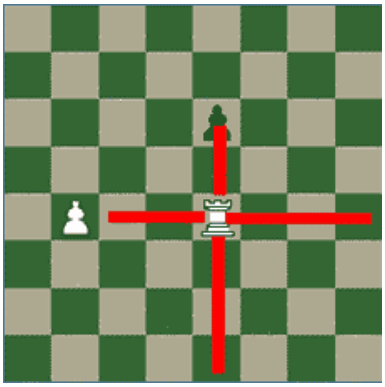
OSD SATRANÇ DERS NOTLARI

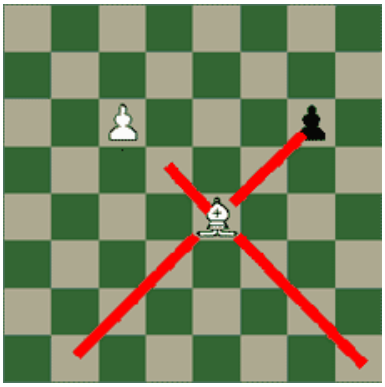
Üzerinde 8 yatay ve 8 dikey oluşan satranç tahtası, toplam 64 karedir. Tahtadaki taşlar sol alt baştan sırasıyla; Kale, At, Fil, Vezir, Şah ve 2. yatayda olanlar ise piyon olarak isimlendirilir. Taşların dizilişi yukarıda olduğu gibidir. Dizilişte dikkat edilmesi gerekli 3 kural vardır.

1. Vezirler rengindeki karede olmalıdır. Yani beyaz vezir oyuna beyaz karede siyah vezir oyuna siyah karede başlar.
2. Sağ alt köşe daima beyaz renkte kare olmalıdır.
3. 1. ve 2. yataya beyaz taşlar, 7. ve 8. yataya siyah taşlar dizilir.

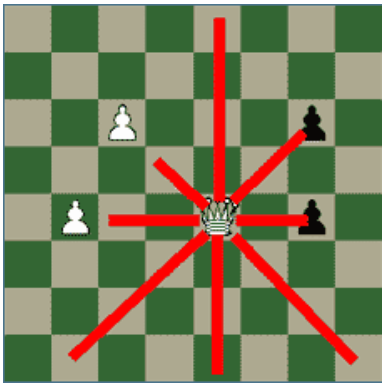
TAŞLARIN HAREKETİ



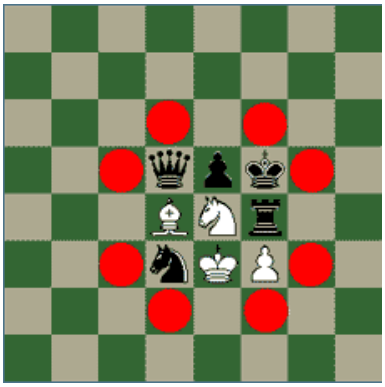
Kale, tahtada yatay ve dikey olarak önünde taş olmadığı müddetçe istediği kadar giden bir taştır. Kale rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek ALIR. Bu durumda Beyaz Kale Siyah Piyonu alabilir. Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız. Taş alış damadan farklıdır. Taşın üzerinden atlayıp alamazsınız.



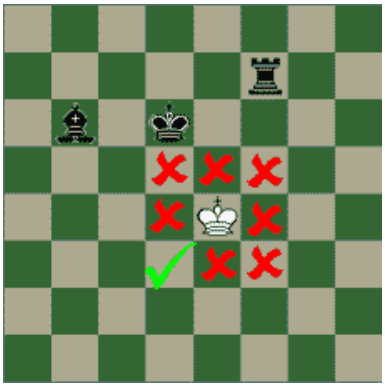
Fil, tahtada çapraz olarak önünde taş olmadığı müddetçe istediği kadar giden bir taştır. Fil rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek ALIR. Bu durumda Beyaz Fil, Siyah Piyonu alabilir. Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız. Taş alış damadan farklıdır. Taşın üzerinden atlayıp alamazsınız.



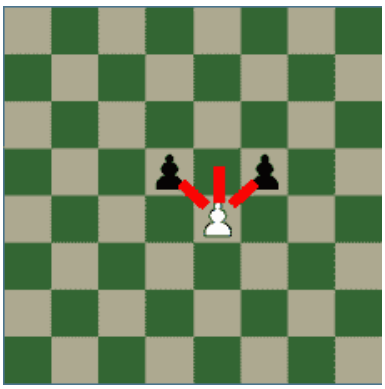
Vezir, tahtada dikey-yatay-çapraz olarak önünde taş olmadığı müddetçe istediği kadar giden bir taştır. Vezir rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek alır. Bu durumda Beyaz Vezir, Siyah Piyonlardan birini alabilir. Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız. Taş alış damadan farklıdır. Taşın üzerinden atlayıp alamazsınız.



At, "L" harfine uygun şekilde haraket eden bir taştır. Diğer taşlardan farklı olarak At ismine de uygun olarak diğer taşların üzerinden atlayabilir. Yanda At etrafında pek çok taş olmasına rağmen, hala 8 kareye gidebilir ve gittiği son karede rakip taş varsa onu alır. Gittiği son karede kendi renginde taş varsa o at oynayamaz.



Şah, bir seferinde herhangi bir yöne (yukarı, aşağı, sağa, sola ve çapraz) sadece bir kare gidebilen, satranç oyununda en değerli taştır. Yandaki şekilde beyaz şah rakibin tehdit ettiği kırmızılı karelere gidemez.

