

Kim Neyi Tuttu?



Ellerdeki lekelerle bakarak kimin neyi tuttuğunu tahmin edin.

1- Şişe, 2- Şemsiye, 3- Makas, 4- Kerpeten, 5- Telefon ahizesi, 6- Çay fincanı, 7- Ampul, 8- Kapı tokmağı, 9- Anahtar, 10- Kalem, 11- Diş fırçası, 12- Kaşık, 13- Tornavida, 14- Çekiç.

Temel Reisin Hamsileri

Temel Reis üç çeşit hamsi satıyordu; küçük, orta ve iri. Balıkların fiyatları iki basamaklı sayıydı.

Temel Reis bu iki basamağın ortasına bir sıfır koyayım dedi; fakat sonuçtan kendi de korktu; çünkü bunu yapınca fiyatlar küçük için 6, orta için 7 ve büyük için 9 kat artmıştı.

Bu üç çeşit balığın, ortasına sıfır konmadan önceki fiyatları neydi? (Ortasına sıfır koymak şöyle olmaktadır; Örneğin 29'u alalım, ortasına sıfır konunca bu sayı 209 olur).

Ardışık Dört Sayı

Ardışık dört sayının çarpımına 1 eklenince daima kare elde

9'u 20 Geçiyor



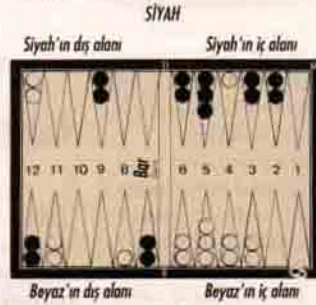
Saat 9'u 20 geçte akrep ile yelkovan arasında kaç derecelik açı vardır?

Tavla

Taktik Prensipler

Ara İstasyonlar (Rôle)

Tavla pulların yer değiştirmesi, Beyaz ve Siyah'ın kendi iç alanlarına doğru ilerlemesi veya en uzak pulların (Beyaz için N1 ve N2, Siyah için B1 ve B2) ara istasyonlara (Beyaz için N12; Siyah için B12) getirilerek düşmanla temasın kesilmesi olarak düşünülebilir. Tabii ki böyle bir taktik ancak KAÇAK OYUN için uygundur; eğer GERİ OYUN (backgame) stratejisine geçilmişse bu taktik uygulanmaz. Demek ki düşmanla bir an önce teması kesmek istiyorsanız, savaş alanında en az 2 pul içeren birkaç tane ara istasyonunuz olmalıdır; geride kalmış pullarınız ancak ara istasyonlar sayesinde kaçabilirsiniz. O halde eğer stratejiniz GERİ OYUN değilse, beyazsınız N12'de, siyahsınız B12'de en az 2 pul bırakarak geri kalmış taşlarınızı bu ana istasyonlar üzerinden kaçırmalısınız.

