

- ✓ RESİMLİ
- ✓ ÖRNEKLİ
- ✓ AÇIKLAMALI



# HER YÖNÜYLE BEZİK



MUHSİN KÖKTÜRK

- ✓ RESİMLİ
- ✓ ÖRNEKLİ
- ✓ AÇIKLAMALI

# HER YÖNÜYLE BEZİK

MUHSİN KÖKTÜRK

---

Ankara, 2012

Bu kitabın tamamının ya da bir kısmının yazarın izni olmadan yayımlanması yasaktır. Kitabın tüm hakları **Muhsin Köktürk**'e aittir.

**TÜRKÇE YÖNÜNDEN İNCELEYEN**

**Muhsin KÖKTÜRK**

**KAPAK TASARIMI**

**Muhsin KÖKTÜRK**

**DİZGİ**

**Muhsin KÖKTÜRK**

**İLETİŞİM**

[muhsinkokturk@hotmail.com](mailto:muhsinkokturk@hotmail.com)

[muhsinkokturk@gmail.com](mailto:muhsinkokturk@gmail.com)

**HAZIRLANMA YERİ VE YILI**

**Ankara, 2012**

## İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ .....	4
1.GİRİŞ .....	5
2. BEZİK TERİMLERİ .....	5
3. KÂĞITLARIN SAYI DEĞERLERİ .....	5
a. Koz Olan Kâğıtların Sayı Değerleri .....	5
b. Koz Olmayan Kâğıtların Sayı Değerleri .....	7
4. OYUNDA AMAÇ .....	9
5. OYUNUN OYNANIŞI .....	10
a. Kâğıt Dağıtma .....	10
b. Oyuna Başlama .....	11
c. Oyun Sonu .....	14
6. OYUN TAKTİKLERİ .....	14
a. Koz Açma .....	14
b. Kâğıt Sayma .....	15
c. Kâğıt Saklama .....	15
ç. Vidoyu İyi Kullanma .....	15
d. Brisk Kazanma .....	16
e. Oyun Sonunu İyi Oynama .....	16
7. OYUN SIRASINDAKİ DAVRANIŞ KURALLARI .....	17
8. TARTIŞMALAR-YORUMLAR .....	17
a. Kâğıt Dağıtma ile İlgili Tartışma ve Yorumlar .....	17
b. Dönükle İlgili Tartışma ve Yorumlar .....	18
c. Sayı Yazmakla İlgili Tartışma ve Yorumlar .....	18
9. BEZİKLE İLGİLİ OYUN PROGRAMLARI .....	19
a. Card Master 9.4.1.....	19
b. Bezique 1.1 .....	20
c. Pinoche and Bezique by Meggiesoft Games 2008 .....	20
10. BEZİKLE İLGİLİ GÖRSELLER .....	21
a. Marköz Çeşitleri .....	21
b. Oyun Kâğıtları .....	24
c. Bezik Konulu Birkaç Kitap .....	25
SON SÖZ .....	25
KAYNAKÇA .....	26

## ÖN SÖZ

Yıllar önce beğeniyle oynadığım bir oyundu bezik. Sonra uzunca bir ara bıraktım bezik oynamayı. Bir gün geldi, yeniden bezik tutkusu sardı benliğimi. Ama bir de baktım ki çoğu kuralları unutmuşum. Oyun belleğimden silinmiş sanki. Ama içim rahattı. Nasıl olsa internet denilen bir iletişim ağı vardı. Oradan bezikle ilgili her türlü bilgiyi edinebilirdim. Hemen araştırmaya başladım. Sonuç şaşırtıcıydı. Koskoca internet dünyasında bir <http://www.bezik.net/> sitesi vardı bezikle ilgili birtakım bilgiler veren. Merakla okumaya başladım söz konusu sitedeki yazıları. Unuttuğum çoğu kuralları kısa sürede anımsadım kuşkusuz. Ama bununla yetinmedim. Acaba bezikle ilgili bir kitap var mıdır, diye araştırmaya başladım. Ama tek başına bezik konusunu işleyen bir kitaba rastlamadım. Çoğu oyunların yanı sıra bezik hakkında da kısa bilgiler içeren birkaç kaynağa ulaştım. Ne var ki bu kitaplardan yararlanarak bezik öğrenmenin ve öğretmenin olanaksız olduğu sonucuna vardım. Öyle bir çalışma yapmalıyım ki dedim kendi kendime, bu çalışmayı inceleyen rahatlıkla bezik oynayabilsin. Aklında en ufak bir soru kırıntısı bile kalmasın.

Bezikle ilgili kısıtlı kaynakları incelerken oyun kurallarıyla ilgili pek çok farklı yaklaşım ve yorumlar olduğunu gördüm. Bu kez yabancı kökenli sitelere yöneldim. Kısa bir süre sonra bundan vazgeçtim. Çünkü yabancı kaynaklarda, özellikle Batı kökenlilerde bezik oyununun çok farklı biçim ve kuralları vardı. Bunlar ülkemizde oynananlarla büyük farklılıklar gösteriyordu. Bu nedenle, ülke dışında oynanan bezikle ilgili gereksiz ayrıntılara girmedim. Tümüyle ülkemizde oynanan beziğe ve yerli kaynaklardaki kural farklılıklarına yöneldim. Yıllar önce bezik oynamış, bugün de oynamayı sürdüren birtakım kişilerle iletişim kurarak onların görüşlerini aldım. Onlar da pek çok konuda farklı düşünüyorlardı. Peki, şimdi ne yapacaktım ben? Neyi doğru, neyi yanlış sayacaktım? İşte bu içinden çıkılmaz durum, bezik konusundaki araştırmalarımı bir kitapçık biçiminde oluşturmaya yöneltti beni. Bunda beziğin yok olma ya yüz tuttuğu korkusu da etkili oldu.

Kim ne derse desin, oyun da bir kültür sonuçta. Bu nedenle beziği yaşatmak, canlandırmak, ölümsüzleştirmek gerekiyordu. İşte ben de bunu gerçekleştirmeye çalıştım.

Bezikle ilgili kitapçığı oluştururken oyunla ilgili farklı yaklaşımları enine boyuna araştırıp yaygın uygulamaları değerlendirerek bir sonuca vardım. Kuralları kitapçığa bu yönüyle aktardım. Bunları beğenmeyenler, kabul etmeyenler olabilir. Ancak sonuçta bir oyun bu. Bunu yaratan da kuralları koyan da insan. En doğru çözüm, oynayacağınız kişiyle uygulanacak kurallar konusunda başta anlaşmak diye düşünüyorum. Bir konuda farklı yaklaşım ve uygulamalar olduğunda aranızda karar verip birini uygularsınız, olup biter. Kim ne diyecek? Son akıl yürütmem bu benim.

Bezikseverler, herhangi bir konuya takıldıklarında bu kitapçığın 17. sayfasındaki **TARTIŞMALAR-YORUMLAR** başlığı altında yer alan bilgilere göz atabilirler. Orada büyük bir olasılıkla kafalarına takılan soruların yanıtlarını bulacaklardır. Sizlere bu konuda destek olmak için bezikle ilgili kurallardan farklı ya da tartışmalı olanları dip notlarıyla belirterek yönlendirmeler yaptım. Kısa açıklama gerektiren bazı durumları ise konunun geçtiği yerde yay araç (parantez) içinde belirttim. Bazı önemli konuları anımsatmak ve akılda kalmasını kolaylaştırmak amacıyla da bilinçli olarak yinelemeler yaptım.

Beziği yeni öğrenenler için de bir önerim var: Bu kitapçığı önce tümüyle bir kez okusunlar. Çünkü beziğin nasıl oynanacağını anlatıldığı bölümlerde oyunun inceliklerine, uygulanacak strateji ve taktiklere pek girmedim. Bunu sonraya bıraktım, çünkü yeni başlayanların daha başta kafalarını karıştırmak istemedim. Kitapçık bir kez okununca en azından nerede ne olduğu ana hatlarıyla belirlenecek ve okuyucu yöntem hakkında genel çizgileriyle bilgilenmiş olacaktır. Dolayısıyla aradığını bulması daha da kolaylaşacaktır.

Dilerim bu kitapçık işe yarar, güzel bir aile oyunu olan beziği canlandırır. O marköz mandallarının insana keyif veren tıkrıtları yeniden kulaklarımızı çınlatır. Bu da beni çok mutlu kılar.

Bu ara, unutulmaya yüz tutmuş bezik oyunu için özel çaba gösteren herkese, özellikle beni böyle bir çalışmaya isteklendiren <http://www.bezik.net/> sitesi kurucusu **Sayın M. Berk Balçık**'a ve ona bu konuda destek olan eşi **Elif Balçık** ile kardeşi **Gökçe Balçık Geuss**'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Çalışmalarım sırasında, yönelttiğim soruları yanıtlarak görüşlerini belirtip çeşitli konularda bana ışık tutan [bezik@googlegroups.com](mailto:bezik@googlegroups.com) üyelerinden **Sayın Bora Ayyıldız**'a, **Burak Erdoğan**'a, **Hakkı T. Bora**'ya, **Hamdi Uğurlu**'ya, **Salim Çelebi**'ye, **Zeynep Göktürk**'e teşekkür ederim. Yıllardır bezik oynayan ve oynamayı sürdüren Emekli Beden Eğitimi Öğretmeni **Sayın İsmail Aksoy**'a da bezikle ilgili bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşarak çalışmalarına önemli katkılarda bulunduğu için özel bir teşekkür borçluyum.

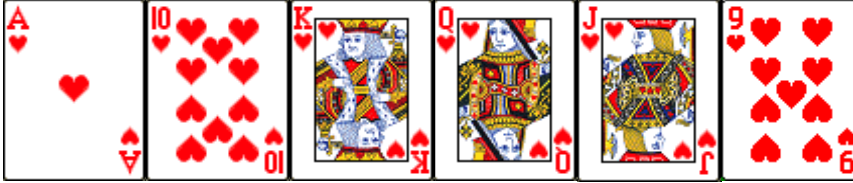
Saygılarımla...

## 1. GİRİŞ

Bezik, 19. yüzyılın başlarında Fransa'da ortaya çıkmıştır. Bazı kaynaklarda İsveç'te ortaya çıktığı da belirtilmektedir. Kökeni Fransızca'daki **bésique (bézique)** sözcüğüne dayanmaktadır. İki kişi tarafından oynanır. Çeşitli kaynaklarda üç, dört ve daha fazla kişi tarafından oynandığı da belirtilmektedir.

Bezik, 9'ludan başlamak üzere 96 kâğıttan oluşan desteye oynanır. Destede her iskambil türünden (maça-kupa-karo-sinek) dörder kâğıt vardır. Örneğin dört tane maça kızı, dört tane maça 10'lusu gibi. Bu oyun; bazı yerlerde (özellikle yabancı ülkelerde) 8'li ve 7'li de dahil edilerek 128 kâğıtla oynanmaktadır. Kuşkusuz bizi ilgilendiren, ülkemizdeki en yaygın bezik sistemidir. <sup>(1)</sup>

Bezikte kâğıtlar; büyüklük değerine göre **A** (as)-**10-K** (papaz)-**Q** (dam, kız)-**V** (vale), 9 biçiminde sıralanır. Bunu **kupadan** örnekleyelim:



Koz belirlenmeden önce kâğıtların güç değerleri kendi içinde geçerlidir. Örneğin sinek 9'lu, kupa vale ile alınamaz. Kendi renginden üst bir kâğıtla alınabilir.

