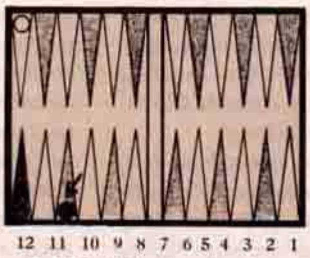
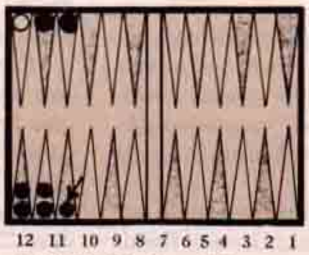
Selçuk Alsan

Tavla Dersleri

Bundan önceki derslerimizde olasılık hesabının, tavlada açıkların kırılmasında ne kadar önemli rol oynadığını belirtmiştik. İki açığın kırılma olasılıklarını vermeden önce, tek bir açığın hasımdan uzaklığına bağlı olarak kırılma olasılıklarını hatırlatacağız. Uzaklıklar ev (göz) olarak verilmiştir (Her sivri ikizkenar üçgen bir göz veya evdir. Beyaz gözlere B1, B2, B3, ..., B12 ve siyah gözlere N1, N2, N3, ... N12 denmiştir. B1 Beyaz'ın en sağında, N1 Siyah'ın en solundadır). Tek bir taşın hasım bir taştan uzaklığını U ve kırılma olasılığını P olarak vereceğiz. U = 1 için P = %30, U = 2 için P = %33, U = 3 için P = %39, U = 4 için P = %41, U = 5 için P = %41, U = 6 için P = %47 (en yüksek oran), U = 7 için P = %17, U = 8 için P = %17, U = 9 için P = %14, U = 10 için P = %8, U = 11 için P %5, U = 12 için P = %8, U = 13 için P = % sıfır, U = 14 için P = % sıfır, U = 15 için P = %3, U = 16 için P = %3, U = 17 için P = % sıfır, U = 18 için P = %3, U = 19 için P = % sıfır, U = 20 için P = %3, U 21, 22 ve 23 için P = % sıfır, U = 24 için P = %3. Hasımdan uzaklığınız U = 13, 14, 17, 19, 21, 22 veya 23 ise, kırılma olasılığınız (P) sıfırdır. Diğer uzaklıkları kırılma şansının büyüklüğüne göre sıraya dizelim: 6 (kırılma olasılığı en büyük), 5 veya 4, 3, 2, 1, 7 veya 8, 9, 10 veya 12, 11, 15 veya 16 veya 18 veya 20 veya 24 (veya ile birleştirilen uzaklıkların kırılma şansı eşittir). Kırılma şansını sıfıra indirmek için açığınızı hasımdan U = 13, 14, 17, 19, 21, 22 veya 23 göz uzağa koymalısınız. Tavla tahtası üzerinde açığınızın hasımdan uzaklığını ellerinizle değil, gözlerinizle saymayı öğrenmelisiniz. Bazen attığınız zar sizi bir, iki, üç ve hatta dört farklı şekilde açık vermeye zorlayabilir. Yukarıdaki listede kırılma riski az veya sıfır olan açıklar, ancak iki zarla kırılabilen (U ≥ 7) açıklardır (dolaylı açıklar). U ≤ 6 olan açıklar kırılma riski büyük açıklardır (direkt açıklar). Nerede açık vereceğinizi bu olasılık kurallarıyla belirlemelisiniz. Direkt açıklar basit direkt ve toplamlı direkt diye ikiye ayrılır (Şekil 1A ve 1B). Basit direkt açıklar yalnız tek bir zarla kırılabilenlerdir: 1, 2, 3, 4, 5 veya 6 ile kırılırlar.

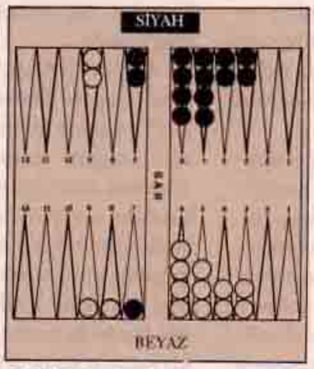


Şekil 1 A Direkt açıktoplamı.



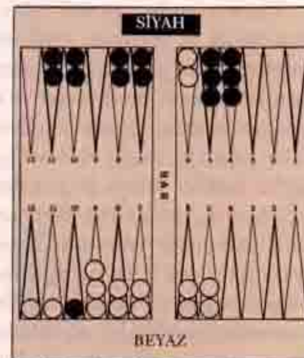
Şekil 1 B Direkt açık basit.

