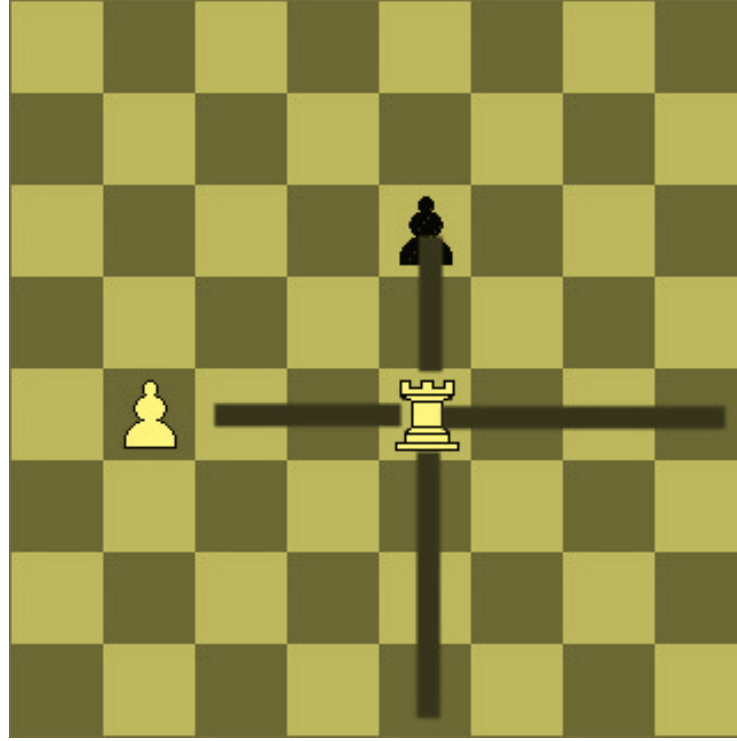


# Satranç Dersi

## Dr. Öğr. Üyesi Engin SARI

Hafta 2 Satranç Taşların Hareketi

1



- Bu ders size Kalenin hareketini öğretecektir.  
Kale ileri, geri ,sağa ve sola istediđi miktarda ilerleyebilir.

# 2

- Kalenin önünde aynı renkten bir taş varsa Kale o taşın üzerinden geçemez.

Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.

# 3

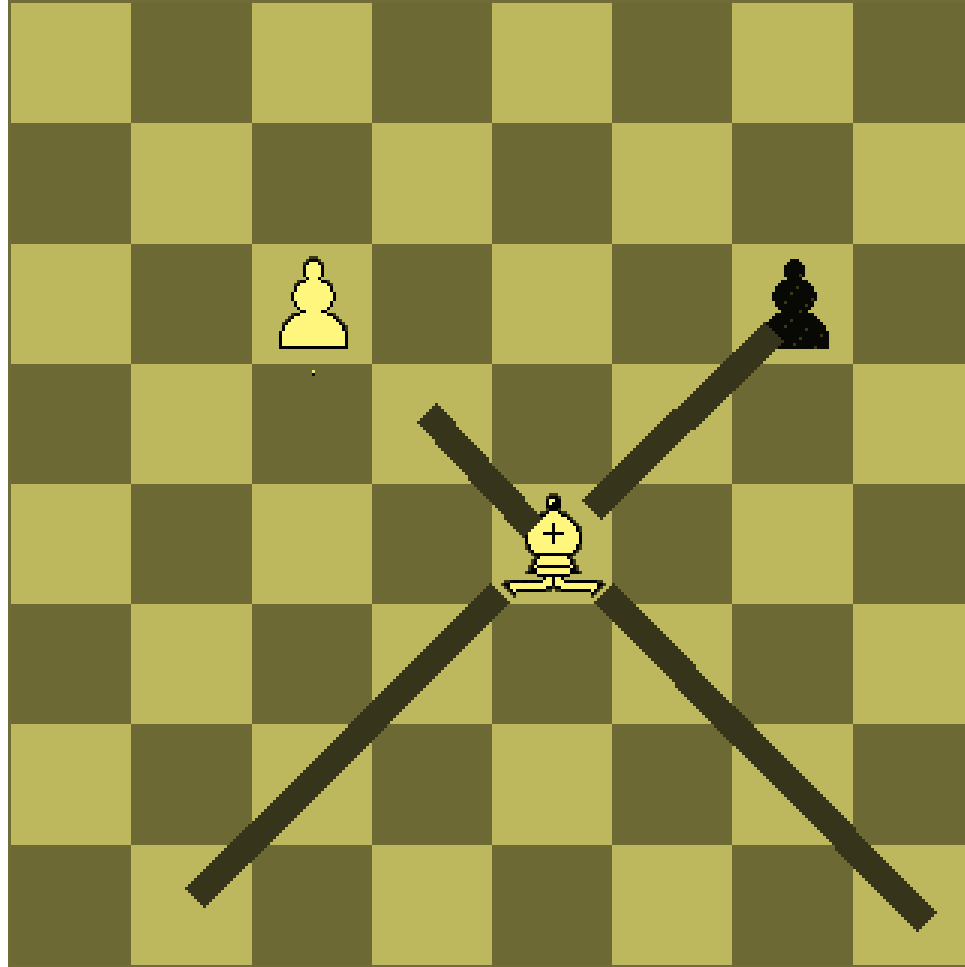
- Kale rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek **ALIR**.

Bu durumda Beyaz Kale Siyah Piyonu **ALABİLİR**.

Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız.

Taş alış damadan farklıdır. Taşın üzerinden atlayıp **ALAMAZSINIZ**.

4



► Filin Hareketi

# 1

- Bu ders Filin hareketlerini öğretecektir.

Fil apraz (diagonal) olarak istediđi miktarda hareket eder.

Filin hep aynı renkteki karelerde gidebildiđine dikkat ediniz.

Eđer aynı karede iki Filiniz varsa hata yapmıřsınız demektir!

## 2

- Filin önünde aynı renkten bir taş varsa fil o taşın üzerinden geçemez.

Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.

# 3

- Fil rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek **ALIR**.

Bu durumda Beyaz Fil, Siyah Piyonu **ALABİLİR**.

Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız.

Taş alış damadan farklıdır.

Taşın üzerinden atlayıp **ALAMAZSINIZ**



# 4

- Fil taşları şu hareketler ile alır:

- Bu ders Vezir hareketini öğretecektir.

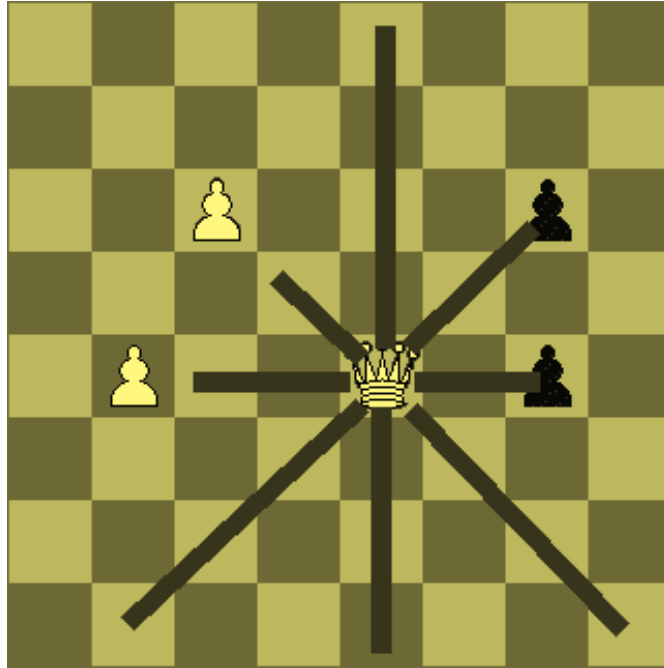
Vezir hem Kale hem de Fil gibi gidebilir.

Kale gibi yukarı, aşağı, sağa ve sola gidebilir.

Aynı zamanda Fil gibi çaprazlarda hareket edebilir.

Vezir tahtadaki en güçlü taştır.

Tahtanın merkezindeyken 27 kareye gidebilir.



## 2

- ▶ Vezirin önünde aynı renkten bir taş varsa Vezir o taşın üzerinden geçemez.

Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.

# 3

- Vezir rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek **ALIR**.

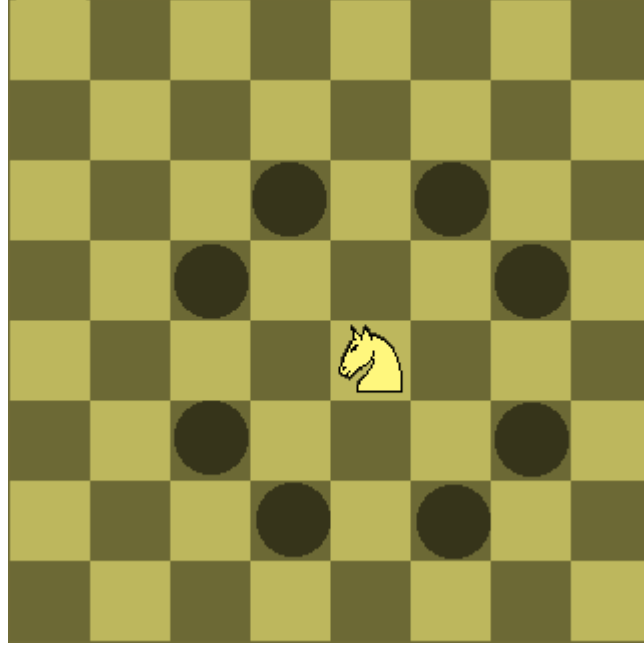
Bu durumda Beyaz Vezir, Siyah Piyonlardan birini **ALABİLİR**.

Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız.

Taş alış damadan farklıdır.

Taşın üzerinden atlayıp **ALAMAZSINIZ**.

1

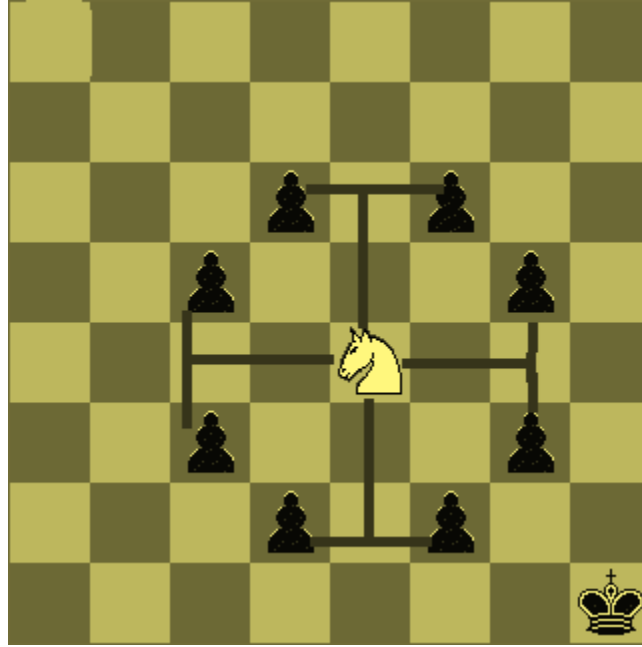


Bu ders atın nasıl hareket ettiğini öğretecektir  
At "L" harfine benzer şekilde hareket eder.

