

Satranç

2. Ders: Taşların Hareketleri

Doç. Dr. Yalçın İŞLER
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Bornova Satranç Kulübü
2. Kademe Satranç Antrenörü

Temel Kavramlar

- Taş Hareketi: Bir satranç taşının yetenekleri dahilinde boş bir kareye gitmesi.
- Taş Alma: Bir satranç taşının hareket edebildiği (piyonlar istisna) karede rakip taş varsa, onu oyun dışına çıkarması. Oyuncu kendi taşını alamaz!
- Şah Çekme: Bir satranç taşının taş alabildiği bir karede rakip şahın olması durumu.
- Mat: Şah çekilirken şahın bu tehditten kurtulamaması durumu.
- Pat: Şah çekili değilken hamle sırası kendisinde olan oyuncunun kurallara uygun hamlesinin olmaması durumu.

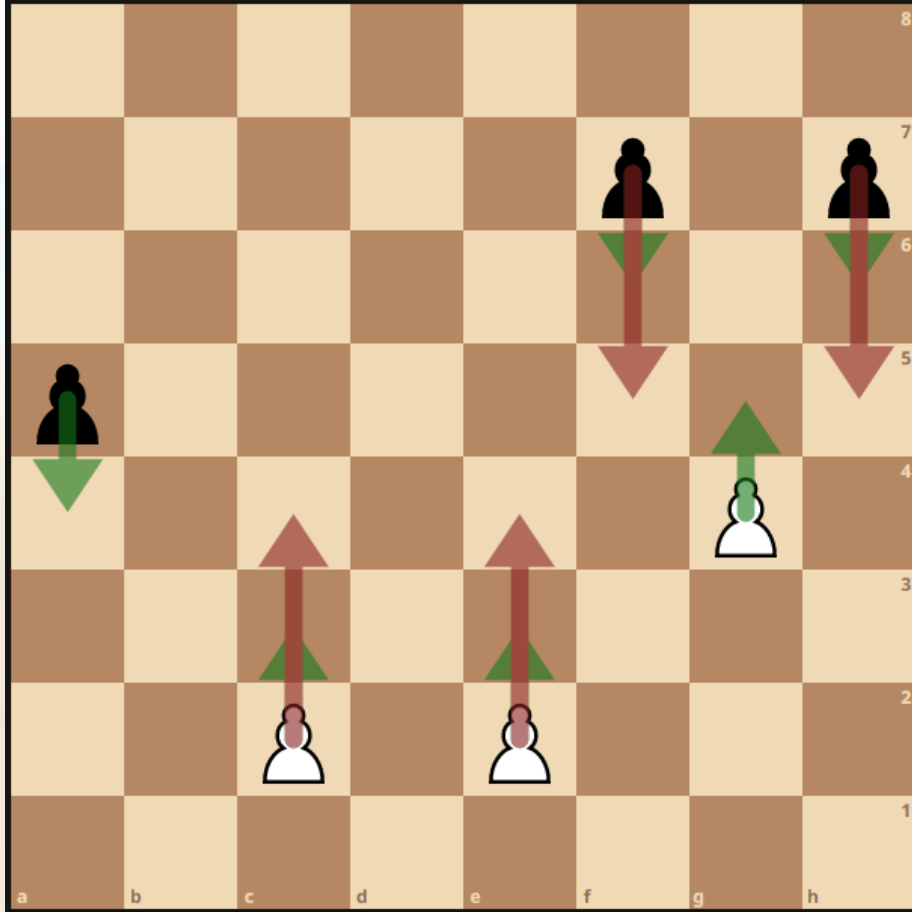
Oyun Kuralları (Dokunma)

- Kendi taşına dokunan oyuncu o taşı oynamak zorundadır.
- Oyuncu kendi birden fazla taşına dokunmuşsa, dokunduğu ilk taşı oynamak zorundadır.
- Rakibin taşına dokunan oyuncu o taşı kendi taşlarından birisiyle almak zorundadır.
- **Hamlede olan oyuncu**, önce DÜZELTİYORUM demek koşuluyla, taşına dokunarak onun tahtadaki konumunu düzeltebilir. Hamle rakipte iken, sizin değil rakibinizin saati çalışırken, bunu yapamazsınız.

Oyun Kuralları (Kazanç – Beraberlik)

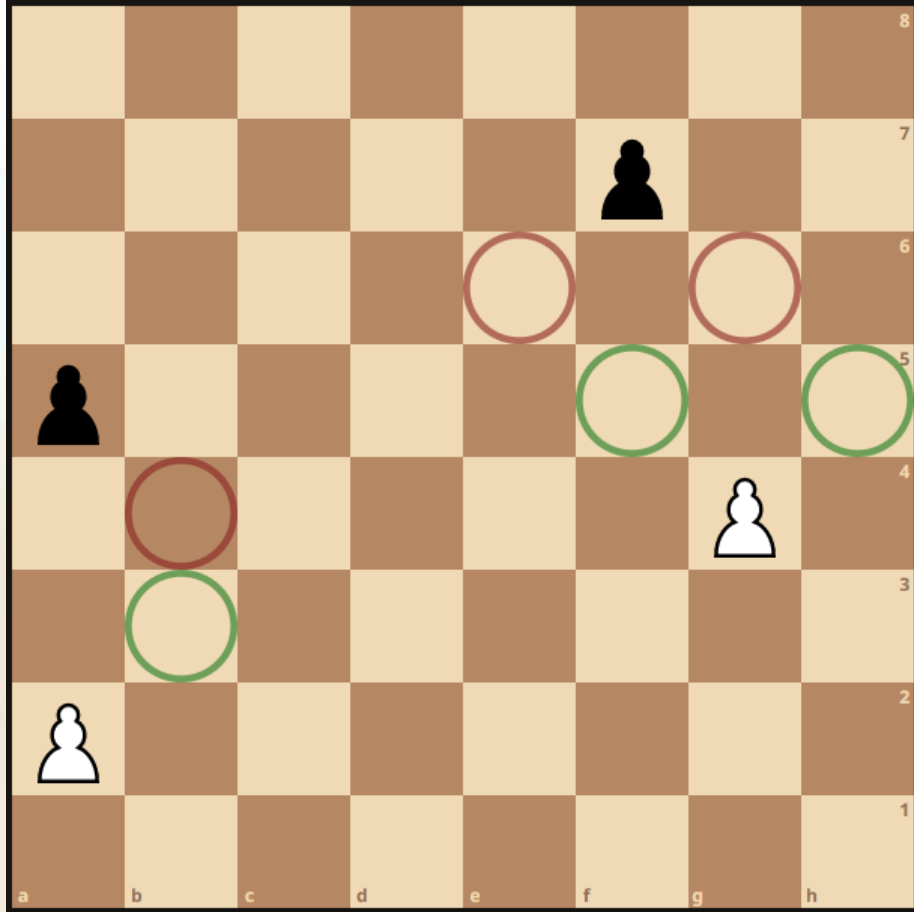
- Rakibi mat eden oyuncu, maçı kazanır.
- Rakibinin oyun için verilen süresi biten oyuncu, maçı kazanır.
- Rakibi **2 defa kurallara uygun olmayan hamle** yapan oyuncu, maçı kazanır.
- Rakibi terk eden (yenilgiyi kabul eden) oyuncu, maçı kazanır.
- Pat konumunda, maç berabere biter.
- İki oyuncu maç esnasında beraberlikte anlaşırsa, maç berabere biter.
- İki tarafında mat edebileceği taş kalmazsa, maç berabere biter.
- Oyun boyunca 3 defa aynı konum tahta üzerinde oluşursa, oyunculardan birinin talebi halinde maç berabere biter.
- Oyun boyunca 5 defa aynı konum tahta üzerinde oluşursa, hakem maçı berabere bitirebilir.
- 50 hamle boyunca hiç piyon hamlesi yapılmazsa veya bir taş alınmazsa, oyunculardan birinin talebi halinde maç berabere biter.
- 75 hamle boyunca hiç piyon hamlesi yapılmazsa veya bir taş alınmazsa, hakem maçı berabere bitirebilir.

