

SIFIRDAN 15000+



SIFIRDAN SATRANC

Muhammed Said Aydemir

Dias
DİJİTAL AJANS

KÜNYE BİLGİSİ

Kitap Adı : Sıfırdan Satranç
Yazar : Muhammed Said Aydemir
Editör : Muhammed Said Aydemir
Tasarım : Muhammed Said Aydemir
Düzenleme : Muhammed Said Aydemir
Yayınevi / Kuruluş : Dias Dijital Ajans
Yayın Yeri : Kocaeli / Türkiye
Yayın Tarihi : Haziran 2025
Sürüm : 1.0 (İlk Baskı – Dijital)
Format : PDF / e-Kitap
İletişim : help@forumchess.com.tr
Web Siteleri : www.dias.run | www.forumchess.com.tr

TELİF HAKKI BİLGİSİ

© 2025 Dias Dijital Ajans. Tüm Hakları Saklıdır.

Bu eser, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında

Eserin tamamı ya da bir bölümü;

- **Kopyalanamaz**
- **Dağıtılamaz**
- **Dijital veya basılı ortamda çoğaltılamaz**
- **Eğitim, sunum ya da ticari amaçla izinsiz kullanılamaz**
- **Başka platformlara yüklenemez**

Her türlü alıntıda yazar adı ve kaynak açıkça belirtilmelidir.

Tüm izin talepleri ve iletişim için:

✉ help@forumchess.com.tr

Muhammed Said Aydemir

Muhammed Said Aydemir, 19 yaşında yazılım geliştirme, gönüllülük ve içerik üretimi alanlarında aktif, çok yönlü bir girişimcidir. Bilgisayarla 10 yaşında tanışarak teknolojiye erken yaşta ilgi duymaya başlamış, bu sayede yaratıcı düşünme yeteneğini geliştirmiştir. HTML, CSS, Python ve C++ dillerinde projeler geliştirirken, özellikle SFML kütüphanesiyle masaüstü uygulamalara odaklanmaktadır. Gönüllü olarak birçok yazılım ekibine katkı sunmuş; sivil toplum kuruluşlarında ve Türkçe yama projelerinde aktif rol almıştır. ForumChess, Dias.run ve Bio Spark gibi dijital platformların kurucusudur. Üç kitap kaleme almış; “Sıfırdan Satranç” adlı eseri çeşitli satranç derneklerinde dağıtıma girmiştir. Aldığı Arduino eğitimiyle başlayan teknoloji tutkusu, bugün hâlâ yazılım ve üretim temelli projelerde devam etmektedir. Müzik alanında ise piyano ile ilgilenmekte; ödüllü geçmişiyle bilgiye ve gelişime olan bağlılığını her alanda sürdürmektedir.

**“Satrançta ustalık; sadece
hamleleri bilmek değil,
nedenlerini anlamaktır.”**

ÖN SÖZ

Satranç, zihinsel keskinliğin, stratejik düşünmenin ve hayal gücünün birleşim noktasıdır.

'Sıfırdan Satranç' kitabı, bu eski ve etkileyici oyunun temellerini öğrenmek, geliştirmek ve en önemlisi içselleştirmek isteyen herkes için tasarlanmıştır. Bu kitabı bitirdiğinizde satrancı kavrayacağınızın garantisini veriyorum.

'Yeteneğim yok' demenize
gerek yok. İnanın bana, ben
birçok insanı gördüm; şu anda
turnuvalarda mükemmel
performans sergileyenlerin
çoğu başlangıçta sizin kadar
yeteneksizdi. İstikrarlı bir çaba
göstermeniz, kitabın
taktikleriyle birleştğinde orta
seviye bir oyuncu olmanızı
sağlayacaktır. Fakat istikrar
çok önemli, Bir gün sallarsanız
gerisi gelir 🥲

Bunu bildiğim için bölüm
bölüm ayırdım dostlar. Her
gün bir bölüm bitirebilir veya
haftada bir bölüm

bitirebilirsiniz size kalmış 😊
Ayrıca, günümüzde insanların
ekran karşısında odaklanma
süreleri oldukça kısaldığı için,
bu kitap bol bol ve büyük
resimlerle donattık 😊

Böylece içiniz rahat olsun;
sıkılmadan, keyifle
okuyacaksınız 😊

Hadi Őimdi! İstikrarlı ilerleyip
kitabı hızlıca bitirmeniz için
yapmanız gerekenleri size
söylüyorum:

Her gün veya her hafta bir bölümü
tamamla.

Çok basit dimi 😊 Bunlar,
kitabı en verimli şekilde
bitirmeniz için olmazsa
olmazlar. Üstelik arada size
sürpriz ödevlerim de olacak,
hazır olun! 😊

Neyse artık başlayalım...

İCİNDEKİLER

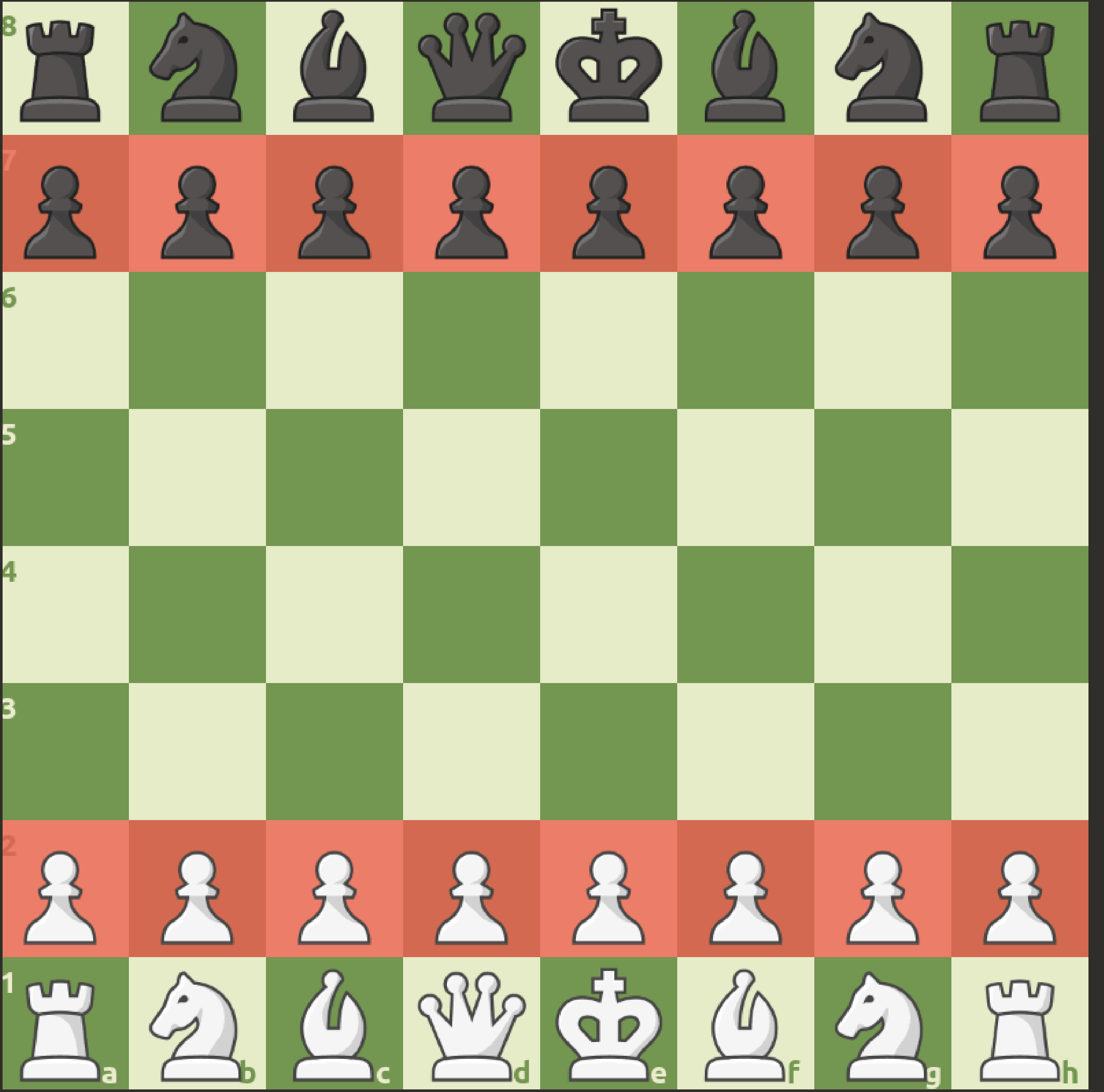
1. Satranc Tasları ve Özellikleri
2. Satranç Tahtası Ve Notasyonlar
3. Oyunun Amacı
4. Şah Mat
5. Rok
6. Pat
7. Mutlaka Uygula
8. Kapanış
9. Dikkat
10. Kavramlar

BÖLÜM 1

Satranc

Tasları ve

Özellikleri



İlk olarak taşlardan öğrenmeye başlayalım. Kırmızı olanlar Piyondur.

Piyondan sizin tarafınızda 8 karşı tarafta 8 olmak üzere toplam 16 tane bulunur. Genelde ilk oynanan hamleler olarak tercih edilir.

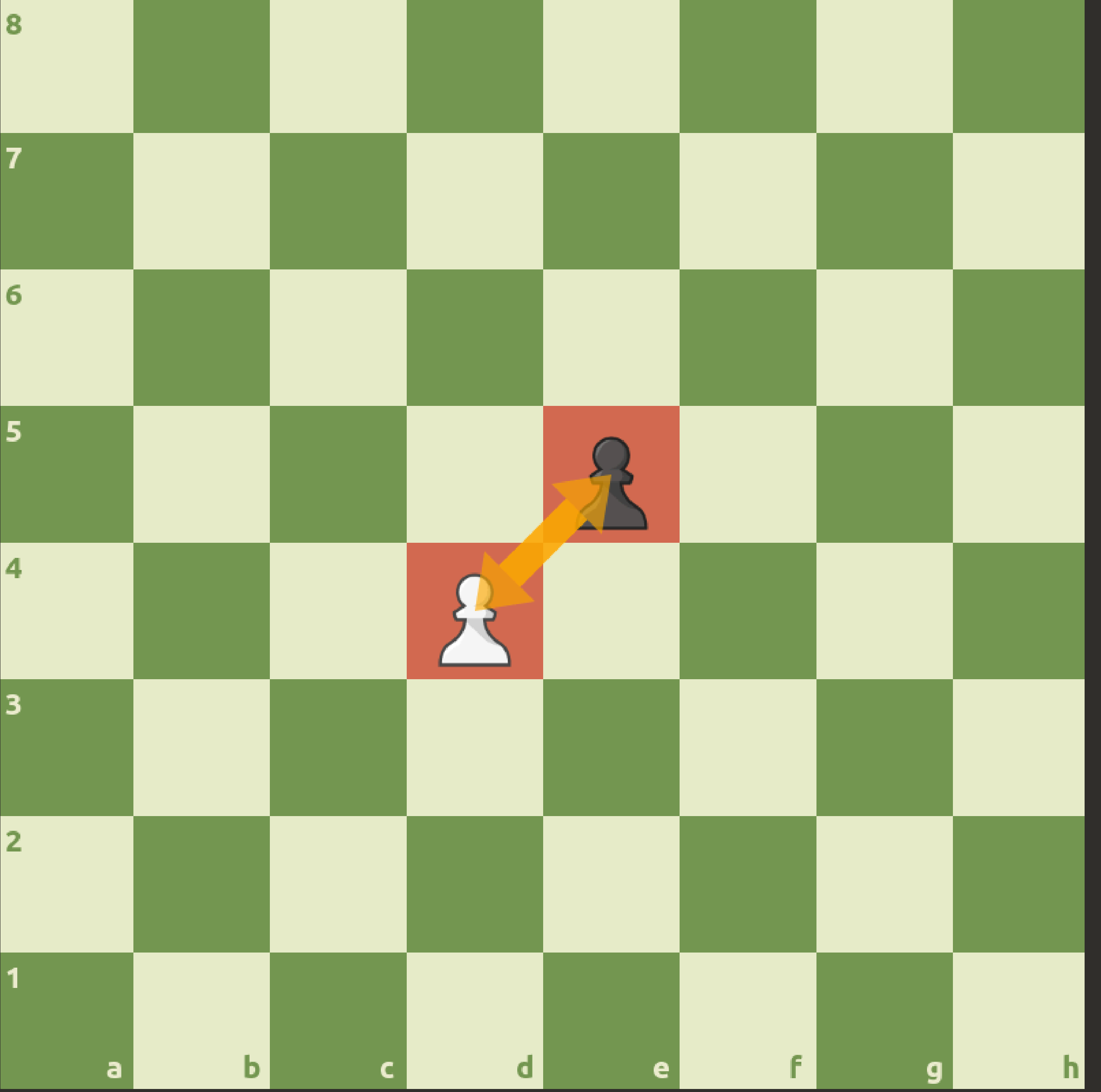


Piyonlar eğer hiç hareket edilmediyse,

2 kare veya 1 kare hareket edebilir.

Eğer hareket edildiyse, 1 kare ilerler.

Sadece ileri gidebilirler ve çapraz taşı
yerler. Bunu bir örnekle göstermek
istiyorum.



Bu tahtada gördüğünüz gibi siyah ve beyaz piyon çaprazda duruyor. Sıra kimdeyse o taşı yiyebilir ve yediği taşın konumuna geçer.



