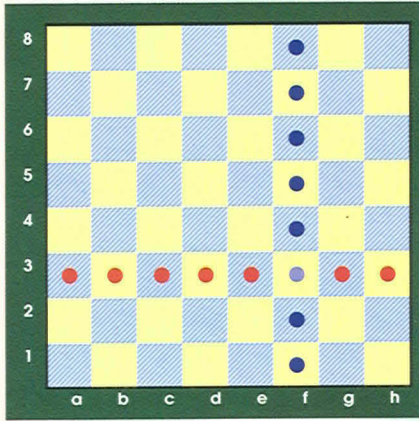


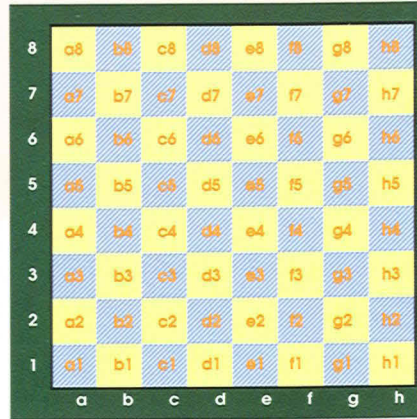
Bazı arkadaşlarımız standart notasyonu bilmediklerinden ödüllü sorularımızı çözerken hayli zorlanmışlar. Bunun için bu ay standart notasyonun ne olduğuna kısaca değineceğiz. Satranç oynamayı biliyorsanız standart notasyonu anlamamanız için bir sebep yok. Sayfamızda ayrıca geçen ayın yanıtları ve yeni ödüllü sorularımız var.

Standart Notasyon

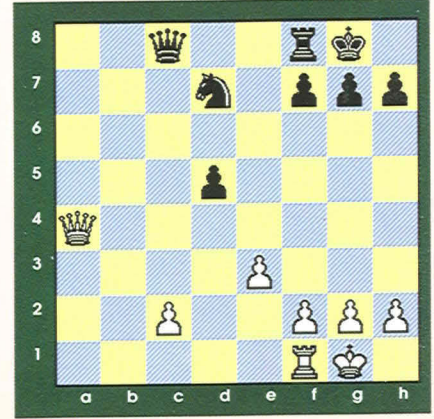
Standart notasyon aslında satranç hamlelerinin harfler ve rakamlarla gösterilmesidir. Bütün bu sayfadaki Şa7, c7, Kxc8 gibi ifadeler, standart notasyonla yazılmış hamlelerdir. Satranç tahtasının yatay ve düşey kenarları üzerinde harfler ve rakamlar vardır. Bunlar söz konusu olan düşeyin ya da sıranın adını gösterir. Bu harfler ve rakamlar sayesinde tahta üzerindeki her karenin bir adı vardır. Ama ilk önce alttaki tahtada 3. sıraya (●) ve f düşeyine(●) bakalım.



Bir sonraki tahtada, her karenin adı bulunuyor. Örneğin tahtamızın sol alt köşesindeki kareyi ele alalım. a1 karesi adlı bu karenin adı önce bir düşey adı ardından da bir sıra adıyla belirlenir.

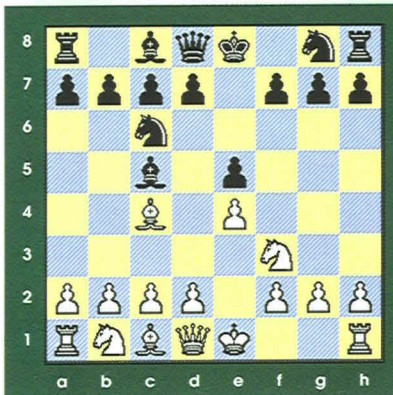


Bunun dışında 1. **Va1 Af6** 2. **c4 dxc4** gibi ifadeler de rastlamışsınızdır. Baştaki sayı kaçınıcı hamle olduğunu söyler. Ondan sonraki büyük harfle yazılan ifadeler taşları göstermektedir. Ş Şah'ı, V Vezir'i, K Kale'yi, F Fil'i, A At'ı gösterir. Yanlarındaki harf ve rakamlar ise o taşın hangi kareye gideceğini belirtir.

