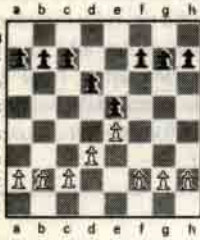


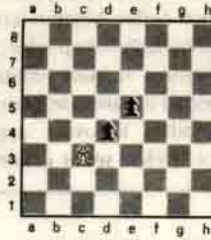


GENÇLERE SATRANÇ DERSLERİ – IX –

Kahraman OLGAC



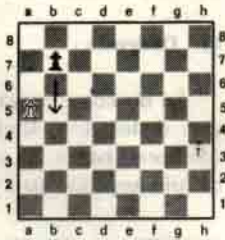
1



2



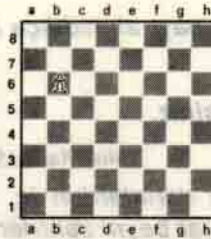
3



4



5



6



7



8

Büyük satranç ustası Philidor'a göre "Satranç oyununun ruhu" sayılan erler daima ileriye doğru boynarlar ve önlerindeki çapraz iki kareye hükmederler. Bir er ilk kez hamle yapıyorsa, iki kare ileriye oynayabilir. Ondan sonraki hamlelerde birer kareden fazla oynayamaz. İlk hamlede isterse bir kare ileriye de oynayabilir. Şimdi bu anlattıklarımızı satranç notasyonu ile yazalım :

1. e2 - e4 (e2'deki er, e4'e oynadı.) 1. e7 - e5 (beyazın hamlesine karşılık veren siyah e7'deki erini, e5'e oynadı.) 2. d2 - d3 d7 - d6 (Burada da beyazla siyahın birer er hamlesi yaptıklarını görüyoruz.) Bak : Konum - 1. Ateş alanları çapraz olduğundan yüzyüze gelen erler birbirlerini yiyemedikleri ve birbirlerinin üstlerinden atlayamadıkları için kilitlenip kalırlar. Ateş alanlarına bir düşman taşı gelinceye kadar ağırlarını germiş örümcekler gibi beklerler.

Konum : 2'deki durumu inceleyelim. c3'deki beyaz er d4'deki siyah eri yiyebilir. Buna karşılık e5'deki siyah er de d4'e oturan beyaz eri ortadan kaldırır. Bu olayı satranç notasyonuna geçirelim :

1. c3xd4 e5xd4

Sonuç olarak iki taraftan da sadece birer er eksildi. Buna (kesişme) ya da (kırışma) denildiğini yineleyelim.

Konum : 3'de beyaz erlerin ateş alanlarındaki düşman taşlarını görüyorsunuz. f5'deki beyaz er, genellikle g6'daki siyah kaleyi yemeyi sever. Çünkü Kale Fil ve At'dan daha değerlidir.

Konum : 4'de ilerlemiş bir beyaz er a5 karesine kadar gelmiş, siyahında b7 karesinde bir eri var. Sıra siyahda varsayalım ve 1. b7 - b5 oynasın. Şimdi sıra beyazda. Ya bu durumu uygun bularak onaylar (konum : 5) ya da siyah sanki 1. b7 - b5 değil de 1. b7 - b6 oynamış gibi 2. a5xb6 hamlesi ile siyah eri yer. (Konum : 6).

Bu anlaşılması biraz zor olan kurala (En Passant) (Geçerken alış) diyoruz. Geçerken alma hakkı hemen kullanılmadı mı yanar.

Son sıraya varmış bir er, artık er olarak kalmaz, değişmek zorundadır. Şah hariç olmak üzere, ikinci bir Vezir, üçüncü bir Kale, At ya da Fil olabilir. (Konum : 7).