# 1. SATRANÇ TARİHÇESİ

M.Ö. 2000'li yıllarda satrancın oynandığına dair bulgular Mısır'da piramitlerdeki kabartmalarda vardır. Satranç, MS 6. yüzyılda Hindistan'da ortaya çıktı. MS 10. yüzyıla gelindiğinde tüm Asya'ya, Ortadoğu ve Avrupa'ya yayılmıştı. En geç 15. yüzyıldan itibaren Avrupa'da soylular arasında çok popüler bir oyun haline geldiğinden "kraliyet oyunu" olarak anılmaya başlandı. Kurallar ve dizilişler zaman içerisinde çeşitli değişiklikler gösterdi ve 19. yüzyılda bugünkü standart halini aldı. 20. yüzyıl Avrupası'nda toplumun entelektüel üst tabakaları arasında yayıldı ve dünyanın en popüler oyunlarından biri haline geldi.

Oyunun icadı konusunda birkaç efsane mevcuttur. Bunlardan biri ***Sissa ibn Dahi***, buğday tanesi efsanesidir. 6. yüzyıldan beri satranç Îran'da bilinmektedir. Buradan 7. yüzyılda İslam'ın yayılışıyla birlikte Orta Doğu'da ve Kuzey Afrika'da yayılır. Endülüs Emevîleri, İtalya, Bizans İmparatorluğu ve Rusya yoluyla oyun, 9. ila 11. yüzyıllar arasında Avrupa'nın diğer yerlerine yayılır. Burada bir yandan şövalyelerin yedi yiğit erdeminden sayılırken diğer yandan kilise tarafından uygun bulunmuyordu. 15. yüzyılda oyun kuralları belirleyici şekilde değişir. Bu yüzyıldan sonra bugün oynanana benzeyen modern satrançtan bahsedilebilmektedir. İspanya (16. yüzyıl), İtalya (16./17. yüzyıl), Fransa (18./19. yüzyıl), İngiltere (19. yüzyıl) ve Rusya (20. yüzyıl), sırayla satrançta Avrupa'nın önder ülkelerinden oldular.

19. yüzyılın ortasından beri düzenli satranç turnuvaları yapılmaktadır. İlk resmî Dünya şampiyonu ***Wilhelm Steinitz'tir***. 1924'te Dünya Satranç Federasyonu (FIDE) kurulmuştur.

Bilgisayarların icadı ile birlikte 20. yüzyılın sonunda iyi satranç oynayabilen satranç programları piyasaya çıkmıştır. Bu programlardan bazıları günümüzde dünya şampiyonları seviyesinde oynayabilmektedirler. Hafızalara yer etmiş olan en iyi örnek ***Garri*** ***Kasparov*** ile ***Deep Blue (IBM)*** arasında oynanmış olan satranç maçlarıdır. (1)

# 2. TİMUR KİMDİR

Timur(8 Nisan 1336 - 18 şubat 1405) Maveraünnehirli Türk kökenli veya Türkleşmiş Moğol komutanı ve hükümdar.Timur İmparatorluğunun kurucusudur.Timur, sağ ayağı aksak kalacak şekilde darbe aldığından dolayı kendisine Aksak Timur anlamına gelen Farsça ***Timur-i leng***, Türkçeleşmiş olarak ***Timurlenk*** batılılar tarafından ise ***Tamerlane*** denilmekteydi. (2)

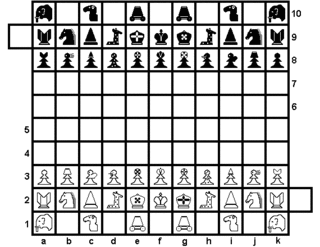
# 3. TİMURLENK SATRANCI

Bazı kaynaklar oyunun Timur’un icadı olduğunu söylemektedir ama kesin bir şey yoktur çünkü oyun ***Shatranj Kamil*** ya da ***Shatranj Al-Kabir*** satrancı olarak da adlandırılmaktadır.

## 3.1 Oyun tahtası ve taşların dizilimi

Aşağıda görüldüğü üzere satranç tahtası 10\*11 kareden oluşur. Ayrıca 2.satır 11. sütundaki karenin solunda ve 9. sütun 1. sütunun sağında şahın evi, kale, olarak adlandırılan birer tane kare bulunmaktadır. Toplamda kare sayısı 112 dir.

