

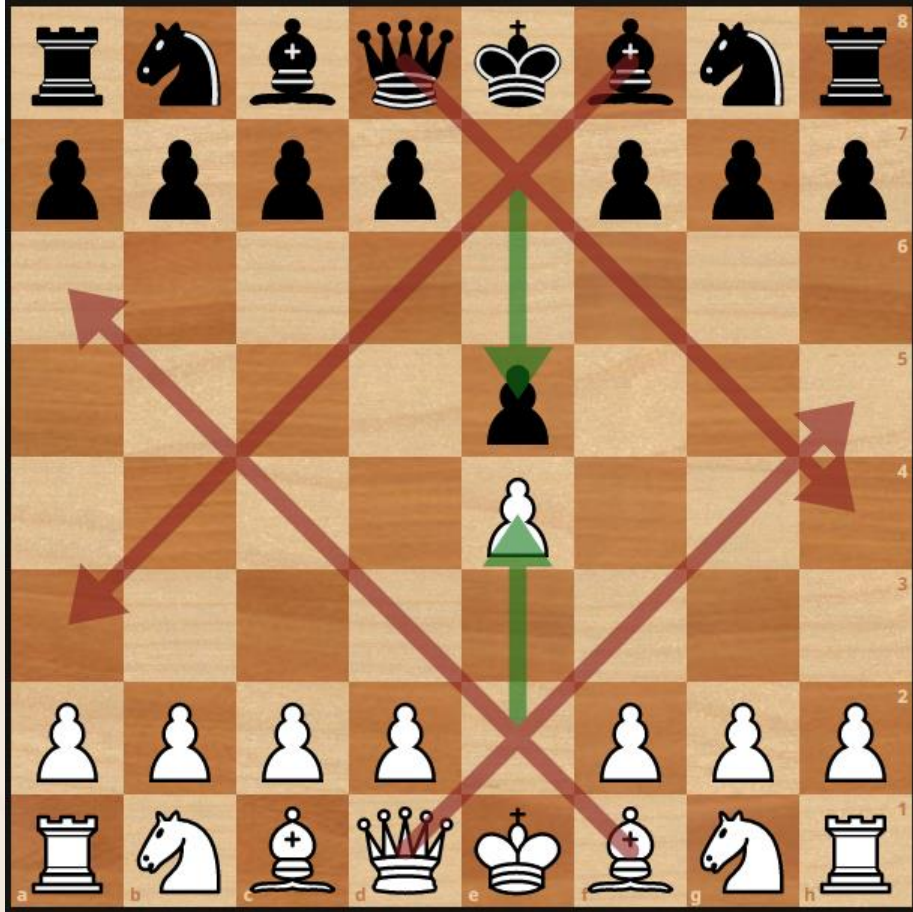
# Satranç

## 11. Ders: Örnek Oyun (ŞAT Tekniği)

Doç. Dr. Yalçın İŞLER  
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Bornova Satranç Kulübü  
2. Kademe Satranç Antrenörü

# Örnek Oyun



1. e4 e5

AçılıŖta her iki tarafta merkeze piyon sürerek hem fil hem de vezirlerinin etki alanlarını en aktif hale getirdiler.

# Örnek Oyun



## 2. Af3 Ac6

Açılıştaki gelişim. Beyazlar Af3 ile,

- İleride kısa rok atabilmek için atı çıktı,
- Siyahın e5 piyonuna saldırdı,
- Merkeze etki eden bir taş gelişti,
- Bulunduğu karede sadece üç kareye etki edebilen atını artık sekiz kareye bakacak şekilde geliştirdi.

Siyahlar Ac6 ile,

- Saldırı altındaki e5 piyonunu korudu,
- İleride uzun rok atabilmek için atı çıktı,
- Merkeze etki eden bir taş gelişti,
- Bulunduğu karede sadece üç kareye etki edebilen atını artık sekiz kareye bakacak şekilde geliştirdi.

# Örnek Oyun



## 2. Af3 Ac6

Açılıştaki gelişim. Beyazlar Af3 ile,

- İleride kısa rok atabilmek için atı çıkırtı,
- Siyahın e5 piyonuna saldırdı,
- Merkeze etki eden bir taş geliştirdi,
- Bulunduğu karede sadece üç kareye etki edebilen atını artık sekiz kareye bakacak şekilde geliştirdi.

Siyahlar Ac6 ile,

- Saldırı altındaki e5 piyonunu korudu,
- İleride uzun rok atabilmek için atı çıkırtı,
- Merkeze etki eden bir taş geliştirdi,
- Bulunduğu karede sadece üç kareye etki edebilen atını artık sekiz kareye bakacak şekilde geliştirdi.

# Örnek Oyun



## 3. Fc4 Fc5

Açılıştaki gelişim. Beyazlar Fc4 ile,

- İleride kısa rok atabilmek için fil de çıktı,
- Siyahın f7 piyonunu yeterince korunmayan taş haline getirdi,
- Filini daha etkili olduğu bir kareye geliştirdi.

Siyahlar Fc5 ile,

- İleride kısa rok atabilmek için fil çıktı,
- Beyazın f2 piyonunu yeterince korunmayan taş haline getirdi,
- Filini daha etkili olduğu bir kareye geliştirdi.

