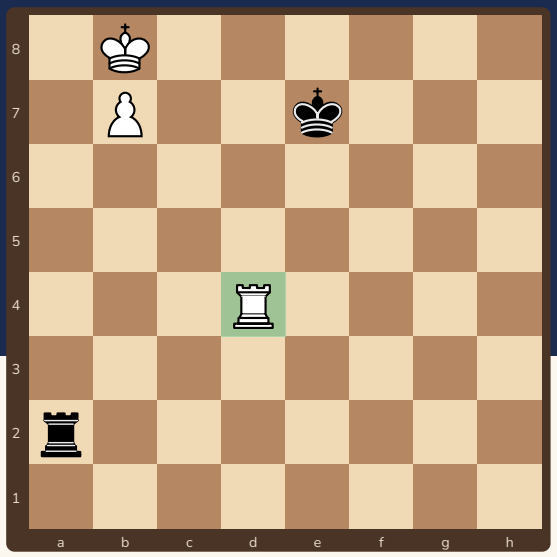
SEVİYE 6

Kale Oyun Sonları

Lucena · Philidor · aktif kale · 1300+ UKD





Oyun sonlarının yarısı kale oyun sonudur. İki konumu bilen, kazanılmış maçı kazanır ve kaybedilmiş maçı kurtarır: **Lucena** ve **Philidor**.

Bu kitapçıkta

s.2 Üç altın kural
s.3 Lucena: köprü kurmak
s.4 Philidor: 3. sıra savunması
s.5 Şahı kesmek ve kale arkada
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 İlerleme ve sertifika

Sevgili veli,

Kale oyun sonları turnuvalarda en sık karşılaşılan oyun sonudur. Bu kitapçık iki temel konumu (Lucena ile kazanmak, Philidor ile berabere kalmak) ve üç pratik kuralı öğretir. Konumları tahtada kurup **iki taraftan da** oynatın: bir kez kazanmaya, bir kez savunmaya çalışsın.

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

2 Üç altın kural



Kale oyun sonlarında her şey **aktiflik**: pasif kale kaybeder, aktif kale kurtarır.

1 Kale aktif olsun

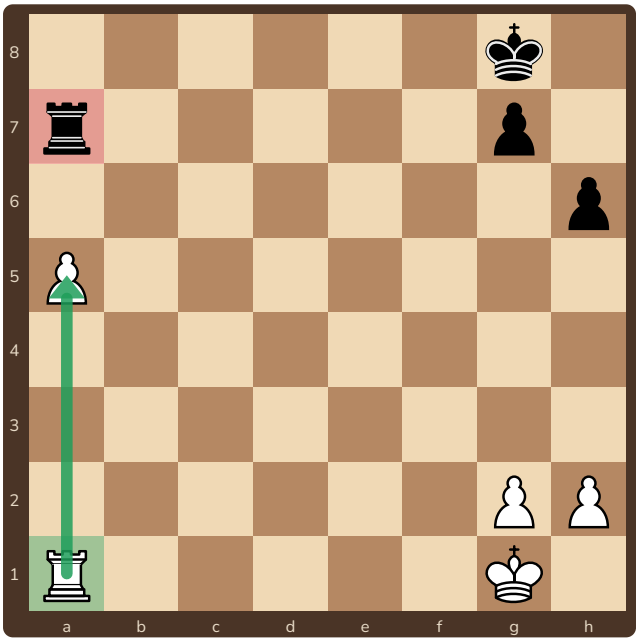
Kale piyonları korumak için pasif beklemesin; şah çeksin, rakip piyonlara saldırsın, rakip şahı kessin.

2 Kale geçer piyonun arkasında

Kendi geçer piyonunun da, rakibin geçer piyonunun da **arkasına** geç (Tarrasch kuralı). Piyon ilerledikçe arkadaki kale güçlenir, öndeki kale sıkışır.

3 Rakip şahı kes

Kaleyle bir sütun ya da sırayı kapatıp rakip şahı piyonundan uzak tut. Kesik şah yardıma gelemez.



Beyaz kale piyonun arkasında, siyah kale önünde

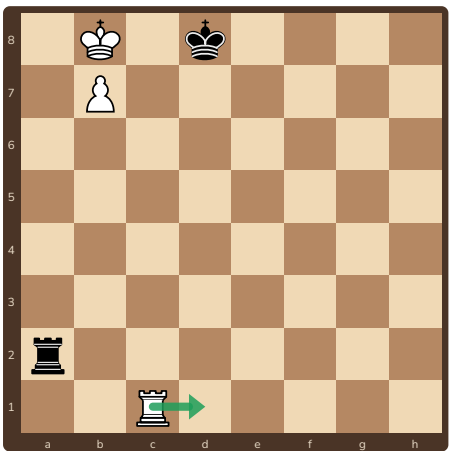
Beyaz a piyonu ilerledikçe a1'deki kalenin gücü artar. Siyah kale ise a7'de piyonun önünde **pasif** kalmak zorunda; bu, beyaz şahın öbür kanatta serbestçe iş yapmasını sağlar.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

