

SATRANÇ

SADULLAH ÖKTEM

Satranç oyunu iki kişi arasında kare şeklinde bir tahta üzerinde, satranç taşlarının hareket ettirilmesi suretiyle oynanır.

Satranç Tahtası ve Taşları :

Satranç tahtası kare şeklinde olup aynı büyüklükte 64 kareye bölünmüştür. Bu haneler yalnız oyunculara kolaylık olmak için iki renkli olur. Renkler ekseriya beyaz ve siyahtır. Tahtanın dik sütunlarına

birer alfabe harbi (a, b, c, d, e, f, g, h) ve yatık sütunlarına birer sayı (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) konulur. Satranç tahtasında aynı renk hanelerin köşeden köşeye birleşmesine diagonal denir.

Oyunun başlangıcında her yarışmacının bir şahı, bir veziri, iki kalesi, iki fili, iki atı ve sekiz piyonu vardır. Vezirlerle kalelere ağır figür (âlet) ve fillerle atlara hafif figür denilir. Satranç taşlarının şekilleri aşağıda gösterilmiştir.

BEYAZ ŞAH



BEYAZ VEZİR



İKİ BEYAZ KALE



İKİ BEYAZ AT



İKİ BEYAZ FİL



SEKİZ BEYAZ PİYON



SİYAH ŞAH



SİYAH VEZİR



İKİ SİYAH KALE



İKİ SİYAH AT



İKİ SİYAH FİL



SEKİZ SİYAH PİYON



Satranç Taşlarının Muhtelif Lisanlardaki Sembolleri :

	Türkçe	İngilizce	Fransızca	Almanca	Rusca
Şah	Ş	K	R	K	Кр
Vezir	V	Q	D	D	Ф
Kale	K	R	T	T	т
At	A	N	C	S	К
Fil	F	B	F	L	С
Piyon	P	P	P	B	п

Satranç tahtası her oyuncunun sağına beyaz hane gelecek şekilde konur. Şekilden görüldüğü gibi beyaz figürler birinci yatık sütuna ve siyah figürler sekizinci yatık sütuna sıralanır. Piyonlar yanyana olmak üzere ikinci ve yedinci yatık sütuna dizilir. Vezirlerin yeri kendi renklerindeki hanelerdir. Oyuna başlamadan evvel taşların yerli yerlerine konulup konulmadığına dikkat etmek lâzımdır.

Oyunun Oynanması :

Parti, bir el oyun demektir. Bitirilen her oyun bir partidir. İki taraf için oyunda gaye rakip şahın esir alınmasıdır. Piyonlar ve figürler bu gayeye varmak için birer vasıttır.

İki oyuncu her defasında birer hamle olmak üzere hamlelerini yaparlar. İlk hamleyi beyaz taşlarla oynayan oyuncu yapar. Bir taşın bir haneden başka bir haneye konmasına hamle denir.

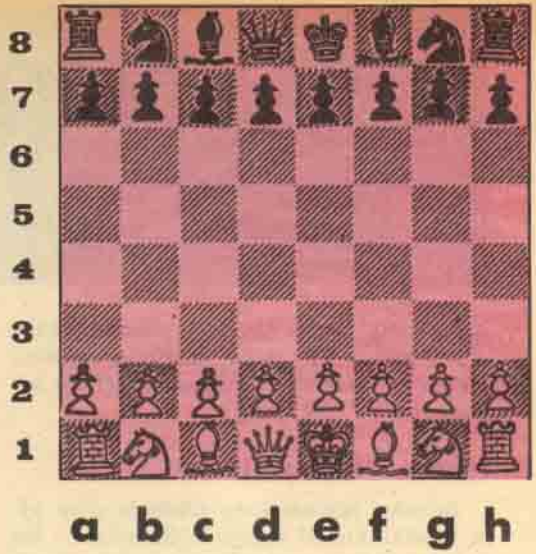
Taşların Hareketleri :

