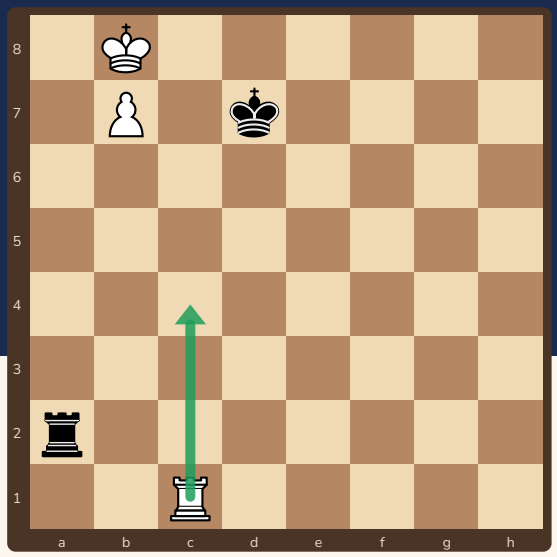
Oyun Sonu Haritası

Piyon · kale · hafif taş · vezir oyun sonları · 1300+ UKD





Uzun maçların sonu çoğu zaman burada yazılır. Birkaç kuralı bilen, kazanılmış oyunu kazanır, kaybedilmiş oyunu kurtarır.

Bu kitapçıkta

s.2 Kitap nasıl kullanılır?
s.3 Piyon oyun sonları
s.8 Kale oyun sonları
s.12 Hafif taşlar
s.14 Vezir oyun sonları
s.15 Bilinmesi gereken beraberlikler
s.16 Alıştırmalar
s.19 Cevaplar · 20 Kontrol kartı

Sevgili veli,

Bu kitap, oyun sonunda kazanılmış konumları kaçıran ya da kurtarılabilir konumları kaybeden 1300 UKD ve üzeri çocuklar içindir. Kare kuralı, muhalefet, Lucena ve Philidor konumları gibi her satranççının bilmesi gereken bilgileri anlatır. 90 dakikalık uzun maçlarda oyun sonuna sık gelinir; bu bilgiler doğrudan puana dönüşür.

Kitap Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı. Konumlar ve cevaplar Lichess oyun sonu veri tabanıyla (Syzygy tablebase) ve Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz.

2 Kitap nasıl kullanılır?



Oyun sonunda taş az, hesap kesindir. Bu yüzden kuralları bilen oyuncu çok hızlı ve doğru oynar.

Oyun sonunun altı altın kuralı

1. **Şahını oyuna sok.** Oyun sonunda şah güçlü bir taştır; merkeze ve piyonlara yaklaştır.
2. **Geçer piyon yarat ve ilerlet.** Oyun sonlarının çoğu bir piyonun terfisiyle biter.
3. **Önce say, sonra oyna.** Piyon yarışlarında kaç hamlede terfi edildiğini say.
4. **Kaleni aktif tut.** Pasif kale, oyun sonunun en sık hatasıdır.
5. **Önde isen taş değiş, piyon değişme.** Geride isen piyon değiş: piyonsuz bir taş fazlası çoğu zaman kazanmaz.
6. **Acele etme.** Kazanılmış konumda önce rakibin karşı oyununu engelle, sonra ilerle.

Bu kitaptaki konumlar

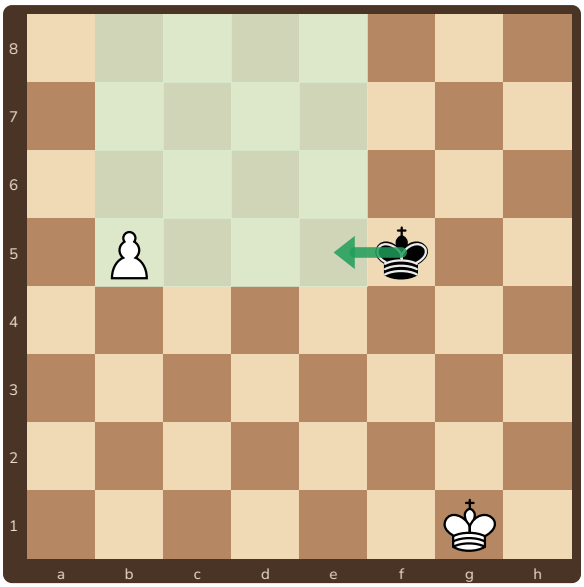
Yedi ve daha az taşlı bütün konumlar, oyun sonu veri tabanıyla (tablebase) kontrol edildi: bu veri tabanı o konumlarda sonucu kesin olarak bilir. Daha kalabalık konumlar Stockfish ile kontrol edildi.

Önce şunları bil

Şah ve vezir, şah ve kale ile mat; şah ve piyona karşı şah. Bunlar için “Temel Oyun Sonları” kitapçığına bakabilirsin. Bu kitap bir sonraki adımdır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 Bölüm 1 · Kare kuralı



Kare kuralı: b5 piyonunun karesi

Kare kuralı

Piyonun bulunduğu kareden terfi karesine kadar bir kenar çiz ve onu kareye tamamla. Rakip şah hamle sırası kendisindeyken bu karenin **içine girebiliyorsa** piyonu yakalar; giremiyorsa piyon terfi eder.

Yandaki konumda b5 piyonunun karesi b5–e5–e8–b8. Siyah şah f5'te, karenin hemen dışında.

- **Sıra siyahta:** 1...Şe5! ya da 1...Şe6 ile kareye girer ve piyonu yakalar: beraberlik.
- **Sıra beyazda:** 1.b6! ile kare küçülür (b6–e6–e8–b8 karesi), siyah şah artık giremez: beyaz kazanır.

İki istisna

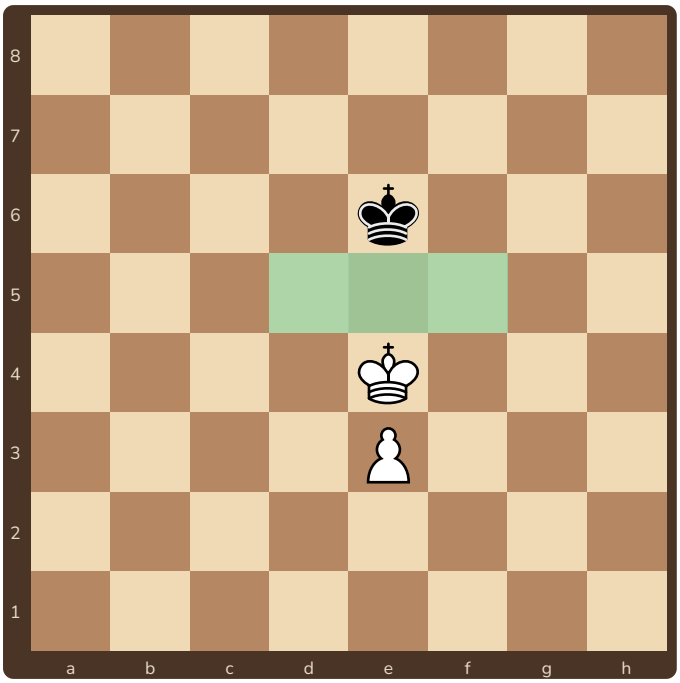
- Piyon henüz 2. sıradaysa ilk hamlede iki kare ilerleyebilir: kareyi **3. sıradan** çiz.
- Kendi şahın piyonun yolunu kapatıyorsa ya da rakip şahın yolu taşlarla kesiliyorsa kare kuralı tek başına yetmez: hamleleri say.