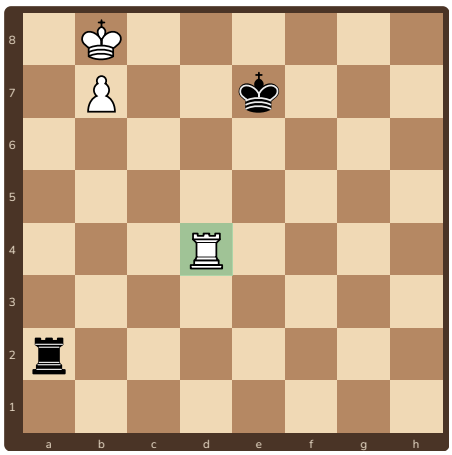
3 Lucena: köprü kurmak



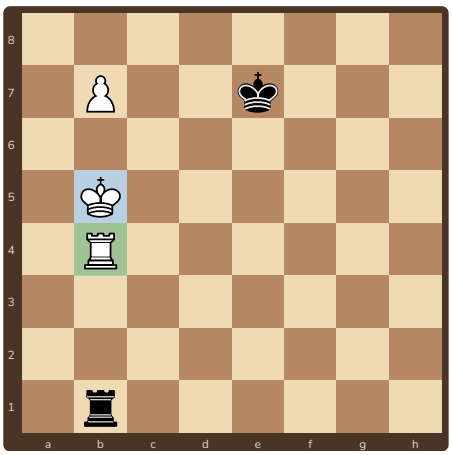
Piyon 7. sırada, şahın önünde. Ama şah piyondan çıkınca rakip kale **şah çekmeye** başlar. Çözüm: kaleyle bir **köprü** kurmak.



1. Beyaz oynar: **1.Kd1+** ile siyah şahı bir sütun daha uzağa it.



2. **2.Kd4!** Kale 4. sıraya: köprü hazırlığı. Şimdi şah b8'den çıkar.



3. Şah çekmeler biter: **Kb4** köprüyü kurar, piyon vezir olur.

Lucena yolu

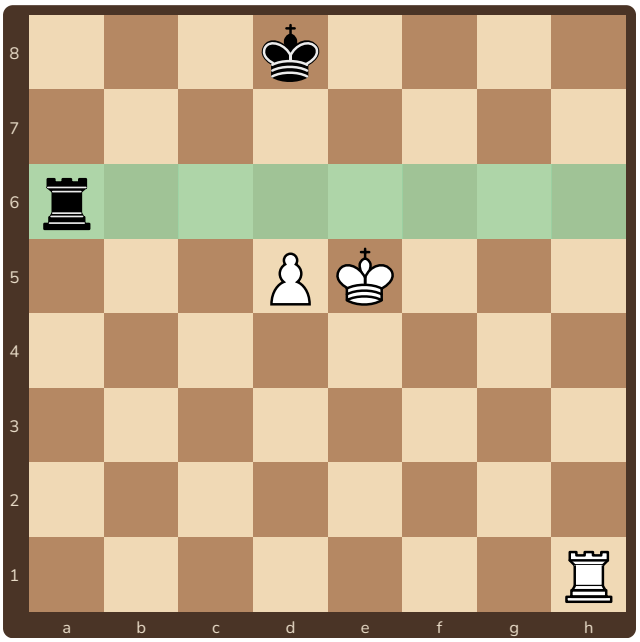
1.Kd1+ Şe7 2.Kd4! Ka1 3.Şc7 Kc1+ 4.Şb6 Kb1+ 5.Şc6 Kc1+ 6.Şb5 Kb1+ 7.Kb4 ve şah çekmeler bitti. Kale 4. sırada bekler; şah yukarıdan inip kalenin arkasına sığınır, kale araya girer.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 Philidor: 3. sıra savunması



Savunan taraf için en önemli konum. Kale doğru yerdeyse rakip şah ilerleyemez ve oyun berabere biter.