Tablo **2.1** Timurlenk satranç tahtası

****

Tablo 3.1 Timurlenk tahtası ve taş dizilimi. (2)

Timurlenk satranç tahtası ve taş dizilimi

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | a | b | c | d | e | f | g | h | ı | j | k |  |
|  | Fil |  | Deve |  | Debbabe |  | Debbabe |  | Deve |  | Fil | 10 |
|  | Kale | At | Mancınık | Zürafa | Vezir | Şah | General | Zürafa | Mancınık | At | Kale | 9 |
| 8 | Kalenin Piyonu | Ata  Piyonu | Mancınık Piyonu | Zürafa Piyonu | Vezir Piyonu | Şahın Piyonu | General Piyonu | Fil Piyonu | Deve | Debbabe | Piyonun | 8 |
| Piyonu | Piyonu | Piyonu |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 7 |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 6 |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 5 |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |
| 3 | Piyonun | Debbabe | Deve | Fil | General Piyonu | Şahın Piyonu | Vezir Piyonu | Zürafa Piyonu | Mancınık Piyonu | At Piyonu | Kalenin Piyonu | 3 |
| Piyonu | Piyonu | Piyonu | Piyonu |
| 2 | Kale | At | Mancınık | Zürafa | General | Şah | Vezir | Zürafa | Debbabe | At | Kale |  |
| 1 | Fil |  | Deve |  | Debabbe |  | Debbabe |  | Deve |  | Fil |  |
|  | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k |  |

Tablo 3.2 Timurlenk satrancının tahtaya nasıl dizildiğini gösteren tablo.

## 3.2 Kurallar

### 3.2.1 Şah

Normal satrançtaki gibi hareket eder. Oyun sırasında yalnızca bir defaya mahsus olmak üzere Şah tehdit altındayken herhangi bir taş ile yer değiştirebilir.

### 3.2.2 General

Capraz bir kare ilerler.

### 3.2.3 Vezir

Yatay veya dikey bir kare ilerler.

### 3.2.4 Zürafa

Capraz bir daha sonra en az üç kare düz ilerler. Normal satrançtaki at gibi 8 yönde de hareket edebilir.İlerleyebilmesi için çaprazı, zürafanın konumuna göre at ve devenin gidebileceği kareler boş olmalıdır.

Örneğin

Zürafa taşının hareketi

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A | B | C | D | E | F | G | I | J | K | L |  |
|  | A10 | B10 | C10 | D10 | E10 | F10 | G10 | I10 | J10 | K10 | L10 | 10 |
| KALE | A9 | B9 | C9 | D9 | E9 | F9 | G9 | I9 | J9 | K9 | L9 | 9 |
| 8 | A8 | B8 | C8 | D8 | E8 | F8 | G8 | I8 | J8 | K8 | L8 | 8 |
| 7 | A7 | B7 | C7 | D7 | E7 | F7 | G7 | I7 | J7 | K7 | L7 | 7 |
| 6 | A6 | B6 | C6 | D6 | E6 | F6 | G6 | I6 | J6 | K6 | L6 | 6 |
| 5 | A5 | B5 | C5 | D5 | E5 | F5 | G5 | I5 | J5 | K5 | L5 | 5 |
| 4 | A4 | B4 | C4 | D4 | E4 | F4 | G4 | I4 | J4 | K4 | L4 | 4 |
| 3 | A3 | B3 | C3 | D3 | E3 | F3 | G3 | I3 | J3 | K3 | L3 | 3 |
| 2 | A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | I2 | J2 | K2 | L2 | KALE |
| 1 | A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | I1 | J1 | K1 | L1 |  |
|  | A | B | C | D | E | F | G | I | J | K | L |  |

Tablo **2.3** Zürafanın nasıl hareket edeceğini gösteren tablo.

Siyah renkteki karelerde herhangi bir taş ve gri renkteki karede zürafa olsun, bu durumda zürafa yeşil renkli A7,B7,E1,E2, E10, K5 veya L5 karesine hamle yapabilir.

Zürafa; G7 karesindeki taştan dolayı G10, K7 ve L7; G4 karesindeki taştan dolayı G1 ve G2; C5 karesindeki taştan dolayı A5 ve B5 karelerine hareket edemez.

### 3.2.5 At

Normal satrançtaki gibi hareket eder.

### 3.2.6 Mancınık(Tali’a,Gözcü,Vanguard,Öncü)

Çapraz en az iki kare ilerler. Çaprazında taş varsa hareket edemez.Yani hareket edeceği yöndeki çaprazında taş olmamalıdır.

### 3.2.6 Kale

Modern satrançtaki kale gibi hareket eder.

### 3.2.7 Fil

Çapraz iki kare ilerler.Aradaki taş ilerlemesine engel değildir.Zayıf taştır. 110(***Kale***’lere sadece şahlar hamle yapabilirler) karenin sadece 15 karesine hamle yapabilir.

**3.2.8 Deve**

Bir kare çapraz ve iki kare düz ilerler.Aradaki taş ilerlemesine engel değildir.

