

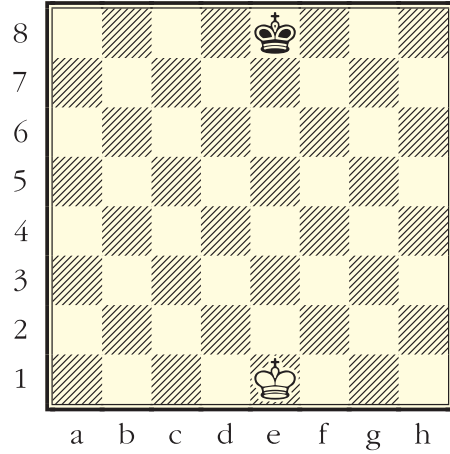
Öğrenmek güzeldir, satranç da...

“Ben satranç bilmeyen herkese acıyorum. Yeni öğrenmekte olanlara bile sevinç sağlar, iyi bilenlere ise olağanüstü mutluluk verir.” (L. Tolstoy)

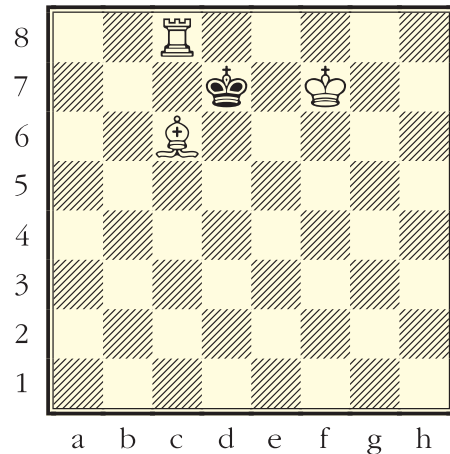
Bu sayımızda da satranç taşlarının hareketlerini öğrenmeye devam ediyoruz.

♔♚ : Şah

Şah, oyundaki en önemli taşımız. Şah bulunduğu karenin bitişiğindeki karelere (yatay- dikey ve çapraz) gider. Vezirin hareketinden farkı şahın tek kare gitmesidir. Şah korunan taşları alamaz ancak şahın bulunduğu kareye bitişik karellerdeki korunmayan rakip taşları alabilir. Şah da taşların üzerinden atlayamaz.

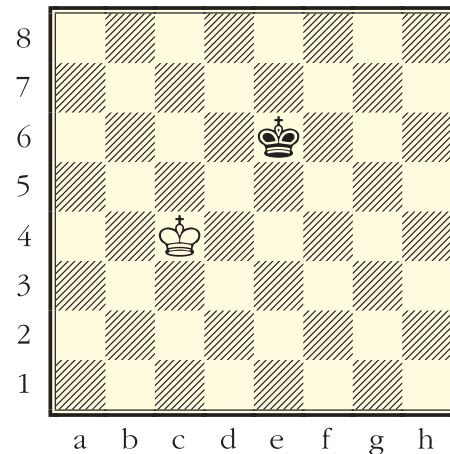
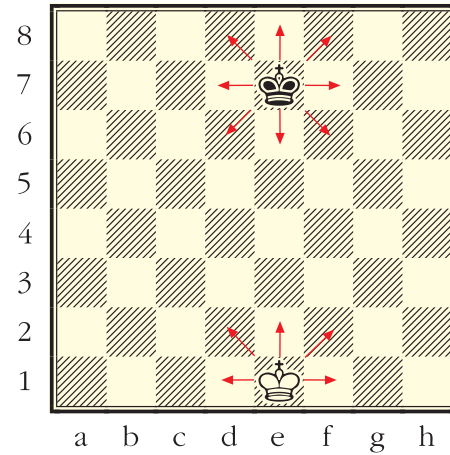


Bitişik karedeki rakip taşı alabilir. Korunan taşları şah alamaz.



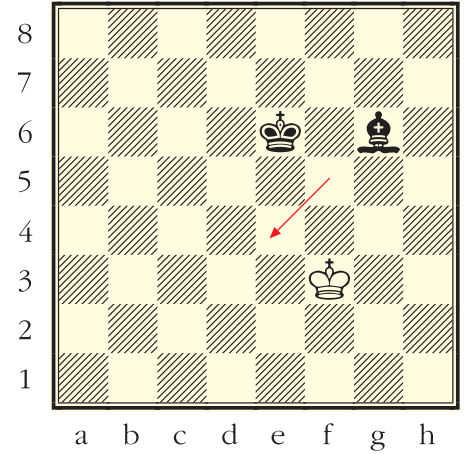
Yukarıdaki diyagramda şah kaleyi alabilir. Siyah şahın fili neden alamayacağını aşağıdaki boşluğa yazınız.

