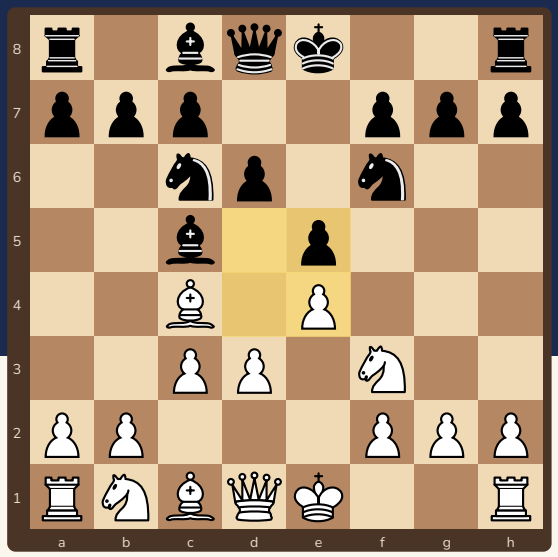
Açılışın 10 Altın Kuralı

Merkez · gelişim · rok · 6–10 yaş





Ezber yok! İlk 10 hamleyi **10 kuralla** oynayan çocuk, açılıştan rahat bir oyunla çıkar.

Bu kitapçıkta

s.2 Kural 1–2: Merkez
s.3 Kural 3–4: Taşları geliştir
s.4 Kural 5–6: Rok ve vezir
s.5 Kural 7–8: Piyonlar ve f7
s.6 Kural 9–10: Kaleler ve tehdit
s.7 Alıştırmalar
s.8 Cevaplar, kontrol kartı, sertifika

Sevgili veli,

Çocuk maçlarında puanların önemli bir kısmı ilk 10 hamlede kaybediliyor: erken çıkan vezir, hiç gelişmeyen filler, yapılmayan rok, bir hamlede gelen Çoban Matı. Bu kitapçık açılış ezberletmez; **her açılışta işe yarayan 10 kuralı** öğretir. Her kuralı bir maçta deneyin, maçtan sonra son sayfadaki kontrol kartıyla birlikte bakın.

Kitapçık Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı. Alıştırmaların cevapları Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz.

2 Kural 1–2: Merkez



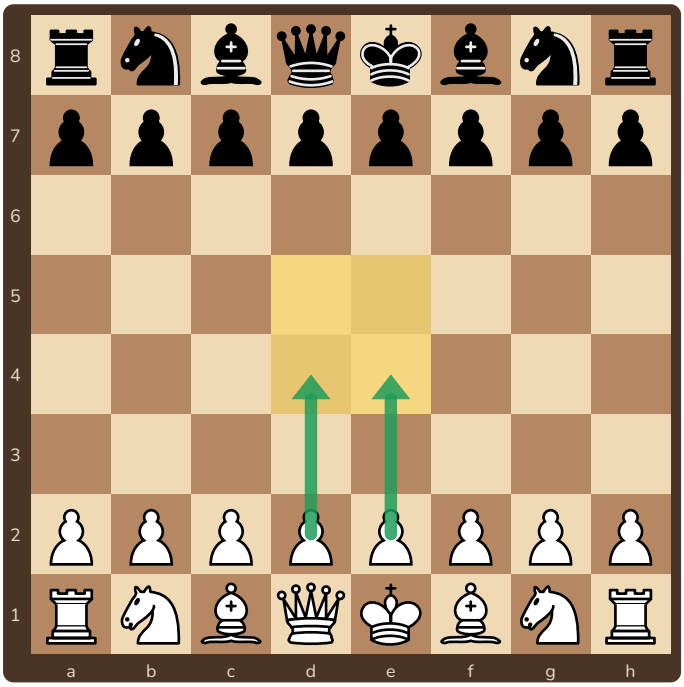
Tahtanın ortasındaki 4 kare (d4, e4, d5, e5) **merkez**dir. Merkezdeki taş her yöne gider, kenardaki taş sıkışır.

