



Oyunun sonuna yaklaşırken beyaz takımın yalnızca fili ve atı kaldı. Siyah takımına veziri ve bir de piyonu vardı. Siyah takım üstün durumdaydı. Siyah şah oyunu kazanacaklarına emindi. Özellikle piyonu en son yataya getirmeyi başarır ve vezire dönüştürebilirlerse siyah takım kesin oyunu kazanırdı.

Beyaz takım, siyah takımın üstünlüğünü görüyordu. Bir fil ve atla, vezir ve piyona karşı pek şansları olduğu söylenemezdi. En büyük kaygıları siyah piyonun son kareye ulaşip vezire dönüşme olasılığıydı. Buna bir önlem almak için beyaz at ve fil, siyah piyonu tehdit etti.



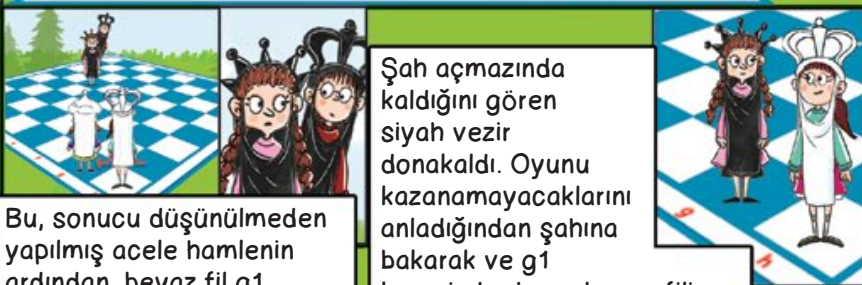
Siyah takım, sürekli şahı tehdit ederek rakibinin hata yapmasını bekleyip bir şiş ya da çatal hamlesiyle beyaz takımın filini ve atını almayı planlıyordu.

Bu nedenle vezirle h5 karesinden şah çekti. Beyaz takım filini h2 karesine getirerek şahın önünü kapattı.



Siyah takım piyonunu dönüştürerek oyunu bir an önce kazanmak amacıyla piyonunu oynadı. Oynadığı kare, at tehdidi altındaydı. Ancak siyah vezir o kareyi koruduğuna göre sorun olamazdı.

Beyaz şah, piyonun oyuna girmesiyle oyunu kazanmalarının iyice zorlaştığını anladı. Tam bu sırada siyah piyonun hizasındaki siyah şahı fark etti. Oyunu kazanma olasılıkları düştü. Berabere kalmanın kaybetmekten daha iyi bir seçenek olduğunu düşündü.



Bu, sonucu düşünülmeden yapılmış acele hamlenin ardından, beyaz fil g1 karesine gelerek veziri şah açmazına aldı.

Şah açmazında kaldığını gören siyah vezir donakaldı. Oyunu kazanamayacaklarını anladığından şahına bakarak ve g1 karesinde duran beyaz fili alarak oyun dışına çıkardı.

Hemen ardından da beyaz şah, g1 karesindeki veziri aldı. Tahtada yalnızca beyaz ve siyah şah kalmıştı. Birbirlerini mat edecek yeterli güçleri olmadığından oyun berabere bitti. Böylece birkaç hamle önce oyunda üstünlüğü olan siyahlar beraberlikle yetinmek zorunda kaldı.



Beyaz şah, ata c5 karesinde duran piyonu almasını söyledi. Beyaz at önce ne olduğunu

anlamadı. Ancak tahtadaki pozisyona baktığında hemen arka çaprazında duran şahı gördüğünde beyaz şahın siyah takıma beraberlik için kurduğu tuzağı fark etti.

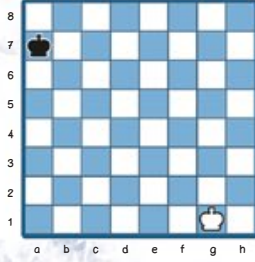
Beklemediği bir biçimde piyonunu kaybeden siyah takım, veziriyle c5 karesinde duran atı aldı.



Satrançta oyun üç farklı biçimde sonuçlanır. Beyaz kazanır, siyahın kazanır ya da oyun beraberlikle sonuçlanır. Peki ya beraberlik hangi durumlarda gerçekleşir?

1. Yetersiz Güç

Öykümüzde de olduğu gibi oyun sonunda kalan taşların rakibi mat etmeye yetecek yeterli güçleri yoksa, oyun beraberlikle sonuçlanır.



2. Pat

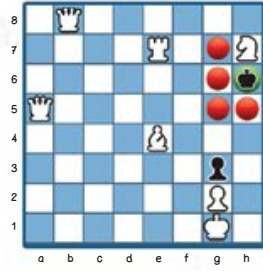
Rakip, şah çekmediği hâlde, yani şah tehdit altında değilken, şahın hamle yapacağı güvenli bir karenin bulunmadığı ve oynayacak başka bir taşın da olmaması durumudur. Bu durumda oyun berabere bitmiş, yani pat olmuş olur.

4. Elli (50) Hamle Kuralı

Oyunun son elli hamlesi boyunca hiç piyon hamlesi yapılmamış ve hiç taş alınmamışsa oyun beraberlikle sonuçlanır. Bu kuralda iki koşulun da gerçekleşmiş olmasına dikkat edilmelidir.

3. Konum Tekrarı

Oyun sürecinde belli aralıklarla ya da art arda aynı konum, var olan tüm olanaklarıyla birlikte üç kez tekrarlanmışsa oyun beraberlikle biter.



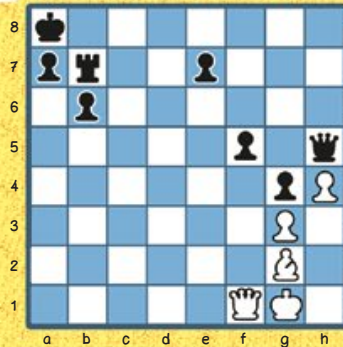
5. Anlaşmalı Beraberlik

Oyun sırasında taraflardan birinin beraberlik teklifi etmesi ve diğerinin bu teklifi kabul etmesiyle de oyun beraberlikle sonuçlanır.



Satranç Bilenler İçin...

Beyaz takımın açmazdan nasıl yararlandığını fark ettin mi?



Beyazın iki hamlede yaptığı matı bulmayı deneyebilirsin.



Beyaz oynar.		
	Beyaz	Siyah
1		
2		

Yanıt 64. sayfada