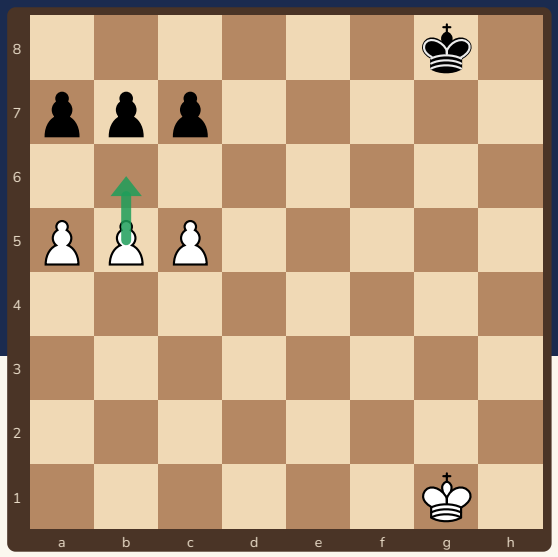
Piyon Oyun Sonları

Kare · karşılık · kilit kare · yarma · 7–10 yaş





Tahtada yalnızca şahlar ve piyonlar kaldı. Kim kazanacak? Saymayı ve **şahını doğru yere koymayı** bilen!

Bu kitapçıkta

s.2 Geçer piyon ve kare kuralı
s.3 Kilit kareler ve karşılık
s.4 Kale piyonu ve uzak geçer piyon
s.5 Piyon yarması
s.6 Şahın iki işi: Réti manevrası
s.7 Alıştırmalar
s.8 Cevaplar, ilerleme, sertifika

Sevgili veli,

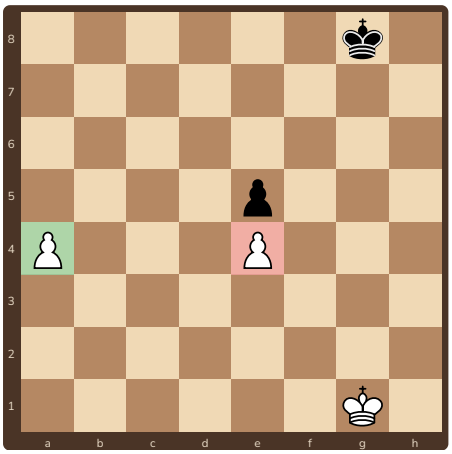
Piyon oyun sonları satrancın “matematiği”dir: doğru sayan kazanır. Bu kitapçık **Temel Oyun Sonları** (Seviye 4) kitapçığının devamıdır; orada öğrenilen kare kuralı ve karşılığın üstüne kilit kareler, kale piyonu, uzak geçer piyon ve piyon yarmasını ekler. Konumları tahtada kurup çocuğunuza karşı oynayın; önce siz savunun, sonra yer değiştirin.

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

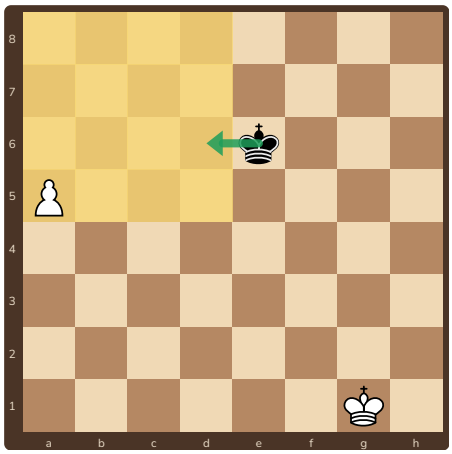
2 Geçer piyon ve kare kuralı



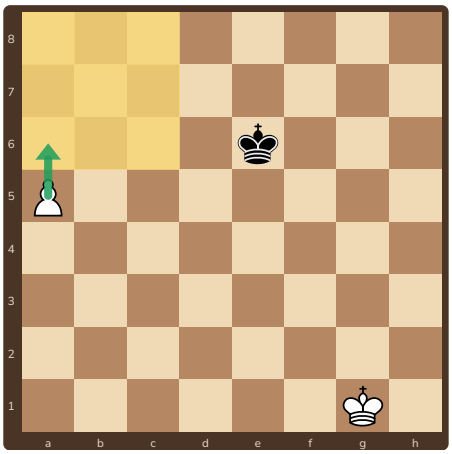
Önünde ve yanındaki sütunlarda rakip piyon olmayan piyona **geçer piyon** denir. Onu yalnızca rakip şah durdurabilir!



a4 geçer piyon: a ve b sütununda siyah piyon yok. **e4** geçer değil, önünde e5 var.



