

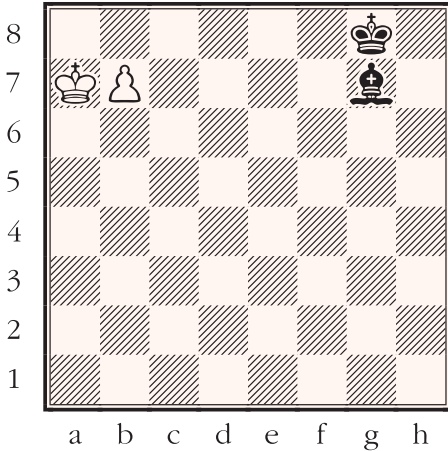
Öğrenmek güzeldir, satranç da...

“Tek bir kötü hamle kırk iyi hamleyi boşa çıkarır.” (Horowitz)

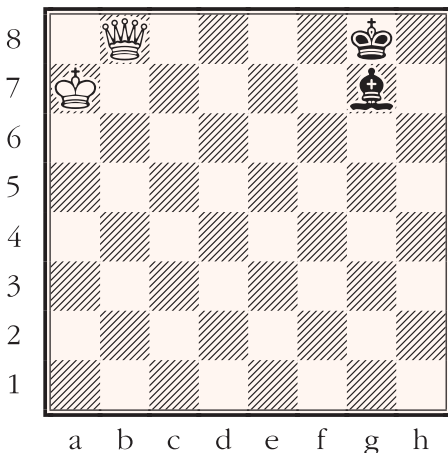
Bu sayıda taşların hareketleri ile ilgili son kuralları öğreneceğiz. Kuralları öğrendikten sonra satrancımızı geliştirmek için bol bol satranç oynamalı, satranç kitapları, satranç dergileri, satranç CD’leri eşliğinde satranç çalışmalıyız.

Piyon terfisi

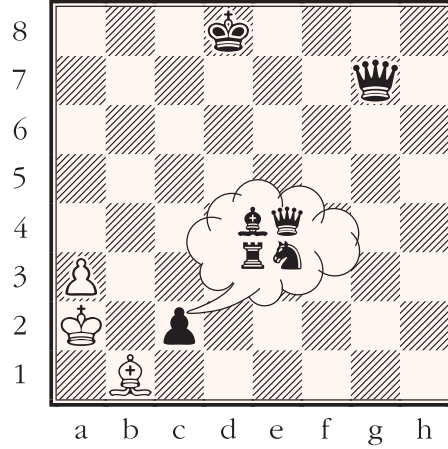
Beyaz piyonlar sekizinci yataya, siyah piyonlar birinci yataya ulaşırsa “vezir, kale, fil ya da at”a dönüştürülür. Bu dönüşüme piyonun terfi etmesi denir.



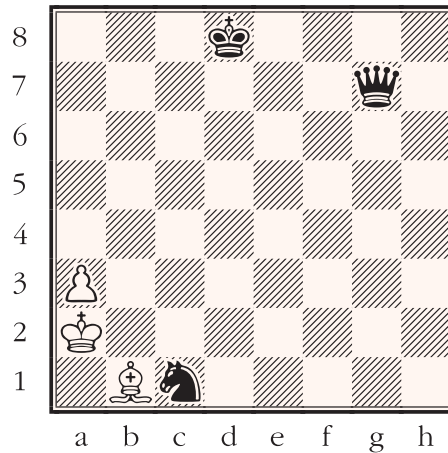
Beyaz piyonların terfi edebilmesi için sekizinci yataya ulaşması gerekir.



Beyaz piyon, vezire dönüştükten sonra.



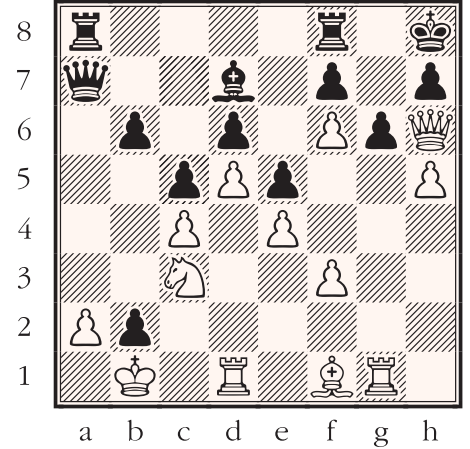
Siyah piyonlar da terfi etmek için birinci yataya ulaşmak zorunda. Siyah piyon birinci yataya ulaştığında ne olması gerektiğini düşünüyor.