Şahın bulunduğu yere göre gidebileceği kare sayısı değişir. Yukarıdaki 2. diyagramda siyah şah kareden birine, beyaz şah kareden birine gidebilir.



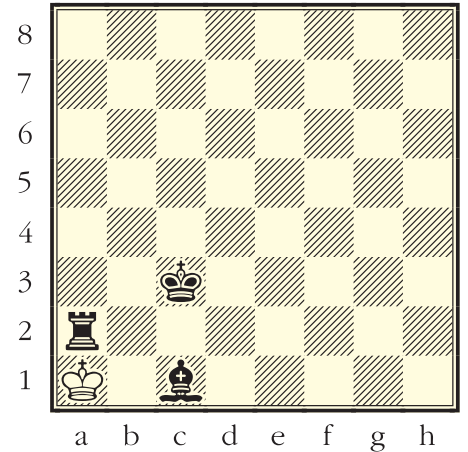
İki şah, asla komşu karelere gelmez.

Şahlar tehlikeli yerlere gidemez. Aşağıdaki diyagramda ♔ e4 karesine gelemez. Çünkü e4 karesini siyah fil kontrol ediyor.



Aşağıdaki soruları alttaki diyagrama göre yanıtlayınız.

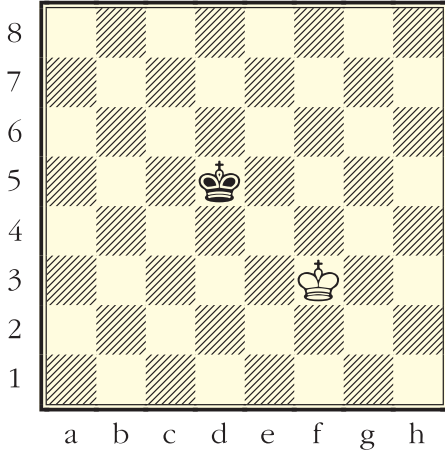
1. ♔, siyah alır.
2. ♔, siyah alamaz.



Aşağıdaki diyagramda, şahlar kaç komşu kareye gidebilir?

- 3- ♔, kareye gidebilir.
- 4- ♔'ın gidebileceği karelere siyah kalemle x koyunuz.
- 5- ♔, kareye gider.
- 6- ♔'ın gidebileceği karelere kırmızı

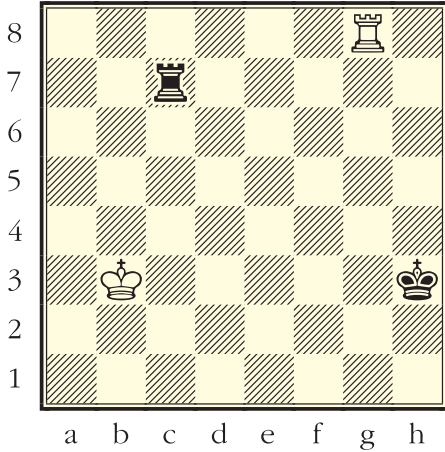
kalemle x koyunuz.



Aşağıdaki soruları alttaki diyagrama göre yanıtlayınız.

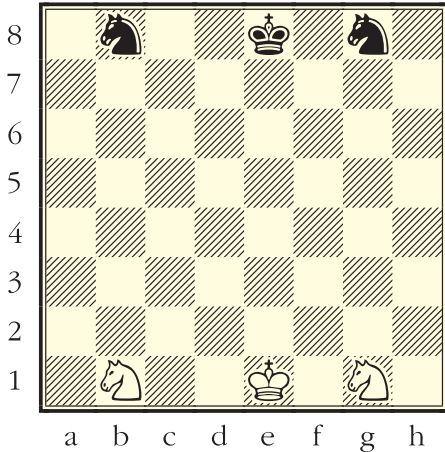
7- ♔, kareye gidebilir.

8- ♕, kareye gidebilir.