Örneğin deve Deve F6 karesindeyken C5,C7,E3,E9,G3,G9,J5 veya J7 karesine hamle yapabilir.Tüm tahtanın yarısını dolaşabiilir çünkü oyunun başlangıcında yerleştirildiği karenin rengi olan karelere hareket edebilmektedir.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A | B | C | D | E | F | G | I | J | K | L |  |
|  | A10 | B10 | C10 | D10 | E10 | F10 | G10 | I10 | J10 | K10 | L10 | 10 |
| kale | A9 | B9 | C9 | D9 | E9 | F9 | G9 | I9 | J9 | K9 | L9 | 9 |
| 8 | A8 | B8 | C8 | D8 | E8 | F8 | G8 | I8 | J8 | K8 | L8 | 8 |
| 7 | A7 | B7 | C7 | D7 | E7 | F7 | G7 | I7 | J7 | K7 | L7 | 7 |
| 6 | A6 | B6 | C6 | D6 | E6 | F6 | G6 | I6 | J6 | K6 | L6 | 6 |
| 5 | A5 | B5 | C5 | D5 | E5 | F5 | G5 | I5 | J5 | K5 | L5 | 5 |
| 4 | A4 | B4 | C4 | D4 | E4 | F4 | G4 | I4 | J4 | K4 | L4 | 4 |
| 3 | A3 | B3 | C3 | D3 | E3 | F3 | G3 | I3 | J3 | K3 | L3 | 3 |
| 2 | A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | I2 | J2 | K2 | L2 | kale |
| 1 | A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | I1 | J1 | K1 | L1 |  |
|  | A | B | C | D | E | F | G | I | J | K | L |  |

Devenin hareketi tablosu

Tablo 3.4Devenin nasıl hareket edeceğini gösteren tablodur.

### 3.2.9 Debbabe(War Engine)

Düşey ya da yatay iki kare ilerleyebilir.Aradaki taş ilerlemesine engel değildir.Zayıf taştır çünkü 110 karenin sadece 30 karesine hamle yapabilir.

## 3.2.10 Piyonlar

Normal piyon gibi hareket ederler.Ancak ilk hamlede iki kare ilerleme ve geçerken alma***(on passant)*** kuralları yoktur. Piyonlar rakip tarafın son satırınına ulaştığında piyonu olduğu taşa terfi eder.

### 3.2.11 Şahın Piyonu

Şahın piyonu son kareye ulaştığında prens olur, prens şah gibi hareket eder, şahın piyonu prens olduğunda şah rakip tarafından alınabilir, **oyun bitmez**, prens yeni şah olur.

### 3.2.12 Piyonun Piyonu

Piyonun piyonu ilk defa son kareye ulaştığında orda kalır ve rakip tarafından alınamaz, aşağıda belirtilen iki durumdan biri gerçekleşene kadar orda kalır.

### 2.2.12.1 Çatallama Durumu

Eğer rakibin herhangi iki taşı aynı satırda aralarında bir kare boşluk olacak şekilde konumlanmışsa ***Piyonun Piyonu*** iki taşı da tehdit edecek şekilde çaprazlarına hamle yapmak zorundadır. Rakip, ***Piyonun Piyonu’***nu alamadığı durumlarda çatallama pozisyonundaki bir taşını geri çekse dahi diğer taşı ***Piyonun Piyonu*** tarafından alınacaktır.Eğer ***Piyonun Piyonu*** çatallama hamlesi yaptığı karede kendi taşı veya rakip taş varsa bu taş ***Şah*** olmamak koşuluyla oyundan alınır. ***Piyonun Piyonu*** bu kareye hareket etmesi seçim değil zorunluluktur.Eğer şah bu karede yeralıyorsa ***Piyonun Piyonu*** bu kareye hareket edemez.Çünkü bu karedeki taş alınmak zorundadır.

### 2.2.12.2 Mahkum Taş Durumu

Eğer rakibin herhangi bir taşı hareket edemiyorsa ***Piyonun Piyonu*** bu taşı bir sonraki hamlede alacak şekilde çaprazına hamle yapar. Bu karede taş varsa bu taş ***Şah*** olmamak koşuluyla rakibin taşı veya kendi taşı farketmeksizin oyundan alınır. Böylece sonraki hamlede ***Piyonun*** ***Piyonu*** bu mahkum taşı alma ihtimali olur. ***Piyonun Piyonu***, bu kareye hareket etmesi seçim değil zorunluluktur.

