

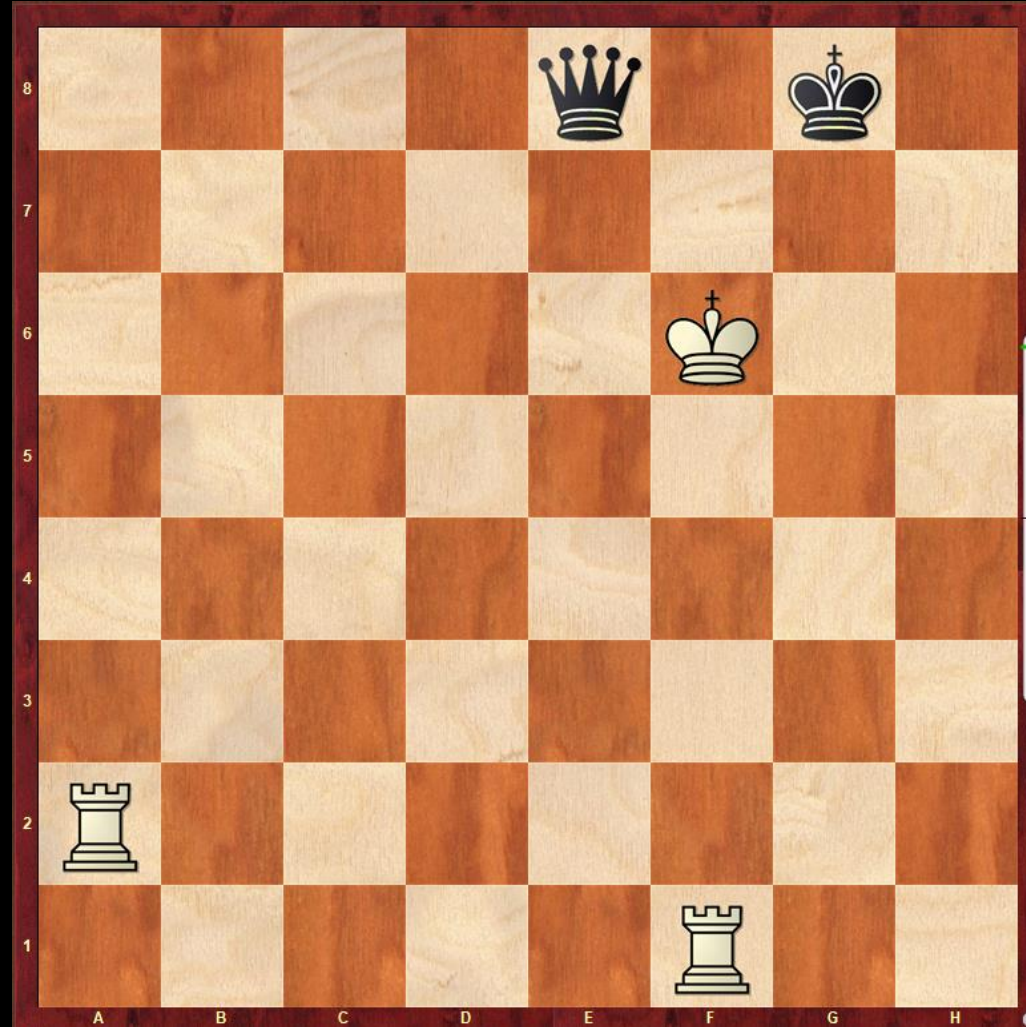
SATRANÇ: OYUN, SPOR, BİLİM VE SANAT
CHES: GAME, SPORT, SCIENCE AND ART

Satranç Taşlarının Hareketleri
Movements of the Chess Pieces

Ergin ÇİFTÇİ

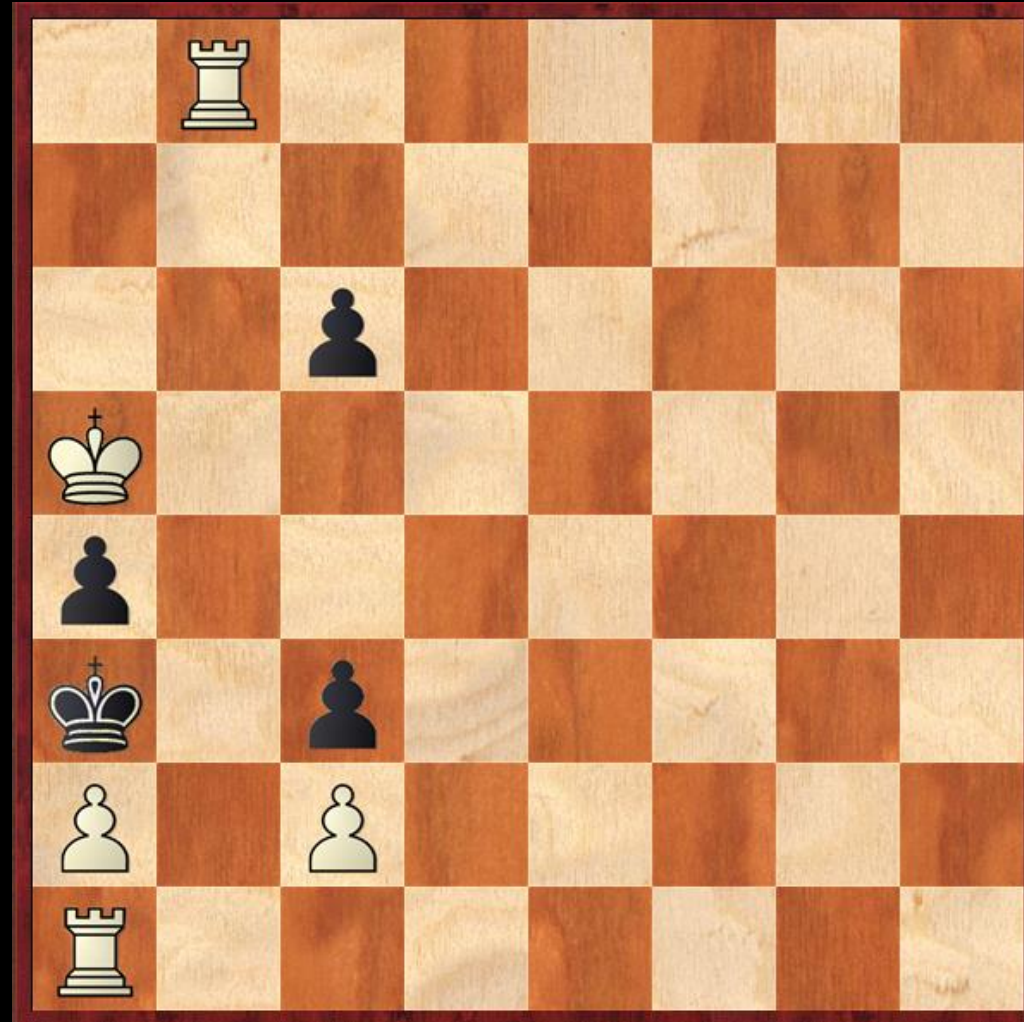
www.erginciftci.com

ETÜD
ETUDE



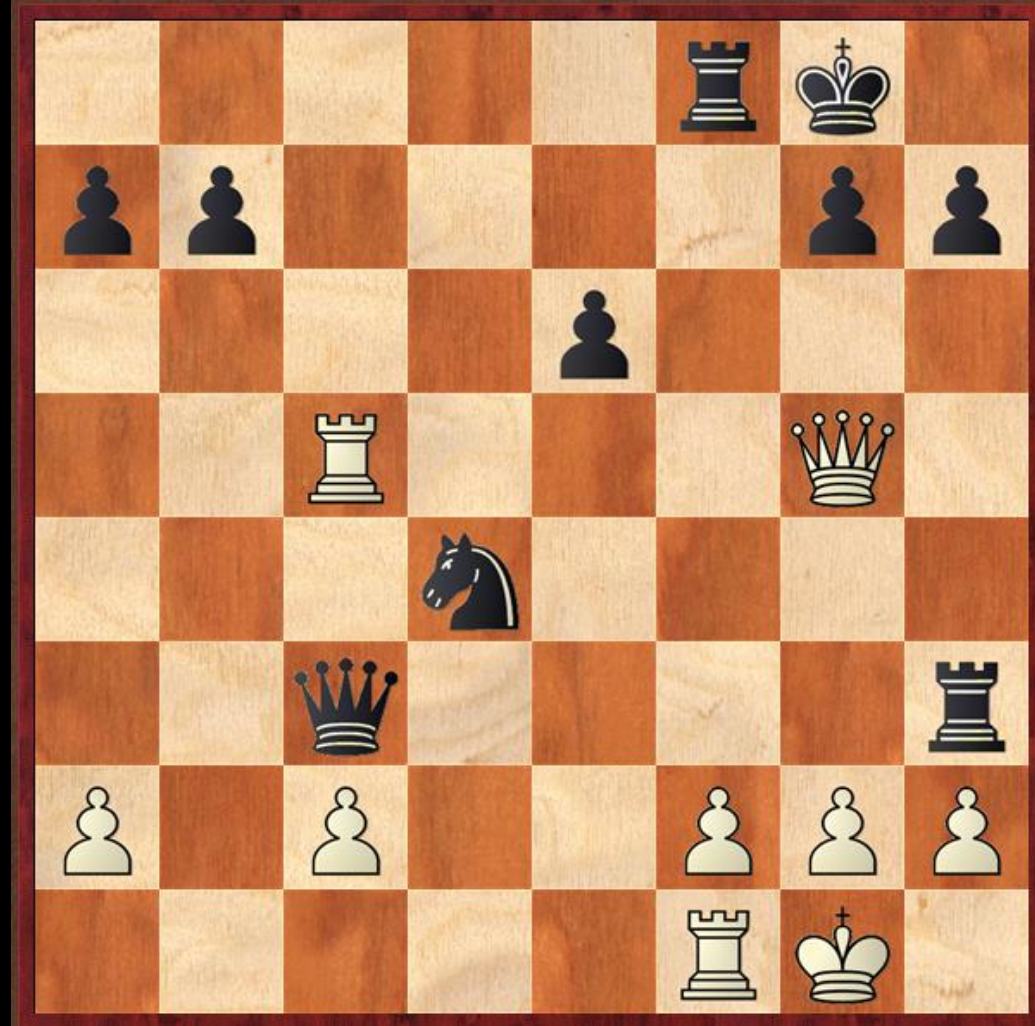
Beyaz oynar ve kazanır
White plays and wins

**PROBLEM
PROBLEM**



**Beyaz oynar ve 4 hamlede mat eder
White to move and checkmate in 4 moves**

KOMBİNEZON COMBINATION

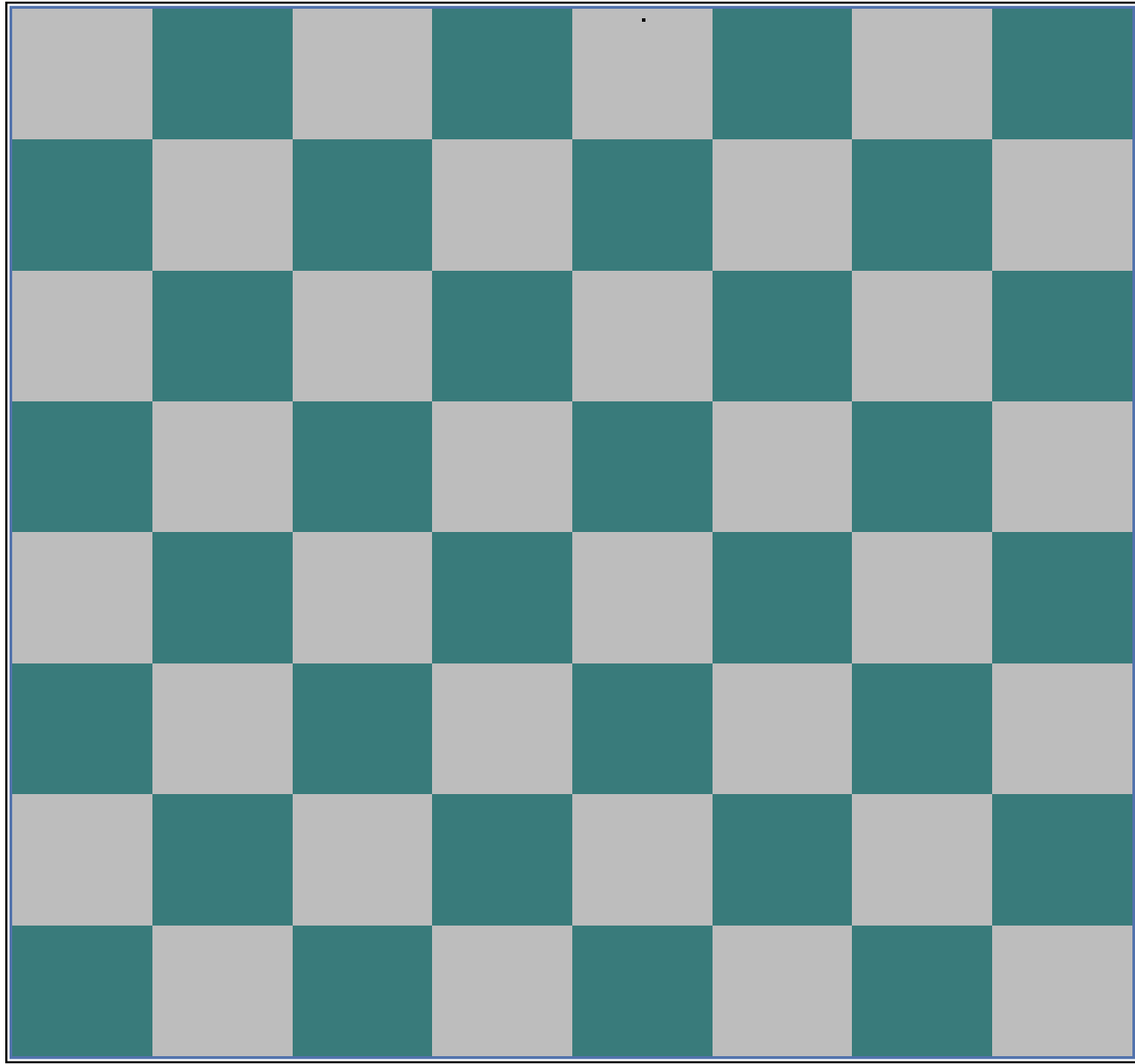


Siyah oynar ve kazanır
Black plays and wins

Bu bir satranç tahtasıdır.

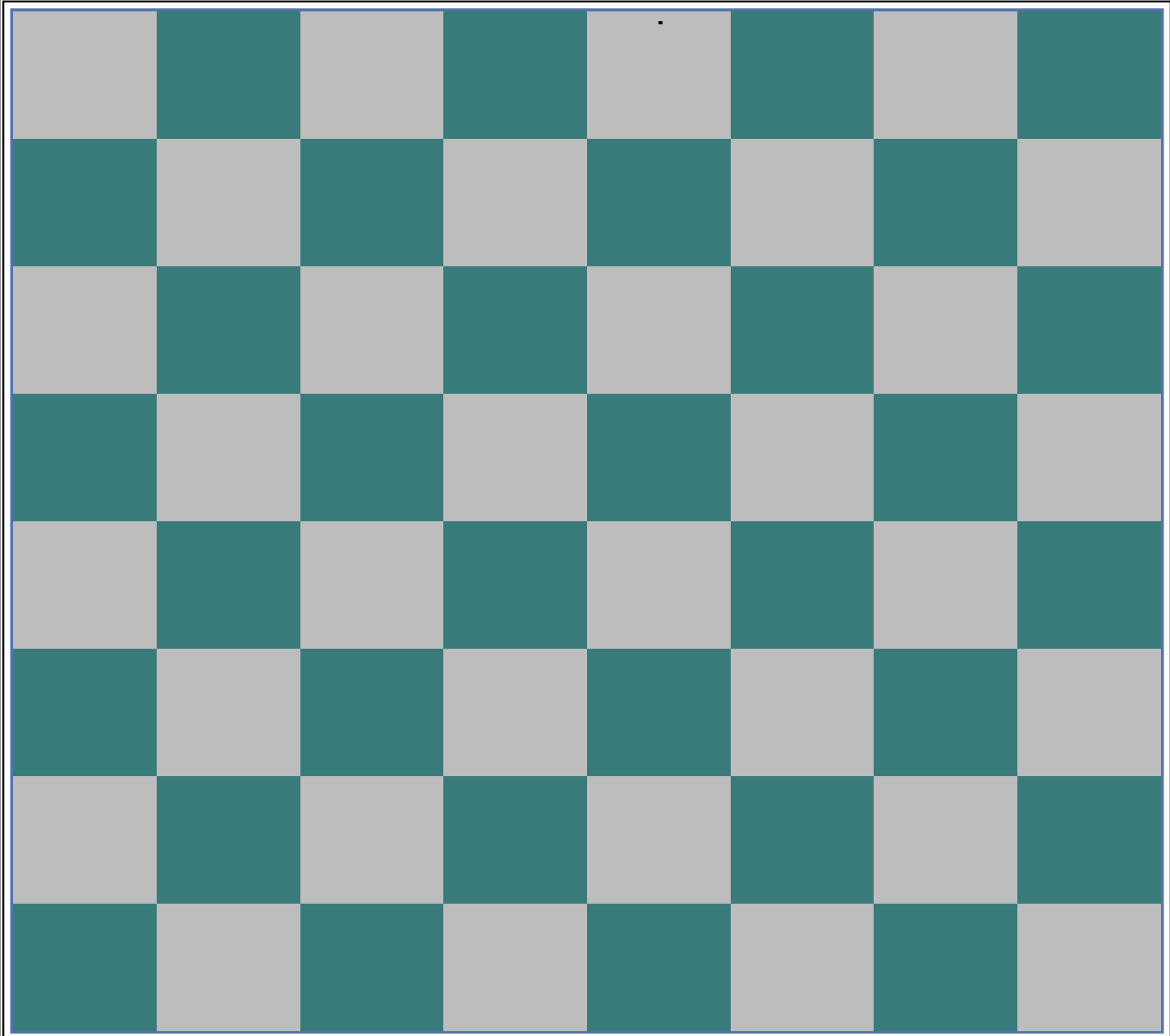
Üzerinde 8'er kareden
oluşan 8 yatay ve 8 dikey
vardır.

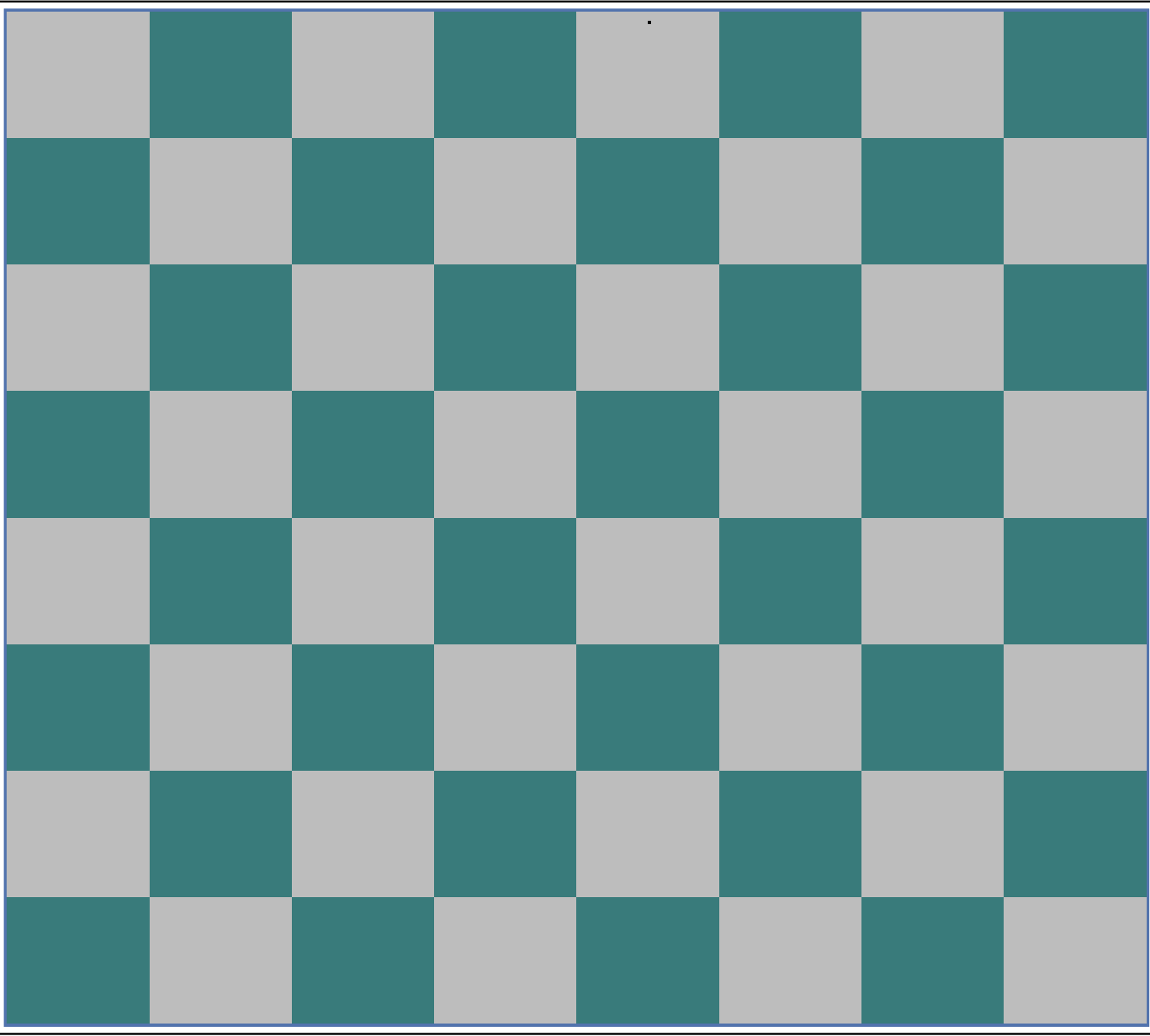
Hepsi toplam 64 karedir.



Tahtada daha açık
renkte olan karelere
BEYAZ KARELER
denir.

Tahtada daha koyu
renkte olan karelere
SİYAH KARELER
denir.





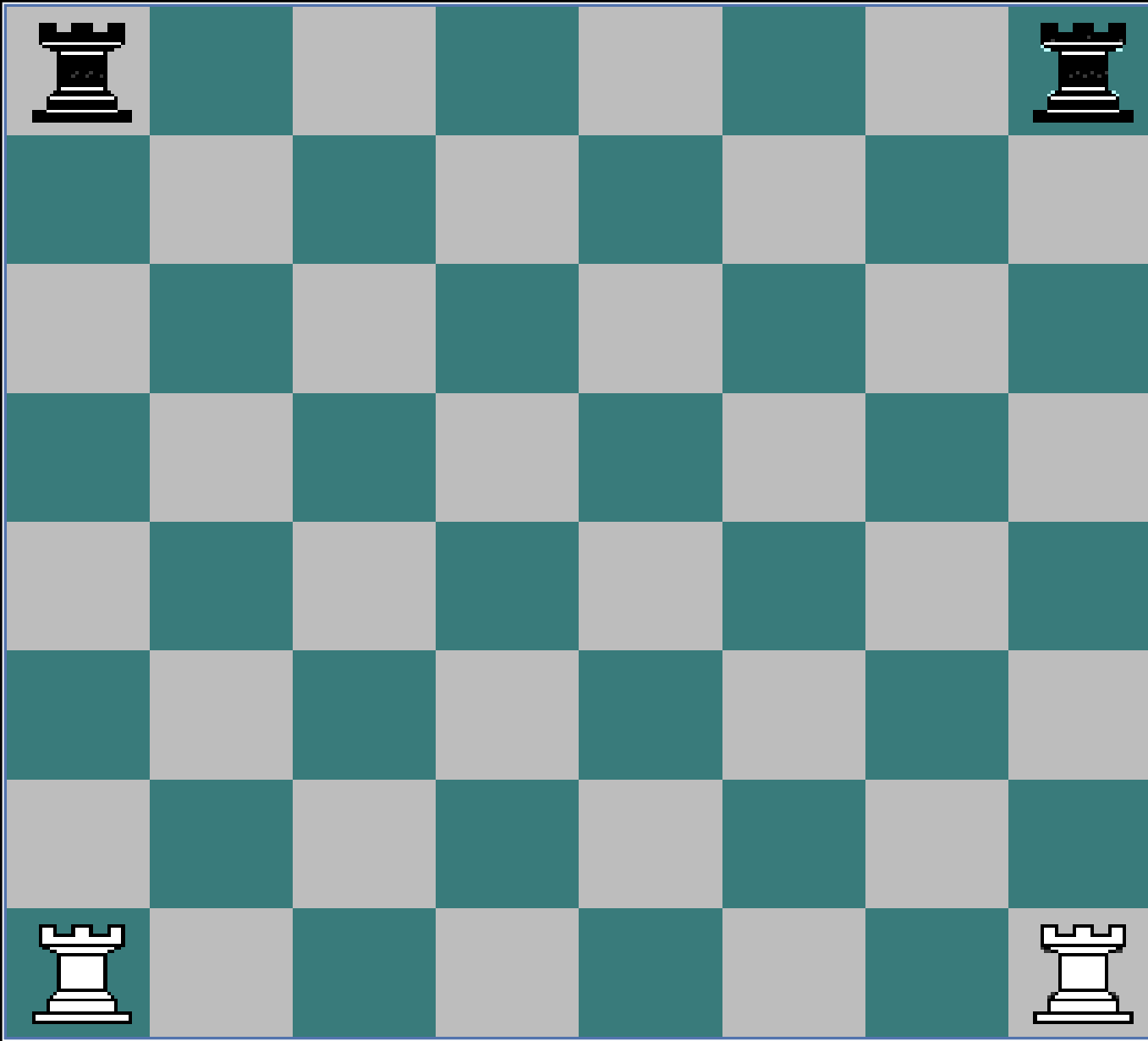
Bu tahta doğru biçimde
yerleştirilmiştir.

**Sağ alt köşede beyaz
kare** vardır.

Satranç oyunu sırayla
oynanan bir oyundur.

**İLK HAMLEYİ HEP
BEYAZLAR YAPAR.**





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

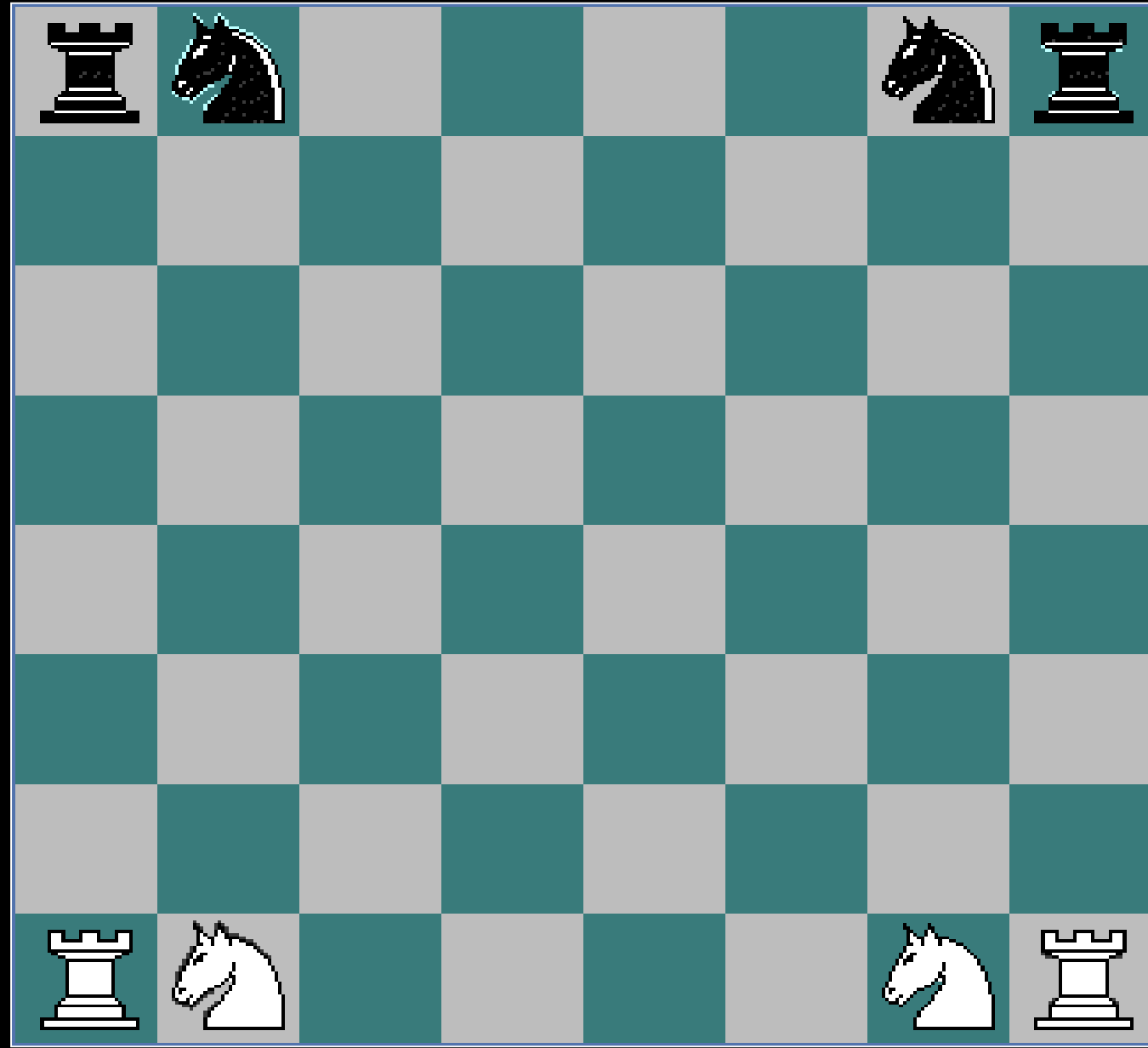
Her oyuncunun **İKİ KALESİ** vardır.

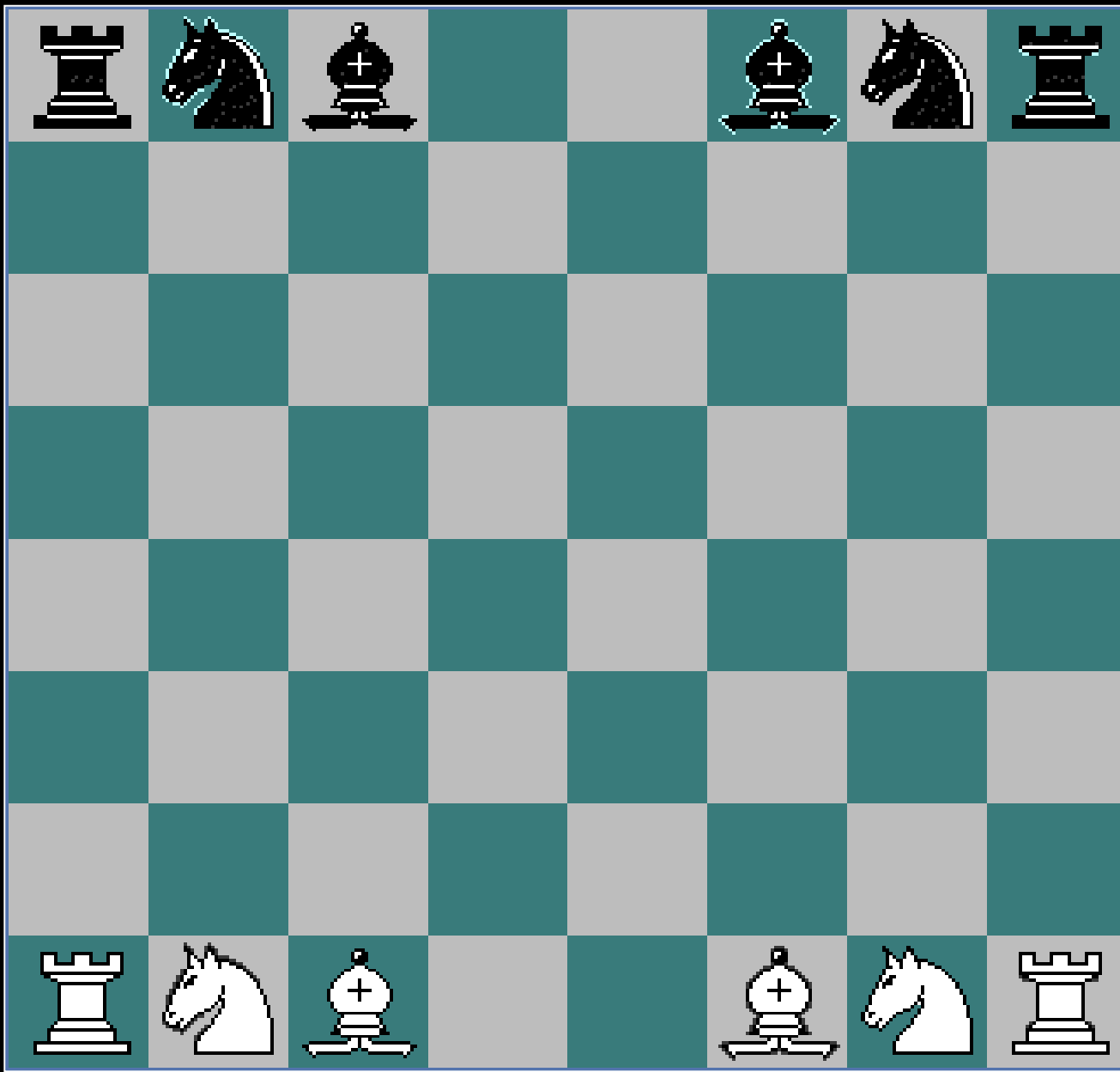
Kalelerin oyuna başlangıç kareleri köşelerdir.

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

Her oyuncunun **İKİ ATI** vardır.

Oyuna Kalenin yanında başlarlar.





Sivri uçlu attan biraz uzun taşlar **FİLLERDİR.**

İki beyaz iki de siyah fil vardır.

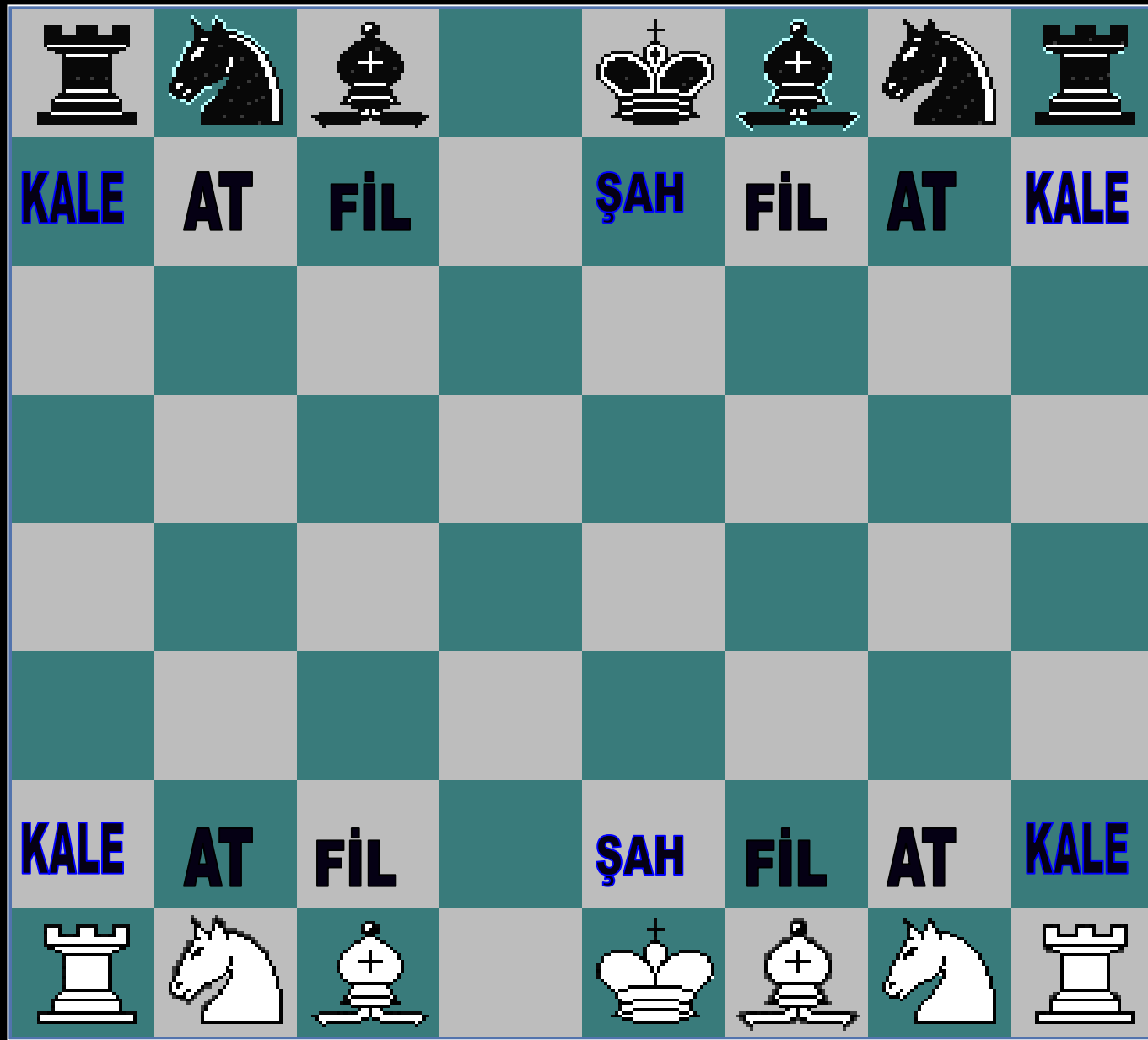
Üzerinde artı işareti
bulunan taşlar **ŞAHTIR.**

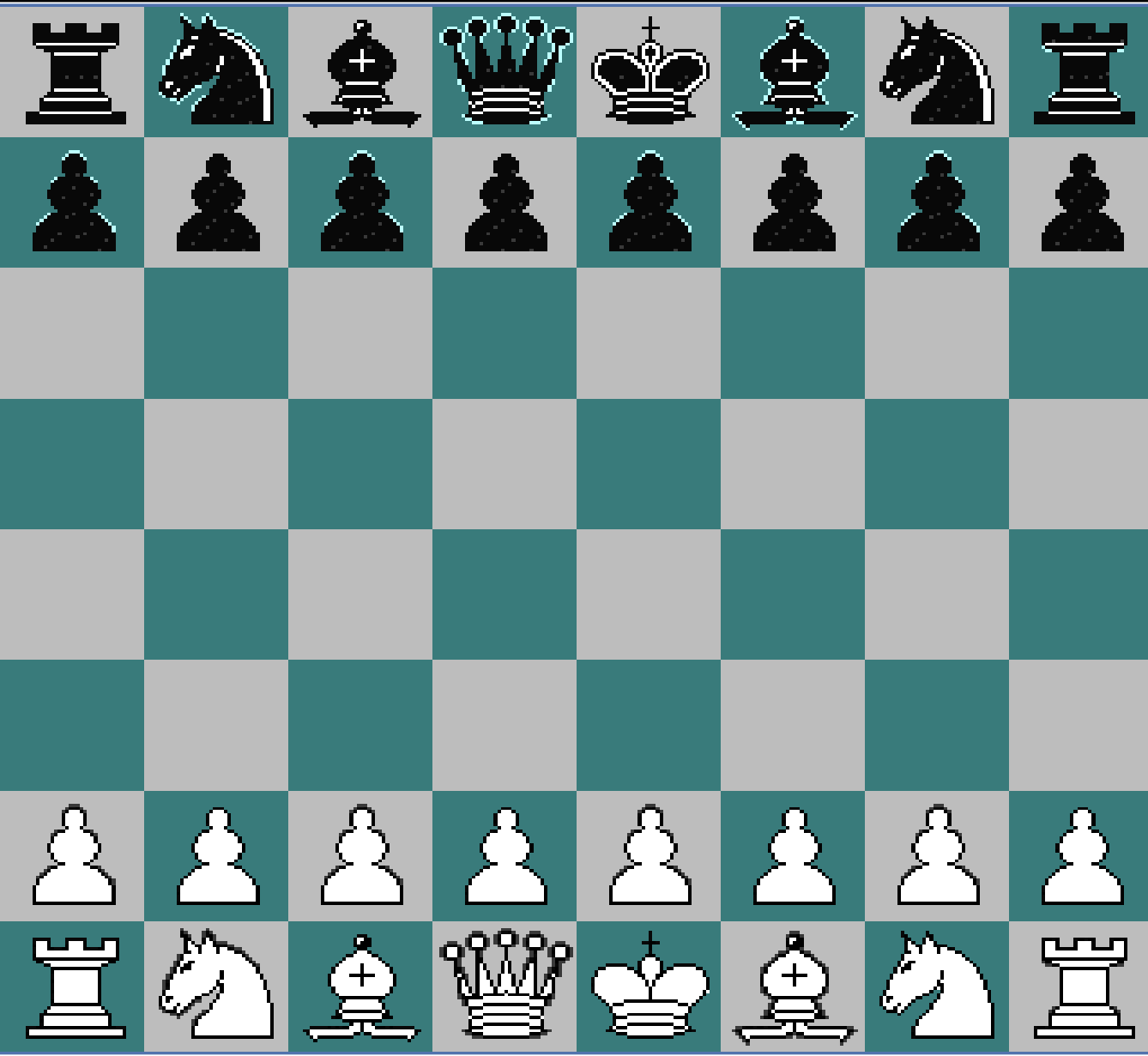
Uzun boyludurlar.

