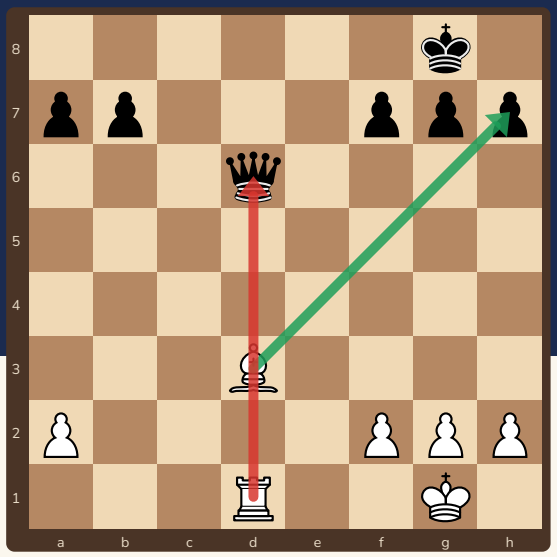
Açarak Saldırı ve Çifte Şah

Gizli silah: arkadaki taş · 1300+ UKD





Öndeki taş çekilince arkadaki taşın yolu açılır. Bir hamlede **iki saldırı**: rakip ikisini birden savuşturamaz!

Bu kitapçıkta

s.2 Açarak saldırı
s.3 Açarak şah
s.4 Çifte şah
s.5 Tehlikeyi görmek: aynı hattaki taşlar
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Kontrol kartı ve sertifika

Sevgili veli,

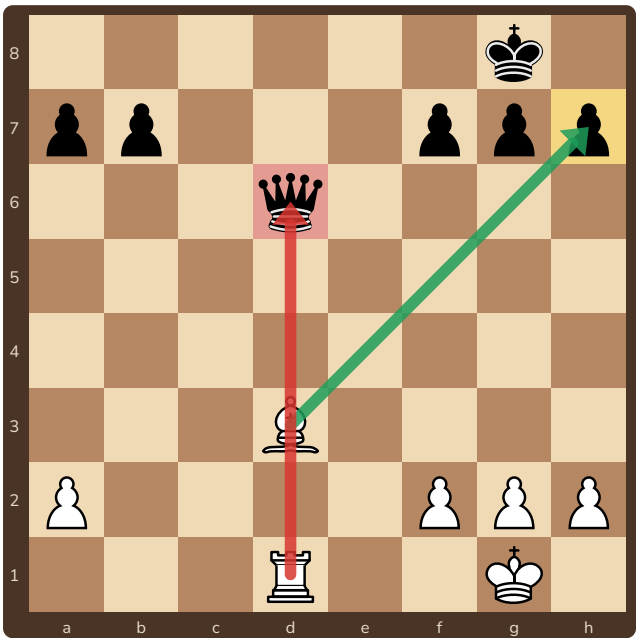
Bu kitapçık 1300 UKD üstü, temel taktikleri (çatal, açmaz, şiş) bilen çocuklar içindir. Açarak saldırı turnuvalarda en çok taş kazandıran ama en geç fark edilen taktiktir; çünkü saldıran taş hamle yapmaz, **arkada bekler**. Örnekleri tahtada kurup hamleleri birlikte oynayın.

Kitapçık Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı. Bütün konumlar ve cevaplar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz.

2 Açarak saldırı



Kale, fil ya da vezirin önünde **kendi taşın** duruyorsa, o taşı oynatınca arkadaki taş saldırıya geçer. Öndeki taş da hamlesiyle başka bir şeye saldırırsa: **iki tehdit birden**!



Beyaz oynar: 1.Fxh7+!

d1'deki kale ile d6'daki siyah vezir arasında yalnızca beyaz fil var. Fil nereye giderse gitsin, kale veziri görür.

En güçlüsü: **1.Fxh7+!** Fil piyon alarak şah çeker. Siyah önce şahını kurtarmak zorunda: **1...Şxh7 2.Kxd6** ve beyaz veziri kazanır.

Açarak saldırıda öndeki taşa **en güçlü hamleyi** seçtir: şah çekme, taş alma ya da büyük bir tehdit. Rakip iki şeye birden cevap veremez.

Kim kimi açabilir?

