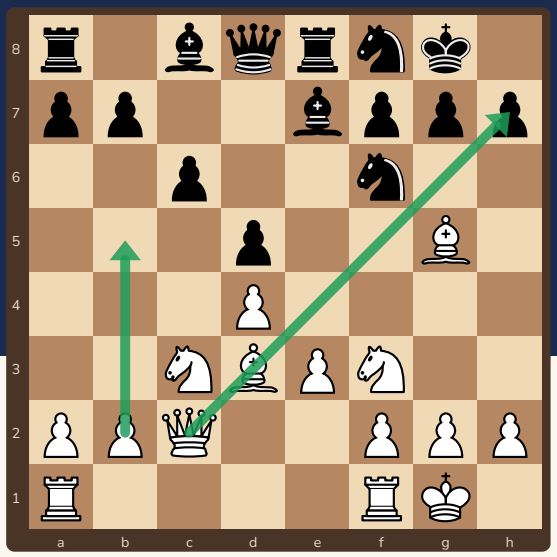
SEVİYE 6

Oyun Ortası Haritası

Konumu okumak · taşlar · piyon yapıları · planlar · 1300+ UKD





Açılış bitti, rok yapıldı. **Şimdi ne yapacağım?** Bu kitap o sorunun cevabını arayanlar için.

Bu kitapçıkta

s.2 Kitap nasıl kullanılır?
s.3 Konumu okumak
s.6 Taşlar ve kareler
s.11 Piyon yapısına göre planlar
s.17 Kırılmalar ve kanatlar
s.21 Şaha saldırı ve savunma
s.23 Profilaksi ve karar verme
s.24 Alıştırmalar
s.27 Cevaplar · 28 Kontrol kartı, sözlük

Sevgili veli,

Bu kitap, açılışı bilen ama “rokdan sonra ne yapacağını” bilmediği için konum kaybeden 1300 UKD ve üzeri çocuklar içindir. Konumu değerlendirmeyi, taşları doğru karelere yerleştirmeyi ve piyon yapısından plan çıkarmayı anlatır. “Açılış Haritası” kitabının devamıdır; ikisi birlikte okunabilir.

Kitapçık Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı. Bütün konumlar ve cevaplar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz. Taktik alıştırmalar Lichess bulmaca veritabanından (CC0) seçildi.

2 Kitap nasıl kullanılır?



Oyun ortası, açılışla oyun sonu arasındaki uzun bölümdür. Burada ezber az, düşünmek çoktur. Bu kitap düşünmeye bir sıra koyar.

Oyun ortası nerede başlar?

Taşlar gelişmiş, şahlar rok yapmış ve açılış hamleleri bitmişse oyun ortasındasın. Artık "hangi hamleyi ezberledim?" değil, **"bu konumda ne yapmalıyım?"** sorusu sorulur.

Kitabın yolu

1. Konumu oku (Bölüm 1)
2. Taşlarını iyileştir (Bölüm 2)
3. Yapıdan plan çıkar (Bölüm 3)
4. Doğru anda kır (Bölüm 4)
5. Saldır ya da savun (Bölüm 5)

Notasyon ve işaretler

"Açılış Haritası" ile aynı: **Ş** şah, **V** vezir, **K** kale, **F** fil, **A** at; **!** iyi, **?** hata. Tahtada **yeşil oklar** planı, **kırmızı kareler** zayıflıkları gösterir. Diyagram altındaki hamleler, konuma hangi açılıştan gelindiğini gösterir; "…" öncesi hamleler kısaltılmıştır.

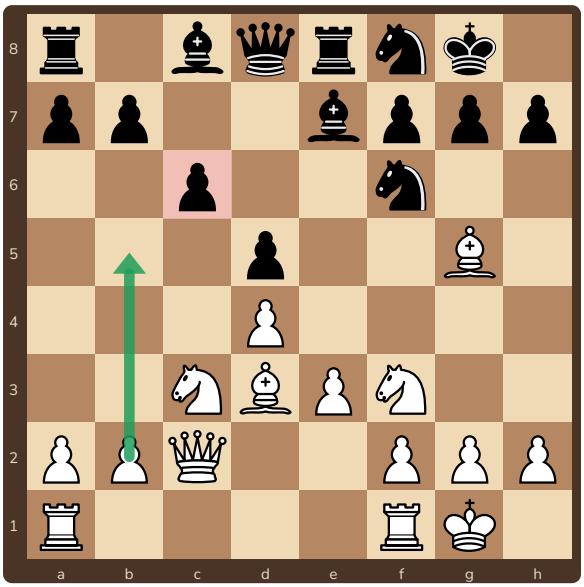
Bu kitaptaki konumlar ve cevaplar

Bütün konumlar gerçek açılış hatlarından türetildi ve hamle sıraları yazılımla kontrol edildi. Plan sorularında satranç motorunun ilk tercihleri cevaplarda ayrıca belirtildi. Sakin konumlarda motorun birkaç hamlesi çoğu zaman birbirine çok yakındır; bu yüzden orada tek bir "doğru hamle" değil, **doğru plan** aranır. Taktik alıştırmalar gerçek oyunlardan alınmış Lichess bulmacalarıdır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 Bölüm 1 · Konumu okumak: beş soru

Bir plan yapmadan önce konumu “okumak” gerekir. Ustalar bunu çoğu zaman farkında olmadan yapar; biz sırayla beş soru soracağız.



Karlsbad yapısı: ... 8.Af3 c6 9.Vc2 Ke8 10.O-O Af8

1 Malzeme eşit mi?

Burada evet. Malzeme farkı varsa planı o belirler: önde olan değişir, geride olan karmaşa arar.

2 Şahlar güvende mi?

İki şah da rok yaptı, önlerinde piyonlar sağlam. Hemen bir şah saldırısı yok.

3 Hangi taşlar aktif?

Beyazın taşları gelişmiş; siyahın f8 atı geri planda, c8 fili henüz oyunda değil.

4 Piyon yapısı neyi gösteriyor?

Beyazın vezir kanadında 2 piyona karşı siyahın 3 piyonu var. Beyaz b4–b5 ile c6'ya vurabilir (azınlık saldırısı).

5 Kim hangi kareleri kontrol ediyor?

e4 karesi siyah için iyi bir at karesi; beyaz için c5 karesi ileride önemli olabilir.

Sonuç: değerlendirme cümlesi

Beş sorunun cevabını tek cümlede topla: *“Malzeme eşit, şahlar güvende; beyazın planı vezir kanadında azınlık saldırısı, siyahın planı e4 karesinde at ve şah kanadında taşlarla karşı oyun.”* Bu cümleyi kurabildiğinde plan yarı yarıya hazırdır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 Plan bulmanın dört adımı

1 Tehdit var mı?

Önce rakibin son hamlesine bak: bir şey alıyor mu, saldırıyor mu, bir kareye yerleşmek mi istiyor? Tehdit varsa önce o karşılanır.

2 Konumu oku

Beş soru (bir önceki sayfa). Sonunda bir değerlendirme cümlesi kur.

3 Hedef seç

Zayıf bir piyon, zayıf bir kare ya da açık bir şah. Hedef yoksa hedef yarat: piyon kırılmasıyla rakibin yapısını boz.

4 Taşlarını hedefe yönelt

Önce **en kötü taşını** iyileştir. En kötü taş, şu an hiçbir işe yaramayan taştır; onu iyi bir kareye taşımak çoğu zaman en iyi plandır.



Sakin İtalyan: ... 9.h3 h6 10.Abd2 Ke8 11.Af1 Fe6

Örnek: en kötü taş

Bu konumda beyazın f1'deki atı henüz bir şey yapmıyor. Plan: **Ag3** ile şah kanadına, oradan f5 karesine. Siyah 11...Fe6 ile b3 filini değişmek istiyor; beyaz filini **Fc2** ile korumayı seçebilir.

Motorun bu konumdaki ilk tercihi de **Fc2**; Ag3 ve Fe3 çok yakın. Sakin konumlarda doğru plan, tek bir "doğru hamleden" daha önemlidir.

Kendine sor

"Hangi taşım en kötü? Nereye gitmeli? Oraya kaç hamlede gider?" Bu üç soru, çoğu "ne yapacağımı bilmiyorum" anını çözer.

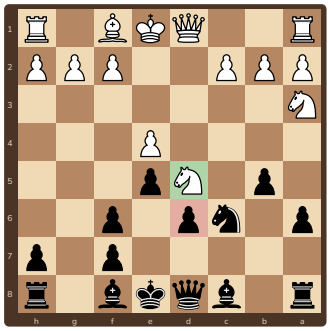
Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

5 Hedefler: zayıf piyonlar ve kareler

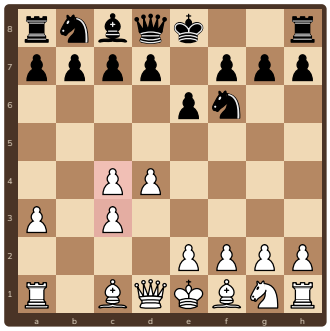
Plan bir hedefe yönelir. En sık hedefler zayıf piyonlar ve zayıf karelerdir. Zayıf piyon: başka bir piyonla korunamayan, taşlarla korunmak zorunda olan piyon.



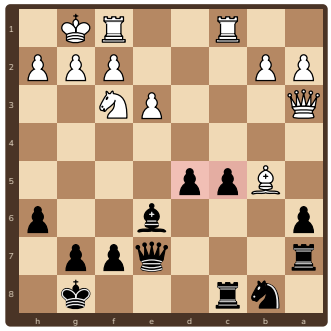
İzole piyon: d4. Yanında c ve e piyonu yok.