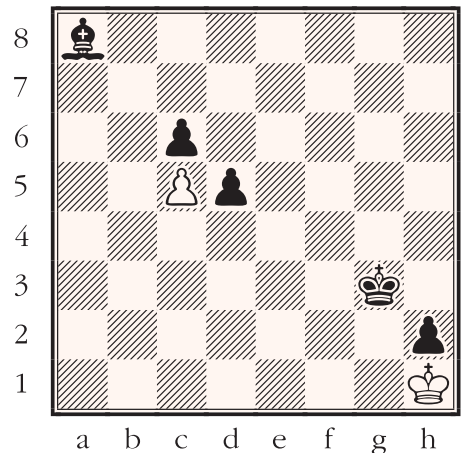
Siyah piyon ata terfi ettikten sonraki durum. Piyon fili olarak da terfi edebilirdi ancak o zaman hangi taşa terfi ederse etsin şah onu alacağı için mat gerçekleşmezdi.

Geçerken alma

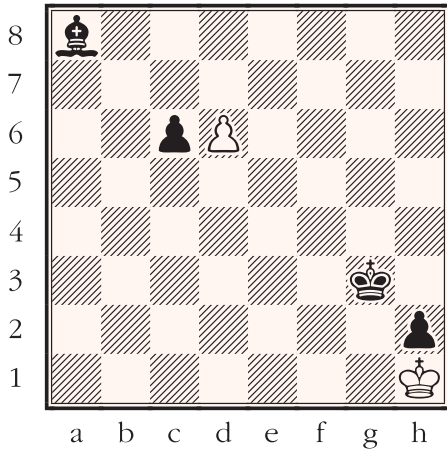
Piyonlara ait özel bir alış biçimidir. Beyaz piyon üç kare ilerleyerek beşinci yataya ulaştığında çift çıkarak yanına gelen siyah piyonu isterse alır. Siyah piyonların geçerken alabilmesi için üç kare ilerleyip dördüncü yataya ulaşması beyaz piyonun da çift çıkarak yanına gelmesi gerekir.



c7’karesindeki piyon iki çıkarak c5 karesine gelmiş. d5’te duran piyon isterse c5’teki piyonu alarak c6’ya ilerler. Geçerken alma kuralı piyon iki çıkarak rakip piyonun yanına geldikten sonraki ilk hamlede uygulanır. O anda uygulanmazsa daha sonra uygulanamaz. Yapılacak başka hamle varsa geçerken alma kuralı uygulanmak zorunda değildir. Yapılacak başka hamle yoksa geçerken alma kuralı uygulanmak zorundadır.



Yukarıdaki diyagramda Siyah d7’deki piyonu d5’e oynamış. Beyazlar geçerken alma kuralını uygulamak ve d5’deki siyah piyonu almak zorunda.



Beyazların geçerken alma kuralını uyguladıktan sonraki durumu.

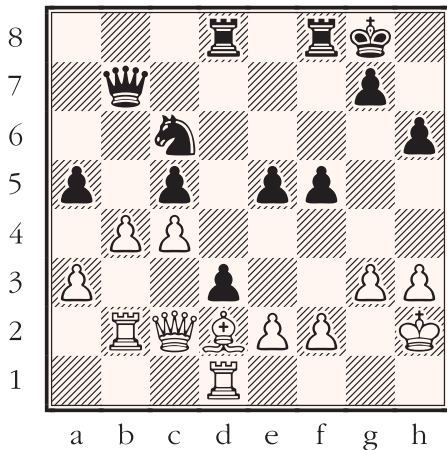
Notasyon



Satranç taşları basılı kaynaklarda yukarıdaki sembollerle gösterilir. Hamlelerin yazılmasına notasyon denir ve notasyon yazılırken taşların ilk harfi kullanılır.

Ş (Şah), V (Vezir), K (Kale), F (Fil), A (At), piyonlar buldukları karenin adıyla söylenir ve yazılır. a2, d4, e3... Satrançtaki her taşın genel olarak bir puan değeri vardır. V: 9 puan, K: 5 puan F: 3 puan A: 3 puan piyon: 1 puan.

Yukarıdaki puanlar genel puanlardır. Taş değişimlerinde bu puan değerlerini göz önünde tutmak gerekir. Ancak taşların bulunduğu yere, diğer taşlarla olan ilişkilerine göre değer kazandığını ya da kaybettiğini unutmamak gerekir. Şahın puan değeri yok çünkü o oyuncuyu temsil etmektedir ve insan, paha biçilemeyecek kadar değerlidir.



Yukarıdaki diyagramda son şekli görünen oyunun hamleleri aşağıdaki notasyonda gösterilmiştir, inceleyiniz. Siz de oynadığınız oyunların notasyonunu tutunuz.

