

SIFIRDAN 1500+



SIFIRDAN

SATRANC

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, hergün 10 dakika olsa bile
ayırmanız lazım. Birgün sallarsanız
gerisi gelir 😊 Bunu bildiğim için
bölüm bölüm ayırdım dostlar. Hergün
bir bölüm bitirebilir veya haftada bir
bölüm bitirebilirsiniz size kalmış 😊

Şimdi size istikrarlı bir ilerleme
sağlamanız ve hızlı bir şekilde
bitirmeniz için yapmanız gerekenleri
söylüyorum:

- Hayaline odaklan.
- Her gün veya her hafta bir bölümü tamamla.
- Günlük en az 10 dakika ayır.

Bunlar kitabı hızlı ve en verimli şekilde
bitirmeniz için yapmanız gerekenler
ayrıca arada ödev vereceğim ona göre



Neyse artık başlayalım...

ICINDEKILER

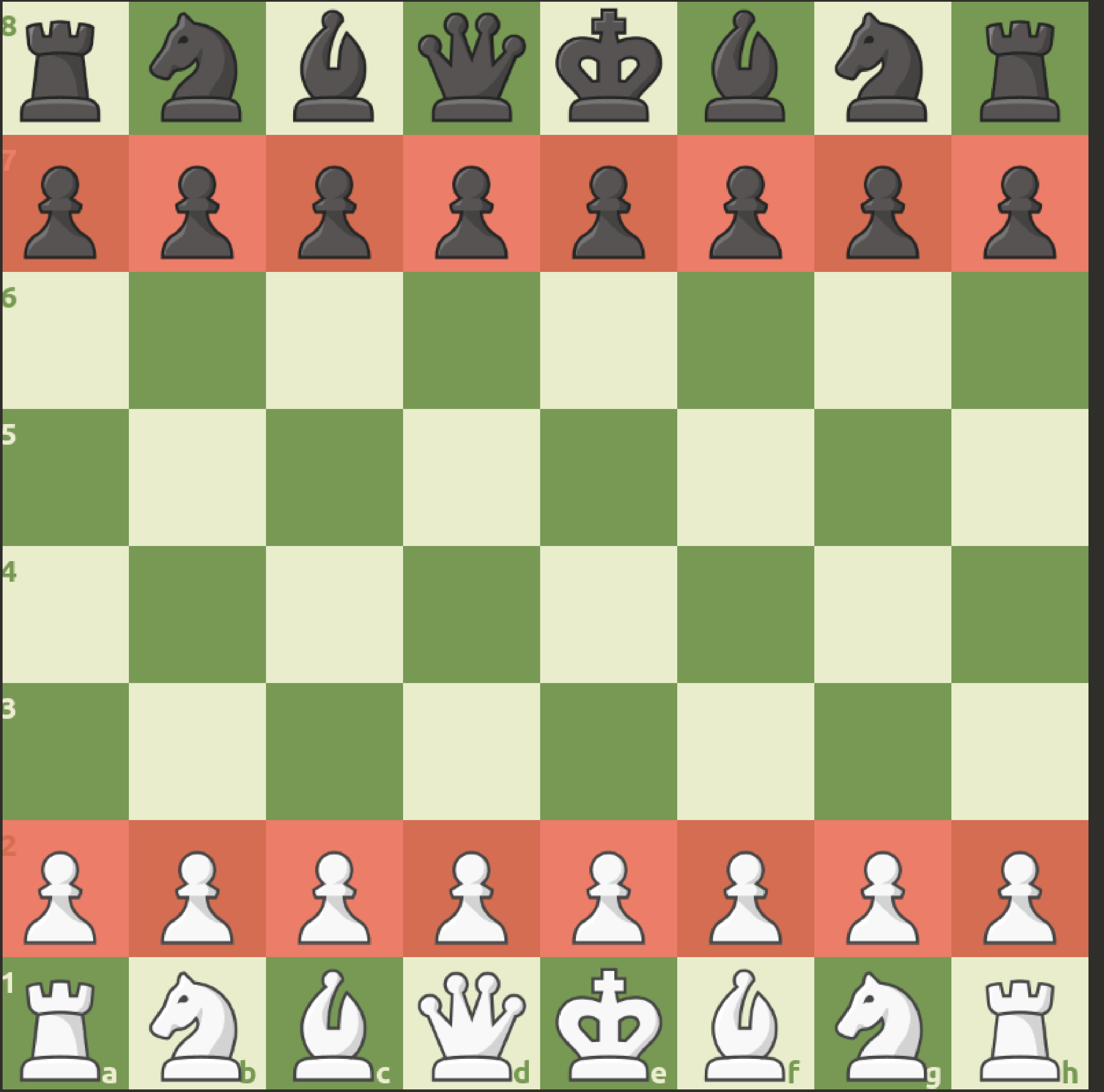
- Satranc Tasları ve Özellikleri
- Satranç Tahtası Ve Notasyonlar
- Oyunun Amacı
- Şah Mat
- Rok
- Pat

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.

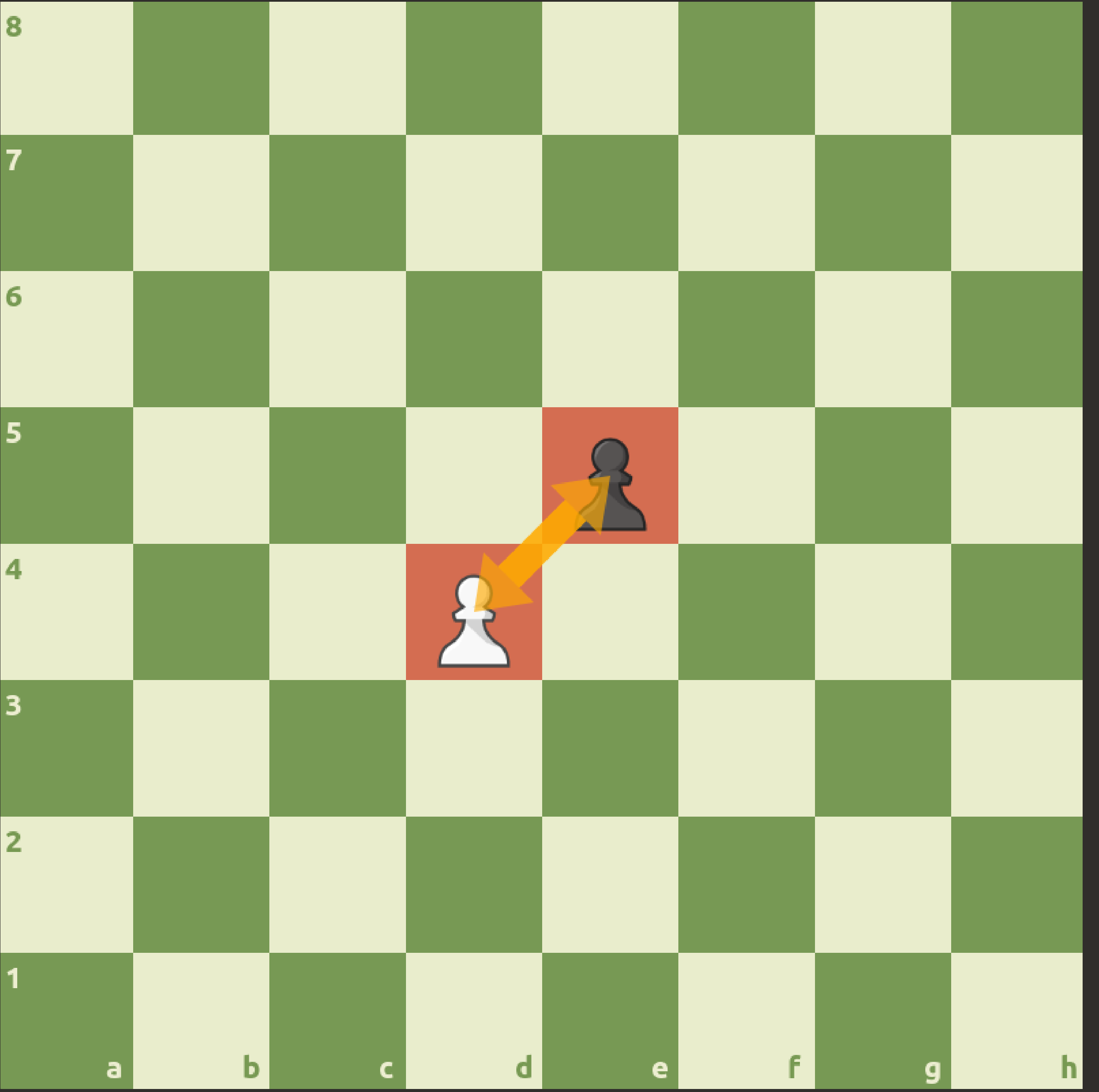


Piyonlar eğer hiç hareket edilmediyse,

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.



