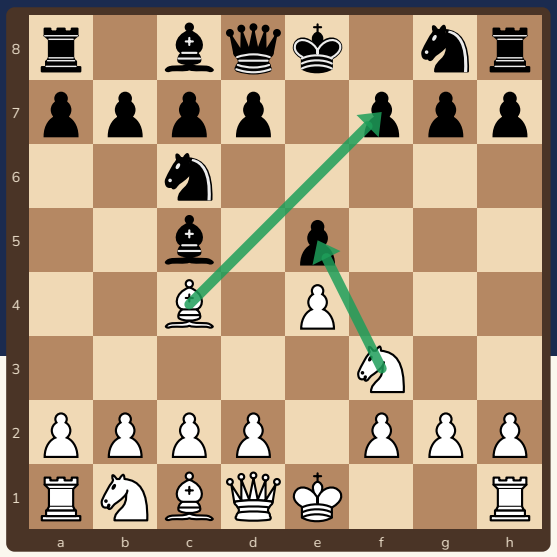
SEVİYE 6

# Açılış Haritası

**Prensipler · açılış aileleri · planlar · 1300+ UKD**





Bu kitap ezber listesi değil, bir **harita**: hangi açılış nereye çıkar, hangi piyon yapısı hangi planı getirir?

**Bu kitapçıkta**


s.2 Kitap nasıl kullanılır?
s.3 Açılışın gerçek görevleri
s.7 Açılış haritası
s.9 Açık oyunlar (1.e4 e5)
s.15 Yarı açık oyunlar
s.21 1.d4 ve kapalı oyunlar
s.27 Yan açılışlar
s.29 Repertuvar ve çalışma yöntemi
s.31 Alıştırmalar
s.34 Cevaplar · 36 Repertuvar kartı, sözlük


**Sevgili veli,**

Bu kitap, turnuvalarda farklı açılışlarla karşılaşmaya başlayan 1300 UKD ve üzeri çocuklar içindir. Amaç her açılışı ezberlemek değil; açılışların **hangi fikirle** oynandığını ve oyunun ortasında hangi **planı** getirdiğini görmektir. Çocuğunuz kendi repertuvarını antrenörüyle seçebilir; seçtiği açılışın derin hâli için Satranç Velisi'nin “İlk Repertuvar” kitapçığına bakabilirsiniz.

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

## 2 Kitap nasıl kullanılır?



Önce Bölüm 1 ve 2'yi oku: bütün harita oradan açılıyor. Sonra kendi oynadığın açılışın sayfasına git, en son da rakiplerinin sık oynadıklarına bak.

### Notasyon

| |
|---|
| **Ş** şah · **V** vezir · **K** kale |
| **F** fil · **A** at · piyonun harfi yok |
| **x** alır · **+** şah çeker · **#** mat |
| **O-O** kısa rok · **O-O-O** uzun rok |
| **3...Fc5**: üç noktalı hamle siyahın hamlesidir |

### İşaretler

| | |
|---|---|
| **!** iyi hamle | **?** hata |
| **!!** çok güçlü hamle | **??** büyük hata |
| **!?** ilginç, denenebilir | **?!** şüpheli |

Tahtadaki **yeşil oklar** planı ve hedefleri, **kırmızı çarpılar** zayıf kareleri gösterir.

### Her açılış sayfasında aynı beş parça

1. **Hamle sırası** ve konumun diyagramı
2. **Ana fikir**: açılışın tek cümlelik özeti
3. **Beyazın ve siyahın planı**: rokdan sonra ne yapılır?
4. **Sık yapılan hata**: 1300 seviyesinde en çok görülen yanlış
5. **Mini alıştırma**: konuyu tahtada denemek için

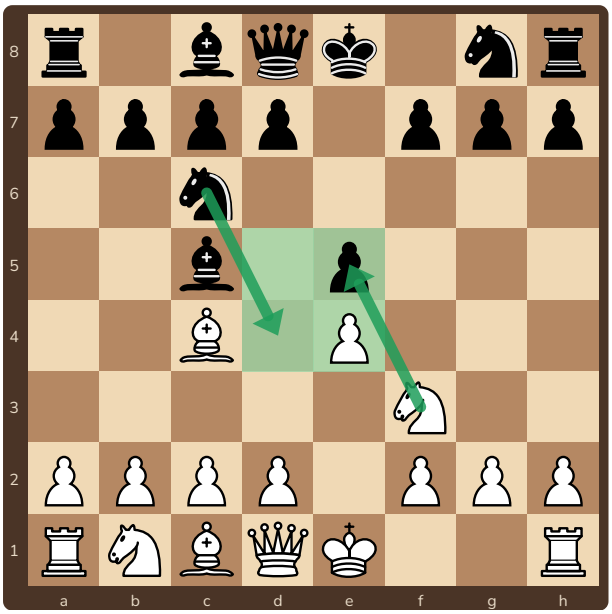
### Haftalık çalışma önerisi

Haftada **bir açılış ailesi**: Pazartesi sayfayı oku ve hamleleri tahtada kur; Çarşamba mini alıştırmayı çöz; hafta sonu o açılışla bir iki çevrim içi oyun oyna ve maçtan sonra açılış bölümünü kontrol et. Bir açılışı “bildim” demek için **ilk 6–8 hamleyi neden oynadığını** anlatabilmek yeterlidir.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

## 3 Bölüm 1 · Açılışın gerçek görevleri

İlk 10–12 hamlenin üç görevi vardır: **merkezi kontrol etmek**, **taşları geliştirmek** ve **şahı güvene almak**. 1300 UKD'ye gelen bir oyuncu bunları bilir; bu bölümde sıradaki adım var: bu görevlerin **neden** önemli olduğu ve rakibe göre nasıl değiştiği.



1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5: iki taraf da merkez karelere bakan taşlarını geliştirdi.

### 1 Merkez: hareket alanı

d4, e4, d5, e5 kareleri tahtanın ortasıdır. Ortadaki bir at 8 kareye, köşedeki at yalnızca 2 kareye gidebilir. Merkezi kontrol eden taraf taşlarını kanatlar arasında hızla taşır.

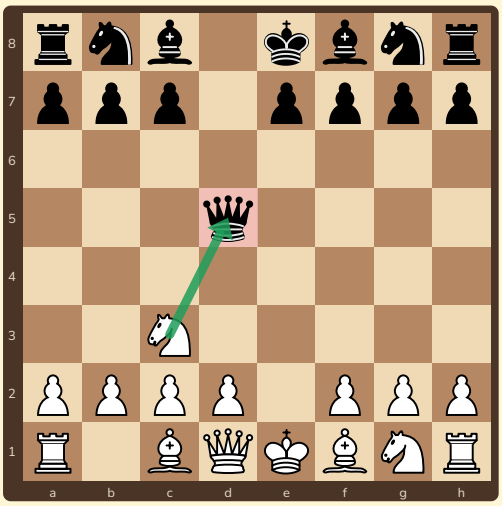
### 2 Gelişim: taşları oyuna sokmak

Her hamle yeni bir taşı oyuna katmalı. Aynı taşı ikinci kez oynamak, iyi bir neden yoksa (alma, kaçma, tehdit) bir hamle kaybıdır.

### 3 Şah güvenliği

Merkez açılmadan önce rok. Merkez piyonları değişip sütunlar açılınca ortada kalan şah, kale ve vezirin hedefi olur.

### Tempo nedir?



1.e4 d5 2.exd5 Vxd5 3.Ac3

**Tempo**, bir hamlelik zaman demektir. Yukarıdaki konumda beyaz atını geliştirirken vezire saldırdı: siyah vezirini **tekrar** oynamak zorunda, beyaz ise bir taş daha geliştirmiş oldu.

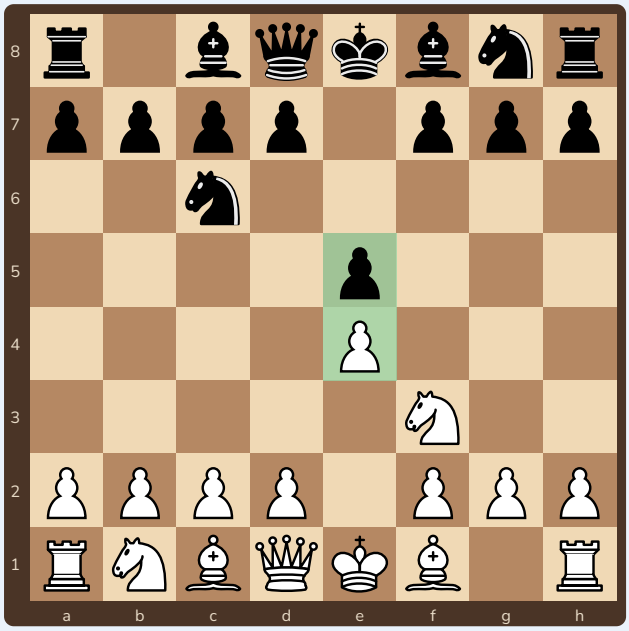
Gelişirken tehdit yapmak tempo **kazandırır**. Erken çıkan vezir ya da aynı taşın üst üste oynanması tempo **kaybettirir**. İki üç tempo fark, açık konumlarda saldırının başlaması için çoğu zaman yeterlidir.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 4 Merkez iki yoldan kontrol edilir

Merkezi kontrol etmenin tek yolu orayı piyonla doldurmak değildir. Açılışlar bu konuda iki ana düşünceye ayrılır; ikisi de doğrudur, tarzı farklıdır.

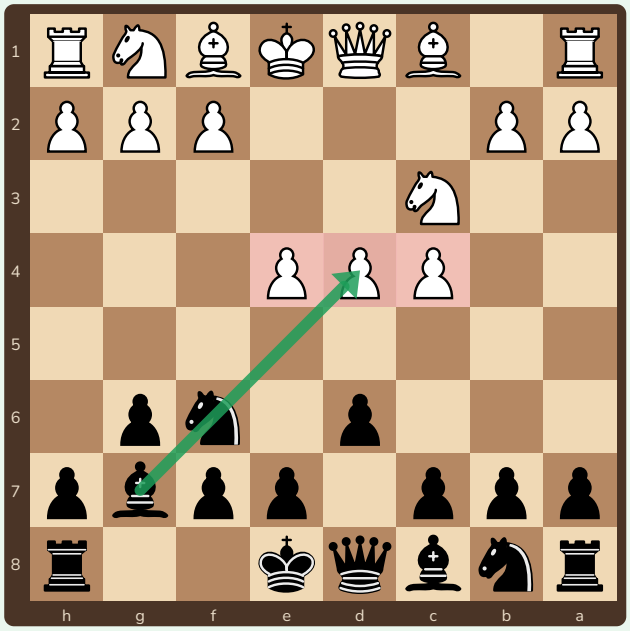
### Klasik merkez: "ortayı doldur"



1.e4 e5 2.Af3 Ac6

Piyonlar merkeze ilerler, taşlar onların arkasından gelişir. Açık oyunlar (1.e4 e5) ve Vezir Gambiti bu düşünceyle oynanır. Avantajı: alan ve rahat gelişim.

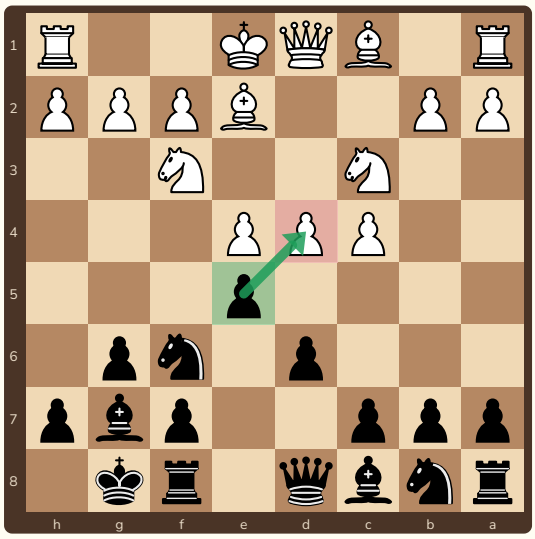
### Hipermodern: "uzaktan kontrol et, sonra vur"



1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6

Siyah merkezi beyaza bırakır, filini g7'ye yerleştirip merkeze uzaktan bakar. Sonra ...e5 ya da ...c5 ile beyazın piyon merkezine saldırır. Şah Hint ve Grünfeld bu düşünceyle oynanır.

### Hipermodern merkezin dersi: piyon merkezi bir hedeftir



1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6 5.Af3 O-O 6.Fe2 e5

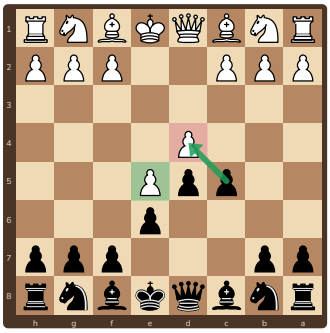
Rok yapıp hazırlığını bitiren siyah, **6...e5** ile beyazın d4 piyonuna saldırdı. Beyaz artık bir karar vermek zorunda: d5 ile ilerleyip merkezi kapatmak, değişmek ya da gerilimi korumak.

**Ders:** Büyük bir piyon merkezi kurduysan onu taşlarınla **desteklemelisin**; kuramadıysan rakibin merkezine **piyonla saldırmayı** planla. İki durumda da merkez için oynarsın.

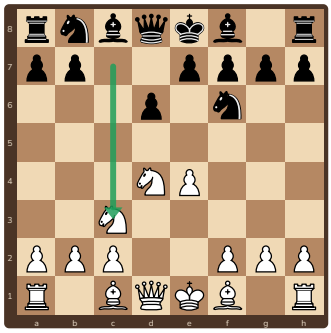

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

## 5 Piyon yapısı: açılışın mirası

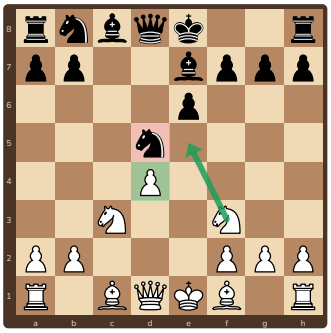
Taşlar hareket eder, piyonlar geri gitmez. Açılışta oluşan **piyon yapısı** oyunun ortasında kimin nerede oynayacağını belirler. Bu yüzden bir açılışı öğrenirken hamlelerden çok yapıyı ve planı öğrenmek gerekir.



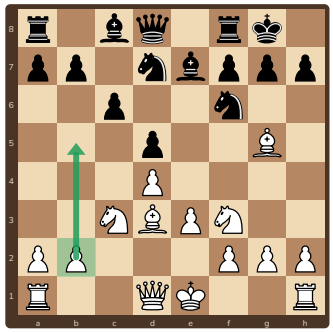
**Piyon zinciri** · Fransız Savunması: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5. Siyah zincirin tabanı d4'e saldırır; beyaz e5'in desteğiyle şah kanadında oynar.



**Açık Sicilya** · 1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3. Siyah yarı açık c sütununda, beyaz merkezde alan ve gelişim avantajıyla oynar.



