

Satranç Kitapçığı

Bu kitapçığın sahibi

.....

Hazırlayan: Algül Kalay İnce
Çizim: Duygu Cigal

Satranç Taşları ve Taşların Özellikleri

Satrancın en önemli taşı biziz. Oyun sonuna kadar tahtada durmalıyız. Her yöne yalnızca bir kare gidebiliriz.

Şah

Sembolü



Sayısı

Takımların yalnızca birer şahı vardır.

Özel Durumu

Şahlar tahtada asla yan yana duramaz.

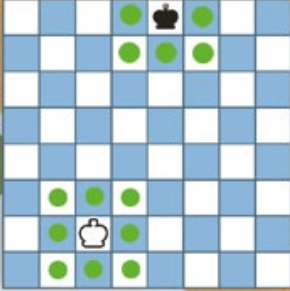
Hareketi

Her yöne yalnızca bir kare gidebilir.

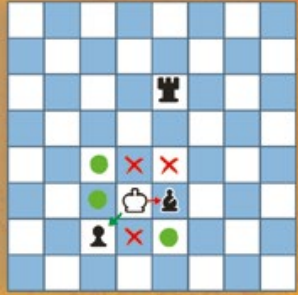
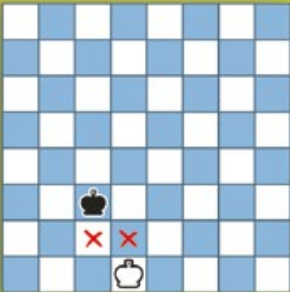
Taş Alışı

Gittiği yönde taş alır.

Yeşil noktalar, beyaz ve siyah şahın gidebileceği kareleri gösteriyor.



Rakip şahların arasında en az bir kare boşluk olmalıdır. Yani şahlar hiçbir zaman yan yana gelemez. Aşağıdaki durumda iki şah da kırmızı "X" işaretli karelere gidemez.



Şahlar tehdit altındaki karelere gidemez. Burada kırmızı "X" işaretli kareler siyah fil ve siyah kale tarafından tehdit edilen karelerdir. Bu nedenle beyaz şah o karelere gidemez.

Şahın gidebileceği karelerden birinin üzerinde rakip bir taş varsa şah rakibin karesine girerek o taşı alabilir. Burada siyah piyonun olduğu kare beyaz şahın gidebileceği karelerden biridir. Beyaz şah buraya girerek siyah piyonu alabilir. Ancak siyah filin olduğu kareye girip siyah fili alamaz. Çünkü siyah filin bulunduğu kareyi siyah kale koruyor.

Kale

Sembolü



Sayısı

Takımların ikişer kalesi vardır.

Özel Durumu

Şahın özel rok hamlesinde şahla birlikte hareket eder.

Hareketi

Yatay ve dikey olarak ilerler.

Taş Alışı

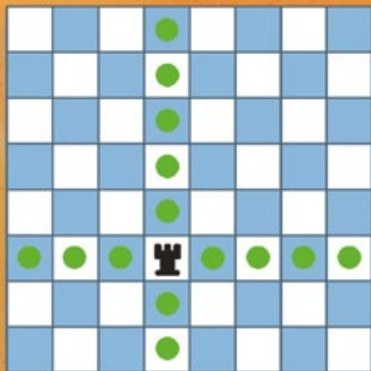
Gittiği yönde taş alır.



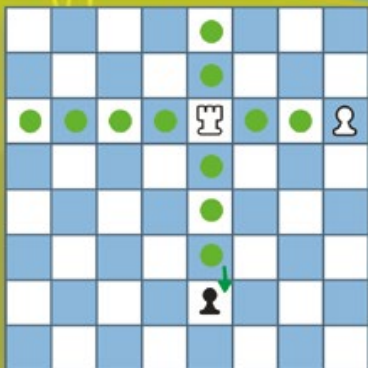
Satrancın en hızlı taşlarından biriyiz. Yatay ve dikey yani düz olarak istediğimiz kadar ilerleyebiliriz.



Yeşil noktalar, siyah kalenin gidebileceği kareleri gösteriyor.



Kalenin gidebileceği karelerden birinde kendi renginde bir taş varsa kale bu karenin üzerinden geçemez. Yalnızca o taştan bir önceki kareye kadar gidebilir. Ancak farklı renkte bir taş varsa onun bulunduğu kareye girerek onu alır ve oyun dışına çıkarabilir. Aşağıdaki durumda beyaz kale, siyah piyonu alabilir.