# Örnek Oyun



## 4. c3 Af6

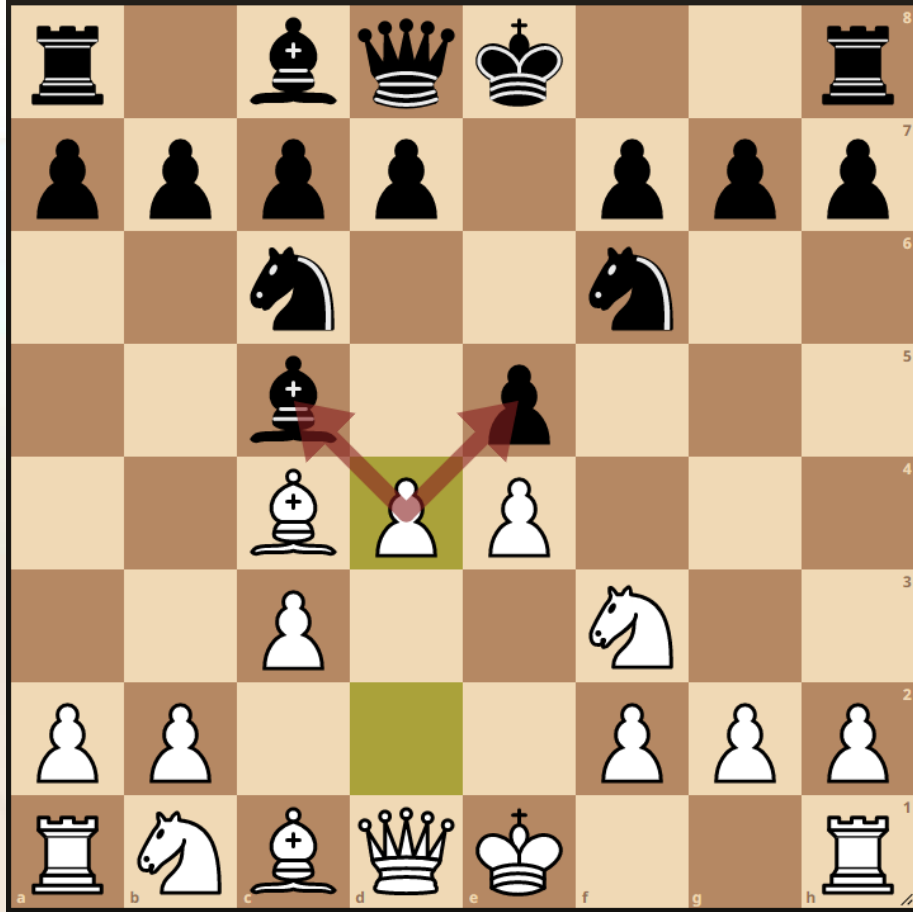
Beyazlar c3 ile,

- Merkezi d4 karesini yandan kontrol ediyor ve ileride d4 piyon sürüşünü yapmak için hazırlık hamlesi yaptı. (Not: şahına hızlı bir tehdit olmadığı için açılıştaki rok atma prensibini şimdilik erteledi.)

Siyahlar Af6 ile,

- İleride kısa rok atabilmek için atı da çıktı,
- Beyazın e4 piyonuna saldırdı,
- Merkeze etki eden bir taş geliştirdi,
- Bulunduğu karede sadece üç kareye etki edebilen atını artık sekiz kareye bakacak şekilde geliştirdi.

# Örnek Oyun



5. d4

Beyazlar d4 ile,

- Hem e5 piyonuna hem de c5'deki siyah file saldırdı. Bu durumda 5... exd4 6.cxd4 olacağını beyazların merkezdeki 2 piyonuna karşı siyahların 1 piyonu olacak ve merkez üstünlüğün beyazlarda olacağını umuyor.

Açılış: İtalyan Oyunu, Klasik Devam Yolu

# Örnek Oyun



5... exd4 6.cxd4

Siyahlar exd4 hamlesine,

- Hem e5 piyonu hem de c5 fili aynı anda tehdit edildiği için mecbur kaldı.
- Fili kaçmaya kalksa, e5 piyonu hem d4 piyonu hem de f3 atı tarafından tehdit edilirken sadece c6 atı tarafından korunuyordu. Bu yüzden e5 piyonu kaybedilirdi.

Beyazlar cxd4 hamlesi ile,

- Siyahın c5 filini tehdit ediyor,
- Merkezdeki 2 piyonu tüm merkezi kontrol ediyor,
- Siyah da f6 atı ile beyazın e4 piyonunu tehdit ediyor, fakat at piyondan daha değerli. Siyahın önce buna çözüm bulması gerekiyor.



# Örnek Oyun



6... Fb6

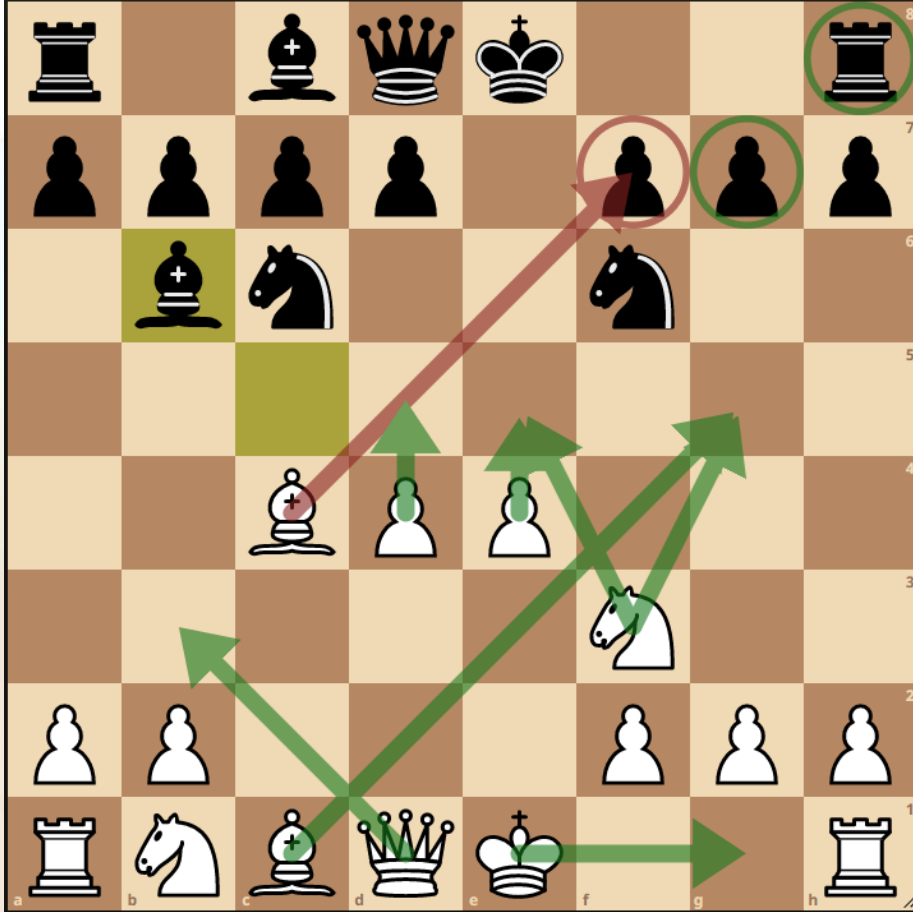
Siyahlar bu hamlesiyle,

- Tehdit altındaki filini daha güvenli bir kareye kaçırmayı tercih ediyor.
- Aslında Fb4 ile atak oyun sergilemek daha mantıklı olabilirdi! Fakat örnek diğer oyunlar gösteriyor ki, siyahlar Fb4 ile daha iyi konum elde etse de, beyaz daha iyi durumda.

Beyazlar ile seçenekleriniz neler? Bir araştırın bakalım, sonra diğer slayta geçerez.



