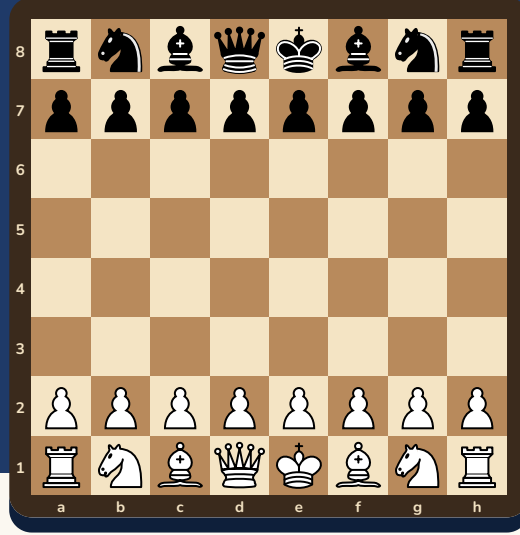


Satranca İlk Adım

6–9 yaş için kurallar kitapçığı



Merhaba! Ben **Piyo**. Küçük bir piyonum ama bir gün vezir olacağım! Bu kitapçıkta satrancı birlikte öğreneceğiz.

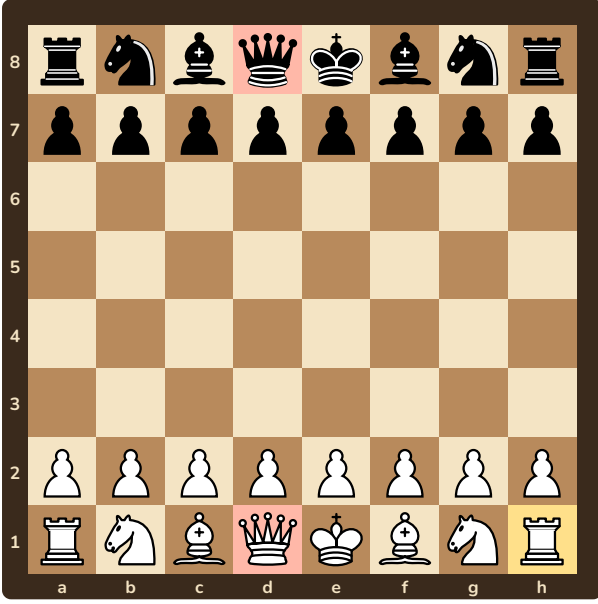
Bu kitapçıkta

- | | |
|---|--|
| s.2 Tahta ve taşlar | s.3 Piyon |
| s.4 Kale ve fil | s.5 Vezir ve at |
| s.6 Şah ve şah çekme | s.7 Mat ve pat |
| s.8 Rok ve geçerken alma | s.9 Turnuva kuralları ve notasyon |
| s.10 Hatırla ve ilerle, cevaplar | |

Sevgili veli,

Bu kitapçık, satranca yeni başlayan çocuğunuzun kuralları aklında tutması için hazırlandı. Her sayfa tek bir konuyu anlatır; sayfanın altındaki **“Dene!”** kutusunu birlikte çözün. Cevaplar son sayfada. Günde bir sayfa yeterli; en önemlisi bol bol birlikte oynamak.

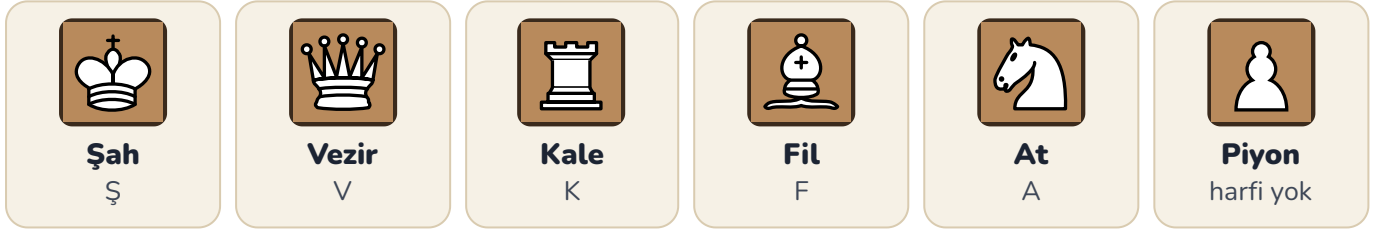
Kitapçığı ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz. Daha fazla ücretsiz içerik ve Ankara çevresindeki çocuk turnuvaları: **satrancvelisi.com**



Satranç tahtasında **64 kare** var: 8 sıra, 8 sütun.

