

SATRANÇ: OYUN, SPOR, BİLİM VE SANAT

Satrançta Oyun Ortası

Ergin ÇİFTÇİ

www.erginciftci.com

Satrançta her aşama çok önemlidir!

1. Açılış

2. Oyun ortası

3. Oyun sonu

Satrançta Oyun Ortası:

- ❑ **Oyuna giren taşların birbirlerini yaklaşımları ve etkileşimleri kaçınılmaz sonuçlar doğurur:**

Taş değişimleri

Saldırı çabaları

Savunma çabaları

Taktik bir fırsat yakalama arayışları

Zayıflık oluşturma çabaları

- ❑ **Oyun ortasında amaç bir üstünlük sağlamak ve bunu koruyarak oyun sonuna daha üstün konumda girmektir.**

Satrançta Oyun Ortası:

1. Materyal dengesi genelde en önemli elementtir.

2. Avantaj sağlayan diğer elementler

- Kuvvetli ve zayıf karelerin kullanılması**
- Açık hatlarda hakimiyet**
- Merkez hakimiyeti**
- Alan avantajı**
- Ahenkli taş dizilimi**

ANALİZ

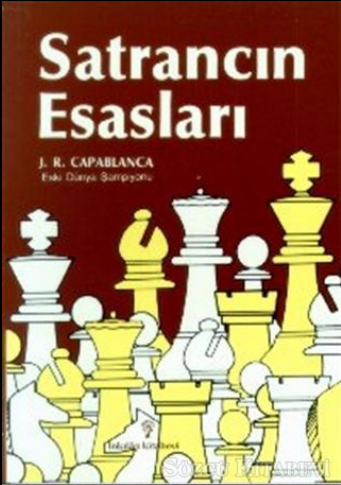


Mikhail Tal

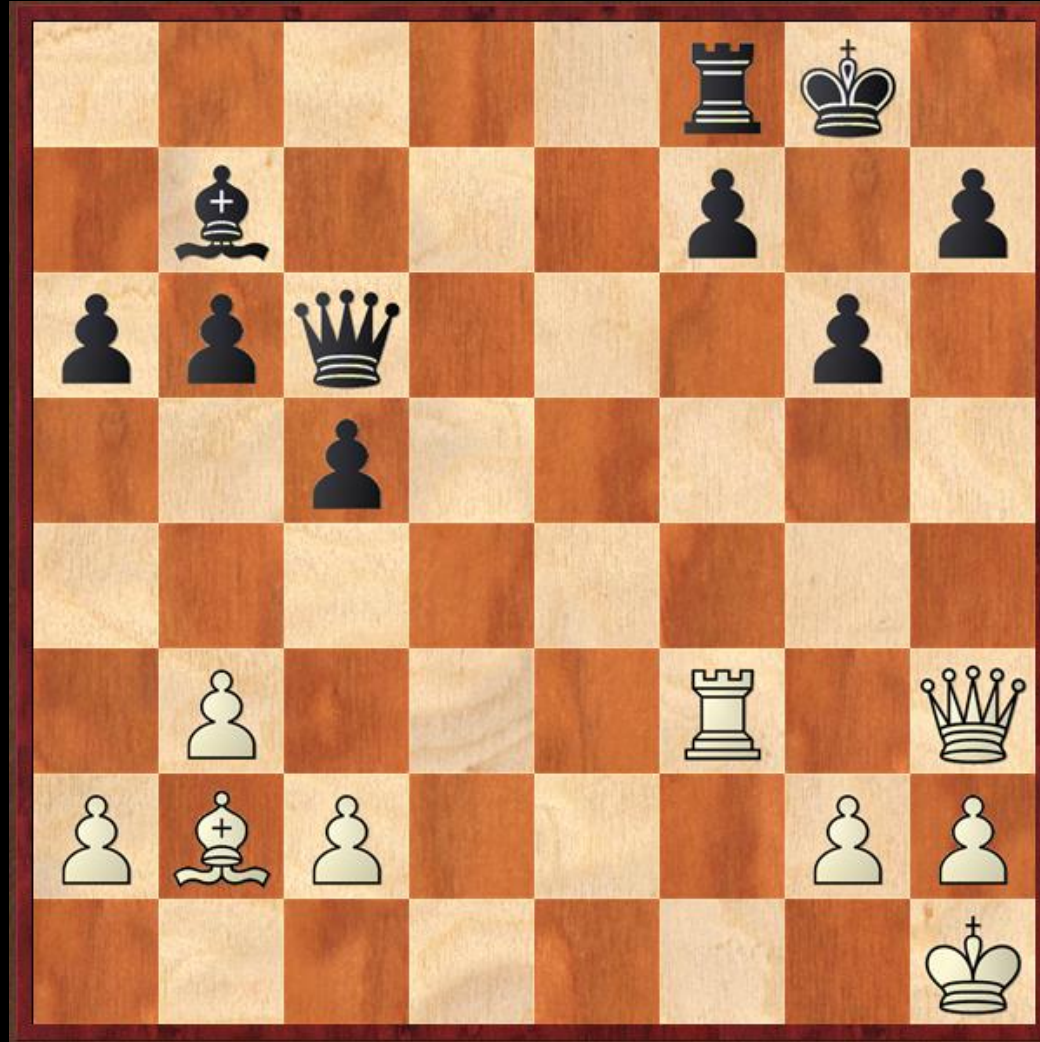


Beyaz oynar

ANALİZ

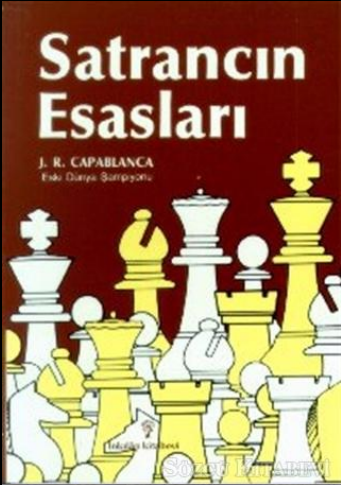


José Raúl Capablanca



Siyah oynar

ANALİZ

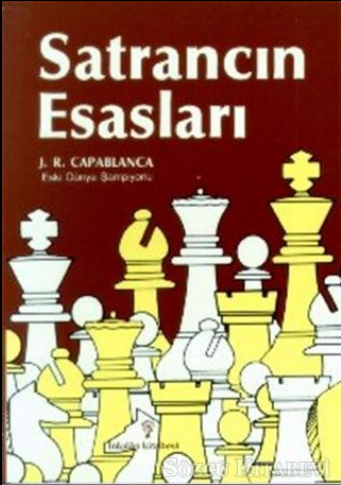


