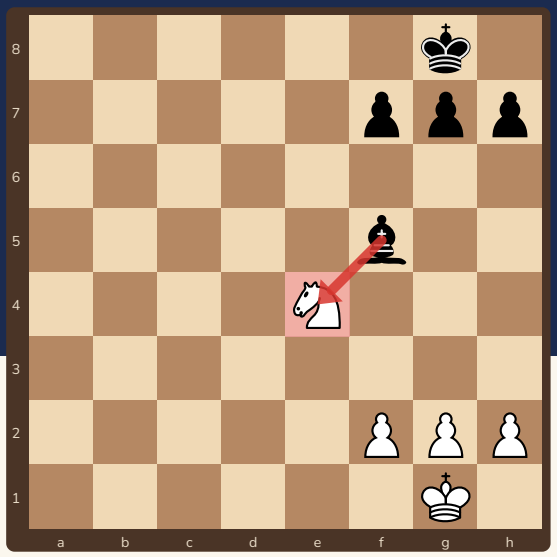
Taşını Koru

Hamleden önce 3 soru · 6–10 yaş





Maçlar en çok **bedava taş vererek** kaybediliyor. Hamleni oynamadan önce 3 kısa soru sor: taşların sende kalsın!

Bu kitapçıkta

s.2 Taşların değeri, korumalı taş
s.3 1. soru: Rakip ne istiyor?
s.4 2. soru: Hamlem neyi açıkta bırakıyor?
s.5 3. soru: Şah, alma, tehdit
s.6 Karışık alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 3 Soru kartı ve sertifika

Sevgili veli,

Çocuk maçlarının çoğu, bir taşı korumasız bırakmakla ya da rakibin bedava verdiği taşı görmemekle dönüyor. Bu kitapçık, her hamleden önce sorulacak **3 soruluk bir kontrol alışkanlığı** öğretir. Kartı kesip masaya koyun; ilk haftalarda yavaş oynamak normaldir, alışkanlık oturdukça hız geri gelir.

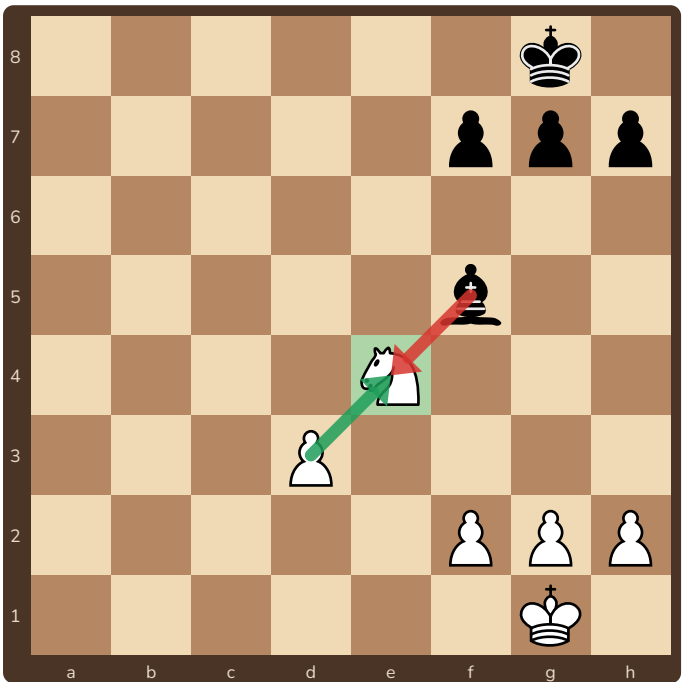
Kitapçık Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı. Bütün alıştırmaların cevapları Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz.