Örneğin U = 3 ise bu taşın 11 türlü atılabilen 3 ile, 1-1 ile ve 2-1 ile kırılabilmesi gerekir; fakat kıracak taşla kırılacak taş arasına hasmın iki kapısı girmişse, bu taşı 2-1 veya 1-1 ile kıramazsınız; yalnız 3 atarak kırabilirsiniz (Örnek: Beyaz N12 bir taş, Siyah B12 ve B11'de çift taş, B10'da tek taş). Basit direkt açığı kırma olasılığı daima 11/36 (%30)'dur. Toplamlı direkt açık, hem tek bir zarla, hem de iki zarın toplamı ile vurulabilendir. Örneğin Beyaz N12, Siyah B10 iken ve bu iki taş arasında Siyah kapılar yokken B10'daki taş hem 3 ile, hem de 2-1 veya 1-1 ile vurulabilir. Bu durumda kırılma olasılığı artar ve 14/36 (%39) olur. Bundan çıkan ders şudur: Kıracak taş ile kırılacak taş arasında, kırılacak taşın renginden kapılar bulunması kırılma olasılığını azaltır. U = 1 ile 6 arası ise, açığınızı mümkün olduğu kadar hasma yakın verin; U = 7 - 24 arası açığınızı mümkün olduğu kadar hasımdan uzakta ve tercihen kırılma olasılığı olmayan gözlerde verin (kırılma olasılığının U = 13, 14, 17, 19, 21, 22 veya 23 için sıfır olması, iki zarın toplamının bu sayıları verememeyişindendir. Buna karşı örneğin U = 16'daki bir açık 4-4 ile, U = 20'deki bir açık 5-5 ile, U = 24'deki bir açık 6-6 ile vurulabilir). Yeri gelmişken belirtelim ki örneğin 6 ile kırılma olasılığının en yüksek (17/36) oluşu, 36 çeşit zar atışından 17'sinin 6 ile kırılma olanağı yaratmasındandır: 6-1, 6-2, 6-3, 6-4, 6-5, 6-6, 1-6, 2-6, 3-6, 4-6, 5-6, 5-1, 1-5, 4-2, 2-4, 3-3, 2-2-2. Her uzaklıktaki kırılma olasılığı benzer olarak hesaplanmıştır. Örneğin 1 ile kırılma olasılığı 11/36'dır; çünkü iki zarla 1, 11 şekilde atılabilir: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-1, 3-1, 4-1, 5-1 ve 6-1.



Şekil 1 C Siyah 6-3 oynar.

Bu örnekte Siyah'ın B7 noktasında bir açığı vardır ve Siyah 6-3 atmıştır (Şekil 1C). Yukarıdaki olasılık hesapları ışığında Siyah'ın nasıl oynaması gerektiğini düşünün. Siyah'ın B7'deki açığını hiç oynatmaması en büyük hatadır. Siyah açığını kaçmazsa, 3 beyaz taştan biriyle kırılabilir; U = 9 ve P = %14, U = 2 ve P = %33, U = 1 ve P = %30. 1 veya 2 veya 9 ile kırılma olasılığı = 0.3 + 0.33 + 0.14 = 0.77. Siyah kaçmazsa 3/4 olasılıkla kırılacaktır. Peki, kaçarken 6 ile kaçıp N12'ye mi gelsin, 3 ile kaçıp B10'a mı gelsin? N12'ye gelirse (U = 3) kırılma olasılığı %39, B10'a gelirse (U = 6) kırılma olasılığı P = %47. Tabii ki siyah 6 oynayarak açığını N12'ye getirir ve 3'ü iç alanından oynar (Örneğin: N5'ten N2'ye bir taş sallar; sonradan bunun üstünde kapı alabilir).



Şekil 2 Siyah 6-3 oynar.

Şekil 2'de Siyah yine 6-3 atmıştır ve B10'daki açığını kaçacaktır. 6 ile mi kaçardınız, 3 ile mi? Diyelim ki 6 ile kaçıp N9'a geldiniz; U = 3 ve kırılma olasılığınız ideal olarak %39; ne var ki Beyaz sizi 1-1, 2-1 ve 1-2 ile vuramıyor, o halde gerçek kırılma olasılığınız P = 14/36 (%39) değil, P = (14-3) / 36 = 11/36 = %30. Eğer 3 ile kaçıp N12'ye gelirseniz U = 6 ve ideal olarak kırılma olasılığınız P = %47; ne varki Beyaz sizi 5-1, 1-5, 4-2, 2-4 veya 2-2-2 ile vuramıyor; o halde gerçek kırılma olasılığınız (17-5) / 36 = 12/36 = % 33. Görülüyor ki kırılma olasılığını azaltmak için 6 oynayarak N9'a kaçmalısınız.

Tavladaki kırılma olasılıkların su gibi ezbere bilmelisiniz. Fakat şunu da eklemek gerekir ki zar çoğu kez matematik beklentilere uymaz; böylece kırılma olasılığı az bir taşınız bile, kırılma olasılığı sıfır olmadıkça kırılabilir. Olasılıkları bilmekle birlikte, uyanık ve stratejili bir oyun oynayanın kazanma şansı, yalnız olasılıkları hesaplayabilen bir oyuncuya göre çok daha yüksektir.