İki kare yukarı veya aşağı sonrada bir kare sağa veya sola.

Yanda At işaretlenmiş herhangi bir kareye gidebilir.

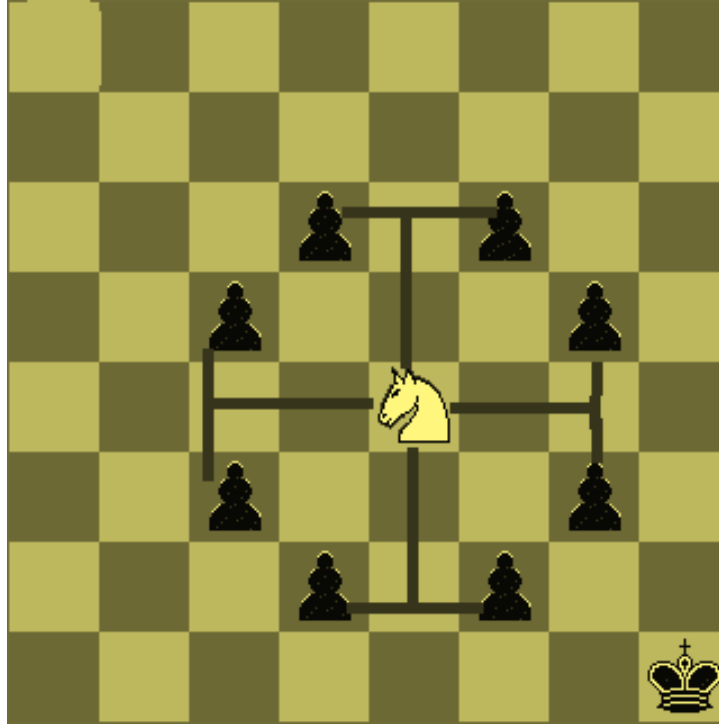
2



- Atın hareketinde diğer önemli bir olay ise eğer AtBeyaz bir karedeyse Siyah bir kareye gitmelidir.

Eğer At Siyah bir karedeyse de Beyaz bir kareye gitmelidir.

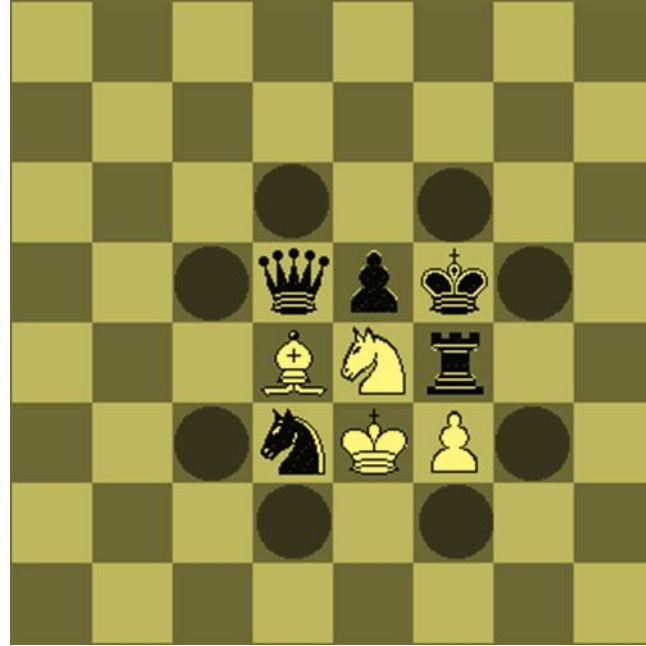
3



- Diğer taşlar gibi At, rakip taşın bulunduğu kareye giderek o taşı kaldırır ve o taşın yerine geçebilir.

Bu şekilde taş almış olur.

