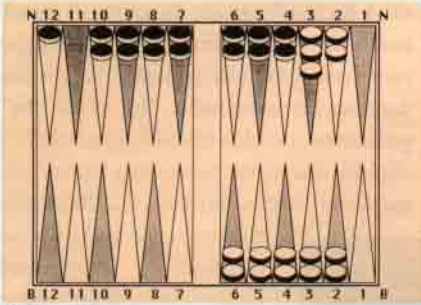
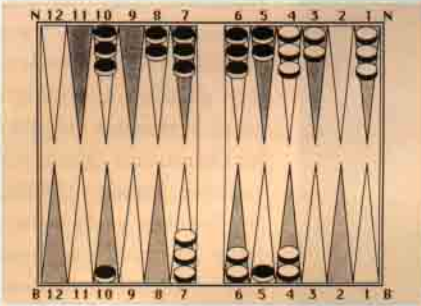


## Tavla Selçuk Alsan

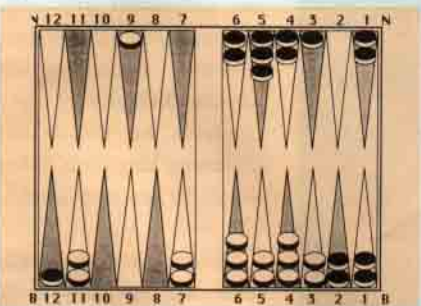
1- Beyaz B6-B5 ve B6-B4 oynar. Tabii ki N2-N3 oynayarak açık vermez. Beyaz siyahın cephe gerisine (N2 ve N3) sağlam bir şekilde yerleşmiştir ve karşı saldırı için fırsat kollamaktadır. Siyah eninde sonunda bir açık verecektir, o zaman beyaz siyahı kırarak ve kendi kapılarının beşi (bu son zardan sonra dördü) kapalı olduğundan oyunda inisiyatif ele geçirecektir. Siyahın açık vermesi uzarsa, beyaz cephe gerisindeki 5 taşının hiçbirini oynayamadığından kendi iç kapılarını birbir bozmaya başlayacaktır. Bu nedenle siyah, beyazı mümkün olduğu kadar hapis tutucu bir strateji izleyecektir. Yeri gelmişken tavla ustalığının belki bazılarınızca bilinmeyen paradoksal bir inceliğinden söz etmek istiyoruz. Oyununuz kötüye gidiyorsa (zaten kaybedecekseniz) kasten açık vererek kendinizi kırdırın ve hasmın cephe gerisine (siyah cephe gerisi N1-N6, beyaz cephe gerisi B1-B6) yerleşin ve oyun sonunda karşı saldırıya geçme fırsatını bekleyin, tabii bu arada mümkünse kendi iç kapılarınızı artırm. Özellikle aşağıdaki üç şart



1- Beyaz 2-1 oynar.



2- Siyah 6-3 oynar.



3- Beyaz 5-4 oynar.

gerçekleşmişse kendinizi kırdırtmak için hiç beklemeyin: a) hasmınız zaman açısından sizden öndedir; b) hasmınızın cephe gerisinde kırılan taşınızı koyabileceğiniz en az 2 yer vardır (içerde 4 kapıdan fazla yoktur); c) hasmınızın kendi cephe gerisinde açığı yoktur. Bu sonuncu nokta, tavlayı iyi bilmeyenlere saçma gelebilir; "açığı varsa, kırılan taşı yerine koyarken onu da kırarım işte, oh ne alâ, bir taşla iki kuş" diye düşünebilir. Ancak işleri kötüye gidenin, hasmın cephe gerisine düşmek, böylece zaman kazanmak ve vuruşmak fırsatı arayacağını belirtmiştik. Karşınızdaki iyi bir tavla oyuncusu ise, kendi cephe gerisinde kasten açık(lar) bırakmak isteyecektir. O halde ne mi yapmalısınız? Hasmınızın kırılmak istediğini sezerseniz (örneğin açığını kapatma fırsatı eline geçtiği halde onu kapatmıyor), onu asla kırmayın; tabii mecbur kalırsanız kıracaksınız, o başka. Hasmınızın size yem olarak verdiği yeni taşlarını kırmaya uğraşmak yerine, onun o zamana kadar kırdığınız taşları önüne kapılar örmeye çalışın, onu hapsedmeyi deneyin.