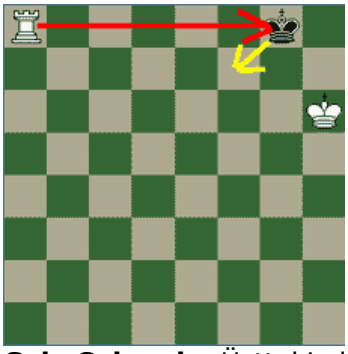
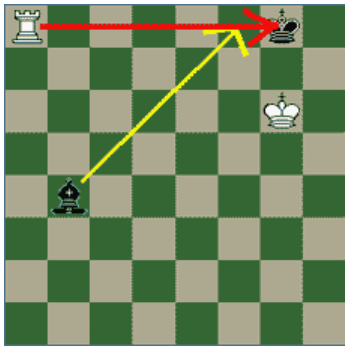
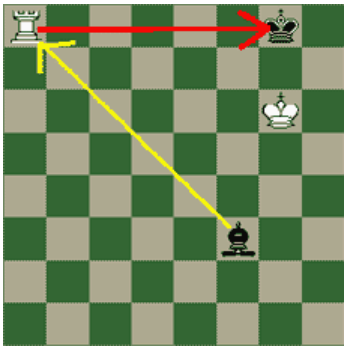


Piyon, ilk karesinde ise isteğe bağlı olarak ileri doğru ya bir kare ya da iki kare gidebilir. İlk hareketinden sonra piyon bir keresinde sadece bir kare gidebilir. Yolunda taş olması durumunda ilerleyemez. Diğer taşlardan farklı olarak piyonlar şekilde gösterildiği gibi çaprazında olan taşları alırlar ve yerine geçerler veya ileri doğru bir hamle gidebilir.

SATRANÇTA KAZANMAK

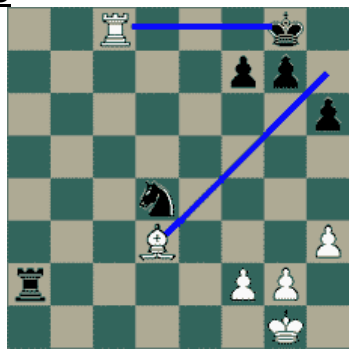
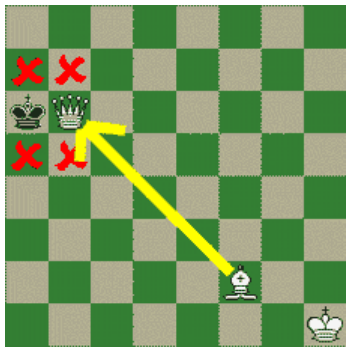
Satrançta oyun 3 durumda kazanılmış sayılır.

1. Şah mat durumunda
2. Rakibin oyunu bırakması yani yenilgiyi kabul etmesi durumunda
3. Rakibin süresinin bitmesi durumunda

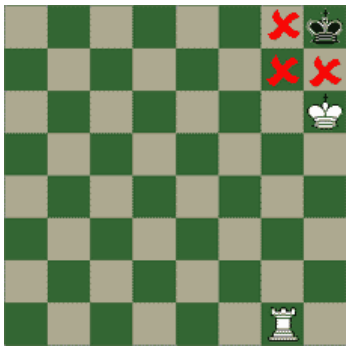
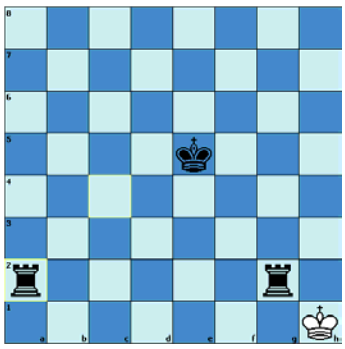
Şah Çekmek: Üstteki diyagramlarda siyah şah rakip taş tarafından tehdit edilmiş ve siyah şah şahta (şah tehdidi altında) denir. Şah tehdidinden kurtulmak için öncelikle şah çeken taşı almaya çalışılmalı (son diyagram) ya da araya taş koyulmalı (üst ortadaki diyagram) ya da saldırılmayan bir kareye gidilmeli (üst ilk diyagram).

SATRANÇTA MAT DURUMU

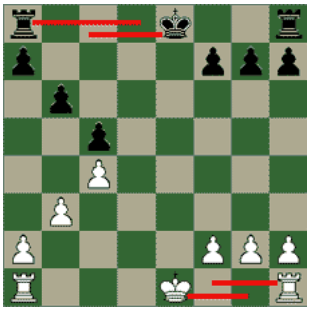
Şah Mat (Mat): Şah çekilmesi durumunda şah ile şahı çeken taş arasına bir taş sürülememesi ya da şahı çeken taşın alınamaması ve şahın kurallara uygun bir yere kaçamaması durumuna Mat denilir. Yandaki örneklerde şahta olan siyah şahın gidebileceği bir kare olmadığı, şah çeken taşı alamadığı ve araya taş süremediği için oyun Mat ile bitmiştir.

SATRANÇTA PAT DURUMU

PAT: Bu diyagramların ilk ikisinde hamle sırası siyahta, sonuncusunda beyazdadır. Siyah ve beyaz şahlar güvenli bir kareye gidemez. Yani kurallar uygun oynayacak hamlesi yoktur. Böylesi şah çekilmemiş durumlarda kurallar dahilinde bir hamlenin olmadığı durumlara pat denir. Sonuçta uyun berabere biter.