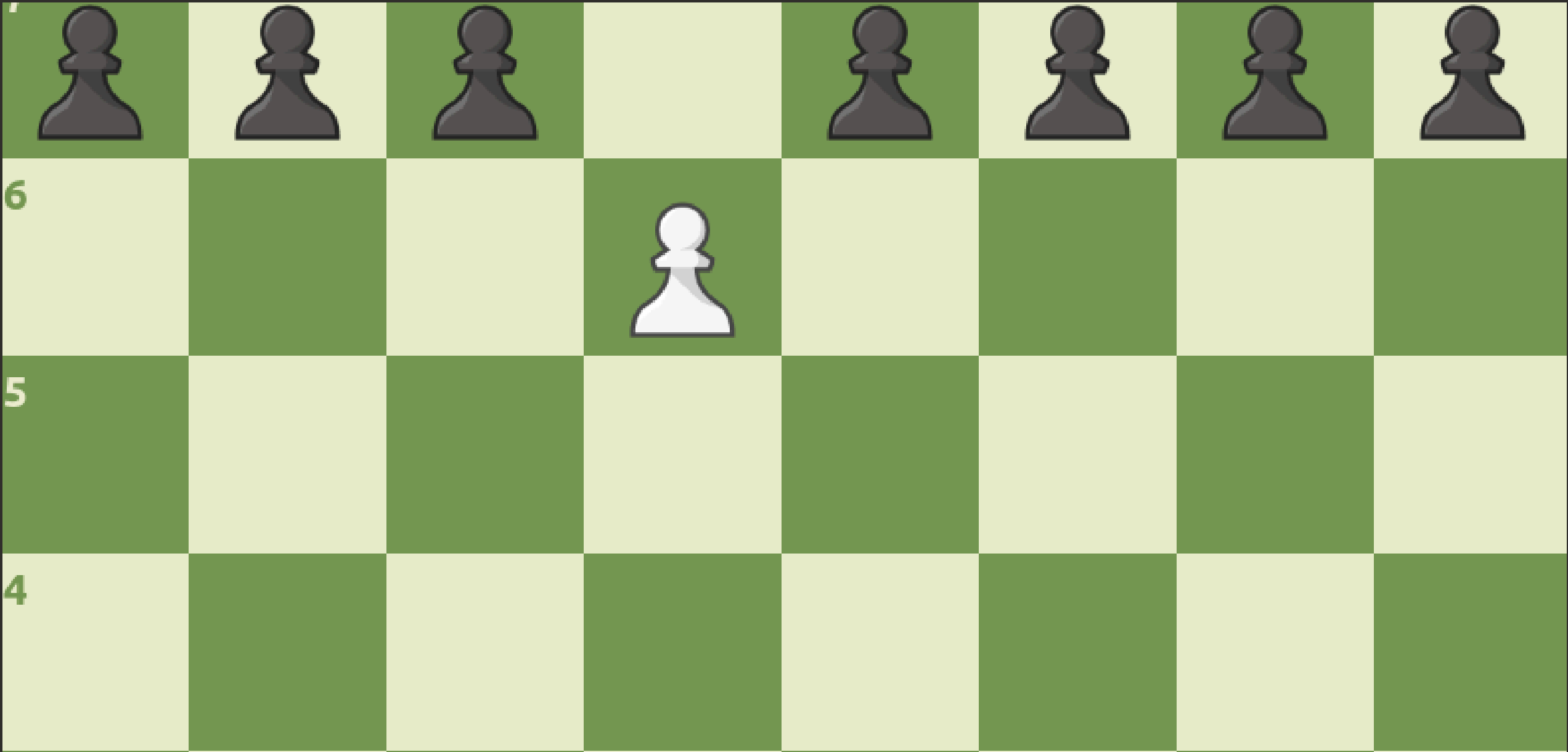
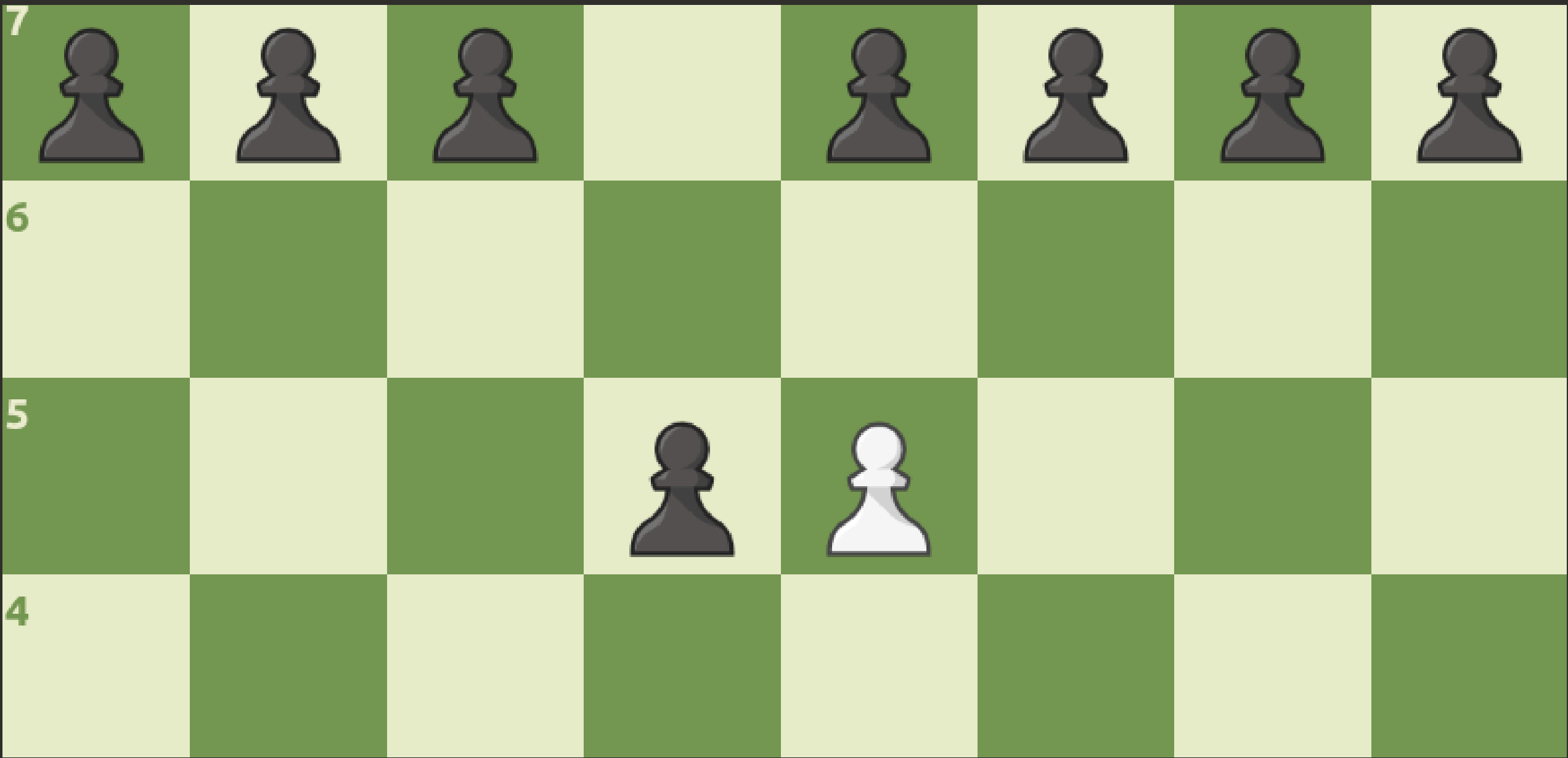
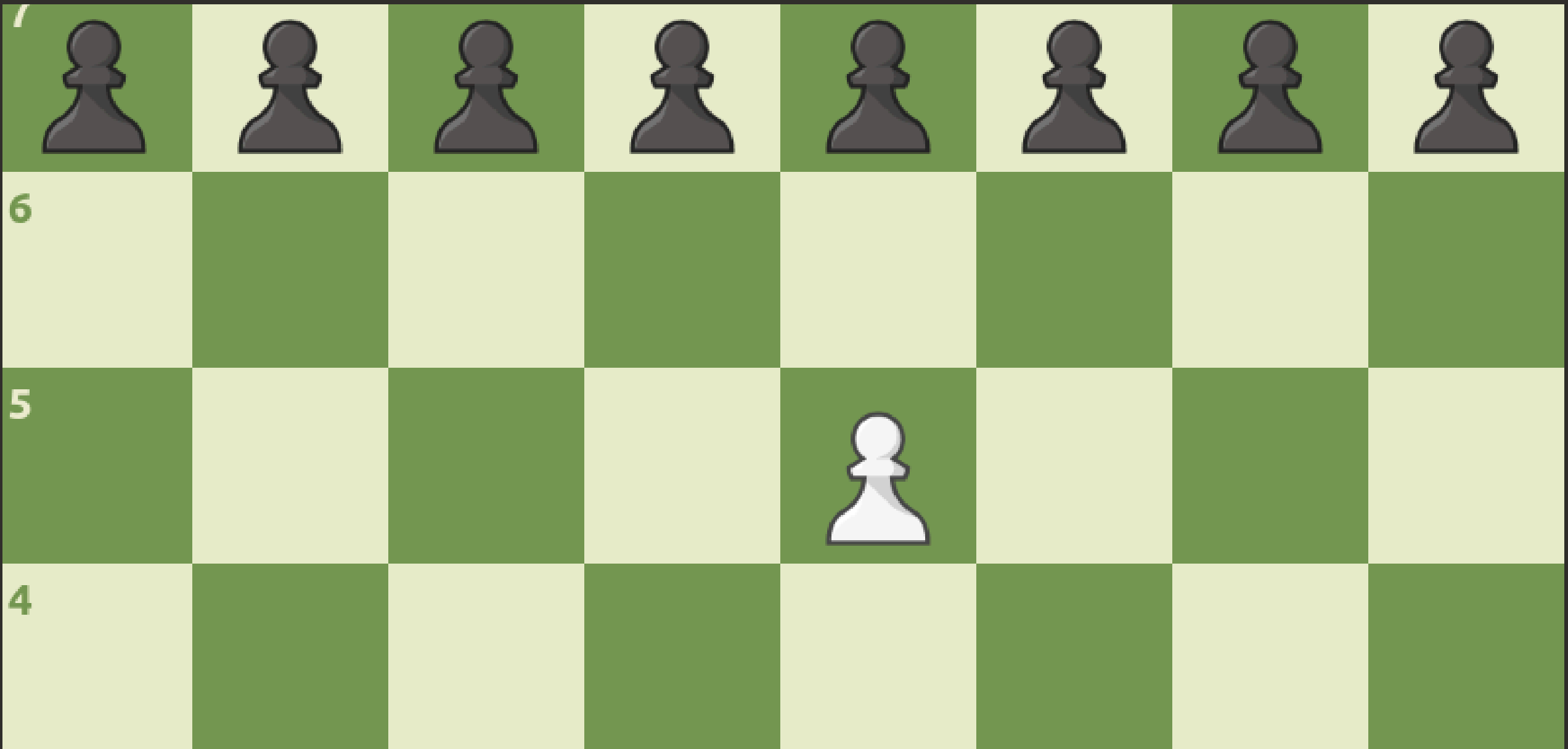
Yukarıdaki gördüğünüz şeyde kafanız
karışmış olabilir. Sakin olun anlatınca
ne kadar kolay olduğunu
anlayacaksınız. ilk olarak isminden
bahsetmek istiyorum

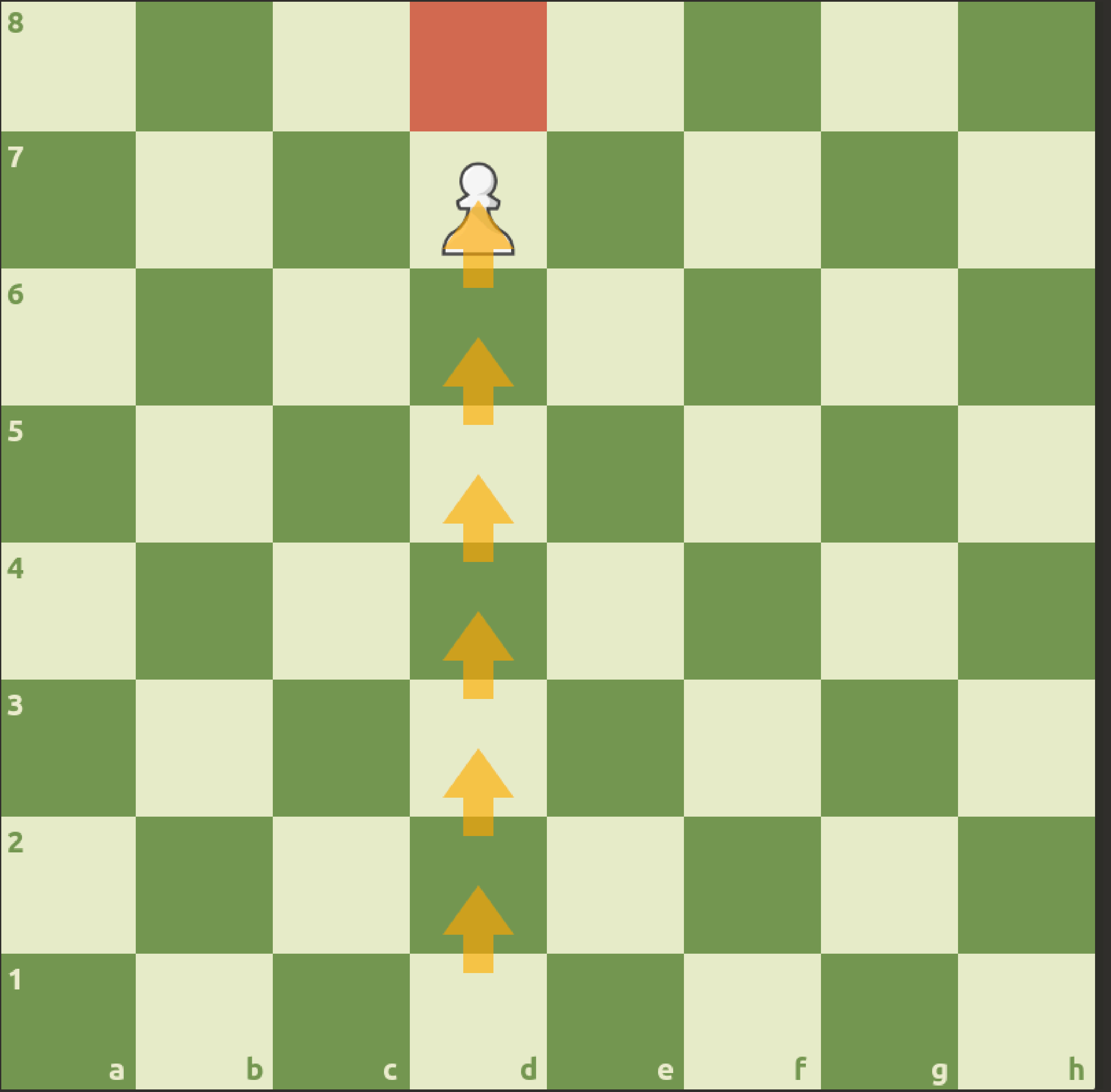


İsmi “En Passant” yani **Geçerken Almadır**. Olay çok basit 😊 Tahtada gördüğünüz beyaz piyonu sabit düşünün sadece o karede.

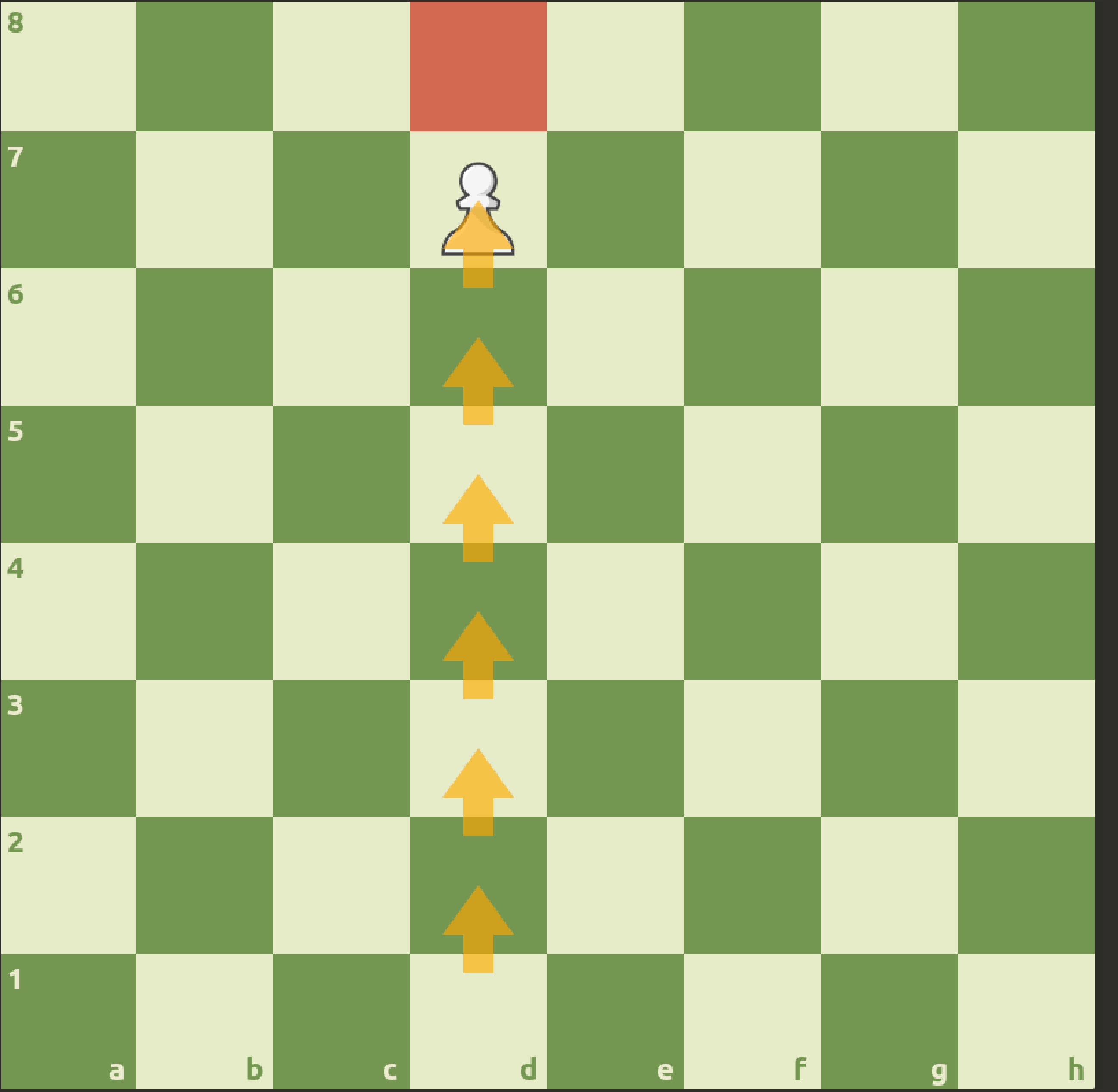


Siyah piyon ise yanından iki kare
birden, tek hamlede ilerliyor. İlk başta
bundan bahsetmiştik, nasıl ilerliyor
diye sorarsanız kafanızı kırarım 😊
Piyon ise çapraz alıyor. Bunu örnek ile
göstermek istiyorum.





