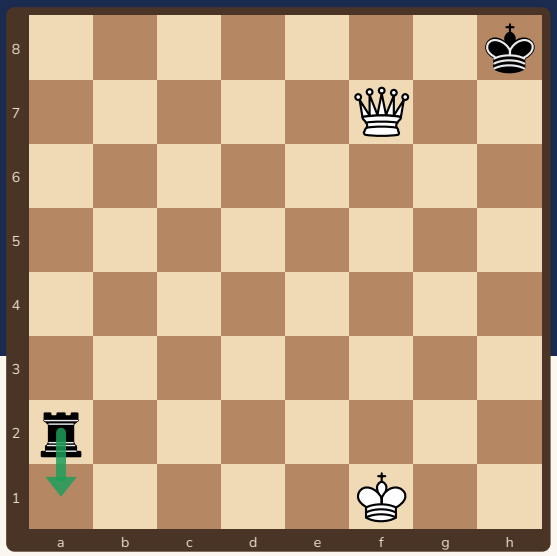
Savunma ve Kurtarma

Pat · sürekli şah · kale kalesi · 1300+ UKD





Kaybedilmiş görünen maç bitmeden bitmez. Doğru savunma, sıfırı **yarım puana** çevirir!

Bu kitapçıkta

s.2 Kötü konumda ne yapmalı?
s.3 Pat tuzağı
s.4 Sürekli şah
s.5 Kale kalesi: yanlış renkli fil
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Savunma kartı ve sertifika

Sevgili veli,

Çocuklar kötü bir konuma düştüğünde çoğu zaman pes eder ya da hızlanıp daha çok hata yapar. Bu kitapçık savunmanın araçlarını öğretir: pat tuzağı, sürekli şah, beraberlik kalesi ve “zor sorular sormak”. Turnuvada yarım puanlar sıralamayı belirler; vazgeçmemeyi alışkanlık hâline getirmek de bu kitapçığın amacı.

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

2 Kötü konumda ne yapmalı?



Rakibin daha iyi olması kazandığı anlamına gelmez. Kazanmak için hâlâ **doğru hamleleri** bulması gerekir. Ona zor sorular sor!

1 Sakin kal, süreni kullan

Kötü konumda acele etmek hatayı ikiye katlar. Her hamlede rakibin tehdidini bul ve en dirençli savunmayı ara.

2 Karmaşıklaştır

Taş değişme (üstün taraf değişmek ister), tahtada taş tut, karşı saldırı ve tehdit yarat. Basit konumda üstün taraf kolay kazanır.

3 Beraberlik kaynaklarını ara

Pat, sürekli şah, üç kez tekrar ve “kale” (rakibin içeri giremediği savunma) kaybedilmiş maçları kurtarır.

4 Piyonları değiş

Gerideysen piyon değişimi beraberliğe yaklaştırır: piyonsuz kalan taraf çoğu zaman kazanamaz (örneğin tek at ya da tek fil mat edemez).

Kurallardan beraberlik

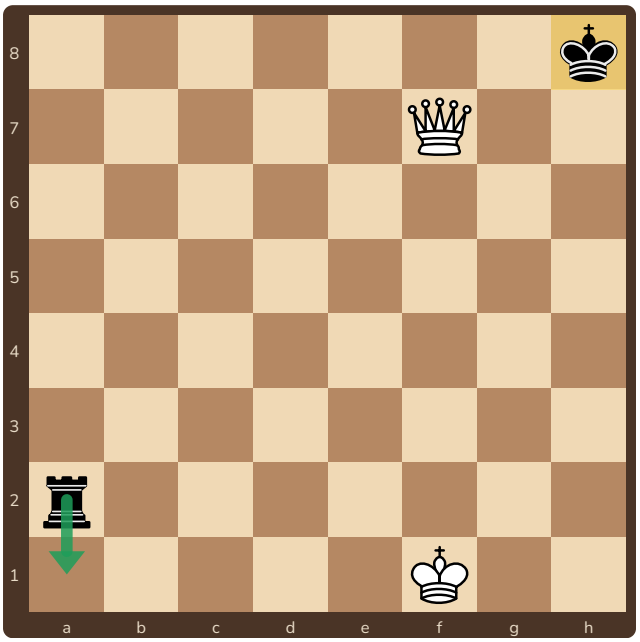
Aynı konum üçüncü kez oluşursa (sırası gelen oyuncu hakemden ister) ve 50 hamle boyunca piyon sürülmez, taş alınmazsa oyun beraberedir (FIDE Satranç Kuralları 9.2 ve 9.3). Süresi biten oyuncunun rakibi hiçbir yolla mat edemiyorsa da oyun beraberedir (6.9).