1 İlk hamlede merkez piyonunu sür

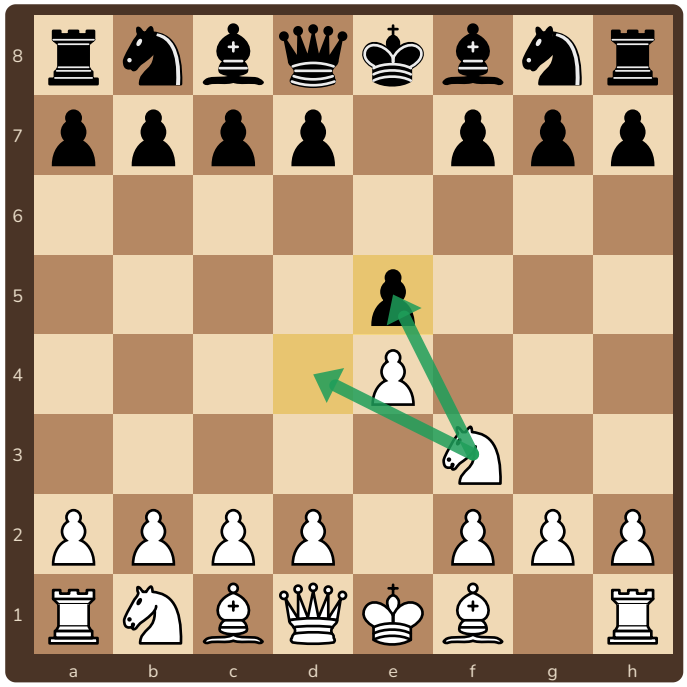
İlk hamlede **e4** ya da **d4** oyna. Bu piyon merkezi tutar ve vezirle file yol açar. a4, h4 gibi kenar piyon hamleleri açılışta zaman kaybıdır.

2 Merkezi kontrol et

Merkeze piyonla, atla ve fille **saldır**. Rakip de aynı kareleri ister; merkezi kim tutarsa oyun ona açılır.



Sarı kareler merkez. İyi ilk hamleler: e4 ya da d4.



1.e4 e5 2.Af3: at gelişti ve merkezdeki e5 piyonuna saldırıyor.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