Son olarak piyon terfisinden bahsedeceğim. Bu arada bunların hepsini birden öğrenme gibi bir beklentiniz olmasın aklınızda bulunacak sadece oynaya oynaya birkaç ödevde halledeceğiz 😊



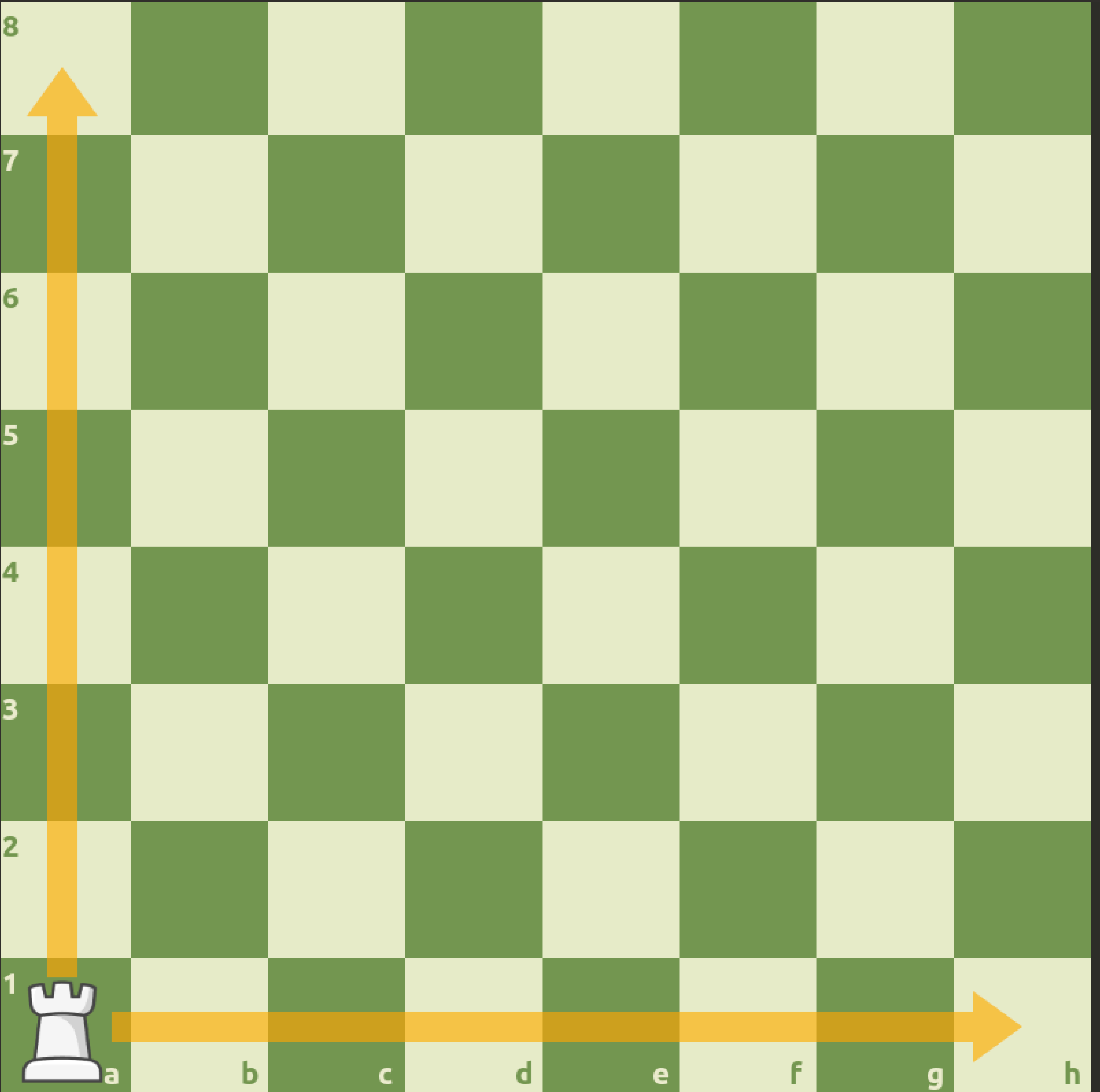
Piyon terfisi dediğimiz olay yukarıda gördüğünüz piyonun en üste çıkma durumudur. Çıktığı takdirde Vezir, At, Kale veya Fil alabilir.

Bu taşlardan da
bahsedeceğim.

Rahat olun, bu
oyun öğrenecek
ve iyi bir oyuncu
olacaksınız 😊



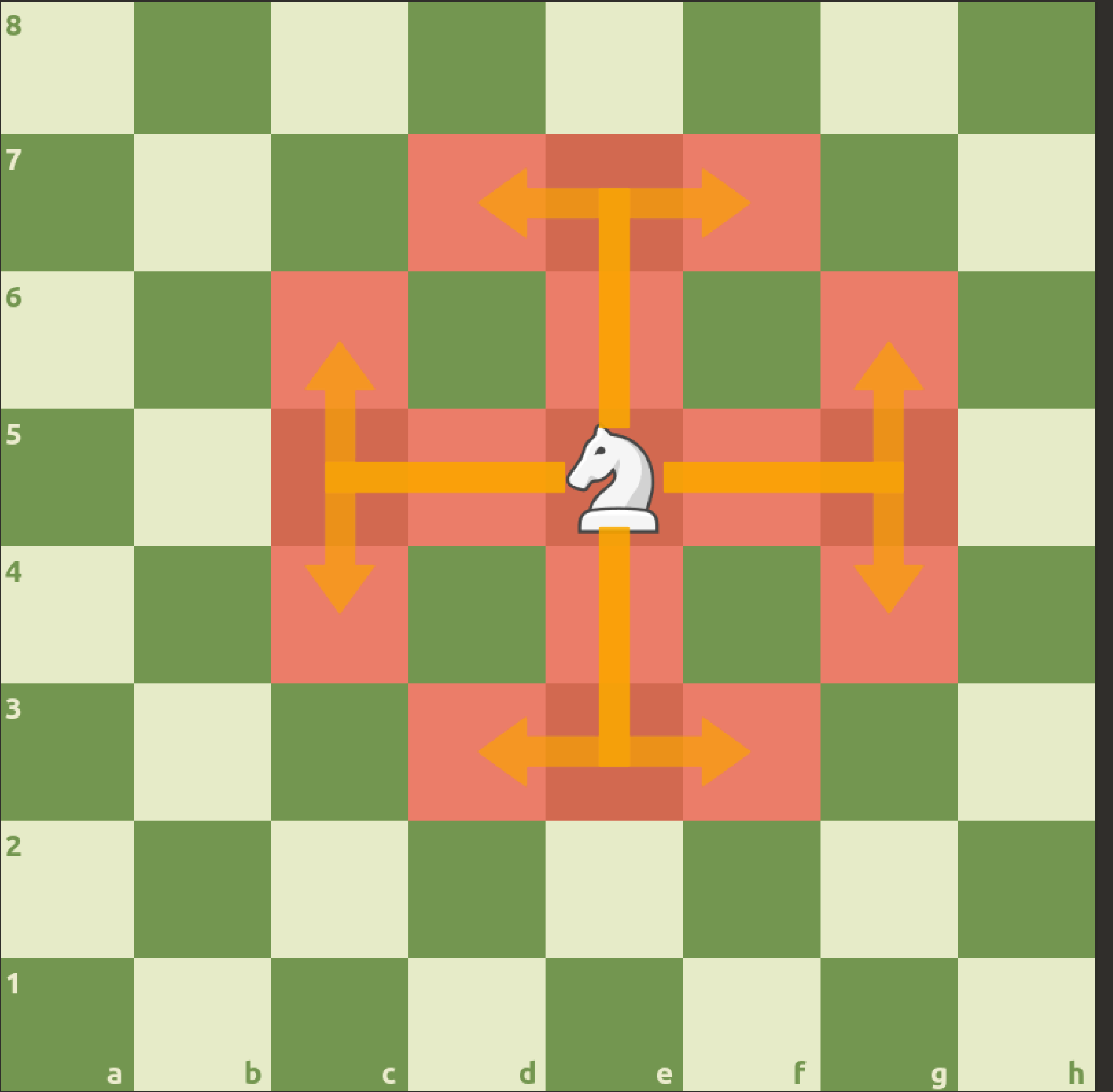
Kırmızı olanlar **Kaledir**. Kaleler sizin tarafınızda 2 karşı tarafta 2 olmak üzere toplam **4 tane bulunur**. Kaleler Sadece Düz ilerlerler, şimdi verdiğim örnek ile daha iyi anlayacaksınız 😊



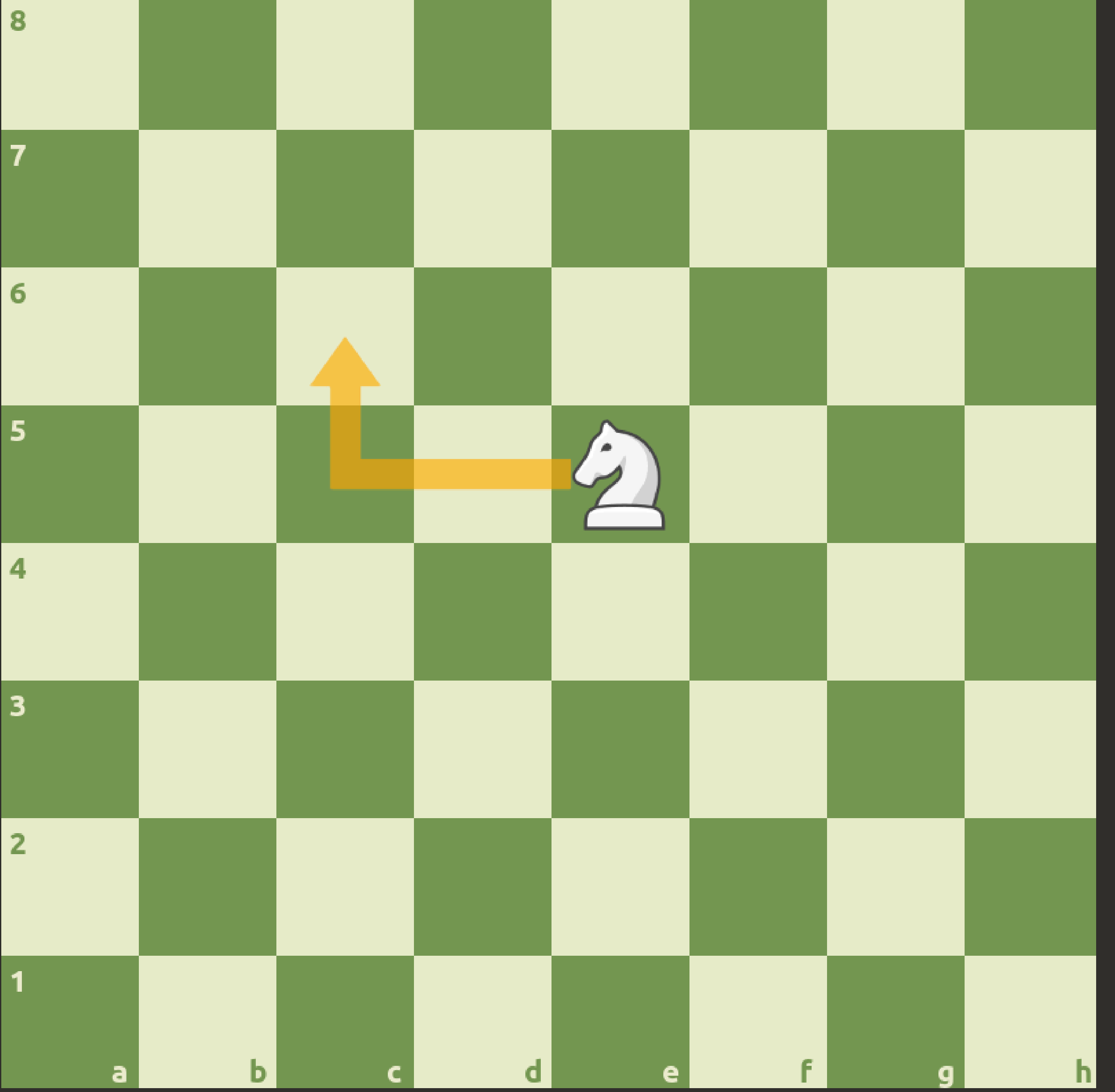
Gördüğünüz gibi, sadece düz ve yan
ilerliyor. Bu arada, eksiksiz ilerleyin;
anlamadığınız yer olursa mutlaka
tekrar bakın veya yapay zekaya
sorabilirsiniz 😊 şaka şaka gerek
kalmayacak tabiki



Kırmızı olanlar **At'tır**. Atlar sizin tarafınızda 2 karşı tarafta 2 olmak üzere toplam **4 tane bulunur**. Atlar “L” şeklinde ilerlerler, şimdi verdiğim örnek ile daha iyi anlayacaksınız 😊