- **Sağ alttaki kare beyaz** olmalı. Tahtayı koyarken önce buna bak! **sarı kare**
- Sütunların adı harf: **a, b, c, d, e, f, g, h**
- Sıraların adı sayı: **1'den 8'e**
- Her karenin bir adı var: harf + sayı. Örneğin **e4**.
- **Vezir kendi rengindeki kareye** konur: beyaz vezir beyaz kareye (d1), siyah vezir siyah kareye (d8). **pembe kareler**

Taşlarımız ve harfleri



Her oyuncunun 16 taşı var: 1 şah, 1 vezir, 2 kale, 2 fil, 2 at, 8 piyon. Oyuna her zaman **beyaz başlar**.

Dene!

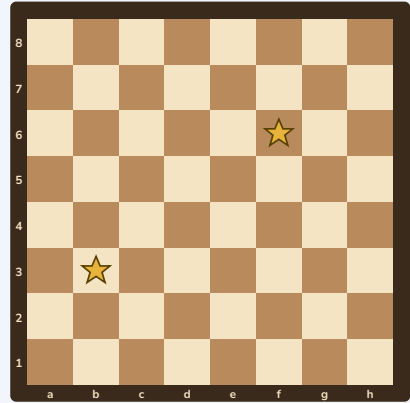
Beyaz şah oyuna hangi karede başlar?

Kareyi yaz: _____

Dene!

Yıldızlı karelerin adları ne?

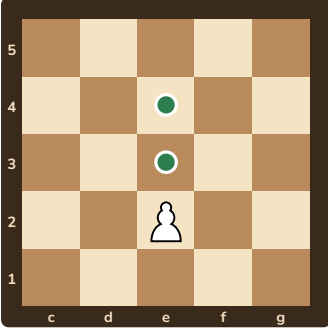
Sarı yıldızlar: _____ ve _____



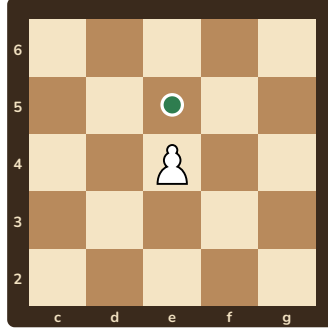
3 Piyon



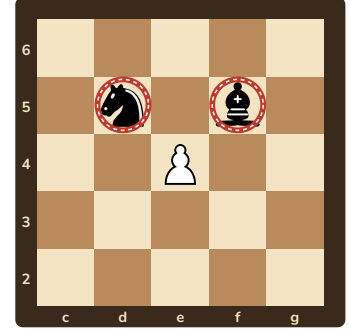
Ben piyonum! **Hep ileri** giderim, asla geri dönmem.



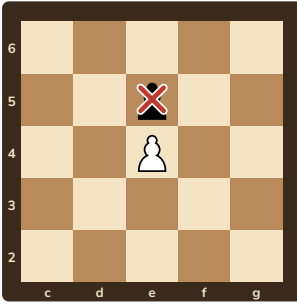
İlk hamlede 1 ya da 2 kare ileri.



Sonra her seferinde **1 kare** ileri.



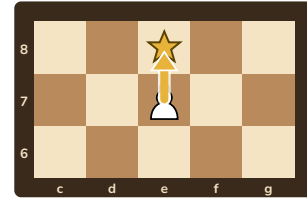
Taşları **çaprazdan** alır.



Önü kapalıysa **ilerleyemez**.