⚠️ Sık yapılan hata

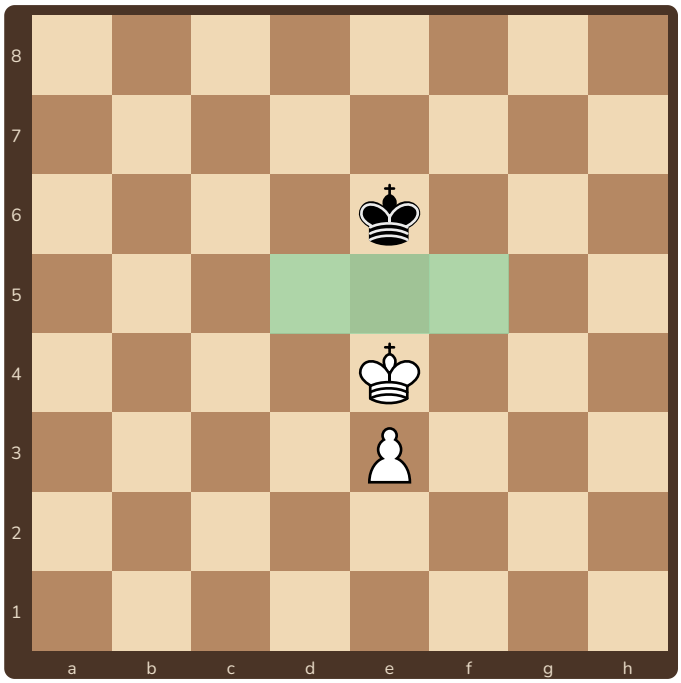
Kareyi saymayı unutup “nasılsa yakalarım” diye başka bir hamle oynamak. Siyah 1... Şg5?? oynarsa beyaz kazanır: tek bir hamle kareyi kaçırır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 Muhalefet



Sıra beyazda: beraberlik



Sıra siyahta: beyaz kazanır

Muhalefet nedir?

İki şah aynı sütunda (ya da sırada), aralarında bir kare boşlukla karşı karşıya durduğunda **hamle sırası kimde değilse muhalefet ondadır**. Muhalefete sahip olan taraf, karşıdaki şahı geri çekilmeye zorlar.

Yukarıdaki konum

Beyaz şah e4'te, siyah şah e6'da. Beyaz, şahını **d5, e5 ya da f5** karelerinden birine sokabilirse kazanır.

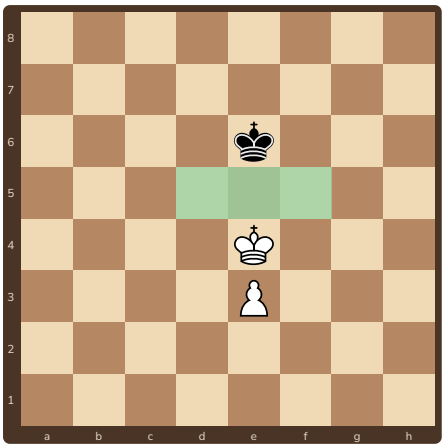
Sıra siyahtaysa siyah şah yana çekilmek zorundadır ve beyaz şah içeri girer: **kazanç**. Sıra beyazdaysa siyah muhalefeti korur: beyaz şah nereye giderse siyah karşısına geçer: **beraberlik**. (Oyun sonu veri tabanıyla doğrulandı.)

Savunan için kural

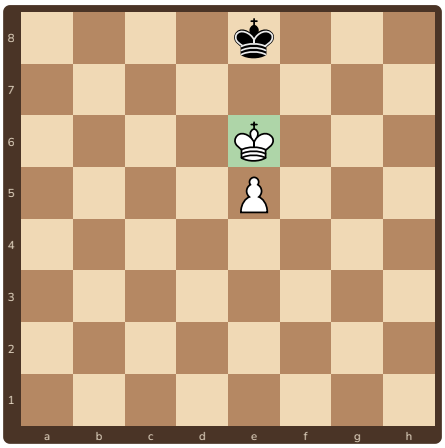
Piyonun önünde kal ve muhalefeti al. Beyaz şah ilerlediğinde onun karşısına geç; geri çekilmek zorunda kalırsan **dümdüz geri** çekil (yana değil). Böylece bir sonraki adımda yine muhalefeti alabilirsin.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

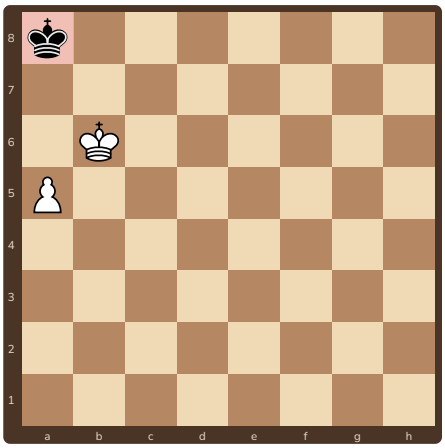
5 Kritik kareler, altıncı sıra ve kenar piyonu



Kritik kareler: e3 piyonu için d5, e5, f5



Şah 6. sırada, piyonun önünde: kim oynarsa oynasın kazanır



Kenar piyonu: siyah şah köşede, beraberlik

1 Kritik kareler

Piyon kendi yarısındaysa (2.–4. sıra), piyonun **iki kare önündeki** üç kare kritiktir. Saldıran şah bunlardan birine girerse, sıra kimde olursa olsun kazanır. Piyon 5. sıraya geçince kritik kareler bir kare önüne de genişler.

2 Altıncı sıra kuralı

Şah 6. sırada piyonun önündeyse (kenar piyonu değilse) konum kazançtır. Şah piyonun arkasında ya da yanında kalırsa muhalefet yine önemlidir.