Biz de satrancın hızlı taşlarındanız.
Her iki takımında da biri beyaz,
biri de siyah karede olan yerlerimizi
alır ve oyuna başlarız. Çapraz olarak
istediğimiz kadar gidebiliriz. Çapraz
gittiğimiz için, oyun boyunca hep
aynı renk karelerde hareket ederiz.

Fil

Sembolü



Sayısı

Takımların ikişer fili vardır.

Özel Durumu

Filler oyun boyunca başladığı renkteki karede kalır.

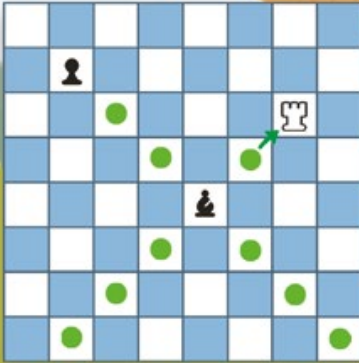
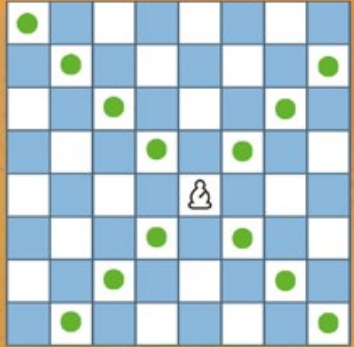
Hareketi

Çapraz hareket eder.

Taş Alışı

Gittiği yönde taş alır.

Yeşil noktalar, beyaz filin gidebileceği kareleri gösteriyor.



Filin gidebileceği karelerden birinde kendi renginde bir taş varsa fil bu karenin üzerinden geçemez. Yalnızca o taştan bir önceki kareye kadar gidebilir. Ancak farklı renkte bir taş varsa onun bulunduğu karenin içine girerek onu alır ve oyun dışına çıkarabilir. Yandaki durumda siyah fil, beyaz kaleyi alabilir.

Vezir

Sembolü



Sayısı

Takımların birer veziri vardır.

Özel Durumu

Satrançtaki en güçlü taştır. Diğer taşlara kıyasla çok fazla hareket yeteneğine sahiptir.

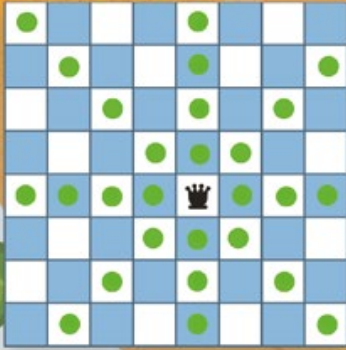
Hareketi

Vezir, dikey, yatay ve çapraz hareket eder.

Taş Alışı

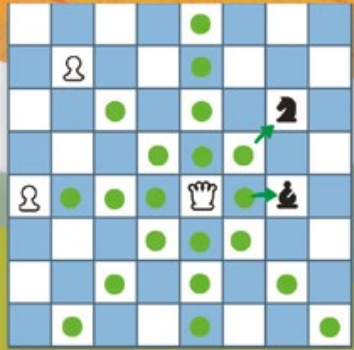
Gittiği yönde taş alır.

Satrancın en güçlü taşı biziz.
Kale gibi yatay ve dikey, fil gibi
çapraz hareket edebiliriz.



Yeşil noktalar, siyah vezirin gidebileceği kareleri gösteriyor. Ne kadar çok değil mi? İşte bu yüzden satrancın en güçlü taşları vezirlerdir.

Vezirin gidebileceği karelerden birinde kendi renginde bir taş varsa vezir bu karelerin üzerinden geçemez. Yalnızca o taştan bir önceki kareye kadar gidebilir. Ancak farklı renkte bir taş varsa onun bulunduğu kareye girerek onu alır ve oyun dışına çıkarabilir. Yandaki durumda beyaz vezir, siyah atı çapraz, siyah fili de yatay hareket ederek alabilir.



At

Sembolü



Sayısı

Takımların ikişer atı vardır.

Özel Durumu

Taşların üzerinden atlayabilen tek taş attır.

Hareketi

“L” biçiminde üç kare hareket eder.

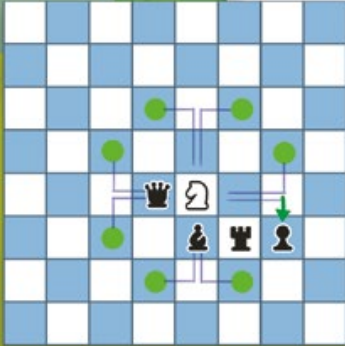
Taş Alışı

“L” biçiminde giderek ulaştığı karedeki rakip taşı alır.



