# SATRANÇ

# DERGI YAZIM EKIBIMIZ:

Ceren Mina BİLGİN

Güney GÜN

Dilek GÖKIRMAK

Hilal Su ERBAB

Kıvanç ŞAHİN

Mert ÖZTEKİN

# REHBER ÖGRETMENIMIZ:

Bihter ÖREN KÖSEGİL

# IÇINDEKILER

- SATRANÇ NEDIR?

- SATRANÇ NASIL ORTAYA ÇIKTI?

- SATRANCIN TARIHSEL DEGISIMI VE DÜNYAYA YAYILMASI

- HINDISTAN SATRANCI (ÇATARUNGA)

- BOBBY FISCHER

- GARRY KASPAROV

- SATRANÇ OYNAYAN KISILERLE ALAKALI BILIMSEL BIR GERÇEK

# SATRANÇ NEDİR?

Satranç, iki oyuncu arasında satranç tahtası ve taşları ile oynanan bir masa oyunudur. Oyunun amacı rakip şahı mat etmektir. Bunun anlamı rakip şahın bulunduğu karenin tehdit altında bulunması ve tehdit altında olmayan bir kareye kaçış ya da tehdidi engelleyecek başka bir hamlesinin olmamasıdır. Alınan taş oyuna bir daha geri dönemez, ancak bulunduğu hattın son karesine varan bir piyon, oyun haricinde bulunsun bulunmasın, arzu edilen piyondan değerli, şahtan değersiz başka bir taşla değiştirilebilir. Buna terfi ettirmek denir. Satranç oyununun bazı kuralları vardır. Bu kurallar;

***Satranç Oyununun Kuralları***

1. Satranç tahtası, sekiz satır (1-8) ve sekiz sütunda (a-h) bulunan, yarısı açık ve yarısı koyu renkte 64, kareden meydana gelir.

2. Oyun başlarken her zaman beyaz taşlarla başlanır.

3. Beyaz oynayan oyuncunun sağında açık renk h1 karesi, siyah oynayan oyuncunun ise a8 karesi bulunmalıdır.

4. Satranç tahtasında oyun başında toplam 32 taş bulunmalıdır. Bunların 16'sı beyaz veya açık renk, 16'sı da siyah veya koyu renktir.

5. Oyuncuların her birinde başlangıçta olması gereken taşlar;
   -Şah,
   -Ağır (Vezir ve iki Kale) ve Hafif (iki At ve iki Fil) taşlar,
   -Sekiz Piyon dur.

**6.** Satranç tahtası, oyuncular arasına oyuncu perspektifinden bakıldığında sağ alttaki kare beyaz olacak şekilde yerleştirilmelidir.

**7.** Başlangıçta taşlarımızın şekli yan tarafta gösterildiği gibi olmalıdır. Vezir, her iki tarafta oyunculara verilen rengin rengini taşıyan kare üzerindedir. Latinceden gelen bu konudaki kural: Regina regit colorem ya da Vezir rengi belirlerdir.

**8.** Oyuna beyaz başlar ve oyuncular sırayla bir taşla oynarlar. (Rok hamlesi yapılırken 2 taş oynatılır bu bir istisnadır.) Satrançta hamle sırası geldiğinde sıra gelen oyuncunun oynama zorunluluğu vardır.

**9.** Bir karede en fazla bir taş durabilir. Taş, o alanda durduğu sürece bütün diğer taşlar için o kareyi kendi taşları için bloke eder. Karşı tarafın taşları için bu böyle değildir. Bir taşın gitmek istediği hedef karesinde rakibin bir taşı durmaktaysa bu taş, kendi taşını o alana koymak isteyen oyuncu tarafından önce tahtadan uzaklaştırılır, sonra böylece boşalmış olan bu alana kendi taşını koyar. Buna satrançta karşı tarafın taşını almak denir.

**10.** Bir satranç taşı öbür hamlede vurulabilecek konumdaysa bu taş tehdit altındadır. Eğer akabindeki hamlede onu alan taşı da almak mümkünse bu taş korunmuştur.

**11.** Şahlardan biri bir hamleyle tehdit altına girerse bu durumu oluşturan oyuncu, karşı tarafı Şah! diyerek ikaz eder. Şah verilince karşı tarafın tedbir alması gerekmektedir.

**12.** Oyunun hedefi öyle bir pozisyon oluşturmaktır ki bu pozisyonda karşı tarafa şah verilmiş olsun ve o şahı korumak mümkün olmasın. Bu hamleye Şah Mat denir. Oyuncu Şah Mat olduğunda oyunu kaybeder ve oyun son bulur

# SATRANÇ NASIL ORTAYA ÇIKTI?

Günümüzde zeka ile özdeşleşen, içindekilerle matematikten tutun tarihe, her konuda bizi geliştiren, farklı yaş gruplarından insanları etrafında birleştiren satrancın nasıl ortaya çıktığını biliyor musunuz?

Aslında gerçeği tam olarak kimse bilmiyor. Tarihçiler oyunun MS. 570 yılında Hindistan'dan çıktığını söyleseler de nasıl ve niye çıktığını bulabilmiş değiller. Lakin nasıl bulunduğuyla ilgili çok meşhur olan ve sıkça anlatılan bir hikaye var.

