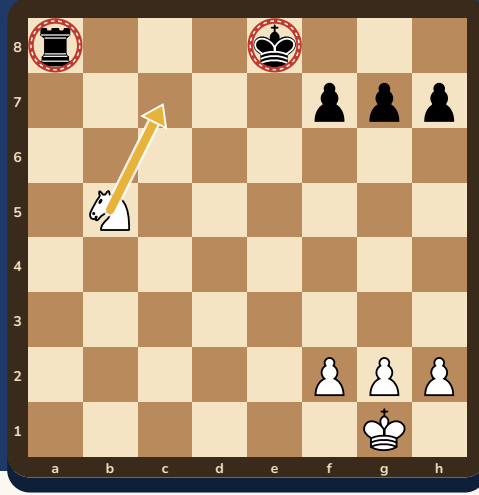


2 Hamlede Mat

ve İlk Taktikler

30 bulmaca • 6–9 yaş



Artık bir hamle değil, **iki hamle** ileriye düşüneceğiz! Bir de üç sihirli taktik öğreneceğiz: **çatal, açmaz ve şiş**.

Bu kitapçıkta

- | | |
|---|---------------------------------------|
| s.2 Nasıl düşünürüm? | s.7 Açmaz (23–26) |
| s.3 Şah çek, araya gireni al (1–6) | s.8 Şiş (27–30) |
| s.4 Vezir ve arkadaşları (7–12) | s.9 Cevaplar |
| s.5 Sessiz hamle ve feda (13–18) | s.10 Puan tablosu ve sertifika |
| s.6 Çatal (19–22) | |

Sevgili veli,

Bu kitapçık **1 Hamlede Mat** kitapçığımızı bitiren çocuklar içindir. Burada çocuğunuz rakibin cevabını da düşünmeyi öğrenir: “Ben bunu oynarsam o ne yapar?” Bulmacaları mutlaka gerçek tahtada kurun ve **rakibin bütün cevaplarını** birlikte deneyin. Günde 2–4 bulmaca yeterli; cevaplar 9. sayfada.

Bütün bulmacalar Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı. Mat bulmacalarının tek doğru ilk hamlesi olduğu bilgisayarla, taktik bulmacalarının çözümü bir satranç motoruyla kontrol edildi. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz.



Her hamleden önce **zorlayıcı hamlelere** bak. Zorlayıcı hamle, rakibin mutlaka cevap vermesi gereken hamledir.

1

Şah çek

Rakip şahını kurtarmak zorunda kalır.

2

Taş al

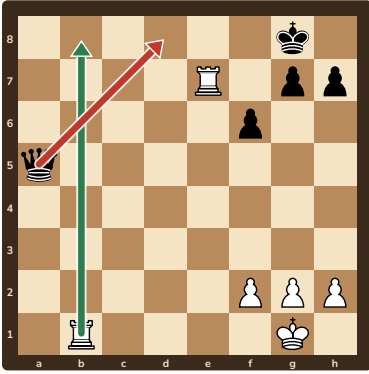
Bedava ya da daha değerli bir taş var mı?

3

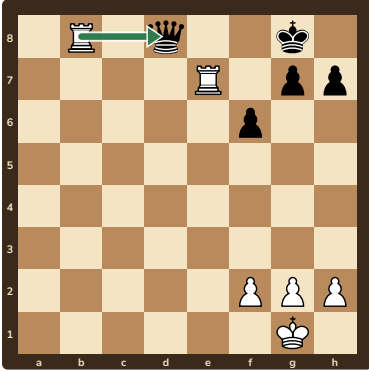
Tehdit et

Bir sonraki hamlede ne alabilir ya da mat edebilirim?

2 hamlede mat nasıl bulunur?



