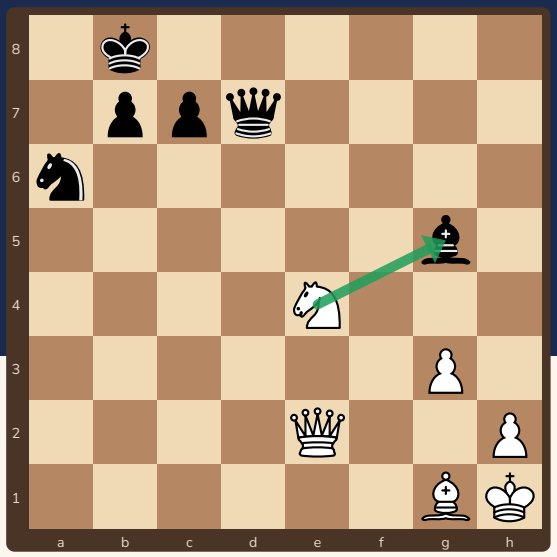
Atın Taktikleri

L çiz, atla, kazan





At atlayarak saldırır; araya giren taş onu durdurmaz!

Bu kitapçıkta

s.2 Atın gücü
s.3 Örnek 1: At taş alıyor
s.4 Örnek 2: At taş alıyor
s.5 Örnek 3: At taş alıyor
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 At kartı ve sertifika

Sevgili veli,

Bu kitapçık atın tipik taktik gücünü (atlayarak saldırmak, çatal, şahla birlikte vurmak) gösterir. Konumu tahtada kurun ve çocuğunuza **“Atım hangi kareden iki şeye birden saldırır?”** diye sordurun; rakibin cevabını da oynayın.

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

2 Atın gücü



At **L şeklinde** atlar; arada taş olsa da fark etmez. Bu yüzden taktikte çok tehlikelidir!

1 Atlayarak saldırır

Atın saldırdığı kareler bir L çizer. Rakip araya taş koyarak onu durduramaz.

2 Çatalı sever

At **iki hedefe birden** saldırabilir; özellikle şahla birlikte bir taşa. Şahı çeken at çoğu zaman çatal yapar.

3 Güvenli kare

Atı bir kareye koymadan önce rakibin o kareyi **koruyup korumadığına** bak. Alınan at çatal yapamaz.

At ne zaman güçlü?

Yer	Gücü
Merkezde	Çok kare görür, saldırıya hazırdır.
Kenarda	Az kare görür; taktikte daha az etkilidir.

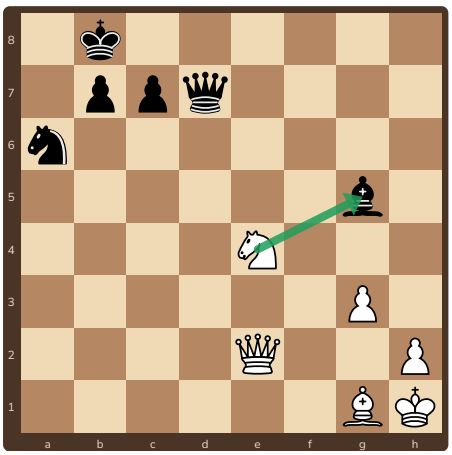
Atın bir sonraki hamlede nereye gidebileceğini tahtada L çizerek bulun.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