Rivayete göre bundan seneler seneler önce Hindistan'da savaş yapmaya doymayan bir kral yaşarmış. Bu kral her seferinde başka bir savaş stratejisini denemek üzere çevre ülkelere savaş açarmış. Savaşılacak bir durum olmasa dahi kral bir sıkıntı bulur, saldırıya geçmek için bahane kollarmış. Halk senelerce bu kral yüzünden huzur ve refah ortamına hasret yaşayarak sıkıntı çekmiş. Ordudaki askerler de halk da artık bu durumdan bıkmış, çözüm yolları aramaya başlamışlar. Ama ne yapsalar boş... İsyan çıkarmak istemişler fakat sonunun idama kadar gidebileceği düşüncesi gözlerini korkutmuş. En sonunda birinin aklına, gidip Hindistan'ın en bilge insanına danışmak gelmiş.

Fikir herkesin çok hoşuna gitmiş çünkü bilge, herkes tarafından sevilen ve zekasına hayran kalınan bir adammış. Hemen apar topar yola çıkarak bilgenin yanına gitmişler. Olayı tek tek anlatarak "Gidecek ne kapımız var ne de adamımız, işimiz sana kaldı. Kurtar bizi şu illetten." demişler. Bilge önce uzun uzun düşünmüş. Kendisi de bir kralı ikna etmenin ne kadar zor olduğunu biliyormuş. Hani derler ya cahile laf anlatmak deveye hendek atlatmaktan zordur diye, tam da öyle bir durum. Bilge halka dönmüş ve "Bana zaman verin, bu konu üzerinde düşünüp bir çözüm yolu bulmaya çalışacağım." demiş. İnsanlar evine dönmüş ve günlerce bilgeden gelecek olan sevinçli haberi beklemeye koyulmuşlar. Tam 1 hafta sonra bilgeden beklenen güzel haber gelmiş. "İstediğiniz çözümü buldum. Beni hemen krala götürün." demiş. Bilgeyi derhal kralın huzura çıkartmışlar. Kral bu ziyarete oldukça şaşırsa da çok memnun olmuş. Çünkü bilge, kralın da takdir edip sevdiği bir insanmış. Kral sebebi ziyaretini sorarak bilgenin söylediklerini dinlemeye koyulmuş. Bilge, krala " Sayın kralım, izniniz olursa size bir hediye takdim etmeye geldim." demiş. Bu sözden sonra herkesin merakı bilgenin elinde tuttuğu kutuya yönelmiş. Kimisine göre onun içinde kral akıllansın diye bir kitap kimisine göre de kralı sokacak bir yılan varmış. Ama kutunun içerisindekiler tahmin ettikleri şeylerden biri değilmiş. Kral kutuyu alarak içindekileri incelemeye başlamış. Kutudan küçük küçük farklı objeler çıkmış. Elbette bunların ne olduğunu anlamayarak meraklı gözlerle bilgeye bakmış. Bilge de ona " Sayın kralım, hepimizin bildiği üzere siz savaş yapıp stratejileri denemeyi çok seviyorsunuz. Ben de size her seferinde farklı bir strateji deneyebileceğiniz bir oyun tasarlamak istedim. Oyundaki her obje farklı bir insanı temsil ediyor. Örneğin siz şah olarak adlandırdığım şu taşsınız. Şu taş ise vezirinizdir." diyerek oyunun bütün ayrıntılarını anlatmış.

Kral oyunu öyle çok sevmiş ki o günden sonra bir daha asla savaş yapmamış. Bütün ilgi ve alakasını satranç oyununa vermiş. Halk da böylece başlarındaki savaş belasından kurtularak refah ve huzura kavuşmuşlar.

## SATRANCIN TARIHSEL DEGISIMI VE DÜNYAYA YAYILMASI

Mısır piramitlerindeki bulgular, satrancın günümüzden 4000 yıl önce oynandığına dair kanıtlar sunmaktadır. Satrancın, Çin'de, Mezopotamya'da ve Anadolu'da da oynandığına dair bulgular ise farklı zamanlarda yapılan arkeolojik kazılar sonucunda ortaya çıkmıştır.

Bugünkü Türkmenistan'da yapılan kazılarda, burada yaşayan Kuşhan Türklerine ait ve MS 150. yüzyıla ait olduğu saptanan satranç taşlarının bulunması, satrancın ilk defa Kuşhan Türklerince oynandığı ve onlar tarafından Hindistan'a götürüldüğü yolunda iddiaları gündeme getirmektedir.

Satranç ile ilgili ilk yazılı belgeler M.S. 3.-4. yüzyıllarda yaşamış Hint Hükümdarı II. Chandragupta zamanında yazılmış Sanskritçe metinlerdir. Bu

metinlerde oyunun ismi 'Çaturanga' olarak geçmektedir. 600lü yıllarda Hindistan'ın Pencap bölgesinde oyunun kurallarının son halini aldığı düşünülmektedir ve aynı yüzyılda Çin'de de satranç 'Sat-RanÇu' ismiyle oynanmaya başladığı yolunda iddialar mevcuttur.

