

Satranç

12. Ders: Piyon Yapıları ve Opozisyon

Doç. Dr. Yalçın İŞLER
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Bornova Satranç Kulübü
2. Kademe Satranç Antrenörü

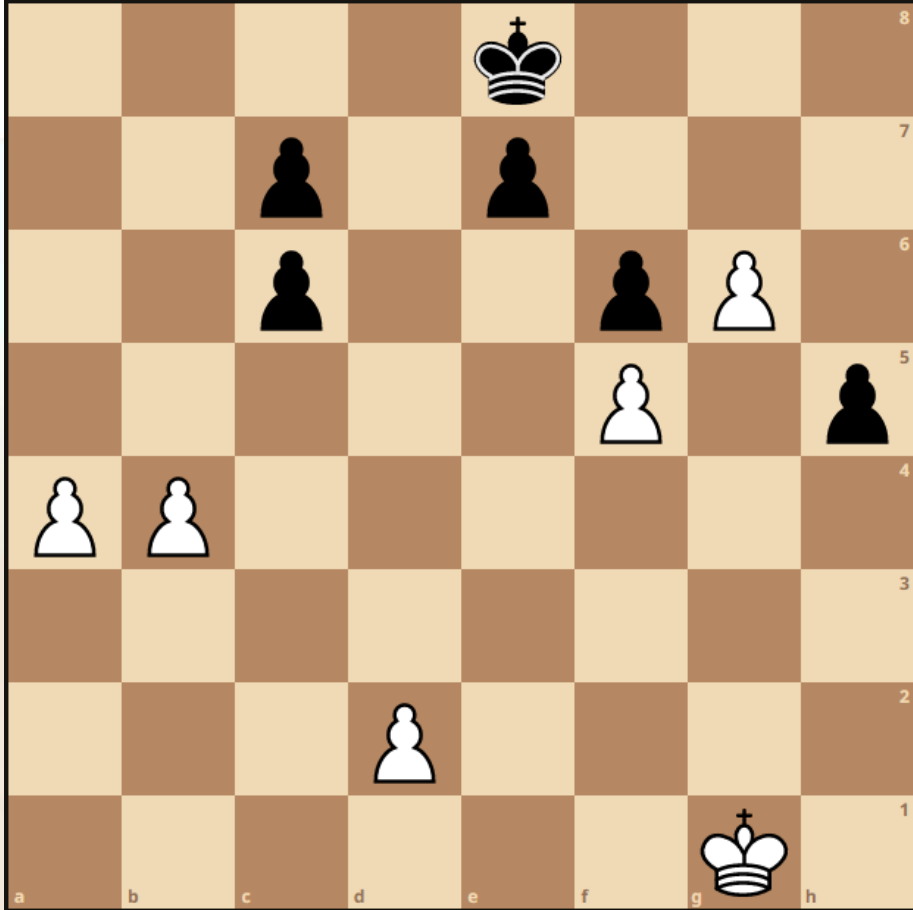
Piyon Yapısı

- Satranç tahtasındaki piyonların konumu ve birbirleri ile olan ilişkilerine piyon yapısı denir.
- Açılışta amaç piyonlarla merkezi tutmaktır.
- Oyun sonunda amaç piyonları terfi ettirmektir.

Piyon Çeşitleri

- **Uzak Geçer Piyon:** Önünde ve bitişik dikeylerde hiç rakip piyon olmayan piyondur.
- **Geçer Piyon:** Önünde hiç rakip piyon olmayan piyondur.
- **Bitişik Piyon:** Piyonların yanyana veya çapraz olarak bitişik dikeylerde olmasıdır.
- **Duble Piyon:** Aynı dikeyde bulunan aynı tarafa ait piyonlarıdır.
- **İzole Piyon:** Bitişik dikeylerde kendi tarafından bir piyonu olmayan piyondur.
- **Geri Kalmış Piyon:** Kendi tarafındaki diğer bitişik dikeylerde yer alan piyonların gerisinde kalmış piyondur.
- **Askıda Piyon:** Bitişik dikeylerde bulunan çapraz bağlı piyonlardan birinin rakip piyon tarafından durdurulmuş olmasıdır.
- **Piyon Zinciri:** Çapraz olarak birbirine bağlı üç ve daha fazla sayıdaki aynı tarafa ait piyonlardan oluşan yapıdır.

Piyon Çeşitleri Örneği



- **Uzak Geçer Piyon:** a4, h5
- **Geçer Piyon:** b4, d2, c6, e7
- **Bitişik Piyon:** a4-b4, e7-f6, f5-g6
- **Double Piyon:** c6-c7
- **İzole Piyon:** d2, c6, c7, h5
- **Geri Kalmış Piyon:** d2, e7, c7
- **Askıda Piyon:** f5-g6
- **Kenar Piyonu:** a4, h5

