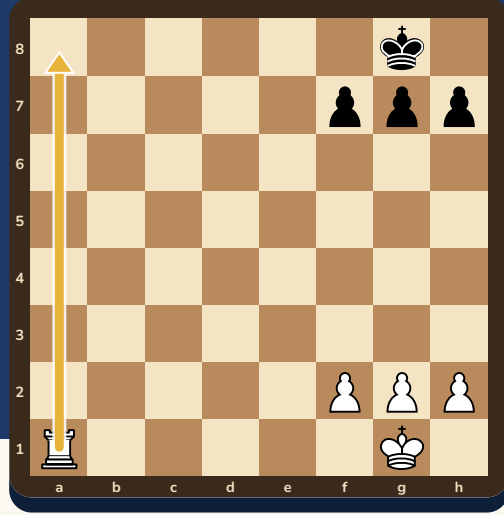


1 Hamlede Mat

30 bulmaca • 6–9 yaş



Kuralları öğrendin, şimdi sıra **mat etmekte!** Her bulmacada **tek bir hamle** rakibi mat ediyor. Onu bulabilir misin?

Bu kitapçıkta

- | | |
|--------------------------------------|---|
| s.2 Mat nasıl bulunur? | s.7 Ustalık bulmacaları (25–30) |
| s.3 Kale ile mat (1–6) | s.8 Cevaplar |
| s.4 Vezir ile mat (7–12) | s.9 Puan tablosu, kendi bulmacan |
| s.5 At ve fil ile mat (13–18) | s.10 Ustalık sertifikası |
| s.6 Taşlar birlikte (19–24) | |

Sevgili veli,

Bu kitapçık, taşların hareketini ve mat kuralını bilen çocuklar içindir. Henüz bilmiyorsa önce **Satranca İlk Adım** kitapçığımızla başlayın. Bulmacaları mümkünse gerçek bir tahtada kurun; çocuğunuz **önce bütün şahları** denesin, sonra cevabını yazsın. Günde 3–6 bulmaca yeterli. Cevaplar 8. sayfada; çözemediği bulmacaya ertesi gün yeniden bakın.

Bütün bulmacalar Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı ve her birinin tek doğru cevabı olduğu bilgisayarla kontrol edildi. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz.



Mat için önce **şah** çekmen gerekir. Ama her şah mat değildir! Şah çektikten sonra rakibine **3 soru** sor:

1

Kaçabilir mi?

Şahın gidebileceği boş ve güvenli bir kare var mı?

2

Araya taş koyabilir mi?

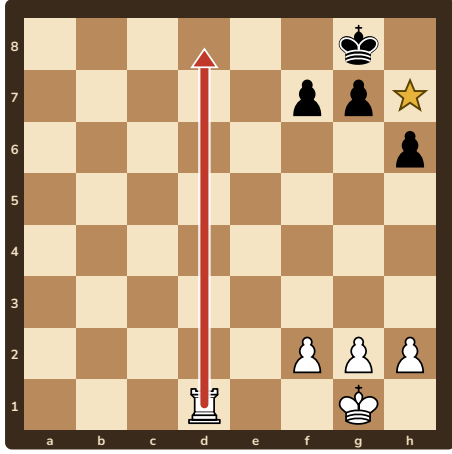
Şah çeken taşla şahın arasına bir taş girebilir mi?

3

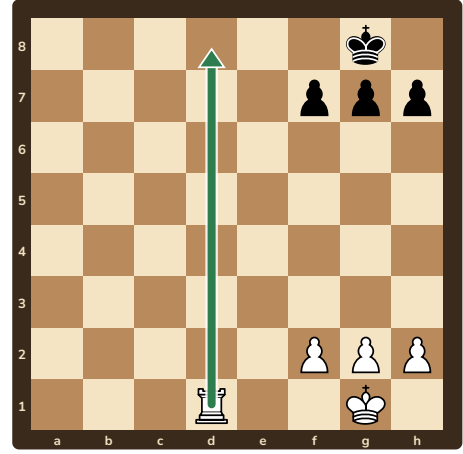
Alabilir mi?

Şah çeken taş alınabilir mi?

Üç sorunun cevabı da “**hayır**” ise: **MAT!**

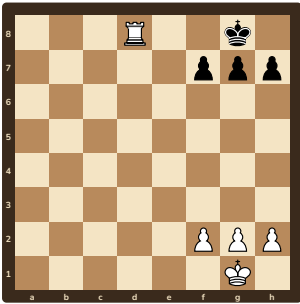


Şah ama mat değil. Siyah şah h7'ye kaçar.

