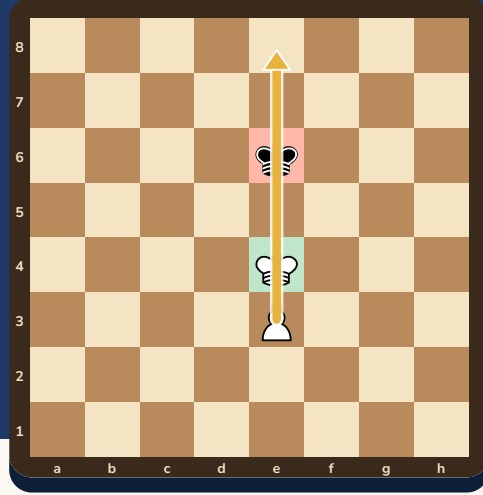


Temel Oyun Sonları

Vezirle, kaleyle mat • piyonu vezir yapmak • 6–9 yaş



Taşlar azaldı, oyun bitmek üzere... Şimdi en önemli şey **teknîği bilmek**.
Kazanılmış bir oyunu berabere bitirmek yok!

Bu kitapçıkta

- s.2** Oyun sonu nedir?
- s.3** Vezir ve şahla mat
- s.4** Kale ve şahla mat
- s.5** İki kaleyle merdiven matı
- s.6** Piyon koşusu: kare kuralı
- s.7** Şah ve piyon: karşılık
- s.8** Karışık alıştırmalar
- s.9** Cevaplar
- s.10** İlerleme kartı ve sertifika

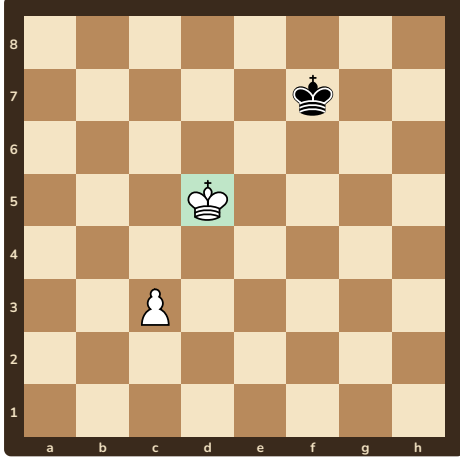
Sevgili veli,

Çocuk turnuvalarında en çok puan, kazanılmış oyunlarda **pat** yapılarak ya da piyon terfi ettirilemeyerek kaybediliyor. Bu kitapçık en temel oyun sonu tekniklerini öğretir. Her konuyu önce okuyun, sonra **gerçek tahtada** çocuğunuza karşı oynayarak deneyin: siz savunun, o mat etsin. Her teknik birkaç kez tekrar ister.

Kitapçık Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı. Bütün alıştırmaların cevapları oyun sonu tabloları (Syzygy) ve satranç motoruyla kontrol edildi. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz.



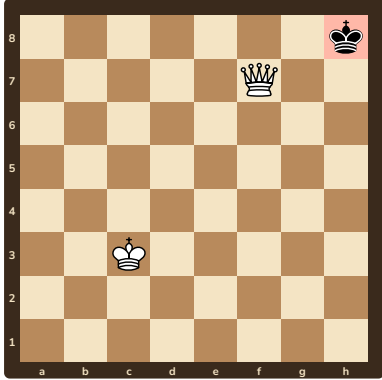
Oyunun son bölümünde taşların çoğu değişilmiştir. Artık kuralları biraz farklı düşünmek gerekir!



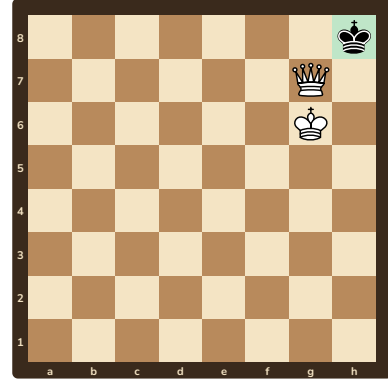
Oyun sonunda şah **savaşçıdır**: tahtanın ortasına gelir, piyonları korur ve rakip şahı uzaklaştırır.

