

Düşün, Karar Ver, Oyna!

Tüm taşlar daha önceki maçlarda yaptıkları hataları düşünüp onlardan ders çıkartıyordu. Siyah vezir de kendini üstün gördüğü için düşünmeden yaptığı hamlelerin sonucunda kaybettikleri o maçı hatırladı.

Beyaz takım vezirini kaybetmişti. Siyah vezir, artık tahtadaki en güçlü taş olduğunu biliyordu ve övünüyordu. Aklına gelen ilk hamleyi yaparak kale ve file bir çatal hamlesi yaptı. Beyaz kale ve fil göz göze geldiler. Vezirlerini kaybetmişlerdi ve siyah takım onlardan üstündü. Ancak oyun henüz bitmemişti. Beyaz şah yapmaları gerekeni sürekli tekrarlamıştı onlara:

- Acele Etme! Düşün... Karar ver... Oyna!

Tahtanın en güçlüsü benim. Tek başıma oyunu kazanabilirim.



Acele etme!
Düşün... Karar ver... Oyna!



Beyaz fil, kaleye önünden çekilirse şahı tehdit edebileceğini işaret etti.



Açarak şah yapabilirlerdi. Bu hamleyi iyi kullanmalıydı. Beyaz kale acele etmedi. Düşündü ve en iyi hamleyi buldu. O da siyah şahı tehdit edebilirdi.



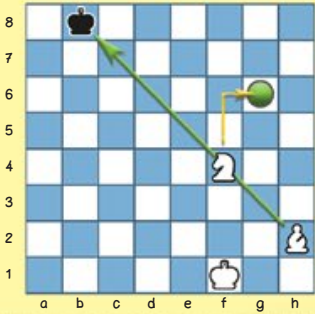
Çifte şah yapma şansları vardı. Dikkatle baktığında yapacağı hamleyle siyahları mat edebileceğini de gördü. Beyaz fil ve kale birlikte karar verdiler. Beyaz kale hamlesini yaptı.





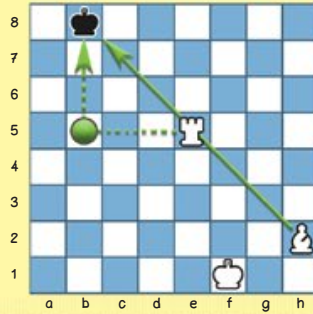
Açarak şah

Bir taşın hareket ederek, diğer bir taşın önünü açmasıyla önü açılan taşın şah çekmesidir.



Çifte şah

Aynı anda iki farklı taşın şahı tehdit etmesidir. Öykümüzde de beyaz kale ve fil yandaki gibi çifte şah çekmişlerdir.



Satranç Bilenler İçin Bir Soru

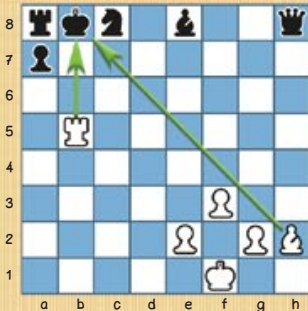
Siyahları tehditten kurtarmanın iki farklı yolu var. Bunları bulabilir misin? Düşün, karar ver, ondan sonra oyna.

Tehdit eden taşı alabilir misin? Araya başka bir taş koyabilir misin? Ya da şahı, güvenli bir kareye oynayabilir misin?



Mat

Tehdit edilen şah, tehditten kurtulacak bir yol bulamıyorsa mat olmuştur. Mat yapan takım oyunu kazanır. Öykümüzde beyaz takım, siyah takımı mat ederek oyunu kazanmıştır.



Siyah oynar.	
Beyaz	Siyah
1	

Siyah oynar.	
Beyaz	Siyah
1	

Yanıtlar 64. sayfada

Algül Kalay İnce
Çizim: Duygu Cigal