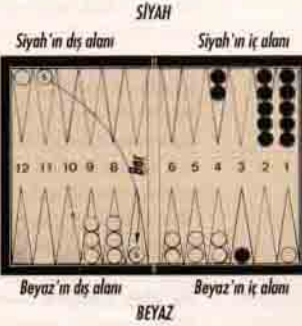


Şekil 1: Beyaz 5-2 oynar

Şimdi Şekil 1'e bakalım. Beyazın ve Siyahın göz sayımları eşit; fakat Beyazın N4'de gecikmiş bir piyonu var. Beyaz 5-2 atıyor. N4'deki taş hâlâ hapis. Beyaz N12-B8 ve N12-B11 oynarsa hata etmiş olur; çünkü N12'deki ara istasyonunu yok etmiştir; N4'deki beyaz taş şimdi kendi kuvvetlerine ulaşabilmek için daha uzun bir yol gitmek zorundadır. Ayrıca Siyahın gelecek zarda N4'deki beyaz taşı kırma olasılığı büyüktür (siyah bu taşı kırabilecek 27 farklı zar atabilir, bunlardan ikisi (5-1 ve 1-5) N4'ü üzerinde kapı olarak kırar. Siyah N4'ü kıramasa bile N4'deki taş, yolu üzerindeki N9, B12 ve B7 engellerini aşabilmek zorundadır. En iyi taktik beyazın N12'de iki pul bırakarak B8-B1 oynamasıdır. Böylece açık verme sırası Siyah'a gelir. Siyah N4'deki taşı üzerinde kapı almadan kıramasa bir hayli büyük bir riziko almış olur; çünkü kırılırsa zor durumda düşecektir (Beyaz'ın iç alanında yalnız B1 ve B2 boş).

Kapı Yapıcı Tek (İzole) Pullar

Tavla da sık sık hatırlanması gereken bir kural şudur; kırılmayan açıklar bir sonraki zarda kapıya çevrelebilir. Bu demektir ki uygun bir yerde bıraktığınız bir açığı, rakibiniz onu kıramazsa, bir sonraki zarda kapıya çevirebilirsiniz. Demek ki açık vermenin hem kötü (kırılmak), hem de iyi (kapı almak) yanları vardır.



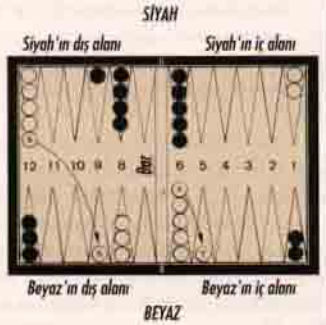
Şekil 2: Beyaz 4-3 oynar

Şimdi Şekil 2'ye bakalım. Siyah 2 taş aldıktan sonra Beyaz'ın geri oyununun kurbanı olmuş, kırılmış ve B3'de yarı hapis olduğundan taşların N1 ve N2'ye yığılmıştır. Beyaz 4-3 atar. Beyazın B6-B3 oynayarak Siyah'ı kırması anlamsızdır. Beyaz şu iki oyundan birini oynamalıdır: 1- N12 ve N11'deki pullarla B10'da kapı almak. Bu durumda Siyah'ın dışarı çıkabilme olasılığı 5/36'dır (çıkış zarları 4-4, 5-4 ve 6-4). 2- Beyaz N11 - B7 oynar. B7'deki beyaz taşı KAPİ YAPICI (constructeur) denir. B7'deki taş tabii ki aynı zamanda bir açiktır. Fakat Siyah'ın 4 atarak B7'yi kırma olasılığı 11/36'dır (6-4, 5-4, 4-4, 3-4, 2-4, 1-4, 4-6, 4-5, 4-3, 4-2 ve 4-1, toplam 11 olasılık. İki zar 36 türlü atılabilir; o halde $p = 11/36$); bir diğer deyişle 25/36 (yaklaşık %70) olasılıkla B7 kırılmayacaktır. Bu risk göze alınabilir). a) B7 Siyah tarafından kırılmazsa, Beyaz bir sonraki zarda B7'deki tek pul üzerine ikinci bir pul getirerek kapı alır ve muhtemelen oyunu kazanır (B4-B9 arası kapı örmüştür). b) Siyah 4-1 veya 4-2 atarsa B7'yi kırar, fakat kaçamaz; şimdi N12, B9 ve B8'deki Beyaz pulların ateşi altındadır. Beyaz vur kaç yaparak veya B7'de kapı alarak Siyah taşı kırabilir. c) Siyah 4-3, 4-4 veya 4-5 atarsa hem B7'yi kırar, hem de hapisten çıkar; fakat kırdığı pulun ve N12'deki beyaz pulun ateşi altındadır. d) Siyah 6-2 atarsa Beyaz'ın hem B7, hem de B12'deki pullarını kırar ve zaten hakkı olan oyunu alır.