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 Pat tuzağı



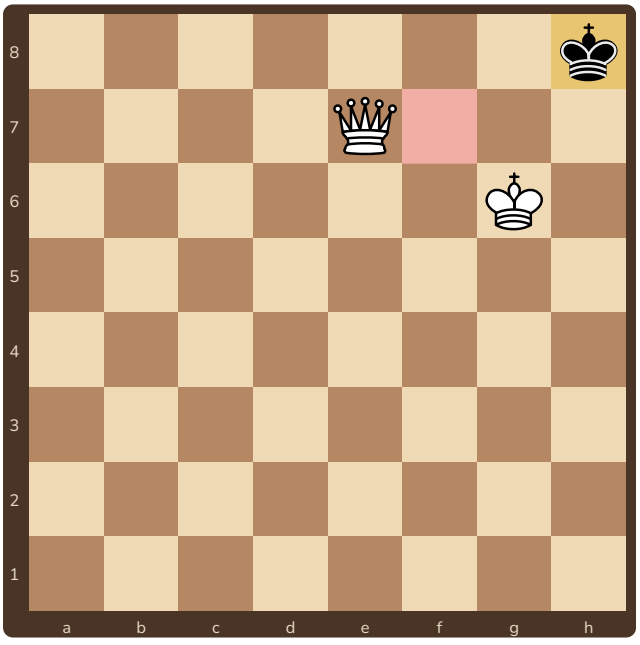
Pat: sırası gelen tarafın şahı tehdit altında değil ama **hiçbir yasal hamlesi yok**. Oyun beraberedir!



Siyah oynar ve berabere kalır

"Çılgın kale"

Siyah şah h8'de kıpırdayamıyor: g8, g7 ve h7'yi beyaz vezir tutuyor. Siyahın tek hareketli taşı kale. Kale **sürekli şah çeker**: 1...Ka1+ 2.Şe2 Ke1+! Kale alınırsa siyahın hamlesi kalmaz: **pat**. Alınmazsa şah çekmeye devam eder.



Beyaz oynar: dikkat, Vf7?? pat!

Kazanan tarafın tuzağı

Beyaz kazanıyor, ama **1.Vf7??** oynarsa siyah şahın hiç karesi kalmaz ve şah çekilmemiştir: **pat**, berabere. Doğrusu **1.Ve8#** ya da **1.Vh7#**.

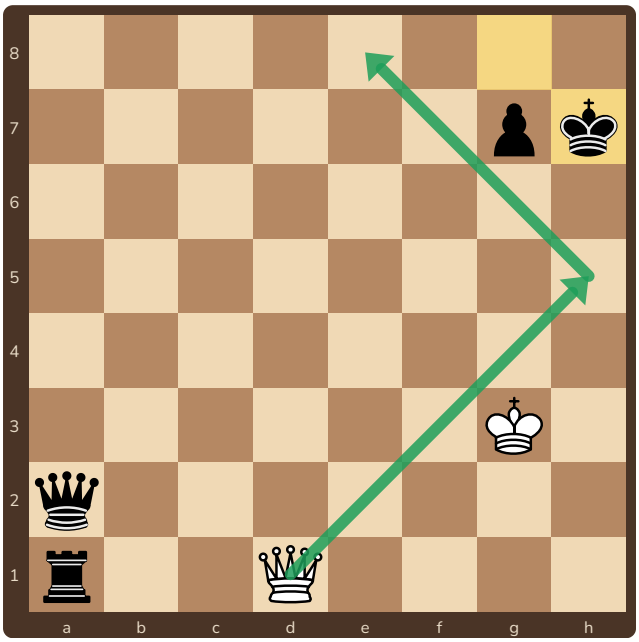
Üstünken her hamleden önce sor: "Rakibimin bir hamlesi kalıyor mu?"

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 Sürekli şah



Rakibin şahını **bitmeyen şahlarla** kovalayabiliyorsan, eksik taşla bile berabere kalırsın.



Beyaz oynar ve berabere kalır

Siyahın vezir ve kalesi var, beyazın tek veziri. Ama siyah şah açıkta:

1.Vh5+ Şg8 2.Ve8+ Şh7 3.Vh5+ ... Siyah şah h7 ile g8 arasında gidip gelmek zorunda; başka karesi yok. Konum tekrar eder: **berabere**.