Geri kalmış piyon: d6. Komşuları ilerledi, d5 karesi beyazın.



Çift piyon: c3 ve c4. İkisi de aynı sütunda.



Asılı piyonlar: c5–d5. Yan yana ama yalnız.

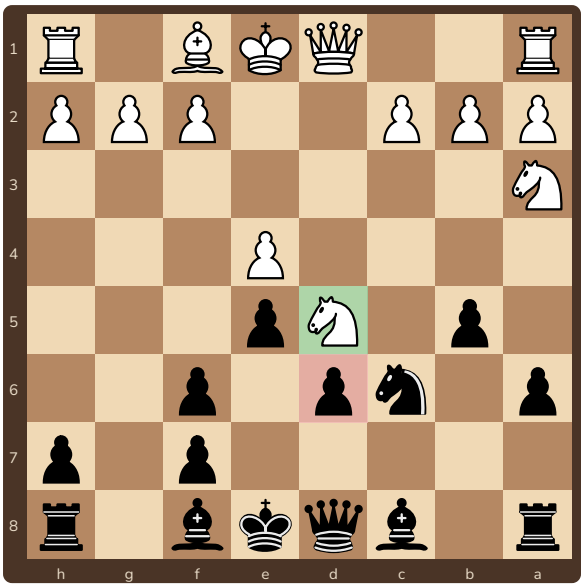
Zayıflık	Neden zayıf?	Saldıran ne yapar?	Savunan ne yapar?
İzole piyon	Piyonla korunamaz; önündeki kare iyi bir blokaj karesidir	Önünü taşla kapatır (blokaj), taşları değişir, piyona baskı yapar	Taşlarını aktif tutar, piyonu ilerletmeye (d5) çalışır, saldırı arar
Geri kalmış piyon	İlerleyemez; önündeki kare rakibe kalır	Önündeki kareye taş (çoğu zaman at) yerleştirir	Piyonu ilerletmeyi hazırlar (...d5 kırılması)
Çift piyon	Birbirini koruyamaz, hareketleri kısıtlıdır	Öndeki piyona baskı yapar	Çoğu zaman karşılığında açık sütun ya da fil çifti alır
Zayıf kare (delik)	Hiçbir piyonun koruyamayacağı kare	Oraya bir taş yerleştirir	Kareyi taşlarıyla kontrol eder ya da o taşı değişir

Kural

Bir zayıflık tek başına kazandırmaz. **İki zayıflık** olduğunda savunan taraf ikisini birden koruyamaz: saldıran bir kanattan ötekine geçerek kazanır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

6 Bölüm 2 · At ve ileri karakol



Sveşnikov Sicilya: ... a6 8.Aa3 b5 9.Fxf6 gxf6 10.Ad5

Tanım

İleri karakol, rakip yarısında, kendi piyonunla korunan ve rakip piyonla kovalanamayan karedir. Böyle bir karedeki at, oyunun en güçlü taşı olabilir.

Yandaki konumda beyaz atı d5'e yerleşti. Siyahın c ve e piyonları onu kovalayamaz (c piyonu değişti, e piyonu e5'te). Siyah bu yüzden **...f5** ile beyazın e4 piyonuna vurup atın desteğini sarsmak ya da **...Fg7** ile gelişmek ister (motorun ilk iki tercihi bu ikisi).

At için iyi kare nasıl bulunur?

1. Rakip yarısında mı? (4., 5., 6. sıra)
2. Kendi piyonumla korunuyor mu?
3. Rakibin bir piyonu onu kovalayabilir mi?
4. Rakibin o kareyi kontrol eden fili var mı? Varsa değişmeyi düşün.

Atın yolu

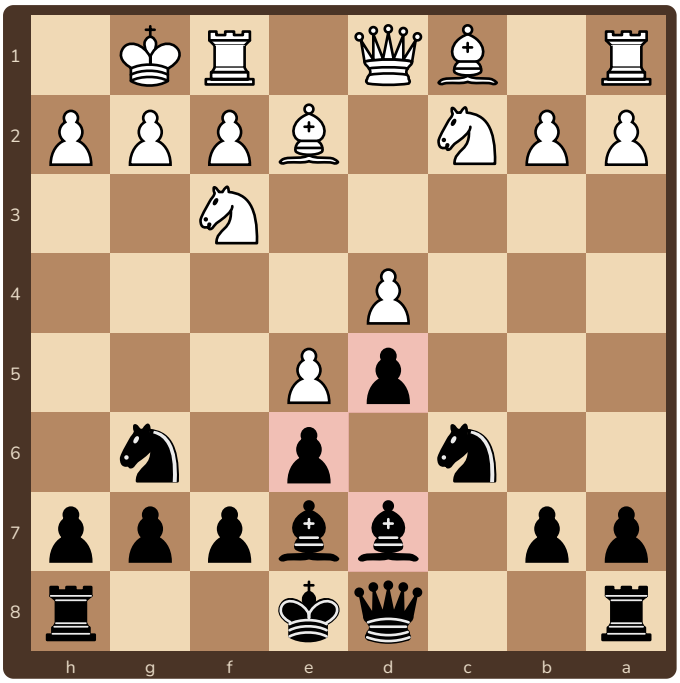
At yavaştır; karakola birkaç hamlede gider. Tipik yollar: **b1–d2–f1–g3–f5** (İtalyan, İspanyol), **c3–a4–c5** (açık c sütunlu yapılar), **f3–e1–d3** (kapalı Şah Hint). Hamleleri saymayı unutma: rakibin bu arada ne yapacağını da düşün.

⚠️ Sık yapılan hata

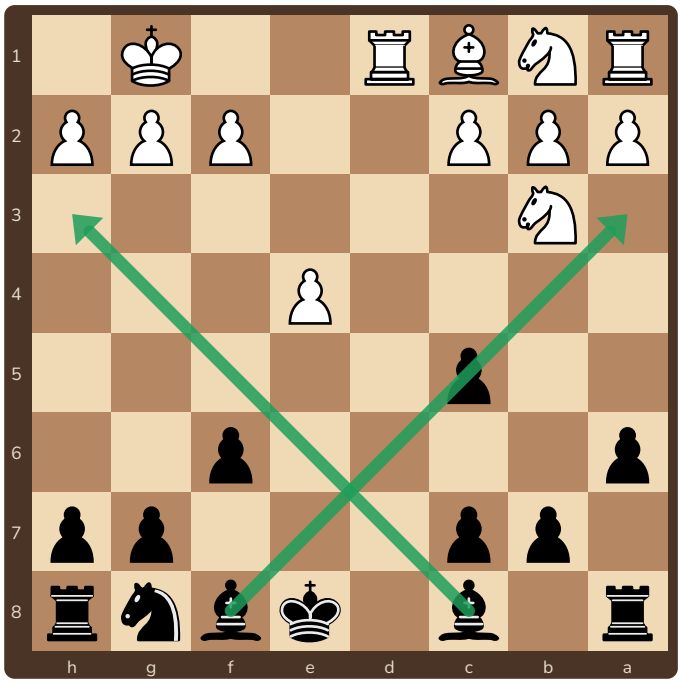
Atı karakola koyup onu destekleyen piyonu unutmak. Karakol, onu koruyan piyon kadar sağlamdır: e4 piyonu düşerse d5 atı da asılı kalır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Filler: iyi fil, kötü fil, fil çifti



Fransız İlerleme: ... Ag6 8.Aa3 cxd4 9.cxd4 Fe7 10.Ac2



İspanyol Değişme: ... exd4 7.Axd4 c5 8.Ab3 Vxd1 9.Kxd1

Kötü fil, kendi piyonlarının durduğu renkte kalan fildir. Siyahın d7 fili, beyaz karelerdeki d5 ve e6 piyonlarının arkasında sıkışmış. Siyahın planı: **...f6** ile yapıyı açmak ya da fili ...b6 ve ...Fb5/Fa6 ile değişmek. (Motor: önce rok, sonra ...Kc8 ve ...f6.)

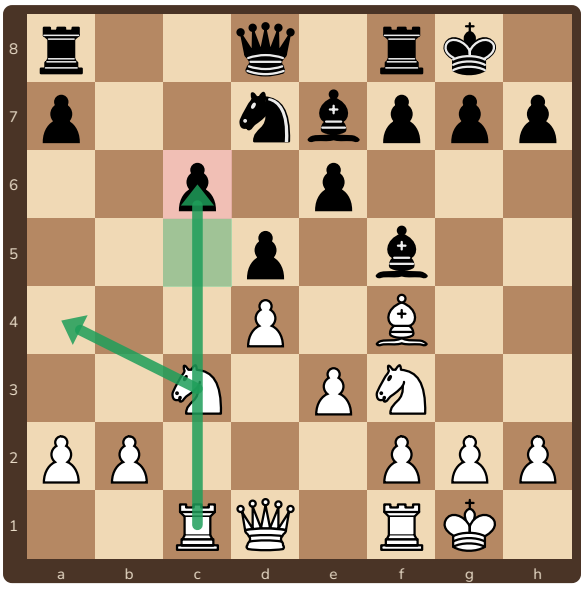
Fil çifti: iki fil birlikte iki renkteki bütün karelere bakar. Açık konumlarda bir at ya da bir fil karşısında genellikle küçük bir üstünlüktür. Burada siyah, çift piyonu karşılığında fil çiftini aldı.

