

## SATRANÇTA 64 ALTIN Ö ÜT

1. Yapt, ,n,z her hamlenin bir amac, olsun.
2. Rakibin her hamlesinin amac,n, anlamaya çal, ,n. Oynad, , ta ,n gidebilece i yerlere bak,n.
3. Giri ken ama amaçl, oyna. Gereksiz de i toku tan kaç,n.
4. Rakibin stilini biliyorsan, bundan yararlan. Fakat sonunda, konuma gore oyna, rakibe göre de il.
5. Rakibin hamlelerini göz ard, etme.
6. Gereksiz yere ah çekme. Anlam, varsa ah çek.
7. Rakibin bütün tehditlerine yan,t bul. Bunu yaparken kendi konumunu geli tir ve/veya kar , tehdit yap.
8. nisiatifi almaya çal, . Zaten varsa, onu kuru. Yoksa, ele geçirmeye çal, .
9. De i -toku larda, en az,ndan verdi in kadar al.
10. De i -toku larda, en de ersiz ta la almaya ba la, tabi ba ka bir ta la almak için geçerli bir neden yoksa.
11. Kay,plar,n, en aza indir. Ta kaybediyorsan, mümkün oldu unca az kaybetmeye çal, .
12. Ta kaybediyorsan, kar ,l, ,nda olabildi ince çok almaya çal, .
13. Hata yaparsan, sava maktan vazgeçme. Rakip avantaj elde ettikten sonar gev eyip, senin kurtulmana yol açabilir.
14. Kay,p durumda de ilsen, hiçbir zaman, rakip senin tehdidini görmeyecek diye, riskli bir hamle yapma. Kay,p durumdaysan zaten kaybedecek bir eyin kalmad, , için bunu yapabilirsin.
15. Kendi gücüne güven. Rakibin hamlesinin amac,n, göremediysen, bir amaç ta ,mad, ,n, varsay.
16. Geçerli bir nedeni yoksa, feda yapma.
17. E er rakibin fedas,n, kabul etmek veya etmemek aras,nda bir karar veremiyorsan, kabul et.
18. Çok aletle hücum et. Sadece 1 - 2 aletle hücum etme.
19. Rakibin çifte tehditlerine dikkat et.
20. Merkez için oyna: onu kuru, kontrol et, ele geçir, etkile.

21. Merkezi piyonlarla ele geçirmek için sava .
22. Dikkatsiz piyon hamleleri yapma. Aç, l, ta mümkün oldu unca az piyon hamlesi yaparak geli imini tamamla.
23. Mant, kl, olmak ko uluyla, merkez piyonlar, n, 2 sür.
24. Aç, l, ta, mümkün oldu unca, sadece merkez piyonlar, n, oyna. Tabi aç, l, , n temelinde di er piyonlar, oynamak yoksa.
25. Fillerinizi, merkez piyonlar, n, z, tek sürerek önlerini kapatmadan önce geli tirmeye çal, , n.
26. Aletlerinizi, özellikle de atlar, n, z, , olabildi ince çabuk, merkeze do ru geli tirin.
27. Amaç, l, bir ekilde geli in; sadece geli tirmi olmak için bir aleti oynamay, n.
28. Zaman (veya hamle) kaybetmeyin. Her hamlede yeni bir alet geli tirmeye çal, , n. Aç, l, ta, geçerli bir nedeniniz yoksa, ayn, ta , 2 veya daha fazla kere oynamay, n.
29. Geli imde, tehditler de yapmaya çal, , n. Fakat gereksiz (geçersiz) tehditler yapmay, n.
30. Öncelikle minör aletleri (atlar, ve filleri) geli tirin. ah kanad, ndaki aletleri, vezir kanad, ndakilerden daha önce geli tirin, ve atlar, fillerden önce geli tirin.
31. De i -toku larda da geli meye çal, , n.
32. Geli im avantaj, n, z varsa, bunu de erlendirmek için hücum edin. Hücum etmezseniz, kar , taraf geli imini tamamlad, , nda avantaj, n, z kalmaz.
33. E er aç, l, , n gere i de ilse, vezirinizi çok erken ç, kmay, n.
34. Ta lar, n, za olabildi ince alan yaratmaya çal, , n.
35. Aç, k hatlar, ele geçirin.
36. Kalelerinizi aç, k hatlara gelin, veya aç, lacak olan hatlara gelin.
37. Erken rok at, n.
38. Rakibin rok atmas, na engel olmaya çal, , n. Onu merkezde kalmaya mahkum edin, özellikle aç, k oyunlarda.
39. Rakiplerinizin ta lar, n, açmaza al, n. Kendi ta lar, n, z, n açmaza girmemesine çal, , n. Açmaza al, nm, san, z, en k, sa zamanda, açmazdan kurtulmaya çal, , n.
40. Açmaza ald, , n, z ta lar, , e er yararlı, bir amac, n, z yoksa almay, n. Mümkünse, onlara ba ka ta larla da, özellikle piyonlarla, hücum etmeye çal, , n.
41. Rok att, ktan sonra, zorunlu olmad, kça, ah, n önündeki piyonlar, oynamay, n.
42. Rakip aha hücum etmek için, etraf, ndaki karelerden birini seçin.