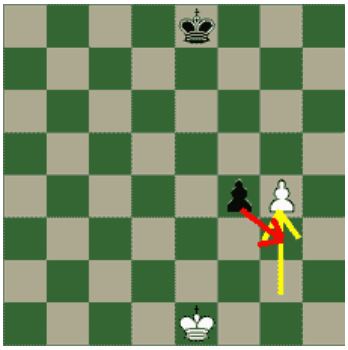
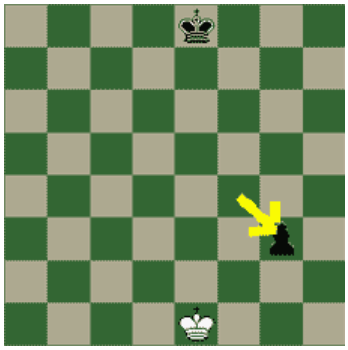
SATRANÇTA ROK YAPMAK



ROK: Şah ve kale ile yapılan özel hamledir ve söyle gerçekleşir: Şah bulunduğu kareden kaleye doğru iki kare ilerler, sonra kale şahın üzerinden şahın son geçtiği kareye geçirilir. Yandaki diyagramda beyazın hareketine küçük rok, Siyahın vezir kanadına yaptığı özel harekete büyük rok denir. Küçük rok 0-0 ile büyük rok 0-0-0 ile gösterilir.
Rok yaparken her iki taş(Şah ve kale) aynı anda tutularak ya da önce şah iki kare kale tarafına götürüp sonra kalenin üzerinden atlaması ile de gerçekleşir.

Rok şu durumlarda yapılamaz:
1. Şah ve rok yapılacak kale hareket ettirilmiş ise,
2. Şahın bulunduğu, geçmek zorunda olduğu ve gideceği kareyi rakip taşlardan bir veya daha fazlası tehdit ediyorsa
3. Şah ile rok yapılacak kale arasında herhangi bir taş varsa.

SATRANÇTA GEÇERKEN ALMA KURALI

Yandaki diyagramlarda Beyaz Piyonunu iki kare sürmüştür. Siyaha hamle sırası geçtiğinde beyaz piyonu isterse kırmızı okla gösterildiği şekilde alır ve son diyagramdaki g3 karesine geçer. Bu duruma geçerken alma ya da "En Passent" denir.

SATRANÇTA BERABERLİK DURUMLARI

Satrançta birçok durumda beraberlik söz konusudur. Burada sadece önemli olanlar verilmiştir. Detaylı bilgi için satranç kuralları kitabına bakınız.

1. Her iki tarafın mat edecek taşı olmaması durumunda (Şaha karşı şah, Şaha karşı Şah+Fil veya Şah+At v.b.)
2. Oyun PAT'a kalmış ise
3. Oyun içinde ardı ardına 3 defa hamle tekrarı yapılması
4. Oyun içinde 3 defa konum tekrarı yapılmış ise
5. İki oyuncu beraberlikte anlaşmış ise
6. Piyon hamlesi ve taş alışı olmaksızın 50 hamle oynanması durumunda

oyun berabere biter.

SATRANÇTA TAŞLARIN DEĞERLERİ

Vezir: 9 Puan
Kale: 5 Puan
Fil: 3 Puan
At: 3 Puan
Piyon: 1 Puan
*Şahın puanı yoktur. Başka bir değişle oyun değerindedir!

SATRANÇTA BAZI TERİMLER

Hafif Taş: Fil ve At'a satrançta hafif taş denir.

Ağır Taş: Vezir ve Kale'ye satrançta ağır taş denir.

Vezir Kanadı: a-d sütunları arasında kalan bölgeye denir.

Şah Kanadı: e-h sütunları arasında kalan bölgeye denir.

Merkez Kareler: d4-d5 ve e4-e5 den oluşan bölgeye denir.

Notasyon: Satranç oyununun tahtadaki koordinatlara göre yazılmasıdır.

Açmaz: Bir taşın yerinden kaldırılamamasıdır. Bir başka değişle oynandığında şahın rakip atağına açık bırakan taşların oynanamayacağını belirten deyimdir.

Feda: Belli bir amaç uğruna oyuncunun değerli taşlarından vazgeçmesidir. Sonuçta oyuncu vazgeçtiği taştan daha değerli ya da oyunu lehine sonuçlandıracak konuma gelmesidir.

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

Kalite: Kale ile hafif bir taş arasındaki kuvvet/puan farkıdır.

Açarak Şah: Bir taşın oynanarak diğer bir taşın önünü açmak suretiyle şah çekilmesidir.

Çifte Şah: Bir taşın diğer bir taşın önünü açmak suretiyle oynanarak her iki taşla şah çekilmesi durumudur.

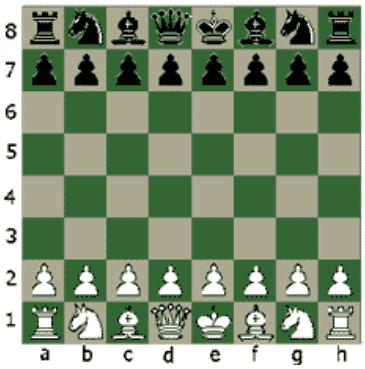
Çatal Atmak: Bir erin veya bir atın aynı anda birden fazla taşa saldırması sonucunda kaçınılmaz olarak birinin alınması olayıdır.

Şiş Atmak: Filin, Kale ve Vezirin bir taşı tehdit etmesi ve o taşın hareketi sonrasında arkasında bulunan savunmasız bir taşın alınmasına denir.

Opozisyon: Şahların karşılıklı geldiği duruma denir. Opozisyonu yakalayan taraf şahını tahtada istediği yere taşıyabilir.

Geçer Piyon: Son kareye ulaşabilecek durumda olan piyona denir.