4

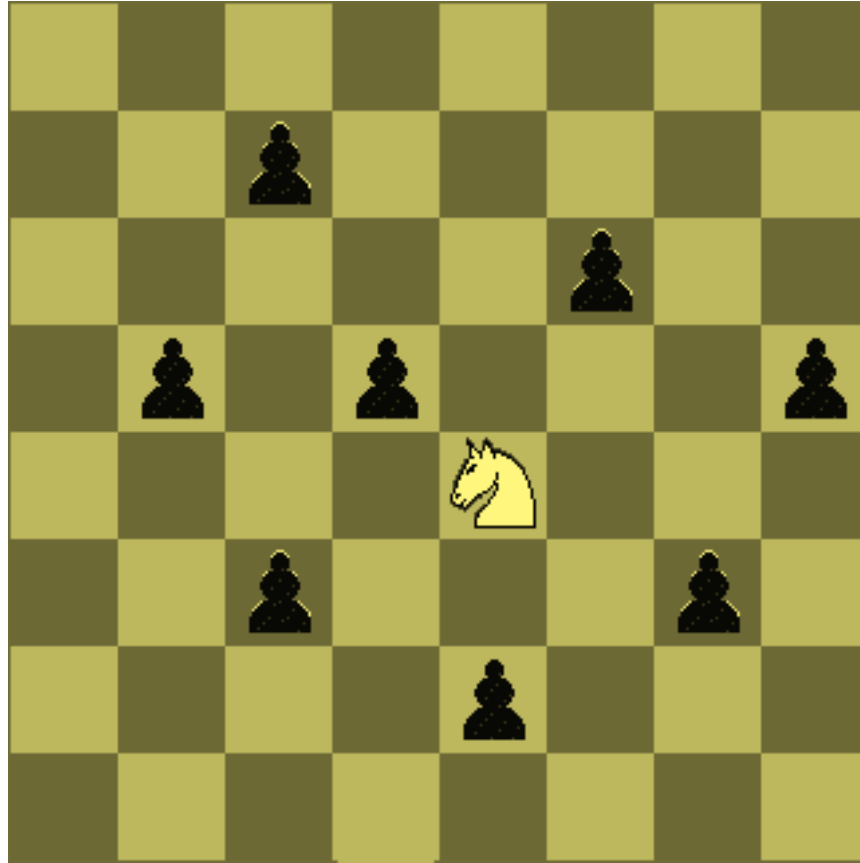


- Diğer taşlardan farklı olarak At ismine de uygun olarak diğer taşların üzerinden atlayabilir.

Yanda At etrafında pek çok taş olmasına rağmen, hala 8 kareye gidebilir.

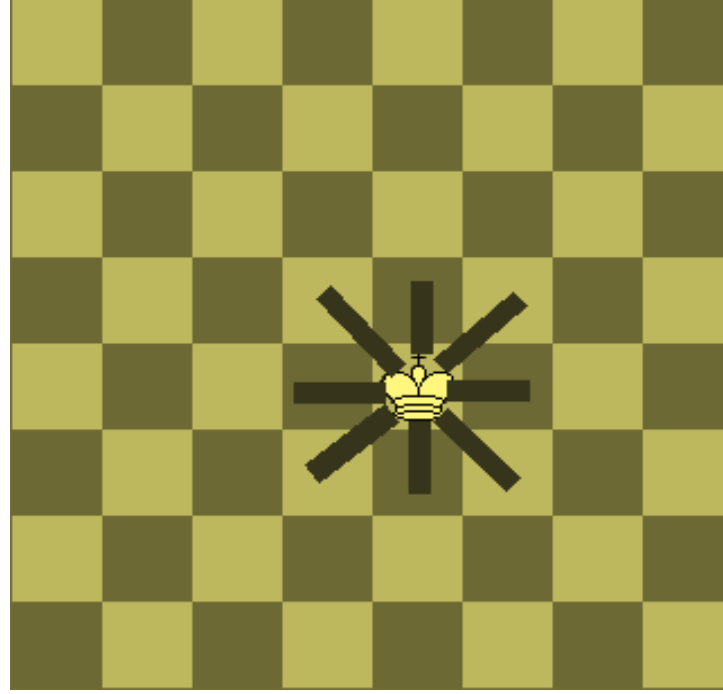


5



- Beyaz Atın taşları nasıl aldığını görüyoruz

1

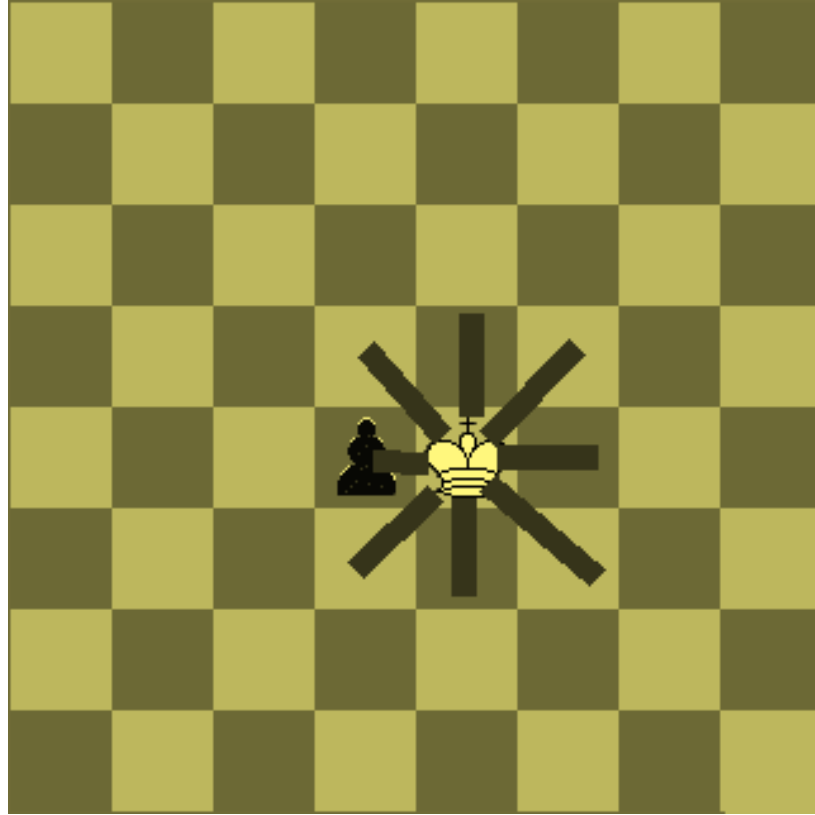


- Bu ders Şahın hareketini öğretecektir.