Piyonların Hareketi (1)



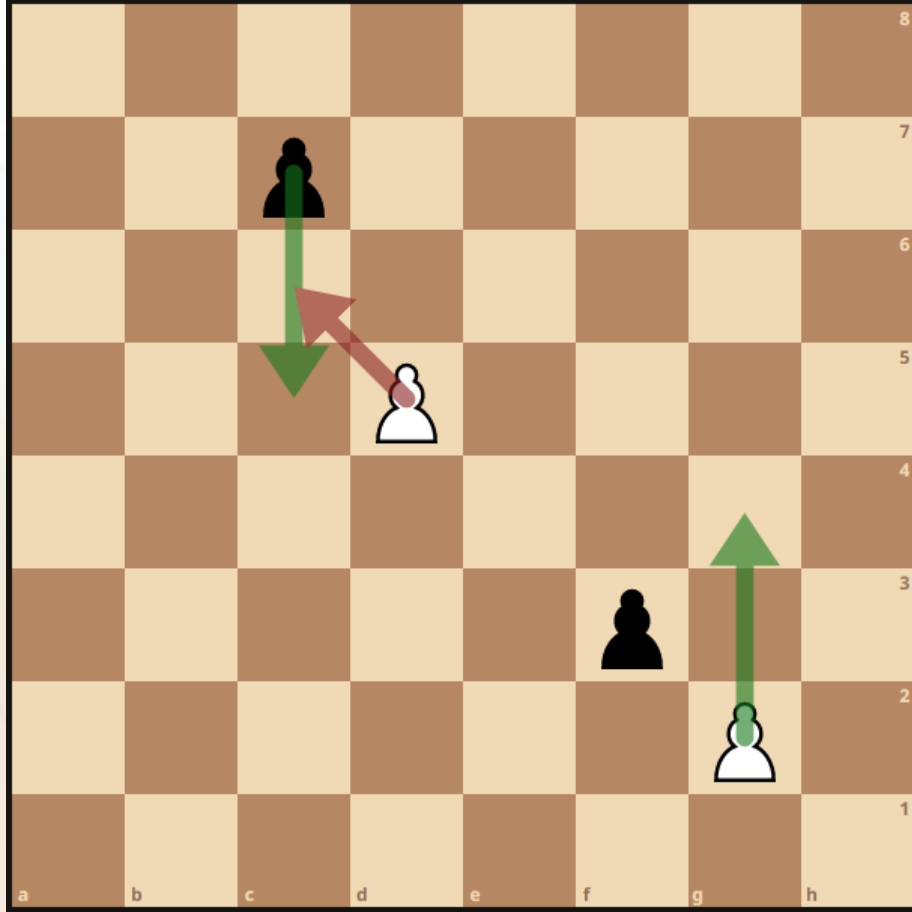
- Başlangıç konumundaki piyonlar ilk çıkışlarında 1 veya 2 kare çıkabilir.
- Başlangıç konumu dışındaki karelere gelmiş olan piyonlar sadece 1 kare ilerler.
- Piyonlar sadece ileri gider.

Piyonların Hareketi (2)



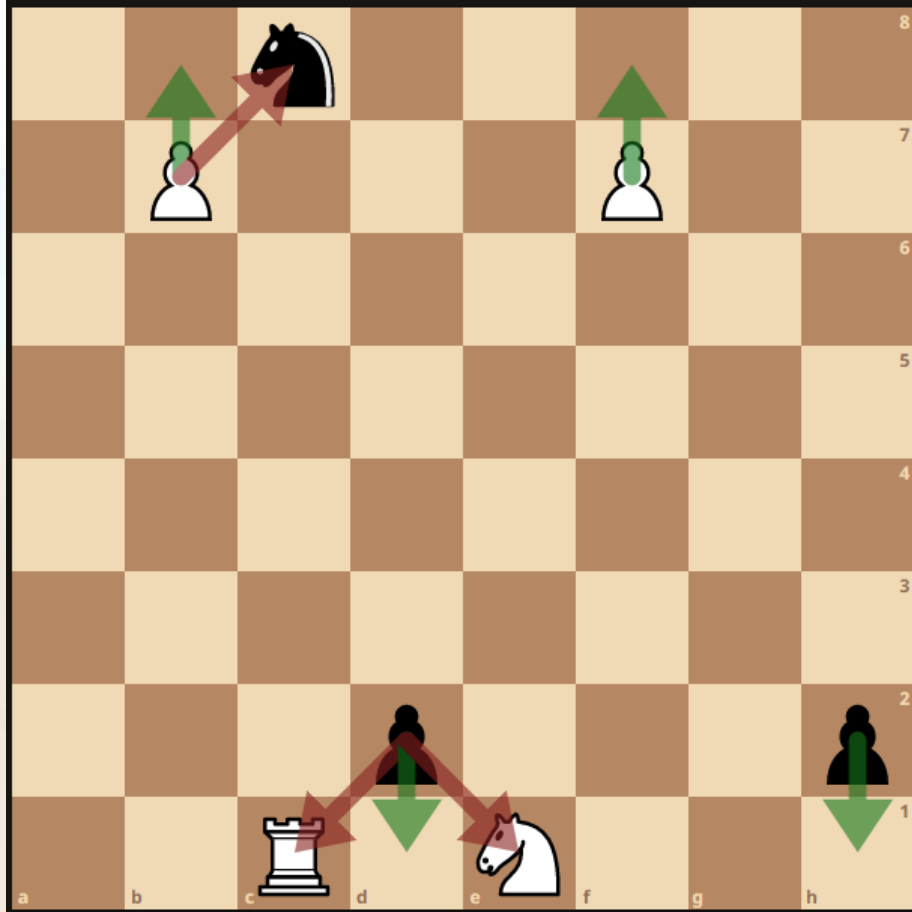
- Piyonlar bir kare ön çaprazında bulunan taşı alabilir. Piyon aldığı taşın yerine geçer.
- a2'deki beyaz piyon, b3'de rakip bir taş varsa, onu alabilir.
- g4'deki beyaz piyon, f5 veya h5'de rakip bir taş varsa, onu alabilir.

