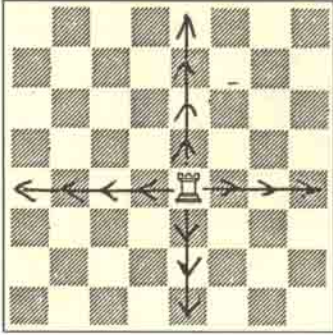
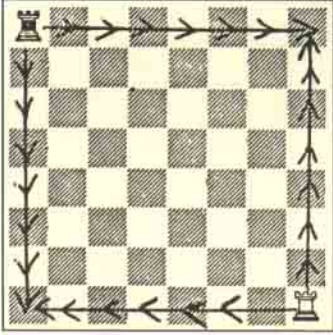
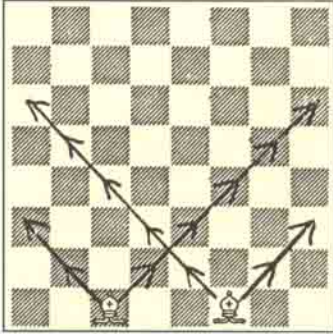
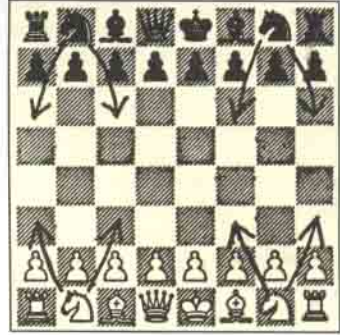
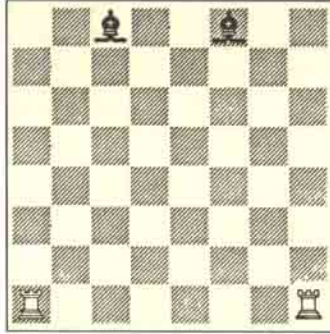


SATRANÇ ÖĞRENİYORUM (III)

Kahraman OLGAC



Kaleler ve filler diyagramlarda görüldüğü gibi hareket ederler.



Şimdi iki kale ve iki fil ile biraz oyun oynayalım:

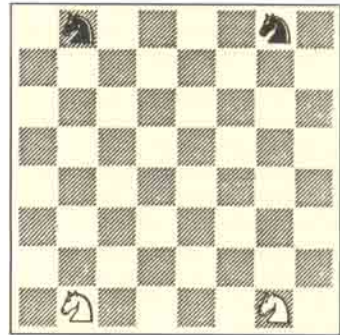
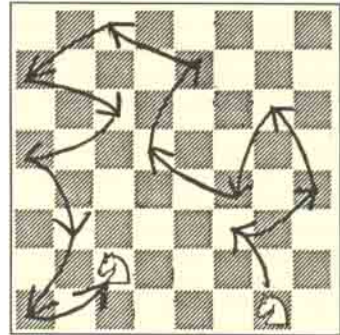
1. Kh1-h8 kale, siyah fili yemek istiyor. f8 karesindeki fil başka bir yere kaçarsa, c8 karesindeki fil savunmasız kalır. Siyah, bu durumda güzel bir savunma buluyor.

1..Ff8-g7! Hamlenin sonuna konulan ünlem işareti o hamlenin (güzel hamle) olduğunu anlatır.

2. Kh8 x c8 Fg7 x a1
3. Kc1-c1 Fa1-b2
4. Kc1-b1 Fb2-c3
5. Kb1-b3 Fc3-a5
6. Kb3-b5 Fa5-d8
7. Kb5-d5

Kale fili yemek istedikçe, Fil başka karelere kaçar.

Atlar değişik L harfleri çizerek oynarlar. Gidecekleri kareler boş olursa, etraflarındaki taşların üzerinden atlayabilirler.

