

Satranç Nasıl Oynanır?

Satranç çok popüler bir oyundur ve temellerinin yüzyıllar öncesi doğu Asyası'na dayandığı düşünülmektedir. Çok kolay kavranan bir dizi kuralları olmasına rağmen, usta bir rakibi yenmek çokça antrenman yapmayı gerektirir. Oyunu kazanmak için, bir oyuncu elindeki parçaları kullanarak rakibinin şahını ele geçirilmekten kaçamayacağı bir duruma sokmalıdır. Bu makale, yeni başlayan bir kişiye bu karmaşık ancak sürükleyici oyunu oynamaya başlaması için ihtiyacı olan bilgiyi sunmaktadır.

Kısım 1

Satranç Tahtasını ve Taşlarını Anlamak

Bir satranç tahtası 8x8 diziliminde 64 kare alandan oluşur. Her alan, önce karenin dikeyini (dikey sütun "a"dan "h"ye) ve ardından yatayını (yatay sıra 1'den 8'e) gösteren bir harf-sayı birleşimi ile özel bir şekilde tanımlanır. Her parçanın bir adı, bir kısaltması (satranç notasyonunda) ve belirli bir hareket kabiliyeti vardır. Burada, önce tahtayı, sonra teker teker tüm parçaları inceleyeceğiz. Eğer zaten temel bilgilere sahipsen diğer bölüme geç.

1

Tahtayı doğru bir şekilde konumlandır. Tahtanın yönü düzgün bir oyun için önemlidir. Düzgün bir şekilde yerleştirildiğinde, her oyuncu sol alt köşede koyu bir kareye (genelde siyah) sahip olacaktır. Unutma, beyaz sağda olacak.

2

Kaleleri tahtanın köşelerine yerleştir. Kale ayrıca rok olarak da bilinir. Notasyonda "K" şeklinde kısaltılırlar ve başlangıçta a1, h1, a8 ve h8'de bulunurlar. Bunlar tanımlama sisteminde belirtilen köşelerdir.

- Nasıl hareket ederler?** Kaleler, kareler boş olduğu sürece *dikey* veya *yatay* olarak *her* sayıda ilerleyebilir. Eğer rakibin bir taşı yolu kapatıyorsa kaleyi o parçanın bulunduğu kareye (ötesine değil) hareket ettirip kareyi ve rakibin taşını ele geçirebilirsin.

- Kaleler parçaların üzerinden atlayamaz. Eğer diğer parçalarından biri senin kalenin yolunu kapatıyorsa, kalen o kareye ulaşmadan önce durmalıdır.
- **Rok**, kalelerle yapılan ve [aşağıda detaylı olarak](#) anlatılan özel bir harekettir.

3

Atlarını kalelerinin yanına yerleştir. Bunlar "at" şeklindeki taşlardır. Notasyonda "A" şeklinde kısaltılırlar. Atların başlangıç konumları b1, g1, b8 ve g8'dir.

- **Nasıl hareket ederler?** At diğer taşların üzerinden **atlayabilen** ve böylelikle engellenemeyen tek taştır. Hareketi L şeklindedir, yani iki kare yatayda veya dikeyde ve sonrasında bu hamleye dik olacak şekilde bir kare daha ilerler (diğer bir deyişle, iki yatay ve bir dikey veya bir yatay ve iki dikey şeklinde).
- Bir at sadece taşın bulunduğu kareye giderek rakip taşı ele geçirir. Yani, at diğer taşların (her iki renkte) üzerinden "atlayabilir" ve durduğu karede karşı tarafın taşı varsa onu ele geçirir. Bir at kendi renginden olan bir taşın bulunduğu kareye hareket edemez.

4

Filleri atların yanına yerleştir. Notasyonda filler "F" şeklinde kısaltılır. Başlangıç konumları c1, f1, c8 ve f8'dir.