2 Taşların değeri, korumalı taş

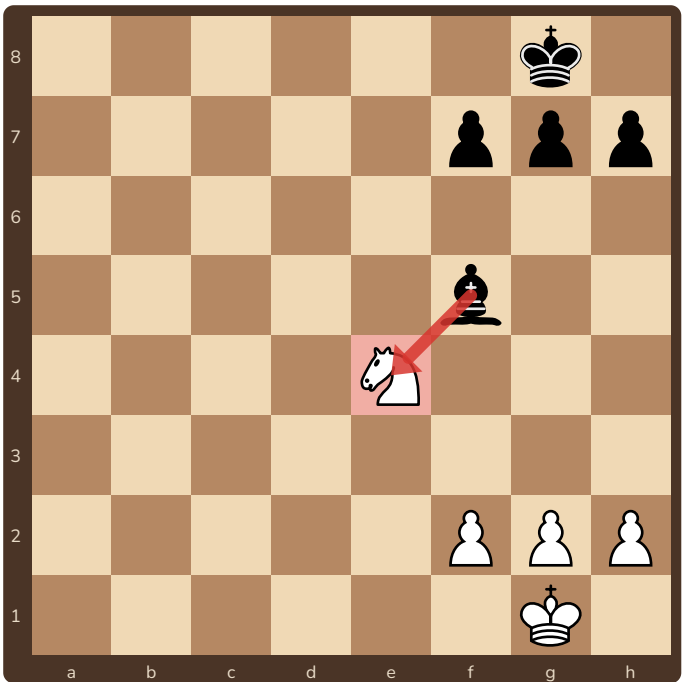


Her taşın bir **puanı** var. Bedava taş vermek, puanını rakibe hediye etmek demek!

Taş	Piyon	At	Fil	Kale	Vezir	Şah
Değer	1	3	3	5	9	Paha biçilmez



Korumalı at. Siyah fil atı alırsa (Fxe4), beyaz piyon geri alır (dxe4). Takas olur, kimse kazanmaz.



Korumasız at. Siyah fil atı alır, beyaz geri alamaz. Beyaz 3 puan kaybetti!

Kural: korumalı mı, korumasız mı?

Bir taşın **korumalı** olması, rakip onu alırsa senin geri alabilmen demektir. Kimse korumuyorsa o taş **korumasız**dır (asıldadır). Rakibin saldırdığı korumasız taş, bir sonraki hamlede gidebilir.

3 soru

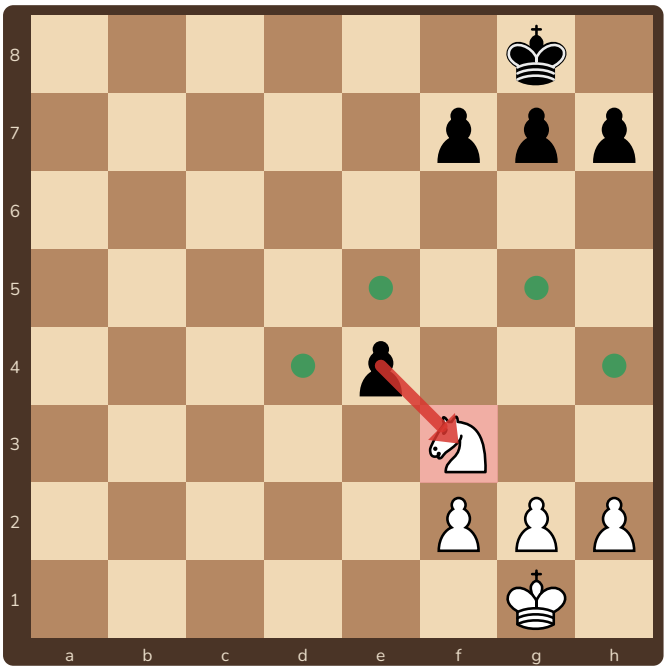
1. **Rakip ne istiyor?** Son hamlesi hangi taşıma saldırıyor?
2. **Hamlem neyi açıkta bırakıyor?** Oynayacağım taş, başka bir taşı koruyor muydu?
3. **Şah, alma, tehdit:** Hamlemden sonra rakibin şah çeken, taş alan ve tehdit eden hamleleri neler?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 1. soru: Rakip ne istiyor?



Rakip her hamleyi bir sebeple oynar. Hamlesini görünce önce sor: **“Bu hamle neye saldırıyor?”**



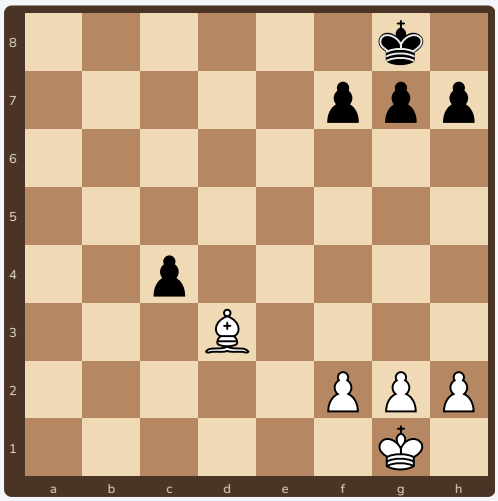
Siyah son hamlede piyonunu e4'e sürdü.

