

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

GO

KİTABI

*Dünyanın En Eski ve
Öğrenilmesi Bir Ömür Süren
Strateji Oyunu*



Ücretsiz PDF Kitap

RICHARD BOZULICH



3. Baskı

Go Kitabı
Dünyanın En Eski ve
Öğrenilmesi Bir Ömür Boyu Süren
Strateji Oyunu

Richard Bozulich

Go Kitabı
Go'nun İkinci Kitabı / Richard Bozulich
Go'nun Birinci Kitabı / Mehmet Dardeniz

© Dharma Yayınları, 2008

Türkçe yayın hakları: © Dharma Yayınları'na aittir.
Yayıncının yazılı izni olmaksızın çoğaltılamaz.

1. Basım: Temmuz 2004
2. Basım: Kasım 2004
3. Basım: Eylül 2008

Yayıncı ve Genel Yayın Yönetmeni: Namık Kemal Atalay
Türkçesi: Mehmet Dardeniz
Kapak Tasarımı: Bekir Akgün

Şefik Matbaası'nda basılmıştır.
Turgut Özal Cad. No: 137
İkitelli - İstanbul
Tel: (0 212) 549 62 62

Kütüphane Bilgi Kartı (CIP):
Bozulich, Richard
Dardeniz, Mehmet
Go Kitabı
1. Doğu Öğretileri 2. Go Oyunu 3. Bireysel Gelişim
İstanbul, Dharma Yayınları, 2008, 192 sayfa

ISBN: 978-975-8729-51-7

Dharma

Satış ve Dağıtım: Mollafenari Sok.
No: 17 Cağaloğlu/İstanbul
Tel: (0 212) 512 81 21 • Faks: (0 212) 512 50 21
e-posta: dharma@dharma.com.tr
internet satış adresi: www.dharma.com.tr

Go Kitabı

Dünyanın En Eski
ve Öğrenilmesi
Bir Ömür Süren
Strateji Oyunu



Richard Bozulich

“Go’nun Birinci Kitabı” ve çeviri :
Mehmet Dardeniz



Dostum
Alpar Kılınc'ın
anısına...
(M.D.)

İçindekiler

<i>Yazarın Önsözü</i>	7
<i>Çevirenin Önsözü</i>	9
Go'nun Birinci Kitabı (M. Dardeniz)	
Go Adında Bir Oyun	11
Go Kuralları	29
Go'nun İkinci Kitabı (Richard Bozulich)	
Birinci Bölüm: Anahatlar	
1. Gözler ve Yaşayan Gruplar	39
2. Kuşatma Yarışı	49
3. Tesuji'ler	65
4. Yaşam ve Ölüm	79
5. İyi ve Kötü Şekil	85
İkinci Bölüm: Açılışlar	
6. Açılış Hamleleri	95
7. Handikaplı Go Stratejileri	109
8. Joseki'ler	131
Üçüncü Bölüm: Oyun Ortası	
9. Oyun Ortası Teknikleri	149
Dördüncü Bölüm: Oyun Sonu ve Ko Mücadeleleri	
10. Oyun Sonu	161
11. Ko Mücadeleleri	181
<i>Sözlükçe</i>	187

Teşekkür

*Go oyunu ile beni tanıştıran ve
ayrıca çeviriyi incelemek için
harcadığı zaman için Okan Tekman'a;*

*yardımlarından ötürü
Ayça Katz'a ve Ayşegül Aytaç'a*

ilk go hocamız Scott Smith'e;

*sürekli verdikleri desteği unutmayacağım
anneme, babama ve
sevgili eşim Hülya'ya
sonsuz teşekkürlerimle...*

(M.D.)

Yazarın Önsözü



Bu kitap bir başlangıç kitabı okuyarak go'nun kurallarını ve bazı en temel taktik ve stratejilerini anlamış ve birkaç oyun oynamış go oyuncuları için yazılmıştır. Biz, “sente” ve “gote” deyimlerini anladığını, ko'nun ne olduğunu bildiğini, tarafsız noktaları belirleyebildiğini ve oyun sonucunu sayabildiğini kabul ediyoruz.

Batıdaki acemi go oyuncularına oyunun her safhası hakkında bir giriş verebilmek ve yeni başlayanların başbelası olan ve gelişmelerini engelleyen bir miktar stratejik ve taktikle ilgili yalın anlamaları yok etmek amacımız olur. Yeni başlayanlar genellikle en iyi savunmanın saldırı olduğunu kavrayamadıklarından savunma üzerine oynamaya meyillidirler. Çoğunlukla, rakibinizin taşlarına saldırırken, zayıf noktalarınızı da bu sırada savunabilirsiniz. Bu düşüncüyü daha go kariyerinizin en başında anlayarak go'daki seviyelerde hızla ilerlemenizin önünü açabilirsiniz. Bu kitapta, yedi ve dokuzuncu kısım en önemlisidir ve uzmanlaşmak için yıllarca savaş vermiş oyuncuların bile hazinesi olmasıdır.

Tüm bunları az bir deneyimle de olsa, bu kitabın dört ciltlik Kano Yoshinori'nin *Graded Go Problems for Beginners* (Yeni Başlayanlar İçin Seviyelendirilmiş Go Problemleri) ile birlikte çalışılmasını tavsiye ederiz. Yaklaşık 1550 problemlik bu seriyi çözdükten sonra, taş esir alma ve grupların yaşadığını ve öldüğünü belirlemek sizin ikinci mizacınız olacaktır.

Son olarak, kitabı yazarken John Power, David Thayer ve James Davis'e yardımları ve önerileri için teşekkür etmek isterim; özellikle de Sekizinci ve Dokuzuncu kısımlarda yer alan örneklere olan katkılarının ötürü minnettarım.

Richard Bozulich
Temmuz 1987
Chigasaki, Japonya

Çevirenin Önsözü



Beni bu kitabı çevirmeye kadar getiren serüven, 1985 yılında Amerika'da master yapan Okan Tekman'ın yaz tatilinde bana go oyununu öğretmesi ile başladı. Ardından, 1988 yılında Alpar Kılınç ile tanışmamız, ikimiz için de go'yu hayatımızın bir parçası haline getirdi. Alpar'ın idealist yaklaşımları go'nun sadece bizim oyunumuz olarak kalmamasına, ODTÜ'de bir Go Topluluğu kurarak herkese öğretmeye başlamamıza neden oldu. Okuldan sonra ODTÜ dışında da ders vermeye, oyun gücümüzü ilerletmeye ve yaymaya devam ettik. Bu sıralarda Alpar, Japonya Go Federasyonu ile de yazışmalara başlayarak Türkiye'de go oyuncuları olduğunu dünyaya duyurmaya başladı.

1994 yılında, Alpar'la beraber Go Oyuncuları Derneği'ni kurma çalışmalarına başladık. Alpar askerde olduğundan işyerimden izin aldığım zamanlarda derneğin bürokratik işleri ile ilgileniyordum. Alpar'ın, derneğin tüzüğünü hazırlayıp getirdiği bir gün, Ankara Tunalı'da bir kafede, tüzüğe birlikte ilk imzaları attık.

1995 yılının ilk Cumartesi akşamı, Alpar'ı, askerlik görevini yerine getirirken ve derneğin resmîleştğini göremeden, diğer kurucu üyeler

Cem Kendi ve Funda Kahveci ile bir trafik kazasında kaybettik. Yaklaşık beş yıl Ayşegül Aytaç ile olan tek tük oyunlarımız dışında go oynamadım. Sonraları, internetin sayesinde Internet Go Server’da (IGS) tekrar oynamaya başladım. İnternette go oynanan Kiseido’nun istemcisi ni tercüme ederek ve bir web sayfasında go’yu anlatarak yarım kalan görevimi tekrar sürdürmeye başladım.

Aynı yıllarda, 1993 yazında çevirdiğim, go oyununa ilişkin çok kapsamlı bir çalışma olan bu kitabı, pek çok talihsizlikten ötürü gecikmeli bir şekilde go oyuncularına ve öğrenmek isteyenlere kazandırmak için çaba harcamaya başladım.

Çeviri çok ciddi ve uzun bir çabanın sonucunda oluştu. Metin, Türkçe, İngilizce ve Japonca birçok sözlükten yararlanılarak, her bir terim üzerinde zaman harcanarak çevrildi. Çünkü, *Go Kitabı*’nda yer alan tüm go terimleri Türkçe’de ilk kez kullanılacaktı. Daha sonra, Okan Tekman arkadaşımın tüm çeviriyi gözden geçirmesi de, sanırım benim ilk çeviri deneyimimdeki hataları giderdi.

Bu süreçte metin, en az iki kez orijinal kitapla beraber gözden geçirildi. Gerekli miydi? Belki değildi, ama süreç böyle işledi. Umarım bir ilk olmanın sorumluluğunun karşılığını yeterince verebilmişimdir.

Dileğim, benim için Okan ve Alpar ile başlayan yolda (Alpar’ın deyi mi ile bu “Taşlı Yolda”), size de bu kitap yol gösterici olur, eşlik eder.

Mehmet Dardeniz
Haziran 2004
İstanbul

Go'nun Birinci Kitabı:

Go Adında Bir Oyun

Mehmet Dardeniz



Çin'de *weigi* olarak bilinen go'nun çıkışı hakkında üç ayrı söylenti vardır. Japonya'da ise yalnızca biri kabul edilir; buna göre, Çin İmparatoru Shun (İÖ 2255-2206) akıllı kıt oğlu Shang Kiun'un zekasını geliştirmek için icat etmiştir. Bu öykü doğruysa go, 4000 yaşını geçmiştir. Tao Kan (İÖ 289-334) oyun hakkında go'nun "aptal oğullar için" olduğunu söylemiş ve tavlayı, İÖ 11.yüzyılda zalim hükümdar Zhou tarafından bulunmasından ötürü go'ya tercih etmiştir.*

Bir başka söylentiye göre, go oyunu Çin imparatoru Keih Kwei'in (İÖ 1818-1767) maiyetindekilerden, Wu adında biri tarafından bulunmuştur. Aynı kişinin çeşitli kart oyunlarını da keşfettiği bilindiğinden bu hikaye akla en yatkın olanıdır.

Yazılı kaynaklara bakıldığında ise, Konfüçyüs (İÖ 551-479) ve Mencius'un (İÖ 372-289) go'dan kısaca bahsettiği ve İS 200 yıllarında go oyunu hakkındaki şiirleri ile meşhur olan bir şairin, gözleri kapalı Go oynayan insanlardan söz ettiği görülür. Ayrıca, Tsin Hanedanı (İS 265-419) döneminde yaşayan Sha An'ın savaşımlardan yorgun düşerek

Sha Gen ile yaptığı savaşın sonucunu karşılıklı oynadıkları bir go karşılaşması ile sonuçlandığı da yazılı olarak günümüze kadar gelmiştir.

Eski Çin’de go daha az sayıda çizgiden oluşan tahtalarda oynanır-mış; 1954’de Wangdu kentinde İS 200 yıllarından kalma 17x17 ölçüle-rinde bir go tahtası bulunmuştur. Günümüzde ise Tibet’te hâlâ 17x17’lik tahta ile go oynanmaktadır.

O dönemlerde Çin’de iyi go oynayanlar *kisei* ya da *ki shing* diye adlandırılmış. “Ki”; Go ve “sei”; kutsal, yüce adam anlamına, “shing” ise büyücü anlamına gelir. Tang (İS 618-906) ve Sung Hanedanları (İS 960-1126) dönemlerinde ise ilk go kitapları yazılmıştır. Bu dönemler-de go Çin’de en görkemli dönemindeymiş, ülkede pek çok go oyuncu-su varmış.

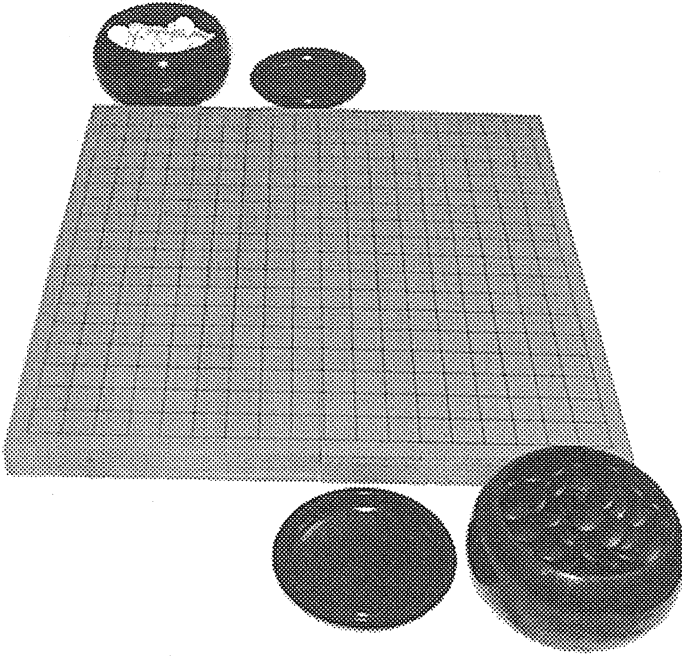
Go oyununun bir ülkenin kaderini etkileyecek, bir şairi meşhur ede-cek, insanlara kutsal-yüce insan dedirtecek kadar toplum kültüründe büyük bir yeri olması önemlidir. Bir savaşın kan dökülmeden sona er-dirilmesi binlerce, on binlerce insanın hayatını değiştirir. Bir şairin ün kazanması ise, halkın bir oyunla ne kadar iç içe olduğunu, insanların oyunu iyi oynamasıyla toplumdaki yerinin yükselmesi, insanların go’yu sadece bir oyun olarak görmediğini gösterir.

Go ve Taoculuk

Belki, Çin’de Taoculuk gibi dinsel düzeyde bir düşüncenin yaygın olması, go’nun (ki belki gerçekten oyun olarak görülüyordu) ya da I-Ching¹ gibi eski bir kehanet yönteminin yaygınlığını, günümüze kadar oynanmasını ve hakkında çok eski çağlardan beri kitaplar yazılmasını açıklayabilir. (Go’nun da I-Ching gibi görüntü ve ilişkilerle ruhumuzun derinliklerini gösterdiği söylenmektedir.*)

Go oyununda kurallar ve oyun tarzı Taoist düşünce ile uyumludur. Yin-yang, var olan zıtlıkların iç içe ve dönüşüm içinde olduğunu gös-

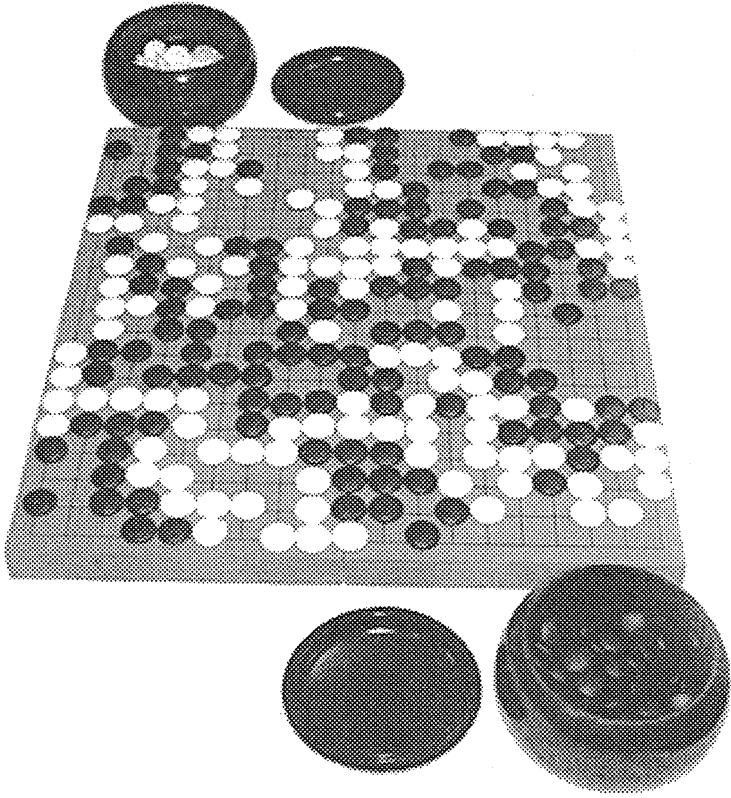
¹ Kaynağı 25 bin ile 5 bin yıl öncesine dayalı, Konfüçyüs’ün *Değişimler Kitabı*’nda da adı geçen bir çeşit fal.



terir. Oyunda siyah ve beyaz taşların iyiyi ve kötüyü simgelediği düşünülür. Siyahın her zaman kötüyü (ya da karanlığı) simgelediği kabul edilir. Bir go oyununda tüm taşlar iç içedir. Bu, Taoculuk'taki dönüşüm ve iyiyle kötünün iç içeliğini yani yin-yang'ı göstermiyor mu?

Çinli tarihçi Ban Gu (İS 32-92), Yi Zhi'nin *Go'nun Esasları* adlı eserinde şöyle der: "Tahta, kare olmalı ve toprağın yasasını simgelemelidir. Çizgileri, ilahi adalet gibi düz olmalıdır. Üzerinde yin ve yang gibi bölünmüş siyah ve beyaz taşlar vardır. Tahta üzerindeki dağılımları ise gökyüzünün bir görüntüsü gibidir."

Tüm bunları düşününce, insan Taoculuğa inananların go oynamasını pek garipsemiyor. Aslında, Taoculuğun mistik yanına inananların bunu bir tür kehanet yöntemi olarak görmesi ve belki de go'nun gizli güçle-



rine inanılması bu oyunun yaygınlaşmasının bir nedeni olabilir. Go oyununda aynı görüntünün oyun sırasında bir daha tekrarlanamaması da bu anlatılanları desteklemektedir:

“Bir go oyuncusu tahta üzerinde gerçek hayatı yaşar. Yapılmış hamleler anılar gibidir, hatalar değiştirilemez ve oyun boyunca ayağınıza bağ olur. Hamleler yaşanan andır; acı çekersiniz, mutlu olur ve hayatta kalabilmek ya da rakibi yok edebilmek için çalışırsınız. Gelecek ise düşündüğünüz hamlelerdir.”* Satrançta üç kez aynı hamlenin art arda ya-

* 1989'da ODTÜ Go Topluluğu'nda A. Kılınç'la birlikte hazırladığımız broşürden.

pılması durumunda beraberlik ilan edilir. Go'da ise *ko* denilen kural buna engel olur.

Go ve Zen

Eski bir AGA¹ dergisindeki² “Go ve Zen” adlı yazıda, oyunda yaşayabilen en küçük grup olan iki gözlü grup, aileye benzetilir. Ailenin temeli anne ve babadır, bu iki göz de³ anne ve babaya benzetilmişti; bir çekirdek aile yıkılmadan büyüyebilir ve yok edilemez. Sadece büyümesi engellenebilir. Burada toplum yapısından bahsettiğim halde go'da da her şey toplumdaki yapı gibidir. Eğer, ailenizin çevresi düşmanlarla, hatta dostlarınızla çevrilmiş olsa büyüyemeyecek, aile bireylerinin çoğalabilmesi için daha büyük bir barınak yapılamayacak, yeni bir birey için besin bulunamayacaktır. Eğer çevresi açıklık ise sağlam bir yapıyla desteklendiği taktirde genişleyerek büyüyecek ve tüm çevresini kaplayacaktır. Bu gelişmeye sadece başka bir sağlam aile yapısı engel olabilir. Bu grupların (aile) genişlemesi tüm alan bitinceye kadar devam edecek ve tüm alan bittiğinde oyun da bitecektir.

Gerçek hayatta var olan birçok ilişki, şekil ve yaklaşımın go'daki yapıya çok benzediği oyunda ilerledikçe tüm oyuncuların görebileceği bir basitlikte karşımıza çıkacaktır. Örneğin eski bir go öğrencimiz, bir iş görüşmesini go'da öğrendiği bir stratejiyi kullanarak işe alındığını tüm memnuniyeti ile bana anlatmıştı.

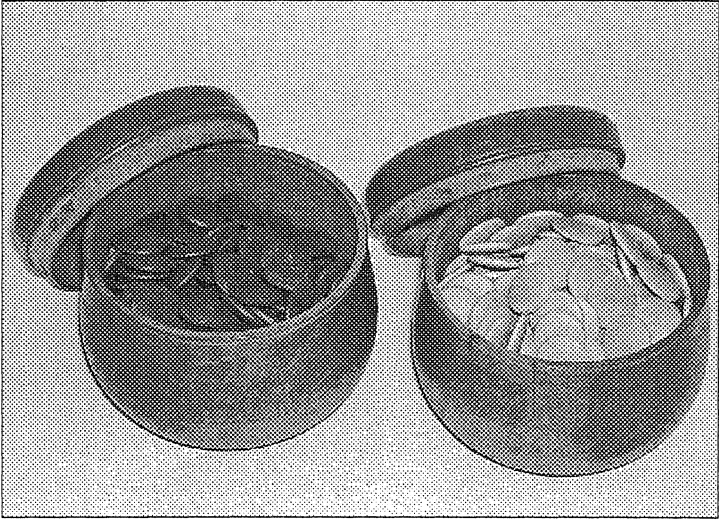
Go, Japonya'ya ulaştığında niçin yaygınlaştı, Çinlilerin elinden oyun nasıl alındı ve Japonların geleneksel oyunu oldu?

Japonya'da Şintoizm ve Budizm dinleri yaygındı. Taoculuğun ege-men olduğu bir ülkede bulunan ve geliştirilen go, Taoculuk düşüncesinden dışlanamaz. Fakat, Zen Budistlerin go oynamasıyla oyun Japonya'da gelişti ve Çinlilerin oyununu geçti. Her nedense, go ve Zen her zaman yan yana anılabilmektedir.

1 AGA: American Go Association

2 The American Go Journal.

3 A. Kılınc “göze” deyimini kullanır.



Peki, Zen nedir? Aslında Zen (Zen Budizm, bir din olmakla beraber biz yalnızca felsefi yanı ile ilgileniyoruz) hakkında fazla net bir şeyler söylemek mümkün değildir. Zen; koan, usta-çırak ilişkisi, yalnızlık (ve tersi) ve aydınlanma, belki de aydınlanmaya çalışmaktır. Hiçbir zaman somut bir şekilde açıklanamamıştır. Tam anlamıyla ne olduğu yazılmaz belki ama nasıl olduğu anlatılabilir.

Zen bir dünya görüşüdür. Bir çırak ile ustası arasındaki günümüz ve eski Batı'nın –mantık doğrultusunda– anlayamayacağı bir düşünce ve hayata yaklaşımdır. Niçin? Çünkü Batı, Aristo mantığı ile gelişmiş bir uygarlıktır. Düşünürleri bir odada toplanıp, dışarıda yağmur yağıp yağmadığının hararetle tartışıp, yağmurun niçin yağdığı ve niçin yağmur yağınca ıslanıldığını inceleyebilir. Bir Zen ustası aynı soru sorulduğunda, “Yağmur yağıyor, ıslanıyorum” der. Bir odada ise, dışarıda yağmur yağıyor ise, yağıyordur, “Ben kuruyum” der.

Zen konusunda bir söz vardır: “Normal, sıradan biri her şeyi olduğu gibi görür. Zen öğrenen biri her şeyi farklı görür. Aydınlanmış biri her şeyi olduğu gibi görür.” Bu söz ilginç bir döngüdür; insanın başla-

diği noktaya döndüğü gözlenir. Zen aslında her şeyi olduğu gibi görebilmenin eğitimidir. Sıradan biri farkında olmadan her şeyi, aynı, olduğu gibi görür. Yani, bir bütün olarak etkilenmeden, hissetmeden. Bir usta ise aynı seviyeye ulaşmaya çalışır. Ama bilerek!..

Bir Zen hikayesi şöyledir: Bir Zen ustası dağda yürürken meditasyon yapan bir Budist'e rastlar, yanına oturur, eline bir tuğla alır ve onu parlatmaya başlar. Budist durur, "Ne yapıyorsun?" diye sorar. Cevap verir: "Bundan bir ayna yapıyorum.", o da "Bir tuğla parlatılarak ayna yapılabilir mi?" diye sorar. Burada, Zen ustasının davranışı anlaşılabilir olarak görülebilir. Rahip devam eder: "Bu tıpkı araba sürmeye benzer, araba yürümeyince kamçıyı arabaya mı yoksa öküze mi vurursun?"* Bu, aslında çok basit bir anlam taşır. Zen ustasının yaptığı meditasyon, zihni eğitmek amaçlıdır. Zen ustası belli bir konuyu çok derin düşünür, beyni boşaltmak, örneğin kelime tekrarları ile düşünmeyi engellemek, belki temizlemek ise bu yaklaşıma terstir. Bu hikayede eğitilmemiş bir zihnin (Zen eğitimi) cilalanarak güzelleştirilemeyeceği anlatılıyor. Bu yüzden, Zen hikayeleri görüldüğü kadar basit değildir.

Eski zamanlarda bazı Zen ustaları, çantalarında bitkisel ilaçlarla, dağ taş demeden dolaşıp gittikleri yerlerde de hastalara şifa dağıtmaya çalışırlarmış. Bu toplumsal yönlendirmeden sıyrılmış bir insanın başkalarının ne düşündüğüne aldırmaksızın çevresine bilgi ve hatta şifa dağıtmasıdır. Bu davranışı insanların eleştiri veya beğenisine aldırmadan güzel olduğu için yapar. Doğada her tür iyi ve kötü yan yana, iç içedir. Bir insanın iyilik yapması bu dengeyi bozmaz. İnsanın kolaya ve kötüye yönelmesi daha kolaydır dolayısıyla kötü zaten daha çoktur diyebilir miyiz?

Zen eğitiminde usta, öğrencisine bir *koan* (sıradışı bir cümle, normal mantıkla çözülmesi olanaksız bir bilmece) verir. Öğrenci çözümü, bulduğunu söyleyip ustasına açıkladığı her seferinde ondan sopa yer. Bir gün sıradışı bir şey olur ve öğrenci belki aydınlanır. Örneğin bir *koan* şöyledir: "Köpekte Buda yaratılışı var mıdır, yok mudur?" Bu sıradışılıklara başka örnekler verirsek: Ustanın, öğrencinin elini istemeye-

rek, mesela kapıya sıkıştırması ya da dalgın dalgın yürüyen bir öğrencinin tam önüne bir taş düşmesi, (bu kafasına bile olabilir) bir Zen öğrencisinin aydınlanması ile sonuçlanabilir. Bunlar saçma ya da anlamsız gelebilir. Mesela *koan*'da, niçin köpek gibi genellikle aşağılanan bir hayvan Buda'ya benzetilir? Buda yaratılışı ne anlama gelmektedir? Bu tam anlamıyla açıklanamayan bir deyim olan 'görüntü' bir köpekte var mıdır? Gerçek anlamda bu soru açıklanabilir mi? Batı mantığı, "Buda'nın görüntüsü her yerde, her şeydedir, köpekte de vardır" diyebilir. Peki bu açıklamayı yapan bir öğrencinin sopa yemeyeceğini söyleyebilir miyiz? (Anlatıldığına göre ünlü bir Zen ustasının yanıtı Çince'de hayır anlamına gelen *mu*'dur. Bu Zen ustasının ardılları ise bu kelimeyi olumlu anlamda kullandığını söylemektedirler.)

Simdi bunları niçin yazıyorum? Çünkü "Go'da Zen vardır" diyeceğim. Zen, insanın doğal, toplumsal etkilerden arınmış (Taoculuk'ta bir reddetme vardır) saf zihne ulaşmasıdır. Japonya'da 20. yüzyılda da öğretmenler öğrencilerine, "Başlangıç zihnine dön" derler; çok fazla çalışıp her şeyle aklını dolduran biri biliyordur, fakat bu bilgiler o kişinin yaratıcılığını yok eder. Ancak, bu bilgiler zamanla sindirildiğinde yararlı olur.



Go'nun Yapısı

Go; “kökten gelişen taş”¹ oyunudur. Go oyununa başlarken tahta boştur ve teker teker hamle yapılarak tahta üzerinde bir kök, bir temel yaratıp her hamle sonrasında kökten çıkacak ağacı, yapıyı hissetmek gerekir. Hissetmek çünkü mantıksal-sistemantik bir düşünce tahta üzerindeki tüm olasılıklar olan 360 faktöriyel’i hesaplayamaz. Belirteyim, bilgisayarlar iyi go oynayamazlar. Çünkü, bilgisayar tasarlanmış olarak, bilgiyi çok hızlı işlerler ama hissetmezler. Satranç programlarında bile sadece hesap kitap yeterli olmadığından hamlelere puan verilirken random (rasgele) sayılar eklenir, çıkarılır. Bir go programında ise benzeri hesaplamalar yetersiz kalır. Bilgisayarlar bugünkünden on kat daha hızlı çalışsa bile, belki biraz daha iyi oynarlar, diye anlatılır. Ben buna inanmıyorum, 10-100 kat hızlı çalışma ile yukarıdaki olasılık miktarı akıllı bilgisayar² programları ile bile yeterli olmaz. Bir de go oyununun sanatsal yanı olduğunu düşününce, sanatın programı yapılamayacağından bir gün bilgisayar go oynayabilse de güzel bir oyun çıkartamayacaktır. Bu konuya uzatmadan günümüzde sho-dan (1. seviye) seviyesi ile go oynayan bir bilgisayar programı olmadığını, Kore’deki seviye sistemine göre sho-dan seviyesinde go oynayan bir program için yüklü bir para ödülü olduğunu da belirtmek gerekir.

Seviyeler

Sho-dan nedir? Sho-dan ‘oyunu biliyorum’ diyebilmenin ilk seviyesidir. Bu seviyede biri go karşılaşmasını ustalikle takip edebilir.

Peki, bu seviyeye ulaşmak zor mudur? Zordur. Öğrenci seviyesi 30 basamaktır. Yeni başlayan birine verilen seviye ise 30 Kyu’dur. İlerle-

1 Japonca *kanji*’sinin (ideogramının) anlamı: Japonca’da kanji birden fazla kanjinin birleşmesinden oluşabilir. Go kanjisi (碁) ise taş (石), kök (基) kanjilerinin (açılma-gelişme ile) bağlanmasıyla oluşan bir ideogramdır. (Buradaki Japonca çizimler sevgili dostum Alpar Kılınc tarafından hazırlanmıştı.)

2 Akıllı program: Hamle olasılıkları bir ağaç gibi dallanarak büyür. Belli puanlama sistemleri ile hamle olasılıkları bu dalların bir kısmı budanarak azaltılır.

dikçe 1 Kyu'ya kadar yükselir. Oyunu öğrenmiş sayılır ve Sho-dan (ilk siyah kuşak) olur. Siyah kuşak amatörlerde 8. dan'a (8. seviye) kadar yükselir. Seviyeler:

En düşük.....En Yüksek
30Kyu.....15Kyu.....1Kyu-1Dan.....5 Dan.....8-9 Dan

Uzakdoğu sanatlarında seviyelendirme sistemi benzerlik göstermektedir; çok farklı bir sanat olan Karate-do'da siyah kuşağa kadar sekiz adet kyu seviyesi vardır. Bir öğrenci kuşakları (her kuşağın bir rengi vardır; beyaz, sarı, kahverengi gibi) aslında insanlara geliştiğini göstermek amacıyla verilir. Gerçek anlamda kuşak sadece siyah kuşaktır. Siyah kuşağa kadar insan go'yu ya da Karate-do'yu biliyor sayılmaz. Bu öğrenci seviyeleri insanlara ilerlediklerini göstermek, şevke getirmek için oldukça Batılı bir yaklaşımla verilmektedir. Sırası gelmişken Karateye *do* ekini özellikle eklediğimi ve "yol" anlamına geldiğini belirtirim. (Savaş sanatlarındaki Zen ise kişinin kendini öfkeden, yarılsamalardan ve sahte isteklerden arındırmasıdır.) Karate-do bir yaşam tarzıdır. Go da böyledir, bir oyundan çok yaşam felsefesidir. (Karate-do'da siyah kuşağa ulaşan birine siyah bir kuşak takılır, yeni başlayan birine ise beyaz bir kuşak. Siyah kuşak zaman geçtikçe ve do'da ilerledikçe eskir ve beyazlar. Bir ustanın ise kuşağı iyice beyazlamıştır. Büyük ustaların da kuşağı beyazdır. Bu size bir şey hatırlatıyor mu?)

Benzeri zeka oyunlarında da seviyelendirme sistemi uygulanabilir, fakat go'da özellikle uygulanan sistem daha kesindir. Çünkü daha iyi seviyedeki bir oyuncu neredeyse her zaman karsılaşmayı kazanır. Ayrıca, Amerikan profesyonel basketbol ligi ile Avrupa amatör basketbol ligi arasındaki seviye farkı kadar büyük bir farkla amatör oyunculardan ayrılmış profesyonel siyah kuşaklar vardır; seviyeleri 1. dan ile 10. dan arasındadır (sho-dan, ni-dan, san-dan, yon-dan gibi). 10. dan'dan dünyada bir iki tane vardır ve bir ekol kuranlar bu seviyeye çıkabilirler. Geleneksel olarak en yüksek kuşak 9. dan; 'ku-dan'dır. Profesyonel sho-

dan ise yaklaşık 5-6 dan amatör seviyesine karşılık gelir. Yakın seviyede olmalarına rağmen bu amatör 5-6 dan ile pro 1 dan arasında tarz farkı vardır. Bir pro istikrarlı bir oyun çıkarırken, amatörün nasıl bir oyun çıkartacağı pro'ya kıyasla belli olmaz.

* * *

Tekrar go'nun tarihçesine dönersek go, Japonya'ya İS 735 yıllarında Tenpyo Dönemi'nde Japonya'nın Çin'e gönderdiği elçi Kibi Daijin'in bu oyunla geri dönmesi ile girmiştir. Japonya'da daha önce de go biliniyor olabilir, fakat bu dönemden itibaren kayıtlara soylu Azumabito ve Kumoshi arasındaki karşılaşmanın, oyunun sonucundan memnun olmayan Kumoshi'nin Azumabito'yu kılıcı ile öldürmesi ile geçmiştir. Yayılması başlangıçta çok yavaşmış. Bu dönemlerde (8. yüzyıl) Çin'de yaşayan bir Japon prensinin Çin'in bilinen en iyi go oyuncularının karşısında rakibinin yaptığı hamlenin tahta üzerinde simetliğini yaparak, tüm rakiplerini yendiği bilinir. Bu dönemde simetrik oynamaya karşı bir yöntem geliştirememeleri go oyununda çok zayıf oyuncular olduklarını gösterir.

850 yıllarında ise Japonya'da Wakino adında, oyuna gerçek anlamda düşkün birini duymaktayız. Öyle ki, bir oyunu gece-gündüz demeden oynayıp, oyundan başka her şeyi gerçekten de unutmmuş. Sonraki iki yüzyıl boyunca go saraydan (Kyoto) dışarıya çıkmamıştır. Ve hatta go'nun saray dışında oynanmasının yasaklandığını görürüz. Otaku Dönemi'nde (İS 1084-1087) Dewa prensi Kiowara no Mahma, go'yu tebaası ile oynamaya başlamıştır. Go bu dönemde sıradan insanlar tarafından oynanmaya ve hızla gelişmeye başladı.

13. yüzyılın başlarında, go'nun samuray'lar* arasında oldukça yaygınlaştığını ve halk arasında oynandığını görmekteyiz. Generaller ve büyük savaşçılar, go tahta ve taşlarını savaşa taşırlarmış. Savaştan son-

* Samuray: Japonya' daki sınıflardan biri, savaşçı tabaka. Dönemlerinde çok saygındılar.

ra da oturup go oynarlarmış. Bu dönemde pek çok kesiş ve şairin go hakkında yazdığı bilinmektedir.

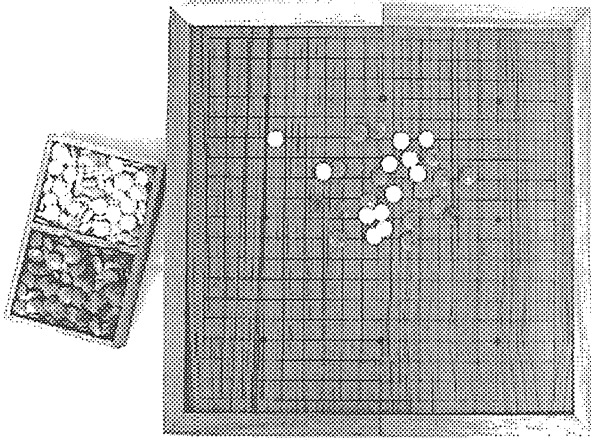
16 ve 17. yüzyıllarda şairlerden, rahiplerden, çiftçilerden, ve esnaf-tan pek çok iyi go oyuncusu yetişmiştir. 17. yüzyıl başlarında ise daha önce görülmemiş ustalıkta go oyuncuları çıkmıştır; Haninbo Sansha Hoin, Nakamura Doseki, Yasui Santetsu gibi.

Sansha, Kyoto'daki bir tüccarın oğludur; daha dokuz yaşındayken saçlarını kazıtmış ve adını Nikkai olarak değiştirip Shokokuji Budist manastırındaki rahiplere katılmıştır. Gençliğinden beri başarılı bir go oyuncusu olan Sansha, rahip olarak yetiştikten sonra bir go oyuncuları enstitüsü kurmak için izin elde ederek, Honinbo Sansha adını almıştır.

Bu okul, go dünyasında açılan ilk okul olmamakla beraber, yine de ilk okul unvanını taşımaktadır. Çünkü, 1573-1591 Tensho Dönemi'nde Hideyoshi'nin kurduğu okul daha öncedir, fakat çok kısa ömürlü olmuştur. Sansha'nin okulunda dönemin en iyi oyuncuları oyunu geliştirmek ve öğretmek üzere toplanmışlardı. Bir kısmı kendilerini sadece go'ya vermiş, bir kısmı ise ülkede geziye çıkıp, her gittikleri yerde go'yu anlatıyorlar, beğendikleri bir yerde yıllarca kalıyorlarmış. Bu dönemde Honinbo'nun yanında daha önce de adı geçen ustalar, Hayashi, Inoue ve Yasui eğitici olarak okulda kalmışlar ve birbirlerinden bağımsız olarak kendi oyun tarzlarını öğretmişlerdir. Daha önce hiç görülmemiş yetenekte go oyuncuları yetiştirmişlerdir. En iyi öğrencilerini oğulları olarak görmüş, bu öğrenciler ustalarının ölümünden sonra ekollerini sürdürmüş ve Honinbo, Inoue, Hayashi, ve Yasui olarak anılmışlardır. Daha önce adı geçen Nakamura nedense bu okulda yer almamıştır.

Okulun en iyi öğrencileri her yıl shogun'un* önünde toplanıp go oynarlarmış. Bu törene de "Go zen go" denilirmiş. Anlamı da "Ağustos sükunetinde (huzurunda) oyunu oynamak"mış. Ya da "O Shiro Go" denilirmiş. Shiro'nun anlamı ise "şerefli yer" dir. Saraya davet edilen bu ustalara da sarayda samuray'lara verilen değer verilirmiş.

* Shogun (Şogun): 1192-1867 yılları arasında Japonya'da kurulu askerî diktatörlüklerin komutanlarına verilen. "Barbarları ezen başkomutan" anlamına gelir.



Go oyununda, diğer oyunlardan farklı olarak oyuncular, aralarındaki farkı kabullenirler ve eşit bir karşılaşma yapmak ve aralarındaki farkı kapatmak için bir çeşit handicap verirlermiş. Bu adı geçen akademinin kurallarına göre bir seviye farkı için, zayıf olan taraf oyuna başlar, iki seviye farkı için zayıf taraf tahtaya bir taş koyar ve güçlü taraf oyuna başlar. Yani her seviye farkı yarım taşmış. Günümüzde bundan biraz daha farklı kurallar uygulanmaktadır. O dönemlerdeki handicap kurallarıyla ilgili olarak başka bir kaynakta ise; eşit bir seviye (siyah kuşak seviyesinde) göstergesi olarak her iki oyundan birini kazanmak, bir seviye farkında ise her üç oyundan ikisini kazanmak olarak, iki seviye farkında ise zayıf olan tarafın her zaman siyah ile başladığında iki oyundan birini alacağı yazmaktadır. Japon Go Federasyonu ise günümüzde bir seviye farkına yaklaşık bir taş vermektedir.

Yasui Sanchi o dönemde “meijin” idi. “Meijin” dünyanın en iyi go oyuncusuna verilen unvandı. Honinbo San’etsu ise “jozu” seviyesine sahipti. “Jozu” oldukça yüksek bir seviye olmakla beraber kurallara göre meijin’den bir taş handicap almalıydı. Sanchi ve San’etsu o dönemin en iyi iki go oyuncusu olarak Shogun’un huzurunda go oynamak için

seçilmişlerdi. Shogun daha gelmeden sarayın en güçlü din adamı olan Matsudaira Higo no Kami gözetiminde oyuna başlamışlar. Meijin Yasui Sanchi Matsudaira'nın gözde oyuncusuymuş. Matsudaira iki oyuncunun da duyabileceği bir sesle Honinbo'nun kesinlikle kaybettiğini söyler. San'etsu bu sözü duyunca oyuna ara vererek elindeki taşı "Go tsubo" ya da tahta taş kutusuna koyar ve şöyle der: "Ben Shogun'a go sanatı ile hizmet vermekteyim ve biz go ustaları bir karşılaşmaya başladığımızda savaş alanındaki savaşçılarla aynı ruh hali içinde gerekirse hayatımızı ortaya koyarak, mücadeleyi düşünüyoruz. Biz bunu yaparken hangi seviyede olursa olsun birinin bize karışmasına veya yorumda bulunmasına izin vermeyiz. Ben en iyi go oyuncusu olmadığım halde 'jozu' seviyesine sahibim, dolayısıyla benim plan, taktik ve stratejimi Japonya'da anlayacak çok az insan vardır. Bununla beraber prens Higo saygısızca yenileceğim görüşünde bulundu. Neden böyle davrandığını anlamıyorum, fakat seyirciler tarafından oyun hakkında böyle fikirlerini söylemelerine izin verilecekse ve bu bir alışkanlık haline gelirse 'O shiro Go' geleneği bırakılmalıdır." Bu sırada Shogun içeriye girer. Din adamı hatasını görüp geri çekilir ve insanların ona hak verdiğini gören Haninbo tekrar yerine oturur, oyuna devam eder. Her ikisi de tüm güçleriyle müsabakayı kazanmak için mücadele ederler. Fakat oyunu San'etsu kazanır ve bunun üzerine Higo prensi iyice küçük düşer. O zamandan itibaren San'etsu her zaman Haninbo ailesinin en iyilerinden biri olarak anılacaktır.

Honinbo Sansa akademisini kurma çalışmaları sırasında oyunculara dereceler vererek seviyelendirme sistemini geliştirdi. Oyunda belli bir seviyeye ulaşanlar "sho-dan" ya da "ilk derece" unvanını alırdı. Akademinin kurallarına göre aradaki fark bir seviye olduğunda zayıf olan oyuncunun ilk hamleyi yapmasına izin verilirdi (siyah olarak). Eğer, fark iki seviye ise zayıf oyuncu tahtaya bir taş koyar ve güçlü olan oyuncu ilk hamleyi yapardı. Sonuç olarak her bir seviye farkı yarım taşa denk gelirdi diyebiliriz. Örneğin, dördüncü seviyeden bir oyuncu birinci seviyeden bir oyuncuya iki taşı handikap* olarak koymasına izin

verir ve oyuna kendi başlar. Seviye farkını dengelemek için verilecek handicap miktarı ise dört adet ile sınırlandırılmıştı. Fakat, zayıf oyunculara günümüzde daha fazla avans verilmektedir.

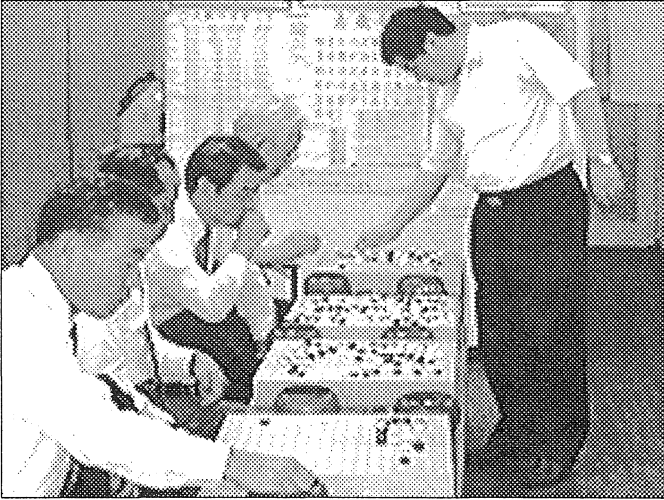
Bir oyuncu yedinci seviyeye ulaştığında “jozu” ya da “usta el” unvanı ile onurlandırılırdı. Sekizinci seviye ise “kanshu” ya da “yarı yolda”, dokuzuncu seviye ise “meishu” “aydınlanmış, parlak el” ya da “meijin” “ünlenmiş (tanınmış) adam” olarak adlandırılırdı.

Bu go oyuncularını seviyelendirme sistemi üç yüz yıl önce çıktığından beri sadece dokuz oyuncu dokuzuncu seviyeye erişmiş, ve sadece kırk oyuncu sekizinci seviyeye ulaşmıştır. 1880’de Korschelt, “Şu sıralar Japonya’da sadece bir oyuncu yedinci seviyeye sahiptir ve bu unvan Murase Shoho’nundur,” diye yazmıştır. Meiji Dönemi’nde, yani, shogunluğun düşmesinden kırk yıl öncesine kadar olan sürede, sadece bir kişi, Honinbo Shuei dokuzuncu seviyeye sahipti.

Bu şekilde oyuncuların derecelendirilmesi Çin ya da Kore’de bilinmemekle beraber Ryukyu ve Loochoo adalarında uygulanmaktaydı. Japonlar ise bu derecelendirme sistemini kesin standart bir ölçü olarak sahiplenmişlerdi. Bununla beraber, seviyeler zamandan zamana, yüzyılların verdiği tecrübe ile beraber sabit kalmamakta, gelişmektedir. Usta oyuncular zayıf oyuncularla oynadıkları maçların sonuçlarına göre onların seviyelerini belirlemekte, bununla beraber kendi seviyeleri de ilerlemektedir. Oyuncuların birbirleri arasındaki seviye sabit kaldığı halde düzenli ve zorlu çalışmaları sonucunda seviyeleri yükselmektedir. Günümüzdeki yedinci seviye unvanına sahip oyuncular yüz ya da iki yüz yıl önceki sekizinci ve hatta dokuzuncu seviye düzeyindedirler. Örneğin, Japonya’daki akademi ile Ryukyu adalarındaki standart arasındaki fark için Korschelt’in yazdığına göre; 1880 yıllarında Satsuma’dan ikinci seviyeden bir go oyuncusu bu adalara geziye çıkmış, en iyi oyuncuları ile oynadığında beşinci seviyeden olanları bile rahatça yendiğini görmüştür.

* Türkçe’imize bu kelimeyi Alpar Kılınc arkadaşımın kullandığı gibi, “avans” olarak sokabiliriz.

Akademnin yönetimi çoğunlukla go oyuncularının, genel olarak da Haninbo ailesinin elinde olmuştur. Go tarihinde yönetimi ele geçirmeye çalışan başka ustalar da çıkmış fakat günler süren karşılaşmalar sonunda yine Haninbo ailesinin başarısıyla sonuçlanmıştır. Onsekizinci yüzyılda go'da büyük ilerlemeler kaydedilmiştir. Hatta bu zamanlarda oynanan oyunlardaki stratejiler, oyun açılışları günümüzde bile örnek alınmaktadır. En iyi oyunlar Haninbo'lardan Dosaku, Jowa, ve Yasui Sanchi arasında oynanmış, 1868 yılında ise go akademisi shogunluğun sona ermesi ile kapatılmıştır. Bununla beraber go'ya olan ilgi azalmaya başlamış, ülkenin dışarıya açılmasıyla yabancılara olan hayranlık artmıştır. Dış dünyadan gelen şeyler doğallıktan çok, insanı çok daha ödüllendirici nitelikte, çok daha renkliydi. Doğal ve sade bir yapısı olan go gittikçe unutulmaya başlandı.



Günümüzde Go

Günümüzde ise eski günlere kıyasla bu eski ulusal oyuna olan ilgi geçmiş zamanlara kıyasla çok daha fazladır. Birçok üst düzey yönetici ve asker, usta go oyuncusudurlar. Hatta, Rusya-Japonya arasındaki savaşta komutanlar go oyununda kullanılan stratejileri kullanmışlardır. Yüksek tirajlı gazetelerde go köşeleri yer alır. Kulüplerde, tatil yerlerinde, sağlık ocaklarında yaygın şekilde oynanmakta, büyük kentlerde bu sanatın öğretmenlerini görebilmekteyiz. Go artık tüm Avrupa ülkelerinde ve Amerika'da binlerce üyeli federasyonları olan, uluslararası turnuvaları yapılan tüm dünyaya yayılmış bir değerdir.

Günümüzde Inoue, Hayashi, ve Yasui okulları kaybolmuş, go sadece Honinbo ve Hoensha diye iki okula ayrılmıştır.

Türkiye'de Go

Türkiye'de ise Alpar Kılınç 1987 yılında tanıştığı oyunu, Türkiye'de hiç olmayan bir konuyu araştırmanın tüm zorluklarına rağmen tüm ayrıntıları ile öğrenmiş, oyun gücünü geliştirmiş ve sonra da ODTÜ'de go topluluğu kurarak yaymaya başlamıştır. Kurucu üyelerinden olduğu Türk-Japon Dostluk ve Dayanışma Derneği adı altında bir kulüp kurarak oyunu okul dışında da yaymaya devam etmiş, Avrupa ve Uluslararası Go Federasyonlarına Türk go'cularını kabul ettirmiş, 1994 yılında go oyuncularının daha da güçlenmesini sağlamak için Go Oyuncuları Derneği'nin kuruluş çalışmalarına başlamış, derneğin resmileştiğini göremeden 7 ocak 1995 tarihinde Ankara'da askerlik görevini yerine getirdiği sırada elim bir kaza sonucunda, arkasında go öğrettiği yüzlerce insanı bırakarak aramızdan ayrılmıştır.

Bu nedenle, bu metni ve çeviriyi, Türkiye'ye go'yu ilk olarak tanıtan gerçek dostum Alpar Kılınç'a ithaf ediyorum.

K A Y N A K Ç A

- BROWN, Ernest. "Go and The I-Ching", *The American Go Journal*, Kış 1996,
- FAIRBORN, John. "Stepping Stones", *The American Go Journal*, 1977:144.
- HYAMS, Joe. *Zen ve Savaş Sanatları*, çev. Cem Şen, Yol Yayınları, İstanbul 1990.
- OHIRI, Shuzo. *Appreciating Famous Games*, Ishi Press, 1977.
- REPS, Paul (der.). *Zen Eti, Zen Kemiği*, çev. Nevzat Erkman, Yol Yayınları, İstanbul 1990.
- RISEMAN, Tom. *I Ching-Dünyanın En Eski Fal Sisteminin Tarihi ve Kullanım Biçimi*, çev. Ayşe Bâli, Dharma Yayınları, İstanbul 1992.
- SMITH, Arthur. *The Game of Go: The National Game of Japan*, Charles E. Tuttle Company, Inc., 21. basım, 1981 (ilk basımı 1908).
- SUZUKI, D. Teitaro. *Zen Budizm: D.T. Suzuki'den Seçme Yazılar*, çev. İlhan Güngören, Yol Yayınları, 2. basım, İstanbul 1984.