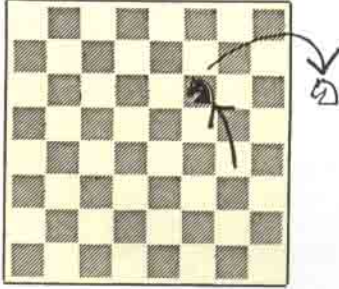


1. Ag1-f3 Ab8-c6
2. Ab1-d2 Ag8-f6
3. Ad2-c4 Af6-d5
4. Af3-e5 Ac6 x e5
5. Ac4 x e5 Ad5-e3
6. Ae5-d7 Ae3-g4

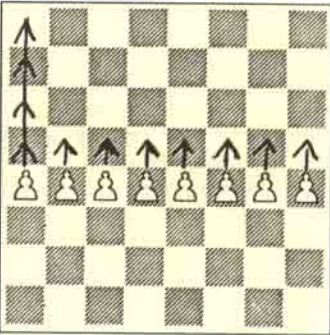
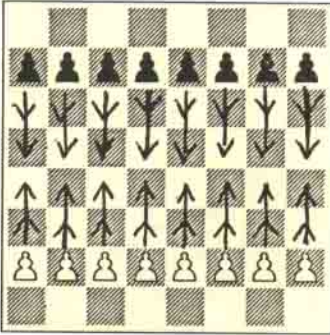
7. Ad7-f6? (Hamlenin sonuna konan soru işareti, o hamlenin kötü hamle olduğunu gösterir.)

7..Ag4 x f6

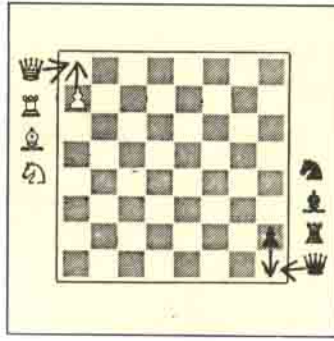
Ve böylece beyaz, bir taş kaybetmiş olur.



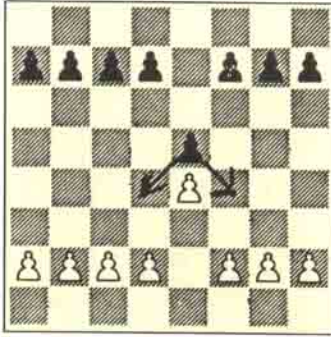
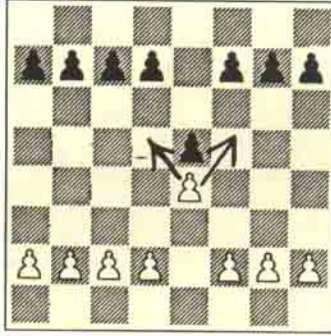
Piyadeler ileriye doğru, bir ya da iki kare oynarlar. İki kare oynama hakkı sadece bir kez kullanılır.



Sekizinci sıraya varan beyaz bir piyade ya da birinci sıraya inen bir siyah piyade terfi etmek zorundadır. Piyade olarak kalamaz ve de Şah olamaz.



Bunların dışında ne isterse olur.



1. e2-e4 e7-5

Birinci hamle sonunda iki piyade de hamlelerini yaptılar. Beyaz piyade oklarla gösterdiğimiz d5 ve f5 karesini kontrol ediyor. Öteki diyagramda da siyah piyadenin d4 ve f4 karelerini kontrol ettiklerini görüyorsunuz. Eğer işaretli karelere bir rakip taş gelmezse her iki piyade öylece kalırlar. Çünkü oynayacak yerleri yoktur.

2. d2-d4

Şimdi e5 karesinde hareketsiz bekleyen piyadeye bir taş alma şansı doğdu. Bunu şu şekilde kullanabilir:

- 2..e5 x d4

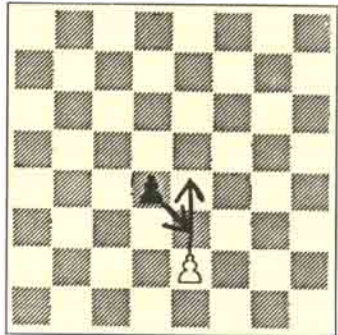
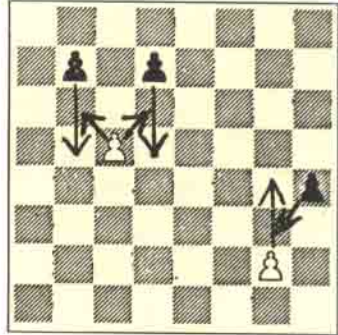
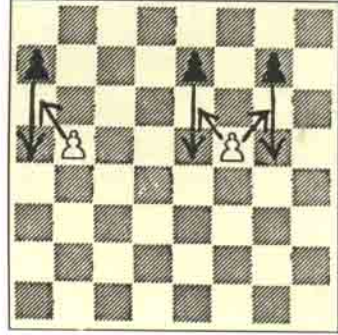
Bu kez hareketsiz bekleyen e4 piyadesinin önü açıldı. Artık oynayabilir:

3. e4-e5 d7-d6
4. f2-f4

Beyaz e5 karesindeki piyadesini koruyor. 4..f7-f6? hatalı hamle. e5 karesindeki piyadenin son sıraya varmasını kolaylaştırıyor.

