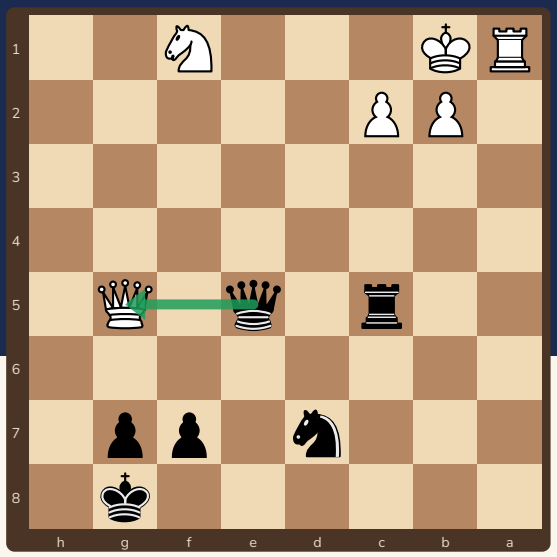
Vezirin Taktikleri

En güçlü taşı akıllıca kullan





Vezir en güçlü taş! Ama alınırsa çok pahalıya mal olur; önce güvenliğine bak.

Bu kitapçıkta

s.2 Vezirin gücü
s.3 Örnek 1: Vezir taş alıyor
s.4 Örnek 2: Vezir taş alıyor
s.5 Örnek 3: Vezir taş alıyor
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Vezir kartı ve sertifika

Sevgili veli,

Bu kitapçık vezirin taktik gücünü (çatal, şahla saldırı, korumasız taş avı) gösterir. Konumu tahtada kurun ve çocuğunuza **“Vezirim hangi kareden iki şeye birden bakar? O karede güvende mi?”** diye sordurun.

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

2 Vezirin gücü



Vezir **hem düz hem çapraz** gider: kale ile filin gücü bir arada! Ama en değerli taşın olduğu için dikkatli kullan.

1 Çatal ustası

Vezir **iki hedefe birden** kolayca saldırır; özellikle şahla birlikte bir taşa.

2 Korumasız taş avı

Vezir uzaktan **korumasız taşları** avlar. Önce rakibin korumasız taşlarını say.

3 Güvenlik

Vezirini rakibin **daha ucuz bir taşı** alabileceği bir kareye koyma. Alınan vezir oyunu kaybettirir.

Vezirin kuralı

Soru	Neden?
Gideceği kare güvenli mi?	Rakibin taşı o kareyi vurabilir mi?
Hedef korumasız mı?	Korumasız taşı almak bedavadır.

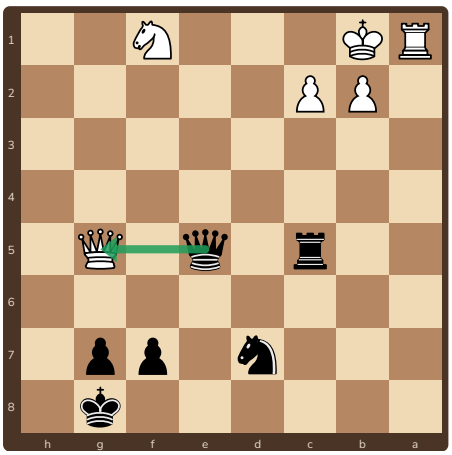
Vezirle şah çekip çatal yapmak en güçlü taktiklerden biridir; rakibin cevabını her zaman oynayın.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