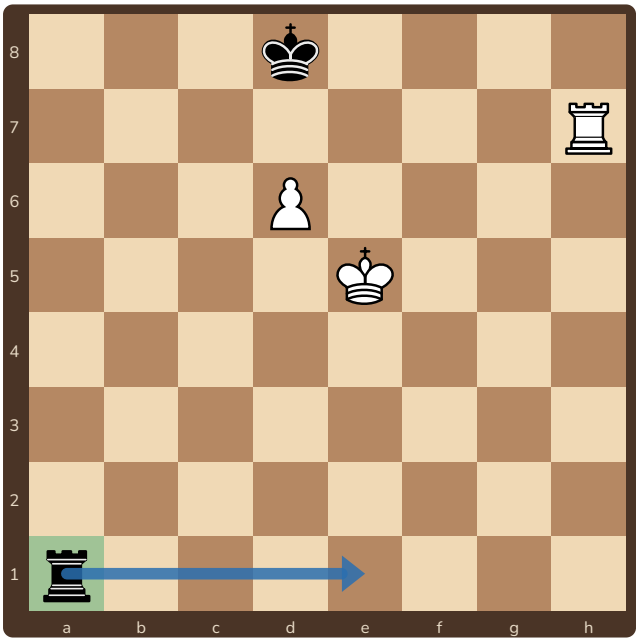


Siyah oynar: kale 6. sırada beklesin

1. adım: kale 6. sırada

Siyah şah piyonun önünde (d8). Siyah kale 6. sırada (bu konumda beyazın 6. sırası) bekler: beyaz şah **d6, e6'ya gelemez**. Siyah kale bu sırada sağa sola gider (Kb6, Kc6...), sıradan ayrılmaz.

Hata: 1...Ka8? Kale en arkaya çekilip pasif kalırsa beyaz şah 6. sıraya ilerler (Şd6 / Şe6) ve beyaz kazanır.



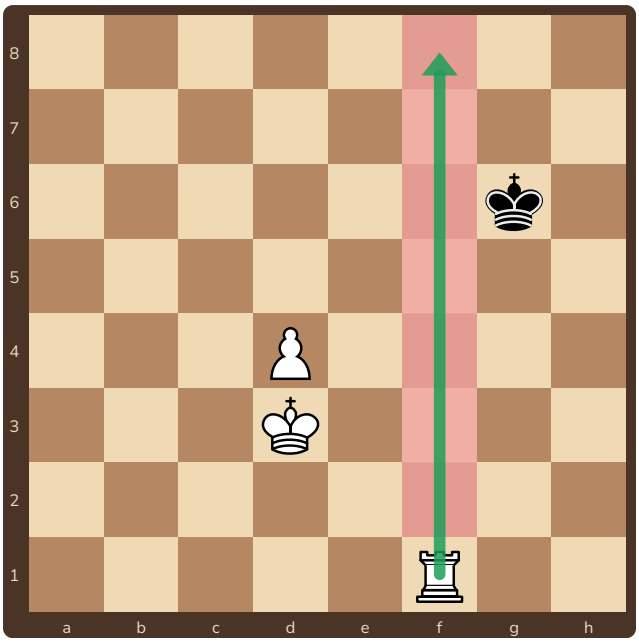
Piyon d6'ya geldi: kale arkaya geçti

2. adım: piyon ilerleyince kale arkaya

Beyaz piyonu 6. sıraya sürünce beyaz şahın saklanacağı kare kalmaz. Siyah kale hemen **en arka sıraya** (a1) gider ve beyaz şaha **arkadan şah çeker**. Şah piyonu bırakırsa piyon düşer: berabere.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

5 Şahı kesmek ve kale arkada



f sütunu kapalı: siyah şah d piyonuna yetişemez

Şahı kesmek

f1'deki kale bütün f sütununu tutuyor. Siyah şah g6'dan d piyonuna yardıma gidemez. Beyaz şah ve piyon birlikte ilerler, siyah kale olmadan durduramaz: beyaz kazanır.

> Kesik şah, kale oyun sonlarında yarım taş eksik demektir. Kesmek için bir sütun (ya da sıra) yeter; iki sütun daha da iyi.

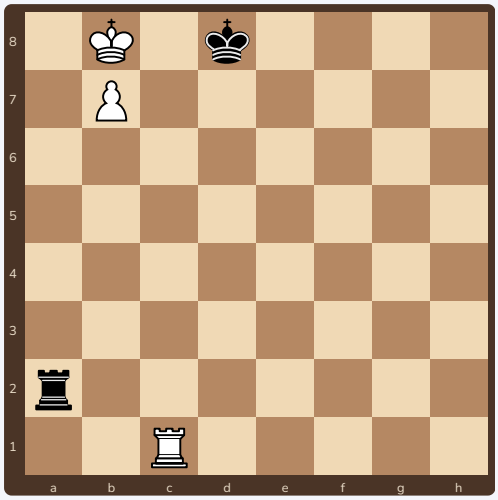
Hangi konumda ne yapmalı?