Yukarıda da görüldüğü gibi bazı iskambil kâğıtlarında vale **J** harfiyle gösterilmektedir. Ayrıca iki duruma da alışılması amacıyla kimi yerde kâğıtlar simgeleriyle, kimi yerde açılımlı biçimleriyle yazılmıştır. Örneğin **Q-kız** gibi.

## 2. BEZİK TERİMLERİ

**alamüet:** Fazla kâğıtla oynandığı saptandığında elinde 10 kâğıdı olana, "Bir şey söyleyemez." anlamında verilen ad.

**bezik:** Maça kızı-karo valesi çiftine verilen ad.

**dönük:** Oynayan kişinin kendine sayı yazdığı anda eli rakibe kaptırması sonucu oluşan durum. (**Döndürme, amerke** olarak da bilinir.)

**brisk:** Bezik destesindeki as ile 10'lulardır. (Toplamı 32 olan brisklerin her biri 20 sayı değerindedir.)

**marköz:** Bezik oynarken kazanılan sayıları yazmaya yarayan tahta ya da plastikten yapılmış sayı aracı. (Bir adı da **marker**.)

**renk:** "Karo, maça, kupa ve sinek"ten her biri.

**rubikon:** Bir oyuncu 3000'e vardığında diğerinin 1500'ün altında kalması durumu, bir tür mars. (**Rubik kalma** olarak da adlandırılır.)

**sanvuar:** Oyunun puan değerini ikiye katlayan peşin vido, kâğıda bakmadan vido, kendinden vido.

**seri:** A+10+K+Q+V'den oluşan kart grubu. (**Tablo, takım** adları da kullanılmaktadır.)

**vido:** Oyunun değerini ikiye katlama.



Bir tahta markoz çifti

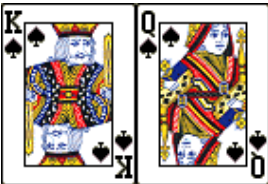
## 3. KÂĞITLARIN SAYI DEĞERLERİ

### a. Koz Olan Kâğıtların Sayı Değerleri

9'lu dışındaki tüm kâğıtların belli kurallar çerçevesinde bir sayı değeri vardır:

Yere açılan ilk **papaz-kız** kozdur. Diyelim ki **maça** koz olarak açıldı.

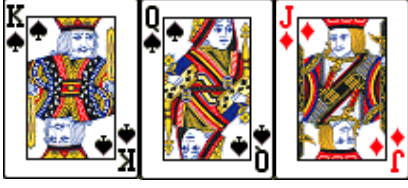
**Koz papazı-kızı:** 40 sayı



<sup>(1)</sup> **Salih Topuz:** "Zar ve Kâğıt Oyunları" adlı kitabında **büyük bezik, orta bezik, küçük bezik, vidolu bezik**, olmak üzere dört tür bezikten söz etmektedir. Yaptığım bu çalışma **vidolu bezik**le ilgilidir.

**W. Simmel** adlı yazarın **G. Fındıklı** tarafından Türkçeye çevrilen "Poker-Bezik" adlı kitabındaki kurallar, bir takım farklılıklar içermesine karşın bizim uyguladığımız bezik kurallarına oldukça yakındır.

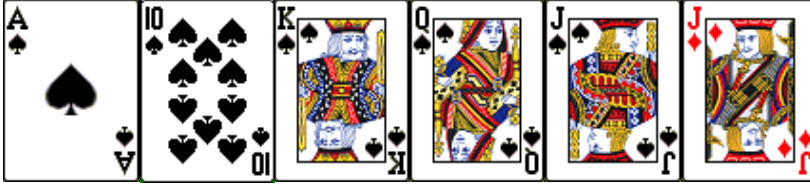
**Koz olan maça papazı-kızı, karo valesiyle birlikte açılırsa: 100 sayı (Vale, papaz-kıza sonradan eklenirse: 50 sayı. Bu durumda 10 sayılık bir kayıp söz konusu olmaktadır: 40+50=90)**



**Koz takımı (as-10'lu-papaz-kız-vale): 250 sayı**

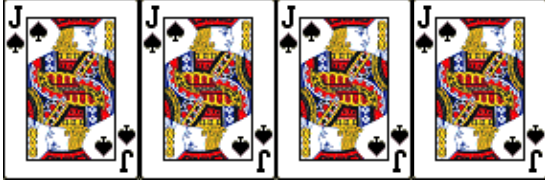


**Maça koz takımı karo valesiyle açılırsa: 300 sayı**

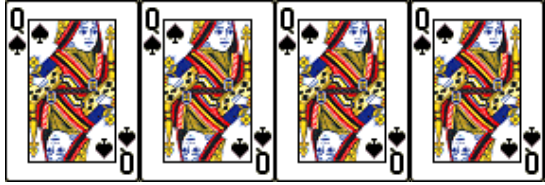


**Koz dörtleri:** Koz 10'usu dışında tüm koz dörtlerinin bir sayı değeri vardır. Bu değerler şöyledir:

**4 vale: 400 sayı**



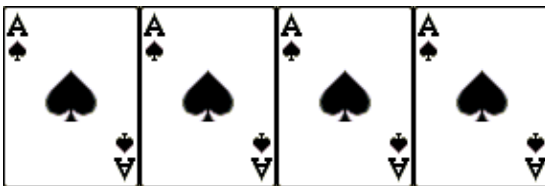
**4 kız: 600 sayı**



**4 papaz: 800 sayı**



**4 as: 1000 sayı**





### b. Koz Olmayan Kâğıtların Sayı Değerleri

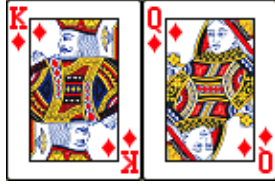
Yine maçanın koz olduğu varsayalım. Bu durumda diğer kâğıtların sayı değerleri şöyledir:

**Aynı renk papaz-kız:** 20 sayı (Koz belirlendikten sonra açılabilir.)

Örnek:



20 sayı



20 sayı



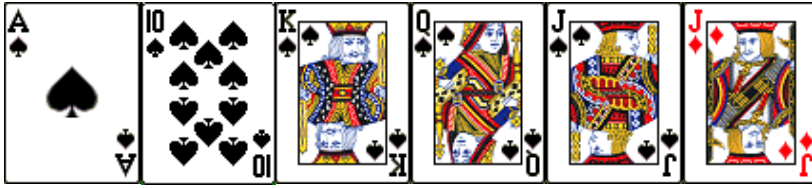
20 sayı

**Kozsuz takım (as-10'lu-papaz-kız-vale):** 150 sayı (Koz belirlendikten sonra açılabilir.)

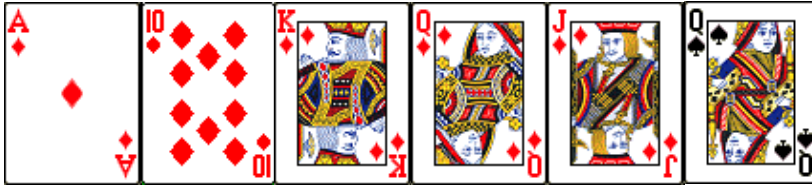
Örnek:



**Maça, koz olmadığında karo valesiyle açılırsa:** 200 sayı

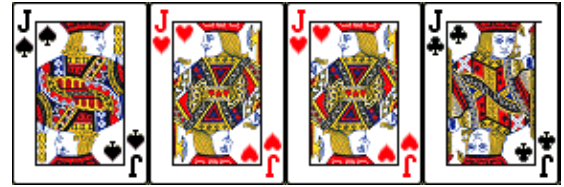
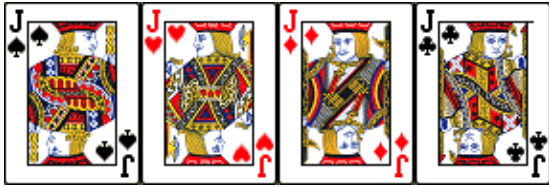


**Karo, koz olmadığında maça kızıyla açılırsa:** 200 sayı



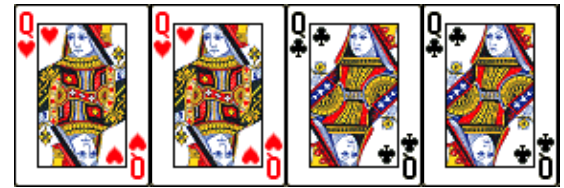
**4 vale:** 40 sayı (4 farklı türde valenin bir arada olması koşulu yok.)

Örnek:



**4 kız:** 60 puan (4 farklı türde kızın bir arada olması koşulu yok.)

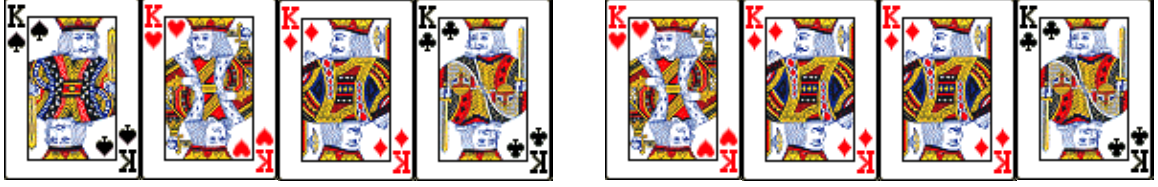
Örnek:





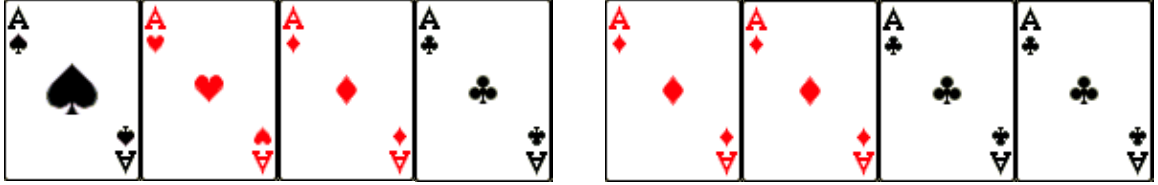
**4 papaz:** 80 sayı (4 farklı türde papazın bir arada olması koşulu yok.)

Örnek:



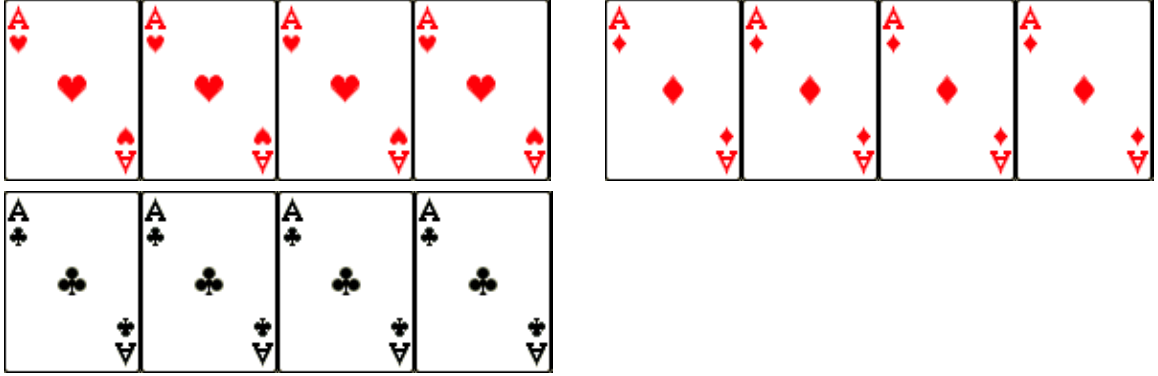
**4 as (karışık renkte):** 100 sayı (4 farklı türde asın bir arada olması koşulu yok.)

