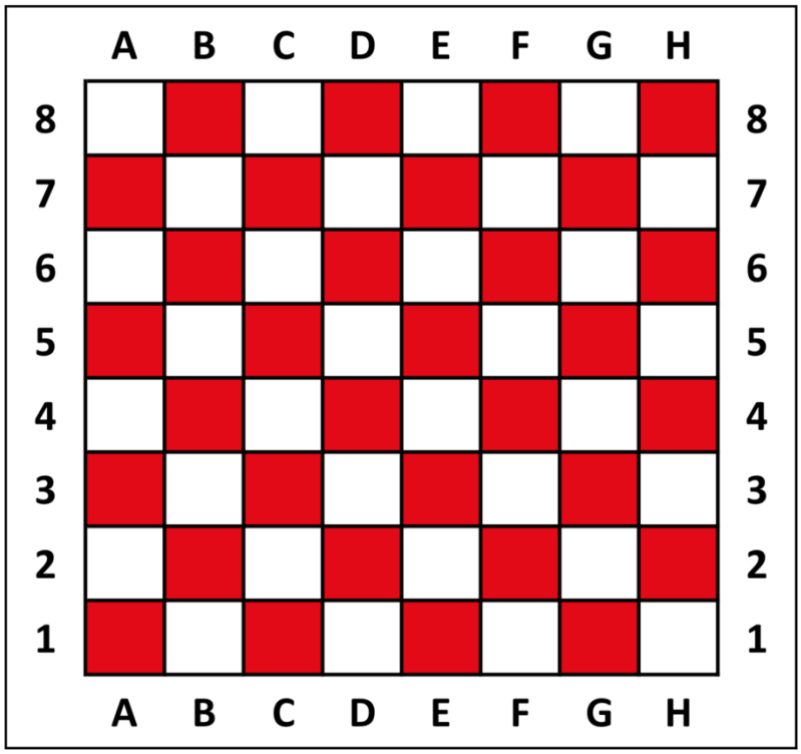
SATRANÇ OYUNU

EĞİTİM KILAVUZU



ATATÜRK OKULU SATRANÇ OYUNU EĞİTİM KILAVUZU

SATRANÇ OYUNU TAŞLARI

SİYAH		BEYAZ		
				ŞAH
				VEZİR
				KALE
				FİL
				AT
				PİYON

DİKKAT !!!