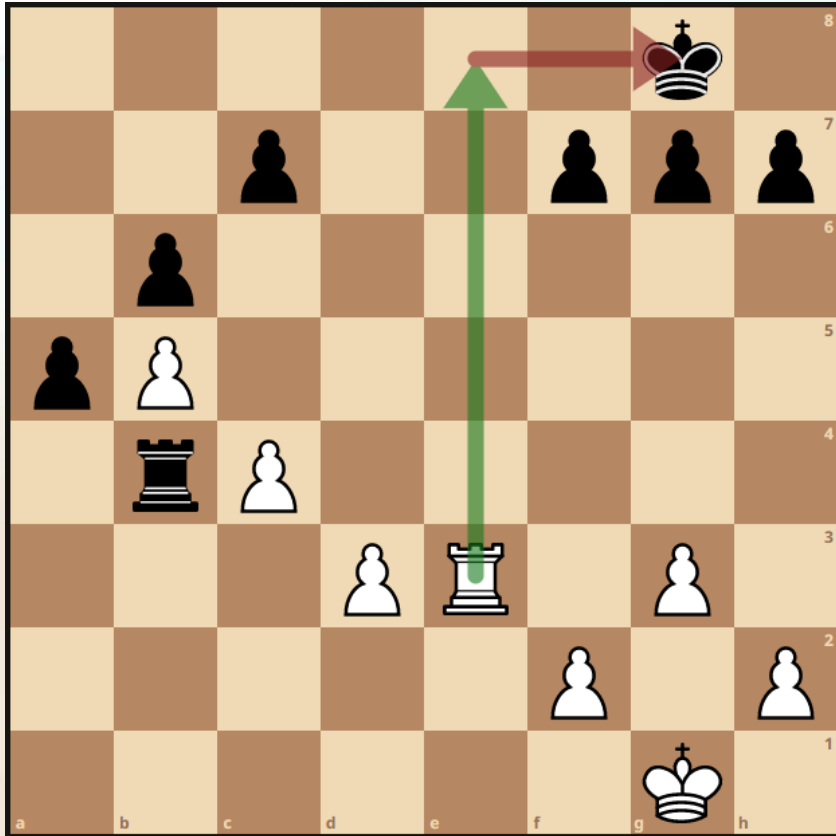
Piyon Çeşitlerinin Önemi

- **Uzak Geçer Piyon, Geçer Piyon:** Özellikle oyun sonunda terfi etmeye en yakın olan piyonlardır. Geçer piyon ilerledikçe değeri artar.
- **Duble Piyon, İzole Piyon :** Sahip olan taraf için, bu piyonları korumak zordur. Oyun ortasında eşit değişimler (kırışmalar) sonucunda bu yapılardan kurtulmaya çalışılmalıdır. Bu yapı rakipte ise taş kazanmak için bu piyonlara saldırılmalıdır.
- **Geri Kalmış Piyon:** Bu piyon sadece aletlerle korunabildiği için rakip tarafından ilerlemesi engellenir ve bu piyonu kazanmak için saldırılır.
- **Bitişik Piyon, Askıda Piyon:** Bitişik olup önde olan piyon eğer aynı zamanda geçer piyon ise çoğu zaman bu piyonun terfisi önlenemez.
- **Piyon Zinciri:** En güçlü piyon yapılarından birisidir. Eğer saldırılacaksa, en dipteki piyona saldırmak çoğu zaman daha mantıklı olur.
- **Kenar Piyonu:** Rakip şah yakınsa kenar geçer piyonun terfi etmesi daha zordur.

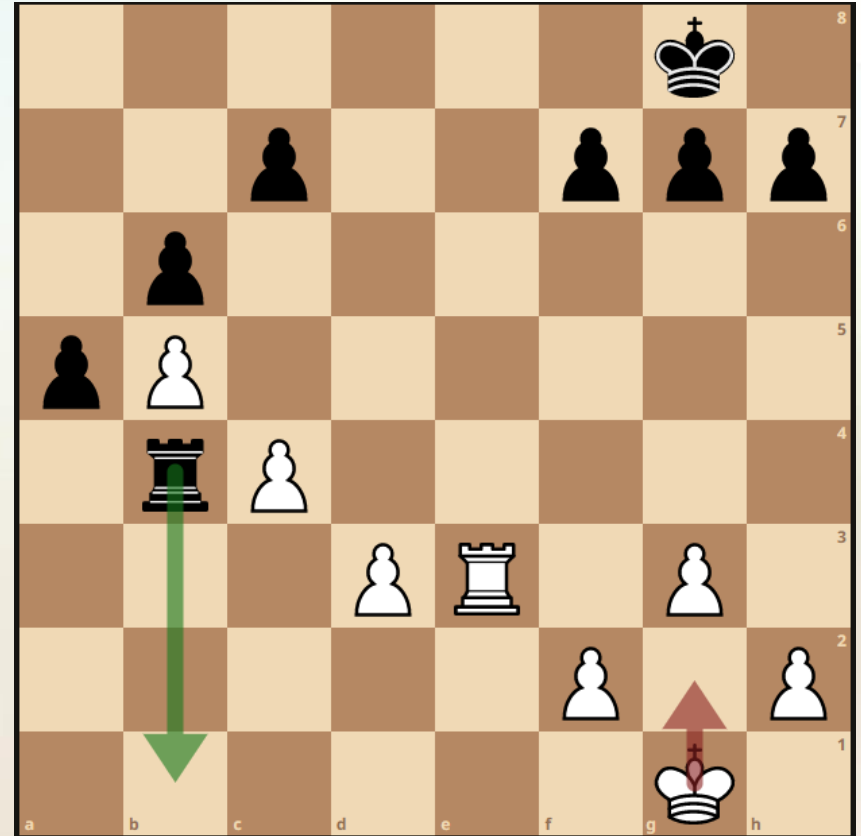
Bir piyonun en iyi korucuyucusu başka bir piyondur!

Hava Deliđi

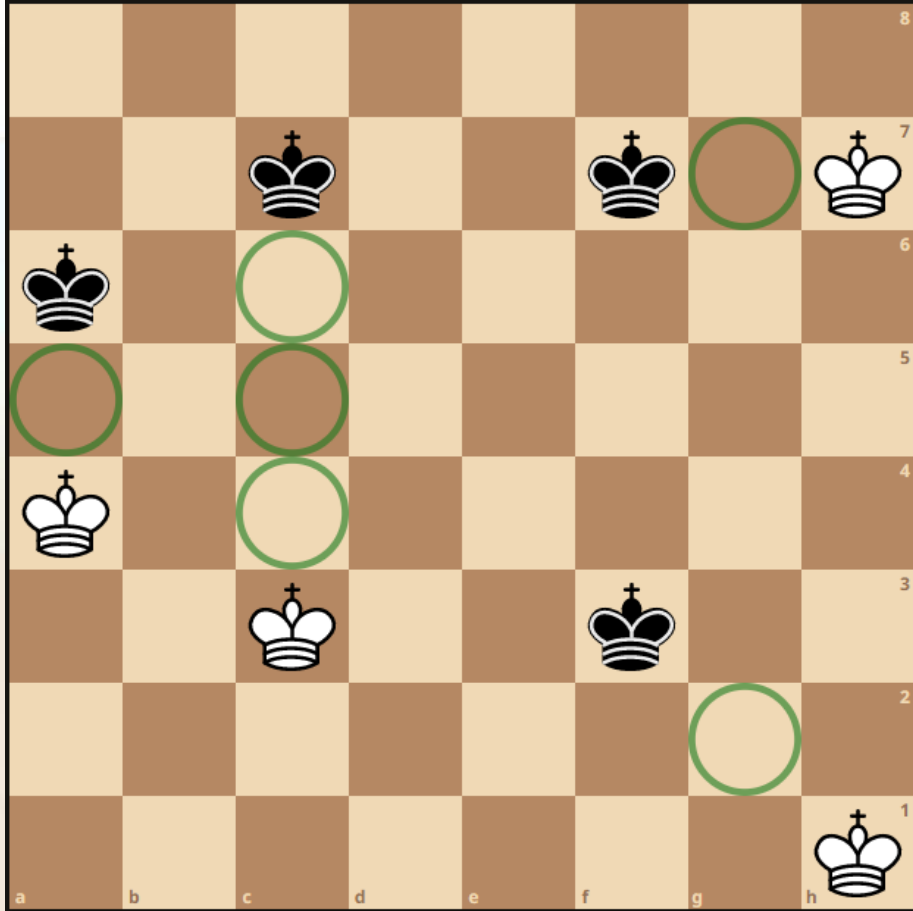
Hamle beyazda ise, Ke8# ile mat eder. Arka sıra mati olur. Siyah řahın kaabileceđi bir hava deliđi yok.



Hamle siyahta ise, Kb1 řah ekse bile beyaz řg2 ile řah tehdidinden kurtulur. g2 karesi hava deliđidir.