Örnek:



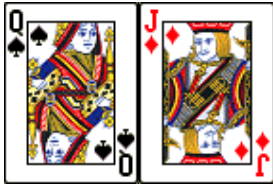
**4 as (aynı renkte):** 500 sayı (Kozu maça varsaydığımızı unutmayalım.)

Örnek:

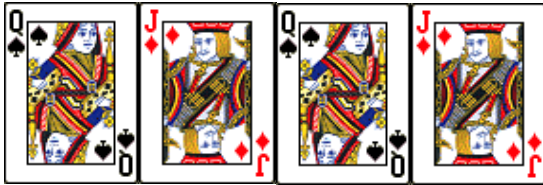


**Maça kızı-karo valesi:**

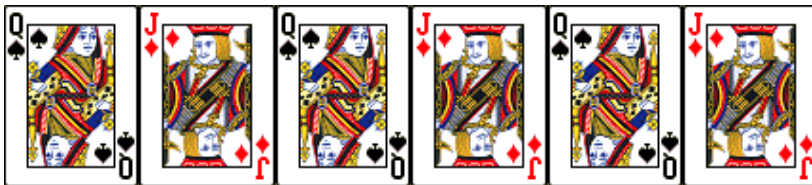
**Bir takımı:** 50 sayı



**İki takımı:** 500 sayı



**Üç takımı:** 1500 sayı



Dört takımı: 3000 sayı



**Kâğıtların sayı değerlerini bir tabloda toplu olarak gösterelim:**

Kozlu Değerler		Kozsuz Değerler		Özel Değerler	
K-Q	40	K-Q	20	maça Q-karo V (1 takım)	50
maça K-Q+karo V	100	-	-	maça Q-karo V (2 takım)	500
A-10'lu-K-Q-V	250	A-10'lu-K-Q-V	150	maça Q-karo V (3 takım)	1500
maça A-10'lu-K-Q-V+karo V	300	maça A-10'lu-K-Q-V+karo V	200	maça Q-karo V (4 takım)	3000
karo A-10'lu-K-Q-V+maça Q	300	karo A-10'lu-K-Q-V+maça Q	200		
4 V	400	4 V	40		
4 Q	600	4 Q	60		
4 K	800	4 K	80		
4 A	1000	4 A (karışık/aynı)	100/500		

#### 4. OYUNDA AMAÇ

Bezik genelde **16** puan alanın kazandığı bir oyundur. Ancak bu puan, aralarında anlaşan oyuncularca daha aşağı çekilebilir ya da yükseltilebilir. Dolayısıyla amaç, belirlenen puana önce ulaşmaktır.

Bezikte oyun; bir taraf 16 puana ulaşınca dek **2 normal**, **1 sanvuvar** biçiminde sürer. **Sanvuvar**, “oyunun iki kafa yükseltilmesi, bir başka deyişle kendinden vidolu” demektir.

Oyun; **2 normal**, **3 sanvuvar** olarak da oynanabilir. <sup>(2)</sup> Bir karışıklığa neden olmamak için sanvuvar sayısı başta belirlenmelidir.

Bezikte bir oyunda ulaşılması hedeflenen sayı **3000**'dir. <sup>(3)</sup> Bu sayıya ulaşan oyuncu; oyun **normalse 1**, **sanvuvarsa 2**, **normal-vidolu ise 2**, **sanvuvar-vidolu ise 4** puan alır.

Oyun normal oynanırken 3000 sayıya ulaşmanın rakibi **1500**'ün altında kalmışsa **rubikon (rubik kalma)** denen durum oluşur. Dolayısıyla oyunu kazananın aldığı puan **katlanır**, yani **2** olur. Bir de **vidolu** oynanmışsa bu kez **4** puan kazanılır. Eğer oyun **sanvuvar** ise kazananın elde ettiği puan **4** olur. Bir de **vidolu** oynanmışsa **8** puan kazanılır.

Vido kabul edilmezse vido çeken; **normal oyunda 1**, **sanvuvarda 2** puan alır. Bu durumda, vido çekildiğinde rakibin 1500'ün altında olup olmaması (rubikon) önem taşımaz.

**Karmaşık gibi görünen, aslında çok basit olan puan kazanımını bir tabloda şöyle gösterebiliriz:**

Normal Oyun		Sanvuvarlı Oyun	
vidosuz	1	vidosuz	2
vidolu	2	vidolu	4
vidosuz-rubikon	2	vidosuz-rubikon	4
vidolu-rubikon	4	vidolu-rubikon	8

<sup>(2)</sup> Oyunu 2 normal, 3 sanvuvar biçiminde oynuyorsanız ve sanvuvarda vido çekilmişse, sonrasında **normal** oyuna dönülür. Diyelim ki sanvuvar oyunun ilk elini oynuyorsunuz. Bir taraf vido çekti. Oyun bitiminde yeniden normal oyuna dönülür, sanvuvara devam edilmez.

<sup>(3)</sup> Bu konuda ayrıntılı bilgi edinmek için 14. sayfadaki **Oyun Sonu** başlıklı bölüme bakınız.

## Önemli Ayrıntılar

- Oyunun herhangi bir anında vido çekilebilir. (4)
- Birden fazla vido çekilebilir. Örneğin siz vido çekersiniz, rakibiniz de size vido çekebilir. Oyun böylece bir kez daha katlanır.
- Vido çeken oyuncu **birler basamağının ilk mandalını** kaldırır. Rakip de **birler basamağının ilk mandalını** kaldırırsa vidoyu kabul etmiş olur. Oyunda yeniden vido çekilirse (Bu hak önceki vidoyu kabul edene aittir.) bu kez **birler basamağının ikinci mandalı** kaldırılır. Vidoyu kabul eden de aynı işlemi yapar.



Vidolu oyun



İkinci vido çekilmiş oyun

- Oyunun sanvuvar olduğunu belirtmek için iki taraf da **birler basamağının ilk mandalını** kaldırır.
- Vido sanvuvarda çekilmişse vido çeken, **birler basamağının ikinci mandalını** da kaldırır. Bu durumda rakip oyuncu **birler basamağındaki mandalı** indirir.



Sanvuvar oyun



Sanvuvarda vidolu oyun

## 5. OYUNUN OYNANIŞI

### a. Kâğıt Dağıtma

Kâğıdı kimin dağıtacağını belirlemek için bezik destesinden birer kâğıt çekilir. Kâğıdı dağıtmak küçük çekene düşer. Oyun sonunda kâğıt dağıtma görevini kaybeden oyuncu üstlenir. Bir oyunda 3000 sayıya ulaşamaz, yani oyun tamamlanmazsa kâğıdı sırası gelen yapar. (5)

(4) "Vido çekme"yle ilgili ayrıntılı bilgi edinmek için **TARTIŞMALAR-YORUMLAR** bölümünde, 15. sayfadaki **Vidoyu İyi Kullanma** başlıklı konuya bakınız. "Koz açma, kâğıt sayma, kâğıt saklama, brisk kazanma, oyun sonu alma" konularındaki incelikler için de aynı bölüme başvurunuz.

(5) Konuyla ilgili farklı uygulamalar için 17. sayfadaki **Kâğıt Dağıtma**yla ilgili **Tartışma ve Yorumlar** başlıklı bölüme bakınız.

Dağıtıcı, kâğıdı karar ve rakibine kestirir. Kesme yapılırken alta kalan grupta üçten az kâğıt bırakılmaz. Alttaki kâğıt grubu diğerinin üstüne konur. (Bu işlem sırasında grupların altındaki kâğıtlara bakılmaz.) Sonra da oyunculara üçer üçer olmak üzere **dokuzar** kâğıt verilir. Bunun dışında bir kâğıt dağıtımını yapmak doğru değildir.

Kâğıt dağıtırken **9**'lu hariç biri gözüdürse oyuna başlanmaz, dağıtma yinelenir.

Oyuna başlanmadan dağıtılan kâğıtlarda eksik ya da fazlalık olduğunun anlaşılması durumunda dağıtma yeniden yapılır. Elinde fazla kâğıt olan kâğıdı dağıtansa, örneğin elinde **10** kâğıt olduğunu belirtir ve oyunu bozmak istediğini söylerse bunu kabul edip etmemek rakibe kalmıştır. Rakip isterse oyunu bozmayabilir. Çünkü dağıtıcı, oyun bozulsun diye bilerek yanlış dağıtmış olabilir. Oyunu bozmayan kişi, karşısındakinin elindeki 10 kâğıttan birini çekerek destenin ortasına koyar ve oyun sürer. Bozma kabul edilirse kâğıt yeniden dağıtılır.

Oyun içinde elde eksik ya da fazlalık saptanırsa oyun bozulmaz. Elinde fazla kâğıt olduğu saptanan kişi **alamüet** (bir şey söyleyemeyen) olarak adlandırılır. Alamüet olan kişi, oyuna bu durumuyla devam eder; elindeki fazla kâğıdı çektiremez. Bu durumdaki oyuncu;

**Sayı yazamaz.**

**Oyun sonu sayısını alamaz.**

**Brisklerini sayıya çeviremez.**

**Ancak elinde fazla kâğıt saptanıncaya kadarki sayıları geçerli olur.**

Eksik kâğıdı olan kişi ise eksikliğini tamamlayamaz. Oyun sürer. Eksik kâğıtlı kişi alamüet olmaz:

**Sayılarını yazar.**

**Brisklerini sayıya çevirebilir.**

**Oyun sonu sayısını alamaz.**

Oyun oynanırken ya da sonlandığında destedeki kâğıtlarda eksiklik ya da fazlalık olduğu saptanırsa oyun bozulur. Kâğıt; eksikse tamamlanarak, fazlaysa çıkarılarak yeniden dağıtılır. (Daha önce eksik ya da fazla kâğıtla oynanmış eller varsa, bunların da geçersiz sayılması mantıklı olur.)

Oynarken bir kâğıt görülürse ya da destede ters dönmüş bir kâğıda rastlanırsa bu kâğıt destenin ortasına konularak oyuna devam edilir.

Yere atılan kâğıt hiçbir zaman geri alınamaz.

Kâğıdı dağıtması gereken oyuncunun yerine diğerinin dağıtması durumunda, kâğıtlar ele alınıp görülmüşse oyun sürer; görülmemişse bozulur.

## **b. Oyuna Başlama**

Oyuna başlama sırası kendinde olan yere bir kâğıt atar. Rakip buna karşılık dilediği kâğıdı oynamakta özgürdür. Atılan kâğıdı alır ya da almaz. Henüz koz açılmadığına göre, atılan renkte daha yüksek kâğıt oynayan kişi eli alır. Bu durumda her iki oyuncunun elinde de sekiz kâğıt kalmıştır. Oyun sırası kendinde olan oyuncu eğer sayı yazmak için yere kâğıt açacaksa bunu şimdi, yani yerdeki desteden kâğıt çekmeden yapmalıdır. Çünkü bezikte sayı yazma elde **8 kâğıt** varken yapılır. Kâğıt çektikten sonra sayı yazmak için yere kâğıt açılmaz. El kimde kalmışsa kâğıdı o çeker.

Yere açılan kâğıtların marközün hemen yanında bulundurulması ya da bir kıyısından marközün altına konulması yararlı olur. Bu, oyunun izlenmesini kolaylaştırır.

Yere kâğıt açmakta amaç sayı kazanmaktır. Dolayısıyla yere açılan kâğıtların oyuncunun çıkarına en üst düzeyde hizmet edecek nitelikte olması gerekir. Elde belli bir güç yokken yalnızca ilk sayı yazan kişi olmak için kâğıt açmanın bir anlamı yoktur. Daha ilk elde koz serisi varsa kuşkusuz bunu hemen açmak yararlı olur. Elde koz serisi yok, ama koz açacak **papaz-kız** varsa; bu, sonradan da seriye tamamlanabilir. Aslında koz açmak için çok da aceleci olmamak gerekir. Koz papaz-kız yanında hiç olmazsa güçlü bir üçüncü kâğıt, tercihen as olması yararlı olur.



