



Gelişim Alanları:

- Dikkat ve Konsantrasyon
- Strateji ve Mantık Yürütme
- Sosyal-Duygusal Gelişim

Oyun İçeriği

- 1 Adet 19X19 bölmeden oluşan oyun platformu (Resmi turnuva boyutunda)
- 180 adet beyaz taş
- 181 adet siyah taş
- 2 adet bez oyun taşları torbası

Oyuna Hazırlık:

Oyun platformunu ve taşları kutusundan çıkarın. Platformu oyuncuların ortasına düz bir zemine yerleştirin. Kura ile renkleri belirleyin. Oyunda temel hedef en geniş alana hükmetmektir.

Nasıl Oynanır:

Oyuna her zaman siyah taşlara sahip oyuncu başlar. Oyuncular taşlarını platformda çizgilerin kesiştiği yerlere sırayla bırakırlar. Bırakılan taşlar oyun sonuna kadar platform üzerinde kalır. (esir almak/düşmek hariç) Oyuncular rakip taşının etrafını kendi taşları ile kapatır (nefes noktalarını kapatır) ve etrafında hiç boş kesişim noktası kalmaz ise o taşı veya taş grubunu esir etmiş olur. Esir edilen taşlar oyun platformunun dışarısına çıkarılır, tekrar kullanılamaz. Bir oyuncu kendi taşları ile bir alanı çevreler ve bu alanın içerisinde en az bir kesişim noktası kalır ise buna “göz” denir, bu gözler bir veya daha fazla kesişim noktası (nefes) içerebilir. Rakibin çevrelediği alanın içindeki gözde eğer sadece tek kesişim noktası (nefes) varsa oraya taş koyamazsınız. Ancak birden daha fazla ise taş koyabilirsiniz. Eğer rakip sizin taşınızın etrafını sarmış ve sadece tek bir kesişim alanı (nefes) alanınız kalmış ise o taşınızı kurtarmak zorundasınız başka yere hamle yapamazsınız (ATARI Durumu), kurtarmak ise açıkta kalan son kesişim alanına bir taşınızı bırakarak açıkta kalacak kesişim alanınızı çoğaltmak olacaktır. Etrafı tamamen rakip oyuncunun taşları tarafından çevrelenmiş taşlar ölü sayılır ve rakibin esiri olarak platformdan kaldırılır. Rakibin ortasında tek kesişim alanı (göz) olan taş grubunun etrafını hiç boş kesişim (nefes) alanı kalmaksızın çevreler ve o ortada kalan boş kesişim alanına bir taşınızı koyarsanız, rakibin o taş dizisini esir etmiş olursunuz ve oyun alanından çıkarırsınız. Ancak rakibin taş dizisi içerisinde birden fazla boşluk (birbirinden ayrılmış, kesişim sayısı önemli olmayan iki ayrı alan) varsa burada farklı olasılıklar gerçekleşecektir. Oyunculardan biri, ortasında tek kesişim alanı olan bit taş dizisi (göz) oluştursa. Diğer oyuncu da bu taş dizisindeki taşlardan birinin etrafını çevreleyip nefes alacağı tek yer olarak ortadaki boş alanı bıraksa, burada sonsuz bir döngü oluşur. Oyunculardan biri o boş alana taş koyup rakibin sıkışan taşını esir aldığı anda (ortada yeniden bir boşluk oluşacaktır) bu sefer oyun sırası gelen diğer rakip o boşluğa taş koyamaz. Mecburen başka bir yerde hamle yapması gerekmektedir. (KO KURALI)

Rakiplerden biri ya da her ikisi platformda tüm alanları çevrelediklerinde, yapılacak hamlelerden avantaj sağlayamayacaklarını düşünürlerse pas diyerek oyunu bitirirler veya birinin oynayacak taşı ya da hamle yapacak alanı kalmadığında oyun bitmiş olur. Bundan sonra puanlamaya geçilir.

Puanlamada her rakip etrafını tamamen çevrelediği alanların her biri içinde kalan kesişim noktalarını (her biri 1 puan), bu alan içinde kalmış esirler (her biri 1 puan) ve oyun müddetinde esir edip eline topladığı taşları (her biri 1 puan) şeklinde hesaplar. Bunu yanında, oyuna önce siyahın başlaması sebebi ile beyaz tarafa haksızlık olmasın diye beyaz tarafa oyun bitiminde 6,5 puan verilir (KOMİ PUANI) Bu şekilde elde edilen puanlar toplanarak oyunun kazananı belirlenir.

Dikkat:

- Oyuncular taşlarını ilk andan itibaren platformun her yerine bırakabilirler, ancak rakibin etrafını çevrelediği ve sadece tek kesişim noktası olan (başka hiç nefes alanı olmayan) yere koyamazlar. (İntihar sayıldığı için) Anacak rakibin çevrelediği ve içinde birden fazla kesişim noktası olan alana taş bırakılabilir, burada kullanacağınız strateji önemlidir.
- Oyuncuların taşlarının birbirine bağlı olması yatay ve dikey çizgiler doğrultusunda olur, çapraz bağlar ile mümkün değildir.
- Rakibin sizin taşlarınızdan birinin tek bir nefes alanı kalacak şekilde çevrelemesi (ATARI Pozisyonu) durumunda o taşı veya taşları kurtarmak için o alana hamle yapmak zorundasınızdır.
- Nefes alanı taşın veya taşların yatay ve dikey doğrultudaki çizgileridir, çapraz olarak nefes alanı oluşturulamaz.
- İlk oyuna başlayan taraf siyah taşın sahibi olduğu için oyun sonunda beyaz tarafa 6,5 puan verilir.
- Oyunculardan biri eğer rakibine göre daha az tecrübeli ya da oyuna hâkim değilse ona avans verilebilir. Avans noktaları oyun platformunda daha kalın noktalar ile belirtilen 9 kesişim noktası olup, zayıf olan oyuncunun durumuna göre avans verilebilir.



Sen de Deneyimini ve Kazandığını Paylaş

f t i g #go