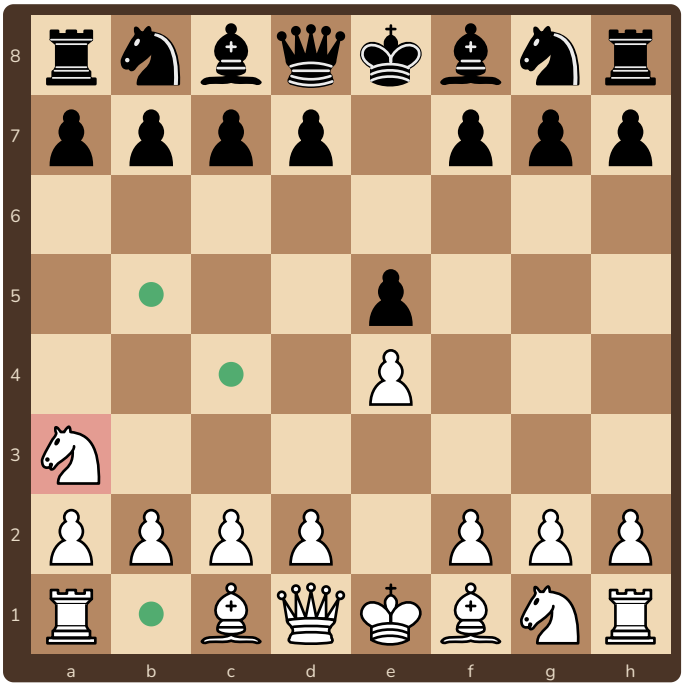
3 Kural 3–4: Taşları geliştir

3 Önce atlar ve filler

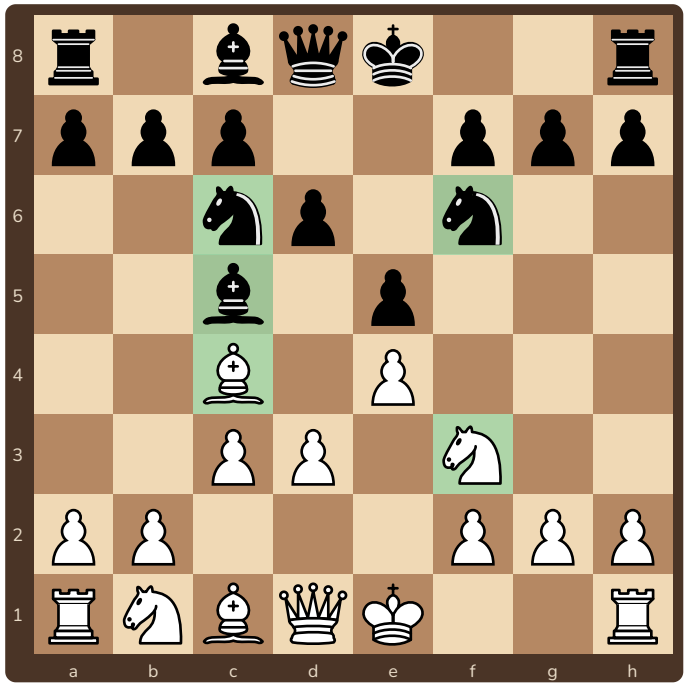
Arka sıradaki **atları ve filleri** oyuna sok (geliştir). Atlar genelde f3/c3 ve f6/c6'ya, filler açık çaprazlara gider. Kaleler ve vezir sonra gelir.

4 Her taşı bir kez oyna

Açılışta aynı taşı iki üç kez oynatma; her hamle **yeni bir taşı** oyuna soksun. Bir taşı tekrar oynatmanın tek iyi sebebi: saldırı altında olması ya da bedava taş alması.



Kenardaki at a3'ten en fazla 4 kareye gidebilir; şu an c2 kendi piyonuyla dolu, yalnızca 3 kare kaldı.



İyi gelişim: Siyah iki atını ve bir filini, beyaz bir atını ve bir filini çıkardı. Merkez sağlam; sıra rokta.

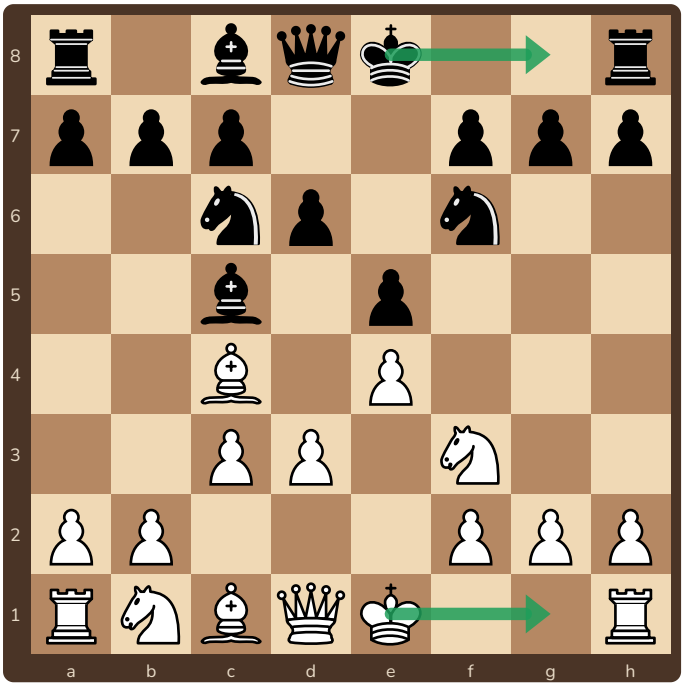
Hatırla: “Kenardaki at ağlar.” Merkezdeki at 8 kareye gidebilir, köşedeki yalnızca 2 kareye.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