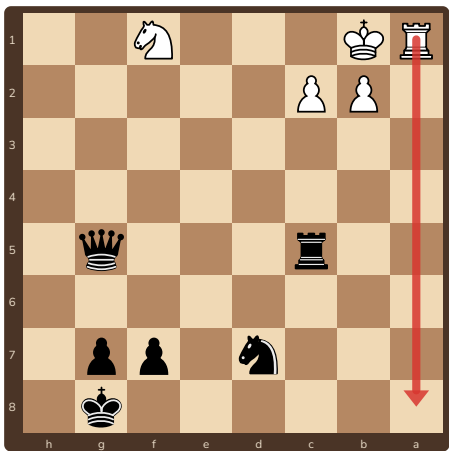
3 Örnek 1: Vezir taş alıyor



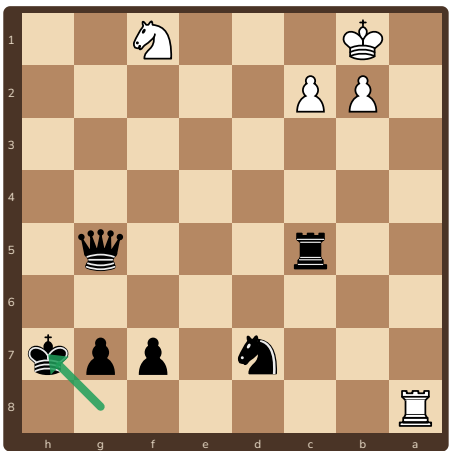
Önce konuma bak: şahlar, korumasız taşlar, tehditler. Sonra hamleni seç.



1. Siyah oynar: **1...Vxg5!** Vezir alıyor.



2. Beyaz'ın en iyi cevabı: **2.Ka8+**



3. **2...Şh7** Sessiz ama güçlü bir hamle.
Sonuç: Siyah yaklaşık **9 puan** kazanır.

Neden çalıştı?
Vezir hamlesi siyaha güvenle kazandırdı. Rakibin en iyi cevabını da oynadık ve sonunda puanı saydık.

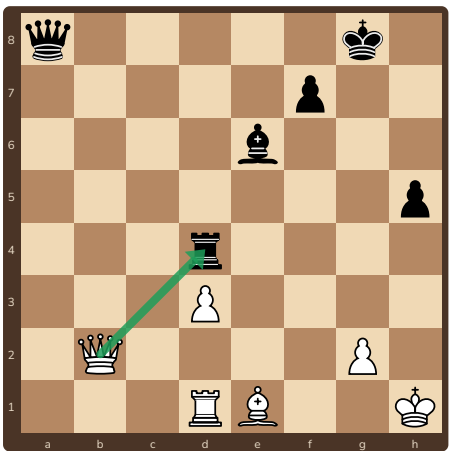
Hatırla
Vezirle çatal ararken **şah çekebileceğin kareleri** tara.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

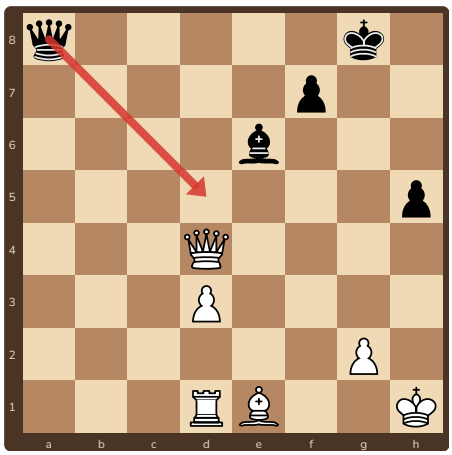
4 Örnek 2: Vezir taş alıyor



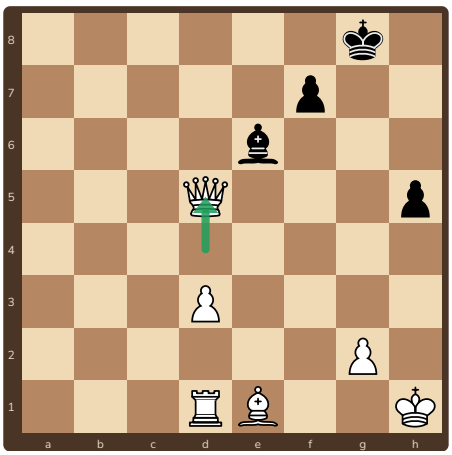
Rakibin cevabını da düşün. Her hamleden sonra yeni bir konum çıkar!



1. Beyaz oynar: **1.Vxd4!** Kale alıyor.



2. Siyah'ın en iyi cevabı: **1...Vd5**



3. **2.Vxd5** Vezir alıyor. Sonuç: Beyaz yaklaşık **5 puan** kazanır.

Nasıl sayarız?

Aldığımız taşların puanını toplar, verdiklerimizi çıkarırız. Sonuç artıdaysa hamle iyidir (piyon 1, at ve fil 3, kale 5, vezir 9).