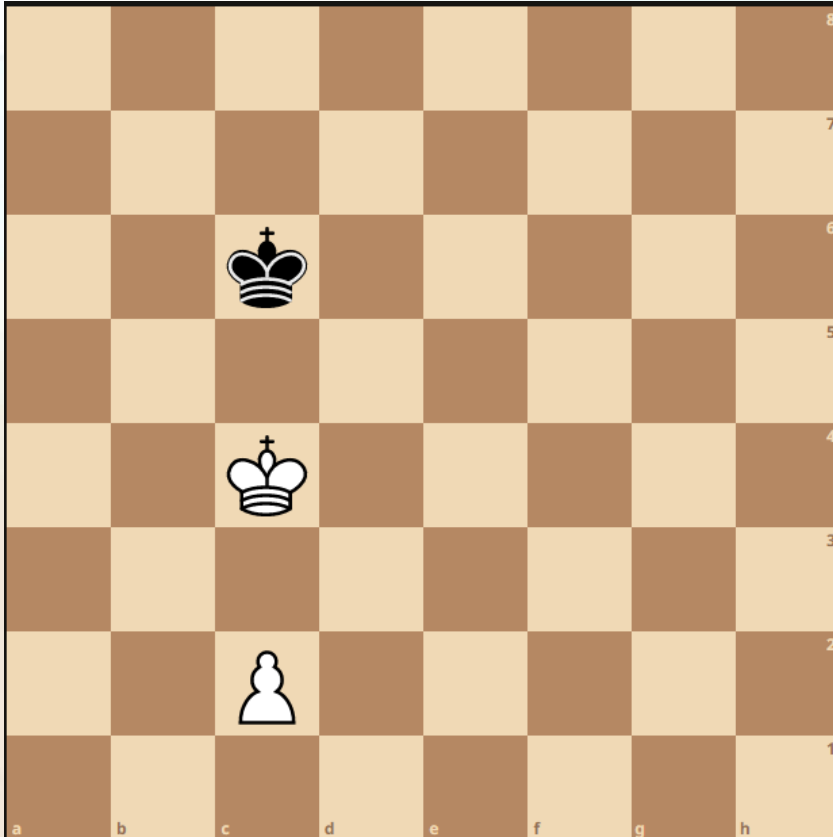
Opozisyon



- **Opozisyon:** Şahların arasında 1, 3, 5 gibi tek sayıda boş kare olacak şekilde genellikle dikey (bazen yatay veya çapraz da olabilir) olarak karşı karşıya bulunması halidir.
- Şahın rakip şahın geçişini engellemesi durumudur.
- Yakın opozisyon durumunda (arada 1 kare varsa),
 - a6'daki siyah kare 5.yatay ve aşağısına geçemez.
 - h7'deki beyaz şah g dikeyine gelemez.

Şaha karşı Şah+Piyon (1)

Kural: Şah kendi piyonunun arada boşluk kalacak şekilde önünde ise hamle sırası beyazda da olsa siyahta da olsa beyaz (çok hatalı oynamadıkça) kazanır.



Hamle beyazda ise:

- 1.c3 Kd6
- 2.Kb5 Kc7
- 3.Kc5 Kb7
- 4.Kd6 Kb6
- 5.c4 Kb7
- 6.c5 Kc8
- 7.Kc6 Kd8
- 8.Kb7 Kd7
- 9.c6+ Kd6
- 10.c7 Kd7
- 11.c8=Q+

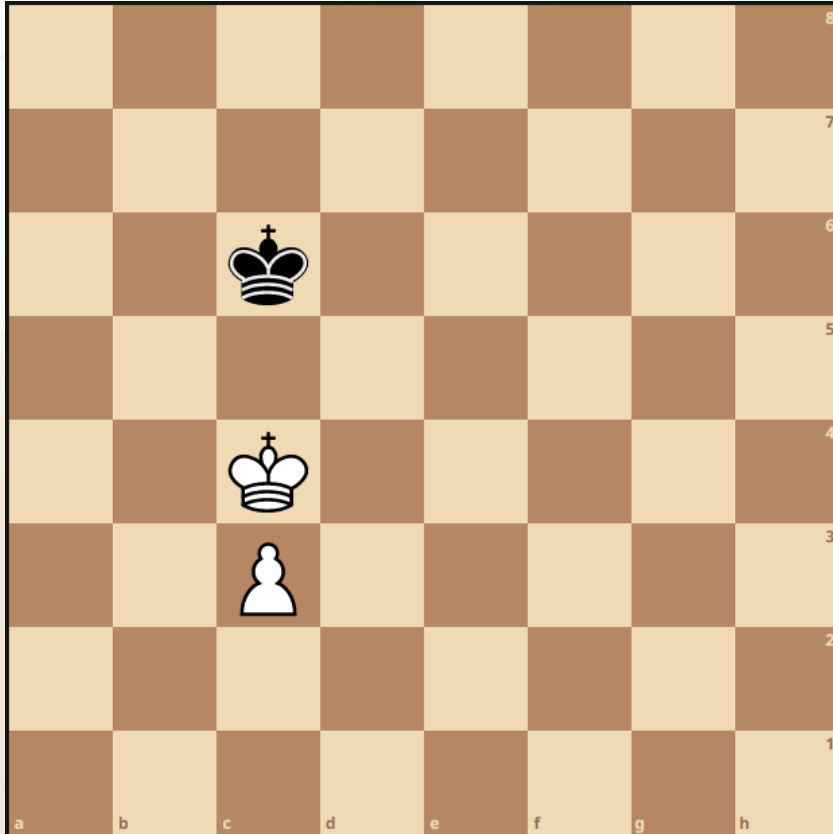
Hamle siyahta ise:

- 1... Kb6
- 2.Kd5 Kc7
- 3.Kc5 Kb7
- 4.c3 Kc7
- 5.c4 Kb7
- 6.Kd6 Kc8
- 7.Kc6 Kb8
- 8.Kd7 Kb7
- 9.c5 Ka6
- 10.c6 Kb6
- 11.c7 Kb7
- 12.c8=Q+

İngilizce notasyon kullanılan bu ve takip eden slaytlardaki konumları kurup hamlelere bakarak LiChess gibi programlar üzerinden bilgisayara karşı oynayarak bu konuyu pekiştirebilirsiniz!

Şaha karşı Şah+Piyon (2)

Kural: Şah kendi piyonunun hemen önünde ise, opozisyonu kazanabilirse beyaz kazanır. Kenar piyonu hariç!



Hamle beyazda ise:

- 1.Kd4 Kd6
- 2.c4 Kc6
- 3.Kd3 Kc5

BERABERE BİTER.

