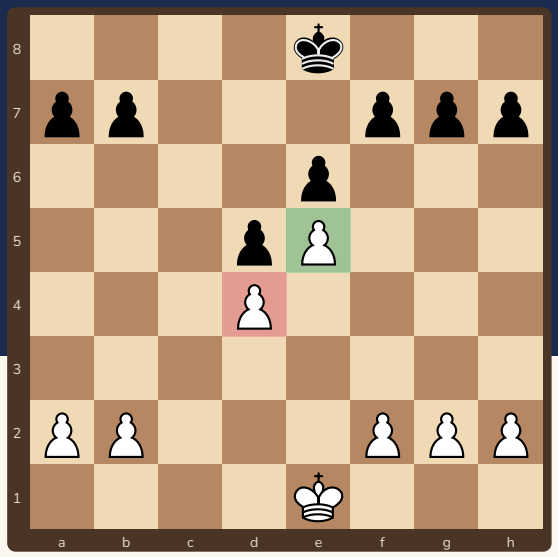
Piyon Yapıları

İzole · çifte · geri kalmış · zincir · 1300+ UKD





"Piyonlar satrancın ruhudur" demiş Philidor. Piyonların duruşu, **planını** söyler.

Bu kitapçıkta

s.2 Neden piyon yapısı?
s.3 İzole piyon
s.4 Çifte ve geri kalmış piyon
s.5 Piyon zinciri ve piyon adaları
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Yapı kartı ve sertifika

Sevgili veli,

Taşlar her hamlede yer değiştirir, piyonlar ise geri gidemez. Bu yüzden piyon yapısı orta oyunda planı belirler: hangi karelere taş konacağını, nereye saldırılacağını, hangi oyun sonuna girilmesi gerektiğini. Bu kitapçık en sık görülen dört yapıyı ve her birinin planını anlatır.

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

2 Neden piyon yapısı?



Piyon geri gidemez. Her piyon hamlesi bazı kareleri **sonsuza kadar** korumasız bırakır. Bu yüzden piyonlarını düşünerek sür!

1 Zayıf piyon

Başka bir piyonla korunamayan, sadece taşlarla korunabilen piyon. Rakip ona saldırır, sen savunmak için taş harcarsın.

2 Zayıf kare (delik)

Hiçbir piyonunla artık kontrol edemeyeceğin kare. Rakip taşları, özellikle atlar, oraya yerleşir (ileri karakol).

3 Açık ve yarı açık sütun

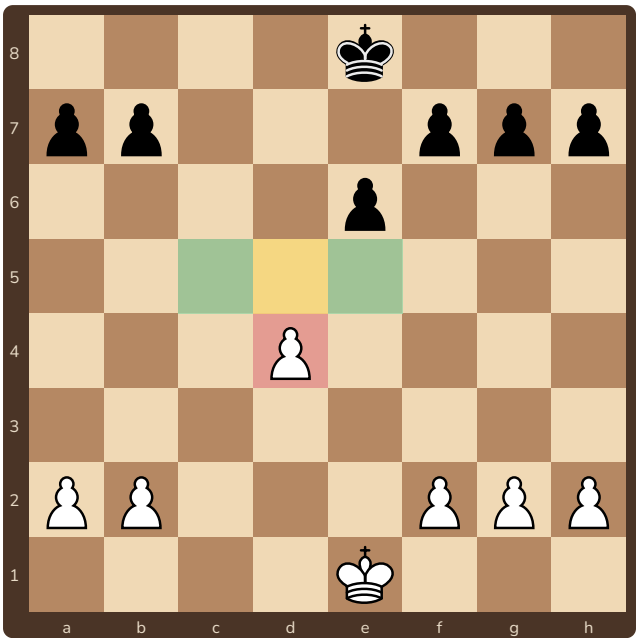
Hiç piyon olmayan sütun açıktır; yalnızca rakip piyonun olduğu sütun senin için yarı açıktır. Kaleler bu sütunlara gider.

Yapıya göre plan

Bir konumda ilk soru: “Kimin zayıf piyonu, zayıf karesi var?” Zayıf piyona saldır, zayıf kareye taş koy, rakibin zayıflatacağı piyon hamlelerini zorla.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 İzole piyon



Beyazın d4 piyonu izole: c ve e sütununda beyaz piyon yok

İzole piyon nedir?

Yanındaki sütunlarda kendi piyonu olmayan piyon. Hiçbir piyon onu koruyamaz.