5. e5-e6! c7-c5
6. e6-e7 c5-c4
7. e7-e8V! d4-d3
8. c2 xd3 c4 x d3
9. Ve8-d7 d3-d2
10. Vd7 x d2

tehlikeli rakip piyade ortadan kalktı.



Hiç oynamamış bir piyade, ilerlemiş bir piyadenin yanından iki karelik bir geçiş yaparsa, iler-

VEZİRİNE DOKUNMADAN OYUNU KAZANDI

Dünya şampiyonlarından Dr. Amanuel Lasker, 1924 New York turnuvasının 7. turunda, rakibi Macar Maroczy'yi siyah taşlarla ve vezirini oynamadan yenmişti. Bu ilginç oyunu sunuyoruz:

G.Maroczy-Dr. Em.Lasker

1.e4 Af6 2.Ac3 d5 3.e5
Ald7 4.d4 e6 5.Ace2? c5 6.c3
Ac6 7.f4 Fe7 8.Af3 0-0 9.g3 cd4
10.cd4? Ab6 11.Fh3 Fd7 12.0-0
Kac8 13.g4 F6? 16.Sh1? Ac4
17.Ac3 Fb4 18.Ve2 Kfe8
19.Vd3 Ad6 20.f5? Af5 21. Ad5
Fd6? 22.Ff5 ef5 23.Af4 Ke2?
24.Vb3 Sh8 25.Ah4 Ad4 26.Vh3
Kc2? 27.g6 Fc6 28.Af3 h6
29.Ae6 Ae6 30.Fh6 Kh4?

İSMİ CİSMİNE UYMAYAN KİTAP

İngiltere şampiyonlarından YATES bir satranç kitabı yazmış. Kitabın adı: "One hundred and one of my best games of Chess". Türkçesi: "Benim en güzel 101 oyunum". Bunun gariplik neresin-

de diyeceksiniz. Ama ben kitaptaki oyunları saydım. Tam 109 oyun çıktı?

YENİLMEMİŞ AMA BİRİNCİ DE OLAMAMIŞ

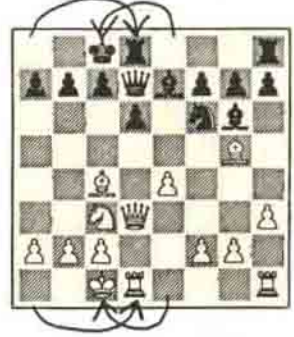
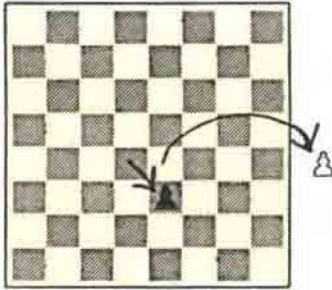
Geçen yıl kaybettiğimiz büyükusta Sammy Reshevsky, 1933 yılında Amerika'da yapılan bir turnuvanın oyuncu listesine bakmış ve "Bunların içinde beni yenilebilecek oyuncu yok" demiş. Sonunda dediği doğru çıkmış ve kimse onu yenememiş ama o da turnuvayı birincilikle bitirememiş?



CAPABLANCA RÖVANŞ YAPAMADAN ÖLDÜ

Capablanca, 1927 yılında Alekhine'e yenildikten sonra bir rövanş maçı yapabilmek için uğ-

raşmış fakat rakibi devamlı olarak kendisinden kaçmıştır. Bu yüzden Capablanca, ölüncüye kadar Alekhine ile konuşmamış ve karşılaştıkları her turnuvada ondan üstün dereceler yapmıştır.



lemiş piyade, geçiş yapan piyadeyi, sanki bir kare oynamış varsayarak yiyebilir. Diyagramlara bakınız.

Bu kurala (geçerken alış) adı verilir. (Geçerken alış) kuralı hemen yapılmalıdır. Üzerinden başka hamle geçerse bir daha bu hakkı kullanamazsınız.

Satranç oyununda rok, hiç oynamamış şah ve kaleye bütün bir oyunda bir kez tanınmış bir ayrıcalıktır.

Rok yapabilmek için:

Şah ve kalenin daha önce hiç oynamamış olması.

Şah ve kalenin arasında başka bir taş bulunmaması.

Şaha bir rakip taşın "kış!" dememesi

Şahın geçeceği alanın rakip taşların ateşi altında olmaması gereklidir.