**İzole vezir piyonu** · Karo-Kann Panov: 1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Af6 5.Ac3 e6 6.Af3 Fe7 7.cxd5 Axd5



**Karlsbad** · 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.cxd5 exd5 5.Fg5 Fe7 6.e3 O-O 7.Fd3 Abd7 8.Af3 c6. Beyazın planı b4–b5 ile c6 piyonuna saldırmak.

| Yapı | Nereden çıkar? | Beyazın planı | Siyahın planı |
|---|---|---|---|
| **Piyon zinciri** (e5–d4 / e6–d5) | Fransız İlerleme, Karo-Kann İlerleme | Şah kanadında alan, f4–f5 ile saldırı | ...c5 ve ...f6 ile zinciri kırmak |
| **Açık Sicilya** (c piyonu d piyonuyla değişti) | Sicilya Savunması | Gelişim farkı, şah kanadında saldırı | c sütunu, ...b5 ile vezir kanadında karşı oyun |
| **İzole vezir piyonu** (d4 yalnız) | Karo-Kann Panov, Vezir Gambiti kollarından | Aktif taşlar, e5 karesi, şah kanadına saldırı | d5'te blokaj, taş değişimi, oyun sonuna gitmek |
| **Karlsbad** (beyaz c ile d'yi değişti) | Vezir Gambiti Reddi Değişme Varyantı | Azınlık saldırısı: b4–b5 | Şah kanadında taş saldırısı, e4 karesi |

**Nasıl kullanılır?**

Maçta rok ve gelişim bitince tahtaya bak: yukarıdaki yapılardan hangisi var? Tablodaki plan, “şimdi ne yapmalıyım?” sorusunun ilk cevabıdır. Her yapının ayrıntısı ilgili açılışın sayfasında.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

## 6 1300 seviyesinde açılışın beş sık hatası



Bu hataların hiçbiri “açılış bilmemekten” gelmez. Hepsi bir an için görevleri unutmaktan gelir.

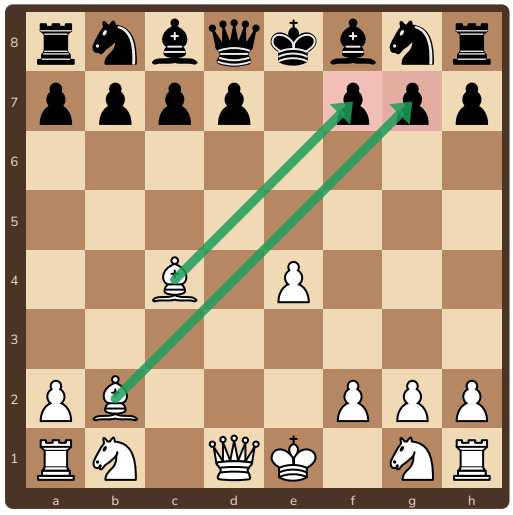
### 1 Rakibin hamlesini sormadan ezberden oynamak

Her hamleden önce: **“Rakip ne tehdit ediyor? Hangi kareyi bıraktı?”** Ezber hattan çıkan bir hamle çoğu zaman bir fırsat ya da tuzaktır.

### 2 Gelişimi bırakıp piyon kapmak

Piyon almak için vezirle ya da aynı piyonla üst üste hamle yapmak, rakibe o kadar gelişim hamlesi verir. Açık konumda bu çoğu zaman kazanılan piyondan pahalıdır. Örneği bir sonraki maddede.

### 3 Merkez açılırken şahı ortada bırakmak



Danimarka Gambiti: 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Fc4 cxb2 5.Fxb2

Siyah iki piyon kazandı ama hiçbir taşı gelişmedi; şahı ortada. Beyazın iki fili f7 ve g7'ye bakıyor, vezir ve atlar hızla oyuna girecek. Böyle konumlarda en güvenli yol, örneğin **5...d5** ile piyonlardan birini geri verip gelişmek ve rok yapmaktır. Kural: merkez açıldığında ilk iş **gelişim ve rok**.

### 4 Nedensiz kanat piyonu hamleleri

Erken a3, h3, a6, h6 hamleleri bazen gereklidir (bir taşın Fg4 ya da Ab4 ile gelmesini önlemek gibi). Neden yoksa bir gelişim hamlesi kaybıdır.

### 5 Planı açılışın sonunda bırakmak

Rok ve gelişim bitince “şimdi ne yapacağım?” sorusunun cevabı **piyon yapısındadır** (bir önceki sayfa). Bölüm 3–6'da her açılışın planı bu yüzden ayrı yazıldı.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

## 7 Bölüm 2 · Açılış haritası

Yüzlerce açılış adı var, ama hepsi birkaç büyük aileden çıkar. Aile, ilk bir iki hamleyle belirlenir. Bu sayfayı açılışların **haritası** gibi kullan: karşılaştığın açılışın hangi aileye ait olduğunu bul.

### 1.e4 ile başlayanlar

**1...e5 · Açık oyunlar** (s.9)
2.Af3 Ac6 3.Fc4 · İtalyan Oyunu
2.Af3 Ac6 3.Fb5 · İspanyol Açılışı
2.Af3 Ac6 3.d4 · İskoç Oyunu
2.Af3 Ac6 3.Fc4 Af6 · İki At Savunması
2.Af3 Af6 · Petrov Savunması
2.f4 · Şah Gambiti

**Diğer cevaplar · Yarı açık oyunlar** (s.15)
1...c5 · Sicilya Savunması
1...e6 · Fransız Savunması
1...c6 · Karo-Kann Savunması
1...d5 · İskandinav Savunması
1...d6 · Pirc Savunması · 1...g6 Modern
1...Af6 · Alekhine Savunması

### 1.d4 ile başlayanlar

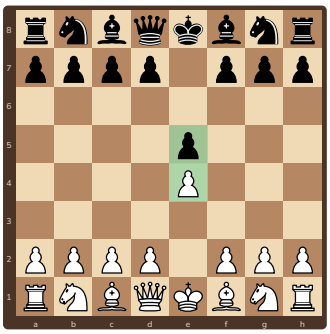
**1...d5 · Kapalı oyunlar** (s.21)
2.c4 · Vezir Gambiti
2...dxc4 · Kabul · 2...e6 · Ret · 2...c6 · Slav
2.Af3 ve 3.Ff4 · Londra Sistemi

**1...Af6 · Hint savunmaları** (s.25)
2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 · Şah Hint
2.c4 g6 3.Ac3 d5 · Grünfeld
2.c4 e6 3.Ac3 Fb4 · Nimzo-Hint
2.c4 e6 3.Af3 b6 · Vezir Hint

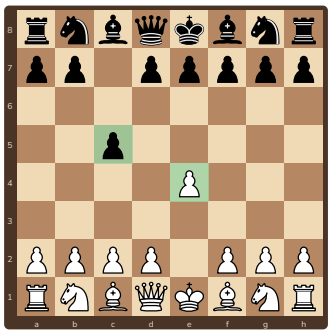
**1...f5 · Hollanda Savunması**

### Yan açılışlar (s.27)

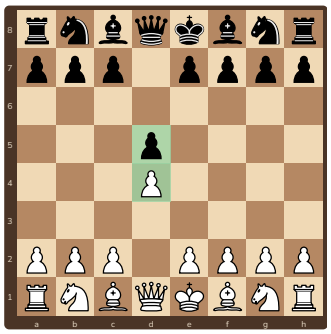
1.c4 · İngiliz Açılışı
1.Af3 · Réti Açılışı



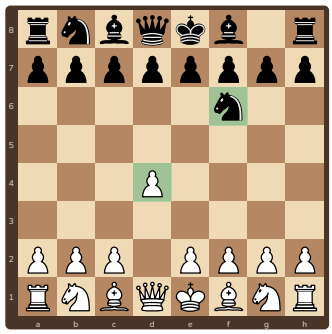
**Açık oyunlar** · 1.e4 e5



**Yarı açık** · örnek 1.e4 c5



**Kapalı oyunlar** · 1.d4 d5



**Hint savunmaları** · 1.d4 Af6

Bu kitaptaki bütün hamle sıraları yazılımla tek tek kontrol edilmiştir.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

## 8 Açık, yarı açık, kapalı: ne demek?

| Aile | İlk hamleler | Oyunun karakteri | Kimlere uygun? |
|---|---|---|---|
| **Açık oyunlar** | 1.e4 e5 | Merkez piyonları erken değişir, sütunlar açılır, gelişim hızı ve taktik öne çıkar. | Açılış prensiplerini maçta uygulamak isteyen herkes; taktiği seven oyuncular |
| **Yarı açık oyunlar** | 1.e4 ve 1... e5 dışı | Yapılar dengesiz (asimetrik), iki taraf farklı kanatlarda oynar. | Kazanmak için dengeyi bozmak isteyen, karşı saldırıyı seven oyuncular |
| **Kapalı oyunlar** | 1.d4 d5 | Piyonlar daha geç değişir; plan ve piyon yapısı bilgisi önemlidir. | Sakin, planlı oynamayı seven oyuncular |
| **Hint savunmaları** | 1.d4 Af6 | Siyah merkezi önce taşlarla kontrol eder, piyon kararını sonra verir. | Esnek oynamayı ve karşı oyunu seven oyuncular |
| **Yan açılışlar** | 1.c4, 1.Af3 | Hamle sırası esnektir, başka açılışlara geçiş sıktır. | Rakibi bildiği hatlardan çıkarmak isteyen ileri oyuncular |

### Transpozisyon: aynı konuma farklı yoldan

Farklı hamle sıraları aynı konuma çıkabilir. Örneğin:

**1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 d5**

**1.c4 e6 2.Ac3 d5 3.d4 Af6**

İkisi de aynı Vezir Gambiti Reddi konumudur. Bu yüzden açılışı hamle sırasıyla değil, **oluşan konum ve yapıyla** tanımak gerekir.

### Hangi aile bana uygun?

Kendine sor:

- Taktik ve saldırı mı, plan ve manevra mı seviyorum?
- Kayıp maçlarımın çoğu açılışta mı, oyun ortasında mı?
- Antrenörüm hangi açılışları iyi biliyor?

Bölüm 7'de bu soruların cevabına göre örnek repertuvarlar var. Seçimi antrenörünle birlikte yap ve en az birkaç ay aynı açılışlarla oyna.

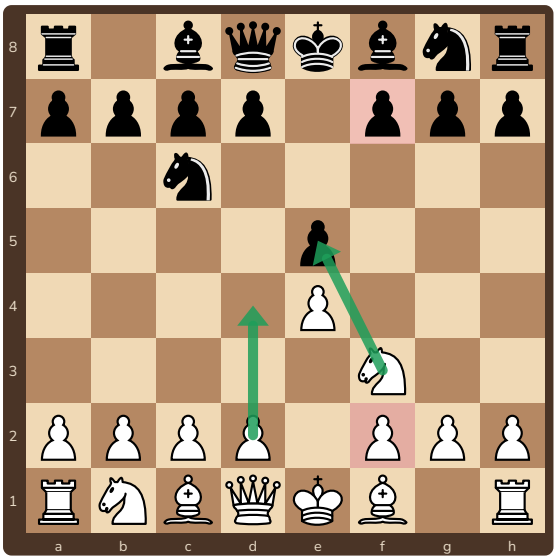
### Mini alıştırma: hangi aile, hangi açılış?

| # | Hamleler | Aile | Açılışın adı |
|---|---|---|---|
| 1 | 1.e4 e6 2.d4 d5 | | |
| 2 | 1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 Fb4 | | |
| 3 | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 | | |
| 4 | 1.d4 d5 2.c4 c6 | | |
| 5 | 1.e4 c6 2.d4 d5 | | |
| 6 | 1.c4 e5 | | |

Cevaplar s.34'te.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

## 9 Bölüm 3 · Açık oyunlar: ortak fikirler



1.e4 e5 2.Af3 Ac6

1.e4 e5'ten sonra en sık yol **2.Af3 Ac6**: beyaz e5 piyonuna saldırır, siyah korur. Bu ailedeki bütün açılışlar aynı dört hedefin etrafında döner:

1. **e5 piyonu**
   Beyazın ilk hedefi. Onu koruyan c6 atı da bu yüzden hedef olur (İspanyol).
2. **f7 ve f2 kareleri**
   Rok yapılana kadar yalnızca şah korur. Fc4 ve Ag5 hep bu kareye bakar.
3. **Beyazın d4 kırılması**
   c3 ile hazırlanır (İtalyan, İspanyol) ya da hemen oynanır (İskoç).
4. **Siyahın ...d5 kırılması**
   Siyah ...d5'i güvenle oynayabildiğinde genellikle eşitliği yakalamıştır.

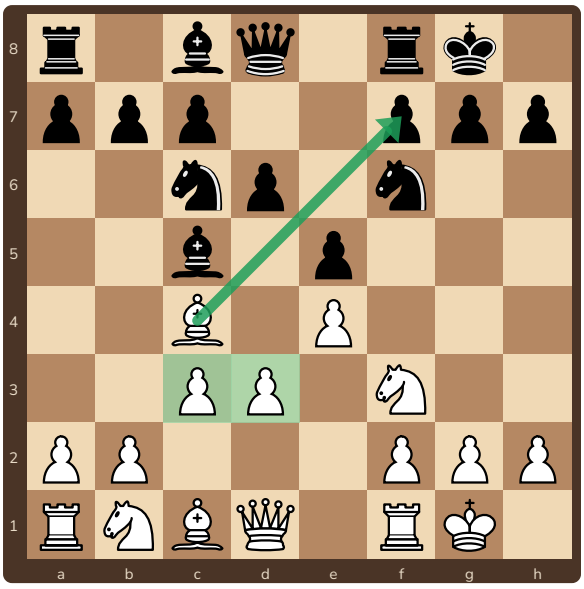
| 3. hamle | Açılış | Ne yapar? | Sayfa |
|---|---|---|---|
| 3.Fc4 | İtalyan Oyunu | Fil f7'ye bakar; c3 ve d3/d4 ile merkez kurulur | 10 |
| 3.Fb5 | İspanyol Açılışı | e5'i koruyan ata baskı; uzun vadeli plan | 11 |
| 3.d4 | İskoç Oyunu | Merkezi hemen açar; hızlı gelişim | 12 |
| 3.Fc4 Af6 | İki At Savunması | Siyah e4'e karşı saldırır | 13 |
| 2...Af6 | Petrov Savunması | Siyah 2...Ac6 yerine e4'e karşılık verir | 14 |
| 2.f4 | Şah Gambiti | Beyaz f piyonunu vererek merkezi ve f sütununu ister | 14 |

**Açık oyunlarda altın soru**

Merkez piyonları değiştiğinde sütunlar ve çaprazlar açılır. Her hamleden önce sor: **"Şahım rok yaptı mı? Rakibin şahı hâlâ ortada mı?"** Ortada kalan şah, açık oyunlarda kaybedilen maçların en sık nedenidir.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 10 İtalyan Oyunu



**Sakin İtalyan** · 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Af6 5.d3 d6 6.O-O O-O

## Ana fikir

Fil c4'ten f7 karesine ve d5'e bakar. Beyaz c3 ile **d4 kırılmasını** hazırlar; d3 ile sakin, d4 ile keskin oynanır.

| Kol | Hamleler | Karakteri |
|---|---|---|
| **Sakin** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Af6 5.d3 | Yavaş manevra; bugün ustaların en sık oynadığı kol |
| **Klasik** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Af6 5.d4 exd4 6.e5 | Merkez hemen açılır; siyah 6...d5! ile cevap verir |
| **Evans Gambiti** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.b4 | Beyaz piyon verip c3 ve d4 için tempo kazanır |

## Planlar

**Beyaz:** Ke1 ve h3; Abd2–f1–g3 ile atı şah kanadına taşımak; a4 ve Fa2 ile fili korumak; hazır olunca d4.

**Siyah:** ...a6 ve ...Fa7 ile fili sağlama almak; ...Fe6 ile beyazın c4 filini değişmeye davet etmek; ...h6 ile Fg5 bağlamasını önlemek; uygun anda ...d5.