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.

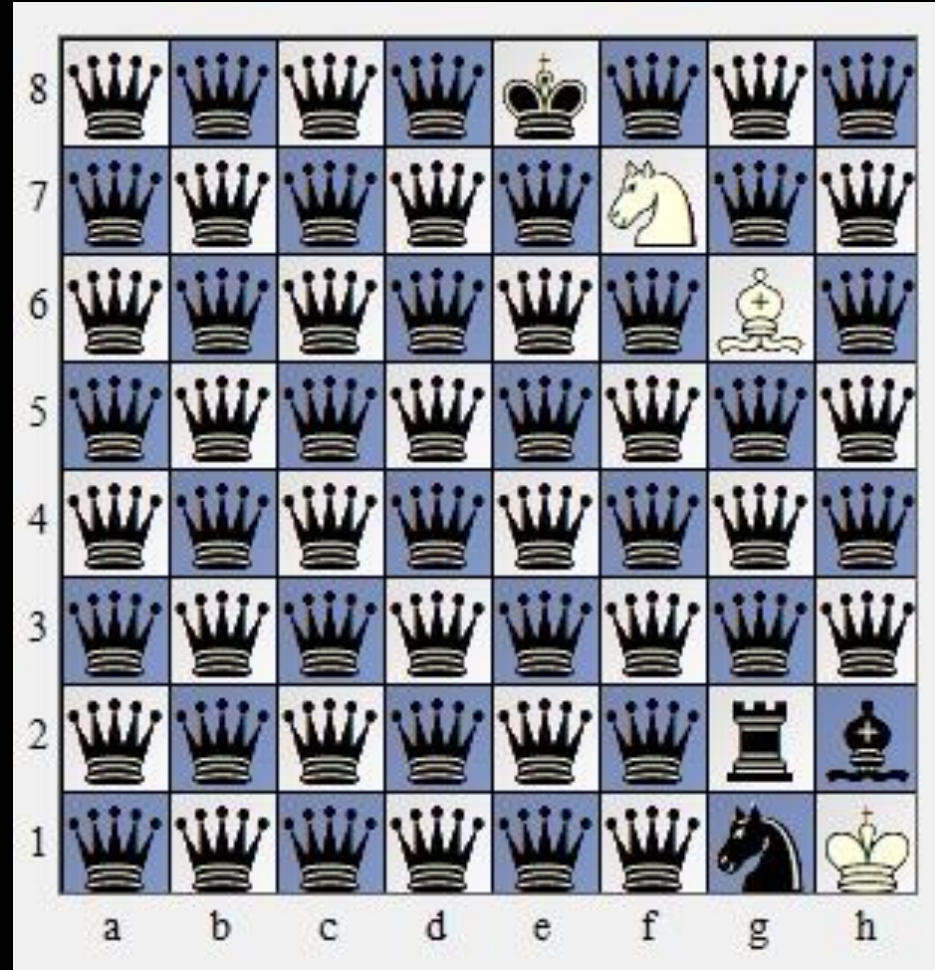
Buna **VEZİR** denir.

Fil ile Şah arasına yerleştirilirler.

BEYAZ VEZİR oyuna **BEYAZ KAREDE** başlar.

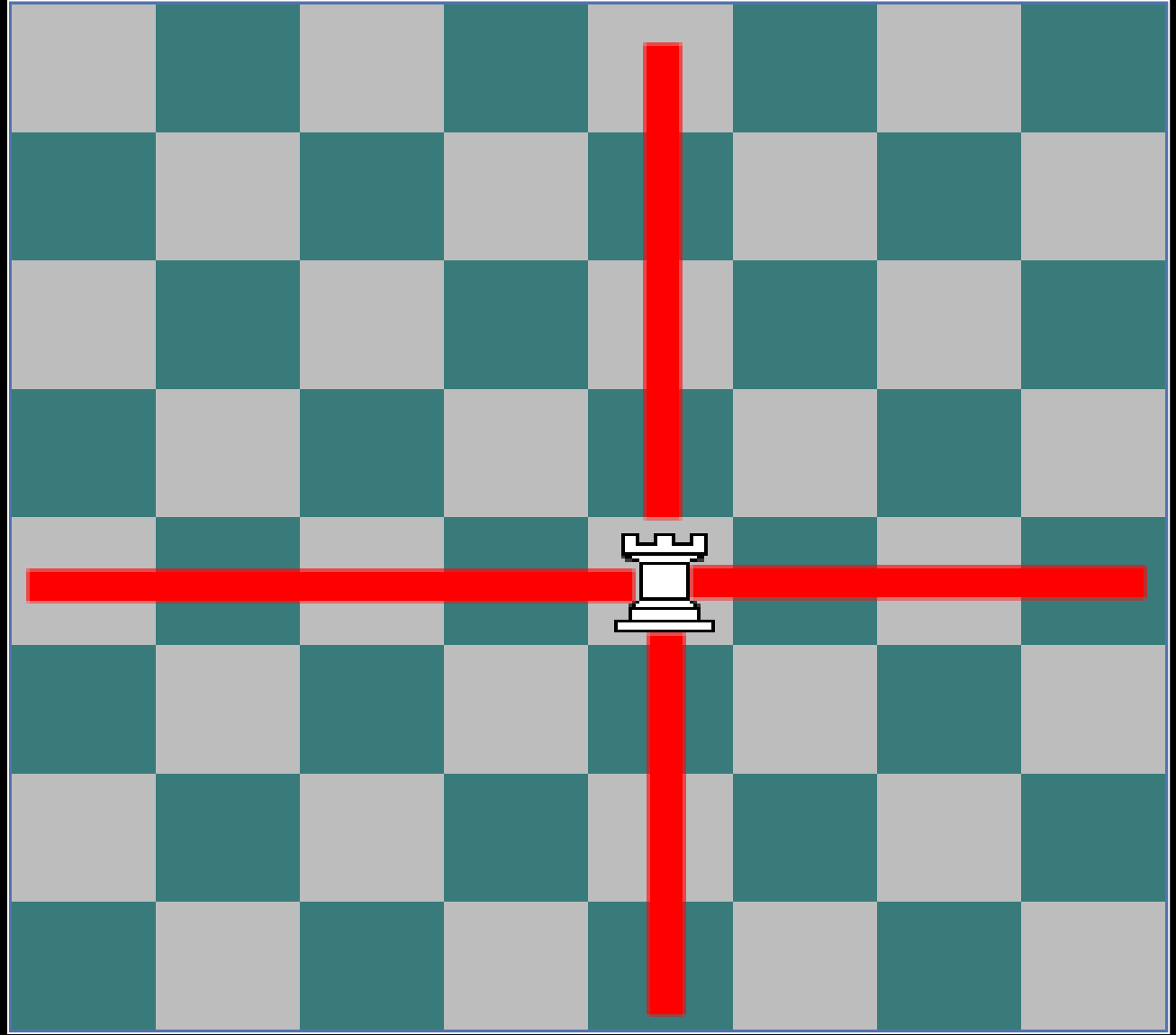
SİYAH VEZİR oyuna **SİYAH KAREDE** başlar

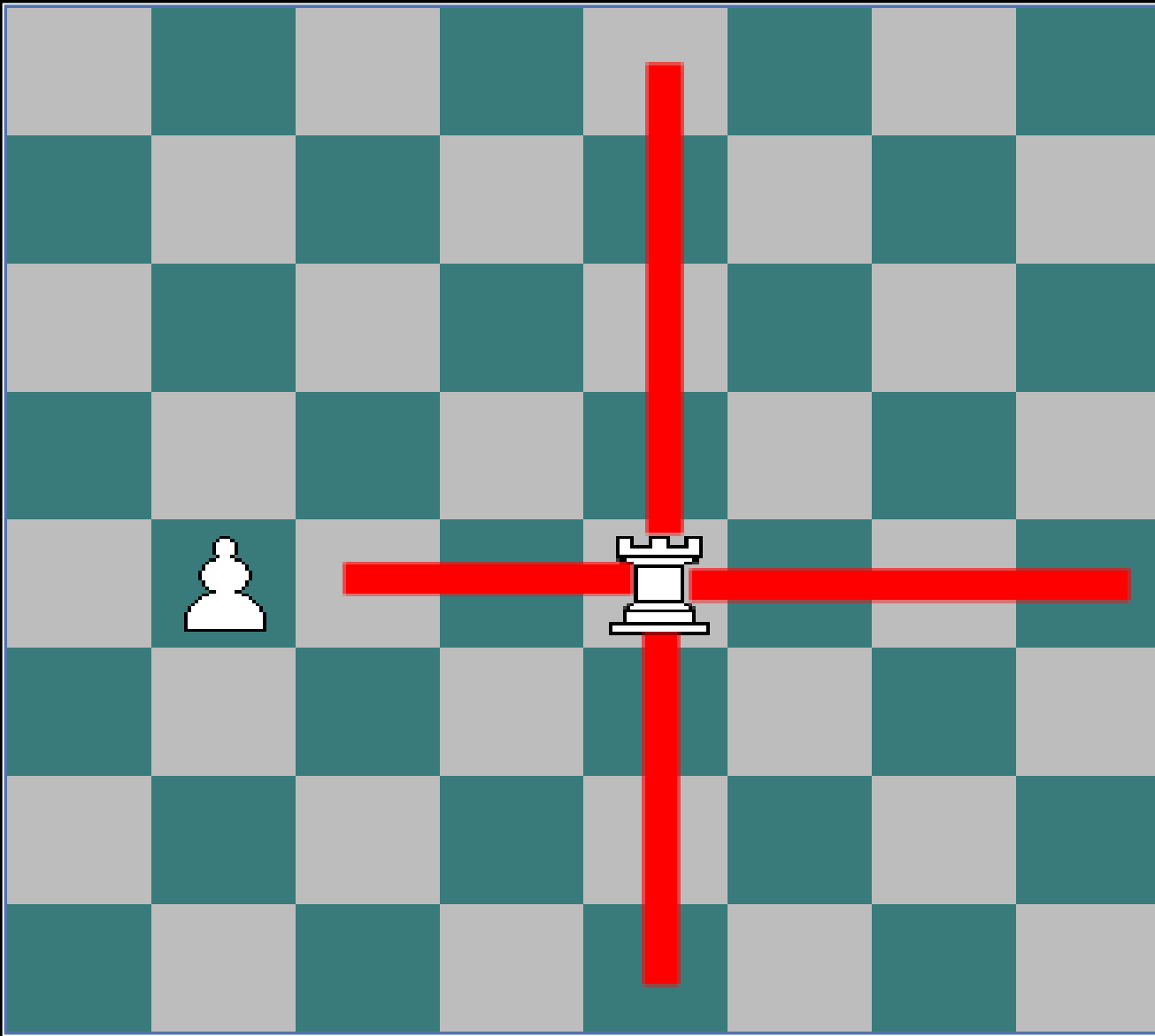
ETÜD ETUDE



Beyaz oynar ve kazanır
White plays and wins

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





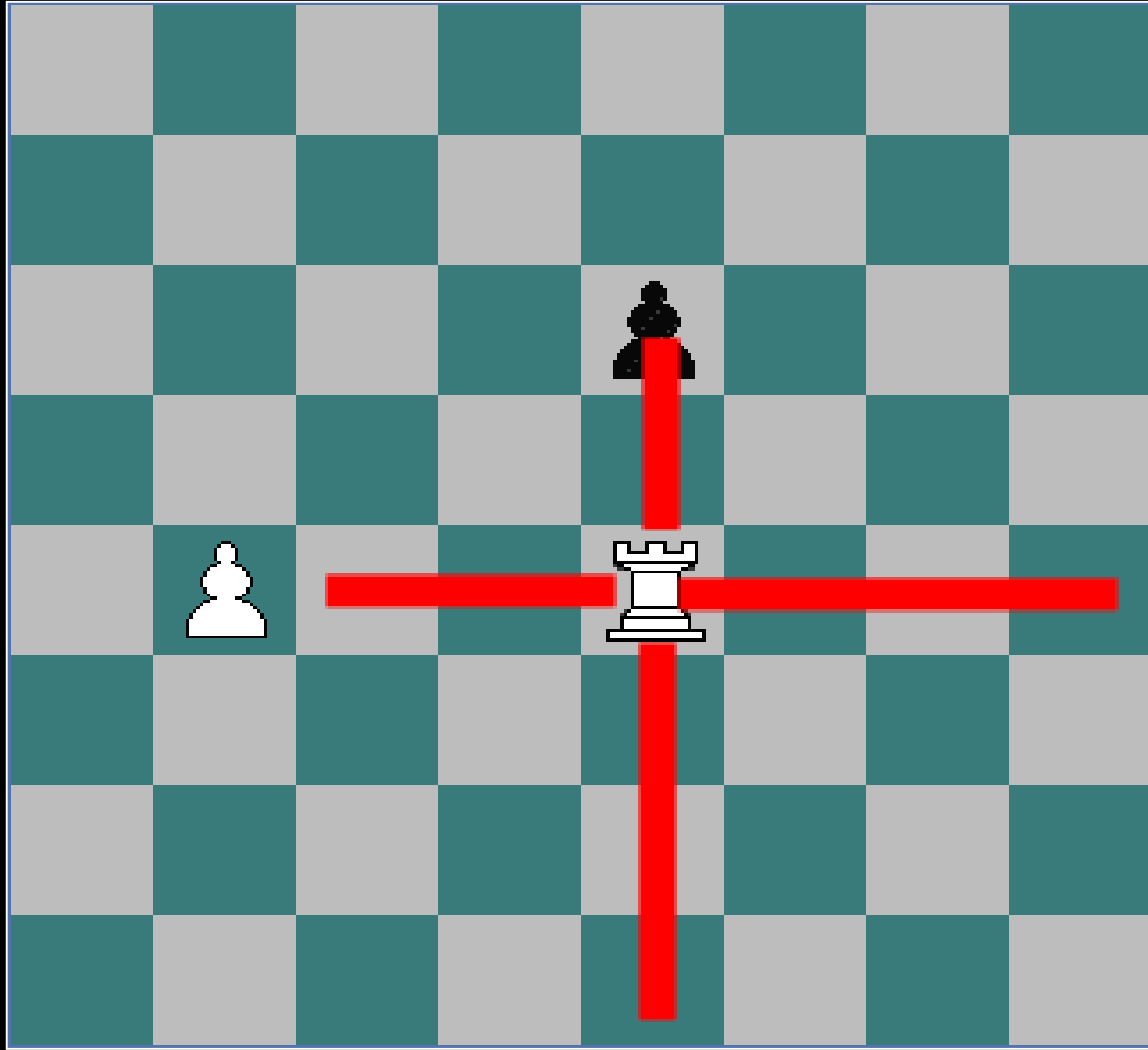
Kalenin önünde aynı renkten bir taş varsa Kale o taşın üzerinden geçemez.

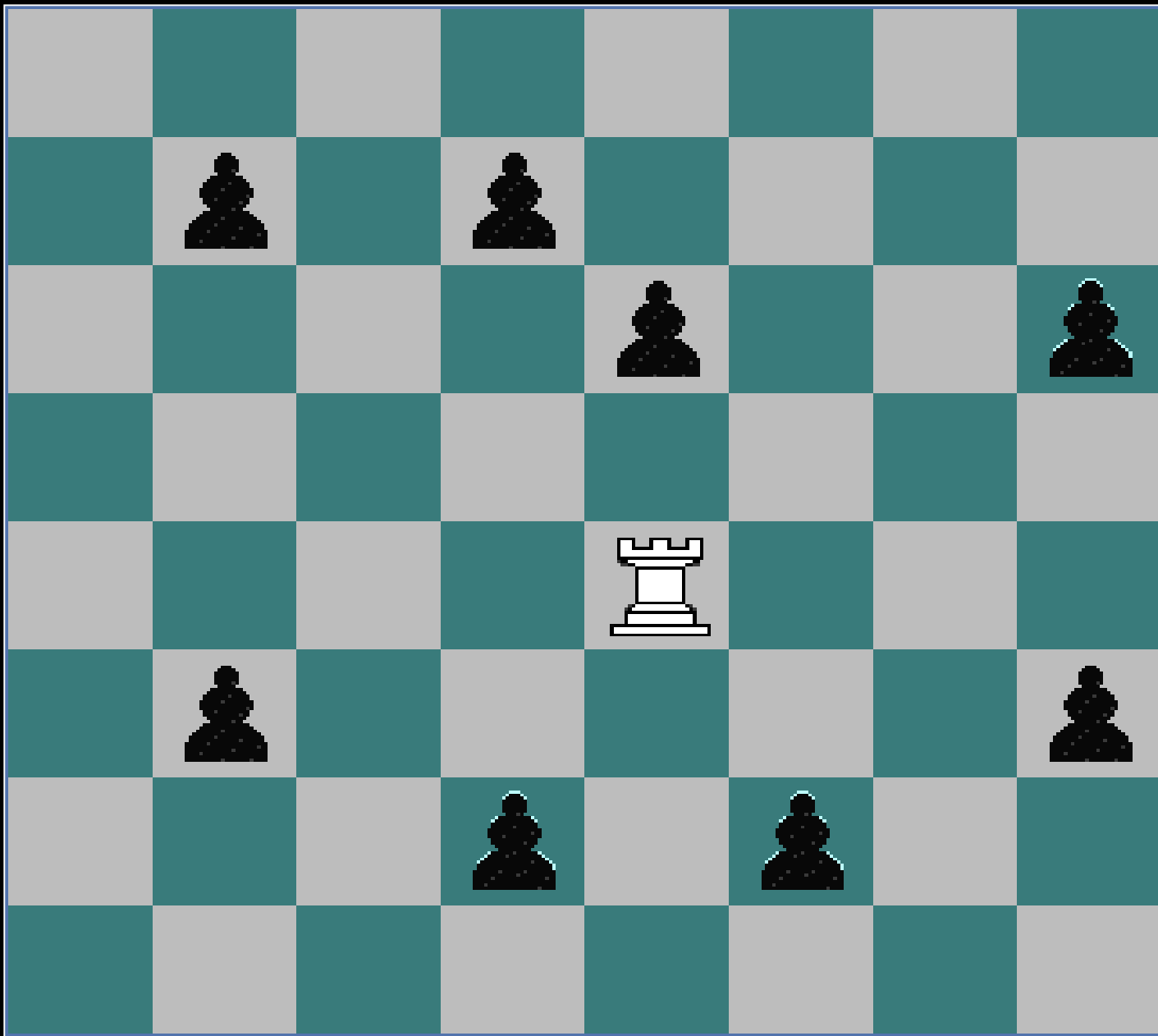
Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.

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.

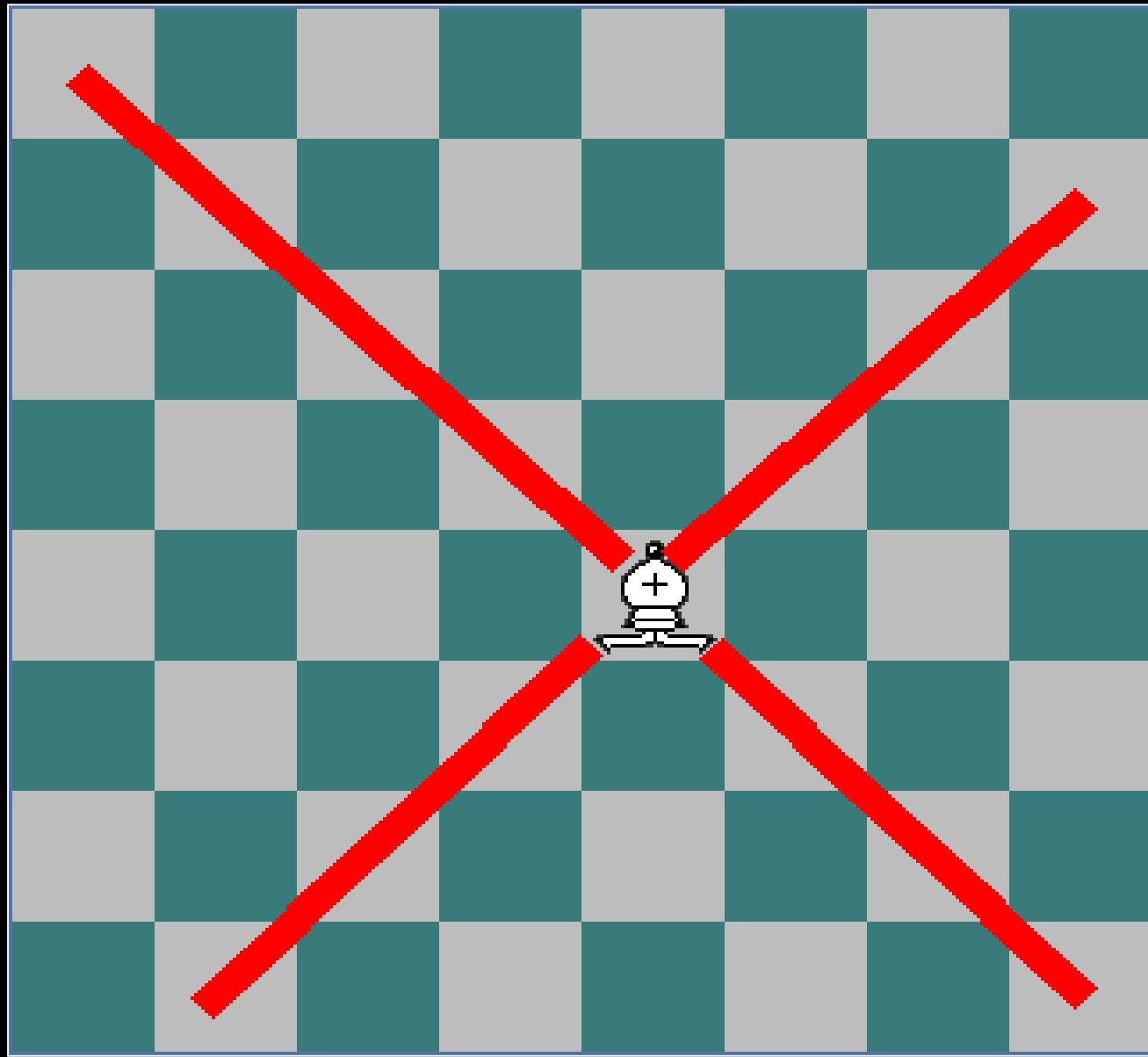


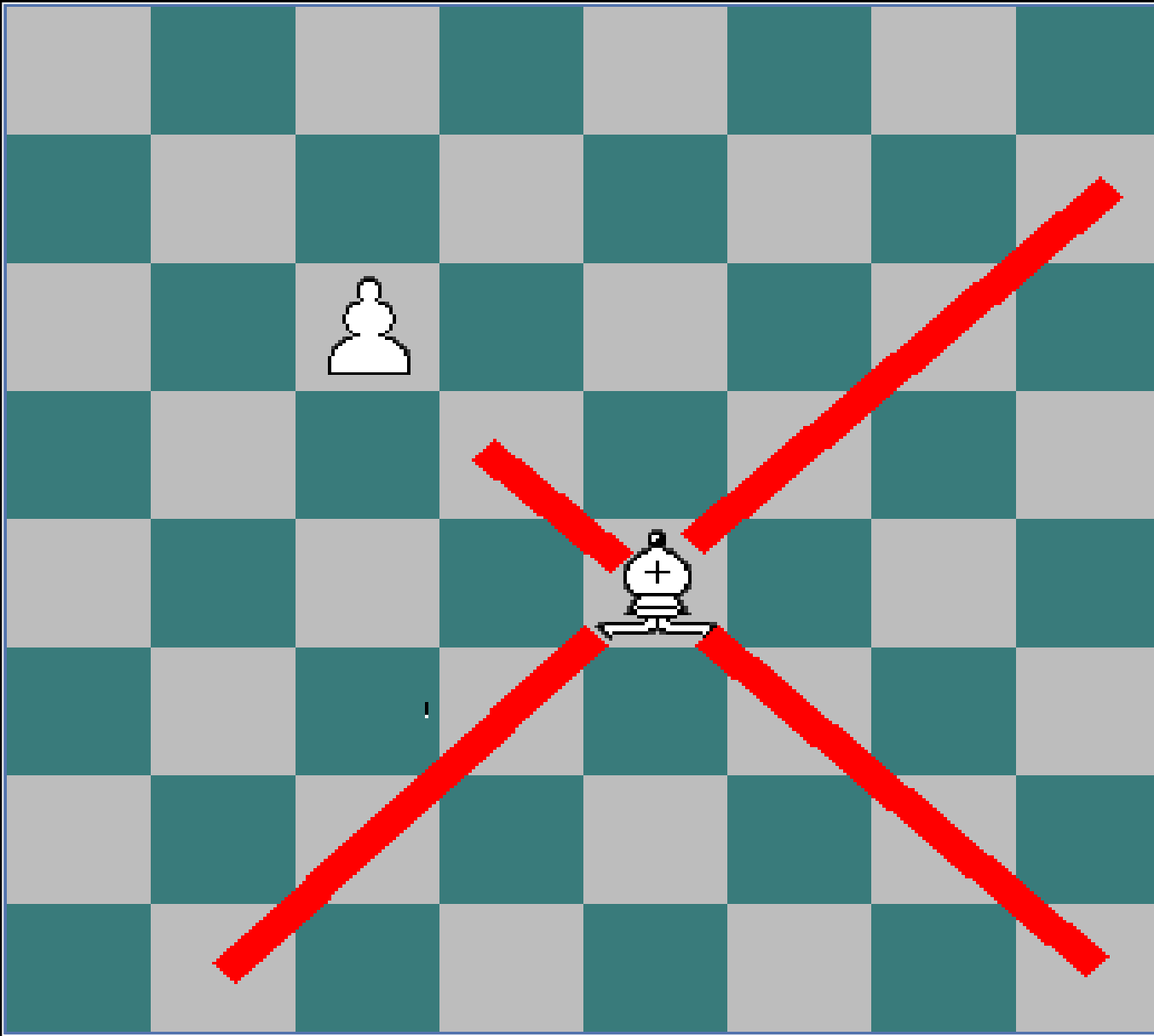


Beyaz Kalenin
taşları nasıl aldığı
inceleyin.

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

Filin hep aynı renkteki
karelerde gidebildiđine
dikkat ediniz.

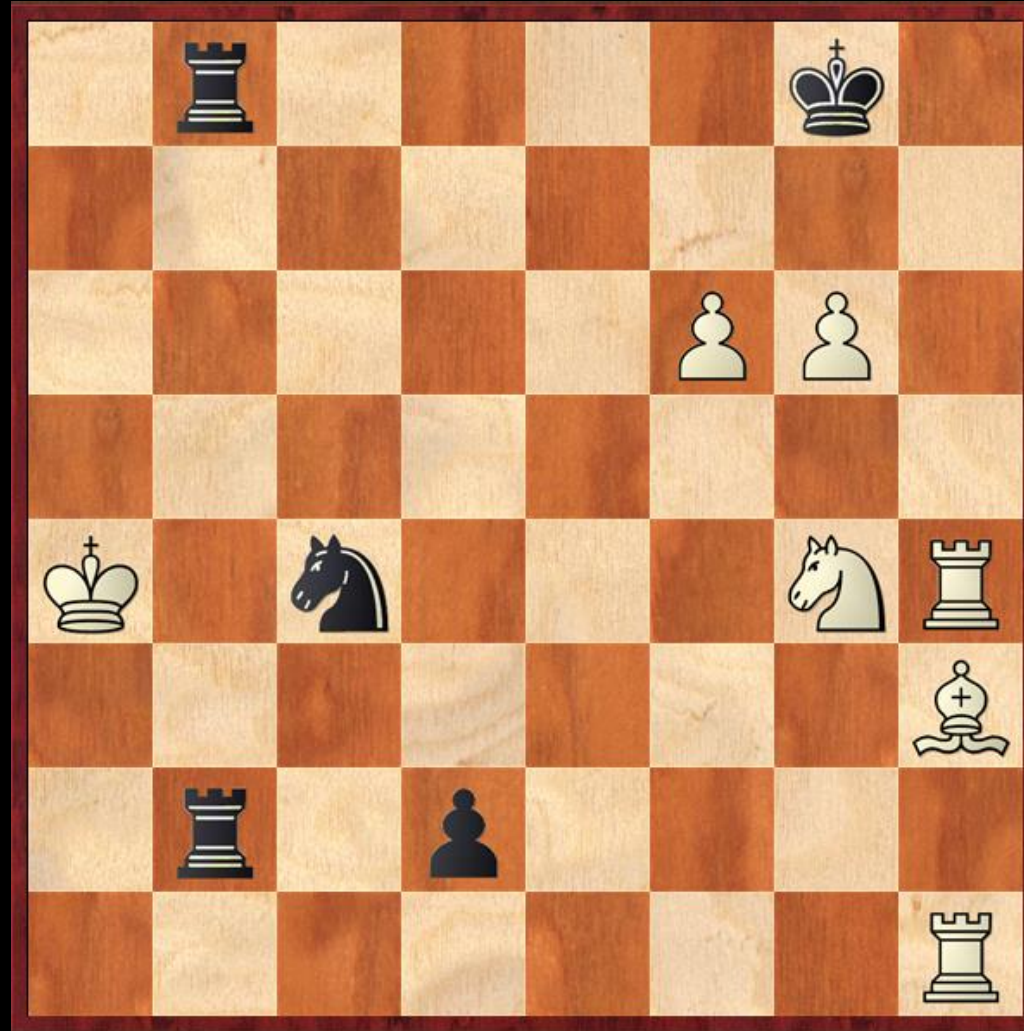




Filin önünde aynı renkten bir taş varsa fil o taşın üzerinden geçemez.

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

**PROBLEM
PROBLEM**

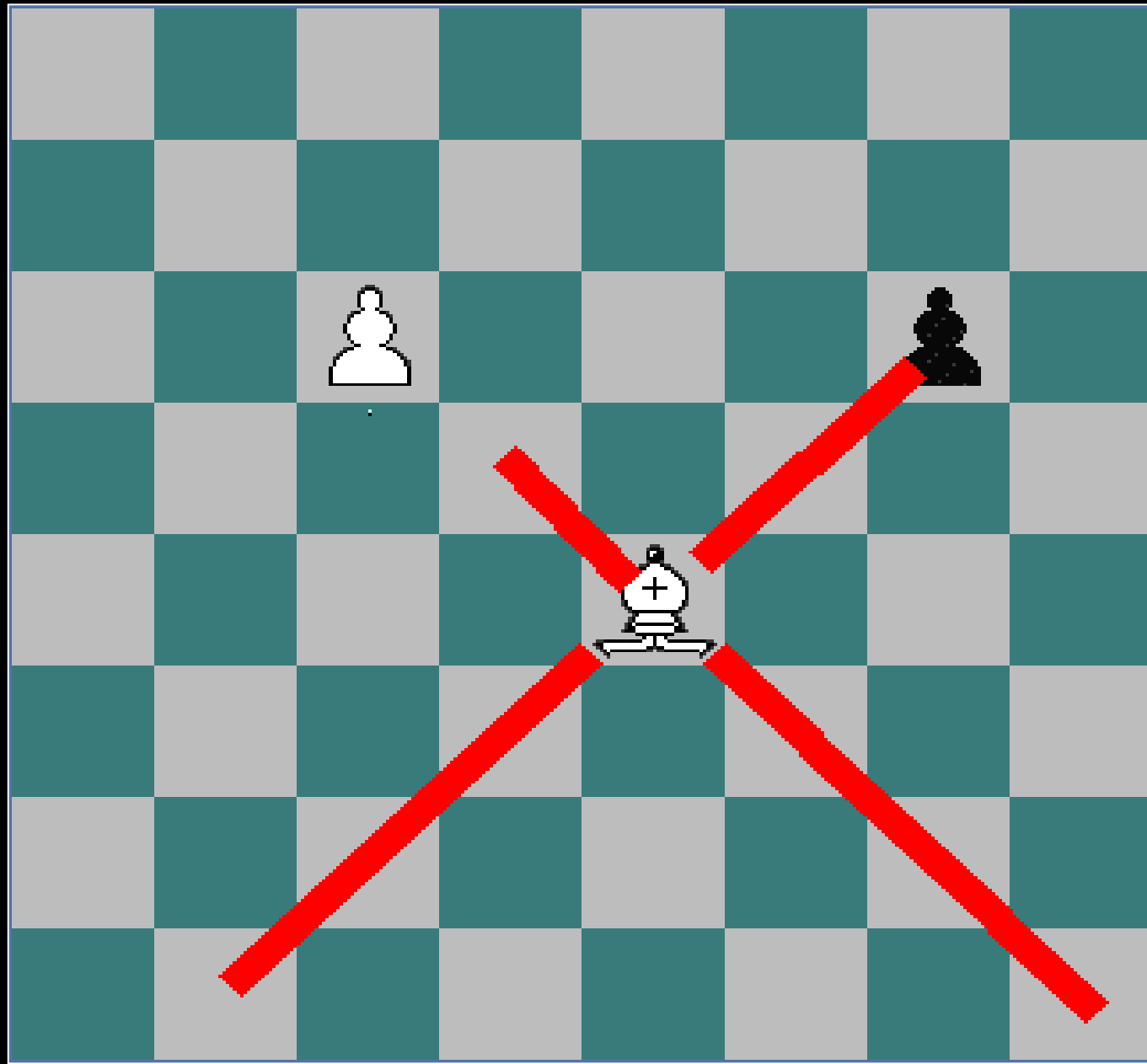


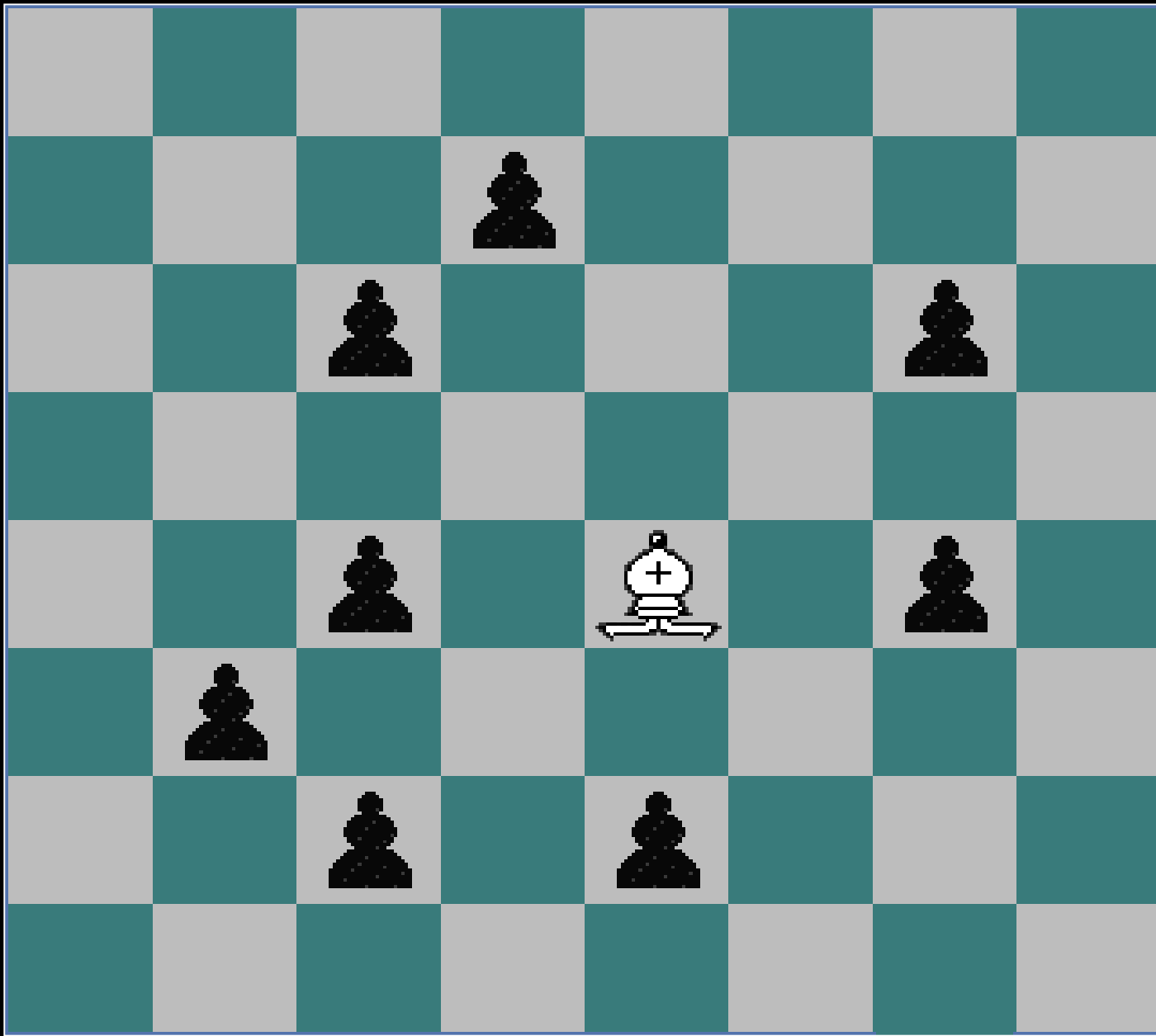
**Beyaz oynar ve 5 hamlede mat eder (Dilaram Matı)
White to move and checkmate in 5 move (Dilaram's Mate)**

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.

