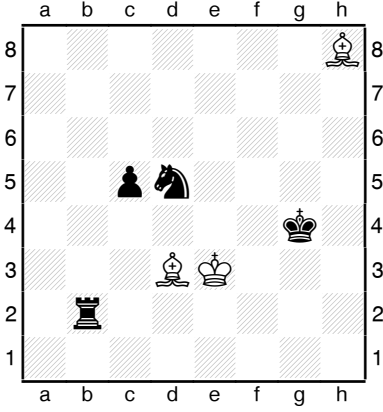
- İYİ bir değişim
- EŞİT bir değişim
- KÖTÜ bir değişim olur.



S12.

Hamle sırası Beyazın. Eri Atıyla alırsa ...

- İYİ bir değişim
- EŞİT bir değişim
- KÖTÜ bir değişim olur.



S13.

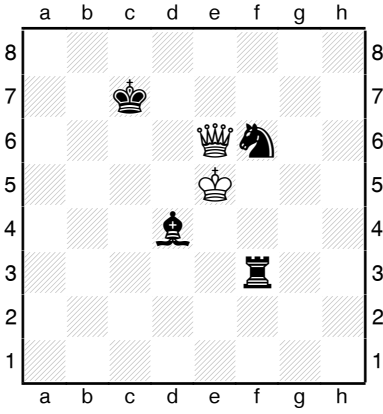
Hamle sırası Beyazın

ŞAH TEHDİDİNDEN nasıl kurtulabilir?

Hamleyi göstermek için tahtada bir hamle çizin veya cevabınızı aşağıya yazın.

\_\_\_\_\_

87



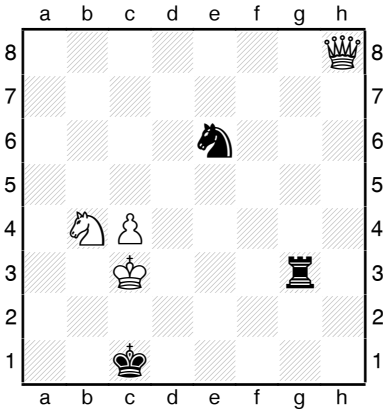
S14.

Hamle sırası Beyazın

ŞAH TEHDİDİNDEN nasıl kurtulabilir?

Hamleyi göstermek için tahtada bir hamle çizin veya cevabınızı aşağıya yazın.

\_\_\_\_\_



S15.

Hamle sırası Beyazın


ŞAH TEHDİDİNDEN nasıl kurtulabilir?

Hamleyi göstermek için tahtada bir hamle çizin veya cevabınızı aşağıya yazın.

\_\_\_\_\_



FÝL SERTÝFİKASI

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

---

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