SATRANÇTA NOTASYON



Satranç tahtasındaki Her KARENİN bir ismi vardır. Bu kareler dikey ve yataydaki harf ve sayıların kesişiminden ortaya çıkmaktadır. Hangi taşı haraket ettirdiğimizi not etmek için taşların adının baş harflerini kullanırız. Şah için '**Ş**', Vezir için '**V**', Kale için '**K**' Fil için '**F**', At için '**A**'. Piyonlar için herhangi bir harf kullanılmaz. Dikkat edin ki aletler için BÜYÜK HARF kareler için KÜÇÜK HARF kullanılır. Hamleleri yazmak taşın nereden geldiğini yazmazsınız, sadece gittiği yeri yazarsınız Örneğin Eğer Atı g1'den f3'e gidersek Af3 yazılır. Piyon sadece kareler kullanarak yazılır. Örneğin beyaz şahının önündeki piyonu 2 kare sürerse bu hamle e4 olarak yazılır.
Alışları ifade etmek için x harfini kullanırız. Eğer f3'deki bir At e5'deki bir piyonu ALIRSA, Axe5 yazarız Eğer e4'deki piyon d5'den bir taş alırsa exd5 yazarız, kısa hali de exd5'dir. Eğer şah çekersek hamleden sonra + işareti koyarız: Fb5+. Mat için **#** işaretini kullanırız: Vxf7# Şah kanadına rok atarsanız 0-0 , Vezir kanadına rok atarsanız 0-0-0 yazarız.

Notasyona Örnek (İspanyol açılışı)
1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Axe4 6.d4 Ad6 7.Fxc6 dxc6 8. dxe4 Af5 9.Vxd8+ Şxd8 10.Ac3 şeklinde devam eder…

SATRANÇTA SEMBOLLER

0-0: Küçük Rok
0-0-0: Büyük Rok
+: Şah çekme
++/#: Şah Mat
x: taş alma
e.p. : geçerken alma
+- :Beyaz açık üstün
-+ : Siyah açık üstün
= : Eşit oyun
± : Beyaz üstün
∓ : Siyah üstün
1-0:Beyaz kazandı
0-1: siyah kazandı
½ - ½ : berabere
!: iyi hamle
!!:Çok iyi hamle
?: kötü hamle
??: çok kötü hamle
!? :dikkate değer hamle
?! :Şüpheli hamle

AÇILIŞTA UYULMASI GEREKEN TEMEL PRENSİPLERİ

Satranç oynarken, ilk hamleleri doğru yapmak çok önemlidir. Eğer bunu başarabilirseniz oyunun geri kalan bölümü kolaylaşır. Size yardımcı olacak bazı temel kaideler şunlardır.

1. TAŞLARINIZI GELİŞTİRİN
Bir futbol takımın antrenörü olduğunuzu varsayın. Gerideki taşlar sizin adamlarınızdır. Onları oyuna sokmalısınız. Ve oyuna sokmanız gereken ilk taşlar atlar ve fillerdir.
2. MERKEZİ ELE GEÇİRİN
Futbolda olduğu gibi, ORTA SAHAYI kontrol eden taraf genelde oyunu kazanır. Öyleyse TAHTANIN ORTASINDA oynayın, kenarlarda değil.

3. ŞAHINIZI GÜVENLİK ALTINA ALIN
Şahınızı futboldaki gibi korunması gereken bir kale gibi düşünün. Futboldakinden farklı olarak satrançta kalenizi istediğiniz yere koyabilirsiniz. Şahı ortada bırakmak çok tehlikelidir. Bu demektir ki genelde hızlı bir şekilde şah kanadına rok atmalısınız. Oyunun başında rok attıktan sonra şahın önündeki üç eri oynamamaya çalışın.

4. Diğer tavsiyeler: Şahınızın önündeki Piyonu İKİ KARE sürerek başlayın. Bu merkez kareleri kontrol etmeye ve Fil ve Vezir için HATLAR AÇMAYA yarar. Başka iyi hamleler de vardır ama bu hamleyle başlayan açılışlar yeni başlayanlar için iyidir.
5. İyi bir sebep olmadan vezirinizi erkenden oyuna sokmayın. Vezir çok değerlidir ve daha az değerli taşlar tarafından kovalanabilir.
6. Kaleleri üçüncü yataydan oyuna sokmayın Aynı şekilde onlar da daha fazla değerlidirler ve Filler ve Atlar tarafından kovalanabilirler. Kaleler genelde oyuna SON giren taşlardır. Genelde arka yatayda, Piyonsuz hatlar bulmak için gidip gelirler. Bu sebepten dolayı da genelde çabucak ROK ATILIR.

7.Kenardaki Erleri iyi bir sebep olmadan sürmeyiniz. Bu durumda, gösterildiği gibi Siyah Vezirini ilerleterek ŞAH MAT edebilir. Bu Veziri oyuna erkenden sokmak için iyi bir sebeptir! Buna APTAL MATI denir. Ancak bir aptal böyle oynar.
8. Açılışta iyi bir sebep olmadıkça aynı taşla iki kez oynamayın. Bir taşla ikinci kez oynamadan önce bütün taşlarınızla bir kez oynayın. Tüm taşlarını çıkabilen ilk oyuncu inisiyatifi ve atak şansını ilk elde eden oyuncu olacaktır.