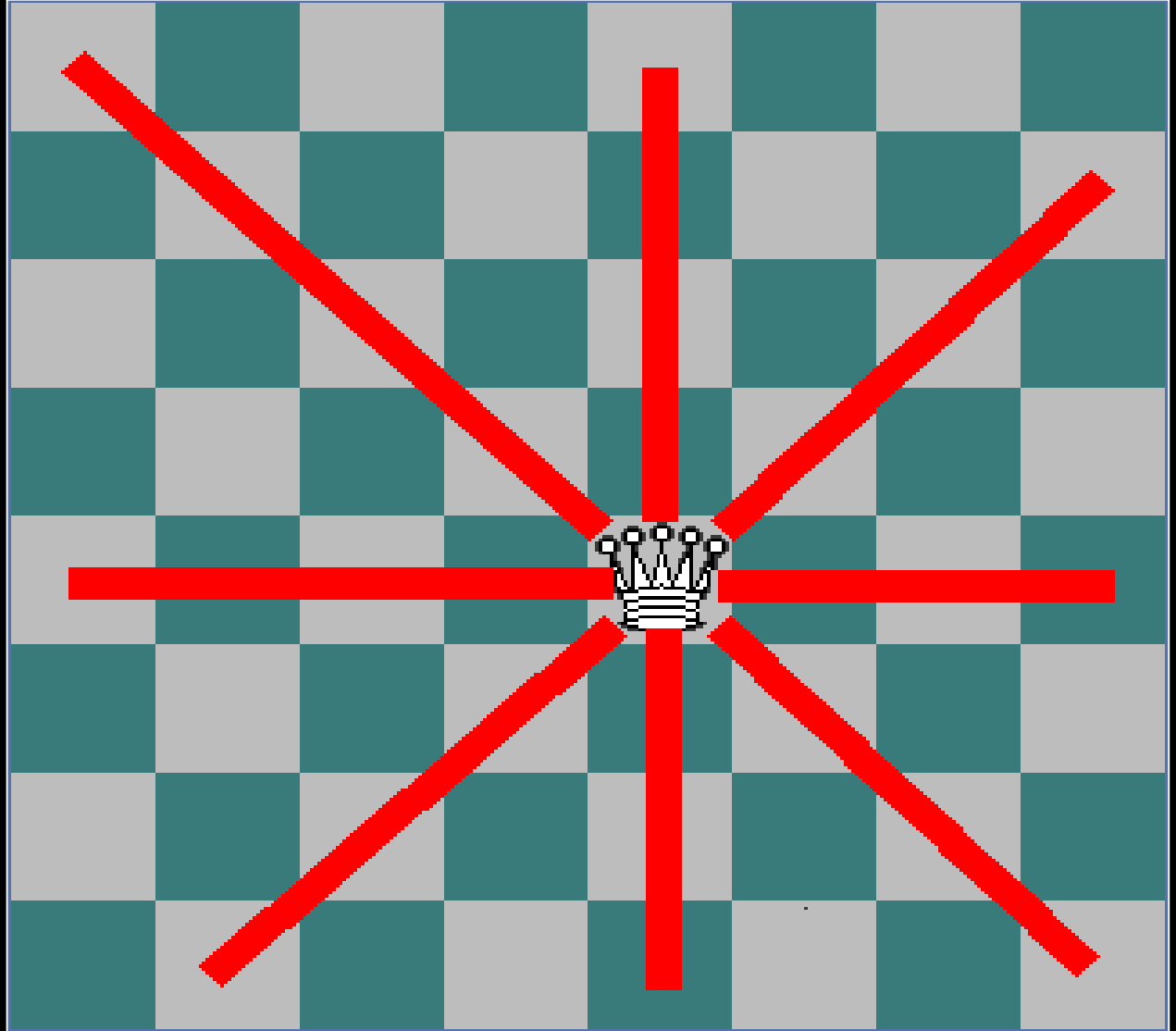
Vezir hem Kale hem de Fil gibi gidebilir.

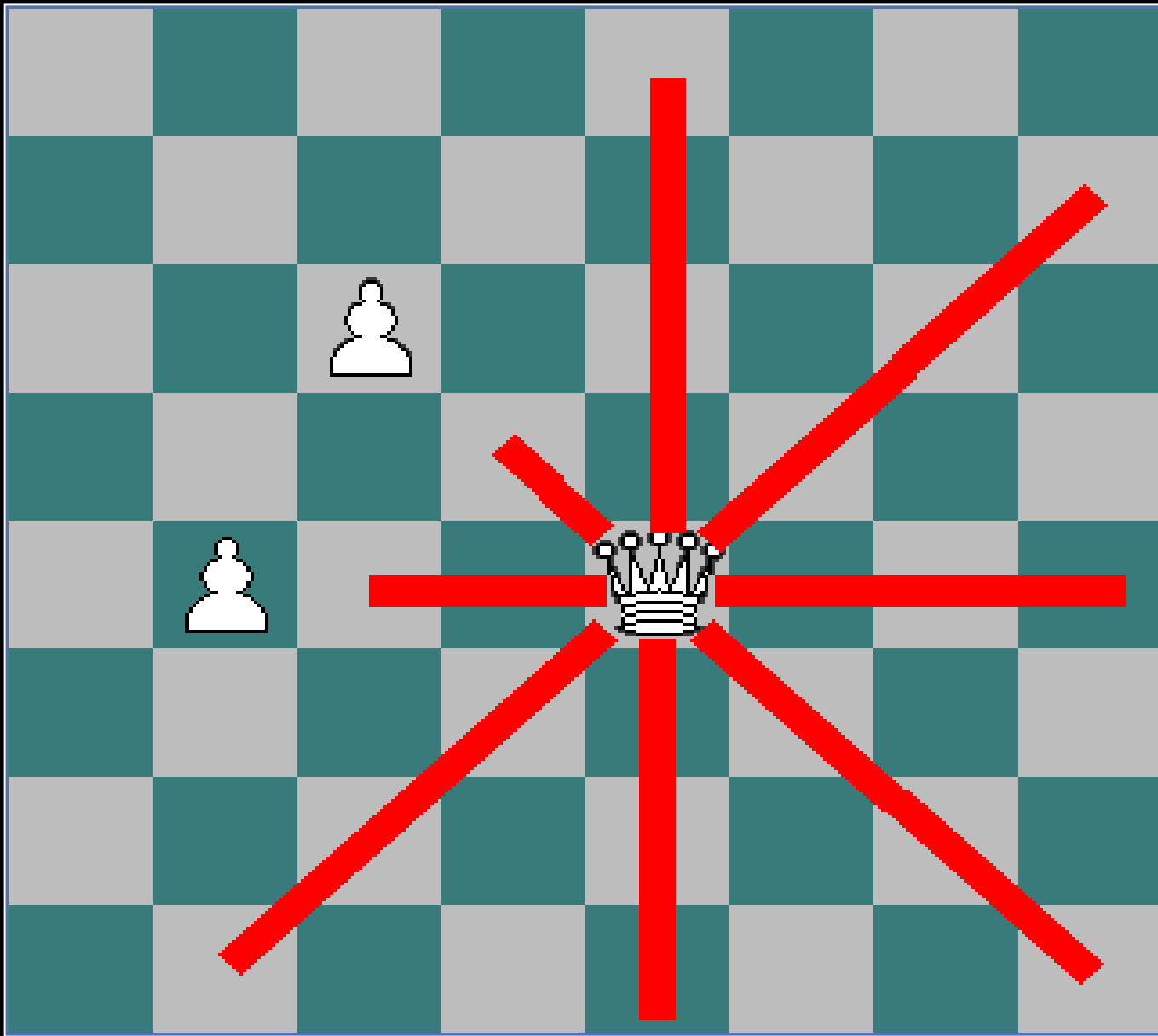
Kale gibi yukarı, aşağı, sağa ve sola gidebilir.

Aynı zamanda Fil gibi çaprazlarda hareket edebilir.

Vezir tahtadaki en güçlü taştır.

Tahtanın merkezindeyken 27 kareye gidebilir.





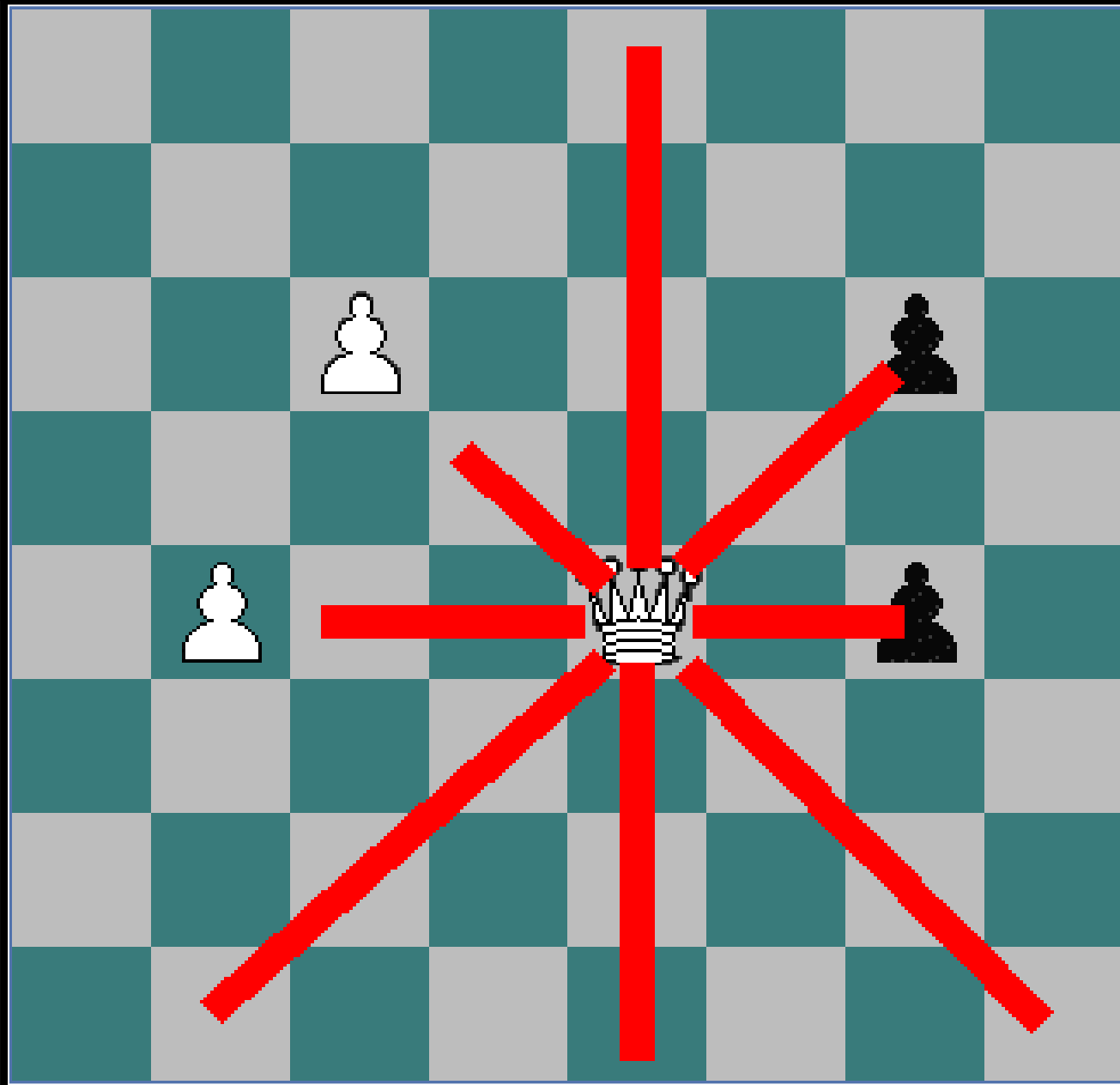
Vezirin önünde aynı renkten bir taş varsa Vezir o taşın üzerinden geçemez.

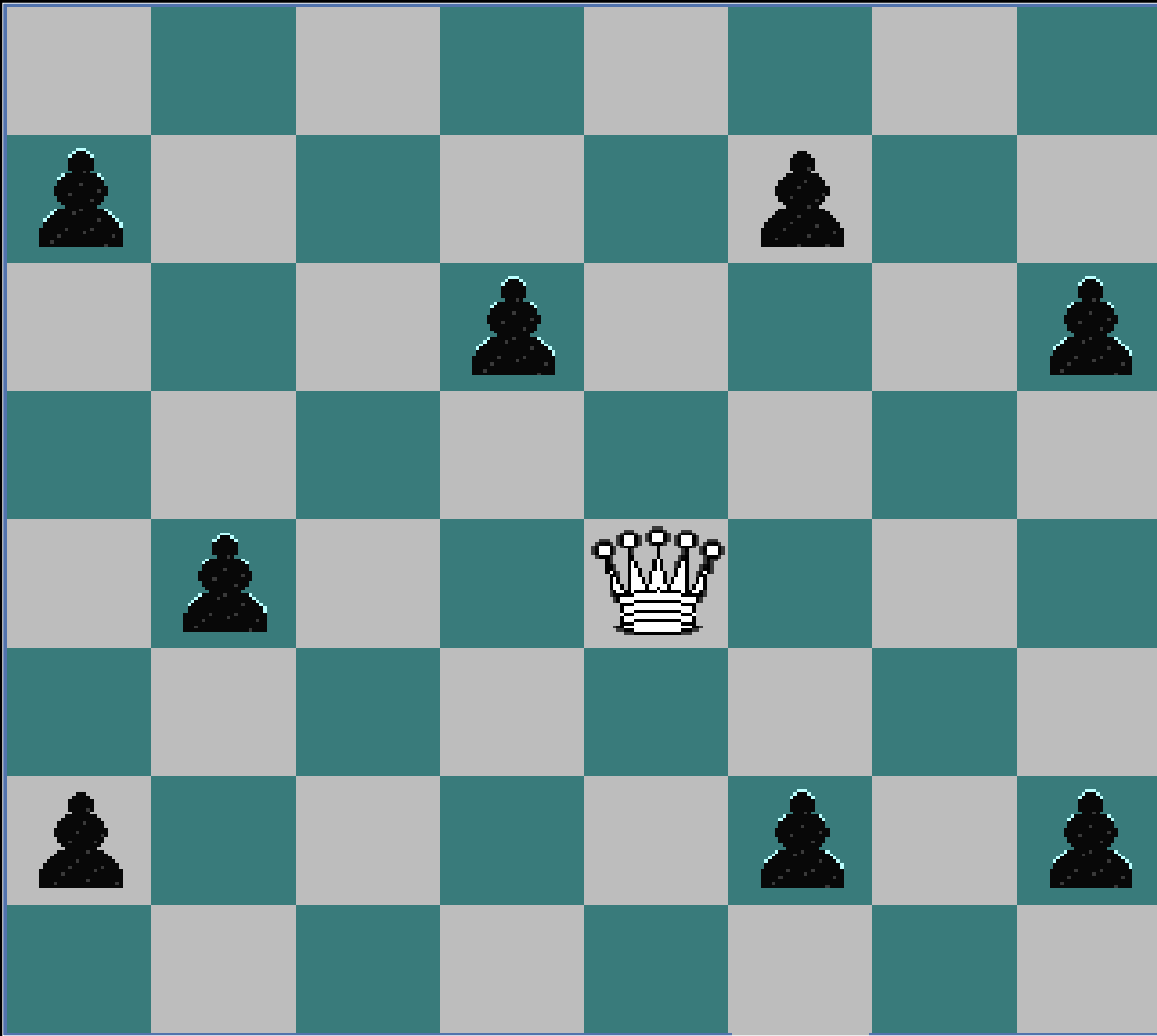
Yani o yöne doğru hareket etmek isterse sadece o taşın olduğu yere kadar gidebilir.

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.



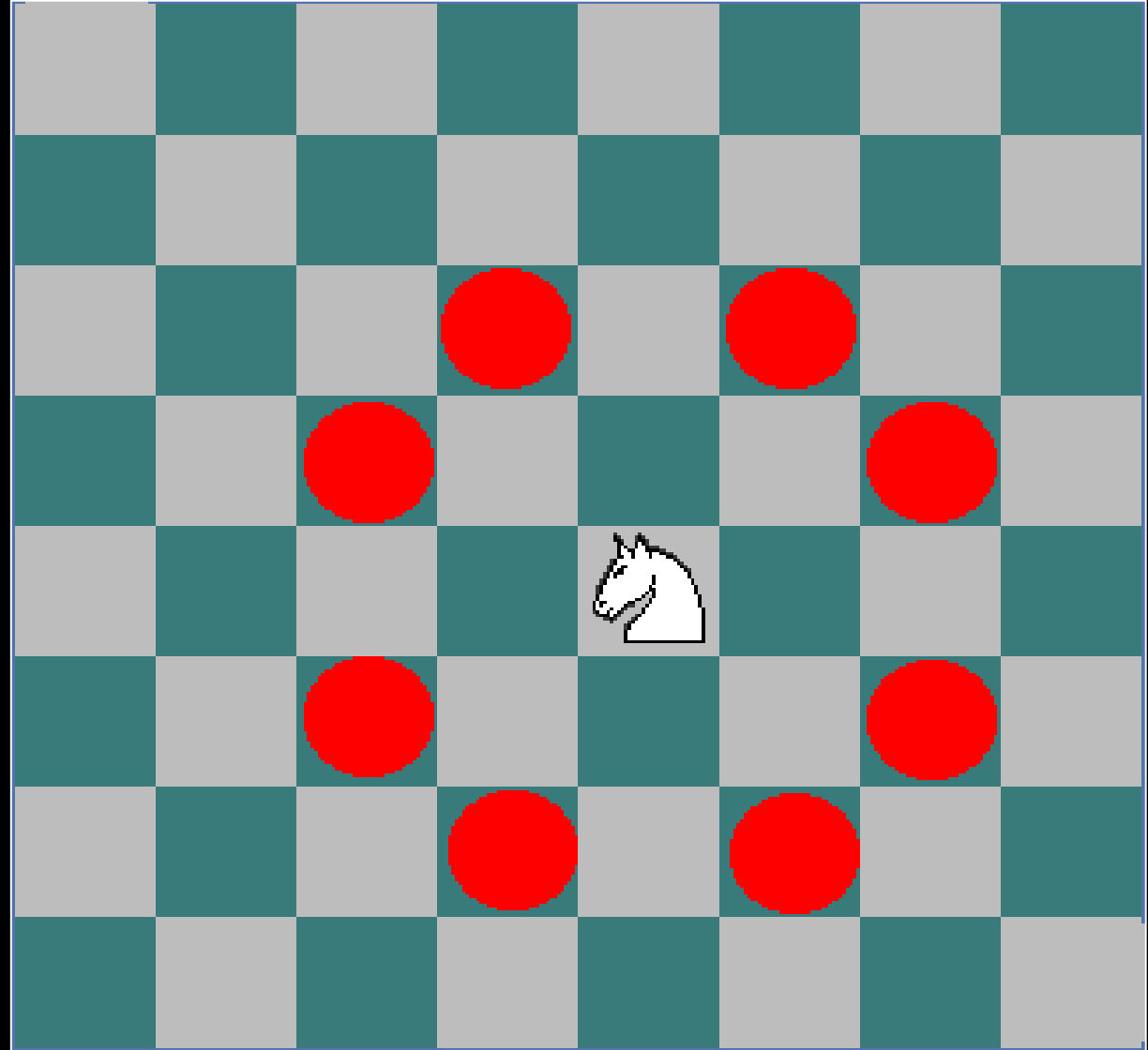


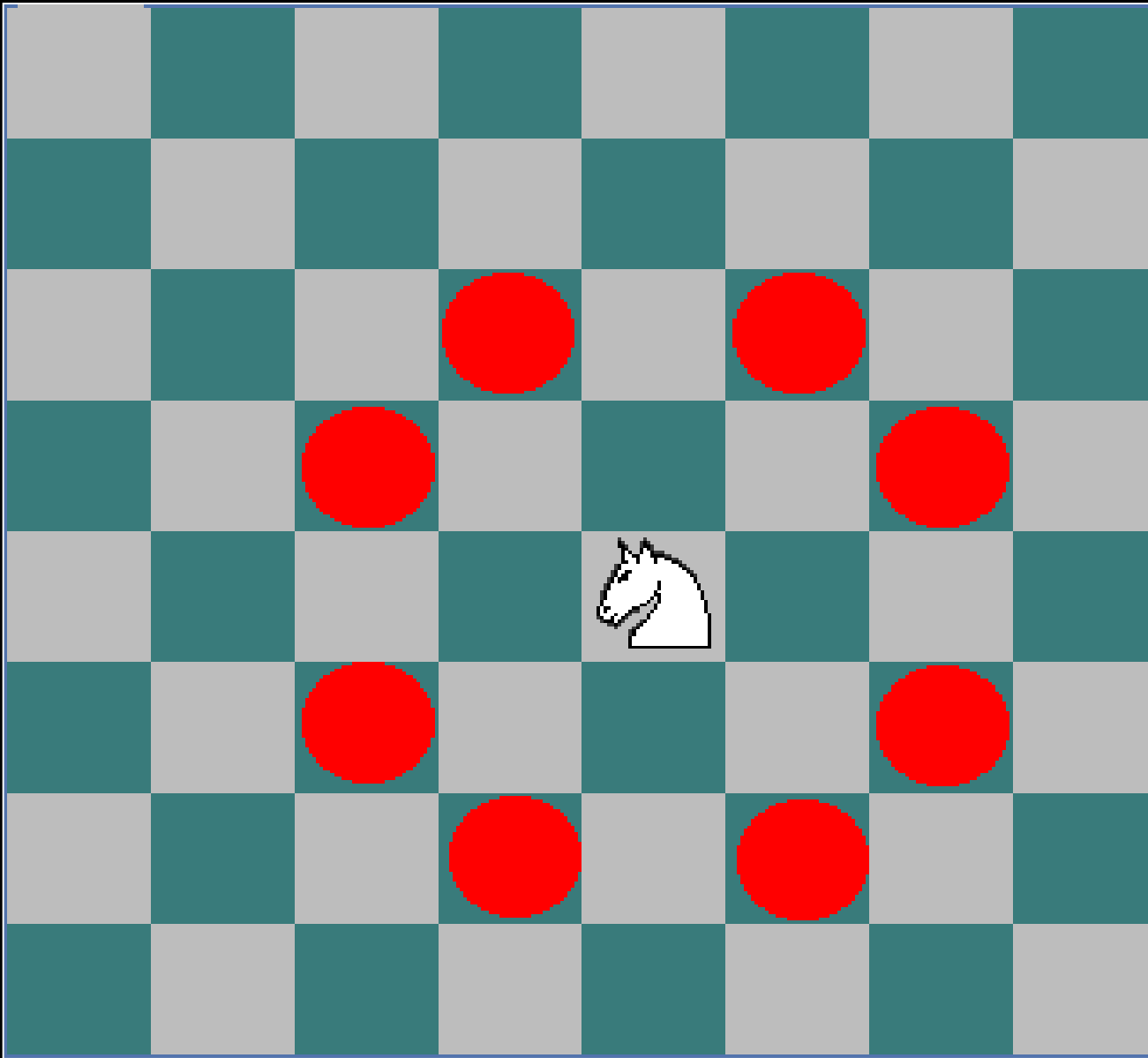
Beyaz Vezirin taşları
nasıl aldığına inceleyin.

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.



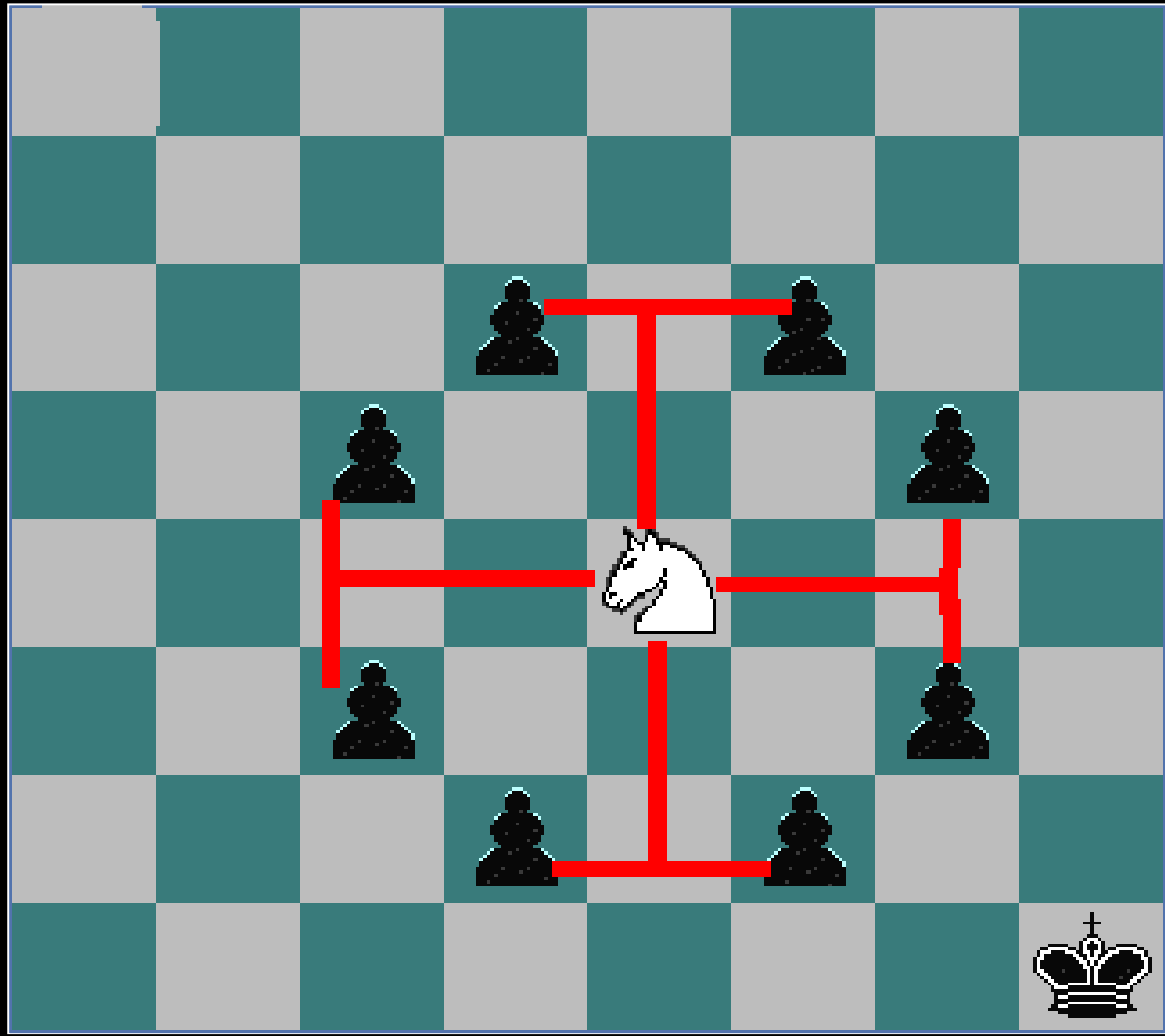


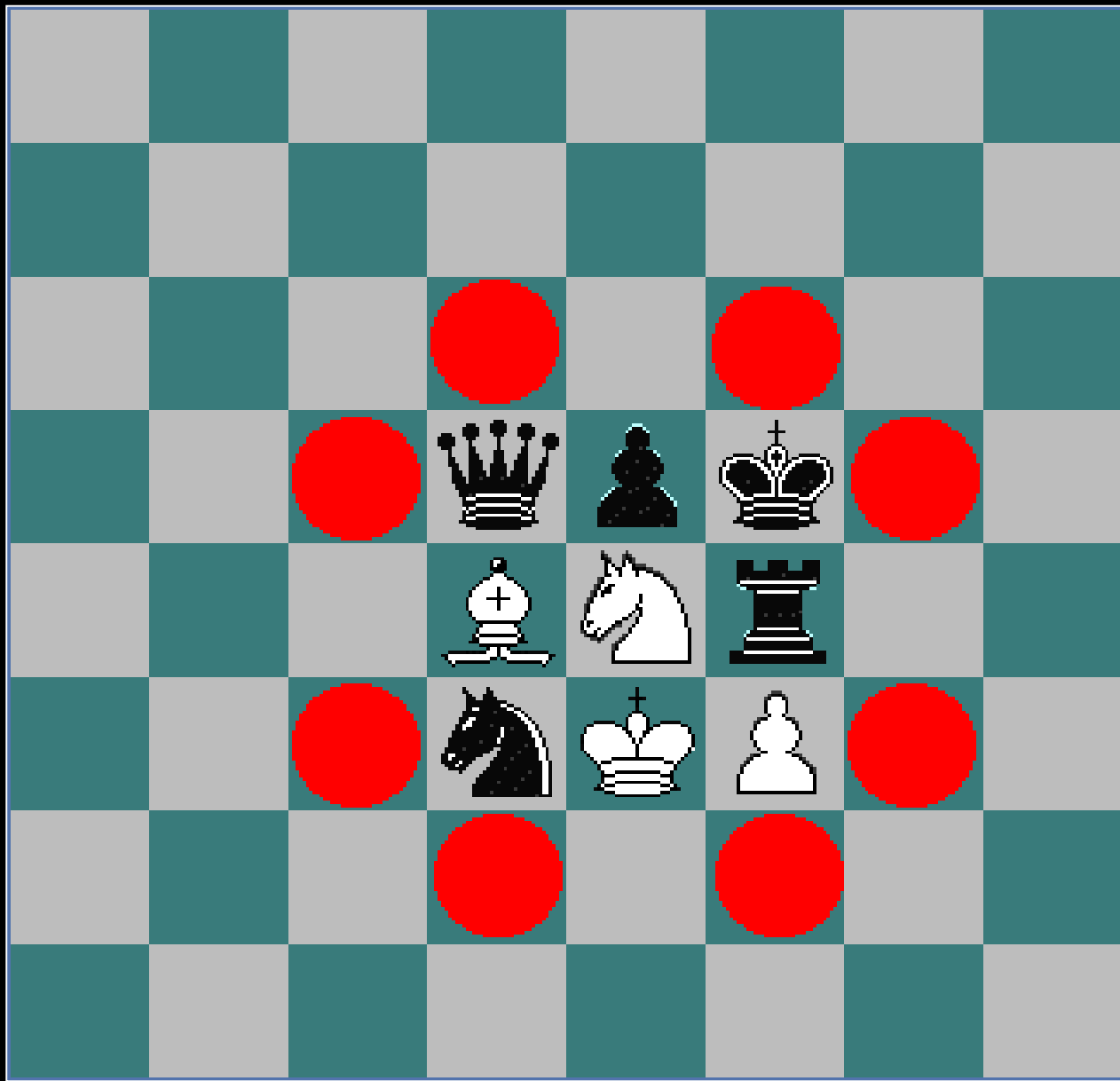
Atın hareketinde dięer önemli bir olay ise eęer At Beyaz bir karedeyse Siyah bir kareye gitmelidir.

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.

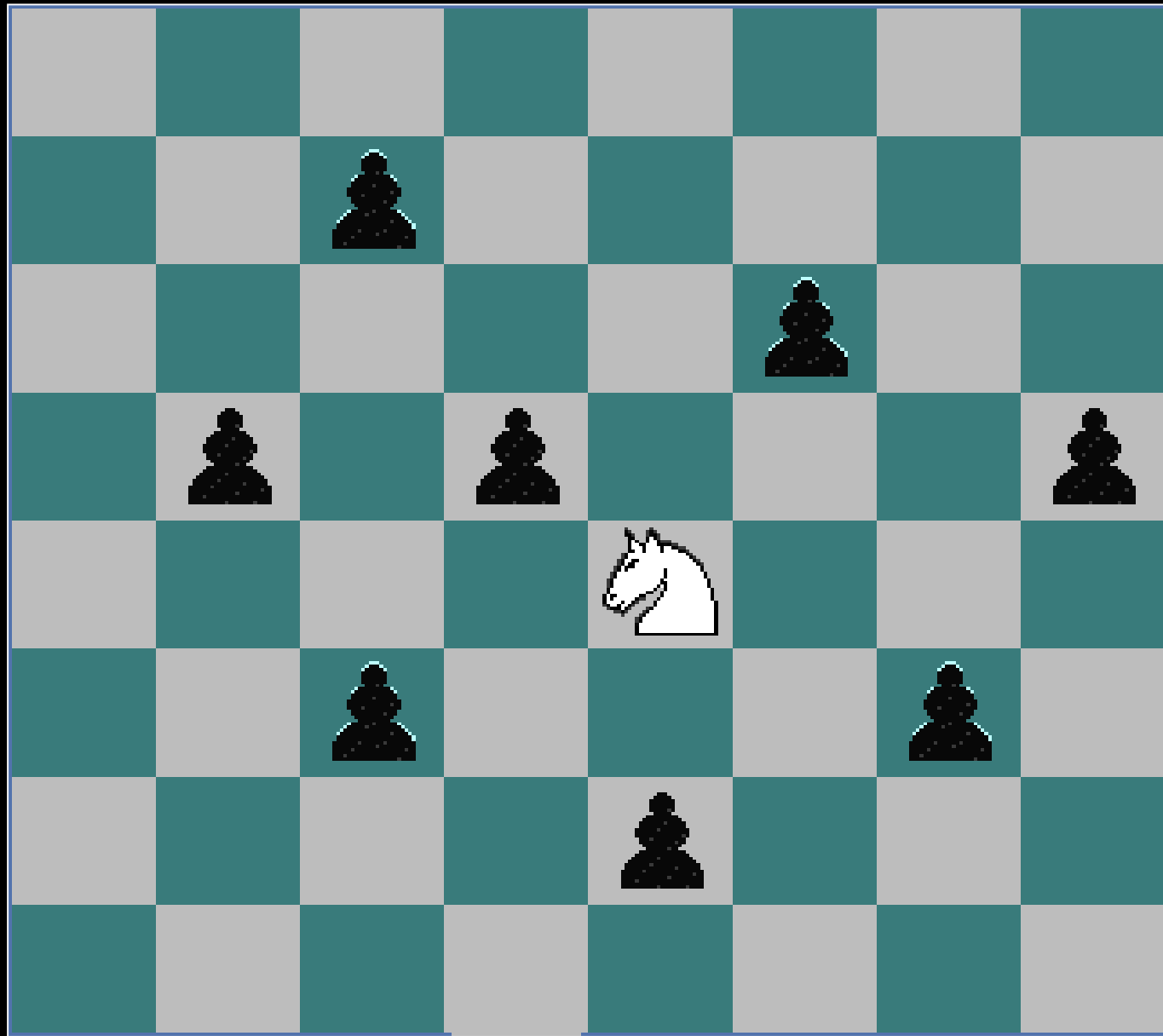




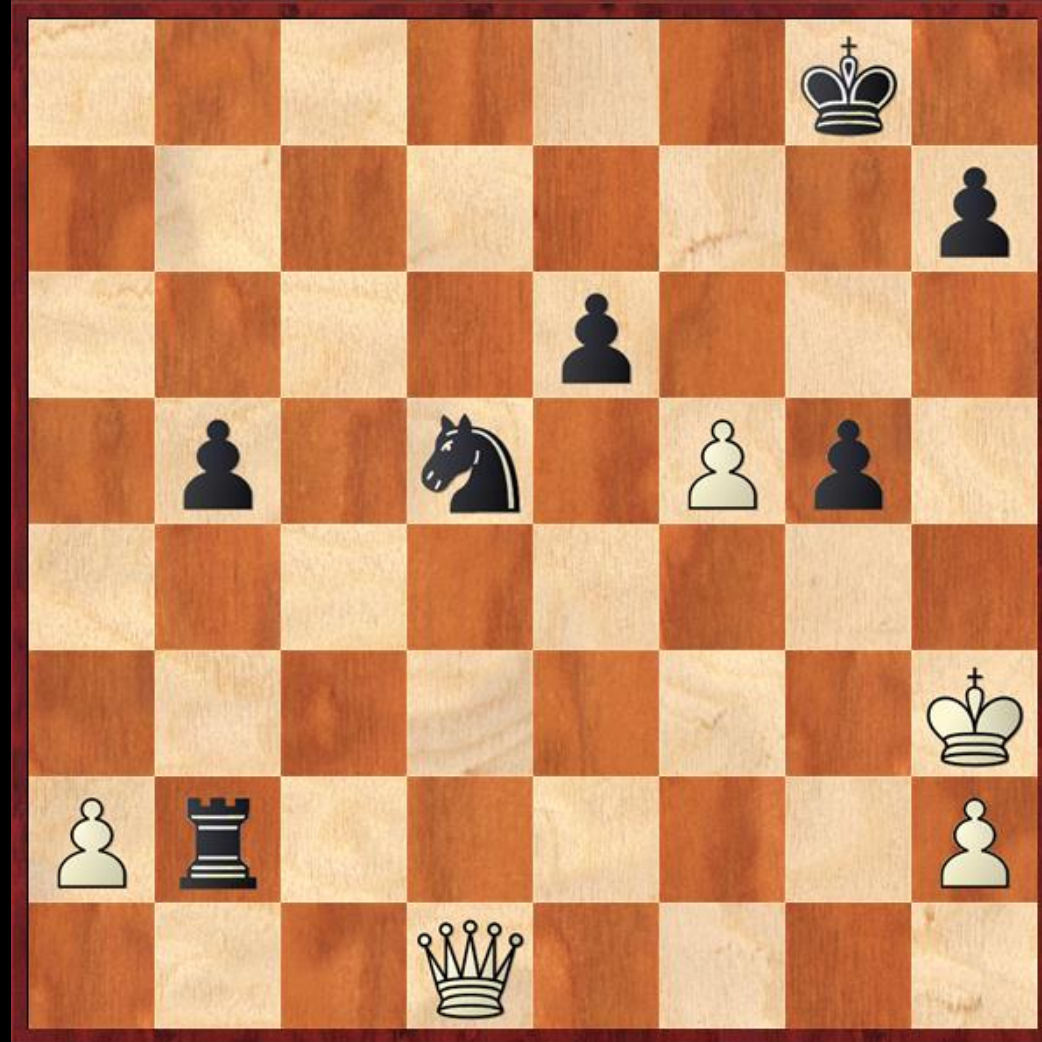
Diğer taşlardan farklı olarak At ismine de uygun olarak diğer taşların üzerinden atlayabilir.

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

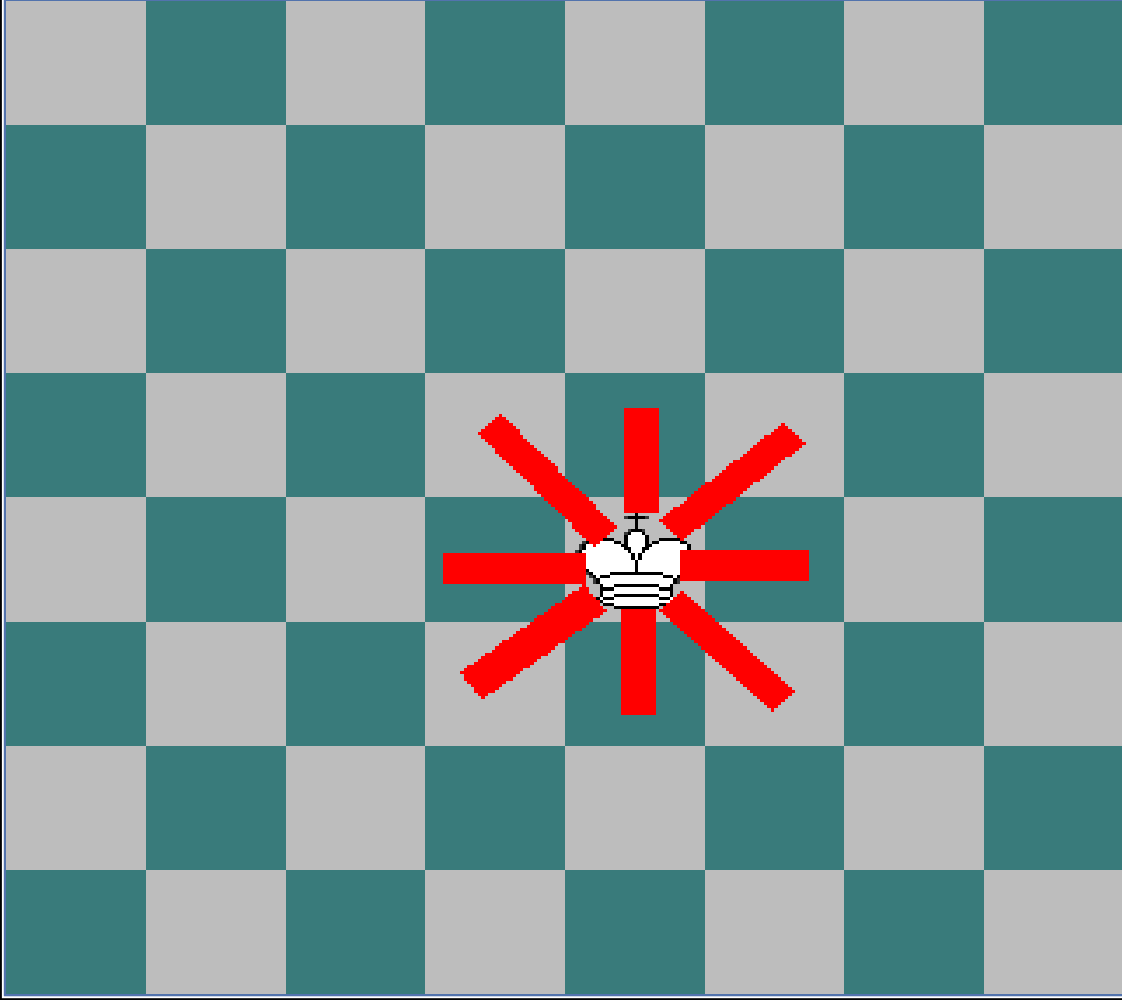
Beyaz Atın taşları nasıl
aldığını inceleyin.



