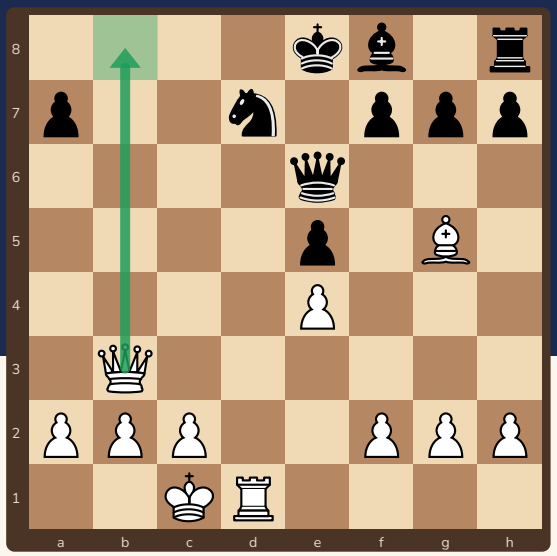
Saptırma, Çekme ve Ara Hamle

Taktikte üç anahtar · gerçek oyunlardan örnekler





Taktiklerin çoğu üç fikre dayanır: bir taşı **yerinden oynat**, bir taşı **tuzağa çek**, ya da **araya bir hamle sok**. Üçünü de gerçek oyunlardan öğreneceğiz.

Bu kitapçıkta

s.2 Üç motifin tanımı
s.3 Çekme: taşı tuzağa çek
s.4 Saptırma: koruyucuyu uzaklaştır
s.5 Ara hamle: Fil Tuzağı
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Hangi motif? ve sertifika

Sevgili veli,

Bu kitapçık, hamle hamle hesaplamaya yeni başlayan çocuklar için üç temel taktik fikrini öğretir. Konumları tahtada kurup çocuğunuza hamleyi bulmadan önce **“Rakibin hangi taşı yerinden oynarsa ben ne kazanırım?”** diye sordurun. Doğru hamleyi bulmak kadar nedenini söylemek de önemlidir.

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

2 Üç motifin tanımı



Bir taktiği çözmek için önce **hangi taşın işi çok ağır** diye bak. Sonra o taşı oynatmanın yolunu ara.

1 Çekme

Rakibin bir taşını (çoğu zaman **şahı** ya da kalesini) feda edip **kötü bir kareye çekmek**. Taş zorla gelir ve ardından mat ya da kazanç gelir.

2 Saptırma

Önemli bir görevi olan rakip taşı (mesela arka sırayı koruyan kaleyi) **başka yere zorlamak**. Görevinden ayrılınca korumadığı yer açılır.

3 Ara hamle

Beklenen alışverişin ortasında **araya bir şah ya da tehdit sokmak**. Rakip önce o hamleye cevap vermek zorunda kalır; sen sırayı kazanırsın.

Kısaca

Motif	Soru
Çekme	Rakibin taşını nereye çeksem mat ya da kazanç olur?
Saptırma	Hangi taş önemli bir yeri koruyor? Onu nasıl oynatırım?
Ara hamle	Hemen almadan önce araya şah çekebilir miyim?

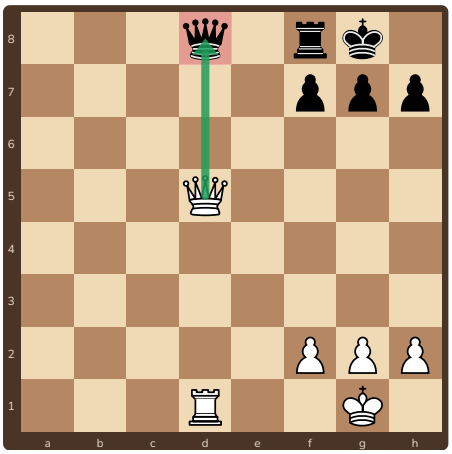
Bu motifler çoğu zaman bir **fedakârlıkla** başlar. Fedakârlığı yapmadan önce sonucu sonuna kadar say: mat mı, kazanç mı?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