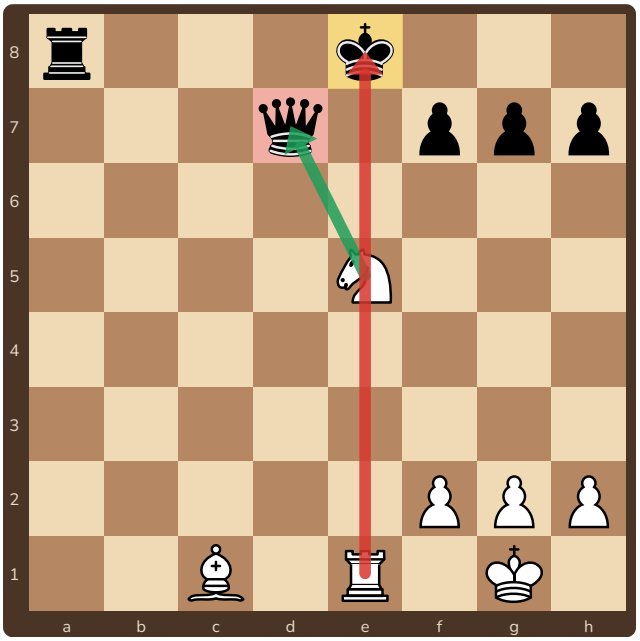
Arkadaki taş: **kale, fil ya da vezir** (uzun menzilli taşlar). Öndeki taş: herhangi bir taş, piyon da olabilir. En tehlikelisi öndeki taşın **at** olmasıdır: at her yöne zıplayıp yeni bir tehdit yaratabilir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 Açarak şah



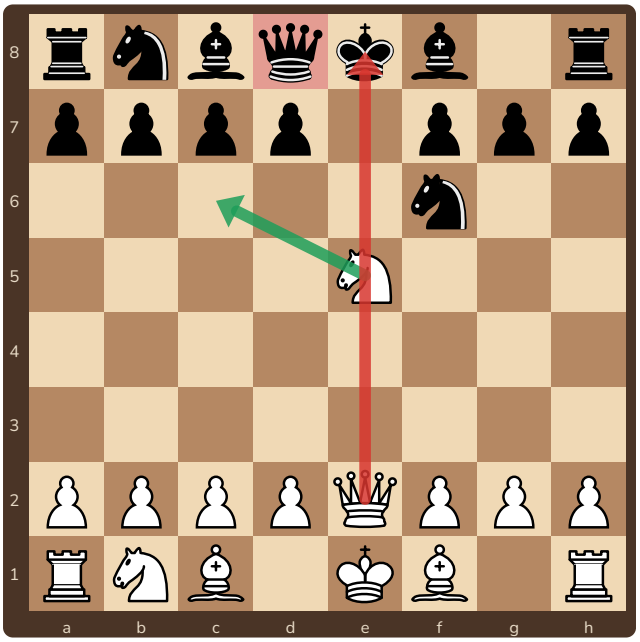
Arkadaki taş **şaha** saldırıyorsa buna açarak şah denir. Rakip şahı kurtarmak zorundadır; öndeki taş da bu arada istediğini alır.



Beyaz oynar: 1.Axd7+

e1'deki kale ile e8'deki siyah şah arasında yalnızca beyaz at var. At **d7'deki veziri alır** ve aynı anda kalenin yolu açılır: **şah!**

Siyah şah çekmeye cevap vermek zorunda; at vezirini almış olarak kalır.



1.e4 e5 2.Af3 Af6 3.Axe5 Axe4? 4.Ve2 Af6?? · Beyaz oynar

Açılış tuzağı (Petrov)

Siyah 3...Axe4 ile piyonu geri aldı, 4.Ve2 sonrası atını f6'ya çekti. Şimdi **5.Ac6+!** açarak şahtır: e2'deki vezir şah çeker, c6'daki at d8'deki **vezire** saldırır. Siyah şahı kurtarınca beyaz veziri alır.