3 Kenar piyonu

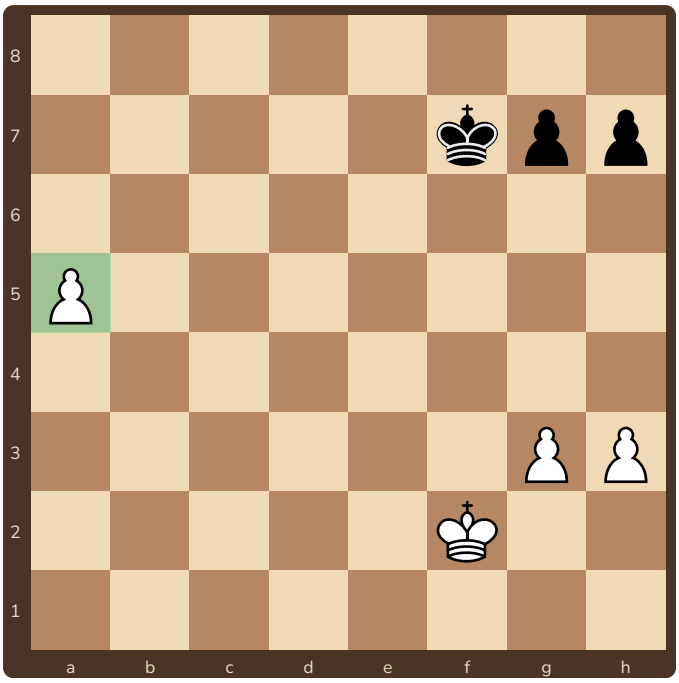
a ve h piyonlarında savunan şah köşeye (a8 / h8) gelebiliyorsa konum beraberliktir: saldıran şah ya piyonu terfi ettiremez ya da siyah şahı pat eder.

⚠️ Sık yapılan hata

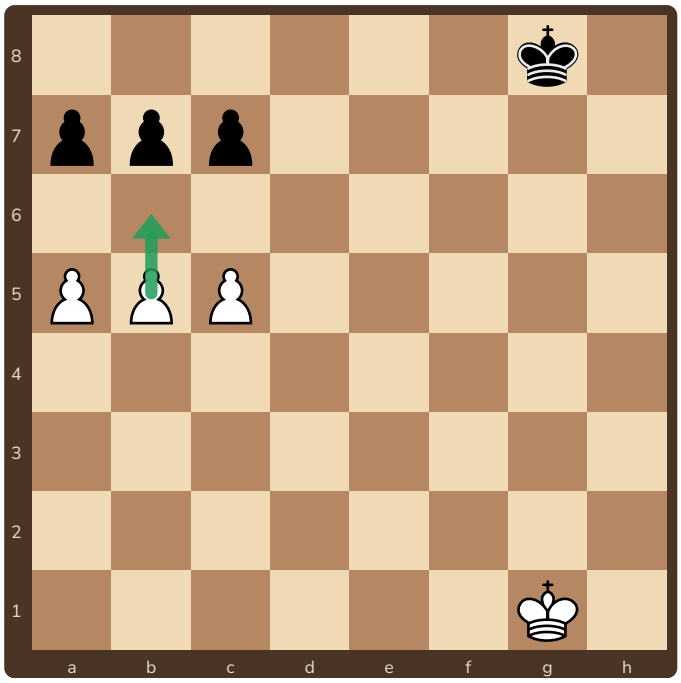
Şahı piyonun **arkasında** bırakıp piyonu ileri sürmek. Önce şah ilerler ve kritik kareye girer, piyon sonra gelir. Bölüm 5'teki alıştırmaların çoğu bu kurala dayanır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

6 Geçer piyon: uzak geçer piyon ve atılım



Uzak geçer piyon



Piyon atılımı: beyaz oynar

Beyazın a piyonu, öteki piyonlardan uzakta bir geçer piyondur. Siyah şah onu durdurmaya giderse beyaz şah karşı kanattaki piyonları alır. Bu konumda beyazın her hamlesi kazanır (veri tabanı).

Üç piyona karşı üç piyon, ama beyaz bir piyonu zorla geçirir: **1.b6 axb6 2.c6 bxc6 3.a6** ve a piyonu terfi eder (1...cxb6 2.a6! bxa6 3.c6). Motor yalnızca **1.b6!** ile kazanç görüyor; 1.a6 ya da 1.c6 kaybettirir.

Geçer piyon kuralları

1. Geçer piyon **ilerlemelidir**; durdukça değeri azalır.
2. Rakibin geçer piyonunu taşla değil, mümkünse şahla durdur.
3. İki bağlı geçer piyon (yan yana) çoğu zaman bir taştan güçlüdür.

Piyon yarışında saymak

İki taraf da terfi ediyorsa önce **kaç hamle** gerektiğini say: kim önce terfi ediyor? Önce terfi eden, yeni veziriyle şah çekerek rakibin terfisini engelleyebilir mi? Saymadan piyon sürmek, oyun sonunda en çok puan kaybettiren alışkanlıktır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Şah aktifliği ve zugzwang

1 Şah, oyun sonunun en güçlü taşıdır

Vezirler değiştiğinde şaha mat tehlikesi azalır. Artık şah merkeze gelmeli, piyonları korumalı ya da rakibin piyonlarına saldırmalı. Oyun sonuna gelindiğinde ilk hamlelerden biri çoğu zaman bir şah hamlesidir.

2 Zugzwang

Hamle yapmak zorunda olmanın kötü olduğu durum. Oyun sonlarında çok sık görülür: muhalefet de bir zugzwang türüdür. Rakibi zugzwanga sokmak için bazen bir “bekleme hamlesi” (tempo) gerekir.

3 Üçgen manevrası

Şah üç karelik bir üçgen çizerek bir tempo kaybeder ve aynı konumu, sıra rakipteyken yeniden kurar. Muhalefeti almak için kullanılır.

4 Yedek piyon hamlesi

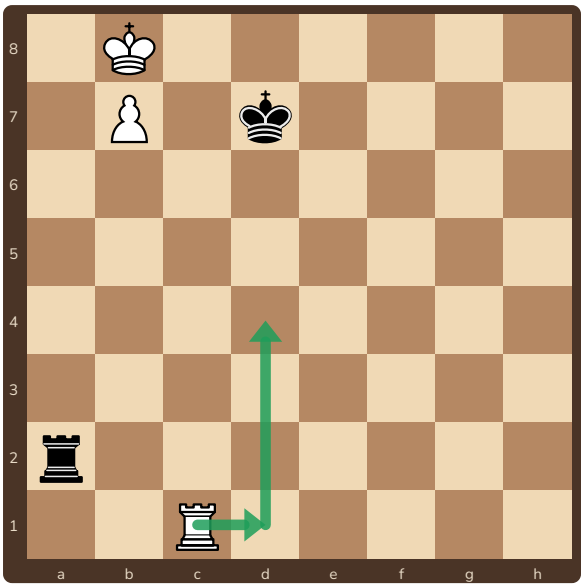
Şahlar karşı karşıyayken bir piyon hamlesi yapabilmek (yedek tempo), muhalefeti kazandırabilir. Bu yüzden oyun sonunda piyonları gereksiz yere sürme; yedek hamleleri sakla.