1. Kb8+ Şah çektik. Siyahın tek cevabı: **Vd8** (vezir araya girer).



2. Kxd8# Araya gireni aldık. e7'deki kale 7. sırayı tutuyor: mat!

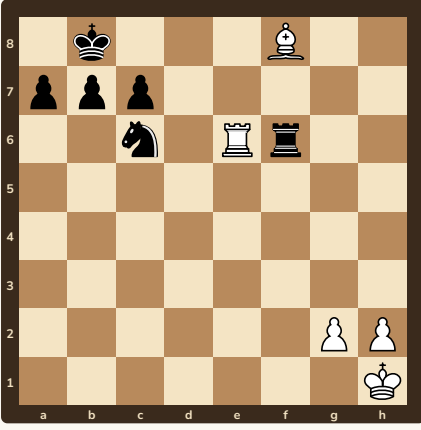
- Önce 1 hamlede mat var mı** diye bak. Yoksa devam et.
- Zorlayıcı ilk hamleyi** seç: genellikle bir şah ya da büyük bir tehdit.
- Rakibin bütün cevaplarını** say: kaçış, araya taş koyma, alma.
- Her cevaba karşı **1 hamlede mat** bul. Hepsinde mat varsa doğru yoldasın!
- Dikkat: pat!** Sessiz bir hamle oynarken rakibin hiç hamlesi kalmamasın; yoksa oyun berabere biter.

Cevabını nasıl yazacaksın?

Beyazın 1. hamlesi, siyahın cevabı, beyazın 2. hamlesi: **1. Kb8+ Vd8 2. Kxd8#**. Kâğıttaki çizgilere sadece kendi hamlelerini yazman yeterli. Harfler: **Ş** şah · **V** vezir · **K** kale · **F** fil · **A** at · **x** alır · **+** şah · **#** mat



Şah çektiğinde rakip araya bir taş koyabilir. O taşı alırsan ne olur? **Beyaz 2 hamlede mat eder.**



