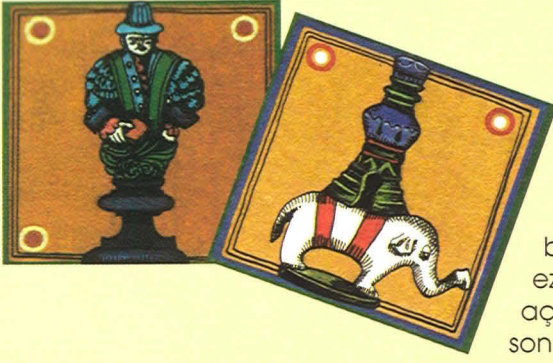




satranç oynuyoruz

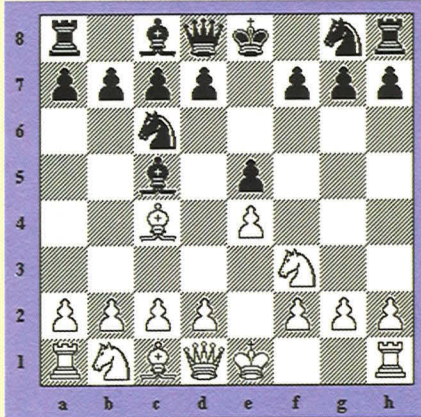
Bu ay ilk açılışlarımızdan birini öğreneceğiz. Oyunlar aynı şekilde oynana gele özellikle açılışlarda bir hamle karşındaki en iyi hamle bilinmektedir. Bu aynı hamleler oynana oynana açılış bir ad alır. Bu ay köşemizde bunlardan birini bulacaksınız. İyi bir oyuncu, birçok açılış ezbere bilir. Siz de bundan sonraki birçok oyununuzu bu açılışa göre oynayarak kendinizi geliştireceğiniz gibi, açılıştan sonra oyun ortası için en iyi hamleleri bulabilirsiniz.

Giuoco Piano Açılışı

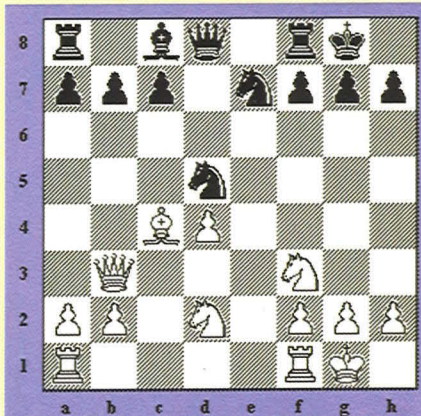
Giuoco Piano açılışı adını 17. yüzyılda yaşamış Gioachino Greco adlı bir İtalyan oyuncudan alır. Açılışın amacı hızlı bir gelişme sağlamak, merkezi ele geçirmek, d5 karesine baskı uygularken oyunun başında Siyah'ın en zayıf karesi olan f7 karesine yüklenmektir. İlk hamleler Şah kanadını boşaltarak hızlı bir roka da olanak sağlar.

Hamleler şöyle sıralanıyor:

1. e4 e5 2. Af3 Ac6 3. Fc4 Fc5 4. c3 Af6 5. d4 exd4 6. cxd4 Fb4+ 7. Ac3 A×e4 8. O-O Fxc3 9. d5 Fa5 10. dxc6 O-O 11. Vd5 Ad6 12. Fd3 Fb6 13. Fxh7+

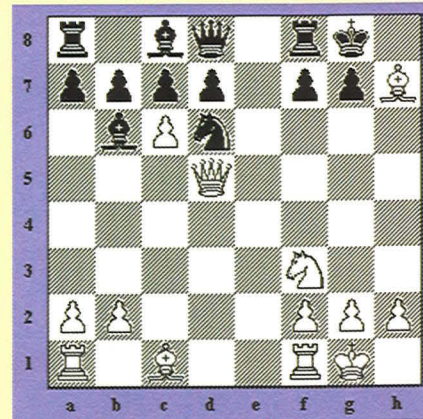


Oyun şu şekilde sürebilir: 4. c3 Af6 5. d4 exd4 6. cxd4 Fb4+ 7. Fd2 Fxd2+ 8. Abxd2 d5 9. exd5 Axd5 10. Vb3 Ace7 11. O-O O-O



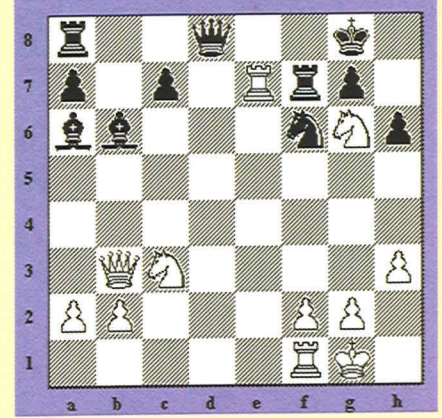
Bu oyunda Siyah dengeyi sağlamıştır. Aşağıdaki hamleler ise Beyaz'ın üstünlüğüyle son bulur: 1. e4 e5 2. Af3 Ac6 3. Fc4 Fc5 4. c3 Af6 5. d4 exd4 6. cxd4 Fb4+ 7. Ac3 A×e4 8. O-O Fxc3 9. d5 Fa5 10. dxc6 O-O 11. Vd5 Ad6 12. Fd3 Fb6 13. Fxh7+

Aşağıdaki oyun büyükusta Paul Morphy'nin on ikinci yaş gününde amcasına karşı oynadığı bir Giuoco Piano oyunu. Paul, bu oyunu gözleri kapalı olarak oynamış. Tahtayı, dolayısıyla üstündeki taşları ve hangi konumda olduklarını göremeyen Paul, her şeyi kafasından geçirerek amcasını yenmiş. Daha sonra Paul Morphy dünyanın en iyi satranç oyuncularından biri olmuştur.



P. Morphy-E. Morphy

1. e4 e5 2. Af3 Ac6 3. Fc4 Fc5 4. c3 d6 5. O-O Af6 6. d4 exd4 7. cxd4 Fb6 8. h3 h6 9. Ac3 O-O 10. Fe3 Ke8 11. d5 Fxe3 12. dxc6 Fb6 13. e5 dxe5 14. Vb3 Ke7 15. Fxf7+ Kxf7 16. A×e5 Ve8 17. cxb7 Fxb7 18. Kae1 Fa6 19. Ag6 Vd8 20. Ke7 1-0 {Eğer 20. ...Ad5 21. Axd5 Kxe7 22. Af6#}



Sorular

A. Birinci ve ikinci sorularda sizden Beyaz Filleri Siyah Fillerin yerine, Siyah Filleri de Beyaz Fillerin yerine getirmenizi istiyoruz.

1. Ancak bunu yaparken Filler birbirini yememeli. B. Üçüncü soruda a1'de bulunan At'ı a1-h1, a2-h2 ve a3-h3 karelerine götürmenizi istiyoruz. Bunu yaparken Siyah piyonların tehdidi altındaki karelere uğramamalı ve onları almamalısınız. Bakalım bu At gezintisini 5 dakikadan kısa bir sürede tamamlayabilecekmisiniz? Yanıtlar gelecek aya.