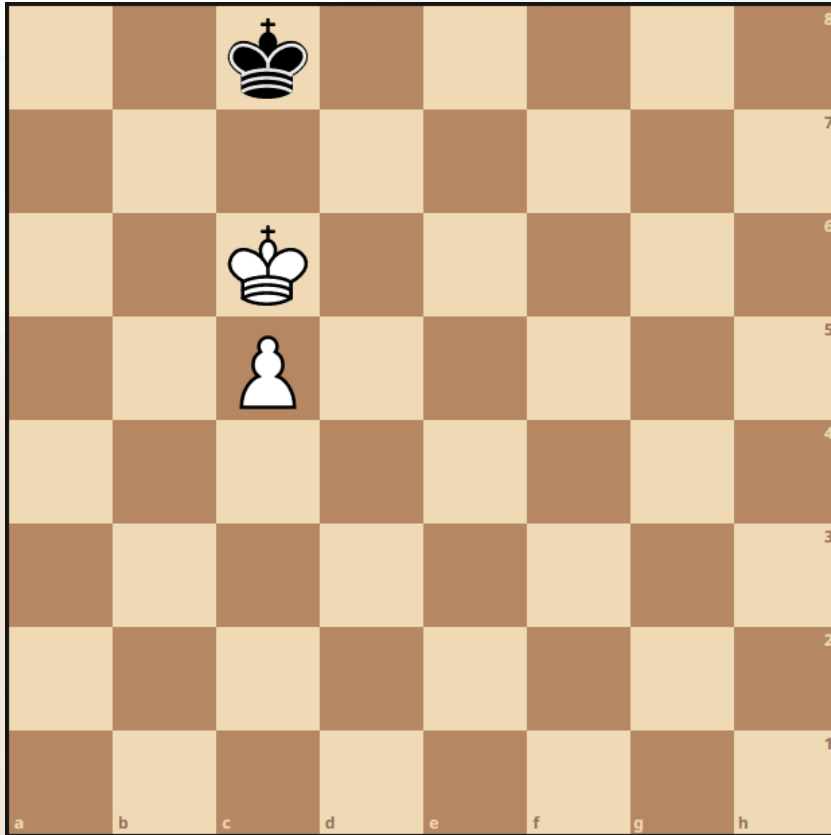
Siyahlar opozisyonu sağlayarak beyazın piyonu sürmesini sağlayacak ve sonra piyonun tam önüne şahını koyacaktır.

Hamle siyahta ise:

- 1... Kd6
- 2.Kb5 Kc7
- 3.Kc5 Kb7
- 4.Kd6 Kc8
- 5.c4 Kd8
- 6.c5 Kc8
- 7.Kc6 Kb8
- 8.Kd7 Kb7
- 9.c6+ Kb6
- 10.c7 Kb7
- 11.c8=Q+

Şaha karşı Şah+Piyon (3)

Kural: Şah 6. yataya gelmişse, hamle sırası beyazda da olsa siyahta da olsa beyaz kazanır. Kenar piyonu hariç!



Hamle beyazda ise: **Hamle siyahta ise:**

1.Kd6 Kd8

2.c6 Kc8

3.c7 Kb7

4.Kd7 Ka7

5.c8=Q

1... Kb8

2.Kd7 Kb7

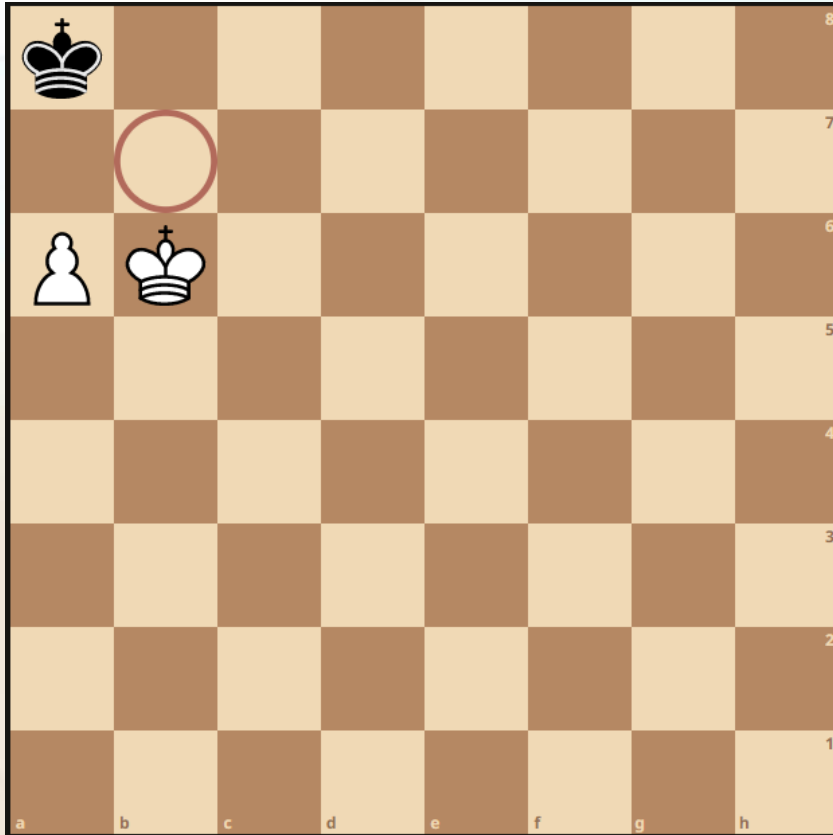
3.c6+ Kb6

4.c7 Kb7

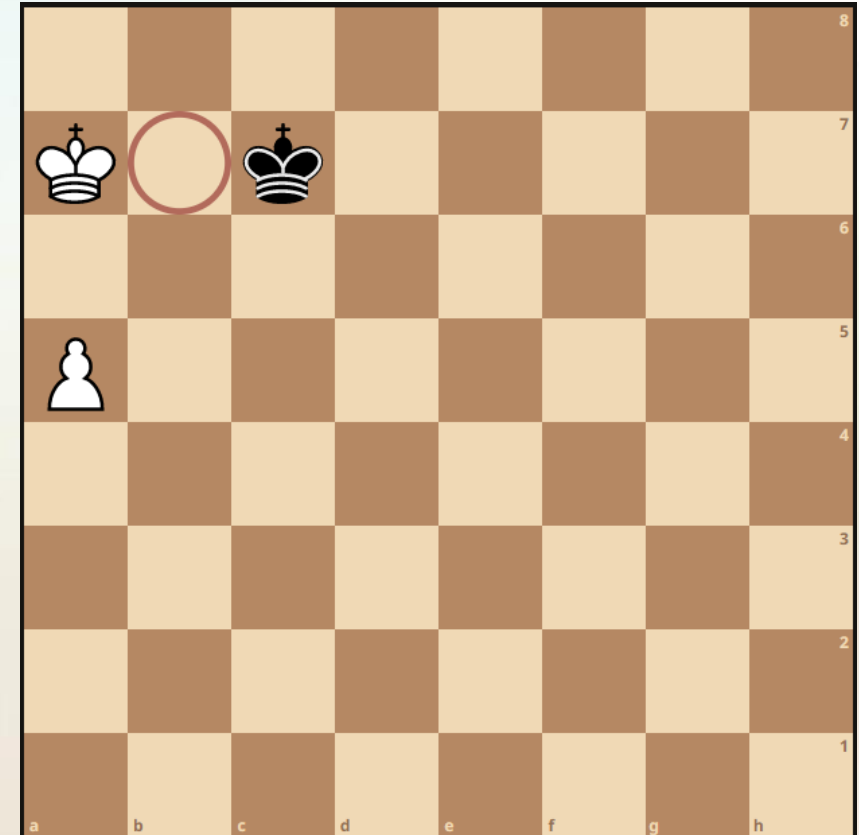
5.c8=Q+

Şaha karşı Şah+Piyon (4)

