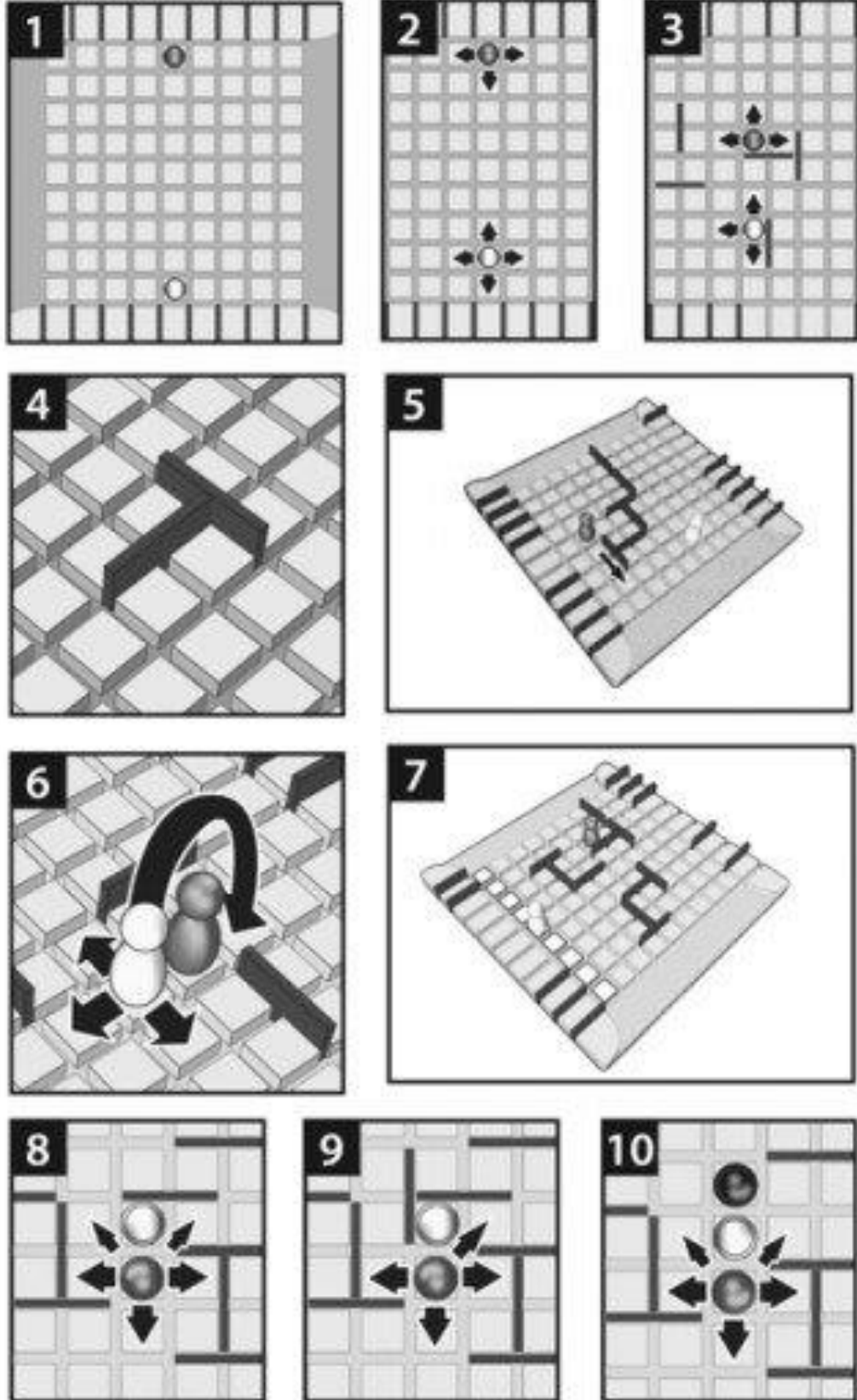


#KORİDOR OYUNU#

Quoridor (koridor) oyunu 2 veya 4 kişi ile oynanabilir. Mirko Marchesi tarafından tasarlanmış bir akıl zekâ oyunudur. Amaç karşı çizgiye rakibinden önce ulaşmaktır. (Şekil-7)



Her oyuncu, sırası geldiğinde taşıyla bir hamle yapmayı veya bir engel koymayı seçer. Eğer engelleri bitmişse mecburen taşıyla bir hamle yapar. 2 oyunculu oyunda oyunun başında her oyuncunun 10 adet engeli, oyun platformunun kendisine yakın bölümüne dizilir. Her oyuncu kendi taşını, engellerin önündeki sıranın orta karesine yerleştirir (Şekil-1). Kura ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir.

