**SATRANÇ**

**SATRANCIN KURALLARI**

Satrancın amacı rakip şahı mat etmektir. Bunun anlamı rakip şahın bulunduğu karenin tehdit altında bulunması ve tehdit altında olmayan bir kareye kaçış ya da tehdidi engelleyecek başka bir hamlesinin olmamasıdır. Bu da rakibin diğer taşlarını alarak onu güçsüz bırakma ilkesine dayanır.

Satrançta hızlı gelişim de önemlidir. Hızlı gelişim göstermek için yapılan en önemli adım gam bit, yani piyon fedasıdır. Bu, daha fazla taşın merkeze rahatça açılmasına olanak sağlar. Eğer bir oyuncunun şahının bulunduğu kare tehdit altında olmadığı halde bu oyuncunun kalan tek taşı şah ise ve şahının tehdit altında olmayan bir kareye yapabileceği bir hamlesi yoksa oyun pat olur, yani berabere biter. Ayrıca oyun herhangi bir anda oyunculardan birinin yenilgiyi kabul etmesi veya bir oyuncunun beraberlik teklif etmesi ve diğerinin de bunu kabul etmesiyle de sona erebilir.

Oyun sırasında taşları avantajlı yerlere yerleştirerek rakibin hareketini kısıtlamak ve rakibin taşlarını almak yoluyla gücünü azaltmak esastır. Her taş, kurallara göre ulaşabileceği bir karedeki rakip taşın bulunduğu kareye yerleşerek, yerinden ettiği taşı oyun dışı bırakma gücüne sahiptir, buna taş almak denir. Alınan taş oyuna bir daha geri dönemez, ancak bulunduğu hattın son karesine varan bir piyon, oyun haricinde bulunsun bulunmasın, arzu edilen piyondan değerli, şahtan değersiz başka bir taşla değiştirilebilir.

Oyunun başında satranç tahtası üzerinde toplam 32 taş bulunmaktadır. Bunların 16'sı beyaz (veya açık renk), 16'sı da siyahtır (veya koyu renk). Oyuncuların her birinin 16 satranç taşı vardır:

* Sekiz figür
* Şah
* Subaylar
* Ağır Taşlar: Vezir ve iki Kale
* Hafif Taşlar: iki At ve iki Fil
* Sekiz Piyon

Satranç tahtası, oyuncular arasına oyuncu perspektifinden bakıldığında sağ alttaki kare beyaz olacak şekilde yerleştirilir. Sondan bir önceki sırada piyonlar yer alır. Son sıraya da figürler yer alır.

Figürlerin sırası beyaz için soldan sağa, (siyah için ters yönde) şöyledir: Kale, at, fil, vezir, şah, fil, at ve kaledir. Vezir, bu arada her iki tarafta oyunculara verilen rengin rengini taşıyan kare üzerindedir.

Oyuna beyaz başlar ve oyuncular sırayla bir taşla oynarlar. Böyle iki kişinin arka arkaya birer kere satranç taşlarından birin hareket ettirmelerine hamle denir. Satrançta hamle sırası geldiğinde sıra gelen oyuncunun oynama zorunluluğu vardır

Bir karede en fazla bir taş durabilir. Taş, o alanda durduğu sürece bütün diğer taşlar için o kareyi kendi taşları için bloke eder. Karşı tarafın taşları için bu böyle değildir. Bir taşın gitmek istediği hedef karesinde rakibin bir taşı durmaktaysa bu taş, kendi taşını o alana koymak isteyen oyuncu tarafından önce tahtadan uzaklaştırılır, sonra böylece boşalmış olan bu alana kendi taşını koyar. Buna satrançta karşı tarafın taşını almak denir.

Bir satranç taşı öbür hamlede vurulabilecek konumdaysa bu taş tehdit altındadır. Eğer akabindeki yarı hamlede onu alan taşı da almak mümkünse bu taş korunmuştur.

Şahlardan biri bir hamleyle tehdit altına girerse bu durumu oluşturan oyuncu, karşı tarafa ‘Şah’ diyerek ikaz eder. Eskiden karşı tarafı ikaz mecburiyeti varsa da bugünkü turnuvalarda artık bu alışılagelmiş değildir ve FİDE kurallarında bulunmamaktadır. Şah verilince karşı tarafın tedbir alması gerekmektedir. Oyunun hedefi, öyle bir pozisyon oluşturmaktır ki bu pozisyonda karşı tarafa şah verilmiş olsun ve o şahı korumak mümkün olmasın (şah mat).

