

# YAKIN DO U ÜN VERS TES BESYO

## SATRANÇ DERS NOTLARI

### SATRANÇ OYUNUNUN TEMEL KURALLARI

#### Madde 1: Satrancın Do ası ve İkeleri

Satranç oyunu, kare ekleindeki, ‘Satranç Tahtası’ üzerinde, iki rakip arasında ta ların sıra ile oynatılmasıyla oynanır. Oyunu beyaz ta larla oynayan oyuncu ba latır. Rakibi hamlesini yapmı olan taraf ‘hamlede’ dir.

Her iki tarafın da amacı, rakip ahın kurallara uygun bir hamleyle önlenemeyecek biçimde tehdit altında tutmaktır. Bunu ba aran taraf rakibini ‘Mat’ yapmı demektir ve oyunu kazanır. Oyuncunun; ahını tehdit altında bırakmasına, tehdit altına sokacak hamle yapmasına ve rakibinin ahını almasına izin verilmez. ahı mat olan taraf oyunu kaybeder.

ahın alınmasına izin verilmez.

#### Tahta Üzerinde Ta ların Ba langıç Konumu

Satranç tahtası çizgili 64 (8x8) e it kareden oluşur ve kareleri sırayla açık (beyaz) ve koyu (siyah) renktedir. Satranç tahtası iki rakip arasına beyaz renkli kö e karesi sa tarafta olacak eilde yerle tirilir.

Ba langıçta bir taraf 16 adet açık renkli (beyaz), di er taraf 16 adet koyu renkli (siyah) ta a sahiptir. Bunlar:

Bir adet beyaz ah  
Bir adet beyaz vezir  
ki adet beyaz kale  
ki adet beyaz fil  
ki adet beyaz at  
Sekiz adet beyaz piyon

Bir adet siyah ah  
Bir adet siyah vezir  
ki adet siyah kale  
ki adet siyah fil  
ki adet siyah at  
Sekiz adet siyah piyon

Ba langıç konumu tahta üzerinde öyle gösterilir.

(Diyagram 1)



Sekiz dik sütuna ‘dikey’ (file), sekiz yatay satıra da ‘yatay’ (rank), kö e kö eye de en aynı renkte karelerin olu turdu u hatta ise ‘çapraz’ ya da ‘diyagonal’ (diagonal) denir.

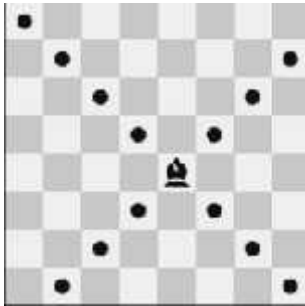
### **Ta ların Hareketleri**

Hiç bir ta aynı renkte ba ka bir ta ın bulundu u bir kareye gidemez. E er bir ta rakip bir ta ın oldu u kareye giderse, aynı hamlenin bir parçası olarak rakip ta ı almı olur ve

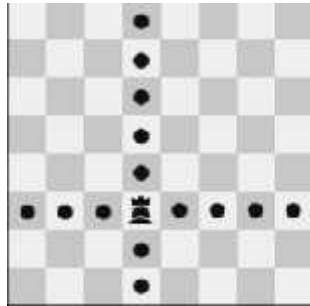
alınan tahta dı na çıkarılır. Bir ta , bir karedeki rakip ta 1 alabiliyor ise, kendisinin hareket edemedi i hallerde bile, o kareyi tehdit altında tuttu u kabul edilir.

Bir ta , kendi ahını tehdit altına sokaca ı ya da tehdit altında bırakaca ı için bulundu u kareden ayrılamıyor olsa bile, gidebilece i bir kareyi/kareleri tehdit altında tuttu u kabul edilir.

Fil, bulundu u karenin çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir,(Diyagram 2)

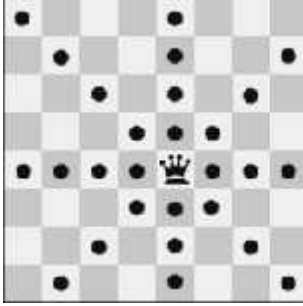


(Diyagram 2)

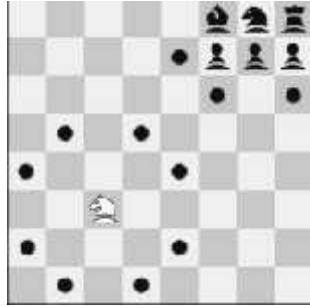


(Diyagram 3)

Kale, bulundu u karenin dikey ve yataylarında herhangi bir kareye gidebilir, (Diyagram 3)



(Diyagram 4)



(Diyagram 5)

Vezir, bulundu u karenin dikey, yatay ve çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir, (Diyagram 4)