Oyun sonunun 4 kuralı

1. **Şahını oyuna sok.** Açılışta saklanan şah, oyun sonunda en güçlü taşlardan biridir.
2. **Piyonlar vezir olmak ister.** Fazla piyonun varsa onu ilerlet; rakibin piyonunu durdur.
3. **Pata dikkat!** Rakibin hiç hamlesi kalmazsa ve şahı tehdit altında değilse oyun berabere biter.
4. **Acele etme.** Kazanmış oyunda tek tek, sağlam hamleler yap.



Pat! Siyah oynayacak ama hiçbir hamlesi yok, şahı da tehdit altında değil. Beyazın veziri fazla ama oyun **berabere**.



Mat! Bu kez siyah şah tehdit altında ve kaçamıyor. Aradaki fark tek bir karede: vezir g7'de, şah da onu koruyor.

Bu kitapçıkta öğreneceğin teknikler

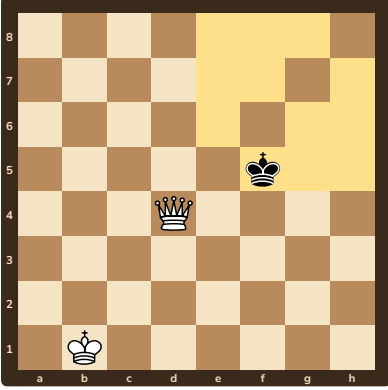
- Vezir ve şahla mat
- İki kaleyle merdiven matı
- Karşılık (opozisyon)
- Kale ve şahla mat
- Kare kuralı: piyon koşusu
- Piyonu vezir yapmak

3

Vezir ve şahla mat

1

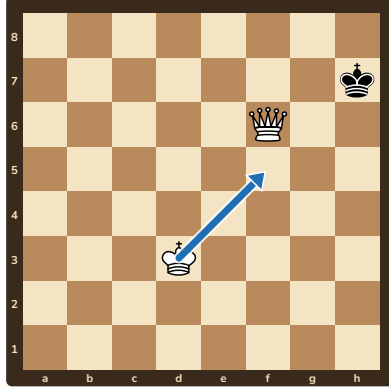
Kutuya al. Veziri rakip şaha **at hamlesi uzaklığında** koy. Şah sarı kutuda kalır; her hamlede kutuyu küçült.



1. Vezir d4'te: siyah şah sarı kutudan çıkamaz.

2

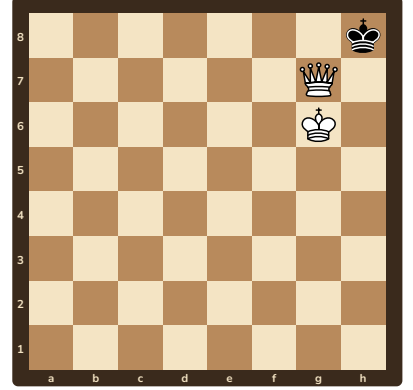
Kenarda dur. Şah kenara gelince veziri durdur ve **kendi şahını** yardıma getir.



2. Şah kenarda. Vezir bekler, beyaz şah yaklaşır.

3

Mat et. Vezir şahın yanına (şah onu koruyunca) ya da kenar boyunca şah çeker.



3. Mat! Vezir g7'de, şah onu koruyor.



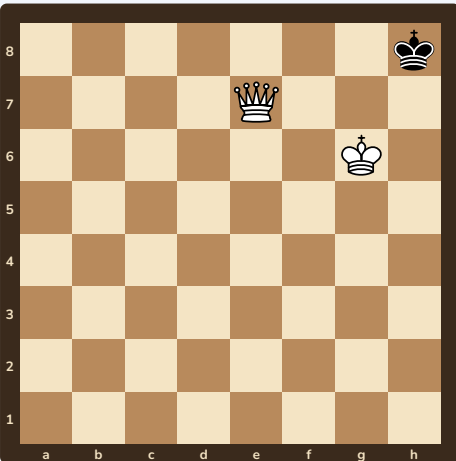
Pat tuzağı

Vezir şahı köşeye sıkıştırdığında, her hamleden önce şunu sor: **“Rakibimin bir hamlesi kalıyor mu?”** Kalmıyorsa ve şah çekmiyorsa bu **pat**tır. 2. sayfadaki örneğe bak: vezir f7'de, siyah şah h8'de kımıldayamıyor.