Şah bir seferinde herhangi bir yöne sadece bir kare gidebilir.

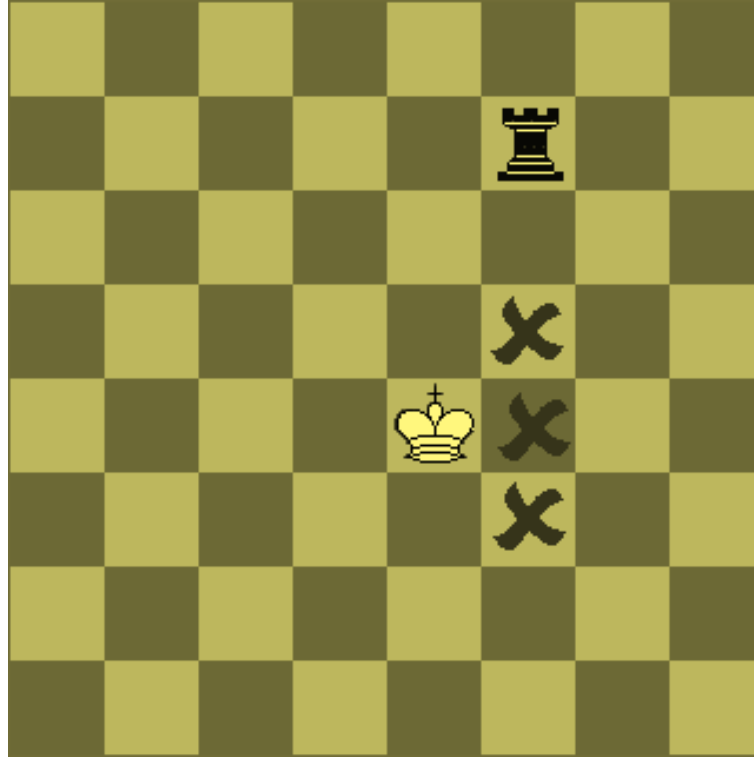
Yukarı, aşağı, sağa, sola ve çapraz.

2



- Şah yanındaki bir karedeki rakip taşı alabilir.  
Burada Beyaz Şah Siyah Piyonu alabilir.

3

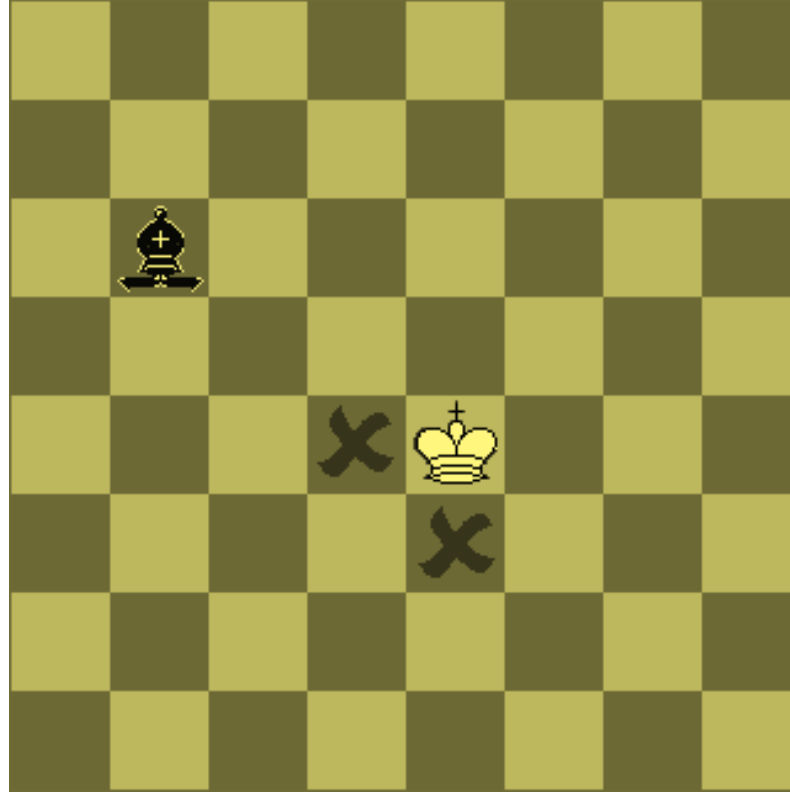


- Şahla ilgili özel bir kural vardır.

Rakip taşların gidebileceği karelerde Şah **DURAMAZ** veya oraya **GİDEMEZ**.

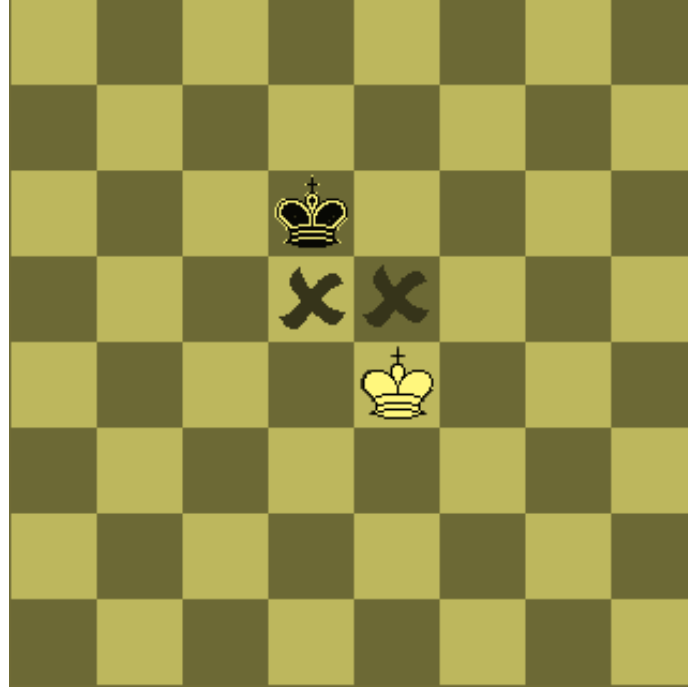
Yanda Şah Siyah Kale tarafından alınabileceği bir kareye gidemez.