KOMBİNEZON COMBINATION



Siyah oynar ve kazanır
Black plays and wins

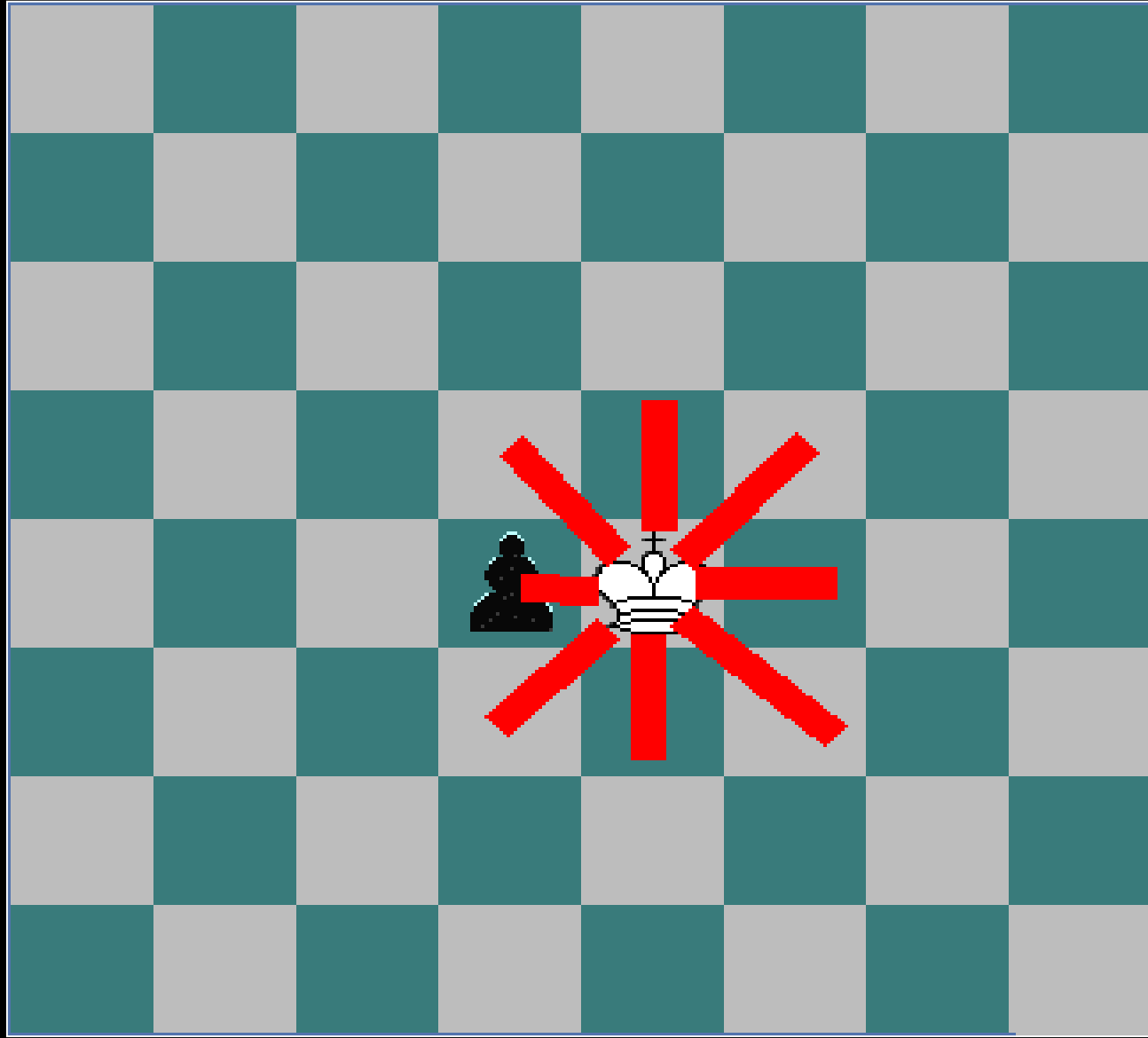


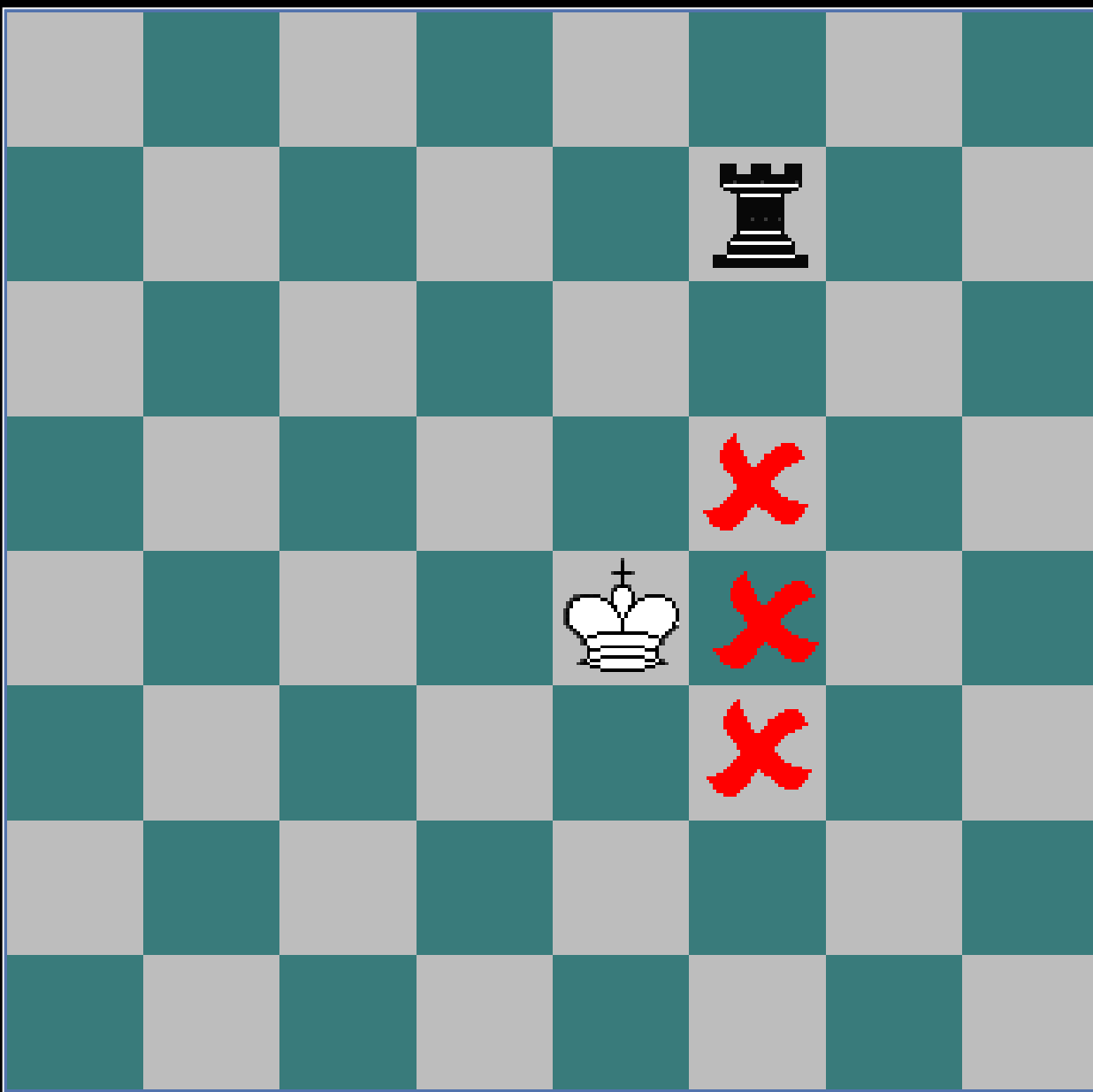
Şah bir seferinde herhangi bir yöne sadece bir kare gidebilir.

Yukarı, aşağı, sağa, sola ve çapraz.

Şah yanındaki bir karedeki
rakip taşı alabilir.

Burada Beyaz Şah Siyah
Piyonu alabilir.



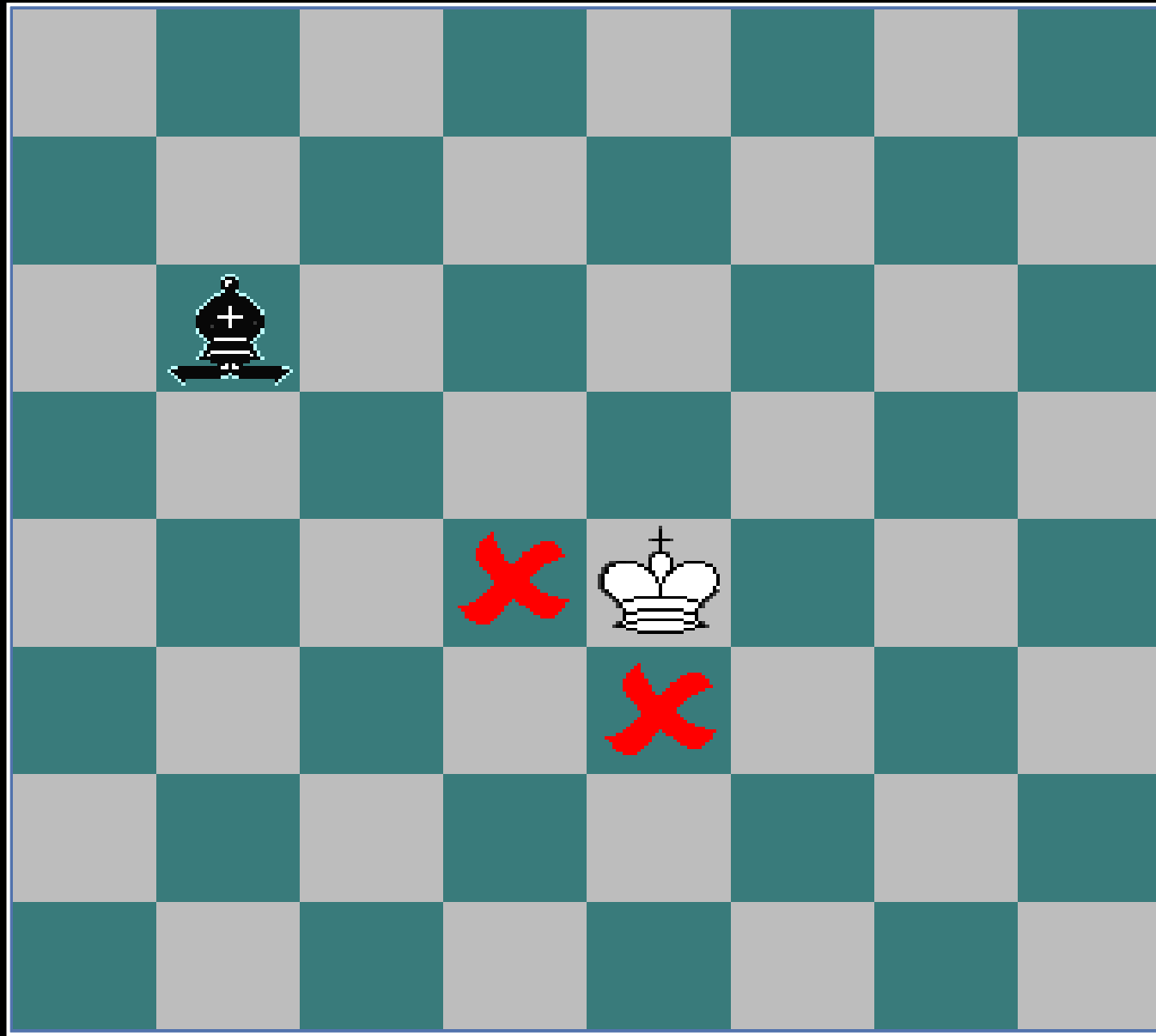


Şahla ilgili özel bir kural vardır.

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.

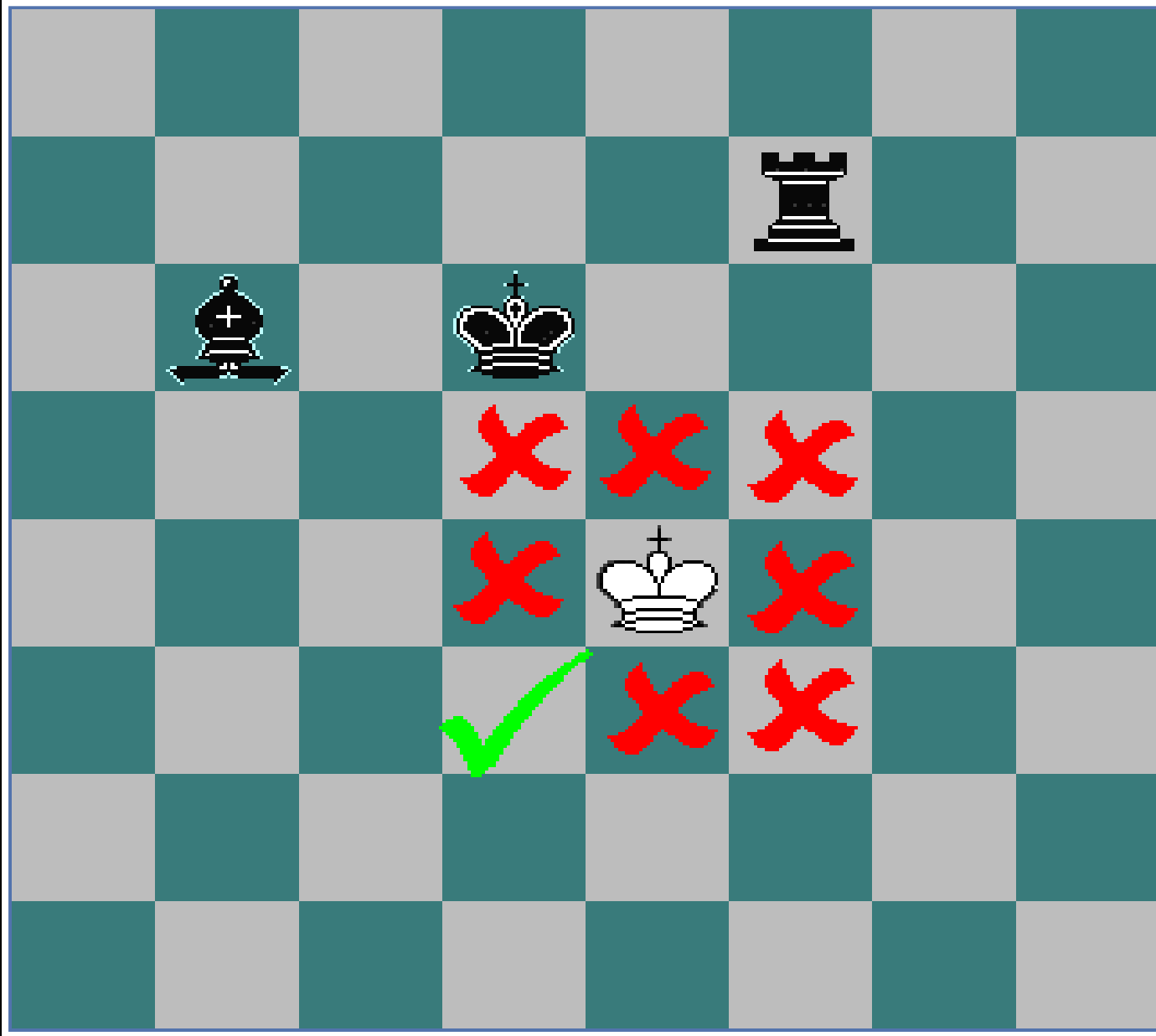


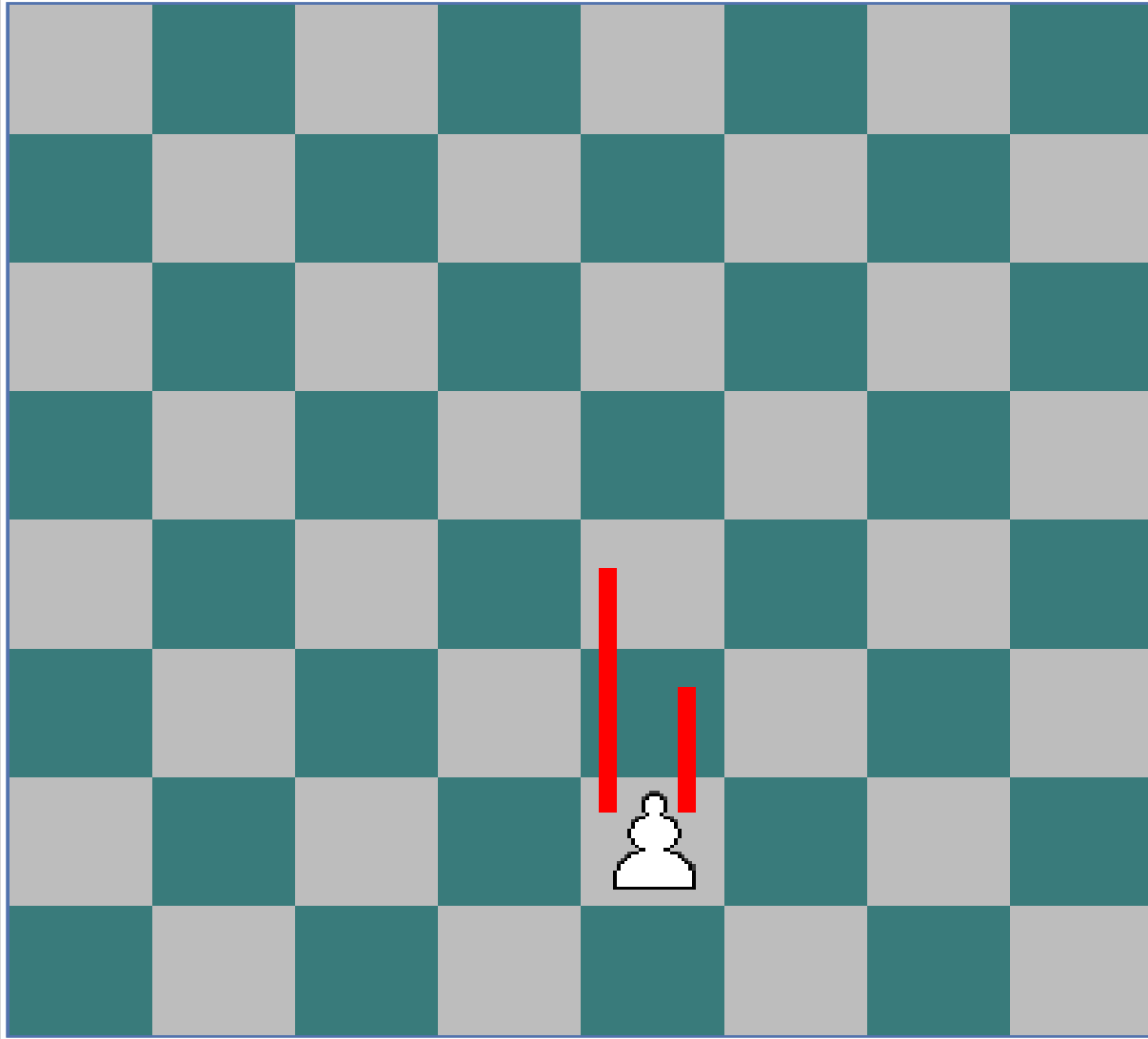


Burada Beyaz Şah,
Siyah Şahın yanına
gidemez.

**İKİ ŞAH ASLA
YANYANA
DURAMAZLAR!**

Burada Beyaz Şah,
Siyah Şahın yanına
gidemez.





Bu ders Piyon hareketlerini
öğretecektir.

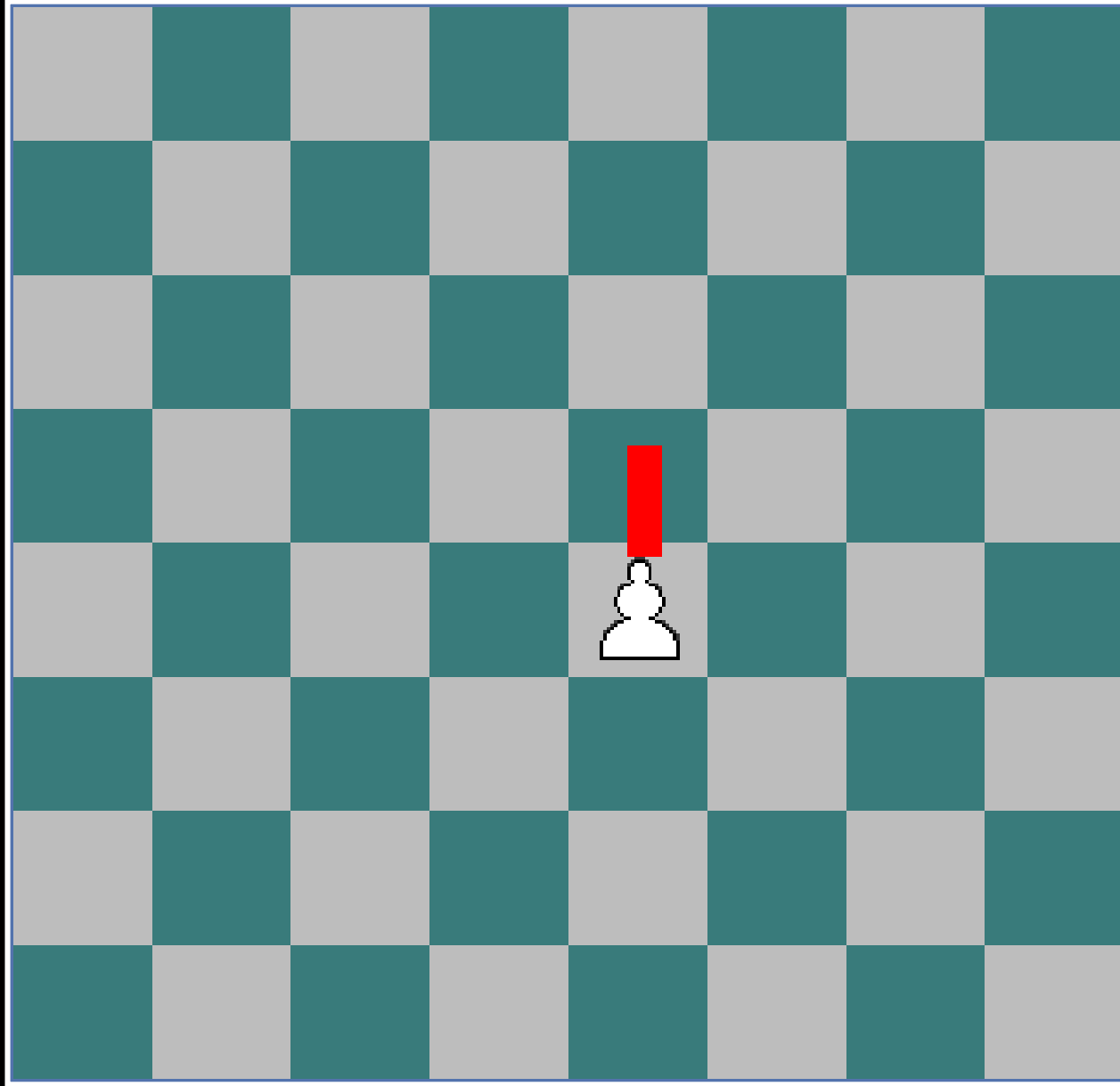
Biraz daha karışıktır o yüzden
dikkatli olunuz!

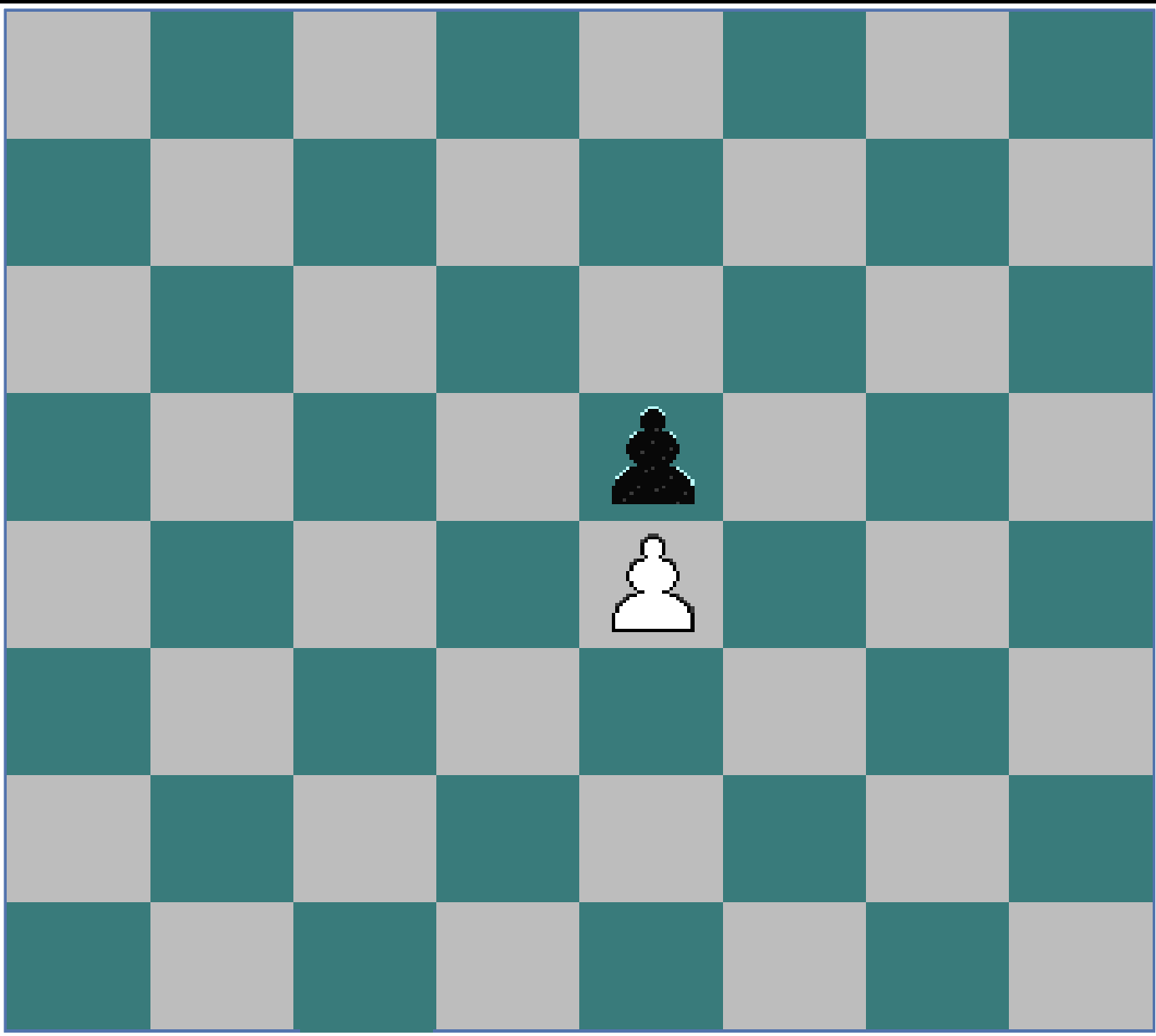
İlk karesinde bir Piyon isteğe
bağlı olarak, **İLERİ DOĞRU**
ya **BİR KARE** ya da **İKİ**
KARE gidebilir.

İlk hareketinden sonra Piyon

BİR KERESİNDE SADECE

BİR KARE GİDEBİLİR





Bu durumda Piyonlar sıkışmışlardır.

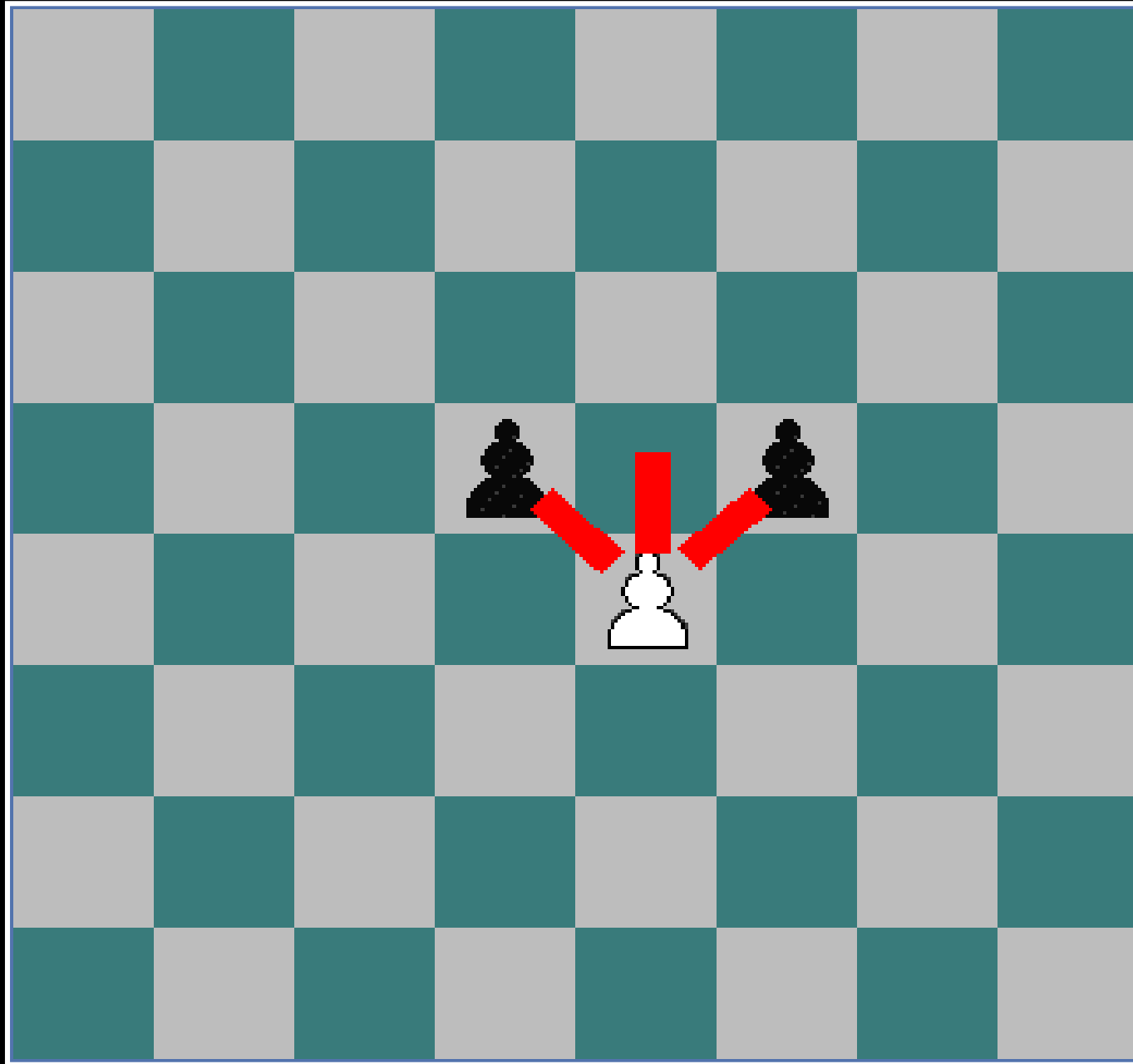
Hiçbiri ilerleyemez.

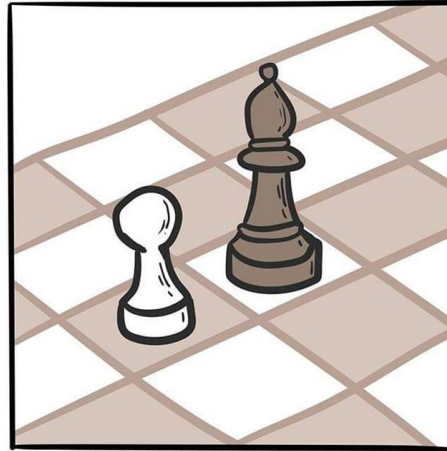
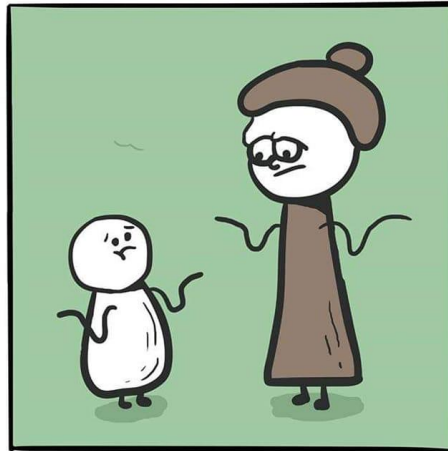
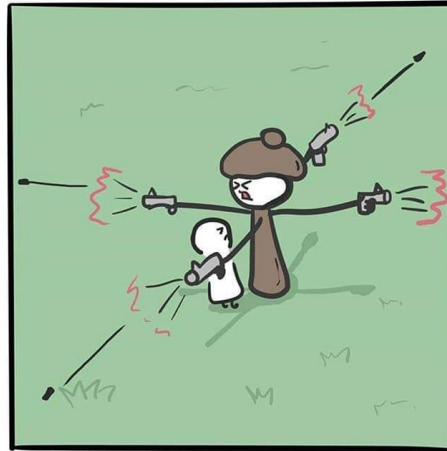
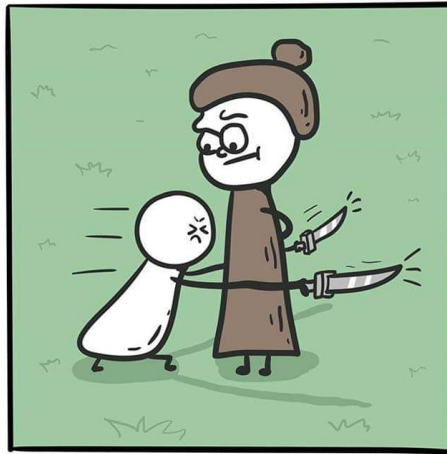
Diğer taşlardan farklı
olarak Piyonlar

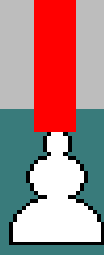
**HAREKET ETTİKLERİ
GİBİ TAŞ ALMAZLAR
İLERİ DOĞRU ÇAPRAZ**
olarak taş alırlar.

Bu durumda Beyaz
Piyonun 3 olası hamlesi
vardır.

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







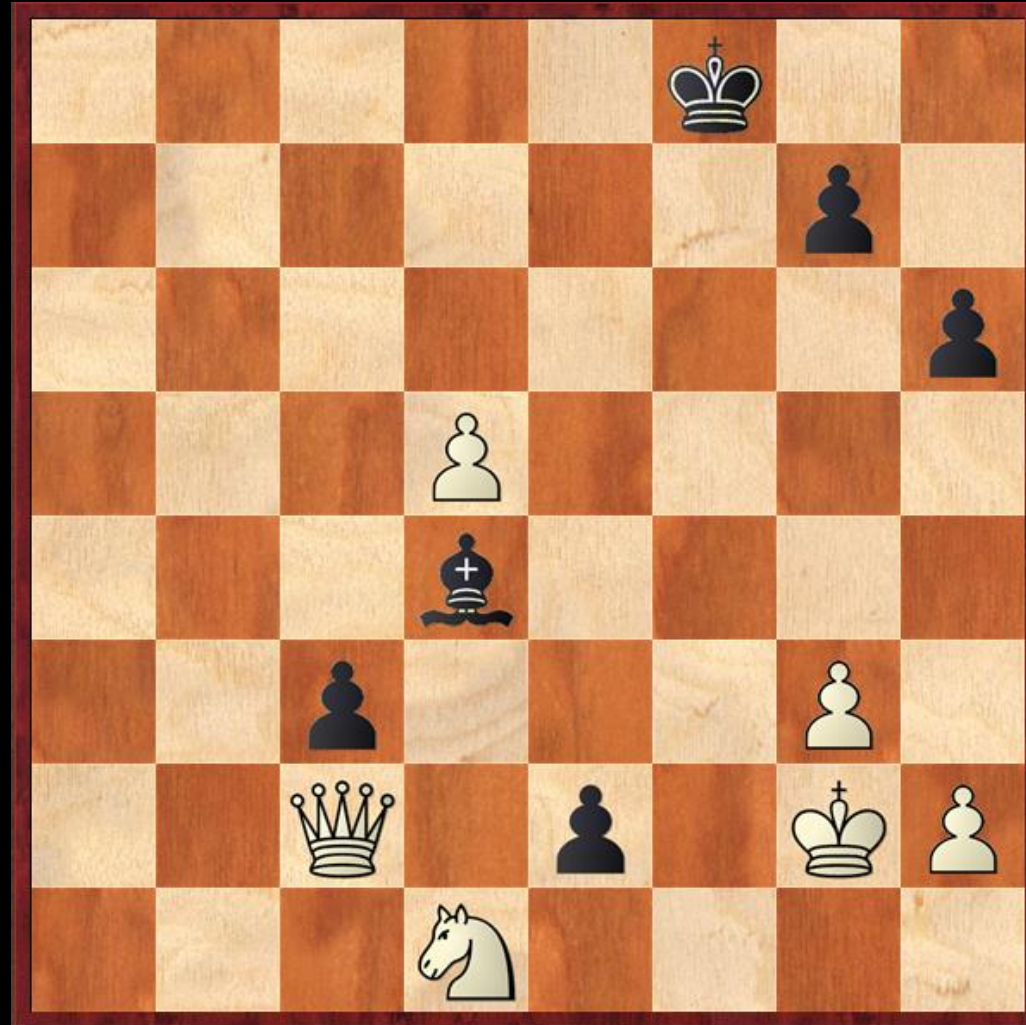
Piyonun çok işe yaramadığını düşünebilirsiniz.

