

## Tavla

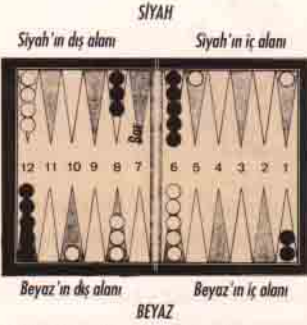
Selçuk Alsan

### Tavla Dersleri

#### Vuruş Bölgeleri

Oyunun başlarında hasmın iç alanında kırılmak, kırılan tarafa hemen hiç bir zarar vermez. Hasımın iç alanında şu durumlarda açık verebilirsiniz:

- Bir hamle sonra gerideki taşlarınızdan birini kaçırmak,
- Hasımını dış alana getireceği kapı yapıcı taşlar üzerinde tehdit oluşturmak,
- Hasım verdiğiniz açığı kırmaya mecbur ederek, onun kendi iç alanında açık vermesini sağlamak.



Şekil 1: Beyazlar N5'de bir açık veriyor.

Örneğin Şekil 1'de beyaz ilk atışta 4-3 oynamıştır. N5'deki açığın durumunu inceleyelim. Siyah 24/36 olasılıkla bu taşınızı kırmak zorundadır (bütün 1'ler; bütün 3'ler; bütün 5'ler; bütün 8'ler; toplam 24/36 olasılık); çünkü sizin N5'de kapı alma olasılığınız da çok büyüktür (bütün 4'ler veya 15/36 olasılık) (4-1, 4-2, 4-3, 4-4, 4-5, 4-6, 1-4, 2-4, 3-4, 5-4, 6-4, 2-3, 3-2, 4-1, 1-4).

Siyah 3-1 ve 3-3 atması dışında N5'deki taşınızı kırarsa N5'de açık vermek zorundadır. Siyah'ın N5'de vereceği açık 22/36 olasılıkla tarafınızdan kırılacaktır (taşınızı yere koymak için 15 türlü 5 atabilirsiniz; N1'deki taşınız 4 ile N5'deki siyahı 7 türlü zarla kırabilir (6-4 ile sayılmaz, yalnız 4 ile taşınızı yere koyarsınız; 5-4 ise 5'ler ara-

sında sayıldı). Demek ki siyah N5'deki taşınızı kırarsa siz onun için önemli bir tehdit unsuru oluyorsunuz.

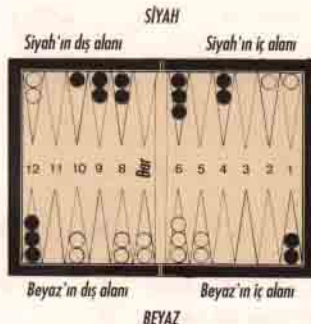
Bir oyuncu için kendi iç alanında kırılmak kadar kötü bir şey olamaz; çünkü böyle bir taş tekrar eski yerine gelebilmek için tam bir tur yaparak, ortalama 21 göz geçecek veya 3 zar atışı boşa gitmiş olacaktır. Ayrıca oyun sonunda hasım kendi iç alanını kapılarla ördüğünden, kırılan taşınızı yere koymanız zor olabilir.

Demek ki kendi iç alanınızda kırılmak akılsızca bir şeydir. Bunu ancak iki durumda göze alabilirsiniz:

- Oyun başında; başka çareniz yoksa veya size ilerde kapı aldırabilirse,
- Oyun sonunda Geri Oyuna yöneldiğinizde. Hasımın taşını kırmak için en elverişli alanlar Dış Alanlardır.

En iyisi hasımın hasımın dış alanında kırmak, biraz daha az iyisi hasım kendi dış alanınızda kırmaktır. Bu durumlarda kırılan taşın kırılması olasılığı çok azdır; çünkü iki zardan birinin puanı açığı yere koymada kullanılacaktır.

Beyaz saldırgan bir oyun oynuyorsa, B9 veya B7'yi kontrol etmek (bir gözü kontrol etmenin anlamı daha önce verilmişti), bu gözlerde kapı almaktan daha avantajlı olabilir.



