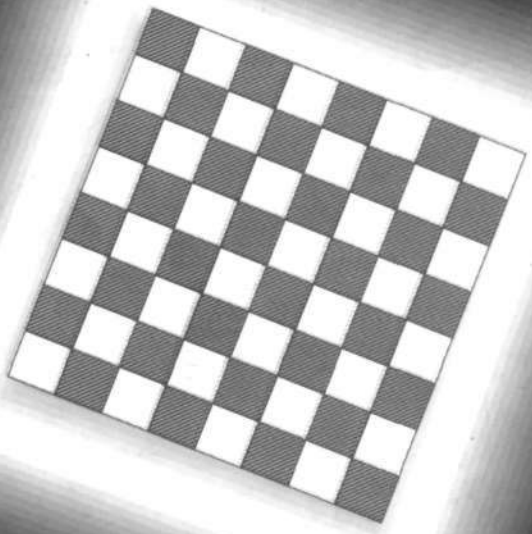
SATRANÇ



Dr. Olgun KULAÇ

SATRANÇ

Kurallar, Basit Matlar ve Mat Konumları,
Açılışlar, Taşların Değeri, Strateji ve Taktik, Pozisyon Değerlendirmesi,
Oyun Ortası, Oyun Sonu

Olgun KULAÇ

İzmir - 2003

Birinci Basım : Nisan 2003

Her hakkı saklıdır. İzinsiz Kopya ve çoğaltma yapılamaz.

Kapak: Ekip Ajans Konak - İZMİR
Baskı : Gençkurt Matbaacılık Alsancak - İZMİR
Dağıtım : Düşün Satranç Merkezi Tel. *445 T3 39 İZMİR*

ÖNSÖZ

Satrancın çocuk eğitimindeki olumlu katkılarına yürekten inanan bir kişi olarak. bu sporun ülkemizde gelişmesinden büyük bir mutluluk duyuyorum.

Bir satranç sever olarak, ülkemizdeki lisanslı sporcu sayısının on yedi binlere taşması, oyuncularımızın yurt içi ve yurt dışı başarılarının artması ve uluslararası araştırmaların en üst düzeyde ülkemizde organize edilebilmesi sevincimi bir kat daha artırmaktadır.

Satranç sporunun daha da gelişebilmesi için sağlam bir alt yapı oluşması şarttır. Bu alt yapının en önemli unsuru ise satranç eğitiminin kurulum aşamasıdır. Bu yöndeki gelişmeleri büyük bir memnuniyetle izliyorum.

Satrançtaki ilerlemelerin kalıcı olabilmesi için bu sporun tüm yönleri ile gelişmesi bunların her birinin diğerini desteklemesi gerekmektedir.

Satrancın ülkemizdeki gelişmesine bağlı olarak, açığa çıkan yayın eksikliğini bir ölçüde giderebilmek amacıyla bu kitabı satrancın hizmetine sunuyorum.

Dr. Olgun KULAÇ

IÇINDEKILER

Satrancın eğitimdeki rolü ve önemi	1-7
-SATRANÇ OYUNUNUN KURALLARI	8-31
Satranç oyununu tanımı	9
Satranç nasıl oynanır.	10
Satranç oyununun amacı	10
Fide Kuralları	11
Satrancın Esasları	11
Tahta üzerinde taşların başlangıç konumu	12
Satranç Tahtası	13
Taşların Hareketleri	14
Filin Hareketi	15
Kalenin Hareketi	15
Vezirin Hareketi	16
Atın Hareketi	16
Piyonun Hareketi	17
Piyonun Taş Alması	17
Geçerken Alma	18
Piyon Terfi	19
Şahın Hareketi	19
Rok	20
Taşların Oynatılması	21
Oyunların Bitişi	22
YARIŞMA KURALLARI	22-28
Satranç Saati	22
Kuraldışı Durumlar	24
Hamlelerin Kaydedilmesi	25
Berabere biten oyunlar	26
Hızlı Bitiş(Giyotin)	27
Puanlama	27
Notasyon	28
Taşların gücü	30
Değerlendirme soruları	31
BASİT MATLAR VE MAT MOTİFLERİ	32-38
Basit Matlar	33
Mat Konumlan	35
Değerlendirme sorulan	38
AÇILIŞ TEORİSİ	39-74
Açılış	40
Açılışın Amacı	41

Açılış ilkeler 41
Açılışların Sınıflandırılması 42
e4 Açılışları 43
d4 Açılışları 43
Diğer Açılışlar 43

E-4 AÇILIŞLARI 44-59
İspanyol Açılışı 44
İtalyan Partis. 47
Petrol'f Savunması 48
Caro-Can Savunması 49
Alekhin Savunması 50
Viyana Partisi. 51
İskoç Partisi 51
Dört At Oyunu. 52
Şah Gambiti 52
Pire Savunması 53
Fransız Savunması 54
Philidor Savunması *55*
Sicilya Savunması. 56
D-AÇILIŞLARI 60-71
Tartokover Sistem 60
Modern Defans. 60
Benoni. 61
Trampowsky Atak. 61
Budapeşte Gambiti.. 62
Eski Hint Savunması. 62
Benko Gambiti. 63
Modern Benoni 63
Vezir Gambiti. 64
Kabul Edilen Vezir Gambiti 65
Kabul Edilmeyen Vezir Gambiti 66
Grunfeld Savunması. 68
Catalan. 69
Şah-Hint Savunması.. 70
Vezir-Hint Savunması 71
Nimzo-Hint Savunması. 71
DÜZENSİZ AÇILIŞLAR 72-73
İngiliz Açılışı. 72
Reti. 73
Bird. 73
Değerlendirme sorulan 74

SATRANÇ TARİHİ 75

4-TAŞLARIN DEĞERİ. 76-91
Taşların değerini belirleyen faktörler 77
Taşın haraket yeteneği 78
Taşın konumu. 81
Taşların uyumu 82
Birlikte hareket edebilme. 82
Aynı kareye saldırmak 83
Eksikliğinin gidermek 84
Her bir taşın ayrı ayrı değerlendirmesi. 85
Piyon 85
Piyon çeşitleri. 85
At 86
Fil 87
Kale. 88
Vezir. 88
Şah. 89
Şahın merkezileşmesi 89
Taşların Değerlendirmesinin Önemi. 90
Değerlendirme sorulan 91

5-STRATEJİ VE TAKTİK 92-126
Strateji ve Taktik 93
SATRANÇ STRATEJİSİ. 94-107
Satranç stratejisi 94
Stratejik unsurlar 94
Tempo 95
Merkez Kareler 97
Alan 98
Açık Hatlar 99
Açık Diagonaller 100
Zayıf Kareler 101
Piyon Yapısı. 103
Piyon zinciri 103
Geçer piyon. 104
Ayrık piyon 105
Bingeç piyon 105
Geri kalmış piyon 106
Hava deliği. 107

SATRANÇ TAKTİĞİ 108-126
Taktik Konum. 108
Açmaz. 108
Örtü. 109
Şalı Kanadı Zayıflıkları 109
Korunmasız Taşlar 109
Taktik konumlardan yararlanarak yapılan.
Taktik ataklar 110
Açmaz konumundan yararlanarak yapılan taktik ataklar 110
Örtü konumundan yararlanarak yapılan taktik ataklar 111
Şah kanadı zayıflıklarından yararlanarak yapılan taktik ataklar 112
Korunmasız taşlardan yararlanarak yapılan taktik ataklar 114
Taktik Hamle 115
Feda Hamlesi. 115
Tehdit Hamlesi. 116
Çatal Hamlesi. 117
Şiş Hamlesi. 120
Bekleme Hamlesi. 121
Ara Hamle. 122
Hazırlık Hamlesi. 123
SATRANÇTA TAKTİK ATAK 124-133
Bloke etme. 124
Saptırma. 125
Engelleme 126
Savunmanın Yıkılması. 127
Aşırı Yüklenme 128
Tuzak 129
Kare Temizleme. 130
Hat Açma. 131
Değirmen. 132
X-Ray Atak. 133
KOMBİNEZON. 134-
Mat Kombinezonları. 134
Taş Kazanma Kombinezonları 137
Beraberlik Kombinezonları 138
Pat Kombinezonları. 138
Taş Kudurması. 139
Sürekli Şah. 139

TAKTİK BAŞARI. 141-126
Taşların Uyumu. 141
Zamanlama. 142
Yeterlilik 142
Hamle sırası. 143
Rakibin savunma olanakları 144
Taktik başarıyı sağlayan unsurlar 145
Değerlendirme sorulan 146
6-POZİSYON DEĞERLENDİRMESİ 147 -174
Pozisyon değerlendirmesi 148
Maddi üstünlük 149
Ata karşı fil 150
Fil çiftti. 151
Kalite üstünlüğü. 152
Vezire karşı üç alet 152
Vezire karşı iki kale 153
Vezire karşı kale ve alet 153
Kaleye karşı hafif alet ve piyon. 154
STRATEJİK ÜSTÜNLÜK 155-160
Tempo üstünlüğü 155
Merkez üstünlüğü 156
Alan Üstünlüğü. 156
Açık hatlara sahip olma 157
Hangi kale 158
Açık diagonallere sahip olma. 159
Zayıf kareler 159
Piyon yapısı. 160
TAKTİK ÜSTÜNLÜK 161-174
Taktik hamle 16i
Çatal hamlesi. 161
Şiş hamlesi 163
Taktik Konum. 164
Açmaz. 164
Örtü 165
Açık hatlar 166
Açık diagonaller 167
Zayıf kareler. 168
Son yatay zayıflığı 169
Pozisyon Değerlendirmesi 170-174
Spassky-Bronstein. 171
Rubinstein-Bogolyubov. 173
Değerlendirme sorulan 174

İLK SATRANÇ OTAMATI 'TÜRK' 175

7-OYUN ORTASI 176-196
Taş Değişimleri 177
Taş değişimi nedenleri. 177
Maddi Kazanç Sağlama 178
Sadeleştirme 178.
Stratejik amaçlı taş değişimleri 179 156
Merkez karelerin kontrolü. 179
Açık hatlar 180
Açık diagonaller 181
Zayıf kareler 182
Piyon yapısı 182
Taktik Amaçlı Taş Değişimleri 184
Taktik bir atağın gelişimini önleyen taşın değimi. 184
Taktik bir atağı durdurmak amacıyla tapılan taş değişimi 185
Pozisyonel Feda. 186
ATAK 187-193
Atak Çeşitleri 187
Şah kanadı atağı. 187
Vezir kanadı atağı. 189
Merkez atak. 190
Minorite atak. 191
Majorite atak 193
Değerlendirme soruları 194
SATRANÇ KLASİKLERİ 195-201
Andersen-Kiesertzky 195
Andcrscn-Dufresne. 196
Cabaplanka-Marshall 197
Maroczy-Tartakovcr 198
Alekhine-Lasker 199
Euwe-Alekhine 200
Byrne-Fischer. 201

8-OYUN SONU.. 202- 236
Oyun sonlarının sınıflandırılması 203
ALET VE PİYONLARIN BİRLİKTE OLDUĞU OYUN SONLARI. 203.-192
Şah ata karşı piyon finalleri 204
Şah fil karşı piyon finalleri 204

Halil' alet ve piyon finalleri 205
At piyona karşı fil oyun sonlan 206
Fil piyona karşı at. 207
Ters renkli fil ve piyon. 208
Aynı renkte fil ve piyon 208
Ata karşı at ve piyon. 209
Kale ve piyon oyun sonları 210
Kalenin birden piyon ile mücadelesi 214
Vezir piyon oyun sonlan 216
ALETE KARŞI PİYON FİNALLERİ. 217-220
Vezir şaha karşı şah piyon. 217
Kale şaha karşı şah piyon 218
Şah file karşı şah piyon 219
Şah ata karşı şah piyon 220
ALETE KARŞI ALETİN OLDUĞU
OYUN SONLARI 221 -227
Kale şaha karşı şah. 221
Vezir şaha karşı şah. 222
İki fil ve şaha karşı şah. 222
At file karşı şah. 223
Şah vezire karşı şah kale 223
Şah kaleye karşı şah fil 224
Şah kaleye karşı şah at 224.
Şah vezire karşı şah ve hafif alet 225
Şah vezire karşı şah ve iki alet 225
Şah kaleye karşı şah kale ve hafif alet 226
Şah vezire karşı şah vezir 226
Şah kaleye karşı şah kale 227
Şah vezire karşı kale ve alet 227
PİYON OYUN SONLARI 228-236 204-212
Geçer piyon elde etmek 228
Zugzwang. 230
Karesinde bulunmak. 231
Opozisyon. 233
Üçgen Çizmek 234
Piyon terfi 235
Değerlendirme soruları 237
Dünya Satranç Şampiyonları 238
Türkiye Satranç Şampiyonları 239
Satranç sözlüğü 240
Kaynakça. 241

SATRANCIN ÇOCUK EĞİTİMİNDEKİ ROLÜ VE ÖNEMİ

Her anne ve baba çocuğunun bedensel,zihinsel ve duygusal olarak gelişmesini ister. Bu nedenle pek çok anne baba çocuğunu sportif bir aktiviteye veya sosyal bir etkinliğe gönderir. Bunda amaç çocuğun gelişimi yanında çevresini daha iyi tanıması,daha iyi iletişim kurması ve sosyal yönünü daha fazla geliştirmesidir. Sportif faaliyetlerin ve sosyal etkinlikler bunu bir aracıdır. Satranç sporunun da bu alanda farklı ve özel bir önemli vardır.

Satranç sporunun bu konudaki yeri farklıdır Bunun böyle olmasını doğaldır. Çünkü satranç ile yaşam arasında hiçbir oyuna nasip olmayan bir benzerlik vardır. Diğer sporlar ile yaşam arasında da benzerlikler kurulmaya çahşılmış,bu konuda kitaplar hatta filmler de çekilmiştir. Ama hiç birinin yaşama benzerliği satranç kadar olamaz Çünkü satranç, pek çok spor gibi hayattan kopuk yapay olmayıp bizzat hayatın gerçeklerinden esinlenerek ortaya çıkmış bir oyundur. Yaşamda var olan ve hep var olacak mücadelenin tahta üzerinde anlatımıdır. Benjamin Franklin 'Satranç bir tür yaşam, yaşam bir tür satrançtır.' Diyerek bu benzerliği dile getirmiş. Satranç milli takım eski antröneri Vasikov ise bu benzerliği 'Büyük hayatın küçük bir modeli' olarak tanımlamıştır.

Akla şu soru gelebilir?Satranç ile yaşam arasında benzerlik olmasının satranç oyuncularına, çocuklarımıza faydası nedir?Satrancın çocuk eğitiminde katkısının önemi burada yatmaktadır. Madem ki yaşam ile satranç arasında bu kadar benzerlik vardır. Madem ki satranç hayatın küçük bir modelidir. Bu modeli iyi kavramak,hayatı tanımaktır O halde gerçek yaşamda uygulamak istediklerimiz için bu modelden yararlanabiliriz. öğrenmeyi Öğretme aracı olarak kullanabiliriz.

Çocuk eğitiminde satrancı bir araç olarak kullamp,hayata yönelik mesajlarımızı satranç modeli üzerinden verebiliriz. Biz bunu yapmasak bile oyunun felsefesini kavramaya başlayan çocuk satranç için değerli olanın, hayat içinde geçerli olacağını anlayacaktır.. Bu konuda satranç öğretmenlerine de büyük görev düşmektedir. Satranç sadece bir oyun olarak düşünülmeme ardındaki düşünce birikimi, felsefesi uygun dozlarda çocuğa verilmelidir. Bu şekilde bu oyundan arzu ettiğimiz maksimum faydayı sağlamış oluruz.

Çocuklarımıza iyiyi kötüyü,neleri yapıp neleri yapmaması gerektiğini didaktik bir anlayış içinde öğretmeye çalıştığımızda bunun pek yarar sağlamadığı gibi itici de geldiği bir gerçektir. Oysa satranç,oyun içinde yapılacak bir hamlenin oyunu nasıl şekillendireceğini,oluşan yeni durumun ne gibi sonuçlar doğurabileceğini bir neden-sonuç ilişkisi içinde ortaya koyar. Bunun sonucunda çocuk günlük hayatta yapacağı davranışların satrançta olduğu gibi bazı sonuçları olabileceği gerçeğini kavrar. Onları çevrelerine karşı daha sorumlu olmaya yöneltir.

Yaşamda da satranç oyununda da esas olan mücadeledir. Satranç bir mücadele yönetimidir. Yönetim becerisidir. Yönetim sanatıdır. Hatta bazen bir kriz yönetimidir. Satranç bizlere oyunda olduğu gibi yaşamda da kısa ve uzun vadeli hedeflerin olması gerektiğini,amacı olmayan oyununda yaşamın da bir şey ifade etmeyeceğini anlatır. Hedefe ulaşmak için bir plan yapılması bu plan doğrultusunda eldeki olanakların en akılcı,en ekonomik kullanımını öğretir. Hedefe ulaşan yolda,gelcbilccck tüm olumsuzluklara karşın tedbirli olmayı,aynntılar hesaplansa bile yapılan tüm hamlelerin asıl amaca hizmet etmesi gerektiğini ortaya koyar.

Çocuklarımıza anlatmamız gereken bir olguda başarıdır. Başarı kavramını anlatmaya çalışırken yine satrançtan yararlanabiliriz. Başarı hemen herkesin ulaşmak istediği bir hedcftir. Çocuklar da başarıya hemen ve kolay yoldan ulaşmak isterler oysa başarı insanlara sunulan bir lütuf değildir. Ardında azim,fedakarhk,sabır,planh çalışma ve tüm bunların yapıldığı bir süreç vardır. Kısacası bir bedel vardır. Adeta bir bedel karşılığında alınmıştır.

Başarının bedeli önceden ödenmiştir. Başarısızlığın bedeli ise sonradan ödenir. Başarısızlığı bazıları için cazip kılan da budur. Yaşamın cilveleri denebilen şansın,rastlantıların önemli etkilerine rağmen bedel ile başarı arasında doğru orantı olduğunu söylemek mümkündür. Bu satrançta da böyledir. Hiçbir oyun satrançta olduğu gibi başarıyı dünya ölçeğinde kıyasla malı olarak rakamlarla ifade edemez. Çocuk çalışıp oyunculuğunu ilerlettikçe gerek ulusal (UKD) gerek uluslararası(ELO) kuvvet dereceleri artar. Çocuk bedelini ödediği sürece başarı merdivenlerine tırmandığını görecek ve tüm başarı öykülerinin ardında bir bedel olduğu gerçeğini öğrenecektir.

Hayatın bir izdüşümü,bir simülasyonu olarak düşünülen satranç sporunun çocuk eğitiminde olumlu ve kalıcı etkileri olduğu yaygın kabul görmüştür. Dünya eski satranç şampiyonlarından Alekhin "Ben satranç sayesinde kendimi eğittim"diyerek bunun önemini vurgulamıştır.

Çocuklarımızın bir konu üzerinde konsantre olamamaları en fazla şikayet ettiğimiz sorunlardan biridir. Sanılanın aksine, çocukların dikkatlerini bir konu üzerinde toplamasıyla konsantrasyon artmaz Konsantrasyonu sağlayan en önemli unsur motivasyondur. Çocuk gerçekten sevdiği, istediği şeylere karşı konsantre olur. Satranç bir oyun havası içinde çocuğu zorlamadan, kendi arzusuyla düşüncesini bir konu üzerinde yoğunlaştırmasını sağlar. Konsantrasyon öğrenilebilir bir özelliğe sahiptir. Satranç sayesinde konsantre olmayı öğrenen çocuk, burada kazandığı bu özelliği diğer alanlara da taşır. Bu çocukların daha sonra derslerine ve diğer konulara konsantre olmaları daha kolay olur. Satranç oynayan çocuklarda dikkat dağılması sorununun önemli ölçüde azaldığı zamanla görülecektir.

Satranç oyununda değişik varyantlar sonucunda oluşacak pek çok konum önce zihinde canlanır. Tahtada olmayan ama zihinde beliren bu konumlardan hangisinin daha iyi olacağına karar verildikten sonra bunu tahta üzerinde gerçekleştirmeye yönelik hamleler yapılır. Çocukların gerçekleştirmek istediklerini önceden zihinlerinde yaşatmaları onlarda yaratıcı düşüncenin filizlenmesine zemin hazırladığı gibi düşündüklerinin gerçekleştiğini *görmek te* kendilerine olan güvenini artırır.

Bir satranç oyuncusunun oynadığı oyunu üzerinden bir süre geçmiş olsa bilc,hiçbir yere bakmadan tahta üzerinde yeniden oynayabildiği,satranç oyuncularının sık sık şahit oldukları bir olaydır. Bu, yeni başlayan oyuncularda görülmeycn,oyun pratiğinin ilerlemesine paralel olarak gelişen bir özelliktir. Hafıza bilginin depo edilmesi ve gerektiği anda kullanlabilir hale getirilmesidir. Bilginin depo edilip gerektiğinde bilinç seviyesine çıkartılma mekanizması ne kadar iyi çalışıyorsa o denli güçlü hafızadan bahsedilebilir. Bilindiği gibi hafızanın pek çok dalı vardır. Satranç özellikle fotografik (konumsal) hafıza üzerine etkilidir.

Oyuncunun onlarca hamleyi sırasıyla aklında tutabilmesi gelişmiş bir hafızanın sonucudur. Hafızayı artıran temel unsur belleği zorlamaktır. Satranç hafızayı sürekli zinde tutarak,unutma problemini önemli ölçüde azaltır. Gelişmiş bir hafıza sadece satranç oyunu ile sınırlı kalmayıp,diğcr alanlarda da etkisini göstereceğini söylemek mümkündür.

Satrancın çocuklarımıza kazandırdığı önemli bir özellikte zamanı kullanma becerisidir. Modern insanın tanımının zamanı ve mekanı en iyi kullanan insan olarak yapıldığı bir dünyada çocuklarımıza öğretmek zorunda olduğumuz diğer bir kavramda zamandır. Yaşamın hızlanması zamanın önemini artırmıştır. Yaşamın daha da hızlanacağını düşünürsek gelecek te zaman kavramının öneminin daha da artacağını rahatlıkla söyleyebiliriz. Zaman sadece bir kavram olmanın ötesinde,artık pek çok kavramında belirleyicisidir. Doğru bile ancak kendi zamanında yapılırsa doğrudur.

Satranç zamana karşı oynanan bir sürat oyunu değildir. Ama belirli bir zaman dilimi içinde oynanması gereken bir düşünce sporudur. Dolayısıyla sadece hızlı oynamak yada sadece doğru oynamak yeterli değildir. Esas olan her ikisini de birlikte yapabilmektir. Yani doğru kararı belirli süre içinde verebilmektir. Hayatın da bizden istediği budur

Günlük yaşamın pek çok anında zamanın baskısı vardır. Yapılan hataların önemli bir nedeni zamanın üzerimize yaptığı baskının oluşturduğu gerilimden kaynaklanmaktadır. Okula geç kalan çocuk zaman baskısıyla gerilim altındadır. Böyle bir çocuk hata yapma eğilimindedir. Derslerini zamanında yetiştiremeyen çocuk huzursuzdur. Çevresine karşı kırıcıdır. Satranç zamanın önemini en iyi vurgulayan ve zamanı kullanma becerisini artıran bir oyundur.

Çocukların ilk defa saat kullanarak oynadıkları oyunlar ilginçtir. Örneğin çocuğun bir saat vakti olmasına rağmen zaman baskısı ile panik içinde hızlı ve yanlış hamleler yaptığı gözlenir. Aynı çocuk saatle oynamaya alışırsa bir süre sonra bir dakikası kaldığı halde sakince doğru hamleleri bulup oynayan biri haline gelir. Bunun iki nedeni vardır. Birincisi çocuğun zamanı daha iyi algılaması diğeri ise kendi yeteneklerini keşfetmesidir. Çocuk kendi kapasitesini tanıdıkça belli bir süre içinde neleri yapıp neleri yapamıyacağını bilir. Örneğin tahtaya şah -kaleye karşı şah konumunu dizin ve 30 saniye süre verin Çocuk sakin bir şekilde verilen süre içinde matı gerçekleştirdiği görülecektir. Çünkü çocuk bu matı yapmayı bildiği gibi sürenin de yeterli olacağını bilmektedir. Bir saat süresi olmasına karşılık panik içinde hatalı oynayan çocuk bir dakika kalmasına rağmen sakin ve doğru oynayan çocuk haline dönüşmüştür. Başka hiçbir oyunda bu kazanımı görmek olası değildir.Zamanı kullanma becerisi arttıkça insanın bioritmi ile zamanın periyotları daha fazla örtüşür. Dolayısıyla bioritmin gerçek zamandan daha hızlı olduğu tez canlılık ve bioritmin daha yavaş kaldığı ağır kanlılık ve bunun sonucunda ortaya çıkan panik ataklara pek rastlanmaz.

Satranç çocuklarımızı daha iyi tanımamızında da aracı olabilir. Satranç bir beyin sporu olması nedeniyle, satranç oyuncusu kişiliğini oluşturan pek çok özelliğini satranç tahtasına yansıtır. Bu nedenle kişiliğini bildiğimiz birinin oyun anlayışı hakkında bazı ipuçları elde etmek mümkündür.

Bunu terside doğrudur. Oyun anlayışına bakarak kişilik yapısı hakkında bazı ip uçları elde edebiliriz.

Kişilik olarak temkinli,kuşkucu ,risk almaktan kaçınan, düzenli, kurallara aşırı bağlı çocuklarla,atak risk almaktan çekinmeyen çocukların bu özelliklerini oyunlarında da görmek olasıdır. Sadece oyun anlayışları değil, oynayış biçimleride onların kişilikleri hakkında bilgi verir Kendinden emin bir çocuğun taşı hareket ettirmesi ile şüpheci bir bir çocuğun taşı oynatması farklıdır..

Onlar çocuklarımız bile olsa acaba yeterince tanıyormuyuz. Çocuklarımızın standart tepkilerini belki çok iyi biliyor olabiliriz Ama önemli olan duygularını en üst seviyede yaşayan çocuğun tepkilerinin ne

olduğudur.Sevincini, mutluluğunu kızgınlığım. öfkesini yaşayan çocuğumuzun tepkisini biliyormuyuz?Böyle anlarda çocuğumuzu tanımakta zorlandığımız oluyormu? Çocuklarımızın normal koşullarda nasıl davrandıkların dan daha önemlisi ,zor anlarda neler yaptığıdır.

Çocuklarımızın psikolojik sorunlar yaşamasında, istenmeyen alışkanlıklara kapılmasında,suça eğilimli olmasında en önemli etkenin onların içine düştükleri ruhsal boşluk olduğu bilinmektedir. Ruhsal boşluk içinde bulunan bir insanda umutsuzluk,karamsarlık,değersizlik,yalnızlık kural tanımamazlık gibi duygu ve düşünceler egemendir. Bu tür olumsuz duygu ve düşünceler içindeki bir çocuğun bu boşluğu doldurmak amacıyla toplum taralından pek kabul görmeyen davranışlarda bulunması ve bağımlılık yapan maddelerden yardım beklemesi sık rastlanan sosyal bir sorundur.

Çocuklarımızın ruhsal gelişimine ne kadar özen göstersek de,ne kadar ruhsal dünyalarını doldurduğumuzu sanıyor olsak ta zaman zaman ruhsal boşluğa düştüklerine tanık olmaktayız.

Satranç insanların ruhsal dünyasında oluşan boşlukları doldurabilecek eşsiz bir oyundur. Çünkü tek başına bile çalışılabilen ,problemleri çözülebilcn,analizleri yapılabilcn,monotonluktan uzak,içinde pek çok güzelliği barındıran ve hayranlık duygusu uyandıran bir oyundur.

Çocuklarımızın zaman zaman yaşadıkları yalnızlıklarını paylaşabilecekleri iyi bir arkadaştır. Satranç çocuklarımızı suçtan,suç ortamından uzak tutar. Onlar için güvenilir,hayata bağlayıcı sıcak bir ortam sunar. Pek çok anne baba satranç sayesinde rahat uyuyabildiklerini ifade etmişlerdir.

Satranç bilgisinin ötesinde,satranç kültürü yaşama zenginlik kattığı gibi sorunları çözme becerisini de artırır.Günlük yaşamda karşılaşılan sorunları çözmekle satranç tahtasındaki sorunları çözmek arasında en azından metot açısından bir benzerlik vardır. Sorunların çözümünde atılan adımlar,satranç tahtasında yapılan hamleler gibidir. Hamleler ve adımlar ne kadar iyi ise başarıda o kadar parlaktır.

İsveç Bilimler Akademisi 1994 Nobel Ekonomi Ödülünü üç bilim adamına satranç oyununu karmaşık ekonomik sorunları çözmekte temel olarak kullanmayı deneyen çalışman nedeniyle Macaristan'dan John HARSANJİ(Berkeley Ümversitesi)A.B.D.'den John NASH(Princeton Üniversitesi) ve Almanya'dan Reinhard SELTEN'e verdi..

İsveç Bilimler Akademisi 1994 Nobel Ekonomi Ödülünü üç bilim adamına karmaşık ekonomik sorunları çözmekte satranç oyununu

temel alan çalışmaları nedeniyle verdi. Satrancın kazandırdığı sorun çözme becerisi sadece ekonomik değil aynı zamanda sosyal ve siyasal sorunların aşılmasında da katkısı olabilir

Satranç tahtasında öyle konular olabilir ki yapılacak bir hamle,oyunun kaderini değiştirebilir. Hayatta da öyle öyle anlar olabilir ki atılacak bir adım yaşamı değiştirebilir. Tahtada da da yaşamda da başarı bir plan doğrultusunda hareket edip uygun zamanda etkili bir atakla sonuca gitmektir.

Satranç ile yaşam arasında bire bir ilişki kurup,satrançta başarılı olmak yaşamda da başarılı olmak anlamı çıkanlmamalıdır. Satranç başarının yöntemini öğretn,analitik düşünme yetisini kazandıran öğrenmenin öğretilmesini sağlayan bir oyundur

Günümüzün yaşam felsefesinde spor,kalileli yaşamın bir parçası ve en yararlı sosyal etkinliktir .Çocuğun hayatı kavramasında dengeli ve sağlıklı gelişimi için son derece önemlidir. Entelektüel bir uğraş olan satranç sayesin de çocuğun çevresini tanıması ve iletişim kurması daha kolaylaşır. Ayrıca çocuğun duygusal olarak daha iyi gelişmesine yardımcı olur.

Bu güne kadar çocuğu satranç oynadığı için pişman olan hiçbir anne babaya rastlamadım. Ama çocuğu satranç oynadığı için mutluluk duyan pek çok anne babayla karşılaştım. Satranç dünyasında beni en rahatsız eden olay aileler arasındaki çekişmenin çocuklara yansımasıdır..

Başarıyı sadece sayılarla ifade etme ,başarıyı sadece derecelerle ölçme alışkanlığı,insanoğlunun kendini yanlış koşullandırmasının bir sonucudur. Oysa satranç iyi bir tercidir Bu tercihi yapıp satranç oynayan her çocuk başarılıdır.

Tüm bunlar göz önüne alındığında satrancın çocuklarımız için son derece yararlı bir aktivite olduğunu söyleyebiliriz.

Satranca başlama yaşı: Satranç her yaştaki oyuncunun oynayabileceği bir oyun olduğu gibi her yaşta da öğrenilebilen bir oyundur. Ancak çocukların zihinsel gelişimi düşünüldüğünde,satranca erken yaşlarda başlamanın önemi açıktır. Küçük çocuklarda öğrenme yetisi en az büyükler kadardır. Bu nedenle satranç çocuklara kolayca öğretilebilir. Bilimsel çalışmalar çocuklarda yeteneğin gelişiminin 2 ile 6 yaşlar arasında daha hızlı olduğunu ortaya koymaktadır. Öğrenmenin öğrenilmesi çocuğun o yaşlarda alacağı eğitimle ilgilidir Yani bir çocuğun bir sanat veya bir spor dalına olan yatkınlığı bu dönemde alacağı eğitimle ilgilidir. Bir spora yatkınlığın gelecekteki başarı için önemi göz önünde bulundurulduğunda,satranca başlama yaşının 4 ile 6 yaş arasında olması gerektiğini söyleyebiliriz.

Burada amaç,satranç figürlerinin ve satranç temasının çocuk gözündeki cazibesinden de yararlanarak,çocuğu satranç ile tanıştır-

maktır.Oyun anlayışı içinde başlayan eğitim, verilenler alındıkça,yenilerinin verilmesiyle devam eder. Ancak hiçbir zaman çocukta aşırı yükten bir bezginlik veya aynı şeylerin tekrarından dolayı bir bıkkınlık oluşturmamalı Dersler her zaman monotonluktan uzak,hcyccan verici bir tempoda sürdürülmelidir.

Dr. Olgun KULAÇ

1-SATRANÇ OYUNUNUN KURALLARI

KONUNUN ANA HATLARI

1-Satranç oyununun tanımı
2-FİDE Kuralları
3-Satranç tahtası
4-Taşların hareketleri
5-Rok
6-Oyunların bitişi
7-Yarışma Kuralları
8-Satranç Saati
9-Oyunların kaydedilmesi

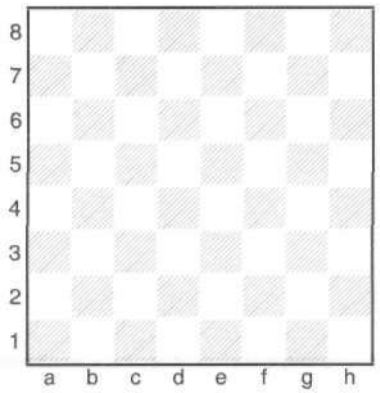
HAZIRLIK ÇALIŞMALARI:

1-Satranç oyununun kurallarının gelişimini araştırınız.
2-Boş bir satranç tahtasında her bir karenin adını öğrenmeye çalışınız.
3-Her bir taşın gidebileceği kare sayısını araştırınız. Taşın tahtadaki konumu ile gidebileceği kare sayısı arasındaki ilgiyi inceleyiniz.
4-Merkez karelerin önemini araştırınız.
5-Taşları tahta üzerine doğru bir şekilde yerleştiriniz
6-Başlangıçta her bir oyuncunun yapabileceği hamleleri tahta üzerinde yaparak sayısını hesaplayınız.
7-Taşların gücü ile hareket yetenekleri arasındaki bağı araştırınız.

SATRANÇ

Satranç oyununun Tanımı: Satranç iki oyuncu arasında satranç tahtası adı verilen alan üzerinde satranç taşları ile oynanan bir oyundur.

Satranç Tahtası: Kare şeklindedir. Bu alanın enine ve boyuna 8 eşit parçaya bölünmesi ile 64 küçük kare oluşur. Bu kareler sırasıyla açık(beyaz) ve koyu (siyah) renktedir. Oyuna başlarken satranç tahtası iki oyuncu arasına beyaz kare sağ alt köşede olmak üzere konur.



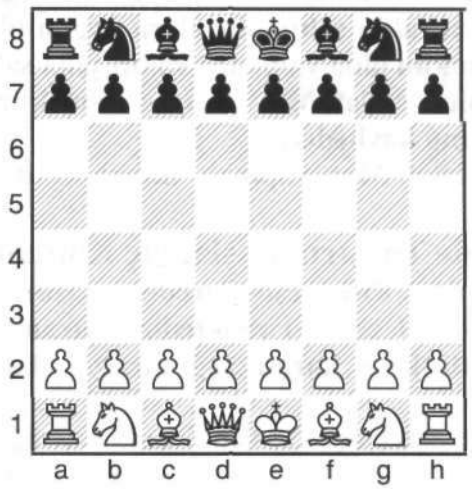
Satranç Taşları: Oyuna başlarken,oyunculardan birinin l6 adet açık renkli (beyaz), diğer tarafın ise 16 adet koyu renkli (siyah) taşı vardır. Bunlar: birer adet şah, birer adet vezir, ikişer adet kale, ikişer adet fil, ikişer adet at ve sekizer adet piyondur.







Taşların dizilimi: Oyuna başlarken satranç taşlarının tahtadaki konumudur.



Satranç nasıl oynanır: Satranç her oyuncunun sıra ile taşları hareket ettirmesiyle oynanan bir oyundur. Satranç taşlarının kurallara uygun olarak hareket ettirilmesine hamle denir. Oyuna beyazların hamlesi ile başlanır.

Oyunun amacı: Bu oyunda amaç rakip şahı ele geçirmektir. Satrançta buna mat denir.

SATRANÇ OYUNUNUN KURALLARI

Satranç oyunu Uluslararası Satranç Federasyonu **'Federation İnternationale Des Echecs' (FİDE)** kurallarına göre oynanır

FİDE KURALLARI:

Madde 1:Satrancın Esasları

1.1. Satranç oyunu, 'Satranç Tahtası' diye adlandırılan kare şeklinde bir alan üzerinde iki rakip arasında taşları sırayla oynatılmasıyla oynanır. Rakibi hamlesini tamamlamış olan taraf 'hamlede'dir.

1.2.Her iki tarafın da amacı, rakip şahın kurallara uygun bir hamleyle yenmekten kurtulması mümkün olmayana dek rakip şaha saldırmaktır. Bunu başaran taraf rakibini ' Şalı-Mat* yapmış demektir ve oyunu kazanır. Mat olan taraf oyunu kaybeder.

1.3.1 lor iki taraf için de Şah-Mat yapmak mümkün değilse oyun berabere biter.

Madde 2:Tahta Üzerinde Taşların Başlangıç Konumu

2.1.Satranç tahtası çizgili 64 (8x8) eşit kareden oluşur ve kareleri sırayla açık (beyaz) ve koyu (siyah) renktedir. Satranç tahtası iki rakip arasına beyaz renkli köşe karesi sağ tarafta olacak şekilde yerleştirilir.

2.2.Başlangıçta bir taraf 16 adet açık renkli (beyaz), diğer taraf 16 adet koyu renkli (siyah) taşa sahiptir. Bunlar: birer adet şah, birer adet vezir, ikişer adet kale, ikişer adet fil, ikişer adet at ve sekizer adet piyondur.

 Beyaz bir şah genellikle bu sembolle gösterilir

 Beyaz bir vezir genellikle bu sembolle gösterir

 Beyaz iki kale genellikle bu sembolle gösterilir

 Beyaz iki at genellikle bu sembolle gösterilir

 Beyaz iki fil genellikle bu sembolle gösterilir

 Beyaz sekiz er genellikle bu sembolle gösterilir

Siyah bir şah genellikle bu sembolle gösterilir

Siyah iki fil genellikle bu sembolle gösterilir

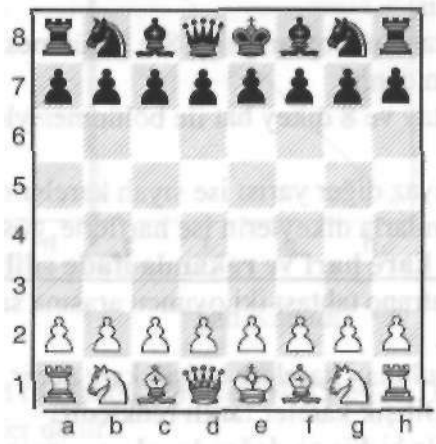
Siyah bir vezir genellikle bu sembolle gösterir

Siyah iki at genellikle bu sembolle gösterilir

Siyah iki kale genellikle bu sembolle gösterilir

Siyah sekiz er genellikle bu sembolle gösterilir

2.3.Başlangıç konumu şöyledir:



2.4.Sekiz dik sütuna 'dikey' (file), sekiz yatay satıra da 'yatay' (rank) köşe köşeye değen aynı renkte karelerin oluşturduğu hatta ise 'çapraz' ya da 'diyagonal' (diagonal) denir.

SATRANÇ TAHTASI

Satranç oyununun oynandığı alana 'Satranç Tahtası' denir. Satranç tahtası basit bir oyun alanı olmayıp, pek çok özelliği bulunan bir mücadele sahasıdır. Satranç başarısının ilk adımı bu mücadele alanını tanımakla başlar Bu nedenle her satranç oyuncusu öncelikle satranç tahtasının özelliklerini öğrenmelidir.

Satranç Tahtasının Özellikleri:

Satranç tahtası kare şeklindedir.

Satranç tahtası enlemesi ve boylamasına 8'e bölünmesi ile yatay ve dikey hatlar oluşmuştur.

Yatay(Sıra): Satranç tahtasının enlemesine 8' bölünmesiyle oluşan her bir bölüme yatay veya sıra denir.

Dikey (Sütun): Satranç tahtasının boylamasına 8'e bölünmesi ile oluşan her bir bölüme dikey veya sütun denir.

Satranç tahtasının 8 yatay ve 8 dikey hat ile bölünmesiyle satranç tahtasında 64 kare oluşur.

Bu 64 karenin yarısı beyaz diğer yansı ise siyah kareler olarak adlandırılır.Yataylann rakamlarla dikeylerin ise harflerle gösterilme özelliğinden dolayı **her bir kare harf ve rakamla ifade edilir.** (e4 karesi ,g6 karesi gibi) Satranç tahtası iki oyuncu arasına sağ alt köşe beyaz olacak şekilde konur.

Bitişik Kareler:yan yana bulunan karelere bitişik kare denir. (Örnek:e4-e5 kareleri bitişik karelerdir.) Bitişik kareler farklı renktedir.

Çapraz Kare:Bir köşeleri ile birbirine değen karelere çapraz kare denir. (Örnek:b3-c4 çapraz karelerdir.) Çapraz kareler aynı renktedir.

Diagonal:Çapraz karelerin uzanmasına diagonal denir. Diagonal kareler aynı renktedir. En uzun diagonaller satranç tahtasının köşegenleri olan a1-h8 diagonali ve hl-a8 diagonalidir.

Merkez Kareler: Satranç tahtasının ortasında yer alan kontrol edilmesi son derece önemli olan e4,e5,d4,d5 karelerinin oluşturduğu alandır.

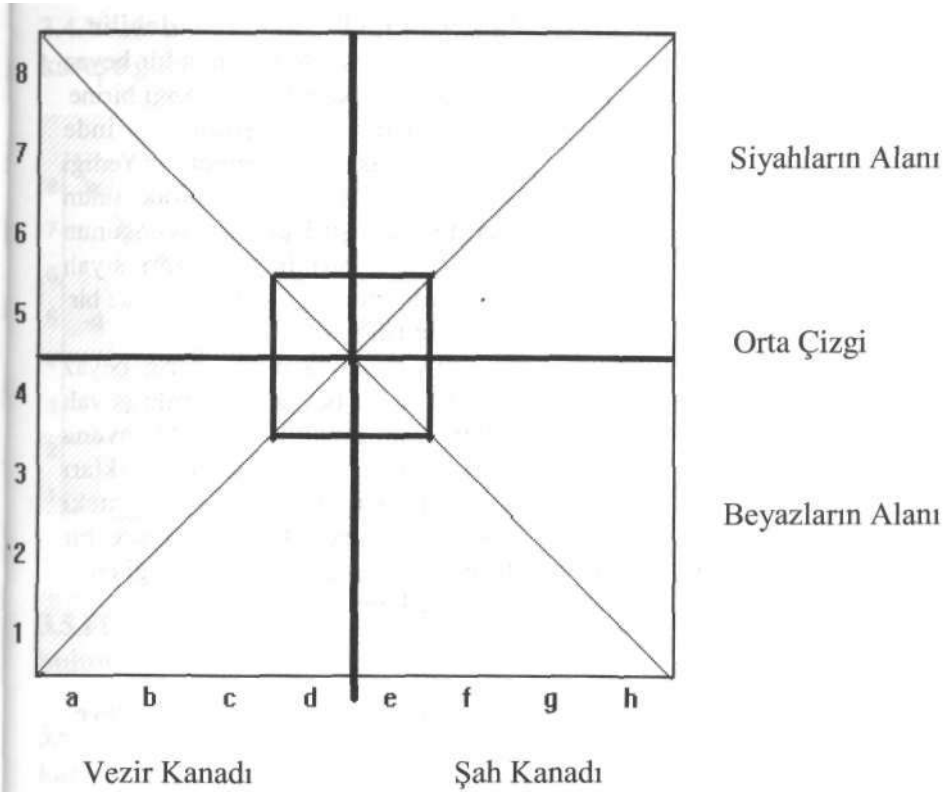
Orta çizgi: Satranç tahtasını enlemesine ikiye bölen çizgiye orta çizgi denir.

Beyazların Alam: Orta çizginin altında kalan 1-2-3-4 yataylarının oluşturduğu alandır.

Siyahların Alanı: Orta çizginin üstünde kalan 5-6-7-8 yataylarının oluşturduğu alandır.

Şah Kanadı : Oyunun başlangıcında şahın bulunduğu taraf olması nedeniyle e-f-g-h dikeylerinin oluşturduğu alandır.

Vezir Kanadı: Oyunun başlangıcında vezirin bulunduğu taraf olması nedeniyle a-b-c-d dikeylerinin oluşturduğu alandır.



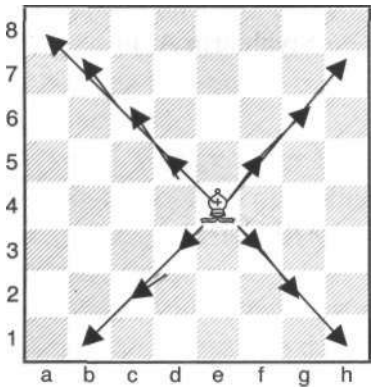
Satranç tahtasının ortasında bulunan d4-d5-e4-e5 karelerinin oluşturduğu alana merkez kareler denir.

Satranç Tahtası iki oyuncu arasına sağ alt kare beyaz olmak üzere konur.

Madde 3: Taşların Hareketleri

3.1.Hiç bir taş aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez. Eğer bir taş rakip bir taşın olduğu kareye giderse, rakip taş yenmiş olur ve tahta dışına çıkar. 3.2-3.5 maddelerinde tarif edilen hareketlere göre rakip taşı yeme imkanı varsa, yiyecek olan taş bu kareye saldırıyor demektir.

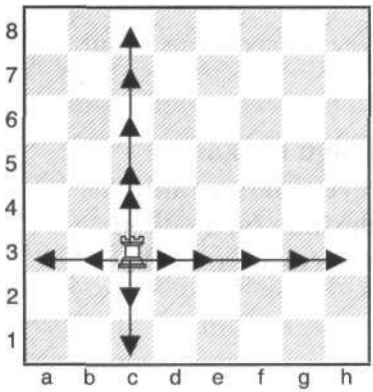
3.2.Fil bulunduğu karenin çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir



e4 karesinde bulunan bir beyaz fil işaretli karelerden herhangi birine gidebilir. Bu karelerden birinde bulunan rakip taşı yiyebilir. Yediği taşı tahta dışına çıkartarak onun yerine yerleşir. Her iki oyuncunun başlangıçta biri beyaz,diğeri siyah karelerde oturduğu için bir beyaz bir de siyah fili vardır.

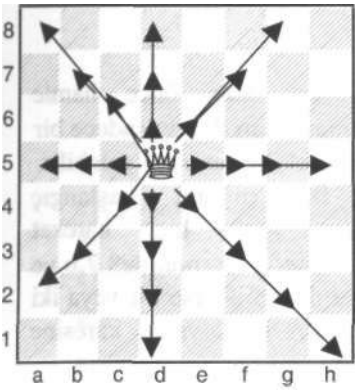
Dolayısıyla oyuncuların beyaz filleri oyuna beyaz karelerde ,siyah filleri ise siyah karelerde oyuna başlar. Oyun boyunca başladıkları karenin renginden diğer renkteki karelere geçemezler. Bu nedenle bir filin oyun boyunca gidebileceği en fazla 32 kare vardır

3.3.Kale bulunduğu karenin dikey ve yataylarında herhangi bir kareye gidebilir



c3 karesinde bulunan bir kale dikey ve yataylarda bulunan işaretli karelerden herhangi bir tanesine gidebilir. Bu karelerden herhangi birinde bulunan rakip taşlardan birini yiyebilir. Yediği taşı satranç tahtası dışına çıkartarak onun yerine oturur.

3.4.Vezir bulunduğu karenin dikey yatay ve çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir.



d5 karesinde bulunan bir vezir yatay dikey ve çapraz hatlardaki işaretli karelerden herhangi bir tanesine gidebilir. Bu karelerden herhangi birinde duran rakip taşlardan birini yiyebilir. Yediği taşı tahta dışına çıkartarak onun bulunduğu kareye oturur. Bir vezirin gidebileceği kare sayısı o an bulunduğu kareye bağlı olarak değişir. Bu sayı en fazla 27 karedir. (Diyagramdaki kareleri sayınız.)

3.5.Fil kale ve vezirle bu hamleler yapılırken,hamle yolu üzerinde bulunan herhangi bir taşın üzerinden atlanamaz.

3.6.At yatay,dikey ya da çapraz yönde olmamak şartıyla bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir.

d3 karesinde bulunan bir at işaretli karelerden herhangi bir tanesine gidebilir. Bu karelerden herhangi birinde bulunan rakip taşı alarak o kareye yerleşir.

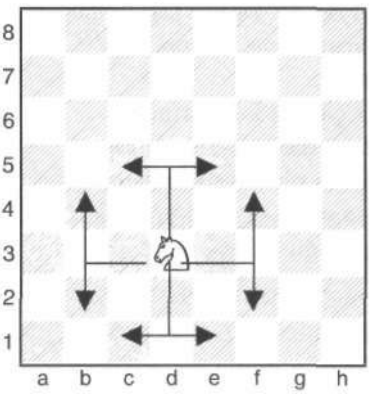
At hamlesinin özellikleri:

1-Atlar 'L' harfi şeklinde hareket ederler

2-Atlar kendi ve rakip taşlar üzerinden atlayabilirler

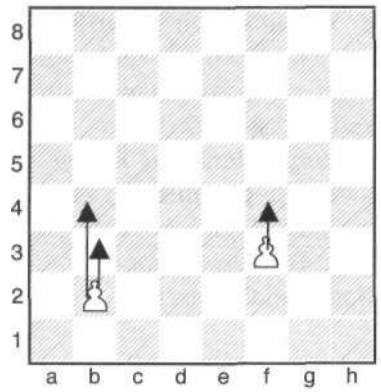
3-Atlar bulundukları karenin ters rengindeki kareye hareket ederler(Beyaz kareden kalkan bir at siyah kareye yerleşir.)

Atın hareket kabiliyeti merkeze yaklaştıkça artar. Köşedeki bir at iki kareye kenardaki bir at dört kareye merkeze yakın bir at ise en fazla sekiz kareye hareket edebilir



3.7.a) Piyon bulunduğu dikeyde önündeki boş kareye doğru ilerler,yada

b) İlk hareketinde (a) paragrafında yazdığı gibi bir kare ilerleyebilir veya bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin boş olması şartıyla iki kare ilerleyebilir ya da



f3 piyonu daha önce hamle yapmış olmasından dolayı sadece bir kare ilerleyerek f4 karesine gelebilir.

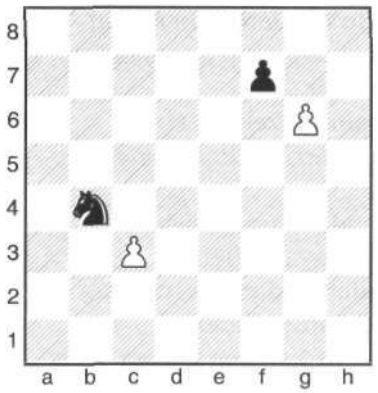
Oysa b2 piyonu başlangıç konumunda yani hiç hareket etmemiş, bu nedenle madde3.7.b ye göre ilk hamlesini isterse bir veya iki kare ilerleyerek b3 veya b4 karesine oynayabilir.

c) Yan dikeyde bir önünde bulunan (ön çaprazda) rakip taşı yiyerek bu kareye gidebilir.

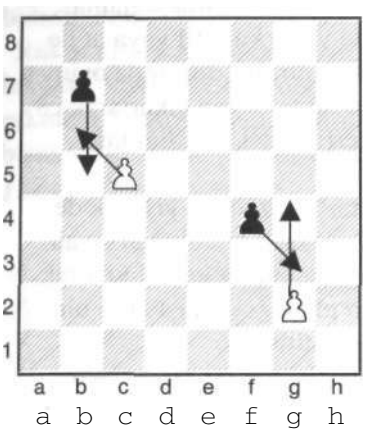
c3 piyonu çapraz karede bulunan siyah atı yiyebilir. Yediği taşı tahta dışına çıkartıp onun Bulunduğu kareye oturur.

g6 ve f7 çapraz karelerinde bulunan piyonlar birbirlerini yiyebilirler.

Hamle sırası kendinde olan taraf isterse rakip piyonu yiyerek onun bulunduğu kareye yerleşir.



d)Bir piyon ilk hareketinde iki kare ilerleyip rakip piyonla yan yana gelirse ,rakip piyon bu piyonu sanki bir kare ilerlemiş gibi kabul ederek yiyebilir .Bu hak sadece ilk defasında,yani iki kare çıkışı yapılır yapılmaz geçerlidir,bu harekete 'geçerken alma ' (en passant) denir.



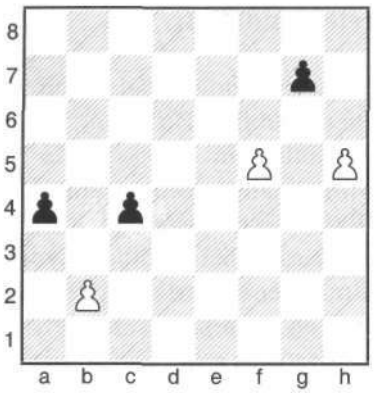
GEÇERKEN TAŞ ALMA (EN PASSANT)

b7 karesindeki siyah piyon eğer iki kare ilerleyip b5 karesine otururs c5 karesinde bulunan beyaz piyon siyah piyonu sanki bir kare ilerlemiş olarak b6 karesindeymiş gibi düşünerek yanınd geçen bu piyonu yiyebilir ve onun geçtiği kareye yerleşir.

Benzer şekilde eğer g2 kare - sindeki piyon iki kare ilerleyip g4 karesine otururs f4 karesindeki siyah piyon bu hareketi sanki bir kare ilerlemiş gibi düşünerek g3 karesinde yiyebilir ve yediği kareye yerleşir.

Piyonların geçerken rakip piyonu alabilmesi için beyaz piyonla

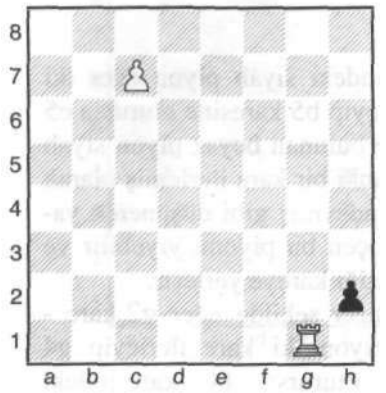
5.yatayda siyah piyonların ise
4. yatayda olmaları gereklidir.



Beyaz b4 oynarsa siyah isterse a piyonu ile ya da c piyonu ile yanından geçen piyonu alarak b3 karesine oturur.

Benzer şekilde siyah g5 oynarsa beyaz ister f piyonu isterse h piyonu ile siyah piyonu alarak g6 karesine yerleşir.

e)Bir piyon bulunduğu ilk konumdan ilerleyerek son sıraya (rakibinin ilk yatayı)vardığında aynı hamlenin bir parçası olarak aynı renkte bir vezir,bir kale,bir fil veya bir at ile değiştirilir. Oyuncunun tercihi daha önce yenmiş olan taşlarla sınırlı değildir. Bu piyon hareketine 'terfi' denir ve yerine konan taş kurallara uygun olarak derhal devreye girer.

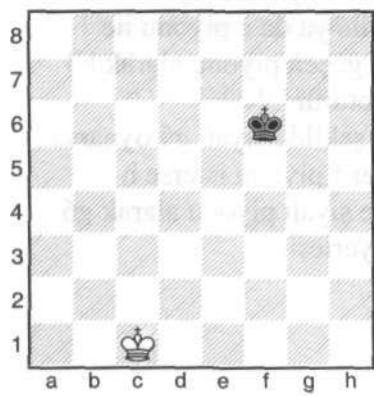


c7 karesinde bulunan beyaz piyon bir kare ilerleyerek son yataya ulaştığında artık piyon olarak kalamaz, aynı renkte vezir kale fil veya at ile değiştirilmelidir. Bu durumda oyuncu bu piyonu tahta dışına çıkartarak c8 karesine terfi etmek istediği taşı koymalıdır.

Piyon terfi bazen taş yiyerek de olabilir.h2 karesinde bulunan siyah piyon g1 karesindeki kaleyi yiyerek son yataya ulaştığı için istediği bir taşa terfi edebilir.

Piyon terfisinde bir sınır yoktur, Her piyonun terfi etme hakkı vardır. Oyuncunun bir vezirinin olması ikinci, üçüncü hatta dokuzuncu vezirin olmasına engel değildir. Aynı durum kale fil ve at içinde geçerlidir.

3.8. Şahın iki türlü hareketi vardır.a)Bir veya daha fazla rakip taş tarafından tehdit edilmemesi şartıyla komşu karelere gidebilir.



Şah her yöne doğru sadece bir kare hareket edebilir. Bu yönü ile vezirin hareketlerinin bir kare ile sınırlandırılmış halidir. Yalnız şahın gideceği kare rakip taşlardan biri veya birkaçı tarafından tehdit ediliyor olmamalıdır. Diğer taşlarda olduğu gibi şahın da hareket kabiliyeti merkeze yaklaştıkça artar. Köşelerde en azdır. Köşede bulunan bir şahın gidebileceği kare sayısı üç,kenarda bulunan şahın beş, merkezde olan şahın ise en fazla sekiz karedir.

ROK

Madde:3.8.b: Rok şahla aynı sırada bulunan aynı renkli kalenin ortak hareketidir. Bu iki taşın hareketi tek bir hamle sayılır. Şah bulunduğu kareden kaleye doğru iki kare ilerler ve ardından kale şahın üzerinden atlayarak bir kare yanına (bitişik kareye) konarak yapılır.

1-Şu durumlarda rok yapmak artık mümkün değildir:

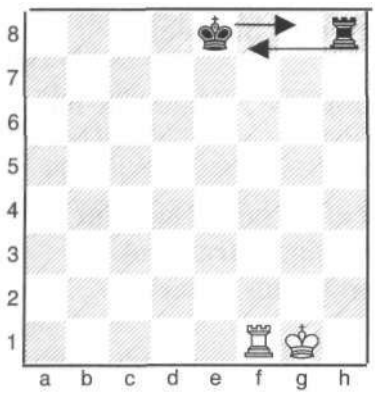
-Şah daha önce oynamışsa ya da ilgili kale daha önce oynamışsa

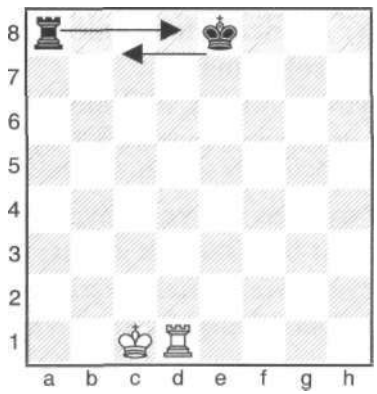
2-Şu durumlarda rok yapmak geçici olarak mümkün değildir:

-Şahın durduğu ,rok atarken geçeceği ve rok attığında gideceği kareler rakip taşlarca tehdit ediliyor,ya da rok atılacak kale ile arasında herhangi bir taş bulmuyorsa

Rakip taş ya da taşlar tarafından tehdit ediliyorsa, bu taş ya da taşlar hareket edemiyor bile olsalar şah tehdit altındadır, (şah çekilmiştir) Şah çekmeyi beyan etmek zorunlu değildir. Oyuncular şahlarını tehdit altında bırakacak hamle yapamazlar.

İki çeşit rok vardır.





1-Kısa Rok(Küçük Rok);

Şah kanadında yapılan rok türüdür.

Şah e1 karesinden g1 karesine (Siyahlar için e8 karesinden g8 karesine) konur. Kale ise h1 karesinden f1 karesine (Siyahlar için h8 karesinden f8 karesine) şahın üzerinden atlatılarak konur.

Rok şahın özel bir hareketi sayıldığından rok hamlesine önce şahın hareketi ile başlanır

Diyagramda siyahların rok hareketi. beyazlann ise rok sonrası konumları gösterilmiştir.

2-Uzun Rok (Büyük Rok):

Vezir kanadına yapılan rok türüdür.

Şah e1 karesinden e1 karesine (Siyahlar için e8 karesinden c8 karesine) konur. Kale ise al karesinden d1 karesine (Siyahlar için a8 karesinden d8 karesine) şahın üzerinden atlatılarak konur.

Diyagramda siyah şah ve kalenin rok hamlesindeki hareketleri

ve beyaz taşların rok hamlesinc sonraki konumları gösterilmişt

Madde 4:Taşların Oynatılması

4.1.Her hamle tek elle yapılmalıdır.

4.2.Önceden niyetini belli etmek şartıyla (örneğin 'düzeltiyorum' diyerek) oyuncu bir ya da daha fazla taşı düzeltebilir.

4.3.Madde 4.2.'de açıklanan durum hariç, sıradaki oyuncu bilerek birden fazla taşa dokunmuşsa, oynayabileceği ya da yiyebileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da yemelidir, ya da
iki taraftan da birer taşa dokunmuşsa, dokunduğu kendi taşıyla dokunduğu rakip taşı almalıdır, bu mümkün değilse oynanabilecek ya da yenebilecek ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da yemelidir. Hangisine önce dokunduğu belli değilse oyuncunun öncelikle kendi taşı dokunulmuş sayılır.

4.4.a. Eğer oyuncu şah ve kalesine bilerek dokunmuşsa bu kaleyle mümkünse rok atmalıdır.
b.Eğer oyuncu bilerek kalesini ve sonra şahını tutmuşsa bu hamlede bu yöne rok atamaz ve madde 4.3 uygulanır.

4.5..Eğer oyuncu rok yapmaya niyetlenerek aynı anda şah ve kalesini tutmuş fakat bu yöne rok atması mümkün değilse diğer tarafa rok atmak veya şahını oynamak arasında tercih yapar, şahın yapacak hamlesi yoksa dilediği hamleyi yapmakta serbesttir.

4.6.Dokunulan taşların hiçbiri oynanamıyor ya da yenemiyorsa, oyuncu herhangi bir hamle yapabilir.

4.7.Rakibi madde 4.3 ve 4.4'ü ihlal etmiş bir oyuncu kendisi bir taşa bilerek dokunduktan sonra bu konuda herhangi bir hak iddia edemez.

4.8.Bir taş kurallara uygun bir hamle olarak ya da bir hamlenin kısmı olarak bir kareye bırakılmışsa bu taş başka bir yere oynanamaz. Hamle, madde 3'de belirtilen şartlar yerine getirildiğinde yapılmış olur.

Madde-5 Oyunların bitişi

5.1.a)Oyun,rakibini kurallara uygun bir hamleyle mat yapan oyuncu tarafından kazanılır. Mat yapan hamlenin kurallara uygun hamle olması halinde,oyun derhal sona erer.

b)Rakibi oyunu terk eden oyuncu oyunu kazanır. Oyun derhal sona erer.

Beraberlik konumları:

5.2. a)Sırada olan oyuncu kurallara uygun hamle yapamıyor ve şahıda tehdit altında bulunmuyor ise oyun berabere biter .Bu durumda oyun 'PAT 'olarak bitmiş olur..Pat yapan hamlenin kurallara uygun bir hamle olması halinde, oyun derhal sona erer.

b)Her iki taraf için de herhangi bir dizi hamle ile,rakip şahı mat yapmak mümkün değilse oyun berabere biter. Oyun 'ölü konum 'ile bitmiş olur.Bu konumu ortaya çıkaran hamlenin kurallara uygun hamle olması halinde oyun derhal sona erer.

c) İki taraf oyun sırasında anlaşırlarsa oyun berabere biter. Oyun derhal sona erer.

d) Belli bir konum tahtada üç defa tekrarlanmış veya yapılacak hamleyle tekrarlanıyorsa oyun berabere yapılabilir.

e) Son 50 hamle her iki oyuncu tarafından da piyon sürmeden ve taş yenmeden geçirilmişse oyun berabere yapılabilir.

YARIŞMA KURALLARI

Madde 6: Satranç Saati

6.1.'Satranç Saati', aynı anda sadece biri çalışabilecek şekilde birbirine bir mekanizmayla bağlanmış iki göstergeli bir saattir. Satranç Kuralları içinde 'saat' bu iki göstergeden biri anlamına gelir.

'Bayrak Düşmesi' ise oyuncuya tanınan zamanın bitmesi anlamına gelir.

6.2. Satranç saati kullanıldığında ya her bir oyuncuya belirli bir sayıda hamle veya tüm hamleleri için belirli bir zaman verilir, ya da baştan verilen belirli bir süre haricinde oyuncular her hamle için ek bir süre daha alırlar. Oyuncunun bir önceki zaman diliminden artırdığı süre yine kendisinindir, toplam zamanına eklenir, 'eklemeli' tempoda böyle değildir.

'Eklemeli' tempoda ise her bir oyuncuya 'esas' düşünme süresi ve her bir hamle için 'ek' düşünme süresi verilir. Esas süre ancak ek süre bittiğinde geri saymaya başlar. Ancak ek süre dolmadan oyuncu hamle yaparsa ek süreden arttırdığı miktar esas süreye eklenmez.

6.3. Her iki göstergede de birer 'bayrak' vardır. Bayraklardan biri düşer düşmez

Madde 8.1'deki şartlar gözden geçirilmelidir

6.4. Saatlerin nereye konacağına hakem karar verir.

6.5. Belirtilen saatte beyaz oyuncunun saati çalıştırılarak oyun başlatılır.

6.6. Programda belirtilen oyun başlangıç saatine göre bir saatten fazla geç gelen oyuncu oyunu kaybeder. (Turnuva tüzüğü ya da hakem aksi karar vermemişse)

6.7. a. Oyun sırasında, hamlesini tahta üzerinde yapmış olan oyuncu kendi saatini durduracak ve rakibinin kini çalıştıracaktır. Oyuncunun saatini durdurmasına engel olunmamalıdır. Bunu yapmadıkça hamlesini tamamlamış sayılmaz, eğer yapılmış olan hamle oyunu sona erdirmiyorsa.(Bkz.Madde 5.1, 5.2, 5.3)

Oyuncunun tahta üzerinde hamle yapmasıyla saate basması arasındaki süre oyuncuya verilen sürenin bir parçası sayılır.

b. Saate hamle yapılan elle basılır. Saat tuşunun üzerinde parmak bekletmek, ya da eli az üstünde tutmak yasaktır.

c. Oyuncular saate ölçülü davranmalıdırlar. Saate kuvvetli basmak, ele almak ya da vurmak yasaktır. Aksi haller Madde 13.4'e göre cezalandırılacaktır.

6.8. Hakemin şahit olması, ya da oyunculardan birinin yapacağı geçerli bir iddia durumunda bayrak düşmüş olarak kabul edilir.

6.9. Madde 5.1, 5.2 ve 5.3 durumları haricinde, eğer bir oyuncu belirtilen süre içinde belirtilen belli sayıdaki hamleyi yapmamışsa oyunu kaybeder. Eğer son konumda, rakip oyuncunun herhangi bir dizi hamle sonunda şah-

mat yapma imkanı yoksa (yani en kötü karşı oyuna rağmen) oyun berabere biter.

6.10. Görünür bir kusur yoksa, saatler deki göstergeler esas alınır. Bariz bir kusur olması halinde saat değiştirilir. Değişim sırasında hakem en iyi kanaatini kullanarak zamanlan belirleyecektir.

6.11. Her iki bayrak da düşmüşse ve hangisinin daha önce düştüğü tespit edilemiyorsa, oyun devam eder.

6.12.a) Oyuna müdahale etmesi gerektiğinde, hakem saatleri durduracaktır.

b) Hakem çağıracağı zaman oyuncu saati durdurabilir.

c) Oyunun tekrar başlayacağı ana hakem karar verir.

6.13. Kuraldışı bir durum oluşmuş ve/veya taşlar daha önceki bir konuma döndürülecekse, hakem zamanlan ayarlamak için en iyi kanaatini kullanacaktır.

6.14. Tahtadaki konumu, numarasız veya numaralamayla beraber hamleleri ve zamanlan gösteren ekran, monitör, veya gösterim panoları turnuva salonunda kullanılabilir, ama oyuncular bunları temel alarak herhangi bir iddiada bulunamaz.

Madde 7 : Kuraldışı Durumlar

7.1. a) Oyun esnasında başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandığı fark edilirse oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.

b) Oyun esnasında fark edilen yanlışlık sadece Madde 2.1.'in ihlali ise oyun devam eder, fakat o andaki konum doğru yerleştirilmiş bir tahtaya aktarılır.

7.2. Oyuncular ters renklerde oyuna başlamışlarsa, hakemin aksi yönde bir karan olmazsa oyun devam eder.

7.3. Eğer bir oyuncu bir, ya da birden fazla taşı devirir, yerlerini bozarsa bunları kendi zamanı içinde doğru yerlerine koyacaktır. Rakip oyuncunun, eğer gerekliyse bu oyuncunun taşlan kendi zamanı içinde düzeltmesi için hamle yapmadan saate basma hakkı vardır.

7.4. Eğer oyun esnasında kuraldışı bir hamlenin yapılmış olduğu, ya da taşların karelerinden kaydığı belirlenirse konum kuraldışı hamlenin hemen öncesine getirilecektir. Kuraldışı durumun hemen öncesi belirlenemiyorsa oyun bundan önceki belirlenebilen son konumdan devam edecektir. Saatler Madde 6.13.'e göre ayarlanır ve kuraldışı hamle durumunda Madde 4.3.'e göre kuraldışı hamle yerine başka bir hamle yapılır. Oyun bundan sonra devam edecektir.

Madde 8 : Hamlelerin Kaydedilmesi

8.1. Oyun boyunca her oyuncu kendi hamlelerini ve rakibinin hamlelerini, cebirsel notasyonla hamle hamle ve mümkün olduğunca açık ve okunaklı olarak yarışmaya ait notasyon kağıdına yazacaklardır.

Bir oyuncu, eğer isterse rakibinin hamlesine, kaydetmeden önce cevap verebilir. Yenisini yapmadan önce öncekini kaydetmek zorundadır. Beraberlik teklifi her iki notasyon kağıdına da kaydedilmelidir. Fiziksel ya da dini nedenlerle bir oyuncu yazamıyorsa hakemin oyunun başında karar vereceği bir miktar süre saatinden düşülecektir.

8.2. Notasyon kağıdı istediği an hakeme açık olacaktır.

8.3. Notasyon kağıdı turnuva organizasyonunun malıdır.

8.4. Oyuncunun saatinde beş dakikadan az zaman kalmış ve de eklemeli saat her hamle için 30 saniyeden az süre veriyorsa Madde 8.1.'de yer alan şartları yerine getirmek zorunlu değildir. Bayraklardan biri düşer düşmez oyuncu eksik hamlelerini notasyon kağıdına yazarak tamamlamalıdır.

8.5. a) Her iki oyuncu da Madde 8.4. çerçevesinde yazamıyorsa, hakem veya başka bir yardımcı orada bulunup hamleleri kaydetmeye çalışmalıdır. Bu durumda bayraklardan biri düşer düşmez hakem saatleri durduracaktır. Bunun üzerine oyuncular hakemin, ya da rakibinin kağıdını kullanarak hamlelerini yazacaklardır.

b) Madde 8.4.'e göre yazamayan sadece bir tarafsa, bayrak düşer düşmez eksik hamlelerini yazmalıdır. Sıra kendinde olmak şartıyla rakibinin kağıdını kullanabilir. Eksik hamlelerini tamamlayıp rakibinin kağıdını iade etmeden hamle yapamaz.

c) Eksiksiz bir notasyon kağıdı mevcut değilse, ikinci bir tahta üzerinde oyuncular hakem veya bir yardımcı nezaretinde bu eksiklikleri

bulmalıdırlar. Yardımcı konumunda olan kişi öncelikle mevcut konumu kaydetmelidir.

8.6. Notasyon kağıtları tamamlanamıyorsa ve bayrağı düşen oyuncunun zaman kontrolünü geçemediği gösterilemiyorsa ve daha fazla hamle yapıldığı açık olarak belli değilse, bir sonraki hamle bir sonraki zaman kontrolünün ilk hamlesi sayılır.

8.7.0yun sonuçlanınca oyuncular sonucu da yazarak her iki kağıdı da imzalayacaklardır İmzalanmış sonuçlar yanlış yazılmış olsa bile,hakem başka bir karar vermezse geçerli sayılacaklardır.

Madde 9 : Berabere Biten Oyun

9.1. Bir oyuncu tahta üzerinde bir hamleleri yaptıktan sonra berabere önerebilir. Bu teklifi kendi saatini durdurmadan (rakibinin saatini çalıştırmadan) önce yapmalıdır. Bunun haricinde yapılan beraberlik önerileri de geçerlidir, fakat Madde 12.5 de göz önüne alınmalıdır. Beraberlik teklifine ek olarak herhangi bir şart öne sürülemez. Her iki durumda da beraberlik teklifi geri çekilemez ve rakip yanıt verene kadar geçerlidir. Rakip oyuncu bu teklifi kabul edebilir, sözlü olarak veya hamle yaparak reddedebilir, ya da oyun başka bir yolla neticelendirilir. Beraberlik teklifi her iki oyuncu tarafından da notasyon kağıdına (=) işareti konarak not edilir.

9.2. Hamlede olan oyuncunun talebi üzerine, eğer aynı konum tahta üzerinde en az üç defa aşağıdaki şekillerde oluşmuşsa (hamle tekrarı ile oluşması gerekmez) oyun berabere olur

- **a.** eğer oyuncu notasyon kağıdına önce hamlesini yazmış, hakeme bu hamleyi yapacağını bildirmiş ve bu hamle ile aynı konum oluşacaksa, ya da

- **b.** son yapılan hamle ile ortaya çıkan konum tekrarlanıyorsa.

(a) ve (b)'dekı konumlar, hepsinde de eğer aynı oyuncu hamle deyse, aynı cins ve renkteki taşlar aynı karelerde duruyorsa ve her iki oyuncunun da taşlarının mümkün olan tüm hamleleri aynen varsa, aynı sayılır. Söz konusu konumlardan birinde geçerken alma hakkı varsa veya rok atma hakkı kaybolmuşsa, aynı sayılmaz.

9.3. Hamlede olan oyuncunun talebi üzerine, aşağıdaki durumlardan biri oluşmuşsa ovun berabere biter.

a Hamlesini kağıdına yazmış, hakeme bu hamleyi yapacağını bildirmiş ve bu hamle ile her iki taraf da piyon sürmeden ve taş yemeden son 50 hamleyi geçirmiş olacaksa, ya da

b son 50 hamle içinde her iki taraf da piyon sürmemiş ve taş yememiş ise

9.4.Eğer bir oyuncu 9.2 veya 9.3'e göre beraberlik talebinde bulunmadan hamle yaparsa,o hamle için beraberlik isteme hakkını kaybeder.

9.5. Eğer bir oyuncu Madde 9.2 ya da 9.3'e göre berabere iddia ederse, derhal saatini durduracaktır. İddiasını geri alamaz.

a. eğer iddia doğru ise oyun derhal berabere biter,
b. eğer iddia doğru değilse, hakem iddia sahibinin zamanını yarıya indirir, indirilen süre üç dakikadan çok olmayacaktır ve hakem rakibin kalan süresine üç (3) dakika ekleyecektir. Oyun bundan sonra devam edecek ve niyetlenen hamle oynanacaktır.

9.6. **Herhangi bir dizi hamle yaparak, hatta en kötü oyunla bile mat yapılması mümkün olmayan bir konuma erişilmişse oyun berabere biter.**

Madde 10 : Hızlı Finiş (Giyotin)

10.1. Hızlı Finiş (Giyotin) kalan tüm hamlelerin belirli bir zamanda tamamlanacağı, oyunun son safhasıdır.

10.2. Eğer oyuncunun iki dakikadan az zamanı kalmışsa bayrağı düşmeden önce berabere iddia edebilir. Oyuncu saatleri durduracak ve hakemi çağıracaktır.

a) Eğer hakem rakibin oyunu normal yollarla kazanmak için çaba göstermediğine veya oyunun normal yollarla kazanılamayacağına kanaat getirirse beraberlik ilan eder. Yoksa kararını erteleyecek veya talebi reddecektir.

b)Eğer hakem kararını ertelemişse, rakibe iki (2) dakika zaman ekleyebilir ve oyun hakem nezaretinde devam edecektir. Hakem oyun sonucunu bayraklardan biri düştükten sonra ilan edecektir.

c)Eğer hakem talebi reddetmişse. rakibe iki dakika ekleyecektir.

d)Madde 10.2. a.b veya c'ye göre verilen kararlar nihaidir.

10.3. Her iki bayrak da düşmüşse ve önce hangisinin düştüğü tespit edilemiyorsa oyun berabere biter.

Madde 11 : Puanlama

11.1. Oyunu kazanan oyuncu bir puan alır (1 puan), kaybeden oyuncu puan alamaz (0 puan) ve berabere yapan oyuncu yarım puan alır *(yarım* puan)

NOTASYON

Satranç oyununun hamle hamle yazılmasına notasyon denir. Satrançta notasyon tutulması geçmişte oynanmış olan oyunların günümüze aktardığı gibi günümüzde oynanan oyunları da geleceğe taşımamıza neden olur.

Hamlelerin kaydedilmesi olan notasyon olmasaydı, satranç teorisinden söz etmek mümkün olmazdı. Notasyon özel olarak hazırlanmış notasyon kağıtlarına yazılır .Notasyon tutulurken bazı kısaltmalar ve işaretlerden yararlanılır

Notasyonda kullanılan kısaltmalar:

Ş: Şah
V: Vezir
K: Kale
F: Fil
A: At

Piyon için kısaltma kullanılmaz. Sadece gideceği kare olarak belirtilir.

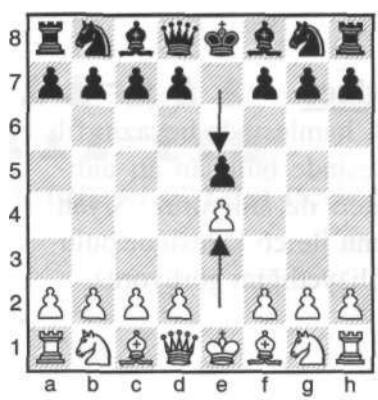
Notasyonda kullanılan bazı işaretler:

X: Taş Alma
+ : Şah Tehditi (Kiş)
0-0: Kısa Rok
0-0-0: Uzun Rok
: Mat
±: Beyaz hafif üstün
+-: Beyaz üstün
1-0: Beyaz Kazanmış
0-1: Siyah Galip
!: Güçlü Hamle
!!: Çok Güçlü Hamle
?: Kötü Hamle
??: Çok Kötü Hamle
=: Eşitlik

Örnek: Bir satranç oyununda notasyonun nasıl tutulduğunu görelim:

1-e4 e5

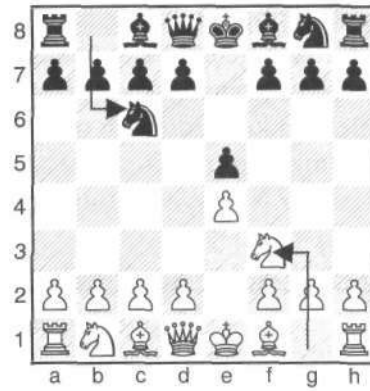
Sol baştaki rakam hamle sırasını gösterir. Beyazla oyuna başlayan oyuncu ilk hamlesinde e2 karesinde bulunan piyonun iki kare ilerleterek e4 karesine oynadı Buna karşılık siyah oyuncu e7 karesindeki piyonunu iki kare ilerleterek e5 karesine sürdü. Bu iki hamle notasyonda 1-e4 e5 olarak tanımlanır. Birinci hamlenin ilk bölümü beyaza ait hamleyi ikinci bölümü ise siyaha ait olan hamleyi ifade eder.



2-Af3 Ac6

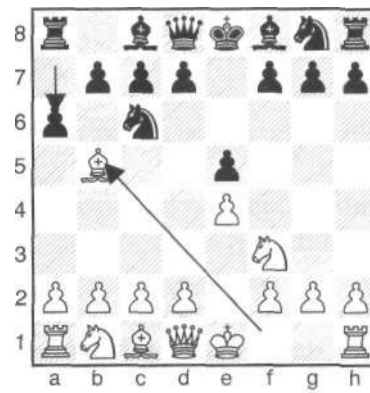
Oyunun ikinci hamlesinde beyazın atını f3 karesine,siyahm ise atını c6 karesine oynadığını anlıyoruz.

Başlangıçta tarafların iki atı olması nedeniyle hangi atın oynandığını,atın oynanabileceği kareye bakarak anlayabiliriz. Örneğin:Beyazların b1 karesinde bulunan atının fi karesine gelemeyeceğini bildiğimiz için g1 karesindeki atın f3 karesine geldiğini görüyoruz.



3-Fb5 a6

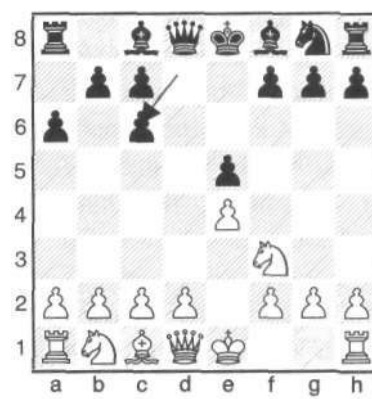
Oyunun 3. hamlesinde beyazların fili b5 karesine oynadıklarını buna karşılık olarak da siyahların piyonu a6 karesine getirdiklerini anlıyoruz.



Oyuncuların iki fili olması nedeniyle hangi filin oynanmış olduğunu oynadıkları karelerin renginden anlayabiliriz. Çünkü b5 karesi beyaz renkli karedir bu kareye sadece beyazların beyaz fili gelebilir.

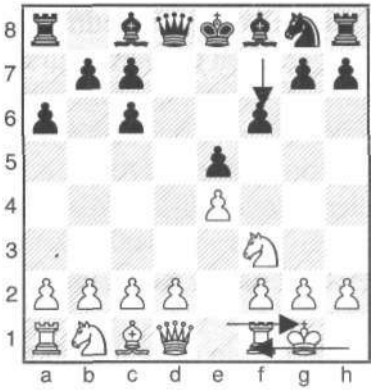
4-Fxc6 dxc6

Oyunun 4. hamlesinde beyazın fil ile c6 karesinde bulunan atı aldığını x işareti ile anlıyoruz. Siyah ise d piyonu ile c6 karesinde bulunan taşı (fili) yediğini görüyoruz.



5-0-0 f6

Oyunu 5. hamlesinde beyazın küçük rok yaptığını 0-0 işareti ile anlıyoruz. Buna karşılık olarak da siyahların f7 de bulunan piyonunu bir kare ilerleterek f6 karesine sürdüğünü biliyoruz.



TAŞLARIN GÜCÜ

Satranç oyununu cazip kılan etkenlerden biri de satrançta birbirinden farklı 6 taşın bulunması ve farklı olan her figüründe değişik hareket yeteneğine sahip olmasıdır. Taşların ve onların hareketlerinin birbirlerine benzememesi satranç taşları arasında bir güç sıralaması yapılmasını zorunlu kılmıştır.

Satranç tahtasında bulunan 6 değişik taşın güçleri de birbirinden farklıdır. Her taşın etkinliğini ifade eden bir gücü vardır..

Gücü en az olan piyona 1 puan verilerek yapılan kuvvet sıralamasına göre:

♟ : 1 Puan

♞ : 3 Puan = ♟ ♟ ♟ = ♗

♗ : 3 Puan = ♟ ♟ ♟ = ♞

♜ : 5 Puan = ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ = ♞ ♟ ♟ = ♗ ♟ ♟

♛ : 9 Puan = ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ = ♗ ♗ ♞

♚ : Sınırsız = Şahın oyuncuyu temsil etmesi nedeniyle gücü sonsuzdur.

DEĞERLENDİRME SORULARI:

1-Hangi durumlarda rok yapılmaz?
2-Piyonun geçerken taş yeme kuralını açıklayınız.
3-Piyonun terfi etmesi kuralını açıklayınız.
4-Beraberlik durumlarını açıklayınız.
5-Kuraldışı durumlar nelerdir?
6-Hamlelerin kaydedilmesi kuralları nelerdir?
7-Satrançta oyunların puanlaması nasıl yapılır?
8-Kaç çeşit rok vardır. Rok hamlesinden sonra taşların konumlarını belirtiniz?
9-Satranç aletlerinin gidebileceği en fazla kare sayısı nedir?
10 Taşların konumu ile hareket edebileceği kare sayısını örneklerle açıklayınız.
11-Notasyonda kullanılan başlıca kısaltmalara örnek veriniz.
12-Pat nedir?Değişik taşlarla pat konumunu tahta üzerinde gösteriniz.

II-BASİT MATLAR VE MAT KONUMLARI

KONUNUN ANA HATLARI

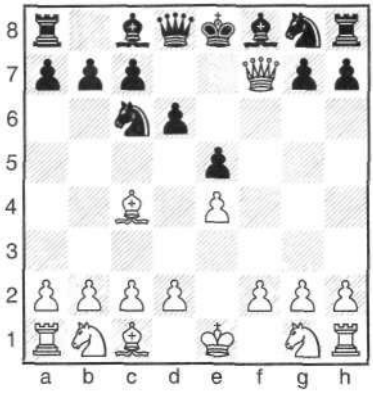
1-Basit matlar
2-Mat konumlan

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI:

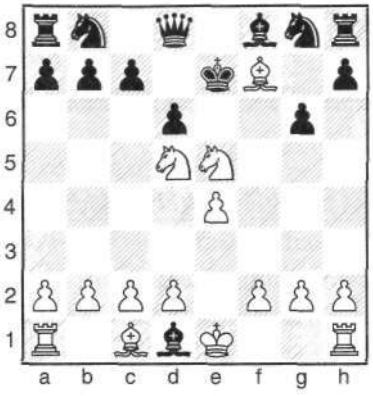
1-Hangi taşlar şahın yardımı ile mat yapabilir, araştırınız.
2-Tek başına fil ve at mat yapabilir mi?araştırınız.
3-İki at doğru savunmaya karşı,mat yapabilir mi? Araştırınız.
4-Çoban matından korunmak amacıyla siyahın devam yolu nasıl olmalıdır? Araştırınız.
5-Fil ve at matında rakip şah hangi renkteki köşeye sıkıştırılmalıdır? Araştırınız.