Piyon oyun sonuna girmeden önce

Taşları değişip piyon oyun sonuna girmek geri alınamaz bir karardır. Değişmeden önce say: Muhalefet kimde olacak? Geçer piyon kimde? Şahlardan hangisi daha aktif? Emin değilsen taşları tut.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Bölüm 2 · Lucena konumu: köprü kurmak



Lucena konumu: beyaz oynar ve kazanır

Kazanmanın yöntemi

Piyon 7. sırada, şahı önünde terfi karesinde; beyaz kale rakip şahı bir sütun uzakta tutuyor. Sorun: beyaz şah dışarı çıkınca siyah kale arkadan şah çeker. Çözüm: **köprü kurmak**, yani kaleyi 4. sıraya getirip şah çekmelerine kapatmak.

1.Kd1+ Şe7 2.Kd4 Ka1 3.Şc7 Kc1+ 4.Şb6 Kb1+ 5.Şc6 Kc1+ 6.Şb5 Kb1+ 7.Kb4 ve şah çekmeler biter, piyon terfi eder.

Adımlar

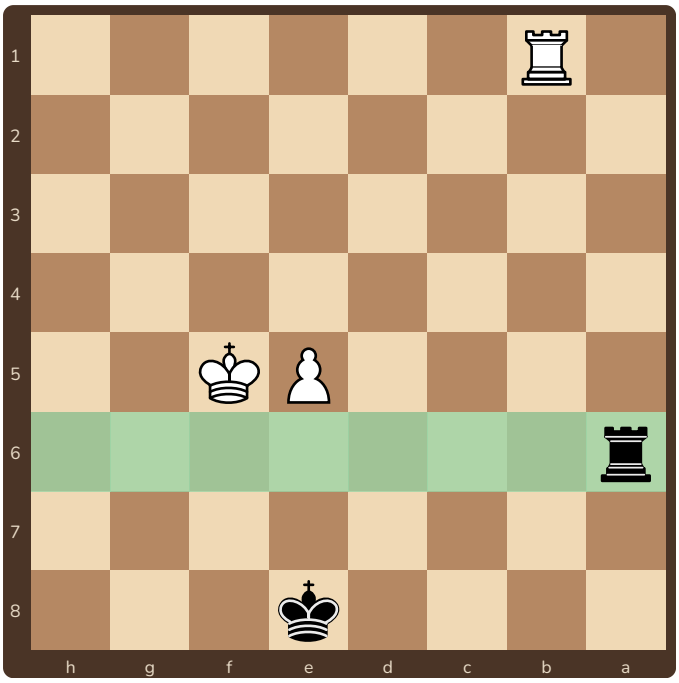
1. Kaleyle şah çekip rakip şahı bir sütun daha uzaklaştır.
2. Kaleyi **4. sıraya** getir (köprü).
3. Şahı dışarı çıkar; şah çekmelerden kaçarak kaleye yaklaş.
4. Kale araya girer: şah çekmeler biter.

Neden önemli?

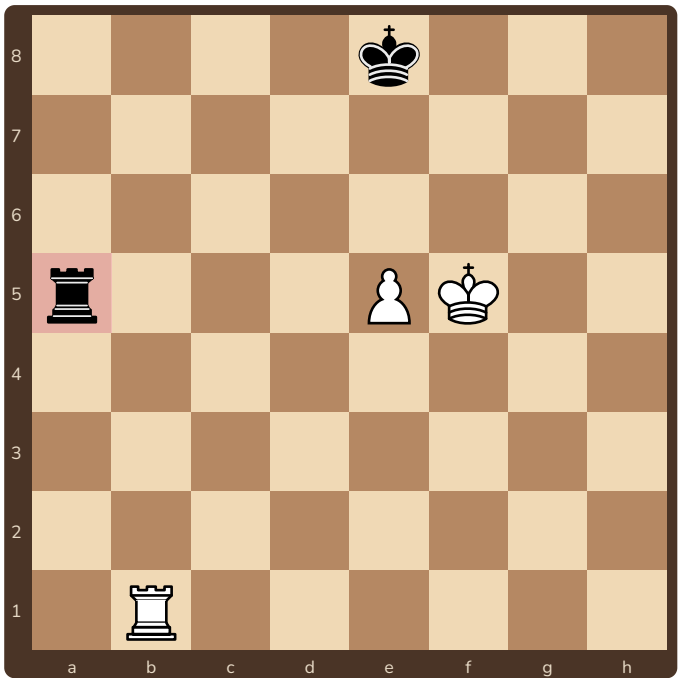
Kale oyun sonları, satrançta en sık görülen oyun sonlarıdır. Lucena'yı bilmek, bir piyon fazlası olan pek çok kale oyun sonunu kazanmanın yoludur. Oyun sonu veri tabanı bu konumda 1.Kd1+, 1.Kc4 ve birkaç hamleyi kazançlı gösteriyor; en öğretici yol yukarıdaki köprüdür.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

9 Philidor konumu: üçüncü sıra savunması



Doğru: kale 6. sırada (siyah için 3. sıra). Beraberlik.



Yanlış: kale 5. sırada. Beyaz oynar ve kazanır.

Philidor savunması

Savunan şah piyonun önündeyse kale **kendi üçüncü sırasında** (siyah için 6. sıra) bekler ve beyaz şahın 6. sıraya gelmesini engeller. Beyaz piyonu 6. sıraya sürdüğünde (e6) kale hemen **en arka sıraya** gider ve şahı arkadan şah çekerek yorar: beyaz şahın saklanacak yeri kalmaz.

Örnek hat

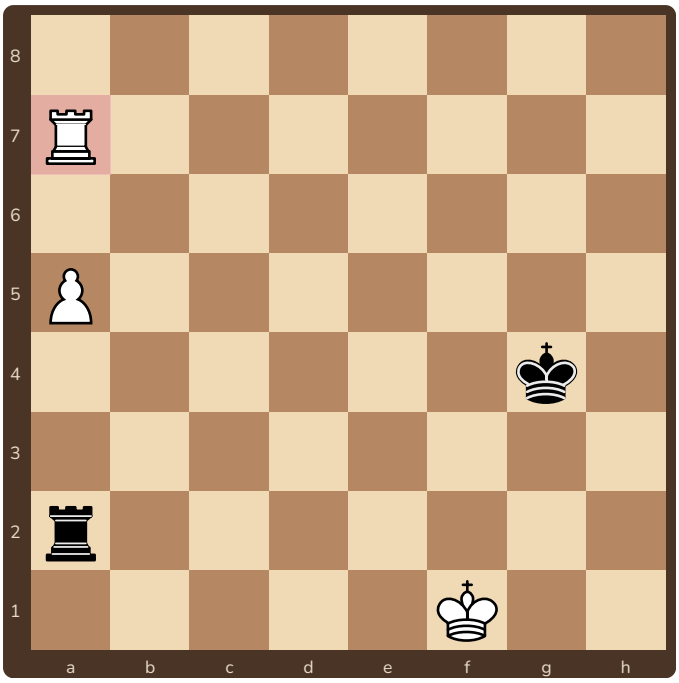
1...Kh6 2.Kb7 Kc6 3.e6 Kc1 4.Şf6 Kf1+ ve şah çekmeler sürer: beraberlik. Veri tabanına göre siyahın bu konumdaki 19 hamlesinden 11'i beraberliği tutar; ...Ka1?? (erken arkaya geçmek) kaybeder.