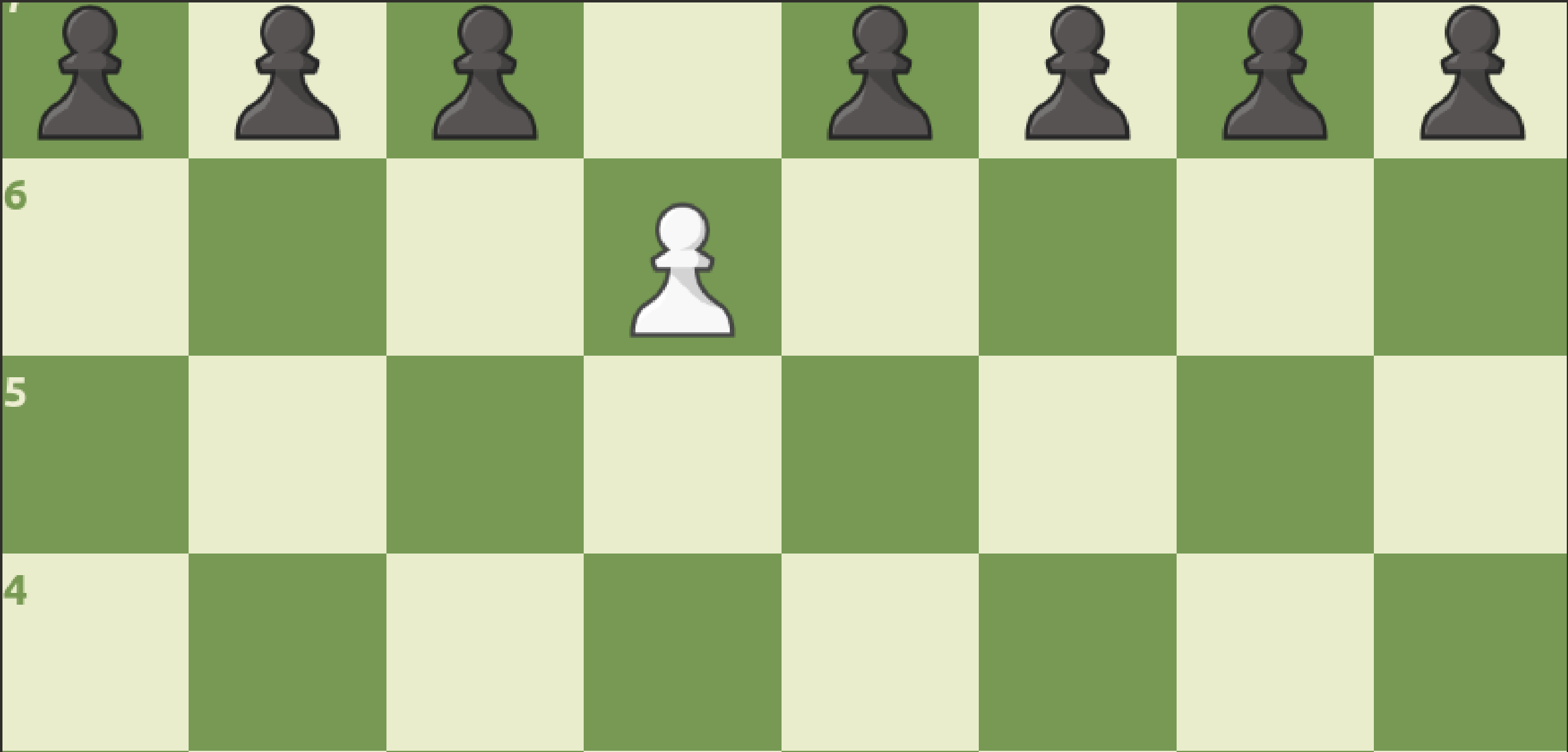
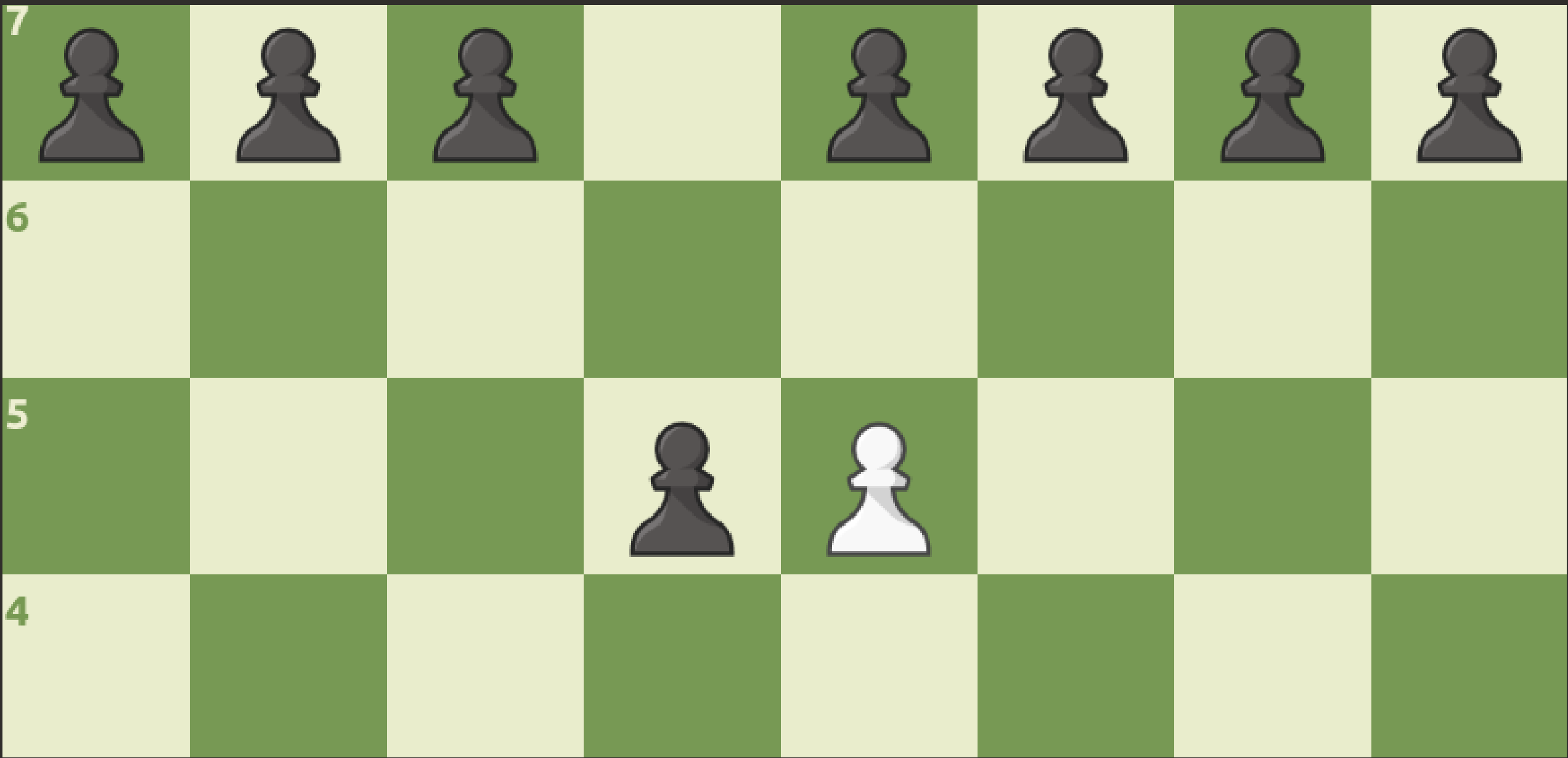
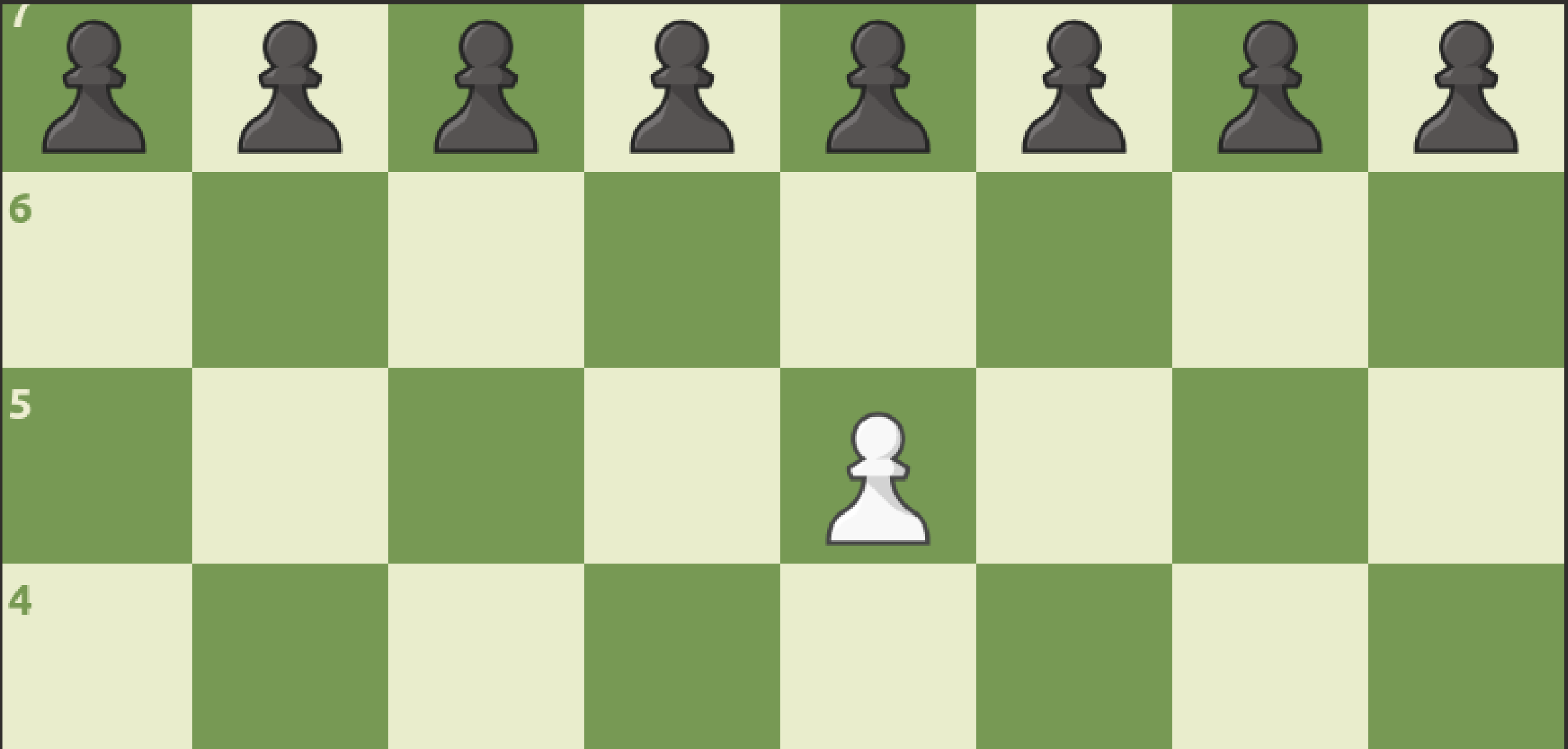
Yukarıdaki gördüğünüz şeyde kafanız
karışmış olabilir. Sakin olun anlatınca
ne kadar kolay olduğunu
anlayacaksınız. ilk olarak isminden
bahsetmek istiyorum

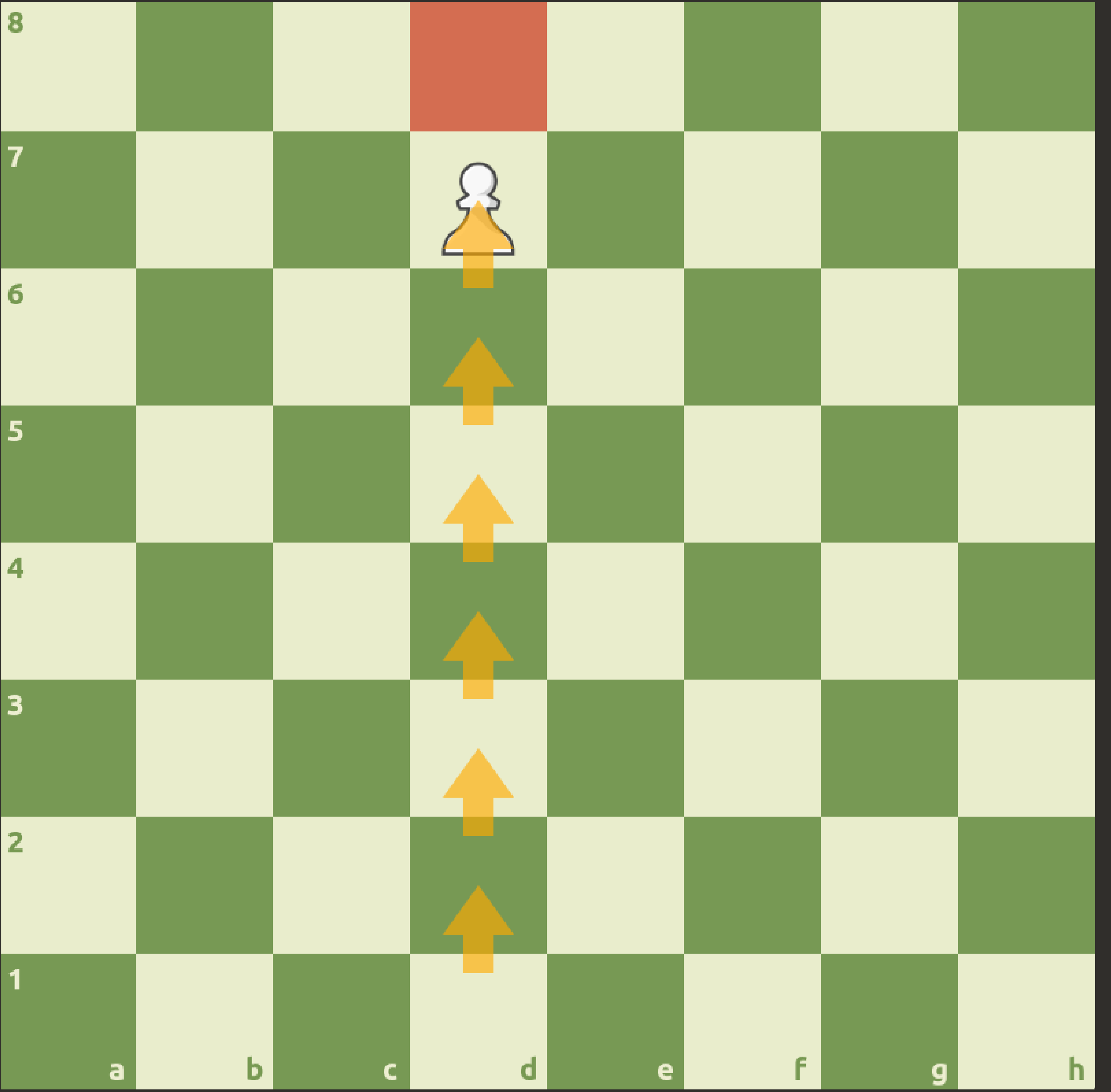


İsmi “En Passant” yani **Geçerken Almadır**. Olay çok basit 😊 Tahtada gördüğünüz beyaz piyonu sabit düşünün sadece o karede.

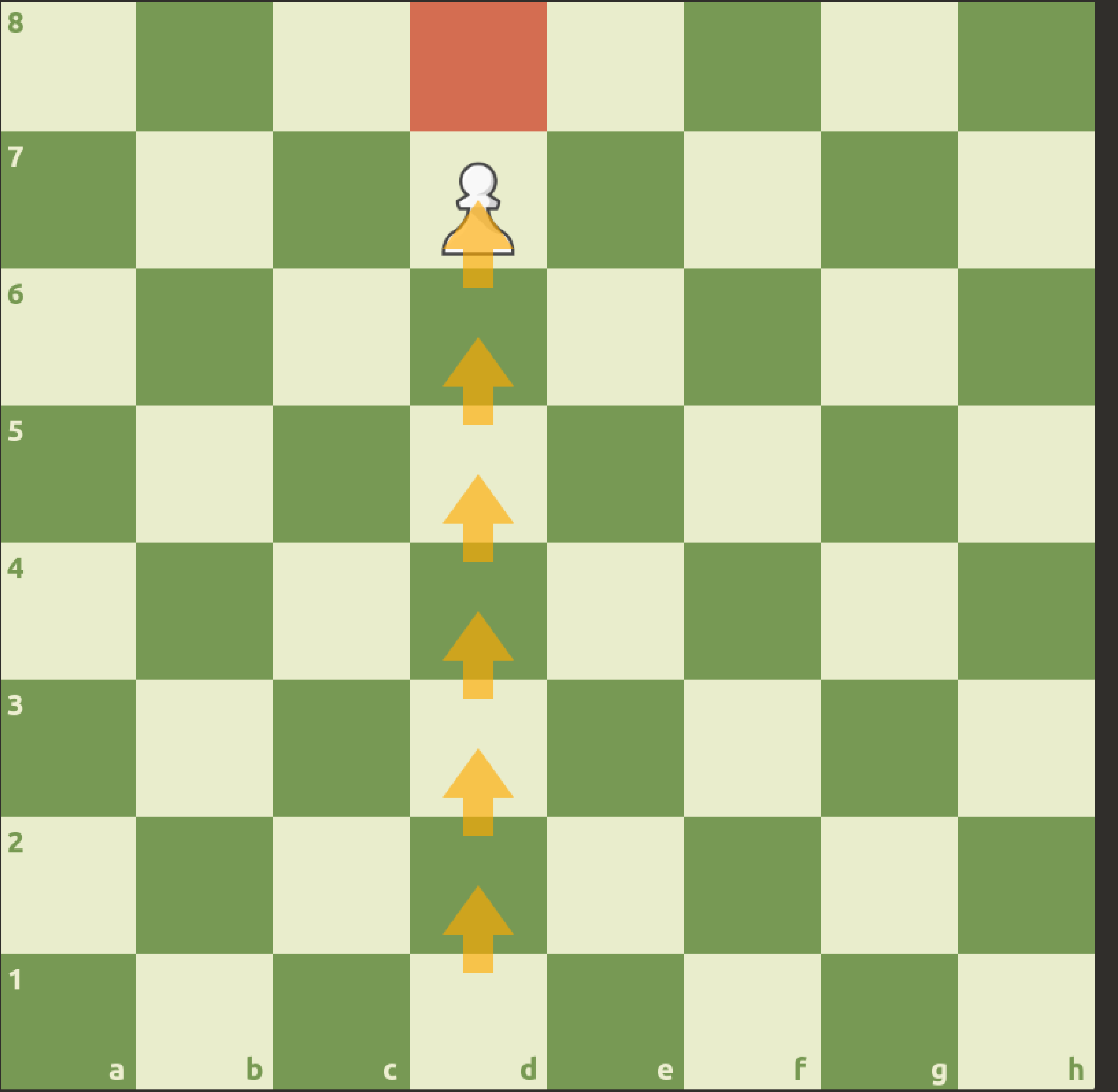


Siyah piyon ise yanından iki kare
birden, tek hamlede ilerliyor. İlk başta
bundan bahsetmiştik, nasıl ilerliyor
diye sorarsanız kafanızı kırarım 😊
Piyon ise çapraz alıyor. Bunu örnek ile
göstermek istiyorum.