BASIT MATLAR VE MAT MOTIFLERI

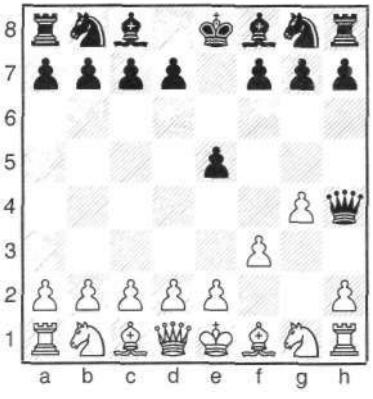
1-BASİT MATLAR: Satranç teorisinin gelişmesine bağlı olarak,basit matlara pek rastlanmasa bile her oyuncunun bunları bilmesinde yarar vardır.



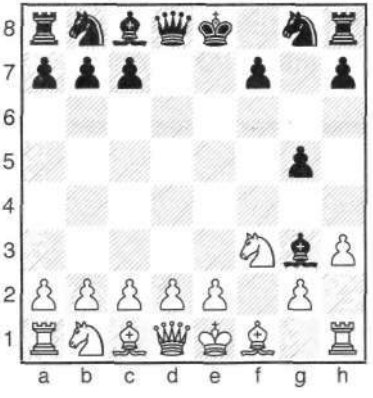
Çoban matı:
1-e4 e5 2-Fc4 d6 3-Vf3 Ac6 4-Vxf7#



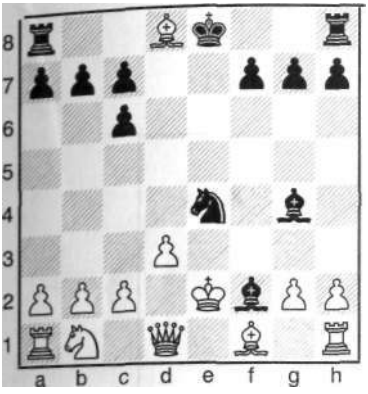
Legal mat:
1-e4 e5 2-Af3 d6 3-Fc4 Fg4 4-Ac3 g6 5-Axe5 Fxd1 6-Fxf7+ Şe7 7- Ad5#



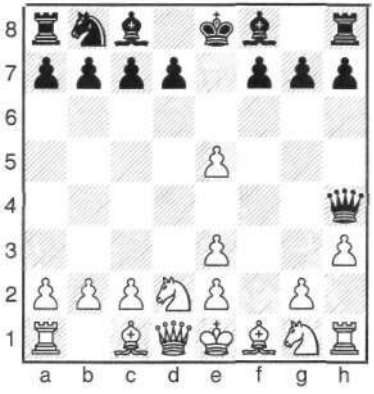
Fool's matı:
1-f3 **e5** 2-g4 Vh4 #



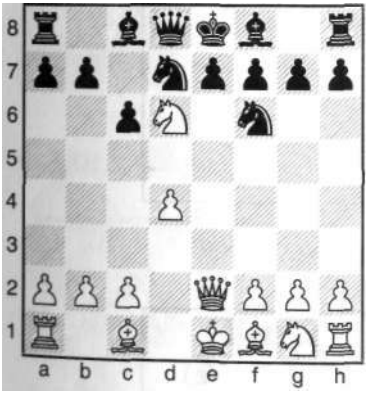
6 Hamle matı:
1-f4 e5 2-fxe5 d6 3-exd6 Fxd6 4-Af3 g5 5-h3 Fg3 #



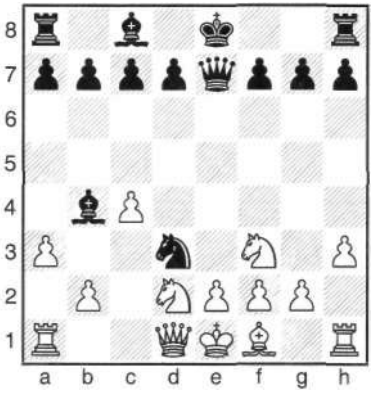
l-e4 e5 2-Af3 Af6 3-Axe5 Ac6 4-Axc6 dxc6 5-d3 Fc5 6-Fg5 Axe4 7-Fxd8 Fxf2+ Șe2 Fg4 #



l-d4 Af6 2-Ad2 e5 3-dxe5 Ag4 4-h3? Ae3 5-fxe3 Vh4 #



l-e4 c6 2-d4 d5 3-Ac3 dxe4 4-Axe4 Ad7 5-Ve2 Agf6 6-Ad6 #

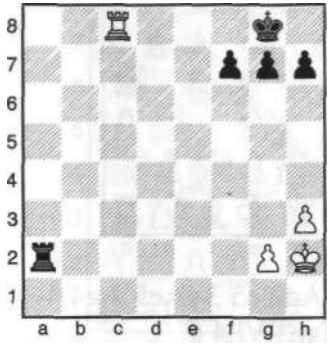


l.d4 Af6 2.c4 e5 3.dxe5 Ag4 4.Af3 Ac6 5.Ff4 Fb4+ 6.Abd2 Ve7 7.h3 Agxe5 8.Fxe5 Axe5 9.a3 Ad3#

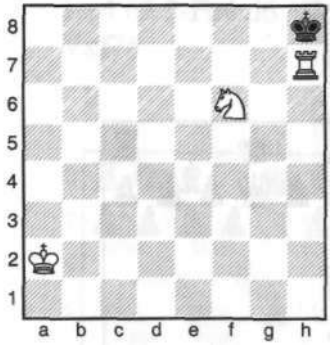
2-MAT KONUMLARI: Her oyuncu hangi taşlarla nasıl mat edilebileceğini ve satranç oyununun klasikleşmiş mat konumlarını bilmesi gerekir.

Oyununun herhangi bir anında benzer bir konum oluşabileceği gibi böyle bir konumu oluşturmakta mümkün olabilir.

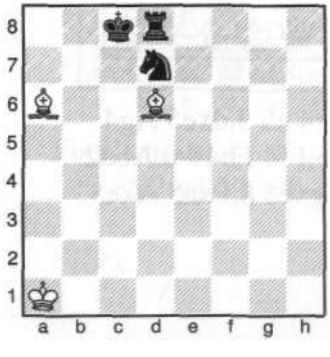
1- KORİDOR MATI:



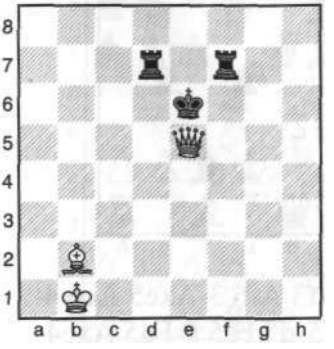
2-ARAP MATI:



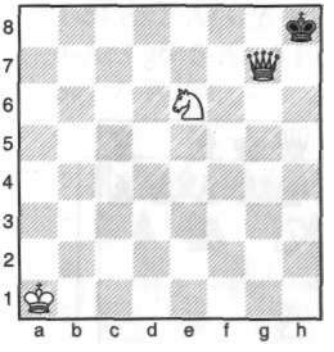
3-BODENMATI:



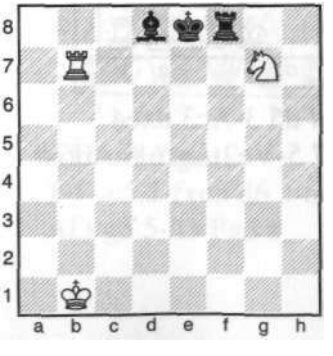
4- GUERDION MATI:



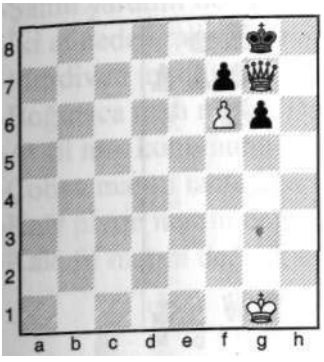
5- SİDERBOARD MATI:



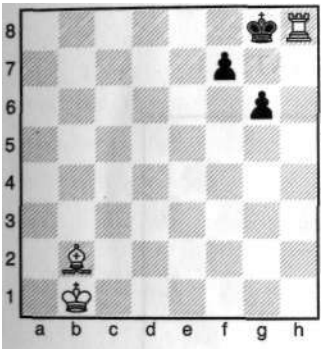
6-APOLET MATI:



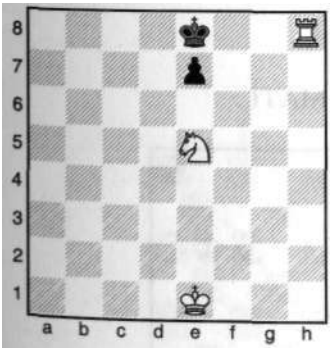
7- LOLLİ MATI:



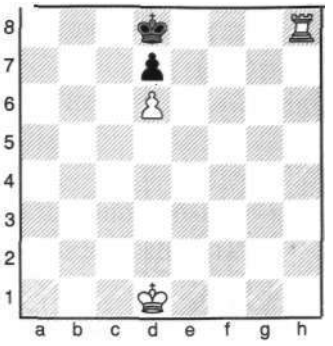
8- KALE FİL MATI



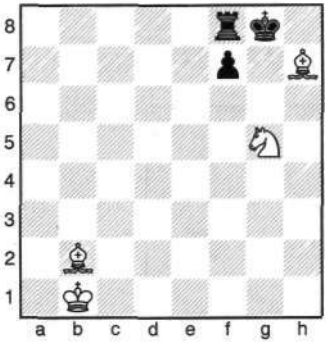
9- ANESTEJİ MATI :



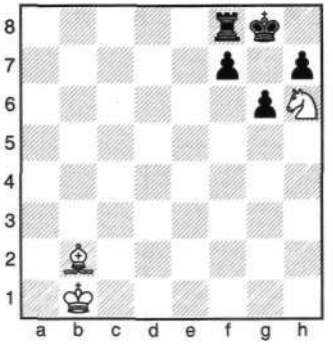
10- KALE PİYON MATI



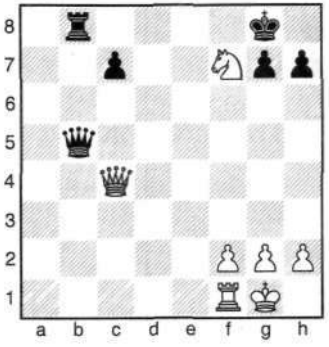
11- BLACKBURN MATI



12- DOMIANO MATI

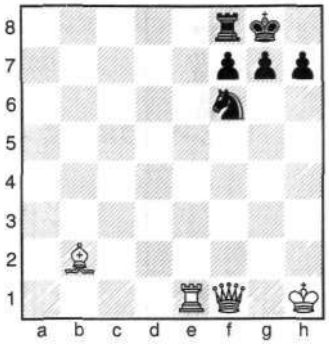


3- FİLİDOR KATI:



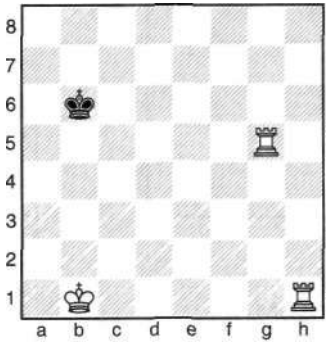
Ah6 (Çiftte şah) şh8 (şf8 Vf7 #) 2-Vg8+Kxg8 3-Af7 # (Boğmaca Matı)

16-MORPHYMATI:



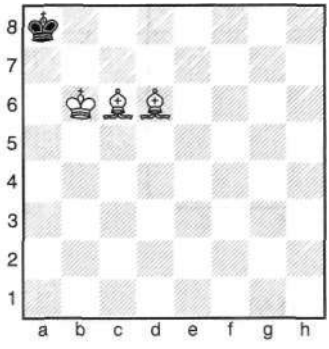
Vxf6 gxf6 Kg1+Şh8 3 Fxf6 #

4- MERDİVEN MATI:

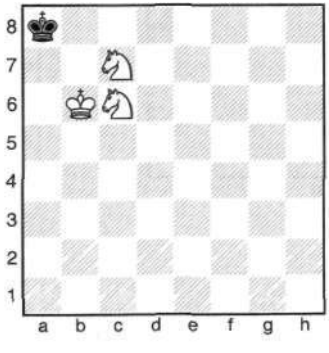


Kh6+Şc7 2 Kg7 +Şd8 3 Kh8 #

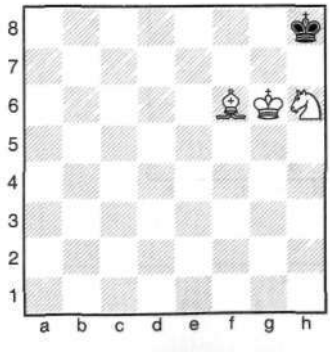
7- İKİ FİL MATI :



5- İKİ AT MATI:



8- AT FİL MATI



DEĞERLENDİRME SORULARI:

1-Şahın yardımı ile rakip şahı mat edebilen taşlar hangileridir.?
2-İki at neden rakip şahı mat edemez?Tahta üzerinde açıklayınız.
3-Merdiven matını tahta üzerinde gösteriniz?
4-Boğmaca matı nedir? Değişik örneklerle tahta üzerinde gösteriniz?
5-At fil mat konumunu tahta üzerinde gösteriniz?
6-Çoban matını tahta üzerinde gösteriniz?
7-Kale piyon matını değişik konumlarda tahta üzerinde gösteriniz?
8-Kale fil matını değişik konumlarda tahta üzerinde gösteriniz?

III.AÇILIŞLAR

KONUNUN ANA HATLARI

1 -Açılış Teorisi
2-E-4 Açılışları
3-D-4 Açılışları
4-Düzensiz Açılışlar

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI:

1-Açılış bilgisinin oyuncuya kazandıracağı yararlan araştırınız.
2-Gambit türü açılışlar nelerdir? oyuncunun bu açılışı tercih etmesinin nedenlerini açıklayınız.
3-Şah Gambitinin günümüzde tercih edilmemesinin nedenlerini araştırınız.
4-Fransız Savunmasının ilerleme varyantında beyazın ve siyahın planlarını zayıf ve güçlü taraflarım inceleyiniz.
5-Sicilya savunması Dragon varyantı ile Scheveningen devam yolu arasında siyahın oyun planı açışından farklar nelerdir, inceleyiniz.
6-Pirc Savunması ile Şah-Hint Savunmasının benzerlikleri ve farklarını inceleyiniz.

AÇILIŞ TEORİSİ

Bir satranç oyunu üç bölümden oluşur.

1-Açılış
2-Oyun ortası
3-Oyun sonu

Bu üç bölüm arasında sınır her zaman belirgin olmayabilir. Oyunun ilk 10-12 hamlelik başlangıç kısmına açılış bölümü denir.

AÇILIŞ: Satranç oyununun başlangıç bölümü olan açılış,bir strateji anlayışı içinde oyun kurgusunun oluşturulduğu bölümdür. Mücadele eden tarafların başlangıçta kendi saflarında olan güçlerini uygun yerlere yerleştirme önemli kareleri ele geçirme ve belli noktalara odaklanma amacıyla yaptığı hamlelerdir.

Bu bölüm oyunun en önemli bölümüdür. Çünkü bu bölüm oyunun temellerinin atıldığı,oyunun karakterinin belirlendiği bölümdür. Bu nedenle açılış bölümü sadece oyunun başlangıcını değil oyunun tümünü ilgilendirir.

Bir satranç oyuncusu,satranç kurallarına uymak koşuluyla istediği hamleyi yapabilir. Ama satranç tarihi boyunca beyazların yaptığı bazı açılış hamlelerinin daha iyi olduğu anlaşıldı. Buna karşılık olarak da siyah oyuncunun verebileceği etkili hamleler bulunmaya çalışıldı. Karşılıklı hamlelerin incelenmesi sonucunda açılış teorisi ortaya çıktı.

Açılış bölümü oyun pratiği ve oyun yeteneğinden çok teorik bilgiyi gerektirir. Yüzyılardan beri satranç oyunlarının kayıt altına alınabilme özelliği satranç teorisini oluşturmuştur.Oynanan oyunların daha sonra yapılan analizleri sonucu yanlışlardan annıp,en doğruya ulaşma arzusu satranca bilimsel nitelik kazandırmıştır. Açılış teorisi satranç ustalarının oyunları ile doğrulanmış ve zamanın süzgecinden geçmiştir. Ama satranç teorisinin tamamlandığını söylemek olası değildir.

Açılışın Amacı: Açılışın amacı oyuna iyi bir başlangıç yapabilmektir. Açılış bölümünü başarılı bir şekilde tamamlayan oyuncu, oyunun daha sonraki bölümleri için avantaj sağlar.

Açılışta yapılan hatalar ise oyunun kaderini etkileyebilecek kadar önemli olabilir. Oyuna iyi bir başlangıç yapabilmek ve hatalardan kaçınmak için satranç teorisini iyi bilmek ve açılış ilkelerine uymak gerekir.

Açılış ilkeleri: Satranç oyununda amaç başarılı olmaktır. Bunun için açılışta uyulması gereken bazı ilkeler vardır.

1-Merkez karelerini ele geçir veya kontrol et.

2-Hafif aletleri en hızlı ve etkili gelişmesini sağla..

3-Ağır aletleri gerektiğinden önce oyuna sokma..

4-Piyonlarla yapılacak gereksiz hamlelerden kaçın. Unutma ki piyonların geri dönüşü yoktur.

5-Kuvvetlerini uyumlu yerleştir. Taşların birbiriyle uyumu onların gücünü artırır.

6-Bütün aletlerinin olabildiğince çabuk oyuna girmesini sağla..

7-Her hamlenin bir amacı olduğunu,her hamlenin büyük planın küçük bir parçası olduğunu unutma

8-Daha iyi bir nedeni yoksa piyon zayıflıklarından kaçın.

9-Piyonlarınla kendi aletlerinin gelişimini engelleme..

10-Başlangıçta zayıf olan f2 ve f7 karelerini koru..

11 -İlk hamle hakkından dolayı beyaz olarak girişim,siyah olarak karşı oyun arayışları elde elde etmeye çalış

AÇILIŞLARIN SINIFLANDIRILMASI

Satranç açılışlarını 2 grupta incelemek olasıdır.
A- Oyun karakteri açısından
B-Merkez karelerin kontrolü açısından

A-OYUN KARAKTERİ AÇISINDAN

Satranç oyununda yapılan ilk hamlelerden itibaren oyunun karakteri önemli ölçüde belirir.
Oyun karekteri açısından açılışlar 3 grupta incelenir.

1-Açık oyunlar: 1-e4 ile başlayan oyunlar
2-Kapalı oyunlar: 1-d4 ile başlayan oyunlar
3-Yan Açık oyunlar : diğer açılış hamleleri

Bir oyunun açık oyun olarak tanımlanmasının nedeni merkez erlerinin kırkılması sonucu açık hatların oluşmasındandır. e4 ile başlayan açılışlar diğer açılışlara göre açık oyuna gitmeye daha elverişlidir;çünkü bir süre sonra büyük olasılıkla d4 yapılacak ve erler kırışılacaktır. Buna karşılık 1-d4'ten sonra 2-e4 oynamak daha güçtür;çünkü e4 karesi savunmasızdır. 1-d4 açılışların genellikle kapalı oyuna gitmesinin nedeni budur. Yarı açık oyunlarda ise açık hatlar genellikle merkezin dışında oluşur.

B-MERKEZİN KONTROLÜ AÇISINDAN

Merkez karelerin kontrolü açısından açılışlar 3 grupta incelenir.

1-Merkezin doğrudan kontrolü 1-e4 ve 1-d4
2-Merkezin dolaylı kontrolü 1-Af3 ve 1-c4
3- Düzensiz açılışlar 1-g3 ,1 -f4,1 -b3

Düzensiz açılışlar genellikle oyun gücüne güvenen oyuncuların tercih ettiği açılışlardır.

Açılışların Tanımlanması:

Beyaz oyuncunu ilk hamlesine karşılık,siyah oyuncu başlangıçtan itibaren bir savunma durumuna geçiyorsa bu tür açılışlara savunma denir. Sicilya savunması, Fransız savunması gibi..Buna karşılık beyazın açılış hamlelerine karşı oyun şansı arıyorsa bu tür açılışlara oyun veya parti adı verilir. İspanyol partisi,İtalyan oyunu gibi..Gelişim üstünlüğü sağlamak

amacıyla er feda edilmesiyle yapılan açılışlara gambit denir. Vezir gambiti şah gambiti gibi.

l-e4 AÇILIŞLARI

l-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-Fb5	İspanyol Partisi
l-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-Fc4	İtalyan Oyunu
l-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-d4	İskoç Partisi
1 -e4 e5 2-Af3 Af6	Rus Savunması
l-e4 e5 2-Ac3 Af6	Viyana Partisi
l-e4 Af6	Alekhin Savunması
l-e4 d6 2-d4 Af6	Pire Savunması
l-e4 c5	Sicilya Savunması
l-e4 d6	Fransız Savunması
l-e4 c6	Caro-Kann Savunması
l-e4 e5 2-f4	Şah Gambit
1-e4 d5	İskandinav Savunması

l-d4 AÇILIŞLARI

l-d4 d6	Tartokover sistem
l-d4 c5	Benoni Savunması
1 -d4 Af6 2-c4 e5	Budapeşte Gambiti
l-d4 Af6 2-c4 d6	Eski Hint Savunması
l-d4 Af6 2-c4 c5 3-d5 b5	Benko Gambiti
l-d4 Af6 2-c4 c5 3-d5 e6	Modern Benoni
l-d4 d5 2-c4	Vezir Gambiti
l-d4 d5 2-c4 dxc4	Kabul Edilen Vezir Gambiti
l-d4 d5 2-c4 e6	Red Edilen Vezir Gambiti
l-d4 Af6 2-c4 g6	Grünfeld Savunması
l-d4 Af6 c4 e6	Catalan
1 -d4 Af6 2-c4 e6 3-Af3 b6	Vezir- Hint
l-d4 Af6 2-c4 e6 3-Ac3 Fb4	Nimzo- Hint
l-d4 Af6 2-c4 g6	Şah-Hint

DİĞER AÇILIŞLAR

l-c4	İngiliz Açılışı
1-Af3	Reti Açılışı
l-f4	Bird Açılışı

E-4 AÇILIŞLARI

İSPANYOL AÇILIŞI

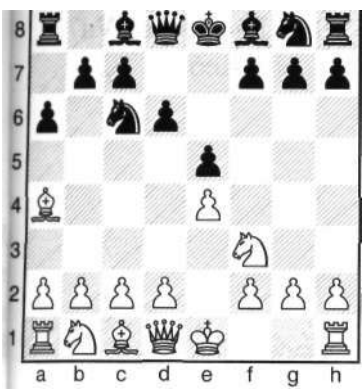
1-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-Fb5

İspanyol partisinin ilk analizleri Ruy-Lopez tarafından yapıldığından bu isimle de anılır. İspanyol açılışındaki amaç e5 piyonuna hücumla merkezi ele geçirmek ve daha iyi bir gelişim sağlamaktır. Siyahların da benzer şansları olması nedeniyle açılış olarak tanımlanmıştır.

İlk zamanlarda siyahlar eşitliği bulamıyordu,sonraları Çigorin,Lasker, Rubinstein gibi analistler sayesinde siyaha karşı savunma ve atak yolları bulunup eşitlik sağlandı.



Steinitz Savunması:
l.e4e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6
4.Fa4 d6



<u>Başlıca Devam Yolları:</u>

1-Berlin Savunması:
A) 3-.. Af6 4.0-0 Fc5 5.Axe5 Axe4 6.Ve2 Axe5 7.Vxe4 Ve7 8.Ac3 Ag6 9.Vxe7+ Fxe7 10.Ad5 Fd6 11.Ke1+ Şd8 12.Ae3 Ke8 ±

B) 3... **Af6** 4.0-0 Fc5 5.Axe5 Axe5 6.d4 a6 7.Fe2 Axe4 8.dxc5 Axc5 9.Vd4 d6 10.f4 Ag6 1 l.Vxg7 Ff5

A) 5.c4 Fd7 6.Ac3 g6 7.d4 exd4 8.Axd4 Fg7 9.Fe3 Af6 10.f3 0-0 11.0-0 Axd4 12.Fxd4 Fxa4=

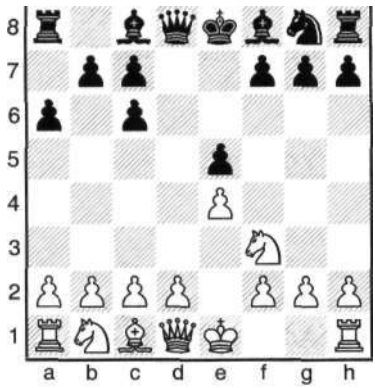
B) 5.c3 f5 6.exf5 Fxf5 7.0-0 Fd3 8.Kel Fe7 9.Fc2 Fxc2 10.Vxc2 Af6 H.d4 e4 12.Ag5 d5 13-f3 h6 ±

Değişim Varyantı:

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fxc6 dxc6

Bu varyantta bütün aletler oyun dışı bırakılırsa beyazın piyon yapısından dolayı kolayca kazanabileceği düşünülse bile siyahın da bazı avantajları var. Beyaz piyonlar vezir kanadında alabileceği en iyi piyon konumu a3-b2-c3 veya a4-b3-c4 (V konumu) kareleridir.

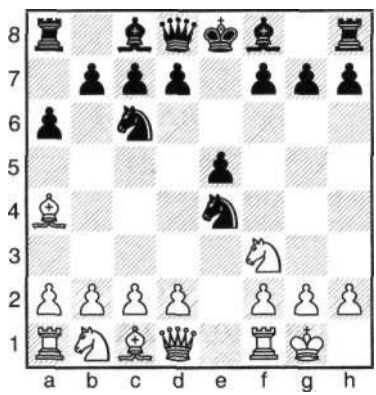
Bu varyantta siyahın fil çifti ve taşlarını daha çabuk oyuna sokabilme avantajı var Beyazın avantajı ise siyahın vezir kanadındaki bingeç piyon oluşturmasıdır.



Başlıca Devam Yolları:

A) 5.Ac3 f6 6.d4 exd4 7.Axd4 c5 8.Ade2 Vxd1+ 9.Axdl Fe6 10.Ff4 0-0-0 11.Ae3 Ae7 12.Kdl Kxd1+=
B) 5.d4 exd4 6.Vxd4 Vxd4 7.Axd4 Fd7 8.Fe3 0-0-0 9.Ad2 Ae7 10.0-0-0 Ag6 ll.f3 Fe7 12.Khel Ff6=
C) 5.0-0 f6 6.d4 exd4 7.Axd4 c5 8.Ab3 Vxd1 9.Kxdl Fg4 10İ3 Fd7 11.Ac3 0-0-0 12.Ff4 c4 13.Aa5 Fc5+
D) 5.0-0 f6 6.d4 exd4 7.Axd4 c5 = 8.Ab3 Vxd1 9.Kxdl Fg4 10.f3 Fd7 11.Ac3 0-0-0 12.Ff4c4=

Açık Savunma:
1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Axe4

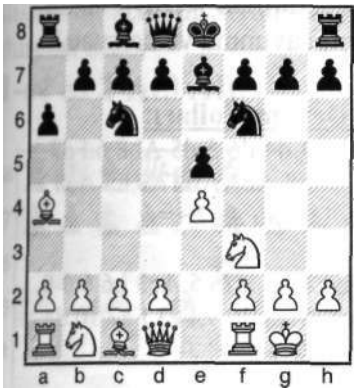


Siyahın e5 piyonunu alması oyunu açıyor.

A) 6.d4 b5 7.Fb3 d5 8.dxe5 Fe6 9.Ve2 Fc5 10.Fe3 Ae7 11.Abd2 Fxe3 12.Vxe3 Axd2

B) 6.d4 b5 7.Fb3 d5 8.dxe5 Fe6 9.Abd2 Ac5 10.c3 Fg4 1 1.Fc2 Vd7 12.Ke1 Kd8 13.Ab3 Ae6

Kapalı Savunma:
1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6
4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7

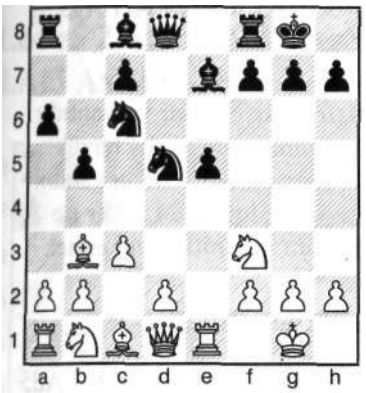


A) 6.d3 b5 7.Fb3 Fb7 8.a4 0-0 9.Ac3 b4 10.Ad5 Aa5 11.Axe7+Vxe7

B) 6.Ve2 b5 7.Fb3 0-0 8.c3 d5 9.d3 Ke8 10.Ke1 Fb7 11.Abd2 Ff8 12.a3 Vd7?! 13.exd5 Axd5

C) Çigorin Savunması:6.Kel b5 7.Fb3 d6 8x3 0-0 9.h3 Aa5 10.Fc2 c5 11.d4 Vc7 12.Abd2 cxd4 13.cxd4

Marshall atak:
1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7 6.Kel b5 7.Fb3 0-0 8.c3 d5 9.exd5 Axd5



<u>Başlıca Devam Yolları:</u>

A) 10.Axe5 Axe5 11.Kxe5 Fb7 12.Vf3 Fd6 13.Fxd5 c6 14.Ke2 cxd5 15.d4 Vc7 16.g3 Kae8 17.Kxe8 Kxe8 18.Fe3 b4

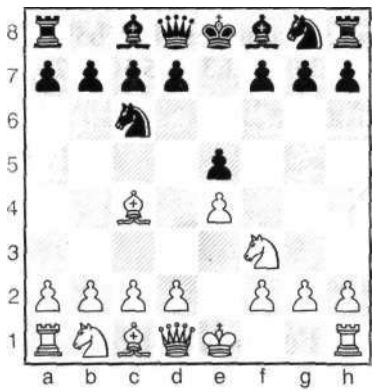
B) 10.Axe5 Axe5 H.Kxe5 Af6 12.d4 Fd6 13.Kel Ag4 14.h3 Vh4 15.Vf3 h5 16.Fe3 Axe3 17.Kxe3 Vf4 18.Vxf4 Fxf4 ±

C)10.Axe5 Axe5 11.Kxe5 c6 12.d4 Fd6 13.Ke1 Vh4 14.g3 Vh3 15.Fe3 Fg4 16.Vd3 Kae8 17.Ad2 Ke6

İTALYAN PARTİSİ

En eski açılışlardan biri olan İtalyan Partisi 1512 yılında Damiano ve 1600 yılında Greko tarafından analiz edilerek geliştirilmiştir. İtalyan Partinin amacı 4-c3 hamlesi ile kuvvetli bir merkez oluşturmak ve zayıf nokta olan f7 karesine hücum etmektir. Siyahın ise başarılı savunma ve karşı atak şansı var

1-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-Fc4



Başlıca Devam Yolları:

A) 3... Fe7 4.d4 d6 5.d5 Ab8 6.Fd3 Af6 7.c4 0-0 8.Ac3 Abd7 9.h3 Ae8 10.0-0 g6 11.Fh6 Ag7+=

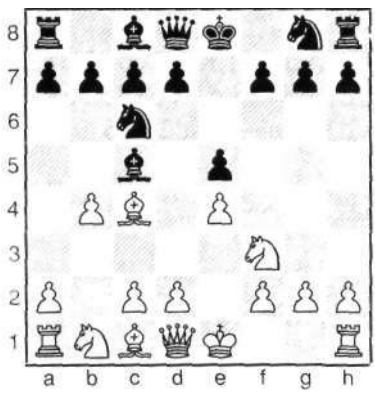
B) 3... Fc5 4.d3 Af6 5.Ac3 h6 6.0-0 0-0 7.h3 a6 8.a3 d6 9.Fe3 Fa7 10.d4 exd4 11.Axd4 Fd7=

C) 3... Fc5 4.c3 Af6 5.d3 d6 6.b4 Fb6 7.a4 a5 8.b5 Ae7 9.0-0 Ag6 10.Abd2 0-0 11.Fa3 Ah5 12.d4 Ahf4 =

D) 3... Af6 (İki At Varyantı) 4.d3 h6 5.0-0 d6 6.c3 g6 7.d4 Ve7 8.Ke1 Fg7 9.Abd2 0-0 10.h3 Ah7 11.Af1 Ag5 12.A1h2 Axf3++=

EVANS GAMBİTİ 1-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-Fc4 Fc5 4-b4

Evans gambiti ilk defa 1824 yılında oynanmışın. İtalyan Partisinin bir varyantıdır. Bu gambitte amaç beyazın piyon fedası ile iki tempo kazanmasıdır. Açılış büyük ustaların elinde korkunç silaha dönüşmüştür.Morphy,Andersen,Gigorin bu gambiti stratejik ve taktik olarak zenginleştirmişlerdir. Buna karşın Steinitz ve Lasker ise savunma yollarını aramışlardır. Siyah için en iyi devam yolu gambiti kabul etmek daha sonra aldığı piyonu vererek eşitliği sağlamaktır



Başlıca Devam Yolları:

A) 4... Fb6 5.a4 a6 6.Ac3 Af6 7.Ad5 Axd5 8.exd5 Ad4 9.a5 Fa7 10.d6 Vf6

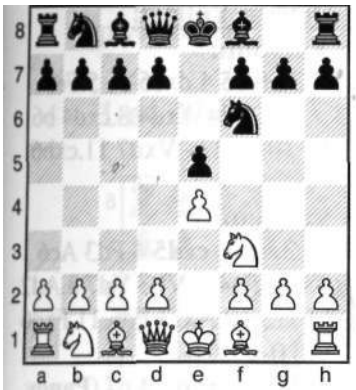
B) 4... Fxb4 5.c3 Fe7 6.d4Aa5 7.Axe5 Axc4 8.Axc4 d5 9.exd5 Vxd5 10.Ae3 Vd7 11.0-0 Af6 12.c4 0-0

C) 4... Fxb4 5.c3 Fc5 6.d4 exd4 7.0-0 d6 8.cxd4 Fb6 9.Ac3 Af6 10.e: dxe5 11 .Fa3 Aa5 12.Axe5 Axc4

RUS SAVUNMASI (PETROFF SAVUNMASI)

Bu açılışın özelliği her iki tarafında e piyonlarını savunmak için fazla çaba göstermemeleridir. Rus satranççılardan Petrof ve Yaniş'in geliştirdikleri bir açılıştır. Siyah simetrik konumu devam ettirmeye çalıştıkça zor duruma düşer

1-e4 e5 2-Af3 Af6



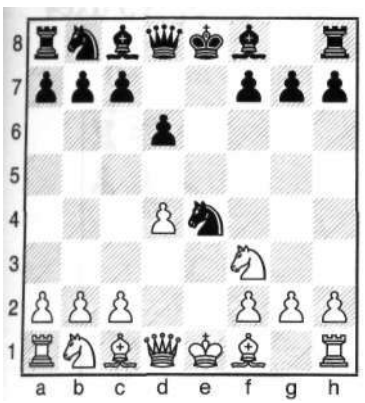
Başlıca Devam Yolları:

A) 3.Ac3 Fb4 4.Axe5 0-0 5.Fe2 Ke8 6.Ad3 Fxc3 7.dxc3 Axe4 8.Af4 d6 9.0-0 Ad7 10.c4 a5 1 1.f3 Aec5

B) 3.d4 exd4 4.e5 Ae4 (Steinitz Hücumu) 5.Vxd4 d5 6.exd6 Axd6 7.Fd3 Ac6 8.Vf4 g6 9.0-0 Fg7 10.Kel+Fe6 11.Ag5 0-0

C) 3.d4 Axe4 4.Fd3 Ac6 5.Axe5 Axe5 6.dxe5 d5 7.Fxe4 dxe4 8.Vxd8+ Şxd8 9.Ac3 Fb4 10.Fg5+ Şe8 1 1.0 0 0Fg4 =

1.e4 e5 2.Af3 Af6 3.Axe5 d6 4.Af3 Axe4 5.d4



A) 5... d5 6.Fd3 Fd6 7.0-0 0-0 8.c4 c6 9.Vc2 Aa6 10.a3 Fg4 11.Ae5 Fxe5 12.dxe5 Aac5

B) 5... d5 6.Fd3 Ac6 7.0-0 Fg4 8.c4 Af6 9.Ac3 Fxf3 10.Vxf3 Axd4 11.Ve3+ Ae6 12.cxd5 Axd5 13.Axd5 Vxd5

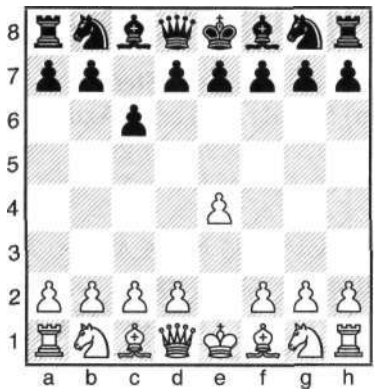
C) 5... d5 6.Fd3 Fe7 7.0-0 Ac6 8.Kel Ff5 9.c4 Ab4 10.Ff1 0-0 11.a3 Ac6 12.Ac3 Axc3

CARO-CAN SAVUNMASI

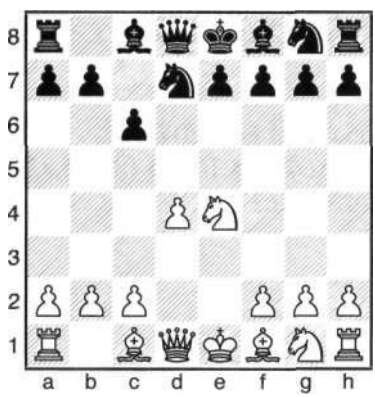
Bu açılış 19 yüzyılda Almanya'da ortaya çıkmış Berlin'li usta Caro ve Viyana'lı usta Can tarafından geliştirildiği için Caro-Can adını almıştır.Ağır ve pasif bir savunma anlayışı hakimdir.

Botvinnik,Simislov ve Ta1 tarafından başarıyla oynanmış. Fransız savunmasından farklı olarak siyah e6 piyonu yerine c6 oynayarak vezir filinin gelişme sorununu çözüyor.

1-e4 c6



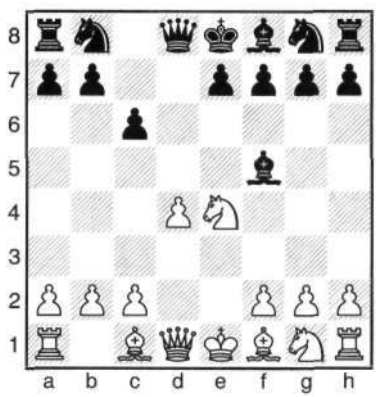
Modern Devam **Yolu:**
1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ac3 dxe4 4.Axe4 Ad7



A) 5.Af3 Agf6 6.Axf6+ Axf6 7.Fc4 Ff5 8.0-0 e6 9.Ae5 Fd6 10Ve2 0-0 11.Fg5 Vc7 12.Kad1 b5=

Başlıca Devam Yolları:
İlerleme Varyantı:
A) 2.d4 d5 3.e5 c5 4.dxc5 e6 5.Fe3 Ah6 6.c3 Af5 7.Fd4 Axd4 8.cxd4 b6 9.Fb5+ Fd7 10.Fxd7+ Vxd7 11.cxb6 axb6 ±
Değişim Varyantı:
A) 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4 Fd3 Ac6 5.c3 Af6 6.Ff4 Fg4 7.Vb3 Vd7 8Ad2 e6 9.Agf3 Fxf3 10.Axf3 Fd6 11.Fxd6 Vxd6 12.0-0 0-0 oo
B) 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 (Panov Atak) 4...Af6 5.Ac3 Ac6 6.Fg5 e6 7.Af3 Fe7 8.c5 0-0 9.Fb5 Ae4 10.Fxe7 Axe7 11.Kcl b6 12.c6 Vd6

Klasik Devam yolu:
1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ac3 dxe4 4.Axe4 Ff5

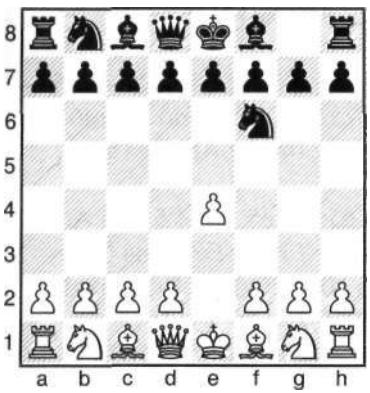


A) 5.Ag3 Fg6 6.Fc4 e6 7.Ale2 Af6 8.Af4 Fd6 9.c3 Abd7 10.Vf3 Ab6 11.Fb3 Abd5 12.Axg6 hxg6 13.Fg5 Fe7 ∞

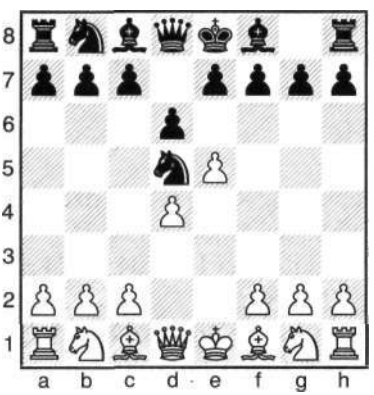
ALEKHİN SAVUNMASI

1-.. Af6 hamlesi daha eskiden beri bilinmesine rağmen yanlış bir savunma diye düşünülmüş Alekhin 1921 yılında Budapeşte turnuvasında Steintz'e karşı başarı sağladıktan sonra bu açılış onun adıyla anılmıştır. Çok kısa bir zamanda büyük beğeni kazanmış ve o dönemde başlamış olan Hipermodern ekol ruhuna uygun düşmüştür. Bu oyunda amaç beyaz oyuncunun merkez piyonları sürmesine izin verip daha sonra bu piyon yapısına hücum etmektir.

1-e4 Af6



Değişim ve dört piyon varyantı:
1.e4 Af6 2.e5 Ad5 3.d4 d6



Başlıca devan Yolu:
A) 2.Ac3 d5 3.exd5 Axd5 4.Fc4 Ab6 5.Fb3 Ac6 6.Af3 Ff5 7.d4 e6 8.0-0 Fe7 9.Ff4 0-0 10.d5 exd5=

B) 2.e5 Ad5 3.c4 Ab6 4.c5 Ad5 (Kovalama varyantı)5.Ac3 e6 6.d4 Axc3 7.bxc3 b6 8.Vg4 bxc5 9.Fg5 Fe7 10.Fxe7 Vxe7 11.Vxg7 Kf8 12.Af3cxd4 13.Fe2f5

C) 2.e5 **Ad5 3.c4 Ab6 4.c5** Ad5 5.Fc4 e6 6.Ac3 Axc3 7.dxc3 Ac6 8.Ff4 Fxc5 9.Vg4 g5 10.Fxg5 Kg8 11.Ah3 Fe7 12.f4 Axe5 13.fxe5 Fxg5=

A) 4.Fc4 Ab6 5.Fb3 dxe5 6.Vh5 e6 7.dxe5 a5 8.a4 Aa6 9.Af3 g6 10.Vh3 h6 11.Ac3 Ac5 12.0-0 Axb3=

B) 4.c4 Ab6 5.f4 dxe5 6.fxe5 c5 7.d5 e6 8.Ac3 exd5 9.cxd5 c4 10.d6 Ac6 H.Af3 Fg4 12.Ff4 g5

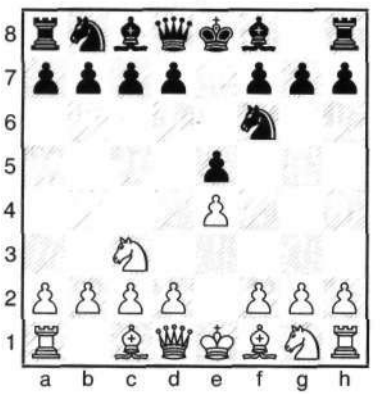
C) 4.c4 Ab6 5.f4 dxe5 6.fxe5 Ac6 7.Fe3 Ff5 8.Ac3 e6 9.Af3 Fg4 10.Fe2 Fxf3 11.gxf3 Vh4+ 12.Ff2 Vf4=

D) 4.Af3 g6 5.Fc4 c6 6.0-0 Fg7 7.exd6 Vxd6 8.Kel 0-0 9.Fg5 Fe6 10.Fb3b5 11.Abd2±

VİYANA PARTİSİ

19.Yüzyılın ortalarında Viyana'lı satranç ustaları tarafından geliştirilmiş bir açılıştır. Amaç siyahın d5 hamlesini olabildiğince engellemektir. Siyaha kolay eşitlik sağladığı için bugün pek tercih edilmiyor.

1-e4 e5 2-Ac3 Af6



bdy:
A) 3.g3 d5 4.exd5 Axd5 5.Fg2 Axc3 6.bxc3 Fd6 7.Af3 0-0 8.0-0 Ad7 9.d4 exd4 10.cxd4 Ab6 11.Ag5 Fe7 =

B) 3.Fc4 Ac6 4.d3 Fc5 5.Fg5 h6 6.Fh4 d6 7.Aa4 Fe6 8.Axc5 dxc5 9.b3 Fxc4 10.bxc4 Vd6 =

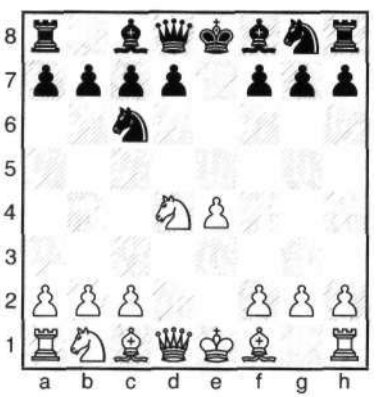
C) 3.f4 d5 4.d3 exf4 5.exd5 Axd5 6.Axd5 Vxd5 7.Fxf4 Fd6 8.Fxd6 Vxd6 9.Vd2 0-0 10.Af3 Fg4±

D) 3.f4 d5 4.fxe5 Axe4 5.Vf3 Ac6 6.Fb5 Axc3 7.bxc3 Fe7 8.d4 0-0 9.Fd3 f6 10.Vh5 g6 11.Fxg6 hxg6 12 Vxg6+ Şh8 =

İSKOÇ PARTİSİ

İskoç Partisi 1824 yılında Edinburg-Londra arasında mektupla oynanan bir oyundan çıkmış daha sonra İskoç satrançcılar tarafından geliştirildiği için bu adı almıştır. Beyazın daha üçüncü hamlede merkezi ele geçirme çabaları var.

1-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-d4 exd4 4-Axd4



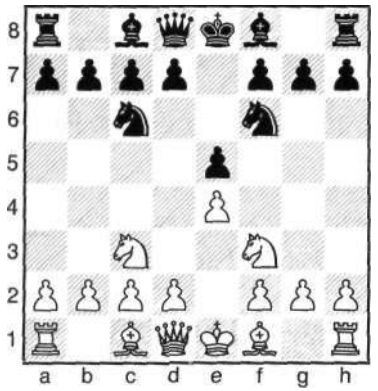
Başlıca devam yolu:
A) 4... Af6 5Axc6 bxc6 6.e5 Ve7 7.Ve2 Ad5 8.c4 Ab6 9.Ad2 a5 10.Ve4 g6 11.Fd3 Fg7 12.0-0 0-0 =

B) 4... Fc5 5Axc6 Vf6 6.Vd2 dxc6 7.Ac3 Fe6 8.Aa4 Kd8 9.Fd3 Fd4 10.0-0 Ae7 11.c3 b5 12.cxd4 Vxd4 =
C) <u>İskoç gambiti:</u>
1-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-d4 exd4 4-c3 dxc3 5-Axc3 Beyaz taşlarını daha çabuk geliştirmek amacıyla bir piyon feda ediyor. Siyah ise e4 piyonuna baskı ile karşı şanslar arıyor.

DÖRT AT OYUNU

Beyazlara fazla bir üstünlük sağlamadığı için son yıllarda nadir oynanan bir açılıştır. Bazı varyantlar siyaha avantajlar sağlar.

1e4 e5 2-Af3 Ac6 3-Ac3 Af6



Başlıca Devam Yolları:

A) 4.d4 Fb4 5.Axe5 Axe4 6.Vg4 Axc3 7.Vxg7 Kf8 8.a3 Fa5 9.Axc6 dxc6 10 Ve5+ Ve7 11 Vxe7+ Şxe7

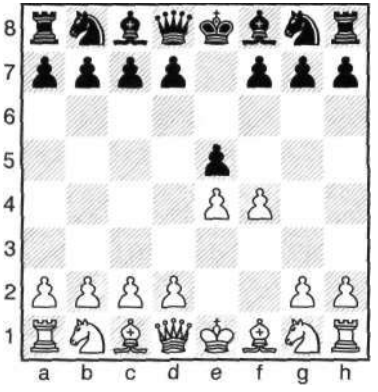
B) 4.d4 exd4 5.Ad5 Axe4 6.Ve2 f5 7.Ag5 d3 8.cxd3 Ad4 9.Vh5+ g6 10.Vh4 c6 11.dxe4 cxd5=

ŞAH GAMBİTİ

Çok eskiden beri bilinen bir açılıştır,Daha sonraki yıllarda savunma olanaklarının bulunması nedeniyle eski önemini kaybetmiştir.

Büyük ustalardan Spassky ve Bronstein tarafından sıkça tercih edilen açılıştır. Beyaz f4 hamlesi ile merkezi ele geçirmek ve f hattını açarak f7 karesine baskı yapmayı amaçlar. Siyah gambiti kabul veya red eder.

l-e4 e5 2-f4



Başlıca Devam **Yolları:**

A) 2... d5 3.exd5 e4 4.d3 Af6 5.dxe4 Axe4 6.Af3 Fc5 7.Ve2 Ff5 8.Ac3 Ve7 9.Fe3 Fxe3 10.Vxe3 Axc3 ±

B)) 2... exf4 3.Af3 d6 4.d4 g5 5.h4 g4 6.Agl Fh6 7.Ac3 c6 8.Age2 Vf6 9.g3 fxg3 10.Axg3 Fxc1 11.Kxcl Vf4=

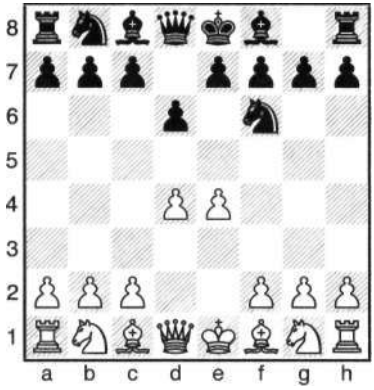
C) 2... exf4 3.Af3 Fe7 4.Fc4 Af6 5.e5 Ag4 6.d4 d5 7.Fb3 Ae3 8.Fxe3 fxe3 9.0-0 Fe6 10.Vd3 c6 1 1.Vxe3 ±

D) 2....exf4 3.Af3 g5 4.Fc4 Fg7 5.h4 h6 6.d4 d6 7.c3 Ac6 8.0-0 Fg4 9.Vb3 Aa5 10.Va4+ c6 11.Fd3 b5 12.Vc2 =

PİRC SAVUNMASI

Alman satranç ustalarından Paulsen'in geliştirdiği bir açılış olup,adını Yugoslav usta Pirc'den almıştır. Bu oyunda siyah başlangıçta merkezi beyaza bırakıp Şah-Hint savunması benzeri bir konum oluşturur.

1.e4 d6 2.d4 Af6



Başlıca Devam Yolları:

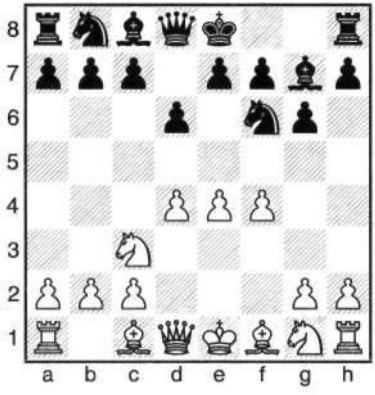
A)3.Fd3 e5 4.c3 d5 5.dxe5 Axe4 6.Af3 Ac6 7.Abd2 Ac5 8.Fb5 Fd7 9.Ve2 a6 10.Fxc6 Fxc6 11.Ad4 Fd7=

B) 3.Ac3 e5 4.f4 exd4 5.Vxd4 Ac6 6.Fb5 Fd7 7.Vf2 g6 8.Af3 Fg7 9.Fd2 0-0 10.0-0-0 a6 11.Fxc6 Fxc6 ±

C) 3.Ac3 g6 4.g3 Fg7 5.Fg2 (Fianchetto) 5...0-0 6.Age2 e5 7.h3 Ac6 8.Fe3 Ke8 9.0-0 exd4 10Axd4 Fd7 11.Ke1 a6 12.a4 Ab4 =

Avusturya atağı:

1.e4 d6 2.d4 Af6 3.Ac3 g6 4.f4 Fg7



A) 5.Af3 c5 6.dxc5 Va5 7.Fd3 Vxc5 8.Ve2 Fg4 9.Fe3 Va5 10.0-0 0-0 H.h3 Fxf3 12.Vxf3 Ac6 =

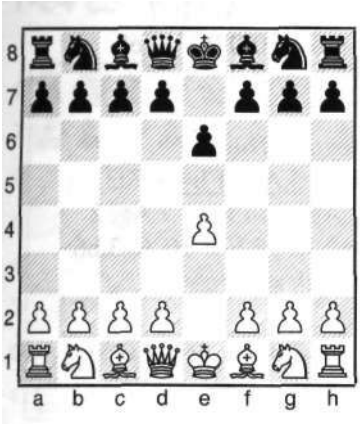
B) 5.Af3 0-0 6.Fd3 Aa6 7.0-0 c5 8.d5 Kb8 9.Şhl Fg4 lO.Ve1 Ab4 H.Vh4 b5 12.a3 Axd3 13.cxd3 Vc8=

C) 5Afi c5 6Fb5+ Fd7 7.e5 Ag4 8.Fxd7+ Vxd7 9.d5 dxe5 10.h3 e4 1 1.Axe4 Af6 12Axf6+ Fxf6 13.0-0 0-0 =

FRANSIZ SAVUNMASI

Bilinen en eski savunmalardan biridir. 1834 yılında Londra-Paris arasında mektupla oynanan bir partiden ismini almıştır. Bu açılışın yaygınlaşmasında Korcnoi ve Botvinnik'in rolleri olmuştur.

l-e4 e6



Başlıca Devam Yolları:

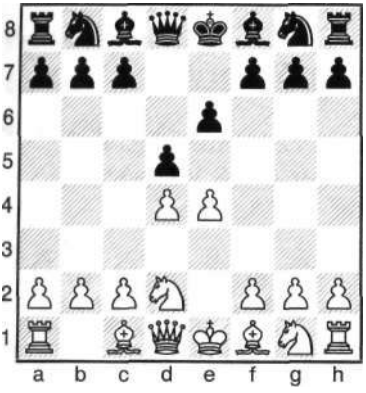
A) 2.Af3 d5 3.e5 c5 4.b4 cxb4 5.a3 Ac6 6.axb4 Fxb4 7.c3 Fe7 8.d4 f6 9.Fd3 fxe5 10.Axe5 Af6

İlerleme varyantı:

A)l.e4 e6 2.d4 d5 <u>3.e5</u> c5 4c3 Ac6 5Af3 Age7 6.Fd3 cxd4 7.cxd4 Af5 8.Fxf5 exf5 9Ac3 Fe6 10.Ae2 Vb6 H.Af4 h6

B) l.e4 e6 2.d4 d5 <u>3.e5</u> c5 4c3 Ac6 5Af3 Vb6 6.Fe2 cxd4 7.cxd4 Ah6 8Ac3 Af5 9.Aa4 Fb4+ 10.Fd2 Va5 11.Fc3 b5 =

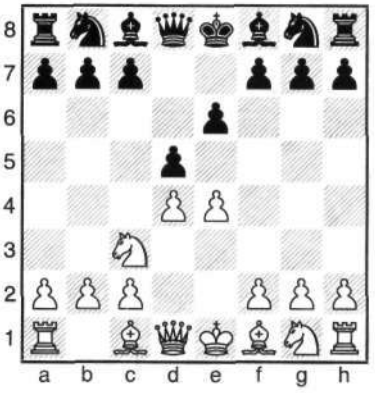
Tarrasch Devam Yolu:
l.e4 e6 2.d4 d5 <u>3.Ad2</u>



3-.. Af6 4.e5 Afd7 5.Fd3 c5 6.c3 Ac6 7.Ae2 cxd4 8.cxd4 f6 9.exf6 Axf6 10.Af3 Fd6 11.0-0 Vc7 12.Fg5 0-0

3... c5 4.exd5 exd5 5.Fb5+ Ac6 6.Ve2+ Fe7 7.dxc5 Af6 8.Ab3 0-0 9.Fe3 Ke8 10.Af3 a6 11.Fd3 d4 12.Afxd4 Axd4 13.Axd4 Fxc5=

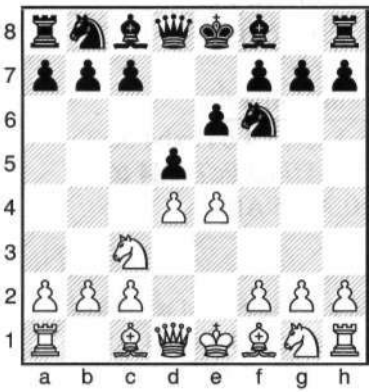
Rubinstein Devam Yolu:
l.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3



3-..dxe4 4Axe4 Fd7 5Af3 Fc6 6.Fd3 Ad7 7.0-0 Agf6 8.Aeg5 Fd6 9.Kel h6 10.Ah3 Fxf3 11.Vxf3c6

1.3... dxe4 4Axe4 Ad7 5.Af3 Agf6 6.Axf6+ Axf6 7.Fd3 c5 8.dxc5 Fxc5 9.0-0 0-0 10.Fg5 b6 11.Ve2 Fb7=

Klasik Devam Yolu:
l.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6



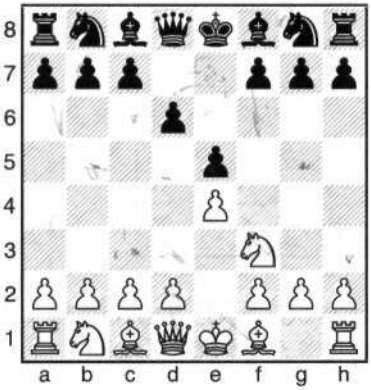
1.e4 e6 2.d4 d5 <u>3.Ac3 Af6</u> 4.e5 Afd7 5.Ace2 c5 6.c3 Ac6 7.f4 Vb6 8.Af3 f6 9.a3 Fe7 10.b4 cxd4 11.cxd4 0-0 12.Vd3 Vc7

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.Fg5 dxe4 5.Axe4 Abd7 6.Af3 Fe7 7.Axf6+ Fxf6 8.h4 0-0 9.Vd2 e5 10.Fxf6 Vxf6 11.0-0-0

<u>Winawer Devam Yolu:</u>
l.e4 e6 2.d4 d5 <u>3.Ac3 Fb4</u> 4.Fd3 dxe4 5.Fxe4 Af6 6.Ff3 0-0 7.Age2 Abd7 8.0-0 e5 9.Fg5 Fe7 10.Ag3 h6 11.Fe3 exd4 12.Vxd4 Fc5=

PHILIDOR SAVUNMASI

l.e4 e5 2.Af3 d6



<u>Başlıca Devam Yolları:</u>

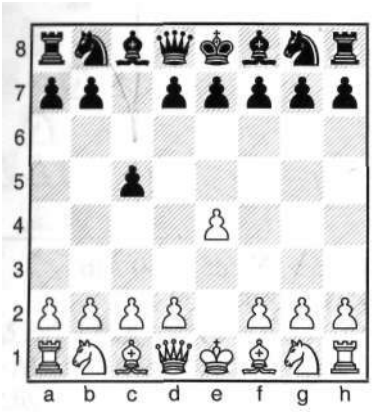
A) 3.d4 exd4 4.Vxd4 Af6 5.Fg5 Fe7 6.Ac3 0-0 7.0-0-0 Ac6 8.Vd2 a6 9.h3 b5 10.Fd3 Ae5 11.Axe5 dxe5

B) 3.d4 Af6 4.Ac3 exd4 5.Axd4 Fe7 6.Ff4 0-0 7.Vd2 c6 8.0-0-0 b5 9.f3 b4 10.Ab1 Vb6 11.g4 d5

SİCİLYA SAVUNMASI

Sicilya savunması ilk defa 1594 yılında oynanmış eski,bir açılış olup,adını 17.Yüzyılda İtalyan usta Greko'dan almıştır. Ağır savunma sistemleri içinde yer alır. Yan açık oyunlar grubundan sayılır. Sicilya savunması pek çok varyantı olan geniş bir açılıştır.

1-e4 c5



Başlıca Devam Yolları:

A) 2.c3 (c3 lü Sicilya) :e5 3Af3 Ac6 4.Fc4 Vc7 5.0-0 Af6 6.Ag5 Ad8 7.f4 h6 8.Af3 exf4 9.e5 Ah7 10.Ve2 Ag5

B) 2.c3 d5 3.exd5 Vxd5 4.d4 Af6 5.Af3 e6 6.Aa3 Vd8 7.Ac2 Fe7 8.Fd3 0-0 9.Ve2 Abd7 10.Ff4 b6 11.0-0-0 Fb7 12.Ae5 Ve8 13.Khe1 a6=

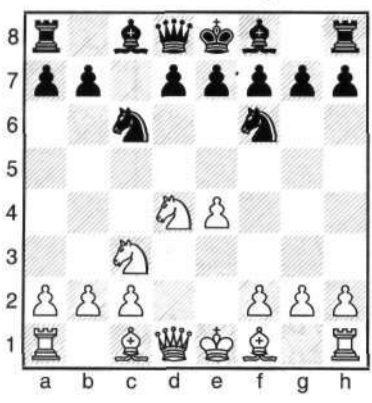
Kapalı Sicilya:

A) 2.Ac3 Ac6 3.g3 g6 4.Fg2 Fg7 5.d3 e6 6.Fe3 Ad4 7.Ace2 Ae7 8.c3 Axe2 9.Axe2 d6 10.Vd2 0-0 11.h4 Ac6±

B) **2.Ac3 Ac6** 3.g3 g6 4.Fg2 Fg7 5.d3 d6 6.Age2 Af6 7.0-0 0-0 8.h3 Kb8 9.f4 Fd7 10.Fe3 b5 11.a3 Ae8 =

Pelikan Varyantı:

1.e4 c5 2.Af3 Ac6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6



A) 2.Af3 (Af3 devam yolu) g6 3d4 cxd4 4.Vxd4 Af6 5.Fb5 Ac6 6.Fxc6 dxc6 7.Vxd8+ Şxd8 8.Ac3 Fg7 9.Ff4

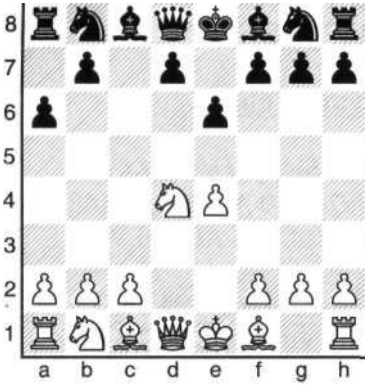
B) 2.Af3 Ac6 3.d4 cxd4 4.Axd4 (Löwenthal-Kalashnikov Varyantı) 4..e5 5.Ab5 a6 6.Ad6+ Fxd6 7.Vxd6 Vf6 8.Vc7 Age7 9.Ac3 Ab4 0.Fd3 d5

Pelikan Varyantı:

A) 1.e4 c5 2.Af3 Ac6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 e5 6.Adb5 d6 7.a4 a6 8.Aa3 Fe6 9.Fg5 Vb6 10.Ac4 Vb4 11.Fxf6 gxf6 12.Vd3 Ad4

B) 5... e5 6.Adb5 d6 7.Fg5 a6 8.Fxf6 gxf6 9Aa3 f5 10.exf5 Fxf5 11.Ac4 Fe6 12.Ae3 Fh6

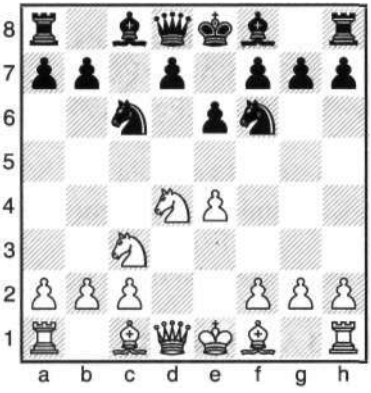
Kan Varyantı:
l.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cxd4
4.Axd4 a6



A) 5.c4 Af6 6.Ac3 Fb4 7.Fd3 Ac6 8.Axc6 dxc6 9.e5 Va5 10.exf6 Fxc3+ 11.bxc3 Vxc3+ 12.Fd2 Vxd3

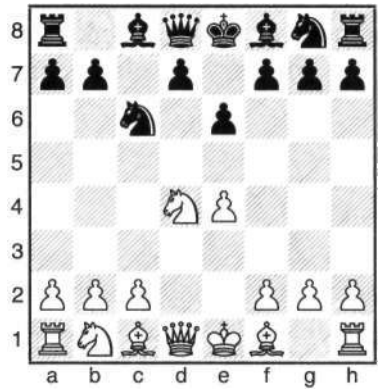
B) 5.Fd3 Ac6 6.Axc6 dxc6 7.Ad2 e5 8.Vh3 Fd6 9.Ac4 Af6 10.Axd6+ Vxd6 11.Ve2 0-0 12.0-0 Fe6

Dört At Varyantı:
l.e4 c5 2.Af3 e6 3.d4 cxd4
4.Axd4 Ac6 5.Ac3 Af6



A)6.g3 d5 7.exd5 Axd5 8.Fg2 Adb4 9.Axc6 Vxd1+ lO.Şxd1 bxc6 11 .a3 Ad5 12.Axd5 cxd5 13.c4 Fc5 14.cxd5 Fb7=

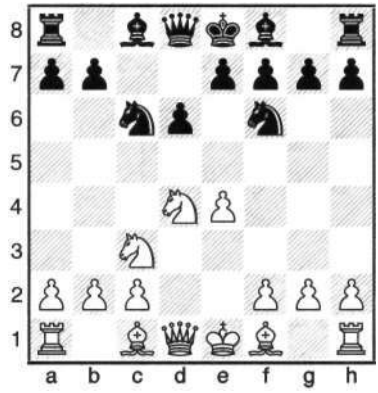
Taimanov Varyantı:
l.e4 c5 2Af3 e6 3.d4 cxd4
4.Axd4 Ac6



A) 5.Axc6 bxc6 6.Fd3 d5 7.0-0 Af6 8.e5 Ad7 9.Kel Kb8 10.Ad2 Ac5 11.Ff1 Fe7 12.Ab3 0-0 13.Fe3 Ad7=

B) 5.g3 d5 6.Fg2 dxe4 7.Axc6 Vxd1+ 8.Şxd1 bxc6 9.Fxe4 Fb7 10.b3 0 0 0+ 11.Şe2 Fe7 12.Fb2 Ff6

Klasik Sicilya:
l.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4
4.Axd4 Af6 5.Ac3 Ac6

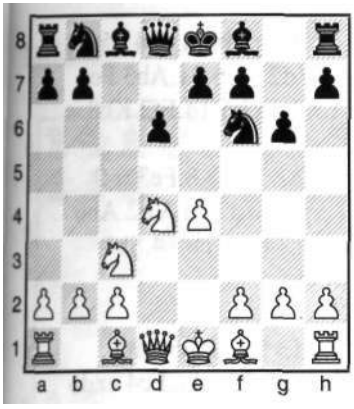


A) 6.Fc4(Sozin Devam Yolu) Vb6 7.Axc6 bxc6 8.0-0 g6 9.e5 dxe5 10.Ve2 Vd4 11.Fe3 Vd6 12.Kadl Vc7 13.f4Fg4 14.Vf2 e4=

B) 6.Fg5 (Richter-Rauzer Devam Yolu)Vb67.Ab3 e6 8.Ff4 Ae5 9.Fe3 Vc7 10.f4 Ac6 11.g4 a6 12.g5 Ad7±

Dragon:

l.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 g6



A) 6.Fg5 Fg7 7.Fb5+ Fd7 8.Ve2 a6 9.Fxd7+Abxd7 10.0-0-0 Kc8 11.f4 Kxc3 12.bxc3 Vc7 13.Khel h6 14.Fh4 0-0 ∞

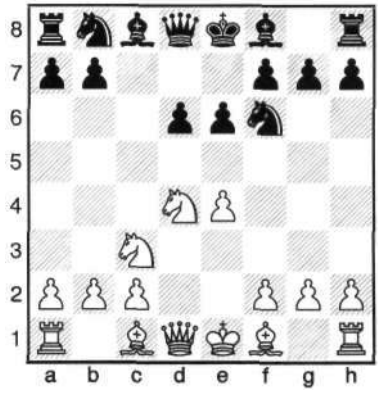
B) 6.Fc4 Fg7 7.h3 0-0 8.Fb3 Ac6 9.Fe3 Fd7 10.0-0 Kc8 11.f4 a6 12.Vf3 b5 13.a3 Aa5 14.Kad1 Ac4

C) 6.Fe3 Fg7 7.f3 (Dragon-Yugoslav Atak) 7...Ac6 8.Vd2 Fd7 9.Fc4 Kc8 10.Fb3 Ae5 11.Fh6 Fxh6 12.Vxh6Va5 13.Ade2 Ac4 14.0-0-0 Vh5 ±

D) 6.Fe3 Fg7 7.f3 (Dragon-Yugoslav Atak) 7...0-0 8.Vd2 Ac6 9.Fc4 Fd7 10.0-0-0 Kc8 11.Fb3 Ae5 12.h4 Ac4 13.Fxc4 Kxc4 14.g4 b5

Scheveningen :

l.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 e6



A) 6.g3 a6 7.Fg2 Vc7 8.0-0 Ac6 9.Ke1 Fe7 10.Axc6 bxc6 11.e5 dxe5 12.Kxe5 0-0 13.Ff4 Vb7 14.Aa4 Ad5±

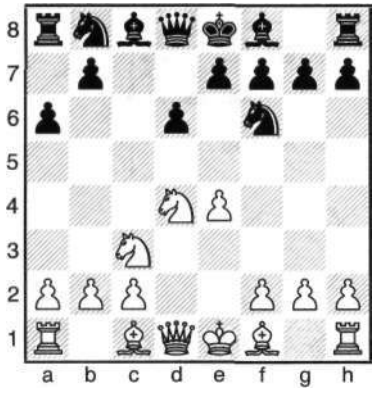
B) 6.Fe3 a6 7.Vd2 Ac6 8.f3 Fe7 9.g4 0-0 10.0-0-0 Axd4 11.Fxd4 b5 12.g5 Ad7 13.h4 Fb7 14.Şb1 Kc8±

C) 6.g4 (Keres Atak) 6...e5 7.Fb5+ Fd7 8.Fxd7+ Vxd7 9.Af5 h5 10.gxh5 Axh5 11.Fh6 Ac6 12.Vxh5 g6 13.Vg5 gxf5 14.Fxf8 Ad4±

D) 6.f4 Fe7 7.Fe3 0-0 8.Vf3 e5 9.Af5 Fxf5 10.exf5 Va5 11.0-0-0 e4 12.Ve2 Kc8 13.Vb5 Vc7 14.Kgl Ag4±

E) 6.Fe2 (Klasik Devam Yolu) a6 7.0-0 Fe7 8.f4 0-0 9.Fe3 Vc7 10.g4 Ac6 11.g5 Ad7 12.f5 Axd4 13.Vxd4 Ke8 14.fxe6 fxe6

Najdorf Varyantı:
l.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4
4.Axd4 Af6 5.Ac3 a6



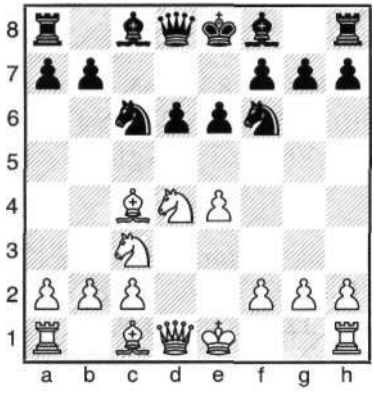
A) 6.Fd3 e5 7.Ade2 Abd7 8.0-0 b5 9.Fg5 Fe7 10.b4 0-0 11.a4 bxa4 12.Kxa4 Fb7 13.Val d5

B) 6.Fe3 Ag4 7.Fg5 h6 8.Fh4 g5 9.Fg3 Fg7 10.Vd2 Ac6 11.Ab3 Fe6 12.f3 Age5 13.Ad5 b5 14.Ff2 Kb8 =

C) 6.Fe2 e5 7.Ab3 Fe7 8.Fe3 0-0 9.g4!? Fe6 10.g5 Afd7 11.Vd2 Ab6 12.0 0 0 A8d7 13.h4 Kc8 14.Şbl Ac4

D) 6.f4 g6 7.Af3 Fg7 8.e5 Ah5 9.Fe3 0-0 lO.exd6 Ac6 11.Fc4 exd6 12.0 0 Alf6 13.Şhl b5 14.Fb3 Fb7=

Sozin Atak:
l.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4
4.Axd4 Af6 5.Ac3 e6 6.Fc4 Ac6



A-7.0-0 a6 8.a4 Fe7 9.Fe3 0-0 10.Şh1 Vc7 11.Ve2 Aa5 12.Fa2 b6 13.Kad1 Fb7

B- 7.Fb3 Fe7 8.Fe3 0-0 9.0-0 Fd7 10.f4 Axd4 11.Fxd4 Fc6 12.Ve2 b5 13.Axb5 Fxb5 14.Vxb5 Axe4 =

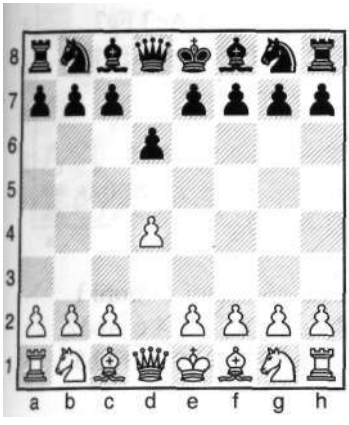
C- 7.Fb3 a6 8.0-0 Fe7 9.Fe3 Vc7 10.f4 Aa5 11.Vf3 b5 12.e5 Fb7 13.Vg3 dxe5 14.fxe5 Ah5 =

D- 7.Fb3 a6 8.0-0 Fe7 9.Fe3 0-0 10.f4 Vc7 11.Vf3 Axd4 12.Fxd4 b5 13.a3 Vb7 14.f5 Şh8 =

D 4 AÇILIŞLARI

TARTOKOVER SİSTEM

1-d4 d6



Başlıca Devam Yolları::

A) 2.Afi Fg4 3.e4 Af6 4.Ac3 e6 5.h3 Fh5 6.Ve2 a6 7.g4 Fg6 8.Fg5 Fe7 9.Fxf6 Fxf6 10.h4 h6 ±

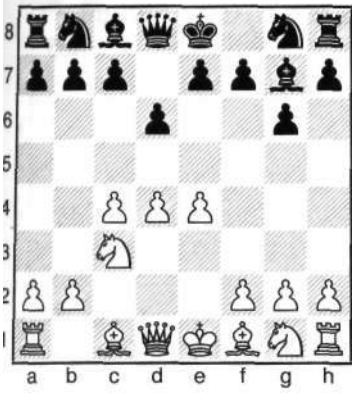
B) 2.c4 e5 3.Af3 Ac6 4.Ac3 Fg4 5.d5 Ace7 6.c5 F x f 3 7.exf3 dxc5 8.Fb5+ c6 9.dxc6 Vxd1+ lO.Axd1 Axc6

C) 2.Af3 Fg4 3.c4 F x f 3 4.exf3 g6 5.Ac3 Fg7 6.Fe3 Af6 7.Fe2 c6 8.0-0 0-0 9.d5 Abd7 10.f4 cxd5

MODERN DEFANS

l.d4 d6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7
4.e4

Averbach devam yolu:



Başlıca Devam Yolları:

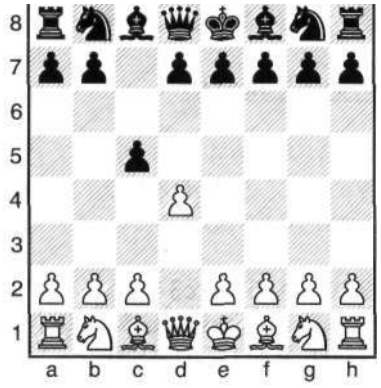
A) 4... e5 5.dxe5 dxe5 6.Vxd8+ Şxd8 7.f4 Ac6 8.Af3 Ad4 9.Şf2 exf4 10.Fxf4 Ae6 11.Fg3 Fd7 12.Kdl Şc8

B) 4...Ad7 5.Afi e5 6.Fe2 Ae7 7.d5 0-0 8.h4 Af6 9.Fe3 Ag4 10.Fd2 h5 H.Ag5 c6 12.f3 Af6

C) 4...Ac6 5.Fe3 e5 6.d5 Ace7 7.g4 f5 8.gxf5 gxf5 9.Vh5+ Ag6 10.exf5 Vh4 11.Vf3 A6e7 12.Fd3 Ah6 =

BENONI

1.d4 c5



Başlıca Devam Yolları:

A) 2.d5 e6 3.c4 exd5 4.cxd5 d6 5.Ac3 g6 6.e4 Fg7 7.Fd3 Ae7 8.h4 h5 9.Fg5 Ad7 10.Af3 Ae5 ±

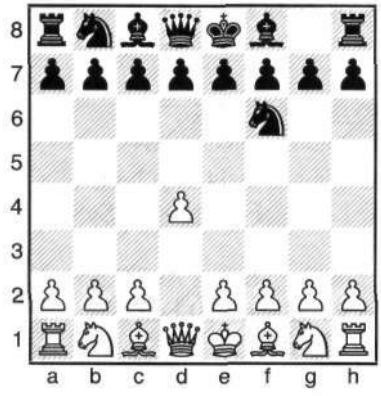
B) 2.d5 Af6 3.Af3 g6 4.Ac3 Fg7 5.e4 0-0 6.Fe2 b5 7.e5 Ag4 8.Ff4 b4 9.Ae4 Vb6 10.h3 Ah6

C) 2.d5 d6 3.e4 g6 4.Af3 Fg7 5.Fb5+ Ad7 6.0-0 Agf6 7.Kel 0-0 8.a4 a6 9.Ffl b6 10.g3 ±

D)l.d4 c5 2.d5 e5 (Semi Benoni) 3.c4 d6 4.e4 Fe7 5.Af3 Fg4 6.Abd2 a6 7.Fd3 Ad7 8.h3 Fxf3 9.Axf3 b5 10.b3 b4 11.a4 Agf6±

TRAMPOWSKY ATAK

1.d4 Af6



Başlıca Devam Yolları:

A) 2.Fg5 e6 3.e4 h6 4.Fxf6 Vxf6 5.Ac3 Fb4 6.Vd2 c5 7.a3 Fxc3 8.bxc3 d6 9.Af3 0-0 10.Fe2 Ac6=

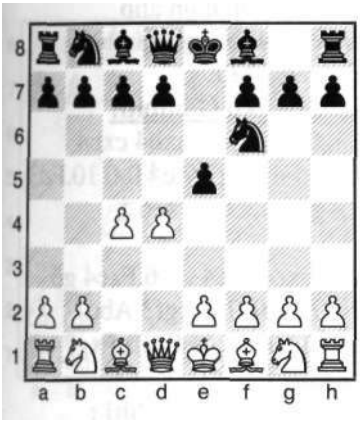
B) l.d4 Af6 2.AE3 (Colle Sistemi) b6 3.Fg5 Fb7 4.Ac3 d5 5.e3 e6 6.Ae5 Fe7 7.Fb5+ c6 8.Fd3 Abd7 9.f4 a6 10.Vf3 c5

C) **l.d4 Af6** 2.Af3 e6 3.Ff4 c5 4.c3 cxd4 5.cxd4 Vb6 6.Vc1 Ac6 7.e3 d5 8.Ac3 Fd7 9.Fe2 Kc8 10.0-0 Ae4=

D) **l.d4 Af6 2.Af3** g6 3.e3 c5 4.dxc5 Va5+ 5.Abd2 Fg7 6.a3 Vxc5 7.b4 Vc7 8.Fb2 0-0 9.c4 d6 10.Fe2 b6 11.0-0 Fb7=

BUDAPEŞTE GAMBİTİ

1.d4 Af6 2.c4 e5



Başlıca Devam Yolları:

A) 3.dxe5 Ae4 4.Af3 Fb4+ 5.Fd2 Axd2 6.Abxd2 Ac6 7.a3 Fxd2+ 8.Vxd2 Ve7 9.Vc3 b6 10.g3 Fb7 11.Fh3 0-0-0 ±

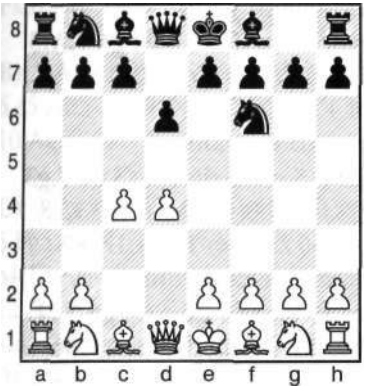
B) 3.dxe5 Ag4 4.e4 Axe5 5f4 Aec6 6.AS Fc5 7.Ac3 d6 8.Fd3 0-0 9.Fd2 a5

C) 3.dxe5 Ag4 4.Ff4 Ac6 5.Af3 Fb4+ 6.Ac3 Fxc3+ 7.bxc3 Ve7 8.Vd5 f6 9.exf6 Axf6 10.Vd3 d6 11.e3 0-0

D) 3.dxe5 Ag4 4.Ff4 Ac6 5.Af3 Fb4+ 6.Abd2 Ve7 7.e3 Agxe5 8.Axe5 Axe5 9.Fe2 0-0 10.0-0 a5 H.Ab3 a4 12.a3 Fd6

ESKİ HİNT SAVUNMASI

1.d4 Af6 2.c4 d6



Başlıca Devam Yolları:

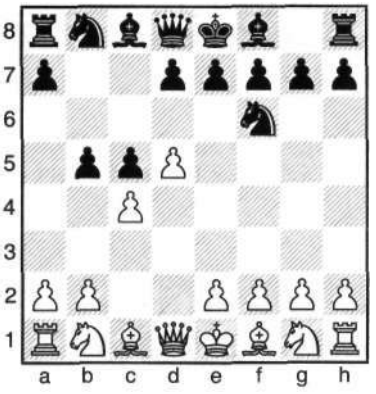
A) 3.Af3 Fg4 4.Ac3 Abd7 5.g3 e5 6.Fg2 c6 7.0-0 Fe7 8.h3 Fh5 9.Ah4 0-0 10.Af5 Ke8 11.d5 cxd5±

B) 3.Ac3 c6 4.Af3 Fg4 5.e4 Abd7 6.Fe2 e5 7.0-0 Fe7 8.Fe3 0-0 9.Kcl Ke8 10.d5 c5 11.a3 Kc8

C) 3.Ac3 e5 4.e4 Abd7 5.d5 Ac5 6.f3 a5 7.Fe3 Fe7 8.Vd2 0-0 9.Age2 Ae8 10.Ag3 h6 11.Fe2 Fg5=

BENKO GAMBITI

1.d4 Af6 2.c4 c5 3.d5 b5



Beyazın b5 piyonunun alıp almamasına bağlı olarak gambit kabul veya red edilir.