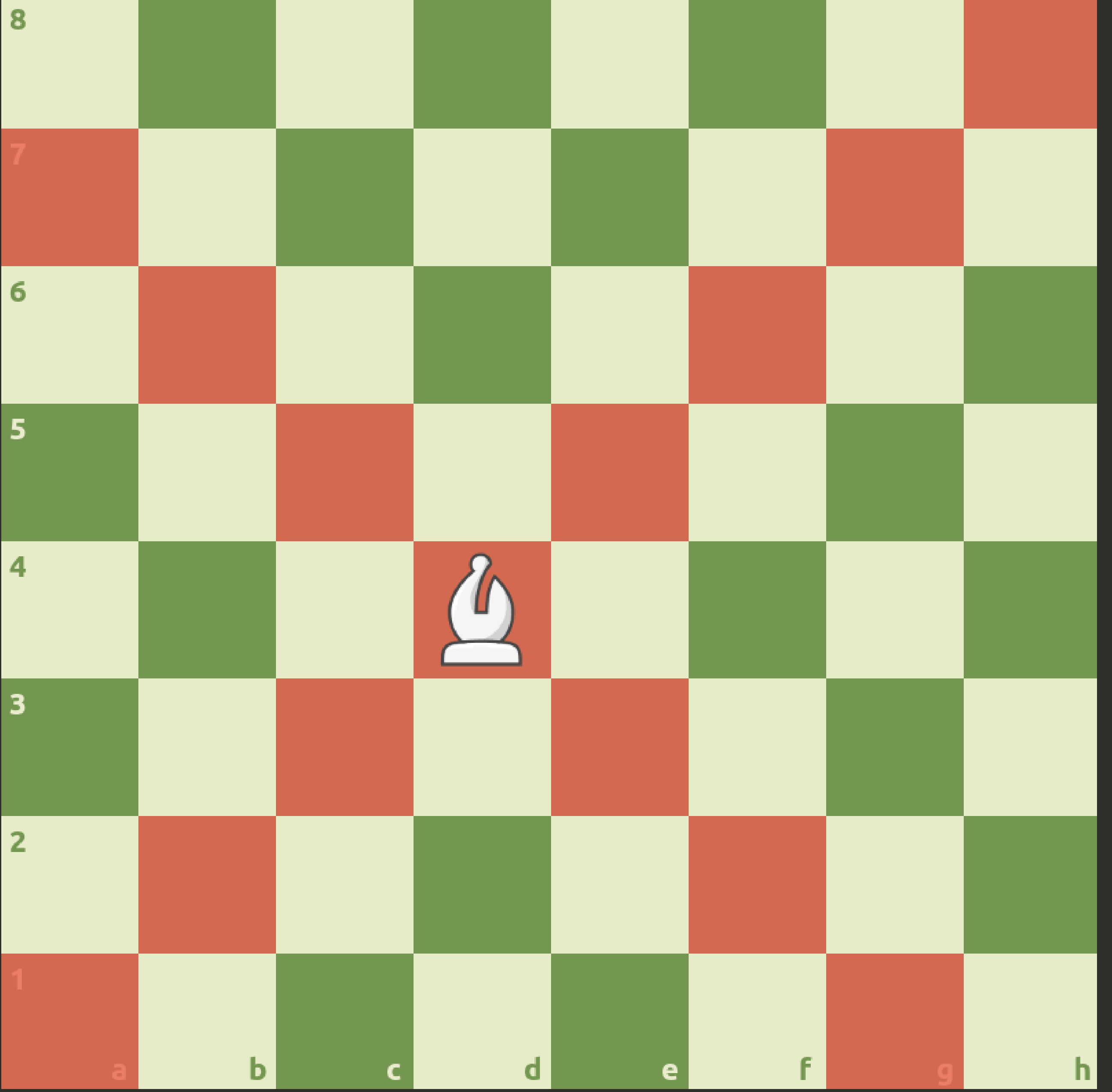
Gördüğünüz gibi “L” Şeklinde istediği yere gidebilir. Yukarıda gidebileceği tüm alanları kırmızı ile gösterdiğim için kafanız karışmış olabilir. Son bir örnek daha 😊



Gördüğünüz gibi, Yukarıdaki tahdata sadece bir tane gidebilceği yeri örnek olarak gösterdim. Gördüğünüz gibi “L” Şeklindedir.



Kırmızı olanlar **Fil'dir**. Filler sizin tarafınızda 2 karşı tarafta 2 olmak üzere toplam **4 tane bulunur**. Filler çapraz ilerlerler, şimdi verdiğim örnek ile daha iyi anlayacaksınız 😊



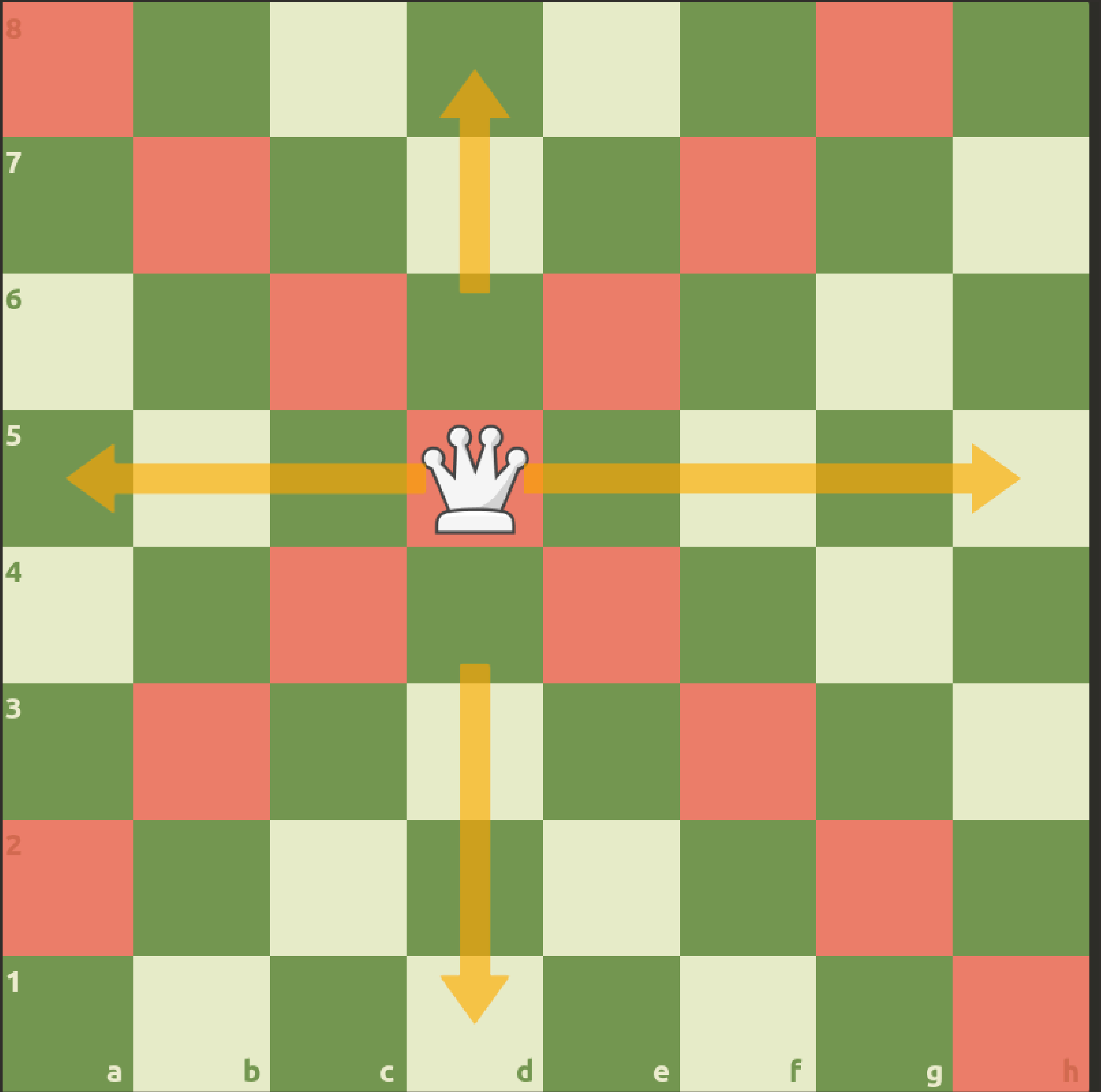
Yukarıdaki tahdata sadece gidebilceği
yeri örnek olarak gösterdim.
Gördüğünüz gibi **çapraz** ilerler.



Kırmızı olanlar **Vezir'dir**. Vezirler
Oyunun en güçlü taşıdır yani eğer
fazla olmayı bilmiyorsanız veziriniz
düştü ise maçı terk etmenizi tavsiye
ederim 😅



Vezirler sizin tarafınızda 1 karşı tarafta 1 olmak üzere toplam 2 tane bulunur. Vezirler Her tarafa hareket edebilir, neden en güçlü olduğunu anladığını var sayıyorum 🤔



Gördüğünüz gibi, neden en güçlüsü
olduğunu daha iyi anladığınızı
düşünüyorum 😊



Kırmızı olanlar **Şah'dır**. Eğer şahınız Hareket edemiyorsa mat oldunuz demektir :) Şah, sağ sol ileri ve geri 1 blok hareket edebilir.

ÖDEV

İlk bölümü bitirdiniz, **tebrikler**. Birçok kullanıcı buraya kadar sıkılarak çıkmıştı, ancak siz bırakmadınız ve tüm taşları öğrendiniz. Bu, azminizi kanıtlar nitelikte :) Şimdi gelin ödevlere geçelim. Her ne kadar can sıkıcı olsa da, **10 dakikanızı alacağını sanmıyorum**. Bu ödevler unutmanızı engelleyecek ve konuyu iyi kavramanıza yardımcı olacaktır.

ÖDEV

1. Tüm satranç taşlarının isimlerini ve görevlerini say

2. Ayrıca, ileride bazı ödevlerde kullanacağımız popüler bir satranç uygulamasını şimdiden indirmenizi öneririm.

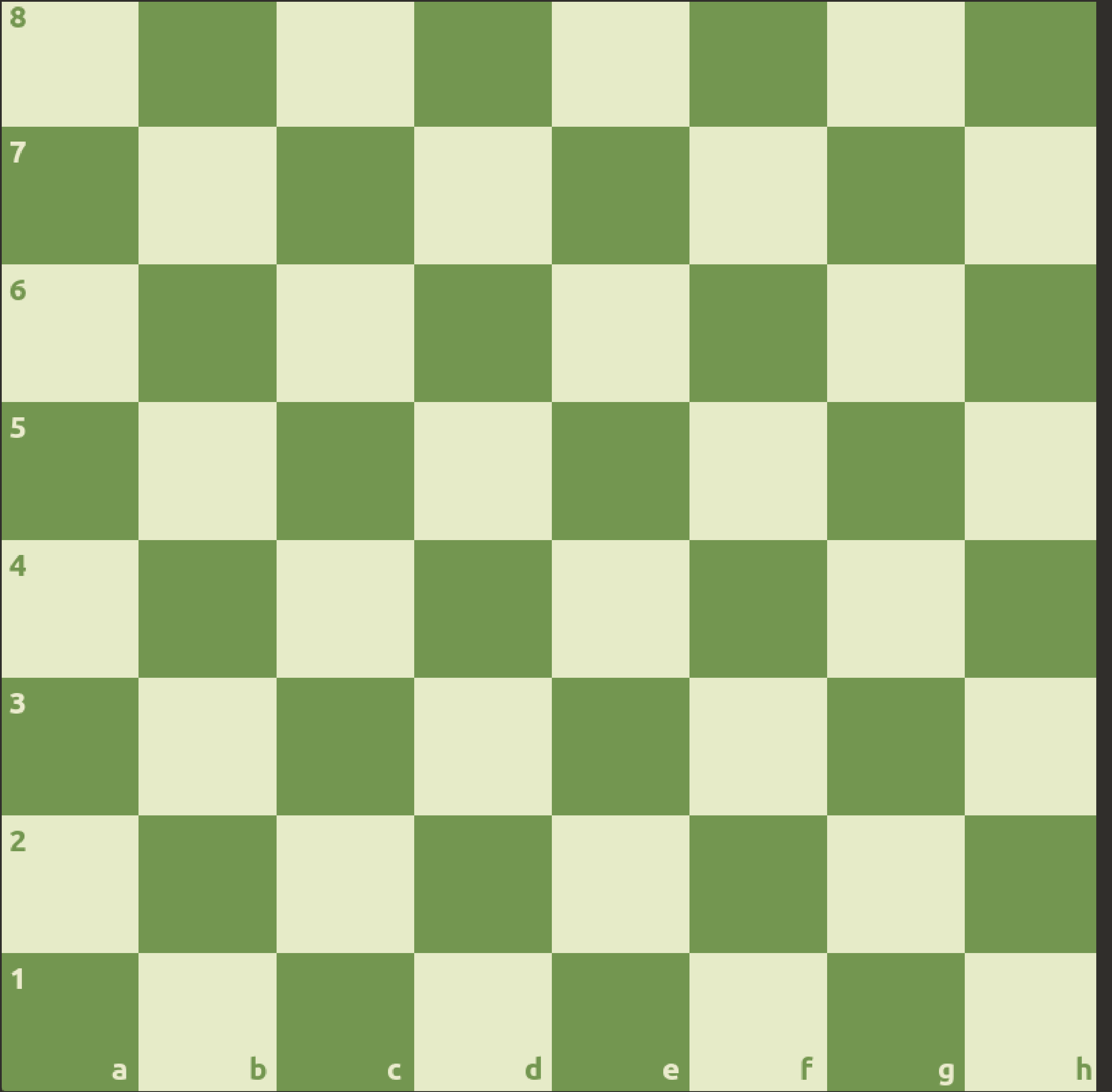
Uygulamanın çevrimiçi, yani internet üzerinden diğer insanlarla oynanabilir olmasına özellikle dikkat edin 😊