Kale, yolu üzerinde başka bir taş bulunmadığı müddetçe bir doğru üzerinde ileri geri ve sağa sola olmak üzere herhangi bir kareye gidebilir. Kalenin yolu üzerindeki taş kendi ordusuna mensup ise kale ancak bu taşın yanındaki kareye kadar gidebilir. Eğer bu taş rakibin taşı ise o zaman kale isterse bu taşı alarak oyundan çıkarır ve onun bulunduğu haneye kendisi yerleşir. Fil bulunduğu hanenin diagonellerinde hareket eder. Kalede olduğu gibi fil de yolu üzerinde kendi taşının bulunduğu hanenin yanına kadar gidebilir. Şayet bu taş rakip oyuncuya ait ise o taşı alıp onun bulunduğu haneye kendisi yerleşebilir. Satrançta damada olduğu gibi (atın hareketi ve rok hariç) bir taş diğer taşın üzerinden atılamaz. Keza satrançta taş alma mecburiyeti yoktur.

Şekil 2 de kalenin ve filin gidebileceği haneler ok işaretiyle gösterilmiştir. Bunlar siyah piyonu alabilirlerse de kendilerinin beyaz piyonu onları durdurmaktadır.

Vezir bulunduğu hanenin dikey, yatay ve diagonellerinde hareket eder.

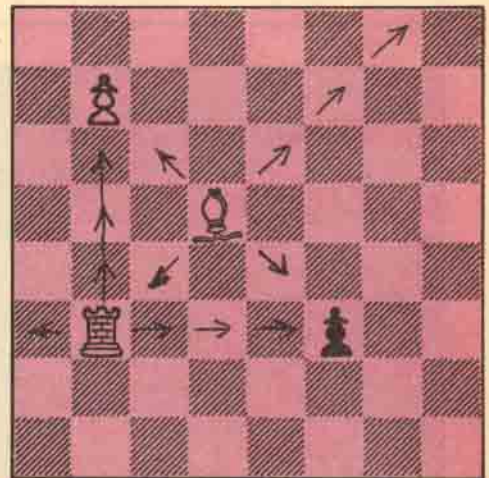
Şah rok hariç olmak üzere rakibin taşları tarafından tehdit edilmeyen bitişik hanelerden herhangi birine gidebilir.



Şekil : 1.

ROK : Kale hareketi ile tamamlanan Şah'ın hareketine rok denir. Rok tek hamle sayılır ve aşağıdaki şekilde icra edilir. Şah bulunduğu haneden yatay sıra üzerinde bulunan aynı renkteki en yakın ikinci haneye konur. Kale de şah'ın gittiği istikametten alınarak şah'ın üzerinde atlamak suretiyle şahın geçtiği haneye konur. Rok yapmak için ilk şart, şah ile kalenin ilk konumda dizildikleri vaziyette bulunmaları ve ikisinin arasında başka bir figür mevcut olmamasıdır. Şekil 3 ve şekil 4 de roktan evvelki ve

Şekil : 2.



rok yapıldıktan sonraki durumlar gösterilmiştir. Beyazlar kısa rok siyahlar da uzun rok yapmışlardır. Beyaz ve siyahlar istedikleri roku yapabilirler.

Rokun yapılmasında aşağıdaki kaidelere uyulur:

1— Eğer şah bir hamle yapmışsa oyun devamınca rok yapılamaz.

2— Eğer kalelerden biri hamle yapmışsa, hamle yapan kalenin bulunduğu tarafa rok yapılamaz.

3— Şahın atladığı veya konulacağı kare rakip taşlardan birinin tehdidi altında ise o tarafa rok yapılamaz.