*** Satranç tahtasını doğru kullanın.**

*** Sağ alt köşe her zaman beyaz karedir.**

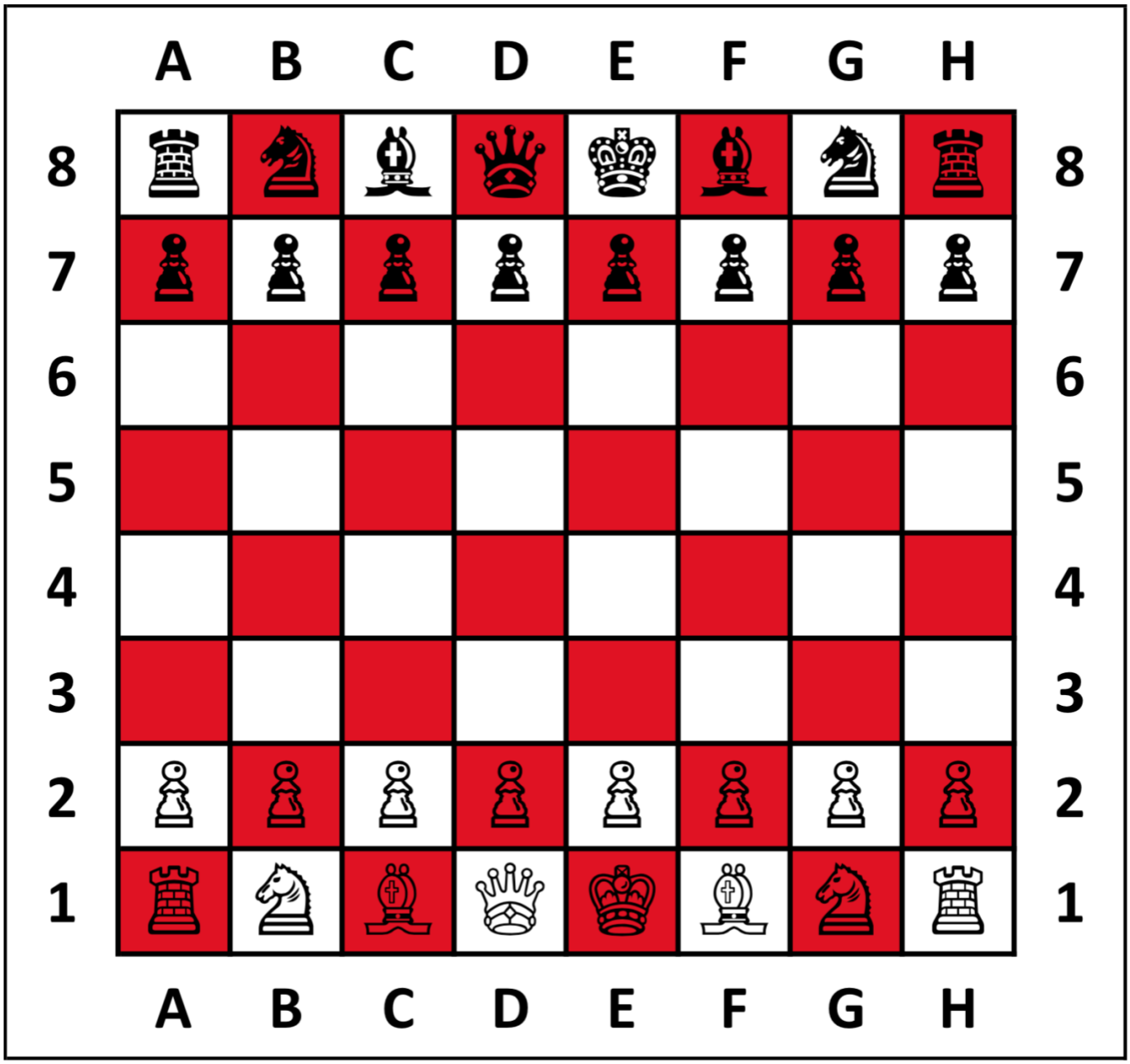
*** BEYAZ ŞAH her zaman E1 de başlar.**

*** SİYAH ŞAH her zaman E8 de başlar.**

*** BEYAZ VEZİR her zaman D1 de BEYAZ karede başlar.**

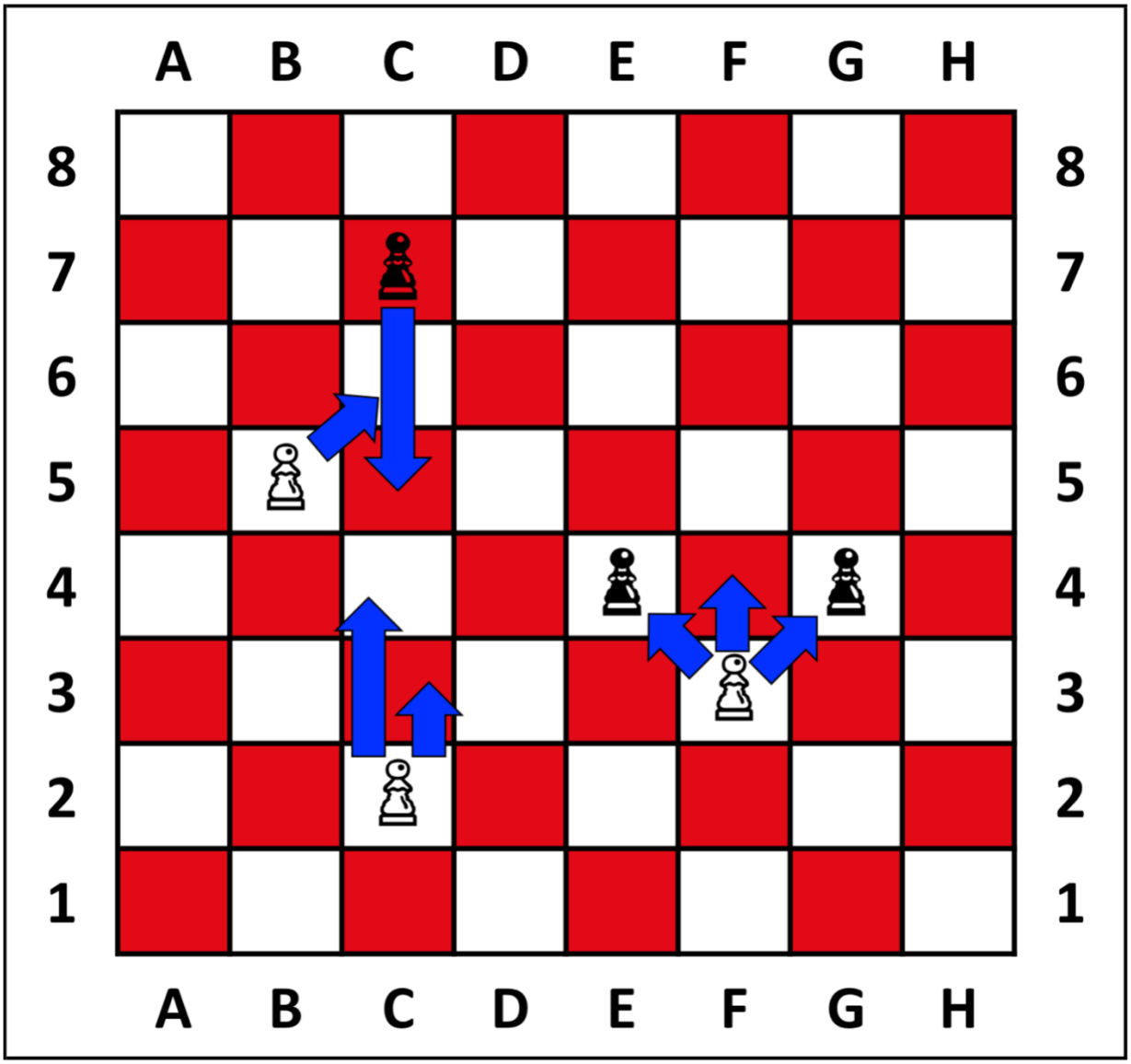
*** SİYAH VEZİR her zaman D8 de SİYAH karede başlar.**

