

**Nilüfer Çınar ÇORLULU**

Türkiye'nin ilk kadın uluslararası satranç ustası olan WIM Nilüfer Çınar Çorlulu dokuz kez Türkiye şampiyonu olmuştur. Karadeniz Teknik Üniversitesi matematik bölümü mezunu olan yazarımız Ezberbozan Spor Kulübü başkanı olup satranç çalışmalarına devam etmektedir.

SATRANÇTA AÇILIŞ İLKELERİ

Bir satranç partisi üç bölümden oluşur. Açılış, oyun ortası ve oyun sonu. Oyunu kazanmak ve başarıya ulaşmak istiyorsak her bölümü doğru oynamak zorundayız. Bu makalede açılış bölümünde dikkat etmemiz gereken prensipler üzerinde odaklanacağız.

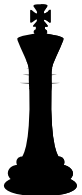
Açılış, taşlarımızı birbirleri ile uyumlu olarak bir hedefe yönlendirmeye başladığımız kısımdır. Bir binanın temelini atmak gibidir. Nasıl düzgün bir temel olmadan sağlam bir bina inşa edemezsek, doğru bir açılış yapmadan da etkin bir saldırı gerçekleştiremeyiz. Yani başarılı olma şansımız çok azalır.

Satranç maçları genellikle 40 hamle kadar sürer. 25 hamleden evvel biten maçlar çok azdır ve bunlara "Minyatür" denir. Minyatür maçların en büyük nedeni, oyuncuların birinin açılış prensiplerini uygulamamasıdır.

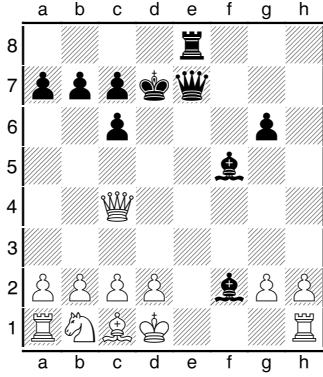
Açılışı doğru oynamak için ne yapmalıyız? Dikkat edilmesi gereken ana prensiplerden bir kısmı aşağıdadır.

1. İlk sekiz hamle de en fazla 3 (üç) piyon hamlesi yapınız. (Özellikle merkez piyonlarını geliştirmeye öncelik verilmelidir.)
2. Mümkün olduğunca hızlı bir şekilde atlarınız ve filleriniz geliştirilmelidir.
3. Açılıшта yapılan hamlelerde, taşlar merkez kareleri işgal etmeli ya da onlara saldırmalıdır.
4. Yapılan hamle sonucunda doğrudan bir avantaj kazanılmıyorsa, açılış safhasında aynı taşlarla birden fazla kez oynanmamalıdır.
5. Eğer yapılan hamle taşların gelişimine katkıda bulunmuyorsa, rakibin piyonlarının peşinde koşulmamalıdır. Önemli olan rakibin piyonunu kazanmak değil, taşların hızla oyuna katılmasını sağlamaktır.
6. Rok atarak şahınız güvene alınıncaya kadar, vezirin oyuna sokulmasında acele edilmemelidir. Şah güvenliği, en öncelikli işlerden biridir.
7. Taşlarınız, mümkün olduğunca rakibin gelişimini engelleyecek şekilde geliştirilmelidir.
8. Gelişim tamamlamadan, eksik güçle atak yapılmamalıdır.

Şimdi yukarıda belirttiğimiz prensiplere uymayan, gelişimini aksatan oyuncuların nasıl hızlıca kaybettiğini gösteren aşağıdaki partileri beraberce inceleyelim.

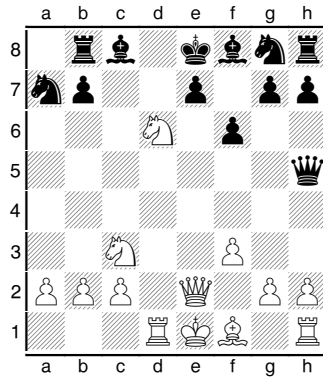


Shletzer - Chigorin, M St.Petersburg, 1878

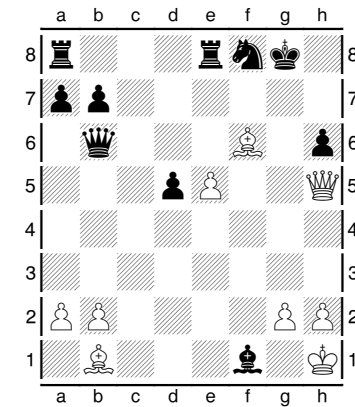


- 1.e4 e5 2.♘f3 f5 3.exf5 ♘c6 4.♙b5 ♕c5 5.♙xc6? dxc6!
 (Beyazlar piyon peşinde koşuyor.)
 6.♘xe5 ♕xf5 7.♚h5?+ g6!
 (Beyazlar veziri çok erken çıkarak rok yapmayı geciktiriyor.)
 8.♘xg6 hxg6 9.♚xh8 ♚e7+ (Beyaz artık istese de rok yapamaz.)
 10.♙d1 ♕xf2 11.♚xg8+ ♙d7 12.♚c4 ♜e8 Beyaz mat çare bulamaz. 0-1

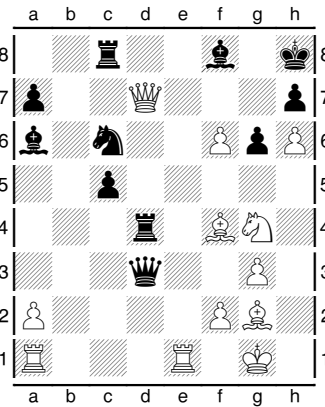
Boleslavsky,I - Gurgenzidze, B 1960



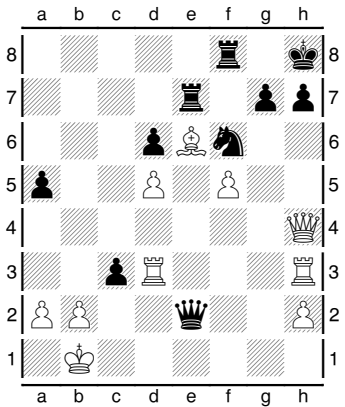
- 1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 d5? 4.exd5 ♚xd5
 (Siyah vezir çok erken mücadeleye katılıyor. Beyaz atın hücumuna maruz kalacak.)
 5.♘c3 ♚e6+ (Aynı taşla üç hamle.)
 6.♙e3 cxd4 7.♘xd4 ♚d7 8.♘db5! ♜b8 9.♚e2! f6
 10.♙d1 ♚g4 11.f3 ♚h5 12.♙xa7! ♘xa7 13.♘d6+
 1-0 Beş kez veziriyle hamle yapan siyahlar mat olmak üzereyken terk ediyor.



Beyaz oynar üç hamlede mat yapar.



Beyaz oynar üç hamlede mat yapar.



Beyaz oynar üç hamlede mat yapar.