- **Nasıl hareket ederler?** Filler **çapraz** yönde istediği kadar ilerleyebilir. Kaleler gibi yolları üzerinde bulunan rakip taşların karesinde durarak onları ele geçirebilirler.
- Filler çapraz olarak ilerler, durur ve ele geçirirler ve oyun boyunca ilk başladığı renkteki karelerin üzerinde kalırlar. Böylelikle, her oyuncunun beyaz ve siyah kare üzerinde bir fili bulunur.
- Kalelerde olduğu gibi, eğer taşlarından birisi filinin yolunu kapatıyorsa fil, diğer taşın bulunduğu kareye varmadan önce durmalıdır. Eğer engelleyen taş rakibe aitse, o kareye ulaşmadan önce durabilir ya da taşı ele geçirerek taşın bulunduğu karede durabilirsin (ama üzerinden atlayamazsın).

5

Veziri renginin bulunduğu sıranın ortasına yakın yerleştir. Siyah ve beyazın yerleri karşılıklıdır. Eğer beyazla oynuyorsan vezirin (soldan) dördüncü sütunda yer alır. Eğer siyahla oynuyorsan (sana göre) soldan beşinci sütunda yer alır. Notasyonda konumları d1 (beyaz vezir için beyaz bir kare) ve d8 (siyah vezir için siyah bir kare) şeklindedir. (İki vezirin de şah gibi aynı sütunda başladığını unutma.)

- **Nasıl hareket ederler?** Vezir tahtadaki en önemli ve en güçlü taşdır. **Kale ve filin birleşimi** şeklinde düşünülebilir. Vezir boş kareler üzerinde *yatayda, dikeyde ve çapraz olarak* istediği kadar ilerleyebilir.
- Vezir ile hamle yapmak kale ve fil ile aynıdır. Yani, yolu üzerindeki rakibinin taşını, o taşın bulunduğu kareye giderek ele geçirir.

6

Şahları birinci ve sekizinci sıralardaki boş karelere yerleştir. Şah "Ş" ile gösterilir ve başlangıç konumu e1 ve e8'dir.

- **Nasıl hareket ederler?** Şah dikey, yatay ve çaprazda **bir** kare ilerler. Şah hücum yapmak için kullanılmaz (ancak belki oyunun en sonunda) çünkü çok değerli olduğundan onu emniyette tutmak istersin. Yine de, ele geçirmek için yeterince yaklaşmadığı şah ve vezir haricindeki tüm taşları ele geçirebilir.
- Şah hücum taşı değildir. Şah en çok korumak istediğin taşdır, çünkü onu kaybedersen oyunu kaybedersin.

7

Piyonlarını diğer taşlarının önündeki sıraya yerleştir. Piyonlar bir harfle belirtilmezler. Bir piyonun hareketi sadece gittiği karenin sembolüyle belirtilir. Oyuna diğer taşların için bir kalkan olarak başlarlar.

- **Nasıl hareket ederler?** Piyonlar genelde ileri (asla geri değil) bir kare hareket ederler. Ancak, bir piyon ilk hamlesinde bir veya iki kare ilerleyebilir (oyuncunun takdirine göre). Piyon bundan sonraki tüm hamlelerinde bir kare hareket edebilir.
- Eğer rakibin taşı hemen önündeysen, piyon ileri gidemez ve o taşı ele geçiremez.

- Bir piyon, rakip taşı ancak ileriye doğru bir kare *çaprazında* olması durumunda alabilir (yani ileriye doğru bir kare sağ veya sol çapraz).
- Bir piyonun belirli durumlarda yapabileceği bir hamle daha var. Bu hamleye **en passant** ("geçerken alma") denir. ([Aşağıya bak](#)).
- **Piyon dönüşümü** - [detayı aşağıda](#) - piyonun tahtadaki tüm yolu giderek sekizinci sıraya (rakibin ilk sırası) ulaştığı zaman meydana gelir.