★ Terfi: piyonun sihri

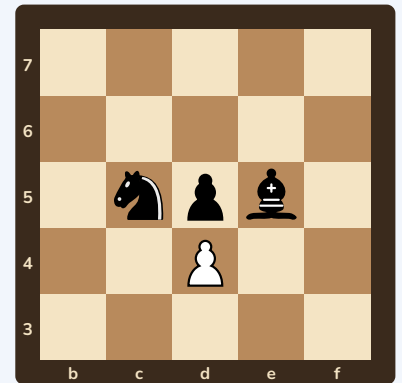
Piyon tahtanın **en son sırasına** ulaşınca yerine **vezir, kale, fil ya da at** koyarsın. Çoğu zaman vezir seçilir! Şah seçilemez.



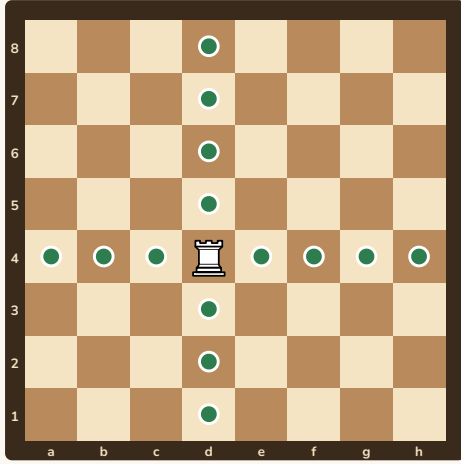
e8'e ulaşan piyon **vezir** olur!

Dene!

Beyaz piyon hangi taşları alabilir? Halkaya al.

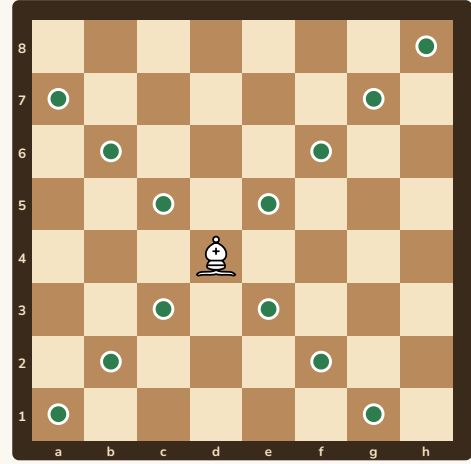


Kale



Düz gider: ileri, geri, sağa, sola. İsteddiği kadar kare gider ama **taşların üstünden atlayamaz**.

Fil



Çapraz gider. Hep aynı renk karelerde kalır: beyaz kare fili hep beyaz karede, siyah kare fili hep siyah karede.

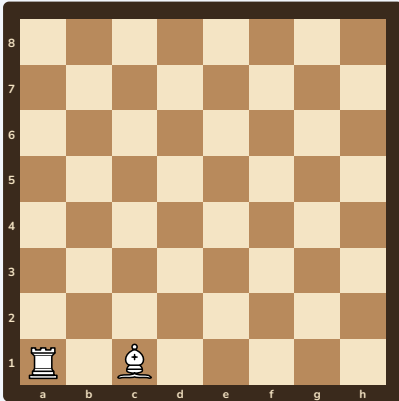


İpucu: Kale bir **tren** gibi düz rayda, fil bir **kayakçı** gibi çaprazda gider!

Dene!

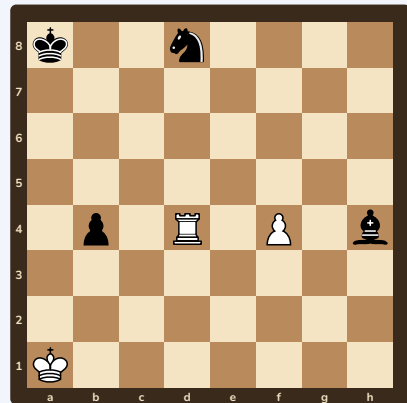
Kale a1'de, fil c1'de duruyor. Tahtada başka taş yok.

Kale kaç kareye gidebilir? _____ Fil
kaç kareye gidebilir? _____

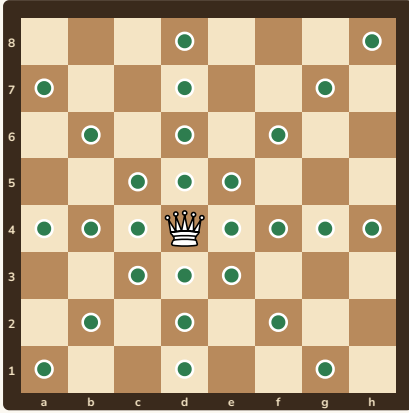


Dene!