1



Dene!



○ Beyaz oynar

Bu pozisyonda **5 farklı mat** ve **2 pat** hamlesi var. Bir mat hamlesi yaz. Pat yapan iki hamleyi de bul!

Mat:

Pat 1:

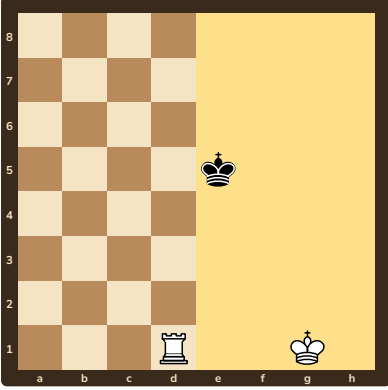
Pat 2:

4

Kale ve şahla mat

1

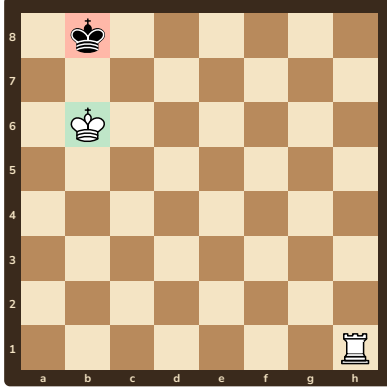
Kutuya al. Kale bir sırayı ya da sütunu keser; rakip şah sarı kutuda kalır.



1. Kale d1'de: siyah şah d sütununu geçemez.

2

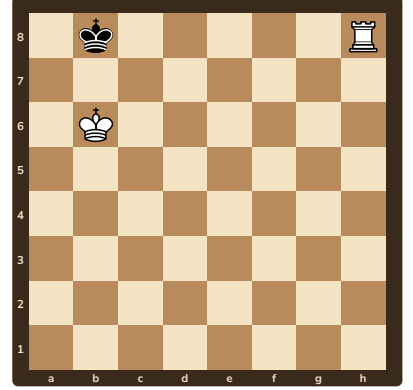
Şahını getir. Kale tek başına mat edemez. Şahını rakip şahın karşısına getir: aralarında **tek kare** olsun.



2. Şahlar karşı karşıya, aralarında tek kare var.

3

Kenardan şah çek. Şahlar karşı karşıyayken kale kenar boyunca şah çeker: mat!



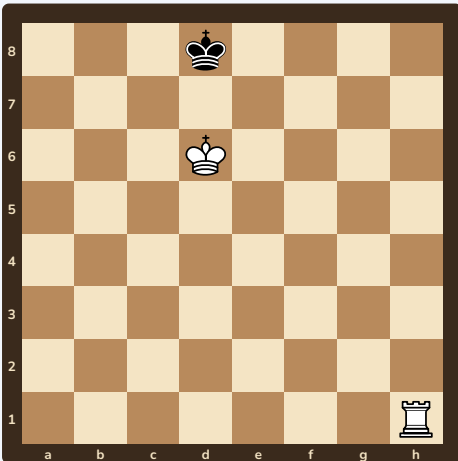
3. Kale 8. sıradan şah çektii: mat!

İpucu: bekleme hamlesi

Bazen rakip şah senin şahının karşısına gelmek istemez. O zaman kaleyle **aynı sırada bir kare oynayarak** sıra rakibe geçer; rakip şah istemeden karşına gelir. Bu hamleye **bekleme hamlesi** denir. Kaleyi rakip şahın yanına koyma, alır!

2

Dene!