Hatırla

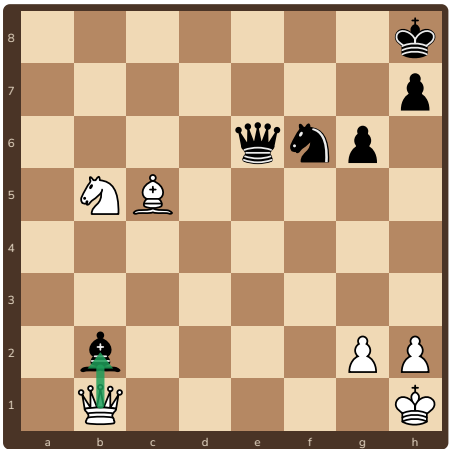
Hamleden önce **rakibin cevabını** da oyna; sonra puanı say.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

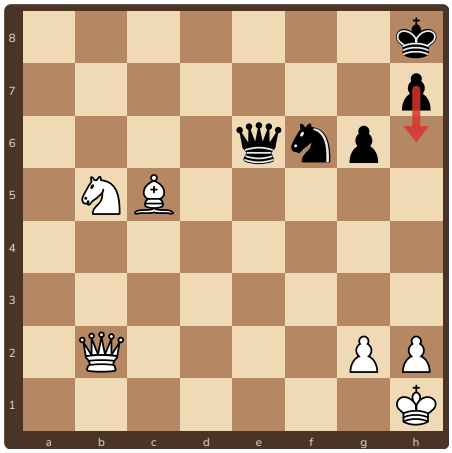
5 Örnek 3: Vezir taş alıyor



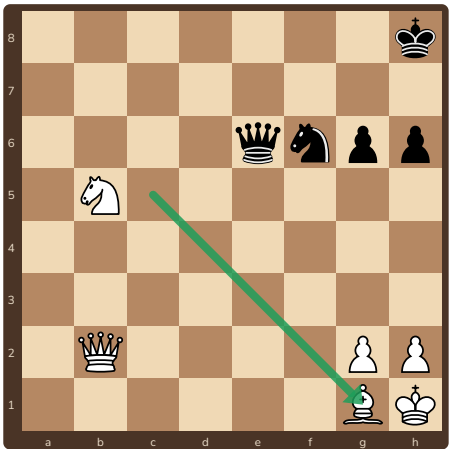
Hamleden sonra puanı say: ne kazandık, ne verdik?



1. Beyaz oynar: **1.Vxb2!** Fil alıyor.



2. Siyah'ın en iyi cevabı: **1...h6**



3. **2.Fg1** Sessiz ama güçlü bir hamle.
Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.

Rakibin cevabı

Rakibin en iyi cevabını oynamadan sonucu bilemeyiz. Her hamleden sonra "karşı taraf ne yapar?" diye sor.

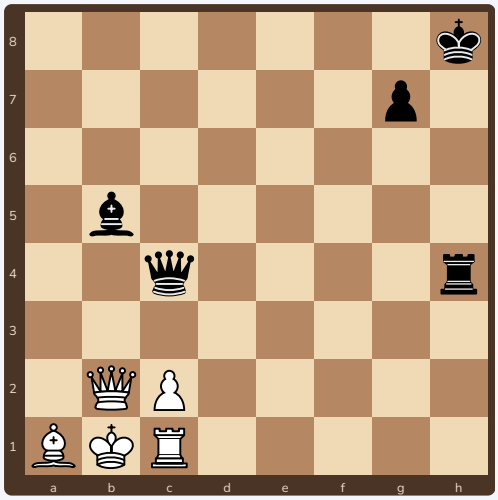
Hatırla

Aynı konuya iki kez bak: **önce tehditler, sonra hamlen**.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

