

# **SATRANÇ: OYUN, SPOR, BİLİM VE SANAT**

## **Satranç Taşlarının Hareketleri**

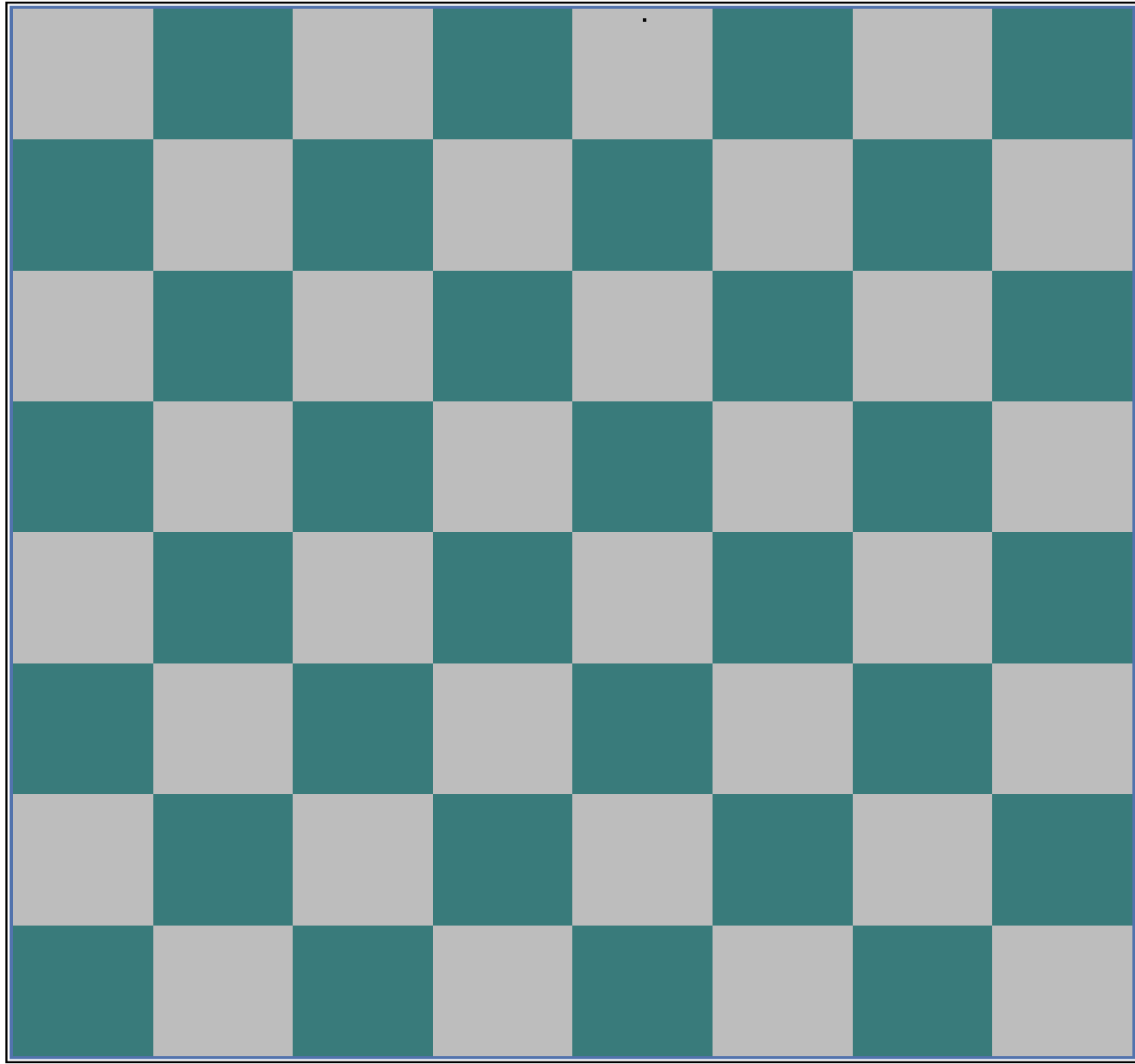
**Ergin ÇİFTÇİ**

**[www.erginciftci.com](http://www.erginciftci.com)**

Bu bir satranç tahtasıdır.

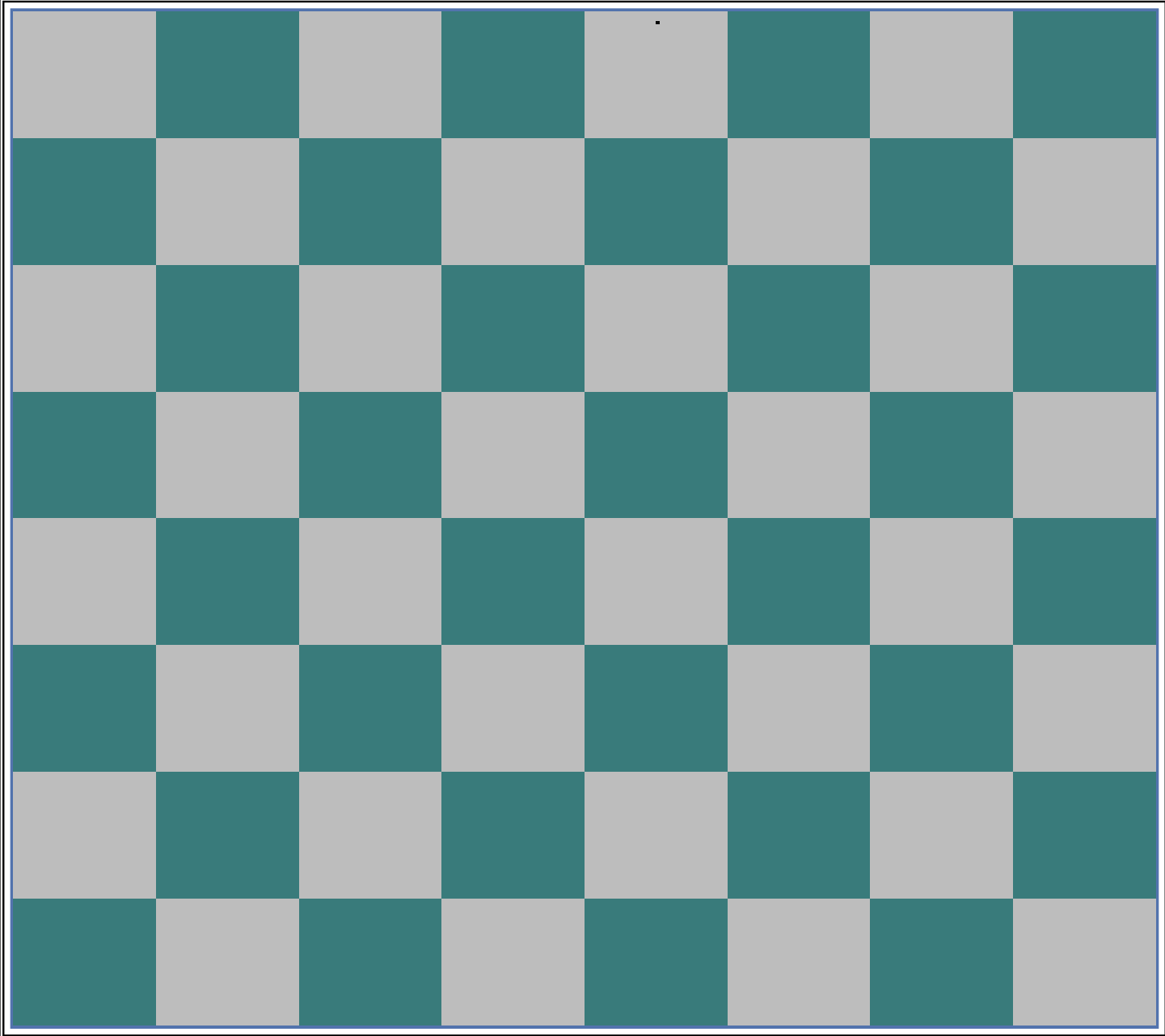
Üzerinde 8'er kareden  
oluşan 8 yatay ve 8 dikey  
vardır.

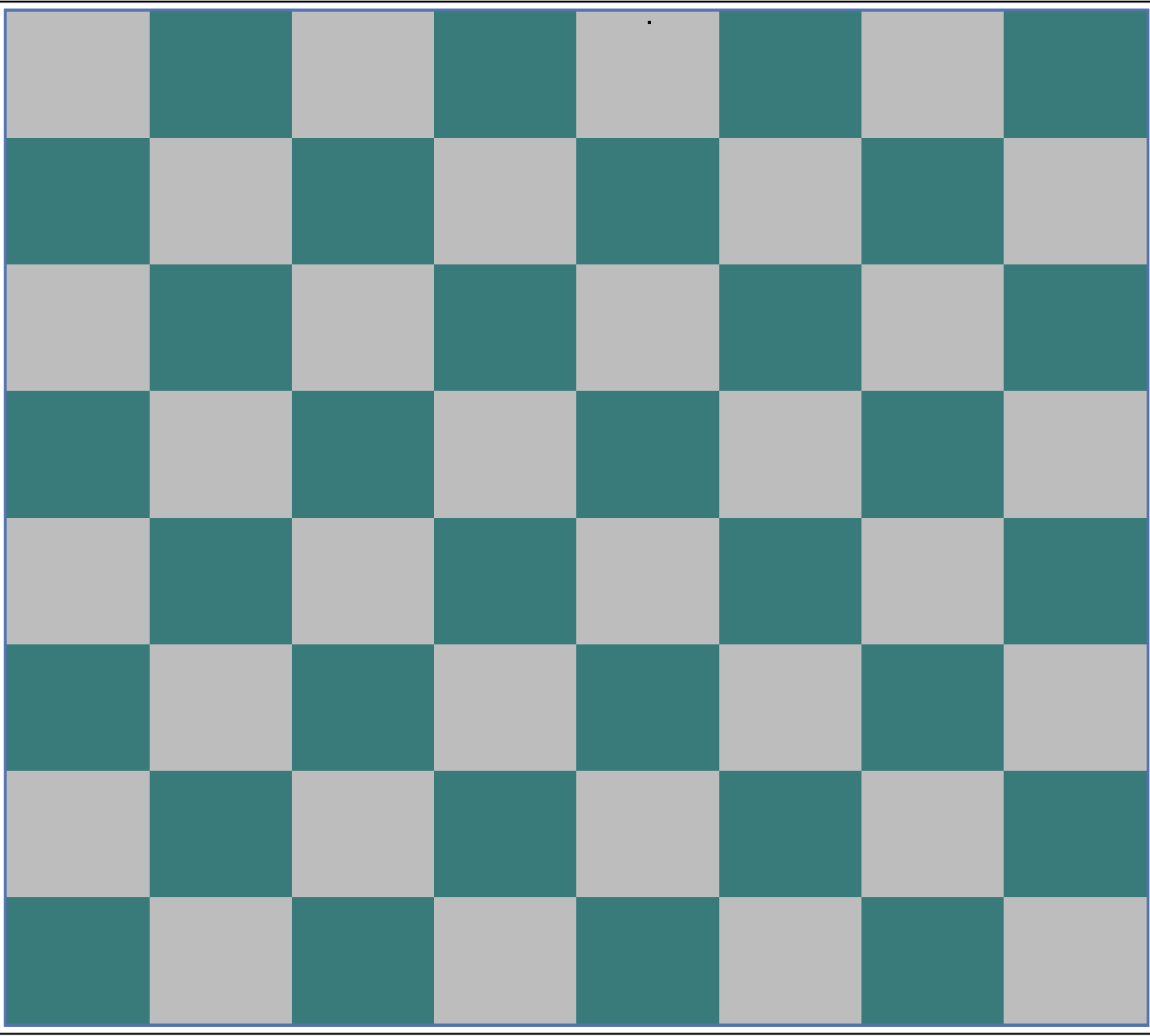
Hepsi toplam 64 karedir.



Tahtada daha açık  
renkte olan karelere  
**BEYAZ KARELER**  
denir.

Tahtada daha koyu  
renkte olan karelere  
**SİYAH KARELER**  
denir.





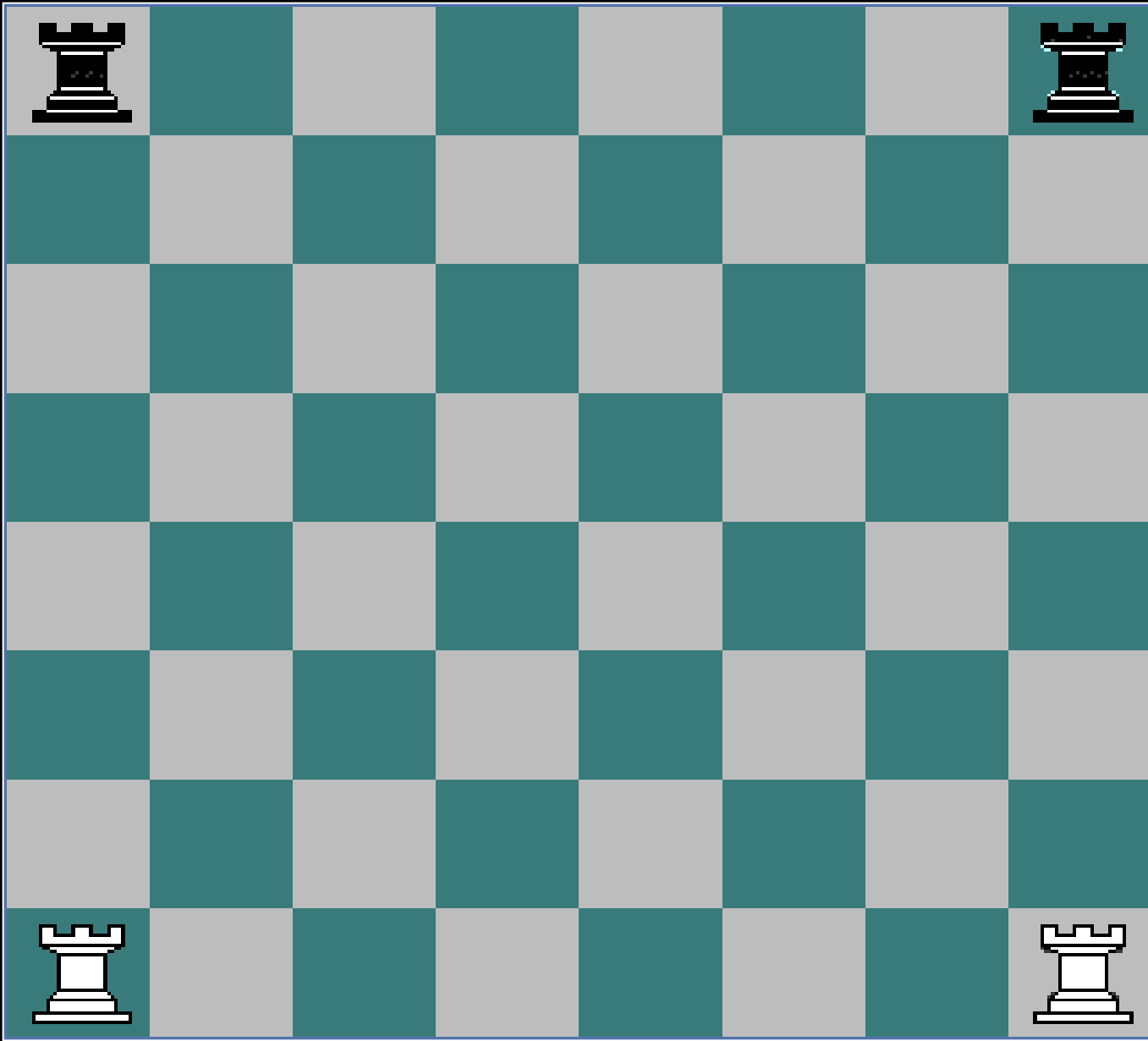
Bu tahta doğru biçimde  
yerleştirilmiştir.

**Sağ alt köşede beyaz  
kare** vardır.

Satranç oyunu sırayla  
oyananan bir oyundur.

**İLK HAMLEYİ HEP  
BEYAZLAR YAPAR.**





Satranç takımındaki kısa boylu, şişman taşlara **KALE** ismi verilir.

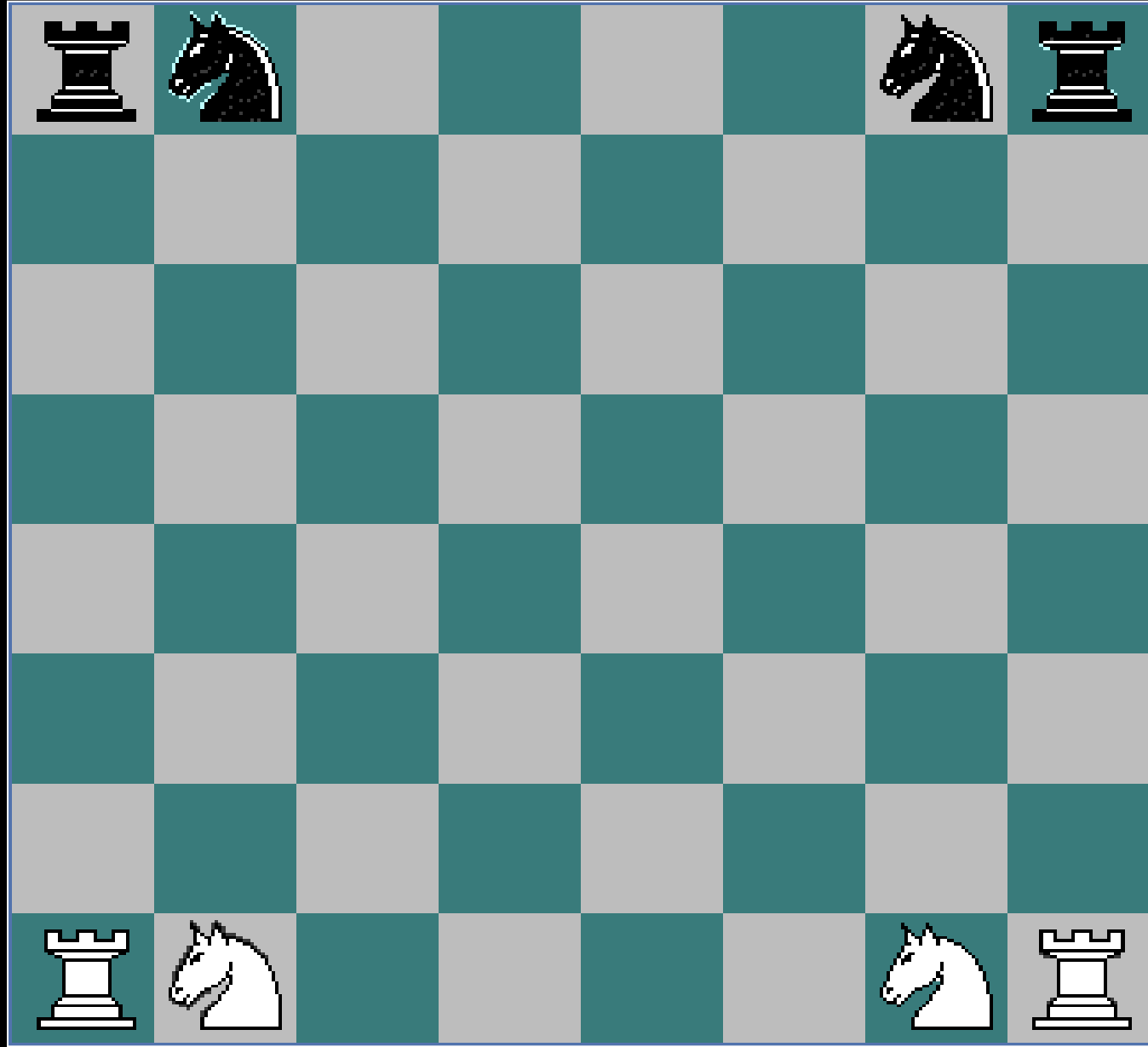
Her oyuncunun **İKİ KALESİ** vardır.

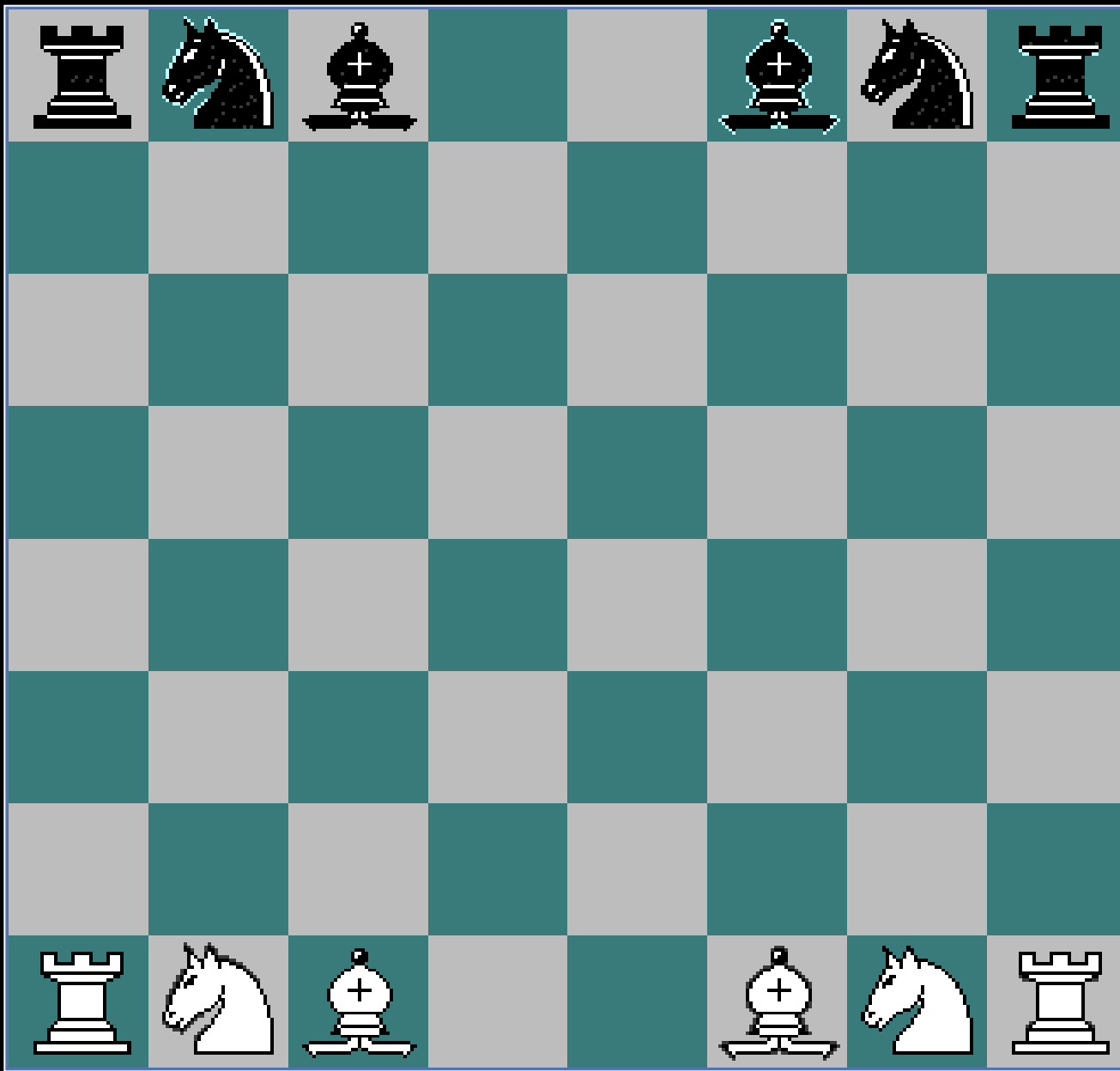
Kalelerin oyuna başlangıç kareleri köşelerdir.

At başlarına benzeyen taşlar ise **AT** ismini alır.

Her oyuncunun **İKİ ATI** vardır.

Oyuna Kalenin yanında başlarlar.





Sivri uęlu attan biraz uzun  
tařlar **FİLLERDİR.**

İki beyaz iki de siyah fil  
vardır.



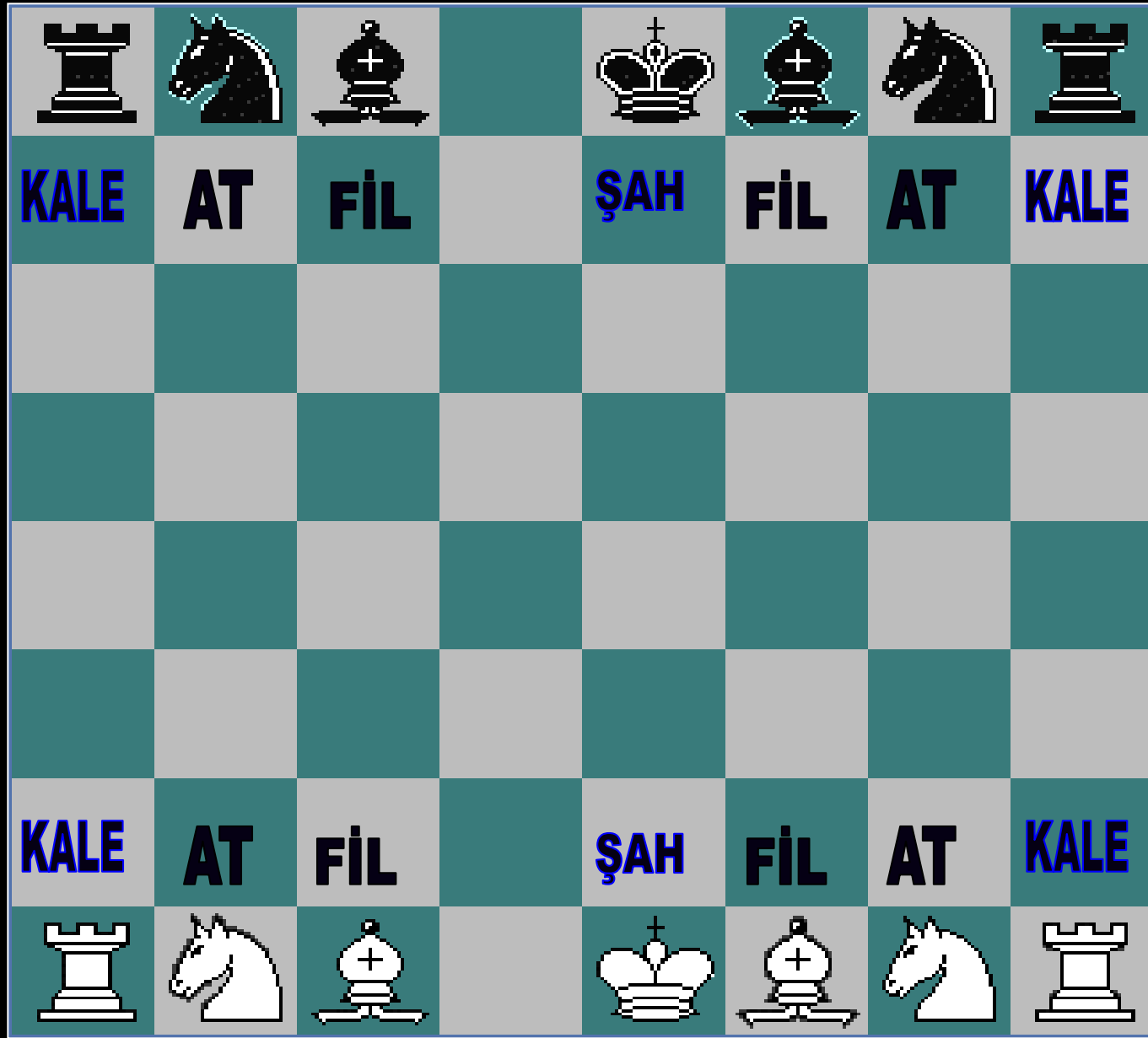
Üzerinde artı işareti bulunan taşlar **ŞAHTIR.**

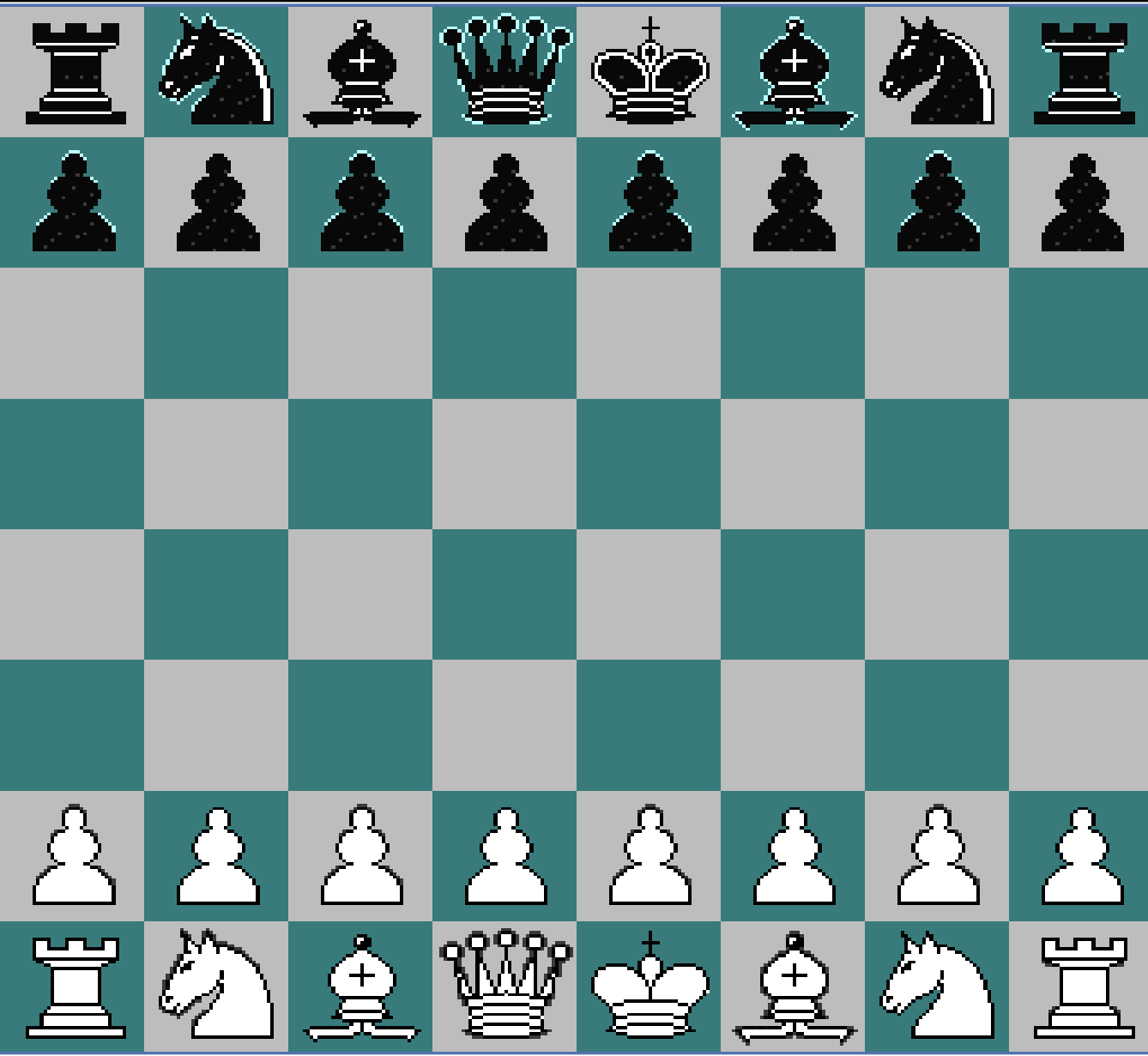
Uzun boyludurlar.

Bir beyaz bir de siyah Şah vardır.

Beyaz Şah, Filin yanındaki **SİYAH KAREDE** oyuna başlar.

Siyah Şah Filin yanındaki **BEYAZ KAREDE** oyuna başlar.





Şah dışında uzun boylu iki taş daha vardır.

Tepelerinde taç benzeri bir şekil vardır.

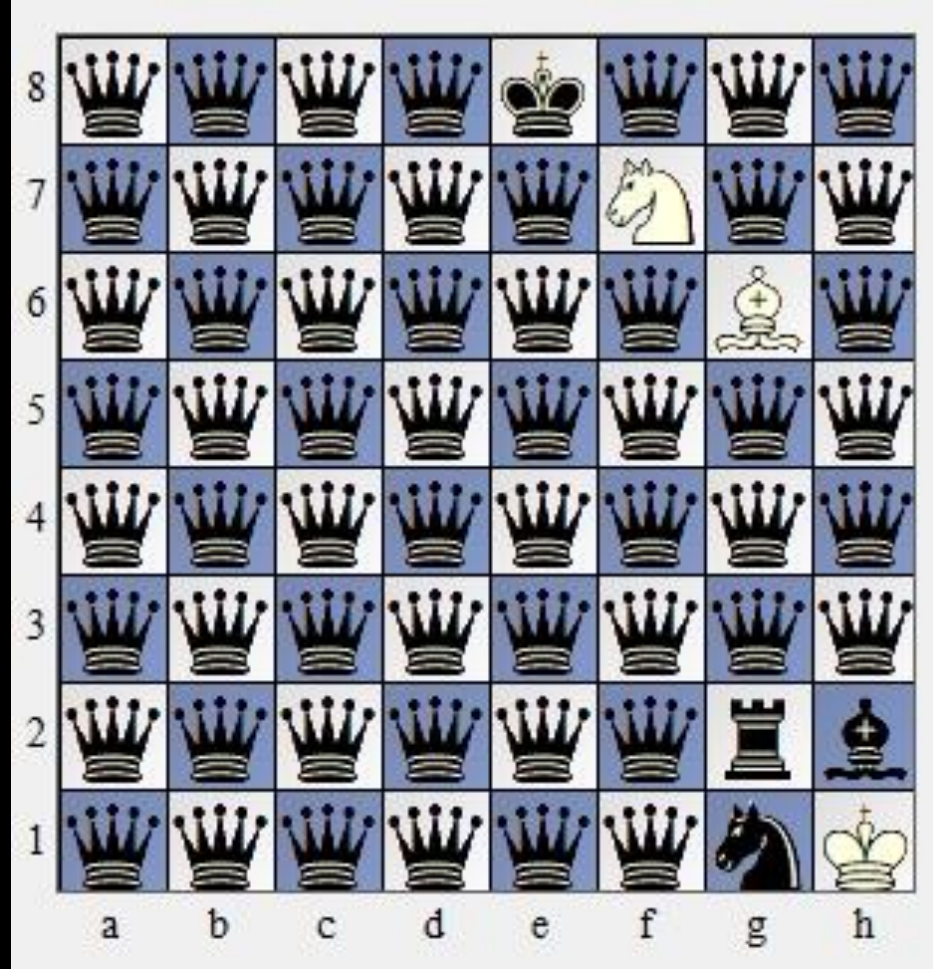
Buna **VEZİR** denir.

Fil ile Şah arasına yerleştirilirler.

**BEYAZ VEZİR** oyuna **BEYAZ KAREDE** başlar.

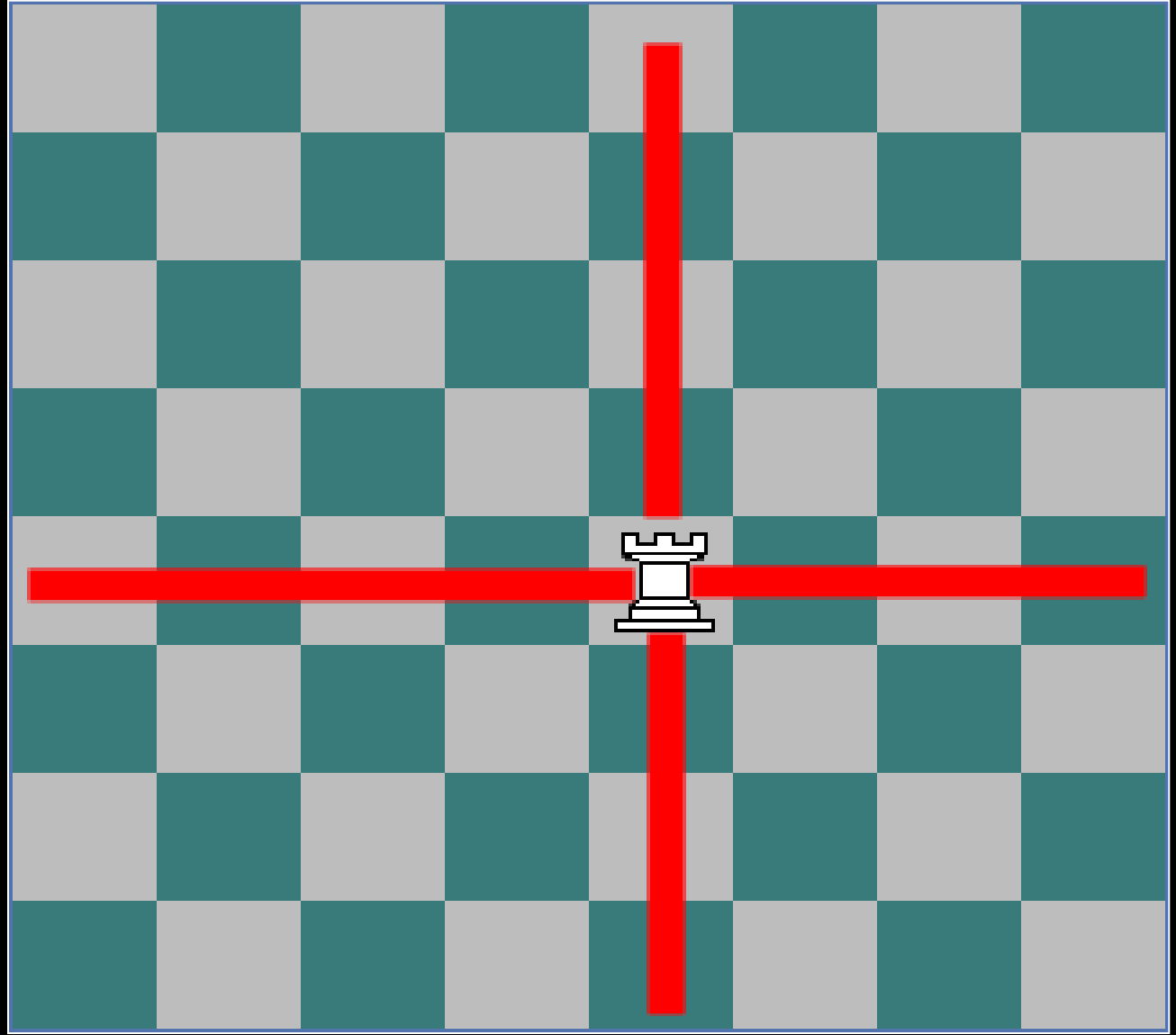
**SİYAH VEZİR** oyuna **SİYAH KAREDE** başlar

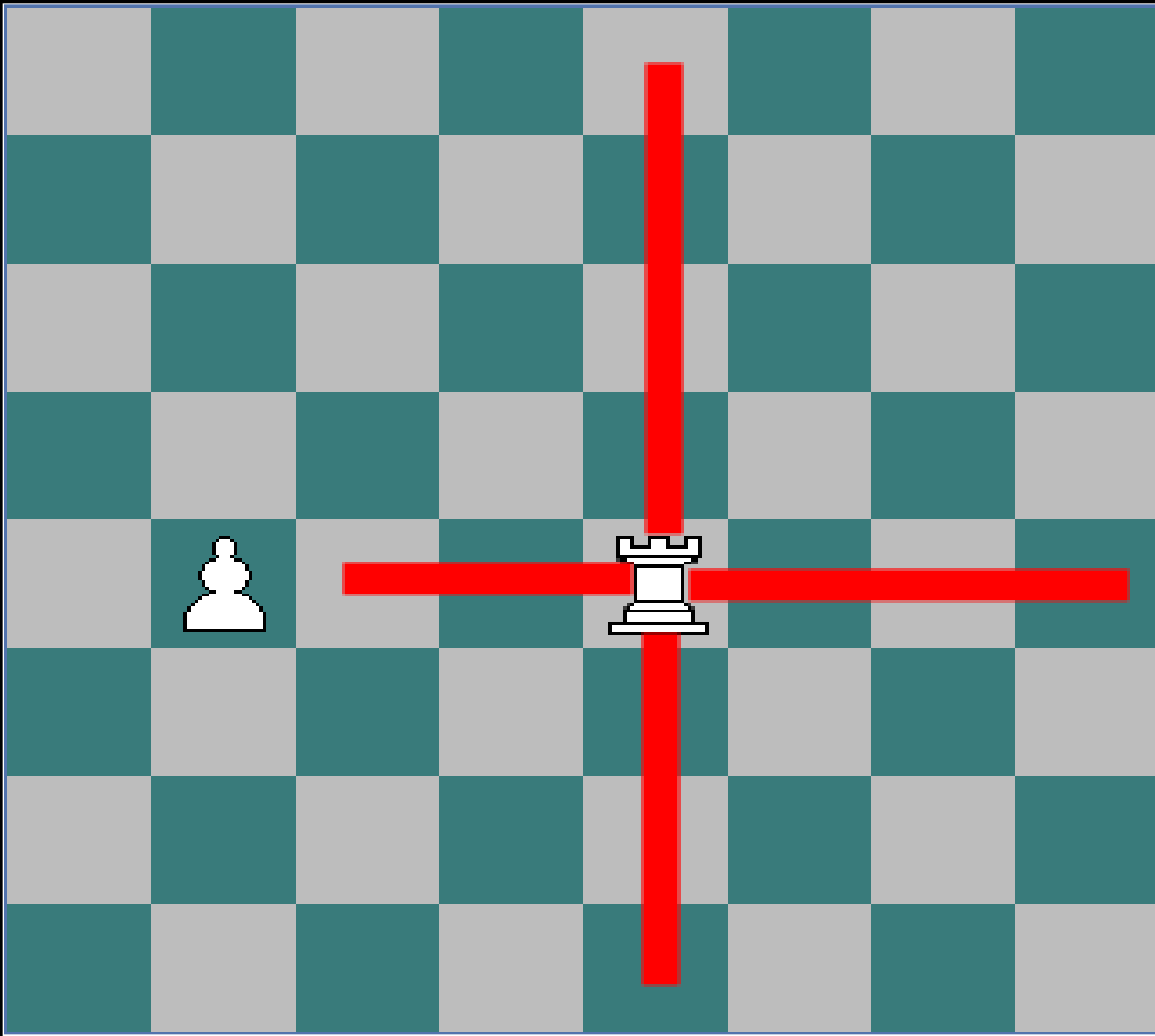
# ETÜD



**Beyaz oynar ve kazanır**

Kale ileri, geri, sađa ve  
sola istediđi kadar  
ilerleyebilir.