8

Hamle notasyonunu öğren. Bunu öğrenmek şart değil fakat hamleler hakkında konuşmayı ve onları görselleştirmeyi kolaylaştırır, özellikle de satranç literatüründe ve İnternet sitelerinde. Ayrıca, rakibin dikkat etmediyse ve "Nereye gittin?" diye sorarsa, "Kale a4'e (Ka4)" şeklinde (taşını işaret edip göstermek istemezsen) cevap verebilirsin. İşte şöyle oluyor:

- Dikeyler, seni ve rakibini gösteren yukarı ve aşağı giden sütunlardır. Beyazın görüşüne göre dikeyler soldan sağa doğru "a"dan "h"ye kadardır.
- Yataylar, oyuncunun görüş alanına göre yataydaki sıralardır. Beyazın görüşüne göre yataylar alttan yukarı doğru 1'den 8'e kadardır. Beyazın tüm ana taşları 1 konumunda (birinci yatayda); beyazın piyonları ise ikinci yatayda başlar. Siyahın ana taşları 8 konumunda (sekizinci yatayda), siyah piyonlar ise yedinci yatayda başlar.
- Oyunlarda taşı ve hareket ettiği kareyi yazarak (daha önce bahsedilen notasyon yöntemini kullanarak) hamlelerini not etmek, senin ve rakibinin hamlelerini listelemek harika bir öğrenme alışkanlığıdır.

Kısım 2

Nasıl Kazanılacağını Bilmek

1

Oyunun amacını ve nasıl gerçekleştirildiğini anla. Kazanmak için rakibinin "şahını mat etmen" gerekir. Bu da rakibinin şahını her şekilde ele geçirilecek bir pozisyona zorlayarak onu hareket edemeyecek ve diğer parçaların onu koruyamayacağı bir duruma sokmak anlamına gelir. Şah mat (oyunun sonu), üç hamle kadar az hareketle meydana gelebilir, ancak bir oyun muhtemelen onlarca, hatta yüzlerce hamle sürer. Normal bir oyuna çok fazla sabır gerektirir.

- İkinci bir hedef mümkün olduğunca rakip taşları ele geçirerek şah matı daha kolay hale getirmektir. Taşları, işgal ettikleri kareye giderek ele geçirirsin.
- Rakip taşına hücum yaparken aynı anda ele geçirilmemesi için kendi şahını da korumalısın.

2

Rakibinin şahını nasıl "mat" durumuna nasıl sokacağını öğren. Bu da, taşlarından birinin rakibinin şahını ele geçirecek mesafede olması anlamına geliyor. Bu, rakibini şahı korumak için hemen bir şeyler yapmaya zorlar (eğer mümkünse).

- Rakibini mat durumuna soktuğunda nezaket gereği sesli bir şekilde "şah" demen gerekir. O zaman rakibin eğer mümkünse aşağıdakilerden birini yapması gerekir:
 - Şahını mat olmaktan kurtarmak için senin taşlarından birinin saldıramayacağı boş bir kareye hareket ettirmek.
 - Bir taşı senin taşınla kendi şahı arasına yerleştirerek matı engellemek.
 - Şahını mat durumuna sokan taşı ele geçirmek.

3

Kendini mat durumuna sokamaz ve o durumda kalmazsın. Rakibinin bir sonraki hamlesiyle şahının ele geçirilmesine neden olacak bir hamle yapamazsın. Bu, rakibinin bir sonraki hamlesinde hareket edebileceği bir kareye şahını hareket ettiremeyeceğin anlamına gelir. Bu ayrıca, şahının bir saldırıya karşı olan engellemesini kaldıramayacağın anlamına da geliyor (yani, aradaki bir taşı hareket ettirerek şahını saldırıya açık hale getiremezsin). Ve de rakibinin hareketi sonucu meydana gelen matı görmezden gelemezsin. Hemen şahını mattan uzaklaştırmalısın (ya da oyunu kaybedersin).

Oyunu Oynamak

1

Satranç tahtasını kur. İlk bölümde anlatılan konumları kullan. Eğer bir satranç tahtan yoksa, kendin de yapabilirsin.

2

Oyunu başlat. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu bir taşı yukarıda anlatıldığı gibi hareket ettirerek oyuna başlar. Sonra sıra siyah taşta geçer ve oyuncular bu şekilde oyun boyunca sırayla oynarlar.

- Beyazla kimin oynayacağını yazı tura atarak seçebilirsin veya güçlü oyuncu zayıf oyuncuya beyazla oynaması için izin verebilir. Başa baş bir oyunda, beyaz ilk oynadığı için ufak bir avantaja sahiptir.[\[1\]](#)
- Eğer iki oyuncu seri oyun oynuyorsa, her oyunda renk değişimi yapabilir veya bir önce kaybedenin beyazı alabileceği konusunda anlaşabilirler.