43. Rakibin, senin bir renkte hareket eden filinle ayn, renkte fili yoksa (filin kar ,ts,zsa), bu filinin hücum edebilece i kareler seç.
44. Özellikle kar ,ts,z filinin rengindeki karelerde taktik olanaklar ara t,r.
45. Hücum eden ta lar,n,, di er ta lar,nla hücumda destekle. Örne in kalelerini, ve gerekirse vezirini de arka arkaya getirerek (batarya olu turarak) hücumu destekle.
46. Taktik f,rSATlar ba ka türlü gerektirmiyorsa, bataryada en önde en de ersiz ta ,n olsun.
47. Hamlelerinin etkinli ini art,r. Esnek hamleler yap.
48. Bir hatta kontrolünü art,r,rmak için, kalelerini çiftle, gerekirse vezirini de o hatta getir.
49. Aç,k m,, kapal, m, bir oyun oldu unu irdele, ve ona göre oyna.
50. Aç,k oyunlarda fillerini kuru (atlar,n, de i tir), kapal, oyunlarda atlar,n, kuru (fillerini de i tir).
51. Fillerini etkin hale getirmek için, piyonlar,n, öbür renkteki karelere getir.
52. Zay,fl,klar,n, rakibin etkin filinin ters renkteki karelerde olsun.
53. Materyal olarak öndeysen, veya hücumu u ruyorsan, ta lar, de i -toku la azalt. Materyal olarak gerideysen veya hücum yap,yorsan, de i -toku lardan kaç,n.
54. Bir plan yap, onu uygula ve plan,na sad,k kal. Plan,n, sadece gerekiyorsa de i tir.
55. Alan avantaj, elde etmek için, genellikle zamandan fedakarlık etmen gerekir.
56. Kramp (s,k, ,k) durumdaysan, de i -toku larla rahatlamaya çal, .
57. Kötü (etkin olmayan) aletlerini, rakibin etkin aletleri ile de i -toku yap.
58. E er konumun özellikleri belirsizse, plan,n, gizle (aç, a vuran hamleleri sonraya sakla). Plan,n, aç, a vurmayan hamleler yap.
59. Alan kazanmak veya hat açmak için, piyonlar,n, ilerlet.
60. E er merkez bloke ise, otomatik olarak rok atma.
61. E er geli imde geriysen, oyunu (özellikle merkezi) kapal, tut.
62. Küçük avantajlar, biriktir. Tek bir avantaj oyunu kazanmaya yetmeyebilir. Ama birkaç avantaj sana oyunu kazandı,r,r.
63. Yedinci yatay, ele geçirmeye çal, , özellikle kalelerinle.
64. Analitik yöntemi kullan. Ne yapaca ,n, bilmiyorsan, önce konumu de erlendir ve bu de erlendirmeyle ilgili uygun sorular, sor.