



Satranç Oynuyoruz



Satranca Yeni Başlayanlar İçin... İşaretler, Kısaltmalar, Puanlar...

Geçen sayımızda satrançta kullanılan notasyon adı verilen gösterim yöntemini anlatmaya başlamıştık. Bu sayımızda da notasyonda çeşitli hamleleri ve yorumları göstermek amacıyla kullanılan işaretlere, kısaltmalara ve taşların puan olarak değerlerine yer veriyoruz.

Satrançta her taşın hareket yeteneği ve gücü farklıdır. Bu nedenle oyuncunun aldığı her taşa karşılık kazandığı puan da farklıdır. Oyunu kimin kazandığı, çoğunlukla oyuncuların puanlarının toplamına göre belirlenir. Bu nedenle puan olarak rakibin gerisinde kalmamaya özen göstermek gerekir.

Alınan taşların puanları şöyledir: piyon 1 puan, at 3 puan, fil 3 puan, kale 5 puan, vezir 9 puan. Şah alınamaz; yalnızca mat edilir yani esir düşer. Şahın gücü sonsuzdur ve puanı yoktur.

Notasyonda Kullanılan Bazı Kısaltmalar ve Anlamları

Notasyonda kullanılan kısaltmaların bir kısmı hamleleri gösterir. Bir kısmı da hamlelerle ilgili yorumlardır. Örneğin, bir oyuncu oyunu kaybedecek kadar kötü bir hamle yaptığında bu hamlenin yanına bir soru işareti koyulur.

- 0-0: Kısa rok
- 0-0-0: Uzun rok
- X: Taş alma
- +: Şah çekme
- + =: Beyaz hafif üstün
- = +: Siyah hafif üstün
- + -: Beyaz çok üstün
- +: Siyah çok üstün
- ++ ya da #: Mat ya da 0,50-0,50: Berabere
- 1-0: Beyaz kazandı
- 0-1: Siyah kazandı
- !: İyi hamle
- !!: İyi hamle
- ?: Kötü hamle
- ?: Çok kötü hamle
- !?: İlginç hamle
- ?!: Şüpheli hamle
- e.p. (en passant): Geçerken alma
- ∞: Belirsiz
- =: Eşitlik, berabere

Diyagramlardaki Konumlara Ulaşmayı Deneyin

Tüm taşları dizip sırasıyla hamleleri yaptığınızda diyagramlardaki konumlara ulaşmış olmanız gerekiyor.

1. İki hamlede mat

1. f3 e5 2. g4? Vh4 #



2. Yedi hamlede mat

1. e4 e5 2. Af3 d6 3. Fc4 Fg4 4. Ac3 g6? 4.. doğru hamle Af6 5. Axe5!! Fxd1? Tek çare 5.. dxe5 6. Fxf7+! Şe7 7. Ad5#