Go Kuralları

Mehmet Dardeniz

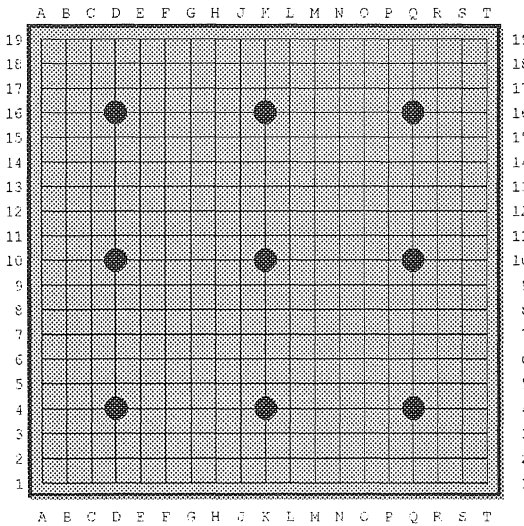
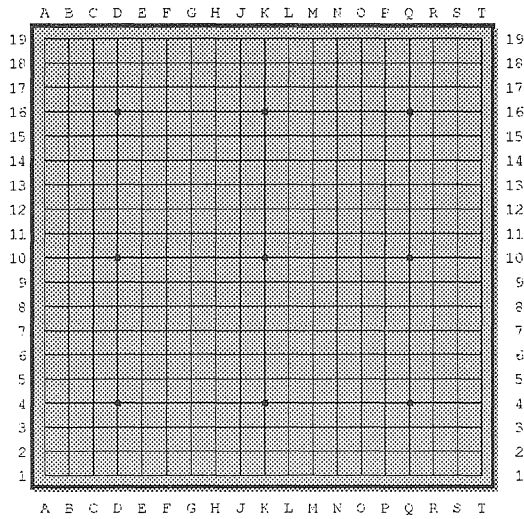


Go'nun kuralları oyunun içine girildiğinde karşılaşılan karışık yapının yanında çok basittir. Kitabımız go'nun basit kurallarını bilen insanlar için yazılmıştır. Bu nedenle burada kuralların üzerinden basitçe geçerek hatırlatmak gerekir.

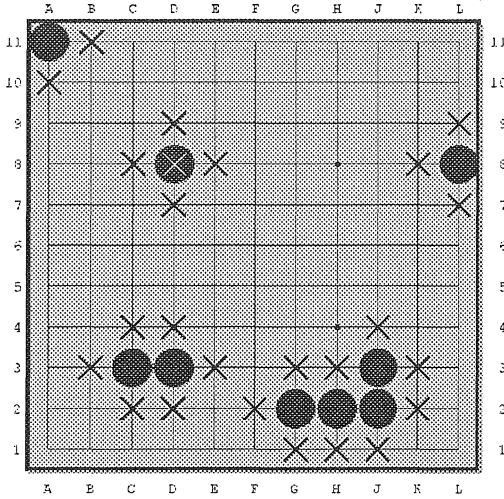
Go 19x19 bir tahta üzerinde 180 beyaz ve 181 siyah taşla oynanır. Taşların başka oyunlardaki gibi farklı değerleri yoktur. 19x19 bir tahta üzerindeki çizgiler 361 adet kesişim noktası yaparlar. Taşlar sıra ile boş bir tahta üzerinde, iki taraf tarafından bu kesişim noktalarına konarak oynanır. Taşlar hareket etmez ve esir alınmadığı taktirde oyun sonuna kadar tahta üzerinde kalırlar.

Oyuna siyah başlar. Bu durumun bir istisnası ise farklı seviyelerdeki insanların seviyelerini eşitlemek için handikap verilmesi ve bu handikaplı oyunlarda oyuna beyazın başlamasıdır. Handikap tahta üzerinde yıldız noktası adı verilen noktalara konur. Bu noktalar dokuz adettir ve aradaki fark kadar en fazla dokuz ya da daha az siyah taş bu noktalara konarak güçlü taraf olan beyaz ile seviye eşitlenir.

Taşlar öldüğü taktirde tahtadan kaldırılır ve oyun sonuna kadar, oyun bittiğinde toplam puanı belirlemek için saklanır. Taşlar nasıl yasar, nasıl ölür?



Go oyununda amaç taş almak değil, tahta üzerinde rakibinizden daha çok alan yapmaktır. Ama, taşlar öldürülüp de tahtadan kaldırıldığında bir puan alan, bir puan da taş kazanmış olur. Tahta üzerinde çizgilerin kesişim noktasına bir taş koyduğunuzda bu taşın Alpar Kılınc ile kullandığımız bir anlatım şekli ile “nefes alma noktaları” vardır. Bunlar kesişim noktaları arasındaki çizgilerdir. Bir taşı tahta ortasında bir noktaya koyduğunuzda dört adet çizgi, bu taşın nefes aldığı dört ayrı nefes borusudur. Eğer, bu nefes borularının tamamı rakip taşlarla kapatılırsa o taş ölür. Tahta ortasında dedim, çünkü tahta kenarında (sınırdı) bir taşın sadece üç nefes alma noktası, köşelerde ise sadece iki nefes alma noktası vardır!

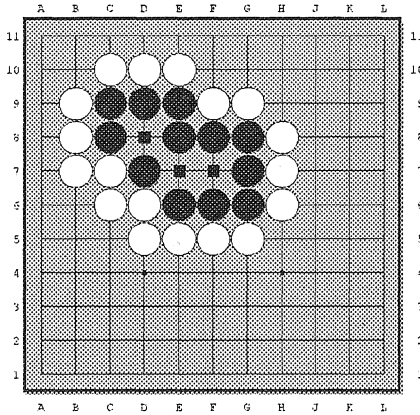


Aynı renkli taşlar birbirlerine değdiklerinde, yani yan yana noktalara konulduklarında (çapraz durduklarında ayrı duruyor sayılırlar) nefes aldıkları noktalar birbirine eklenir. Taşlar birbirine değince bir grup olur ve grupların nefes aldıkları nokta sayısı artar. Birbirine değen iki taşın tahta ortasında altı adet nefes aldığı nokta vardır (birbirlerine değdikleri nokta artık bir nefes borusu sayılmaz). Üç taşın ise sekiz nefes

noktası vardır. Bir grubu öldürebilmek için bu noktaların tamamı rakip taşlar tarafından kesilmelidir.

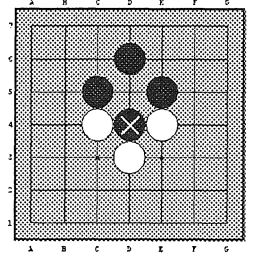
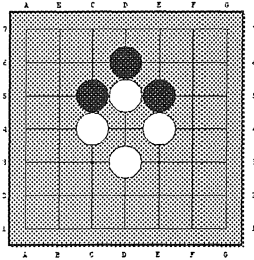
Aslında kurallar son bir kuraldan sonra bitiyor; oyunda tahta üzerinde aynı görüntü kesinlikle oluşmamalıdır. Bunu *ko* anlatılırken bahsedeceğim. Bu anlatılanlar dışındaki kural olarak düşünülen her şey oyunun doğal sonuçlarıdır.

Bir grup düşünün, bu taşların çevresi rakip taşlarla çevrili. Bu grup nasıl kalıcı olarak yaşamayı başarabilir? Bir grubun tek gözü olduğunda rakip hamlesini o son noktaya yaptığında grup ölür. Ama, eğer grubun içinde ayrıık iki adet boşluk, go'daki adıyla iki adet "göz" varsa ne olur. Rakip bu iki gözü de aynı anda doldurmayı başaramaz. Bunu bir kural gibi söyleyebiliriz; iki gözü olan bir grup öldürülemez. Gözler bir ya da daha çok noktadan oluşabilir.



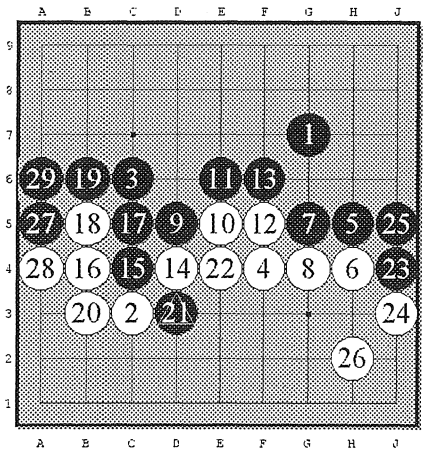
Ko, sonsuz döngü anlamında bir Japonca-Hintçe bir kelimedir. Go'da simetrik bir durumda her iki tarafın da birbirini sırayla alması anlamına gelir. Eğer, yukarıdaki kural olmasaydı oyun bir döngüye girerdi. Bunu engellemek için bir *ko* olduğu zaman tarafların *ko*'yu birtirmesine fırsat vermek için bir hamle bu noktaya yapamaz, yasaktır.

Tahtanın başka bir yerine hamle yapılmalıdır. Bu durum, tahta üzerinde aynı görüntünün hiçbir zaman tekrar etmemesini sağlar. Oyunculara da ko'yu bir taşla kapatıp, bitirme olanağı verir.



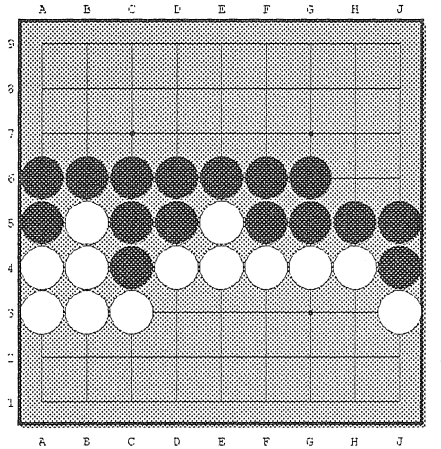
Oyun, tahta üzerinde taşlar arasındaki sınırlar çizilmiş ve puan alınabilecek tüm yerler bittiğinde sona erer. Bu, her iki oyuncunun da pas geçip anlaşması ile olur. Tahta üzerinde sadece oyuncuların alanları ve tarafsız, iki tarafın da olmayan noktalar kalmıştır.

Her iki oyuncu da aldıkları taşları rakibin alanlarına doldurur (bu, bir de alınan taşları saymaya gerek kalmazın diye yapılır). Sonra, oyun-



cuların tahta üzerinde kalan alanları sayılır. Tarafsız noktalar istenirse oyun dışındaki taşlar konarak daha kolay sayabilmek için doldurulabilir.

Yukarıdaki şekilde üçgenle işaretli 21. taş, iki göze sahip olmadığından, beyazın esiridir. Oyun sonunda tahtadan kaldırılır. Biraz taşları daha kolay sayılır bir şekle getirirsek, aşağıdaki görüntü oluşur; siyah 29 puan, beyaz 23 puan. Sonuç, 5 puanla siyahın oyunu kazanmasıdır.



Çevirenin notu:

<http://playgo.to/interactive/index.html> ve

<http://www.geocities.com/mehmet2112>

adreslerinde kurallarla ilgili daha ayrıntılı bilgileri Türkçe olarak bulabilir. İsterseniz mehmetd@isbank.net.tr adresinden e-mektup ile bana da sorularınızı yönleltebilirsiniz. (M.Dardeniz) İngilizce adresler için:

Amerikan Go Federasyonu: <http://www.usgo.org>

Gobase: <http://www.gobase.org>

Go'nun İkinci Kitabı



Birinci Bölüm

Anahatlar



Birinci bölüm temel taş esir alma tekniklerini içeren beş kısımdan oluşuyor. Bu tekniklerde ustalaşmak, güçlü bir oyuncu olmak için gerekli olan temelleri kazandıracaktır. Hızlı bir gelişme için, bu kitabın ilk beş kısmını, dört ciltlik Kano Yoshinori'nin *Graded Go Problems for Beginners* (Yeni Başlayanlar İçin Seviyelendirilmiş Go Problemleri) ile birlikte çalışılması tavsiye edilir. Usta seviyesinde güçlenebilme yolunda, bu kitabı çalışmanın yanısıra, dört ciltteki yaklaşık 1.500 problemi çözmeniz iyi bir seçim olacaktır.

1

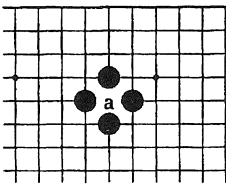
Gözler ve Yaşayan Gruplar

Göz nedir? Tahta ortasında dört taş bir kesişim noktasını çevrelediğinde, bu çevrelenen nokta 'göz' diye adlandırılır. Şekil 1'deki dört taş, 'a' ile işaretlenmiş olan kesişim noktasını çevrelemektedir, demek ki bu nokta bir gözdür.

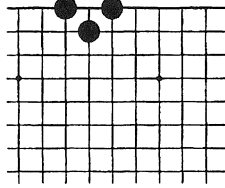
Göz, aynı zamanda tahtanın kenarında da oluşabilir. Bu durumda şekil 2'de olduğu gibi sadece üç taş gereklidir.

Köşede, şekil 3'de olduğu gibi 1-1 noktasında iki taş bir göz oluşturur.

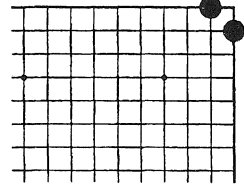
Gözün ne olduğunu bilmek, bir grubun yaşayıp yaşamadığını anlamak için gerekli olan en temel kavramdır.



Şekil 1



Şekil 2

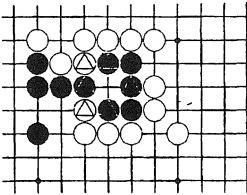


Şekil 3

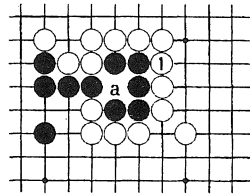
Gerçek ve Yalancı Gözler

Gerçek bir göz asla yok edilemeyecek olan gözdür. Başka bir deyişle, ne bu göze bir taş daha koymaya zorlanabilir ne de bu gözü oluşturan tüm taşları esir almadan gözü herhangi bir taşı esir alınabilir.

Yalancı göz, diğer taraftan, kolayca yok edilebilir. Örneğin şekil 4'de, bir gözü çevreleyen işaretlenmiş siyah taşlar, işaretli iki beyaz taştan dolayı, gerçek bir göz değildir. Şekil 5'de beyaz 1 ile atari çekebilir ve gözü siyah, 'a' ile savunduğunda ya da beyaz 'a'ya oynayarak aldığı da göz yok olur.



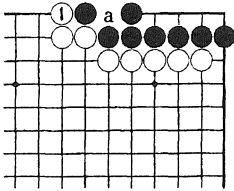
Şekil 4



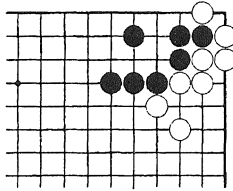
Şekil 5

Şekil 6'da tahtanın kenarındaki bir yalancı göz örneği veriliyor.

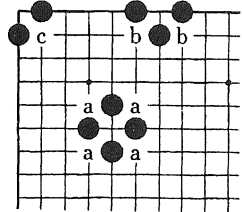
Beyaz 1'e oynadıktan sonra, oyun sonuna kadar 'a' noktası yok olacaktır; ya siyah o noktayı doldurmak zorunda kalacak ya da beyaz onu alacaktır. Şekil 7'de de 1-1 noktası için durum aynıdır.



Şekil 6



Şekil 7

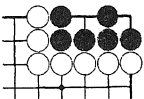


Şekil 8

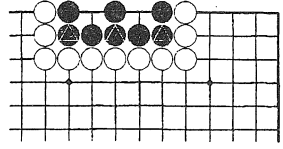
Tahtanın ortasındaki bir gözün gerçek olması için, olmazsa olmaz koşulu gözü oluşturan taşlardan üçünün temas noktalarının dost taşların kontrolünde olmasıdır. Daha basit bir ifadeyle, şekil 8'de eğer siyah, 'a' ile işaretlenmiş noktalardan herhangi bir üçünü doldurabilirse bu göz gerçek bir gözdür. Tahtanın kenarında 'b' ile işaretlenmiş iki nokta doldurulmak zorunda ve köşede ise sadece 'c' ile işaretli tek bir noktanın doldurulmasına gerek vardır.

Bir Grubun Yaşaması İçin İki Gerçek Göze İhtiyaç Duyulur

Bir grubun yaşaması için iki gözü olması gerekir. Şekil 9'da, köşedeki siyah grubun iki gözü var. Bu grup kesinlikle yaşamakta; beyaz bu iki gözden herhangi birine oynayamaz. Bununla beraber, şekil 10'daki işaretli taş olsaydı, siyah grubun solda bir yalancı gözü ve sağda sadece bir gerçek gözü olacağından bu siyah grup ölecekti. Beyazın işaretli taşının, orada şekil 11'de bulunduğunu varsayalım. Tekrar, bu sefer de iki gözü birden yalancı göz olacağından siyah ölü olacaktı.



beyaz bir taş tarafından ele geçirilmiş olsaydı, siyah grubun bir gerçek gözü (1-1 noktasında) ve bir yalancı gözü (2-2 noktasında) olacağından bu grup ölü olurdu.

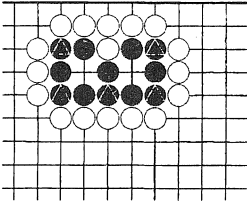


Şekil 13

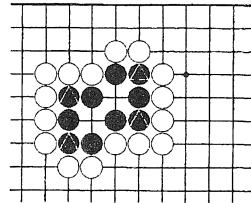
Şekil 13'de tahtanın kenarındaki siyah grubun iki gerçek gözü vardır. Yine de, herhangi bir işaretli siyah taş beyaz olsaydı, siyah grubun en az bir yalancı gözü olacağından ölecekti.

Şekil 14 iki gerçek gözlü başka bir siyah grubu gösteriyor. Bu durumda, tüm işaretli siyah taşlar her bir gözün gerçek ve yalancı göz olmaması için şarttır.

Şekil 15 tahta ortasında göz yapabilecek en ufak grubu gösteriyor. Her taş gereklidir. Herhangi bir işaretli siyah taş eksik olsaydı, o zaman en azından bir göz yalancı göz olacaktı.



Şekil 14

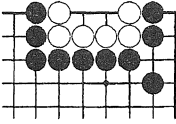


Şekil 15

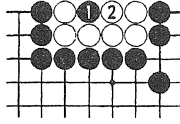
Büyük Gözler

Şekil 16'daki beyaz grup iki noktayı çevrelemektedir. Yeni başlayanlar bu grubun iki gözü olduğunu düşünebilirler, fakat bu bitişik iki nokta gerçekten de sadece bir büyük gözdür. Siyah, beyazın grubunu şekil 17'de 1'e oynayarak tek göze indirebilir. Beyaz grup, şimdi atari'de olduğundan dolayı beyaz, siyah taşı 2 ile almak zorundadır. Fakat alındıktan sonra, beyaz grubun sadece tek gerçek gözü olacak ve şekil 18'de görebileceğiniz gibi hâlâ ataridedir.

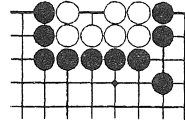
Şekil 16 büyük göze en basit örnektir. Bu özel büyük göz '2-alanlı göz' olarak adlandırılabilir. Daha büyük ve çeşitli büyük gözler de vardır; bazıları bir gerçek göze kadar küçültülebilir, diğerleri yapılamaz. Bir gerçek göze düşürülebilen en büyük göz bir '6-alanlı göz'dür, 'çiçek altılı' olarak adlandırılır.



Şekil 16

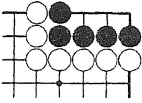


Şekil 17

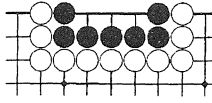


Şekil 18

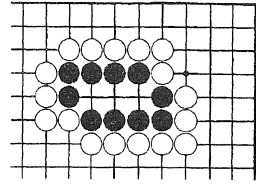
Grupların yaşayıp, yaşamadığına karar vermede büyük gözleri anlamak önemli olduğundan, '6-alanlı gözler'e kadar tüm farklı şekilli büyük gözleri inceleyeceğiz.



Şekil 19

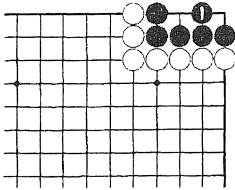


Şekil 20

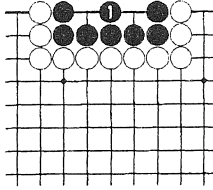


Şekil 21

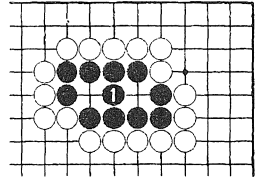
Şekil 19, 20 ve 21 köşede, kenarda ve merkezdeki 3-alanlı büyük gözleri gösteriyor. Hamle sırası siyahta ise, şekil 22, 23 ve 24'de 1'e oynayarak iki gerçek göz yaratabilir.



Şekil 22



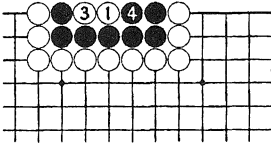
Şekil 23



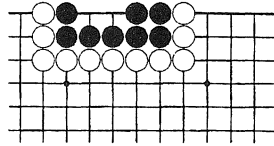
Şekil 24

Bununla beraber, eğer sıra beyazda ise, hepsinde de 3-alanlı tek bir gerçek göze indirgeyerek siyah grupları öldürebilir. Şekil 20'deki durumu örnek alıp, bu grupların nasıl esir alınacağını inceleyeceğiz.

Önce beyaz şekil 25'de 1'e, şekil 23'deki siyahın iki göz yapmak için oynadığı hayati noktaya oynar. Eğer, siyah pas geçerse, siyah gruba atari çekerek, diğer hamlesini 3'e yapar. Siyah 4 ile alır, sonuç şekil 26'daki 2-alanlı gözdür. Beyaz, siyah grubun içindeki iki noktadan birine oynayabilir ve taşları esir alır.

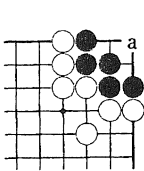


Şekil 25

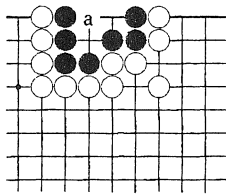


Şekil 26

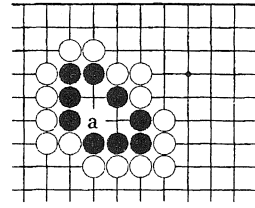
Şekil 27, 28 ve 29 yine köşede, kenarda ve merkezdeki üçlü bükük 3-alanlı gözü gösteriyor. Bu siyah grupların sadece tek bir gerçek göze indirgenip, indirgenemeyeceği sıranın kimde olduğuna bağlıdır. Hayati nokta burada da 'a' ile belirtilmiş orta noktadır. Eğer, buraya ilk siyah oynarsa, iki göz yapar ve yaşar. Fakat, beyaz 'a' noktasına oynarsa, siyah tek gerçek göze düşürülmüş olur.



Şekil 27

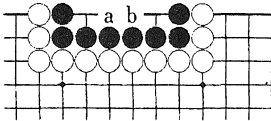


Şekil 28

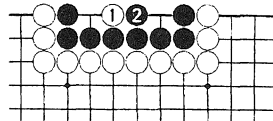


Şekil 29

Doğrusal 4-alanlı gözlerin tümü yaşar. Şekil 30'daki siyah grup tipik bir örnektir ve hiçbir hamleye gerek duymaksızın yaşar. Eğer, beyaz 'a' ya da 'b' noktalarından birine oynarsa, siyah diğerine oynayacaktır. Örneğin, beyaz şekil 31'de 1'e oynarsa, siyah 2 ile cevaplar ve sağda gerçek bir göz elde eder. Diğer taraftan, beyazın solda 1'e oynaması yasaktır (intihar hamlelerine izin yoktur), böylece siyah grup koşulsuz olarak yaşar.

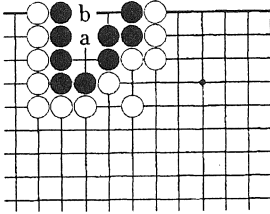


Şekil 30

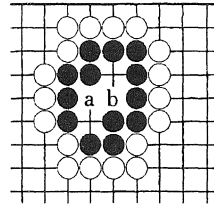


Şekil 31

Kenardaki ya da merkezdeki bir bükük 4-alanlı göz de koşulsuz olarak yaşıyordur. Şekil 32 ve 33’de iki örnek gösteriliyor. Her iki durumda da, eğer beyaz ‘a’ ya da ‘b’ye oynarsa, siyah diğer noktaya oynar ve iki gerçek göz yapar.

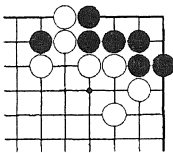


Şekil 32

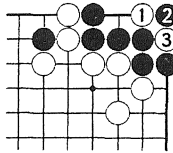


Şekil 33

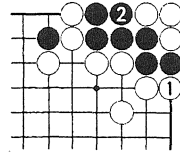
Köşedeki bükük 4-alanlı göz biraz daha karışıktır. Eğer, tam olarak anlar-sanız başlangıç aşamasını başarıyla bitirdiğinizi kabul edebilirsiniz. Siyahın dış tarafta sadece tek açıklığının bulunduğu şekil 34’deki durumda, sıra beyazda ise ko oluşmuştur. Beyaz şekil 35’de önce 1’e oynar ve siyah, grubunu ölü bir 3-alanlı göze dönmesini engellemek için 2 ile cevap vermek zorunda-dır. Beyaz 3 ile aldığı *ko* oluşur. Eğer, beyaz *ko* savaşını kazanır ve 2 nok-tasını doldurursa, siyahın göz alanları ölü 3-alanlı göze dönüşür. Öyle ki, be-yaz şekil 36’da 1 ile son dış açıklığı alabilir ve eğer siyah 2 ile alırsa, sonun-da sadece 3-alanlı bir göz kalır.



Şekil 34

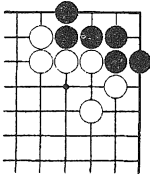


Şekil 35

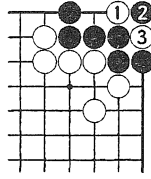


Şekil 36

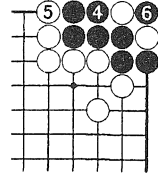
Diğer yandan, eğer siyahın dışarıda iki ya da daha çok açıklığı varsa, şe-kil 37’de olduğu gibi koşulsuz olarak yaşıyordur. Eğer, beyaz şekil 38’de 1 ve 3 ile bir *ko* başlatmayı denerse, siyah şekil 39’da 4 ile atari çeker ve beyaz 1-1 noktasına intihar hamlesi yapamayacağından, oynayamaz (kurallar buna izin vermez). Bu nedenle, beyaz 5 ile dışarıdan atari çektiğinde, siyah 6 ile iki gerçek göz yaparak iki taşı alır.



Şekil 37

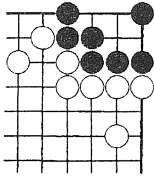


Şekil 38

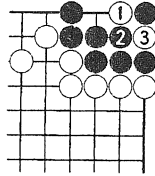


Şekil 39

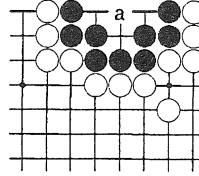
Şekil 40 köşedeki başka bir çeşit 4-alanlı gözü göstermektedir. Eğer, siyahın dışarıda tek bir açıklığı varsa şekil 41’de gösterildiği gibi durum *ko*’ya dönüşür. Fakat, siyahın iki ya da daha çok açıklığı olduğunda, şekil 39’da olduğu gibi koşulsuz olarak yaşar.



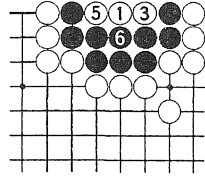
Şekil 40



Şekil 41

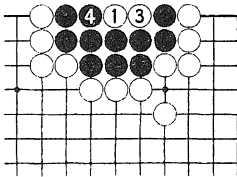


Şekil 42

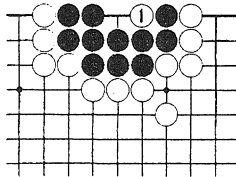


Şekil 43

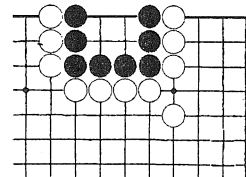
Şekil 42, siyah grubun yaşayıp ölmesinin ‘a’ noktasına hangi tarafın ilk olarak oynayacağına bağlı olduğu bir 4-alanlı büyük gözü gösteriyor. Siyah burada ilk olarak oynarsa, üç gerçek gözü olur. Diğer taraftan, beyaz ilk olarak oynarsa şekil 43 ve 44’de gösterildiği gibi, siyah grup 3-alanlı göze ve ardından bir 2-alanlı göze dönüşecektir. Son olarak da, şekil 45’deki beyaz 1 taşları esir almadan önceki son atariyi çekecektir.



Şekil 44



Şekil 45



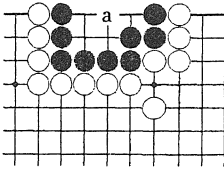
Şekil 46

Son 4-alanlı göz şekil 46’da gösterilendir. Buradaki durumda, siyah gruba müdahale edilmesse siyah ölüdür. Eğer, siyah gözün içine herhangi bir hamle

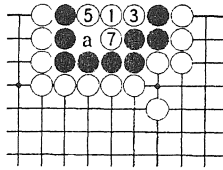
yaparsa, kendini 3-alanlı göze küçültecektir. Ve doğal olarak beyaz, siyahın ikinci bir hamle yapmasına müsaade etmeyecektir.

5-alanlı gözlerin çoğunluğu yaşar. Bununla beraber iki tanesi var ki, dikkatli olmak gerekir.

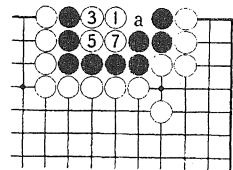
Şekil 47’de ‘a’ iki taraf için de hayati noktadır. Eğer, siyah ilk olarak oynarsa yaşar. Fakat, beyaz oraya oynarsa siyah ölür. Ama, yine de beyaz açısından biraz dikkat gerekiyor. Şekil 48’de beyaz 1, 3 ve 5 oynarsa, siyah’ı şekil 42’deki gibi 4-alanlı göze ufaltabilmesi için son hamlesi 7 ile atari olmak zorundadır. Eğer, beyaz 7’yi ‘a’ ya oynasaydı, siyah şekil 32’deki bükük 4-alanlı göze denk bir sonuca ulaşacak ve koşulsuz olarak yaşayacaktı. Diğer yandan, eğer beyaz şekil 49’daki sıra ile oynarsa, şekil 46’daki 4-alanlı göz şekline benzer birini oluşturmak için son atariyi 7’ye oynamak zorunda kalır. Beyaz 7’yi ‘a’ ya oynasaydı, şekil 32’de olduğu gibi, siyah yaşayan bükümlü 4-alanlı-göz grubunu elde ederdi.



Şekil 47



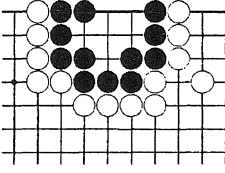
Şekil 48



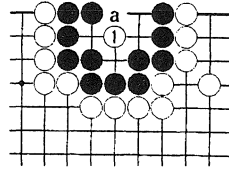
Şekil 49

İki istisna durum dışında tüm 6-alanlı gözler koşulsuz olarak yaşıyordur. Şekil 50, bu istisnalardan birini gösteriyor. Bu şekil ‘çiçek altı’ olarak bilinir. Eğer, hamle sırası beyazda ise, şekil 51’de beyaz 1’e oynarsa siyah ölür. Bununla beraber, eğer hamle sırası siyahda ise 1’e (ya da ‘a’) oynayarak yaşayabilir.

Diğer istisna ise şekil 52’de gösterilen köşedeki bir 6-alanlı dikdörtgen gözdür. Eğer, siyahın hiç dış açıklığı yoksa, şekil 53’de beyaz 1 ve 3’den sonra ölür. Bunun nedeni, siyahın ‘a’ya kendini atariye sokmadan oynayamamasıdır.

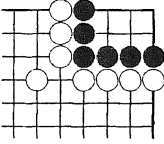


Şekil 50

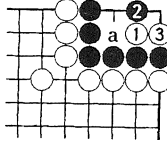


Şekil 51

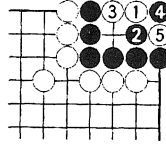
Eğer, siyahın şekil 54’de gösterildiği gibi dışarıda sadece tek bir açıklığı varsa, beyaz gösterilen 5 hamle ile *ko* için oynar. Bu durumda, dışarıda iki ya da daha çok açıklık olduğundan *ko* oluşmaz. Siyah, şekil 55’de 6 ile atari çeker ve beyaz ‘a’ ya da ‘b’ den atari çekemediğinden üç beyaz taşı 4’e oynayarak alacaktır (beyazın 4’e oynamasını intihar olacağını ve kurallara aykırı olduğunu unutmayın).



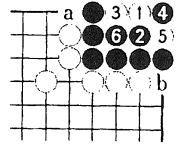
Şekil 52



Şekil 53



Şekil 54



Şekil 55

Göz ve büyük gözün kavranması, taş gruplarının yaşadığının ya da öldüğünün belirlenmesinde çok önemlidir. Ayrıca da, bir grup taşı öldürmenin aslında iki gerçek göz yapmasının imkansız olduğu büyük gözlerle dönüştürmek sorunu olduğudur (Beşinci Kısım’a bakınız). Büyük gözler aynı zamanda diğer bölümün başlıklarından olan, esir alma yarışlarında da karşımıza çıkacaktır.

Bu kısımda geçen konuların tümünü anlamadıysanız, bu, sizi hayal kırıklığına uğratmasın. Okuyacağınız gibi, bu genel kavramlar diğer kısımlardaki, diğer büyük göz örneklerini gördükçe ve kendi oyunlarınızda karşılaştıkça daha anlaşılır hale gelecektir. Daha sonra, bu kısmı tekrar okuduğunuzda bu kavramları tamamen anlaşılabilir bulacaksınız.



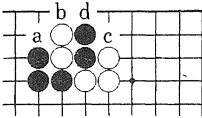
2

Kuşatma Yarışı

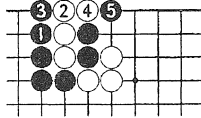
Karşıt iki grup arasında geçen, birbirlerini aynı anda kuşatmaya çalışmaya ve yaşamının sadece diğer grubun öldürülmesine bağlı olması, go tahtası üzerinde sıklıkla karşılaşılan bir savaş türüdür.

Basit Kuşatma Yarışı

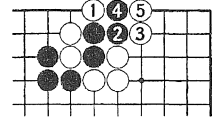
Basit bir kuşatma yarışı şekil 1’de gösterilmiştir. İlk hamleyi yapan taraf kazanır. Eğer sıra siyahtaysa, tek yapabileceği şey beyazın ‘a’ ya da ‘b’ açıklığına oynamaktır. Eğer, sıra beyazdaysa, o da siyahın ‘c’ ya da ‘b’ açıklığına oynamakla işe başlayacaktır. Hangi taraf oynarsa, diğer taraf için hiç bir kaçış yolu yoktur. Eğer, siyah şekil 2’de 1’e oynarsa, beyazın tahtanın kenarına gitmek dışında bir şansı yoktur ve 5’e kadar olan hamleler sonunda yakalanırlar. Ayrıca, beyaz da şekil 3’de 1’e ilk hamlesini yaparsa, siyah yine 5’e kadar olan dizi ile yakalanır.



Şekil 1

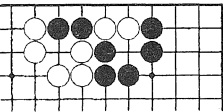


Şekil 2

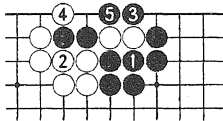


Şekil 3

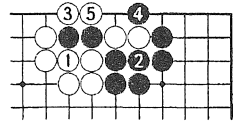
Şekil 4 ise yakalama yarışına başka bir örnektir. Eğer, siyah şekil 5’de 1 ile oynamaya kalkarsa, yakalama yarışını kazanır. Doğaldır ki, bir gerçek oyunda sonuç belliyse, gerek olmadıkça oyun sonuna kadar bu hamleler oynanmaz.



Şekil 4



Şekil 5

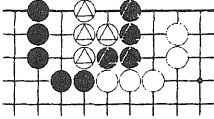


Şekil 6

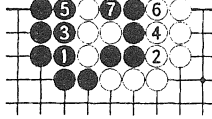
İç ve Dış Açıklıklar

Şekil 7 siyah ve beyaz işaretli taşlar arasındaki yakalama yarışını gösteriyor. Her iki tarafın da dört açıklığı var, kim önce oynarsa kazanacak. Eğer, siyah önce oynarsa şekil 8’deki 1 den 7’ye kadar olan hamleler ile beyaz taşlar

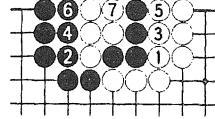
yakalanmış olacaktır. Aynı şekilde, şekil 9 da beyazın ilk oynadığı durumu gösteriyor. 1, 3 ve 5 hamlelerinin sırasının değişmesinin sonucu etkilemeyeceğine dikkat edin.



Şekil 7



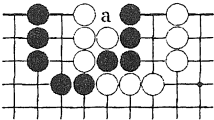
Şekil 8



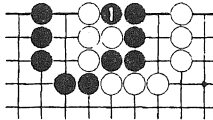
Şekil 9

Buradaki kuşatma yarışları örnekleri basit görünse de, sizin rakibinizin açıklıklarını dikkatsizce doldurmamanız gerekir. Yakalama yarışında iki çeşit açıklık olduğunu ayırt edebilmeniz önemlidir. İç ve dış açıklıklar. İç açıklık, iki tarafın da ortak açıklığı olan yerlerdir. Şekil 10'da 'a' noktası iç açıklıklardır. Şekil 8 ve 9'da olduğu gibi iç açıklıklar her zaman dış açıklıklar oynandıktan sonra doldurulmalıdır.

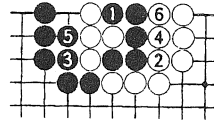
Şekil 11'de 1 ile siyahın iç açıklığa oynayarak kuşatma yarışına başladığını varsayalım. Şu an iki tarafta eşit miktarda açıklığa sahiptir. Fakat, sıra beyaza geçmiştir, böylece beyaz kuşatma yarışını kazanır. Şekil 12 bitmiş halidir.



Şekil 10

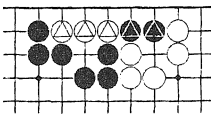


Şekil 11

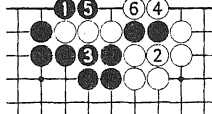


Şekil 12

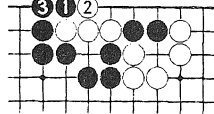
Şekil 13 tahtanın kenarında iki işaretli grup arasındaki beyazın dört, siyahın ise üç açıklığı vardır, beyazın sıra siyahta bile olsa bu yakalama yarışını kazanmakta fazla zorlanmaması gerekir. Eğer, siyah şekil 14'de 1'e oynarsa,



Şekil 13



Şekil 14



Şekil 15

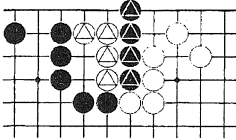
beyaz 6'ya kadar süren dizi sonunda siyahın iki taşını alır.

Fakat, eğer beyaz, siyahın 1 hamlesini şekil 15'de 2 ile cevaplırsa ne olur? Siyah 3 ile bağlar ve şimdi iki grubun da açıklıklarını sayarsak, siyahın üç açıklığı, fakat beyazın iki açıklığı kaldığını görürüz. Beyaz tahtanın kenarına oynadığında iki açıklık kaybetmiştir.

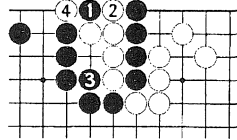
Dış ve iç açıklıkların doldurulma yöntemi kuşatma yarışının en temel kurallarından biridir ve bu sonraki konularda oldukça önemli olacaktır.

Rakibi İç Açıklıklarını Doldurmaya Zorlamak

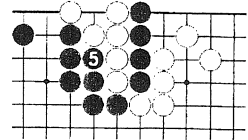
Rakibi kendi iç açıklığını doldurmaya zorlamak için kullanabileceğiniz bazı teknikler vardır. Örneğin, şekil 16'da işaretli beyaz ve siyah taşlar kuşatma yarışında içiçe duruyorlar, fakat beyazın 4 açıklığına karşın, siyahın 3 açıklığı var. Hamle sırası siyahta. Acaba, siyah beyazın bir açıklığını doldurmaya mecbur edip, kuşatma yarışını kazanabilir mi?



Şekil 16



Şekil 17



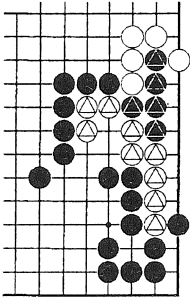
Şekil 18

Şekil 17'deki siyah 1, beyazın bir açıklığını kaybetmesine yol açan bir hamledir. Bu hamle ile tehdit altındaki siyah taşlar dış taşlarla bağlantı kurmaya çalışıyor. Beyaz 2 ile siyahın taşlarının birleşmesini engellemek isterse, siyah 3 ile atari çeker, beyazı 4 ile almaya zorlar. Fakat, siyahın şekil 18'deki 5'le tekrar atari çekmesine ve beyazın bir sonraki hamlede en az 5 taşını kaybetmesini engellemeye çare yoktur.

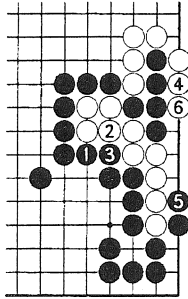
Rakibi Dış Açıklığını Kaybetmeye Zorlama

Şekil 19'da işaretli beyaz ve siyah taşlar arasındaki bir kuşatma yarışını gösteriyor. Beyaz, yarışta daha önde gözükmekte. Örneğin, siyah şekil 20'deki 1'le atari çekerek başlarsa, taşları beyaz 6'dan sonra esir alınacaktır.

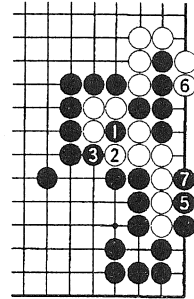
Fakat, siyah 1 ile taşını feda eder ve 3 ile atari çekerse ne olur? Beyaz 4 ile bağlandıktan sonra, siyah 5'i oynar ve sonra 7 ile beyaz daha önce ataride kalır.



Şekil 19



Şekil 20

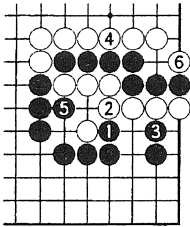
Şekil 21
(4: 1'de bağlar)

Kuşatma yarışında karşıt grubun bir dış açıklığını kaybetmesinin tek yolu taş fedası yapmaktır.

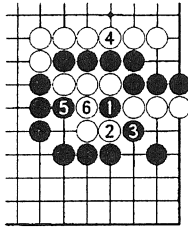
Şekil 22'de, siyah 1 ile kesmeyi deneyemez. Açıktır ki, beyaz 6'dan sonra, siyah hâlâ bu yarışta iki hamle geridedir. Çok daha kıvrak bir düşünce gereklidir.

Kazanmayı sağlayacak olan hamle, şekil 23'de siyahın 1 ile kesmesidir. Bu siyaha, beyaz 4'den sonra beyaz grubu öldürmek için ihtiyacı olduğu hamleyi kazandırır.

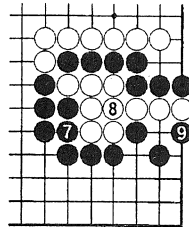
Şekil 23'de beyaz 5 ve şekil 24'de 7 ile iki defa atari çeker, beyaz 8 ile bağlandıktan sonra 9 yine ataridir. Kuşatma yarışında beyaz bir hamle geridedir.



Şekil 22



Şekil 23



Şekil 24

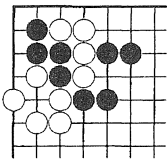
Kuşatma Yarışında İç Açıklıklarınızı Arttırmak

Kuşatma yarışında eğer açıklık sayınız az ise, sizi öne geçirecek zekice hamleler bulabilirsiniz. Şekil 25 bu duruma bir örnektir.

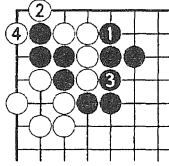
Eğer, siyah şekil 26'da basitçe 1 ve 3 ile dış açıklıkları doldurmaya başlarsa, beyaz 2 ve 4 ile köşedeki dört siyah taşı alacaktır. Bu yaklaşım işe yaramaz. Siyah iyi bir yol aramalıdır.

Şekil 27'de siyah 1, bu kuşatma yarışını kazandıracak bir hamledir. Beyaz 2 ile cevap veremez: Bu hamle kendi iç açıklıklığını doldurmak olacaktır. Beyaz kuşatma yarışını bir hamle ile kaybeder.

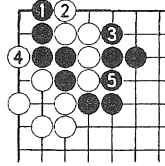
Şekil 28'de eğer, beyaz açıklıkları 2 ve 4 ile diğer taraftan doldurmaya başlarsa, siyah 5'den sonra, hemen 'a'ya koyup atari yapamaz. Çünkü, bu kendi taşlarını atariye sokmak olur. Önce 6'ya oynamak zorundadır, yine de siyah 7 ile beyazı atariye alır ve savaş biter.



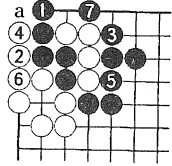
Şekil 25



Şekil 26

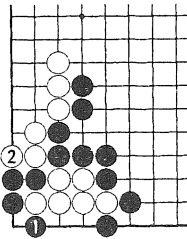


Şekil 27

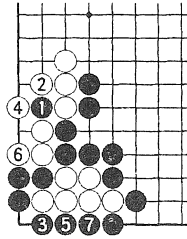


Şekil 28

Şekil 28'de beyazın kendi taşlarını atariye sokacağından kritik noktaya taş koyamaması durumu, kuşatma yarışında önemli bir kavramdır. Özel bir adı da vardır; 'açıklık yetersizliği', Japonca'da ise 'damezumari'dir. Rakibi damezumari'ye sokarak tehlikeli bir grubun açıklıklarının arttırılması çoğunlukla etkili bir yöntemdir. Şekil 29 bu duruma bir örnektir.



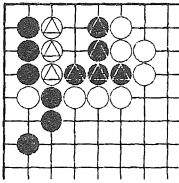
Şekil 29



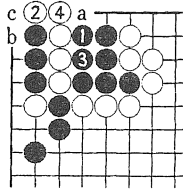
Şekil 30

Burada sıra siyahtadır. Köşedeki taşların sadece iki açıklığı olmasına rağmen beyazın sağdaki altı taşının üç açıklığı vardır. Eğer, siyah 1'i oynarsa, beyaz 2 ile atari çeker ve yarışın sonucu belli olmuştur.

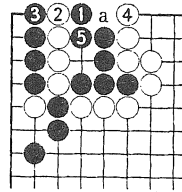
Bununla birlikte, siyah şekil 30'da 1 ile keserek, beyazın açıklık yetersizliğine neden olabilir. Şimdi ise, beyaz kendi taşlarını atariye sokmadan 6 atari hamlesini yapamaz; siyahın köşedeki üç taşına bir saldırı başlatmadan önce siyahın feda edilen taşını 2 ve 4 ile almak zorundadır. Bu arada, siyah 3 ve 5 ile beyazın açıklıklarını doldurarak kuşatma yarışını bir hamle farkla kazanır.



Şekil 31



Şekil 32



Şekil 33

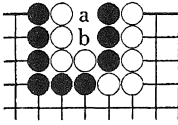
Şekil 31'de işaretli siyah ve beyaz taşlar kuşatma yarışındalar, sıra siyahta. Eğer, şekil 32'deki gibi 1 ve 3 oynarsa, beyaz 2 ve 4'den sonra, açıklık yetersizliğinden dolayı kuşatma yarışını kaybeder; 'a' dan atari çekemez ve 'c'ye oynamadan önce de 'b'yi kapatmak zorundadır.

Burada, yapılması gereken hamle, şekil 33'deki siyah 1 çapraz hamlesidir. Siyah 3'den sonra, beyaz 'a' dan atari çekemez ya da 5'e açıklık yetersizliğinden oynayamaz. Öncelikle 4'e oynaması gerekir fakat, siyah 5'e oynar ve yarış alır.

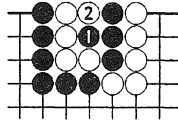
Şekil 30'daki siyah 1 fedaşı ve şekil 33'deki siyah 1 çapraz hamlesi, kuşatma yarışındaki grubunuzun açıklıklarını arttırmayı sağlayan akılda tutmaya değer iki tekniktir.

Seki

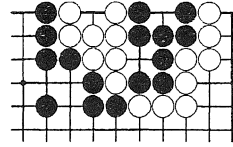
Kuşatma yarışında iki grubun da birbirlerini alamayacak şekilde kilitlenmesi 'seki' diye adlandırılır. Şekil 34 seki'ye basit bir örneği gösteriyor. İki tarafta 'a' ya da 'b'den açıklık yetersizliğinden dolayı atari çekemez. Örneğin, şekil 35'de siyah 1'e oynarsa, beyaz 2 ile bu taşları esir alır. Şekil 36, iki tarafın da bir göze sahip olduğu bir seki'yi gösteriyor.



Şekil 34

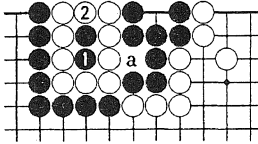


Şekil 35

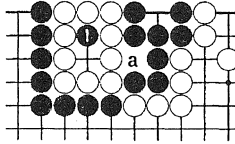


Şekil 36

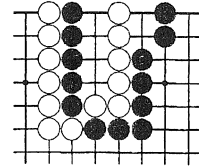
Bir seki oluştuktan sonra eğer, oyun sonuna kadar kimse seki'ye oynamazsa tahta üzerinde kalır ve puanlar sayılırken bu alan hesaba katılmaz. Yine de, seki alanından taş esir alabilirseniz, bu taşlar puanınıza eklenir. Örneğin, şekil 37'de sıra siyahta. Eğer, siyah bu bölgeye oynamassa, beyaz 'a' ya oynar ve siyah taşları öldürür. Öyleyse, siyah 1 ile bir taş daha ekler ve beyaz 2 ile alır. Beyazın esirlerine iki taş daha eklenir. Fakat, şekil 38'de beyaz hâlâ 'a'ya oynamakla tehdit etmekte, böylece siyah, 1 ile bir taş daha eklemek zorundadır. Oyunun sonunda, beyaz bu taşı da alır. Böylelikle üç taş esir almış ya da beyaz üç puan kazanmış olur.



Şekil 37

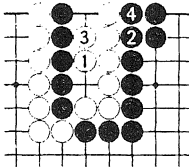


Şekil 38

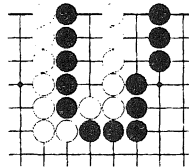


Şekil 39

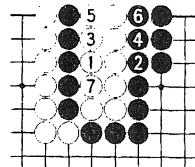
Bir kuşatma yarışında, eğer iç açıklıklar dış açıklıklardan en az iki fazla ise, seki olasılığı dikkate alınmalıdır. Örneğin, şekil 39'da dört iç açıklık vardır. Ve beyazın dış açıklığı ikidir. Bu durumda, beyaz sadece seki elde edebilir. Dışa oynamaya gerek yoktur, fakat beyaz oynarsa, şekil 40 ne olacağını gösteriyor.