Bezikte kozu belirlemenin ve rakipten önce açmanın önemli olduğu bir gerçektir. Koz açılmadan da birtakım sayılar kazanmak için kâğıt açılabilir, ama önemli olan güçlü bir kozu bir an önce açabilmektir. Bu açıdan bakıldığında bezikte koz olarak **maça** ve **karo** yeğlenmelidir. Çünkü **maça kızı** ile **karo valesinin** bezikte önemli bir yeri vardır. Böylece bir taşla iki kuş vurulmuş olur. Nasıl mı? Örneğin **maça papazı-kızı** koz olarak açtınız. Dolayısıyla amacınız bu kozun serisini (**A-10-papaz-kız-vale**) tamamlamak olacaktır. Bu seride **karo valesinin** de bulunması sizin için bir artıdır. Çünkü **maça kızı-karo valesi çifti**, kâğıtların sayı değerlerinde de anlatıldığı üzere çok değerlidir. Hele **ikinci, üçüncü** ve **dördüncüleri** bulunduğunda, deyim yerindeyse tadından yenmez.



Koz açılmadan önce tüm kâğıtların gücü kendi içinde birbirine eşittir. Örneğin maça as ile kupa as, karo papaz ile sinek papaz eş değerdedir. Ancak koz açıldıktan sonra, örneğin koz dokuzlusu, kendi rengi dışındaki tüm kâğıtlardan üstündür.

Son el dışında; atılan kâğıdın aynısını vermek, büyüğü varsa onu oynamak ve oynanan renkten yoksun çakmak gibi bir zorunluluk yoktur.

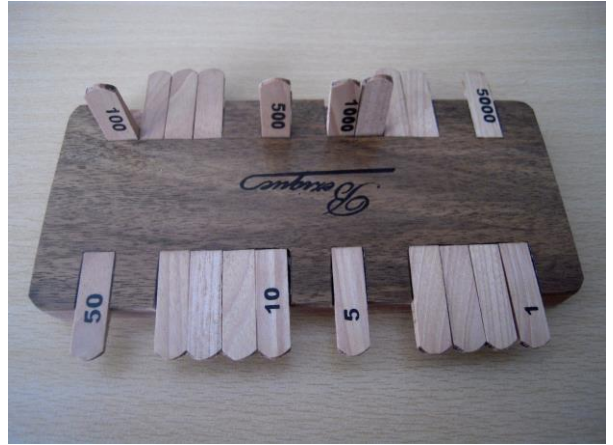
Biz şimdi yere ilk kâğıt açan olduğumuzu varsayalım. Açtığımız kâğıt da **maça papazı-kızı** olsun. Bu durumda maça koz olur ve marközümüne **40** yazarız. Kozumuzu **karo valesiyle** birlikte açsaydık **100** yazabilirdik. Kozumuzu seri olarak açsaydık **250**, bu seriyi **karo valesiyle** birlikte açsaydık **300** yazardık.

Bezikte bir daha sayı yazabilmek için yere açtığımız kâğıt gruplarını bozmamamız, bozmuşsak eksikliğini tamamlamamız gerekir. Yerdeki sayı grubunu bozmadığımız, bu gruplardaki kâğıtlardan birini elden oynayarak yeniden sayı yazabiliriz. Örneğin, yerde maça koz serimiz (**as-10'lu-papaz-kız-vale**) var. Elimizden bu serideki kâğıtlardan birini oynadığımızda yeniden **250** yazabiliriz. Yere 4 karışık renkte as açtık. Elimizden bu aslardan birini kullanarak yeniden **100** yazabiliriz. Yerdeki sayı gruplarından birini boşaltıp elden onu tamamladığımızda da sayı yazabiliriz. Örneğin, aslardan birini boşaltıp eldekini yere koyarak da 100 yazabiliriz. (9'lu koz takımı içerisinde yer almadığı için onunla sayı yazılamaz.)

Oyun sırasında sayı yazarken el rakibe geçerse **dönük (döndürme, amerke)** dediğimiz durum oluşur. Dönük durumuna düşen oyuncu, bunu anımsatmak için **5000 mandalını** kaldırır. Bu durumda, yazılan sayıyı hak edebilmek için yeniden el alıp dönükten kurtulmak gerekir. Dönükten kurtulunca da **5000 mandalı** indirilir. Dönük indirilemezse (Zaman zaman özellikle oyun sonunda böyle durumlar görülebilir.) marköze yazılan sayı silinir.



**Oyun dönük durumda**



**Dönük inmiş durumda**

Oyun sonuna doğru dönük gerçekleşmiş ve yerdeki kâğıtlar bittiğinde dönük kalkmamışsa yazılan sayı yanar, yani silinir. Bu durumda eldeki kâğıtlar oynandığında son eli alan, dönüğü kaldırmış olmaz; yalnızca son el ödülü olan sayıyı alır.

Burada üç önemli konuya açıklık getirmek gerek:

**Birincisi**, el rakipteyken de sayı yazabilecek bir kâğıt atıp dönük diyebiliriz. Örneğin koz karo, biz de yere 150 sayı değerindeki maça serisini açtık. Rakip bir kâğıt oynadı, biz de elden maça valesini verdik. Bu durumda 150 sayıyı marköze yazarak dönük olduğumuzu söyleyebiliriz. El alır almaz da dönüğümüzü indiririz.

**İkincisi**, bezikte üst üste dönük olmaz. Diyelim ki oyunda koz maça. Bizim yerde karodan serimiz (150 puanlık takımımız), elimizde de aynı renkten koz dışı 4 asımız var, diğer kâğıtlarımızsa karo. Bu 4 as ile 500 yazdık. Ancak rakip eli aldı ve dönük duruma düştük. Sonraki el rakibimiz dönüğü kaldırmamak için yere büyük bir kâğıt, örneğin koz asını attı. Biz de elden bir karo papaz oynadık. Bu durumda, diğer dönüğümüz inmeden 150 dönük diyemeyiz. <sup>(6)</sup>

**Üçüncüsü**, koz serisinden bir kâğıdı elden atıp 250 yazdınız. Sonra el size geçti ve dönüğü indirme hakkınız doğdu. Ama bu ara elinize 4. koz ası geldi ve 1000 sayı kazanabilecek duruma geldiniz. Rakibinizin de oyunu her an bitirebileceği kaygınız var. Dolayısıyla bir an önce 1000'i yazıp oyunu kazanmak istiyorsunuz. Bu durumda önceki dönükten vazgeçip bu sayıyı yazabilirsiniz. Ama bu arada elin rakibe geçmemesine de dikkat etmelisiniz. Bu nedenle yere döndürülemeyecek bir kâğıt atmamız isabetli olur.

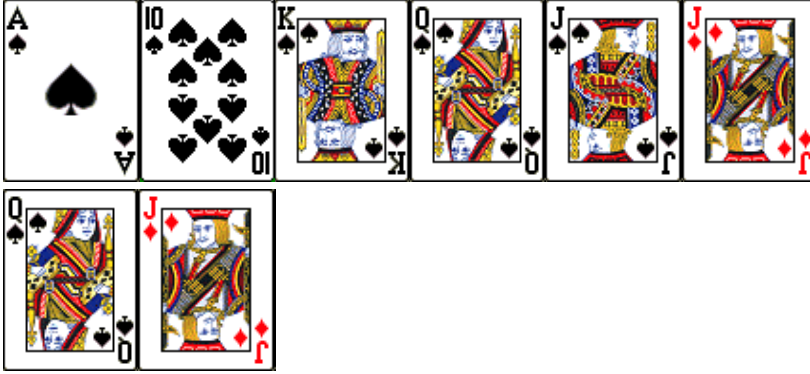
<sup>(6)</sup> Konuyla ilgili farklı uygulamalar için 18. sayfadaki **Dönükle İlgili Tartışma ve Yorumlar** başlıklı bölüme bakınız.

Bezikteki karşılıklı hamleler sırasında başka sayılar da yazılabilir. Örneğin biz koz açtık, rakip de aynı kozu açıp sayı yazabilir. Rakip, koz belirlendikten sonra, koz olmayan **papaz-kız** ya da **seri bir kâğıt** da açabilir. Kâğıtların sayı değerlerinde belirtildiği gibi yazması gereken sayıları da marközüne kaydeder. Biz de kozun yanı sıra başka sayılar yazabiliriz. Zaten bezikte amaç, olanaklar ölçüsünde çok sayı yazmaktır.

Oyun, yukarıda anlatılanlar çerçevesinde yerdeki kapalı kâğıtlar bitinceye dek sürer. Ancak, 3000 sayıya kâğıtlar bitmeden ulaşılsa oyun tamamlanmış olur. Bu durumda briskler sayılmaz.

### Önemli Ayrıntılar

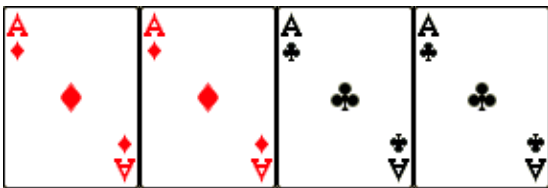
★ Bezikte çoklu sayı yazmak olanaklıdır. Yerde aşağıdaki kâğıtların açık olduğunu varsayalım:



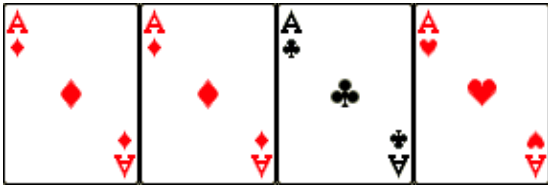
Şimdi elden **maça kızını** oynadık. Bu durumda iki tür sayı yazmaya hak kazandık: Birincisi **500** sayı. Çünkü yerde **iki maça kıızı-iki karo valesi** var. İkincisi **300** sayı. Çünkü yerde 300 sayı değerinde **karo valesi eklenmiş maça koz serimiz** var. Böyle durumlarda rakibimize, “300 dursun, 500” diyerek önce 500 yazar, sonra yeniden el aldığımızda da 300 yazarız.

Ancak burada çok önemli bir ayrıntıya dikkat çekmek isterim. Kozumuz maça. Seriyi tamamladık. Elden maça papazı oynayıp, “40 dursun, 250” diyemeyiz. Çünkü artık maça papaz-kız kozu seriyi tamamlanarak daha büyük bir değer olan 250’ye ulaşmıştır. Dolayısıyla koz değerimizi artık maça papazı-kızı olarak düşünmemiz olanaksızdır. Eğer seriyi bir nedenle bozar, yerde maça papaz-kız ikilisini bırakırsak elden maça papaz ya da kız oynadığımızda 40 yazabiliriz. (Bir kaynaktan koz serisi bozulmamışken yere fazladan bir maça papaz ile kız açıldığında da 40 yazılabildiğini okumuştum. Üzerinde düşünülmesi gereken bir durum.)<sup>(7)</sup>

★ Yere açılmış olan karışık renkteki kâğıtlardan benzeri değil de farklısı elimizdeyse, sayı yazmanın bir başka yolu daha vardır. Örneğin yerde aşağıdaki aslar var; ancak elimizdeki as bunlardan farklı, varsayalım ki kupa ası.