# Örnek Oyun

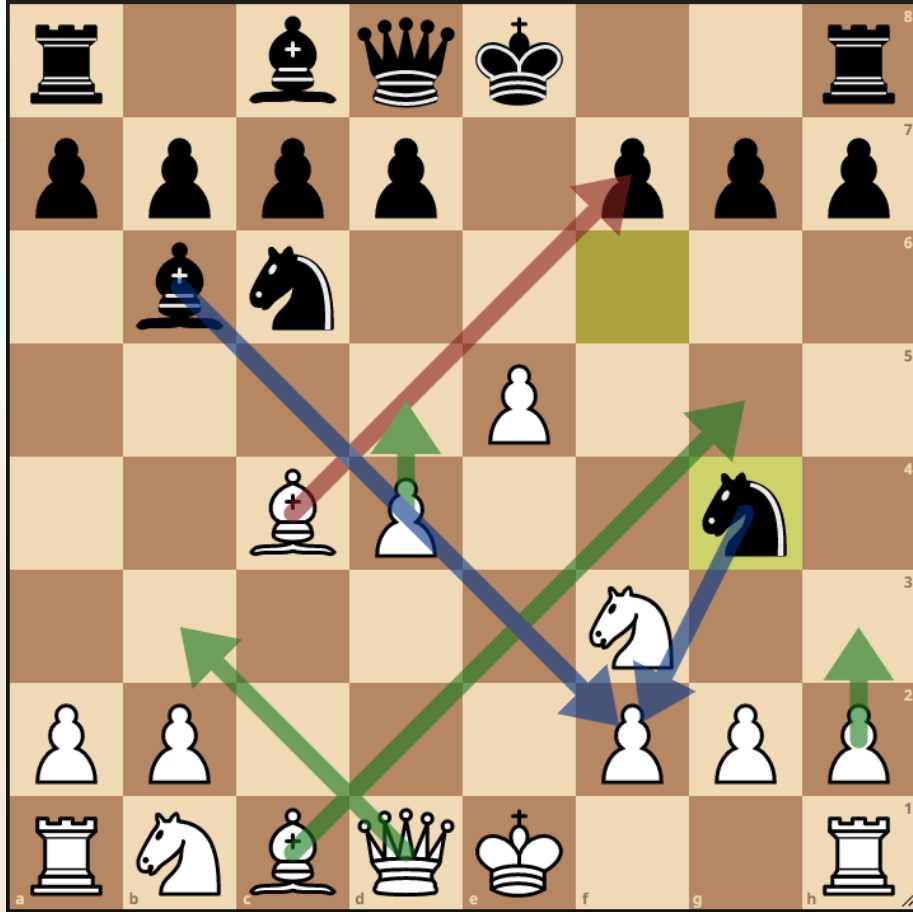


Bu seçeneklere karşı siyahın olası cevapları,

- 7... Şxf7 ile piyona karşı fili almak,
- 7... O-O ile f7 piyonunu hem kale hem de şahı ile korur hale gelmek,
- 7... Axe5 ile sonrasında 8. dxe5 ile saldıran taştan eşit değişimle kurtulmak,
- 7... O-O ile f7 piyonunu ham kale hem de şahı ile korur hale gelmek,
- 7... h6 ile file saldırıp açmazdan kurtulmaya çalışmak,
- 7... O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak,
- 7... Aa5 veya 7... Ab4 veya 7... Ae7 ile atı kaçmak,
- 7... Ah5 veya 7... Ag4 ile atı kaçmak,
- 7... Axe5 ile piyon kazanmak?

d5'e Aa4 ve e5'e Ah6 oynanırsa siyah atın hareket yeteneği kısıtlanıyor. Diğer seçeneklerde siyahın olası hamleleri fena görünmüyor. Hadi, 7. e5 yapalım.

# Örnek Oyun



## 7. e5 Ag4

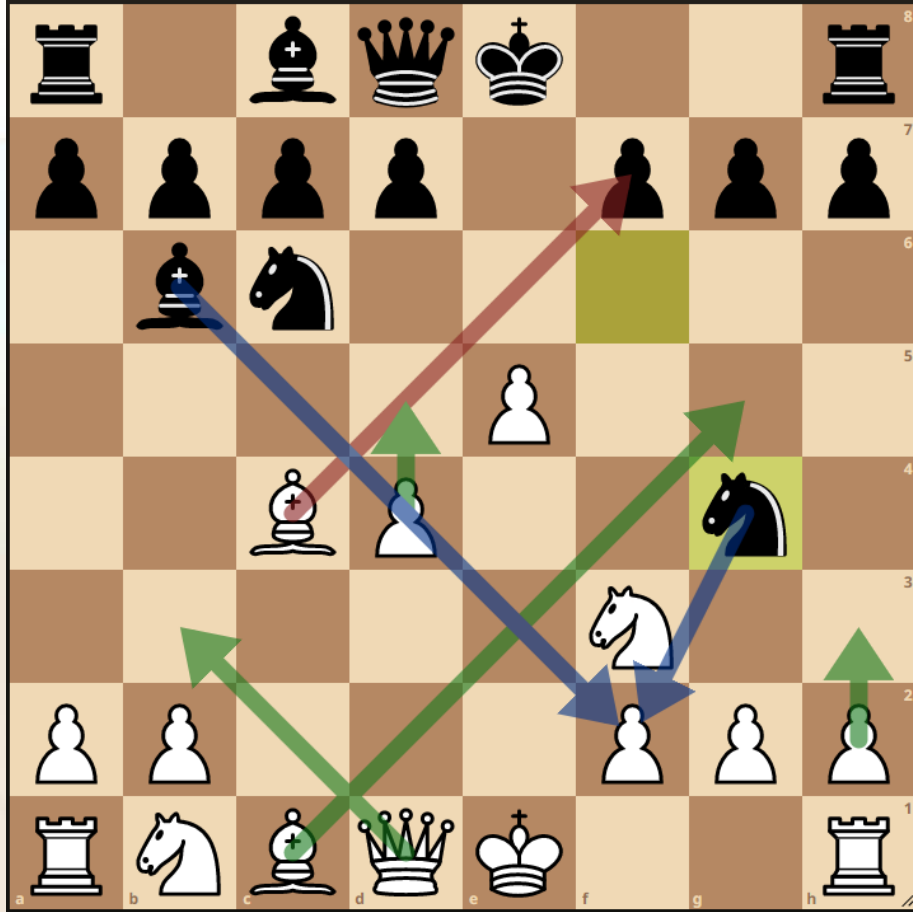
\*\*\* Dikkat: Siyahlar Ag4 hamlesiyle, hem atını tehditlenmekten kaçırıyor, hem de beyazlar d5 yaparsa Axf7 ile kale vezir çatalı tehdidinde bulunuyor.

Beyazın seçenekleri,

- 8. Fxf7 ile şah çekmek,
- 8. Vb3 ile yeterince korunmayan f7 piyonunu tehdit etmek,
- 8. Ag5 ile yeterince korunmayan f7 piyonunu tehdit etmek,
- 8. Fg5 ile siyahın vezirini tehdit etmek,
- 8. O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak,
- 8. d5 ile c6'daki atı tehdit etmek,
- 8. h3 ile g4'deki atı tehdit etmek.

Peki siyahların olası cevapları neler? Bir araştırın bakalım, sonra diğer slayta geçer, hamlemizi seçeriz.

