



SATRANÇ - TAVLA

SATRAŇ



PİYON



KALE



AT



FİL



VEZİR



ŞAH



Şekil 1

TAŞLARIN DİZİLİŞİ

Satranç oyunu iki kişi tarafından oynanır, iki ayrı renkte olan taşlar Şekil 1’de olduğu gibi karşılıklı ve özelliklerine göre sırayla dizilir. Oyuna beyaz taşlar başlar ve karşılıklı oynanır. Birbirlerinin taşını eksiltmek veya kendi taşlarını korumak kuraldır. Hamle olarak adlandırdığımız hareketlerle oyunun devamında başarı, şahı esir almaktır. Bu duruma MAT denir Mat yapan oyunu kazanmış olur.

OYUN HAKKINDA

Bir oyuncu yaptığı hamle ile doğrudan doğruya karşı tarafın şahını tehdit edebilir. Bu durumda karşı tarafa ŞAH diyerek haber vermek lazımdır. Tehdit edilen bir Şahı üç şekilde korumak mümkündür:

1. Şah kendini tehdit eden taşı alabilecek durumda olabilir. Bu durumda karşı tarafın taşı alınarak tehlikenin önüne geçilebilir.
2. Şah karşı tarafın tehdit etmediği emin bir yere gidebilir.
3. Şah'ın önüne kendi taşlarından biri gelip tehlike önlenabilir. Eğer Şah yukarıdaki yöntemlerle kendini koruyamazsa yani her şekilde tehlike altındaysa o zaman Şah teslim olur. Oyun biter.

Bir Şah, rakip Şah demeden kendi taşlarından herhangi birini oynatamıyor ve kendisi oynamak zorunda kallyorsa, karşı tarafta oynanacak her karede, Şahı tehdit ediyorsa oyun berebere biter yani PAT olur. Çünkü Şah deyip karşı taraf uyarılmadan MAT yapılmaz.

ROK YAPMA

Rok; Şah ve Kalenin ortak hareketi olup, bir hamle sayılır. Şah bulunduğu kareden, Kalelerden birine doğru iki kare hareket ettirilir. Aynı yöndeki kale ale de Şahın üzerinden atlatılarak bitişiğindeki kareye konur. Rok aşağıdaki durumlarda yapılmaz:

1. Şah ile daha önce hamle yapılmışsa,
2. Kale ile daha önce hamle yapılmışsa,
3. Şahın bulunduğu, Şahın geçmesi gereken yada Şahın gideceği kareler rakip taşın tehdidi altında bulunuyorsa,
4. Şah ve rok yapacağı kale arasında taş varsa.

BERABERLIK-PAT

Bir oyuncu karşı tarafın Şahını her zaman Mat edemez. Eğer her iki tarafın birbirlerini yenmeye gücü kalmamışsa oyun berebere biter yani PAT olur.

1. İki şah karşı karşıya kalmışsa oyun PAT olur,
2. Bir Şah, bir Fil veya bir Ata karşı bir Şah durumunda oyun PAT olur,
3. İki taraf aynı hamleleri oynarsa veya bir taraf karşı tarafa devamlı Şah derse oyun PAT olur. Üç hamlede oyun değiştirilmelidir.

TAŞLARIN DEĞERLERİ

VEZİR: Bir Kale ile bir Fil'den kuvvetlidir. iki Kale bir Vezir kıymetindedir.

KALE : Bir Fil veya bir At ile iki Piyona eşittir Bir kale iki Filden zayıftır.

