

Satranç

6. Ders: Oyun Evreleri ve Temel Açılış Prensipleri

Doç. Dr. Yalçın İŞLER
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Bornova Satranç Kulübü
2. Kademe Satranç Antrenörü

Satranç Oyunu Evreleri

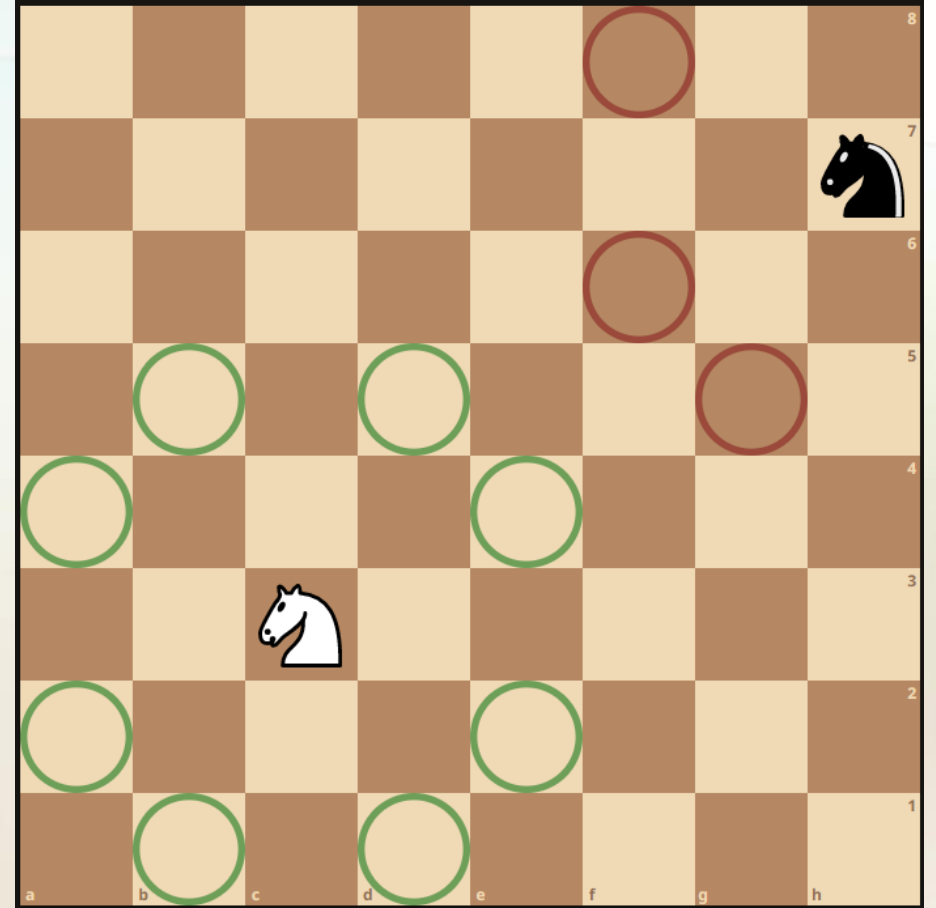
- Açılış
 - Taşların geliştirildiği evredir. Genellikle, tüm taşlar oyuna sokulup rok atıncaya kadar geçen hamlelerdir. Ortalama olarak 10.hamleye kadar sürer.
- Oyun ortası
 - Çeşitli taktik ve stratejik hamlelerin yapıldığı, her iki tarafından birçok seçeneğinin olduğu evredir.
- Oyun sonu
 - Artık taşların azaldığı (genellikle vezir ve kale gibi ağır taşların oyun dışına alındığı) ve piyonlar ile varsa atların veya fillerin uyumunun önem kazandığı evredir.

Açılış Neden Önemlidir?

- Açılışın temel amacı; ordunuzdaki rütbeli askerleri (taşları) savaştaki en etkili mevzilere getirmektir:
 - Oyunun geri kalanını etkiler
 - Hem beyazların hem de siyahların oyun şeklini belirler (agresif, aktif, pasif, vb.)
 - Oyun ortası ve oyun sonu aşamalarında kullanılacak stratejileri ve taktikleri belirler

Taşların Etkili Olduğu Kareler?