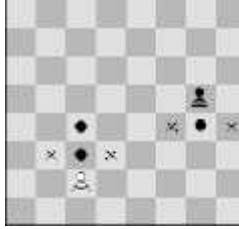
Fil, kale veya vezirle bu hamleler yapılırken, hamle yolu üzerinde bulunan bir ta ın üzerinden atlanamaz,

At, yatay, dikey ya da çapraz yönde olmamak ko ulu ile bulundu u kareye en yakın karelerden birine gidebilir. (Diyagram 5)

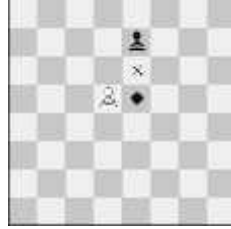
Piyon bulundu u dikeyde önündeki bo kareye do ru ilerler, ya da,

lk hareketinde yukarıda yazdı ı gibi bir kare ilerleyebilir veya bulundu u dikeyde önündeki her iki karenin de bo olması ko ulu ile iki kare ilerleyebilir, ya da,

Yan dikeyde bir önünde bulunan (ön çaprazda) rakip ta 1 olarak bu kareye gidebilir, (*Diyagram*



(*Diyagram 6*)

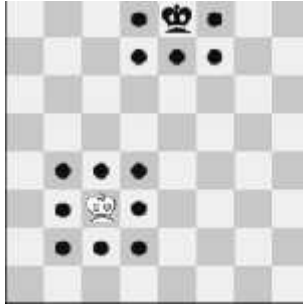


(*Diyagram 7*)

Bir piyon ilk hareketinde iki kare ilerleyip rakip piyonla yan yana gelirse, rakip piyon bu piyonu sanki bir kare ilerlemi gibi kabul ederek alabilir. Bu hak sadece ilk defasında, yani iki kare çıkışı yapılarak geçerlidir, bu harekete ‘geçerken alma’ (en passant) denir. Kurallara uygun başka bir hamle yoksa bu hamlenin yapılması zorunludur, (*Diyagram 7*)

Bir piyon bulunduğu ilk konumdan ilerleyerek son yataya (rakibin ilk yatayına) ulaştığında, aynı hamlenin bir parçası olarak aynı renkte, yeni, bir vezir, veya bir kale, veya bir fil, veya bir at ile değiştirilir. Oyuncunun tercihi daha önce tahtadaki diğer taşlarla sınırlı değildir. Bu piyon hareketine ‘terfi’ denir ve yerine konan taş kurallara uygun olarak derhal devreye girer.

ahın iki türlü hareketi vardır. Bir veya daha fazla rakip ta tarafından tehdit edilmeyen kom u karelere gidebilir. Rakip ta lar, kendi ahlarını tehdit altında bırakacakları için yerlerinden ayrılmazlar bile, gidebilecekleri kareleri tehdit altında tuttukları kabul edilir, (Diyagram 8)



(Diyagram 8)

Rok. Bu ah ile aynı yatayda bulunan aynı renkli kalenin ortak hareketidir. Bu iki ta ın hareketi tek bir hamle sayılır; ah, bulundu u kareden, kaleye do ru iki kare ilerler ve ardından kale ahın üstünden atlayarak bir kare yanına (kom u kareye) konarak yapılır. (Diyagram 9–10)



(Diyagram 9) Siyah için büyük (uzun) rok öncesi, beyaz için küçük (kısa) rok öncesi



(Diyagram 10) Siyah için küçük rok sonrası, beyaz için büyük rok sonrası

Rok yapma hakkı a a ıdaki durumlarda yoktur:

a. ah daha önce oynamı ise veya,

b. Rok yapılmak istenen kale ile daha önce hamle yapılmı ise,

u durumlarda rok yapmak geçici olarak olanaklı de ildir.

ahın durdu u, rok yaparken geçece i veya rok yaptı ında gidece i kareler rakip ta larca i gal edilmi ya da tehdit ediliyor ise,

Rok yapılacak kale ile ah arasında herhangi bir ta varsa.

Rakip ta larca “ ah” denilmi ise (bu ta lar kendi ahlarını tehdit altında bırakacakları için yerlerinden ayrılamıyor olsalar bile).

Hiçbir ta la kendi ahını tehdit altında bırakacak ya da tehdit altına sokacak hamle yapılamaz.