4



- Burada Şah, Fil tarafından alınabileceği bir kareye gidemez.

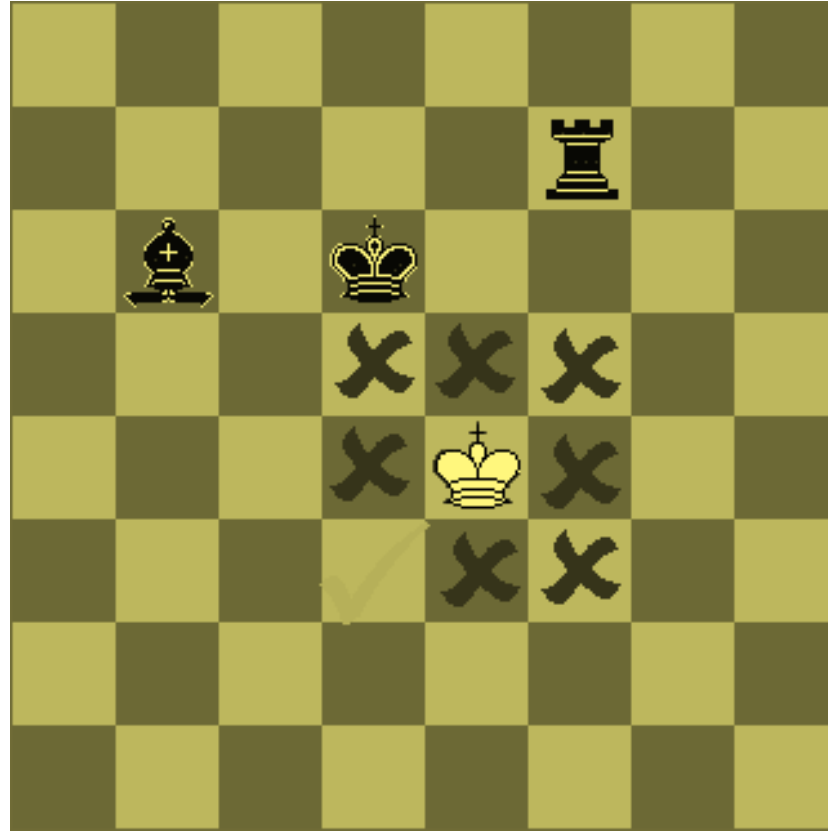
5



- Burada Beyaz Şah, Siyah Şahın yanına gidemez.

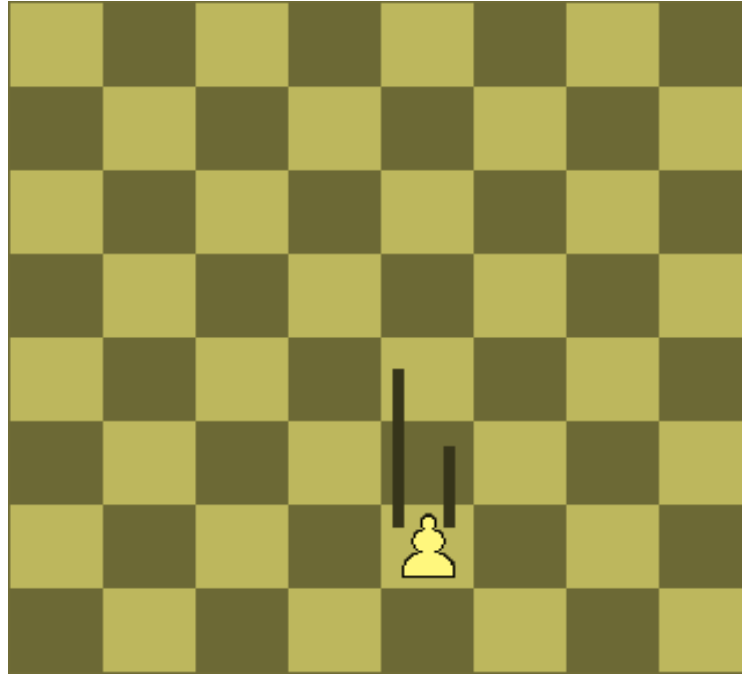
**İKİ ŞAH ASLA YANYANA DURAMAZLAR!**

6



- Burada Beyaz Şah, Siyah Şahın yanına gidemez.