# Örnek Oyun

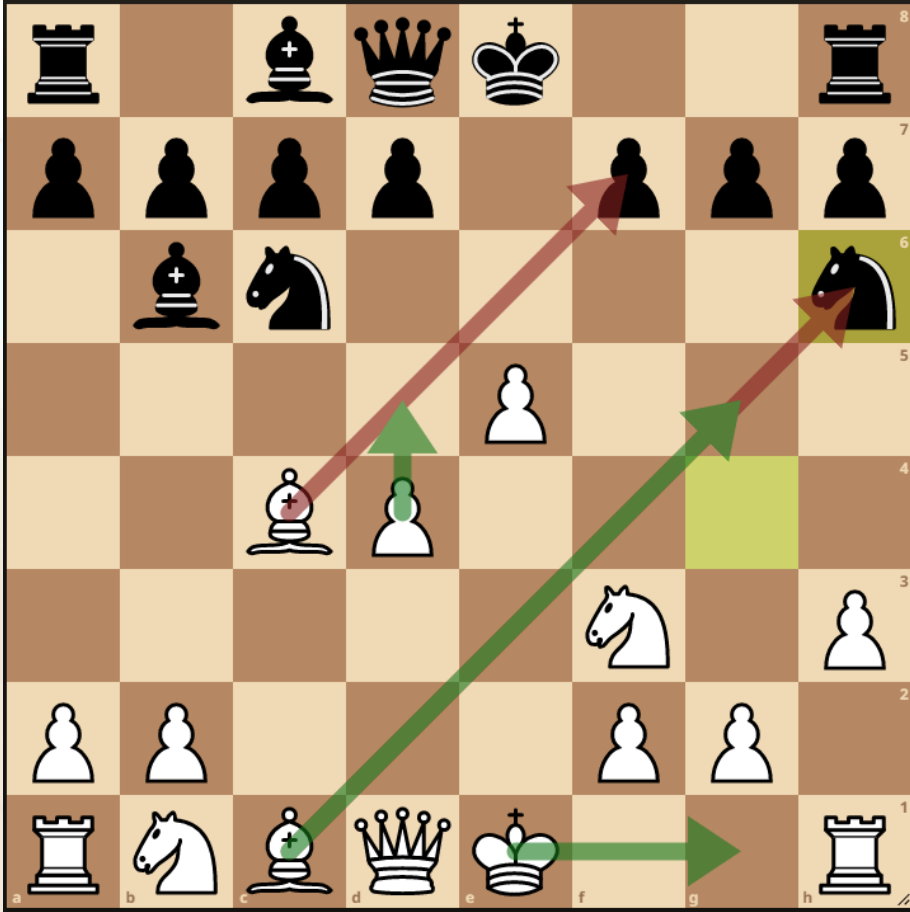


Bu seçeneklere karşı siyahın olası cevapları,

- 8... Şxf7 ile piyona karşı fili almak,
- 8... O-O ile f7 piyonunu hem kale hem de şahı ile korur hale gelmek,
- 8... O-O ile f7 piyonunu hem kale hem de şahı ile korur hale gelmek,
- 8... f6 ile file saldırmak,
- 8... O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak,
- 8... Axf7 ile kale - vezir çatalı atmak,
- 8... Ah6 ile atı kaçmak.

h3'e Ah6 oynanırsa siyah atın hareket yeteneği kısıtlanıyor. Diğer seçeneklerde siyahın olası hamleleri fena görünmüyor. Hadi, 8. h3 yapalım.

# Örnek Oyun



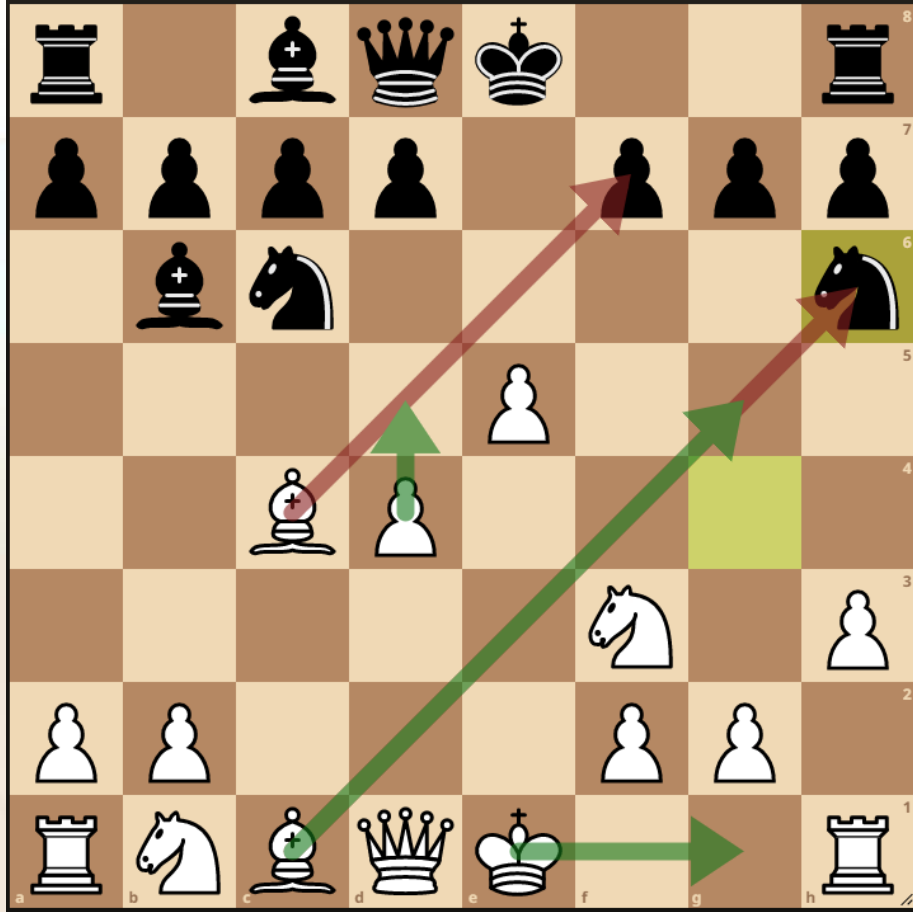
## 8. h3 Ah6

Beyazın seçenekleri,

- 9. Fxf7 ile şah çekmek,
- 9. Fxh6 ile siyah atı almak,
- 9. Fg5 ile siyahın vezirini tehdit etmek,
- 9. O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak,
- 9. d5 ile c6'daki atı tehdit etmek.

Peki siyahların olası cevapları neler? Bir araştırın bakalım, sonra diğer slayta geçer, hamlemizi seçeriz.