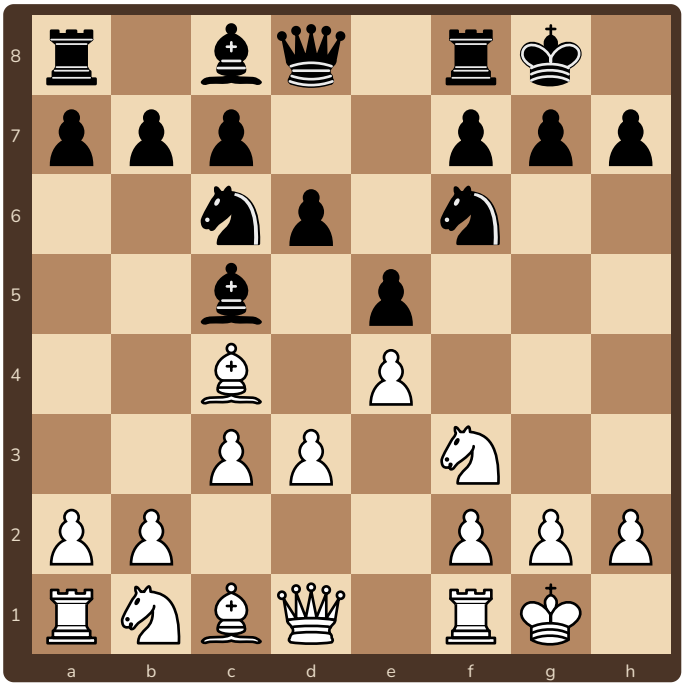
4 Kural 5–6: Rok ve vezir

5 Erken rok yap

Atı ve fili çıkarınca **rok** yap: şah köşede güvende olur, kale de oyuna girer. Hedef: ilk 10 hamlede rok.



Geliştikten sonra iki taraf da kısa rok yapabilir.



Rok yapıldı: şahlar güvende, kaleler oyuna girmeye hazır.

6 Vezirle erken gezme

Vezir en değerli taş; erken çıkarsa rakip ona taş geliştirerek **saldırır**, vezir kaçarken sen zaman kaybedersin.



1.e4 e5 2.Vh5 Ac6 3.Fc4 g6 4.Vf3 Af6

Beyaz vezir h5'e çıktı, siyah **g6** ile kovaladı. Vezir f3'e geri döndü. Bu sırada siyah iki atını da geliştirdi; beyaz ise veziriyle iki hamle harcadı.

> Vezir, atlar ve filler geliştikten **sonra** oyuna girer.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

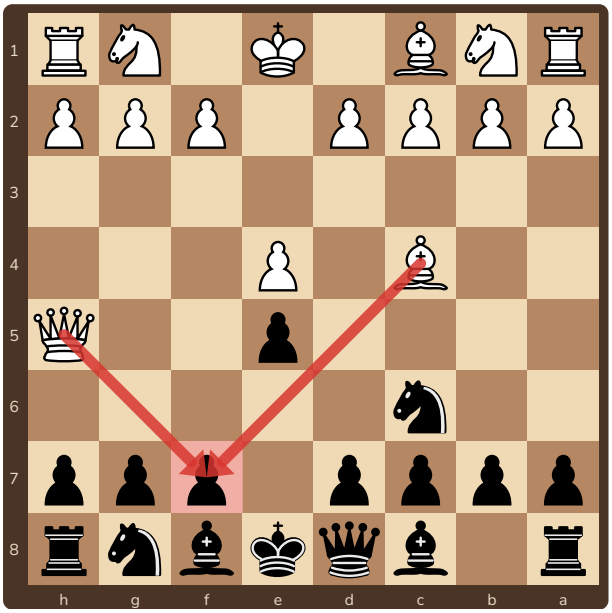
5 Kural 7–8: Piyonlar ve f7

7 Gereksiz piyon hamlesi yapma

Açılışta 2–3 piyon hamlesi yeter: merkez piyonları ve gerekirse bir fil için yol açan piyon. a, b, g, h piyonlarıyla vakit geçirme; şahın önündeki piyonlar da rok sonrası şahı korur.

