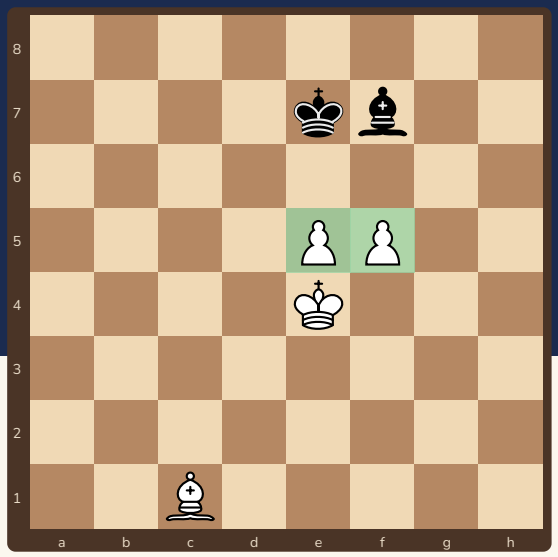
SEVİYE 6

Hafif Taş Oyun Sonları

Fil mi, at mı? · zıt renk filler · 1300+ UKD





Fil ve at aynı puanda (3) ama oyun sonunda **çok farklı** davranırlar. Hangisi ne zaman güçlü?

Bu kitapçıkta

s.2 Fil mi, at mı?
s.3 İyi fil, kötü fil
s.4 Zıt renk filler
s.5 Kale piyonu ve fil
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Oyun sonu kartı ve sertifika

Sevgili veli,

Oyun sonuna girerken hangi taşları tutacağına karar vermek, 1300 UKD üstündeki maçların sonucunu sık sık belirler. Bu kitapçık fil ile at farkını, iyi ve kötü fili, zıt renkli fillerin beraberlik eğilimini ve kale piyonunda filin rengini anlatır.

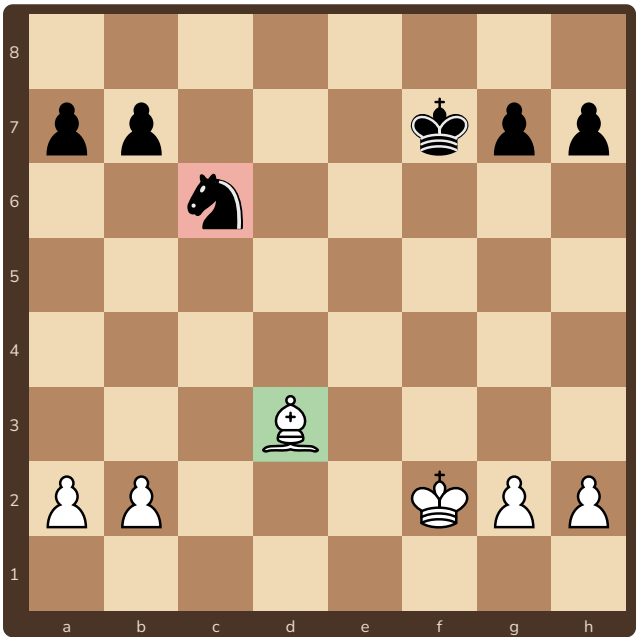
Kitapçık Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı. Bütün konumlar ve cevaplar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz.

2 Fil mi, at mı?



Fil uzun menzilli ama hep aynı renkte; at kısa adımlı ama her iki renge gider.