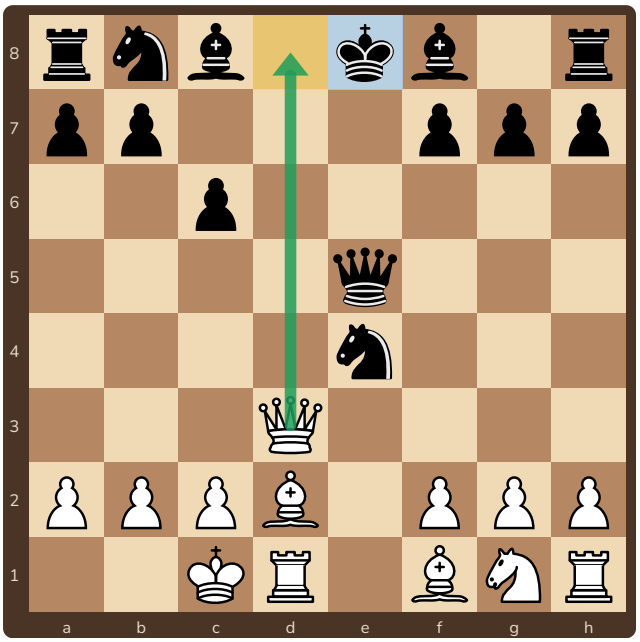
Doğrusu 3...d6! 4.Af3 Axe4.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 Çifte şah



Öndeki taş da şah çekerse aynı anda **iki taş** şah çeker. Buna çifte şah denir ve tek bir kurtuluşu vardır: **şah kaçar**. Taş alıp araya girmek işe yaramaz!

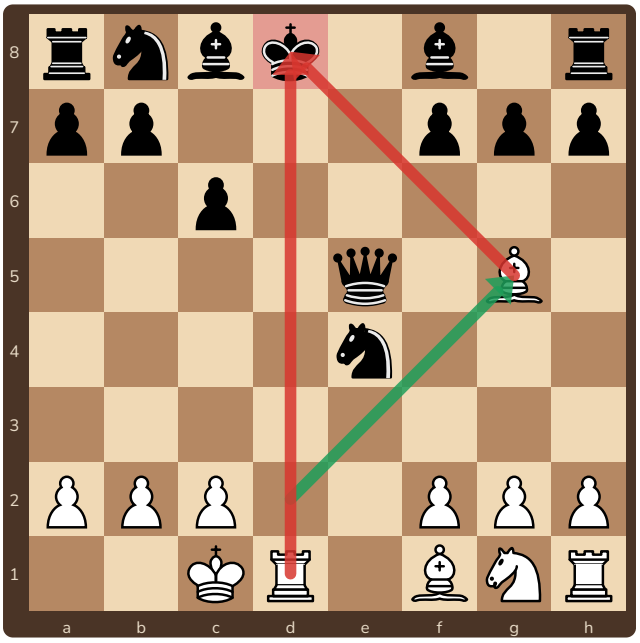


Réti – Tartakower, Viyana 1910 · Beyaz oynar

Beyaz **9.Vd8+!!** ile vezirini verir. **9...Şxd8** (zorunlu).

10.Fg5++! Çifte şah: fil g5'ten şah çeker, d1'deki kalenin d sütunu da açılır.

10...Şc7 ise **11.Fd8#**; 10...Şe8 ise **11.Kd8#**.



10.Fg5++ sonrası: iki taş birden şah çekiyor

Çifte şahın kuralı
İki taş birden şah çektiğinde rakip ikisini birden alamaz ve ikisinin arasına birden giremez. **Tek çıkış şahın kaçmasıdır.** Şahın kaçacak karesi yoksa mattır.

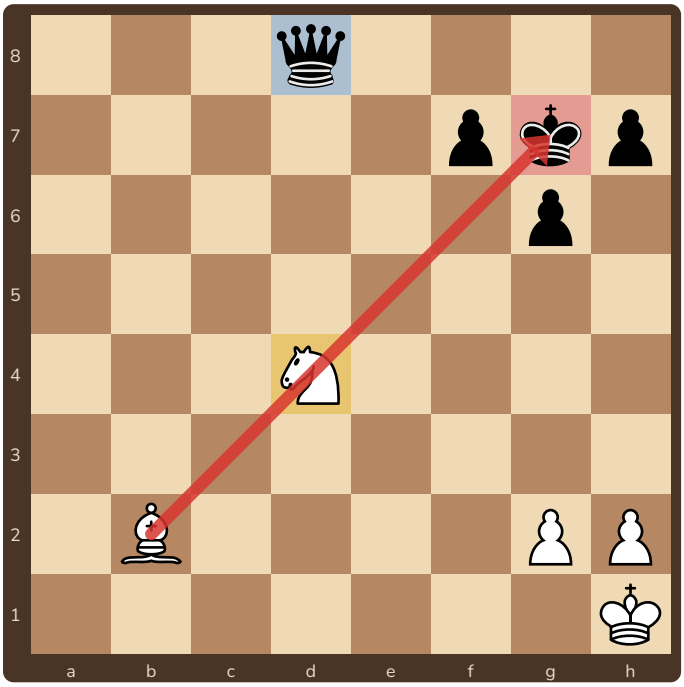
Çifte şah, mat ağlarının en güçlü silahıdır: vezir feda edip bile kullanılabilir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