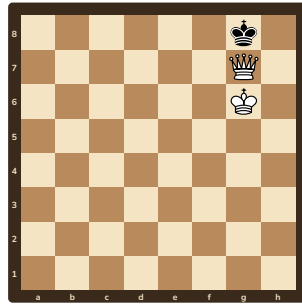


Mat! h7'de siyah piyon var, şah kaçamaz.

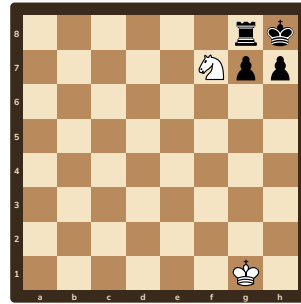
Bu kitapçıkta karşılaşacağın 4 ünlü mat



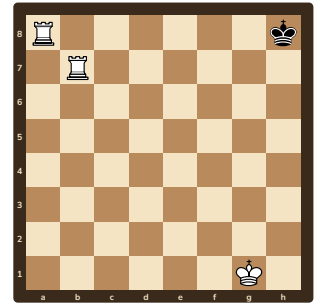
Arka sıra matı



Öpücük matı



Boğmaca matı



Merdiven matı

Cevabını nasıl yazacaksın?

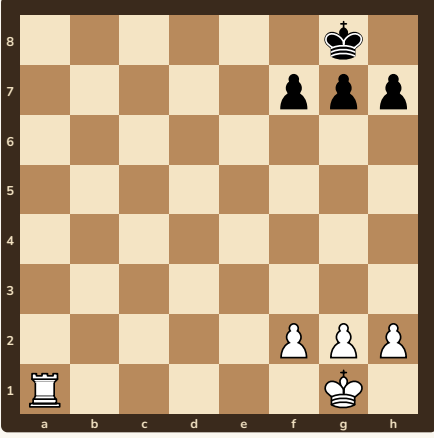
Taşın harfi + gittiği kare: **Ka8** (kale a8'e). Taş alıyorsa araya **x** koy: **Vxh7**. Piyonun harfi yok: **g7**.

Mat işareti: **#**.

Harfler: **Ş** şah · **V** vezir · **K** kale · **F** fil · **A** at



Kale düz gider. Şahın önündeki piyonlar bazen ona hapisane olur!

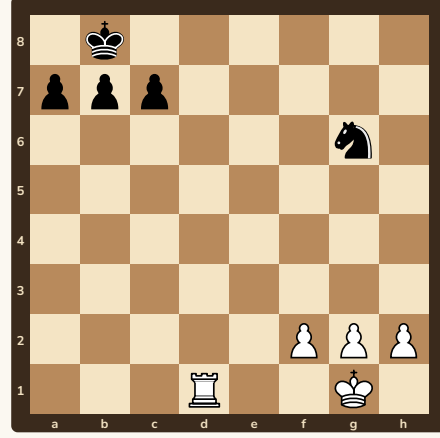


1

○ Beyaz oynar



Hamlen:

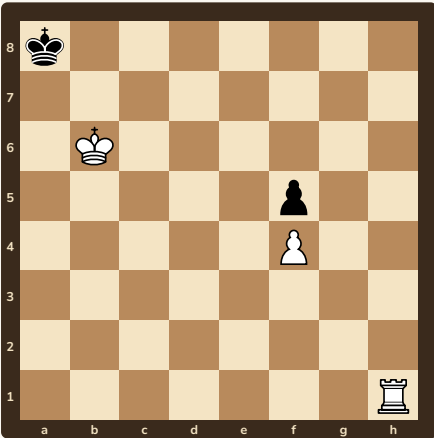
☐ İlk denemede buldum


2

○ Beyaz oynar



Hamlen:

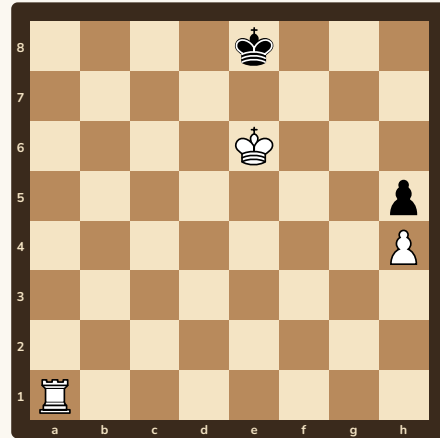
☐ İlk denemede buldum


3

○ Beyaz oynar



Hamlen:

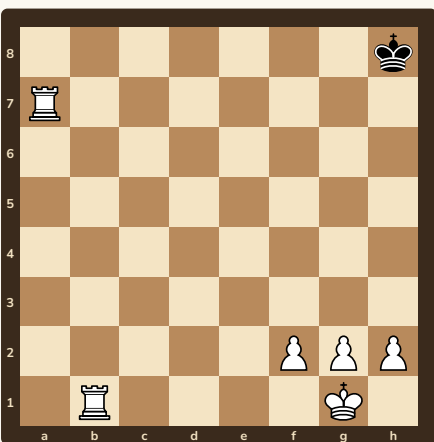
☐ İlk denemede buldum


4

○ Beyaz oynar



Hamlen:

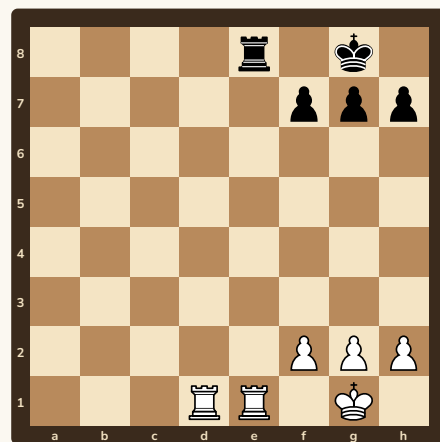
☐ İlk denemede buldum


5

○ Beyaz oynar



Hamlen:

☐ İlk denemede buldum


6

○ Beyaz oynar

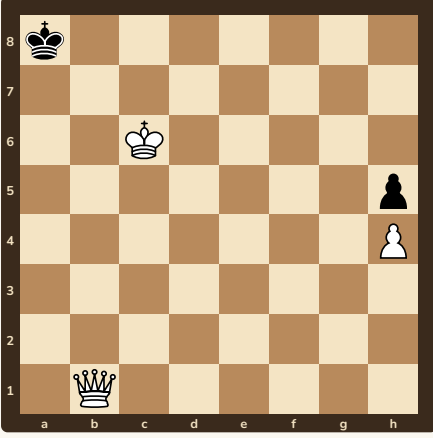


Hamlen:

☐ İlk denemede buldum



Vezir şahın yanına gelebilir; yeter ki bir arkadaşı onu korusun.

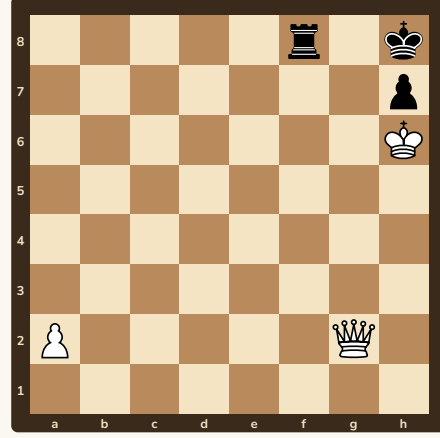


7

○ Beyaz oynar



Hamlen:

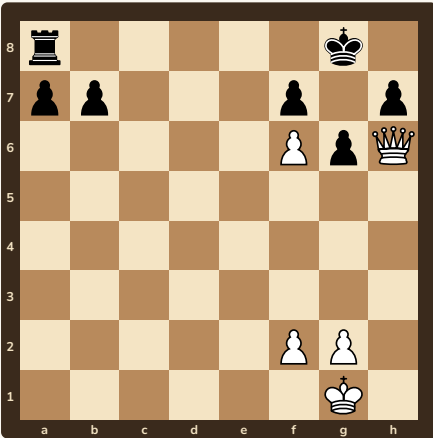
☐ İlk denemede buldum


8

○ Beyaz oynar



Hamlen:

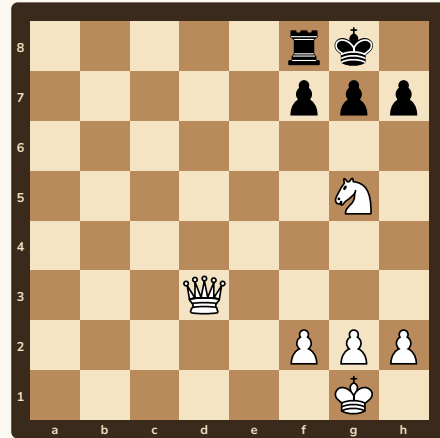
☐ İlk denemede buldum


9

○ Beyaz oynar



Hamlen:

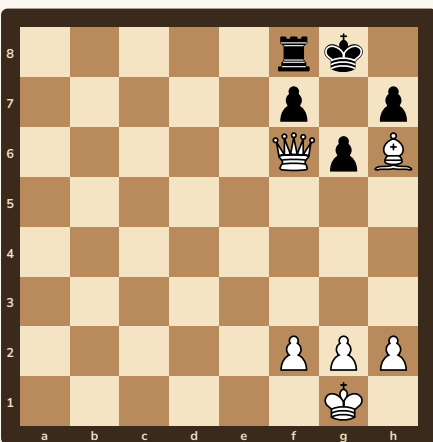
☐ İlk denemede buldum


10

○ Beyaz oynar



Hamlen:

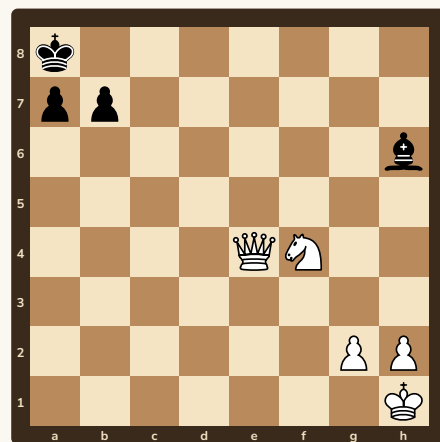
☐ İlk denemede buldum


11

○ Beyaz oynar



Hamlen:

☐ İlk denemede buldum


12

○ Beyaz oynar

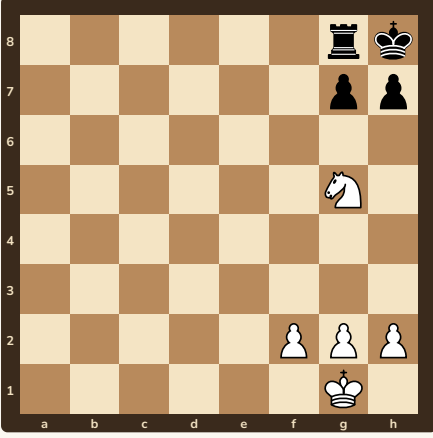


Hamlen:

☐ İlk denemede buldum



At zıplar, araya taş konamaz. Fil çapraz gider, uzun köşegenleri unutma!