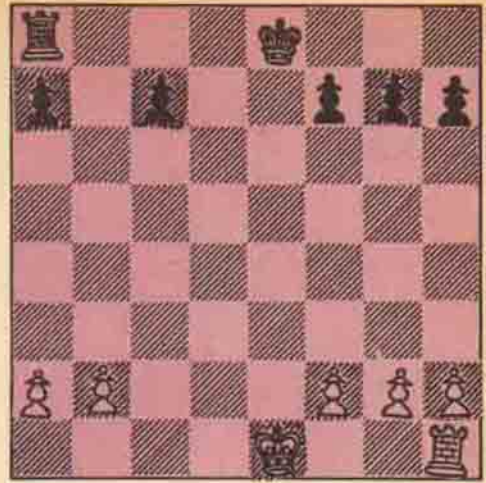
Şimdi piyonların hareketini açıklayalım. Piyonlar yalnız ileri doğru giderler. Bir piyon ilk hamlede isterse iki kare ilerleyebilir. Bundan sonra yalnız birer hane gider. Piyonlar ileri doğru gitmelerine rağmen yine ileri doğru olmak üzere sadece diagonal istikametinde taş alabilirler. Piyonun tehdidi altında bulunan bir haneden rakibin piyonu iki hane atlamak suretiyle geçtiği takdirde, piyon rakip piyonu bir hane ilerlemiş gibi sayarak alabilir, fakat bunu ilk hamlesinde yapmaya mecburdur. Piyonun bu hareketine geçerken alma (ANPASAN) denir.

Her piyon 8. nci yatay sıraya geldiğinde aynı renkten istediği bir alete (şah harici) dönüşebilir.

En son olarak atın hareketini izah edelim. Atın diğer figürlerin hareketine benzemeyen ve daima bir sıçramadan ibaret bir hareketi vardır. At, bulunduğu kareye bitişik olmamak şartı ile kendi bulunduğu kareye en yakın olan aksi renkli kareye gider; yani bir (L) harfi çizer. At sıçradığı hanelerde bulunan hasım taşlarını, diğer figürler gibi, kıırarak oyun harici eder. At tahtanın merkezine doğru yaklaştıkça hareket sahası artar, kenar sütunlarına yaklaştıkça hareket sahası daralır. Böylece atın sıçrayabileceği haneler 8 veya 6 veya 4 veya 3 veyahut 2 haneden ibaret olabilir. (Şekil 5)

Şah ve Mat :

Eğer bir taş düşman taşlarından birini alacak durumda bulunursa alınacak durumda olan taş «tehdit altındadır» denir. Tehdit altında olan şah ise o zaman şahı başka bir yere kaçmak, tehdidi yapan taşı almak veya tehdit eden taşla şahın arasını başka bir taşla kapamak lazımdır.



Şekil : 3.

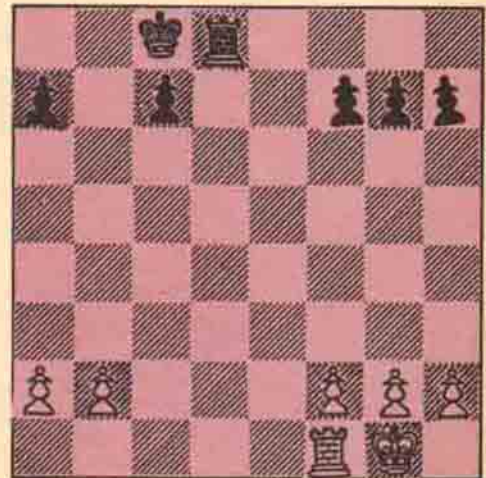
Şaha hücum edildiği vakit hücumu yapan tarafından «ŞAH» veya «KİŞ» diyerek tehdidi haber vermek adet olmuştur. Eğer şahı tehditten kurtaracak bir hamle bulunamaz ise şah mat olmuş ve oyun bitmiş sayılır.

Pat - Beraberlik - Daimi Kiş :

Oyun sırası kendisinde olan tarafın — şahı kiş altında bulunmamak şartı ile — hiç bir hamle yapamıyacak halde bulunduğu duruma PAT denir. (Şekil 6)

Pat halinde iki taraf berabere kalmış sayılır. Her iki tarafın mat yapacak kuvveti kalmamışsa veya taraflardan biri diğerine mütemadiyen «şah» demek imkânını elde ederse oyun yine berabere bi-

Şekil : 4.