Piyonların Hareketi (3)



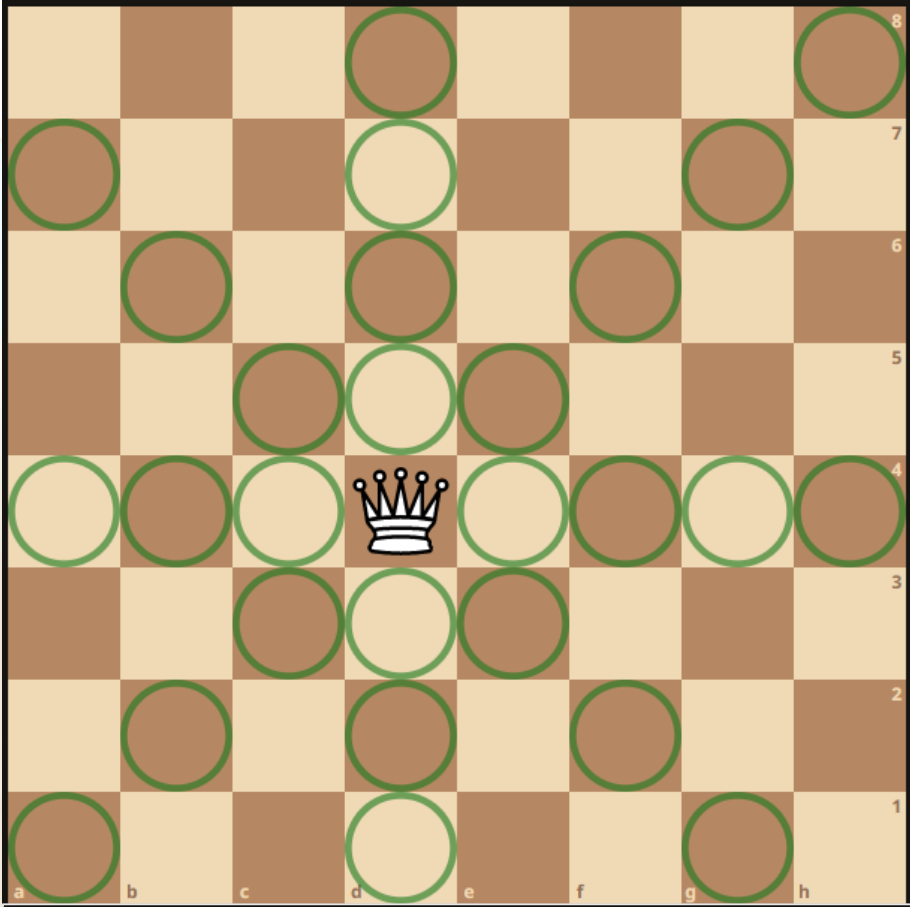
- Geçerken Alma: Bir piyon başlangıç karesinden **ilk çıkışında 2 kare ilerletilmişse ve bu şekilde rakip bir piyonun hemen yanındaki kareye gelmişse**, rakip piyon bu hamleye cevap olarak ilk hamlesinde, sanki bu piyon 1 kare çıkmış gibi onu alabilir.
- Siyah c7'den c5' e oynarsa, beyaz d5'den c6'ya oynayarak bu piyonu alabilir.
- Beyaz g2'den g4'e oynarsa, siyah onu alamaz.

Piyonların Hareketi (4)

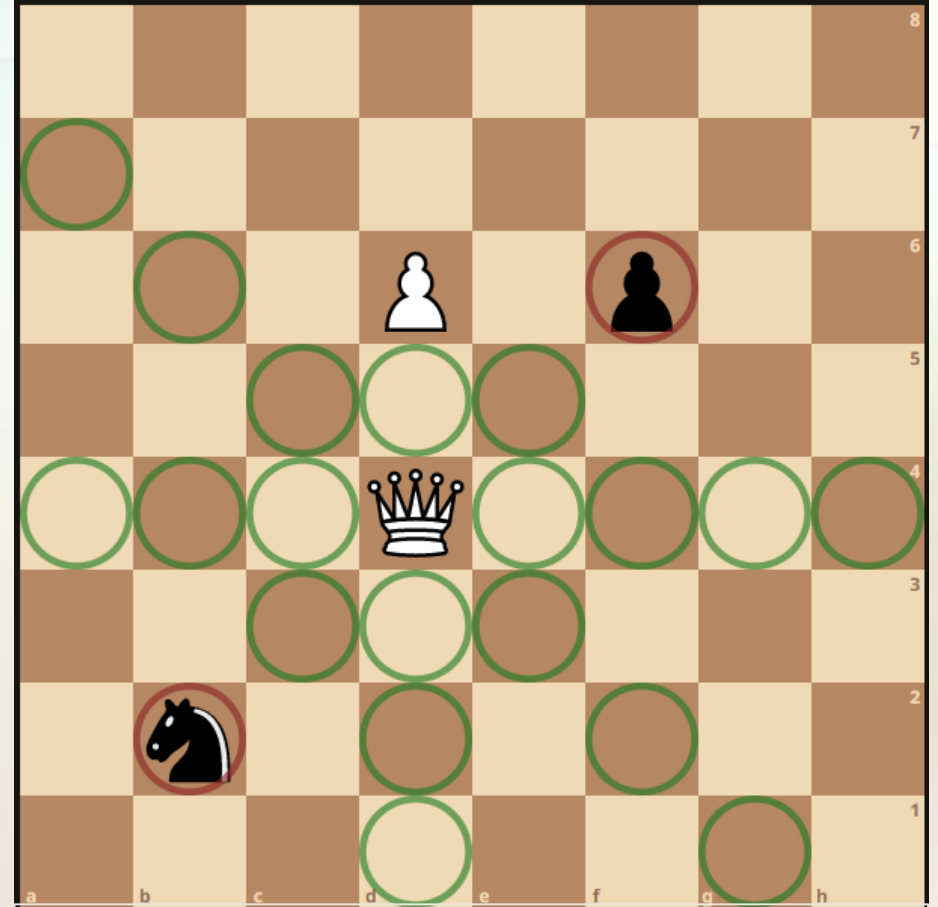


- Rakip sahadaki son sıraya kadar ulaşabilen piyon terfi eder.
- Vezir, Kale, At veya Fil olabilir.
- Bu nedenle piyonlar ilerledikçe daha değerli hale gelir.

Vezerin Hareketi

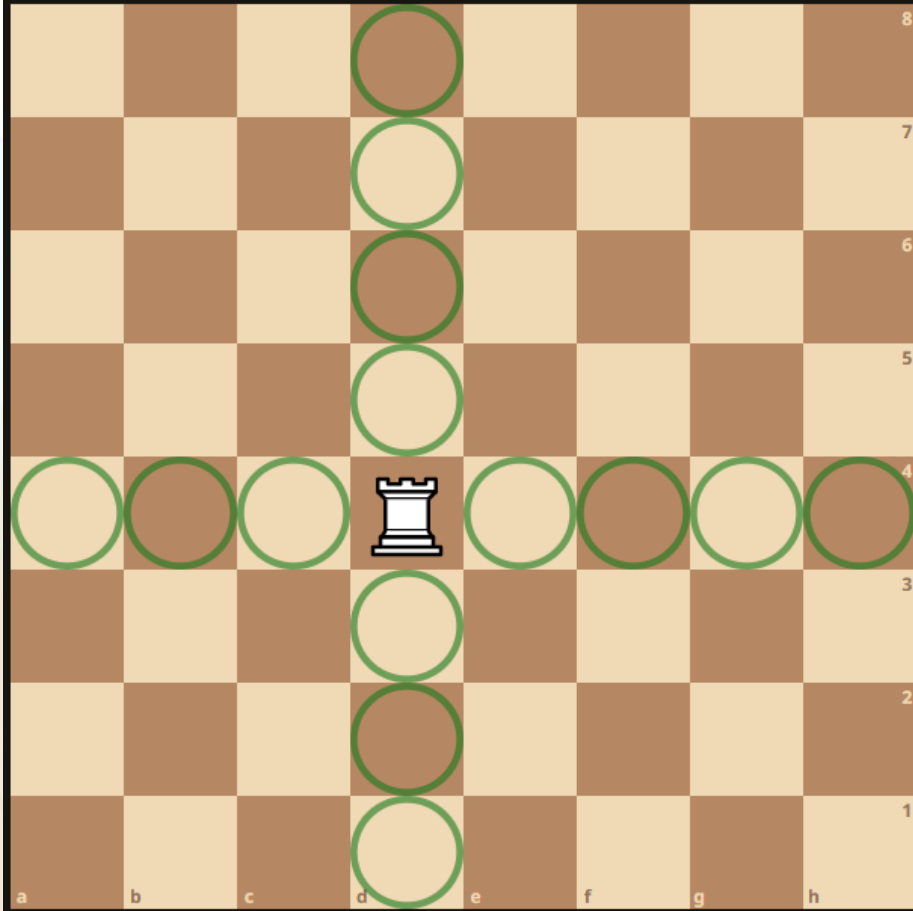


Yatay, dikey ve diyagonal (çapraz) her yöne sınırsızca gidebilir.