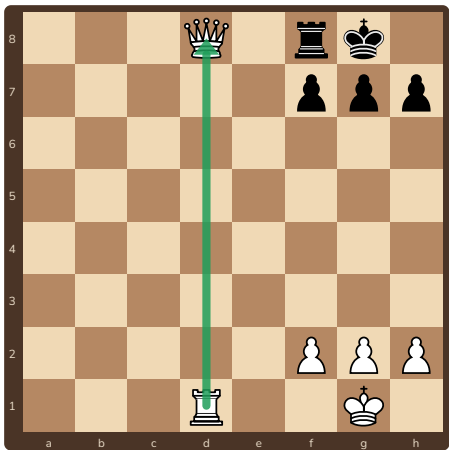
3 Çekme: taşı tuzağa çek



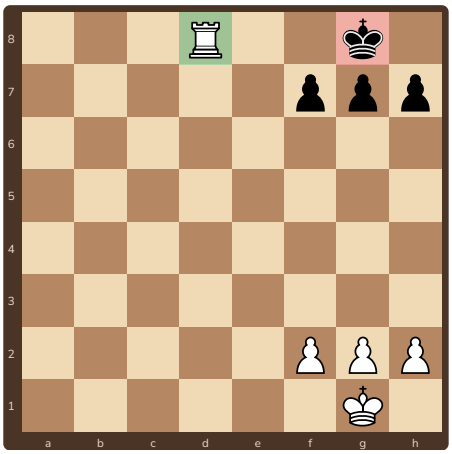
Beyaz vezirini feda ediyor! Siyah kalesi vezirle alırsa arka sıra açılır ve mat gelir.



1. Beyaz oynar: **1.Vxd8!** Vezir, kale tarafından korunan vezire saldırıyor.



2. 1...Kxd8 zorunlu gibi görünür. Ama arka sıra tek kale tarafından korunuyor.



3. **2.Kxd8#** Siyah şah f7, g7, h7 piyonlarının arkasında kalmış: mat.

Çekme nasıl çalışır?

Siyah kale vezirin başına **çekildi**; arka sırayı korumayı bıraktı. Siyah vezirsiz kalmak istemezse 1...g6 gibi bir hamle oynar, o zaman da **vezir bedavaya gider**. İki yolda da beyaz kazanır.

Hatırla

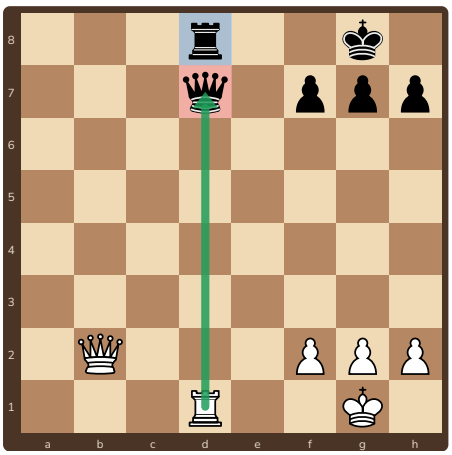
Fedakârlıktan önce kendine sor: **"Rakip alırsa ne olur? Almazsa ne olur?"** İki cevap da senin lehine olmalı.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

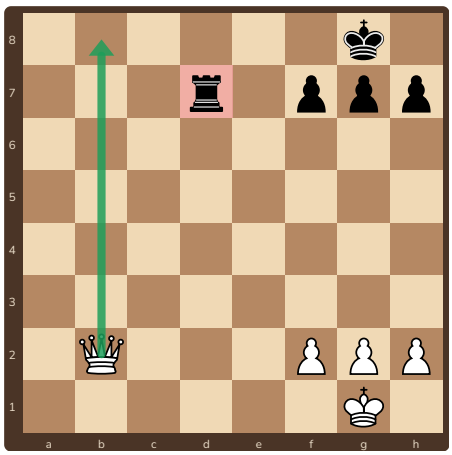
4 Saptırma: koruyucuyu uzaklaştır



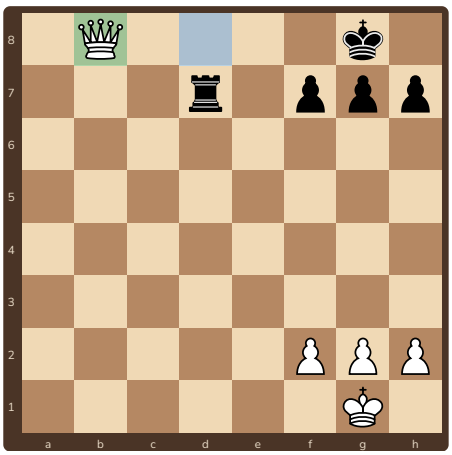
Siyah kale d8'de arka sırayı koruyor. Onu oradan ayırırsam **arka sıra açılır**.



1. **1.Kxd7!** Beyaz kale vezire saldırır. Siyah vezir d8 kalesi tarafından korunuyor.



2. 1...Kxd7 ile vezirini alan siyah kale artık **d7'de**. Arka sırayı koruyan kimse yok. **2.Vb8+**



3. 2...Kd8 şahı kurtaracak tek yol. **3.Vxd8#**

Saptırma nasıl çalışır?

Siyah kale **iki iş** yapıyordu: vezirini koruyor ve arka sırayı tutuyordu. Beyaz kaleyle vezire saldırınca siyah ya vezirini kaybeder ya da kalesini görevinden ayırır. Buna **fazla yüklenmiş taş** da denir.