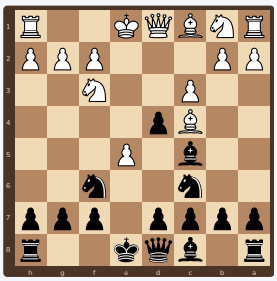
## ⚠️ Sık yapılan hata

Hazırlıksız **Ag5** ya da **Vh5** ile f7'ye saldırmak. Siyah rok yapar ya da ...h6 ile atı kovalar; beyaz iki tempo kaybeder. Saldırı, gelişim bittikten sonra gelir.

İtalyan'ın derin hâli için: “İlk Repertuvar” kitapçığı.

## M1 ✏️ Mini alıştırma

• Siyah oynar

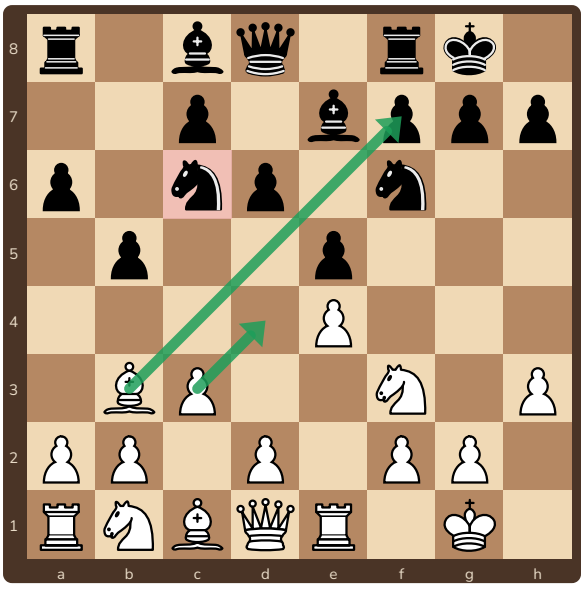


1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Af6 5.d4 exd4 6.e5

Beyazın e5 piyonu atına saldırıyor. Siyahın en iyi cevabı?


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 11 İspanyol Açılışı



**Kapalı İspanyol** · 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.O-O Fe7 6.Ke1 b5 7.Fb3 d6 8.c3 O-O 9.h3

### Ana fikir

Fb5, e5 piyonunu koruyan c6 atına baskı yapar. Hemen piyon kazanmaz; ama siyah bütün oyun boyunca e5'i korumak zorunda kalır. Satrancın en derin açılışlarından biridir.

| Kol | Hamleler | Karakteri |
|---|---|---|
| **Kapalı** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.O-O Fe7 | Ana yol; uzun manevra savaşı |
| **Açık** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.O-O Axe4 | Siyah piyonu alıp hızlı gelişir |
| **Berlin** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 | Sağlam; erken vezir değişimine gidebilir |
| **Değişme** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fxc6 dxc6 | Beyaz fili verir, siyah fil çifti alır |

### Planlar

**Beyaz:** c3 ve d4 ile merkez; Abd2–f1–g3; fil c2'de şah kanadına bakar; bazen a4 ile ... b5 piyonuna baskı.

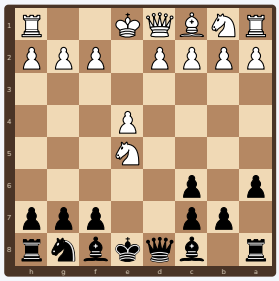
**Siyah:** ...Aa5 ile b3 filini değişmek ya da kovmak, ardından ...c5 (Çigorin düzeni); ... Fb7 ile e4'e baskı; uygun anda ...d5 ya da ...exd4.

### ⚠️ Sık yapılan hata

Siyah için: fil b3'te otururken **...b5 ve ... c5–c4** hamlelerinin fili kapana kıstırabileceğini unutmamak gerekir ("Nuh'un Gemisi" tuzağı, Alıştırma 3). Beyaz için: fili korumak için a4 ya da c2 kaçış karesi hazır olmalı.

### M2 ✏️ Mini alıştırma

• Siyah oynar

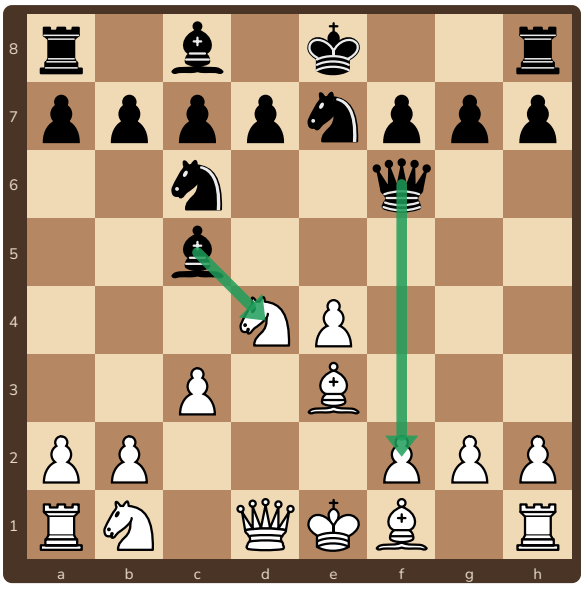


1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fxc6 dxc6 5.Axe5

Beyaz e5 piyonunu aldı. Siyah piyonu nasıl geri alır?


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 12 İskoç Oyunu



**Klasik İskoç** · 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 exd4 4.Axd4 Fc5 5.Fe3 Vf6 6.c3 Age7

## Ana fikir

Beyaz hiç beklemeden **3.d4** ile merkezi açar. Merkezde beyazın e4 piyonuna karşı siyahın e piyonu kalmaz; beyaz alan, siyah ise d4'teki ata baskı ile oynar.

| Kol | Hamleler | Karakteri |
|---|---|---|
| **Klasik** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 exd4 4.Axd4 Fc5 | Fil d4 atına baskı yapar |
| **Schmidt** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 exd4 4.Axd4 Af6 | e4'e saldırı; Axc6 ve e5 ile keskinleşir |
| **İskoç Gambiti** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 exd4 4.Fc4 | Beyaz piyonu hemen almaz, gelişir |

## Planlar

**Beyaz:** Fe3, c3 ve Ac3–d2 ile merkezi tutmak; Fc4 ya da Fe2; Vd2 ve bazen uzun rok.

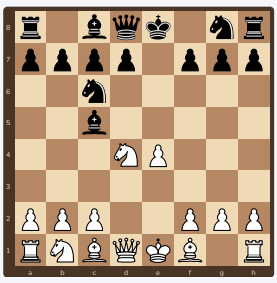
**Siyah:** Hızlı gelişim ve rok; ...d5 kırılması; Fc5 ve vezirle f2 ile d4'e baskı; açık e sütununda kale.

## ⚠️ Sık yapılan hata

d4'teki atı unutmak. 4...Fc5 geldiğinde at **iki kez** saldırı altındadır (fil ve at), yalnızca vezirle korunur. Önce onu korumak ya da değiştirmek gerekir. Kural: bir taşa kaç kez saldırılıyor, kaç kez korunuyor? Say!

## M3 ✏️ Mini alıştırma

○ Beyaz oynar

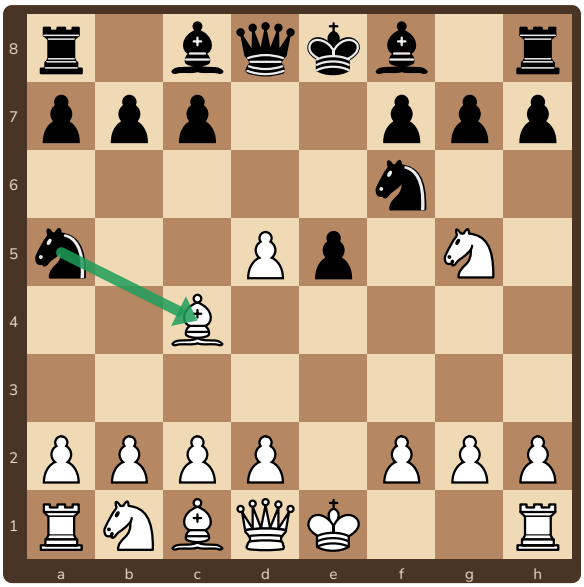


1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 exd4 4.Axd4 Fc5

d4'teki at tehlikede. Beyaz ne yapmalı? Hangi hamle taş kaybettirir?


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 13 İki At Savunması



**Ana hat** · 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Af6 4.Ag5 d5 5.exd5 Aa5

## Ana fikir

Siyah 3...Fc5 yerine **3...Af6** ile e4'e karşı saldırır. Beyaz 4.Ag5 ile f7'ye ikinci kez saldırabilir; siyah bunun karşılığında piyon verip hızlı gelişim alır.

| Kol | Hamleler | Karakteri |
|---|---|---|
| **4.Ag5 d5** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Af6 4.Ag5 d5 5.exd5 Aa5 | Siyah piyon verir, tempo kazanır; keskin |
| **4.d3** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Af6 4.d3 | Sakin; İtalyan planına döner |
| **4.d4** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Af6 4.d4 exd4 5.e5 d5 | Merkez açılır; siyah ...d5 ile karşılar |

## Planlar

**Beyaz:** 4.Ag5 kolunda kazanılan piyonu tutup gelişimi tamamlamak (Fb5+, Fe2, d3); 4.d3 kolunda İtalyan planı.

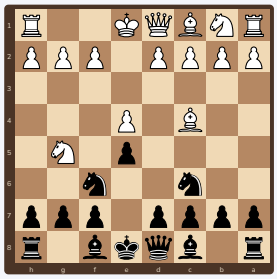
**Siyah:** 5...Aa5! ile c4 filini kovalamak, ...h6 ve ...e4 ile tempo kazanarak gelişmek; piyon karşılığında hızlı saldırı.

## ⚠️ Sık yapılan hata

5...Axd5?! Bu doğal görünen alma, 6.d4! ya da 6.Axf7 (“Kızarmış Ciğer”) ile beyaza güçlü saldırı verir. Ana hat **5...Aa5**'tir. Bilmiyorsan sakin yolu seç: beyazken 4.d3, siyahken 3...Fc5.

## M4 ✏️ Mini alıştırma

● Siyah oynar

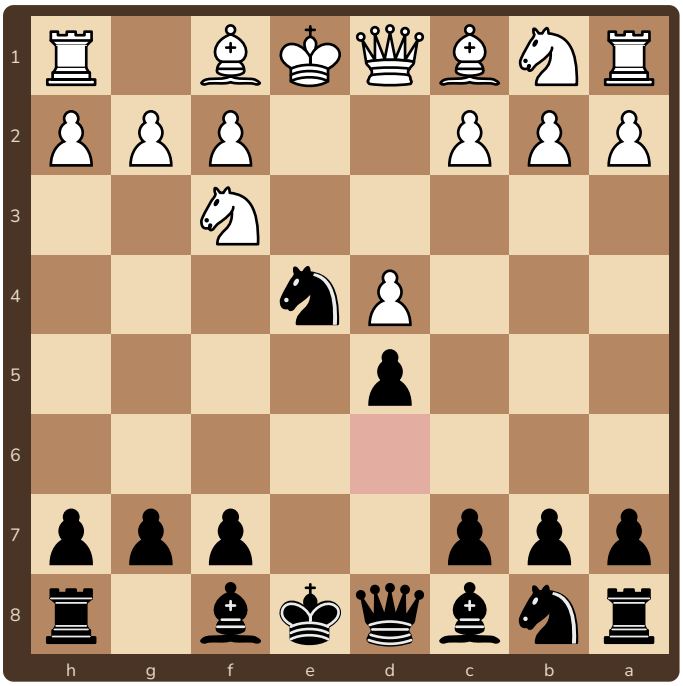


1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fc4 Af6 4.Ag5

Beyaz at ve fille f7'ye saldırıyor. Siyah ne oynamalı?

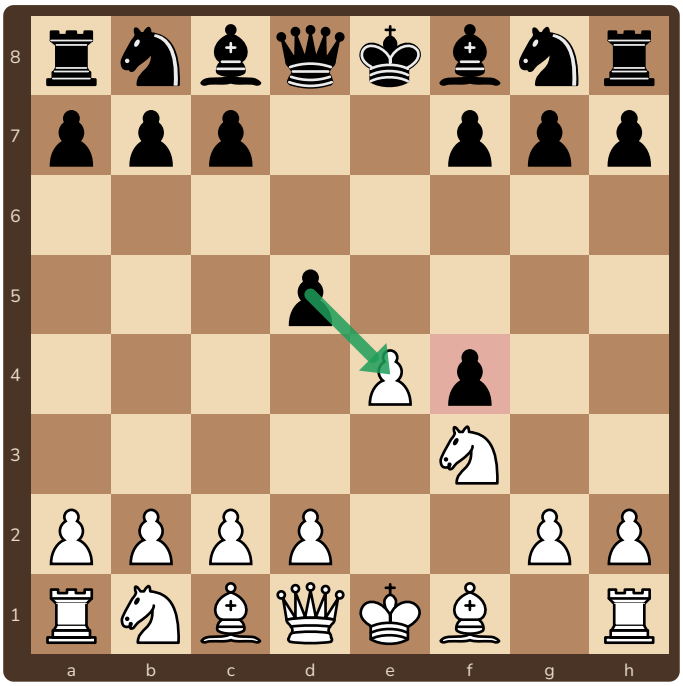

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 14 Petrov Savunması · Şah Gambiti · diğerleri



**Petrov Savunması** · 1.e4 e5 2.Af3 Af6 3.Axe5 d6 4.Af3 Axe4 5.d4 d5

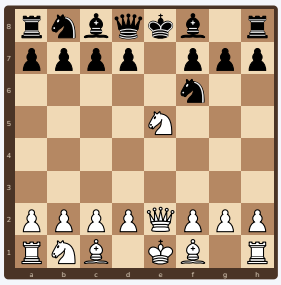
**Fikir:** Siyah e5'i korumak yerine e4'e karşılık verir. Simetrik ve sağlamdır. Kural: önce **3...d6!** ile atı kovala, piyonu **sonra** al. 3...Axe4? 4.Ve2! beyaza avantaj verir.