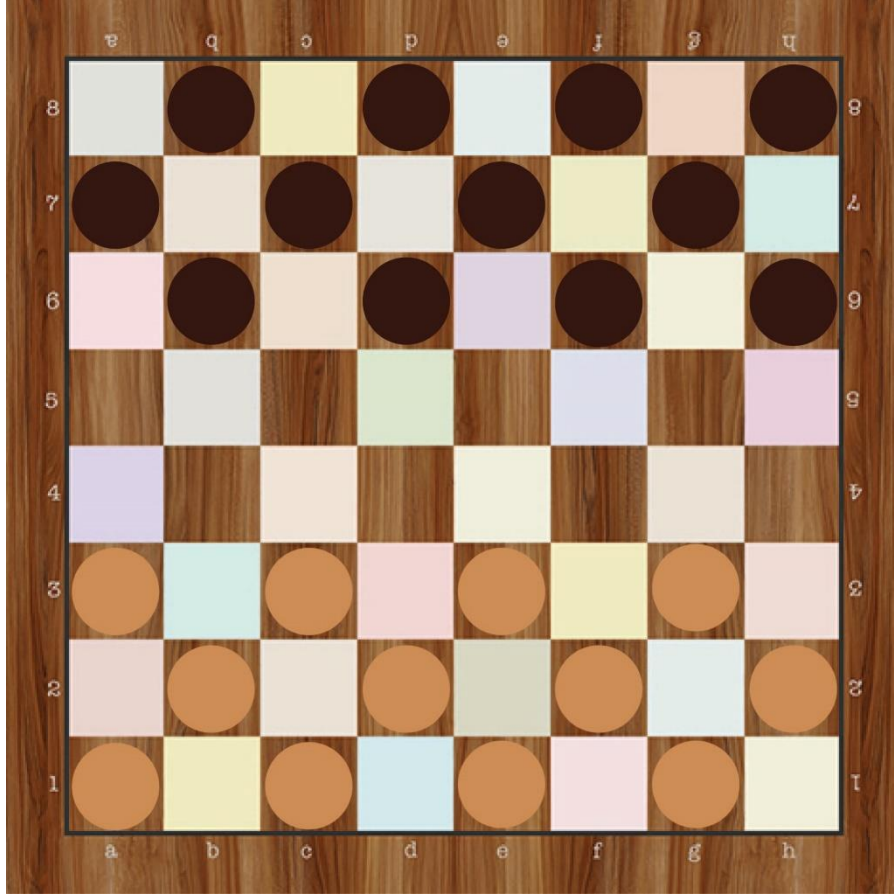
AT ve FİL Aynı kıymettedirler. 3 Piyon'a eşittirler.

Bu değerler oyunun durumuna göre değişebilir.

SATRAHÇ OYUNUNDA DİĞER KAİDELER

1. Oyuna beyaz taşlar başlar. Beyaz taşı kimin alacağı kura ile belli olur,
2. Tahtanın sağ köşesine beyaz hane gelmelidir,
3. Yanlış koyulmuş tahta farkına varıldığında oyun bozulur, Yanlış tahtada kazanılan oyunun kıymeti yoktur.
4. Eğer taşlar eksik veya yanlış dizilmişse beş hamleye kadar tarafların itiraz etme hakkı vardır. Beşinci hamleden sonra bu hak kaybolur, oyun bozulmaz,
5. Tutulan taş oynanmak zorundadır,
6. Oynanan ve elden bırakılan taşı geri almak yasaktır,
7. Bir oyuncu, oynayamayacağı bir taşa dokunursa veya karşı taraf hamlesini yapmadan kendi aşına
8. dokunursa Şah'ını oynatmakla cezalandırılabilir. Eğer Şah yerinden oynayamıyorsa bu cezadan vazgeçilir.
9. Bir oyuncu taşı yanlış yere koymuşsa karşı taraf taşın doğru olarak yerine konmasını veya yerinde kalmasını isteyebilir yine Şah'ını oynatma cezası verebilir.
10. Taraflardan biri rakibin Şah'ını tehdit eden bir hamleyi farkında olmadan yaptığında ve bu hamle daha sonra farkedildiğinde Şahin tehdidine kadar olan bütün hamleler geri alınır. Eğer hamleler hatırlanmıyorsa, oyun sayılmaz.
11. Oyunculardan biri karşı taraftan zayıf ise rakibinden 50 hamlede oyunu mat yapmasını isteyebilir.
12. Bir oyuncu iki hamle üst üste oynama karşı taraf istediği hamleyi oynatır.