⚠️ Sık yapılan hata

Kaleyi 5. sırada ya da pasif bir yerde bırakmak. Sağdaki konumda beyaz **Şf6!** ile 6. sıraya girer ve kazanır (veri tabanına göre yalnızca Şf6 ve Kb8+ kazandırır). Kale oyun sonlarında kale **aktif** olmalı.

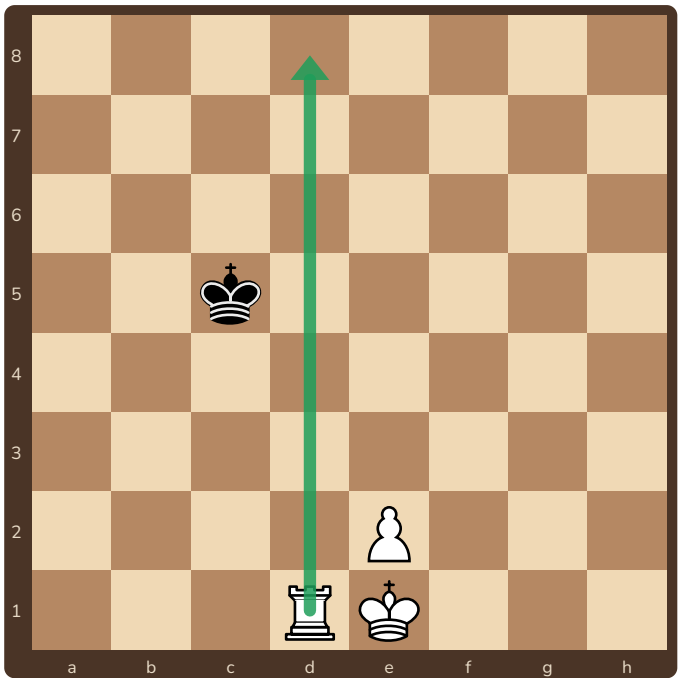
Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

10 Kale nerede durmalı? Şahı kesmek



Kale piyonun önünde: beraberlik

Beyaz kale a7'de, kendi piyonunun önünde: kale hareket edemez, yoksa piyon korumasız kalır. Siyah kale a2'de arkadan piyona bakıyor ve aktif. Veri tabanı: beraberlik.



Şahı kesmek: beyaz kazanır

Beyaz kale d sütununda: siyah şah e sütununa geçemez. Beyaz şah piyonla birlikte rahatça ilerler. Veri tabanı: kazanç.

1 Kale geçer piyonun arkasında olmalı (Tarrasch kuralı)

Kendi geçer piyonunun da, rakibin geçer piyonunun da **arkasında**. Arkadaki kale piyon ilerledikçe güçlenir; öndeki kale piyon ilerledikçe sıkışır.

2 Rakip şahı kes

Kaleyle bir sütunu ya da sırayı tutarak rakip şahı piyondan uzak tut. Bir sütunluk kesme bile çoğu zaman yeterlidir.

3 Uzun taraftan şah çek

Savunan kale, rakip şahtan **uzak** taraftan şah çekmeli. Yakından çekilen şahlar şahın kaleye yaklaşmasıyla biter.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

11 Kale oyun sonlarında beş kural

1. **Aktif kale, piyondan önemlidir**
   Pasif kaleyle bir piyonu korumak yerine, piyonu verip kaleyi aktif etmek çoğu zaman daha iyidir.

2. **Kale 7. sırada**
   Rakibin piyonlarına arkadan saldırır, şahı arka sırada kilitler.

3. **Bir piyon fazlası her zaman kazanmaz**
   Kale oyun sonlarında bir piyon fazlasıyla bile çok konum beraberedir. Savunan taraf asla pes etmemeli: Philidor'u ve aktif kaleyi hatırla.

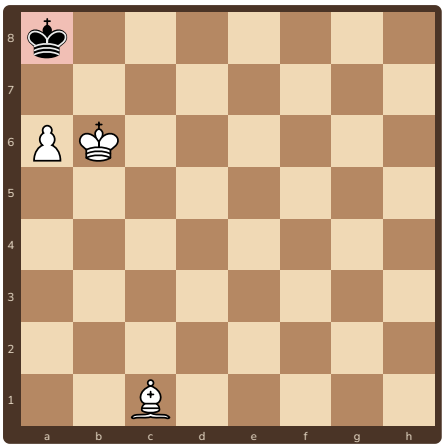
4. **Şahı kullan**
   Saldıran taraf şahıyla piyonu desteklemeli; savunan taraf şahını piyonun önüne getirmeli.

5. **Lucena'yı ve Philidor'u tanı**
   Hangi konumun kazanç, hangisinin beraberlik olduğunu bilen oyuncu, değişim kararlarını doğru verir.

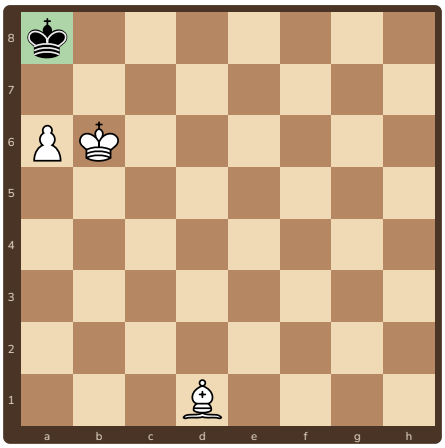
> ⚠️ **Sık yapılan hata**
> Zaman sıkıntısında kaleyi şah çekmeye zorlamak ya da piyonu korumak için kaleyi pasif kareye çekmek. 90 + 30 tempoda her hamleye 30 saniye eklendiğinden oyun sonuna süre biriktirerek gelmek önemlidir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

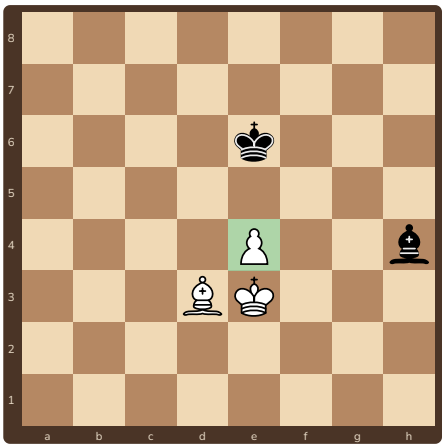
Bölüm 3 · Yanlış renkli fil ve zıt renkli filler



Yanlış renkli fil: siyah karelerdeki fil a8'i kontrol edemez. Beraberlik.



