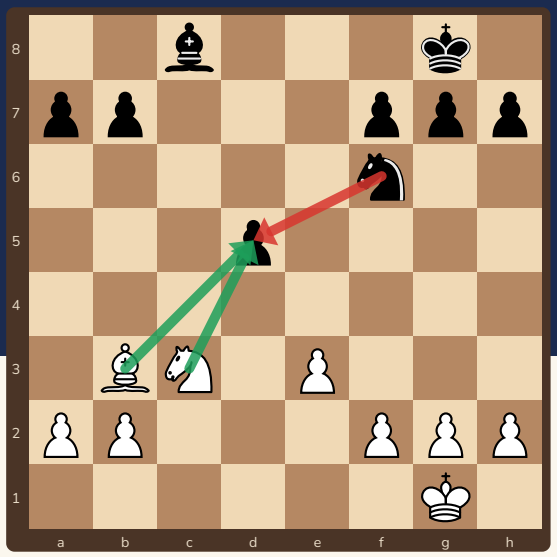
Taş Değişimi Ne Zaman?

Değiş mi, değişme mi? · 1300+ UKD





Her taş değişimi konumu değiştirir. Doğru değişim kazanır, yanlış değişim üstünlüğü **çöpe atar**.

Bu kitapçıkta

s.2 Altın kurallar
s.3 Saymak: kaç saldıran, kaç savunan?
s.4 İyi taş, kötü taş
s.5 Fil çifti ve değişim sırası
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Değişim kartı ve sertifika

Sevgili veli,

1300 UKD civarında çocuklar taşları değerine göre değişmeyi bilir ama “ne zaman değişmeli” sorusunu nadiren sorar. Taş fazlasıyken değişmemek ya da saldırı altındayken saldıran taşları bırakmak sık görülen hatalardır. Bu kitapçık değişim kararının kurallarını öğretir.

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

2 Altın kurallar



Değişmeden önce sor: “Bu değişimden sonra konum kimin işine yarar?”

1 Üstünsen taş değiş

Bir taş fazlaysan taşları (özellikle vezirleri) değiş: tahtada az taş kalınca fazla taşın etkisi büyür ve rakibin karşı saldırısı biter. Piyonlarını ise koru.

2 Gerideysen taş değişme

Eksiksen taşları tahtada tut, karmaşıklık yarat; değişeceksen piyon değiş. Piyonsuz kalan tarafın kazanması zorlaşır.

3 Saldırı altındaysan saldıranları değiş

Şahına saldıran taşları değişmek saldırıyı söndürür. Saldıran tarafsan savunan taşları değiş.

4 Kötü taşını iyi taşla değiş

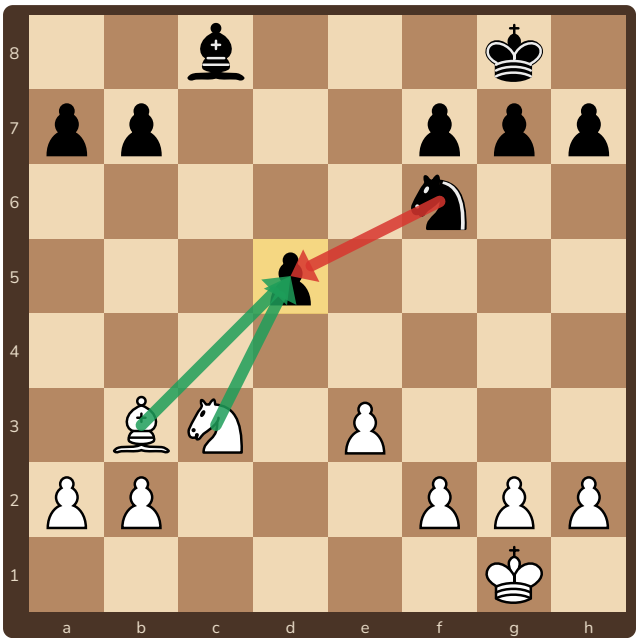
Az hareketli (kötü) taşını rakibin en aktif taşıyla değişmek sana kazandırır.

5 Gelişmiş taşı gelişmemişle değiştirme

Açılışta 3 hamle harcadığın fili, henüz hiç oynamamış bir atla değişmek zaman kaybettirir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 Saymak: kaç saldıran, kaç savunan?