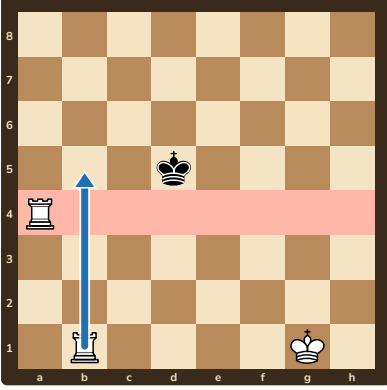
☐ Beyaz oynar

Şahlar karşı karşıya. Beyaz **1 hamlede** mat eder. Hangi hamle?

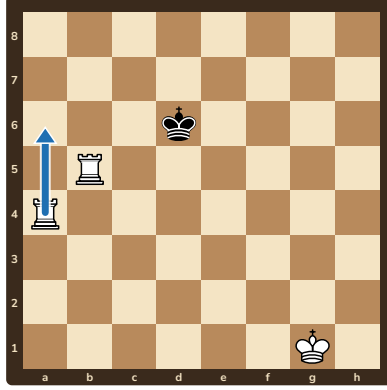
Hamlen:



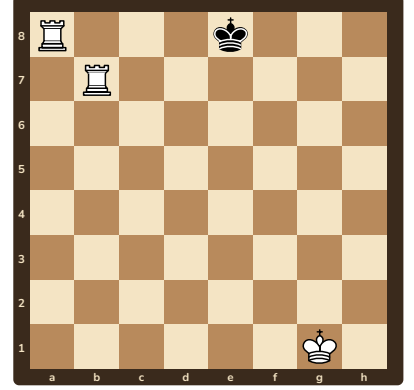
İki kale bir merdiven gibi çalışır: biri şah çeker, öteki kaçış sırasını kapatır. Sonra yer değiştirirler!



1. a4'teki kale 4. sırayı kapatıyor. Diğer kale b5'ten şah çekecek.



2. Şah 6. sıraya çıktı. Şimdi a4'teki kale a6'dan şah çeker.



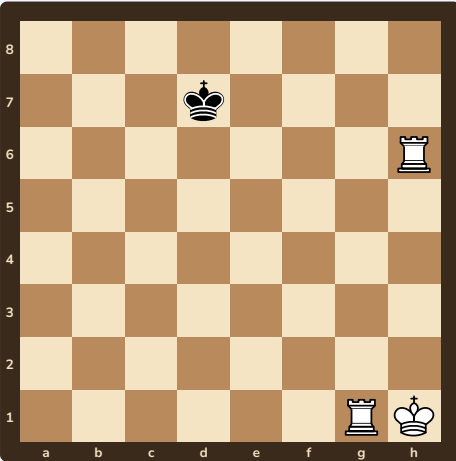
3. Basamak basamak en üste: mat!

Merdivenin iki kuralı

1. Kaleler **yan yana iki sırada** dursun: biri şah çekerken öteki şahın kaçacağı sırayı tutsun.
2. **Kaleleri şahtan uzak tut.** Rakip şah bir kaleye yaklaşırsa o kaleyi tahtanın öbür ucuna götür, sonra merdivene devam et.

3

Dene!



Beyaz oynar

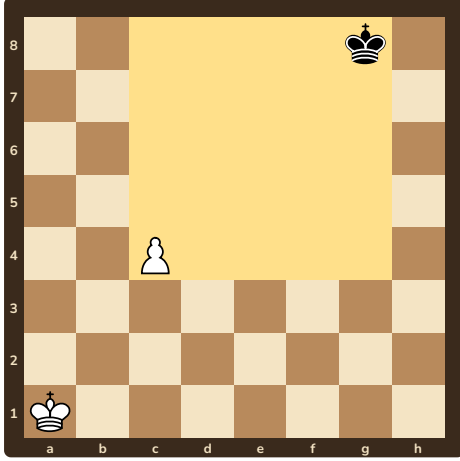
Beyaz **2 hamlede** mat eder. Siyah şah nereye kaçarsa kaçsın!