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



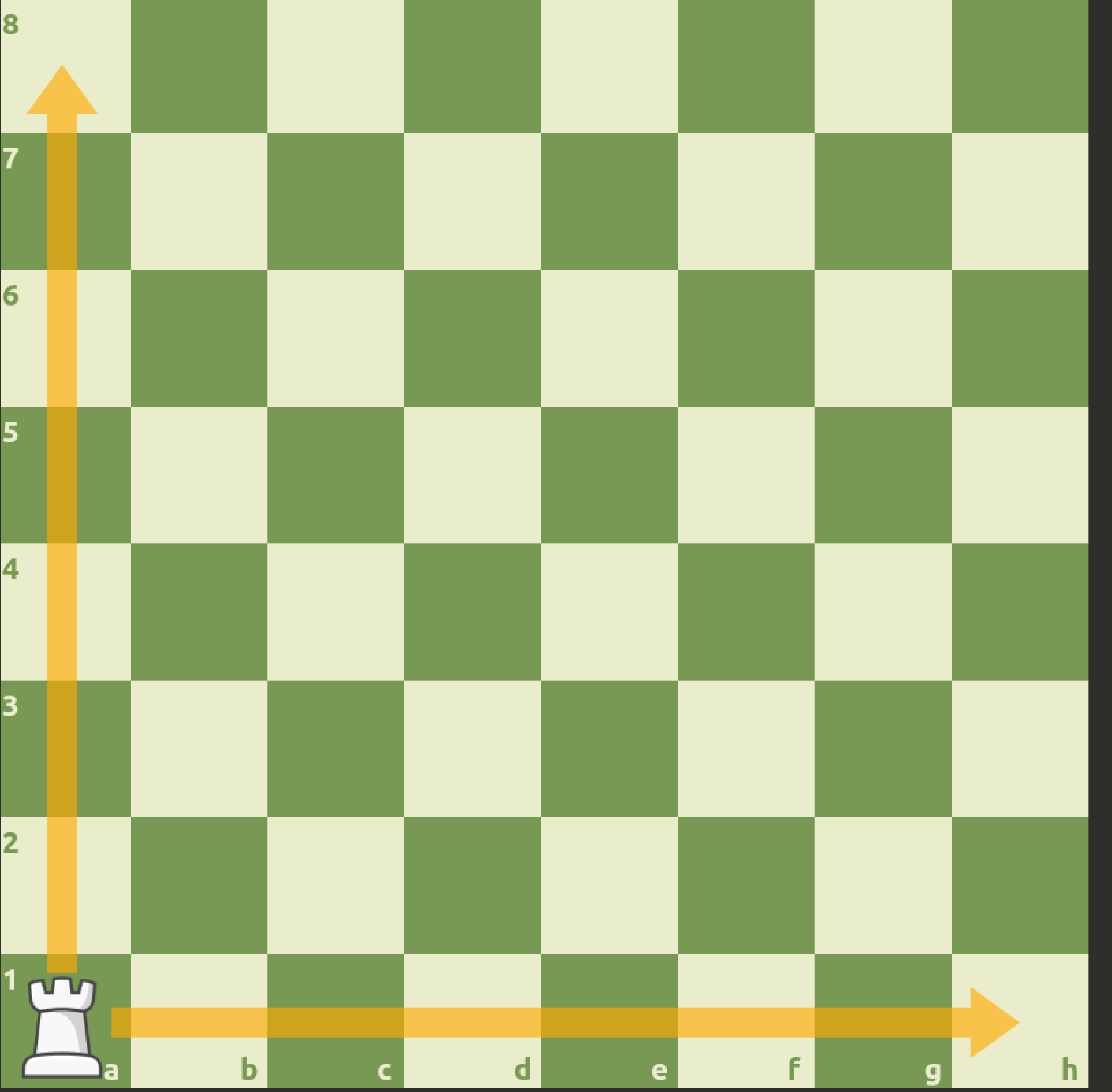
Piyon terfisi dediğimiz olay yukarıda gördüğünüz piyonun en üste çıkma durumudur. Çıktığı takdirde Vezir, At, Kale veya Fil alabilir.

Bu taşlardan da
bahsedeceğim.

Rahat olun, bu
oyun öğrenilecek
ve iyi bir oyuncu
olucaksınız 😊



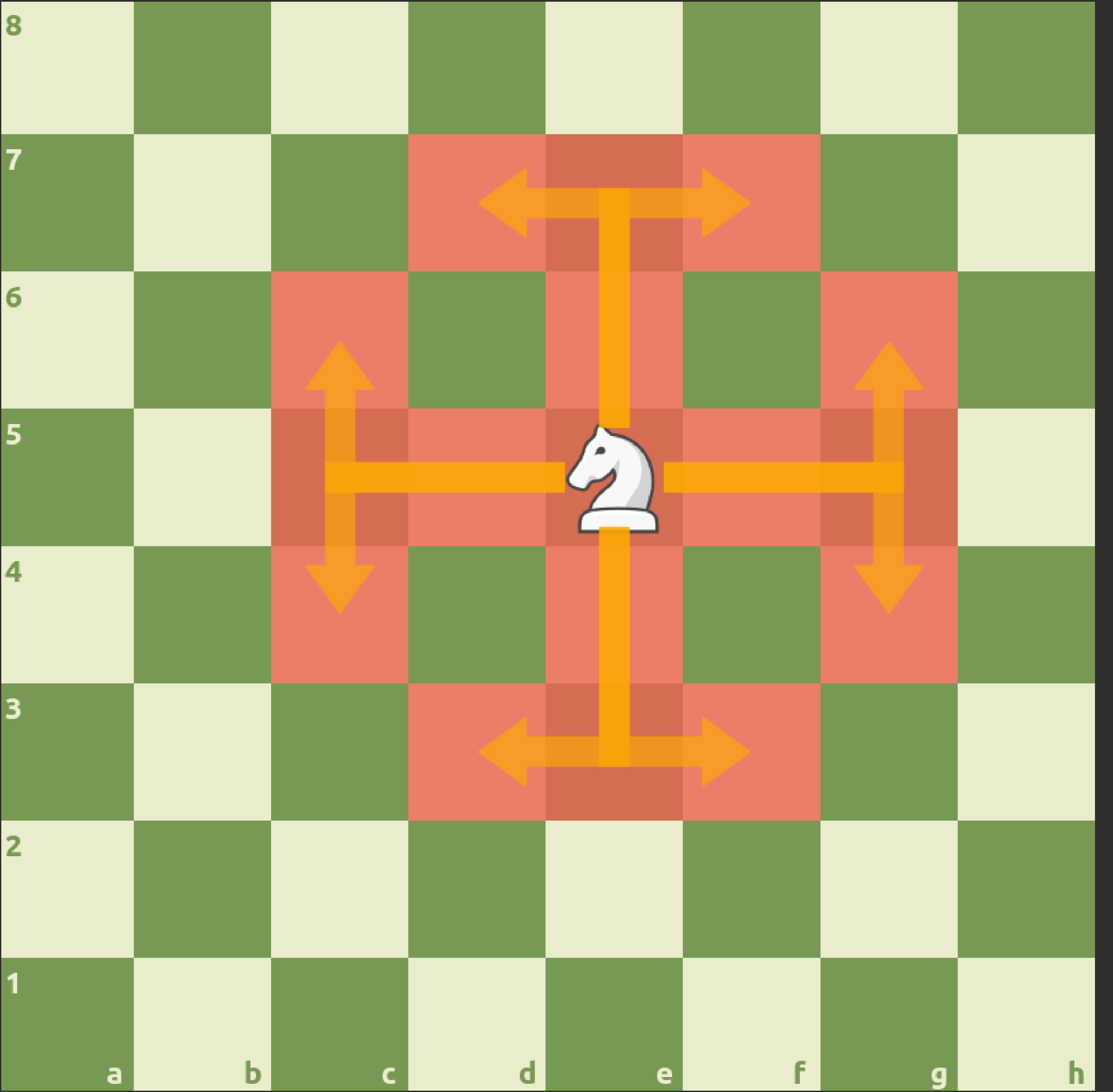
Kırmızı olanlar **Kaledir**. Kaleler sizin tarafınızda 2 karşı tarafta 2 olmak üzere toplam **4 tane bulunur**. Kaleler Sadece Düz ilerlerler, şimdi verdiğim örnek ile daha iyi anlayacaksınız 😊



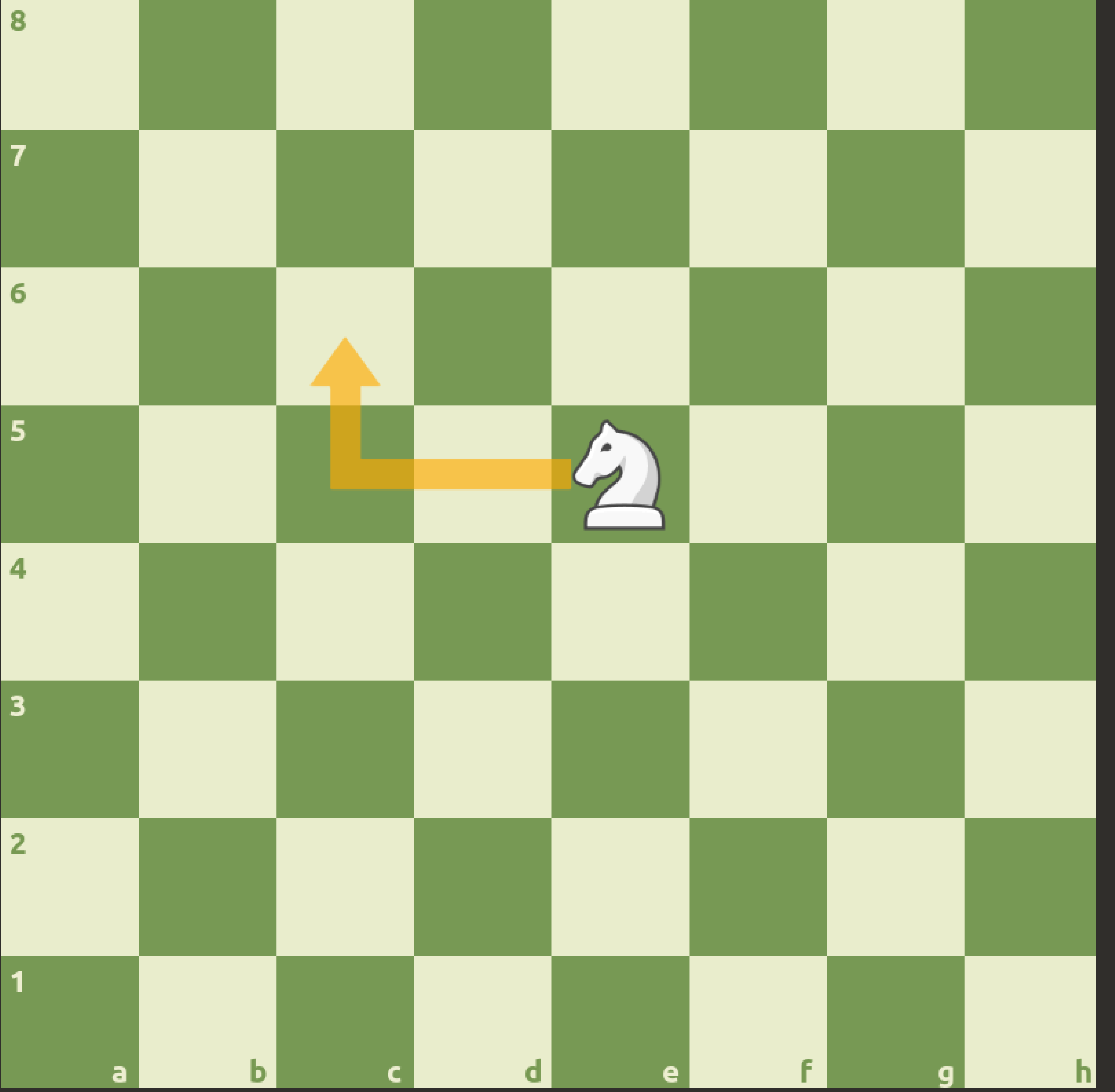
Gördüğünüz gibi, **sadece düz ve yan**
ilerler. Bu arada eksiksiz ilerleyin
anlamadığınız yer olursa bakın
mutlaka veya [ForumChess.com.tr](https://www.forumchess.com.tr)
üzerinden forumdaki insanlara
sorabilirsin 😊