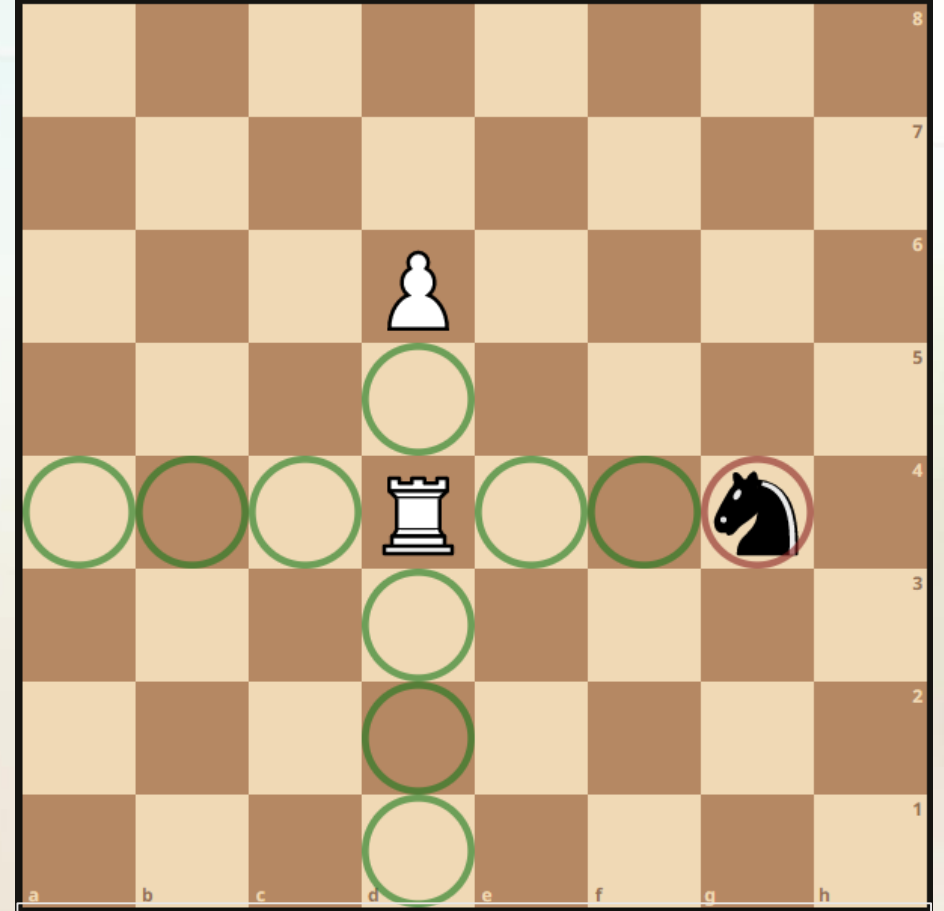


Alabildiği rakip taşlardan ötesi ile kendi taşının karesine ve ötesine geçemez.

Kalenin Hareketi

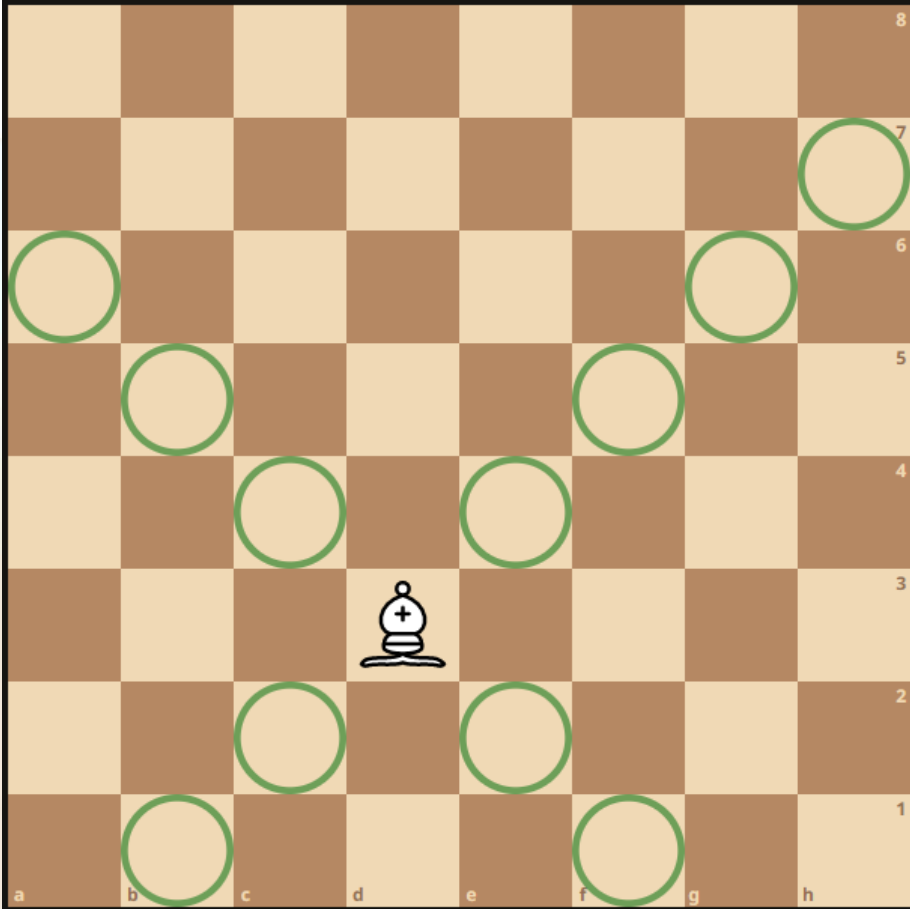


Yatay ve dikey her yöne sınırsızca gidebilir.