## **Hamleler**

Satranç taşları sadece bazı kurallar çerçevesinde yürütülebilir.

Taşlar prensip olarak birbirinin üzerinden atlayamaz. Bunun iki istisnası vardır. İlki at, ikincisi ise Rok’tur. Oyuncular kendi taşlarıyla işgal edilmemiş alanlarda ya da düşmanın bir taşının bulunduğu bir kareye kadar hareket edebilirler. İkinci durumda oyuncu önce orada karşı tarafın taşını alıp tahtadan uzaklaştırır, sonra da boşalan alana kendi taşını yerleştirir.

Eğer bir şah, karşı tarafın bir satranç taşı tarafından tehdit edilirse bu şah, şah tehdidi altındadır. Böyle bir şah tehdidini dikkate almamak yasaktır. Oyuncu, bu durumda ya şah veren taşı almak, başka bir taşı şah veren düşman taşıyla şahı arasına getirmek (at şah verince mümkün değildir) ya da şahını tehdit altında olmayan bir alana çekmekle yükümlüdür. Şah verilmiş bir şahın kendini rok yaparak kurtarması yasaktır.

### **Şah**

Şah, her yönde bir kare gidebilir. Her iki şahlar, birbirlerini tehdit edecekleri ve şahın da tehdit edilmiş bir kareye gitmesinin yasak olmasından dolayı hiçbir zaman yan yana duramazlar.

Rok, satrançta bir yarı hamlede iki taşın, yani şah ve kalenin hareket etmesine izin verilen tek hamle çeşididir. Rok yapılabilmesi için her iki taşın daha önce hareket etmemiş olması gerekir. Şah, rok yapacağı taraftaki kaleye doğru iki kare gider ve o kale de şahın üzerinden geçerek şahın üzerinden geçtiği karede yer alır.

### **Vezir**

Vezir, her yöndeki her boş kareye (çapraz, yatay ya da dikey olarak) başka taşların üzerinden atlamamak şartıyla gidebilir. Dolayısıyla kendinde bir kale ve filin özelliklerini toplamaktadır. Böylece vezir çok hareketli bir taştır. Vezir, benzer pozisyonlarda duran iki kale kadar kuvvetlidir.

### **Kale**

Kale, satrançtaki ikinci kuvvetli taştır. Bir kale, satır ve sütunlarda her tarafa doğru istediği kadar gidebilirse de başka taşların üzerinden atlamasına izin yoktur. Tek istisna roktur. Burada aynı yarı hamlede şahla kale hareket eder, dolayısıyla bir yarı hamlede iki taşın oynayabileceği tek hamle budur. Kalenin uzanabileceği kareler, ancak satranç tahtasının kenarlarınca sınırlanır. Tahtanın her karesine erişebilmektedir. Sadece kale ve şahla karşı tarafın şahını mat etmek mümkündür. Diğer bakımlardan eşit şartlarda kale, bu yüzden bir at ya da filden hatırı sayılır ölçüde daha kuvvetlidir. Fakat roktan önce pek hareket etme imkânı olmadığından oyunun başında pek etkili değildir. Çok kuvvetli olmasına rağmen bir kale, bir at ve bir filin toplamından biraz daha zayıftır. Kale gibi bir taşla at veya fil arasındaki değer farkına kalite denir. Bir kaleyi bir at ya da fil feda ederek almaya kalite artışı, bile bile başka bir menfaat için daha kıymetli bir taşı vermeye kalite fedası denir.

At veya file karşın kale, satranç tahtasındaki pozisyonundan bağımsız olarak boş bir tahtada hep 14 kareyi tehdit eder.

### **Fil**

Partinin başlangıcında her iki tarafın beyaz ve siyah alanlarda giden birer fili vardır. Bunlara vezir tarafı fil ve şah tarafı fil de denmektedir. Filler, üzerinde durdukları renkteki çaprazlar üzerinde istedikleri kadar hareket ederler. Başka satranç taşları üzerinden atlamalarına izin yoktur. Filler, genelde çok sayıda kareyi tehdit ederek merkezi kontrol ederlerse etkilidirler.