Şekil 40

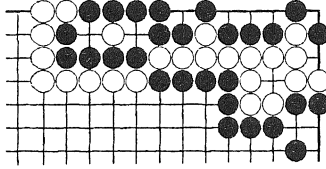


Şekil 41



Şekil 42

Bununla beraber, eğer beyazın şekil 41’de olduğu gibi dört iç açıklığına karşın, üç dış açıklığı olsaydı, o zaman bu bir seki değildir ve şekil 42’de beyaz 7 hamle sonunda kuşatma yarışını kazanır. Eğer, dış açıklık yoksa iç açıklığın ne kadar olduğu önemsizdir ve sonuç da seki’dir.

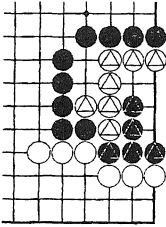


Şekil 43

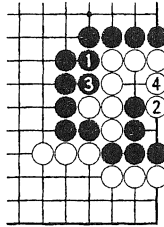
Bu konunun sonunda şekil 43’deki duruma bakarak, sekiyi ne kadar anladığınızı test edelim. Bu pozisyonda durum nedir? Buraya başka hamle yapmaya gerek var mıdır? Cevabı bu kısmın sonunda bulabilirsiniz.

Gözü Olan Kazanır

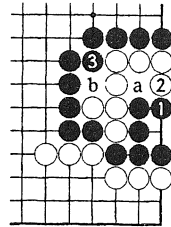
Kuşatma yarışında gözü olan bir grubun, gözsüz bir grup üzerinde büyük bir avantajı vardır. Tehlikedeki bir grubun göz yapması, açıklıkların artırılmasında başka bir metottur.



Şekil 44



Şekil 45



Şekil 46

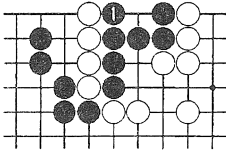
Şekil 44’de beyaz ve siyah işaretli gruplar arasında bir kuşatma yarışı sürüyor. Siyah dış açıklıkları şekil 45’deki 1 ve 3 ile doldurmaya başlarsa, beyaz 2 ve 4 ile durumu seki’ye dönüştürür.

Bununla beraber, eğer siyah ilk hamle olarak şekil 46’daki 1’le bir göz yaparsa, o zaman siyah 3’den sonra beyaz grup ölüdür. Eğer, siyahın dıştan çev-

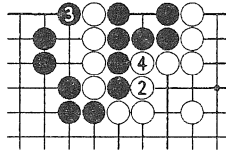
releyen taşları tehlikeye düşmezse, siyah oyun sonunda hiçbir ek hamle yapmadan beyaz taşları tahtadan kaldırır (eğer beyaz 'a'ya oynar ve siyah da 'b'ye oynayıp almak zorunda kalmaz ise).

Bu tekniği uygulayabilmek için belli miktarda iç açıklığın olması gereklidir. Körü körüne göz yapmaya kalkışırsanız, başınıza iş açabilirsiniz. Şekil 47’de siyah 1 ile göz yapar ve bir iç açıklığını yok eder. Siyahın, beyaza kıyasla bir gözü olduğu halde, şekil 48’de olduğu gibi beyaz 4 ile atari çektiğinde siyah kuşatma yarışını kaybeder.

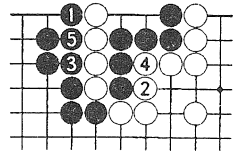
Buradaki doğru yol ise basitçe dış açıklıkları şekil 49’da olduğu gibi doldurmaktır. Siyah 5’e kadar süren dizisiyle kuşatma yarışını alır.



Şekil 47



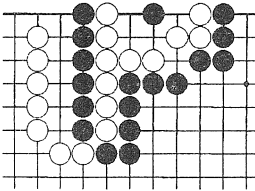
Şekil 48



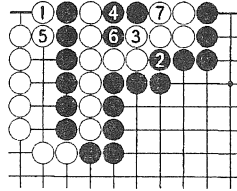
Şekil 49

Büyük Gözler ve Kuşatma Yarışı

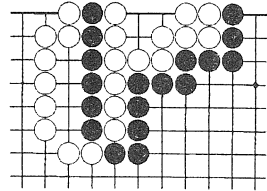
Kuşatma yarışında açıklıkları arttırmamanın bir diğer yolu da büyükçe bir göz elde etmektir. Büyük bir gözü, gerçek bir tek göze indirmek birçok hamle gerektirecektir, böylece siz de rakibinizin dış açıklıklarını doldurmak için yeterli zamanı bulacaksınız. Şekil 50’de bir örnek bulabilirsiniz.



Şekil 50



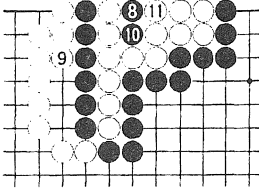
Şekil 51



Şekil 52

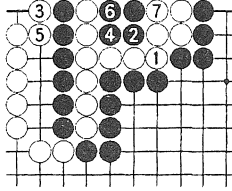
Soldaki siyah grubun 6 tane açıklığı vardır. Eğer, şekil 51’de beyaz dış açıklıkları 1 ile doldurmaya başlarsa, siyah 2 hamlesi beyaza 3 ve 4’ü yaptıracaktır. Beyaz 5 ile diğer bir dış açıklığı kaparsa, siyah 6 ile atarı çeker. Beyaz 7 ile aldığı da grup şekil 52’de görüldüğü gibi 3-boşluklu göze dönü-

şecektir. Siyah ise hayati 8 hamlesini şekil 53'de yapar ve beyaz da 9 ile başka bir dış açıklığı doldurur. Fakat, şimdi siyahın 10'u ataridir ve sonra, beyaz alırsa 12 yine ataridir. Siyah kuşatma yarışını kolayca kazanmıştır.

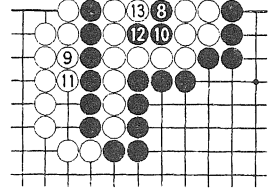


Şekil 53

12: 8'de (ya da 10'da)

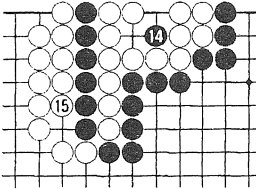


Şekil 54

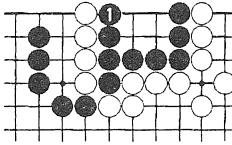


Şekil 55

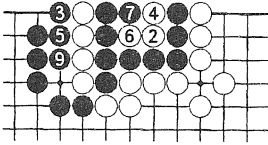
Şekil 54'de gösterildiği gibi, beyazın kuşatma yarışını kazanmasının tek yolu önce 1'e oynamaktır. Bu hamle beyaza 5-boşluklu büyük bir göz kazandırır. Bu da son atari'ye kadar siyahın sekiz hamle yapmasını gerektirir. Bu hamleler 54'den 56'ya kadar olan şekillerden izlenebilir. Beyaz bir hamle fark ile kuşatma yarışını alır.



Şekil 56



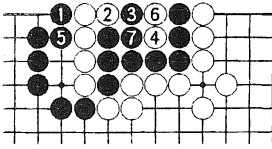
Şekil 57



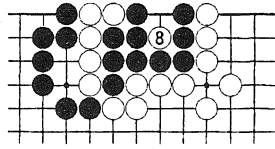
Şekil 58 8: 2'de

Siyah, şekil 57'deki kuşatma yarışını 1 ile yaptığı 4-boşluklu göz ile kazanır. Bu hamle siyaha, beyazın dört açıklığına karşın beş açıklık kazandırır. Kuşatma yarışı şekil 58'de oynanmış ve siyah 1 hamle farkla almıştır.

Eğer, siyah şekil 59'daki 1 ile dış açıklığını doldurmuş olsaydı, kuşatma yarışını kaybedecekti. Beyaz 2'ye oynayarak, siyahı 3'e zorlardı; sonuçta da 3-boşluklu bir göz oluşturunca. O zaman her ikisinin de üç açıklığı ve hamle sırası beyazda olacaktı, böylece şekil 60'daki gibi 8 hamle sonunda kuşatma yarışını kazanacaktır.



Şekil 59



Şekil 60

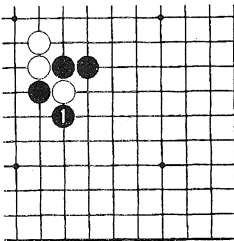
Büyük bir göz içeren yakalama yarışına başlarsanız, 5-boşluklu gözün sekiz hamle, 4-boşluklu gözün beş hamle, 3-boşluklu gözün ise sadece üç hamle edeceğini hatırlayın.

Merdivenler

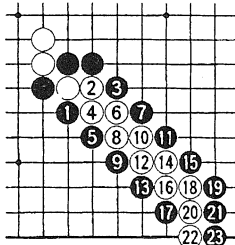
Merdiven, japoncası '*shicho*', yakalama yarışının özel bir durumudur. Aynı zamanda, en temel esir alma yöntemidir. Gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz ki, bu durum hemen hemen her oyunda gündeme gelir.

Şekil 61 merdivene yol açan temel oluşumu gösteriyor. Siyah 1 atarisi esir alma işlemini başlatır. Eğer, beyaz şekil 62'deki 2 ile kaçmaya çalışırsa siyah, beyazın açıklıklarını tüketip esir alacağı tahtanın kenarına kadar kovalar ve yakalar.

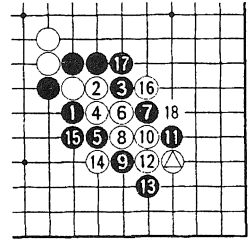
Bir merdiven oluşturmadan önce, merdivenin yolu üzerinde düşman taşlar olup olmadığını kontrol etmek zorundasınız. Örneğin, şekil 63'de beyazın işaretlenmiş olan bir taşı vardır; siyah 1 ile başlayan merdiven bu taşla kesişir. Eğer, 13'üncü hamleye kadar oynarsa, beyaz siyahın taşlarını çift atari ile keser. Bu ise siyah için bir felaket olur, dolayısıyla bu pozisyonda siyahın merdiveni başlatmaması gerekir.



Şekil 61



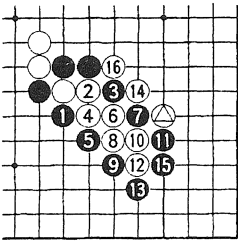
Şekil 62



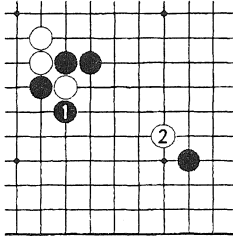
Şekil 63

Merdivende, bazen taşın sadece merdivenin yolu üzerinde olması da gerekmez. Merdivenin böyle bir taşla değmesi bile, şekil 64'de gösterildiği gibi merdivenin bozulması ile sonuçlanabilir.

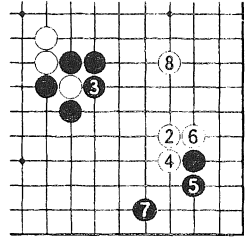
Bazen bir taraf, bir taşı merdivenle sıkıştırdığında, diğer taraf merdivenin yolu üzerindeki bir grubu tehdit eden ve aynı zamanda merdiveni bozabilecek bir hamle yapabilir. Şekil 65'teki beyaz 2 böyle bir hamledir. Eğer tehdit fazla ciddi değilse, siyah şekil 66'da olduğu gibi merdivene yakalanan taşı alır. Ama tehdit ciddiye, bu taşı bırakmanız gerekebilir.



Şekil 64



Şekil 65



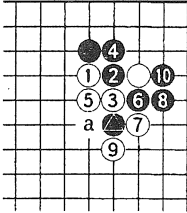
Şekil 66

Eğer kendinizi oyunun tamamen merdivendeki taşları almaya ve merdiven bozucu hamlenin saldırısını altetmeye bağlı olduğu bir pozisyonda bulursanız, o zaman çok önemli bir stratejik hata yapmışsınız demektir. Böyle bir hatadan sakınmanın yolu ise, bir merdiven oluştuğunda en kısa zamanda bu taşları esir almaktır.

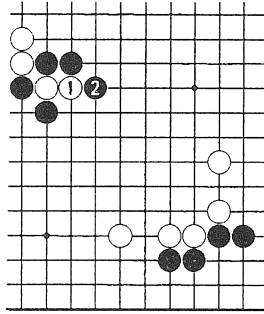
Örneğin, şekil 67 siyahın köşede alan yaptığı ve beyazın ise dış alanda güç elde ettiği bir *joseki*'yi gösteriyor. Siyahın 10'a oynadıktan sonra, 'a'ya oynayarak işaretli taşı kaldırması zaman kaybı gibi gözüküyor, çünkü bu taş zaten merdiven ile esir alınmıştır. Fakat, güçlü bir oyuncu burada tereddüt etmez ve 'a'ya oynayarak taşı tahtadan kaldırır. Siyah, merdivenin yolu üzerinde hem merdiveni bozan, hem de beyaz taşlara saldırı başlatan bir hamle yaparsa, sağ-üst köşedeki beyaz taşlar büyük bir çöküşe uğrayabilirler.

Merdivenin sonucunu kestirebilmek bazen oldukça zordur; profesyonel oyuncuların bile böyle hatalar yaptığı bilinir. İlk bakışta, şekil 68'de 1 ve 2 ile başlayan merdiven, sağ-alttaki beyaz taşların dışa dönük olduğu gözönüne alı-

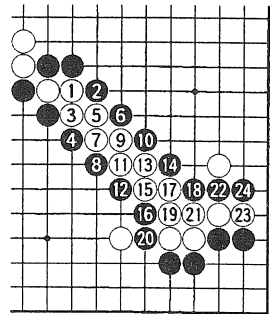
arak, beyaz kazançlı çıkarmış gibi görünüyor. Fakat, şekil 69’da beyaz merdiveni sonuna kadar götürdüğünde bir sürpriz ile karşılaşır; siyah 24’den sonra beyaz taşlarını kaybeder.



Şekil 67



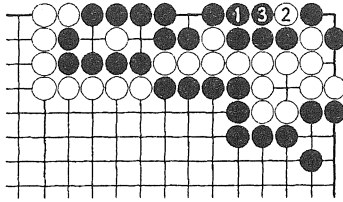
Şekil 68



Şekil 69

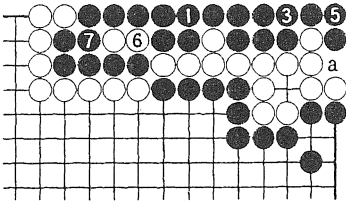
Sayfa 55'teki Problemin Cevabı (şekil 43)

Duruma bakıldığında, bu bir sekidir ve beyazın, siyah hamle yapmadığı sürece, hiçbir şey yapmasına gerek yoktur. Bununla beraber, oyunun sonunda şekil 1'de, 1 ile bağlanması ve ikinci gözü 2'ye oynayarak yapma tehditi siyaha avantaj sağlar. Bundan dolayı, beyaz 3 noktasında bir göz oluşmasını engellemek için içeriye 2 hamlesini yapmak zorundadır. Siyah, 3 ile esirlerine bir taş daha ekler.

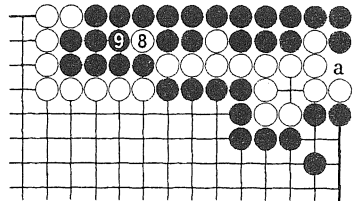


Şekil 1

Sonra da siyah, şekil 2'de 1, 3 ve 5 noktalarını doldurur. Bu hamlelerden sonra, 'a' noktasında bir atari oluşturur, dolayısıyla beyaz 6'yı oynamak zorundadır. Siyah iki tane daha beyaz taş esir alır. Fakat bu taş alışından sonra siyahın şekil 3'de 'a' ile yine atari tehditi vardır. Böylece, beyaz 8'i oynayarak yeni bir taş daha feda etmeli ve siyahın 9 ile almasına izin vermelidir. Şimdi seki açıktır ama, bu süreç beyazın dört taşı kaybetmesine yol açmaktadır.



Şekil 2



Şekil 3

碁

3 Tesuji'ler

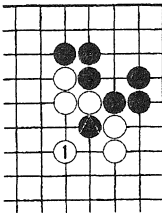
Oyun esnasında birçok zaman kendinizi, bölgesel bir durumda dezavantajda bulacaksınız. Bazen, dikkatlice araştırdığınızda, öyle bir hamle bulabilirsiniz ki, büyülmüş bir şekilde durumu lehinize çevirebilir. Buna benzer hamleler Japonca'da *'tesuji'* diye adlandırılır.

Şu ana kadar birkaç tesuji'yi ikinci kısımda zaten görmüş bulunmaktayız (şekil 21 ve 23'deki siyah 1'in fedası gibi). Bu kısımda, en temel birkaç tesuji'yi inceleyeceğiz.

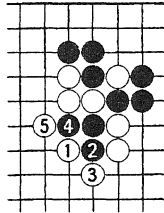
Kafese Almak

Merdivenlerin yanı sıra, kafese almak en temel yakalama yöntemidir. Şekil 1’de beyaz 1 bu tesuji’ye en basit örnektir. İşaretli taş neredeyse esir alınmıştır. Eğer siyah, şekil 2’de 2 ve 4 ile kaçmaya çalışırsa, beyaz 3 ve 5 ile yakalar.

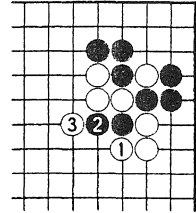
Şekil 3'de beyaz bir merdiven başlatarak da siyahı esir almaya çalışabilir. Bununla beraber, kafese alarak yakalamak, eğer yapılma şansı varsa çok daha kesindir. Merdivenler, tahtanın başka bir köşesindeki taşların gelişmesiyle yakından alakalı olduğu halde, kafes basit ve temiz olarak yerel bir bağlamda esir alır.



Şekil 1

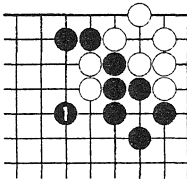


Şekil 2

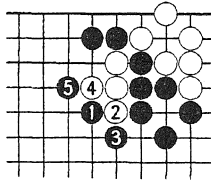


Şekil 3

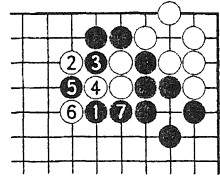
Şekil 4'deki siyah 1 kafese almaya başka bir örnek. Beyazın üç açıklığı olmasına rağmen, kuşatmayı kırmasının hiçbir yolu yoktur. Şekil 5 ve 6 beyazın iki ayrı yolla kaçmaya çalışmasını gösteriyor; ikisi de başarısızlıkla sonuçlanır.



Şekil 4



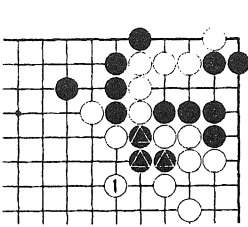
Şekil 5



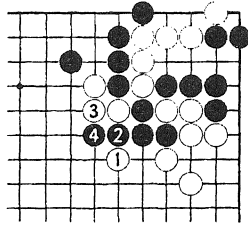
Şekil 6

Bir kafes oluştururken, bazı durumlarda esir almaya kalktığınız taşlara çok yakın oynamanız gerekebilir.

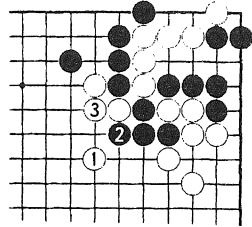
Örneğin, şekil 7’de beyaz 1, işaretli üç taşı almada başarılı olamaz. Şekil 8’de, siyah 2 ile atari çekerek kolaylıkla kaçar. Şekil 9’daki 1’e atlayarak oynamak ise beyazın, siyahı esir almasının tek yoludur. Siyah 2 ile kaçmaya çalışırsa, beyaz 3 ile bağlar ve sonuç şekil 4’ün aynıdır.



Şekil 7

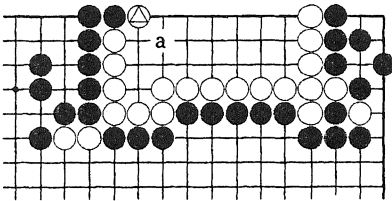


Şekil 8

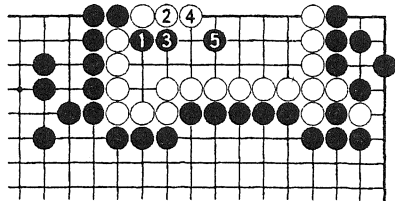


Şekil 9

Kafesler aynı zamanda tahta kenarındaki taşların yakalanmasında da kullanılabilir. Şekil 10'da, beyaz önemli bir savunma hamlesini gözardı etmiştir. Bu hatadan dolayı işaretli beyaz taş esir alınabilir. Siyah, şekil 11'de 1 ve 3 ile art arda atari çeker ve sonra 5 ile kafese alır. İsterseniz, üç beyaz taşın kaçışının mümkün olmadığını, kendiniz deneyerek görün.



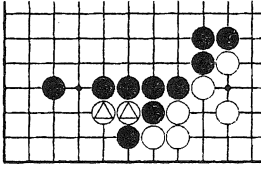
Şekil 10



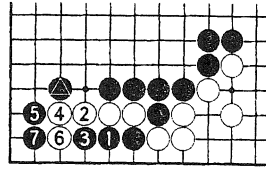
Şekil 11

Gevşek Merdivenler

Gevşek merdivenler de diğer merdivenler gibidir, sadece hiçbir hamlesinde atarı çekilmez. Şekil 12 genellikle tahtanın kenarında karşılaşılan temel bir şeklini gösteriyor. Siyahın amacı işaretli iki beyaz taşı esir almaktır. Siyah, şekil 13'de 1 ve 3 ile ikinci çizgiden dışarı doğru oynamaya başlar. İşaretli taş, tıpkı bir kafes gibi davranarak sonuçta yakalamak için beyazı tahtanın kenarına 5 ve 7 ile sürer.



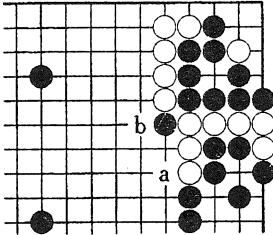
Şekil 12



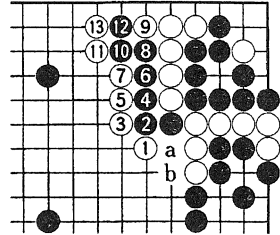
Şekil 13

Kapana benzer hamleler sıklıkla gevşek merdivenlerin oluşturulmasında kullanılır. Örneğin, şekil 14'de siyahın, son olarak işaretli taşı, beyazın yedi taşını 'a'ya oynayarak esir alma amacıyla yapılmıştır. Beyaz 'b'ye oynayarak merdiven oluşturamaz, başka bir yol bulmalıdır.

Şekil 15'de 1'e atlayarak bir gevşek merdiven başlatır. Siyah 2 ile kaçmaya çalışırsa, beyaz 3 ile sıkıştırır ve siyahı 13'e kadar olan hamlelerle tahtanın kenarına kadar sürer. Bu hamleler sonunda da, siyah 'a'ya oynayarak kaçamaz, çünkü beyaz 'b' ile kapatarak durumu merdivene dönüştürerek atari çeker.



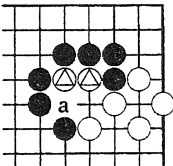
Şekil 14



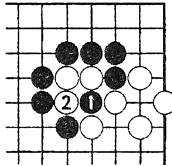
Şekil 15

Uttegaeshi

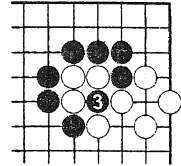
En çarpıcı tesuji'lerin pek çoğu taş fedası içerir 'uttegaeshi (geri tepme)' en çarpıcı olanıdır. Şekil 16'da bu durum işleniyor; siyah işaretli iki taşı esir almak üzere. Basitçe 'a'dan çekilen atari işe yaramaz.



Şekil 16

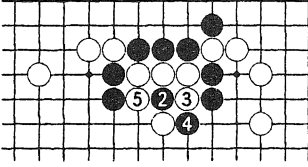


Şekil 17

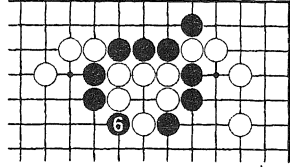


Şekil 18

Siyah, şekil 24'de 2 ile içeri oynayarak başlar ve 4 ile atari çeker. Beyaz, 5 ile taşı aldığında şekil 25'de 6 ile 'oiotoshi' şeklini oluşturur. Beyazın oynayaacağı hamle sonucu değiştirmez, atari'den kaçış yoktur.

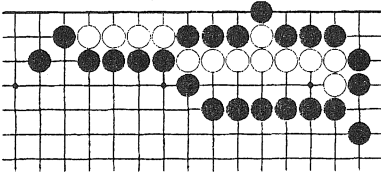


Şekil 24

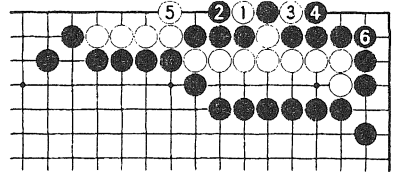


Şekil 25

Oiotoshi'yi oluşturmak için çoğu zaman bazı hazırlık hamleleri yapılmalıdır. Bu hamleler açıklık yetersizliği oluşturan birtakım fedalardan oluşur. Aşağıdaki üç şekilde gösterilen 1'den 7'ye kadar olan hamle dizisi, feda ve son olarak 'coup de grace' (öldürücü son darbe) genellikle oiotoshi olarak adlandırılır.

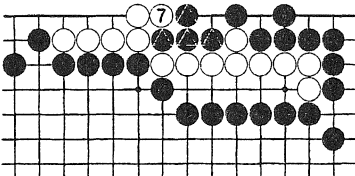


Şekil 26

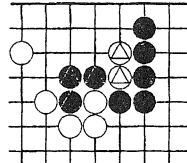


Şekil 27

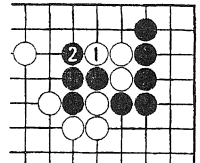
Şekil 26'daki beyaz taşlar alınma tehditi içindeler, fakat beyaz bu taşları oiotoshi tesuji'si ile kurtarabilir. Beyaz, şekil 27'deki 1 ve 3 hamleleri ile iki taş feda ederek başlar ve 5'e iner. Bu hamleler ile siyahın açıklıklarını azaltan beyaz, şekil 28'deki 7 ile son vuruşu yapar; işaretli dört taş atari'den kurtulamaz.



Şekil 28



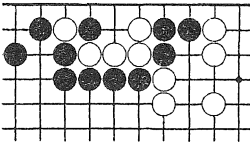
Şekil 29



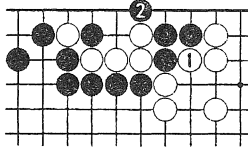
Şekil 30

Tahta Kenarına İnmeK

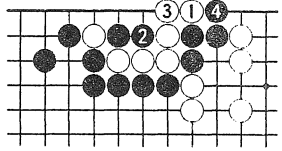
2. Kısım'ın 27. şeklinde gördüğümüz gibi, tahta kenarına inmek açıklıkların kuşatma yarışında arttırılmasının iyi bir yoludur. Şimdi, bu tesuji'ye iki tane daha örnek veriyoruz:



Şekil 37



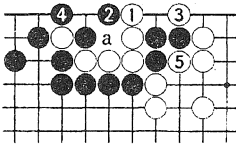
Şekil 38



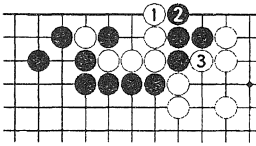
Şekil 39

Şekil 37'deki kuşatma yarışında, beyaz bir hamle geridedir. Şekil 38 ya da 39'daki normal hamleler sonuç vermez. Beyazın bu yarış kazanmasının tek yolu şekil 40'daki 1 ile tahta kenarına inmektir. Siyah 2 ile soldan saldırırsa, öncelikle 4 ile beyaz taşı esir almadan 'a'dan atari çekemez. Bu beyaza, sağdaki siyah taşları almak için bir fazladan hamle kazandırır. Siyahın 2 ile sağdan saldırarak da sadece kendi içi açıklığını doldurmuş olur, böylece beyaz 3 ile atari çeker.

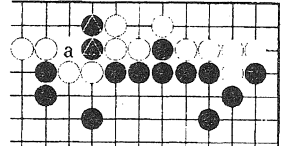
Şekil 42'deki işaretli siyah taşlar tehlikededirler. Siyah 'a'ya oynayarak kesmek ve sonra da beyaz iki taşı almak istemektedir. Fakat, böyle yaparsa beyazın bir sonraki hamlesi kendisi için atari olacaktır.



Şekil 40

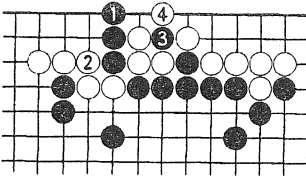


Şekil 41

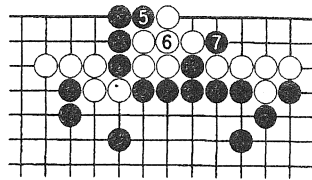


Şekil 42

Siyahın bu yarış kazanabilmesinin tek yolu şekil 43'de 1 ile inmektir. Beyaz 2 ile bağlanırsa, siyah 3 ile bir taş fedası yapar. Beyaz 4 ile aldıktan sonra, siyahın şekil 44'deki 5 ve 7 atari'leri ile kendini açıklık yetersizliği içinde bulur.



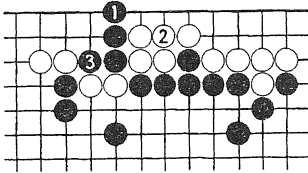
Şekil 43



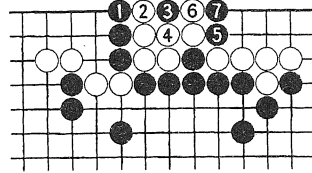
Şekil 44

Diğer yandan, beyaz şekil 45'de 2 ile bağlanırsa, siyah fazladan bir açıklık kazanmış olur, böylece 3'e oynayabilir. Son durum kuşatma yarışıdır ve beyazın iki açıklığına karşın, siyahın 3 açıklığı vardır.

Oyuna bazı yeni başlayanlar, beyazın, niçin siyahın açıklıklarının üç olarak kalması için şekil 46'da 2'ye oynamadığını merak edebilirler. Nedeni, siyah 3'den 7'ye olan hamlelerle bir seri atari çekmesi ve beyaz taşları esir almasıdır. Bu oldukça kullanışlı bir tesuji'dir, hatırla kalmasının yararı var.



Şekil 45

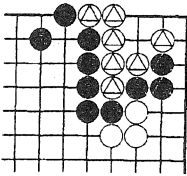


Şekil 46

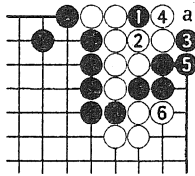
Kıskaçlar

Şekil 46'da gösterilen durumun benzerleri bazen tahtanın köşesinde meydana gelir. Benzeri bir durum şekil 47'de gösteriliyor, işaretli beyaz ve siyah taşlar arasında kuşatma yarışı vardır. Siyah, şekil 46'dakiyle aynı tekniği kullanıp, şekil 48'de 1 ile atari çekince, beyazın 6 hamlesinden sonra 'a'ya açıklık yetersizliğinden dolayı oynayamadığını görmesi onun için soğuk bir düş olacaktır.

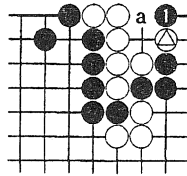
Bu durumda yeni bir çeşit tesuji'ye ihtiyaç vardır; şekil 49'daki 1'in kıskaç alması. (işaretli beyaz taş, yine işaretli siyah taş ve 1 kıskaç almıştır.)



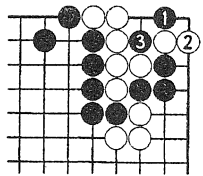
Şekil 47



Şekil 48

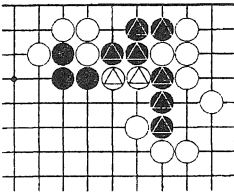


Şekil 49

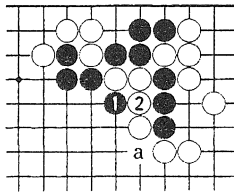


Şekil 50

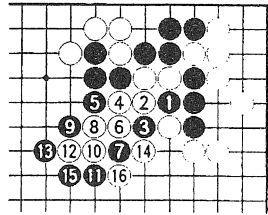
Beyaz kendini atariye sokacağından 'a'ya oynayamaz. Fakat, şekil 50'deki 2'ye oynarsa, siyah 3 ile içeri oynayarak uttegaeshi oluşturacaktır.



Şekil 51



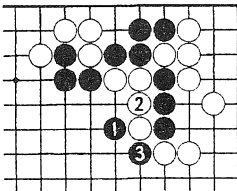
Şekil 52



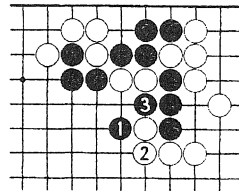
Şekil 53

Şekil 51 kıskaç tesuji'nin kullanılabileceği başka bir durumdur. İşaretli siyah taşlar esir alınma tehditi altındadır ve siyahın tek kurtulma ümidi iki beyaz taşı öldürmektir. Siyahın şekil 52'deki 1 ile atari çekmesi anlamsızdır. Beyaz 2 ile bağlar ve 'a' noktasındaki kesme hiçbir beyaz taşı almaya yaramaz. İki beyaz taşı şekil 53'deki gibi 1 ve 3 ile başlayarak yakalamaya çalışmak da başarısızlıkla sonuçlanacak bir çabadır. Siyahın durumu, beyazın 14 ve 16 ile başladığı esir almalarla çöker.

Şekil 54'deki siyah 1 kısaçığı, bu iki beyaz taşı esir alacak tek hamledir. Beyaz 2 ile bağlarsa, siyah 3 atarı ve dört taşı alır. Eğer, beyaz şekil 55'deki gibi 2 hamlesiyle bağlarsa, siyah 3 beyazın iki önemli taşını yakalar.



Şekil 54

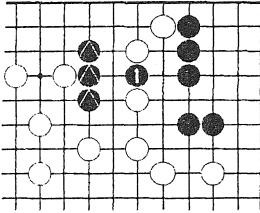


Şekil 55

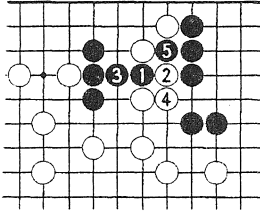
Takozlar

Takozlar genellikle en umulmadık tesuji'lerdir. Bu tesuji özellikle, görünüşte geçit vermez pozisyonları yararak, tehlikedeki taşları bağlamak için kullanılır. Diğer sayfadaki şekil 56, böyle bir durumu gösteriyor. İşaretli üç siyah taş, sağ taraftaki kendi grubundan koparılmıştır. Fakat, siyah 1 ile işaretli iki beyaz taşın arasına girerse, taşlarını birbirine bağlayabilir. Beyaz, şekil 57'de 2 ile atari çekerse, siyah 3 ile bağlanır. Siyah şimdi de 4 ve 5 noktasından kesmekle tehdit eder. Beyaz 4 ile bağlarsa, siyah da 5 ile keser ve yukardaki iki beyaz taşı alır.

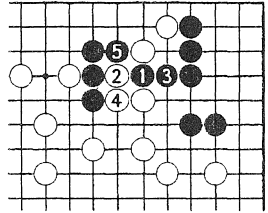
Eğer, beyaz şekil 58'deki 2 ile diğer taraftan atari çekerse, siyah 3 ile bağlar, şimdi de 4'ten ya da 5'den kesmekle tehdit eder. Beyaz 4 ile bağlar ve siyah da 5 ile keser, bu durumda da beyazın üst taraftaki iki taşı yakalanır.



Şekil 56



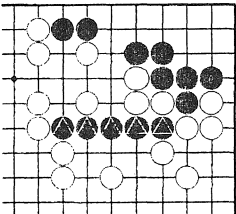
Şekil 57



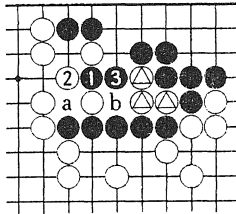
Şekil 58

Şekil 59'da, siyah takoz tesuji'yi kullanarak işaretli beş taşı kurtarabilir. Yapılacak hamle şekil 60'daki siyah 1'dir. Beyaz iki ile atari çekerse, beyaz 3'ü oynar ve işaretli üç beyaz taş esir alınır. Beyaz 'a'ya oynarsa, siyah 'b'ye; fakat, beyaz 'b'ye oynarsa, siyah da 'a'ya oynayarak beş beyaz taşı alır.

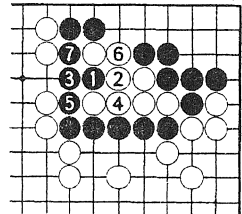
Beyaz, diğer taraftan şekil 61'deki 2 ile atari çekerek ne kadar uğraşsa da tüm çabaları boşunadır, taşları 7'ye kadar olan hamleler sonunda esir alınır.



Şekil 59



Şekil 60

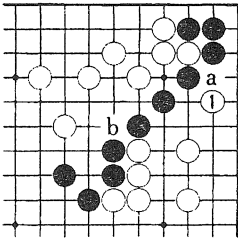


Şekil 61

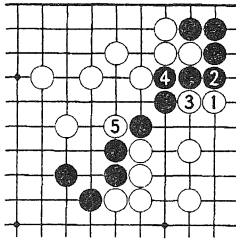
caktır. Siyah 1'e oynadıktan sonra beyazın artık elinden bir şey gelmeyeceğini kendiniz kontrol edin. Ayrıca, siyahın tehlikedeki beş taşı kurtarmanın 1'den başka yolu olmadığını sağlamasını da kendiniz yapın.

İliştirmeler

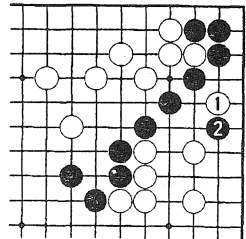
Şekil 49'daki siyah 1 ve şekil 54'deki kısa tesuji'ler iliştilen taşınızla diğer bir taşınızın ortak çalıştığı bir tür iliştilme tesuji'ye örneklerdir. Şimdi göreceğiniz örnekte ise, sizin hiçbir taşınıza değmeyen bir taşla karşı yapılmıştır.



Şekil 62



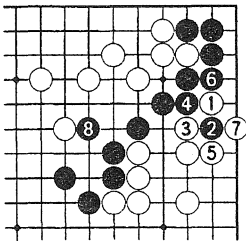
Şekil 63



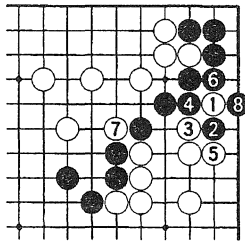
Şekil 64

Şekil 62'de, köşedeki üç siyah taşı 'a'dan kesmek amacıyla beyaz 1 yeni oynanmıştır. Siyah 'a'dan bağlarsa, beyaz 'b'ye oynar ve daha büyük bir siyah taş grubunu koparmış olur. Örneğin, siyah şekil 63'deki 2'yi oynarsa, 3 ile 4'ten sonra beyaz 5 ile keser, sonuçta da siyah taşlar köşede iki göz oluşturamaz. Siyahın tüm taşlarını kurtarabilecek tek hamle, şekil 64'deki siyah 2 iliştilme tesuji'dir.

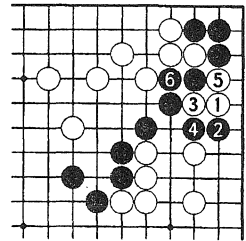
Beyazın en iyi cevabı, şekil 65'deki 3 ve 5'i oynamaktır, fakat şimdi de siyah 6 ile bağlanır. Beyaz 7 ile alırsa, siyah 8 ile diğer zayıf noktasını savunur.



Şekil 65



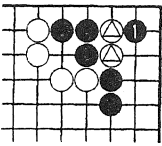
Şekil 66



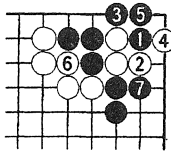
Şekil 67

Siyah 2'ye, şekil 67'deki gibi 3 ve 5 ile direnmek anlamsızdır. Siyah 6'dan sonra, beyaz bu işten hiç bir çıkar elde edemeden üç taşını kaybeder.

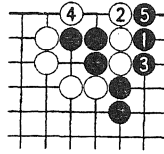
Bir başka iliştime tesuji ise, rakibinizin taşlarının 'göbeği'ne yapacağınız saldırıdır. Şekil 68'deki siyah 1 buna bir örnektir. Bu, işaretli iki beyaz taşı alabilmenin tek yoludur. Şekil 69 ya da 70'deki 2 ve 4 ile direnmek yararsızdır; beyaz her zaman kuşatma yarışında bir hamle geridedir. Bununla beraber, siyah eğer şekil 71'de 1'e oynasaydı, beyaz 2'yi oynar, siyah 3 ile bağlanmaya zorlar ve 4 ile işaretli üç siyah taşı alırdı.



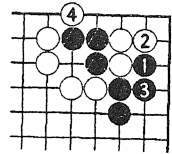
Şekil 68



Şekil 69



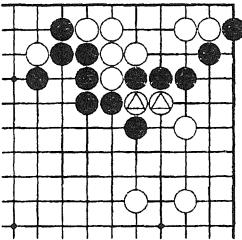
Şekil 70



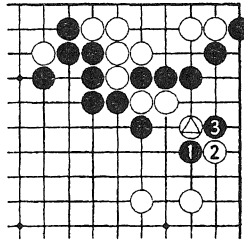
Şekil 71

Çapraz Kesme

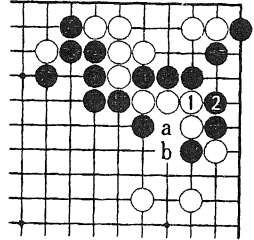
Bu son örneğimizde, şekil 72'deki işaretli siyah taşlar gruptan koparılmıştır. Siyahın bu taşları kurtarmasının tek yolu işaretli iki beyaz taşı almasıdır. Bunu yapabilmek için de çapraz kesme tesuji'yi kullanmalıdır. Siyah, bunu öncelikle şekil 73'deki 1 ile saldırıp, beyaz 2'ye oynadıktan sonra 3 ile çapraz keserek yapar. Bu çapraz kesmedir, çünkü siyahın iki taşı 1 ve 3, beyazın iki taşı 2 ve Δ birbirlerini kesmişlerdir. Şu andan sonra beyazın, şekil 72'deki işaretli iki taşı kurtarması olanaksızdır. Beyaz 'a'dan sonra siyah 'b' ile yine yakalar.



Şekil 72



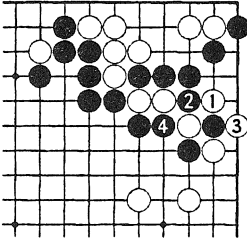
Şekil 73



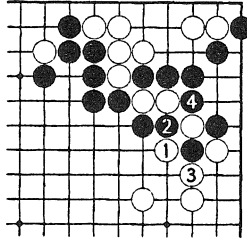
Şekil 74

Beyaz şekil 75’de 1 ile atari çekerse, siyah iki beyaz taşı 2 ve 4 ile alır. (Beyaz 3’ü, 4’e oynayamaz çünkü oynarsa hâlâ atari’dedir.) Beyaz, diğer siyah taşla şekil 76’daki 1 ile atari çekerse, siyah 2 ve 4 ile beyaz iki taşı esir alır.

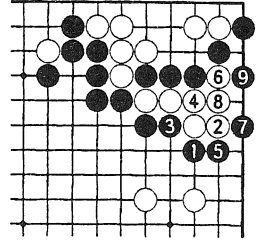
Beyaz çapraz kesmeyip, şekil 77’deki gibi inerse, 9 hamlelik kuşatma yarışından sonra tüm taşlarını kaybeder.



Şekil 75



Şekil 76



Şekil 77

Bu kısımda go tahtasında oluşabilecek en basit tesuji’leri kısaca gözden geçirdik. Daha pek çokları var ve bunlardan bazılarını diğer kısımlarda ve ‘Oyun Sonu’ adlı kısımda işleyeceğiz.

Usta bir oyuncu olabilmeniz için, bir tesuji’yi oynama şansı doğduğu zaman onu ilk bakışta görebilmeniz gerekir. Bunu yapmayı öğrenmenin en iyi yolu çeşitli tesuji’e aşina olmak ve tesuji problemleri çözmektir. Dört ciltlik *Graded Go Problems For Beginners* (Yeni Başlayanlar İçin Seviyelendirilmiş Go Problemleri) ile başlamak iyi bir seçimdir; bu ciltlerde yüzlerce kuşatma yarışı ve tesuji problemi vardır. Aynı zamanda oyunlarınızda karşınıza çıkabilecek önemli tesuji’lere iyi bir giriş oluşturan ‘Tesuji’, James Davis’in yazdığı kitabı çalışmak da iyi bir karar olacaktır.



4

Yaşam ve Ölüm

Bir grubu öldürmek için kullanılan ve sık sık karşılaşılan üç temel tesuji vardır; oturtma hamleleri, ‘hane’ ve içeri-oynama hamleleri. Bu üç tesuji’yi öğrenmek, size rakibin taşlarını öldürmek ve kendi taşlarınızı korumak için gerekli olan bilgiyi kazandıracaktır.

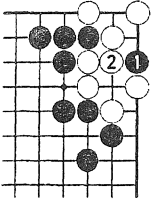
Oturma tesuji, taş gruplarını öldürmek için kullanılan en temel yöntemidir. Bu hamle rakibin şeklinin hayati noktasına, büyük bir göz oluşturmak amacıyla oynanmasıdır. Şekil 1, bu yöntemin tipik bir uygulamasıdır. Beyaz 1, siyahın şeklinin hayati noktasıdır. Siyah 2'ye, beyaz 3 cevabını verince, siyah grup büyük bir göze indirgenir. Şekil 2, olası bir devam yolunu gösteriyor. 7'den sonra beyaz 'a' ya da 'b'den atari çeker (sadece, sizden siyahın öldüğünün kanıtı istenirse) ve siyah alırsa, geriye sadece 3-boşluklu bir göz kalmıştır.

Diğer taraftan, hamle sırası siyahta ise, şekil 3'te 1'e oynar ve beyazın artık iki göz oluşturması imkansızdır. Beyaz 2'ye, siyah 3 ve siyahın 'a'da bir gerçek gözü olmuştur, diğeri de 'b'dedir. Bu arada, 'a'daki göz beyaz 4 ve 6'ya oynanırsa, 7 ile korunmak zorundadır.

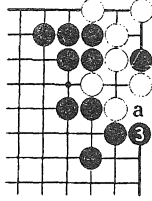


80

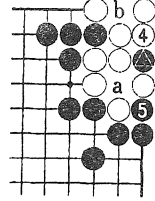
Beyaz, şekil 6'da 4 ile alırsa, siyah 5 ile atari çeker. Şimdi, beyazın sadece bir gerçek gözü vardır (işaretli taşın olduğu yerde) ve iki tane yalancı gözü (4 ve 'b'de), bu durumda da köşedeki grubu ölmüştür.



Şekil 4



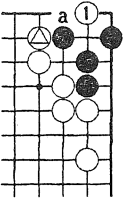
Şekil 5



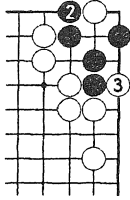
Şekil 6

Şekil 7'deki, beyaz 1 oturma tesuji, dışardaki işaretli taş ile 'a'ya oynayarak bağlanmakla tehdit ediyor. Siyah, şekil 8'de 2 ile engellerse, köşede geriye sadece büyük bir göz kalır. Bundan sonra beyaz, siyahın gerçek bir göz yapabileceği diğer tek noktayı 3 ile alır.

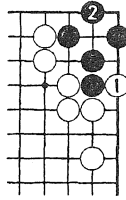
Bu problemde hamlelerin sırası önemlidir. Beyaz, şekil 9'da 1'e ilk hamlesini yapsaydı, siyah 2'ye oynayarak köşede iki gerçek göze sahip olurdu (1-1 ve 2-2 noktalarında).



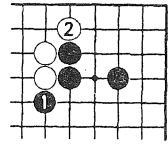
Şekil 7



Şekil 8



Şekil 9

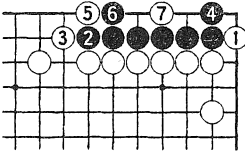


Şekil 10

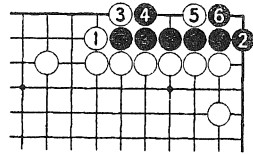
Hane

Hane, kendi taşından çapraz olarak oynayıp, rakibin taşına değen hamledir. Üst taraftaki şekil 9'da beyaz 1, hane'ye örnektir. Aynı zamanda şekil 10'daki siyah 1 ve beyaz 2 de hane'dir.

Hane taşları öldürmekte kullanışlıdır. Gerçekten de, bir go özlü sözü vardır ki "Hane'de ölüm vardır" der. Şekil 11 bir örnek veriyor:



Şekil 11

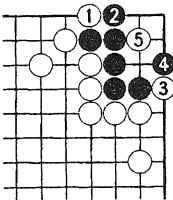


Şekil 12

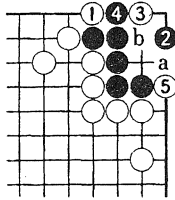
Beyazın 1 hane'si köşedeki siyah grubu öldürür. Siyah 2 ve 4 ile iki göz yapmaya yetecek alanı oluşturmaya çalışır. Fakat, beyaz 5 ile ikinci bir hane oynar, böylece buna yeri kalmaz. Siyah 6'yı oynarsa da, 7'deki oturtma hamlesi siyah grubu öldürür.

Şekil 12'deki beyaz 1'in oynanması ise, siyah grubu öldürmede başarısız kalır. Siyah 2 ile iner ve sonra 3, 4 değişik tokuşundan sonra, siyahın iki gerçek göz yapmaya yeterli yeri vardır. Beyaz 5'i, 6'nın yerine oynarsa, siyah da 5 ile cevaplar. Her iki yolla da siyahın iki gerçek gözü olur.

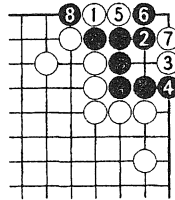
Bir grubu hane ile öldürmeye niyet ettiğinizde, genellikle bu hamleyi, şekil 11'deki 7 gibi bir oturtma hamlesi izler. Şekil 13 ise buna başka bir örnektir. Beyaz, 1 ve 3 ile art arda iki hane oynayarak siyahın alanını 5-boşluklu göze indirir. Beyaz daha sonra da, 5 ile oturtma hamlesini bu büyük gözü can alıcı yerine 5 ile oturtur. Siyahın kurtuluşu yoktur.



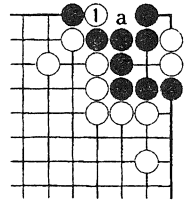
Şekil 13



Şekil 14



Şekil 15



Şekil 16

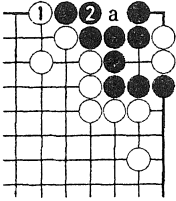
Siyahın, beyaz 1'e karşı yapabileceği hiçbir şey yok. Eğer, şekil 14'deki cevabı verirse, beyaz oturtma hamlesini 3 ile yapar. Siyah, 4 ile bağlantıyı engeller, fakat beyaz 5 ile başka bir hane oynar. Siyahın artık, sadece bir gözü kalmıştır. Siyah 'b'ye oynayarak iki göz yapmayı ümit ederek 'a'ya oynarsa, beyaz 'b'ye oynar. Eğer, siyah 'b'ye oynarsa, beyaz da 'a'ya oynar.

