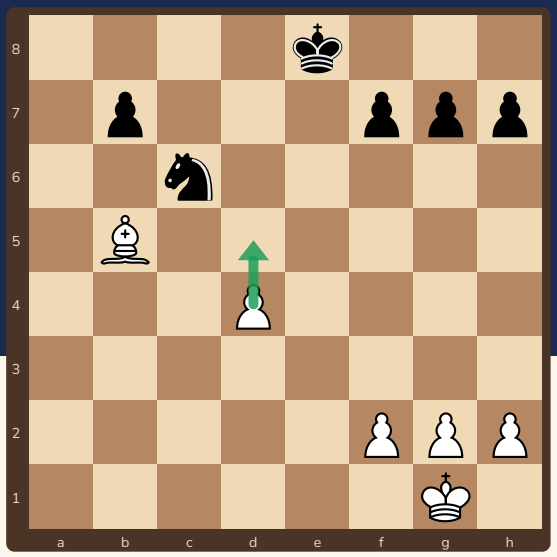
Bağlama: Taşı Yerinde Çivile

Kımıldayamayan taşa saldır





Bağlı taş kaçamaz! Bağlamayı fark edersen rakibin taşına rahatça saldırırsın.

Bu kitapçıkta

s.2 Bağlama nedir?
s.3 Mutlak bağlama
s.4 Göreli bağlama
s.5 Kaleyle bağlama
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Bağlama kartı ve sertifika

Sevgili veli,

Bu kitapçık bağlamayı (bir taşın arkasındaki değerli taşı korumak için yerinden oynayamaması) öğretir. Konumu tahtada kurup çocuğunuza hamleyi bulmadan önce **“Hangi taş, arkasındakini korumak için kıpırdayamıyor?”** 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 Bağlama nedir?



Bağlama, bir taşın **arkasındaki değerli taşı** korumak için yerinden oynayamamasıdır. Bağlı taşa saldırmak kolaydır!

1 Mutlak bağlama

Bağlı taşın arkasında **şah** varsa taş hiç oynayamaz; oynamak kural dışıdır.

2 Göreli bağlama

Arkasında vezir ya da kale varsa taş oynayabilir, ama o zaman **arkasındaki taş alınır**.

3 Bağlı taşa saldır

Bağlı taş kaçamaz. Üzerine piyonla ya da ikinci bir taşla saldırırsan çoğu zaman bir taş kazanırsın.

Bağlamayı kim yapar?

Taş	Nasıl bağlar?
Fil	Çapraz hatta bağlar.
Kale	Sıra ve sütunda bağlar.
Vezir	Hem çapraz hem düz hatta bağlar.

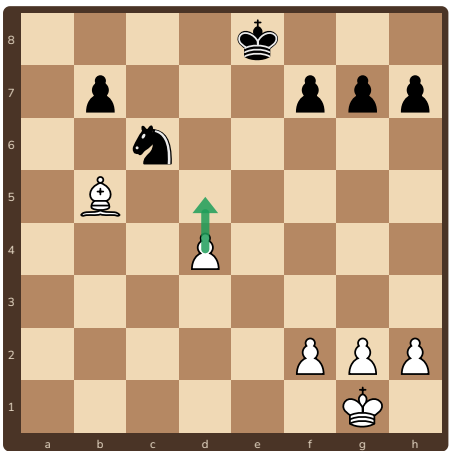
Bağlayan taşla bağlı taş arasında başka taş olmamalıdır; hattı hamleden önce kontrol edin.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

