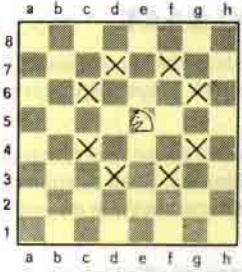


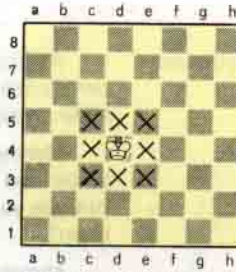


## At nasıl oynar?



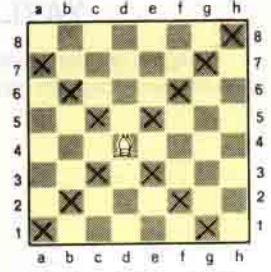
(e5) karesindeki beyaz At: (d7), (f7), (g6), (g4), (f3), (d3), (c4) ve (c6) karelerine oynayabilir.

## Şah nasıl oynar?



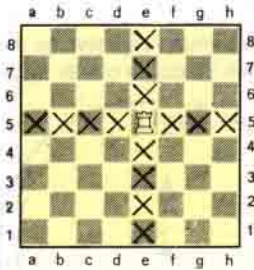
(d4) karesindeki Şah (c5), (d5), (e5), (c4), (e4), (c3), (d3), (e3) karelerine oynayabilir.

## Fil nasıl oynar?



Fil bulunduğu renkteki çapraz karelerde oynar.

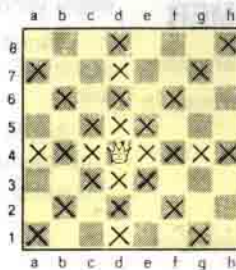
## Kale nasıl oynar?



Kale yatık sıra ve dik hatlarda oynar.

(e5) karesindeki Kale: (d5), (c5), (b5), (a5), (f5), (g5), (h5), (e6), (e7), (e8), (e4), (e3), (e2), (e1) karelerine oynayabilir.

## Vezir nasıl oynar?



Vezir, Kale ve Fil gibi oynar, bulunduğu yatık sıra, dik hat ve çaprazlara hükmeder.

Vezir en güçlü taştır.

bulduğu savaş oyununun adını koydu: Çaturanga

Sissa, hükümdarına oyunun kurallarını öğretti. Taşlar aşağı yukarı şimdiki satranç taşlarına benziyorlardı. En kuvvetli taş ordunun komutanı olan Şah yani Kral'dı. Vezir de, Şah'ın yanından ayrılmayan danışmanıydı; yalnızca çapraz birer kare oynayabiliyordu.

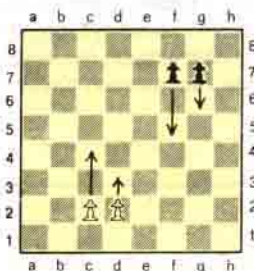
Hükümdar, bu yeni oyunu o kadar sevdi ki; başka oyuna bakmaz oldu ve Sissa'yı ödüllendirmek istedi.

Sissa, iki defa hükümdarın sağlığından başka bir dileği olmadığını söyledi. Hükümdarın ısrarı üzerine "satranç tahtasının karelerini buğday taneleri ile doldurun.. yeter" dedi. Yalnız bir şartı vardı: "Birinci kareye bir, ikinci kareye iki, üçüncü kareye dört, dördüncü kareye sekiz, beşinci kareye on altı... ta ki 64 kare bitinceye kadar bir öncekinin iki katı buğday konulsun!"

Hükümdar Balhait, bu kadar basit görünen arzusunun derhal yerine getirilmesini emretti. Hemen bir tabak buğday getirdiler. Daha 13. karede iken 4096 buğday tanesi gerekince, akılları başlarına geldi. Oturup bir bir hesap edince gördüler ki, bütün Hindistan'ın buğdayları bile Sissa'nın isteğini karşılayamaz.  $2^{64}-1 = 18\ 446\ 744\ 073\ 709\ 551\ 615$ .

Bu kısa tarihçenin gerisini gelecek aya bırakıyorum.

## Piyade nasıl oynar?



Piyade'ler daima ileriye doğru oynarlar.

Bir piyade ilk defa hamle yapıyorsa iki kare ileriye oynayabilir. Ondan sonraki hamlelerde birer kareden fazla oynayamaz.

İlk hamlede isterse bir kare ileriye oynayabilir. O zaman iki kare oynama hakkını yitirmiş olur.

## SATRANCIN TARİHÇESİ

Yaygın bir inanişeye göre, Brahman Sissa (Doğu kaynaklarında Dehroğlu Safa) adında bir bilge, boş zamanlarını tavla oynamakla geçiren hükümdarı Balhait'i hem eğitmek hem de eğlendirmek için bir savaş oyunu buldu (M.S.5.yy). Bu oyunun yapısını aynen Hind ordusundan aldı. O zamanki Hind ordusu 4 kısımdan oluşurdu: 1. Filler 2. Atlılar 3. Savaş arabaları 4. Yayalar. Brahman Sissa, sanskrit dilinde "4" demek olan (çatur) sözcüğüyle "kısım" anlamına gelen (anga) sözcüğünü birleştirerek, yeni