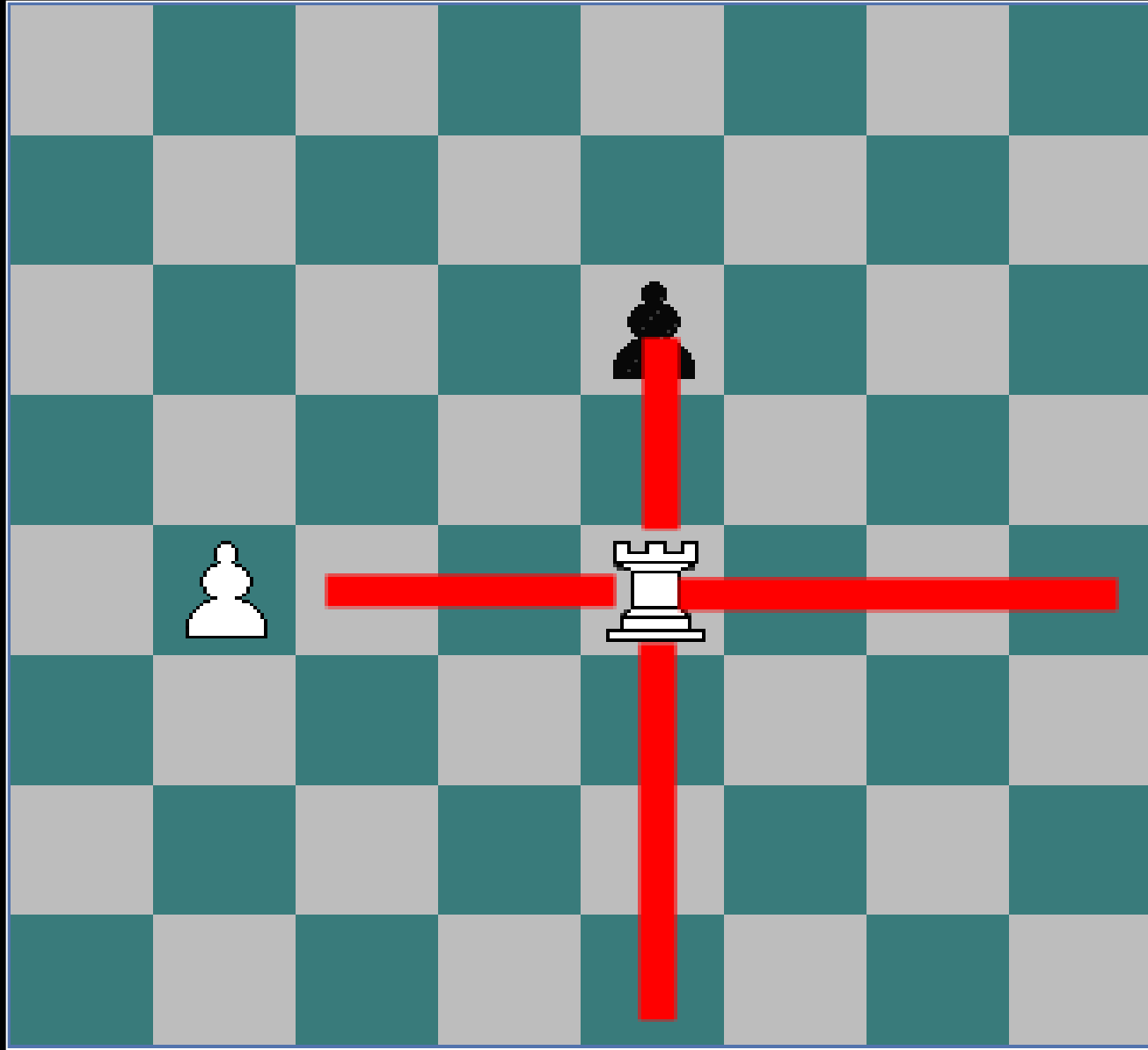
Kalenin önünde aynı renkten bir taş varsa Kale o taşın üzerinden geçemez.

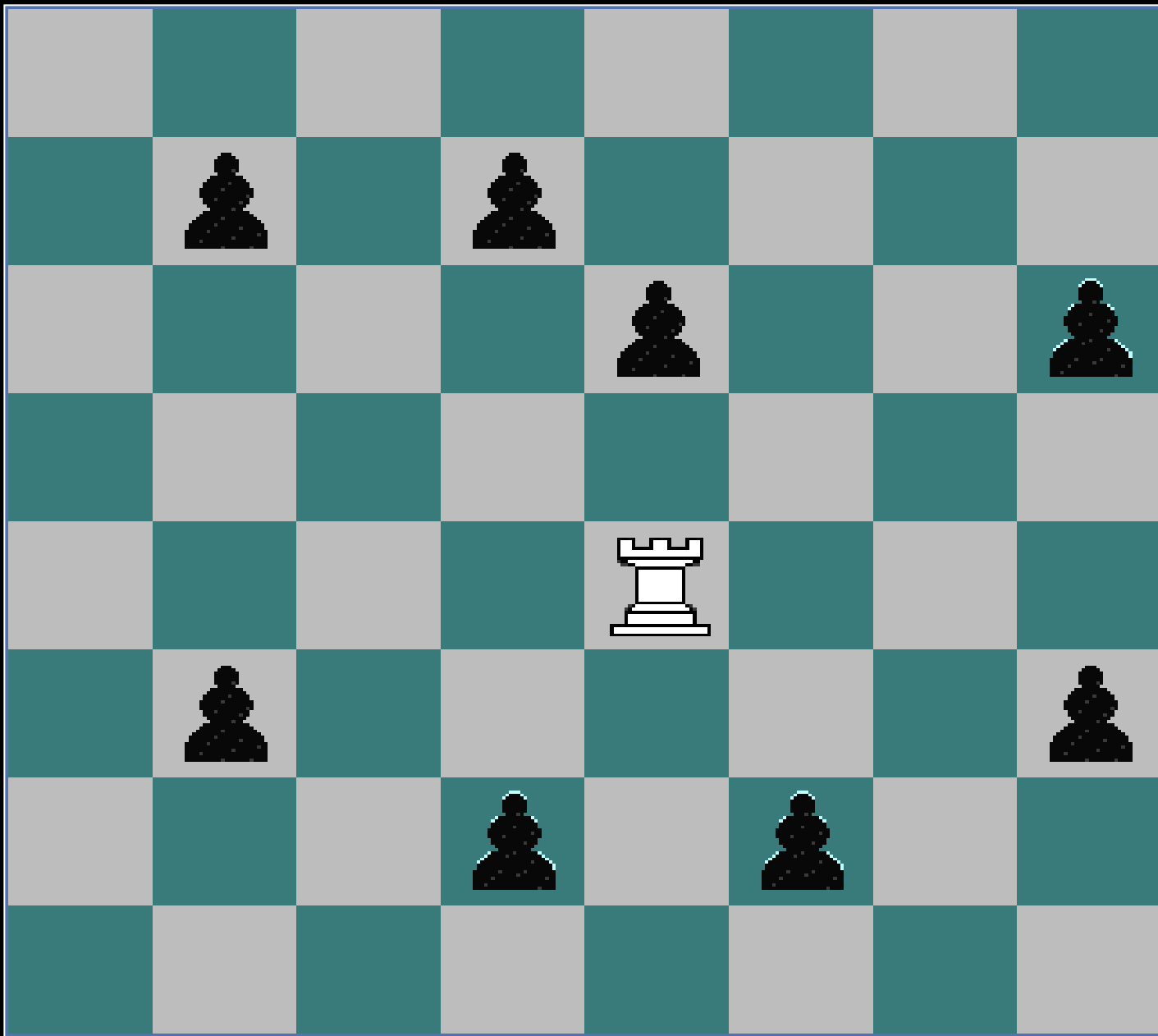
Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.

Kale rakip taşı, onun  
bulunduğu karenin üzerine  
gelerek **ALIR**.

Bu durumda Beyaz Kale  
Siyah Piyonu **ALABİLİR**.

Bir taşı alabilmek için,  
rakip taşı tahtadan  
kaldırılırsınız ve kendi  
taşınızı o kareye  
koyarsınız.

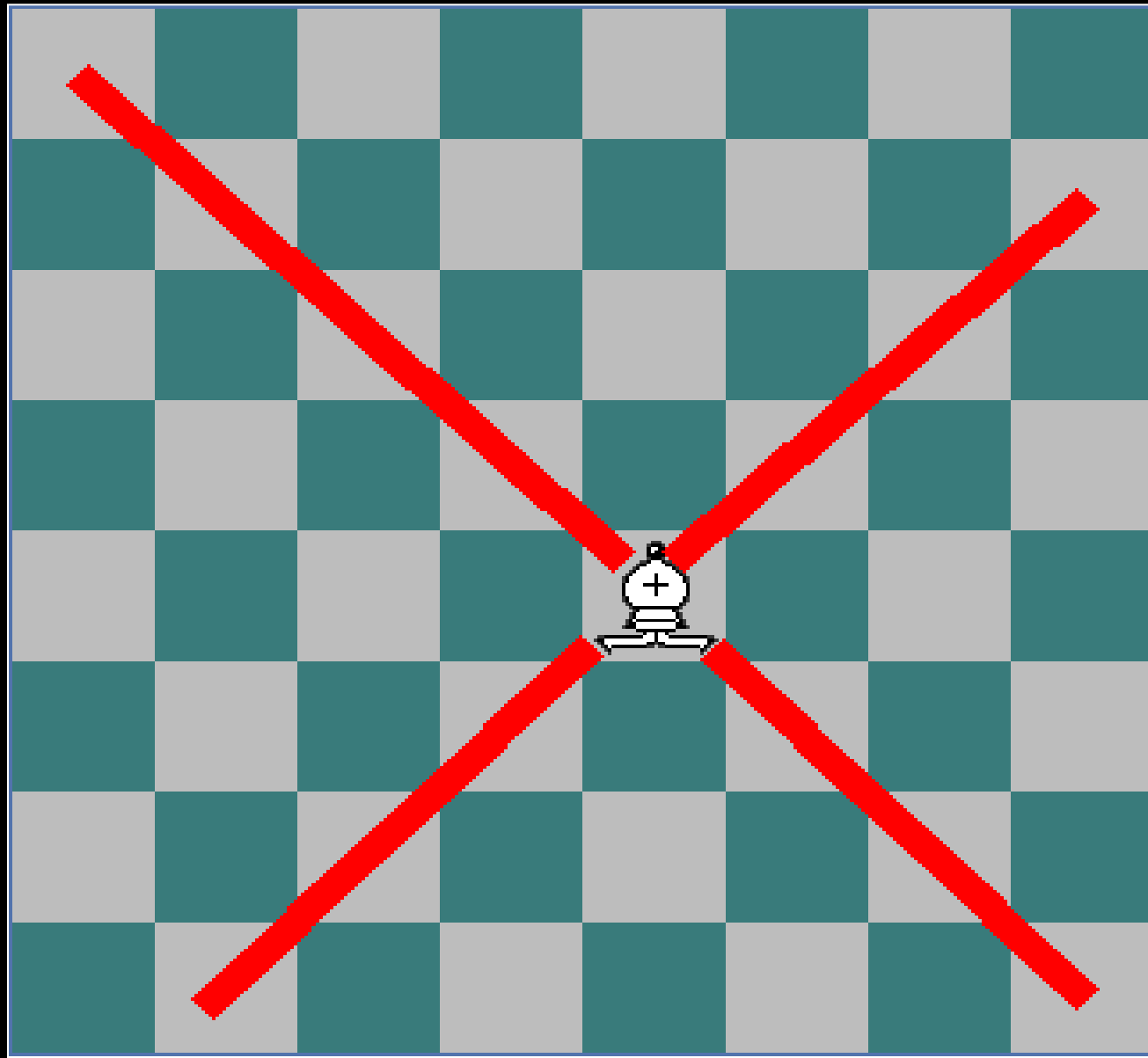




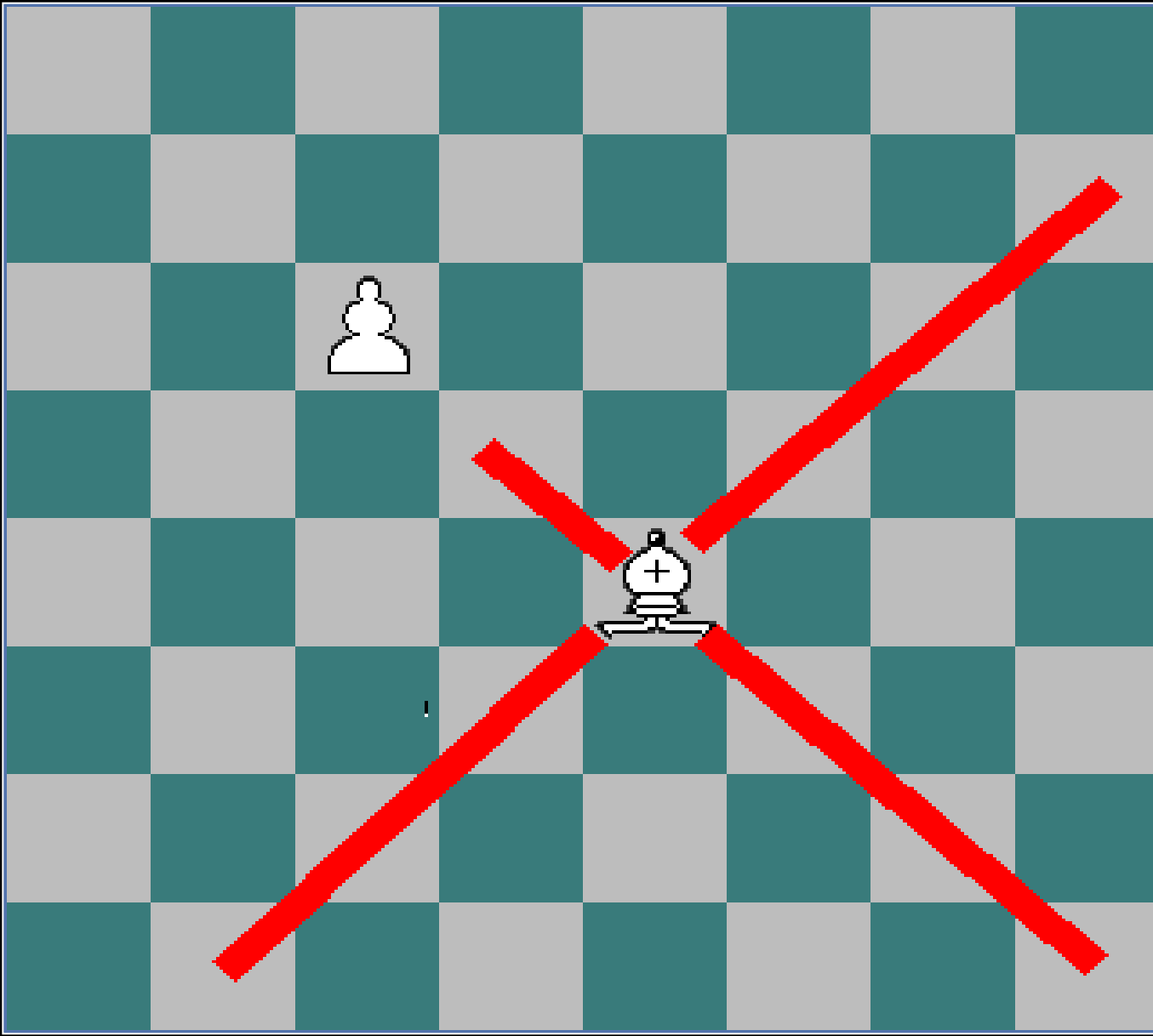
Beyaz Kalenin  
taşları nasıl aldığı  
inceleyin.

Fil apraz (diagonal)  
olarak istediđi kadar  
hareket eder.

Filin hep aynı renkteki  
karelerde gidebildiđine  
dikkat ediniz.



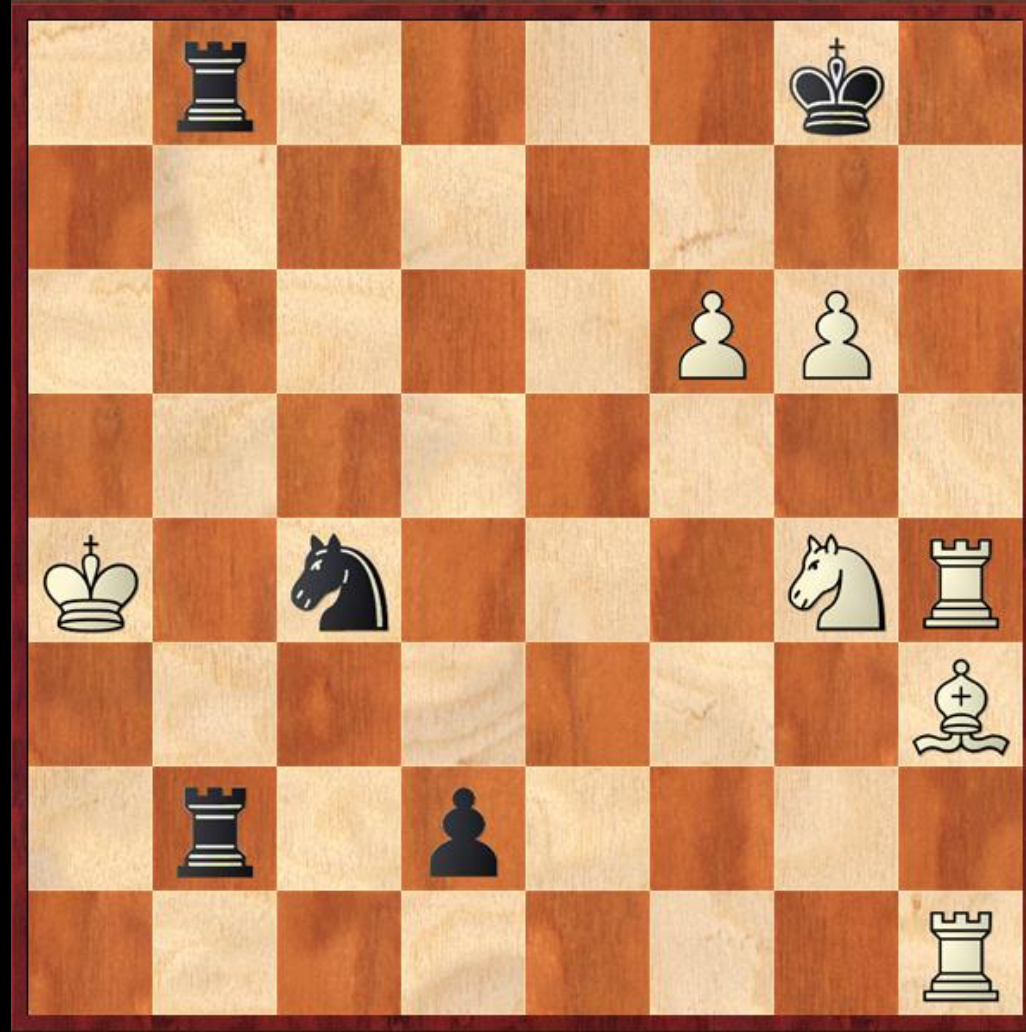




Filin önünde aynı renkten bir taş varsa fil o taşın üzerinden geçemez.

Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.

# PROBLEM

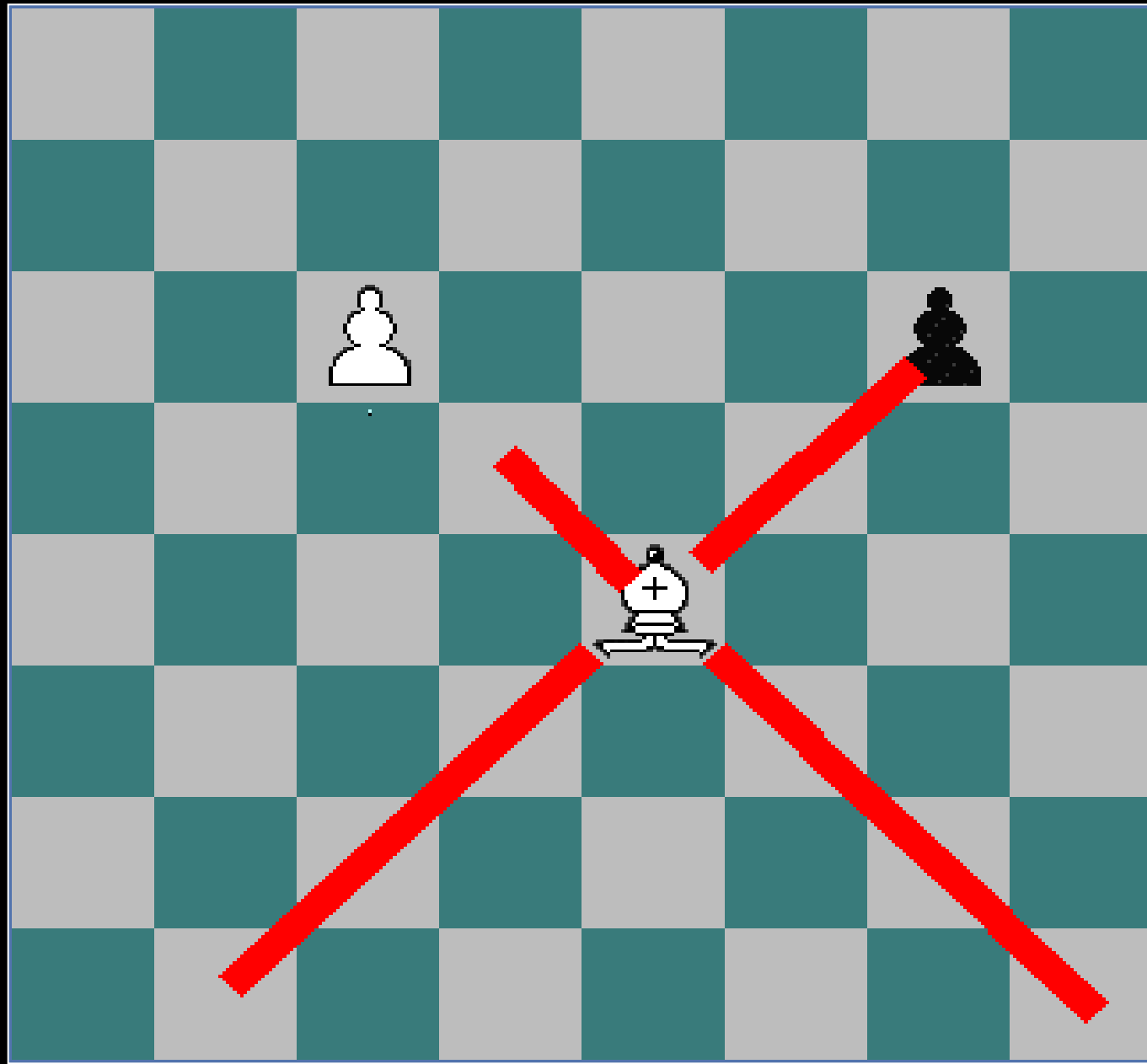


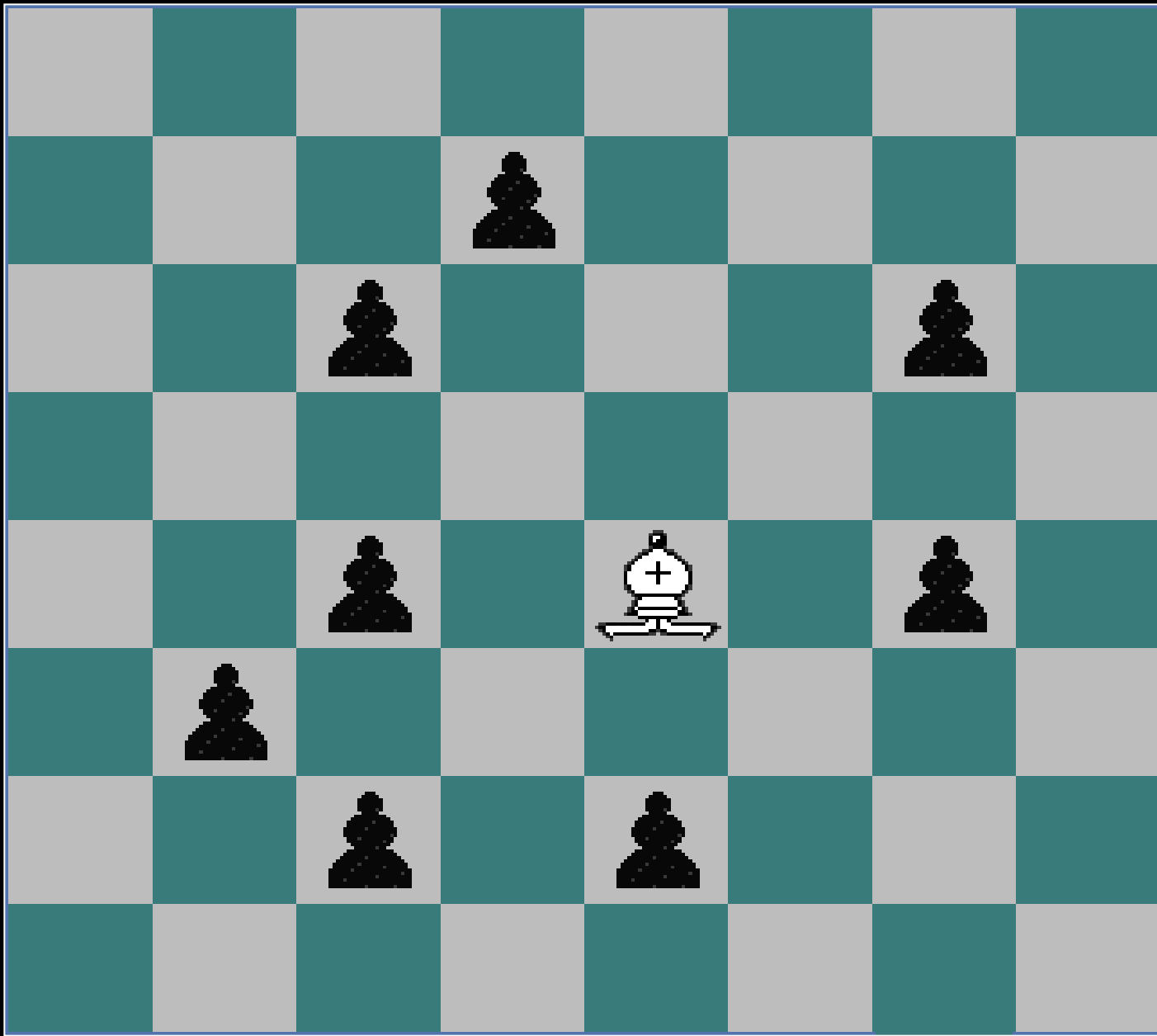
**Beyaz oynar ve 5 hamlede mat eder (Dilaram Matı)**

Fil rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek **ALIR**.

Bu durumda Beyaz Fil, Siyah Piyonu **ALABİLİR**.

Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız.





Beyaz Filin taşları  
nasıl aldığıını  
inceleyin.

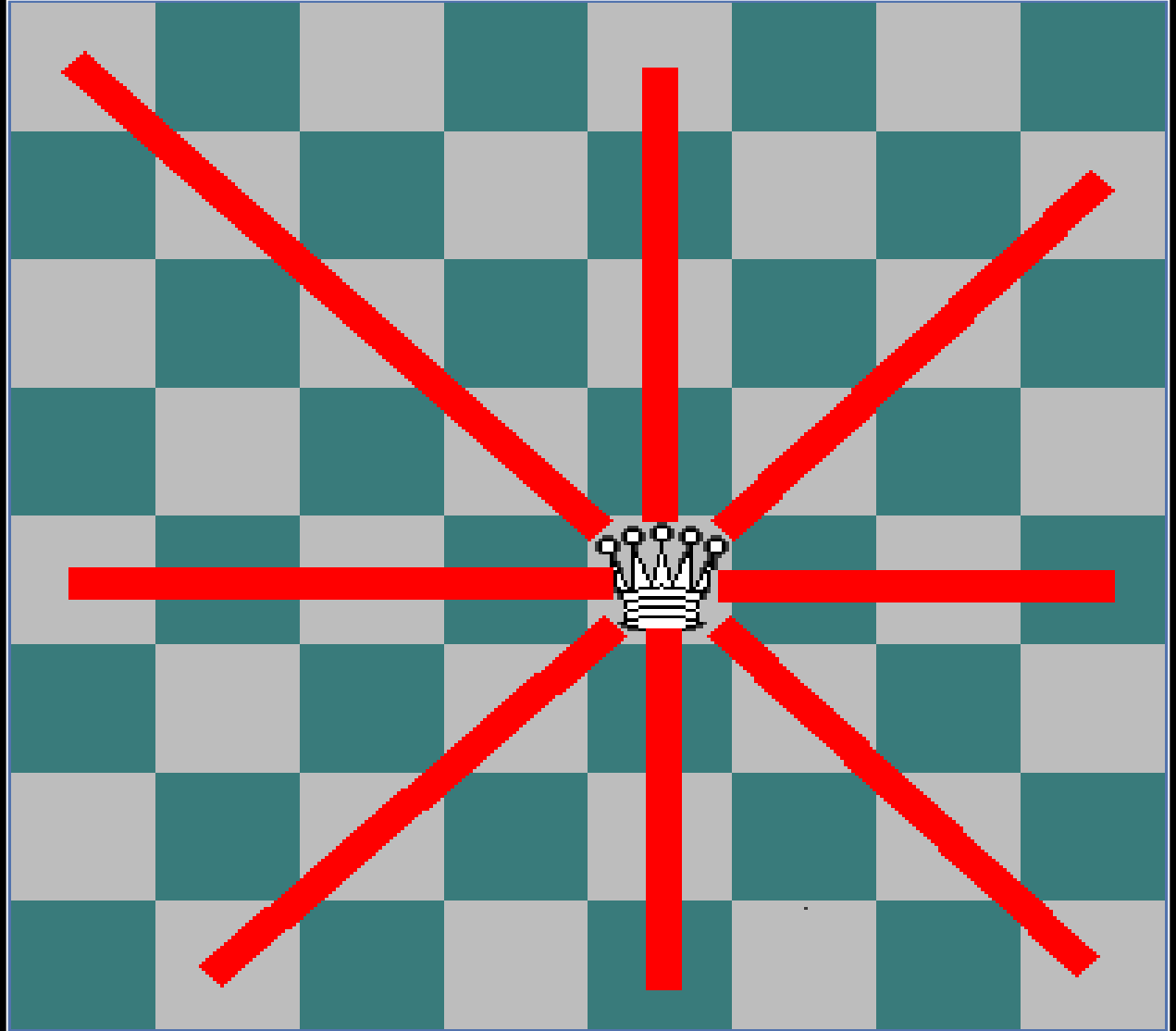
Vezir hem Kale hem de Fil gibi gidebilir.

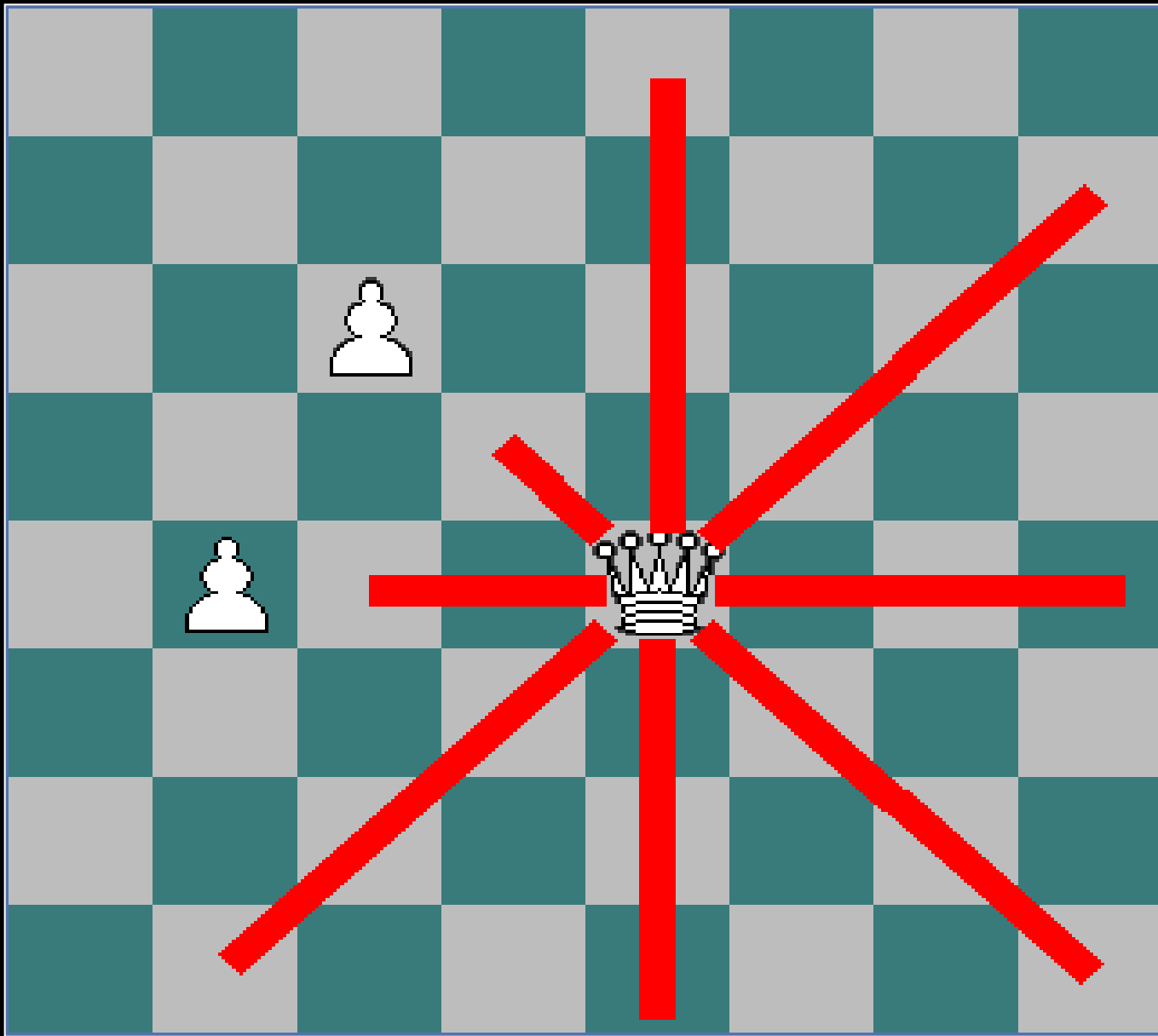
Kale gibi yukarı, aşağı, sağa ve sola gidebilir.

Aynı zamanda Fil gibi çaprazlarda hareket edebilir.

Vezir tahtadaki en güçlü taştır.

Tahtanın merkezindeyken 27 kareye gidebilir.





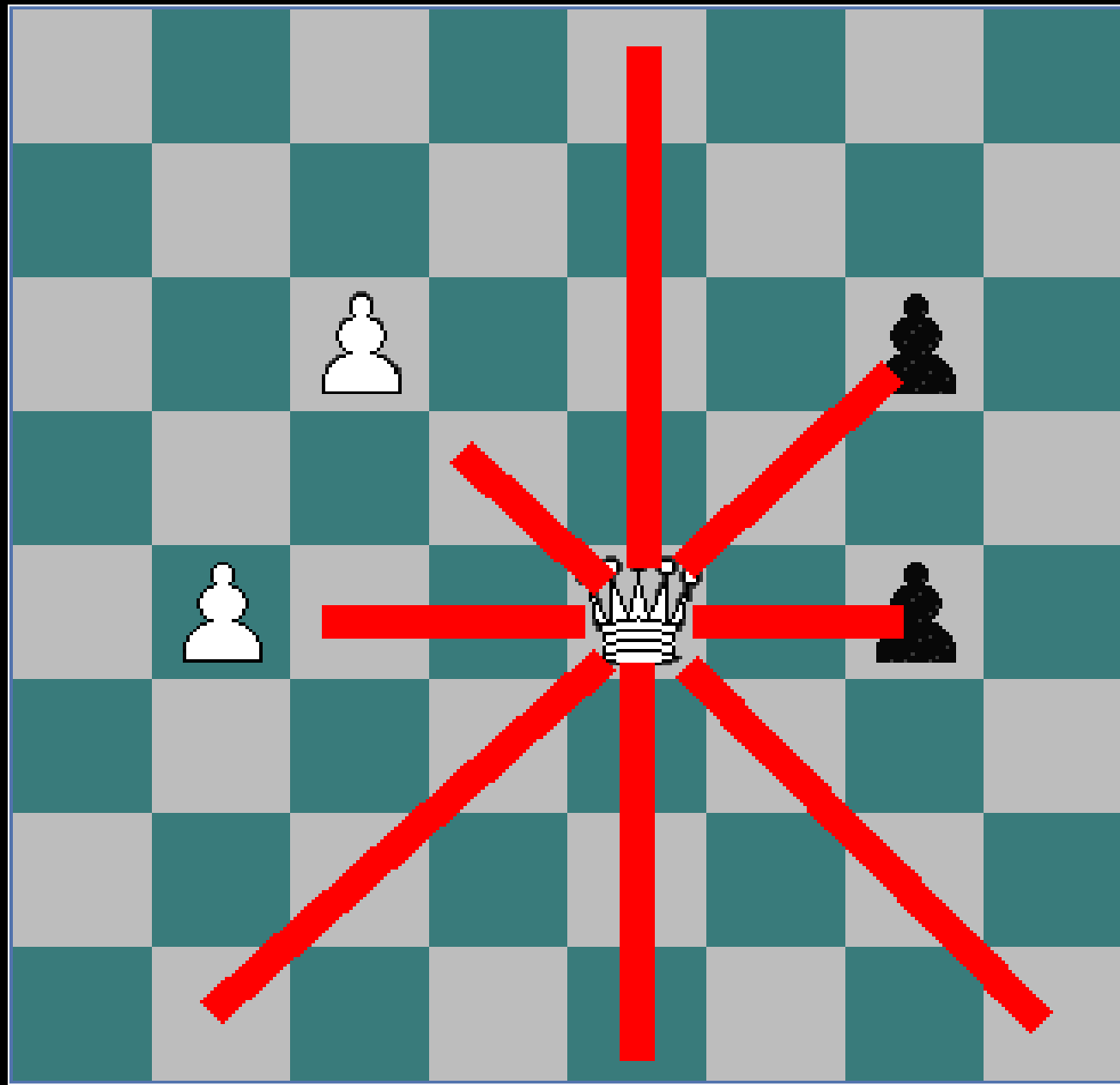
Vezirin önünde aynı renkten bir taş varsa Vezir o taşın üzerinden geçemez.