8 f7 ve f2 karelerine dikkat

Başlangıçta f7 (siyah için) ve f2 (beyaz için) karelerini **yalnızca şah** korur. Rakibin vezir ve fili bu kareye birlikte bakıyorsa tehlike var!



1.e4 e5 2.Fc4 Ac6 3.Vh5 · Siyah oynar

Beyazın vezir ve fili **f7**'ye bakıyor: Vxf7 tehdidi mat. Buna **Çoban Matı** denir.

3...Af6?? doğal görünür ama **4.Vxf7#** mattır.

3...g6 vezirin f7'ye giden yolunu kapatır ve vezire saldırır. 3...Ve7 ise f7'yi korur. İkisinden sonra da siyah gelişmeye devam eder.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

6 Kural 9–10: Kaleler ve tehdit

9 Kaleleri birleştir

Rok yaptıktan, atlar, filler ve vezir çıktıktan sonra iki kale arasında taş kalmaz: kaleler birbirini korur. Sonra kaleleri açık sütunlara (önünde piyon olmayan) getir.



İtalyan Oyunu, 10 hamle sonra

Siyah bütün taşlarını geliştirdi, rok yaptı, veziri d7'ye çıkardı. a8 ile f8 arasında taş yok: **kaleler birleşti**. Beyazın c1'deki fili ve veziri henüz oynamadı; beyaz kaleler birleşmek için onları bekliyor.

10 Her hamlede rakibin tehdidine bak

Kurallar ne kadar iyi olursa olsun, rakibin son hamlesinin neye saldırdığına bakmadan oynama. Bedava taş vermek açılış kurallarının hepsini boşa çıkarır. (Bkz. “Taşını Koru” kitapçığı.)

10 kural, tek cümle

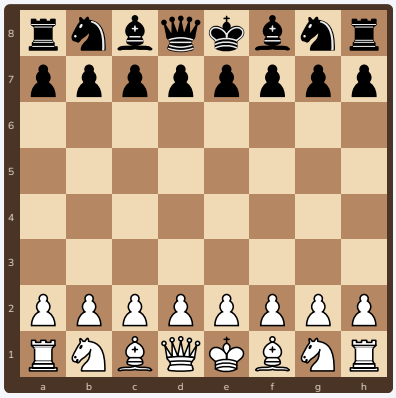
Merkeze piyon sür, atları ve filleri çıkar, rok yap, vezirle gezme, gereksiz piyon oynama, f7'yi unutma, kaleleri birleştir ve her hamlede rakibin tehdidine bak.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Alıştırmalar: hangisi kurala uyar?

Her konumda kurallara en uygun hamleyi işaretle.

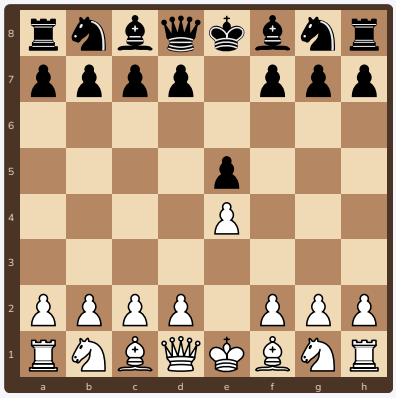
1 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Oyunun ilk hamlesi:

- ☐ **a)** a4
- ☐ **b)** e4
- ☐ **c)** h4

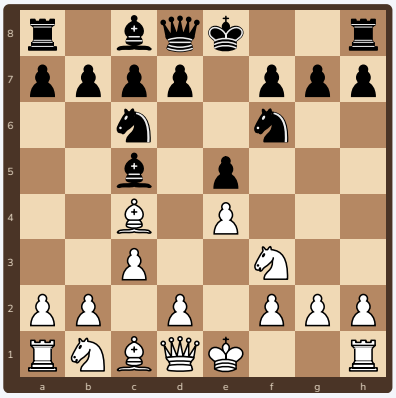
2 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



