

GO Oyunu

BERLOQUIN

Yeni bir oyun batı dünyasında yayılmaktadır: Go oyunu. Doğuşu, satranca nazaran çok eski olmasına rağmen, batıda yayılışı daha sonra olmuştur. Mıllattan yüzyıllarca önce Çin'de oynanıyordu. Hattâ bu oyun hakkında yazılmış birçok şiir zamanımıza kadar erişmiştir.

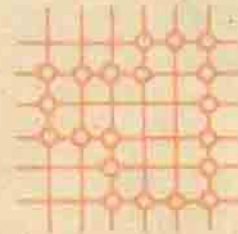
Sekizinci yüzyılda Çin'deki bir Japon elçisi tarafından Tokyo'ya getirilen Go oyunu burada büyük bir ilgi gördü. Japonlar, oyunu daha da geliştirdiler. İmparator ve saray erkânı da bu oyuna rağbet ediyordu. XIII. yüzyılın ünlü bir romanı, Go oyuncularına büyük bir yer vermiştir. Japonya'nın soylu savaşçıları, harbe giderken de Go oyununu beraber götürüyorlardı.

On dokuzuncu yüzyılın ortasında kurulan bir dernek, ulusal turnuvalar düzenliyor, her sene bir şampiyon seçiyor; ve judoda olduğu gibi oyuncularını derecelere ayırıyordu. 1965'de Japonya 300 profesyonel oyuncuya sahip bulunuyordu. Batılı memleketler, henüz bu seviyeye erişmemiştir. Önce Almanya ve Hollanda'da, 1940'danberi de Birleşik Devletlerde oyuncu teşkilatları kurulmaktadır.

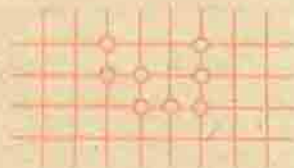
Profesyonellerin fikrine göre, Go satrançtan daha ilgi çekici ve daha zengindir. Buna rağmen, kaideler çok daha basittir.

Go iki kişiyle ve 19 yatay çizgi, ve 19 düşey çizgi ihtiva eden bir şekil üzerinde oynanır. (Satranç veya dama tahta veya kartonuna benzeyen Go tahta veya kartonu). Oyunculardan birinde 180 siyah taş, diğerinde ise 180 beyaz taş vardır. Oyuncular sıra ile birer birer taşları çizgilerin kestiği noktalara koyarlar. Bu noktaları düğümler diye adlandıracağız. Bir defa konan taş, ileride göreceğimiz gibi rakip tarafından alınabilir, fakat yerinden oynatılamaz. Bir oyuncu artık taşlarını koyamadığı veya hepsini koymuş olduğu zaman oyun sona erer.

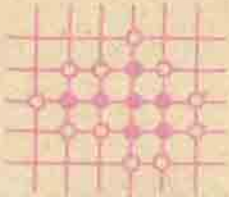
Fetih : Bir oyuncu, çizgiler ve kolonlara uyarak, içinde hiç bir rakip taş bulunmayan bir bölgeyi kendi taşlarından sürekli bir çizgiyle çevirdiği zaman, bu bölgeyi fethetmiş olur. Bu fetih 9 puan eder :



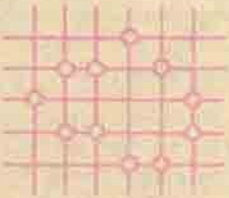
Kenarlar da kullanılabilir :



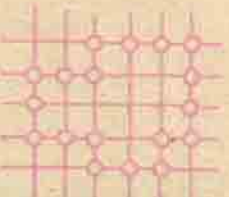
Ele geçirme : Rakip piyonlardan bir grup, oyuncunun piyonları tarafından kuşatılmış ve ele geçirilmiştir, öyle ki bu grup hatları veya kolonları izleyerek, artık ne içeriye ve ne de dışarıya devamlı olarak yayılamaz. Böylece, esir edilen piyonlar oyundan çıkmış oluyor.



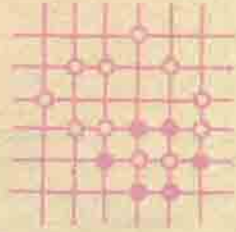
Yine kenarlar kullanılabilir. Bütün kurallar bunlardan ibarettir. Yalnız bunları mantığa dayanarak kıymetlendirmek gerekir. Bunlar azlıklarına rağmen, çok esaslı ve çok karışık stratejik sorunlara yol açmakta ve böylece geniş bir literatüre de konu teşkil etmektedir. Bu kuralların kullanılmasını yukardaki örnekte takip edelim. Siyah taşlar sarılmış, beyazlar onları ele geçirmişler ve Go tahtası şu şekli almıştır :



Beyaz taşların meydana getirdiği bu çizgi, hareketsiz bıraktığı siyah taşları ele geçirmesine müsaade edildiği halde, siyah taşların ele geçmesiyle boşalan iç bölgeyi fethetmeyecektir. Bu noktaya dikkat gerekir. Fetih kaidesine uymak için 7 beyaz taş koymak ve sürekli bir çizgi meydana getirme fırsatı lazımdır :

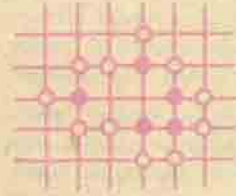


Siyahlar, bu çevirme teşebbüsünü, bir pusu kurarak boşa çıkarabilir :

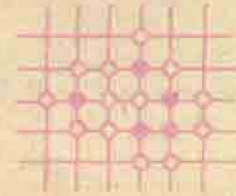


Bu, iki beyazı kuşatır ve bir çevirme ameliyesi meydana getirir.

Diğer taraftan, eğer siyahların stratejik çevire içinde etki yapma imkânı varsa :



Beyazlar bunları elde etmek için müdahale etmek zorundadır :



Science et Vie'den
Çeviren : Dr. Hikmet BİLİR

Rakibin kareler üzerinde hareketleri imkânsız kılınmadıkça, ele geçirme kesinleşmez. Tarafların güçleri tükeninceye kadar, aşağıdaki durumlar devam edebilir :