Durum	Ne yapmalı?
Fillerim kötü (piyonlarım aynı renkte)	Piyonları filin renginden uzaklaştır ya da kötü fili değiş
Fil çiftim var	Konumu aç, piyonları ilerlet; fili ucuza değişme
Rakibin fil çifti var	Konumu kapalı tut; atlara sağlam kareler bul; uygun anda bir fili değiş
Zıt renkli filler	Oyun ortasında saldırana yarar (savunan fil o kareleri koruyamaz); oyun sonunda beraberliğe yakındır

Ayrıntı için: “Hafif Taş Oyun Sonları” kitapçığı (iyi ve kötü fil, zıt renk filler).

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Kaleler: açık sütun ve yedinci sıra



Değişme Slav: ... 9.O-O Fe7 10.Kc1 O-O 11.Fxc6 bxc6

1 Açık sütun

Üzerinde hiç piyon olmayan sütun. Kale açık sütuna, oradan da rakibin yarısına girer. Burada c sütunu beyazın.

2 Yarı açık sütun

Yalnızca rakibin piyonu olan sütun. Kale o piyona baskı yapar: burada c6 piyonu.

3 Yedinci sıra

Kale rakibin 7. sırasına girince piyonlara arkadan saldırır ve şahı arka sıraya kilitler. İki kale 7. sırada çoğu zaman kazandırır.

4 Kale ikilisi

İki kale aynı sütunda ya da sırada birbirini destekler; açık sütunu ele geçirmenin en sağlam yolu.

Yandaki konumda plan

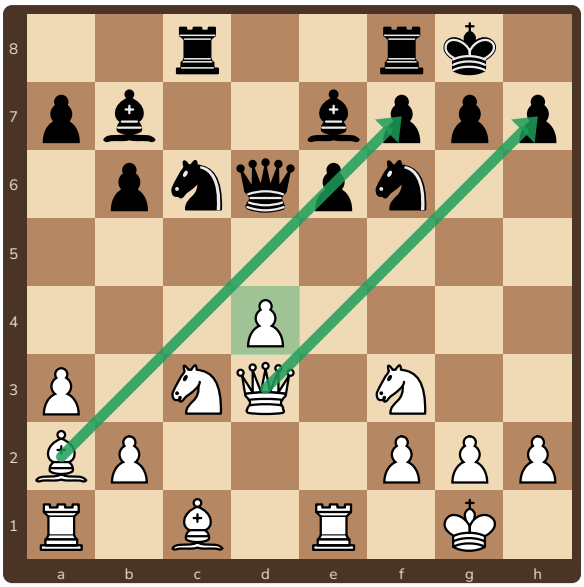
Beyaz c6'daki zayıf piyona baskı yapar: **Aa4** ile atı c5 karesine (karakol!) götürmek, kaleleri c sütununda ikilemek, Va4 ile c6'ya üçüncü saldırı. Motorun ilk tercihi de **Aa4**.

⚠ Sık yapılan hata

Kaleleri oyunun sonuna kadar a1 ve h1'de bırakmak. Kaleler en son gelişen taşlardır; rok sonrası ilk iş, onları açık ya da açılacak sütunlara getirmek.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

9 Vezir ve taşların uyumu



İzole piyonlu konum: ... 11.a3 Fb7 12.Fa2 Kc8 13.Vd3 Vd6

Uyum

Taşlar tek başına değil, birlikte güçlüdür. **Batarya**: aynı çizgide arka arkaya duran iki taş (vezir ve fil, vezir ve kale). Bataryanın ucundaki kare çifte saldırı altındadır.

Yandaki konumda beyazın a2 fili ve d3 veziri şah kanadına bakıyor. İzole piyonun verdiği alan sayesinde beyaz taşları aktif: Fg5 ile f6 atına baskı, Ae5 ve Kad1. Motorun ilk tercihi **Fg5**; hemen d5 kırılması eşitliğe yakın.

Vezirle ilgili üç kural

1. Vezir en değerli taştır; değersiz taşların kovalayabileceği karelere erken çıkma.
2. Vezir, saldırıya başka taşlar hazır olunca katılır.
3. Vezirler değişince şah saldırısı biter: önde isen değiş, saldırıyorsan değişme.

Taşlar birbirini görüyor mu?

Her hamleden sonra bak: taşlarım birbirini koruyor mu, aynı hedefe mi bakıyor? Korumasız taşlar (“asılı taşlar”) en sık taktik hedefidir. Kural: **korumasız taş bırakma**.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

10 Taş değişimi: ne zaman?



11...Fe6 sonrası: ... 10.Abd2 Ke8 11.Af1 Fe6

Siyah ...Fe6 ile beyazın güçlü b3 filini değişmeyi teklif ediyor. Beyaz ne yapmalı? **Fxe6** ile değişmek mi, **Fc2** ile fili korumak mı?

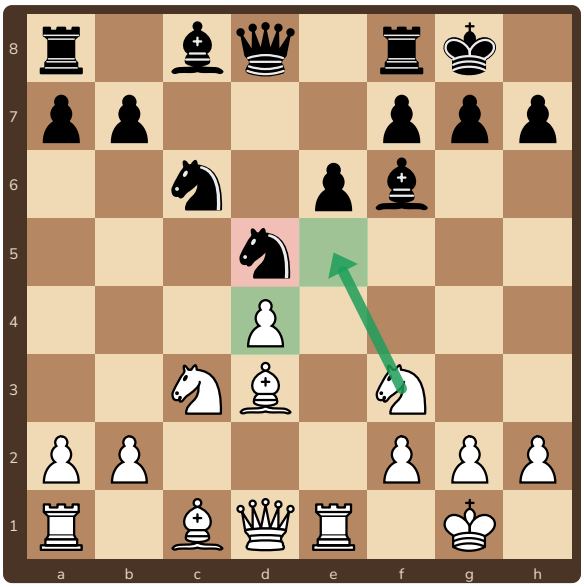
Motor **Fc2**'yi biraz daha iyi buluyor: beyaz filini, ileride şah kanadında işe yarayacağı c2–h7 çaprazında tutar. Fark küçük; önemli olan değişim kararını **bir nedene** dayandırmaktır.

Değiş	Değişme
Malzemede öndeysen (taşlar azaldıkça fark büyür)	Malzemede gerideysen
Rakibin en iyi (aktif) taşını	Kendi en iyi taşını, kötü taşa karşı
Kendi kötü taşını rakibin iyi taşına	Saldırırken savunan taşlar yerine saldıran taşlarını
Alanın darsa ve taşların sıkışıyorsa	Rakibin alanı darsa (bırak sıkışsın)
Rakip saldırıyorsa (özellikle vezirleri)	Rakibin zayıf piyonunu koruyan taşı değişmek yerine baskıyı artır

Ayrıntı ve alıştırmalar için: “Taş Değişimi Ne Zaman?” kitapçığı.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

11 Bölüm 3 · İzole vezir piyonu



... 8.Fd3 Ac6 9.O-O O-O 10.Ke1 Ff6

Yapı

Beyazın d4 piyonu izole. Bu piyon beyaza merkezde alan, e5 ve c5 karelerini verir; ama piyonla korunamaz ve önündeki d5 karesi siyahın taşları için mükemmel bir blokaj karesidir.

Planlar

Beyaz: Taşları aktif tut: Ae5, Fd3–b1 ve Vd3 ile h7'ye batarya; Ke1–e3–h3 ile kale saldırısı; uygun anda **d4–d5** kırılmasıyla merkezi aç.

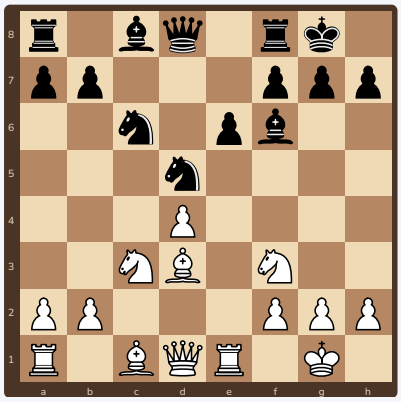
Siyah: d5'e taş yerleştir (blokaj), **taş değiş**; her değişim izole piyonu biraz daha zayıflatır. Oyun sonunda izole piyon genellikle düşer.

⚠️ Sık yapılan hata

İzole piyonlu tarafın taşları pasifleştirip değişime razı olması. Bu yapıda beyaz **saldırmak** zorundadır; savunan taraf ise acele etmeden değişir.

M1 ✏️ Mini alıştırma

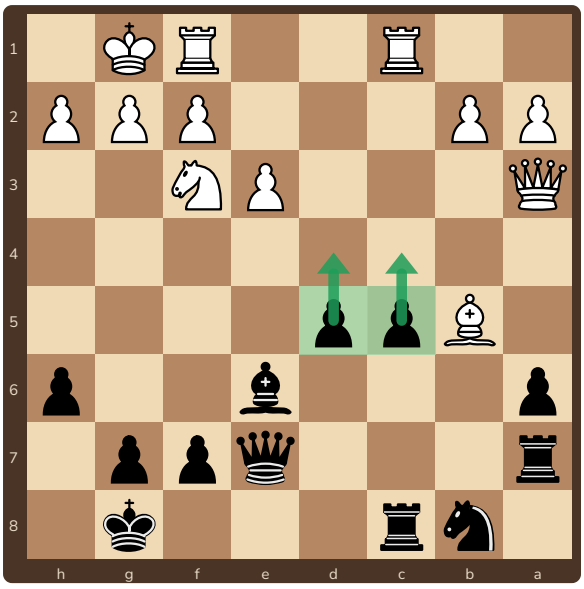
○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. Beyazın planı ne olmalı? Hangi taşlar nereye?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

12 Asılı piyonlar



... 14.Fb5 a6 15.dxc5 bxc5 16.O-O Ka7

Yapı

Siyahın c5 ve d5 piyonları yan yana ama yanlarında piyon yok: **asılı piyonlar**. Yan yana durdukları sürece merkezde güçlüdürler; biri ilerleyince arkada zayıf kareler bırakırlar.