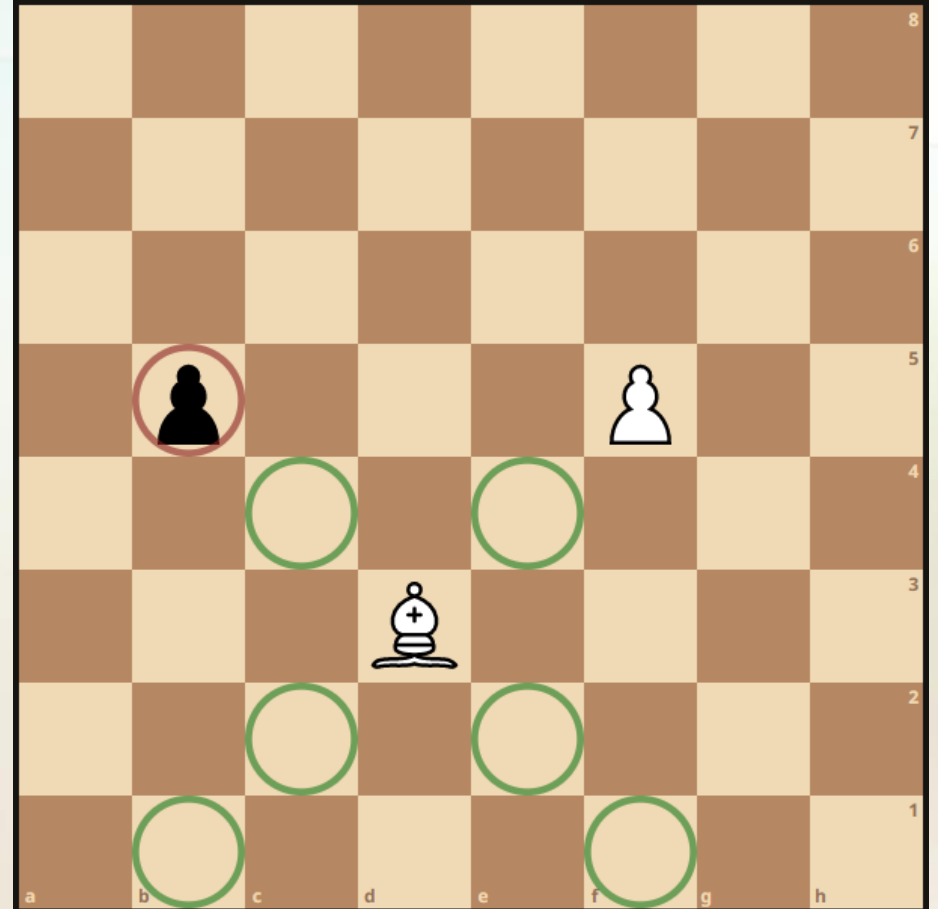


Alabildiği rakip taşlardan ötesi ile kendi taşının karesine ve ötesine geçemez.

Filin Hareketi

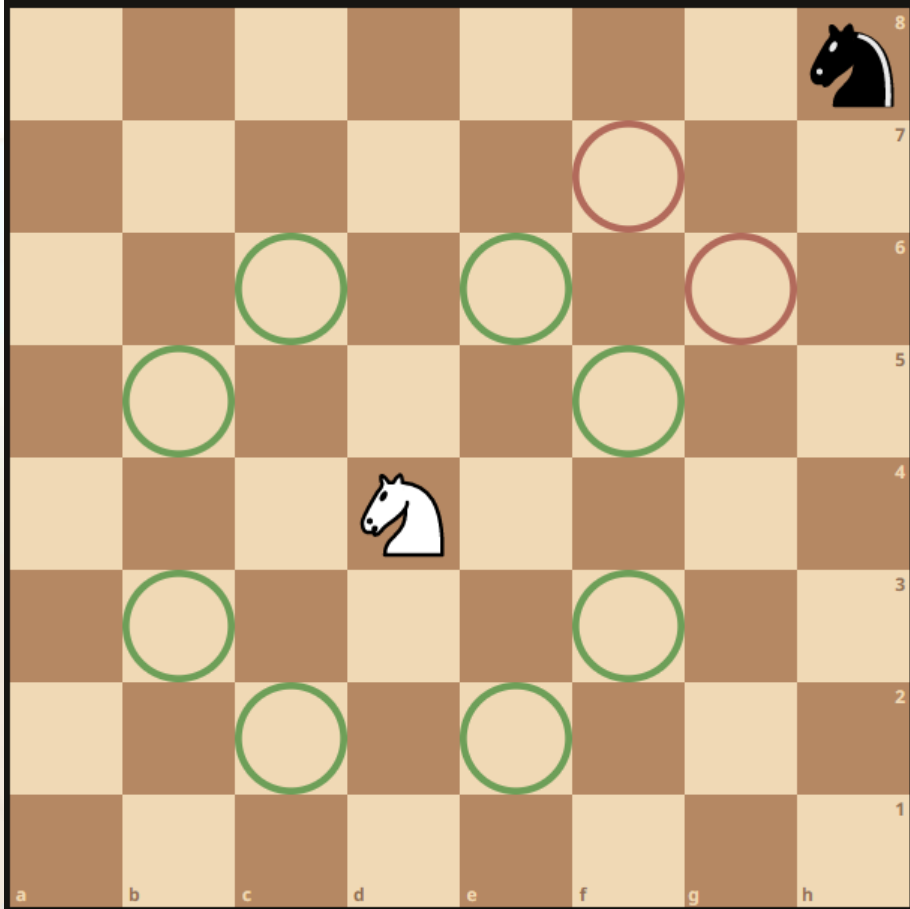


Sadece diyagonal (çapraz) her yöne sınırsızca gidebilir.

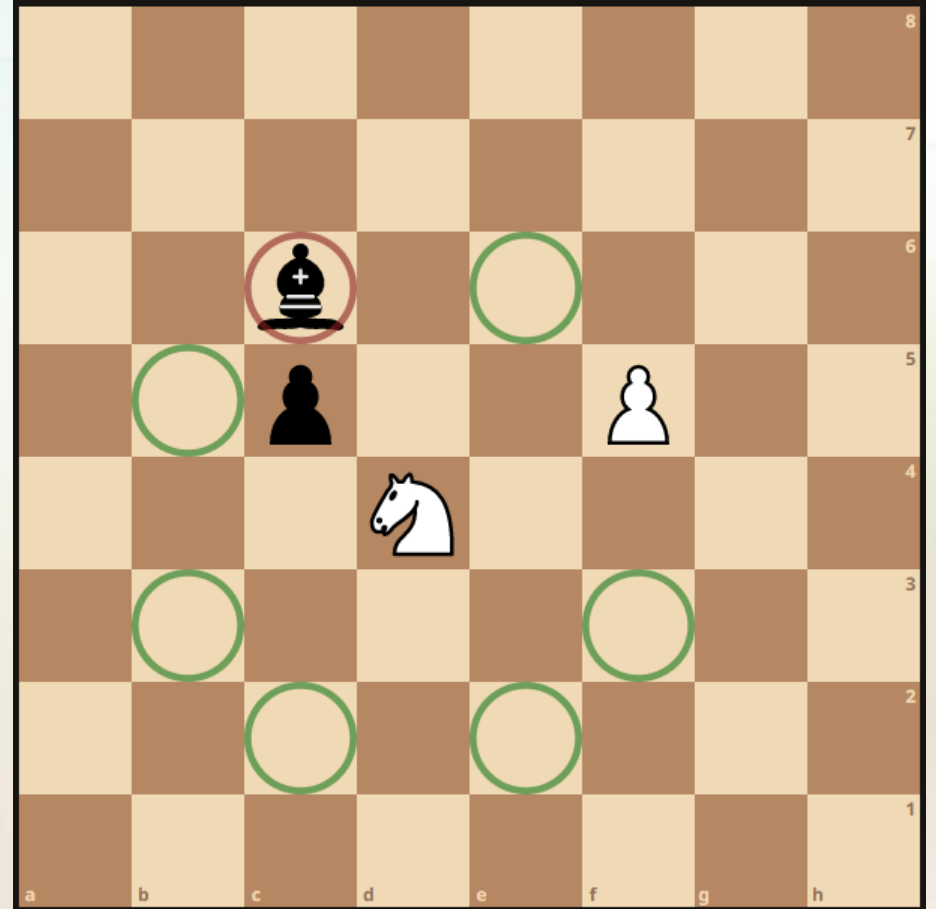


Alabildiği rakip taşlardan ötesi ile kendi taşının karesine ve ötesine geçemez.