Siyah oynar: şah d6 ile sarı karenin içine girer ve piyonu yakalar. Berabere.



Beyaz oynar: a6! Kare küçüldü, şah içine giremez. Piyon vezir olur.

Kare kuralı

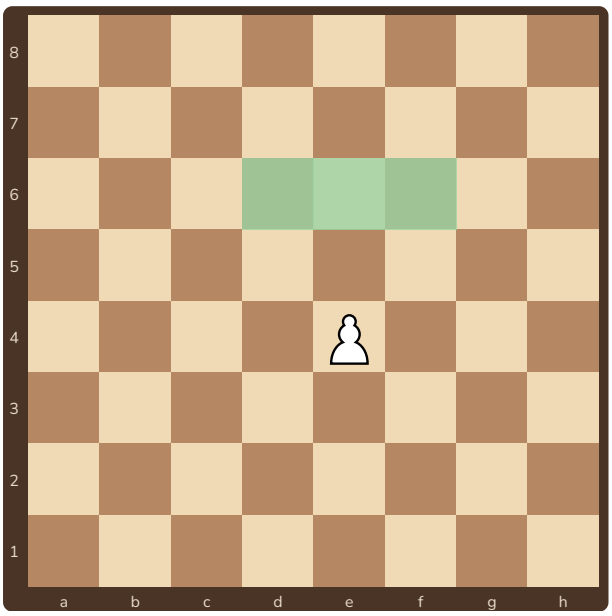
Piyondan vezir olacağı sıraya kadar bir kare çiz. Sıra rakipteyken rakip şah bu karenin içine girebiliyorsa piyonu yakalar; giremiyorsa piyon vezir olur. **2. sıradaki piyon** ilk hamlede iki kare gidebildiği için kareyi 3. sıradan başlat.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 Kilit kareler ve karşılık



Şah ve piyon, rakip şaha karşı. Kazanmanın sırrı: beyaz şah **kilit karelere** ulaşabiliyor mu?

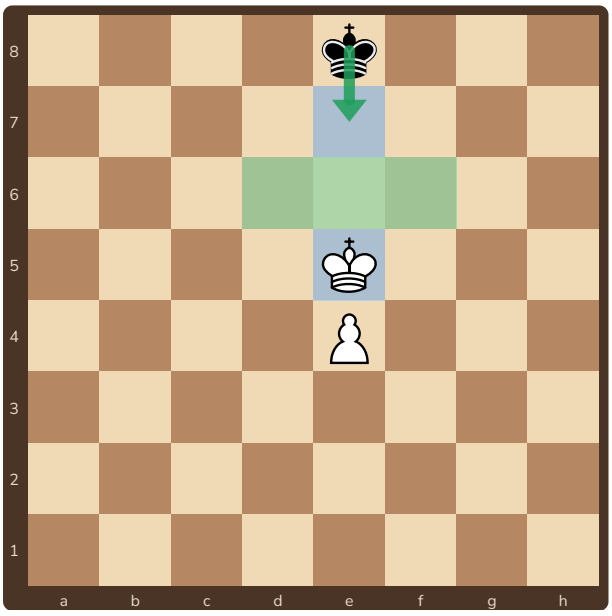


e4 piyonunun kilit kareleri: d6, e6, f6

Kilit kare kuralı

Piyon 2., 3. ya da 4. sıradaysa kilit kareler piyonun **iki sıra önündeki 3 kare**dir. Beyaz şah bu karelerden birine ulaşırsa, hamle sırası kimde olursa olsun beyaz kazanır. (Kale piyonu hariç, 4. sayfaya bak.)

Piyon 5. ya da 6. sıraya geçince kilit kareler artar: piyonun hem bir hem iki sıra önündeki kareler.



Siyah oynar. Doğrusu **Şe7!** (karşılığı almak).

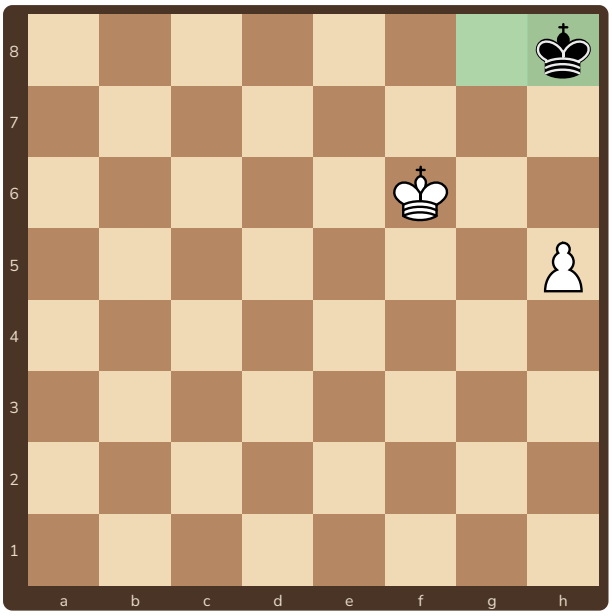
Beyaz şah e5'te, kilit karelerin hemen yanında; sıra siyahta. Siyah **Şe7!** oynarsa şahlar karşı karşıya gelir. Karşılık siyahın olur: beyaz şah d6, e6 ya da f6'ya geçemez ve oyun berabere biter.