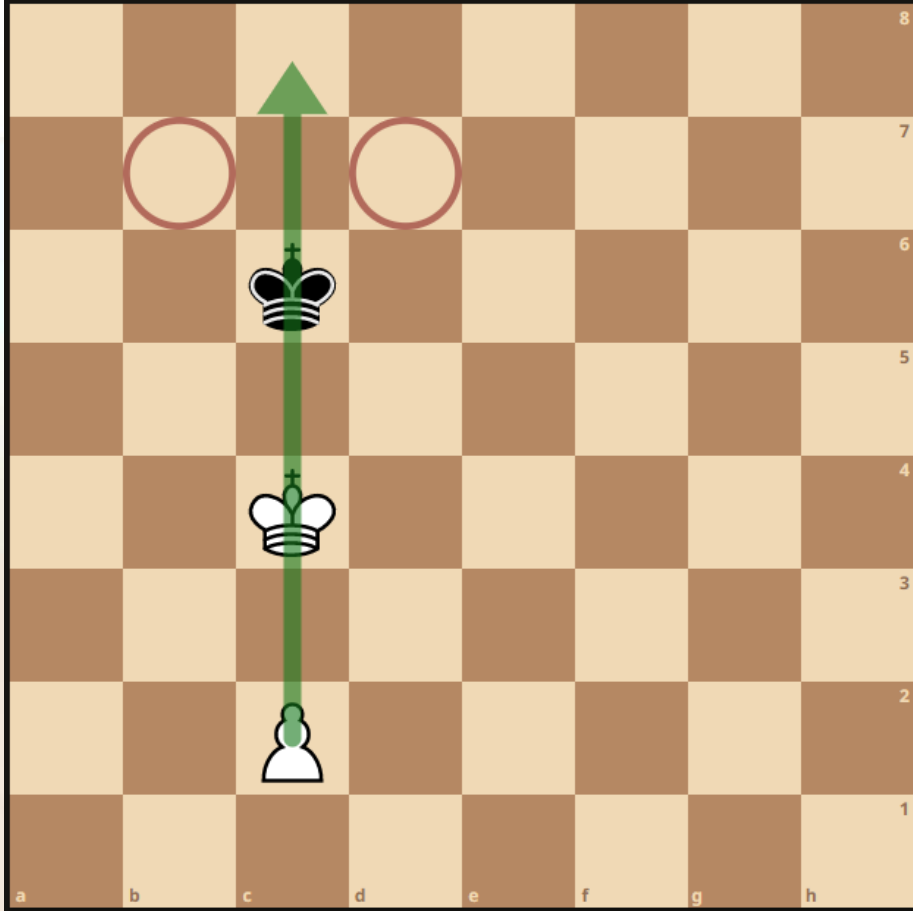
Kenar Piyon: Rakip şah piyonun terfi karesine yerleşirse, piyon terfi edemez, durum genelde pat olur ve maç berabere biter. Beyaz ne oynarsa oynasın, siyah şah a8 ve b8 karelerine gider gelir.



Kenar Piyon: Piyonu olan şah, rakip şahın piyonun terfi karesine yerleşmesi engellemek için önde giderse, bu seferde siyah yatay opozisyon beyaz şahı terfi karesine dikeyinden ayrılmasına izin vermez, yine piyon terfi edemez, durum genelde pat olur ve maç berabere biter.

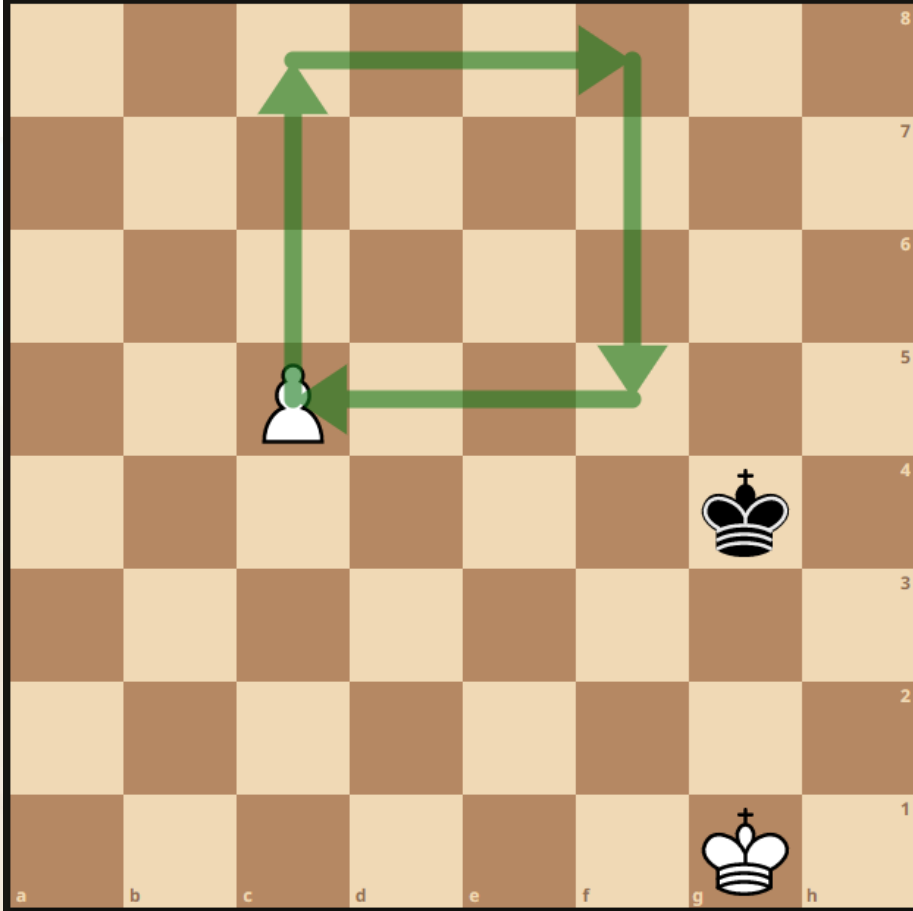


Şaha karşı Şah+Piyon (5)



- **Genel Kural:** Eğer piyonun vezire çıkacağı karenin hemen çaprazında olan karelerden birisine, şah kendi piyonundan çok uzaklaşmadan yerleşebilirse terfi gerçekleşir.
- Bu çapraz kareler kritik karelerdir, bu karelerden birinin kontrolünü şahı ile ele geçiren tarafın piyonu varsa terfi eder. Terfi durdurmak isteyen taraf, rakibin şahının bu karelere ulaşmasını engellemeye çalışmalıdır.