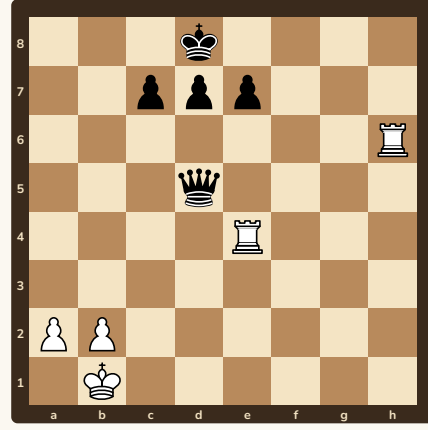
1

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

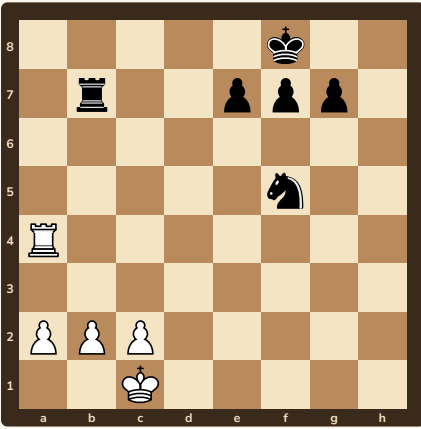
2

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

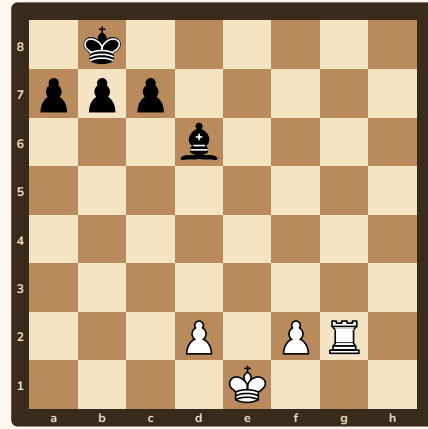
3

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

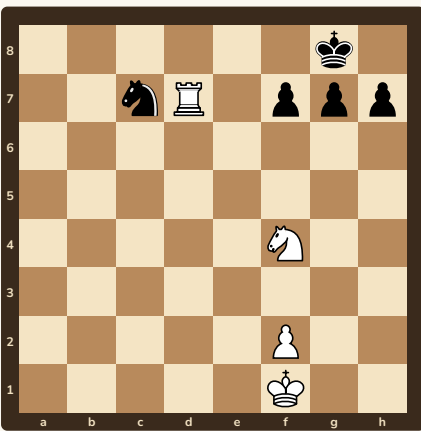
4

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

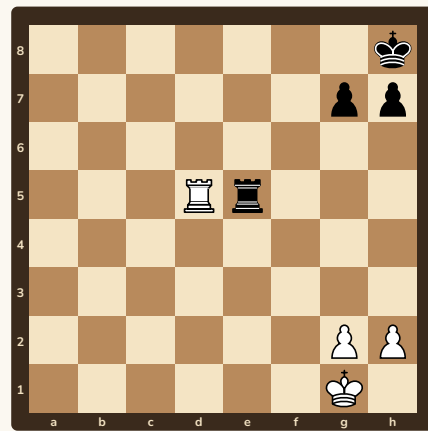
5

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

6

○ Beyaz oynar

★★

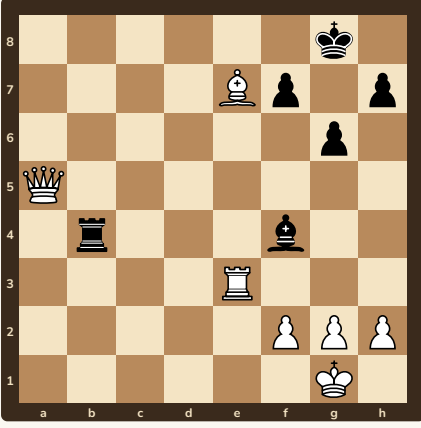
1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede



Vezir tek başına mat edemezse bir arkadaşını çağır: kale, fil, at ya da şah! **Beyaz 2 hamlede mat eder.**