ATATÜRK OKULU SATRANÇ OYUNU EĞİTİM KILAVUZU



- Satranç beyin gücünü geliştiren bir strateji oyunudur.
- Bir satranç oyuncusu bir ordunun komutanı gibidir.
- Herkesin 16 askeri yani 16 satranç taşı vardır.
- Bir oyuncu Beyaz taşların komutanıdır.
- Diğer oyuncu da siyah taşların komutanıdır.
- Satranç oyunu sırayla oynanan bir oyundur.
- **İLK HAMLEYİ HEP BEYAZLAR YAPAR**.
- Üzerinde 8'er kareden oluşan 8 yatay ve 8 dikey vardır.
- Hepsi toplam 64 karedir.
- Tahtada daha açık renkte olan karelere **BEYAZ KARELER** denir.
- Karelerin diğer yarısı bu tahtada koyu bir renktedir.
- Tahtada daha koyu renkte olan karelere **SİYAH KARELER** denir.

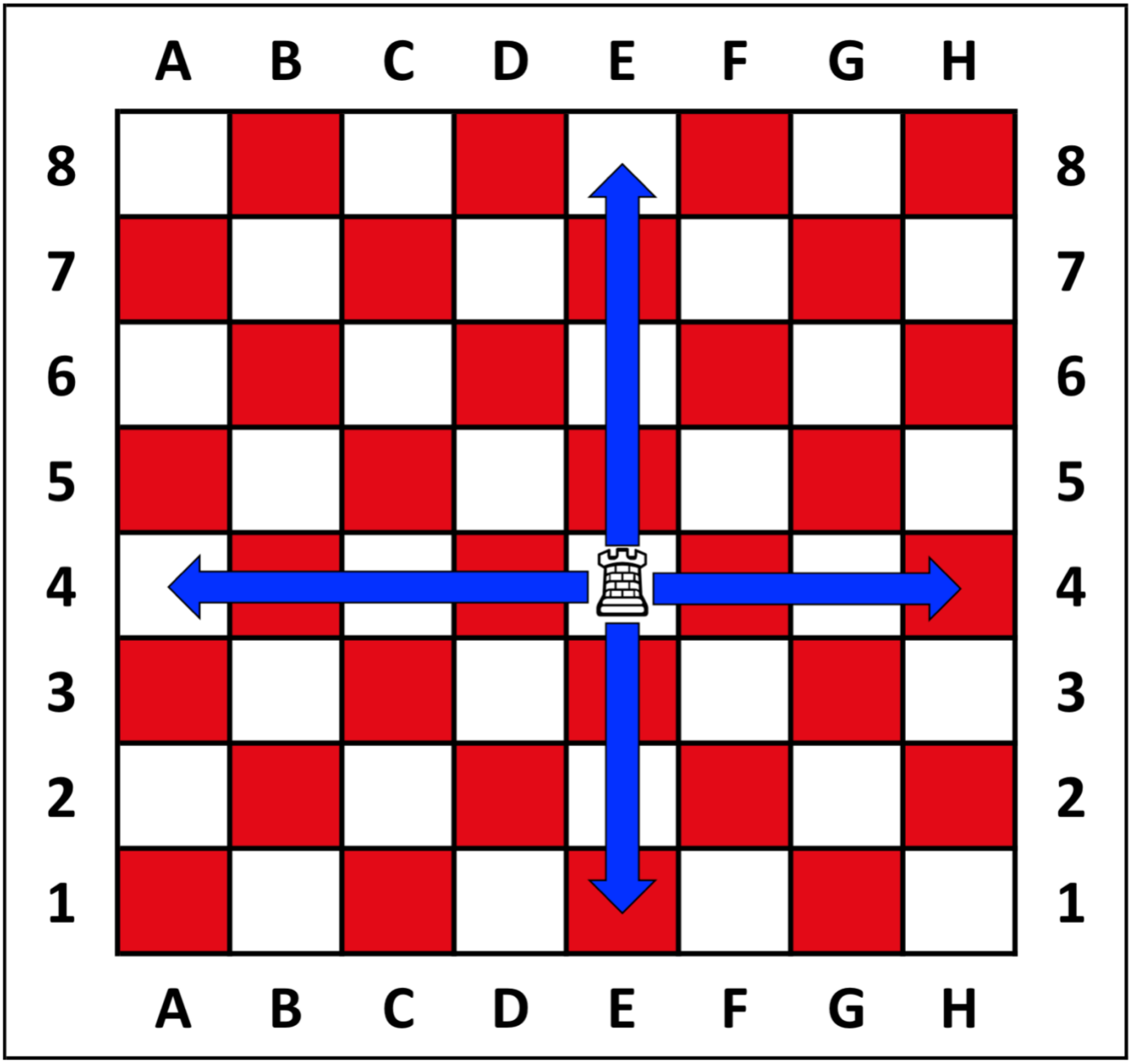
ATATÜRK OKULU SATRANÇ OYUNU EĞİTİM KILAVUZU