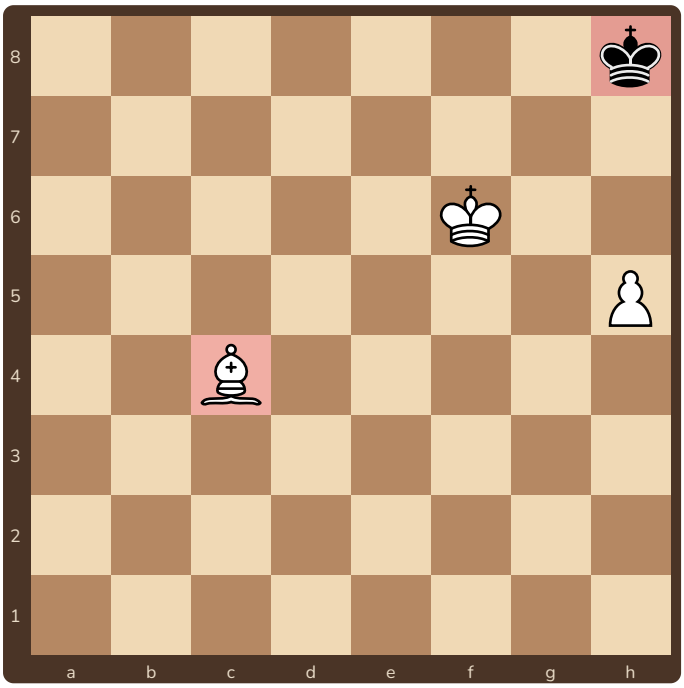
Sürekli şah ararken rakip şahın kaçış karelerini say. İki karede gidip geliyorsa ve şahları kesecek taşı yoksa beraberlik senin.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

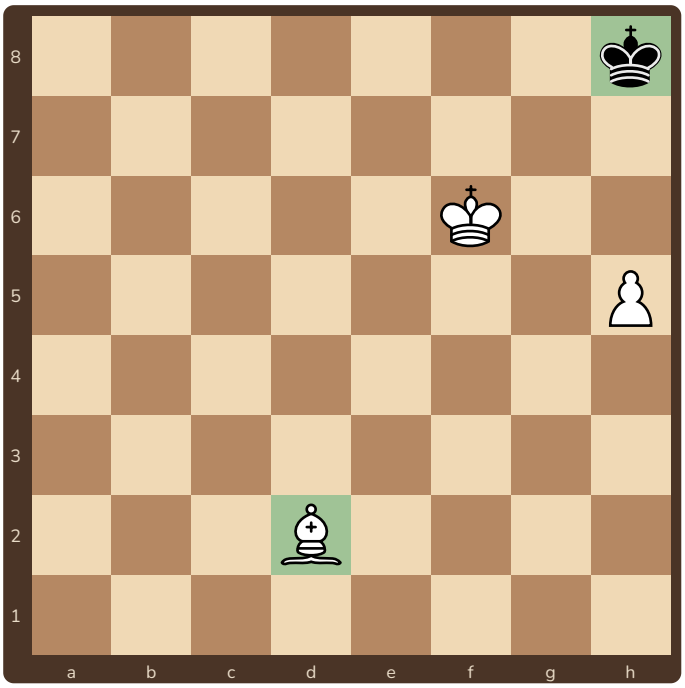
5 Kale kalesi: yanlış renkli fil



“Kale” (fortress): taş eksik olsa bile rakibin içeri giremediği savunma kurmak. En bilineni yanlış renkli fil.



Berabere. Beyaz fil açık karelerde; h8 ise koyu kare.



Beyaz kazanır. Koyu kareli fil h8 köşesini kontrol eder.

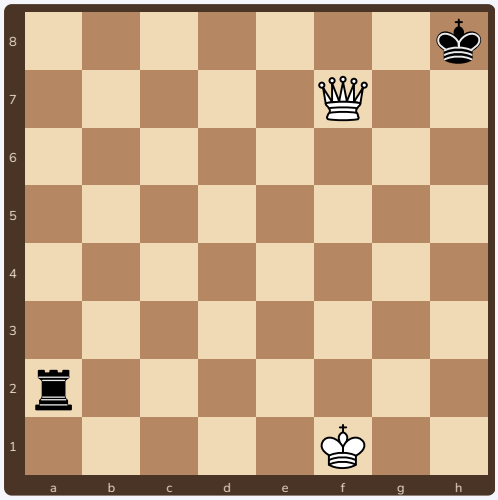
Kural

Kale piyonu (a ya da h) ve fil, piyonun vezir olacağı köşeyi **kontrol etmeyen** fil ise savunan şah köşeye ulaştığında oyun berabere biter. h piyonu için köşe h8 (koyu kare): açık kareli fil kazanamaz. a piyonu için köşe a8 (açık kare): koyu kareli fil kazanamaz.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