Planlar

Beyaz: Piyonlara baskı yap (kaleler c ve d sütununa, fil ve vezirle); birini ilerlemeye zorla, sonra önündeki kareyi bloke et.

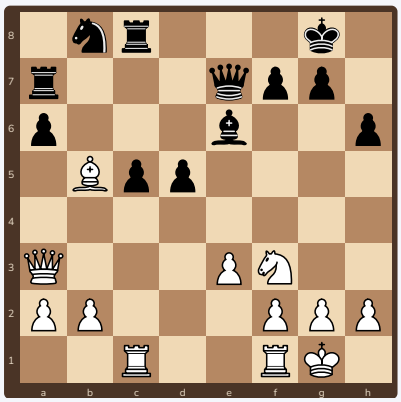
Siyah: Taşlarını piyonların arkasında tut; uygun anda **...d4** ya da **...c4** ile ilerleyip saldırıya geç; piyonları yan yana tutmaya çalış.

⚠️ Sık yapılan hata

Asılı piyonlu tarafın zamansız ...c4 ya da ...d4 oynaması. İlerleyen piyon tek başına kalır ve arkasında rakip taşları için güzel bir kare açılır. İlerleme, bir taktik ya da saldırı için yapılmalı.

M2 ✏️ Mini alıştırma

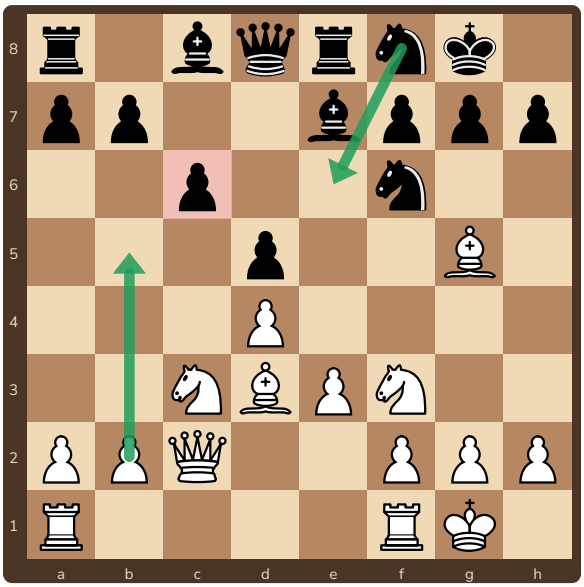
○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. Beyaz asılı piyonlara karşı nasıl oynamalı?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

13 Karlsbad yapısı ve azınlık saldırısı



... 8.Af3 c6 9.Vc2 Ke8 10.O-O Af8

Yapı

Beyaz c piyonunu siyahın d piyonuyla değişti. Vezir kanadında beyazın a ve b piyonlarına karşı siyahın a, b ve c piyonları var. Beyaz **azınlık** olduğu kanatta saldırır: b4–b5 ile c6 piyonunu değiştirip siyaha zayıf bir piyon bırakmak.

Planlar

Beyaz: Kab1, b4–b5; bxc6 sonrası c6 ya da d5 zayıflığına baskı; Kc1 ve Va4 ile c sütunu.

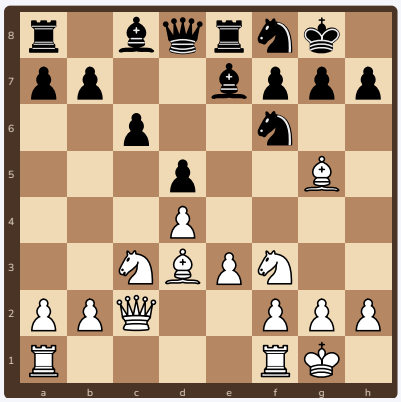
Siyah: Şah kanadında taşlarla karşı oyun: ...Ae4, ...Ag6, ...Fd6, ...Vf6; bazen ...a5 ile b4'ü engellemek; e4 karesine at.

⚠️ Sık yapılan hata

b4'ü hazırlıksız oynamak. Siyah ...a5 ile b4'e vurur ya da ...Ae4 ile karşı oyuna başlar. Önce kaleyi b1'e getir, sonra piyonları sür.

M3 ✏️ Mini alıştırma

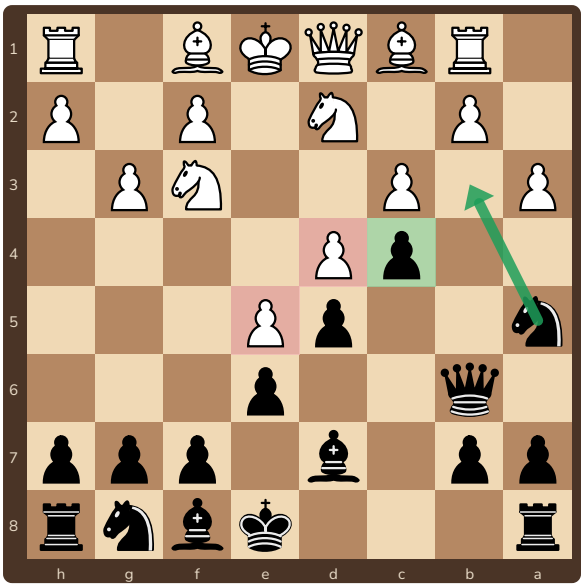
○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. Azınlık saldırısını nasıl başlatırsın?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

14 Piyon zinciri (Fransız yapısı)



... c4 7.Abd2 Aa5 8.Kb1 Fd7 9.g3

Yapı

Beyazın d4–e5 ve siyahın d5–e6 zincirleri birbirine kilitlenmiş. Zincirin **tabanı** (d4) en zayıf noktasıdır; saldırı oraya yapılır. Bu konumda siyah ...c4 ile vezir kanadını kapattı: oyun kanatlara kaydı.

Planlar

Beyaz: e5 piyonunun verdiği alanla şah kanadında saldırı: g3, h4–h5, Fh3, f4–f5. Vezir kanadında b3 ile ...c4 zincirine vurmak.

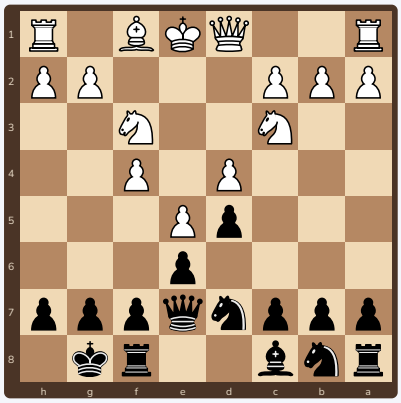
Siyah: Zinciri **...c5** ve **...f6** ile kırmak; ...c4 sonrası vezir kanadında alan, ...Ab3, ...b5–b4; şahı uzun roka götürmek.

⚠️ Sık yapılan hata

Zincire yanlış uçtan saldırmak. Zincirin başına (e5) değil, **tabanına** (d4) saldır: taban düşerse bütün zincir zayıflar. Bir de ...c4 ile merkezdeki baskıyı kendi elinle kaldırmak, zamanlaması iyi değilse beyaza rahat bir oyun verir.

M4 ✏️ Mini alıştırma

• Siyah oynar

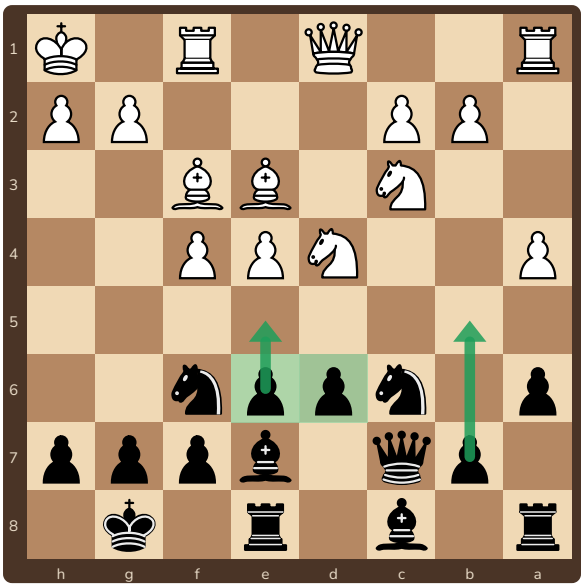


Vxe7 7.f4 O-O 8.Af3

Siyah oynar. Klasik Fransız: siyahın piyon kırılması hangisi?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

15 Açık Sicilya yapısı



... a6 10.a4 Vc7 11.Şh1 Ke8 12.Ff3

Yapı

Siyahın d6–e6 “küçük merkezi” var, c sütunu yarı açık. Beyazın merkezde daha fazla alanı ve gelişim avantajı var. İki taraf farklı kanatlarda oynar: beyaz şah kanadında, siyah vezir kanadında ve merkezde.