Atın Hareketi

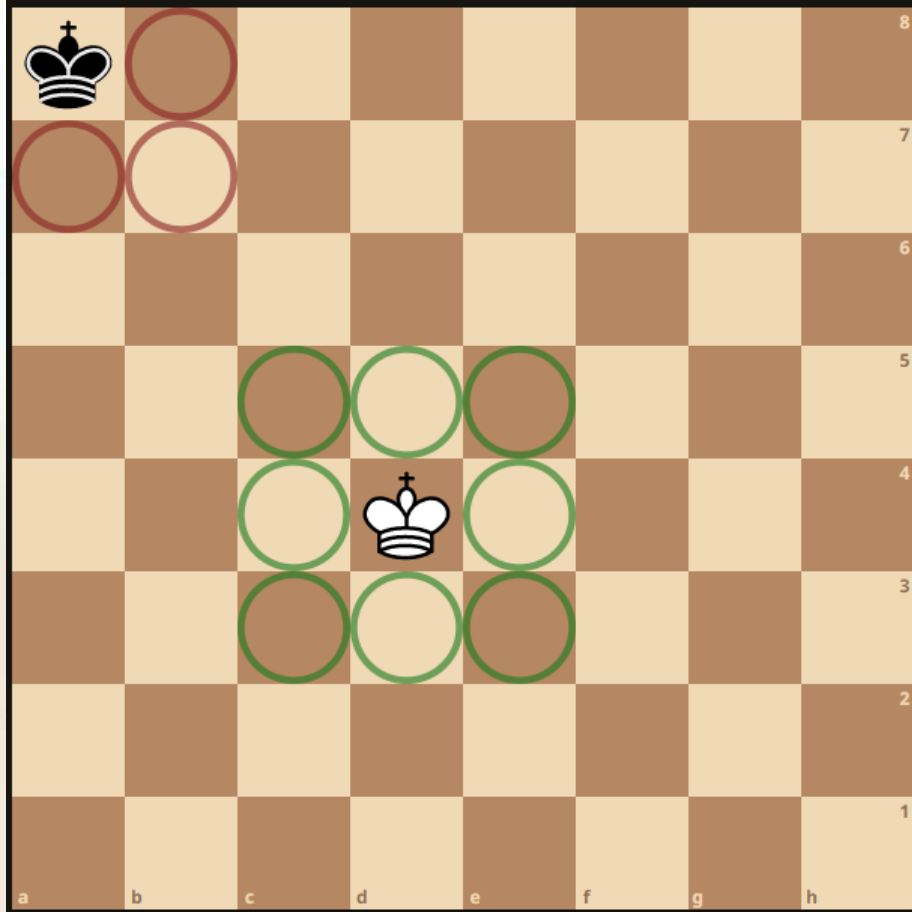


L şeklinde (2 yatay + 1 dikey veya 2 dikey + 1 yatay) gidebilir.



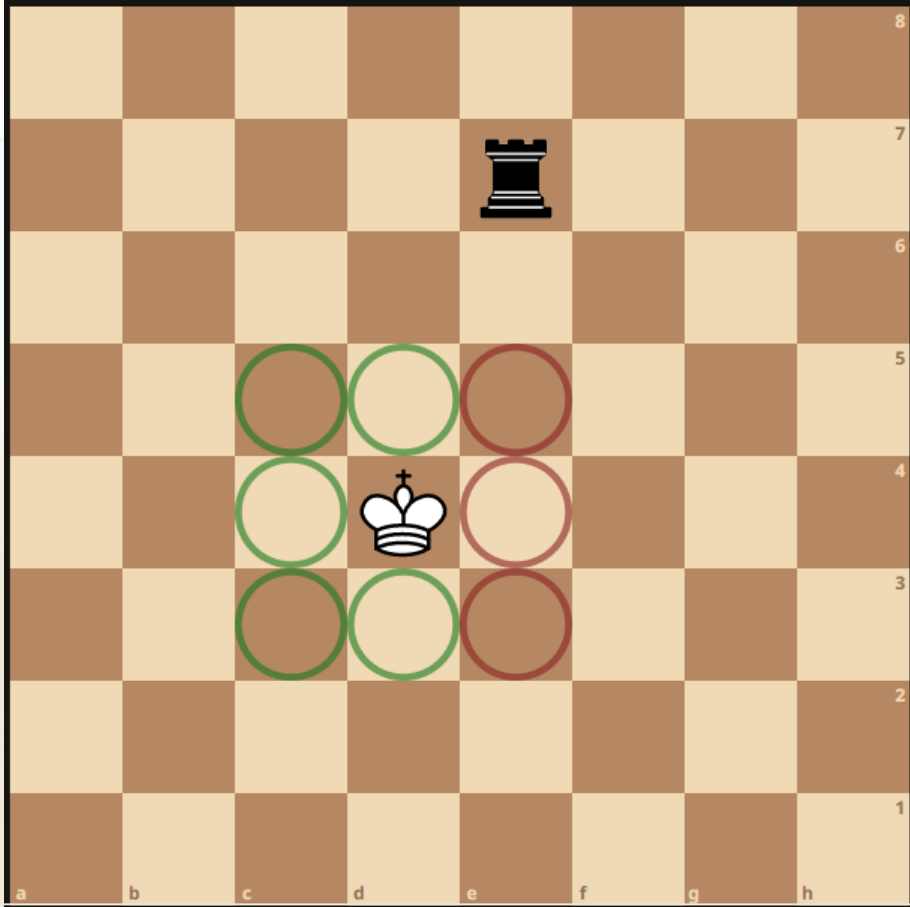
Taşların üzerinden atlama yeteneği var!!!

Şah'ın Hareketi (1)

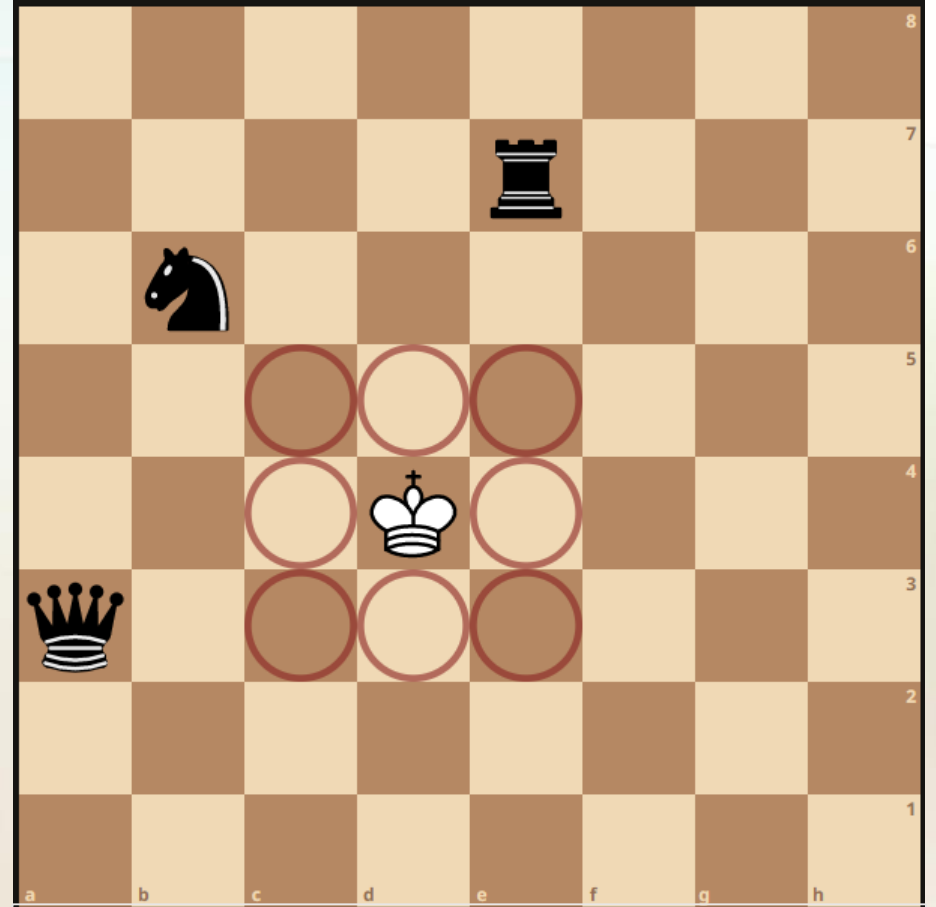


- Her yöne sadece bir kare hareket edebilir.
- Hareket edebildiği karede rakip taş varsa, onu alabilir.
- Gideceği kare rakip tarafından taş alma tehdidi olan bir kare olamaz.