Ne istiyor? Piyon çapraz alır: e4'teki piyon f3'teki **ata saldırıyor**. Piyonun değeri 1, atınki 3. Beyaz bir şey yapmazsa atı kaybeder.

Ne yapmalı? Atı güvenli bir kareye kaçır. Yeşil noktalar güvenli kareler: **Ad4, Ae5, Ag5, Ah4**. (Ae1 de olur ama at geri gider.)

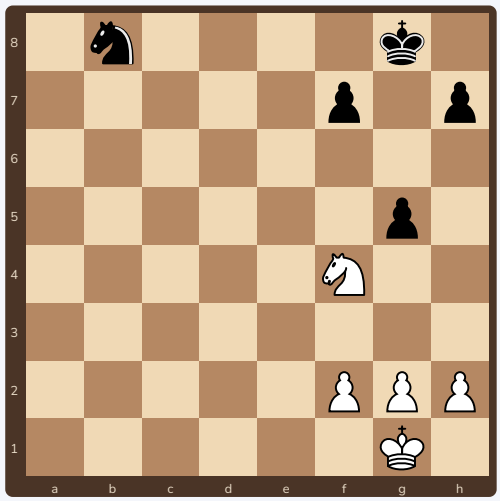
Hata: Beyaz “h3” gibi başka bir hamle oynarsa siyah **exf3** ile atı alır.

1 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Siyah son hamlede piyonunu **c4**'e sürdü. Neye saldırıyor? Beyazın **en iyi** cevabı ne?

2 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



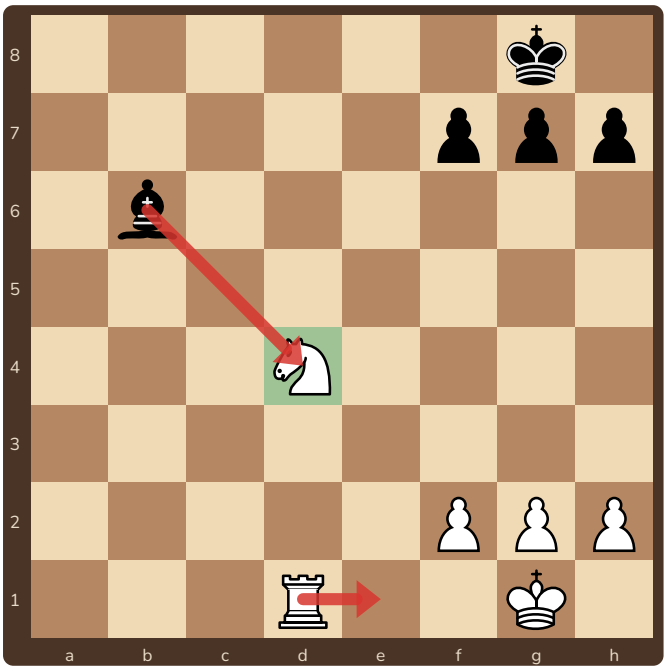
Siyah **g5** oynadı. Hangi taşına saldırıyor? Atın kaçabileceği **güvenli** 2 kare yaz.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 2. soru: Hamlem neyi açıkta bırakıyor?



Bazen taşın korumasız kalması **kendi hamlemizle** olur: başka bir taşı koruyan taşı yerinden oynatırız.



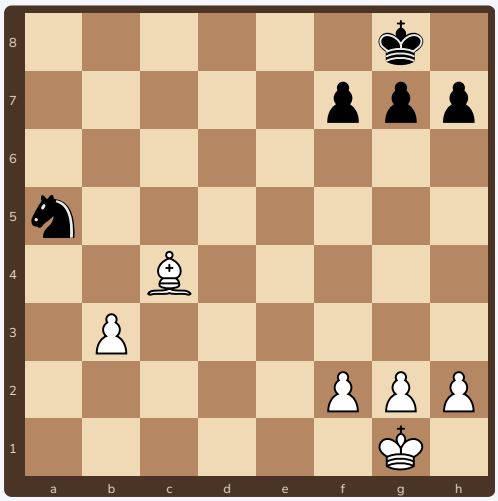
Kale d1, d4'teki atı koruyor.