Siyahın cevabı şekil 15'deki 2 ile olursa, oturtma hamlesi 3'ü 5 ve 7 ile si-

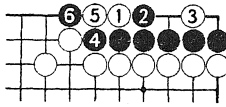
yah grubun sadece büyük tek bir gözle kalması sağlanır. Siyah iki beyaz taşı 8 ile alırsa ne olur? O zaman diğer bir tesuji'yi öğrenmemiz gerekiyor; içe-oy-nanan hamleler.

İçe-oy-nanan Hamleler

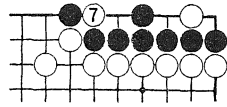
Şekil 16'daki 1 içe-oy-nama tesuji'ye bir örnek. Bu tesuji yalancı gözler yaratmada oldukça kullanışlıdır. Bu hamleden dolayı 'a' noktası gerçek bir göz olamaz. Şekil 17'deki beyaz 1'den atari çekmek, siyahı 2'yi oynamaya zorlar ki bu da onun istediği hamledir. Şimdi, siyahın 'a'da bir gözü olmuştur, sağda da sağlam bir büyük gözü vardır.



Şekil 17

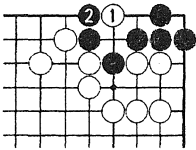


Şekil 18

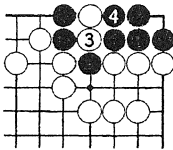


Şekil 19

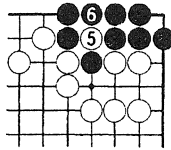
Şekil 18'de beyaz 1 içe-oy-nama tesuji'sini yaratır. Siyah 2'ye oynarsa, beyaz 3 ile oturtma hamlesi yapar. Sonra, siyah 4'e oynarsa, beyaz 5 ile iki taşı feda eder; siyah 6 ile aldığı da, beyaz Şekil 19'daki 7'yle içe oynar. Siyah gruptan geriye sağda büyük bir göz ve 7'de yalancı bir göz kalmıştır.



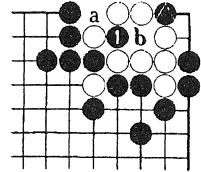
Şekil 20



Şekil 21



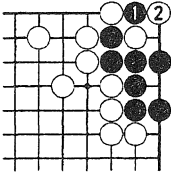
Şekil 22



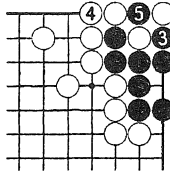
Şekil 23

Şekil 20'deki diğer örnekte, beyaz 1 oturtma hamlesi, karmaşık bir içe-oy-nama hamle dizisi başlatıyor. Siyah 2 ile kapatırsa, Şekil 21'de beyaz, 3 ile feda ettiği taşları ikiye çıkartır. Siyah 4 ile alır, şimdi de beyaz Şekil 22'de 5 ile içe oynar. Sonuçta, 5 noktası yalancı göze dönüşmüş, siyah grup ölmüştür. Siyah Şekil 23'de de, içe oynanan 1 hamlesi ile köşedeki beyaz grubu öldürmüş-

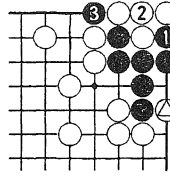
tür. Siyah işaretli taştan dolayı beyaz kendini atari'ye sokmadan 'a'ya oynamaz. Yine de, 'b' ile alırsa, beyaz da 'a'ya oynayarak 1 noktasını yalancı bir göze dönüştürür.



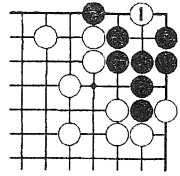
Şekil 24



Şekil 25



Şekil 26



Şekil 27

İçe oynanan hamleler çoğu zaman, fazladan bir göz yaratmaya yardım ederek, grupları yaşatmak için de kullanılabilir. Şekil 24'de siyah 1 böyle bir hamledir. Beyaz 2 ile alırsa, siyah şekil 25'de 3 ile köşedeki iki taşa atari çeker. Toplam üç gerçek göz elde eder. Beyaz 4'ü 5'e oynarsa, siyah dört taşı da 4'e oynayarak alır. Her iki halde de siyah grup yaşar.

Ancak, bu tesuji'nin sonuç vermesi için, siyah grubun en az bir tane gözü olması gerekiyor. Şekil 26'da, siyahın gözüni bozan (şaşı yapan) işaretli bir beyaz taş var. Bu sefer, siyah 3 ile aldığı anda, beyaz bir oturtma hamlesi yaparak siyah grubu köşede tek büyük göze indirgeyerek öldürür.

Yaşam ve ölüm savaşları hemen hemen her oyunda görülür. Gerçekte oynanmasalar bile sonuçlarının incelenmesi hamlelerinizin planlanmasında önemlidir. Bu nedenle, rakibin taşlarını öldürmek ya da kendi grubunuzu yaşatacak hamleleri bulmada ustalaşmanız gerekiyor.

Bu konuda ustalaşmanız için 'yaşam ve ölüm' problemleri çözmeniz gerekir. Ayrıca, Japonca problem kitapları da yanlarında verilen ufak bir çeviri rehberi aracılığıyla İngilizce biliyorsanız kolaylıkla takip edilebilir.

Son olarak, tesuji konusunda ustalaşmak gibi, grupların öldürülmesi ve yaşatılması yöntemlerinde de ustalaşmak, sizin go tekniğinizin derinleşmesi açısından çok önemlidir. Açılış ve orta oyununuz stratejik olarak sağlam olabilir, ama analiz gücünüz yetersizse stratejik olarak kazanılmış bir oyunu gerçekten kazanamayabilirsiniz.



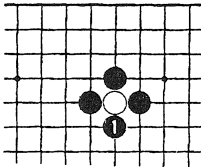
5

İyi ve Kötü Şekiller

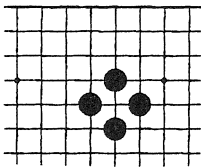
Eğer, rakibinizden daha çok alan elde etmek istiyorsanız, taşlarınız çabukça göz oluşturabilmelilerdir. Kolayca iki göz oluşturamayacak bir grup saldırıya uğrayabilir. Siz iki tane göz yapmaya çalışırken, rakibiniz de kolaylıkla kendine alan yapacaktır. İyi şekle sahip olan taşlar bir saldırı anında, bir iki hamlede iki göz yaparak saldırıyı savuşturabilir. İşte bu kısmın konusu, iyi şeklin ne anlama geldiği ve nasıl yapıldığıdır.

Ponnuki

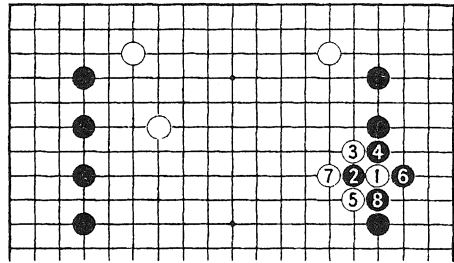
Ponnuki, tek bir taş karşı tarafın dört taşı tarafından esir alındığında oluşan şekildir. Siyah şekil 1’de 1’e oynarsa bir beyaz taşı esir alır, oluşan şekil ponnuki diye adlandırılır.



Şekil 1



Şekil 2



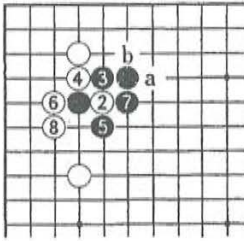
Şekil 3

Ponnuki ideal bir şekildir. O kadar etkilidir ki bir go özlü sözü şöyle der: “Ponnuki’nin değeri 30 puandır.” 30 puan, abartma da olsa, tahtanın ortasına doğru yapılan bir ponnuki neredeyse her zaman iyidir. Şekil 3’de bir örnek var. Siyah sağ tarafta avantajlı duruma geçtiği halde, gösterilen hamlelerden sonra ponnuki yapmasına izin verdiğinden, beyaz da merkezde ve yukarıda inisiyatif ele geçirmiştir. Ponnuki burada diğer üç taş ile güzel bir uyum içindedir; 6-handikaplı bir oyunda, bu neredeyse beyazın oyunu kazanması için yeterlidir.

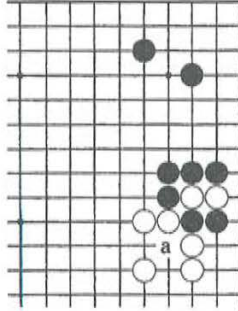
Karşı sayfadaki şekil 4’de, ponnuki’nin nasıl olduğu gösteriliyor, fakat bu sefer sonuç siyah için kötü olmuştur. Nedeni ise, işaretli taşın orada bulunması. Bu taş gerçekten de gerekli değildir.

Bu taş zaten güçlü olan şekle fazladan eklenmiştir. Bu hamlenin tahtanın herhangi bir yerine oynanmış olması çok daha kazançlı olurdu. Siyah bu diziyi oynayarak beş taşla sol-üstte oluşturabileceği maksimum etkiyi elde etmiş oldu.

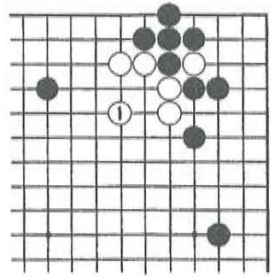
Bir şekil için iki ölçüt vardır: Gerektiğinde ne kadar kolay göz oluşturabileceği ve bir saldırı karşısında ne kadar dayanaklı olduğudur. Açıkça, şekil 4'teki işaretli taşın göz oluşturmakta hiçbir yararı yoktur, ama yine de grubun bir parçasıdır. Bu taş 'a'da olsaydı, bir diğer göz en azından 'b'de oluşturabilirdi. Durduğu yerde, neredeyse hiçbir işe yaramıyor. Bu haliyle siyah gereğinden fazla taş harcamış, sonuçta da kendi durumu aşırı kalabalıklaşmıştır.



Şekil 4



Şekil 5

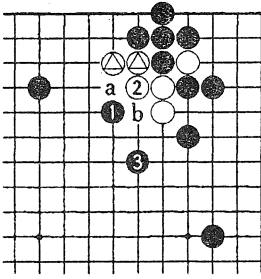


Şekil 6

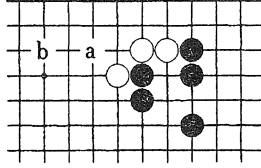
Şekil 5'deki merkeze bakan 5 beyaz taş, iyi şekle başka bir örnektir. Bu grubun iyi şekil olmasının en azından bir nedeni, 'a'nın neredeyse kesin bir göz olmasıdır. Bu durum grubu oldukça sağlam yapar.

Şekil 6'daki durumda sıra beyazda. 1 dışında neredeyse başka bir hamleyi düşünmeye gerek yok. Beyaz, buraya bir defa oynadı mı, durumu yeterince sağlamlaştırmış olur.

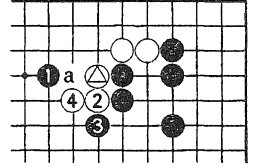
Beyaz başka yere oynarsa, siyah şekil 7'de 1 ile saldırı 2 ile bağlanmaya zorlar ve 3 ile saldırıyı sürdürür. Şimdi, beyaz taşlar şekilsiz, gözsüz bir zincire dönüşür, yaşamak için gerekli iki göz yapabilmeleri artık kolay değildir.



Şekil 7



Şekil 8

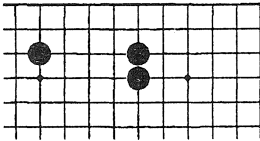


Şekil 9

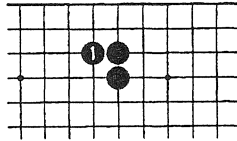
Boş Üçgenler

Şekil 7'deki beyaz taşların dizilişi tipik bir kötü şekil örneğidir. İşaretli taşlar ve beyaz 2, 'a'da açık olan bir boş üçgen oluşturuyor. Aynı zamanda, beyaz 2 diğer iki beyaz taşla, 'b'de açık olan bir boş üçgen şekli oluşturuyorlar. Boş üçgenler kötü şeklin doruğudur. Bir boş üçgen görürseniz bu genellikle ya kötü bir hamle yapıldığının ya da gerekli bir hamlenin gözardı edildiğinin işaretidir.

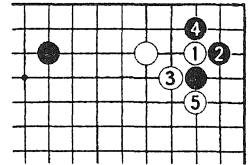
Şekil 8'de beyazın yukarıdaki üç taşı saldırıya açıktır ve 'a' ya da 'b'ye başka bir hamle yaparak taşlarını güçlendirmek zorunda kalacak. Bu hamleyi yapmazsa, siyah şekil 9'daki gibi 1 ve 3 ile saldırır ve beyaz muhtemelen 2 ve 4 ile karşılık verir. İşaretli taş, iki ve 4 ile 'a'nın çevresinde boş bir üçgen oluştururlar.



Şekil 10



Şekil 11

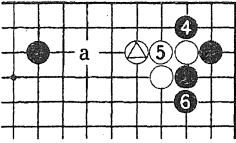


Şekil 12

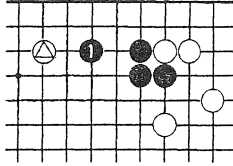
Peki, niçin boş üçgen şekli etkisizdir? Yanyana iki taştan yapılan ideal bir uzantı, şekil 10'daki gibi 3-aralıklı uzantıdır. Bu oluşum, bir alanı etkili şekilde belirler. Şekil 11'deki 1 ile uzantı yapmanın ise oluşturduğu bir alan yoktur.

Şekil 12'de gösterilen joseki'de beyazın 5'i, siyah 4'e verilen doğru cevaptır. Yine de, beyaz şekil 13'de 5 ile cevapladığında, dört beyaz taşın oluş-

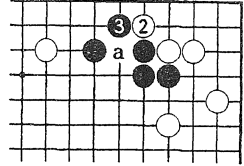
turduğu şekil bir boş üçgendir. İşaretli taş ise şimdi boşa giden bir hamle olmuştur. Bu taşın olması gereken yer 'a'dır.



Şekil 13



Şekil 14

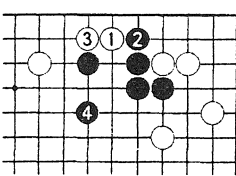


Şekil 15

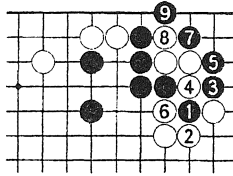
İki taştan bir-aralıklı uzantı biraz kısa da olsa, yakın mücadelelerde böyle kısa hamleler yapmak gereklidir. Bu tarz uzantılara dolayısıyla çok sık karşılaşılr.

Şekil 14'te işaretli beyaz taştan dolayı, siyah en fazla 1'e kadar açılabilir. Bu hamlenin iyi bir şekil olduğuna neden gösterirsek; şekil 15'de beyaz 2'yi siyah 3 ile cevaplar ki, bu 'a'da bir göz oluşumunun ilk hamlesidir.

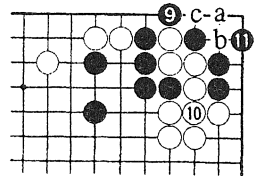
Beyaz, bu göz oluşumunu, şekil 16'da 1'e oynayarak bozabilir. Siyah 2 ile keser ve beyaz 3'ten sonra kolayca 4 ile merkeze doğru kaçır. Siyahın üstte göz şekli bozulmakla beraber, 2'deki taşından dolayı köşeye kolaylıkla bir karşı saldırı başlatabilir. Siyah şekil 17'deki 1, 3 ve 5 ile beyazın köşesine bu saldırıyı başlatır. Beyaz 6 ile bir taşı almak zorunda, sonra siyah sıkıştırma taktiğini 7 ve 9 ile uygular. Şekil 18'de beyaz 10 ile bağlandıktan sonra, siyah 11'i oynar ve neredeyse köşede iki göz elde eder. Beyaz bu alanı da 'a', siyah 'b' ve sonra 'c'ye oynayarak tek göze indirebilir, fakat beyaz 'gote' ile biter, yani son hamleyi o yapar.



Şekil 16



Şekil 17



Şekil 18

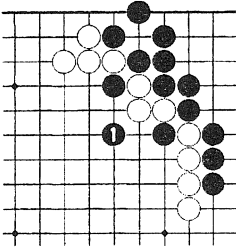
Bu örnek biraz zor, ama iyi bir şekle sahip olduğunuz taktirde bir atak altında kendi taşınızı da korurken nasıl karşı saldırılar bulabileceğinizi gösterecektir (tecrübeniz arttığında, karşı ataklar icat etmekte de ustalaşacaksınız).

Burada, beyazın zaptedilemez gibi görünen alanı tahrip edilmiş ve taşları işe yaramaz bir yığın taş'a dönüştürülmüştür. Bu konu ise önümüzdeki başlığın konusudur.

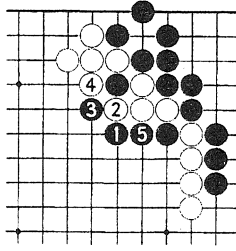
Yığıntı Şekiller

Şekil 18'de sağ taraftaki beyaz taş yığını, kötü şekle başka bir örnektir. Bu tamamen, hiçbir alan çevrelemeyen şekilsiz bir küttedir. Bu çeşit şekiller japonca'da '*dango*' diye bilinir, anlamı kısaca 'lokma tatlısı' dır.

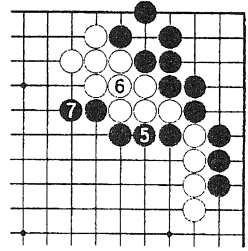
Değersiz yığınlar genellikle baskı taktiklerinin kullanılması sonucunda oluşur.



Şekil 19

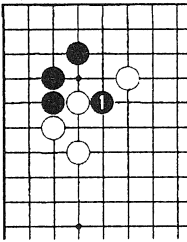


Şekil 20

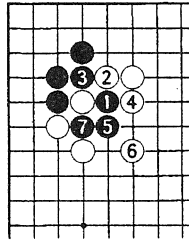


Şekil 21

Şekil 19'da siyah 1 benzeri bir baskı oluşturuyor. Beyazın üç taşını koruyabilmesinin tek yolu, şekil 20'de 2'ye ya da 5'e oynamasıdır. 2'ye oynarsa, siyah 3 ve 5 ile baskıyı sürdürür; beyazı almak için zorlar ve o zaman şekil 21'deki gibi 6 ile bağlanmak zorunda kalır. Yukarıdaki beyaz taşlar artık güçsüz bir yığına dönüşmüştür ve siyah 7'den sonra da атаğa açıktır.



Şekil 22



Şekil 19'daki 1 gibi kafes tesuji'ler sıklıkla yığıntı şekiller oluşturmak için kullanılır. Şekil 22'de başka bir örnek var. Siyah 1 ile saldırarak, beyazın merkeze yönelik avantajını yok etmeye çalışıyor. Siyah da, şekil 23'te bir taş fedası ve 6 ile bir kafes oluşturarak cevap veriyor. Ardından, şekil 24'te 10 ve 12 ile siyaha baskı uyguluyor. Siyah yığıntı bir şekilden başka hiçbir şey elde edememiş, beyaz ise sol tarafta alan elde etmiş ve sağda ise güçlü bir duvar örmüştür. Bütün beyaz taşlar işlerini kusursuz yaparken siyahinkiler ise hiçbir işe yaramıyorlar.

Bu kısmın başında da söylediğimiz gibi kötü şekilli gruplar saldırılara karşı savunmasızdır. Şekil 21’de siyah saldırarak hem alan avantajı kazanmış hem de üst taraftaki taşları ve sağdaki dört taşı bir yığıntı haline çevirmiştir. Aynı zamanda şekil 24’de de siyah taşlara saldırarak kazanç elde etmek mümkündür. Bununla beraber bu, oyun ortasının konusudur ve 9. Kısım’da incelenecektir.



İkinci Bölüm

Açılışlar



Açılış, oyunda stratejinizi planlayacağınız aşamadır. İlk hamleler, oynayacağınız oyunun şeklini belirler. Genel gidiş, öncelikle köşelerden başlamak, kenarlar boyunca genişlemek ve sonra da merkeze doğru oynamaktır. Bu aşamada, *joseki* diye adlandırılan sert çarpışmalar oluşur. Bir joseki seçerken tahtanın tamamını, diğer tüm taşlar arasındaki ilişkiyi hesaba katmak çok önemlidir.

Açılış evresi mantıksal olmaktan çok sezgiseldir. Öyle ki, bazı zamanlar bir hamlenin iyi ya da kötü olduğuna karar vermek oldukça zordur ve ustalar bile açılıştaki bir hamlenin değeri konusunda farklı farklı fikirlere sahip olabilirler. Böyle olmakla beraber, bir hamlenin iyi ya da kötü olduğunu belirleyen birtakım ilkeler vardır. Bunlardan en önemlisi, iyi bir hamlenin genellikle iki amaçlı olması: Hem saldırması hem de savunmasıdır.

Yüksek-handikaplı oyunlar, handikapsız oyunlardan tamamen farklı bir stratejiye sahip olduğundan dolayı, handikaplı oyunlarda açılış üzerine de bir bölüm ayırdık. Handikaplı oyunlarda, siyah taşların beyazlardan güçlü olmasından dolayı savunmadan çok saldırıya önem verilir.

Açılışlarla ilgili birçok kitabı çalışarak açılış tekniğinizi geliştirebilirsiniz.

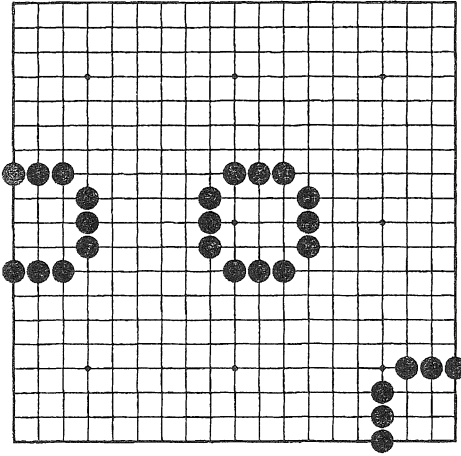


6

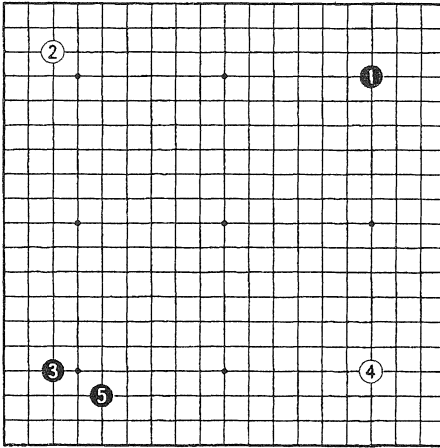
Açılış Hamleleri

Alan Çizmek

Go'da, her oyuncu diğerinden daha fazla alanı kontrol etmeye çalışır. Bunun olması için de her taş mümkün olan en etkin şekilde çalışmalıdır. Eğer, şekil 1'e bakarsanız üç farklı durum göreceksiniz. Sağ altta siyah, köşede 6 taş



Şekil 1



Şekil 2

kullanarak 9 puanlık bir alan elde etmiştir. Solda ise siyah yine 9 puanlık alan elde etmiş, fakat bunun için 9 taş kullanmıştır. Tahtanın ortasında da 9 puan alınmış, şimdi ise bunun için 12 taş gerekmektedir.

Bu üç durumu incelersek, açılışlar hakkında önemli bir sonuca ulaşmış oluruz; alan en kolay köşede, daha zor olarak kenarda, en zor da merkezde yapılır. Genel olarak bu iyi oyuncuların izlediği sıradır: İlk hamleler köşelere yapılır, sonra kenarlar boyunca uzanılır ve son olarak da merkeze doğru çıkılır.

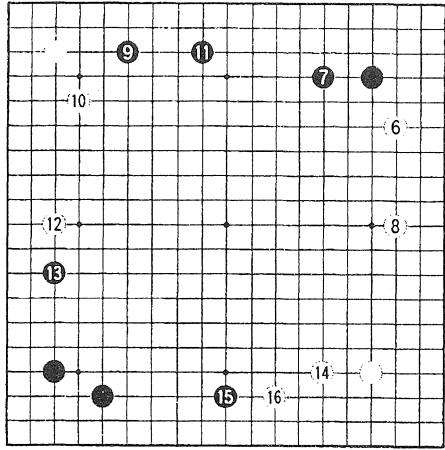
Şekil 2-4'de gösterilen oyunda bu sıra izlenmektedir. Şekil 2'de her iki taraf da dört köşeye taş yerleştiriyor. Şekil 3'te de (sağda), kenarlar boyunca oynanıyor. Son olarak, şekil 4'de (sağda), hamleler merkeze doğru oynanıyor.

Açılışlarda (*fuseki*), amacınız bir alan belirlemek olmalıdır. Alanın güvende olmamasından endişe etmeyin; açılıшта oluşturulan alanın bir kısmı güvende

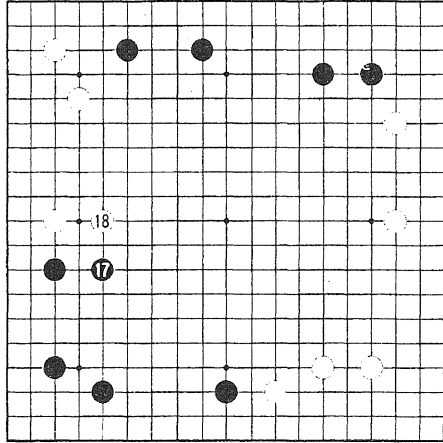
olacaktır, ama çoğu da olmayacaktır. Alanın sağlamlaştırılması işi orta oyuna saklanmalıdır. Alanınızın bir kısmı rakibinizin olacaktır, ama sizde onun alanını alacaksınız. Bu olağandır. Yapmanız gereken, her değiş tokuşta bir denge olmasını sağlamaktır.

Tahtanın sadece tek tarafına oynanması kötü bir stratejidir. Siz tahtanın ufak bir kısmını ele geçirirken, rakibiniz ise tahtanın tamamında hiçbir zaman yetişemeyeceğiniz bir üstünlük elde eder.

Şekil 5'de siyah, taşları ile sağ-alt tarafta güçlü bir duvar örmele meşgulken beyaz, taşlarını tüm tahtaya dağıtır. 17 hamle sonra, siyah 30 puanlık kesin bir alan çevrelerken, beyaz 100 puandan fazla getirecek bir güç elde etmiştir. Siyah büyük bir ihtimalle bu alana girecektir, ama hiçbir zaman farkı yakalayamayacaktır. Siyah sızmak için çabalarırken, beyaz da şekil 6'da gösterildiği gibi büyük alanlar çevreleyecektir. Gerçekten de, beyazın sağ-üst kenardaki alanı kabaca, siyahın sağ-altta elde ettiği alan kadardır.



Şekil 3



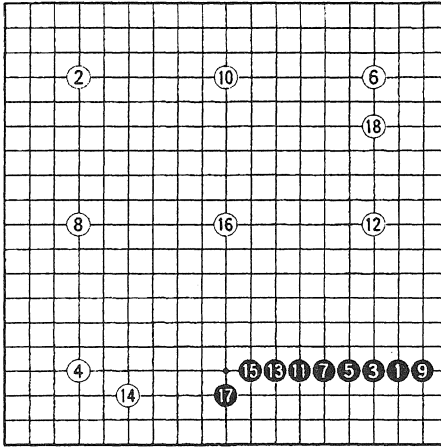
Şekil 4

Köşede Nereye Oynamalı

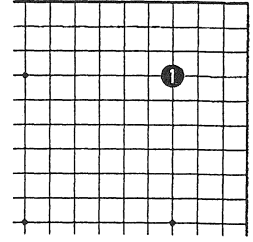
Köşede yapılabilecek beş adet standart hamle vardır. Şekil 7'de siyah 1, 4-4 noktasında.

Bu noktanın adı yıldız-noktası ya da japoncada '*hoshi*'dir. Bu hamle eğer biri taşlarının çabukça gelişmesini istiyorsa ve alan elde etmekten çok avantaj için oynuyorsa yapılır.

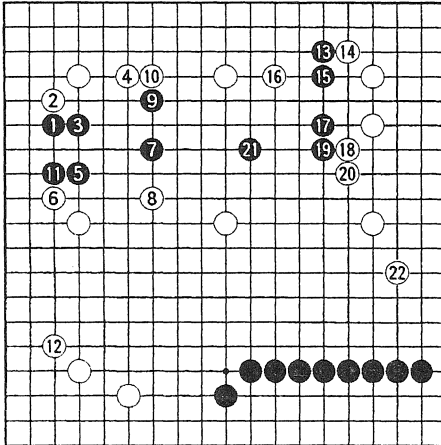
Şekil 8'deki siyah 1, 3-3 noktasına oynanmıştır. Bu noktanın Japonca adı



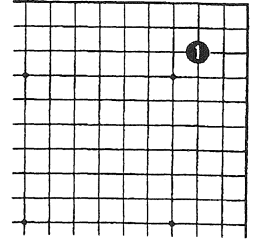
Şekil 5



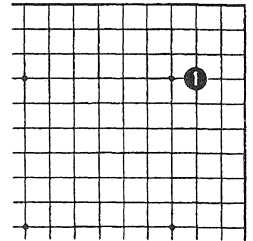
Şekil 7



Şekil 6



Şekil 8



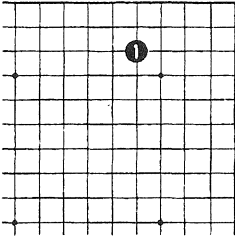
Şekil 9

'san-san' dır. Bu, köşedeki alanı tek hamlede alır, fakat tahtanın merkezine doğru pek bir avantaj sağlamaz.

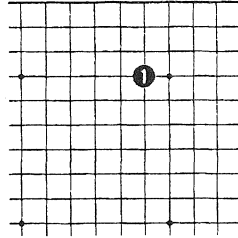
Şekil 9'da 3-4 noktasına oynanan siyah 1'in Japonya'da 'komoku' diye bilinir. Alan amaçlı bir hamle olsa da, gücü sağ kenara doğru yoğunlaşır. Siyah sağ kenarın yanı sıra, köşede de bir parça alan elde etmeyi amaçlamaktadır.

Şekil 10'da 5-3 noktasındaki siyah 1 Japonya'da 'mokubazushi' diye bilinir. Bu hamle özellikle kenara yöneliktir. Köşenin çoğu beyaza bırakılmıştır.

Şekil 11'de 5-4 noktasındaki siyah 1 Japonya'da 'takamoku' diye adlandırılır. Bu hamle ile köşe tamamen terk edilmiş, merkez ve kenara önem verilmiştir.



Şekil 10

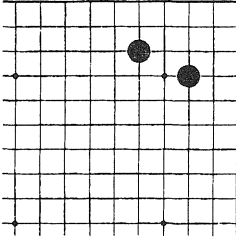


Şekil 11

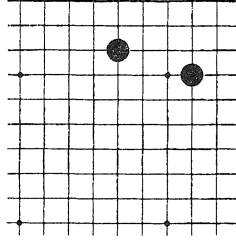
6-3 noktası, 6-4 ve 5-5 noktaları da bazen köşeye ilk hamle olarak oynanabilir. Fakat, bunlar standart hamleler değildir ve go'yu yeni öğrenmeye başlayan kişilere önerilmez.

Köşe Kuşatmaları

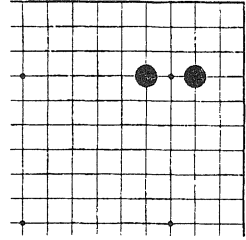
Köşeye bir taş oynadıktan sonra, bir devam yolu hemen ardından bir taş daha eklemek, alanı sağlamlaştırmanın bir yoludur. Bu tarz hamleler köşe kuşatılması ya da japoncada 'shimari' olarak bilinir. Bu kuşatma hamleleri her ne kadar sıkışık hamleler de olsa iyi bir stratejidir. Üç adet standart kuşatma hamlesi vardır; kısa-at köşe kuşatması ('kogeima shimari'), uzun-at köşe kuşatması ('ogeima shimari') ve tek-aralıklı köşe kuşatma hamlesi ('ikken shimari').



Şekil 12



Şekil 13



Şekil 14

Şekil 12'deki oluşum *kogeima shimari* olarak bilinir. Bu kuşatma köşedeki alanı çok iyi savunur, ama merkeze yönelik etkisi azdır.

Şekil 13'teki oluşum, *ogeima shimari*, köşedeki alanı korumakla beraber, şekil 12'de gösterilene kıyasla daha zayıftır, merkeze yönelik etkisi de daha fazla değildir.

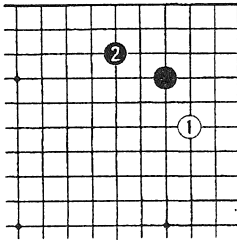
Beyaz belki, siyahı köşeye sokmamayı başarabilir, ama bunu yaparken siyah da dışa yönelik güç elde edebilir.

Siyah, merkeze önem veriyorsa, o zaman şekil 14'deki bir-açıklıklı kuşatma hamlesini yapar. Bununla beraber, köşe alanı şekil 12'deki kadar korunmaz, çünkü sol taraftan açıktır.

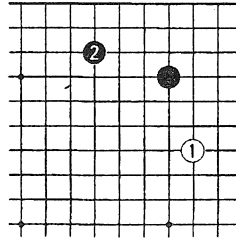
Şekil 12 ve 14'deki köşe kuşatma hamleleri son zamanlarda en popüler olanlarıdır, fakat uzun-at hamlesi de sık sık kullanılır. Taşların daha açık yerleştirildiği kuşatmalar da vardır fakat, bunlar hem standart değildir, hem de kullanımı zordur.

Yaklaşma Hamleleri

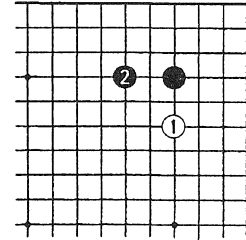
Stratejinize bağlı olarak, rakibin köşeyi kapatmasını engellemek isteyebilirsiniz. Bu durumlarda yaklaşma hamleleri de (Japonca'sı '*kakari*') kullanılır.



Şekil 15



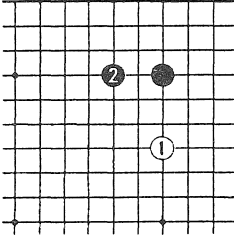
Şekil 16



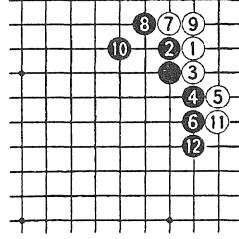
Şekil 17

4-4 noktasına yapılabilecek çeşitli yaklaşım hamleleri 15-18 arasındaki şekillerde gösterilmiştir. Şekillerde muhtemel cevap hamleleri de vardır.

Şekil 19'daki gibi 3-3 noktasına girmek ise diğer bir seçenektir. 12'ye kadar yapılan hamlelerle, beyaz köşede alan yapar, siyah da dış tarafta güç elde eder.



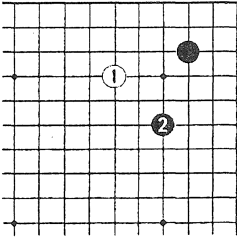
Şekil 18



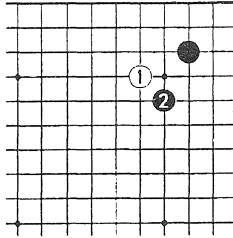
Şekil 19

Şekil 20 ve 21 iki adet 3-3 noktasına yapılabilecek yaklaşım hamlesini gösteriyor. Siyahın verebileceği cevaplar da aynı şekilde gösterilmiştir.

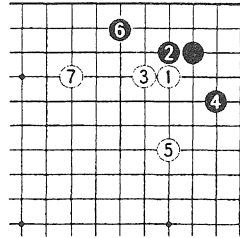
3-3 noktasındaki siyah taşın doğrudan üstüne yapılan şekil 22'deki 1, oldukça güçlü bir hamledir. Beyaz 7 hamle sonunda siyah köşede alan elde etmiş, beyaz ise dışa yönelik güç kazanmıştır.



Şekil 20



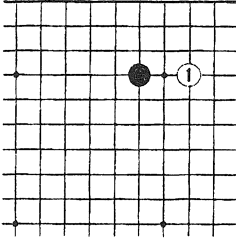
Şekil 21



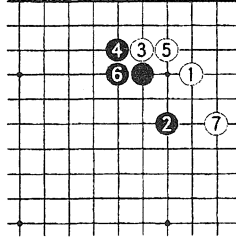
Şekil 22

5-4 noktasındaki bir taşa karşı, şekil 23'te beyaz 1 alışımlı bir hamledir. Şekil 24 ise, bu hamle ile başlayan tipik hamleleri gösterir: Siyah dışarıda etkili olurken, beyaz da iç tarafta alan kazanmıştır.

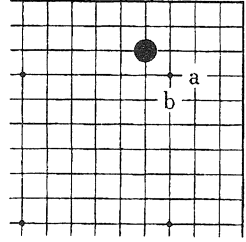
5-3 noktasına karşı da, beyaz genellikle şekil 25'teki 'a' ya da 'b' noktalarından yaklaşır. Eğer, beyaz 'a' noktasına oynarsa, siyah da şekil 26'da 2 ve 4 ile sıkıştırır ve dışta etkili olmak için oynar ve sonra 6 ile üst tarafta gelişir. Beyaz da sağ tarafta kazanç elde eder.



Şekil 23



Şekil 24

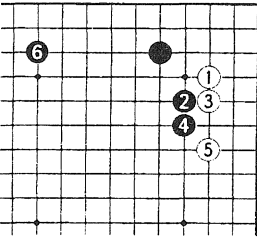


Şekil 25

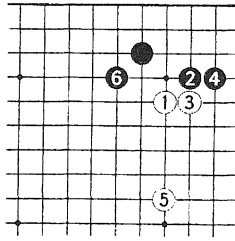
Eğer, beyaz şekil 27'de 1 ile saldırırsa, siyah 2 ve 4 ile köşede alan yapar. Bu sırada beyaz da sağ kenarda güçlü bir pozisyon oluşturur.

Kıskaç Hamleleri

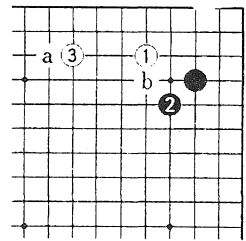
3-4 noktasındaki bir taş karşı, iki ayrı yaklaşma hamlesi vardır; şekil 28'deki beyaz 1 ya da 'b'ye yapılan bir hamle. Siyah 2 hamlesi, beyaz 1'e verilebilecek cevaplardan biridir, beyaz 3 ya da 'a' ile üst taraftaki pozisyonunu korur.



Şekil 26



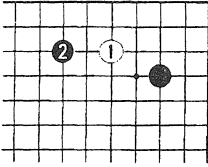
Şekil 27



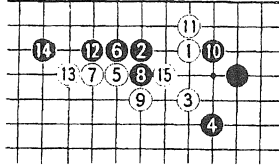
Şekil 28

Şekil 29'daki kıskaç 2 ile bir yaklaşma hamlesine saldırı, oldukça sert bir cevaptır. Bu tarz hamleler ile beyazın kenarlarda gelişmesine engel olunarak, üzerinde güçlü bir baskı sağlanır. Beyaz şekil 30'daki 3 ile merkeze doğru kaçmak zorunda kalır. Bu 16'ya kadar olan hamleler, devam yolu olarak seçilirse: Siyah sağ ve üst tarafta alan elde eder, beyaz ise merkeze yönelik bir pozisyon geliştirir.

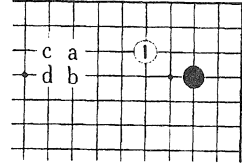
Şekil 29'daki kısaç hamlesi genellikle oldukça güçlü bir saldırı başlatır. Bazı oyuncular biraz daha uzağa oynamayı tercih ederler, örneğin şekil 31'deki noktalardan birine...



Şekil 29



Şekil 30

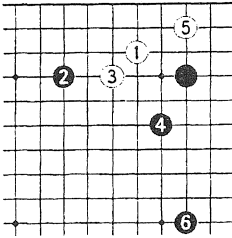


Şekil 31

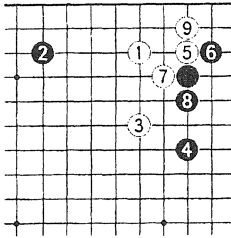
Eğer, siyah şekil 32'deki gibi yüksek bir kısaç hamlesi yaparsa, sonuç 6 hamlelik değişmez bir standart dizi ('joseki') olur. Beyaz, köşenin bir kısmını elde ederken, siyah sağ tarafta alan elde eder.

Şekil 33'teki siyah 2 bir yaklaşma hamlesine yapılabilecek en uzak kısaç hamlesidir. 9'a kadar olan hamleler kısaçın sonunda oluşan standart açılış ya da joseki'dir.

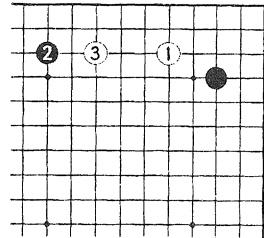
Şekil 34'te siyah 2, beyaza 3 ile 2-açıklıklı ideal uzantı hamlesini yapmasına izin verdiği için bir kısaç hamlesi değildir. Siyah 2 gibi hamleler genellikle gevşek olarak kabul edilir.



Şekil 32



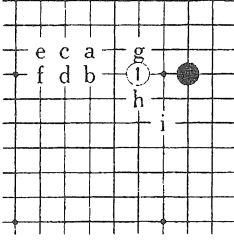
Şekil 33



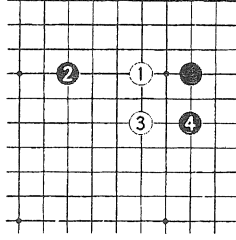
Şekil 34

Eğer, beyaz şekil 35'de 1 ile yaptığı gibi yüksek bir yaklaşma hamlesi yaparsa, şekil 31'deki beyaz 1'e verilen cevaplara benzer kısaç hamleleri yapılabilir, bunlar; 'a' dan 'f' ye kadar olan noktalardır. Bunlara ek olarak da, 'g' den 'i'ye kadar olan noktalara da oynanabilir. Bu joseki'ler genellikle daha karmaşıktır, ama hepsinde de bir kısaç hamlesine karşı merkeze doğru kaç-

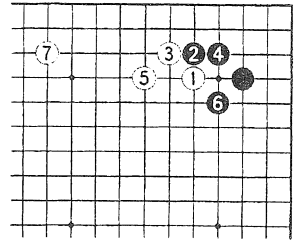
manız gerektiğini hatırlamanız gerekiyor. Bu stratejiye tipik bir örnek şekil 36'da gösteriliyor:



Şekil 35

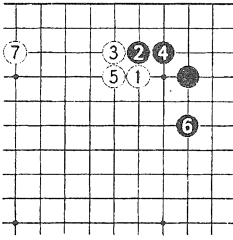


Şekil 36

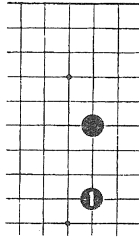


Şekil 37

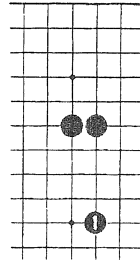
Şekil 37'deki yaklaşma hamlesi taşına karşı, 2 ile başlatılan saldırı, öğrenmeniz gereken önemli bir joseki ile sonuçlanır. Joseki'nin sonunda siyahın köşedeki kazancına karşın, beyaz da üst tarafta güç elde eder. Bu joseki'nin farklı bir çeşitlemesi şekil 38'de gösteriliyor.



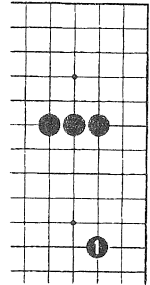
Şekil 38



Şekil 39



Şekil 40



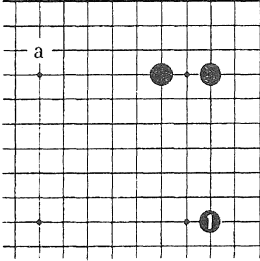
Şekil 41

Uzantılar

Açılışlarda, köşe hamlelerini tamamladıktan sonra, ikinci adım kenarlara doğru uzanmaktır. Uzanım yaparken dikkat edilmesi gereken nokta, sadece taşlarınızın kendi aralarında uyumlu olması değil, rakibin planlarını da suya düşürmesidir.

Uzanımlar etkili olmalıdır; çok yakın ya da uzak olmamalıdır. Üçüncü satırdaki tek bir taş için 2-aralık bırakılarak yapılan uzantı, şekil 39'daki 1 gi-

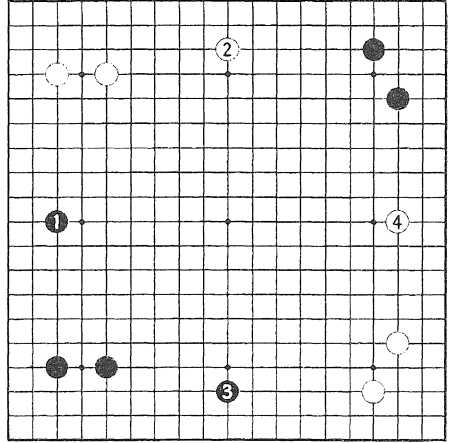
bi, idealdir. Şekil 40'daki gibi iki taştan oluşan bir duvara sahipseniz, 3-aralık bırakılarak yapılan uzantı en iyisidir. Şekil 41'deki gibi üç taşlı duvar için ise 4-aralıklı uzantı yapılır. Bu katı bir kural değildir, zamanı gelince biraz fazla ya da başka bir zamanda biraz tedbirli davranarak az uzanmak gerekebilir. Yapılacak en iyi uzantının ne olduğunu tahtanın tümündeki pozisyon belirler.



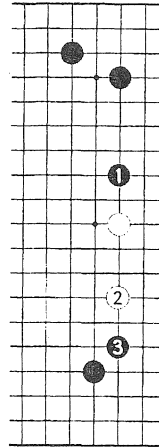
Şekil 42

Bir köşe kuşatması bir duvar olarak kullanılabilir ve iki taştan dik olarak uzanım yapmış gibi oynanabilir. Örneğin, şekil 42'de 1 gibi. Köşe kuşatmasına paralel bir çizgi üzerine oynamak (şekil 42'de 'a') gerçekten büyük bir hamle, ama siyah 1 daha büyüktür.

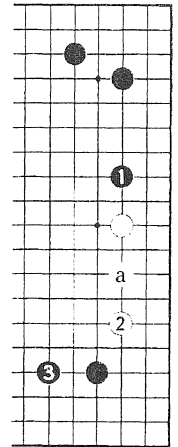
Şekil 43'de, tahta üzerinde iki adet siyahın, iki adet de beyazın köşe kuşatması var. Sol tarafta siyah ve beyazın karşılıklı iki köşe kuşatması olduğundan dolayı, siyah 1 en büyük hamledir. Beyaz 2 ve siyah 3'ün değerleri aynıdır; ikisi de rakibin köşe kuşatmalarının gücünü dengelemektedir. Beyaz 2'nin 3'e oynanması da diğerleri kadar iyi, fakat o zaman siyah da 2'ye oynar. Beyaz 4 hamlesi ise, iki köşe kuşatmasının da yaydığı güç yönünde değil, sonuçta bu dört noktanın en değersizidir.



Şekil 43



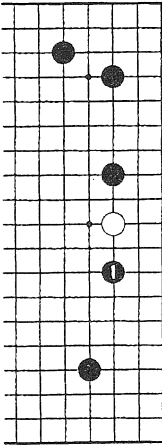
Şekil 44



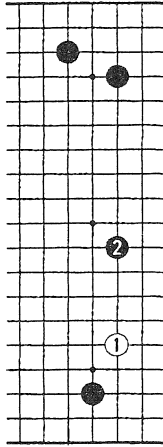
Şekil 45

4-4 noktasında, 3-3 noktasında ya da bir köşe kuşatmasında taşınız varsa, şekil 43'teki gibi kenarın orta noktasına uzantı yaparsınız. Ama, eğer rakibin kenarda taşı varsa, bu kadar uzağa açılmamayabiliriz. Şekil 44'te, beyaz sağ kenarın orta noktasına oynamıştır, şimdi siyah en fazla 1 noktasına kadar açılabilir. Beyaz cevap olarak 2-aralıklı uzantı yaparak, taşlarına bir temel oluşturur. Bu değiş tokuş doğaldır. Beyaz aynı zamanda 3-aralıklı uzantı yaparak şekil 47'de 2'ye oynayıp, 3 no'lu hamleden sonra siyah 'a' noktasından saldırabilir.

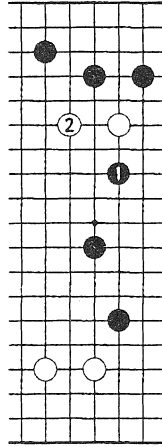
Beyaz şekil 44 ya da 45'te 2 uzantısını yapmazsa şekil 46'da siyah 1 hamlesi ile güçlü bir saldırı altında kalır.



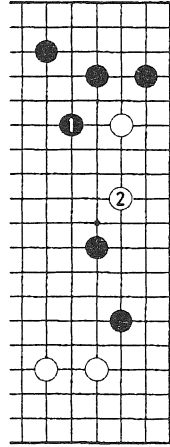
Şekil 46



Şekil 47



Şekil 48



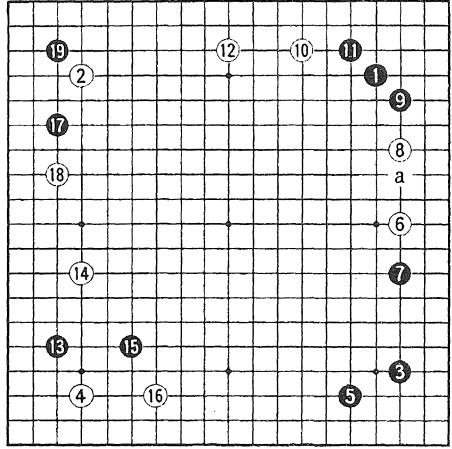
Şekil 49

Yapılabilecek en iyi hamle, birden fazla amacı olan hamledir, örneğin saldırırken alan yapan hamleler gibi. Buna benzer hamleleri oynama şansı genellikle *fuseki*'de elde edilebilir. Şekil 47'de beyaz 1 ile bir yaklaşma hamlesi yapar. Siyahın cevabı 2'dir. Bu hamle hem bir kısaç, hem de uzantı hamlesidir. Siyah 2, köşe kuşatması ile arasında zayıfta olsa bir alan oluşturur, aynı zamanda 1'e oynanan beyaz taşla baskı yapar.

Şekil 48'i, şekil 49 ile karşılaştırsak, siyah üst taraftan 1 ile saldırır, beyaz ise 2'ye uzanır. Aradaki fark çok büyüktür, beyaz taşlar artık emniyetten, siyah taşlar ise tehdit altında kalır. Bu iki şekil arasında oluşturulan alan farkı 20 puandan fazladır.