İki taşı birden ya da önce Şahı sonra kaleyi tutarak rok yapabilirsiniz. El karesindeki Şahı iki kare sağa götürüp g1 karesine oturtursunuz ve hemen arkasın-

dan h1 karesindeki kaleyi şahın üstünden aşarak f1 karesine bırakırsınız. İki taşı aynı zamanda tutarak yaptığınız bu işleme "küçük rok" adı verilir. El karesindeki şahı iki kare sola götürüp c1 karesine bırakın ve a1 karesindeki kaleyi hemen şahın üstünden aşarak d1 karesindeki kaleyi hemen şahın üstünden aşarak d1 karesindeki kaleyi hemen şahın üstünden aşarak d1 karesine bırakın. Bu kez "büyük rok" yapmış olursunuz. Rok yapmanın satranç notasyonunda işareti şöyledir: Küçük rok 0-0, büyük rok 0-0-0.

Matematik

D Ü N Y A S I

ALİŞTİRMA SORULARI

A51. U ve V noktalarında kesişen α ve β çemberleri verilmiş olsun. U noktasından geçen değişken bir k doğrusu α ve β çemberlerini sırasıyla E ve F noktalarında kessin. [EF] doğru parçasının orta noktasının geometrik yerini bulunuz...

A52. a,b,c>0 olmak üzere

$$ax + by + cxy = a + b + c$$

$$by + cz + ayz = a + b + c$$

$$cz + ax + bzx = a + b + c$$

denkleminin x,y,z>0 olacak şekilde bir tek çözümü olduğunu gösteriniz, bu çözümü bulunuz.

A53. Bir ABCD kirişler dörtgeninde [AD] ve [BC] kirişlerinin ortadıkları AC ve BD köşegenlerini sırasıyla E ve F noktalarında keserse EF nin AB ye paralel olduğunu gösteriniz (H. Demir).

A54. $1, x, x^2$ sayıları bir üçgenin kenar uzunluklarını temsil edebilecek şekildeki bütün x gerçel sayılarını bulunuz (H. Demir).

A55. Her biri diğer ikisine dik üç birim yarı çaplı çemberin üçünün de içinde kalan noktaların teşkil ettiği bölgenin alanını bulunuz (H. Demir)

YARIŞMA SORULARI

Y51. Odakları F, F' olan bir elips üzerinde FP ve F'P' paralel olacak şekilde alınan değişken P ve P' noktalarından elipse çizilen teğetlerin kesişme noktalarının geometrik yerini bulunuz (H. Demir).

Y52. Bir ABCD teğetler dörtgeninde [AC] ve [BD] köşegen doğru parçalarının orta noktalarının ve içteğet çemberin merkezinin doğrudan olduklarını gösteriniz (H. Demir).

Y53. $2^{55} - 2^{19} - 2^{17} - 1$ in 1000 ile 5000 arasında bir çarpanı olduğunu gösterip, bu çarpanı bulunuz.

Y54. Yarı çapları r_1, r_2, r_3 olan $\gamma_1, \gamma_2, \gamma_3$ çemberleri,

$$\gamma_2 \cap \gamma_3 = \{O, A_1\}$$

$$\gamma_3 \cap \gamma_1 = \{O, A_2\}$$

$$\gamma_1 \cap \gamma_2 = \{O, A_3\}$$

olacak ve O noktası $A_1 A_2 A_3$ üçgeninin içinde kalacak şekilde kesiştikleri takdirde

$$\frac{1}{r_1} + \frac{1}{r_2} + \frac{1}{r_3} < \frac{1}{|OA_1|} + \frac{1}{|OA_2|} + \frac{1}{|OA_3|}$$

olduğunu ve eşitliğin ancak $A_1 A_2 A_3$ üçgeninin eşkenar ve

$$r_1 = r_2 = r_3$$

olması halinde mümkün olduğunu gösteriniz (C. Tezer).

Y55. Bir ABC üçgeninde ağırlık merkezi G olsun. GA, GB, GC, doğruları üçgenin çevrel çemberini sırasıyla A ve X, B ve Y, C ve Z noktalarında keserse

$$\frac{|GA|}{|GX|} + \frac{|GB|}{|GY|} + \frac{|GC|}{|GZ|} = 3$$

olduğunu gösteriniz.

Cözümlerin 1 Mayıs 1993 tarihinde, Matematik Dünyası ODTÜ Matematik Bölümü 06531 ANKARA adresinde olacak şekilde gönderilmesi gerekmektedir. Cözümler Matematik Dünyası dergisinin Haziran'93 sayısında yayımlanacaktır. Bir yıl içinde en çok doğru çözüme ulaşanlar Bilim ve Teknik dergisi ve Matematik Dünyası dergisi tarafından ödüllendirilecektir.