	Fil daha iyi	At daha iyi
Konum	Açık konum, az piyon, piyonlar iki kanatta	Kapalı konum, kilitli piyonlar
Piyonlar	Geçer piyonlar iki ayrı kanatta	Piyonlar tek kanatta, birbirine yakın
Kareler	Uzun çaprazlar açık	Sağlam ileri karakol (piyonla kovalanamayan kare)



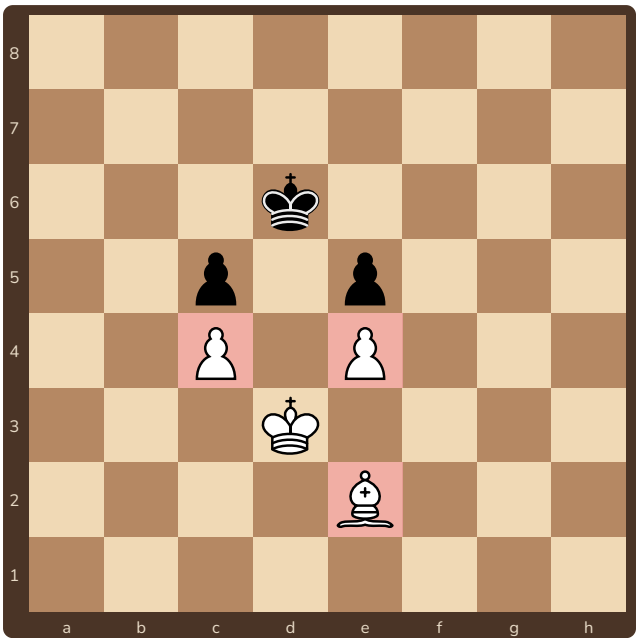
Açık konum, piyonlar iki kanatta

Piyonlar iki kanatta (a–b ve g–h) olduğunda fil uzaktan iki tarafı birden kontrol edebilir. At ise bir kanattan öbürüne birkaç hamlede gider.

Oyun sonuna girerken taşları değişirken düşün: piyonlar iki kanattaysa fili, kilitliyse atı tut.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 İyi fil, kötü fil



Beyaz fil açık karelerde; c4 ve e4 piyonları da açık karelerde

Beyaz fil **kötü**: kendi piyonları (c4, e4) onunla aynı renkte ve yolunu kapatıyor. Fil bu piyonları korumak için pasif kalır.

İyi fil: piyonları ters renkli karelerde olan fildir; serbestçe dolaşır ve rakibin aynı renkteki piyonlarına saldırır.

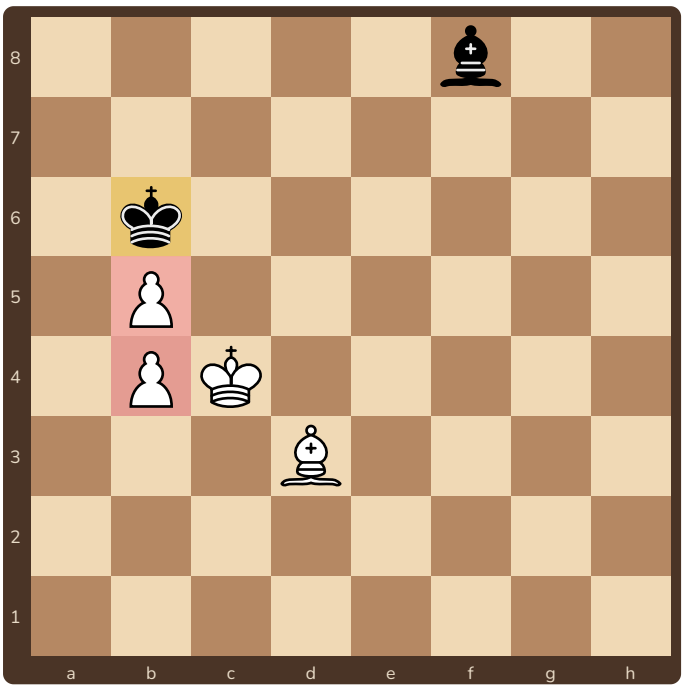
Kural
Filin hangi renkteyse piyonlarını **öbür renkteki** karelere koy. Rakibin kötü fili varsa onu değişme: kötü fil rakibin kendi derdi olsun.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