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 COMBINATION

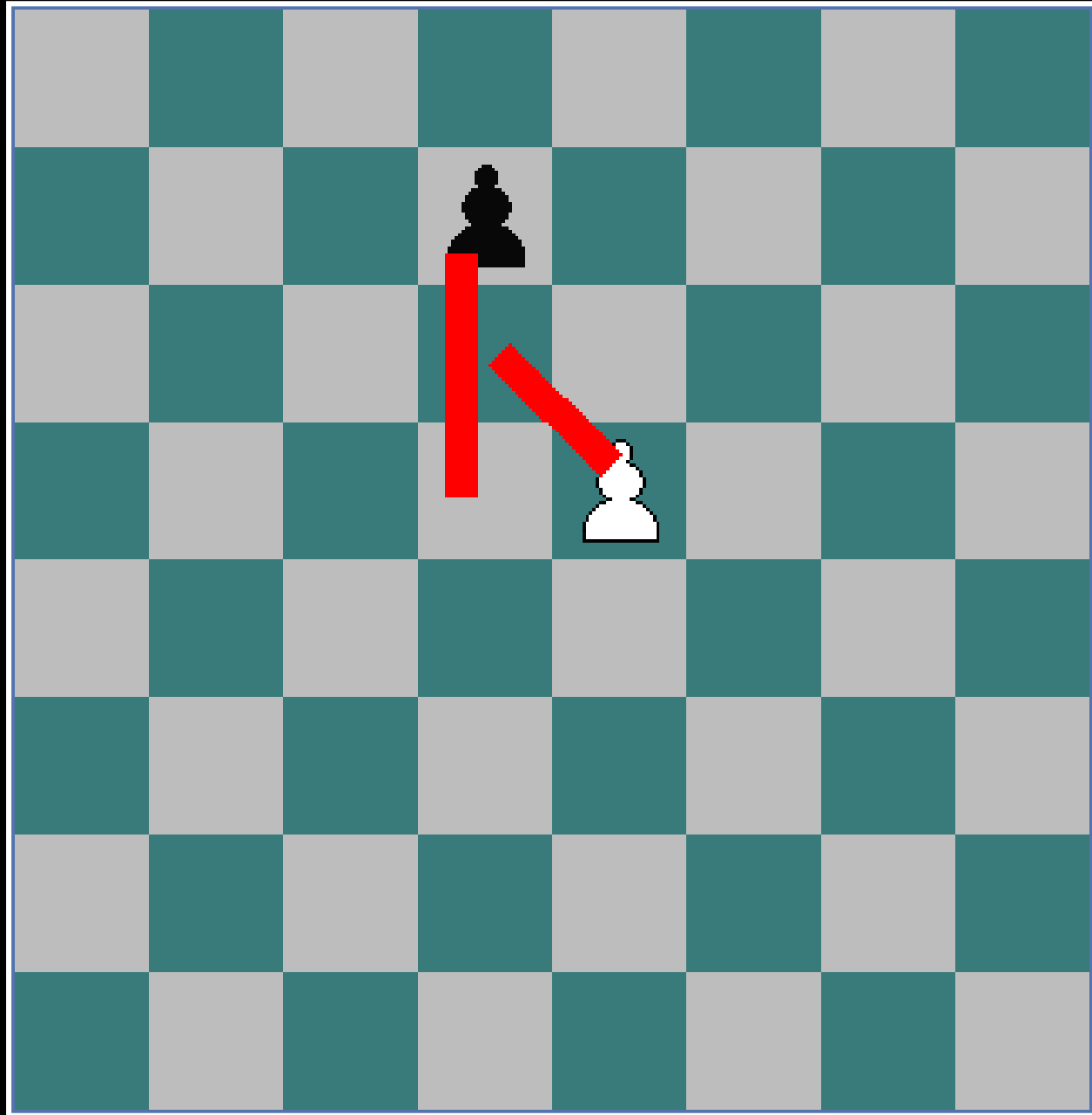


Siyah oynar ve kazanır
Black plays and wins

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.



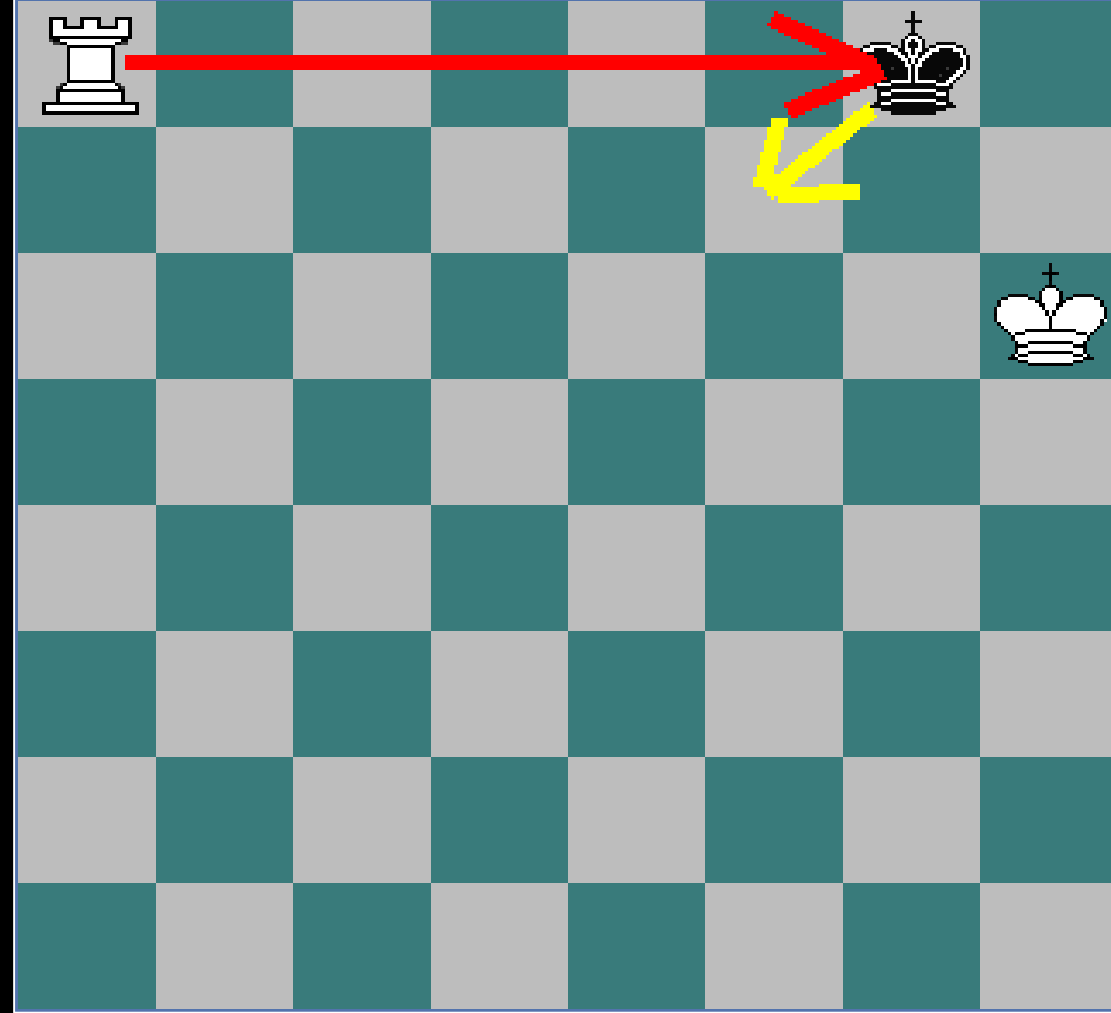
Eğer Şahınız rakip taş tarafından
TEHDİT EDİLİYORSA şah ŞAHTA
(şah tehdidi altında) denir.

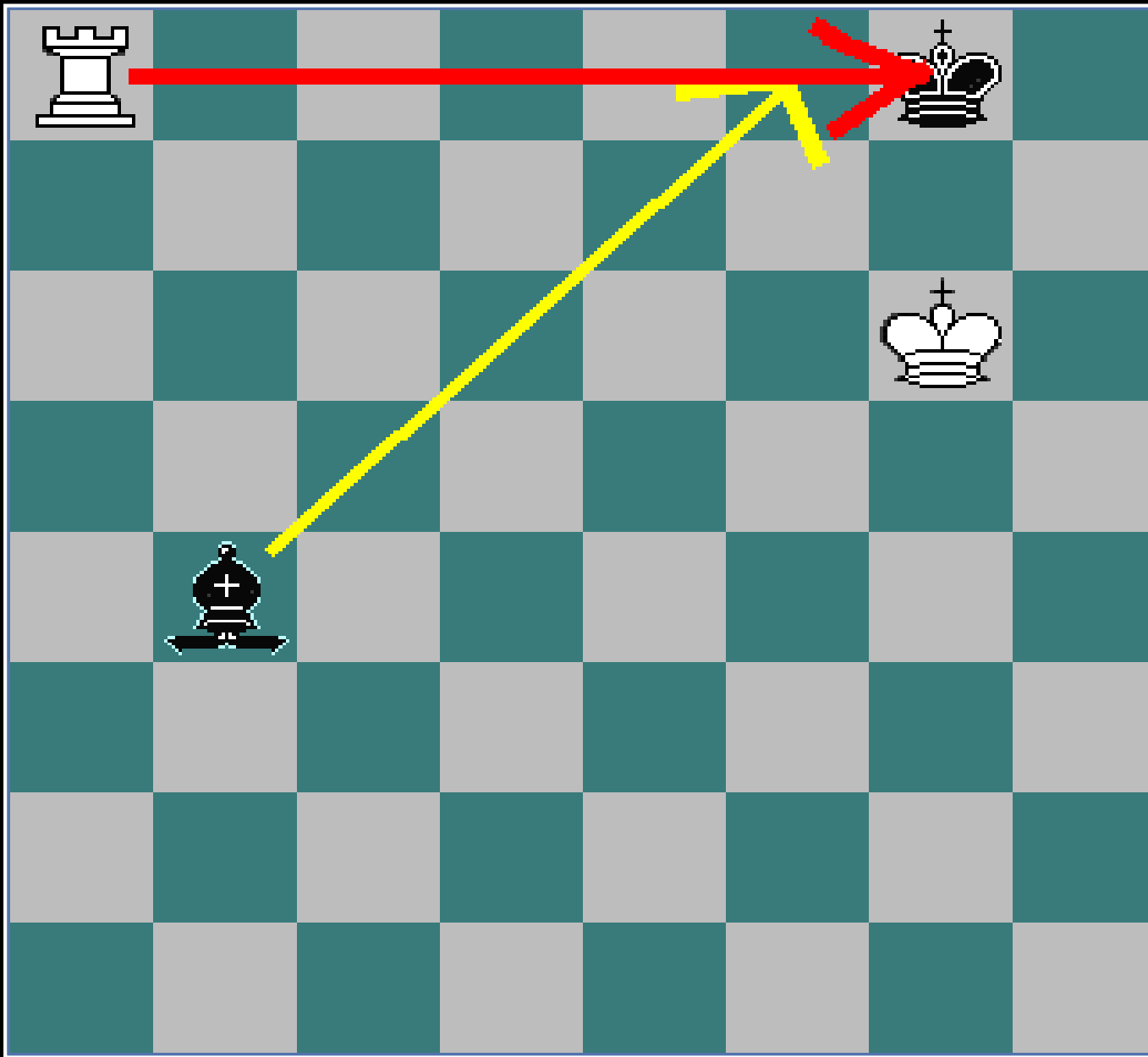
Şah tehdidinden yapabiliyorsanız, **BİR**
AN ÖNCE çıkmalısınız.

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.

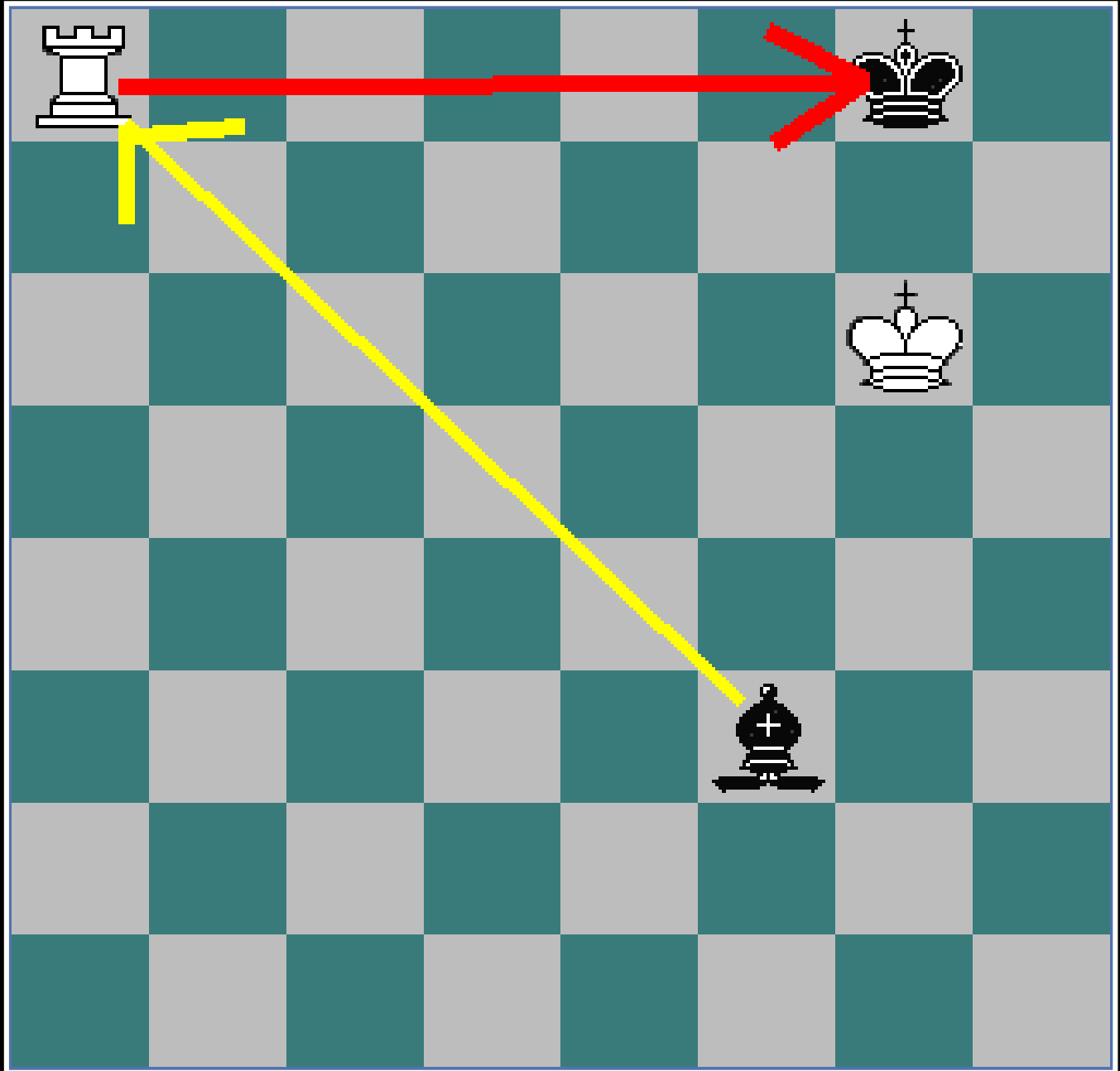
ANNE, BU ADAM
MADALYAMI SATIP
YEMEYİ DÜŞÜNÜYOR.

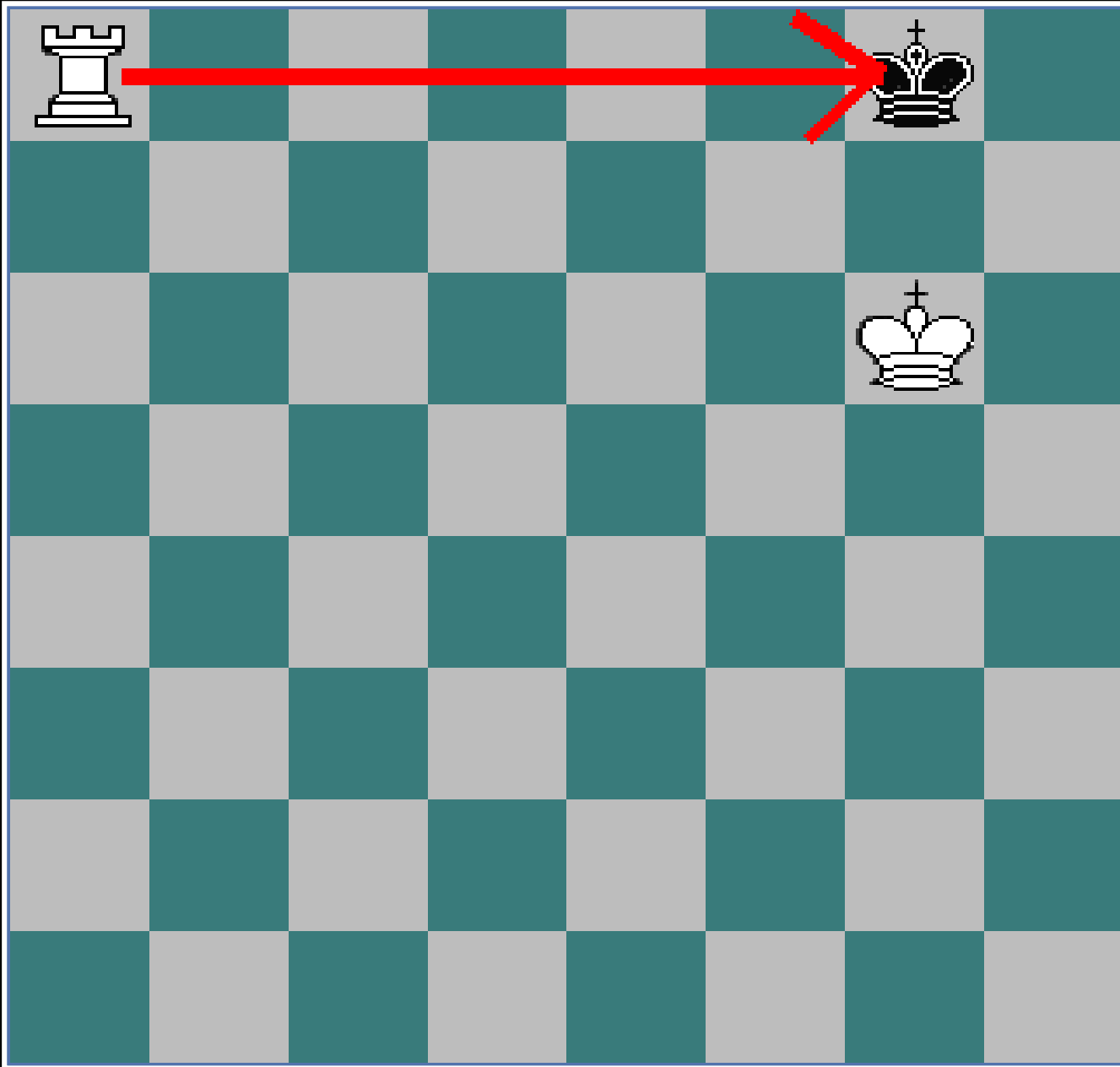
HİMM, FİLLE KESTİ
HAMLEMİ.

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.

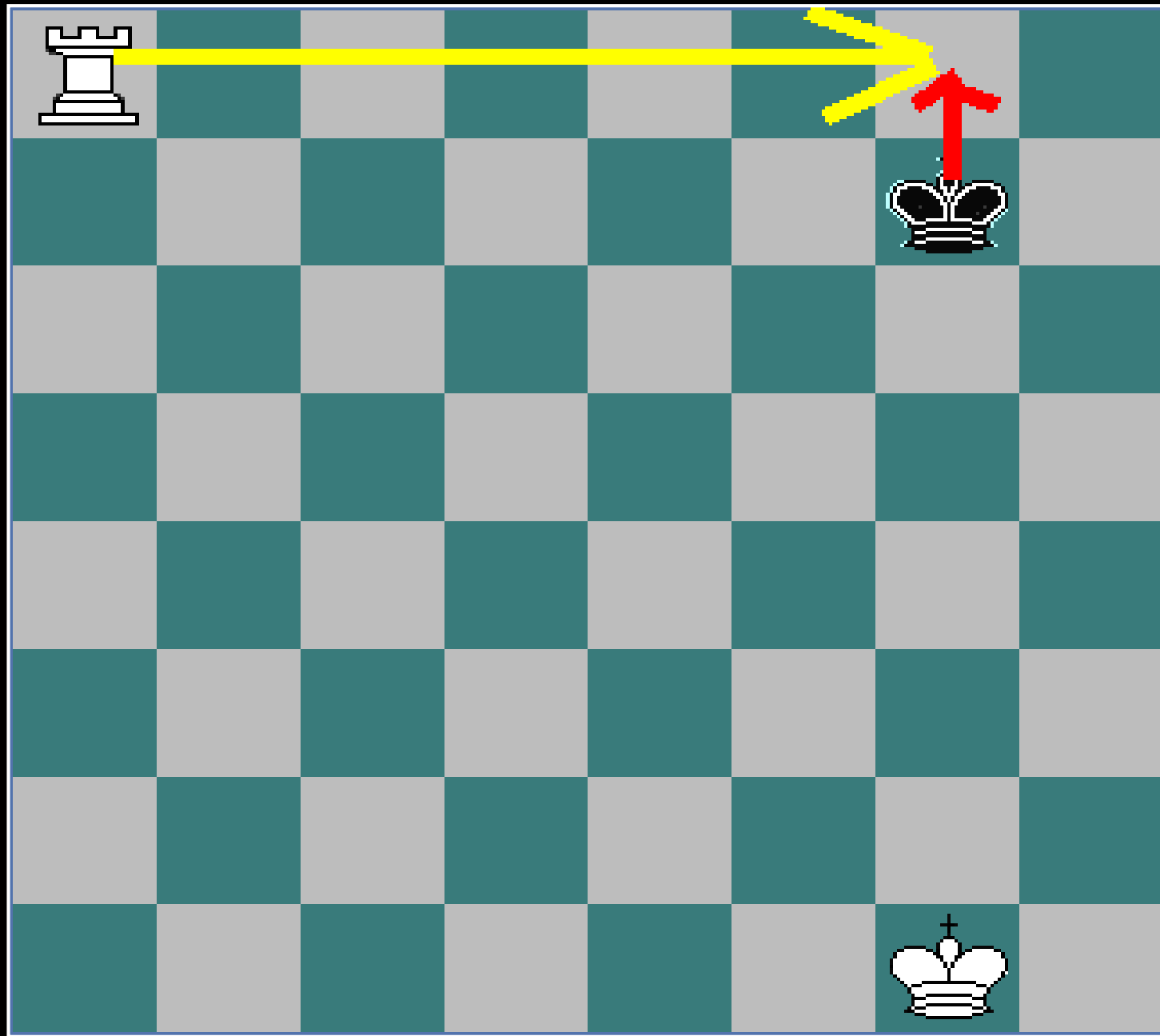
Şimdi bu pozisyonda varsayalım ki Siyah bir hata yapıyor ve Şah'ını Beyaz Kalenin kontrol ettiği yere geliyor.

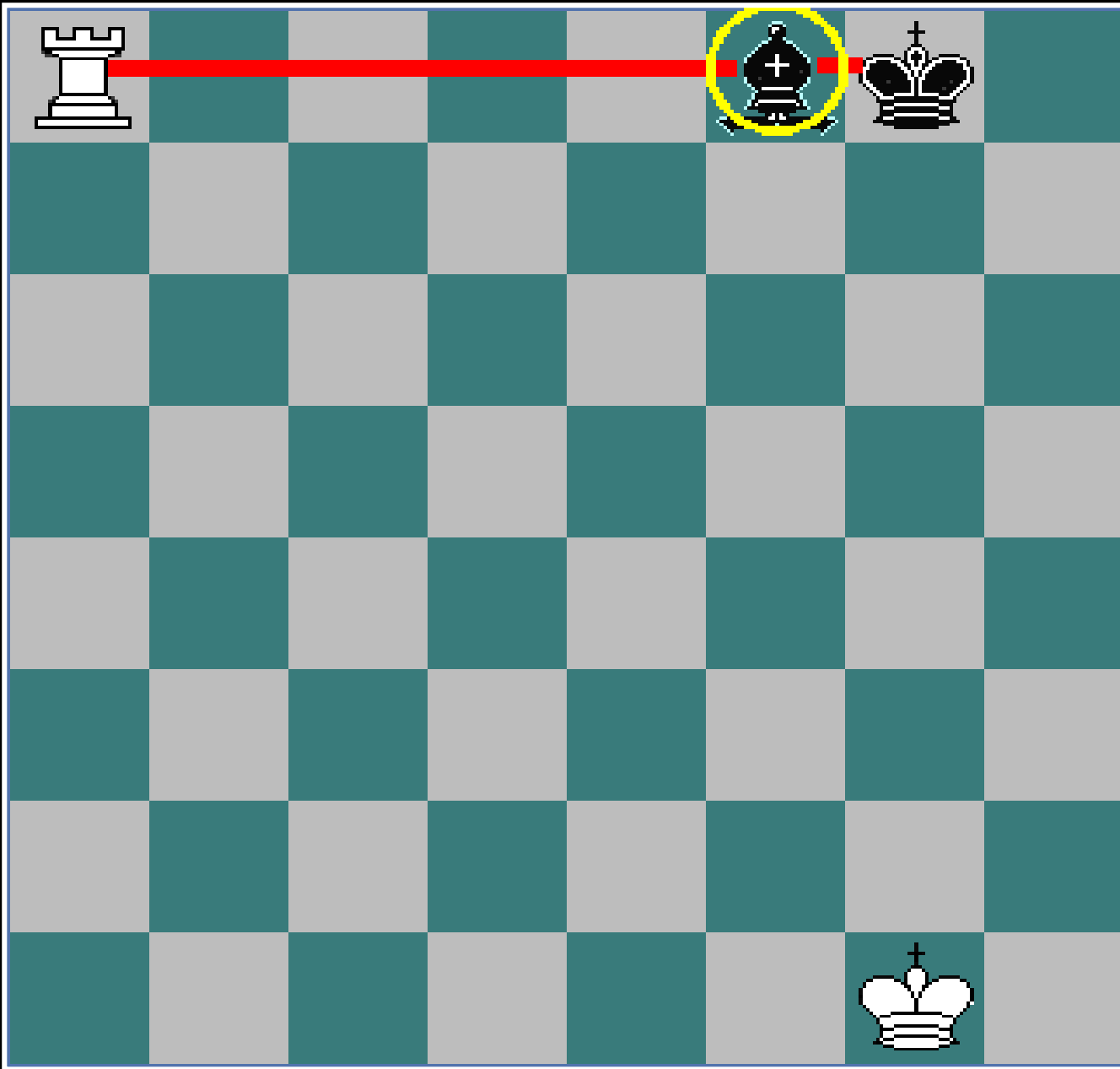
Beyaz, Siyah Şah'ı **ALARAK** oyunu kazanabilir mi?

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.

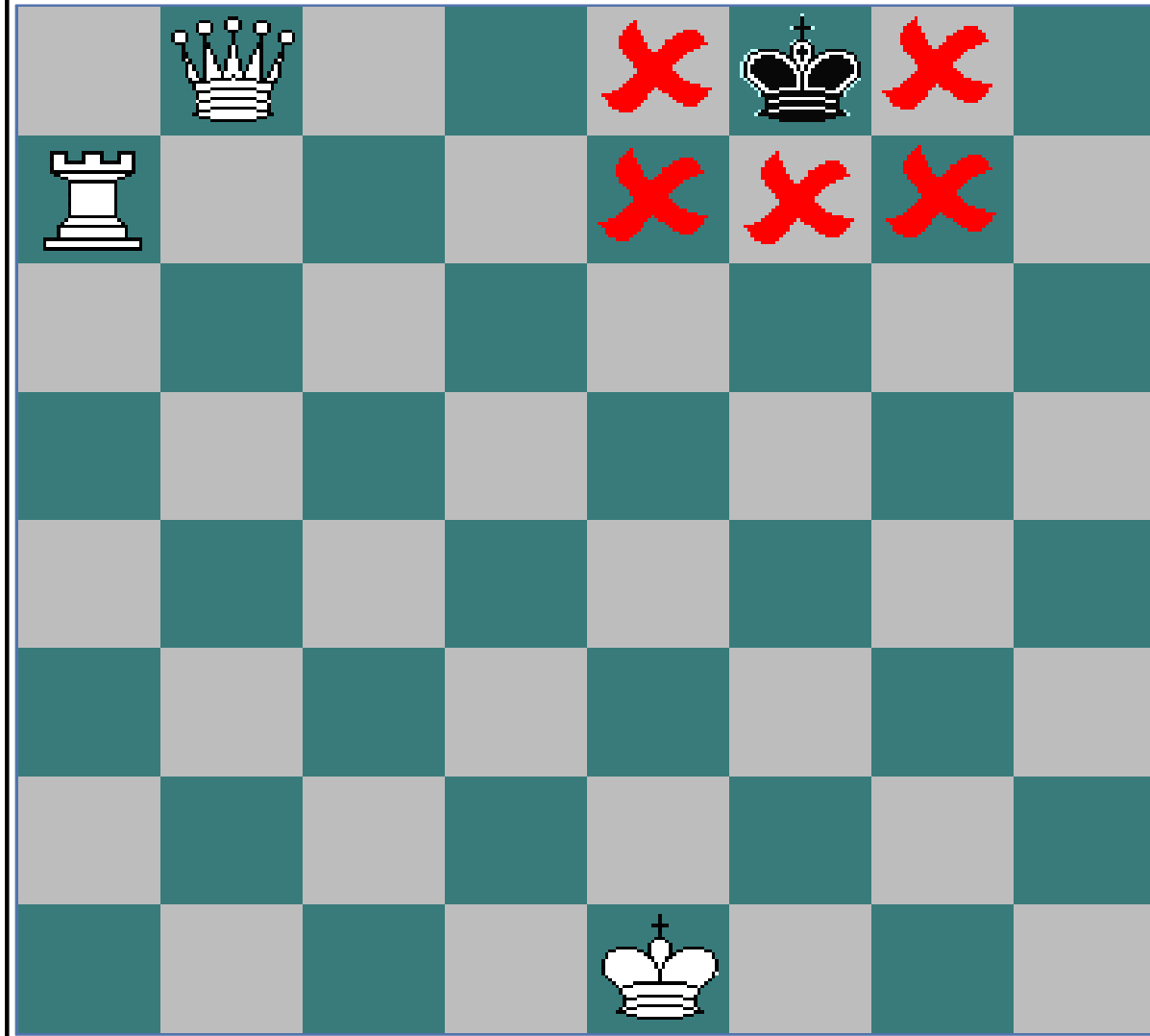
Eğer yanlışlıkla Siyah Fille oynarsa, Beyaz hamleyi geri almasını ve başka hamle yapmasını istemelidir.

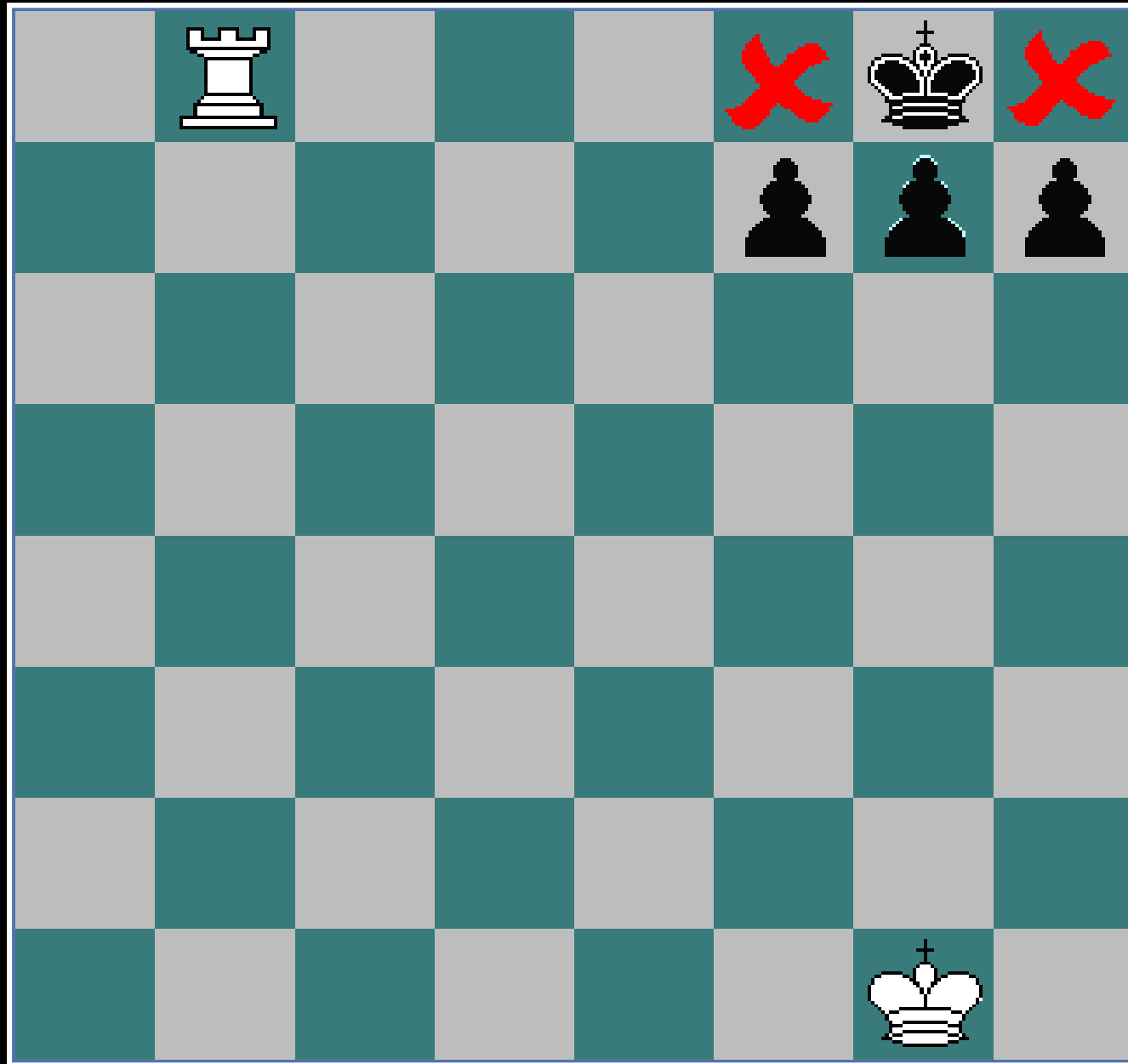
Rakip Şah kenardayken mat etmek daha kolaydır.

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.

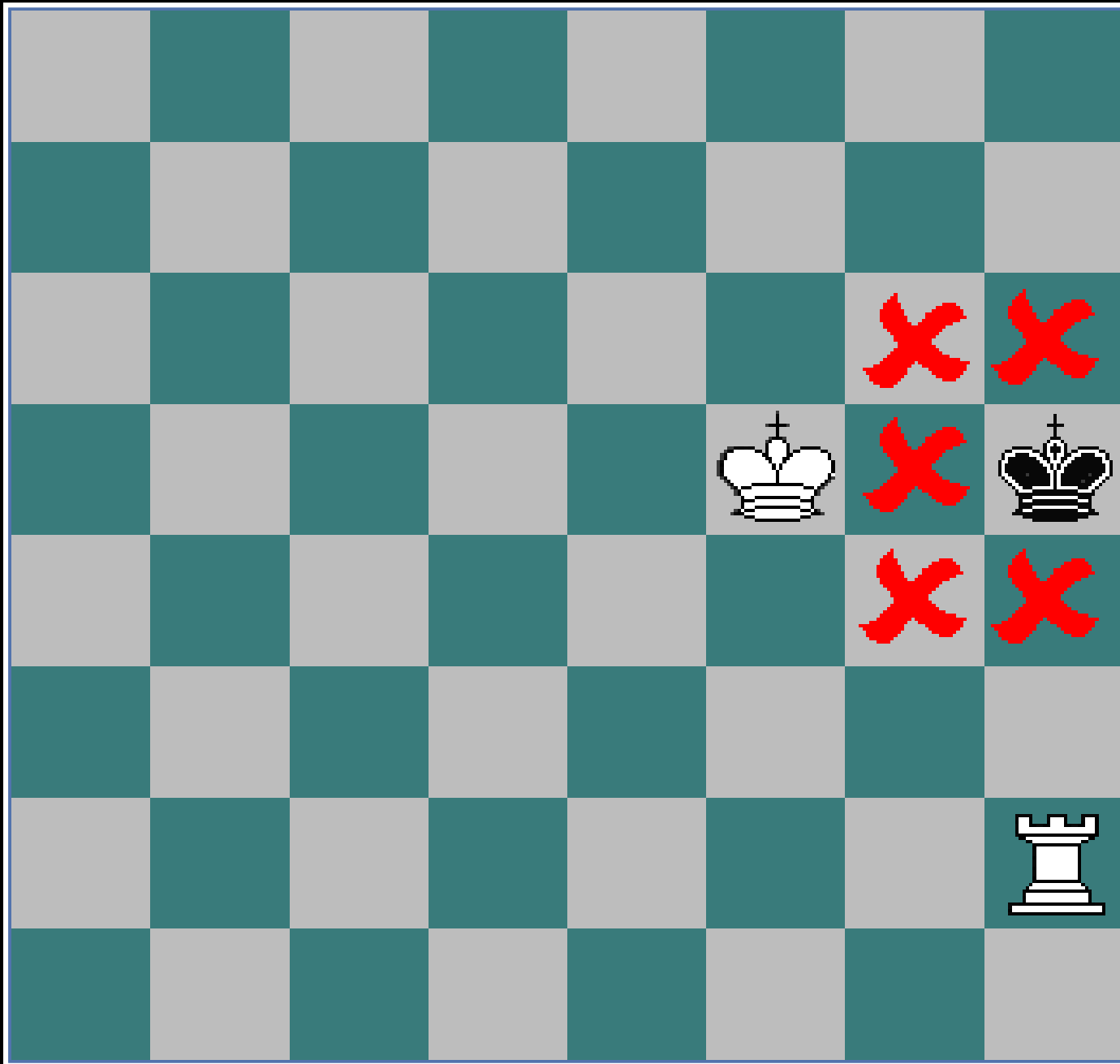
Bu tür matlara **ARKA
YATAY MATI** denir.