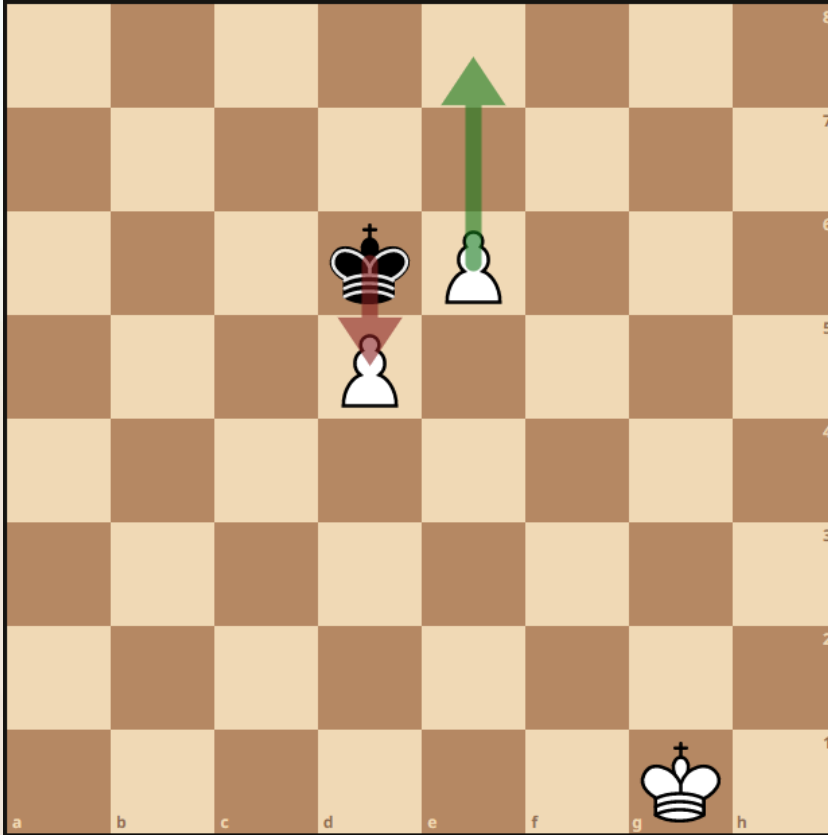
Şaha karşı Şah+Piyon (6)



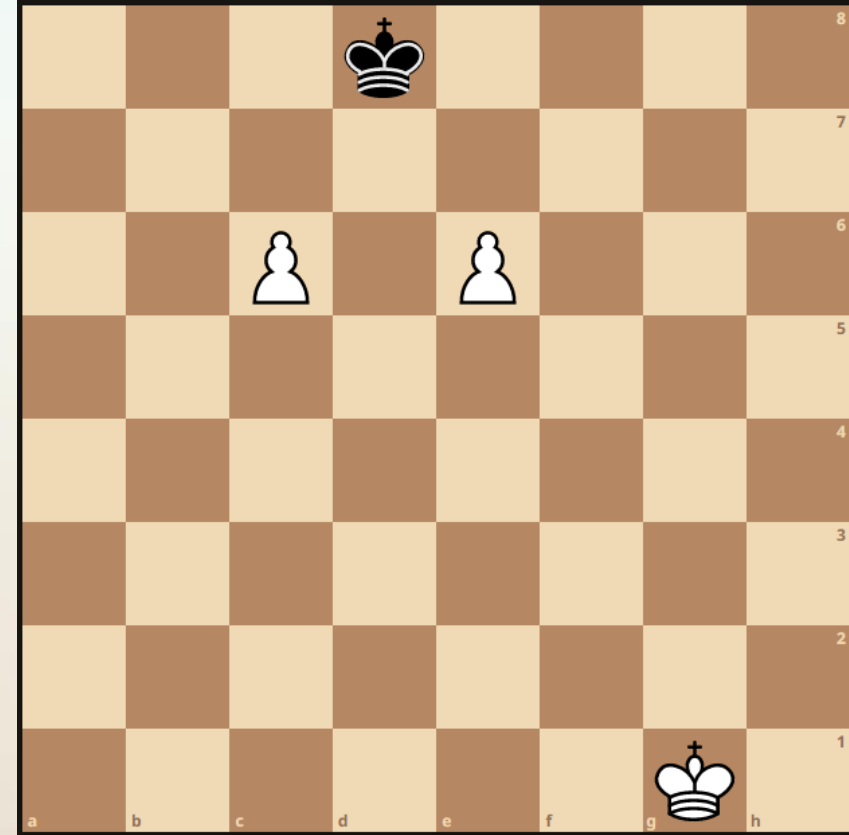
- **Kare Kuralı:** Piyonun terfi karesine kadar olan kare sayısı kadar rakip şahın olduğu sağa veya sola doğru bir kare çizilir. Eğer rakip şah bu karenin içine hamle kendisindeyken girebiliyorsa, terfiyi engelleyebilir. Aksi takdirde terfi kaçınılmazdır.
- Hamle beyazda ise, geçer piyon sürülür ve yeni çizilecek kare içine siyah şahın hemen girmesi mümkün olmayacağı için beyaz piyon terfi eder: 1.c6 Şf4 2.c7 Şe6 3.c8=V+
- Hamle siyahda ise, çizilen kare içine siyah şahın hemen girmesi mümkün olduğu için beyaz piyon terfi etse bile siyah şah onu alabilir: 1... Şf4 2.c6 Şe6 3.c7 Şd7 4.c8=V+ Şxc8

Şaha karşı Şah+ 2 Piyon

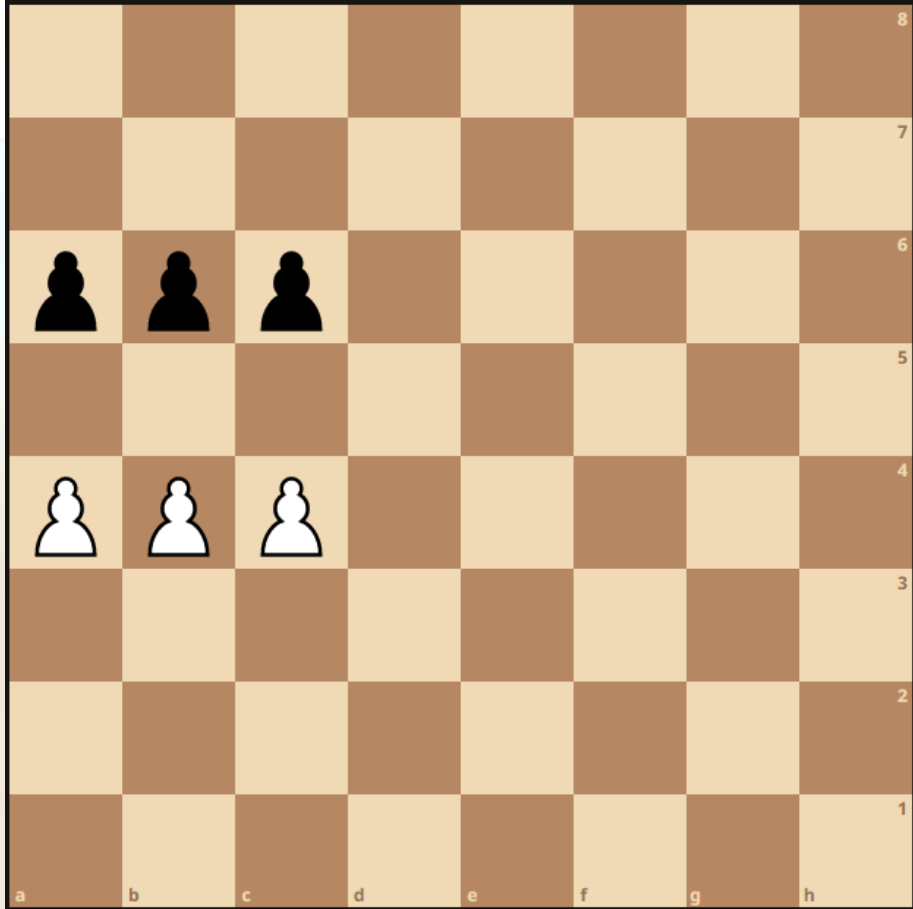
Bağlı Geçer: Piyonlara sahip olan şah, piyonların yanına gelerek koruma sağlar ve piyonlardan en az birinin terfi etmesini sağlar. Terfi engellenemez. Siyah şah d5 piyonunu alırsa e6 piyonunun karesinden çıkar 😊. Siyah şah sürekli d6-e7 hamleleri ile beklerse, beyaz şah piyonlara yaklaşır ve koruma sağlar.