José Raúl Capablanca



Beyaz oynar

ANALİZ

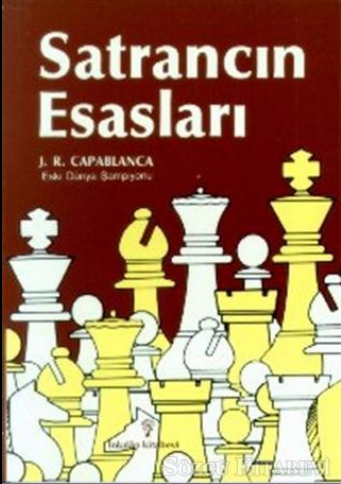


José Raúl Capablanca



Beyaz oynar

ANALİZ

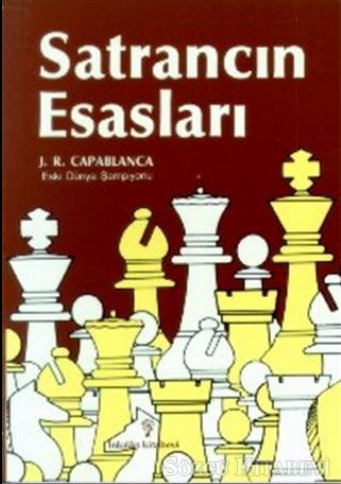


José Raúl Capablanca



Beyaz oynar

ANALİZ



José Raúl Capablanca



Beyaz oynar



Ali İpek

Satranç gücünüzü ölçün

Değerli satrançseverler, puanlı satranç, oyunculuk gücünüz hakkında fikir edinmeniz için yararlı olabilecek eğlenceli bir çalışmadır. Diyagramdaki konumdan başlayarak Beyaz'ın hamlesini bulmaya çalışınız. Düşündüğünüz hamleyi ve aldığınız puanları not ediniz. Puanlarınızın toplamını değerlendirme tablosundan

karşılaştırarak ratinginizi bulabilirsiniz. Oyunun sonuna kadar kendinize 90 dakikalık süre tanıyınız.

Bu sayıtmızda sizlere Gregory Kaidanov ile Alexander Onischuk arasında 2002 yılında Chicago'da oynanmış bir oyunu veriyoruz.

Gregory Kaidanov – Alexander Onischuk, Açılış Kodu: E 28

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♗b4 4.e3 0-0 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 d6 7.♗e2 e5 8.♖g3 ♗e8 9.♗d3 e4
10.♗b1 b6 (Diyagram)