Satrancın ortaya çıkışı ve dünyaya yayılışı ile ilgili çok sayıda araştırma sonucu var olsa da bulunan ilk satranç taşları M.S. 760 yılına aittir ve Afrasiyap'ta; ilk satranç takımı ise Nişabur, Türkistan'da bulunmuştur.

Satranç taşına benzer taşların Kuşhan devleti başkenti Dervazintepe'de (M.S. 100) bulunduğu düşünülmektedir. Bazı tarafsız kaynaklarda ise satrancın Kuşhan Türkleri tarafından Hindistan'a getirildiği bildirilmektedir.

Güney Özbekistan'da 2. Yüzyıldan kalan antik kalede, 1972 yılında yapılan kazı çalışmalarında satranç taşları bulunmuştur. Rus satranç taşları uzmanı Linder, bunların satranç taşı olmayabileceğini; ancak satrancın öncüsü olabileceğini söylemektedir. Antik kalede bulunan kalıntılar satranç tarihini kabul edilenden daha öne çekmektedir.

Satranç taşları ve satranç tahtasının biçim ve tasarımında türk medeniyetlerinde önemli bir yeri bulunan balbal, çadır, kümbet ve at sembolü gibi sembollerin büyük bir rol oynadığı da düşünülmektedir. XI. Yüzyılda bir fildişi satranç takımı bulunmuştur ve selçuklu satranç takımı olarak adlandırılan bu takım, IX. Ya da X. Yüzyıla ait diğer fildişi taşların bir satranç takımına ait olduğunun bir kanıtı olarak kabul edilmektedir.

Rusya'nın çeşitli bölgelerinde türk medeniyetlerine ait yerleşim yerlerinde de satranç takımlarına rastlanmıştır. Ruslar bu taşların ve satrancın hazar volga boyu yolundan taşındığını söylemektedirler. Bu bölgelerde rastlanan taşlar, Afrasiyap taşları ile benzerlik göstermektedirler.

Moğolistan'daki Hun-Göktürk dönemi anıt mezarlığı 'şatırçulu' ismini taşımaktadır. Türkçe olan şatır, şatra, şıdıra, şatıra ve şator kelimeleri satranç anlamına gelmektedir.

Satrancın 6. yüzyıldan itibaren İran'da bilindiğine ilişkin bulgular bulunmaktadır. 500lü yıllarda yaşayan İran Şahı I. Hüsrev'e bir satranç takımı hediye edilmiştir ve oyun 'Çatrang' olarak isimlendirilmiştir. 600lü yıllara gelindiğinde ise Arapların İran'ı istila etmesinin ardından oyun Arap-İslam dünyasında kabul görmüş ve 'Satranj' olarak anılmaya başlanmıştır.

Oyun Endülüs Devleti aracılığıyla da İspanya üzerinden Avrupa'ya yayılmıştır. Satrancın Kuzey Avrupa ve Doğu Roma İmparatorluğu'ndan Avrupa'nın tamamına yayıldığına dair görüşler olsa da satrancın Türkistan coğrafyasından Avrupa'ya taşındığı düşünülmektedir.

Bazı kaynaklara göre Avrupa'daki ilk satranç takımının Halife Harun Reşid tarafından Fransa Kralı Charlemagne'ye hediye edilen satranç takımı olduğunu kaydetmektedir. Katalonya, Fransa, Floransa, Sicilya, Polonya, İngiltere, Hollanda, Norveç, Arnavutluk, Özbekistan ve Afganistan gibi Avrupa'nın ve Asya'nın çeşitli bölgelerinde çok sayıda Orta çağ satranç takımları ve müstakil satranç taşları bulunmuştur. Bodrum Serçe Limanı Cam Batığı buluntusu Türk tipi satranç seti ise satrancın Avrupa'ya yalnızca Araplar ile değil Türkiye üzerinden de taşındığını göstermektedir. Satranç 11. yüzyılda Avrupa'ya ulaştığında soylular, kraliyet ve şövalyeler oyuna hızlı bir şekilde adapte olabilmişlerdir.

1061'de İtalya'nın Ostia Kardinali Damiani, Papa'ya bir mektubunda oyuna hayatın "utanç verici haylazlıklarından" diyerek kendi din adamlarına oyunu oynamayı yasaklamıştır. Daha sonra 1254 yılında Katolik Kilisesi tarafından kutsanmış tek kral olan Kal IX. Louis, oyunu tüm Fransa'da yasaklamaya kalkışmıştır, ancak oyunun popülerliğine yenik düşmüştür. 15. yüzyıldan itibaren Avrupa'da soylular arasında popüler olan satranç, burada 'kraliyet oyunu' olarak anılmıştır.

Orta çağ boyunca satranç taşları, *şövalyeler* (atlar), *kaleler* ve *piskoposlar* (filler) gibi Orta çağ Avrupası toplumunu yansıtan figürler ve anıtlardan oluşan modern şekline bürünmüştür.