**Şah Gambiti** · 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Af3 d5

**Fikir:** Beyaz f piyonunu verir; karşılığında d4 ile merkezi ve f sütununu ister. Siyah için en basit cevap **3...d5!**: merkezde karşı vuruş, piyonu tutmaya uğraşmadan gelişim. 3...g5 ile piyonu tutmak keskindir.

**M5** ✏️ **Mini alıştırma** ○ Beyaz oynar



1.e4 e5 2.Af3 Af6 3.Axe5 Axe4 4.Ve2 Af6

Petrov'da 3...Axe4? oynandı ve siyah 4... Af6?? ile atını geri çekti. Beyaz ne kazanır?

_____

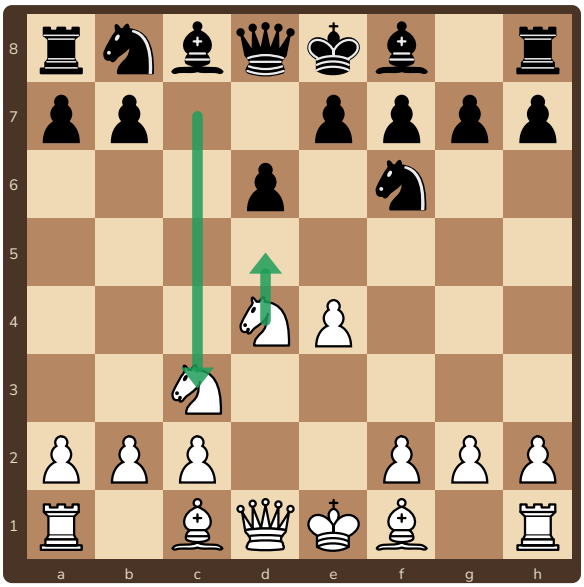
_____

## Diğer 1...e5 açılışları

| | | |
|---|---|---|
| **Viyana Oyunu** | 1.e4 e5 2.Ac3 | f4 ile Şah Gambiti fikri |
| **Dört At Oyunu** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Ac3 Af6 | Simetrik, sağlam gelişim |
| **Philidor Savunması** | 1.e4 e5 2.Af3 d6 | Sağlam ama pasif; tuzaklar Alıştırma 6 ve 12'de |
| **Merkez Oyunu** | 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Vxd4 Ac6 | Beyazın erken veziri tempo kaybeder |
| **Ponziani** | 1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.c3 | d4 hazırlığı; siyah ...d5 ya da ...Af6 |


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 15 Bölüm 4 · Sicilya Savunması



**Açık Sicilya** · 1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3

**Ana fikir**

Siyah 1...c5 ile d4 karesini uzaktan kontrol eder ve simetriyi bozar. Beyaz d4 ile merkezi açınca siyah c piyonunu beyazın d piyonuyla değişir: siyahın merkezde **iki** piyonu (d ve e) kalır, beyazın **bir**. Karşılığında beyaz gelişim ve alan alır.

Sicilya, 1.e4'e karşı kazanmak için oynanan en popüler savunmadır. Konumlar dengesizdir: beyaz çoğu zaman şah kanadında, siyah vezir kanadında saldırır.

| Ana kol | 5. hamle | Siyahın düzeni |
|---|---|---|
| **Najdorf** | 1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 a6 | ...a6 ile b5 karesini kontrol, esnek; ...e5 ya da ...e6 |
| **Ejderha** | 1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 g6 | Fil g7'de uzun çaprazda; beyaz çoğu zaman uzun rok ve h4–h5 |
| **Klasik** | 1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 Ac6 | Atlar merkezde; ...e6 ve ...Fe7 |
| **Scheveningen** | 1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 e6 | Küçük merkez (d6–e6), sağlam ama dar |
| Siyah 2...Ac6 ya da 2...e6 ile de başlayabilir (Taimanov, Kan, Sveşnikov kolları). | | |

**Planlar**

**Beyaz:** Hızlı gelişim, Fe3–Vd2–f3 ve çoğu zaman uzun rok; g4–g5 ile şah kanadına piyon saldırısı; d5 karesine at.

**Siyah:** Yarı açık c sütununda kale; ...b5–b4 ile vezir kanadı saldırısı; uygun anda ...d5 kırılması; bazen ...Kxc3 değişim fedası.

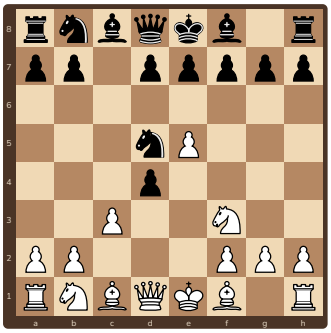
**⚠ Sık yapılan hata**

**...e5 oynayıp d5 karesini unutmak.** ...e5 hamlesi d5 karesini zayıflatır; beyaz atını oraya yerleştirirse siyahın taşları sıkışır. Siyah ya ...Fe6 ile d5'i kontrol eder ya da ...d5 kırılmasını hazırlar. Beyaz için hata: Sicilya'da hızsız oynamak; siyahın vezir kanadı saldırısı daha erken gelir.

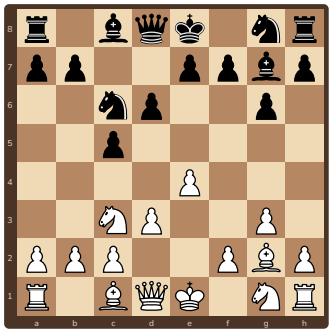

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 16 Sicilya: beyazın diğer yolları

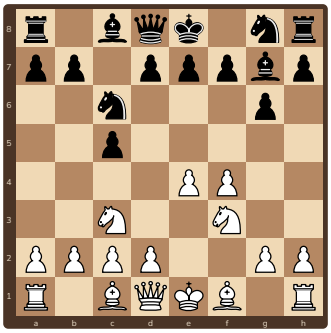
Açık Sicilya çok teori ister. Bu yüzden beyaz oyuncuların bir kısmı 2. hamlede farklı yollar seçer. Siyah olarak bunları tanımak, beyaz olarak da birini seçmek işe yarar.



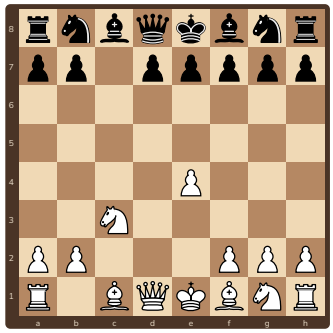
**Alapin** · 1.e4 c5 2.c3 Af6 3.e5 Ad5 4.d4 cxd4 5.Af3



**Kapalı Sicilya** · 1.e4 c5 2.Ac3 Ac6 3.g3 g6 4.Fg2 Fg7 5.d3 d6



**Grand Prix** · 1.e4 c5 2.Ac3 Ac6 3.f4 g6 4.Af3 Fg7



**Smith-Morra Gambiti** · 1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3 dxc3 4.Axc3

| Kol | Beyazın fikri | Siyah için basit düzen |
|---|---|---|
| **Alapin (2.c3)** | c3 ve d4 ile tam piyon merkezi | 2...Af6 ya da 2...d5; merkeze hemen baskı |
| **Kapalı (2.Ac3 + g3)** | Yavaş kurulum, sonra f4–f5 ile şah kanadı | ...g6, ...Fg7, ...d6 ve vezir kanadında ...b5 |
| **Grand Prix (2.Ac3 + f4)** | Hızlı şah kanadı saldırısı | ...g6, ...Fg7, ...d6, ...e6 ve ...Age7 |
| **Smith-Morra (2.d4 + 3.c3)** | Piyon karşılığında gelişim ve açık sütunlar | Gelişimi önce bitir; tuzaklara dikkat |

### ⚠️ Sık yapılan hata

Smith-Morra'da piyonları kapıp gelişimi geciktirmek. Beyazın taşları c ve d sütunlarına çok hızlı yerleşir. Siyah için ilk iş: ...e6, ...Ac6, ...Af6, ...Fe7 ve rok. Yandaki tuzak, bilinen en ünlü örnektir.

### M6 ✏️ Mini alıştırma

● Siyah oynar

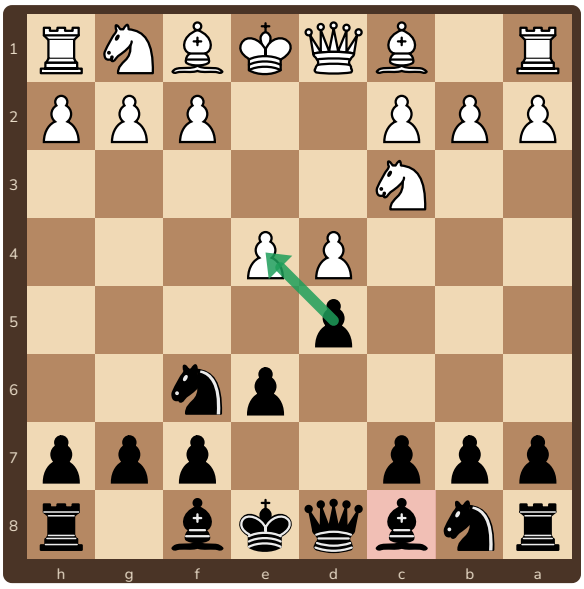


1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3 dxc3 4.Axc3 Ac6 5.Af3 e6 6.Fc4 Vc7 7.O-O Af6 8.Ve2 Ag4 9.h3

Beyaz 9.h3 ile atı kovaladı. Siyah ne oynamalı? (İpucu: c7–h2 çaprazı)


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 17 Fransız Savunması



**Klasik Fransız** · 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 Af6

## Ana fikir

1...e6 ve 2...d5 ile siyah merkezde e4'e karşı d5'i koyar. Yapı sağlamdır, ama siyahın c8 fili kendi e6 piyonunun arkasında kalır: Fransız'ın "kötü fili".

| Kol | Hamleler | Karakteri |
|---|---|---|
| **Klasik / Winawer** | 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ac3 | 3...Af6 ya da 3...Fb4; en keskin kol |
| **Tarrasch** | 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Ad2 | c3 piyonunun önü açık kalır |
| **İlerleme** | 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 | Piyon zinciri (s.5); siyah ...c5 ile vurur |
| **Değişme** | 1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5 | Simetrik, sakin |

## Planlar

**Beyaz:** e5 ile alan almak; şah kanadında Vg4, f4–f5 ile saldırı; d4 zincirin tabanını korumak.

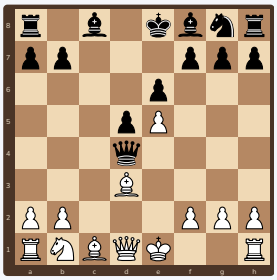
**Siyah:** Zinciri ...c5 (taban) ve ...f6 (baş) ile kırmak; ...Ac6 ve ...Vb6 ile d4'e baskı; kötü filini ...b6 ve ...Fa6 ile değişmek ya da ...Fd7–e8–h5 yoluyla dışarı çıkarmak.

## ⚠️ Sık yapılan hata

İlerleme Varyantı'nda siyah, d4 piyonunu kazanmaya acele eder. 6.Fd3 cxd4 7.cxd4 sonrası **7...Axd4?? 8.Axd4 Vxd4??** çok bilinen bir tuzaktır (yandaki alıştırma). Önce ...Fd7 ile hazırlık gerekir.

## M7 ✏️ Mini alıştırma

○ Beyaz oynar

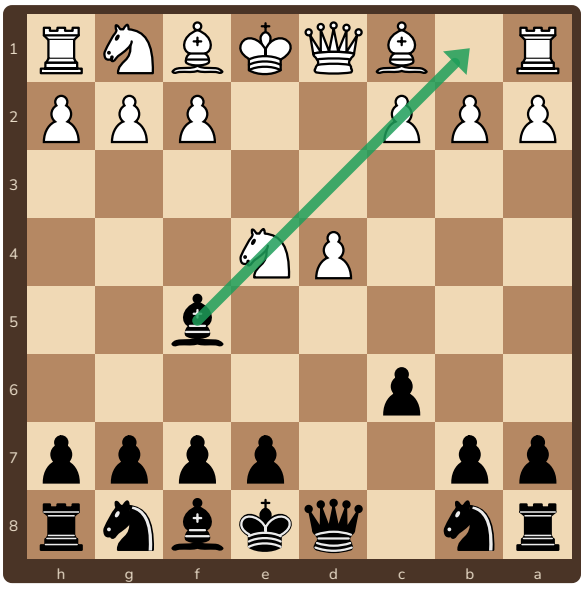


1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Ac6 5.Af3 Vb6 6.Fd3 cxd4 7.cxd4 Axd4 8.Axd4 Vxd4

Siyah d4 piyonunu aldı. Beyaz ne kazanır?


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 18 Karo-Kann Savunması



**Klasik Karo-Kann** · 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ac3 dxe4 4.Axe4 Ff5

### Ana fikir

1...c6 ile d5'i destekler. Fransız'dan farkı: c8 fili, piyonlar e6'ya gelmeden **önce** dışarı çıkar (...Ff5 ya da ...Fg4). Sağlam yapı, oyun sonunda iyi piyonlar.

| Kol | Hamleler | Karakteri |
|---|---|---|
| **Klasik** | 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ac3 dxe4 4.Axe4 Ff5 | Fil f5'te; beyaz Ag3 ve h4–h5 ile fili kovalar |
| **İlerleme** | 1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Ff5 | Fil zincirin dışında; siyah ...e6 ve ...c5 |
| **Panov** | 1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 | İzole vezir piyonu (s.5) |
| **Değişme** | 1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.Fd3 | Sakin; beyaz şah kanadında oynar |

### Planlar

**Beyaz:** Alan kazanmak (h4–h5 ile fili kovalamak), uzun rok ve şah kanadında saldırı; İlerleme'de c3, Fe2, Af3.

**Siyah:** Sağlam gelişim: ...e6, ...Ad7, ...Agf6, ...Fe7; uygun anda ...c5 kırılması; taş değişimiyle iyi bir oyun sonuna gitmek.

### ⚠️ Sık yapılan hata

4...Ad7 kolunda beyaz bazen 5.Ve2 oynar: vezir e7 piyonunu bağlar. Bunu görmeden **5...Agf6??** oynamak tek hamlede mat ile biter (yandaki alıştırma). Doğrusu 5...Adf6.