3

Taşlarından birini rakip taşın işgal ettiği kareye götürerek o taşı ele geçir. Ele geçirilen taş oyundan kalıcı olarak çıkar.

- Resmi turnuva kurallarına göre bir oyuncu eğer gerçekten hareket ettirmeyecekse taşta dokunamaz ve eğer dokunursa onu hareket ettirmek zorundadır. Eğer taşı düzeltmek isterse taşta dokunmadan önce "düzeltme" demesi gerekir.[\[2\]](#) Resmi olmayan satranç oyunlarında bu kurallar esnetilir.

4

Oyun sona erene kadar sıran geldiğinde bir taş hareket ettirerek oyuna devam et. Bir hamle yapmak zorunludur; "pas" hakkı yoktur, üstelik yapılacak hamle zararına olsa da. Oyun bir şah mat edilene veya bir çekilme olana kadar devam eder. Çekilme beş şekilde olabilir:[\[2\]](#).

- Pata kalmak: Hamle sırası gelen oyuncu mat durumunda değildir fakat şah veya başka bir taşla yapabileceği kurallara uygun bir hareket bulunmaz. Bu genelde, şart olmasa da, geriye sadece şah kaldıysa ve mat durumu kurallarına uygun bir şekilde hareket edemiyorsa olur.
- Yetersiz malzeme: Tahtada kalan taşlar iki tarafın da şah mat yapması için yeterli değildir ve iki oyuncu da kazanamaz.
- Üçlü tekrar: Tahtadaki tüm taşların konumları üç kez tekrar eder. Örneğin; oyuncuların taşları bir ileri bir geri oynatmaktan başka bir şey yapamadığındaki gibi.
- 50 hamle kuralı: En azından 50 hamledir herhangi bir taş ele geçirilmemiş veya herhangi bir piyon hareket ettirilmemiştir. (Bu, her iki oyuncunun da hamlelerinin not edilmesinin faydalı olacağı bir durumdur.)
- Anlaşma: İki oyuncu çekilmeye anlaşır.

5

Oyunu şah matla bitir. Pata kalma, beraberlik veya çekilme ile sonuçlanmayan her oyun şah mat ile biter, yani senin şahın veya rakibin şahı ele geçirilmekten kurtulamaz. Kim şah mat yaparsa sesli olarak "şah mat" diye bildirerek her iki oyuncunun da oyunun bittiğinden emin olmasını sağlar. "Şah" ve "şah mat" hakkında daha fazla bilgi:

- Mat durumundan kurtulmak için aşağıdakileri yap (şah tehdit altındaysa fakat kaçma durumu varsa):
 - Şahını tehdit eden taşı ele geçir. Bunu taşlarından biriyle veya (eğer rakibin taşı korunmuyorsa) şah ile yapabilirsin.
 - Şahını saldırı altındaki kareden çıkar.
 - Taşlarından birini şahını tehdit eden taşı engellemek için kullan. Başka bir deyişle taşlarından birini doğrudan şahın ve rakibinin saldırıda bulunan taşının arasına getir (bunu yapacak olanak bulunduğunu varsayarsak). Eğer saldıran taş bir at ise bu işe yaramayacaktır (L şeklinde hareket ettiği için).
- Eğer şahını sonraki hamlele mat olmaktan kurtaramıyorsan, durum "şah mat" olur ve rakibin kazanır. Eğer *onun* şahı mat olursa *sen* kazanırsın.

Strateji Kullanmak

1

Her taşın saldırı kuvveti değerini bil:

- Piyon - 1 puan
- At - 3 puan
- Fil - 3,5 puan
- Kale - 5 puan
- Vezir - 9 puan
- Şahın bir saldırı değeri yoktur çünkü oyunun son kısmı hariç normalde bir saldırı silahı olarak kullanılmaz.
- Bir oyun sırasında iki tarafın izafi gücünü değerlendirirken, tüm ele geçirilen parçaların toplam puan değerini karşılaştır. Bu, halihazırda kimin ve ne kadar dezavantajlı olduğunu gösterir. (Bir oyunun başlarında ele geçirilen parçaların toplam puan değerlerini karşılaştırmak daha kolay olabilir. En çok puana sahip olan oyuncu avantaja sahiptir.)
 - Puan değerlendirmesi, olası bir parça değişimini (her iki oyuncu tarafından yapılan peş peşe ele geçirmeler) değerlendirirken de yararlı olur. Bu, böyle bir değişimin iki oyuncu için avantajlı mı yoksa nötr mü olacağına karar vermeye yardımcı olur.