Günümüzde oyun tahtasındaki en güçlü taş olan *kraliçe* (vezir taşı), 15. yüzyılda nazırın yerini alarak yaygın bir değişime sebep olmuştur. Bu durumu Shenk, I. Elizabeth, Kastilyalı I. Isabella ve İskoçya Kraliçesi Mary gibi "karizmatik ve güçlü kraliçelerin" doğuşuna yorulmuştur.

O zamanlarda, kurallar oyun zamanını hızlandırmaya adapte edilmiştir. Bu sebeple *piskoposlar* (filler) ve *kraliçe* (vezir) daha fazla güç kazandı. Vezir, sadece iki kare çapraz ilerleme yerine artık sınırsız kareyi çapraz ya da her çizgisel yönde ilerleyebiliyordu. Satranç tarihi üzerine bir TED-Ed videosuna göre; Aydınlanma Çağı'nda kural değişimleriyle birlikte satranç stratejileri ve teorisi ortaya çıkmıştır.

Arap ve Avrupa el yazması kitaplardan sonra İspanyol Lucia'nın ilk basılı satranç kitabında (1497) satrancın o zamanki yeni ve günümüzde de kabul edilen kuralları yer almaktadır. Ayrıca İspanyol El Greco'nun (17. YY) ve Fransız Philidor'un (18. YY) satranç kitapları bulunmaktadır. Satrancın kuralları ve dizilişleri zaman içinde çeşitli değişiklikler göstermiş olsa da 19. Yüzyılda bugünkü halini almıştır.

1850'lerden itibaren güçlü oyuncuların yer aldığı satranç turnuvaları düzenlenmeye başlamıştır. İlk dünya satranç şampiyonluk karşılaşması ise, zamanın iki güçlü oyuncusu olan Steinitz ve Zukertort arasında oynanmıştır. Maçı 10 galibiyet, 5 beraberlik ve 5 yenilgi ile W. Steinitz kazanarak ilk resmi dünya satranç şampiyonu olmuştur. Steinitz aynı zamanda, satrancı sistematik oynama kavramının da babası kabul edilmektedir.

## *HINDISTAN SATRANCI (ÇATARUNGA)*

*Çaturanga*, döneminde (6. yüzyıl) Hint ordusunun dört kısımdan oluşması nedeniyle (piyadeler, savaş filleri, süvariler, savaş arabaları [bazen savaş gemileri]) bu ismi almış ve 6. yüzyılda İran'a ve 7. yüzyılda Arabistan'a yayılmıştır.

**Temel kavramlar ve oyunun hedefi**

Oyun, temel mantık ve yapı taşları bakımından satranca çok benzemektedir. Oyunun nihai amacı rakibin *raja*sını(şah) almaktır, rakibin *raja*sını alan oyuncu oyunu kazanır ve oyun biter. Bunu başarmanın temelleri genellikle (istisnaları vardır, bkz. {satrançtan} aptal matı , çoban matı) rakibin ağır ve hafif taşlarını [(taşlar, ağır taşlar: *mantri (vezir)* ve *ratha (kale);* hafif taşlar: *gaja (fil)* ve *aşva* (at)olarak ikiye ayrılır] {bu taşlar içerisinde *raja* yoktur, çünkü hali hazırda ağır ve hafif taşlar, *raja*'yı savunmak içindirler}) alarak ve oyun esnasında taşları, rakip oyuncun taşlarının hareketlerini kısıtlamak gereği ile -oyunun açılışı ve güncel pozisyonu itibarı ile- avantajlı olan karelere koyarak onu bitap düşürmek ilkesine dayanır.

## Oyun tahtası

*Çaturanga* 'nın oyun tahtası açık ve koyu renkte olmak üzere (bazen siyah ve beyaz) 8×8 (toplam 64) kareden oluşmaktadır. Oyun karelerinin günümüzdeki satranç gibi cebirle gösterilip gösterilmediği kesin olarak bilinmemektedir. Klasik *çaturanga* tahtasında, oyun başında toplam 32 taş bulunmaktadır. Bunların 16'sı açık, 16'sı koyu renktir.

Çaturanga tahtası, (oyuncuya göre) en sağ alt köşeye (cebirle gösterimde açık renkler için h1, koyu renkler için a8 karesine) açık renk kare denk gelecek şekilde yerleştirilir.

## Taşlar ve dizilişi

| | a | b | c | d | e | f | g | h | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ♜ | ♞ | ♝ | ♚ | ♛ | ♝ | ♞ | ♜ | 8 |
| 7 | ♟ | ♟ | ♟ | ♟ | ♟ | ♟ | ♟ | ♟ | 7 |
| 6 | | | | | | | | | 6 |
| 5 | | | | | | | | | 5 |
| 4 | | | | | | | | | 4 |
| 3 | | | | | | | | | 3 |
| 2 | ♙ | ♙ | ♙ | ♙ | ♙ | ♙ | ♙ | ♙ | 2 |
| 1 | ♖ | ♘ | ♗ | ♕ | ♔ | ♗ | ♘ | ♖ | 1 |
| | a | b | c | d | e | f | g | h | |

Çaturanganın başlangıç pozisyonu (satrancın aksine rajalar {şahlar} karşılıklı değildir).