Beyaz kale hangi siyah taşları **alabilir**?
Halkaya al.

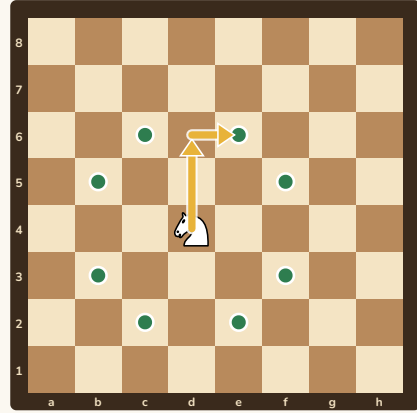


Vezir



En güçlü taş! Kale gibi **düz**, fil gibi **çapraz** gider. Taşların üstünden atlayamaz.

At



“L” harfi çizerek gider: 2 kare düz, 1 kare yana. **Taşların üstünden atlayabilen tek taş** attır!



At her zıpladığında **kare rengini değiştirir**: beyaz kareden siyaha, siyahtan beyaza.



Dene!

At e4'te dursa kaç kareye gidebilir? _____

At a1 köşesinde dursa kaç kareye gidebilir? _____

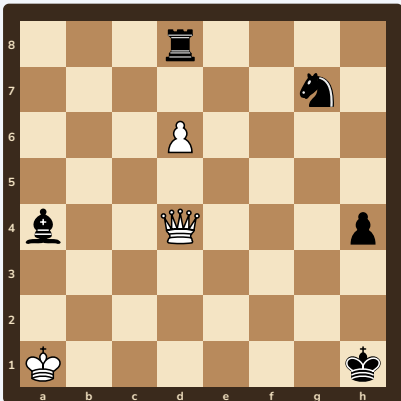
İpucu: Atlar kenarda ve köşede güçsüzdür!



Dene!

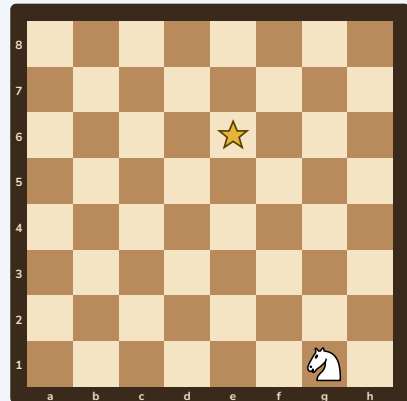
Beyaz vezir hangi siyah taşları **alabilir**?

Halkaya al.

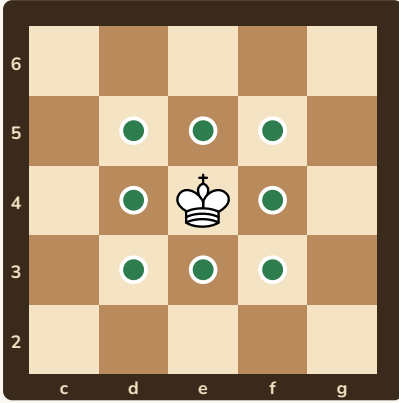


Dene!

At g1'de. **Yıldız** en az kaç zıplamada ulaşır? Yolunu çiz. _____



Şah



Her yöne **yalnızca 1 kare** gider. Şah en önemli taştır: **şahı kaybeden oyunu kaybeder.**

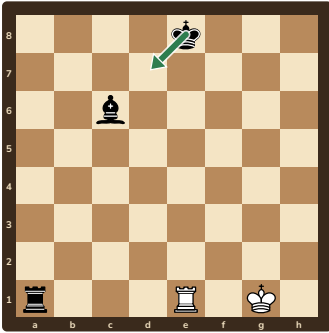
Şah çekmek nedir?

Bir taş rakip şaha saldırıyorsa “**şah**” çekmiş olursun. Şah çekilen oyuncu **hemen** şahını kurtarmalıdır.