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 😊



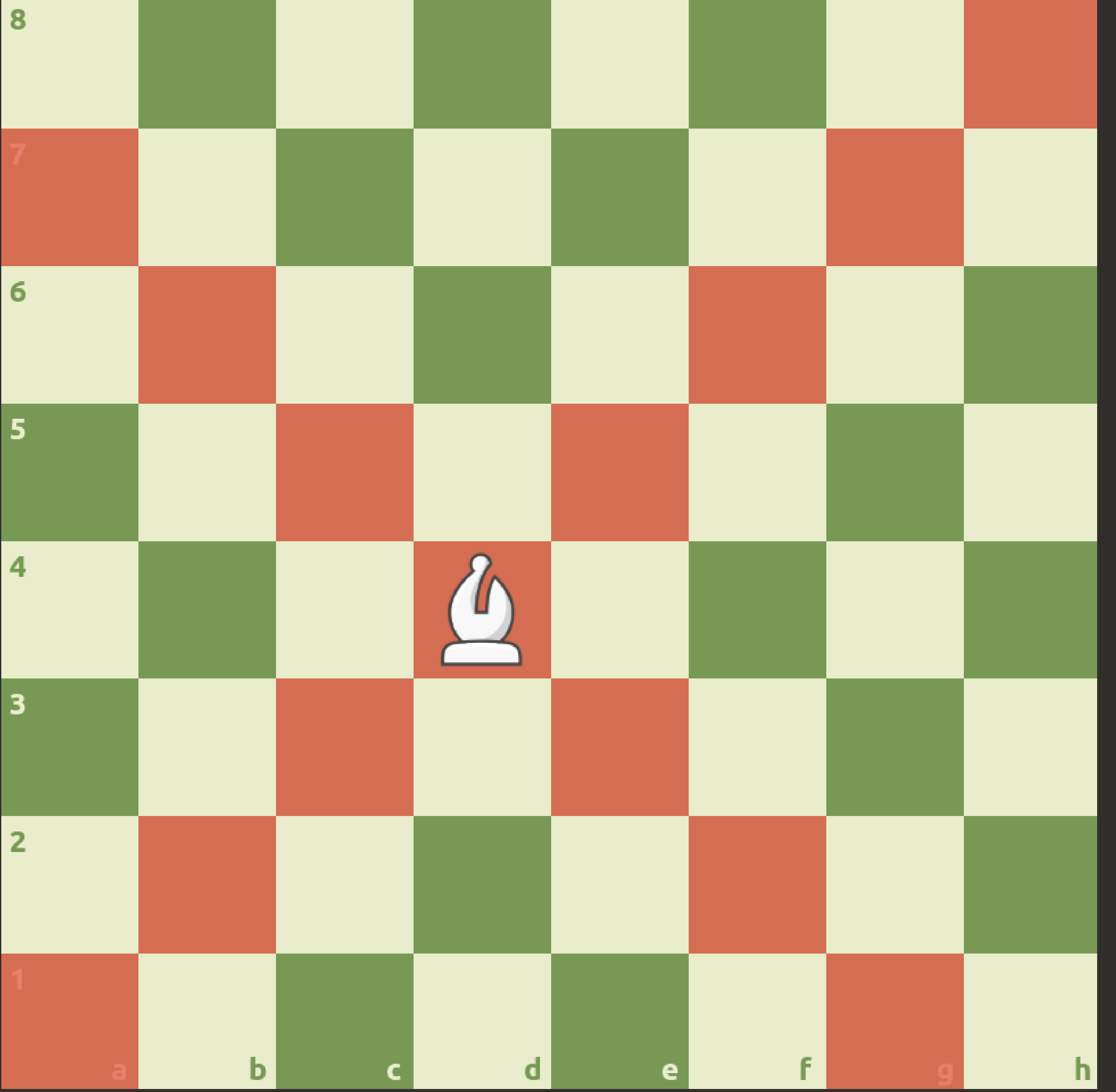
Gördüğünüz gibi “L” Şeklinde istediği yere gidebilir. Yukarıda gidebileceği tüm alanları kırmızı ile gösterdiğim için kafanız karışmış olabilir. Son bir örnek daha 😊💧



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 😊



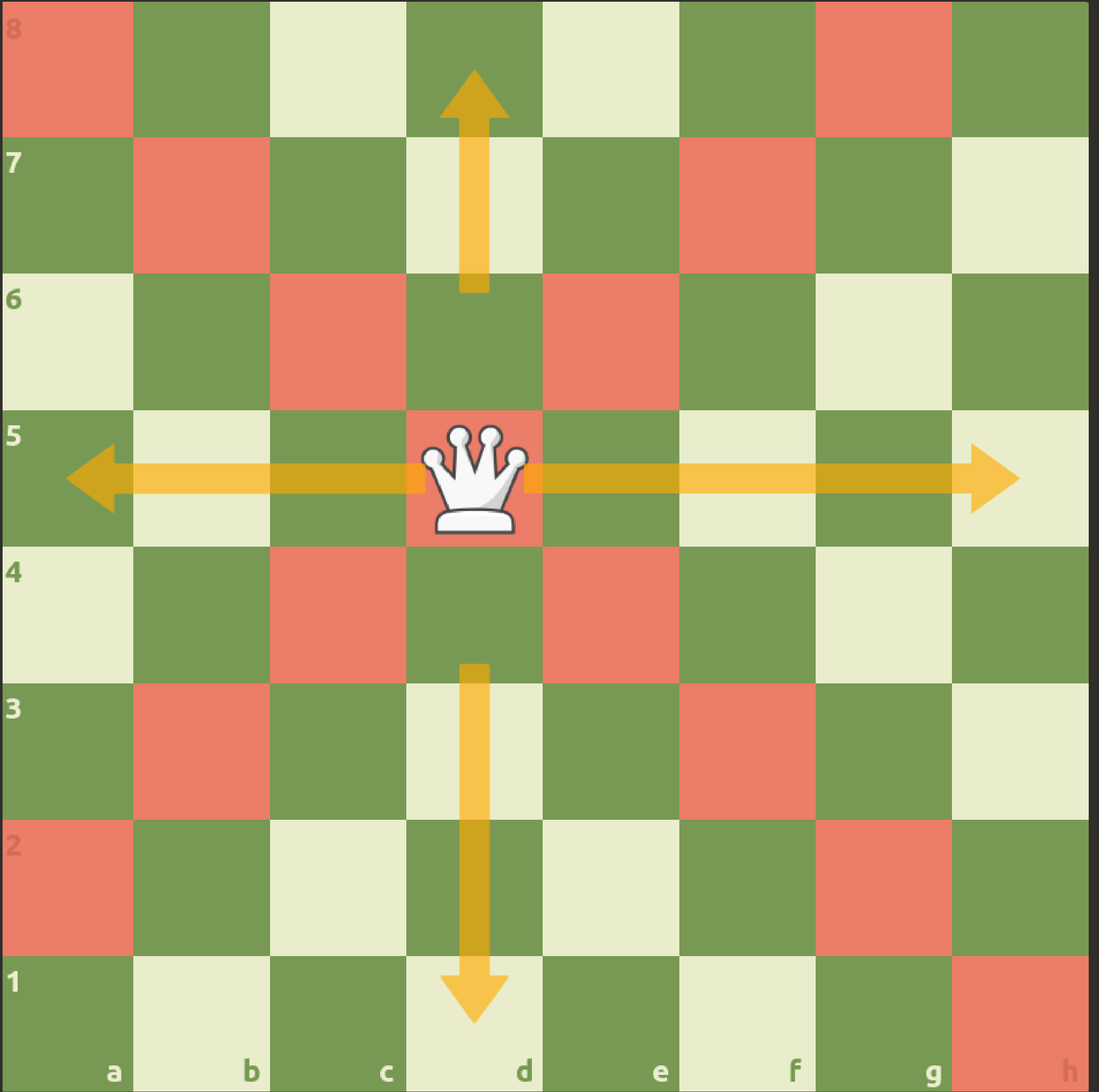
Yukarıdaki tahdata sadece gidebilceği
yeri örnek olarak gösterdim.
Gördüğünüz gibi **çapraz** ilerler.



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

- Tüm satranç taşlarının isimlerini ve görevlerini say
- Chess.com uygulamasını indir (ileride burası üzerinden ödevleriniz olucak)