1



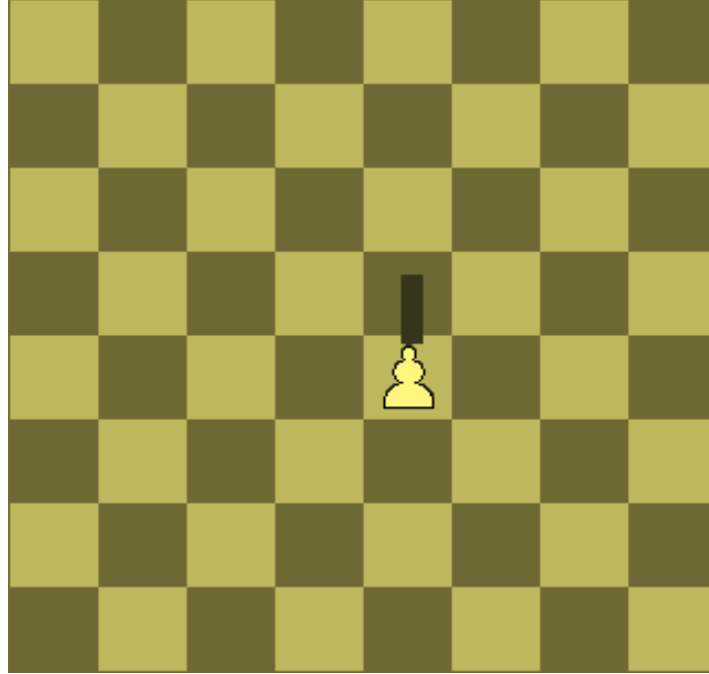
- Bu ders Piyon hareketlerini öğretecektir.

Biraz daha karışıktır o yüzden dikkatli olunuz!

İlk karesinde bir Piyon isteğe bağlı olarak, **İLERİ DOĞRU** ya **BİR KARE** ya da **İKİ KARE** gidebilir.

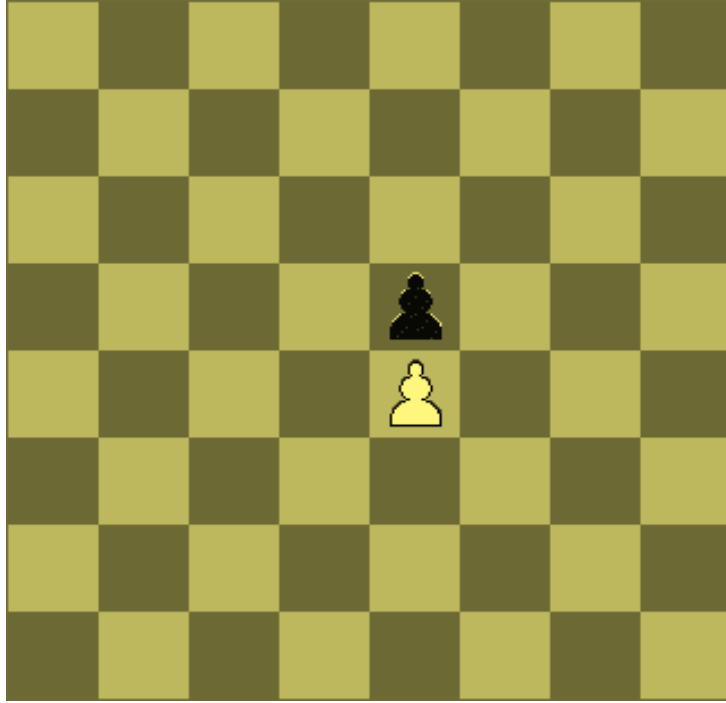


2



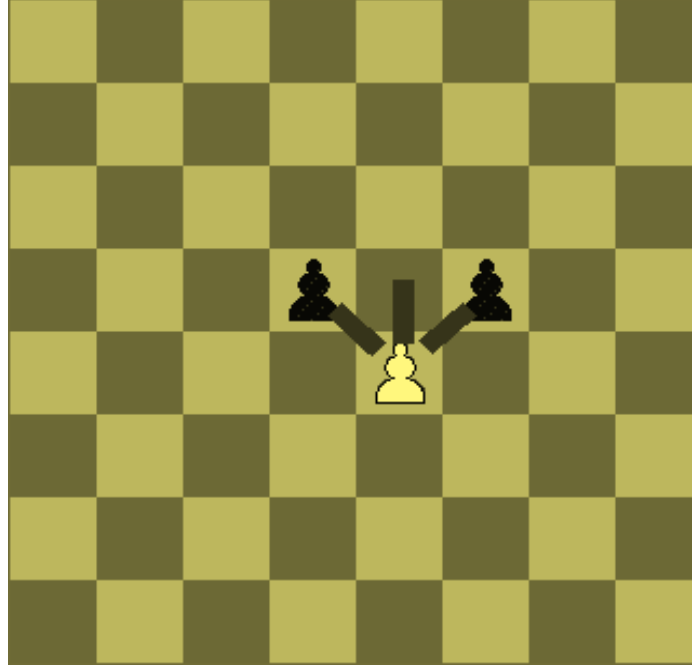
- İlk hareketinden sonra Piyon **BİR KERESİNDE SADECE BİR KARE GİDEBİLİR**

# 3



- Bu durumda Piyonlar sıkışmışlardır.  
Hiçbiri ilerleyemez.