BÖLÜM 2

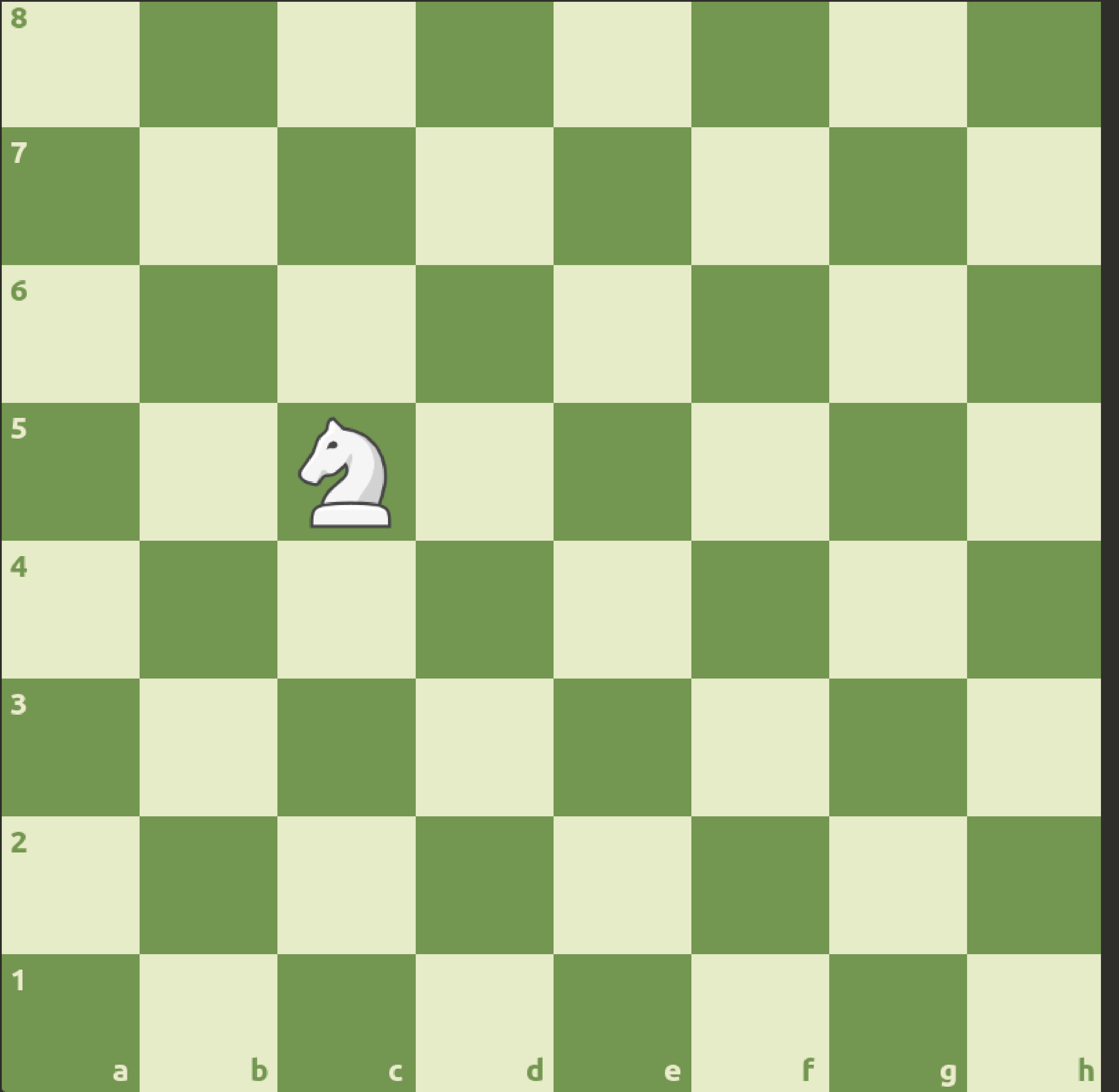
Satranç

Tahtası Ve

Notasyonlar

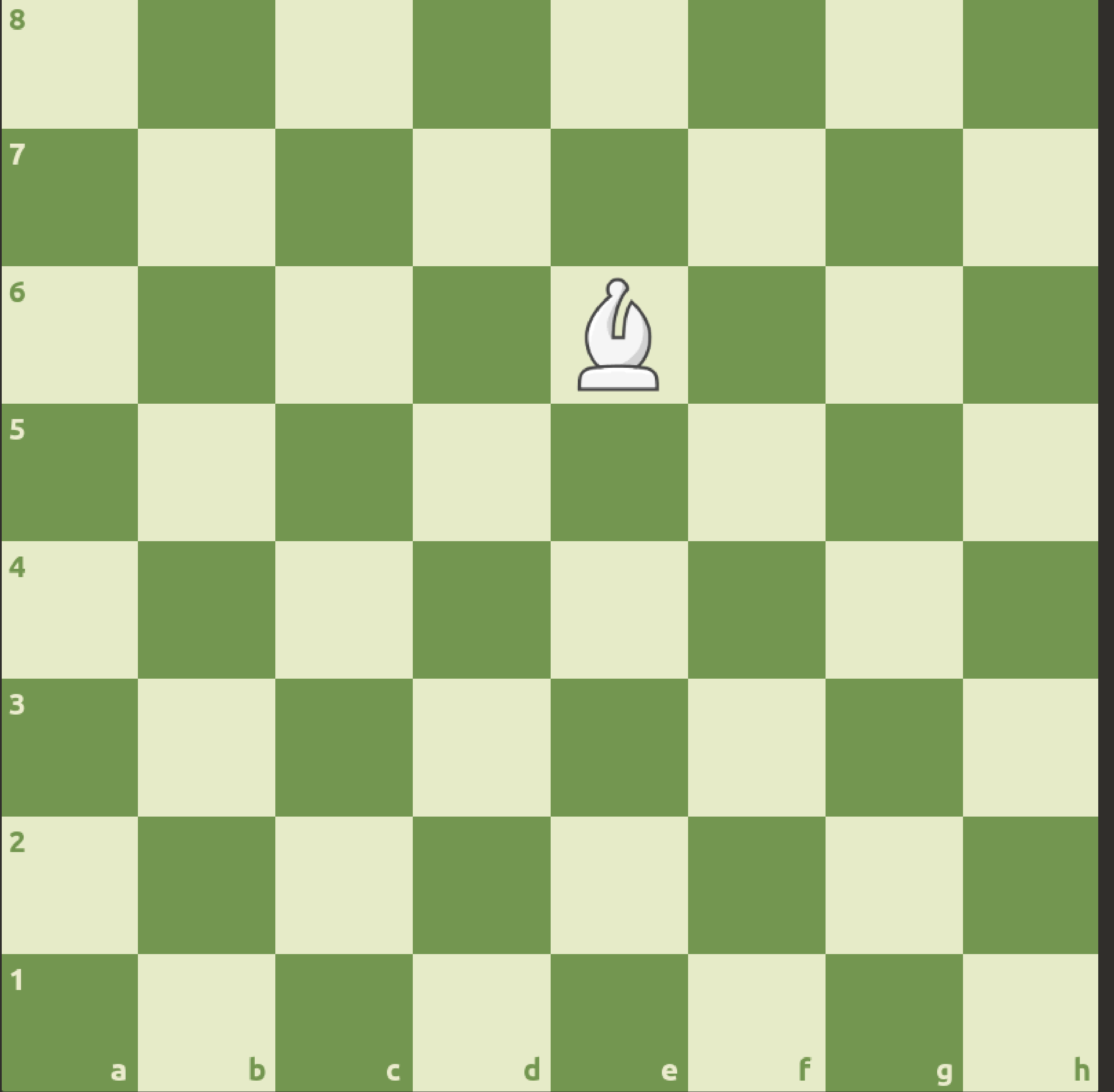


Tahtada sayılar ve harfler yazıyor
görüyorsunuz dimi? Görme
probleminiz yoksa görüyorsunuzdur
herhalde 😊 Biz buna notasyonlar
diyoruz. Kısacası taşın bulunduğu
konum diyebilirsiniz.

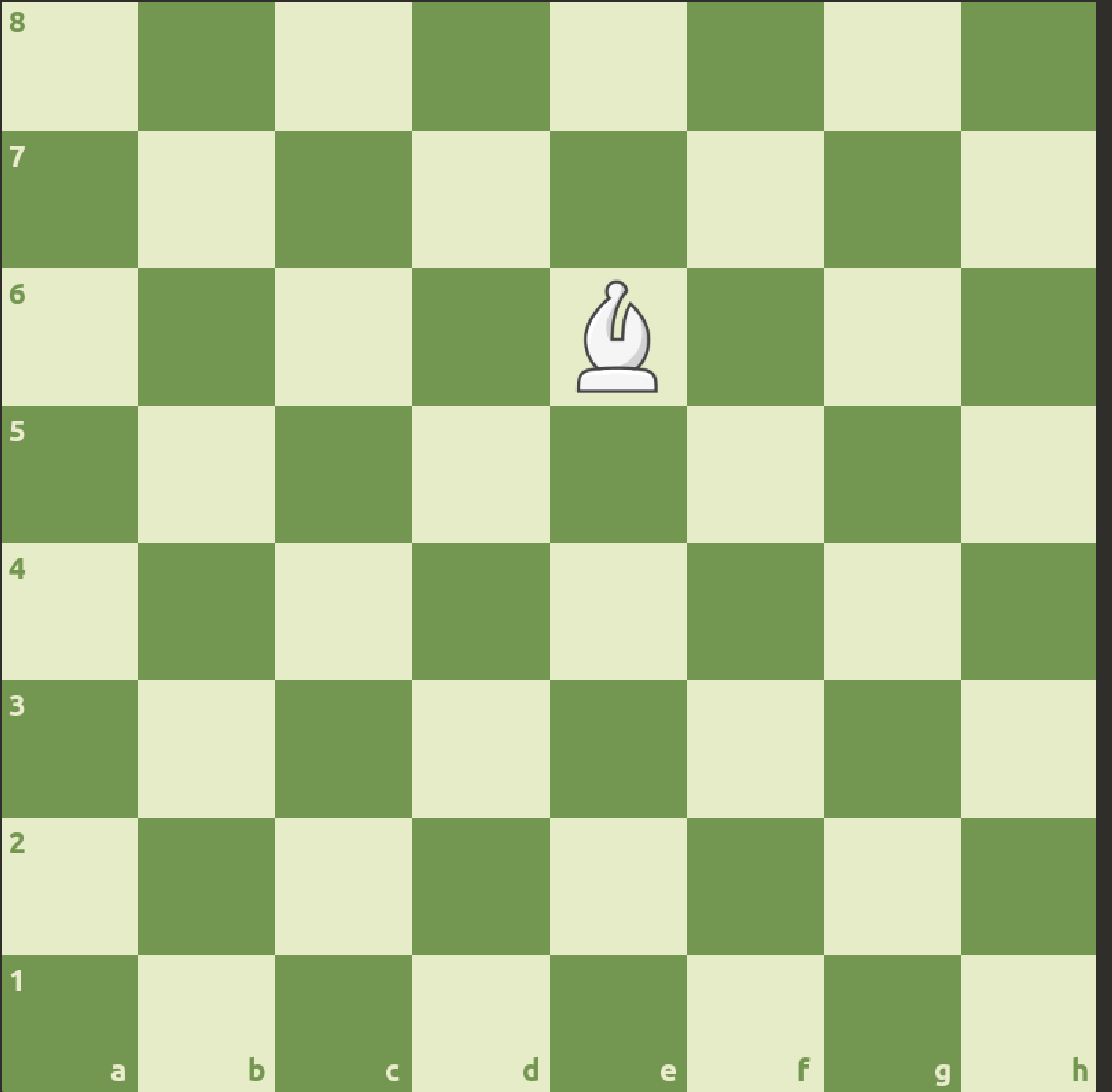


Peki bu notasyonlar nasıl okunur?

Çok basit örneğin, şu anda at C5 karesinde bulunuyor. Burada 'A' atı, 'C' c konumu ve '5' ise 5 konumu ifade ediyor. Gördüğünüz gibi olay baya basit. Kendiniz bir kaç tane deneyin 😊💧



Bu konumda Filin notasyonu nedir ?



Eğer “Fe6” dediyseniz tebrik ederim,
eğer bilemediyseniz tekrar okumanızı
tavsiye ederim. Neyse devam edelim

Eğer "Bu notasyonlar ne işinize yarayacak peki?" diyorsanız: Görme yeteneğinizi çok fazla geliştirir, hesap gücünüzü artırır ve aklınıza ilginç hamleler getirebilir. Şu anda notasyona takılmayın, notasyonları daha sonra ele alacağız. Şimdilik tahtayı kavrayalım biraz daha.

ÖDEV

Şimdilik resmi bir ödeviniz yok,
rahatlayabilirsiniz 😊 Ama size küçük
bir tavsiye: Bir satranç tahtası
edinmeniz, konuları hem daha iyi
anlamanızı hem de pratiğe dökmenizi
kolaylaştıracaktır. Gerçek taşlarla
çalışmak, öğrenme sürecinizi
hızlandırır. Hazırsanız yavaş yavaş
derinleşmeye başlıyoruz!

BÖLÜM 3

Oyunun

Amacı



Kırmızı ile boyalı olan kısımlar merkezdir. Amacınız merkezi karşı taraftan önce ele geçirip baskı kurmak. Bunu kısa bir oyunla örnek olarak göstermek istiyorum.



Yukarıda gördüğünüz italyan açılışıdır
ama konumuz bu değil, kesinlikle
açılışlara bakmayın henüz erken. Vakit
kaybı diyebilirim. Gördüğünüz gibi eşit
bir konum ve tüm taşlar merkezi ele
geçirmeye çalışıyor.



Oyunun amacı anlattığım gibi,
merkezi ilk ele geçirmek veya elinde
tutmaktır, taşlarınızı merkeze
yerleştirmeye çalışın.

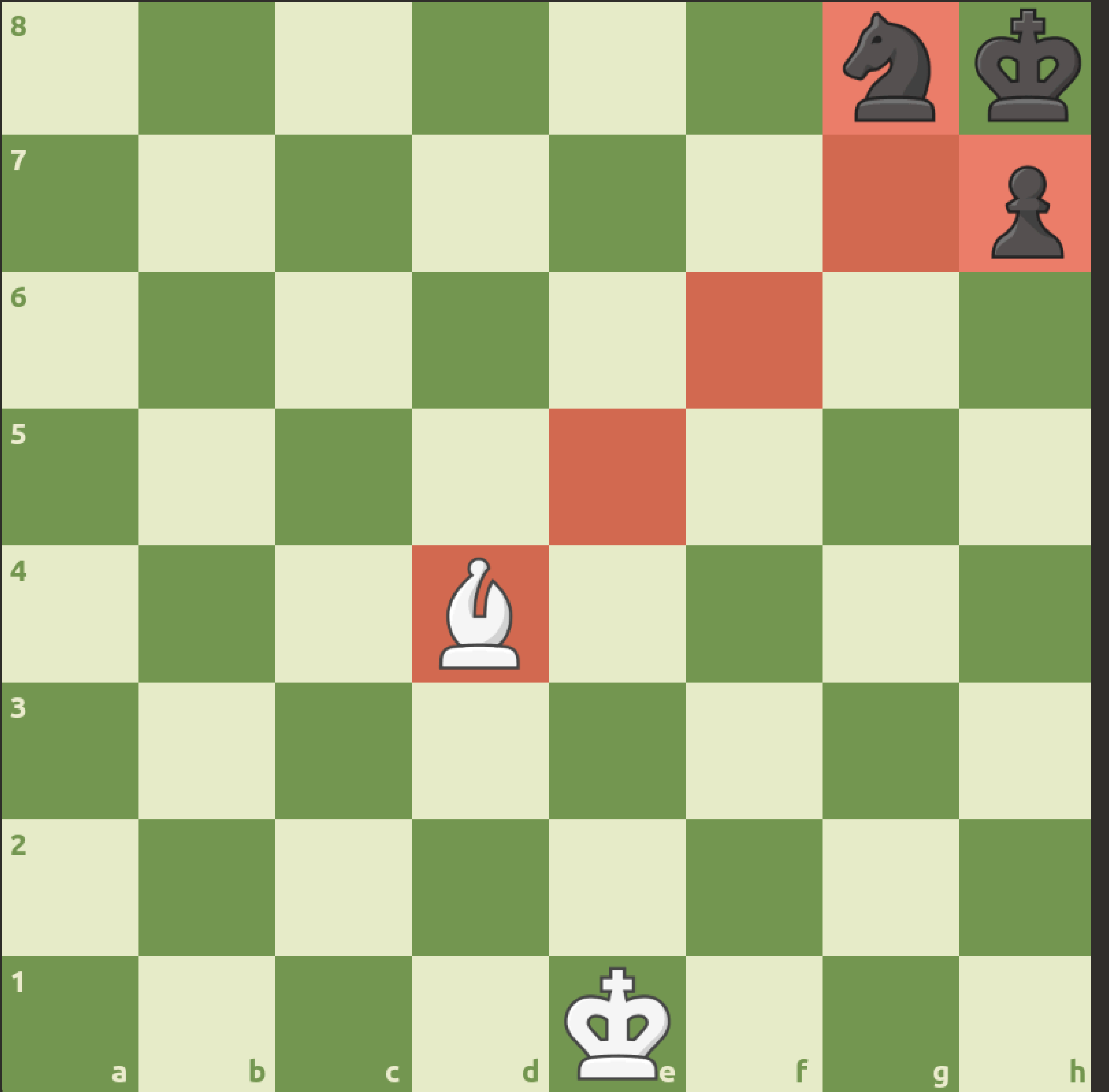
ÖDEV

Yine bir ödev yok... ama rahatlamayın hemen 😎 Madem boşsunuz, o zaman küçük bir araştırma ödevi gibi düşünelim: "Kullanıcı PAT nedir?" bir bakın, öğrenin. (İpucu: Bilgisayar ağlarıyla ilgili!) Gerçekten ödev değil ama "ben bu işi ciddiye alacağım" diyorsan, araştırıp defterine not et. Çünkü bu bilgiler ileride havalı cümleler kurarken işine yarayacak. 😊