1. hamle:

2. hamle:



Piyon vezir olmak için koşuyor, rakip şah da onu yakalamaya çalışıyor. Kim kazanır? Bunu saymadan anlamanın yolu: **kare kuralı!**



Piyondan vezir olacağı kareye kadar bir **kare** çiz (sarı). Siyah şah, sırası geldiğinde bu karenin **içine girebiliyorsa** piyonu yakalar.

Kare nasıl çizilir?

1. Piyondan 8. sıraya kadar olan kareleri say (piyonun karesi dahil).
 2. Aynı sayıda kareyi yana doğru say.
 3. Bu kenarlarla bir kare çiz.
- Örnekte piyon c4'te: c4'ten c8'e 5 kare, yana da 5 kare: kare c4–g8. Siyah şah g8'de, yani karenin içinde: piyonu yakalar.

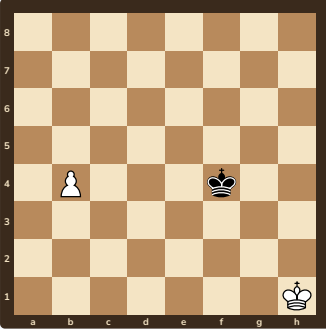
Dikkat

2. sıradaki piyon ilk hamlede **iki kare** gidebilir. Bu yüzden kareyi piyon 3. sıradaymış gibi çiz.

4



Dene!



• Siyah oynar

Siyah oynar. Siyah şah piyonu **yakalayabilir mi?**
Kareyi çizerek bul.

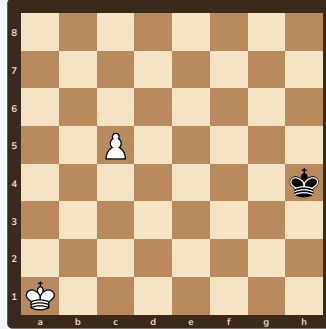
Evet / Hayır:

Hamle:

5



Dene!



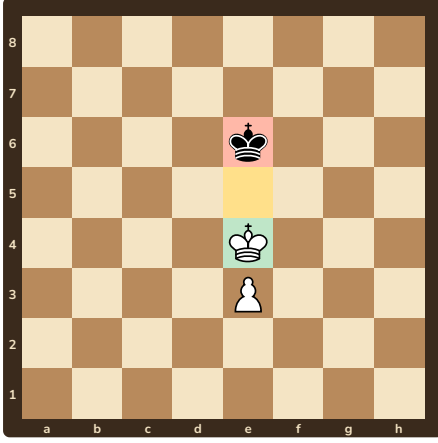
• Siyah oynar

Siyah oynar. Siyah şah piyonu **yakalayabilir mi?**

Evet / Hayır:



Şah ve piyon, tek başına kalmış rakip şaha karşı: bazen kazanılır, bazen berabere. Fark, **şahların yerinde!**



Karşılık (opozisyon): Şahlar aynı sütunda, aralarında **tek kare** var. Sıra kimdeyse o geri çekilmek zorunda. Burada sıra siyahta: beyaz şah ilerleyecek.

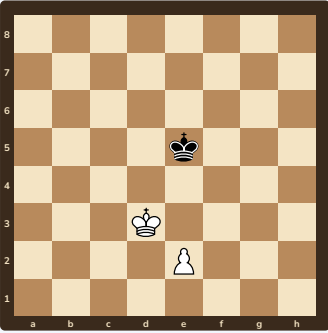
Şah ve piyonun 3 altın kuralı

1. **Şah önde, piyon arkada.** Şahını piyonun önüne çıkar; piyonu acele sürme.
2. **Karşılığı al.** Şahını rakip şahın karşısına, aralarında tek kare kalacak şekilde koy.
3. **6. sıra sihirli.** Şahın piyonun önünde 6. sıraya ulaştıysa (kale ve fil piyonu hariç) oyun kazanılır.

6



Dene!