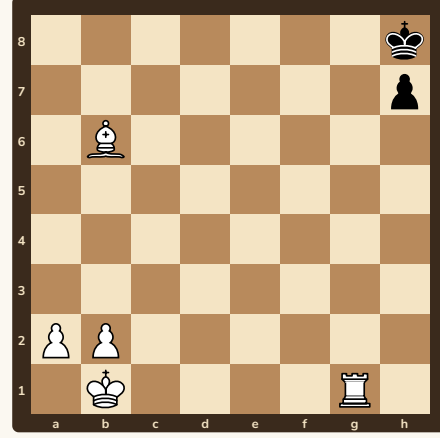


13

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

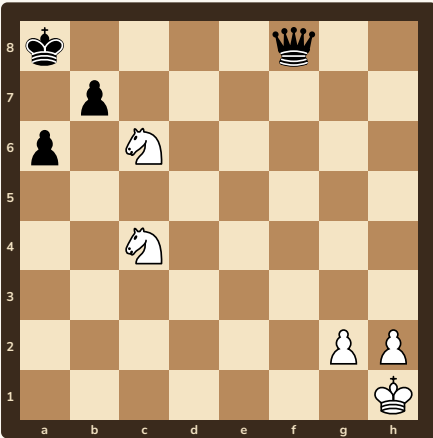
☐ İlk denemede buldum


14

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

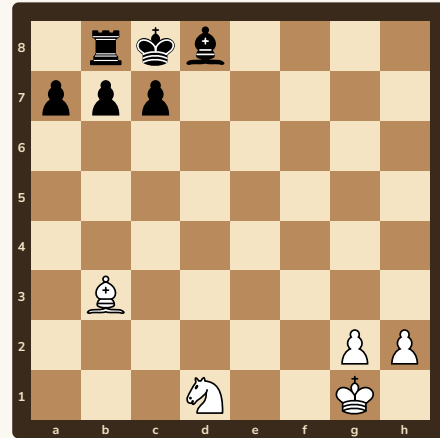
☐ İlk denemede buldum


15

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

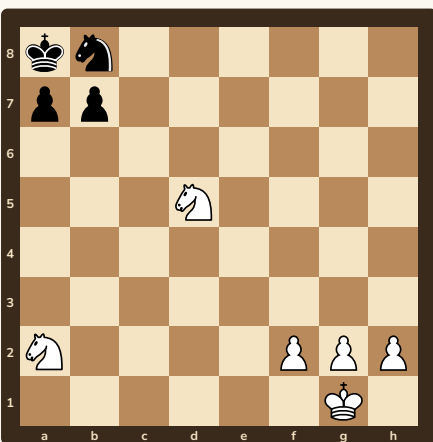
☐ İlk denemede buldum


16

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

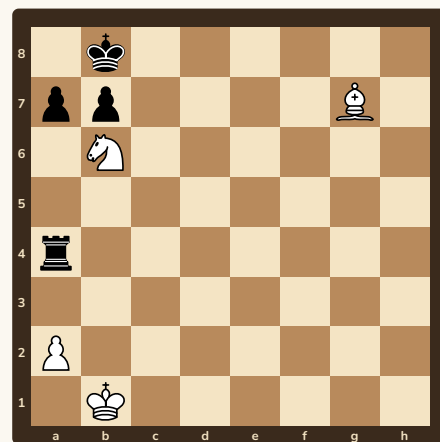
☐ İlk denemede buldum


17

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

☐ İlk denemede buldum


18

○ Beyaz oynar

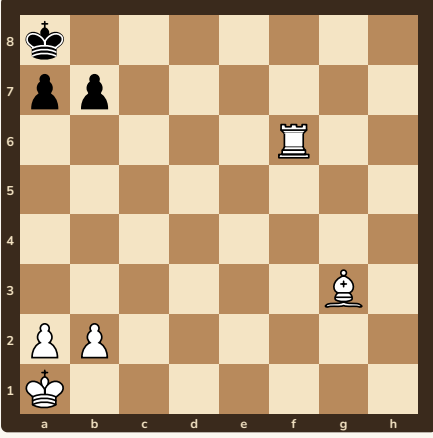
★★

Hamlen:

☐ İlk denemede buldum



Bir taş şah çeker, diğeri kaçış karelerini kapatır. Takım oyunu!