Bu durumda yerdeki aslardan birini atar, sonraki elde yerine elimizdeki ası koyup **100** yazabiliriz. Bu yöntemde artık aynı tür as oynama zorunluluğu ortadan kalkar. Örneğin sinek asını atıp yerine **kupa asını** koyabiliriz.



Yerde **5 as** varken sayı yazılamaz. Diyelim ki elimizde **4 koz ası** yerde de bir tane başka renk as var. Bu durumda yerdeki **ası** boşaltmadan 1000 yazamayız.

<sup>(7)</sup> Çoklu sayı yazmakla ilgili farklı uygulamalar için 18. sayfadaki **Sayı Yazmakla İlgili Tartışma ve Yorumlar** başlıklı bölüme bakınız.



### c. Oyun Sonu

Kimi zaman daha oyun içinde bir taraf 3000'e ulaşabilir. Bu durumda o oyun sona erer ve yenisi başlar. Oyun içinde 3000'e ulaşamadığında mücadele oyun sonunu dek sürer.

Son elde yerdekiler dahil, kalan kâğıtlar ele alınır. Bu son elde kim hangi renk kâğıdı oynarsa diğeri de o renk kâğıdı oynamak ve büyültmek zorundadır. Elde aynı renkten yoksa koz çakmak zorunludur.

Oyunda koz serisi açılmışsa son eli alan **250** ek sayı kazanır. Koz serisi tamamlanmamış, yalnızca papaz-kızdan koz açılmışsa ek sayı **40** olur, koz açılmamışsa (olur ya) ek sayı yazılmaz.

Son eli almaya **son alma** denir.

Bir oyuncu son eli alarak 40 ya da 250 ek sayı kazanıp **3000** sayıya ulaşırsa brisklerin ("as" ve "10"luların) sayılmasına gerek kalmaz. Çünkü diğeri oyuncu, aldığı tüm kâğıtlardaki brisklerin sayısıyla 3000'i geçse de oyunu kazanmış sayılmaz.

Son eli alan oyuncu, kazandığı ödül sayısıyla 3000'i geçemezse briskler sayılır. Kâğıt destesinde toplam **32 brisk (16 tane as, 16 tane 10'lu)** vardır. Her briskin değeri **20** sayıdır. Dolayısıyla kaç tane **brisk** alınmışsa 20 ile çarpılıp kazanç hanesine eklenir.

Bir oyunda 3000 sayısına ulaşamazsa, yeni oyun oynanır ve alınan sayılar daha önceki kazanılmış sayıya eklenir.

Oyun sonunda her iki taraf da brisklerle 3000 sayısını geçerse oyun **4000** sayıya bulana dek sürer. Bu durumda 4000'e ilk ulaşan, oyunu kazanır. Oyuncular oyun sonunda yine brisklerle 4000 sayıya ulaşırlarsa çıta **5000'e** yükseltilir. Bu kez de 5000'e ilk ulaşan, oyunu kazanır.

Oyunu kazanan kişi bunun karşılığında belli bir puan kazanır. (**10. sayfadaki puan kazanım tablosuna bakınız.**) Kazanılan puanlar aşağıda örneği gösterildiği gibi bir kâğıda yazılır:

	Utkan	Irmak
Normal	1	-
Normal (vidolu)	-	2
Sanvuar	2	-
Normal	1	-
Normal (vidolu-rubikon)	-	4
Sanvuar (vidolu-rubikon)	8	-
Normal	-	1
Normal (çift vidolu)	-	4
Sanvuar (vidolu)	4	-
<b>Toplam puan:</b>	<b>16</b>	<b>11</b>

**Kazanan: Utkan**

Örnek tablodaki **normal**, **sanvuar** gibi kavramlar **N.**, **S.** gibi kısaltmalarla da yazılabilir. İkinci normal sözcüğü yerine **denden işareti ("")** konulabilir. Normal oyun hiç belirtilmeden, yalnızca sanvuar oyunlar gösterilebilir. Oyun vidolu, rubikon ya da her ikisi birlikteyse tabloda belirtilmelidir. Tablodaki sayılar toplanarak ya da toplanmadan yazılabilir. Bu konudaki tercih oyuncularındır. Ancak, alınan sayıların iyi takip edilebilmesi için, toplanmadan yazılması daha iyi olur. Dikkat edecek olursanız tabloda bu yöntem uygulanmıştır. Ancak, bu tür yazmada 16 puana ulaşıp ulaşılmadığı iyi kontrol edilmelidir.

## 6. OYUN TAKTİKLERİ

Beziğin ana kurallarını öğrendikten sonra iş daha kolaydır. Kişi, oynadıkça deneyim kazanır. Rakibin birtakım hamlelerinden kendine pay çıkarır. Düştüğü yanlışlardan dersler alır.

Oyuncuların bir an önce deneyim kazanmalarına yardımcı olmanın en iyi yolu; onlara birtakım oyun inceliklerini, taktiklerini aktarmaktır. Şimdi bunları aşağıdaki başlıklar altında inceleyelim:

### a. Koz Açma

Bilindiği gibi bezikte **papaz-kız** ya da **as-onlu-papaz-kız-vale** serisi koz olarak açılır. Bu açışı maça, kupa, karo ya da sinekten yapmak olanaklıdır. Ancak önemli olan çok sayı getirecek bir kâğıdı koz olarak açmaktır. Bezikte **maça kızı-karo valesi çiftleri** en yüksek puanları yazmaya yaradığına göre, açılacak kozun maça ya da karodan birini yeğlemek biçiminde olması en uygundur.

Diyelim ki kupa ya da sinekten birini koz olarak açtık. Bu, ne gibi olumsuzluklara neden olur? Bu iki tür kâğıttan birini açtığımızda doğal olarak bunların koz serisini tamamlamaya çalışmamız gerekir. Bu arada elimize maça kızı-karo valesi çiftleri gelmeye başlarsa zorda kalırız. Elimiz sıkışır. Kozu mu devam edelim yoksa bu maça kızı-karo valesi çiftlerini mi değerlendirelim? Şaşırp kalırız. Oysa kozumuz maça ya da karo olsaydı böyle bir sorun yaşamazdık. Ancak bazı durumlarda kupa ya da sinek koz olarak yeğlenebilir. Nasıl mı? Elimize daha oyunun başlarında 3 çift maça kızı-karo valesi gelmiş olabilir. İlerleyen ellerde 4. maça kızı ya da karo valesini bulabiliriz. İşte böyle durumlarda hem kendi gücümüzü artırmak hem de rakibi zorda bırakmak için kupa ya da sineği koz olarak seçebiliriz.

Elimize maça ya da karodan koz açacak papaz-kız ikilisi geldiğinde acele etmememiz gerekir. Bu konuda acele etmek seriyi tamamlamamızı geciktirebilir, hatta olanaksız da kılabilir. Elimizden geldiğince kozu seri biçiminde açmaya çalışmalıyız. Hiç olmazsa, koz açarken elimizde papaz ve kızın yanı sıra seriyi tamamlamaya yarayacak bir koz daha bulunmasını yeğlemek akıllıca olur. Elde birli olan kozu açmak önemli bir avantajdır. Seri için tek eksiğimiz olduğunda bunu tamamlamayı beklememiz yanlış olur. O eksik kâğıdı bulmak pek de zor olmayabilir. Bu durumda daha fazla beklemeden kozumuzu açmalıyız. Bazen elimizde papaz ile kız dışındaki kâğıtlarımız düşük değerde olur. Böyle durumlarda da seriyi tamamlamaya çalışmak yanlış bir tutumdur. Çünkü rakip bizde olmayan bir rengi koz olarak açarsa ne yapacağımızı şaşırırız.

Özellikle karodan koz açarken papaz-kız dışında, elimizde en azından karo valesinin de bulunmasını gözden uzak tutmamalıyız. Bir düşünelim, karoyu koz olarak açtık; ama 4 karo vale de rakipte... Ne koz serisini tamamlayabilir ne de maça kızı-karo valesi çiftleri açabiliriz. Açtığımız koz da güme gider.

Koz açma konusunda başka taktikler de var kuşkusuz. Açacağımız kozu elimizden geldiğince rakibe sezdirmemek, rakibin seriyi tamamlayamayacağı bir kâğıdı koz olarak açmak, koz olarak açmayı düşündüğümüz rengin 9'lularını elden çıkarmamak buna örnek gösterilebilir.

Hangi kâğıdın ne zaman, ne biçimde koz olarak açılacağı en iyi oyunun içinde belli olur. Burada sözü edilenler genel ilkelerdir.

### **b. Kâğıt Sayma**

Zor da olsa önemli bir taktiktir kâğıt saymak; başka bir deyişle hangi kâğıdın kaçının açıldığını takip etmek, kaçının elde ya da destede olduğunu tahmin etmek. Özellikle önemli kâğıtların sayılması bu açıdan ayrı bir değer taşır. Böylece işe yarar bir sayı yazmayı boşuna beklememiş oluruz. Maça kızı ile karo valesinin akılda tutulması, bu açıdan çok ama çok önemlidir.

Kâğıt saymayı ciddiye alıp uygulayan oyuncular bundan büyük sayılar kazanabilirler. Diyelim ki elinizde üç koz ası var. Oyunun sonlarına yaklaştınız, ama biliyorsunuz ki henüz ortada görünmeyen bir koz ası daha var. Bu as gelirse 1000 yazacaksınız. Kuşkusuz ki bu ortamda 3 ası bekletmek mantıklı olur. Ama dördüncü asın kullanıldığını (çıktığını) biliyor ya da rakipte olduğunu düşünüyorsanız beklemenizin bir anlamı yoktur. Koz seriniz varsa elinizdeki aslardan ikisiyle iki kez 250 yazıp bunları değerlendirebilirsiniz.

### **c. Kâğıt Saklama**

Bezikte oyuncunun rakibin görmesini, bilmesini istemediği kâğıdı saklaması önem taşır. Bu durum rakibi zorda bırakır. Diyelim ki rakip çift maça kızı-karo valesiyle 500 yazdı. Tahmininize göre elinde bir maça kızı daha var ve 1500 yazmak için bir karo valesi bekliyor. Ama kalan iki karo vale de sizde. Onları elde tutarak rakibin boşuna beklemesini sağlayabilirsiniz. Yok bunu yapmaz da ufak birkaç puan için elinizi belli ederseniz, örneğin içinde iki karonun da bulunduğu 4 valeyile 40 yazmaya kalkarsanız rakip uyanır ve 1500'ü beklemekten vazgeçip 500 daha yazmakla yetinebilir.

Özellikle yüksek puan yazılabilecek kâğıtları elden geldiğinde rakipten saklamak gerekir. Böylece rakibin yanlış hamleler yapması sağlanmış olur.

### **ç. Vidoyu İyi Kullanma**

Bilindiği gibi vido, oyun değerini ikiye katlayan bir eylemdir. Bu eylem, rakibin durumu değerlendirilerek yerinde ve zamanında kullanılmalıdır.

İki amaçla vido çekilebilir: Birincisi, elinizde gerçekten büyük sayılar yazıp oyunu kazanabileceğiniz kâğıtlar vardır. Rakibin bir sürpriz yapmasından çekiniyorsunuzdur. Vido çekerek onu oyundan çekilmeye zorlayabilirsiniz. İkincisi eliniz gerçekten berbattır. Oyun kazanma şansınız çok zayıftır. Rakibiniz de pek rahat olmadığını düşünüyorsunuzdur. Bu durumda da vido çekerek rakibinizi korkutup kaçırabilirsiniz. Bu pokerdeki gibi bir blöf, başka bir deyişle aldatmadır. Ama bunu yaparken rakibin blöfünüzü yutmayıp kabul edeceğini ya da vidonuza karşı vidoyla yanıt verebileceğini de hesaba katmanız gerekir.