Red edilen Benko Gambiti:

A) 4.Af3 b4 5.a3 g6 6.axb4 cxb4 7.Fe3 Vc7 8.Fd4 Fg7 9.e4 0-0 10.Fd3 e6 11.e5 Ag4 12.dxe6 fxe6±

B) 5 4.Ad2 bxc4 5.e4 d6 6.Fxc4 g6 7.b3 Fg7 8.Fb2 0-0 9.Agf3 Abd7 10.0-0 Ab6 11.Kel Afd7 12.Fxg7 Şxg7=

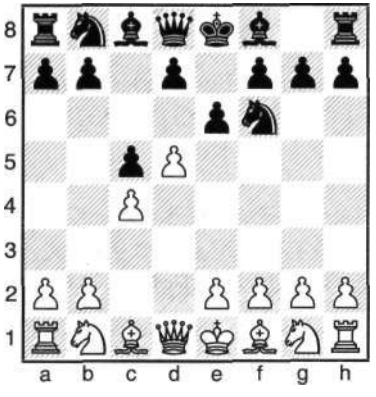
Kabul edilen Benko gambiti:

4.cxb5 a6 A) 5.f3 g6 6.e4 d6 7.Aa3 Fg7 8.Ae2 0-0 9.Ac3 e6 10.Fc4 axb5 11.Aaxb5 Axd5 12.Axd5 exd5 13.Fxd5 Ka6

B) 5.f3 axb5 6.e4 Va5+ 7.Fd2 b4 8.Aa3 d6 9.Ac4 Vd8 10.a3 e6 11.dxe6 Fxe6 12.axb4 Kxa1 =

MODERN BENONİ

1.d4 Af6 2.c4 c5 3.d5 e6



A) **Klasik devam yolu:**

4.Ac3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6 7.Af3 Fg7 8.h3 0-0 9.Fd3 a6 10.0-0 h5 11.Ff4 c4 12.Fc2 Ke8 13.Kel

B) Fienchetto varyantı:

4.Ac3 exd5 5.cxd5 d6 6.Af3 g6 7.g3 Fg7 8.Fg2 0-0 9.0-0 Aa6 10.h3 Ke8 11.Ad2 Ac7 12.a4 b6 13.Ke1 Ve7

C) **Taimanov devam yolu:**

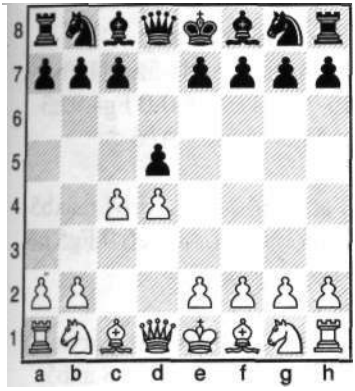
4.Ac3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6 7.f4 Fg7 8.e5 Afd7 9.Ab5 dxe5 10.Ad6+ Şe7 11 Axc8+ Vxc8 12 Af3 Ke8=

D) Dört Piyon Atağı:

4.Ac3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6 7.f4 Fg7 8.Af3 0-0 9.Fe2Fg4 10.0-0 Abd7 11.Ke1 Ke8 12.h3 Fxf3 13.Fxf3 Va5

VEZIR GAMBITI

1.d4 d5 2.c4



Başlıca Devam Yolları:

Albin Karşı Gambiti:

A)2...e5 3.dxe5 d4 4.Af3 Ac6 5.Abd2 Fg4 6.a3 Ve7 7.h3 Fh5 8.Va4 0-0-0 9.b4 Şb8 10.g4 Fg6 ±

B) 2. **e5** 3.dxe5 d4 4.Af3 Ac6 5.g3 Fg4 6.Fg2 Vd7 7.0-0 0-0-0 8.Vb3 Vf5 9.Kd1 Age7 10.Aa3 Ag6 ±

Çigorin Savunması:

A)2.. Ac6 3.Af3 Fg4 4.Ac3 e6 5.Fg5 Fe7 6.Fxe7 Agxe7 7.e3 0-0 8.Fd3 h6 9.h3 Fh5 ±

B)) 2... **Ac6** 3.cxd5 Vxd5 4.e3 e5 5.Ac3 Fb4 6.Fd2 Fxc3 7.Fxc3 exd4 8.Ae2 Age7 9.Axd4 Axd4 10.Vxd4 Vxd4±

Slav Savunması:
1.d4 d5 2.c4 c6

A) 3.cxd5 cxd5 4.Ac3 Ac6 5.Ff4 e5 6.Fxe5 Axe5 7.dxe5 d4 8.Ae4 Vb6 9.Af3 Vxb2 10.Kb1 Fb4+ 11.Aed2 Fxd2+ =

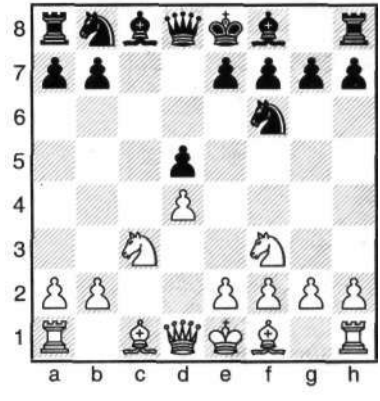
B) 3Af3 Af6 4.Ac3 dxc4 5.e4 b5 6.e5 Ad5 7.a4 e6 8.Ag5 Fe7 9.h4 h6 10.Age4 Fa6

C) 3.Af3 Af6 4.Ac3 a6 5.Vb3 e6 6.Fg5 dxc4 7.Vxc4 b5 8.Vd3 c5 9.a4 b4 10.Ae4 Abd7 11.dxc5 Fxc5 12.Axc5 Axc5 ±

Slav Savunması Değişim Varyantı:

D) 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Af3 Af6 4.cxd5 cxd5 **5.Ac3** Ac6 6.Ff4 a6 7.Ae5 e6 8.e3 Axe5 9.Fxe5 Fd7 10.Fd3 Fc6 11.Vf3 Ad7=

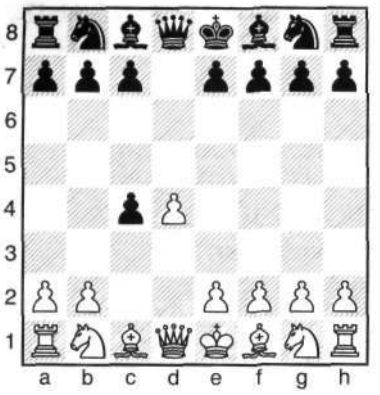
E) **1.d4 d5 2.c4 c6 3.Af3 Af6 4.cxd5 cxd5 5.Ac3** Ac6 6.Ff4 Ae4 7.e3 Axc3 8.bxc3 g6 9.Fe2 Fg7 10.0-0 0-0 11.c4 dxc4 12.Fxc4 Fg4 13.h3 Fxf3=



Slav Savunması değişim varyantı

KABUL EDİLEN VEZİR GAMBİTİ

1.d4 d5 2.c4 dxc4



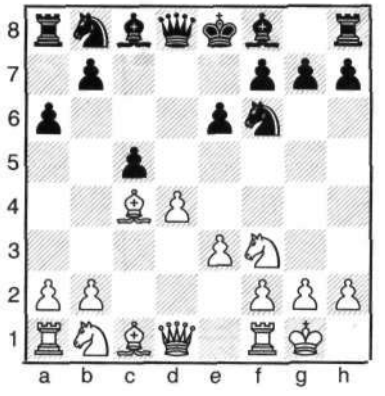
Başlıca Devam Yolları:

A) 3.e3 e5 4.Fxc4 exd4 5.exd4 Fb4+ 6.Ac3 Af6 7.Af3 0-0 8.0-0 Fg4 9.h3 Fh5 10.g4 Fg6 11.Ae5 Ac6 ±

B) 3.Af3 a6 4.e4 b5 5.a4 Fb7 6.axb5 axb5 7.Kxa8 Fxa8 8.Ac3 c6 9.Fg5 h6 10.Fh4 Vb6 11.Fe2 e6 ∞

C) 3.Af3 Af6 4.Ac3 (iki At Varyantı) a6 5.e4 b5 6.e5 Ad5 7.a4 e6 8.axb5 Ab6 9.Fe3 Fb4 10.Ad2 axb5 11.Kxa8 Axa8 12 Vg4 Şf8 ±

Klasik Devam Yolu:
1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Af3 Af6 4.e3 e6 5.Fxc4 c5 6.0-0 a6



A) 7.Fd3 cxd4 8.exd4 Fe7 9.Ae5 Ac6 10.Axc6 bxc6 11.Fe3 0-0 12.Vc2 Vc7

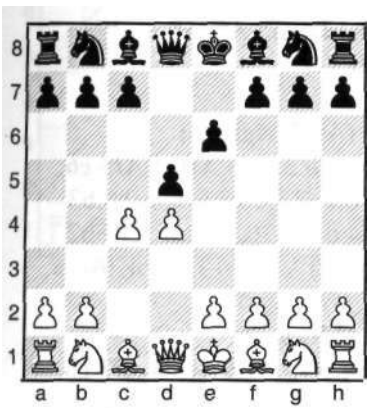
B) 7.e4 b5 8.Fd3 Fb7 9.e5 Afd7 10.Ag5 Fe7 11.Vh5 g6 12.Vh6 Axe5 13.dxe5 Vxd3 14.Vg7 Kf8 15.Axh7 Ad7 =

C) 7.a4 Ac6 8.Ve2 Vc7 9.Ac3 Fd6 10.Kd1 0-0 11.h3 h6 12.dxc5 Fxc5 13.e4 Ad7

D) 7.Fb3 Ac6 8.Ac3 Fe7 9.dxc5 Vxd1 10.Kxd1 Fxc5 H.Fd2 Fa7 12.Kac1 Şe7

KABUL EDİLMEYEN VEZİR GAMBITI

l.d4 d5 2.c4 e6



Ragozin Varyantı:
l.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Af3 Fb4 A)5.cxd5 exd5 6.Fg5 h6 7.Fxf6 Vxf6 8.Vb3 c5 9.e3 0-0 10.dxc5 Fxc3+ 11.bxc3 Vc6 12.Vb5 Vc7 13.Ad4 ±

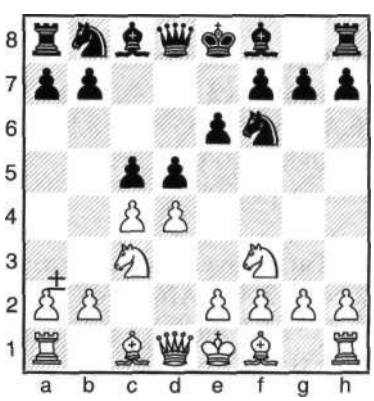
B) 3.Ac3 Af6 4.Af3 Fb4 5Fg5 dxc4 6.e4 c5 7.e5 cxd4 8.Va4+ Ac6 9.0-0-0 Fd7 10.Ae4 Fe7 11.exf6 gxf6 12.Fh4Kc8 13.Şb1 Aa5

Semi-Tarrasch:
l.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Af3 c5
A) 5.e3 a6 6.cxd5 exd5 7.Fe2 c4 8.b3 b5 9.bxc4 dxc4 10.0-0 Fb4 11.Vc2 0-0 12.a4 Fb7 13.axb5 Fxc3 ±
B) 5.cxd5 Axd5 6.e4 Axc3 7.bxc3 cxd4 8.cxd4 Ac6 9.Fc4 b5 10.Fe2 Fb4+ 11.Fd2 Va5 12.d5 exd5 13.exd5 Ae7 ±

A) 3.Af3 c5 4.cxd5 exd5 5.g3 Ac6 6.Fg2 Af6 7.0-0 Fe7 8.dxc5 Fxc5 9.Abd2 0-0 10.a3 a5 11.Ab3 Fb6=
Tarrasch Savunması:
A) 3.Ac3 <u>c5</u> 4.cxd5 cxd4 5.Va4+ Fd7 6.Vxd4 exd5 7.Vxd5 Ac6 8.Af3 Af6 9.Vdl Fc5 10.e3 Ve7 11.Fe2 0-0-0 12.0-0 g5±

B) 3.Ac3 c5 4.cxd5 exd5 5.Af3 Ac6 6.e3 Af6 7.Fe2 Fe7 8.dxc5 Fxc5 9.0-0 0-0 10.b3 Fe6 11.Fb2 Ve7 12.Ab5 Ae4=
Değişim Varyantı:
A) 3.Ac3 <u>Af6</u> 4.cxd5 exd5 5.Af3 Fe7 6.Ff4 c6 7.Vc2 g6 8.e3 Ff5 9.Fd3 Fxd3 10.Vxd3 Abd7 11.h3 0-0 12.0-0 Ke8 =

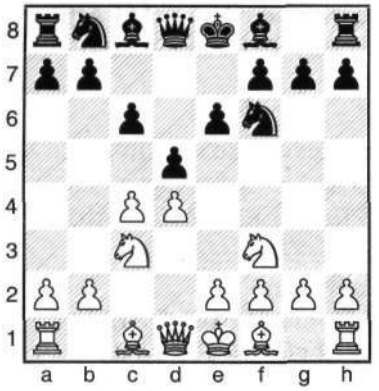
B) 3.Ac3 Af6 4.cxd5 exd5 5.Fg5 c6 6.Vc2 Fd6 7.Af3 0-0 8.e3 Ke8 9.Fd3 h6 10.Fh4 Fg4 11.h3 Fxf3 12.gxf3 Abd7 13.0-0-0 ±



Semi Tarrasch

Semi Slav:

l.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Af3 c6



Semi Slav:
A) 5.Vb3 dxc4 6.Vxc4 b5 7.Vd3 Abd7 8.e4 b4 9.Aa4 Va5 10.b3 c5

B) 5.Fg5 h6 6.Fh4 dxc4 7.e4 g5 8.Fg3 b5 9.Fe2 Fb7 10.0-0 Abd7 11.d5 cxd5 12.exd5 Axd5 13.Axb5 a6

Semi-Slav (Anti Meran):
l.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Af3 c6 5.e3 Abd7 6.Fe2 Fd6 7.0-0 0-0 8.b3 Ae4 9.Axe4 dxe4 10.Ad2 f5 11.Fb2 Fxh2+ 12.Şxh2 Vh4+ 13.Şgl Kf6=

Semi-Slav (Meran):
l.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Af3 c6 5.e3 Abd7 6.Fd3 dxc4 7.Fxc4 b5 8.Fd3 Fb7 9.a3 b4 10.Ae4 Axe4 11.Fxe4 bxa3 12.bxa3 Fd6 13.0-0 0-0 14.Fb2 Fb8 =

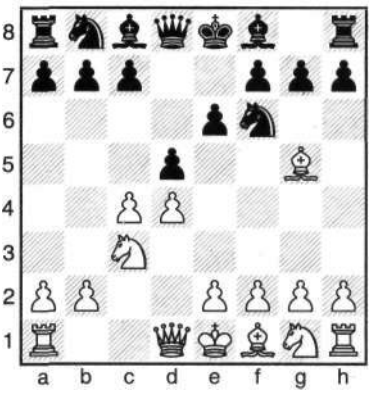
Ortodoks:

l.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 4... Abd7 5.e3 c6 6.Af3 Va5 7.cxd5 Axd5 8.Vd2 Fb4 9.Kcl 0-0 10.Fd3 h6 11.Fh4e5 12.a3Fxc3=

Ortodoks (Lasker Savunması):
l.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 0-0 6.Af3 b6 7.cxd5 exd5 8.Kcl Fb7 9.Fd3 Abd7 10.0-0 c5 11.Ff5 Ke8 12.Vc2g6 13.Fh3

Ortodoks (Tartokover Savunması):
l.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 0-0 6.Af3 h6 7.Fh4 b6 8.Kcl Fb7 9.Fxf6 Fxf6 10.cxd5 exd5 11.Fd3 c5 12.0-0 Ad7 13.Ff5 g6 14.Fxd7 cxd4

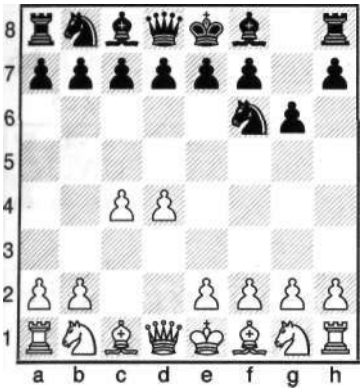
Ortodoks (Klasik Savunma):
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 0-0 6.Af3 Abd7 7.Kcl **h6 8.Fh4 a6 9.cxd5 exd5 10.Fd3 c6 11.0-0 Ae4 12.Fxe7 Vxe7 13.Vc2 Ke8**



Ortodoks

GRUNFELD SAVUNMASI

1.d4 Af6 2.c4 g6



Başlıca Devam Yolları:

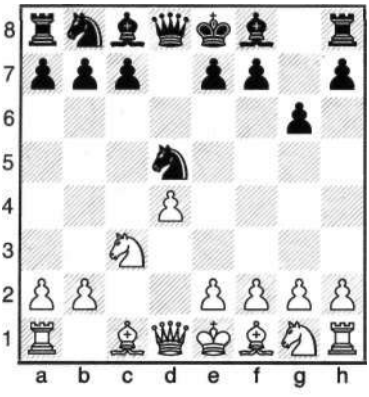
A) 3.f3 d5 4.cxd5 Axd5 5.e4 Ab6 6.Ac3 Fg7 7.Fe3 0-0 8.Vd2 Ac6 9.0-0-0 f5 10.h4 fxe4 11.h5 e5 ∞

B) 3.g3 d5 4.Fg2 Fg7 5.cxd5 Axd5 6.Ac3 Axc3 7.bxc3 c5 8.e3 Ac6 9.Ae2 Fd7 10.0-0 Kc8 11.dxc5 Aa5

Fienchetto devam yolu:
l.d4 Af6 2.c4 g6 3.g3 d5 4.Fg2 Fg7 5.Af3 c6 6.cxd5 cxd5 7.Ac3 0-0 8.Ae5 e6 9.Fg5 Vb6 10.Vd2 Afd7 11.Fe3 Ac6 12.Axc6 bxc6 13.Kcl a5=

Değişim varyantı:

l.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5 4.cxd5 Axd5



A) 5.e4 Axc3 6.bxc3 Fg7 7.Fb5+ c6 8.Fa4 0-0 9.Ae2 c5 10.0-0 Ac6 11.Fe3 Aa5 12.Kb1 b6 13.dxc5 Fa6 oo

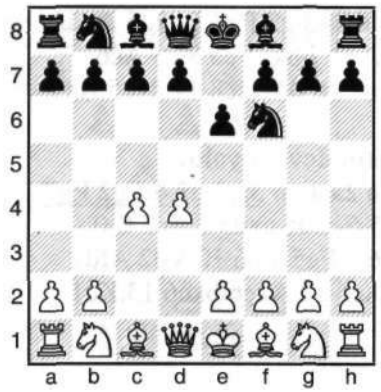
B) 5.e4 Axc3 6.bxc3 Fg7 7.Af3 c5 8.Fe2 Ac6 9.d5 Fxc3+ 10.Fd2 Fxa1 11.Vxal Ad4 12.Axd4 cxd4 13.Vxd4 0-0

Klasik Değişim Varyantı:
l.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5 4.cxd5 Axd5 5.e4 Axc3 6.bxc3 Fg7 7.Fc4 0-0 8.Ae2 Ac6 9.0-0 b6 10.Fg5 Fb7 H.Vd2 Vd7 12.Fh6 Aa5

Rus Sistemi:
l.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5 4.Af3 Fg7 5.Vb3 dxc4 6.Vxc4 0-0 7.e4 Ac6 8.Fe2 Fg4 9.d5 Aa5 10.Vb4 Fxf3 11.Fxf3 c6 12.0-0 cxd5 13.exd5 Kc8 oo

CATALAN

1.d4 Af6 2.c4 e6



Başlıca Devam Yolları:

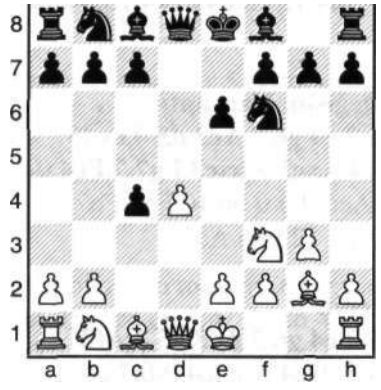
A) 3.Fg5 h6 4.Fh4 Fb4+ 5.Ad2 c5 6.a3 Fxd2+ 7.Vxd2 g5 8.Fg3 Ae4 9.Vd3 Axg3 10.hxg3 Va5+ 11.Vc3 Vxc3+=

B) 3.g3 Fb4+ 4.Ad2 c5 5.a3 Fxd2+ 6.Vxd2 cxd4 7.Af3 b6 8.Fg2 Fb7 9.0-0 Fxf3 10.exf3 Ac6 11.f4 0-0=

C) 3.g3 Fb4+ 4.Ad2 c5 5.Agf3 Ac6 6.dxc5 Fxc5 7.Fg2 0-0 8.0-0 b6 9.a3 a5 10.Abl Fa6 11.Va4 Ve7=

Açık Catalan:

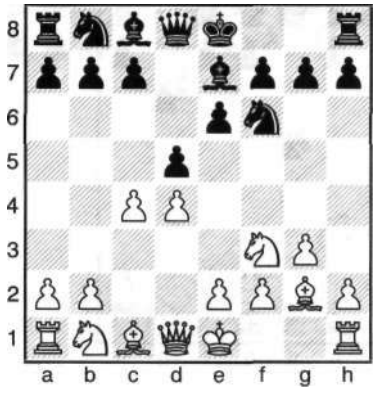
l.d4 Af6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Fg2 dxc4 5.Af3



5... b5 6.Ae5 Ad5 7.a4 c6 8.axb5 cxb5 9.Ac3 Fb4 10.0-0 Fxc3 11.e4! Fxb2! 12.exd5 Fxa1 13.Fa3 a5

Kapalı Catalan:

l.d4 Af6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Fg2 Fe7 5.Af3

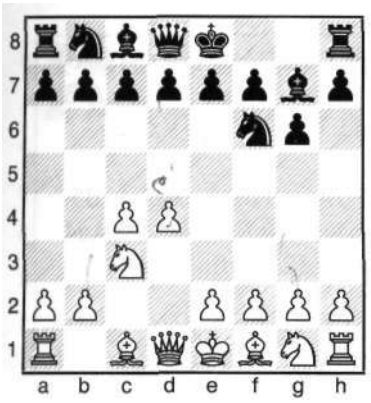


5... c5 6.0-0 Ac6 7.cxd5 Axd5 8.dxc5 Fxc5 9.Vc2 Ve7 10.a3 Fd7 11.b4 Fb6 12.Fb2 0-0 13.Abd2 Kac8=

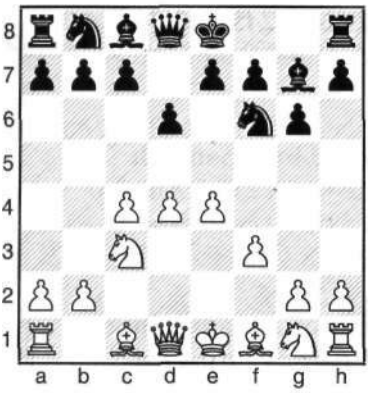
ŞAH - HINT SAVUNMASI

Siyahın şah filini g7 karesinden oyuna sokarak yaptığı savunmadır.

1.(l4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7



Samisch Varyantı:
l.d4 Af6 2x4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6 5.f3



A) 5... c6 6.Fe3 a6 7.c5 b5 8.cxd6 exd6 9.Fd3 0-0 10.Age2 Ke8 11.0-0 Abd7±

B) 5. 0-0 6.Fe3 Ac6 (Panno Devam Yolu) 7.Vd2 a6 8.0-0-0 b5 9.h4 h5 10.Fh6 e5 11.Age2 bxc4 12.g4 Fxh6 13.Vxh6 Fxg4 14.fxg4 Axg4 15.Vd2 Af2

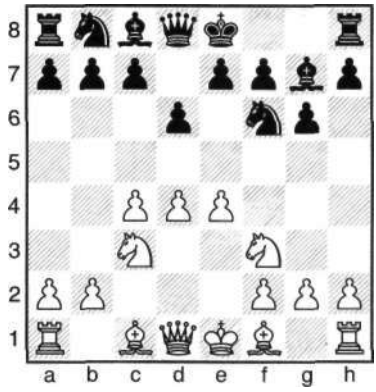
Başlıca Devam Yolları:

A) 4.e4 d6 5.Fe2 0-0 (Aurbach Varyantı) 6.Fg5 h6 7.Fe3 c5 8.e5 dxe5 9.dxe5 Vxd1+ lO.Kxd1 Ag4 11.Fxc5 Axe5 =

B) 4.e4 d6 5.Fe2 0-0 (Aurbach Varyantı) 6.Fg5 h6 7.Fe3 c5 8.e5 dxe5 9.dxe5 Vxd1+ l0.Kxd1 Ag4 11.Fxc5 Axe5 =

C) 4.g3 d6 5.Fg2 0-0 (Fienchetto Vanyantı) 6.0-0 Ac6 7.Ac3 Ff5 8.d5 Aa5 9.Ad4 Fd7 10.Vd3 Ag4 11.Af3 c5 12.Kb1 a6 13.b3 Kb8=

Klasik Varyant:
l.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6 5.Af3

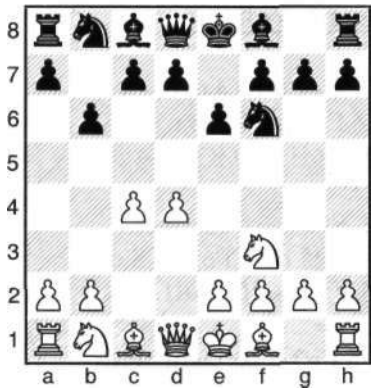


A) 5... c5 6.d5 0-0 7.Fd3 e6 8.0-0 exd5 9.exd5 Fg4 10.h3 Fxf3 11.Vxf3 Abd7

B) 5.. .0-0 6.Fe2 e5 7.d5 (Petrosion Devam Yolu) 7...c5 8.Fg5 h6 9.Fh4 g5 10.Fg3 Ah5 11.Ad2 Af4 12.0-0 Axe2+ 13.Vxe2 Ad7 14.Kfbl f5 15.exf5

VEZIR HİNT

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 b6



Başlıca devam Yolları:

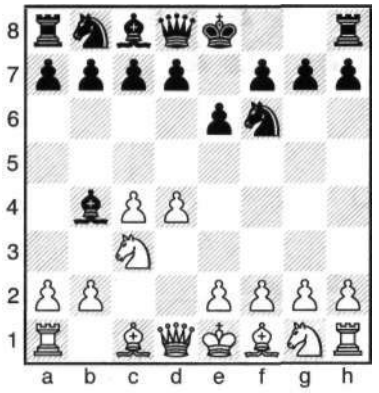
A) 4.Ff4 Fb7 5.e3 Fb4+ 6.Afd2 0-0 7.a3 Fe7 8.Ac3 d5 9.cxd5 Axd5 10.Axd5 Fxd5 11.Vc2 c5 12.dxc5 Fxc5=

B) 4.Ac3 Fb7 5.a3 Ae4 6.Axe4 Fxe4 7.Ad2 Fb7 8.e4 Vf6 9.d5 Fc5 10.Af3 exd5 11.cxd5 Vg6 12.Fd3 Vxg2 13.Kf1 c6±

C) 4.Ac3 Fb7 5.a3 d5 6.cxd5 Axd5 7.e3 g6 8.Fb5+ c6 9.Fd3 Fg7 10.Aa4 Ad7 11.e4 Ae7 12.0-0 0-0 13.Ff4 c5=

NİMZO-HİNT

1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 Fb4



Başlıca Devam Yolları:

A) 4.Vb3 c5 5.dxc5 Ac6 6.Af3 Ae4 7.Fd2 Axd2 8.Axd2 f5 9.e3 0-0 10.Fe2 Fxc5 11.0-0-0 b6 12.Af3 Fb7=

B) 4.a3 Fxc3+5.bxc3 Samisch Varyantı)Ae4 6.Vc2 f5 7.Ah3 0-0 8.f3 Af6 9.c5 b6 10.cxb6 cxb6 ll.e3 Vc7 12.Fd2 Ae8 13.c4 Fa6 =

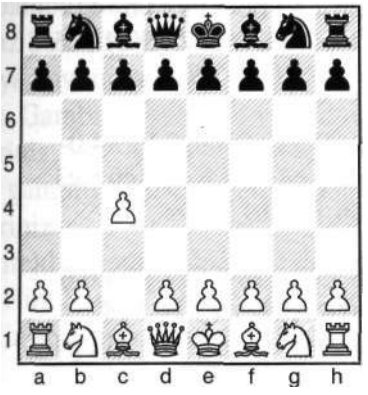
C) 4.Vc2 (Klasik Devam Yolu)d6 5.Fg5 Abd7 6.e3 c5 7.dxc5 dxc5 8.0-0-0 Fxc3 9.Vxc3 Ve7 10.Fd3 b6 H.f3 Fb7 12.Ah3 0-0-0

D) 4.e3 (Rubinstein Varyantı)Ac6 5.Fd3 e5 6.Age2 d5 7.cxd5 Axd5 8.e4 Ab6 9.d5 Ae7 10.Fg5 h6 11.Fh4 a6 12.0-0 g5

DÜZENSİZ AÇILIŞLAR

İNGİLİZ AÇILIŞI

1-c4



Başlıca Devam Yolları:

A) 1.c4 e6 2.Af3 d5 3.g3 Af6 4.Fg2 Fe7 5.0-0 0-0 6.b3 c5 7.Fb2 Ac6 8.cxd5 Axd5 9.Ac3 Ff6 10.Ve1 b6=

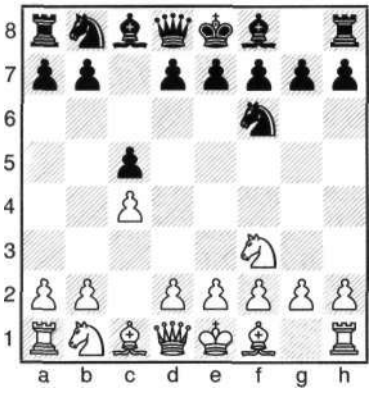
B) 1.c4 Af6 2.Ac3 e6 3.Af3 b6 4.e4 Fb7 5.Fd3 c5 6.e5 Ag4 7.0-0 Ac6 8.Fe4 f5 9.exf6 Axf6 10.Fxc6 Fxc6 11.d4 Fxf3 =

C) 1.c4 e5 2.Ac3 Ac6 3.Af3 (Üç **at varyantı**) f5 4.d4 e4 5.Ag5 Af6 6.e3 h6 7.Ah3 g5 8.f3 exf3 9.Vxf3 d6 10.Af2 Ve7 11.Ad5 Axd5

D)1.c4 c5 2.Af3 Af6 3.g3 b6 4.Fg2 Fb7 5.0-0 g6 6.Ac3 Fg7 (Duble fianchetto) 7.Ke1 Ae4 8Axe4 Fxe4 9.d4 0-0 10.d5 b5 11.cxb5 a6

Simetrik sistem:

1.c4 c5 2.Af3 Af6



A)1.c4 c5 2.Af3 Af6 3.d4 cxd4 4.Axd4 e6 5.Ac3 Ac6 6.a3 Axd4 7.Vxd4 b6 8.Ff4 Fc5 9.Vd2 0-0 10.e3 Fb7 11.Kd1 d5=

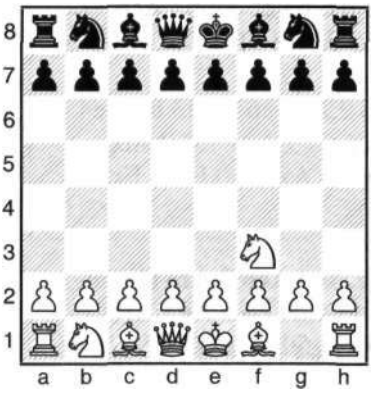
B)1.c4 c5 2.Ac3 Ac6 3.g3 g6 4.Fg2 Fg7 5.Af3 Af6 6.0-0 0-0 7.b3 d6 8.Fb2 e5 9.d3 Ae8 10.Ad2 Ac7 11.a3 a5 12.Kb1 Kb8 13.Ad5 Fe6 14.e3 Ae7 =

C)1.c4 c5 2.Ac3 Ac6 3.g3 g6 4.Fg2 Fg7 5.Af3 Af6 6.0-0 0-0 7.d3 d5 8.cxd5 Axd5 9.Axd5 Vxd5 10.Fe3 Fd7 11.Ad4 Ve6

RETI AÇILIŞI

1-Af3 hamlesi ile başlayan açılışlar Reti açılışı olarak adlandırılır. Siyahın bu hamleye cevabı 1-..Af6 veya 1-..d5 şeklindedir.

1-Af3



Başlıca Devam Yolları:

A) 1.Af3 Af6 2.g3 b6 3.Fg2 Fb7 4.0-0 e6 5.d3 d5 6.Abd2 Abd7 7.Kel Fc5 8.c3 a5 9.a4 0-0 10.Vc2 Ke8=

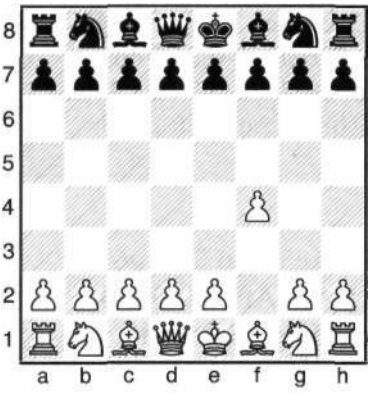
B) 1.Af3 Af6 2.g3 g6 3.Fg2 Fg7 4.0-0 0-0 5.d3 d6 6.e4 c5 7.Ke1 Ac6 8.c3 e5 9.Abd2 a6 10.Kb1 Kb8=

C) 1.Af3 d5 2.g3 Af6 3.Fg2 g6 4.0-0 Fg7 5.d3 0-0 6.Abd2 c6 7.e4 Fg4 8.h3 Fxf3 9.Vxf3 e6 10.Ve2 a5 11.g4 Aa6=

D) 1.Af3 d5 2.c4 dxc4 3.Aa3 c5 4.Axc4 Ac6 5.g3 f6 6.Fg2 e5 7.0-0 Age7 8.b3 Fe6 9.Fb2 Vd7 10.e3 Af5=

BİRD AÇILIŞI

1-f4



Başlıca Devam Yolları:

A) 1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 Fxd6 4.Af3 g5 5.g3 g4 6.Ah4 Ae7 7.d4 Ag6 8.Axg6 hxg6 9.Vd3 Ac6

B)1.f4 d5 2.Af3 Af6 3.e3 g6 4.Fe2 Fg7 5.0-0 0-0 6.d3 e5 7.Vel Ac6 8.Vh4 b6 9.Abd2 Fa6=

DEĞERLENDİRME SORULARI:

1-Oyun karakteri açısından açılışları sınıflandırınız.
2-İspanyol açılışı değişim devam yolunu tahta üzerinde gösteriniz.
3-İspanyol açılışında açık ve kapalı savunma aramdaki farkı tahta üzerinde gösteriniz.
4-Evans Gambitinin amacı nedir?Tahta üzerinde açıklayınız.
5-Şah Gambitinde beyazların amacı nedir?Tahta üzerinde açıklayınız.
6-Fransız Savunması ilerleme devam yolunu tahta üzerinde gösteriniz.
7- Sicilya Savunması Dragon devam yolunu tahta üzerinde gösteriniz.
8-Benko Gambitiinin kabul ve red edilen devam yollarını tahta üzerinde gösteriniz.
9-Vezir gambiti açılısında Albin karşı gambiti devam yolunu tahta üzerinde gösteriniz.
10-Grunfeld açılşında değişim devam yolunu tahta üzerinde gösteriniz.
11-Şah-Hint Savunması ve klasik devam yolunu tahta üzerinde gösteriniz.
12-İngiliz açılışınım simetrik sistemini tahta üzrerinde gösteriniz.

SATRANÇ TARİHİ

Milattan 3000 yıl önce Mısır'da bulunan yazıtlarda, satranca benzer bir oyunun oynandığı bilinmektedir.

1913 yılında Muret'in yazdığı 'Satranç Tarihi' adlı kitap'da bu oyunun 570 yılında Hindistan'da ortaya çıktığı belirtilmektedir. Hint ordusu filler, atlar, savaş arabaları ve yayalar olmak üzere 4 kısımdan oluşur. Sankritçe dört anlamına gelen çatur ve kısım anlamına gelen anga sözcüklerinin birleştirilmesi ile bu oyuna Çatarunga adı verildi.
625 yılında bu oyun bugünkü İran olan Pers ülkesine ulaştı Persler bu oyuna Çatrang adını verdiler. Daha sonra bu oyun Arap yarımadasına yayıldı.
8. Yüzyılın başında Arapların İspanya'yı fethi ile Avrupa'ya geçmiş oldu.

Satrancın İspanya'ya gelmesi bu oyun için dönüm noktası oldu. Arap el yazmalarından sonra ilk basılı satranç kitabı İspanyol Lucane tarafından 1497 yılında kaleme alındı. Rönasans dönemi ile birlikte İtalya daha sonra Fransa olmak üzere tüm Avrupa ülkelerine yayıldı.

Satrancın Avrupa'ya gelmesi ile birlikte, kurallarında da önemli değişmeler oldu. Yeni kurallar eklendi. Satranç başlangıçta ağır gelişen bir oyundu. 15.Yüzyıldan sonra modern satrancın kuralları ortaya kondu. Eskiden vezir çapraz olarak sadece bir kare gidebiliyordu. fil ancak at gibi bir kare ilerliyebiliyordu,en güçlü taş kaleydi. Rok ile piyonun, başlangıç durumundan iki kare ileri gidebilme kuralı yoktu. Rok kuralı daha sonra kabul edildi. Başlangıçta iki hamlede gerçekleştirilen rok hareketi tek hamlede yapılmaya başlandı.

İlk resmi satranç turnuvası 1851 Yılında Londra'da düzenlendi. İngiliz şampiyonlarından Howard Stantoun herkes için geçerli olan yarışma kuralları olması gerektiğini ortaya attı Bu teklif 1924 Yılında Hollanda'nın Lahey kentinde FİDE'nin (Uluslararası Satranç Federasyonu) kurulmasını sağladı.

SATRANÇ EFSANESİ:

Satranç oyununu bulan Brahman,bu oyunu şahına armağan eder.Oyunu çok beğenen şah,bunun karşılığında Brahman'a bir dileği olup olmadığını sorar. Brahman ise kendisinden sadece buğday tanesi istediğini söyler. Şah bu kadar alçak gönüllü istek karşısında 'ne kadar istersin' diye sorunca, Brahman satranç tahtasını ilk karesine bir,ikinci karesine iki.üçüncü karesine dört olmak üzere her kareye bir öncekinin iki katı buğday tanesi verilmesini ister. Şah Brahman'ın bu isteğini kabul eder. Vezirlerine isteğin yerine getirilmesi için emir verir. Brahman'ın istediği buğday taneleri sayılıp,verilmeye başlandıktan bir süre sonra ülkedeki buğdayların buna yetmeyeceği anlaşılır. Tüm bunlara karşın Şah zekasından ötürü bir kez daha Brahman'ı tebrik eder.

IV.TAŞLARIN DEĞERİ

KONUNUN ANA HATLARI

1-Taşların değerini belirleyen faktörler
2-Her bir taşın ayrı ayrı değerlendirmesi
3-Taşlarm değerinin önemi

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI:

1-Taşların hareket edebildikleri kare sayısını tahta üzerinde köşede.kenarda ve merkezde olmasına göre nasıl değiştiğini inceleyiniz.
2-Bir taşın hareket yeteneği ile o taşın değeri arasındaki bağlantıyı araştırınız.
3-Açık hatlarda kalelerin bulunduğu oyunları inceleyiniz,bunun oyuncuya sağladığı avantaj lan araştırınız.
4-Açık diagonallerde fillerin olduğu oyunları inceleyiniz,bu konumun oyuncuya sağladığı avantajları araştırınız.
5-Taşlarm gücünün belirlenmesinin nasıl yapıldığını araştırınız.
6-Bir taşın kaybedilmesiyle diğer taşın onun görevini üstlendiği oyunları inceleyiniz.

TAŞLARIN DEĞERİ

Bir taşın gücünün dışında,bulunduğu konuma,üstlendiği göreve ve diğer taşlarla uyumuna bağlı olarak bir değeri vardır. Bir taşın değeri,kendi gücünün altında veya üstünde olabilir. Oyuncunun amacı her bir taşın değerini olabildiğince en üst seviyeye çıkarmaktır. Satrançta üstünlük kavramı taşların değerlerinin toplamının, rakip oyuncunun taşlarının toplam değeri ile kıyaslanmasıdır.

Bir taşın değerini anlayabilmek için o taşı statik ve dinamik yönü ile incelemek gerekir.

Statik değerlendirme: Statik değerlendirmedir taşın oyun içindeki konumuna,üstlendiği göreve ve hareket kabiliyetine bakılarak yapılan değerlendirmedir...

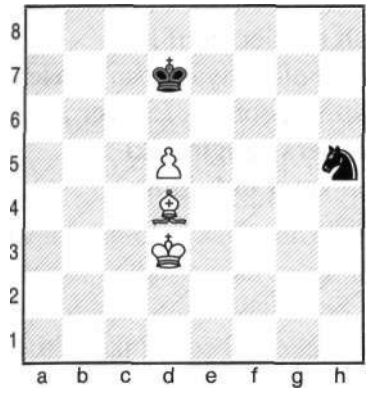
Dinamik değerlendirme: Satranç gibi dinamik bir oyunda,durağan ölçüleri esas alarak yapılan güç değerlendirmesi çoğu kez yanıltıcı olur. Bu nedenle taşların statik güçlerinin dışında dinamik değerleri de söz konusudur. Taşların dinamik güçleri ,bazen onların statik güçlerinden az veya çok olabilir.

Dinamik değerlendirme, bir taşın hareketi ve diğer taşlarla olan ilişkisi göz önünde bulundurularak yapılan değerlendirmedir. Bu değerlendirme de taşın diğer taşlarla olan ilişkisi, uyumu,onlarla birlikte hareket edebilme yeteneği ve onların eksikliğini giderebilme özellikleri önemlidir.

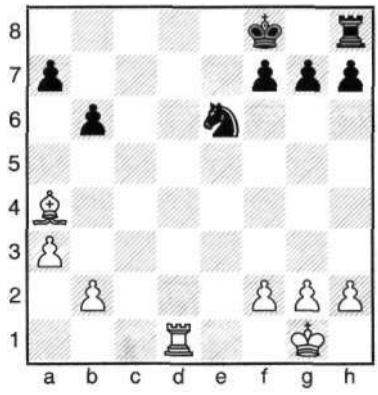
Bir taşın değerini belirleyen faktörler:

1-Taşın Hareket Yeteneği
2-Taşın Konumu
3-Taşın Diğer Taşlarla Uyumu
  a-Birlikte hareket edebilme
  b-Aynı kareye saldırmak
  c-Eksikliğini giderme

1-Taşın hareket yeteneği: Bir taşın değeri ,onun hareket kabiliyetine bağlı olarak artar veya azalabilir. Bir taşın hareket edebileceği veya kontrol ettiği kare sayısı arttıkça taşın gücüde artar. Dolayısıyla bir taşın değeri oyun içinde değişebilir. Açık hatlarda bulunan kalelerin,açık diagonaller deki fillerin daha güçlü olduğunu söylemek mümkündür.

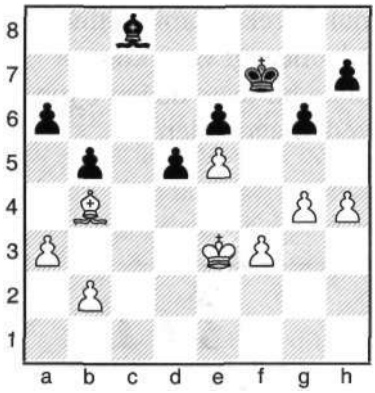


1-Fe5 ! Beyaz bu hamle ile siyah atın hareket yeteneğini yok ediyor. Atın hareket edebileceği tüm kareler beyaz filin tehdidi altında, şah e4,f5,g5 ile atı alabilir Siyah şah piyonu kontrol etmekle görevli olduğundan bunu engelleyemiyor.



Siyahın h8 karesinde bulunan kalesinin hareket alanının çok sınırlı olması onun değerini önemli ölçüde azaltıyor. Buna karşılık beyazın kalesi oldukça aktif konumda,iki tarafında birer kalesi olmasına rağmen beyazın kalesinin konumu önemli bir avantaj sağlıyor.

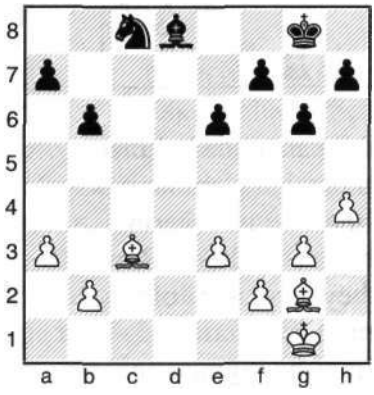
Satranç oyununda taşların güçlerinin dışında,konuma bağlı olarak değerlendirme yapılması satranç terminolojisine iyi fil,kötü fil,uzun piyon aktif vezir,oyun dışı kalmış at ve benzeri pek çok kavramı da getirmiştir. **Tarrasch "Taşlardan biri kötüyse, oyunda kötüdür."** Diyerek kötü konumdaki bir taşın oyunun kaderini belirlemedeki önemini vurgulamıştır



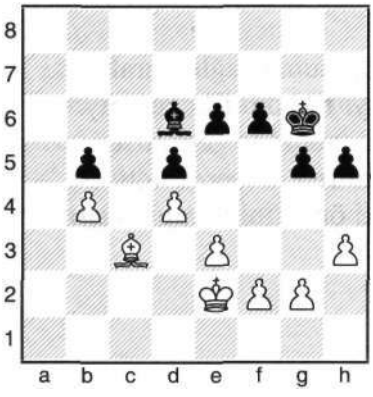
Siyah fil kendi piyonlarının ardında sıkışıp kalmıştır.

Siyahın filinin hareketleri kendi piyonları tarafından engellendiği için konum gereği kötü fil durumundadır. Siyahların kötü filine karşılık beyazların iyi fili var.

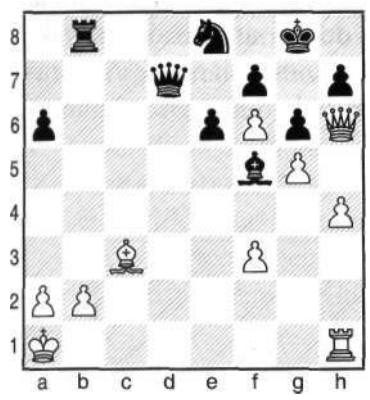
Siyahların filinin ters rengi olan siyah kareler zayıf kare konumunda olup siyahın bu kareleri kontrol etmesi zordur. **Lasker**, **kötü filin ters rengindeki karelerin zayıf olduğunu belirtmiştir**



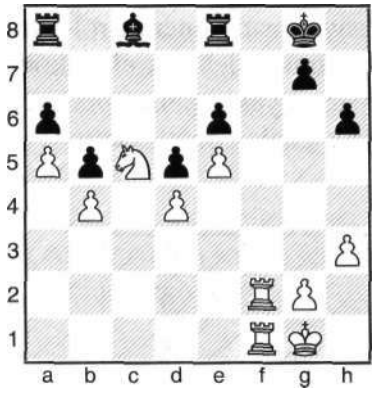
Siyahın hareketleri sınırlı iki aleti olmasına karşılık, beyazın geniş hareket yeteneğine sahip iki fili bulunmaktadır. Fillerin hareket alanının fazla olması ve gerektiği anda diagonal değiştirebilme olanağına sahip bulunması beyazın fillerinin değerini artıryor.



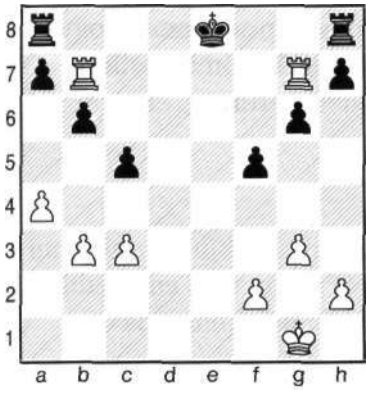
Beyazların kötü filine karşılık siyahların fili daha iyi konumda Beyazın piyonlarını kendi filinin rengi olan siyah karelere sürmüş olması filin hareket alanını sınırlıyor. **Philidor, kötü fil oluşumundan kaçınmak amacıyla piyonların kendi filinin ters rengindeki karelere sürülmesini önermiştir.**



Konumda mat atağı için saldırıya geçen beyaz vezir rakip taşlarla kendi piyonları arasında sıkışıp kalmış. Hareket alanı tamamen ortadan kalkmış olan vezir adeta oyun dışı kalmış. Siyahın e8 karesinde bulunan atı ise g7 karesini korumak zorunda olduğundan onun da hareketsiz kalması gerekiyor.



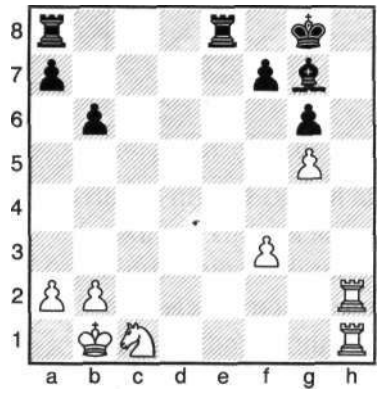
Konumda her iki tarafın taşlan eşit olmasına karşılık beyazın taşlarının hareket yeteneğinin fazla olması onların değerini artıryor. Siyahın kendi piyon havuzu içinde kalmış kötü filine karşılık beyazın aktif ve filin hareketlerini engelleyen atı var. Açık hattı ele geçiren kaleler birbirlerinin değerini daha da artırıyor.



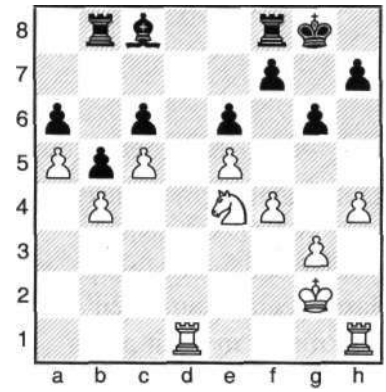
Her iki tarafın taşları eşit olmasına karşılık beyaz kalelerin hareket yeteneğinin fazla olması beyazın kalelerini siyahın kalelerine oranla daha değerli kılmaktadır. Beyazın kaleleri rakip kalelerin hareketlerini sınırlarken rakip oyuncunun rok atmasını da önlemektedir. Siyah uzun rok yaparsa Kgc7 mat var.

Beyaz oyun planında acele etmemeli oyun sonuna daha avantajlı girebilmek için bu konumu muhafaza edip, oyun sonlarının güçlü aleti şahını merkeze yaklaştırmalıdır.

2-Taşın konumu: Bir taş bulunduğu konum nedeniyle gerek hücumda gerekse savunmada önemli rol oynuyorsa o taşın değeri artar.Rakibin yaklaşma istikametindeki kareleri kontrol eden bir savunma elamanı veya rakibin hatlarına yaklaşabilen bir hücum elemanı elbette kendi statik gücünün ötesinde bir güçle donatılmıştır

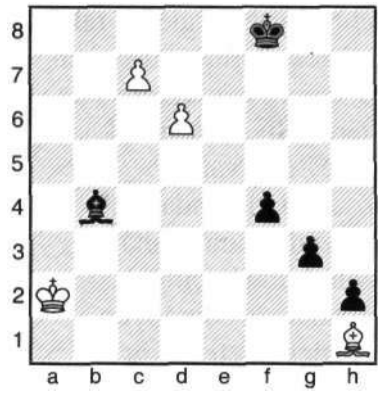


Beyazın h açık hattında kale çiftti olmasına rağmen siyahın g7 karesinde bulunan fili savunma görevini başarıyla yapıyor. Şahın önündeki filler bu nedenle savunma fili olarak adlandırılırlar. Eğer siyahın bu fili olmasaydı,beyazın kolay matı vardı.



Beyazın e4 karesinde bulunan atı f6,d6 kareleri gib rakip savunma hatlarına kolayca ulaşabilmesi onun değerini artırır. Siyahın ise filinin kötü konumu onun değerini statik gücünün altına düşürür.

Beyazın kalesinin açık hatta bulunması rakip savunma bloğunun ardına sarka bilme özelliği onun değerini artırır.

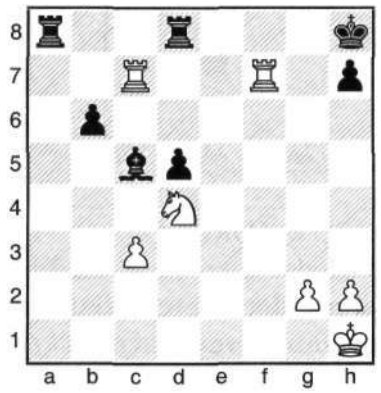


Beyazın fili siyahın piyonlarının son yataya ulaşmasını engelediği için iyi konumda konumda bulunuyor.

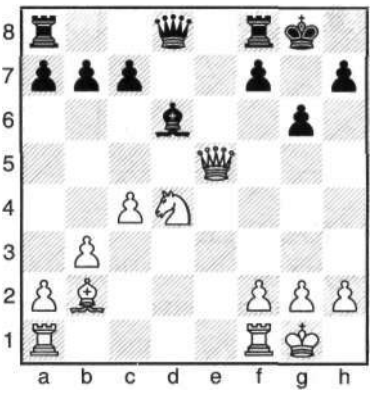
Siyahın fili ise beyaz piyonların terfi etmesini önleyemediği için kötü konumda bulunuyor.

3-Taşların Uyumu: Satranç oyununda taşların gücünü belirleyen diğer etken de taşların birbirleri ile olan uyumudur. Taşların birbirleriyle uyumu, uyum ilkeleri denen birlikte hareket edebilme,aynı kareyi tehdit etme, eksikliğini giderme gibi özelliklere sahip olmasıyla mümkündür. Birbiriyle uyumlu taşların gücü Lasker'in deyişiyle **"Mutlak güçlerinin toplamından daha fazladır."**

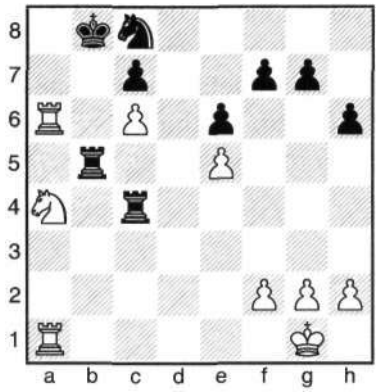
a-Birlikte hareket edebilme: Taşların aynı plan doğrultusunda uyumlu hareket edebilmesidir. Birlikte hareket eden taşların sayısı fazlalaştıkça etkinliği artar ve rakibin savunma olanakları azalır.



1-Kh7+ Şg7 2-Kcg7+Şf8
3-Ae6+ Şe8 4-Kh8 Ff8 5-Kxf8 #
Beyazın kaleleri ve atı birlikte ortak amaç için uyumlu hareket ediyor. 3 taşın konumu onların gücünü artırıyor.



1-Vg7+Şxg7 2-Af5+Şg8
3-Ah6#
Beyazların vezir,at ve fili birlikte hareket ederek başarılı bir mat atağı yapıyor. Taşların uyumlu hareketi onların gücünü artırır.

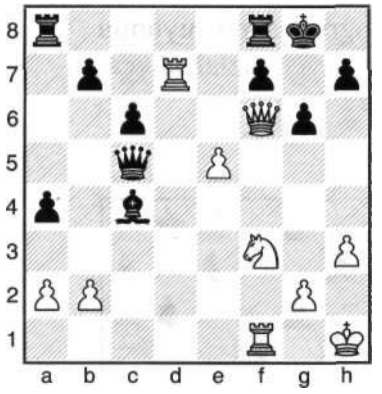


KLUNDT-WERNER, 1983

Beyazın üç aleti uyum içinde hareket ederek mat atağını gerçekleştiriyor.

1.Ka8+ Şxa8 2.Ab6+ Şb8 3.Ka8#

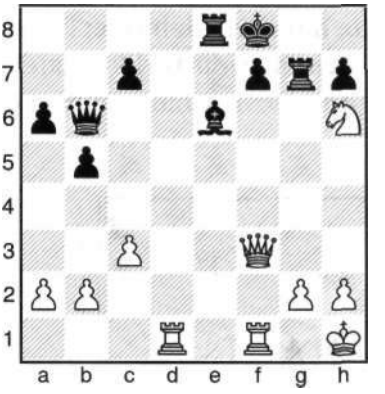
b-Aynı Kareye Saldırmak: Taşların hedeflerinin bir nokta üzerinde odaklanması taşların gücünü artıran bir özelliktir.



HALKAS-BLEHM

1-Ag5! Beyaz için saldın noktası f7 karesi bu nedenle beyaz güçlerini bu noktaya yoğunlaştırıyor.

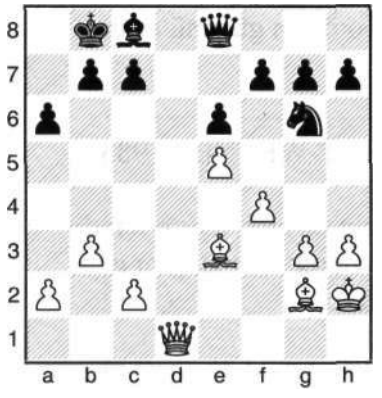
Bir hamle ile f7 karesine saldıran taş sayısını bir hamle ikiden dörde çıkartıyor. l-..Vb5 2-e6 1-0



KARPOV-KORCNOİ

1 -Kd7! (Hedef nokta f7 karesi 3 taş ile korunan bu kareye bir kuvvet daha getirmek veya savunan taş sayısını bir azaltmak gerekli Kd7 hamlesi bunu sağlıyor.)

1-.. Kb8 2-Axf7 Fxd7 3-Ad8+ Mata çare yok.



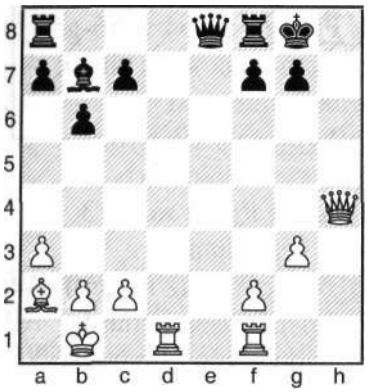
1-Vd4!

Amaç filin desteğinde a7 karesinden mat yapmak.

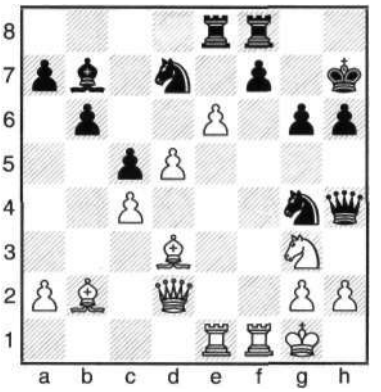
l-..b6 Siyah bu hamle ile d4-a7 diagonalini kapamaya çalışıyor.

2-Ve4! Beyaz bu defa güçlerini a8 karesine odakladı siyahın yapabileceği BİREY yok.

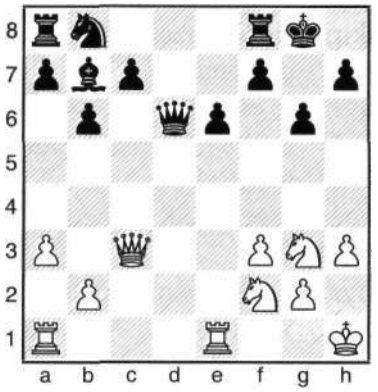
c-Eksikliğini gidermek: Bazı konumlarda saldırıya katılan bir taşın değişimi atağın etkinliği azaltır. Değişilen taşın görevini üstlenebilecek bir taşın varlığı,oluşabilecek bir zayıflığın giderilmesinde son derece önemlidir. Bir taşın değişimi sonucunda oluşan boşluğun diğer bir taş tarafından, doldurulması bu taşların değerini artırır



1-Kh1 Beyaz bu hamle ile h8 karesinden mat tehdidi yapıyor. Siyahın b7 karesinde bulunan filinin kaleyi alması bir şeyi değiştirmiyor. Çünkü diğer kale bu eksikliği gideriyor.



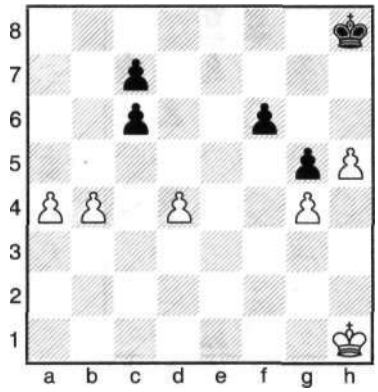
ALEKHİN-ZUBAREV ,1916
Hamle beyazda,siyahın h2 karesinden mat tehdidi var.
1-Kxf7+ Kxf7 2-Fxg6! Şxg6 3-Vd3+
(Beyaz fil değişiminden sonra beyaz karelerdeki eksikliğini vezir ile gidermiştir.
3-..Şg5 4-Fc1 1-0 (4-..Kf4 5-Vf5)



Hamle beyazda,
1-Age4! Fxe4 2-Axe4 (Filin atı alması sonucu diğer at aynı kareye yerleşiyor. Bir atın eksilmesi diğer at tarafından gideriliyor. Tehdit Af6 siyahın yapacağı fazla bir şey yok.

Her bir taşın ayrı ayrı değerlendirmesi:

Piyon: Alan savunmasının en önemli elemanlarından biridir.B ir piyonun gücü konumuna,görevine ve diğer piyonlarla olan ilişkisine bağlı olarak değişir. Piyonlarda ki güç artışı ilginç olduğu kadar karmaşık sorunları da içerir.



Piyon Çeşitleri:

1-uzak geçer piyon: a4-h5 Önünde ve bitişik sütunda hiç piyon olmaması

2-Geçer Piyon : b4 -c6-d4- f6 Önünde hiç piyon olmaması

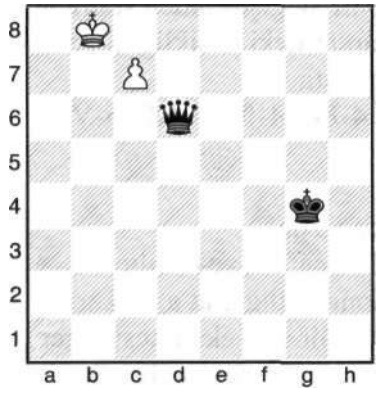
3-Bitisik Piyon : a4-b4 ve f6-g5 piyonların yan yana veya bitişik çaprazlarda bulunması

4-Duble Piyon ; c6-c7 Aynı düşey hatta aynı renkte iki piyonun olması Piyon sayısı 3 olursa buna triple denir.

5-İzole piyon : (Yalnız Piyon) d4 ve c6-c7 Bitişik düşey hatlarda kendi renginde piyon olmaması

6-Geri kalmış Piyon : c7-f6 az veya hiç ilerlememiş piyon

7-Askıda Piyon : f6,g5 ve g4,h5 piyonlarının konumu



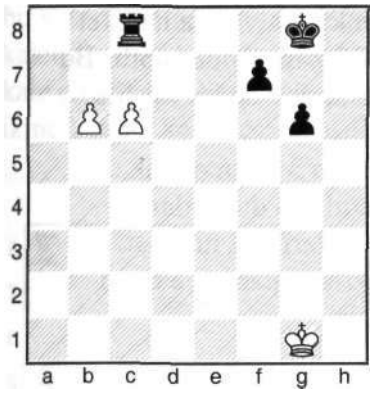
Satranç taşlan arasında değeri en fazla değişiklik gösteren taş piyondur. Bazen bu değer artışı bir vezirle başa çıkabilecek kadar olabilir.

Hamle beyazda doğru oynamak koşuluyla beyaz beraberliği sağlar. (c ve f sütunlarında 7.siyahlar için 2. sıraya kadar ilerlemiş,şah korumasındaki bir piyon rakip şahın da uzak olmasından yararlanarak beraberliği elde eder.)

1-Şb7 Vd7 2-Şb8 Vb5+ 3-Şa8 Va6 4-Şb8 Vd6 5-Şa8 =

Beyaz gerekirse Şa8 kaçarak piyonu bırakır.

Çünkü siyah piyonu alırsa oyun pat olur.

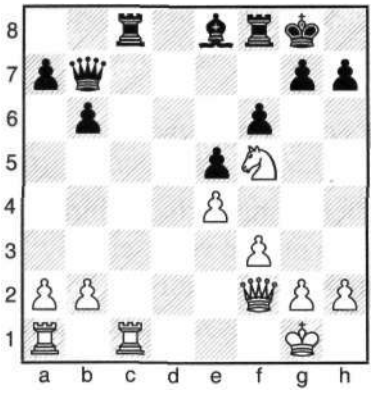


Hamle beyazda, hamle sırası kendinde olmak koşuluyla 6. yataya kadar ilerlemiş iki piyon rakip kale tarafından durdurulamıyor

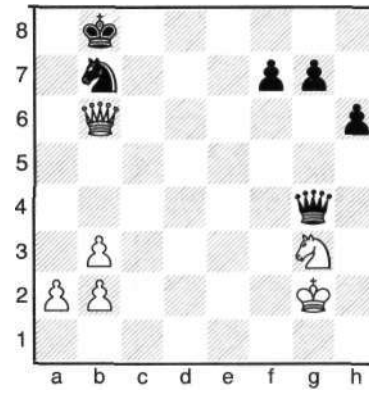
Piyonların gücü son yataya yaklaştıkça artar. Çünkü son yataya ulaşan bir piyon istediği taşa dönüşebilir. **Piyonun en iyi koruyucusu yine başka bir piyondur** . Dolayısıyla bitişik piyonlar birbirlerinin gücünü artırır.

l-b7 Kb8 2-c7 Kxb7 3-c8 (V)

At: Taşların üstünden atlaması özelliği nedeniyle ilginç bir atak gücüne sahiptir. Taktik bir hamle olan çatal hamlesinin en iyi uygulayıcısıdır. At iyi savunma ve süpriz atakları olan bir saldırı silahıdır. Savunmadaki en iyi konumu 3. yatay, hücumdaki en etkili yeri ise 5. yataydır. Atların gücü merkeze yaklaştıkça artar. Kenarlara gittikçe etkinliği azalır. Şahın en güçlü savunma elemanlarından biridir



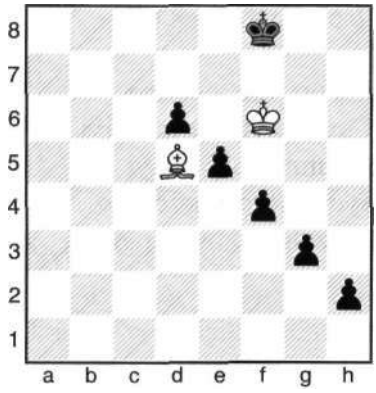
1-Kxc8 Vxc8 2-Ae7+ (Atın güçlü hamlelerinden biri olan çatal hamlesi)



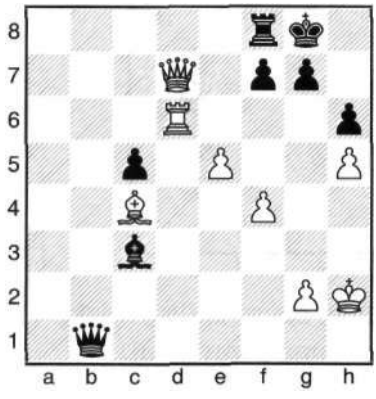
g3 de bulunan beyaz at ile b7 deki siyah at savunma görevlerini başarıyla yapıyorlar. Şahların başka korunması olmamasına rağmen rakip vezirlerin şah tehditlerine engel oluyorlar.

Fil: Hem saldırı hem savunma elemamdır. Uzun menzilli olması en önemli özelliğidir. En büyük eksikliği ise her bir filin aynı renkte karelerde hareket zorunluğudur. Yani bir fil tüm oyun boyunca sadece 32 kareyi dolaşabilir. Bu nedenle 64 kareyi kontrol etmesinden dolayı oyun sonlarına doğru iki file (fil çiftine) sahip olmak avantajdır.

Hafif figür olarak kabul edilen at ve filin güçlerinin 3 puan olarak gösterilmesine rağmen at ve filin birbirlerine tercih edildiği durumlar olabilir. Botvinik'in atlan sevmesine karşın,Fisher'in filleri yeğ tutması öznel bir nedendir. Kapalı konumlarda atların,açık pozisyonlarda ve oyun sonlarında ise fillerin üstün olması nesnel bir gerçektir.



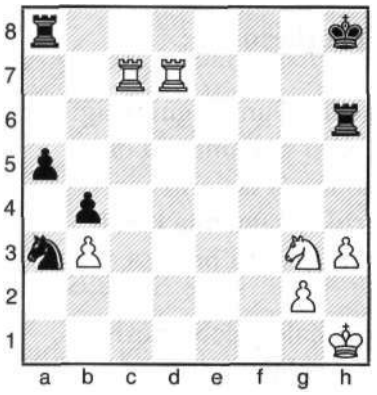
Fil sadece hücumda değil aynı zamanda savunmada da önemli görevler alabilr.d5 karesindeki fil siyahın piyonlarının ilerlemesini engelliyor. Ama aynı konumdaki bir atın bunu başarması olanaksız.



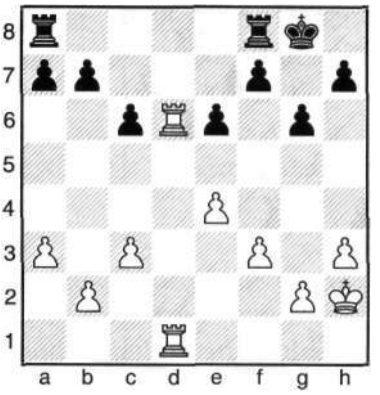
1-Vxf7+ Kxf7 2-Kd8+ Şh7
3-Fxf7
(Filin en güçlü hamlelerinden biri: g6 karesinden mat ve vezir tehdidi var. Siyahın bu plana karşı yapabileceği hiçbir şey yok.)

BOLESLAVSKY- STERNER
1954

Kale: Vezirle birlikte ağır figür sayılan kale, savunma gücü yanında güçlü bir saldırı elemanıdır. Açık hatlarda hareket yeteneği fazla olduğundan kalelerin açık hatları sevdiğini söylemek mümkündür. Açık hatlarda bulunan kale çifti birbirlerinin güçlerini daha da artırırlar. Yedinci (Siyahlar için ikinci) yatay kalelerin sevdiği diğer bir konumdur.

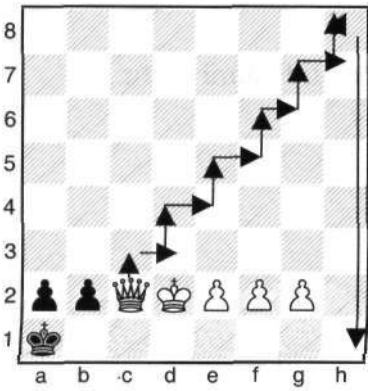


Yedinci yatay kalelerin güçlü olduğu konumlardan biridir. Aynı hatta bir kale çiftti olması kalelerin değerini daha da artırır.
1-Af5 Kh5 2-g4 Kxh3+ 3-Şg2 Kxb3 4-Kh7+ Şg8 5-Kcg7+ Şf8 6-Kh8#



d açık hattında bulunan kale çiftti kalelerin en güçlü olduğu konumlardandır.

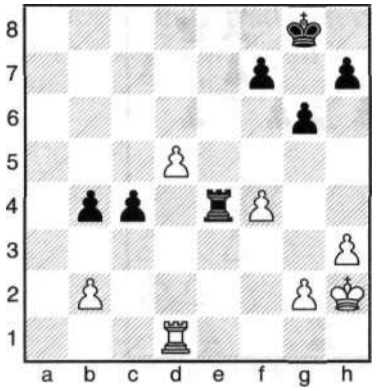
Vezir: Satranç taşlan arasında hareket yeteneği en fazla olan taş vezirdir. En güçlü saldın silahıdır. Savunmada önemli görevler yapabilse de esas görevi saldırmaktır.



'Vezir büyük hareket yeteğine sahiptir.'
PACHMAN

1-Vc3 Şb1 2-Vd3 Şa1 3-Vd4 Şb1 4-Ve4 Şa1 5-Ve5 Şb1 6-Vf5 Şa1 7-Vf6 Şb1 8-Vg6 Şa1 9-Vg7 Şb1 10-Vh7 Şa1 11-Vh8 Şb1 Vh1 #

Şah: Şahın diğer taşlardan farklı olarak bir tarafı temsil etme görevi vardır. Dolayısıyla şahın kaybı bir taş kaybının ötesinde bir tarafın kaybıdır. Bu nedenle şahın gücünü rakamlarla ifade etmek olası değildir. Buna rağmen şah bir figür olarak iyi bir savunma, özellikle oyun sonlarında olmak üzere iyi bir hücum elamanıdır



FURMAN-DORFMAN

1-..Şf8 2-Şg3 Şe7 (Her iki şah ta mücadelenin en yoğun olacağı merkeze doğru hareket ediyor.) 3-Şf3 f5 4-g4 Şd6 5-gxf5 gxf5 6-Ka1 Şxd5 7-Ka5 Şd4 8-Kxf5 Ke3+9-Şg4 Ke2 10-Kf7 Kxb20-1

Şahın Merkezileşmesi:

Başlangıçta savunma güvenliği nedeniyle pasif konumunda olan şah,oyun sonunda taşların azalması ile birlikte savunma konumundan sıyrılıp,aktif bir taşa dönüşür.

Şahın aktif hale gelebilmesi için,mücadele alanına yakın olması gerekir. Bu da ancak şahın rakip taşlara yaklaşması ile mümkün olur. Şahın aktif bir görev almak amacıyla,etkili olacağı bölgeye yönelmesine şahın merkezileşmesi denir.

Şahın gerçek değerini ortaya koyan ünlülerin şah ile ilgili deyişleri

'Şah güçlü bir alettir. Kullanmayı bil'

Fine

'Şah açılışta da büyük maestrodur.'

Lumbary

'Bütün oyun sonu stratejilerinde oyun planının en önemli faktörü şahtır.'

Nimzovich

'Şah çok güçlü bir alettir.'

Rugoff

'Şahı gücü her oyuncuya göre değişir.'

Shakespeare

1 TAŞLARIN DEĞERLENDİRMESİNİN ÖNEMİ

Taşların statik ve dinamik değerlendirilmesi sonucunda onların gerçek güçlerinin belirlenmesi bize 3 konuda yardımcı olur:

1-Taşları konuşlandırmak: Taşların en etkili olacakları kareleri bilmek olan oraya yerleştirmemize yardımcı olur. Taşların en etkili ve birbirleriyle uyum içinde olduğu ideal konumu oluşturmak, her oyuncunun amacı olmalıdır. Taşların birlikte aynı amaç için birlikte hareket edebilmeleri onların gücünü artırır. Birlikte hareket eden taşların sayısı ne kadar fazla olursa etkinliği o ölçüde arttığı gibi rakibin savunma olanaklarını da azaltır. Açık hatlara kaleleri,açık diagonellere filleri yerleştirmek, onların gücünü artırması nedeniyle oyuncuya avantaj sağlar..

2-Taş Degisimleri: Kendi taşlarımızın ve rakip taşların,dinamik değerlerini bilmemiz bize taş değişimlerinde yararlı olur. Taş değişimi yapılırken taşların sadece güçleri değil değerleri de göz önünde bulundurulmalıdır. Kötü konumdaki filin iyi konumdaki bir fil ile değişimi basit bir kırışmanın ötesinde yararlı değişimdir. Bazen bir kalenin bir fil ile değişimi (kalite fedası)önemli bir avantaj sağlar.

3-Pozisyon değerlendirmesi (Durum değerlendirmesi) : Her oyuncu, oyunun belli bir bölümünde tahtaya farklı bir gözle bakıp, tarafsız bir şekilde durum değerlendirmesi yapmalı kendisinin ve rakibinin güçlü ve zayıf taraflarını tespit etmelidir. Taşların gerçek güçlerini bilmek, doğru bir durum değerlendirmesi yapılabilmesi için gereklidir. Pozisyon değerlendirmesi, bir anlamda taşların değerlerinin toplamının ortaya konmasıdır.

DEĞERLENDİRME SORULARI:

1-Bir taşın değerini belirleyen etkenleri belirtiniz.
2-Taşm hareket yeteneği nedir?
3-Bir taşın değerlendirmesinde onun konumunun önemini belirtiniz.
4-Uyum ilkeleri nedir?
5-Taşların birlikte hareket edebilme özelliğini açıklayınız.
6-Eksikliğini gidermek ilkesini örneklerle açıklayınız.
7-Tahtadaki konuma göre piyon çeşitlerini belirtiniz.
8-Fil çiftinin önemini açıklayınız.
9-Kalelerin açık hatlarda daha değerli olmasının nedenlerini tahta üzerinde açıklayınız.
10-Şahın merkezileşmesini açıklayınız.
11-Taşların değerlerinin bilinmesinin oyuncuya kazandıracağı yararlan açıklayınız.

V.STRATEJI VE TAKTIK

KONUNUN ANA HATLARI

1-Strateji ve Taktik
2-Satranç Stratejisi
3-Satranç Taktiği
4-Satrançta Taktik Atak
5-Kombinezon
6-Taktik Başarı

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI;

1-Savaş stratejisi ile satranç stratejisi arasındaki benzerlikleri araştırınız.
2-Merkez karelerin satranç stratejisindeki önemini inceleyiniz.
3-Alan üstünlüğünün stratejik önemini araştırınız.
4- Tempo kazanmanın önemini araştırınız.
5-Strateji ile taktiğin bağlantısını araştırınız.
6-Değişik oyunları inceleyerek,piyon yapısının oyunun sonucuna etkilerini araştırınız.
7-Kombinezonlarda rakip oyuncunun savunma olanaklarını inceleyiniz.
8-Oyuncularm kombinezon öncesi hamleleri inceleyip,nasıl bir hazırlık yaptığını araştırın.

STRATEJİ VE TAKTİK

Askeri birer terim olan strateji ve taktik kavramları satranç içinde geçerlidir. Bunun nedeni satranç oyununun eski dönem Hint ordusundan esinlenerek ortaya çıkmış bir savaş oyunu olmasıdır. Strateji ve taktik iç içe geçmiş birbirlerini tamamlayan aynı amaca yönelik kavramlar olduğundan birlikte anılır. .

Stratejik bir hazırlık yapılmadan taktik bir başarı nadir olup rakibin hatalarına bağlıdır. Strateji kazanmak için yapılan tüm hazırlıkları kapsar. Taktik ise kazancı somut hale getiren hamle veya hamleleri içerir.

Bir örümceğin ağını örmesi stratejik bir uğraştır. Ağını iyi ve sağlam örmesi, avını yakalamasını kolaylaştırmasına rağmen yeterli değildir. Zamanında yapılmış etkili bir atağa gerek vardır. Bir an önce avını yakalamak amacıyla,gelişi-güzel ağ örmüş bir örümceğin avını yakalama şansı az olduğu gibi zamanlaması iyi ayarlanmamış veya acemice bir saldın da amaca ulaşmaktan uzaktır..

Strateji büyük bir plan,taktik ise bu planın içindeki, oyunun kaderini önemli ölçüde değiştiren ataklardır Başarılı bir strateji, taktik saldırılara fırsat vermelidir. Oyun bazen taktik bir darbe ile de sonlanabilir. Taktik bir atak,stratejik yapının olgunlaşmasından sonra veya rakip oyuncunun fırsat vermesi sonucu yapılabilir. Stratejide zaman taktik de ise zamanlama önemlidir. Stratejik kurgunun gecikmesi onun etkinliğini azaltır. Karşı tarafında benzer hedefleri olması nedeniyle gecikme aynı zamanda insiyatifin (girişim önceliğinin) rakip tarafa geçmesi demektir. Erken ataklar kolayca püskürtülürken,geciken atak ise rakibe savunma olanakları verdiği için etkinliğini kaybetmiştir.

Bir satranç oyuncusu kazanmak için iki soruyu kendisine sormalıdır.

1-Kazanmak için ne yapmalıyım?

2-Kazanç atağını ne zaman ve nasıl başlatmalıyım?

Birinci sorunun cevabı stratejinin ikinci sorunun cevabı ise taktiğin konusudur.

Kazanç, stratejik ve taktik unsurların doğru uygulanması ile ilgilidir. Kazanç için doğru bir hazırlık,doğru bir başlangıç,doğru bir gelişim,doğru değerlendirme,doğru zamanlama gereklidir.

Strateji, kazanç için hazırlıkların yapıldığı süreçtir. Taktik ise bu çabaların sonucunun alındığı dönüşüm anıdır. Stratejik başarıda bilgi planlama,vizyon ve sabır gereklidir. Taktik başaıda ise önsezi,zamanlama, uyumlu çalışma ve analiz yeteneği önemlidir. Bu nedenle Euwe "Strateji bilmenin,taktik ise görmenin işidir"demiştir.

SATRANÇ STRATEJİSİ

Satranç oyuncusu bir kumandan gibi emrindeki 16 taşın idaresinden sorumludur. Başarı, bu taşların bir plan doğrultusunda akıllıca kullanımına ve rakibin düşüncelerini sezinleyip buna karşı önlem alınmasına bağlıdır. Bu nedenle satranç oyunu bir yönetim sanatıdır.

Her oyuncu öncelikle satranç tahtasının özelliklerini ve taşların yeteneklerini bilmek zorundadır. Büyük Friederich'in dediği gibi 'Savaş stratejisi, savaş alanını tanımakla başlar.'Satranç tahtası üzerinde elinde bulunduran tarafa avantaj sağlayan alanlar vardır. Konumsal oyunun temeli,satranç stratejisine dayanır. Bu oyun anlayışında, özellikleri ve güçleri bilinen taşlarm,önemli olduğu kabul edilen alanları kontrol etmesi üzerine kurulmuştur.

Satranç stratejisi ve satranç taktiği birbirinin karşıtı değil,birbirini tamamlayan bütünün parçalan gibidir. Lasker'in deyişi ile 'Konumsal oyun girişilecek kombinezonlara hazırlık oluşturmalıdır.'

Satranç stratejisinde amaç taşların en hızlı bir şekilde en etkili olacakları karelere yerleştirmektir. Satranç tahtasında ele geçirilmesi gereken alanlar merkez kareler,açık hatlar,açık diagonaler ve zayıf karelerdir. Bu alanları en çabuk olarak ele geçiren taraf kendine bir avantaj sağlamıştır.

Satrançta stratejik unsurlar:

1-Tempo
2-Merkez kareler
3-Alan
4-Açık hatlar
5-Açık diagoneller
6-Zayıf kareler
7-Piyon Yapısı

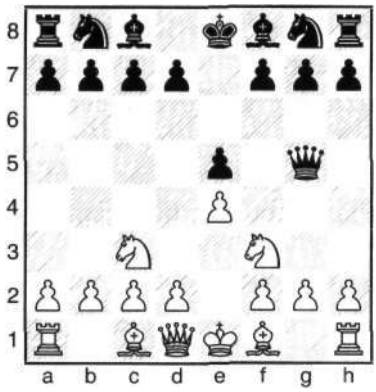
1-Tempo:

Satranç her oyuncunun sırayla birer hamle yaparak oynadığı bir oyun olması nedeniyle,hamle sırası kendinde olan oyuncu ,bilgisinin elverdiği ölçüde en iyi hamleyi oynamak durumundadır. Gereksiz yapılan her hamle bir anlamda rakibin üst üste iki hamle yapması demektir.

Satranç stratejisinin önemli unsurlarından biri olan tempo,.stratejik yapının oluştuğu süreçtir. Diğer bir deyişle taşların ideal konuma

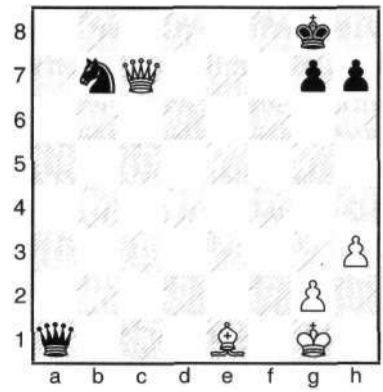
yerleştirmesi için yapılan hamle sayısıdır. Bu yapının oluşumu kadar, oluşum süreside önemlidir. Eğer bu süre olması gerekenden uzun sürmüşse tempo kaybından söz edilir. Yapılan hatalı bir hamlenin rakibe tempo kazandıracağı unutulmamalıdır. O nedenle her oyuncu gelişim hızının önemini bilmeli tempo kazanmanın yollarını ararken,tempo kaybetmekten

de kaçınmalıdır



TEMPO KAYBI

1-e4 e5 2-Ac3 Vg5? 3-Af3 (Beyaz oyunun gelişimine uygun olarak Af3 oynayacaktı. Gelişim hamlesi aynı zamanda rakip oyuncu için bir tehdit oluşturuyorsa,veziri ile iki defa oynamak zorunda kalan siyah tempo kaybeder.



TEMPO KAZANMAK

Beyaz vezir atı alırsa siyah vezirde fili alarak dengeyi sağlar. Beyazın kazanabilmesi için atı almalı aynı zamanda filini de koruyabilmelidir. Bunu için atı tempo ile almalıdır.

1-Vc8+ Şf7 2-Vxb7+ (Atı şah tehdidi ile alan vezir artık filini korumaya gidebilir.)



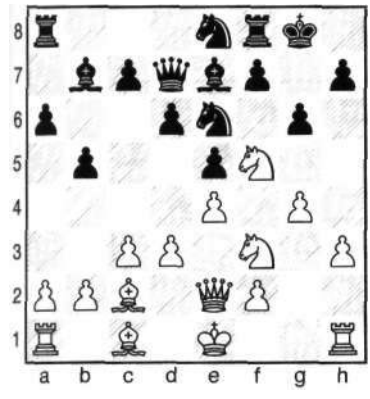
a b c d e f g h

BELYAVSKY-SEİRWAN

Taşlarını daha çabuk oyuna sokan taraf tempo üstünlüğünün yanında aynı zamanda girişim üstünlüğünü de ele geçirmiş demektir.

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Af3 Af6 4.Ac3 c5 5.d5 e6 6.e4 exd5 7.e5 Afd7 8.Fg5 Fe7 9.Fxe7 Vxe7 10.Axd5 Vd8 11.Fxc4

Beyazın üç aleti de oyuna girdiği halde siyahın gelişim sıkıntısı var.



a b c d e f g h

STEİNİTZ-BLACKBURNE, 1876

1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.d3 d6 6.c3 Fe7 7.h3 0-0 8.Ve2 Ae8 9.g4 b5 10.Fc2 Fb7 11.Abd2 Vd7 12.Af1 Ad8 13.Ae3 Ae6 14.Af5 g6(Diagram)15.Axe7+

Steinitz,l 1-12-13-14-15. hamlelerde aynı atı ile 5 defa oynuyor. Bir oyuncunun aynı taş ile birkaç defa üst üste oynaması, tempo kaybına neden olacağı için doğru sayılmaz Ancak kapalı konumlarda,rakibin hızlı bir gelişimi yoksa,taşlan uygun karelere yerleştirmek ve rakip alanda zayıf kareler oluşturmak amacıyla aynı taşla birden fazla hamle yapmak iyi sonuçlar verebilir.