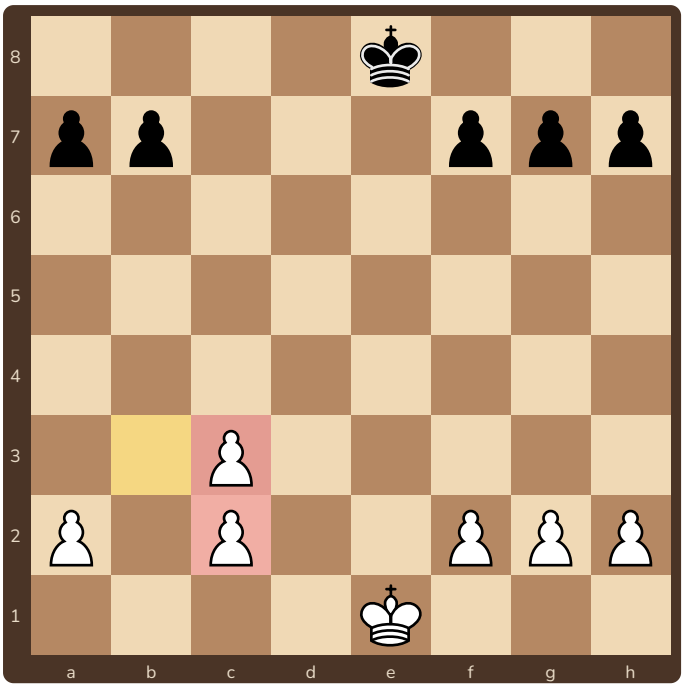
İzole piyonu olan taraf: taşlarıyla aktif oynar, c5 ve e5 karelerini kullanır, şah kanadına saldırır. Orta oyunda hareketlilik verir.

Karşı taraf: piyonun önündeki **d5** karesini **bloke eder** (en iyisi bir at), taş değişir ve oyun sonuna gider: oyun sonunda izole piyon zayıflar.

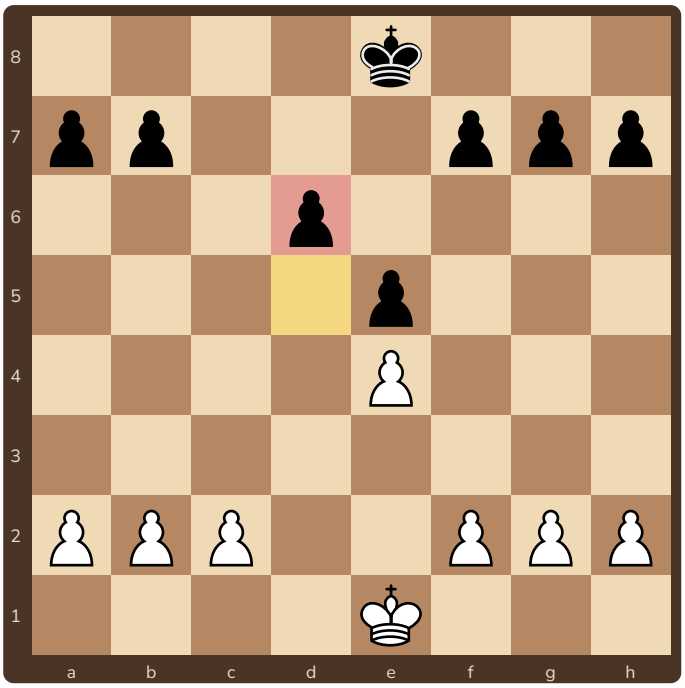
Hatırla: İzole piyona karşı “önce durdur, sonra kuşat, sonra al”. Önündeki kare, izole piyon kendi taşlarıyla korunamadığı için rakibe kalıcı bir ev olur.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 Çifte ve geri kalmış piyon



Çifte piyon: c2 ve c3 aynı sütunda. Birbirini koruyamazlar.



Geri kalmış piyon: siyahın d6 piyonu, yanındaki piyonlar ileride olduğu için korunamıyor; d5 karesi zayıf.

Çifte piyon her zaman kötü mü?