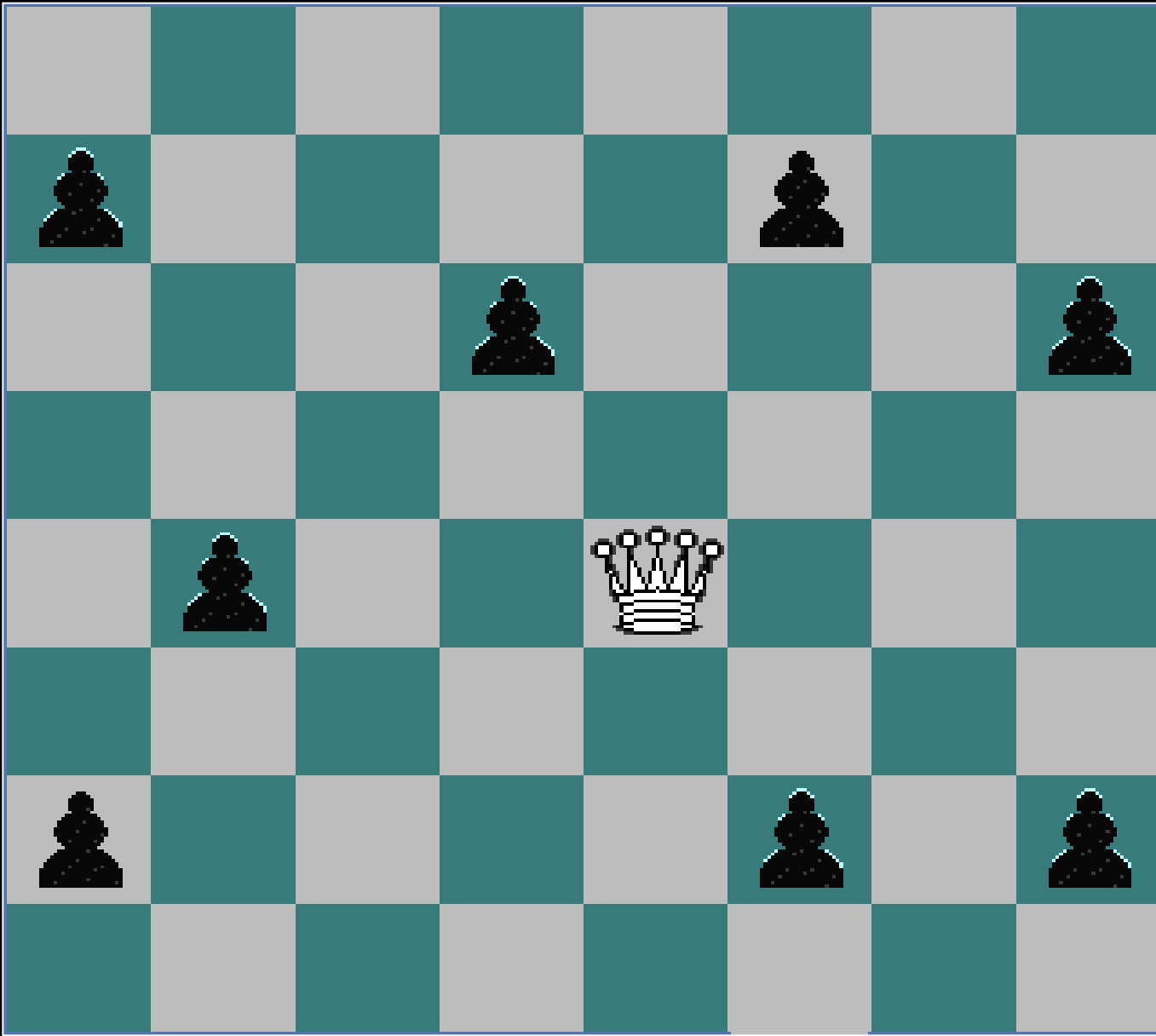
Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.

Vezir rakip taşı, onun bulunduğu karenin üzerine gelerek ALIR.

Bu durumda Beyaz Vezir, Siyah Piyonlardan birini ALABİLİR.

Bir taşı alabilmek için, rakip taşı tahtadan kaldırırsınız ve kendi taşınızı o kareye koyarsınız.





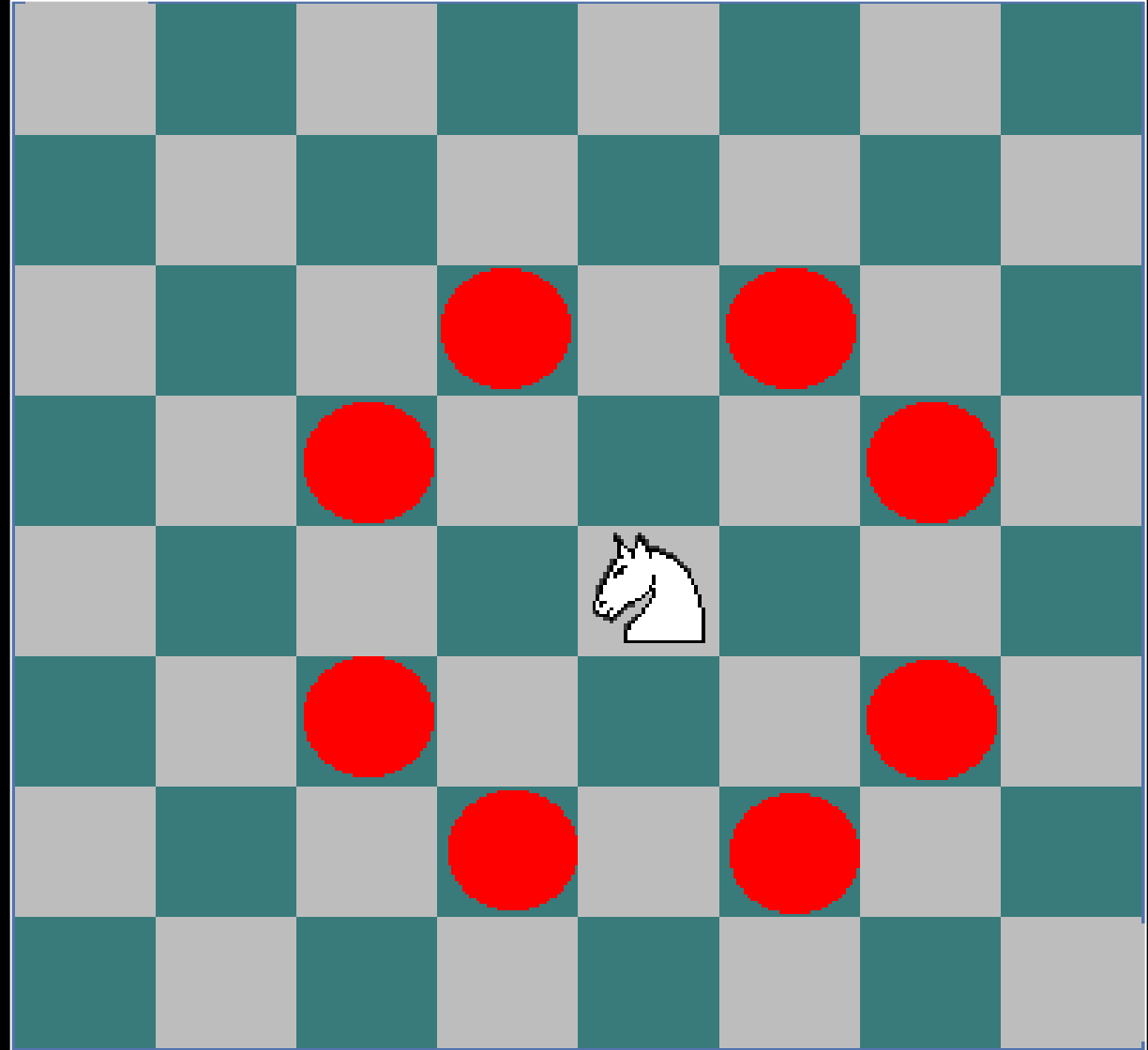
Beyaz Vezirin taşları  
nasıl aldığına inceleyin.

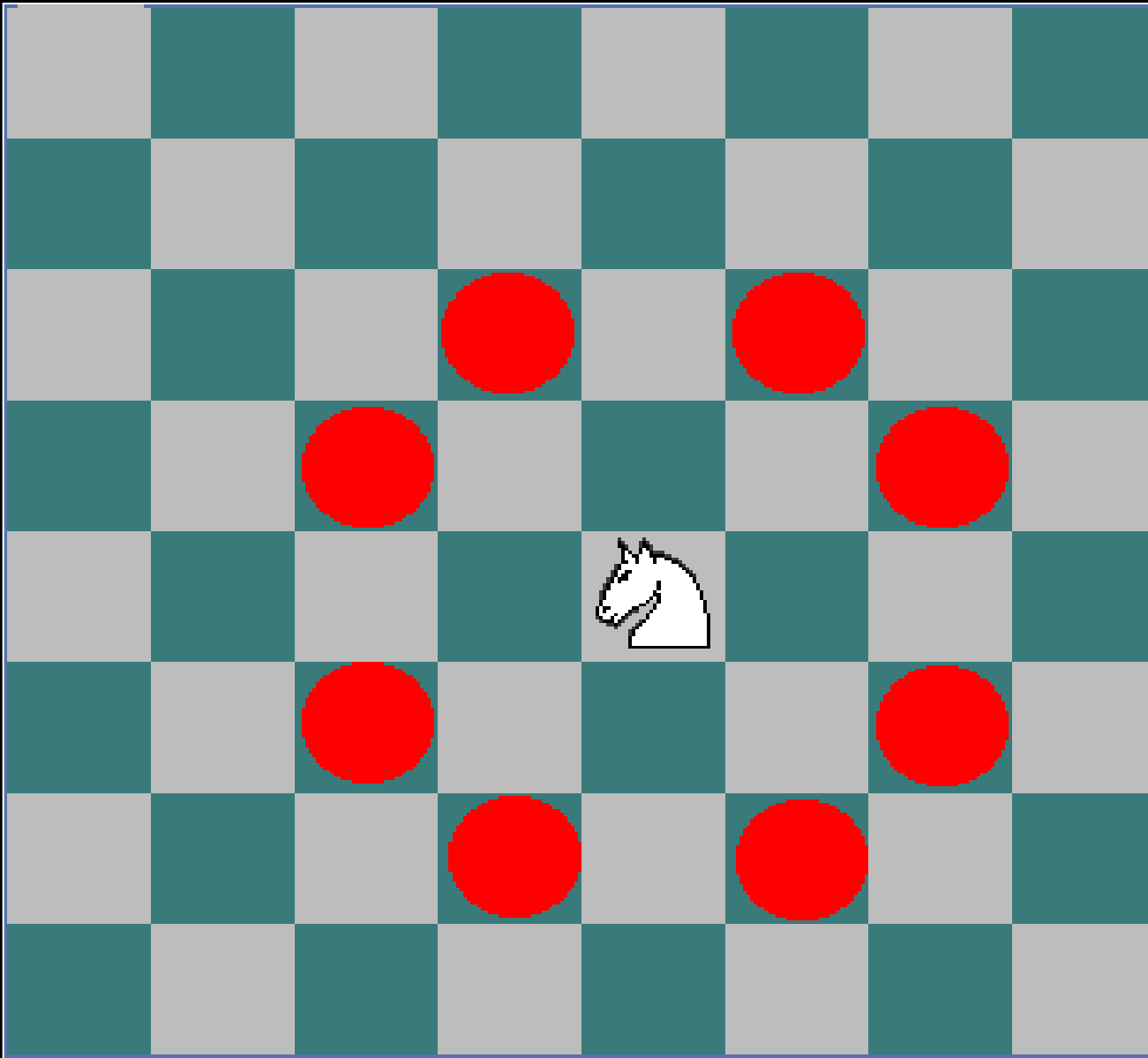


At "L" harfine benzer şekilde hareket eder.

İki kare yukarı veya aşağı  
sonrada bir kare sağa veya  
sola.

Yanda At işaretlenmiş  
herhangi bir kareye gidebilir.



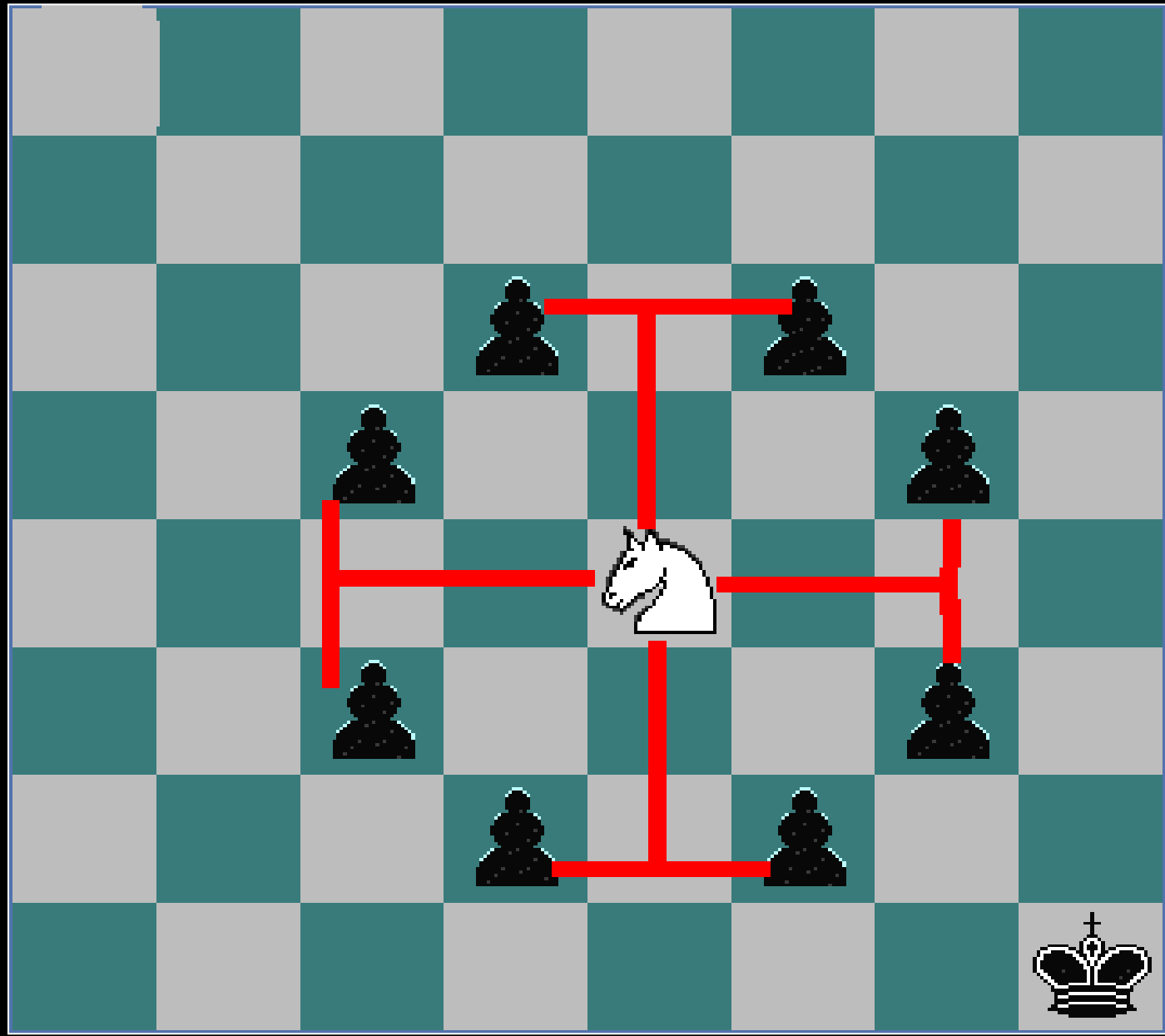


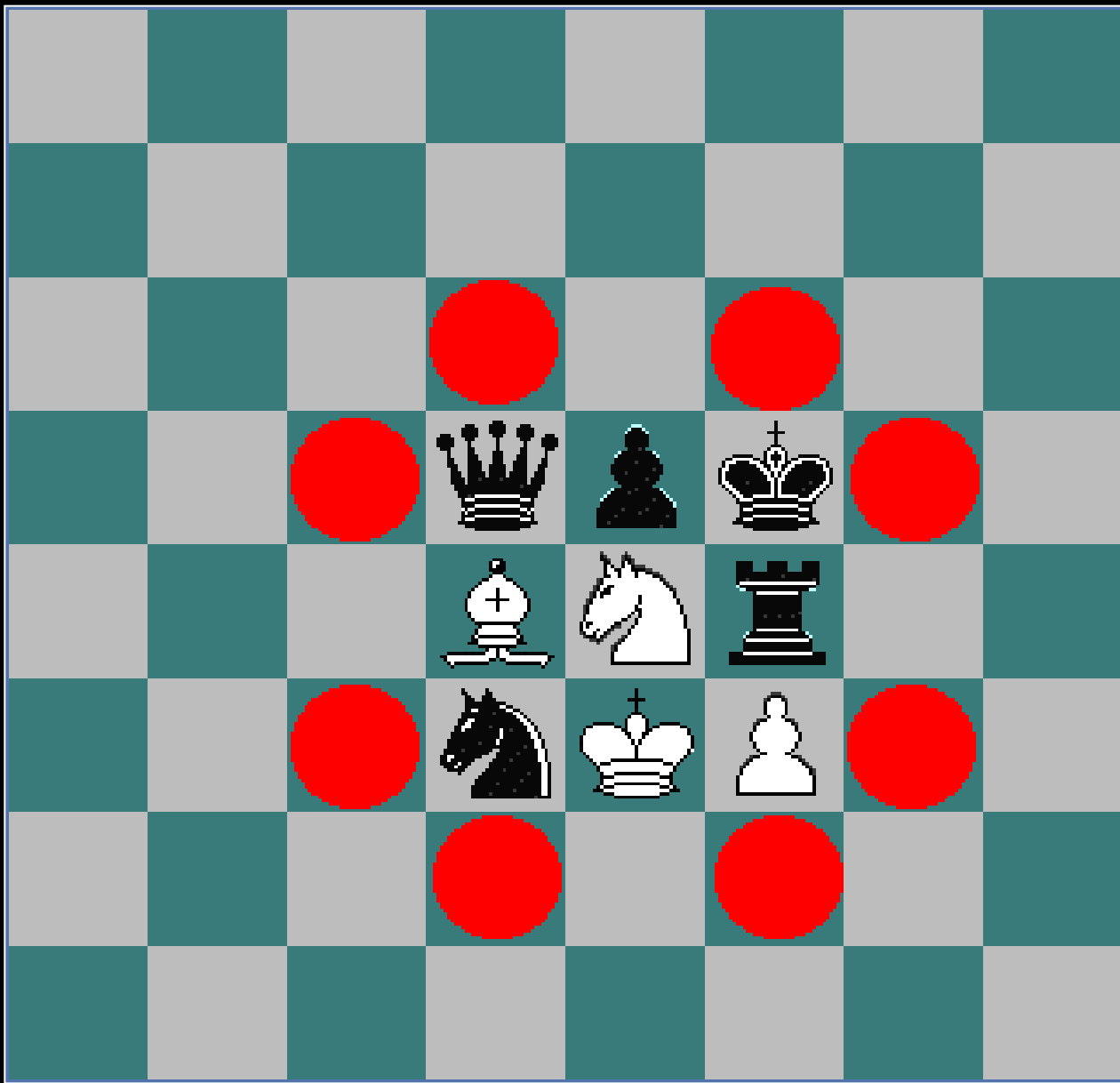
Atın hareketinde dięer önemli bir olay ise eęer At Beyaz bir karedeyse Siyah bir kareye gitmelidir.

Eęer At Siyah bir karedeyse de Beyaz bir kareye gitmelidir.

Diğer taşlar gibi At,  
rakip taşın bulunduğu  
kareye giderek o taşı  
kaldırır ve o taşın  
yerine geçebilir.

Bu şekilde taş almış  
olur.

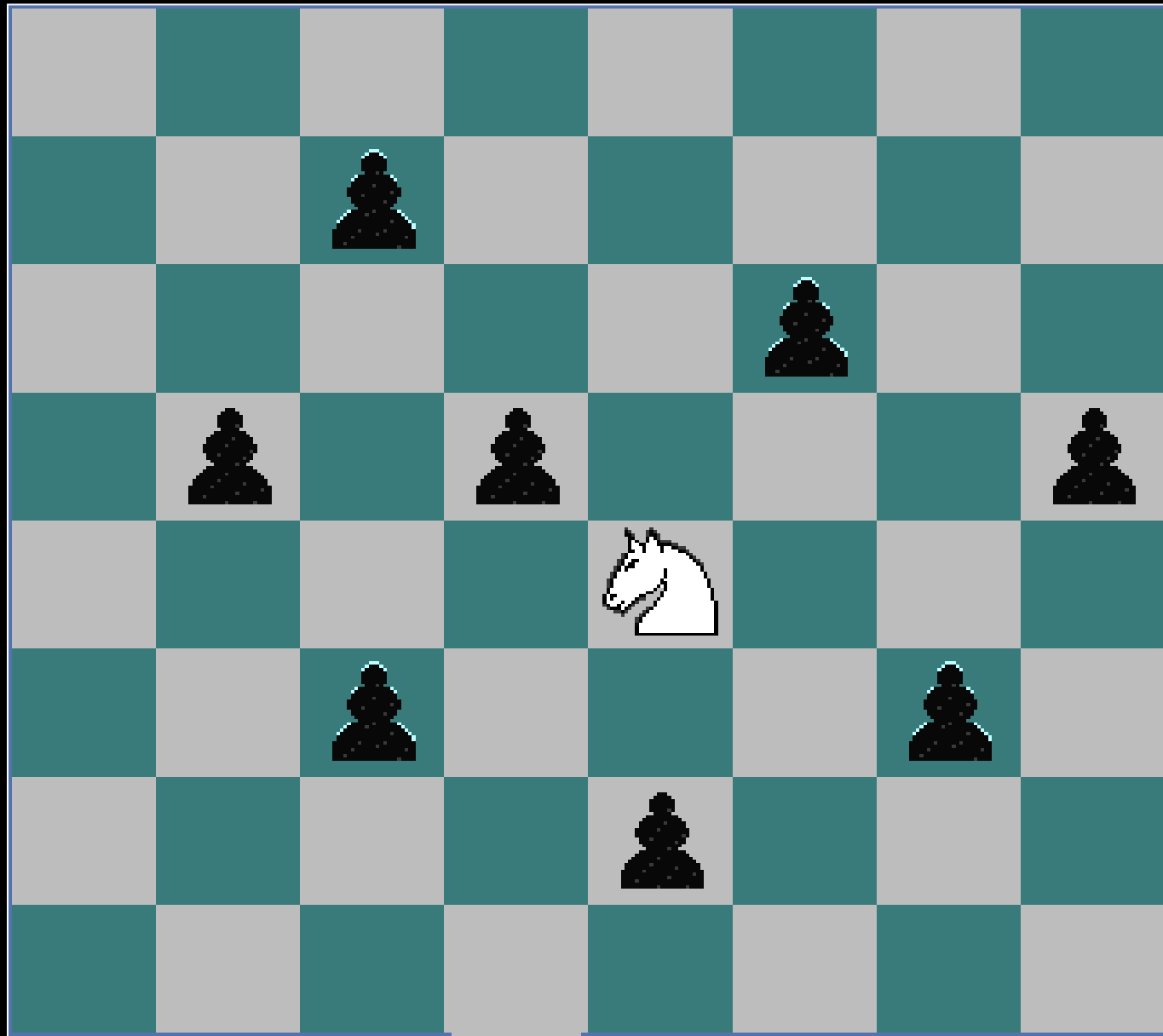




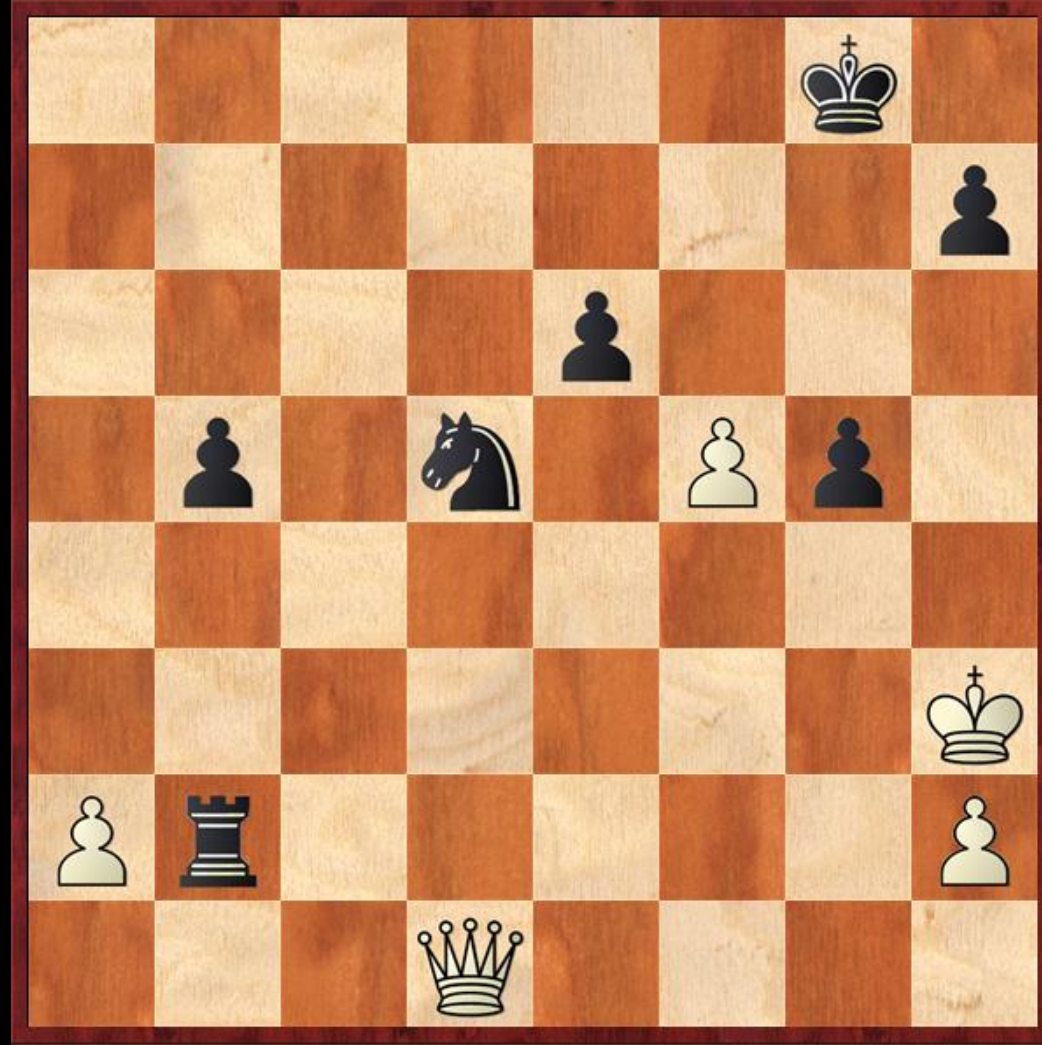
Diğer taşlardan farklı olarak At ismine de uygun olarak diğer taşların üzerinden atlayabilir.

Yanda At etrafında pek çok taş olmasına rağmen, hala 8 kareye gidebilir.

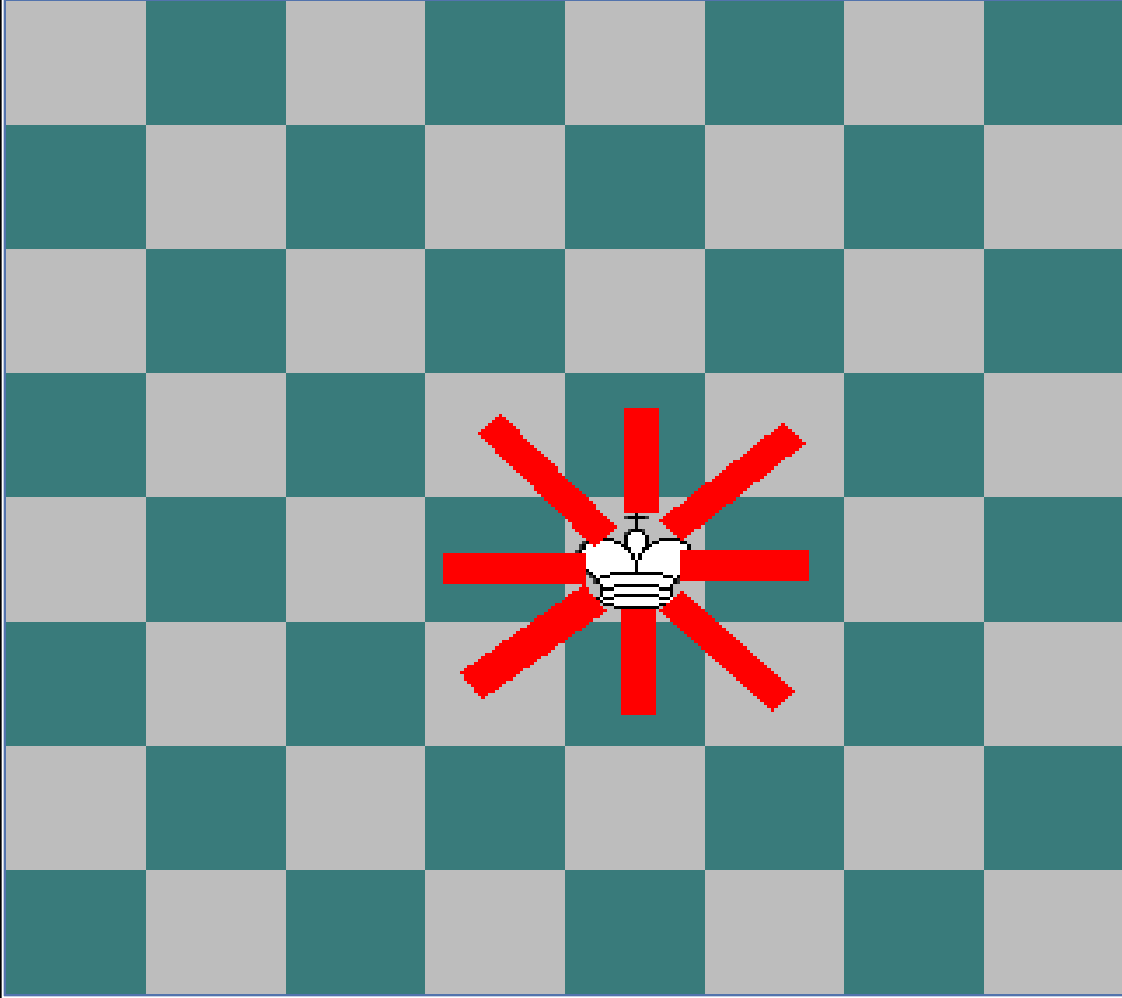
Beyaz Atın taşları nasıl  
aldığını inceleyin.



# KOMBİNEZON



**Siyah oynar ve kazanır**

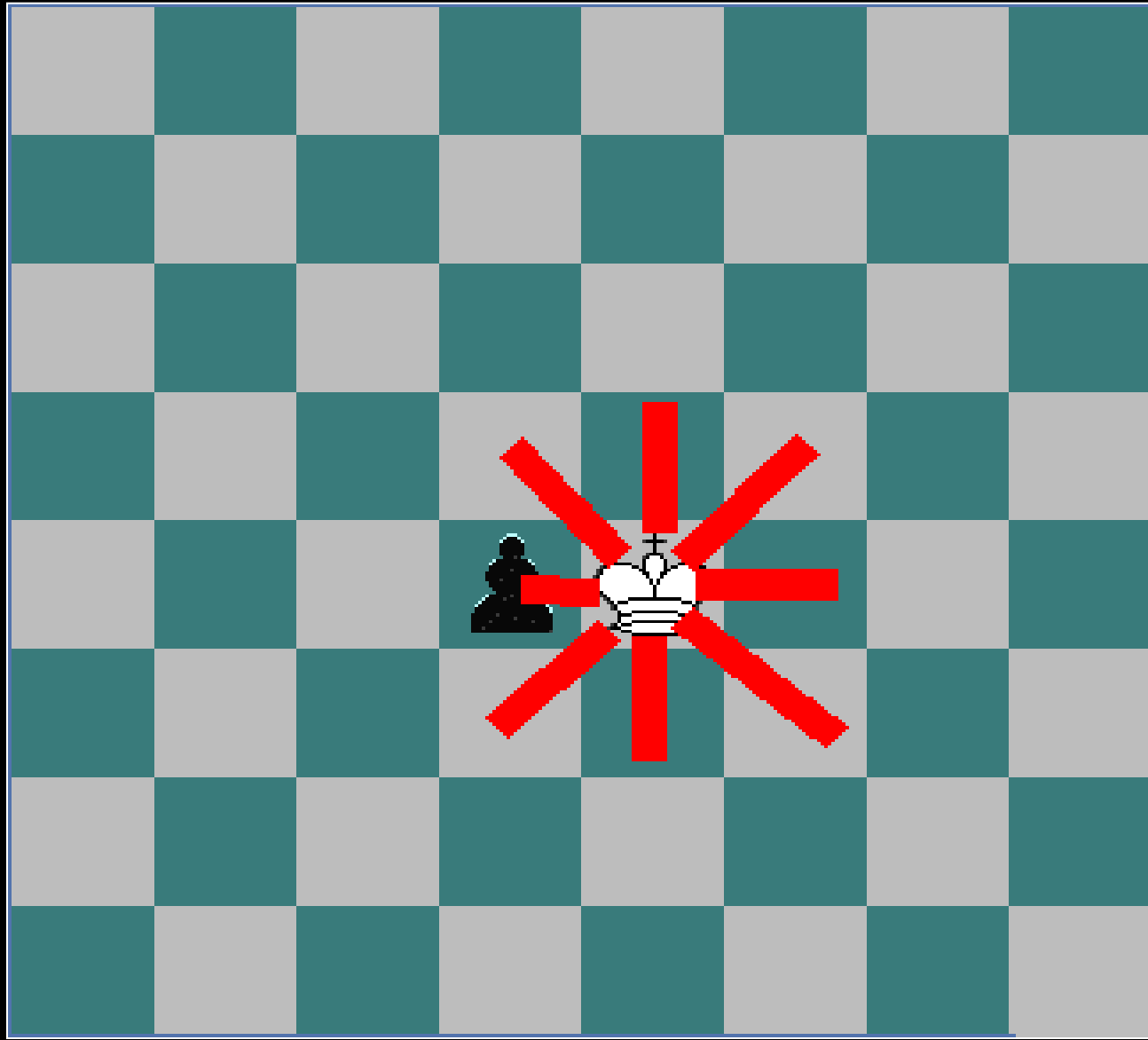


Şah bir seferinde herhangi bir yöne sadece bir kare gidebilir.

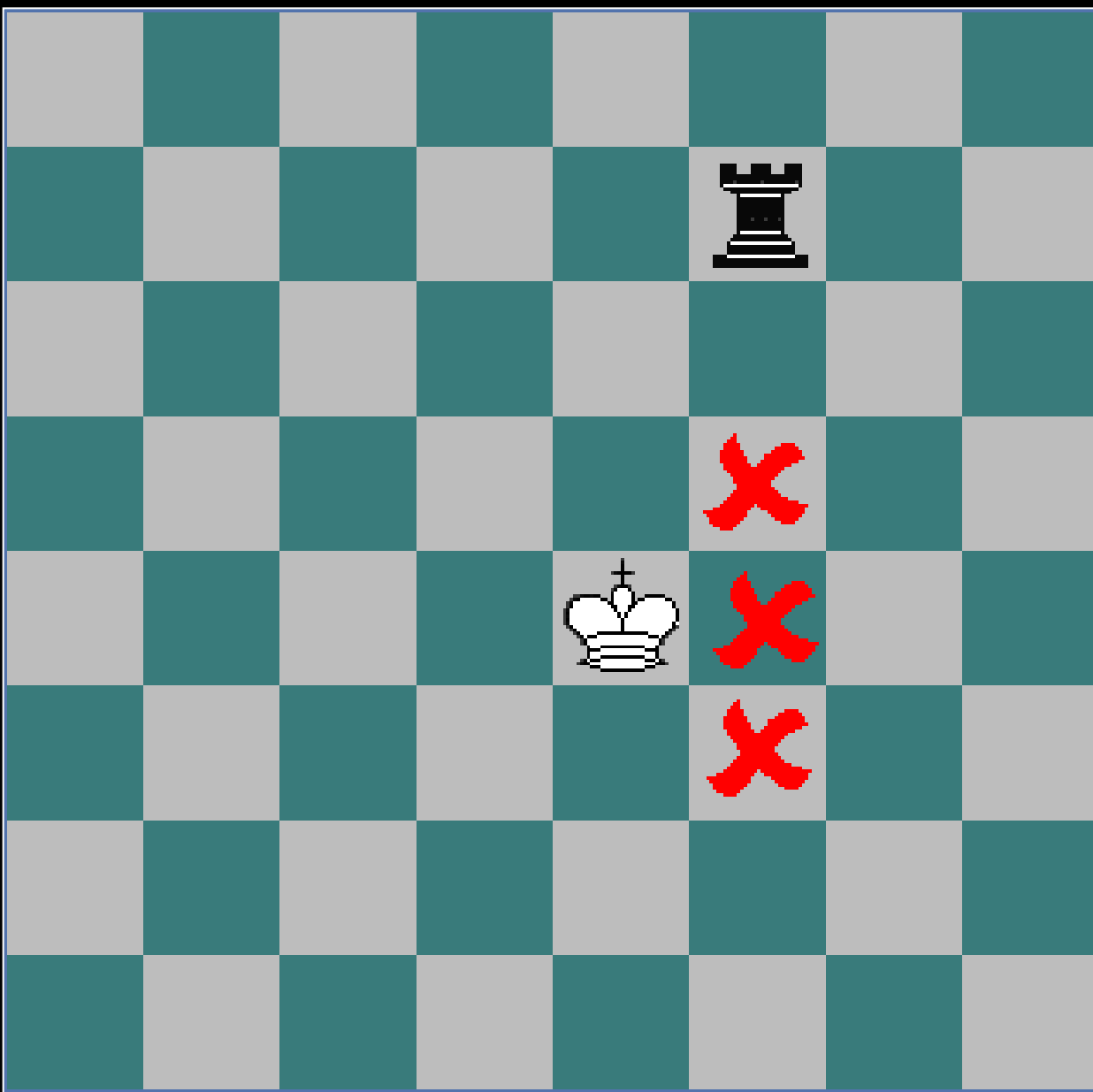
Yukarı, aşağı, sağa, sola ve çapraz.

Şah yanındaki bir karedeki  
rakip taşı alabilir.

Burada Beyaz Şah Siyah  
Piyonu alabilir.