# Örnek Oyun

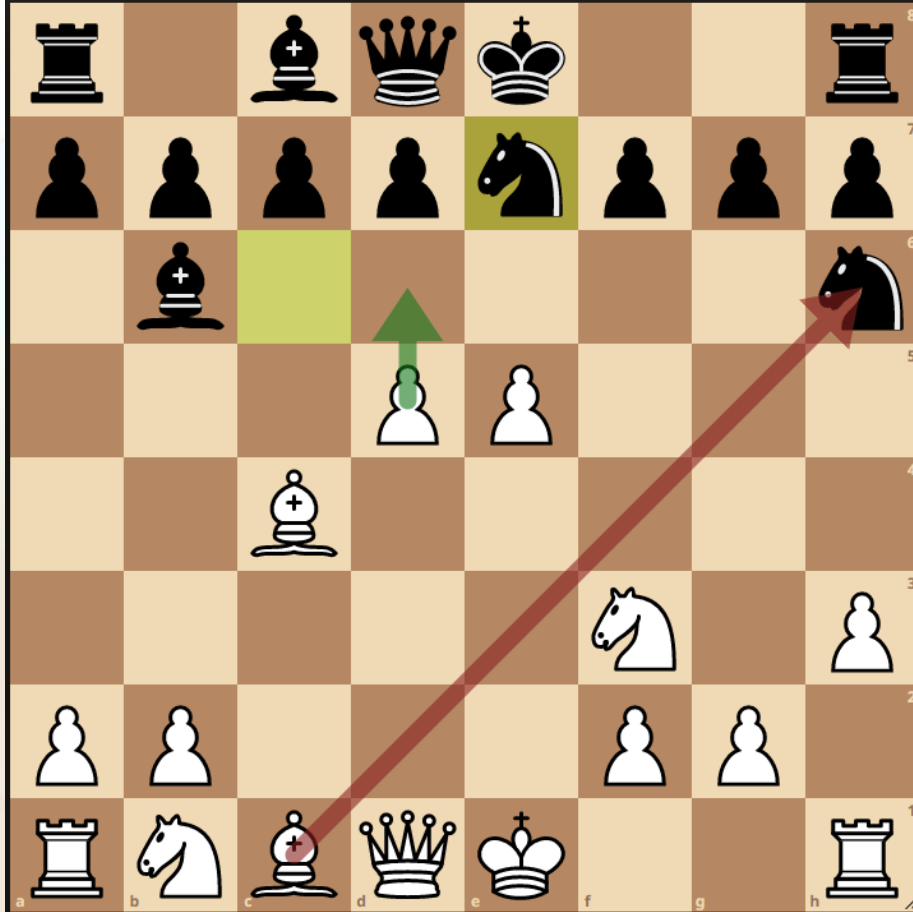


Bu seçeneklere karşı siyahın olası cevapları,

- 9... Şxf7 ile piyona karşı fili almak,
- 9... gxh6 ata karşı fili almak,
- 9... f6 ile file saldırmak,
- 9... O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak,
- 9... Aa6 veya Ae7 ile atı kaçmak.

gxh6 ile siyahların h hattında duble piyonu oluşur, piyonlar kolay hedef haline dönüşür. d5'e Aa6 oynanırsa siyah atın hareket yeteneği kısıtlanıyor. Diğer seçeneklerde siyahın olası hamleleri fena görünmüyor. Hadi, 9. d5 yapalım.

# Örnek Oyun



## 9. d5 Ae7

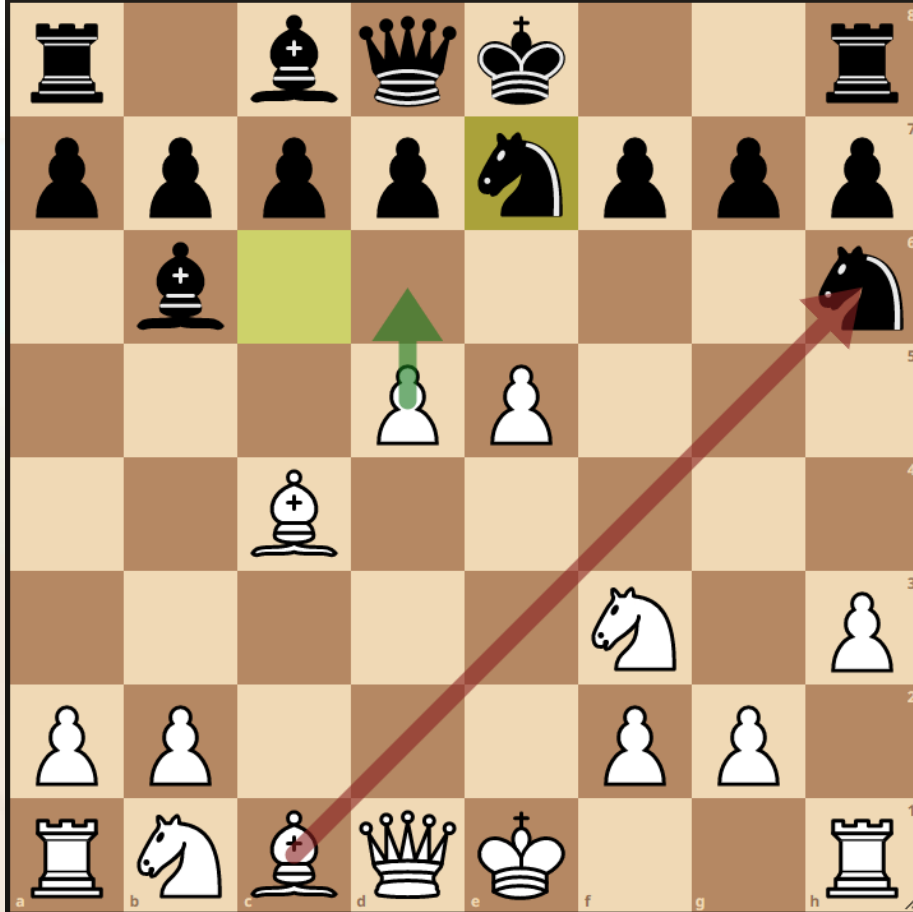
Beyazın seçenekleri,

- 10. Fxh6 ile siyah atı almak,
- 10. d6 ile e7'deki atı tehdit etmek,
- 10. O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak.

Peki siyahların olası cevapları neler? Bir araştırın bakalım, sonra diğer slayta geçer, hamlemizi seçeriz.