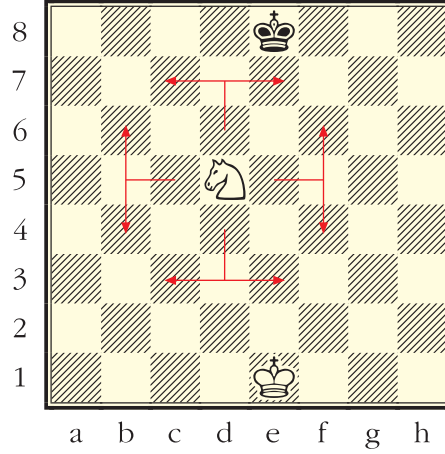
♞♠: At

At, bir düz bir çapraz olarak gider. Onun için atların hareketi L harfine benzer.

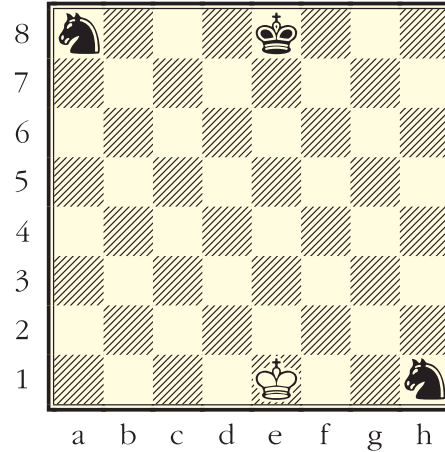


tilir. Atlayabilen tek taş attır.

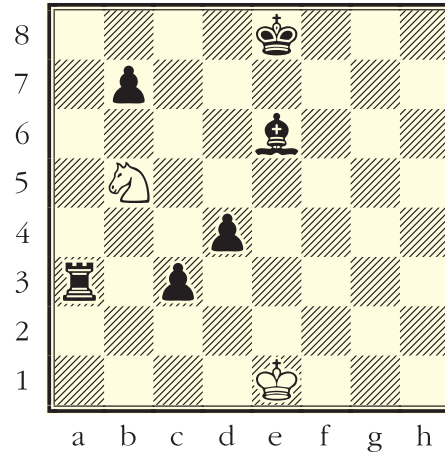
Aşağıdaki diyagramda at kaç kareye gidebilir?



Yukarıdaki diyagramı dikkatle inceleyiniz. Oklar atın gidebileceği kareleri göstermektedir.



6- h1'deki atı, b8'e en az hamleyle götürünüz.

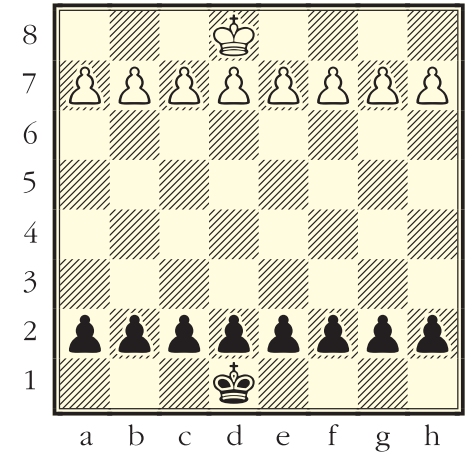


7- Yukarıdaki diyagramda at, Siyahın hangi taşlarını alabilir?.....

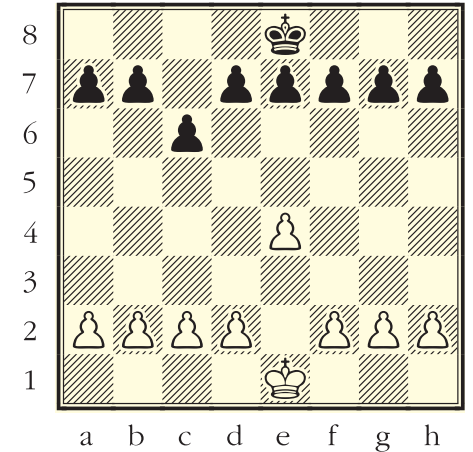
♟♠: Piyon (asker, er, piyade)

Bütün piyonlar, isterse ilk hamlesinde dikey olarak iki kare ilerleyebilir. Piyonlar daha sonraki hamlelerinde sadece bir kare ilerleyebilir. Piyonlar dikey olarak ilerler ve bitişik çapraz karedeki rakip taşı isterse alabilir.

İlerlemesi ile taş alışı farklı olan ve geri gidemeyen tek taş piyondur.



İlk hamlede iki kare ilerlemek istemezse tek kare de ilerleyebilir. Beyaz piyon iki karelik, siyah piyon tek karelik adım atmış.



Piyonlar önüne engel çıkarsa ilerleyemez. Aşağıdaki diyagramda b ve g dikeylerinde duran piyonlar ilerleyemez; çünkü önlerinde engel var. c dikeyinde duran piyon ilerleyebilir.