○ Beyaz oynar

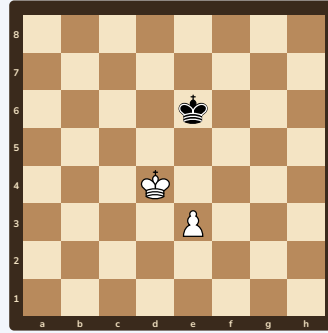
Beyaz oynar ve **kazanır**. Tek bir hamle kazanıyor; diğerleri berabere!

Hamlen:

7



Dene!



○ Beyaz oynar

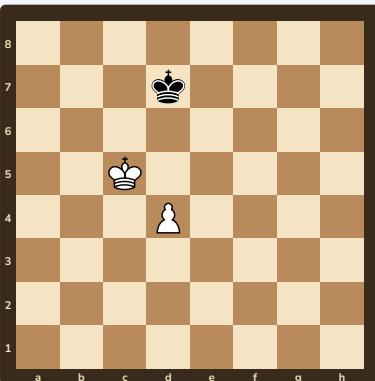
Beyaz oynar ve **kazanır**. Karşılığı alan hamleyi bul.

Hamlen:

8



Dene!



○ Beyaz oynar

Beyaz oynar ve **kazanır**. Bu kez piyon d sütununda. Kural aynı: şah önde, karşılığı al!

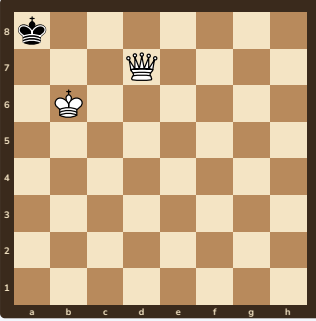
Hamlen:

Öğrendiklerini dene! Her alıştırmada ne istendiğini dikkatle oku.

9



Dene!



○ Beyaz oynar

Bir **mat** hamlesi yaz.
Hangi **2 hamle pat**
yapar?

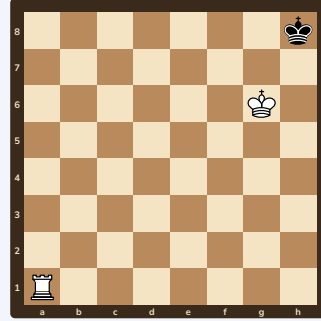
Mat:

Pat:

10



Dene!



○ Beyaz oynar

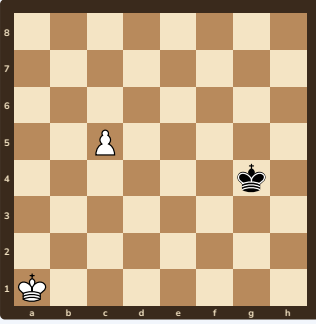
Beyaz **1 hamlede**
mat eder.

Hamlen:

11



Dene!



○ Siyah oynar

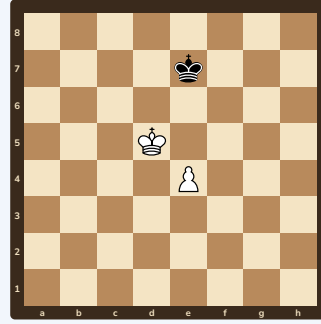
Siyah oynar. Piyonu
yakalayabilir mi?
Nasıl?

Hamle:

12



Dene!



○ Beyaz oynar

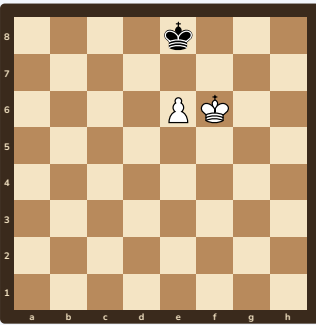
Beyaz oynar ve
kazanır.

Hamlen:

13



Dene!



○ Beyaz oynar

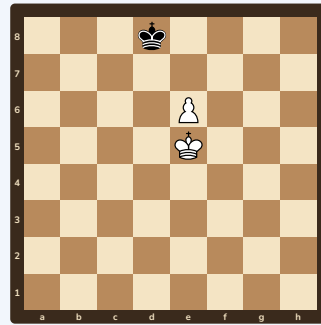
Beyaz oynar ve
kazanır. Piyon vezir
olacak!