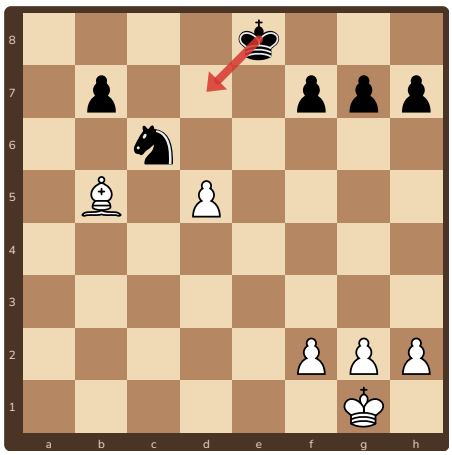
3 Mutlak bağlama



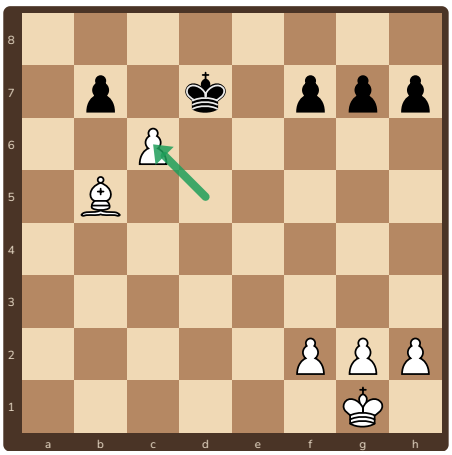
c6 atı **şahın önünde** bağlı; kaçamaz. d5 ile ona saldıralım!



1. Beyaz oynar: **1.d5!** Sessiz ama güçlü bir hamle.



2. Siyah'ın en iyi cevabı: **1...Şd7**



3. **2.dxc6+** At alıyor ve şah çekiyor. Sonuç: Beyaz yaklaşık **2 puan** kazanır.

Neden çalıştı?

At şahı korur; oynarsa şah açıkta kalır ve bu kural dışıdır. Bu yüzden at kurtulamaz, piyon onu alır.

Hatırla

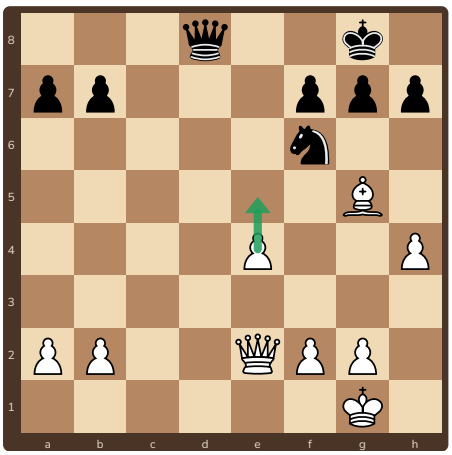
Şahın önündeki taş **hiç oynayamaz**. Ona piyonla saldırmak çoğu zaman bir taş kazandırır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

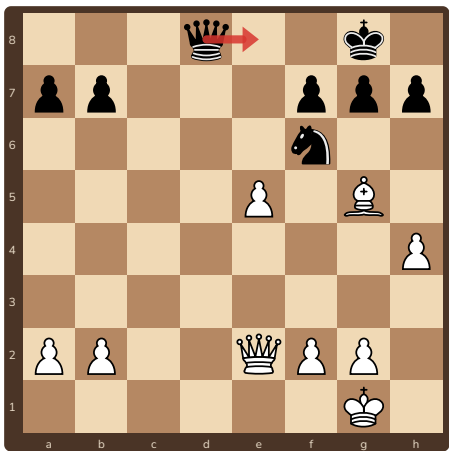
4 Göreli bağlama



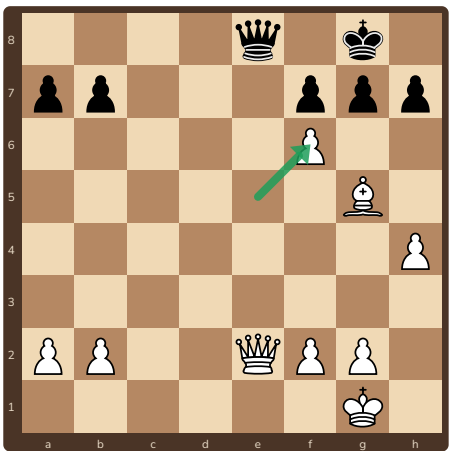
g5 fili, f6 atını **vezire karşı** bağlıyor. At oynarsa vezir gider!



1. Beyaz oynar: **1.e5!** Sessiz ama güçlü bir hamle.



2. Siyah'ın en iyi cevabı: **1...Ve8**



3. **2.exf6** At alıyor. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.

Neden çalıştı?

At oynayabilir ama arkasındaki vezir alınır. Siyahın iyi bir seçeneği yoktur: at kaybedilir.