Bu oyunda beyaz atını en uygun kareye yerleştirmeyi öngörmüş,siyah ise f5 karesinde kendi saflarına çok yakın bulunan bu atı uzaklaştırmak amacıyla g6 hamlesi yapmıştır. Siyahın g piyonunun sürmesi ile f6 ve h6 kareleri zayıflamıştır. Beyaz aynı taşla 5 defa oynamasına rağmen istediği sonucu almıştır.

2-Merkez Kareler:

Satranç tahtasının ortasında bulunan d4-d5-e4-e5 karelerine merkez kareler adı verilir. Hemen her oyunda açılış merkeze egemen olmak için yapılır.

Merkez karelerin ele geçirilmesi veya kontrol edilmesi satranç stratejisinin önemli unsurlarından biridir. Merkez kareler,satranç tahtasındaki en önemli yolların kesiştiği kavşaklar gibidir. Bu dört kareden yatay,düşey ve diagonal olarak 27 kareye gidilebilir. Merkez kareler dışında başka hiçbir kareden,bu kadar fazla kareye ulaşmak olası değildir.

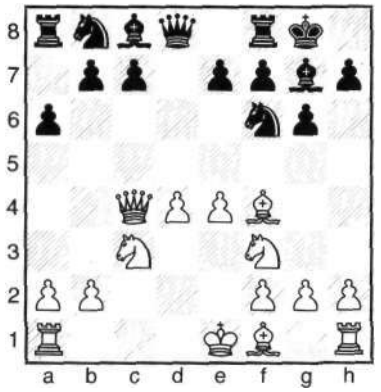
Merkez karelere hakim olmak:

1-Başlangıçta taşların hızlı ve güvenli bir şekilde gelişimi sağlarken, rakibin gelişimi zorlaştırır..

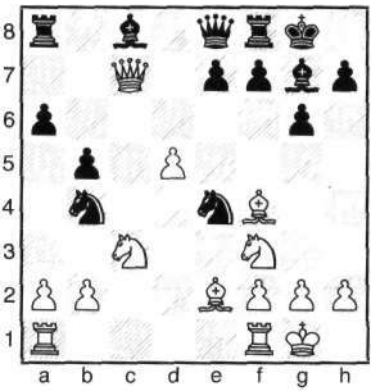
2-Taşların hareket kabiliyetini artırıp daha fazla kareyi kontrol etme olanağı verir.

3-Taşların savunma ve hücumdaki etkinliği artırır.

4-Oyunun herhangi bir anında taşların ihtiyaç olan karelere daha hızlı ulaşma olanağı sağlar.



EUWE-ALEKHİN,1935
1-d4 Af6 2-c4 g6 3-Ac3 d5 4-Vb3 dxc4 5-Vxc4 Fg7 6-e4 0-0 7-Af3 a6 8-Ff4 (Diyagrama bakınız) Beyaz merkezi ele geçirmiş.
8...b5 9-Vc7 Ve8 10-Fe2 Ac6 11-d5 Ab4 12-0-0 Axe4 (Siyah beyazın merkezdeki egemenliğine son vermek amacıyla iki piyona karşılık bir at veriyor.)



13-Axe4 Axd5 14-Vc1 Ff5 15-Ag3 Kc8 16-Vd2 Axf4 17-Vxf4 Fc2 18-Vb4! Vd8 19-Ae1 Fa4 20-Kb1 Fd4 21-Af3! Fc5 22-Vh4! Fc2 23-Kbc1 f6 24-Fc4+ bxc4 25-Vxc4+ Şg7 26-Vxc2 Va5 27-Ve2 e5 28-a3 Fe7 29-Ad4! Kxc1 30-Kxc1 Şh8 31-Ac6! Vc7 32-Vxa6 Kc8 33-Af1 Kb8 34-Axe7! Vxe7 35-Kc8+ Kxc8 36-Vxc8+ 1-0

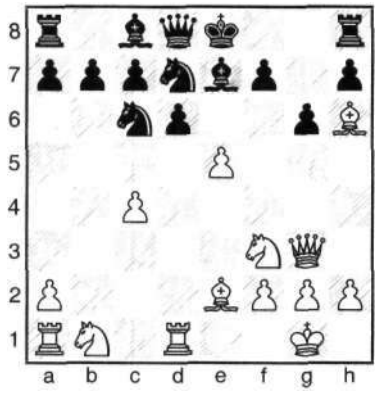
3-Alan :

Satranç tahtasındaki 64 karenin daha fazlasını kontrol eden oyuncu alan üstünlüğünü sağlamıştır. Alan üstünlüğüne sahip olan taraf gerekmedikçe taş değişimine girmemelidir. Bu konumlarda taş değişimleri rakibi rahatlatır.

1-Alan üstünlüğünü elde eden oyuncunun taşlarının hareket kabiliyeti daha fazladır.

2-Alan üstünlüğüne sahip oyuncu, taşlarını daha kolay geliştirir.

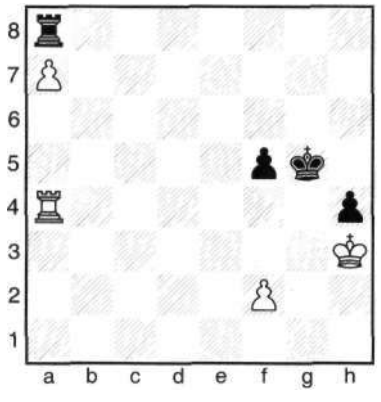
3-Alan üstünlüğünü rakip oyuncuya kaptıran oyuncu taşlarını oyuna sokmakta zorlanır.



KASPAROV-ANAND

15-Fh6 (Beyaz alan üstünlüğünü tam olarak ele geçirmiş. Taşlarını güven içinde hareket ettirirken ,siyahın gelişimine de engel oluyor.)

Riga, 1995 Ewans Gambiti
1-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-Fc4 Fc5 4-b4 Fxb4 5-c3 Fe7 6-d4 Aa5 7-Fe2!? exd4 8-Vxd4! Af6 9-e5 Ac6 10-Vh4 Ad5 11-Vg3 g6 12-0-0 Ab6 13-c4 d6 14-Kd1 Ad7 15-Fh6 (Diyagrama bakınız. Beyaz alan üstünlüğünü ele geçirmiş) 15-..Acxe5 16-Axe5 Axe5 17-Ac3 f6 18-c5 Af7 19-cxd6 cxd6 20-Ve3! Axh6 21-Vxh6 Ff8 22-Ve3+ Şf7 23-Ad5 Fe6?! 24-Af4! Ve7 25-Ke1! 1-0



KARPOV-HİARTERSEN, 1988

Alan üstünlüğü, sadece açılış kısmında değil oyunun her bölümünde önemlidir.

Diyagramda:

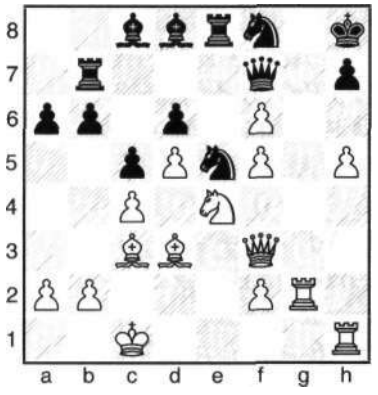
Beyazın belirgin bir alan üstünlüğü var. Siyah taşların özellikle kalenin hareketlerinin sınırlı olması beyaza alan avantajı sağlıyor.

1-f4+ Şh4 2-Ka6 1-0 Siyahın kaleden başka oynayabileceği taşı yok. (1-..Şg52-Şxh4).

4-Açık Hatlar:

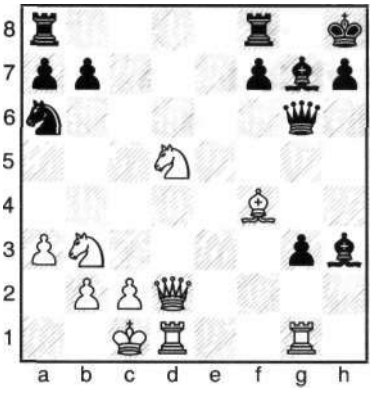
Satranç tahtasında piyonların olmadığı sütunlara açık hat denir. Açık hatlar stratejik açıdan önemlidir Taraflar açıkhatları ele geçirmek için oyunun başından itibaren bir mücadele içine girerler. Açık hatları en iyi kontrol eden taş kaledir. Bu nedenle " Kaleler açık hatları sever." deyişi yaygın kabul görmüştür.

Aynı karedeki vezirin kaleye üstünlüğü açıktır. Ama aynı hattaki vezir ile kalenin etkinliği aynıdır. Satrançta ekonomi ilkesi gereği bir işi en az güç ile yapmak esas olduğu için açık hatların en güçlü taşı kalelerdir. Aynı durum açık diagonallerde filler içinde geçerlidir.



ALEKHİNE-KİENINGER, 1941

l-Khgl!!(Beyaz kalelerini g hattında çiftliyor.) **1..h6(l-**..Axf3? 2-Kg8) **2-Fxe5 Kxe5 3-Kg7 Vxg7 4-fxg7 Kxg7 5-Kxg7 Şxg7 6-f6+ 1-0** (6-..Şh8 7-Axd6)

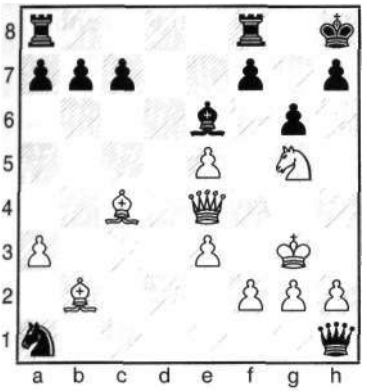


FİSCHER-RESHEVSKY

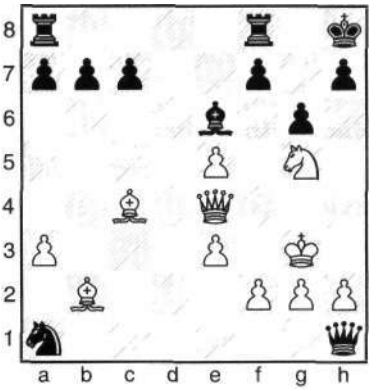
1- Kxg3 Fg4 2-Kh1 Kfe8 3-Ae3 Ve4 4-Vh2 Fe6 5-Kxg7 Şxg7 6-Vh6+ Şg8 7-Kxg1 Vg6 8-Kxg6 fxg6 9-Ad4 1-0

5-Açık Diagonaller:

Piyonlardan arınmış çapraz karelere açık diagonaller denir. Açık diagonalleri en iyi kontrol eden taş vezir ve fillerdir. Açık diagonale yerleşmiş olan bir fil en etkili olduğu konumdadır.

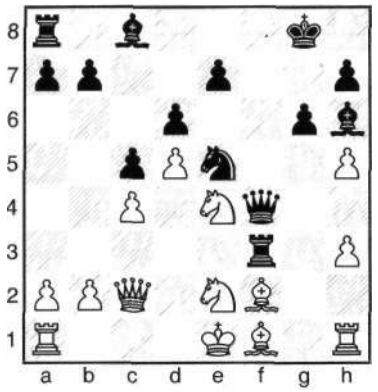


Suat ATALIK-Gyula SAX
1-Af7+ Kxf7 2- Fxe6 Kg7 3-Ff7 Kxf7 4-e6+ Şg8 5-Vd4 Şf8 6-exf7 Şf7 Vd7 1-0



KNAAK-STOHL 1985
1-d5 gxh5 2-Vc3 f6 3-Kxe6 Ag7 4-Vd3 f5 5-Vd4 Kf7 6-Kae1 Fe7 7-d6 Ff8 8- h4 Fc6? 9-Fd1 Vd7 10-Fxh5 Kd8 11-Fxf7 Vxf7 12-Kf6 1-0

Açık hat ve açık diagonale bir örnek:



BELYAVSKİ-NUNN

1-d4 Af6 2-c4 g6 3-Ac3 Fg7 4-e4 d6 5-f3 0-0 6-Fe3 Abd7 7-Vd2 c5 8-d5 Ae5 9-h3 Ah5 10-Ff2 f5 ll-exf5 Kxf5 12-g4? Kxf3 13-gxh5 Vf8 14-Ae4 Fh6 15-Ve2 Vf4 16-Ae2
(Diagram Siyah hem açık hat ve açık diagonalleri ele geçirerek stratejik üstünlük sağlamış)
16-..Kxf2 17-Axf2 Af3+ 18-Şd1 Vh4 19-Ad3 Ff5 20-Aecl Ad2 21-hxg6 hxg6 22-Fg2 Axc4 23-Vf2 Ae3 24-Şe2 Vc4 25-Ff3 Kf8 26-Kg1 Ac2 27-Şd1 Fxd3
0-1

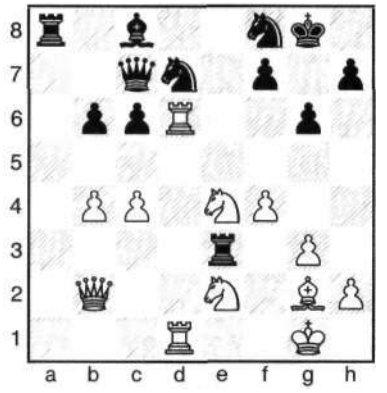
6-Zayıf Kareler:

Yeterince korunamayan karelere zayıf kare denir. Piyonların çok iyi birer alan savunma elemanı olması nedeniyle zayıf kare denince piyonlar tarafından kontrol edilmeyen kare anlaşılır. Satranç tahtasında her bir kareyi piyonlarla savunma olanağı yoktur. Ama korunması gereken karenin

korunamaması stratejik açıdan sorun yaratır. Zayıf kareler stratejinin konusu olmasına rağmen şahın önündeki zayıf kareler taktik saldırılara zemin oluştururlar. Bu nedenle zayıf karelerin önemi şaha yaklaştıkça artar

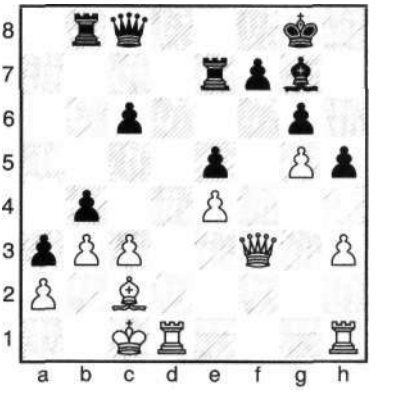
Zayıf Karelerin Önemi:

1-Şah önündeki zayıf kareler rakibin taktik ataklarına fırsat verebilir.
2-Zayıf kareler, rakibin bir taşını güvenli bir şekilde bu kareye yerleştirmesine olanak sağlar.
3-Zayıf kareler, taşların saldın bölgesine ulaştırmak için bir üs olarak kullanılabilir.



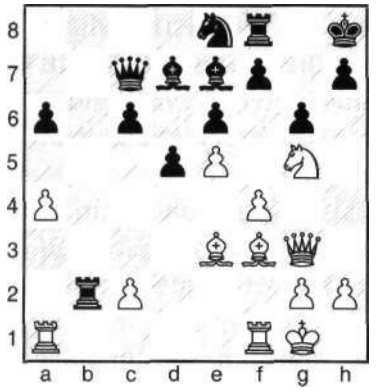
SCHMİD-LANGEWES

l-b5!! (.Beyaz f6 zayıf karesine ilaveten d5 karesini de zayıflatmak istiyor. Bu kare atın yerleşebilmesi için önemli. Zayıf kare oluşturmakta satranç stratejisinde önemlidir. l-.Kxd7 Axd7 2-Kxd7 Fxd7 3-Af6+ Şf8 İyi bir devam yolu değil.) **1..cxb5 2-Kxd7 Axd7 3-Kxd7 Fxd7 4-Af6+ Şf8 5-Ad5!** (Vh8 mat tehdidi var.)



BOLESLAVSKY-LİSİTZİN

Bu konumda beyaz siyahın vezir atağını kesmek amacıyla l-c4? oynadı(.Oysa 1 -Fd3! oynamalıydı c4 hamlesi beyaz fili uzun süre oyun dışı bırakır.c4 karesi zayıf ve fil için saldın bölgesinde etkili olabileceği bir kare, zayıf bir kareye oturmak için bazen bir taş gözden çıkartılabilir.)



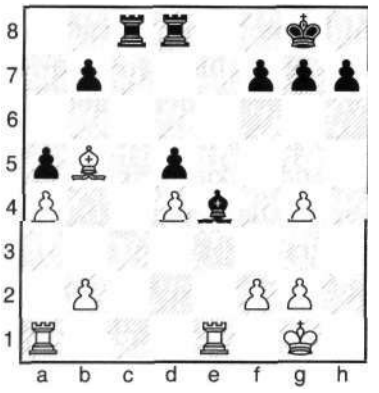
SOLTİS-QUiNTEROS

Zayıflık sadece tek bir kareye özgü değildir. Bir yatayda,bir düşeyde, bir diagonalde hatta siyah ve beyaz karelerde ki zayıflıktan söz etmek mümkündür.l-Vh4! Fxg5 (l-..h5 2-Fxh5)

Siyah oyuncu siyah filini kaybettikten sonra siyah karelerde zayıf kalıyor.

2-Vxg5 Ag7 3-Fc5 Ke8 4- Fe7 Şg8 5-Ff6 Keb8 6-Fg4 Ae8 7-Fe7 Vc8 8-Ka3 Kb1 9-Fd1 a5 10-Vh6 Ag7 11-Kh3 1-0

Zayıf karelerden yararlanarak taşları hedef noktaya daha kolay ulaştırmak ta mümkündür



KARPOV-UHLMANN

Beyaz kalesinin bulunduğu e hattını açarak e7 zayıf karesini üs olarak kullanarak 7. yatayda kaleleri çiftlemek istiyor.

1-f3 Fg6 2-Ke7 b6 3-Kae1 h6 4-Kb7 Kd6 5-Kee7 (Kalelerin 7. yatayda çiftlenmesi işlemi başarıyla tamamlanıyor.) 5-..h5 6-gxh5 Fxh5 7-g4 Fg6 1-0

Eksen değiştirme:

Bilindiği gibi aynı hatta bulunan ve aralarında hiçbir taşın olmadığı kaleler birbirlerinin güçlerini artırırlar.

Yedinci yatayda bulunan kale çiftti kalelerin en güçlü olduğu konumlardan biridir. Kalelerin 7. yatayda konuşlanmaları açık hatlar ve zayıf karelerden yararlanmak sayesinde olur.

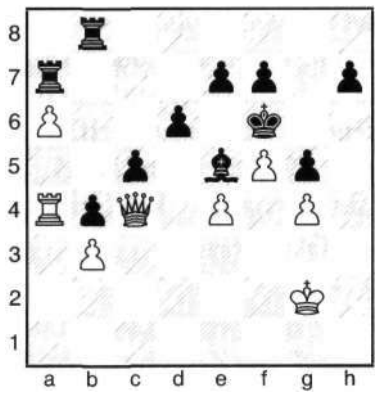
Diyagramda beyazlar önce f3 hamlesi ile e hattını açıyor. Sonra dikey eksende kalelerini lifledikten sonra e7 karesinin zayıflığından faydalanarak kalelerini 7.yatay eksen de çiftliyor.

7-Pivon Yapısı:

Satranç tahtasındaki piyonların konumu ve bunların birbirleri ve diğer taşlarla olan ilişkisi piyon yapısını oluşturur. Satranç stratejisinin en önemli unsurlarından biri piyon yapısıdır. Piyonlar cephenin en ileri elemanlarıdır. İyi bir piyon yapısı rakip taşların cephe içine sızmasını engellemeli, kendi taşlarının cephe dışına olan atağına ise izin vermelidir.

Piyonlar,alan kazanılmasında öncü hücum birimlerini oluştururlar. Bunların ilerlemesi aletlerin hareket yeteneklerini artırırken,rakip taşların ise hareketlerini kısıtlarlar. Oyunun gelişimine paralel olarak piyon yapısının şekli ve amacı değişebilir. Buna karşın piyon yapısı tüm oyun boyunca önemlidir. Oyunun başlangıcında piyon yapısının oluşumunda meleze hakim olma anlayışı vardır. Oyun ortasında piyon zinciri,geri kalmış piyon bingeç piyon (double piyon),yalnız piyon (izole piyon) yapıları daha belirgindir. Oyun sonunda ise piyon yapısının en önemli unsuru geçer piyon elde etmektir

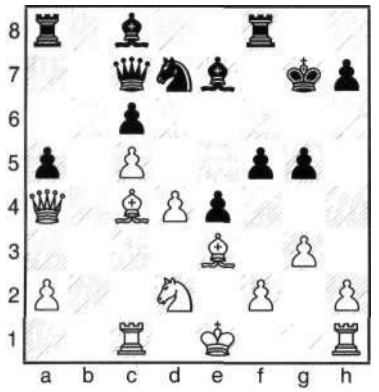
1-Piyon Zinciri:Bitişik çaprazlarda bulunan piyonların oluşturduğu konuma piyon zinciri denir. Piyon zincirinde bulunan piyonlar aynı renkteki kareler dedir. Piyon zincirinin üstün ve zayıf yönleri vardır. Piyon zincirinin üstün tarafı her bir piyonun önündeki piyonu koruması ile sağlam bir piyon bloğunun oluşmasıdır. Piyon zincirinin oluşturduğu blok hatları ve diagonalleri kapayarak rakip taşlarının hareketlerini engeller. Piyon zincirinin zayıf tarafı ise piyon zincirini oluşturan piyonların önünde ve yanındaki karelerin zayıf kare olmasıdır. Piyon zincirinin diğer zayıflığı ise en arkada bulunan piyonun korunmasındaki zorluktur. Bu nedenle piyon zincirinin sağlamlığı en arkadaki piyonun dayanıklığı kadardır



VAN DEN BERG-LARSEN,1959

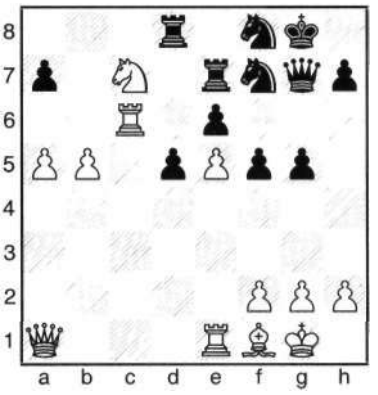
Beyaz maddi üstünlüğe sahip olmasına rağmen Siyahın e7-b4 piyon zinciri güçlü bir piyon yapısı oluşturuyor. Beyaz vezirin hareketlerini engellerken şahın güvenliğini sağlıyor. Ayrıca h dikeyindeki geçer piyon ile oyunu kazanmasını başarıyor.
1...Kh8 2.Vb5? h5 3.gxh5 g4 4.h6 Kxh6 5.Vb8 Kh2+ 6.Şf1 g3 7.Vxa7 g2+ 8.Şg1 Fd4+ 9.Şxh2 g1V+ 10.Şh3 Fe5 0-1

2-Geçer Piyon :Piyonun bulunduğu dikey hatta rakibin hiç piyonu yoksa bu piyon geçer piyon konumundadır. Eğer piyonun bulunduğu dikeyde ve bu dikeye bitişik sütunlarda hiç rakip piyon yoksa bu piyonun konumu uzak geçer piyondur. Piyon yapısını en güçlü formlarından biridir. Geçer piyonun önemi aletlerin azalması ile birlikte artar.



LESİEGE BRUZON,2000

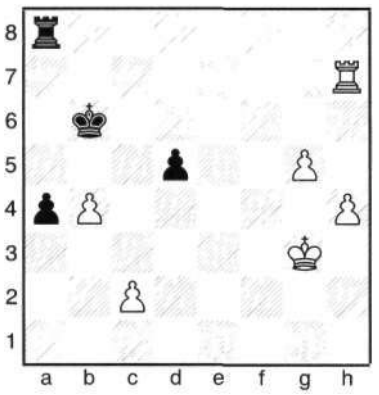
1 .d5 cxd5 (Beyaz bu değişim ile d hattındaki geçer piyonunu c hattında uzak geçer piyon haline dönüştürdü.)2.Fxd5 Ab6 3.Vc6 Axd5 4.Vxd5 Ka6 5x6 Ff6 6.h4 Kd8 7.Vb5 gxh4 8.Ff4 Vf7 9.gxh4 Ka8 10.Kg1+ Şh8 11.c7 Kf8 12.Ac4 Fe6 13.Ad6 Vh5 14.Fe5 Vxh4 15x8V Kaxc8 16.Kxc8 Kxc8 17.Axc8 +-



KARPOV BAGIROV,1970

Her iki tarafında geçer piyonu var. Beyazın geçer piyonunun daha ilerde olması ve daha iyi korunuyor durumda bulunması beyaza bir avantaj sağlıyor. **'Geçer piyon sürülmeli'** ilkesinden hareket eden beyaz b5 piyonunu ilerleterek oyunu kazanıyor.

1.b6 axb6 2.a6 Ah6 3.Kecl Ag4 4.a7 Axe5 5.K6c2 Ac4 6.a8V Kxa8 7.Axa8 b5 8.Ka2

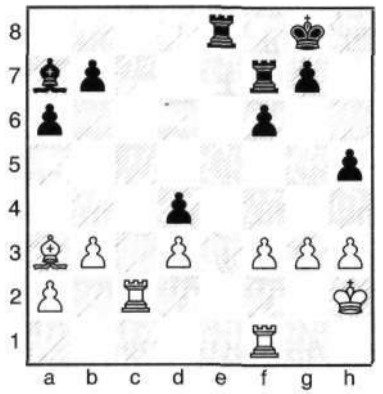


Her iki tarafında geçer piyonu var.

Beyazın avantajı bitişik iki geçer piyona sahip olması bu durum beyaza oyunu kazandırıyor.

1.Kf7 a3 2.Kfl a2 3.Kal Şb5 4.g6 Şxb4 5.h5 1-0

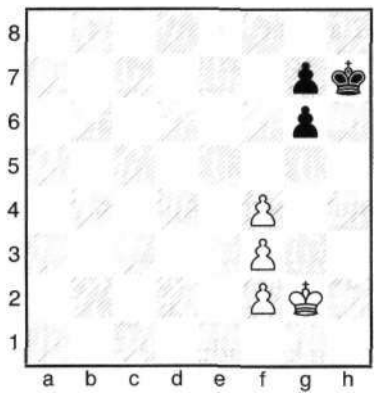
3-Ayrık Piyon (İzole Piyon): Bitişik dikeylerde aynı renkte piyon bulunmuyorsa bu piyon yalnız piyondur Ayrık piyonun zayıflığı korunmasındaki güçlük ve önündeki karenin zayıf olmasından kaynaklanır. Ayrık piyonun geri kalmış olan piyona oranla nisbi bir üstünlüğü olabilir. Bunun nedeni ayrık piyonun genelde ilerlemiş piyon olmasıdır. Bunun için ilerlemiş bir ayrık piyon olabildiğince savunulmalıdır. Ayrıca ayrık piyonlar kendi taşları için ileri bir karakol görevi yaparak aletlerin güvenli bir şekilde ön saflarda barınmasını sağlarlar.



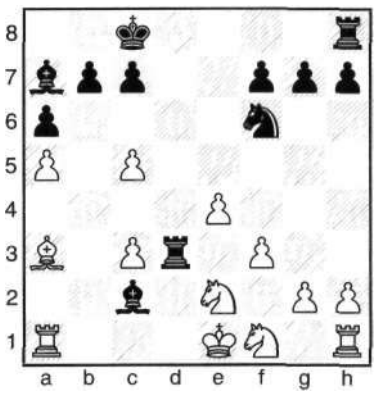
ROHR-SPASSKY,1965

Hamle siyahta,siyah d4 karesinde bulunan yalnız piyonu ileri bir karakol gibi kullanarak her iki kalesini de ön saflara sürebiliyor.
1..Ke3 2.Kd2 Kc7 3.Şg2 Şf7 4.Kc1 Kc3 5.Kcd1 Şe6 1-0

4-Duble piyon (Bingeç piyon): Bir tarafın aynı dikeyde iki piyona sahip olmasıdır. Piyon sayısı üç ise buna triple denir. Duble piyon yapısı pek istenmeyen piyon konumudur. Çünkü duble piyonun korunması güçtür



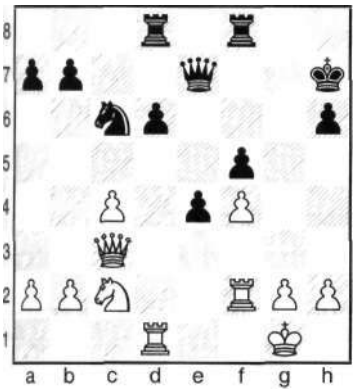
Siyahların duble piyon yapısına karşılık beyazların triple piyon yapısı var.



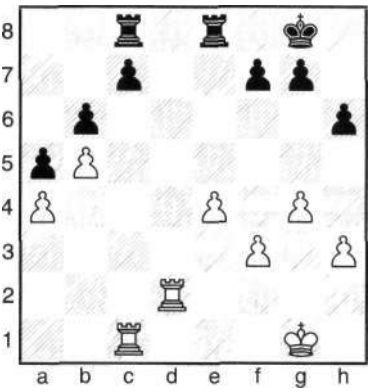
VERLİNSKY ALEKHİNE, 1909
Beyazın bingeç piyonu korumak zordur.18... Khd8 19.Şf2 Ad7 20.Ae3 Axc5

5-Geri **kalmış piyon:** Piyon yapılarının içinde özelliği olan bir diğer konumda geri kalmış piyondur. Geri kalmış piyon oyunun ilerleyen bölümlerinde bile diğer piyonlara oranla daha geride olan piyonun konumudur.

Geri kalmış piyon yapısı gereği zayıftır. Böyle piyonun zayıf olmasının nedeni korunmasındaki güçlükten kaynaklanır Bir piyonun en iyi koruyucusu yine bir başka piyondur. Bir piyon ancak önünde bulunan taşı koruyabilir. Bu piyon geride olduğu için bu piyonu koruma görevi aletlere düşer. Böyle bir piyonun aletlerle korunması ekonomi ilkesine aykırıdır.



SPASSKY-PARMA, 1966
Siyahın d6 karesinde bulunan piyonu geri kalmış konumda siyah bu piyonu yeterince koruyamadığından kaybediyor. Bu piyonun korunmasındaki zorluk c dikeyinde piyon olmaması ve e dikeyindeki piyonun ilerde olmasından kaynaklanıyor. Piyonlarla korunamayan d6 piyonu zorunlu olarak aletlerle korunmaya çalışılıyor.
1.Kfd2 Ve6 2.Ae3 Ae7 3.Vb4 Ag6 4.Kxd6 Ve7 5.g3 Kf6 6.c5 Kfxd6 7.Kxd6



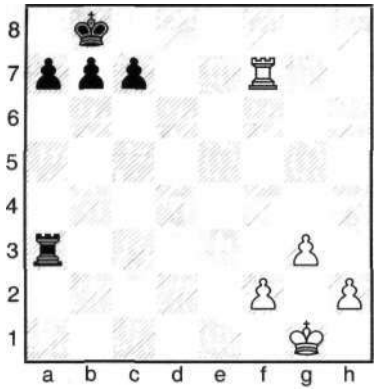
1.Kdc2 Ke7 2.Şf2 f6 3.Şe3 Şf7 4.Kc6 Siyah her iki kalesini de c7 piyonunu korunmasında kullanıyor.

Ekonomi İlkesi:

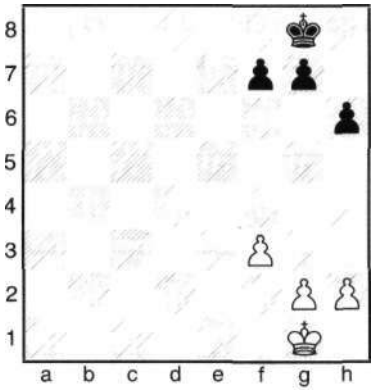
Taşların verimli kullanımı ve onların etkilerini en üst seviyeye çıkarmak satranç stratejisinin önemli unsurlarından biri olduğu gibi aynı zamanda ekonomi ilkesinin de gereğidir.

Satranç ta minimal güç ile maksimum fayda gereği bir görevi en çabuk ve en az güç ile yapmak esastır. Piyonun yapabileceği bir işi vezire (kaleye) yaptırmak ekonomik kurallara uygun değildir.

6-Hava deliği:Piyon yapısının bir biçimi de şah önü piyon yapısıdır. Rok yapmış şahın güvenliği için önünde bulunan piyonlardan birinin sürülerek gerektiği zaman şahın kaçabileceği bir kare oluşturulmasına hava deliği denir. Hava deliği için hangi piyonun sürüleceği konuma ve tahtada bulunan rakip taşlara göre değişir.



Siyahların hava deliği yok .Hamle beyazda olsaydı 1-Kf8 # hamlesi var. Oysa beyazların böyle bir korkusu yok. Çünkü şahın kaçabileceği bir hava deliği var. Hava deliği açmak için şahın önündeki piyonun sürülmesi tavsiye edilmez Çünkü şah önünde iki zayıf kare oluşur. Özellikle rakibin atı veya zayıf kareler renginde fili varsa ciddi sorunlar yaratabilir.



hava deliği açmak için kenar piyonun sürülmesi önerilir. (Siyahların hava deliği) Amaç şah önünde zayıf kare oluşturmamaktır.

Eğer konum kale oyun sonu ise şahın merkeze daha kolay ulaşabilmesi düşünülüyorsa merkeze yakın piyonun sürülmesi daha doğrudur. (Beyazların hava deliği)

SATRANÇ TAKTİĞİ

Oyunun herhangi bir anında karşımıza çıkan ve oyunun kaderini önemli ölçüde değiştiren konumlar, bunların değerlendirilmesi ve yararlanma yöntemleri satranç taktiği içinde incelenir.

Pek çok konum,içinde taktik fırsatlar bulunmasına rağmen oyuncu tarafından fark edilmediği için değerledirilemez.. Konumda taktik olanakların varlığını sezmek bir yetenektir. Euwe 'Strateji bilmenin taktik ise görmenin işidir' derken bunu kastetmiştir.

Taktik bir konumun oluşumu,rakibin hataları veya güçlü bir stratejik yapının zorlaması ile gerçekleşir. Taktik konumu oluşturan diğer bir unsur da oyun anlayışıdır. Bazı oyuncular ise taktik alanda daha başarılı olduklarını bildikleri için bu tür oyuncular, oyunun başından itibaren açık ve taktik olanaklara zemin hazırlayan oyun anlayışını tercih ederler.

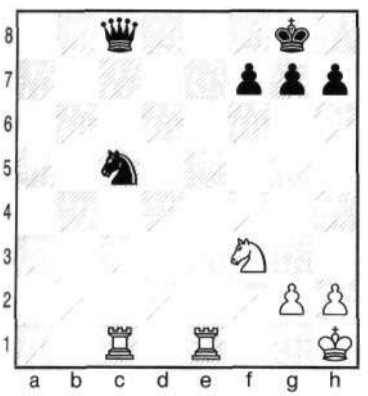
Taktiği, stratejiden bağımsız olarak düşünmek mümkün değildir. Güçlü bir stratejik kurgu taktik olanaklara zemin hazırladığı gibi taktik bir atak sonrası da daha güçlü bir stratejik yapı oluşturmak mümkündür. Bu nedenle strateji ve taktik birbirinden ayrı olmayıp birbirlerine sıkıca bağlıdır

Satranç taktiğini daha iyi anlayabilmek için **taktik konum,taktik hamle,taktik atak ve kombinezon** kavramlarını bilmek gerekir

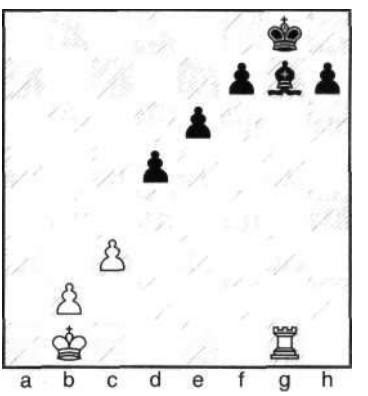
A-TAKTİK KONUM

Taktik atağa zemin oluşturan pozisyonlara taktik konum denir.

1 - Açmaz: Bir taşın alabileceği taş ile arasında bulunan ters renkteki taşın konumu

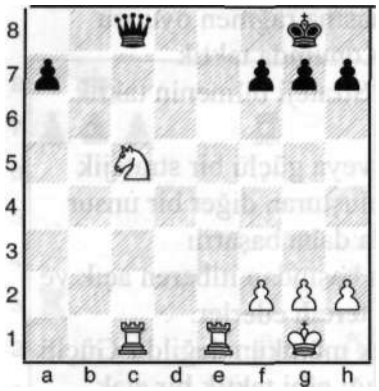


Bir taşın alabileceği diğer taş ile arasında duran taşın konumuna açmaz denir. Siyah at,vezir açmaz konumundadır.

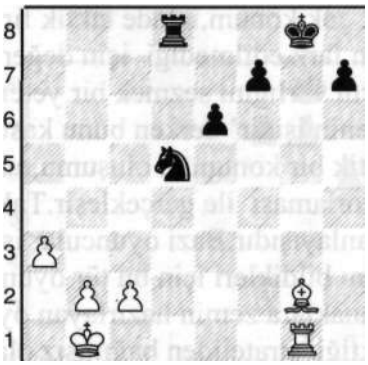


g7 karesinde bulunan siyah fil açmaz konumundadır .Filin hareketi imkansızdır. Siyah fil g1 karesindeki kaleden dolayı şah açmazındadır.

2-Örtü : Rakip oyuncunun değerli bir taşı ile bu taşı tehdit eden taş arasında bulunan, tehdit eden taş ile aynı renkteki taşın konumudur. Bu taşın aradan çıkması ile tehdit gerçekleşir.



c5 karesindeki at örtü konumundadır.c1 karesindeki kalenin veziri tehdit etmesini engellemektedir.



g2 de bulunan fil örtü konumundadır.g1 kalesinin şah tehditini engellemektedir.

3-Şah Kanadı Zayıflıkları: Şah kanadında zayıf kareler, şah kanadına yönelik açık hatlar ve açık diagoneller varsa bu konum rakip oyuncuya taktik fırsatlar verebilir. Şahın bulunduğu yatayın yeterince korunamaması da diğer bir zayıflıktır.

Sah Kanadı Zayıflıkları:

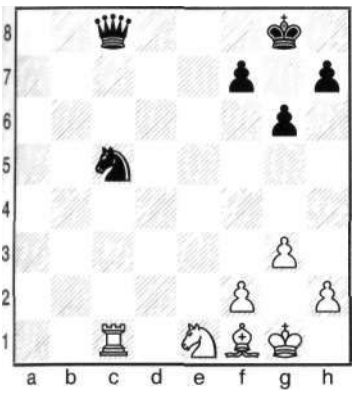
A-Zayıf Kareler
B-Açık Hatlar
C-Açık Diagonaller
D-Son Yatay Zayıflığı

4-KorunmasızTaşlar: Satranç tahtasında korunmayan veya savunması yetersiz olan taşların bulunması taktik girişimlere olanak verir.

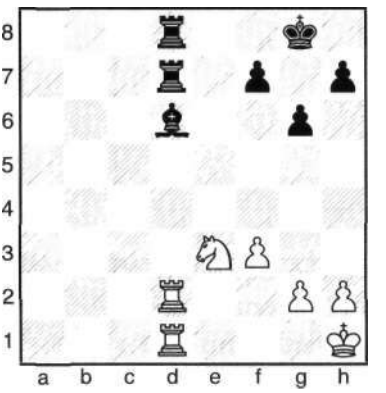
Taktik konumlardan yararlanarak yapılan taktik ataklar

1-Açmaz konumundan yararlanarak yapılan taktik ataklar

1-Açmazdaki taşa saldırı: Açmazda bulunan taşı alabilmek için bu taşı koruyan taş sayısından daha fazla bir güç ile saldırmak gereklidir



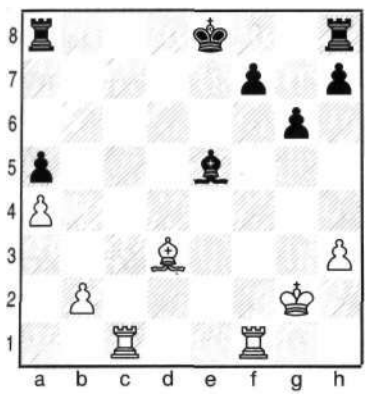
Siyah at açmaz konumunda ve sadece vezir tarafından korunuyor. Bu durumdan yararlanmak isteyen beyaz 1 Ad3 oynayarak at kazanır.



Beyaz d6 karesinde bulunan siyah file iki taş ile saldırıyor.

Siyan ise aynı kareyi iki taş ile koruyor.Beyazl-Af5 veya Ac4 oynayarak d6 karesine 3 taş ile saldırarak bir taş kazanır.

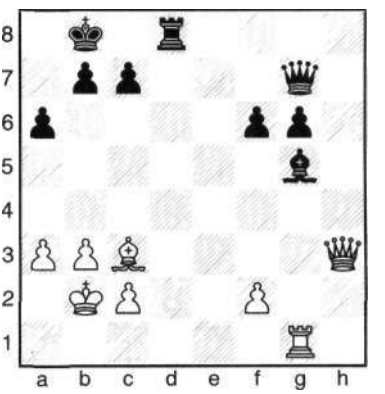
2-Açmazdan Taş Almak:



KAPLAN-TATAI

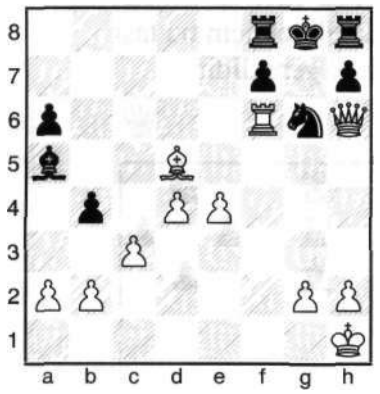
1-Kcel.f6 2-Kxf6 Şe7 3-Kb6 1-0

(2-..0-0-0 Fa6+ ardından Kxe5)

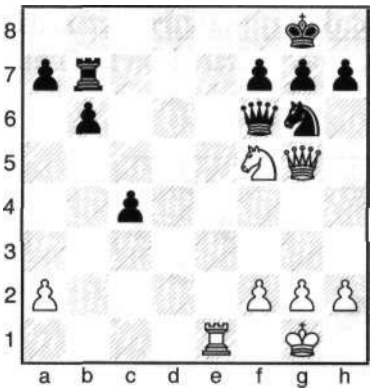


Beyaz g5 karesinde bulunan siyah fili vezir açmazından yararlanarak 1 Kxg5 hamlesi ile alıyor.

3-Açmazdaki Şaha Saldırı:



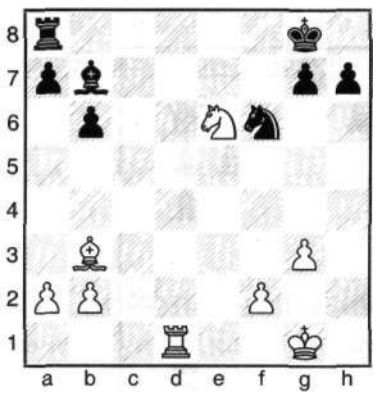
TARRASCH-TCHİGORİNE
Tarrasch f7 piyonunu açmaz olmasından yararlanıp 1-Kxg6+ hxg6 2-Vxg6 #'



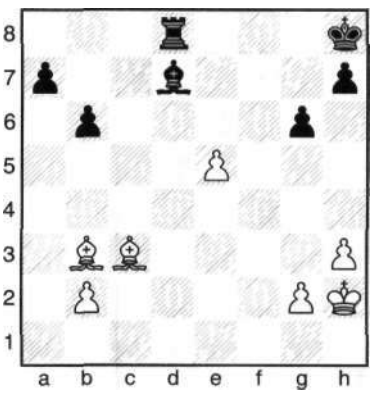
ALEKHİN -FREEMAN
1-Ke8+ Af8 2-Ah6+(Açmazdan Şah) Vxh6 3-Kxf8+ Şxf8 4-Vd8#

2-Örtü konumundan yararlanarak yapılan taktik ataklar

1- Açarak Şah: Örtü konumunda bulunan taşın aradan kaldırılarak şah tehdidi yapılmasıdır.

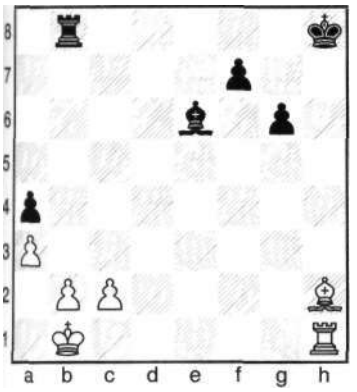


Beyaz b3-g8 diagonalinde e6 karesinde örtü konumunda bulunan atı 1-Ac5+ oynayıp b3 fili ile şah tehdidi ile fil kazanır

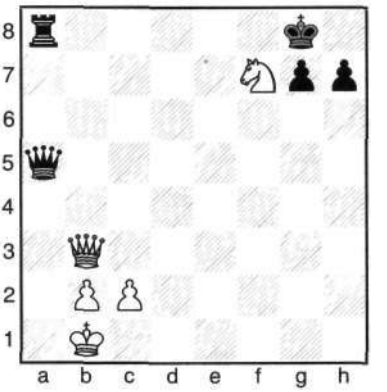


Beyaz c3-h8 diagonalinde örtü konumunda bulunan piyonu 1-e6+ Şg8 (Piyon bu defa b3 filine örtü yapıyor.) 2-e7#

2-Çifte Şah: İki ayrı taşın aynı anda şahı tehdit eder durumda olması



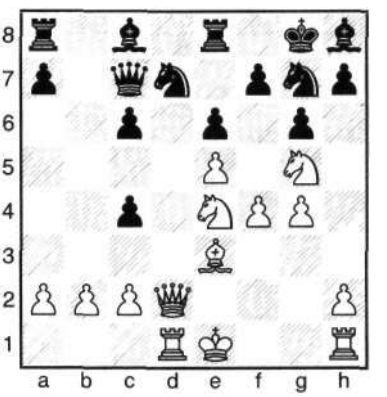
1-Fe5+(fil ve kale ile çiftte şah) 1..Şg8 2-Kh8#



Çiftte şahtan yararlanarak yapılan boğmaca matı
1-Ah6+(at ve vezir ile çiftte şah)
1-..Şh82-Vg8+ Kxg8 3-Af7#

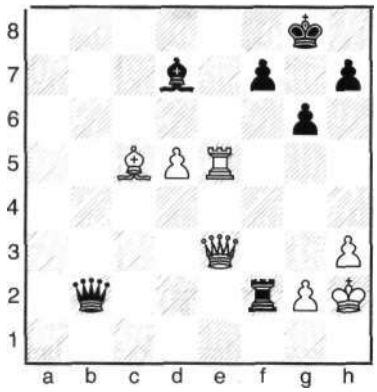
3-Şah Kanadı Zayıflıklarından yararlanarak yapılan taktik ataklar

1-Zayıf Kareler: Zayıf kareler genellikle rok yapıldıktan sonra şahın önündeki piyonların sürülmesinden sonra oluşur. Şahın önündeki piyonları hareket ettirirken dikkatli olunmalıdır. En çok görülen 'g' piyonunun sürülmesidir. Bu hamleden sonra şahın yakınında iki zayıf kare meydana gelmiştir.(f6 ve h6 kareleri,Beyazlar için f3 ve h3) g7 veya g2 karesinde Fil varsa bu kareler zayıf sayılmaz, f ve h piyonlarının sürülmesi zayıf kareler oluşturduğu gibi rakibe feda ile başlayan taktik atak olanakları verir.

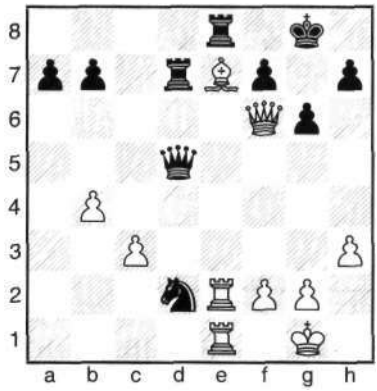


KLAMAN-NECAEV
1-Vxd7!! Fxd7 2-Af6 (Zayıf kare) Şf8 3-Fc5+ Ke7 4-Agh7#

2-Açık Diagoneller:Şah kanadındaki açık diagoneller yeterince korunamıyorsa rakip ataklar için uygun fırsatlar oluşturur. Aşağıdaki iki konumda siyahın a1-h8 diagonal zayıflığının oluşturduğu sorunlara örnektir

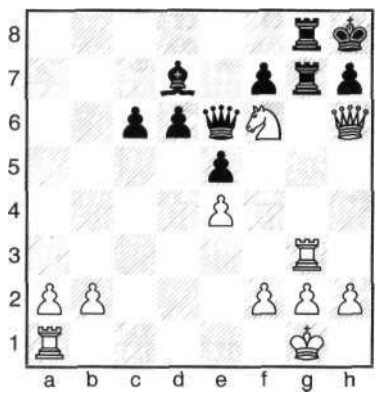


VANKE-WAGNER ,1972
1-Ke8+ Fxe8 2-Vxe8+ Şg7 3-Vf8+ Şf6 4-Fd4! Vxd4 5-Vh8 1-0

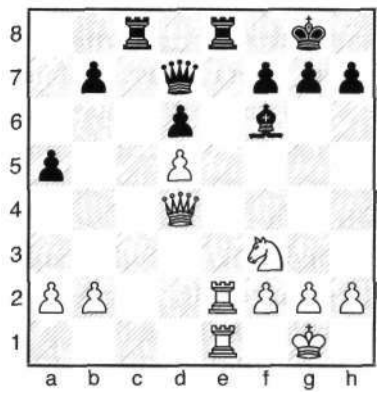


BUTNORJUS-GUTMAN
1-Vh8+ Şxh8 2-Ff6+ Şg8 3-Kxe8#

3-Açık Hatlar:Şah kanadındaki açık hatları denetimine alan oyuncu taktik ataklar için uygun konum elde etmiştir.

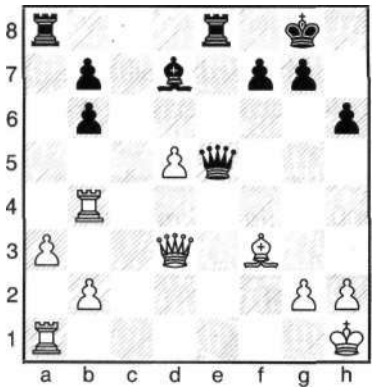


POST-FLAMBERG .1914
1-Vxh7 Kxh7 2-Kxg8 #



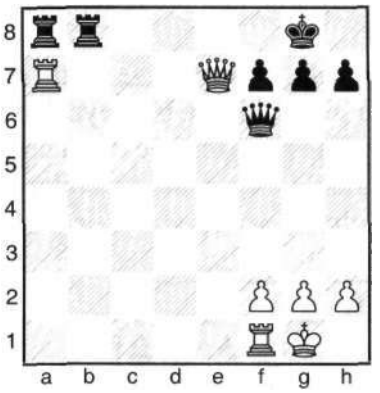
ADAMS-TORRE
1-Vg4!! Vb5 2-Vc4 Vd7 3-Vc7!! Vb5 4-a4 Vxa4 5-Ke4 Vb5 Vxb7 1-0

4-Son Yataya zayıflığı: Şahın bulunduğu yatay sıra yeterince savunulamıyorsa rakip taktik ataklarına açıktır.



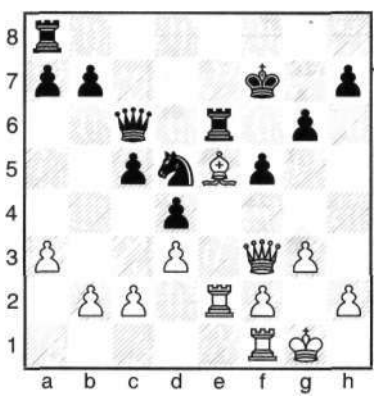
MİKANAS-BRONSTEİN

1-Kxa3 !! 1-0 (Siyah beyazın son yatay zayıflığından yararlanarak kale a3 hamlesini yapıyor. Beyazın Vf1 hamlesi yetersiz.2-Kxa1 Vxa1 3-Ve1 Vxe1 4-Kxe1 #)

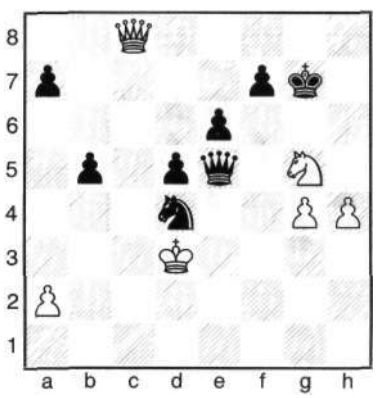


Beyaz siyahın son yatay zayıflığından yararlanmak amacıyla 1-Vb7 oynuyor.a8 karesindeki kaleyi iki kuvvede istiyor. Siyahın 1-..Vd8 hamlesi yetersiz Çünkü f7 karesi zayıflıyor.

4-Korunmasız taşlardan yararlanarak yapılan taktik ataklar



Beyaz vezirin korunmasız olması siyaha taktik atak şansı veriyor.
1—Ac3 2-Vxc6 Axe2+3-Şg2 Kxc6 0-1

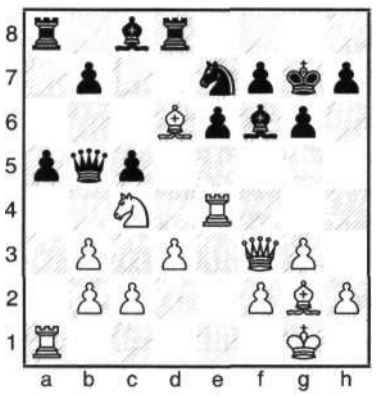


Siyah atın korunmasındaki yetersizlik beyaza taktik bir girişim sağlıyor.
1.Vh8+ Şxh8 2.Axf7+ Şg7 3.Axe5

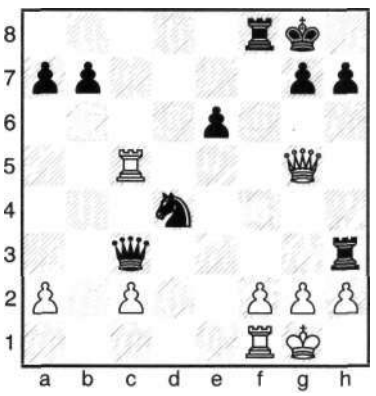
B-TAKTİK HAMLE

Oyunun kaderini önemli ölçüde değiştiren rakip savunmasında önemli sorunlar oluşturan hamlelere taktik hamle denir.

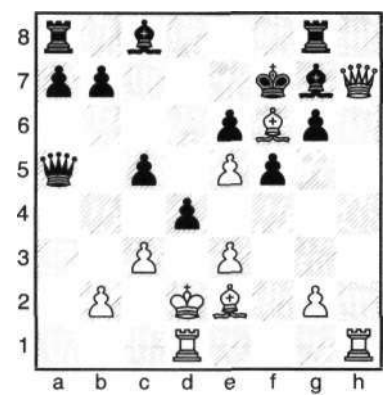
1-Feda Hamlesi: Stratenk ve taktik önemi olan güçlü bir hamledir. Daha yüksek bir amaç uğruna bir veya daha fazla taşın gözden çıkartılmasıdır. Feda her zaman izleyici üzerinde derin etki bırakır. Fedanın görünüşteki akla aykınlığı,rakibin savunma önlemlerini almasını engelleyen ana unsurdur. En güçlü taş olması nedeniyle vezir fedaları daima daha fazla ilgi çekmiştir.



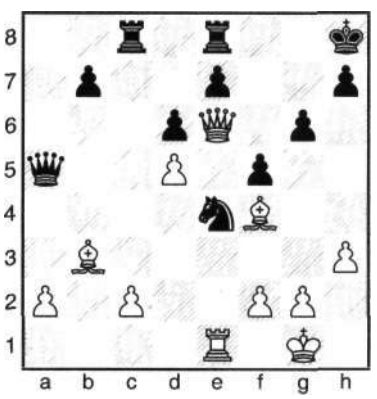
PETROSIAN-PACHMAN 1961
19 Vxf6+!! Şxf6 20 Fe5+Şg5 (Şf5 21 Ae3) 21 Fg7 Af5 22 f4 Şh5 23-Ff3#



LEVİCKİ MARSHALL
1 . Vg3!!(1 Vxg3 Ae2+ 2 Şh1 Axg3) (1 fxg3 Ae2+ 2 Şh1 Kxf1#)

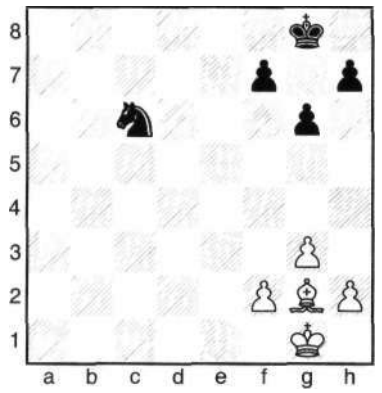


MARJASSİN KAPENGUT,1969
1 Vxg6+ Şxg6 2 Fh5+ Şh7
3 Ff7 Fh64 Kxh6 Şxh6 5 Kh1 #



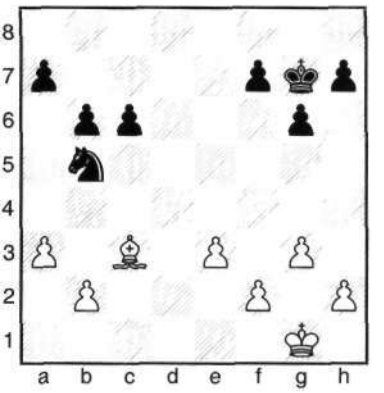
GELLER-KNOPPERT, 1991
1-Kxe4 (Kalite fedası) fxe4
2-Fe5+ (Fil fedası)dxe5
3-Vxe5+ Şg8 4-d6+e6 5-Vxa5 1-0

2-Tehdit Hamlesi; Mat yapmak,taş almak veya bir avantaj sağlamak için yapılan hamleye tehdit hamlesi denir. Her tehdit hamlesi taktik bir hamle değildir. Ama her taktik bir tehdit hamlesi ile başlar. Tehdit açık olabileceği gibi gizli de olabilir. Bekleme hamlesi,ara hamle ve hazırlık hamlesi gizli tehdit özelliği olan hamlelerdir.



A-TAŞ TEHDİTİ : Hamle sırası kendinde olan tarafın bir taşının rakip bir taşı ister konumda olması

Beyaz fil c6 karesindeki siyah atı tehdit ediyor.

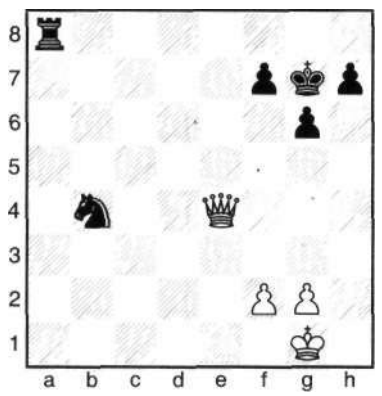


B-ŞAH TEHDİTİ : Bir taşın rakip şahı ister durumda olması

Şah tehdit altında ise:

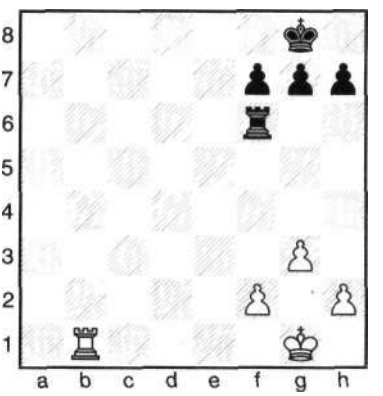
1 Tehdit eden taş alınabilir.
2 Şah emniyetli bir kareye gidebilir.
3 Tehdit eden taşın yolu kapatılabilir.

Bunlar işe yaramıyorsa şah Mat olmuştur.



C-ÇİFTTE TEHDİT: Hamle sırası kendinde olan tarafın aynı anda rakibine iki ayrı tehditte bulunuyor olması

Beyaz vezir hem a8 karesindeki siyah kaleyi hemde b4 karesindeki atı tehdit ediyor.

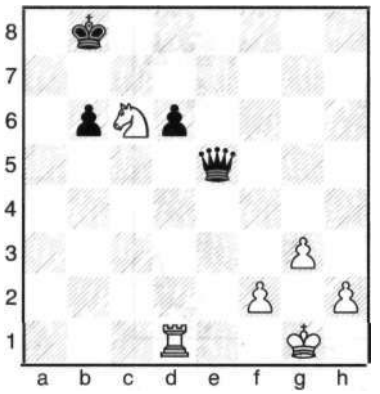


D-MAT TEHDİTİ: Bir tarafın rakibini mat edebilecek konumda olması

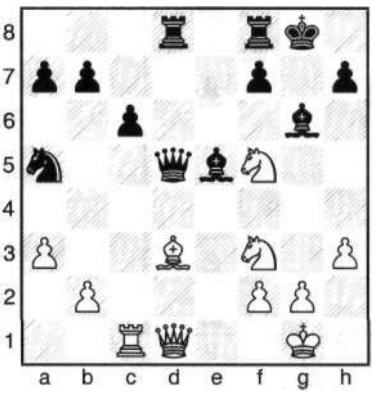
Beyaz kale b8 hamlesiyle mat tehdit ediyor.

3-Çatal Hamlesi: Bir taşın aynı anda iki veya daha fazla taşı tehdit eder durumda olmasıdır. Her taşın çatal hamlesi mümkündür. En etkili çatal hamlesi at çatalıdır.

a-At Çatalı: Atın aynı anda iki taşı ister konumda olmasıdır.

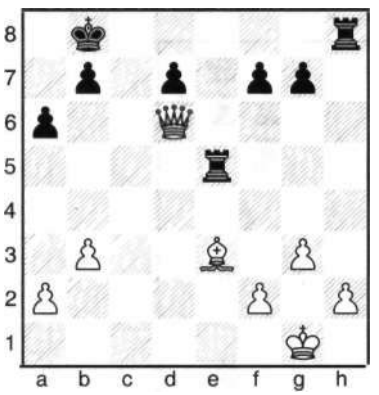


c6 karesindeki at aynı hamle sırasında şahı ve veziri tehdit ediyor.

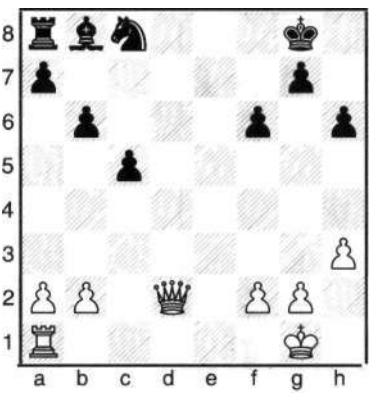


GARY KASPAROV TİMMAN,1994
25 Ae7+(At aynı hamlede hem şahı cemde de veziri tehdit ediyor) Şg7 26 Axd5

b-Vezir Çatalı: Vezirin aynı hamlede iki veya daha fazla taşı ister durumda olması

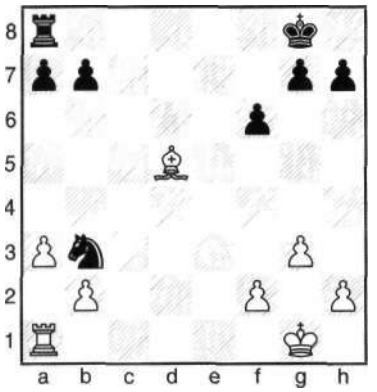


d6 karesinde bulunan vezir aynı hamle sırasında hem şahı hem de kaleyi tehdit ediyor.

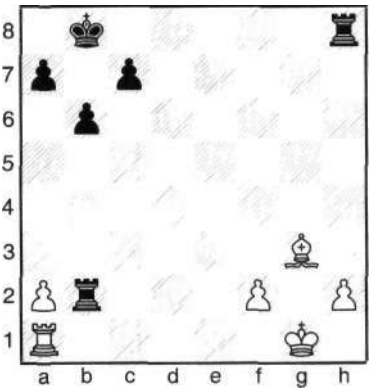


Beyaz 1-Vd5+ hamlesi ile şahı ve a8 karesinde bulunan kaleyi tehdit ediyor.

c-Fil Çatalı : Filin aynı hamle sırasında iki veya daha fazla taşı ister durumunda olması

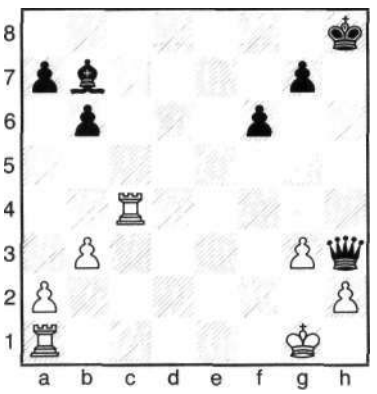


d5 karesinde bulunan beyaz fil aynı anda şahı ve b3 karesindeki atı tehdit ediyor.

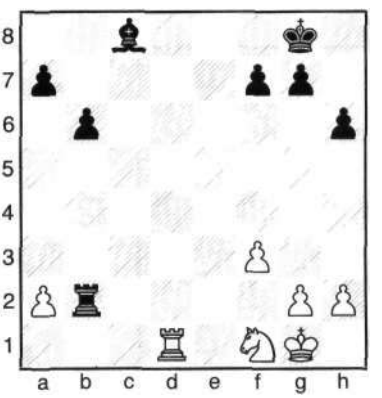


Beyaz 1-Fe5 hamlesi ile hem b2 hem de h8 karesinde bulunan kaleyi tehdit ediyor.

d-Kale Çatalı: Kalenin aynı hamle sırasında iki veya daha fazla taşı ister durumda olması

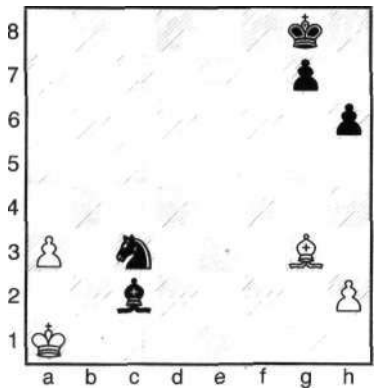


1-Kh4+ hamlesi ile kale şah-vezir çatalı yapıyor

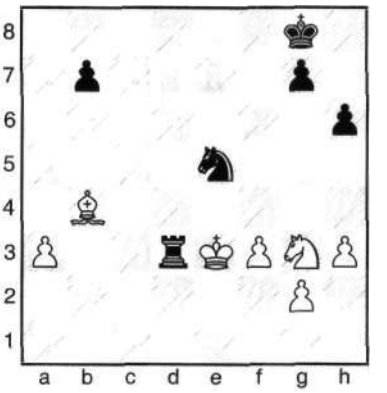


beyaz kale d8 hamlesi ile hem şahı hem de c8 karesindeki fili tehdit ediyor.

e-Şah Çatalı:Şahın aynı hamle sırasında iki veya daha fazla taşı ister durumda olması

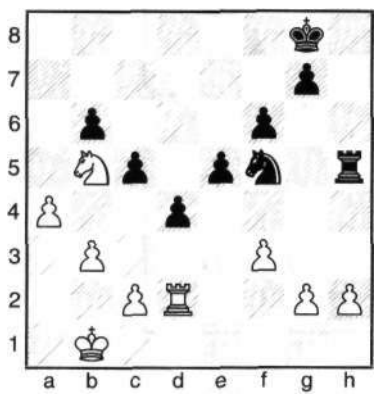


1-Şb2 hamlesi ile şah fili ve atı tehdit ediyor.

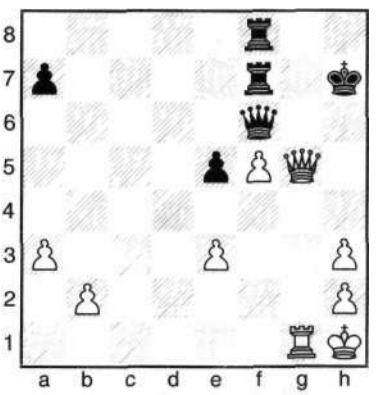


1-Şe4 hamlesi ile atı tehdit ediyor.Atı kaçmak sorunu çözmüyor.Bu defa kale tehdit altında kalıyor.

f-Piyon Çatalı:Bir piyonun aynı anda daha değerli iki taşı birden ister durumda olması



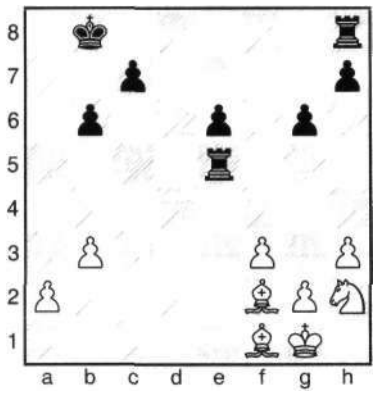
beyaz piyon g4 hamlesi ile hem kaleyi hem de atı tehdit ediyor.



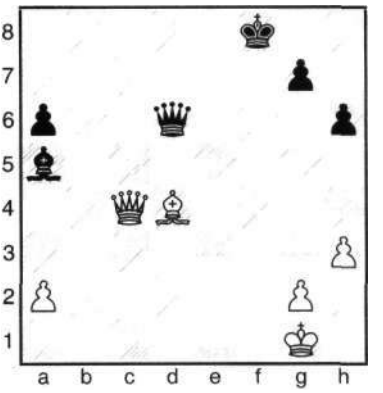
STALBERG-SEMİSH
1-Vh5+Vh6 2-Vg6+Vxg6 3-fxg6+ (Piyon Çatalı,piyon hem şahı hem de kaleyi tehdit ediyor.

4-Şiş Hamlesi: Bir taşın kendi güzergahında birden fazla taşı ister durumda olmasıdır.

a-Fil Şişi:

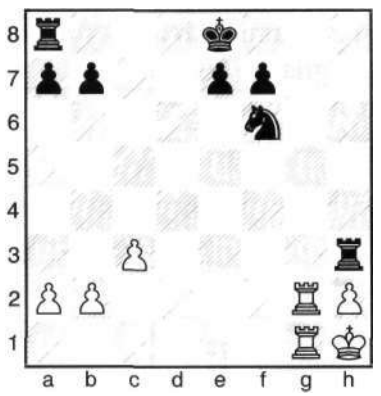


Beyaz 1-Fd4 hamlesi ile e5 karesi ve h8 karesinde buluna iki kaleyi şiş hamlesi ile tehdit ediyor.

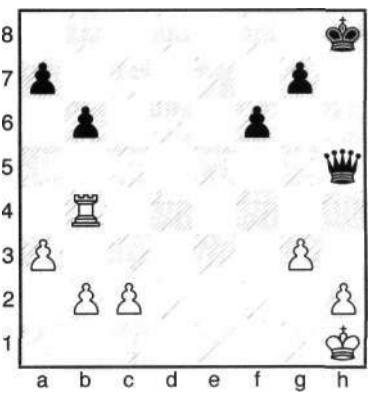


BRUNTRUP-BUDRİCH
1-Fc5 Fb6 2-Vf4+! 1-0

b-Kale Şişi:

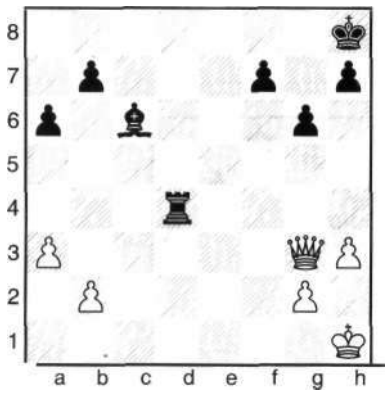


b-Beyaz 1-Kg8 + hamlesi ile şiş hamlesi yapıyor.l-..Axg8 2-Kxg8+ (İkinci şiş hamlesi) Şd7 3-Kxa8

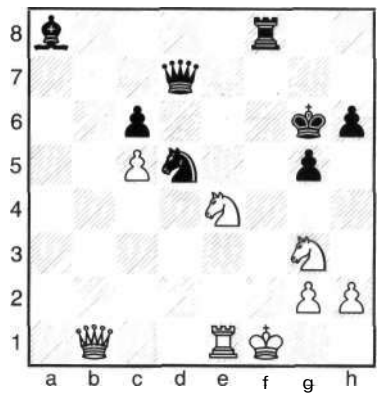


Beyaz 1-Kh4 hamlesi ile önce veziri ardından da şahı tehdit ediyor. Kalenin en etkili şiş hamlesi siyahın vezir kaybı kaçınılmaz.

c-Vezir Şişi:



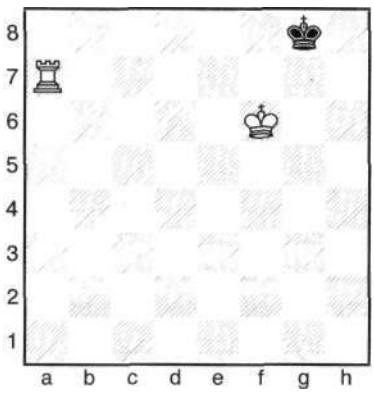
Siyahın kale ve şahı aynı diagonal üzerinde,bundan yararlanmak isteyen beyaz 1-Vc3 şiş hamlesi ile şahı ve kaleyi istiyor. Kale kaçamıyor. Çünkü şah istekte kalacak



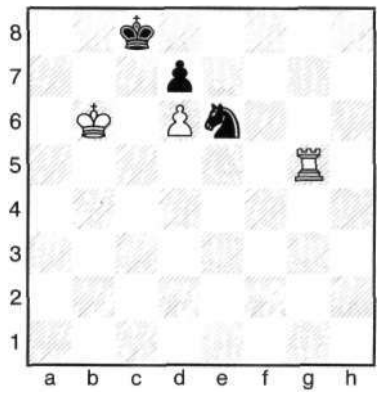
PETROSYAN-STEJN

1-Af6+ Önce açarak şah tehditi,aynı zamanda vezir tehdidi 1-..Şxf6 2-Ah5+Şf7 3-Vh7 + (Vezir şişi)

5-Bekleme Hamlesi: Hamle sıkışıklığı (Zugzwang) nedeniyle,smırlı hamle olanağına sahip olan rakibin, bu durumundan faydalanmak amacıyla yapılan görünüşteki pasif hamleye bekleme hamlesi denir. Hamle sırası kendinde olan oyuncu, doğal olarak kendine göre en iyi hamleyi bulup oynama eğilimindedir. Hamle sıkışması durumunda yapılacak hamle, oyuncunun aleyhine bir konum oluşturabilir. Bekleme hamlesinde amaç oyuncunun kendi aleyhinde hamle yapmasını sağlamaktır.

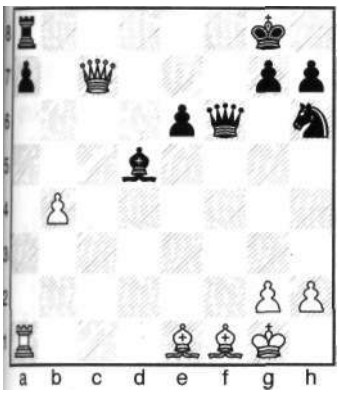


1 Kb7 (Bekleme hamlesi) 1 Şh8 2 Şg6 Şg8 3 Kb8# (1 ..Şf8 2 Kb8 #)

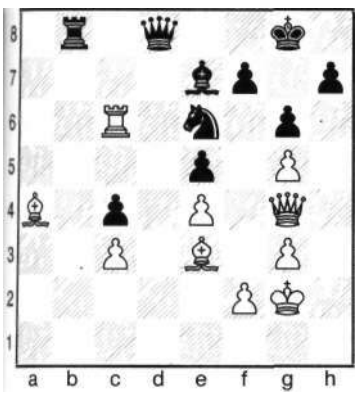


1-Kg8+ Afd 2-Kh8 (Bekleme Hamlesi) 2 ..Şb8 zorunlu 3 Kxd8#

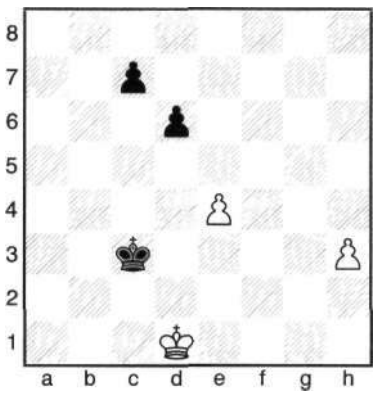
6-Ara Hamle: Genel planın dışındaymış gibi görülen, ama planın başarısında önemli rol oynayan saldırı veya savunma amaçlı hamlelere ara hamle denir. Ara hamle şah tehdidi içeriyorsa bu hamleye **ara şah** denir. Taktik bir planın uygulamasında rakibin ara hamle olanakları göz önünde bulundurulmalıdır.



Beyaz siyah vezirin al kalesini alamayacağını düşünüyor. 1-..Vxa1 2-Fc3 ile oyunu kazanabileceğini hesaplıyor. Oysa siyahın 1-Vd4+ ! (ara şah) var. 2-Şh1 Vxa1 (3-Fc3 hamlesi artık yok Çünkü f1 fili korumasız.

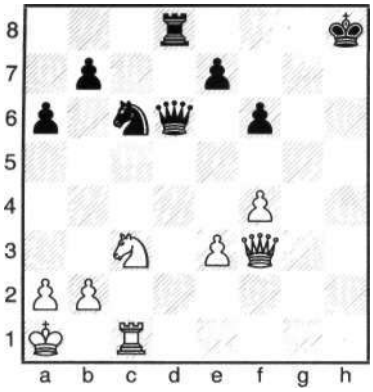


FİSCHER-SHOCRON
1-Kxe6 Vc8 2-Fd7 ! (Ara hamle amaç veziri korumasız bırakmak) Vxd7 3-Kxg6+ vezir kazanır.)

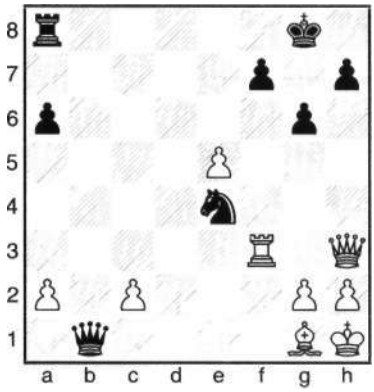


Ara hamle, oyun sonları içinde geçerlidir. Beyazın ana planı h3 piyonunu vezir yapmaktır. Fakat siyah şah c3 - h8 diagonalinde hareket ederek h piyonunu yakalar. Oysa beyaz oyuncunun ara hamlesi var. 1-e5 !! bu ara hamle oyun planının dışındaymış gibi görülse de planın başarısında anahtar rol oynuyor. 1-..dxe5 bu zorunlu hamleden sonra e5 karesine oturan piyon siyah şahın yolunu uzattığından h piyonunun 8. yataya ulaşmasına engel olamıyor.

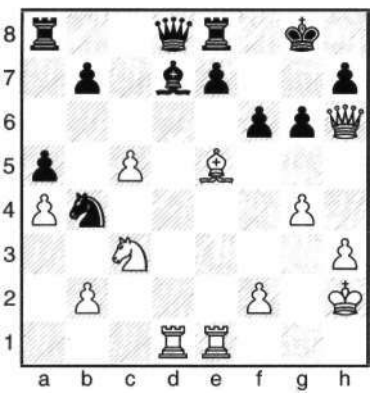
7-Hazırlık Hamlesi: Taktik bir atak için gerekli olan bir taşın uygun kareye yerleşme hamlesine hazırlık hamlesi denir.



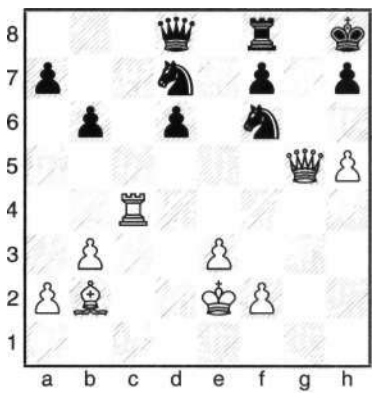
1-Kg1! (Hazırlık Hamlesi) Önce şahın yolu kesiliyor. Vezir ile mat tehdidi var. Siyah matı engelleyemez. Önce şah çekseydi şah kaçardı.



WALTHER-TAL,1959
l-...Kd8 (Hazırlık hamlesi) 2-g3 Vb7! 3-Vg2 Kd2 0-1 (4-Ff2 Axf2+ 5-Kxf2 Kd1+)



DAVİD-DÎVE- İSTANBUL, 2000
1-Ae4! (Hazırlık hamlesi) fikir Ag5



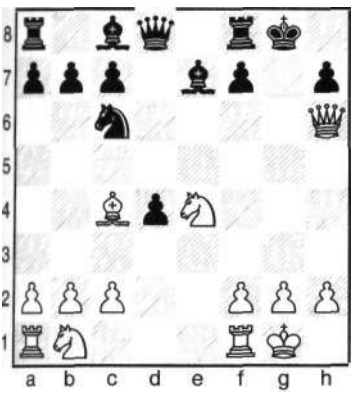
GUNZEL-SCHWABE, 1966
1.h6 (Hazırlık hamlesi) Kg8 2.Kc8 Vxc8 [2...Kxg5 3.Kxd8+ Kg8 4.Kxd7 Kg6 5.Kd8+ Kg8 6.Fxf6#] 3.Fxf6+ Axf6 4.Vxf6+

SATRANÇTA TAKTİK ATAK

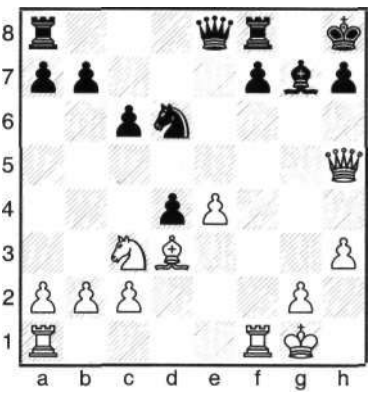
Taktik motiflerin ve taktik hamlelerin bir veya daha fazlasının bir plan doğrultusunda birlikte kullanıldığı, küçük bir avantaj sağlamaktan mata kadar uzanan sonuçlan olabilen hamleler dizisine taktik atak denir.

BAŞLICA TAKTİK ATAK ÇEŞİTLERİ:

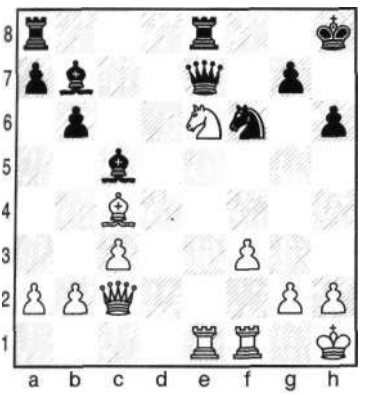
1-Bloke Etme: Savunmada önemli görev yapan bir taşın savunma görevini etkisiz kılmak ve bir taşın özellikle şahın hareket kabiliyetini azaltmaya yönelik bit taktik ataktır.



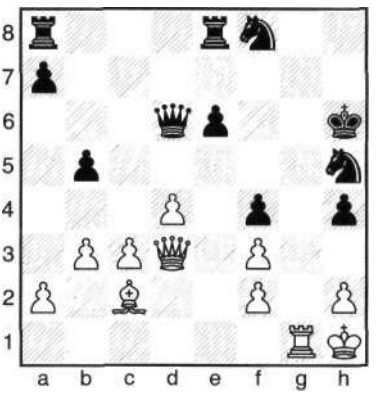
GOLDSTEJN-TOMİLİN
1-Af6+ Fxf6 2-Fd3 (Beyaz at hamlesi ile f piyonunu bloke ederek sürülmesini engelliyor.



FİSCHER-BENKO ,1963
1-Kf6! !(Kale alınamıyor çünkü e5 hamlesi var.) 1-..Şg8 2-e5 h6 3-Ae2! 1-0

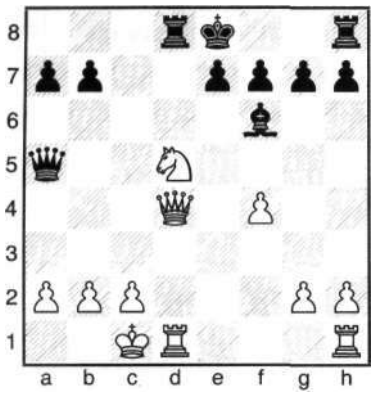


NİESSBELK-KÜH
1-Af4 Vxe1 2-Ag6+Şh7 3-Af8+Şh8 4-Vh7 +Axh7 5-Ag6#



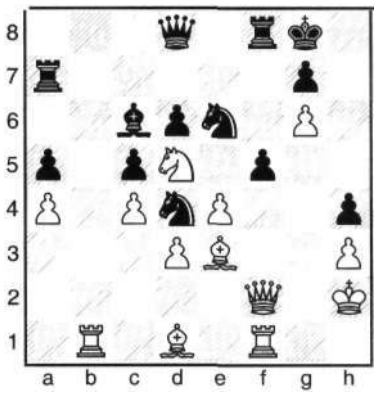
GULO-THESSALONİKİ ,1988
1-Vh6+ Axh6 2-Kg6#

2-Saptırma: Savunmada önemli görev alan bir taşın konumunu değiştirmeye yönelik taktik atak çeşididir.