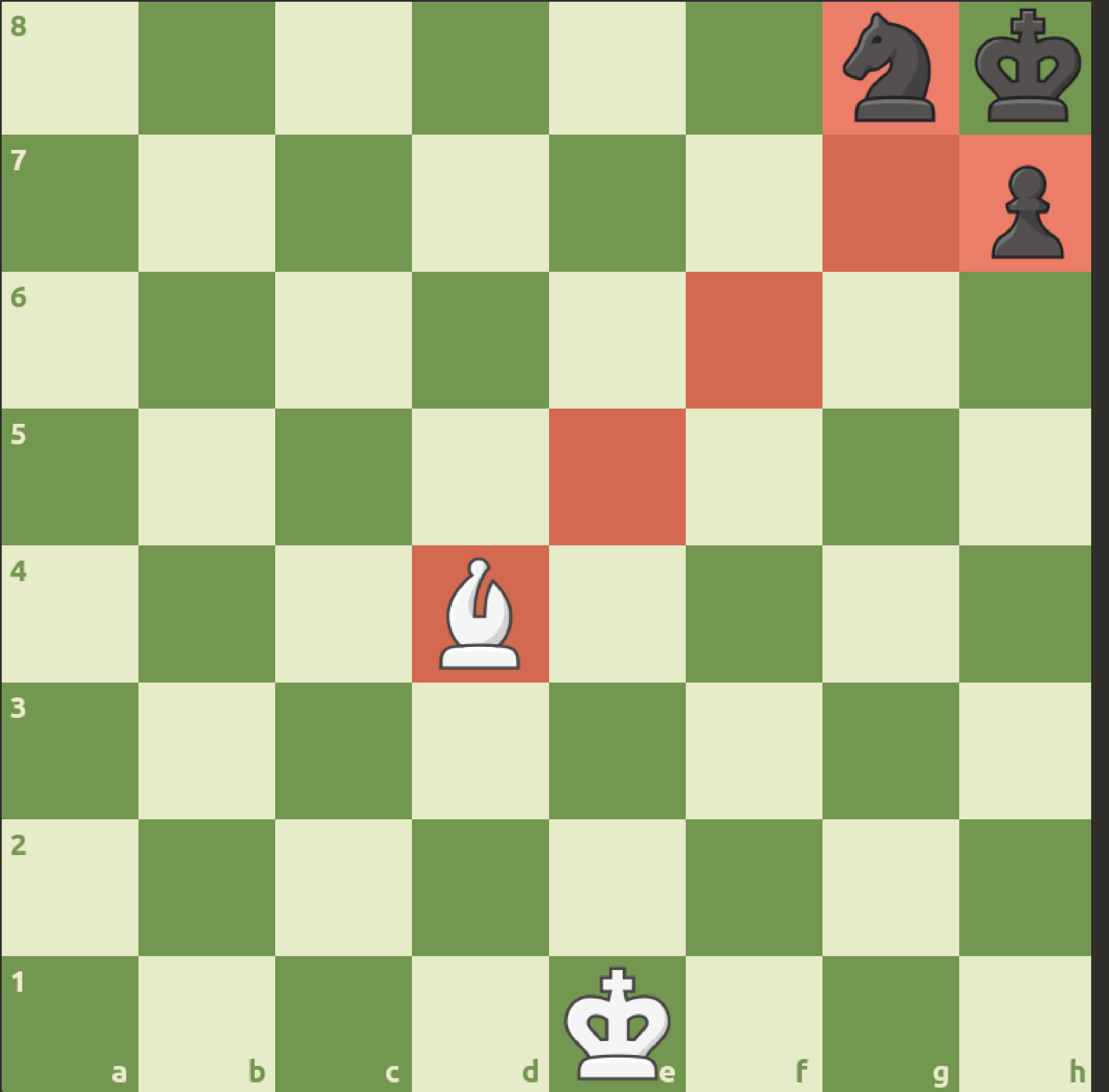
BÖLÜM 4

Sah

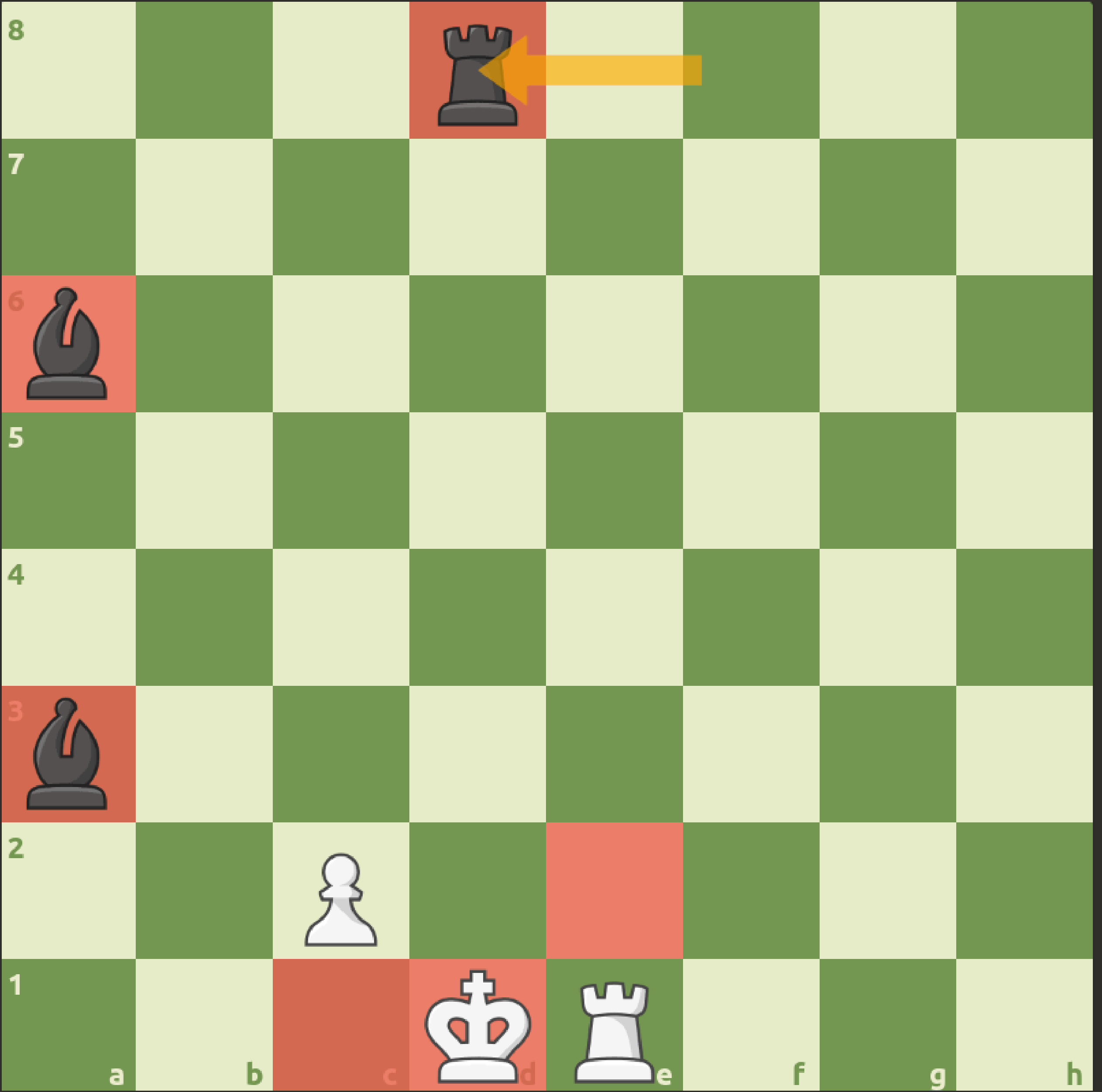
MAT



Şah ve Mat etmek, şahın hareketsiz kalma durumudur. Yani şah çekildiği esnada şahın kaçabileceği bir yer olmamasıdır.



Yukarıdaki tahtaya iyi bakın. Şahın kaçabileceği herhangi bir yer var mı sizce ? Tabiki yok. İşte bu durumda mat olmuş olur. Bir örnek daha bakalım.



Kale şah çeker ve mat olur. Yukarıdaki tahtaya iyi bakın. Şahın kaçabileceği herhangi bir yer var mı sizce ? İşte bu durumda mat olmuş olur.

ÖDEV

Yine bir ödev yok, şanslısınız! 😊

Ama bu sefer “şah mat” ne demek,
onu öğrendiniz — tebrikler! 🎉

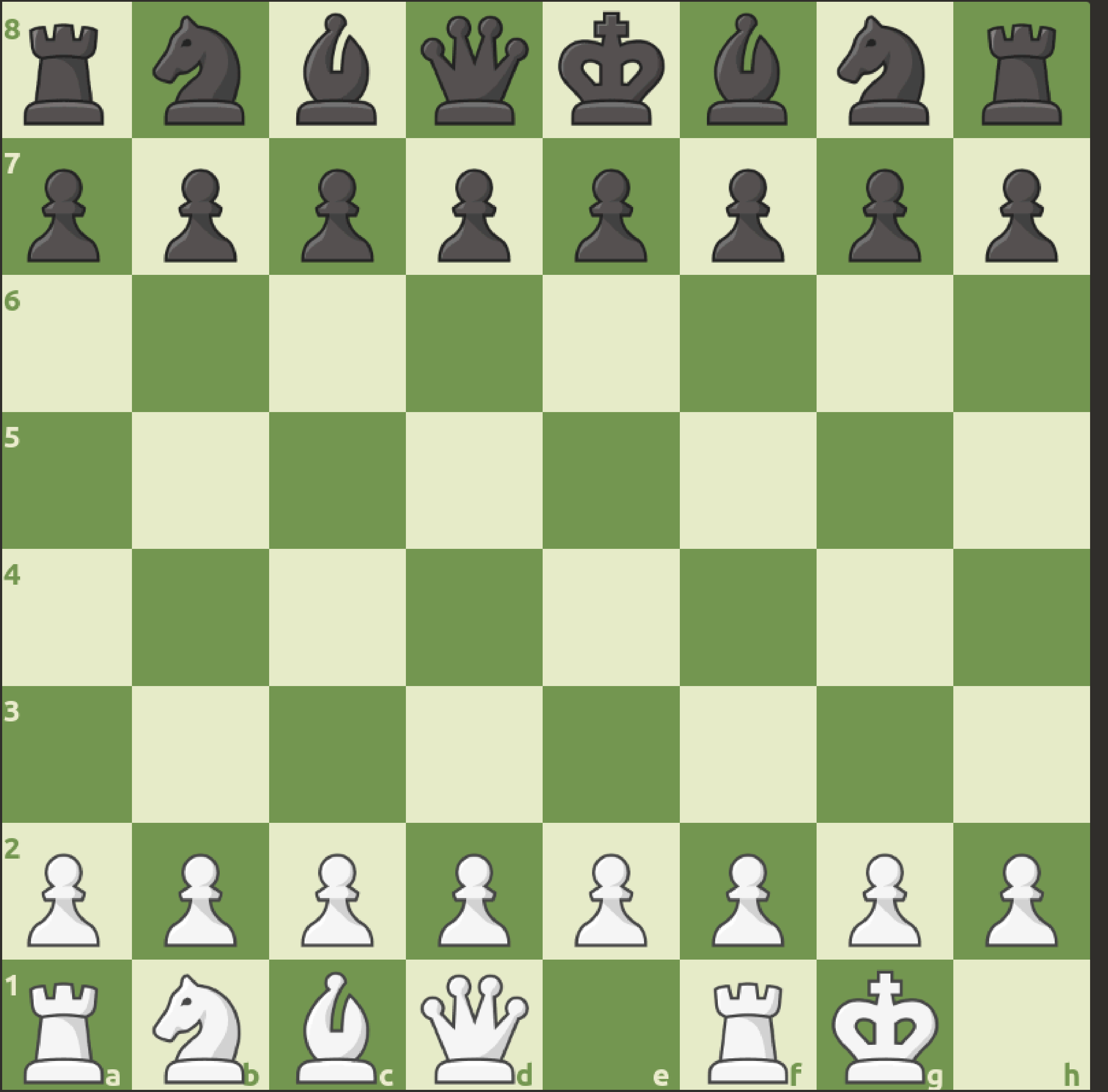
Yani aslında fark etmeden bir adım
daha attınız. Böyle devam edersek,
ödevsiz ödevlerle şampiyon
olacaksınız!

BÖLÜM 5

ROK



Rok, kale ile şahın yer değiştirmesidir. Eğer kale ile şahın arası boş ise ve kale veya şah oyun başından beri hiç oynanılmadı ise taşlar yer değiştirir.



Yukarıdaki örnekte gördüğünüz gibi
“Rok” olmuştur yani kale ile şah yer
değiştirmiştir. Uzun rok ve kısa rok
olmak üzere iki rok vardır.



Kisa Rok





Uzun Rok



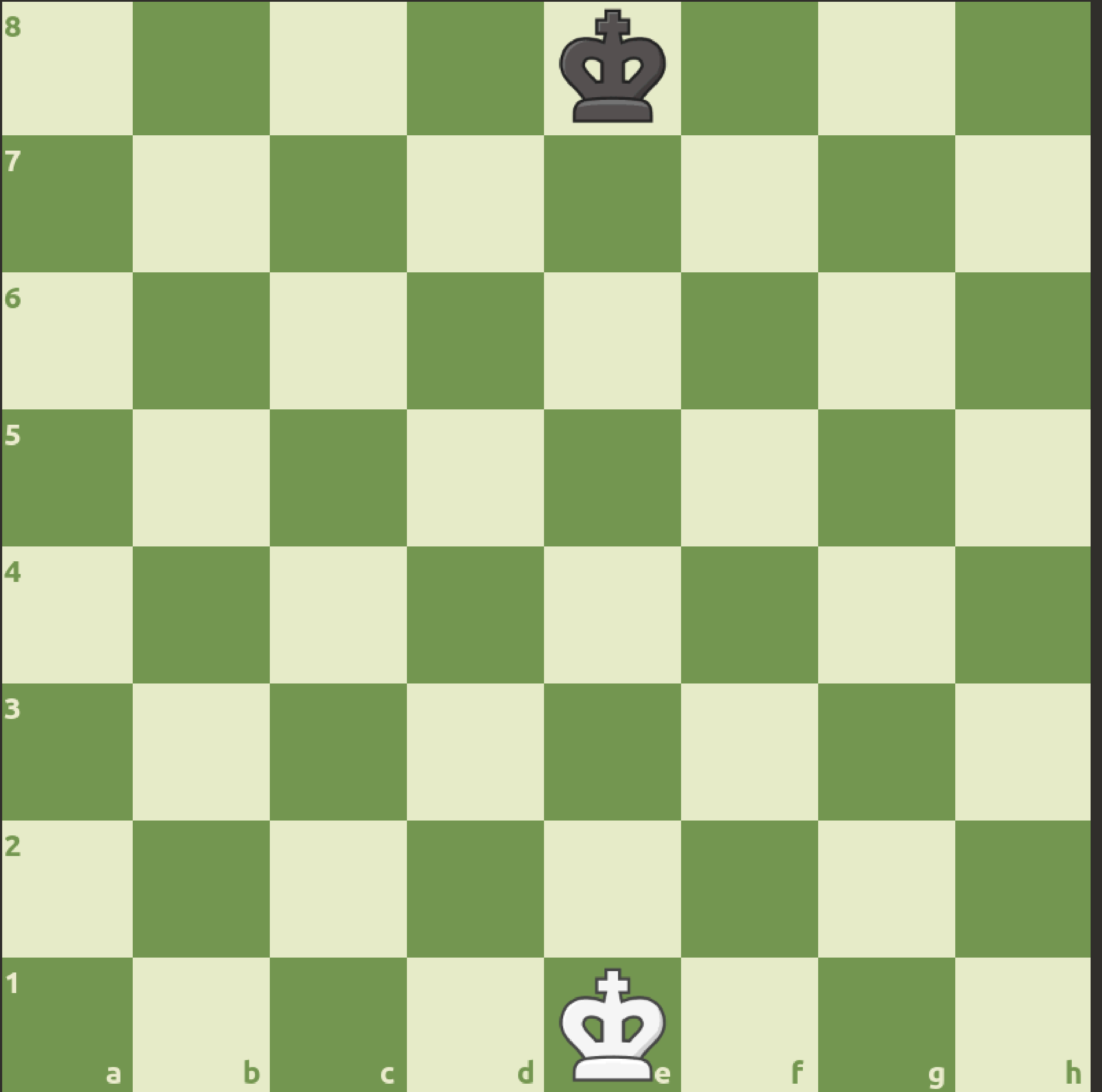
ÖDEV

Yine bir ödev yok... evet, doğru
duydunuz! 😊 Ama bu arada “rook”
yani kaleyi öğrendiniz, hiç fena değil!
🏰 Adım adım ilerliyoruz, ödevsiz
ama dolu dolu 😊