Beyaz oynar: d5 piyonu

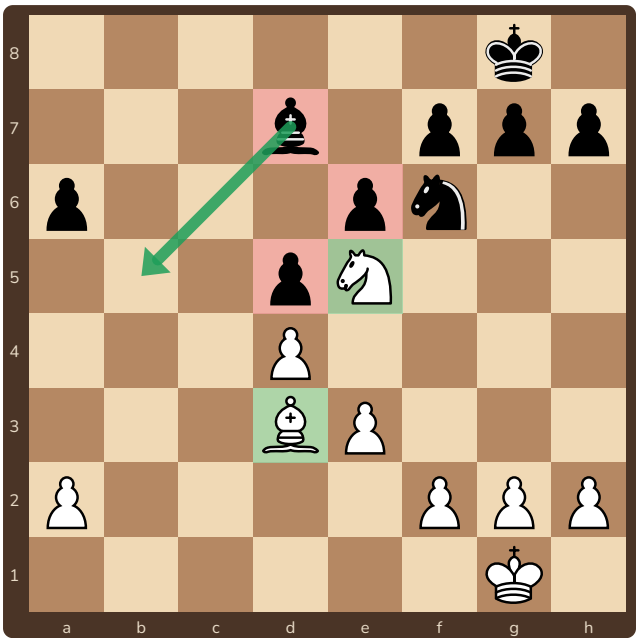
d5 piyonuna beyazın **iki** taşı (c3'teki at, b3'teki fil) saldırıyor; siyahın **bir** taşı (f6'daki at) savunuyor.

1.Axd5 Axd5 2.Fxd5: değişimin sonunda beyaz bir piyon kazanır.

Kural: Saldıran sayısı savunandan fazlaysa genelde kazanırsın. Ama dikkat: **önce değeri düşük taşla al** ve değişim sırasını tek tek say. Vezirle alırsan ve piyonla geri alınırsa, sayı fazla olsa da kaybedersin.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 İyi taş, kötü taş



Siyah oynar: d7'deki kötü fil

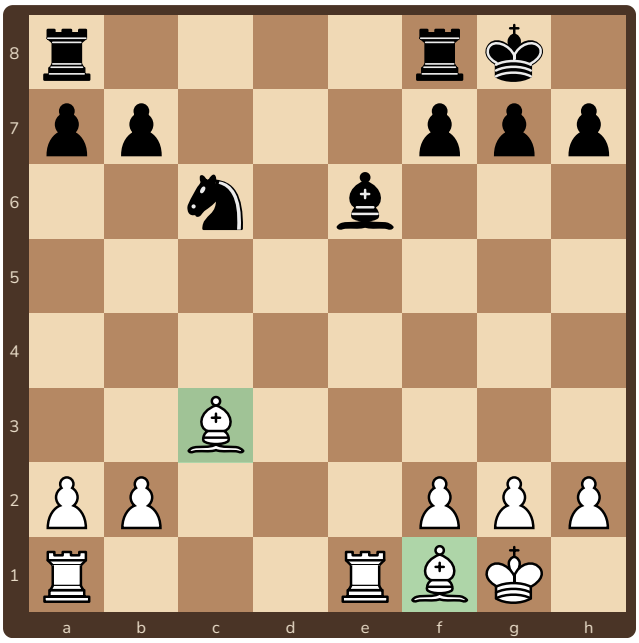
Siyahın d7'deki fili **kötü fil**: kendi piyonları (d5, e6) onunla aynı renk (açık) karelerde ve yolunu kapatıyor. Beyazın d3'teki fili ise iyi: beyaz piyonlar koyu karelerde. e5'teki beyaz at da ileri karakolda.

Siyah için iyi değişim: **...Fb5!** ile kötü filini beyazın iyi filine karşı değişmeyi teklif etmek. Fil d7'den c6 üzerinden b5'e gider; a6 piyonu onu korur (Fxb5 axb5).

İyi Fil, kötü Fil
Piyonların fil ile **aynı renk** karelerdeyse fil kötüdür (yolu kapalı). Piyonlarını filinin tersi renkli karelere koy, filini serbest bırak.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

5 Fil çifti ve değişim sırası



Beyazın iki fili var, siyahın at ve fili

Fil çifti

Açık konumlarda iki fil birlikte tahtanın iki rengini de kontrol eder ve genelde bir at ve bir filden güçlüdür. Fil çiftini sebepsiz yere bir atla değişme; rakibin fil çifti varsa konumu kapalı tutmaya (piyonları kilitlemeye) çalış.