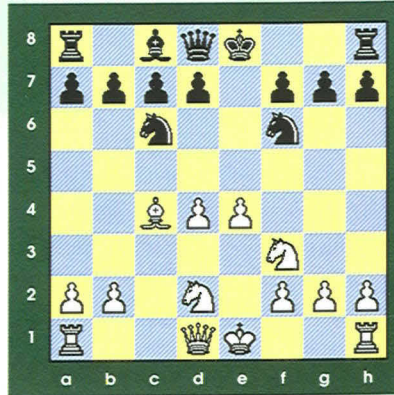


Üstteki tahtaya bakarak bir sonraki hamleleri yapalım. 1. **Va1**, Beyaz Vezirin a1 karesine gideceğini belirtir. 1. ...**Af6** ise Siyah'ın hamlesini gösterir. Bir önceki cümledeki gibi Siyah'ın hamlesi tek başına yazıldığında, hamle üç noktadan sonra belirtilir. 2. **c4** gibi başında büyük harf bulunmayan ifadelerse piyonların hamlelerini gösterir. 2. ...**dxc4** ifadesiyse d'deki Siyah piyonun c4'teki Beyaz piyonu yemesini ifade eder. Kimi bazı özel ifadeler de vardır. **d8=V** ifadesi piyonun son

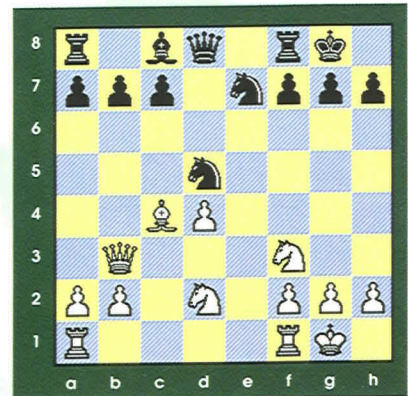
Altaki oyunu takip ederek standart notasyonu ne kadar anladığınızı görebilirsiniz. Ayrıca bu hamleler İtalyan açılışından bir örnek. 1. **e4 e5** 2. **Af3 Ac6** 3. **Fc4 Fc5** 4. **c3 Af6** 5. **d4 exd4** (Siyah'ın e piyonu Beyaz'ın d4'teki piyonunu yer.) 6. **cxtd4 Fb4+** ("+" işareti şah çekmek anlamındadır.) 7. **Fd2 Fxd2+** 8. **Abxd2** (b1 karesindeki At d2 karesine gider.) **d5** 9. **exd5 Axd5** 10. **Vb3 Ace7** 11. **0-0 0-0**



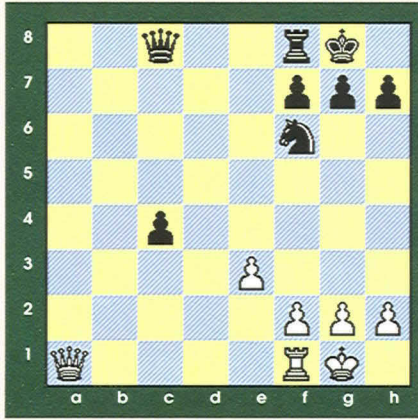
3. hamleden sonra tahtanın görünüşü



Beyaz'ın 8. hamlesinden sonraki görünüş



İki tarafta rok yapmış



sıraya ulaştığını ve Vezir çıktığını belirtmektedir. **0-0** ifadesi kısa roku, **0-0-0** ifadesi ise uzun roku gösterir.

Ödüllü soruları çözerken bu yazılıma uymaya özen gösterin. Ayrıca her iki tarafın da hamlesi olduğunu unutmayın. Beyaz bir hamle yaptığında Siyah da ona karşılık verecektir. "Beyaz oynar kazanır" ifadesiye, Beyaz'ın en iyi hamleleri yapması durumunda Siyah'ın oyunu bir süre sonra

kaybedeceğini ya da taş kaybederek güçsüz bir hale geleceğini anlatır.

Piyonlarla Oyun

Sonunun Yanıtları

Bir önceki sayımızda size çok kolay bir oyun sonu sormuştuk. Şimdi bu oyun sonunu hamlenin Siyah'ta olması ya da Beyaz'da olmasına göre ayrı ayrı inceleyelim.