Rakibin olasılıklarını artırma

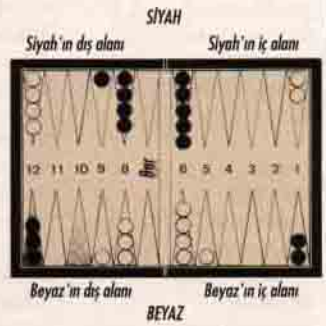
Rakibin olasılıklarını artırma pek açık olmayan bir kavramdır. Bunu somut bir örnekle açıklayalım. Diyelim ki Veli beyce piyangodan 500 milyon lira çıkıyor, Veli beyin bunu harcamak için 3 planı vardır: İyi bir otomobil almak veya bir arsa almak veya oturduğu kendi evini yenileştirmek. Diyelim ki Veli bey sizin rakibiniz onun iyiliğini istemiyorsunuz. Yakkında enflasyon olacağını da işittiniz. Veli beyin kafasına, bu 3 olasılığı ek olarak 4. bir olasılık sokuyorsunuz: "Ben olsam kızımı evlendirir ve damadına bir dükkân alırım" diyorsunuz. Onu inandırıyor sunuz; o da ilk 3 olasılığı unutup dediğinizi yapmaya karar veriyor; fakat kızının yaşı henüz küçük olduğundan 2 yıl daha beklemesi gerekiyor. Bu sırada enflasyon geliyor, para pul oluyor; Veli bey bu 4 alternatiften de vazgeçmek zorunda kalıyor.

Şimdi rakibin olasılıklarını artırarak onu kendisi için en yararlı olabilecek planlarından vazgeçirme taktiklerini görelim. Diyelim ki rakibiniz bir 5 atabilirse kendisi için çok yararlı olacak şu 3 yoldan birini seçecek: 1) Bir açığı kırarak 2) Bir açığı kapatmak 3) Önemli bir kapı almak. Siz bu olasılıkların hiçbirine engel olamıyorsunuz. O zaman yine 5 zarıyla oynanabilecek yeni bir olasılık yaratıyorsunuz, örneğin rakibinizin 5'le vurabileceği bir kapı yapıcı açık (constructeur) veriyorsunuz. Rakibiniz zarları atıp bir 5 getiriyor. Şimdi ilk 3 olasılıktan birini uygularsa (bunları zaten engelliyordunuz), kırılmadığınız takdirde açığınızı kapayıp kapı alabilirsiniz. Kapı yapıcı taşınızı kıramasa ilk 3 tehlikeden kurtulmuş olursunuz. Eğer rakibiniz 5 atamazsa şöyle ya da böyle kazançlı çıkarsınız: hem tehditler gerçekleştirilmiş, hemde siz kapı yapıcı bir taş kazanmışsınız. Tabii rakibiniz 5-5 atarsa 5 kere döğünmeniz gerekir; çünkü hem onun ilk 3 tehdidinden biri gerçekleşir, hem de kapı yapıcı taşınız kırılır.



Şekil 3: Beyaz 4-1 oynar

Bunu Şekil 3'deki örnekle görelim; Siyah oyna 5-4'le başlamış ve B12-N9 ve B12-N8 oynamış. Beyaz zarı atsin ve 4-1 gelmiş olsun. Normalde bu durumda beyaz N1-N2 ve N12-B9 oynar. Fakat şimdi Beyaz şöyle oynamalıdır: B6-B5 (T) ve N12-B9 (S). Böylece Şekil 4'deki durum elde edilir. Siyahın 4 atacağını varsayalım. a) Siyah B12-N9 ile N9 kapısını alır. Fakat Beyaz da bir sonraki zarda 31/36 olasılıkla B5 kapısını alacaktır. b) Siyah B5'i kırabilir; fakat bu durumda N9 kapısını alamaz. c) Siyah 4 atamazsa Beyaz son derece kuvvetli bir duruma geçer.



Şekil 4: Beyaz 4-1 oynamıştır.