Hatırla

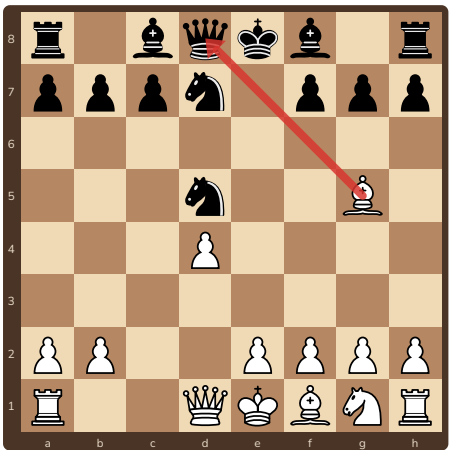
Önce **"Bu taş neyi koruyor?"** diye bak. Bir taş iki iş yapıyorsa onu **yem** ya da **saldırıyla** oynatmaya çalış.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

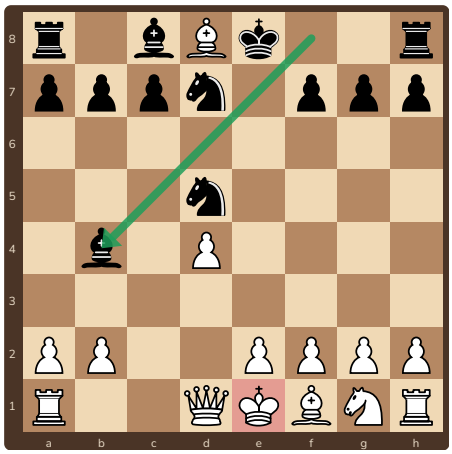
5 Ara hamle: Fil Tuzağı



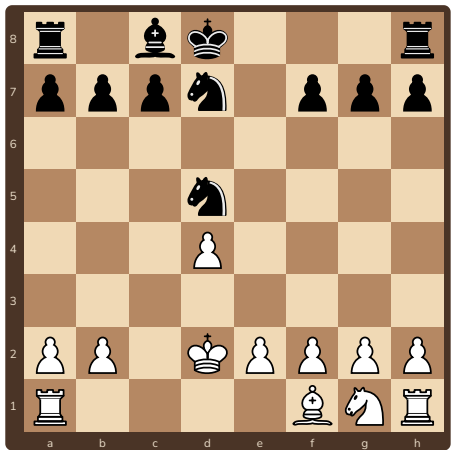
Fil Tuzağı: Vezir Gambiti Reddedildi açılışında beyaz vezir kazanmak isterken kendi vezirini kaybeder.



1. 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Ac3 Af6 4.Fg5 Abd7 5.cxd5 exd5 6.Axd5?? Axd5. Şimdi beyaz **7.Fxd8** ile vezir alıyor gibi.



2. Siyah hemen şahla almaz: **7...Fb4+!** Önce şah çeker (ara hamle).



3. 8.Vd2 Fxd2+ 9.Şxd2 Şxd8. Siyah, bir piyon karşılığı **bir at** öne geçti.

Ara hamle nasıl çalışır?

Siyah vezirini kaybetti, ama alışverişin ortasına **şah çekti**. Beyaz şahın cevap vermesi şart; vezir zorla d2'ye gelir ve alınır. Sonunda siyah, kaybettiği vezirin yerine beyazın vezirini ve filini alır.

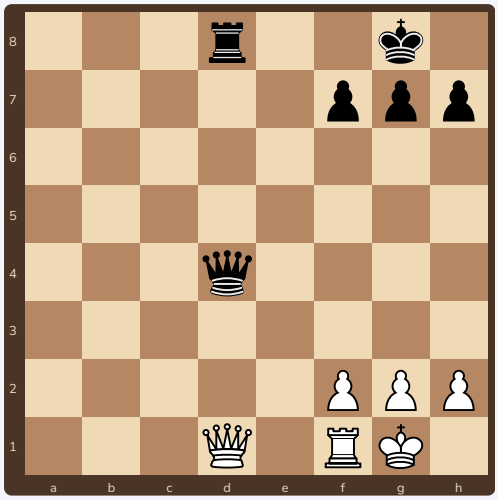
Hatırla

Hemen **geri almadan önce** dur: araya **şah çekebilir miyim? Bir taşa saldırabilir miyim?** Rakip önce o tehdide cevap vermek zorunda kalır.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