Şah'ın Hareketi (2)

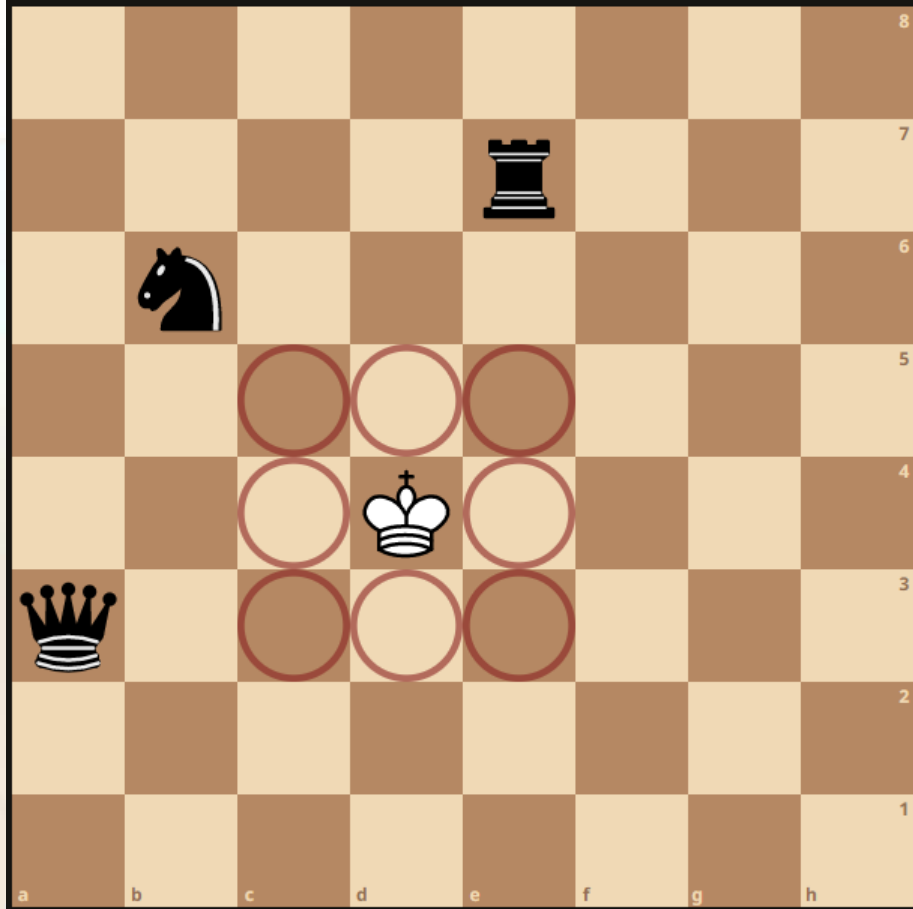


Beyaz şah, rakip kaleden dolayı gidebileceği 3 kareden mahrum kalmış durumda.

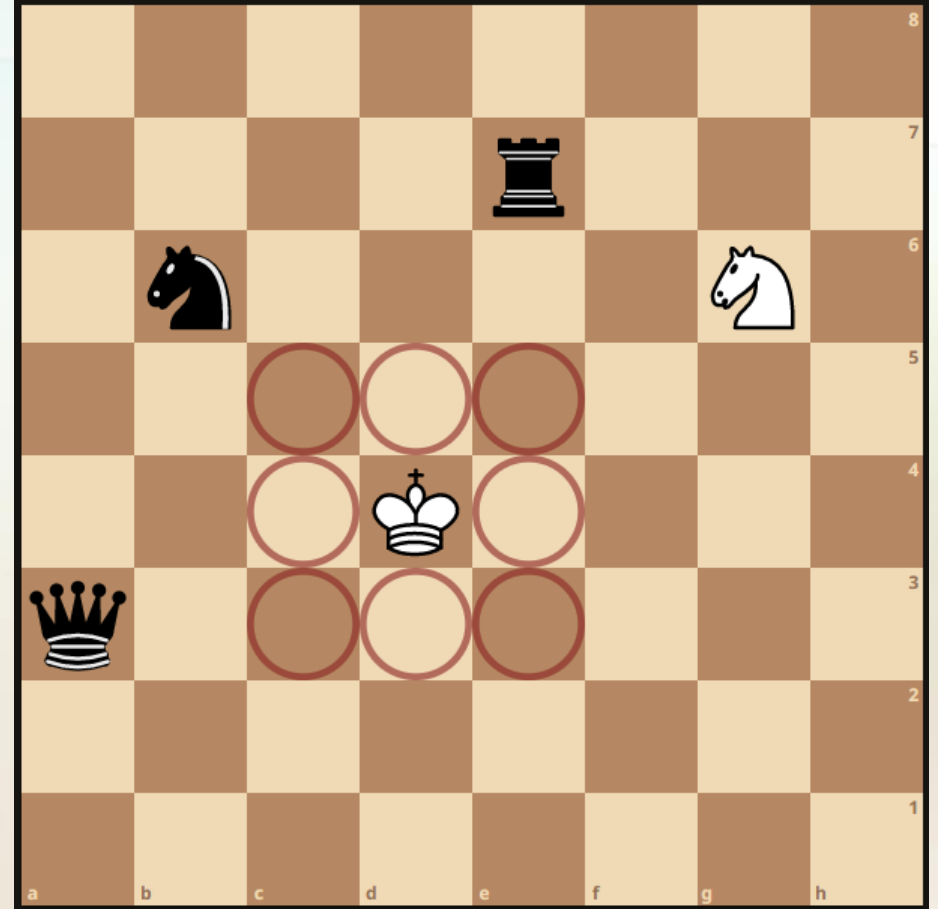


Beyaz şah, rakip taşlardan dolayı hareket edemiyor.