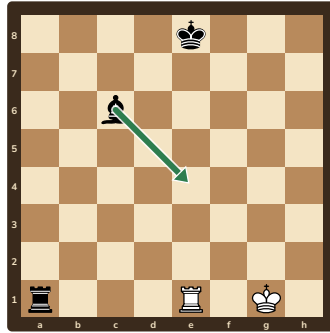
Şahı kurtarmanın 3 yolu

1. **Kaç:** Şahı güvenli bir kareye götür.
2. **Araya taş koy:** Saldıran taşla şahın arasına bir taşını koy.
3. **Al:** Saldıran taşı al.

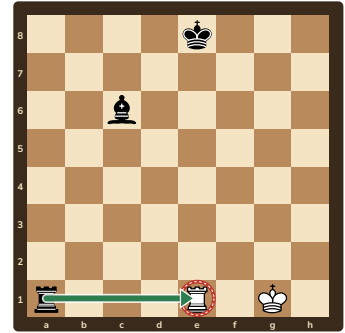
İki şah birbirine yanaşamaz; arada en az bir kare olmalıdır.



1. **Kaç:** Şah d7'ye kaçıyor.



2. **Araya koy:** Fil e4'e gelip yolu kapatıyor.

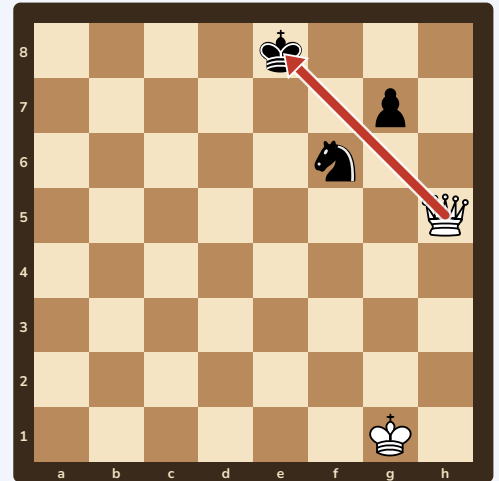


3. **Al:** Kale, şah çeken kaleyi alıyor.

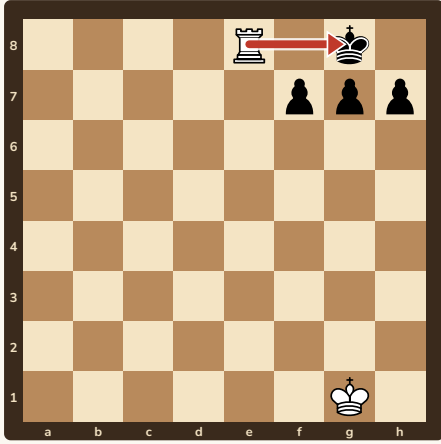
Dene!

Beyaz vezir siyah şaha şah çekti (ok). Siyah şahını 3 yolun her biriyle nasıl kurtarır? Birer hamle yaz.

Kaç: _____ Araya koy: _____ Al: _____

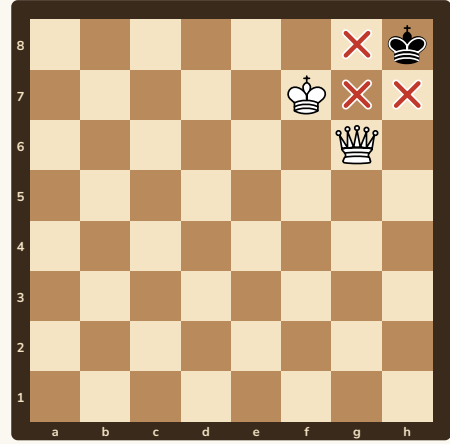


Mat 🏆



Kale şah çekti. Şah kaçamıyor: f8 ve h8'e de kale saldırıyor, öndeki kareleri kendi piyonları kapatıyor. Araya taş konamaz, kale alınamaz. **3 yolun hiçbirisi işe yaramıyor:** bu **mat**, oyun biter. Mat eden **kazanır**.