Oyuncuların her birinin 16 *çatarunga taşı* vardır.

| Çaturanga taşları | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Ünvanı** | **Simgesi** | **Türü** | **Adedi** | **Puanı** |
| Ràja | ♔ ♚ | Şah | 1 | ∞ puan |
| Mantri | ♕ ♛ | Ağır taşlar | | 9 puan |
| Ratha | ♖ ♜ | | 2 | 5 puan |
| Gaja | ♗ ♝ | Hafif taşlar | | 3,25 puan |
| Aşva | ♘ ♞ | | | 3 puan |
| Padàti | ♙ ♟ | Piyadeler | 8 | 1 puan |

**Hamleler**

Oyuna açık renkler başlar. Her iki oyuncunun da yalnızca bir hamle yapma hakkı vardır (satrançta ki rok istisnası *çaturangada* geçerli değildir). Bir karede en fazla bir taş durabilir.

**Tehdit**

Oyuncunun taşını sürmesi sonucunda, taşın yer aldığı yeni pozisyonun kapısını açtığı legal hareketlerin izlediği yolun ulaştığı kare üzerinde karşı oyuncunun taşının koymasına, **tehdit** denir: Hamleyi yapan oyuncu, hamle sırası gelen oyuncuyu **tehdit** etmiş olur.

**Taş/materyal alma**

Kendi taşını, taşının legal hamlelerinde yer alan karşı oyuncunun taşına gelmesidir. Oyucu kendi taşını alamaz. Taşı/materyali alan oyuncu, aldığı taşı oyun tahtasından uzaklaştırır, alınan taş oyun dışıdır, etkisizleştirilmiştir.

Söz konusu taş/materyal bir şah (*raja*) ise, materyali edinen oyuncu tabii olarak oyunu kazanmıştır.

**Taşların legal hareketleri**

**Mantri (vezir)**

Her diyagonda 1 kare ilerleyebilir.

**Ratha (kale)**

Diyagonal **olmamak** üzere, her yönde istediği kadar ilerleyebilir.

**Gaja (fil)**

Her diyagonda 2 kare ilerleyebilir

**Aşva (at)**

3 kare yatay veya dikey olmak üzere ileri, 1 kare, yatay gittiği ise dikey istediği uçta, dikey gittiği ise yatay istediği uçta ileri gider: Yani kabaca "L" çizmiş olur.

**Padati (piyon)**

Dikey olmak üzere 1 kare ilerleyebilir fakat böyle taş yiyemez. Ancak ve ancak bir diyagon ilerisinde (eğer taş varsa) yiyebilir; yoksa o yönde gidemez. Satrançta ki gibi ilk hamlesinde çift kare ileri gidemez. ***Padati*ler geri gidemez.**

**Terfi**

*Padati*ler oyun tahtasının son satırına ulaştığında, bulunduğu dikeyde bulunan subaya, subay **önceden kaybedilmişse** terfi edebilirler. (Örneğin c sütunun son satırına ulaşmış bir piyade yalnızca biri önceden kaybedilmişse *gaja*ya terfi edebilir. *Padati*ler e ve f sütununda terfi olmazlar, *padati*ler şaha terfi olamaz).

**Raja (şah)**

Her yönde (yatay, dikey ve diyagonal olmak üzere) bir kare gidebilir. Oyun boyunca bir kereye mahsus olmak üzere **(eğer tehdit altında değil ve hareket sonucu tehdit altında kalmıyor ise)** atın ki gibi ilerler ("L" çizer). Tehdit altında kalacakları bir kareye gidemezler. *Raja* tabii olarak, başka bir *rajayı* (kendiside tehdit altında kalacağı için) tehdit edemez.

**Pat**

*Raja* tehdit altında değilse ve gidebileceği her kare rakip oyuncu taşları tarafından kontrol altındaysa veya gidebileceği karelerde kendi taşları varsa (yani *raja* boğulmuşsa) oyun pat olur ve pat olan oyuncu oyunu kazanır (berabere bitmez).

# BOBBY FISCHER

Fischer, 9 Mart 1943'te Chicago'da, Polonya ve Rus İmparatorluğu'ndan göçmüş Yahudi bir ailenin oğlu olarak dünyaya geldi. 1945 yılında annesi ile babasının boşanmasından sonra annesi ile birlikte taşındıkları Brooklyn'da yetişmiştir. Satrancı 6 yaşındayken öğrenen Fischer, kısa zaman içinde bir satranç fanatiği haline gelmiş ve "Yapmak istediğim tek şey satranç oynamak" sözlerini sarf etmiştir.

Henüz 13 yaşındayken ABD Gençler Şampiyonu olan Fischer, bu başarıyı yakalayan en genç satranç oynayıcısı olmasıyla satranç tarihine geçmiştir. 14 yaşındayken de en genç ABD şampiyonu olan Fischer, 1958 yılında 15 yaşındayken satranç tarihinin en genç büyük ustası olma başarısını göstermiştir.