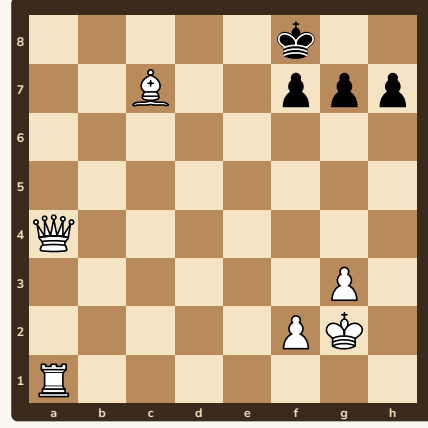
7

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

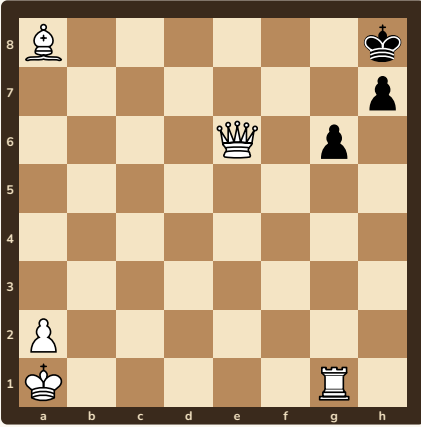
8

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

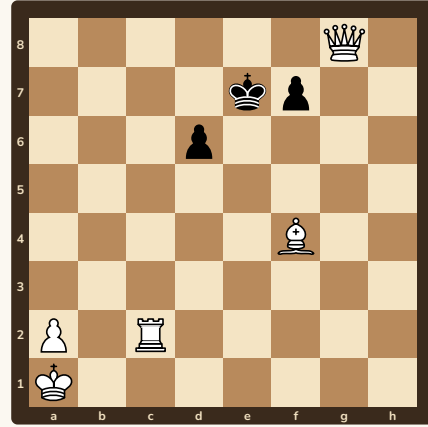
9

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

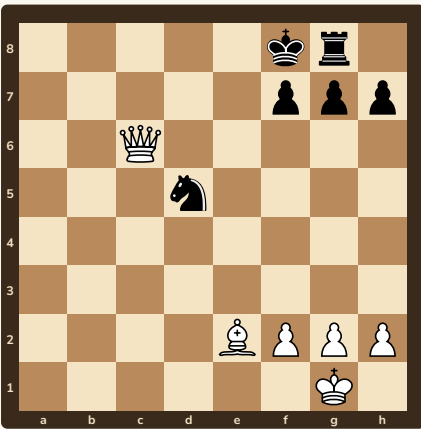
10

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

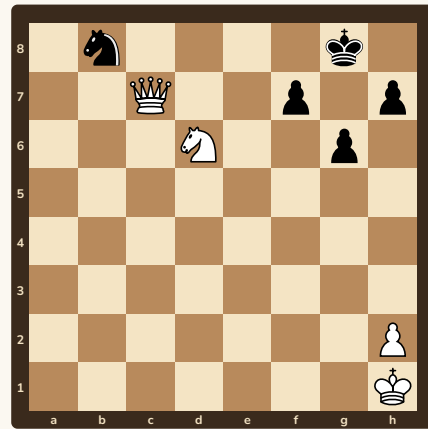
11

○ Beyaz oynar

★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

12

○ Beyaz oynar

★★

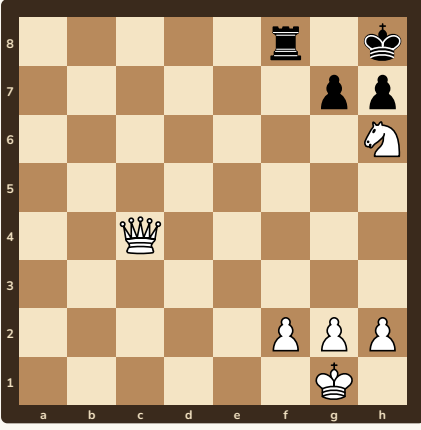
1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede



Bazen en güçlü hamle şah değildir. Bazen de veziri vermek gerekir! Pata dikkat.
Beyaz 2 hamlede mat eder.



