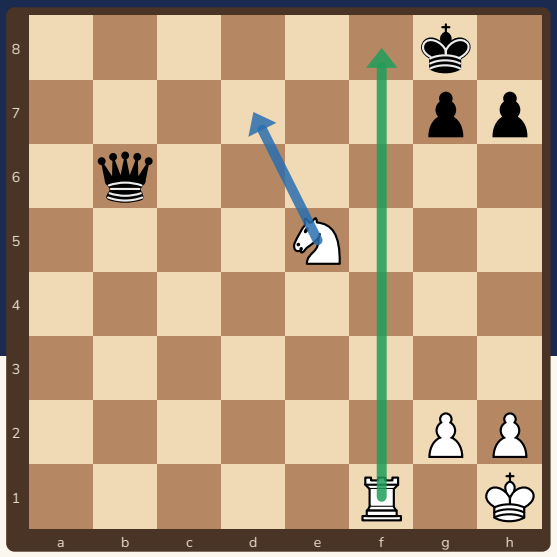
SEVİYE 6

Hesaplama Yöntemi

Aday hamle · zorlayıcı hamle · kontrol · 1300+ UKD





İyi oyuncu daha çok hamle görmez; **doğru hamlelere bakar** ve her hamlede rakibin en iyi cevabını düşünür.

Bu kitapçıkta

s.2 Hesaplamanın 4 adımı
s.3 Zorlayıcı hamleler: Ş-A-T
s.4 Rakibin en iyi cevabı
s.5 Hesap ağacı çizmek
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Hesap kartı ve sertifika

Sevgili veli,

1300 UKD civarında çocukların çoğu taktikleri tanır ama maçta yanlış hesaplar: rakibin en iyi cevabını atlar ya da son konumu yanlış değerlendirir. Bu kitapçık hesap yapmanın **yöntemini** öğretir. Konumlarda çocuğunuzdan hamleyi oynamadan önce düşündüğü yolu sesli anlatmasını isteyin.

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

2 Hesaplamanın 4 adımı



Hesap bir merdiven gibi: basamakları atlarsan düşersin. Her hamlede bu 4 adımı sırayla yap.

1 Tehdidi gör

Rakibin son hamlesi neye saldırıyor? Bir sonraki hamlede ne yapmak istiyor? Kendi şahın ve korumasız taşların güvende mi?

2 Aday hamleleri seç

Hemen ilk aklına gelen hamleyi oynama. 2–3 aday seç; önce **zorlayıcı hamlelere** bak: **Ş**ah çeken, taş **A**lan, büyük **T**ehdit yapan hamleler.

3 Rakibin en iyi cevabıyla hesapla

Her aday için rakibin **en iyi** cevabını bul; “umarım şunu oynar” diye hesaplama. Zorlayıcı hamlelerde rakibin seçeneği azdır, hesabı kolaylaşır.

4 Son konumu değerlendir ve kontrol et

Hesabın sonunda taş sayısı, şah güvenliği, tehdit kimde? Hamleyi yazmadan önce bir kez daha bak: “Rakibin şah çeken bir cevabı var mı?”

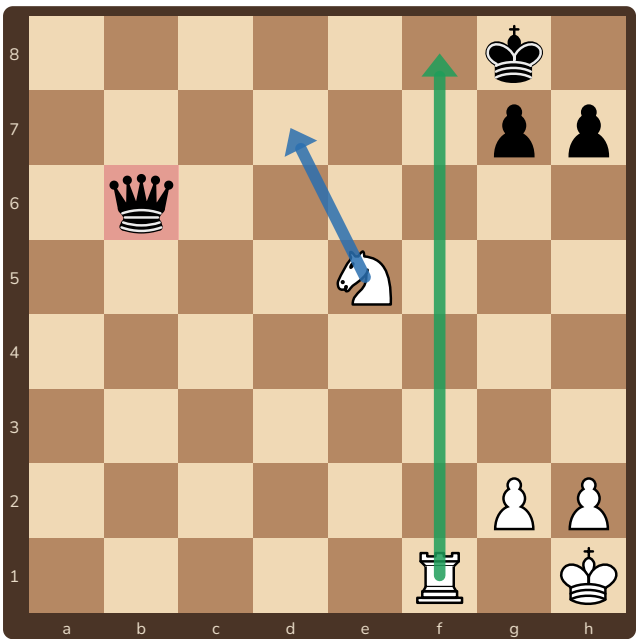
Saat ipucu: Kritik anlarda (taş alındığında, şah çekildiğinde, rakip beklenmedik hamle yaptığında) dur ve 4 adımı uygula. Basit konumlarda hızlı oyna, süreyi kritik anlara sakla.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 Zorlayıcı hamleler: Ş-A-T



