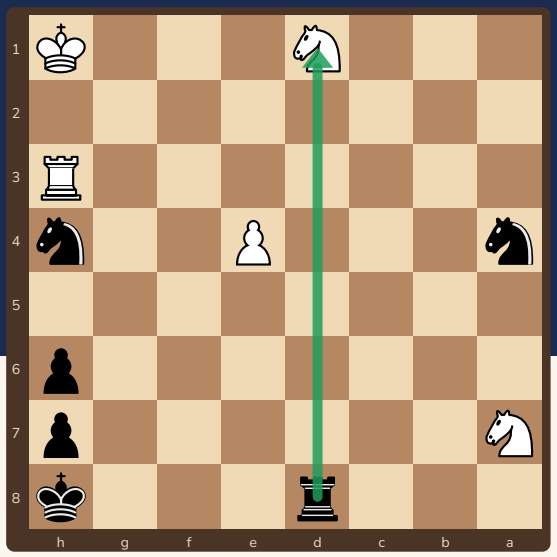
SEVİYE 5

Zorlayıcı Hamleler: Şah, Alış, Tehdit

Önce şah çek, sonra al, sonra tehdit et





Zorlayıcı hamle rakibe seçenek bırakmaz. Önce şah, sonra alış, sonra tehdit!

Bu kitapçıkta

s.2 Zorlayıcı hamle nedir?
s.3 Örnek 1: Kale taş alıyor ve şah çekiyor
s.4 Örnek 2: Fil taş alıyor ve şah çekiyor
s.5 Örnek 3: Kale şah çekiyor
s.6 Alıştırmalar
s.7 Cevaplar
s.8 Tarama kartı ve sertifika

Sevgili veli,

Bu kitapçık, rakibe seçenek bırakmayan hamleleri (şah çekmek, taş almak, tehdit etmek) sırayla taramayı öğretir. Konumu tahtada kurun ve çocuğunuza **"Şah çekebilir miyim? Alabilir miyim? Tehdit edebilir miyim?"** diye sordurun.

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

2 Zorlayıcı hamle nedir?



Zorlayıcı hamle, rakibin **cevap vermek zorunda kaldığı** hamledir. Bunları sırayla taramak en iyi hamleyi bulmanı kolaylaştırır!

1. Şah çek

Şah çekmek rakibe seçenek bırakmaz: şahı kurtarmak zorundadır. Önce bütün şahları say.

2. Taş al

Alış da zorlayıcıdır. Rakibin hangi taşını alabilirim? Alırsam ne olur?

3. Tehdit et

Şah ve alış yoksa bir **tehdit** kur: mat ya da taş kazanma tehdidi.

Tarama sırası

Sıra	Soru
Şah	Bütün şah çekme hamlelerine bak.
Alış	Bütün alışlara bak; hangisi kazandırır?
Tehdit	Rakibi bir şey kaybetmekle tehdit et.

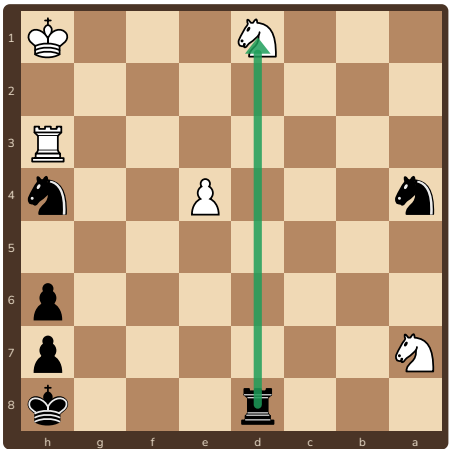
Zorlayıcı hamle her zaman en iyisi değildir; ama aday hamleleri bulmak için en iyi başlangıçtır. Rakibin cevabını mutlaka oynayın.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