Uygulamanın Simgesi

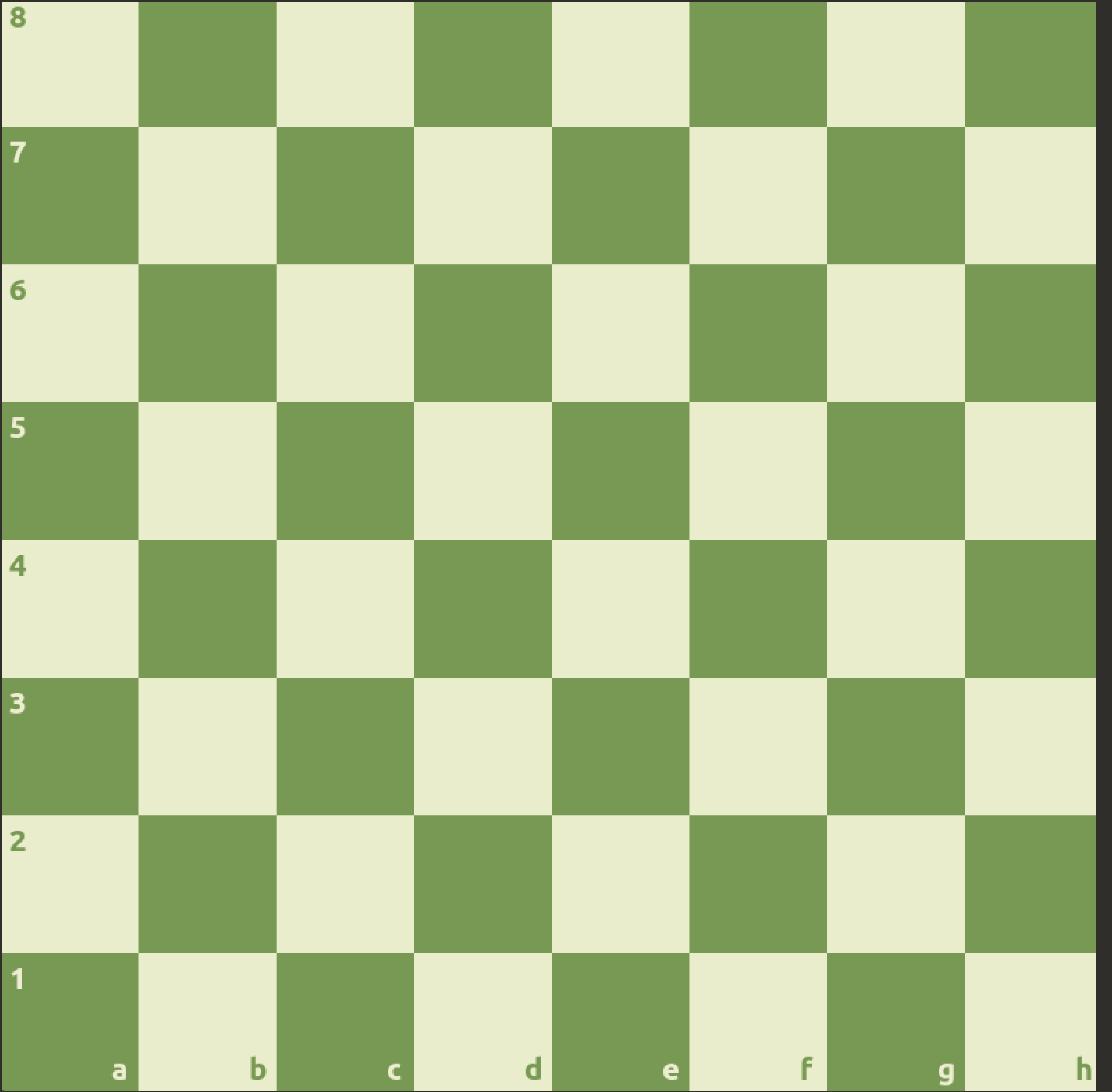


BÖLÜM 2

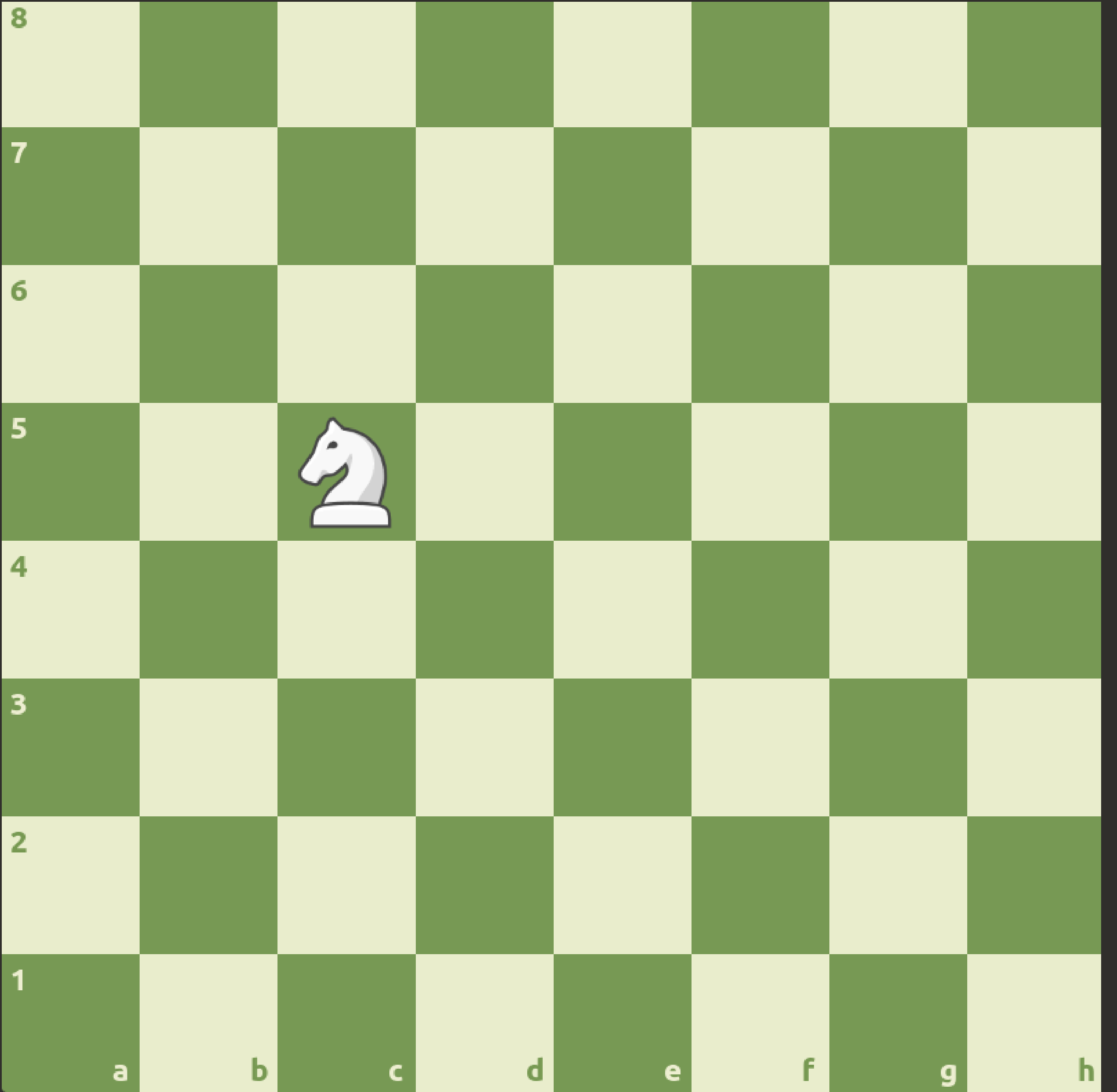
Satranç

Tahtası Ve

Notasyonlar

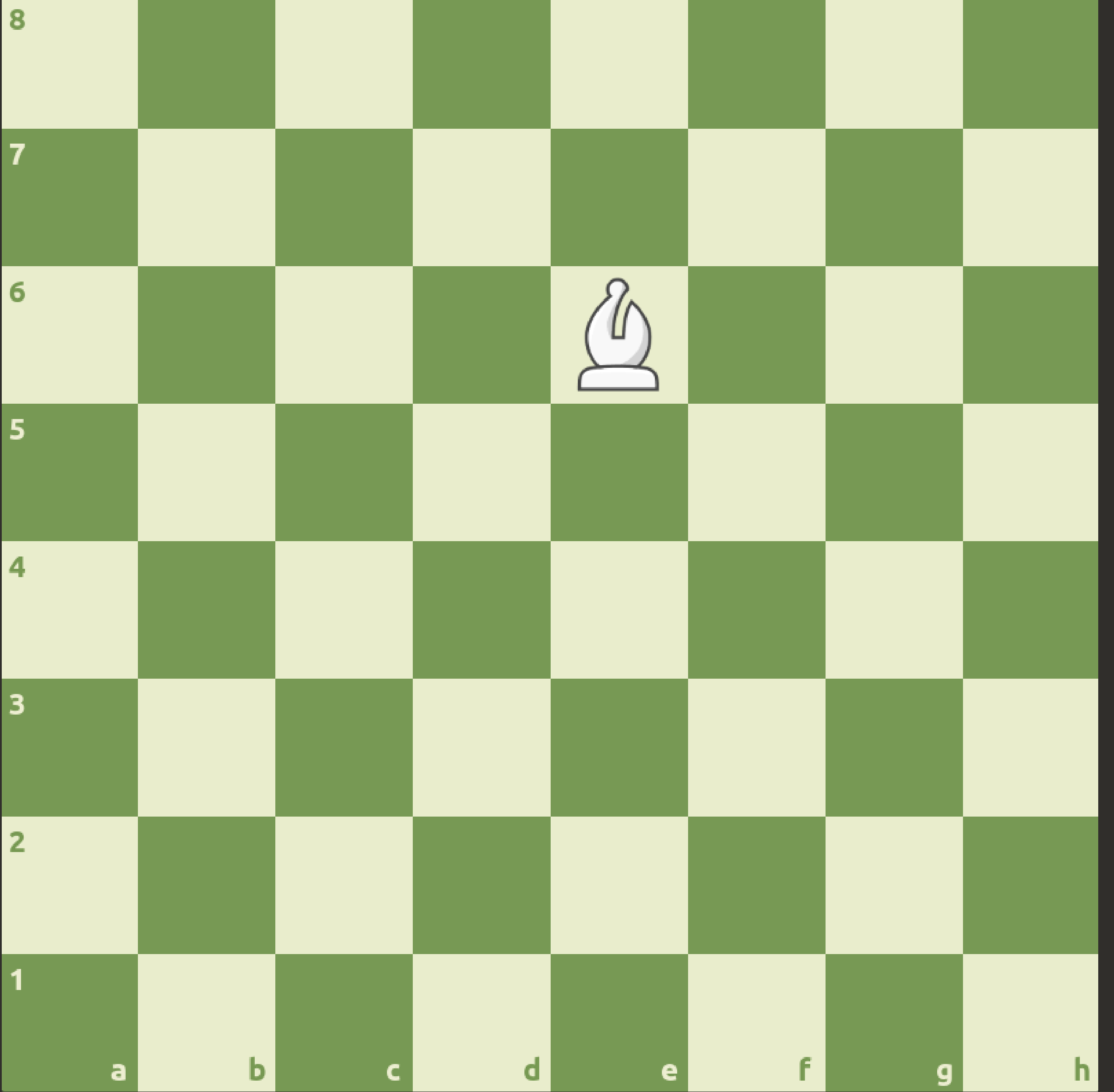


Tahtada sayılar ve harfler yazıyor
görüyorsunuz dimi? Görme
probleminiz yoksa görüyorsunuzdur
herhalde 😊 Biz buna notasyonlar
diyoruz. Kısacası taşın bulunduğu
konum diyebilirsiniz.

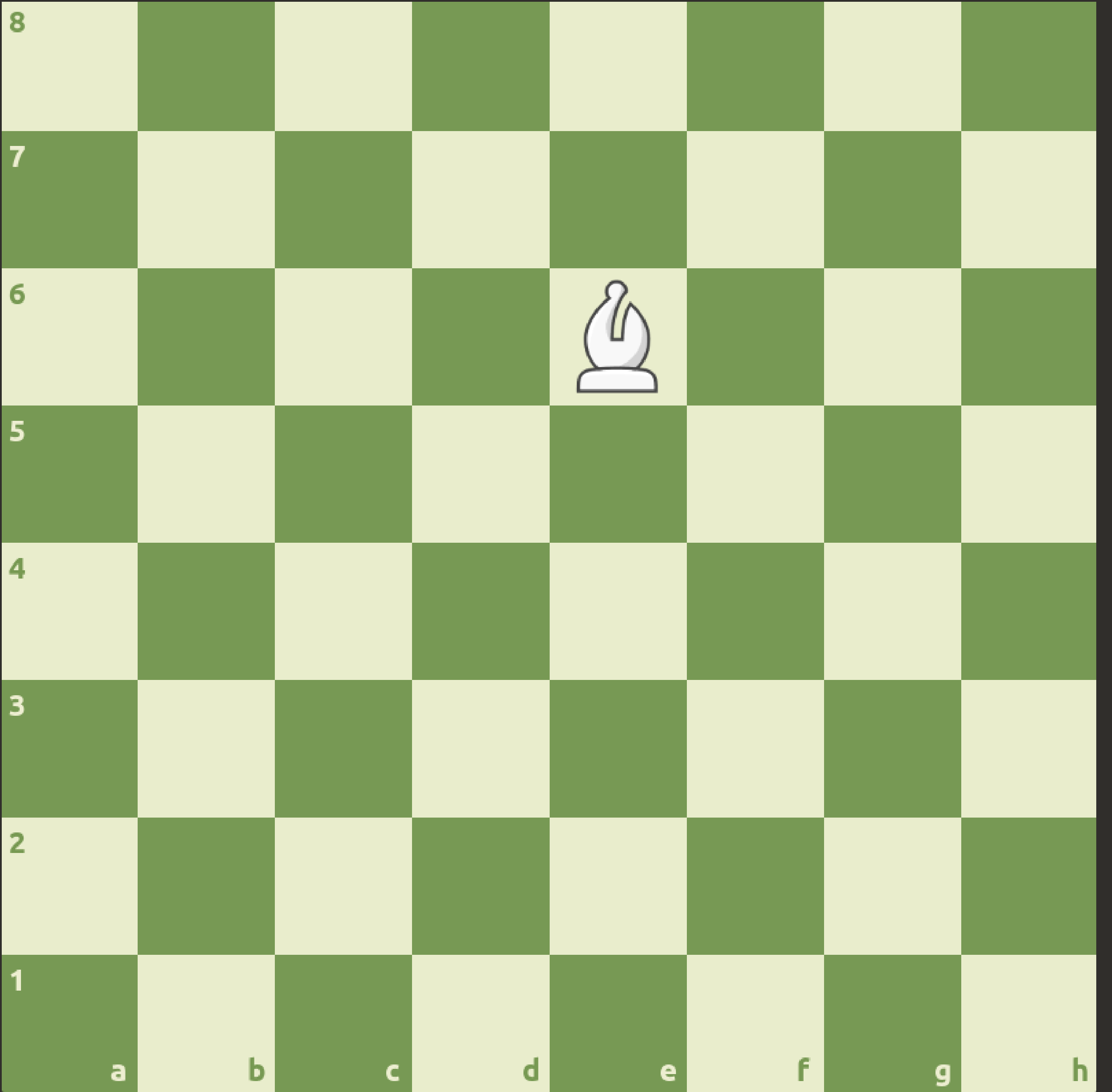


Peki bu notasyonlar nasıl okunur?

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.

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.

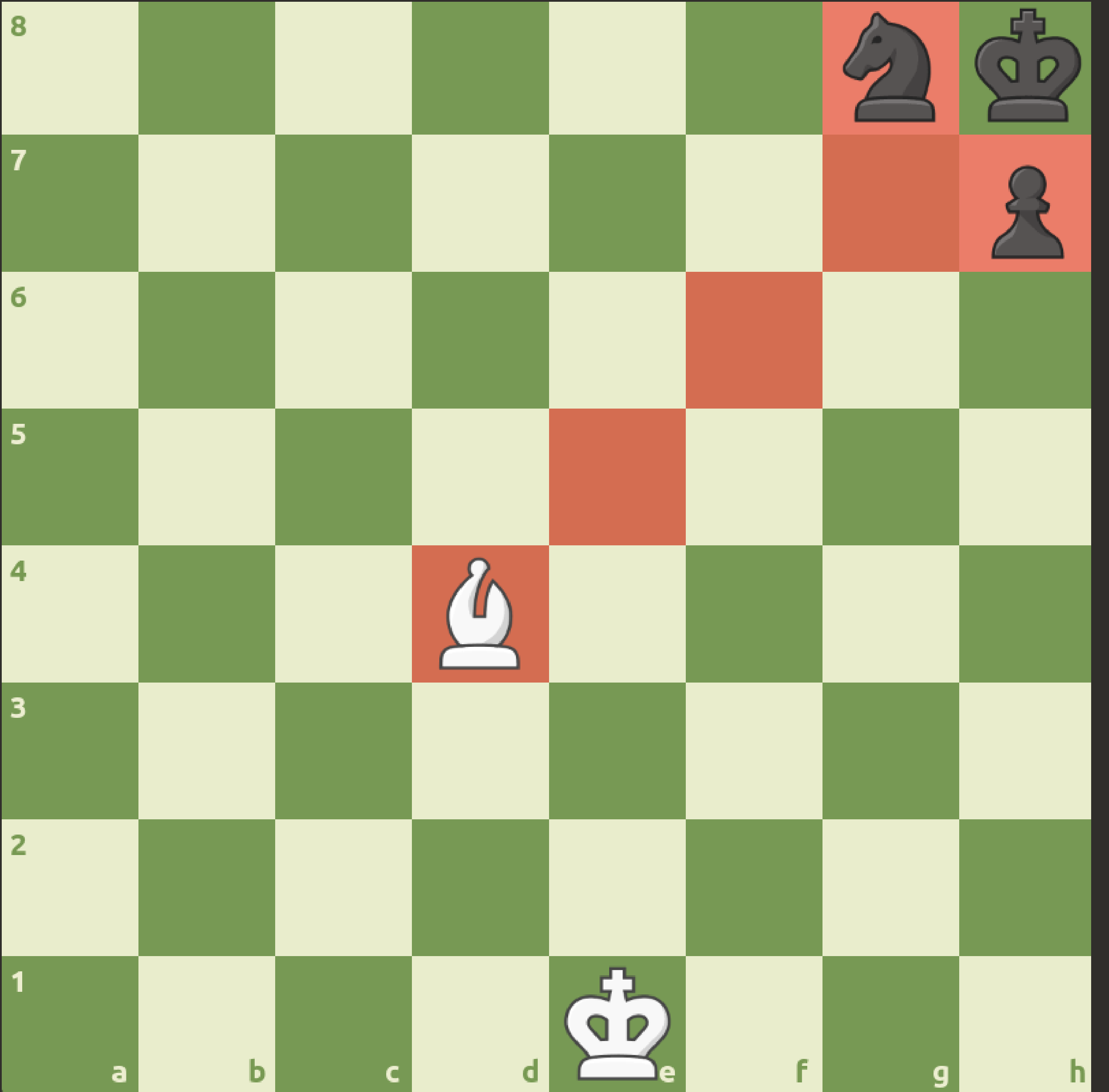


Oyunun amacı anlattığım gibi,
merkezi ilk ele geçirmek veya elinde
tutmaktır, taşlarınızı merkeze
yerleştirmeye çalışın.