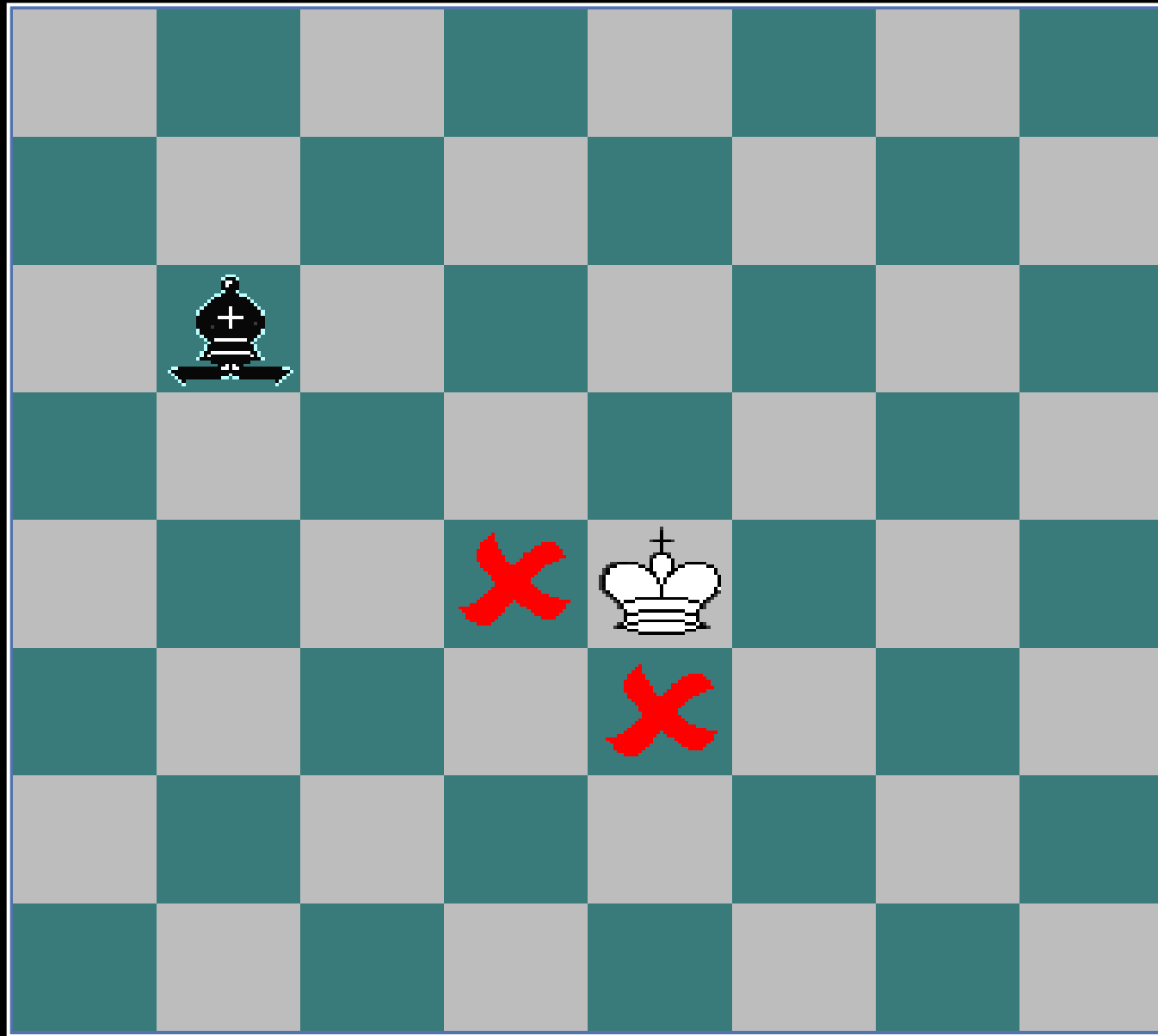


Şahla ilgili özel bir kural vardır.

Rakip taşların gidebileceği karelerde Şah **DURAMAZ** veya oraya **GİDEMEZ**.

Yanda Şah Siyah Kale tarafından alınabileceği bir kareye gidemez.

Burada Şah, Fil tarafından alınabileceği bir kareye gidemez.

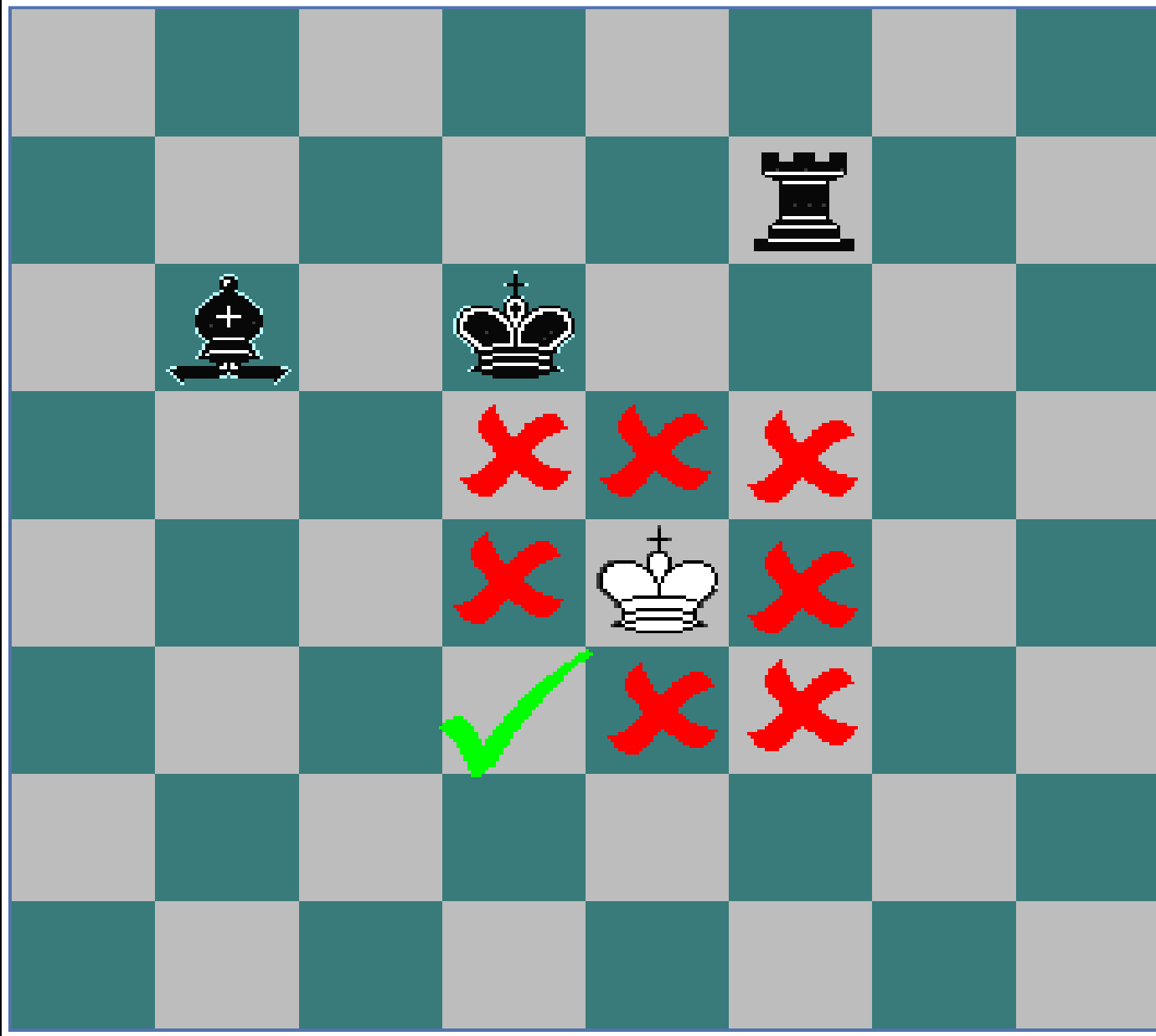


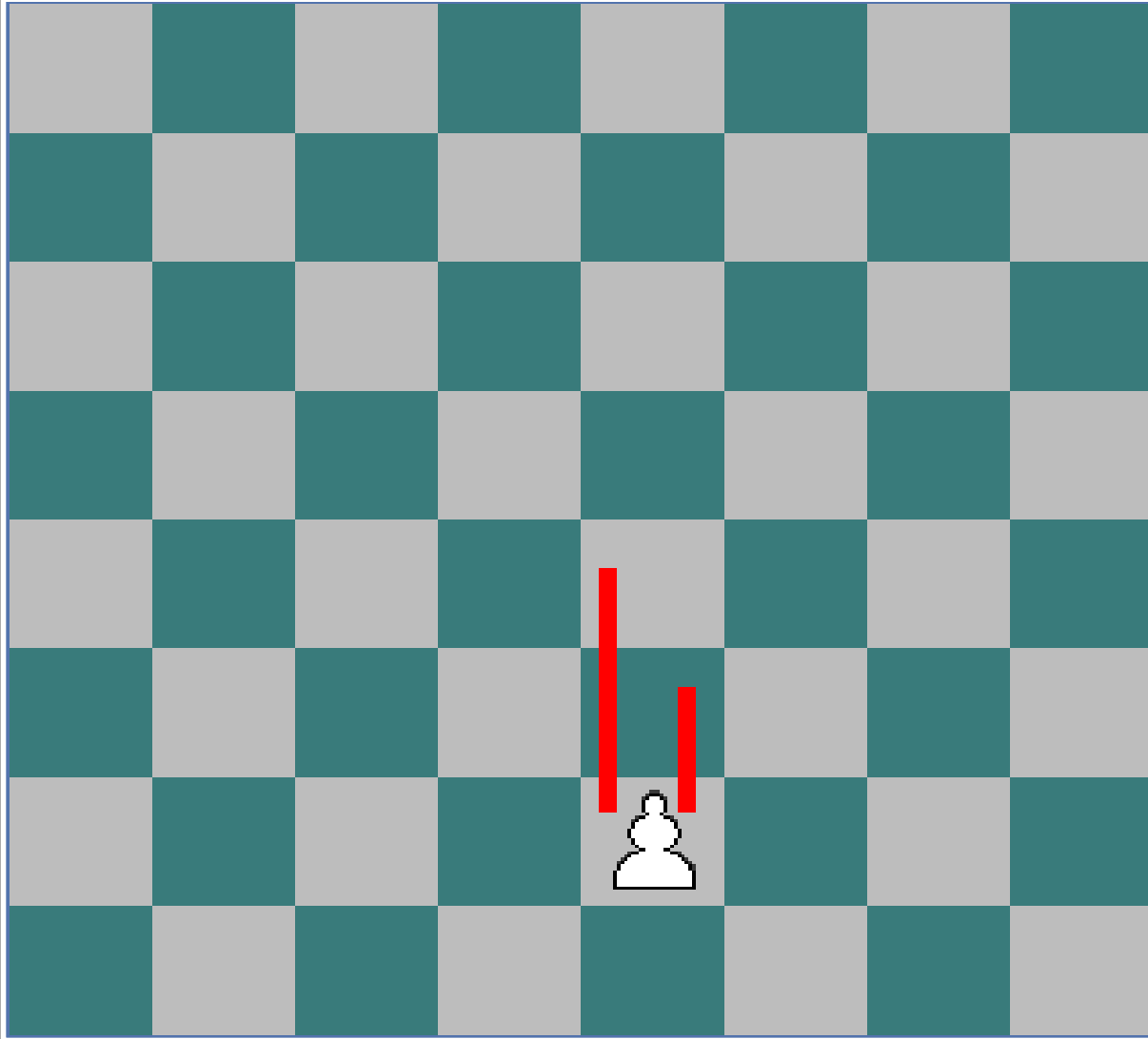


Burada Beyaz Şah,  
Siyah Şahın yanına  
gidemez.

**İKİ ŞAH ASLA  
YANYANA  
DURAMAZLAR!**

Burada Beyaz Şah,  
Siyah Şahın yanına  
gidemez.





Bu ders Piyon hareketlerini  
öğretecektir.

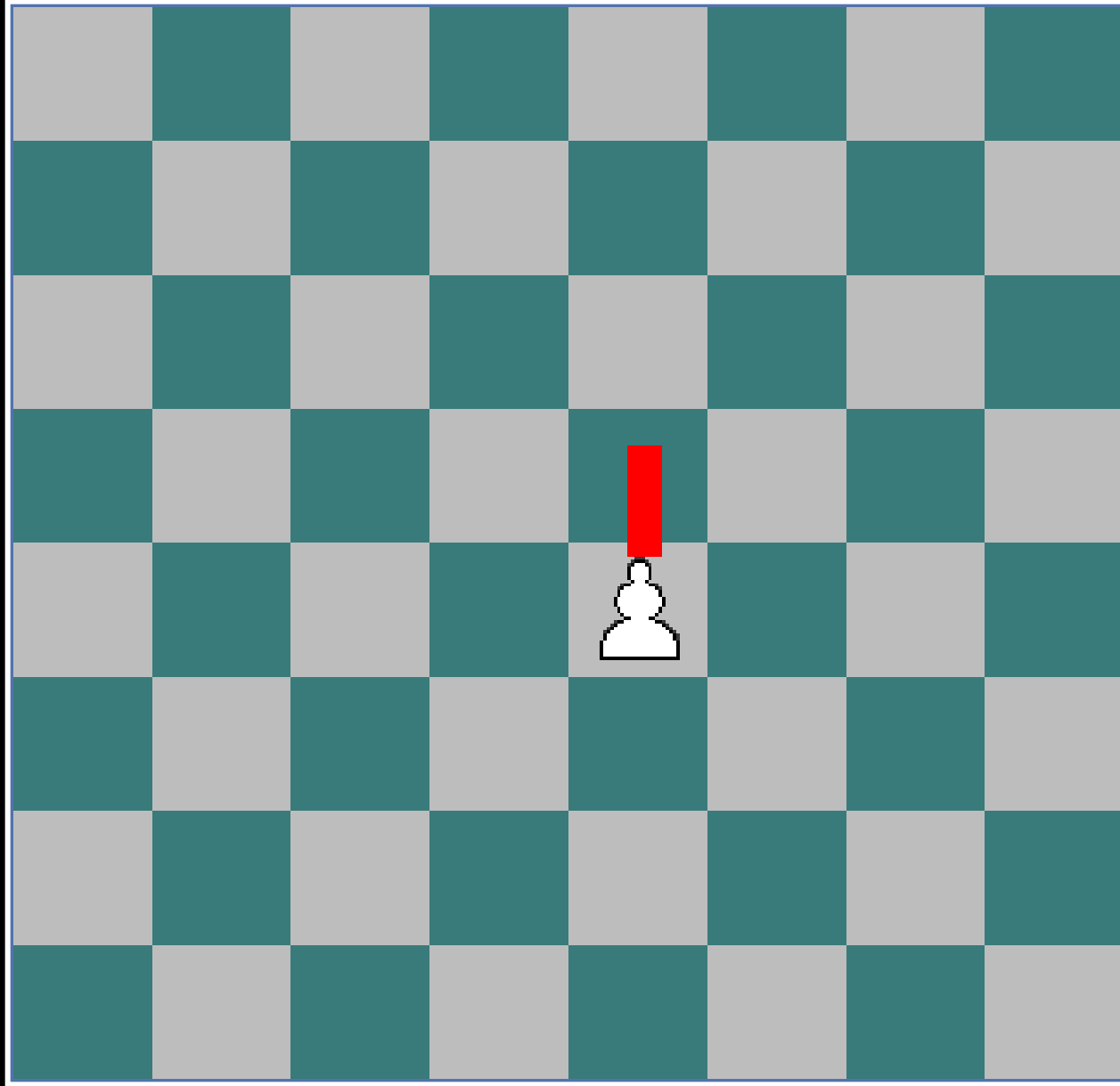
Biraz daha karışıktır o yüzden  
dikkatli olunuz!

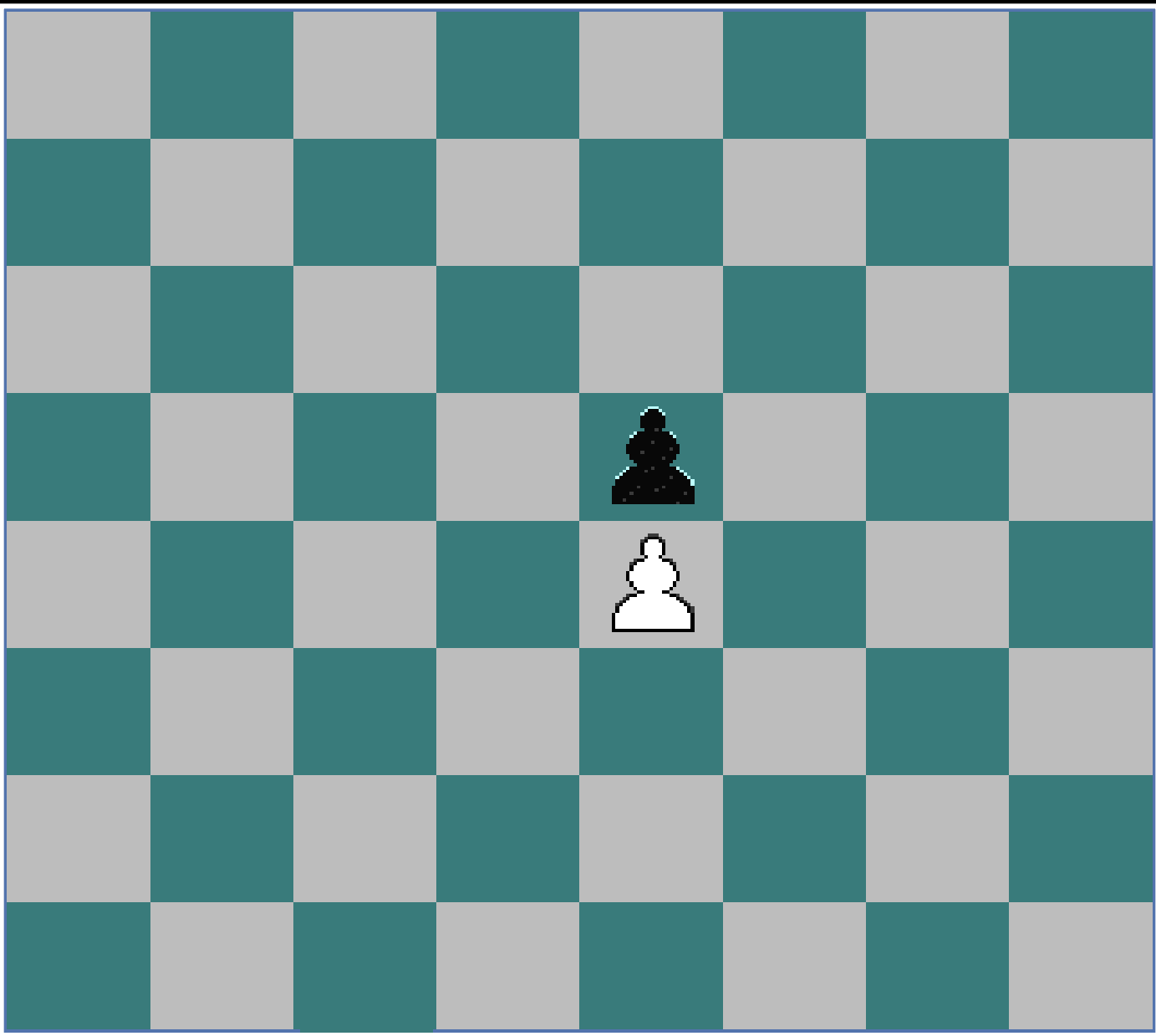
İlk karesinde bir Piyon isteğe  
bağlı olarak, **İLERİ DOĞRU**  
ya **BİR KARE** ya da **İKİ**  
**KARE** gidebilir.

İlk hareketinden sonra Piyon

**BİR KERESİNDE SADECE**

**BİR KARE GİDEBİLİR**





Bu durumda Piyonlar sıkışmışlardır.

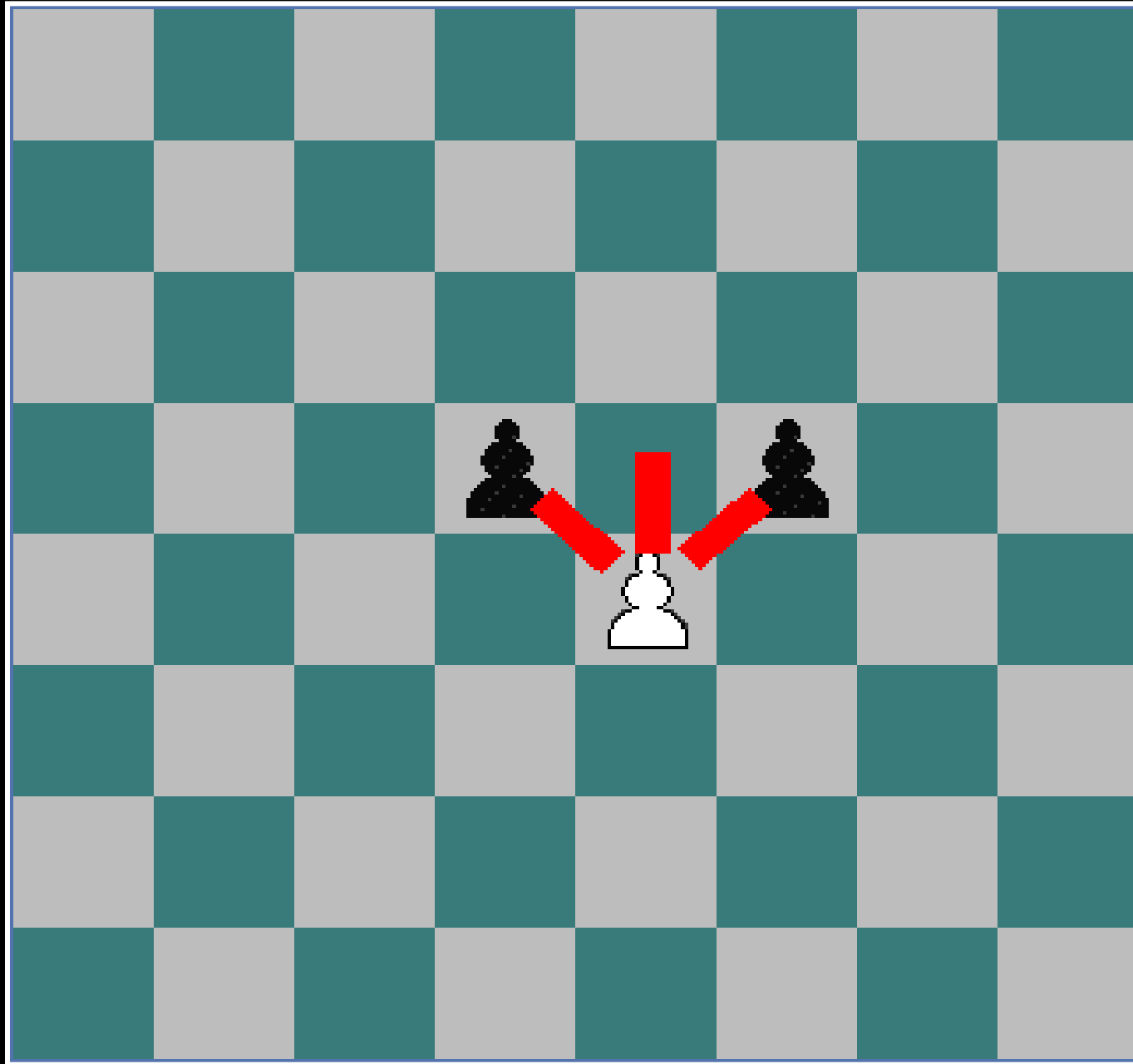
Hiçbiri ilerleyemez.

Diğer taşlardan farklı  
olarak Piyonlar

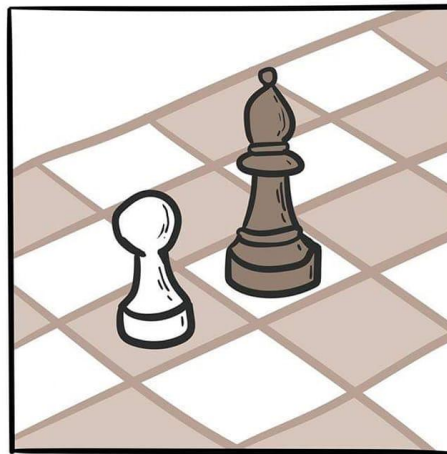
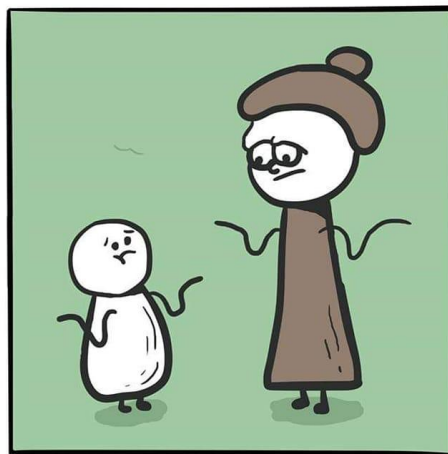
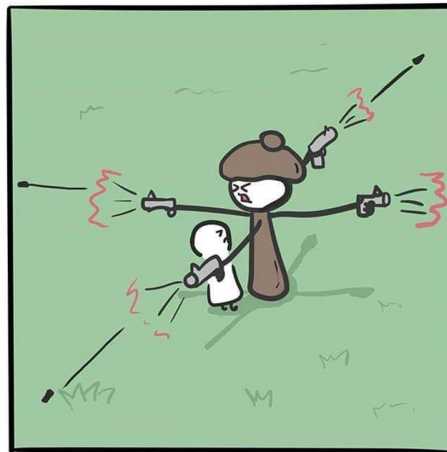
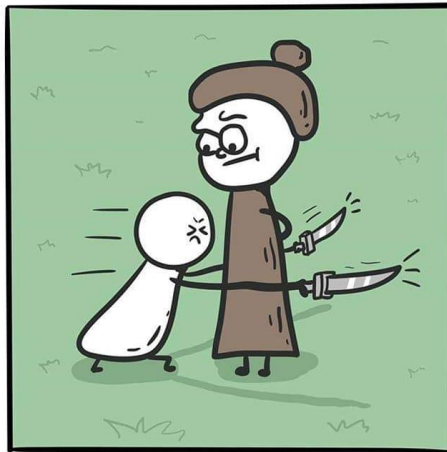
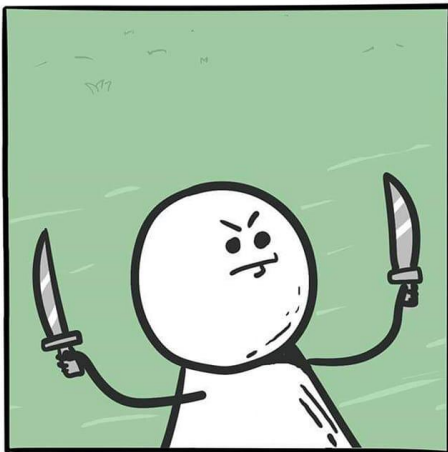
**HAREKET ETTİKLERİ  
GİBİ TAŞ ALMAZLAR  
İLERİ DOĞRU ÇAPRAZ**  
olarak taş alırlar.

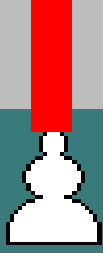
Bu durumda Beyaz  
Piyonun 3 olası hamlesi  
vardır.

İleri doğru bir hamle  
gidebilir veya iki Siyah  
Piyondan birini alabilir.









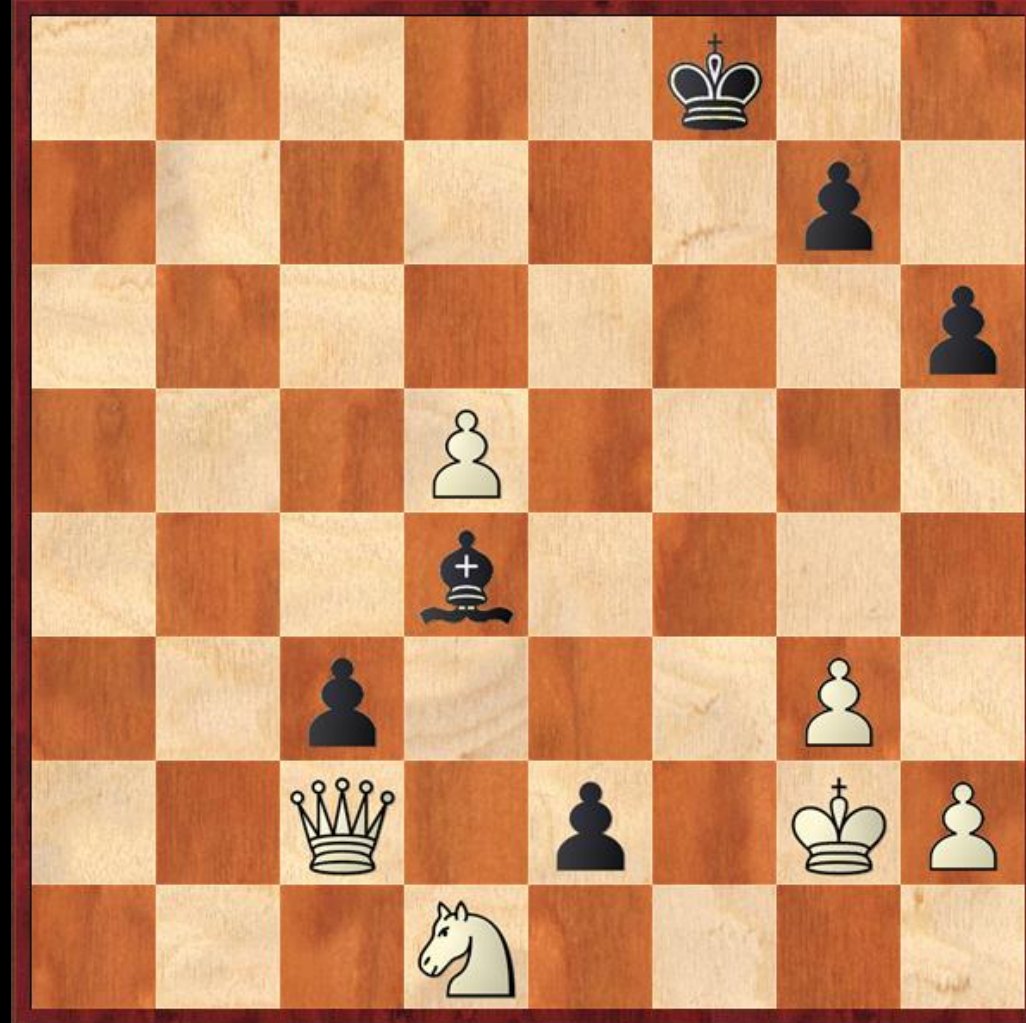
Piyonun çok işe yaramadığını düşünebilirsiniz.

Fakat Piyonun **ÇOK ÖZEL** bir hareketi vardır. Eğer Piyonu tahtanın en dibine götürürseniz, onun yerine başka bir taş koymak zorundasınızdır:

**Vezir, Kale, Fil veya At**

Bu konu hakkında ilerki derslerde daha çok bilgi verilecektir.

# KOMBİNEZON

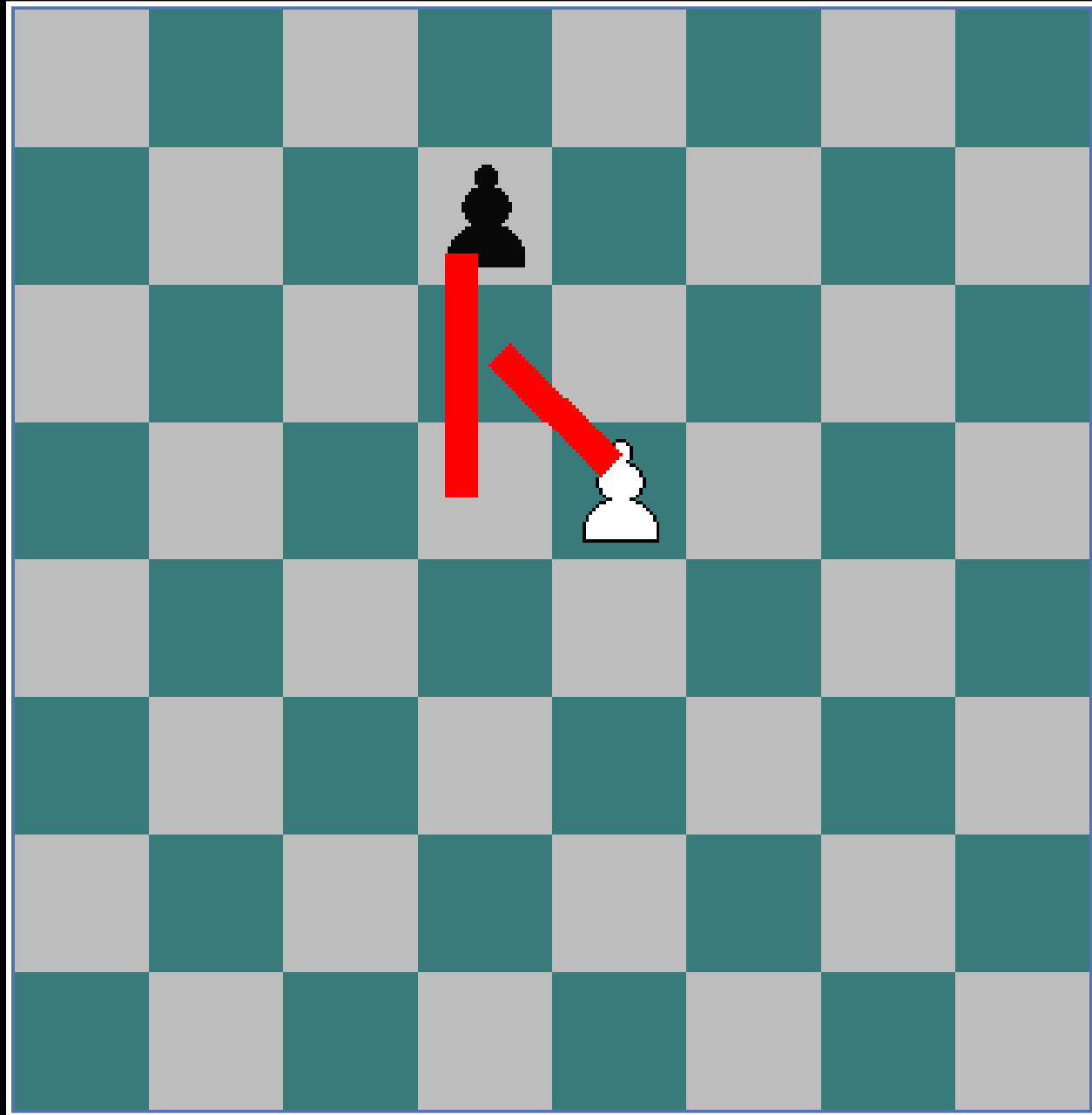


**Siyah oynar ve kazanır**

Anlaşılması diğer zor bir  
Piyon hareketi **GEÇERKEN  
ALMADIR.**

Eğer yandaki gibi **BEŞİNCİ  
YATAYDA** bir Piyonunuz  
varsa ve rakibiniz onun  
yanına **İKİ KARE  
İLERLETEREK** bir piyon  
sürerse, o Piyonu sanki **BİR  
KARE İLERLETMİŞ GİBİ  
ALABİLİRSİNİZ.**

Bu hakkınızı ilk fırsatta  
kullanmazsanız daha sonra  
kullanamazsınız.



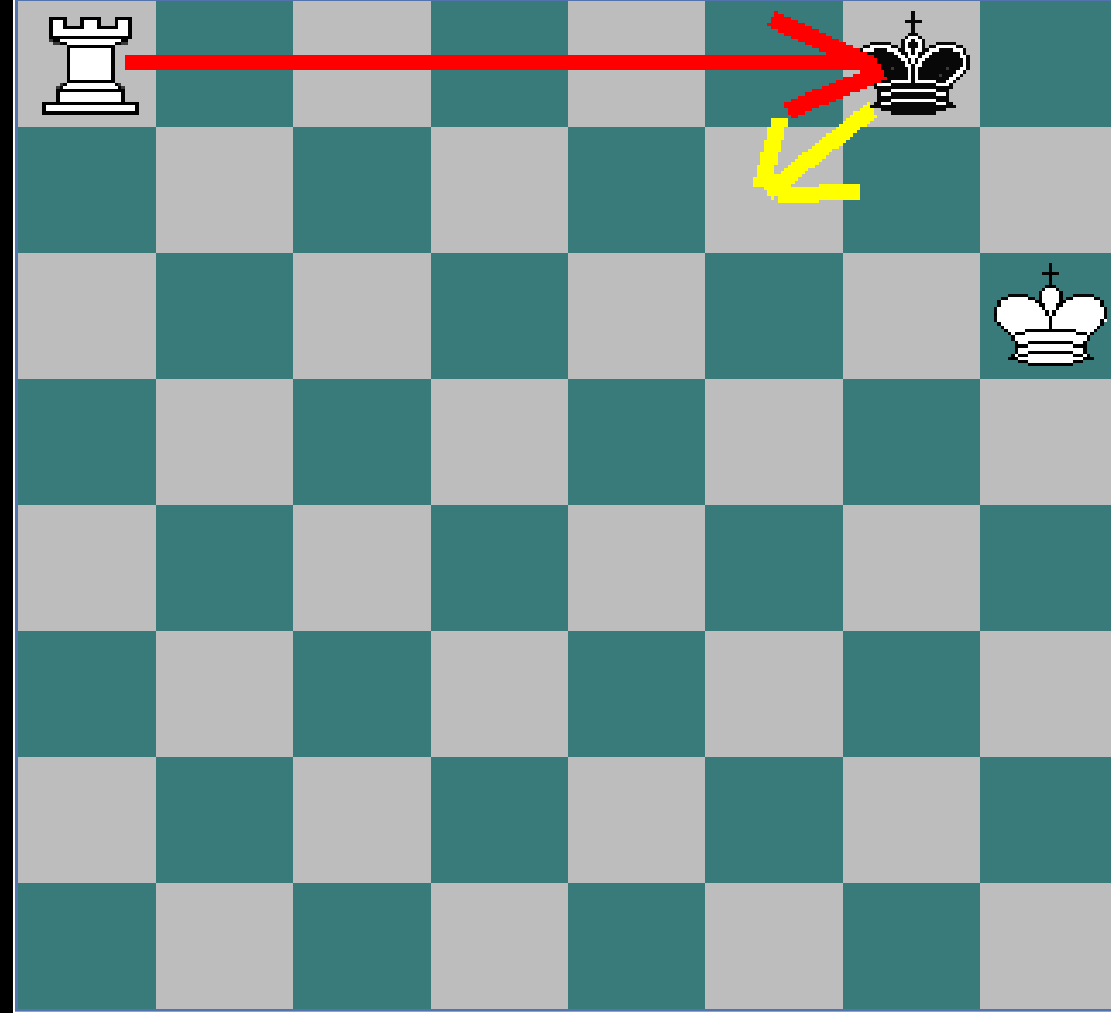
Eğer Şahınız rakip taş tarafından  
**TEHDİT EDİLİYORSA şah ŞAHTA**  
**(şah tehdidi altında)** denir.