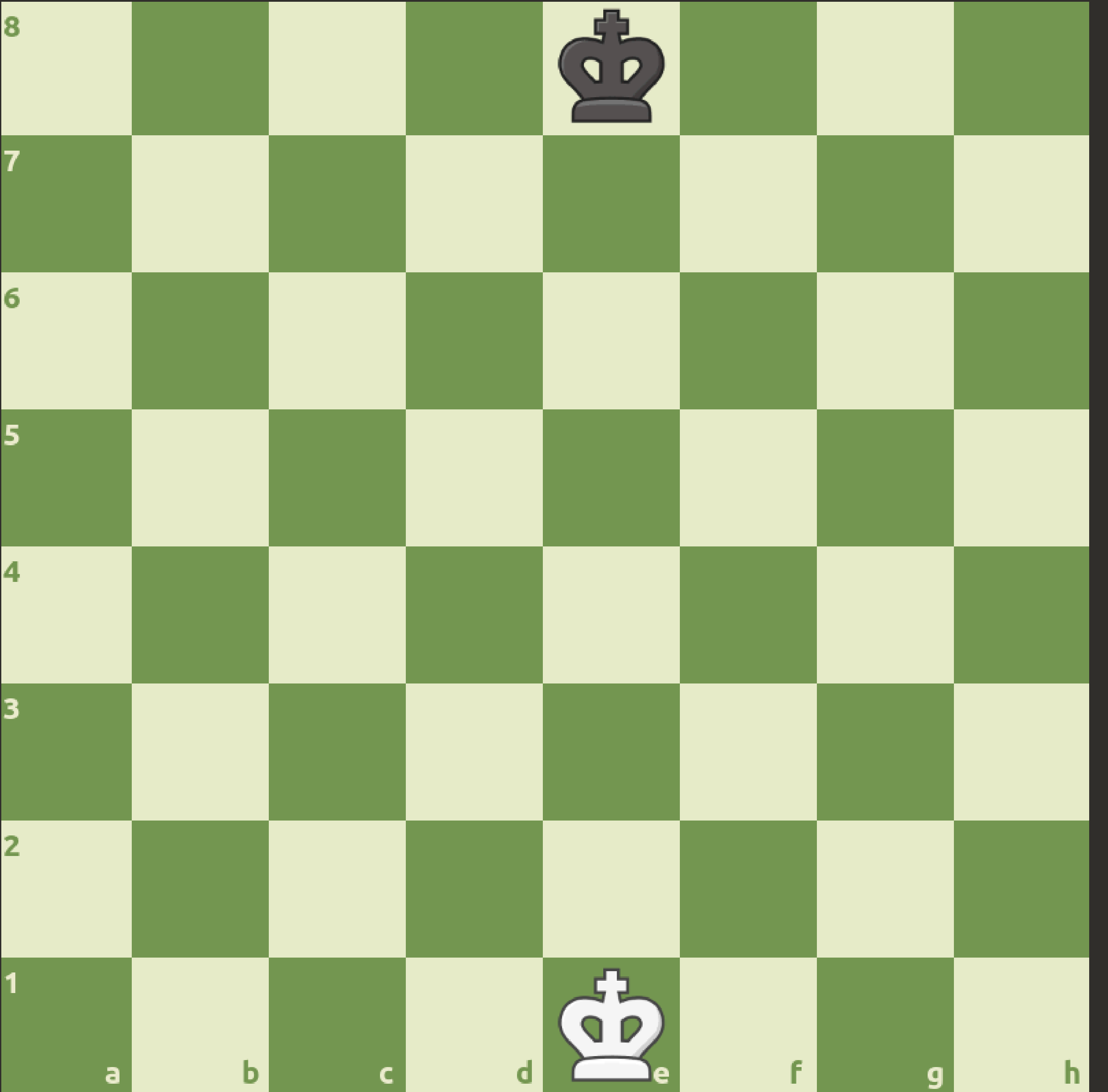
Devam!

BÖLÜM 6

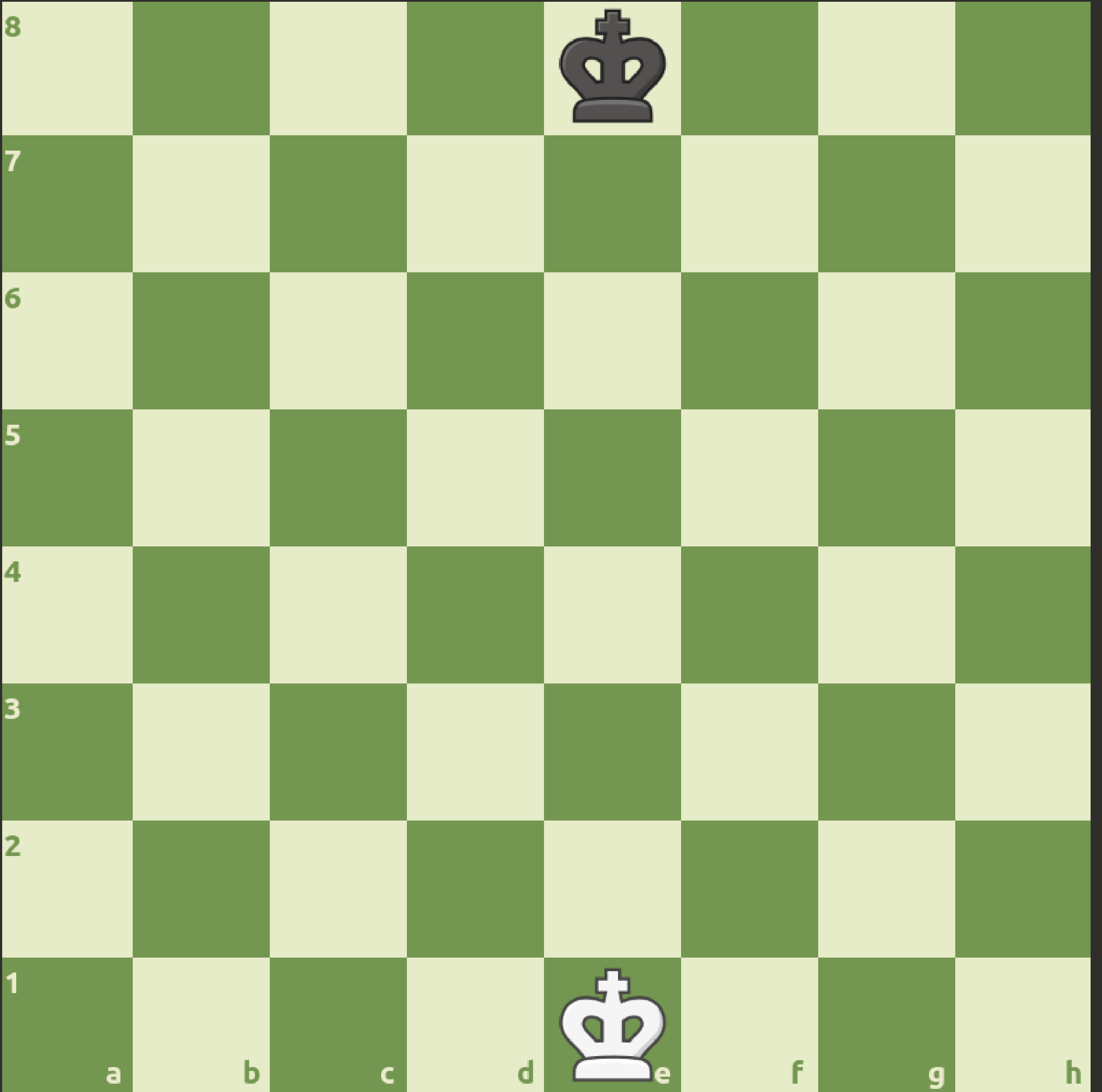
PAT



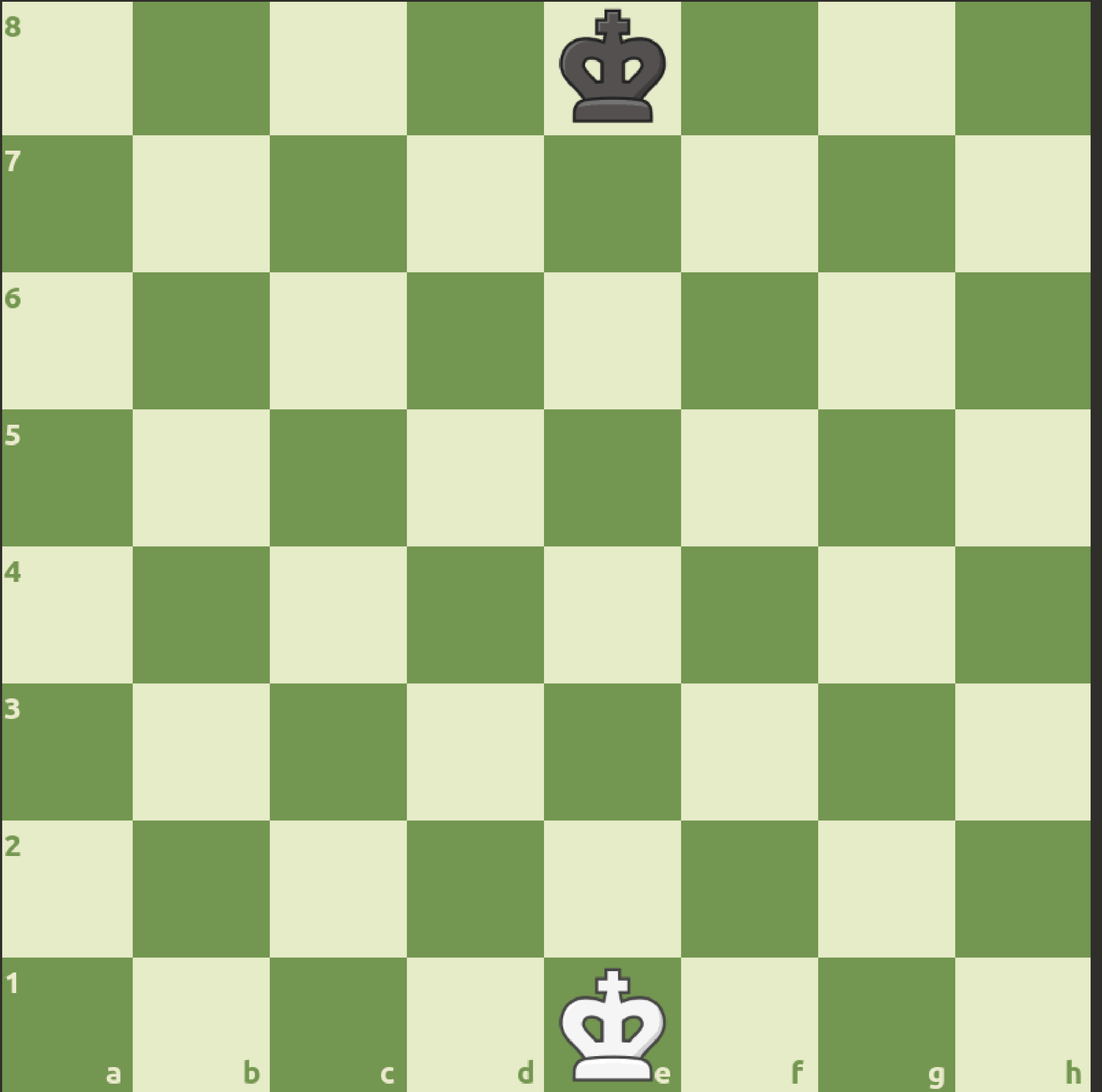
Pat, beraberlik demektir. Yukarıda
gördüğünüz gibi, **konum eşittir**. Peki,
nasıl?



Pat eşitlik demek olduğunu söylemiştik. Yukarıdaki konumda pat taşların aynı olması ve kazanma ihtimalinin olmadığı için pat olmuştur. Dikkatli bakarsanız, kazanma ihtimalinin olmadığını anlarsınız.



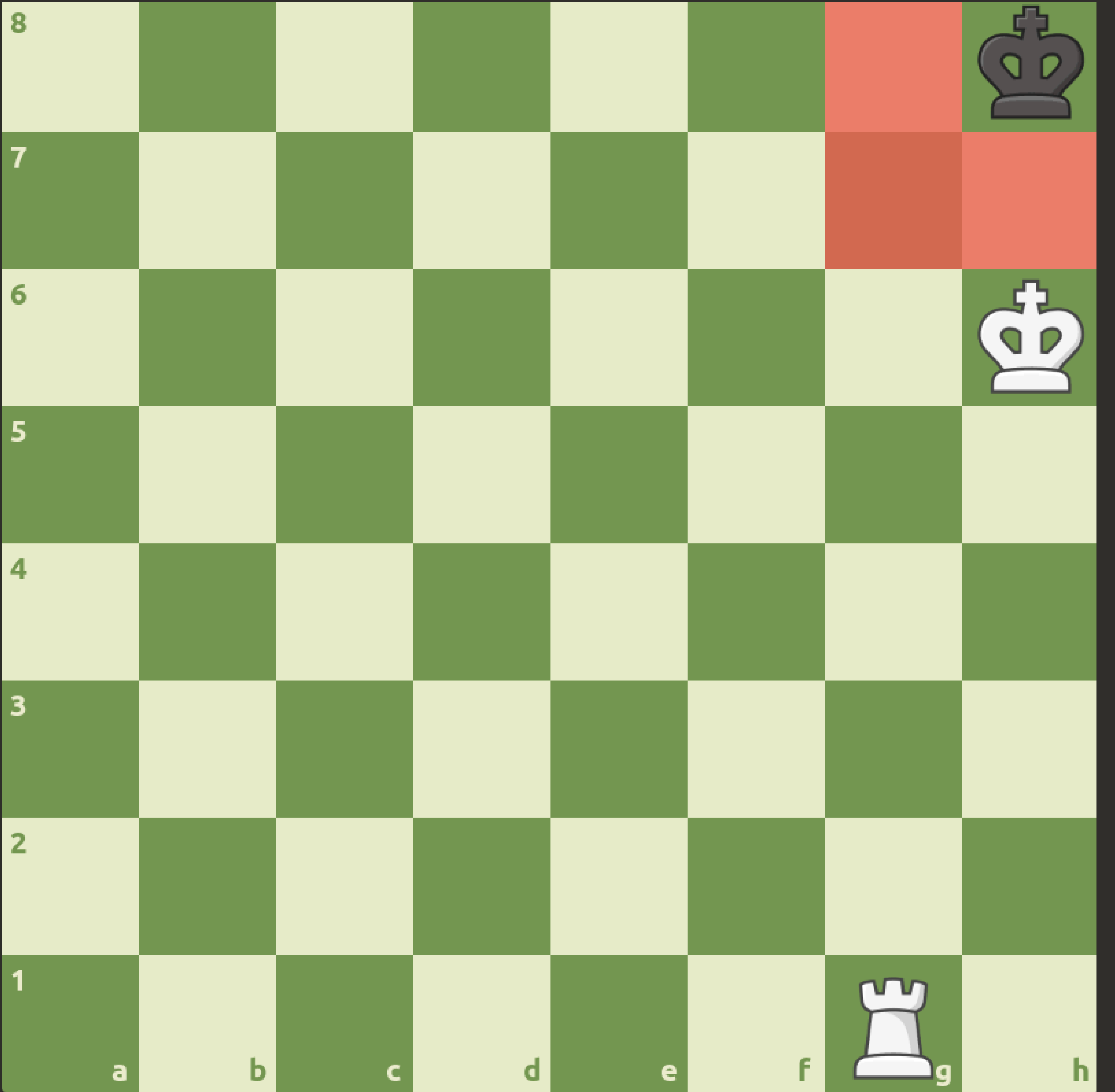
Ayrıca, aynı taşı 3 kereden fazla tekrar ederse pat olur. Yani karşınızdaki rakiple ileri geri aynı taşı aynı konuma sürekli (3 kereden fazla) oynarsanız pat olur.