Şunu unutmamamız gerekir: Elde güçlü kâğıtlar varken (blöfsüz) vido çekmek en doğru olanıdır. Özellikle elde as olmadıkça vido çekmekten kaçınılmalıdır.

Blöfsüz vido çekerken genellikle şunlara dikkat etmek gerekir:

- ★ Koz serisinin tamamlanmış olması,
- ★ Elde koz ası, papazı, kızı ya da valesinden üçünün bulunması,
- ★ Elde kozun yanı sıra 500 sayılık maça kızı-karo vade ikilisinin bulunması,
- ★ Elde koz olmasa da 500 sayılık maça kızı-karo vade ikilisi ve buna ek olarak bir maça kızı ya da karo vade bulunması,
- ★ Alınan ya da alınması düşünülen sayı ile oyunu kazanma olasılığının yüksek olması.

Blöf yerinde ve zamanında yapılırsa başarılı olur. Şansa güvenerek blöf yapmak, deyim yerindeyse “kumar oynamak”tır. Bu kumar tutmaz da rakip ikinci vidoyu çekerse kişi ne yapacağını şaşırır. Bu nedenle blöf, rakibin kaçma olasılığının yüksek görüldüğü durumlarda yapılmalıdır. Diyelim ki maçayı koz olarak açıp seriyi tamamladınız. Maçadan 3 asınız var. Yanına bir başka as koyarak 100 yazdınız. Sonra da vido çektiniz. Rakip bu durumda ne düşünecektir? Acaba elinde 4'üncü koz ası mı var?...

Asıl blöf, elinde hiçbir şey yokken yapılanıdır. Diyelim ki oyun kazanmak için 100 sayıya gereksiniminiz var. Rakip de yere zayıf bir kâğıt attı. Sanki 100 yazacak bir olanağınız varmış gibi vido çekebilirsiniz. Kimi zaman yerinde bir blöf, yitirilecek bir oyunu kazanma aracı olabilir

Blöfün çok cesurca uygulandığı durumlar da vardır: Oyunu yitireceğinize kesin gözüyle bakıyorsunuz. Rakibiniz çok az bir sayı kazandığında oyunu kazanacak. Sizin de az bir sayıya gereksiniminiz var oyunu kazanmak için. Böyle durumlarda da vido deyip rakibi kaçırabilirsiniz. Ama daha önce de belirttiğimiz gibi vidonun görülme riskini, hatta karşı vidoyu göz önüne almalısınız.

Vido çekerken blöfe blöfle karşılık verme söz konusu olabilir. Karşınızdakinin blöf yaptığını sezmişseniz elinizde hiçbir şey yokken buna karşılık verebilirsiniz.

Sözün kısası, blöf bezikte çok güçlü bir silahtir. Önemli olan, rakibin oyundaki ruhsal durumunu çok iyi saptayıp ne zaman vido çekileceğini iyi hesaplamaktır.

Vido için kesin çizgilerle kurallar belirlemek yanlış olur. Oyun içinde biçimlenir her şey... Vido çekmeye o an sahip olunan sayı, rakibin içinde bulunduğu koşullar ve benzerleri etken olur.

Bu arada şunu da belirtmekte yarar var: Vido çekildiğinde rakip oyundan çekilirse kaç sayısı olursa olsun normal oyunda 1, sanvuarda 2 puan kazanırsınız. Öyleyse rakibin rubikon (1500'ün altında) kalacağı durumlarda vido çekmek yanlıştır. Çünkü rakip vidoyu kabul etmezse kazanacağınız puan daha az olacaktır. Ama vido çekmez de rakip rubikondaiken oyunu bitirirseniz katlamalı puan kazanırsınız. Bir başka deyişle normal oyunda 2, sanvuarda 4 puan alırsınız.

#### d. Brisk Kazanma

Çoğu zaman 3000 puana ulaşma oyun sonuna kalır. Bu durumda briskler büyük önem taşır. Bu nedenle oyun içinde elden geldiğinde brisk kazanmaya çalışılmalıdır. İşte bu açıdan koz 9'lular çok önemlidir. Bunları özellikle brisk kazanmak, dönük açmak için kullanmak gerekir. Örneğin rakibin yerde açılmış 4 ası var. Rakip elden bu aslardan birinin renkaşını oynadı ve 100 yazdı. Siz koz 9'lu ile bu ası alıp hem eli döndürmüş hem de oyun sonunda 20 sayı kazanmış olursunuz.

#### e. Oyun Sonunu İyi Oynama

Oyun sonunun oyun içinden önemli iki farkı vardır: Birincisi, rakip hangi rengi oynamışsa onu oynamak ve büyültmek; ikincisi, rakibin oynadığı renkten kâğıdımız yoksa koz çakmaktır. Bu nedenle oyun sonunda çok ince bir taktik uygulamak gerekir. Bu amaçla uygulanacak yöntemlerden biri rakibin elinde olmayan kâğıdı oynayarak kozunu azaltmaktır. İkinci yöntemse hangi renkten çok kâğıdımız varsa önce onun büyüğünü oynamaktır.

Bilindiği gibi oyun sonu kazanılacak puan önem taşımaktadır. Hele elde beş kâğıt kaldığında ve bu beş kâğıdın da koz olduğunu düşündüğümüzde oyun daha da ilginç duruma gelir. Tam bir taktik savaş başlar.

Diyelim iki tarafta da koz serisinden 5 kâğıt (as-10'lu-papaz-kız-vade) kaldı ve el sizde. Siz önce kozun en küçüğü olan **valeyi** oynamalısınız ki rakip onu kızla almak zorunda kalsın. Sonra doğal olarak rakip valeyi oynayacaktır. Siz de onu kızla alıp bu kez papaz oynarsınız. Rakip bunu 10'lu ile almak zorunda kalır ve elinde as ile papaz kalır. Artık rakip ne oynasa fark etmez. İlk oynayan, elinde **as** ile **10'lu** kalacağı için kuşkusuz son eli alır.

Rakip, oynadığınız valeyı kızla alıp vale yerine **10'luyu** oynarsa siz de bunu as ile alır, onun asını çıkarmak için hemen papaz oynarsınız. Rakip, papazı as ile alınca elinde vale ve papaz kalır. Sizin elinizde de kız ile 10'lu kalacağından yine son eli alırsınız. Ancak 10'luyu as ile aldıktan sonra papaz yerine kız oynarsanız, rakip bunu papazla alır. Elinde as ile vale kalır. Bu durumda valeyı oynar, siz papazla aldığınızda elinizde 10'lu kalır. Dolayısıyla bunu **as** ile alan rakip son eli almış olur.

İşte bunları düşünerek oyun sonunu çok özenli bir biçimde oynamak gerekir.

## 7. OYUN SIRASINDAKİ DAVRANIŞ KURALLARI

Bezik aslında oldukça saygın bir aile oyunudur. Ne yazık ki bu güzelim oyunun para karşılığı oynandığı da bilinmektedir. Bizi oyunun bu yönü hiç ama hiç ilgilendirmemektedir. Çünkü kumar işin içine girdi mi hiçbir oyunda güzel davranış ve görgü kuralından söz edilemez.

Bir aile oyunu olması, bezikte birtakım davranışlara ve görgü kurallarına uyulmasını gerektirmiştir. Bunlardan bazılarını şöyle sıralayabiliriz:

★ İzleyicilerin oyuna karışmasına izin verilmemelidir.

★ İzleyicilere bir şey sorulmamalıdır. Ancak oyunu etkilemeyen bazı konularda izleyicilerden yardım istenebilir. Örneğin kâğıt dağıtma sırasının kimde olduğunu anımsanmadığında izleyicilere başvurulabilir.

★ Oyun dillendirilmemelidir. Örneğin; "Son koz asını boşuna bekliyorsun.", "Biraz sonra vido çekip oyunu kazanacağım.", "Elimde birkaç maça kızı var." gibi sözler söylenmemelidir. İyi bir kâğıt çekildiğinde kendi elini öpmek, kendi kendine neşeyle mırıldanmak gibi davranışlardan da kaçınılmalıdır.

★ Marköze bilerek yanlış sayı yazılmamalıdır.

★ Briskler dikkatli sayılmalı, sayım sonucu gerçek değerler bildirilmeli, rakibin karşısındakine güvenerek kendi brisklerini saymaması bir fırsat olarak değerlendirilmemelidir. En iyisi iki tarafın da briskleri ayrı ayrı saymasıdır. Bu herhangi bir yanlışlığa düşülmesini önler.

★ Oyun sırasında ne olursa olsun rakibe bağrılmamalı, onu incitecek sözler söylenmemelidir.

★ Kâğıt yere öfkeli bir tavırla atılmamalıdır.

Yukarıda sıralanan durumlar; bezik oyununun çok ciddi bir biçimde, hiç espri yapılmadan, hiçbir şey konuşulmadan oynanacağı anlamına gelmez. Bir aile oyunu olan bezik, kuşkusuz ki can sıkıcı kurallar zincirine boğulmaz. Ama her şeyde olduğu gibi bunlarda da ölçülü olmak gerektiği unutulmamalıdır. Belki eşler arasında oynanan bezikte bazı davranışlar doğal görülebilir. Ama bir arkadaşınızla oynarken aynı tutumu sergileyemeyebilirsiniz. Bu nedenle elden geldiğinde rakibi incitecek davranışlardan uzak kalmaya özen göstermek genel ilkemiz olmalıdır.

## 8. TARTIŞMALAR-YORUMLAR

Bezikteki uygulamaların bazıları tartışma konusudur. Bu durum beziğin yöreden yöreye farklı oynanmasından kaynaklanmaktadır. Bu farklılıkları doğal karşılamak gerekir. Kurallar konusunda herkesin bizim gibi düşünmesini beklememiz yanlış olur. Zaten genel yönüyle büyük bir uyuşmazlık söz konusu değildir. Farklılıklar daha çok ayrıntılarda ortaya çıkmaktadır. Çünkü bezik, içeriği zengin bir oyundur.

Bu bölümde, tartışılan bazı konuları gündeme getirip kendi yorumumu da belirteceğim. Kuşkusuz zaman zaman burada yer almayıp akla takılan başka konular da olacaktır. Onlarla ilgili duyular aldıkça gerekli araştırmaları yapıp bunları değerlendireceğim.

Bezikteki farklı uygulamalarla ilgili izlenecek en iyi tutum, tarafların daha oyun başlamadan aralarında anlaşmış bir karara varmalarıdır.

Şimdi tanık olduğumuz farklılıklara, bunlarla ilgili tartışmalara ve yorumlara değinelim:

### a. Kâğıt Dağıtma İlgili Tartışma ve Yorumlar

Oyuna başlarken kâğıdı ilk kim dağıtacaktır? Bu kişi, destedeki kâğıtlardan büyük olanı mı yoksa küçük olanı çeken olacaktır? Bu sorunun yanıtını kimileri büyük çeken, kimileri küçük çeken diye veriyor.

Bezikte önemli olan sayı yazmaktır. Bu da elin oynayanın kendinde olmasını gerektirir. Siz desteden büyük kâğıt çekince niçin bu avantajınızı yitiresiniz? Büyük çekmek güçlülük simgesidir. Bu durumda kâğıdı siz değil, karşınızdaki yapmalıdır ki ilk el ve güç başlangıçta sizde olsun.

İlk el dışında kâğıdın kim tarafından dağıtılacağı konusunda da genel eğilim, oyunu kaybedenin dağıtmasıdır. Kazananın dağıtması gerektiğini belirtenler de azımsanamaz. Bazı bezikseverlerse ilk dağıtmadan sonrakilerin değişmeli olarak yapılmasının uygun olduğunu belirtmektedirler.