- Herhangi bir taşın tehdit ettiği karelerin toplamı, o taşın ne kadar etkili olduğunu belirler.
- Beyaz at 8 kareye etki ederken siyah at sadece 3 kareye etki edebiliyor.
- Bu şekilde tüm taşların hangi karede iken kaç kareye etki edebildiğini bulalım.



Piyon ve Şahın Etkisi

								8
1	2	2	2	2	2	2	1	7
1	2	2	2	2	2	2	1	6
1	2	2	2	2	2	2	1	5
1	2	2	2	2	2	2	1	4
1	2	2	2	2	2	2	1	3
1	2	2	2	2	2	2	1	2
								1
a	b	c	d	e	f	g	h	

PIYON

3	5	5	5	5	5	5	3	8
5	8	8	8	8	8	8	5	7
5	8	8	8	8	8	8	5	6
5	8	8	8	8	8	8	5	5
5	8	8	8	8	8	8	5	4
5	8	8	8	8	8	8	5	3
5	8	8	8	8	8	8	5	2
3	5	5	5	5	5	5	3	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

ŞAH

At ve Filin Etkisi

2	3	4	4	4	4	3	2	8
3	4	6	6	6	6	4	3	7
4	6	8	8	8	8	6	4	6
4	6	8	8	8	8	6	4	5
4	6	8	8	8	8	6	4	4
4	6	8	8	8	8	6	4	3
3	4	6	6	6	6	4	3	2
2	3	4	4	4	4	3	2	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

AT

7	7	7	7	7	7	7	7	8
7	9	9	9	9	9	9	7	7
7	9	11	11	11	11	9	7	6
7	9	11	13	13	11	9	7	5
7	9	11	13	13	11	9	7	4
7	9	11	11	11	11	9	7	3
7	9	9	9	9	9	9	7	2
7	7	7	7	7	7	7	7	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

FİL

Kale ve Vezirin Etkisi

14	14	14	14	14	14	14	14	8
14	14	14	14	14	14	14	14	7
14	14	14	14	14	14	14	14	6
14	14	14	14	14	14	14	14	5
14	14	14	14	14	14	14	14	4
14	14	14	14	14	14	14	14	3
14	14	14	14	14	14	14	14	2
14	14	14	14	14	14	14	14	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

KALE

21	21	21	21	21	21	21	21	8
21	23	23	23	23	23	23	23	7
21	23	25	25	25	25	23	21	6
21	23	25	27	27	25	23	21	5
21	23	25	27	27	25	23	21	4
21	23	25	25	25	25	23	21	3
21	23	23	23	23	23	23	23	2
21	21	21	21	21	21	21	21	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