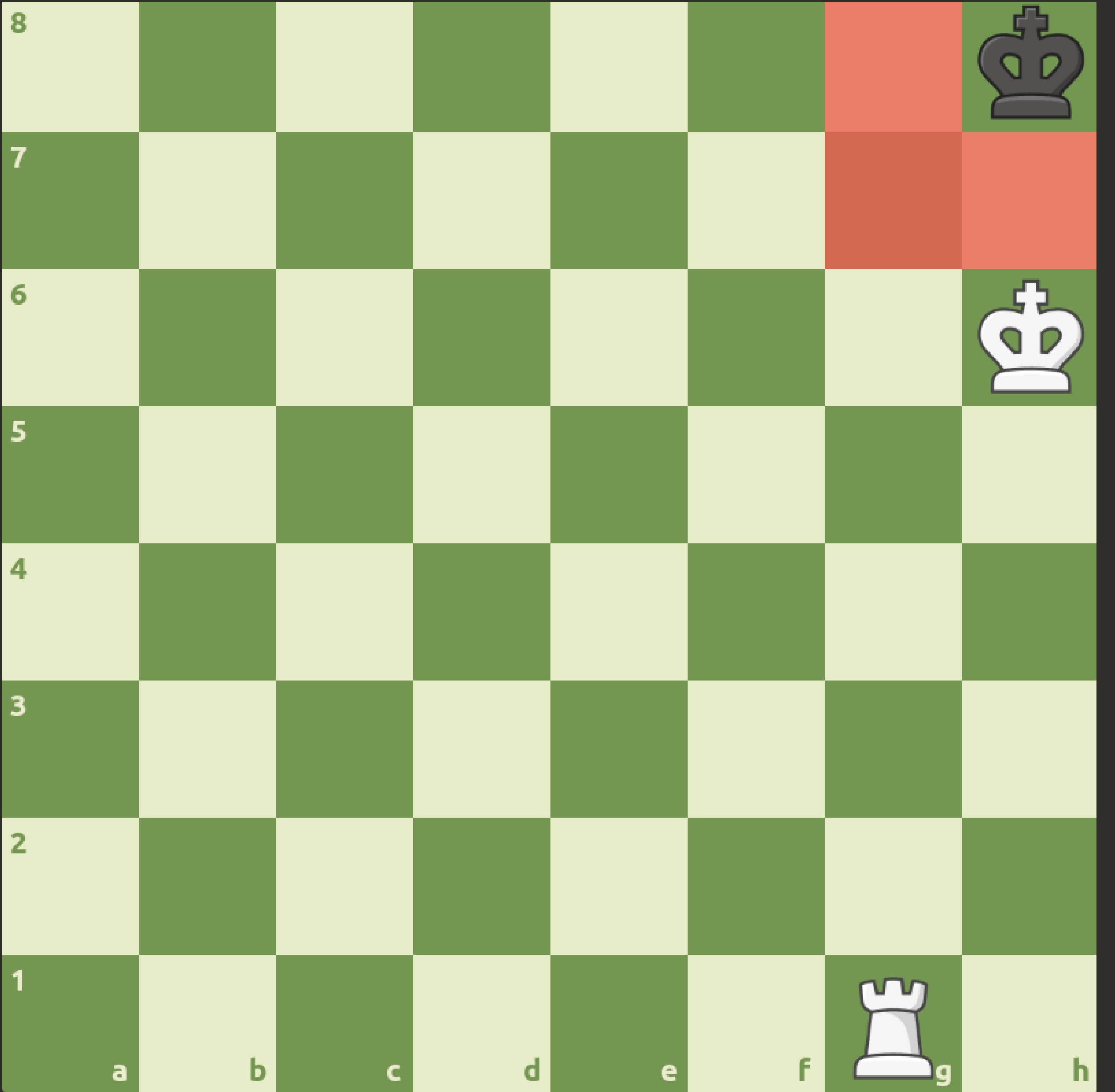
Kısacası:

- 3 kereden fazla tekrar ederse
 - Taşınız kalmazsa
 - Oynanan hamleden sonra şah hareket edemez ise
- pat durumu gerçekleşir.

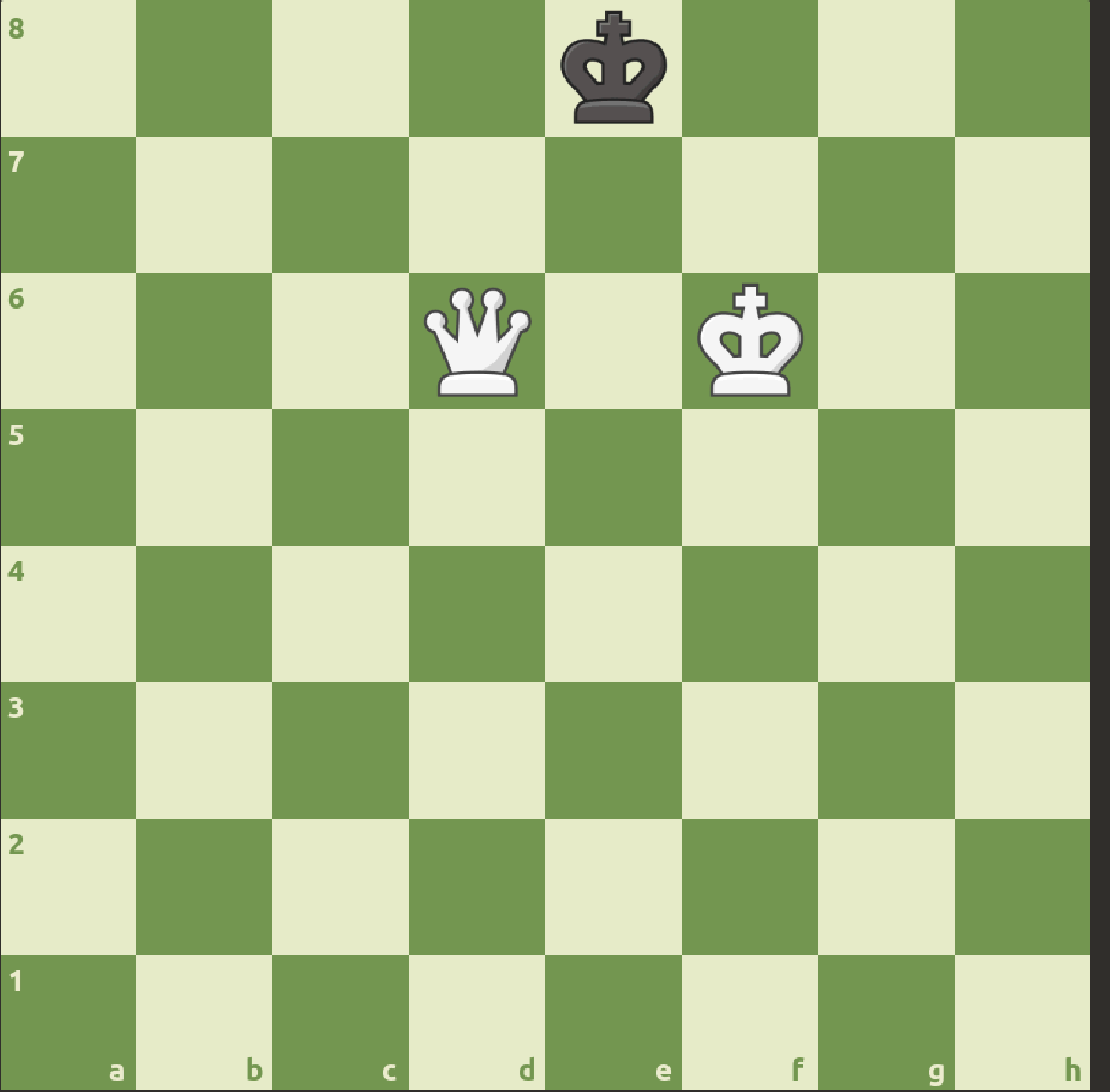
Şimdi Birazcık
örneklerle
bakalım :)



Bu diagramda Siyah'ın hamlesiyle Şah, güvenli bir kareye gidememekte ve oynayacak başka bir hamlesi bulunmamaktadır. Ancak, bu durumda Şah Mat değil, çünkü Şah çekilmemiştir.



Bu duruma "Pat" denir, yani Şah'ın çekilmemesine rağmen oyuncunun başka bir hamlesi kalmamıştır. Sonuç olarak, oyun beraberedir.



Siyah taşın bulunduğu herhangi bir kareye gidilmesi durumunda, şah tehdit altına girecektir. Ancak unutulmamalıdır ki, satranç oyununda iki şah birbirine dokunamaz ve aynı hizada olamaz. Pat 😊

ÖDEV

Bu sefer kaçış yok! Artık ciddi ciddi başlıyoruz 😎

✓ Her gün en az 10 dakika tempolu bir satranç oyunu oynayın.

✓ Her gün 10 tane satranç bulmacası çözün.

Bu ikisini düzenli şekilde yaparsanız, sadece birkaç ay içinde oyunu gerçekten kavramış, bilinçli hamleler yapan bir satranç oyuncusuna dönüşeceksiniz. 🎯

Haydi, şimdi tempo zamanı! 💪 ♟️

 Tebrikler, kitabı bitirdiniz!

Artık satrancın temel bilgilerine, tüm taşların görevlerine ve temel terimlere hakimsiniz. Şimdi sırada bu bilgileri sağlamlaştırmak ve kendinizi gerçek anlamda geliştirmek var, o kafanızda büyüttüğünüz yerlere gelmek var 😊

Mutlaka Uygula

- ✓ Her g n 10 dakika tempolu oyun oynayın.
- ✓ Her g n 10 adet satran  bulmacası   z n.
- ✓ Analizlerinizi ilk olarak ger ek bir tahtada kendi ba ınıza yapmaya  alışın.
- ✓ Yaptığınız her hamleyi **i  sesinizle ya da y ksek sesle neden yaptığınızı a ıklayın ( nemli).**
- ✓ Bir s re sonra notasyon  alışmaya ba layın.
- ✓ Zamanla k rleme (g z kapalı) satran  pratiğine ge in.
- ✓ A ılı  ezberlemeye deėil, anlamaya odaklanın — a ılı lara bakmayın.

Kapanıs

- ✓ Kendi oyun tarzınızı bulun (örneğin: agresif mi, savunmacı mı?).
- ✓ Verimli ve disiplinli çalışmayı alışkanlık haline getirin.
- ✓ Hikaru gibi büyük ustaların oyunlarını yatmadan önce analiz edin.

DIKKAT

⚠ 10+0 tempo altına inmemenizi şiddetle tavsiye ediyoruz. 1+0 ya da 3+0 gibi kısa süreli oyunlar, özellikle başlangıç seviyesinde sadece zaman kaybıdır.

🎯 Kimlerle oynadığınıza dikkat edin:

- Sizden düşük seviyedeki oyuncularla sürekli oynamaktan kaçının.
- Eğer çok fazla kaybetmeye başladıysanız bir süre ara verin veya bulmaca çözerek zihninizi tazeleyin.
- Satranç oynayan insanlarla iletişim kurun, konuşun, fikir alışverişi yapın.
- Mümkünse turnuvalara katılarak deneyim kazanın.

 Unutmayın: Her şey sizin elinizde.

Bu tempoyu sürdürür, üstüne bir şeyler koyarak devam ederseniz 6 ay gibi bir sürede 1500+ elo seviyelerine ulaşmanız fazlasıyla mümkün.

Zaman ve emek = Gelişim.

Yolun açık olsun, satrançla kal!  

Kavramlar

Bu bölümde, kitap boyunca karşılaştığınız ya da ileride karşınıza çıkabilecek temel satranç terimlerinin ne anlama geldiğini kısa ve net şekilde açıklıyoruz.

ELO (Derece Sistemi)

ELO, bir oyuncunun seviyesini puanla ifade eden sıralama sistemidir. Oynadığınız her oyunda kazanırsanız ELO'nuz artar, kaybederseniz düşer. Yeni başlayanlar genellikle 400-600 puanla başlar, ustalar 2000+ seviyelerdedir.

Bulmaca (Puzzle)

Satranç bulmacaları, belirli bir pozisyonda en iyi hamleyi bulmanızı isteyen egzersizlerdir. Genelde “mat et”, “taş kazan”, “rakip tehdidini çöz” gibi hedefler içerir. Bulmaca çözerken dikkat etmeniz gerekenler:

- Rakibin en iyi savunmasını da düşünün.
- Hamleyi sadece taktiksel değil, stratejik düşünün.
- Yanlış yapmaktan korkmayın — öğrenme sürecinin parçası.

Körleme Satranç

Satranç tahtasına bakmadan oynamak ya da analiz yapmaktır. Bu beceri, taşların yerlerini zihinde tutma (görselleştirme) yeteneğinizi geliştirir. İlk başta zordur ama zamanla dikkat, odak ve hafızayı ciddi şekilde güçlendirir.

Tempo

Oyun süresidir. Örneğin 10+0 temposu, her oyuncuya 10 dakika verildiği anlamına gelir.

- $10+0 = 10$ dakika, artırımsız
- $3+2 = 3$ dakika + her hamleye 2 saniye eklenir
- Yeni başlayanlar için 10+0 ve üzeri tempolar önerilir. Daha kısa tempolar refleks oyunlarına dönebilir.

Kavramlar

Açılış

Oyun başında yapılan ilk 10–15 hamledir. Amaç taşları hızlıca geliştirmek, merkeze hâkim olmak ve şahı güvenli konuma (rok) almaktır. Bu kitapta açılış ezberlemek yerine anlamayı öneriyoruz.

Oyun Tarzı (Stil)

Her oyuncunun farklı bir yaklaşımı vardır:

- **Agresif: Taş feda ederek saldırı yapmayı sever.**
- **Savunmacı: Güvenli pozisyonlar oluşturur, hata kollayarak kazanır.**
- **Tarzınızı tanımak, hangi pozisyonlarda daha rahat oynadığınızı keşfetmenizi sağlar.**

Analiz

Oynadığınız oyunları baştan sona yeniden incelemek demektir.

- **Kendi hatalarınızı görürsünüz.**
- **Alternatif daha iyi hamleleri keşfedersiniz.**
- **Gerçek tahta üzerinde, acele etmeden analiz yapmak çok daha verimlidir.**

Bu kavramları bilmek, sizi bir sonraki seviyeye taşır. Satranç sadece hamle değil, düşünme biçimidir.

Her öğrendiğiniz yeni terim, tahtada daha özgüvenli olmanızı sağlar.

İyi yolculuklar!  ✨