2- Siyah B5-B11 ve N10-N7 değil, B5-B8 ve B10-N9 oynamalıdır. Çünkü beyaz gelecek zarda 5 veya 6 atıp siyahı kıramazsa, siyah 1 veya 8 atarak N9'daki kapıyı kapatma şansı elde eder; bu durumda beyaz tamamen hapsolür. Beyaz, siyahı N9'da kırsa bile, bunun siyaha hemen hiç zararı yoktur; çünkü siyah kırılan taşı hemen yerine koyarak kaçmakta serbesttir. Tavlada asla açık vermeyecek şekilde oynayan kaybeder. Verilen bir açığın kırılmasından doğacak zarar çok küçükse (hasmın cephe gerisi boşa ve ora-

dan kaçmanız kolaysa) veya kırılmak yarar sağlayacaksa (1. problemde açıkladık) kırılmaktan çekinmemek gerekir.

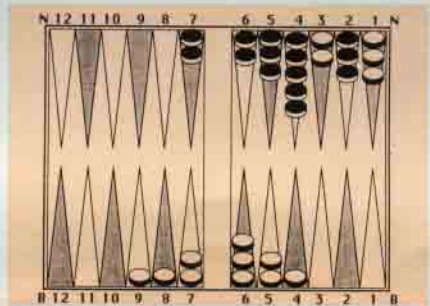
3- B12'deki açığı kırarak Siyah'a zaman kazandırmış olursunuz, bunu yapmamalısınız. N9-B11 ve B11-B7 oynayın.

4- N1-N3 ve B9-B4 oynayınız. N3-N8 ile kaçmayı düşünmüş olabilirsiniz. Fakat iç kapılarınızı artırmanız daha önemlidir. Çünkü siyahın atacağı zarlardan birçoğu ona mecburen açık verdirecektir. Örneğin, siyah 5-4 atarsa mecburen N6 ve N7'de açık verir.

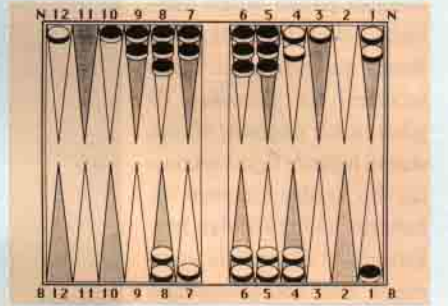
5- N3-N8 ve N3-N9 oynamalısınız. İçerdeki 3 açığınıza rağmen N9'da kırmanızın iki nedeni vardır: Kendinizi kırdırarak zaman kazanmak ve siyah'ın N4'da kapı alarak sizin 6 ile çıkışlarınıza engel olmasını önlemek.

6- N1-N3 ve B8-B3 oynamalısınız. B1'deki taşı kırmanız veya N12 ve B7'deki açıklarınızı kaçmanız anlamsızdır. B3, B7 ve B8'deki açıkları kasten verdiniz, artık siyahın sizi kırmadan çıkması zordur. Kırılıp onun cephe gerisine gidecek ve orada onun başına iş açacaksınız. Siyahın atacağı zarların onun kapılarını bozacağı bellidir. B1'deki taşı kırmanız halinde siyah gelecekte, sizin iç kapıları bozmanız gündeme gelir; çünkü siyahın cephe gerisinde 5 kapı arkasında hapisiniz, çıkmayınca iç kapılarınızı bozmak zorunda kalabilirsiniz.

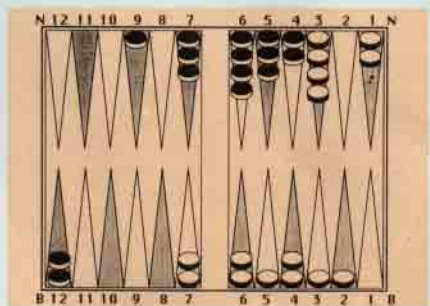
7- N1-N3 ve N2-N8 oynamalısınız. Artık Siyah'ın cephe gerisinde açık veremezsiniz, çünkü N4, N5, N6 ve N7'de üzerinize kapı almaya hazır 4 taş canavar gibi beklemektedir. B9-B3 bu nedenle tercih edilemez.



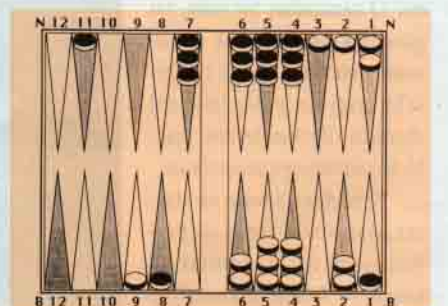
4- Beyaz 5-2 oynar.



6- Beyaz 5-2 oynar.



5- Beyaz 6-5 oynar.



7- Beyaz 6-2 oynar.