Taşların üzerinden atlayabilen tek taş biziz. İki ileri bir yana giderek, “L” harfine benzer şekilde üç kare hareket ederiz.

Yeşil noktalar, siyah ve beyaz atın "L" biçiminde ilerleyerek gidebilecekleri kareleri gösteriyor. Burada siyah at, taşların üzerinden atlayarak hamle yapabilir.



Atın çevresinde başka taşlar olsa da at bu taşların üzerinden atlayarak hamle yapabilir. Yandaki durumda beyaz at siyah fil ve siyah kalenin üzerinden atlayıp siyah piyonun karesine girerek de onu alabilir.

Piyon

Sembölü



Sayısı

Takımların sekizer piyonu vardır.

Özel Durumu

- Geri gidemeyen tek taştır.
- Son yatay sıraya gelmeyi başaran piyonlar vezire, file, ata ya da kaleye dönüşür.
(Terfi edebilir)

Hareketi

Yalnızca bir kare ve ileriye hareket eder.

Taş Alışı

- Çapraz olarak taş alır.
- Piyonlara özgü geçerken alma olarak adlandırılan farklı bir taş alış biçimi vardır.



Oyunda geri gidemeyen tek taş biziz. Yalnızca ileri hareket edebiliriz. Oyun sırasında henüz hamle yapmamışsak hepimiz ilk hamlede iki kare gidebiliriz.



Yeşil noktalar, siyah ve beyaz piyonun gidebileceği kareleri, kırmızı X işaretiyse gidemeyecekleri kareleri gösteriyor. Burada ilk hamlesini yapacak olan beyaz piyonun ister bir, isterse de iki kare oynama hakkı vardır. Ancak siyah piyonun ilk hamlesi olmadığı için yalnızca bir kare ilerleyebilir.

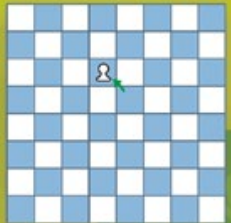
Bütün taşlar gittikleri yönde taş alabilir. Ancak piyonlar ileri gider, çaprazdan taş alır. Yandaki durumda beyaz piyon ileri doğru hamle yapabileceği gibi, çaprazındaki siyah kalenin karesine girebilir. Bu durumda kaleyi alır ve oyundan çıkarır. Siyah piyonsa yeşil noktalı kareye ilerleyebilir. Piyonlar yalnızca bitişiklerindeki çapraz kareyi tehdit edebileceğinden, siyah piyon beyaz atı alamaz.



Piyonların özel bir taş alma biçimleri de bulunur. Başka hiçbir taşın böyle bir özelliği yoktur. Bu kural, rakibin piyonu iki kare oynandığında uygulanabilir. Yandaki durumda siyah piyon iki kare oynamıştır. Beyaz piyon isterse siyah piyonu, sanki bir kare ilerlemiş gibi alabilir.



Beyaz piyon, siyah piyonu geçerken alma hareketiyle aldıktan sonraki durum yandaki biçimde olur.



Taşların Değerleri

Satranca yeni başlayan kişiler için taşların değerleri önemli bir konudur. Taşların değerini piyon birimiyle ölçeriz. Buna göre bir piyonun değerini bir piyon birimi olarak düşünelim.

Taşın Sembolü	Taşın Adı	Taşın Değeri	
	Piyon	1 Puan	
	At	3 Puan	
	Fil	3 Puan	
	Kale	5 Puan	
	Vezir	9 Puan	
	Şah	Sonsuz	Şah oyuncuyu temsil ettiğinden tüm oyunun değerine eşittir. Şah kaybedilirse oyun da kaybedilir.

Taşların gerçek değerleri, oyun içinde taşların konumuna ve oyunun gidişatına göre değişebilir.

Taşların Sınıflandırılması

Satranç taşları becerilerine ve hareketlerinin mesafelerine göre sınıflandırılır.

Hafif Taşlar



At

Fil

Ağır Taşlar



Kale

Vezir

Uzun
Mesafeli
Taşlar



Vezir

Kale

Fil

Kısa
Mesafeli
Taşlar



Şah

At

Piyon

Sizin için satranç taşlarını anlattığımız bir kitapçık hazırladık. Bu kitapçıkta hangi taşın nasıl bir sembolle gösterildiği, değerinin ne olduğu, tahta üzerinde nasıl hareket edebildiği ve nasıl taş alabildiği gibi satranç oynamanıza yardımcı olacak çok sayıda bilgiye yer verdik. Kitapçığınızı satranç oynarken yanınızda bulundurabilir ve gerektiğinde ondan faydalanabilirsiniz.