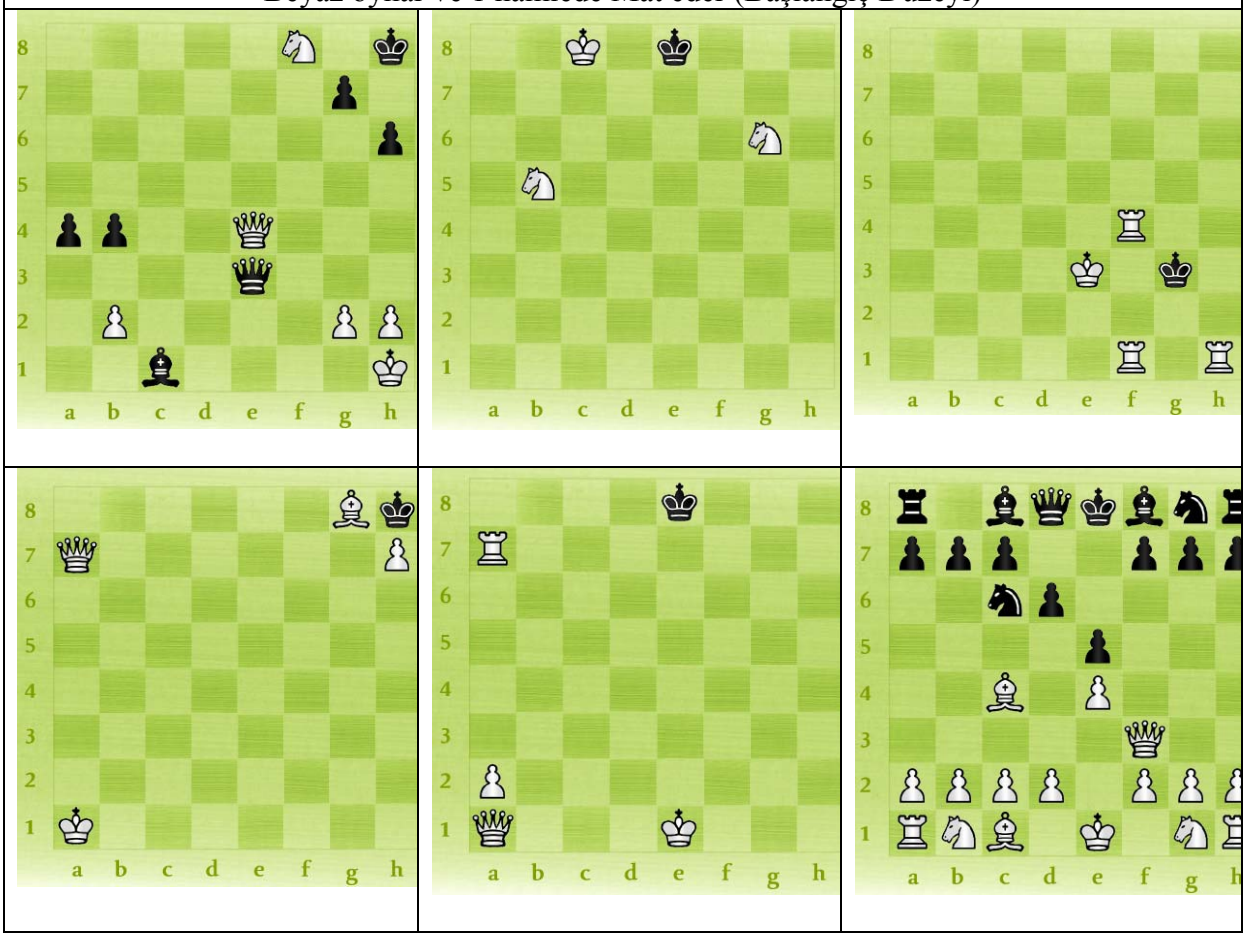
9. Öteki taşların önünü engelleyecek şekilde taşları geliştirmeyiniz. Burada iki oyuncu da bu hatayı yapmıştır. Beyaz Filini, öteki Filini çıkmak için süreceği Piyonun önüne koymuştur. Siyah, Vezirini Filin önüne koymuştur böylece bu Fili çıkması için fazladan hamle yapması gereklidir.

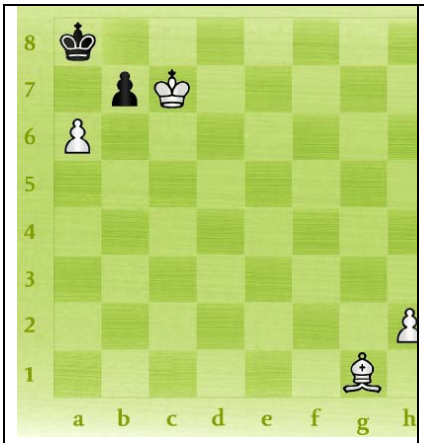
10. Unutmayın ki bu kaideler başta oyunu iyi bir şekilde sürdürmenize yardımcı olabilecek kurallardır. Bu kurallara **uymamanız** gereken pek çok özel hal olabilir. Örneğin taş kazanmak veya mat etmek gibi. Ama önemli olan istisnaları öğrenmeden temel kuralları öğrenmektedir.

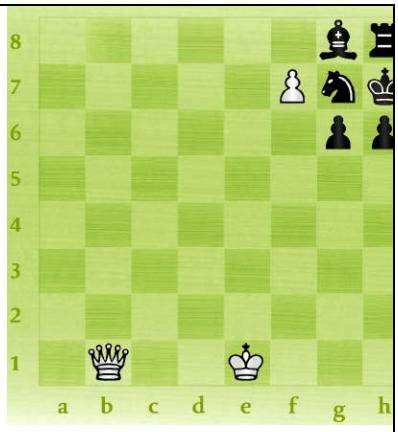
11. Son 500 yılda, dünyanın en iyi oyuncuları satranca en iyi şekilde nasıl başlanacağını araştırmışlardır. Bu uzmanlar binlerce kitap yazmışlardır. Açılışlar ile ilgili daha detaylı bilgileri bu kitaplardan öğrenilebilirsiziniz.