Siyah fil d4'teki ata saldırıyor ama at **korumalı**: d1'deki kale onu koruyor.

Beyaz kaleyi e1'e oynarsa ne olur? Kale artık atı korumaz; siyah **Fxd4** ile atı bedava alır.

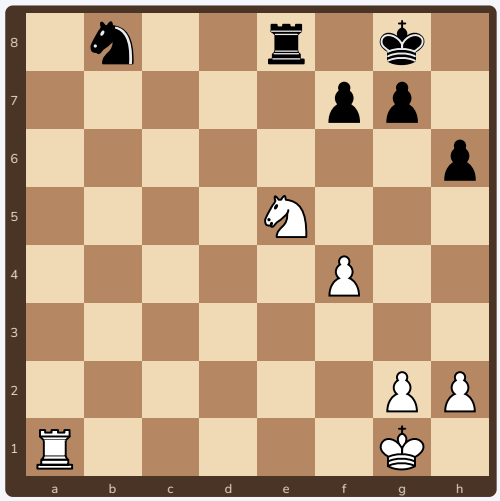
Soru: "Oynatacağım taş, başka bir taşı koruyor muydu?" Koruyorsa, hamleden sonra o taşı kim koruyacak?

3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz **b4** ile ata saldırmak istiyor. İyi bir fikir mi? Neden?

4 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



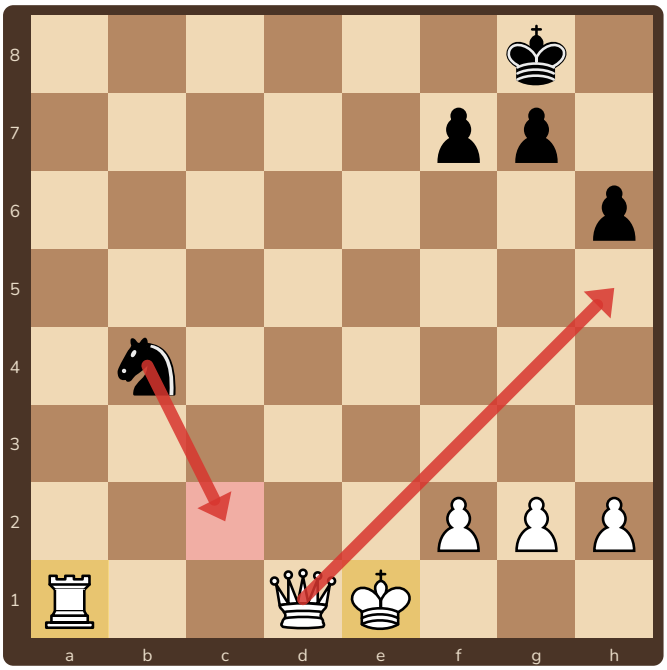
Beyaz piyonunu **f5**'e sürmek istiyor. Ne olur?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

5 3. soru: Şah, alma, tehdit



Hamleni seçtin mi? Oynamadan önce rakibin yerine geç: **Şah** çekebilir mi? Taş **alabilir** mi? Neyi **tehdit** edebilir?



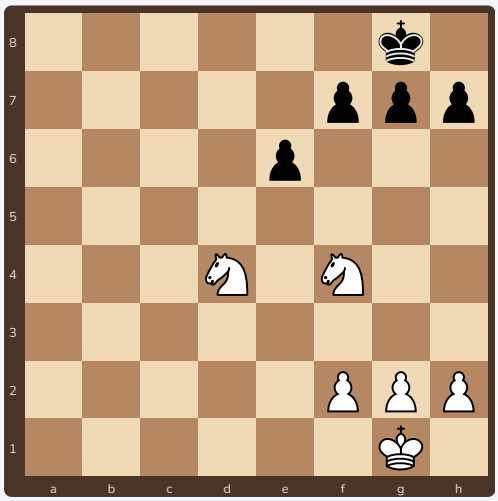
Beyaz vezirle h5'e gitmek istiyor.

