

Tavla

Selçuk Alsan

Tavla Dersleri

Şekil 1'de Kırmızı 1-1 atmış. Bu durumda 10'daki pulunu 6'ya gelmesi çığırılıktır. 6'dan iki pul 5'e, 4'ten bir pul 3'e ve 2'den bir pul 1'e indirilmelidir. Kırmızı bunu yapmakla taş toplarken 5'lerin, 3'lerin ve 1'lerin boşa gitmesini önlemiştir. Taş toplamaya yakın attığınız 1'leri taş girmek için değil, iç kapılarınızı beslemek için kullanın.



Şekil 1



Şekil 2

Şekil 2'de Kırmızı marsdan kurtulma yolu arıyor. 1 oynaması lazım. Bu durumda 10'dan 11'e gelmesi hatadır; 4'den 3'e bir taş inmelidir. Çünkü Kırmızı şimdi yalnız 6-6, 5-5 ve 4-4 ile değil, 3-3 ile de marsdan kurtulabilir.



Şekil 3

Şekil 3'de Kırmızı 1 oynayacak. Kırmızı bu durumda 6'dan 5'e gelmelidir; 2'den 1'e gelmesi hatadır. 5-2 durumunda oyunu bitirmesi için 19 zar kombinasyonu, 6-1 durumunda oyunu bitirmesi içinse 15 zar kombinasyonu vardır. Tabii 6-1 durumunda iken Kırmızı 6-1 atıp oyunu kazanabilir, fakat buna bilerek değil, şansla oyun kazanmak denir; çünkü Kırmızı olasılık kurallarını çiğnemiştir.



Şekil 4

Şekil 4'de Beyaz 2-1 atmıştır. Beyaz'ın iki taş alması gerekir. Gerç bunu yapmakla 3 ve 2'de toplam beş taş bırakmıştır ve 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 6-5, 6-4, 6-3, 6-2, 5-4, 5-3, 5-2, 4-3 ve 4-2 gelirse açık verecektir. Fakat Beyaz'ın marsı zorlaması açısından başka seçeneği yoktur.



Şekil 5

Şekil 5'de Beyaz'ın durumu Şekil 4'den hafifçe farklıdır. Beyaz'ın 1'de dört değil, beş taşı vardır. Bu nedenle Beyaz mars yapacağından o kadar emin değildir ve 2-1 ile iki taş alarak açık verme tehlikesine maruz kalmamalıdır. 3'ten bir taş alması doğru olur. Beyaz'ın durumu yine risklidir; 1-1'den başka herhangi bir çift atarsa açık verir. Fakat marsı zorlamak için buna mecburdur.

Tavlanın esası sürekli güvenlik içinde olmak için kaçmak değil, yeterli bir yarar sağlayacaksa risk almaktır. Taşlarınızı hızla kaçmak yerine, düşününüz. Tavla hayat gibidir. Başında hem şans, hem de zekâ, bilgi ve yetenek rol oyar. Hayatta da zaman zaman getirecekleri ve götürcekleri iyi hesaplanmış riskler göze alınır. Başarı ve mutluluk kendiliğinden uçup başınıza konacak bir kuş değildir; onları siz arayıp bulacaksınız; atarken de bazen tehlikeyi göze alacaksınız. Unutmayın ki hiçbir şeye cüret etmeyen hiçbir şey elde edemez.

Gerî Oyun (Back Game)

Gerî oyun bir savunma stratejisidir ve bütün savunmalar gibi negatif bir egzersizdir; çünkü beyin kendi planlarıyla değil, düşmanın planlarıyla meşguldür. Bu nedenle mümkün olduğu kadar gerî oyundan kaçınmanız gerekir. Genellikle gerî oyun,

düşmanın amansız saldırısını durdurabilmek umuduyla onun gerisine sarmak, cephe gerisi eylemleri yapmak demektir. Renkli ve heyecan verici bir taktik oyunu olabilir; çok parlak bir şekilde oynanabilir ve yenilgiyi yengiyeye çevirebilir; fakat gerî oyun genelinde birçok yanıltıcı hususlar ve tuzaklar içerir ve başarı yüzdesini %50 üzerine çıkartamaz. Herşeyden önce gerî oyun başarılı bir zamanlama ister ve daha çok tavla usta olanlara iyi oynanabilir; yani pek acemi işi değildir; ustalar bile gerî oyun stratejisiyle yenilgiyi öne yeyim derken mars olabilirler. Zamanlama o kadar önemlidir ki zaman iyi seçilmemişse atılacak bazı kötü zarlar oyunu bir felâkete çevirebilir. Kısacası gerî oyun stratejisi izlemeye başlayan bir insan, genelinde pek mutlu olamaz.