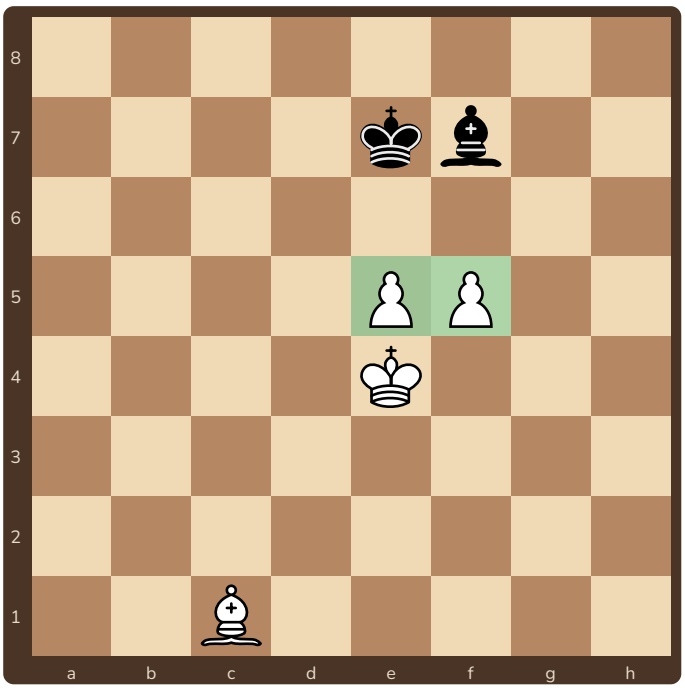
4 Zıt renk filler



Biri açık, biri koyu karelerde gezen filler hiç karşılaşmaz. Savunan taraf, rakibin piyonlarını **kendi filinin rengindeki** karelerde durdurur.



Beyaz 2 piyon fazla, berabere. Siyah şah b6'da, piyonlar ilerleyemez.



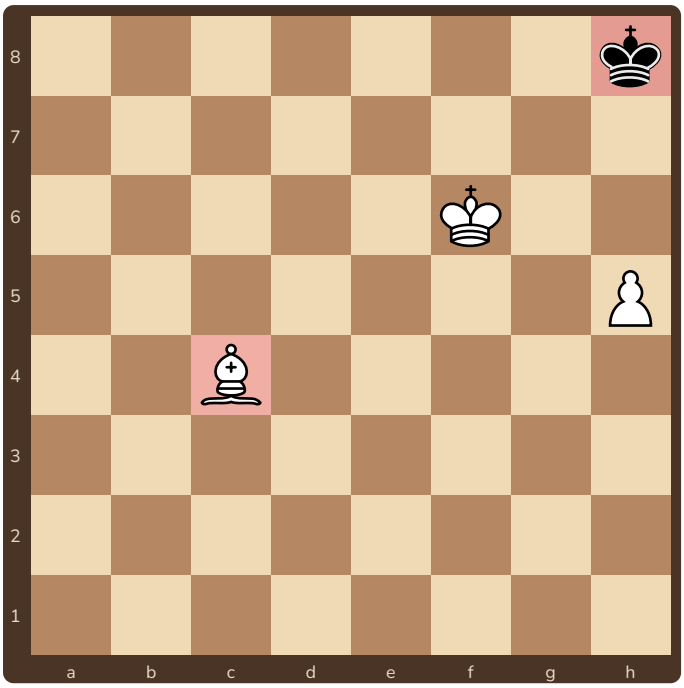
Beyaz 2 piyon fazla, kazanır. Yan yana ilerlemiş piyonlar durdurulamıyor.