İzole Geçer: Piyonlara sahip olan taraf, şahın koruması olmadan da piyonlarının en az birinin terfi etmesini sağlar. Terfi engellenemez. Siyah şah iki piyonu birden durduramaz: 1...Şc7 2.e7 veya 1...Şe7 2.c7 sonrasında ilerleyen piyonun terfisi engellenemiyor.

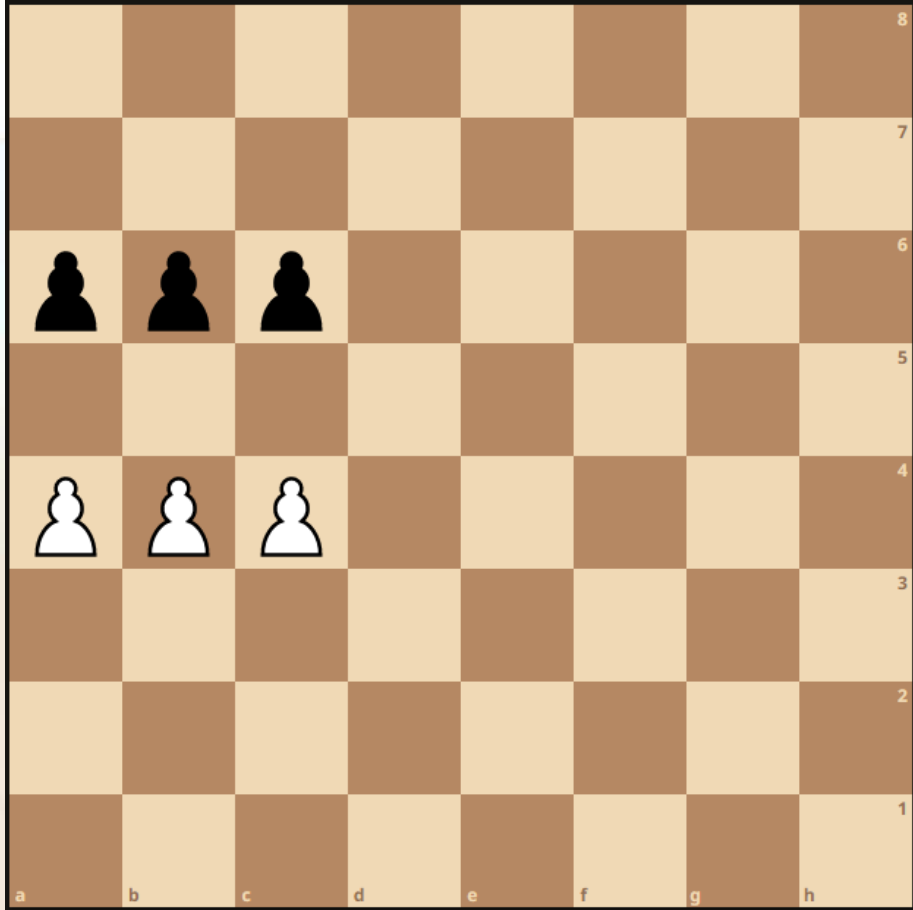


Geçer Piyon Elde Etmek (1)



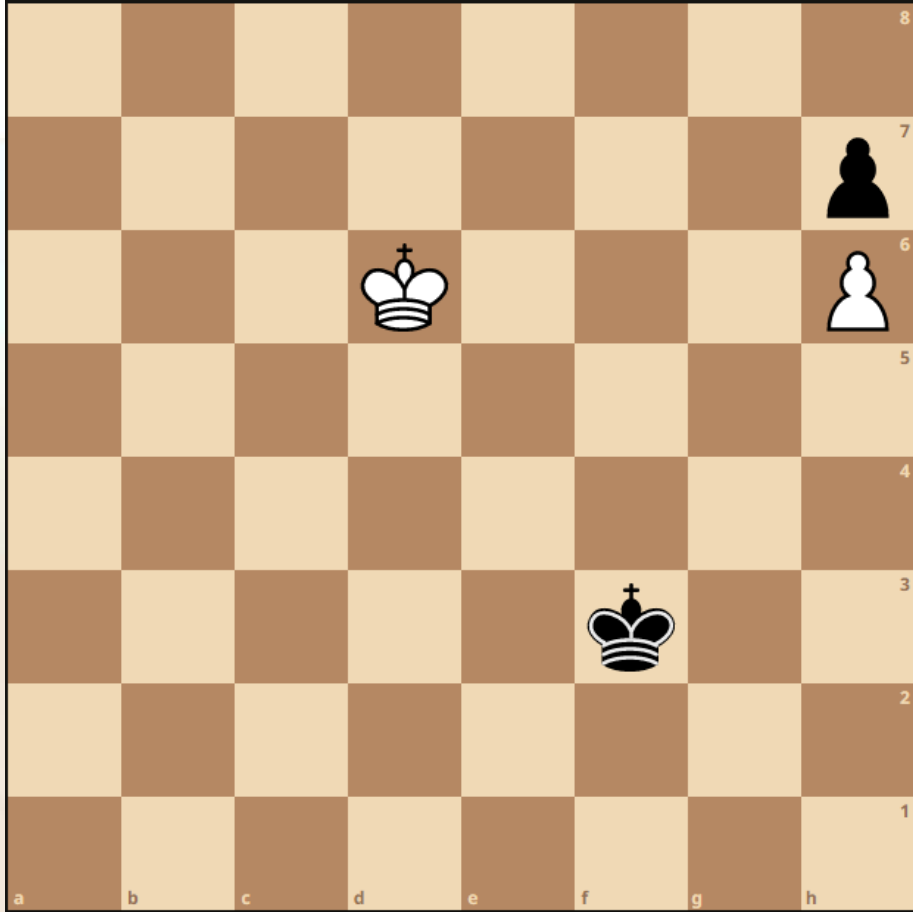
- **Geçer piyon**, terfi etmesi rakip bir piyon tarafından önlenemeyen ve önünde rakip piyonu olmayan piyon demektir. Piyon terfi ederse oyun kazanılır. Oyun ortasında (bazen oyun sonunda da), hedeflerden birisi geçer piyon elde etmektir. Hamle beyazda, geçer piyon nasıl elde edilir?
- İpucu: Önce ortadaki piyon sürülür. Sonra rakip hangi yandaki piyonla alırsa, ters taraftaki piyon sürülür.
- Alternatifler şunlardır:
 - 1.b5 cxb5 2.a5 bxa5 3.c5
 - 1.b5 axb5 2.c5 bxc5 3.a5
 - Diğer seçeneklerde beyaz daha hızlı geçer piyon elde eder.