4

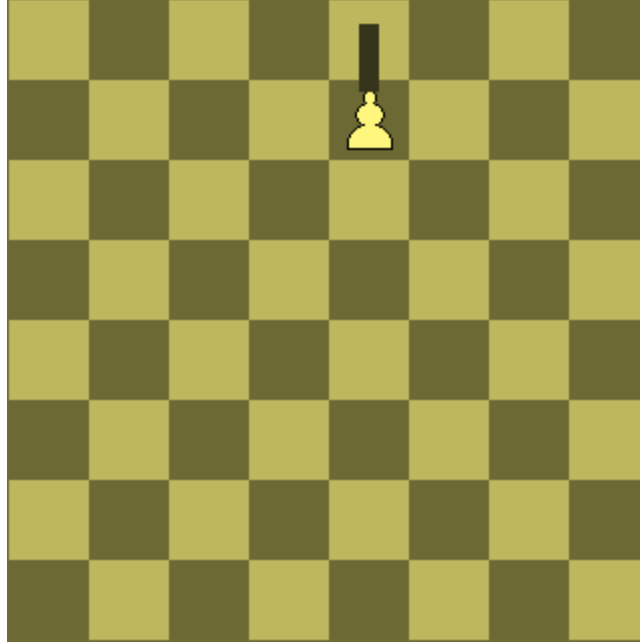


- Diğer taşlardan farklı olarak Piyonlar **HAREKET ETTİKLERİ GİBİ TAŞ ALMAZLAR İLERİ DOGRU ÇAPRAZ** olarak taş alırlar.

Bu durumda Beyaz Piyonun 3 olası hamlesi vardır.

İleri doğru bir hamle gidebilir veya iki Siyah Piyondan birini alabilir.

# 5

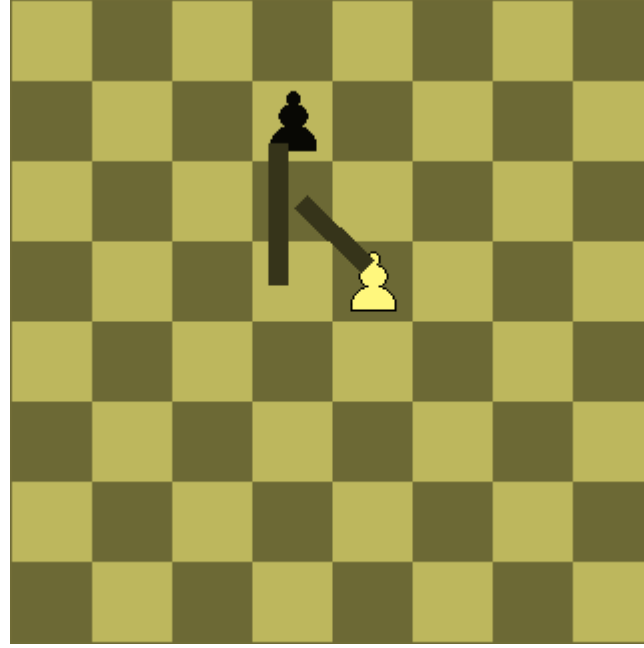


- Piyonun çok işe yaramadığını düşünebilirsiniz.

Fakat Piyonun **ÇOK ÖZEL** bir hareketi vardır. Eğer Piyonu tahtanın en dibine götürürseniz, onun yerine başka bir taş koymak zorundasınızdır:

**Vezir, Kale, Fil veya At**

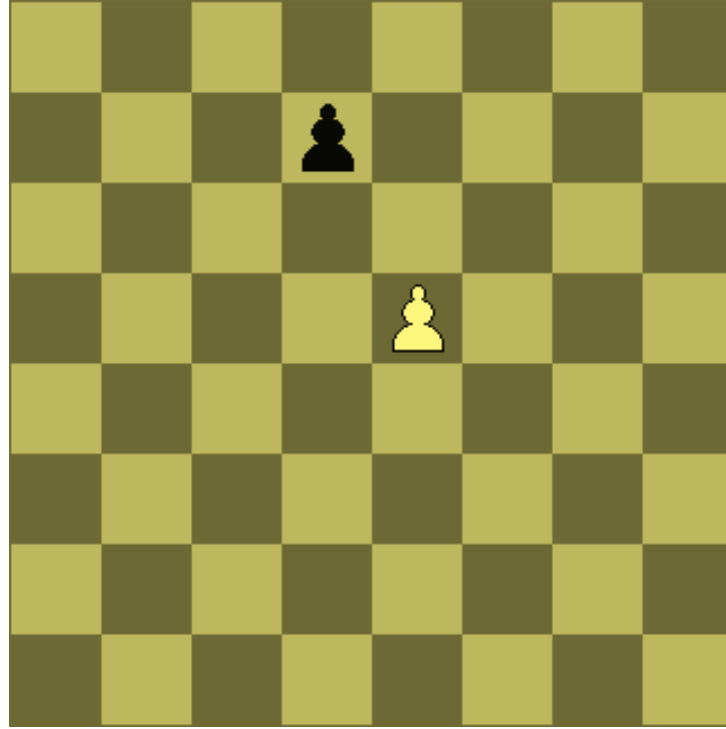
Bu konu hakkında ilerki derslerde daha çok bilgi verilecektir.



- Anlaşılması diğer zor bir Piyon hareketi **GEÇERKEN ALMADIR.**

Eğer yandaki gibi **BEŞİNCİ YATAYDA** bir Piyonunuz varsa ve rakibiniz onun yanına **İKİ KARE İLERLETEREK** bir piyon sürerse, o Piyonu sanki **BİR KARE İLERLETMİŞ GİBİ ALABİLİRSİNİZ.**

Bu hakkınızı ilk fırsatta kullanmazsanız daha sonra kullanamazsınız.



► **GEÇERKEN ALMAYI** izleyiniz.

Bu konuyla ilgili daha detaylı bir ders sonra anlatılacaktır.