Gothif, Solomon Borisovich - Capablanca, Jose Raul, Moskova, 1925

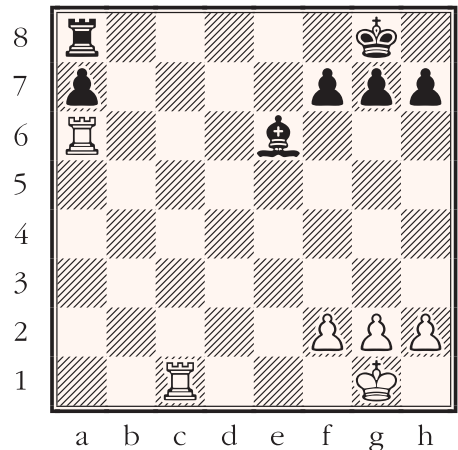
1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗f3 b6 4.g3 ♘b7 5.♙g2 c5 6.dxc5 ♙xc5 7.♗c3 ♗e4 8.♗xe4 ♙xe4 9.0-0 ♗c6 10.♗d2 ♙xg2 11.♙xg2 d5 12.♞a4 ♞c8 13.♗b3 0-0 14.♞d1 d4 15.♗xc5 bxc5 16.a3 ♞b6 17.♙d2 a5 18.♞c2 e5 19.♞ab1 f5 20.h3 h6 21.b3 ♞b8 22.♞b2 ♞b7 23.♙h2 ♞bd8 24.b4 d3 0-1

Not: Piyon terfisi, piyonun gittiği kare ve dönüştüğü taşın ilk harfi yazılarak gösterilir. d1V, a8K...

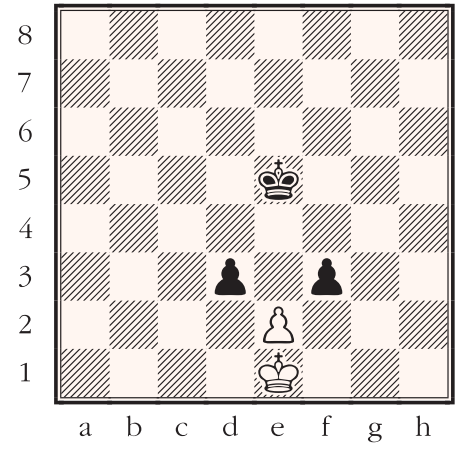
Notasyonda kullanılan diğer işaretlerden bazıları:

İşaret	Anlamı	İşaret	Anlamı
X	Taş alma	+	Şah tehdidi
=	Eşit Konum	++ veya #	Mat
0-0	Kısa rok	0-0-0	Uzun rok
!	Güçlü, iyi hamle	!!	Çok iyi hamle
?	Kötü hamle	??	Çok kötü hamle
1-0	Beyaz kazandı	0-1	Siyah kazandı
1/2	Berabere	0,5	Berabere
e.p.	Geçerken alma	g.a.	Geçerken alma

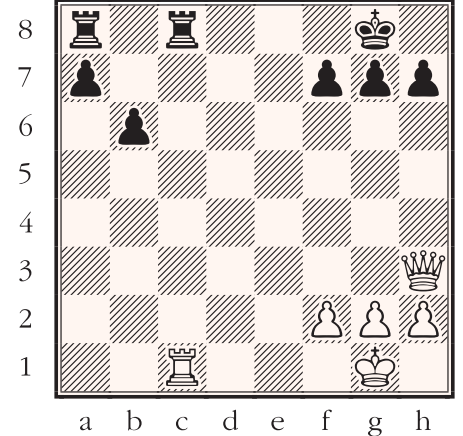
Aşağıdaki soruları yanıtlayarak öğrendiklerinizi pekiştiriniz.



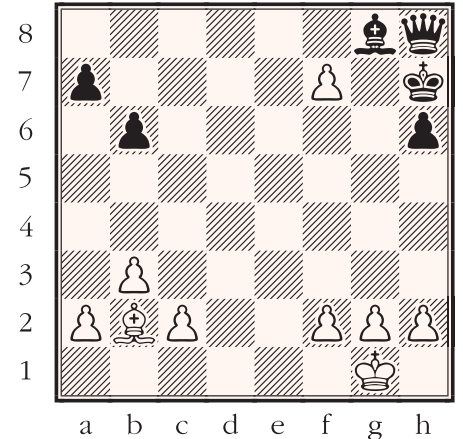
1) Kalenin e6'daki fili alması doğrudur. a- Evet b-Hayır



2) Beyaz piyon kaç farklı hamle yapabilir?



3- Beyaz vezirin c8'deki kaleyi alması: a) Doğrudur b) Yanlıştır



4-Beyaz oynar bir hamlede mat eder. Hamleyi yazınız.

Yanıtlar: 1-Hayır 2-4 (exd3, exf3, e3, e4) 3-Doğru (1-Vxc8+ Kxc8 2-Kxc8# 1-0) 4-f8A# 1-0