Zorlayıcı hamleler rakibe seçenek bırakmaz. Hesaplaması en kolay ve çoğu zaman en güçlü hamleler bunlardır.



Beyaz oynar

Aday hamleler: **Ş:** Kf8+ · **A:** yok · **T:** Ad7 (vezire saldırır). Önce şah çekeni hesapla:

1.Kf8+!
1…Şxf8 (zorunlu: başka kare yok)
2.Ad7+! çatal: şah ve vezir
Şah kaçar, 3.Axb6: beyaz bir at fazla

Kale feda edildi ama şah, atın çatal karesine **çekildi**. Önce 1.Ad7 oynasaydı vezir kaçardı.

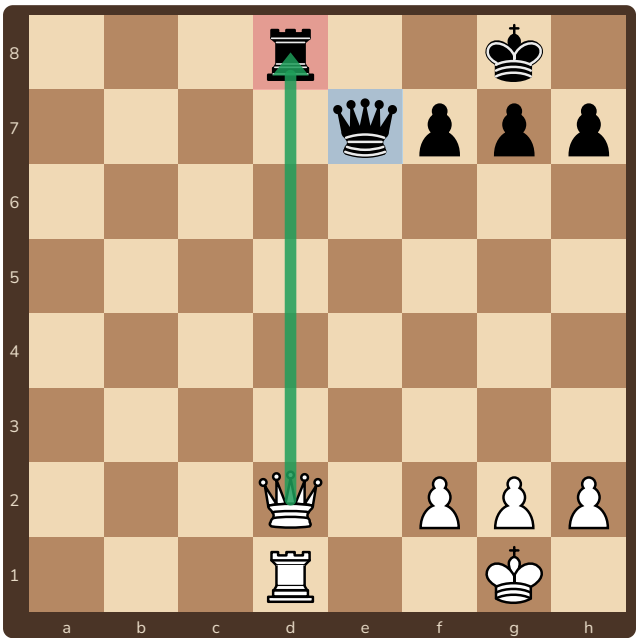
Ş-A-T sırası
Önce bütün **şah çeken** hamlelere bak (feda bile olsa), sonra **taş alan** hamlelere, en son **tehdit** yapan hamlelere. Aynı soruyu rakip için de sor: senin hamlenden sonra onun Ş-A-T hamleleri neler?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 Rakibin en iyi cevabı



En sık hesap hatası: “Rakip şunu oynar, ben de mat ederim” diye düşünüp rakibin **daha iyi** cevabını atlamak. Buna kör nokta denir.



Beyaz oynar: 1.Vxd8+

1.Vxd8+

```
a) 1…Vxd8 2.Kxd8# mat
b) 1…Vf8! (en iyi cevap)
   2.Vxf8+ Şxf8: beyaz bir kale fazla
```