Fide'nin Satranç Oyunları Kuralları (Kısaca) :

Hamlelerin yapılması: Hamlenin tamamen yapılmış olması halleri şunlardır :

a — Bir taşın serbest bir haneye konarak oyuncunun taş üzerinden elini çekmesi.

b — Rakibin taşını alma hallerinde rakip taşın tahtadan alınarak yerine kendi taşını koyduktan sonra elini o taştan çekmiş olması.

c — Rok esnasında oyuncunun şah'tan sonra kale'den elini çekmiş olması, oyuncunun sadece şah'tan elini çekmiş olması hamlenin bitmiş olmasını göstermez. Fakat bu oyuncu bu takdirde Rok'tan başka bir hamle yapamaz, Rok yaparken evvelâ şahı oynamak usuldendir. Dokunulan taş: Hamle sırası kendinde olan bir oyuncu rakibini haberdar etmesi şartıyla (JADUP -düzeltiyorum) diyerek tahtanın üzerindeki bir veya birkaç âletine dokunarak düzeltebilir.

Bu hallerin dışında oyuncu bir veya birkaç âlet'e dokunduğu takdirde bu oyuncu ilk dokunduğu taşı oynamak zorundadır. Yeterki bu taşın oynanması kabul olsun, veya rakibin alınabilecek bir taşı olsun.

Kaideye Uymayan Hamleler ve Durumlar :

1 — Şahı tehdit altında olan bir oyuncu bu tehdidi önleyecek yerde başka bir taş oynarsa bu hamlesi geri aldırılır ve şahını korumaya — eğer mümkünse oynadığı taşla — mecbur tutulur.

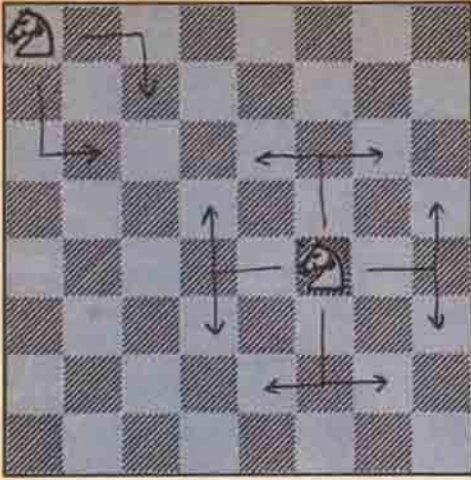
2 — Oyun kaidelerine uymayan bir hamle yapan oyuncu bu hamlesini geri almaya ve oynadığı taşla yeni bir hamle yapmaya mecbur tutulur.

3 — Uygunsuz olarak rok yapan oyuncu — eğer mümkünse — şahını oynamaya mecbur tutulur.

4 — Şayet oyun esnasında bir veya birkaç taşın yanlış konduğu veya oynandığı tesbit edilirse kaidelerin bozulmasından evvelki durumun kurulması lâzımdır, bundan sonra oyuna devam edilir, eğer bu durum kurulamaz ise oyun iptâl edilir.

5 — Oyun esnasında taşların başlangıç yerlerine yanlış konduğu tespit edilirse oyun iptâl edilir ve yeniden başlanılır.

6 — Oyun esnasında tahtanın yanlış konmuş olduğu tespit edilirse, taşların son durumu doğru konan başka bir tahtaya kurulmak suretiyle oyuna devam edilir.



Şekil : 5.

ter. Şah tehdit edilsin veya edilmesin aynı durum her iki oyuncu tarafından üç defa tekrar edilirse yine oyun berabere sayılır. Ve nihayet 50 hamle zarfında hiç bir âlet alınmamış, hiç bir piyon hareket etmemiş ise oyun yine berabere biter.

