

Tavla

Selçuk Alsan

Aşağıdaki örnekler tavla şampiyonlarının oyunlarından alınmış örneklerdir. Bu oyunlarla tavla kültürünüzü zenginleştirebilirsiniz.

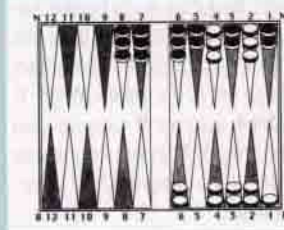
1- N2 - N4 oynayarak bir taşı daha çıkabilecek hale getirir. B4 - B1, B1'deki iki taşı oyun dışı bıraktığından B6 - B3 daha iyidir.

2- Gerçi B8 - B4 ile siyahı kırmak ve B7 - B4 ile B4'de kapı almak, siyahı beş beyaz kapı arkasında hapseder, fakat beyaz siyaha oranla oyunun çok gerisinde kalmıştır, böyle oynaması yanlış olur. B7 - B4 ile kırmaya ve B7 - B3 oynayarak üç açıkla kırlmayı beklemeye mecburdur.

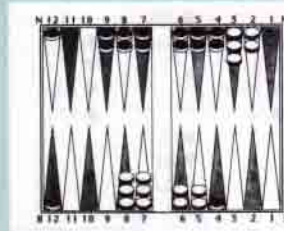
3- Siyahın 1 atarak beyazı kırabilmesi için N1'de bir tek taş bırakılmalıdır. N1'den alınan taş N7'ye kadar ilerletilmelidir. Bu taşı N9'a getirmek mars şansını hafifçe azaltırsa da son 2'yi B6 - B4 olarak oynamak, böylece ilerde B6'dan B1'e kadar bütün kapıları kapama şansı elde etmek (B1'i kapatarak) ve siyahın N2'de açık vermesini beklemek en uygundur.

4- N1'deki iki taşınızı B12'ye getirmek yanlış olur, çünkü siyah çift atarsa sizi marstan ancak 6 - 6 kurtarır. N1 - B6 ve N1 - N7 oynarsanız 6 - 6'dan başka 5 - 5 ve 4 - 4 de sizi marstan kurtarır.

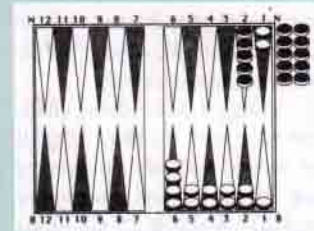
5- Beyaz N1 - N2 ile siyahı kırmak ve N11 - B12 oynamak isteyebilir. Fakat siyahın durumu öylesine kuvvetlidir ki kırılrsa ve



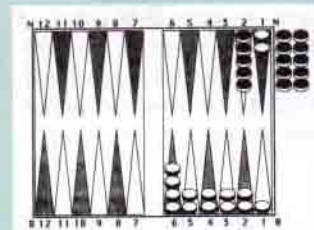
1. Beyaz 3-2 oynar.



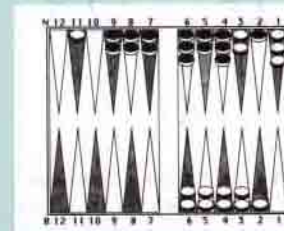
2. Beyaz 4-3 oynar



3. Beyaz 2-2 oynar.



4. Beyaz 6-6 oynar.



5. Beyaz 2-1 oynar.

sonra en kötü zarını (5-1) atsa bile kendini kurtarır. Siyah yanyana altı kapısını bozmadan onu kırmak boşunadır. N1 - N3 ve N11 - N12 daha iyidir.

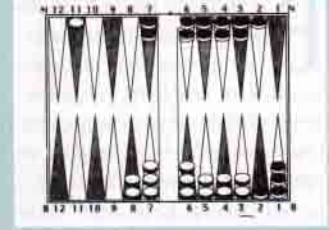
6- Tabii ki B7 - B2 ve B6 - B2 ile B2'deki taşı kırmak ve üstünde kapı almak gerekir.

7- Bu nazik bir durumdur. Beyaz oyunun çok gerisindedir, N1 - N3 oynayarak, siyahın 5 - 5 atması durumunda, N6'daki iki taşı N1'e nakletmesini ve böylece kapı açmasını garantiler; ayrıca 6 atınca kapılarını bozmadan N3'den N9'a gelmek imkanını da elde eder. Beyaz 4'ü N12 - B9 oynamalıdır, böylece 6 atan siyahın kendisini kırmasını sağlar.

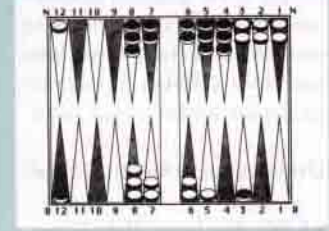
8- Beyaz mars olmamak için B7'deki açığı ve imkan olursa diğer iki siyah taşı kırmak zorundadır. Beyaz N7 - N11 ve N8 - N11 oynayarak B7'deki siyah taşın 7 kapısını kapamalıdır. Siyah, 7 atarsa N4'deki çifte taşı oynamak zorunda kalacaktır. Gerçi siyahın 7 atması olasılığı 1/6'dır.

9- Beyazın mars yapma olasılığı azdır. İçeri henüz bir taş girmiştir ve yakında açık vereceği kesin gibidir.

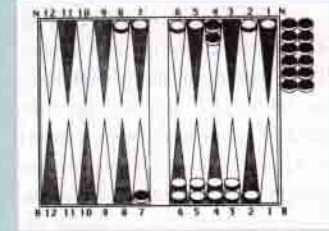
10- Oyuncuların % 95'i B9 - B4 ve N2 - N4 oynayacaktır. Bu oyun fena sayılmaz; fakat muhtemelen daha iyisi N2 - N4 ve N4 - N9 oynamaktır. Beyaz B9 - B4 ve N2 - N4 oynarsa ve hemen 5 atamazsa muhtemelen kapılarını bozacak ve açıklar verecektir.



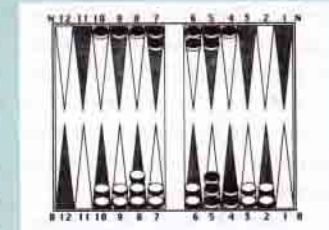
6. Beyaz 5-4 oynar.



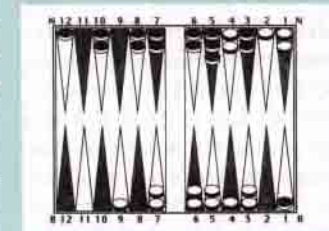
7. Beyaz 4-2 oynar.



8. Beyaz 4-3 oynar.



9. Beyaz mars yapar mı?



10. Beyaz 5-2 oynar.