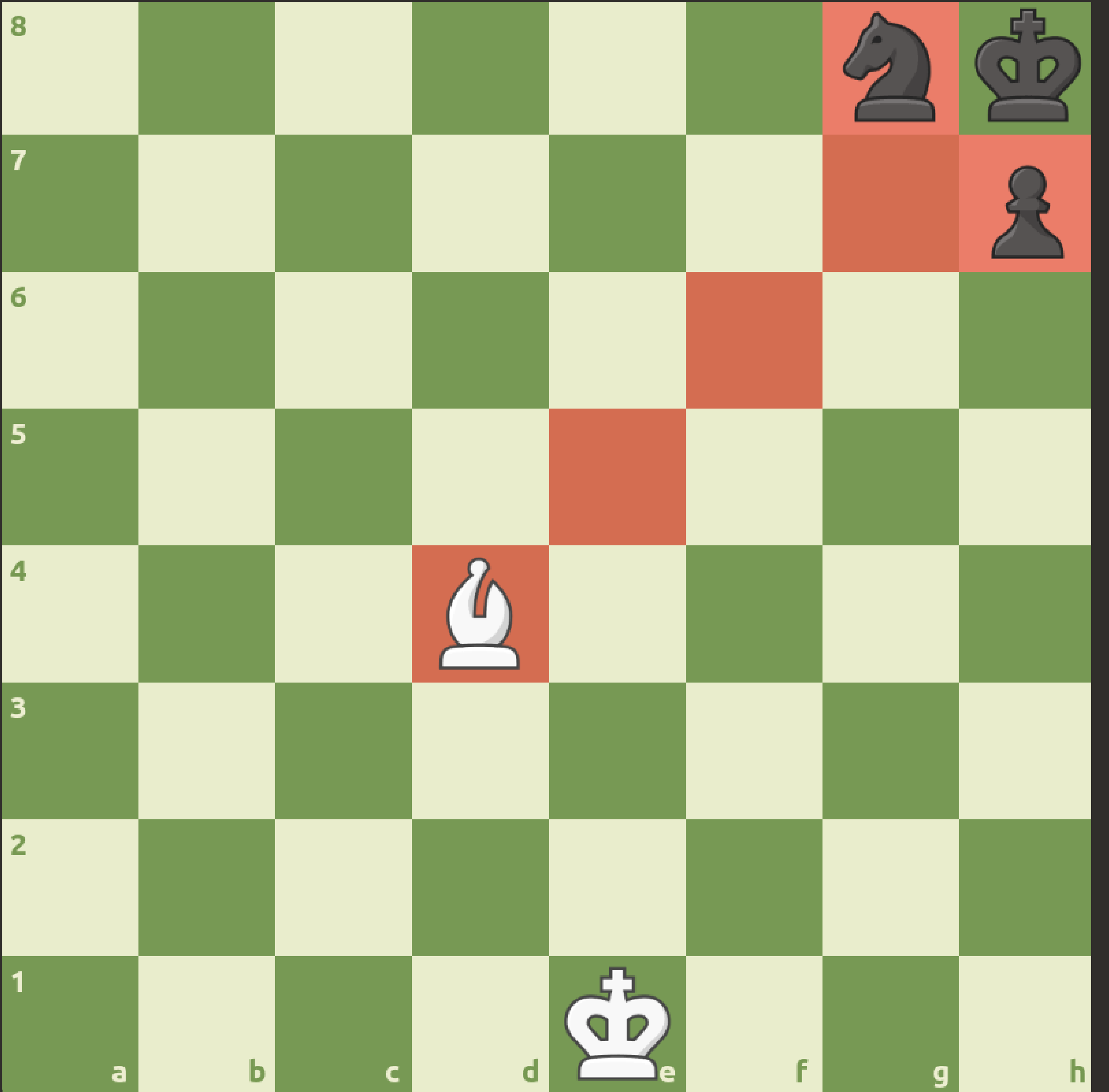
BÖLÜM 4

Sah

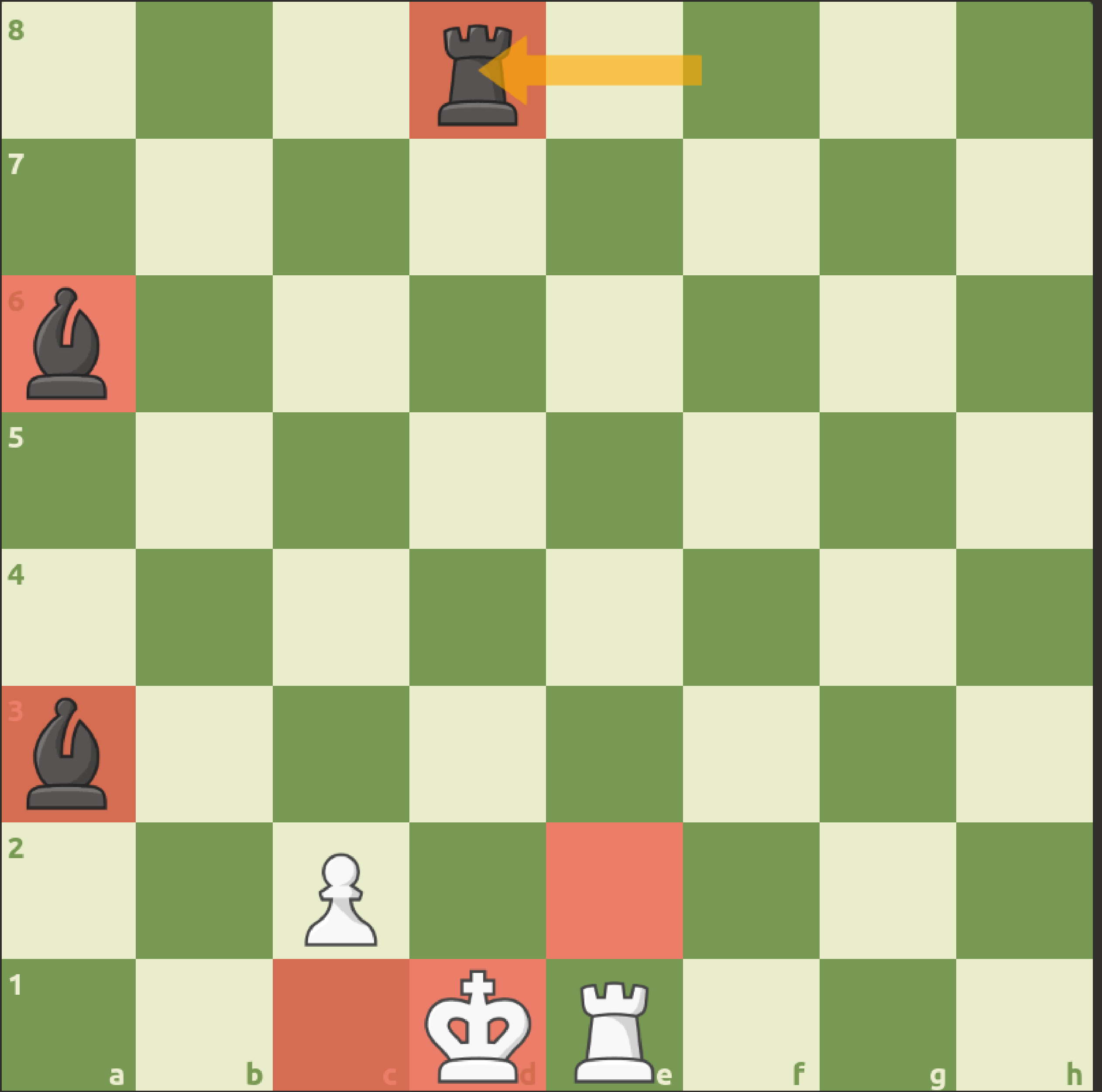
MAT



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.



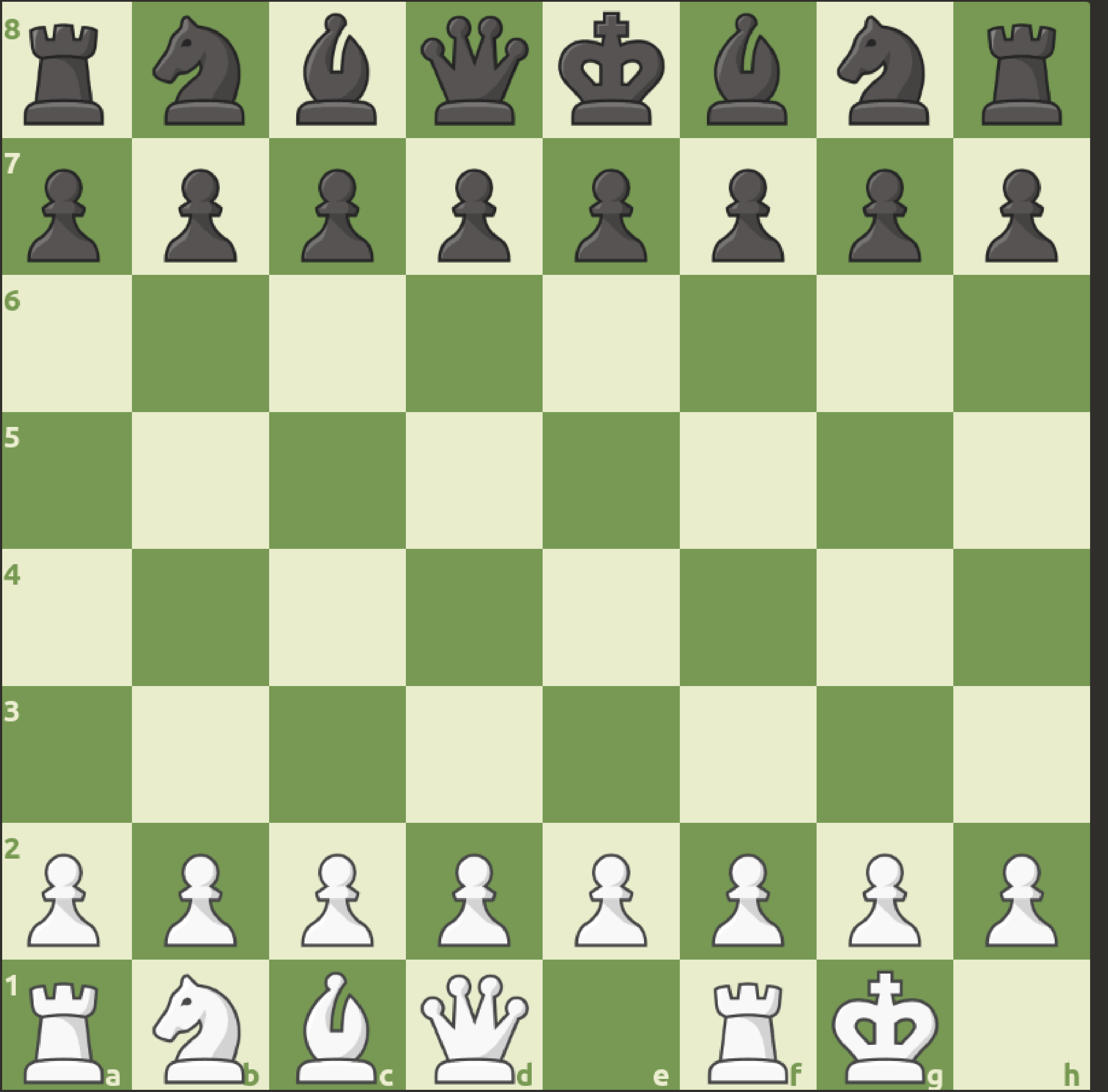
Kale şah çeker ve mat olur. Yukarıdaki tahtaya iyi bakın. Şahın kaçabileceği herhangi bir yer var mı sizce ? İşte bu durumda mat olmuş olur.

BÖLÜM 5

ROK



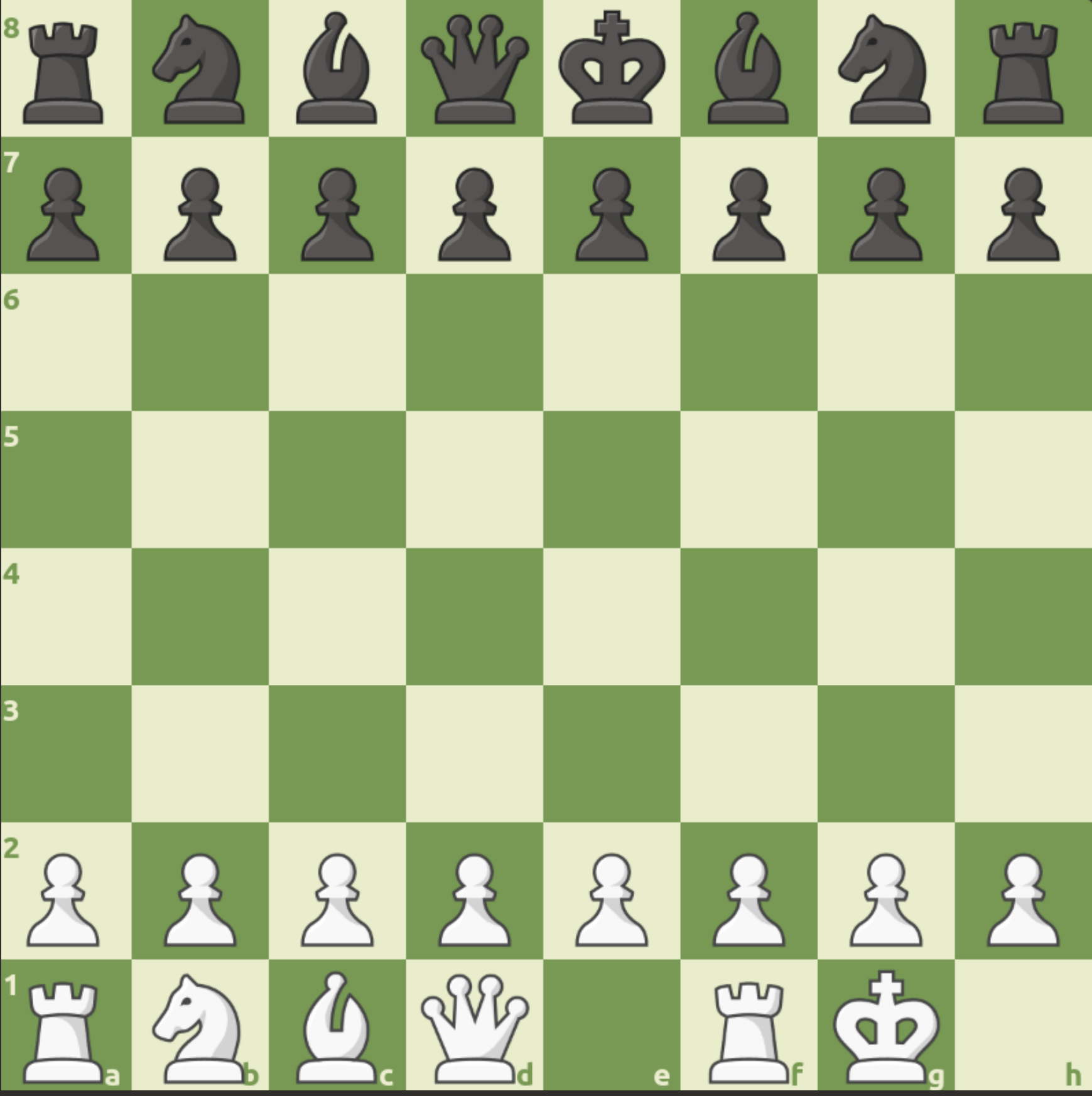
Rok, kale ile şahın yer değiştirmesidir. Eğer kale ile şahın arası boş ise ve kale veya şah oyun başından beri hiç oynanılmadı ise taşlar yer değiştirir.