Doğru fil: beyaz karelerdeki fil. Beyaz 3 hamlede mat eder.



Zıt renkli filler: beyaz bir piyon fazla ama beraberlik

1 Kenar piyonu ve yanlış renkli fil

Terfi karesi (a8 ya da h8) filin rengiyle aynı değilse ve savunan şah köşeye gelebiliyorsa konum beraberliktir. Bir taş ve piyon fazlası olsa bile!

2 Zıt renkli filler

Fillerden biri beyaz, öteki siyah karelerde gezer. Oyun sonunda bir, bazen iki piyon fazlası bile kazanmaz: savunan fil, piyonların geçeceği kareleri tutar. Ama **oyun ortasında** zıt renkli filler saldırana yarar.

Pratik sonuç

Gerideysen zıt renkli fillere ya da yanlış renkli fil–kenar piyonu konumuna gitmeye çalış. Öndeysen bunlardan kaçın: değişimi buna göre seç. Üç konum da oyun sonu veri tabanıyla doğrulandı.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

13 Fil mi, at mı?

Durum	Daha iyi olan	Neden?
Açık konum, iki kanatta piyon	**Fil**	Uzun menzilli; iki kanata aynı anda bakar
Kapalı konum, piyonlar kilitli	**At**	Piyonların üzerinden atlar, kilitli zincirde karakol bulur
Tek kanatta piyonlar	Genellikle **at** ya da eşit	Fil menzil avantajını kullanamaz
Kenar piyonu, yarış	**Fil**	At kenar piyonunu zor durdurur; uzaktan gelen fil durdurur
Kendi piyonları filin renginde	**At** (fil "kötü")	Kötü fil kendi piyonlarını koruyamaz

At oyun sonlarında üç kural

1. At yavaştır: uzak geçer piyon atı çok zorlar.
2. At piyonun **önünde** durursa iyi bir blokajcıdır.
3. At ve piyon oyun sonu, piyon oyun sonuna çok benzer: şah aktifliği belirleyicidir.

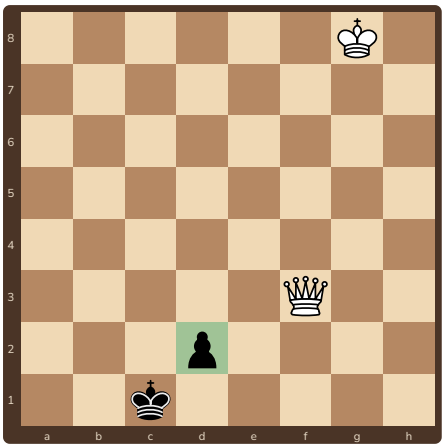
Fil oyun sonlarında üç kural

1. Piyonlarını filinin **tersi** renkteki karelere koy.
2. Rakibin piyonlarını kendi filinin renginde sabitle, sonra saldır.
3. Aynı renkli fillerde geçer piyon ve şah aktifliği kazandırır.

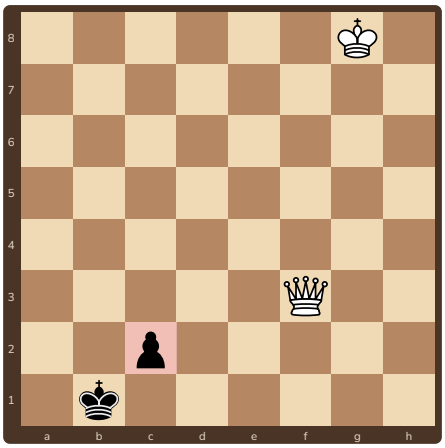
Ayrıntı için: "Hafif Taş Oyun Sonları" kitapçığı.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

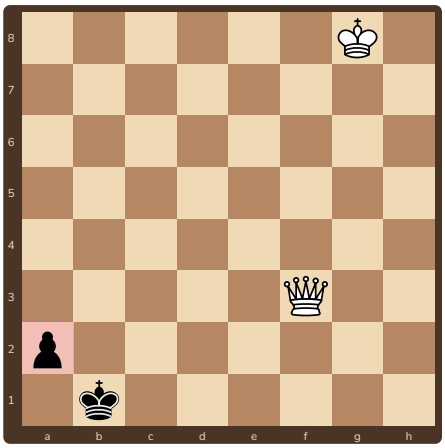
Bölüm 4 · Vezir 7. sıradaki piyona karşı



Merkez piyonu (d2): beyaz kazanır



Fil piyonu (c2): beraberlik



Kale piyonu (a2): beraberlik

Kazanma yöntemi

Beyaz şah uzaktayken vezir, 7. sıradaki piyonu ancak **şahını yaklaştırmak için zaman kazanarak** durdurabilir: şah çekerek ya da piyonu bağlayarak siyah şahı piyonun **önüne** girmeye zorlar; bu sırada beyaz şah bir adım yaklaşır.

Merkez ve at piyonu

Teknik çalışır: **1.Vc3+ Şd1 2.Şf7** gibi; siyah şah piyonun önüne girdikçe beyaz şah yaklaşır. Veri tabanı: kazanç (yalnızca 5 hamle kazandırır, ilk iş vezirle şah çekmek ya da piyonu bağlamak).

Fil ve kale piyonu

Siyah şah piyonun önüne girmek yerine köşeye gider: vezir piyonu alırsa ya da şah yaklaşırsa **pat** olur. Beyaz şah çok yakında değilse beraberlik. Veri tabanı: iki konum da beraberlik.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

15 Bilinmesi gereken beraberlikler

Gerideysen aşağıdaki konumlardan birine ulaşmak maçı kurtarır; öndeysen bunlardan kaçınmalısın. Hepsi oyun sonu veri tabanında beraberlik olarak görünür.