Şu an c2 karesini d1'deki vezir koruyor. Vezir h5'e giderse siyahın cevabı **Ac2+** olur.

At c2'den hem **şaha** hem **a1'deki kaleye** saldırır. Buna **çatal** denir. Şah kaçmak zorunda, siyah sonra kaleyi alır.

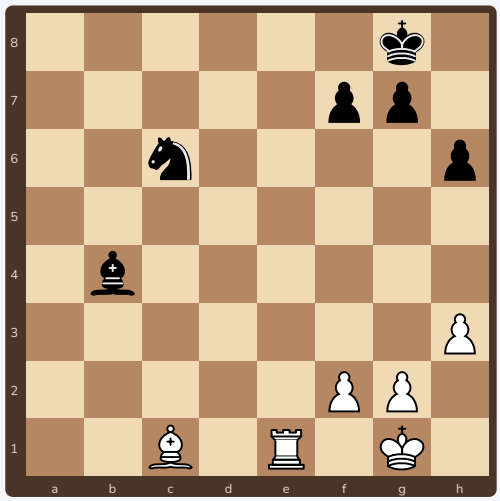
Rakibin **şah çeken** hamlelerine her zaman ilk bak. Şah çeken bir hamle çoğu zaman bir taşı da kazanır.

5 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



Bu kez sen siyahsın. Hangi **piyon hamlesi** iki beyaz taşa birden saldırır?

6 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



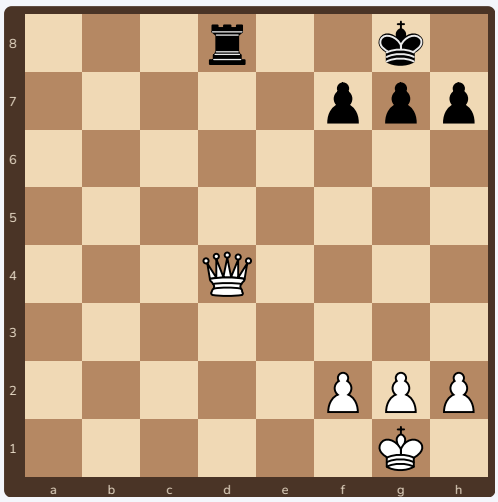
Siyah fil **b4**'e geldi. Kalen tehlikede! Kaleyi **güvenli** bir kareye götür. Dikkat: c6'daki at da bazı karelere bakıyor. **Fd2** neden iyi değil?

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

6 Karışık alıştırmalar

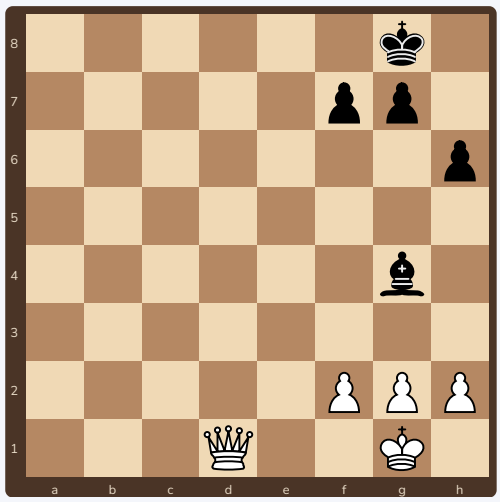
Her konumda önce 3 soruyu sor, sonra cevabını yaz.

7 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



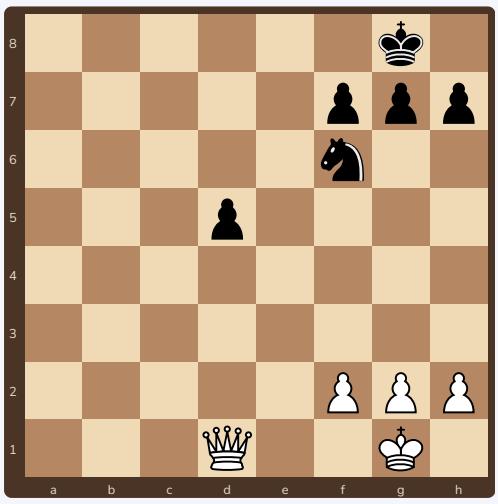
Siyah kale d8'e geldi ve **vezirine saldırıyor**. Kaçmadan önce bak: daha iyi bir hamle var mı?