Örnek Oyunlar

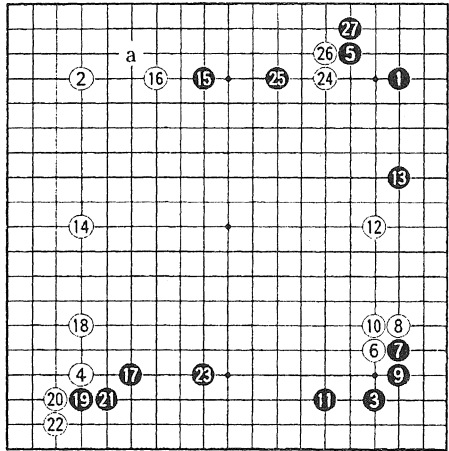
Şekil 50'deki açılış, 1986 Kisei unvan maçının 5. karşılaşmasından alınmıştır. Bu oyun, açılıшта uzantıların nasıl yapılacağına iyi bir örnektir. İlk beş hamlede iki tarafta köşeleri alır, beyaz 6. hamle ile siyahın sağ kenardaki üstünlüğünü yok eder. Siyah aynı zamanda 7 yerine 'a'ya da açılabilirdi ama 4-4 noktası yerine köşe kuşatmasından yapılan bir uzantı genellikle daha kârlı olur. Siyahın 9 ve 11 cevapları ise standart hamlelerdir.



Şekil 50

Üst sağ köşedeki hamleler bu alanı korumaya yeterlidir. Beyaz 12, 10 nolu taştan ve aynı zamanda da 2'deki taştan uzantı olarak kabul edilebilir. Bu açıdan iki amaçlı bir hamledir, sonra siyah 17'ye son yaklaşma hamlesini yapar. Beyaz aynı zamanda hem güçlü bir kısaç hamlesi olan, hem de 14'den uzantı olan 18'i oynama şansını elde eder. Oyun ortası mücadeleleri 19'a yapılan saldırı ile başlar.

Şekil 51, 1986 Kisei turnuvasının ilk tur maçlarındandır. Tahtanın alt sağ köşesinde 12 hamle süren *joseki* tamamlandıktan sonra, 13 uzantısı tahtadaki en önemli hamledir. Durum, sayfa 104'te şekil 49'daki beyazın 2. hamlesi ile büyük benzerlik göstermektedir. 12'nin yüksekte olmasından dolayı beyaz grup alt tarafta zayıftır ve pozisyonu koruyabilmesi için bir hamle daha yapması gerekir.

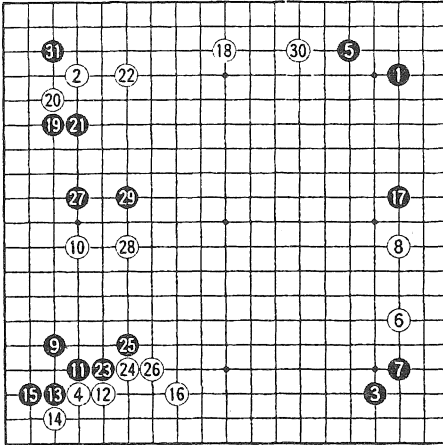


Şekil 51

Bununla beraber, taşlar henüz büyük bir tehlike altında değil ve oyunun açılış evresinde çabuk gelişmek önemli olduğundan, beyaz sol tarafta 14'ü oynar. Bu büyük bir hamledir ve aynı anda 2'de ve 4'te olan taşlardan uzantı olarak kabul edilebilir. Ayrıca, bu oluşan şeklin Japonca'da özel bir adı da vardır, '*senren-sei*'. Bu tüm kenarlar boyunca uzanan ve gücü bütün tahtaya yayılan bir köşe kuşatmasına benzetilebilir. Siyah 15 hamlesinin amacı da sonuç olarak bu gücü etkisiz kılmaktır. Bu hamle, siyahın köşe kuşatmasından bir uzantı olarak da düşünülebilir. Siyah 15, 'a' ya oynamayı da hedef alır, ki bu siyaha üstte iyi bir durum sağlayacaktır.

Beyaz 16, bunu engeller ve aynı zamanda 2'deki taştan bir uzantı yapmış olur. Sonra, siyah 17 ile bir yaklaşma hamlesi yapar. 23'e kadar yapılan hamleler bir *joseki*'dir. Beyaz alt-sol köşede alan yaparken, siyah ise alt taraftaki durumunu geliştirmiştir. Beyaz 24, oyun ortası mücadelelerinin başladığını haber verir. Bu hamle bir yaklaşma hamlesi ile aynı amaçtır ve siyah 25 aynı zamanda bir kısıkaç ve uzantı hamlesidir.

Şekil 52, 1985 Meijin unvan maçının ilk oyunlarından. 17 ile sağ tarafa uzanmadan önce, siyah 9 ile bağlar ve sol tarafta bir temel oluşturabilmek



Şekil 52

için 15. hamleye kadar süren *joseki*'yi oynar. Beyaz 10'un aynı zamanda 9'a kısıkaç ve 2'den bir uzantı olduğuna dikkat edin. Siyah, köşe kuşatmasından 17 ile bir uzantı yaptıktan sonra, beyaz yukarıdan 2'den 18'e uzanır. Siyah son yaklaşma hamlesini yukarıda 19 ile yapar. Beyaz 20 ve 22 standart karşılıklardır. Siyah, 27 ile uzanmadan önce 27'yi aynı zamanda bir kısıkaç ve uzantı hamlesi yapabilmek için, 23 ve 25 ile iki zorlayıcı hamle yaparak alt tarafta bir duvar oluş-

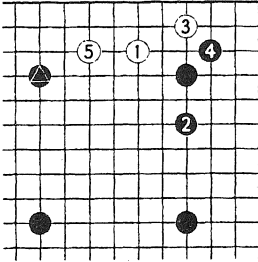
turur. Beyaz ve siyah, 28 ve 29 ile merkeze doğru çıkarlar ve beyaz oyun ortası mücadeleleri siyah 31 ile başlamadan 30 ile son uzantı hamlesini yapar.

7

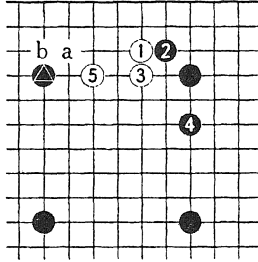
Handikaplı Go Stratejileri

Handikaplı bir oyunda siyahı alırsanız, oyuna büyük bir avantajla başlamış olursunuz. Bu avantajı kullanmanın en iyi yolu, açılıştan itibaren saldırgan oynamaktır. Eğer, siyah fazla handikap almışsa, en azından oyunun başlarında savunma yaparak oynamasına gerek yoktur. Savunma yapması gereken beyazdır. Bu, tüm handikaplar için geçerlidir, iki handikap ve üstü, özellikle altı taştan daha çok handikaplı oyunlarda bu stratejinin izlenmesi kolaydır. Tecrübesiz bir oyuncu olarak, go hayatınızın ilk birkaç ayında sık sık yüksek handikaplar alarak oynayacaksınız. Bu oyunlar saldırı stilini geliştirmek için en iyi yol olacaktır.

Beyazın 1 ile yaklaşma hamlesine, siyah 2 ile karşılık vermek kötü bir hamle değildir, fakat siyahın ▲'de bir taşı varsa, bu yeterince saldırgan bir hamle olmaz. Beyaz 5'e kadar olan hamleler ile taşlarını geliştirmeye vakit



Şekil 1

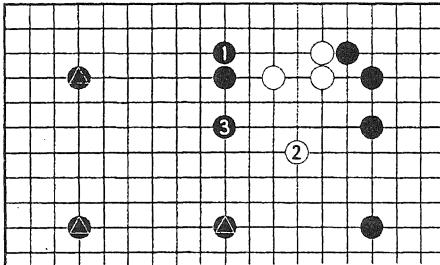


Şekil 2

bulacağından siyah taşlar daha sonra etkili bir saldırıda bulunamazlar.

Eğer, işaretli yıldız-noktası taşı kenara yerleşmişse, 4 ile kenara cevap vermeden önce, beyazın 1 yaklaşma hamlesine şekil 2'deki 2, 3 değiş-tokuşunu

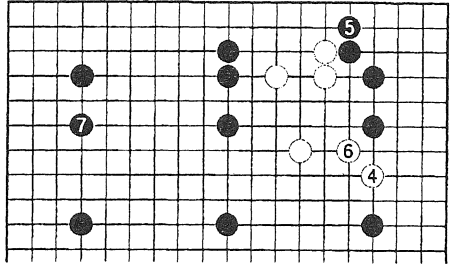
yapmak en iyi cevaptır. Beyazın iki taşından yapılabilecek doğal uzantı hamlesi ▲ noktasıdır, fakat burada siyahın taşı olduğundan, beyaz en fazla 5'e kadar açılabilir. Bu da beyazı kalabalık ve düğümlenmiş bir duruma sokar. Daha sonra siyah, beyazı merkeze doğru sürebilmek için 'a'ya ya da daha saldırgan bir hamle olarak 'b'ye oynar. Saldırıırken de sol tarafta bir duvar oluşturur.



Şekil 3

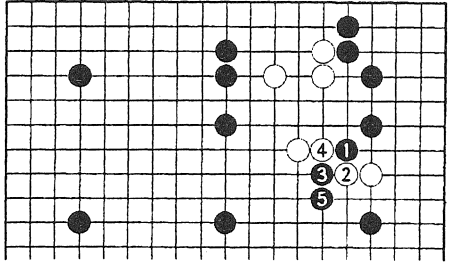
Şekil 3'de siyah 1, beyazın üst tarafta iki göz yapmasını zorlaştırır, böylece tek çare olarak 2 ile merkeze doğru çıkmak zorunda kalır. Siyah 3 ile kovalayınca sol taraftaki işaretli üç taş ile bu taşların arasında, sol tarafta bir kutu-benzeri şekil oluşturur.

Şekil 4'de beyaz 4 siyahın sağ-üstteki üç taşını izole etmeye çalışıyor. Siyah soğukkanlılıkla 5 ile köşeyi savunup, beyazın 6 ile taşlarının bütünlüğünü korumaya zorluyor. Sonra, siyah kutu şekline beyazın sızmasını zorlaştırmak için, 7 ile bir taş daha ekler.



Şekil 4

Beyaz şekil 4'deki 6'yı oynamayı ihmal ederse, siyah şekil 5'te araya girer ve keserek beşinci hamlenin sonunda beyazı iki parçaya ayırır. Sağ taraftaki beyaz taş ölü sayılabilir ve sol taraftaki taşlar da öldürülebilir.



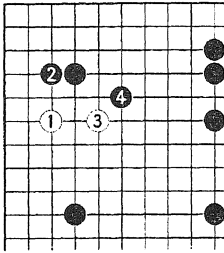
Şekil 5

KUTU ŞEKLİNİN OLUŞTURULMASI

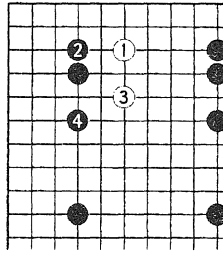
Tüm yıldız-noktalarında taşlarınız olduğu bir dokuz handikaplı bir oyunda, en az bir kutu şekli yapmayı denemelisiniz. Bunu yapmanın yolu ise şekil 3'deki siyah 1 ve 3 gibi saldırı hamleleri ile bu kutunun dış duvarlarını oluşturmak, sonra da şekil 4'deki siyah 7 hamlesi gibi bir hamleyle beyaz, gerekli savunma hamlelerini yaparken kutunun içindeki zayıf noktaları sağlamlaştırmaktır.

Eğer, beyaz şekil A'daki 1 ve 3'e benzer hamleleri ile tamamlanmamış bir kutu şekline sızarsa 2 ve 4 ile üst tarafta neredeyse içine girilemez bir alan yaparsınız. Ya da beyaz diğer taraftan şekil B'de 1 ve 3 ile sızmaya kalkarsa, siyah 2 ve 4 ile sol tarafta kesin bir avantaj elde edersiniz. Hatta, beyazın iki taşı siyahın güçlü iki pozisyonunun arasına sıkıştırılarak, savunmasız da bırakılmıştır.

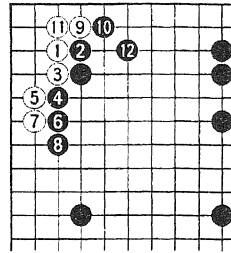
Şekil C'de 1 ile beyaz köşede 3-3 noktasına sızmaya kalkarsa, siyah 12 hamle sonunda derin bir vadi şeklinde alan yapar.



Şekil A



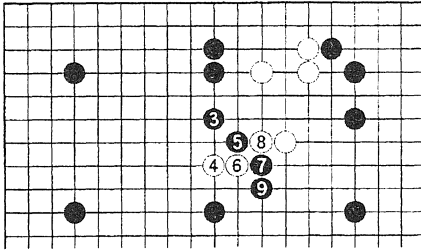
Şekil B



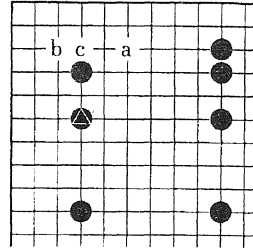
Şekil C

Beyaz ayrıca, şekil D'de ki 4'e benzeyen bir hamle ile kutu şeklini bozmayı deneyebilir. Bununla beraber, bu tarz bir taktik, savunmadan yoksundur. Şekil 5'te (önceki sayfa) olduğu gibi beyaz kendini saldırıya açık iki ayrı gruba ayrılmış bulur.

Bir kere şekil E'deki kutu şekline, ▲ taşını ekledikten sonra bu alana sızmak için yapacağı hamle sayısı azaldığından bu bölgedeki hareket özgürlüğü kısıtlanmış olur. 'a'ya oynanacak bir beyaz taş büyük bir ihtimalle öleceğinden 'b' ya da 'c' beyaz için en iyi seçenektir.



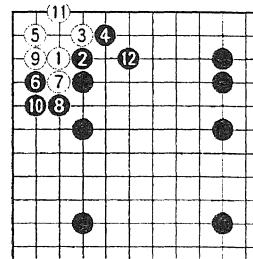
Şekil D



Şekil E

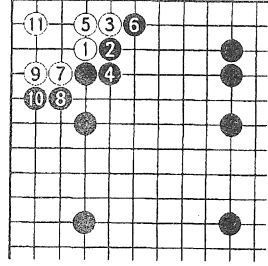
Beyaz, şekil F'de 3-3 noktasına girerse, 11'e kadar süren hamleler sonunda yaşar, bunun şekil C'den daha ufak boyutta bir işgal olduğuna dikkat edin.

Siyah şeklindeki zayıflığını ortadan kaldırmak için 12'yi oynamak zorunda, fakat sonuçta 35 puanlık kesin bir kazanç elde eder.



Şekil F

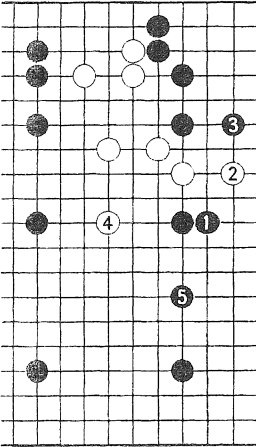
Şekil G’de 1 ile saldırmak ise diğer bir seçenektir. Beyaz 11 hamle sonunda köşede yaşar, fakat bu sefer siyah sente ile bitirir.



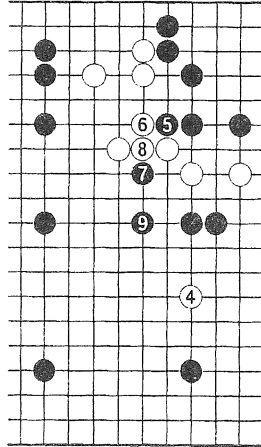
Şekil G

Şekil 4’te beyaz 6’dan sonra şekil 6’daki siyah 1, beyazı baskı altında tutan güçlü bir hamledir. Beyaz önce 2’ye 3 değiş tokuşunu yapar, sonra 4’e atlar. Siyah ise 5 ile sağ tarafta alanının sınırını oluşturur.

Şekil 6’daki beyaz 4 ihmal edilemez. Beyaz şekil 7’deki 4 kıskacı ile saldırmayı denerse, siyah 5’den 9’a kadar olan hamlelerle karşı saldırıya geçer. Sonuç beyaz grup için tam bir felakettir, çünkü siyah hatasız oynarsa beyaz taşlar yaşayamayacaklardır.



Şekil 6



Şekil 7

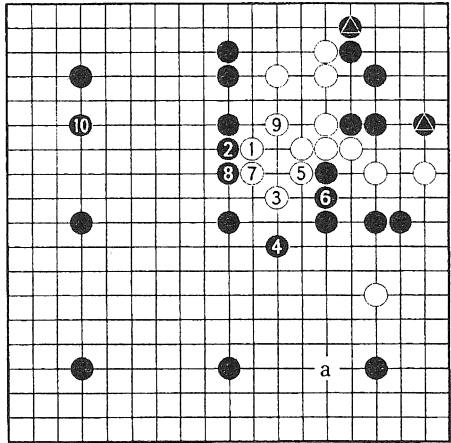
BİR GRUBU ÖLDÜRMEK YA DA YAŞAMASINA İZİN VERMEK

Bu kitabın çoğu okuru, hatta usta birçok oyuncu teorik olarak öldürebilecekleri bir grubu özellikle de bir oyunun heyecanlı anlarında öldürmediklerini görecektir. Bununla beraber, bir grubun teoride öldürülebilecek olması onu muhakkak öldürmek gerektiğini göstermez.

Bunların dışında, go'da amaç taş öldürmekten çok rakibinizden daha çok alan elde etmektir.

Bir grubu nasıl öldüreceğinizi göremiyorsanız, öldürmeye kalkmayın. Onu dışarıdan zorlayın. Eğer, beyaz tehlikede olan grubuna iki göz yapmaya çabalarsa, siz de dışarıda güç elde edip, alan açısından öne geçmenin temellerini atarsınız. Beyaz büyük bir olasılıkla son gözü *gote* olarak yapacağından siz de tahtanın başka bir yerinde büyük bir alan hamlesi yaparsınız.

Şekil A'da bu fikir işleniyor. Beyaz 1 ve 3 ile açıklıklardan kaçmaya çalıştığında siyah çıkışı 2 ve 4 ile duvarını güçlendirerek engeller. Beyaz 5 ve 7 ile bir göz yaptıktan sonra, siyah 8'i oynar. Bu hamle ile beyazın dışarı kaçmasını engellemek gerçekten gerekli değil ve beyazın ikinci gözünü yapmasını engellemek mümkündür. Fakat, iddeamızı ispat için varsayalım siyah, beyazın 9 ile iki göz yapmasına izin vererek 8'i oynasın. Beyaz *gote* ile yaşar. Siyah da bu fırsatı 10 ile kutu şeklini güçlendirmek için kullanır ('a'da başka güzel bir hamle).

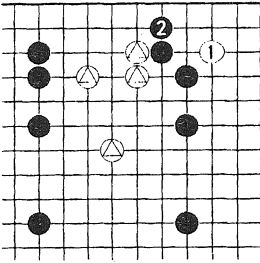


Şekil A

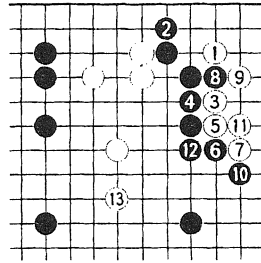
Beyaz tarafından köşeye yapılan bir sızma hamlesi genellikle han-

handikap alan oyuncuları şaşkınlığa düşürür. Sadece bir köşenin çevresine oynadığınız birkaç hamle yüzünden, bu alanın sizin olacağı anlamını çıkartmayın. Şekil A'da sağ üst köşede siyah en az 18 puanlık kesin bir alan oluşturmuştur, fakat bunu sadece işaretli iki taş borçludur.

Şekil B'deki pozisyonda, eğer beyaz 3-3 noktasına girerse, siyahın bu taşı almaya çalışmaması gerekir. Hatta, beyazın yaşamasına izin verip, dışarıya doğru gelişip, bu gücünü işaretli dört beyaz taşla saldırmak için kullanılmalıdır. Bu mantıkla, siyah 2'ye iner, böylelikle beyazın sol taraftaki grup için iki göz yapması iyice zorlaşır.



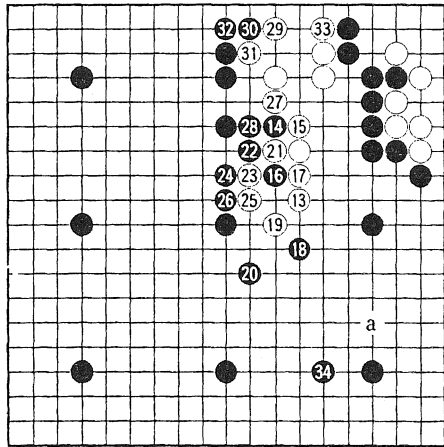
Şekil B



Şekil C

Şekil C'de siyah 12'ye kadar olan hamleler sonunda beyaz köşede yaşar, sonra da beyaz 4 taştan oluşan grubunu açıklıktan, 13 ile kaçarak kurtarmaya çalışır. Devamı—

Öncelikle şekil D'de 14 ve 16 ile zorladıktan sonra, siyah beyazın merkeze kaçış yolunu 18 ve 20 ile kapar. 33. hamle sonunda beyaz güç bela yaşar. Bu arada, siyah gücü tahtanın tamamına yayılan



Şekil D

bir duvar oluşturmuştur. Bir de buna ek olarak hamle sırası siyahta kalmıştır. Bu pozisyonda ‘a’ da güzel bir hamledir ama 34’e oynanması gerekir. Şekil D’deki tahtaya baktığımızda, beyazın iki grubunun da yaşadığını görürüz. Fakat, merkezdeki grubu ile sadece 3 puan, köşedeki taşlarla ise yaklaşık 6 puan alabilmiştir – hepsi yaklaşık 10 puandır. Diğer taraftan, siyahın kesin bir alanı yoktur, ama tahtanın merkezine tamamen yayılan gücü daha sonra alan oluşturmaya imkan tanıyacaktır. Dokuzuncu bölümde bu noktaya geri döneceğiz.

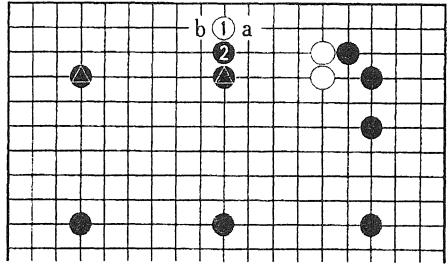
Özetle, yüksek handikaplı bir oyunda stratejiniz aşağıdakileri yaparak beyazı baskı altında tutmak olmalıdır.

- Beyaz taşlara kenarda alan tanımayarak, göz yapmasını engelleyip merkeze doğru sürünüz (şekil 3’te siyah 1). Bu yolla, beyazın büyük alanlar yapmasını engellersiniz.
- Beyazın merkezde yayılmasını engelleyerek, tahtanın herhangi bir yerindeki handikap taşları ile birlikte çalışan bir kutu şekli oluşturun (şekil 3’te siyah 3). Bunun verdiği güçle oyun ortasında yapacağınız alanın temelini atmış olursunuz.
- Öldürülmesi zor olan beyaz grupları öldürmeye kalkmayın. Bırakın yavaşsınlar, onların etrafını çevreleyerek sıkıştırın ve ufak bir alanda yaşamaya zorlayın.
- Beyaz son olarak tehditkâr olmayan bir savunma hamlesi yaptığında büyük bir alan hamlesi yapın, örneğin kutu şeklinizi güçlendirin (şekil 4’te siyah 7).

Yukarıdaki şekillerde gösterilen çeşitlemelerin basitliğine bakıp aldanmayın. Açıkladığımız prensipleri ve durumları ciddi olarak takip etseniz bile, beyaz birçok kandırıcı hamle yapacak ve sizin görme kabiliyetiniz, stratejik bilginize yetişinceye kadar çok oyun kaybedeceksiniz. “Kesin başarı” stratejilerinin anlatıldığı birçok kitap bulabilirsiniz., fakat bunların hiçbirisi teknikle beraber kullanılmadığında çalışmaz. Bunun anlamı bazı başka şeyler dışında *tesuji*, yaşam ve ölüm ve oyun sonu’nda ustalaşmaktır. Go stratejinizde bizim önerdiğimiz yaklaşımı izlemeniz size ileride iyi bir oyuncu olmanız için gerekli sağlam temeli verecektir.

Şimdi, beyazın şekil 2’de siyah 4’ten sonra yapabileceği başka hamlelere bakalım.

Beyaz 1, kenardaki yıldız-noktası taşının zayıf noktasına saldırır. Tecrübesiz oyuncular genellikle böyle bir hamle gördüklerinde paniğe kapılırlar. Tahtanın sağ-üst tarafındaki tüm alanın elerinden alınacağından korkarlar. Bu korku basit bir yanlış anlamadan kaynaklanır; üst-sol tarafta iki tane işaretli taşı olduğundan dola-

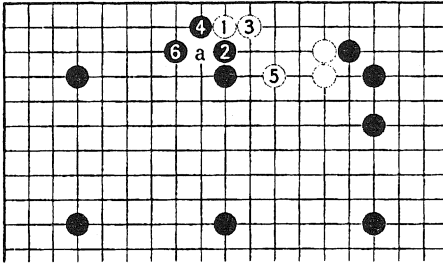


Şekil 8

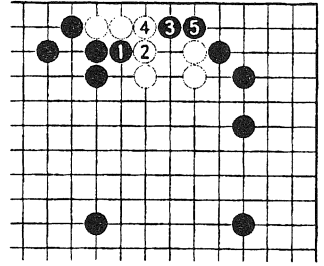
yi, bu taşların altındaki bölge siyahındır. Fakat bu taşlar, alanı güvenceye almazlar, onlar bir çeşit sınır çizerek. Bununla beraber 4. satırdaki taşlar kenara doğru olduğu kadar, merkeze doğru da yönelirler. Böyle olunca, sizin kenar ya da köşede sınırlarını çizdiğiniz bir alana girilirse durumu eşitlemek için, köşeye girmişse etrafını sarıp ilgi alanınızı merkeze yönleltmek ya da kenara girmişse onu kenara yakın, alçak bir pozisyona sıkıştırmanız gerekmektedir. Buradaki pozisyonda verilebilecek en iyi cevap 2'ye oynamaktır. Beyazın 'a' ya da 'b'ye oynaması fark etmez, siyah kazançlı çıkacaktır.

Eğer, beyazın 2'ye cevabı şekil 9'da 3 ile geri çekilmek olursa, siyah 4 ile kapatır. Beyaz 5 ile pozisyonunu tamamladığında, siyah da 'a'daki zayıf noktasını 6 ile korur. Beyaz büyük bir ihtimalle sonraki hamlesini başka yere yapar, fakat taşları henüz güvencede değildir.

Siyah ilk fırsatı elde ettiğinde, şekil 10'da 1 ile saldırıya geçer. Eğer beyaz 2, siyah 3 ile hayati noktaya saldırır. Beyaz 4'e oynadığında da, siyah 5 ile köşeye bağlanır ve artık gözsüz beyaz taşlar kendilerini siyah bir taş denizinin içinde bulurlar. Beyaz taşlar iki göz yapmaya çabalarlarken, siyah da hem sağ tarafta, hem de sol tarafta kutu şekli oluşturarak alan elde edebilir. Eğer, beyaz 4, 5'te olursa, siyah 5'i 4'e oynayarak iki taşı alır ve beyaz grubun yine iki göz için uğraşması gerekir.



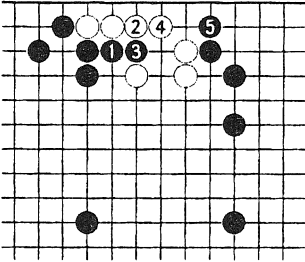
Şekil 9



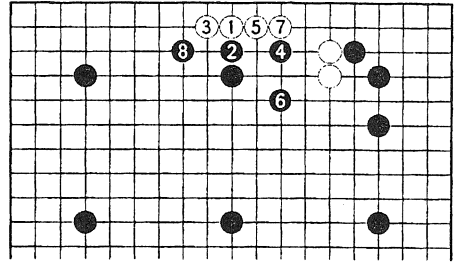
Şekil 10

Beyaz 1 ve 3'e karşılık olarak şekil 11'de 2 ve 4'ü oynarsa, siyah 5 ile köşeyi alır. Siyah sağ ve sol tarafta güçlenirken, beyaz grubun yine iki göze ihtiyacı vardır.

Peki, beyaz 3 ile şekil 12'de siyahın alanına girerse ne olur? Burada, siyahın stratejisi 4 ve 8 ile beyazı alçak bir pozisyona sıkıştırmak olmalıdır. Beyaz 5'den sonra, siyah 6 ile iyi bir şekil oluşturur, beyaz 7 ile bağlanınca siyah stratejisini sürdürerek beyazı ikinci satırla sınırlı kalmasını sağlar.



Şekil 11

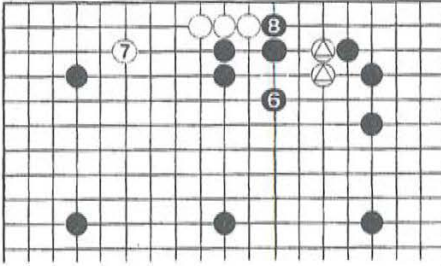


Şekil 12

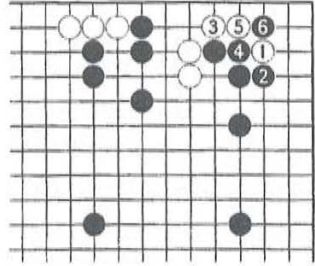
Siyah 6'dan sonra, beyaz şekil 13'de 7 ile oyunu başka bir yöne çevirebilir. Bu kez, siyah sağ-üst tarafta 8 ile alan elde eder. Artık, işaretli beyaz iki taşın yaşaması için gerekli yer kalmamıştır.

Beyaz, tahtanın bu bölgesinde yaşayamaz, sadece şekil 14'te 1 ile köşeye atlamayı deneyebilir. Siyah 2 ile kapatır ve 6'ya kadar olan hamleler yapılır. Beyazın üst tarafta iki göz yapması artık imkansızdır.

Şekil 15'de 1 ve 3 ile kaçmaya çalışması da boşuna, çünkü siyahın mer-



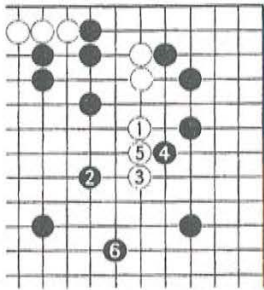
Şekil 13



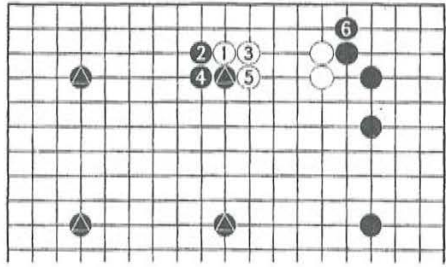
Şekil 14

kezde çok fazla taşı var. Siyah 2 ve 6 ile kafese alınca, beyazın gidilecek bir yeri kalmaz.

Şekil 16'da beyaz 1, kenardaki yıldız-noktasının diğer bir zayıf noktasıdır. Siyah dıştan 2 ile sıkıştırmalı ve sonra 4 ile bağlamalıdır. Beyaz 5 ile ufak bir grup oluşturur, bununla beraber siyah 6 ile sağ-üst köşeyi alır. Bu hamleden sonra beyaz grup yine de güvencede değildir, büyük bir ihtimalle göz yapabilmesi için merkeze doğru çıkması gerekir. Bu esnada siyah saldırılarıyla taciz etmeye devam eder.



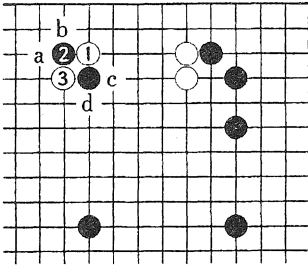
Şekil 15



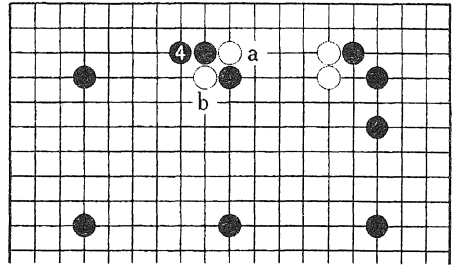
Şekil 16

Beyazın, siyah 2'ye cevabı şekil 17'deki gibi 3 ile kesmek olabilir. Bu, üçüncü bölümde gösterilen çapraz kesme'ye başka bir örnektir. Bir özlü söz şöyle der: "Çapraz kesme ile karşılaşınca, uzat!" Fakat, hangi yöne? Siyahın dört uzantı seçeneği vardır; 'a', 'b', 'c' ve 'd'.

Şekil 18'de 4 ile uzatmak yapılabilecek en basit hamledir. Bu hamlenin iki ayrı amacı vardır: 'a'ya oynayarak kenarda bir taş almak veya 'b' ile oluşacak merdivenle bir taş almak.

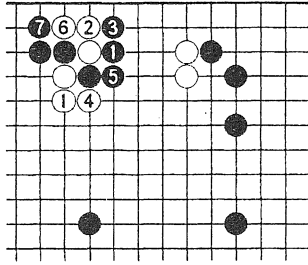


Şekil 17

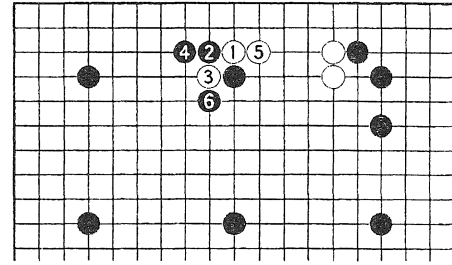


Şekil 18

Beyaz şekil 19'da 1'i oynarsa, 7'ye dek olan hamleler sonunda siyah üst taraftaki taşı alır. Bu sonuç beyaz için çok kötüdür.



Şekil 19

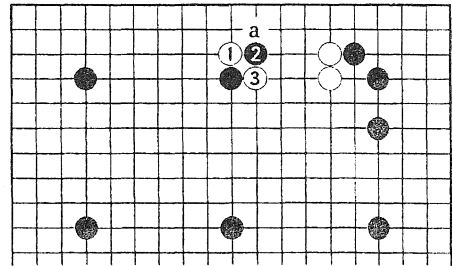


Şekil 20

Beyazın bu pozisyonadaki en iyi hamlesi şekil 20'deki 5'tir. Siyah da 3'teki taşı 6 ile oluşacak merdivenle alır.

Siyah şekil 21'de 2'ye de oynayabilir, fakat beyaz da 3 ile keserse ya da 'a'ya oynarsa bu karmaşık bir mücadeleye yol açar. Gerçi, siyah aldığı handikaplar sayesinde herhangi bir mücadelenin üstesinden gelebilir, ama siyahın yanılacağı birçok hamle de olacaktır.

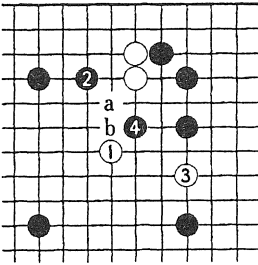
Eğer, deneyci bir havadaysanız, buna benzer hamleleri kendiniz inceleyebilirsiniz. Bunu yapmak ise birçok şey öğretecektir. Yine de, şekil 16'da siyah 2, 4 ve 6 gibi kalıplaşmış strateji-



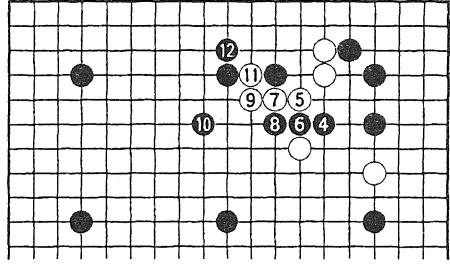
Şekil 21

leri çok iyi öğrenmelisiniz. Beyaz, saldırıya açık ufak gruplar yapmaya zorlanmalıdır. Siyah, beyazı 2 ve 4 hamleleriyle sınırlarken aynı zamanda bu taşlar ve işaretli handikap taşları ile birlikte büyük bir alanı etkileri altına alırlar. Sonra, sağ köşede kesin bir kazancı 6 ile elde eder ki bu hamle aynı zamanda beyaz grubun göz oluşturmalarını engelleyen önemli bir tehdittir.

Merkeze doğru usulca kaçmaya çalışan şekil 22'deki 1 ise, beyazın denebileceği başka bir hamledir. Siyah 2 ile hayati noktaya saldırır. Beyaz, b'ye oynadığında bağlantıyı sağlayabileceğinden emin olarak, taşlarını gözsüz ve saldırıya açık durumda bırakarak, ortalığı karıştırmak amacı ile 3'e atlar. Fakat, siyah 4 beyazı iki ayrı gruba ayırır. Beyazın yapabileceği iki hamle vardır; 'a' ve 'b'.



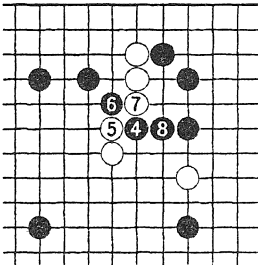
Şekil 22



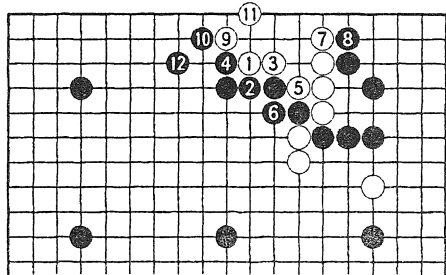
Şekil 23

Beyaz şekil 23'te 5'e oynarsa, 12 hamle sonunda üst taraftaki grubu ölür ve sağ taraftaki taşları siyahın oluşturduğu duvarın gölgesi altında neredeyse anlamsızlaşır.

Dolayısıyla beyaz şekil 24'te 5'i oynamalı. Yine de beyaz taşlar 9 hamle sonunda iki ayrı gruba parçalanırlar. O halde üst taraftaki beyaz taşlar iki göz yapabilirler mi?



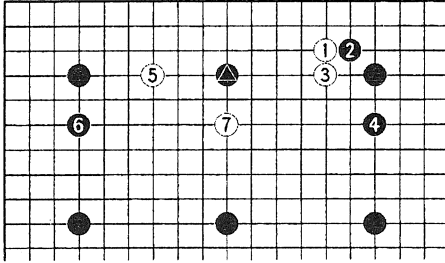
Şekil 24



Şekil 25

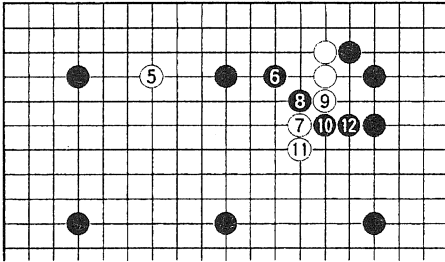
Beyaz, şekil 25'te 11 hamle sonunda hayatta kalır. 12'den sonra beyaz taşlar yaşarlar ama şimdi de alt-sağdaki taşların korunması gerekiyor. Bu hamleler sonunda, siyah sağ köşede alan elde etmiş ve solda güç kazanmıştır. Fakat, beyazın sağ taraftaki taşları hâlâ saldırı altındadır.

Siyahın bu avantajı da değerlendirmesi gerekiyor.

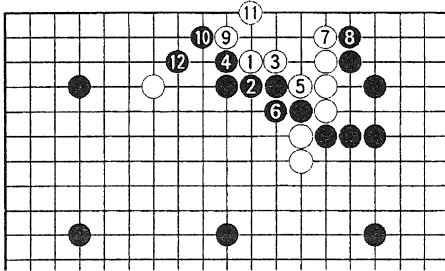


Şekil 26

etmesine izin vermeyin. Beyazın bu stratejisine aldanmayıp, bunun yerine kendi saldırınızı başlatın.



Şekil 27



Şekil 28

Şekil 26'daki hamle dizisi beyazın yüksek handikaplı oyunlarda yaygınca kullandığı bir stratejidir. Beyaz, işaretli taşın üzerine çıkararak siyahın kaçmaya çalışıp hata yapmasını umduğu bir pozisyona sokuyor ya da uzun vadede, bu taşı gerçekten almak istiyor. Hiçbir koşul altında, beyazın oyunu bu yöne sevk

Şekil 27'de siyah 6 hayati hamledir. Beyaz 7 ile atarsa, siyah 12'ye dek süren hamleler sonunda onu iki ayrı gruba ayırır. Devamı—

Şekil 25'te de olduğu gibi, beyaz sadece ufak bir alanda yaşar, siyahın ise şekil 28'deki 12 hamleye kadar olan hamleler sonunda dışarı yönelik gücü artar. Dışarıda kalan üç beyaz taşın geleceği bu güç karşısında sönüktür.

Eğer, beyaz basitçe şekil 29'da 7 ile atarsa, siyah büyük bir kutu şekli oluşturacak şekilde onu 8 ile dışarıya doğru izler. Beyaz iki göz yapsa ya da açıklıktan dışarıya doğru kaçmaya çalışsa da siyah, beyaz 5'i de baskı altında

bırakarak 'a' noktasına oynaya-
caktır.

Beyaz 6'ya aldırmayıp, sol
köşedeki işaretli taşa başka bir
yaklaşma hamlesi, şekil 30'da
7'ye oynarsa ne yaparsanız?

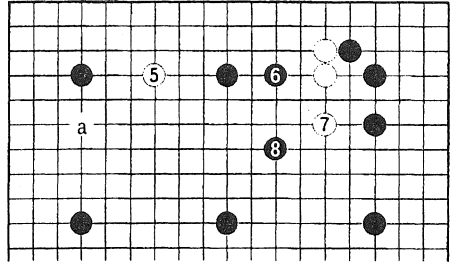
Onu gözardı edip, 8 ve 10 ile
sağ taraftaki beyaz taşları aralık
kesin bir kazanç sağlamalısınız.

Beyaz da 11 ile işaretli taşı çev-

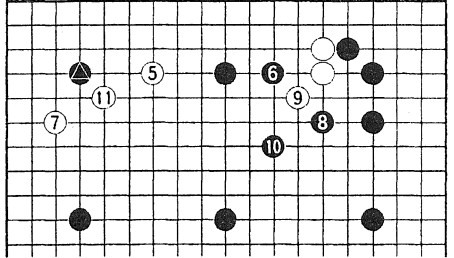
reler. Bu taş yaşayabilir, ama 8 ve 10 hamlelerini sonraya saklayıp, işaretli ta-
şı merkeze doğru 8'i 11'e oynayarak çıkartmak çok daha yapıcı bir hareket
olurdu. 7, 11 ve 5'teki beyaz taşlar, sizin handicap taşlarınızın etkisini yok
eden, stratejik bir gücün kaynağı olurlar.

Şekil 33'te siyah 8'in temel özelliği, işaretli beyaz taş ile 7'yi birbirlerin-
den kopuk tutabilmesidir. Köşenin 3-3 noktasına 9 ile girmek, benzeri pozis-
yonların alışılgelmiş hamlesidir. Siyah, gücünün yönünde bir duvar yapma ku-
ralına uygun olarak 10 ile kapar (duvarı 14'e kadar olan hamleler
sonunda yapacaktır).

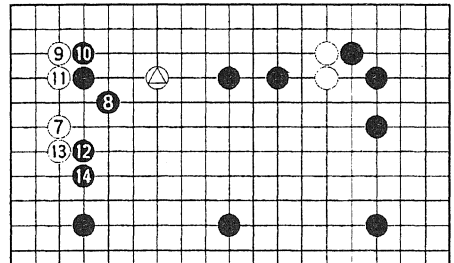
Siyah artık sağ ve sol tarafta
pozisyonunu sağlamlaştırmıştır.
Beyaz ise üst taraftaki taşlarını
korumayı denemek zorundadır.
Fakat bu grupların biri kaçmaya
çalışırken, siyah merkezde başka
bir duvar öreceğinden, bu diğeri-
nin kaderini etkileyebilir. Öyle-
ki, siyahın kutu şekli neredeyse
tamamlanmış olacağından, diğer
taraftaki grubun kaçıışı daha da
zorlaşır. Şimdiki haliyle bile du-
rum beyaz için oldukça zor.
Eğer, sol taraftaki taşlarını kaçır-
mak isterse, siyah 2, 4 ve 6 ile
üzerinde büyük bir baskı kurar;



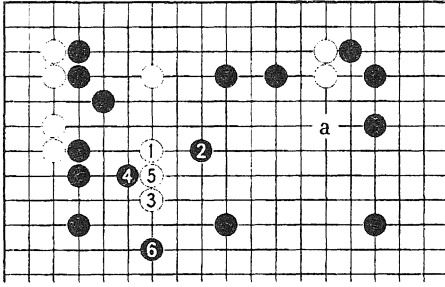
Şekil 29



Şekil 30



Şekil 31



Şekil 32

duğu gibi kolayca sıkıştıramazsınız. Bununla beraber, 7-handikaplı bir oyun-da tahtada yeterince güçlü sayılırsınız ve stratejiniz burada da kutu şekli yap-mak olmalıdır.

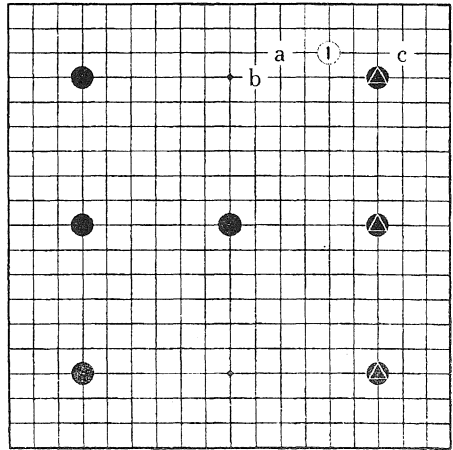
6 ve 7-handikaplı oyunlarda, her iki kenardaki üç yıldız noktası da dolu-dur. Bu pozisyona Japonca'da '*sanren-sai*' adı verilir (şekil 33'de sağ tarafta-ki üç işaretli taş). Beyaz şekil 33'te 1 ile yaklaşma hamlesi yaparsa, buna kıs-kaç 'a' hamlesi ile başlatılan saldırı en sert cevaptır. Siyah 'b' de güzel bir hamledir. Bu tarz hamleler handikapsız oyunlarda profesyonel oyuncular tara-fından sık sık kullanılır. Beyaz genellikle bu hamleleri, köşeye 'c' hamlesiyle girerek cevaplar.

Eğer beyaz, şekil 34'te 3 ile köşeye girerse, bu zaten sizin istediğiniz sonuçtur: beyazın kö-şede yaşamasına izin verin ve si-yah 8'e kadar olan hamlelerle kutu şeklini oluşturun.

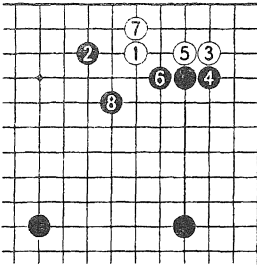
Şekil 35'te siyah 2 daha gev-şek bir kıskaktır, beyaz 3-3 nok-tasına girerse köşede aldığı alan daha fazladır, fakat bununla be-raber, siyahın kutu şeklini oluş-turan duvarı da oldukça büyük-tür. Siyah 22'ye kadar yapılan hamleler standart bir gidiş yolu-dur (joseki) ve hamlelerin yapıl-ma sıraları çok önemlidir. Bu jo-

sağ taraftaki taşlar da saldırıya eşit miktarda açıktır. Siyah 6'dan sonra, sol taraftaki taşları öldür-mek için uğraşmak istemiyorsa-nız, bu bölgeyi olduğu gibi bıra-kıp 2'yi sağ tarafta 'a'ya oynaya-rak kazanç elde edebilirsiniz.

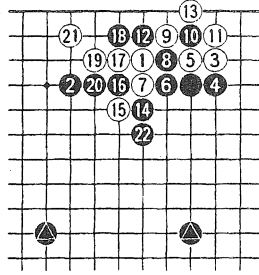
Düşük handikaplarda, beyazın hareket alanı daha fazladır, dola-yısıyla beyazı 9-handikapta ol-



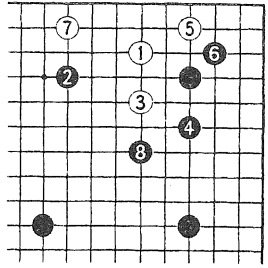
Şekil 33



Şekil 34



Şekil 35



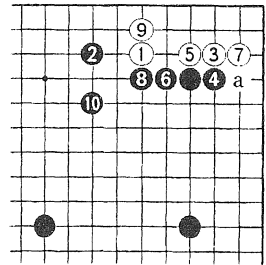
Şekil 36

seki'de pek çok çeşitleme olmasına rağmen, her hamlenin bir nedeni vardır ve hamlelerin sırasının sapması felaketle sonuçlanabilir. Fakat, tüm strateji bir önceki strateji ile aynıdır; siyah, beyazı kenara hapseder ve işaretli iki taşla beraber kutu şeklini oluşturur.

Siyah 2, şekil 34'te 1'den daha gevşek olduğundan, beyaz 3'e atlayarak siyahın kutu şekli stratejisini bozmayı deneyebilir. Siyah 8'e kadar olan hamleler başka bir joseki'dir. Siyah kutu şeklini yapmayı başaramazsa da, sağ taraf-taki alanı güvenceye almıştır.

Şekil 34'teki siyah 2 kısaçı, beyaza minimum hareket imkanı bırakır, bu nedenle daha fazla deneyim elde edinceye kadar bu hamleyi handikaplı oyun-larınızda kullanmanızı tavsiye ederiz. Bu kısaçın birkaç çeşitlemesini daha inceleyeceğiz ve beyazın kutu şekli stratejinizi bozmaya çalıştığında neler ya-pabileceğiniz konusunda birkaç öneri getireceğiz.

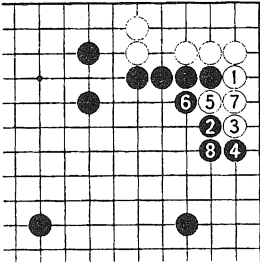
1-aralıklı kısaçın temel joseki'si şekil 34'te gösteriliyor. Şekil 37'deki çeşitlemede ise siyah 6'ya 7 cevabını verir. Bu son günlerde sık rastlanı-lan bir devam yoludur. Siyah sonra 10'a ya da 'a'ya oynar. Siyah sol tarafı savunmak ve geliştirmek istiyorsa 10'a oynar. Eğer, sağ tarafa önem vermek isterse de 'a'ya oynar.



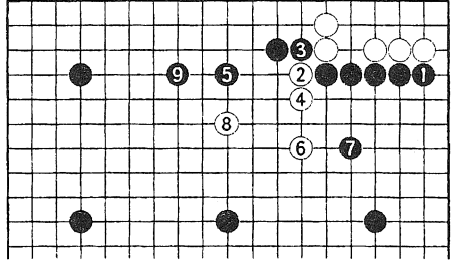
Şekil 37

Bu oyunun ilerleyen vakitlerinde beyaz 8. hamleye kadar oynarsa sağ taraftaki siyahın alanı-na ciddi bir darbe vurmuş olur. Siyah 2'yi 7'ye oynayarak daha güçlü direnebilir, ama bu beyazın 5'ten kesmesi halinde teh-like yaratabilir. Siyahın yapacağı savunma sağ taraftaki pozisyona bağlıdır. Yine de, siyah 8'e kadar olan yol en güvenlisidir.

Özellikle 7-taş handikaplı bir oyunda, şekil 39'da siyah 1 de oldukça güçlü bir hamledir. Handikapsız bir oyunda, beyaz 2'den 8'e kadar olan hamleleri yapabilir, ama yıldız-noktalarında siyah taşları olduğundan bu hamleler anlamsızdır. Siyah sağ tarafta ve yukarıda alan yaparken, beyaz taşlar ise merkezde dayanaksız durmaktadırlar.