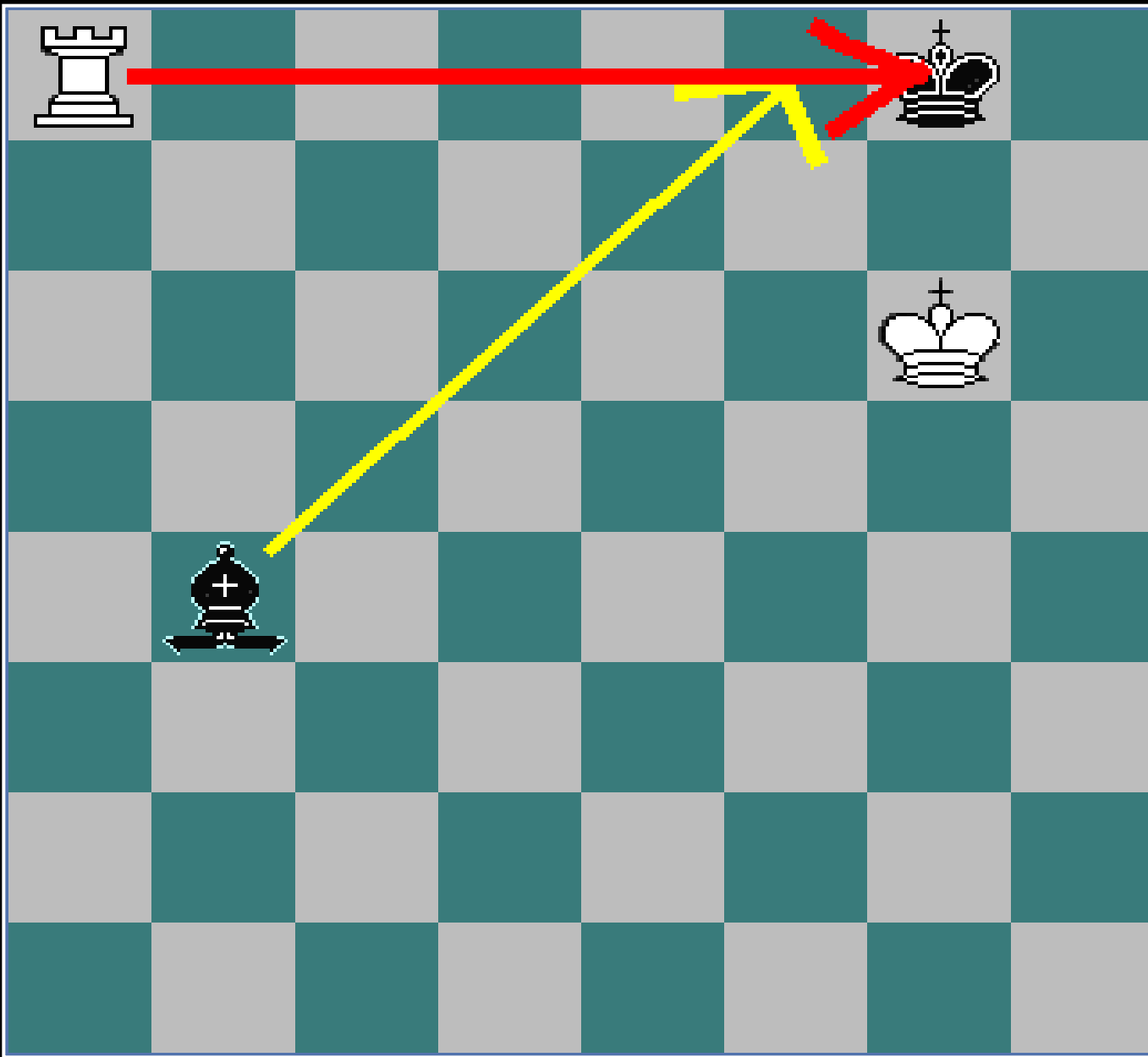
Şah tehdidinden yapabiliyorsanız, **BİR**  
**AN ÖNCE** çıkmalısınız.

Yanda Beyaz Kale Siyah Şaha **ŞAH**  
çekmiştir.

Siyahlar, **SALDIRILMAYAN** bir  
kareye giderek **ŞAHTAN**  
**KURTULABİLİR.**

Siyah'ın neden tek hamlesini olduğunu  
anlamaya çalışın.





Siyah, Kale tarafından yine **ŞAH ALTINDADIR.**

Bu sefer Şah güvenli bir kareye kaçamaz. Neden olduğunu görebiliyor musunuz?

Fakat Vezir, Kale ve Fil tarafından **ŞAH** altındaysak **ŞAH TEHDİDİNDEN ARAYA TAŞ KAPATARAK KURTULABİLİRİZ.**

Burada Siyah, şah tehdidini **ARAYA TAŞ KAPAYARAK ENGELLEYEBİLİR.** Siyah araya Fil kapayarak şah tehdidini engeller.

SATRANÇ TURNUVASIN-  
DA ALTIN MADALYA  
KAZANDIM BABA.

SEN KAYBEDERSİN  
ONU. VER BANA,  
BENDE DURSUN.

VAAAY, GÜZEL  
HAMLE.

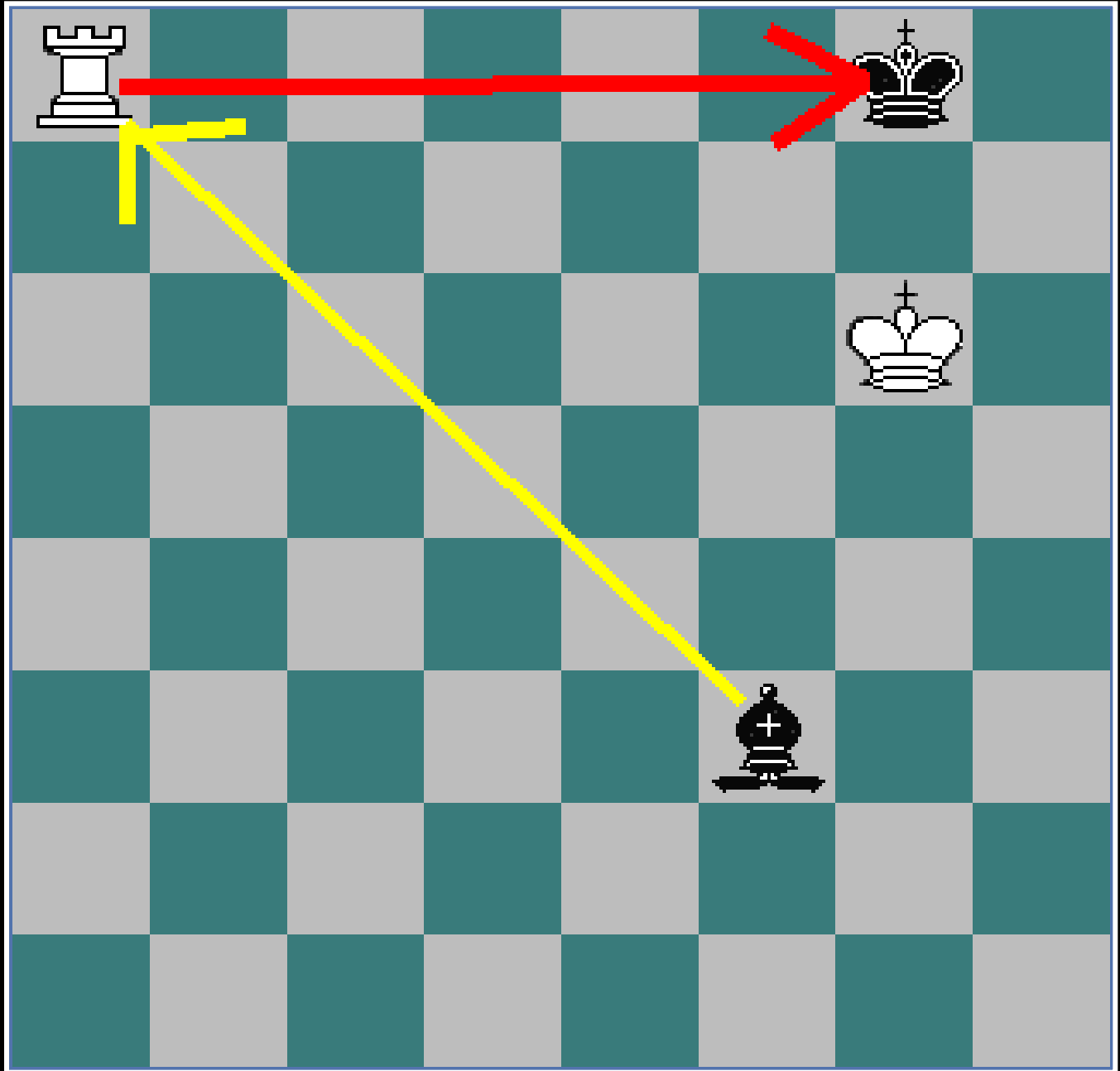
ANNE, BU ADAM  
MADALYAMI SATIP  
YEMEYİ DÜŞÜNÜYOR.

HİMM, FİLLE KESTİ  
HAMLEMİ.

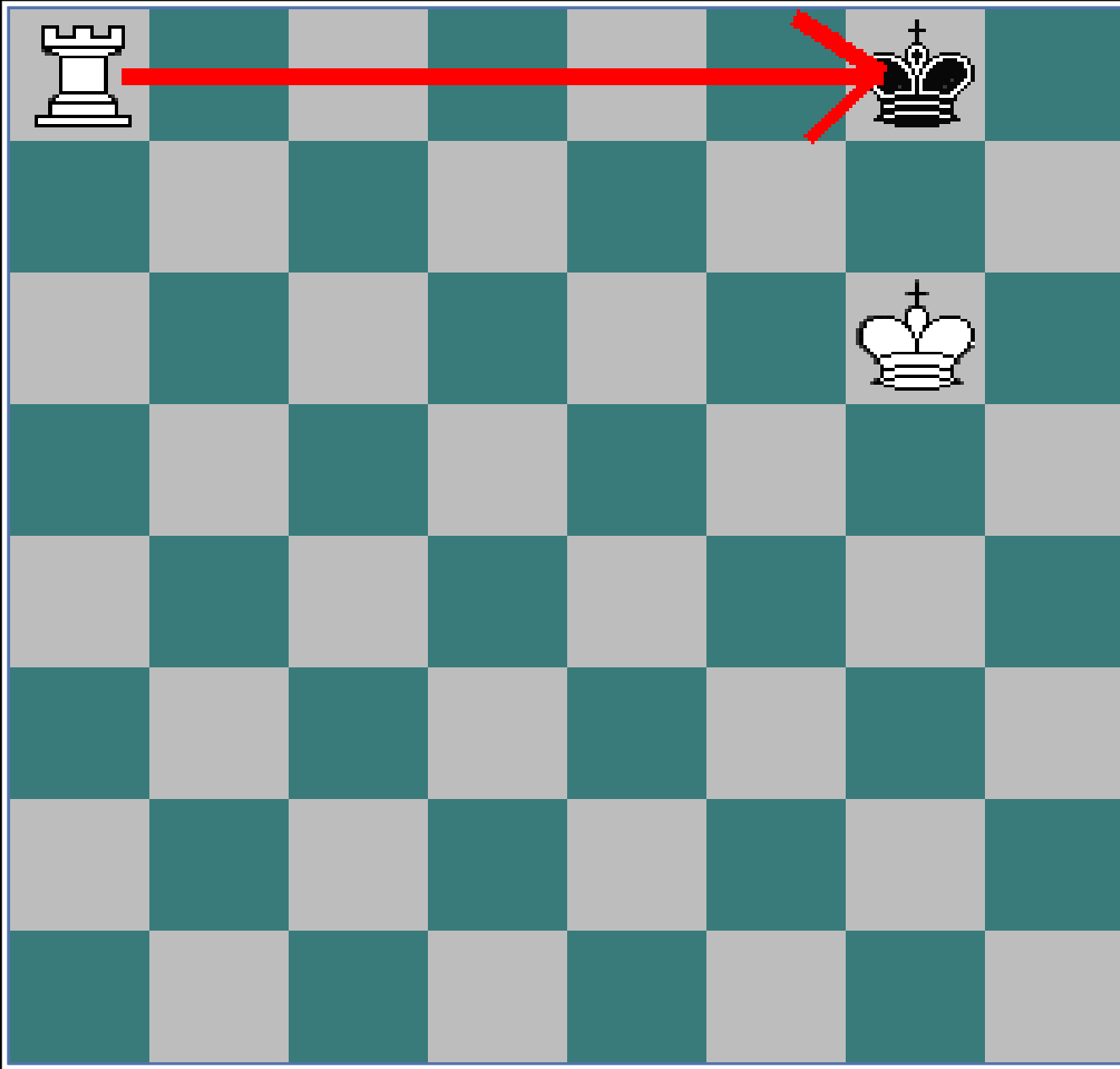
Üçüncü ve genelde en iyi şahtan kurtulma yöntemi **ŞAH ÇEKEN TAŞI ALMAKTIR.**

Burda, Siyah Şah'ını güvenli bir kareye götüremez ve araya taş kapatamaz.

Fakat Siyah Fil Beyaz Kaleyi alabilir.







Burada Siyah Şah  
güvenli bir kareye  
**KAÇAMAZ.**

Araya **TAŞ**  
**KAPATAMAZ.**

Şah çeken taşı **ALAMAZ.**

öyleyse?

**ŞAH MAT!**

Beyaz oyunu kazandı.

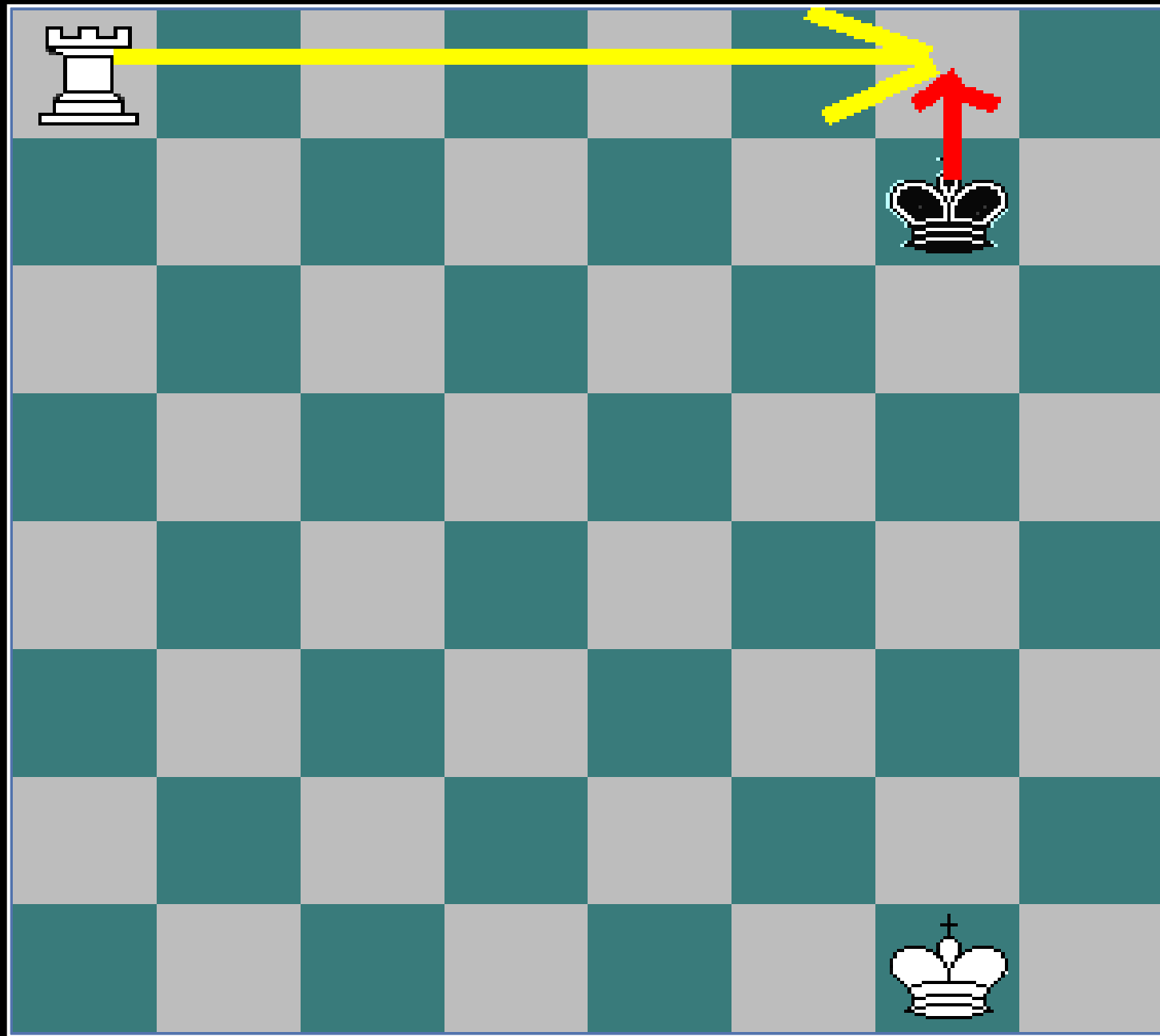
Şimdi bu pozisyonda varsayalım ki Siyah bir hata yapıyor ve Şah'ını Beyaz Kalenin kontrol ettiği yere geliyor.

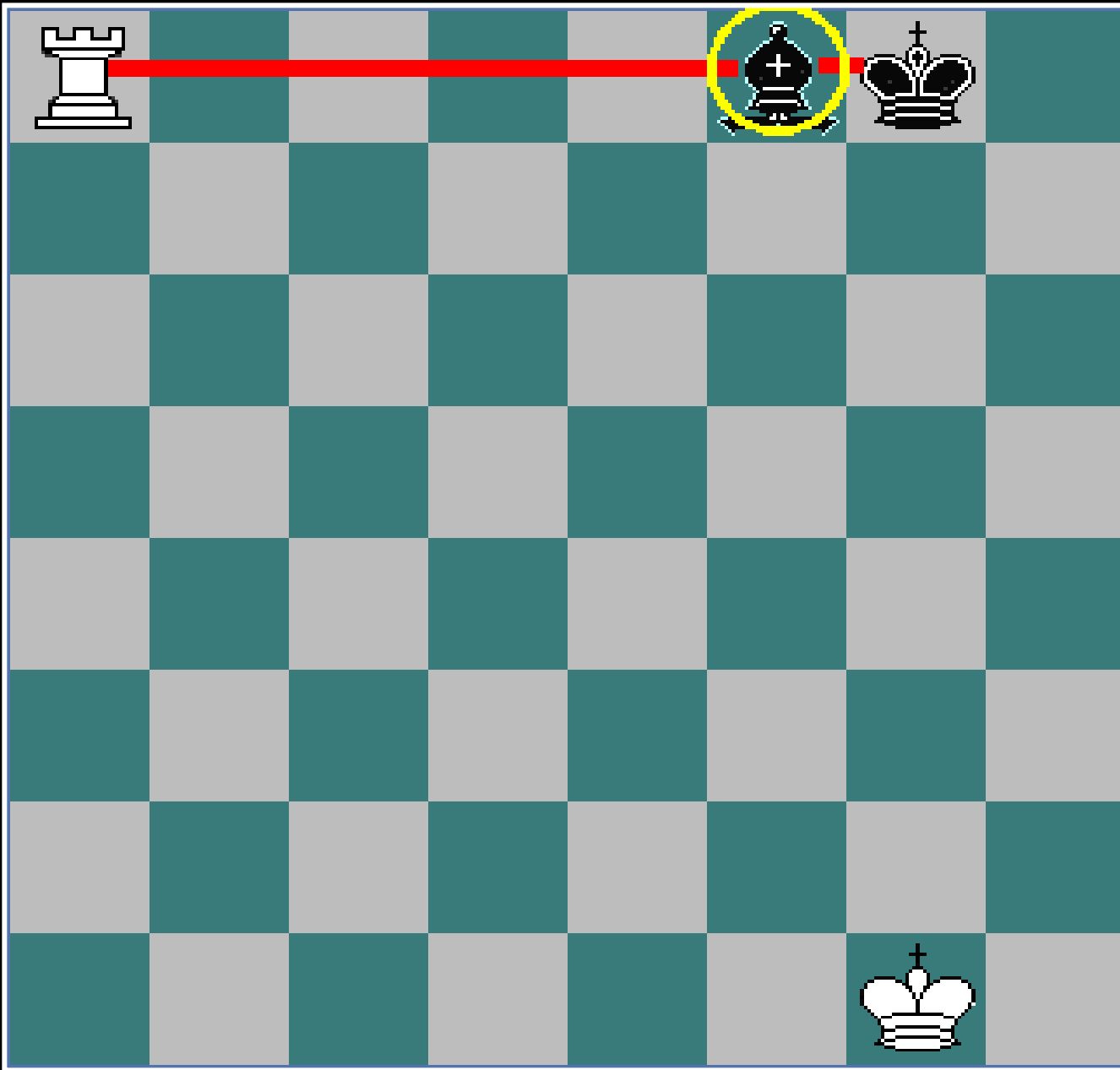
Beyaz, Siyah Şah'ı **ALARAK** oyunu kazanabilir mi?

**HAYIR KAZANAMAZ !!**

Sadece rakip Şah'ı **SIKIŞTIRARAK MAT EDEBİLİRİZ** Şah'ı alarak **DEĞİL!**

Beyaz Siyah'tan hamlesini değiştirmesini istemelidir.





Bu konumda Siyah Fil, Şahı **ŞAH** tehdidinden koruyor.

Siyah Fille oynayamaz, çünkü o zaman Şah tehdit altında kalır.

Bu file **AÇMAZDA** diyoruz.

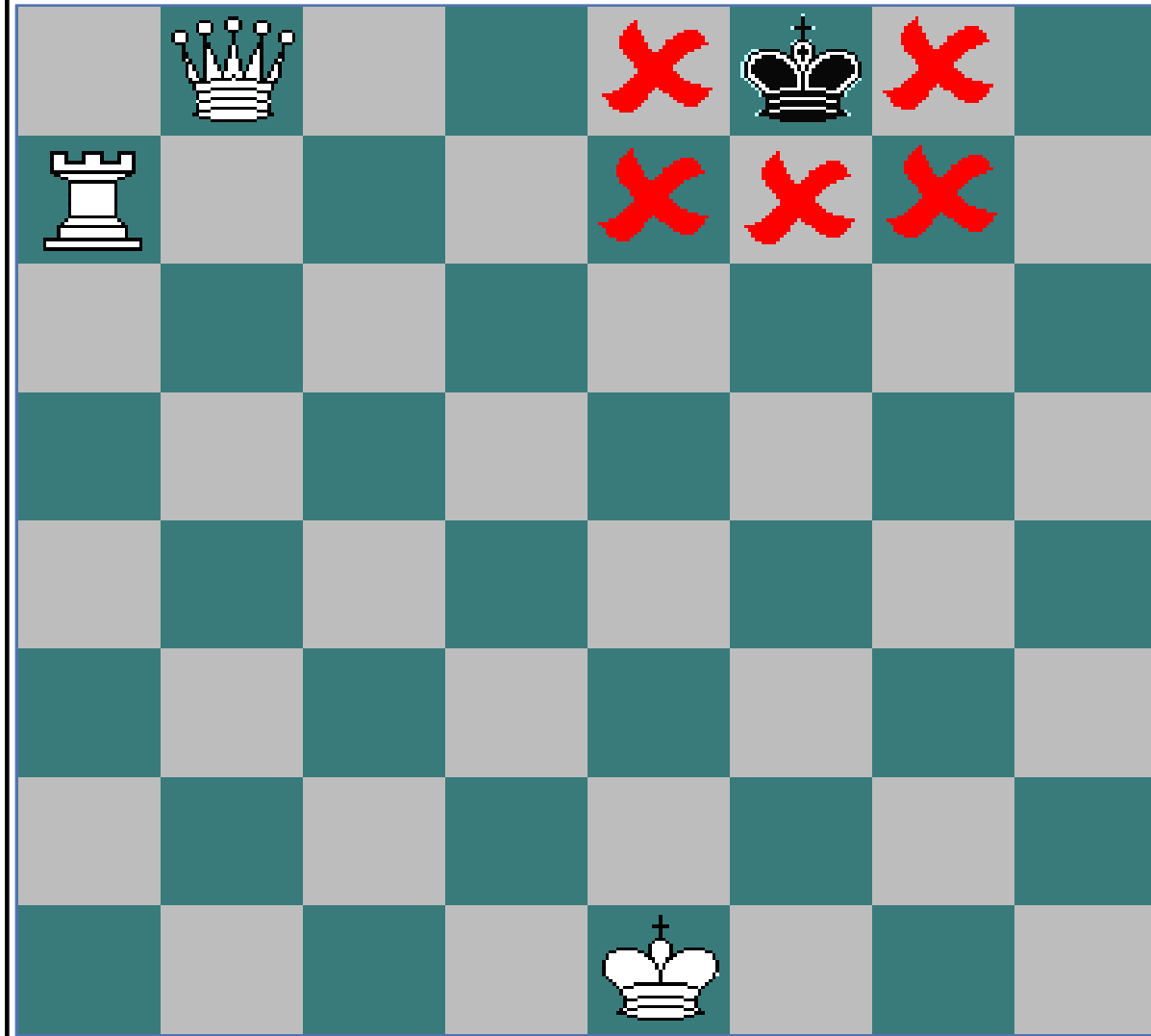
Eğer yanlışlıkla Siyah Fille oynarsa, Beyaz hamleyi geri almasını ve başka hamle yapmasını istemelidir.

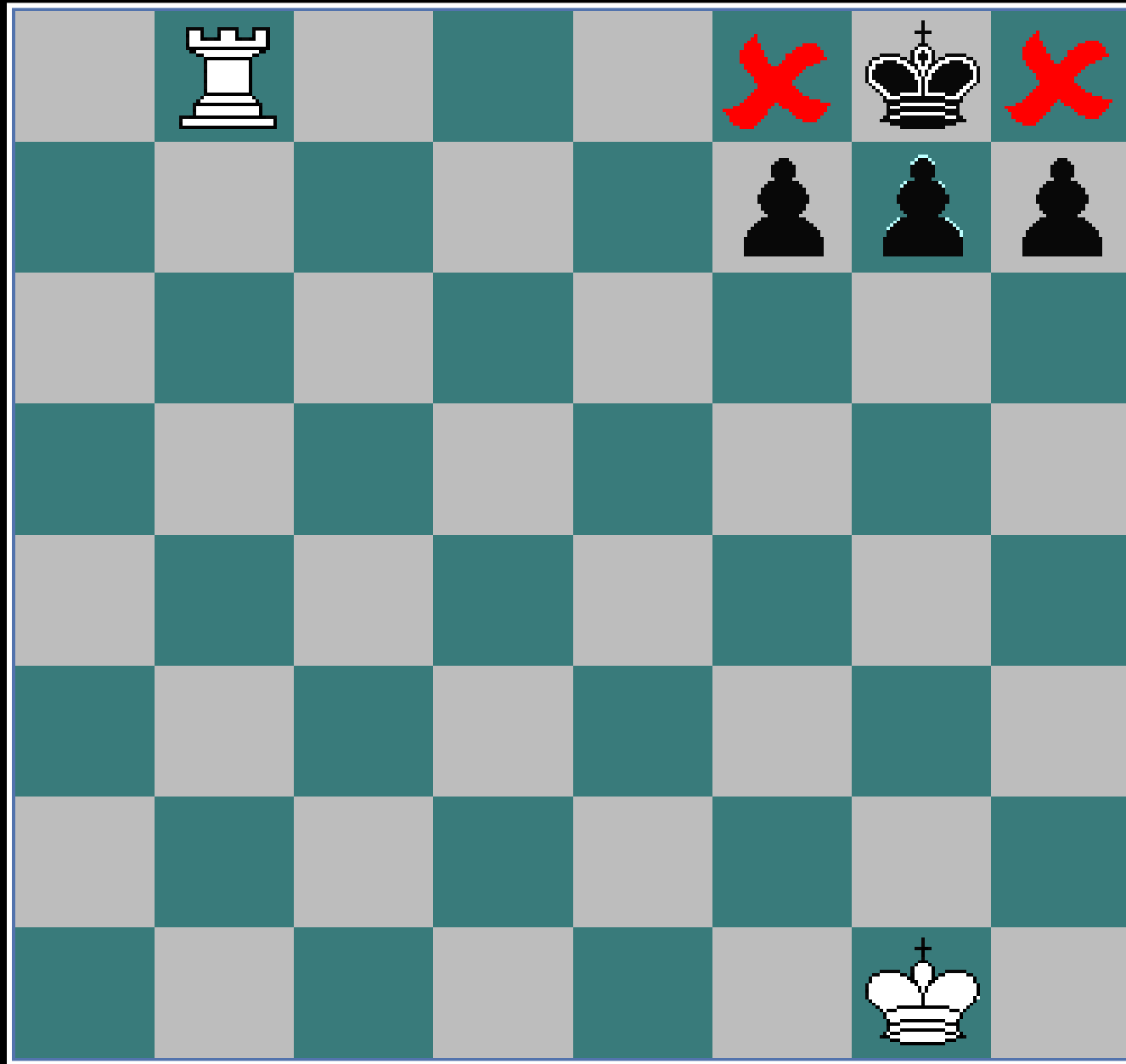
Rakip Şah kenardayken mat etmek daha kolaydır.

Vezir ve Kale ile rakip Şahı kenara sıkıştırarak çok sık mat edebilirsiniz.

Buna **MERDİVEN MATI** denir.

Vezir şah çekmekte, Kale de Şahın kaçışını engellemektedir.





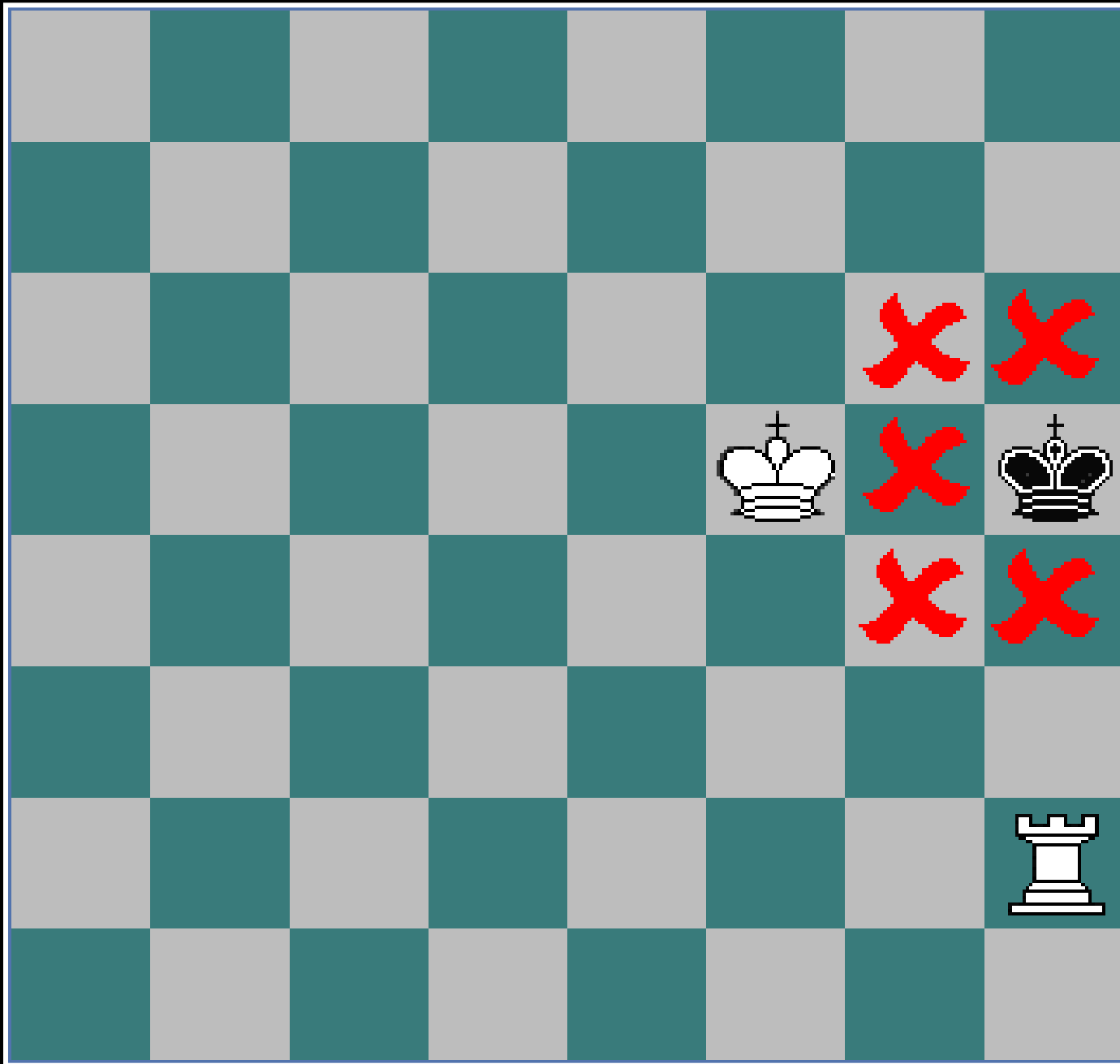
Başka bir mat  
Bu sefer Kale mat etmiştir.  
Bu tür matlara **ARKA  
YATAY MATI** denir.

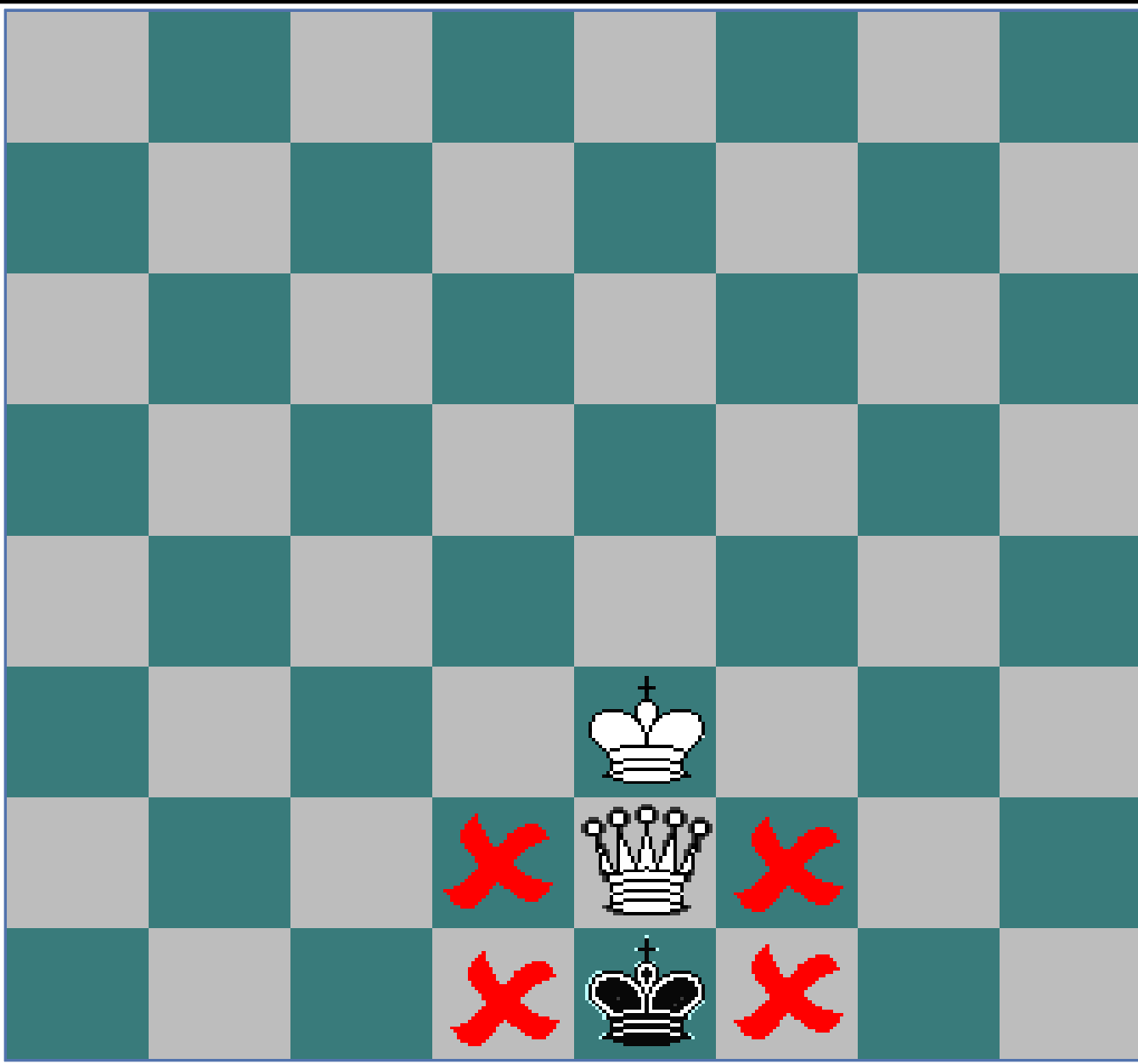
Bu örnekte sadece Şah  
ve Kale ile nasıl **ŞAH  
MAT** yapıldığı  
gösterilmiştir.

Beyaz Şah, Siyah Şahın  
kaçışını engellemektedir.  
Unutmayın ki iki Şah  
yanyana duramazlar.

Kale kazanan hamleyi  
yapar.

**ŞAH MAT**





Diğer bir yaygın **MAT**.

Buna **SURATTAN MAT**  
da denir.

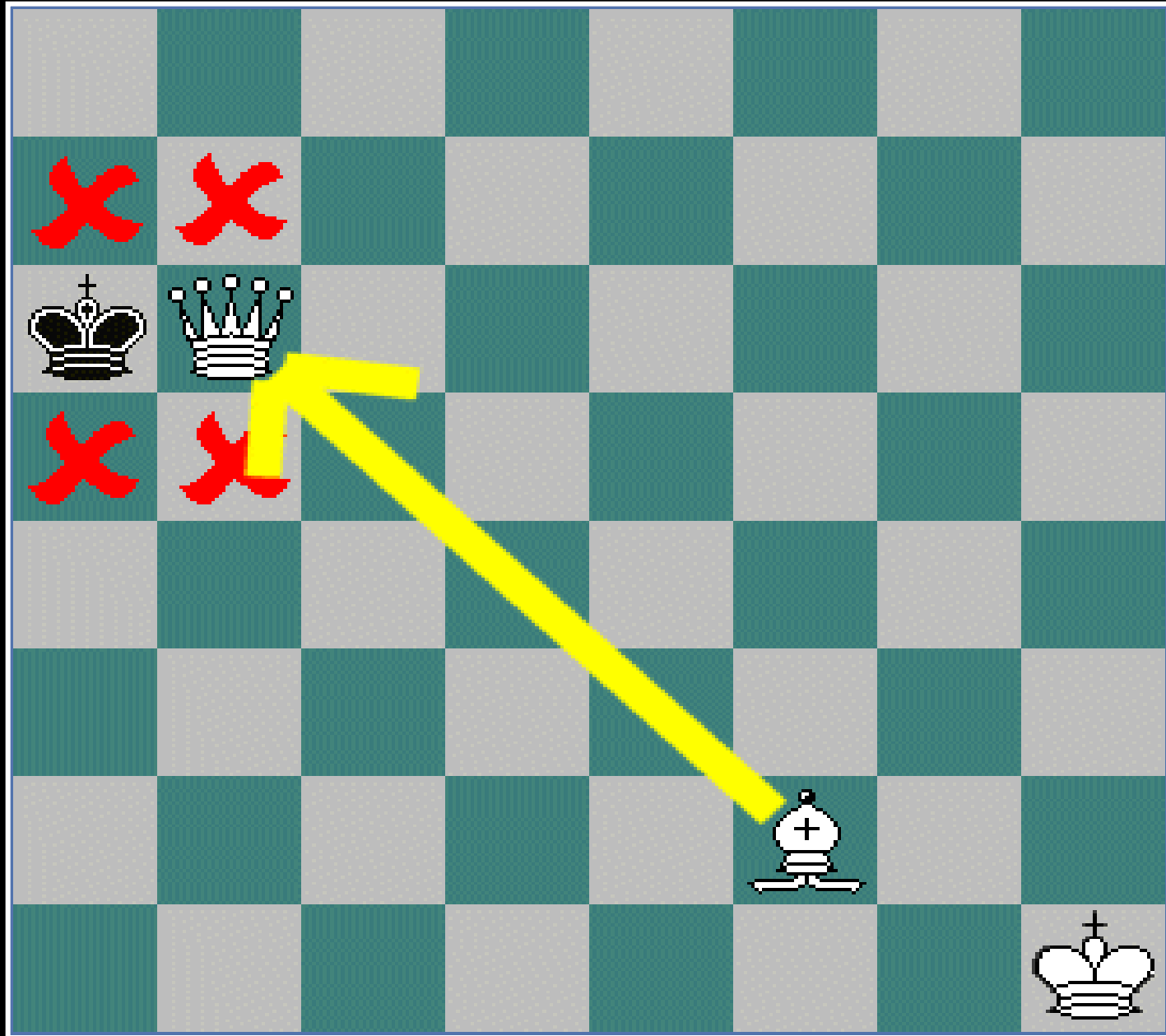
Yine Şah kenardadır ve  
Vezir Şahın en  
yakınındaki karededir.