Hatırla

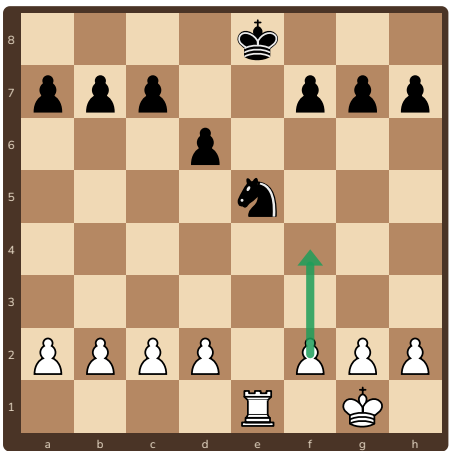
Göreli bağlamada **arkadaki taşın değerine** bak. Arkada vezir varsa bağlı taşa dokunmak çok pahalıdır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

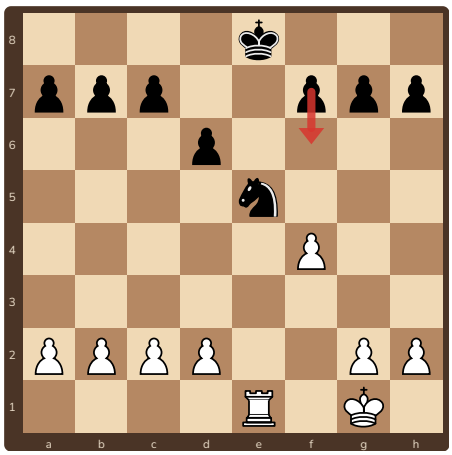
5 Kaleyle bağlama



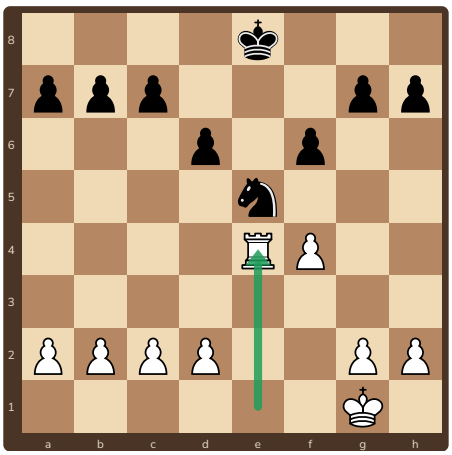
e-sütunundaki kale, e5 atını **şaha karşı** bağlıyor. f4 ile saldıralım!



1. Beyaz oynar: **1.f4!** Sessiz ama güçlü bir hamle.



2. Siyah'ın en iyi cevabı: **1...f6**



3. **2.Ke4** Sessiz ama güçlü bir hamle. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.

Kale nasıl bağlar?

Kale sütunu sonuna kadar görür. At ile şah aynı sütunda olduğu için at yerinden oynayamaz.

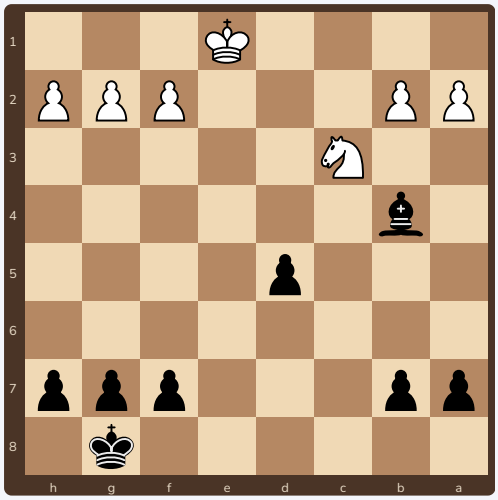
Hatırla

Kale sütunda, fil çaprazda bağlar. İkisinde de **hat boş** olmalıdır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