Hamle Siyah'ta olsaydı:

Siyah Şah'ın oynayacağı tek hamle var. **1. ...Şa7**. Şah a8 ya da c8'e gidemez. Bu kareler Beyaz piyonun kontrolü altında. Şah c7'ye de gidemez; çünkü bu kareyi de Beyaz Şah kontrol altında tutuyor. Beyaz Şah, Siyah'ın bu hamlesine karşı piyonunu korumak için **2. c7'ye** gider. Siyah Şah'ın artık ilk konumuna dönmesi de olanaksız; bu yüzden **2. ...Şc6 3. b8=V** Beyaz Vezir çıkarak oyunu kazanır.

Hamle Beyaz'da olsaydı: Oyun patla sonuçlanırdı. Beyaz Şah **1. Şb6** oynarsa Siyah Şah'ın oynayacağı kare kalamayacağı için oyun berabere biter. Beyaz Şah başka bir hamle yaparsa bu kez **1. ...Şxb7** ve tahta üzerinde iki Şah kalacağı için oyun yine beraberlikle biter.

Ödüllü Sorular - 4'ün Yanıtları

I. **1. Kc1** Siyah Vezir'e baskı artır. **1. ...Vxa4 2. Kxc8** mat.

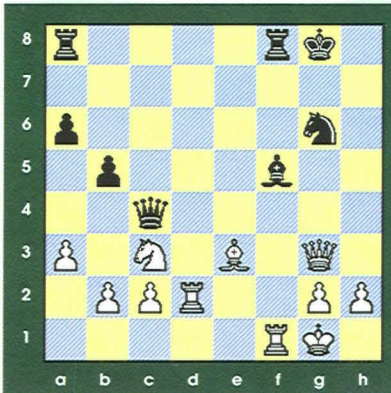
II. **1. ...Kb1 2. Şxb1 f2** böylece Beyaz Kale'nin birinci sıraya inerek piyonun Vezir çıkması engellenmiş olur. Çünkü Şah önünü bloke etmiştir.

III. **1. Vg8!** Harika bir Vezir fedaası. Oyunu kazanmak için en sevdiğiniz taşları feda etmekten asla korkmayın. **1. ...Şxg8 2. Fe6** çift taraftan şah çok güçlü bir silahtır.

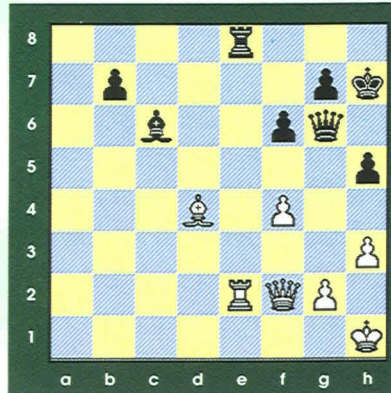
Özgür Tek

Ödüllü Sorular-5

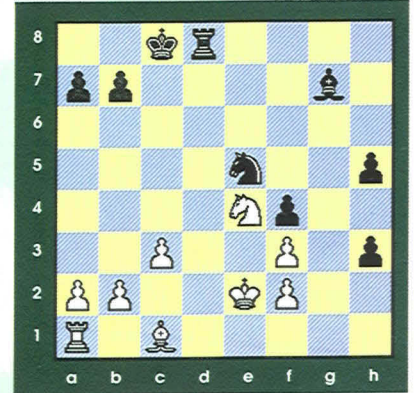
Altındaki soruları yanıtlayıp bize gönderirseniz popüler bilim kitaplarından bir kitap kazanan 25 kişiden biri olabilirsiniz. Sizden üç soruyu da yanıtlamanızı bekliyoruz. Ayrıca, yanıtlarınızda standart notasyonu kullanmanız zorunlu. Farklı şekilde gönderilen yanıtlar değerlendirmeye alınmayacaktır. Soruların en kısa biçimde çözülmesi önemlidir. Bunun için soru altlarında belirtilen hamle sayısına uymaya dikkat edin.



I- Siyah oynar 1 hamlede kazanır.



II- Siyah oynar 2 hamlede kazanır.



III- Siyah oynar 2 hamlede mat kazanır.

Yanıtlar

I-
II-
III-

Adı :
Soyadı :
Okulu :
Sınıfı : Yaş :
Adres :
Telefon :

Adresimiz
Bilim Çocuk Dergisi Satranç Köşesi Ödüllü Sorular-5
Atatürk Blv. No: 221 06100 Kavaklıdere - Ankara

Yanıtlarınızı 1 Aralık 1999 tarihinde elimize geçecek biçimde adresimize postalayınız.