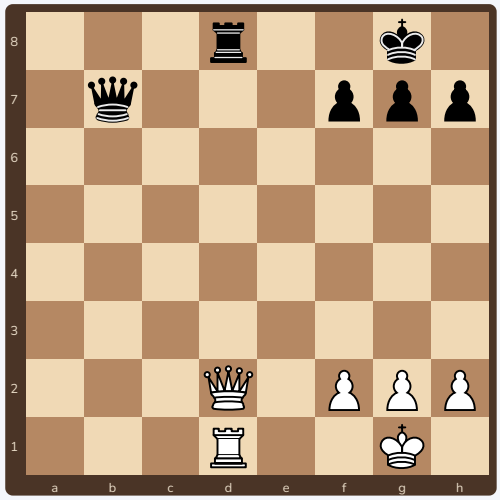
6 Alıştırmalar

1 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



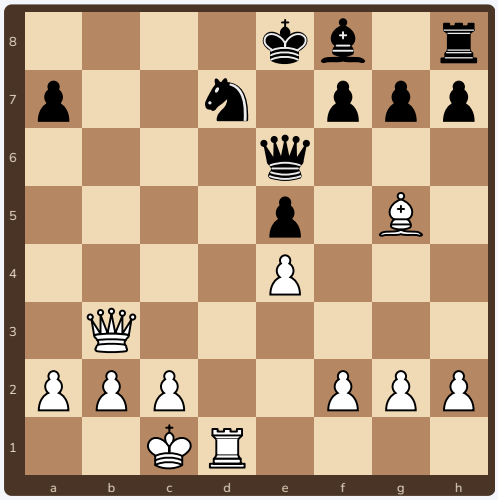
Çekme. Siyah vezir alıyor. Beyaz kalesiyle alırsa ne olur?

2 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



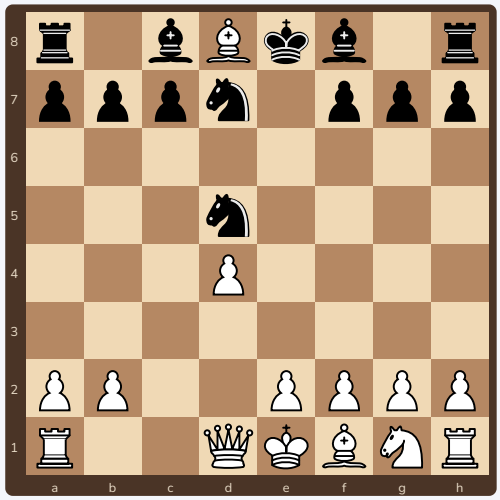
Saptırma. Beyaz vezirini kaleyle alırsa ne olur? İlk hamleyi yaz.

3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Gerçek oyun: Morphy (Beyaz), Paris Operası, 1858. Vezir feda et ve mat et.

4 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



Fil Tuzağı: siyah şahla almak yerine ne yapmalı?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **1...Vxd1!** Beyaz **2.Kxd1** alırsa **2...Kxd1#** mat. Beyaz almazsa siyah vezir bedavaya kazanır. (Aynı fikir, renkler ters.)
2. **1...Kxd2!** Beyaz **2.Kxd2??** alırsa **2...Vb1+ 3.Kd1 Vxd1#** mat. Beyaz almazsa siyah vezir kazanır. Saptırma: d2 vezirini alan kale arka sırayı bıraktı.
3. **16.Vb8+!!** Siyah **16...Axb8** ile vezirini alınca **17.Kd8#**: siyah at b8'e çekildi, d8 açıldı. Morphy'nin Opera oyunundaki bitiş hamlesi (Paris, 1858).
4. **7...Fb4+!** (ara şah) **8.Vd2 Fxd2+ 9.Şxd2 Şxd8**. Siyah şahla hemen alsaydı (7...Şxd8?) beyaz sıkıntısız kalırdı. **Kural:** geri almadan önce şah çek.

Bütün konumlar ve cevaplar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Her konumu tahtada kurup **rakibin cevaplarını** da oynayın: fedakârlığın neden çalıştığını görmek, hamleyi ezberlemekten daha değerlidir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Hangi motif? ve sertifika



Taktik kartı

1. **Çekme:** rakip taşı tuzağa çek; alırsa ve almazsa ne olur say.
2. **Saptırma:** iki işi olan taşı bul, onu oynat.
3. **Ara hamle:** geri almadan önce şah çekebilir miyim?

Hangi motif? Alıştırmayı eşleştir

Alıştırma	Motif
1 (Vxd1!)	.....
2 (Kxd2!)	.....
3 (Vb8+!!)	.....
4 (Fb4+!)	.....

Cevap: 1 çekme, 2 saptırma, 3 çekme, 4 ara hamle.

İlerleme tablosu: tahtada 3 kez başar

Teknik	1	2	3
Çekme: vezir fedasıyla kaleyi çektim	☐	☐	☐
Saptırma: fazla yüklenmiş kaleyi buldum	☐	☐	☐
Ara hamle: geri almadan önce şah çektim	☐	☐	☐
Rakibin cevabını da oynayıp sonucu saydım	☐	☐	☐



Taktik Avcısı

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0