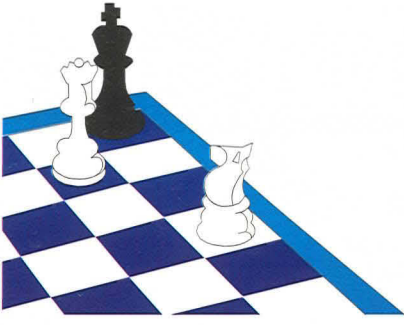


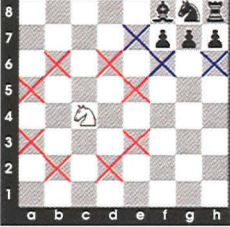


satranç öğreniyoruz

Bu sayımızda satranç taşlarını ve nasıl hamle yaptıklarını öğreneceğiz. Bildiğimiz gibi 16'sı beyaz 16'sı siyah 32 taşla oynanan satrançta her takımın 8 Piyon'u, 2 Kale'si, 2 At'ı, 2 Fil'i, 1 Vezir'i ve 1 Şah'ı bulunur. Oyunun amacı Şah'ı ele geçirmektir. Bunu da diğer taşları oynatarak yaparız. Aşağıda taşların nasıl hareket ettiklerini göreceksiniz.

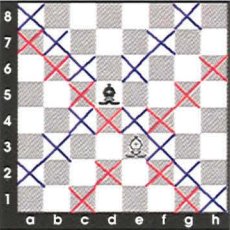
At

Atlar hafif taş olarak adlandırılır ve "L" harfi şeklinde hareket eder. Atların diğer bir özelliği ise etraflarındaki taşların üstünden atlayabilmesidir.



Fil

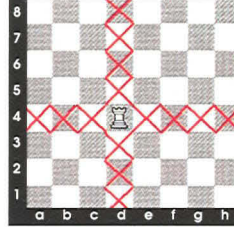
Filler de at gibi hafif taşıdır. Bu, oyunun başında gelişmeyi ve konumlanmayı sağlayan taşlar anlamına gelir. Filler çapraz hareket eder. Her takımın biri yalnız beyaz karelerde diğeri yalnız siyah karelerde çapraz hareket eden iki fili bulunur.



Kale

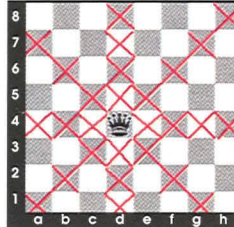
Kale ağır bir taşıdır. Bunun anlamı Fil ve At'a göre daha üstün olmasıdır. Ancak satranç oynadıkça siz de göreceksiniz ki oynanan oyun ve taşların ko-

numuna göre bir Piyon oyunu kazanmakta diğer taşlardan çok daha üstün olabilir. Kaleler yatay veya düşey olarak, sıralar ve düşeyler üzerinde hareket eder.



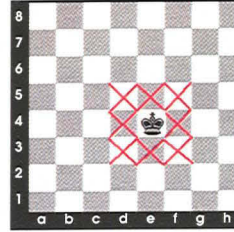
Vezir

Vezir, tahta üzerinde Şah'tan sonraki en önemli taşıdır. Vezir hem Kale'ler gibi yatay ve düşey, hem de Fil'ler gibi çapraz olarak hareket eder. Bu yüzden çok önemli bir taşıdır. Vezir'i oyunun başında kullanmamanızı tavsiye ederiz; çünkü oyun açıldıkça, oyunun ortası ve sonunda farklı hamleler yapabilmesiyle esnek bir taş olması, onu daha etkili kılacaktır. Ancak Vezir'i oynayarak sonuca ulaşacaksanız, hiç durmayın.



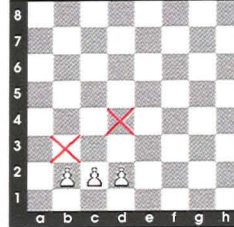
Şah

Tahtadaki en önemli taş Şah'tır. Bütün oyun karşı takımın Şah'ını ele geçirmek üstüne kurulmuştur. Şah da Vezir gibi düşey, yatay ve çapraz şekilde hareket eder ancak bulunduğu karenin komşu karelerinden yalnız bir tanesine hamle yapabilir.