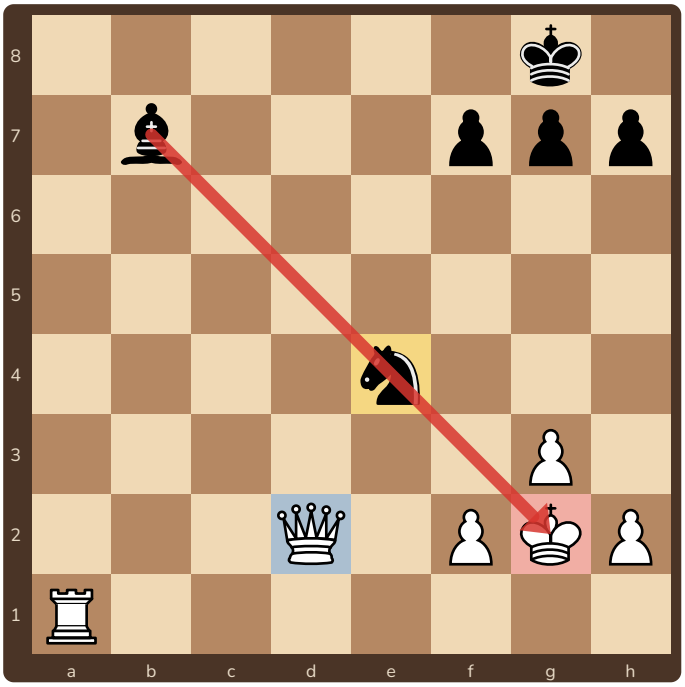
5 Tehlikeyi görmek: aynı hattaki taşlar



Açarak saldırıyı **kendin yapmak** için de, **rakibinkini görmek** için de aynı soruyu sor: “Aynı hatta dizilmiş taşlar var mı?”



b2–g7 çaprazında: fil, at, şah. At oynarsa şah açılır.



b7–g2 çaprazında: fil, at, beyaz şah. Tehlike beyaz için!

3 adımlı kontrol

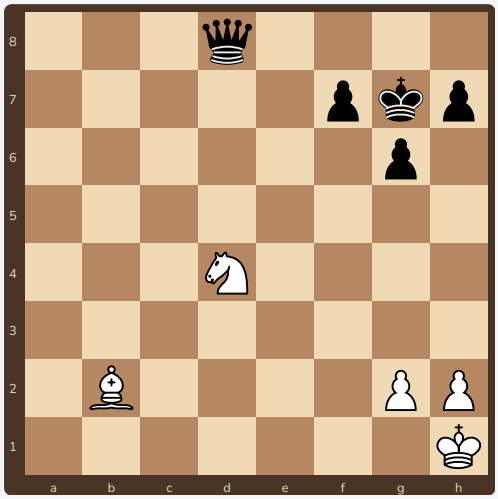
1. **Hatları tara:** Rakip kale, fil ya da vezir; aynı hatta senin şahın ya da vezirin; aradaki tek taş **rakibinse** tehlike!
2. **Öndeki taş nereye gidebilir?** Şah çekebilir mi, taş alabilir mi, vezire saldırabilir mi?
3. **Önlem al:** Şahını ya da vezirini o hattan çek, araya bir taş daha koy ya da öndeki taşa saldır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

6 Alıştırmalar

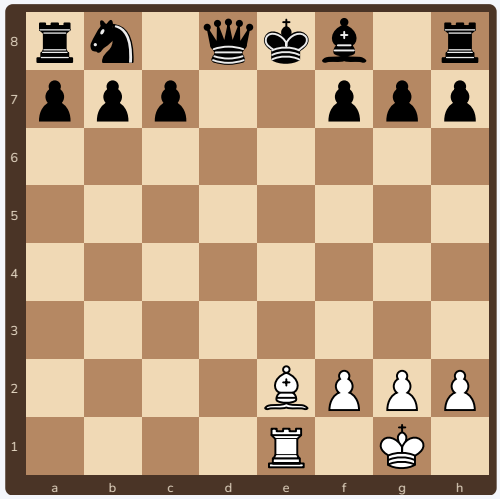
Önce aynı hatta dizilmiş taşları bul, sonra öndeki taş için en güçlü hamleyi seç.