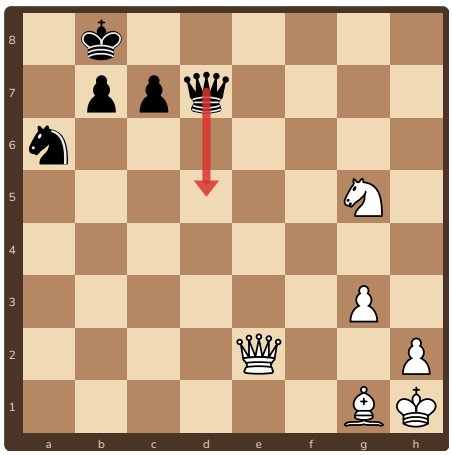
3 Örnek 1: At taş alıyor



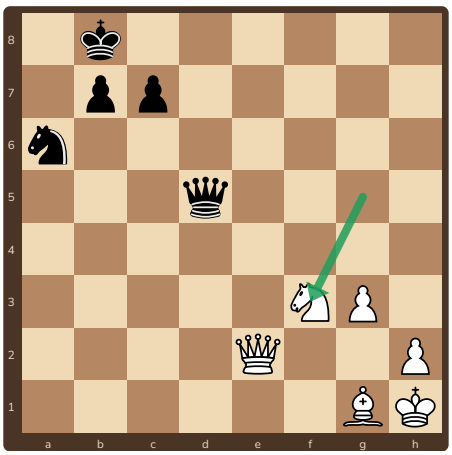
Önce konuma bak: şahlar, korumasız taşlar, tehditler. Sonra hamleni seç.



1. Beyaz oynar: **1.Axg5!** Fil alıyor.



2. Siyah'ın en iyi cevabı: **1...Vd5+**



3. **2.Af3** Sessiz ama güçlü bir hamle.
Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.

Neden çalıştı?
At hamlesi beyaza güvenle kazandırdı. Rakibin en iyi cevabını da oynadık ve sonunda puanı saydık.

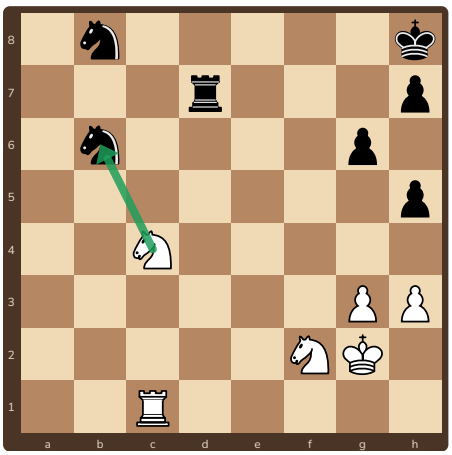
Hatırla
Atın saldırı karelerini **L** çizerek bul.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

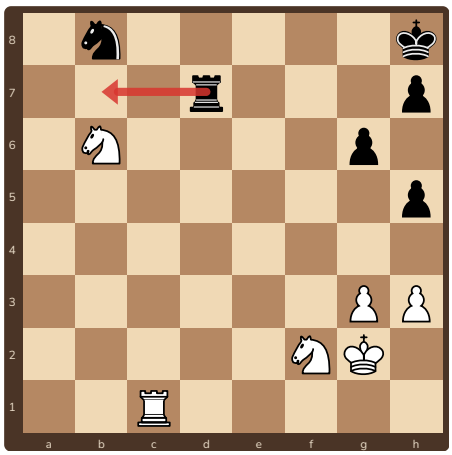
4 Örnek 2: At taş alıyor



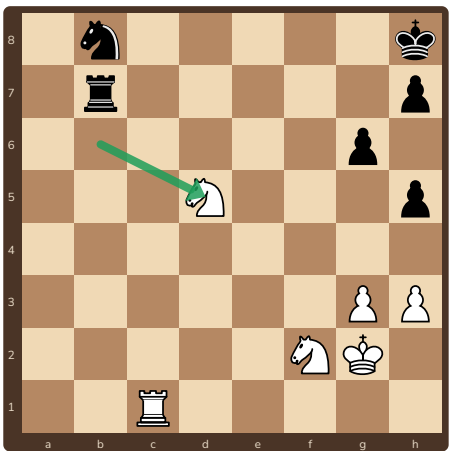
Rakibin cevabını da düşün. Her hamleden sonra yeni bir konum çıkar!



1. Beyaz oynar: **1.Axb6!** At alıyor.



2. Siyah'ın en iyi cevabı: **1...Kb7**



3. **2.Ad5** Sessiz ama güçlü bir hamle. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.

Nasıl sayarız?

Aldığımız taşların puanını toplar, verdiklerimizi çıkarırız. Sonuç artıdaysa hamle iyidir (piyon 1, at ve fil 3, kale 5, vezir 9).