# Örnek Oyun

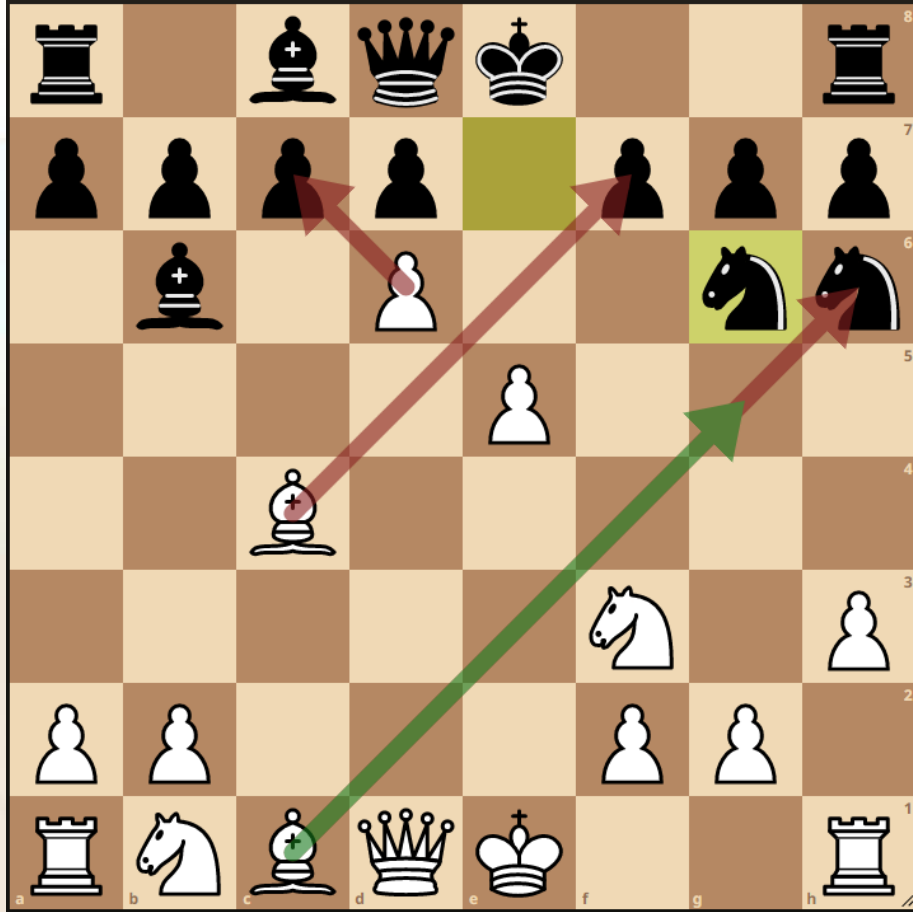


Bu seçeneklere karşı siyahın olası cevapları,

- 10... gxf6 ata karşı fili almak,
- 10... cxd6 ile piyonu almak veya Ag6 ile atı kaçırmak,
- 10... O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak.

gxf6 ile siyahların h hattında duble piyonu oluşur, piyonlar kolay hedef haline dönüşür. c6'ya Ag6 oynanırsa siyah atın hareket yeteneği kısıtlanıyor veya cxd6 oynanırsa exd6 ile beyazlar siyah ata tekrar saldırır. Rok hamlesi ise fazla pasif. Hadi, 10. d6 yapalım.

# Örnek Oyun



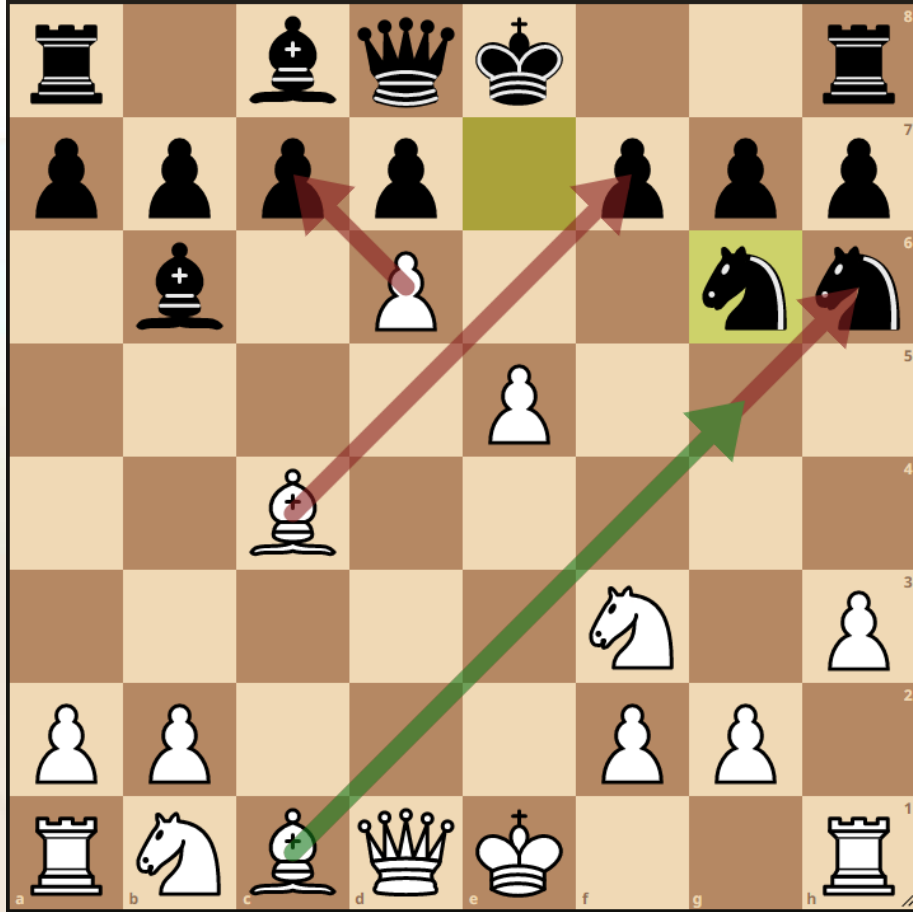
## 10. d6 Ag6

Beyazın seçenekleri,

- 11. dxc6 ile piyon almak,
- 11. Fxf7 ile piyon almak,
- 11. Fxh6 ile siyah atı almak,
- 11. Fg5 ile siyah veziri tehdit etmek,
- 11. O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak.

Peki siyahların olası cevapları neler?  
Bir araştırın bakalım, sonra diğer slayta geçer, hamlemizi seçeriz.