Konum	Neden beraberlik?	Sayfa
Şah + kenar piyonu vs şah (savunan şah köşede)	Piyon terfi edemez ya da pat olur	5
Şah + piyon vs şah, savunan muhalefette	Saldıran şah kritik karelere giremez	4
Kenar piyonu + yanlış renkli fil	Fil terfi karesini kontrol edemez	12
Zıt renkli filler, bir piyon fazla	Savunan fil piyonun geçeceği kareyi tutar	12
Philidor konumu (kale + piyon vs kale)	Kale 3. sırada, sonra arkadan şah	9
Kale piyonun önünde (kale + kenar piyonu vs kale)	Kale sıkışır, karşı kale aktif	10
Vezir vs 7. sıradaki fil ya da kale piyonu	Pat hilesi	14
Şah + at vs şah; şah + iki at vs şah	Mat zorlanamaz	–
Şah + fil vs şah	Mat için yeterli malzeme yok	–

Hatırlatma: temel matlar

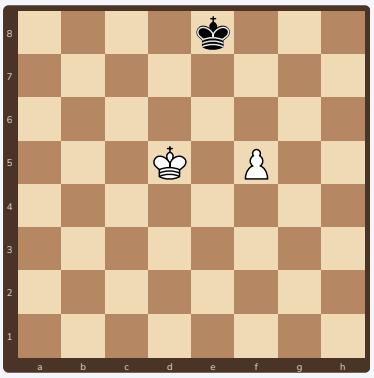
Şah + vezir, şah + kale ve şah + iki fil şaha karşı mat eder. Şah + fil + at da mat eder ama tekniği zordur ve 50 hamle kuralına dikkat gerekir. Bu matları rahat yapamıyorsan önce “Temel Oyun Sonları” kitapçığıyla çalış.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0



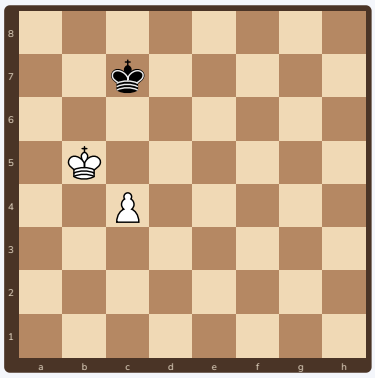
Bu konumların hepsinde yalnızca **bir** hamle kazandırıyor (oyun sonu veri tabanıyla bulundu). Önce kuralı hatırla: şah mı, piyon mu?

1 ○ Beyaz oynar



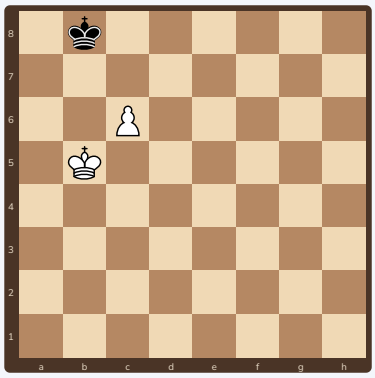
✏️ Kazandıran tek hamle?

2 ○ Beyaz oynar



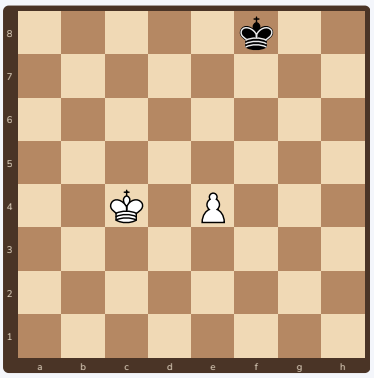
✏️ Kazandıran tek hamle?

3 ○ Beyaz oynar



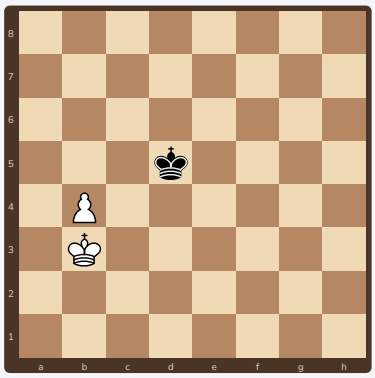
✏️ Kazandıran tek hamle?

4 ○ Beyaz oynar



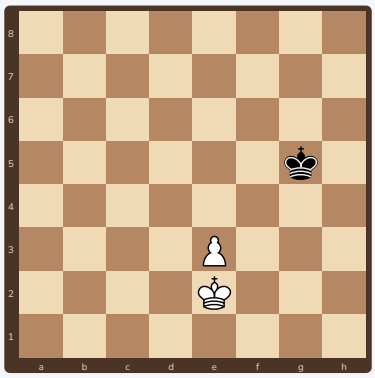
✏️ Kazandıran tek hamle?

5 ○ Beyaz oynar



✏️ Kazandıran tek hamle?

6 ○ Beyaz oynar

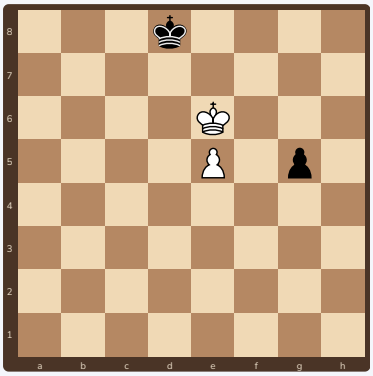


✏️ Kazandıran tek hamle?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

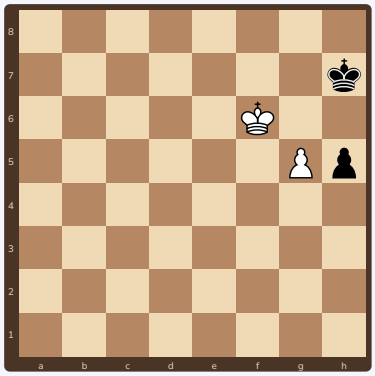
17 Alıştırmalar: piyonlu oyun sonları

7 ○ Beyaz oynar



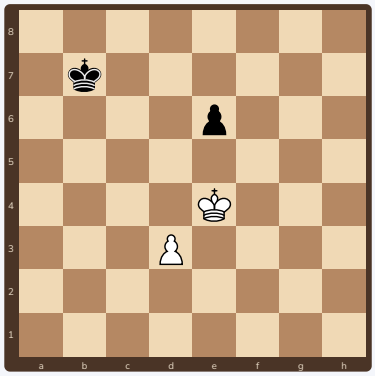
✏️ Kazandıran tek hamle?

8 ○ Beyaz oynar



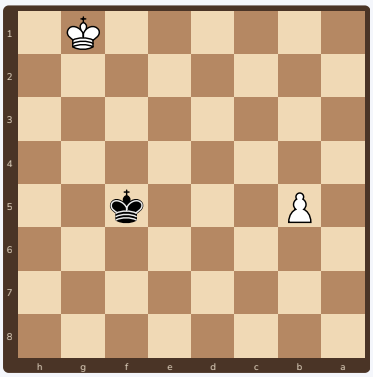
✏️ Kazandıran tek hamle?

9 ○ Beyaz oynar



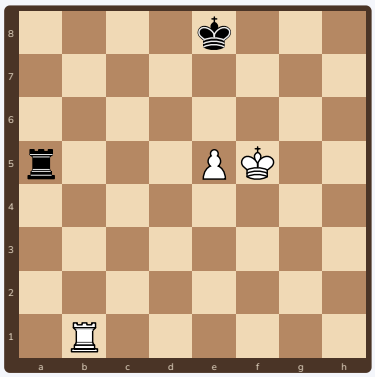
✏️ Kazandıran tek hamle?