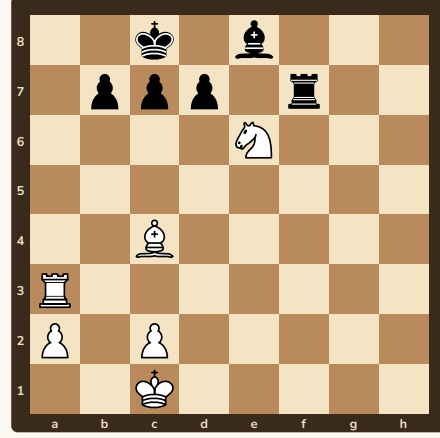


19

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

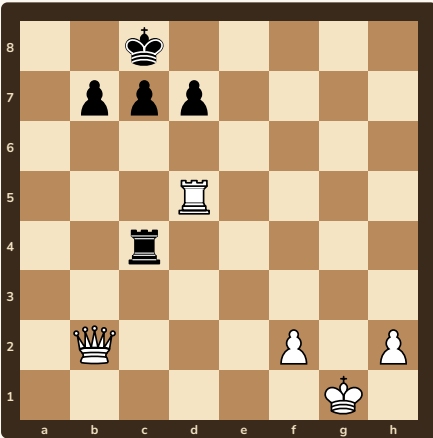
☐ İlk denemede buldum


20

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

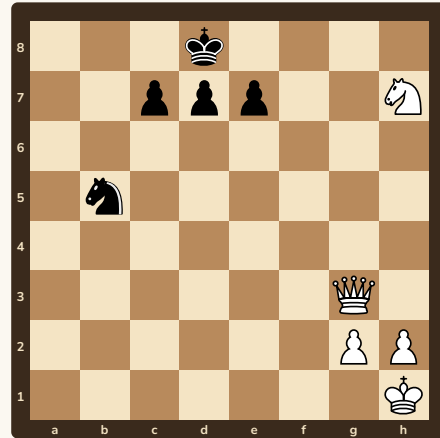
☐ İlk denemede buldum


21

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

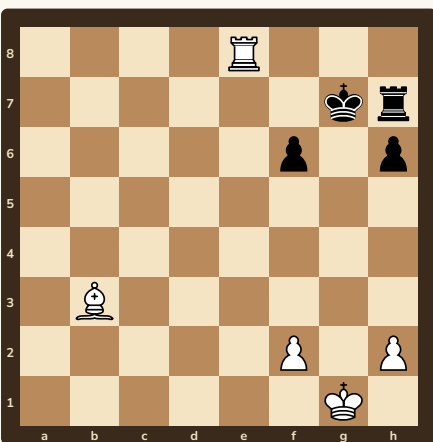
☐ İlk denemede buldum


22

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

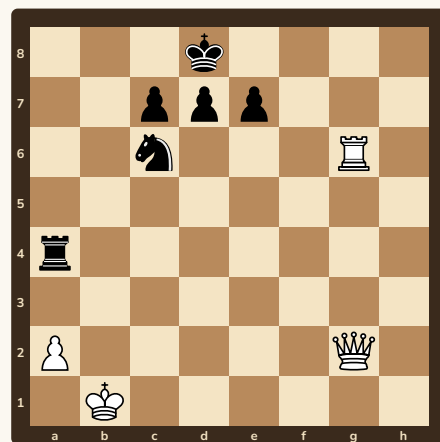
☐ İlk denemede buldum


23

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

☐ İlk denemede buldum


24

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

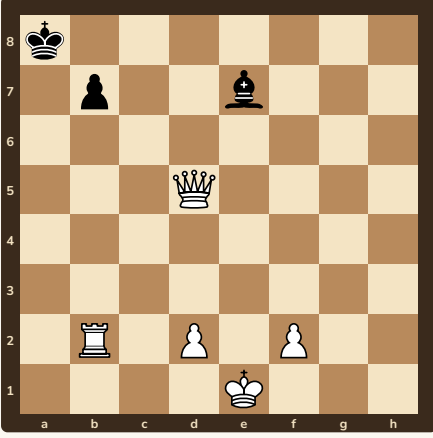
☐ İlk denemede buldum

7

Ustalık bulmacaları 25-30



Dikkat: bazı bulmacalarda **siyah oynar**. Bütün şahları tek tek dene!

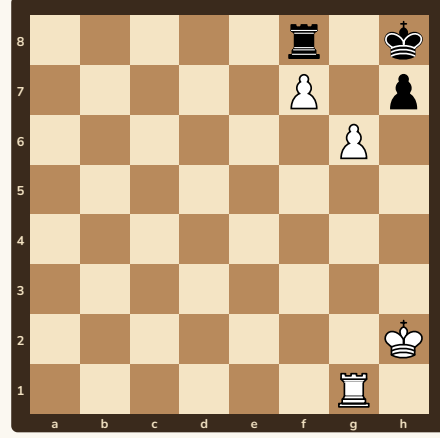


25

○ Beyaz oynar

★★★★

Hamlen:

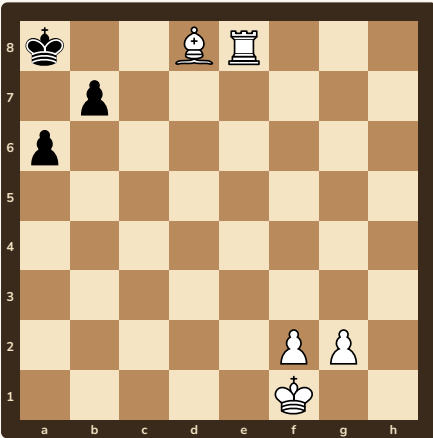
☐ İlk denemede buldum


26

○ Beyaz oynar

★★★★

Hamlen:

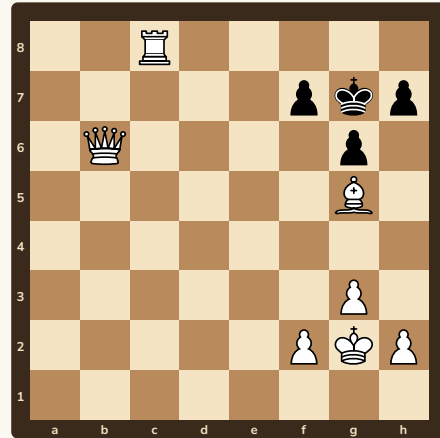
☐ İlk denemede buldum


27

○ Beyaz oynar

★★★★

Hamlen:

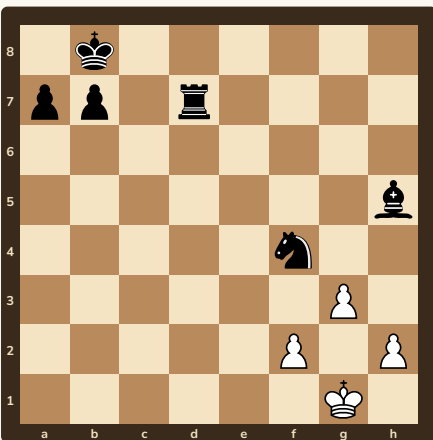
☐ İlk denemede buldum


28

○ Beyaz oynar

★★★★

Hamlen:

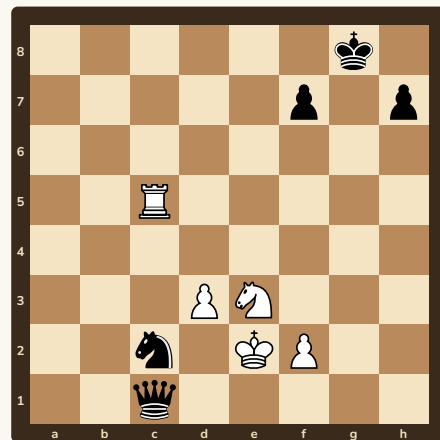
☐ İlk denemede buldum


29

● Siyah oynar

★★★★

Hamlen:

☐ İlk denemede buldum


30

● Siyah oynar

★★★★

Hamlen:

☐ İlk denemede buldum

Önce kendin dene! Takıldığın bulmacaya ertesi gün yeniden bak, sonra buraya gel. Siyah oynayan bulmacalarda cevabın başında “...” var.

1	Ka8#	Kale 8. sıraya çıkar. Şahın önündeki kendi piyonları kaçmasını engeller: arka sıra matı .	2	Kd8#	Kale d8'den şah çeker; a8 ve c8 de kalenin hattında. Şah, piyonlarının arkasında sıkıştı.
3	Kh8#	Beyaz şah a7 ve b7'yi tutuyor, kale de 8. sırayı. Ka1+ olmaz: şah b8'e kaçır.	4	Ka8#	Beyaz şah d7, e7 ve f7'yi tutuyor; kale 8. sıranın tamamını.
5	Kb8#	a7'deki kale 7. sırayı, b8'e gelen kale 8. sırayı kapatır: merdiven matı .	6	Kxe8#	Önce savunan taşı al! e1'deki kale e8'deki kaleyi alır. Kd8 olmazdı: siyah kale onu alırdı.
7	Vb7#	Vezir şahın hemen yanında ama beyaz şah onu koruyor: öpücük matı .	8	Vg7#	Vezir g7'ye gelir, h6'daki şah onu korur. Siyah şah veziri alamaz.
9	Vg7#	f6'daki piyon g7'ye gelen veziri korur. Küçük piyonun büyük yardımı!	10	Vxh7#	g5'teki at h7'yi korur; f8'deki siyah kale, kendi şahının kaçış karesini kapatıyor.
11	Vg7#	h6'daki fil veziri korur. Vh8+ olmazdı: şah veziri alırdı.	12	Ve8#	Vezir 8. sıradan şah çeker; siyah fil araya giremez, şahın kaçacak karesi yok.
13	Af7#	Şah kendi kalesi ve piyonlarıyla çevrili; at f7'den şah çeker: boğmaca matı .	14	Fd4#	Fil uzun köşegenden şah çeker; g1'deki kale g7 ve g8'i tutuyor.
15	Ab6#	c6'daki at a7 ve b8'i tutuyor; b6'ya gelen ikinci at şah çeker.	16	Fe6#	Şahın yanındaki kareleri kendi kalesi ve fili kapatıyor; fil e6'dan şah çeker.
17	Ac7#	Şah a8'de kendi atı ve piyonlarıyla sıkışmış; at c7'den şah çeker.	18	Fe5#	Fil e5'ten şah çeker; b6'daki at a8 ve c8'i tutuyor.
19	Kf8#	Kale 8. sıradan şah çeker; g3'teki fil b8'i tutuyor.	20	Ka8#	Kale a8'e çıkar; e6'daki at d8'i tutuyor.
21	Vh8#	Vezir uzun köşegenden h8'e gider ve 8. sıradan şah çeker; d5'teki kale d8'i tutuyor.	22	Vg8#	Vezir 8. sıradan şah çeker. Şahın önü kendi piyonlarıyla kapalı; c8 ve e8 vezirin hattında.
23	Kg8#	Kale g8'den şah çeker; b3'teki fil f7'yi tutuyor. g6'ya da kaçamaz, kalenin hattında.	24	Kg8#	Kale g8'den şah çeker. e8 kalenin hattında; c6'daki siyah at araya giremez.
25	Vxb7#	Vezir b7'deki piyonu alır; b2'deki kale veziri korur.	26	g7#	Piyon da mat edebilir! g1'deki kale piyonu korur, f7'deki piyon g8'i tutar.
27	Fb6#	Fil çekilince e8'deki kale şah çeker: açarak şah . b6'daki fil a7'yi tutuyor.	28	Vf6#	Vezir f6'ya gelir, g5'teki fil onu korur; c8'deki kale 8. sırayı tutuyor.
29	... Kd1#	Siyah kale d1'e iner; f4'teki at e2 ve g2'yi tutuyor. Beyaz şah kaçamaz.	30	... Ad4#	At d4'ten şah çeker; c1'deki vezir 1. sırayı ve d2'yi tutuyor.