1.e4 e5 sonrası:

- ☐ **a)** Af3
- ☐ **b)** Ah3
- ☐ **c)** Vh5

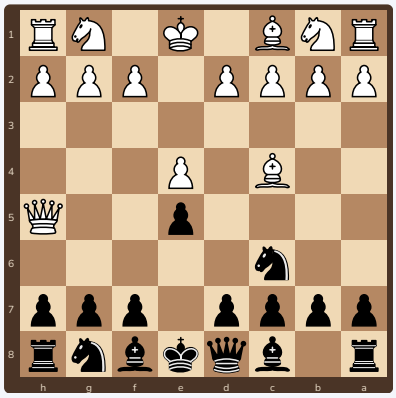
3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar:

- ☐ **a)** d3
- ☐ **b)** h4
- ☐ **c)** Şe2

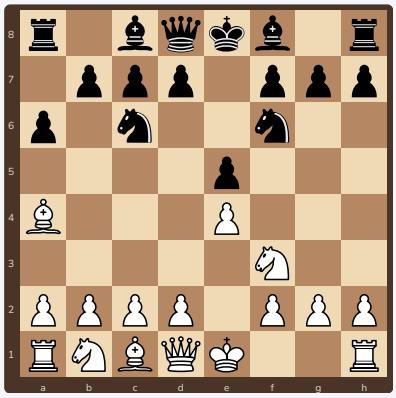
4 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



Siyah oynar. Dikkat, f7!

- ☐ **a)** Af6
- ☐ **b)** g6
- ☐ **c)** a6

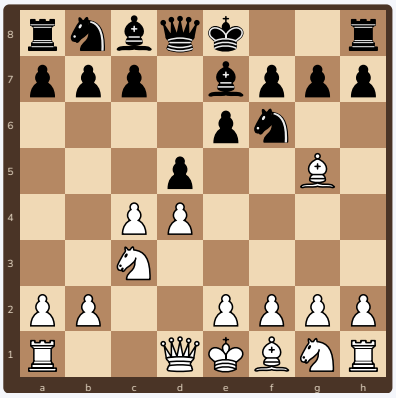
5 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Atlar ve fil çıktı. Şimdi?

- ☐ **a)** O-O (rok)
- ☐ **b)** Fxc6
- ☐ **c)** h3

6 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Vezir Gambiti. Beyaz oynar:

- ☐ **a)** e3
- ☐ **b)** g4
- ☐ **c)** Va4+

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Cevaplar ve kontrol kartı

1. **b) e4.** Merkez piyonu (kural 1). d4 de iyi olurdu.
2. **a) Af3.** At gelişir ve e5'e saldırır (kural 2, 3). Ah3 kenar atı, Vh5 erken vezir.
3. **a) d3.** e4'ü korur, c1'deki file yol açar. Şe2 rok hakkını kaybettirir; h4 gereksiz piyon hamlesi.
4. **b) g6.** Vezirin f7 yolunu kapatır ve vezire saldırır. **Af6??** sonrası Vxf7# mat (kural 8).
5. **a) O-O.** Rok zamanı (kural 5). Fxc6 gelişmiş fili verir, h3 gereksiz.
6. **a) e3.** Merkezi güçlendirir, f1'deki file yol açar. g4 şahın önünü açar, Va4+ erken vezir.



Maçtan sonra kontrol kartı

İlk 10 hamleye birlikte bakın, yapılanları işaretleyin.

İlk 10 hamlede...	Maç 1	Maç 2	Maç 3
Merkeze piyon sürdüm	☐	☐	☐
Atlarımı ve fillerimi çıkardım	☐	☐	☐
Rok yaptım	☐	☐	☐
Vezirle erken gezmedim	☐	☐	☐
f7 / f2'yi korudum	☐	☐	☐
Hiç bedava taş vermedim	☐	☐	☐



Açılış Ustası

Kontrol kartının bütün kutularını 3 maçta işaretleyen ..... bu sertifikayı kazandı. Tarih: .....

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0