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



Kisa Rok



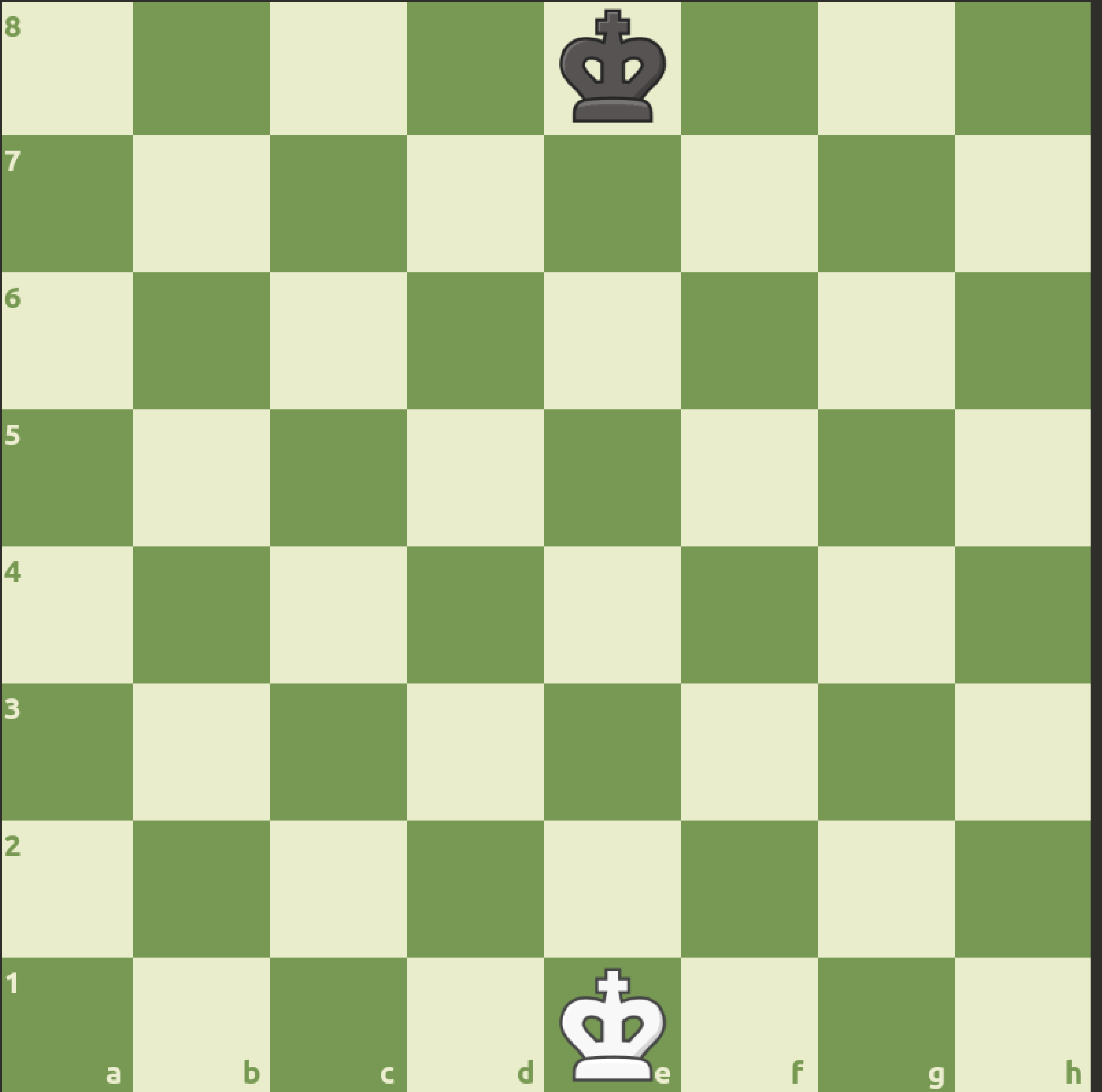


Uzun Rok

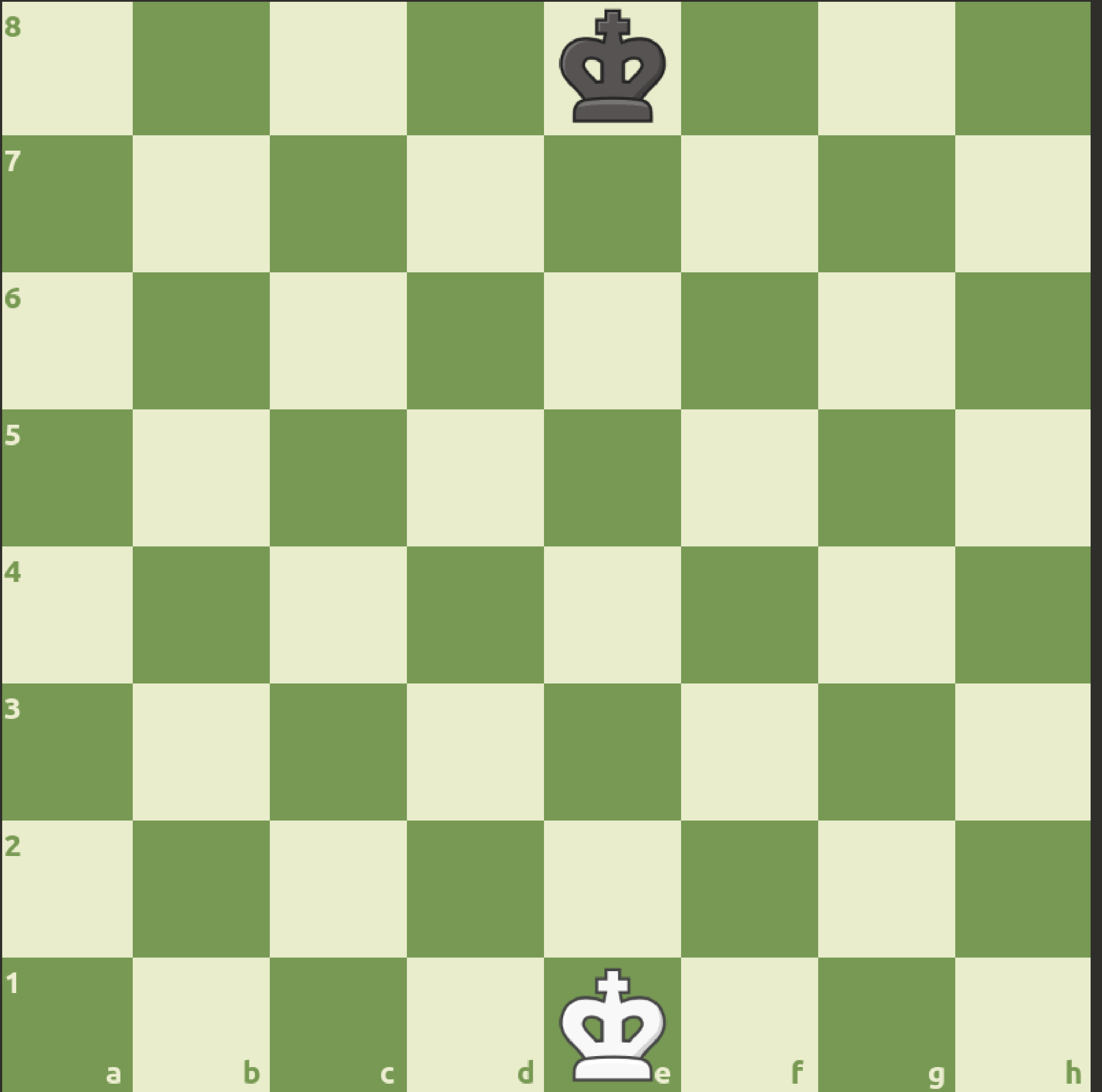


BÖLÜM 6

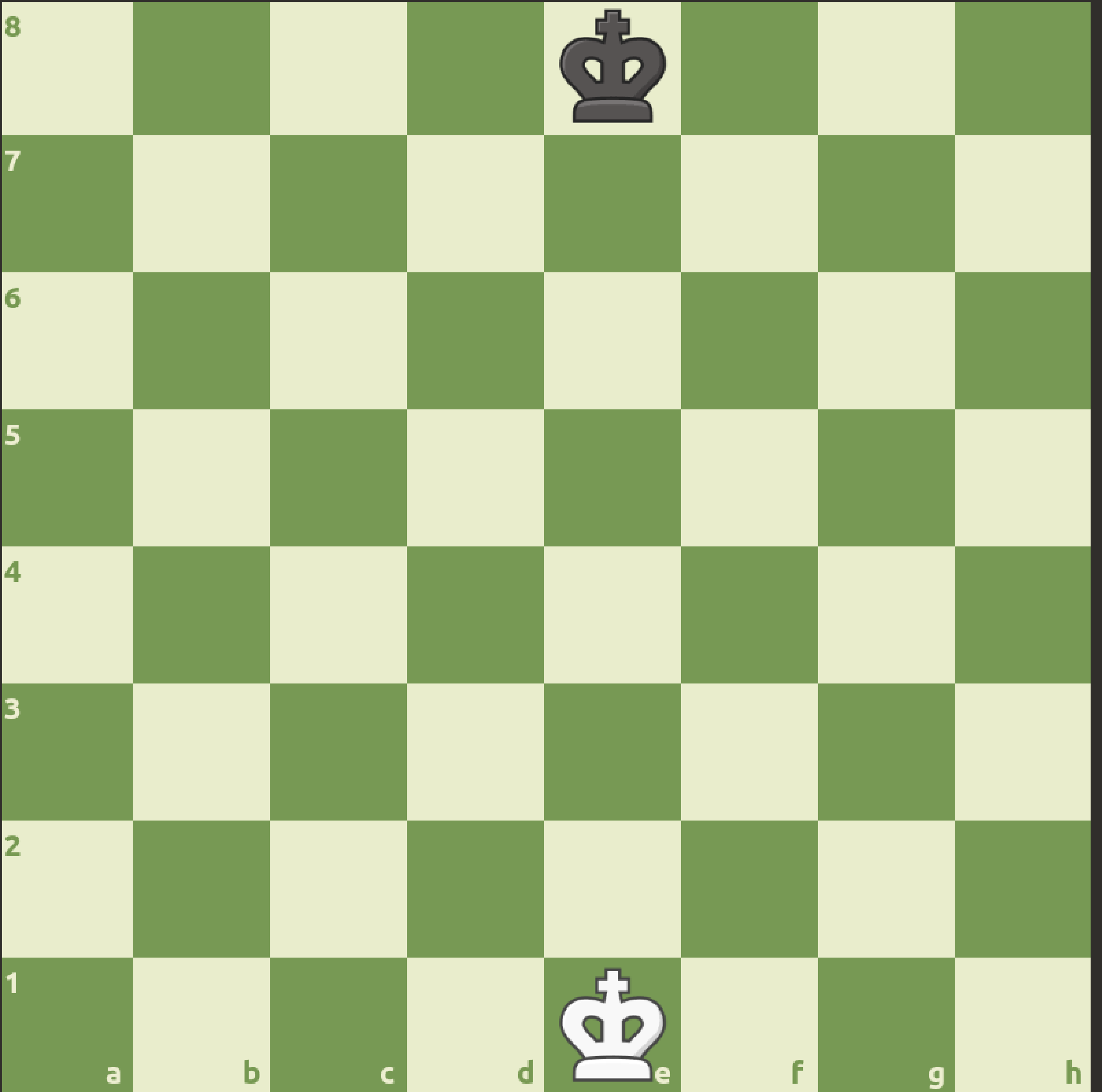
PAT



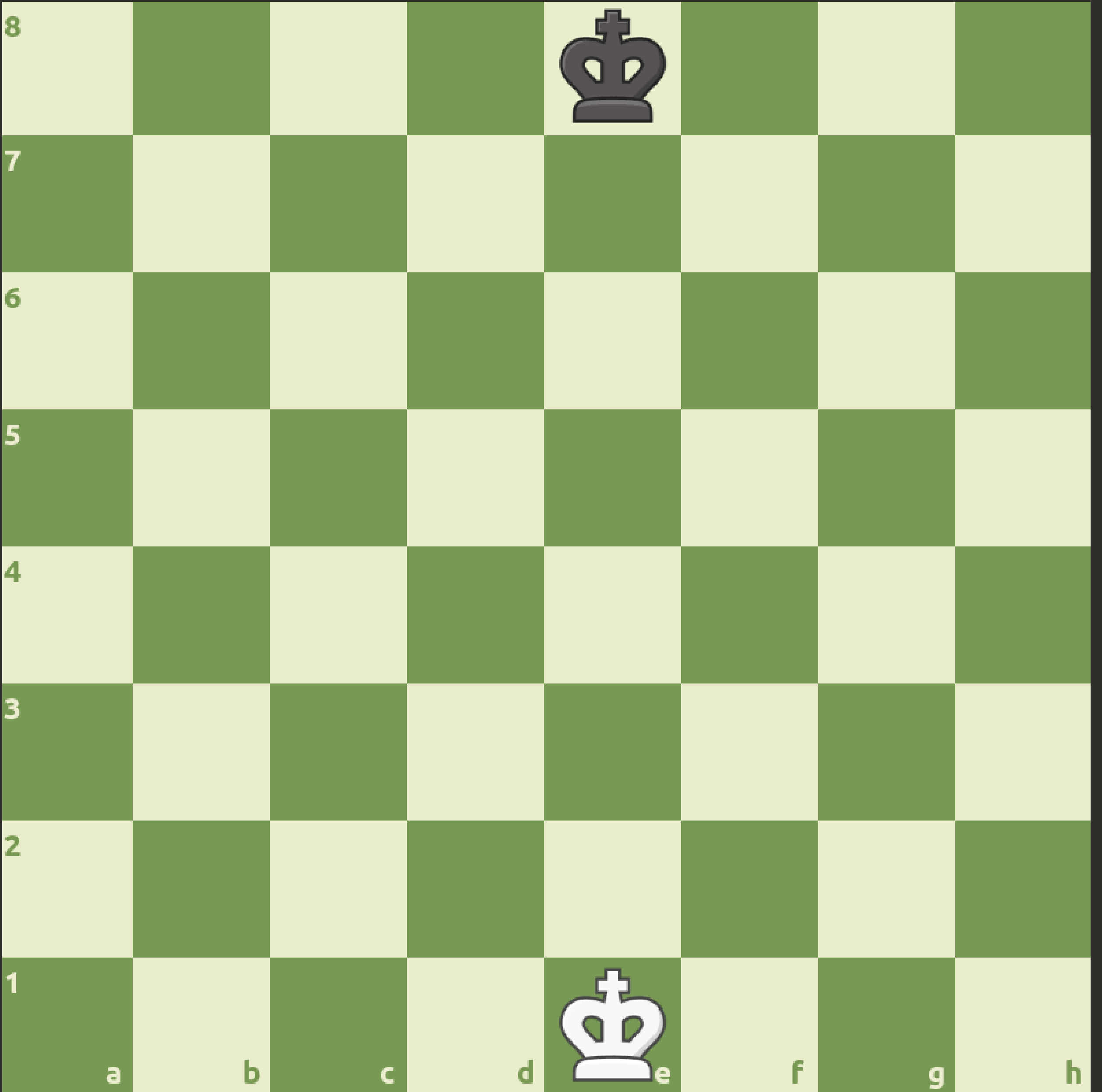
Pat, beraberlik demektir. Yukarıda
gördüğünüz gibi, **konum eşittir**. Peki,
nasıl?