PİYONUN HAREKETİ

- İlk hareketinden sonra Piyon **BİR KERESİNDE SADECE BİR KARE İLERLEYEBİLİR**
- Diğer hareketleri biraz daha karışıktır o yüzden dikkatli olunuz!
- İlk karesinde bir Piyon isteğe bağlı olarak, **İLERİ DOĞRU** ya **BİR KARE** ya da **İKİ KARE** gidebilir.
- Bazı durumlarda Piyonlar sıkışabilirler ve hiçbiri ilerleyemez.
- Diğer taşlardan farklı olarak Piyonlar **HAREKET ETTİKLERİ GİBİ TAŞ ALMAZLAR İLERİ DOĞRU ÇAPRAZ** olarak taş alırlar.
- Yukarıda sağ taraftaki iki piyonun durumuna **BEYAZ PİYONUN 3 OLASI** hamlesi denir.
- İleri doğru bir hamle gidebilir veya iki Siyah Piyondan birini alabilir.
- Piyonun çok işe yaramadığını düşünebilirsiniz. Fakat Piyonun **ÇOK ÖZEL** bir hareketi vardır. Eğer Piyonu tahtanın en dibine götürürseniz, o-nun yerine başka bir taş koymak zorundasınızdır:
    - Vezir, Kale, Fil veya At
- Anlaşılması diğer zor bir Piyon hareketi **GEÇERKEN ALMADIR.** Yukarıda sol üst tarafta gösterilmektedir.
- Eğer yandaki gibi **BEŞİNCİ YATAYDA** bir Piyonunuz varsa ve rakibiniz o-nun yanına **İKİ KARE İLERLETEREK** bir piyon sürerse, o Piyonu sanki **BİR KARE İLERLETMİŞ GİBİ ALABİLİRSİNİZ**.
- Bu hakkınızı ilk fırsatta kullanmazsanız daha sonra kullanamazsınız.