DAMA



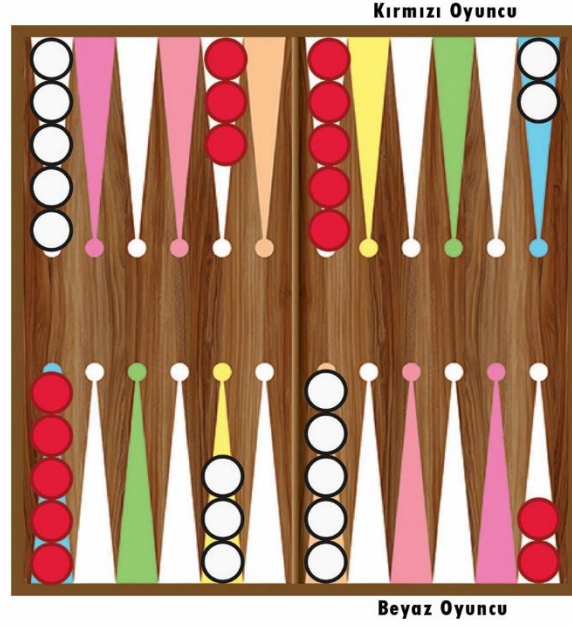
Dama oyunu Satranca göre daha az ve kolay kurallarla oynanan bir oyundur.

Damada taşlar;

bir kare ileri, sağa ve sola gider. Anlaşmaya göre yeme mecburiyeti varsa öndeki veya yandaki rakip taş, eğer arkasında boş bir kare varsa üzerinden atlanarak alınır. Eğer bir kaçtane bir boş, bir dolu kare varsa hepsini alma mecburiyeti vardır. Karşı oyuncuda sürdüğü taşın boşluğuna gelen rakip taşı hamle ile alır. Taş rakip taşların arkasındaki dama boşluğuna gelince o taş Dama olur. Aynı doğrultuda aynı tarzda tek taşın üzerinden atlamak şartı ile istediği taşı alabilir. Aynı doğrultudaki karelerin kendi taşının üzerinden atlamamak şartı ile istediği kareye konabilir.

TAVLA

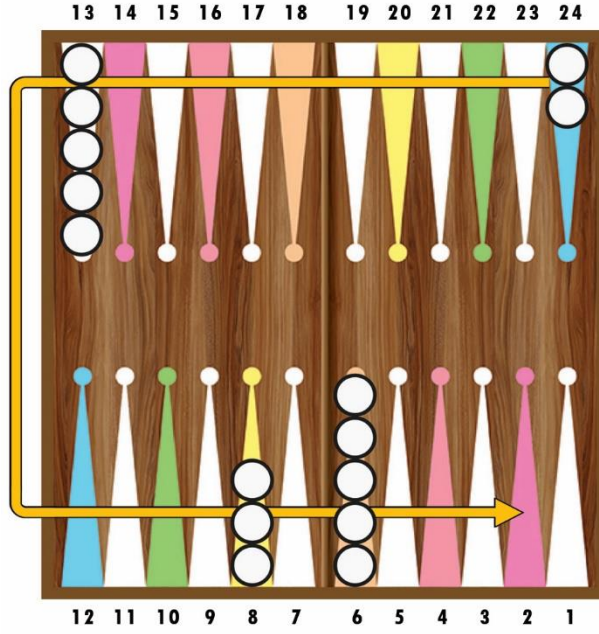
Tavla iki kişi ile oynanan bir oyundur ve nokta denilen yirmi dört zar üçgenden oluşan bir tablanın üzerinde oynanır. Üçgenler farklı renklindedir ve altı üçgenden oluşan dört gruba ayrılırlar. Bu dörtlüler oyuncunun ve rakip oyuncunun iç ve dış tablalarını belirler. İç ve dış tablalar, tablanın tam ortasından bir çizgiyle ayrılırlar ve buna da şerit adı verilir.