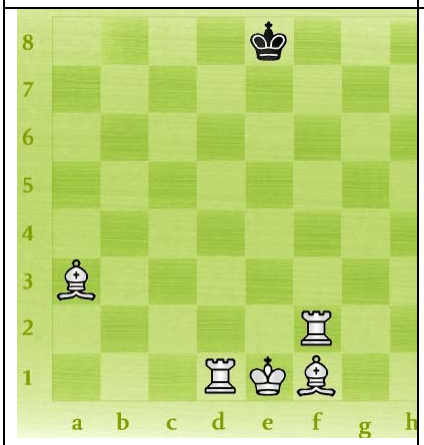
ÇALIŞMA SORULARI

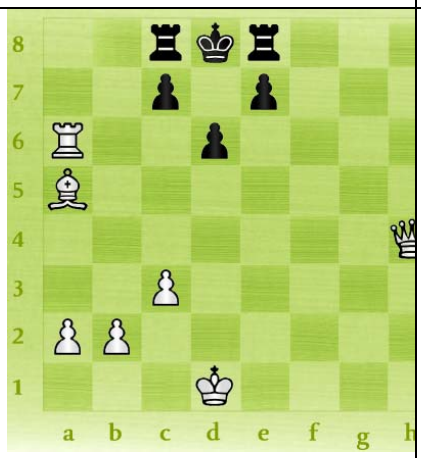
Beyaz oynar ve 1 hamlede Mat eder (Başlangıç Düzeyi)

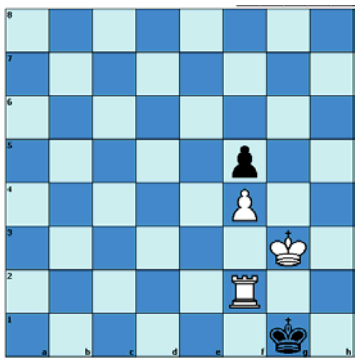




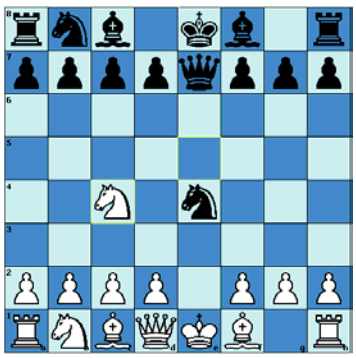




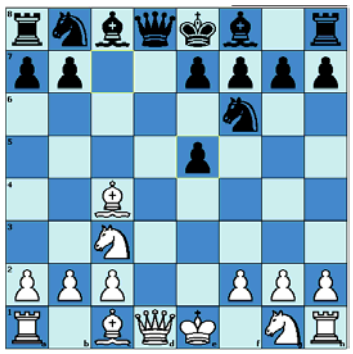




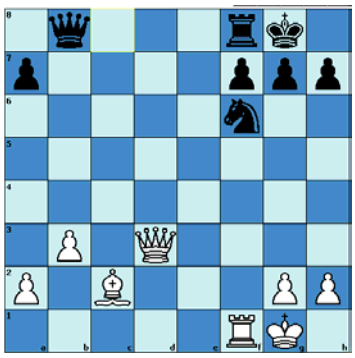
Beyaz oynar 2 hamlede mat eder



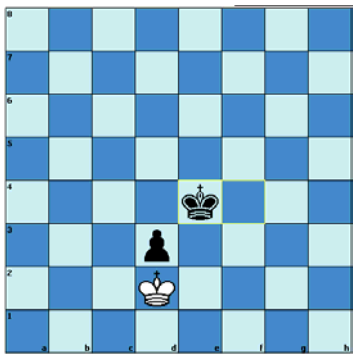
Siyahın en iyi hamlesi nedir



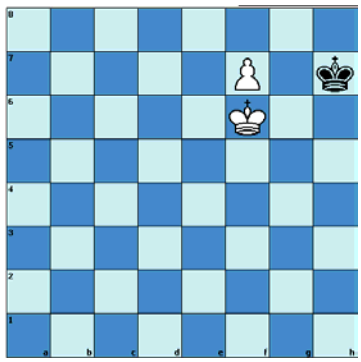
Beyazın en iyi hamlesi nedir



Beyazın en iyi hamlesi nedir



Beyazın en iyi hamlesi nedir

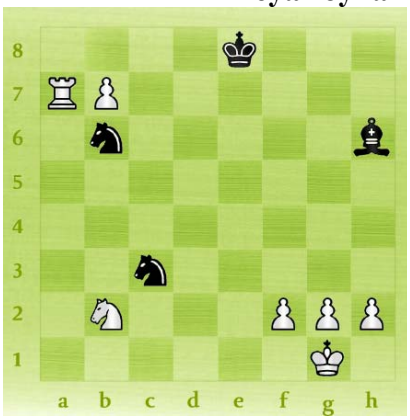


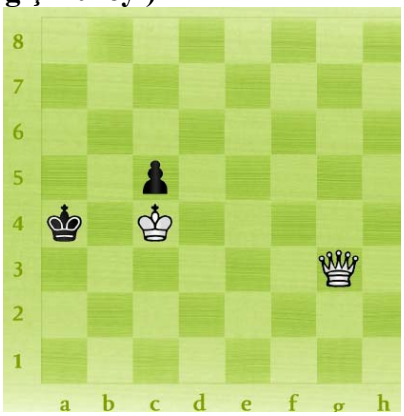
Beyazın en iyi hamlesi nedir

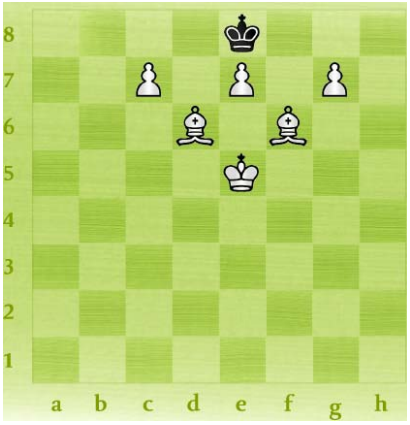
Beyaz oynar 1 hamlede mat eder

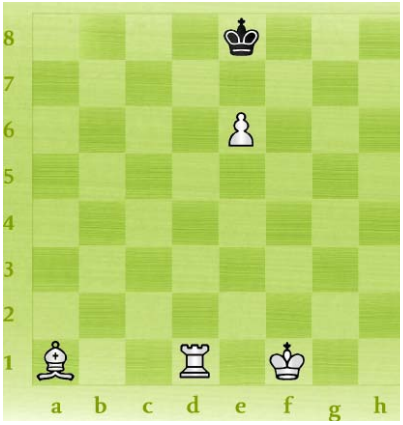
Mat mı PAT mı?