Hatırla

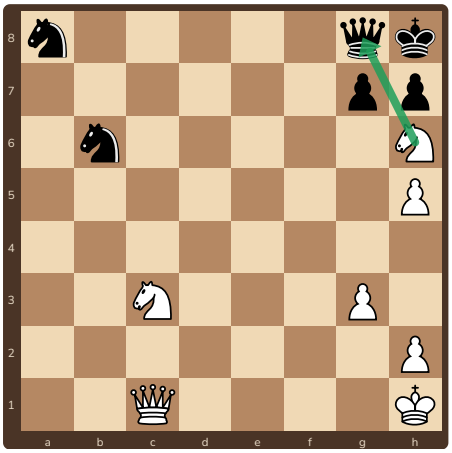
Hamleden önce **rakibin cevabını** da oyna; sonra puanı say.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

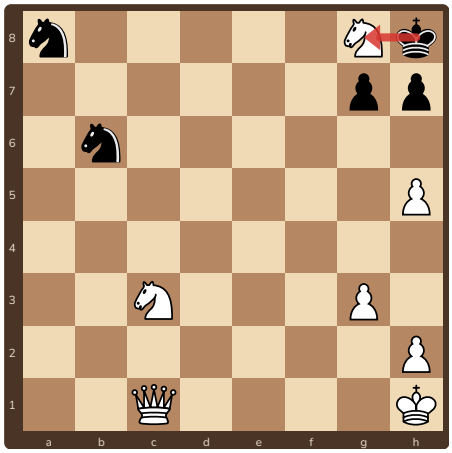
5 Örnek 3: At taş alıyor



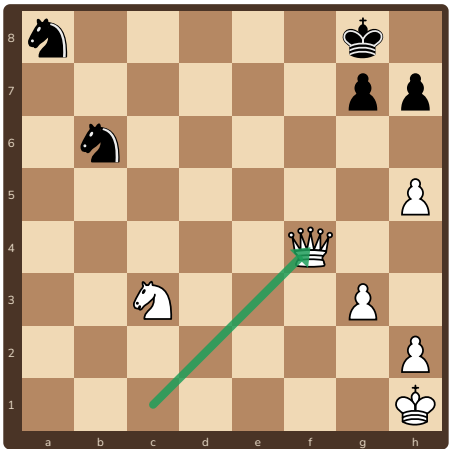
Hamleden sonra puanı say: ne kazandık, ne verdik?



1. Beyaz oynar: **1.Axg8!** Vezir alıyor.



2. Siyah'ın en iyi cevabı: **1...Şxg8**



3. **2.Vf4** Sessiz ama güçlü bir hamle.
Sonuç: Beyaz yaklaşık **6 puan** kazanır.

Rakibin cevabı

Rakibin en iyi cevabını oynamadan sonucu bilemeyiz. Her hamleden sonra "karşı taraf ne yapar?" diye sor.

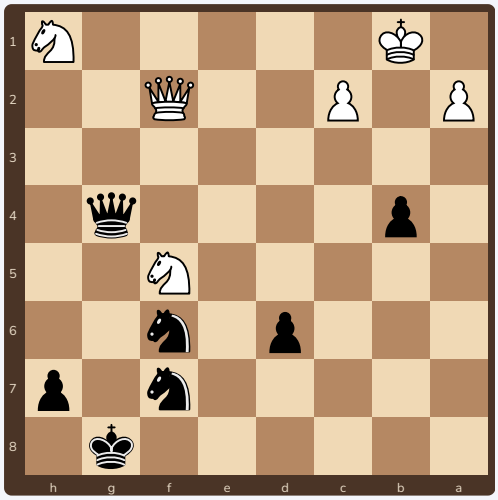
Hatırla

Aynı konuya iki kez bak: **önce tehditler, sonra hamlen**.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