Fischer, 1972 yılında İzlanda'nın başkenti Reykjavik'te Sovyet Dünya Şampiyonu Boris Spassky'i 2-0 gerideyken 12.5-8.5 yenerek Dünya Şampiyonu olmuş ve Sovyetlerin bu alandaki hakimiyetine son vermiştir. Soğuk Savaş nedeniyle bu maç dünyada büyük yankı uyandırmıştır.

1975 yılında Anatoly Karpov ile unvan maçı yapması beklenen **Fischer**, Uluslararası Satranç Federasyonu FIDE'ye maçın oynanabilmesi için bazı koşulların yerine getirilmesini istemiş, aksi halde maça çıkmayacağını söylemiştir.

Fischer'ı reddeden FIDE, unvan maçı yapılmadığı halde Karpov'u yeni Dünya Şampiyonu ilan etmiştir. Bu olaydan sonra Fischer kayıplara karışmış, yaklaşık 20 yıl ortalarda görünmemiştir. Bu durum ona esrarengiz bir hava vermiş, satranç tarihinin en gizemli şampiyonu olarak görülmüştür.

1996 yılında Fischer, **"Fischer satrancı"** olarak adlandırdığı yeni bir satranç çeşidi ortaya atmıştır. Buna göre piyonların arkasında bulunan taşlar, kuraya göre rastgele bir şekilde yerleştiriliyordu. Fischer, bu durumda bir oyuncunun yeteneğinin daha iyi anlaşılabileceğini ve de açılış teorisi hazırlıklarının rafa kalkacağını öne sürmüştür.

BM'nin, Yugoslavya'ya uyguladığı ambargoyu delerek 1992 yılında gizlice girip bir satranç şampiyonasına katılan Fischer, o tarihten bu yana "kanun kaçağı" olarak yaşıyordu.

Fischer, o yıl Amerikalı hükûmetinin karşılaşma yapmama taleplerine meydan okumuş, hatta hükûmetin kendisine gönderdiği resmi yazıya tükürerek cevap vermiş ve sonuçta eski rakibi Spassky ile Karadağ'ın açığında bulunan bir adada satranç karşılaşması yapmış, Spassky'yi 20 yıl sonra, 10-5 yenerek tam 3.35 milyon dolar para ödülü kazanmıştı

# GARRY KASPAROV

**Garry Kimovich Kasparov** 1985-2000 yılları arasında dünya şampiyonu olan Rus (geçmişte Sovyet) satranç büyükustasıdır.

1985'te Anatoli Karpov'u yenerek dünya şampiyonu unvanını kazandı, bu unvanı 2000 yılında yenildiği Vladimir Kramnik'e devretti. Onun Temmuz 1999'daki FIDE Rating listesinde gerçekleştirdiği 2851 ELO puanı yalnızca Magnus Carlsen tarafından geçildi. Pek çok kişi kendisini tarihte görülmüş en güçlü oyuncu olarak değerlendirmektedir. 10 Mart 2005'te bir daha satranç turnuvalarına katılmayacağını açıkladı.

Kasparov, Mihail Botvinnik'in satranç okulunda satranç eğitimini aldı. 13 yaşında 9 üzerinden 7 puan alarak 1976 yılında Tiflis'te gerçekleştirilen Sovyet Küçükler Şampiyonası'nı kazandı. Sonraki yıl da bu başarıyı tekrarlayarak 9 üzerinden 8,5 puan aldı.

1978 yılında Minsk'te gerçekleşen Sokolski Memorial Turnuvası'na katıldı. Turnuvaya davet edilmeden katılmıştı, fakat turnuva birincisi olarak "usta" unvanını aldı. Kasparov bu başarısını, hayatının dönüm noktası olarak değerlenmişti ve bu başarının kendisini satrancı meslek olarak seçmesinde yüreklendirdiğini belirtti. Bir yazısında "Yaşadığım sürece Sokolski Memorial'i hatırlayacağım" demiştir.

Kasparov FIDE sıralamasında hızla yükseldi. Rusya Satranç Federasyonu'nun dikkatsizliği ile Garri Kasparov, yeterli olmamasına rağmen, Banya Luka'da

"büyükustalar" turnuvasına katıldı. Bu üst düzey turnuvada 2595 puan elde etmeyi başardı. Bu, Kasparov'un üst düzey oyuncular arasına yükselmesine yetti.

Bir sonraki yıl, 1980'de Batı Almanya, Dortmund'daki Dünya Gençler Şampiyonası'nı kazandı.

Bu sıralarda Kasparov dünya şampiyonu Anatoli Karpov ile oyun oynama şansı arıyordu. Ama öncesinde adaylar turnuvasını geçmesi gerekiyordu.

1984'te Anatoli Karpov ile Garri Kasparov arasında oynanan dünya şampiyonluğu oyunu, ortaya çıkan sonuç itibarıyla satranç tarihindeki en tartışmalı maçlardan biri oldu. Galibiyet sayısı 6'ya ulaşan tarafın şampiyon olacağı oyuna Karpov çok iyi başladı ve ilk 6 maçta 4 galibiyet alarak 4-0'lık skoru yakaladı. Karpov'un kazanması için sadece 2 oyun daha alması yeterliydi ama Kasparov buna izin vermemek için elinden geleni yaptı. Arka arkaya 17 maç berabere bitti ve sonunda Karpov bir galibiyet daha aldı ve skoru 5-0 yaptı. Şampiyonluğa ulaşması için önünde sadece 1 galibiyet kalmıştı. Daha sonra 32'inci oyuna kadar yine beraberliklerle geçti ve Kasparov sonunda ilk galibiyetini aldı.