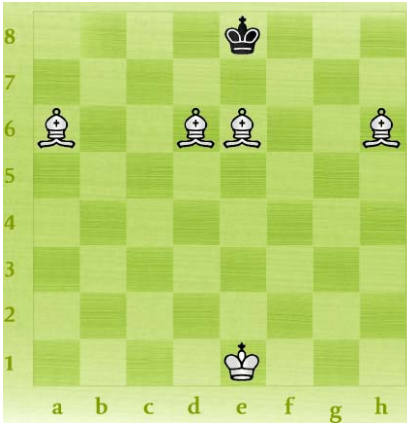
Beyaz oynar ve 2 hamlede Mat eder (Başlangıç Düzeyi)

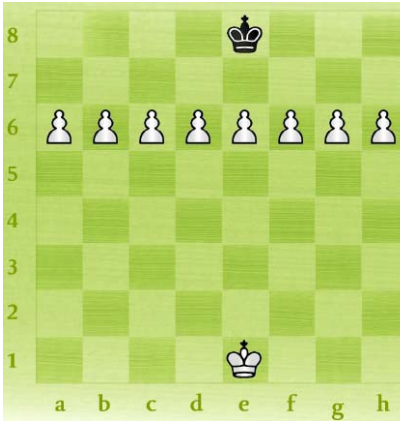


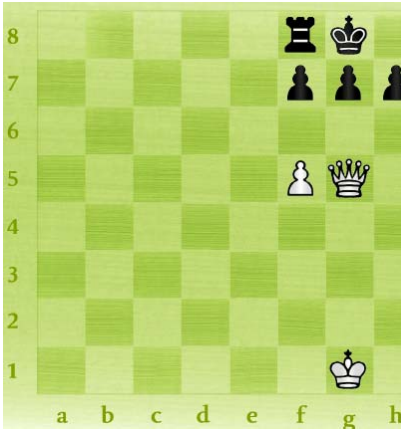


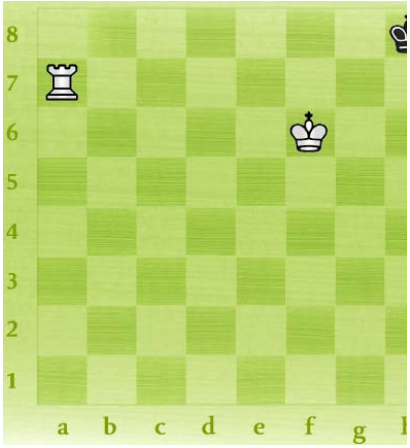


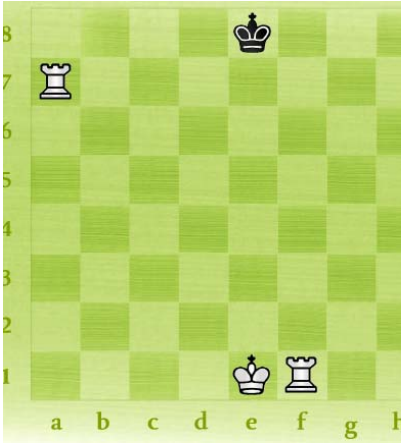




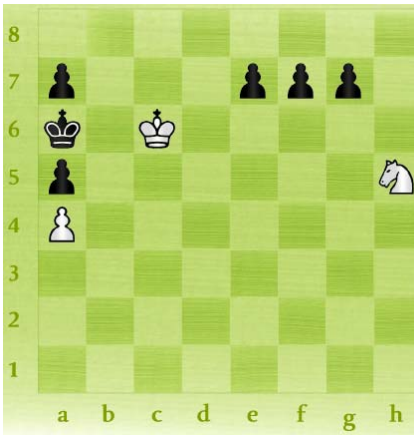






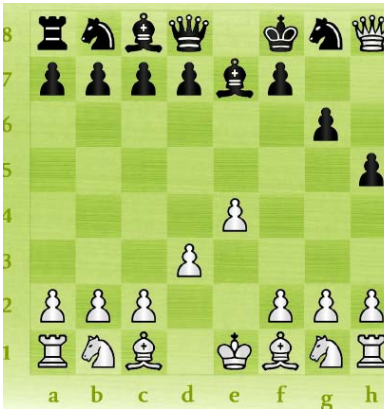


Karışık (Başlangıç+Kolay Düzeyi)