Hamlen:

14



Dene!



○ Beyaz oynar

İki hamle kazanır.
Onları bul. Hangi şah
hamlesi berabere?

Kazanan:

Berabere:

Oyun sonlarında doğru hamle çoğu zaman tektir. Cevabın farklıysa pozisyonu tahtada kur ve rakibin en iyi savunmasını dene.

- 1 Mat: **Vg7#**, **Vh7#**, **Vf8#**, **Ve8#** ya da **Vd8#**. Pat: **Vf7** ve **Ve6**: siyah şahın hiç hamlesi kalmaz.
- 2 **Kh8#**. Şahlar karşı karşıya; kale 8. sıradan şah çeker. Siyah şah c7, d7 ve e7'ye gidemez, çünkü beyaz şah oraları tutuyor.
- 3 **1. Kg7+** (şah 8. sıraya kaçmak zorunda: Şc8, Şd8 ya da Şe8) **2. Kh8#**. Merdivenin son basamağı!
- 4 **Evet**. Kare b4–f8. Siyah şah f4'te, yani karenin içinde: **Şe5** (ya da Şe4, Şf5) ile piyonun peşine düşer ve yakalar.
- 5 **Hayır**. Kare c5–f8. Siyah şah h4'ten tek hamlede bu kareye giremez; piyon vezir olur.
- 6 **Şe3!** Beyaz şah piyonun önüne geçer ve karşılığı alır. Örneğin Şd2? Şd4 ile siyah şah öne geçer: berabere.
- 7 **Şe4!** Şahlar karşı karşıya, sıra siyahta. Siyah şah geri çekilince beyaz şah ilerler.
- 8 **Şd5!** Karşılığı alır ve şahını piyonun önüne çıkarır. Piyonu sürmek (d5?) berabere.
- 9 Mat: **Va7#**, **Vb7#**, **Vc8#**, **Vd8#** ya da **Ve8#**. Pat: **Vc7** ve **Vd6**.
- 10 **Ka8#**. Kh1+ olmaz: şah g8'e kaçar.
- 11 **Evet: Şf5!** Kare c5–f8; f5 karenin içinde. Siyah şah Şe6 ve Şd7 ile piyonu yakalar.
- 12 **Şe5!** Karşılığı alır; şah piyonun önünde ilerler.
- 13 **e7!** f6'daki şah e7'yi ve f7'yi koruyor; siyah şah piyonu durduramaz: e8'de vezir olur.
- 14 Kazanan: **Şd6** ya da **Şf6** (şah 6. sıraya, piyonun yanına çıkar). **e7+?** ve diğer şah hamleleri berabere.



Bir sonraki adım: bu teknikleri bir arkadaşınla, saat kullanarak oyna. Yeni kitapçıklar: satrancvelisi.com/egitim

ilerleme kartım



Her tekniği bir büyüğüne karşı tahtada üç kez başarınca kutuyu işaretle.

- | | |
|---|--|
| ☐ ☐ ☐ Pat ile matı ayırabiliyorum | ☐ ☐ ☐ Vezir ve şahla mat edebiliyorum |
| ☐ ☐ ☐ Kale ve şahla mat edebiliyorum | ☐ ☐ ☐ İki kaleyle merdiven matı yapabiliyorum |
| ☐ ☐ ☐ Kare kuralını kullanabiliyorum | ☐ ☐ ☐ Karşılığı (opozisyon) biliyorum |
| ☐ ☐ ☐ Şah ve piyonla kazanabiliyorum | ☐ ☐ ☐ Bunları gerçek bir oyunda yaptım! |

satrancvelisi.com



Oyun Sonu Ustası

Bu sertifika,

adlı satranççının vezirle ve kaleyle mat etmeyi, kare kuralını ve karşılığı öğrenerek **Temel Oyun Sonları** kitapçığını bitirdiğini gösterir.

Tarih

İmza