8 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



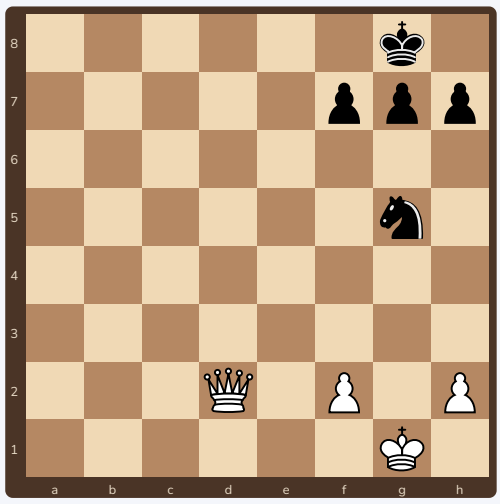
Bedava taş var mı? Varsa hangi hamleyle alırsın?

9 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz **Vxd5** ile piyonu almak istiyor. İyi bir fikir mi?

10 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



Beyaz vezir g5'teki **atına saldırıyor**. At kaçarken bir şey de kazanabilir mi? Şah çeken hamlelere bak.

İpucu: “Şah, alma, tehdit” sırasıyla bak. Şah çeken hamleler ilk sırada!

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **Fxc4!** Piyon d3'teki file saldırıyordu. Ama c4'teki piyonu kimse korumuyor: fil kaçmak yerine piyonu alır.
2. g5 piyonu f4'teki **ata** saldırıyor. Güvenli kareler: **Ad3, Ad5, Ae2, Ah3, Ah5**. Ae6 ve Ag6 kötü: piyon alır (fxe6; fxg6 ya da hxg6).
3. **Kötü fikir.** b3 piyonu c4'teki fili koruyordu. Piyon b4'e gidince fil korumasız kalır ve siyah **Axc4** ile fili alır. At da kurtulmuş olur.
4. **Kötü fikir.** f4 piyonu e5'teki atı koruyordu. Piyon f5'e gidince at korumasız kalır ve siyah **Txe5** ile atı alır.
5. **e5!** Piyon d4 ve f4'teki iki ata birden saldırır (piyon çatalı). Atlar e5'i alamaz; beyaz birini kaybeder.
6. Kale güvenli bir kareye gider: **Ke2, Ke3, Ke4, Kd1** ya da **Kf1** (Ke8+ de olur). **Ke5** ve **Ke7** olmaz: c6'daki at alır. **Fd2** kötü: siyah **Fxd2** ile bu kez fili alır.
7. **Vxd8+!** Kale korumasız. Vezir kaleyi alır, üstelik bu **mat**tır: siyah şah son sıradan çıkamaz.
8. **Vxg4.** g4'teki fil korumasız. Bedava 3 puan!
9. **Kötü fikir.** d5 piyonunu f6'daki at koruyor: **Axd5** ile vezir gider. 1 puan için 9 puan!
10. **Af3+!** At hem kaçar hem şah çeker. At f3'ten hem g1'deki şaha hem d2'deki vezire saldırır (çatal). Şah kaçınca siyah **Axd2** ile veziri alır. Ah3+ da şah çeker ama hiçbir şey kazanmaz.

Bütün cevaplar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Çocuğunuz farklı bir cevap bulduysa tahtada birlikte deneyin: belki o da doğrudur!

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 3 Soru kartı ve sertifika

Kartı kesip masanın kenarına koy. Her hamleden önce bir bak!



Hamleden önce 3 soru

1. **Rakip ne istiyor?**
2. **Hamlem neyi açıkta bırakıyor?**
3. **Şah, alma, tehdit?**

İlerleme tablosu

Bir maçta...	1. maç	2. maç	3. maç	4. maç	5. maç
Hiç bedava taş vermedim	☐	☐	☐	☐	☐
Rakibin bedava taşını aldım	☐	☐	☐	☐	☐
Her hamlede 3 soruyu sordum	☐	☐	☐	☐	☐



Taş Bekçisi

Bu belge, üst üste 3 maçta hiç bedava taş vermeyen

_____

(adın)

satranççıya verilmiştir. Tarih: .....

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0