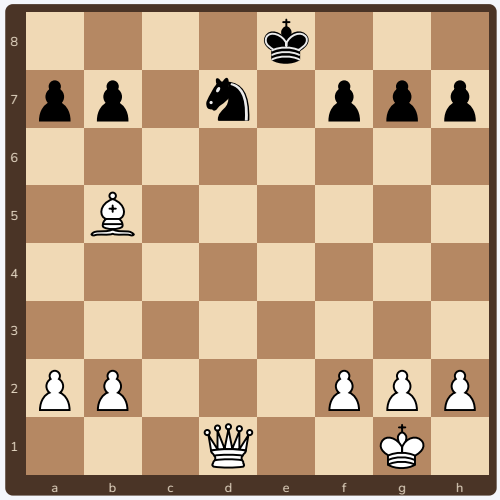
6 Alıştırmalar

1 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



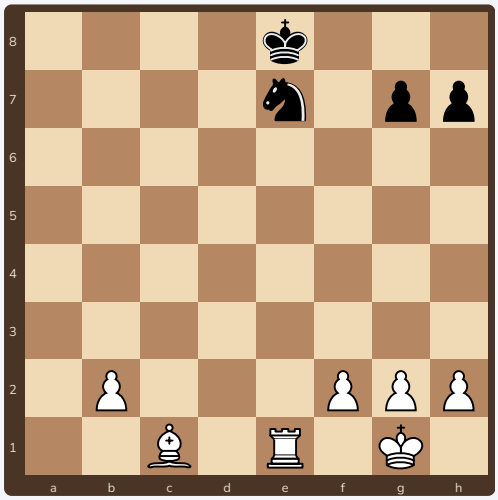
Siyah oynar. İpucu: hangi taş, arkasındaki bir taşı korumak için kıpırdayamıyor? Rakibin cevabını da yaz.

2 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



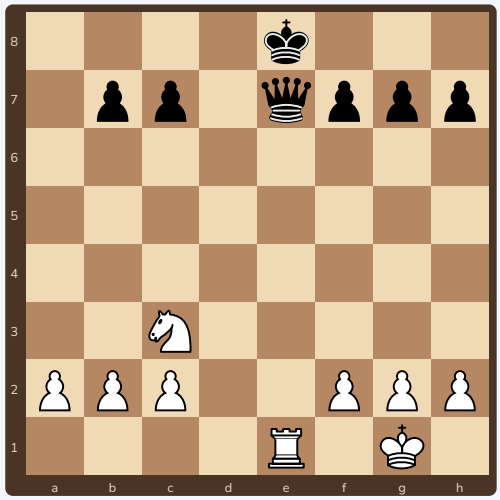
Beyaz oynar. İpucu: hangi taş, arkasındaki bir taşı korumak için kıpırdayamıyor? Rakibin cevabını da yaz.

3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. İpucu: hangi taş, arkasındaki bir taşı korumak için kıpırdayamıyor? Rakibin cevabını da yaz.

4 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. İpucu: hangi taş, arkasındaki bir taşı korumak için kıpırdayamıyor? Rakibin cevabını da yaz.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **1...d4!** Sessiz ama güçlü bir hamle. Devam: **2.Şd2 dxc3+ 3.bxc3 Fd6**. Sonuç: Siyah yaklaşık **2 puan** kazanır.
2. **1.Vxd7+!** At alıyor ve şah çekiyor. Devam: **1...Şf8 2.Vd8#**. Beyaz 2 hamlede mat eder.
3. **1.Fg5!** Sessiz ama güçlü bir hamle. Devam: **1...Şd8 2.Fxe7+ Şd7 3.Şf1**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.
4. **1.Kxe7+!** Vezir alıyor ve şah çekiyor. Devam: **1...Şxe7 2.Ae4 Şd7 3.Şf1**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **4 puan** kazanır.

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Bağlama kartı ve sertifika



Bağlama kartı

1. Rakibin hangi taşı **şahın ya da değerli bir taşın önünde**?
2. Bağlı taşa **bir kez daha** saldırabilir miyim? (piyon, ikinci taş)
3. Bağlı taş benimse: **çözebilir miyim**? (şahı oynat, bağlayanı al, araya gir)

Hangi hamleyi buldum?

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

Cevap: 1 d4, 2 Vxd7+, 3 Fg5, 4 Kxe7+

İlerleme tablosu: tahtada 3 kez başar

Teknik	1	2	3
Şahın önündeki bağlı taşı buldum	☐	☐	☐
Bağlı taşa piyonla saldırdım	☐	☐	☐
Aynı taşa ikinci kez saldırdım	☐	☐	☐
Rakibin cevabını oynayıp sonucu saydım	☐	☐	☐



Bağlama Ustası

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0