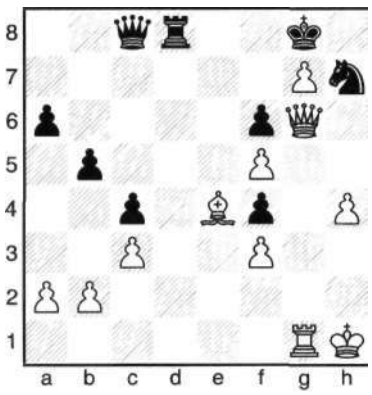
GIRSCH-MAN

1-Va4+ (Amaç siyahın a5 de bulunan vezirini saptırmak) 1-..Vxa4 2-Ac7+ Sf8 3-Kxd8#



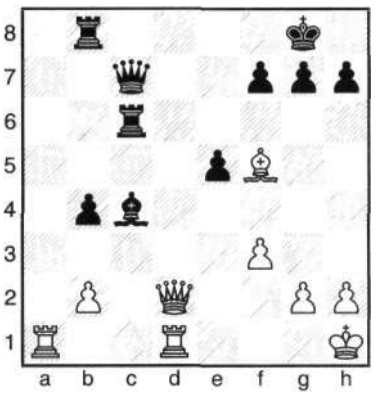
BOTVİNNİK-KERES

1-Kb8 (Amaç siyah vezirin bulunduğu konumu değiştirmek) 1-..Vxb8 2-Vxh4 1-0



FİSCHER-BENKO

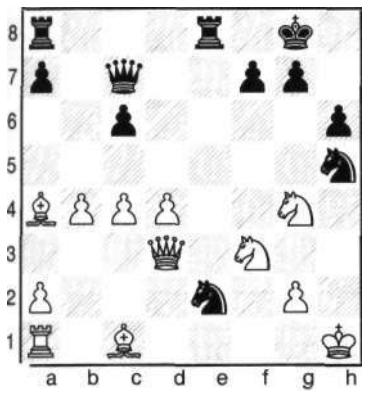
1-Ve8+ Kxe8 (Amaç kaleyi saptırmak) 2-Fd5+ 1-0



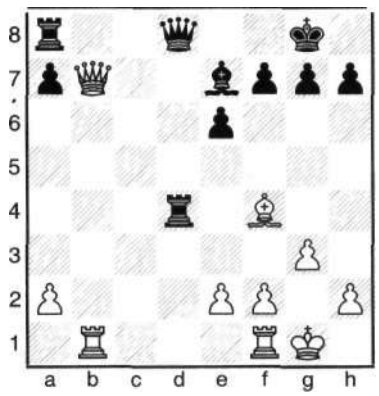
MİLEJKA-KVEJNİS, 1963

1.Ka7! (Siyahın son yatay zayıflığı beyaz için taktik bir konum oluşturuyor. Bunun için d8 karesinin korunmasını zayıflatmak gerekiyor. Beyaz önce siyah veziri saptırmak istiyor.) Vb6 2.Kb7!! (Beyaz kale siyah veziri ve kaleyi saptırmaya devam ediyor.)

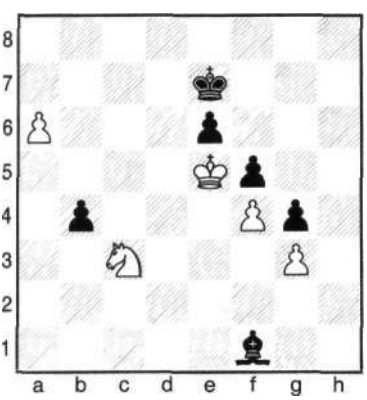
3-Engelleme (Yolunu kesme): Taktik bir atağın oluşumunu sağlamak amacıyla, rakip bir taşın savunma güzergahının bir taş ile engellenmesidir. Engellemekte amaç rakip savunma taşlarının birbirleri ile olan bağını ortadan kaldırmaktır.



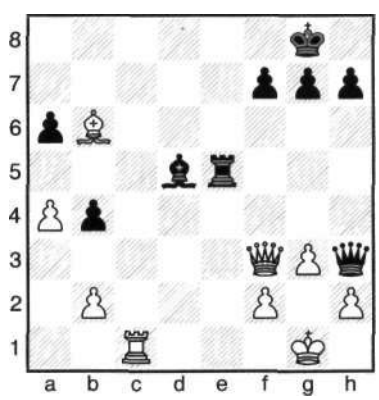
PILARZ-KVICHALA
1-..Ahg3+ 2-Şh2 Af1+ 3-Şh1 Ke3 4-Fxe3!! (Amaç beyaz vezirin 3.yatayda hareketini engellemek) 4-..Vh2!!+ 5-Afh2Afg3#



SMYSLOV-TOLUSH, 1961
1-Fb8 (Beyaz bu hamle ile rakip vezirin kalesini savunmasını engelliyor.)

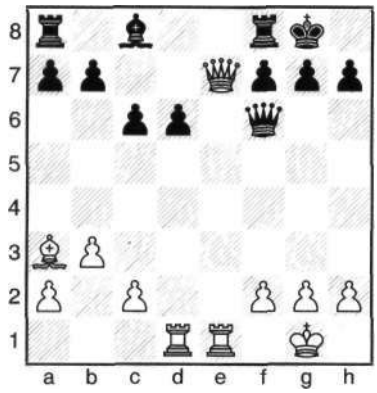


STECÎUK-CHORUST, 1977
1-Ad5+ exd5 (Beyaz bu hamle ile siyah filin g2 -a8 diagonalinde savunma görevini yapmasını engelliyor.) 2-a7 1-0



LYCHKO VSKY-GRİDNE V, 1976
1-g4 !! 1-0 (Amaç siyah vezirin h3-c8 savunma güzergahında ilerlemesini engelleyerek c1 deki kalenin c8 den mat etmesini sağlamak.)

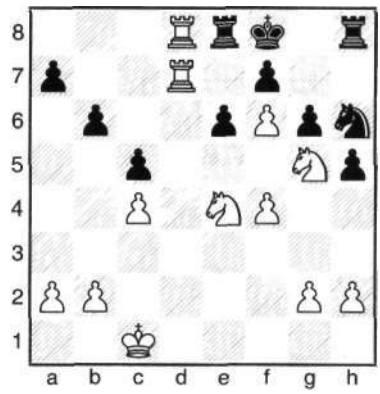
4-Savunmanın Yıkılması: Rakibin savunma bloğunu etkisiz duruma getirmek amacıyla yapılan taktik atak çeşididir.



GUSEV-ARAKELOV

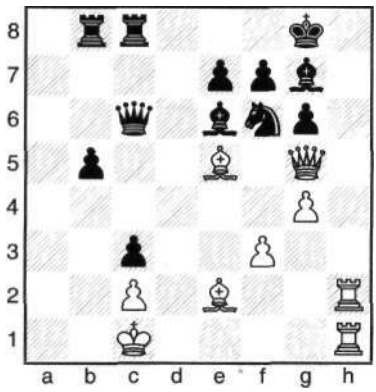
Siyahın savunmada sorunu yok gibi 1-Vxf8+ (hamlesi ile sorunlar başlıyor.)

1-..Şxf8 2-Kxd6 (2-..Fe6 3-Kd8#



NIMZOWITSCH-DURM

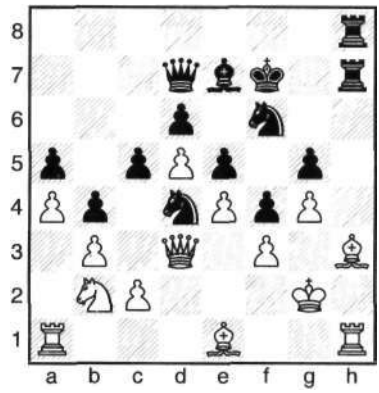
1-Kxf7+Axf7 2-Ae6+ Şg8 3-Kxe8 Şh7 4-A4g5 #



KOZMA-ALSTER, 1953

Siyahın g7 fili savunmada önemli görev yapıyor. Öncelikli olarak onun ortadan kaldırılması gerekiyor.

1.Vh6 Fxh6+ [1...Ka8 2.Vh8+ Fxh8 3.Kxh8+ Şg7 4.Klh7#] 2.Kxh6 g5 3.Kh8+ Şg7 4.K1h7+ Şg6 5.Fd3 #

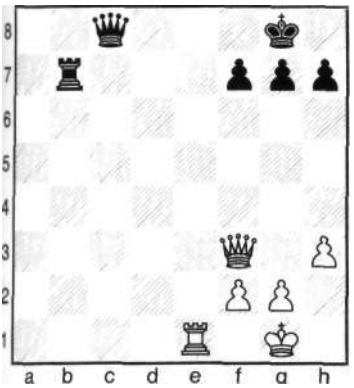


BITMAN-TAL

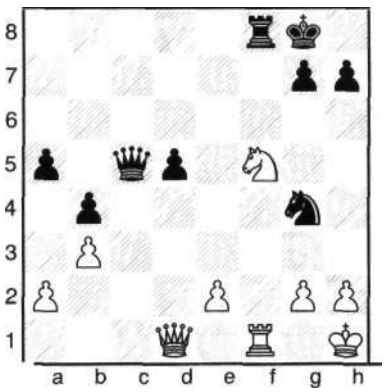
Oyun bloke olmuş gözüküyor. Defans bloğunu kırmak için Ta1 at fedası ile başlıyor.

1-..Ag4! 2-fxg4Kh3 3-Kh3 Vg4+ 4-Şh2 Kh3 5-Vh3 AG 6-VG Vf3 1-0

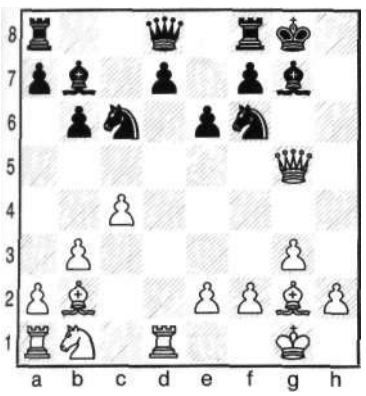
5-Aşırı Yüklenme (Fazla görev alma): Savunma elemanlarının birden fazla görev alması, savunmada zayıflık oluşturur. Rakip taktik ataklarına fırsat verir



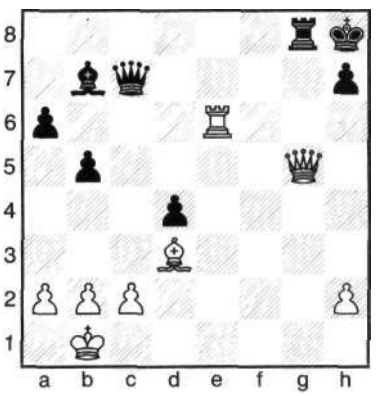
Siyah vezir hem kaleyi hem de son yatayı korumakla aşırı görev almış Beyaz bu durumdan yararlanarak 1-Vxb7 1-0



Siyah vezire aşırı görev verilmiş. d5 piyonunu korumak e7 karesini kontrol etmek ve kalenin savunmasını yapmak Beyaz bu durumdan yararlanmak amacıyla 1-Vxd5+!! 1-0

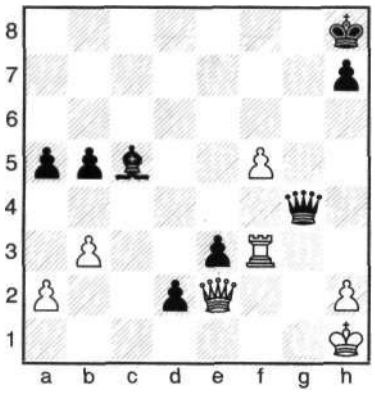


ROMANISIN-PLASKETT
Siyah vezir d7 ve f6 karelerini korumakla görevli.1-Kxd7 1-0 (1-..Vxd7 2-Fxf6)

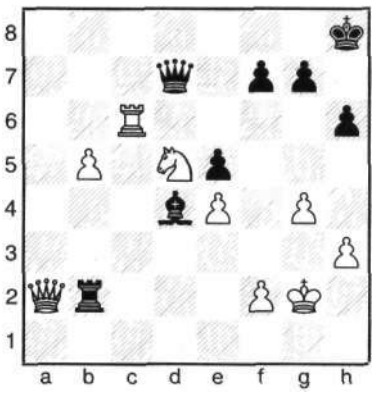


TARASOV- ASSADOV
1-Vf6+ Vg7 2-Ke7 1-0 (Siyah vezir g7 ve h7 karelerin korumakla görevli ,dolayısıyla f6 daki beyaz veziri alamıyor.1-..Kg7 2-Ke8 var.)

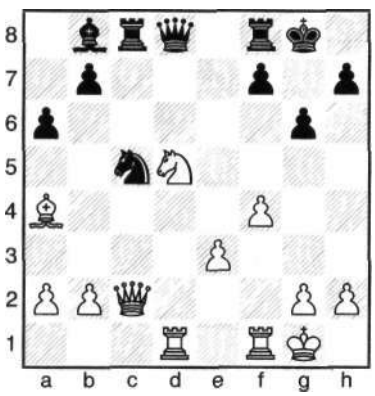
6-Tuzak: Rakip taşların konumundan yararlanıp,tuzağa düşürmek amacıyla bir veya daha fazla taşın yem olarak kullanıldığı taktik ataktır.



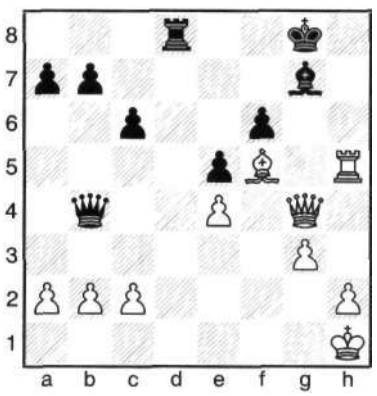
ANKA-MAESER
1-..Vg1+!! (Vezir yem olarak sunuluyor.) 2-Şxg1 d1(V)3-Vxd1 (İkinci vezirde yem olarak veriliyor.) e2+ 1-0



KUZMİN-GRİGORJAN
1-Va8+ Şh7 2-Kh6+ (Kale yem olarak sunuluyor.) **2-..Şh6 3-Vh8 1-0** (2-..gxh6 3-Af6 1-0).

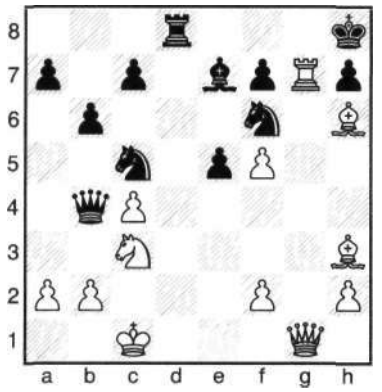


SZABO-POLGAR
1-Fd7 Axd7 2-Vxc8 Vxc8 3-Ae7+ Şg7 4-Axc8 Kxc8 5-Kxd7 1-0

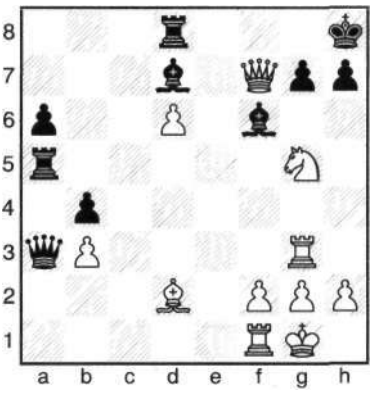


PETROSION-MOLDAGALİEV
1-Kh8+Şh8 2-Vh5+ Şg8 3-Fe6+ Şf8 4-Vf7#

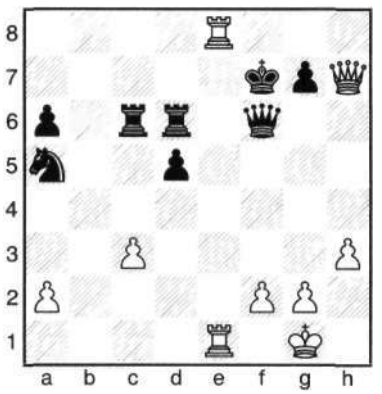
7-Kare Temizleme: Taktik bir atak için bir taşın bulunması gereken bir karede, başka bir taş varsa bu taşın yerine tempo ile istenen taşın getirilmesi ile yapılan taktik atak çeşididir.



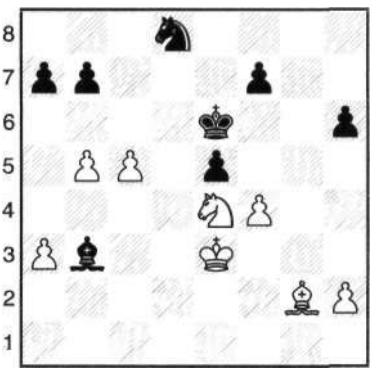
ZHURAVLEV-CHUMUCHENKO
Beyaz vezir tempo ile g7 karesine gelmek istiyor.
1-Kh7+! Şh7 2-Vg7#



LEVİTSKY-FREYMAN
1-Vxf6 gxf6 2-Af7 # (Beyaz cemde g hattını açıyor hem de vezirin boşalttığı f7 karesinden at ile mat yapıyor.

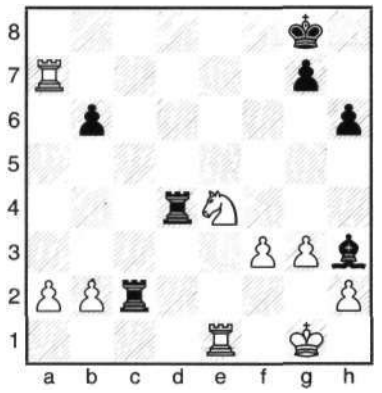


TSESHKOVSKY-SEMENİUK
Beyaz vezir e8 karesinden mat etmek istiyor.
1-Kf8+Şxf8 2-Vh8+Şf7 3-Ve8 #



SMYSLOV-SZABO
Beyac c5 karesinden şah-fil çatalı yapmak istiyor. Bu nedenle önce c5 karesini boşaltması gerekiyor. 1-c6! (Aynı zamanda c7 sürmeyi tehdit ediyor.) 1-..exf4 2-Şxf4 1-0

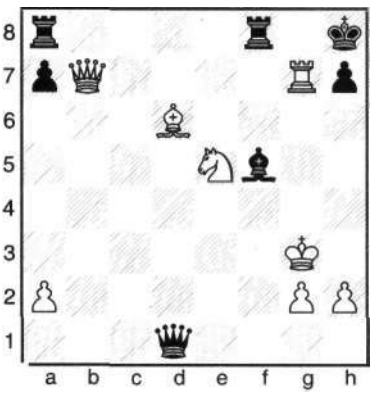
8-Hat Açma: Yatay,dikey veya diagonal bir hattın açılmasıyla yapılan taktık atak türüdür.



AVERBACH-RAGAZİN

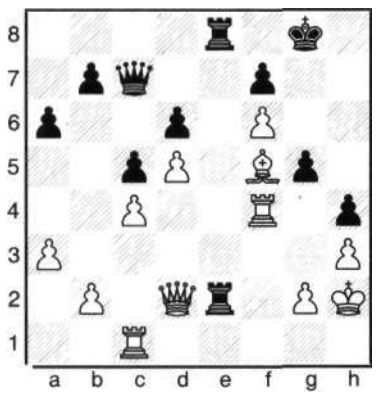
Beyaz tempo ile el deki kalesinin hattını açmak istiyor. Amaç e8 den mat yapmak.

1-Af6+ 1-0 (l-..gxf6 2-Ke8 # l-..Şh8 2-Ke8)



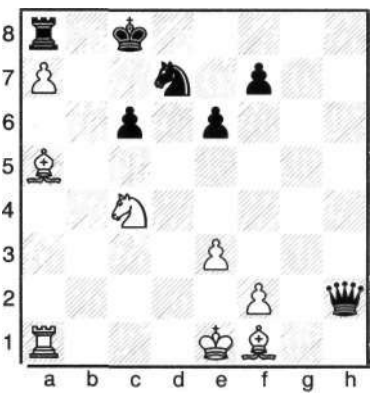
MACKENZIE- DELMAR

Beyaz fil ile e5 karesinden şah çekerek oyunu bitirmek istiyor. Fakat e5 karesinde atı ve g7 de kalesi bulunuyor. 1-Ag6+ (Önce filin oturacağı kareyi temizliyor. 1-..Fxg6 2- Kxh7 (Daha sonra da e5-h8 hattını açıyor.2-..Fxh7 3-Fe5+ Kf6 1-0



CUELLAR-RESHEVSKY

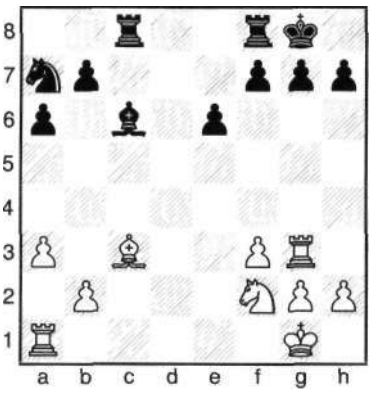
1-Ke4!! (Beyaz bu hamle ile d2-g5 diagonal hattını hem de e4-e8 dikeyini açıp mat tehdidi yapıyor.) **l-..Kxd2 2-Kxe8#** (l-.Kxe4 2-Vxg4 1-0)



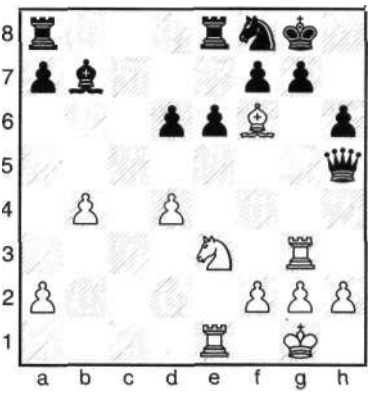
SOLMANİS-ARAVİN

Beyaz f1 fili ile a6 karesinden mat etmek istiyor. Fakat c4 karesindeki atı buna engel oluyor. Atı tempo ile oynayıp fl-a6 diagonalini açıyor. 1-Ad6+Vxd6 2-Fa6#

9-Değirmen: İki taşın sıra ile rakip şahı tehdit eder durumda olması şah tehdidi ile açarak şah tehditinin sırayla yapıldığı taktik atak türüdür. Bu atağın en etkili iki figürü kale ve fildir.

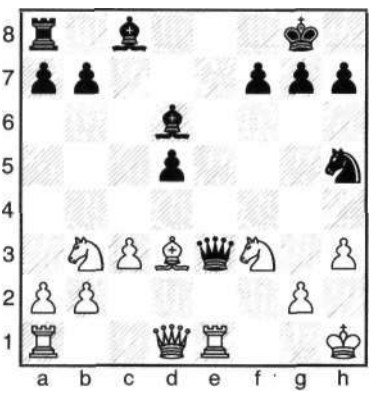


1-Kxg7+ Şh8 2-Kf7+(Kaleyi c3 - h8 hattından uzaklaştırarak c3 de bulunana fil ile şahı tehdit ediyor.) 2-.. Şg8 3-Kg7+ (Bu seferde kale ile tehdit ediyor.) 3-..Şh8 4-Kg3 #



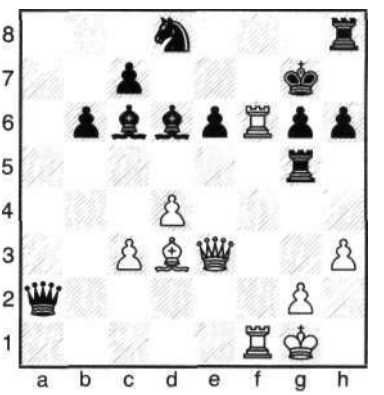
TORRE - E.LASKER

1-Kxg7+ Şh8 2-Kxf7+ Şg8 3-Kxg7 Şh8 4-Kxb7+ Şg8 5-Kg7+ Şh8 6-Kg5+ Şh7 7-Kxh5 1-0



BOCZAR-SKLADAL

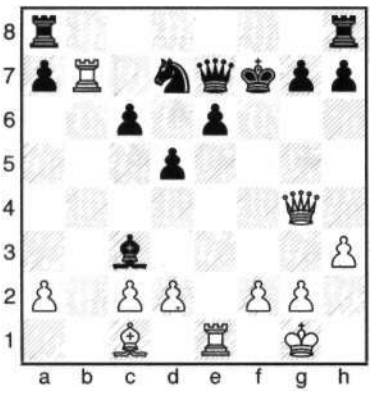
1-:.Ag3+ 2-Şh2 Ae4+ 3-Şh1 Af2+ 4-Şg1 Axh3+ 5-Şh1 Vg1+ 6-Axg1 Af2#



KREJCİK-LAİBGEB

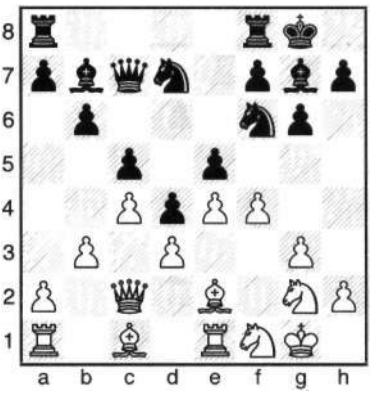
1-Vxg5!! hxg5 2-Kxg6 Şh7 3-Kxe6 Şg84- Kxg6+ Şh7 5-Kxd6 Şg8 6-Kxg6+ Şh77-Kxc6+ Şg8 8- Kxg6+ Şh7 9-Kxb6+ Şg810- Kxg6+ Şh7 11-Ka6+ Şg9 12-Kxa2 1-0

10-X-ray Atak :Taşların güzargahlarını açarak yapılan taktik saldırdır. Şiş ve açarak şah taktik hamlelerinin sıkça kulanıldığı atak türüdür.



GRUNSBERG-NİELSEN, 1953

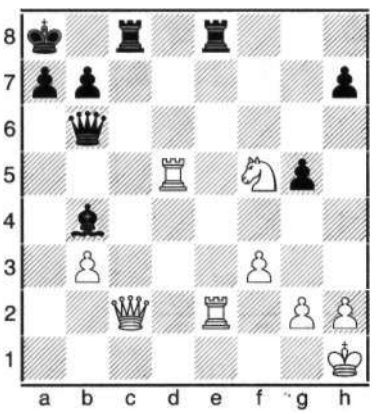
1.Kxe6 (Beyaz, vezirinin güzergahında bulunan e6 piyonunu ortadan kaldırıyor.)Vxe6 2.Kxd7+ Şf6 3.Vxg7+ Şf5 4.Kf7+ Vxf7 5.Vxf7+ 1-0



LEVENFİS-BAUZER, 1933

Beyazın al de bulunan kale siyahın g7 karesindeki filin güzergahında duruyor. Amaç bu yolu tempo ile açmak

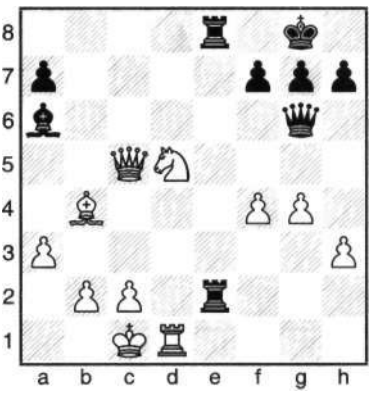
1-..exf4 2-gxf4 Axe4! (3-dxe4 c3 +-



TESCHNER-PORTİSCH, 1969

Hamle siyahta,beyazın son yatayının zayıf olması siyaha taktik atak şansı veriyor.

1-..Vf2 2-Ag3 Ve1!



CHIGORIN-ZNASKO, 1903

1.Ae7+ K8xe7 [1...K2xe7 2.Vxe7 Kxe7 3.Kd8+] 2.Kd8+ Ke8 3.Vf8+ Kxf8 4.Kxf8#

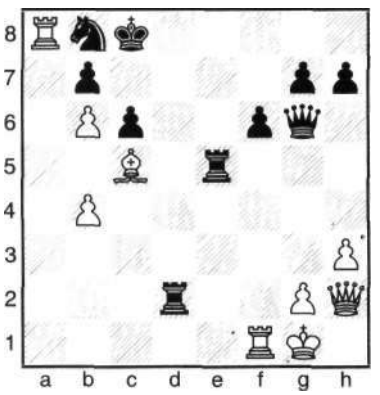
KOMBİNEZON

Taktik atağın en güçlü ve en etkili şekli kombinezondur. Kombinezon taktik konumlardan da yararlanarak taktik hamle ve taktik atakların bir veya daha fazlasının kullanılarak yapıldığı en güçlü saldın biçimidir.

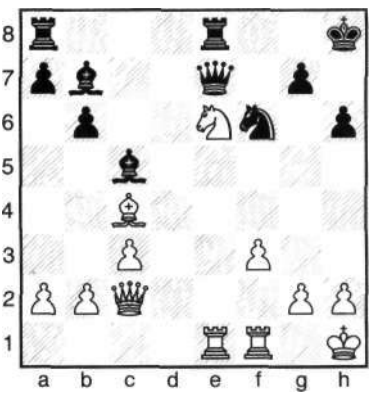
Kombinezon,satranca özel çekme gücü vermektedir. Alekhine 'Kombinezon satrancın kalbidir' diyerek kombinezonun önemini vurgulamıştır. Satranca olan sevginin oluşmasında önemli rol oynamaktadır

Kombinezon Çeşitleri:

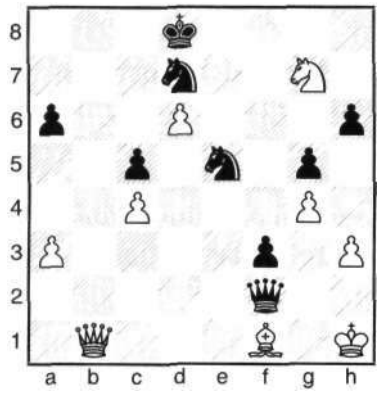
1-Mat Kombinezonu: Mat yapmak amacıyla yapılan kombinezonlardır En etkili ve kesin sonuç alması nedeniyle ilk akla gelen kombinezon türüdür. Aşağıda çeşitli taktik motiflerin kullanıldığı kombinezonlara örnek verilmiştir.



ALEKHİNE-RESHEVSKY
1-Kxb8 Şxb8 2-Vxe5+ü (Beyaz önce bir feda ardından f hattını açıyor.)2-..fxe5 Kf8#

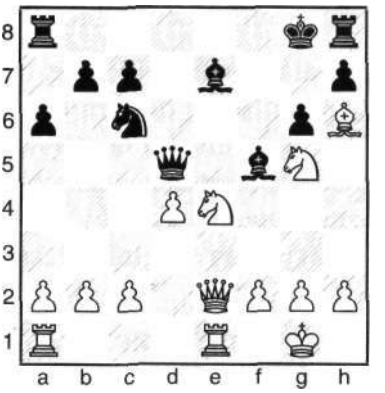


NİESSLBECK-KÜH
1-Af4 Ve1(Feda)2-Ag6+Şh7 3-Af8+(Çiftte şah)Şh8 4-Vh7+ Ah7 (Blokaj) 5-Ag6#



PORTİSCH-SMİSLOV

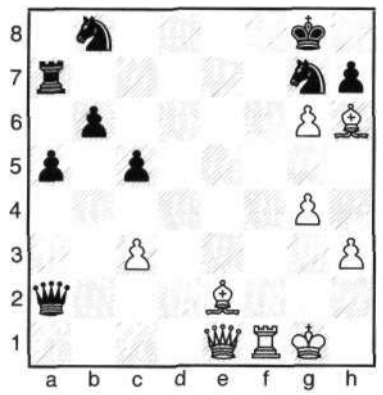
l-..Axg4 (Siyah feda hamlesi ile 'h' hattını açıyor.) 2-hxg4 Vh4+ 3-Şg1 Vg3+4-Şh1 f2 (Hazırlık hamlesi g1 den mat istiyor.) 5-Fg2 Vh4#



ROZENBERG-SHİSHİO

Bu kombinezonda beyaz son yatay zayıflığından yararlanarak At çatalı taktik hamlesi ile 'e' hattını açarak mat atağını başarıyla sonuçlandırıyor.

1-Af6+ (At çatalı) Fxf6 (Hat açma) 2-Ve8 Kxe8 3-Kxe8#

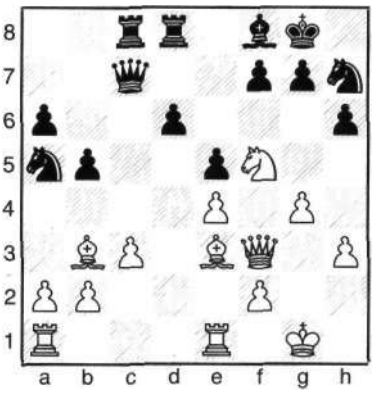


CHİGORİN-AMATÖR

Bu kombinezonda **1-Fc4+** şiş hamlesi ile Aynı zamanda 'e' hattını açıyor.

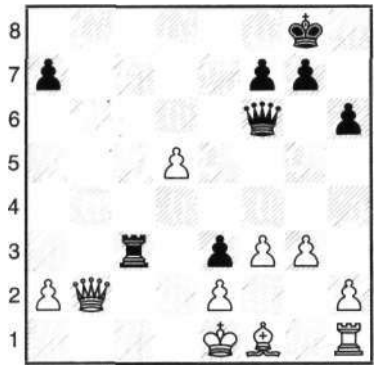
l-..Vxc4 2-Ve8+ Bu feda hamlesi ile h6- f8 diagonalini açıyor.

2-..Axe8 3-Kf8 #



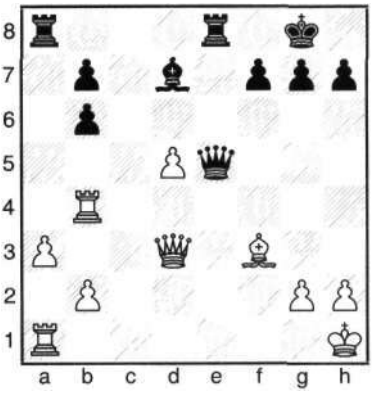
KİNNMARK-OLİVERİA

Bu kombinezonda beyaz **1-Fb6** şiş hamlesi ile veziri 7 yataydan saptırıyor. **l-..Vxb6 2-Axh6+** Bu hamle ile f dikeyini açarak f7 karesine olan baskıyı artırıyor.2-..Şh8 (gxh6 3-Vxf7 g8 den mat var.) 3-Axf7+ Şg8 4-Axe5+ (Açarak şah) 4-..Şh8 5-Ag6#



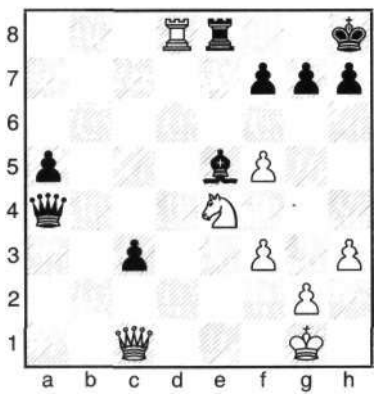
BJELİN-LİPNİTSKY

Bu kombinezon 1. yatay zayıflığına dayanan bir kombinezondur. Siyah alet geri olmasına karşın taktik üstünlüğe sahiptir. **l-..Kb3** (Vxb3? Çünkü al den mat var.) **2-Vc1 Vc3+ 3-Şd1 Kb1** (siyah tuzak hamlesi yapıyor.) **4-Vxbl Vd2#**



MİKENOS-BRONSTEÎN

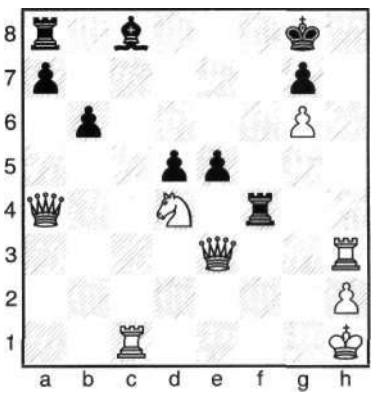
Bu kombinezon feda,hat açma,çiftte tehdit ve son yatay zayıflığı teması üzerine kurulmuş bir kombinezondur. **l-..Kxa3** (Çiftte tehdit bu nedenle almak zorunlu) **2-bxa3 Vxal+3-Kb1 Ke1+ 4-Vf1 Kf1+#**



MATULOVİC-HECHT, 1965

Bu kombinezonda bir taktik hamle ile iki taktik atak birlikte kullanılmış.

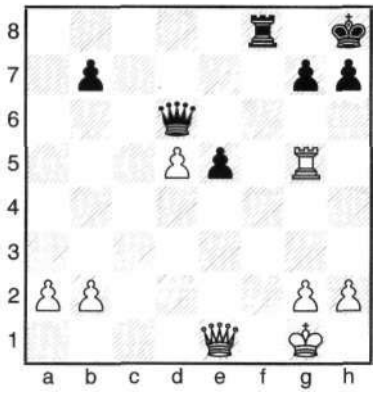
l.Va3(Saptırma) **Vc6** 2.Vf8+(Feda) **Kxf8 3.Kxf8** # (X-ray atak)



BENNİNİ-REGGİO, 1911

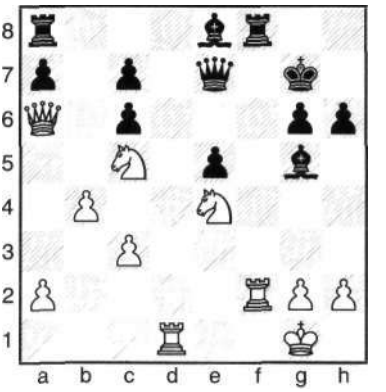
Beyaz siyahın şah konumu zayıflığından yararlanıp,çeşitli taktik hamleler kullanarak kombinezon başlatıyor. **l.Kh8+** (Feda) **Şxh8 2.Kxc8+ Kxc8 3.Vh3+(Çatal) Şg8 4.Vxc8+ Kf8** (Bloke etme) **5.Ve6+ (Ara şah)Şh8 6.Vh3+ Şg8 7.Vh7#**

2- Taş Kazanma Kombinezonları: Taş kazanmak amacıyla yapılan kombinezonlardır.



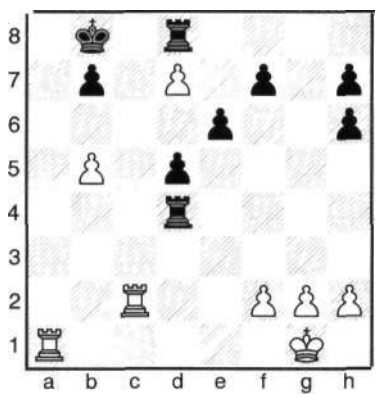
LOWİTSKY TART KOVER

Son yatay zayıflığı ve çiftte tehtid üzerine kurulmuş bir taş kazanma kombinezonu Siyah mat tehdidi ile beyazın g5 karesindeki kalesini alıyor. 1 ..Vc5+ Şh1 2 Vc4 (Tehdit kale fl)2 ..Şg1 Vd4+ 3 Şh1 Vd2 (Çiftte tehdit hem vezir hem de g5 kalesi isteniyor. Siyah vezir alınamıyor. Çünkü kfl mat hamlesi var.) 4-Vb1 Vxg5



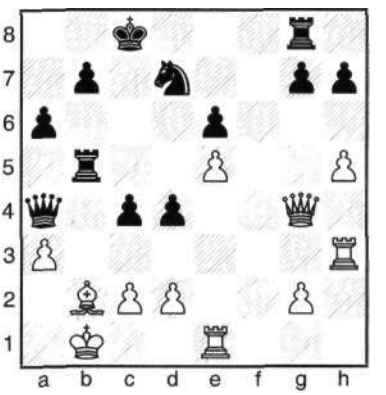
PETROSYAN NİELSEN

Bu kombinezonda siyahın a8 karesindeki kalenin savunulmasını ortadan kaldırıp bu taşı kazanmak üzerine kurulmuş **1-Kxf8 Şxf8 2-Axg5 hxg5** (2-..Vg5? Ae6 **)3-Vb7** (kalenin kaybı kaçınılmaz.)



TAL BOTVİNNİK

Taş kazanma kombinezonuna ilginç bir örnek **1-Kc8+ Kxc8 2-Ka8+ Şxa8** (Çekme hamlesi) 3-dxc8(V+) Şa7 4-Vc5+(Çiftte tehdit ve kale kazanır.)



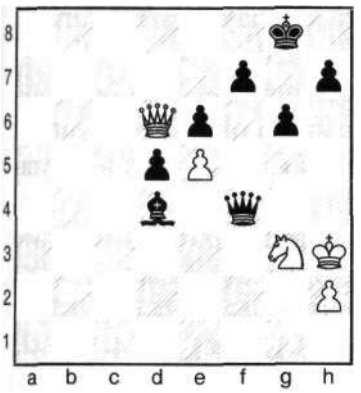
SANTA CRUZ-UHLMAN

Siyah beyaz vezirin boşta olmasından yararlanarak kombinezonu başlatıyor. **l-..d3** (Tehdit Vxc2) **2-cxd3** (2-Kxd3 Kxb2+3 şxb2 c3+ vezir kazanır) **2-..Kxb2+ 3-Şxb2 c3+** ve vezir kazanır.

3Beraberlik Kombinezonları: Bazı konumlarda oyunu berabere yapmak başandır. Zor konumdaki oyunu berabere yapmak amacıyla yapılan kombinezon çeşididir.

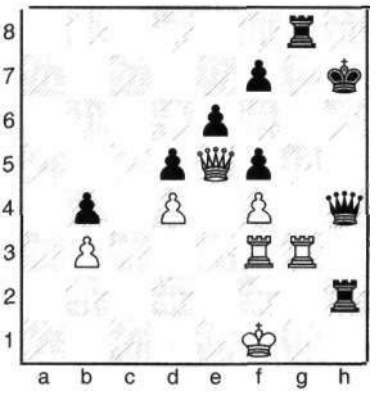
Beraberlik kombinezonlarını 3 grupta incelemek mümkündür.

A-Pat Kombinezonları: Zor bir konumda pat durumu oluşturmak amacıyla yapılan kombinezondur.



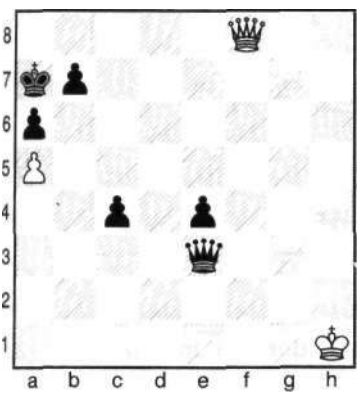
MUFİK-GROSS

Beyazın konumu kötü oyunu berabere yapmak basan:
1-Vd8+ Şg7 2-Ah5+ gxh5 3-Vg5 Vxg5 Pat (Beyazın kurallara uygun oynayabileceği hiçbir hamle yok.)

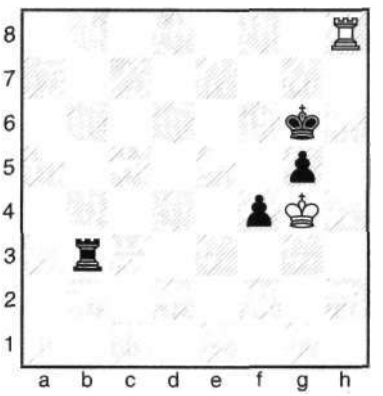


TAYMANOV-GELLER

Beyazın iki kalesi ve veziri olmasaydı pat durumu söz konusuydu ..Bu fikirler ışığında hamle sırası kendinde olan beyaz amacına ulaşıyor. 1-Kxg8 Şxg8 (l-..Kh1 2-Kg1) 2-Kg3+!! Vxg3 3-Vb8+ Şg7 4-Vg8 Şxg8 =

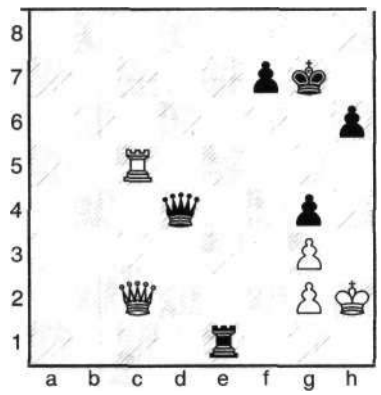


Beyazın konumu kötü,taktik bir hamle ile pat konumu oluşturuyor.
1-Vf2!! =(Vezir açamıyor. VxVPat)



1-Kg8+ Şf6 2-Kg6+ Şxg6 Pat

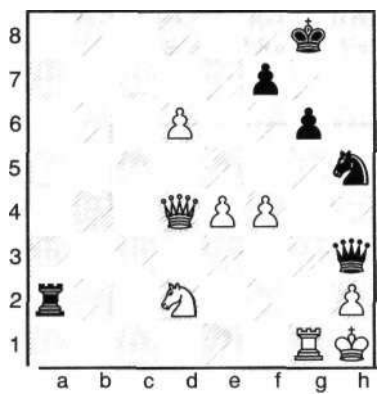
B-Tas Kudurması: Pat kombinezonlarının en ilginci taş kudurması diye adlandırılır. Taş kudurması sürekli şah çekebilme özelliklerinden dolayı vezir ve kaleye özgüdür. Vezir veya kalenin, rakip şahı,feda edilme uğruna ısrarla takip ederken kendi şahıda pat konumunda olmalıdır



BRONSTEİN-GERASER

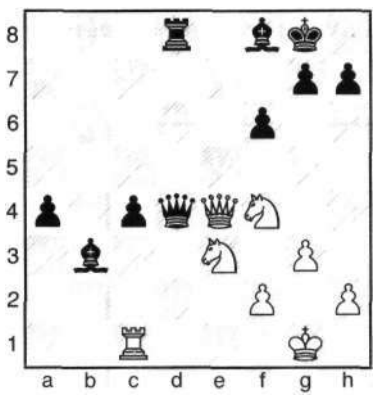
Verilen örnekte beyaz, önce kalesi ardından da veziri ile çılgınca saldırarak zor konumda oyunu berabere yapmayı başarmıştır. Hamle beyazda siyahın Vg1 karesinden matı var. Eğer beyazın Vezir ve kalesi olmasaydı oyun pat olacaktı. Kazanç şansı olmayan beyaz tempo ile yani rakibini bu iki taşı almaya zorlayarak oyunu berabere bitirmeyi başarıyor. **1-Kg5+ Şf6** (1-..Şf8 2- Kg8) **2-Kf5+ Şg7 3-Kg5+ hxg5 4-Vh7+ Şf8** (Şf6?? 5- Vh8 1-0) **5-Vf7+ Şxf7 =**

C-Sürekli Şah: Devamlı şah çekebilecek konum oluşturarak oyunu berabere bitirmek amacıyla yapılan kombinezon türüdür.



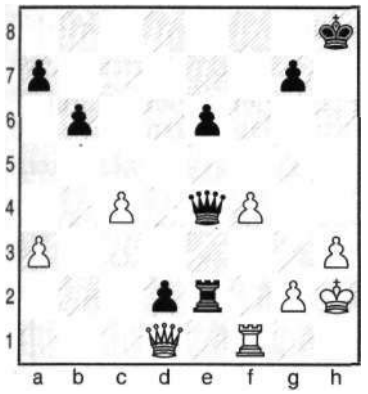
PORTISCH - KASPAROV

Siyah zor durumda, beyazın d6 piyonunu engellemesi güç, sürekli şah ile oyunu berabere yapmak istiyor. **l-..Kxd2 2- Vxd2 Vf3+ 3- Vg2 Ag3+ 4-hxg3 Vh5+ 5-Vh2 Vf3+ 6-Kg2 Vd1+ 7- Vg1 Vh5+ =**



LEVENFİS ZU BAREV

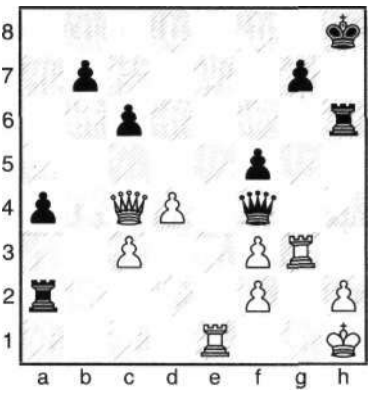
Beyazların durumu ümitsiz gözüküyor. 1-Ve6+ Şh8 2-Ag6+ hxg6 3-Vh3+ Şg8 4-Ve6+ Şh8 5- Vh3+ Beyaz vezir e6 ve h3 karelerinden sürekli şah çekerek oyunu berabere bitiriyor.



NEDWEZKİ-KAMPEN

Beyaz zor durumda g2 karesinden mat tehdidi var. Aynı zamanda d2 ilerlemiş piyonu potansiyel bir güç oluşturuyor .Buna rağmen beyaz bir çıkış yolu buluyor.

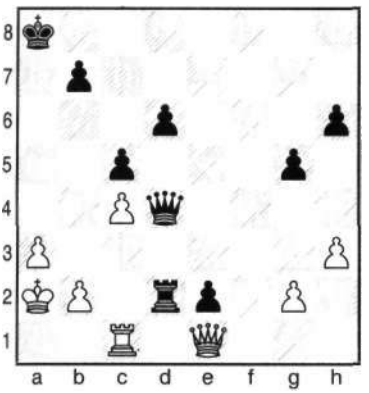
1-Kf2 Kxf2 (Feda hamlesi ile d1-h5 diagonalini açıyor. **2-Vh5+ Şg8 3-Ve8+ Şh7 4-Vh5+** =



DOMULS-STAERMAN

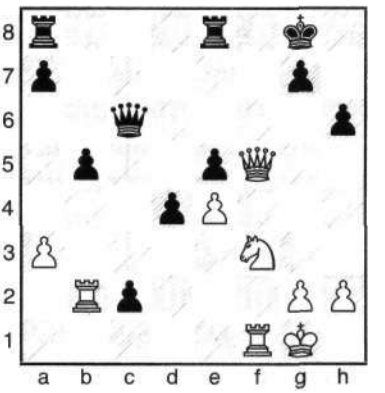
Beyazın Ke8 ve Vg8 mat tehdidi var. Hamle sırası kendinde olan siyahın hemen bir şeyler yapması gerekiyor. **1-.. Kxh2+ 2-Şg1** (2-Şxh2? Kxf2+3-Şh3 Vh6 #)

2-..Vxg3+ 3-fxg3 Kag2+ 4-Şf1 Kf2+ 5-Şg2 Kg2 (Siyah sürekli şah ile beraberliği sağlıyor.)



Beyazın konumu kötü,buna rağmen sürekli şah ile beraberliği sağlıyor.

l.Kc2 Kxc2 2.Va5+ Şb8 3.Vd8+ Şa7 4.Va5+



Beyaz zor durumda,sürekli şah için vezirin saptırılması gerekiyor.

1.Kxc2! Vxc2 2.Ag5 (Mat tehdidi) hxg5 3.Vf7+ Şh7 4.Vh5+ Şg8 5.Vf7+

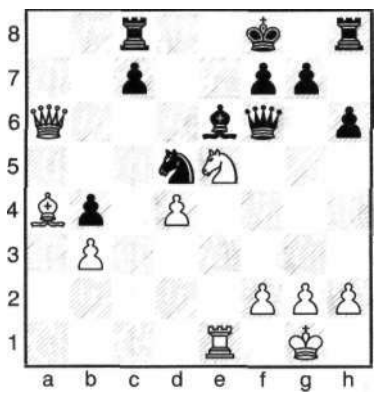
TAKTIK BAŞARI

Taktik atağın başarılı olabilmesi için,taktik atağın ne zaman, nasıl nereye ve ne kadar bir güçle yapılacağı iyice hesaplanmalıdır. Aynca tüm atak süresince rakibin savunma olanakları mutlaka göz önünde bulundurulmalıdır.

Taktik Başarıyı Sağlayan Unsurlar:

1-Taşların Uyumu
2-Zamanlama
3-Yeterlilik
4-Hamle Sırası
5-Rakip Savunma Olanakları

1-Taşların uyumu: Taktik atağa katılan taşların birbirleri ile uyum içinde olmaları ve ortak bir hedefe doğru beraber hareket edebilme özelliğidir. Taktik atağa katılan taşların sayısının artması ve taşların gücünün bir nokta üzerinde odaklanması rakip savunma olanaklarını azaltarak taktik başar şansını artırır

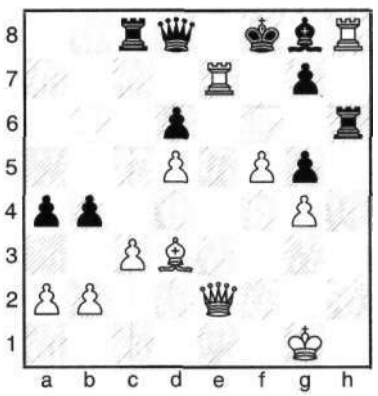


ıFREDLİCH-BANTLEON

Beyaz oyuncunun tüm taşlan aynı amaca yönelik bir görev üstlenmiş. Hedef nokta e8 karesi

1-Ad7+ Fxd7 2-Vxc8+ Fxc8 3-Ke8#

At ve Vezir fedaları Kalenin e8 karesine ulaşmasını sağlıyor.



CİOCALTİA-MALİCH

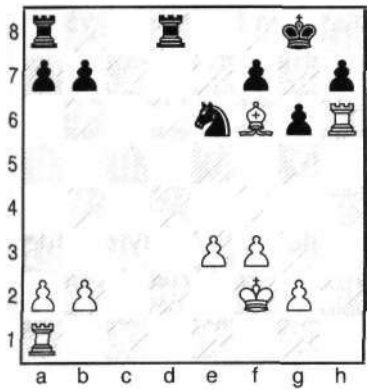
Beyaz iyi durumda,ancak bitirici darbeyi geciktirmesi halinde avantajını kaybeder.

Beyazın taşlarının hepsi uyum içinde ortak bir görev üstlenmiş.

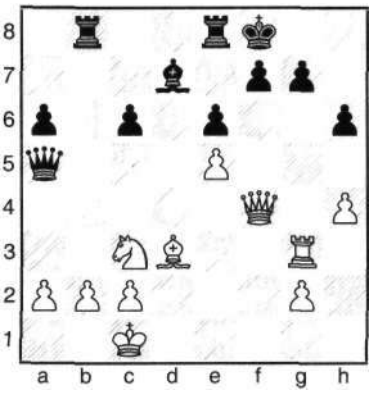
l-f6 gxf6 (l-..Kxh8 fxg7# veya l-..Kxf6 2-Fh7 Vxe7 3-Kxg8 Şf7 3-Vxe7 1-0) **2-Ve6 1-0**

f7 ve g8 den mat tehdidi var.

2-Zamanlama: Taktik bir atağı başarılı kılan diğer bir unsur da zamanlamadır. **Stratejide zaman taktikte ise zamanlama önemlidir.** Erken atakların başarılı olma şansı yoktur. Geciktirilen ataklar ise rakip oyuncuya savunma olanakları sağlaması nedeniyle etkinliğini kaybetmiştir. Atağın başarısı, zamanın geldiğini rakipten önce görebilmektir. Beklenmedik hamle rakipte şaşkınlık yaratır.

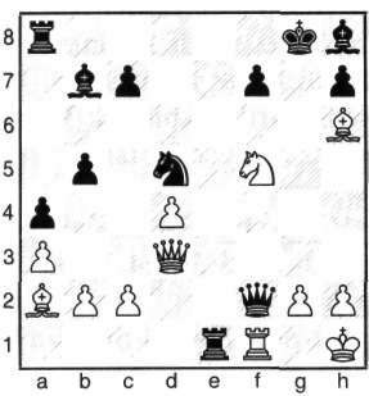


beyaz oyuncu kalaleri h sütununda çiftlemek amacıyla atağı geciktirseydi siyah Af8 oynayıp savunma yapabilirdi.
1-Kxh7 Şxh7 2-Khl+ Şg8 3-Kh8#



KERES-SZABO
Beyaz f7 karesine saldırmak için 1 Kf3 oynasaydı, siyah 1 ..Ke7 savunurdu. Oysa beyaz iyi bir zamanlama ile 1-Kxg7! Şxg7 2-Vf6+ (2 ..Şg 8 3 Vxh6) Şf8 2-Fg6

3- Yeterlilik: Taktik bir atak ancak yeterli bir güçle yapılırsa başarılı olur. Olması gerekenden daha az bir kuvvetle başlatılan hücumlar kolayca püskürtülür. Mutlak bir başarı kaygısıyla gerektiğinden fazla güç biriktirmek ise zaman kaybı nedeniyle,rakibe savunma olanakları vereceği için kaçınılmalıdır. Atağın başarılı olabilmesi için bir kareyi tehdit eden taş sayısı,savunma yapan taş sayısından fazla olmalıdır.



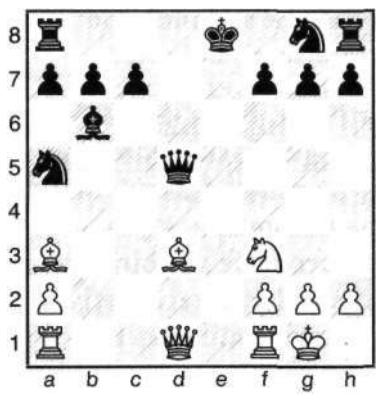
HALLİER-HERMAN
Yeterli güç konuma göre değişir. Bazen iki taş başarı için yeterlidir olurken bazen de daha fazla taş etkili olamaz. Hamle beyazda, siyahın f1 karesinden mat tehtidi var. Bu nedenle yapılacak bir şey varsa hemen yapılmalı, beyaz 5 taşını da kullanarak zor durumdan kurtulmasını biliyor.
1-Ae7+ Axe7 (1-..Kxe7 2-Kxf2)
2-Vg3+ Vxe3 3-Fxf7 #



TAL-GELLER

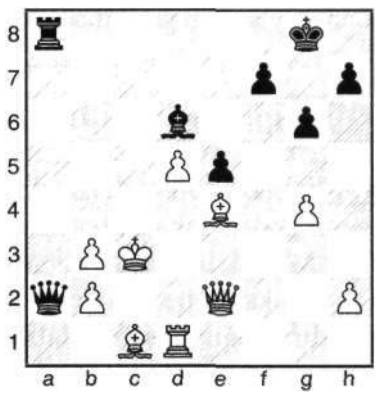
Hamle beyazda, siyahın f7 karesi şah ve fil ile korunuyor. Beyazın saldırı için yeterli gücü yok.Ta1 usta bir hamle ile yeterli gücü elde ederek konumu lehine çeviriyor. **1-Kxd5 Kxd5 2-Vf3!** (Kale iki taş ile istenirken f7 karesine yeterli baskı oluşturuluyor. 2-..Kd7 hamlesi yetersiz. Bu durumda f7 karesine baskı 3 taş ile yapılacak..

4-Hamle Sırası: Pek çok pozisyonda saldırı yapılabilecek kare sayısı birden fazla olduğu gibi,bu kareleri tehdit eden taş sayısı birden fazla olabilir. Bu nedenle bu karelerden hangisine öncelikle saldın yapılacağı ve atağa hangi taşla başlanacağı taktik başarıda önemlidir.



1849 Yılında Morfhy'nin bir oyununu,beyazın tehdit edebilecek birkaç taşı ve saldın yapabileceği birden fazla taşı var. Taktik başarıda saldırıya hangi taş ile başlanacağı önemlidir Morfhy bu konumda

1-Fb5+ Vxb5 2-Kel+Ae7 3-Kb1 Va64-Ke7+ Sf8 5-Vd5 Vc4 6-Kf7+ Şg87-Kf8#.



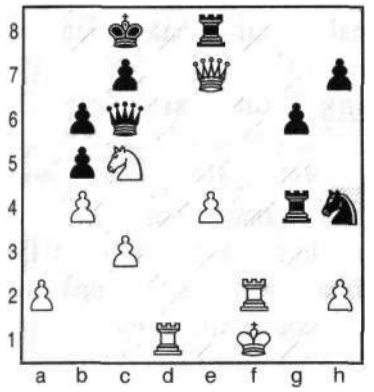
HONFİ -TAL

Siyah bir alet geride kazanmak için acilen bir şeyler yapması gerekiyor. Saldın yapabilecek 3 taşı var. Bunlardan sadece bir tanesi başarı sağlıyor.

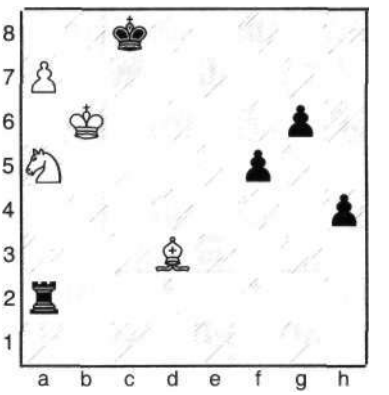
l-..Fb4+!! 2-Şxb4 (2-Şc2 Kc8 3-Şd3 Vb3#) **2-..Va5 3-Şc4 Va6+ vezir kazanır.**

1-..Kc8+ 2-Şd2 Fb4+3-Şe3 Va7 4-Şf3

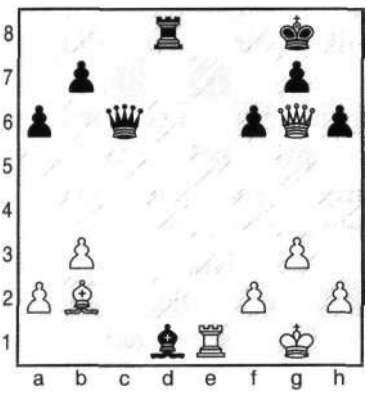
5-Rakibin Savunma Olanakları: Oyunun her safhasında rakibin savunma olanaklarına dikkat etmek gerekir. Beklenmedik bir hamle tüm çabaları boşa çıkartır. Özellikle taktik atağa başlamadan önce rakibin ara şah ve ara hamle olanakları iyice gözden geçirilmelidir.



1-Kf8 (Beyaz bu hamle ile oyunu bitirebileceğini düşünüyor. Oysa siyahın süpriz bir hamlesi var.)
l-..Kf4+!! 2-Kf4 Kxe7
3-Kf8 Ke8 0-1



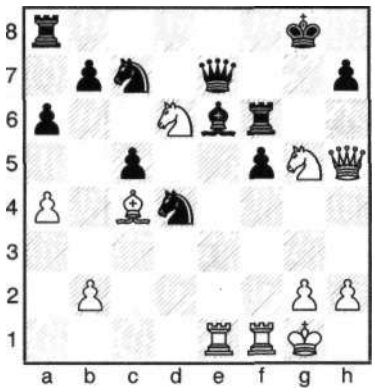
Rakip savunma olanaklarında ara şahın önemi çoktur.
Siyah,
l-..Kxa5 hamlesine beyazın (2-Şxa5 Şb7 hamlesi ile oyunu kazanacağın düşünüyor. Oysa beyazın ara şah hamlesi var.)
2-Fa6+ Kxa6 3-Sxa6 1-0



AMATÖR-RELİSTAH, 1933

Hamle beyazda **,1-Ke7?**
(Beyaz kalenin bu hamlesi ile g7 karesinden mat tehdit ediyor. Bu konumda siyahın savunması yok gibi,oysa Relistah,başanlı bir savunma bularak oyunu kazanıyor.
1-..Vh1+ü 2-Şxhl Ff3+ 3-Şg1 Kd1#

Taktik başarıyı sağlayan unsurları tek bir örnekte görelim.



KASPAROV-KUIJPERS, 1980

1Axf5 Axf5 2-Axe6 Axe6 3-Kxe6 Kxe6 4-Vxf5 Ke8 5-Ke1 1-0

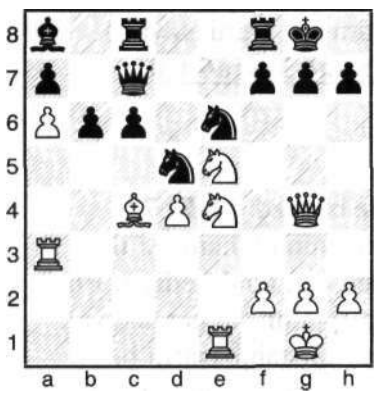
1-Taşların Uyumu: Beyazın tüm aletleri atağa katılıyor. Taşlar arasında uyum var.

2-Zamanlama: Atağa geçmek için taşlar ideal konumda saldın için en uygun an

3-Yeterlilik: Saldın için yeterli güç var.

4-Sıralama: Saldırı için pek çok kare ve saldın yapacak pek çok taş j var. Saldırı için en uygun kare f5 karesi olması yanında en başarılı atak Axf5 hamlesidir.

5-Rakibin Savunma Olanakları: Rakibin karşı saldırı olanakları bertaraf edilmiş.



ROSSOLİMO-REİSMAN, 1967

l.Fxd5 cxd5 2.Af6+ Şh8 3.Vg6 fxg6 4.Axg6+ hxg6 5.Kh3#

1-Taşların Uyumu: Beyazın aletlerinin tümü atağa katılyor. Taşlar arasında uyum var.

2-Zamanlama: Atağa geçmek için taşlar ideal konumda saldırı için en uygun an

3-Yeterlilik: Saldın için yeterli güç var.

4-Sıralama: Saldırı için pek çok kare ve saldın yapacak pek çok taş var. Saldırıya başlamak için d5 karesindeki atın ortadan kaldırılması gerekiyor,.

5-Rakibin Savunma Olanakları: Rakibin karşı saldın olanakları bertaraf edilmiş. Görünürdeki pasif konumda olan e1 kalesi rakibin karşı saldın olanaklarını ortadan kaldırıyor.

DEĞERLENDİRME SORULARI:

1-Tempo nedir? açıklayınız.
2-Zayıf kareler neden önemlidir?Örneklerle açıklayınız.
3-Feda hamlesi nedir?
4-Ara hamle nedir?Örneklerle açıklayınız.
5-Çatal hamlesi nedir?Tahta üzerinde at çatalına örnekler veriniz.
6-Açmaz ile örtü konumu arasındaki farklılıkları açıklayınız.
7-Şah kanadı zayıflıkları nelerdir?
8-Kombinezon nedir?
9-Başlıca taktik atak çeşitleri nelerdir?
10-Taş kudurması nedir?Tahta üzerinde kale kudurması ile ilgili bir konum oluşturun.
11-Taktik başarıyı sağlayan unsurlar nelerdir?
12-Sürekli şah nedir?Tahta üzerinde örneklerle açıklayınız.

VI.POZİSYON DEĞERLENDİRMESİ

KONUNUN ANA HATLARI

1-Maddi Üstünlük
2-Stratejik Üstünlük
3-Taktik Üstünlük

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI:

1-İki kaleye karşı vezir olan oyunları inceleyin. Tarafların üstün ve zayıf yönlerini araştırın.
2-Vezire karşı kale fil ve piyon olan oyunları inceleyin. Tarafların üstün ve zayıf yönlerini araştırın.
3- Fil çifttine karşı at çiftti olan oyunları inceleyin tarafların üstün ve zayıf olan yönlerini araştırın.
4-Kalelerin açık hatların en etkili taşı olduğunu gösteren oyunları araştırın.
5-Fillerin açık diagonallerin en etkili taşı olduğunu gösteren oyunları araştırın.

POZİSYON DEĞERLENDİRMESİ

Her oyuncu,oyun esnasında satranç tahtasına farklı bir gözle bakabilmeli ve şu soruyu kendine sormalıdır. Benim ve rakibimin güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?

Bir oyuncunun, oyunun akışı içinde satranç tahtasına tarafsız bir şekilde bakıp,konumu kendisi ve rakibi için üstün ve zayıf tarafları ile analiz etmesine pozisyon değerlendirmesi denir. Oyun içinde yapılan bu inceleme üstün olan tarafları korumak,zayıf olan yönleri ise güçlendirmek için de önemlidir.

Dinamik bir oyun olan satrançta pozisyon değerlendirmesi sık sık yapılmalı,değişen konumlara göre ana plan gözden geçirilip, gerekirse yeni planlar oluşturulmalıdır. Özellikle oyuncu,oyunun kaderini belirleyecek olan hamlenin yapılacağı anı iyi hissetmeli,'Kritik durum var, konumu iyi değerlendirip,oyun planını ona göre yapmalıyım'diye içinden geçirip, buna göre oynamalıdır

Satranç oyununda bir pozisyon iki yönü ile değerlendirilir.

1-Statik Değerlendirme: Statik değerlendirme,tahtada var olan konumun değerlendirmesidir. Bu nedenle somut bir değerlendirmedir. Statik değerlendirmede önce, karşılıklı olarak taşların sayısına ve değişik taşlar varsa bunlar arasındaki güç dengesine bakılır. Statik değerlendirmede göz önünde bulundurulacak diğer önemli konu ise taşların, satranç tahtasında önemli bölgeler olarak bilinen merkez kareler,açık hat,açık diagonaller ve zayıf karelerdeki etkinliğidir.

2-Dinamik Değerlendirme: Satranç taşlarının konumuna bağlı olarak,tahtada var olanın dışında, taşların hareketi ile oluşabilecek durumların değerlendirmesidir. Çok basit görünen durumlarda bile çeşitli dinamik olanaklar olabilir. Bu nedenle dinamik değerlendirme yapılırken taşların sahip olduğu saklı gücü sezinleyip açığa çıkartmak gerekir. Dinamik değerlendirmede taşlar arasındaki uyum,işbirliği,birlikte hareket edebilme ve birbirinin gücünü artırma özellikleri önemlidir. Bu tür değerlendirme de taktik motif,taktik atak ve kombinezon fırsatları göz önünde bulundurulur.

Oyunculardan biri bir alanda üstün, diğer alanlarda zayıf olabilir. Materyal üstünlüğüne karşm,diğer tarafın stratejik üstünlüğü olabilir. Maddi ve stratejik yönden zayıf olan bir oyuncunun,taktik avantajı olabilir. Bir konudaki zayıflık diğer alandaki üstünlükle karşılanabilir. Mat atağına başlayan oyuncunun,taş eksiği olmasının ve merkeze sahip olmamasının hiçbir önemi yoktur. Satrançta buna benzer pek çok konumla karşılaşmak olasıdır. Bu durumlarda üstünlüğü belirlemek güç olabilir. Bir üstünlüğün diğerinden daha değerli olması pozisyona göre değişir.

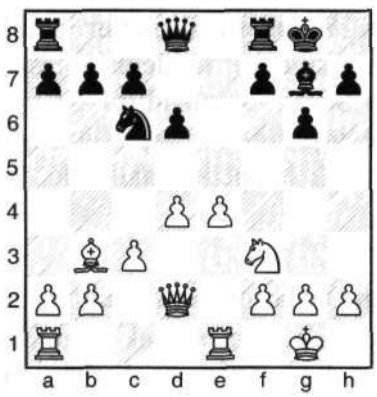
Bu değerlendirmeler sonucunda satranç oyununda 3 tür üstünlük vardır

1-Materyal Üstünlüğü
2-Stratejik Üstünlük
3-Taktik Üstünlük

1-MATERYAL ÜSTÜNLÜĞÜ (Maddi Üstünlük)

Tarafların o an tahtada bulunan taşlarının sayısı ile ilgili bir değerlendirmedir.

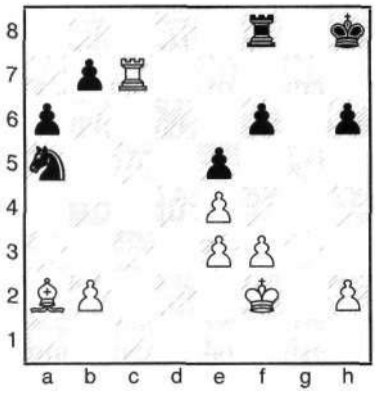
Oyunculardan biri bir piyon fazla ise bir piyon,bir at fazla ise bir at üstünlüğünden bahsedilir. Materyal üstünlüğünün değerlendirmesinde karşılaşılan en zor durum tarafların tahtada farklı ve değişik sayıda taşlara sahip olmasıdır.



Tahtadaki pozisyonda beyazların bir piyon fazla olduğu görülmektedir Maddi olarak beyazın bir piyon üstün olduğu söylenir. **.<u>Pozisyonun materyal açısından değerlendirmesinde asıl zorluk, değişik sayıda ve farklı olan taşların birbirlerine karşı olan üstünlüklerinin ortaya konmasıdır.</u>**

1-ATA KARŞI FİL: Satranç oyununda bu iki taşın birbirlerine karşı olan üstünlükleri hep tartışma konusu olmuştur. Bir taşın gerçek gücü onun tahta üzerinde varlığından çok tahtadaki konumuna, etkili hamle yapabilme gücüne ve diğer taşlarla uyumuna bağlıdır. Bu nedenle bu taşların birbirlerine göre üstünlüğü onların konumuna ve tahtadaki pozisyonla ilgilidir. Oyun sonlarında, hareket yeteneğinin artmasına bağlı olarak fil lehine bir üstünlük söz konusudur. Buna karşın kapalı oyunlarda atın göreceli bir üstünlüğü vardır. Ayrıca oyuncuların oyun anlayışı göre birinin diğerine tercih edildiği durumlar da olabilir..

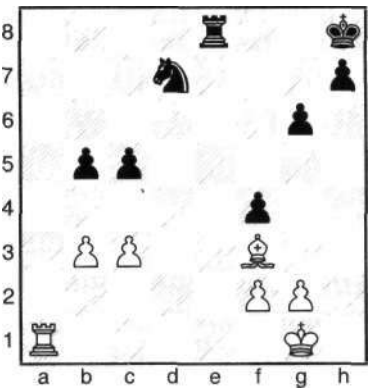
A-Filin üstün olduğu konumlar:



BOTVİNNİK-SORAKİN

1-Fd5 b5 2-c3

Konuma bakıldığında her iki tarafında piyon sayıları eşit tahtada en belirgin özellik ata karşı fil olmasıdır. Beyaz önce siyah atın hareket engelliyor. Daha sonra da Ka7 Kxa6 ve Kxa5 hamleleri ile bu atı alacak siyahın ise bu plana karşı yapabileceği hiçbir şey yok.



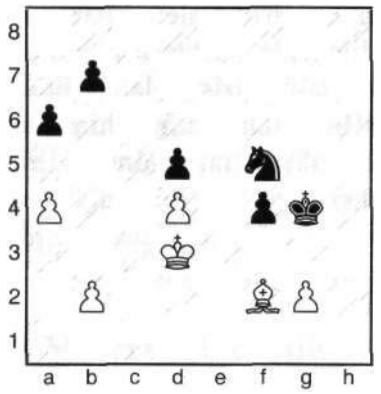
Oyun sonunda beyaz bir piyon eksik olmasına rağmen, etkin bir fil sayesinde oyunu kazanıyor.

1-Fc6 Ke7 2-Ka8+ Şg7 3-Ka7 1-0

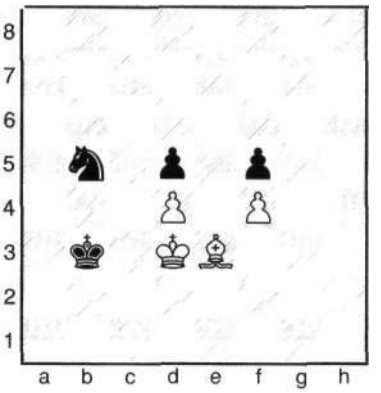
(l-..Kd8 çözüm değil,bu sefer 2-Kd1 Hamlesi var.)

Beyazın 2-Ka8+ hamlesi atı şah açmazına almak için gerekli,eğer bu hamle yapılmadan 2-Ka7 oynansaydı 2-..Kel+ 3-Şh2 Af6 hamlesi ile at kaçabilirdi

B-Atın Üstün Olduğu Konumlar:

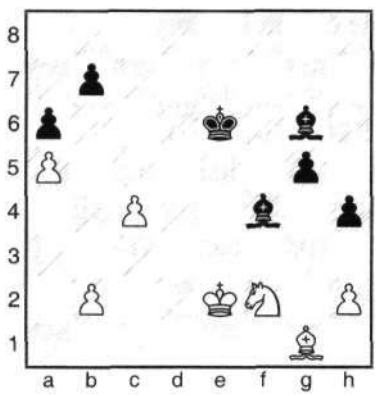


SAİDY-FİSCHER
28-..Ah4 (29-Fxh4 Şxh4 30-Şe2 Şg3 32-Şf1 fi 0-1) 29-a5 Axg2 30-Şc3 Şf3 31-Fg1 Şe2 32-Fh2 f3 33-Fg3 Ae3 0-1

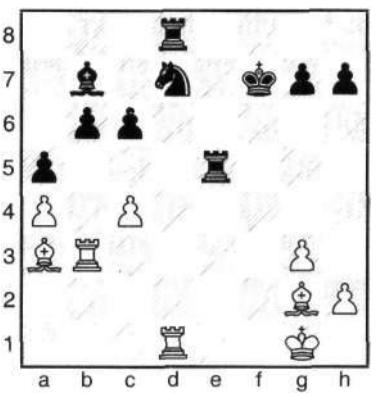


Siyah atın hareket yeteneğinin fazla olması filin ise piyonları ile aynı renkte bulunması oyun sonunda atı file oranla daha üstün bir konuma getirmiştir.1-..Aa3 2-Ff2 Ac4 3-Fg1 Ab2+ 4-Şd2 Şc4 0-1

C-Fil çifti: Oyunculardan birinin,taş değişimlerinden sonra fil çiftine sahip olması o oyuncuya bir avantaj sağlar. Çünkü iki fil birbirleri ile uyum içinde hareket eder. İki fili olan tarafın bu taşlar sayesinde 64 kareyi kontrol edebilme olanağı vardır. Taş değişimi devam edip oyun sonuna gidildikçe fil çiftinin sağladığı bu üstünlük daha da belirginleşir.

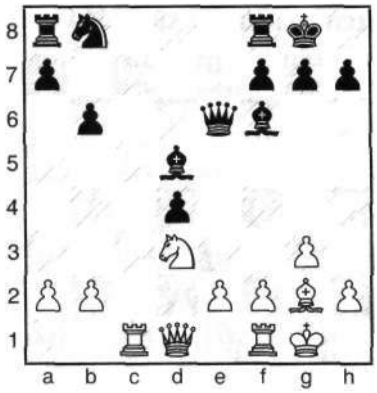


BURGER-EVANS
Siyah fil çiftti sayesinde hem beyaz hem de siyah karelere hakimdir.

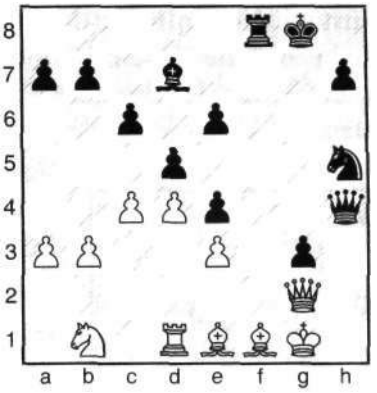


FLOHR-RASSEL
Beyaz fil çiftine sahip olmanın verdiği avantaj ile oyunu kazanmayı biliyor.
1-Kbd3 Şe8 2-Fc1 h6 3-Ff3 Şe7 4-Ff4 Kf5 5-Fg4 Kxf4 6-Kxd7 1-0

2-KALİTE ÜSTÜNLÜĞÜ: Kalenin fil veya ata karşı olan üstünlüğüne kalite üstünlüğü denir.

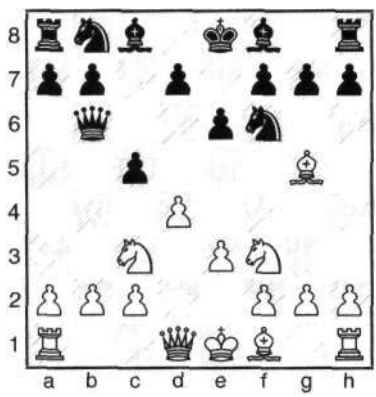


SPASSKY KORCHONOİ
1-Af4 Vd6 2-Axd5 Fg5 3-f4 Fd8 4-Ac3 Aa6 5-Fxa8 (Beyaz kalite üstünlüğü elde ediyor.)
5-..Vb8 6-Ad5 Vxa8 7-Vxd4 8-b4 Ae6 9-Vd3 Ke8 10-e4 1-0

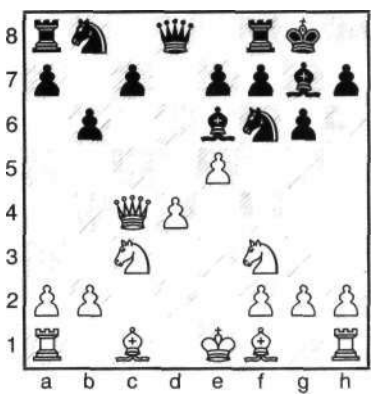


MAROCZY- TARTOKOVER
1 ..Kxf1 (Kalite fedası) 2 Şxf1 (2 Vxf1 Vh2#)2..e5 3 Şg1 Fg4 4 Fxg3 Axg3 5-Kel Af4
5 Vf2 Vg4 6 dxe5 Ff3 7 Şf1 Ag3 0 1

3-VEZİRE KARŞI ÜÇ HAFİF TAŞ: Vezirin üç hafif taşa değişimi nadir olup,Grunfeld ve Sicilya savunmalarının bazı varyantlarında görülür. Vezirin üç hafif taşa karşı güç değerlendirmesi konuma göre değişiklik gösterir. Hafif taşların güçlü destekleri ve bu taşlar arasında iyi bir uyum varsa üç hafif taşın vezire karşı üstün olduğu bilinir. Özellikle fil çiftti varsa daha iyi konum elde edebilir.

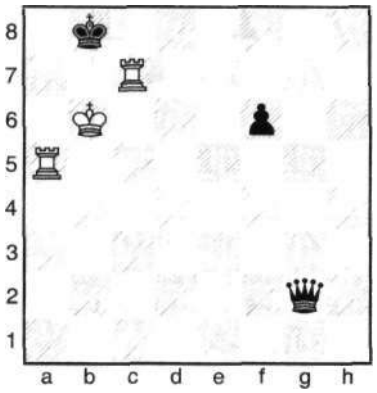


BİSGUİER-SHERWİN
1-..Vxb2 2-Ab5 Vb4+ 3-c3 Va5 4-Ad2 a6 5-Ac4 Vxb5 6-Ad6+ Fxd6 7-Fxb5 axb5 -+

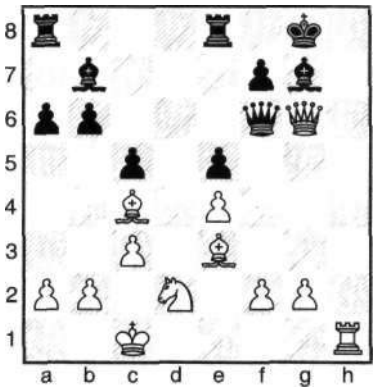


KMOCH-PRİNS
1-exf6 Fxc4 2-Fxg7 Şxg7 3-Fxc4 Ac6 4-Fe3 Ab4 5-0-0 Ac2 6-Kad1 Axe3 7-fxe3 c6 8-Ag5! E6 9-Kxf7 1-0

4-VEZİRE KARŞI İKİ KALE : Pozisyon değerlendirmesinde karşılaşılan diğer bir zorlukda vezire karşı iki kale konumlandır. Bu konuda teorik olarak,oyunun başlangıç bölümünde diğer taşlarında oyuna katkısı ile vezirin üstünlüğü vardır. Bu durum hatların açılmasına kadar sürer. Hatların açılmasıyla birlikte kalelerin gücü artar. Oyun sonuna gelindikçe diğer taşların değişimi ile iki kalenin vezire karşı olan üstünlüğü daha da belirginleşir.

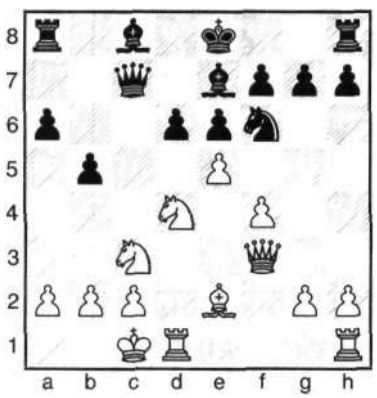


Oyun sonunda kalenin üstünlüğüne ait bir örnek: **1-Ka8+ Vxa8 (Şxa8 2 Kc8 #) 2-Kh7 Şc8 3-Kh8+ 1-0**



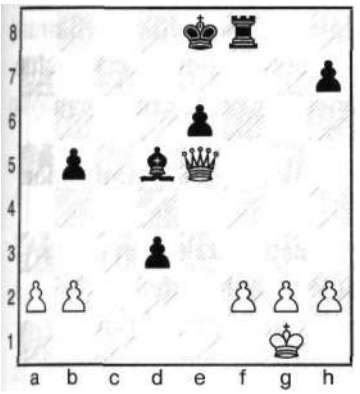
STEÎNİTZ MONGREDİEN 1 Fxf7+ Vxf7 2 Kh8 Şxh8 3 V xf7 (Bayazın vezirine karşılık siyahın iki kalesi var. Siyah fillerin hareketsizliği beyazın lehine)

5-VEZİRE KARŞI KALE VE HAFİF ALET: Kale,fil ve piyonun vezire eşit olduğu söylenebilir.Kale,at ve piyonun gücü vezire eşdeğer değildir. Satranç oyununda konumdan bağımsız olarak yapılan pozisyon değerlendirmeleri yanıltıcı olur.



KERES FISCHER

12-..Fb7 13-exf6 Fxf3 14-Fxf3 Fxf6 15-Fxa8 d5 16-Fxd5 Fxd4 17-Kxd4 exd5 18-Axd5 Vc5 (Siyahı vezirine karşılık beyazın kale,at ve piyonu var. Oyunun gelişiminde siyahlar üstünlük elde edip oyunu kazanıyor.)



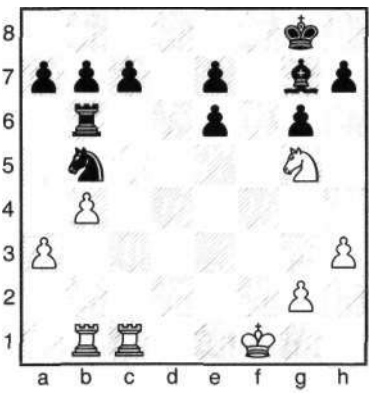
BOTVİNNİK-EUWE, 1948

Beyaz vezirine karşılık siyahın kale fil ve piyonu var.
1-Ve3 Fc4 2-b3 Kf7 3-f3 Kd7 4-Vd2 e5 5-bxc4 bxc4 6-Şf2 Şf7 7-Şe3 Şe6 8-Vb4 Kc7 9-Şd2 Kc6 10-a4 1-0

6-KALEYE KARŞI HAFİF ALET VE PİYON : Kalenin hafif alet ve piyondan daha değerli olduğu söylenebilir. Bazı konumlarda ise hafif alet ve piyonun daha güçlü olduğu bilinir.