### **Ta ların Oynatılması Eylemi**

Her bir hamle yalnızca tek el ile yapılmalıdır. Önceden niyetini belli etmek ko ulu ile (örne in düzeltiyorum’ veya ‘j’adoube – j’adob’ diyerek) hamlede olan oyuncu, bir ya da daha fazla ta ı düzeltebilir. Bu durumlar dı ında, sıradaki oyuncu bilerek;

a. bir veya birden fazla kendi ta ına dokunmuşsa, oynayabilece i ilk dokundu u ta ı oynamalı, ya da,



b. bir veya birden fazla rakip ta a dokunmu sa, alabilece i ilk dokundu u rakip ta ı almalıdır, ya da,

c. hem kendi, hem de rakip ta a dokunmu sa, kendi ta ıyla rakip ta ı almalı, e er bu kuraldı ı bir hamle ise, oynanabilecek ya da alınabilecek ilk dokundu u ta ı oynamalı ya da almalıdır. Hangisine önce dokundu u belli de ilse oyuncunun öncelikle kendi ta ına dokundu u kabul edilir.

d. Oyuncu “düzeltiyorum” uyarısında bulunmadan birden fazla ta a aynı anda dokunmu ve önce hangisine dokundu u belirlenemiyorsa, bu ta lardan birisini oynamalıdır. Yani, içlerinden oynamak istedi ini seçme hakkı verilir.

E er oyuncu ahına ve kalesine bilerek dokunmu sa bu kaleyle olanaklı ise rok yapmalıdır.

E er oyuncu bilerek kalesini ve sonra ahını tutmu sa bu hamlede bu yöne rok yapılmaz ve yukarıdaki madde uygulanır.

E er oyuncu, rok yapmak amacıyla, ahına ya da ah ve kalesine aynı anda dokunursa, ama bu yöne rok yapılması kuraldı ı ise oyuncu, ahıyla di er tarafa rok yapmak dahil, kurallara uygun hamle yapmak zorundadır. E er ahın kurallara uygun hamlesi yoksa oyuncu istedi i hamleyi yapmakta serbesttir.

E er bir oyuncunun piyonu terfi ederse, terfi edecek ta ın seçimi, (yeni ta ın cinsi) ta , terfi edecek kareye dokundu u anda kesinlik kazanır.

Dokunulan ta ların hiçbirini oynanamıyor, ya da alınamıyor ise, oyuncu kurallara uygun herhangi bir hamle yapabilir.

Bir ta kurallara uygun bir hamle olarak ya da bir hamlenin parçası olarak bir kareye bırakılmı ise, bu ta , ba ka bir kareye oynatılamaz.

a. bir ta alınırken, alınan ta satranç tahtasından ayrıldı nda ve oyuncu, rakip ta ı almı olan kendi ta ını, yeni karesine yerle tirip elinden bıraktı nda hamle yapılmı olur;

b. rok yapılırken, oyuncu, kaleyi biraz önce ahın geçti i kareye bıraktı nda hamle yapılmı olur. Oyuncunun sadece ahını elinden bıraktı ı durumlarda ise, hamle henüz yapılmamı tır, ama artık, oyuncunun, kuraldı ı olmadıkça, bu tarafa rok yapmaktan ba ka hamle yapma olana ı kalmamı tır;

c. bir piyon terfi ederken, piyon satranç tahtasından ayrıldı nda, ve oyuncu, yeni ta ı terfi edilen kareye elinden bıraktı nda hamle yapılmı olur. Oyuncu, terfi edilecek kareye ula an piyonunu elinden bırakmı ise, hamle henüz yapılmamı tır, ama artık, oyuncunun piyonunu ba ka kareye oynama hakkı kalmamı tır.

## **Oyunun Biti i**

Oyun, rakibini, kurallara uygun bir hamleyle ‘*mat*’ yapan oyuncu tarafından kazanılır. ‘Mat’ konumunu yaratan hamlenin kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.

Oyun, rakibi terk etti ini bildiren oyuncu tarafından kazanılır. Oyun derhal sona erer.

Hamlede (sırada) olan oyuncu kurallara uygun bir hamle yapamıyor ve ahı da tehdit altında bulunmuyor ise oyun berabere biter. Bu durumda oyun '**pat**' olarak bitmi olur. 'Pat' konumunu yaratan hamlenin kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.

Her iki tarafın da, kurallara uygun herhangi bir hamleler dizisiyle rakip ahı mat edemeyecekleri bir konum olu tu unda, oyun berabere sonuçlanır. Oyun '**ölü konum**' ile bitmi olur. Bu konumu ortaya çıkaran (yaratan) hamlenin kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.

ki taraf **oyun sırasında** aralarında anlaşılarsa oyun berabere biter. Oyun derhal sona erer.

Herhangi özde bir konumun, satranç tahtası üzerinde, en az üç kez olu ması ya da olu mak üzere olması halinde, oyun berabere olarak sonuçlandırılabilir.

Son 50 hamle her iki oyuncu tarafından da piyon sürülmeden ve ta alınmadan geçirilmi ise oyun berabere olarak sonuçlandırılabilir.