1 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



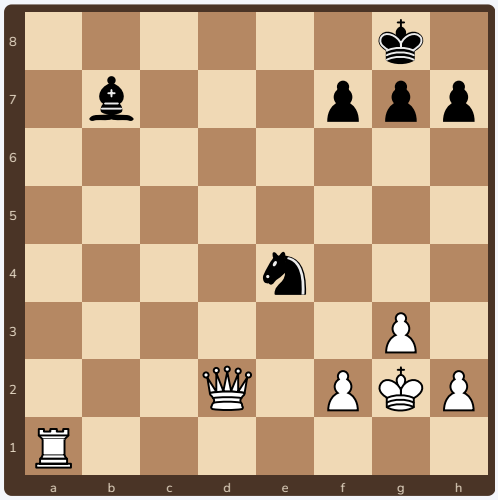
At nereye giderse hem şah hem vezire saldırı olur?

2 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



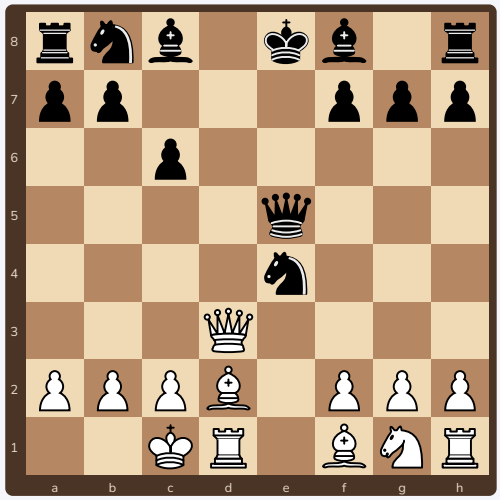
Tek hamlede mat! İpucu: öndeki taş da şah çeksin.

3 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



Siyah oynar ve vezir kazanır. Hangi at hamlesi?

4 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Ünlü kombinasyon: vezir fedasıyla 3 hamlede mat. İlk hamle?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **1.Ae6+!** At e6'ya giderken b2'deki fil g7'deki şaha şah çeker; e6'daki at da d8'deki vezire saldırır. Şah kaçınca **2.Axd8**. (f7 piyonu e6'yı alamaz: siyah önce şahı kurtarmak zorunda.)
2. **1.Fb5#** Çifte şah: fil b5'ten şah çeker, e1'deki kalenin yolu da açılır. Şah e7'ye gidemez (kale), d7'ye gidemez (fil); d8 ve f8 kendi taşlarıyla dolu. Mat!
3. **1...Axd2+!** At veziri alır; b7'deki fil de açılan çaprazdan g2'deki şaha şah çeker. Beyaz şah kaçar, siyah bir vezir fazlasıyla kalır.
4. **9.Vd8+!! Şxd8 10.Fg5++** (çifte şah) **Şc7 11.Fd8#** (10...Şe8 ise 11.Kd8#). Bu konum Réti – Tartakower (Viyana, 1910) maçından.

Bütün cevaplar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Daha fazla çalışma için Lichess bulmacalarında **“Açarak saldırı”** (discoveredAttack) ve **“Çifte şah”** (doubleCheck) temalarını seçin.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Kontrol kartı ve sertifika



Hat taraması (her hamleden önce)

1. Rakibin kale, fil, vezir hatlarında **şahım ya da vezirim** var mı?
2. Arada tek bir **rakip taşı** mı var? O taş nereye zıplayabilir?
3. Benim de açabileceğim bir hat var mı?

İlerleme tablosu: maçta ya da bulmacada 3 kez başar

Teknik	1	2	3
Açarak saldırıyla taş kazandım	☐	☐	☐
Açarak şah yaptım	☐	☐	☐
Çifte şah yaptım	☐	☐	☐
Rakibimin açarak saldırısını önceden gördüm	☐	☐	☐



Gizli Saldırı Ustası

İlerleme tablosunun bütün kutularını işaretleyen ..... bu sertifikayı kazandı.
Tarih: .....

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0