RAZUVAEV-KOTRONİAS, 1989
1.Kxa4 Ad4 2.Kxa6 Fxa6 3.Kxa6 Axa6 4.Fxd6 (Bu değişimlerden sonra siyahın kalesine karşılık beyazın fil ve iki piyonu var.) Ke8 5.Ade3 Ab5 6.Ff4 Ab4 7.e5 Ad4 8.Ad6 Ka8 9.Şh2 Ka6 10.Ae4 Va7 11.Ag5+Şg8 12.Ac4 Ka1 13.e6 fxe6 14.dxe6 Ka6 15.Fd6 Af5 16.Fh3 Axd6 17.Axd6 Ff6 18Age4 Fe7 19.Af7 1-0



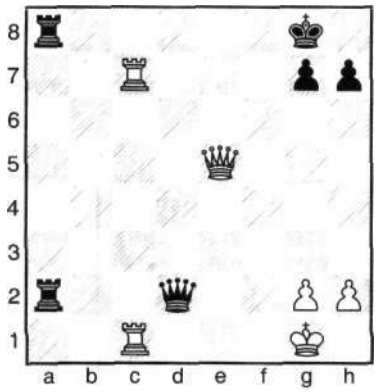
SHAMKOVİCH TUTMAKOV, 1971
Beyazın kalesine karşılık siyahın fil ve üç piyon fazlası var.
1.Kb3 Kd6 2.Ae4 Kd5 3.g4 c6 4.a4 Ad6 5.Ac5 e5 6.Şe2 e4=

2-STRATEJİK ÜSTÜNLÜK

Satranç tahtasındaki taşların konumları ile ilgili bir üstünlüktür. Satranç stratejisinin amacı taşları savunma ve hücumda en etkili konumlarda bulundurmaktır.Satranç tahtasında elinde bulunduran tarafa avantaj sağlayan alanların ele geçirilmesi satranç stretejisinin esas konusudur.

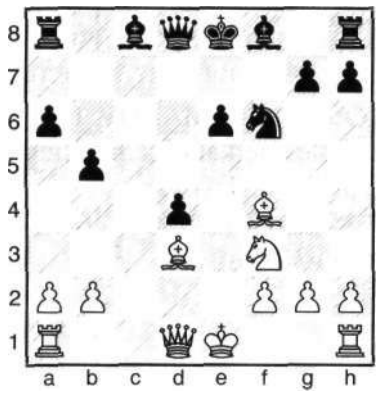
Satrançta stratejik her unsur aynı zamanda stratejik üstünlük konusudur.

1-Tempo Üstünlüğü :Taşların uygun konumlara yerleştirilmeleri en çabuk süre içinde yapılmalıdır. Bu konudaki gecikmenin telafisi her zaman mümkün olmayabilir. Ele geçirilmesi gereken alanlar hızlı bir şekilde alınmalıdır. Tempo üstünlüğünü elde eden oyuncu girişim gücünü de ele geçirmiş demektir.



Bazi konumlarda her iki taraf içinde kazanç konumu vardır. hamle sırası kendinde olan taraf bunu elde eder.

Her iki tarafın mat tehdidi var Hamlede olan taraf tempo üstünlüğünden dolayı oyunu kazanır.



KATZ-EVANS

Taş üstünlüğümü yoksa tempo mu?

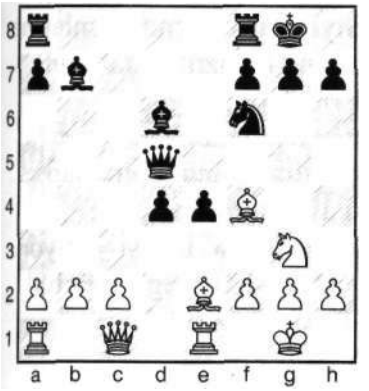
1-Axd4 (1-..Vxd4? 2-Fxb5+)
1-..Fb4+2-Şfl Vd5 3-Af3 Fb7 4-a3 Fc4 5-h3 0-0

Beyaz d4 piyonunu alarak bir piyon öne geçiyor. Buna karşılık siyah iki filini etkili olabilecekleri karelere yerleştiriyor. Rok yaparak şahın emniyetini sağlarken kalenin oyuna girmesini kolaylaştırıyor. Beyaz ise şahını oynamak zorunda kaldığından şahın güvenliğini zora sokarken, h1 kalesinin etkin olmasını geciktiriyor.

Genel Kural: Kapalı konumlarda taş üstünlüğü tempodan daha önemlidir. Çünkü temponun telafisi mümkün olmasına rağmen, maddi kaybın telafisi olanaksızdır.

Açık pozisyonlarda ise tempo maddi üstünlükten daha değerlidir.

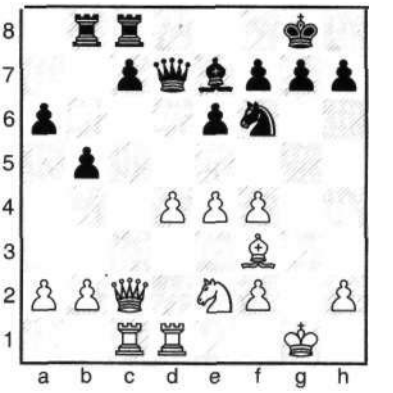
2-Merkez Üstünlüğü: Merkez karelere sahip olmak veya bu kareleri kontrol etmek bir üstünlük nedenidir.



ORTEGA-KORCHNOİ

Hamle siyahta,merkez üstünlüğünü ele geçirmiş olan siyah bu stratejik üstünlüğünden yararlanarak maddi kazanç sağlıyor.

l-..d3 2-cxd3 e3 3-Ff3 exf2+ 4-Şxf2 Ag4+5-Şgl Vd4+ 6-Fe3 Axe3 7-Vxe3 Vxe3+ 8-Kxe3 Fc5 -+



KRAMNİK-SVİDLER, 1998

Hamle beyazda,merkez üstünlüğünü ele geçiren beyaz üstünlüğü kazanca dönüştürüyor.

l-d5 exd5 2-e5 Ae8 3-Kxd5 Vh3 4-Fg2 Vh4 5-Ad4 Vxf4 6-Ac6 Fh4 7-Kcd1 Kb6 8-K5d4 Kxc6 9-Fxc6 Vxe5 10-Fd7 Kd8 11-Kh4 1-0

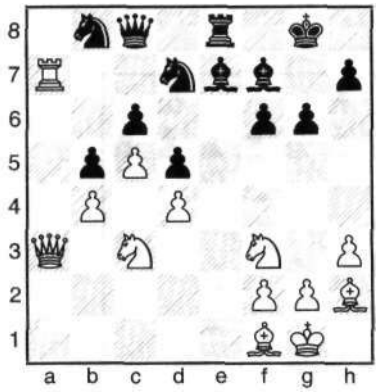
3-Alan Üstünlüğü : Satranç tahtasına daha fazla egemen olan tarafın sahip olduğu üstünlüktür. Alan üstünlüğünü ele geçiren taraf taşlarını daha kolay geliştirirken,rakibinin gelişimini önemli ölçüde engelleyebilir. Bu nedenle, alan üstünlüğü olan taraf taş değişimleri ile rakibin rahatlamasına izin vermemelidir..



PETROSSİON LUTİKOV,1959

Konumda tahtanın daha büyük bölümü beyaz taşların kontrolü altında. Ayrıca beyaz taşların hareket alanı fazla olmasına karşılık, siyahın aletleri sıkışık durumda, bu pozisyon beyaza bir üstünlük sağlıyor.

Beyaz,alan üstünlüğünü kazanca dönüştürmek için bir piyon feda ediyor.. **l-b4 cxb4 2-c5** (2-..dxc5 3-Vxc5 + -) **Kc8 3-c6 1-0**

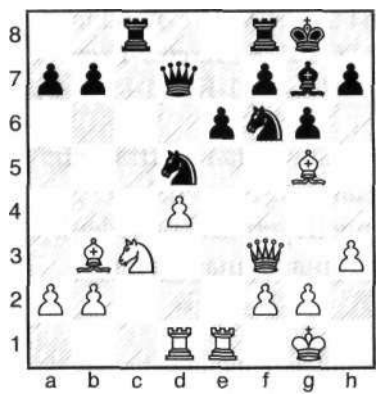


YUDOVCİCH-KLAMAN, 1947

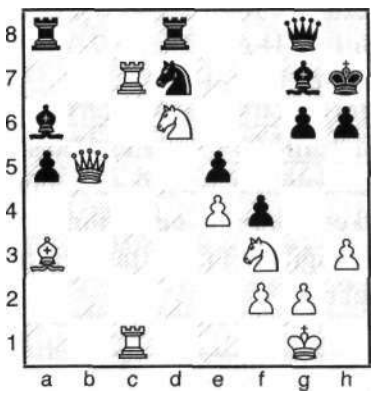
Konumda,tahtanın önemli bir bölümü beyaz taşların egemenliği altında. Siyah taşlar kendi alanlarına sıkışmış,uzun menzilli taşlarının hareketleri kendi piyonları tarafından engellenmekte,

Alan üstünlüğüne sahip olan beyaz bu avantajını kazanca dönüştürmek için at fedası yapıyor.
1-Axb5 cxb5 2-Fxb5 Şg7 3-Fxb8 Axb8 4-Fxe8 Vxe8 5-b5 Ff8 6-Ve3 Vc8 7-Vf4 1-0

4- Açık Hatlara sahip olma :Stratejik üstünlüğün önemli unsurlarından biri de açık hatlara sahip olmaktır. Açık hatların en güçlü taşı kalelerdir. Aynı hatta bulunan kale çiftti birbirlerinin gücünü artınr.

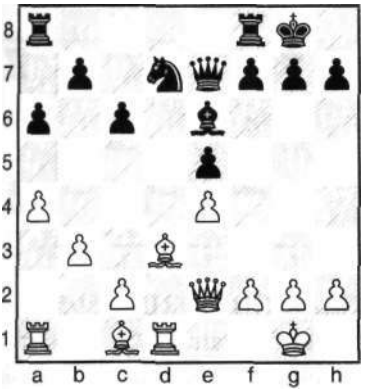


KORCHNİO-GHEORGHİU
1-Fxf6 Axf6 2-d5 exd5 3-Fxd5 Kb8 4-Fb3 (beyaz, d ve e sütunlarında açık hatlara sahip olması nedeniyle, kendisine önemli bir pozisyonal avantaj sağlamıştır.) Vc7 5-Ab5 Vb6 6-Ad6 Kbd8 7-Af7 Kxf7 8-Kxd8+ Vxd8 9-Vxb7 Vd710-Ke7 1-0



PİKET-SMİRİN,1993
Beyazın veziri isteniyor. Buna rağmen 7.yatayda kale çiflemenin üstünlük sağladığını bilen beyaz tempo kaybemeksizin kalelerini 7.yatayda çiftliyor.
1.Vxd7 Kxd7 2.Kxd7 Kd8 3.Ke7 Fe2 4.Axe5 Va2 5.Kcc7 Kg8 6.Ae8 1-0

Hangi Kale:Açık hatların ele geçirilmesinde karşılaştığımız sorunlardan biri de açık hattın hangi kale ile ele geçirilmesidir.



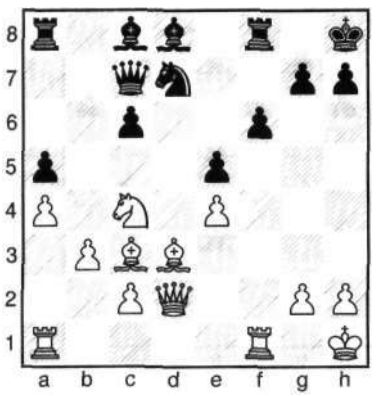
VAN- HASTERT-MİEZİS

Bazı konumlarda her iki kalede istenilen kareye gelebilir. Burada önemli olan hangi kalenin tercih edilmesi gerektiğidir. Bu tercih de önemli olan iki etken vardır.

1-Hamle sonunda kalelerin hareket yeteneği önemlidir. Siyah f yerine a kalesini d8 oynasaydı, f kalesinin oynayabileceği sadece e8 karesi olacaktı. Oysa f kalesini oynaması ile a kalesine iki kare oynama olanağı verdi..

2-Oyunun gelişimi düşünülerek hamle kaybından kaçınmak amacıyla, kalelerin hangi karelerde bulunmasına karar verildikten sonra hangi kalenin oynanması gerektiğine karar verilir.

1...Kfd8 2.Fa3 Vg5 3.Fc4 4. Vxc4 Af6 5.Fe7 Kd2 6.Vb4 Kxf2 7.Şxf2 Ag4+ 8.Şg1 Ah3+ 12.Şh1 Vg1+ 13.Kxg1 Af2#

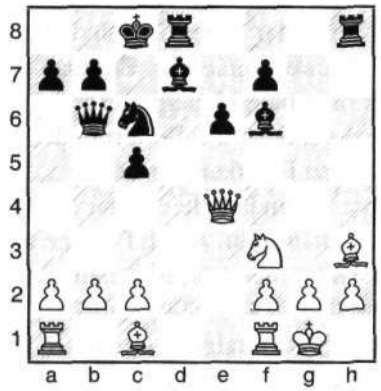


GELLER-HORT

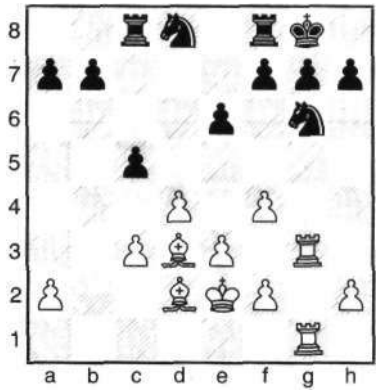
1.Kad1 (Beyaz a1 karesinde bulunan kaleyi d hattına getiriyor. Oyunun gelişimide f hattının güvenliği için f1 kalesinin bir süre daha bu hatta kalması gerekiyor.) Va7 2.Fe2 Fc7 3.Ve1 Şg8 4.Vh4 Vc5 5.Fb2 Ve7 6.Fa3 c5 7.Kd2 (Ab6 8.Vf2 Ad7 9.Kfd1 (Beyaz kaleleri d hattında çiftleyerek stratejik üstünlük elde ediyor.)

9-..Kd8 10.Fg4 Ka6 11.Kd5 f5 12.Fxf5 Ab6 13.Kxd8+Fxd8 14.Fxc5 1-0

5-Açık Diagonaller : Açık diagonalerde tıpkı açık hatlar gibi stratejik öneme sahip alanlardır. Bu hattın etkili taşı ise fillerdir.

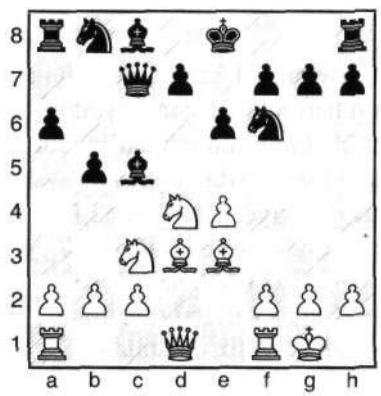


ZUKERMAN-POMAR, 1968
Hamle siyahta,siyah önce şah önünde kalite fedası ile açık hat oluşturuyor ardından açık diagonalleri kullanarak kazancı sağlıyor.
1-..Kxh3 2-gxh3 Kg8+ 3-Şh1 Ad4! 4-Axd4 Fxd4 5-f3 Fc6 6-Ve2 Vb5 0-1

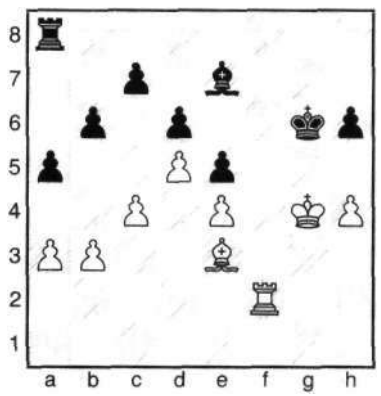


LASKER-CHİGORİN ,1895
Beyazın iki fil avantajı var. Fillerin etkili olabilmesi için diagonallerin açık olması gerekiyor. 1-.. c4! 2-Fc2 f5! (Siyah arka arkaya iki stratejik piyon hamlesi ile fillerin diagonalleri kapatarak onların etkinliğini azaltıyor.) 3-Fc1 Kf7 4-Fa3 Kc6 5-Fc5 Ka6 0-1

6-Zayıf Kareler : Rakip oyuncunun fazla direnç ile karşılaşmadan kolayca yerleşebildiği stratejik öneme sahip karelerdir.

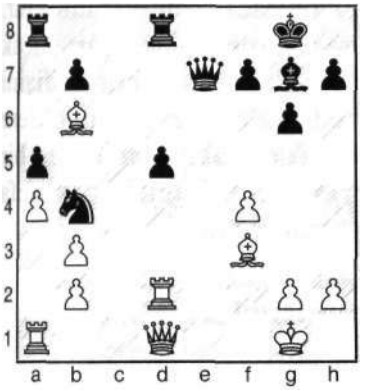


İVANCHUK-J,POLGARl993
d6 karesi zayıf kare, Beyaz bu kareye bir at yerleştirmek amacıyla atak başlatıyor. 1-Adxb5 axb5 2-Axb5 Ve5 3-Fxc5 Vxc5 4-b4 Vb6 5-e5 Ad5 6-Ad6+ Şe7 7-Vh5 g6 8-Fxg6 fxg6



KALİNİN-KONDRATİEV ,1996
Siyah beyaz karelerde zayıf,beyaz şah zayıf karelerden yararlanarak oyunu kazanıyor. l-h5+Şg7 2-Şf5! Fg5 3-Kg2 Kf8+ 4-Şe6 Kf6+ 5-Şd7 Kf7+ 6-Şc6 Şf6 7-Kf2+ Şe7 8-Kxf7 Şxf7 9-Ff2 1-0

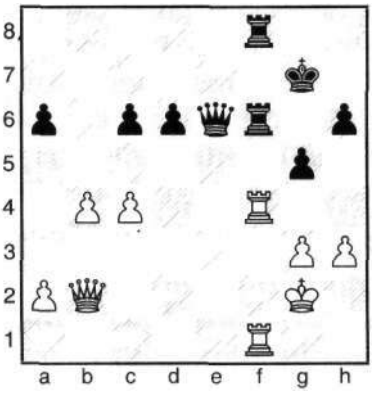
7-Piyon Yapısı: Satrancın tarihsel gelişiminin ilk yıllarında fazla önemsenmeyen piyon ve piyon yapısı, modern satranç teorisinin en önemi unsurlarından biri haline gelmiştir. Pozisyon değerlendirmesi yapılırken tarafların piyon yapısı özellikle geçer piyon mutlaka göz önünde bulundurulmalıdır.



SEMENİUK-KHALİFMAN,1988

Hamle siyahta, siyahın d5 karesinde geçer piyonu var. Buna karşılık beyazın c6 fili d8 kalesini tehdit ediyor. Siyah geçer piyonu kaliteye tercih ediyor.

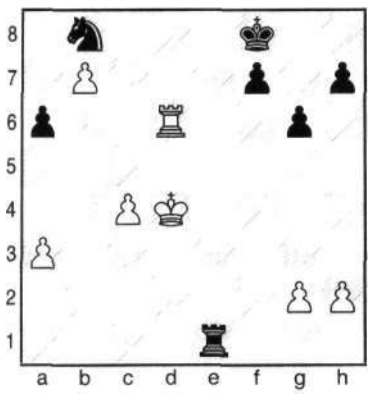
1...d4! 2.Fxd8 Kxd8 3.Ve2 Vxe2 4.Kxe2 d3 5.Ke7 Fxb2 6.Kd1 b6 7.Kc7 Fd4+ 8.Şh1 Fc5 9.g3 d2 10.Ka7 Şg7 11.Ka8 Kd3 12.Fe2 Kd6 13.Ka7 Ac2 14.Ke7 Şf8 15.Ke4 Ae3 16.Kxe3 Fxe3 0-1



TAL-HULAK

Konumda tahtadaki tüm aletlerin kesiştiği nokta f6 karesi, oyundaki gerilim bu karede yoğunlaşıyor. Bu karede bulunan kalenin aynı zamanda şah açmazında olması gerilimi daha da artırdığı gibi beyaza girişim önceliğini veriyor. Beyaz piyon yapısına güvenip oyun sonuna giriyor.

1-Kxf6 Kxf6 2-a4 Şf7 3-Vxf6 Vxf6 4-Kxf6 Şxf6 5-a5! Şe6 6-b5! Şd7 7-b6 h5 8-Şf3 1-0



PETROV-FİNE,1937

Pozisyon değerlendirmesinde geçer piyonun ayrı bir önemi vardır.

Geçer piyonun değeri :

Hamle beyazda,siyahın piyona karşı atı olmasına karşılık beyazın 7.yataya ulaşmış piyonu ve c4 karesinde bulunan geçer piyonu beyaza avantaj sağlıyor.

1.Kd8+ Ke8 2.Kc8! Şe7 3.Şd5 Kd8+ 4.Kxd8 Şxd8 5.Şd6 1-0

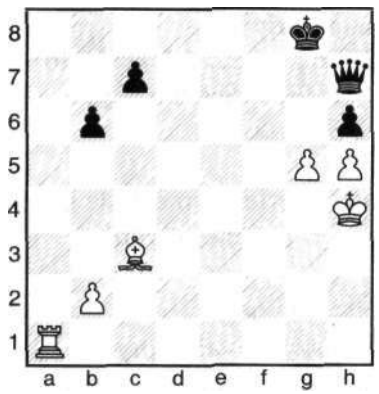
TAKTİK ÜSTÜNLÜK

Satrançta diğer bir üstünlük alanı da taktik üstünlüktür. Taktik üstünlüğü diğer üstünlüklerden ayıran özellik, diğer üstünlük alanlarının tahta üstünde somut olarak gösterilmesine karşılık,taktik üstünlüğün ancak dinamik bir değerlendirme sonucu ortaya konulmasıdır. Taktik üstünlük tahtada var olan değil taşların hareketi sonucu oluşacak bir üstünlüktür, Taktik hamle, taktik konum,taktik atak ve kombinezon olanaklan,taktik üstünlüğün ana unsurlarıdır. Taktik üstünlüğün sonuçlarının oyunun gidişini önemli ölçüde belirleyecek özellikte olması nedeniyle,diğer üstünlüklere oranla daha önemlidir. Oyunun akışı içinde bir üstünlük alanı diğer bir üstünlük alanına dönüşebilir. Taktik üstünlüğün elde edilebilmesi çok defa diğer üstünlüklerin rakibe terkedilmesi sonucu kazanılmıştır.

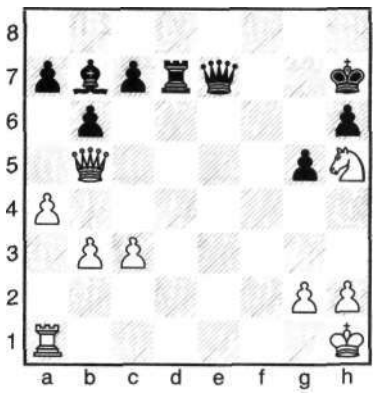
Taktik Üstünlüğü Sağlayan Unsurlar:

1 -Taktik hamle: Taktik birer hamle olan çatal ve şiş hamlesi,taktik üstünlüğü maddi avantaja dönüştüren hamlelerdir.

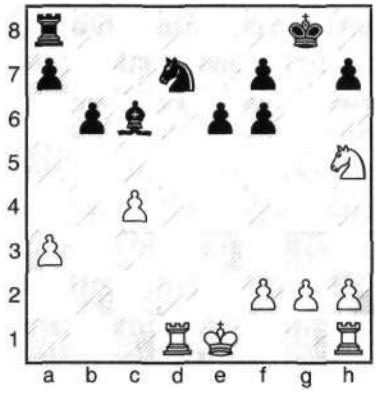
a-Çatal Hamlesi: Bir taşın aynı anda birden fazla tehditte bulunmasıdır. Çatal konumu taktik açıdan bir üstünlük ifade eder. Çatalın etkinliği tehdit eden taş ile tehdit edilen taşların güç dengesine bağlıdır. Bu nedenle en etkili çatal hamlesi piyonun şah-vezir çatalıdır. Satranç tahtasında bulunan tüm taşların etkili çatal hamleleri olabilir. Özellikle atın değişik hareket yeteneğinden dolayı beklenmedik çatal hamleleri vardır.



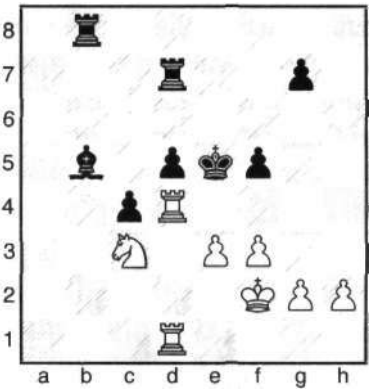
Piyon Çatalı
1.Ka8+ Şf7 2.g6+ (Piyonun en güçlü çatal hamlesi olan şah-vezir çatalı)



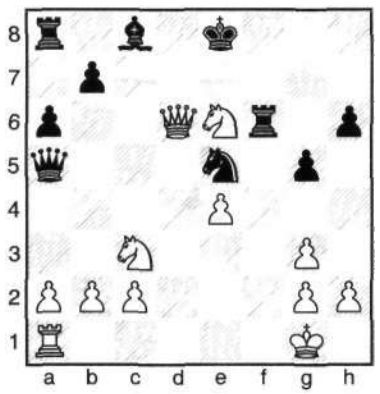
Çatal hamlesi bazen feda hamlesini takip edebilir.
1-Vxd7 Vxd7 2-Af6+ Beyaz bu çatal hamlesi ile oyunu kazanır.



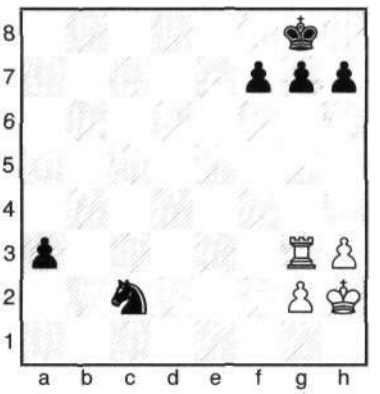
KASPAROV-TİMMAN, 1998
Konumda,beyazın kalesine karşılık siyahın iki aleti var. Konumda taktik olanak bulunması beyazı bir alet öne geçiriyor.
1.Kxd7 Fxd7 2.Axf6+ Şg7 3.Axd7



E.LASKER-SHOWALTER, 1892
Konumda siyahın geçer piyonuna bağlı bir üstünlüğü olmasına karşılık beyazın kale çatalı ardından at çatalı ile üstünlüğü ele geçiriyor..
1.Kxd5+ Şe6 [1...Kxd5 2.Kxd5+ Şe6 3.Kxb5] 2Axb5 Kxd5 3.Ac7+ Şd6 4.Axd5 1-0

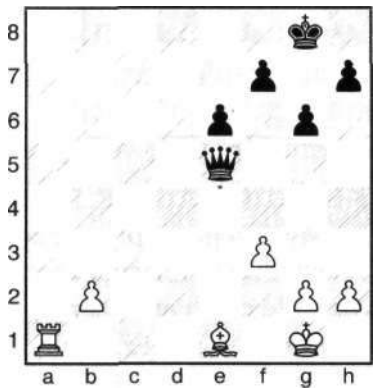


TAL-PETROSYAN, 1959
1.Vc7 Vxc7 2Axc7+(At çatalı) 2-..Şd8 3Axa8 1-0

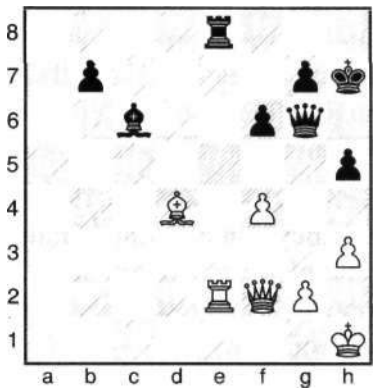


Beyaz için durum zor gözükse de çatal olanağı kazancı sağlıyor.
1-Kc3 (Kale c1 den mat tehdidi yaparken aynı zamanda c7 karesindeki atı da tehdit ediyor.)

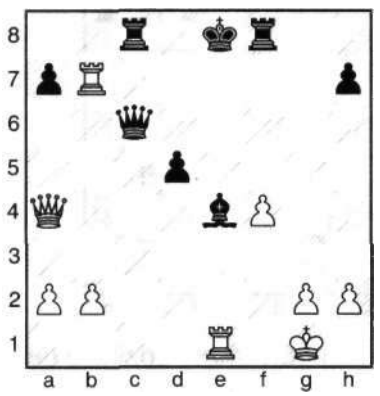
b-Şiş Hamlesi: Bir taşın aynı güzergahta bulunan birkaç taşı sırayla ister konumda olmasıdır. Şiş hamlesi aynı hatta hareket eden taşın hamlesi olması nedeniyle vezir-kale ve file özgü bir taktik hamledir. Şiş hamlesinin etkinliği tehdit eden taş ile istenen taşların güçlerine bağlıdır. En etkili şiş hamlesi filin, şah - vezir şişidir.



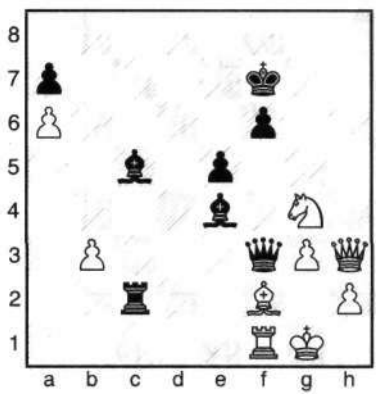
1-Ka8+Şg7 2-Fc3 Filin en etkili şiş hamlesi



KOTOV-BOTVİNNİK, 1939
Siyah önce beyaz veziri açmaz konumda hareketsiz bırakıyor Ardından kaleyi alıyor.
1...Vxg2+2.Vxg2 Kxe2



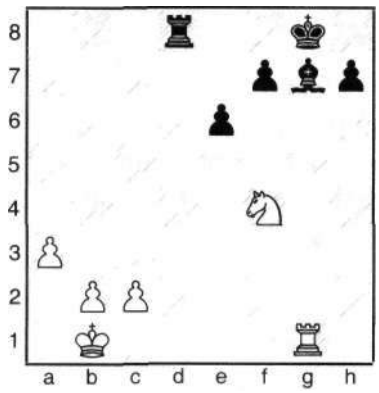
SUMOV-VİNAVER, 1875
Beyaz siyah vezirin şah açmazında olmasından yararlanarak e1 karesinde bulunan kale ile vezir kale şişi yapıyor.
1.Kc1 Vxa4 2.Kxc8#



DİEKS-LİNDBLOM, 1974
Beyazın durumu umutsuz gibi fakat iki taktik hamle ile oyunu kazanmayı biliyor.
1.Axe5+ fxe5 2.Fxc5 (Bu hamle ile aynı zamanda kale ile vezir -şah şişi yapıyor.)

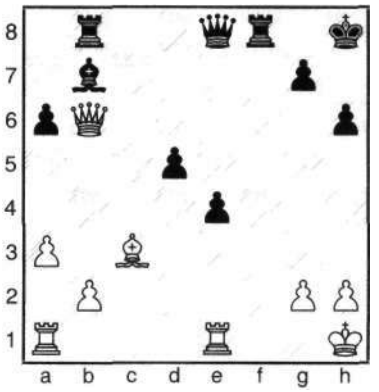
2-Taktik konum: Taktik üstünlüğü belirleyen unsurlardan biri de taktik konumdur.Taktik konum oyundaki en kıymetli taşlar olan vezir ve özellikle şahın konumundaki zayıflıklar ile rakibin bunlardan yararlanma olanaklarını içerir. Konumdaki taktik olanaklarının belirlenmesi dinamik değerlendirme ile mümkündür. Bu tür pozisyonları oluşturmak için feda ,blokaj,saptırma gibi taktik hamle ve ataklardan da yararlanılabilir. Taktik konumlar beklenmedik ve etkili saldırılara zemin hazırladığından pozisyon değerlendirmesin de özel bir önemi vardır.

a-Açmaz: Açmaz konumu taktik açıdan zayıflık olarak değerlendirilir. Açmazda bulunan taşın hareketini sınırlıdır Şah açmazında olan bir taşın ise hareket kabiliyeti hiç yoktur. Bir taşın değerinin onun hareket yeteneğine bağlı olduğu düşünülürse bir oyuncunun bir taşının açmazda olması taktik açıdan zayıflıktır. Açmazın şaha yönelik olması zayıflığı daha da artırır.



Açmaz konumu taktik açıdan bir zayıflıktır.

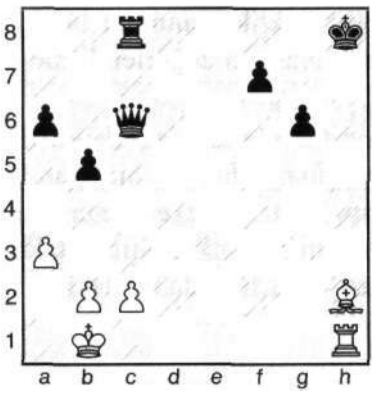
Konumda tarafların güçleri eşit gibi gözükse de siyahın g7 de bulunan filinin açmazda durması ve beyazın bu açmazı değerlendirecek 1-Ah5 hamlesinin olması beyaza taktik bir üstünlük sağlıyor.



g7 piyonunu açmazda olması beyaz vezirin h6 piyonunu almama olanak sağlıyor.

1-Vxh6+ Şg8 2-Vxg7#

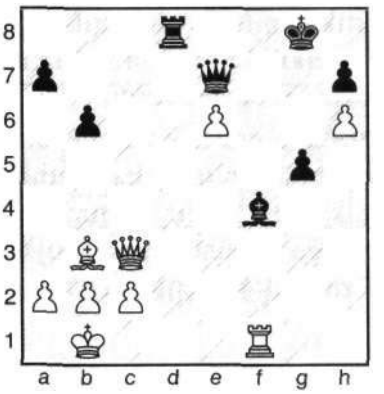
2-Örtü : Açmaz konumunun aksine ,taktik açıdan istenen bir konumdur. Örtü konumunun taktik değeri örtü görevi yapan taşın hareketi ile karşı karşıya kalan taşlar arasındaki güç dengesine bağlıdır. Bu nedenle şaha yönelik tehdite karşı örtü bulunması taktik açıdan daha değerlidir.



Örtü konumu taktik açıdan bir üstünlüktür.

Beyazın h2 fili kalenin tehditini önleyerek örtü görevini yapıyor. Örtü yapan taraf istediği zaman bu örtüyü açarak Taktik atağını başlatabilir.

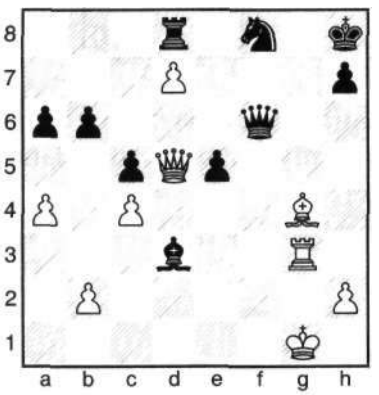
1-Fe5+ Şg8 2-Kh8 #



SHORT-LADGEİT, 1977

Beyazın e6 piyonu b3 filinin şah tehditini önlüyor Siyahın e7 de bulunan veziri ise piyonun hareketini engelliyor. O halde

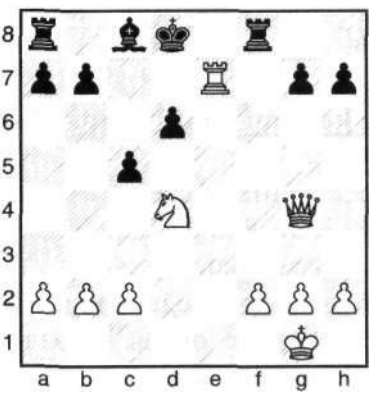
1-Vg7+Vxg7 2-e7+ 1-0



NEZ-PETROSYAN, 1960

Örtü konumu oluşturmak amacıyla rakip şahın istenen kareye getirilmesi taktik bir girişimi gerektirebilir. Konumda beyaz örtü oluşturmak amacıyla vezir fedası yapıyor.

1.Vg8+ Şxg8 2.Fe6+ Şh8 3.Kg8 #



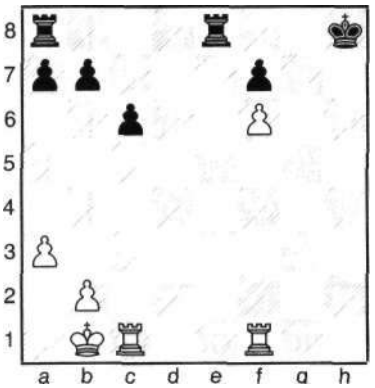
SOKOLOV-RUZNİKOV, 1966

Örtü konumu oluşturmak da taktik bir girişimdir.

Konumda vezir g5 oynayarak örtü pozisyonu oluşturuyor.

l.Vg5 h6 2.Kxb7+ hxg5 3.Ac6+ Şe8 4.Ke7#

3-Açık hatlar:Açık hatlar öncelikle stratejinin konusudur. Buna karşın eğer şahın konumunda bir zayıflık var ve açık hatlar şaha yönelik ve rakip taşların kontrolü altında ise böyle bir konumda taktik fırsatlar olabilir. Pozisyon değerlendirmesi yapılırken rakip şaha yönelik açık hatlar ve hatların denetimi göz önünde bulundurulmalıdır.



Konumda:

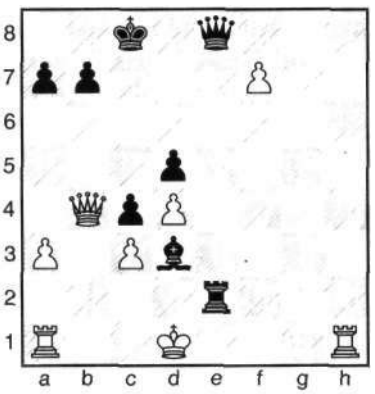
1 -Rakip şahın korunmasında zayıflık varsa

2-Rakip şaha yönelik açık hatlar denetimimizde ise

3-Rakip şaha yönelik hatların açılma olanağı varsa

Bu konumlar taktik ataklar için elverişli ortamlardır Dinamik değerlendirme yapılarak taktik fırsatlar aranmalıdır.

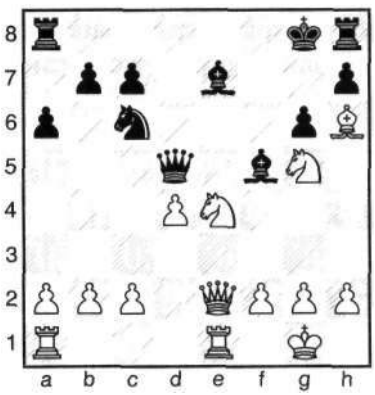
1-Kh1+ Şg8 2-Kcg1 Şf8 3-Kh8 #



TARNOWSKİ-İVKOV, 1962

Beyaz kalite üstün olmasına rağmen şahı merkezde kalmış korunmasında sorunlar var Açık olan e hattının siyah tarafından denetleniyor olması taktik bir konum oluşturuyor

1...Kd2+ 2.Şc1 [2.Şxd2 Ve2+]
2...Kc2+ 3.Şb1 Kg2+ 4.Şc1 Ve3+
5.Şd1 0-1



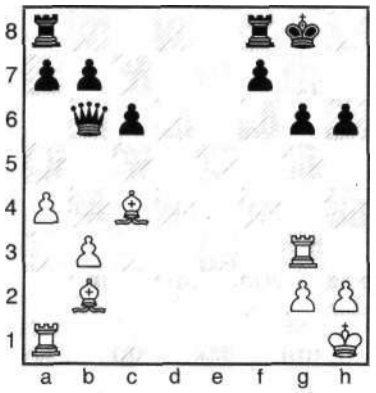
ROZENBERG SHİSHİO, 1978

Konumda siyah şahın savunmasında zayıflık var. Vezirin e8 karesine inebilmesi için e7 filinin buradan uzaklaştırılması gerekiyor.

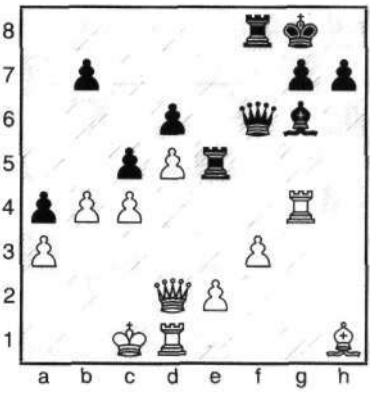
Beyaz açık hat oluşturmak için taktik bir hamleden yararlanıyor.

1.Af6+ Fxf6 2.Ve8+ Kxe8 3.Kxe8 #

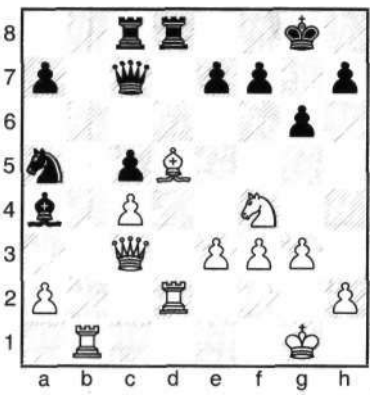
4-Açık Diagonaller: Şahın korunması yetersiz ve şaha yönelik açık diagonaller rakip taşların denetiminde ise bu konumda taktik olanaklar olabilir.



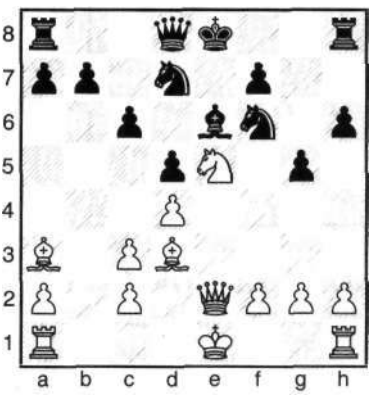
1-Şahın korunmasında yetersizlik varsa
2-Şaha yönelik diagonallerde rakip taşlar bulunuyorsa bu taktik bir konumdur. Bu tür konumlar taktik ataklar için uygun zemin oluştururlar Bu nedenle bu konumların dinamik değerlendirilmesi iyi yapılmalı taktik olanaklar araştırılmalıdır.



RFUNOVİC-RAGOZİN, 1947
Hamle siyahta,beyazın şahının önünden geçen diagonaller siyahın denetiminde ,tek sorun e5 karesinde bulunan kalenin, vezirin
f6- aldiagonalini rakibe savunma şansı vermeden açması
1...Kxe2 2.Vxe2 Vc3+ 3.Vc2 0-1

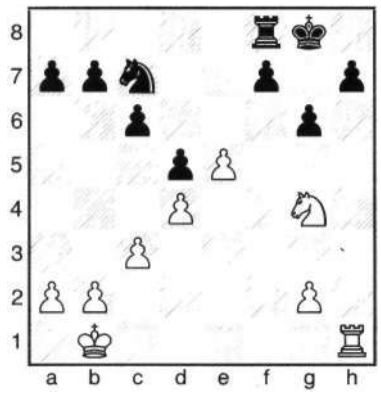


KIRILLOV-SUETİN, 1961
Beyaz,diagonali açmak için taktik bir girişimde bulunuyor.
1.Ae6! (Beyaz bu hamle ile hem veziri hemde g7 karesinden mat tehdit ediyor.)1-.. fxe6 2.Fxe6+1-0 (2-.. Şf8 3.Vh8#)

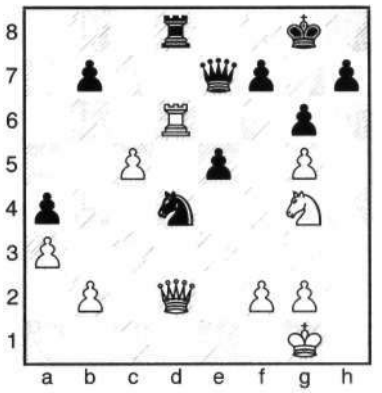


KOFMAN-FILATOV, 1962
Beyaz açık diagonalerden yararlanıp mat etmek için arka arakaya iki feda yapıyor.
1.Axc6 bxc6 2.Vxe6+ fxe6 3.Fg6 #

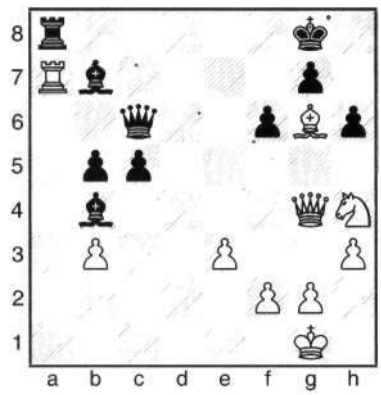
5-Zayıf Kareler: Korunmasındaki yetersizlikten dolayı rakip taşların güven içinde yerleşebilecekleri karelere zayıf kareler denir. Bu karelerin şaha yakın olması önemini artırır. Özellikle kısa menzilli taş olan atın, rakip şaha yaklaşabilmesi zayıf kareler sayesinde mümkündür.



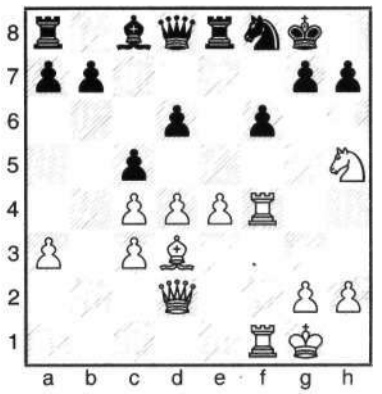
Siyahın f6 ve h6 kareleri zayıf kareler Beyazı atı bu karelere emniyetle gidebiliyor. Şahın yakınında zayıf kareler varsa ve rakibin bu karelerden yararlanabilecek taşlan bulunuyorsa bu taktik bir konum olup taktik olasılıklar aranmalıdır.
1-.Af6+ Şg7 2.Kxh7#



İVANOV-GULKO, 1996
Siyahın f6 ve h6 kareleri zayıf beyazın ise bu karelere gelebilecek atı var.
1.Af6+ Şg7 2.Ve3 Af5 3.Kxd8 Vxd8 4.Vxe5 Vd1+ 5.Şh2 Vd4 6.Ah5+ Şf8 7.Vb8+ Şe7 8.Vxb7+ Şd8 9.Vb8+ Şe7 10Af6 1-0

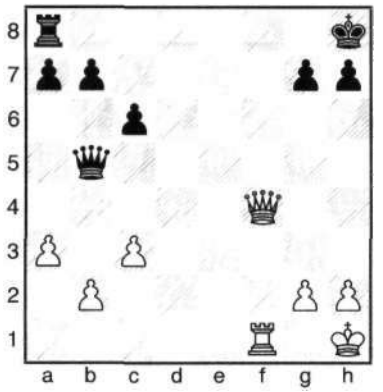


KARPOV-SHİROV, 1992
Siyahın şah önünde zayıf kareleri var. Beyaz bundan yararlanmasını biliyor.
1.Kxb7 Vxb7 2.Ve6+ Şh8 3.Fe4 Va6 4.Ag6+ Şh7 5.Ae5+ Şh8 6.Af7+ Şg8 7Axh6+ Şh8 8.Vg8+ Kxg8 9.Af7#



HAİK-SKEMBRİS,1981
Zayıf karelerden yararlanmak kadar zayıf kare oluşturmak ta taktik bir üstünlük sağlar.
1.Kxf6 (Amaç h6 karesini zayıflatmak) 1...gxf62.Vh6 Ke7 3.Af6 Şh8 4.Ae8! 1-0

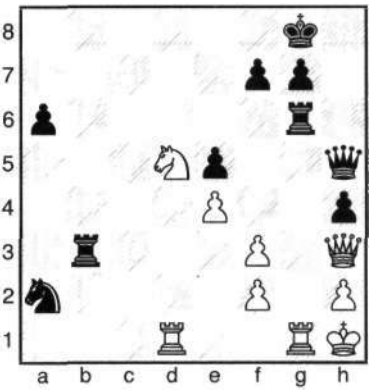
6-Son Yatay Zayıflığı :Şahı bulunduğu yatay hat yeterince korunmuyorsa ve rakibin bu yataya baskı yapacak taşlan varsa bu konum taktik bir konum olup taktik atak fırsatları olabilir.



Siyahın şahının bulunduğu son yatay yeterince korunamıyor.

Buna karşın beyazın bu hatta indirebileceği aletleri varsa bu taktik bir konum olup dinamik bir değerlendirme yapılmalı buna göre oynanmalıdır.

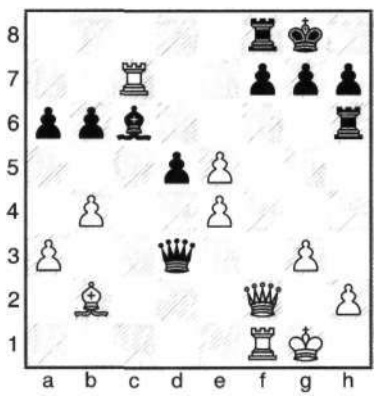
1.Vf8+Kxf8 2.Kxf8#



TYLOR-THOMAS,1938

Siyahın son yatayı zayıf,beyazın bu zayıflıktan yararlanabilecek taşlan var.

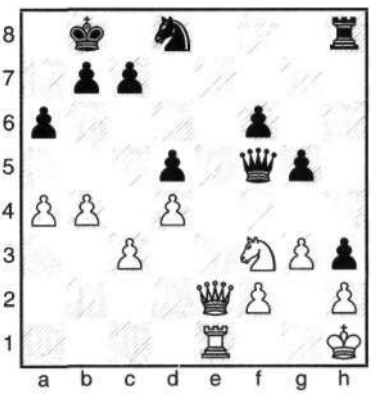
1.Kxg6 fxg6 2.Af6+ gxf6 3.Kd8+ Şh7 4.Vd7+ Şh6 5.Kh8+ Şg5 6.Vd2+



TOMAS-MARSHALL, 1930

Beyaz taşlarının uygun konumda bulunması ve siyahın son yatayının zayıf olması beyaza taktik bir üstünlük sağlıyor. Beyaz bu durumdan faydalanarak kazancı buluyor.

1-Vxf7+! (1-..Kxf7 2-Kc8+) 1-0



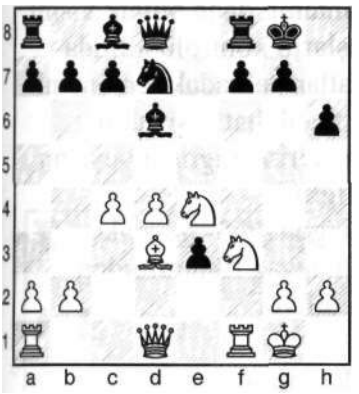
OPOCENSKY- ALEKHİN,1925

Beyazın son yatayının zayıf olması ve şahın hareket kabiliyeti olmaması siyaha taktik olanaklar veriyor.

1-..Ke8 2-Vd1 Vxf3+ 1-0

BORIS SPASSKY - BRONSTEİN .arasında 1960 yılında oynanan oyunun bazı hamlelerinde pozisyon değerlendirmesi yapalım:

l.e4 e5 2.f4 exf4 3.Af3 d5 4.exd5 Fd6 5.Ac3 Ae7 6.d4 0-0 7.Fd3 Ad7 8.0-0 h6 9.Ae4 Axd5 10.c4 Ae3 11.Fxe3 fxe3



pozisyon değerlendirmesi:

1-Maddi açıdan: Siyahın bir piyon üstünlüğü var.

2-Stratejik açıdan :

a-merkez üstünlüğü beyazda

b-alan üstünlüğü beyazda

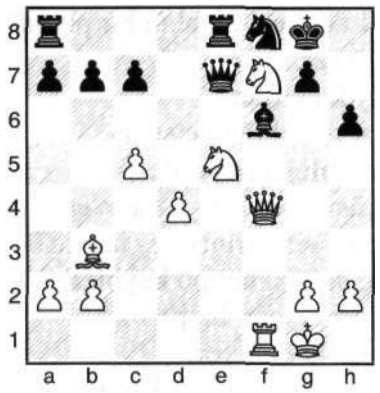
c-tempo üstünlüğü:beyaz aletlerini daha çabuk geliştirmiş,beyazın .e3 piyonunu alması tempo kaybına neden olacağı için bu piyonu almakta acele etmiyor.

d-açık hatlar hakimiyeti konusunda bir tarafın üstünlüğü yok.

e-zayıf kareler: tahta üzerinde sahip olana avantaj sağlayacak zayıf kare yok

3-Taktik açıdan: Siyahın f7 ve h7 kareleri beyaza taktik fırsatlar verebilir Ancak saldırı için yeterli güç yok.

12x5 Fe7 13.Fc2 Ke8 14.Vd3 e2 15.Ad6 Af8 [15...Fxd6! 16.Vh7+ Şf8 17.cxd6 exf1V+ 18.Kxf1 cxd6 19.Vh8+ Şe7 20.Ke1+ Ae5! Beyaz vezir tehdit altında)] **16.Axf7 exf1V+ 17.Kxf1 Ff5** [17...Şxf7 18.Ae5+ Şg8 19.Vh7+ Axh7 20.Fb3+ Şh8 21.Ag6#] **18.Vxf5 Vd7 19.Vf4 Ff6 20.A3e5 Ve7 21.Fb3**



Pozisyon değerlendirmesi:

1-Maddi açıdan:

Beyazın piyon fazlalığına karşın,siyahın kalite üstünlüğü var.

2-Stratejik açıdan:

a-merkez: Oyunun sonlarına gelinmesine rağmen merkezin önemi devam ediyor. Beyaz merkeze hakim

b-alan:tahtanın daha büyük kısmı beyaz taşların kontrolü altında

c-açık hatlar: tahtadaki en önemli hat olan f açık hattı siyahın engellemelerine rağmen beyazın egemenliğinde

d-açık diagonal:b3- g8 açık diagonali beyaz fil tarafından kontrol ediliyor.

3-Taktik açıdan:

Beyazın stratejik üstünlüğü ona taktik olanaklar sunuyor.

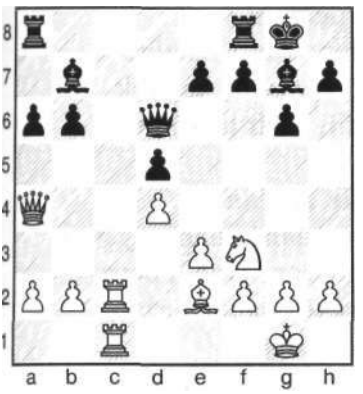
a-f7 de bulunan atın, b3 filinin tehditini örtmesi beyaza açarak şah imkanları veriyor.

b-Siyahın şah önü zayıflıkları özellikle beyaz karelerdeki zayıflığı beyaza taktik fırsatlar veriyor.

21… Fxe5 22.Axe5+ Şh7 23.Ve4+ g6 24.Kxf8 Kxf8 25.Vxg6+ Şh8 26.Vxh6+ Vh7 27.Ag6#

RUBİNSTEİN-BOGOLYUBOV arasında 1922 yılında oynanmış olan oyunun pozisyon değerlendirmesini yapalım:

l.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5 4.e3 Fg7 5.Af3 0-0 6.Fe2c67.0-0 Abd7 8.cxd5 Axd5 9.Axd5 cxd5 10.Vb3 Af6 11.Fd2 Ae4 12.Kfd1 Axd2 13.Kxd2 Vd6 14.Kc1 b6 15.Kdc2 Fb7 16.Va4 a6



Pozisyon değerlendirmesi:Beyazın 17. hamlesinden önceki pozisyonun değerlendirmesi

1-Maddi açıdan:

Her iki tarafın taşları eşit, siyahın iki fil avantajı var.

2-Stratejik açıdan:

Stratejik açıdan en belirgin özellik beyazın c açık hattında kale çiftleyerek bu hatta tamamen egemen olması

c7 karesinin zayıf kare olması,beyaz bu kareyi kullanarak kalesini 7.yataya inebilir.

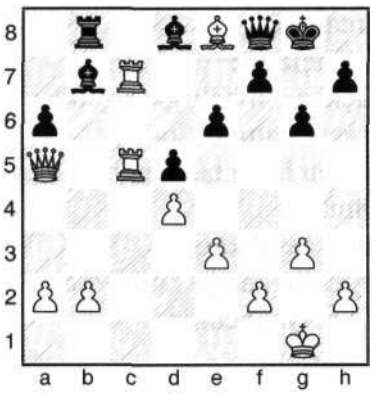
3-Taktik açıdan:

Şahlar konum olarak emniyette şahlara yönelik yakın bir tehdit yok.

Tahtada taktik bir atak fırsatı görülmüyor.

17.Kc7 b5 18.Va5! Kab8 19.K1c5 Kfd8 20.Ae5 Ff6 21.Ac6 e6 22.g3! Kdc8 23.Axb8 Kxb8 24.Fxb5 Beyaz stratejik üstünlüğünün yanında,kalite üstünlüğüne de sahip. Konum taktik bir atağın sinyallerini veriyor. Merkez karelere açık hat ve açık diagonalleri elinde bulundurmak bir üstünlüktür.

Üstün olmak oyunu kazanmak için önemlidir. Ama kazancın kendisi değildir. Bu nedenle üstünlük,üstünlük olarak kalmamalı,üstün olan taraf saldırmalı anlayışı ile üstünlüğünü sonuca yansıtacak bir girişimde bulunmalıdır.24-.. **Fd8 25.Fe8 Vf8**



Pozisyon değerlendirmesi:

1 -Maddi açıdan:
Beyazın bir piyon ve kalite üstünlüğü var. Buna karşılık beyazın fili vezir tarafından isteniyor.

2-Stratejik açıdan:
Beyaz c hattındaki hakimiyetini devam ettiriyor. Siyahın beyaz filinin hareket alanı sınırlı

3-Taktik açıdan :
Konumda beyaz vezirin kale açmazında bulunması ve f7 karesinin beyazın iki aleti tarafından tarafından isteniyor olması başlıca taktik olanakları oluşturuyor.

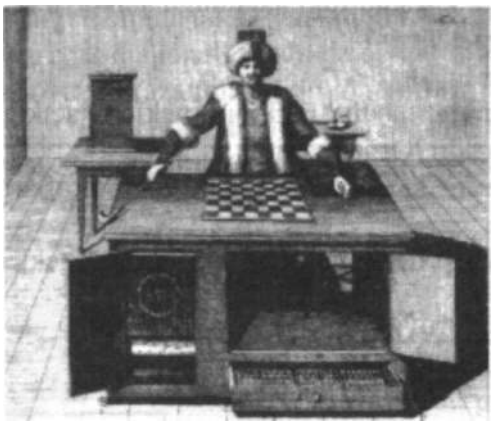
Beyazın 22-g3 hamlesi gereksiz gibi gözükse de şahın güvenliği için gerekli

26.Kxb7!! Fxa5 27.Kxb8 (Beyaz taktik üstünlüğünü daha da artırmak amacıyla, vezirini kale ve file değiştiriyor.) **27.. Vd6 28.Kb7 Fb6 29.Kc6 Vb4** (22-g3 hamlesinin önemi ortaya çıkıyor.) 30.Fxf7+ 1-0

DEĞERLENDİRME SORULARI:

1-Pozisyon değerlendirmesi nedir?
2-Maddi üstünlük nedir?Örneklerle açıklayınız.
3-Alan üstünlüğü nedir?
4-Fil çifttinin oyuncuya kazandırdığı üstünlüğü açıklayınız.
5-Stratejik üstünlükleri belirtiniz.
6-Tempo üstünlüğü nedir?
7-Açmaz ve örtü konumları nedir? Farkını örneklerle açıklayın.
8-Son yatay zayıflığı nedir?Örnek veriniz.
9-Atın ve filin birbirlerine karşı olan üstün ve zayıf taraflarını örneklerle açıklayınız.
10-İki kalenin vezire karşı üstün ve zayıf taraflarını örneklerle açıklayınız.

İLK SATRANÇ OTAMATI
'TÜRK'



1769 Yılında Baron Kempelen adında bir Macar 'TÜRK' adını verdiği bir satranç otamatı yaptı. Otamat üzerinde satranç tahtası olan kapalı bir masa ,bunun arkasında dönemin giysileri içinde Türk adı verilen balmumundan yapılmış bir Osmanlı askeri vardı. Türk hamleleri mekanik bir kol yardımı ile yapıyor aynı zamanda hamlenin gücüne göre başını oynatarak duygularını da oyuna yansıtıyordu.

Döneminde büyük bir hayranlık uyandıran bu otamat özellikle saray çevrelerinde büyük ilgi gördü.

1770 yılında Viyana'da Avusturya İmparatoriçesi Maria Theresa'ya gösterildi.

1783 Yılında Paris'e getirildi. Aynı yıl Viyana'da Avusturya İmparatoru 2Joseph ile oynadı.

1784 Yılında İngiltere'ye gönderildi.

1785 Yılında Büyük Frederik ile oynadı.

1809 Yılında Napolyon ile oynadı.

1826 Yılında Amerika'da Phledelfia şehrine getirildi.

1837 Yılında Havana'ya götürüldü.

1838 Yılında yeniden Phledelfia'ya döndü.

1840 Yılında Phledelfia'da bulunan Çin Müzesinde sergilendi.

1854 Yılının 7 mayıs günü bu müzede çıkan bir bir yangın ile tamamen yandı.

Uzun yıllar bu otamatın sırrı tam olarak çözülemedi.

VII. OYUN ORTASI

KONUNUN ANA HATLARI

1-Taş Değişimleri
2-Şah Kanadı Atağı
3-Vezir Kanadı Atağı
4-Merkez Atak
5-Minorite Atak
6-Majorite Atak

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI:

i-Açık hatlara sahip olmak amacıyla yapılan taş değişimlerini inceleyiniz.
2-Açık diagonallere sahip olmak amacıyla yapılan taş değişimlerinin inceleyiniz.
3-Zayıf karelerin olduğu oyunları inceleyiniz. Oyuncuların bu konumlardan yararlanma yöntemlerini araştırınız.
4-Değişik açılışlarda oyuncuların merkeze sahip olabilmek amacıyla yaptığı taş değişimlerini inceleyiniz.
5-Hangi açılışların ne tür ataklara zemin hazırladığını araştırınız.
6-Şah kanadı atakları olan oyunları inceleyin. Oyuncuların planlarını anlamaya çalışın.

OYUN ORTASI

Satranç oyunu ilk hamleden başlayıp son hamlesine kadar bir bütün olsa da bir satranç partisi hamlelerin özelliğine göre 3 bölümde incelenir. Oyun ortası, ilk bölüm olan açılıştan sonraki ikinci bölümdür. Oyunun üçüncü bölümü ise oyun sonu olarak adlandırılır.

Oyun ortasının temel karekteristiği açılış hamleleri ile oyuna giren taşların birbirlerini yaklaşmaları ve bunun kaçınılmaz sonucu taş değişimleri, saldırı ve savunma çabaları,taktik bir fırsat yakalama arayışları, zayıflık oluşturma ve avantaj sağlama uğraşlarını içerir. Oyun ortasında amaç bir üstünlük sağlamak ve bunu koruyarak oyun sonuna daha üstün konumda girmektir.

TAŞ DEĞİŞİMLERİ

Oyun ortasının en belirgin özelliği,kaçmılmaz olan taş değişimlerdir. Satranç hassas dengeler üzerine kurulmuş bir oyun olması nedeniyle taş değişimi genellikle eşit güçteki taşların değişimini içerir. Bunun yanında avantaj sağlamak amacıyla değişik güçteki taşların değişimine de rastlanır. Taş değişimleri,oyunun neticesini belirleyen en önemli olaylardan biridir.

Her oyuncu,oyunun doğasına uygun olarak,taş değişimlerinden avantajlı çıkmak ister. Rakibinin de benzer düşüncede olması nedeniyle bu her zaman kolay değildir. Rakibin gelişimine yardımcı olan taş değişimlerinden (kırışmalarından) kaçınılmalıdır.

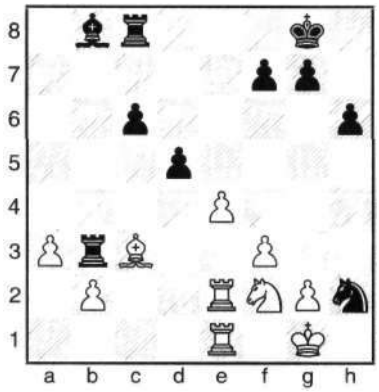
Taş değişimde amaç üstünlük elde etme,rakip oyuncunun üstünlük çabalarını engelleme veya mevcut üstünlüğü devam ettirmektir. Bu nedenle üstünlük konularının her biri aynı zamanda taş değişiminin de nedenidir.

Taş değişimi nedenleri;

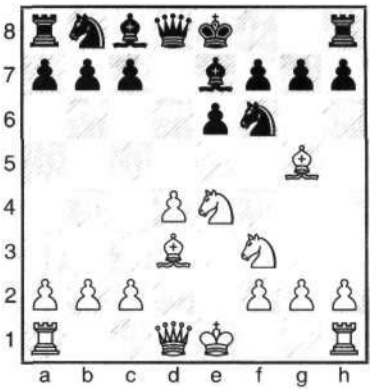
1-Maddi Üstünlük Sağlama
2-Sadeleştirme
3-Stratejik Amaçlı Taş Değişimi
4-Taktik Amaçlı Taş Değişimi
5-Pozisyonel Feda

TAŞ DEĞİŞİMİNİN NEDENLERİ:

1-Maddi kazanç sağlama :Maddi bir kazanç elde etmek amacıyla yapılan taş değişimleridir.

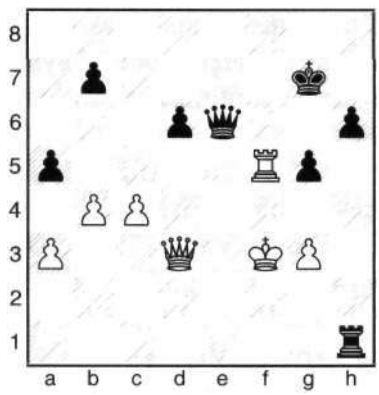


1-exd5 cxd5 2-Ke8+ Kxe8 3-Ke8+ Şh7 4-Kxb8 Kxb8 5-Şxh2 (Beyaz değişim sonucunda kaliteye karşın iki alet kazanıyor.)



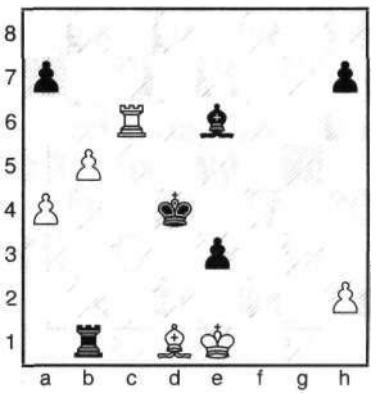
1-...Axe4 2-Fxe7 Vxe7 3-Fxe4 Vb4+ 4-Vd2 Vxb2 (Siyah taş değişimleri sonucunda bir piyon kazanıyor.)

2-Sadelestirme: Bir oyuncu,belirli bir alanda bir avantaj sağlamışsa,rakibini taş değişimine zorlayarak bu avantajını oyun sonuna taşımak ister. Oyun ortasında amaç,oyun sonuna daha iyi konumda girmektir. Taşlar azaldıkça mevcut üstünlük daha da belirginleşir. Sadeleştirme aynı zamanda etkili bir savunma yöntemidir.



RUBİNSTEİN SPEİLMANN

Siyahın bir piyon avantajı var. Konum olarak da daha iyi bir durumda bu nedenle taş değişimine girerek oyunu sadeleştirmek istiyor. 1- .Kf1+ 2-Vxf1 Vxf5+ 3-Şg2 Vxf1 +

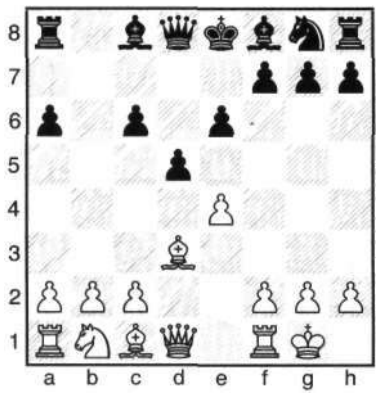


YATES ALEKHİN

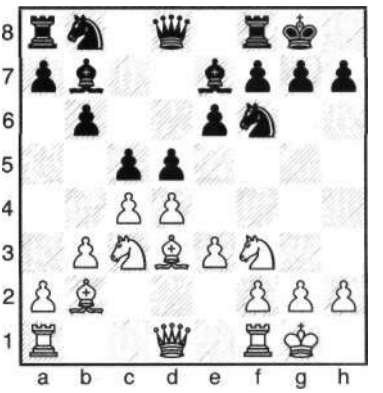
Siyah konum olarak iyi olması nedeniyle beyazı taş değişimine zorluyor.**l-..Fg4! 0-1** 2-Kd6+ Şc5 3.Kd3 Kxd1+4.Kxd1 Fxd1 5.Şxdl

3-Stratejik amaçlı taş değişimi: Taş değişimlerinin önemli bir nedeni de stratejik üstünlük sağlamak amacıyla yapılan taş değişimleridir.Stratejik üstünlüğü sağlayan her bir unsur aynı zamanda taş değişimininde nedenidir. Rakip oyuncunun stratejik üstünlüğünü engellemek de taş değişiminin önemli nedenlerinden biridir.

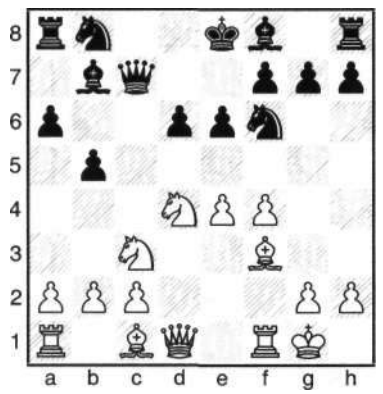
a-Merkez kareleri kontrol :Merkez karelerin kontrolünü sağlamak veya rakip oyuncunun merkez kareleri ele geçirmesini önlemek amacıyla yapılan taş değişimleridir.



FISCHER PETROSİAN
1-c4 Af6 2-cxd5 cxd5 3-exd5 exd5
Merkezi kaptırmamak için piyon değişimi



Vezir Hint açılışında piyon değişimi
:9-..dxc4 10-bxc4 cxd4 1 l-exd4 Ac6 12-a3



KARPOV-LJUBO JEVİC, 1982
Sicilya Savunması
1.e4 c5 2. Af3 e6 3.d4 cxd4 4.Axd4 a6 5.Ac3 Vc7 6.Fe2 Af6 7.0-0 d6 8.f4 b5 9.Ffi Fb7

Merkezde bir gerilim var. Her iki tarafta merkezi kaptırmak istemiyor. Sonuçta arka arkaya gelen taş değişimleri kaçınılmaz oluyor.

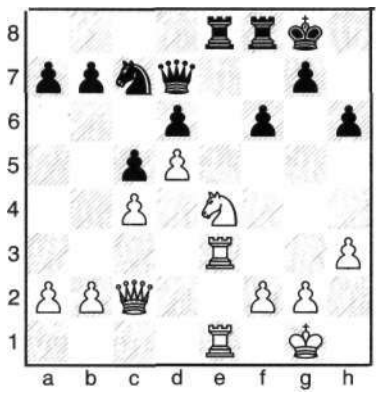
10.e5 dxe5 11.fxe5 Afd7 12.Ff4 b4 13.Ae4 Axe5 14.Şhl Fe7 15.Ag5 Fxg5 16.Fxb7 Vxb7 17.Fxe5 0-0 18.Vg4 Ve7 19.Vg3 Kc8 20.Fd6 Vd7 21.Kad1 f6 22.Fxb8 Kaxb8 23.h4 Fxh4 24.Vxh4+-

Sonuçta merkezi rakibe vermek istemeyen siyah iki piyona karşılık bir alet geri düşüyor.

b-Açık hatlar:Açık hatları ele geçirmek yada rakibin ele geçirmesini önlemek amacıyla yapılan taş değişimleridir.

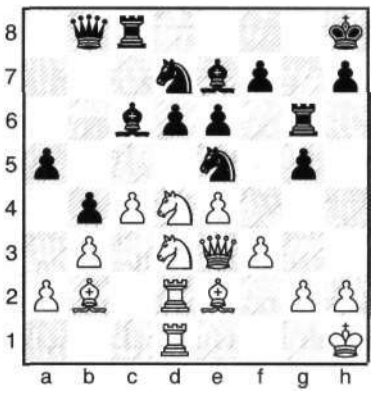
Bir oyuncu açık hattı ele geçirmeye çalışıyorsa, karşı oyuncunun bunu engellemesinin yolu rakibi taş değişimine zorlamaktır. Açık hatlar stratejik önemi fazla olan koridorlardır. Bu nedenle açık hatları kontrol etmek kadar,rakibin kontrol etmesini engellemekte önemlidir. Açık hatlar,zorunlu olmadıkça kolay ve karşılıksız olarak rakibe terk edilmemelidir.

Özellikle kontrolün tamamen kaybedilmesi anlamına gelen,rakibin açık hatta kale çiftlemesine izin verilmemelidir. Açık hattı kontrol eden taraf bu hat üzerinde rahatça oynayabileceği gibi, taşlarını diğer noktalara güvenle aktarabilir.



NUNN KOVACEVİC

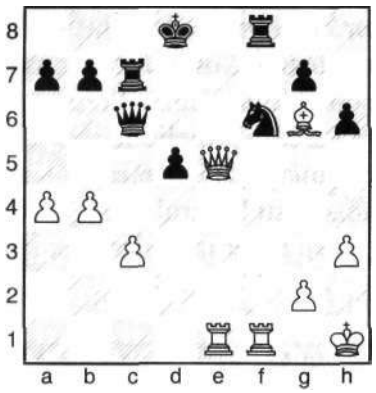
21-Ag3 Kxe3 (siyah beyazın e hattını kale çifti ile kontrol etmesini istemiyor bu nedenle kale kırışmasına giriyor.) 22-Kxe3 Ke8 (siyah bu seferde açık olan e hatının rakip tarafından kontrol edilmesine izin vermiyor.)
23-Kxe8 (Açık hattı kaptırmak istemeyen beyaz kale değişimine giriyor.)



İVANCHUK LAUFIER

Beyaz d hattında kale çiftleşmiş d hattının açılması için d6 karesindeki piyonun ortadan kaldırılması gerekiyor. O halde taş değişimine zorlanmalı.
1-c5 Axc5 2-Axc5 dxc5 3-Af5 exf5 4-exf5 f6 5-fxg6 hxg6 6-f4 gxf4 7-Vh3+ Şg7 8-Fxe5 fxe5 9-Ve6 Kc7 10-Vxe5+ Ff6 11-Kd7+ 1-0

Hat açma çoğu kez güç kullanarak sağlanır



A.FİSCHER T.PETROSİAN,1970

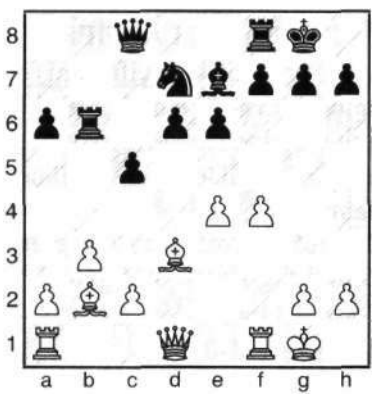
Hamle beyazda,beyaz kalelerini daha aktif bir duruma getirmek amacıyla d hattını açmak istiyor. Bunu taş değişimini zorlayarak başarıyor.

1-.c4!! (Beyaz d hattını zorlayarak açıyor) dxc4 2-Ff5 Kff7 3-Kdl+ Kfd7 4-Fxd7 Kxd7 5-Vb8+ Şe7 6-Kdel+ 1 0

c-Açık diagonaller :Taş değişiminin bir nedeni de açık diagonallere egemen olma arzusudur

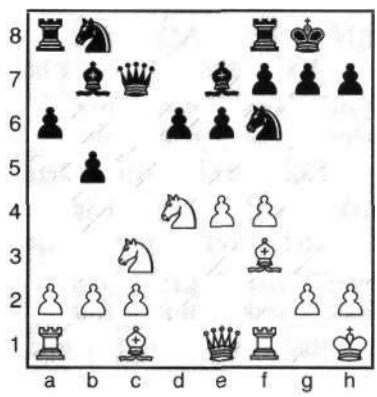
Açık diagonallerde tıpkı açık hatlar gibi stratejik önemi fazla olan koridorlardır.

Açık diagonallerin en aktif taşı olan fillerin bu hatta egemenlik sağlaması rakip oyuncunun arzu edemeyeceği bir oluşumdur. Rakibin özellikle şah kanadına bakan açık diagonaldeki bir fili,değişime zorlanmalıdır.



DOLMATOV TUNİK

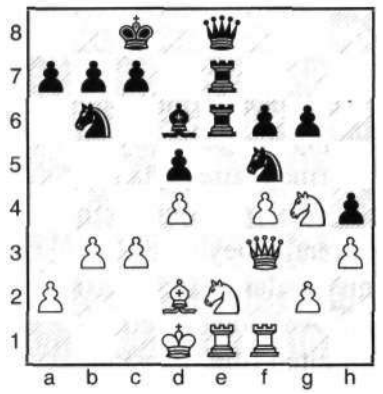
Beyazın b2 de bulunan fili siyahın şah kanadına bakıyor, uzun hattı tutan bu fil, stratejik öneme sahip, siyah bu nedenle bu taşı değişime zorluyor. **l-..Ff6 2-Fxf6 Axf6** Bu değişim sonucunda siyah rakibin iyi fili ile kendi kötü filini değiştirerek, rakibin stratejik üstünlük sağlamasını önlüyor.



KARPOV-KASPAROV

12-e5 Ae8 13-f5 dxe5 14-fxe6 Fxf3 (Açık diagonalde filler karşılıklı duruyor. Siyah fil vezir tarafından korunuyor. Tahtadaki en güçlü taş olan vezire böyle görevi uzun bir süre devam ettiremeyeceğinden dolayı fil değişimi kaçınılmaz oluyor.) **15-exf7+ Kxf7 16-Axf3**

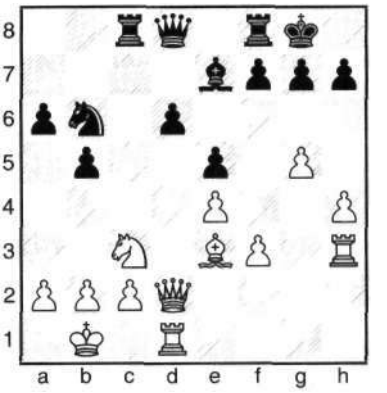
d-Zayıf kareler .Zayıf kareleri ele geçirmek amacıyla bu kareleri koruyan taşlan değişime zorlamak,taş değişiminin nedenlerinden biridir.



WİNTER-ALEKHİN

l-..Ac4 (2-bxc4?)2-Fcl Ace3+ Fxe3 3-Axe3+ Axe3 -+

Beyaz, e3 zayıf karesine rakip atın oturmasını istemiyor. Bu nedenle taş değişimine giriyor.

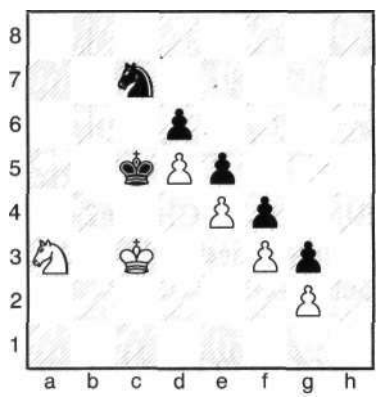


FISCHER-BOLBOCHAN

d5 karesi zayıf kare ve siyah at tarafından korunuyor. At değişilmeli..

1-Fxb6 Vxb6 2-Ad5 +-(Siyah d6 piyonunu koruyamıyor.)

e-Piyon Yapısı:Rakibiin piyon yapısını bozarak daha elverişli bir konum elde etmek ve geçer piyon sağlamak amacıyla taş değişimine girebilir.

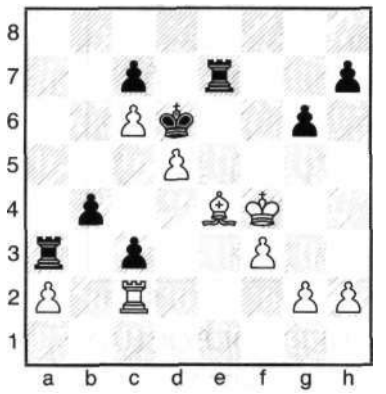


SCHOLZ-LORENS,1964

Tarafların birbiri içine geçmiş piyon zincirleri var. Piyon zincirini oluşturan en geri piyonun gücü piyon zincirinin sağlamlığını oluşturur. Siyahın piyon zincirindeki son piyonu olan g2 piyonu korumasız konumda,bu piyon yapısı siyaha üstünlük sağlıyor.

l…Axd5+ 2.exd5 e4 3.Ac4 (3-fxe4 f3 4-gxf3 g2 1-0) **exf3 4.Ad2 f2! 5.Şd3 f3 1-0**

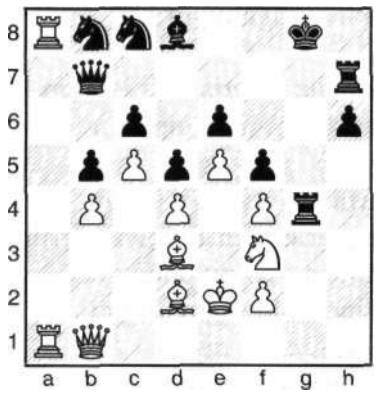
Oyun ortasından oyun sonuna geçişte geçer piyonlar önemi daha da belirginleşir. Geçer piyona sahip olan taraf bu avantajını pekiştirmek amacıyla taş değişimine girebilir. Bunun için bazen feda bile gerekebilir.



HARTMAN-REDİSH, 1956

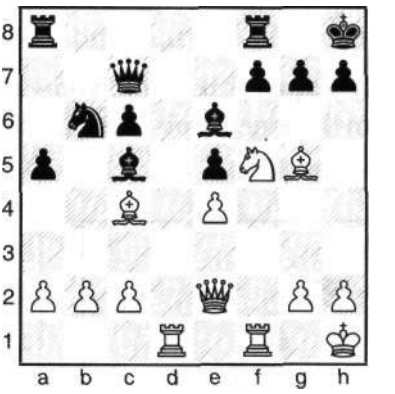
Siyah b ve c dikeylerinde bulunan iki bitişik piyonu geçer piyon haline getirmek amacıyla taş değişimine giriyor. Bunun için öncelikli olarak beyazın a2 piyonunu ortadan kaldırılması gerekiyor. Ardından da bu diagonali tutan filin değişimi gerçekleşiyor.

l...Kxa2 2.Kxa2 Kxe4+ 3.Şxe4 b3 0-1



CABRİLO-HAİK,1981

Beyaz geçer piyon sağlamak amacıyla fil fedasından kaçınmıyor. 1-Fxf5 exf5 2-Vxf5 Kgg7 3-Ve6+ Şh8 4-f5 Ad7 5-Fxh6 Kg8 6-Fe3 Fe7 7-f6 1-0



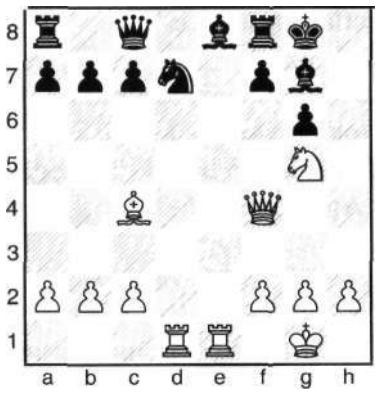
STEJN-PORTİSCH, 1962

Taş değişiminin önemli bir nedeni de şah önü piyon yapısını bozmaktır.

l.Axg7 Fxc4 2.Ff6 Fe7 [2...Fxe2 3.Af5+ Şg8 4Ah6#] **3.Vf3 1-0**

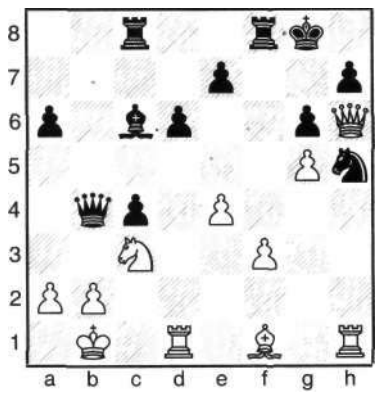
4-Taktik nedenlerle yapılan taş değişimleri .Taş değişimlerinin bir nedeni de taktik amaçlı taş değişimleridir. Bu tür taş değişimlerinin en belirgin özelliği değişilen taşlar arasında güç dengesinin korunma kaygısının olmamasıdır. Fedalar bu tür taş değişiminin en karakteristik biçimidir.

a-Taktik bir atağın gelişimini engelleyen bir taşın değişimi: Rakip taşlardan bir veya daha fazlasının taktik atağının oluşumunu engelliyorsa bu taş veya taşlar değişime zorlanır.