Zıt renk fil kuralı

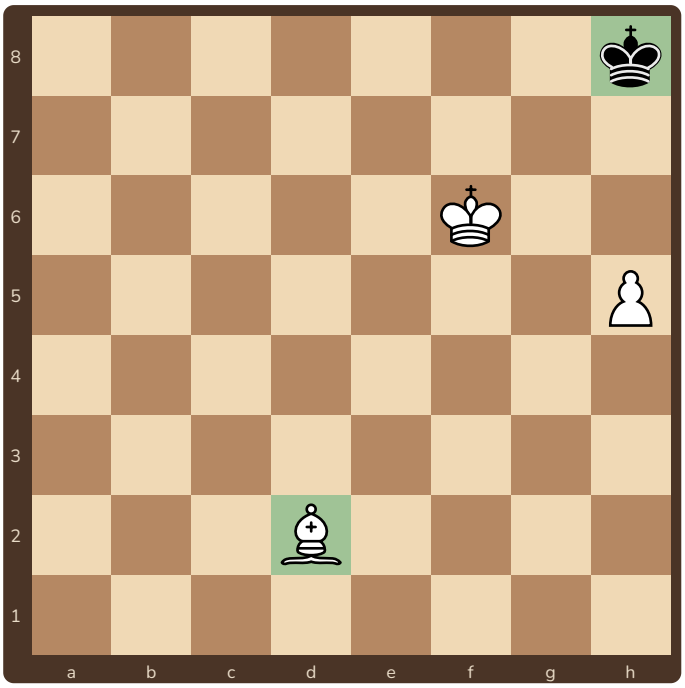
Bir piyon fazlası neredeyse her zaman beraberedir. İki piyon fazlası bile, piyonlar çifteyse ya da savunan şah önlerindeyse çoğu zaman berabere biter. Gerideysen zıt renk fil oyun sonuna girmek, beraberliğin en kolay yoludur.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

5 Kale piyonu ve fil



Berabere: açık kareli fil koyu h8'i kontrol edemez.



Beyaz kazanır: koyu kareli fil h8'i kontrol eder.

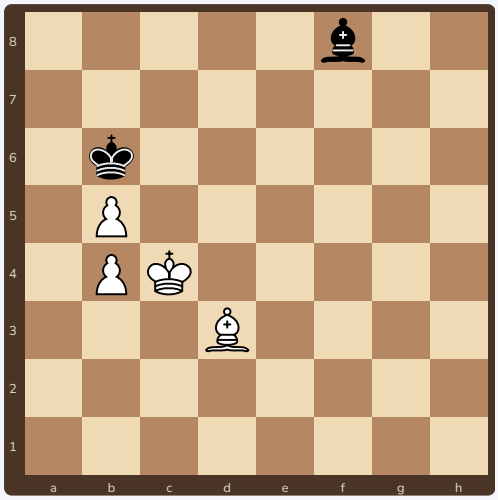
Köşenin rengi

a ve h piyonu ile fil, piyonun vezir olacağı köşeyi kontrol etmiyorsa ve savunan şah o köşeye ulaşırsa oyun berabere biter. a8 ve h1 açık, a1 ve h8 koyu karedir. Taş değişirken bunu hesaba kat: yanlış renkli fil ile kalmak kazanılmış oyunu berabereye çevirebilir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