Geçer Piyon Elde Etmek (2)



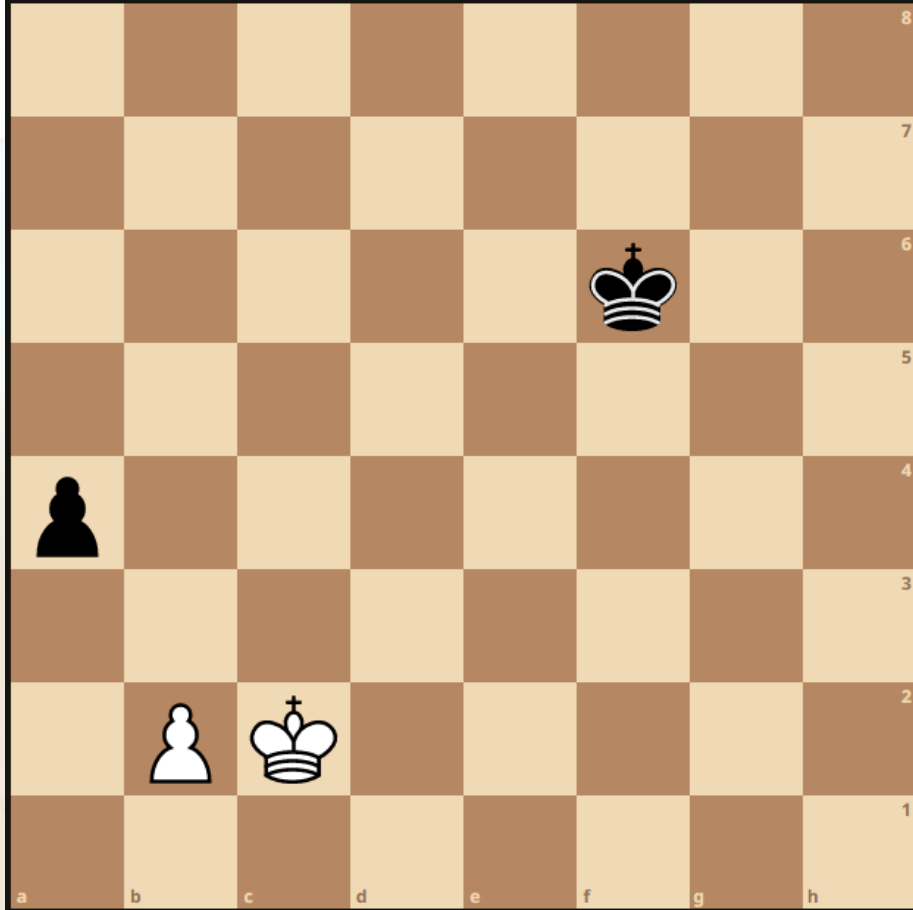
- Aynı konumda, hamle siyahta, nasıl oynarsınız?
- İpucu: Kimin daha önce vezire çıkacağını iyi hesaplayıp beyaza kazanç sağlayacak hamleler yapmaktan kaçının.
- Alternatifler şunlardır:
 - 1...b5 2.cxb5 cxb5 3.axb5 axb5
 - 1...b5 2.cxb5 cxb5 3.a5
 - 1...b5 2.axb5 axb5 3.cxb5 cxb5
 - 1...b5 2.axb5 axb5 3.c5
 - **SAKIN 😊**: 1...b5 2.axb5 c5 3.bxa6 cxb4 4.a7 b3 5.a8=Q b2 **beyaz daha önce vezire çıkar, beyaz oyunu kazanır.**
- **Bu yüzden, elimizde fırsat varsa piyonu başlangıç karesinden 2 ileri çıkıyoruz 😊**

Piyon Oyunsonu Örneđi (1)



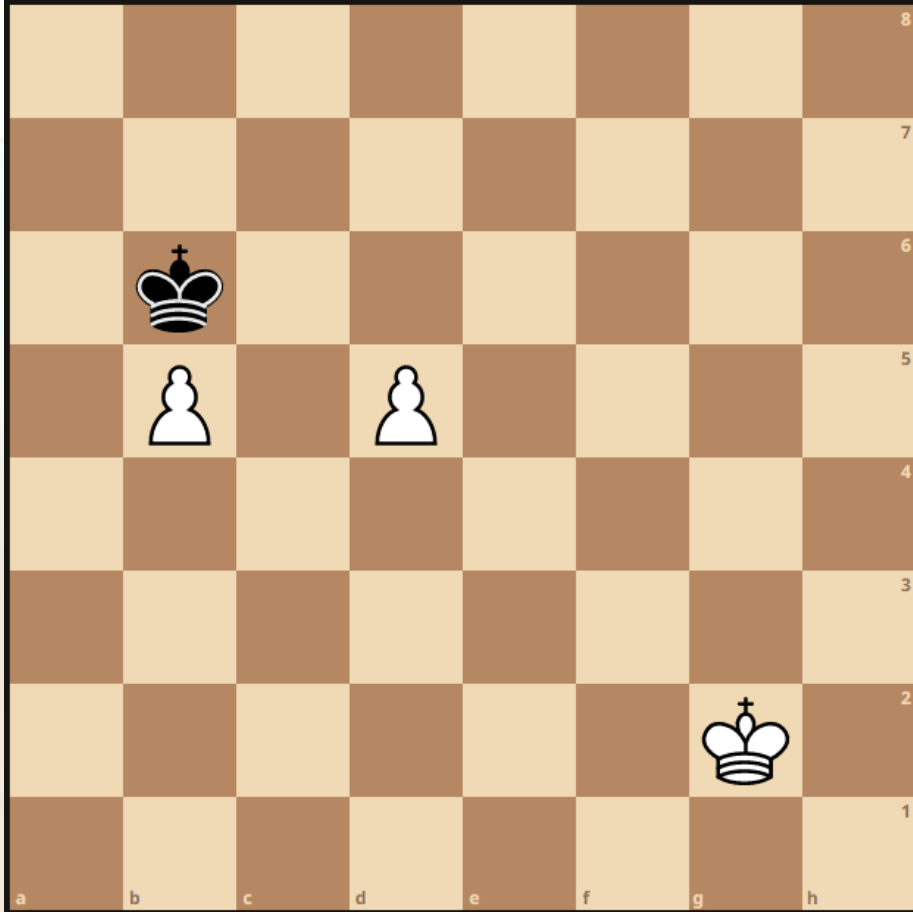
Hamle sırasının beyazda olması halinde sonuç tahmininizi ve hamlelerinizi yazınız? Hamle siyahta olsa ne olurdu?

Piyon Oyunsonu Örneđi (2)



Hamle sırasının beyazda olması halinde sonuç tahmininizi ve hamlelerinizi yazınız? Hamle siyahta olsa ne olurdu?

Piyon Oyunsonu Örneđi (3)



Hamle sırasının beyazda olması halinde sonuç tahmininizi ve hamlelerinizi yazınız? Hamle siyahta olsa ne olurdu?