TAL-PETROSYAN

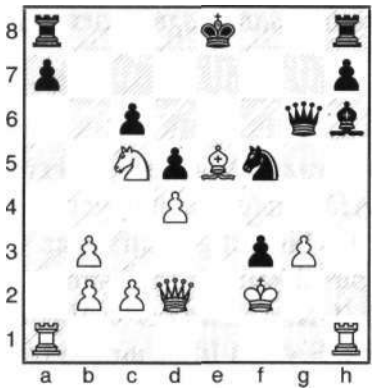
Siyah at beyazın (Vh4 ve Vg7 mat planını Af6 hamlesi ile önlüyor bu nedenle Ta1 bir alet geri olmasına rağmen bu atı kalite ile değişime zorluyor. **1-Kxd7 Fxd7** artık Vh4 e gerek yok. Siyahın fil ile alması f7 karesini zayıflatıyor.
2-Fxf7 (l-..Vxd7 2-Vh4 mata çare yok.)l-0



U.ATAKİŞİ-C.PİZZATO, 1994

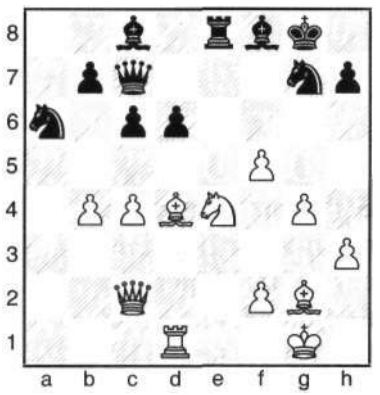
21.Kxh5 (Beyaz kazanç için taktik amaçlı taş değişimine girişiyor.) **gxh5 22.g6 hxg6 23.Vxg6+ Şh8 24.Vh6+ Şg8 25.Fxc4+** (Kaleyi tempo ile g1 karesine gelebilmesi için fil fedası gerekli) **25-..Vxc4 26.Kgl+ 1-0**

b-Taktik bir atağı durdurmak amacıyla yapılan taş değişimi: Rakibin taktik atak olanağı varsa,bunu önlemek için taktik saldırıya katılan taş veya taşlar değişime zorlanır. Bu değişimlerde çoğu kez zorunlu olup maddi kayıp söz konusudur.



STEİNİTZ-ANDERSSEN

Siyahı h6 karesinde bulunan fili beyazın vezirini tehdit ediyor. Beyazı veziri kaçması taktik oyunun dehası sayılan Anderssen'e yeni fırsatlar sağlıyor. Bunu engellemek için **30-Kxh6!** hamlesi ile siyahın bu şansını yok **ediyor.30-..Axh6 31-Fxh8 Şf7 32-Fe5 Vh5 33- Vf4 Şg8 34-Kh1 Ag4 35-Şg1 1-0**



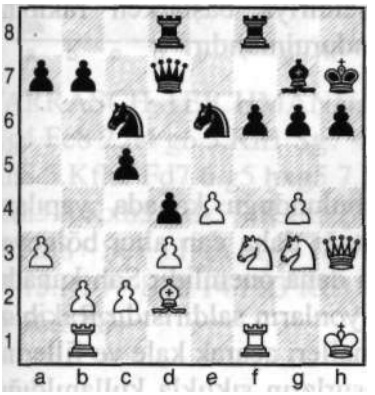
BOTVİNNİK -PACHMAN, 1961

Siyahın bir at fazla olmasına karşın taşlarını konumu kötü, e4 karesinde bulunan atın güçlü atakları var. Bu nedenle siyah beyazın bu atını kalite karşılığında değiştirmek zorunda kalıyor.

1...Kxe4 2.Fxe4 Axb4 3.Vd2 d5 4.cxd5 cxd5 5.Ff3

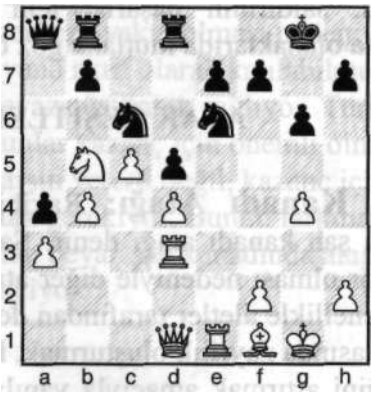
Siyahın çabalan sonuç vermiyor. Beyaz oyunu kazanıyor.

5-Pozisyonel Feda: Taş değişiminin en ilginci pozisyonel fedadır. Çünkü bu değişimde değişilen taşlar arasında dengesizlik vardır. Bu dengesizlik, değişimi başlatan taraf aleyhinedir. Pozisyonel feda daha iyi bir konum elde etmek amacıyla materyal üstünlüğünün rakibe bırakılmasıdır. Oyuncu taş vererek karşılığında stratejik veya taktik olarak daha iyi bir konum sağlamıştır. **Pozisyonel feda bir çeşit üstünlük değişimidir. Maddi** üstünlük karşılığında konum üstünlüğü kazanılmıştır. Fedanın başarılı sayılabilmesi için elde edilen üstünlüğün,kaybedilen üstünlükten daha değerli olması gerekir.



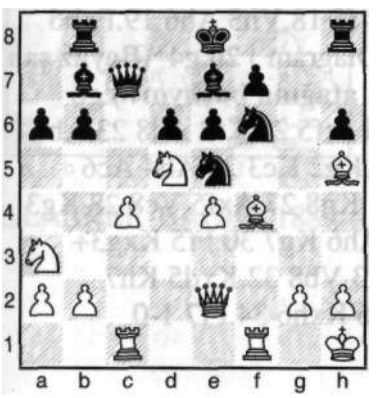
SMYSLOV-KOTOV,1943

1.Af5 (Beyaz at fedası ile stratejik ve taktik olarak daha iyi bir konum elde ediyor.)gxf5 2.gxf5 (Stratejik olarak g hattını açıyor.)Ac7 3.Kgl Ae8 4.Kg6 (Taktik bir hazırlık hamlesi ile oyunu kazanıyor.)



MİLES-ARENCİBİA, 1996

1 .Kxe6 (Beyaz kalite fedası ile siyahın savunma bloğunu bozarak üstünlük sağlıyor.) 1...fxe6 2.Ac7 Va7 3.Axe6 Ke8 4.Kh3 Ad8 5.Vel b5 6.Ve5 Axe6 7.Vxe6+ Şg7 8.Fd3



MEDNİS-ERMENKOV, 1980

9.Ad5!! (Beyaz pozisyonel feda ile daha iyi bir konum elde ederek üstünlük sağlıyor.) exd5 20.cxd5 Vd8 21.Fxe5 dxe5 22.Ac4 0-0 23.Axe5 Kc8 24.Kcd1 Vc7 25.d6 Fxd6 26.Kxf6 Fxe5 27.Vg4+ Şh7 28.Fxf7 Vxf7 29.Vf5+ Şg8 30.Kxf7 Kxf7 31.Vxe5 Fc6 32.Ve6 Kcf8 33.h3+-

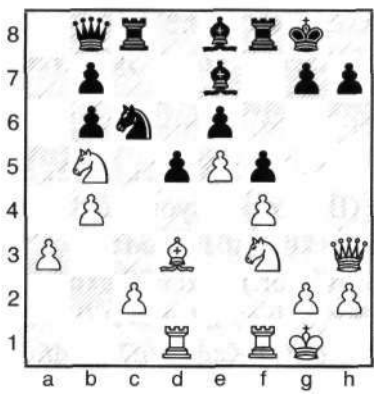
ATAK

Tarafların kazanç amacıyla, rakip hatlara doğru olan saldırılarına atak denir. Oyun ortasının en önemli özelliklerinden biri de ataklardır. Ataklara genellikle açılışın tamamlanmasından sonra geçilir. Açılışla birlikte taşlarını uygun karelere yerleştiren oyuncuların artık atağa geçme zamanları gelmiştir.

Saldın bir plan doğrultusunda taşların işbirliği ile yapılır. Atağa genellikle aletlerin desteği ile piyonlarla başlanır. Saldırıya katılan taşların çokluğu, saldırının başarısı için önemlidir. Saldırıya başlarken rakibin savunma olanaklarıda mutlaka göz önünde bulundurulmalıdır.

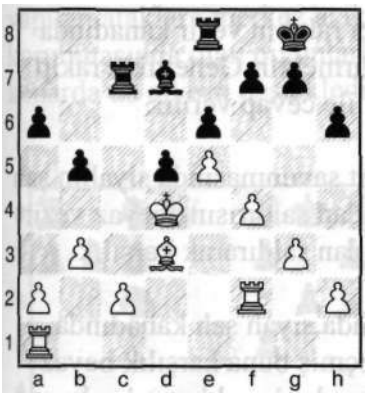
ATAK ÇEŞİTLERİ:

1-Şah Kanadı Atağı: Rakibin şahının bulunduğu kanada yapılan ataklara şah kanadı atağı denir. Şah kanadı atağı daha can alıcı bölgeye yapılıyor olması nedeniyle diğer ataklara oranla daha önemlidir. Şah kanadı atağı genellikle aletler tarafından desteklenen piyonların saldırısıdır. Rakibin savunmasında zayıflık oluşturmak, hat ve diagonalleri açarak kale ve fillerin etkinliğini artırmak amacıyla yapılan taktik unsurların sıklıkla kullanıldığı saldırıdır.



İVANCHUK MOROZEVİCH
1996

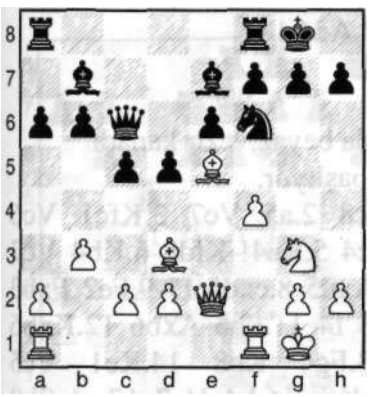
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6 4.e5 Afd7 5.f4 c5 6.Af3 Ac6 7.Fe3 Fe7 8.dxc5 Axc5 9.Fe2 0-0 10.0-0 Fd7 11.a3 Fe8 12.Vel Kc8 13.Kdl Vc7 14.b4 Ad7 15.Ab5 Vb8 16.Fd3 f6 17.Vh4 f5 18.Vh3 Ab6 19.Fxb6 axb6 (Diagram) **20.g4 (Beyaz şah kanadı atağına başlıyor.)** g6 21.gxf5 exf5 22.Kf2 Ad8 23.Abd4 Şh8 24.Kg2 Kc3 25.Ah4 Ac6 26.Ae6 Kg8 27.Axf5 Vc8 28.Kg3 h5 29.Ah6 Kg7 30.Ff5 Kxg3+ 31.Vxg3 Vb8 32.Kxd5 Kh7 33.Fxg6 Kxh6 34.Ff7 1-0



TARRASCH-TEİCHMANN, 1912
1.g4 Fc8 2.h4 g6 3.Kh1 Şg7 4.h5 Kh8 5.Kfh2 Fd7 6.g5 hxg5 7.fxg5 Kxh5 8.Kxh5 gxh5 9.Kxh5 Şf8 10.Kh8+ Şe7 11.g6 fxg6 12.Fxg6 b4 13.Kh7+ Şd8 14.Fd3 Kc3 15.a3 a5 16.Kh8+

Beyazlar için e 5 karesinde piyon varsa şah kanadı atakları daha başarılı olur. Fransız Savunmasının ilerleme varyantında bu tür şah kanadı ataklarına sıkça rastlanır.

Fransız Savunması 26.hamlesi sonucunda oluşan bu konumda, beyaz taşların daha fazla hareket yeteneğinin olması ve şahın merkeze yakın olması nedeniyle oyuna aktif olarak katılabilmesi beyaza üstünlük sağlıyor. Tüm bunlar kazanç için önemli olmasına karşın yeterli değil, kazanç için atak gerekiyor. Bunun farkında olan beyaz şah kanadında atağa geçiyor.



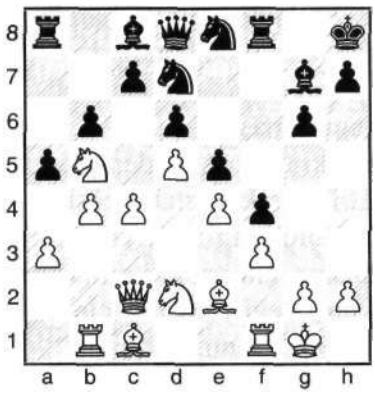
E.LASKER-BAUER,1889

Şah konumu zayıflıkları, şah kanadı ataklarına zemin oluşturabilir. Bu tür ataklarda taktik unsurlar daha sıklıkla kullanılır.

Konumda beyaz aletlerin şah kanadına yönelik olması,beyaza taktik olanaklar sunuyor.

1.Ah5 Axh5 2.Fxh7+ Şxh7 3.Vxh5+ Şg8 4.Fxg7 Şxg7 5.Vg4+ Şh7 6.Kf3 e5 7.Kh3+ Vh6 8.Kxh6+ Şxh6 9.Vd7 Ff6 10.Vxb7 1-0

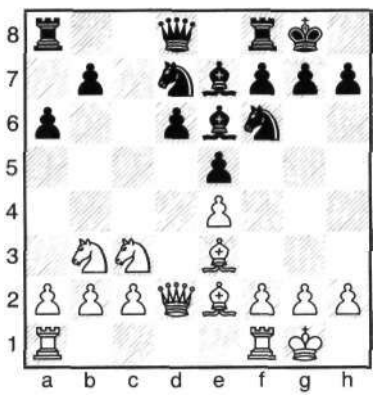
2-Vezir Kanadı Atağı: Rakip oyuncunu vezir olan tarafına yönelik saldırıya vezir kanadı atağı denir. Bu atağın amacı rakibin vezir kanadında bir üstünlük elde etmek ve bunu kazanca dönüştürmektir. Genellikle rakip oyuncunun şah kanadı atağına vezir kanadı atağı ile cevap verilir.



GUREVİCH-DOLMATOV, 1993
Şah -Hint Savunması
1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6 5.Fe2 0-0 6.Af3 e5 7.Ad2 Ac6 8.d5 Ae7 9.0-0 Ad7 10.f3 f5 11.a3 Şh8 12.b4 Ag8 13.Kb1 a5 14.Vc2 Agf6 15.Fd3 f4 16.Ab5 Ae8 17.Fe2 b6

Şah-Hint savunmasında siyahın şah kanadından saldmsına,beyaz vezir kanadından saldırarak karşılık verir.

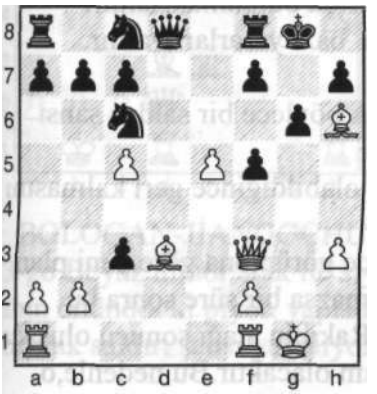
Konumda, siyah şah kanadında atağa geçmiş buna karşılık beyaz vezir kanadında saldırıya başlıyor. 18.c5 bxc5 19.bxc5 Axc5 20.a4 h5 21.Fa3 Aa6 22.Kfcl Fd7 23Ac3 g5 24.Fb5 g4 25.Fxd7 Vxd7 26Ab5 g x f 3 2 7 A x f 3 Ff6 28.Vc6 Vxc6 29.dxc6 Ag7 30.Ac3 Ae6 31.Ad5 Kf7 32.Kb5 Aac5 33.Fxc5 Axc5 34.Axf6 Kxf6 35.Axe5 Kg8 36.Af3 Ke6 37.Kc4 Kgg6 38.Kxa5 Axe4 39.Kxh5+ Şg8 40.Kf5 Ke8 41.a5 Ac5 42.Kcxf4 Kb8 43.h3 Ad3 44.Ke4 Ab4 45.Ke7 Kg7 46.Kxg7+ Şxg7 47.Ad4 1-0



KARPOV-PORTİSCH,1982

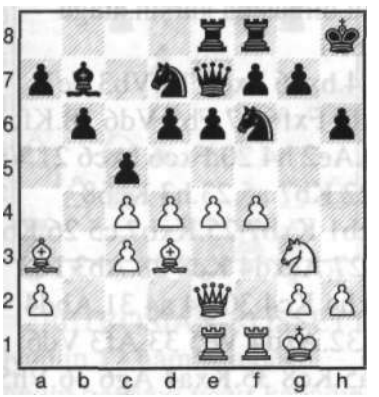
Konumda beyaz,vezir kanadı atağına başlıyor.
1.a4 Kc8 2.a5 Vc7 3.Kfc1 Vc6 4.Ff3 Fc4 5.Ka4! Kfd8 6.Kb4 Vc7 7.Ad5 Axd5 8.exd5 f5 9.Fe2 Fxb3 10.Kxb3 f4 11.Fb6 Axb6 12.Kxb6 Fg5 13.Fg4 Kb8 14.Ke1 Vc5 15.Ke4 Kf8 16.b4 Vc7 17.c4 Şh8 18.c5 dxc5 19.d6 Vd8 20.bxc5 f3 21.Vd5 fxg2 22.Kxe5 Vf6 23.Kf5 Va1+ 24.Şxg2 Ff6 25.d7 Vxa5 26.Kxb7 Kxb7 27.Vxb7 Vd8 28x6 a5 29.c7 Vxd7 30.Kf4 1-0

3-Merkez Atak Satranç tahtasının ortasında bulunan dikeylerden yapılan ataklara merkez atak denir. Merkez atağı genellikle aletlerin korunmasında olan piyonlarla başlatılır. En geride kaleler, çaprazlarda filler kenarda da atların desteklediği konumlar merkez atağının en etkili biçimidir.



SOKOLOV-VEİNGOLD, 1981

Alekhin Savunması:
1.e4 Af6 2.e5 Ad5 3.d4 d6 4.Af3 Fg4 5.Fe2 e6 6.0-0 Fe7 7.h3 Fh5 8x4 Ab6 9.Ac3 0-0 10.Fe3 d5 11.c5 Fxf3 12.gxf3 Ac8 13.f4 Ac6 14.Fd3 g6 15.f5 exf5 16.Vf3 Fxc5 17.dxc5 d4 18.Fh6 dxc3 **19.e6!!** (Beyaz merkezden atağa kalkıyor.) Ad4 20.exf7+ Kxf7 21.Vxb7 Ae7 22.bxc3 Adc6 23.Fc4 Rb8 24.Va6 Ae5 25.Kad1 Ve8 26.Kfel **(Tahtada bulunan iki açık dikeyin kaleler ile denetim altına alınması beyaza üstünlük sağlıyor.)** A7c6 27.f4 Af3+ 28.Şf1 Axe1 29.Kxe1 Vd7 30.Fe6 Vd2 31.Fxf7+ Şxf7 32.Vc4+ 1-0



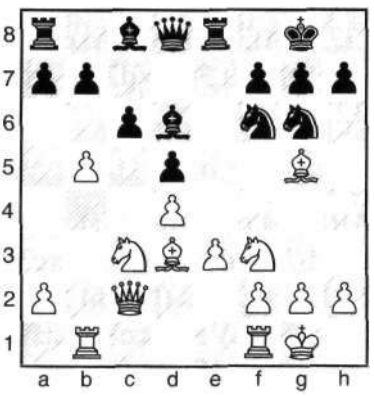
ALEKHİN-ZUBAREV, 1916

Nimzo-Hint
1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 Fb4 4.Vc2 b6 5.e4 Fb7 6.Fd3 Fxc3+ 7.bxc3 d6 8Ae2 Abd7 9.0-0 0-0 10.f4 h6 11.Ag3 Ve7 12.Ve2 Kae8 13.Fa3 c5 14.Kael Şh8 **15.d5! (Beyaz merkez atağını başlatıyor.)Ag8** 16.e5! g6 17.Vd2 exd5 18.cxd5 dxe5 19.c4 Şh7 20.Fb2 Agf6 21.fxe5 Ag4 22.e6 Vh4 23.Kxf7+ Kxf7 24.Fxg6+ Şxg6 25.Vd3+ Şg5 26.Fcl+

4-MİnorİTe atak: Satranç tahtasında, oyuncuların şah ve vezir kanatlarındaki piyon sayılan farklı olabilir. Piyon sayısı az olan tarafın,piyon sayısı fazla olan tarafa karşı olan piyon saldırısına minorite atak denir.

Az bir kuvvetle daha üstün bir güce saldırıda bulunmak,saldırı prensiplerine aykırı görülse de bu tür atakların bazı yararlan vardır.

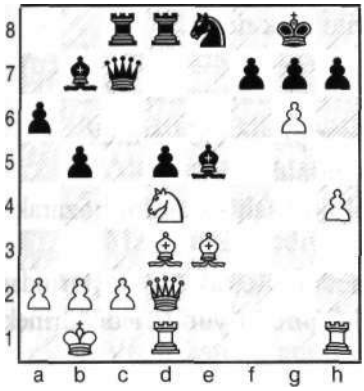
1-Rakip şahın önündeki piyon yapısını bozmak,böylece bir saldın şansı yakalamak.
2-Oyun sonunda,aynı kanattaki rakip piyonun olabildiğince geri kalmasını sağlamak.
3-Atak sonrası oluşacak yeni yapıyı bir an önce görüp,ona göre yeni plan yapmak. Çünkü bu atak gerektiği zaman yapılmazsa bir süre sonra bu kanatta daha güçlü olan rakip atağa geçebilir. Rakibin atağı sonucu oluşacak konum muhtamelen daha istenmeyen bir durum olacaktır. Bu nedenle,o kanatta oluşabilecek konum rakibe insiyatif vermeden gerçekleştirmelidir



SİMİSLOV-KERES

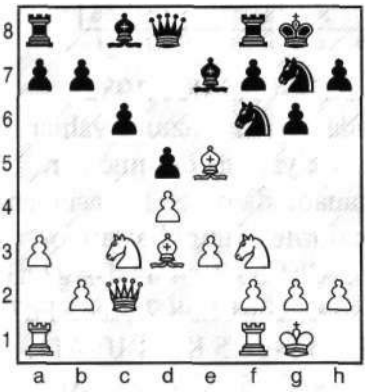
13-b5 **Minorite atak:** Beyaz vezir kanadında daha az piyonu olmasına karşın,bu kanatta atağa kalkıyor. Sonuçta bu kanatta geçer piyon elde ediyor

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 c6 5.e3 Abd7 6.cxd5 exd5 7.Fd3 Fe7 8.Af3 0-0 9.Vc2 Ke8 10.0-0 Af8 11.Kab1 Ag6 12.b4 Fd6 **13.b5** (Beyaz vezir kanadında daha az piyonu olmasına karşm,atağa geçiyor.) Fd7 14.bxc6 Fxc6 15.Vb3 Fe7 16.Fxf6 Fxf6 17.Fb5 Vd6 18.Kfc1 h5 19.Ae2 h4 20.Fxc6 bxc6 21.Va4 Ae7 22.Kb7 a5 23.h3 Keb8 24.Kcb1 Kxb7 25.Kxb7 c5 26.Kb5 cxd4 27.Aexd4 Kc8 28.Ab3 Fc3 29.Vxh4 Kc4 30.g4 a4 31.Abd4 Fxd4 32.Axd4 Ve5 33 Af3 Vd6 34.Ka5 Kc8 35.Kxa4 Ag6 36.Vh5 Vf6 37.Vf5 Vc6 38.Ka7 Kf8 39.Kd7 d4 40.Kxd4 Ka8 41.a4



BOLOGAN-JİANGGCHUAN
23-g6 Beyaz minor atak ile siyah şahın önünde- ki piyon yapısını bozarak saldırı şansı yakalıyor.

BOLOGAN-JİANGGCHUAN
1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 Ac6 6.Fg5 e6 7.Vd2 Fe7 8.0-0-0 0-0 9.f3 a6 10.h4 Axd4 H.Vxd4 b5 12.Şb1 Fb7 13.Vd2 Vc7 14.Ae2 Kac8 15.Ad4 Kfd8 16.Fd3 Ae8 17.g4 Ff6 18.Fe3 d5 19.e5 Fxe5 20.f4 Fd6 21.g5 e5 22.fxe5 Fxe5 23.g6 (Beyaz şah kanadında daha az piyonu olmasına rağmen atağa geçiyor. Siyah şahın önündeki piyon yapısını bozarak avantaj sağlıyor.) Ad6 24.gxf7+Vxf7 25.Khf1 Vd7 26.Afi Ff6 27.Ag5 Ac4 28.Fxh7+ Şh8 29.Ve2 Ve8 30.Kxf6 gxf6 31.Fd4 Kc6 32.Vf2 Vf8 33.Fd3 Kd7 34.Vf5 Ke7 35.Ah7 Fc8 36.Vh5 Vf7 37.Fg6 1-0



PETROSİAN-ROSSETTO
Oyunun 12.hamlesindeki konum,beyazın vezir kanadındaki piyon sayısı daha az,buna rağmen beyaz bu kanatta atağa kalkıyor.

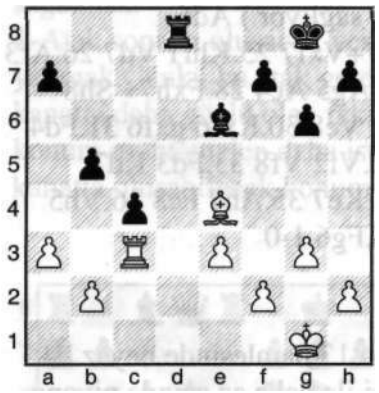
Oyunun 13.hamlesinde beyaz b4 hamlesi ile daha az sayıda piyonu olmasına rağmen vezir kanadında minorite atağa kalkıyor. Bu kanatta durumu kontrol edip aynı zamanda siyahın c piyonunun geri kalmasına neden olurken, şah kanadından saldırarak oyunu kazanıyor.

1.b4 a6 2.Fxf6 Fxf6 3.a4 Ff5 4.Fxf5 Axf5 5.b5 axb5 6.axb5 Vd6 7.bxc6 bxc6 8.Aa4 Kfb8 9.Ac5 Vc7 10.Ad3 Vb7 11.Afe5 Fxe5 12.Axe5 Kxa1 13.Kxal Ae7 14.g3 Vb2 15.Vd1 h5 l6.Kc1 Kb6 17.h3 Şg7 18.Şg2 Va3 19.Ka1 Vb2 20.g4 hxg4 21.hxg4 Kb7 22.Kcl Vb5 23.Vf3 f6 24.g5 1-0

5-Majorite Atak: Minorite atağın tersine, piyon fazla olan tarafın az olan tarafa karşı giriştiği piyon saldırısına majorite atak denir.

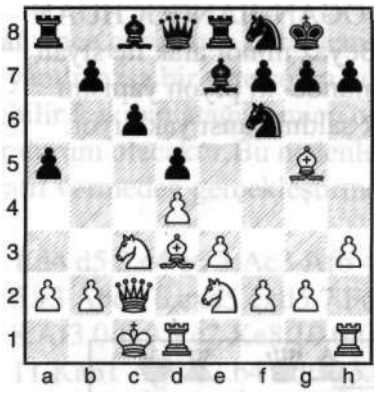
Majorite atağın yararları:

1-Fazla piyon avantajını kullanarak o kanatta geçer piyon elde etmek.
2-0 kanattaki rakip piyonların geri kalmasını sağlamak
3-Rakip savunma hatlarında gedikler açmak,özellikle şah kanadını bozarak şahın savunmasını zayıflatmak
4-Saldırı yapılan kanatta piyon fazla olması nedeniyle,rakibin taşlarından birine savunma görevi verdirerek,bu taşı olabildiğince oyundan düşürmek.



MARSHALL-CAPABLANKA

1...Kd1+ 2.Şg2 a5! (Siyahın vezir kanadında piyon fazlalığına var. Bundan yararlanmak isteyen siyah majorite atağa kalkıyor.).3.Kc2 b4 4.axb4 axb4 5.Ff3 Kb1 6.Fe2 b3 7.Kd2 Kc1 8.Fd1 c3 9.bxc3 b2 10.Kxb2 Kxd1 0-1 Siyah vezir kanadındaki piyon fazlalığından yararlanarak geçer piyon elde ediyor.



HULAK-SPASSKY,1982

Konumda beyazlar uzun siyahlar ise kısa rok yapmış durumdalar. Vezir kanadında piyon fazlası olan siyah majorite atağını başlatıyor. 1-...a5! 2-Şb1 b5 3-g4 a4 4-Ag3 a3 5-b3 Va5 6-Khg1 Şh8 7-Ace2 Fd7 8-Af5 Fxf5 9-gxf5 Kac8 10-Af4 A8d7 11-Ve2 c5! 12-dxc5 Axc5 13-Fxf6 Fxf6 14-Axd5 Aa4 15-Kc1 Ac3+ 16-Axc3 Kxc3 17-Kgd1 Vb4 18.Fc2 Kcxe3 19-Vd2 Kc3 20-Ke1 Kxe1 21-Vxe1 h6 22-Kd1 Şh7 23-Ve2 Kxh3 24-Ve1 Vc5 25-Şc1 Kxb3 26-axb3 a2 0-1

DEĞERLENDİRME SORULARI:

1-Taş değişimi nedenleri nelerdir?
2-Sadeleştirme nedir?
3-Pozisyonel feda nedir?
4-Atak nedir? Atak çeşitlerini sıralayınız.
5-Minorite atak nedir? oyuncuya kazandırdığı yararlar nelerdir?
6-Major atak nedir?Hangi durumlarda tercih edilir?
7-Şah kanadı atağı nedir?
8-Şah kanadı atağı diğer ataklara oranla neden daha etkilidir?
9-Vezir kanadı atağı nedir?
10-Merkez atağı nedir?

SATRANÇ KLASİKLERİ

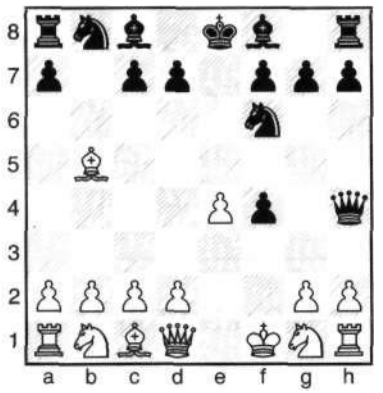
Satranç klasikleri arasında yer alan 7 oyun aşağıda sunulmuştur.

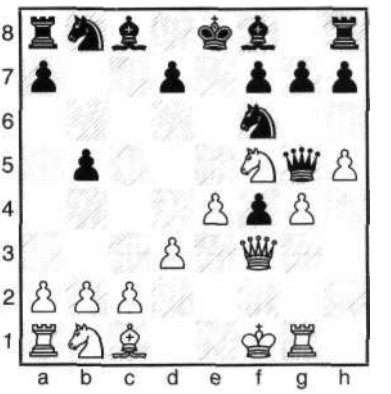
1-ANDERSEN-KİESERİTZKY,1851

1851 Yılında Andersen ile Kieseritzky arasında Londra'da oynanan bu oyun,'ÖLMEZ PARTİ ' olarak tarihe geçti.

1-e4 e5 2-f4 exf4 3-Fc4 Vh4+ 4-Şf1 b5 5-Fxb5 Af6

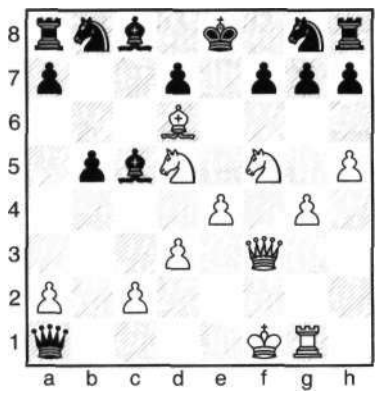
6-Af3 Vh6 7-d3 Ah5 8-Ah4 Vg5 9-Af5 c6 10-Kg1 cxb5 11-g4 Af6 12-h4 Vg6 13-h5 Vg5 14-Vf3

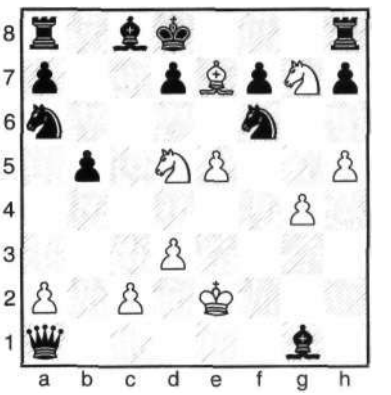




14-.. Ag8 15-Fxf4 Vf6 16-Ac3 Fc5 17-Ad5 Vxb2 18-Fd6 Vxa1+

19-Şe2 Fxg1 20-e5 Aa6 21-Axg7+ Şd8 22-Vf6+ Axf6 23-Fe7#

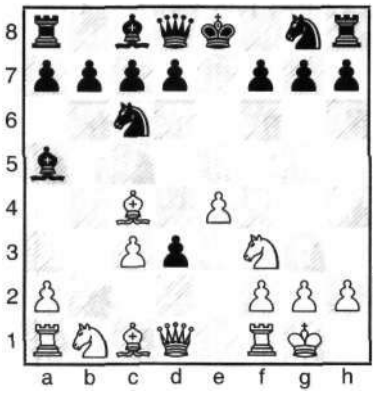




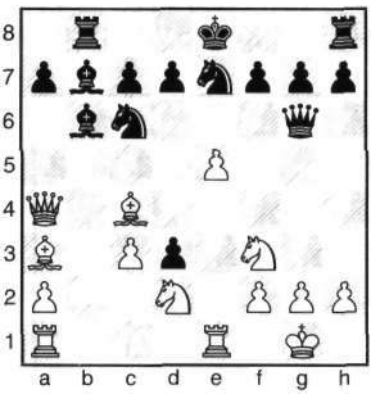
2-ANDERSEN-DUFRESNE ,1852

1852 Yılıda Andersen-Dufresne arasında oynanan **'HER DEM YEŞİL** ' diye anılan bu partide satranç klasikleri arasında yer alır.

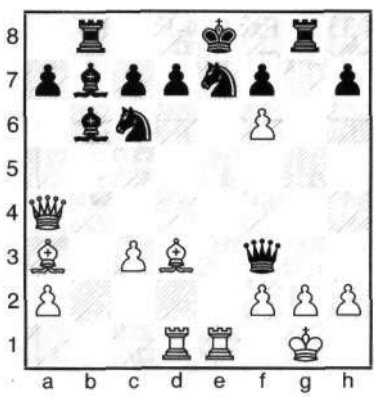
1-e4 e5 2-Af3 Ac6 3-Fc4 Fc5 4-b4 Fxb4 5-c3 Fa5 6-d4 exd4 7-0-0 d3



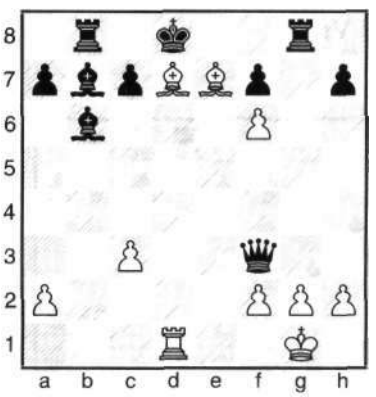
8-Vb3 Vf6 9-e5 Vg6 10-Ke1 Age7 11-Fa3 b5 12-Vxb5 Kb8 13-Va4 Fb6 14-Abd2 Fb7



15-Ae4 Vf5 16-Fxd3 Vh5 17-Af6+ gxf6 18-exf6 Kg8 19-Kad1 V x f 3



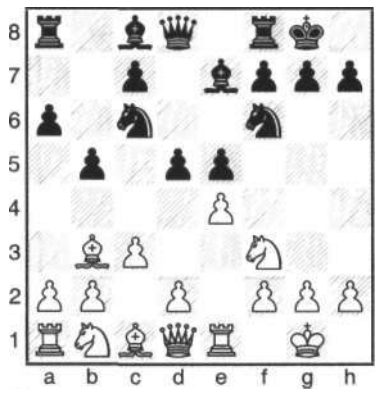
20-Kxe7+ Axe7 21-Vxd7+ Şxd7 22-Ff5+ Şe8 23-Fd7+ Şd8 24-Fxe7#



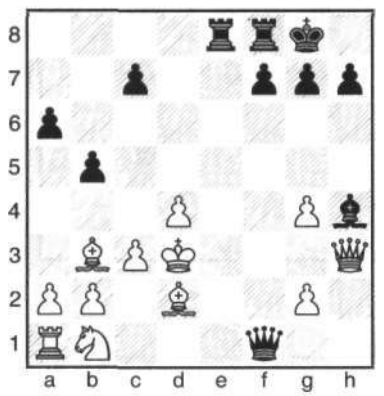
3-CABAPLANKA-MARSHALL 1918

Marshall, Cabaplanka karşısında aldığı yenilgiler nedeniyle yıllarca onu yenmek için hazırlık yaptı. Sonuçta kendi adıyla bilinen **'Marshall Gambitini'** bularak,satranç teorisine kazandırdı. Marshall gambitinde amaç beyazın vezir kanadının gelişmemişliğine dayalı olarak,şah kanadına karşı piyon fedası ile siyah taşları aktif hale getirmek Bu oyun Marshall Gambitinin ilk uygulaması olması yanı sıra, Cabaplanka 'nın bu süpriz açılışa karşı en doğru hamleleri bularak oyunu kazanması, onun dehasını göstermesi açısından da önemlidir.

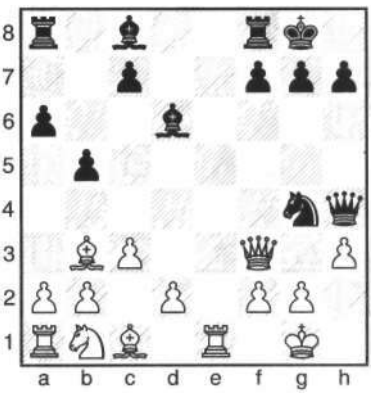
1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.0-0 Fe7 6.Ke1 b5 7.Fb3 0-0 8.c3 d5



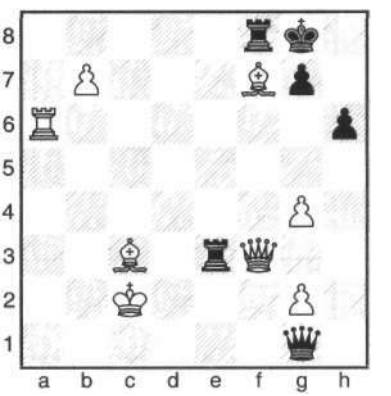
15-d4 Axf2 16-Ke2 Fg4 17-hxg4 Fh2+ 18-Şf1 Fg3 19-Kxf2 Vh1+ 20-Şe2 Fxf2 21-Fd2 Fh4 22-Vh3 Kae8+ 23-Şd3 Vf1+



9-exd5 Axd5 10-Axe5 Axe5 11-Kxe5 Af6 12-Ke1 Fd6 13-h3 Ag4 14-Vf3 Vh4



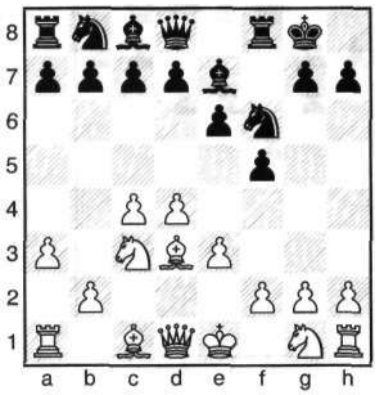
24-Şc2 Ff2 25-Vf3 Vg1 26-Fd5 c5 27-dxc5 Fxc5 28-b4 Fd6 29-a4 a5 30-axb5 axb4 31-Ka6 bxc3 32-Axc3 Fb4 33-b6 Fxc3 34-Fxc3 h6 35-b7 Ke3 36-Fxf7+ 1-0



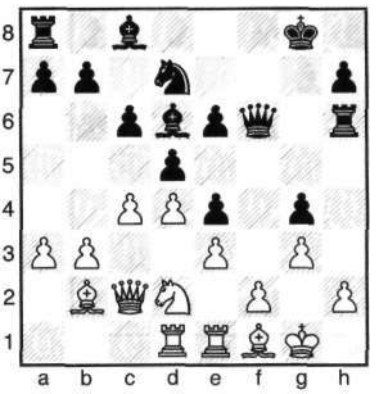
4-MAROCZY-TARTOKOVER,1922

1922 Yılında güzellik ödülü almış oyun

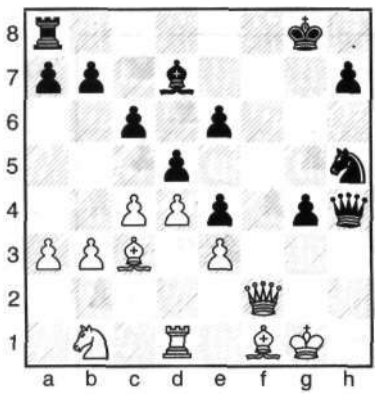
1-d4 e6 2-c4 f5 3-Ac3 Af6 4-a3 Fe7 5-e3 0-0 6-Fd3



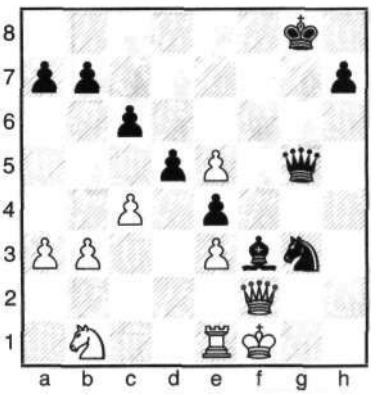
6-.. d5 7-Af3 c6 8-0-0 Ae4 9-Vc2 Fd6 10-b3 Ad7 11-Fb2 Kf6!? 12-Kfe1? Kh6 13-g3 Vf6 14-Ff1 g5 15-Kad1 g4 16-Axe4 fxe4 17-Ad2



17-.. Kxh2! 18-Şxh2 Vxf2+ 19-Şh1 Af6 20-Ke2 Vxg3 21-Ab1 Ah5 22-Vd2 Fd7 23-Kf2 Vh4+ 24-Şg1 Fg3! 25-Fc3 Fxf2+ 26-Vxf2

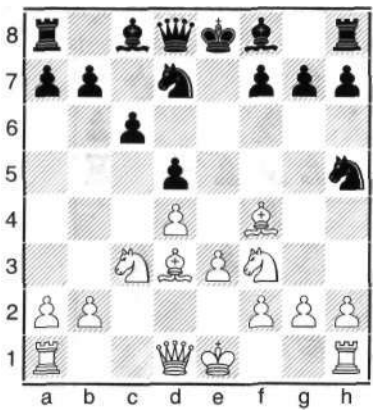


26-.. g3 27-Vg2 Kf8 28-Fe1 Kxf1+ 29-Şxf1 e5 30-Şg1 Fg4 31-Fxg3 Axg3 32-Ke1 Af5 33-Vf2 Vg5 34-dxe5 Ff3+ 35-Şf1 Ag3+ 1-0

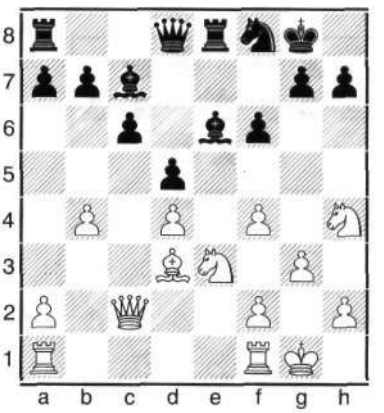


5-A.ALEKHİNE-LASKER NEW-YORK 1924

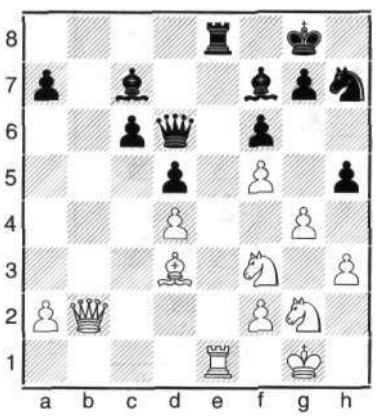
1-d4 d5 2-c4 e6 3-Af3 Af6 4-Ac3 Abd7 5-cxd5 exd5 6-Ff4 c6 7-e3 Ah5 8-Fd3



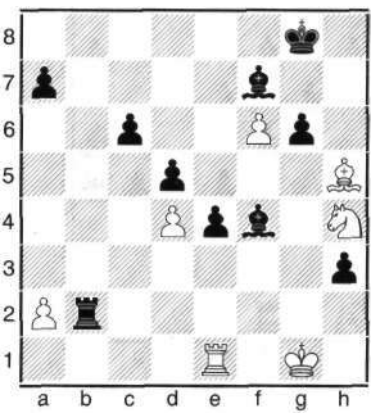
8-..Axf4 9-exf4 Fd6 10-g3 0-0 11-0-0 Ke8 12-Vc2 Af8 13-Ad1 f6 14-Ae3 Fe6 15-Ah4 Fc7 16-b4



16-.. Fb6 17-Af3 Ff7 18-b5 Fh5 19-g4 Ff7 20-bxc6 Kc8 21-Vb2 bxc6 22-8 Vd6 23-Ag2 Fc7 24-Kfe1 h5 25-h3 Ah7 26-Kxe8+ Kxe8 27-Ke1



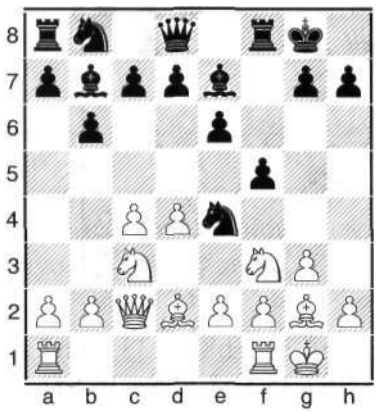
27-.. Kb8 28-Vc1 Ag5 29-Ae5 fxe5 30-Vxg5 e4 31-f6 g6 32-f4 hxg4 33-Fe2 gxh3 34-Fh5 Kb2 35-Ah4 Vxf4 36-Vxf4 Fxf4 0-1



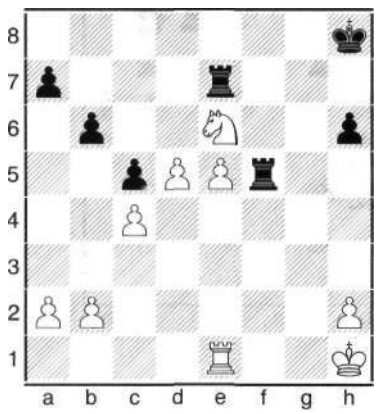
6-EUWE-A.ALEKHINE ,1935

'Zundwort incisi' adını alan bu oyun Euwe'nin Alekhine ile yaptığı ünvan maçının 26. oyunudur.

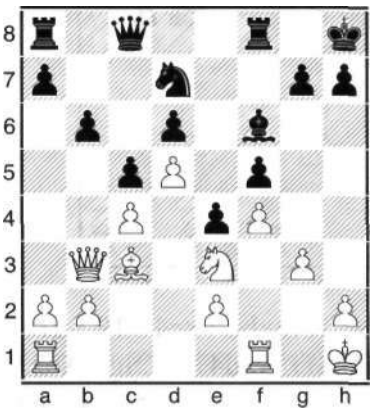
1.d4 e6 2c4 f5 3.g3 Fb4+ 4.Fd2 Fe7 5.Fg2 Af6 6.Ac3 0-0 7.Af3 Ae4 8.0-0 b6 9.Vc2 Fb7



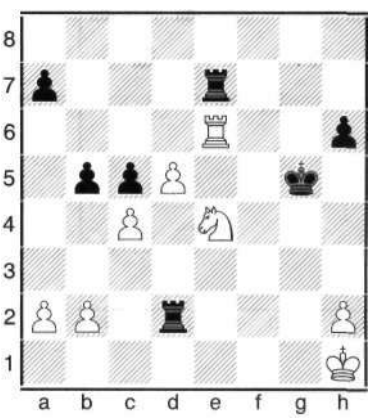
21.Axf5 Beyaz üç piyona bir alet değişiyor. 21...Fxc3 22.Axd6 Vb8 23.Axe4 Ff6 24.Ad2 g5 25.e4 gxf4 26.gxf4 Fd4 27.e5 Ve8 28.e6 Kg8 29.Af3 Vg6 30.Kg1 Fxg1 31.Kxg1 Vf6 32.Ag5 Kg7 33.exd7 Kxd7 34.Ve3 Ke7 35.Ae6 Kf8 36.Ve5 Vxe5 37.fxe5 Kf5 38.Ke1 h6



10.Ae5 Axc3 11.Fxc3 Fxg2 12.Şxg2 Vc8 13.d5 d6 14.Ad3 e5 15.Şh1 c6 16.Vb3 Şh8 17.f4 e4 18.Ab4 c5 19.Ac2 Ad7 20Ae3 Ff6

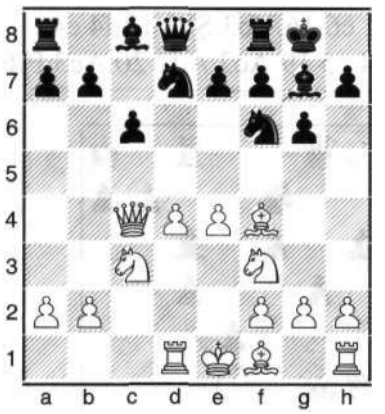


39.Ad8 Kf2 40.e6 Kd2 41 .Ac6 Ke8 42.e7 b5 43.Ad8 Şg7 44.Ab7 Şf6 45.Ke6+ Şg5 46.Ad6 Kxe7 47.Ae4+ 1-0

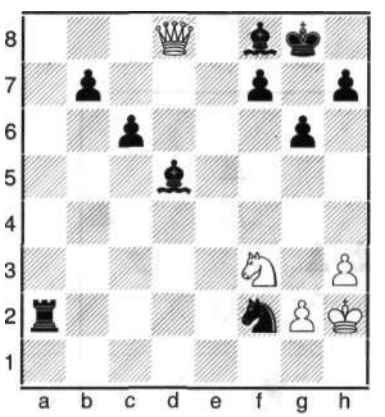


7-D.BYRNE - FISCHER NEW-YORK, 1956

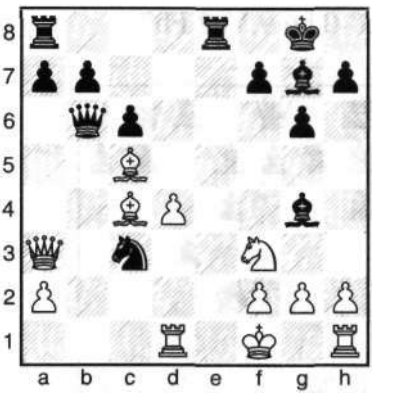
1.Af3 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.d4 0-0 5.Ff4 d5 6.Vd3 dxc4 7.Vxc4 c6 8.e4 Abd7 9.Kd1



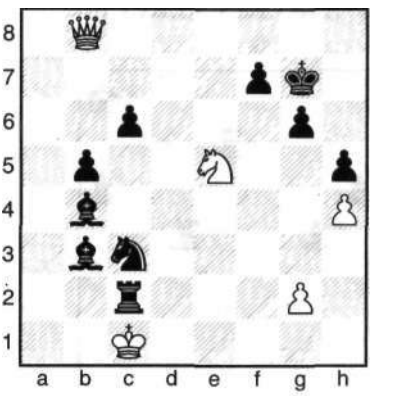
17... Fe6 18.Fxb6 Fxc4+ 19.Şg1 Ae2+ 20.Şf1 Axd4+ 21.Şgl Ae2+ 22.Şf1 Ac3+ 23.Şg1 axb6 24.Vb4 (Kaleyi korumak amacıyla Vd6 olmuyor.24-Kad8 25-Vxd8 Ae2+ 26-Şf1 Ad4+ 1-0) 24...Ka4 25.Vxb6 Axd1 26.h3 Kxa2 27.Şh2 Axf2 28.Kel Kxe1 29.Vd8+ Ff8 30.Axe1 Fd5 31.Af3



9...Ab6 10.Vc5 Fg4 11.Fg5 Aa4 12.Va3 Axc3 13.bxc3 Axe4 14.Fxe7 Vb6 15.Fc4 Axc3 16.Fc5 Kfe8+ 17.Şfl



31.Af3 Ae4 32.Vb8 h5 33.h4 b5 34.Ae5 Şg7 35.Şg1 Fc5+ 36.Şf1 Ag3+ 37.Şe1 Fb4+ 38.Şd1 Fb3+ 39.Şc1 Ae2+40.Şb1 Ac3+ 41.Şc1 Kc2#



VIII. OYUN SONU

KONUNUN ANA HATLARI:

1-Alet ve piyonların birlikte olduğu oyun sonlar
2-Alete karşı piyon oyun sonları
3-Alete karşı aletin olduğu oyun sonları
4-Piyon oyun sonları

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI:

1-Değişik oyunlarda oyun ortasından oyun sonuna geçişleri inceleyiniz.
2-At ve fil oyun sonlarında at ve filin üstün ve zayıf taraflarını araştırın.
3-Ters renkli fil ve piyon oyun sonlarını inceleyiniz. Bu tür oyun sonlarının genellikle neden berabere sonuçlandığını araştırınız.
4-Vezir piyon oyun sonlarını inceleyiniz. Oyuncuların oyun planlarını anlamaya çalışınız.
5-İki at ile mat yapmak neden olanaksızdır. Tahta üzerinde açıklayınız.
6-Oyunda hamle yapma zorunluluğu olmasaydı, hangi matları yapmak mümkün olmayacaktı, araştırınız.

OYUN SONU

Satranç oyununda oyun ortasından sonraki final bölüme oyun sonu denir. Oyun sonu taşların nisbeten azaldığı son kısımdır. Oyun ortasından oyun sonuna geçiş bazen belirgin olmasına karşın her zaman net değildir.

Oyun sonunda,kazanç için stratejik ve taktik unsurlardan daha çok oyun pratiği,oyun tekniği ve zaman kullanma becerisi önemlidir.

Oyun Sonlarının Sınıflandırılması:

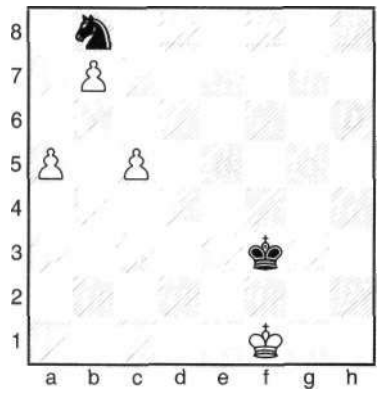
1-ALET VE PİYONLARIN BİRLİKTE OLDUĞU OYUN SONLARI
2-ALETE KARŞI PİYON OYUN SONLARI
3-ALETE KARŞI ALETİN OLDUĞU OYUN SONLARI
4-PİYON OYUN SONLARI

1-ALET VE PİYONLARIN BİRLİKTE OLDUĞU OYUN SONLARI

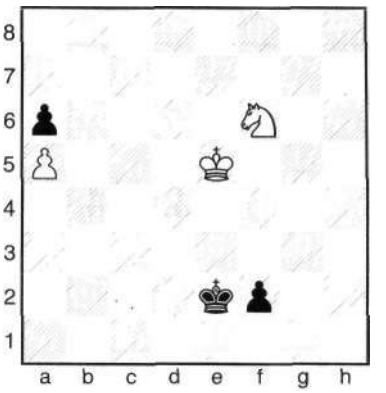
Bu tür oyun sonlan diğer oyun sonlarına oranla tahtada daha fazla taşın olduğu konumlardır. Taraflardan birinin piyonlarına karşılık aletlerin veya aletlere karşılık piyon ve aletlerin olduğu oyun sonlarıdır. Oyunun devamında başka tür oyun sonuna geçilebilir.

Bu tür oyun sonları çok çeşitli olabilir..

Ata karşı piyon finalleri:

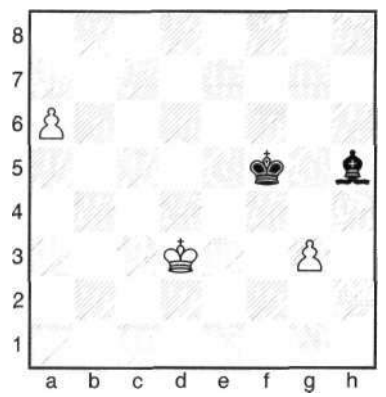


Uygun konumdaki at sadece bitişik veya aralarında bir yatay boşluk olan iki piyonu bloke edebilir. Piyon sayısı artarsa at tek başına piyon saldırısını durduramaz.
1-a6 Axa6 2-c6 Şf5 3-c7 Axc7 4-b8

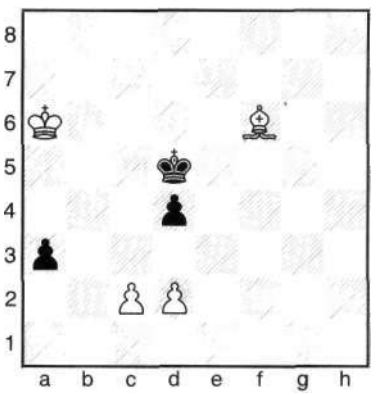


Beyaz siyahın geçer piyonuna uzak olsa da atın taktik gücü sayesinde oyunu kazanıyor.
1.Ae4 f1V 2.Ag3+ Şf2 3.Axf1 Şxf1 4.Şd5 Şe2 5.Şc6 Şd3 6.Şb6 Şc4 7.Şxa6 Şc5 1-0

File karşı piyon finalleri:



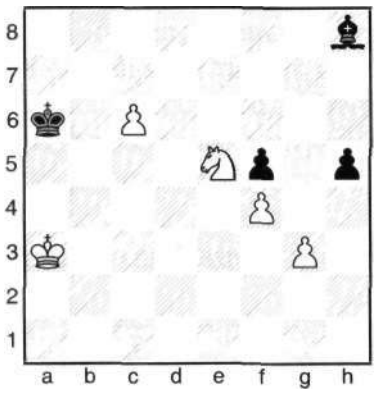
Fil uzun menzilli olması nedeniyle oyun sonlarında rakip piyonları bloke etmekte ata oranla daha etkilidir. Bunun için rakip piyonların son yataya ulaşabilecekleri karelerden birini kontrol edebilmesi gerekir. Bu her zaman kolay değildir. Oyun sonu olmasına rağmen rakibin taktik hamleleri olabilir.
l-g4+! Fxg4 2-Şe3 1-0 (l-a7? Ff3 =)



KUBBEL,1922
Beyazın a3 karesinde bulunan siyahın geçer piyonunu durdurması olanaksız gibi gözükse de beyaza kazanç var.

1.d3 a2 2.c4+ Şc5 (Şe6 Fxd4 1-0) **3.Şb7 a1V 4.Fe7#**

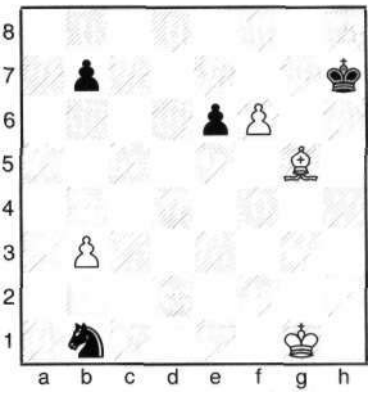
Hafif alet ve piyon finalleri:



SENFT,1948

Oyun sonunda piyon fazlalığı son derece önemli olduğu gibi atın çatal hamleleride etkilidir.

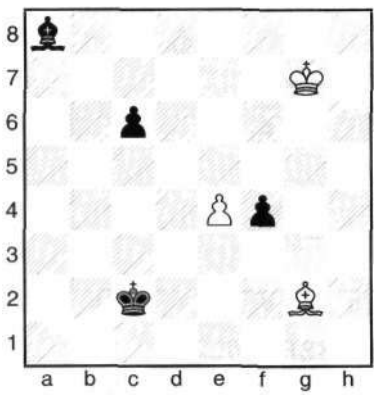
1-c7 Şb7 2-Af7 Fa1 (1-..Fg7 2-Ad6 Şxc7
3-Ae8+1-0) 3-Şa2 Fc3 4-Ad6+ Şxc7
5-Ab5+ Şc6 6-Axc3 1-0



DAWSON, 1925

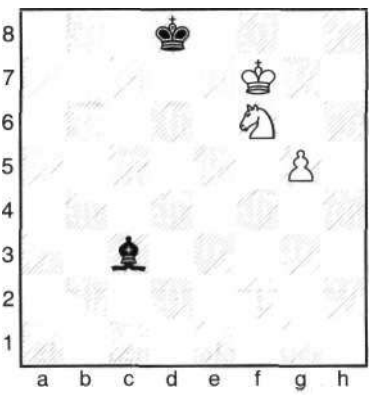
Hamle beyazda, oyun berabere gibi gözüküyor. Oysa beyaz fil ile siyah atı hapsederek oyunu kazanmasını biliyor.

1-f7 Şg7 2-Fe7 Şx7 3-Fb4! (Atın tempo ile felç edilmesi gerçekleşiyor.)
3-..Şf6 4-Şf2 Şe5 5-Şe3 Şd5 6-Şd3
Şc6 7-Şc2 Şb5 8-Ff8 1-0



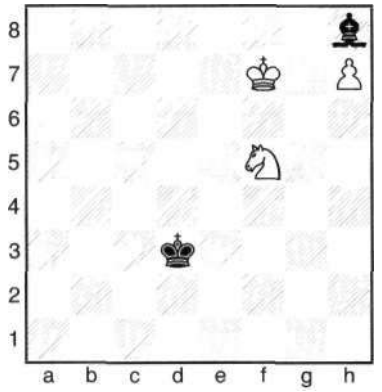
Hamle beyazda,beyaz bir piyon geri olmasına karşılık taşların konumu ve siyah filin sıkışık konumundan yararlanarak oyunu kazanmasını biliyor.

1-e5 Fb7 2-e6 Fc8 3-e7 Fd7 4-Fh3
Fe8 5-Şf8 Fh5 6-Fg4 Fg6 7-Ff5+ Fxf5
8-e8 (V) 1-0

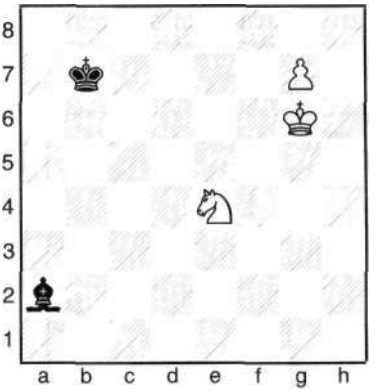


Şah at ve piyonun Şah ve file karşı kazanç şansı. Şah fil ve piyonun şah ata karşı olan kazanç şansından daha fazladır. Bunun nedeni atın filin hattını keserek piyonun ilerlemesine olanak sağlamasındandır. 1 g6 ! 1 0 (Fil piyonun terfi etmesini engelleyemez)

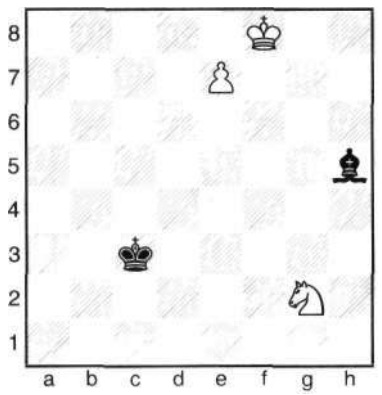
At-piyona karsı fil oyun sonları:



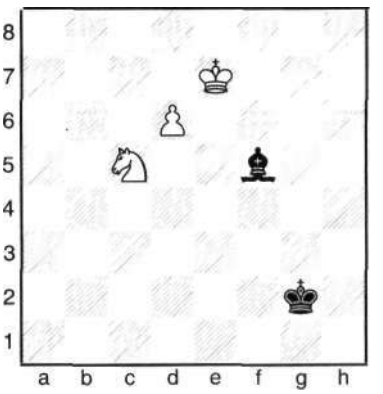
1-Şg8 Fb2 *2*-Ag7 (Beyaz kazanç için önce fili piyonun terfi edeceği h8 karesinden uzaklaştırıyor. Ardından Ag7 hamlesi ile filin h8 karesine olan baskısını engelliyor. Daha sonra piyonunu tehlikesizce h8 karesine getirerek terfi ettirip oyunu kazanıyor.



Beyazın kazanabilmesi piyonun terfi edebilmesine bağlı, bunun için filin diagonali olan b2-g8 hattının şah korumasındaki at ile kesilmesi gerkiyor.l-Ad6+ Şc6 2-Af7 (At filin çaprazını şahının korumasında kapatıyor. 1-0.



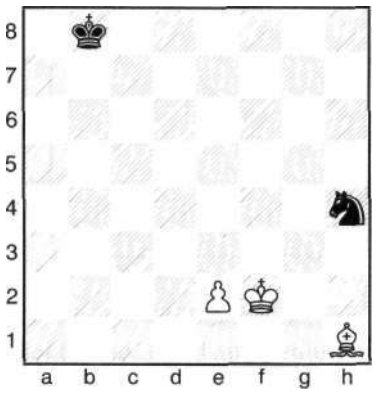
Siyah fil,h5-e8 çaprazını kontrol ederek piyonun terfi etmesini engelemeye çalışıyor. Ancak filin bu çaprazı kontrol ederek hareket edebileceği sadece dört kare var.(h5-g6-f7-e8) **1-Af4! 1-0** Beyazın bu hamlesi ile filin bu çaprazda emniyet içinde kalabileceği kare kalmıyor. Çünkü iki kare at tarafından diğer iki karede şah tarafından kontrol ediliyor. Filin çaprazda kalabilmesi için en az dört kare olmalı



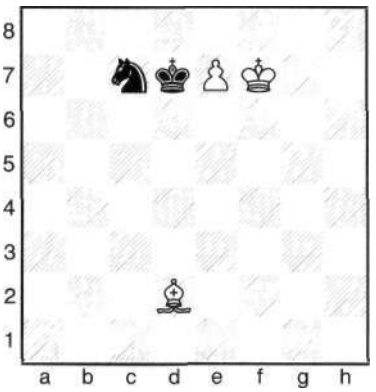
Hamle siyahta, Fil piyonun ilerlemesini hem h3-c8 çaprazından hemde a4-e8 çaprazından tutmak amacında beyazın her iki çaprazı kontrol etmesine olanak yok. Beyaz Ae6 hamlesi ile filin h3-c8 çaprazını kapamak istiyor. Bu nedenle **l-..Fc8 zorunlu 2-Ad7 Şh1** (Fil tek başına piyonu engeleyebiliyorsa şah at çatalından kaçınmalı) **3-Şd8 Fa6 4-Şc7 Fb5 5-Ae5 Fe8** =

Fil piyona karşı at:

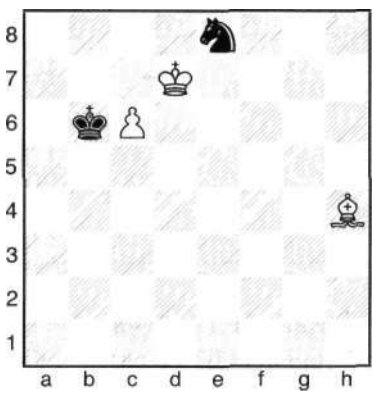
Bu tür oyun sonlan genellikle berabere biter. Kazanç taşların konumuna ve atın zug-zuwang'ta bırakılmasına bağlıdır.



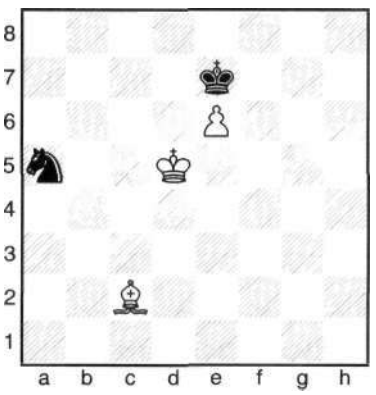
Hamle beyazda,beyazın kazanabilmesi için atın sıkıştırılarak alınması gerekiyor. Konumda bu mümkün 1 - **Fe4!** (bu hamle atın emniyetli hareket alanını ortadan kaldırıyor. **1-Şc7 2-Şg3** (Beyaz şah felç halindeki atı almaya gidiyor.) **2-..Şd6 3-Şxh4 1-0**



Hamle beyazda,siyah piyonun terfi karesi olan e8 karesini iki taşla kontrol ediyor. Beyaz atın hareketlerinin kısıtlanmasına bağlı. **1-Ff4 Ae8 2-Fe5** (atın c7 ve g7 karelerine gitmesi engelleniyor.) 1-0

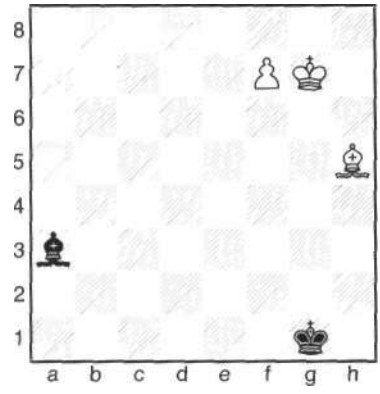


Hamle beyazda,
1-Fg5 ! (Bekleme hamlesi) **l-..Şc5 2-Fe3+ Şd5 3-Fd4** (Şah fili alamıyor Çünkü at beyaz şah atı aldıktan sonra piyonu sürebiliyor.) **3-..Ad6 4-c7 1-0**

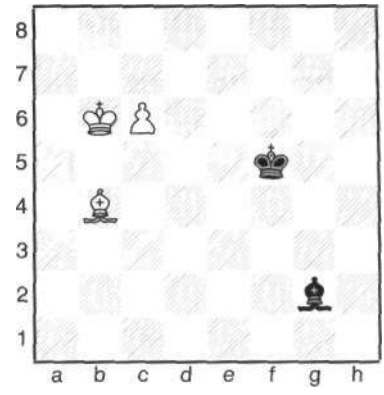


Yukardaki konumda beyazın kazanç şansı yok. Çünkü:
1-Şah piyonun önündeki kareye oturmuş ise ve bu kare filin ters rengi kare
2-Atın zug-zwang ile düşürülmesi olası değil. Atın b7 ardından d8 hamleleri var.

Ters renkli fil ve piyon : Bu tür oyun sonları genellikle beraberlikle sonuçlanır. Bazen birkaç piyon fazlası bile sonucu değiştirmez.

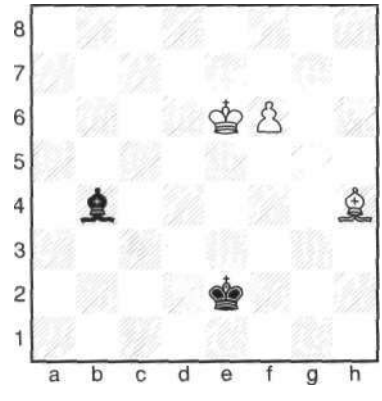


Siyah fil piyonun terfi edeceği kareyi kontrol edebiliyorsa bu konumda piyon fazla olmasına rağmen beyaz için kazanç şansı yoktur.

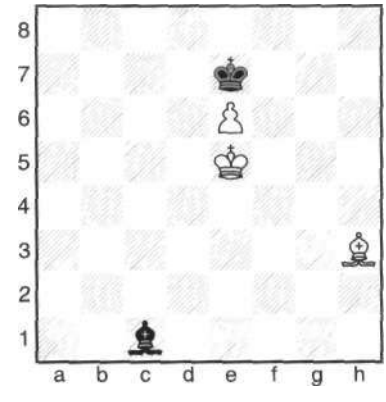


Hamle beyazda ,1-c7 Siyah filin piyon terfisini engeleyebilmesi için c8 karesini kontrol etmesi gerekiyor. Bunu sağlayabilmesi için filin h2 veya b7 karelerine olması gerekiyor. Fakat bu iki karede kendi şahı ve rakip şah tarafından engelleniyor. 1-0

Aynı Renkte fil ve piyon : Bu oyunlarda kazanç, piyon olan tarafın rakip filini piyonun ilerleyeceği kareden uzaklaştırabilmesine bağlıdır.

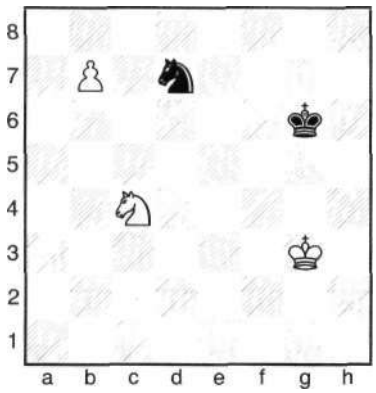


Hamle beyazda, kazanç piyon terfi edebilmesine bağlı. Siyah fil piyonun terfi karesi olan f8 karesini kontrol ediyor. Kazanç için siyah filin bu diagonalden uzaklatırılması gerekiyor. l-f7 (tehdit Fe7)l-..Ff8 2-Fe7 Fh6 3-Şf6 Şf3 4-Şg6 1-0

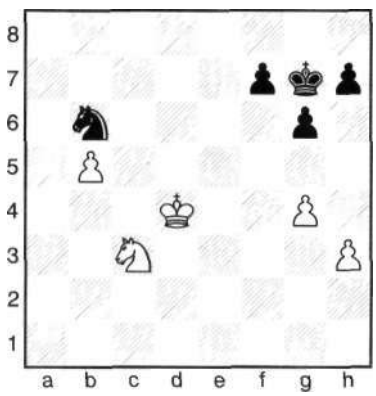


Bu konumda beyazın bir piyonu fazla olmasına karşın kazanç şansı yok. Çünkü:
1-Siyah şah piyonu bloke etmiş ve şahı bu kareden uzaklaştırması olanaksız.2- Siyah filin beyaz şah tarafından sıkıştırılması olası değil

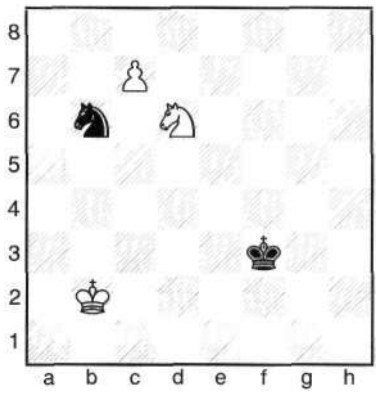
Ata karşı at ve piyon oyun sonları: Genelikle beraberlikle sonuçlanan oyun sonlandır. Zayıf olan tarafın beraberliği sağlayabileceği en emin yol şah ile piyonun önünü kesmesi at ile bu kareyi desteklemesidir. Kazanç için izlenecek yol ise piyon geçer piyonu son yataya ulaştırmaktır.



Bu tür oyun sonlarında taktik bir hamle oyunun kaderini belirleyebilir. 1-Ae5!+ (Atın çifte tehdidi siyah atı b8 karesinden uzaklaştırıyor.) 1-..Axe5 2-b8 (V) 1-0

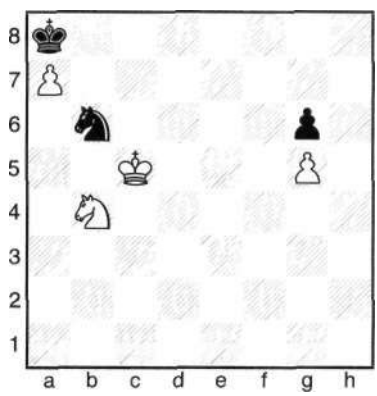


TCHİGORİN MARSHALL, 1907
1.Ad5! Ad7 2.g5 h6 3.Af6 Ab6 4.h4 hxg5 5.hxg5 Şf8 6.Şc5 Aa4+ 7.Şd6 Şg7 [7...Ab6 8.Ad7+] 8.Şc6 Şf8 9.b6 Axb6 10.Şxb6 Şe7 11.Şc7 Şf8 12.Şd7 Şg7 13.Şe7 Şh8 14.Ae8 [14.Şxf7??Pat] 14...Şg8 15.Şf6



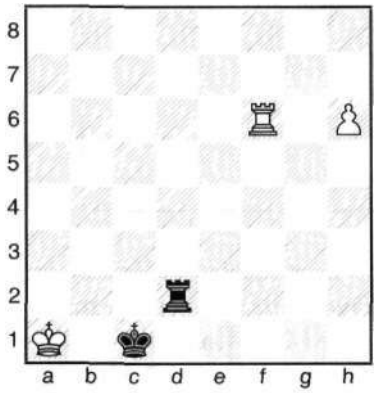
Beyazın oyunu kazanabilmesi için siyah atı bu kareden uzaklaştırması gerekiyor. Şah ata yaklaşırken,şah - piyon çatalına düşmemelidir.

Bu nedenle emniyetli bir yol takip etmelidir. Siyah şah ta rakip piyona yaklaşırken beyaz atın şah-at çatalından kaçınmalıdır.1.Şc1! Şf4 2.Şc2 Şg5 3.Şd3 Şf6 4.Şd4 Şe6 5.Şc5



At piyon finallerinde kazancın bir yolu da rakip atın sıkıştırılmasıdır. 1 .Ad5 Ad7+ 2.Şd6 Af8 3.Af6 Şxa7 4.Şe7 1-0

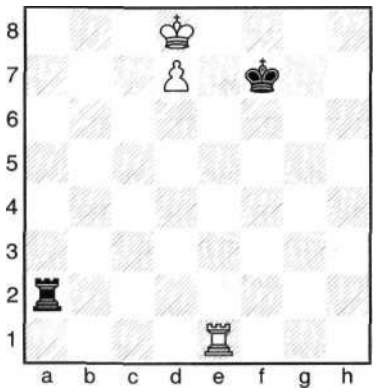
3-Kale ve piyon oyun sonları : Oyun sonları arasında daha sık görülen kale piyon oyun sonlarının ayrı bir önemi vardır. İstatiklere göre bütün finallerin en az yarısı kale finalleridir. Satrançta en zor oyun sonu kale finali,kale fınallerininde en zoru kaleye karşı kale ve piyon oyun sonlarıdır.



TROİTZKY,1924

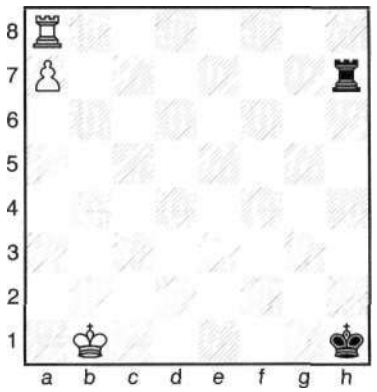
Şahların konumu beyaza kazanç sağlıyor.

l-h7 (l-..Kd8 2-Kc6+ Şd2 3-Kd6+ Kxd6 4-h8(V))Kh2 2-K11+ Şd2 3-Kf2+ Kxf2 4-h8 (V) 1-0



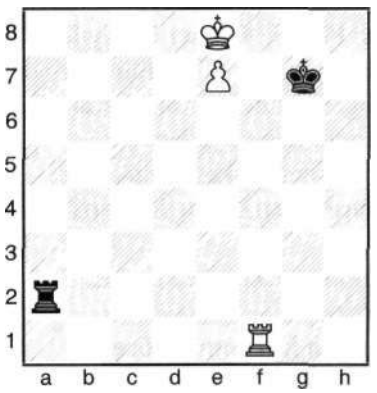
Kalenin yandan korumasında ,kale ile şah arasında iki kare mesafe varsa siyah e7 piyonunun vezir çıkmasını engelleyemez.

l-..Ka8+ 2-Şc7 Ka7+ 3-Şc8 Ka8+ Şb7! 1-0 (Kale artık şah çekemez.)



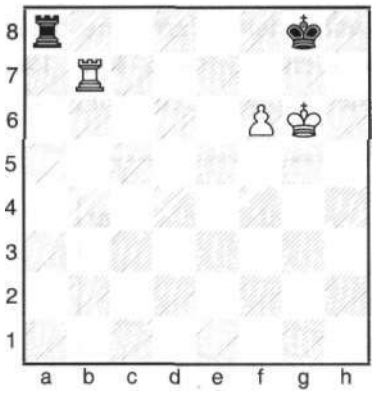
Hamle beyazda, beyaz kale piyon korumasından ayrılamıyor. Buna karşılık siyah şah ise kale şahından korunmak için kendi kalesinin hattından ayrılamıyor. Bu durumdan yararlanan beyaz kazanç yolunu buluyor.

1-Şc2 Şh2 2-Şd3 Şh3 3-Şe4 Şh4 Şf5 Şh5 5-Kf8 (5-Şf6? Şh6 6-Şf5 Kf7 7-Şe6 Kh7 8-Şd5 Şh5 9-Şc5 Şh4! =) 5-..Kxa7 6-Kh8 #

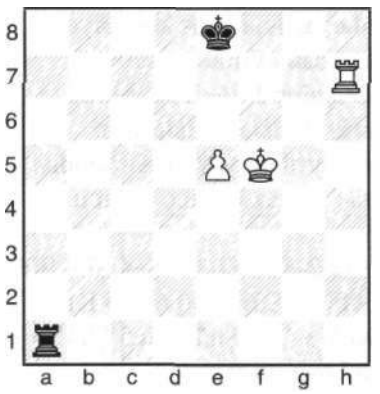


Kalenin yandan korumasında, kale ile rakip şah arasında üç veya daha fazla kare varsa siyah beraberliği sağlar.

l-..Ka8+ 2-Şd7 Ka7+3-Şd8 Ka8+ =



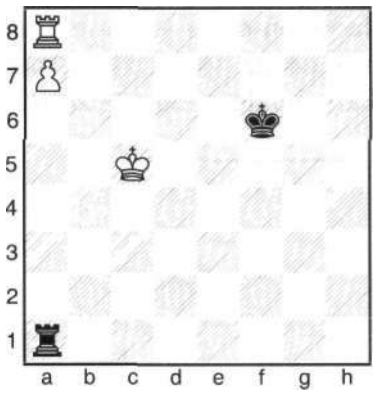
1-Kg7+ Şh8 2-Kh8+ Şg8 3-f7+ Şf8 4-Kh8 1-0



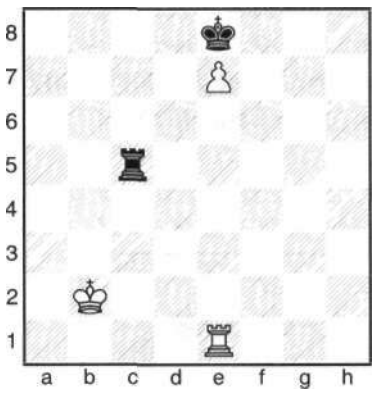
Satranç tarihinin önemli isimlerinden biri olan PHİLİDOR'un 1777yılında 'Satranç Oyunu Analizi' adlı eserinde incelediği konumda siyaha beraberlik sağlayan yöntemi açıklamıştır.
1-..Ka6! (Beyazın kazanmak için piyon sürmekten başka yolu yok.)
2-e6 Ka1
kale sürekli şah çekerek oyunu berabere yapar.

Philidor'un kuramına göre;

1-Rakip piyonu 6.yataya sürmesine izin ver.
2-Kaleyi son yataya indir.
3-Sürekli şah tehdidi ile beraberliği sağla.



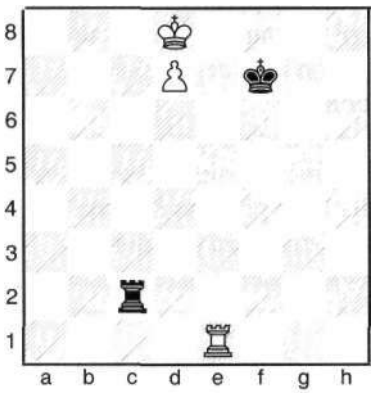
Dr.Tarrasch'ın incelediği bir konum: Hamle siyahta ve beraberlik yapar. **l-..Şg7** (Şe7 ?? 2-Kh8 Kxa7 3-Kh7+ ve siyahın kalesi düşer.) **2-Şb6 Kb1+** siyah sürekli şahlarla beraberlik elde eder.



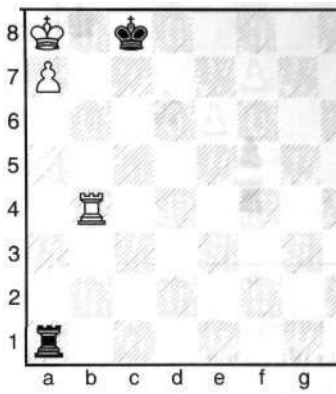
Konumda siyahın şahı piyonu kontrol ediyor ve kale 'c' hattını keserek beyaz şahın piyona yaklaşmasını önlüyor.

Kale piyon oyun sonlarında eğer şah piyonun terfi edeceği kareyi kontrol ediyor ve kale şahın piyona yanaşabileceği hattı kesiyor ise bu oyun sonu beraberlikle sonuçlanır.

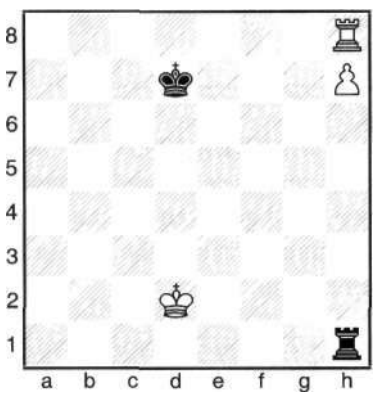
Kale piyon oyun sonlarında bazı pozisyonlarda piyonun terfi edebilmesi için son yatayı terketmesi gerekir. Bu manevranın emniyetli bir şekilde yapılabile için öncelikle kale 4.yataya inmelidir. LUCENA,1479 yılında bu konumu incelemiş ve piyon olan taraf için oldukça ilginç kazanç yolunu göstermiştir.