Bu noktadan sonra Kasparov'dan 11 yaş büyük olan Karpov fiziksel olarak neredeyse tükenmişti. Karşılaşma boyunca toplam 10 kg verdi. Birkaç oyun sonra Kasparov üst üste 2 galibiyet daha alıp skoru 5-3'e getirdi. Maç sırasında birkaç kere hastaneye kaldırılan Karpov'un durumu iyi değildi. Karpov her ne kadar iyi olduğunu ve maça devam etmek istediğini söylese de doktorlar durumunun iyi olmadığını ve devam edemeyeceğini söylüyorlardı. Kasparov ise 5-3 geride olmasına rağmen son 2 oyunu kazanmış olmanın verdiği moralle maçın favorisi olduğunu düşünüyordu ve maça devam etmek istiyordu. Ama

FIDE Başkanı Florencio Campomanes iki oyuncunun da maça devam etmek istemesine rağmen, maçın uzunluğu nedeniyle iki oyuncunun da sağlığının zorlandığı gerekçesiyle maçın iptal edildiğini ve yeni maçın birkaç ay sonra yapılacağını açıkladı. Böylece ilk defa bir dünya şampiyonluğu maçı sonuç elde edilmeden bitirilmiş oldu.

Garry Kasparov, Linares turnuvasını birinci bitirdikten sonra 10 Mart 2005 günü düzenlenen basın toplantısında, aktif satrancı bıraktığını ve artık turnuvalara katılmayacağını açıklamıştır. Kasparov'un açıklamasına rağmen FIDE, kurallar gereği Kasparov'un ELO ratingini 1 yıl kadar tutmuştur. Nisan 2006 ELO listesinden Kasparov çıkarılmıştır.

Kasparov, dünya çapındaki ünü sayesinde bilgisayar üreticilerinin de ilgi odağı olmuştu. Kasparov Dünyaya Karşı oyunu yaratıldı. Bazı şirketler, teknolojinin ne kadar geliştiğini göstermek için onu yenebilecek bir bilgisayar geliştirmek istediler. IBM, Deep Blue (Derin Mavi) isimli bir bilgisayar yaparak Kasparov ile bir maç ayarladı. 1996'da yapılan 6 setlik maçlar sonunda Kasparov, Deep Blue'yu 4-2 yendi.

IBM sonraki yıla kadar Deep Blue'yu geliştirdi (Deeper Blue olarak da bilinmekle beraber resmi adı Deep Blue'dur). 3 dakikada 60 milyar hamleyi gözden geçirebilen bu bilgisayarla Kasparov, 1997'de tekrar maç yaptı. Yine 6 setten oluşan bu maç sonucunda Deep Blue Kasparov'u 2.5 a karşı 3.5 puanla yenmeyi başardı. Böylece insanlık tarihinde ilk kez bir bilgisayar, dünya satranç şampiyonunu yenmiş oldu. Kasparov 2. oyunun 37.Be4 hamlesinde Deep Blue'ya insanlar tarafından müdahale edilerek yardım edildiğini iddia etti. Çünkü böyle bir durumda bir bilgisayarın 37.Qb6 hamlesini yaparak bir piyon kazanma eğiliminde olması bekleniyordu ve bu beklentisi pek çok satranç

otoritesi tarafından da onaylandı. Fakat IBM bu iddiayı ve Kasparov'un yeniden maç önerisini reddederek Deep Blue projesini sona erdirdi.

# SATRANÇ OYNAYAN KISILERLE ALAKALI BILIMSEL BIR GERÇEK

Satranç oynamanın, zekayı geliştirici bir etkisi var mıdır? Satranç oynayan yetişkinler ve çocuklar diğer bireylere göre matematik ve fen alanında daha başarılı olur mu? Eğer öyle iseler buna etken olan şey gerçekten satranç mı?

Bu konuda birçok araştırma gerçekleşmiş durumda. Gelin hep birlikte bu araştırmaların ışığında, satrancın etkisine göz atalım...

Satrancın insan beynine ve yeteneklerine dair pek çok şey duymuşsunuzdur muhtemelen.

Bazı araştırmalar satrancın insan gelişimine önemli bir etkisi olmadığını iddia ederken, bazı araştırmalar satrancın, matematiği ve çok yönlü düşünmeyi oldukça geliştiren oyun olduğu iddiasını ortaya atıyor.

***Peki, bu işin aslı nedir?***

Her iki iddia da bilimsel araştırmalarla destekleniyorsa eğer, biz bunlardan hangisini doğru kabul edip, satranç hakkındaki düşüncelerimizi ona göre şekillendireceğiz?

Satranç, hiç şüphesiz ki insanlığın icat ettiği en başarılı zeka ve strateji oyunlarından birisi.