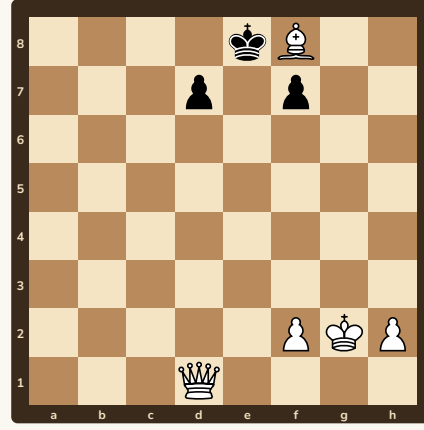
13

○ Beyaz oynar

★★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

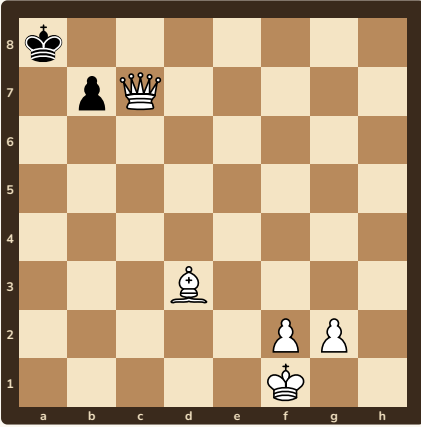
14

○ Beyaz oynar

★★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

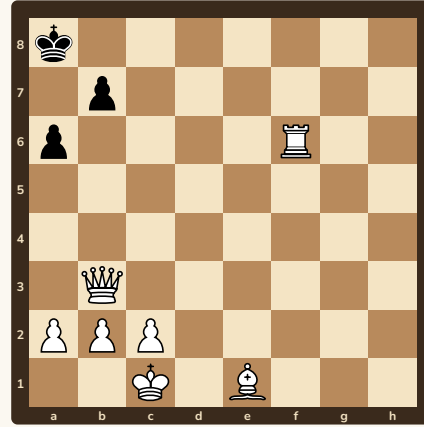
15

○ Beyaz oynar

★★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

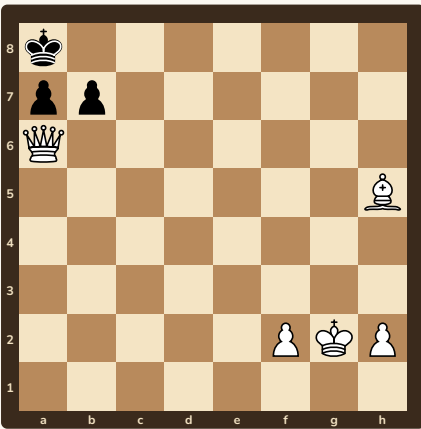
16

○ Beyaz oynar

★★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

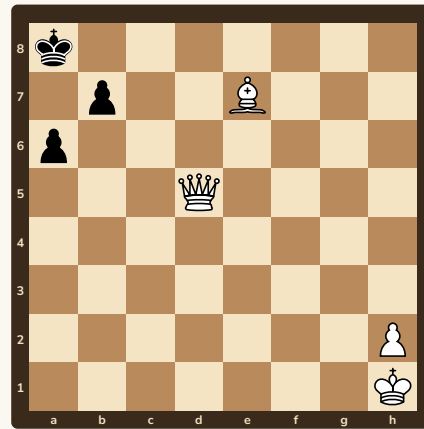
17

○ Beyaz oynar

★★★

1. hamle:

2. hamle:

☐ İlk denemede

18

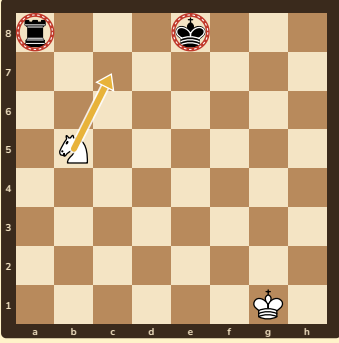
○ Beyaz oynar

★★★

1. hamle:

2. hamle:

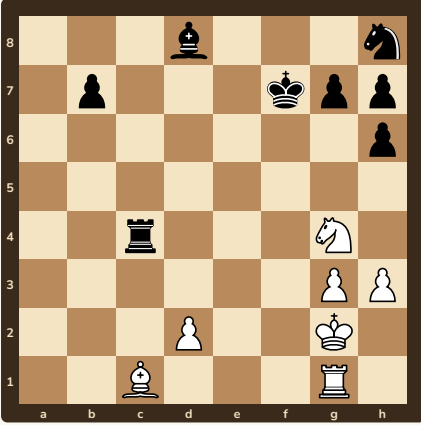
☐ İlk denemede



Çatal: Bir taşınla **aynı anda iki taşa** saldırmak. Rakip ikisini birden kurtaramaz!

At c7'ye zıplar: şahı ve kaleyi aynı anda tehdit eder.

Beyaz oynar ve taş kazanır. Hamleni ve kazandığın taşı yaz.



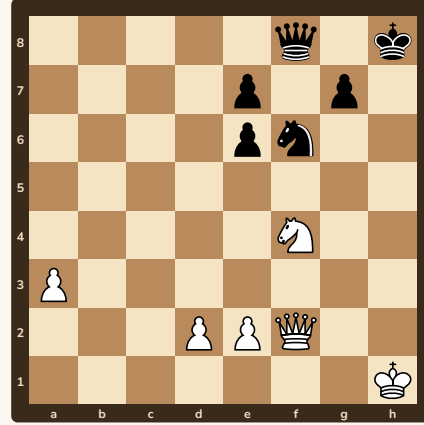
19

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

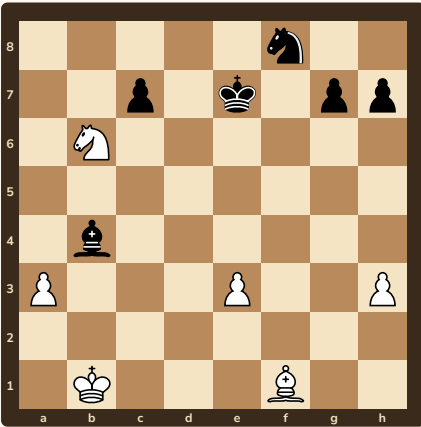
20

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

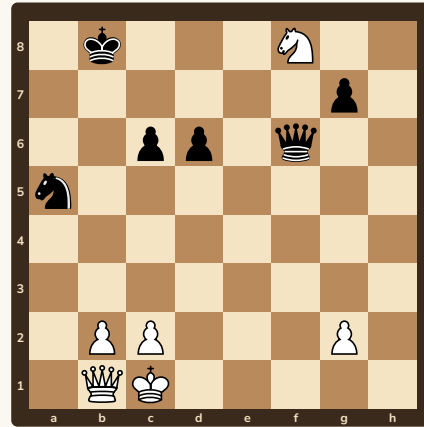
21

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

22

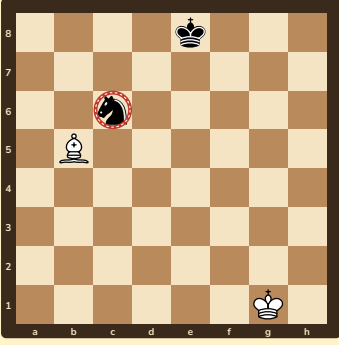
○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