3000 sayıya ulaşamaması durumunda oyunu kimin kazandığı henüz belli olmadığı için kâğıt dağıtma görevi sırası gelene düşer.

Kâğıdı ilk dağıtında olduğu gibi yenilenin dağıtmasında da açıklanabilir bir mantık vardır. O mantık da kazananın avantajlı olması gerektiğidir.

### **b. Dönükle İlgili Tartışma ve Yorumlar**

Bazı oyuncular bezikte üst üste dönük olduğunu ve bir el alınınca tüm dönüklerin sona erdiğini belirtmektedirler. Bazı oyunculara böyle bir durum olmadığını belirtip bir dönük çevrilmeden diğerinin olamayacağını ileri sürmektedirler.

Oyuncuların büyük bir bölümü üst üste dönük olayını kabul etmiyor, ancak daha avantajlı bir sayı yazılması durumunda dönükte yazılan sayıdan vazgeçilmesini kabulleniyor. Diyelim ki 40 yazdınız, dönük duruma düştünüz. Sonra 500 yazma olanağı çıktı karşınıza. Eli aldınız, dönükten vazgeçip 500 yazabiliyorsunuz.

Ben de üst üste dönük olayını benimsememekteyim.

### **c. Sayı Yazmayla İlgili Tartışma ve Yorumlar**

Bezikte büyük sayıdan sonra küçük sayı yazılamayacağı ileri sürülmektedir.

Bazı bezikseverler, koz olmayan aynı tür 4 asla 500 yazan bir oyuncunun daha sonra bunlardan birini eksiltilip yerine başka bir renk as koyarak 100 yazabileceğini; fakat 4 koz ası, papazı, kıızı ve valesi ile yazılan 1000, 800, 600, 400 sayılarından sonra farklı renklerdeki 4 as, papaz, kız vale ile 100, 80, 60, 40 yazılamayacağını belirtmektedirler.

Bazı oyuncular, bezikte amacın elden geldiğince sayı yazmak olduğunu belirtip bu görüşü genellemenin yanlış olduğunu savunmaktadırlar. Onlara göre, büyük sayıdan sonra küçük sayı yazılmaması yalnızca şu koşulda gerçekleşebilir: Çift maça kıızı-karo valesiyle 500 yazdınız. Sonra bunu bozdunuz. Ama elinize yeniden bir maça kıızı-karo valesi çifti geldi. Bununla 50 yazamazsınız.

Bazı bezikseverler; seri kâğıtlar bozulduktan sonra küçük sayıların yazılabileceğini, örneğin koz serisi oluşturan birinin bunu bozulduktan sonra 40 yazabileceğini, koz olmayan kâğıtlardan seri oluşturan birinin de 20 yazabileceğini belirtmektedirler. Bu durumun maça kıızı-karo valesi çiftleri için de geçerli olduğunu ifade etmektedirler.

W. Simmel'in "Poker-Bezik" adlı kitabında da "250 bozulduktan sonra 40, 150 bozulduktan sonra 20, 500'den sonra da 50 yazılamaz." yargısı yer almaktadır. <sup>(8)</sup>

Bu farklı uygulama ve yaklaşımlardan sonra insanın aklına ister istemez şu sorular geliyor:

★ Yerde 4 koz asımız ve maça serimiz açılmış durumda. Şimdi eldeki maça aslarından birini oynadığımızda 1000 sayıdan küçük diye 250 yazamayacak mıyız? Böyle bir sınırlama bezik mantığına uygun mu?

★ Peki, kozdan seri açtıktan sonra elimize örneğin koz olmayan maça papazı-kızı geldiğinde 20 sayı yazamayacak mıyız?

★ Niçin koz olmayan 4 aynı asla 500 yazdıktan sonra 100 yazabiliyoruz da 4 koz asından sonra bunu yapamıyoruz?

Görüldüğü gibi karmaşık bir durum var ortada. Kuşkusuz her birinin kendi içinde bir mantığı var. Örneğin 4 koz as, papaz, kız, vale ile alınan sayıların oyuncuya büyük avantaj sağladığı; böylesine yüksek puanlardan sonra bir de bunların küçüğünü yazmanın yasaklanması gerektiği bu akıl yürütmelerden biri olabilir. Bezikte amacın çokça sayı yazmak olduğu, bu nedenle her fırsatı değerlendirmeye olanak tanınması gerektiği de buna karşı farklı bir akıl yürütme olarak ileri sürülebilir.

Bence, "Büyük sayılardan sonra küçükleri yazılamaz." tezi, şu açıdan bakılırsa doğru olur: Diyelim ki koz serisinden 250 yazdınız, artık bir de 40 yazamazsınız. Yine diyelim ki yere üç takım maça kıızı-karo valesi açıp 1500 yazdınız, sonra yerdeki maça kıızı ya da karo valesinden birini oynayıp 500 yazamazsınız.

<sup>(8)</sup> Konuyla doğrudan ilgili olmasa da ancak burada açıklamaya fırsat bulduğum bir nokta var: W. Simmel'in kitabında, ilk elde elinde **surat** (yüz) diye ifade edilen herhangi bir kâğıt (**papaz, kız, vale**) bulunmayan; başka bir deyişle elinde yalnızca **as, 9'lu** ve **10'lular** bulunan oyuncunun bu durumu rakibe göstererek **250** sayı yazabileceği belirtiliyor. Bu uygulamanın bezikseverlerce pek bilinmediği ve uygulanmadığı kanısındayım. Zaten bu uygulamada bir çelişki de var: Hem kâğıt dağıtılırken 9'lu dışında birinin görülmesini oyun bozma gerekçesi sayacaksınız hem de dokuz kâğıdın görülmesini kabul edeceksiniz. Bu pek mantıklı görünmüyor.



Yaptığım arařtırmalar, genelde oyuncuların büyük sayıdan sonra küçük sayı yazılabileceđi konusunda birleřtiđini gösteriyor. Böyle düşünönlör, bezik oyuncusunun kazanabileceđi ne kadar sayı varsa onu alabilmesi gerektiđini ve bu durumun oyunu daha zevkli kılacađını öne sürüyorlar. Beziđin diđer yörelere göre yaygın biçimde oynandıđı Ege Bölgesi'nde oyuncuların eğilimi çođunlukla bu yönde.

Bezikle ilgili açıklamalar yaparken, çok farklı yaklaşımlar olması nedeniyle büyük sayılardan sonra küçük sayılar yazamama konusunu bu bölüm dışında fazla irdelemedim. Ancak bezikte sayı yazmayla ilgili çok katı kurallar ortaya konur ve uygulanırsa yeni sayılar yazmanın bir hayal olacađı düşünöncesindeyim.

Sık sık gündeme getirdiđim bir öneriyi bir kez daha söylüyorum: Daha oyun başındayken tartışmalı konular belirlenmeli ve nasıl bir yol izleneceđi kararlařtırılmalıdır. Yoksa oyun birtakım tartışmalar içinde tatsızlařıp anlamını yitirir. Sözün kısası son karar oynayacak iki kiřinindir.

## 9. BEZİKLE İLGİLİ OYUN PROGRAMLARI

İnternette bezikle ilgili bir sanal oyun sitesi var mı diye epey arařtırma yaptım. Ne yazık ki böyle bir siteye rastlayamadım. Bu kez bezikle ilgili oyun programlarına yöneldim. Tüm arařtırmalarıma karřın yerli bir oyun programı bulamadım. Ama yabancı sitelerde bazı programlar buldum. Bu programların hemen hepsi kısıtlamalı. Bu kısıtlamadan kurtulmak için onları belirli bir ücret karřılıđında satın almak gerekiyor. Ancak bazılarında bezik açısından bir kısıtlama yok.

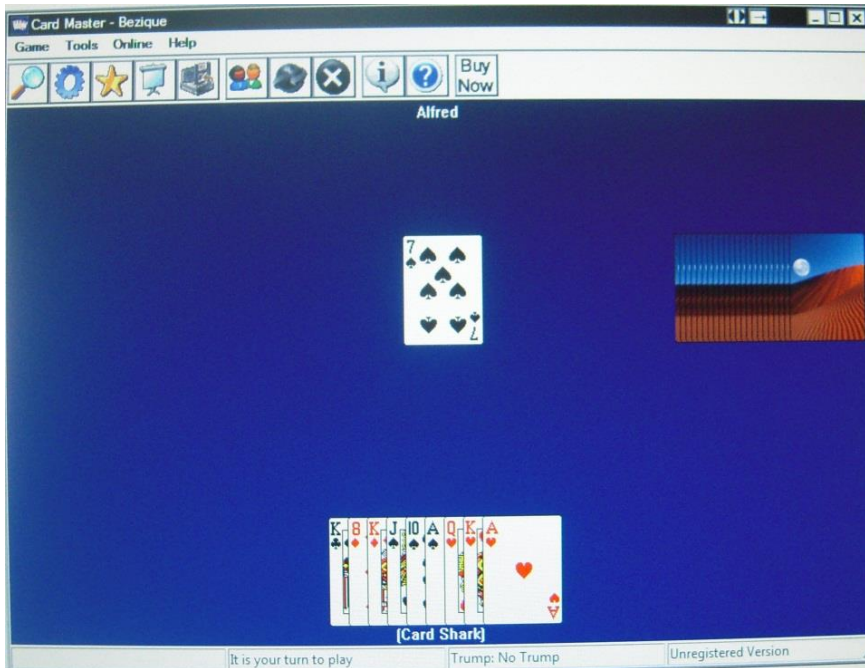
Söz konusu programları bünyesinde barındıran çeřitli internet siteleri var. Burada programların indirme adreslerini (URL'leri) vermiyorum, çünkü bunlar zamanla silinebiliyor. Bu adresleri internet ortamında rahatça bulabilirsiniz.

Ben indirdiđim bezik programlarını bilgisayarına kaydettim. Dileyen bezikseverlere bunları gönderebilirim.

Burada, indirip denediđim birkaç programdan söz edeceđim. Bu programlardan bazılarının 5-6 sürümü çıkmıř. Kuřkusuz her sürümde oyuna birtakım eklemeler yapılmıř. Ama bu sürümleri tek tek incelemek büyük zaman iři. Merak edenler bilgisayarın başına geöip bunları inceleyebilirler.

Hakkında kısa bilgiler verdiđim ařađıdaki programların ortak özelliđi, 7'li ve 8'lilerin de kâđıtlar içinde yer alması. Oyun kuralları bu nedenle biraz farklı.