Taş Hamleleri

Taş ile her seferinde öne, arkaya veya yanlara doğru sadece bir kare gitme suretiyle bir hamle yapılabilir (Şekil-2). Taşlar engellerin üzerinden atlayamazlar, çevresinden dolaşmak zorundadırlar (Şekil-3).

Engel Koyma

Her bir engel iki kareyi engelleyecek şekilde konur (Şekil-4). Engel koymada amaç oyuncunun ya kendi ilerlemesini kolaylaştırmak ya da rakibinin yolunu uzatmaktır; ancak geçecek yer bırakmayacak şekilde tamamen rakibin yolunu kapatmak yasaktır. Rakibe en az bir geçiş karesi bırakmak şarttır (Şekil-5).

Karşı Karşıya Gelme

İki rakip oyuncunun taşı, arada engel olmaksızın karşı karşıya gelirse, sırası gelen oyuncu Şekil 6'da gösterildiği gibi rakip oyuncunun taşının üzerinden atlayabilir. Böylece bu oyuncu bir kare avantaj sağlayarak yoluna devam etmiş olur. Eğer rakibinin taşının arkasında engel varsa oyuncu taşını bu taşın sağına veya soluna getirebilir (Şekil-8,9,10).

Kazanma

Karşı çizgideki 9 kareden herhangi birine ilk ulaşan oyuncu kazanır.

DÖRT OYUNCU İÇİN KURALLAR

Quoridor' da oyuna başlarken her oyuncunun taşı önündeki sıranın ortasındaki kareye yerleştirilir ve her oyuncuya 5 engel verilir. Oyun saat yönünde ilerleyerek oynanır ve kuralları iki oyunculu oyun ile aynıdır. Ancak birden fazla taşın üzerinden atlanamaz.

QUORIDOR (Koridor) OYUNU TAKTİKLERİ

Rakibinizin çıkış yolu sayısını arttırmaya kendi çıkış yolunuzun sayısını ise azaltmaya çalışmalısınız. Oyun sırasında çıkış yolu sayınızı saymalısınız. Eğer çıkış yolu sayınız rakipten fazlaysa kendi çıkış yolu sayınızı azaltmaya veya rakibin çıkış yolu sayısını arttırmaya çalışmalısınız. Oyun sırasında hedefe varmak için kendinizin ve rakibinizin kaç hamle yapması gerektiğini de kontrol etmelisiniz. Oyun sonuna doğru rakibinizin yolunu uzatmak için engelleri koymalısınız.

Dr. Scott Reed Açılışı: Edinburgh'ta yaşayan Dr. Scott çok sık oynamıştır ve açılış geliştirmiştir. Bu açılış ilk 2 hamlede 3. Sıraya rakibin önüne aralarında bir boşluk olacak şekilde engel koyma esasına dayanır. Reed açılışına karşı bir açılış ise 3. Sıranın en sağına ve en soluna yatay olarak engel koymaktır. Bu şekilde iki oyuncunun da çıkış yolu bire indirilmiş olur.

Larry Shiller Açılışı: Matematik öğretmeni ve Quoridor Classic şampiyonu olan Larry tarafından geliştirilen bu açılıшта iki oyuncuda taşlarını 3 kez ilerletirse aşağıdaki şekilde devam edilir. Sıradaki oyuncu rakibin arkasına yatay bir engel koyar veya kendi taşına en yakın sırada başlangıç noktasına degecek şekilde dikey engel koyar. Buradaki amaç rakibin çıkış yolu sayısını arttırmak kendi çıkış yolu sayınızı azaltmaktır.