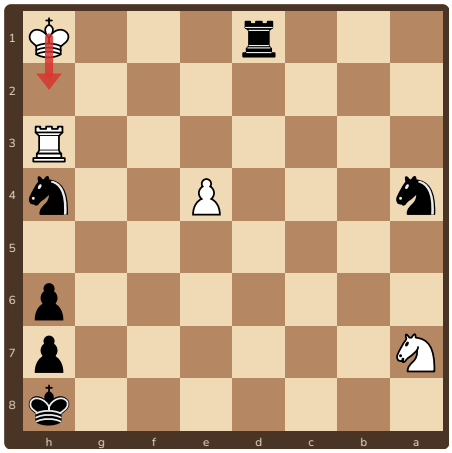
3 Örnek 1: Kale taş alıyor ve şah çekiyor



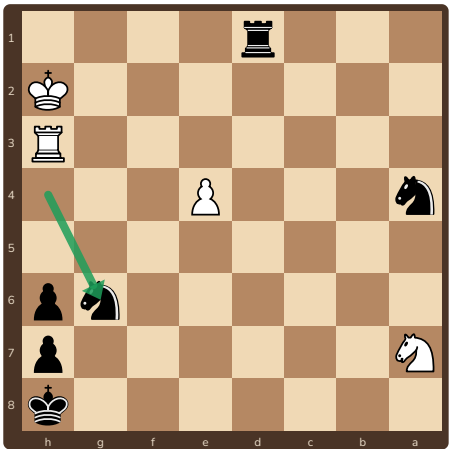
Önce konuma bak: şahlar, korumasız taşlar, tehditler. Sonra hamleni seç.



1. Siyah oynar: **1...Kxd1+!** At alıyor ve şah çekiyor.



2. Beyaz şahı kurtarmalı: **2.Şh2**



3. **2...Ag6** Sessiz ama güçlü bir hamle. Sonuç: Siyah yaklaşık **3 puan** kazanır.

Neden çalıştı?

Kale hamlesi siyaha güvenle kazandırdı. Rakibin en iyi cevabını da oynadık ve sonunda puanı saydık.

Hatırla

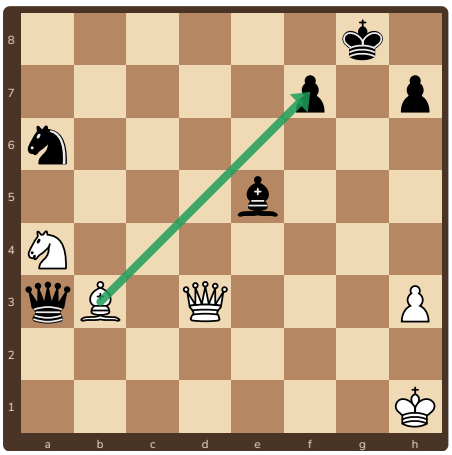
Önce **bütün şahları** say. Sonra alışlara geç.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

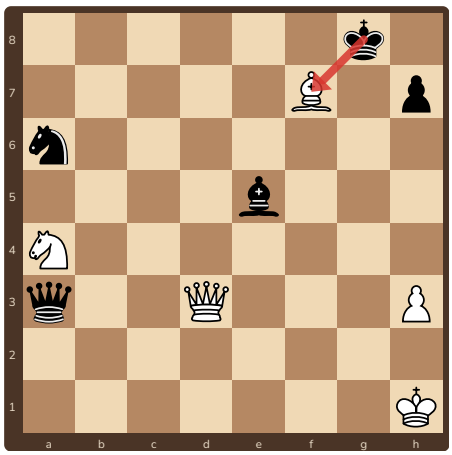
4 Örnek 2: Fil taş alıyor ve şah çekiyor



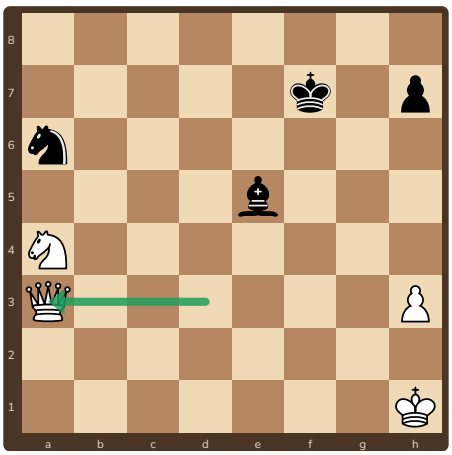
Rakibin cevabını da düşün. Her hamleden sonra yeni bir konum çıkar!