Şekil 7 de daimi kiş durumu görülmektedir.

Kuvvet itibarıyla siyahların açık bir üstünlüğü vardır. Fakat beyazlar (f7) hanesinden at ile kiş derse siyahlar için yapılacak bir tek hamle şahı (g8) hanesine getirmektedir. Beyazlar atı (h6) hanesine getirerek tekrar kiş derse siyah şahın tekrar (h8) hanesine kaçmaktan başka hamlesi yoktur. Böylece beyazlar at ile daimi olarak (f7) ve (h6) hanelerinden siyah şahı kiş deme olanağına sahiptir.

Şekil : 6.





Şekil : 7.

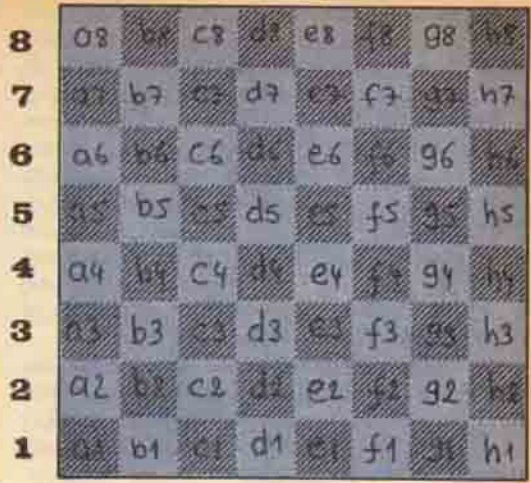
Satranç Notasyonu :

Partilerle durumların yazılması için özel bir nota kullanılır. Bütün dünya milletleri tarafından kullanılan iki nota sistemi vardır. Bunlardan biri İngiliz diğeri Cebir sistemidir. Biz burada daha kolay ve çok kullanılan cebir sistemini göreceğiz.

Cebir sisteminde satranç tahtasının her hanesi bir harf ve sayı ile gösterilir. Şekil 8 de karelerin cebirsel notasyonu görülmektedir.

Notasyonda kullanılan işaretler şunlardır :

+	Kiş
++	Çifte kiş
: veya X	Taş alma
!	Kuvvetli hamle
!!	Çok kuvvetli hamle
?	Fena hamle
??	Çok fena hamle
0-0	Kısa rok
0-0-0	Uzun rok
∞	Rastgele bir hamle
=	Eşit durum
±	Beyazların durumu açıkça üstün
∓	Siyahların durumu açıkça üstün
±	Beyazların hafif bir üstünlüğü var
∓	Siyahların hafif bir üstünlüğü var



a b c d e f g h

Şekil : 8.

Partilerin kaydedilmesi : Aşağıda bir partinin ilk 8 hamlesi yazılmıştır. Birlikte açıklamasını yapalım :

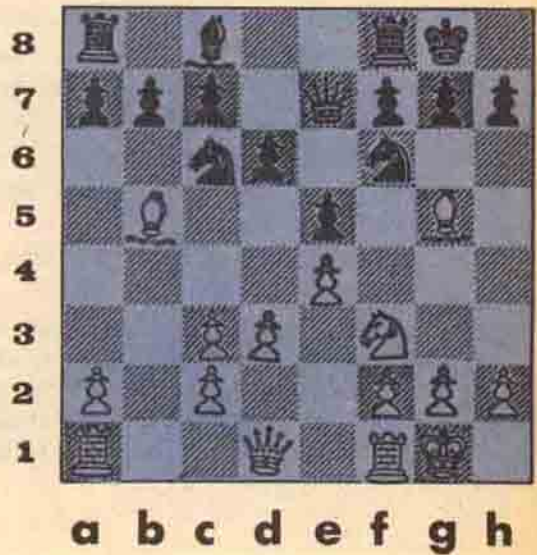
Beyazlar

1. e2 - e4
2. Ag1 - f3
3. Ab1 - c3
4. Ff1 - b5
5. 0 - 0
6. d2 - d3
7. FC1 - g5
8. b2 : c3