Gerî oyunun esası, düşmanın iç alanında (karşınızdaki 1, 2, 3, 4, 5 ve 6'da) en az iki kapı almanızdır. Bu savaşta işgal veya istila karşılığdır. Tabii savaşta olduğu gibi amacınız burada cbediyen kalmak değil, işgal kuvvetlerinizi dayanak olarak kullanarak düşmanın başına iş açmaktır. İşgal etmeniz gereken en önemli noktalar, düşmanın düşük numaralı evleridir: 1 ve 2, 2 ve 3 veya 1 ve 3. Bunların içinde en iyisi 1 ve 2 evlerinin işgalidir; fakat bunu elde etmek zordur. 1 ve 2'yi işgal edebilseniz, düşmanın içeri taş girerken 5'leri ve 6'ları oynamasını da engellemiş olursunuz.

Eğer bunu sağladıysanız, mümkün olduğu kadar çok kırılmaya bakmaktasınız. Özellikle düşmanın iç alanında üç kapı alabildiyeniz kırılma yollarını aramalısınız. Bu durumda 15 taşınızın hepsinin birden bu üç noktaya yığılması sizin lehinizdir; böylece bütün kuvvetlerinizi kendi iç alanınızdan çekerek düşmanın cephe gerisine yığılmış olursunuz. İşgalin böylesine "güç" demek daha doğru olur, ama tabii bu geçici bir süre için geçdür. (Hırsız, Nasrettin Hoca'nın evinde ne var ne yoksa alıp kendi evine getirir. Hoca da arkasından gitmiş. Hırsız dönüp Hoca'yı görünce "Niye geldin?" diye sorar. Hoca: "Yahu, biz buraya taşınmadık mı?").

Kendi iç alanınızda, düşmanın iç alanı aksine, 1, 2 ve 3 no'lu evlerde hapis olmalısınız. Kendi 1, 2 ve 3 eviniz, etkisiz ve eylem dışı (çarptırma dışında kalmış) alanlardır. Bu evlerde kapı almanız, kendi cephe gerinize yığınak yapmanız demektir, oysa savaş ilerlerdedir. Buna karşı kendi 5 ve 6 no'lu evinizde ve bir dereceye kadar 4 evinizde kapı almanız ve 7, 8, 9, 10, 11 ve 12'de kapılar

olarak veya taş bulundurarak kendi iç alanınızda kapı alacak potansiyeli yaratmalısınız.

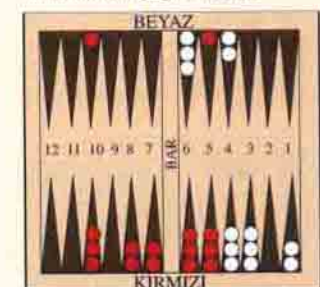
Gerî oyun tavlanın tersine çevrilmesi gibidir. Bir seri taktik manevrada oyuncu doğal saldırganlık içgüdülerinin tersine hareket eder; kırılmayı yeğler ve yüksek değil düşük zarlar bekler; örneğin bir 6-6 atışı düşmanın cephe gerisini boşaltmasını gerektirebilir. Gerî oyun tam mazohistlere göre bir oyundur.



Şekil 6

Gerî oyun bir kaza sonucu oyunun başında başlayabilir. Şekil 6'da Kırmızı oyun başında 4-1 atmış ve 12'den 9'a ve 6'dan 5'e oynamış. Beyaz 4-4 atınca 5 ve 9'daki taşları kırmızı; Kırmızı 3-3 atarak yere iki taş koymuş ve iki taşı 8'den 5'e gelmiş. Böylece Kırmızı oyun başında mecburen "gerî oyun"a başlamış bulunuyor.

Gerî oyuna karşı savunma yapan tarafımız hasmımızın kasten verdiği açıkları kırmayınız. Aksine kendiniz açık veriniz. Yalnız hasmın iç alanında açıklar varken kırılmamaya bakın; çünkü o zaman onu mecburen kırsınız; onun istediği de budur.



Şekil 7

Şekil 7'de Kırmızı 6-3 atıyor. Kırmızı 10'dan 9'a ve 5'den 8'e gelmelidir. Şimdi Beyaz 6 veya 5 atamazsa Kırmızı 1 atarak 9 kapısını alabilir; böylece duvar örmüş olur. Bu durumda Beyaz sürekli olarak iç alanında taş sallayacaktır. Kırmızı 9'da 5 veya 6 ile kırılma bile bundan olumsuz etkilenmez. Bu mazohistçe bir oyun olacaktır; çünkü hem Kırmızı hem de Beyaz sürekli kırılmak isteyecektir.