2

Her parçanın güçlü yönlerini ve en iyi konumlarını kavra. Genel olarak, parçalar tahtanın ortasına yakın konumlarda güçlüdür. Özellikle, vezir ve fil daha uzun köşegenleri merkezden kontrol edebilirlerken atlar kenara yakın olduklarında hareket mesafelerini kısmen kaybederler ve piyonlar ilerledikçe (bir dönüşüm ihtimali nedeniyle) daha tehlikeli olurlar.

- **Piyonlar** "piyon zincirinde" (her bir piyonun diğerini koruduğu çapraz hatlar) olduğu gibi birlikteyken daha güçlüdürler. Çok açık bir şekilde baskın geleceğin bir durum olmadıkça bu dizilimi kırmamaya çalış.
- **Atlar** tahtanın kenarlarında hareketleri kısmen kısıtlı olduğundan çok zayıftır.

- Bir atın kontrol edebileceği azami kare sayısı sekizdir. Eğer bir at tahtanın kenarındaysa atlayabileceği kare sayısı yarıya düşer. Aynı şekilde, eğer bir at kenardan bir sıra uzaktaysa sadece altı kareyi kontrol edebilir.
- Atın gücüne hemen ihtiyaç duymayabilirsin, ancak bir atı tahtanın kenarına yakın bir yere taşırsan, kendini onu merkezin yakınındaki aksiyona daha yakın bir yerde yeniden konumlandırmak için bir hamle harcarken bulacaksın.
- **Fillerin** en güçlü oldukları yerler en çok kareye hükmettikleri uzun ("asıl") köşegenlerdir.
 - Eğer rakibin senin filin tarafından kontrol edilen bir köşegene korunan bir taş yerleştirirse filinin gücünü azalacaktır. Diğer yandan, eğer koruduğu parça yüksek değerde ise bu parça o konumda sabit kalır.
- **Kaleler** "açık" (boş) sıralarda çok güçlüdür. Kalelerini hiç piyonunun bulunmadığı sıralarda konumlandır. Bu, kalelerin herhangi bir sıraya hızlı bir şekilde hamle yapmasına olanak verir.
- Kaleler ayrıca beyazın yedinci sırasını (siyahın ikinci sırası) kontrol ederken güçlüdür, ancak rakibin şahı başlangıç sırasında olmalı.
- **Vezirler** tahtanın merkezini kontrol ederken en fazla güce sahiptir. Diğer yandan, en fazla tehlike altında oldukları konum da orasıdır. Veziri bu konumun bir hamle uzağında tutmak ve kendi taşlarıyla vezirin hareketini engellemekten kaçınmak iyi bir stratejidir.
- **Şahlar** daima korunmalıdır. En iyi düşük değerli taşlarla korunurlar.

3

Tahtanın merkezini kontrol etmeyi amaçla. Yukarıda ayrıntıları ile verilen en uygun taş konumlarından anlaşıldığı üzere, tahtanın ortasında yakın olan parçalar en güçlü durumlarındadırlar. Genellikle oyun, merkezin kontrolünü elde etme savaşıdır ve merkezde olduğunda rakibinin seçim yapabileceği daha az "iyi" yer kalır. Rakibin bir köşeye sıkışırken, her yöne doğru uzanacak güce sahip olursun ve onu savunmada bırakırsın.

- Piyonlar bu konuda yardımcı olabilir. En güçlü taşların saldırı yaparken, bir veya iki piyon merkezin kontrolünü sağlayabilir.