Siyah **Şd8** ya da **Şf8** oynarsa beyaz şah kilit kareye (d6 ya da f6) girer ve kazanır.

Karşılık: iki şah aynı sütunda, aralarında tek kare. Sırası gelen geri çekilmek zorunda kalır ve rakip şah ilerler.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 Kale piyonu ve uzak geçer piyon

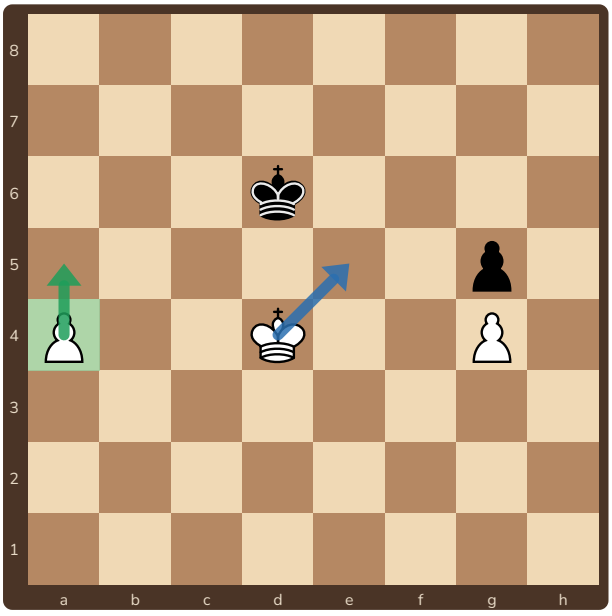


Siyah oynar: Şg8. Berabere.

Kale piyonu (a ve h piyonu)

Savunan şah piyonun önündeki **köşeye** ulaşırsa oyun berabere biter: beyaz şah onu oradan çıkaramaz, ya pat olur ya da piyon ilerleyemez. Kale piyonunda kilit kare kuralı işlemez!

> Savunurken: rakibin kale piyonu varsa şahını köşeye koş.



Beyaz oynar ve kazanır.

Uzak geçer piyon

Beyazın a piyonu, siyah şahtan çok uzakta bir geçer piyon. Örneğin beyaz **a5** oynar: siyah şah onu durdurmak için sola koşmak zorunda (Şc6, Şb5...).

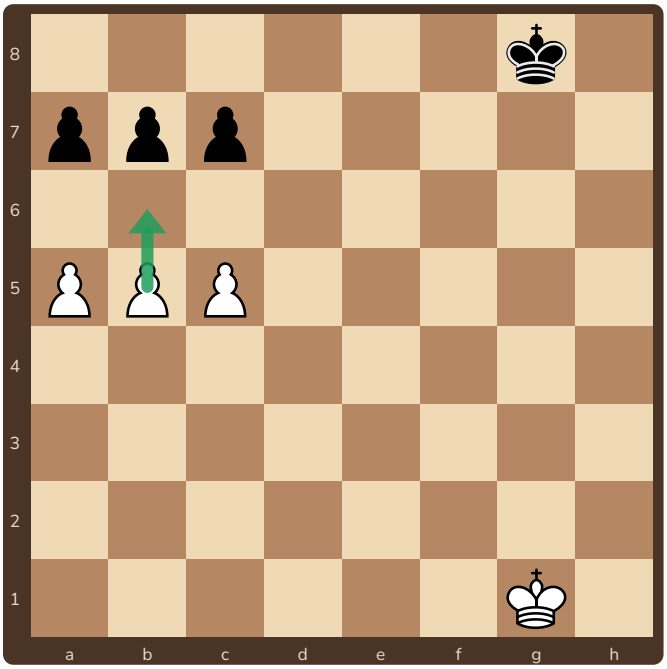
Bu sırada beyaz şah öbür kanata gider ve **g5 piyonunu alır** (Şe5–Şf5xg5). Sonra g piyonu vezir olur. Uzak piyon, rakip şahı "yem" gibi uzağa çeker.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

5 Piyon yarması



Üç piyona karşı üç piyon, şahlar çok uzakta. Beyaz sırada ve **bir piyon feda ederek** kazanıyor. Nasıl?