1. Beyaz oynar: **1.Fxf7+!** Piyon alıyor ve şah çekiyor.



2. Siyah şahı kurtarmalı: **1...Şxf7**



3. **2.Vxa3** Vezir alıyor. Sonuç: Beyaz yaklaşık **7 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

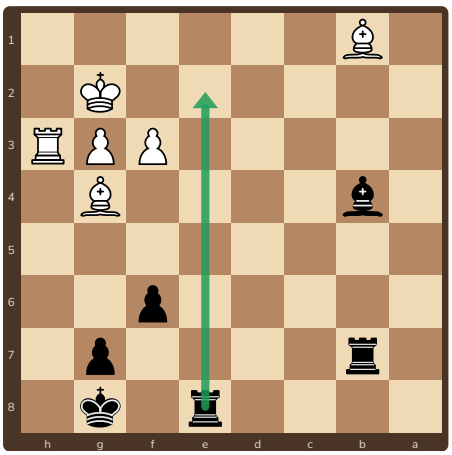
Hamleden önce **rakibin cevabını** da oyna; sonra puanı say.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

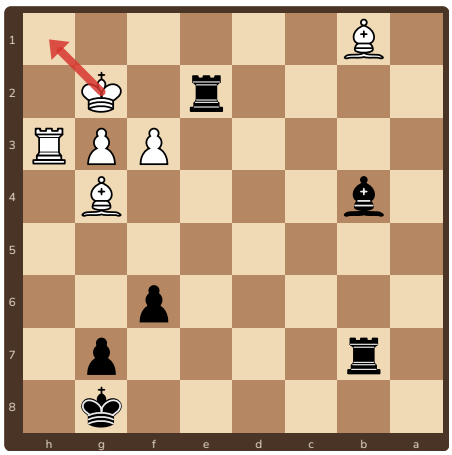
5 Örnek 3: Kale şah çekiyor



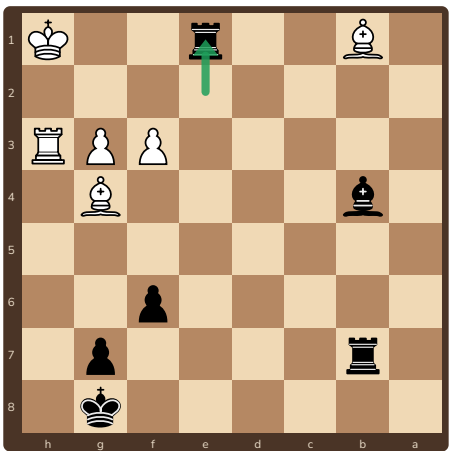
Hamleden sonra puanı say: ne kazandık, ne verdik?



1. Siyah oynar: **1...Ke2+!** Şah çekiyor.



2. Beyaz şahı kurtarmalı: **2.Şh1**



3. **2...Ke1+** Şah çekiyor. Sonuç: Siyah yaklaşık **3 puan** kazanır.