### M8 ✏️ Mini alıştırma ○ Beyaz oynar

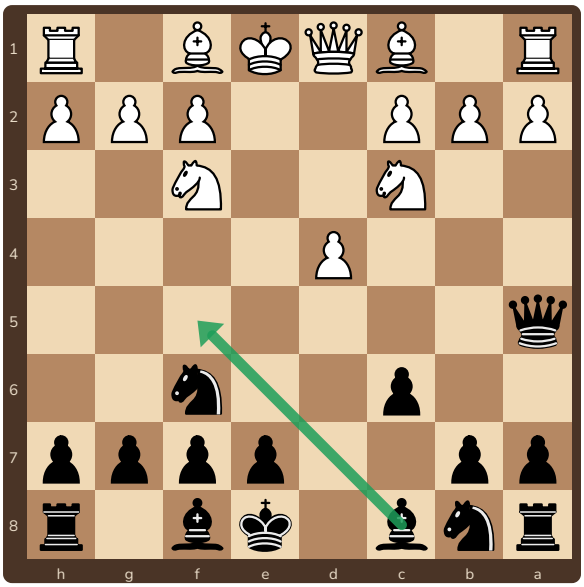


1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ac3 dxe4 4.Axe4 Ad7 5.Ve2 Agf6

Siyah 5...Agf6?? oynadı. Beyazın en güçlü hamlesi?


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 19 İskandinav Savunması



**Ana hat** · 1.e4 d5 2.exd5 Vxd5 3.Ac3 Va5 4.d4 Af6 5.Af3 c6

## Ana fikir

Siyah 1...d5 ile e4 piyonuna hemen meydan okur. Vezir erken çıkar ve beyaz Ac3 ile tempo kazanır; siyah bunun karşılığında rahat ve sağlam bir düzen kurar: ...c6, ...Af6, ...Ff5, ...e6.

| Kol | Hamleler | Karakteri |
|---|---|---|
| **2...Vxd5 3.Ac3 Va5** | 1.e4 d5 2.exd5 Vxd5 3.Ac3 Va5 | Ana yol; vezir a5'te güvende |
| **2...Vxd5 3.Ac3 Vd6** | 1.e4 d5 2.exd5 Vxd5 3.Ac3 Vd6 | Modern düzen; ...a6, ...Af6 |
| **2...Af6** | 1.e4 d5 2.exd5 Af6 | Siyah piyonu at ile geri alır |

## Planlar

**Beyaz:** d4, Af3, Fc4 ya da Fd2; gelişirken vezire tempo kazanmak (Fd2, Ad5 tehditleri); şah kanadında alan.

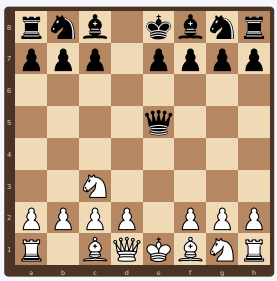
**Siyah:** ...c6 ile vezire kaçış karesi, ...Ff5 ya da ...Fg4, ...e6, ...Fe7 (veya ...Fb4) ve kısa rok; Karo-Kann'a benzer sağlam yapı.

## ⚠️ Sık yapılan hata

Siyah vezirle şah çekmek için 3... Ve5+?! oynar. Şah çekmek her zaman iyi değildir: beyaz bir taşla kapatırken gelişir, vezir ise yine saldırıya açık kalır.

## M9 ✏️ Mini alıştırma

○ Beyaz oynar



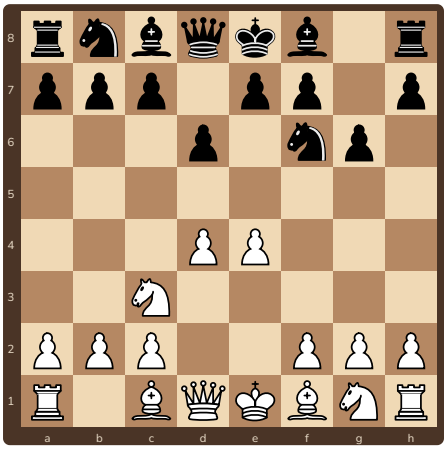
1.e4 d5 2.exd5 Vxd5 3.Ac3 Ve5+

Siyah 3...Ve5+ ile şah çekti. Beyazın en iyi cevabı?

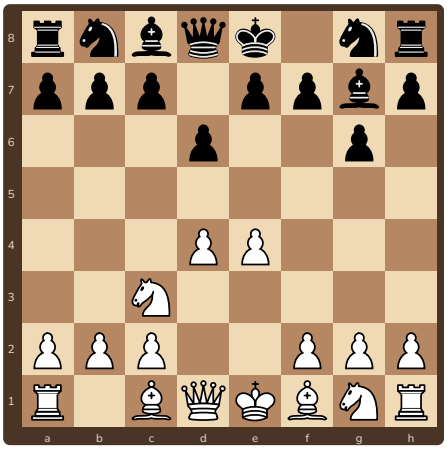

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 20 Pirc, Modern ve Alekhine savunmaları

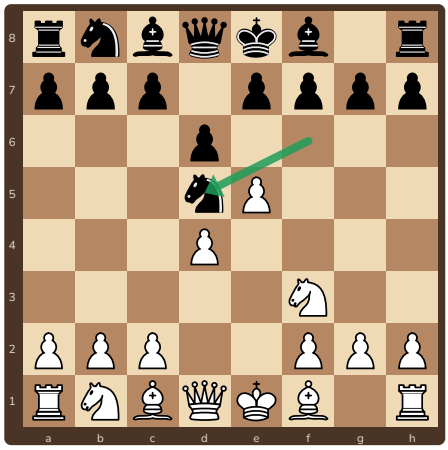
Bu üç savunma **hipermodern** düşünceyle oynanır (s.4): siyah merkezi önce beyaza bırakır, sonra taşlarıyla ve piyon kırılmalarıyla merkeze saldırır. Beyaz için tehlike, büyük merkezi korumayı unutup aşırı ilerlemektir.



**Pirc** · 1.e4 d6 2.d4 Af6 3.Ac3 g6



**Modern** · 1.e4 g6 2.d4 Fg7 3.Ac3 d6



**Alekhine** · 1.e4 Af6 2.e5 Ad5 3.d4 d6 4.Af3

| Savunma | Siyahın fikri | Beyaz için basit düzen |
|---|---|---|
| **Pirc** | ...d6, ...Af6, ...g6, ...Fg7; sonra ...e5 ya da ...c5 ile merkeze vuruş | Fe3, Vd2, f3 ve uzun rok; Fh6 ve h4–h5 |
| **Modern** | Pirc'e benzer; at f6'ya geç gelir, daha esnek | Aynı düzen ya da c4 ile geniş merkez |
| **Alekhine** | Atı beyaz piyonlara kovalatıp merkezi “aşırı genişletmek”, sonra ...d6 ve ...Fg4 ile vurmak | Modern Varyant: 4.Af3; sakin gelişim, merkezi koru |

### ⚠️ Sık yapılan hata

Beyaz için: Alekhine'de atı kovalamak için bütün piyonları ileri sürmek (c4, f4, e5, d4). Bu “Dört Piyon Saldırısı” keskindir; piyonlar desteklenmezse siyahın hedefi olur. Siyah için: ...e5 ya da ...c5 kırılmasını hiç oynamamak; o zaman beyaz alanı bedava alır.

### M10 ✏️ Mini alıştırma

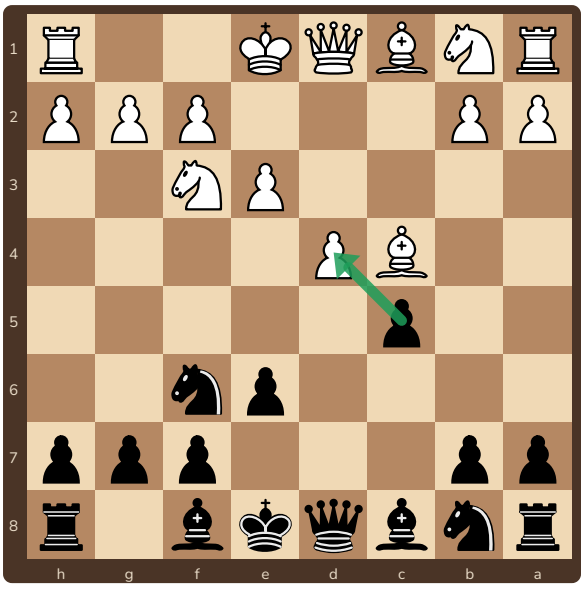
○ Beyaz oynar



1.e4 d6 2.d4 Af6 3.Ac3 g6 4.Fe3 Fg7 5.Vd2 O-O

Pirc'e karşı “150 Saldırısı” düzeni kuruldu. Beyazın planı ne olmalı?


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0



**Vezir Gambiti Kabulü** · 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Af3 Af6 4.e3 e6 5.Fxc4 c5

## Ana fikir

2.c4 bir "gambit" gibi görünür ama gerçek bir piyon fedası değildir: beyaz c4 piyonunu çoğu zaman kolayca geri alır. Beyazın amacı, c piyonunu siyahın d piyonuyla değiştirip merkezde piyon çoğunluğu kurmaktır.

**Kabul (2...dxc4):** Siyah merkezi bir süre bırakır, sonra ...c5 ile beyazın d4 piyonuna vurur. Sağlam ve aktif bir seçimdir; tek şartı piyonu **tutmaya çalışmamaktır**.

## Planlar

**Beyaz:** Fxc4 ile piyonu geri almak; O-O, Ve2, Kd1 ve Ac3; merkezde e4 ya da d5 kırılması; izole vezir piyonu konumlarında şah kanadına saldırı (s.5).

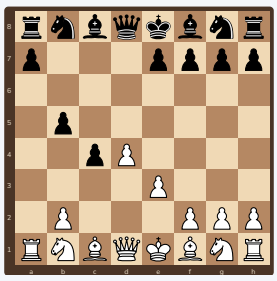
**Siyah:** ...c5 ile d4'e baskı; ...a6 ve ...b5 ile vezir kanadında alan, ...Fb7 ile uzun çaprazda fil; ...Ac6, ...Fe7 ve kısa rok.

## ⚠️ Sık yapılan hata

2...dxc4 3.e3 sonrası piyonu **3...b5?** ile tutmaya çalışmak. 4.a4 c6 5.axb5 cxb5 sonrası a8–h1 çaprazı ve a8 kalesi savunmasız kalır (yandaki alıştırma).

## M11 ✏️ Mini alıştırma

○ Beyaz oynar

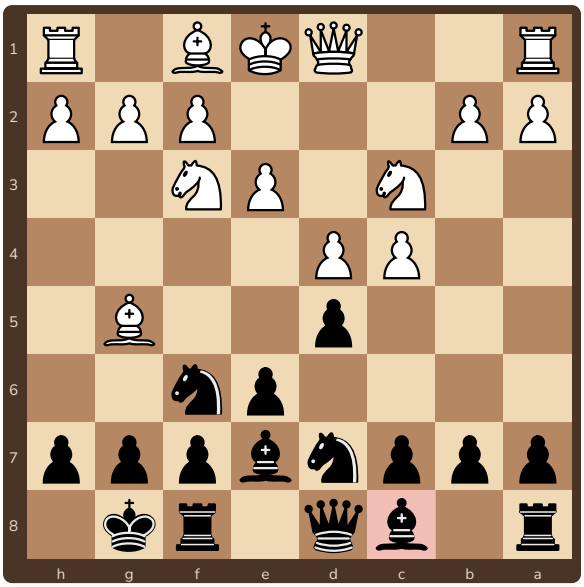


1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 b5 4.a4 c6 5.axb5 cxb5

Siyah c4 piyonunu tutmak için b piyonunu öne sürdü. Beyaz ne kazanır?


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 22 Vezir Gambiti Reddi



**Ortodoks düzen** · 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 O-O 6.Af3 Abd7

## Ana fikir

Siyah 2...e6 ile d5'i sağlamlaştırır. Yapı çok sağlamdır; tek sorunu, c8 filinin e6 piyonunun arkasında kalmasıdır. Bu açılışta oyunun büyük kısmı "bu fil nasıl oyuna girecek?" sorusuyla ilgilidir.

| Kol | Hamleler | Karakteri |
|---|---|---|
| **Ortodoks** | 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 O-O 6.Af3 Abd7 | Sağlam; ...c5 ya da ...dxc4 ve ... e5 ile kurtuluş |
| **Değişme** | 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.cxd5 exd5 | Karlsbad yapısı (s.5): azınlık saldırısı |
| **Tartakower** | 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Fe7 5.e3 O-O 6.Af3 h6 7.Fh4 b6 | Fil b7'den oyuna girer |

## Planlar

**Beyaz:** Merkezde baskı, Kc1 ile c sütunu; Değişme yapısında b4–b5 ile azınlık saldırısı; uygun anda e4 kırılması.

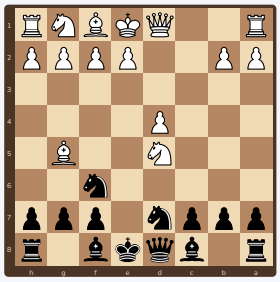
**Siyah:** ...dxc4 ve ...c5 ya da ...e5 ile merkezi açmak; ...b6 ve ...Fb7 ile c8 filini dışarı çıkarmak; ...Ae4 ile taş değişimi.

## ⚠️ Sık yapılan hata

Beyaz için: d5 piyonunu "bedava" sanmak. 4.Fg5 Abd7 5.cxd5 exd5 sonrası **6.Axd5??** doğal görünür: f6 atı bağlıdır. Ama bağlama kırılır ve beyaz taş kaybeder (yandaki alıştırma).

## M12 ✏️ Mini alıştırma

• Siyah oynar

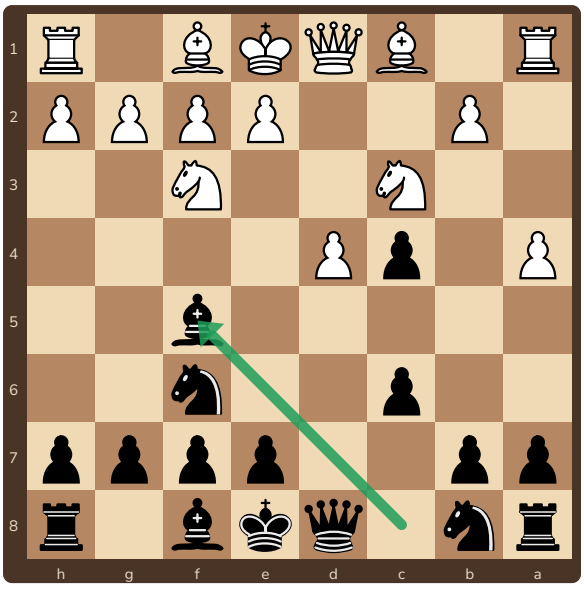


1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Abd7 5.cxd5 exd5 6.Axd5

Beyaz 6.Axd5?? ile piyon aldı. Siyahın cevabı?