Pat 🤝



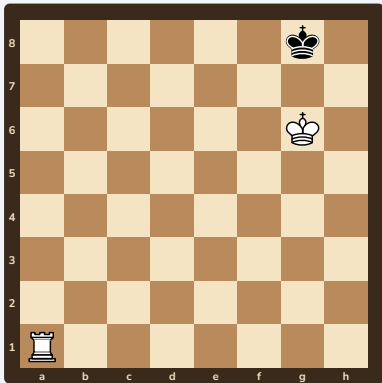
Sıra siyahta. Şaha şah çekilmemiş ama siyahın **yapabileceği hiçbir kurallı hamle yok**. Bu **pat**tır: oyun **berabere** biter.



Rakibin çok az taşı kaldıysa dikkat! Kazanırken **pat** yapıp berabere kalabilirsin.

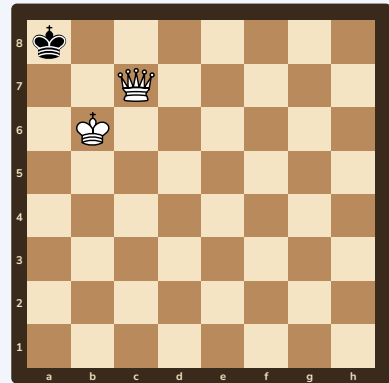
Dene!

1 hamlede mat: Sıra beyazda. Hangi hamle mat eder? _____

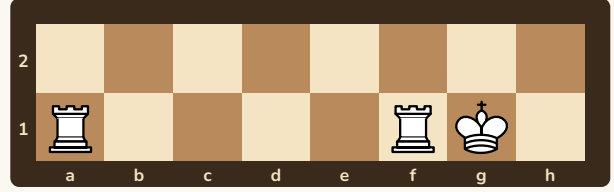
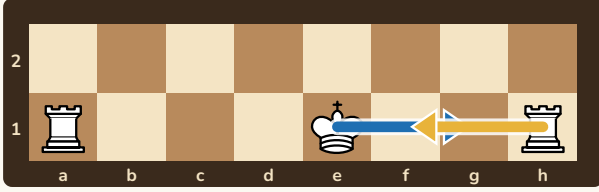


Dene!

Sıra siyahta. Bu **mat** mı, **pat** mı? _____



Rok



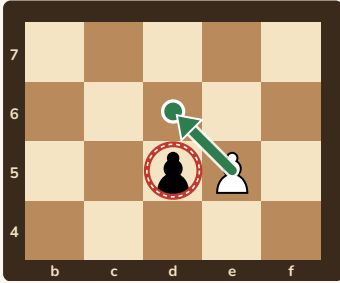
Şah ve kalenin **birlikte** yaptığı özel hamle. Şah kaleye doğru **2 kare** gider, kale şahın **üstünden atlayıp** yanına geçer. Şahı köşede korumaya alır. Rok yaparken **önce şahı** oynat, sonra kaleyi.

Rok ne zaman yapılamaz?

- Şah ya da o kale **daha önce oynadıysa**,
- Şaha **şah çekiliyorsa**,
- Şahla kale arasında **taş varsa**,
- Şahın **gececeği ya da varacağı kare** rakip taş tarafından tehdit ediliyorsa.

Vezir tarafında da rok yapılabilir: buna **uzun rok** denir. Şah yine 2 kare gider (c1'e), kale d1'e geçer.

Geçerken alma

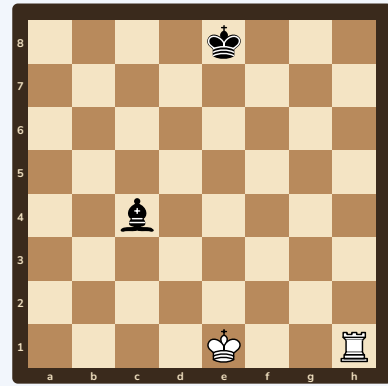


Siyah piyon 2 kare ilerleyip beyaz piyonun **yanına** geldi. Beyaz, onu sanki **1 kare** gelmiş gibi çapraz alabilir. Bu hakkı **yalnızca hemen sonraki hamlede** kullanabilirsiniz!



Dene!

Siyah fil c4'te. Beyaz **kısa rok** yapabilir mi? Neden?





Turnuvaya mı gidiyorsun? Harika! Bu kuralları bil, rahat oyna.