Beyaz oynar ve kazanır: **b6!**

1.b6! Siyah piyonlarından biri almak zorunda (yoksa bxa7 ya da bxc7 gelir):

- **1...axb6 2.c6!** bxc6 3.a6 ve a piyonu vezir olur.
- **1...cxb6 2.a6!** bxa6 3.c6 ve c piyonu vezir olur.

Siyah şah g8'den yetişemez: kareye girmek için çok uzakta.

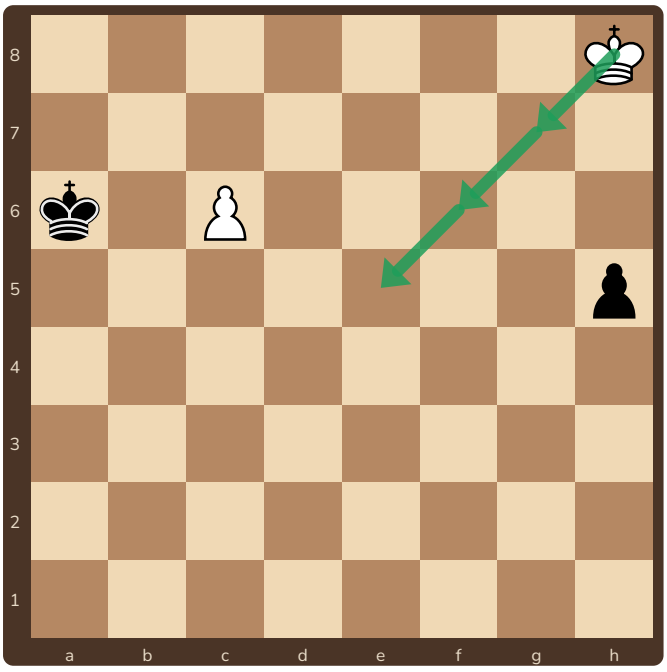
Yarma: piyon feda ederek rakip piyon zincirini kırmak ve bir geçer piyon yaratmak. Ama dikkat: önce rakip şahın kareye yetişip yetişemeyeceğini say!

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

6 Şahın iki işi: Réti manevrası



İmkânsız görünen bir beraberlik! Beyaz şah, piyonu yakalayamayacak kadar uzakta... gibi görünüyor.



Beyaz oynar ve berabere kalır (R. Réti, 1921).

Siyah h piyonu koşuyor, beyaz şah h8'de. Düz koşarsa yetişemez. Ama şah **çapraz** giderse iki işi birden yapar: h piyonunun peşinden gider **ve** kendi c piyonuna yardıma koşar.

1.Şg7 h4 2.Şf6! Şimdi:

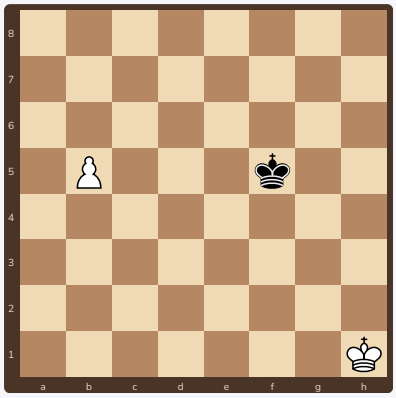
- **2...h3 3.Şe7!** h2 4.c7 Şb7 5.Şd7 ve iki taraf da vezir çıkarır: berabere.
- **2...Şb6 3.Şe5!** Şxc6 4.Şf4 ve beyaz şah h piyonunu yakalar: berabere.

Şah çapraz giderek de aynı sayıda hamlede ilerler. Çapraz yolda **iki hedefe birden** yaklaşabilirsin.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

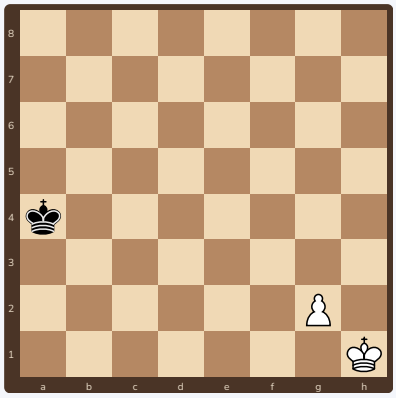
7 Alıştırmalar

1 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



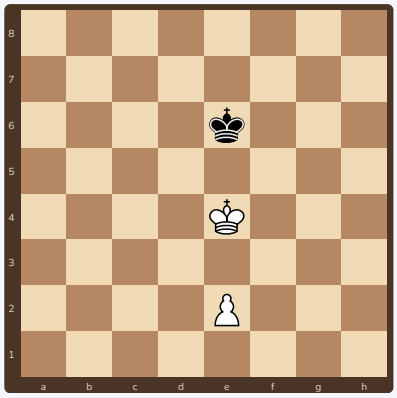
Siyah oynar. Şah b5 piyonunu yakalayabilir mi? Hangi hamleyle?