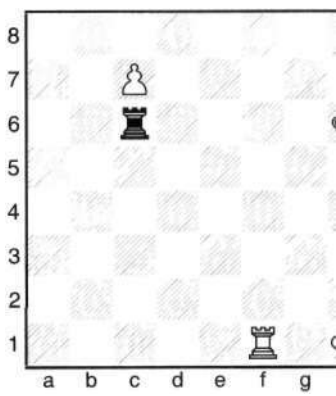
Kale piyon oyun sonlarında sık karşılaşılan bir konum: Beyaz şahın hareketi engellenmiş Beyaz için kazanç şahı emniyet içinde hareket ettirerek piyonu terfi etmek
1-Kf1+Şg7 2-Kf4! (Kale köprü kurarak şahının güven içinde son yatayı boşaltmasını sağlıyor.) Kd2 3-Şe7 Ke2+ 4-Şd6 Kd2+ 5-Şe6 Ke2 6-Şd5 Kd2+ 7-Kd4 1-0



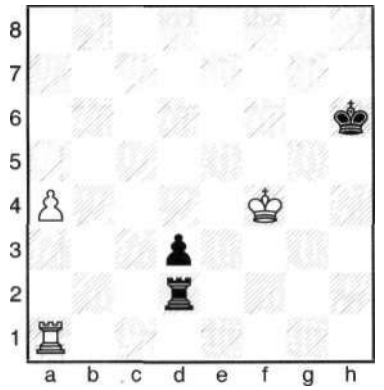
1-Kc4+! (Kale 4.yatayda köpr kurarak şahın a8 karesini boşaltmasına yardımcı oluyor 1-..Şd7 2-Şb7 Kb1+ 3-Şa6 K 4-Şb6 Kb1+ 5-Şa5 Ka1+ 6-1



Konumda taktik olanaklar olması beyaza oyunu kazandırıyor.
1-Ka8! Kxh7 2-Kxh7 1-0



1-Kf6+ Kxf6 2-c8=V 1-0

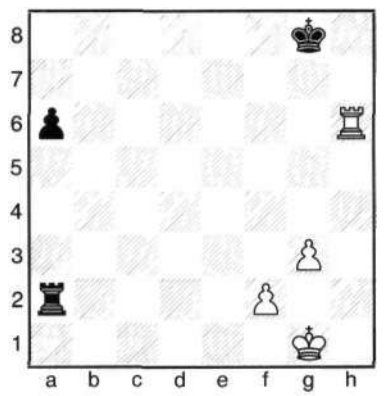


Beyazın kalesi kendi piyonunu arkasında olmasına karşılık siyahın kalesi piyonunun önünde 1-Şe3 hamlesi ile siyah piyonunu terketmek zorunda kalır.

Dr.Tarrasch ortaya koyduğu kurala göre:

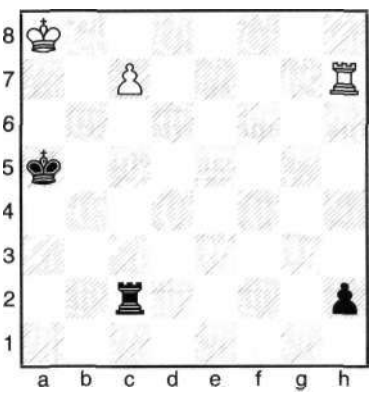
Kale rakip piyona saldırırken veya kendi piyonunu korurken, kale piyonun önünde değil arkasında olmalıdır.

Bunun nedeni, piyonun her hamlesi ile kalenin hareket alanı genişler. Kale piyonun önünde yer alırsa, bu durumda piyonun her hamlesinde kalenin hareket alanı azalır.



ALEKHİNE-ELİSKASİS

1-Şg2 a5 2-Ka6 (Kale geçer piyonunu arkasına geçiyor.) **2-..a4 3-Ka7** (Kale 7.yataya inerek ideal konumuna yerleşiyor.) **3-..a3 4-g4 Şf8 5-g5 Şg8** (Ka1 6-Şf3 a2 7-Şf4 Kf1 8-Kxa2 1-0) **6-Şg3 Ka1 7-Şg4 Kg1 8-Şf5 Kg2 9-f4 a2 10-Şf6 1-0**

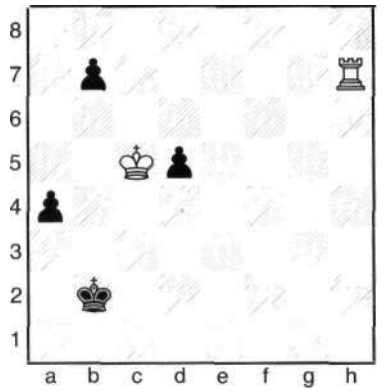


E.LASKER,1895

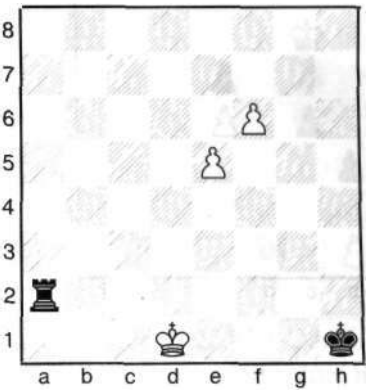
Lasker'in ortaya koyduğu bu manevra olanaksız gibi gözüken konumlarda bile kazanma şansının olabileceğini göstermektedir.

1.Şb7 Kb2+ 2.Şa7 Kc2 3.Kh5+ Şa4 4.Şb7 Kb2+ 5.Şa6 Kc2 6.Kh4+ Şa3 7.Şb6 Kb2+ 8.Şa5 Kc2 9.Kh3+ Şa2 10.Kxh2

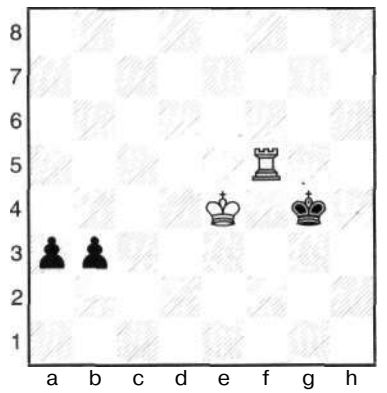
Kalenin birden çok piyon ile mücadelesi:



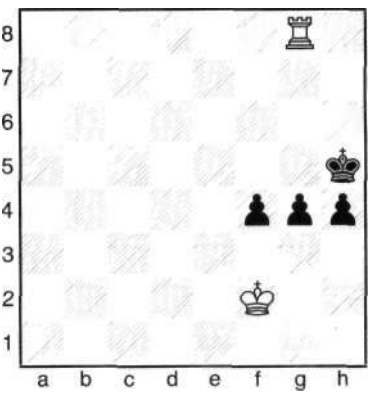
1-Kh4 a3 2-Şb4 a2 3-Kh2+ Şb1 4-Şa3! [4-Şb3 a1 (A) =] 4-..a1(V) **5-Şb3** (Tehdit Kh1) **1-0**



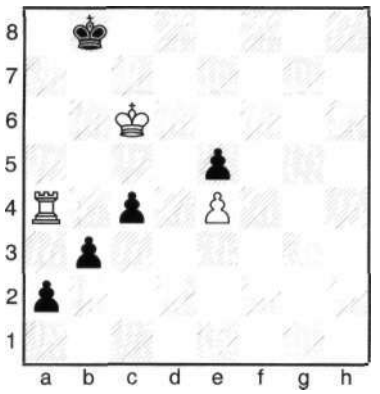
Hamle siyahta, beyazın tehlikeli olabilecek iki geçer piyonu var. Hamle beyazda olsaydı, beyaz kazanırdı.
1-..Kf2! (Bu hamle beyaz piyonların ilerlemesini engelliyor . 2-Şe1 Kf5 (Artık kalenin piyonları toplama zamanı geldi.)



VONDER LASA, 1864
Hamle sırası beyazda, konum umutsuz gibi beyaz oyunu berabere yapabilmek için mat tehdidinden yararlanıyor.
1-Kf1 b2 2-Kg1 Şh5 3-Şf5 Şh4 4-Şf4 Şh3 5-Şf3 Şh4 = (5-..Şh2?? 6-Kb1!!1-0)

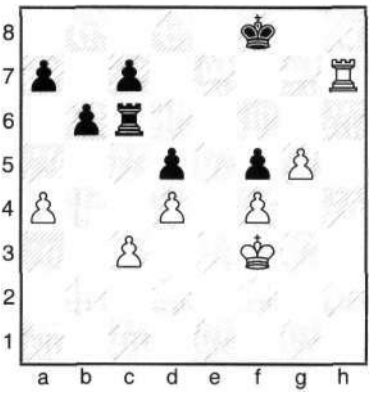


MAİSELİS,1950
Kalenin bitişik piyonlara karşı en iyi mücadele yöntemi şahın piyonların Önünde kalenin ise piyonların arkasında olmasıdır.
1.Şg2! h3+ 2.Şh2 Şh4 3.Kh8+ Şg5 4.Kf8 f3 5.Şg3 Şg6 6.Kg8+ Şf5 7.Kxg4h2 8.Kh4 1-0



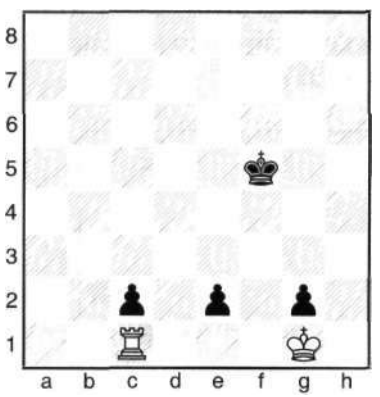
O. KULAÇ-T.DÜZGÜN,2002

Kalenin birden fazla piyon ile mücadele yöntemlerinden biri de sürekli mat tehdidinde bulunmasıdır.
1.Kb4+ Şa8 2.Ka4+ Şb8 3.Kb4+ Şa7 4.Ka4+ Şb8 5.Kb4+ Şc8 6.Ka4 Şd8 7.Şd6 Şe8 8.Şe6 =



CAPABLANKA-TARTAKOVER

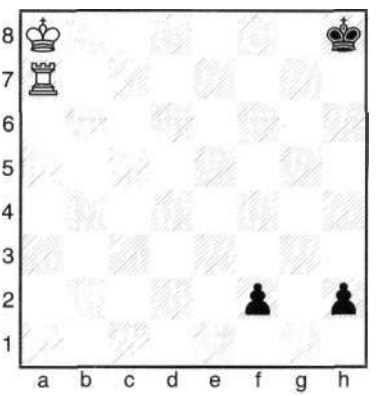
1.Şg3 Kxc3+ 2.Şh4 Kf3 [2...Kc1 3.Şh5] 3.g6 Kxf4+ 4.Şg5 Ke4 5.Şf6 Şe8 6.Kxc7 Kxd4 7.g7 Kg4 8.Kxa7 d4 9.g8V+ Kxg8 10.Ka8+ Şd7 11.Kxg8 Şd6 12.Şxf5 Şd5 13.Kd8+ Şc4 14.Şe4 1-0



RETİ.1928

Şah ve kalenin 7.yataya ulaşmış üç piyona karşı olan mücadelesine ait bir çalışma:

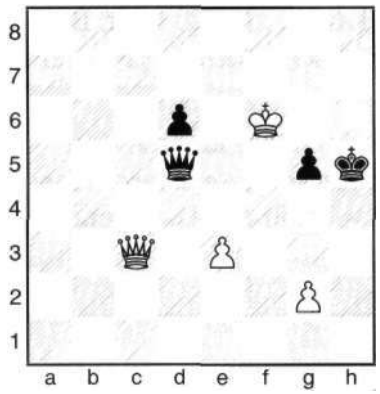
l.Şf2 Şe4 2.Şxe2 Şd4 3.Kg1 Şe4 [3...Şc3 4.Şe3 Şb2 5.Şd2 Şb3 6.Kc1] **4.Ke1 Şe5 5.Şe3!** [5.Şf2+ Şd4 6.Şxg2 Şd3=] **5...Şe6 6.Kg1 Şd5 7.Şd2 1-0**



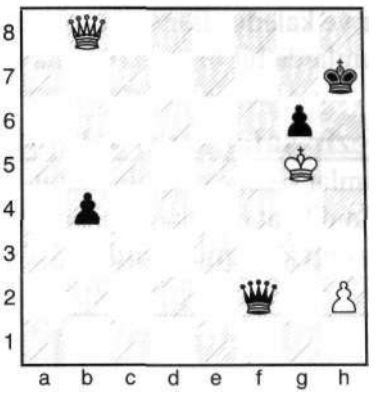
EUWE

Kalenin 2.yataya ulaşmış terfi edebilecek konumdaki iki piyona karşı olan mücadelesi
1.Ka1 Şg7 2.Şb7 Şf6 3.Şc6 Şe5 4.Şc5 Şe4 5.Şc4 Şe3 6.Kh1 Şf3 7.Şd3 Şg2 8.Şe2 Şxhl 9.Şxf2 Pat

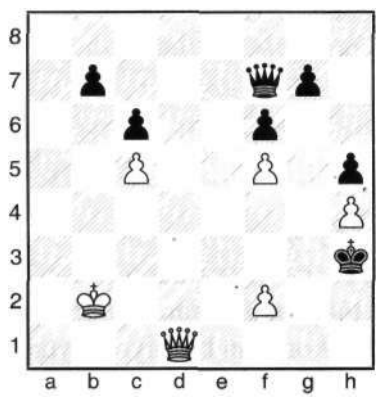
Vezir piyon oyun sonları:



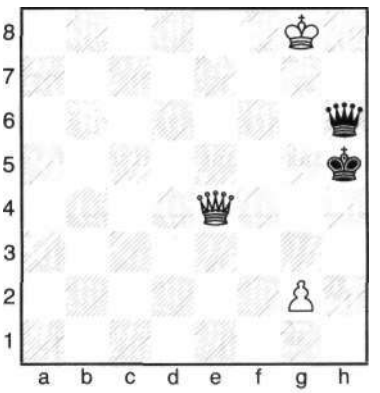
PROKESH,1947
1-e4 Vxe4 2-Vh3+ Vh4 3-g4+ Şh64-Vxh4 gxh4 5-g5+ Şh7 6-Şf7 1-0



GURİELİ-GAPRİNDASHVİLİ
Siyahın piyonu fazla Vezir piyon finallerinde piyon fazlası olan tarafın kazanması için en iyi yöntem vezirlerin değişimini sağlamaktır.
1-..Vf5+ 2-Şh4 g5+ 3-Şh5 Vf7+ 4-Şxg5 Vg8 0-1



KUBBEL.1936
1-Vhl+ Şg4 2-Ve4+ Şh3 3-Ve6 (Siyah vezir,veziri alamıyor çünkü beyaz geçer piyon elde eder.)
3-.. Vc7 4-Vd6 Vf7 5-Vg3#

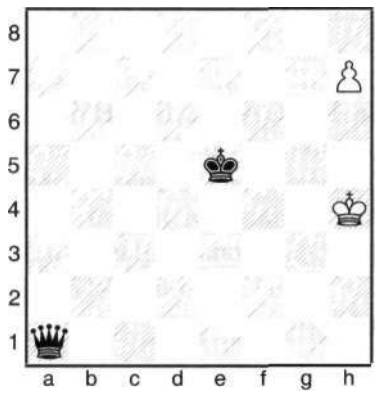


O.P.MAZUR
1.g4+ Şh4 2.Vh1+ Şg5 3.Vc1+ (Vezir kendine özgü basamak hareketine başlıyor.) Şg6 4.Vc2+ Şg5 5.Vd2+ Şg6 6.Vd3+ Şg5 7.Ve3+ Şg6 8.Ve7 1-0 Siyah Zugzwangta kalır.

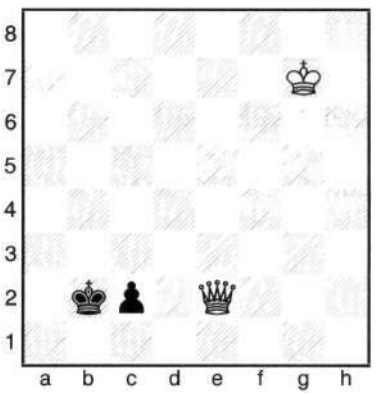
2-ALETE KARŞI PİYON FİNALLERİ

Şahın da yardımıyla rakip şahı mat edebilme gücüne sahip olan iki taş vezir ve kaledir. Bazen bir piyon varlığı rakibe kazanç olanağı verir. Bazı konumlarda bir piyonu olan tarafın alet olan tarafa karşı kazanç şansı vardır.

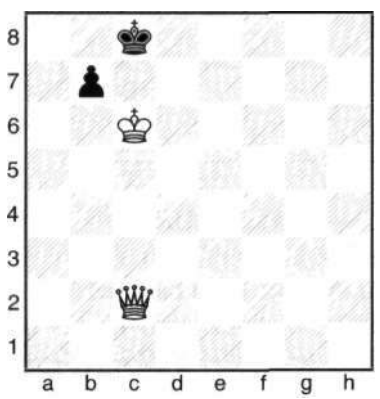
1-Vezir-şaha karşı şah-piyon:. Vezir piyon finallerinde bazı özel konumlar hariç vezir olan taraf kazanır. Bu tür oyun sonlarında vezir olan tarafın dikkat etmesi gereken olay pat durumudur. Nadir de olsa piyonun kazandığı konumlar vardır.



Hamle beyazda, 1-h8 (V) Şe4
2-Vxa1 1-0
Terfi eden piyon, şiş hamlesi ile rakip veziri alarak oyunu kazanır.



Hamle beyazda, 1-Vb5+ Şa1 2-Va4+ Şb13-Vb3+ Şa1 =

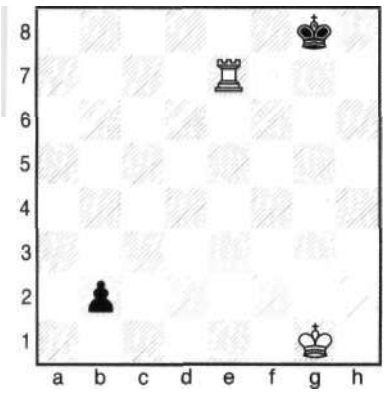


Hamle siyahta,bazi konumlarda rakip piyonun vezire terfi etmesi mat olmasını engellemez.
1-..b8 (V) 2-Vf5+ Şd8 3-Vd7 #

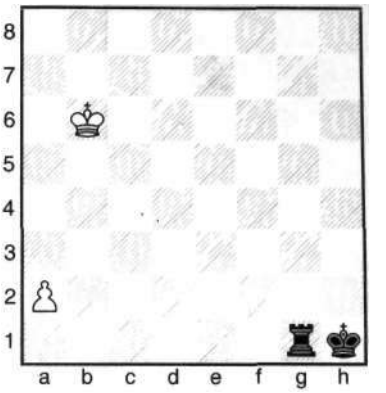
Kural: 'c' ve 'f' dikeylerinde beyazlar için 7. siyahlar için ise 2. yataya ulaşmış Şah tarafından kısa kenardan korunan bir piyon oyun sonlan beraberedir.

Çünkü siyah bir taraftan vezir terfi tehdidi yaparken diğer taraftan piyonu korumaktan vazgeçebiliyor. Vezir bu piyonu alırsa şahın hiçbir hareketi olmadığından oyun pat olur.

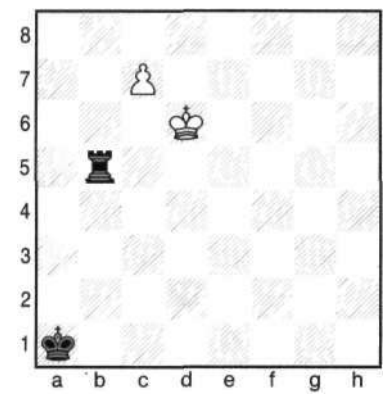
2-Kale-şaha karşı şah-piyon: Kale olan tarafın büyük avantajına rağmen, piyon olan tarafın kazandığı ve berabere biten oyunlar vardır.



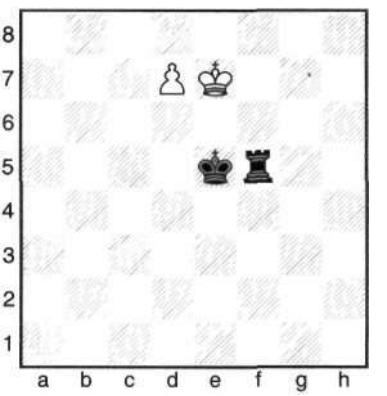
Hamle beyazda, beyaz için kolay bir kazanç Önce piyonu alıp,daha sonra şah-kaleye karşı şah oyun sonuna girerek oyunu kazanır. 1-Kb7 1-0



Hamle beyazda, 1-a4 Kb1+2-Şc6! Ka13-Şb5 Şg2 4-a5 Şf3 5-a6 Şe4 6-Şb6 Şd57-a7 Şd6 8-Şb7 Kb1+ 9-Şc8! (Şa6? 10-..Şc6 9-..Ka1 10-Şb8 =

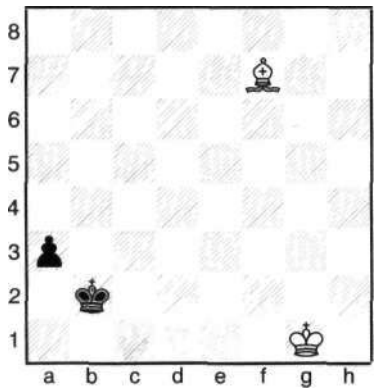


Hamle siyahta, **l-..Kb6+ 2-Şd5 Kb5+3-Şd4 Kb4+ 4-Şd3 Kb3+ 5-Şc2 Kb4!6-c8! (K)** (Beyaz eğer vezir çıksaydı 6-..Kc4+ 7-Vxc4 pat konumu var)
6-..Ka4 7-Şb3 1-0 Çiftte tehdit, şah kaleyi isterken aynı zamanda c1 karesinden mat tehdidi var.

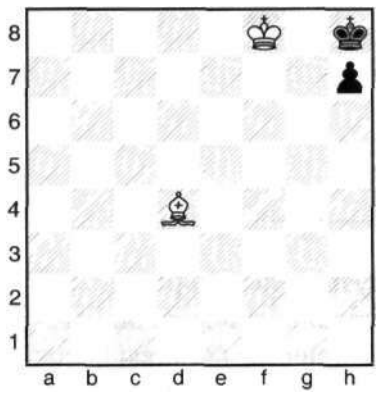


Hamle siyahta,Kalenin piyon terfisini engelleyebileceği iki kare f8 ve d5 kareleridir.f8 karesi beyaz şah tarafından kontrol edilirken, kendi şahı d5 karesine gitmesine engel oluyor. Ama siyahın beraberliği sağlayacak bir taktik hamlesi var. 1-..Kh5! 2-d8(V) Kh7+ =

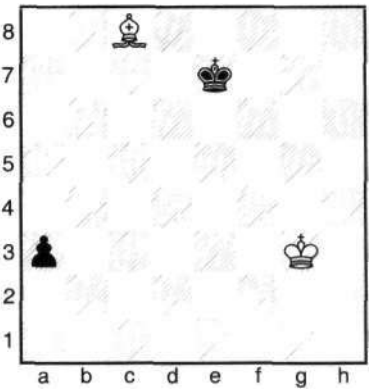
3-Şah-file karşı şah-piyon : Şah fil ile tek kalmış rakip şahı mat etmek mümkün değildir. Rakip oyuncunun bir piyona sahip olması,tahtadaki konuma göre oyunun sonucunu 3 ihtimalli kılar



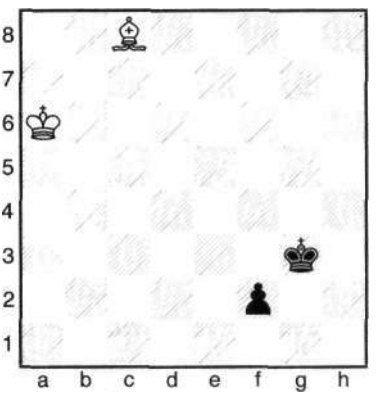
Beyaz fil rakip piyonun terfi edebilmesi için geçmesi gereken a2 karesini kontrol ediyor. File karşı piyon oyun sonlarında eğer fil bulunduğu veya yapacağı hamle ile piyonun terfi edeceği veya terfi etmesi için geçmesi gereken kareleri kontrol ediyorsa bu oyun sonlan beraberedir. =



Çok nadir bile olsa bu tür oyun sonlarında mat konumu oluşabilir. Siyahın kendi piyonu şahın kaçış yolunu tıkadığı için mat olmasına neden olmuştur. 1-0

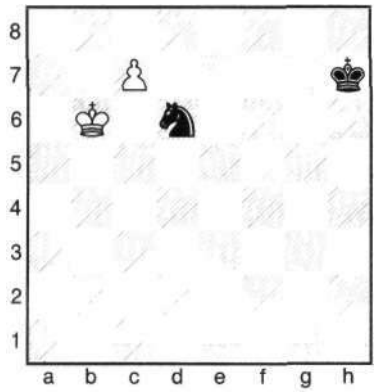


Hamle beyazda,filin a3 geçer piyonunu engelleyebileceği tek kare e6 karesi ve bu kare siyah şah tarafından kontrol ediliyor. Fil piyonun terfi etmesini önleyemediği için oyunu siyah kazanır.0-1

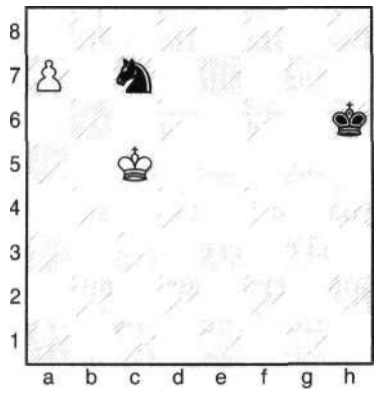


Hamle beyazda,Filin,siyah piyonun terfi edeceği f1 karesini kontrol edebileceği iki kare a6 ve h3 kareleridir. Filin a6 karesine gitmesi kendi şahı tarafından engellenmiş, h6 karesi ise rakip şah tarafından kontrol ediliyor olması nedeniyle piyon terfisi engellenemez, 0-1

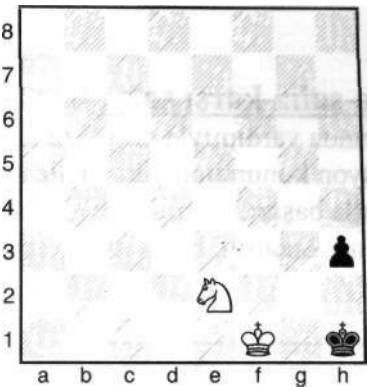
4-Şah-ata karşı şah-piyon :Şah at ile tek kalmış bir şahı mat etmek olası değildir. Rakip oyuncunun bir piyonu varsa oyunun sonucu, tahtadaki konuma göre 3 ihtimalli olabilir.



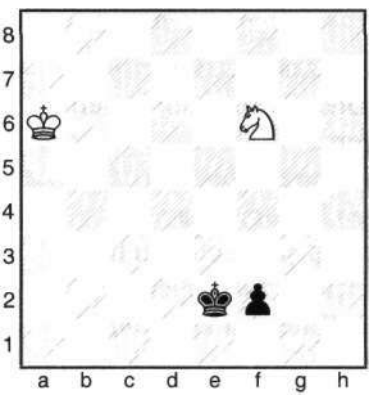
Hamle beyazda, 1-Şc6 Ac8 2-Şd7 Ab6 siyah at piyonun terfi edeceği c8 karesini kontrol ettiğinden konum berabere =



Hamle beyazda,l-Şb6 **Aa8 2-Şb7 1-0** Kale piyonunun at tarafından durdurulması oldukça zordur. Çünkü atın tek bir yöne hareketi vardır. Eğer piyon 7.sıraya ulaşmışsa durdurulması olanaksızdır.' b ' ve 'g ' piyonunun at tarafından durdurulması ikinci derecede zordur. Çünkü kısa olan tarafta atın manevra yeteneği kısıtlıdır.



F.STAMMA 1737
Siyahın piyonu olmasaydı oyun berabere bitecekti,Piyon siyah şahın kaçış yolunu tıkayarak mata olmasına neden oluyor.
1-Ag3+ Şh2 2-Af5 Şh1 3-Şf2 Şh2 4-Ae3 Şh1 5-Af1 h2 6-Ag3 #

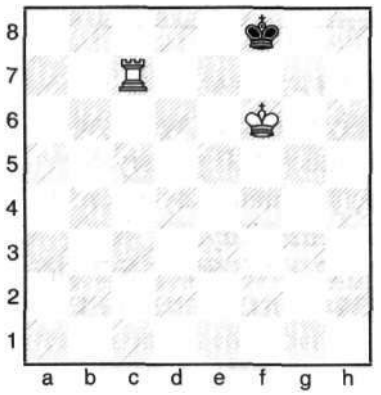


Hamle beyazda,At, siyah piyonun terfi karesi olan f1 karesine çok uzak olmasına rağmen,oyunun berabere bitmesini sağlıyor.
1-Ae4! f1 (V) 2-Ag3+ (Siyah vezir çıkmasına karşın atın çatal hamlesi ile vezirini kaybediyor) =

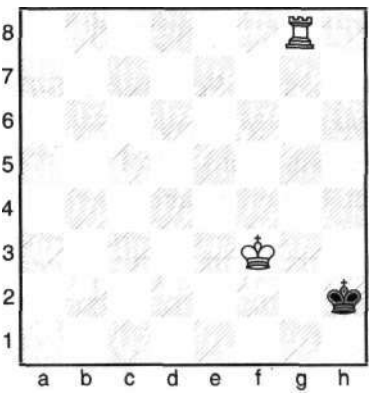
3- ALETE KARŞI ALETİN OLDUĞU OYUN SONLARI

Satranç tahtasında piyonların olmadığı, sadece aletlerin bulunduğu oyun sonlarıdır.

1-Kale-şaha karşı şah : Bu tür oyun sonlarında kazanç,rakip şahı kendi şahımızında yardımıyla en yakın kenara gitmesine zorlamak,şahlar o pozisyon konumunda iken kale şahı ile mat etmektir. Kale oyun sonlarında başarılı olabilmek için oppoziyon konumunu ve bekleme hamlesinin önemini bilmemiz gerekir.

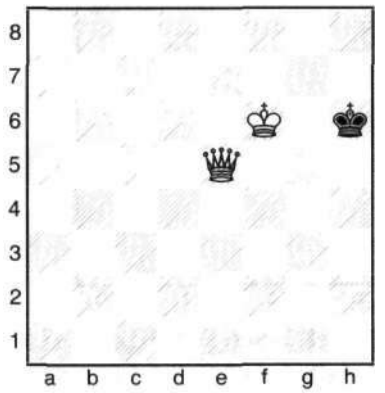


Şah-Kale mat konumu:
1-Zayıf olan tarafın şahı kenarda bulunuyorsa
2-Kalesi olan tarafın şahı opozisyon konumunda ise
3-Kale rakip şahın olduğu hatta emniyet içinde inebiliyorsa
Bu Şah-Kale mat konumudur.

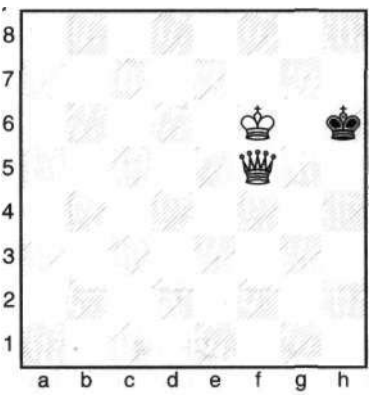


Hamle beyazda,eğer beyaz oppozisyon için 1-Şf2 oynarsa siyah 1-..Şh3 oynayarak oppozisyondan kurtulur. Bunu önlemek amacıyla beyaz **1-Kg7** (bekleme hamlesi yapar.)1-..Şh1 (1-..Şh3 2-Kh7#) **2-Şf2 Şh2 3-Kh7#**

2-Vezir- şaha karşı şah :Bu tür oyun sonlarında kazanç rakip şahı herhangi bir kenara doğru sürüklemek ve şahında yardımıyla mat etmektir. Vezir ile mat yapmakta karşımıza çıkan en önemli sorun oyunun pat olmasıdır.

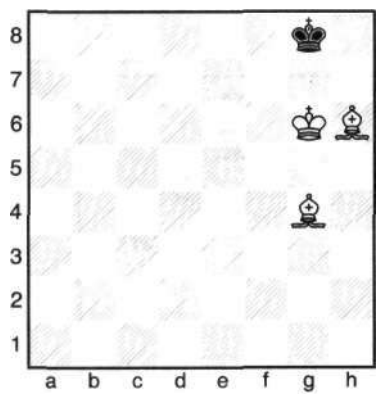


Hamle beyazda siyah şah kenarda
1-Vh2#

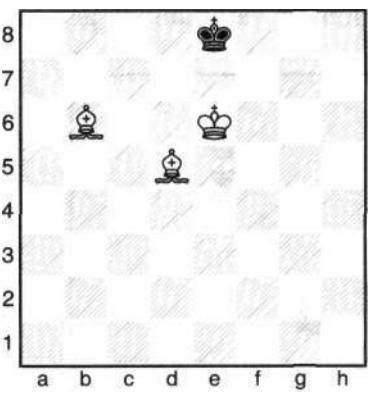


Hamle siyahta ve siyah şahın oynayabileceği hiçbir hamle yok. Oyun PAT

3-İki fil-şaha karşı şah : Bu tür matı yapabilmek için rakip şah iki fil ve şahın yardımıyla her hangi bir köşede sıkıştırılır.

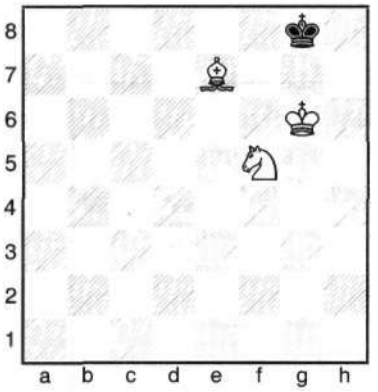


1-Fe6+Şh8 2-Fg7#

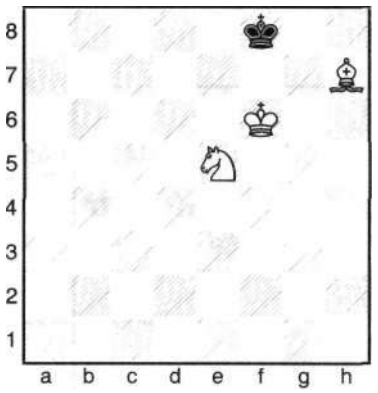


1-Fc6+ Şf8 2-Şf6 Şg8 3-Şg6 (3-...Şh8 4-Fc5 Şg8 5-Fd5+ Şh8 6-Fd4 # **)3-..Şf8 4-Fc5+ Şg8 5-Fd5+ Şh8 6-Fd4#**

4-At- fil-şaha karşı şah : Rakip şah üç taşın yardımıyla filin rengindeki köşeye doğru sıkıştırılır. Rakip şahın köşeye sıkıştırılmasında bu üç taş uyum içinde hareket etmelidir. Köşeye sıkışan şah fil hamlesi ile mat edilir

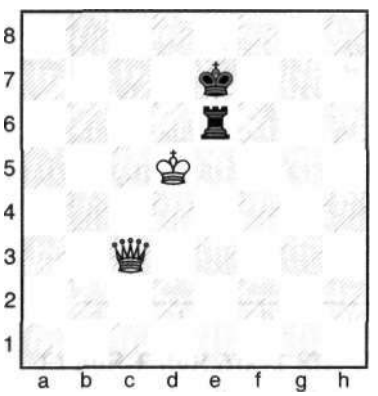


1-Ah6 + Şh8 2-Fg6#
(Rakip şah öncelikle filin rengi olan siyah köşeye sıkıştırılıyor ve fil şahı ile mat gerçekleştiriliyor.)

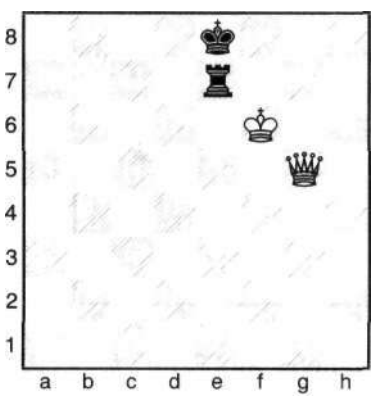


1-Ad7+ Şe8 2-Şe6 Şd8 3-Şd6 Şe8 4-Fg6+ Şd8 5-Ac5 Şc8 6-Fe4 Şd8 7-Ae6+ Şc8 (7-..Şe8 8-Fg6 #) **8-Şc6 Şb8 9-Şb6 Şc8 10-Fc6 Şb8 11-Fd7 Şa8 12-Ac5 Şb8 13-Aa6+ Şa8 14-Fc6 #**

5-Şah-vezire karşı şah-kale : Kazanılması zor olan oyun sonlarından biridir. Rakip şah ve kalenin birbirine yakın olması mat yapmayı zorlaştırdığı gibi pat olasılığını da artırır. Bu nedenle kazanç için rakip taşlan birbirlerinden uzaklaştırmak,çiftte tehdit, bekleme hamlesi ve açmaz konumundan yararlanmak gerekebilir.

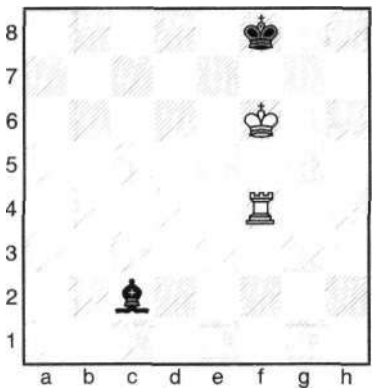


1-Vg6+ Şd8 2-Şxe6 1-0
(Beyaz önce şahı kaleden uzaklaştırıyor Korumasız kalan kale şah tarafından alınıyor.)

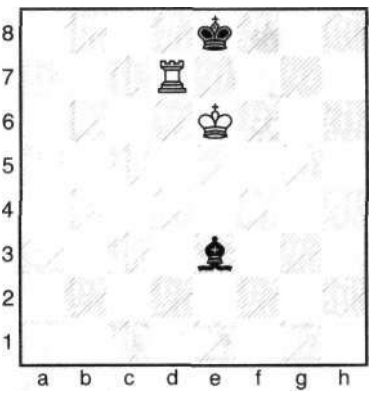


1-Vg8+ Şd7 2-Vd5+ Şe8 3-Vc6+Şd8 (3-..Şf8 4-Vd6 3-..Kd7 4-Şe7 ile kale açmazı var.) 4-Vd6+ Kd7 5-Vb8 #

6-Şah kaleye karşı şah fil: Bu tür oyun sonlan doğru savunmaya karşı beraberlik ile sonuçlanır. Buna rağmen konum olarak kale olan tarafın kazandığı durumlar vardır. Bunun için öncelikle rakip şah tahtanın kenarına getirilmelidir.

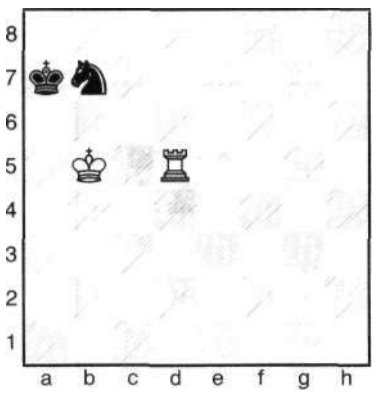


1-Kc4 (Çiftte tehdit kale fil almayı hem de c8 karesinden mat tehdidi var. Filin matı kesmek için gelebileceği tüm kareler rakip şah ve kale tarafından tutulmuş.)

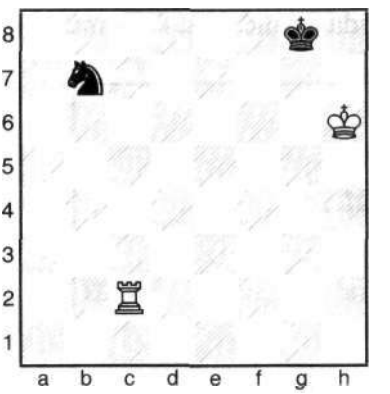


1-Kd3 Ff2 2-Kd2 Fe3 3-Ke2 Fg5 4-Kg2 Fh6 5-Kg8+ Ff8 6-Kh8 1-0

7-Şah kaleye karşı şah at :Mat etmenin zor olduğu konumlardandır. Her şey ilk konuma ve doğru savunmaya bağlıdır.

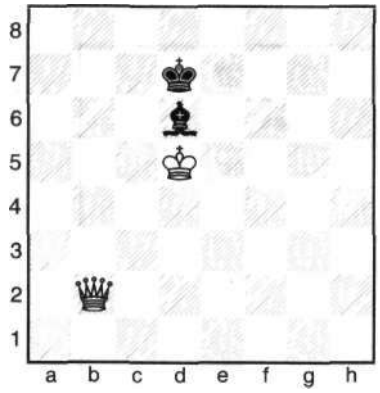


Hamle beyazda ve kazanç konumu var Rakip şah ve at köşede bulunuyorsa kale olan tarafın kazanç şansı daha fazladır.
1-Kd7 Şb8 2-Şb6 Şa8 3-Kh7 Ad8 4-Kh8 Şb8 5-Kxd8 #

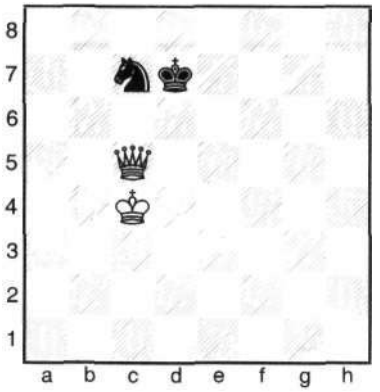


Kc8+ Şf7 2-Kc7+ (Kale çiftte tehdit hamlesi ile önce at kazanır daha sonra da şahının yardımı ile mat eder.)

8-Şah vezire karşı-şah ve hafif taş : Vezirin hafifi taş olarak adlandırılan fil ve ata karşı açık üstünlüğü vardır. Dikkatli bir oyunla kazanç sağlanır.

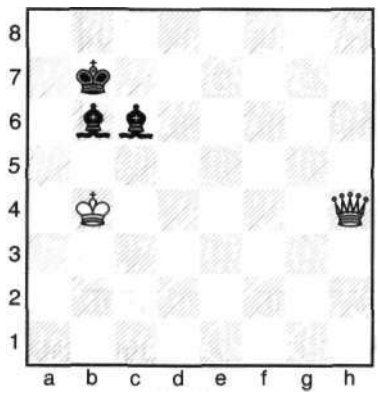


Mat yapmak için filin ters rengindeki kareler kullanılır.
1-Vg7+ Fe7 2-Vf7 Şd8 3-Şe6 Fb4 4-Vd7#

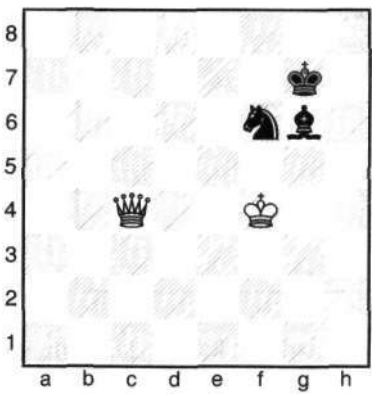


At olan tarafı mat ederken at çatalından kaçınmak gerekir
1-Vb6 Ae6 2-Şd5 Ac7+ 3-Şe5 Ae8 4-Ve6+ Şd8 5-Vf7 Ac7 6-Şd6 Ab5+ 7-Şc5 Ac3 8-Şc6 Ae4 9-Vd7 #

9-Şah vezire karşı-şah ve iki hafif alet: Genellikle vezir at ve file karşı daha kolay kazanç elde ederken,iki fil ve iki ata karşı vezir finallerinde beraberlik olasılığı daha fazladır. İki at ile vezire karşı beraberliği sağlamak iki file oranla daha zordur. Bu durumda atlar yan-yana bulunmalı,bir atın kaybında oyunda pat konumu oluşturulmalıdır.

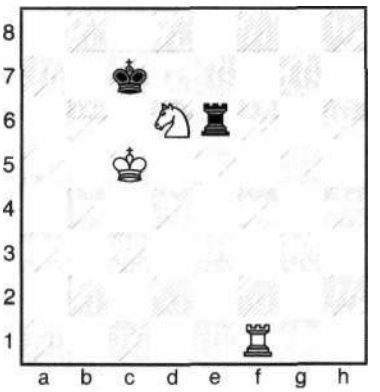


1-Ve7+ Şb8 2-Vd6+ Şb7 3-Şc4 Fa7 4-Ve7+ Şb8 5-Vd8+ Şb7 1/2-1/2 (1-Ve7 Fc2? 2-Şc5!) Beyaz şah rakip şaha yanaşma şansını bulamıyor.

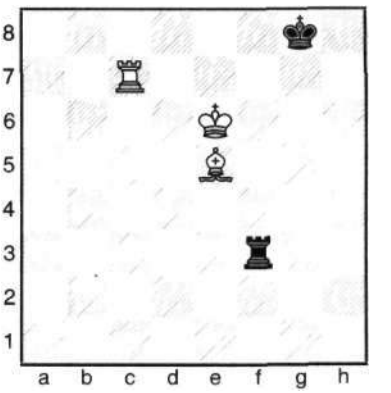


1-Vc3 Şf7 2-Vc4+ Şg7 3-Vd4 Şf7 4-Va7+ Şe6 5-Şg5 Ad5 6-Şxg6 1-0

10-Şah Kaleye karşı-Şah kale ve hafif alet: Genellikle beraberlikle sonuçlanan oyun sonlarıdır. Kazanç ilk pozisyona ve doğru hamlelere bağlıdır.

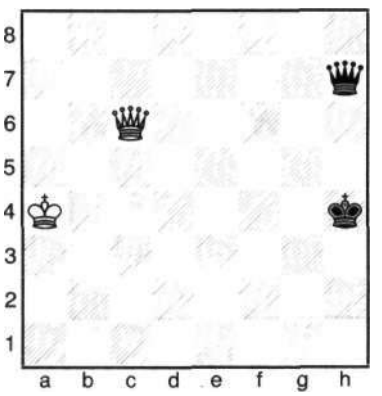


1-Kf7+ Şb8 2-Şc6 Kh6 3-Kd7 Kg6 4-Şb6 Kg8 5-Ke7 Kd8 6-Ke6 Kf8 7-Ab5 Şc8 8-Kd6 Kh8 9-Aa7+ Şb8 10-Kd7 Kh6+ 11-Ac6+ Şc8 12-Kc7 #

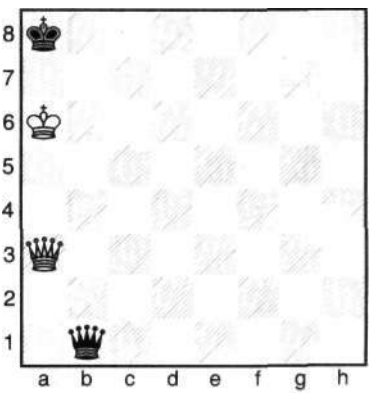


1-Kg7+ Şf8 2-Kg4 Şe8 (2-.. Kb3 3-Fd6+ Şe8 4-Kg8#) **3-Ff4 1-0**

11-Şah vezire karşı şah vezir: Genellikle beraberlik ile sonuçlanan oyun sonlarıdır. Ancak konuma bağlı olarak her iki taraf için de kazanç şansı vardır.

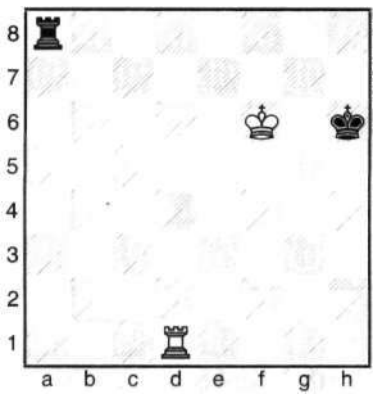


Hamle beyazda,Siyah taşların konumu beyaza kazanç şansı veriyor.
1-Vh1+ Şg5 2-Vxh7 1-0



1.Vf8+ Vb8 2.Vf3+ Vb7+ 3.Vxb7#

12-Şah Kaleye karşı şah kale: Teorik olarak beraberlikle biten oyun sonlarıdır. Ancak bu tür oyun sonlarına girişte, konuma bağlı olarak her iki taraf için de kazanç olanakları vardır.

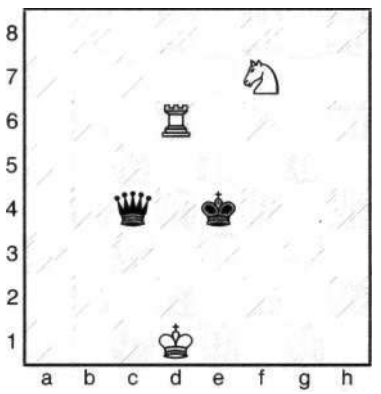


Hamle beyazda tahtada mat konumu var.
1-Khl#

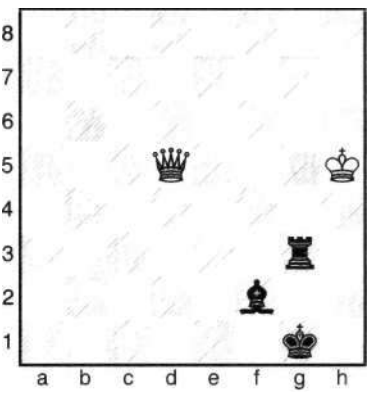


Hamle beyazda,beyazın kazanç şansı var.
1-Kh8+Şe7 2-Kxa8 1-0

13-Şah vezire karşı şah kale ve alet: Bu tür oyun sonları vezir olan tarafın şansı daha fazla olmasına karşılık genellikle berabere sonuçlanır.



1.Ke6+ Şd5 2.Kd6+ Şe4 3.Ke6+ Şf4 4.Kf6+ Şg3 5.Kg6+ Şf2 6.Kf6+ Şe3 7.Kf3+ =



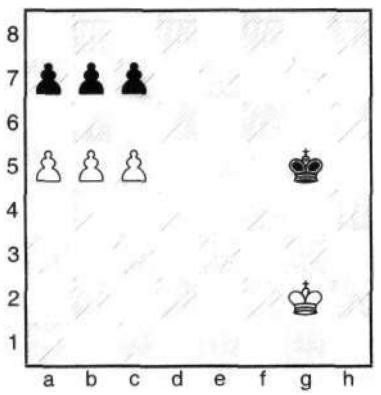
1.Vd1+ Şg2 2.Ve2 Şg1 3.Vd1+

4-PİYON OYUN SONLARI

Şahlarla birlikte sadece piyonların olduğu finallere piyon oyun sonları denir. Piyon oyun sonlarında kazanç genellikle piyon terfi etmesine bağlı olduğu için oyun planı, geçer piyon elde etmek veya rakibin geçer piyonunu engellemek üzerine kuruludur. Bu nedenle piyon oyun sonlarına özgü bazı özelliklerin bilinmesi yararlıdır.

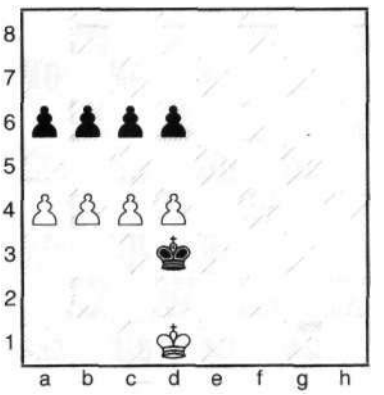
1-Geçer piyon elde etmek: Son yataya ulaşan bir piyonun terfi edebilme özelliği, piyona özel bir güç verir. Özellikle oyun sonlarına doğru elde edilecek geçer bir piyon oyunun kaderini etkileyecek önemdedir. Nimzowich 'Geçer piyon katildir,rakibini öldürür.' Diyerek geçer piyonun önemini belirtmiştir.

Piyon oyun sonlarında ender konumlar dışında kazanç,geçer piyon elde etmeye bağlı olduğu için oyuncular geçer piyon sağlamak amacıyla çeşitli stratejik ve taktik hamlelere başvurabilirler.



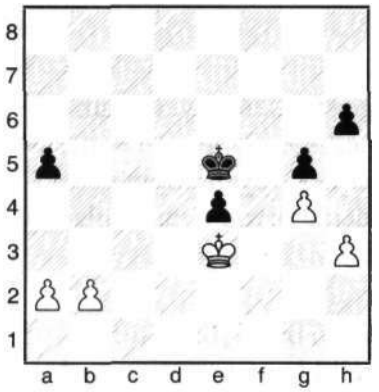
1 -Piyon fedası ile geçer elde etmek

l-b6 axb6 (cxb6 2-a6 bxa6 3-c6)
2-c6 bxc6 3-a6 1-0

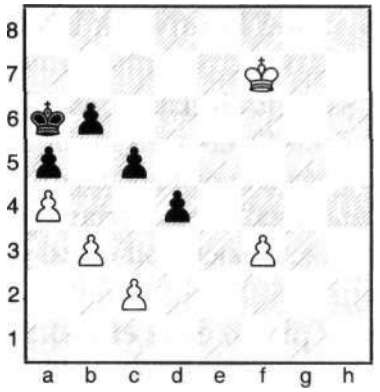


MEİSSEN

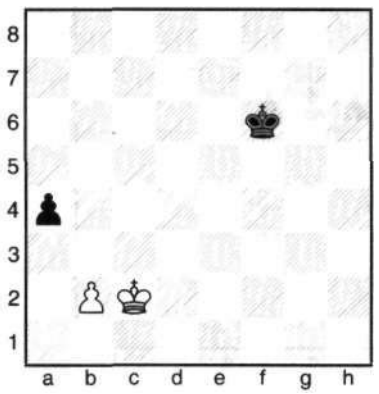
1.d5 cxd5 2.a5 bxa5 3.c5 axb4 4.c6 b3 5.Şc1



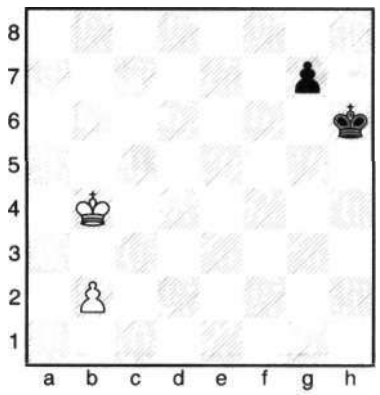
3-Uzak Geçer elde etmek:
l-b3! (l-a3?? a4) **Şd5 2-a3 Şe5 3-b4 axb4 4-axb4 +-**



ZUBAREV-GRIGOREV, 1925
Tek kanattaki piyon çokluğu diğer kanattaki geri kalmış geçer piyondan daha değerlidir.
1-..b5 2-axb5 Şb6 3-Şe6 a4 4-bxa4 c4 5-f4 d3 +-



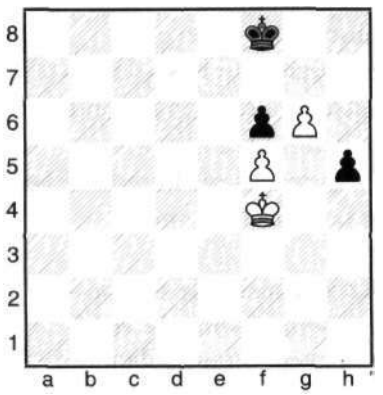
DEDRİE,1921
1.**Şb1!(l-Şc3?a3** 2-b4 Şe5 =)
a3 2.b3 Şe5 3.Şa2 Şd5 4.Şxa3 Şc6 5.Şa4 1-0



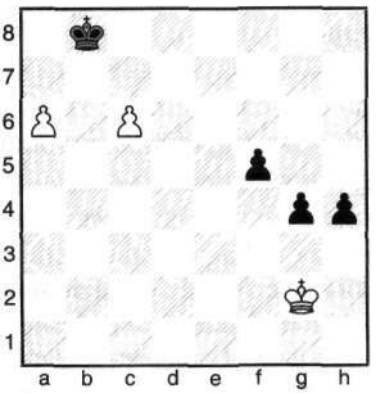
DURAS
l.Şc5 (Şg6 2-b4 Şf7 3-b5 Şe7 4-Şc6 Şd8 5-Şb7 1-0) **g5 2.b4 g4 3.Şd4 Şg5 4.b5 g3 5.Şe3 Şg4 6.b6 Şh3 7.b7 g2 8.Şf2 Şh2 9.b8V+ 1-0**

2-Zugzwang : Almanca kökenli bir deyimdir. Hamle sıkışması anlamına gelir. Satranç oyunu her oyuncunun sırayla hamle yaparak oynadığı bir oyundur. Hamle sırası kendinde olan oyuncu, oyunun doğası gereği en iyi hamleyi oynamak durumundadır. Özellikle piyon oyun sonlarında,hamle yapma zorunluluğu,bazen rakip oyuncunun lehine bir konum oluşturur. Hamle yapma zorunluluğun oluşturduğu istenmeyen bu duruma zugzwank denir.

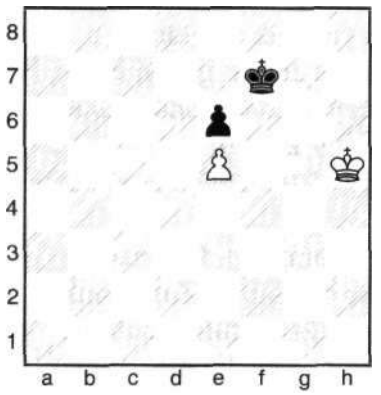
Zugzwank sadece piyon oyun sonlarına özgü olmayıp,daha nadir olmakla birlikte oyunun daha önceki bölümlerinde de olabilir. Zugzwank satranç oyununa ayrı bir renk,farklı bir güzellik kattığı unutulmamalıdır. Eğer Zugzwank olmasaydı,yani oyuncu kendi aleyhine olan hamle yapmak zorunda kalmasaydı,şaha karşı şah-fil-piyon ve pek çok matı yapmak mümkün olmayacaktı.



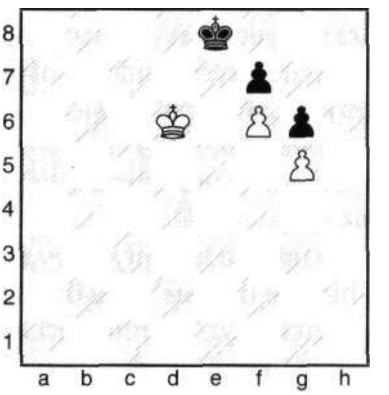
1 -Şg3 Şg7 2-Şh3! Şh6 3-Şh4 Şg7 4-Şxh5 Şg8 5-Şg4(5-Şh6=) Şf8 6-Şf4 Şe7
(Beyaz siyah şahı zugzwank ta bırakmak için tahtanın ortasından dolanıyor.)
7-Şe4 Şf8 8-Şd5 Şe7 9-Şc6 Şe8 10-Şd6 Şf8 +-



Beyaz bir piyon geride olmasına karşın siyah şahın hareketsizliğinden yararlanıp oyunu kazanıyor.
1-Şh2 f4 2-Şg1! h3 3-Şh2 f3 4-Şg3 h2 5-Şxh2 f2 6-Şg2 g3 7-Şg1 +-



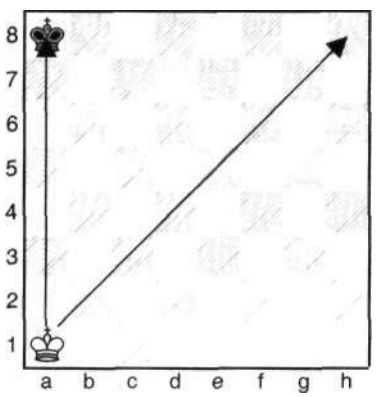
1 -Şh6 Şf8 2- Şg6 Şe7 3- Şg7 Şe8 4-Şf6 Şd7 5-Şf7(Siyah şah zugzwank nedeniyle piyonunu kaybediyor.)



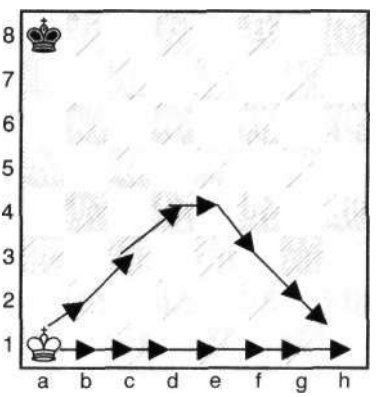
1-Şc7 Şf8 2-Şd7 Şg8 3-Şe71-0

3-Karesinde bulunmak: Piyon oyun sonlarında şahm,rakibin geçer piyonunun son yataya ulaşmasına engel olup olamayacağını hesaplamakta kullanılan bir yöntemdir. Bir köşesi son yataya ulaşmaya çalışan piyonun bulunduğu kare,diğer köşesi piyonun ulaşmaya çalıştığı kare olmak üzere,piyonu engellemeye çalışan şaha doğru çizilen hayali bir karedir. Eğer şah bu karenin içinde ise veya yapacağı hamle ile bu karenin içine girebiliyorsa şah bu piyonu engelliyor demektir.

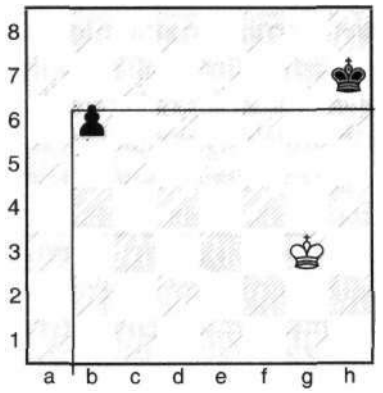
Bu yöntemin zor gibi gözükmesinin nedeni,geometrik uzaklık ile satranç tahtasındaki mesafenin farklı olmasıdır.Örneğin:al karesinin a8 karesine ve h8 karesine olan uzaklığı geometrik olarak farklı olasına rağmen satranç anlamında aynıdır.Çünkü her iki kareninde a1 karesine olan uzaklığı 7 hamledir.



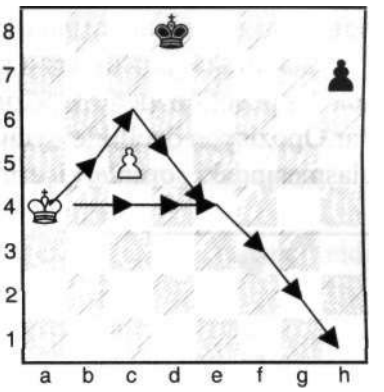
al karesinin a8 ve h8 karelerine olan uzaklığı aynı.. Çünkü şah her iki kareyede 7 hamlede ulaşır.



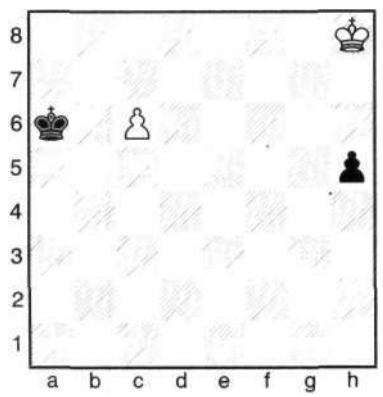
a1 karesindeki beyaz şahın h1 karesine ulaşmak takip edebileceği her iki yolda eşit uzaklıktadır.



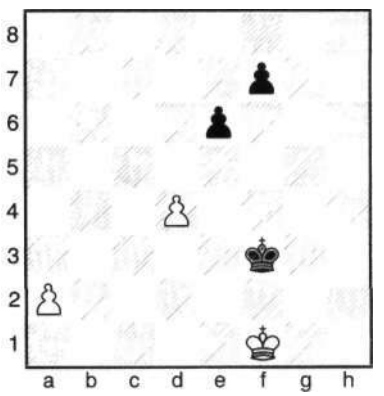
Hamle siyahta olsa bile, g3 karesinde bulunan şah b6 karesinde bulunan piyonun b1 karesine ulaşıp terfi etmesini engeller .Çünkü şah piyonun karesindedir.
1...b5 2.Şf3 M 3.Şe3 b3 4.Şd3 b2 5.Şc2 b1V+6.Şxb1



Beyaz şah ancak c5 deki piyonunun tehdidi ile h7 piyonunu tutabilir. Çünkü piyonu tutabilmesi için bir hamleye daha ihtiyacı var Rakip şaha c8 oynatarak amacına ulaşıyor.
1-Şb5!h5 2-Şc6 Şc8(2..h4 3-Şb7+-) 3-Şd5 h4 4-Şe4 h3 5-Şf3 h2 6-Şg2= (Şah e4 karesine her iki yoldan da 4 hamlede ulaşıyor.

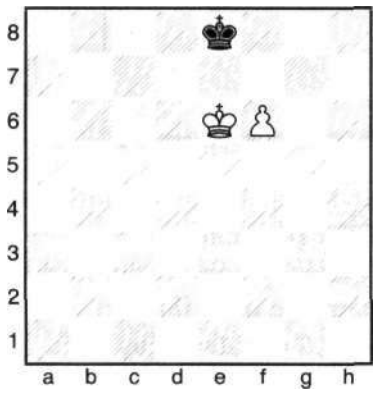


RETİ,1921
Beyaz şahın siyah piyonu yakalaması olanaksız Siyah şah ise beyaz piyonun karesinde Tüm olumsuzluklara rağmen beyaz geçer piyonun tehdidi ile siyah piyonu yakalıyor.
1-Şg7 h4 2-Şf6 Şb6 (2-..h3 3-Şe6 h2 4-c7=) 3-Şe5 Şxc6 4-Şf4 =

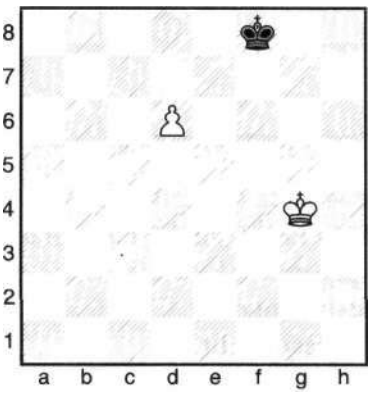


Hamle beyazda siyah şah a2 piyonunun karesinde Fakat rakip şahın yolunu kesmek amacıyla
1-d5! (1-a4? Şe4 2-a5 Şd5 ile piyonu yakalar.)
1-..exd5 2-a4 Şe4 3-a5 Şe5 4-a6 Şd6 5-a7 +-

4-Opozisyon (Opposotion) : Şahların karşılıklı konumlarını ifade eden bir terimdir. Eğer iki şah aralarında 1-3-5 kare olmak üzere,aynı sırada aynı sütunda veya aynı diagonalde karşı karşıya gelmişlerse »şahların bu konumuna "opposotion"denir.Opozisyondaki şahlar aynı renkteki karelerde bulunurlar. Opozisyon özellikle oyun sonlarında şah destekli piyonun son yataya ulaşmasındaki sorunları içerir.



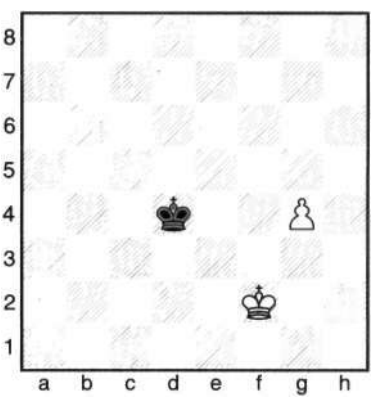
Şahlar aynı sutünda opposotion konumundalar.. Opposotion konumunda hamlede olan taraf yani opposotionu bozan taraf karşı tarafa avantaj sağlar. Hamle beyazda ise oyun berabere,hamle siyahta ise beyaz kazanır.l...Şf8 2-f7 Şg7 3-Şe7 +-



1-Şf4! (Uzak Opposotion) 1...Şf7 2-Şf5 Şf8 3-Şf6 (Yakın Opposotion) 3-..Şe8 4-Şe6 +-



1-Şf5 (Çapraz Opposotion) Şg7 2-Şg5 (Yakın opposotion) Şf7 3-Şh6 1-0 (3-..Şg8 4-g5 Şf7 5-Şh7)



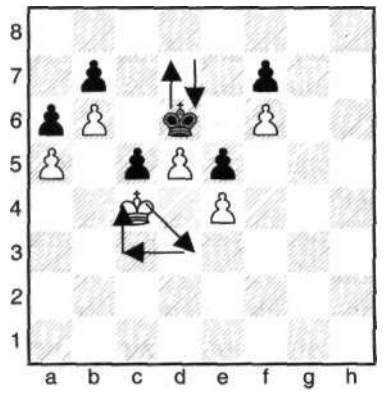
1-Şg3 Şe5 2-Şh4 Şf6 3-Şh5 Şf7 4-Şh6 Şf8 5-g5 Şg8 6-Şg6 (Yakın Opposotion) 1-0

5-Üçgen Çizmek: Şahın özel bir hareket biçimidir. Bazı konumlarda kazanmak için satranç tahtasında aynı konumda hamle sırasını rakip oyuncuya vermek gerekir. Şahın üçgen çizmesindeki amaç,aynı pozisyonda hamle sırasını rakibe bırakmaktır .Her pozisyonda şahın üçgen çizmesi yararlı olmaz Çünkü rakip oyuncuda benzer şekilde üçgen çizerek aynı pozisyonda, aynı oyuncuda hamle sırasını koruyabilir. Ancak rakip şahın oynayabileceği iki kare varsa üçgen kuralı uygulanabilir.

Piyon oyun sonlarında oyuncunun üçgen çizerek kazanç elde edebilmesi için iki koşulun olması gerekir. .

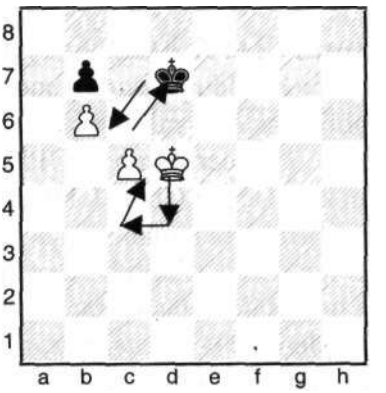
1-Aynı konumda,hamle sırasını rakip oyuncuya verilince kazanç konumunun oluşması

2-Benim şahımın hareket edebileceği 3 kare varken,rakip şahın hareket edebileceği sadece iki kare olması

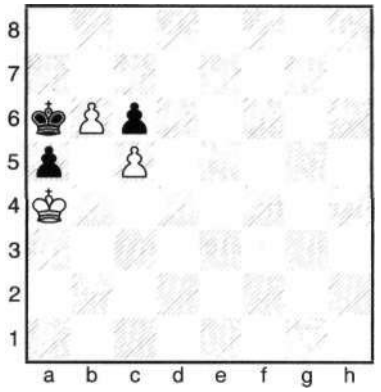


O.KULAÇ,2000

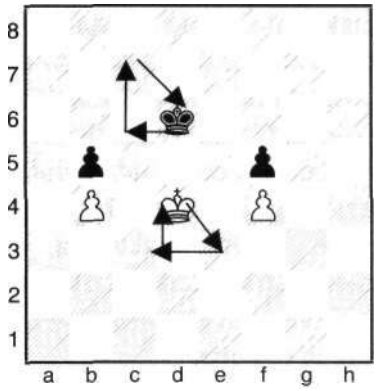
(Hamle sırası siyahta olsaydı, 1-..Şd7 oynamak zorunda olduğundan 2-Şxc5+-) Oysa hamle sırası beyazda ,beyaz aynı konumda hamle sırasını siyaha vermek istiyor. 1-Şd3 Şd7 2-Şc3 Şd6 4-Şc4 Şd7 5-Şxc5 +-



Hamle sırası beyazda beyaz aynı konumda kazanç için hamlenin siyahta olmasını istiyor.
Bu nedenle üçgen çiziyor. 1-Şd4 Şc6 2-Şc4 Şe7 3-Şd5 (Aynı konum fakat hamle siyahta)
3-..Şc8 4-Şe6(Çapraz opposotion)
4-..Şd8 5-Şd6 Şc8 6-Şe7



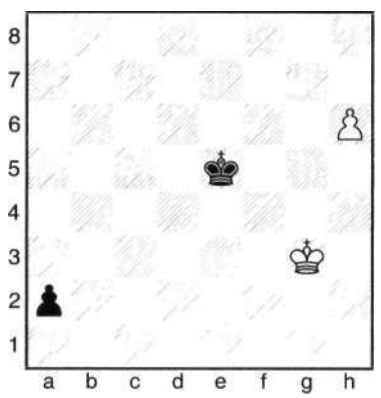
1-Şb3 Şb7 2-Şa3 Şa6 3-Şa4 Şb7 4-Şxa5 Şb8 6-Şb4 Şb7 7-Şc4 Şc8 8-Şd4Şd8 9-Şe5 +-



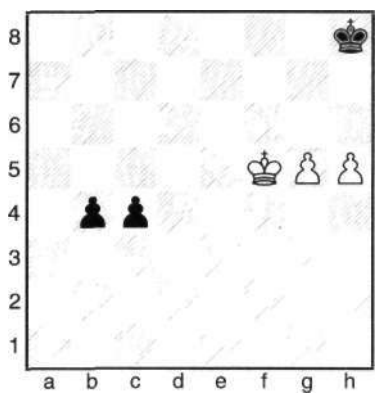
Beyazın üçgen çizmesi işe yaramaz. Çünkü benzer şekilde siyahta üçgen çizebilir

6-Piyonun Terfi Etmesi: Piyon oyun sonlarında kazanç piyonun terfi etmesine bağlı olduğundan,oyuncuların geçer piyonunu son yataya ulaştırabilmesi veya rakibin geçer piyonunu yakalamak için gerekli olabilecek 1-Geçer Piyon 2-OPPOSOTİON 3-Zungswang 4-Karesinde bulunmak 5-Üçgen Çizmek konularını iyi bilmelidir.

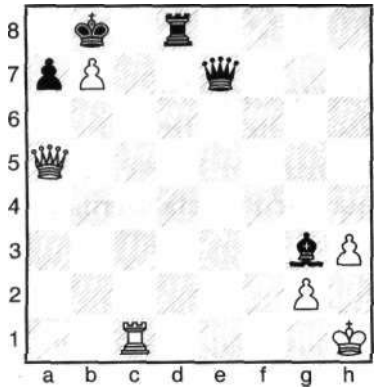
Tüm zorluklara karşın son yataya ulaşan bir piyon (beyazlar için 8.yatay siyahlar için ise 1. yatay) bu karede artık piyon olarak kalamaz. Piyonun şah dışında bir taş ile değiştirilmesi gereklidir. Piyon genellikle en güçlü taş olması nedeniyle vezire terfi ettirilir. Ancak bazı konumlarda vezir yerine kale veya at çıkmak gerekir. Nadir de olsa fil çıkmanın tercih edildiği konumlar vardır



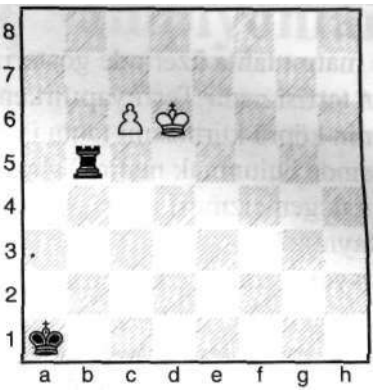
Hamle beyazda,beyaz siyah şahın kötü konumundan oyunu kazanıyor.
1-h7 a1V 2-h8V+ Şd5 3-VxV +-



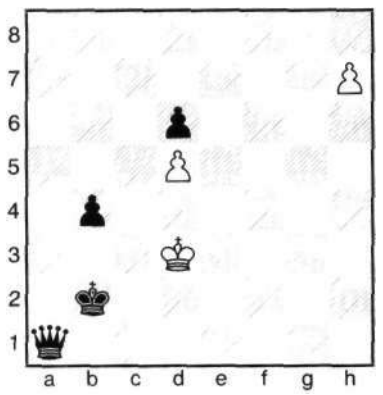
1-Şg6 Şg8 2- h6 b3 3-h7 Şh8 4-Şh6 b2 5-g6 b1V 6-g7 1-0



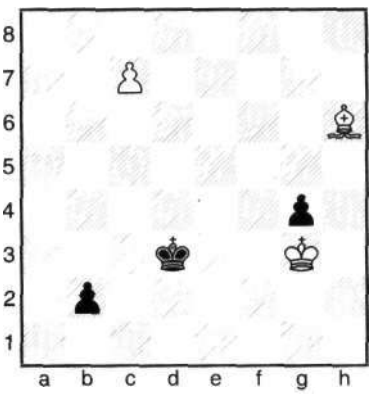
LASKER-1896
1-Kc8+Kxc8 2-Vxa7+ Şxa7 3-bxc8A+ (beyaz piyonunu ata terfi ediyor) 3-..Şb7 4-Axe7 +-



1-c7 Kb6+ 2-Şd5 Kb5+ 3-Şd4 Kb4+ 4-Şd3 Kb3+ 5-Şc2 Kb4 6-c8K +- (Vezir terfisi soru,çünkü 6-..Kc4+ 7-Vxc4 Pat) 6-..Ka4 7-Şb3 (Beyaz hem kaleyi istiyor, hemde K-c1 ile mat tehdit ediyor.)



Piyon terfisinde filin tercih edildiği durumlara ilginç bir örnek:
Hamle beyazda
1-h8(V)? 1-..Şb3 =
1-h8(K)?? 1-..Vc1 0-1
1-h8(F)!! 1-..Şa2 2-Fxa1 1-0



Hamle beyazda ,beyaz taş terfisinde vezir yarine fili tercih ediyor.
1-c8 (F)! [1-c8 (V)? b1(V) 2-Vf5? Şe2 3-Vxb1 Pat] **1-..Şe4 2-Şxg4 b1(V) 3-Ff5+! 1-0**

DEĞERLENDİRME SORULARI:

1-Kale matını tahta üzerinde gösteriniz?
2-Piyon terfisi nedir. Terfi yapılırken hangi taş neden tercih edilir?
3-Kalenin köprü kurmasını tahta üzerinde açıklayınız?
4-Karesinde bulunmak nedir. Tahta üzerinde açıklayınız?
5- Şahın üçgen çizmesi nedir. Hangi durumlarda yararlıdır. Tahta üzerinde açıklayınız?
6-Opozisyon nedir. Açıklayınız?
7-Zugzwang nedir. Açıklayınız?
8-İki fil matını tahta üzerinde gösteriniz.
9-At fil matının planını tahta üzerinde açıklayınız?
10-Ters renkli fil ve piyon oyun sonlarında kazanç planını izah ediniz?
11-At piyona karşı fil oyun sonlarında kazanç planını tahta üzerinde göstererek izah ediniz?

Dünya Satranç Şampiyonları

İlk isim şampiyonun adını ikinci isim ise rakibinin adıdır. Parantez içindeki rakamlar ise maç sonuçlarıdır. Birinci ve İkinci Dünya Savaşları süresince satranç birincilikleri yapılamamıştır.

1993 yılında Kasparov,Short gibi bazı oyuncuların Profesyonel Satranç Birliği (P.C.A.) kurmaları nedeniyle FİDE ile birlikte iki kurum oluşmuştur.

1866 Steinitz-Anderseen
1886 Steinitz-Zukertort (+10 -5 =1)
1889 Steinitz-Chigorin (+10 -6 =1)
1890/91 Steinitz-Gunsberg (+6 -4 =9)
1892 Steinitz-Chigorin (+10 -8 =5)
1894 Lasker-Steinitz (+10 -5 =4)
1896/97 Lasker-Steinitz (+10 -2 =5)
1907 Lasker-Marshall (+8 -0 =7)
1909 Lasker-Janowski (+7 -1 =2)
1910 Lasker-Schlechter (+1 -1 =8)
1910 Lasker-Janowski (+8 -0 =3)
1921 Capablanca-Lasker (+4 -0 =10)
1927 Alekhine-Capablanca (+6 -3 =25)
1929 Alekhine-Bogoluybov (+11 -5 =9)
1934 Alekhine-Bogoluybov (+8 -3 =15)
1935 Euwe-Alekhine (+9 -8 =13)
1937 Alekhine-Euwe (+10 -4 =11)
1948 Botvinnik (FIDE)
1951 Botvinnik-Bronstein (+5 -5 =14) (FIDE)
1954 Botvinnik-Smyslov (+7 -7 =10) (FIDE)
1957 Smyslov-Botvinnik (+6 -3 =13) (FIDE)
1958 Botvinnik-Smyslov (+7 -5 =11) (FIDE)
1960 Tal-Botvinnik (+6 -2 =13) (FIDE)
1961 Botvinnik-Tal (+10 -5 =6) (FIDE)
1963 Petrosian-Botvinnik (+5 -2 =15) (FIDE)
1966 Petrosian-Spassky (+4 -3 =17) (FIDE)
1969 Spassky-Petrosian (+6 -4 =13) (FIDE)
1972 Fischer-Spassky (+7 -3 =11) (FIDE)
1975 Karpov-Fischer (by default) (FIDE)
1978 Karpov-Korchnoi (+6 -5 =21) (FIDE)
1981 Karpov-Korchnoi (+6 -2 =10) (FIDE)
1984 Karpov-Kasparov (+5 -3 =40) (FIDE)
1985 Kasparov-Karpov (+5 -3 =16) (FIDE)

1986 Kasparov-Karpov (+5 -4 =15) (FIDE)
1987 Kasparov-Karpov (+4 -4 =16) (FIDE)
1990 Kasparov-Karpov (+4 -3 =17) (FIDE)
1992 Fischer-Spassky (+10 -5 =15)
1993 Karpov-Timman (+5 -2 =14) (FIDE)
1993 Kasparov-Short (+6 -1 =13) (PCA)
1995 Kasparov-Anand (+4 -1 =13) (PCA)
1998 Karpov-Anand (+2 -2 =2) (FIDE)
1999 Khalifman-Akopian (+2 -1 =3) (FIDE)
2000 Kramnik-Kasparov (+2 -0 =13)
2000 Anand-Shirov (+3 -0=1) (FIDE)
2002 Ponomariov-Ivanchuk (+2-0 =5) (FIDE)

Türkiye Satranç Şampiyonları

1966 Siracettin Bilyap
1967 İsmet İbrahimoğlu
1968 Nevzat Süer
1969 Nevzat Süer
1970 İsmet İbrahimoğlu
1971 İsmet İbrahimoğlu
1972 Ferit Boysan
1973 Nevzat Süer
1974 İlhan Onat
1975 İlhan Onat
1976 Feridun Öney
1977 Ergun Gümrükçüoğlu
1978 Turhan Yilmaz
1979 Turhan Yilmaz
1980 Ergun Gümrükçüoğlu
1981 Suat Soylu
1982 İlhan Onat
1983 Adnan Şendur
1984 Can Yurtseven
1985Ateş Ülker
1986 Turhan Yilmaz
1987 Suat Atalık
1988 Suat Atalık
1989 Turhan Yilmaz
1990 Cem Karadağ
1991 Hakan Erdoğan
1992 Hakan Han
1993 Can Arduman
1994 Can Arduman
1995 Ali İpek
1996 Can Arduman
1997 Can Arduman
1998 Can Arduman
1999 Umut Atakişi
2000 Tamer Karatekin
2001 Umut Atakişi
2002 Can Arduman

SATRANÇ TERİMLER SÖZLÜĞÜ

Adjournment: Belirlenen süre içinde bitmeyen oyunun ertelenmesi durumudur. Günümüzde pek uygulanmıyor.
Ağır Parti: Saatte en çok 23 hamle oyun temposuyla oynanan oyunlardır. Zaman eklemeli de olabilir.
ELO: Bir satranç oyuncusunun oyun gücünün uluslararası düzeyde sayısal olarak derecelendirilmesi 1970 yılından itibaren FİDE tarafından uygulanmaktadır.
Fianchetto : Fillerin g2,g7,b2 ve b7 karelerinden gelişen oyunlara verilen genel ad
F.İD.E.: Uluslararası Satranç Federasyonunun (Federation Internationale des Echecs) kısaltılması
Gambit: Piyon feda edilerek gelişim üstünlüğü elde etmek için yapılan açılışlara verilen genel addır.
Grand Master: Satranç belirli normları elde etmiş büyük usta anlamına gelir.
Güzellik Ödülü:Üstün bir yaratıcılık ve artistik özelliği gösteren oyunlara verilen ödüldür.İlk kez 1876 yılında Newyork'ta ingiliz oyuncu Bird'e verildi
Hızlı Satranç: Sporcu başına 15-60 dakika süre verilerek oynanan oyunlardır.
Körlenıe Satranç: Tahtaya bakmadan oynanan satranç oyunudur. 1873 Phlidor iki kişiye karşı körleme oynaması büyük bir hayranlık uyandırmıştır.Reti ,Alekhine körleme oyununda da çok başarılıydılar.
Pat: Hamle sırası kendinde olan oyuncunun kurallara uygun bir hamle yapamıyor ve şahı tehdit altında değilse bu durum pat konumudur.Oyun berabere bitmiş satılır.
Rating: Oyunculann oyun güçlerini sayısal olarak derecelendirilmesidir.
Satranç Körlüğü:Çok açık bir tehditi veya çok net bir kazancı görememe durumudur.
Simültane : Bir oyuncunu aynı anda birden fazla oyuncu ile oynamasıdır.
Satranç 01impiyadı:İlk Olimpiyat 1927 yılında Londra'da düzenlendi. Türkiye ilk kez 1962 Varna'da yapılan olımpiyada katıldı 35. oldu. 1950 Yılından itibaren iki yılda bir organize edilen Satranç Olimpiyadlan 2000 yılında İstanbul'da yapıldı.
UKD (Ulusal Kuvvet Derecesi): Bir oyuncunu oyun gücünün ulusal ölçekte değerledirilmesidir.
Yıldırım Oyunlar: Sporcu başına 15 dakika veya daha az süre verilerek oynanan oyunlardır.

KAYNAKLAR:

1-The Pan Book of Chess-Gerald Abrahams
2—Oyun Sonu-Yuri Averbach
3-New ideas İn Chess-Larry Evans
4- Kombinezon Sanatına Giriş- Julien Dupuis
5- Dictionary of Modern Chess-James Horton
6- Satranç El Kitabı:Cengiz Özdemir Keleş&Ferruh Mehmet Kangöz
7- Skola Saha-Borislav ivkov
8- The Principles of Chess- James Mason
9- My System-Aron Nimzowich
10- Nunn's Chess Openings-John Nunn-Graham Burgess
11- Kale Finalleri-Selim Palavan
12- Kombinations-B.Parma-M.Tajmanov
13- Chess Mastery by Guesstions and answer- Fred Reinfeld
14- Büyük Ustalar Modern Görüşler-Richard Reti
15- World Champion Taktics -Leonid Shamkovich& Eric Schiller
16- Unortodoks Chess Openings -Eric Schiller
17- Satraçta Ustalık Dersleri -Aleksei Süetin
18- Satranç Dünyası Dergisi