

Tavla

Selçuk Alsan

Oyun Başlangıcı

Tavla oyuncuları iki gruba ayrılır. Birinci gruptakiler yalnızca oyunun nasıl oynandığını bilir; kazanmak için gerekli ustalık bilgilerinden yoksun olduğu için tamamen zara bağımlıdır; şans iyi gider de iyi zarlar gelirse oyunu kazanır. Oyunu kaybedince de bunu kötü zarlar gelmesine bağlar. Ne yazık ki tavlayı hâlâ birçokları yalnızca şans oyunu olarak görmektedir. Peki, ikincinin de şans eşitken bazı kişilerin sizi üstüste mars etmesine ne dersiniz?

İkinci gruptaki tavla oyuncuları tavlada ustalık kurallarını öğrenmişlerdir, kazanmak için oynarlar ve genellikle nasıl zar gelirse gelsin, kazanmayı başarırlar. Amacımız sizi usta bir tavla oyuncusu yapmaktır.

Usta bir tavla oyuncusu oyun başında attığı zarları, artık klâsikleşmiş belli bir şekilde oynar. Bu dersimizde oyun başlangıcında atılan zar-

ların nasıl oynanması gerektiğini veriyoruz.

Rakibinizin solundan sağına olan evlerini N1, N2, N3, ..., N12 ve sizin sağınızdan solunuza olan evlerinizi B1, B2, B3, ..., B12 olarak nitelendirelim (Şekil1). Sizin sağınızda iç sahanız, solunuzda dış sahanız bulunmaktadır. Sizin iç sahanızın karşısı rakibin iç sahası ve sizin dış sahanızın karşısı rakibin dış sahasıdır (İç saha sizin 5, rakibinizin 2 pulu olandır).

6-6: N1-N7 X 2 ve N12-B7 X 2. Bazı ustalar 6-6'yı şöyle oynarlar: N1-N7 ve N12-B7 X 3. Çok kuvvetli bir zar.

5-5: N12-B3 X 2 (Oyun başlangıcı için kötü bir zar)

4-4: N1-N5 X 2 ve N12-B9 X 2.

3-3 N1-N4 X 2 ve B8-B5 X 2. Aynı derecede mükemmel bir oyun N12-B7 X 2.

2-2: N1-N5 X 2.

1-1: Başlangıçtaki en iyi zar-
dır. B8-B7 X 2 ve B6-B5 X 2.

6-5: N1-N12.

6-4: N1-N7 ve N1-N5. Bu kötü bir zardır, fakat en iyi oynama şekli budur. Rakibi-

niz açıklarınızı kırsa bile onların üstünde kapı alması uzak bir olasılıktır. Bazı oyuncular 6'yı N12-B7 olarak oynarlar. Bu, kırılma şansını değiştirmez.

6-3: N1-N7 ve N1-N4.

6-2: N1-N7 ve N1-N3 (Bazı oyuncular N12-B5, diğerleri N12-B7 ve N12-B11 oynar, bunlar risklidir).

6-1: N12-B7 ve B8-B7. Bir diğer iyi zar.

5-4: N1-N5 ve N12-B8. Bazıları 4'ü N12-B9 olarak oynar, ancak N1-N5 tercih edilmektedir.

5-3: N12-B8 ve N12-B10. (B3'de kapı almanızdan daha iyi).

5-2: N12-B11 ve N12-B8.

5-1: N1-N7. (N12-B7 veya N12-B8 ve B6-B5 daha risklidir).

4-3: N1-N4 ve N1-N5. Sizi kırsa siz de onu kırabilirsiniz. Bazıları N12-B6 oynar, fakat B6'ya yığınak yapmak iyi birşey değildir. Cesaret ekolü oyuncularını N12-B9 ve N12-B10'i tercih eder, fakat bu durumda kırılma şansını çok büyütür: 3'e karşı 1.

4-2: B4 üzerinde kapı alınız.

3-2: N1'deki iki taşınıza 3 ve 2 oynatın.

4-1: N1'deki iki taşınıza 4 ve 1 oynatın.

3-1: B5'de kapı alın.

2-1: Başlangıç için en kötü zar. N1-N4 en iyi oyununuzdur. Cesaret Ekolü N12-B11 ve B6-B5, Ürkek Tavşanlar Ekolü N12-B10 oynar.

Acemilerin en sık yaptıkları 18 hata:

1- Tavlanın en önemli stratejisi, rakibinizin iç sahasında (N1'de) bulunan iki taşınızı dışarı çıkmanızdır. Bu iki taş, kuvvetlerinizin en zayıf iki elemanıdır; gecikmeden onları güvenliğe ulaştırmalısınız. Oyunun başlarında bir 6-6 ile bunu sağlayabilirsiniz. Fakat 4-4 veya 2-2 ile N5'e yerleşmeniz de büyük avantajdır;

böylece hem daha kolay kaçabilir, hem de rakibin kendi iç sahasına girişini engelleyebilirsiniz. Bu iki taş N7'ye gelmeniz de çok lehinizedir.

2- Açık bırakmaya zorlanırsanız şunlara dikkat edin:

a) Açık genellikle rakibinizin ilerlemiş taşından olabileceğince uzakta olmalıdır (ilk 6 puan hariç). Bu noktada size rakipten uzaklığa göre kırılma olasılığını gösteren tabloyu veriyoruz:

	Rakipten uzaklık	Kırılma olasılığı
kırılma riski en fazla	1 puan	11/36
	2 puan	12/36
	3 puan	14/36
	4 puan	15/36
	5 puan	15/36
	6 puan	17/36
kırılma riski orta	7 puan	6/36
	8 puan	6/36
	9 puan	5/36
	10 puan	3/36
	11 puan	2/36
	12 puan	3/36
kırılma riski en az	15 puan	
	16 puan	
	18 puan	1/36
	20 puan	
	24 puan	

Açıkça görülüyor ki rakibin en ileri taşıyla aranızda 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 puan olması kırılma olasılığınızı çok arttırmaktadır ve bu olasılık 1'den 6'ya kadar giderek artmaktadır. 6 ile kırılmak olasılığı en fazladır. Rakiple aranızda 7-12 puan olması halinde kırılma olasılığınız giderek azalmakta ve 15-24 puan arasında 1/36'ya düşmektedir. Olasılık cetvelinden çıkan dersler: 1) Mümkünse açığınız rakipten en az 7 puan uzak olmalı. 2) Eğer açığınızı rakibe 6 puandan uzak olamayacaksa, rakibe mümkün olduğu kadar yakın (tercihen 1 ötesine) olmalıdır. 3) Mümkünse asla 6 ile kırılacak duruma düşmeyin (kırılma olasılığı % 50'ye yakın). 4) Açığınızı rakip arasında 6 puandan fazla bir ara olacaksa, açığınızı mümkün olduğu kadar uzağa koyun.