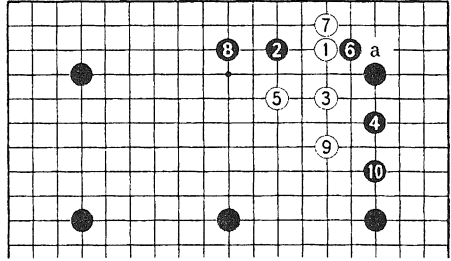


Şekil 38



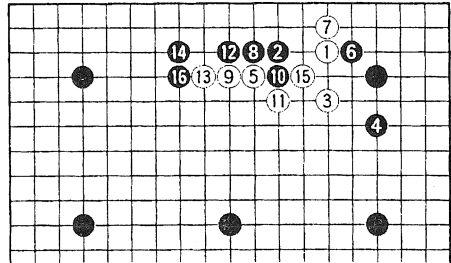
Şekil 39

2 hamlesine, 3'e atlayarak şekil 40'da siyahın kutu şekli stratejisini bozmak amacı ile verilen cevap, beyaz için pek de iyi sonuç vermez. Gösterilen 10'a kadar süren hamleler tutulabilecek yollardan sadece biridir, ama beyaz taşlar gözsüz (6, 7 değiş tokuşu yapılmasa bile, beyaz 'a'ya oynayarak tek bir göz elde edebilir) ve saldırıya açıktır. Öte yandan, siyah sağ kenarda büyük bir alan çevrelemiş ve 8 ile bir kilit noktasını tutmuştur.



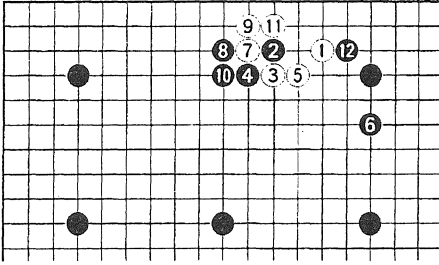
Şekil 40

Şekil 41'de 5 ile 2'ye saldırarak da başka bir yoldur. 14'ten sonra, beyaz önemli bir hamle olan 15'i oynamak için geri dönmek zorunda kalır. Siyah 16'dan sonra ise beyaz taşlar gözsüz ve savunmasızdır.

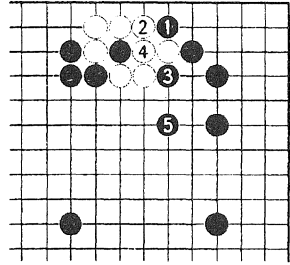


Şekil 41

Şekil 42'de 3 ile saldırmak, beyazın deneyebileceği diğer bir taktik. 4, 5 değiş tokuşundan



Şekil 42



Şekil 43

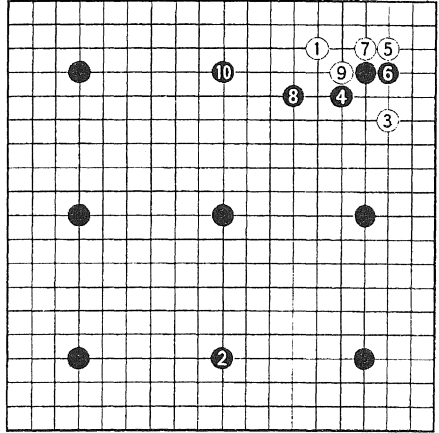
sonra, siyah 6'ya atlar. 11 hamle sonunda beyaz bir taş alır ve siyah 12 ile joseski biter. Siyahın sol taraftaki kutu şekli, 8 ve 10'daki taşlarla şekillenmeye başlar.

Beyaz bu bölgeyi olduğu gibi bırakırsa, siyah sırası gelince geri döner ve 1 ve 3'ü oynar. Beyaz 4'ten sonra, siyah 5 sağ taraftaki alanı da koruyarak taşlarına şekil verir.

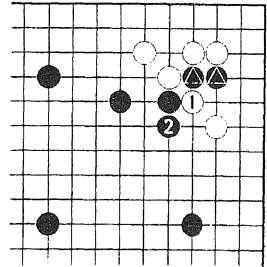
6, 7-taş handikaplı bir oyunda siyah, beyazın 1 yaklaşma hamlesini bırakıp, tahtanın karşı tarafındaki boş yıldız noktasına şekil 44'teki 2'yi oynayabilir.

Beyaz ikinci yaklaşma hamlesini 3'e yaptığıında siyahın merkeze doğru 4 ile açılması önemlidir. Beyaz da büyük bir ihtimalle 5 ile köşeye girecektir. Hamleler, siyah 10'a kadar gösterildiği gibi sürerse, tahtanın sağ-üst tarafı hariç, siyah sanki 9-taş handikapla oynuyormuş gibi hissedebilir.

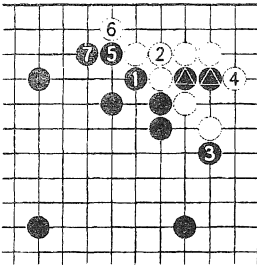
Beyaz şekil 45'te 1'e oynayarak işaretli iki taşı alabileceği halde bu fazla önemli değildir. Siyah 2'ye oynayarak merkezi bir duvarla kapatır. Beyaz da sağ-üst köşede kesin bir kazanç elde eder, ama siyah sonuçta stratejik olarak tartışılmaz derecede öndedir.



Şekil 44



Şekil 45



Şekil 46

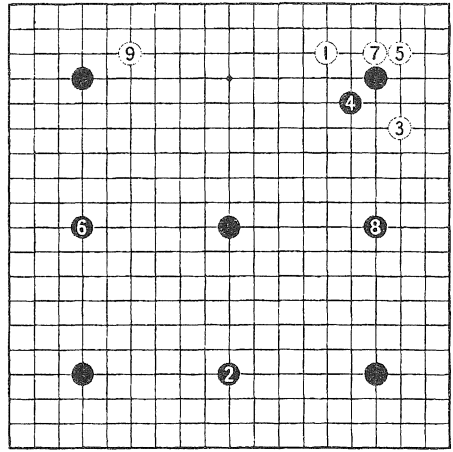
Oyunun ilerleyen vakitlerinde, siyah, bu işaretli iki taş 1 ve 3 ile zorlayıcı hamleler yapmak için kullanabilir. Siyah 7'ye varan hamleler sonunda, beyazın taşlarını stratejik olarak izole etmiş ve tahtanın sağ-üst çeyreğinde merkez siyahın alanı olmuştur.

Bu stratejiyi 5-taş handikaplı oyunlarda da, şekil 47'de sekiz hamle ile gösterildiği gibi kullanabilirsiniz. Beyaz 9'dan sonra—

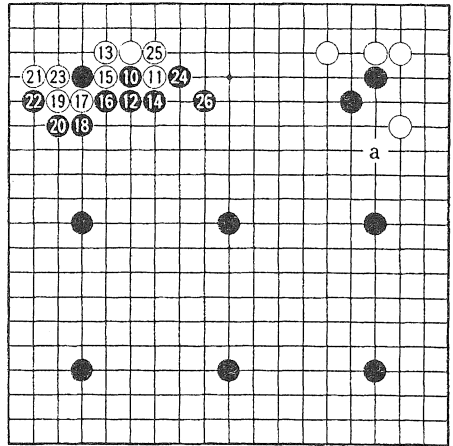
Siyah, şekil 48'de 10 ile saldırımalı ve başka bir şey düşünmeden, 26'ya kadar olan hamleler sonunda alt tarafa yönelik bir duvar yapmak için oynamalıdır. Üst taraftaki iki köşe beyaza bırakılmış da olsa, siyahın daha önce bahsedilen kutu şekli stratejisini kullanarak da-

ha fazla alan elde etmesi gerekir. Şu an önemli stratejik nokta 'a'dır ve eğer siyah bu noktayı alabilirse beyaz taşlar tahtanın üst tarafıyla sınırlandırılmış olur.

Şekil 49 siyah olarak yazarın Çin'li bir profesyonel oyuncu ile yaptığı 3-taş handikaplı bir oyunda kutu şekli stratejisini gösteriyor. Siyah vakit geçirmeden 4, 6 ve 8 ile kenarlardaki üç yıldız noktasını alır. Sağ-üst taraftaki mü-



Şekil 47



Şekil 48

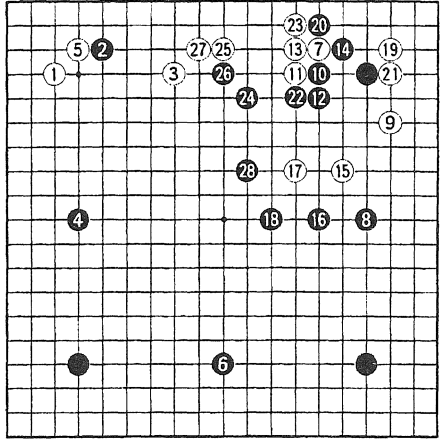
cadele sürerken, siyah 16 ve 18 ile kutu şeklini yapmayı başarır. Sağ-üst taraftaki grubunu kurtarıp, hamlelerini 28 stratejik noktasını olarak bitirir.

Beyaz iki köşede ve üstte bir miktar alan yapmış, fakat siyah stratejik olarak oyunu kazanmıştır.

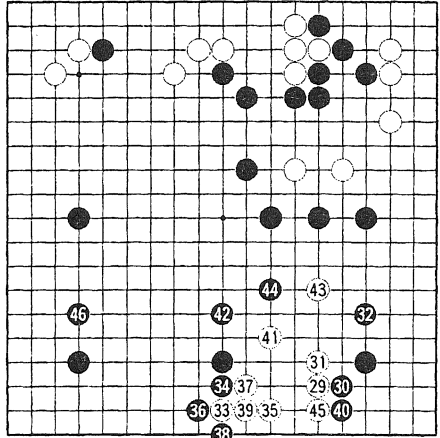
Daha sonra beyaz dikkatini sağ-alt köşeye çevirerek şekil 50'de 29 ile yaklaşma hamlesi yapar, fakat siyahın bu bölgede oluşturduğu güç, beyazın fazla bir üstünlük sağlamasına izin vermez. Beyaz 45 hamle sonunda sadece yaşamayı başarırken, siyah sağ-alt köşeyi almış ve merkeze yönelik gücünü arttırmıştır. Son olarak, siyah 46 ile sol tarafı sağlamlaştırır. Beyaz hızla geride kalmıştır.

Handikaplı go'yu bu bölümde anlattığımız gibi saldırı stilini kullanarak oynamak, güçlü bir oyuncu olmanın en hızlı yoludur. Başlarda birçok oyun kaybetmeniz de tekniğiniz gelişmeye başladığında zorlu bir rakip olacaksınız ve diğer oyuncular size daha fazla handikap vermeye devam edemeyeceklerdir. Bu stratejinin zor tarafı, belirlediğiniz alanı gerçek alan haline çevirmektir. Fakat, bu hem handikaplı hem de handikapsız tüm oyunlarınızda karşılaşacağınız oyun ortası stratejisinin bir parçasıdır. Bu konuyu 9. Kısım'da inceleyeceğiz.

Bu kısımda anlatılan saldırı stilini inceleyen çok iyi handikap go kitapları vardır. Bu kitaplar bizim yüzeysel olarak incelediğimiz kavramları derinlemesine öğrenmenizi sağlayabilir.



Şekil 49



Şekil 50

8

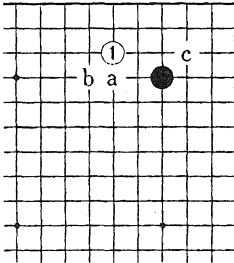
Joseki'ler

Joseki'ler genellikle köşede yapılan kısaç ya da yaklaşma hamleleri ile başlayan standart hamle dizileridir. Go tarihi boyunca sürekli yeni joseki'ler yaratıldı; bazıları kalıcı olurken, bazıları da unutuldu. Bir hamle dizisinin joseki sayılabilmesi için hamlelerin mantıklı ve doğal olması, hiçbir tarafın diğeri üzerinde belirgin bir üstünlük elde etmemesi gerekir. Bununla beraber, joseki bir pozisyonda eşit sonuçlanırken, başka bir pozisyonda bir tarafın avantajına da sonuç verebilir. Bu yüzden, köşedeki bir hamle dizisi sadece joseki diye gözü kapalı bir şekilde oynanmamalıdır; tüm tahta üzerindeki pozisyon ve tahtanın bir yerindeki taşlarla diğer taraftaki taşlar arasındaki ilişki dikkate alınmalıdır.

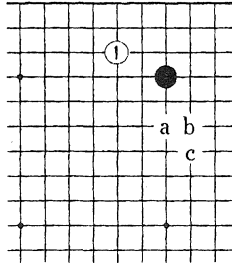
Daha önceki bölümlerde şimdiden birçok joseki görmüş bulunmaktayız ve bu bölümde birkaçını daha inceleyeceğiz. Fakat, bu sefer tahtanın diğer taraftaki taşlarla olan ilişkiyi dikkate alarak joseki seçmenin kurallarını vurgulayacağız.

4-4 Noktasından Başlayan Joseki'ler

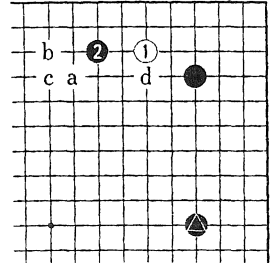
4-4 noktasındaki bir taş karşı, şekil 1'de beyaz 1 ile yapılan kısa-at yaklaşması en fazla sıklıkla kullanılandır. 'a' ve 'b'den yapılan diğer yaklaşma hamleleri özel durumlarda oynanabilir, fakat ikisinin de önemli bir kusuru vardır; köşeye 'c' ile girmek ardından izlenebilecek etkili bir strateji olmaktan çıkar. Siyahın, beyaz 1'e verebileceği alışagelmış cevaplar şekil 2'de 'a', 'b' ve 'c'dir. Bununla beraber, şekil 3'teki işaretli taş yerleştirilmişse siyah 2'deki ya da 'a'daki kısaçlar oynanabilir. İşaretli taş yerinde olmadan bir kısaç hamlesi yapmak isterseniz, 'b' ya da 'c'yi seçmeniz gerekir. 'd'den saldırı özel bir stretejidir, siyahın sağ kenarda hızlıca alan yapması ve merkeze yönelik güç elde etmesi için kullanılır.



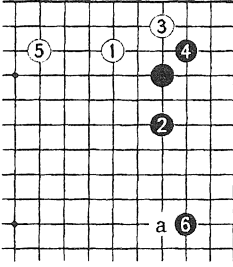
Şekil 1



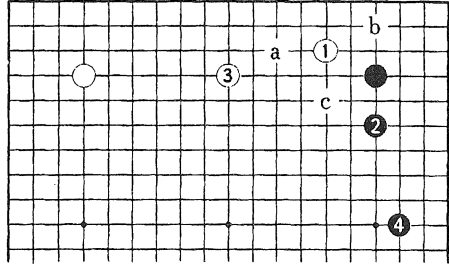
Şekil 2



Şekil 3



Şekil 4



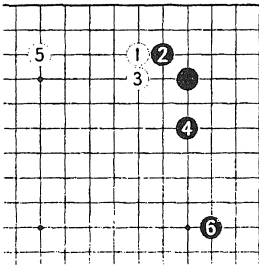
Şekil 5

Eğer, sağ kenar beyaz tarafından işgal edilmemişse, şekil 4'te siyah 2'nin bir-aralık atlayarak oynanması, beyaz 1'e standart cevaptır. Siyah 6'ya kadar olan hamleler temel joseki'dir. Beyaz üstte kalıcı bir pozisyon elde ederken, siyah sağ-alt tarafta alan oluşturur. Siyahın 6'da ya da 'a'da önceden taşı varsa, siyah 2 çok daha iyi bir hamle olur.

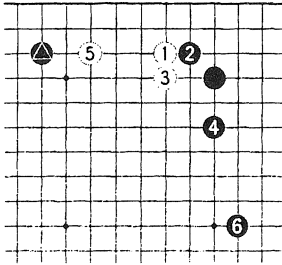
Beyazın sol köşede bir grup taşı varsa siyah 2'den sonra rahatça şekil 5'te 3'e uzanabilir. Bu durumda, beyazın pozisyonu zayıftır ve siyah 'a'ya girmeyi hedefleyebilir. Yine de bunu yapmadan siyah sağ-üst köşedeki alanını güvenli kılabilmek için öncelikle 'b'ye bir hamle yapmalıdır. Bunu yapmayı seçerse, beyaz da durumunu güçlendirmek için 'c' noktasına atlar.

Üst taraf açıkken, 4'e atlamadan önce şekil 6'da 2 ile saldırmak hatalı bir hamledir. Beyaz, 1 ve 3'teki iki taşından 5 ile ideal bir açılım yapma şansını verir.

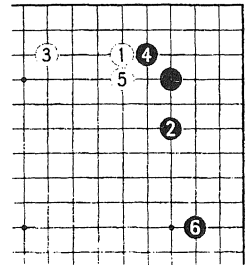
Siyahın şekil 7'de işaretli taşının alınması durumunda ise 2 ile saldırmak iyi bir hamle olacaktır. Beyaz en fazla 5'e uzatabileceğinden 1 ve 2'deki taşlarından yaptığı bu açılma biraz kısa kalacak ve beyaz taşlarından maksimum verimi elde edemeyecektir.



Şekil 6

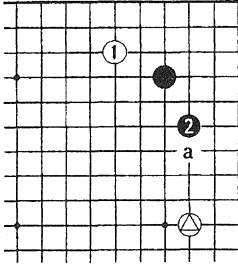


Şekil 7

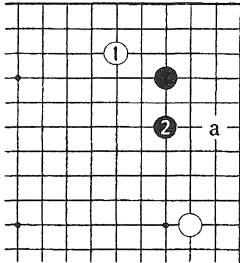


Şekil 8

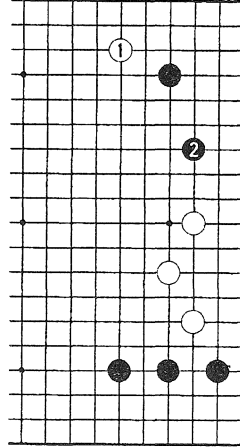
Beyaz şekil 4'teki hamlelerin sırasını ters çevirirse ve öncelikle şekil 8'de 3'e açılırsa o zaman siyah 5'i yapmaya zorlayarak 4 ile saldırır ve beyaz aşırı kalabalık bir grupta kalır.



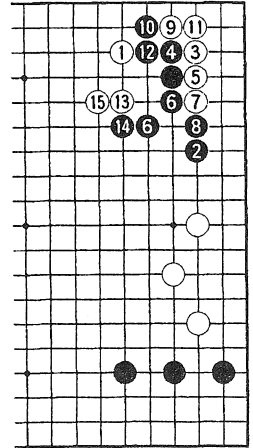
Şekil 9



Şekil 10



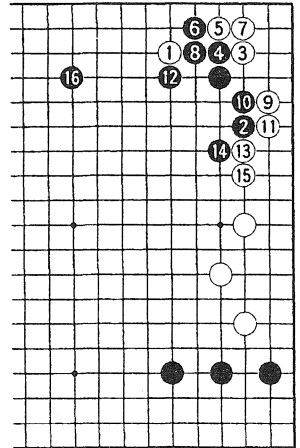
Şekil 11



Şekil 12

Beyazın şekil 9'daki gibi işaretli bir taşı ya da sağ kenarda herhangi bir yerde taşı olursa, beyaz 1'e verilecek en uygun cevap siyah 2 kısa-at hamlesi ya da bazen de 'a'ya yapılacak uzun-at hamlesi olur. Çünkü, siyah şekil 10'da 2'ye oynadığında, beyaz 'a'ya oynayarak, siyahın pozisyonunun altına sızıp, üst taraftaki iki taşın temelini yok eder.

Eğer, beyaz alt tarafta güçlü bir pozisyona sahipse şekil 11'de siyah 2 uygun bir hamle değildir. Beyaz şekil 12'de 3 ile girer ve şekildekine benzeyen bir durum oluşur. Beyaz köşede yarar, üst tarafta ve sağ kenarda siyah taşları bir temelden yoksun ve savunmasız bir şekilde bırakarak, durumunu sağlamlaştırır.

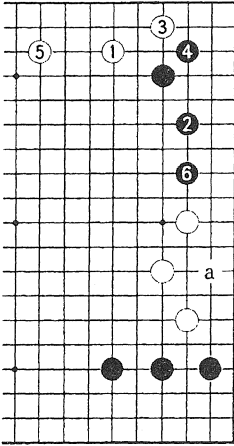


Şekil 13

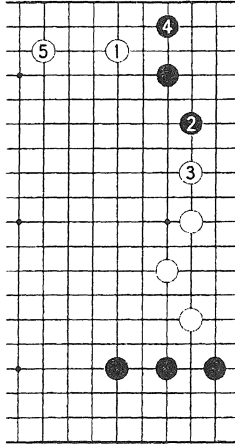
Siyah şekil 13'teki gibi daha dar bir uzantı yapsaydı, beyaz köşede 11 hamle sonunda yaşardı, ama 12'yi oynadığında iyi şekil yapar ve böylece tehdit altında kalmaktan kaçardı. Beyaz oynamaya sağ tarafta 11 ve 13 ile devam ederse de, siyah 16'yı oynar ve üst tarafta büyük bir alan belirlerdi. Diğer yandan, beyaz güvenli ama ufak ve stratejik değeri olmayan bir alana sahiptir.

Siyah 2'den sonra beyaz, üst taraftaki durumunu şekil 14'te 3 ve 5'i oynayarak kalıcı hale getirebilir. Siyah şimdi 6'ya oynayarak 'a'ya yapacağı bir oturtma hamlesiyle alt-sağ kenardaki beyaz grubun temelini yok etmekle tehdit eder (9. Kısım'a bakınız). Diğer taraftan, beyaz şekil 15'te 3'e oynarsa, siyah 4'e atlayarak köşe alanını emniyete alır. Beyaz cevap olarak 5'e benzer bir hamle ile üst tarafta pozisyon elde eder.

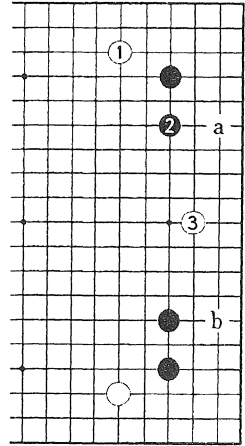
4-4 noktasından yapılan uzun-at uzantısının temel sorunu beyaz köşeye 3-3 noktasından kolaylıkla girebilmesidir. Bu büyük sıklıkta oynanmamasının ve kısa-at uzantısının tercih edilmesinin nedenidir. Bir uzun-at uzantısı, eğer 3-3 noktasına yapılacak bir işgal hamlesi istenen bir durumsa yapılabilir. Örneğin, beyaz 1'i bir-aralık atlayarak şekil 16'da 2 ile yanıtlamak güzel değildir. Beyaz 3'e oynar ve 'a' ve 'b'de iki ayrı zayıf noktayı aynı anda tehdit eder.



Şekil 14

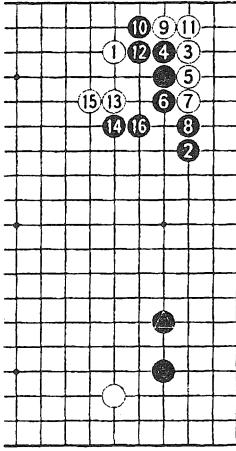


Şekil 15

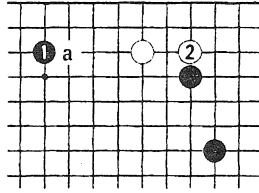


Şekil 16

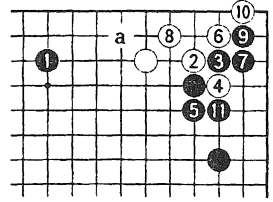
Dolayısıyla, şekil 17'deki beyaz 5'e kadar olan hamleler beyazın 1 ile yaklaşma hamlesi yapmasıyla oluşan temel bir joseki'dir. Yine de, beyazın yapabileceği hamleler yalnızca bunlar değildir, duruma bağlı olarak başka hamleler daha iyi olabilir.



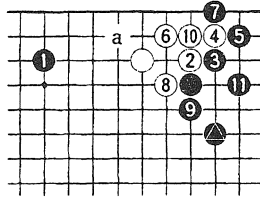
Şekil 17



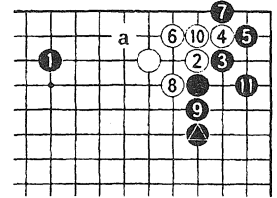
Şekil 18



Şekil 19



Şekil 20



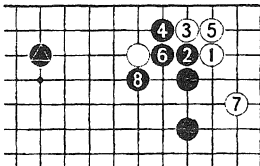
Şekil 21

Örneğin, siyah şekil 18'de 1'e ya da 'a'ya kısaç hamlesi yapsaydı, beyaz taşlarını süratli bir şekilde yerleştirirdi, bu nedenle 2'den saldırmak en iyi hamle olurdu. Uzun-at uzantısının yapıldığı bir durumda da, şekil 19'da siyah 11'e kadar hamleler bir joseki'dir.

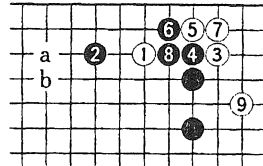
Beyaz taşları için göz şekli oluştururken, siyah da sağ tarafta kazanç elde etmiştir. Beyaz burayı olduğu gibi bırakıp başka bir yere oynarsa, siyah 'a'dan saldırabilir. Beyaz 4'e dikkat edin; bu fedadan ötürü siyah 11'e kadar olan hamleleri yapmaya mecbur kalmıştır.

Kısa-at hamlesi (işaretli taş) yapıldığında oluşan joseki şekil 20'de gösteriliyor. Bu kez beyaz feda taktiğini kullanamaz, böylece siyah 7 ile atari çekebilir ve beyaz geri dönüp 10 ile bağlamak zorunda kalır. Burada da 'a' siyah için saldırı noktasıdır.

Siyah şekil 21'de bir-açıklık bırakarak atlırsa (işaretli siyah taş) yapılan hamleler şekil 20 ile aynıdır. Siyah fırsatını bulduğunda 'a'dan saldıracaktır.



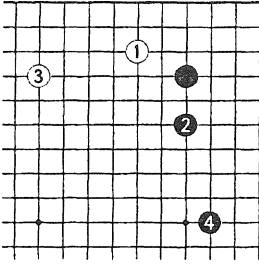
Şekil 22



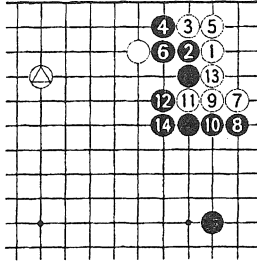
Şekil 23

Şekil 22'de siyah ▲ gibi bir kısaç hamlesine yanıt olarak beyazın köşeye 1 ile girmesi tavsiye edilmez. Beyazın köşede elde ettiği kazanca kıyasla, siyahın dışarıdaki durumu fazla iyidir.

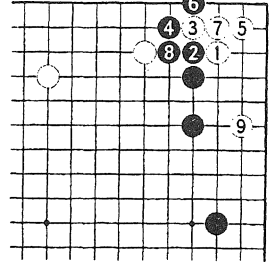
Diğer yandan, siyah şekil 23'de 2 gibi bir dar kısaç hamlesi yaptığında köşeye 3 ile girmek iyi sonuç verebilir. Beyaz 9'a kadar olan hamlelerden sonra siyahın 2'deki taşı oluşturduğu duvara çok yakın kalır. Bu taşın 'a' ya da 'b'de olması gerekirdi.



Şekil 24



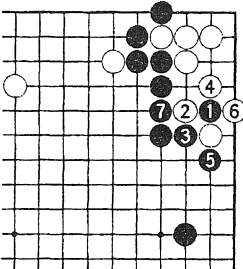
Şekil 25



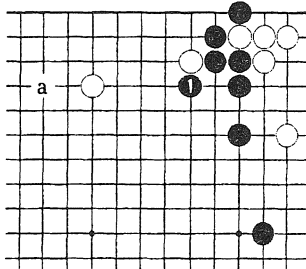
Şekil 26

Fakat, şekil 24'teki siyah 4'e kadar olan hamlelerden sonra, şekil 25'te 1 ile köşeye girmek mümkündür. Beyazın işaretli taşından dolayı, siyahın yaptığı duvarın gücü yok olur. Elbette, siyah da 14'e kadar olan hamleler sonunda, aşağıya bakan bir duvar elde eder (öğrenmemiz gereken başka bir joseki). Beyaz için bu sonucun iyi ya da kötü olması tamamen tahtanın alt tarafındaki pozisyona bağlıdır.

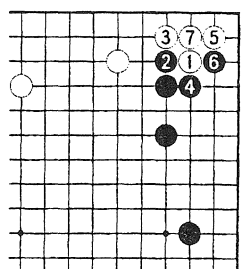
Şekil 26'da beyaz 9'a kadar olan hamleler bu joseki'nin başka bir çeşitlemesidir. Siyah şekil 27'deki 7 hamle sonunda beyazı köşeye hapsedebilir. Diğer taraftan, eğer üst taraf çok önemliyse siyah 28'de 1 ile iyi şekil yapar ve ileride 'a'dan saldırmayı hedefler.



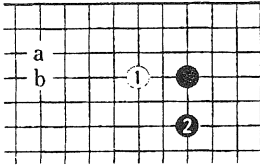
Şekil 27



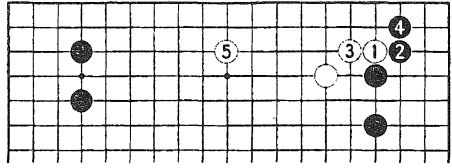
Şekil 28



Şekil 29



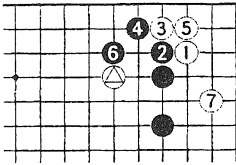
Şekil 30



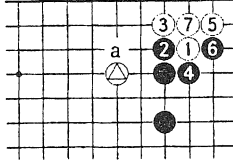
Şekil 31

Beyaz 3'ten sonra, siyahın sağ taraftaki alan üzerinde bir iddeası olabilmesi için şekil 29'da 4 ile beyazın önünü keser. Siyah 6, 7 değiş tokuşundan sonra sente ile bitirir.

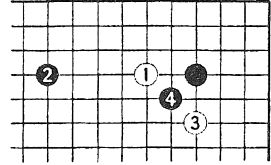
Beyaz, siyahın bir kısaç hamlesi yapmasını istemediği zaman, şekil 30'de beyaz 1 ile bir-aralıklı yüksek yaklaşma hamlesi yapar. Çoğu durumda, siyah 2 en iyi cevaptır. Bu yüksek yaklaşma hamlesinin dezavantajı artık 3-3 noktasına yapılacak bir işgal hamlesinin kötü olmasıdır. Beyaz üst taraftaki alanı şekil 31'de 1 ile saldırarak ve 5'e kadar olan hamleleri oynayarak almayı ümit ettiğinden bir yüksek yaklaşma hamlesi yapar. Burada olduğu gibi, beyaz için üst taraf önemliyse elde ettiği sonuç güzeldir.



Şekil 32



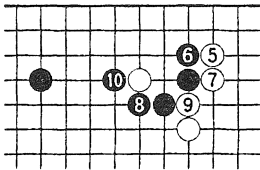
Şekil 33



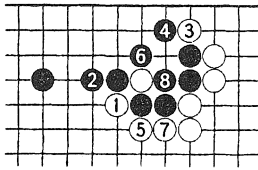
Şekil 34

Beyaz 1 ile köşeye girmenin hatalı olmasının nedeni, şekil 32'de işaretli beyaz taşın doğru yerde olmamasından dolayı siyahın 6 ile iyi şekil yapabilmemesidir.

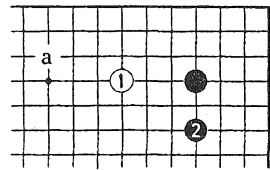
Buna ek olarak, siyah şekil 33'te 6'ya kadar olan hamleleri oynarsa, beyaz 7'den sonra, siyah köşedeki dört beyaz taş ile işaretli taşın arasını 'a'ya oynayarak ayırabilir. İşaretli beyaz taş aslında 'a'da olmalıdır.



Şekil 35



Şekil 36

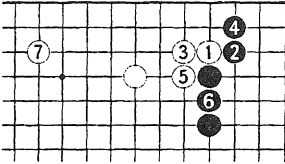


Şekil 37

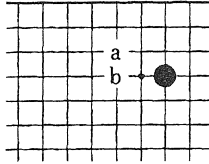
Diğer taraftan, siyah şekil 34'te 2 ile kısaç hamlesi yaparsa kötü bir sonuç elde eder. Beyaz 3 ile çift-yaklaşma hamlesi yapar ve siyah 4 ile merkeze doğru açılır. Hedefi üst tarafta alan elde etmektir. Bunu da şekil 35'te 10'a kadar olan hamleler sonunda yapar. Bununla beraber, pozisyonu hatalıdır ve beyaz şekil 36'de 8'e dek süren hamleler sonunda siyahı, beyaz taşı almaya zorlar. Bu yolla beyaz dışarıda güçlenirken siyah taşlar fazlaca kalabalıklaşmışlardır.

İki aralık bırakılarak şekil 37'de beyaz 1 ile yapılan yüksek yaklaşma hamlesi siyah köşe üzerinde daha az etkiye sahiptir. Bu hamle genellikle beyazın bazı özel stratejiler uyguladığı handikaplı oyunlarda kullanılır. Siyah genellikle 2 ile cevaplar, ayrıca 'a'nın yakınında bir kısaç hamlesi de mümkündür. Şekil 30'da bir aralıklı yaklaşma hamlesinde olduğu gibi beyaz saldırıya 1 ile devam edebilir.

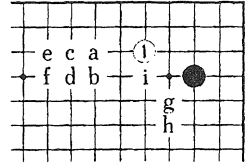
Beyaz 7'ye kadar olan hamleler bir joseki'dir.



Şekil 38



Şekil 39



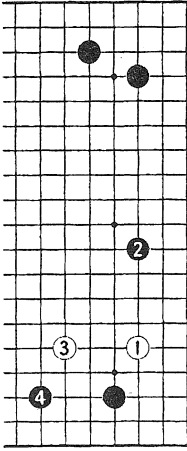
Şekil 40

3-4 Noktasından Başlayan Joseki'ler

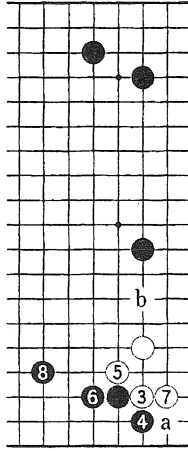
3-4 noktasındaki bir taşa karşı standart yaklaşma hamleleri şekil 39'da 'a' ve 'b'dir. Bu iki yaklaşma hamlesinden binlerce joseki doğabilir. Biz ilk olarak 'a'daki kısa-at yaklaşma hamlesini inceleyeceğiz.

Şekil 40'taki beyaz 1'e cevap olarak siyahın verebileceği çok sayıda hamle var; 'a'dan 'f'ye kadar olan kısaçlar, 'g'deki çapraz hamle ya da 'b'deki at hamlesi. Hatta, 'i'den saldırmak dahi mümkün, fakat bu hamle bazı özel durumlarda kullanılır. 'g'deki çapraz ve 'h'deki at-hamlesi de sağlam hamleler olmasına rağmen, taşlarınızı daha çabuk geliştirebilme imkanı verdiği için modern go'da kısaç hamleleri daha sık kullanılır.

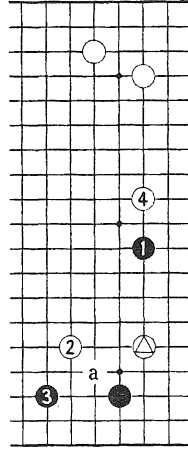
Örneğin, şekil 41'de siyah 2 güçlü bir hamledir. Sadece, 1'deki beyaz taş saldırırmakla kalmaz, aynı zamanda üstte köşe kuşatmasından da bir uzantı yapar. Beyazın vereceği normal cevap 3 ile merkeze doğru kaçmaktır, bunun üstüne siyah da 4 ile alt tarafta alan elde eder.



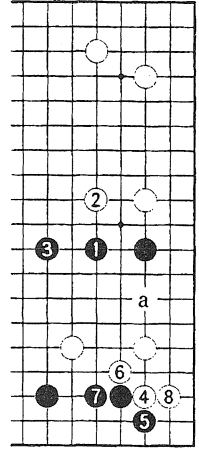
Şekil 41



Şekil 42



Şekil 43



Şekil 44

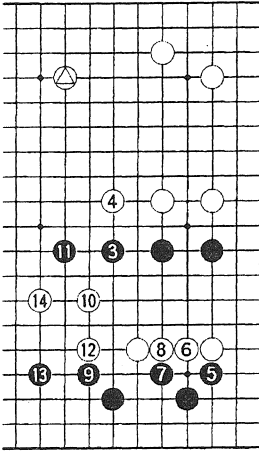
Beyaz, taşlarına göz şekli yapabilmek için, şekil 42'de 3 ile de saldırabilir. Siyah 8'e kadar olan hamleler joseki'dir. Beyaz taşlar yaşamak için zorluk çekmezler. Siyah 'a'dan saldırırsa, beyaz 'b'ye uzanır, siyah 'b' yaparsa da beyaz taşlarını 'a' ile güvenceye alır.

Eğer, şekil 43'te olduğu gibi, üst taraftaki köşe kuşatması beyazınsa, 1'deki kısaç hamlesi etkisini kaybeder. Beyaz önce 2, 3 değiş tokuşunu yapar, sonra 4 ile kendi kısaç hamlesini Δ 'deki taşı kullanarak yapar ve 2 de bu hamleyi destekler. Beyaz 4 aynı zamanda beyazın üstteki köşe kuşatmasından ideal bir uzantıdır. Sonuç olarak, 1'e kısaç hamlesi yapmak bu pozisyonda hatalı bir hamledir, 'a'daki bir çapraz hamle daha iyi olabilir.

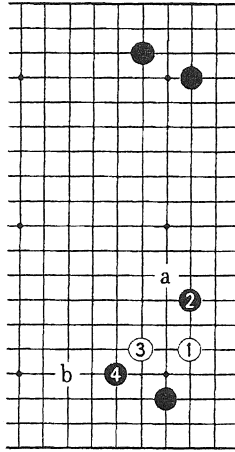
Siyah ya kendini 'a'ya oynayarak güvenceye almaya çalışır ya da şekil 44'te 1 ile merkeze kaçır. Beyaz üst tarafta kutu şekli oluşturarak, 2 ile yanıtlar. Eğer, siyah 3, o zaman beyaz 8 hamle sonunda sağ-alt taraftaki taşlarına bir temel oluşturur.

Siyah 3'e yanıt olarak, eğer işaretli taş ya da o civarda bir beyaz taş varsa, beyaz şekil 45'te 4'ü oynayarak kutu şeklini büyötmeye devam edebilir. Bu durumda, siyah 5, 7 ve 9 ile alt taraftaki beyaz gruba bir saldırı başlatır. 14'e kadar olan hamleler bir joseki'dir; beyazın tehlike altındaki taşları merkeze doğru kaçır, fakat siyah da alt tarafta kazanç elde eder.

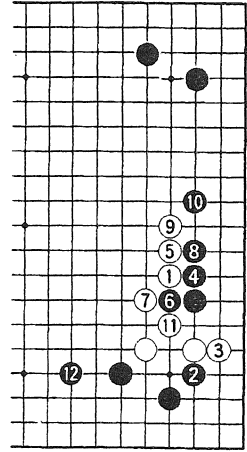
Daha dar bir kısaç olan şekil 46'daki siyah 2 çok serttir ve şiddetli çar-



Şekil 45



Şekil 46



Şekil 47

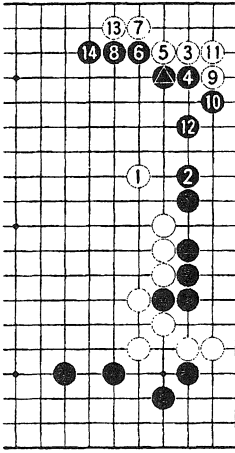
pışmalara neden olabilir. 3 ile merkeze doğru atlamak akla gelen ilk cevaptır. Siyah 4'ten sonra, beyaz 'a' ya da 'b'ye oynayarak devam edebilir.

Şekil 47'de 1 ile bastırmak 7. Kısım'da (sayfa 124, şekil 41) gördüğümüz bir joseki'ye benzer şekilde sonuçlanır. Bölgesel olarak bu sonuç siyah için iyidir.

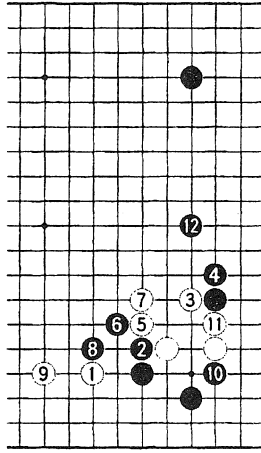
O, sağ ve sol tarafta pozisyon oluştururken, beyazın hâlâ güvenli bir temeli yoktur. Bununla beraber, siyahın şekil 48'de üst köşedeki yıldız-noktasında bir taşı varsa, beyaz 1, 2 değiş tokuşunu yaptıktan sonra 3-3 noktasına girer. Beyaz köşede yaşar ve siyah 14'e kadar olan hamleler sonunda bir duvar oluşturur. Fakat, bu duvarın etkisi 1'de beyazın taşı olmasından dolayı ortadan kalkar.

Beyaz şekil 49'da sol taraftan da saldırıya geçebilir. 12'ye kadar olan hamleler bunu gösteren tipik bir joseki'dir. Eğer, siyahın sağ-üst köşede bir pozisyonu varsa –bir köşe kuşatması ya da yıldız-noktasında bir taş– bu sonuç siyah için iyidir. Fakat, beyazın bir köşe kuşatması (ya da yıldız noktasında bir taşı) şekil 50'de olduğu gibi varsa, siyahın elde ettiği sonuç bu sefer iyi değildir. Şekil 49'da 9'a oynamak yerine, bunu şekil 50'de 9 kışkaçı ile siyahın işareti iki taşına şiddetli bir saldırı başlatabilir.

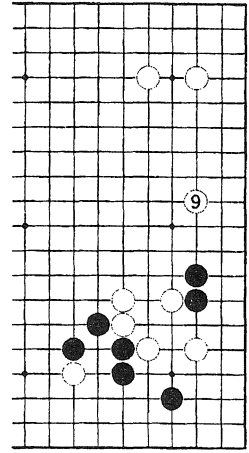
Açılışlarda bu yaklaşım hamlesinin en iyi strateji olmadığı pozisyonlar sık ortaya çıkar. Bu tür bir durum şekil 51'de gösteriliyor. Tahtanın üst tarafında



Şekil 48



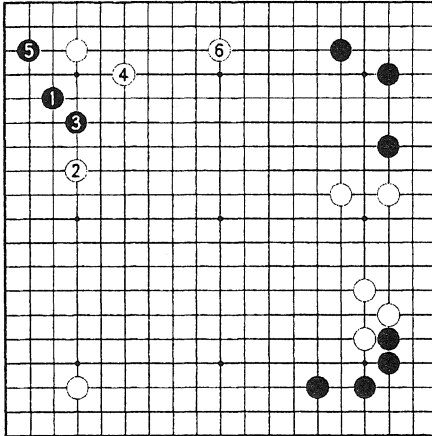
Şekil 49



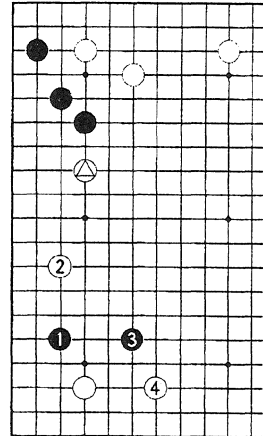
Şekil 50

beyaz 6'ya kadar olan joseki'den sonra, şekil 52'deki sol-alt köşeye yapılan bir yaklaşma hamlesi siyah için doğal bir devam yolu olarak gözüküyor. Fakat, beyaz sadece bir kısaçak olmayan, aynı zamanda işaretli taştan bir uzantı da olan 2'yi oynar. Bu sol tarafta beyaza inisiyatifi verir.

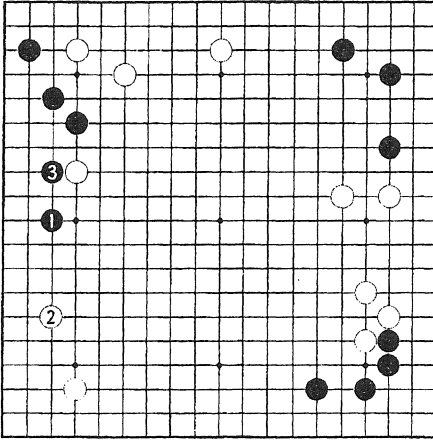
Bu pozisyonda şekil 53'teki siyah 1 ilginç bir hamledir. Beyaz 2 ile bir köşe kuşatması yaparsa, siyah 3 ile saldırarak taşlarını bağlar. Bu siyah için çok



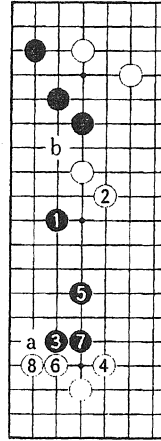
Şekil 51



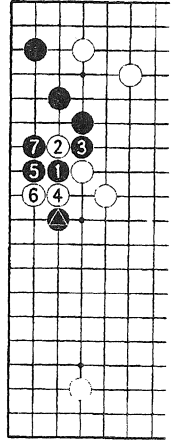
Şekil 52



Şekil 53



Şekil 54



Şekil 55

iyi bir sonuçtur; üstteki taşlarını güvenliğe almış ve 15 puanlık bir alan kazanmıştır. Tahtayı incelediğimizde beyazın tüm pozisyonları zayıfken siyahın alan oluşturan üç ayrı sağlam grubu vardır.

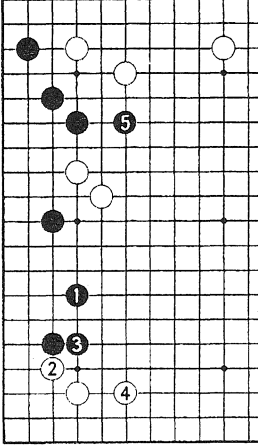
Beyaz sol tarafta siyahın taşlarını kolayca güvenceye almasını engellemek isteyebilir. Şekil 54'teki 2 çapraz hamlesi ile siyahın şekil 53'te yaptığı gibi bağlanmasını engeller. Eğer, siyah bağlantı kurmaya çalışırsa, şekil 55'teki 6 hamle sonunda işaretli taşı üst taraftakilerden ayırır. Bu yüzden, siyah sol-alt grubu için bir temel oluşturmak zorunda kalır. O bunu, şekil 54'teki 3 uzanımı ile yapar. Beyazın en iyi cevabı 4'teki çapraz hamledir ve bunu 8'e kadar olan joseki izler. Beyazın köşedeki alanı güvenli bir alana döndürür. Buna ek olarak, siyahın alanında 'a' da bir açıklık var ve siyahın üst taraftaki taşlarını da 'b' ile tehdit eder.

Şekil 54'teki çapraz 4 hamlesi önemlidir. Eğer beyaz bu hamleyi başka yere oynarsa, siyah şekil 56'da 1 ile sol taraftaki pozisyonunu güçlendirir. Beyaz 2 ve 4 ile alt taraftaki taşlarını korumak zorunda kalır, fakat şimdi de siyah 5 ile kilit noktayı ele geçirerek, sol taraftaki inisiyatifi alır ve iki beyaz taşı merkezde tek başına bırakır.

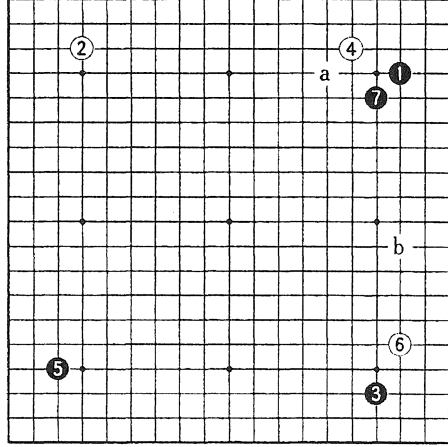
Çapraz hamle, kısa-at yaklaşma hamlesine verebileceğiniz en sağlam yanıttır. Şekil 57'de 6'ya kadar olan açılış hamlelerinden sonra, siyah 7 muhteşem bir hamledir. Üç ayrı amacı vardır; biri, beyazın 7'den sıkıştırmasını en-

geller. İki, beyazı 'a'dan aşağı bastırmakla tehdit eder. Üç, 'b'den kısıkaç ve uzantı yapmakla tehdit eder.

Beyaz için doğal bir devam yolu şekil 58'de 8 ile açılmaktır. 12'ye kadar olan hamleler devam için seçeneklerden biridir.



Şekil 56



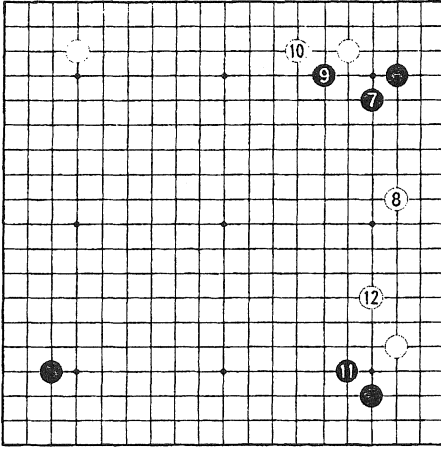
Şekil 57

Kısa-at yaklaşma hamlesi dışında, şekil 59'da beyaz 1 bir-aralıklı yaklaşma hamlesi de oynanabilir. Daha yumuşak bir hamle olduğundan, bu taş kısa-at yaklaşımı kadar kolayca saldırıya maruz kalmaz. Eğer, siyahın üst tarafta köşe kuşatması varsa, genellikle 'a'dan saldırır, fakat 'b'den bir kısıkaç hamlesi de mümkündür.

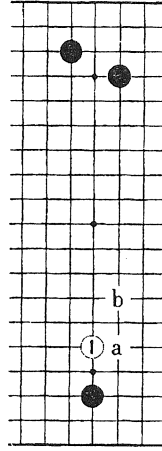
Siyah şekil 60'da 1'den saldırısa, olanaklardan birisi beyaz 7'ye kadar olan joseki'dir. Üst taraftaki köşe kuşatmasının desteğiyle beraber, siyah 8 güçlü bir hamledir, 'a'ya girmekle tehdit eder. 'b'ye atlamak bu saldırıyı engelleyebilir, fakat beyaz çabuk bir gelişme istiyorsa, bu hamleyi boş verip, başka yere oynamalıdır.

Şekil 59'daki 'b' kısıkaçı çok güçlü bir hamle olmasına rağmen, hesaba katılması gereken bir merdiven olduğu için, tüm tahta üzerindeki pozisyon dikkate alınarak oynanmalıdır. Kısıkaç hamlesini takip eden temel joseki şekil 61'de gösteriliyor.