Piyon, çaprazındaki taşı alabilir. Aldığı taşın yerine geçer. Aşağıdaki diyagramda piyon atı alabilir. (Devamı gelecek sayıda)

Bishop Pair

► Fil çifti

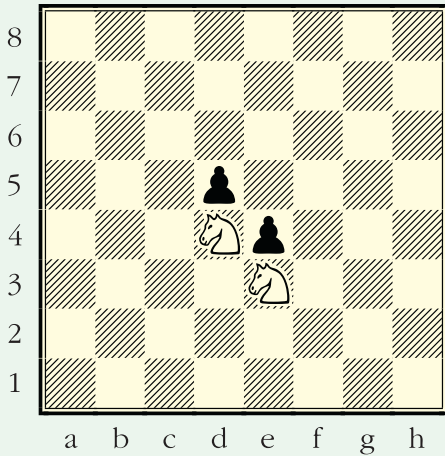
Satranç oyununda iki file sahip olmak konumsal bir üstünlüktür. Birinci dünya şampiyonu Wilhelm Steintz tarafından ispatlanmıştır.

Oyun sonunda fil çifti ve oyun ortasında fil çifti olarak nasıl değerlendirilir, iki ayrı bölümde incelemiştir.

Blockade

► Blokaj, durdurma, engelleme

Geçer piyonun ilerlemesini önlemek amacıyla önündeki kareye taş yerleştirmek. Aron Nimzowitsch tarafından detaylı incelenmiştir. Ağır taşlarla (Kale, Vezir) yapılan engelleme tercih edilmez, çünkü rakip hafif taşları (At, Fil) ile bloke eden taş saldırıp blokajı kaldırabilir. Blokajda en başarılı figür at, savunmada bile her bir tarafa uzanan kollarıyla karşı atak yaratabilir.

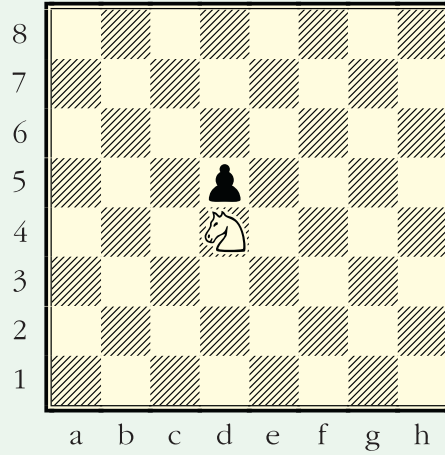


Diyagramdaki atlar rakip piyonların önlerini kapatarak ilerlemesini durdurmuştur.

Blockading square

► Engelleme (Blokaj)

Ayrıık piyona (komşusu olmayan piyon) karşı oynayan tarafın en güçlü savunması piyonun önündeki kareye at yerleştirmesidir.



Blunder

► Çift soru çekmek

Oyunu kaybedecek kadar büyük bir hata yapmak.

Book player

► Kitabi oynayan oyuncu

Breakthrough

► Yarmak, parçalamak

Kuvvetli merkezi parçalamak, şah karnadına piyon saldırısı düzenlemek gibi.

Brilliancy

► Parlaklık, çok parlak hamle veya oyun

The Evergreen Partie

► (Evergreen) Her dem yeşil

Yaprak Dökmeyen Parti. 1852'de Adolf

Anderssen ve Jean Dufresne arasında oynanmış ünlü satranç oyunudur.

Broad pawn center

► Geniş piyon merkezi (c4, d4, e4, f4 piyonlarının sürülmesi)

Burred piece

► Kendi taşları tarafından oynanamaz hale getirilmiş taş

Calculation

► Hesap yapmak

Candidate move

► Aday hamle

Usta oyuncu maç sırasında bütün hamleleri incelemeyiz. Konunun gerektirdiği birkaç 'aday' hamleyi inceler.

Capture

► Almak (Yemek)

Castle

► Rok atmak

Şah ve kalenin birlikte hareket ettiği özel hamle. Rok atabilmek için o anda şah çekiliyor olmaması, şah veya kalenin daha önce oynamamış olması, şahın geçeceği ve gideceği karelerin tehdit altında olmaması gerekir.

Castle Long

► Uzun rok atmak

Uzun rok O-O-O ile gösterilir. Şah e1 karesinden c1 karesine, kale a1 karesinden d1 karesine hareket eder.