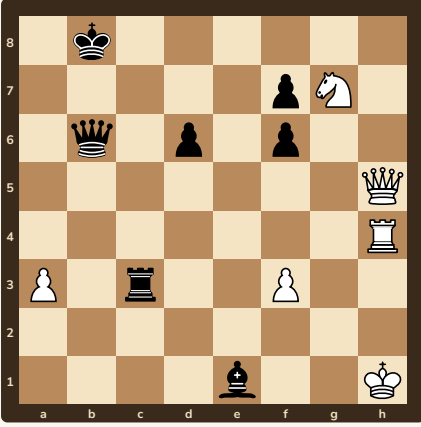
☐ İlk denemede



Açmaz: Taşın arkasında **daha değerli bir taş** varsa o taş yerinden kıpırdayamaz ya da kıpırdarsa büyük kayıp olur.

Fil, c6'daki atı şahı bağladı: at oynarsa şah açılır, bu kurala aykırı!

Beyaz oynar ve taş kazanır. Hamleni ve kazandığınız taşı yaz.



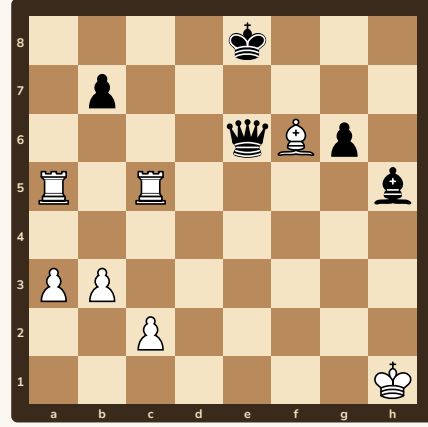
23

○ Beyaz oynar

★★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

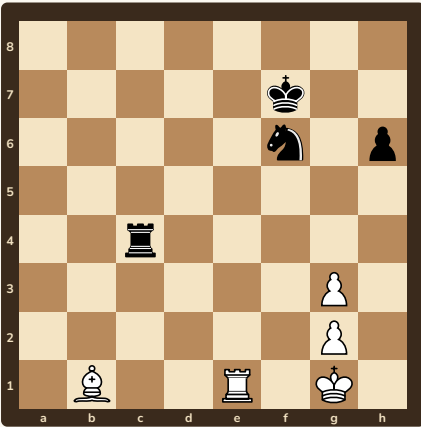
24

○ Beyaz oynar

★★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

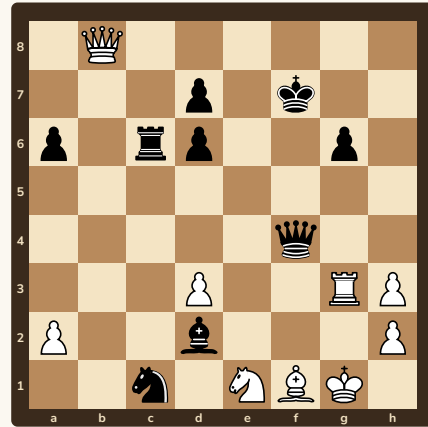
25

○ Beyaz oynar

★★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

26

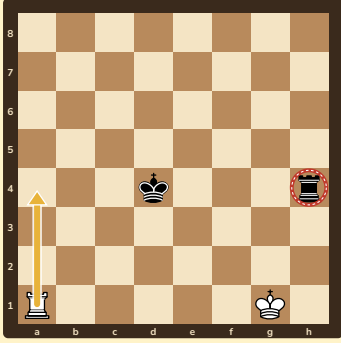
○ Beyaz oynar

★★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

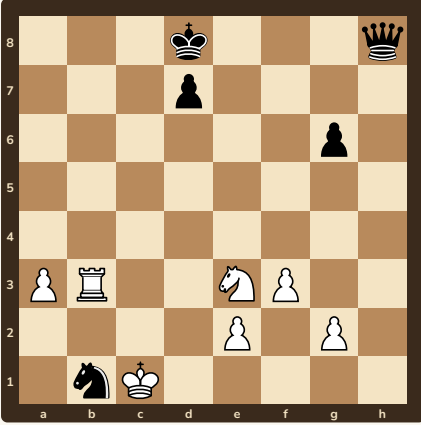
☐ İlk denemede



Şiş: Açmazın tersi: **önde değerli taş**, arkada daha az değerli taş. Öndeki kaçınca arkadakini alırsın.