2 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



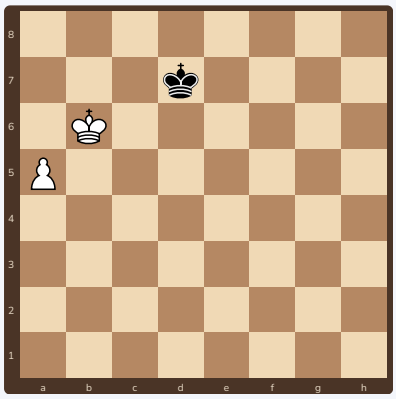
Beyaz oynar. g piyonu vezir olabilir mi? İlk hamleyi yaz.

3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



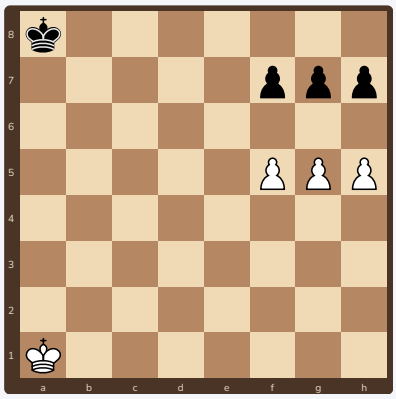
e2 piyonunun kilit kareleri hangileri? Beyaz kazanır mı?

4 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



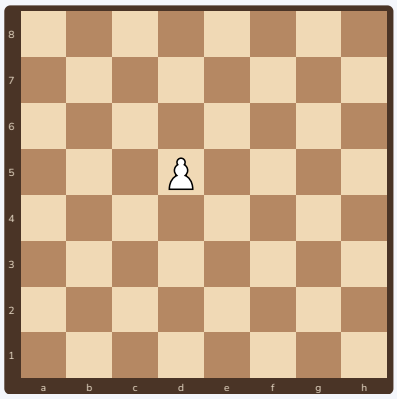
Siyah oynar ve berabere kalmak istiyor. **Tek** doğru hamle var. Hangisi?

5 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar ve kazanır. Yarmayı bul!

6 ✏️ **Boya!**



d5 piyonu 5. sırada. Bu piyonun **kilit karelerini** boya. (İpucu: bir ve iki sıra önündeki kareler.)

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Cevaplar, ilerleme, sertifika

1. **Evet: Şe5 (ya da Şe6).** b5 piyonunun karesi b5–e5–e8–b8. Şah e5 ya da e6 ile kareye girer ve piyonu yakalar.
2. **Evet: g4!** Piyon iki kare ilerler; kare c4–g4–g8–c8 olur. Siyah şah a4'ten en fazla b5'e gidebilir, kareye giremez ve piyon vezir olur.
3. e2 piyonunun kilit kareleri **d4, e4, f4** (iki sıra önündeki üç kare). Beyaz şah zaten e4'te, bu yüzden beyaz kazanır. Örneğin 1.Şd4 ya da 1.Şf4: şah önde ilerler, piyon arkadan gelir.
4. **Şc8!** Şah b8 ve a8 köşesine koşar; kale piyonunda köşe beraberliktir. Başka her hamle kaybeder: beyaz şah b7'ye gelip köşeyi kapatır ve piyon vezir olur.
5. **g6!** 1...hxg6 2.f6! (ya da 1...fxg6 2.h6!) ve bir piyon vezir olur. Siyah şah a8'de, çok uzakta.
6. d5 piyonunun kilit kareleri: **c6, d6, e6, c7, d7, e7**.

İlerleme tablosu: tahtada 3 kez başar

Teknik	1	2	3
Kare kuralıyla piyon yarışını hesapladım	☐	☐	☐
Karşılığı alıp kilit kareye ulaştım	☐	☐	☐
Kale piyonuna karşı köşeye koşup berabere kaldım	☐	☐	☐
Piyon yarmasını yaptım (b6!)	☐	☐	☐
Réti manevrasını oynadım	☐	☐	☐



Piyon Ustası

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0