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 23 Slav Savunması



**Ana hat** · 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Af3 Af6 4.Ac3 dxc4 5.a4 Ff5

## Ana fikir

Siyah 2...c6 ile d5'i korur ve c8 filini e6 piyonundan **önce** dışarı çıkarabilir: ...Ff5 ya da ...Fg4. Vezir Gambiti Reddi'nin kötü fil sorununu çözer, Karo-Kann'ın 1.d4 karşılığıdır.

| Kol | Hamleler | Karakteri |
|---|---|---|
| **Ana hat** | 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Af3 Af6 4.Ac3 dxc4 5.a4 Ff5 | Siyah c4 piyonunu alır, fili dışarı çıkarır |
| **Yarı-Slav** | 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Af3 Af6 4.Ac3 e6 | ...e6 ve ...Abd7; keskin Meran kolları |
| **Değişme** | 1.d4 d5 2.c4 c6 3.cxd5 cxd5 | Simetrik, sakin |

## Planlar

**Beyaz:** a4 ile ...b5'i önleyip c4 piyonunu geri almak (e3 ve Fxc4); e4 ile geniş merkez; Ah4 ile f5 filine saldırı.

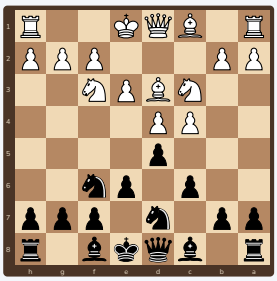
**Siyah:** ...Ff5 ya da ...Fg4, ...e6, ...Fb4 ve kısa rok; ...c5 ya da ...e5 ile merkezi açmak.

## ⚠️ Sık yapılan hata

Beyaz için: 4...dxc4 sonrası **a4'ü unutmak**. Siyah ...b5 ile c4 piyonunu tutar ve vezir kanadında piyon çoğunluğu kurar. Siyah için: Yarı-Slav'da c8 filini plansız bırakmak; yandaki konumda bu filin yolu bellidir.

## M13 ✏️ Mini alıştırma

● Siyah oynar



1.d4 d5 2.c4 c6 3.Af3 Af6 4.Ac3 e6 5.e3 Abd7 6.Fd3

Yarı-Slav konumu. Siyah c8 filini nasıl oyuna sokar? Planı yaz.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 24 Londra Sistemi



**Londra Sistemi** · 1.d4 d5 2.Af3 Af6 3.Ff4 e6 4.e3 c5 5.c3 Ac6 6.Abd2 Fd6 7.Fg3 O-O 8.Fd3

## Ana fikir

Bir **sistem açılışı**: beyaz rakip ne oynarsa oynasın hemen hemen aynı düzeni kurar: d4, Ff4, e3, c3, Af3, Abd2, Fd3, O-O. Az teori, sağlam piramit yapı. Ama rakibin planını görmezden gelmek tehlikelidir.

| Siyahın düzeni | Beyazın cevabı |
|---|---|
| ...c5 ve ...Vb6 (b2'ye baskı) | Vc1; c3 oynandıysa Vb3; bazen c4 ile karşı vuruş |
| ...Fd6 (Ff4'ü değişme) | Fg3 ya da Fxd6; yapı bozulmaz |
| ...Ah5 (fil peşinde) | Fg5 ya da Fe5; fili korumak |

## Planlar

**Beyaz:** Ae5 ve f4 ile şah kanadına baskı (Stonewall düzeni), Ve2 ya da Vc2; uygun anda e4 kırılması.

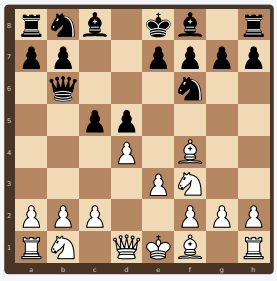
**Siyah:** ...c5 ile merkeze baskı, ...Vb6 ile b2 piyonuna saldırı, ...Fd6 ile Ff4'ü değişmek; vezir kanadında ...b5–b4.

## ⚠️ Sık yapılan hata

Ff4 vezir kanadını terk ettiği için **b2 piyonu** savunmasız kalır. Siyah ...c5 ve ...Vb6 oynadığında beyaz düzenini otomatik sürdürürse piyon kaybeder. Sistem açılışında bile her hamleden önce rakibin tehdidine bak.

## M14 ✏️ Mini alıştırma

○ Beyaz oynar



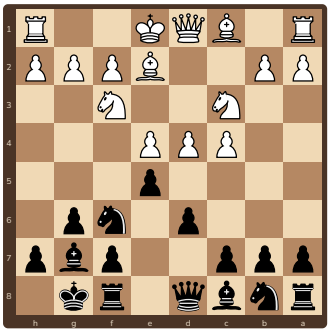
1.d4 d5 2.Af3 Af6 3.Ff4 c5 4.e3 Vb6

Siyah vezirle b2'ye saldırıyor. Beyaz ne yapmalı?

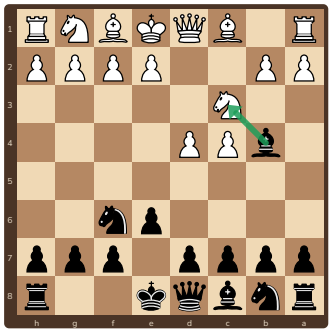

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 25 Hint savunmaları

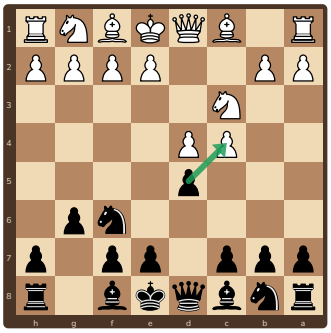
1...Af6 ile siyah merkezi önce taşlarla kontrol eder, piyon kararını sonraya bırakır. Dört büyük kol var; hepsinin ortak fikri e4 ve d5 karelerini piyon yerine taşlarla kontrol etmektir.



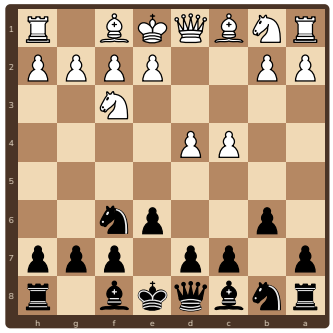
Şah Hint



Nimzo-Hint



Grünfeld



Vezir Hint

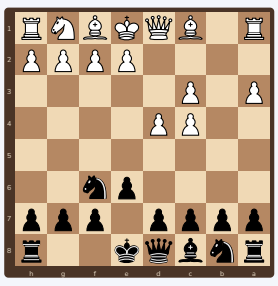
| Savunma | Hamleler | Fikir ve planlar |
|---|---|---|
| **Şah Hint** | 1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6 | Beyaz büyük merkez kurar. Merkez d5 ile kapanırsa **beyaz vezir kanadında** (b4, c5), **siyah şah kanadında** (...f5–f4, ...g5) saldırır. |
| **Nimzo-Hint** | 1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 Fb4 | Fil c3 atını bağlar ve e4'ü önler. ...Fxc3 sonrası beyaz fil çifti, siyah çift piyona baskı alır. |
| **Grünfeld** | 1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 d5 | Siyah beyaza merkezi kurdurur, sonra ...c5 ve g7 filiyle d4'e vurur. |
| **Vezir Hint** | 1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Af3 b6 | Fil b7'den e4 karesine bakar; sağlam ve esnek. |

### ⚠️ Sık yapılan hata

Şah Hint'te iki taraf da **yanlış kanatta** oynar. Merkez kapandıktan sonra piyonlar, işaret ettikleri kanatta saldırır: d5 piyonu beyaza vezir kanadını, e5 piyonu siyaha şah kanadını gösterir. Kendi şahının önündeki piyonları nedensiz sürmek ise tehlikelidir.

### M15 ✏️ Mini alıştırma

• Siyah oynar

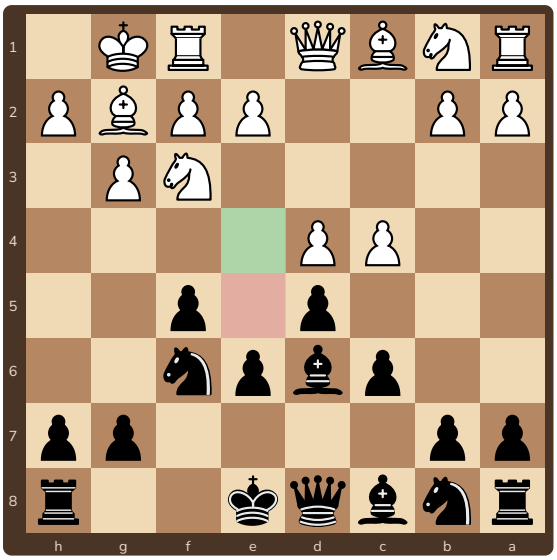


1.d4 Af6 2.c4 e6 3.Ac3 Fb4 4.a3 Fxc3+ 5.bxc3

Nimzo-Hint, Sämisch: beyaz çift piyonla fil çiftini aldı. Siyahın planı?


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 26 Hollanda Savunması ve diğer 1.d4 cevapları



**Stonewall Hollanda** · 1.d4 f5 2.g3 Af6 3.Fg2 e6 4.Af3 d5 5.O-O Fd6 6.c4 c6

**Ana fikir**

Siyah 1...f5 ile e4 karesini kontrol eder ve şah kanadında saldırı hazırlar. Bedeli: e8–h5 çaprazı ve e5/e6 kareleri zayıflar.

| Düzen | Siyahın piyonları |
|---|---|
| **Stonewall** | f5, e6, d5, c6: sağlam “taş duvar”, e4 karesinde at |
| **Leningrad** | f5, g6, d6: fil g7'de, Şah Hint'e benzer |
| **Klasik** | f5, e6, d6: esnek, ...e5 kırılması |

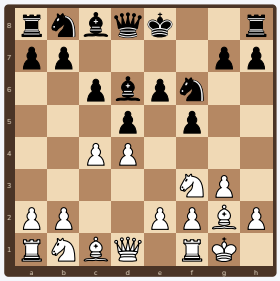
**Beyaz:** g3 ve Fg2 ile uzun çaprazda fil; e4 kırılması; siyah karelerdeki filleri değişip e5'e taş yerleştirmek.

## Diğer 1.d4 cevapları

| | | |
|---|---|---|
| **Benoni** | 1.d4 Af6 2.c4 c5 3.d5 | Dengesiz yapı; siyah ...e6, ...g6, vezir kanadında ...b5 |
| **Benko Gambiti** | 1.d4 Af6 2.c4 c5 3.d5 b5 | Siyah piyon verir, a ve b sütunlarını açar |
| **Budapeşte Gambiti** | 1.d4 Af6 2.c4 e5 | Tuzaklı; Alıştırma 11 |
| **Albin Karşı Gambiti** | 1.d4 d5 2.c4 e5 | Keskin; Alıştırma 9 |

## M16 ✏️ Mini alıştırma

○ Beyaz oynar



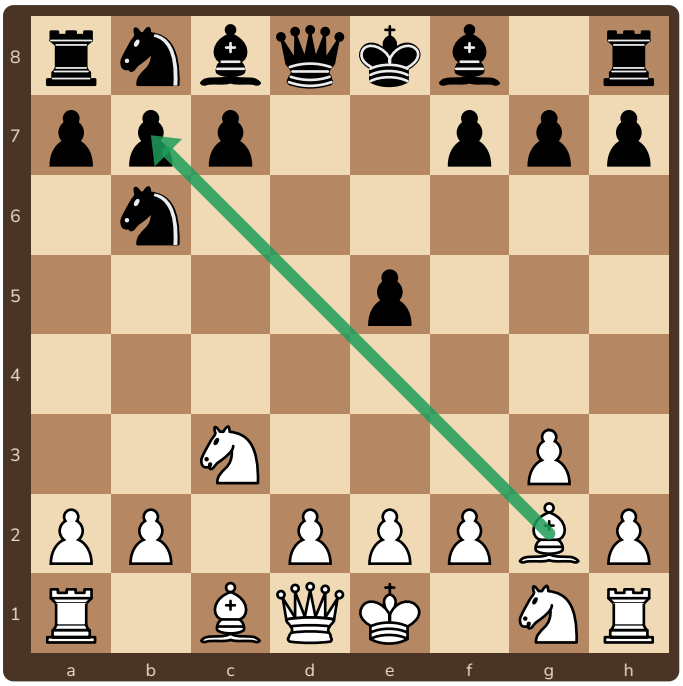
1.d4 f5 2.g3 Af6 3.Fg2 e6 4.Af3 d5 5.O-O Fd6 6.c4 c6

Stonewall Hollanda. Beyazın planı ne olmalı?

**⚠️ Sık yapılan hata**

Hollanda'da siyah şah kanadını erken açar (...g5, ...h5) ve d1–h5 çaprazını unutur. Alıştırma 10'daki konum bunun ünlü bir örneği: vezir h5'e geldiğinde mat tehdidi doğar.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

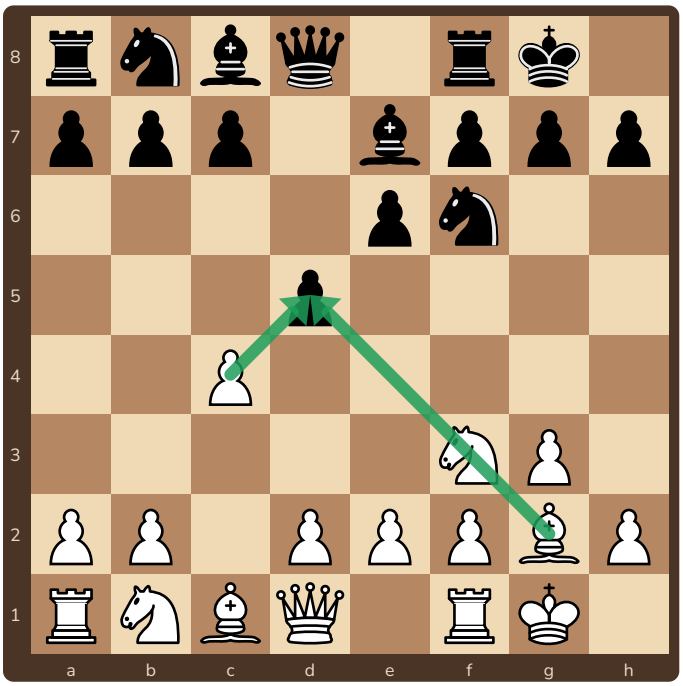


**İngiliz: Ters Sicilya** · 1.c4 e5 2.Ac3 Af6 3.g3 d5 4.cxd5 Axd5 5.Fg2 Ab6

### Ana fikir

**1.c4** d5 karesini kanattan kontrol eder. Beyaz çoğu zaman g3 ve Fg2 ile filini uzun çapraza yerleştirir, vezir kanadında b4–b5 ile ilerler. Siyah 1...e5 oynarsa konum, renkler değişmiş bir Sicilya'dır (Ters Sicilya); beyaz bir tempo öndedir.

| Siyahın cevabı | Sonuç |
|---|---|
| 1...e5 | Ters Sicilya; beyaz uzun çaprazla d5'e baskı |
| 1...c5 | Simetrik İngiliz; sakin manevra |
| 1...Af6 ya da 1...e6 | Çoğu zaman d4 ile Hint savunmalarına ya da Vezir Gambiti'ne geçer |



**Réti** · 1.Af3 d5 2.c4 e6 3.g3 Af6 4.Fg2 Fe7 5.O-O O-O

### Ana fikir

**1.Af3** hiçbir şeye erken karar vermez. Réti'de beyaz siyahın d5 piyonuna c4 ve fianketto fili ile kanattan saldırır: hipermodern düşüncenin beyaz taraftaki hâli.