Kale a4'ten şah çeker; şah kaçınca h4'teki kale gider.

Beyaz oynar ve taş kazanır. Hamleni ve kazandığın taşı yaz.



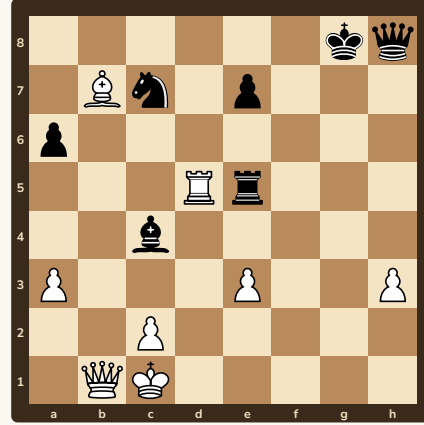
27

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

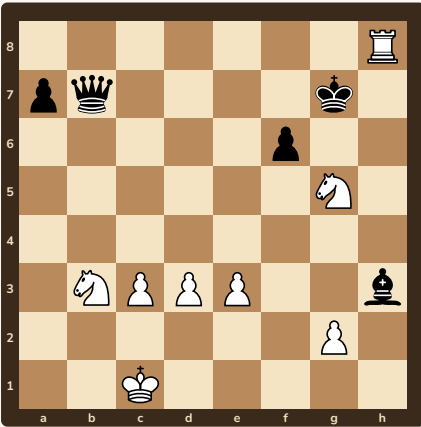
28

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

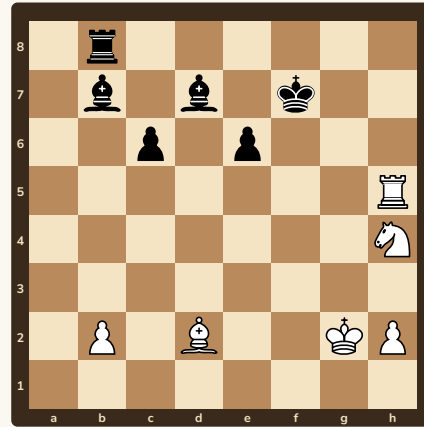
29

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

30

○ Beyaz oynar

★★

Hamlen:

Ne kazanırsın?

☐ İlk denemede

Önce kendin dene! ! işareti en güçlü hamleyi gösterir. Siyahın birkaç cevabı varsa hepsi yazıldı.

