

Doğru Açılış Güçlendirir

İki takımın da uzun zamandır hazırlandıkları maç başladı. Takımlar ilk olarak şahlarının önündeki piyonları ikiye kare hareket ettirdi. Ardından beyaz takımın atı f3'e, siyah takımın atıysa c6'ya hamle yaptı.

Merkez
kareler
d4, d5,
e4, e5



Beyaz takımın c6'daki atı, heyecandan yerinde duramıyordu. Tekrar oynamak istiyordum, diyerek yerinde zıplıyordu.

	Beyaz	Siyah
1.	e4	e5
2.	Af3	Ac6



Şah ona sakince "Açılıştaki bir taşı bir kere oynayalım. Böylece farklı taşlarımızı oyuna katarak güçleniriz." dedi.



At, oyunun takım oyunu ile kazanılacağını, arkadaşlarına da fırsat vermesi gerektiğini hatırlatarak heyecanını bastırdı.



Vezirin önündeki d2 piyonu, "Ben oynayayım. Lütfen, lütfen!" dedi.



Bu sırada f1'deki fil, "Oynarsan, benim yolumu kesersin." diye atıldı.



Şah, "Açılıştaki birbirimizin yolunu kapatırsak taşlar oyuna giremez. Birbirimizin yolunu kesmeyecek hamleler yapmalıyız." diyerek gülümsedi.

Kanatları a2 piyonu da "Peki, ben oynayabilir miyim?" diye sordu. Ancak şah, onun da oyuna girmesine izin vermedi. Oyunun açılışında, kanatlardaki piyonların oynanmasının doğru olmayacağını açıkladı. Oyunda güç kazanmak ve daha çok alanı kontrol edebilmek için hamlelerin merkeze doğru yapılması gerektiğini de sözlerine ekledi.



Beyaz şah takımına "Hafif taşlarla oyuna devam etmeliyiz." diye seslendi. Yanındaki f1 karesinde duran file, c4 karesine hamle yapmasını söyledi. Böylece rakibin zayıf karesi olan f7 karesi de tehdit edilmiş oldu. Aynı zamanda rok yaparak şahın güvenlik altına alınması ve kalenin ilerleyen hamlelerde oyuna katılması sağlanabilirdi. Böylece beyaz takımın zayıf karesi olan f2 de kale tarafından korunmuş olacaktı.



Zayıf
kareler
f2 ve
f7



Şimdi hamle sırası siyah takımdaydı. Siyah takım f8 karesindeki filini d6 karesine oynadı. Bunun üzerine d7 karesindeki piyon, "Fil yolumu kapattı, artık oynayamam." dedi üzgün üzgün.

Yaptığı hatayı anlayan fil de üzüldü ancak hamle tamamlanmıştı. Bunun üzerine c8 karesindeki fil, yolu kapanan piyona "Sen oynamazsan ben merkezden oyuna giremem ki!" dedi.



Siyah takımın hamlesini dikkatle takip eden beyaz takım, zaman kaybetmeden rok yaparak şahın güvenliğini sağlamış oldu.

Açılış kurallarını doğru uygulayan beyaz takım, oyunda güçlü bir konuma gelmeyi başardığından bu oyunu kazanmakta hiç zorlanmamıştı.

	Beyaz	Siyah
3.	Fc4	Fd6
4.	O-O	



Satranç Oyununun Bölümleri

- Satranç oyununu üç bölüme ayırabiliriz. Oyuna başladığımız bölüm açılıştır. Oyun sonunda kazanmak için açılış çok etkilidir. Oyunu bir bina gibi düşünürsek açılış binanın temelleri gibidir. Binanın temellerinin sağlam olması oyuncuyu güçlü yapar. Güçlü oyuncu da oyunu daha rahat kazanabilir.

Satrançta Açılış İlkeleri

Başlarken merkezden oynamalısın. Atlar ile filleri oyuna katmalısın. Hamleleri de yapmalı merkeze doğru. Taşlar kapatmamalı birbirinin yolunu!

Kanattaki piyonların yerinde dursun. Aynı taşı tekrar neden oynuyorsun? Farklı taşlarla oynarsan güçlü olursun. Yaptığın her hamlenin bir amacı olsun.

Vezir ve kaleni oyun sonuna sakla. Açılışta onları hemen oyuna katma. Taşlarını iş birliği içinde oynat. Zayıf karelerini korumayı unutma!

f2 ile f7 zayıf karelerin, bil. Başlarken oyuna onlara dikkat kesil. Onları bir tek şah korur, hatırla. Yoksa yener seni rakibin daha hemen açılışta!

Rok yapmayı da açılışa sığdırmalı. Amaç elbette şahı korumak olmalı. Kale ile şahın arası boşalınca, Haydi rok yapma zamanı, davran hızlıca!

Öykümüzde de ele alınan ve çok sayıdaki satranç açılışından biri olan İtalyan Açılış'ını siz de denemek isterseniz 64. sayfada notasyonunu bulabilirsiniz.

1. Açılış
 2. Oyun ortası
 3. Oyun sonu
- Beyaz kazanır
 - Siyah kazanır
 - Beraberlik