Piyonun piyonu ilk kez son kareye ulaştığında eğer mahkum taş ve çatallama durumları veya herhangi birinden birden fazla ihtimal varsa oyuncu ***Piyonun Piyonunu*** bu durumlardan hangisine hareket edeceğini kendisi seçer ama bu karelerden birine hareket etmek zorundadır.Bu zorunluluk ***Şah*** tehdit altında olmadığı sürece geçerlidir, ***Şah*** tehdit altındaysa tehditten çıkarıldıktan sonra bu zorunluluk yine geçerliliğini sürdürür.

Bu iki durumdan herhangi biri gerçekleştiğinde belirtilen kareye hamle yapan ***Piyonun Piyonu*** bu kareden tekrar ileriye yani rakip tarafa doğru son kareye ulaşırsa bir sonraki hamlesinde ***Şahın Piyonu***’nun ilk konumuna hareket eder. Bu karedeki taş yine üstte belirtildiği gibi ***Şah*** olmamak koşuluyla rakip taş veya kendi taşı olduğuna bakılmaksızın oyundan alınır.Bu hamle de zorunludur.

Eğer üçüncü kez son kareye ulaşırsa ***Sonradan gelen Şah***’a terfi eder.

### 2.2.13 Sonradan Gelen Şah

Sonradan gelen şah normal şah gibi hareket eder. ***Sonradan gelen Şah***, kendi kalesine hareket edebilen tek taştır. Böylece rakibin kendi kalesine girmesine engel olarak oyunun berabere bitmesini önler.

## 2.3 Oyunun Bitme Durumları

Yan taraflarda bulunan ve kale olarak adlandırılan karelere sadece şahlar hareket edebilir.Ancak şahlar rakibin kalesine hamle yapabilirken, kendi kalelerine hamle yapamazlar. Sadece ***Sonradan gelen Şah***’lar kendi kalelerine hamle yapabilir.

Oyundaki şahlar arasında rütbe sıralaması şöyledir:

***Şah>Prens>Sonradan Gelen Şah***

Eğer oyuncu ***Şah , Prens*** ve ***Sonradan Gelen Şah***  taşların üçüne de sahip ise herhangi iki taşı verebilir. Oyunda bu üç taştan herhangi biri olduğu sürece oyun devam eder. Sadece oyundaki en yüksek rütbeli taş rakibin kalesine hareket edebilir.Eğer rakibin kalesine en yüksek şah girerse oyuncu aşağıda belirtilen seçeneklerden birini yapmak zorundadır.

Eğer bu taş ***şah*** veya ***prens*** ise iki seçenek oluşur:

1. Oyuncu oyunu berabere bitirebilir.
2. Eğer oyuncunun alt rütbeli şahı ya da şahları varsa ( ***ŞAH*** için ***prens*** ve/veya ***sonradan gelen*** ***şah***, ***prens*** için ***sonradan gelen şah***) oyuna devam edebilmesi için bunlardan biriyle yer değiştirmek zorundadır.

Eğer bu taş ***sonradan gelen şah*** ise oyun berabere biter.Çünkü ***sonradan gelen şah*** yerine geçebilecek kendisinden daha düşük rütbeli bir şah yoktur.

Yerdeğiştirdikten sonra rakibin kalesinden yerdeğiştirdiği taşı çıkartıp tekrar ikinci kez en yüksek rütbeli şah bu kaleye girerse oyun berabere biter.

## 2.4 Şahların Alınması Durumları

***Sonradan gelen Şah*** kalesindeyken en yüksek rütbeli şah alınırsa ***Sonradan gelen Şah***, ***Piyonun Piyonu***’nun oyun başlagıcında bulunduğu kareye hareket etmek zorundadır. Bu kare tehdit altındaysa yanındaki kareye o da tehdit altındaysa tehdit altında olmayan ilk kareye hareket etmek zorundadır.

Eğer şah rakibin ***kalesine*** girip kendisinden sonra en yüksek rütbeli şah ile yer değiştirdikten sonra rakip tarafından alınırsa ve hala yer değiştirilen taş (***Prens*** veya ***Sonradan gelen Şah***) rakibin kalesinde ise oyuncu bu taşı oradan çıkarmak zorundadır. Oyunda tek bir şah kalırsa bu şah 10\*11 tahtasında olmalıdır. Rakip ya da kendi kalesinde olamaz. (3)

# Kaynakça

1. ***Wikipedia.* [Çevrimiçi] 20 Nisan 2019. http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvU2F0cmFuw6c.**

**2. *Wikipedia.* [Çevrimiçi] 20 Nisan 2019. http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvVGFtZXJsYW5lX2NoZXNz.**

**3. *youtube.* [Çevrimiçi] 20 Nisan 2019. https://www.youtube.com/channel/UCRB8w2VcxnLTUVJ2OeLtvYw.**