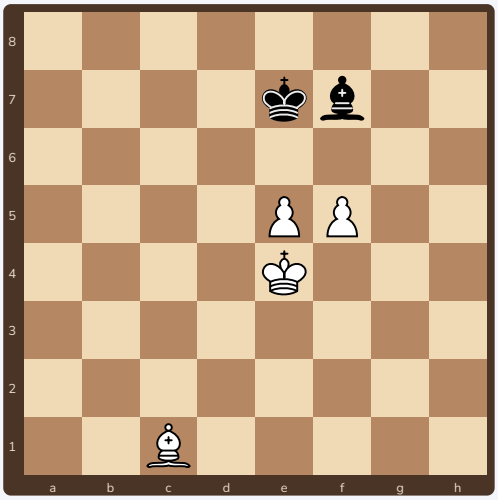
6 Alıştırmalar

1 ✏️ **Düşün!** ○ Beyaz oynar



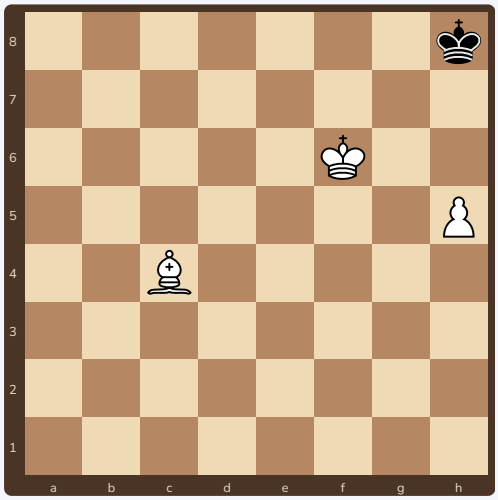
Beyaz iki piyon fazla. Kazanabilir mi? Neden?

2 ✏️ **Düşün!** ○ Beyaz oynar



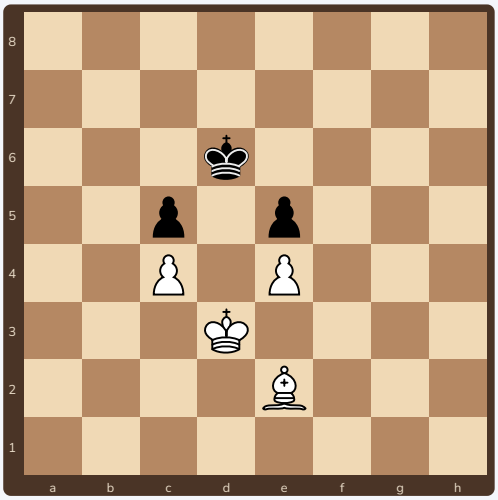
Beyaz iki piyon fazla. Kazanabilir mi? Alıştırma 1'den farkı ne?

3 ✏️ **Düşün!** ○ Beyaz oynar



Beyaz kazanabilir mi? Fil c4 yerine d2'de olsaydı ne değişirdi?

4 ✏️ **Düşün!** ○ Beyaz oynar



Beyazın fili iyi mi, kötü mü? Neden?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **Kazanamaz, berabere.** Piyonlar çifte (b4, b5) ve siyah şah önlerinde; siyah fil koyu kareleri tutar. Beyaz piyonu ilerletecek yol bulamaz.
2. **Kazanır.** e5 ve f5 yan yana, ilerlemiş bağlı piyonlar; beyaz şah onları destekler, siyah fil ve şah ikisini birden durduramaz. Farkı: piyonlar çifte değil, yan yana ve ileride.
3. **Kazanamaz:** açık kareli fil koyu h8 köşesini kontrol edemez, siyah şah köşede kalır. Fil d2'de (koyu kare) olsaydı beyaz kazanırdı.
4. **Kötü.** Kendi piyonları c4 ve e4 filin renginde (açık kare) ve yolunu kapatıyor.

Konumlar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Yanlış renkli fil konumu kuramda bilinen bir beraberliktir; motorlar bu tür “kale” konumlarında bazen küçük bir üstünlük gösterir ama ilerleme yolu yoktur.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Oyun sonu kartı ve sertifika



Hafif taş oyun sonu kartı

1. Açık konum ve iki kanat → fil; kapalı konum → at.
2. Piyonlarını filinin tersi renkli karelere koy.
3. Zıt renk filler: gerideysen beraberlik şansın yüksek.
4. Kale piyonunda köşenin rengini kontrol et.

İlerleme tablosu

Teknik	1	2	3
Oyun sonuna doğru taşı (fil ya da at) tutarak girdim	☐	☐	☐
Piyonlarımı filimin tersi renge koydum	☐	☐	☐
Zıt renk fil oyun sonunda berabere kurtardım	☐	☐	☐
Doğru renkli fille kale piyonunu vezir yaptım	☐	☐	☐



Hafif Taş Ustası

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0