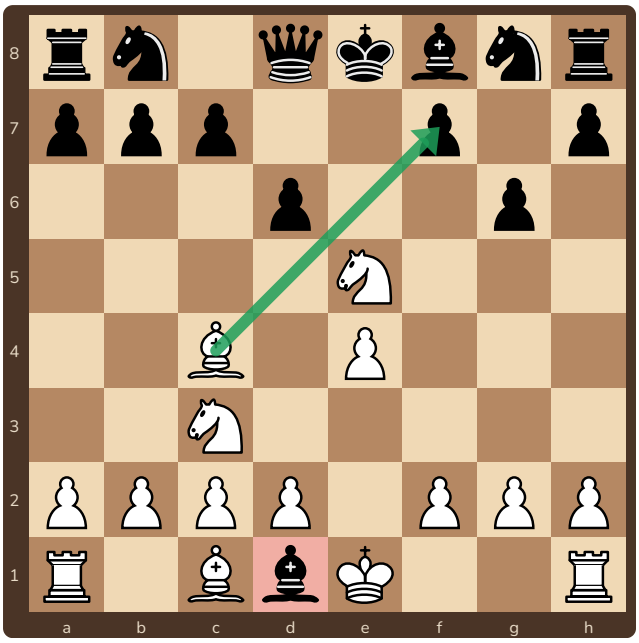
Siyahın en iyi cevabı 1...Vf8'dir; matı önler ama kale yine gider. Hesap ancak **iki cevap da** incelenince biter. İki kolda da beyaz kazanıyor: hamle doğru.

Kör noktayı önlemek için

- Rakibin **şah çeken** ve **taş alan** cevaplarını mutlaka say.
- “Rakip en iyi hamleyi oynar” varsay.
- Hesabın sonunda rakibin bir hamlesi daha var mı? (Ara hamle!)

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

5 Hesap ağacı çizmek



1.e4 e5 2.Af3 d6 3.Fc4 Fg4 4.Ac3 g6? 5.Axe5! Fxd1?? · Beyaz oynar

Siyah vezir aldı, ama beyaz **2 hamlede mat** ediyor (Légal matı). Zorlayıcı aday: 6.Fxf7+.

6.Fxf7+
6…Şe7 (tek kare: d7'yi e5'teki at tutuyor)
7.Ad5# mat

Ağaç kuralları

1. Her dal bir aday hamle. Zorlayıcı dallar önce.
2. Rakibin her makul cevabı ayrı bir dal; en tehlikelisini önce incele.
3. Dal, sonucu net olunca (mat, taş fazlası, güvenli konum) biter.
4. Ağaçta kaybolursan köke dön: “Asıl aday hamlelerim nelerdi?”

Gözde canlandırma çalışması

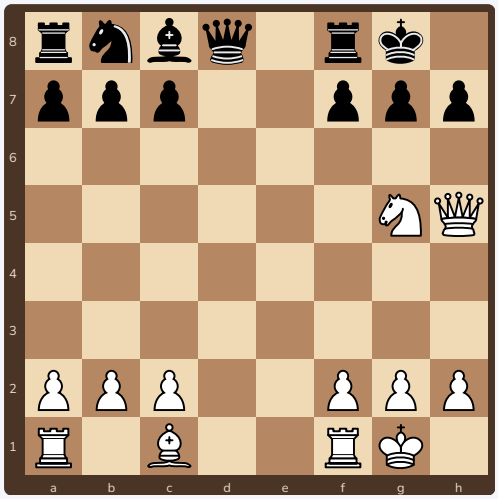
Bir konumu tahtada kur, 2–3 hamlelik bir devamı taşları oynatmadan sesli söyle, sonra son konumu çiz. Bu alıştırma, hesabın sonunda taşların yerini doğru görmeyi öğretir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

6 Alıştırmalar

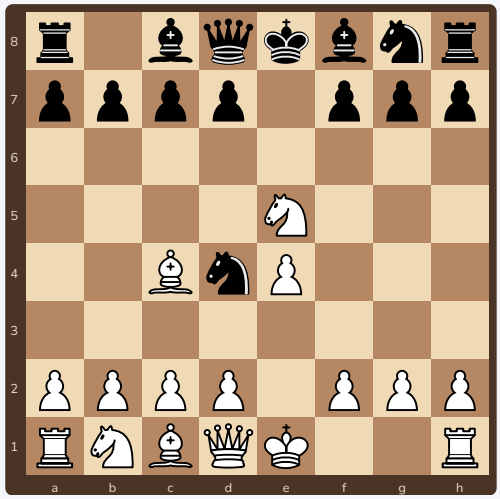
Her konumda önce aday hamleleri yaz, sonra rakibin en iyi cevabıyla hesapla.