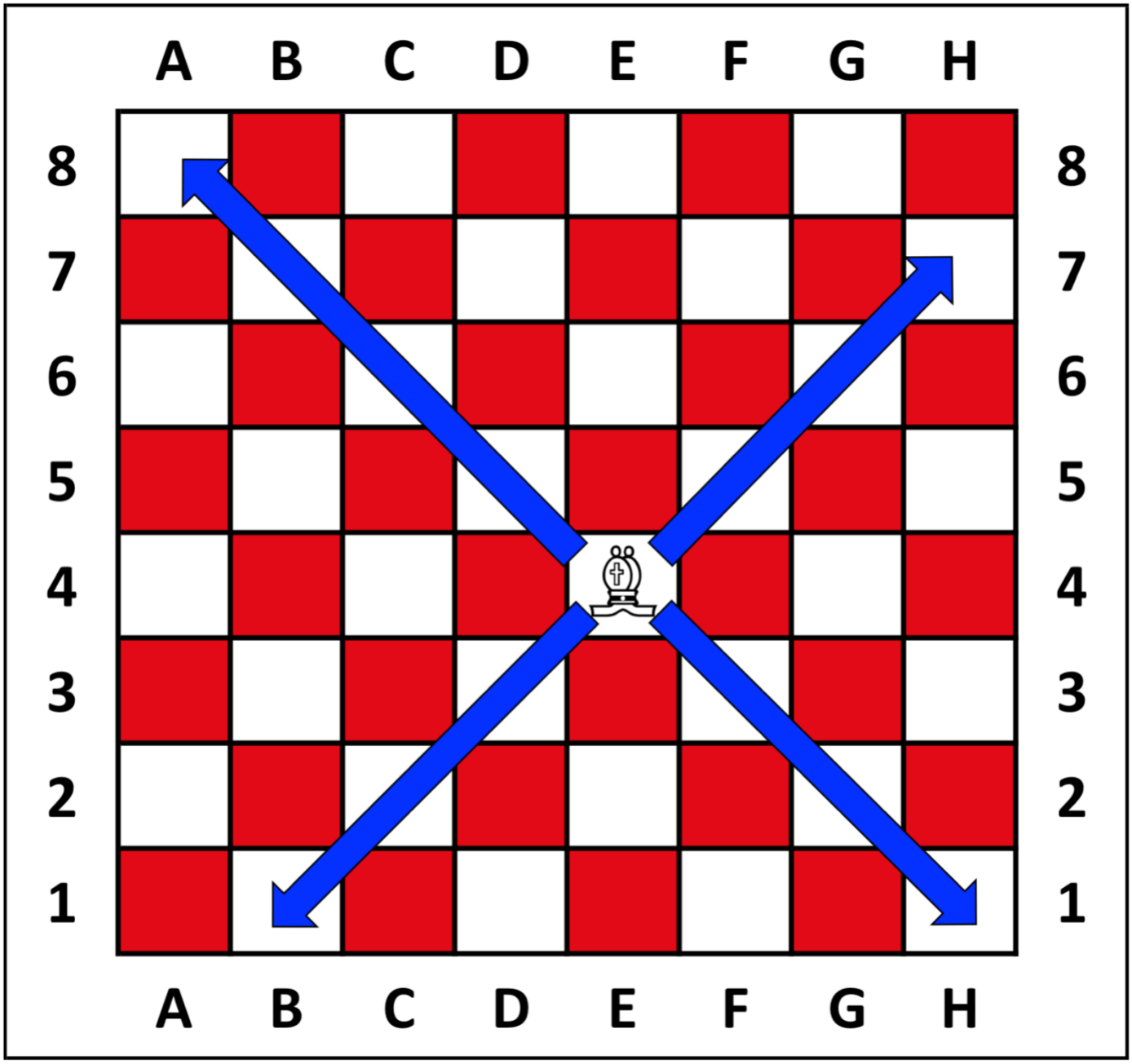
ATATÜRK OKULU SATRANÇ OYUNU EĞİTİM KILAVUZU



KALENİN HAREKETİ

- Kalenin önünde aynı renkten bir taş varsa Kale o taşın üzerinden geçemez.
- Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.
- Kale ileri, geri, sağa ve sola istediği miktarda ilerleyebilir.
- Kale rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek **ALIR**.
- Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız.
- Taş alış damadan farklıdır. Taşın üzerinden atlayıp **ALAMAZSINIZ**.