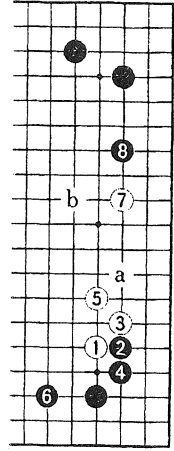
Eğer, siyahın üst tarafta bir-aralıklı köşe kuşatması varsa, bu onun için harika bir sonuç olur. Yine de, daha önce konu edilen merdiven hesaba katılmak zorundadır. Siyah 11'den sonra, beyaz şekil 62'de 12 ile çıkmalıdır. Siyah 13



Şekil 58

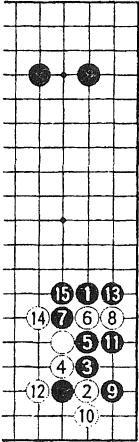


Şekil 59

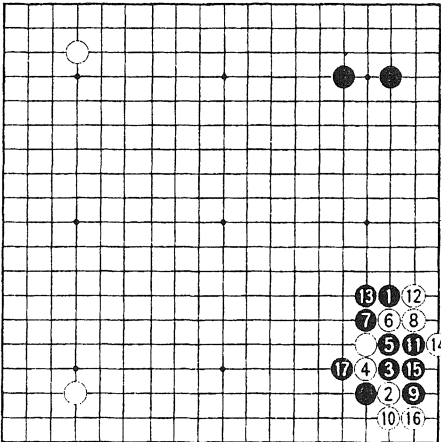


Şekil 60

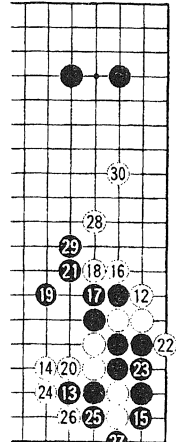
ile bağlandığında, beyazın sağ taraftaki siyah taşlarla, 14 ve 16 ile tekrar ilgilenmesi gerekir. Siyah için bu taşları kurtarmanın tek yolu 17 ile başlayan merdivendir. Bununla beraber, bu açılışta merdiven siyah için bir dezavantajdır. Bu nedenle, siyahın beyaz 12'yi şekil 63'te 13 ile yanıtlaması gerekirdi ve onu beyaz 30'a kadar olan hamleler takip ederdi. Fakat, şimdi de siyahın üst taraftaki köşe kuşatmasının gücü yok olmuştur.



Şekil 61



Şekil 62



Şekil 63

Bir bakıma, joseki'ler go'nun öğrenilmesi en kolay konusudur: Sadece gidip bazı joseki kitapları alıp bunları ezberlemeniz gerekir. Diğer taraftan, joseki'ler go'nun en zor konusudur. Böyledir, çünkü onlar açılışların vazgeçilmez bir parçasıdır ve her joseki'nin çok fazla çeşitlemesi olmasından dolayı, onun hangi şekilde sonuçlanacağını ve tahtanın diğer bölümleri ile nasıl bir ilişki içinde olacağını tahmin etmek çok zordur. Profesyonel oyuncuların kendilerine verilen zamanın çoğunu oyunun ilk yirmi, otuz hamlesine harcaması, bu fikri destekler görünüştedir. Açılışlar bölümü bittiğinde, oyun sonu ve oyun ortası oynamaya fazla zamanları kalmamış olur.

Burada joseki'lere kısa bir giriş yaparken, size joseki'lerin tahtanın diğer taraflarındaki taşlarla ilişkisini düşünerek joseki'lerin nasıl seçileceğinin bazı genel ilkelerini vermeye çalıştık. Bunu burada oldukça kısa işledik, dolayısıyla size oyunun bu önemli bölümünü çalışmaya devam edebilmeniz için bazı farklı kaynaklardan çalışmanızı tavsiye etmek isteriz.

Sözümüzü bitirirken: Joseki'ler, tesuji ve iyi-şekilleri kapsayan büyük bir hazinedir, bu konudaki bilginiz kesinlikle sizin oyun gücünüzü de arttıracaktır. Bununla beraber, sadece popüler ya da kitaptan öğrendiğiniz için bir joseki'yi oynamamanız gerekiyor. Bir joseki'nin sonunda oluşan şeklin tahtanın üzerindeki tüm taşlarla ilişki içinde olduğunu aklınızdan çıkarmamalısınız.



Üçüncü Bölüm

Oyun Ortası



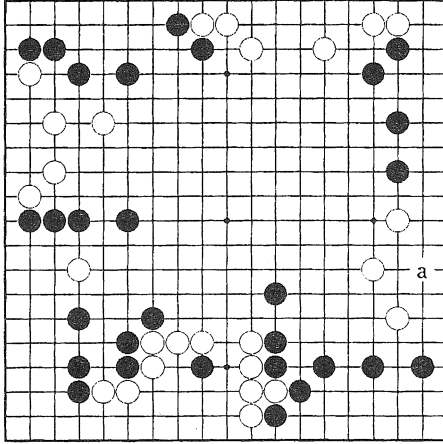
Oyun ortası, oyunun açılış kısmından sonraki zayıf gruplara saldırma üzerine yoğunlaşan bir bölüm olacaktır. Zayıf grupları görebilmek ve etkili bir şekilde saldırmak oyun ortasının önemli bir yanıdır. Aynı zamanda, oyun ortası mücadeleleri, kuşatma yarışları, tesuji'ler, grupların yaşam ve ölümü ve iyi şekil de içerir, sonuçta Anahatlar başlığı altındaki konular da oyun ortası çalışmamızın bir parçası olarak düşünülebilir.

Oyun ortası başlığı altındaki örnekler önemli kuralları işlerler. Bu örneklerdeki gibi ustaca oynayabilmek için, çok deneyim kazanmanız gerekiyor, fakat dikkat etmeniz gereken ilkeleri 9. Kısım sonunda liste halinde verdik. Bu ilkeleri aklınızda tutarak, bu oyunları teker teker incelemelisiniz. Göreceksiniz ki, bu ilkeleri kendiliğinden oyunlarınızda uyuluyor olacaksınız.

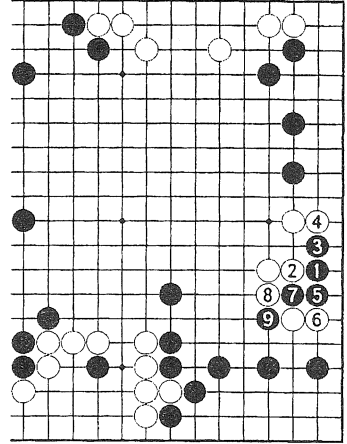
9

Oyun Ortası Teknikleri

Oyun ortası, gerçek mücadelelerin geçtiği yerdir. Bu, genellikle taraflar kendi alanlarını ilan ettikten sonra başlar. Oyunun bu seviyesinde iki hedef söz konusudur: Açılıştan tasarladığınız alanı korumak-geliştirmek ve rakibinizin alanlarını yok etmek ve küçültmek. İdeal olarak, bu iki hedefi de aynı zamanda başarmalısınız, öyle ki alanınızı genişletip korurken, rakibinizin alanını da ufaltıp yok etmelisiniz. Şekil 1'deki oyun buna örnektir.



Şekil 1



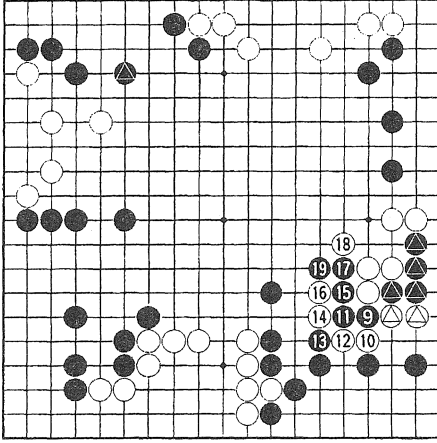
Şekil 2

Sağ taraftaki pozisyon, bizim 8. Kısım'da şekil 14'te gördüğümüzle aynıdır. Siyahın saldıracağı nokta 'a'dır. Siyah buraya oynayınca, üst veya alt taraftaki yaşayan grupları ile bağlanma tehditini yapar. Üstelik, bu bağlantıyı kurmayı başarırca, beyaz tabanını kaybedecek ve gözleri tahtanın ortasında yapmaya çalışmak zorunda kalacaktır. Dahası, üç beyaz taşın belirlediği alan da tamamen yok olacaktır.

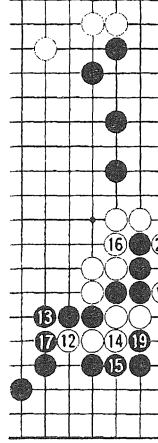
Şekil 2'de beyaz 2, siyah 1'e verilebilecek en güçlü cevaptır. Beyaz 4 ve 6 ile direnmeye devam ederek, siyahın bağlanmasını engellemeye çalışır. Siyah 9 ile kestiğinde, merdiveni hesaba katmak zorunda kalacaktır.

Merdiven şekil 3'te gösteriliyor. 9'daki kesmenin çalışabilmesi için, siyah 13 ile kapatabilmelidir. Eğer, 14, 16 ve 18 ile başlayan merdiveni siyah kazanamazsa, sağ taraftaki işaretli dört taşı kaybeder. Burada, sağ-üst taraftaki işaretli taş merdiven kesici görevi yaptığından, beyaz merdiveni oynayamaz, böyle olunca da beyaz işaretli iki taşı kaybeder (eğer, merdiven siyah için

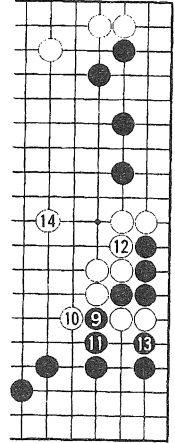
avantajlı olmasaydı, şekil 4'te 13 ile uzatmak zorunda kalır, fakat o zaman da beyaz 14 ile bağlanırdı).



Şekil 3



Şekil 4

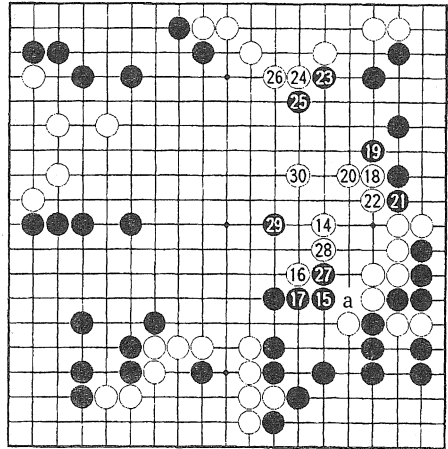


Şekil 5

Sonuç olarak, beyazın şekil 5'te 10 ile atari çekmesi ve merkezde kendi grubu için iki göz yapmayı denemesi dışında bir seçeneği kalmamıştır. Siyah sadece, beyazın çizdiği alanı ele geçirmekle kalmayıp, iki beyaz taşı da alarak, sağ-alt taraftaki alanını genişletip, güvenceye almıştır. Beyaz 14'ten sonra—

Siyah, şekil 6'da 15 ile beyaz grup üzerindeki baskıyı sürdürür. Bu ise beyazı 18, 20 ve 22 ile yukarıda göz yapmaya zorlar. Fakat bu hamleler, 19 ve 21 ile sağ-üst taraftaki alanı güçlendirmek için siyaha fırsat vermiştir. Sonra, siyah zayıf beyaz grubu kontrol altında tutabilmek için 23 ve 25 ile iki zorlayıcı hamle yapar.

28'den sonra beyazın sadece büyük bir gözü var ve siyah 29, beyazı 30 ile (23 ve 25'teki taşların da yardımıyla) ikinci gözü yapmaya zorlar.

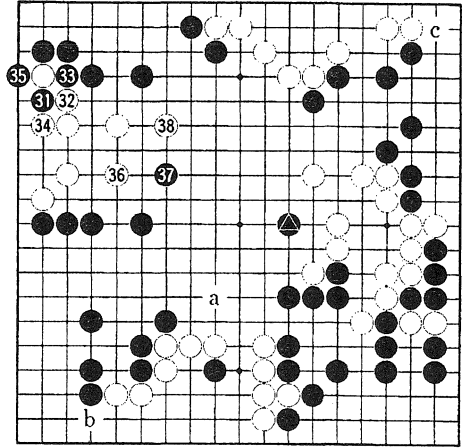


Şekil 6

Zayıf Gruplara Saldırırken Kazanç Sağlamak

Sağ taraftaki hamle dizisi sona erdiğinde, hamle sırası hâlâ siyahındır. Bu hamleyi sol tarafta zayıf beyaz grubun bulunduğu yere oynayarak, kazanç sağlamak için kullanabilir. Siyah 35 ile bir taş aldıktan sonra, beyazın iki gözü kalmıştır, böyle olunca da, beyaz 36 ile grubunu güçlendirir. Siyah saldırısına, beyaz 38 ile dışarıya yönelmeye zorlamak için 37 ile devam eder.

Burada, 1'den 37'ye kadar olan hamleler, zayıf gruplara saldırırken nasıl kazanç sağlanacağına güzel bir örnektir. Siyah sadece sağ-alt ve sol-üst köşelerde kazanç elde etmekle kalmayıp, ▲ ve 37'deki taşları ile iki tarafta kutu şekli yapmıştır. Siyah 'a'ya oynayabilirse, tahtanın ortasında büyük bir alan oluşturmuş olur. Aynı zamanda, henüz oynananlar kadar büyük 'b' ve 'c'de de oyun sonu hamleleri vardır.

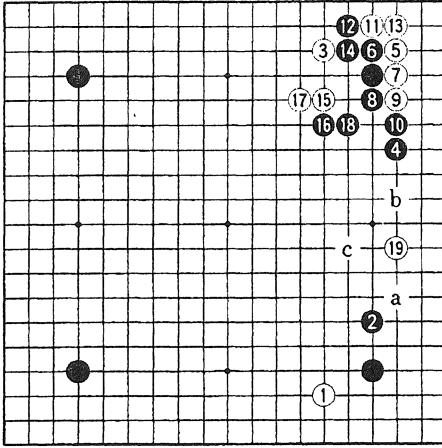


Şekil 7

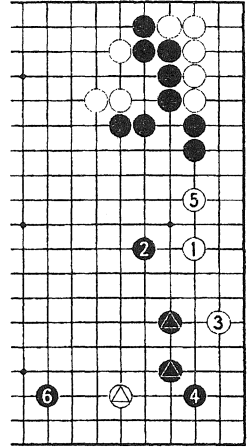
Güçlü Bir Pozisyondan Yararlanma

Tahtanın bir bölümünde güçlü bir pozisyonunuz olduğunda, buraya rakibinizin yapacağı bir saldırı ya da işgal hamlesinden korkmanıza gerek yoktur. Bu durum size zayıf bir gruba saldırma fırsatı vereceğinden, onu buyur edin. Örneğin, şekil 8'de 4-taşlı bir oyunda beyaz, siyahın güçlü olduğu bir alanın ortasına dalmıştır. Alan, siyah için bu taşı öldürmeyi düşündürmeyecek kadar büyüktür. Ayrıca, siyahın 'a'ya ya da 'b'ye oynaması da ona fazla alan kazandırmayacağından, beyaz cevap olarak basitçe ortaya doğru 'c' ile atlar.

Bu pozisyonda taşlarınızı güçlendirmenin en iyi yolu belki de beyazı kendi etki alanınızda yaşamaya zorlamak, onu dar bir alanla sınırlamak ve bu işlem esnasında tahtanın başka bir bölgesine yönelmek olacaktır. Anahtar hamle şekil 9'daki 2 ile beyaz 1'in üstüne çıkmaktır. Beyaz 3 ve 5 ile kenarda tutunacak bir yer oluşturur.



Şekil 8

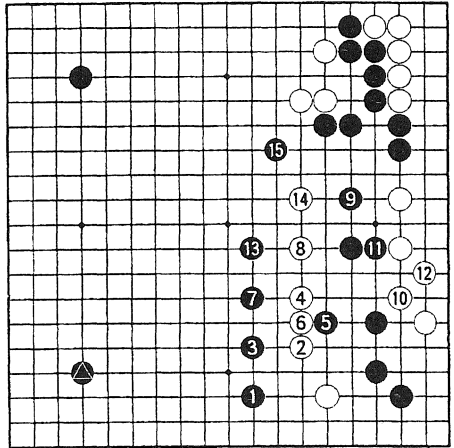


Şekil 9

Siyah 4'e dikkat edin. Bu hamle çift amaçlıdır: Siyahın işaretli iki taşı destekler ve beyazın sol ya da sağ taraftan köşeye doğru fazla ilerlemesini engeller. Bu hamlelerin sonucu olarak, siyah 2, 4 ve iki işaretli taşı ile sol tarafa yönelik etkisini arttırmıştır. Artık, 6 ile işaretli beyaz taşla karşı bir saldırı başlatılabilir.

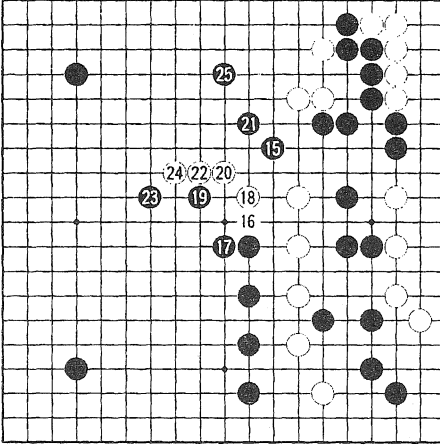
Şekil 10'da siyah 1 karşısında (şekil 9'da siyah 6), beyaz 2 ile merkeze doğru kaçmak zorunda, çünkü 3-3 noktasındaki siyah taş orada olduğu sürece iki göz yapmasının hiçbir yolu yoktur. Siyah 3 ve 7 hamleleri ile kovalarken, sol taraftaki taş ile uyum içinde çalışan bir duvar inşa ederek, bir kutu şekli yapmaya başlar (5, 6 değiş tokuşuna dikkat edin; bunun doğru zamanlama ile yapılması dışarıyı ile bağlantının korunabilmesi için gereklidir).

Siyah 9 sağ taraftaki beyaz taşları öldürmekle tehdit ettiğinden, beyaz iki göz yapabilmek için 10 ve 12'yi oynamak zorundadır. 13, 14 değiş tokuşunun ar-

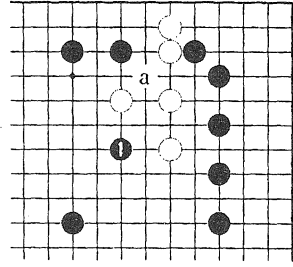


Şekil 10

dından, siyah güçlü bir çift-saldırı hamlesi yapar. Bu tarz hamleler ayırma saldırısı olarak bilinirler ve unutulmaması menfaatinizedir. Bu aşağıdaki zayıf beyaz grup ile üst taraftaki üç beyaz taş ayırır, aynı anda saldırıldığında bunlardan biri mutlaka düşer.



Şekil 11



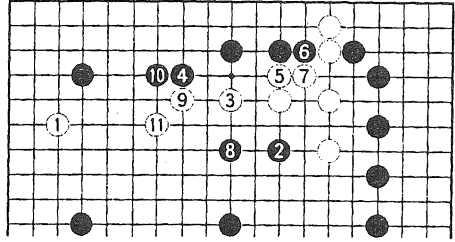
Şekil 12

Beyaz, şekil 11'de 16 ve 18 ile açıklıktan kaçmak zorundadır. Fakat, siyah 23'üncü hamleye kadar beyazı baskı altında tutmayı sürdürür. Sonunda da siyah, beyaz 24'ten sonra 25'i oynar; üst taraftaki üç beyaz taş hemen hemen ele geçirilmiştir.

Daha önce de belirttiğimiz gibi, bir alanı güvenceye almanın en iyi yolu bunu zayıf bir gruba saldırırken yapmaktır. Yüksek handikaplı bir oyunda, saldırarak zayıf gruplar bulmakta zorluk çekmemeniz gerekir. Beyaz hızlı gelişmek zorundadır ve genellikle bunu yaparken zarar görebilecek gruplarını savunmasız bırakmaktan başka bir seçeneği yoktur. Uсталık, bir gruba öyle bir şekilde saldırmaktır ki, öldürmek için yapacağınız hamleler aynı zamanda kendi alanınızı da güvenli hale getirsin. Bir saldırı hamlesinin önemli gerekliliklerinden birisi, saldırı altındaki grubun göz yapmasını engelliyebilmesidir.

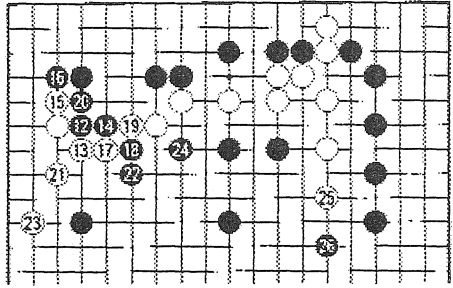
Şekil 12'de (bu pozisyon 7. Kısım, şekil 40'ta gösterilmişti), siyah 1 böyle bir hamledir. Bu sadece beyazın 1'in çevresinde göz yapmasını engellemekle kalmaz, aynı zamanda 'a'daki açıklığa oynamakla da tehdit eder. Bu saldırının bir örneğine 7-taş handikaplı bir oyunda bakalım.

Beyaz şekil 13'te 1 ile sol-üst tarafa atlar fakat, siyah buna aldırma ve daha büyük kazanç peşinde hayati bir nokta olan 'a'ya oynar. Beyaz 3'e atlar, bu siyahın 4 ile üst tarafta alan oluşturmaya yardım eder. Beyaz şekil 12'de gösterilen saldırıdan 5 ve 7 ile korunmak zorunda, fakat siyah 9, 10 değişik tokuşuna zorlayarak 8 ile saldırır. Siyahın alanı gittikçe daha güvenli bir hale gelirken, beyaz ise sadece kaçmaya çalışıyor.

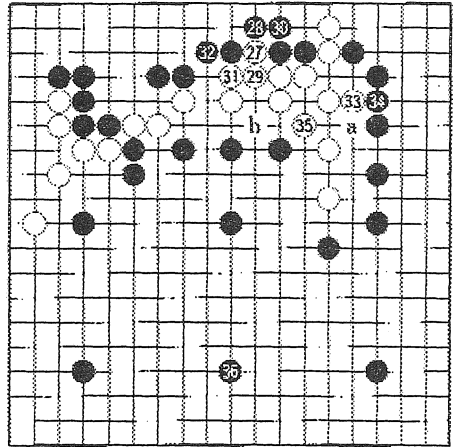


Şekil 13

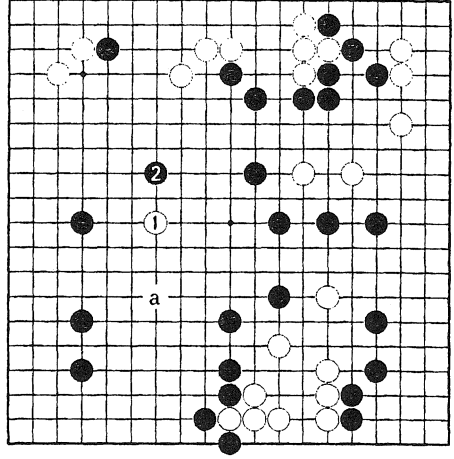
Sonra, siyah şekil 14'te 12'yi ilişştir. Bu bir gruba saldırarak diğer bir gruba saldırmak için güç toplama prensibine dayanan başka bir çeşit ayırma saldırısıdır. Beyaz 23 hamle sonunda sol taraftaki taşlarını güvenceye alırken, aynı zamanda siyah 20 puandan fazla değerdeki alanı üst tarafta almıştır. Ayrıca, siyah 24'ü oynadığında hâlâ üst taraftaki beyaz gruba saldırmaktadır. 25 ile dışa doğru çıkması beyazın merkeze kaçmasına yardımcı olmaz, böyle olunca, geri dönüp şekil 15'teki 35 hamlelik dizinin sonunda iki göz yapmak zorunda kalır (ikinci gözü 'a'da ya da 'b'de yapar). Siyah, sente ile bitirir ve alttaki önemli bir nokta olan 36'yı alır. Sağ kenardaki büyük ve kesin kazanç, alt tarafa dönük üstün gücü ile birleşince, siyahın zafer kazanmasına yeter de artar bile.



Şekil 14

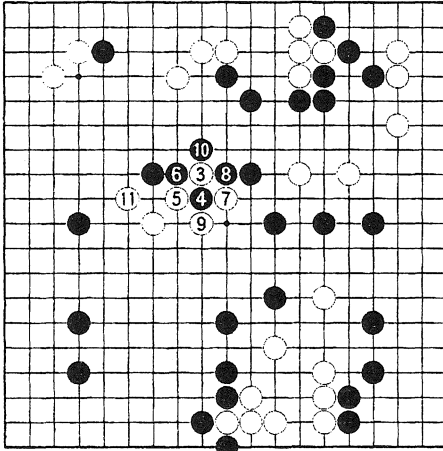


İyi hamlelerin genellikle iki ya da daha çok amacı olur. Genel anlamda iyi bir hamle kendi alanınızı genişletirken, aynı zamanda rakibinizin alanını küçültür. Fakat, öyle anlar olabilir ki bir taraf bir taş daha eklediği takdirde saldırılması imkansız olacak dev bir alanı çevreleyen bir kutu şekli oluşturmuştur. Böyle bir hamleye cevap ararken, sadece savunmayı düşünmemeniz gerekir, aynı zamanda saldırmak da aklınızda bulunsun.

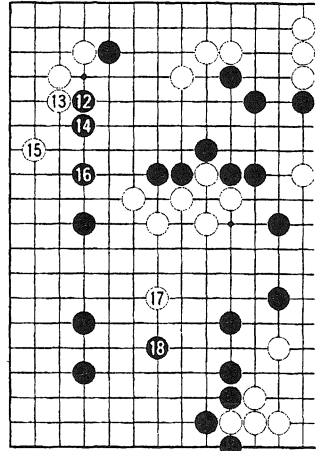


Şekil 16

Şekil 16'da gösterilen pozisyon, 7. Kısım'ın sonunda gösterilen oyunun devamıdır. Siyah alt tarafta büyük bir kutu şekli yapmış ve beyazın bir şeyler yapıp, boyutlarını ufaltması gerek, bu amaçla 1'e oynar. Birçok oyuncunun aklına ilk gelen hamle 'a'dan saldırarak olabilir, fakat, böyle bir hamle boyun eğmek olur: Sadece savunma amaçlıdır. Buradaki en iyi hamle, beyaz taşı siyah 2 ile çevrelemektir. Bunun iki ayrı nedeni var. İlki, siyah güçlü olduğu alanda beyazı çevrelerse, bu taşı ve bu



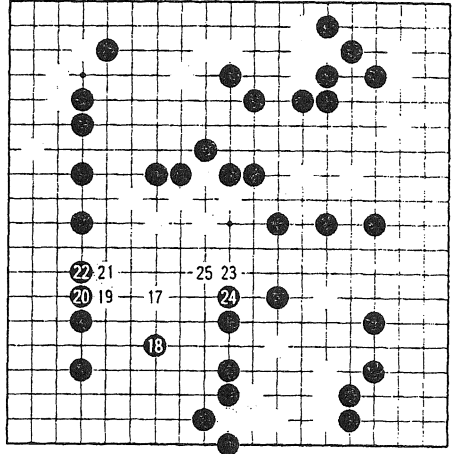
Şekil 17



Şekil 18

taşa eklenen diğerlerini öldürme şansı olur. Dahası, beyaz iki göz yapmaya çabalarken siyah da alt taraftaki ve sol kenardaki alanını kesinleştirebilir. İkincisi, siyah gücünü zayıf olduğu üst tarafa yöneltebilir. Bu aşağıda oluşabilecek zararı yeterince telafi eder. Daha önce şekil 8'de gösterildiği gibi, siyah gücünü tahtanın diğer bir tarafına aktarmayı hedefler.

Beyaz şekil 17'de 3 ile nazikçe atlar, fakat siyah 10 hamle sonunda beyazı alt taraftaki alana hapseder. Beyaz sinsice ilerleyip, 11 ile aralıktan çıkmaya çalışırsa—



Şekil 16

Siyah şekil 18'de 12 ile hayati noktayı vurarak, beyazın sol-üst taraftaki iki taşına saldırı başlatır. 16'ya kadar olan hamleler sonunda üst taraftaki alana kaçış yolu kalmamıştır. Dolayısıyla beyaz, siyahın güçlü olduğu bölgede iki göz yapmak zorundadır.

Beyaz şekil 19'da iki göz yapabilmek için 19 ve 21 ile yayılmak zorunda, fakat bu işlem sırasında siyah 20 ve 22 ile sol kenardaki alanını kuvvetlendirir. 25 ile beyaz *gote* olarak yaşar ve siyah oyun sonuna özgürce başlar. Bu pozisyona diğer bölümde tekrar döneceğiz.

Pek çok okurumuza bu bölüm zor gelmiştir, fakat oyun ortası, go'nun en zor bölümüdür. Okurlarımıza, deneyim kazandıkça ve oyunları geliştikçe zaman zaman bu bölüme dönüp, aşağıdaki fikirlere önem vererek tekrar, tekrar okumanızı tavsiye ederiz.

• Birden fazla amacı olan hamleler yapın. Örneğin, şekil 9'da siyah 4 sadece işaretli iki siyah taşı korumakla kalmaz, ayrıca sol ve sağdaki taşlara bir saldırı başlatmak için temel oluşturur. Şekil 10'da siyah 1, 3, 7 ve 13 beyaz taşlara saldırıyor, fakat aynı zamanda da etkisini sol tarafa yönelik olarak da hissettiriyor.

• Alan oluştururken aynı zamanda rakibinizin zayıf gruplarına saldırın. Şekil 13 ve 14'teki hamleleri, hem de şekil 19'da siyahın 18'den 22'ye kadar olan hamleleri bu tekniğe örnektir.

• Rakibinizin taşlarını kendi güçlü olduğunuz alanın içine hapsedin ve orada yaşamaya zorlayın. Sizin başlangıçtaki gücünüz azalsa bile şekil 9 ve 10'da siyahın yaptığı gibi siz de bu gücü tahtanın başka bir bölümüne yöneltebilirsiniz.

• Büyük noktalara oynamak için en iyi zamanlama, rakibinizin bir grubuna ya da gruplarına yaptığınız bir saldırının sonudur. Şekil 15'te siyah 36 bu taktiğe güzel bir örnektir. Buradaki durumda, beyazın üst ya da alt taraftaki taşlarına güzel bir saldırı düzenlenemez, böyle olunca siyah alttaki gücünü artırır ve oyunun ilerleyen vakitlerinde beyazın nasıl oynayacağını görmeyi bekler.

• Şekil 10'da siyah 15 ve şekil 14'de siyah 12'ye benzer ayırma saldırıları yapmak için fırsat kollayın. Bu, çoğu zaman rakibinizin büyük gruplarını almanın en iyi yoludur.

Bu kısımdaki yaklaşımımız saldırgan bir oyun stili üzerinde durmak oldu. Savunma da tabii ki önemlidir. Bununla beraber, savunma hamleleri aynı zamanda saldırı potansiyelini de içermelidir. Örneğin şekil 10'da siyah 4, siyahın taşlarına bir temel oluşturması açısından savunma hamlesidir fakat, aynı zamanda beyazın sağ ve sol taraftaki taşlarına bir saldırı başlatmayı amaçlar. Go öğrenmeye yeni başlayanların çoğu, taşlarının fazlaca güvencede olmasını isterler ve rakibin taşlarının da aynı miktarda tehlikede olduğunu görmezler. Bundan dolayı, genellikle savunma hamleleri yapıp yavaş yavaş geri duruma düşerler. Bu, bırakılması zor bir alışkanlıktır. Go hayatınızın en başından itibaren, öncelikle saldırmayı düşünmelisiniz ve taşlarınızı korumak saldırınızın bir sonucu olmalıdır. Bu bölümdeki örnekler, hem de 7. Kısım'dakiler size bu şekilde nasıl oynanacağını gösterir.

Bu kısmı kaparken, oyun ortasını kitaplardan çalışabileceğinizi hatırlatır, son olarak da geçmişteki ve şimdiki ustaların oyunlarını çalışmak size oyun ortasında sayısız miktarda örneği size sunacağını belirtiriz.



Dördüncü Bölüm

Oyun Sonu ve Ko Mücadeleleri

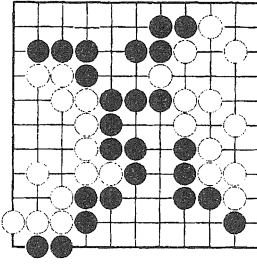


Oyun sonu ve *ko* mücadeleleri kazanılan ve kaybedilen puanların sayılmasının önemi açısından benzerdir. Bazı zamanlar oldukça zorlu bir zihinsel çalışma gerektirir. Bu durum, oyun sonunda ustalaşmış fazla oyuncu olmamasını açıklıyor nitelikte. Açılışlarda ve oyun ortasında, sadece sezgilere güvenerek iyi bir hamle bulmak için yeterli olabilir. Emin olun ki, sezgiler oyun sonunda ve *ko* mücadelelerinde de yardımcı olur, fakat ucu ucuna bir puanlık bir zafer elde etmeye çalışıyorsanız, titiz hesaplara başlamak zorundasınız. Güç bir uğraş olabilir, ama elde ettiğiniz sonuç buna değer. Biraz düşünmek ve dikkat çoğu zaman kaybedilen bir oyunu zafere dönüştürebilir.

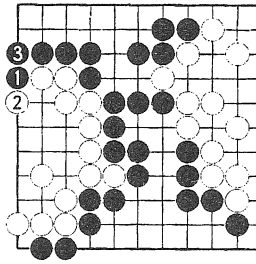
10
Oyun Sonu

Oyun sonu, bir oyunun somut olarak kazanıldığı yerdir. Ustaca oynanan bir oyun sonu geride olunan bir oyunu kazanmayı sağlayabilir. Bununla beraber, oyun sonunda hüner, eşit oyunların da zaferle sonuçlanmasını sağlar.

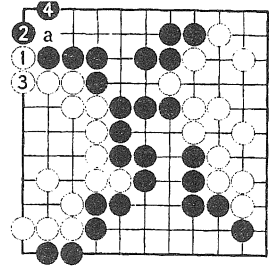
Sezgi, oyun sonunda açılışlarda ya da oyun ortasında olduğu kadar gerekli değildir. Oyun sonu hamlelerinin değerini hesaplama yeteneğinizi geliştirmeye çalışmak zorundasınız. Aynı zamanda, hamlelerinizin gerçekten sente olup olmadığını ayırt edebilmemiz de gerekir. Bir hamle sente gibi gözüксе de, rakibiniz başka bir yere oynayıp daha çok puan kazanabilir. 11x11'lik bir tahtada, basit bir örneğini inceleyelim:



Şekil 1



Şekil 2



Şekil 3

Şekil 1'deki oyun neredeyse bitmiş, her iki taraf ta eşit sayıda puan elde etmiştir (alınan taş yok). En iyi oyunla, hamle sırası siyahtaysa, 1 puan ile kazanır, beyazın sırasıysa, beyaz üç puanla kazanır. Tahta üzerinde puan kazanılabilecek beş yer var. Öncelikle bu yerlerin puanlarını hesaplayıp maksimum kazanç elde edebilmek için bu hamlelerin hangi sırayla yapılacağını, hamle sırası siyahtaysa ve sonra hamle sırası beyazdaysa, ayrı ayrı göstereceğiz.

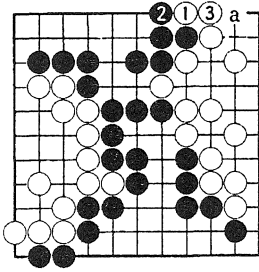
İlk olarak, sol-üst köşedeki duruma bakalım. Siyah şekil 2'de 1'e oynarsa, beyaz 2 ile savunur. Bu hamle 1'deki siyah taş'a atari'dir, böylece siyah 3 ile savunduğunda *gote* ile bitirir. Tahtanın bu bölgesinde herhangi bir puan getirecek hamle ya da yapılabilir bir tehdit hamlesi kalmadığından, beyaz sonraki hamlesini başka bir yere oynar.

Eğer, tahtanın bu bölgesine ilk oynayan taraf beyaz olsaydı, şekil 3'te 1'e oynardı. 2, 3 değiş tokuşundan sonra 'a'dan atari ile tehdit eder, siyah da 4'ten (ya da 'a'dan) korumak zorunda kalırdı. Bu sefer de, beyaz diğer hamlesini başka bir yere yapabilir.

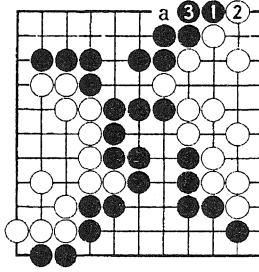
Bu hamlelerin puan değeri nedir? Beyaz ilk hamleyi yaparsa, 'a'dan bir puan kazanır ve siyaha 'b'de iki puan kaybettirir (şekil 4'te gösterilen), top-

siyahın 2 ile savunması gerektiğinden dolayı sente olmasına karşın (2'ye oynamazsa, beyaz 'b' siyah için karşılanması imkansız bir kayıp olur) şekil 6'da siyah 1'in beyazın alanını bir puan azaltacağı için gote sayılması gerekir.

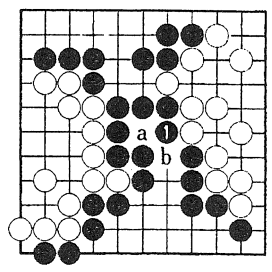
Sağ-üst köşede, beyaz şekil 8'deki 1 ve 3'ü oynayarak gote ile iki puan kazanabilir ve siyah da şekil 9'daki 1 ve 3'e oynayarak aynı şeyi yapabilir. Başka bir deyişle, şekil 8'de 1 ve 3'e oynayarak, beyaz 'a'da puan kazanıp, siyahın 2 puan kaybetmesini sağlarken, siyah da şekil 9'da 1 ve 3'e oynayarak 'a'da puan kazanır ve beyazın 2 puan kaybetmesini sağlar, iki durumda 2 puan kadardır.



Şekil 8

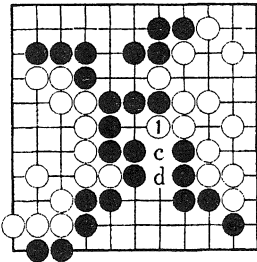


Şekil 9

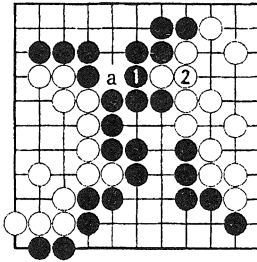


Şekil 10

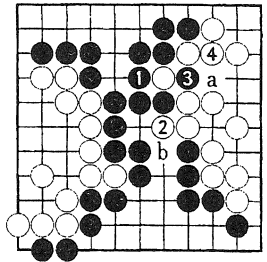
Şekil 10'da siyah 1 de, 'a' da ve 'b' de iki puan kazandırır ama gote'dir. Diğer taraftan, şekil 11'de beyaz 1, siyahın bu iki puanını çalar ve aynı zamanda 'd'de bir puan daha kaybetmesine yol açacak olan 'c' ile tehdit eder. Sonuç olarak beyaz 1, siyah 1'den daha değerlidir.



Şekil 11



Şekil 12



Şekil 13

Sonuç olarak, şekil 12'de siyah 1 'a'da sente'yle bir puan kazanır, beyaz 2 ile cevaplamak zorunda. Beyaz 2'yi boş verip, şekil 13'te 2'yi oynadığında, siyah 3 ile bir taş alır (bir puan), beyazı 4 ile bağlamaya zorlar ve 'a'da bir pu-

an kaybettirir (iki puan daha), toplam olarak üç puan artı 'a' ya ya da 'b'ye oynayarak ek puan daha.

Özetle, burada çeşitli oyun sonu hamlelerinin değerlerini hem siyah hem de beyaz için ayrı ayrı veriyoruz:

Siyah

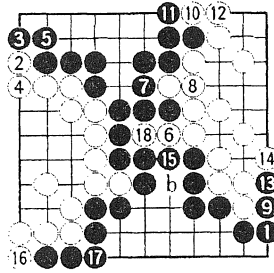
Sağ-alt köşe	3 puan ve bir fazla puan tehditi
Sol-üst köşe	3 puan ve gote
Merkez	2 puan ve gote
Sağ-üst köşe	2 puan ve gote
Üst-merkez	1 puan ve sente

Beyaz

3 puan ve sente
3 puan ve sente
2 puan ve bir fazla puan tehditi
2 puan ve gote
1 puan ve gote

Üst taraftaki hesaplamaları yaptıktan sonra, bu oyunun son hamlelerini oynayalım.

Şekil 14 (ilk siyah oynar, en iyi oyunla 1 puan ile kazanır)



Şekil 14

Sağ-alt köşeyi sol-üst köşe ile karşılaştıırırsak, siyahın 1'e oynaması 4'ten büyüktür, çünkü 9'a oynadığında bir fazla puan kazanır. Sonuç olarak, siyah 1 üç puanlık diğer hamleyi sol-üst köşede 2 ve 4 ile yapar. Siyah gote olarak 5 ile savunur.

Kalan hamleler ya iki puanlık ya da daha az fakat, beyaz 6, 15'e de oynamakla tehdit ettiğinden en büyük değerdeki hamledir.

Siyah 7 bir puan değerinde sente hamledir. Tehdit, oyunun bu anında gözardı edilemeyecek kadar büyüktür (üç puan).

Siyah daha sonra 9'a oynamak zorunda, beyaz ise 10 ve 12 ile üst tarafta-ki son iki puanlık yeri alır.

Son olarak siyah 13 ile sente ile bir puan daha alınca, 'b'deki son puanı da 15 ile ele geçirme şansını kazanır.

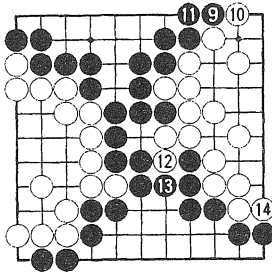
Son tarafsız noktalar da beyaz 18'e kadar olan hamleler ile doldurulur. Son puan durumu:

Siyah: 27 puan, beyaz: 26 puan. Siyah 1 puanla kazanır.

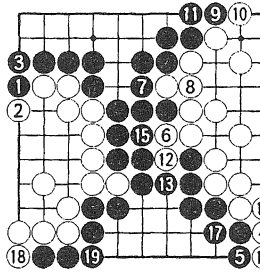
Siyah 9 önemlidir. Değeri sadece bir puandır, ama başka bir puanı da 13'e oynayarak almakla tehdit eder. Bunun üstüne, siyah 13 hamlesi bir diğer 3 puanı daha yok etmekle tehdit etmektedir, böylece beyaz 14 ihmal edilemez. Bu ise siyahın 15 ile tek kalan oyun sonu hamlesini oynamasına imkan verir.

Siyah şekil 15'te sağ-üst taraftaki 9 ve 11'i oynayıp, gote ile 2 puan aldığını varsayalım. Beyaz 12 ile sente olarak bir puan alır ve sonra da 14 ile son oyun sonu hamlesini yapar (iki puan değerinde). Sonuç:

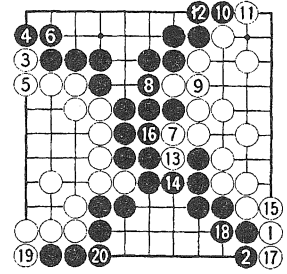
Siyah: 27 puan; beyaz : 27 puan. Beraberlik!



Şekil 15



Şekil 16



Şekil 17

Şekil 16 siyahın ilk hamlesini sol-üst köşeye yapmasının sonucunu gösteriyor. Siyah 3'e oynadığında gote ile bitirir, böylece siyahın 5 ile karşılamak zorunda olduğu 4'ü beyaz oynar. Sonra, beyaz 6 ve siyah 7 oynanır, fakat şimdi siyah sağ-alt köşede şekil 14'de olduğu gibi karlı bir oyun bulamaz, böylece 9 ve 11 ile üst taraftaki iki puanı gote ile alır. Son olarak da, beyaz 12 ile siyahın puanını 1 azaltır. Hepsinden sonra, tüm tarafsız noktalar ve gerekli savunma hamleleri siyah 19'a kadar oynanır, son puan durumu ise şöyledir:

Siyah: 26 puan; beyaz 26 puan. Beraberlik!

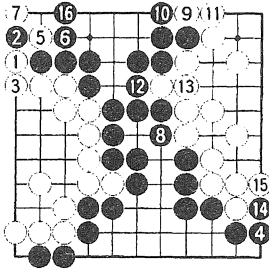
Şimdi de bu oyun sonuna, hamle sırası beyazdayken bakalım.

Şekil 17 (ilk beyaz oynar, en iyi oyunla 3 puan ile kazanır)

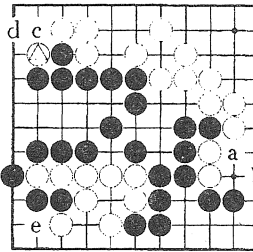
Beyaz sağ-alt ve sol-üst taraftaki sente ile biten hamleleri oynar. Geriye kalan hamleler, daha önceki gibidir. Sonuç:

Siyah: 24 puan; beyaz: 27 puan. Beyaz 3 puan ile kazanır.

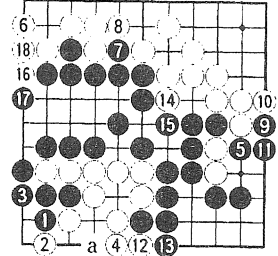
Şekil 18’de olduğu gibi, hamlelerin sırasını değiştirmenin oyunu nasıl etkilediğini görmek eğitici olabilir. Beyaz 3’ten sonra, siyah 5 ile savunmayıp, bunun yerine sağ-alt köşede 4’e oynar (değeri üç puan). Beyaz, siyahın sol-üst taraftaki alanını siyah taşı 5 ve 7 ile alarak beş puan küçültür. Siyah 8 fazladan iki puan değerindedir siyah için. Sonuçta, siyahın sol-üst köşedeki kaybı, sağ-alt ve merkezdeki kazancı ile dengelenmiş olur. 16 hamlenin sonunda siyahın 25 puanı ve beyazın 28 puanı vardır. Burada da, beyaz 3 puanla kazanır.



Şekil 18



Şekil 19



Şekil 20

Şekil 19, 11x11’lik bir tahtada verilen başka bir oyun sonu örneğidir. Tahtada büyük kazanç sağlanabilecek üç ayrı yer var: sağ-alt, sol-üst ve sol-altta.

Kazanılacak puan açısından oynanacak en büyük yer ise sağ-alttır. Siyah ‘a’ ya da ‘b’ en az dokuz puan değerinde. Bununla beraber, ilk oynayan taraf gote ile bitiriyor.

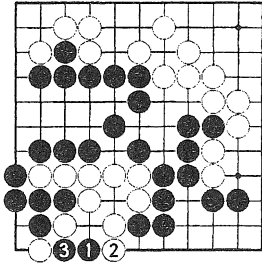
Sol-üst ise sekiz puan değerinde. Siyah işaretli beyaz taşı alarak, ‘a’dan kesmeyi amaçlıyor. Beyaz diğer taraftan, ‘d’ye oynayarak savunmayı tercih eder. Yine de, bu hamlelerin hepsi gote.

Sol-alt tarafta, ‘e’ iki taraf için de hayati noktadır. Bu hamle, ilk oynayan tarafa sente ile üç puan kazandırıyor.

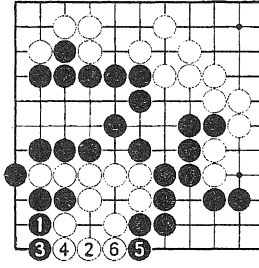
Kalan diğer yerlerin hepsi ya iki puan ya da daha az değerdedir.

Şekil 20 (ilk siyah oynar; en iyi oyunla sonuç beraberliktir)

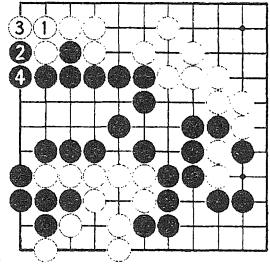
Üç puanlık olmasına rağmen, 1 ile çevirmek tahtadaki en önemli hamledir. Bu hamle, beyaz grubu öldürmekle tehdit ettiğinden sentedir. Beyaz 2, siyahı 3 ile bağlanmaya zorlar. Şekil 21 eğer, beyaz 3 ve 4 ile cevaplamazsa, bu grubun nasıl öldürüleceğini gösteriyor: 3 noktası yalancı bir göz olur. Beyaz basitçe şekil 22’de 2 ile bir göz yapmaya çalışırsa, siyah hem dört puan için sol köşede 3’e sente ile oynar, hem de yine sente olarak sağ tarafta 5 ile bir puan kazanır. Şekil 20’de duran 2 ile, beyaz grubuna ikinci gözünü ‘a’ya



Şekil 21



Şekil 22



Şekil 23

oynamak yerine 4'e oynayarak yapabilir. Sonra beyaz, siyahın sağ-alt taraftaki alanını sente olarak 12'yi oynayarak bir puan azaltır.

Kesin olarak, siyah 5 ile iki taşı esir alma, gote olarak 11 puanlık değeriyle tahtadaki en büyük hamledir.

Beyaz 6 da sekiz puanla tahtadaki son büyük hamledir. Bu hamleden sonra, sadece bir-puanlık ve iki-puanlık oyun sonu hamleleri kalır. Beyaz 6'nın bu alanı korumak için en kazançlı yol olduğuna dikkat edin.

Eğer, beyaz şekil 23'de 1'e oynasaydı, siyah 2'den 4'e kadar olan hamleleri oynayarak, beyazın bir puan daha kaybetmesini sağlayabilirdi. Şekil 20'de beyaz 6, maksimum sayıda noktayı koruyarak bu hamleyi engeller.

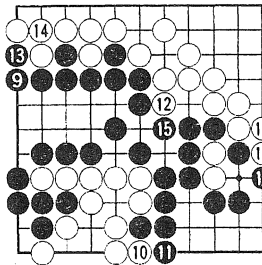
Siyah 7, beyazın alanını sente ile bir puan azaltır.

Siyah 9 ve 11 gote olarak iki puan değerinde.

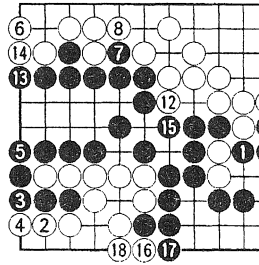
Beyaz 12 ve 14'ün herbiri sente ile bir puan kazandırır.

Son olarak beyaz 16, siyahın alanını bir puan azaltır, ama hamle gote olduğundan, beyaz bunu sona saklar. Oyun bitmiş ve geriye sadece tarafsız noktaları doldurmak kalmıştır. Sonuç:

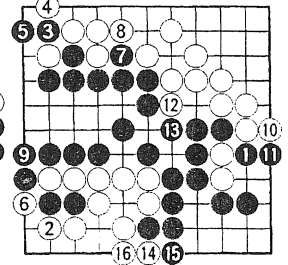
Siyah: 26 puan; beyaz: 26 puan. Beraberlik!



Şekil 24



Şekil 25



Şekil 26

Şekil 20'deki 9 yerine, siyah şekil 24'de 9'u oynayabilirdi. Beyaz 18'in sonunda sonuç önceki gibidir: Beraberlik.

Siyah sol-alt tarafı gözardı edemez. Eğer, önce şekil 25'te 1'e oynarsa, beyazın 2 ile atari çekmesine izin verir, oyunu 2 puanla kaybeder. Her iki taraf için de sente olan durumlarda, bu sente hamleleri ilk siz oynamaya bakın. Buradaki durumda, sente nokta siyaha kaptırılırsa, oyun ilerledikçe oynanacak hamlelerin değeri de gittikçe azalacak ve bu işten en fazla beyaz zararlı çıkacaktır. Beyaz 18'den sonra 2 puanla kazanır.