Siyahlar

1. e7 - e5
2. Ab8 - c6
3. Ag8 - f6
4. Ff8 - b4
5. 0 - 0
6. d7 - d6
7. Fb4 : c3
8. Vd8 - e7

Şekil : 9.



a b c d e f g h

Birinci hamlede beyazlar şahının önündeki piyonu iki kare ileri sürüyor. Siyahlar da aynı hareketi yapıyor. İkinci hamlede beyazlar şahının sağ tarafında g1 karesindeki atı f3 karesine oynuyor. Siyahta vezirinin sağında, b8 karesinde bulunan atını c6 karesine sürüyor. Beşinci hamlede her iki oyuncu kısa rok yapıyor. Yedinci hamlede siyahların b4 karesindeki fili, beyazların c3 karesinde bulunan atını alıyor beyazlar c3 karesinde bulunan fili b2 deki piyonu vasıtasıyla alıyor ve bu piyonu c3 karesine yerleştiriyor.

Yukardaki partinin hamleleri uzun notasyonla yazılmıştır. Bazan kısa nota usulü kullanılır. Bu usulde taşların hareket haneleri gösterilmeyip yalnız kondukları hane işaretlerinin yazılması ile yetinilir. Piyon ile alış göstermek için piyonun alıştan evvel bulunduğu ve alıştan sonra konulduğu dik sütunlardaki karelerin

harfleri yazılır. Yukardaki misalimizin bir de kısa nota işareti ile yazılması aşağıda gösterilmiştir.

Beyaz	Siyah
1. e4	e5
2. Af3	Ac6
3. AC3	Af6
4. Fb5	Fb4
5. 0-0	0-0
6. d3	d6
7. Fg5	F: c3
8. bc	Ve7

Taşları dizdikten sonra yukarda yazılan hamleleri tahtada tatbik edersek partinin beyazların oynayacağı 9 uncu hamlesindeki durumu elde ederiz. Bu durum şekil 9 da gösterilmiştir.

Siyahın 8 inci hamlesinden sonraki durum (hamle sırası beyazlarda).

KAPILARI ÇARPIP ÇIKMAK BİR GERGINLIK İŞARETİDİR

Bir memur kapıları çarpmaya, durmadan zincirleme sigara içmeye, elinde tuttuğu şeyleri düşürmeye, sakarlık etmeye başladı mı, gerginliğin klâsik arazından bazılarını göstermektedir. Dr. Joseph L. Kearns, İngiliz Besin Firması J. Lyons Group'un tıp danışmanı böyle diyor.

Dr. Kearns yöneticilerin yanında çalıştırdıkları memurların gerginliğe ait işaretlerini şöyle sıralamaktadır.

- Fazla sigara içmek ve alkol kullanmak.
- Artan saldırganlık - Çok kez kapıların çarpılmasında kendini gösterir.
- Sakarlık etme eğilimi, tahammül edilemeyen bir durumdan kaçabilmek için vücudun bir tarafının yaralanması.
- Kaprislilik - örneğin, bir ustabaşı sürekli olarak fikrini değiştirmekte ve işçiler de onun ne yapmak istediğini hiç bir zaman bilmediklerinden şikâyet etmektedirler.
- Kendi kusurlarını hiç bir zaman kabul etmemek ve başkalarının üzerine yüklemek.
- Kararsızlık - en basit bir karar verebilmek için bile lüzumsuz zaman harcamak.

Gerginlik altında bir memur; kendi işi ve arkadaşları hakkında mantıksız kınamalarda bulunur, daima çok sabit bir görüşü savunur ve uzlaşmaya girişmeyi kabul etmez. Dr. Kearns bir amirin, aslarından birinde böyle bir durumun farkına varır varmaz, onu anlayışla karşılamasını ve ona yardımcı elini uzatmasını tavsiye eder.