Planlar

Beyaz: f4 ile birlikte g4–g5 piyon saldırısı; Vf3–g3, Kae1 ile taşlar şah kanadına; e5 kırılması.

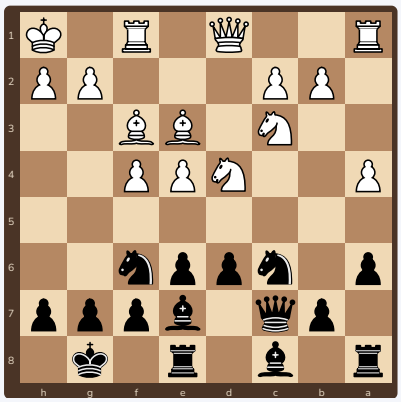
Siyah: ...b5–b4 ve c sütunu ile vezir kanadı; merkezde **...e5** ya da **...d5** kırılması: kanat saldırısına merkezle cevap.

⚠️ Sık yapılan hata

Siyahın ...e5 ya da ...d5 kırılmasını hiç yapmadan yalnızca savunması. Bu yapıda siyah pasif kalırsa beyazın şah kanadı saldırısı çok güçlenir. Kural: rakip kanatta saldırıyorsa merkezi aç.

M5 ✏️ Mini alıştırma

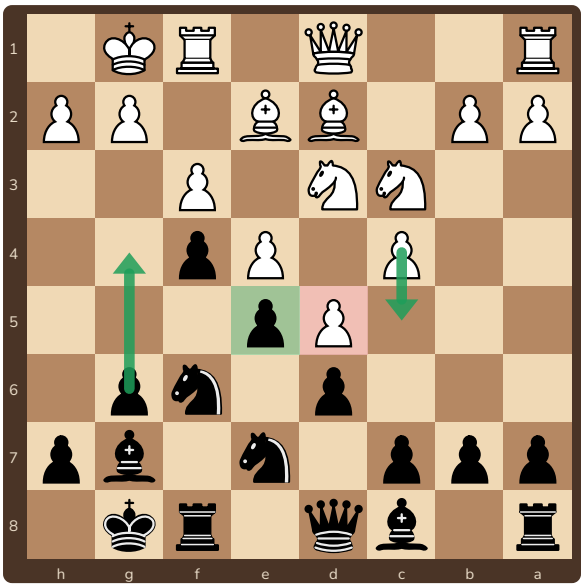
• Siyah oynar



Siyah oynar. Siyahın planı ne olmalı?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

16 Kapalı merkez: Şah Hint yapısı



... 10.Ad3 f5 11.Fd2 Af6 12.f3 f4

Yapı

Merkez d5–e5 ile kapandı. Kapalı merkezde oyun kanatlara kayar ve kural basittir: **piyonlar hangi kanadı gösteriyorsa** oraya saldırılır. Beyazın d5 piyonu vezir kanadını, siyahın e5 piyonu şah kanadını gösteriyor.

Planlar

Beyaz: Vezir kanadında c4–c5 ile c7 ve d6'ya baskı; Fe1, a4, Ab5; c sütununu açmak. Önce hazırlık, sonra c5 (motor: hemen c5 daha zayıf).

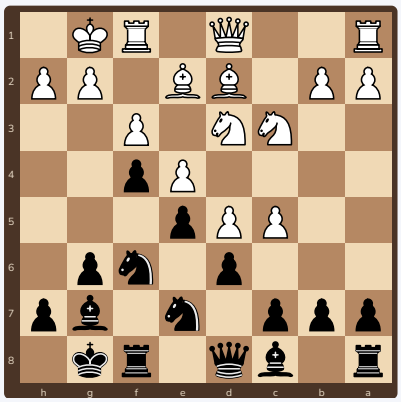
Siyah: Şah kanadında ...f5–f4, ...g5–g4, ...Ag6 ve ...Kf6–h6: piyon fırtınası ve şaha saldırı.

⚠️ Sık yapılan hata

İki tarafın da yanlış kanatta oynaması ya da rakibin saldırısına hiç karşılık vermemesi. Kapalı merkezde yarış vardır: kendi saldırını unutmadan rakibin saldırısını da yavaşlat.

M6 ✏️ Mini alıştırma

• Siyah oynar



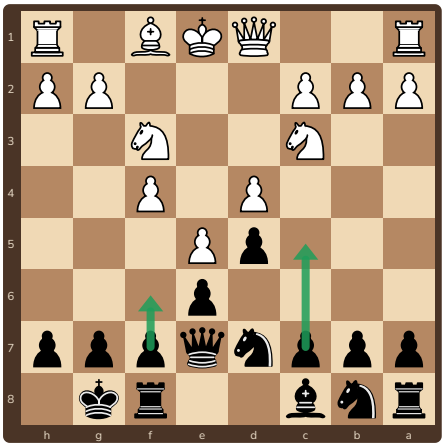
... f4 13.c5

Siyah oynar. Beyaz 13.c5 ile vezir kanadında saldırıya başladı. Siyah ne yapmalı?

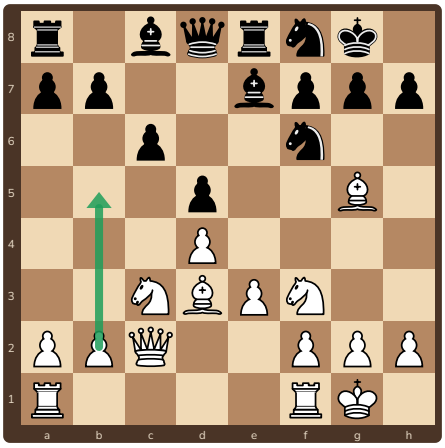
Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

17 Bölüm 4 · Piyon kırılmaları

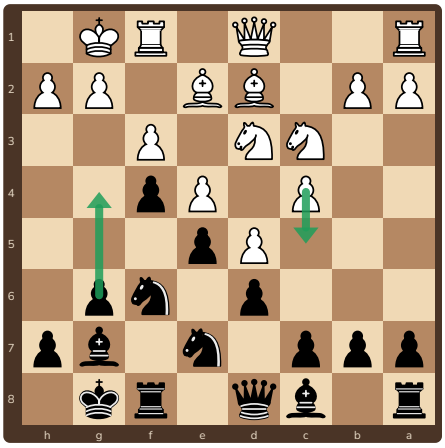
Kırılma, rakibin piyon yapısına kendi piyonunla vurmaktır. Kapalı konumları açmanın tek yolu kırılmadır; doğru kırılma planın kendisidir.



...c5 ve ...f6: Fransız'da siyahın iki kırılması



b4–b5: Karlsbad'da azınlık saldırısı



...g5–g4 ve c5: kapalı Şah Hint'te iki kanat

Kırılmadan önce üç soru

1. **Hazır mıyım?** Kırılma karesine taşlarım destek veriyor mu?
2. **Sonra ne olacak?** Hangi sütun ya da çapraz açılacak, kime yarayacak?
3. **Rakip ne yapacak?** Kırılmayı engelleyebilir mi (...a5 ile b4'e karşı gibi)?

Kırılma ve zaman

Erken kırılma taşlar hazır olmadığı için boşa gider; geç kırılma rakibe kendi saldırısını yapma zamanı verir. İyi oyuncular kırılmayı **hazırlar**: önce kale arkaya, at desteğe, sonra piyon.

⚠️ Sık yapılan hata

"Bir şey yapmak için" piyon sürmek. Her piyon hamlesi geri alınamaz ve arkasında kareler bırakır. Kırılma bir plana hizmet etmeli.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

18 Merkez ve kanatlar

1 Merkez kapalıysa kanatlarda oyna

Piyon zinciri ve kapalı merkez (Fransız, Şah Hint) oyunu kanatlara taşır. Şah kanadında saldırı, vezir kanadında karşı saldırı.

2 Merkez açıksa önce merkez

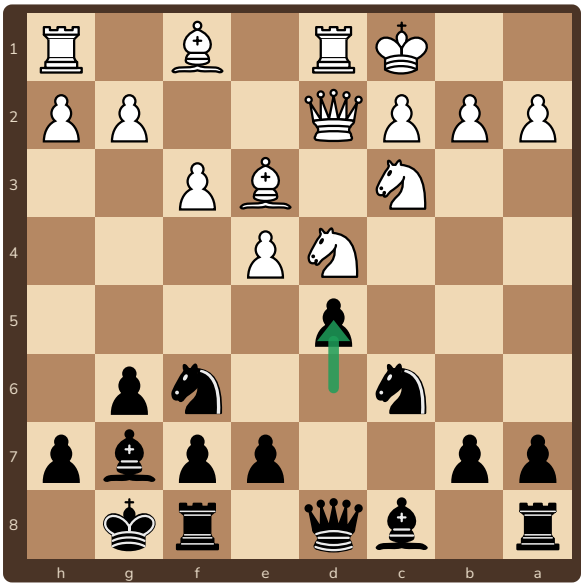
Açık merkezde taşlar hızla bir kanattan ötekine geçer; kanatta piyon saldırısı yapmak tehlikelidir çünkü merkezden karşı vuruş gelir.

3 Kanat saldırısına merkezle cevap ver

Rakip kanatta piyon saldırısına başladıysa ve merkez açılabiliyorsa, merkezi aç. Saldıran taraf kanatta, savunan merkezde kazanır.

4 Saldırı, kanadındaki üstünlükten gelir

Hangi kanatta daha çok alanın, daha çok taşın varsa orada saldır. Piyonların işaret ettiği yön çoğu zaman doğru kanattır.