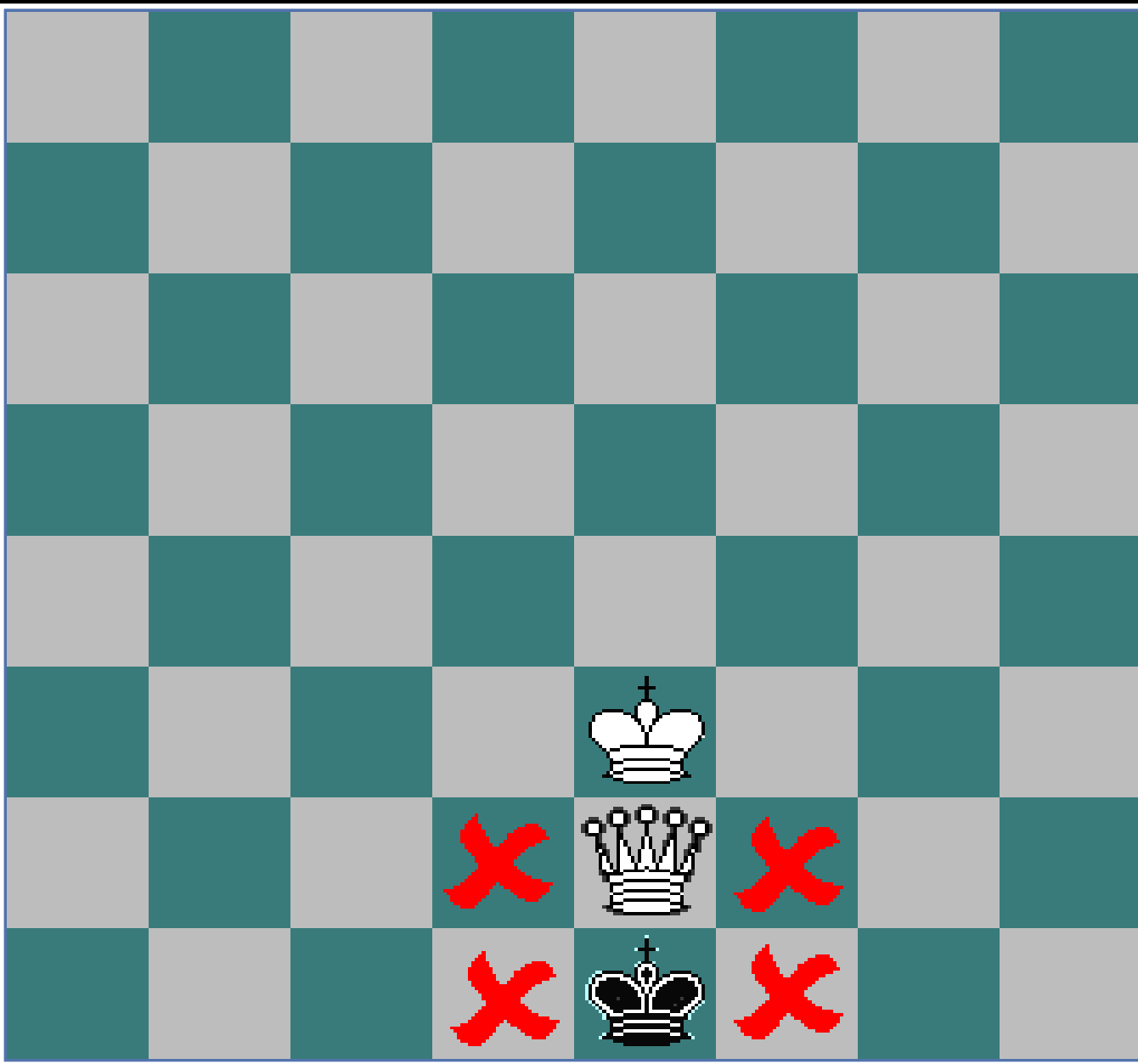
Bu örnekte sadece Şah
ve Kale ile nasıl **ŞAH
MAT** yapıldığı
gösterilmiştir.

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.

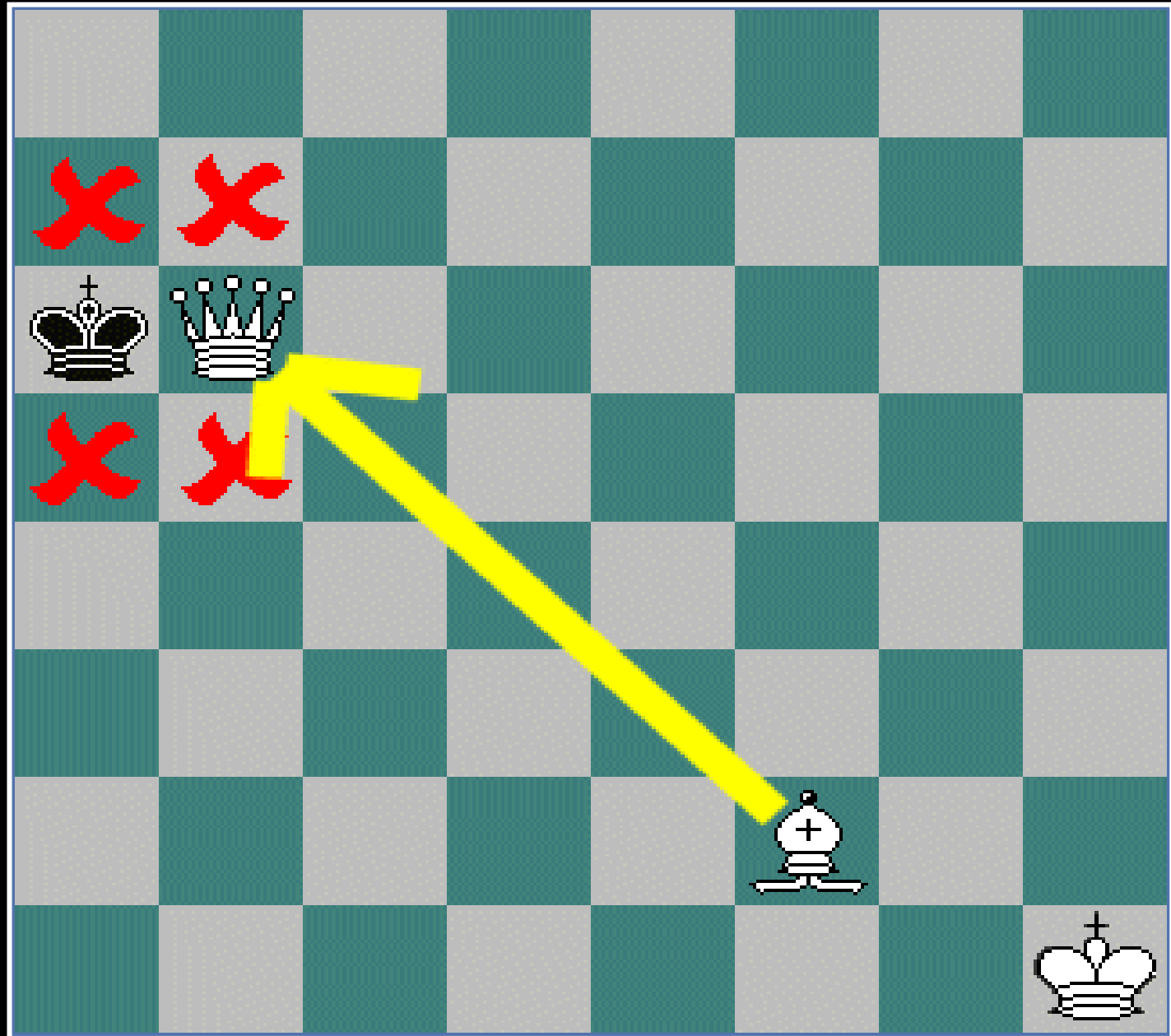
Yine Şah kenardadır ve
Vezir Şahın en
yakınındaki karededir.

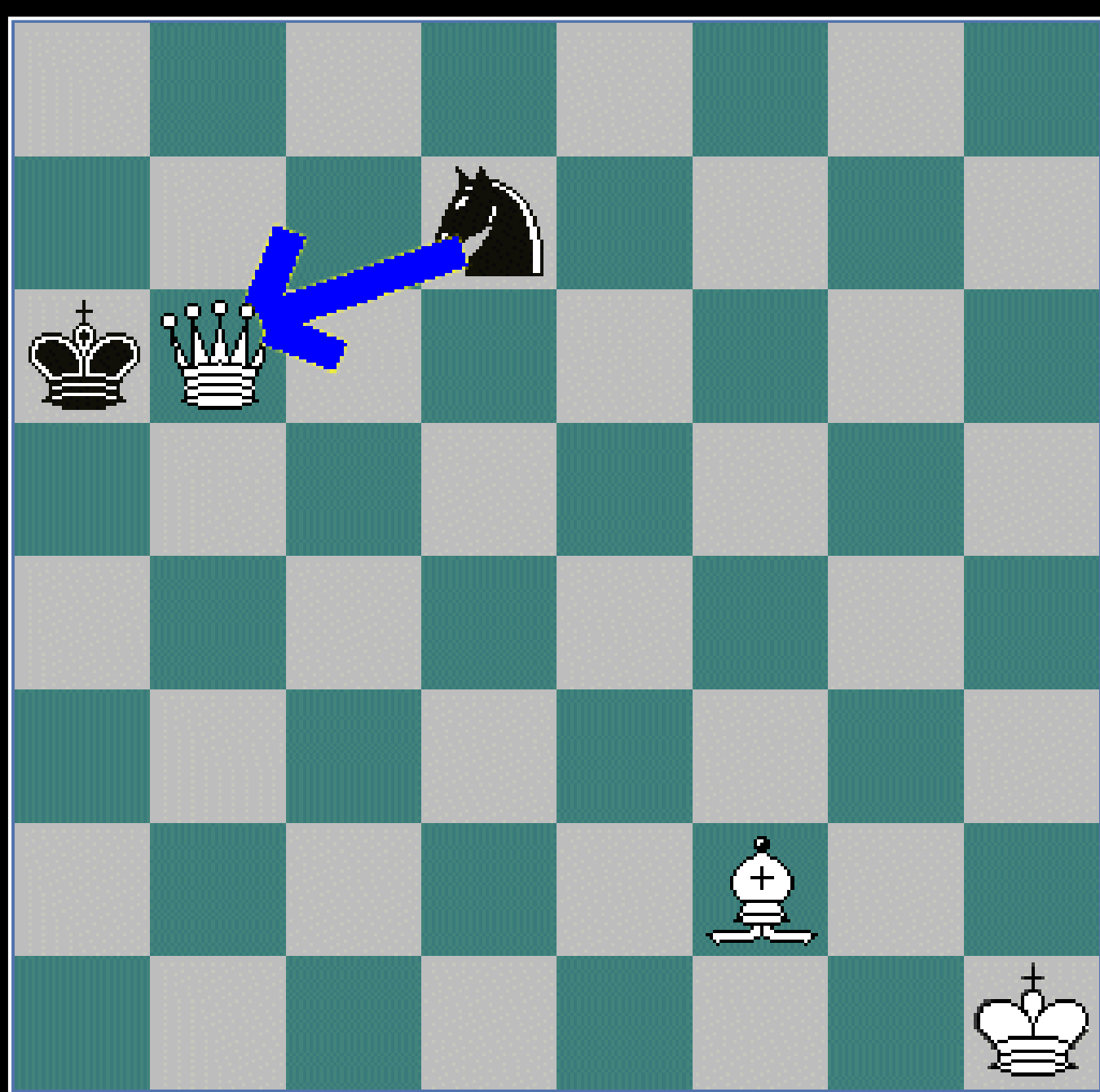
Beyaz Şah Veziri
KORUR.

Siyak 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
dūşündüęünüz hamleyi
yapmadan önce dikkatli
dūşününüz.

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

Bu diyagramda hamle Siyah'tadır.

Şahını güvenli bir kareye gidemez.

Oynayacak hamlesi yoktur.

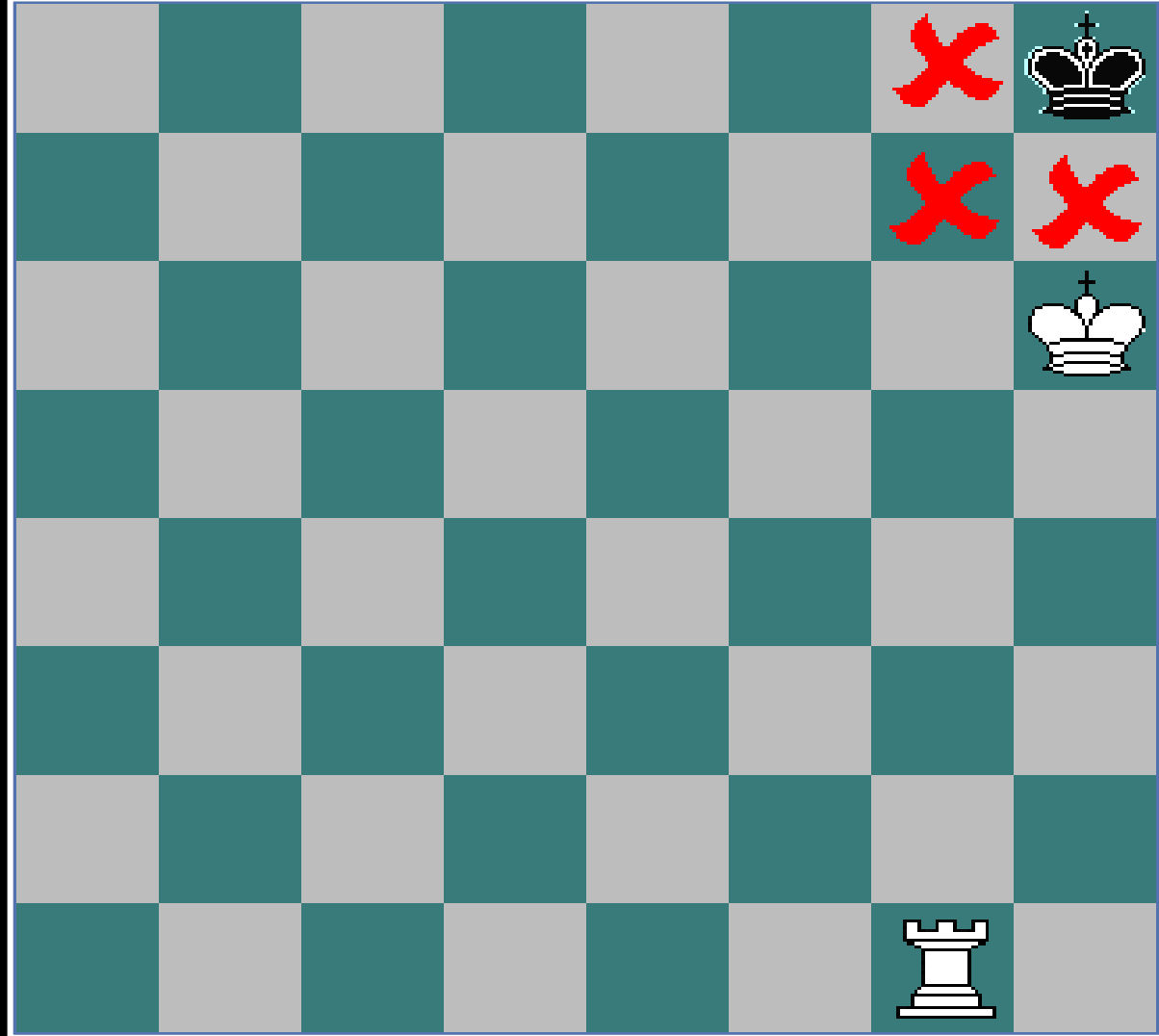
Ne oluyor?

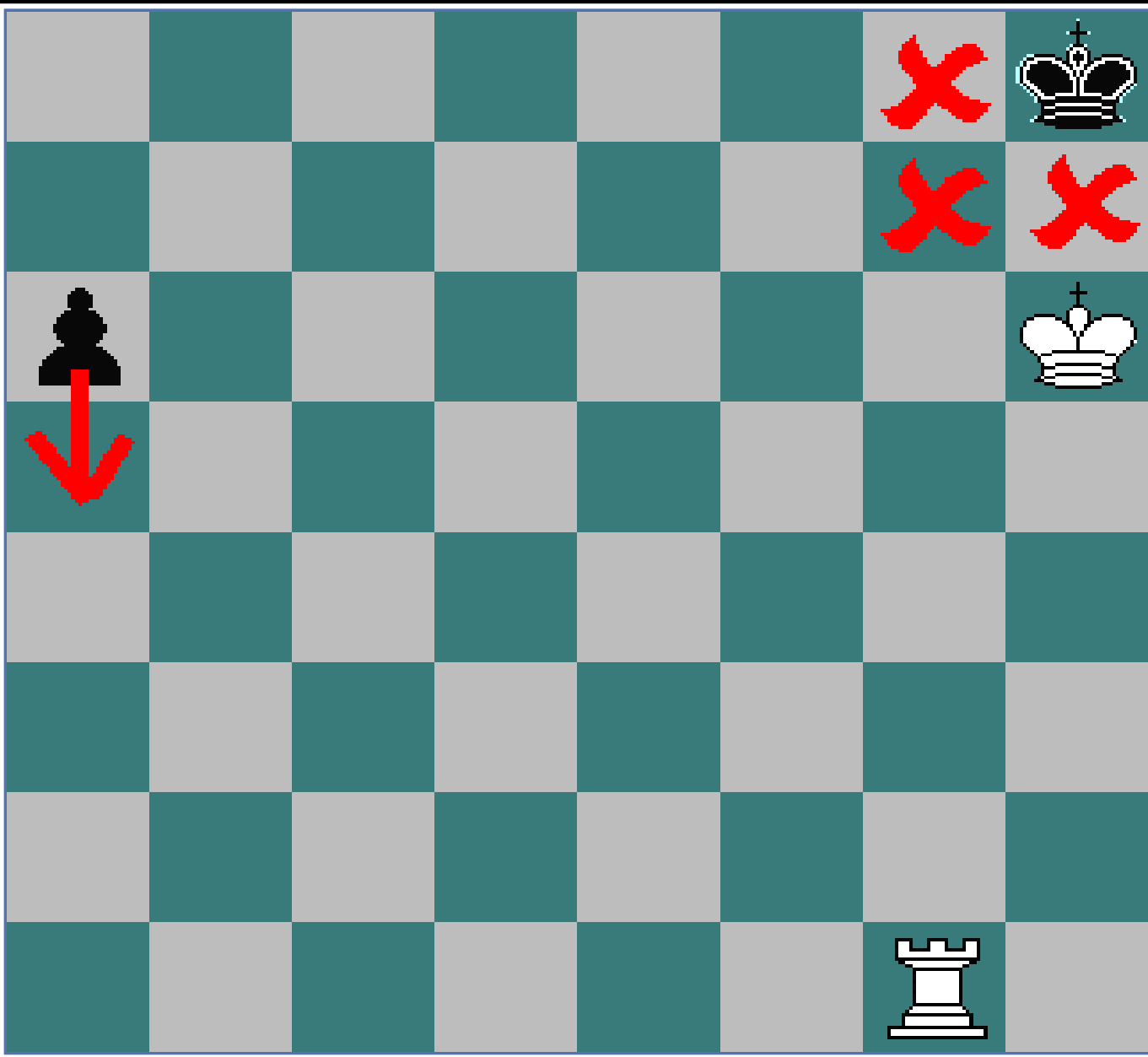
ŞAH MAT değil çünkü **ŞAH ÇEKİLMEMİŞ**.

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?

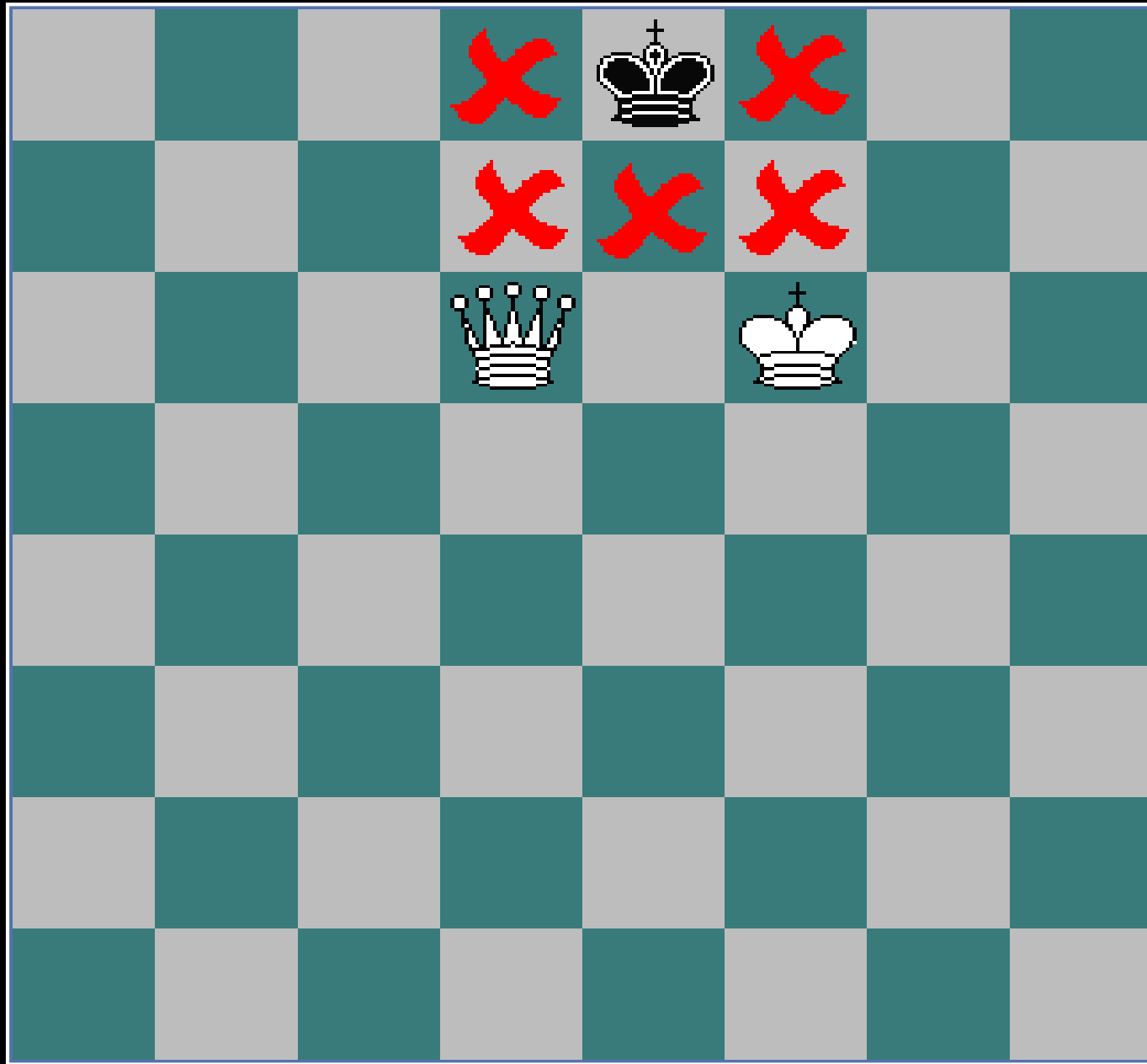
Hayır değil!

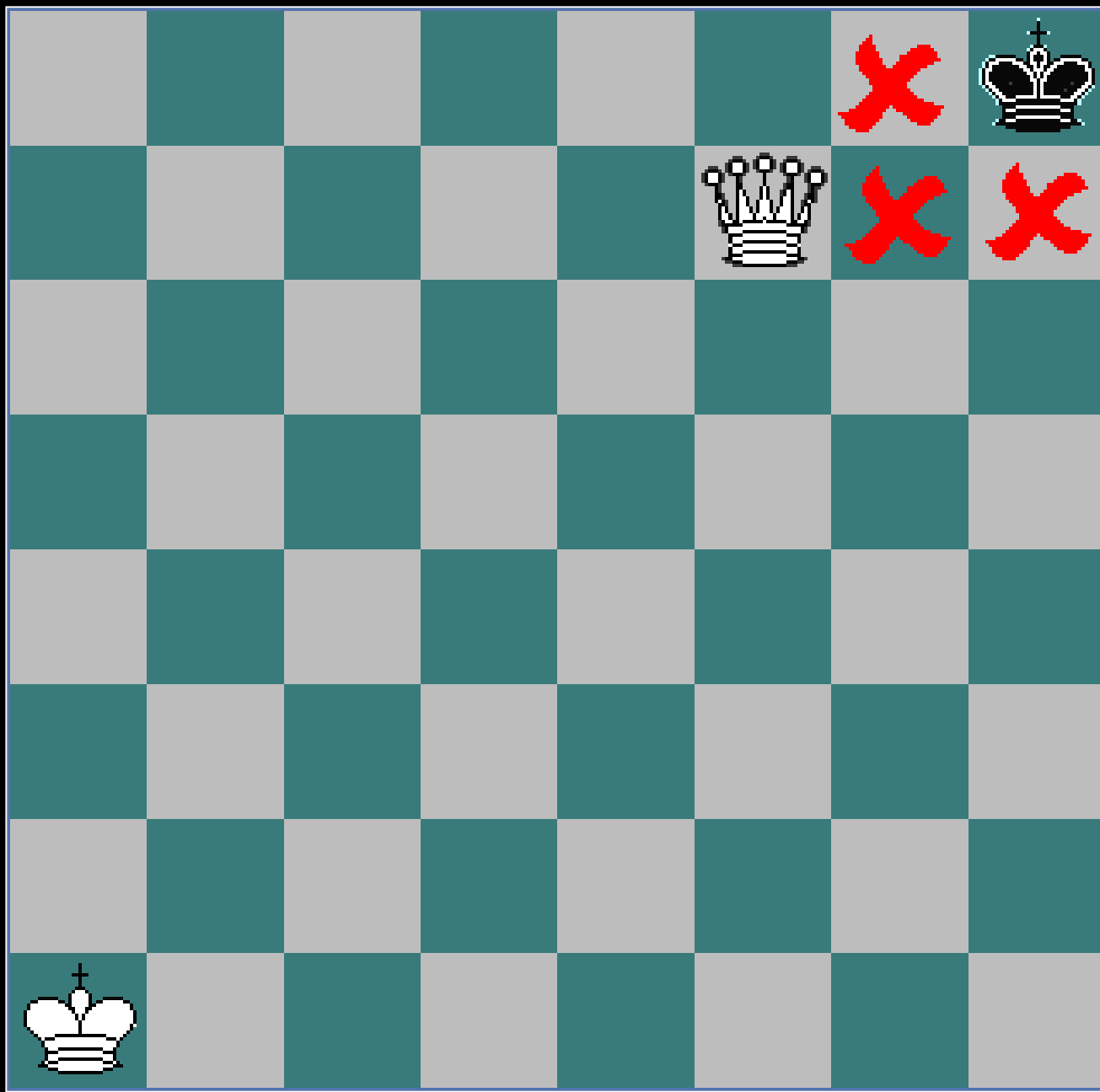
Unutmayın **PAT ŞAH**
ALTINDA olmadığınız ve
HİÇBİR taşınızı
oynayamadığınız
durumdur.

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**

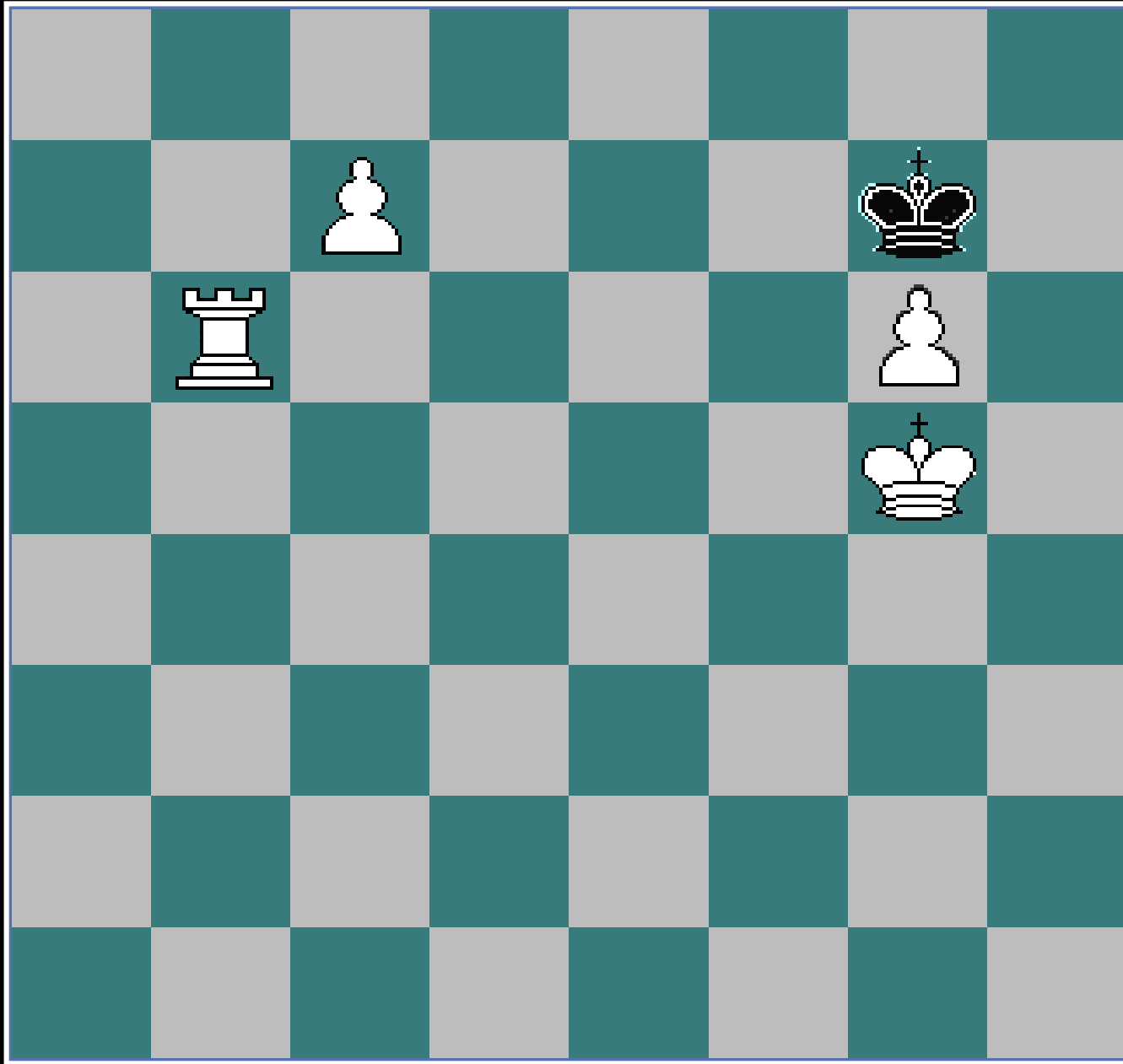
Sonuç **BERABERE**

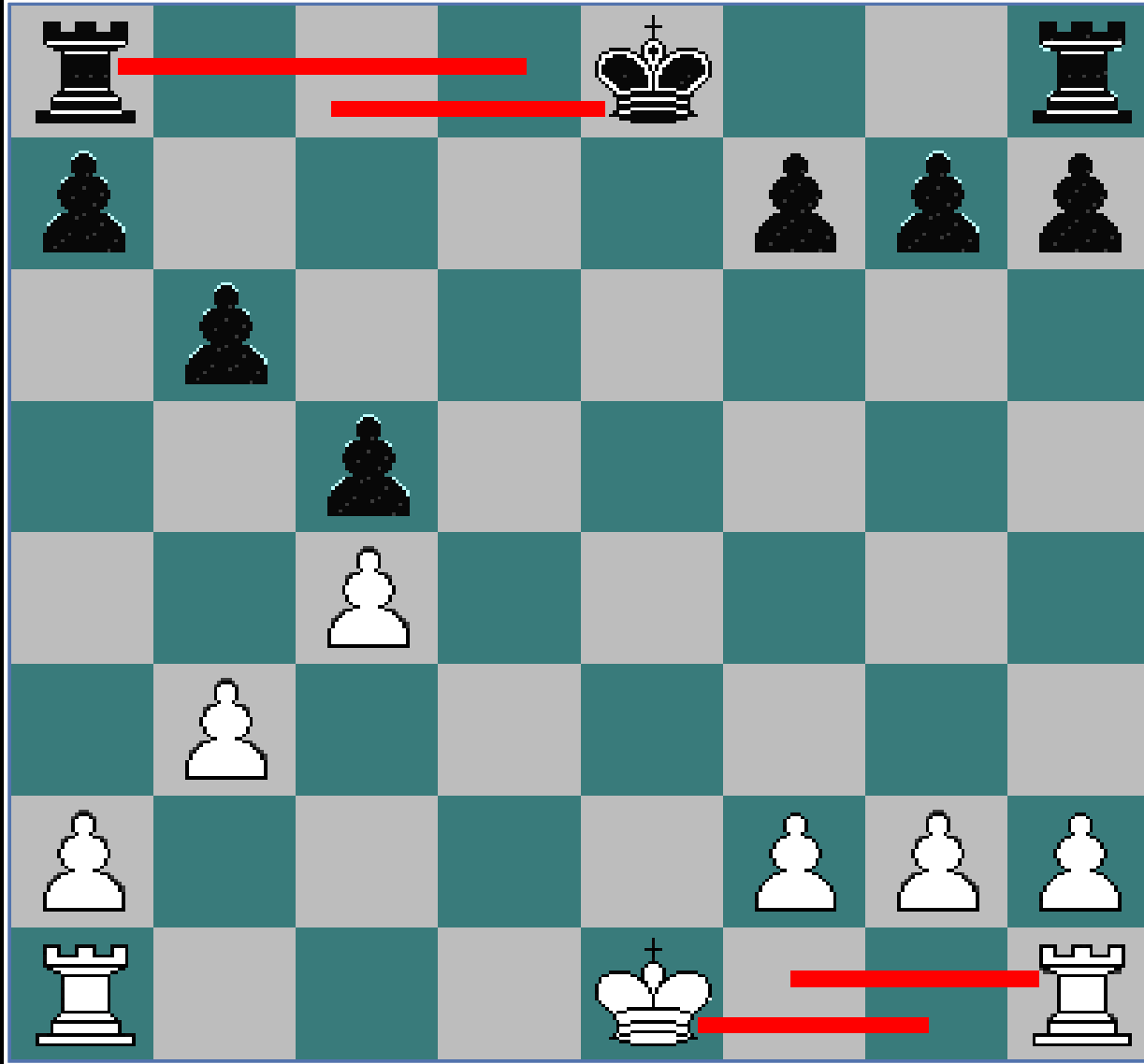
Rakibinizin tek Şahı kaldığında **PAT** yapmamak için çok **DİKKATLİ** olmalısınız.

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.

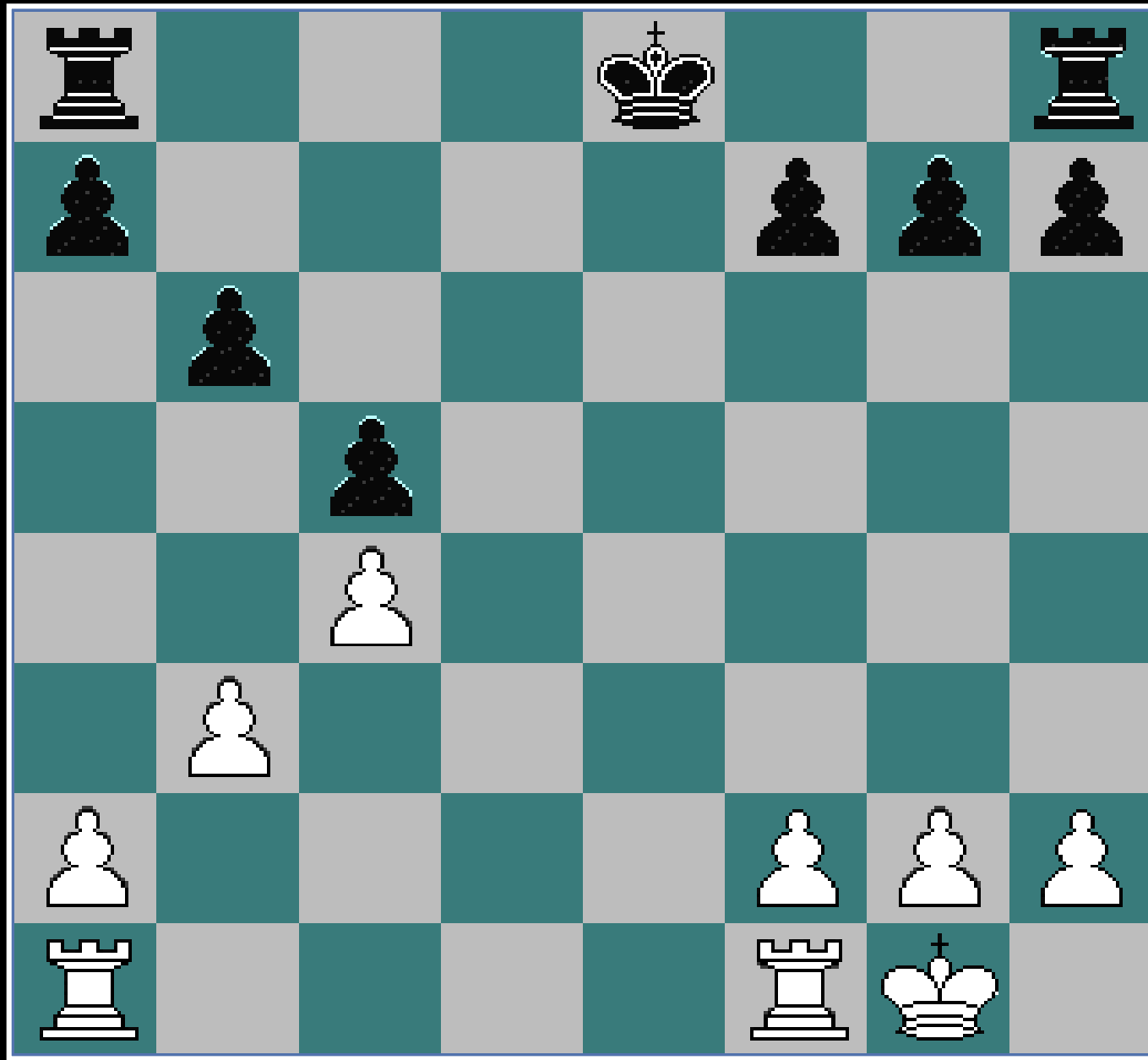
Şahınız Kaleye doğru iki hamle atar.

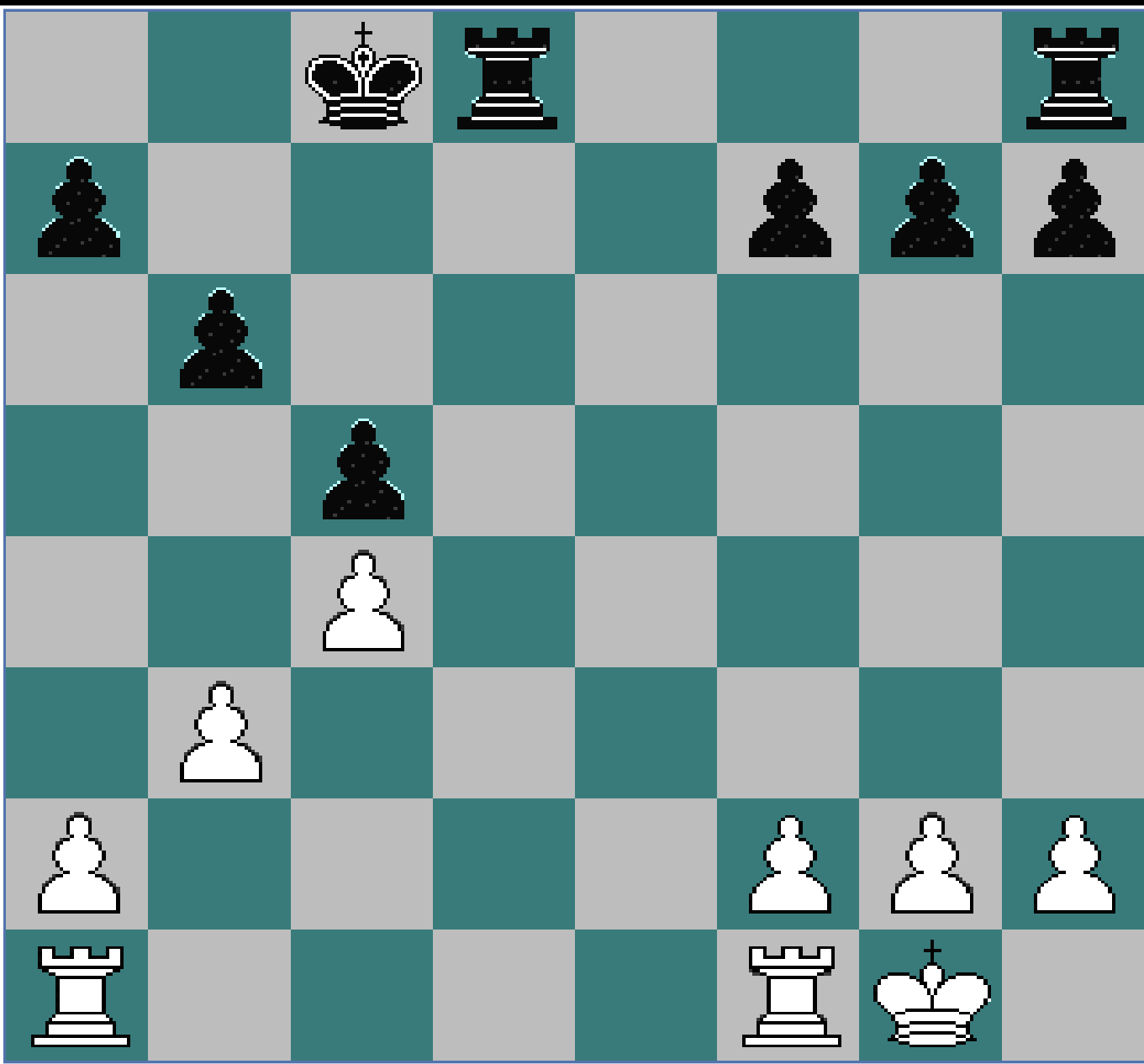
Aynı hamlenin devamı olarak, Kale Şahın üzerinden atlar ve yanına yerleştirilir.