Beyaz 3 hamlede mat eder

Siyah 3 hamlede mat eder

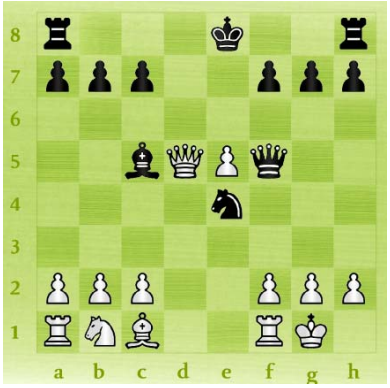


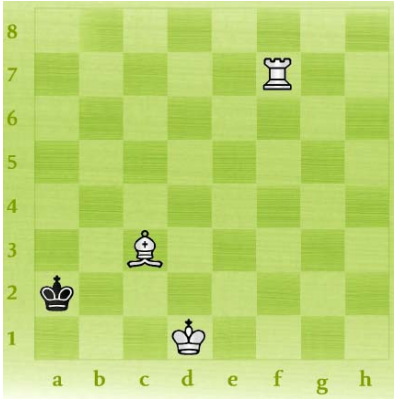
Beyaz 3 hamlede mat eder

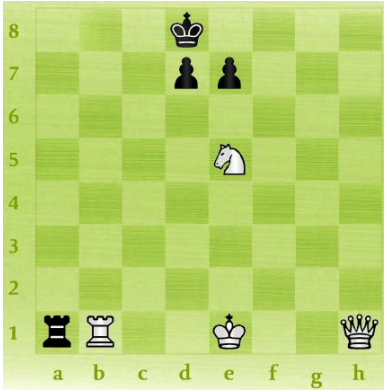
Beyaz 3 hamlede mat eder

Beyaz 3 hamlede mat eder

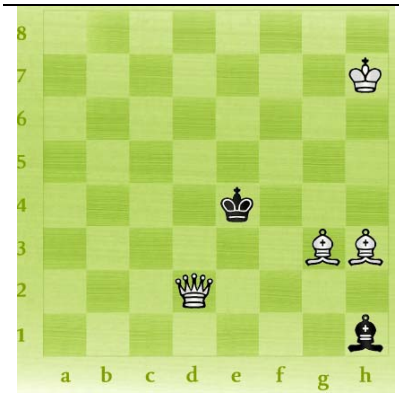
Beyaz 2 hamlede mat eder


Siyah 3 hamlede mat eder

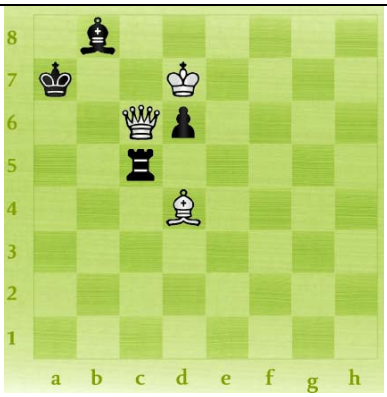

Beyaz 2 hamlede mat eder

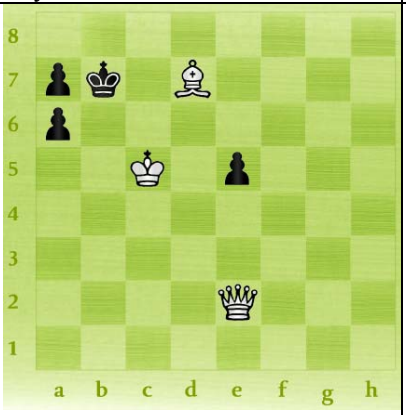

Beyaz 2 hamlede mat eder

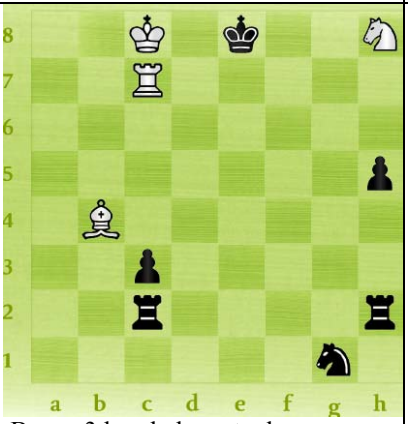
Orta Düzey

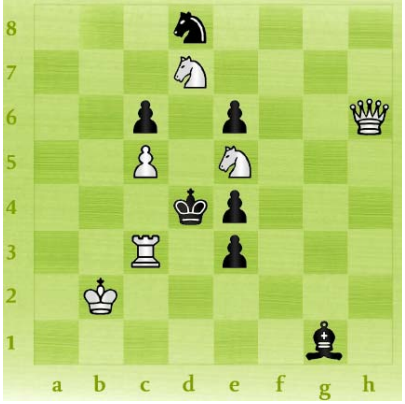

Beyaz 2 hamlede mat eder

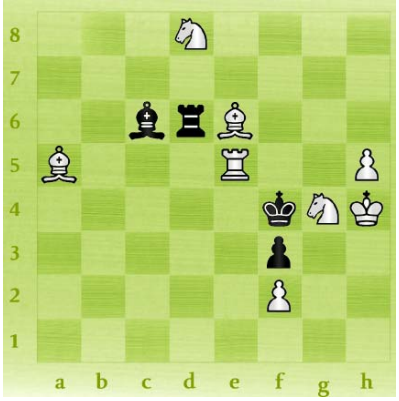
Beyaz 2 hamlede mat eder

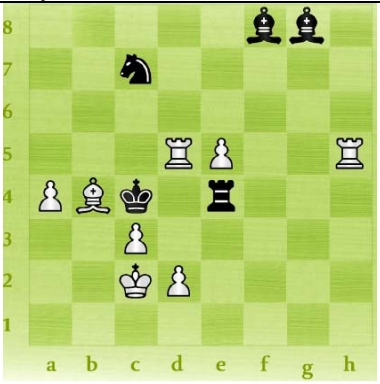

Beyaz 2 hamlede mat eder

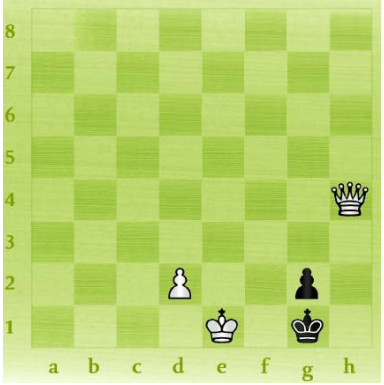

Beyaz 3 hamlede mat eder


Beyaz 3 hamlede mat eder


Beyaz 2 hamlede mat eder


Beyaz 2 hamlede mat eder


Beyaz 2 hamlede mat eder


Beyaz 2 hamlede mat eder

Not: Problemler zorlaştıkça ilk hamleler şah çekmeden başlama oranı artmaktadır!!