Dokunulan taş oynanır

Bir taşı dokunursan **o taşı oynamalısın**. Rakibin taşı dokunursan, mümkünse **o taşı almalısın**. Taşı sadece düzeltmek istiyorsan önce **“Düzelteyorum”** de.



Saat

Hamleni yaptığın **elle** saatine bas. Saatine basmazsan senin zamanın akmaya devam eder!



Sessizlik

Oyun sırasında konuşma, rakibine ipucu verme. Bir sorun olursa elini kaldır ve **hakemi çağır**.



Saygı

Oyuna başlarken ve bitince **el sıkış**. Kazansan da kaybetksen de nazik ol; sonucu birlikte hakeme bildir.

Hamle nasıl yazılır? (Notasyon)

Taşın **harfi** + gittiği **kare**. Piyonun harfi yoktur.

Ae3	At e3'e gitti
e4	Piyon e4'e gitti
Vxf7	Vezir f7'deki taşı aldı (x = aldı)
+ / #	Şah / Mat
0-0 / 0-0-0	Kısa rok / Uzun rok

Notasyon formu örneği

No	Beyaz	Siyah
1	e4	e5
2	Fc4	Ac6
3	Vh5	Af6
4	Vxf7#	

Bu kısa oyunun adı **Çoban Matı**. Siyah 3. hamlede f7'deki piyonu korumayı unuttu. Sen unutma!



Turnuva çantam

- Kalem (yedeğiyle birlikte)
 - Küçük bir atıştırma
 - Rahat, katmanlı kıyafet
 - Su şişesi
 - Lisans bilgisi ve kimlik
 - Bekleme aralarında okunacak bir kitap
- Turnuvadan önce iyi uyu ve kahvaltını yap. Kayıt kontrolüne erken git!

Taşların değeri

					
Piyon	At	Fil	Kale	Vezir	Şah
1	3	3	5	9	∞

Takas yaparken puanları say: 3 puanlık atı verip 5 puanlık kaleyi almak iyi bir takastır.

Açılışın 5 altın kuralı

1. Merkezdeki piyonlarla başla (e4, d4).
2. Atları ve filleri erkenden oyuna sok.
3. Aynı taşı üst üste oynama.
4. Veziri çok erken çıkarma.
5. Rok yap, şahını güvene al.

Her hamleden önce 3 soru

1. Rakibim **ne yapmak istiyor?**
2. Taşlarım **güvende mi?**
3. Daha **iyi bir hamle** var mı?

İlerleme kartım



- ☐ Tahtayı doğru kurabiliyorum
- ☐ Bütün taşların hareketini biliyorum
- ☐ Şahtan kurtulmanın 3 yolunu biliyorum
- ☐ Mat ile patı ayırabiliyorum
- ☐ Rok yapabiliyorum
- ☐ Geçerken almayı biliyorum
- ☐ Hamlelerimi yazabiliyorum
- ☐ İlk turnuvamda oynadım!

Cevaplar

- s.2** e1. Yıldızlar: b3 ve f6.
- s.3** c5'teki atı ve e5'teki fili alabilir. d5'teki piyonu alamaz; piyon düz alamaz.
- s.4** Kale 14, fil 7 kareye gidebilir. Kale d8'deki atı ve b4'teki piyonu alabilir; h4'teki fili kendi piyonu kapatıyor.
- s.5** e4'te 8, a1'de 2 kare. Vezir a4'teki fili, g7'deki atı ve h4'teki piyonu alabilir; d8'deki kaleyi kendi piyonu kapatıyor. At yıldıza 3 zıplamada ulaşır (örneğin f3, d4, e6).
- s.6** Kaç: Şe7 (ya da Şd7, Şd8, Şf8). Araya koy: g6. Al: Axb5.
- s.7** Ka8#. İkinci tahta pat: şah çekilmemiş ama siyahın kurallı hamlesi yok.
- s.8** Yapamaz: şahın geçeceği f1 karesini siyah fil tehdit ediyor.



Tebrikler, kitapçığı bitirdin! Şimdi bol bol oyna. Yeni bulmacalar ve çalışma kâğıtları: satrancvelisi.com/egitim