Hamle	Puan	Siyah'ın hamlesi ve yorumlar	Hamle	Puan	Siyah'ın hamlesi ve yorumlar
11. ♗3	3	...♗a6	24. ♗g3+	3	...♗g6
12. ♗e4!	5	(12...♗e4 için 2 puan) ...♗e4	25. ♗x6+	2	...♗x6
13. ♗f3	3	...♗bd7	26. ♗x6	1	...♗x6
14. ♗a2!	8	...♗a2	27. b4!	3	...♗e5
15. ♗x2	1	...♗6	28. ♗f3+	2	...♗g7
16. 0-0	2	...♗g6	29. h5	2	...f6
17. ♗d2	2	...♗d7	30. bxc6	1	...bxc6
18. ♗f5	5	(18. ♗f5 oynarken, Siyah'ın 18... ♗e4 hamlesine 19. ♗xg7 ve 18... ♗e4 hamlesine 19. ♗x7+ ♗x7 veya 19...♗x7 20. ♗b6+ ile kazanacağına görenler 8 puan daha alırlar) ...♗d8	31. ♗d3	2	...♗e8
19. e5!	8	...dxe5	32. ♗e4	2	...♗e7
20. e4!	4	...exd4	33. ♗c6	4	...♗e4
21. ♗xg7	3	...♗e5	34. ♗xc7+	1	...♗e7
22. ♗h3	3	(22. ♗g3 düşününler 5 puan çıkarınız. Çünkü 22...♗e4 var.) ...dxc3	35. ♗h8	2	...♗b6
23. ♗xc3!	5	(23. ♗x8 exd2 24. ♗x6+ devamı iyi değil. Çünkü 24...♗f6 25. ♗x6 d1 ♗+ 26. ♗f1 ♗d4+ 27. ♗b1 ve Siyah daha iyi. Bu varyantı görenler 6 puan alırlar)...♗xg7	36. ♗f8+	2	...♗g5
			37. ♗f7	3	...♗e7
			38. ♗g7	2	...♗c1+
			39. ♗f2	1	...♗c2+
			40. ♗f3	1	...♗f4+
			41. ♗e3	1	Siyah terk eder.