### a. Card Master 9.4.1

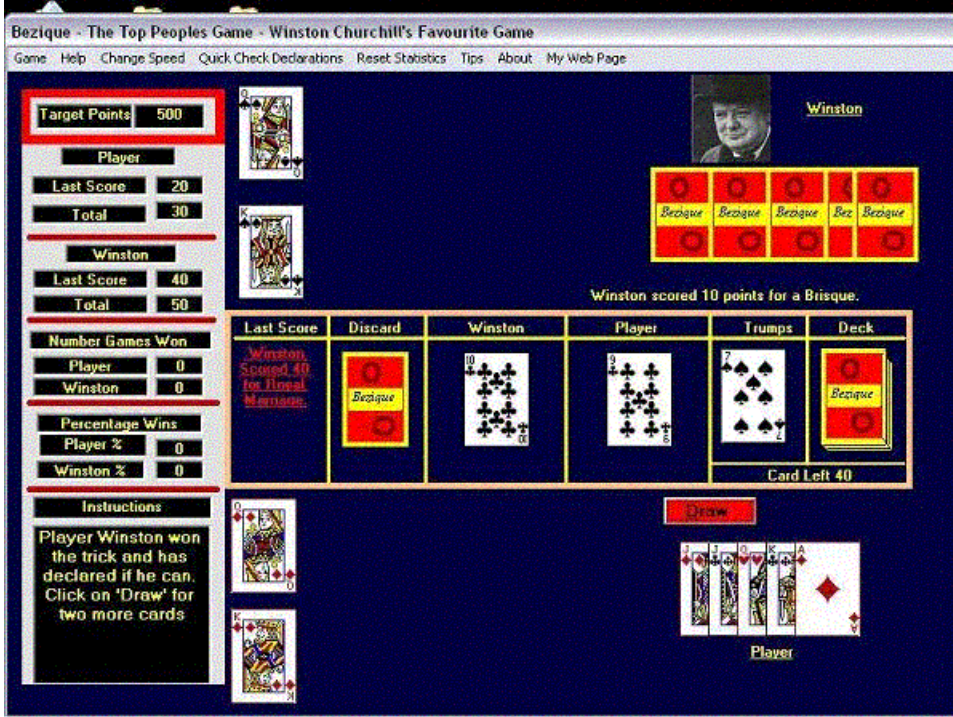


Dili İngilizcedir. İçinde bilgisayara karřı oynayabileceđiniz biröok kart oyunu bulunan bir programdır. İçerdiđi oyunlar řunlardır: **Bezique (Bezık), Durok, Euchre, Canasta, Fantan, Funny Game, German Whist, Knaves, Oh Hell, Skat, Spades, Tablanette** ve **War**. Bu oyunları isteđiniz kadar (süre kısıtlaması olmadan) oynayabilirsiniz. Ancak bu programı satın alıp kayıtlı kullanıcı olursanız yukarıdaki ücretsiz oyunlara ek olarak **Arlington, Comet, Exacta, Klabberjass, Scotch Whist, Spite and Malice, Whist** ve **Zetema** adlı kart oyunlarını da oynayabilirsiniz.



**Card Master** programı size ilginç gelebilir. Çünkü bezikle ilgili bir kısıtlama yok. Ama nasıl oynanacağını sinamak size kalmış. Program penceresi açılığında 10 saniye bekliyor ve saniye sıfırlanınca **ok** simgesini tıklayarak oyuna başlıyorsunuz.

### b. Beziqne 1.1



Dili İngilizcedir. Kısıtlamalıdır. Belli bir ücret karşılığı satın alınıp kısıtlamasız oynanabilmektedir.

### c. Pinochle Beziqne Meggiesoft Games 2008

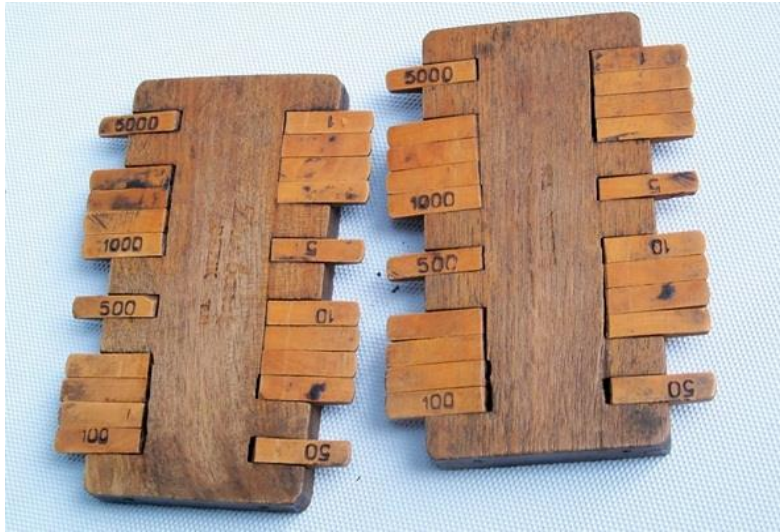
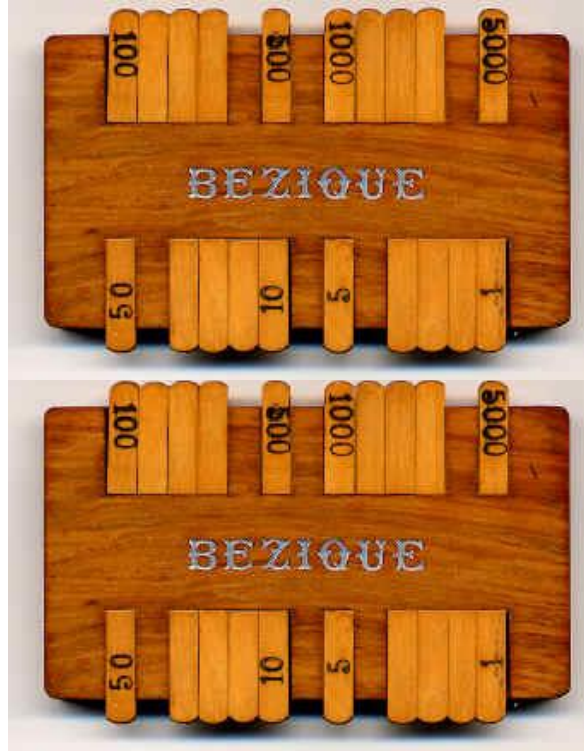


Dili İngilizcedir. Kısıtlamalıdır. Belli bir ücret karşılığında satın alınıp kısıtlamasız kullanılabilmektedir.

## 10. BEZİKLE İLGİLİ GÖRSELLER

### a. Marköz Çeşitleri

Tahta marközler



*Yıllara meydan okumuş tahta marközlerden bir çifti*











Plastik Marközler



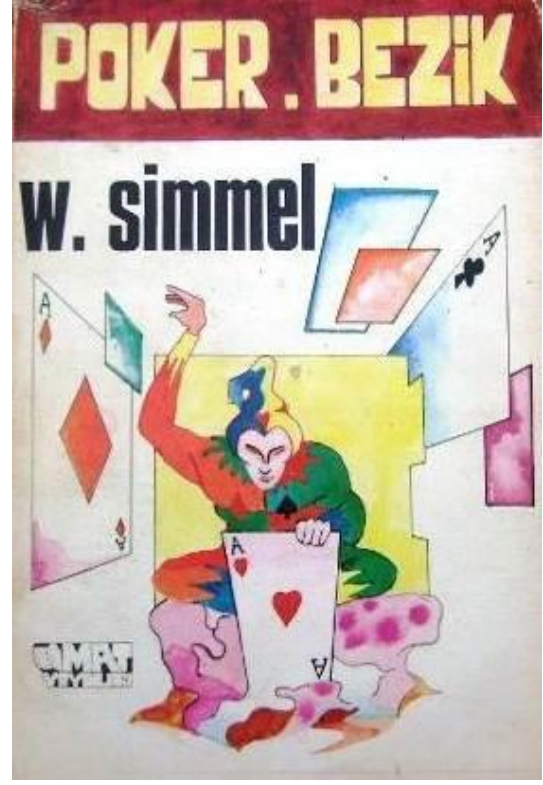
**b. Oyun Kâğıtları**



### c. Bezik Konulu Birkaç Kitap



1942'de yayımlanan 30 sayfalık bu kitabın, alanında ilk olduğunu düşünüyorum. Söz konusu kitap, genellikle eski kitap satıcılarında (sahafalarda) bulunabilmektedir. Bir örneği "Millî Kütüphane"dedir.



Çeviri olan bu kitabı piyasada bulmak zordur. Kitap sahafalarda bulunabilir.

### SON SÖZ

Bezikle ilgili çalışmam eleştiriye açıktır.

Bezikseverler, ön sözde de belirttiğim gibi bazı kuralları kendilerine aykırı bulabilirler. Bu çalışmayı hazırlarken hiçbir zaman kuralları en iyi ve en doğru bilen savında olmadım, olamam da. Demıştim ya, bu bir oyun. Bu nedenle aşırı ve ayrıntılı tartışmalara girmenin bir anlamı olmadığı düşüncesindeyim. Amaç; zamanı eğlenerek değerlendirmek, günlük sıkıntılardan birazcık olsun uzaklaşmak değil mi? Öyleyse önce kurallar konusunda anlaşın, sonra da oyunun tadını çıkarın.

Her gününüz mutlu ve sağlıklı geçsin!..

Her şey gönlünüzce olsun!..



Bu kitap, beziğin yanı sıra birçok oyunu içermekte ve piyasada satılmaktadır.



## KAYNAKÇA

Bu kitapçığın hazırlanışında, kişisel deneyimlerimin yanı sıra alfabetik sıraya koyarak sunduğum aşağıdaki kaynaklardan yararlandım:

1. [bezik@googlegroups.com](mailto:bezik@googlegroups.com) üyesi **Bora Ayyıldız, Burak Erdoğan, Hakkı T. Bora, Hamdi Uğurlu, Salim Çelebi, Zeynep Göktürk**, 2012.
2. <http://www.bezik.net/> web sitesi kurucusu **M. Berk Balçık**, ona yardımcı olan **Elif Balçık, Gökçe Balçık Geuss**.
3. <http://www.123jouons.com/regle-jeu-Besique>
4. <http://www.crazymonkeycasino.com/games-guide/bezique.php>
5. **İsmail Aksoy**, Ankara, 2012.
6. **Salih Topuz**, Zar ve Kâğıt Oyunları, Gün Yayıncılık, İstanbul, 2005.
7. **W. Simmel (Çeviren: G. Fındıklı)**, Poker-Bezık, Mat Yayınları, İstanbul, 1981.
8. **Yeni Vidolu Bezık Oyunu**, İstanbul, 1942.

## ÖZ GEÇMİŞİM



1950 yılında Yozgat'ta doğdum. İlk ve ortaöğrenimimi Yozgat'ta tamamladım. 1970 yılında Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü Türkçe Bölümünden mezun oldum. Sırasıyla Kars-Susuz (Kâzım Karabekir İlköğretmen Okulu), Sivas-Yıldızeli (Pamukpınar İlköğretmen Okulu), Burdur-Bucak (Karapınar Köyü Ortaokulu) ve Ankara'da (Elmadağ Lisesi, Altındağ Çalışkanlar Ortaokulu, Keçiören Ayvalı Ortaokulu, Altındağ Atıfbey Ortaokulu) öğretmenlik, idarecilik yaptım. En son çalıştığım Atıfbey İlköğretim Okulundan 1995'te emekli oldum.

Yozgat folkloru üzerine uzun yıllar araştırma ve incelemelerde bulundum. Bu çalışmalarımın bazıları (Yozgat Köylerinde Nişan ve Düğün, Yozgat Manilerinde Yergi, Yozgat Atasözlerinden Bir Demet, Yozgat Bilmeceleri...) Türk Folklor Araştırmaları dergisinde yayımlandı.

Millî Eğitim Bakanlığının "Öğretmen Yazarlar Dizisi"nde yayımlanan "Günaydın Çocuklar" adlı öğretmenlik şiirleri seçkisi, ilk kitap çalışmam oldu. Daha sonra Yıldırım Yayınlarında yazar ve düzeltmen olarak çalışmaya başladım. Bu arada başka yayınevleriyle de çalıştım. 8'i ders kitabı, 10'u da yardımcı ders kitabı olmak üzere Talim Terbiye Kurulunca tavsiyeli 18 kitabım yayımlandı. Son kitabım, Berk Yayınevinde yayımlanan "OKS Türkçe Soru Bankası"dır.

Evli ve üç çocuk babasıyım.

"Edebiyat, müzik, fotoğraf, spor ve teknoloji" özel ilgi alanlarımdandır.