Şah'ın Hareketi (2)

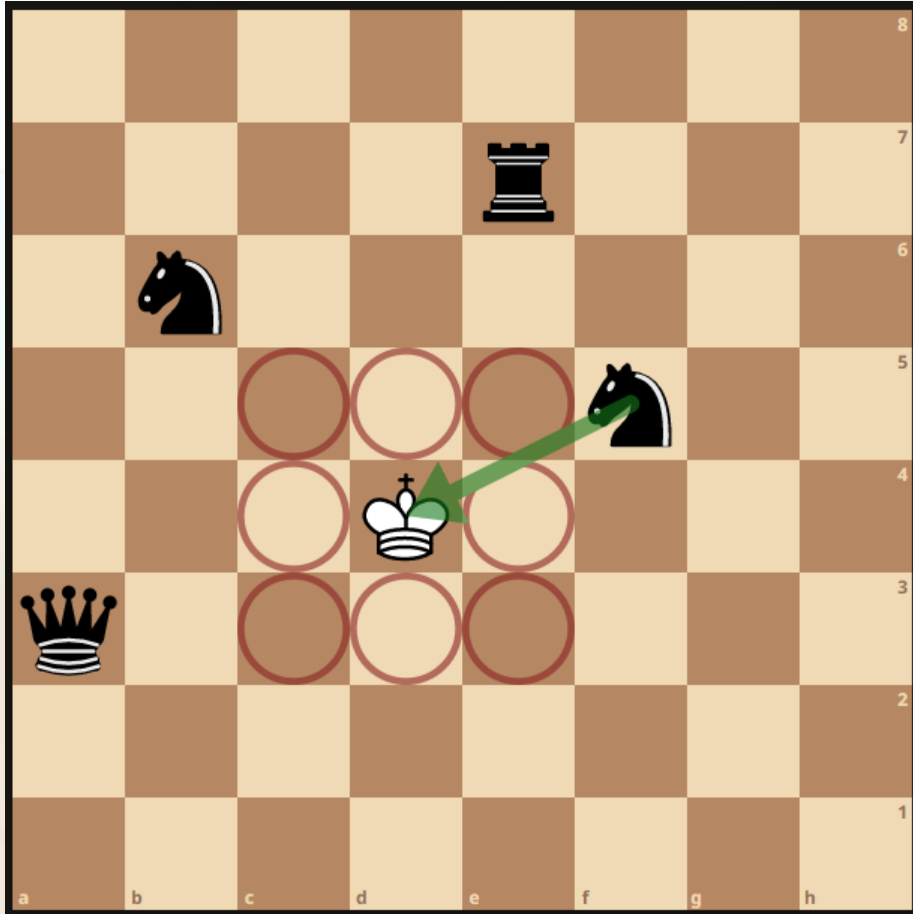


Hamle beyazda ise, geçerli bir hamlesi olmadığı için PAT!

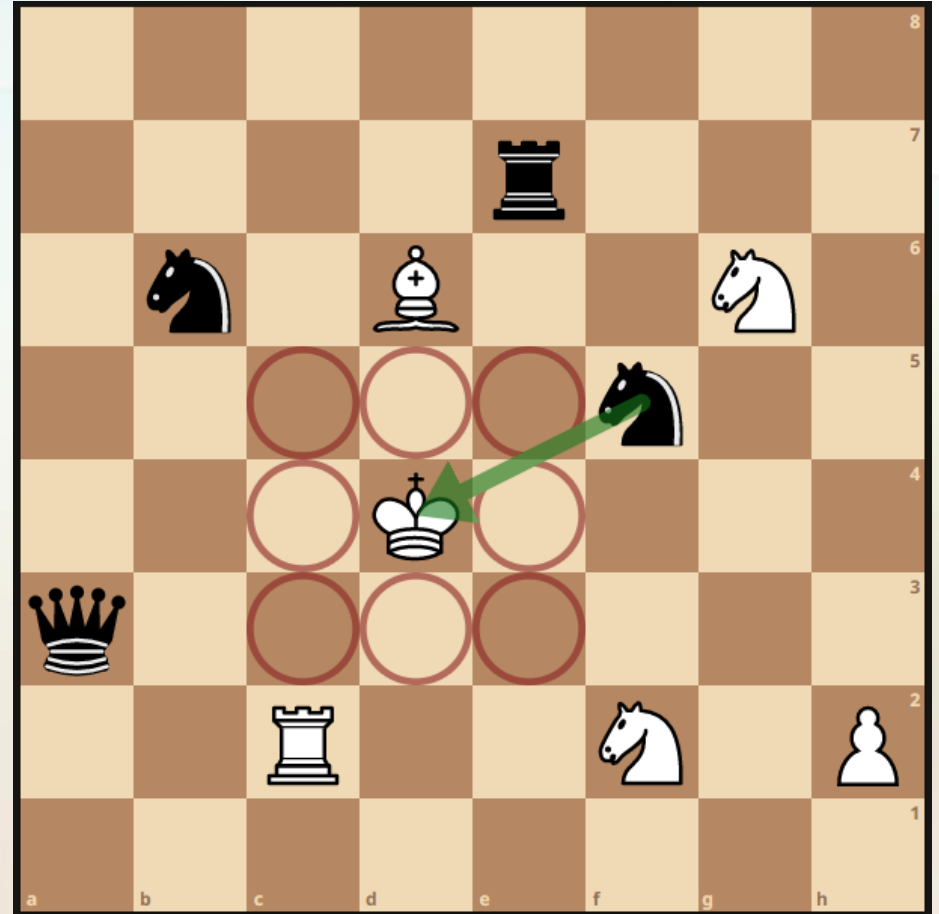


Beyaz şah, rakip taşlardan dolayı hareket edemiyor. Fakat, atını oynayabilir. Pat değil!

Şah'ın Hareketi (3)



Hamle beyazda, geçerli bir hamlesi olmadığı ve şahı tehdit altında olduğu için MAT! Siyah kazanır.



Hamle beyazda, geçerli bir hamlesi olmadığı ve şahı tehdit altında olduğu için MAT! Siyah kazanır.

Şah'ın Hareketi (4)

- Şah çekilmişse,
 - Şah rakip tarafından tehdit edilmeyen bir kareye kaçabilir (hareket ederek veya korunmayan rakip bir taşı alarak).
 - Şah çeken taş alınabilir.
 - Şah ile şah çeken taş arasına kendi taşını koyabilir.
- Turnuvalarda, ŞAH ÇEKTIĞİNİ SÖYLEMEK yasaktır. Oyuncular şah çekildiğini görmek zorundadır.

Hatalı Hamleler

- Şah tehdidi altında iken, şah tehdidinden kurtulmayıp başka bir hamle yapılması,
- Tuttuđu taşın bırakılıp başka bir taşın oynanması,
- Şah'ın rakip tarafından tehdit edilen bir kareye oynanması (intihar etmek yasak 😊),
- Önce saate basılıp sonra hamle yapılması,
- Terfilerde piyon oyun dışına alınıp yerine yeni taş konup sonra saate basılması sırasının düzgün yapılmaması,
- Rok atılırken önce kalenin tutularak rok hamlesi yapılması,
- Bir elle oyun oynanıp diđer elle saate basılması,
 - **Dikkat: Oyuncu hamlesini yapıp saate bastığında hatalı hamle yapılmış olur. Rakip saate basmadan, hatalı hamle durumunda yapılacaklar listesini uygulamaya geçmeyin.**

Hatalı Hamle Durumunda

- Turnuva saatini durdurun. (Aslında hakemin görevi, fakat süreniz geçmesin)
- Elinizi kaldırarak, mümkünse sessiz bir şekilde, hakemi çağırın.
- Hakem gelince, örneğin «şah tehdidi altında iken rakibinizin başka bir hamle yaptığını» söyleyin.
- Rakibinizin Notasyon Kağıdına hakem tarafından HATALI HAMLE 1 diye yazılır.
- İkinci hatalı hamleyi yapan taraf, oyunu kaybetmiş sayılır.
 - **İstisna: Eğer iki hatalı yapılmışsa ve rakibiniz mat etmeye yetecek taşı (yani, Şah'dan başka taşı) yoksa, maç berabere sonuçlanır!**