Bu strateji temelli oyunu iyi oynamanın yolu da hiç süphesiz ki zihinsel olarak aktif bir birey olmaktan geçiyor.

Zihinsel olarak aktif bir bireyin, yeteneklerinin bu bağlamda gelişimi için uygun bir ortam yaratılmış oluyor.

Satranç oyunu esnasında, çalışan hafıza, akıcı zeka, dikkat, konsantrasyon, uzamsal konumlandırma, üst bilişsel beceriler gibi birtakım bilişsel beceriler ile bireyin bu süreçleri etkin olarak kullanabilme yeterlilikleri gelişiyor.

Bu yeterlilik ve yetenekler ise aynı zamanda matematik başarısının da yordayıcısı oluyor haliyle.

Smith ve Cage'in 2006 yılında ABD Louisiana'daki kırsal bölgeler ile düşük sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilerin devam ettiği ortaokuldaki öğrenciler ile sürdürdüğü 120 saatlik bir satranç eğitiminin öğrencilerin matematik ve sözel olmayan bilişsel becerilerde anlamlı düzeyde olumlu katkı ortaya koyduğu saptanmıştır.

Kazemi ve meslektaşlarının 2012 yılında yaptıkları, ortaokul öğrencilerini kapsayan çalışmasında ise; altı aylık satranç eğitimi alan deney grubunun

uygulama sonrasında üst bilişsel beceriler ile matematik başarılarının oynamayan akranlarına göre anlamlı derecede yüksek çıktığı belirlenmiştir.

Bir başka çalışmada ise Trinchero (2013) ilkokul öğrencilerinde satranç eğitiminin matematik başarısı üzerinde etkisini incelemiştir. Sonucunda, satranç oynayan grubun matematik test puanlarının anlamlı düzeyde arttığı saptanmıştır.

Satranç dersini daha fazla alan öğrencilerin matematik test puanlarının daha az saat alanlara göre daha yüksek çıktığı da belirlenmiştir.

Aciego ve meslektaşlarının 2012 yılında ortaya koydukları ön test-son test deseninde sürdürdüğü çalışmasında da genel müfredata ilave satranç dersi alan 170 öğrenci ile genel müfredata ilave futbol veya basketbol dersi alıp satranç dersi almayan 40 öğrenci karşılaştırılmıştır.

Spor dersi alan grubun zeka testine ilişkin bir takım ön test puanları (WISC-R testi alt boyutları; benzerlik, dijit, blok tasarımı, labirentler) satranç grubundan daha yüksek çıkmış iken, uygulama sonrasında satranç oynayanların problem çözme yeterlilikleri spor dersi alanlardan daha yüksek çıkmıştır. Dolayısıyla, problem çözme yeterlilikleri gelişimi satranç dersine bağlı olarak daha yüksek düzeyde geliştiği söylenebilir.

Bu araştırma ve deneylerden elde edilen sonuç ise oldukça net bir sonuç var.

Satranç oynamak, matematik ve sözel olmayan bilişsel becerilerde anlamlı düzeyde olumlu katkı sağlıyor ve bireyin matematiksel zekasının gelişimini hızlandırıyor.

Stratejik düşünme yetisine fazlasıyla ihtiyaç duyan satranç oyuncuları, bu bağlamda ileri görüşlü olma ve olasılıkları hesaplayabilme konusunda aşama kaydediyor.

Bildiğiniz gibi, satranç oynarken yapılan her yeni hamle, satranç tahtasındaki durumu yeniden oluşturur. Bu yeni duruma göre konumlanmanız gerekir. Olasılıkları görmek yalnızca bir hamleyi görmekle değil, olası konumları algılamakla ilgilidir.

Sonuç olarak; satrancın akademik başarı üzerinde farklı düzeylerde olumlu etkisi olduğuna ilişkin pek çok araştırma sonuçları mevcuttur.

Olumsuz etki doğurduğuna ilişkin ise herhangi bir araştırmaya ulaşılamamıştır.

Dolayısıyla, öğrencilerin eğitiminin desteklenmesinde eğitsel bir strateji olarak işe koşulmasında fayda vardır.

"**Satranç tahtası insan zihninin jimnastik salonudur."** demiştir Pascal.

# KAYNAKÇA:


- Vikipedi,Bobby Fischer,https://tr.wikipedia.org/wiki/Bobby_Fischer

- Vikipedi,Garri Kasparov, https://tr.wikipedia.org/wiki/Garri_Kasparov

- Arkeofili, Ortaya Çıkışından Bilgisayarlara Kadar Satrancın İlginç Tarihi, https://arkeofili.com/https://dergipark.org.tr/

-Türkiye Satranç Federasyonu, Satrancın Tarihçesi, https://www.tsf.org.tr/federasyon/tarihce

-GÖKYAYVAKFI Satranç Müzesi, www.gokyaysatrancvakfi.org.tr.

-Vikipedi,Satrancın Tarihi, https://tr.wikipedia.org/wiki/

-Okul Dünyası, Satrancın Tarihçesi, Satranç Nasıl Oynanır?, https://www.okuldunyasi.com/