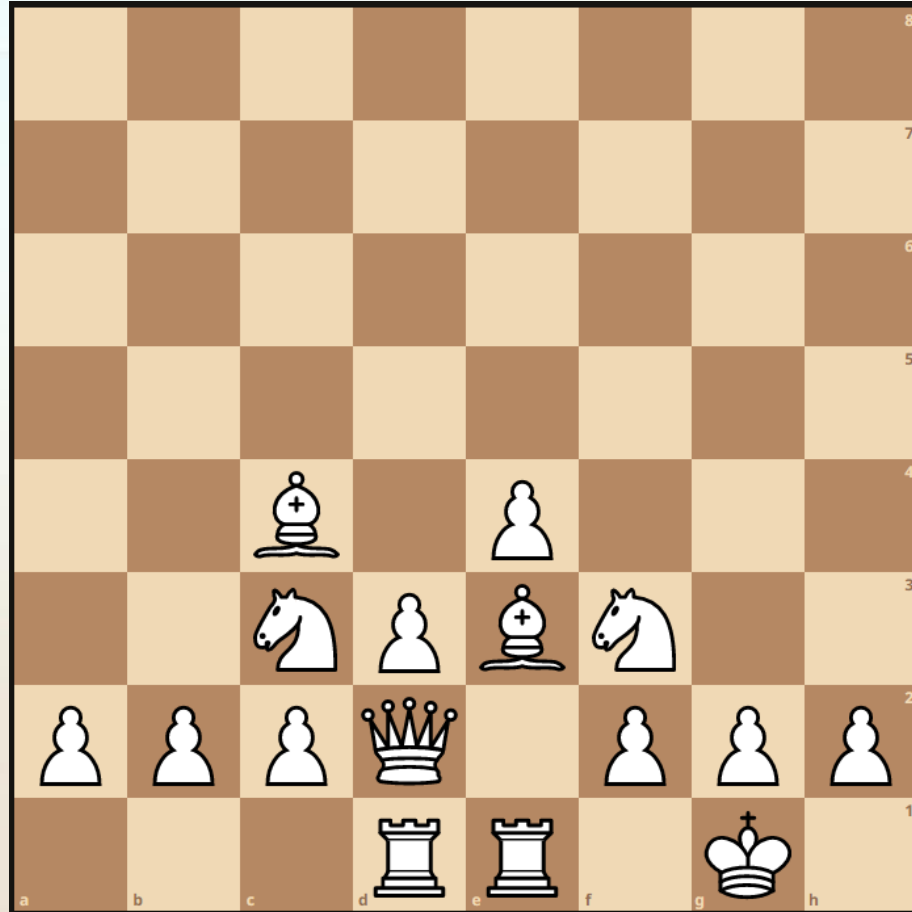
VEZİR

Taşların Gelişimi

- Taşlar merkezde (d4, e4, d5, e5) ve genişletilmiş merkezde daha çok kareye etki edebiliyor
 - Kale ve Piyon hariç
 - At ve Fil çok daha güçlü oluyor
 - Vezir ise biraz daha güçlü oluyor
- Bu nedenle merkeze taş yerleştirmek önemli
- Şah güvenliği en önemli konu olduğu için, tahtada çok sayıda taşın olduğu açılış ve oyun ortasında şahı güvenli bölgede saklamak gerekir
- Taşların etkisi rakip sahada kontrol ettiği kareler arttıkça daha da artar