Piyon

Oyunun başlangıcında beyaz piyonlar 2. sırada, siyah piyonlar 7. sırada bulunur. Piyon'lar ileri doğru tek kare oynayarak ilerler ancak bir Piyon başlangıçta olduğu sıradan ilk kez hamle yapacaksa iki kare de ileri gidebilir. Bu hareket oyundaki stratejinize göre tercih edilebilecek bir seçimdir.



Satrançın 4. ve 5. yüzyıllar arasında ortaya çıktığını geçtiğimiz sayıda belirtmiştik. Oyunu kimin bulduğunu tam olarak bilinmesi de satrançı bulan kişi ve oyunun ortaya çıktığı ülkenin hükümdarı arasında geçen ilginç bir öykü vardır.

O zamanlar ülkenin başı olan hükümdarların, devlet işlerini yürüten vezirleri, yıldızlardan haber veren münneçimleri, bilginleri, tabipleri yanında hükümdarı eğlendirmekle görevli olan dalkavukları ve soytarı-ları bulunurdu. Bu kişiler türlü oyunlarla hükümdarların hoşça vakit geçirmesini sağlardı. Ama, yapılan numaralar ve oynanan oyunları bir süre sonra öğrenen hükümdar zamanla bunlardan sıkılır yeni eğlence ve oyunlar arardı. Yeni oyunlar bulmak ve hükümdara yeniden eğlenceli anlar yaşatmak için saraya yeni soytarılar, müzisyenler, bilginler kabul edilir ve hünelerlerini sergilemeleri istenirdi. Hatta bu yeni oyun ve eğlenceler için çok uzak diyarlardan kişiler saraya gelirdi. Eğer sunulanlar hükümdarın hoşuna giderse o kişi ödüllendirilir ve birden zenginliğe kavuşurdu. Diğer yandan hükümdar sıkılır ya da oyunu beğenmezse kişi canından bile olabildi.

İşte bir gün bir kişi, elinde 64 kareden oluşan kare bir tahta ve garip taşlarla sarayın kapısına dayanır ve elindeki oyunu sunmak için hükümdarın karşısına çı-

kar. Oyunu hükümdara gösterir ve öğretir. Oyun hükümdarın çok hoşuna gider. Tahta üzerinde küçük çaplı bir savaş dönmekte, ama kimse ölmektedir. Bunun yanında birbirinden farklı milyonlarca oyunun oynanabilmesi, oyundan uzun bir zamanda bile sıkılmayacağını anlayan hükümdarı çok heyecanlandırır. Oyunu getiren kişiye "Dile benden ne dersen." der. Her şeyi isteyebilecek, zenginliğe kavuşacak bu kişinin çok garip ve ilginç bir isteği vardır. Bulduğu oyunun ilk karesi için bir buğday tanesi, ikinci karesi için iki, üçüncü kare içinse dört buğday tanesi ve sonraki her kare için bir önceki karenin iki katı kadar buğday tanesi ister. Hükümdar bu istek karşısında sinirlenir, ama yine de bu ödülü ucuz atlattığını düşünerek sevinir ve kabul eder. Ama, bu sevincin çok erken olduğunu anlayacaktır. Buğday taneleri hesaplandığında ödülü karşılamamın hiç de ucuz ve kolay olmadığı görülür. Satrançı bulan kişiye toplam 18 446 774 073 709 551 615 buğday tanesi verilmesi gerekir. Bu öyle büyük bir sayıdır ki ülkedeki bütün ambarlar boşalsa ve ülkenin tüm buğdayı eklense de bu sayıyı karşılamaya yetmez. Satranç gibi yüzyıllarca oynanacak bir oyunu bulan bu bilge kişi ne kadar zeki olduğunu hükümdara ders vererek bir kez daha göstermektedir.