Tavla Şekil 1

Tavla Şekil 1. Tablanın üzerinde pulların dizilmiş olduğu ilk pozisyon. Farklı bir düzenleme ise burada gösterilenin tam tersidir, yani iç tabla sol tarafta dış tabla sağda. Hangi oyuncunun iç tablada oynayacağına göre noktalar numaralandırılır. En dış nokta yirmi dört puandır, Aynı zamanda da rakip oyuncu için bir puandır. Her oyuncunun kendi renginde on beş pulu vardır. Pulların ilk dizilişi şöyledir: her iki oyuncunun yirmi dört puanlık noktasına ikişer tane, sekiz puanlık noktalarına dört, sekiz puanlık noktalarına üç ve altı puanlıklara ise beş pul dizilir. Her iki oyuncunun da kendine ait bir çift zarı vardır ve zarları sallamak için bir zar kabı vardır. Oyundaki bahsi takip edebilmek amacıyla üzerinde 2, 4, 8, 16, 32 ve 64 numaralan bulunan bir artırma küpü kullanılır.

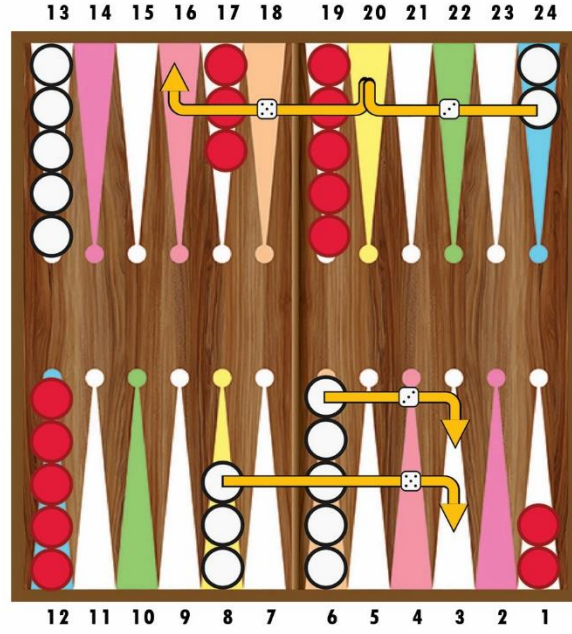
Oyunun Amacı: Oyuncu için oyunun amacı tüm pulları kendi iç tablasına toplamak ve sonra da dışarı çıkarmaktır. Pullarını ilk önce bitiren oyuncu oyunu kazanır.



Tavla Şekil 2

Tavla Şekil 2. Beyaz pulların hareket yönü. Kırmızı pullar ise bunun tam tersi yönde hareket ederler. Pulların Hareketi: Oyunu başlatmak için her iki oyuncu da birer zar atar. Bu, hangi oyuncunun önce başlayacağını ve hangi sayılar ile başlanacağını belirler. Eğer her iki oyuncuya da aynı sayılar gelirse oyuncular farklı sayılar gelene kadar tekrar zar atarlar. En yüksek sayıyı atan oyuncu zarların üzerine sayılara göre pullarını oynamaya başlar. İlk atışın ardından oyuncular sırayla ikişer zar atmaya başlarlar ve oyun bu sıra ile devam eder. Zarları atmak, oyuncunun pullarını kaç puan veya nokta ileri götüreceğini bekler. Pullar daha düşük rakamlara doğru sürekli ilerler. Aşağıdaki kurallar uygulanır:

1. Bir pul sadece açık olan bir noktaya yerleştirilebilir, yani rakip oyuncunun pullarından iki veya daha fazla pulun bulunmadığı noktalara yerleştirilebilir.
2. Zarların üzerindeki rakamlar iki ayrı hareketi gösterirler. Örneğin, eğer bir oyuncu 5 ve 3 atmışsa, bir pulu beş bölüm ileriye ve diğer bir pulu da boş olan üç bölüm ileriye götürür, Veya sadece bir pulu iki zarın toplam sayısı kadar, yani sekiz bölüm ileriye götürebilir, fakat bunun için pullarını yerleştireceği noktanın (başlangıçtan itibaren hem beş hem de üç numaralı bölümün) boş olması gerekmektedir.



