

Taşlar Yerlerini Alıyor

Hakemin düdüğüyle, taşlar yerlerini almaya başladı. Her iki takımdaki sekizer piyon, büyük bir düzen içinde koşarak ilerledi. Beyaz piyonlar 2. yatay sıraya, siyah piyonlarsa 7. yatay sıraya dizildi. Artık tüm piyonlar karşı karşıyaydı. Ardından bir anons duyuldu: Kaleler... Atlar... Filler...

Kaleler, atlar ve filler sırayla köşelerden başlayarak yerlerini aldı. Beyaz takımın kaleleri, atları ve filleri 1. yatay sıradaki yerlerini aldıktan hemen sonra, siyah takımınkiler de 8. yatay sıradaki yerlerini aldı. Kalelerin karşısında kaleler, atların karşısında atlar ve fillerin karşındaysa filler vardı. Bu sıraların ortasında ikişer kare boş kalmıştı. Ve bir anons daha duyuldu.

Beyaz vezir beyaz kareye, siyah vezir siyah kareye... Şahlar da yanlarınaaa...

Böylelikle vezirler ve şahlar da yerlerini aldı. Artık herkes oyunun başlaması için beyaz takımın ilk hamlesini beklemeye başladı. Çünkü satrançta ilk hamleyi her zaman beyazlar yapar.



Karpov ve Kasparov Rekabeti

Anatoly Karpov, 1975-1985 yılları arası dünya satranç şampiyonu oldu. Unvanını 1985'te Garry Kasparov'a yenilerek kaybetti. Garry Kasparov, dünya satranç şampiyonu unvanını 1985-2000 yılları arasında korumayı başardı. Karpov ve Kasparov 1984'ten 1990'a kadar dört kez karşılaştı. İlk karşılaşmaları 1984 yılında Dünya Satranç Şampiyonluğu maçında oldu. Bu maçta iki oyuncu da çok iyi oynadı. Ancak her iki oyuncu da birbirine üstünlük sağlayamadığından, galip belirlenmeden maç sonlandırıldı. Bir Dünya Şampiyonluğu maçı ilk defa sonuç elde edilemeden sonlanmış oldu. Sonraki yıl maç tekrar edildi ve Kasparov, Karpov'u yenerek, 22 yaşında en genç dünya satranç şampiyonu unvanını elde etti. Karpov ve Kasparov 25 yıl sonra, 2009'da özel bir maç için tekrar karşı karşıya geldi. Kasparov "büyük ustam" dediği Karpov'u yenerek, bu maçı da kazanmayı başardı.

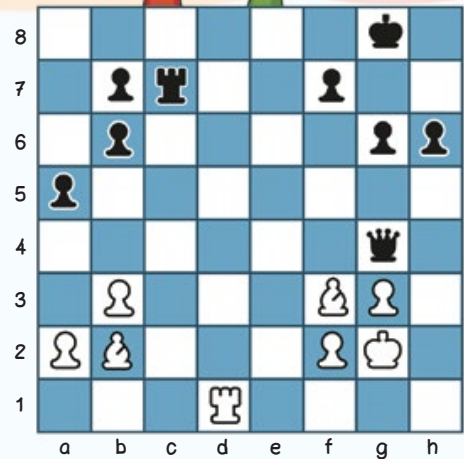
Satrançta Rakip Olmak

Satrançta siyah ve beyaz takım oyuncularını rakip oyun arkadaşlarıdır. Oyun arkadaşına saygı gereği, oyuna başlarken ve oyun sonunda el sıkışmak gerekir. Oyundaki en önemli taşsa şahıdır. Çünkü şahlar oyuncularını temsil eder. Oyun sırasında şahlar, diğer taşlar gibi yenemez (alınmaz), oyun dışına çıkarılamaz. Şah tehdit edildiğinde önce şahı bu tehditten kurtarmanın yolları aranmalıdır. Şahı tehdit edilen oyuncu farklı bir hamle yaparsa imkânsız hamle yaptığı söylenerek uyarılır ve başka bir hamle yapması istenir.

Satranç Bilenler İçin Bir Soru

İlk düşündüğün hamle, ffile veziri almaksa (Fxf4), oyunun amacını hatırlamalısın: Rakip şahı mat etmek.

Öncelikle şahın bulunduğu kareyi tehdit etmelisin. Ama rakibinin yapabileceği hamleleri de düşünmeyi unutma.



Beyaz oynar. 2 hamlede mat.

	Beyaz	Siyah
1		
2		

Yanıt 64. sayfada

Algül Kalay İnce
Çizim: Duygu Cigal