Puan tablom

İlk denemede bulduğun bulmacaya **2 puan**, ikinci denemede bulduğuna **1 puan** yaz.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Toplam puanım: _____ / 60

50–60 Mat ustası! Sertifikanı hak ettin.



35–49 Çok iyi! Kaçırdıklarını bir hafta sonra yeniden çöz.

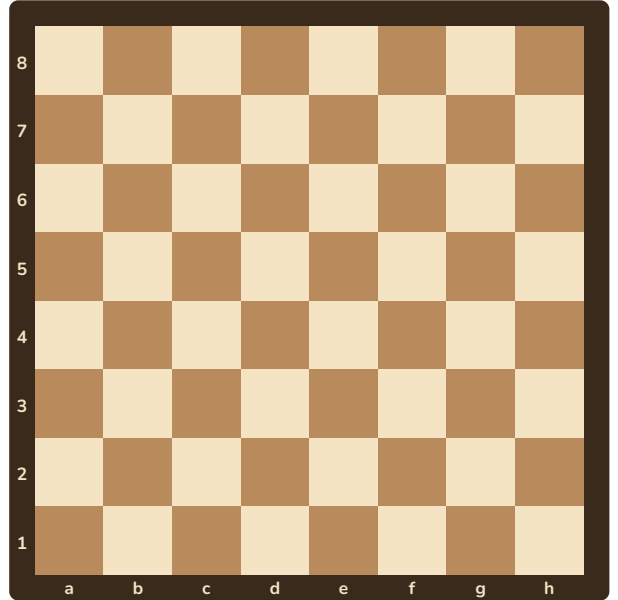
0–34 Harika bir başlangıç! 2. sayfayı yeniden oku ve tekrar dene.

Sıra sende: kendi bulmacanı kur!

Boş tahtaya taşları çiz ya da gerçek tahtada kur. Tek hamlede mat olan bir pozisyon hazırla, bir arkadaşına ya da annene, babana çöz.

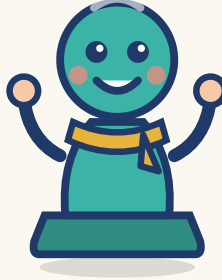
- Önce siyah şahı bir köşeye ya da kenara koy.
- Şahın kaçış karelerini piyonlarla ya da taşlarla kapat.
- Sonra mat eden hamleyi düşün. Başka mat eden hamle var mı, kontrol et!

Çözümü: _____



Bir sonraki kitapçıkta **2 hamlede mat** ve ilk taktikler var. Yeni kitapçıklar: satrancvelisi.com/egitim

satrancvelisi.com



Ustalık Sertifikası

1 Hamlede Mat Ustası

Bu sertifika,

_____ adlı satranççının **1 Hamlede Mat** kitapçığındaki 30 bulmacayı
çözdüğünü ve
_____ / **60** puan aldığını gösterir.

_____ Tarih

_____ İmza