4

Kuvvetli bir başlangıç yap. Zayıf bir başlangıç oyunun geri kalanında seni dezavantajlı duruma düşürür. İşte unutmaman gereken birkaç şey:

- Genellikle en iyisi d veya e piyonuyla başlamaktır. Böylece tahtanın merkezi açılmış olur.
- Başlangıçta sadece birkaç piyon hamlesi yap. Bir an önce en güçlü taşlarını oyuna sokmak daha iyidir. (Burada vezirin istisnadır: onu bir süre elinde tut. Genellikle erken hareket eden bir vezirin başını belaya girer.)
- Atlarını ve fillerini oyuna sok. Atların menzili sınırlıdır. Çoğu zaman onları arbedeye sürmek için birkaç hamle yapmak gerekir. (Filler, kaleler ve vezirler tüm tahtayı süpürebilirler, ancak atlar ise adım adım ilerlemek zorundadır.) Bazen hareket eden atın etkisi pek belirgin değildir, bu nedenle saldırıları çoğu zaman sinsidir.

5

Tüm taşlarını kullan. Eğer kalen köşede bekliyorsan çok güçlü bir mühimmatı ziyan ediyorsundur. Satrancın güzelliği hiçbir parçanın *tek* başına oyunu kazanamamasıdır. Genellikle elindeki tüm taşların rakibine karşı örgütlenmesine ihtiyacın olacaktır.

- Rakibin usta ise bu özellikle önemlidir. Saldıran tek bir taşı önlemek oldukça kolay, iki tanesini savuşturmak ise mümkündür, ama usta bir rakibi kendi saldırılarıyla meşgul etmezsen sana üç çatalı bir saldırı düzenleyecektir.

6

Şahını koru. Taşları ele geçirmek ve rakip şahı saldırıya sokmak önemlidir, fakat şahın korumasızsa şah mat olursun, oyun sona erer ve yaptığın savunma hiçbir işe yaramaz.

- Satranç zordur çünkü aynı anda onlarca şey düşünmen gerekir. Diğer taşlar için hamle düşünürken şahını korumak zorundasın. Bir sonraki muhtemel hamlelerini sezerken rakibinin ne yaptığını anlamak zorundasın. Göz korkutucu bir görev olabilir fakat yeterince egzersizle tüm bunları tek seferde yapmak sana daha kolay gelecektir.

7

Birkaç hamle ilerisini düşün. Rakibin bir hamle yaptığında bunun bir nedeni vardır. Bir şey planlıyorlar, bir saldırı gözetliyorlardır. Neler oluyor? Neyi amaçlıyorlar? Elinden geldiğince hamlelerini önceden görerek çevresinde dolan ve planlarını boz.

- Aynıısı senin için de geçerli. Belki bir sonraki hamlende bir piyon ele geçiremeyebilirsin, peki sonraki hamlelerinde tuzak kurmak için ne yapabilirsin? Bu her zamanki oyunun değil. Yapacağın her hamle ileride yapacağın hamleleri etkileyecek.

8

Gereksiz yere taşlarını kurban etme. Rakibin bir hamle yapar fakat taşlarından birini ele geçirmezse tahtayı kısa bir süre gözden geçir. Taşlarından birini ele geçirecek konumdalar mı? Eğer öyleyse, buna müsaade etme! O taşı yoldan çek veya rakibinin başka bir taşını tehdit et. Daha da iyisi, seni tehdit eden o parçayı ele geçir. Bir taşın öylece gitmesine asla izin verme!

- Daha değerli bir taşı tuzağa düşürmeyi planlıyorsan rakibini tahtanın belirli bir alanına çekmek için bir taşını yem olarak kullanabilirsin.

9

Hızlı bir şah mat dene. Rakibini iki hamle ile şah mat yapabileceğini biliyor muydun? İki, üç ve dört hamleyle kazanmak için çok özel talimatlar bulunuyor. Eğer merak ediyorsan aşağıdaki wikiHow makalelerini okuyabilirsin:

- Satrançta Aptal Matı Nasıl Yapılır (iki hamle ile şah mat)
- Satrançta 3 Hamleyle Şah Mat Nasıl Yapılır
- Satrançta Çoban Matı Nasıl Yapılır (dört hamle ile şah mat)
- Hızlı matlar tecrübeli oyuncular arasında çok nadirdir. Uzun oyunlara hazır ol.

