**GO KURALLARI**

**1-KISA BİLGİ**

Go oyununda amaç, tahtadaki boş gözleri (çizgilerin kesişim noktaları) taşlarla çevreleyip alan oluşturmaktır. Oyun başlangıcında boş olan go tahtası siyah ve beyaz tarafın karşılıklı hamleleri ile paylaşılır. Dikkat edilecek nokta konulan taşların değil, sadece çevreledikleri boş gözlerin alan olarak sayılacağıdır. Kısa bir şekilde özetleyecek olursak amaç en az taşı koyarak en fazla alanı çevrelemektir. Eğer go sadece bundan ibaret olsaydı, binlerce yıldır yüzbinlerce insan tarafından zevkle oynanmış olması biraz şaşırtıcı olurdu. Go oyunundaki ikinci strateji de rakibin taşlarını hapis almaktır. Oyun sırasında hapis alınan taşlar tahta dışında bekletilir ve oyun sonunda kendi renklerinin alanlarına yerleştirilirler. Yani hapsedilen her taş oyun sonunda alanınızı bir puan azaltacaktır. Go oyunundaki tüm taşların değeri aynıdır. Yine de oyun katılımları açısından taşları farklı kategorilerde incelemek faydalı olabilir.

* 1. **Temel kurallar**

**1**- Standart go tahtası 19x19 çizgidir. Özellikle yeni başlayanların başta 9x9 ardından 13x13'lük tahtada 5-10 oyun oynamaları tavsiye edilmektedir. Oyun kuralları tahtanın boyutundan bağımsızdır.

**2-** Hamleler çizgilerin kesişimlerine yapılır.

**3**- Oyun başında tahta boştur, oyuna siyah başlar ve sonra karşılıklı hamlelerle oyun devam eder.

**4-** Tahtaya konulan bir taş sabit kalır, sağa, sola veya çapraza oynatılmaz. Bir taş eğer rakip tarafından hapis alınmazsa oyun sonuna kadar konduğu yerde kalır.

* 1. **Oyuna girmeyen taşlar**

Go oyununda toplam 361 taş vardır, bunların 181'i siyah 180'i beyazdır. Ayrıca go tahtasında da 361 göz vardır, yani go tahtası 19 yatay, 19 dikey çizginin birbirlerini kesmesi sonucu oluşan 361 gözden meydana gelmiştir. Amaç boş bir alan çevrelemek olduğundan genelde go oyunları 200-250 hamlede sonuçlanır. Bunun doğal sonucu olarak da taşların bir bölümü oyuna hiç girmeyebilir. Go oyununun karelerin içinde değil, kesişim noktaları üzerinde oynanması da bir diğer önemli özelliğidir.

* 1. **Oyuna giren taşlar**

**a)**Oyun bittiğinde tahtada kalan yani yaşamayı başarabilen taşlar aynı zamanda alanların sınır çizgisini de oluştururlar.

**b**) Oyun sırasında hapis alınan taşlar oyun sonunda kendi alanlarıdaki boş gözlere yerleştirilirler. Böylelikle her iki tarafın da alanı, verdikleri hapis sayısı kadar azalmış olur.

**c**) Oyun sonunda birtakım taşlar rakip alanda kalmış olabilir. Bu taşlar, hapis alınmaları için gerekli şartlar sağlanılmaksızın (hapis alma ile ilgili kurallar Amaç bölümünde anlatılmaktadır) oyun sonunda rakip tarafından alınıp, oyun süresince hapis alınan taşların yanına konulurlar.

Bu belki de yeni başlayanların en zor anladıkları konudur. Ama moraliniz bozulmasın çünkü bu sayfaları dikkatli bir şekilde okursanız ölüm ve yaşam kavramları arasındaki inceliği fark edecek ve go oyununun temel kurallarını öğreneceksiniz. Bu sayfayı yüzeysel bir biçimde okusanız bile en fazla on oyun oynadıktan sonra herşeyi burada anlatıldığından çok daha iyi anlayacaksınız.

* 1. **Avans verme**

Go oyununda, yüksek düzeyli oyuncu düşük düzeyli oyuncuya avans verir. Avans verilen taşlar tahta üzerindeki 9 işaretli göze yerleştirilir. Avans verilen taş sayısı oyuncular arasındaki düzey farkı ile doğru orantılıdır. Düşük düzeyli oyuncu siyah taşları aldığından avanslı oyunlarda oyuna beyaz başlar. Bu avans verme sistemi ile oyun bir şekilde eşitlenerek zevkli kılma amaçlanıyor.

**2- AMAÇ**

2.1 Alan çevrelemek

Bir alanın puanı içinde kalan boş gözlerin sayısıyla ölçülür. Oyun sonunda bütün tahta bu şekilde paylaşılır. Sonuç olarak alanların toplamı, siyah 31 + 9 = 40, beyazlar 17 + 22 = 39 dur. Ancak bu hesaba eğer hapis alınmış taş varsa katılmamıştır.

2.2 Hapis almak:

Bir taşın veya taş grubunun tüm komşu noktaları rakip tarafindan kapatıldığında içeride kalan taşlar hapis alınır. Bu duruma atari denilir. Eğer bu açıklıkların hepsi kapatılırsa içeride kalan taş hapis alınır. Hapis almada bir sınır yoktur, atariye düşürülen bir taş veya taş grubu bir savunma hamlesi ile kurtarılamazsa rakip tarafından alınır.

2.3 Yardımcı kurallar

Bütün açıklıkları rakip tarafından kapatılmış bulunan bir göze hamle yapılamaz. Beyaz, siyahlar tarafından çevrelenmiş alana taş koyamaz. İntihar gibi gözüken bu hamlenin bir anlamı da yoktur. Ama yapılan bu hamle ile gözü çevreleyen taşlardan birisi, bir bölümü veya hepsi hapis alınabiliyorsa bu kural geçersizdir.

**3- ÖLÜM VE YAŞAM**

Yaşamanın başlıca kuralı iki ayrı göz yapıp bunları birbirine bağlamaktır. Kural, bir alanı çevreleyen taşların biri veya birkaçı rakip tarafından atariye düşürülebiliyorsa hayatlarının pek garantili olmadığıdır. Unutmamakta fayda olan bir husus da, saldırı dışarıdan gelebileceği gibi eğer alan yeterince büyükse içeriden de gelebilir.

**4- KO**

Rakibiniz sizin bir taşınızı aldığında sizin de taşınızı alan taşını hemen alabileceğiniz durumdur. Bu sonsuz döngüyü kırmak için ko kuralı vardır; hiçbir hamle tahtadaki görüntüyü bir önceki duruma getiremez.

**5- SEKİ**

Ender de olsa oyunda karşılıklı iki tarafin da herhangi bir kayıp vermeden hamle yapamadıkları gözler oluşabilir. Bu duruma seki denir.

**6- OYUN SONU**

Oyunda iki taraf için de puan kazandırıcı hamle kalmadığında oyun biter. Bu bir kilitlenme olarak da yorumlanabilinir. Ama bilinmelidir ki oyun sonunda taş konulabilecek boş gözler hala vardır. Tahta taraflarca paylaşılmıştır. Bundan sonra yapılacak hamle ya kendi alanınızın içindeki boş gözleri doldurur (yani puanınız azalır) ya da rakip alanın içine oynarsınız. Bu da ona kendi taşlarınızı hapis olarak ikram etmek olur.