1. **1. Ke8+! Ad8 2. Kxd8#** Kale şah çeker, siyah at araya girer. Atı alan kale mat eder.
3. **1. Ka8+! Kb8 2. Kxb8#** Kale şah çeker, siyah kale araya girer. Onu alırsın: mat!
5. **1. Kd8+! Ae8 2. Kxe8#** Kale şah çeker, siyah at araya girer. Atı alırsın: mat!
7. **1. Vd8+! Şg7 2. Vf8#** Vezir şah çeker, şah g7'ye kaçır. Vezir f8'e gelir; e7'deki fil onu korur.
9. **1. Vf6+! Şg8 2. Fd5#** Vezir şahı g8'e sürer. Fil d5'ten çapraz mat eder.
11. **1. Vd6+! Şe8 2. Fb5# (1... Ae7 2. Vd8#)** Vezir şah çeker. Şah kaçarsa fil, at araya girerse vezir mat eder.
13. **1. Vg8+! Kxg8 2. Af7#** Vezir fedası! Siyah kale veziri almak zorunda; sonra at f7'den mat eder: **boğmaca matı**.
15. **1. Fe4! Şa7 2. Vxb7#** Sessiz hamle! Siyahın tek hamlesi Şa7 kalır, sonra Vxb7#. Pata dikkat: siyahın bir hamlesi kalmalı.
17. **1. Ff3! Şb8 2. Vxb7#** Sessiz hamle! Fil uzun köşegene gelir; Şb8'den sonra Vxb7#.
19. **1. Ae5+! Şe6 2. Axc4** At şah çeker ve c4'teki kaleye saldırır: **çatal**. Şah kaçınca kaleyi alırsın.
21. **1. Ad5+! Şd6 2. Axb4** At şah çeker ve b4'teki file saldırır. Şah kaçınca fili alırsın.
23. **1. Kb4! Şa7 2. Kxb6** Kale b4'e gelir: b6'daki vezir, b8'deki şahının önünde **açmaza** düşer. Kaleni verip veziri alırsın.
25. **1. Fa2! Şg6 2. Fxc4** Fil a2'ye gelir: c4'teki kale f7'deki şaha açmaz. Kale kaçamaz, fil onu alır.
27. **1. Kb8+! Şe7 2. Kxh8** Kale şah çeker; şah kaçınca arkadaki h8'deki veziri alırsın: **şiş**.
29. **1. Kh7+! Şg6 2. Kxb7** Kale h7'den şah çeker; şah kaçınca b7'deki vezir gider.
2. **1. Kh8+! Vg8 2. Kxg8#** Kale şah çeker, siyah vezir araya girer. Veziri alan kale mat eder.
4. **1. Kg8+! Ff8 2. Kxf8#** Kale şah çeker, siyah fil araya girer. Fili alan kale mat eder.
6. **1. Kd8+! Ke8 2. Kxe8#** Kale şah çeker, siyah kale araya girer. Onu alırsın: mat!
8. **1. Fd6+! Şg8 2. Ve8#** Fil şah çeker, şah g8'e kaçır. Vezir 8. sıradan mat eder (Ve8# ya da Va8#).
10. **1. Kc7+! Şf6 2. Vxf7# (1... Şe6 2. Vxf7#)** Kale şah çeker. Şah nereye kaçarsa kaçsın vezir f7'deki piyonu alıp mat eder.
12. **1. Vxf7+! Şh8 2. Vf8#** Vezir f7'deki piyonu alarak şah çeker. Şah h8'e kaçır, vezir f8'den mat eder.
14. **1. Vd6! Şd8 2. Vb8# (1... f6 2. Ve7#; 1... f5 2. Ve7#)** Sessiz hamle! Vezir iki tehdit kurar: Şd8'e Vb8#, f6 ya da f5'e Ve7#.
16. **1. Vb6! Şb8 2. Kf8# (1... a5 2. Kf8#)** Sessiz hamle! Siyah Şb8 ya da a5 oynar, ikisine de Kf8#.
18. **1. Fc5! Şb8 2. Vd8# (1... a5 2. Vg8#)** Sessiz hamle! Şb8'e Vd8#, a5'e Vg8# ya da Vd8#.
20. **1. Ag6+! Şg8 2. Axf8** At şah çeker ve f8'deki veziri tehdit eder. Şah kaçınca veziri alırsın.
22. **1. Ad7+! Şc7 2. Axf6** At şah çeker ve f6'daki veziri tehdit eder. Şah kaçınca veziri alırsın.
24. **1. Ke5! Şf7 2. Kxe6** Kale e5'e gelir: e6'daki vezir e8'deki şaha açmaz. Kaleni verip veziri alırsın.
26. **1. Kf3! Şe7 2. Kxf4** Kale f3'e gelir: f4'teki vezir f7'deki şaha açmaz. Kaleni verip veziri alırsın.
28. **1. Kd8+! Şg7 2. Kxh8** Kale d8'den şah çeker; şah kaçınca h8'deki vezir gider.
30. **1. Kh7+! Şg8 2. Kxd7** Kale h7'den şah çeker; şah kaçınca d7'deki fili alırsın.

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

satrancvelisi.com



Taktik Ustası

Bu sertifika,

_____ adlı satranççının **2 Hamlede Mat ve İlk Taktikler** kitapçığını bitirdiğini ve _____ / 60 puan aldığını gösterir.

_____ Tarih

_____ İmza