Rakibin cevabı

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

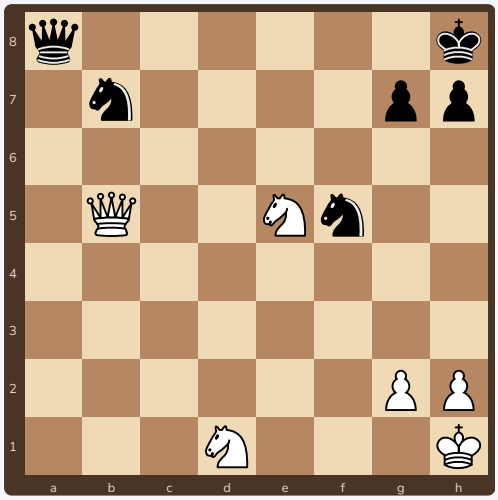
Hatırla

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

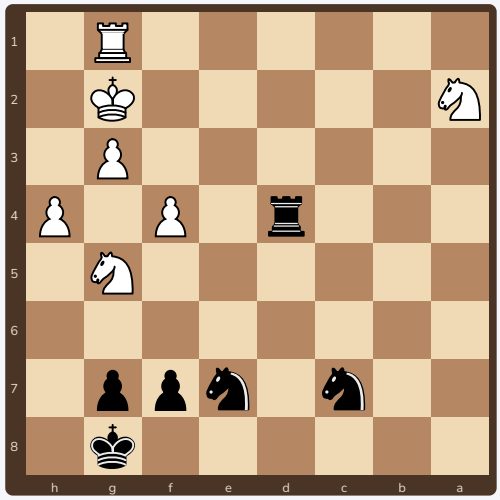
6 Alıştırmalar

1 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



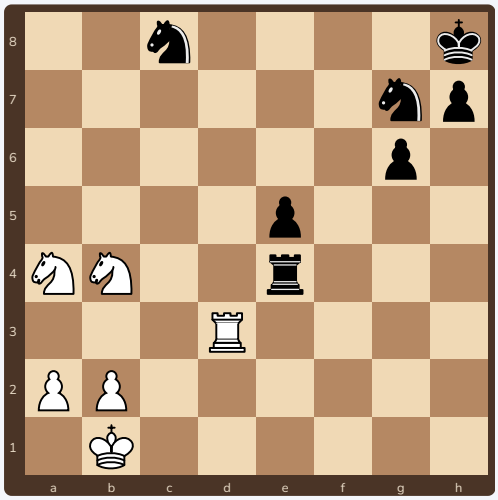
Beyaz oynar. İpucu: önce şahları say; sonra alışlara ve tehditlere bak. Rakibin cevabını da yaz.

2 ✏️ **Dene!** ● Siyah oynar



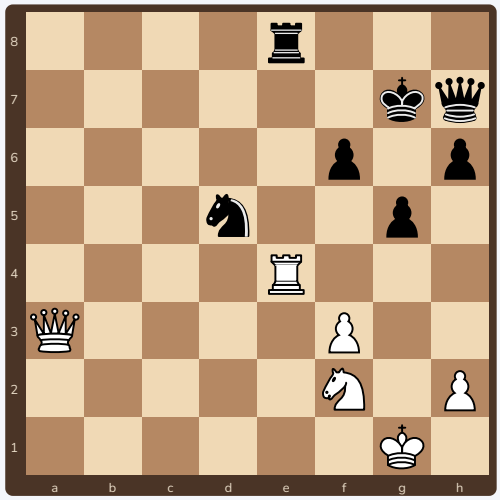
Siyah oynar. İpucu: önce şahları say; sonra alışlara ve tehditlere bak. Rakibin cevabını da yaz.

3 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. İpucu: önce şahları say; sonra alışlara ve tehditlere bak. Rakibin cevabını da yaz.

4 ✏️ **Dene!** ○ Beyaz oynar



Beyaz oynar. İpucu: önce şahları say; sonra alışlara ve tehditlere bak. Rakibin cevabını da yaz.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Cevaplar

1. **1.Af7+!** Şah çekiyor. Devam: **1...Şg8 2.Vxf5 Ve8 3.Ae5**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.
2. **1...Kd2+!** Şah çekiyor. Devam: **2.Şf3 Kxa2 3.Kb1 Ka3+**. Sonuç: Siyah yaklaşık **3 puan** kazanır.
3. **1.Kd8+!** Şah çekiyor. Devam: **1...Ae8 2.Kxe8+ Şg7 3.a3**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.
4. **1.Va7+!** Şah çekiyor. Devam: **1...Ke7 2.Kxe7+ Axe7 3.Vxe7+**. Sonuç: Beyaz yaklaşık **3 puan** kazanır.

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Tarama kartı ve sertifika



Tarama kartı

1. Hangi **şahları** çekebilirim?
2. Hangi taşları **alabilirim** ve sonra ne olur?
3. Hangi **tehdidi** kurabilirim?

Hangi hamleyi buldum?

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

Cevap: 1 Af7+, 2 Kd2+, 3 Kd8+, 4 Va7+

İlerleme tablosu: tahtada 3 kez başar

Teknik	1	2	3
Şah çekme hamlelerini taradım	☐	☐	☐
Alışları taradım	☐	☐	☐
Tehdit hamlelerini taradım	☐	☐	☐
Rakibin cevabını oynayıp sonucu saydım	☐	☐	☐



Tarama Ustası

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

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0