10 ● Siyah oynar



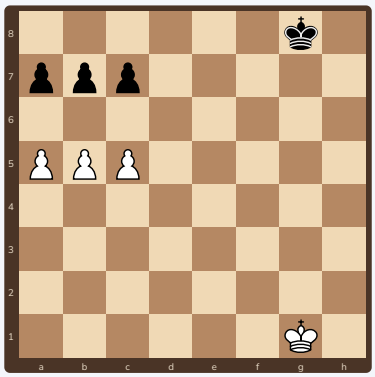
✏️ Siyah kurtarabilir mi?

11 ○ Beyaz oynar



✏️ Beyaz nasıl kazanır?

12 ○ Beyaz oynar

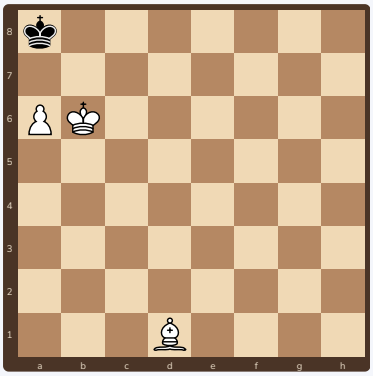


✏️ Bul!

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

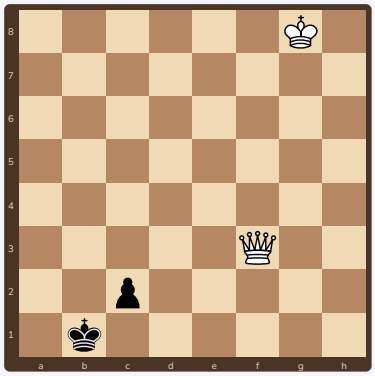
18 Alıştırmalar: karışık

13 ○ Beyaz oynar



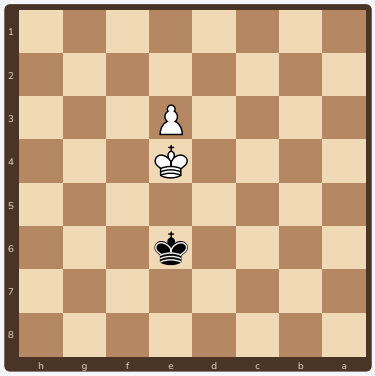
✏️ Mat bul!

14 ○ Beyaz oynar



✏️ Sonuç ne olur?

15 ● Siyah oynar



✏️ Sonuç ne olur?

Kendi maçlarından alıştırma

Oyun sonuna geldiğin maçlarını analiz aracına (satrancvelisi.com/analiz) yükle. 7 ya da daha az taş kaldığı konumlarda Lichess analiz tahtası veri tabanı sonucunu gösterir: kazanılmış bir konumu berabere bıraktığın ya da kaybettiğin anı bul ve hangi kuralı unuttuğunu deftere yaz.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

19 Cevaplar

1. Şe6! Şah piyonun önüne geçer (6. sıra). Piyon hamleleri ve öteki şah hamleleri beraberlik.

2. Şc5! Şah piyonun önüne geçer; piyonu sürmek beraberlik.

3. Şb6! Muhalefet: siyah şah c8'e geçmek zorunda kalır, beyaz şah önden destekler.

4. Şd5! Şah piyonun önünde ilerler; önce piyonu sürmek kazancı kaçırır.

5. Şa4! Tek kazandıran hamle: şah piyonun yanında kalır ve onu destekler; piyonu sürmek ya da şahı başka kareye götürmek beraberlik.

6. Şd3! Şah önce merkeze, piyonun önüne yürür; tek kazandıran hamle bu.

7. Şf7! Tek kazandıran hamle: beyaz şah, terfi karesine giden yolu açar ve e piyonunu destekler.

8. Şf7! Tek kazandıran hamle: beyaz şah siyah şahı köşeye kilitler ve g piyonu ilerler.

9. Şe5! Şah e6 piyonuna saldırır; siyah piyonu korumaya gelemez.

10. 1...Şe5! (ya da 1...Şe6): siyah şah kareye girer ve piyonu yakalar. 1... Şg5?? kaybeder.

11. Şf6! (ya da Kb8+): beyaz şah 6. sıraya girer. Siyahın kalesi 5. sırada pasif kaldığı için kazanç.

12. 1.b6! axb6 (1...cxb6 2.a6!) 2.c6! bxc6 3.a6 ve a piyonu terfi eder.

13. 1.Fg4! (ya da 1.Fa4) Şb8 2.a7+ Şa8 3.Ff3# (ya da Fc6#). Doğru renkli fil kazanır.

14. Beraberlik: siyah şah köşeye (a1) gider; vezir c2'yi alırsa ya da şah yaklaşırsa pat olur. Beyaz şah çok uzakta.

15. Beyaz kazanır: sıra siyahta, siyah şah e6'dan çekilmek zorunda; beyaz şah d5, e5 ya da f5'e girer.

Alıştırma 1–11, 13–15: Lichess oyun sonu veri tabanı (Syzygy) ile doğrulandı. Alıştırma 12 (8 taş): Stockfish ile doğrulandı.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

20 Oyun sonu kontrol kartı ve sözlük

Oyun sonu kontrol kartı

1. Say	Piyon yarışında kim önce terfi ediyor?
2. Şah	Şahım aktif mi? Merkeze, piyonlara yakın mı?
3. Geçer piyon	Geçer piyonum var mı? Yaratabilir miyim?
4. Kale	Kalem aktif mi, piyonun arkasında mı? Rakip şahı kesebilir miyim?
5. Kural	Bu konum bilinen bir kazanç ya da beraberlik mi? (Lucena, Philidor, kenar piyonu…)
6. Değişim	Öndeysem taş değiş, geride isem piyon değiş

Sözlük

Muhalefet	Şahların aralarında bir kareyle karşı karşıya durması; hamle sırası kimde değilse muhalefet ondadır
Kritik kare	Saldıran şah girdiğinde piyonun terfisini garanti eden kare
Kare kuralı	Rakip şahın piyonu yakalayıp yakalayamayacağını gösteren kural
Zugzwang	Hamle yapmak zorunda olmanın kötü olduğu durum
Üçgen manevrası	Şahın üç kare dolaşarak bir tempo kaybetmesi
Uzak geçer piyon	Öteki piyonlardan uzakta, rakip şahı uzaklaştıran geçer piyon
Lucena	Kale oyun sonunda köprü kurarak kazanma yöntemi
Philidor	Kale oyun sonunda 3. sıra savunması
Pat	Hamle sırası gelen tarafın şahı tehdit altında değilken yasal hamlesi olmaması: beraberlik
Tablebase	Az taşlı konumların kesin sonucunu bilen oyun sonu veri tabanı

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0