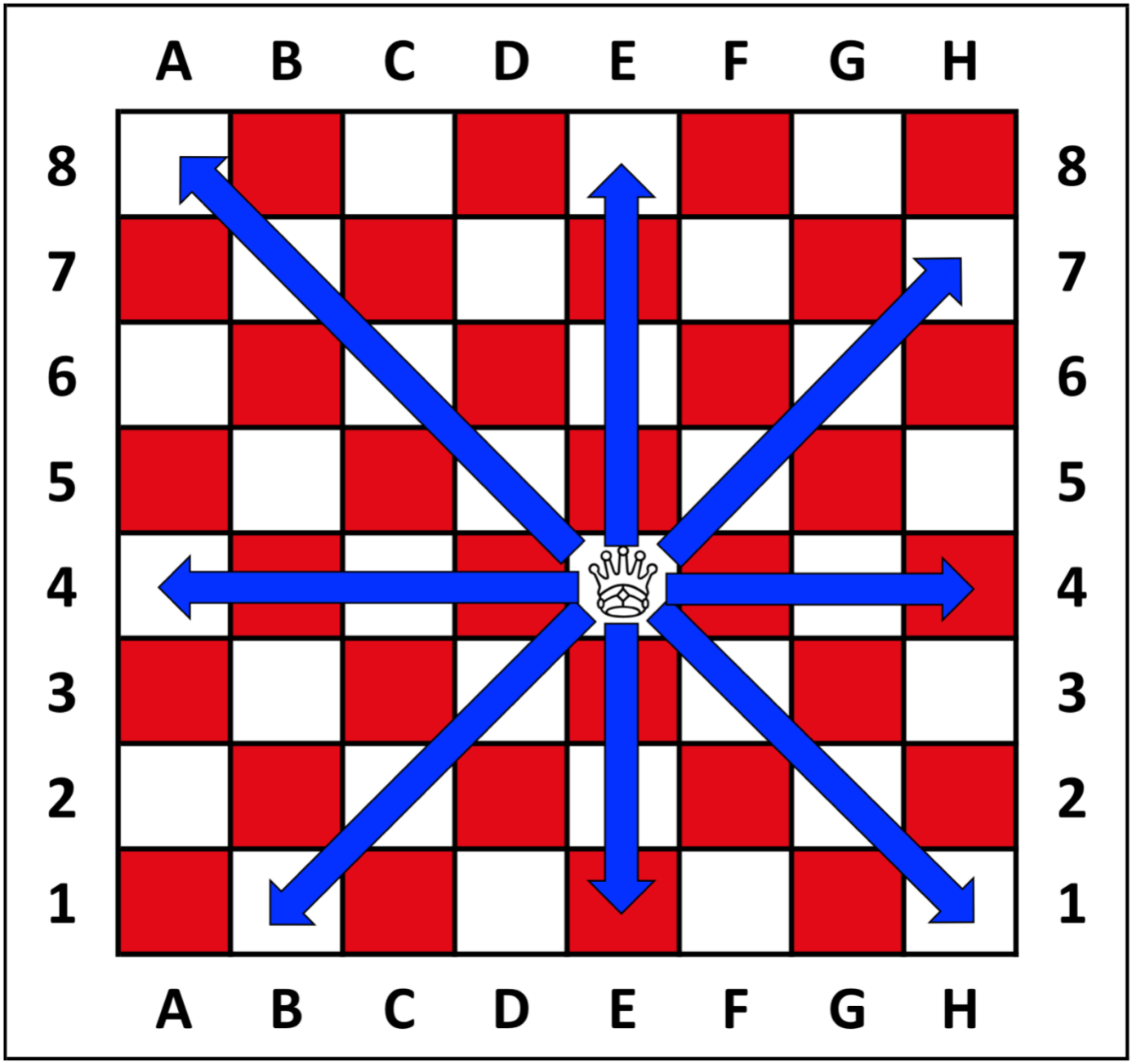
ATATÜRK OKULU SATRANÇ OYUNU EĞİTİM KILAVUZU



FİLİN HAREKETİ

- Filin önünde aynı renkten bir taş varsa fil o taşın üzerinden geçemez.
- Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.
- Fil çapraz (diyagonal) olarak istediği miktarda hareket eder.
- Filin hep aynı renkteki karelerde gidebildiğine dikkat ediniz.
- Eğer aynı karede iki Filiniz varsa hata yapmışsınız demektir!
- Fil rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek **ALIR**.
- Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız.
- Taş alış damadan farklıdır.
- Taşın üzerinden atlayıp **ALAMAZSINIZ**.