### Şah Hint Atağı

Beyaz, Şah Hint düzenini bir tempo fazlasıyla kurar:

1.Af3 d5 2.g3 Af6 3.Fg2 e6 4.O-O Fe7 5.d3 O-O 6.Abd2 c5 7.e4

Plan: e5 ile alan ve şah kanadında saldırı. Fransız ya da Sicilya oynayan rakiplere karşı sık seçilir.

### Siyahken yan açılışlara karşı basit kural

Yan açılışlara özel teori çalışmak yerine, kendi 1.d4 repertuvarındaki düzeni kur: 1...d5 ya da 1...Af6, ...e6, ...Fe7, kısa rok. Beyaz d4 oynarsa zaten bildiğin açılışa geçersin.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 28 Transpozisyon ve sistem açılışları



Aynı konuma farklı hamle sıralarıyla gelinebilir. Bir açılışı hamle sırasıyla değil, **oluşan konumla** tanı.

| Hamle sırası | Ulaşılan açılış |
|---|---|
| 1.c4 e6 2.Ac3 d5 3.d4 Af6 | |
| 1.Af3 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6 5.d4 | |
| 1.Af3 d5 2.d4 Af6 3.c4 c6 | |
| 1.c4 c6 2.d4 d5 | |

**M17:** Sağ sütunu doldur. Bütün sıralar yazılımla kontrol edildi: her biri bilinen bir açılışın ana konumuna çıkar. Cevaplar s.34.

## Sistem açılışları: her şeye karşı aynı düzen

| Sistem | Beyazın düzeni | Avantaj / risk |
|---|---|---|
| **Londra** | d4, Ff4, e3, c3, Af3, Abd2, Fd3 | Az teori, sağlam / b2 zayıf, pasifleşebilir |
| **Colle** | d4, Af3, e3, Fd3, c3, Abd2, O-O, sonra e4 | Basit plan / c1 fili kapalı kalır |
| **Şah Hint Atağı** | Af3, g3, Fg2, O-O, d3, Abd2, e4 | Esnek / yavaş |
| **Stonewall (beyaz)** | d4, e3, f4, c3, Fd3, Af3 | e5'te at, saldırı / e4 karesi zayıf |

## Sistem açılışı bana uygun mu?

Az zamanın varsa ve oyun ortasını iyi oynuyorsan, bir sistem açılışı açılış çalışmasını azaltır. Ama sistem, rakibe bakmadan oynamak demek değildir: her hamlede rakibin tehdidini kontrol et. 1300–1600 arasında en çok puan, açılıştan çok **taktik dikkatten** gelir.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

## 29 Bölüm 7 · Repertuvarını seç

Repertuvar, beyazla ve siyahla düzenli oynadığın açılışların listesidir. 1300–1700 arası için önerimiz: **beyazla bir açılış**, **siyahla 1.e4'e bir** ve **1.d4'e bir** cevap. Aşağıda üç farklı tarz için örnek repertuvarlar var; seçimi antrenörünle birlikte yap.

| | Sağlam ve planlı | Klasik | Keskin ve taktik |
|---|---|---|---|
| **Beyaz** | Londra Sistemi ya da Vezir Gambiti | İtalyan Oyunu, sonra İspanyol | 1.e4 ve Açık Sicilya, İskoç |
| **Siyah, 1.e4'e** | Karo-Kann | 1...e5 (İspanyol'a 3...a6, İtalyan'a 3...Fc5) | Sicilya |
| **Siyah, 1.d4'e** | Slav ya da Vezir Gambiti Reddi | Vezir Gambiti Reddi | Şah Hint |
| **Kimin için?** | Az teoriyle sağlam konum isteyenler | Açılış prensiplerini öğrenmek isteyen herkes | Hesaplamayı ve saldırıyı sevenler |
| **Dikkat** | Pasifleşmemek; plan bilgisi şart | İspanyol uzun vadede çok teori ister | Sicilya ve Şah Hint çok teori ister |

Satranç Velisi'nin “İlk Repertuvar” kitapçığı “Klasik” sütundaki repertuvarın derin hâlidir.

### Seçerken sorulacak beş soru

1. Kazandığım maçlar nasıl kazanılıyor: saldırıyla mı, oyun sonunda mı?
2. Hangi tür konumlarda süre sıkıntısına düşüyorum?
3. Haftada açılışa kaç saat ayırabilirim?
4. Antrenörüm hangi açılışları iyi biliyor?
5. Seçtiğim açılışı en az 3–6 ay oynayabilir miyim?

### Ne zaman değiştirmeli?

Bir açılışı **sonuçlara bakarak** hemen değiştirme. Kayıpların açılıştan mı, oyun ortasından mı geldiğine bak. Kural:

- 10 maçta açılıştan sonra konumların hep kötüyse, açılışı değil önce o açılışın **planını** çalış.
- Planı biliyor ama konumları sevmiyorsan, o zaman tarzına uygun başka bir sütuna geç.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

## 30 Açılış nasıl çalışılır?

### 1 Ana hattı tahtada kur

İlk 8–10 hamleyi gerçek bir tahtada oyna. Ekrandan çalışmak hızlıdır ama tahtada kurmak daha iyi hatırlatır.

### 2 Her hamlenin nedenini yaz

Açılış defterine her hamlenin yanına tek cümle: “merkez”, “gelişim”, “Fg4'ü önler” gibi. Nedenini yazamadığın hamleyi henüz öğrenmemişsin demektir.

### 3 Yapıyı ve planı öğren

Açılış bittiğinde hangi piyon yapısı oluşuyor (s.5)? İki tarafın planı ne? Bu kitaptaki “Planlar” kutuları buradan başlar.

### 4 Usta partilerini izle

Lichess'in açılış kâşifinde seçtiğin konumda ustaların oynadığı partileri aç; 3–5 partiyi hamle hamle oyna ve “şimdi plan ne?” diye tahmin et.

### 5 Her maçtan sonra açılışı kontrol et

Açılış bölümünü notasyon formundan bilgisayara geçir ve kontrol et (satrancvelisi.com/analiz). Repertuvardan nerede çıktın? Doğru hamle neydi? Deftere ekle.

**Bilmediğin bir hamle gelince**

1. Bir **tehdit** var mı? (Şah, alma, saldırı)
2. Rakip **merkeze** ne yaptı?
3. Hangi kareyi ya da çaprazı **zayıflattı**?
4. Gelişimime ve **roka** devam edebilir miyim?
5. Rakibin hamlesi bir **tuzak** olabilir mi?

Bu beş soru, ezberin bittiği yerde yol gösterir.

**Açılış defteri sayfası**

| | |
|---|---|
| **Açılış / kol** | |
| **Ana hat (ilk 8 hamle)** | |
| **Benim planım** | |
| **Rakibin planı** | |
| **Tuzak / dikkat** | |
| **Maçta çıkan sapma** | |

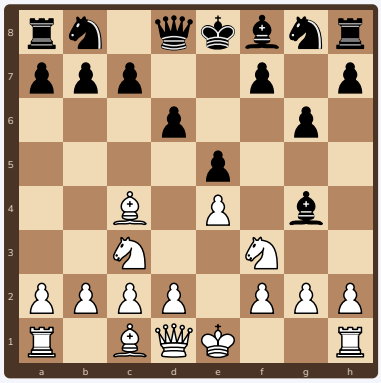

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 31 Bölüm 8 · Alıştırmalar: açılış taktikleri (1)



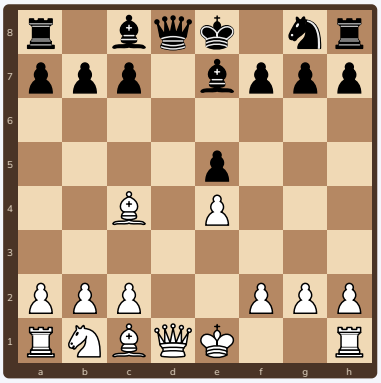
Her konum gerçek bir açılış hattından geliyor ve motorla kontrol edildi. En güçlü hamleyi bul, cevabı s.35'te kontrol et.

**1** **Bul!** ○ Beyaz oynar



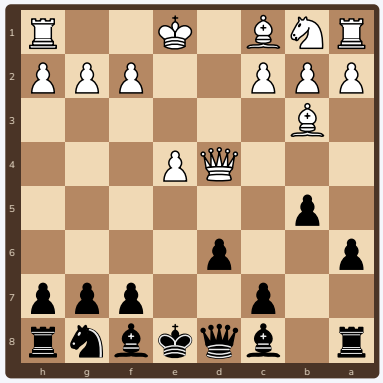
1.e4 e5 2.Af3 d6 3.Fc4 Fg4 4.Ac3 g6

**2** **Bul!** ○ Beyaz oynar



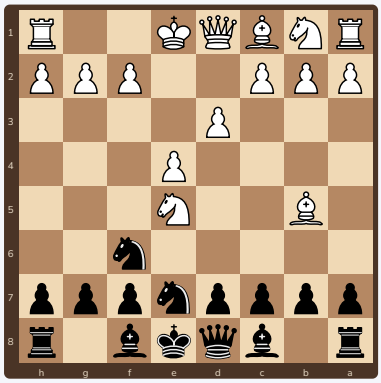
1.e4 e5 2.Af3 d6 3.d4 Ad7 4.Fc4 Fe7 5.dxe5 Axe5 6.Axe5 dxe5

**3** **Bul!** ● Siyah oynar



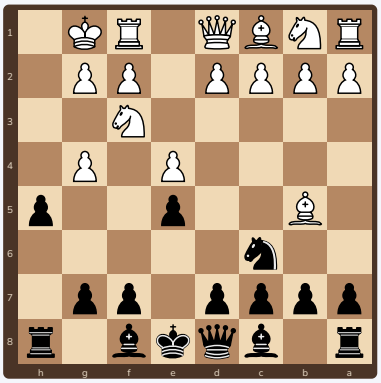
1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 d6 5.d4 b5 6.Fb3 Axd4 7.Axd4 exd4 8.Vxd4

**4** **Bul!** ● Siyah oynar



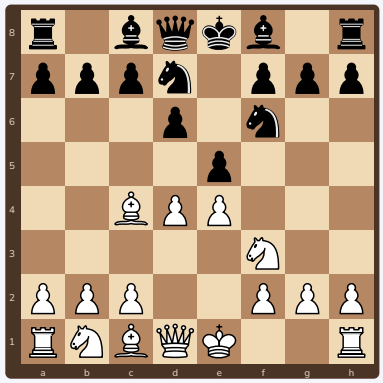
1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.d3 Ae7 5.Axe5

**5** **Bul!** ● Siyah oynar



1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 Af6 4.O-O Ag4 5.h3 h5 6.hxg4

**6** **Bul!** ○ Beyaz oynar

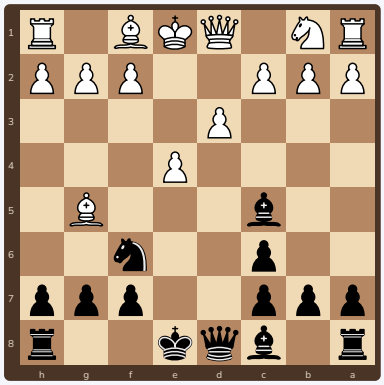


1.e4 e5 2.Af3 d6 3.d4 Ad7 4.Fc4 Agf6


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

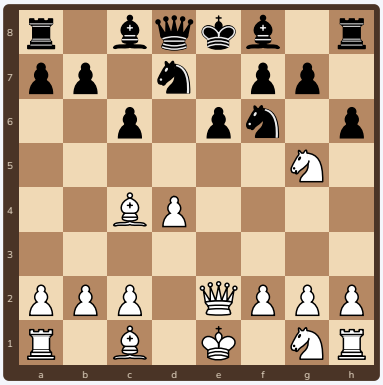
# 32 Alıştırmalar: açılış taktikleri (2)

**7** **Bul!** ● Siyah oynar



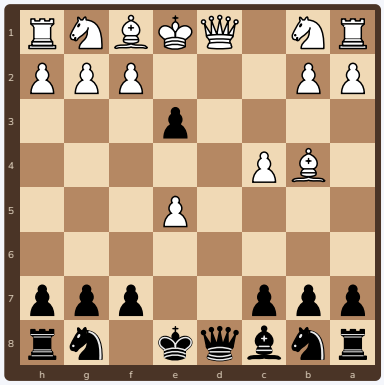
1.e4 e5 2.Af3 Af6 3.Axe5 Ac6 4.Axc6 dxc6 5.d3 Fc5 6.Fg5

**8** **Bul!** ○ Beyaz oynar



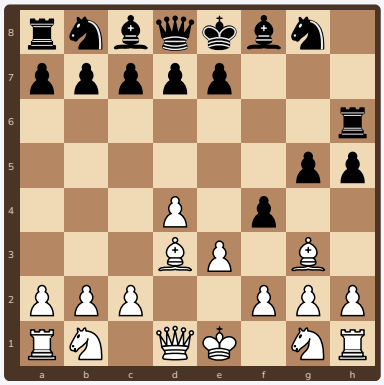
1.e4 c6 2.d4 d5 3.Ac3 dxe4 4.Axe4 Ad7 5.Fc4 Agf6 6.Ag5 e6 7.Ve2 h6

**9** **Bul!** ● Siyah oynar



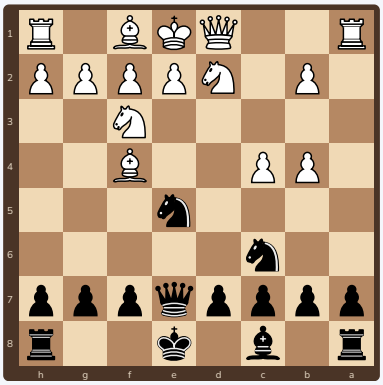
1.d4 d5 2.c4 e5 3.dxe5 d4 4.e3 Fb4+ 5.Fd2 dxe3 6.Fxb4

**10** **Bul!** ○ Beyaz oynar



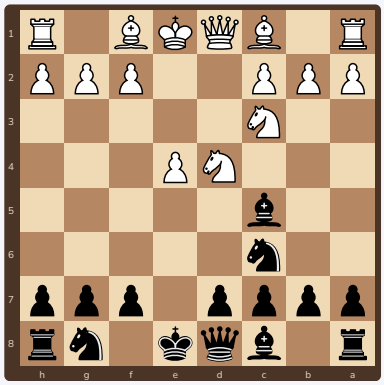
1.d4 f5 2.Fg5 h6 3.Fh4 g5 4.Fg3 f4 5.e3 h5 6.Fd3 Kh6

**11** **Bul!** ● Siyah oynar



1.d4 Af6 2.c4 e5 3.dxe5 Ag4 4.Ff4 Ac6 5.Af3 Fb4+ 6.Abd2 Ve7 7.a3 Agxe5 8.axb4

**12** **Bul!** ● Siyah oynar



1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.d4 exd4 4.Axd4 Fc5 5.Ac3

**Bu 12 konumun ortak dersi**

Hepsinde bir taraf açılış görevlerinden birini unuttu: **f7/f2 zayıflığı** (1, 2, 6, 7, 8), **çifte saldırı** (2, 4), **bağlı taşlar** (1, 11), **şahın önünü açmak** (5, 9, 10), **bir taşın kaç kez korunduğunu saymamak** (12) ya da **fili kapana sokmak** (3).