Değerlendirme Tablosu

Aldığınız puanların toplamına göre yaklaşık rating puanınız:

80 ve daha fazla ise > 2500 ve 8201 70-79 arası > 2400-2499 | 60-69 arası > 2300-2399 | 50-59 arası > 2200-2299

40-49 arası > 2000-2199 | 30-39 arası > 1800-1999 | 20-29 arası > 1600-1799 | 10-19 arası > 1400-1599 | 10'dan az ise > 1399 ve aşağıdır

ETÜD



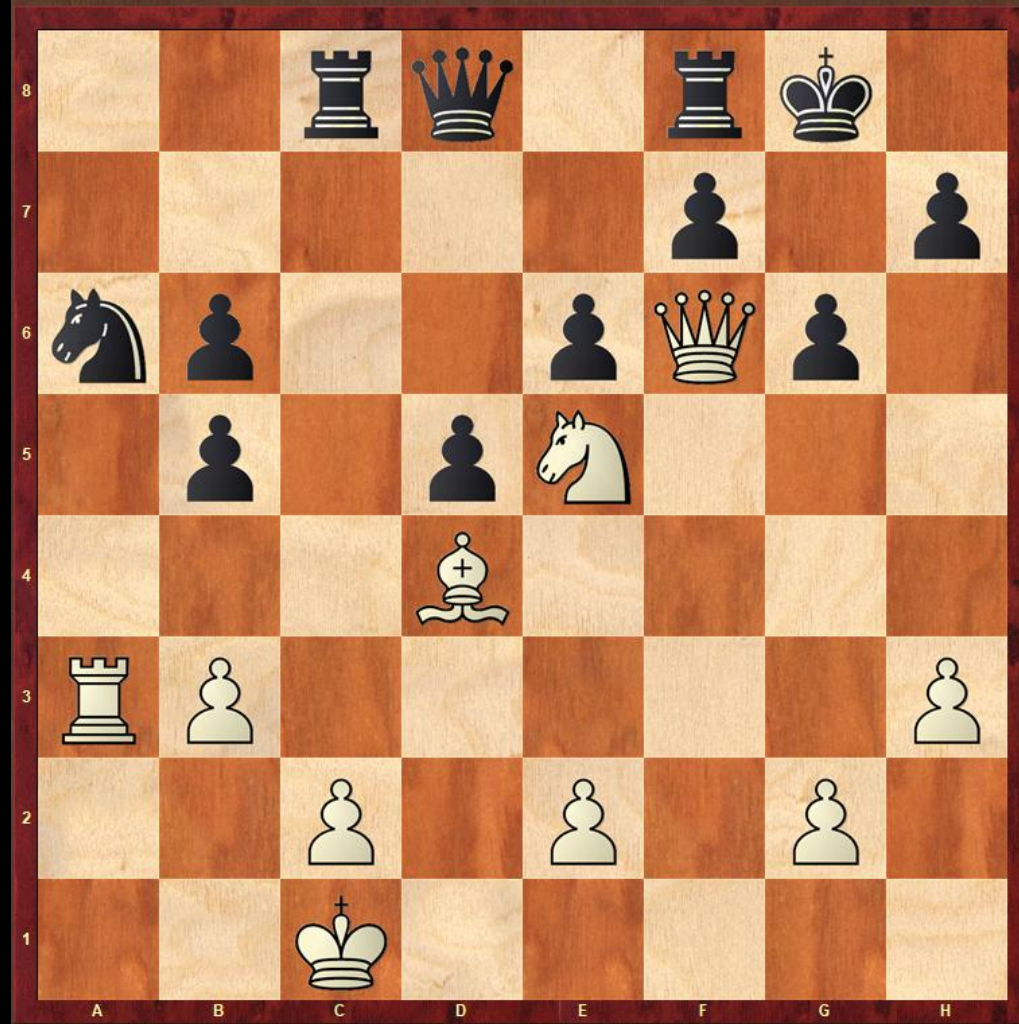
Beyaz oynar ve kazanır

PROBLEM



Beyaz oynar ve 2 hamlede mat eder

KOMBİNEZON



Beyaz oynar ve kazanır