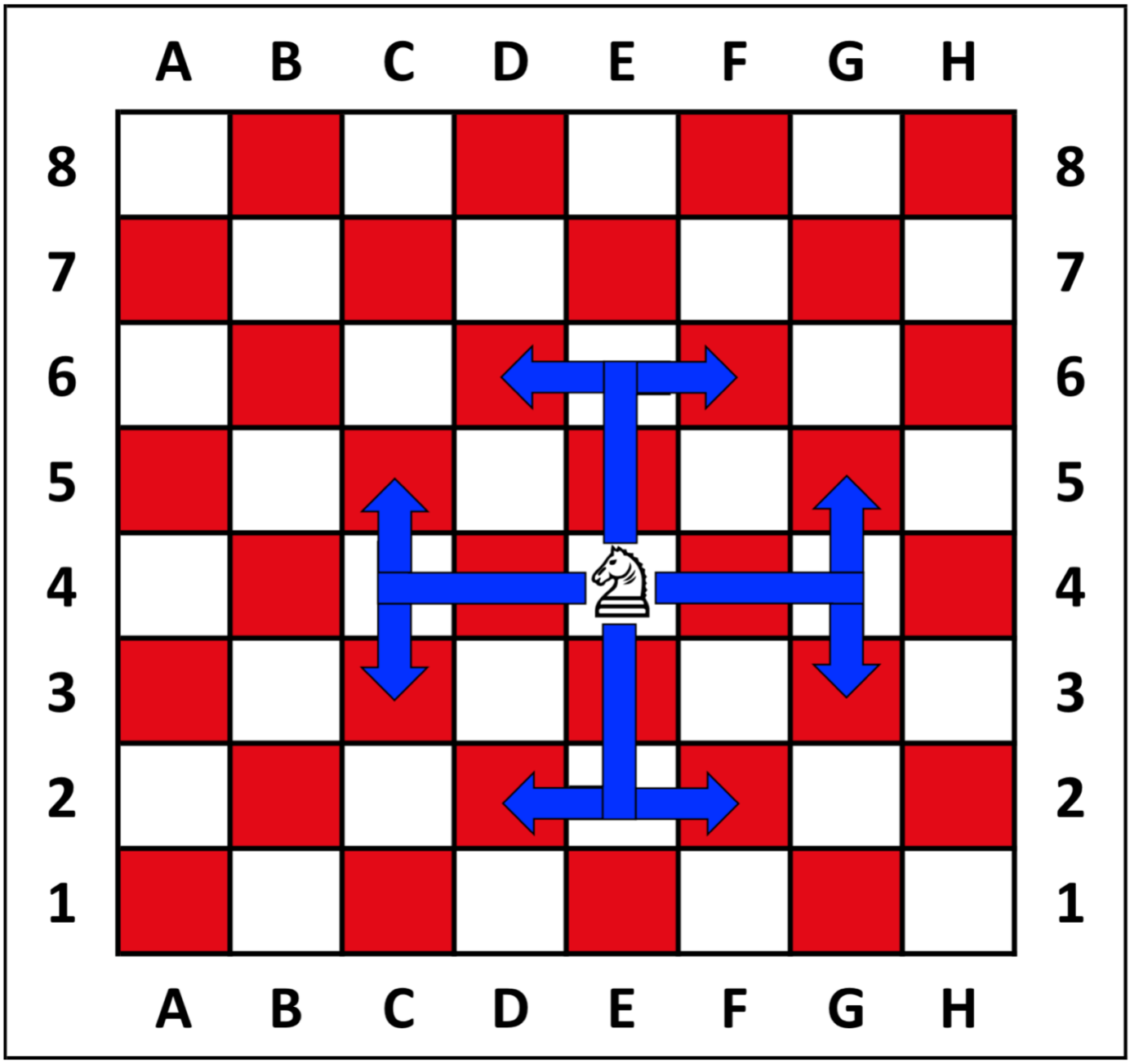
ATATÜRK OKULU SATRANÇ OYUNU EĞİTİM KILAVUZU



VEZİRİN HAREKETİ

- Vezirin önünde aynı renkten bir taş varsa Vezir o taşın üzerinden geçemez.
- Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.
- Vezir hem Kale hem de Fil gibi gidebilir.
- Kale gibi yukarı, aşağı, sağa ve sola gidebilir.
- Aynı zamanda Fil gibi çaprazlarda hareket edebilir.
- Vezir tahtadaki en güçlü taştır.
- Tahtanın merkezindeyken 27 kareye gidebilir.
- Vezir rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek **ALIR**.
- Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız.
- Taş alış damadan farklıdır.
- Taşın üzerinden atlayıp **ALAMAZSINIZ**.