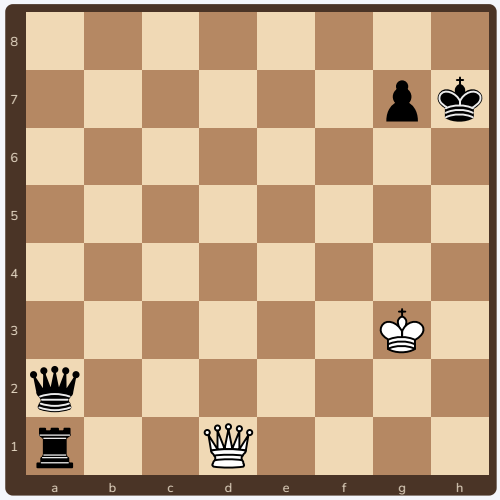
6 Alıştırmalar

1 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



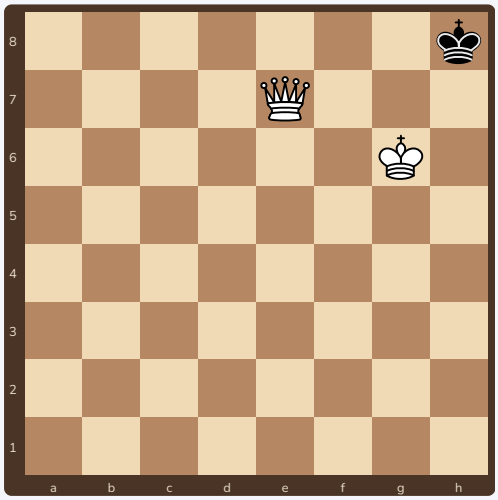
Siyah bir vezir eksik. Berabere kalmak için hamlesi ne?

2 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



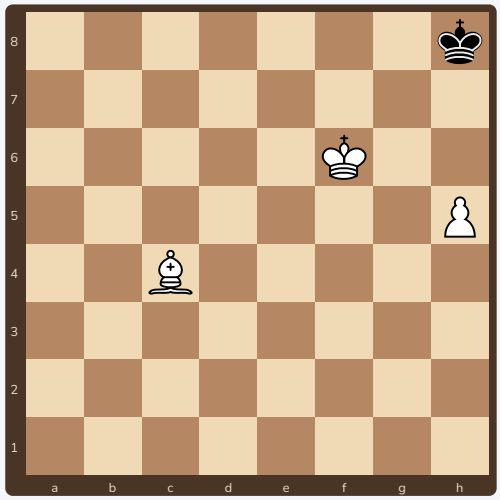
Beyaz bir kale ve vezir eksik. Kurtuluş yolu?

3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar ve **1 hamlede mat** eder. Hangi vezir hamlesi pat olur, dikkat!

4 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz bir fil ve bir piyon fazla. Kazanabilir mi? Neden?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **1...Ka1+!** Kale sürekli şah çeker: 2.Şe2 Ke1+! 3.Şxe1 pat (2.Şf2 Kf1+! de aynı fikir). Kale alınmadıkça şahlar sürer: berabere.
2. **1.Vh5+ Şg8 2.Ve8+ Şh7 3.Vh5+** sürekli şah. Siyah şahın başka karesi yok, siyah taşlar araya giremez.
3. **1.Ve8#** ya da **1.Vh7#**. **1.Vf7??** pattır: siyah şahın hamlesi kalmaz ve şah çekilmemiştir.
4. **Kazanamaz.** Siyah şah h8 köşesinde; beyazın açık kareli fili h8'i kontrol edemez. Beyaz piyonu ilerletirse ya pat olur ya da siyah şah köşeden çıkmaz: berabere.

Konumlar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Yanlış renkli fil konumu satranç kuramında bilinen bir beraberliktir; motorlar böyle “kale” konumlarında bazen küçük bir üstünlük gösterir ama ilerleme yolu yoktur.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Savunma kartı ve sertifika



Kötü konumda 5 soru

1. Rakibimin tehdidi ne, en dirençli savunma hangisi?
2. Pat kurabilir miyim?
3. Sürekli şah var mı?
4. Taş değil, piyon değişebilir miyim?
5. Rakibimin içeri giremeyeceği bir kale kurabilir miyim?

İlerleme tablosu

Teknik	1	2	3
Kaybedilmiş konumdan berabere kurtardım	☐	☐	☐
Sürekli şahla berabere kaldım	☐	☐	☐
Pat tuzağını gördüm (kurdum ya da kaçındım)	☐	☐	☐
Kötü konumda vazgeçmeden sonuna kadar oynadım	☐	☐	☐



Kale Bekçisi

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0