Beyaz Şah Veziri  
**KORUR.**

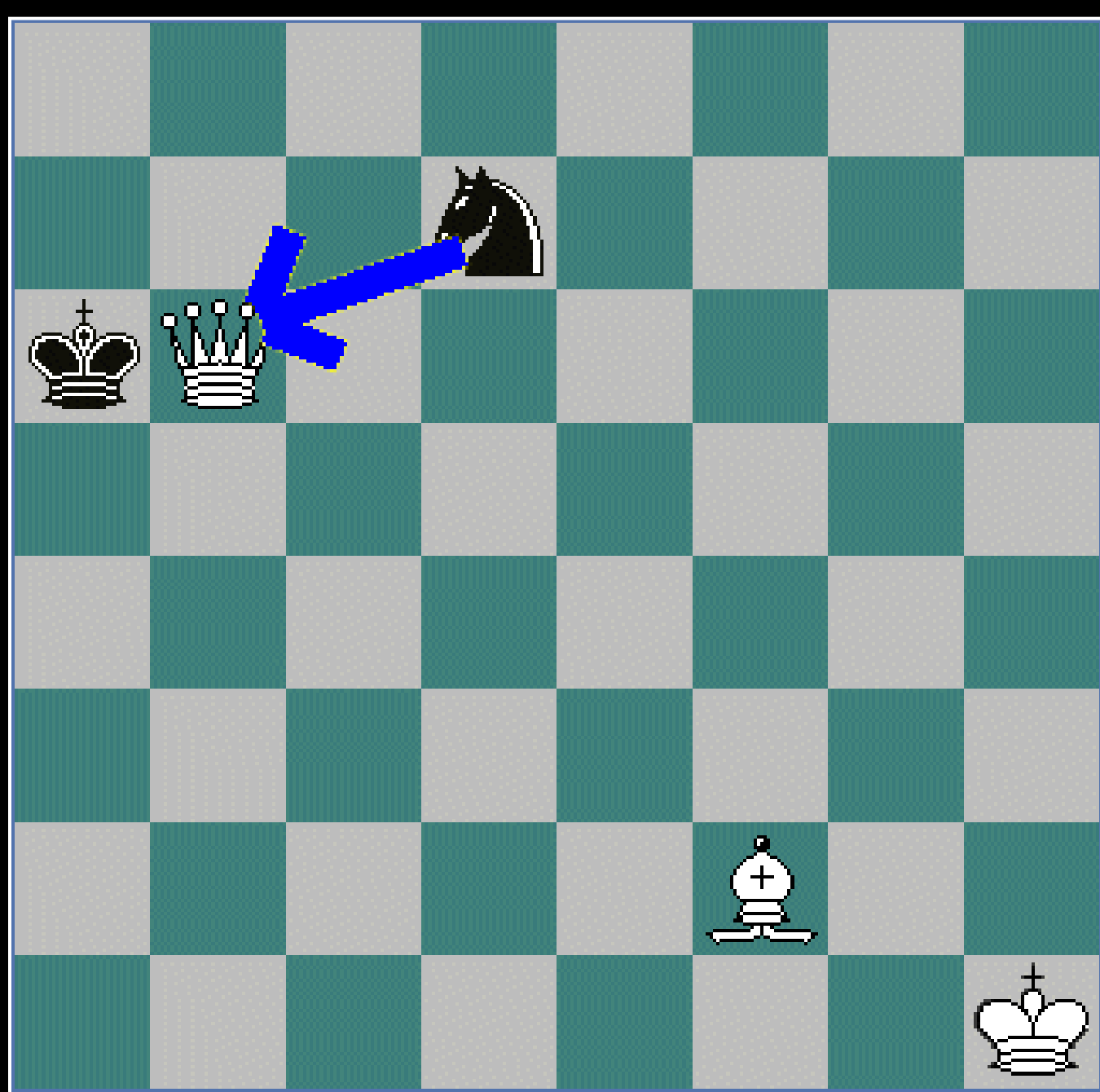
Siyah Veziri alamaz  
çünkü o zaman rakip  
Şahın yanına gelmiş olur.

Bu başka bir surattan  
matdır.

Beyaz Fil Veziri  
koruyor, dolayısıyla  
**MAT** Vezirinizi Şahın  
üzerine gönderirken  
korumalı olup  
olmadığına dikkat  
ediniz.







Bu durum **MAT MIDIR?**

Tabii ki deęil!!

Siyah At, Beyaz Veziri  
**ALABİLİR.**

**MAT** ettięinizi  
düşündüğünüz hamleyi  
yapmadan önce dikkatli  
düşününüz.

Rakibiniz **ŞAH MAT** derse  
dikkatlice bakıp bir  
kurtuluş olup olmadığına  
bakın.

Bu diyagramda hamle Siyah'tadır.

Şahını güvenli bir kareye gidemez.

Oynayacak hamlesi yoktur.

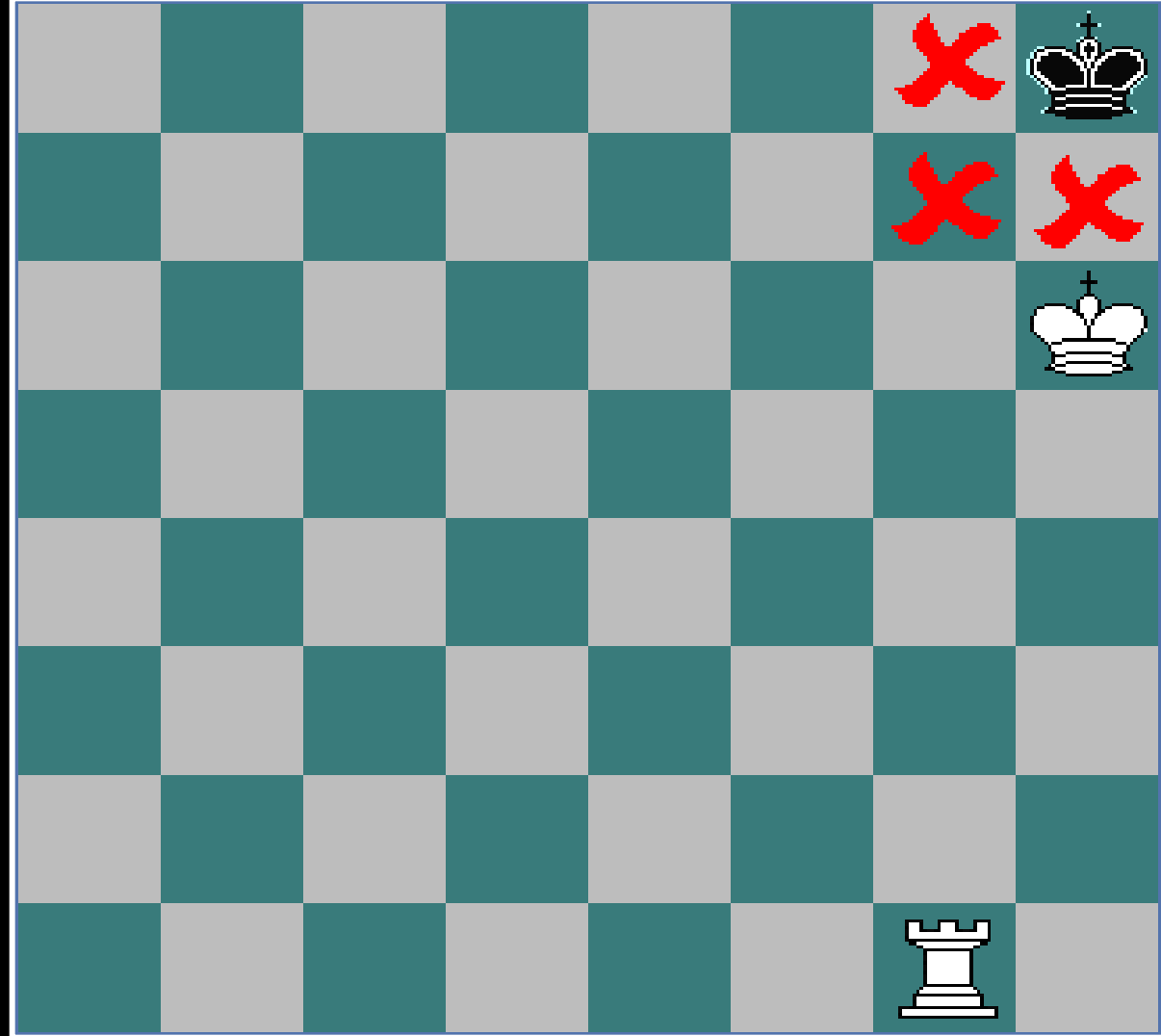
Ne oluyor?

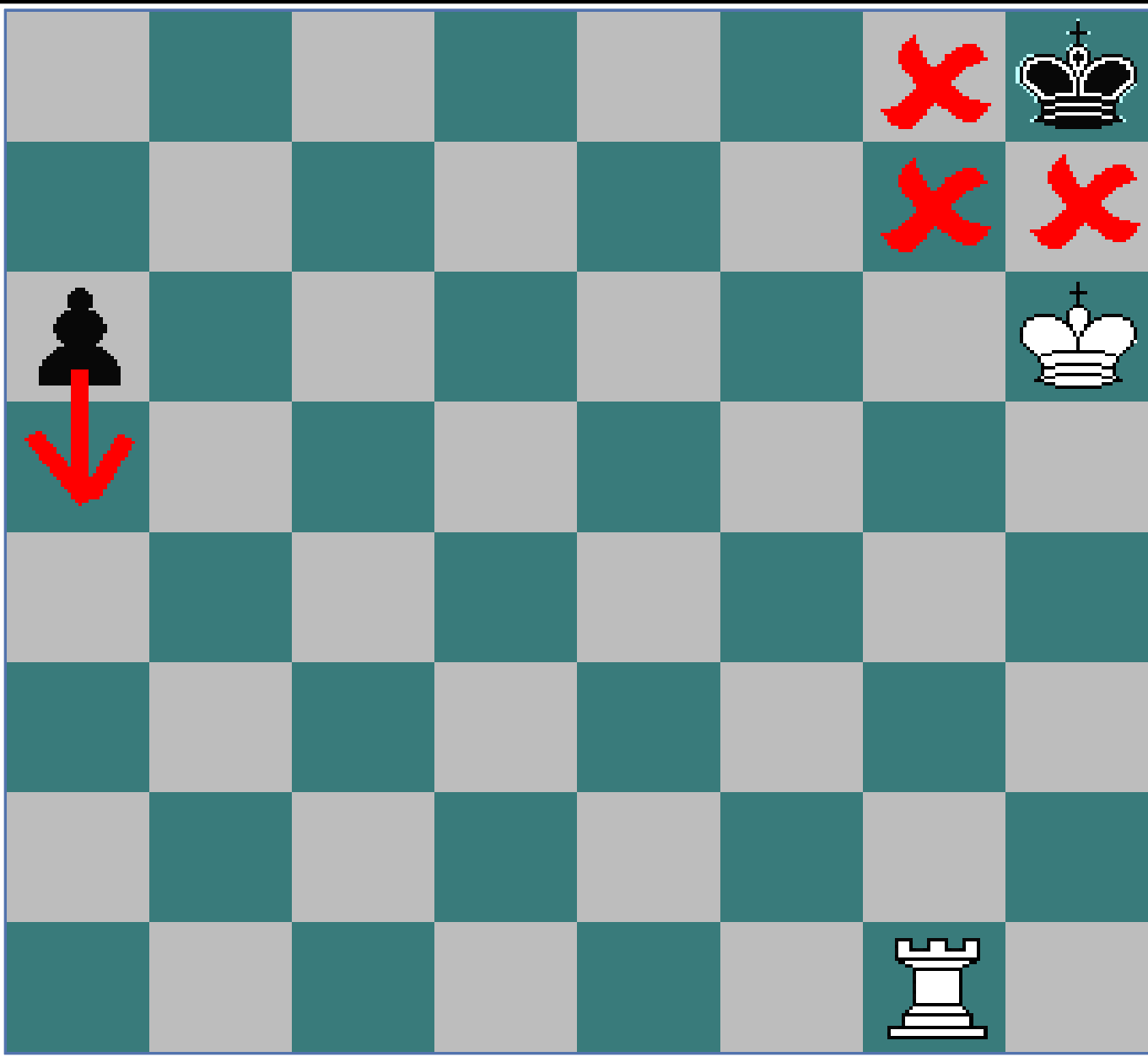
**ŞAH MAT** değil çünkü **ŞAH ÇEKİLMEMİŞ**.

Bu durum **PATTIR**.

Şahın **ŞAH ÇEKİLMEMİŞ** olmasına rağmen, mümkün hamlesi olmadığı duruma **PAT** denir.

Sonuç **BERABEREDİR**.





Burada Siyah **ŞAH**  
**TEHDİDİ** altında değil  
ve Şah herhangi bir yere  
gidemez.

**PAT** mı?

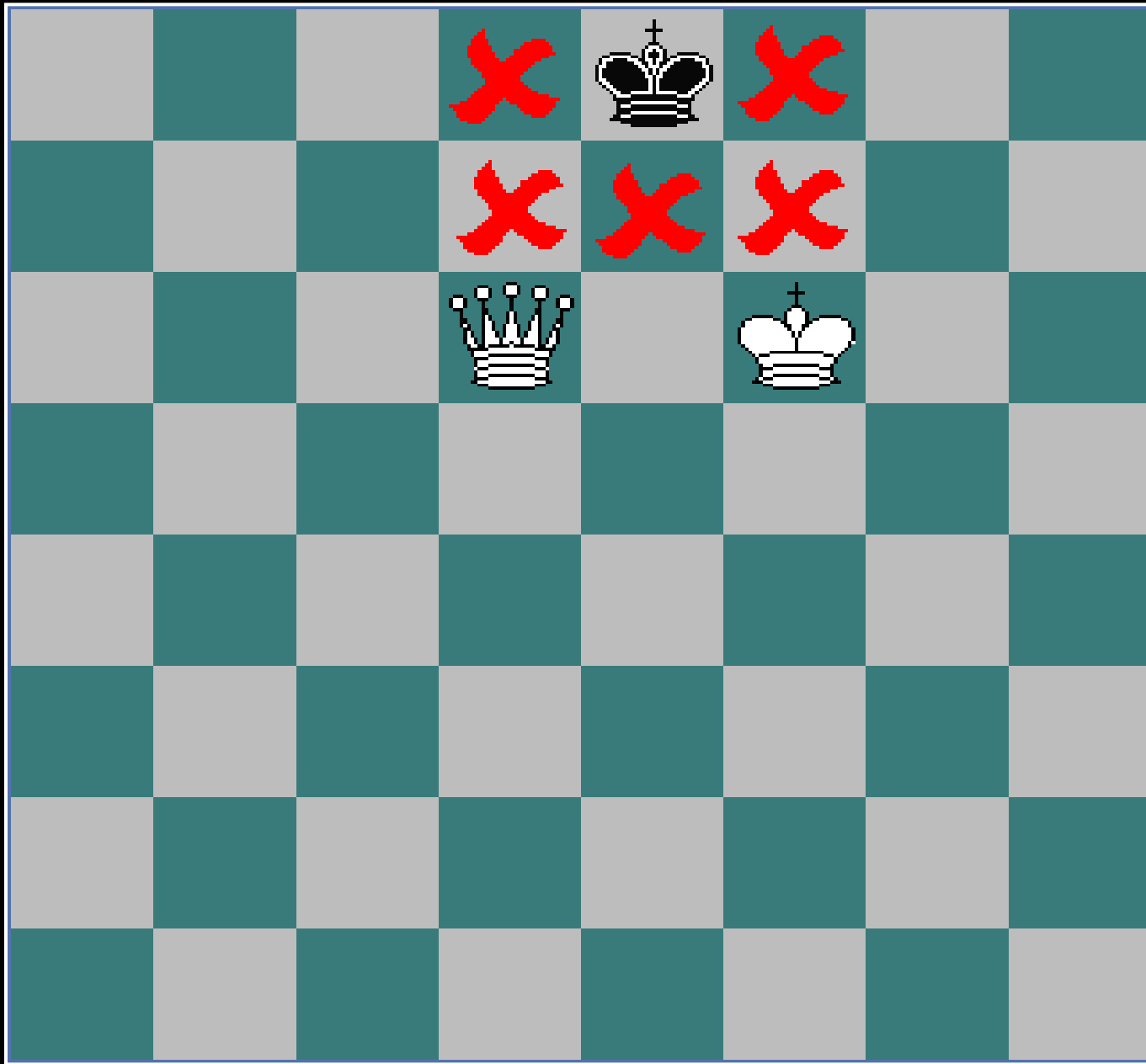
Hayır değil!

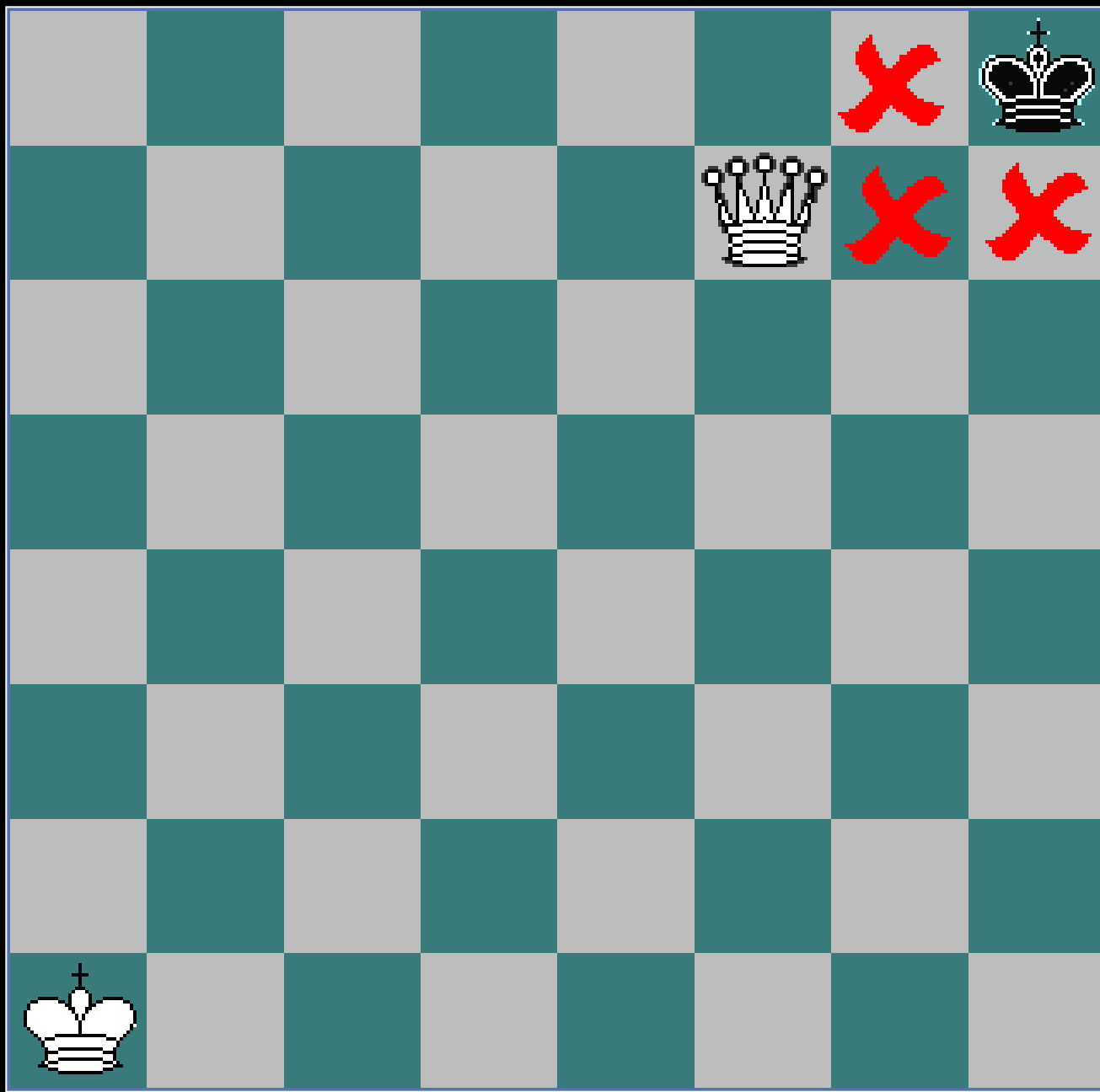
Unutmayın **PAT ŞAH**  
**ALTINDA** olmadığınız ve  
**HİÇBİR** taşınızı  
oynayamadığınız  
durumdur.

Başka bit **PAT** vaziyeti.

Siyah nereye giderse  
gitsin şah tehdidi altına  
girecektir.

Unutmayın ki iki Şah asla  
yan yana duramaz.





Bu örnek köşedeki Şahın nasıl Vezir tarafından **PAT** edildiğini gösteriyor.

Siyah Şah, **ŞAH ALTINDA** değil ama Vezir gidebileceği tüm kareleri **KONTROL EDİYOR.**

Yine **PAT**

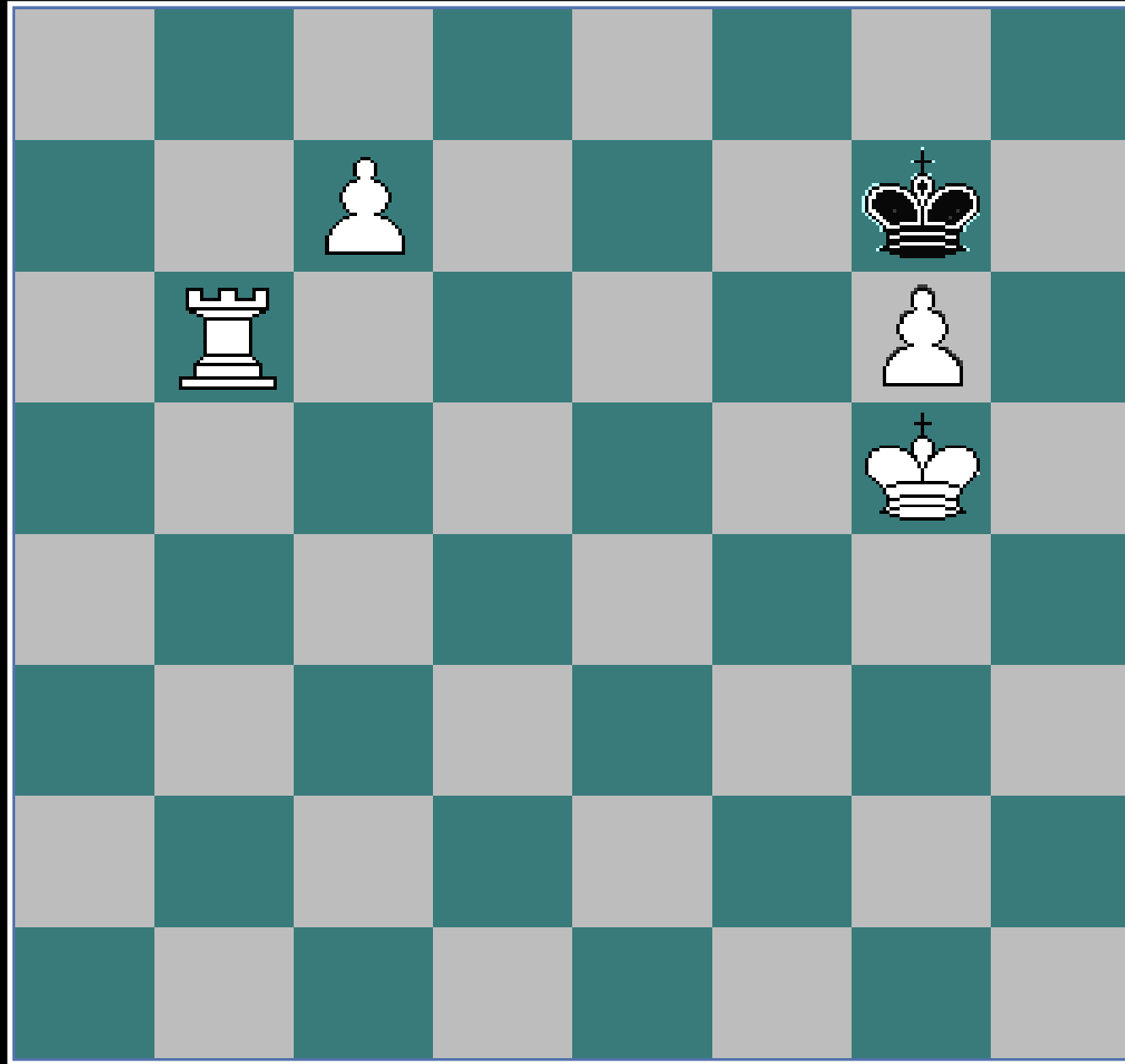
Sonuç **BERABERE**

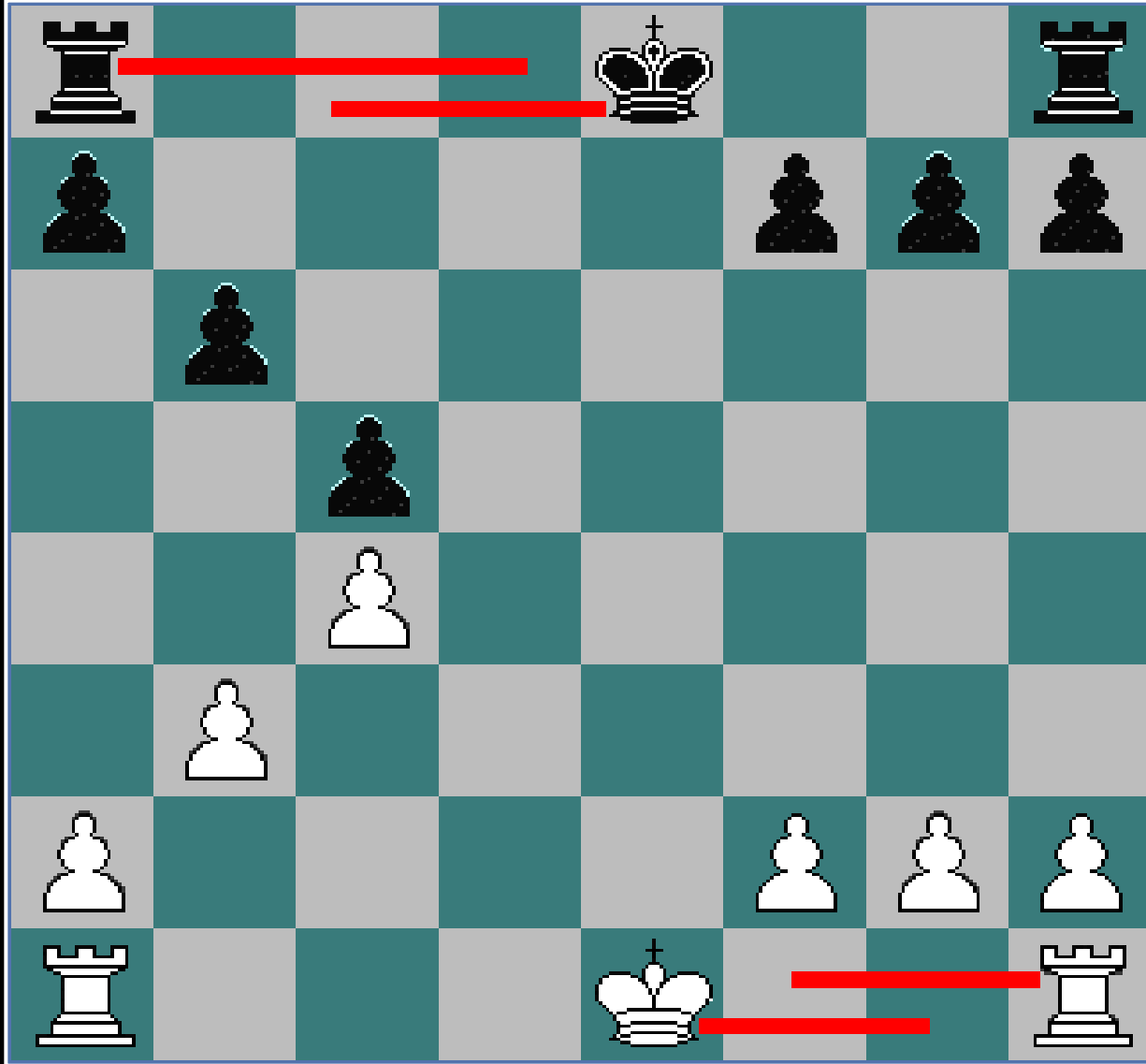
Rakibinizin tek Şahı kaldığında **PAT** yapmamak için çok **DİKKATLİ** olmalısınız.

Piyon tahtanın sonuna gelince başka bir taşa (genelde Vezir) dönüştüğünü hatırlayın.

Eğer Beyaz Piyonuyla Vezir (veya Kale) çıkarsa yine **PAT** olur.

Siyah'ın hamlesi yoktur.





**ROK** Şah ve Kaleyle yapılan 2 hamlenin oluşumundan oluşan tek bir harekettir.

Oyunda bir en fazla bir defa yapabilirsiniz.

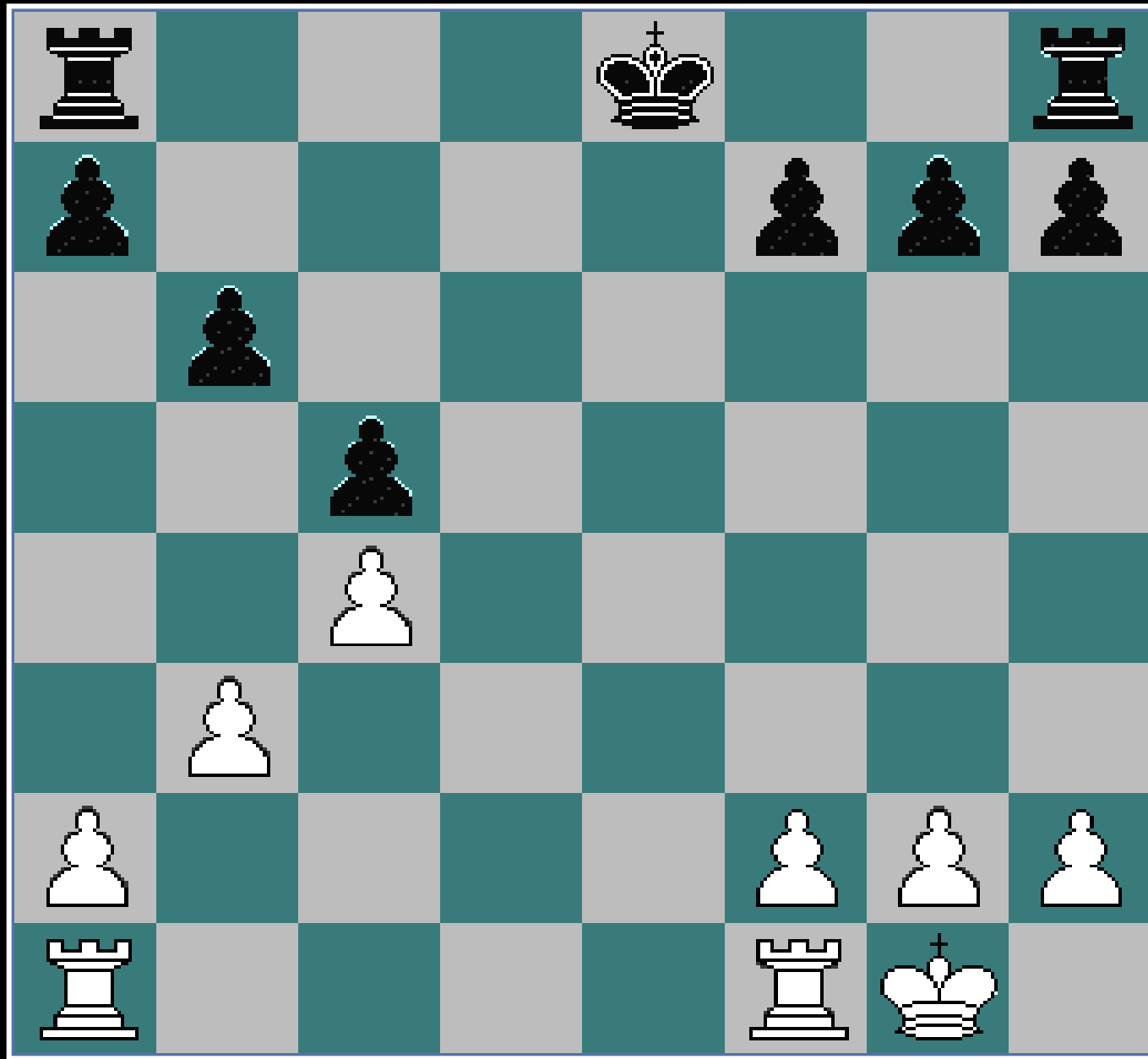
Şahınız Kaleye doğru iki hamle atar.

Aynı hamlenin devamı olarak, Kale Şahın üzerinden atlar ve yanına yerleştirilir.

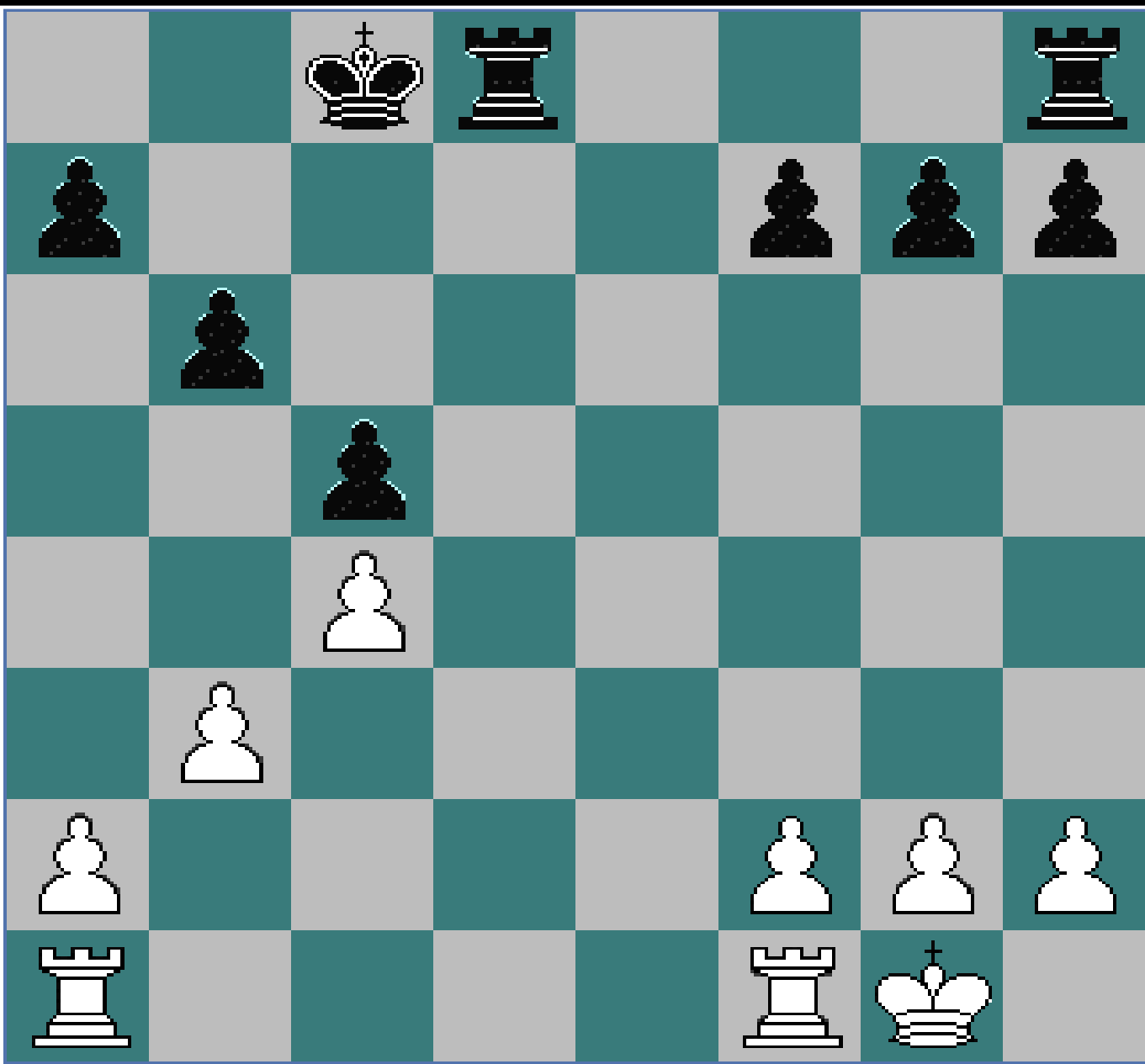
Tahtanın iki kanadından  
birine rok atabilirsiniz.

**ŞAH KANADINA** (Şahın  
olduğu taraf) veya  
**VEZİR KANADINA**  
(Vezirin olduğu taraf)

Diagramda Beyaz **ŞAH**  
**KANADINA ROK**  
**ATMIŞTIR.**



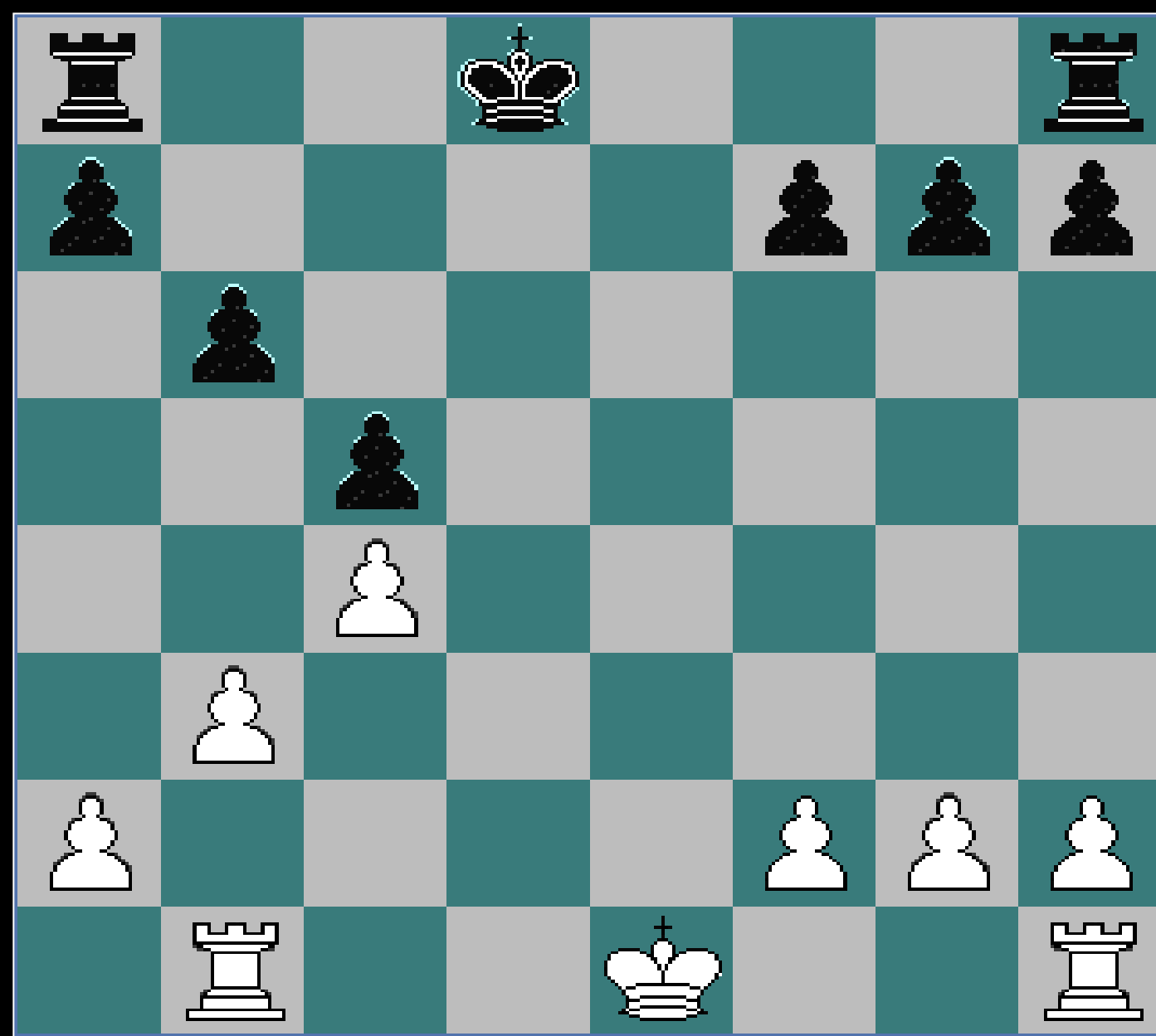




Bu durumda Siyah  
**VEZİR KANADINA ROK**  
**ATMIŞTIR.**

Vezir kanadına rok  
atılırsa Şah merkeze  
daha yakın olur.