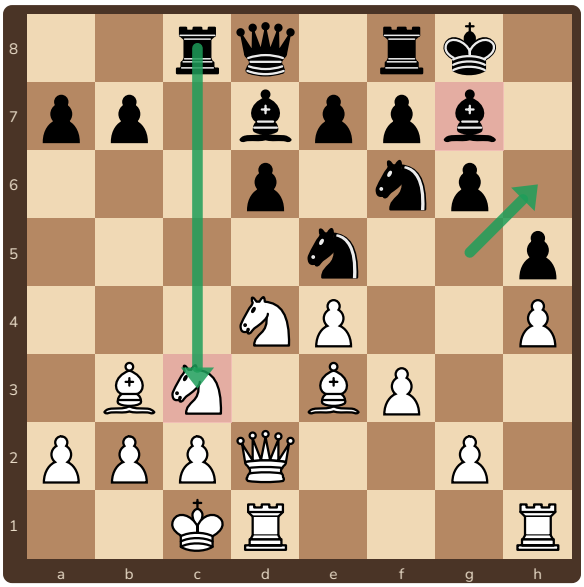
Ejderha, Yugoslav Saldırısı: ... 8.Vd2 Ac6 9.O-O-O d5

Örnek: merkezle cevap

Beyaz uzun rok yapıp şah kanadına saldırmaya hazırlanırken siyah **9... d5!** ile merkezi açtı. Merkez açılınca beyazın şah kanadı piyon saldırısı yavaşlar, siyahın taşları ise beyaz şaha yönelir. Bu hamle, Ejderha'nın en bilinen kurallarından biridir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

19 Karşı kanatlara rok: hız yarışı



Ejderha, Yugoslav Saldırısı: … 10.O-O-O Kc8 11.Fb3 Ae5 12.h4 h5

Yarış

Şahlar farklı kanatlara rok yaptığında iki taraf da **piyonlarını** rakibin şahına sürebilir; kendi şahının önünü açmadan. Bu bir hız yarışıdır: kim önce sütun açar ve taşlarını getirirse o kazanır.

Bu konumda beyazın planı **Fh6** ile siyahın en önemli savunucusu g7 filini değişmek, sonra h sütununu açmak. Siyahın planı c sütunu ve …Kxc3 değişim fedası. Motorun ilk tercihi **Fh6**, ardından Fg5.

Yarışı kazanmanın kuralları

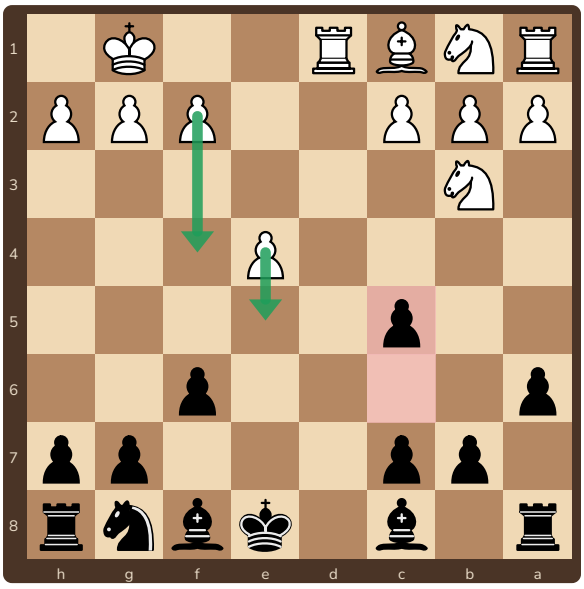
1. **Tempo say**: Sütun açmak için kaç hamle gerekiyor? Rakibin kaç?
2. Rakibin savunucu taşını değiş (fianketto fili).
3. Fedadan korkma: bir taş verip sütun açmak çoğu zaman yarışı kazandırır.
4. Kendi şahının önünde gereksiz hamle yapma: her savunma hamlesi bir tempo kaybıdır.

⚠️ Sık yapılan hata

Yarışta savunmaya geçmek. Karşı rok konumlarında “önce bir koruma hamlesi” çoğu zaman yarışı kaybettirir. Tek istisna: rakip mat ya da büyük malzeme tehdit ediyorsa.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

20 Piyon çoğunluğu ve geçer piyon



İspanyol Değişme: ... exd4 7.Axd4 c5 8.Ab3 Vxd1 9.Kxd1

Çoğunluk

Bir kanatta rakipten fazla piyonun varsa orada bir **geçer piyon** yaratabilirsin: önünde ve yan sütunlarında rakip piyonu olmayan piyon. Geçer piyon oyun sonunda çoğu zaman kazandırır.

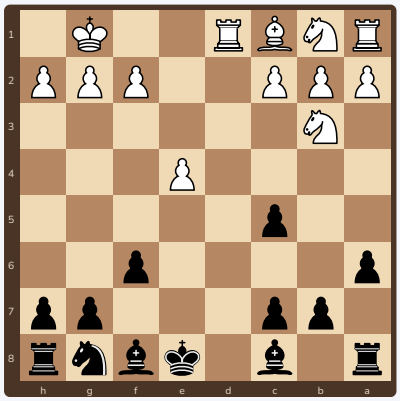
Bu yapıda beyaz, İspanyol Değişme Varyantı'nın fikrini oynadı: siyahın vezir kanadındaki çoğunluğu c piyonları çift olduğu için geçer piyon üretemez. Vezirler değişti: beyaz oyun sonuna doğru gidiyor.

Çoğunluğu nasıl ilerletirsin?

1. **Rakipsiz piyonu** (karşısında rakip piyonu olmayan) öne sür.
2. Piyonları yan yana ilerlet; arkada zayıf piyon bırakma.
3. Şahını ve taşlarını destek için yaklaştır.

M7 ✏️ Mini alıştırma

● Siyah oynar



Siyah oynar. Kimin piyon çoğunluğu daha değerli? Neden?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

Şaha saldırı, oyun ortasının en hızlı biten planıdır. Ama her konumda yapılmaz. Saldırmadan önce üç koşula bak:

1. **Taş üstünlüğü**
   Şahın yakınında rakibin savunan taşlarından daha çok saldıran taşın olmalı.

2. **Zayıflık**
   Şahın önündeki piyonlar ilerlemiş, bir savunucu (genellikle f6'daki at ya da g7'deki fil) gitmiş olmalı.

3. **Sağlam merkez**
   Merkez kapalı ya da senin kontrolünde olmalı; yoksa rakip merkezden karşı saldırı yapar.

Yunan hediyesi: Fxh7+

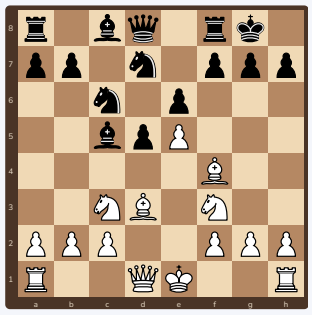
En bilinen saldırı kalıbı. Koşulları:

- Beyaz fil d3'te, at f3'te g5'e gidebiliyor, vezir h5'e ya da g4'e gelebiliyor
- Siyah f6'da at yok (e5 piyonu onu kovalamış)
- Siyah fil ya da at Ag5'i alamıyor

Feda: Fxh7+ Şxh7, Ag5+ ve Vh5 (ya da Vg4). Hesap etmeden oynama: koşullardan biri eksikse feda boşa gider.

M8 ✏️ **Mini alıştırma**

○ Beyaz oynar



... 7.Ff4 Fxc5 8.Fd3 O-O

Beyaz oynar. Koşullar tamam mı? En güçlü hamle?

_____

_____

⚠️ Sık yapılan hata

Yeterli taş olmadan saldırmak. Bir vezirle yapılan “saldırı” çoğu zaman vezirin kovalanmasıyla biter. Saldırıya en az üç taş gerekir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

22 Savunma

İyi savunma, iyi saldırı kadar puan kazandırır. 1300–1600 arasında birçok maç, savunan tarafın paniğe kapılmasıyla kaybedilir.

1. **Önce tehdidi gör**
   Rakibin bir sonraki hamlede ne yapmak istediğini bul. “Ben bu konumda olsam ne oynardım?”

2. **Saldıran taşı değiş**
   Özellikle rakibin en tehlikeli taşını (çoğu zaman veziri ya da saldıran fili) değişmek, saldırının gücünü azaltır.

3. **Merkezde karşı vuruş**
   Kanat saldırısına en iyi cevap merkezdir (Bölüm 4). Merkez açılınca saldıran taşlar geri dönmek zorunda kalır.

4. **Gereksiz piyon hamlesi yapma**
   Şahın önündeki her piyon hamlesi yeni bir zayıflık yaratır. Savunurken piyonla değil, taşlarla savun.

5. **Gerekirse malzeme ver**
   Bir piyon ya da değişim vererek saldırıyı durdurmak, mat olmaktan iyidir. Malzemeyi geri vermek de bir savunma tekniğidir.

Sakin kal

Kötü bir konumda bile en iyi hamleyi aramaya devam et. Rakibin de hata yapabilir; özellikle 90 dakikalık maçlarda son hamleye kadar her şey değişebilir. Ayrıntı için: “Savunma ve Kurtarma” kitapçığı.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

Tanım

Profilaksi: rakibin planını, o planı uygulamadan önce engellemek. Her hamleden önce sorulan tek soru: **“Rakip ne yapmak istiyor?”**

Örnekler (bu kitaptan)

- Karlsbad'da siyahın **...a5** hamlesi, beyazın b4 kırılmasını önceden zorlaştırır.
- İtalyan'da **h3**, ...Ag4 ve ... Fg4 hamlelerini önler.
- İzole piyonda **d5'e taş** yerleştirmek, d4–d5 kırılmasını engeller.