# Örnek Oyun

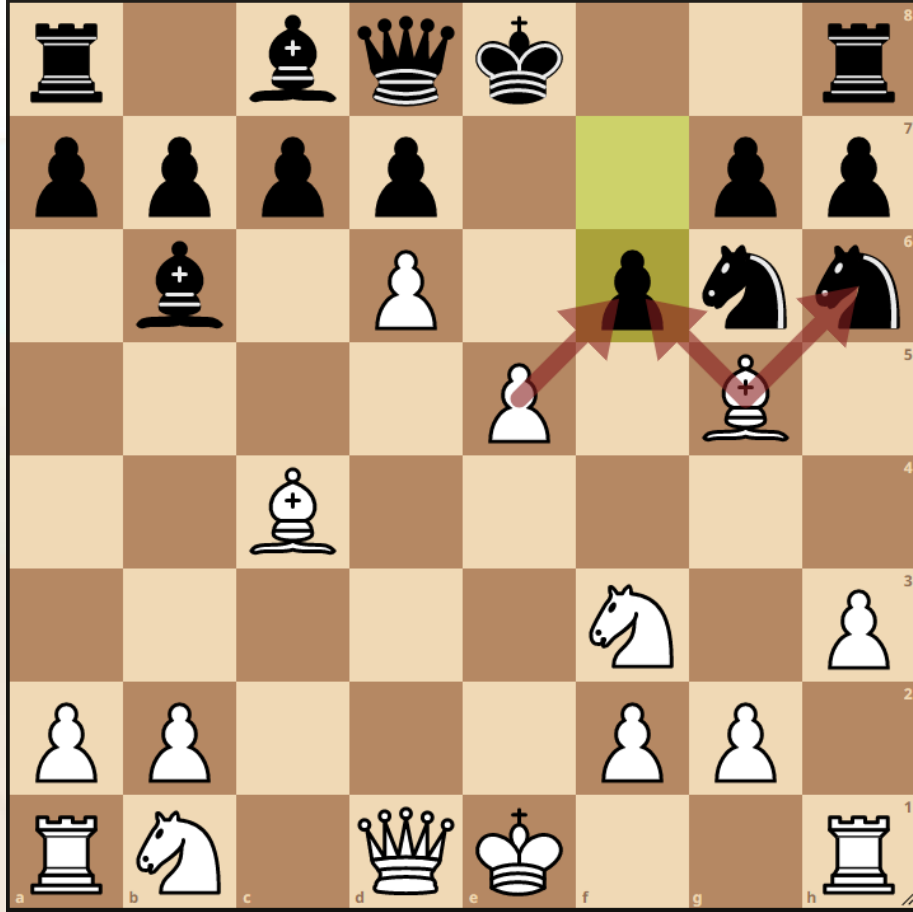


Bu seçeneklere karşı siyahın olası cevapları,

- 11... Vxc6 veya Fxc6 ile piyona karşı piyon almak,
- 11... Şxf7 ile piyona karşı fil almak,
- 11... gxh6 ile ata karşı fil almak,
- 11... f6 ile veziri korumak,
- 11... O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak.

gxh6 ile siyahların h hattında duble piyonu oluşur, piyonlar kolay hedef haline dönüşür. Fg5'e f6 oynanırsa, g7'deki piyon hem siyah atı hem de f6'dai piyonu koruma zorunda kalır. Diğer hamleler yerine 11. Fg5 kazançlı gibi görünüyor. Hadi, 11. Fg5 yapalım.

# Örnek Oyun



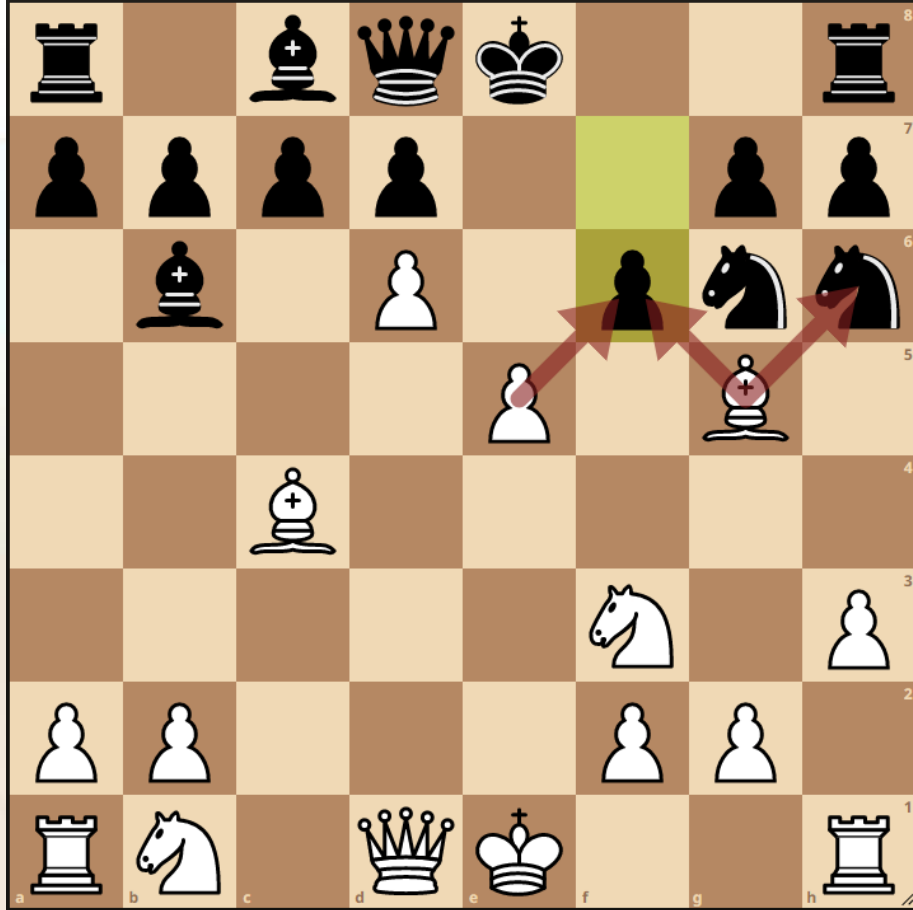
## 11. Fg5 f6

Beyazın seçenekleri,

- 12. exf6 ile piyon almak,
- 12. Fxf6 ile piyon almak,
- 12. Fxh6 ile siyah atı almak,
- 12. O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak.

Peki siyahların olası cevapları neler?  
Bir araştırın bakalım, sonra diğer slayta geçer, hamlemizi seçeriz.