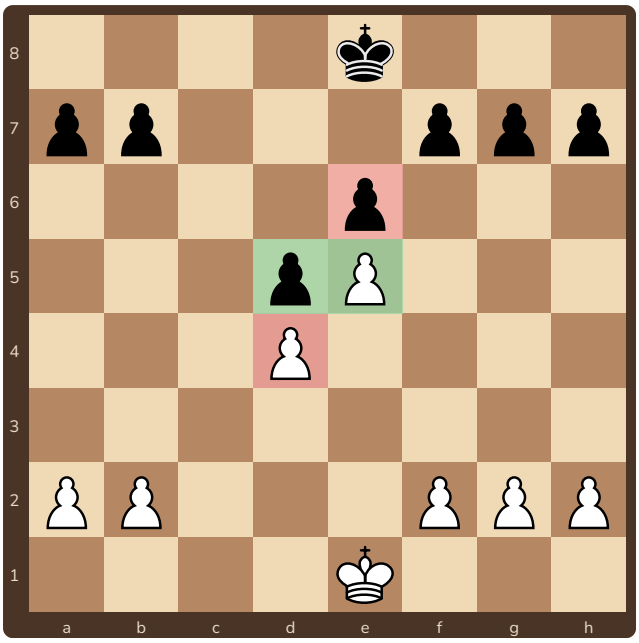
Hayır. Çifte piyon çoğu zaman bir taş değişiminin sonucudur ve karşılığında **yarı açık sütun** (burada b sütunu) ya da merkez kontrolü verir. Zayıflığı daha çok oyun sonunda ortaya çıkar: bir piyon fazla bile olsan, çifte piyonla geçer piyon yaratmak zordur.

Geri kalmış piyonun planı

Rakip, piyonun önündeki kareye (d5) taş yerleştirir ve yarı açık sütundan (d sütunu) kalelerle saldırır. Geri kalmış piyonu olan taraf için en iyi çözüm çoğu zaman piyonu **ilerletmek**tir (...d5), ama bunu ancak iyi hazırlanınca yapabilir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

5 Piyon zinciri ve piyon adaları

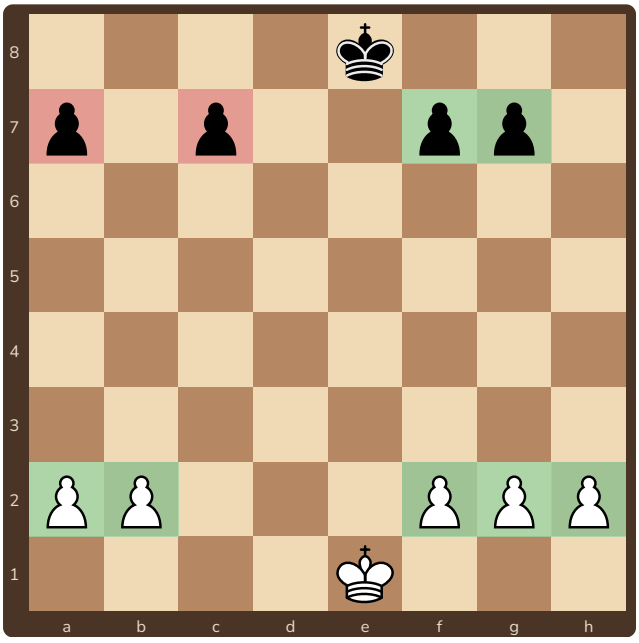


Fransız yapısı: beyaz zincir d4–e5, siyah zincir e6–d5

Zincire tabanından saldır

Piyon zinciri birbirini çapraz koruyan piyonlardır. Zincirin **tabanı** (en arkadaki halka) korumasızdır: beyaz zincirin tabanı d4, siyahınki e6.

Siyahın planı **...c5** ile d4'e saldırmak; beyazın planı **f4–f5** ile e6'ya saldırmak. Herkes zincirin hangi tarafı gösteriyorsa o kanatta oynar: beyaz şah kanadında, siyah vezir kanadında.



Siyahın 3 adası var, beyazın 2

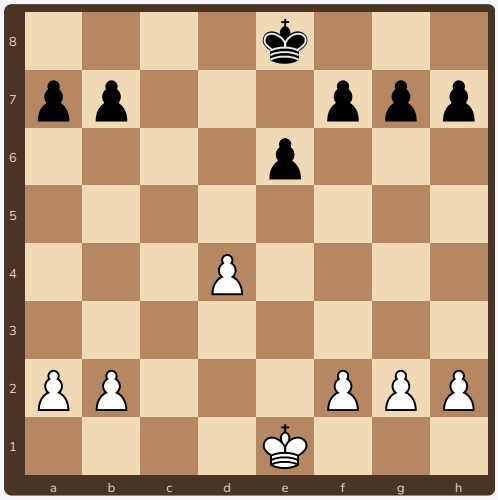
Piyon adaları

Aralarında boş sütun olan piyon gruplarına ada denir. **Az adası olan genelde daha iyidir:** her adanın en az bir zayıf piyonu vardır. Burada siyahın a7, c7 ve f7–g7 olmak üzere üç adası, beyazın iki adası var.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