Özel Hamleleri Bilmek

1

Piyonlarda "geçerken alma" (en passant) kuralını kullan. Adını Fransızca *en passant* kelimesinden alan bu hamle bir piyon tarafından yapılan özel bir hamledir. Bir oyuncu bir piyonu başlangıç konumundan iki kare ileri hamle yaptıysa ve rakip piyon bu piyonun bir hamle yapması durumunda onu *ele geçirebilecek idiyse* bu hamleye izin verilir. Bu durumda, rakip piyon hemen sonraki hamlesinde bu piyonu sanki ilk kareden *geçiyormuş* gibi ele geçirir.

- Sonuçta buldukları konum piyon sanki bir kare ileri hamle yapmış ve rakip piyon onu ele geçirmiş gibi olur. En passant hemen sonraki hamlede yapılmalıdır, yoksa bunu yapma hakkı kaybolur.

2

Piyonlarını dönüştür. Eğer bir piyon tahtanın en uzak köşesine ulaşırsa (beyaz için sekizinci sıra, siyah için ilk sıra) hemen başka bir taşa (şah hariç) dönüşümü yapılmalıdır. Piyonun dönüştüğü taş daha önce ele geçirilen bir taş olmak zorunda değildir; herhangi bir taş olabilir. Genellikle, bir oyuncu piyonu vezire dönüştürür. Böylece bir oyuncunun elinde iki vezir (veya daha fazla), üç kale (veya daha fazla) vb. bulunabilir. Bu çok önemli bir saldırı hamlesidir.

- Satranç notasyonunda dönüştürülen piyonu belirtmek için piyonun dönüştürüldüğü kareyi yaz (ör., c8). Sonra bir eşittir işareti (ör., c8=) ve ondan sonra piyonun dönüştüğü taşın sembolünü ekle (ör., c8=V).

3

Rok yapmayı şahını koruma aracı olarak kullan. Bu, şahı en savunmasız olduğu yer olan bulunduğu sıranın ortasından çıkarmak için kullanılır. Rok yapmak için, şahını kalelerden birine doğru iki kare hareket ettir, sonra o kaleyi hemen şahın diğer tarafına taşı. Bu tek bir hamle olarak değerlendirilir. Rok sadece aşağıdaki durumlarda yapılabilir:

- Şah ve kale arasında bir taş yoksa.
- Bu noktadaki şah, mat durumunda değilse ve mat durumuna gireceği bir kareye hareket etmek zorunda değilse.
- Ne şah, ne de kale oyunda henüz hiç hamle yapmadıysa.

İpuçları

- Oyununu geliştirmenin tek yolu sana eşit veya senden saha iyi olanlarla oynamaktır. Ayrıca bilgisayar veya elektronik satranç oyunları yardımıyla kendine karşı da oynayabilirsin.
- Piyon sadece ilk hamlesinde ileriye doğru iki kare hareket edebilir. Bunu yapmak zorunda değildir ve istendiğinde bir kare hareket edebilir.
- Sürekli olarak iki modu düşün: saldırı ve savunma.
- Piyonlar en değersiz ve en zayıf taşlardır. Ancak, bunlar hakkında dikkatsiz de davranma çünkü onlar önemli savunuculardır ve her piyon daha değerli bir taşa dönüşme potansiyeline sahiptir.
- Modern kurallarda rakip şahına saldırırken "şah" demek şart değildir, ancak adet olduğu üzere nezaketen söylenmesi tavsiye edilir.
- Piyonlar geriye gitmezler. İleri hareket ederler veya rakip taşı ele geçirirken çapraz ileri hareket ederler.
- Vezirin en iyi saldırı taşındır çünkü kalenin ve filin güçlerine sahiptir. Herhangi bir yönde istediği kadar kare boyunca düz hareket edebilir, Bu nedenle ona dikkat et ve karşılığında olabildiğince fazla puan (9 puan) elde etmeden ele geçirilmesine müsaade etme.
- Rakibin bir hamle yaptığında herhangi bir taşının tehlike altında olup olmadığını kontrol et.
- Satrançta iyi olmak çok sayıda pratik ve sabır gerektirir.
- Ciddi satranç konsantrasyon gerektirir. Tetikte ol ve oynarken yaratıcı ol.