Tavla Şekil 3

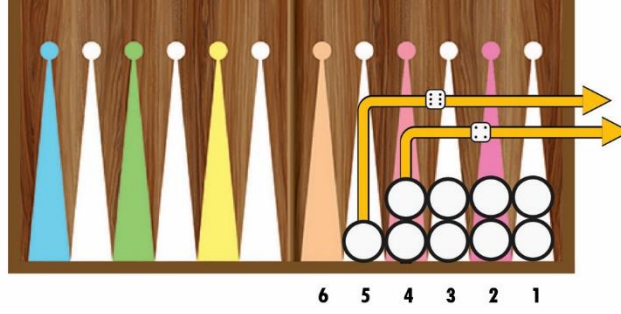
Tavla Şekil 3. Beyazların oynayabileceği iki ayrı oynayış şekli

3. Çift atan bir oyuncu, zarın üzerindeki sayıların iki katını oynar. 6-6 gelen bir zar, oyuncunun dört kez altı oynayacağını gösterir ve oyunu bitirebilmesi için nasıl oynaması gerekiyorsa o şekilde oynayabilir.
4. Kuralara uygun olduğu sürece oyuncular zarların üzerindeki her iki sayıyı da (veya çift gelen her dört sayıyı) oynamak durumundadırlar. Eğer sadece bir sayı oynanabiliyorsa, oyuncu bu bir sayıyı da oynamalıdır. Eğer her iki sayı da oynanabiliyorsa, daha büyük olan oynanmalıdır. Eğer sayıların hiçbirini oynayamıyorsa, oyuncu sırasını kaybetmiş olur. Çift geldiğinde ise bu dört sayıdan hiç biri oynanamıyorsa, oyuncu oynayabildiği kadar çok sayı oynamaya çalışmalıdır.

Kırma ve içeri Girme: Hangi renkte olursa olursun, tek başına duran bir pula açık denir. Eğer rakip oyuncu açık olan bu pulun üzerine gelirse, pul kırılmış olur ve ortadaki şeridin üzerine konur. Eğer bir oyuncunun bir veya daha fazla kırık pulu varsa, ilk yapması gereken şey o pul(ları) karşı tarafın iç tablasına girmelidir. Bir pulun zarda gelen sayılara göre içeri sokulur. Örneğin, eğer bir oyuncu 4 ve 6 atmışsa, rakip oyuncunun bu noktaları bir veya daha fazla pul ile işgal edilmemiş durumda ise, kırılan pullar karşı tarafın dört ve altı numaralı bölümlerine yerleştirilir.



9



Tavla Şekil 5

Şekil 5. Beyaz taraf atarsa, iki pul toplayabilir. Oyuncu pullarını toptayabilmek için tüm aktif pullarını kendi iç tablasında toplamak durumundadır. Eğer pul toplama sürecinde oyuncunun bir pulu kırılırsa, oyuncu ilk önce bu pulu içeri sokmalı, sonra toplamaya devam etmelidir. 15 pulu ilk toplayan oyuncu oyunu kazanır.

Mars ve çifte Mars: Oyunun sonunda kaybeden oyuncu en az bir pul toplamış ise bir puan kaybeder. Fakat, eğer kaybeden oyuncu hiç pul toplayamamışsa, mars olmuş olur iki kat daha fazla puan kaybeder. Veya, daha da kötüsü, kaybeden oyuncunun hiç toplanmış pulu yok ve aynı zamanda kırık taşı varsa, çifte mars olmuş dört puan kaybeder.