# Örnek Oyun

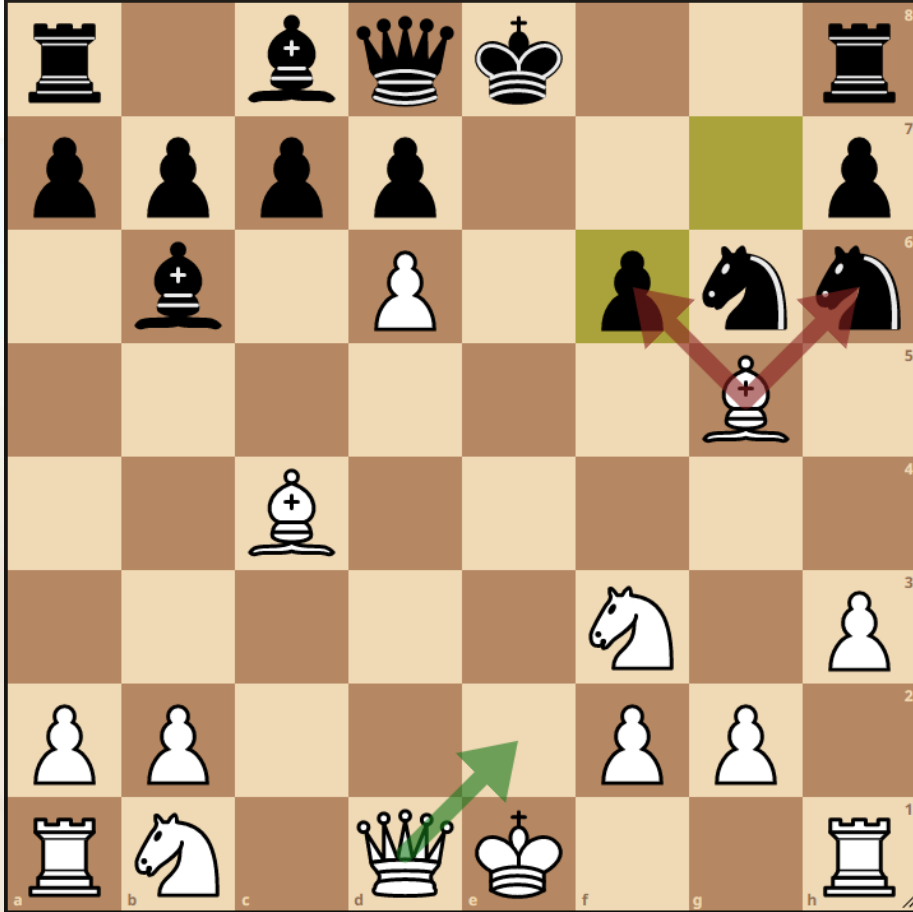


Bu seçeneklere karşı siyahın olası cevapları,

- 12... gxf6 veya Vxf6 ile piyona karşı piyon almak,
- 12... gxf6 veya Vxf6 ile piyona karşı fil almak,
- 12... gxh6 ile ata karşı fil almak,
- 12... O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak.

gxh6 ile siyahların h hattında duble piyonu oluşur, piyonlar kolay hedef haline dönüşür. Vxf6 yapılırsa Fxf6 ile vezir kazanılır, rakip bunu yapmaz. exf6'ya gxf6 yaparsa h6'daki at korumasız kalır. En iyi hamle olduğundan, hadi 12. exf6 yapalım.

# Örnek Oyun



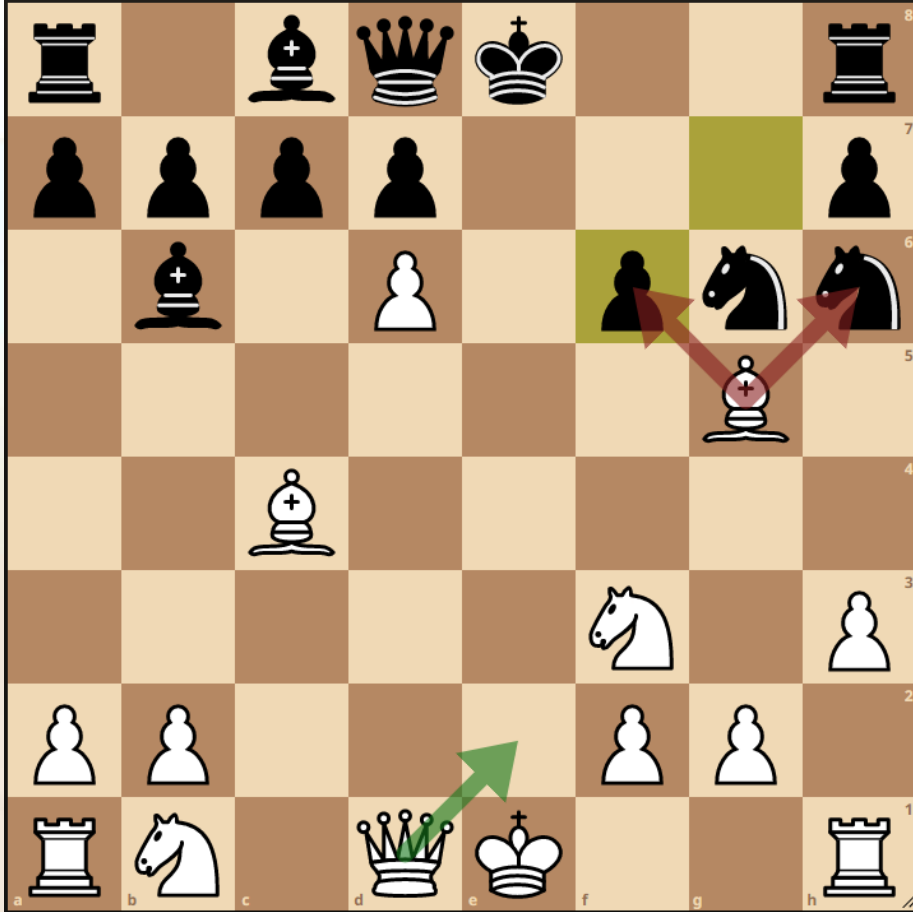
## 12. exf6 gxf6

Beyazın seçenekleri,

- 13. Ve2 ile şah çekmek,
- 13. Fxf6 ile piyon almak,
- 13. Fxh6 ile siyah atı almak,
- 13. O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak.

Peki siyahların olası cevapları neler?  
Bir araştırın bakalım, sonra diğer slayta geçer, hamlemizi seçeriz.

# Örnek Oyun



Bu seçeneklere karşı siyahın olası cevapları,

- 13... Şf8 ile şahı kaçmak, Ve7 Ae7 Ae5 Fe3 hamlelerinden biriyle şahın önünü kapatmak,
- 13... Vxf6 ile piyona karşı fil almak,
- 13... zorlayıcı bir hamle olmadığı için herhangi bir hamle yapmak,
- 13... zorlayıcı bir hamle olmadığı için herhangi bir hamle yapmak.

Şf8 şah tehdidinden kaçılırsa, Fxh6 ile Boden matı teması oluşuyor. Ve7 Ae7 veya Fe3 ile şah tehdidinden kaçılırsa, beyazlar için vezir at veya fil kazancı oluşuyor. Ae5 ile şah tehdidinden kaçılırsa, Axe5 sonrasında beyazlar için vezir kazancı veya mat konumu oluşur. İlk seçenek iyi görünüyor. Diğer seçeneklere de kısaca göz atınca, en iyi hamle olduğundan, hadi 13. Ve2 yapalım.

# Örnek Oyun



## 13. Ve2 Şf8

Beyazın seçenekleri,

- 14. Fxf6 ile piyon almak,
- 14. Fxh6 ile siyah atı almak ve mat etmek,
- 14. O-O ile şahı daha güvenli bir yere kaçırmak.

Mat varken, diğer seçenekleri düşünmeye gerek yok 😊 **14. Fxh6#**