Durum	Hedef
Piyon 7. sırada, şahım önünde, rakip şah kesik	**Lucena:** kale 4. sıraya, köprü kur
Şahım rakip piyonun önünde, rakip kale ve piyon 5. sırada	**Philidor:** kale 6. sırada; piyon gelince arkaya geç, arkadan şah çek
Geçer piyonum var	Kaleyi piyonun **arkasına** koy
Rakip şah uzakta	Kaleyle **kes**, sonra şahla piyonu birlikte yürüt

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

6 Alıştırmalar

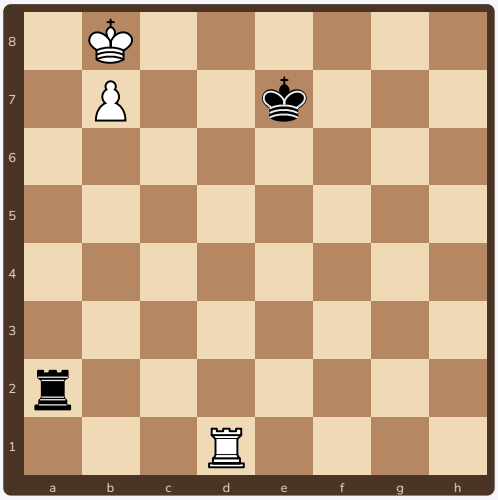
1 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Lucena konumu. Beyaz oynar ve kazanır. İlk hamle?

_____

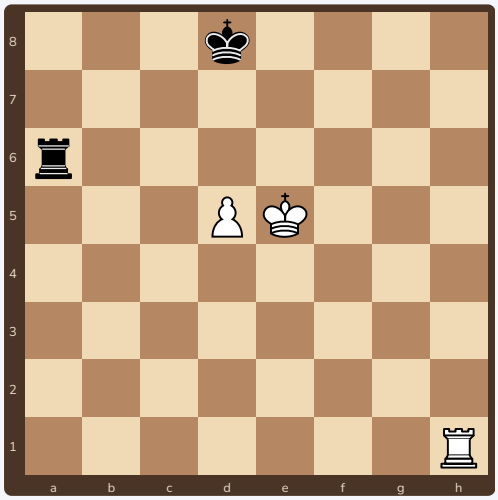
2 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Köprü için kale hangi sıraya gitmeli? Hamleyi yaz.

_____

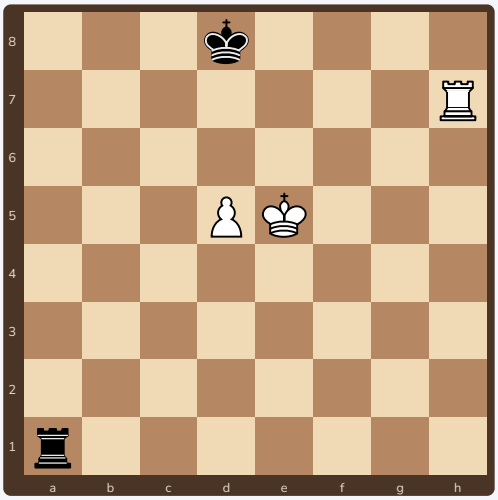
3 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



Siyah oynar. **Kb6** mı, **Ka8** mi? Hangisi berabere, hangisi kaybeder?

_____

4 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



Siyah oynar ve berabere kalır. Kale nereye gitmeli?

_____

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **1.Kd1+!** Siyah şah bir sütun daha uzağa itilir (1...Şe7). Ardından 2.Kd4 ile köprü hazırlanır.
2. **2.Kd4!** (4. sıra). Kd3 ve Kd5 de kazanır, ama 4. sıra en bilinen ve en güvenli yoldur: şah b5'e indiğinde kale b4'te araya girer. 2.Şc7 de kazanır.
3. **Kb6 berabere** (kale 6. sırada kalır). **Ka8? kaybeder:** kale pasif kalır, beyaz şah 6. sıraya ilerler ve siyah şahı geri iter.
4. **1...Ka6!** Kale 6. sıraya döner (Philidor). 1...Kg1 de berabere tutar. **1...Ke1+? ve 1...Ka5?** kaybeder.

Bütün cevaplar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Bu konumları tahtada **iki taraftan** oynayın: bir kez kazanmaya, bir kez savunmaya çalışın. Lichess'te “Oyun sonu antrenmanı” bölümünde Lucena ve Philidor konumları motora karşı oynanabilir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 İlerleme ve sertifika



Kale oyun sonu kartı

1. **Lucena:** şah çek, kale 4. sıraya, köprü kur.
2. **Philidor:** kale 6. sırada; piyon gelince arkaya geç, arkadan şah çek.
3. Kale geçer piyonun **arkasına**.
4. Rakip şahı **kes**, kaleyi **aktif** tut.

İlerleme tablosu: tahtada 3 kez başar

Teknik	1	2	3
Lucena konumunu kazandım	☐	☐	☐
Philidor konumunu berabere tuttum	☐	☐	☐
Kaleyle rakip şahı kesip piyonu vezir yaptım	☐	☐	☐
Kalemi geçer piyonun arkasına koydum	☐	☐	☐



Kale Ustası

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0