Hamle seçerken kontrol listesi

1. Rakibin tehdidi var mı?
2. Rakibin planı ne?
3. Benim planım ne? Hangi taşım en kötü?
4. Aday hamleler: 2–3 hamle seç.
5. Her birinde rakibin en iyi cevabını düşün.
6. Seçtiğin hamle bir taşı korumasız bırakıyor mu?

Uzun tempoda zaman

90 dakika + 30 saniyelik bir maçta oyun ortası en çok zamanın harcandığı yerdir. Kural: **önemli anlarda** (kırılma, değişim, feda kararı) uzun düşün; açık hamlelerde (geri alma, tek yasal hamle) hızlı oyna. Ayrıntı için satrancvelisi.com'daki “Uzun tempoda zaman yönetimi” rehberi ve “Profilaksi” kitapçığı.

⚠️ Sık yapılan hata

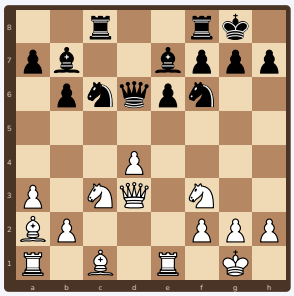
Yalnızca kendi planını düşünmek. 1300–1600 seviyesinde kayıpların büyük kısmı, rakibin basit bir tehdidinin görülmemesinden gelir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

24 Bölüm 7 · Alıştırmalar: planı bul

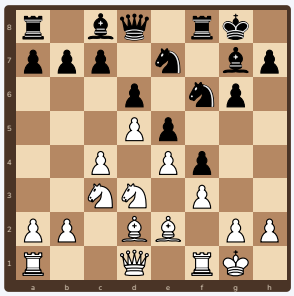
Konumları kitaptaki yapılardan tanıyacaksın. Planı iki üç hamleyle yaz; cevaplarda motorun tercihleri de var.

1 Plan — ○ Beyaz oynar



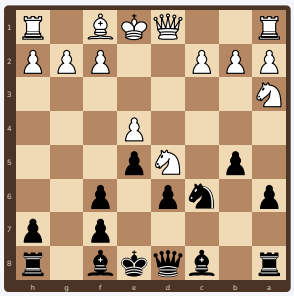
Beyaz oynar. İzole piyonlu konumda beyazın en aktif devamı?

2 Plan — ○ Beyaz oynar



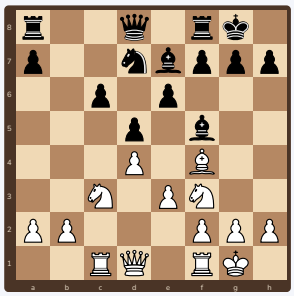
Beyaz oynar. Kapalı Şah Hint: beyaz vezir kanadı saldırısını nasıl hazırlar?

3 Plan — ● Siyah oynar



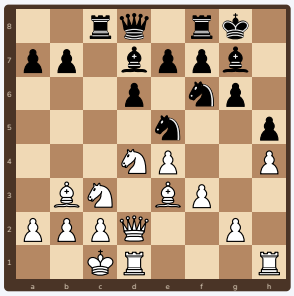
Siyah oynar. Beyazın d5'teki atı güçlü. Siyah ne yapmalı?

4 Plan — ○ Beyaz oynar



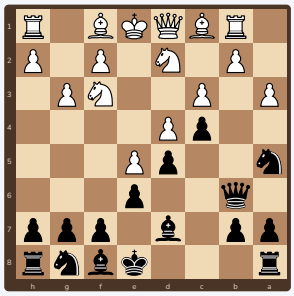
Beyaz oynar. Açık c sütunu ve c6 zayıflığı: beyazın planı?

5 Plan — ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. Karşı kanatlara rok: beyazın en önemli fikri?

6 Plan — ● Siyah oynar



Siyah oynar. Fransız İlerleme, ...c4 sonrası: siyahın şahı nereye gitmeli, plan ne?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

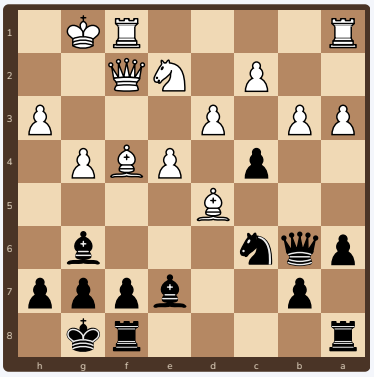
25 Alıştırmalar: oyun ortasında taktik (1)



Gerçek oyunlardan alınmış oyun ortası bulmacaları. Planı uygularken taktiği kaçırma! En güçlü hamleyi ve devamını bul.

7 Bul!

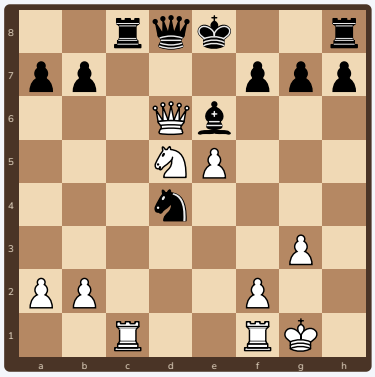
● Siyah oynar



bağlama

8 Bul!

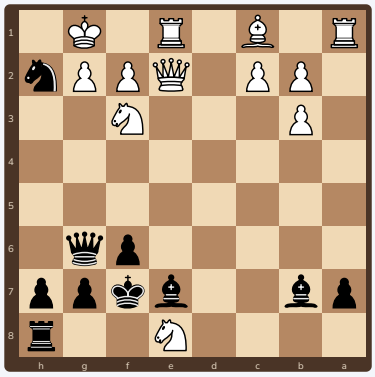
○ Beyaz oynar



bağlama

9 Bul!

● Siyah oynar



şah kanadı saldırısı, bağlama

10 Bul!

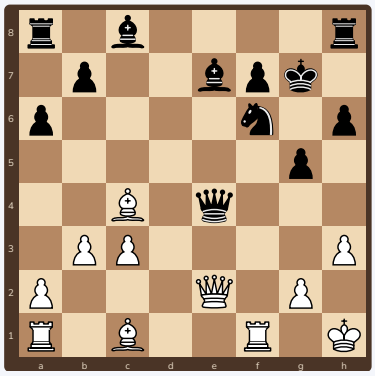
● Siyah oynar



çatal, feda

11 Bul!

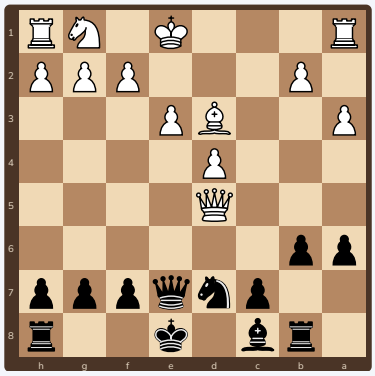
○ Beyaz oynar



çatal

12 Bul!

● Siyah oynar

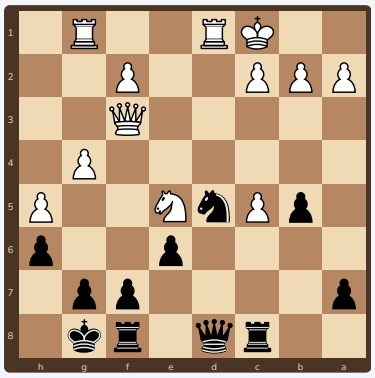


şiş, kapana kısılan taş

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

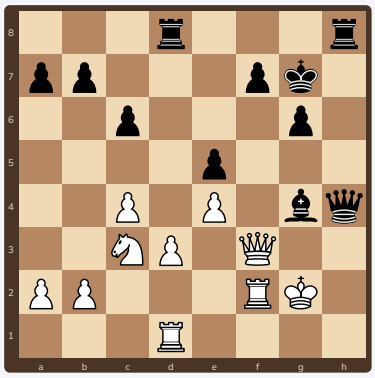
26 Alıştırmalar: oyun ortasında taktik (2)

13 **Bul!** ● Siyah oynar



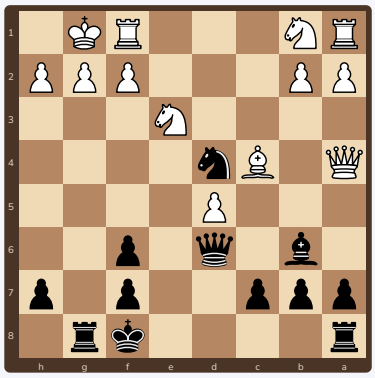
çatal

14 **Bul!** ○ Beyaz oynar



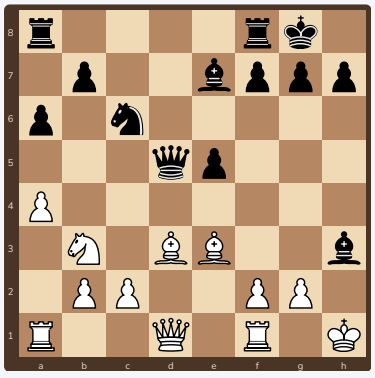
bağlama

15 **Bul!** ● Siyah oynar



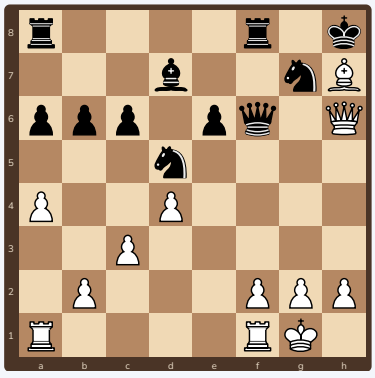
2 hamlede mat, şah kanadı saldırısı, bağlama