Tahtanın iki kanadından
birine rok atabilirsiniz.

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

Diagramda Beyaz **ŞAH
KANADINA ROK
ATMIŞTIR.**

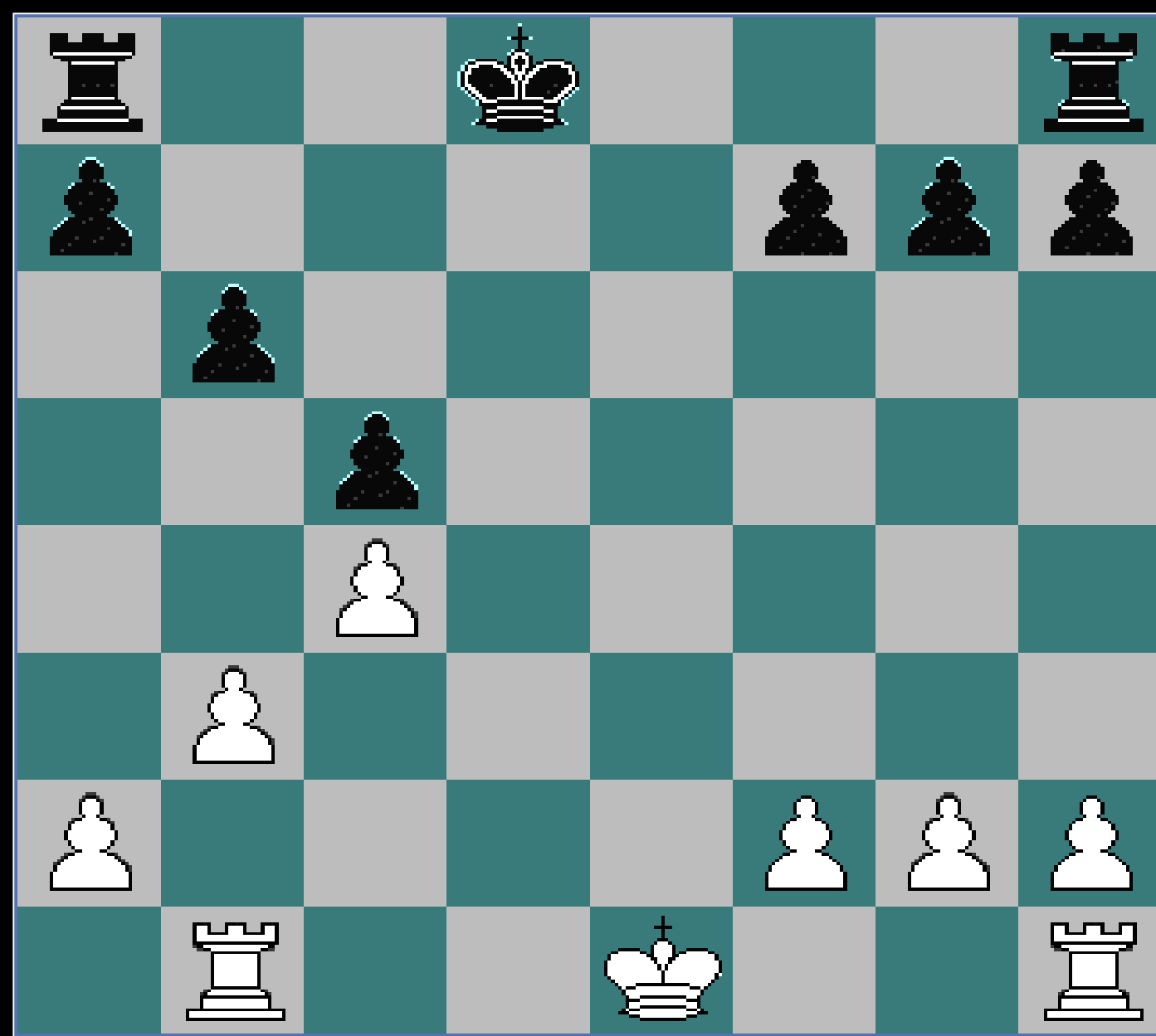




Bu durumda Siyah
VEZİR KANADINA ROK
ATMIŞTIR.

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.

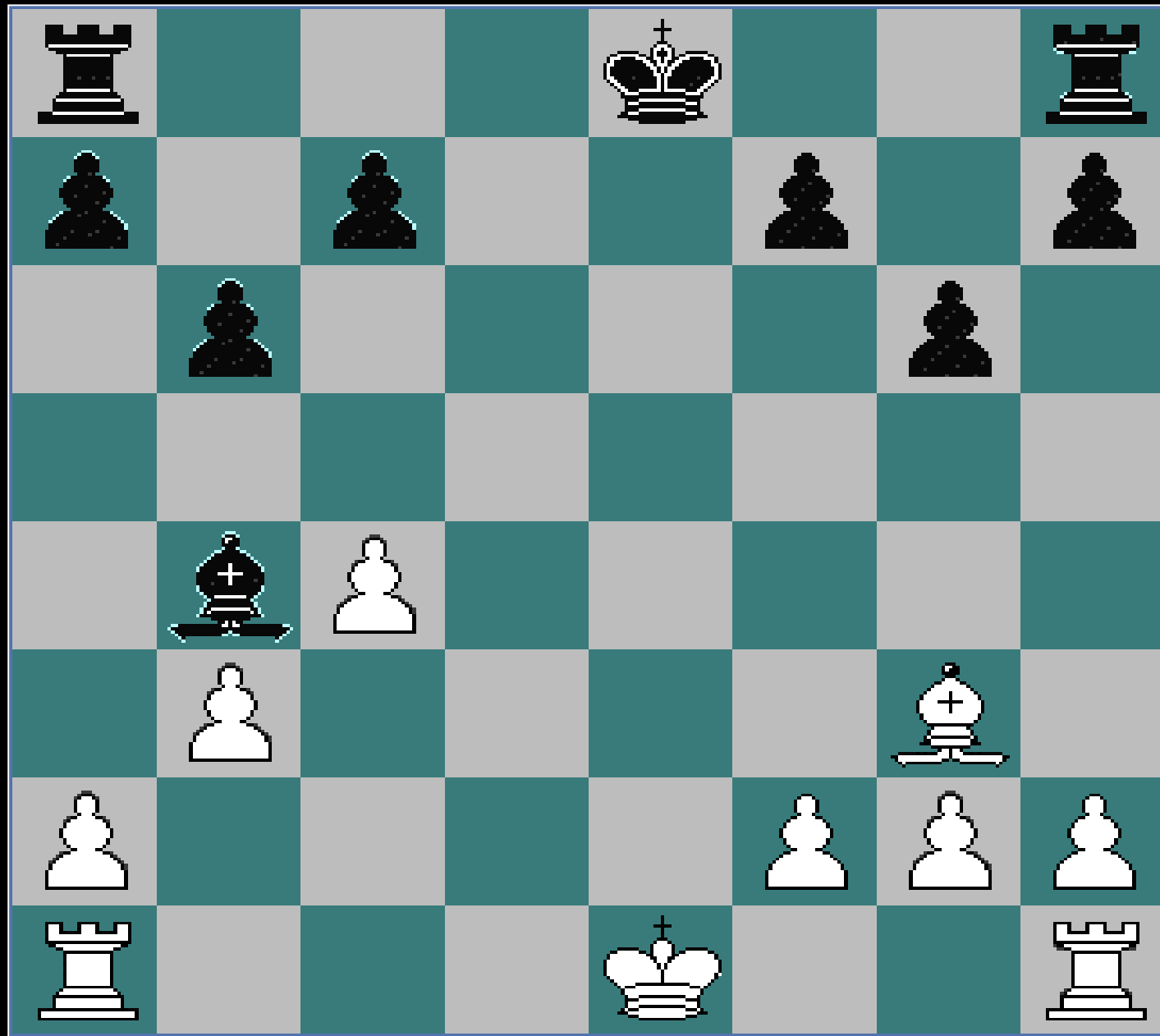
Fakat **ŞAH KANADINA ROK ATABİLİR**

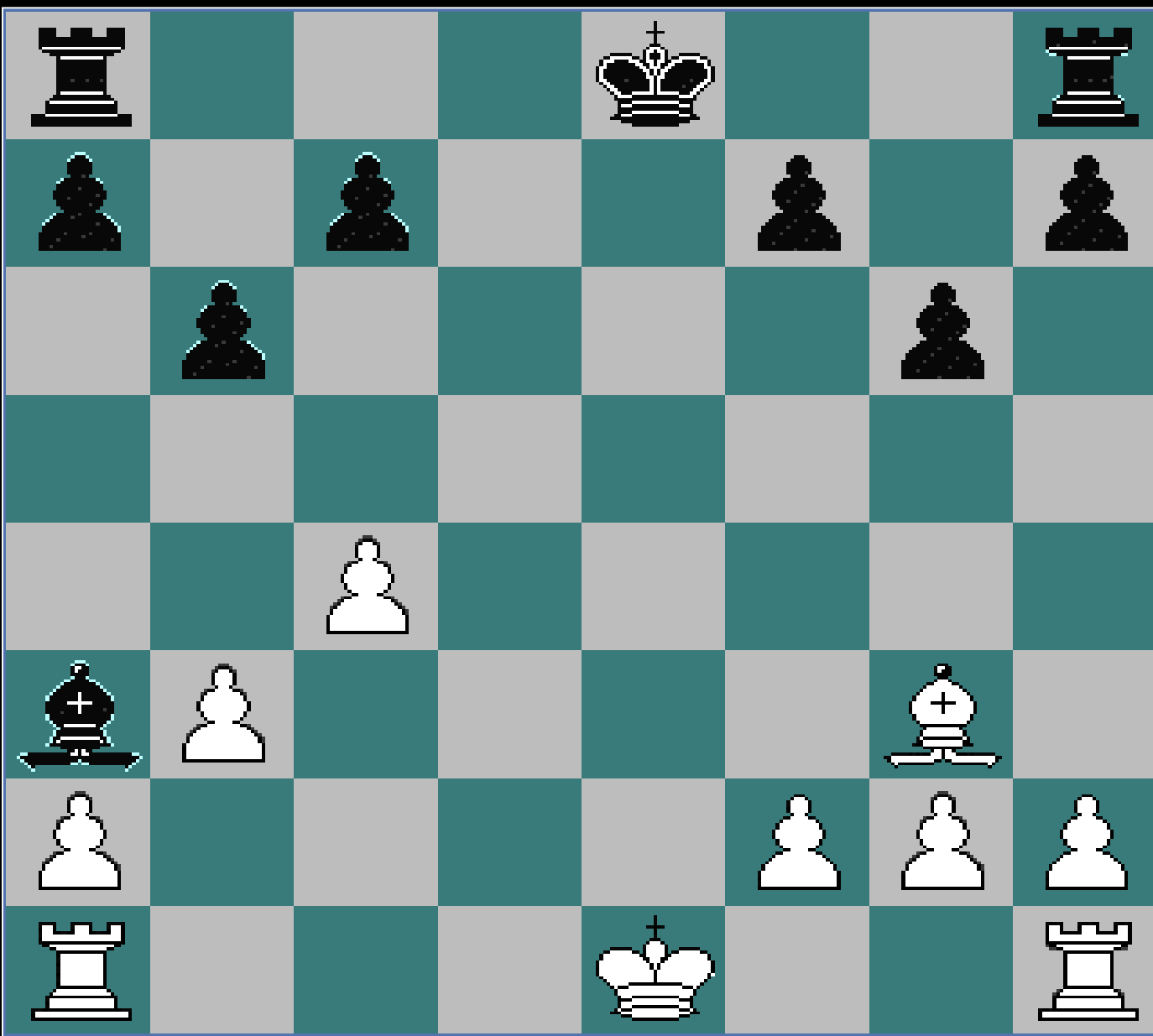
ŞAH ALTINDAYKEN
rok **ATILAMAZ.**

Burada Siyah Fille **ŞAH**
ÇEKİLMİŞ
durumdadır.

Şah tehdidinden
kurtulmak için **ROK**
ATILAMAZ.

Daha önceden şah
çekilmiş, ama Şahınız
kıpırdamamışsa rok
atabilirsiniz.





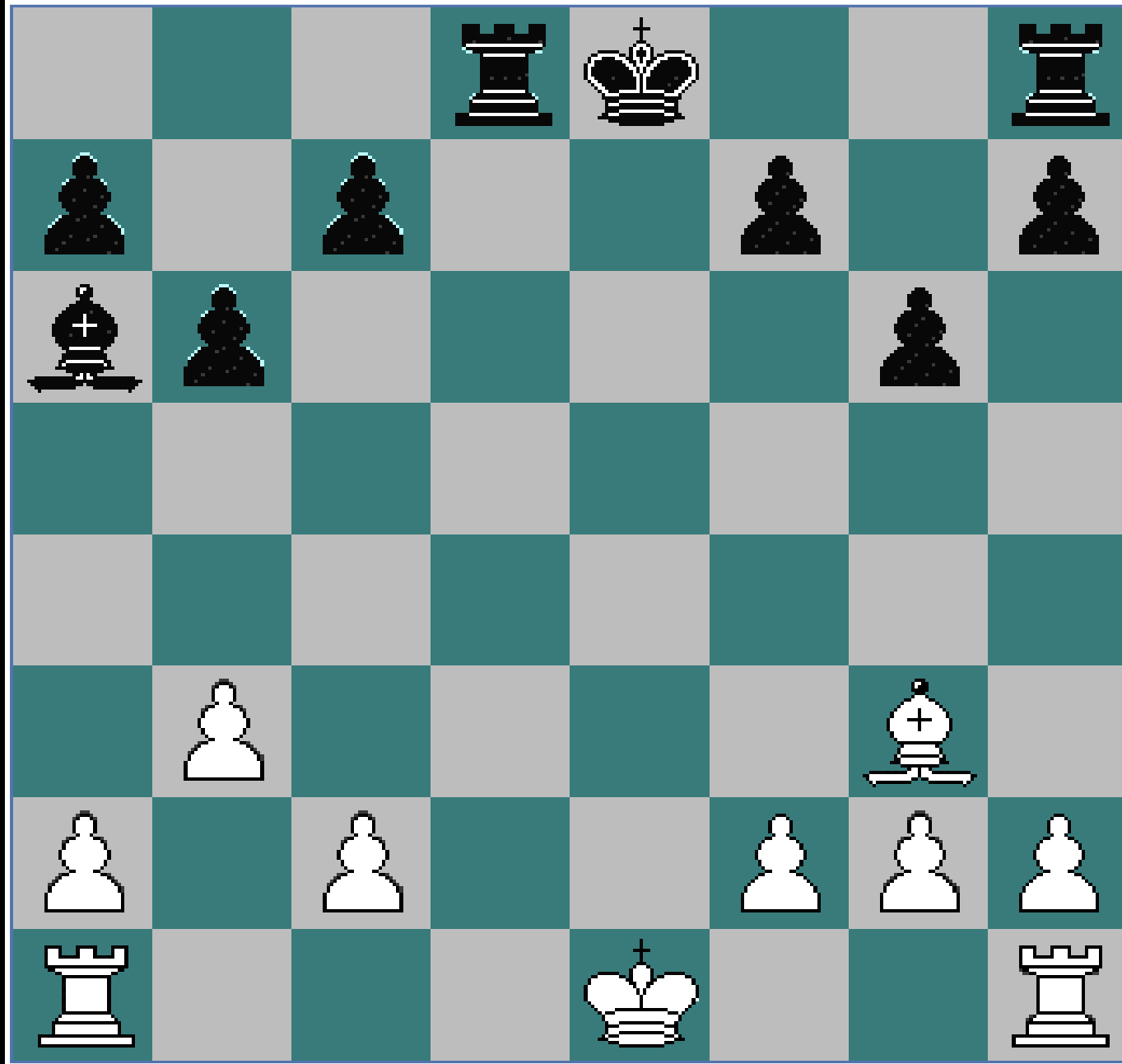
Rakip taşla kontrol edilen yere gelecek şekilde rok atamazsınız.

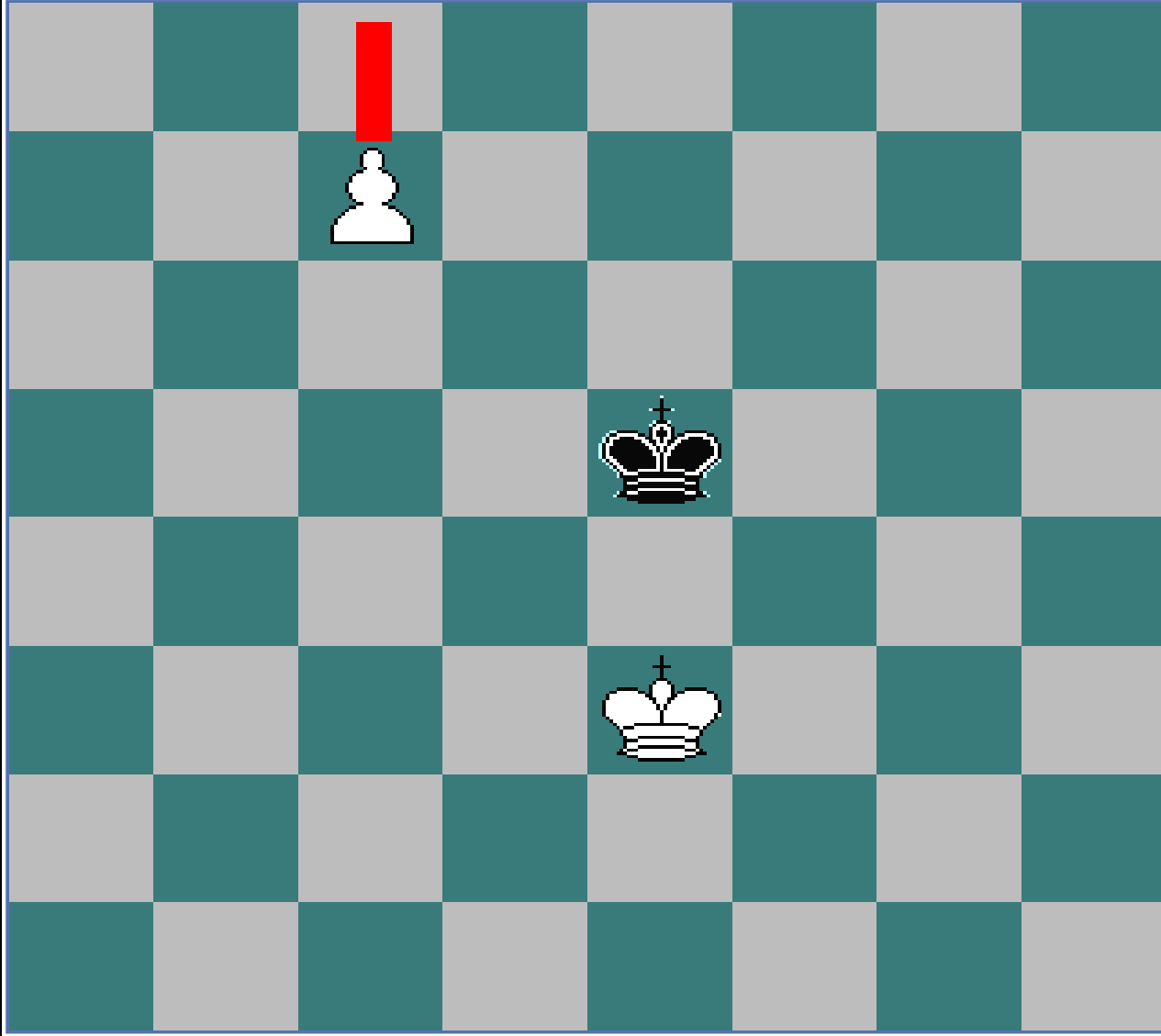
Bu konumda eğer Beyaz **VEZİR KANADINA** rok atarsa Şah, Filin tehdidi altında kalmış olur.

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.

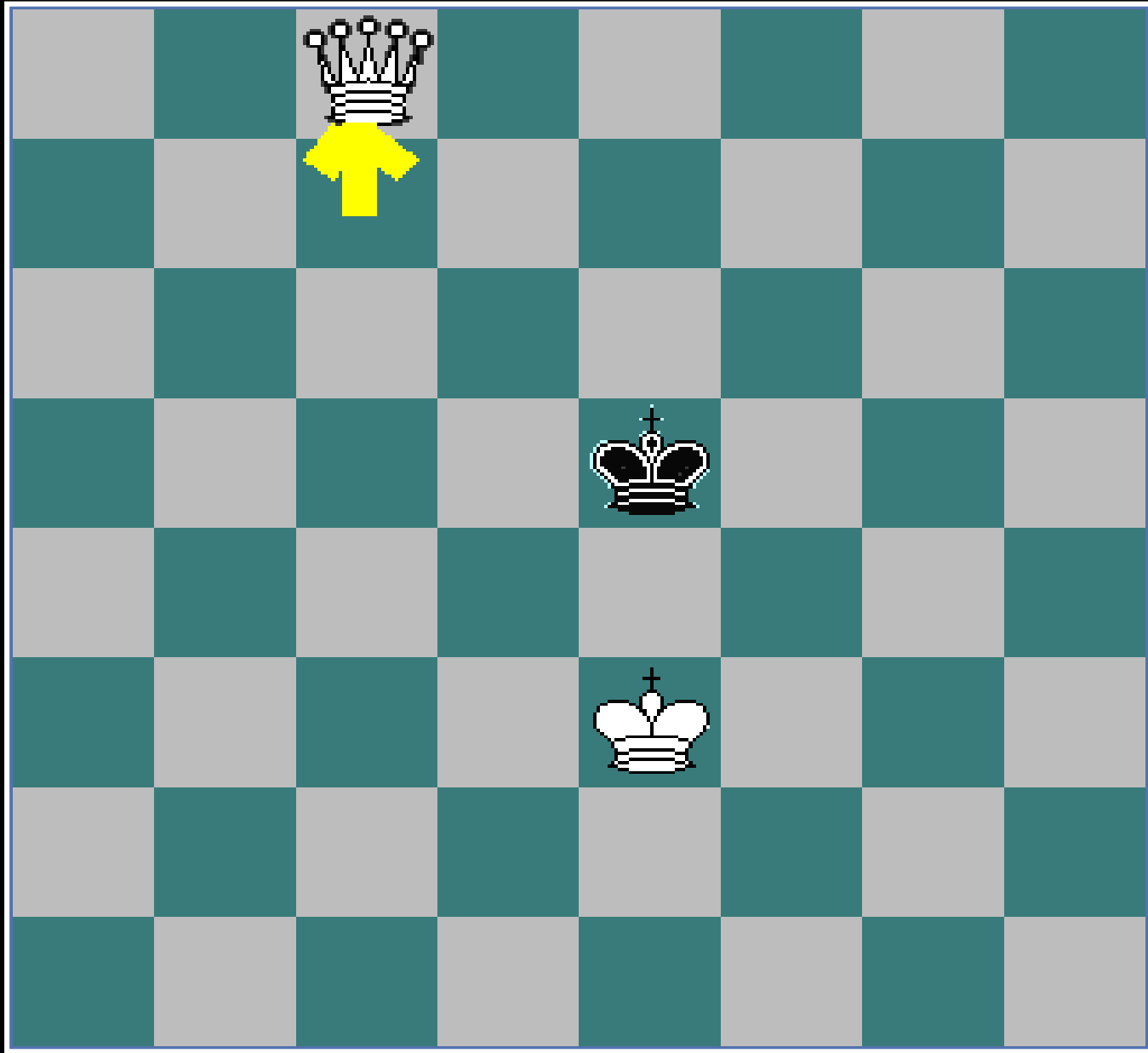
PİYON TERFİSİ

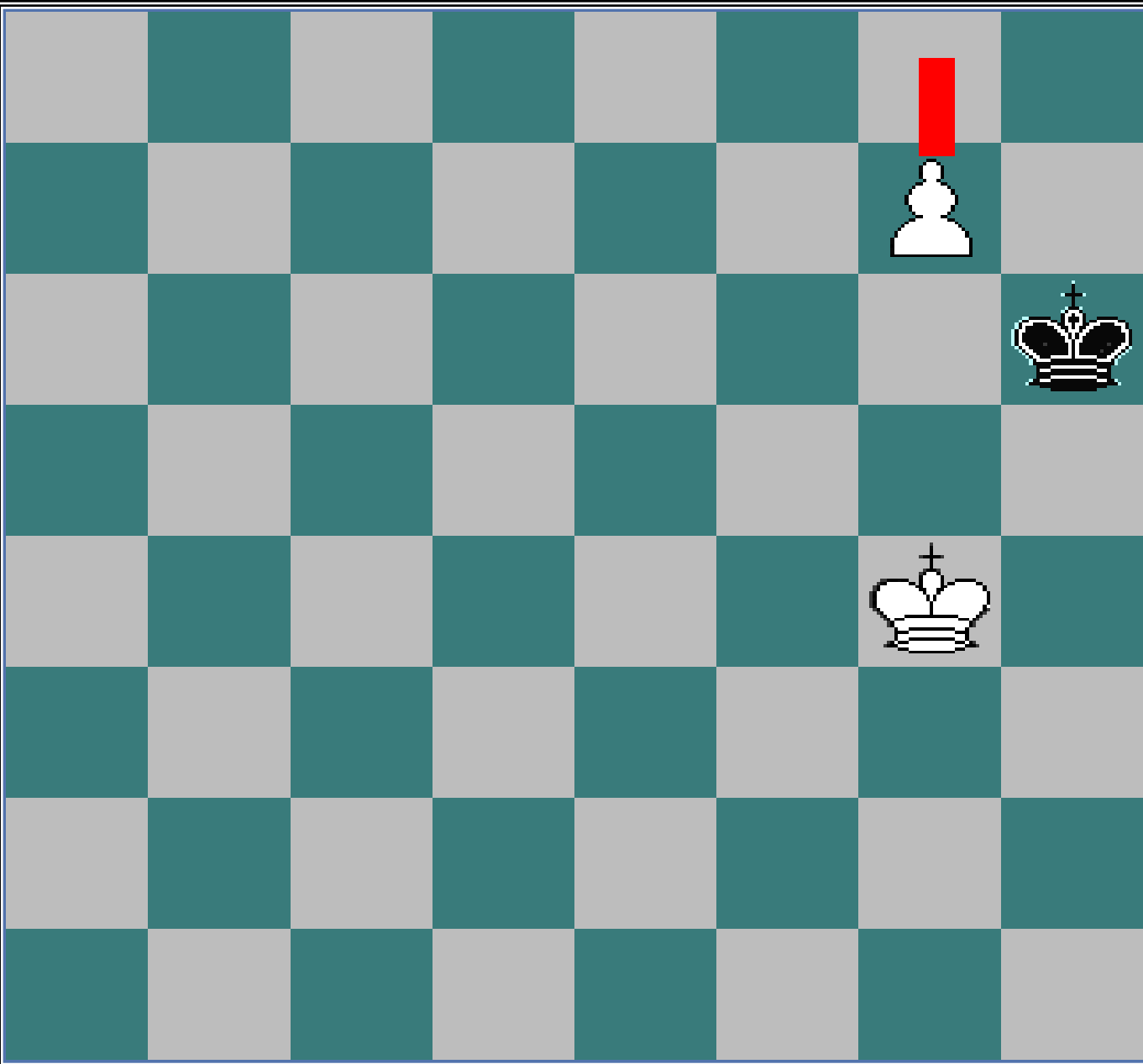
Beyazın piyonu **TERFİ
ETMİŞTİR.**

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.

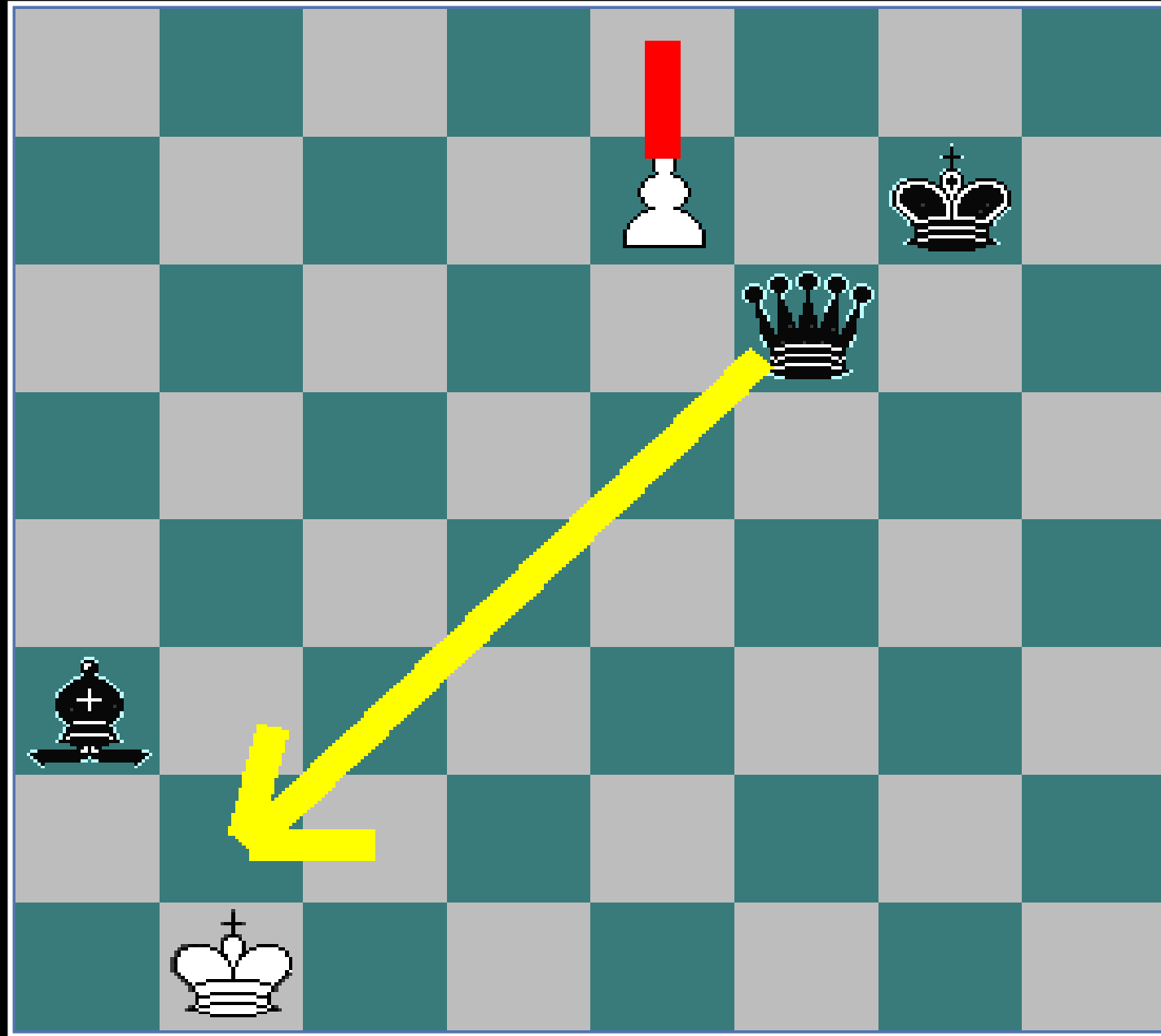
Bu durumda eğer Beyaz Vezir **ÇIKARSA**, Siyah bir sonraki hamlede **MAT** olur.

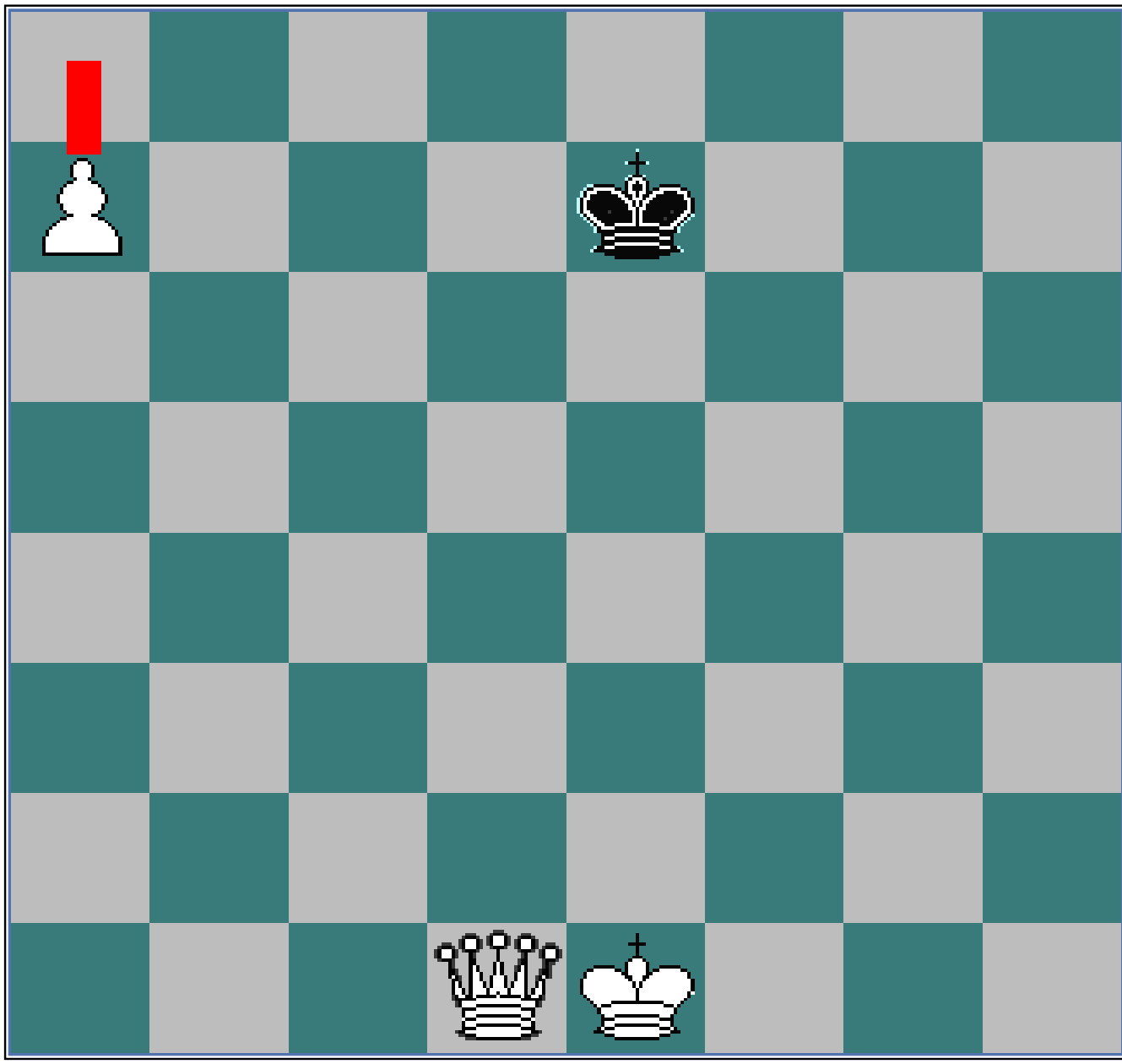
Sarı oku takip ederek nasıl mat olduğunu görünüz.

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.

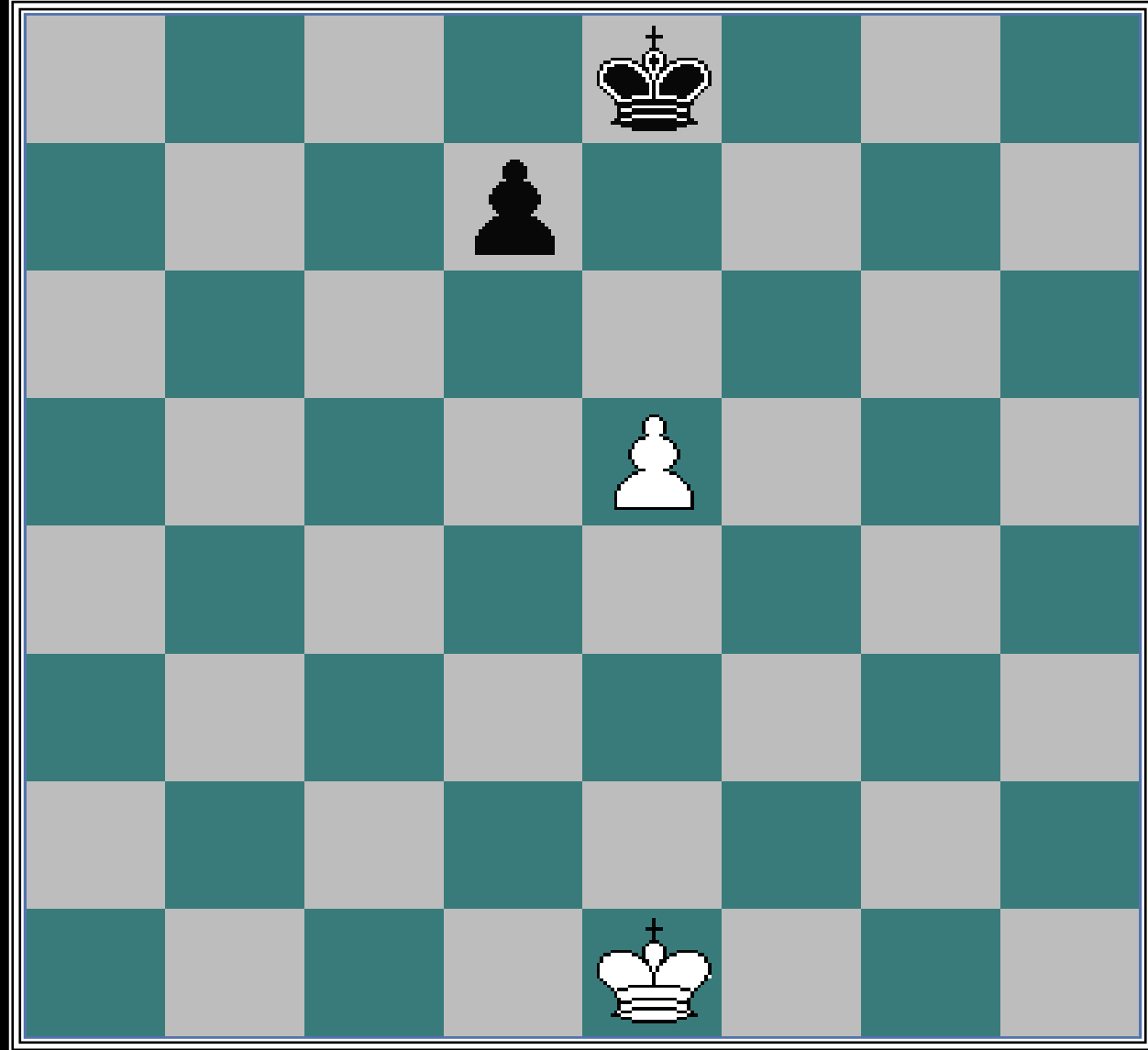
Eğer bütün Piyonlarınızı son sıraya ulaştırırsanız tahtada aynı anda **DOKUZ** Vezire sahip olabilirsiniz!