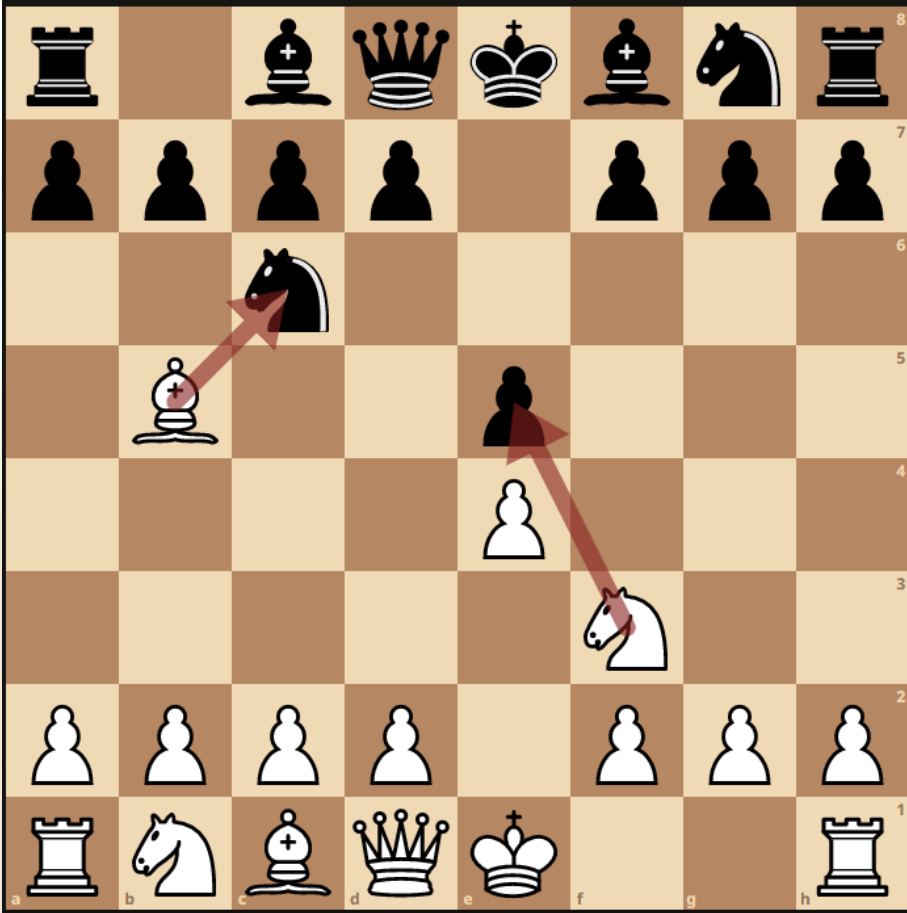
Temel Açılış Prensipleri

- Merkeze piyon sür
- Hafif aletleri oyuna sok
 - Önce at, sonra fil
 - Öncelik rok atılacak tarafta
- Rok at
- Diğer taraftaki at ve fil çıkmadıysa, onları oyuna sok
- Veziri yerinden oynat, böylece kaleler birbirini görsün
- Kaleleri merkez piyonlarının arkasına getir

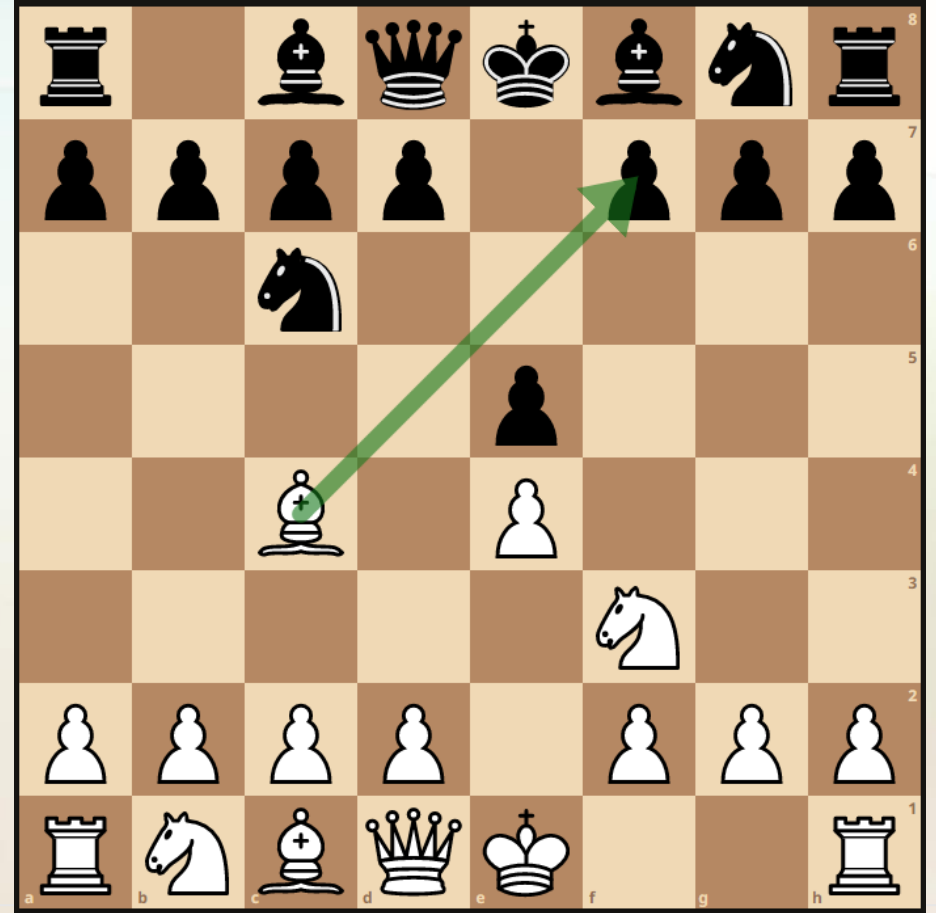


e4
Af3
Fc4
O-O
Ac3
d3 (belki d4)
Fe3
Vd2
Kfe1
Kad1

İspanyol ve İtalyan Açılışları



İspanyol (Ruy-Lopez) Açılışı: Beyazların c6 karesindeki siyah atı f3 ile alıp korumasız kalacak olan e5 karesindeki siyah piyonunu atıyla alma tehdidi üzerine kurulu bir açılış.



İtalyan Açılışı: Beyazların sadece siyah şah tarafından korunan zayıf f7 karesindeki piyona saldırma fikri üzerine kurulu bir açılış.