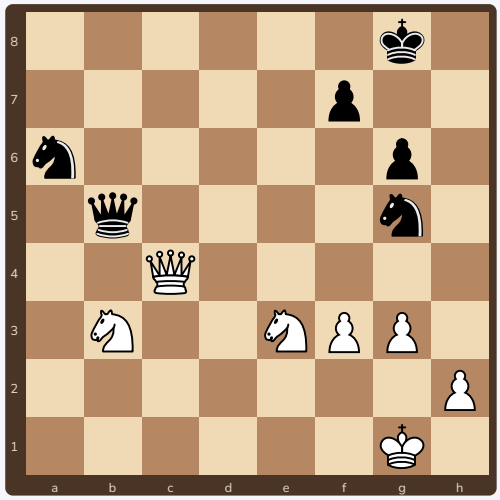
6 Alıştırmalar

1 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



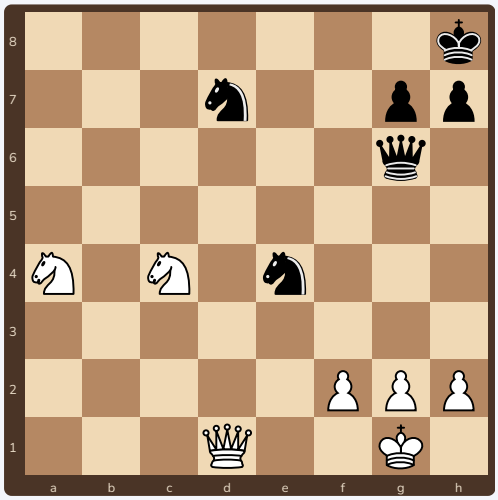
Beyaz oynar. İpucu: vezirin hangi karede iki hedefe birden bakar? O karede güvende mi? Rakibin cevabını da yaz.

2 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



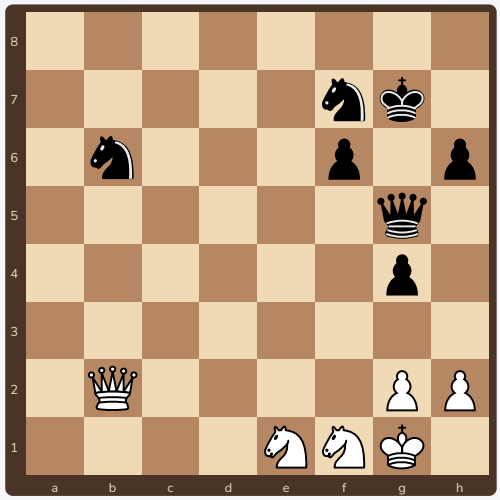
Beyaz oynar. İpucu: vezirin hangi karede iki hedefe birden bakar? O karede güvende mi? Rakibin cevabını da yaz.

3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. İpucu: vezirin hangi karede iki hedefe birden bakar? O karede güvende mi? Rakibin cevabını da yaz.

4 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. İpucu: vezirin hangi karede iki hedefe birden bakar? O karede güvende mi? Rakibin cevabını da yaz.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **1.Vxg7#!** Mat! Devam: –. Beyaz 1 hamlede mat eder.
2. **1.Vxb5!** Vezir alıyor. Devam: **1...Axf3+ 2.Şf2 Axh2 3.Şg2**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **7 puan** kazanır.
3. **1.Vxd7!** At alıyor. Devam: **1...h6 2.Ae3 Şh7 3.Vd3**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.
4. **1.Vxb6!** At alıyor. Devam: **1...h5 2.Vf2 h4 3.Vd4**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.

Bütün konumlar ve cevaplar Stockfish satranç motoruyla kontrol edildi. Her konumu tahtada kurup **rakibin cevabını** da oynayın; vezirin neden güvende olduğunu görün. Puanlar: piyon 1, at ve fil 3, kale 5, vezir 9.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Vezir kartı ve sertifika



Vezir kartı

1. Veziri **iki hedefe** birden getirebilir miyim?
2. Şah çekerek **çatal** yapabilir miyim?
3. Vezirimin gideceği kare **güvende** mi?

Hangi hamleyi buldum?

Alıştırma	İlk hamlem
1	.....
2	.....
3	.....
4	.....

Cevap: 1 Vxg7#, 2 Vxb5, 3 Vxd7, 4 Vxb6

İlerleme tablosu: tahtada 3 kez başar

Teknik	1	2	3
Vezirle çatal yaptım	☐	☐	☐
Şah çekerek vezir çatalı yaptım	☐	☐	☐
Vezirimin güvenli olduğunu kontrol ettim	☐	☐	☐
Rakibin cevabını oynayıp sonucu saydım	☐	☐	☐



Vezir Ustası

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0