### **At**

At iki düz bir çapraz, sembolik olarak "L" şeklinde gider. Atın en dikkat çekici özelliği taşların üzerinden atlayabilmesidir. Başlangıç pozisyonu kalelerin hemen yanıdır. At aynı zamanda ortadaki 4 karede çok fazla güç kazanır.

### **Piyon**

Her oyuncu partinin başında sekiz piyona sahiptir. Bunlar, diğer taşların önünde bir duvar oluştururlar. Sınırlı hareket imkânından dolayı piyon, satrancın en zayıf taşıdır. Diğer taşlar gibi geriye doğru hareket edemez. Fakat parti sürdükçe piyonların karşı tarafın en son sırasına erişerek kral hariç daha değerli bir taşa dönüşebileceğinden önemi gitgide artmaktadır.

Başlangıç pozisyonunda piyon, önündeki alanların boş olması şartıyla bir veya iki kare gidebilir. Piyon başlangıç pozisyonunda değilse (2.-7. sıra) her hamlede (bir düşman taşını almadığı sürece) üzerinde bulunduğu sütunda sadece bir kare ilerleyebilir. Piyon çapraz olarak düşman taşını alır. Böylece normal hareketiyle bir taşı alırken yaptığı harekete farklı olan satranç tek taştır. Piyon, hareket ettiği zaman ancak ilerleyebilir. Böylece daha önce durduğu alana dönemeyen tek satranç taşıdır.

Bir piyon karşı tarafın en dipteki satırına geldiğinde (beyaz piyon için 8., siyah piyon için 1. satır) bu yarı hamlenin bir parçası olarak kendi renginde bir vezir, kale, fil ya da ata dönüştürülmek zorundadır. Bu dönüşüm vezirden başka bir taşa olmuşsa değer kaybı olan bir dönüşümdür. Piyon oyundan çıkarılıp bu kareye yeni taş konur. Yeni taşın özellikleri hemen etkisini gösterir ve hemen şah mata götürebilir. Dönüşüm, bu taşın oyun esnasında önceden alınmış olup olmamasına bağlı değildir. Dolayısıyla bir oyuncu dönüşümle aynı taştan başlangıç pozisyonunda olduğundan daha fazlasına sahip olabilir. Genelde dönüşüm veziredir. Bazı maçlarda bir vezir yerine tahtaya ters bir kalenin konması, turnuvalarda kurallara aykırıdır. Gerekirse başka oyun taşlarından bir vezir alınması gerekmektedir. Satranç literatüründe taşların değerini sözde piyon birimiyle ölçülmesi yaygındır. Buna göre bir piyonun değeri bir piyon birimi olarak tanımlanır.

**Piyonlar şu şartlarda kuvvetlidirler:**

* Hareketli olup özellikle aynı sütunda karşı tarafın piyonlarıyla önlenmeyip bunun yanındaki sütunlarda düşman piyonlarınca alınma tehlikesi olmadığında.
* Grup olarak hareket edip karşı tarafın bir taşını kovalayıp birbirlerini koruduklarında (piyon çift veya piyon zinciri).
* Çok ilerlemiş olup dönüşüm potansiyeli yüksek olduğunda.

### **Terfi**

Terfi, satranç tahtasının karşı kenarına (son sıraya) ulaşan piyonların arzu edilen bir taşa (vezir, kale, at veya fil) dönüşmesidir. Yaygın olarak yanlış bilinen bir kural piyonların sadece kaybedilmiş (eksik) taşlara dönüşebileceğidir. Teoride bir oyuncu 9 vezire sahip olabilir.

### **Notasyon**

Satrançta taşların konumları ve hamleleri genellikle cebirle gösterilir. Satranç tahtasında düşey sütunlarda birer harf (a, b, c, d, e, f, g, h) ve yatay sütunlara birer sayı (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ) ile gösterilir.

### **İstisnalar**

**Geçerken alma**

Bir Piyon, tehdit ettiği bir karenin üzerinden, ilk diziliş durumundan 2 kare ilerleyerek geçen rakip piyonu sanki tek kare ilerlemiş gibi alabilir. Ancak bu hakkını hamle sırası kendine geldiğinde hemen kullanmalıdır yoksa ilerleyen hamlelerde söz konusu rakip piyonu geçerken alma hakkını kaybeder. Buna geçerken alma (en passant) denir.