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



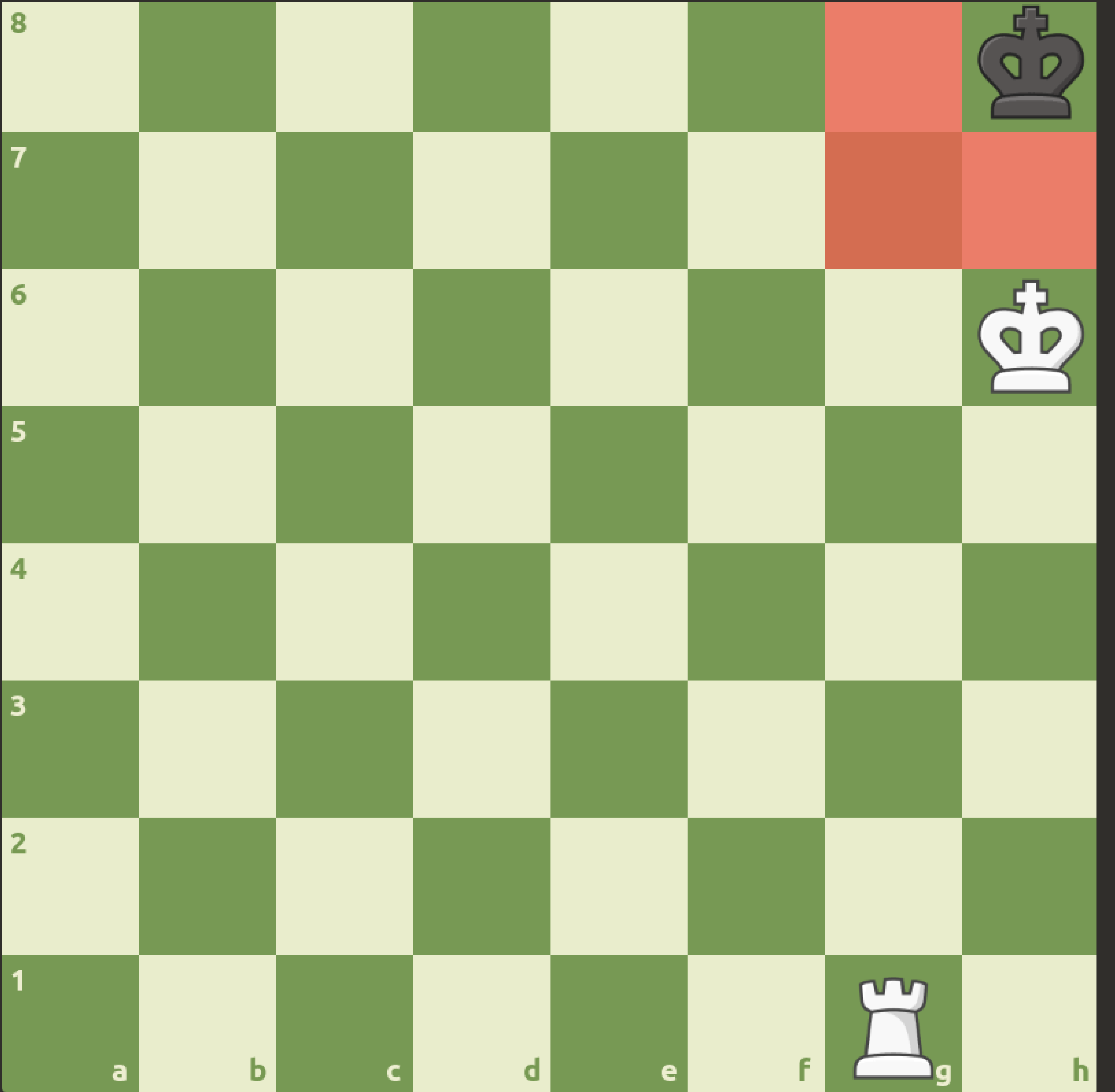
Ayrıca, aynı taşı 3 kereden fazla tekrar ederse pat olur. Yani karşınızdaki rakiple ileri geri aynı taşı aynı konuma sürekli (3 kereden fazla) oynarsanız pat olur.



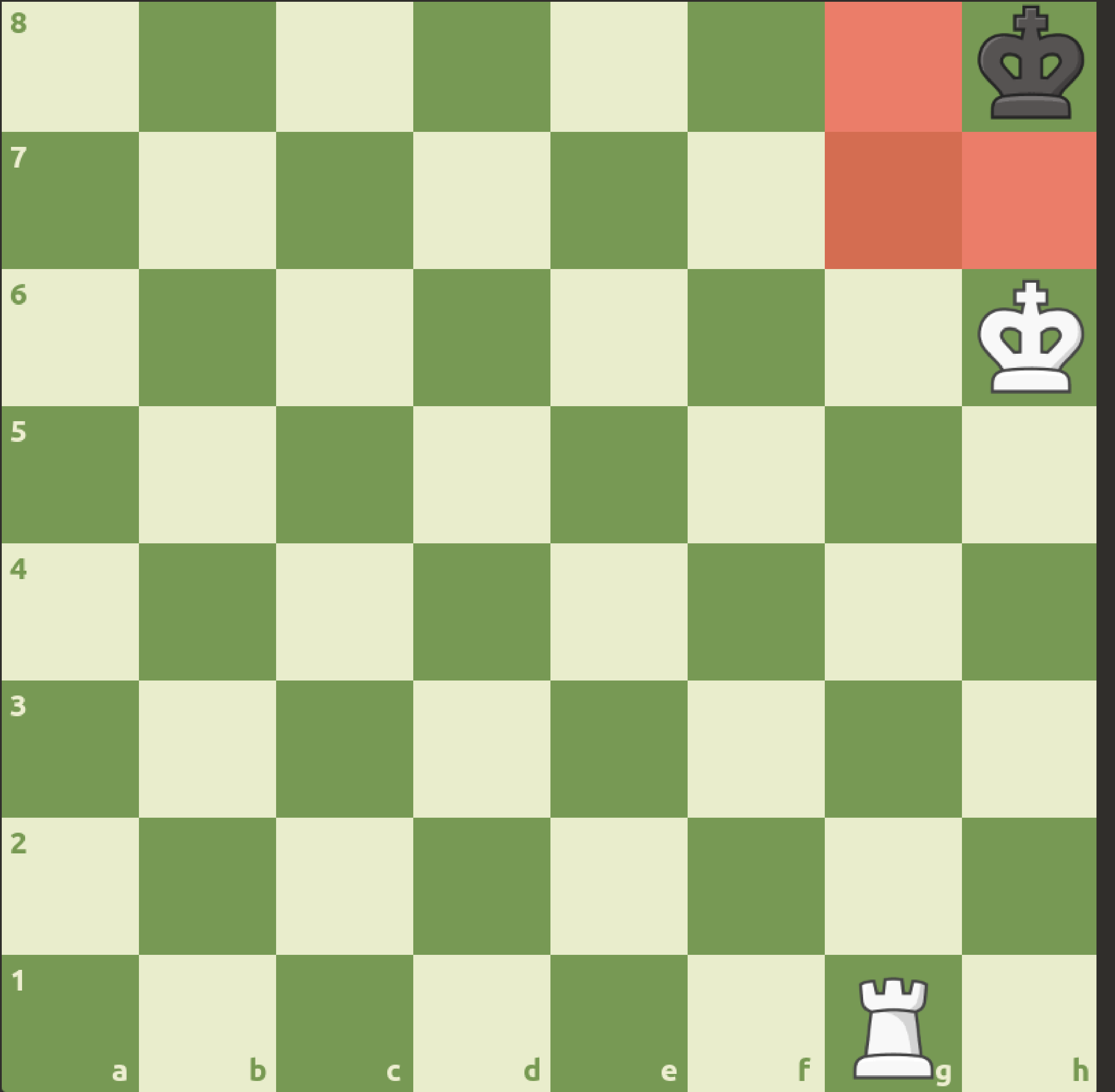
Kısacası:

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

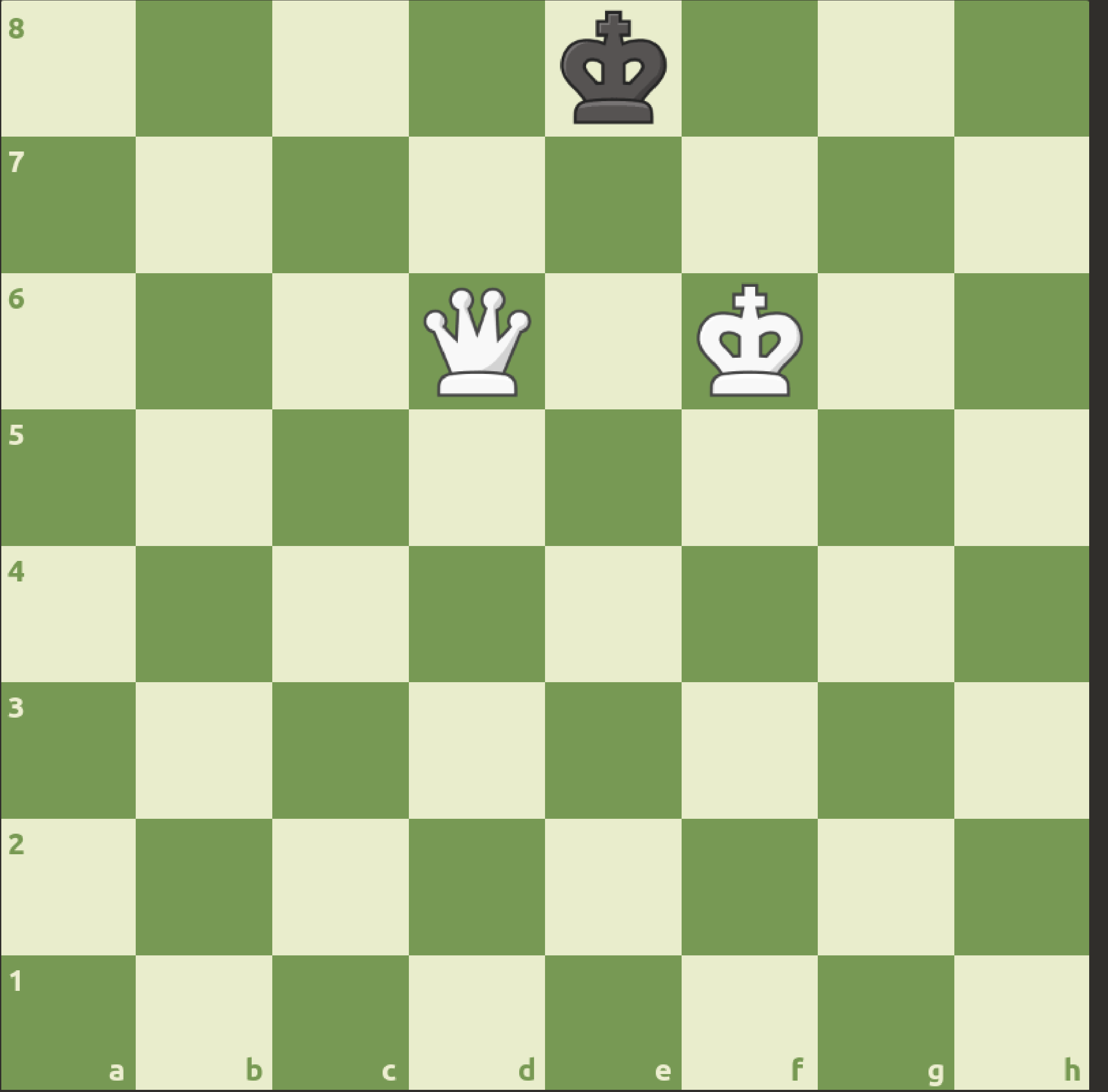
Şimdi Birazcık
örneklerle
bakalım :)



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 berabere dir.



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

- Hergün 10dk tempoda oyun girin
- Hergün 10 tane bulmaca çözülecek

Bunları hergün düzenli yaptığınız takdirde birkaç aya oyunu tamamen kavramış bir oyuncu olucaksınız. Başta bahsettiğim uygulama ile 10dk tempoda oyun oyanayabilir ve bulmaca çözebilirsiniz.

Unutmayın, herşey sizin elinizde...

Tavsiyeler

- Hergün 10dk tempoda oyun girmeniz
- Hergün 10 tane bulmaca çözmek
- Analizlerinizi gerçek tahta ile ilk kendiniz yapmanız
- Her oynadığınız hamleyi içinizden veya sesli neden oynadığınızı söylemek
- Bir müddet sonra notasyon çalışmaya başlamanız
- Bir müddet sonra körleme satranç öğrenmeniz
- Açılışlara kesinlikle bakmamanız
- Kendi oyun tarzınızı benimsemeye çalışmanız (agresif veya korumacı gibi)
- Verimli çalışmanız
- Hikaru gibi ustaların oyunlarını yatmadan önce izlemeniz

Tavsiyeler

- Kesinlikle 10+0 temposundan ařađı bir tempo girmemenizi řiddetle tavsiye ediyoruz. 1+0 veya 3+0 gibi kısa tempolu oyunlar, bařlangıçta sadece vakit kaybıdır
- Sizden daha dűřűk elode olan insanlarla oynamamaya çalıřın
- Eđer çok fazla kaybetmeye bařladıysanız biraz ara verin veya bulmaca çűzűn
- Satranç oynayan insanlarla iletiřime geçmeniz
- Turnuvalara katılmanız

Dediğim gibi herşey sizin elinizde,
eğer bu tempoyu bozamaz ve daha
fazlasını yaparsanız 6 ay gibi bir
sürede 1500+ veya daha fazlası
olabilirsiniz. Herşey sizin ayırdığınız
vakite bağlı ve çabanıza.

Tüm taşları, görevlerini, ve oyunun
terimleri dahil satrancın tüm temel
bilgisini öğrendiniz.