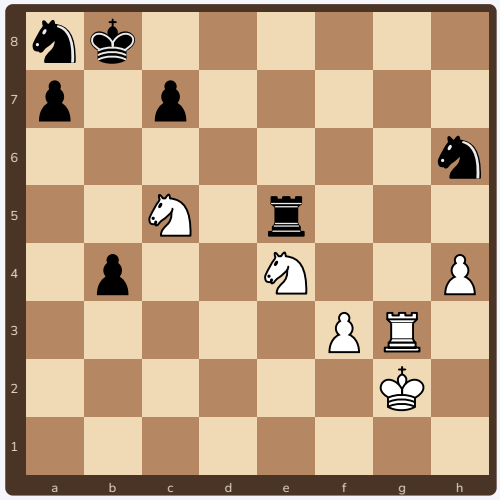
6 Alıştırmalar

1 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



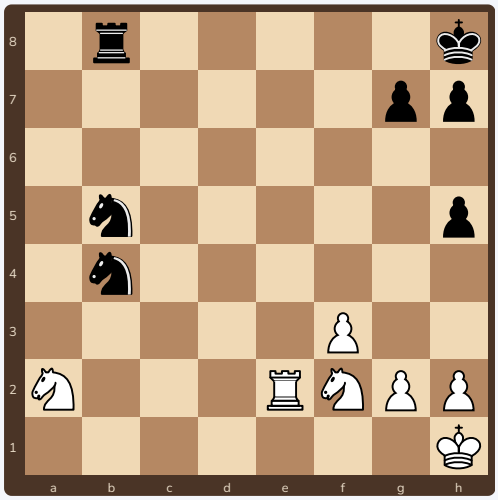
Siyah oynar. İpucu: atın L çizerek ulaşabileceği kareleri say. Rakibin cevabını da yaz.

2 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



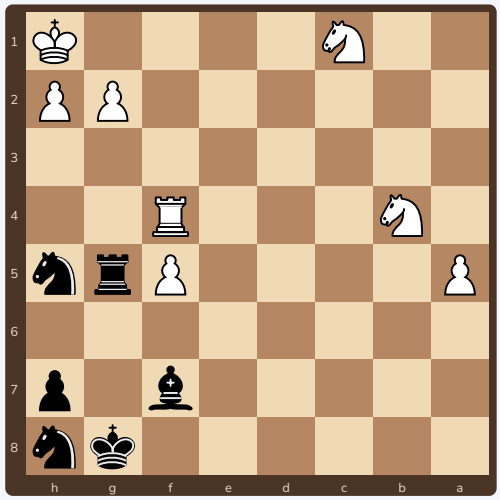
Beyaz oynar. İpucu: atın L çizerek ulaşabileceği kareleri say. Rakibin cevabını da yaz.

3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. İpucu: atın L çizerek ulaşabileceği kareleri say. Rakibin cevabını da yaz.

4 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



Siyah oynar. İpucu: atın L çizerek ulaşabileceği kareleri say. Rakibin cevabını da yaz.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **1...Ae4!** Sessiz ama güçlü bir hamle. Devam: **2.Ae3 Axf2 3.Axg4 Axg4**. Sonuç: Siyah yaklaşık **3 puan** kazanır.
2. **1.Ad7+!** Şah çekiyor. Devam: **1...Şc8 2.Axe5 b3 3.Ad3**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **5 puan** kazanır.
3. **1.Axb4!** At alıyor. Devam: **1...Ac7 2.Abd3 Kb1+ 3.Ke1**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.
4. **1...Axf4!** Kale alıyor. Devam: **2.a6 Fd5 3.Axd5 Axd5**. Sonuç: Siyah yaklaşık **5 puan** kazanır.

Bütün konumlar ve cevaplar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Her konumu tahtada kurup **rakibin cevabını** da oynayın; atın neden o kareye gittiğini görün. Puanlar: piyon 1, at ve fil 3, kale 5, vezir 9.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 At kartı ve sertifika



At kartı

1. Atım **hangi karelere** gidebilir? (L çiz)
2. Hangi karede **iki hedefe** birden saldırır?
3. O kare **güvende** mi?

Hangi hamleyi buldum?

Alıştırma	İlk hamlem
1	.....
2	.....
3	.....
4	.....

Cevap: 1 Ae4, 2 Ad7+, 3 Axb4, 4 Axf4

İlerleme tablosu: tahtada 3 kez başar

Teknik	1	2	3
Atın L karelerini buldum	☐	☐	☐
Atla çatal yaptım	☐	☐	☐
Şah çekerek at çatalı yaptım	☐	☐	☐
Rakibin cevabını oynayıp sonucu saydım	☐	☐	☐



At Ustası

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0