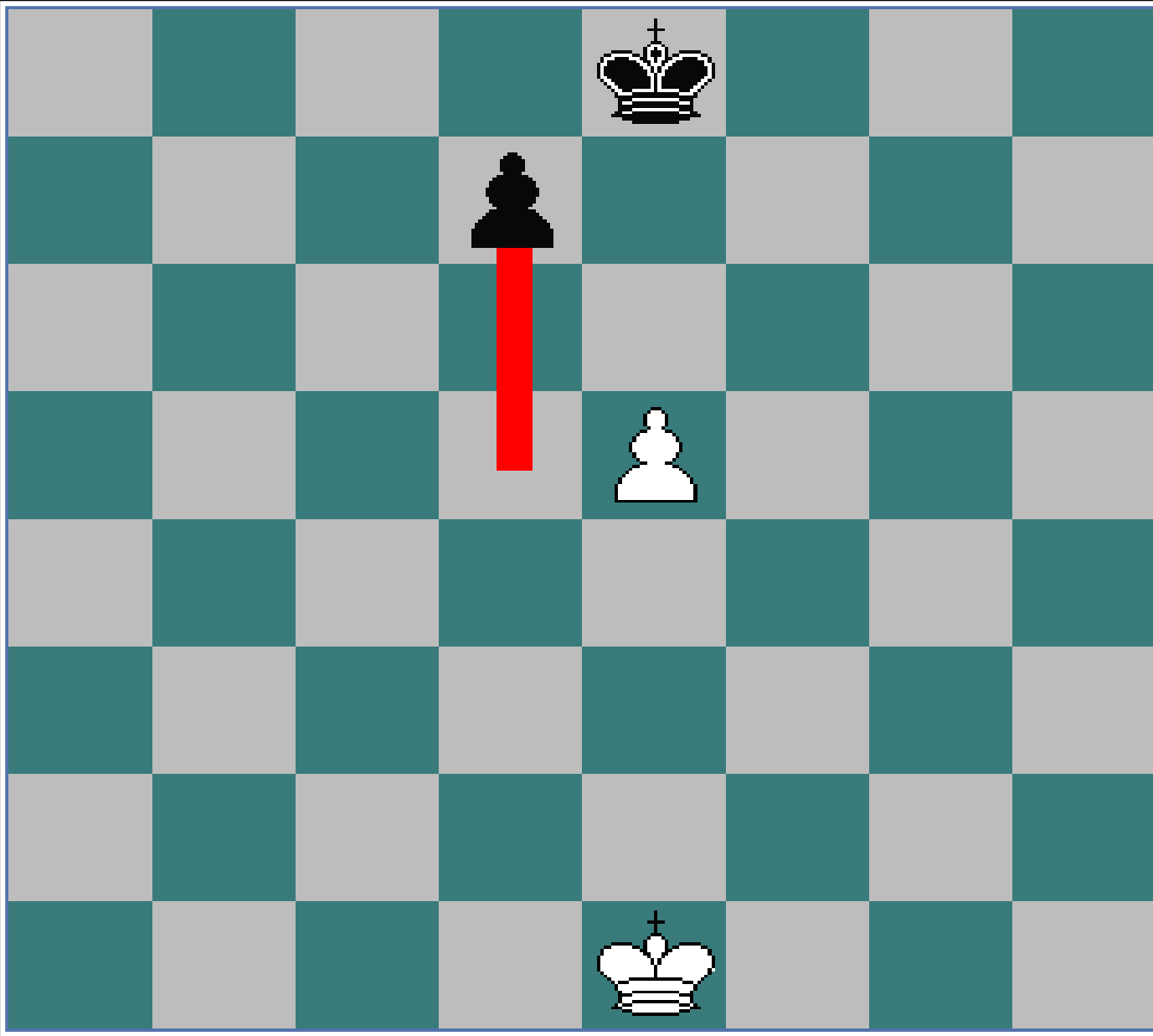
Eğer başka Vezir bulamazsınız onun yerine Vezir anlamına gelen ters konmuş Kale kullanın.

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

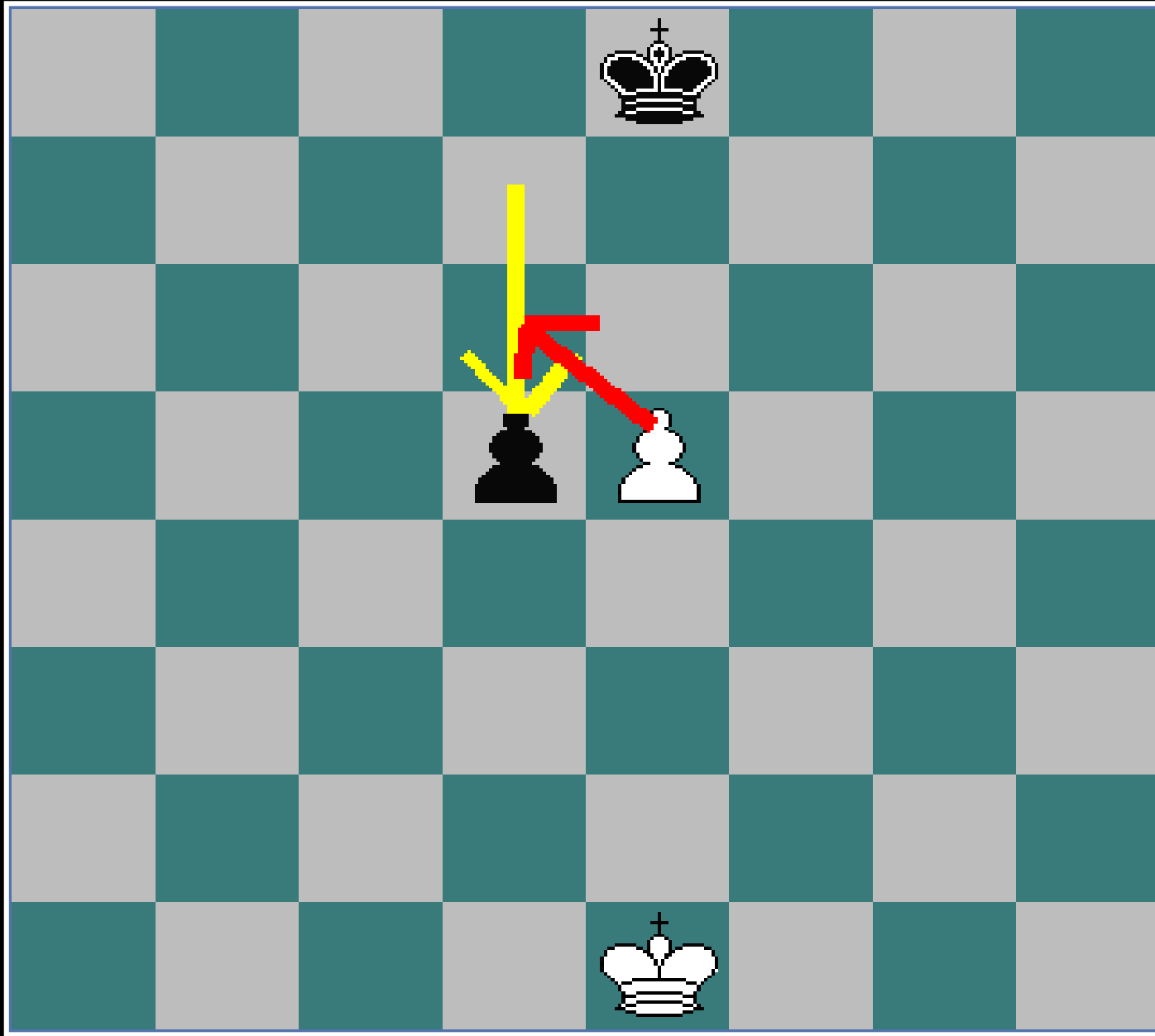
Siyahındır.

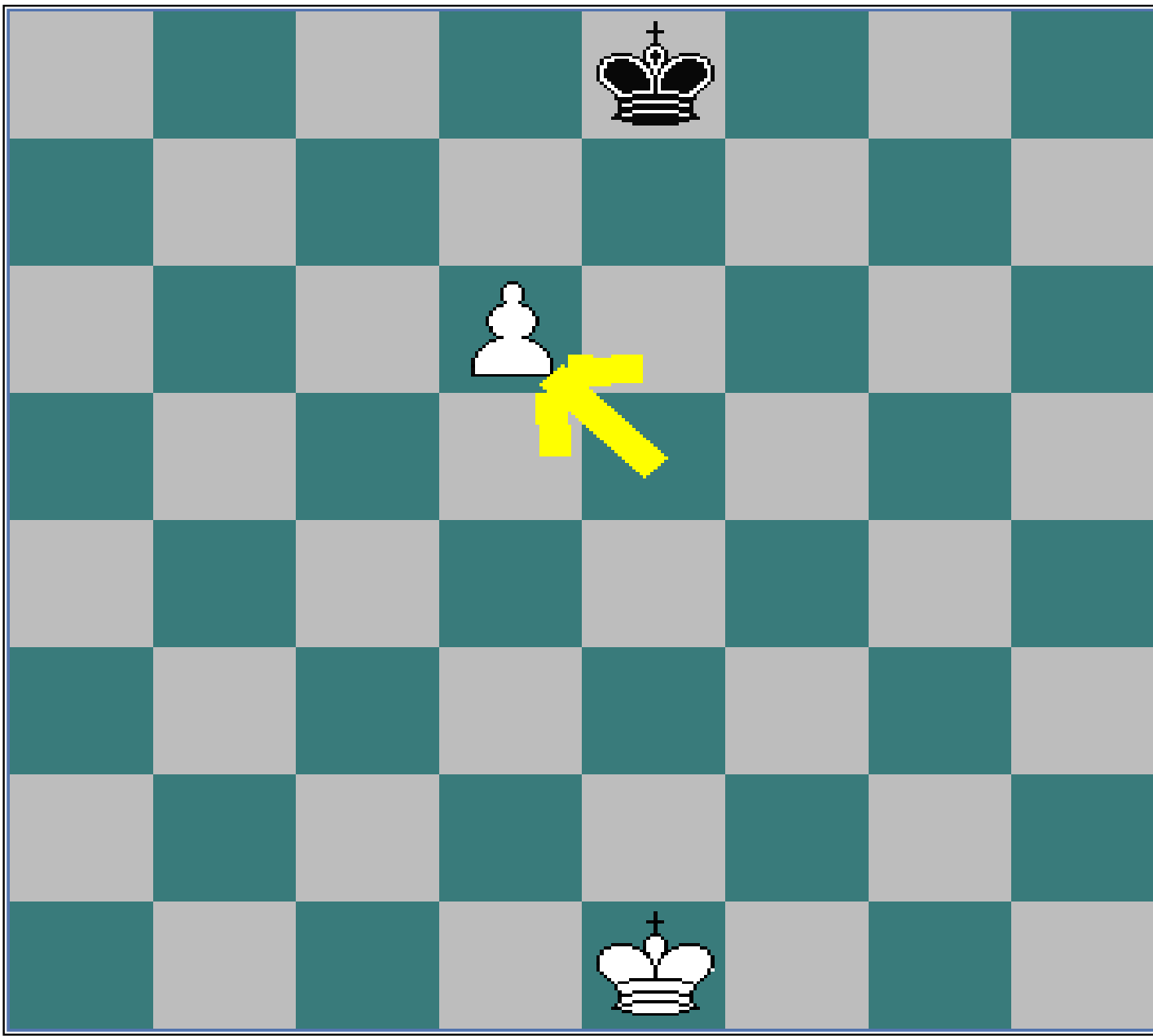
Yanındaki dikeyde
Piyonu vardır.

Piyonunu **İKİ KARE**
sürmek üzeredir.

Siyah Piyonu **İKİ KARE**
sürmüştür.

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





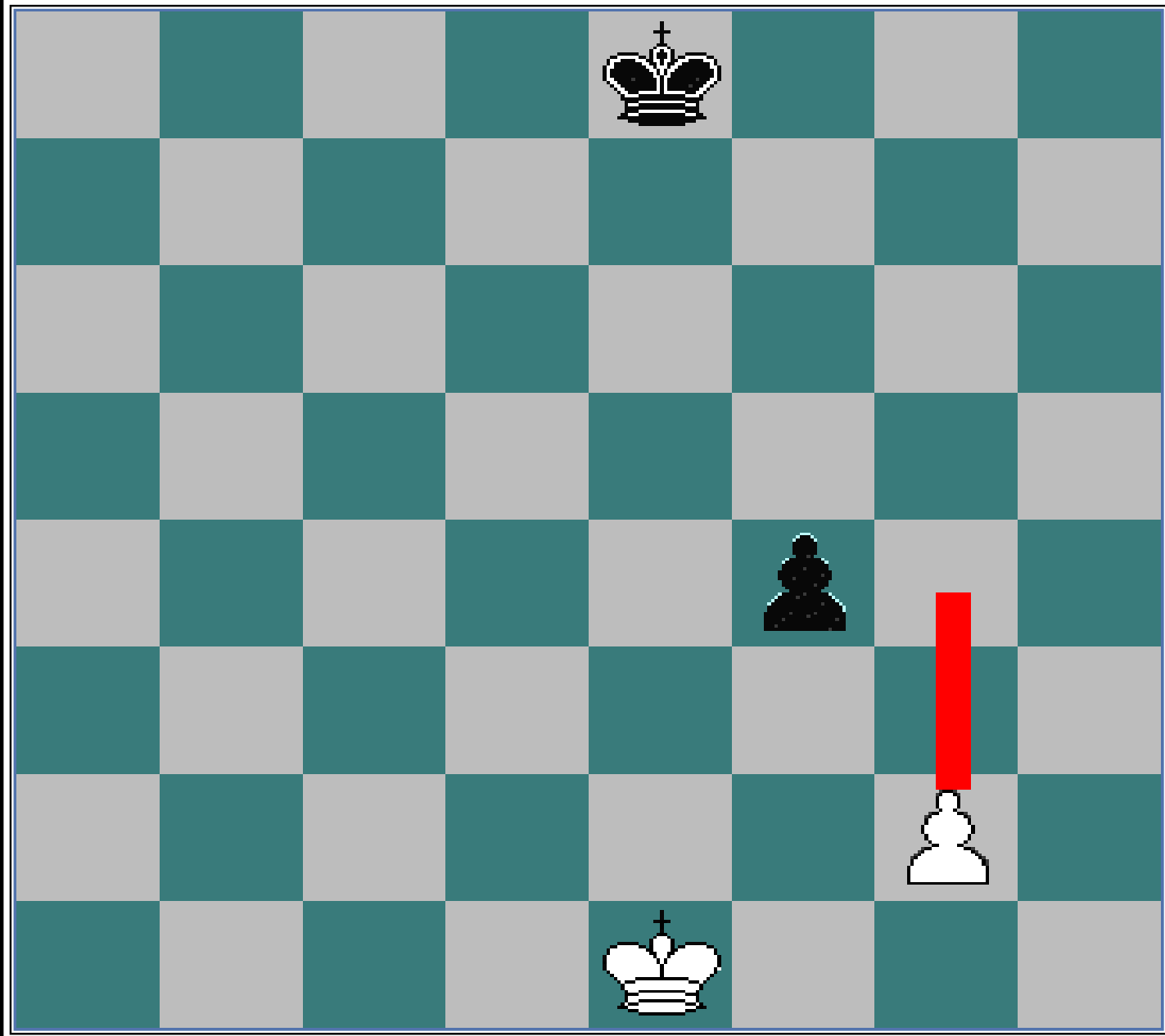
Bu durum Beyaz
**GEÇERKEN ALMA
HAREKETİNİ**
yaptıktan sonraki
durumdur.

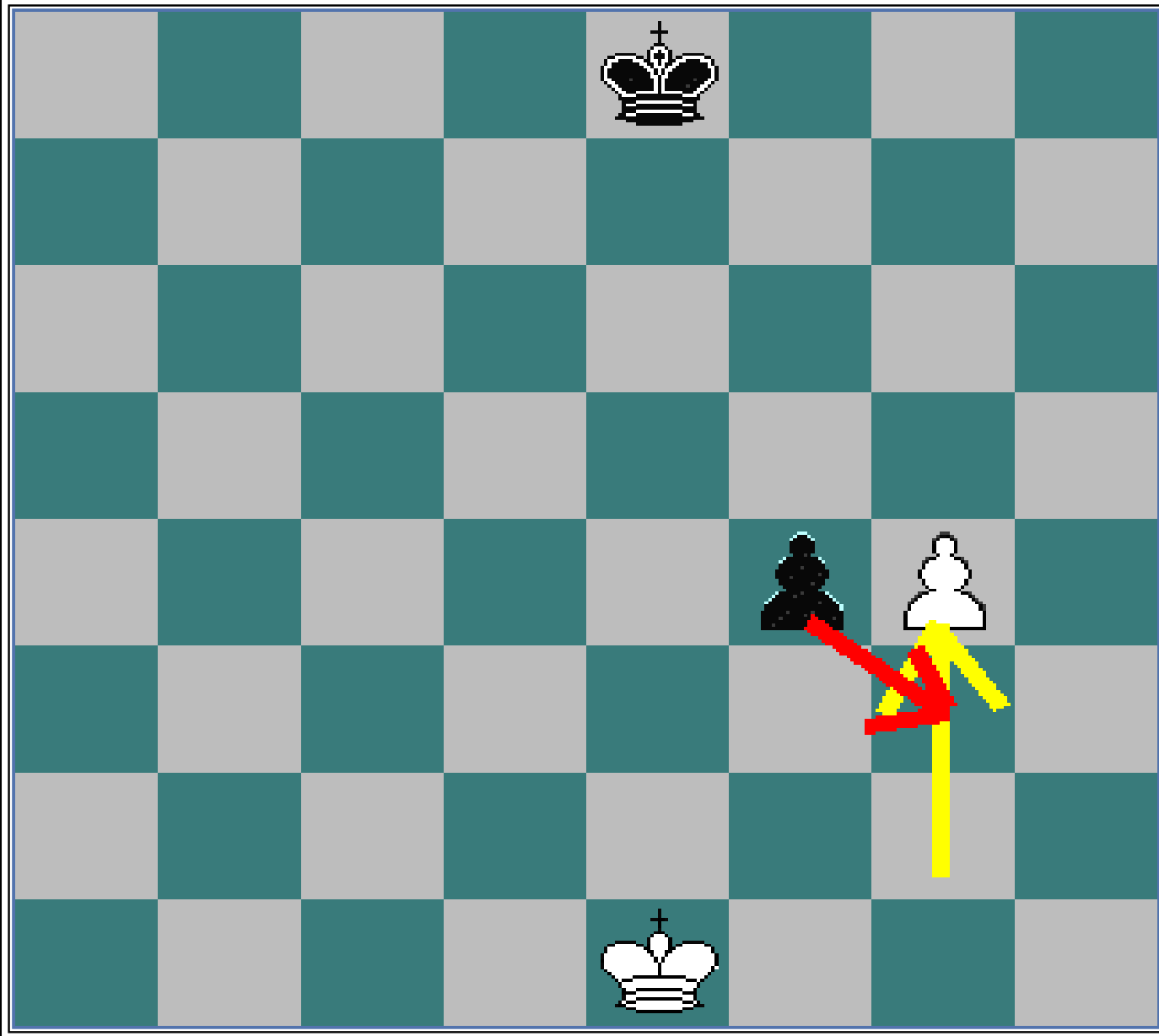
Dikkat ediniz ki Piyon
şimdi **ALTINCI
YATAYDADIR.**

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.

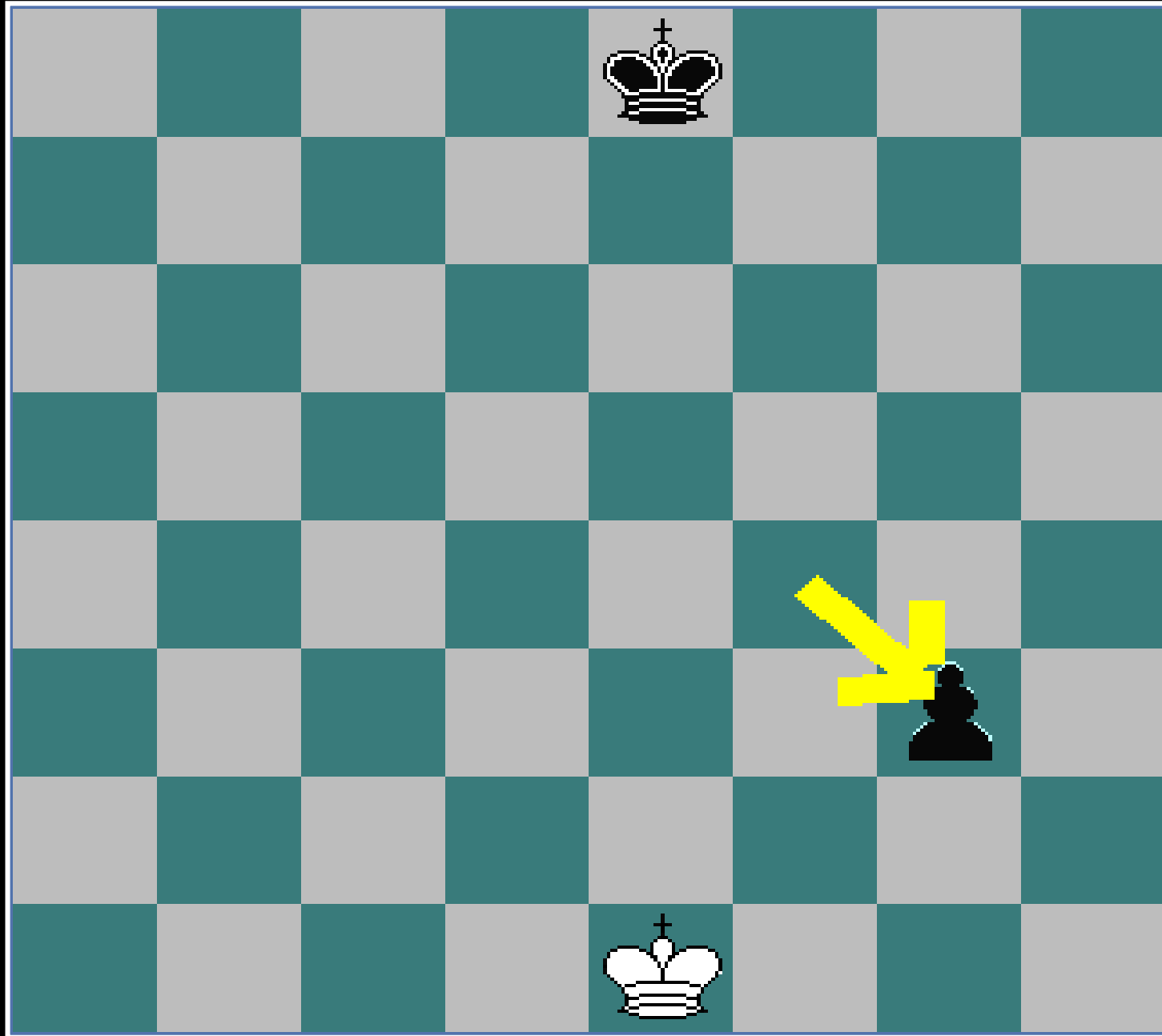
Siyahın **GEÇERKEN**
ALMA şansı vardır.

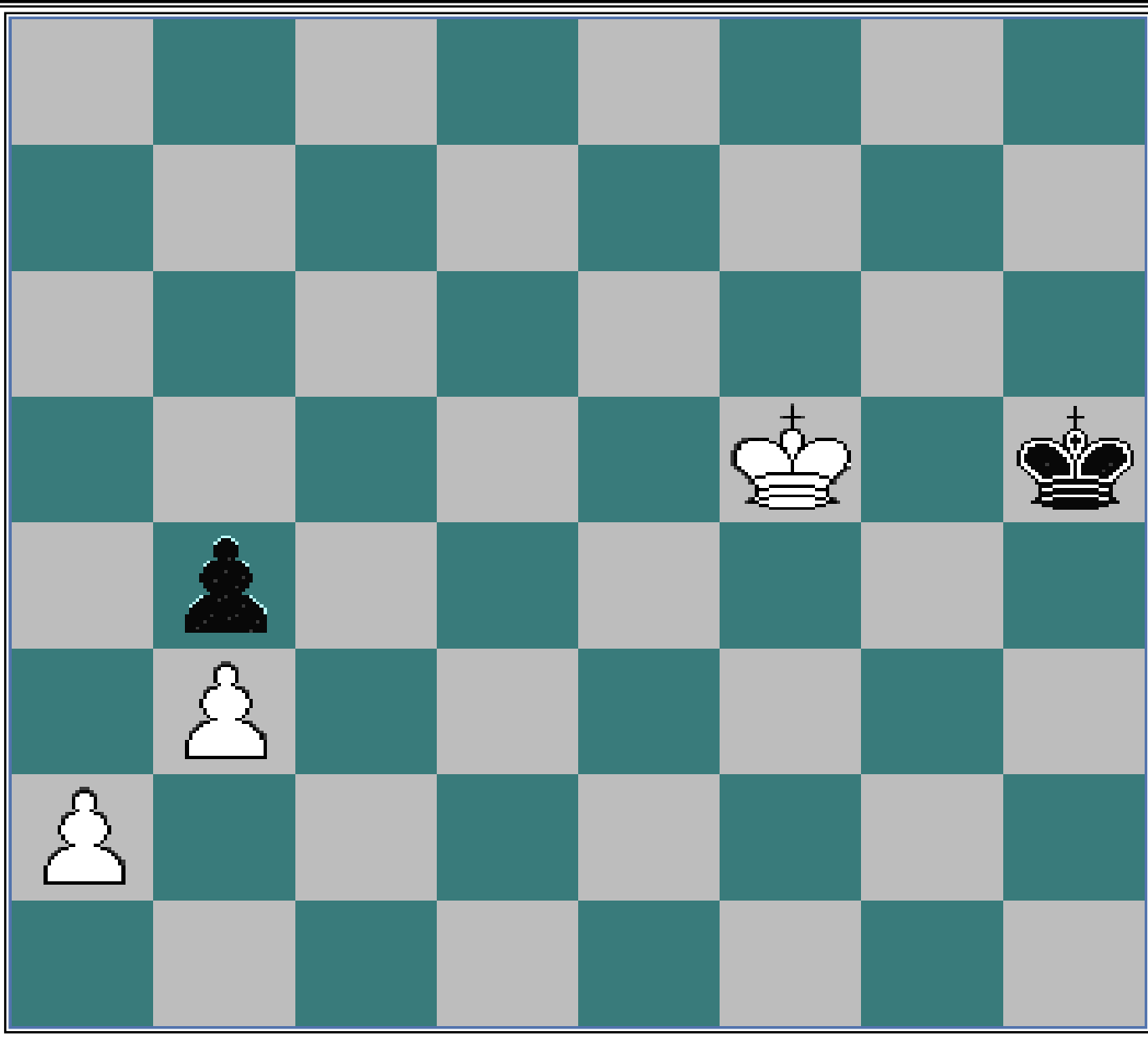
Bu konum Siyah
GEÇERKEN ALDIKTAN
sonraki konumdur.

GEÇERKEN ALMAYI
SADECE PİYONLA
YAPABİLİRSİNİZ.

İKİ KARE BİRDEN
SÜRÜLMÜŞ BİR
PİYONU
ALABİLİRSİNİZ.

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





GEÇERKEN ALMA

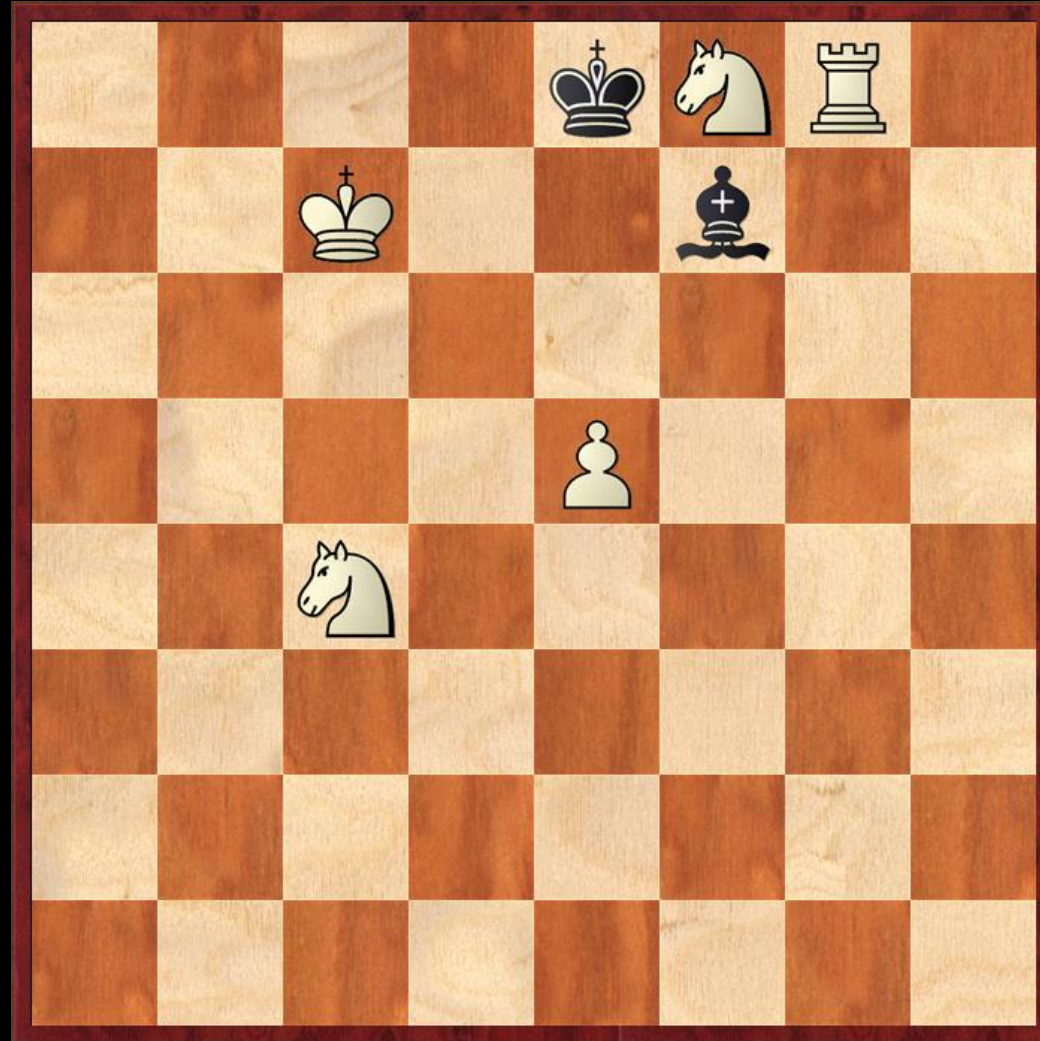
kuralını bilmek oyunun kaderini değiştirebilir.

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
ETUDE

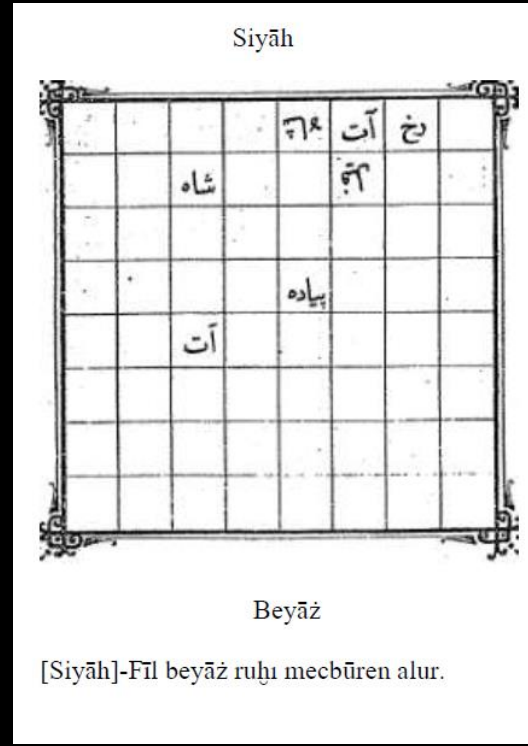


Beyaz oynar ve kazanır
White plays and wins



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

Nusret Ali Han Dehlevî'nin Satranç Risalesi (1890)

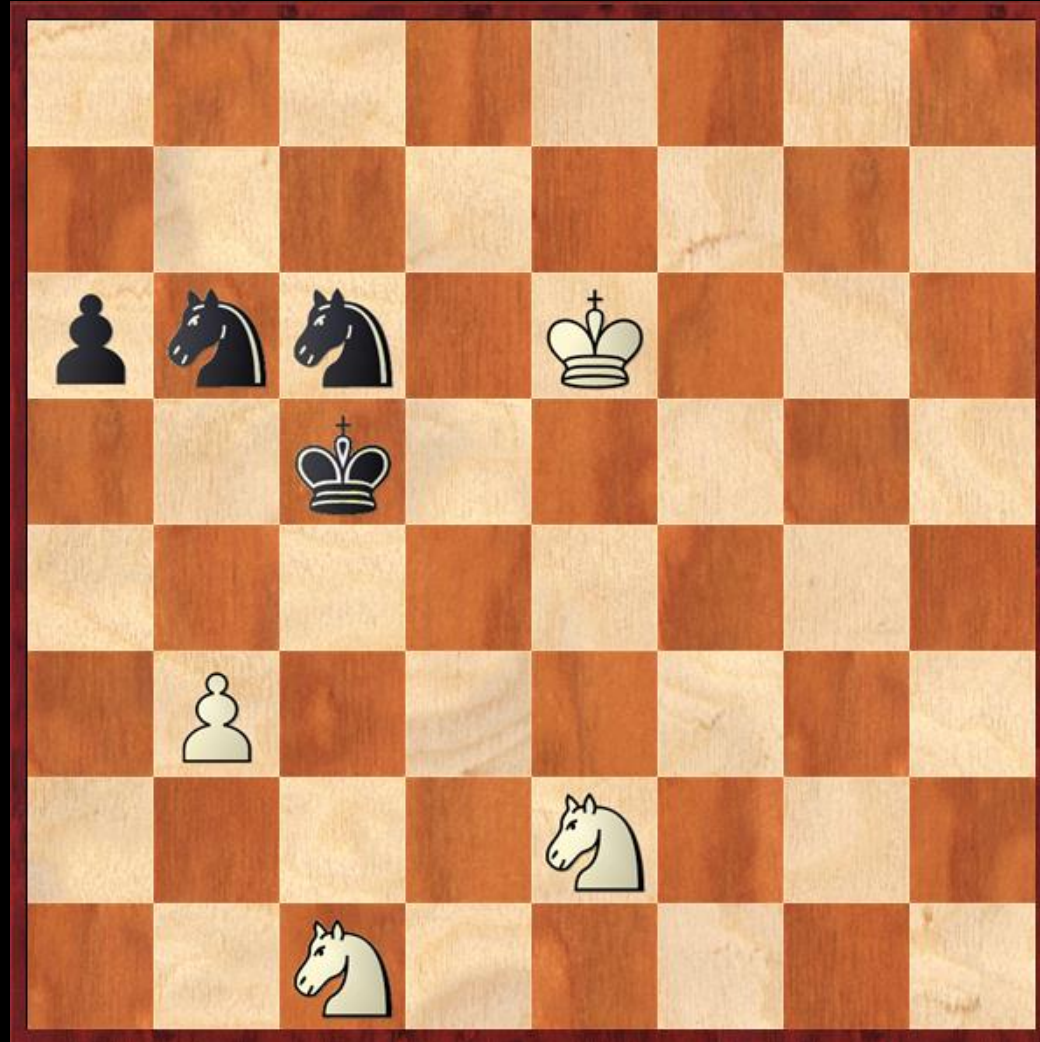


[Siyāh]-Fîl beyāz ruḥı mecbûren alır.

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

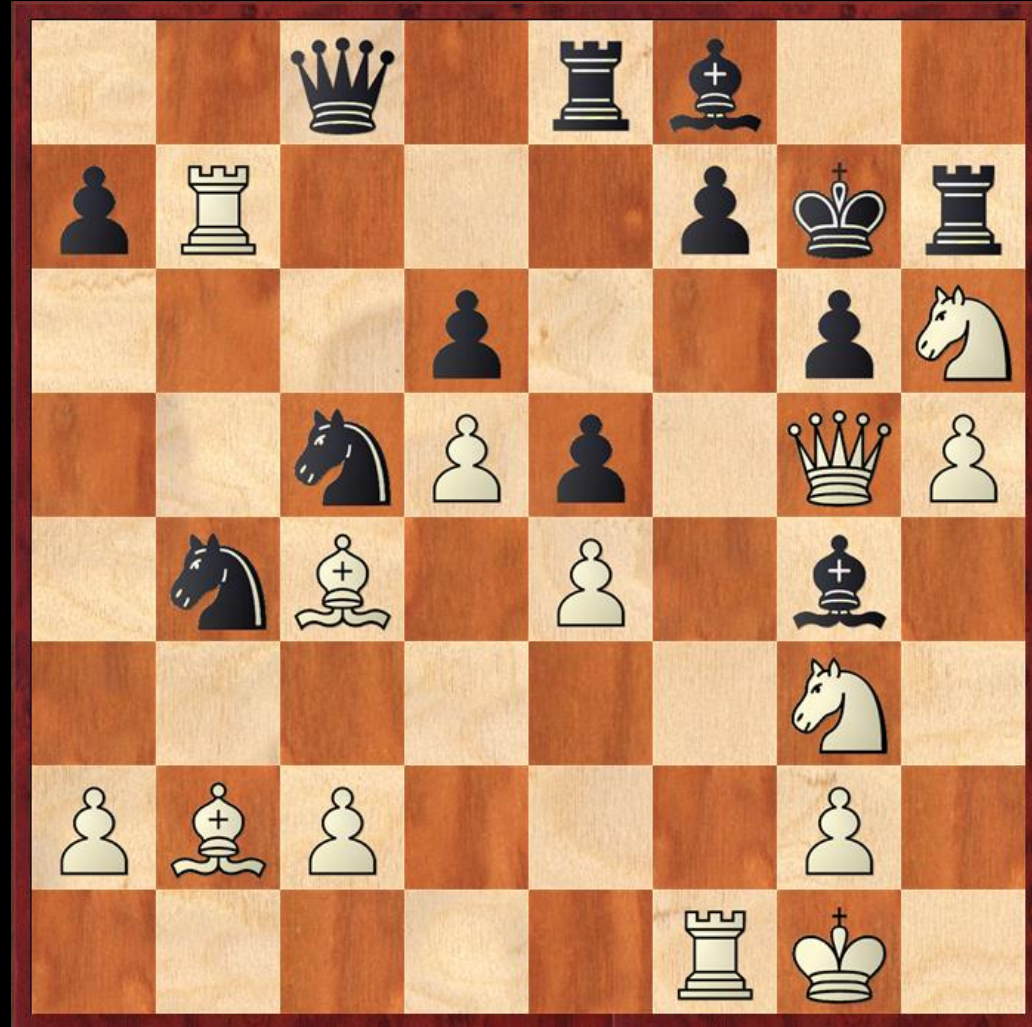
- (beyāz)-1-Şağ fîliḡ sekizinci ḡānesindeki at şağ atıḡ altıncı ḡānesine gelür, bu ḡālde ruḡdan kişt daḡı vāḡı' olur.
2-İkinci at ile kişt virildiḡi ānda siyāh māt olur.

ETÜD
ETUDE



Beyaz oynar ve kazanır
White plays and wins

PROBLEM PROBLEM



Beyaz oynar ve 1 hamlede mat eder
White to move and checkmate in 1 move