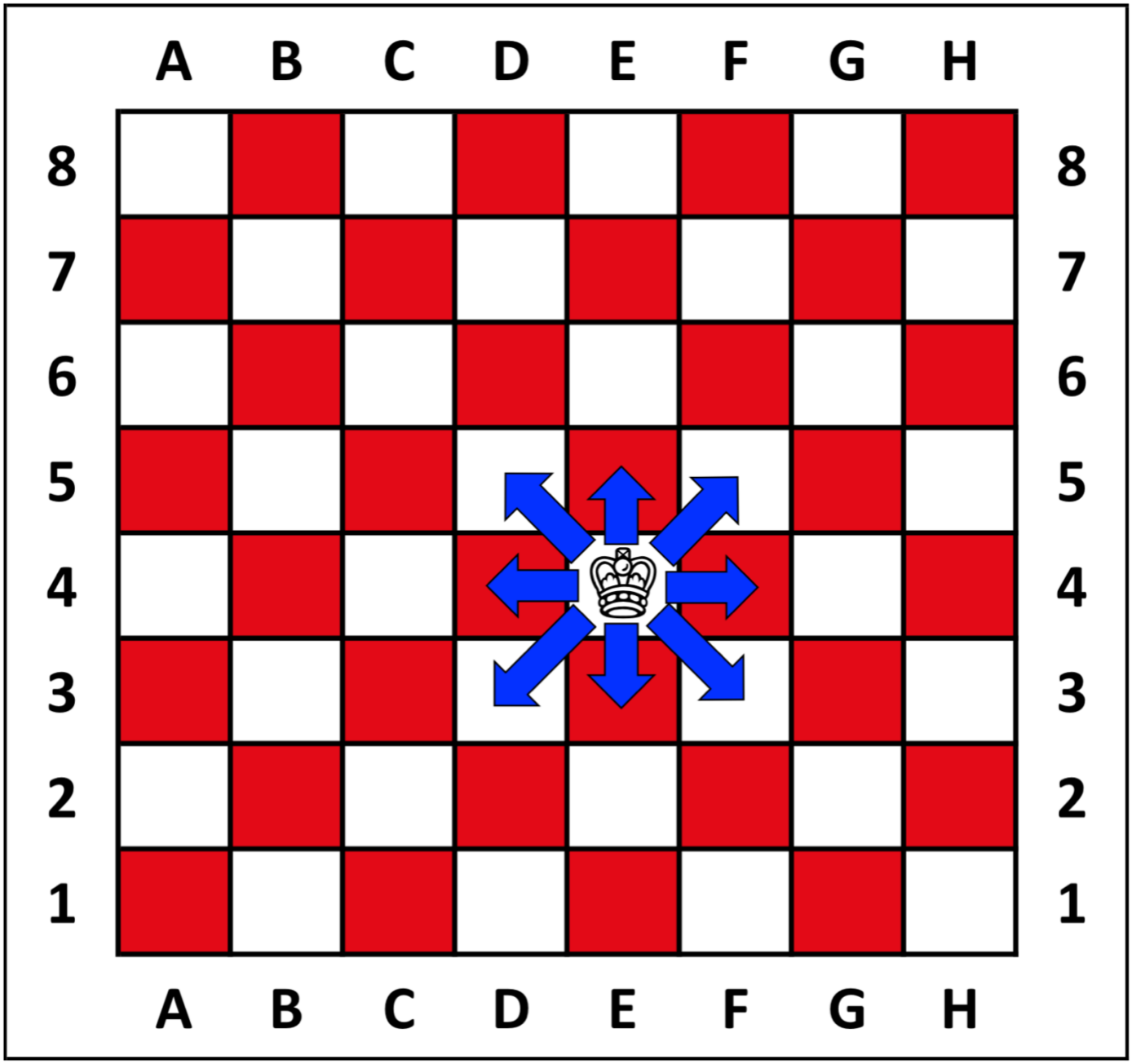
ATATÜRK OKULU SATRANÇ OYUNU EĞİTİM KILAVUZU



ATIN HAREKETİ

- At “L” harfine benzer şekilde hareket eder.
- İki kare yukarı veya aşağı sonrada bir kare sağa veya sola.
- Atın hareketinde diğer önemli bir olay ise eğer At Beyaz bir karedeyse Siyah bir kareye gitmelidir.
- Eğer At Siyah bir karedeyse de Beyaz bir kareye gitmelidir.
- Yukarıda gösterildiği gibi At işaretlenmiş herhangi bir kareye gidebilir.
- Diğer taşlar gibi At, rakip taşın bulunduğu kareye giderek o taşı kaldırır ve o taşın yerine geçebilir.
- Bu şekilde taş almış olur.
- Diğer taşlardan farklı olarak At ismine de uygun olarak diğer taşların üzerinden atlayabilir.
- At etrafında pek çok taş olmasına rağmen, istediği 8 ayrı kareye gidebilir yeter ki kendi taşlarından birisi bu karede olmasın.

ATATÜRK OKULU SATRANÇ OYUNU EĞİTİM KILAVUZU



ŞAHIN HAREKETİ

- Şah yanındaki bir karedeki rakip taşı alabilir.
- Şah bir seferinde herhangi bir yöne sadece bir kare gidebilir.
- Yukarı, aşağı, sağa, sola ve çapraz.
- Şahla ilgili özel bir kural vardır.
- Rakip taşların gidebileceği karelerde Şah **DURAMAZ** veya oraya **GİDEMEZ**.
- **İKİ ŞAH ASLA YANYANA DURAMAZLAR!**