Şekil 2: Beyazlar B10 ile B5 arası "Delikli Duvar" örmüş

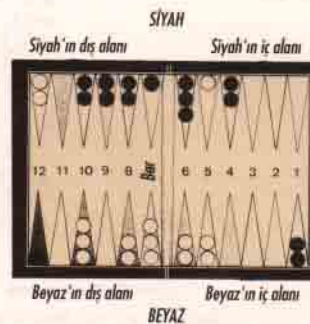
Şekil 2'de beyazlar B5 ile B10 arası delikli (delik B9'da) bir duvar örmüş durumdadır. B9 boştur; fakat N12 ve B10'daki beyaz taşların tehdidi (kontrolü) altındadır. Beyaz ne yapmalı? Beyaz B9'da kapı alırsa, geri taşlarına röle (ara istasyon) görevi yapacak, N12 kapısından yoksun kalacaktır. Beyaz için en iyisi B9'da kapı almak yerine B9'u tehdit altında tutmak ve cephe gerisinde kalmış iki taşını (N1 ve N2) bir an önce kaçırmaya çalışmaktır.

#### Kaydırma

Eski Mısırlılar piramitlerin yapılışında, tekerleğin icadından önce kaydırma yöntemini kullanmışlardı. Yük uzun ve dar bir tahta üstüne konur; tahta da kütükler üstüne oturtulur. Kütükler tahtanın gidiş yönüne diktir. Kütükler dönerek tahtayı ilerletir; tahta yeteri kadar öne kayınca en arka kütük boşa kalır, bu alınıp en öne konur (Şekil 3).



Tavla da buna benzer olarak ördüğünüz delikli veya deliksiz bir duvarı (yanyana 4-6 kapı) kendi iç alanınıza doğru ilerletmeye "Kaydırma" denir. Şekil 4'de.



Şekil 4: Beyaz taşların "Kaydırma"dan önceki durumu.

Beyaz kaydırmaya uygun bir durumdur. Yapması gereken önce N5'deki taşı kaçmak, sonra N12 ve/veya B10'daki taşlarını kaydırma yoluyla B4'e ve daha sonra B3'e getirmektir. Böylece, hapisane duvarları hapisdeki (B1'deki) iki siyah taşın üstüne yürüyor ve hapisane daralıyor.

#### Blokajın Yararları

a) Siyah B1'deki taşlarını oynamayınca, her attığı zar kendi dış alanında, büyük emekle kurduğu kapıların (N8, N4, N10) birer birer bozulmasına neden olacaktır; B1'deki 2 taş dışındaki 13 Siyah taş Siyah'ın iç alanına yığılacaktır. Bu yığılma Siyah'ın iç alanında yanyana kapılar şeklinde olması tercih edilir; fakat bu her zaman olası değildir. Siyah kendi iç alanını kapatsa bile Beyaz'ın açığını yakalaması kolay değildir.

b) Siyah B1'dekiler hariç bütün taşlarını içeri girince bazı zarları (önce 6'ları, sonra 5'leri vb.) oynayamayacaktır; bu ise Siyah'ın göz sayımında geride kalması demektir.

c) Blokaj yeterince uzun sürerse Siyah mars olur.

d) Beyaz kazanacağına emin olduğu an blokajı kaldırır ve bütün taşlarını içeri girerek taş toplamaya başlar.

#### Blokajın Zararları

a) Beyaz, Siyah ile temasını asla kesemez; yani kendi içine girmiş düşmanı kovamaz.

b) Bloke olan oyuncu GERİ OYUN'a yönelebilir (son ana kadar hasımın iç alanında kalarak onun açık vermesini bekler).

c) Kötü gelen zarlar blokaj yapan tarafı açık vermeye zorlayabilir. Hasım bu açığı kırabilirse (özellikle iç alanında duvarlar örülüyse) kazanma şansı elde etmiş olur.