Şah kanadına rok atılırsa  
Şah daha kenardadır.



Sadece kıpırdamamış bir Şah ve Kale ile rok atabilirsiniz.

Siyah rok **ATAMAZ** çünkü Şahıyla oynamıştır.

Şahını eski yerine gelse bile **ROK ATAMAZ**.

Beyaz ise **VEZİR KANADINA** rok **ATAMAZ** çünkü **VEZİR KALESİYLE** oynamıştır.

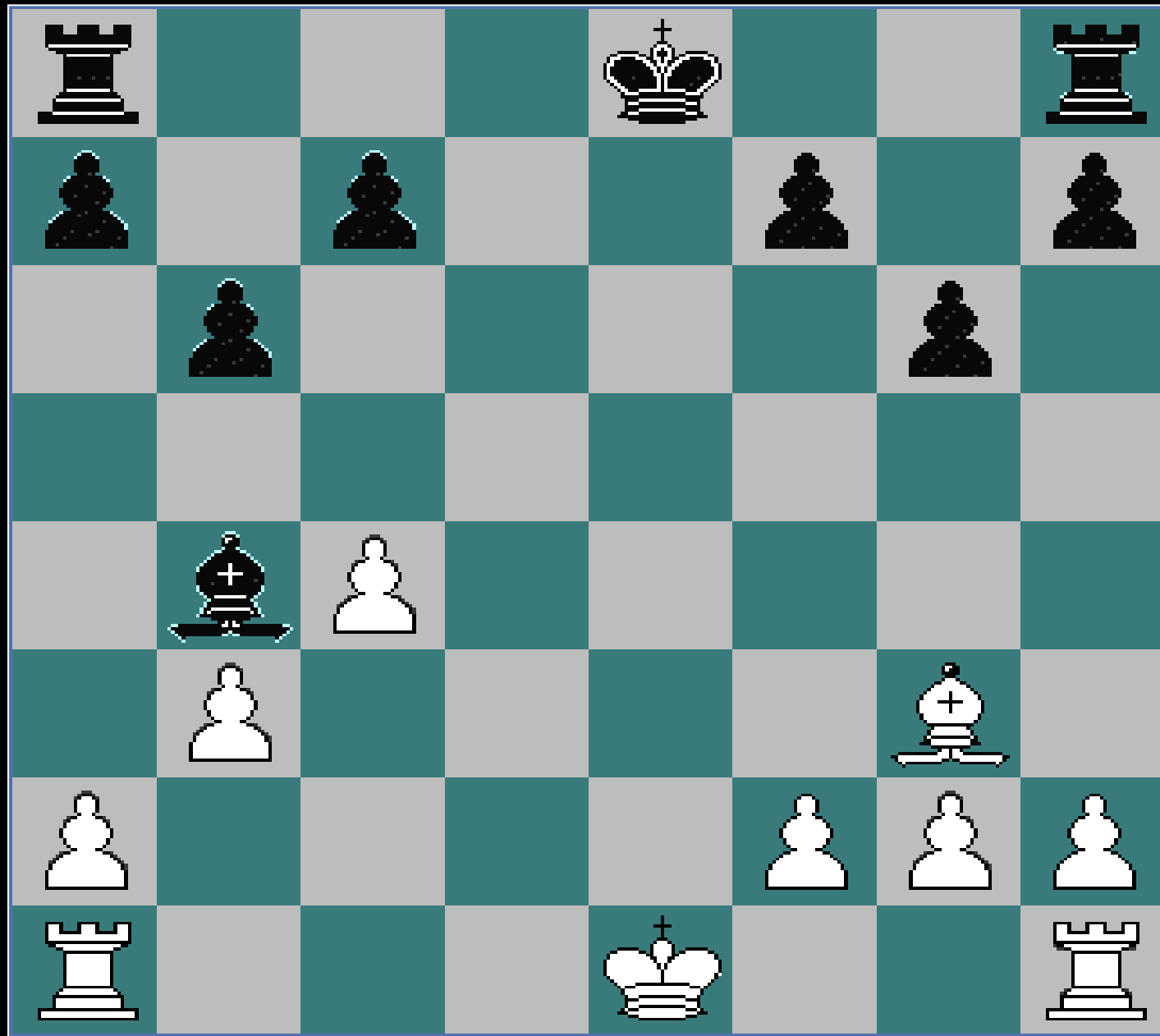
Fakat **ŞAH KANADINA** **ROK ATABİLİR**

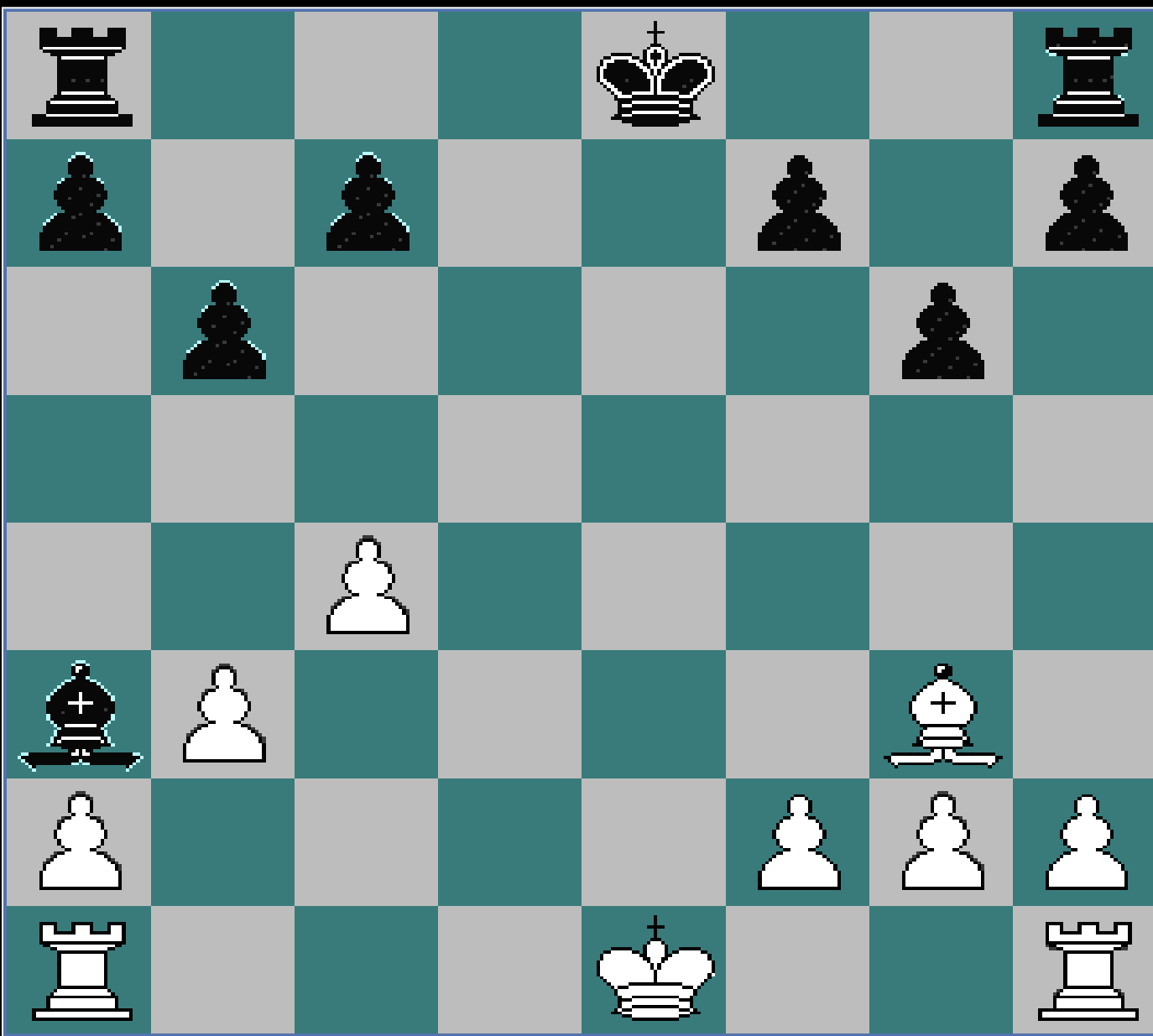
**ŞAH ALTINDAYKEN**  
rok **ATILAMAZ.**

Burada Siyah Fille **ŞAH**  
**ÇEKİLMİŞ**  
durumdadır.

Şah tehdidinden  
kurtulmak için **ROK**  
**ATILAMAZ.**

Daha önceden şah  
çekilmiş, ama Şahınız  
kıpırdamamışsa rok  
atabilirsiniz.





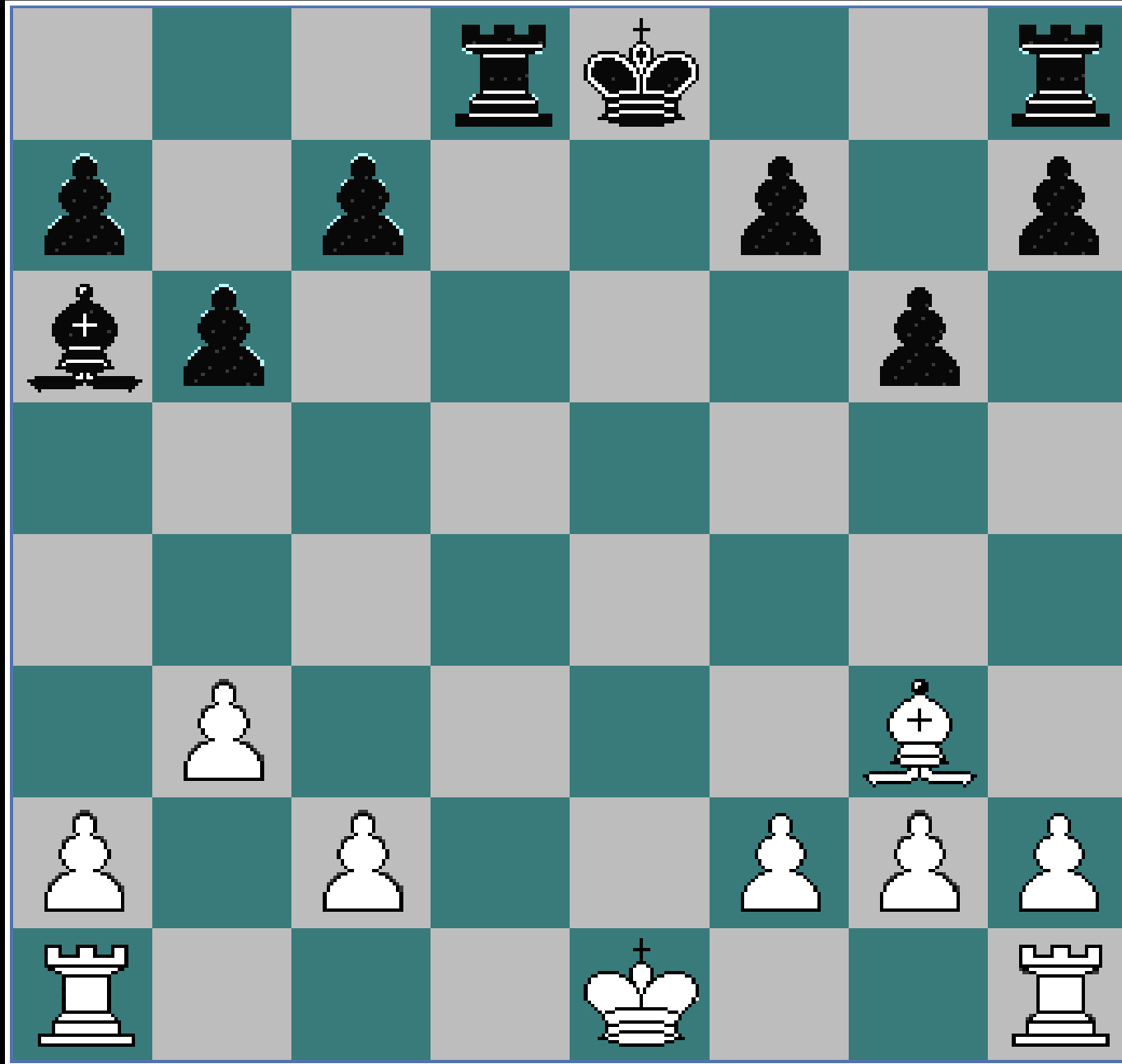
Rakip taşla kontrol edilen yere gelecek şekilde rok atamazsınız.

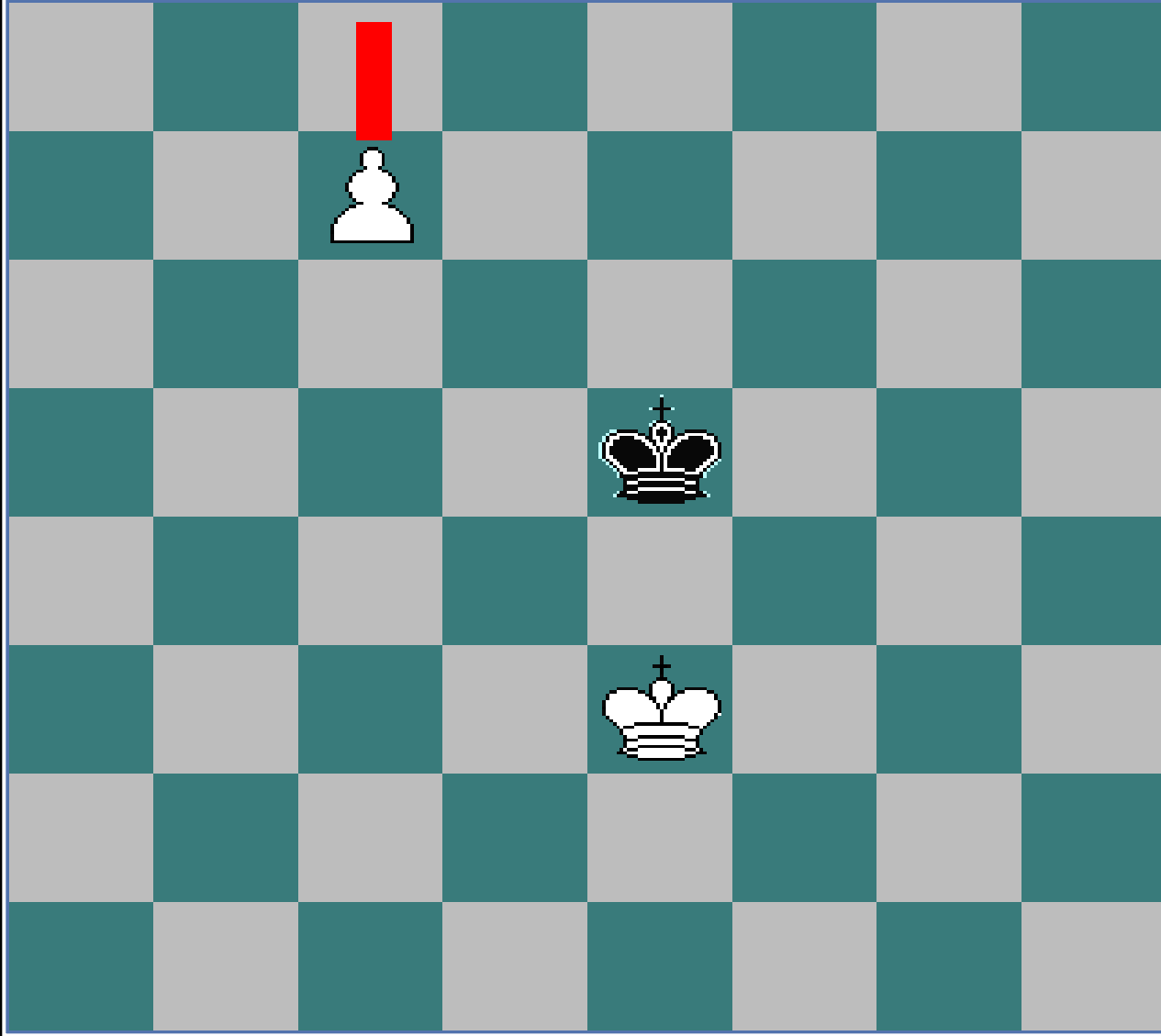
Bu konumda eğer Beyaz **VEZİR KANADINA** rok atarsa Şah, Filin tehdidi altında kalmış olur.

Eğer Şah, rakip taş tarafından kontrol edilen bir kareden geçmek zorundaysa **ROK ATAMAZ**.

Burada Beyaz **VEZİR KANADINA ROK ATAMAZ** çünkü Beyaz Şah, Siyah Kalenin kontrol ettiği bir kareden geçmek zorundadır.

Beyaz **ŞAH KANADINA DA ROK ATAMAZ** çünkü Beyaz Şah, Siyah Fil tarafından kontrol ettiği bir kareden geçmek zorundadır.





Bu konumda Beyazın  
**YEDİNCİ YATAYA**  
ulaşmış Piyonu vardır.

Tahtanın sonuna bir piyonu  
sürdüğünüz zaman,  
piyonun yerine başka bir  
taş koymalısınız.

Veziir, Kale, Fil veya At  
taşlarından herhangi  
birisini seçebilirsiniz.

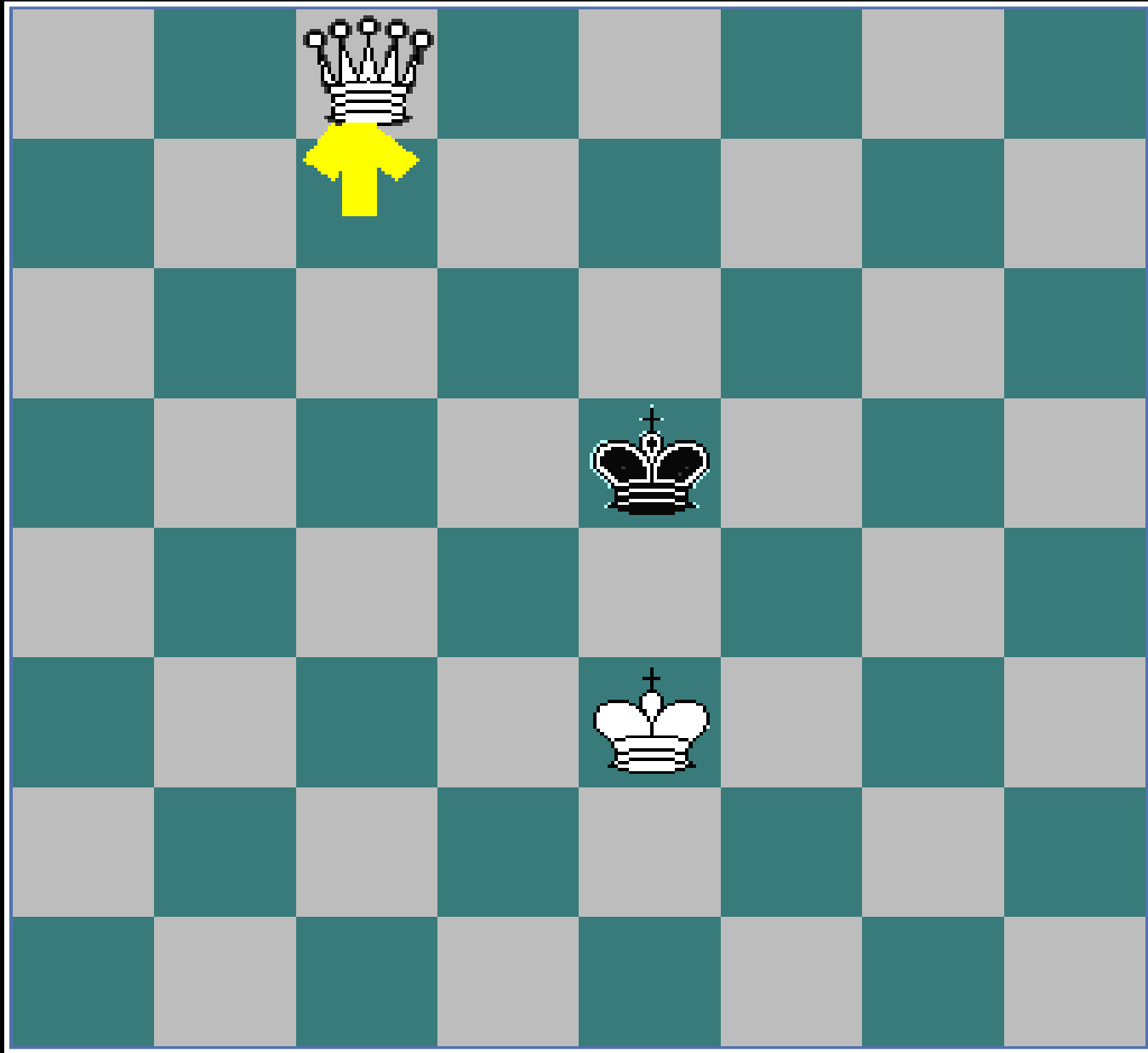
**PİYON TERFİSİ**

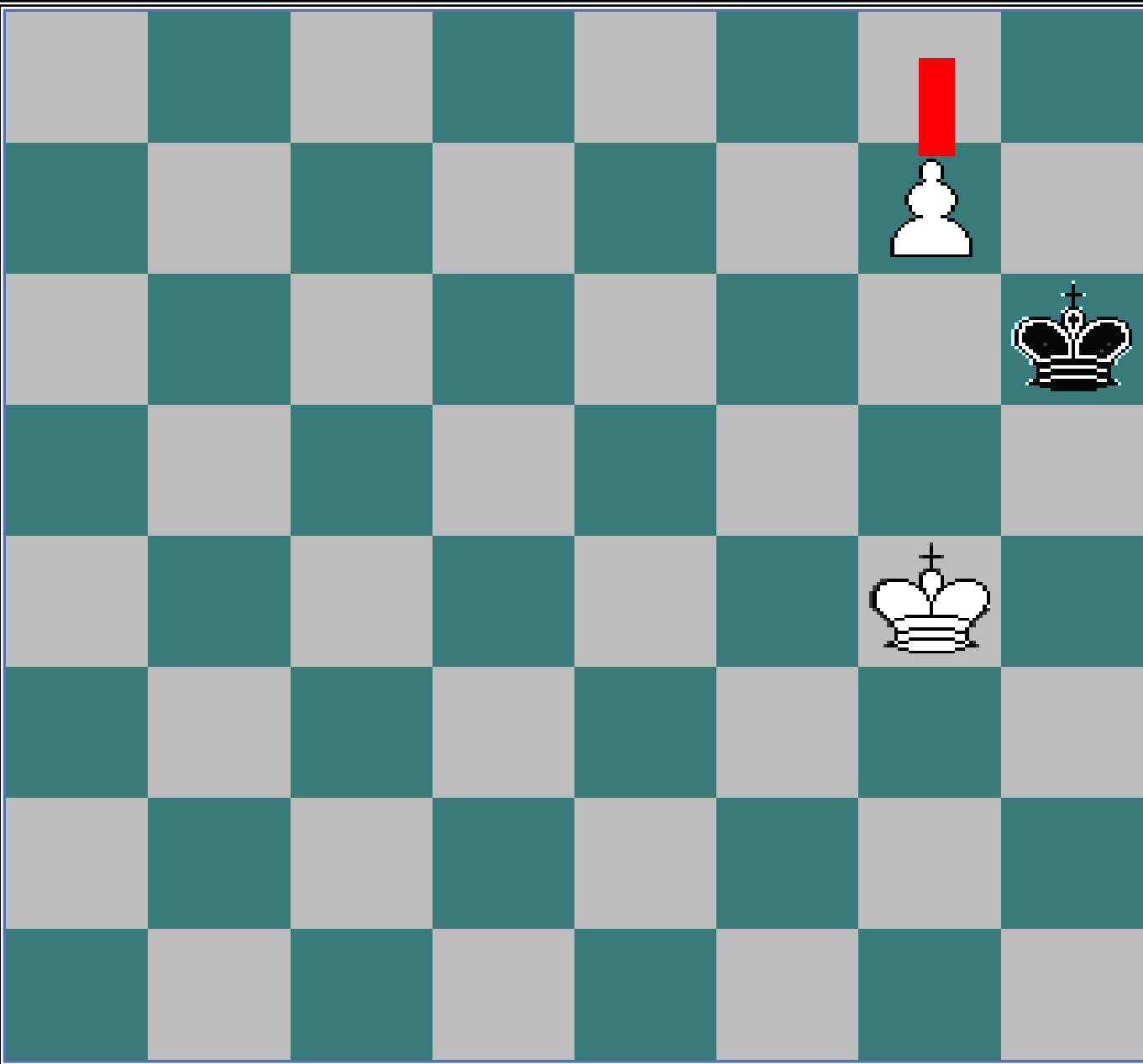
Beyazın piyonu **TERFİ  
ETMİŞTİR.**

Piyonunu Vezire  
dönüştürmüştür.

Neredeyse her zaman  
Piyon, en güçlü taş olan  
Vezire terfi ettirilir.

Dikkat ediniz ki Piyon  
tahtadan kaldırılır, eski  
yerine konmaz.





Bu durumda eğer Beyaz  
**VEZİR ÇIKARSA PAT**  
olur!

Bunun yerine **KALE**  
**ÇIKMALIDIR.**



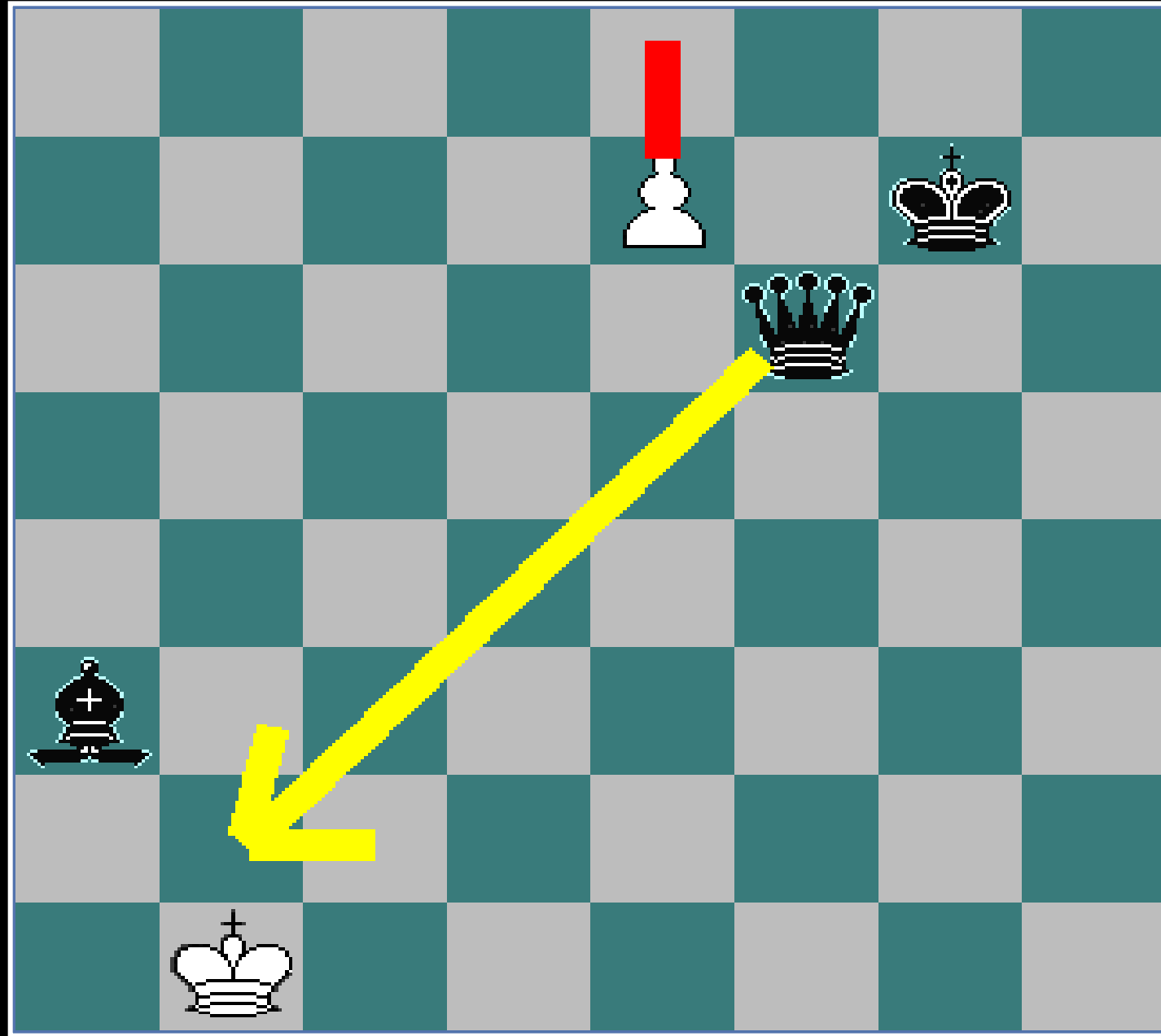
Bu durumda eğer Beyaz Vezir **ÇIKARSA**, Siyah bir sonraki hamlede **MAT** olur.

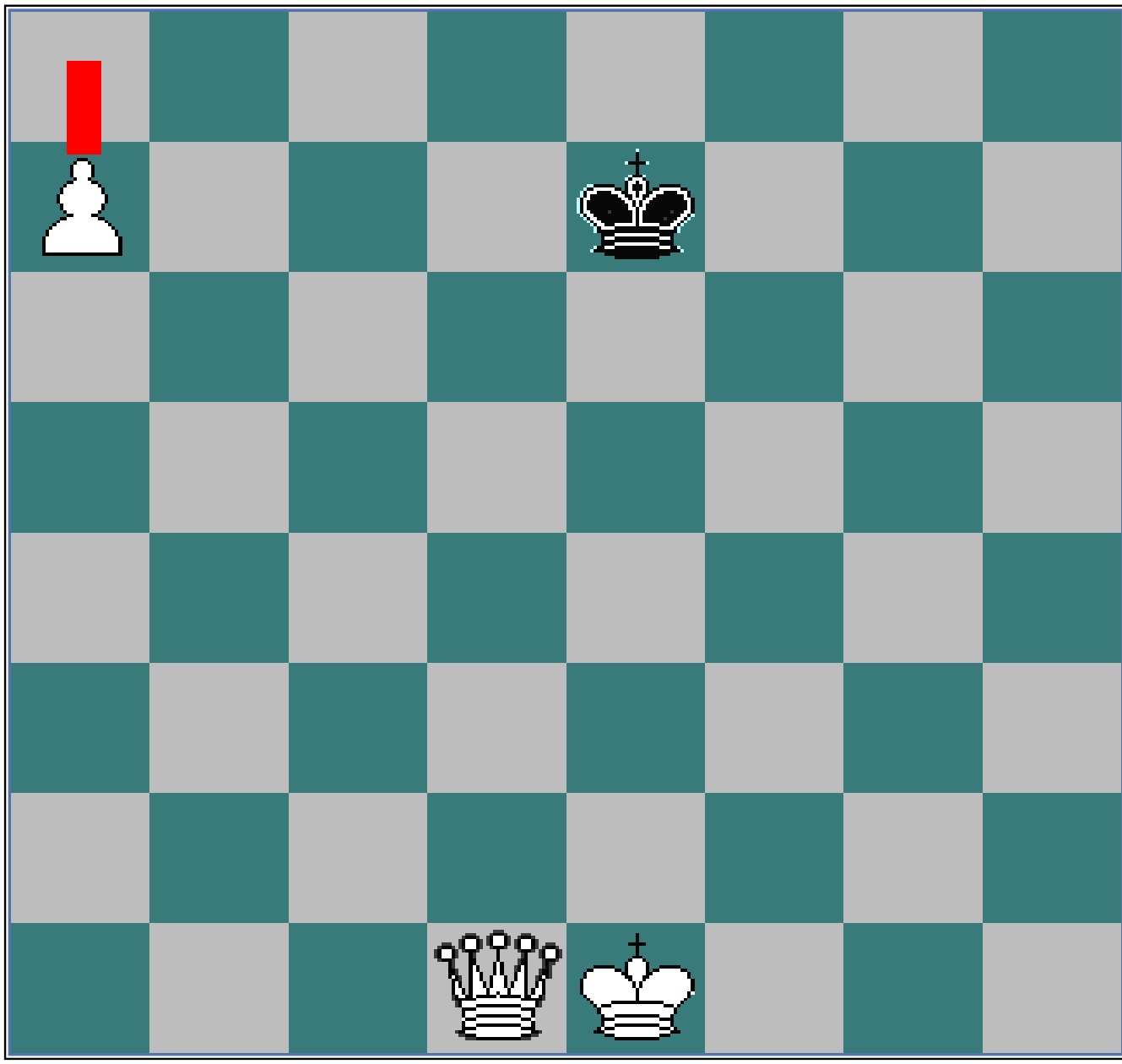
Sarı oku takip ederek nasıl mat olduğunu görünüz.

Bu sebeple Beyaz **AT ÇIKMALI!** At çıkarak **ŞAH** çeker.

Aynı zamanda Siyah Veziri **TEHDİT EDER.** Bir sonraki hamlede alır.

Aynı taşla iki **TEHDİT** birden yapmaya **ÇATAL** denir





Bir Vezire sahip olsanız bile başka Vezir çıkabilirsiniz.

Burada Beyaz Piyonuyla Vezir çıkabilir.

O zaman iki tane Vezire sahip olacaktır.

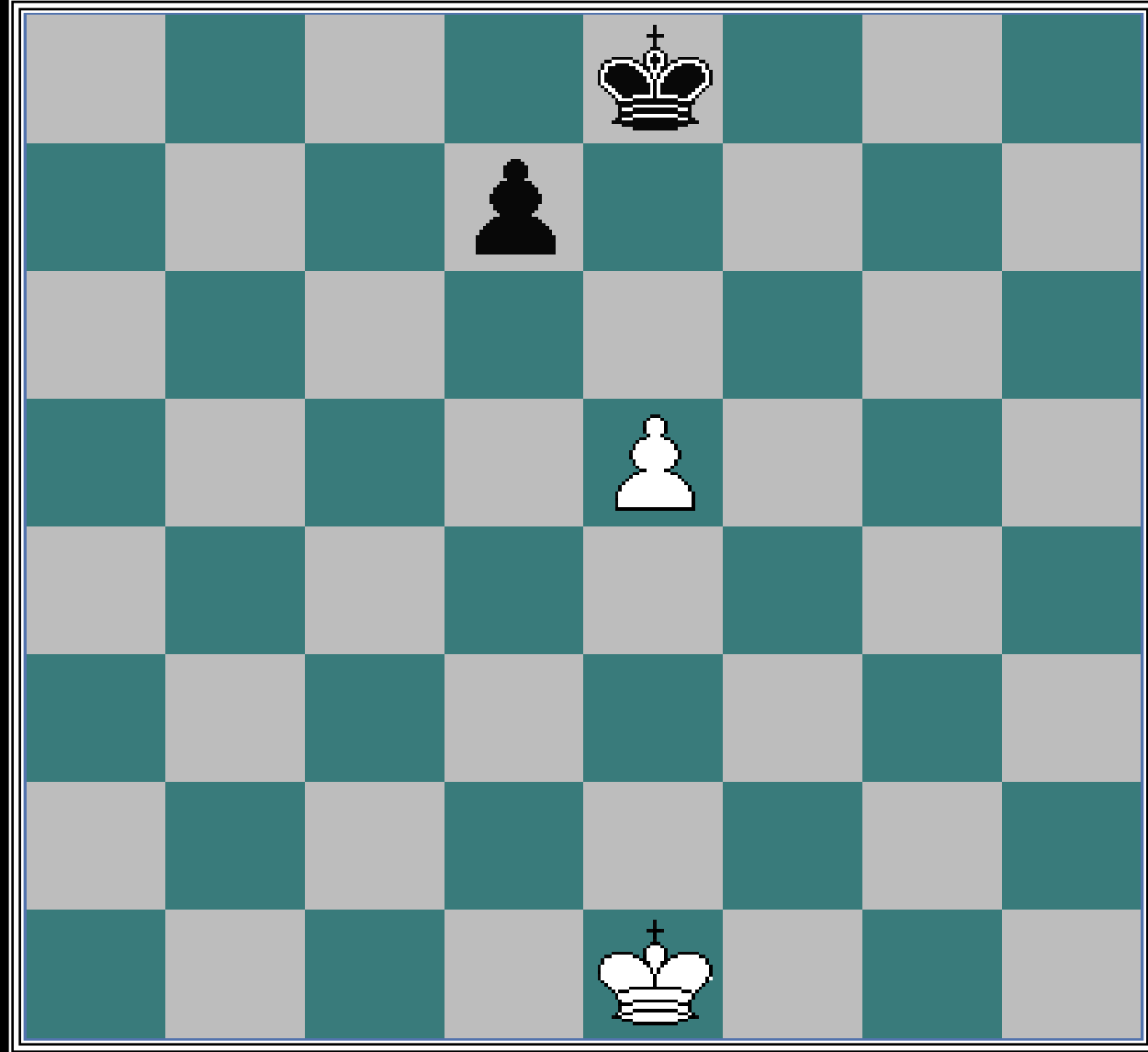
Eğer bütün Piyonlarınızı son sıraya ulaştırırsanız tahtada aynı anda **DOKUZ** Vezire sahip olabilirsiniz!