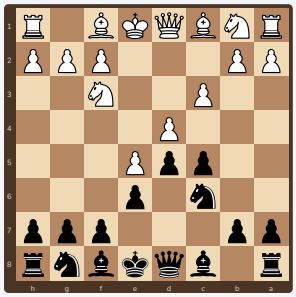

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 33 Alıştırmalar: planı bul

Bu konumlarda tek bir “doğru hamle” yok; önemli olan planı bilmek. Planı iki üç hamleyle yaz, sonra s.35'teki cevapla karşılaştır.

### 13 Plan

● Siyah oynar

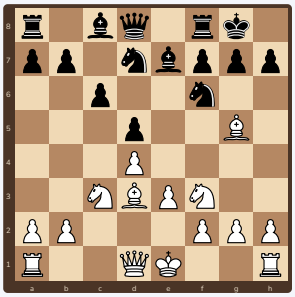


1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Ac6 5.Af3

**Siyah oynar. Fransız İlerleme: siyahın planı?**

### 14 Plan

○ Beyaz oynar

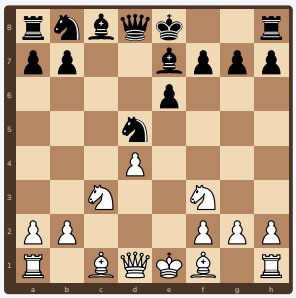


1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.cxd5 exd5 5.Fg5 Fe7 6.e3 O-O 7.Fd3 Abd7 8.Af3 c6

**Beyaz oynar. Karlsbad: beyazın planı?**

### 15 Plan

○ Beyaz oynar

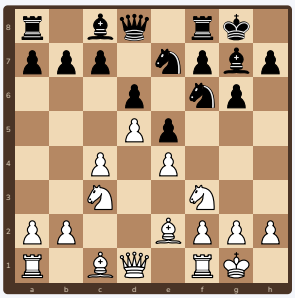


1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Af6 5.Ac3 e6 6.Af3 Fe7 7.cxd5 Axd5

**Beyaz oynar. İzole vezir piyonu: beyazın planı?**

### 16 Plan

○ Beyaz oynar

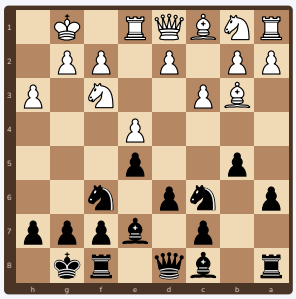


1.d4 Af6 2.c4 g6 3.Ac3 Fg7 4.e4 d6 5.Af3 O-O 6.Fe2 e5 7.O-O Ac6 8.d5 Ae7

**Beyaz oynar. Kapalı Şah Hint: beyazın planı?**

### 17 Plan

● Siyah oynar

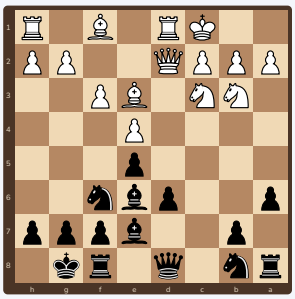


1.e4 e5 2.Af3 Ac6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Af6 5.O-O Fe7 6.Ke1 b5 7.Fb3 d6 8.c3 O-O 9.h3

**Siyah oynar. Kapalı İspanyol: siyahın planı?**

### 18 Plan

● Siyah oynar



1.e4 c5 2.Af3 d6 3.d4 cxd4 4.Axd4 Af6 5.Ac3 a6 6.Fe3 e5 7.Ab3 Fe6 8.f3 Fe7 9.Vd2 O-O 10.O-O-O

**Siyah oynar. Najdorf, İngiliz Atağı: siyahın planı?**


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 34 Cevaplar (1): harita ve mini alıştırmalar

### s.8 · Hangi aile?

1. Fransız Savunması (yarı açık)
2. Nimzo-Hint (Hint savunmaları)
3. İspanyol Açılışı (açık oyun)
4. Slav Savunması (kapalı oyun)
5. Karo-Kann Savunması (yarı açık)
6. İngiliz Açılışı (yan açılış; Ters Sicilya)

### Mini alıştırmalar

**M1.** 6...d5! Merkezde karşı vuruş: e5 piyonu atı kovaladığında siyah fili ve atıyla hızla oyuna girer. 6...Ae4 ya da 6...Ag4 gibi at hamleleri daha zayıftır.

**M2.** 5...Vd4! (ya da 5...Ve7). Vezir hem e5 atına hem e4 piyonuna saldırır; siyah piyonunu geri alır. Ders: 4.Fxc6 dxc6 sonrası e5 piyonu "bedava" değildir.

**M3.** 5.Fe3, 5.Ab3 ya da 5.Axc6. d4'teki at iki kez saldırı altında (Fc5 ve Ac6) ve yalnızca vezirle korunuyor. 5.Ac3?? Fxd4 (ya da 5... Axd4) taş kaybettirir.

**M4.** 4...d5! f7'ye çift saldırıyı merkez karşı vuruşuyla karşılar. 4...Axe4? 5.Fxf7+ ile şah yerinden olur.

**M5.** 5.Ac6+! Açarak şah: at kaçarken e2'deki vezir e8'deki şaha şah çeker; at da d8'deki veziri alır.

**M6.** 9...Ad4! (Sibirya tuzağı). Vezir saldırı altında ve ...Vh2# tehdidi var; 10.Axd4 Vh2# olur. Beyaz veziri kaybeder: 10.hxg4 Axe2+.

**M7.** 9.Fb5+! Fil şah çeker ve d sütununu açar; d1'deki beyaz vezir d4'teki siyah veziri alır.

**M8.** 6.Ad6#. e7 piyonu e2'deki vezire bağlı olduğu için d6 atı alınamaz; şahın kaçacak karesi yok.

**M9.** 4.Fe2 (ya da 4.Age2). Şahı kapatırken gelişir; ardından Af3 ya da d4 ile vezire yine tempo kazanılır. Vezir aynı açılışta üçüncü kez oynamak zorunda kalır.

**M10.** Uzun rok (O-O-O), Fh6 ile siyahın g7 filini değişmek, h4–h5 ile h sütununu açmak. Bu plan siyah şahın önünü zayıflatır.

**M11.** 6.Vf3! Vezir uzun çaprazda a8 kalesine saldırır. 6...Ac6 7.Vxc6+ ile beyaz taş kazanır. Ders: Vezir Gambiti Kabul'de c4 piyonunu tutmaya çalışmak vezir kanadını zayıflatır.

**M12.** 6...Axd5! 7.Fxd8 Fb4+ 8.Vd2 Fxd2+ 9.Şxd2 Şxd8 ve siyah bir taş önde kalır ("Fil tuzağı"). Ders: f6 atı bağlı görünse de d7 atı ve b4 şahı her şeyi değiştirir.

**M13.** ...dxc4 ve ...b5 ile vezir kanadında alan; ...Fb7 ile c8 filini uzun çapraza çıkarmak; ... a6 ve ...c5 ile merkezi açmak (Meran düzeni).

**M14.** 5.Vc1 b2'yi sakin şekilde korur. Motorun ilk tercihi 5.c4 ile karşı saldırıdır; 5.Ac3 de oynanabilir. b2'yi korumadan düzene devam etmek siyaha ...Vxb2 ile piyon kazanma fırsatı verir.

**M15.** ...c5, ...b6 ve ...Fa6 ile c4'teki çift piyona baskı; ...Ac6–a5 ile c4'e üçüncü saldırı. Beyazın fil çiftine karşı siyah merkezi kapalı tutar (...d6, ...e5).

**M16.** Ff4 (ya da b3 ve Fa3) ile siyah karelerdeki filleri değişmek; ardından Ae5 ve Ad3 ile e5 karesini atla doldurmak. Stonewall'da siyahın zayıf noktası e5 karesidir.

**M17.** 1) Vezir Gambiti Reddi · 2) Şah Hint Savunması · 3) Slav Savunması · 4) Slav Savunması. Hamle sırası farklı, konum aynı.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 35 Cevaplar (2): Bölüm 8 alıştırmaları

**1.** 5.Axe5! Bağlı at bile hamle yapabilir: 5...Fxd1?? 6.Fxf7+ Şe7 7.Ad5# (Légal tuzağı). 5...dxe5 6.Vxg4 ile beyaz bir piyon önde.

**2.** 7.Vh5! Vezir hem f7'ye (c4 filiyle birlikte) hem e5 piyonuna saldırır: çifte saldırı. 7...g6 8.Vxe5 ile beyaz piyon kazanır ve h8 kalesini de tehdit eder.

**3.** 8...c5! ve ...c4 ile b3 fili kapana kısılır (Nuh'un Gemisi tuzağı).

**4.** 5...c6! Fil saldırı altında. Fil kaçarsa 6...Va5+ ile şah ve e5 atına çifte saldırı; at kaçarsa ...cxb5 (Mortimer tuzağı). Siyah taş kazanır.

**5.** 6...hxg4! Açılan h sütunu ve ...Vh4 ile siyahın saldırısı çok güçlüdür (Olta tuzağı). Ders: kenar piyonu ile şahın önünü açmak tehlikelidir.

**6.** 5.dxe5! Axe5 6.Axe5 dxe5 7.Fxf7+! Şxf7 8.Vxd8 ile beyaz vezir kazanır (Philidor'da f7 zayıflığı).

**7.** 6...Axe4! Vezir alınırsa 7.Fxd8?? Fxf2+ 8.Şe2 Fg4# (Stafford Gambiti tuzağı). Beyaz başka hamle oynasa da siyah malzeme kazanır.

**8.** 8.Axf7! At alınırsa 8...Şxf7 9.Vxe6+ ile şah açıkta kalır; alınmazsa at d8'deki veziri alır (Karo-Kann'da e6 ve f7 zayıflığı).

**9.** 6...exf2+! 7.Şe2 fxg1=A+! (Lasker tuzağı): piyon ata terfi eder ve şah çeker; beyaz şah ya da vezir tehlikesiyle büyük malzeme kaybeder.

**10.** 7.Vxh5+! Kxh5 8.Fg6# (Hollanda'da açılan d1–h5 çaprazı).

**11.** 8...Ad3# Boğmaca mat (Kieninger tuzağı): d2 atı şahın kaçış karesini kapatıyor, e2 piyonu bağlı.

**12.** 5...Fxd4! (ya da 5...Axd4) d4 atı iki kez saldırı altında, bir kez korunuyordu; siyah taş kazanır.

**13.** ...Vb6 ve ...cxd4 ile d4 piyonuna (zincirin tabanı) baskı; ...Fd7, ...Age7–f5 ile d4'e yeni saldırılar; sonra ...f6 ile zincirin başına vuruş. (Motorun ilk tercihleri ...Fd7, ...Vb6 ve ...Age7 aynı plana hizmet eder.)

**14.** Vc2, O-O, Kab1 ve b4–b5 ile azınlık saldırısı: c6 piyonunu değiştirip siyaha zayıf bir c piyonu ya da d5 piyonu bırakmak. (Motor: Vc2 ve O-O.)

**15.** Fd3, O-O, Ke1, Ve2: aktif taşlar; Ae5 ile at merkeze; şah kanadına saldırı ya da d4–d5 kırılması. Taş değişiminden kaçınmak. (Motor: Fd3.)

**16.** Vezir kanadında saldırı: Ae1–d3, b4 ve c5 ile c7 ve d6'ya baskı. Siyah bu arada ...Ad7 ve ...f5 ile şah kanadında oynayacak. (Motor: Ae1 ve b4.)

**17.** ...Aa5 ve ...c5 (Çigorin düzeni) ile b3 filini kovalamak ve vezir kanadında alan; ...Vc7 ile e5'i desteklemek. ...Fb7 ya da ...Fe6 ile fil değişimi de oynanır. (Konum dengededir; motor ...Fe6, ...Ke8, ...Ab8 kollarını da eşit görür.)

**18.** Vezir kanadında piyon saldırısı: ...Abd7, ...b5–b4 ile c3 atını kovalamak, ...Kc8 ve ...Vc7 ile c sütunu. Beyaz aynı anda g4–g5 ile şah kanadında saldırır: hız yarışı. d5 karesini ...Fe6 ile kontrol etmeyi unutma.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

# 36 Repertuvar kartım ve sözlük

## Repertuvar kartım

| Durum | İlk hamleler ve plan |
|---|---|
| **Beyaz** | |
| Rakip 1...c5 / 1...e6 / 1...c6 oynarsa | |
| **Siyah, 1.e4'e** | |
| **Siyah, 1.d4'e** | |
| Siyah, 1.c4 / 1.Af3'e | |
| Tuzaklar ve dikkat edilecekler | |

## Sözlük

| | |
|---|---|
| **Açık oyun** | 1.e4 e5 ile başlayan, merkezin erken açıldığı açılışlar |
| **Yarı açık oyun** | 1.e4'e siyahın 1...e5 dışında verdiği cevaplar |
| **Kapalı oyun** | 1.d4 d5 ile başlayan açılışlar |
| **Gambit** | Gelişim ya da merkez karşılığında piyon (bazen taş) vermek |
| **Fianketto** | Filin g2/b2 (g7/b7) karesine, uzun çapraza yerleşmesi |
| **Tempo** | Bir hamlelik zaman; tehdit ederek gelişmek tempo kazandırır |
| **Transpozisyon** | Farklı hamle sırasıyla aynı konuma ulaşmak |
| **Kırılma** | Rakibin piyon yapısına piyonla saldırmak (...c5, ...f6, d4 gibi) |
| **Piyon zinciri** | Çapraz olarak birbirini koruyan piyonlar (d4–e5) |
| **İzole piyon** | Yan sütunlarında kendi piyonu olmayan piyon |
| **Azınlık saldırısı** | Az sayıdaki piyonla rakibin çok sayıdaki piyonuna saldırmak (b4–b5) |
| **Blokaj** | Geçer ya da izole bir piyonun önündeki kareye taş koymak |
| **Sistem açılışı** | Rakip ne oynarsa oynasın aynı düzeni kurmak (Londra, Colle) |
| **Ana hat** | Bir açılışta en sık ve en güçlü kabul edilen hamle sırası |
| **Kol (varyant)** | Ana hattan ayrılan yol |

Daha fazlası için: satrancvelisi.com/egitim · Satranç Velisi, Türkiye Satranç Federasyonu'nun resmî sitesi değildir.


Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0