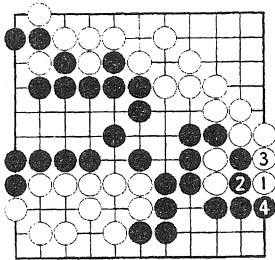
Siyah şekil 26'da 1 ile sağ tarafa ve 3 ile sola oynarsa da beyaz 16'ya kadar olan hamlelerle gösterildiği gibi kaybeder. Beyaz 10'a dikkat.

Bu beyazın bir puan kazanmak için sentede kalmasını sağlayan bir tesuji'dir. Siyah 11 ile savunmayı gözardı ederse, beyaz şekil 27'de 1'e oynayacaktır.

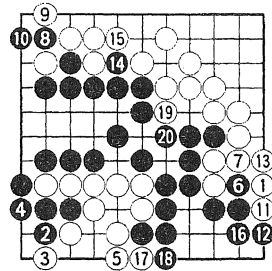
Şekil 28 (ilk beyaz oynar, en iyi oyunuyla 3 puanla kazanır)

Eğer, hamle sırası siyahtaysa, 1'e oynamak en kârlı olandır (beyaz 1, 2'de olsaydı, burada olduğu gibi üç puanla değil, iki puanla oyunu alırdı). Siyah 10'a kadar olan hamlelerin sırası aynıdır, fakat şimdi beyazın, siyahın sağ-alt köşesini iki puan ufaltacak 11'den 13'e kadar süren bir oyun sonu hamle dizisi vardır. Son değerlendirme:

Siyah: 21 puan; beyaz: 24 puan; beyaz 3 puanla kazanır.



Şekil 27



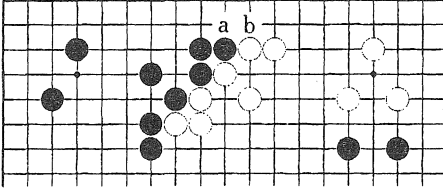
Şekil 28

Oyun Sonu Hesapları ve Oyun Sonu Tesuji'leri

Bu kısımda, birtakım basit oyun sonu durumlarını inceleyip, oynandığında ne kadar puan elde edileceğini hesaplayacağız ve sonra kazancınızı bir tesuji oynayarak maksimuma çıkarabileceğiniz benzer durumlara bakacağız.

İkinci Satırda On Puan

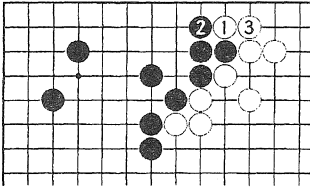
Şekil 29'da gösterilen pozisyon temel bir oyun sonu durumudur. Buraya, kim ilk oynarsa, onun on puanı gote ile kazanacağını göstereceğiz.



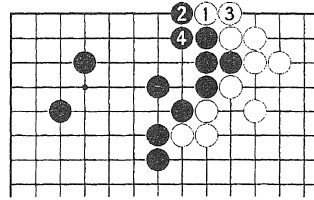
Şekil 29

Beyaz 'a' veya siyah 'b' standart oyun sonu hamleleridir. Şekil 30'da beyazın ilk hamleyi yaptığı bir dizi oyun sonu hamlesi gösteriliyor. 1'e oynayarak siyahı 2 ile kapatmaya zorlar ve 3 ile bağlar. Beyaz gote'de bitirmesine rağmen daha sonra şekil 31'de 1 ve

3'e oynayarak sente ile bitirir, çünkü siyah 4'le savunmak zorundadır. Diğer taraftan, siyah şekil 32'de 1 ve 3'ü oynadığında gote ile bitirir, dolayısıyla şekil 31'deki hamleler beyazın "ayrıcılığı" kabul edilir. Bu nedenle, burada kazanılan puanlar, bu hamlelerin hesaplanmasında beyazın puanlarıdır.



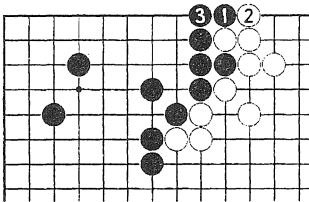
Şekil 30



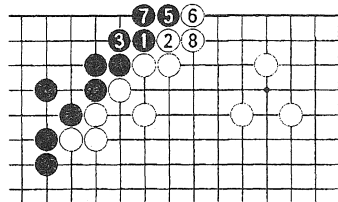
Şekil 31

Buradaki durum neredeyse simetriktir, böyle olunca siyah da benzer hamleleri, şekil 33'te gösterildiği gibi yapabilir. Daha sonra, siyah 5 ve 7'de onun ayrıcılığı olur.

Şekil 34'e bakarsak, bu hamle dizisine kim başlarsa onun on puanı gote ile

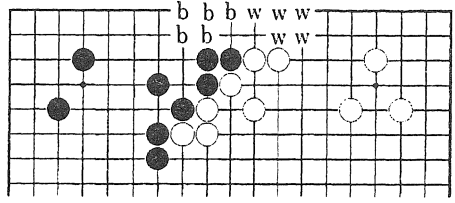


Şekil 32



Şekil 33 4: başka bir yere

kazandığını görürüz. Şekil 30'da beyazın başlattığı diziye bakarsak, 'w' ile işaretlenen beş puanı kazanmış ve 'b' ile işaretlenen beş puanı da siyahtan çalmıştır: hepsi on puan. Aynı şekilde, siyah bu sınırdaki ilk hamleyi yaparsa, şekil 33'te olduğu gibi 'b' ile işaretli beş puanı kazanır ve beyaza 'w' ile işaretli beş puanı kaybettirir.

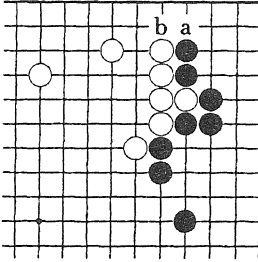


Şekil 34

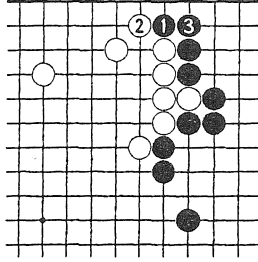
Senteyi Koruyan Tesuji'ler

Şekil 35'teki durumda, beyaz 'a' ve siyah 'b'nin standart oyun sonu hamleleri olduğu yukarıda anlatılanlardan çıkartılabilir.

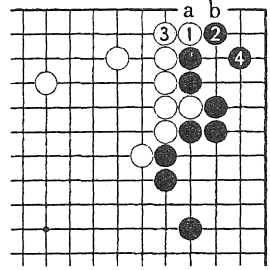
Siyah şekil 36'da 1'e oynasaydı, beyaz 2 ile cevaplayacak ve siyah gote 3'ü oynamak zorunda kalacaktı. Beyazın sol taraftaki şekli idealdir.



Şekil 35



Şekil 36



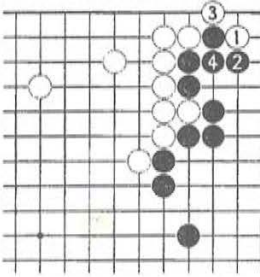
Şekil 37

Beyaz buraya bir saldırı başlatmaya kalksaydı, şekil 37'de 1 ve 3'e oynardı. Siyah da 4 ile savunmak zorunda kalırdı. Siyah 4'ü oynamayı ihmal ederse, şekil 38'te 1 ile kısaç tesuji yapar, 4 hamle sonunda beyaz fazladan sente ile altı puan kazanırdı.

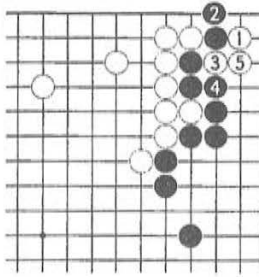
Kısaç tesuji'ye şekil 39'da 2 ile direnmek yararsızdır. Beyaz 3 ile atari çeker ve 5 ile bağlar. Siyahın köşesi artık tahrip olmuştur.

Gördüğümüz gibi, şekil 35'te oyun sonundaki durumu beyaz için oldukça avantajlıdır. Şekil 36'da siyahın başladığı sıradan oyun sonu hamlesi gote ile bitmekte, buna karşın beyazın hamleleri ise şekil 37'de sente ile bitmektedir.

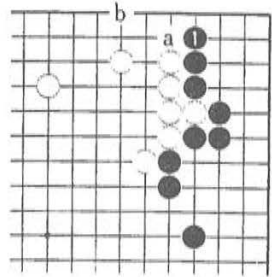
Bununla beraber, siyah bu durumu şekil 40'da 1'e oynayarak kendi lehine çevirebilir. Beyaz 'a' ile kapatarak savunmak zorunda. Aksi taktirde, siyah



Şekil 38



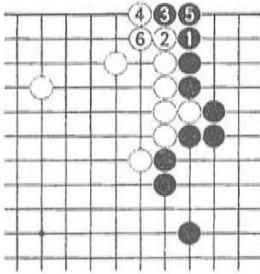
Şekil 39



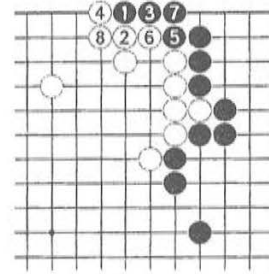
Şekil 40

'b'ye atlayacaktır. Beyaz şekil 41'de 2 ile engellediğinde, beyaz 6'ya kadar olan hamleler siyah için sente ile biter.

Şekil 42'de siyah 1 "maymun atlayışı" diye bilinir. Bu atlamaya karşı beyaz, 8'e kadar olan hamleleri oynayarak alanını savunur. Şekil 41 ve 42'yi karşılaştırarak, siyahın sente ile beş puan kazandığını kolayca görebiliriz.

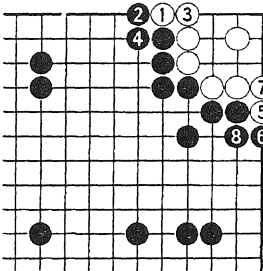


Şekil 41

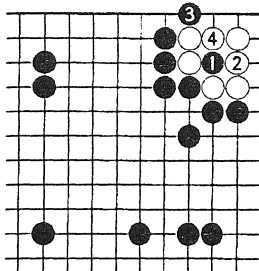


Feda Tesuji'leri

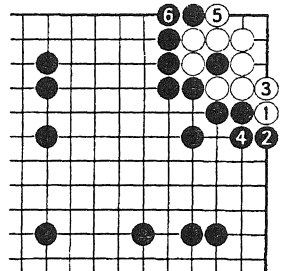
Şekil 45'de beyaz, siyahın onun alanını ufaltmasına izin vermeden, siyahın alanını sağ ve sol taraflardan toplam dört puan küçülterek 1'den 7'ye kadar olan hamleleri sente ile oynayabilir. Ancak, siyah şekil 46'da 1 ile bir taş feda ederek kaybının bir kısmını engelleyebilir. Beyaz 2 ile ya da 2'yi 4'e oynayarak karşılık vermek zorundadır. Beyaz 2'yi oynarsa siyah, beyazı 4 ile almaya zorlayarak 3 ile atari çeker. Sonra, beyaz için sente olmasından dolayı, şekil 47'de beyaz 1'den siyah 8'e kadar olan hamleleri oynayacağını kabul edebiliriz. Şekil 45 ve 47'yi karşılaştırsak, beyazın şekil 45'te köşe alanının sekiz puan olduğunu görürüz, fakat şekil 47'de (alınan taş ile beraber) sadece altı puan var, iki puan az. Buna ek olarak, şekil 45'te siyahın oynamak zorunda kaldığı 2 ve 4 noktaları, şekil 47'de boş alanlardır. Böyle olunca, siyahın alanı iki puan artmıştır. Sonuçta, şekil 46'daki 1 ve 3 hamlelerinin değeri siyah için sente olarak dört puandır.



Şekil 45

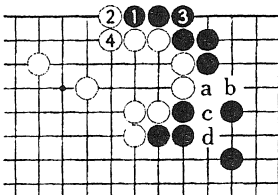


Şekil 46

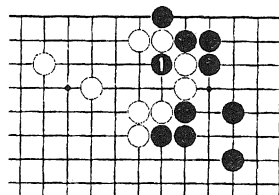


Şekil 47

Şekil 48'de siyah 1'den beyaz 4'e kadar olan hamleler, siyah için yaratıcı olmayan bir devam yoludur. Siyah sente ile bitirir, ama sonra beyaz 'a'ya oynar, siyah 'b', beyaz 'c', siyah 'd' ile sentede üç puan kazanır.

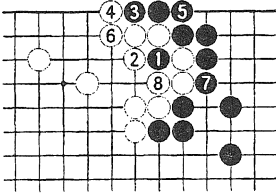


Şekil 48

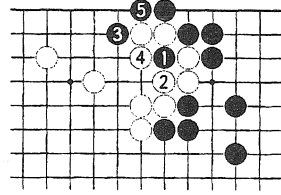


Şekil 49

Siyah için doğru olan hamle şekil 49'da 1 ile kesmektir. Şekil 50'de beyaz 2 de doğru cevaptır. Sonra, siyah üst tarafta 3 ve 5'i oynar ve ardından 7 ile atari çekerek beyazı 8 ile almaya zorlar. 48 ve 50 şekillerini karşılaştırsak, beyazın sol taraftaki alanı sadece bir puan azalmakla kalmamış, siyahın 7 hamlesi de sente olarak oynanabilmiştir. Şekil 49'da 1'le keserek, siyah şekil 48'e kıyasla dört fazla puan kazanmıştır.

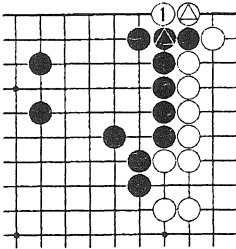


Şekil 50

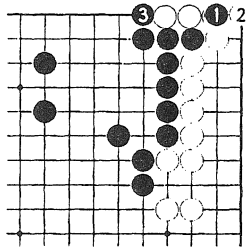


Şekil 51

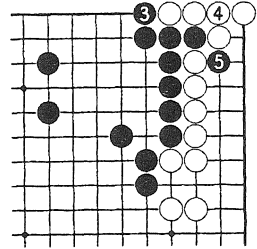
Eğer, beyaz şekil 51'de 2'yi oynamanın daha avantajlı olduğunu düşünürse, siyah 3 ile saldırması soğuk bir duş etkisi yaratacaktır. Beyaz 4 ile sadece taş alacak, siyah ise 5 ile bağlanarak, beyazın üst taraftaki alanını iyice küçülecektir.



Şekil 52



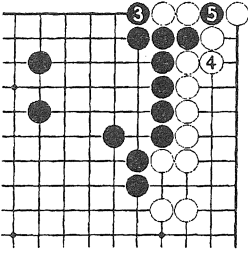
Şekil 53



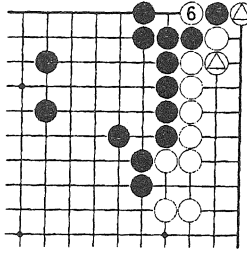
Şekil 54

Şekil 52'deki oyunda beyaz Δ , siyah $\blacktriangle$ değiş tokuşu önceden yapılmış. Oyunun sonuna doğru beyaz bir puan kazanmayı umarak 1'e oynar. Fakat, siyah şekil 53'te bir taş fedası ile iki puan kazanır. Siyah 3'ten sonra, beyaz şekil 54'de 4'e oynayarak bağlayamaz. Bağlarsa, siyah 5 ile atari çektiğinde açıklıklarının yetersiz olduğunu görür. Dolayısıyla, beyaz şekil 56'da 6 ile bu taşı tekrar alır.

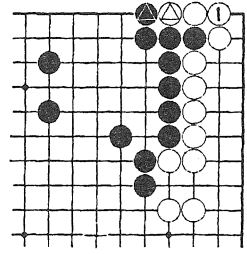
Beyaz için doğru olan hamle, şekil 57'de 1 ile bağlanmaktır. Daha sonra, beyaz sente ile Δ , siyah $\blacktriangle$ değiş tokuşunu yapabilir. Şekil 56 ile şekil 57'yi kı-



Şekil 55



Şekil 56

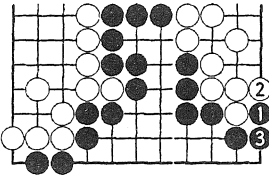


Şekil 57

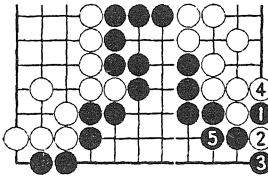
yaslayarak beyazın şekil 52'de 1'e oynayarak ne kadar puan kaybettiğini hesaplayalım. İlk önce, beyaz iki siyah taş, siyahsa iki beyaz taş almışlar. Siyahın yaptığı alan iki şekilde de aynı, fakat beyazın şekil 56'daki alanı iki puan daha ufaktır (şekil 57'deki beyazın işaretli iki taşına dikkat edin).

Geriye dönelim ve daha önce şekil 14'deki 11x11'lik örnek oyuna bakalım. Bazı okurlarımız siyahın şekil 58'de 1'e niçin oynamadığını merak edebilirler. Bu fazladan bir puan daha kazandırmayacak mıydı? Beyaz 2 ile cevaplırsa, tabii ki olabilir, fakat beyaz şekil 59'da 2 ile içeri bir taş oynar ve er geç siyah 5'i oynamak zorunda kalır. Siyah şekil 14'den iki puanlık daha az alana sahiptir.

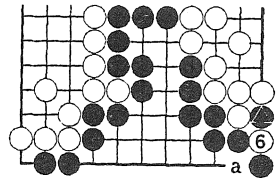
Yine de, bir taş aldığı için, kaybı sadece bir puandır. Fakat, beyaz şekil 60'da 6 ile bir *ko* başlatabilir ve beyaz *ko*'yu kazanırsa, siyahın işaretli taşını esir alır ve siyahı 'a'ya oynamaya zorlar. *Ko* konusunda diğer bölümde daha söyleyecek çok şeyimiz olacak.



Şekil 58



Şekil 59

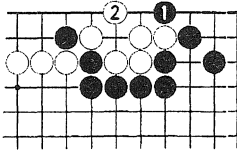


Şekil 60

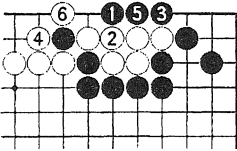
Alan Tesuji

Alan tesuji'leri de oyun sonunda puan kazanmak için oldukça faydalıdır. Şekil 61'de siyah 1 kazançlı bir oyunsonu hamlesi gibi gözüküyor, ama gerçekte epey etkisizdir. Şekil 61'de siyah 1 alan hamlesi daha iyi olurdu. Beyaz

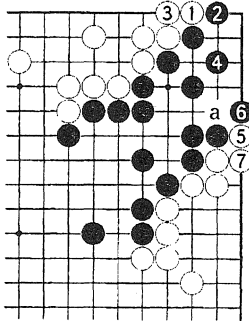
6'ya kadar olan hamleler siyahın sentesi ile biter. Şekil 62'nin şekil 61'deki hamlelerden dört puan daha iyi olduğunun kanıtını da okurlara bırakıyoruz.



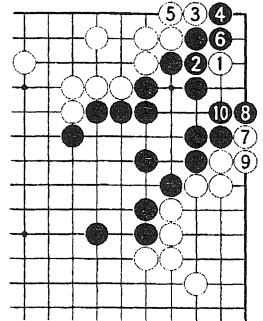
Şekil 61



Şekil 62



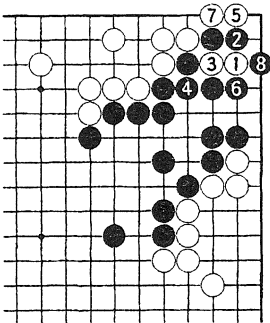
Şekil 63



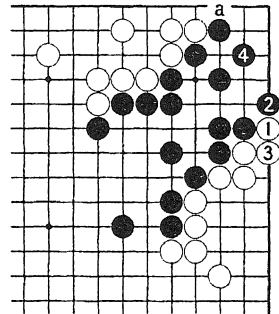
Şekil 64

Şekil 63'teki pozisyonda beyaz sıradan oyun sonu hamleleri olan 1, 3 ve 5'i oynar, fakat sonra siyah 4 ile savunur, beyaz 5 ve 7 gote'de biter. Bununla beraber, bir alan tesuji yaparak, beyaz bu iki oyun sonu hamle dizisini sentede oynayabilir ('a'dan kesince, 6'daki siyah taşın esir alınamayacağına kendiniz bakın).

Şekil 64'te beyaz 1 tesuji'dir. Siyah 2 ile kestiğinde, beyaz 3 ve 5'i sentede oynar, izleyen 7 ve 9 da sentedir. Beyaz 1'den dolayı, siyah 10 ile savunmak zorunda kalır. Kendiniz, siyahın 10'u oynamazsa beyazın 8'deki taşı alacağını sağlayın.



Şekil 65



Şekil 66

Siyah, beyaz 1'e karşılık olarak şekil 65'de 2'yi oynayabilir. Eğer, 5'teki tesuji'yi biliyorsanız, bunun sizin için bir problem yaratmaması lazım. Siyah 8'e kadar olan hamleler yapılır. Şekil 65'i şekil 64 ile karşılaştırınca, şekil 65'in siyah için şekil 64'ten bir puan daha kötü olduğunu görürsünüz.

Sağ taraftan şekil 66'da 1 ve 3 ile başlamak da şekil 63'tekiyle aynı sonucu verir. Beyaz 'a' ile başlayan bu oyun sonu hamleleri siyah 4'ten ötürü go-te'de biter.

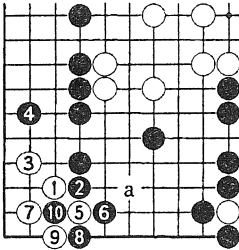
Oyun Sonu Problemleri

Problem 1. bir 11x11'lik tahta problemi

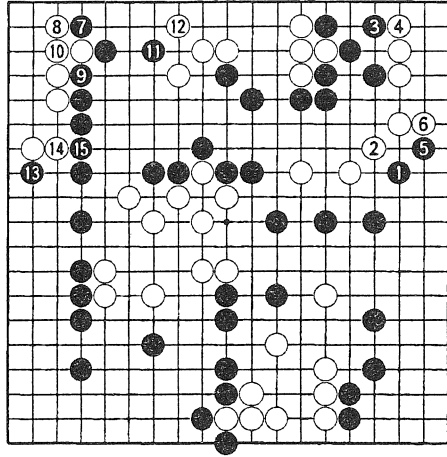
Hamle sırasının beyazda ya da siyahta olması hallerinde oyun sonu hamlelerini bulun. En iyi sonucu elde edebileniz için oynamanız gereken iki tesuji var.

Problem 2. siyahın en iyi oyun sonu hamle dizisini bulun.

Bu problem şekil 19'daki oyunda ortaya çıkar. Oyunda, oyun sonu aşamasına girilmiş durumda. Gelecek 15 hamleyi bulun.



Problem 1



Problem 2

Problem 1'in cevabı

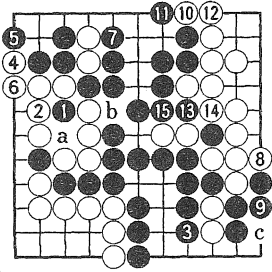
Şekil 1 (ilk siyah oynar; en iyi oyunla siyah 2 puanla kazanır)

1 ile kesmek bir puan değerinde bir tesuji'dir. Çünkü, beyaz ileride buraya geri dönüp, siyah 'b'ye oynadığında, 'a'ya oynamak zorunda. Beyaz 2 verilebilecek tek cevaptır. Beyaz 2, 'a'da olursa, siyah 6'yı sente ile oynar.

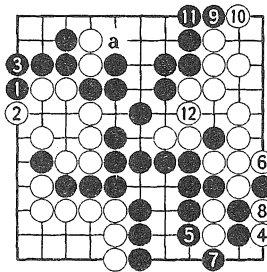
Siyah 3 bir sonraki büyük hamledir. Siyah bu hamleyi ihmal ederse, beyaz 'c'ye oynar; beş puanlık bir tesuji'dir.

Beyaz 4'ten siyah 7'ye kadar olan hamleler ise sente olarak beyaz için üç puan değerindedir.

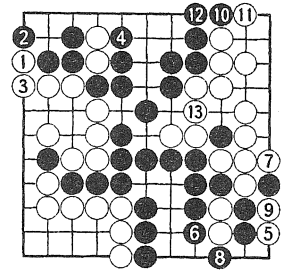
15. hamle sonunda siyah 2 puanla kazanır.



Şekil 1



Şekil 2



Şekil 3

Şekil 2 (siyah en iyi hamleleri yapamaz; sonuç beraberliktir)

Siyah 1 ve 3'e oynarsa, gote ile üç puan kazanır ('a'ya oynamak zorunda değil). Bununla beraber beyaz, 4 ile sağ-alt köşeye saldırdığında, 8 hamle sonunda beş puan kazanır.

Beyaz 12 sonunda, sonuç beraberliktir.

Şekil 3 (beyaz ilk hamleyi yapar; en iyi oyunla beyaz 4 puanla kazanır)

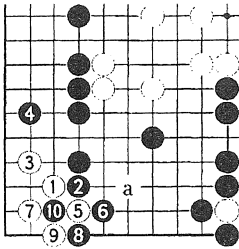
Beyaz sağ-üst köşede sente ile 1 ve 3'ü oynar ve ardından sol-alt köşede 9'a kadar olan hamleleri yapar. 13 hamle bittiğinde beyaz 4 puan ile kazanmıştır.

Problem 2'nin Cevabı

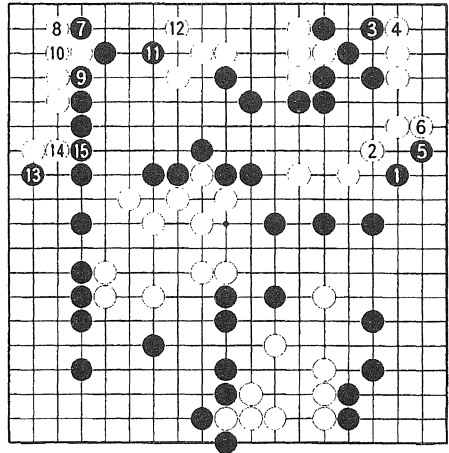
Beyaz, merkezdeki grubunu problem şeklindeki işaretli taşı oynayarak savunduğunda oyun ortasının sonuna gelinmiş olunur. Siyahın tüm grupları güvenlikte ve alan olarak yeterince öndedir. Sorun çıkarmak için beyazın elinde-

ki son şansı sol-alt köşeye 'a' ile girmektir. Ayrıca, siyahın bu noktaya oynaması yanlış bir tavır olur. Böyle bir hamlenin sadece tek bir anlamı olurdu: Savunma. Beyaz 'a'ya girerse doğru strateji köşede yaşamasına izin vermektir. Şekil 4'de beyaz 9'a kadar olan hamleler olasılıklardan birisidir. Beyaz ancak ko'yu kazanabilirse köşede yaşar.

Eğer, siyah ko mücadelesine girmek istemiyorsa, her şekilde önde olduğundan 'a'ya oynayarak basitçe ko'ya son verebilir. Önemli olan beyazı köşeye hapsetmektir.



Şekil 4



Şekil 5

Bunu yapabilmenin yolu ise, şekil 5'te siyah 15'e kadar olan hamleleri takip etmekle olur. Siyahın tüm hamleleri kendi alanını genişletirken, beyazın pozisyonunu bozmaya yöneliktir. Siyah 1 ile sağ tarafta yayılırken beyazın soldaki iki taşını almakla tehdit eder ve büyük alan yapar. Siyah 3, beyazın köşesini işgal etmekle tehdit ederken, işaretli siyah taşı korur. Siyah 5 sağ-üst köşedeki beyaz grubu öldürmekle tehdit ederken, aynı zamanda siyahın alanını genişletir. Siyah 7 ve 9 sol-üst köşedeki alanı küçültürken, beyazın üst grubunu 12 ile savunmak zorunda bırakan 11'i hazırlar. Son olarak da, siyah 13, beyazın içeri sızmasını önüyor. Bu noktada beyaz sağ-alt köşeye girmelidir.

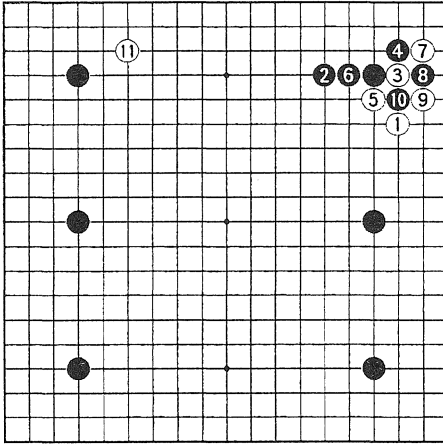
Eğer, tam bir go oyuncusu olmak istiyorsanız oyun sonundaki ustalık önemlidir.

11
Ko Mücadeleleri

Ko mücadeleleri belki de ustalaşması en zor olan go tekniğidir. Ko'larda doğru oynamak iyi bir oyuncu olmanın gerçek belirtisidir. Sadece, ko'nun kendi değerini hesaplamakla kalmayıp, hem kendinizin hem de rakibinizin ko için yaptığı tehditlerin değerini hesaplamak zorundasınız. Buna ek olarak, rakibinizin oluşturduğu bir ko mücadelesine girmeden ya da siz bir ko yaratmadan önce hangi tarafın daha fazla ko tehditi olduğunu belirlemeniz gerekir. Bazı zamanlar bir ko'dan sakınmanız gerekirken, diğer bir zaman ko mücadelesine girmeniz daha iyi olabilir. Aynı zamanda, bir ko mücadelesini bitirmeniz gereken uygun zamanı da bilmeniz gerekir.

Oyunun Başında Ko Olmaz

Ko mücadelesinin ilk prensiplerinden birisi, oyunun hemen başında bir ko'ya başlamanın anlamsız olduğudur. Bunun nedeni, oyunun bu aşamasında her iki tarafın da geçerli tehditleri bulunamayacağıdır. Tahtanın diğer bir tarafında iki hamle kazanabilirsiniz, ama bu hiçbir zaman ko'yla oluşan kaybı karşılayamaz. Bundan dolayı, oyunun açılışında rakibinizin başlattığı bir ko mücadelesinden korkmamanız gerekir.



Şekil 1

Şekil 1 buna örnektir.

Siyah 8 ile atari çektiğinde, beyaz da 9'dan atari çekerek siyahı 10 ile ko'ya sokar. Beyaz 11'e oynar, fakat bu gerçek bir tehdit değildir ve siyah şekil 2'de 12 ile bağlar. Beyaz bu yaklaşım hamlesinin ardından 13 ile diğer bir yaklaşma hamlesi yaparsa, siyah basitçe 14 ile merkeze yönelir. Siyah sağ-üst köşeyi güvenceye almış ve beyazın dışarıdaki üç taşı neredeyse tamamen işlevsiz kalmıştır.

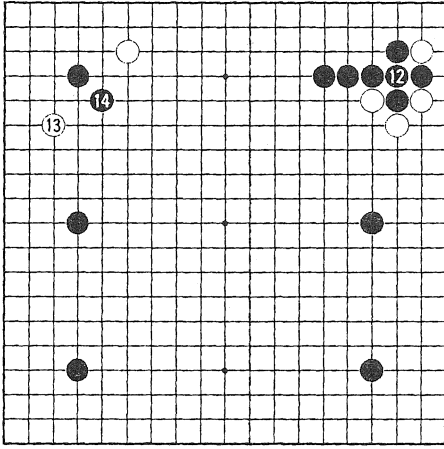
Ko Tehditlerinin Sayısını Arttırmak

Bir ko mücadelesinde hangi tarafın daha çok ko tehditi varsa ko'yu o kazanır. Dolayısıyla, bir pozisyonun mümkün olduğu kadar çok ko tehditi çıkarmak çok önemlidir. Gerçek bir oyundan alınan bir ko mücadelesini inceleyelim.

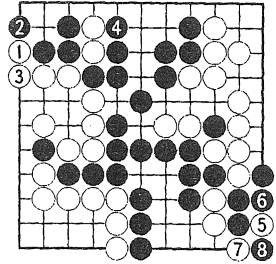
Bu örnek, 10. Kısım'daki 1. problemten alınmıştır. Bu problemin çözümünde, beyaz ilk hamleyi yaptığında, her iki taraf da en iyi hamlelerini oynar-

sa dört puanla kazandığını göstermiştik. Siyah geride olduğundan, oyunun karmaşaya sürüklenmesini tercih eder. Bunu yapmanın yollarından biri ko başlatmaktır. Şekil 3'te siyah 4'e kadar olan hamleler daha öncekinin aynıdır, fakat beyaz 5'i oynadığında, sağ-alt köşenin tamamını kendi alanına katmak ümidi ile siyah, 6'ya oynar. Beyaz ko'dan kaçamaz. Tek hamlesi 7'dir ve siyahın 8 ile alması ile ko başlar.

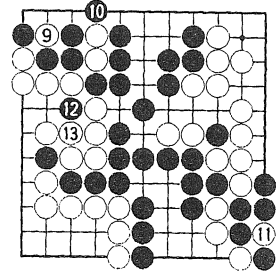
Buradaki durumda beyazın en iyi ko tehditi şekil 4'te beyaz 9'dur. İzlenen çeşitlemede de göreceğiniz gibi, bu ko tehditini oynamak beyazın bitiş puanı-



Şekil 2



Şekil 3



Şekil 4

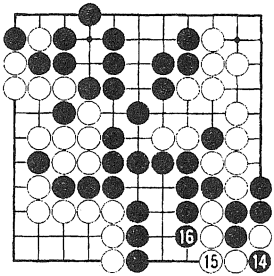
nı arttıracaktır (izlenebilecek tüm çeşitlemelerde beyaz kazanır, fakat bu yol- la kaç puan kazandığına dikkat edin). Siyah 10, bu tehdite verilecek doğru cevaptır. Sonra, beyaz 11 ile ko'yu alır ve ko tehditi savurma sırası siyahtır. En büyük tehdit 12'dir ve beyaz 13 ile cevaplar.

Ko siyahın şekil 15'de 14 ile tekrar alması ile sürer. Beyaz 15, onun ger- çekten büyük olan son ko tehditidir. Bu hamle beyazın grubunun açıklıklarını artırır, sonuçta siyah 16 ile yanıtlamak zorunda kalır. Sonra da beyaz şekil 6'da 17 ile ko'yu alır.

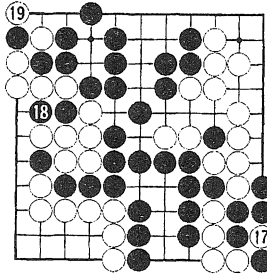
Siyahın en büyük ko tehditi 18'dir, fakat bu tehdite cevap olarak beyaz, sol-üst köşedeki taşı alarak beş puanlık kazanç sağlar. Bu nedenden dolayı şekil 4'deki beyaz 9, en iyi ko tehditi idi.

Beyaz şekil 7'de 20 ile ko'yu alır. Beyaz 21 ile başka bir tehdit savurur, fakat, artık siyah için ko'yu 22 ile alarak bitirmek en iyisidir. Beyaz 29'a kadar oynanır ve oyun biter. Sonucu sayarsanız, beyazın 15 puanına karşı siyahın 7 puanı olduğunu görürsünüz; beyaz 8 puanla kazanmıştır.

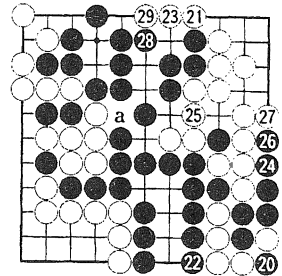
Bu sonuç, son kısımdaki çözümden dört puan daha iyidir. Dolayısıyla, şekil 3'te 6 ile bir ko başlatmak siyah için anlamsızdır.



Şekil 5

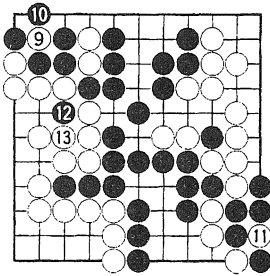


Şekil 6

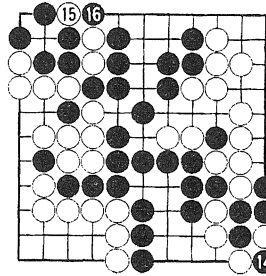


Şekil 7

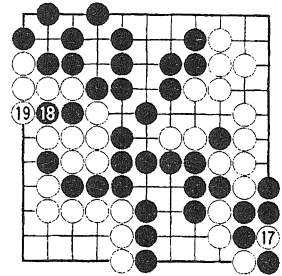
Yine de, siyahın, en iyi hamlelerini yapmadığını düşünebilirsiniz. Örneğin, şekil 4'de 10'a ne dersiniz? Beyaz şekil 6'da 19 ile aldığı 5 puan kazandı. Pekiyi, şekil 8'de 10 ile alması daha iyi olur muydu?



Şekil 8



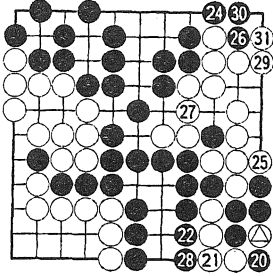
Şekil 9



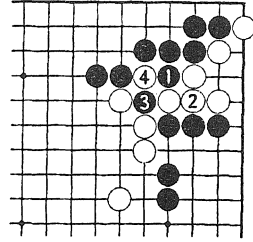
Şekil 10

Hayır, olmaz. Hamleler şekil 9'da 14'e kadar daha önceki gibi sürer, fakat şimdi, beyazın 15'te daha önce sahip olmadığı bir ko tehditi daha vardır. Beyaz şekil 10'da 17 ile ko'yu aldığı 5 puan kazandı, siyah, son büyük ko tehditini 18'e kullanır, fakat beyazın şekil 11'deki 21 de bir fazla ko tehditi vardır. Beyaz ko'yu

23 ile aldığı anda en fazla beş puan değerindedir. Diğer taraftan, 25 ile almak ise 20 puan değerindedir. Siyah 31'den sonra tarafsız noktaları doldurup, sonucu hesapladığınızda, siyahın altı puanına karşı, beyazın 19 puanı olduğunu göreceksiniz. Bu 13-puanlık bir galibiyettir, daha önceki ise sadece sekiz puanlık idi.



Şekil 11 23: ko Δ 'da

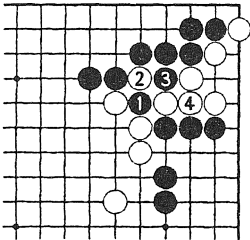


Şekil 12

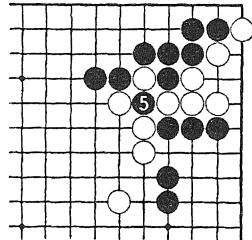
Bu iki çeşitlemeyi kıyasladığınızda, ko tehditlerinin sayısına dikkat etmenin bir ko'yu kazanmada ya da kaybetmede ne kadar önemli bir etken olduğunu görebilirsiniz.

Ko'yu İlk Siz Alın!

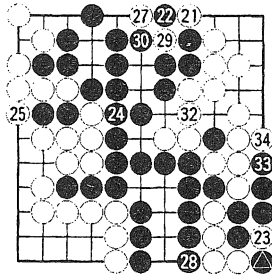
Bazı zamanlar, ko'yu başlatma yöntemine dikkat ederseniz, bir fazla ko tehditi kazanabilirsiniz. Örneğin, şekil 12'de siyah 1 ve 3'ü oynayarak bazı beyaz taşları kesmekle tehdit ederek bir ko başlatılabilir. Bununla beraber, siyah 3'den sonra, beyaz ilk alışı 4 ile yapar. Bunun anlamı, beyazın bu ko'yu kazanabilmek için bir hamle daha az ko tehditine ihtiyaç duyacağıdır.



Şekil 13



Şekil 14



Şekil 15

26: ko ▲'de 31: 22'de

Siyah şekil 13'te hamlelerin sırasını tersine çevirse ve önce 1 ile taşı içe oynarsa, sonra 2 ile alır, siyah beyazı 4 ile bağlamaya zorlayarak 3'e oynar ve ilk ko alışı şekil 14'de 5 ile yapar.

Sadece bir tek ko tehditinin fazla önemi olmadığını düşünebilirsiniz, fakat bir tehdit ko mücadelesini kazanmak ya da kaybetmek arasındaki ince çizgiyi oluşturabilir ve belki de bir oyunu.

Bir Ko Mücadelesini Ne Zaman Bitirmeli

Genellikle bir ko mücadelesini sonuna kadar sürdürmek iyi bir fikir değildir, çünkü bazı ko tehditleri alan kaybedilmesine neden olabilir. Önceki örnek oyuna tekrar geri dönüp bir bakalım.

Şekil 7'de 22'yi 23'e oynayarak savunmanın, siyah için mücadeleye iyi bir devam yolu olmadığını düşünüyor olabilirsiniz. Buna rağmen, siyahın 'a'da başka bir ko tehditi vardır. Şekil 15'teki hamleleri oynarsanız, şekil 7'deki gibi sekiz puanla değil, 10 puanla kaybettiğini görebilirsiniz. Bunun nedeni, siyahın 22'deki taşı kaybetmesi ve beyazın şekil 7'de bunu kazanmak için 29'a oynaması gerekirken, şimdi 27'ye oynamış olmasıdır. Bu, iki fazla puanın nereden geldiğini açıklar. Bu örnek bir ko'nun ne zaman bitirmeyi bilmenin ve puan kaybına yol açacak ko tehditleri yapmamanın önemini gösterir.

Bizim incelemediğimiz daha pek çok çeşitleme vardır, fakat diğerlerini kendi kendinize araştırmanız sizin için iyi bir alıştırma olacaktır. Örneğin, beyaz siyahın şekil 4'de 12 ile yaptığı ko tehditlerini boş verip, 13 ile dört siyah taşı alsaydı sonuç nasıl olurdu? Bunun gibi problemleri kendi kendinize ciddi şekilde çalışmanız çözümleme yeteneğinizin gelişmesi için güzel bir yol olacaktır.

Sözlükçe

Atari: Esir alma tehditi. Bir ya da daha çok taşın rakip taşlarla çevrenip tek açıklığı kalması.

Dango: Bir sopaya geçirilmiş lokma tatlıları.

Fuseki: Tüm tahta üzerinde ilk hamleler, açılış.

Gote: Bir bölgede son hamleyi yapmak, önceliği rakibe kaptıran hamle.

Me: Göz, tahta üzerinde çizgilerin kesişim noktası.

Handikap: Farklı seviyelerdeki oyuncuların oyununda, zayıf olanın tahtaya önemli noktalara aralarındaki farka göre belli sayıda taş koyarak aradaki farkı eşitlemesi.

Hane: Rakibin taşına yapılan çapraz hamle.

Hoshi: Yıldız noktaları, tahta üzerinde 4-4 noktaları.

Joseki: Köşede açılış hamleleri.

Ko : Yasaklı döngü, kalpa.

Komoku: 3-4 noktaları.

Shicho: Merdiven, bir taş ya da taş grubunun atari'den kaçarken, rakibin hamlesi ile sürekli atariye düşürülmesi, bir diğer taş ya da kenarlarda ulaştığında sonuçlanan dizi halinde hamleler.

Mokuhazushi: 5-3 noktaları.

Oiotoshi: Beklenmeyen, ansızın rakibin bölgesine yapılan atak.

Ponnuki: dört taşla bir adet taş esir alındığında oluşan 4 taşın şekli.

Sansan: 3-3 noktaları.

Sanrensei: Fuseki'de bir kenarda 3 hoshi noktasının da kapatılması.

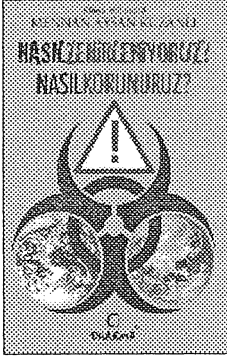
Seki: Her iki tarafında taş koyup birbirlerini esir alamama durumu.

Sente: Rakibin cevap vermek zorunda olduğu hamle (bu durumda rakip gote hamle yapar).

Shimari: Köşenin iki taş ile kapatılması.

Takamoku: 5-4 noktası.

Tesuji: Bölgesel güzel hamle.



NASIL ZEHİRLENİYORUZ? NASIL KORUNURUZ?

Mennan Aysan Kuzanlı

Bu kitapta yaşam serüvenimiz boyunca bire bir veya dolaylı olarak devamlı karşı karşıya geldiğimiz kimyasal ölümcül risklerin önemli bir bölümünü ve bunlardan korunma alternatiflerini dile getirmeye çalıştım.

İfade etmeliyimki ben bir bilim adamı, doktor veya toksikoloji konusunda uzman biri değilim, sadece kimya mühendisliği tahsil etmiş bir ürün kullanıcısıyım. Sizlere bu kitapta sunacaklarım; kişisel deneyimlerim ile bu konuda yapılan sayısız araştırma çalışmalarının bir özeti olacaktır.

Tüketici olarak tahminimizden daha fazla güçlü olabileceğimizi tekrar hatırlamalı, reklamlar ile beynimizi yıkayarak almamızı istedikleri şeylerin ne olduğunu nelere sebep olabileceğini öğrenmeli, bilmeli, bizi, sevdiklerimizi ve çevremizi zehirleyecek olanları almamalıyız, kullanmamalıyız ve tüketmemeliyiz.

Satın almak için gerekli olan para bizim cebimizde olduğuna göre karar verici biziz, satın alacağımız her ürünün risklerini, faydaları ile karşılaştırarak karar vermeli, sağlığımıza zarar verecek olan zehirli kimyasallar içeren ürünlerin daha iyilerinin üretilmesi için üreticileri satın alma gücümüzü kullanarak zorlamalıyız.

Seçim hakikaten bizim ellerimizdedir, kendimiz ve herkes için çok daha güzel ve temiz bir dünyayı yeniden yaratmak bizim ellerimizdedir.

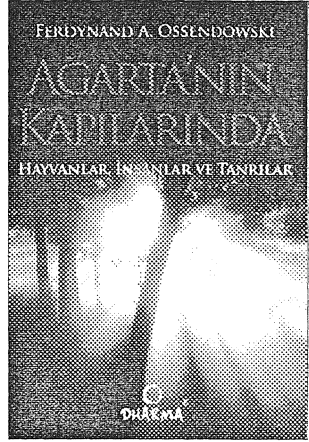
Ne varki uygulayalım.

AGARTA'NIN KAPILARINDA

Hayvanlar, İnsanlar ve Tanrılar

Ferdynand A. Ossendowski

Çev.: Cem Çobanlı



“... Ancak, o zaman anlamaya başladım ki, bu söylencede, bu kitlesel vizyonda, sadece bir sır değil, Asya'nın siyasal yaşamının gidişatını etkileyebilecek, son derece gerçekçi ve güçlü bir şey saklıydı...”

“Agarta'nın Kapılarında”da, F. A. Ossendowski'nin, 1917'de Rusya'da gerçekleşen Ekim Devrimi sonrasında, Büyük Okyanus kıyılarına doğru Bolşeviklerden kaçışı sırasında yaşadığı olağanüstü serüven anlatılmaktadır. Önceleri, bir rejim karşıtlığından kaynaklanan basit bir kaçış gibi başlayan Ossendowski'nin öyküsü, bir yandan Asya'nın çetin ve acımasız, bir o kadar da görkemli doğa koşullarının tam orta yerinde geçen bir varoluş mücadelesidir.

Yazar, bu soluk kesen serüven sırasında karşısına çıkan, “Sırların Sırrı”nın, yüzyılların efsanesi, esrarengiz yeraltı ülkesi Agarta'nın peşine düşüyor.



TAO KEHANET KARTLARI

Ma Deva Padma

Tao Kehanet Kartları resimlerin, kelimelerin ve insanlık durumunun çok renkli taraflarını şekillendiren sonsuz bilgeliğin birleşimiyle örülmüş bir duvar halısı gibidir.

Tao Kehanet Kartları, Eğişimlerin Kitabı veya I Ching olarak bilinen mükemmel ve etkileyici eserlerin ortaya çıkartıldığı temele dayanır. Bu kitaptaki amaç *I Ching* bilgeliğinin hem görsel hem de yazılı açıklamalarını günümüzün diliyle hazırlayıp daha geniş bir okuyucu kitlesine sunmaktır. Tarot Batı'dan, *I Ching* ise Doğu'dan gelen bir bilgeliğin sütunudur. Bu ikisi de, aynı zirveye farklı ezoterik yollardan yaklaşır ve verdikleri mesaj da aynıdır: İçeriye bakın; bütün sorularınızın yanıtları orada.

Ma Deva Padma

EZOTERİK ÖĞRETİLER

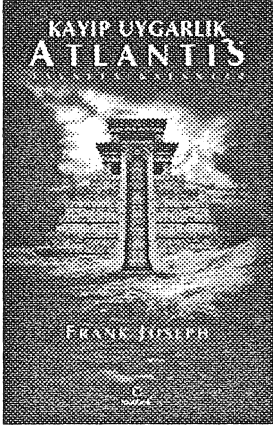
Ahmet Akıncı



İster herhangi bir din, öğreti, görüş ya da anlayış benimsesin, isterse hiçbir dine, öğretiye ya da görüşe sahip olmasın, yaratılmış bir varlık olması nedeniyle her insan varlığı, bilinçli ya da bilinçsiz olarak, içinde bulunduğu Yaratılış'ın gereğini yerine getirmek durumundadır.

“Yaratılış'ın gereği nedir?” sorusunun yanıtı ise ezoterik açıdan; “Yaratılmış olanı öğrenmek yolu ile Yaratıcı'ya ulaşmaya çalışmak” biçiminde ifade edilebilir. Yaratılmış tüm canlı cansız varlıklar gibi insan da Varoluş'un içinde, fiziksel ve ruhsal alemleri tanımak, böylece yükselmek ve tanrısal bilgiyi edinmek yoluyla yaratıcısına ulaşma çabası içindedir.

Yaratıcı ve Yaratılış üzerine görüşlerimizi yansıttığımız, “Kabala-Sınırsız'a Yolculuk” adlı kitabımızdan sonra bu eserde de ruh varlığı, doğası ve amacını anlatmaya çalıştık. Yolumuz uzun ve zorlu. Yolun sonunda varacağımız yer ise uğrunda her türlü çabayı harcamaya değer: “O”



ATLANTİS

Kayıp Uygarlık

Frank Joseph

Sulara gömülmüş bu ülke hakkında şimdiye dek pek çok şey konuşuldu, yazıldı. Bu kadar büyük bir üne rağmen, ne yazık ki, onunla ilgili aydınlığa kavuşmayan çok şey var hâlâ. Birçok insan tarafından, okyanusta büyük bir krallık olduğu bilinen Atlantis'in, uzun yıllar boyu yerkürenin büyük bölümüne egemen olduğu, doğal bir afet sonucu denizin altında kaldığı ve afetin ardından da hayatta kalanların gezegenin çeşitli yerlerine kaçtığı tahmin ediliyor. Birçok Atlantis uzmanı, başlangıçta bu uygarlığın, en az on iki bin yıl önce "Atlantis" kıtasında doğduğuna ve büyük bir tufanla MÖ 9500'de yıkıldığına inanıyor. Bununla beraber, bu kitap hem kuşkucuları, hem de gerçekten inananları, geride kalmış olma tehlikesiyle yüz yüze getiriyor.