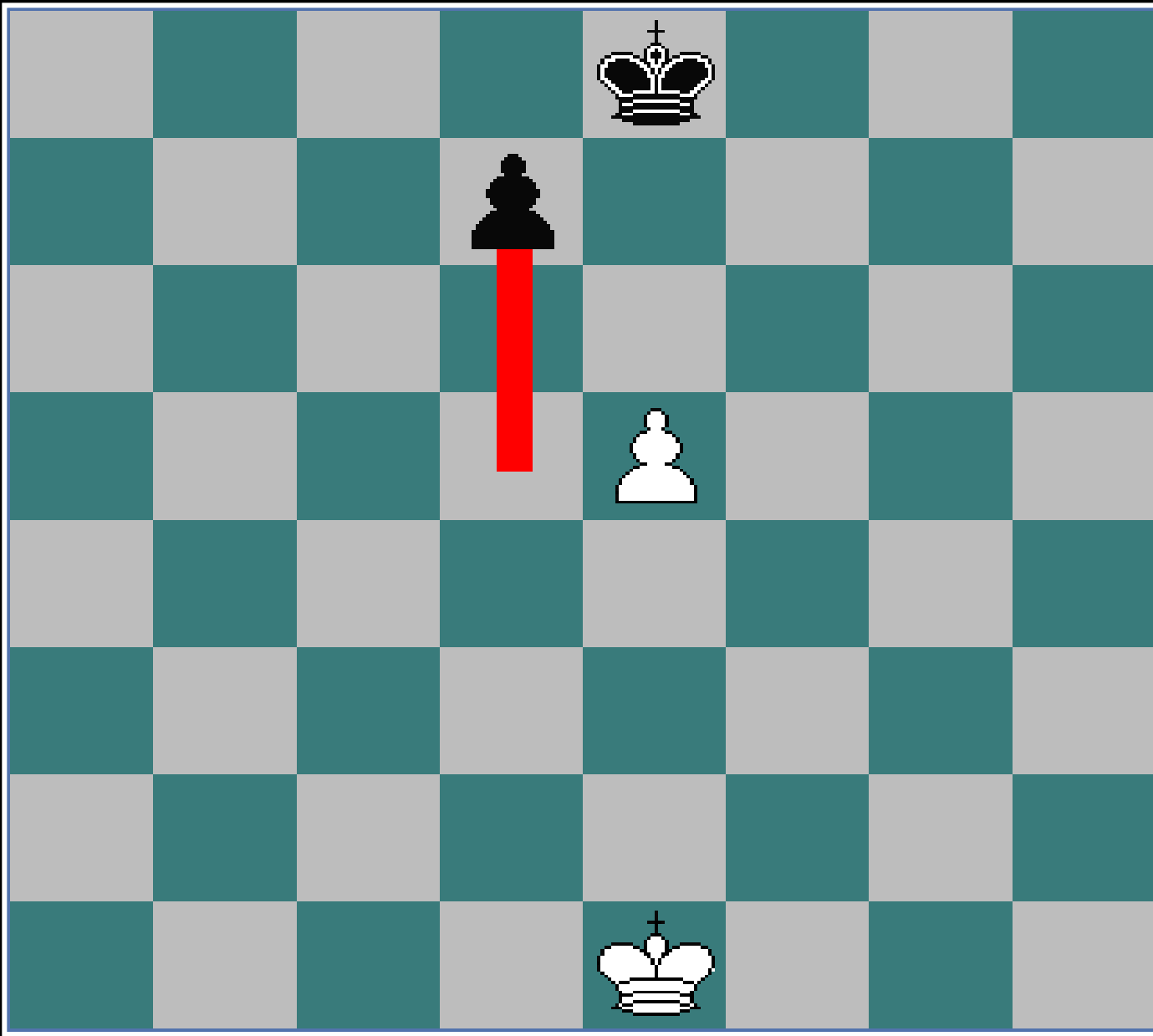
Eğer başka Vezir bulamazsınız o-nun yerine Vezir anlamına gelen ters konmuş Kale kullanın.

**GEÇERKEN ALMA** kuralı  
pek çok insanın anlamakta  
en çok zorluk çektiği  
kuraldır.

Unutmayın ki **GEÇERKEN  
ALMA**, Piyon **İKİ KARE**  
sürüldükten sonra yapılır.

Bu konum geçerken alma  
için uygundur.





Beyazın Piyonu

**BEŞİNCİ YATAYA**

ulaşmıştır. Beyazların  
tarafından sayınız.

Hamle sırası

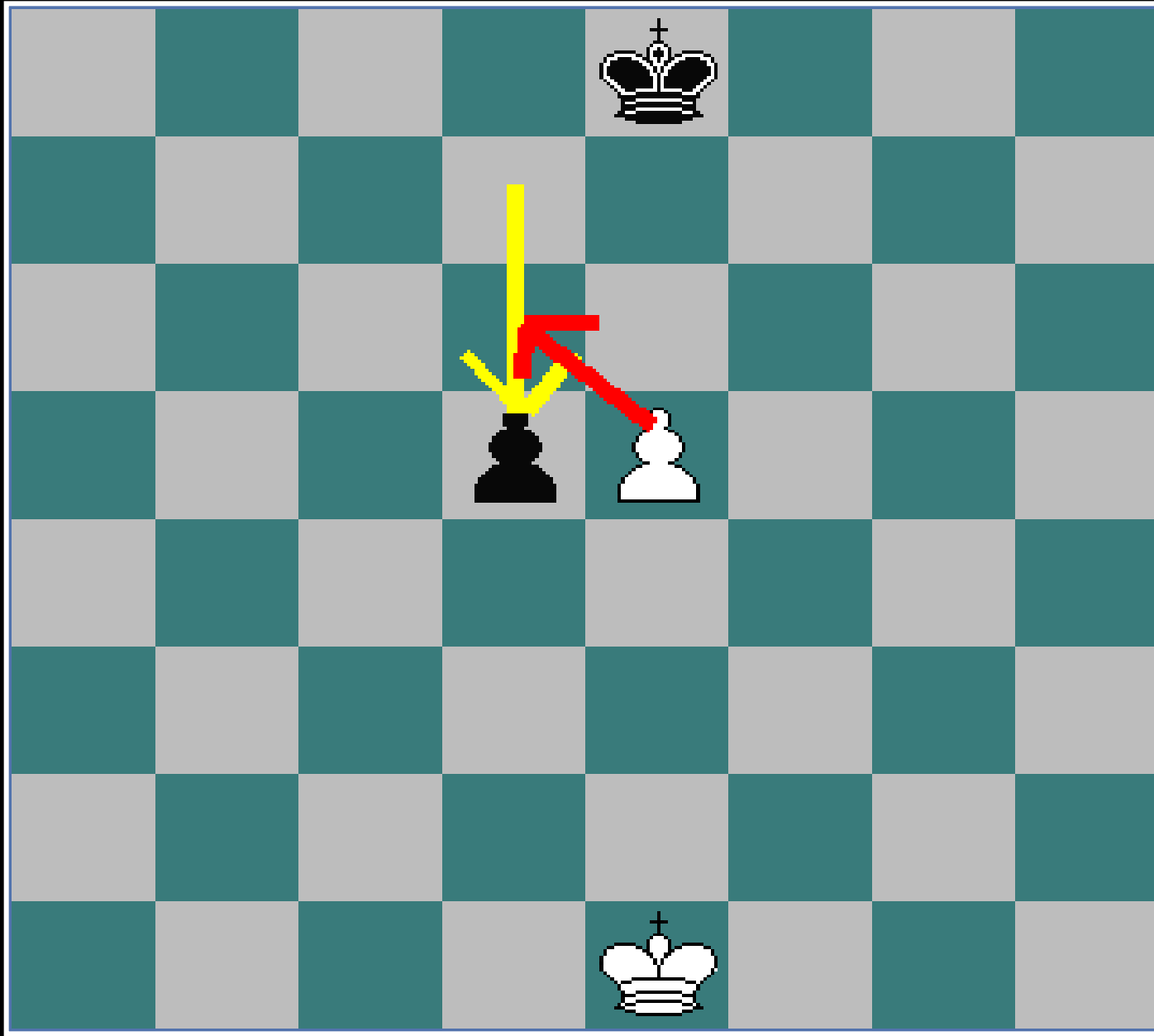
Siyahındır.

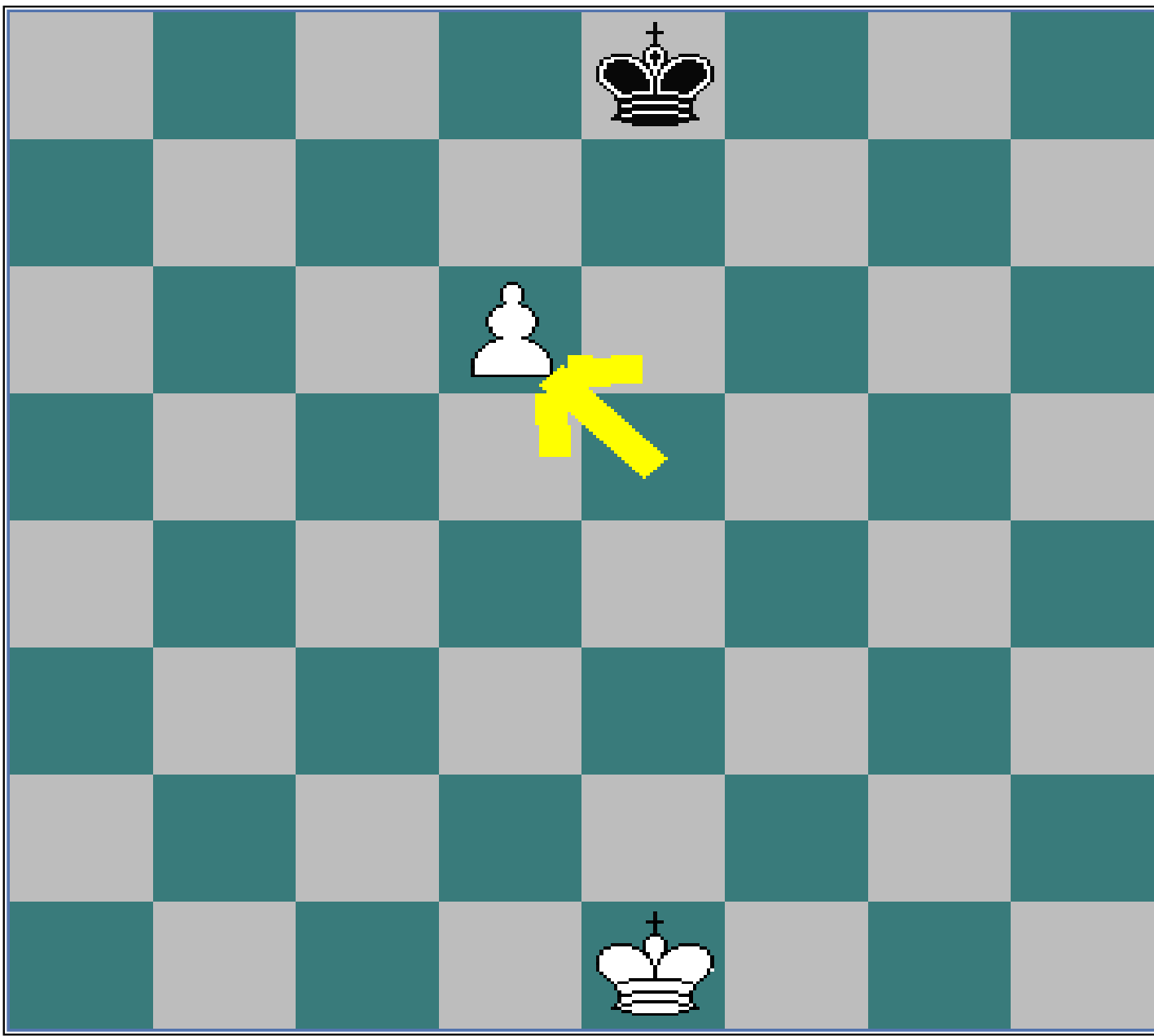
Yanındaki dikeyde  
Piyonu vardır.

Piyonunu **İKİ KARE**  
sürmek üzeredir.

Siyah Piyonu **İKİ KARE**  
sürmüştür.

Şimdi Beyaz isterse,  
**SİYAH PİYON SANKİ**  
**BİR KARE SÜRÜLMÜŞ**  
**GİBİ PİYONU**  
**ALABİLİR.**





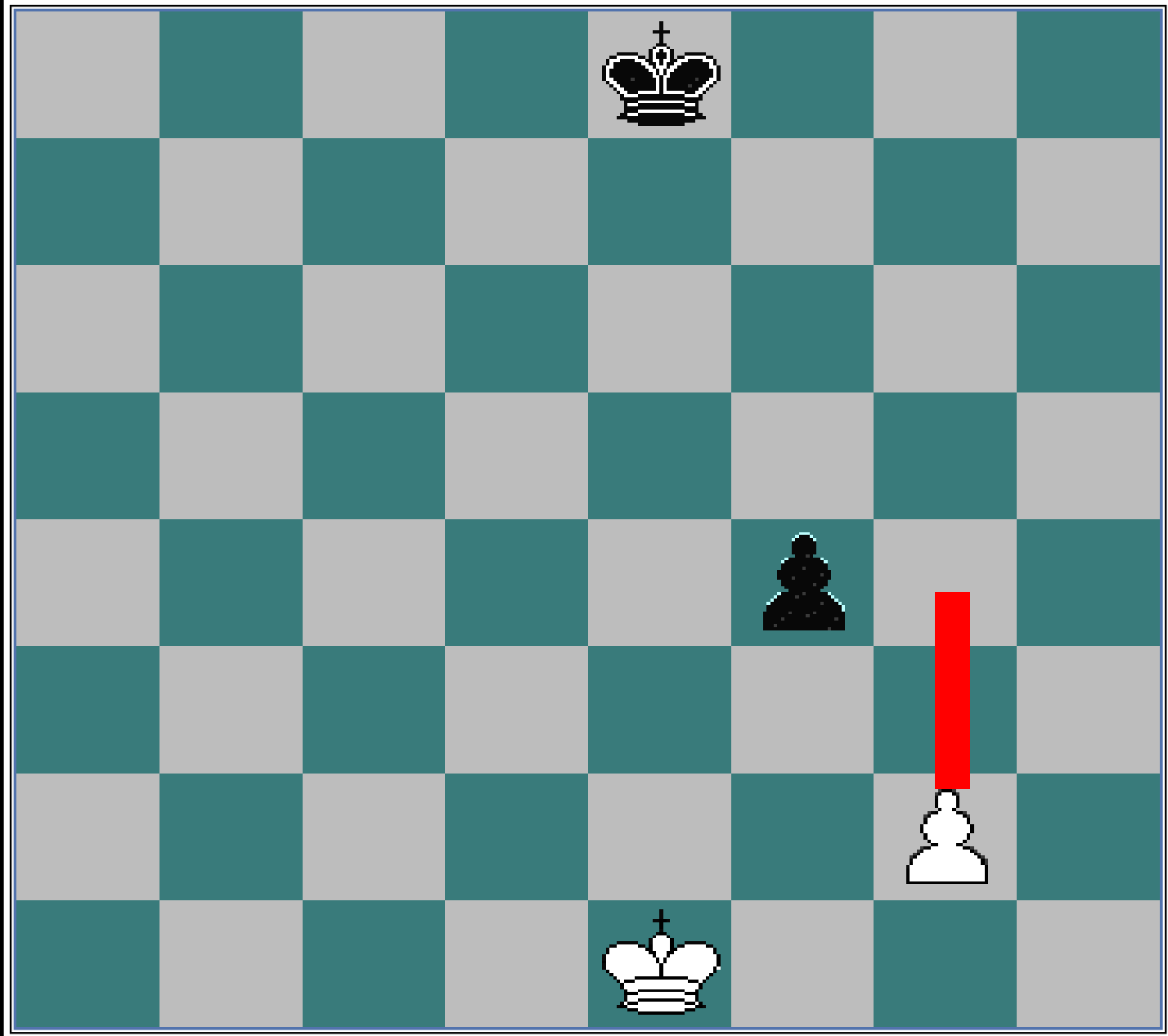
Bu durum Beyaz  
**GEÇERKEN ALMA**  
**HAREKETİNİ**  
yaptıktan sonraki  
durumdur.

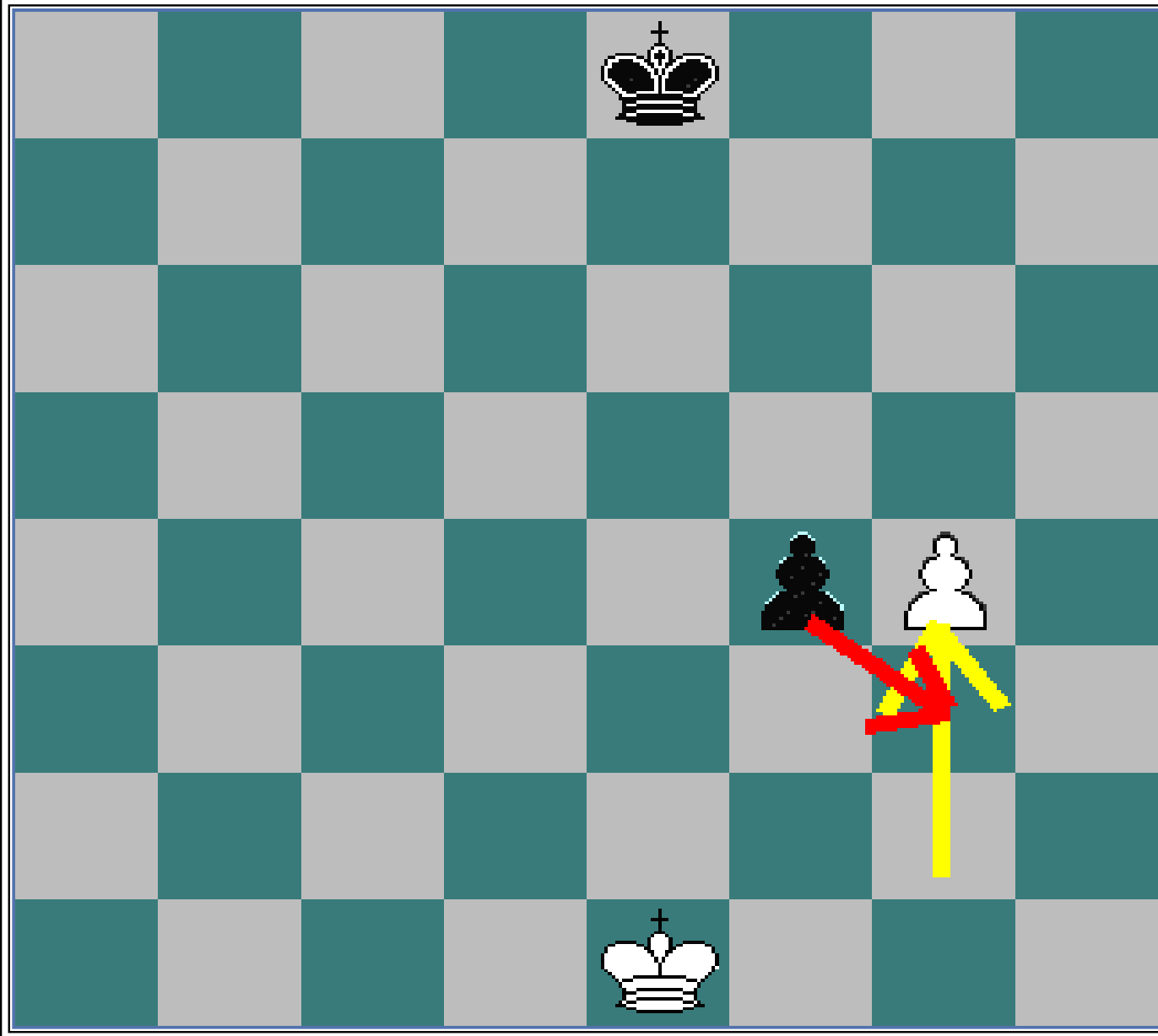
Dikkat ediniz ki Piyon  
şimdi **ALTINCI**  
**YATAYDADIR.**

Siyah için geçerken  
almaya uygun bir  
konum.

Siyahın **BEŞİNCİ**  
**YATAYDA** bir Piyonu  
vardır.

Beyazın ise **İKİNCİ**  
**YATAYDA** bir Piyonu  
vardır ve iki sürmek  
üzereedir.





Şimdi Beyaz  
Piyonunu **İKİ KARE**  
Sürmüştür.

Siyahın **GEÇERKEN**  
**ALMA** şansı vardır.

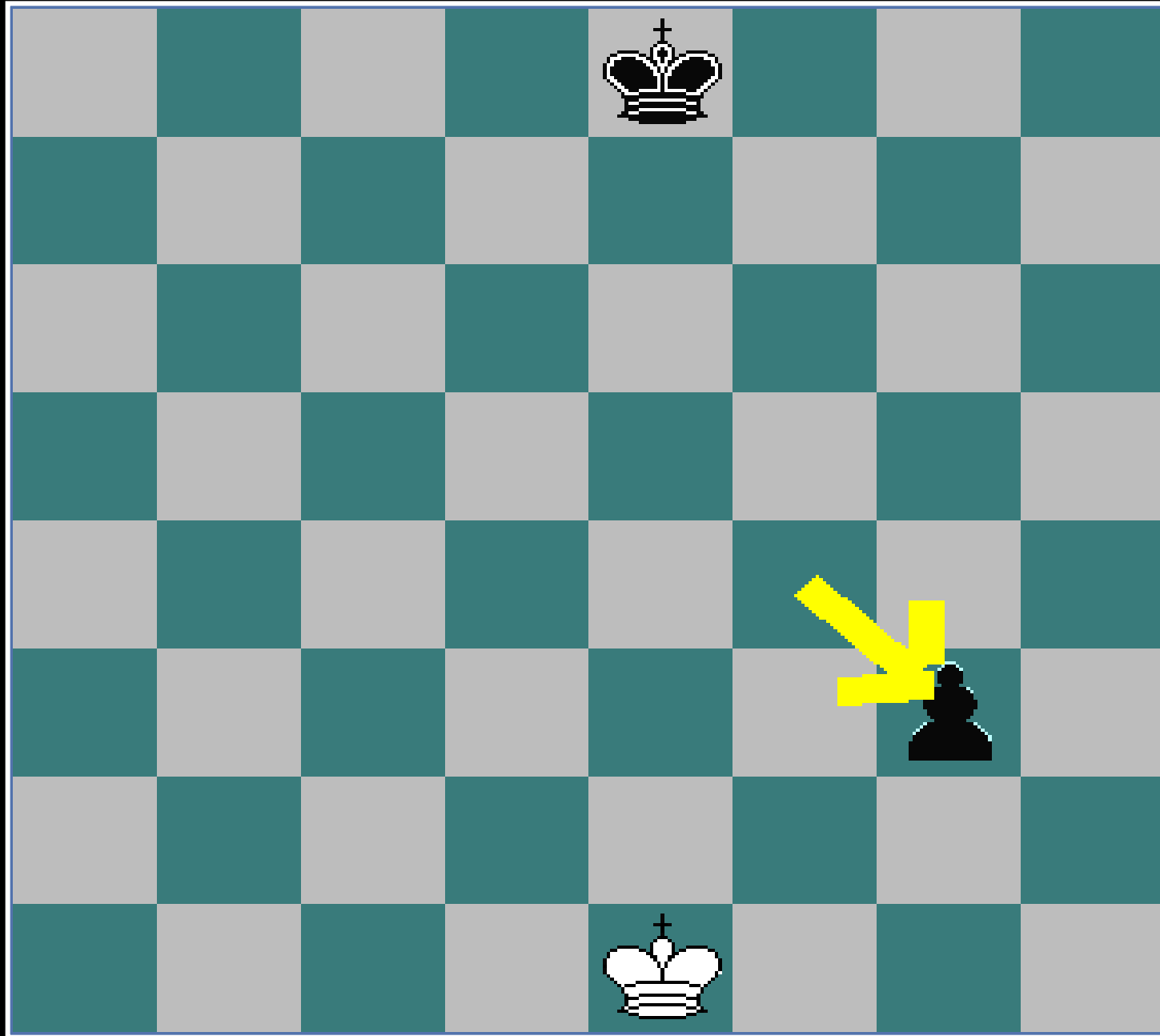


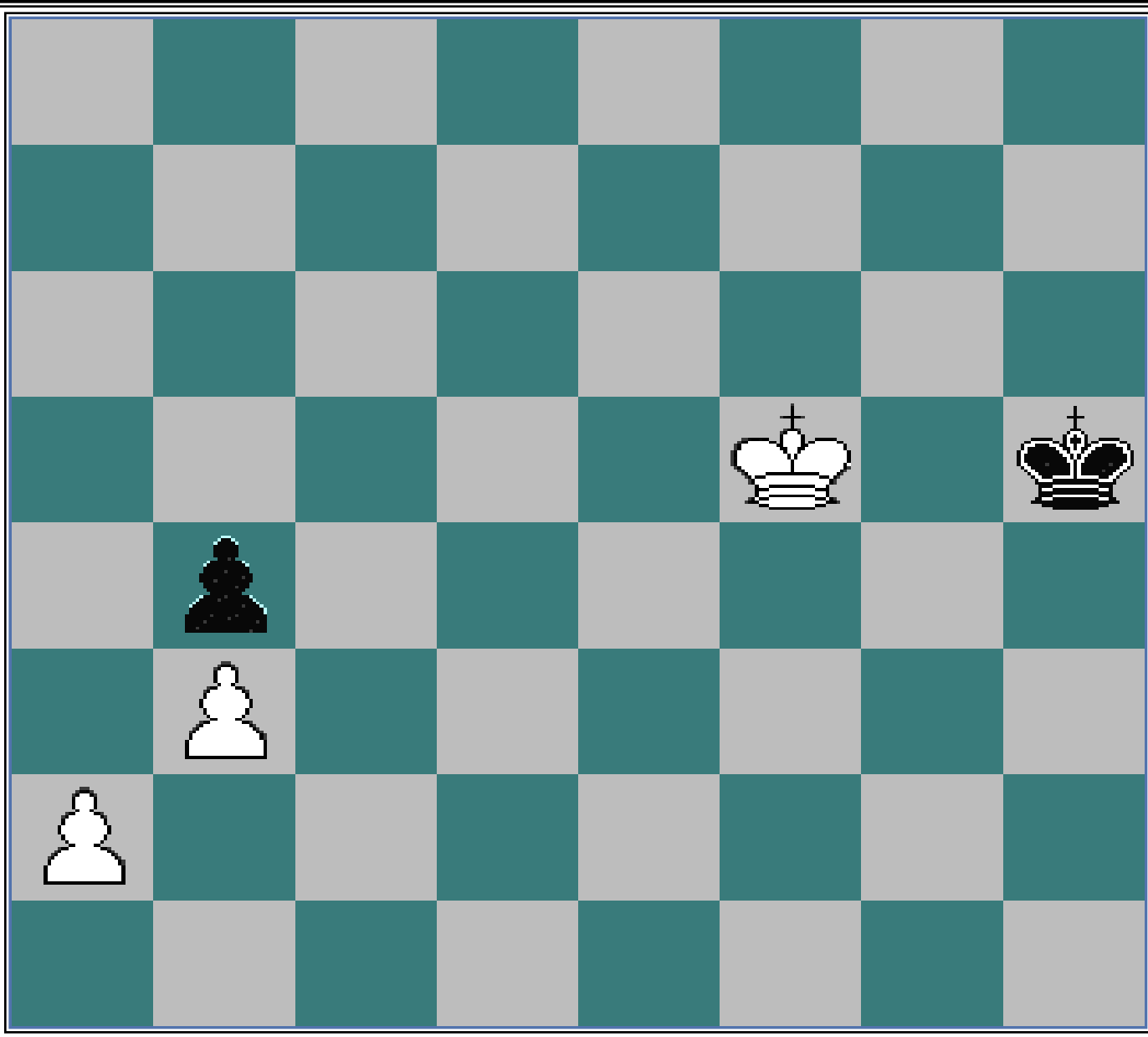
Bu konum Siyah  
**GEÇERKEN ALDIKTAN**  
sonraki konumdur.

**GEÇERKEN ALMAYI**  
**SADECE PİYONLA**  
**YAPABİLİRSİNİZ.**

**İKİ KARE BİRDEN**  
**SÜRÜLMÜŞ BİR**  
**PİYONU**  
**ALABİLİRSİNİZ.**

**RAKİP PİYON İKİ**  
**SÜRÜLDÜKTEN** hemen  
sonra **GEÇERKEN**  
**ALABİLİRSİNİZ.**





## **GEÇERKEN ALMA**

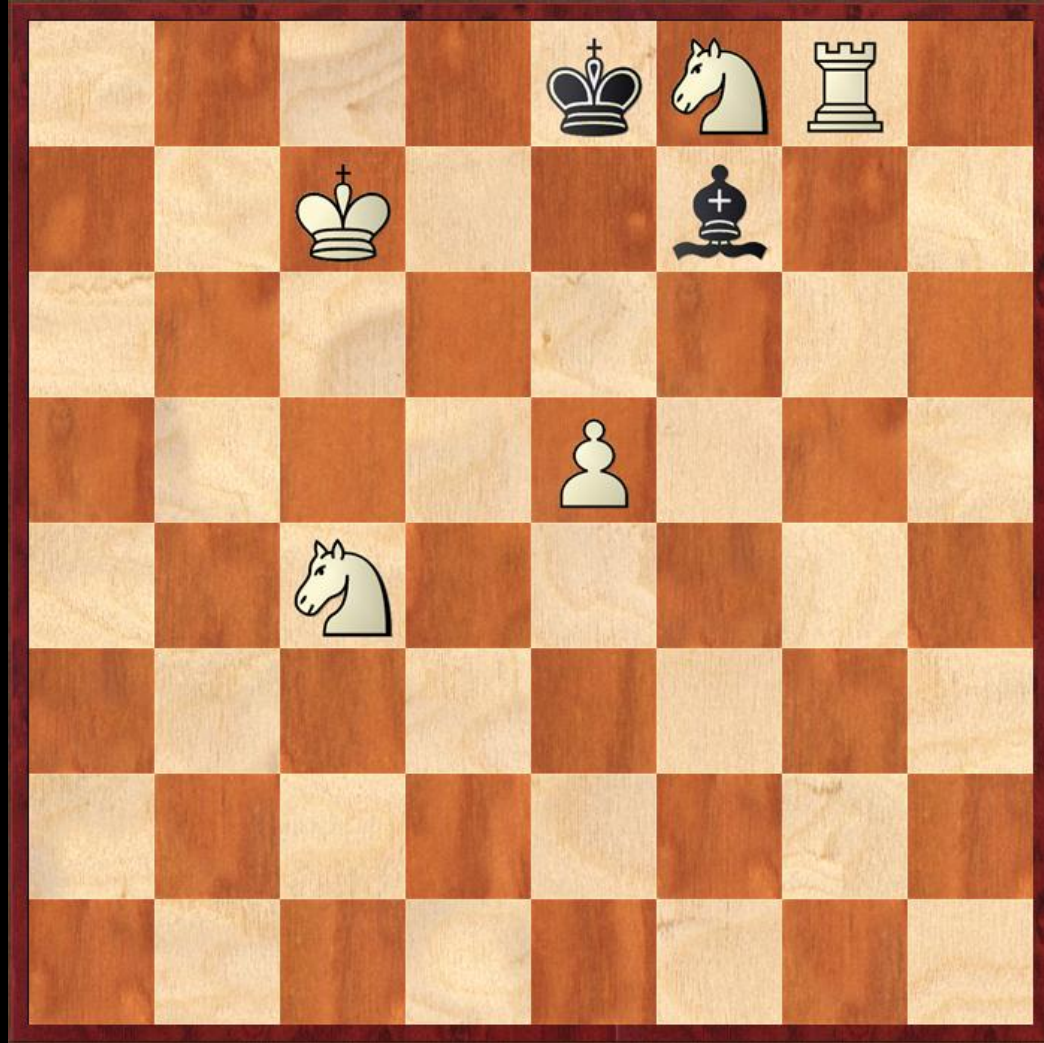
kuralını bilmek oyunun kaderini değiştirebilir.

Bu durumda hamle sırası Beyaz'dadır. Basitçe Şahıyla Siyah Piyonu alarak oyunu rahatça kazanabilir.

Fakat **GEÇERKEN ALMA** kuralını unutup Piyonunu iki sürebilir.

Bunu yaparsa, Siyah, Piyonu **GEÇERKEN ALIP** Piyonuyla iki hamlede Vezir çıkıp oyunu kazanabilir.

# ETÜD

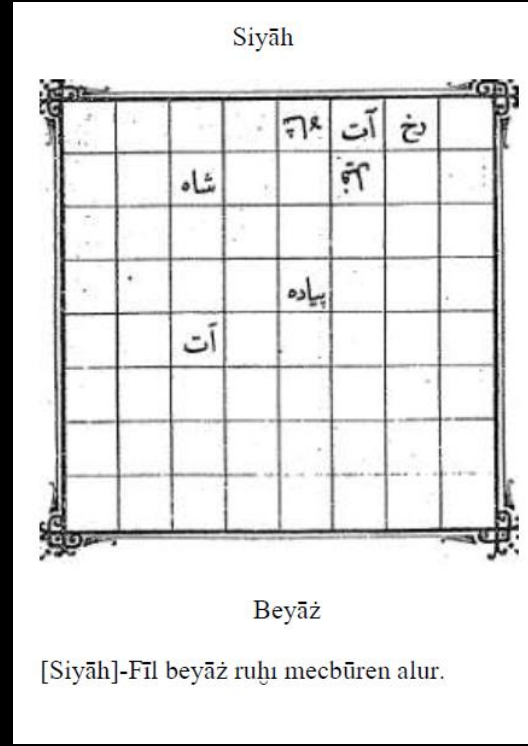


**Beyaz oynar ve kazanır**



1870. SATRANÇ, Nusret Ali Han Dehlevî,  
İstanbul, Karakın Bağdadlıyan Matbaası, 1308  
[1891], 36 s.

### Nusret Ali Han Dehlevî'nin Satranç Risalesi (1890)

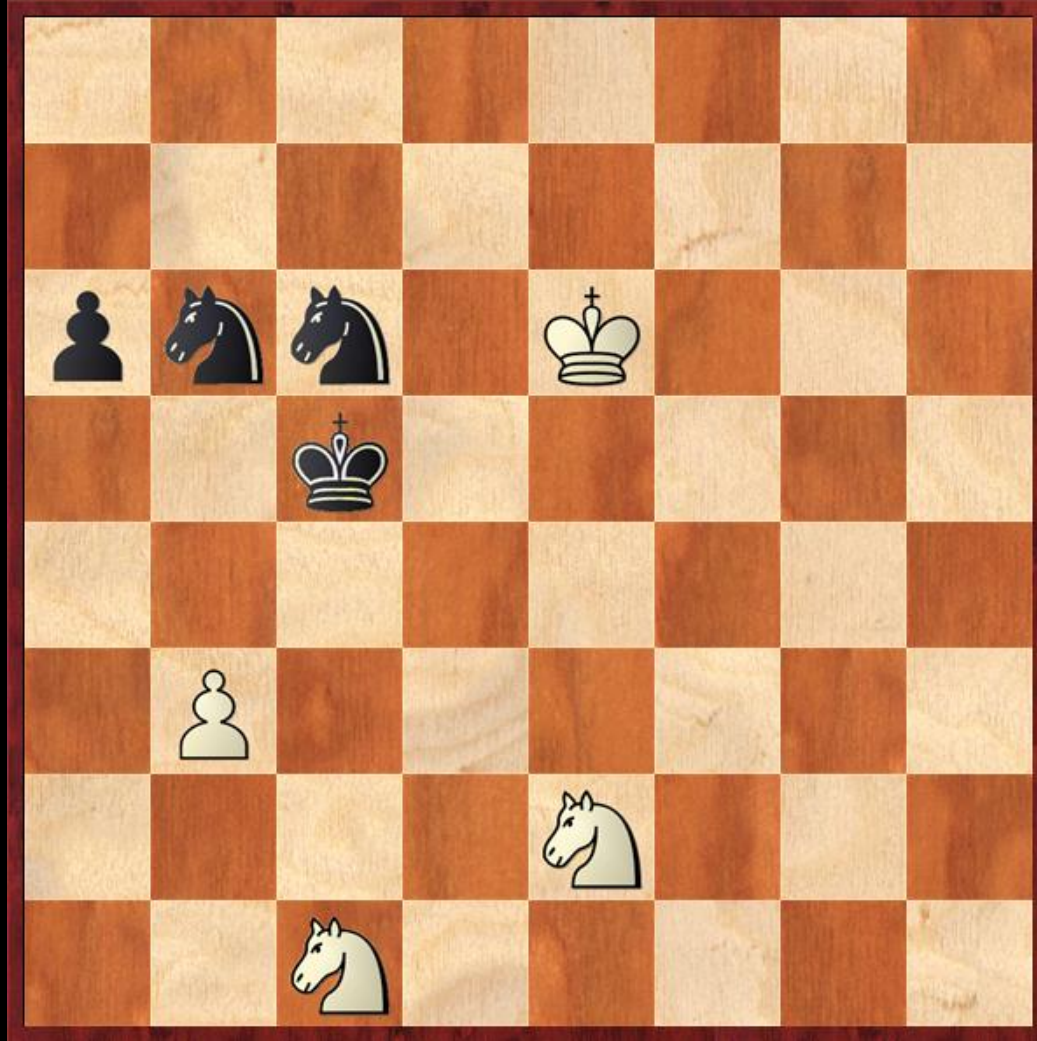


[Siyāh]-Fīl beyāz ruḥı mecbūren alur.

8				♔	♘	♖		
7		♔			♗			
6								
5				♙				
4		♘						
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

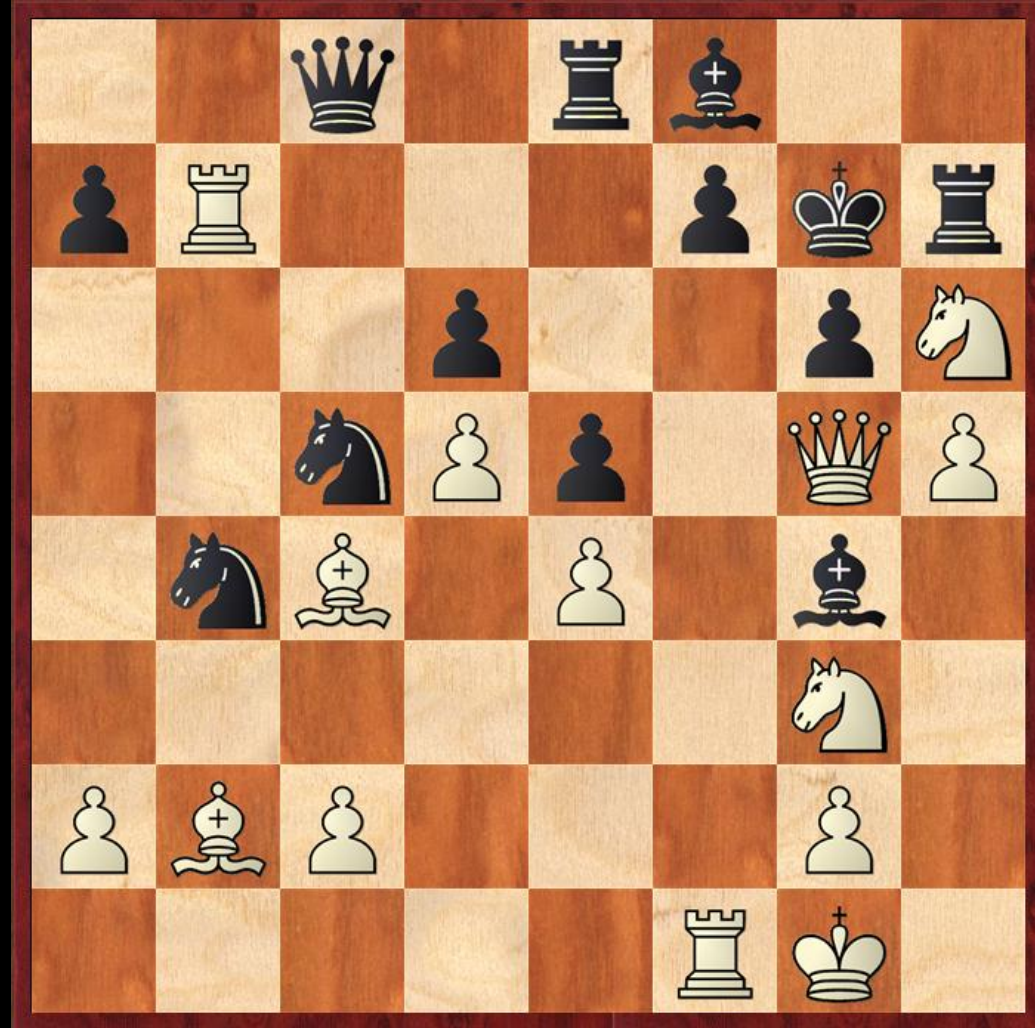
- (beyāz)-1-Şağ fīlîñ sekizinci ḥānesindeki at şağ atıñ altıncı ḥānesine gelür, bu ḥālde ruḥdan kişt daḥı vāqı' olur.  
2-İkinci at ile kişt virildigi ānda siyāh māt olur.

# ETÜD



**Beyaz oynar ve kazanır**

# PROBLEM



**Beyaz oynar ve 1 hamlede mat eder**