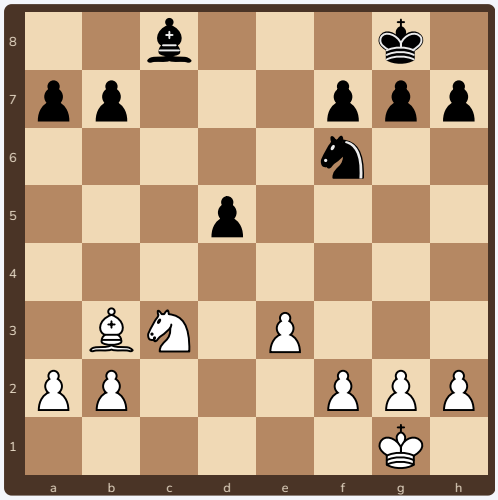
Değişim sırası

1. Değişimden sonra **kim geri alıyor**? Geri alan taş iyi bir kareye mi geliyor?
2. Değişim bir **sütun açıyor** mu? Açılan sütunu kimin kalesi kullanacak?
3. Değişim **piyon yapısını** bozuyor mu? (Çifte piyon, izole piyon)
4. Arada bir **şah ya da tehdit** (ara hamle) var mı?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

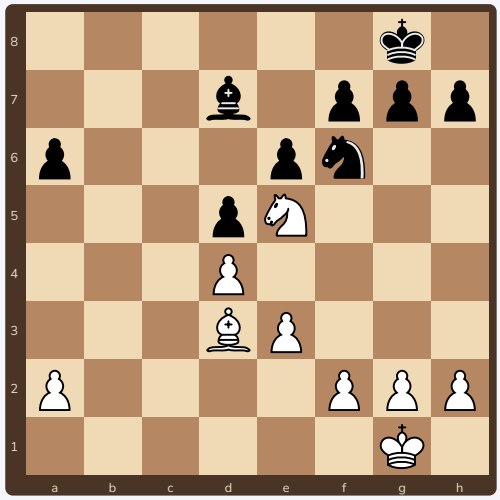
6 Alıştırmalar

1 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



d5 piyonu alınabilir mi? Değişimi tek tek yaz ve sonucu say.

2 ✏️ **Düşün!** ● Siyah oynar



Siyah oynar. Kötü filini neyle değişmek ister? Hangi hamleyle?

3 ✏️ **Düşün!**

Bir at fazlasın ve rakip vezir değişimi teklif ediyor (vezirini senin vezirinin önüne koydu). Değişmeli misin? Neden?

4 ✏️ **Düşün!**

İki piyon gerisin. Rakip taş değişmek istiyor. Sen hangi değişimleri istersin, hangilerinden kaçarsın?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **Evet: 1.Axd5 Axd5 2.Fxd5.** İki saldıran (at, fil), bir savunan (at): beyaz bir piyon kazanır. (1.Fxd5 Axd5 2.Axd5 de aynı sonucu verir.)
2. Kötü filini (d7) beyazın **iyi filiyle** (d3) değişmek ister: **...Fb5!** Fil c6 üzerinden b5'e gider; beyaz değişirse siyah en kötü taşından kurtulur, değişmezse beyaz filini çekmek zorunda kalır.
3. **Evet, değiş.** Bir taş fazlayken vezirlerin gitmesi rakibin karşı saldırı şansını yok eder; oyun sonunda fazla at kazanmayı kolaylaştırır.
4. **Taşları tut, piyon değiş.** Vezir ve taş değişimlerinden kaçın (karmaşıklık senin şansın). Piyonlar azaldıkça beraberlik kurmak kolaylaşır.

Somut konum (alıştırma 1) Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi; diğer cevaplar değişim ilkeleri üzerinedir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Değişim kartı ve sertifika



Değişmeden önce

1. Üstün müyüm, geride miyim?
2. Kaç saldıran, kaç savunan? Önce ucuz taşla al.
3. Kötü taşımı mı veriyorum, iyi taşımı mı?
4. Değişim sonrası kim geri alıyor, hangi sütun açılıyor?
5. Arada şah ya da tehdit var mı?

İlerleme tablosu

Teknik	1	2	3
Taş fazlayken vezirleri değiştim ve kazandım	☐	☐	☐
Değişimi sayarak bir piyon kazandım	☐	☐	☐
Kötü taşımı rakibin iyi taşıyla değiştim	☐	☐	☐
Gerideyken taş değişiminden kaçındım	☐	☐	☐



Değişim Ustası

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0