1 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



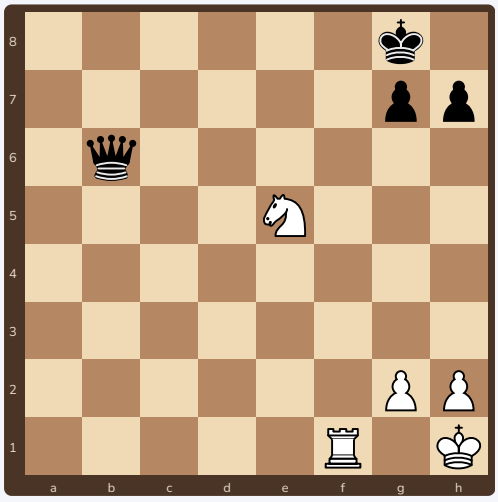
Siyah oynar. Beyazın tehdidi ne? Tehdidi önleyen **iki** iyi hamle bul. **g6** neden olmaz?

2 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



Siyah oynar. Beyaz at e5'te f7'ye bakıyor. Siyahın en güçlü cevabı? (İpucu: iki taşa birden saldır.)

3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Kendi ağacını çiz: 1.Ad7 ile 1.Kf8+ arasındaki farkı iki dal olarak yaz.

4 ✏️ **Maçından**

Son maçından kaybettiğin bir taşı ya da kaçırdığın bir fırsatı bul. 4 adımdan hangisini atlamıştın?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. Tehdit: **Vxh7#** (g5'teki at veziri korur). İyi savunmalar: **1...Ff5** (fil h7'yi korur) ya da **1...h6** (ata saldırır). **1...g6?** veziri kovalar gibi görünür ama h7'yi korumaz: **2.Vxh7#**. 1...Vxg5? ise 2.Fxg5 ile vezir gider.
2. **4...Vg5!** Vezir hem e5'teki ata hem g2 piyonuna saldırır. Beyaz açgözlülükle 5.Axf7? oynarsa 5...Vxg2 6.Kf1 Vxe4+ 7.Fe2 Af3# (Blackburne tuzağı). Beyazın en iyisi 5.Fxf7+ ile kayıpları azaltmaktır.
3. 1.Ad7 dalı: vezire saldırı var ama şah tehdit altında değil; siyah veziri kaçırır ve hiçbir şey kaybetmez. 1.Kf8+ dalı: 1... Şxf8 zorunlu, 2.Ad7+ çatal, 3.Axb6. Zorlayıcı dal kazanır.
4. Cevap senin maçına göre değişir. En sık atlanan adım: 3. adım (rakibin en iyi cevabı).

Bütün konumlar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Hesaplama gelişimi için Lichess'te puanlı bulmacaları süreye bakmadan, her bulmacada 4 adımı uygulayarak çözün; hızlı çözmek değil, **ilk denemede doğru** çözmek hedeftir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Hesap kartı ve sertifika



Hesap kartı

1. **Tehdit** ne?
2. **Adaylar:** Ş, A, T + plan hamlesi
3. Rakibin **en iyi** cevabı?
4. Son konum ve **kontrol**

İlerleme tablosu

Teknik	1	2	3
10 bulmacayı ilk denemede doğru çözdüm	☐	☐	☐
Bir maçta fedalı bir kombinasyonu hesaplayıp oynadım	☐	☐	☐
Rakibimin kör nokta tuzağına düşmedim	☐	☐	☐
Gözde canlandırma: 3 hamlelik devamı doğru çizdim	☐	☐	☐



Hesap Ustası

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0