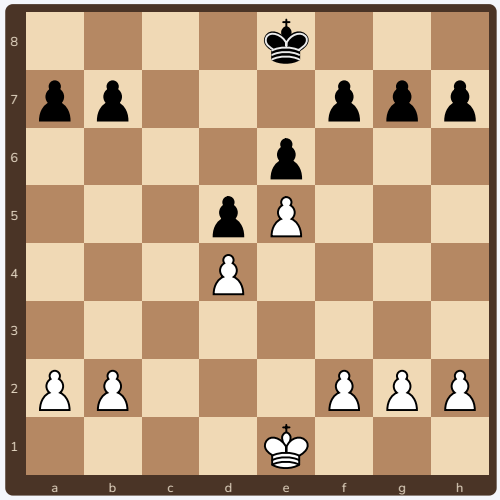
6 Alıştırmalar

1 ✏️ **Düşün!** ○ Beyaz oynar



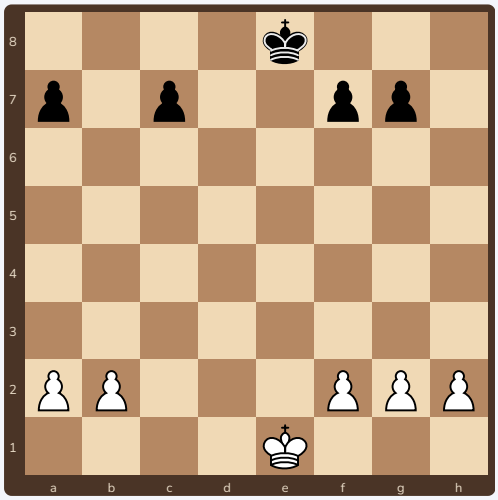
Siyahın taşı olsaydı d4 izole piyonunu durdurmak için hangi kareye, hangi taşı koymak en iyisi olurdu?

2 ✏️ **Düşün!** ○ Beyaz oynar



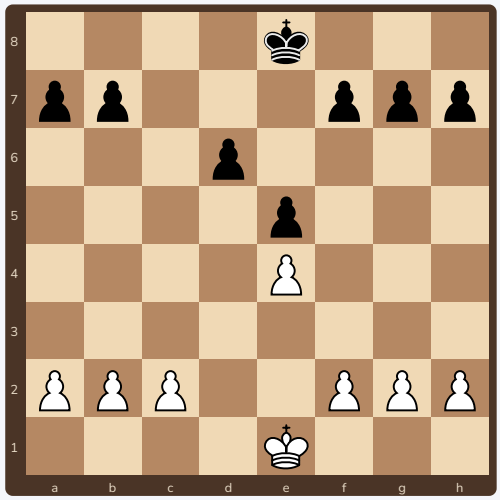
Siyah, beyazın d4–e5 zincirine hangi piyon hamlesiyle saldırmalı? Neden tabandan?

3 ✏️ **Düşün!** ○ Beyaz oynar



Beyazın ve siyahın kaçar piyon adası var? Oyun sonunda kim daha rahat?

4 ✏️ **Düşün!** ○ Beyaz oynar



Siyahın zayıf piyonu ve beyazın en iyi kullanacağı kare hangisi?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **d5 karesine bir at.** Önündeki kare izole piyonun en zayıf noktasıdır; orada duran at piyon tarafından kovalanamaz. Buna blokaj denir.
2. **...c5!** Zincirin tabanı d4'tür; tabana saldırınca bütün zincir sarsılır. (Beyazın karşı planı f4–f5 ile e6 tabanına saldırmak.)
3. Beyazın **2** (a2–b2 ve f2–g2–h2), siyahın **3** (a7, c7 ve f7–g7) adası var. Siyahın a7 ve c7 piyonları yalnız: oyun sonunda beyaz daha rahattır.
4. Zayıf piyon **d6** (geri kalmış, yarı açık d sütununda), zayıf kare **d5**. Beyaz d5'e bir at koyar ve d sütunundan kalelerle d6'ya saldırır.

Bu sayfadaki cevaplar konumsal ilkeler üzerinedir. Konumların genel değerlendirmesi Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi; tek bir “doğru hamle” yerine planı anlamak hedeflenir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Yapı kartı ve sertifika



Piyon yapısına bakarken

1. Kimin zayıf piyonu var? (izole, çifte, geri kalmış)
2. Zayıf kareler nerede? Oraya hangi taş gider?
3. Açık ve yarı açık sütunlar hangileri?
4. Zincir varsa tabanı neresi? Hangi kanatta oynamalıyım?
5. Kaç piyon adası var?

İlerleme tablosu

Teknik	1	2	3
İzole piyonun önünü at ile bloke ettim	☐	☐	☐
Geri kalmış piyona saldırdım	☐	☐	☐
Zincire tabanından saldırdım	☐	☐	☐
Maç sonunda piyon adalarımı saydım	☐	☐	☐



Yapı Mimarı

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0