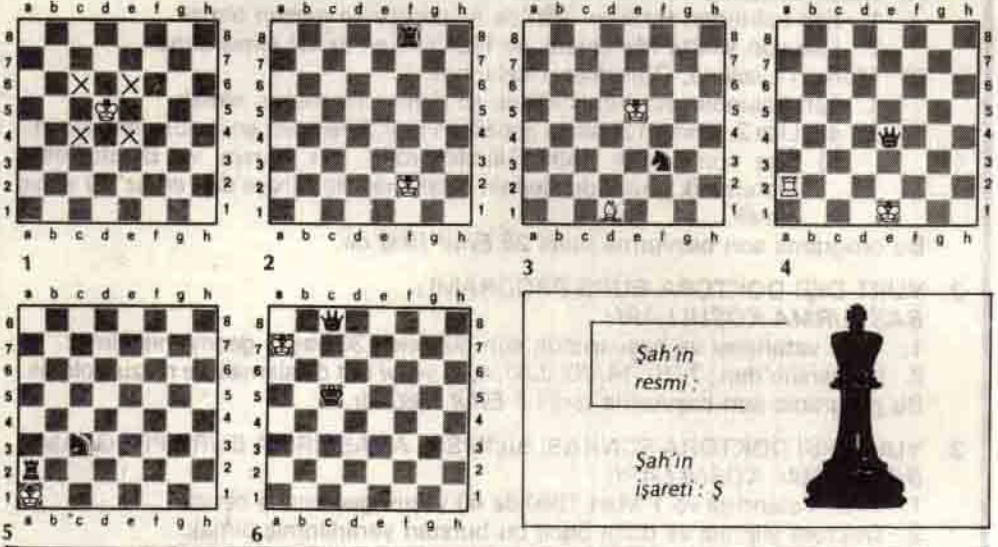




# GENÇLERE SATRANÇ DERSLERİ – VII –

Kahraman OLGAC



Bir zamanlar, bir çok Şah ve Kral vardı yeryüzünde. Yedikleri önlerinde, yemedikleri arkalarındaydı. Astıkları astık, kestikleri kestikti. Sonsuz güçleri olmasına karşın yapacak fazla işleri olmadığından çoğu kez canları sıkılırdı. İşte akıllı bir Brahman satranç oyununu bularak onları eğlendirmek, eğlendirirken de eğitmek istedi. Zamanla herşey değişti. İnsanlar uygarlaştılar. Uygarlaştıkça da insan haklarına ve birbirlerine saygıları arttı. Krallar, Şahlar tarihin karanlık sayfalarına gömüldü. Göstermelik olarak kalanların da güçleri o kadar kısıtlandı ki sıradan bir vatandaşa eşit oldular.

Satranç oyununda Şah, oyunun boy hedefidir. Bütün düşman taşları onu esir etmek için saldırırken, kendi taşları onu savunurlar, fırsat bulur bulmaz karşı saldırıya geçerler. Bu kıyasıyla, kiran-kırana savaş bir tarafın Şahı esir alıncaya yani MAT olunca biter.

**Şah, konum 1 deki gibi oynar.** Çevresindeki komşu sekiz kareyi kontrol eder. Ateş alanına giren korunmasız düşman taşlarını yiyebilir. Şahlar hiçbir zaman birbirlerinin ve düşman taşlarının ateş alanlarına giremezler. Bu satrancın en önemli kurallarından biridir. Onun için satranç tahtasında hiçbir zaman iki Şahı yan yana göremezsiniz. Birbirlerinin ateş alanına girmeleri olanağı bulunmadığından, birbirlerini yiyemezler.

Düşman Şaha saldıran taşlar "Şah" ya da "Kış" diyerek haber verirler. Bu kurala uymak zorunluğuykudur ama "Şah" "Kış" demek gelenekleşmiştir. Saldırıya uğrayan Şahın yapabileceği üç şey vardır:

1. Emin bir yere kaçmak.
2. "Şah" "Kış" diyen düşman taşı ortadan kaldırmak.
3. "Şah" diyen taşı kendi arasına koruyucu taşlardan birini duvar gibi çekerek saldırıyı perdelemek.

Şimdi bu olasılıkları konumlarda izleyelim:

**Konum : 2 de siyah Kale beyaz Şaha saldırmış, Şahın kaçabileceği yerleri Kerem Olgaç'a saydırıyorum:** (e3), (e2), (e1), (g3), (g2), (g1).

**Konum : 3 de (f3) deki siyah At (e5) deki beyaz Şaha "Kış" demiş. Beyaz Şah bu saldırıdan kurtulmak için (d1) deki beyaz Fili görevlendirebilir. 1. Fd1xf3 ya da kısa notasyonla 1. Ff3 hamlesiyle Fil, Şahına saldıran Atı yiyerek ortadan kaldırır ve beyaz Şahın hayatı kurtulur.**

**Konum : 4 de (e4) deki siyah Vezirin (e1) deki beyaz Şaha "Şah" dediğini görüyorsunuz. Bu durumda beyaz Şahın yapabileceği beş çeşit hamle var: Ya (d1), (d2), (f2), (f1) karelerine kaçacak ya da beyaz Kaleyi (e2) ye oynayarak saldırıyı perdeleyecektir. 1. Ka2-e2 (kısa notasyonla 1. Ke2) hamlesi perdeleme hamlesidir. Şahı tehlikeden kurtarır.**

**Sonuç olarak, kendisine "Şah" denildiği halde yukardaki konumlarda görülen kurtuluş yollarından hiçbirini yapamayan Şah MAT olur ve oyun biter. Konum : 5 de mat olmuş bir Şah var.**

**Konum : 6 da beyaz Şahın oynayacak yeri olmadığını görüyorsunuz. (a8), (b8), (b7), (a6) kareleri siyah Vezirin ateş alanı, (b6) karesini de siyah Şah kontrol ediyor. Sıra beyazlarda ve beyazların hamle yapması olanaksız. Kendisine "Şah" da denilmemiş. İşte satranç oyununda bu enteresan duruma PAT denir ve oyun beraberlikle sonuçlanmış sayılır.**