16 **Bul!** ○ Beyaz oynar



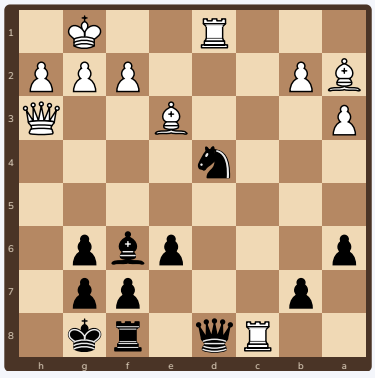
şah kanadı saldırısı, açarak saldırı

17 **Bul!** ○ Beyaz oynar



2 hamlede mat, açarak şah, şah kanadı saldırısı, açarak saldırı

18 **Bul!** ● Siyah oynar



2 hamlede mat, şah kanadı saldırısı, açarak saldırı

Bulmacalar: Lichess bulmaca veritabanı (CC0), lichess.org. Zorluk puanları 1300–1700 arası.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

27 Cevaplar

M1. Motorun ilk iki tercihi **Fe4** ve **Fb1**: fil, vezirle birlikte (Vd3) h7'ye batarya kurmaya ya da d5'teki ata baskıya hazırlanıyor. Plan: taşları aktif tutmak, Ae5 ve Vd3 ile şah kanadına baskı, uygun anda d4–d5. Taş değişiminden kaçınmak.

M2. Beyaz asılı piyonlara baskı yapar: **Fe2** (motorun ilk tercihi), Kfd1 ve Kc3 ile c5 ve d5'e saldırmak. Amaç piyonlardan birini ilerlemeye zorlamak: ...c4 gelirse d4 karesi, ...d4 gelirse c4 karesi beyazın taşına kalır.

M3. Kab1 ve sonra **b4–b5**: azınlık saldırısı. Motor hemen b4'ü daha zayıf buluyor; önce Kab1 ile hazırlık (motorun ilk tercihleri h3, Kae1 ve Kab1 birbirine çok yakın). Siyahın planı ...Ae4, ...Ag6 ve şah kanadında taşlarla karşı oyun.

M4. Siyahın iki kırılması var: **...c5** (zincirin tabanı d4'e) ve **...f6** (zincirin başı e5'e). Motorun ilk tercihi ...c5, ikincisi ...f6. ...b6 gibi yavaş hamleler beyaza f4–f5 saldırısı için zaman verir.

M5. Siyahın planı: **...e5** ya da önce ...Axd4 ve sonra ...e5 ile merkezi açmak; ...Kb8 ve ...b5 ile vezir kanadında ilerlemek. Motorun ilk üç tercihi ...Kb8, ...e5 ve ...Axd4 birbirine çok yakın. ...Ff8 gibi pasif hamleler beyaza g4–g5 saldırısı için zaman verir.

M6. ...c6: motorun açık ara ilk tercihi. Beyazın c5 ile başlattığı vezir kanadı saldırısına hemen karşı vuruş yapmak. Hemen ...g5 ile saldırıya geçmek (motor beyazı belirgin üstün görür) beyazın vezir kanadında rahat ilerlemesine izin verir.

M7. Siyahın vezir kanadındaki 4 piyona karşı beyazın 3 piyonu var ama siyahın c piyonları çift: siyah bu çoğunluktan geçer piyon yaratamaz. Beyazın şah kanadında 4'e 3 çoğunluğu sağlam: beyaz f4 ve e5 ile ilerleyip oyun sonunda geçer piyon yaratır. Siyah karşılığında fil çiftiyle aktif oynar (motor: ...Fe6, ...Fg4).

M8. 9.Fxh7+! (Yunan hediyesi). 9...Şxh7 10.Ag5+ ile at ve vezir şaha saldırır. Motor fedayı açık ara en iyi hamle buluyor; siyah fili almazsa (9...Şh8) beyaz bir piyon önde kalır ve saldırı sürer.

1. Fg5 (motorun ilk tercihi): f6 atına baskı, ...Ah5 sonrası Fh4–g3. Hemen **d5** eşitliğe yakın. Plan: taşları aktif tutmak, Kad1 ve Ae5, d5 kırılmasını hazır olunca yapmak.

2. Önce **Fe1**, **a4** ya da **Şh1** ile hazırlık (motorun ilk üç tercihi neredeyse eşit), sonra **c5**. Hemen c5 motorun gözünde daha zayıf. Siyahın şah kanadı saldırısı (...g5–g4) yavaşlatılmalı.

3. ...f5 (motorun ilk tercihi) ile e4 piyonuna saldırıp d5 atının desteğini sarsmak ya da **...Fg7** ile gelişmek. Pasif **...Fe6** belirgin şekilde daha zayıf.

4. Aa4 (motorun ilk tercihi): at c5 karakoluna gider; kaleler c sütununda ikilenir. **Va4?!** ya da **Ae2** daha zayıf.

5. Fh6 (motorun ilk tercihi): siyahın g7 filini değişip h sütununu açmak. **Fg5** de yakın. Yarışta zaman kaybettiren **Şb1** daha zayıf.

6. Uzun rok (**...O-O-O**, motorun ilk tercihi) ya da **...h5** ile beyazın şah kanadı ilerleyişini durdurmak. Plan: vezir kanadında ...Ab3 ve ...b5–b4 ile oynamak.

7. 1...Fc5 2.d4 Axd4 (bağlama; Lichess #m9Eon)

8. 1.Kxc8 Fxc8 2.Ac7+ Vxc7 3.Vxc7 (bağlama; Lichess #ijr0O)

9. 1...Axf3+ 2.Vxf3 Fxf3 3.Kxe7+ Şxe7 (şah kanadı saldırısı, bağlama; Lichess #UotHS)

10. 1...Vxh3 2.gxh3 Af3+ 3.Şf2 Axd2 (çatal, feda; Lichess #pd1Sk)

11. 1.Vxe4 Axe4 2.Kxf7+ Şg6 3.Kxe7 (çatal; Lichess #3HAgY)

12. 1...Fb7 2.Vf5 Fxg2 3.Vg4 Fxh1 (şiş, kapana kısılan taş; Lichess #eOshH)

13. 1...Vg5+ 2.Şb1 Vxe5 (çatal; Lichess #Yaqrm)

14. 1.Vxf7+ Şh6 2.Kh1 Vxh1+ 3.Şxh1 (bağlama; Lichess #5Emiv)

15. 1...Af3+ 2.Şh1 Vxh2# (2 hamlede mat, şah kanadı saldırısı, bağlama; Lichess #tawIL)

16. 1.Fxh7+ Şxh7 2.Vxd5 (şah kanadı saldırısı, açarak saldırı; Lichess #d1GVg)

17. 1.Fg6+ Şg8 2.Vh7# (2 hamlede mat, açarak şah, şah kanadı saldırısı, açarak saldırı; Lichess #bP1yb)

18. 1...Ae2+ 2.Şf1 Vxd1# (2 hamlede mat, şah kanadı saldırısı, açarak saldırı; Lichess #lgFIF)

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

28 Oyun ortası kontrol kartı ve sözlük

Oyun ortası kontrol kartı (maç çantası için)

1. Tehdit	Rakip ne istiyor? Şah, alma, saldırı, kare?
2. Konumu oku	Malzeme · şah güvenliği · aktif taşlar · piyon yapısı · kareler
3. Hedef	Zayıf piyon, zayıf kare ya da açık şah. Yoksa kırılmayla yarat.
4. En kötü taş	Hangi taşım çalışmıyor? Nereye gitmeli?
5. Aday hamleler	2–3 hamle seç, her birinde rakibin en iyi cevabını düşün
6. Son kontrol	Korumasız taş bırakıyor muyum? Şahım güvende mi?

Sözlük

Karakol	Rakip yarısında, kendi piyonunla korunan, rakip piyonla kovalanamayan kare
İzole piyon	Yan sütunlarında kendi piyonu olmayan piyon
Asılı piyonlar	Yan yana duran ama yanlarında piyon olmayan iki piyon (c ve d)
Geri kalmış piyon	Komşu piyonları ilerlemiş, kendisi ilerleyemeyen piyon
Blokaj	Bir piyonun önündeki kareye taş koymak
Kırılma	Rakibin piyon yapısına piyonla vurmak
Azınlık saldırısı	Az sayıdaki piyonla rakibin çok sayıdaki piyonuna saldırmak
Piyon zinciri	Çapraz olarak birbirini koruyan piyonlar; tabanı en zayıf noktadır
Batarya	Aynı çizgide arka arkaya duran iki taş
Profilaksi	Rakibin planını önceden engellemek
Kötü fil	Kendi piyonlarıyla aynı renkteki karelerde sıkışan fil
Geçer piyon	Önünde ve yan sütunlarında rakip piyonu olmayan piyon

Seri: “Açılış Haritası” → “Oyun Ortası Haritası” → “Oyun Sonu Haritası”. satrancvelisi.com/egitim

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0