

Tavla

Selçuk Alsan

Nasıl Oynamalı?

(Geçen sayıdan devam.)

3- Gereksiz riskler almayın. Daha önceki derslerde açıkladığımız gibi, gereğinde veya zorunlu kalırsa açık vermehilimsiniz; fakat acemiler genellikle aşırı cesur bir oyun oynar, zorunlu veya yarar olmadan açık verir. Bu çok büyük bir hatadır. Dikkatsiz oyun felâketle sonuçlanır.

4- Kendi iç sahanızda (B1'den B6'ya) üzerine kapı alamadığınız sürece, rakibinizin açığını asla kırmayın (Böyle bir riski ancak oyunu zaten kaybediyorsanız ve rakibin iç sahasına dönerek yeniden hücum olanağı yaratmak istiyorsanız alabilirsiniz). Bunun gerekçesi şudur: İç sahanıza varan bir taşınız, N1'den kalktı ise en az 18 puan sonra yerine varmış demektir, kırılırsa 13 puan geri gidecektir. Rakibiniz ise sizin iç sahanızda kırılmakla ancak bir kaç puan kaybeder.

5- Oyunun başında ana amacınız, rakibinizin iç sahanındaki iki taşının çıkışını engelleyecek kapılar almak olacaktır. Mümkünse B5'de ve B7'de kapı alın. Rakibin iç sahasındaki iki taşını N5'e getirmeye çalışın.

6- Sizi kırmak rakibinize daha büyük bir risk getirmediği sürece asla açık vermeyin.

7- Bir diğer hayati taktik, iç sahanızı kapatmaya çalışmanız, yani B1'den B5'e kadar olan kapıları almanızdır. Bu durumda açık verip kırılan rakip zarları size teslim eder.

8- Oyun sırasında sık sık hanginizin daha ileride olduğunu ölçmelisiniz. Bu şöyle yapılır: Sizin ve rakibinizin karşıt noktalarda (örneğin N12'ya karşı B12, N8'e karşı B8 vb) olan taşlarını belirleyip onları

bir yana bırakın; karşıt noktalarda olmayan taşlarınızı dikkate alın; bu taşları kendi iç sahanıza sokabilmeniz için kaç puan gerekli; rakibinizin kendi taşlarını kendi iç sahasına sokabilmesi için kaç puan gerekli?

Örneğin şekilde karşıt noktalarda olan N7-B7 ve N10-B10 bir yana bırakılırsa siyahın N6'ya (iç sahaya) gelebilmesi için $(3 \times 7) + 18 = 39$, beyazın B6'ya (iç sahaya) gelebilmesi için $2 \times 2 = 4$ puana ihtiyacı olduğu görülür; (Şekil 2). Demek ki beyaz 35 puan öndedir (Siyahın B12'deki üç taşının N6'ya gelişi 3×7 ve B1'deki taşının N6'ya gelişi 18 puandır; beyazın B8'deki iki taşının B6'ya gelişi ise 2×2 puan yapar).

9- Tuttuğunuz kapılar üzerinde taşlarınızın yığınak yapmasını önleyin. Herhangi bir kapı üzerinde 6 veya daha fazla taşın kule gibi yükselmesi, pozisyonunuzu sıkıştırır ve birçok taşınızı oyun dışı bırakır. B1, B2, B3'e taş oynamaktan sakının, bu taşlar oyun dışı kalır ve ayrıca onları oraya getirmek için kullandığınız zar boşa gider. Ancak işe yaramayan zar-

larla B1, B2 ve B3'e taş nakledin (tavla diliyle "sallayın"), işe yarar zarları bu iş için israf etmeyin. Bunun aksine B5 ve B4'ü, aşırı olmamak şartıyla, doldurmayayın.

10- Gelen zarla kapı alamıyorsanız, hiç olmazsa kapıya hazırlık

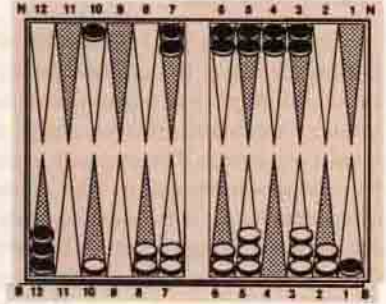
olacak şekilde pullarınızı dağıtın. Özellikle rakibin taşları uzakta ise bu taktiği uygulayın. Örneğin 3-2 ile N12-B11 ve N12-B10 oynadıktan sonra 4-3 ile B7'de kapı alabilirsiniz.

11- Rakibinizin yem olarak bıraktığı açıkları kırmayın. Kırılarak sizin iç sahanıza geri dönmek ve savaşa yeniden başlamak istiyor olabilir. Açığı zorunlu olarak veya büyük risk olarak vermişse kırın.

12- Rakibinizin iç sahası kapalı ise (N1'den N6'ya kapılar) açık vermemeye çok dikkat edin.

13- Rakibinizi kırdıktan sonra, iç sahada en az 3 yuvanız kapalı ise, gelen taşlarınızı yaparak iç sahada yeni kapılar almaya çalışın.

14- Taş toplarken B6'da yı-



gılma varsa ve B1, B2 ve B3 boşsa, 1, 2 veya 3 attığınızda B4 veya B5'den değil, B6'dan sallayın. Bu size 6-6 attığınızda B6'yı boşaltmak olanağı sağlar.

15- Zarı oynarken mümkünse pullarınıza saha değiştirin. 4 saha var: Rakip iç ve rakip dış sahası ve sizin dış ve iç sahalanız. Bunlara sırasıyla A, B, C ve D dersek taşınız mümkünse A->B->C->D şeklinde yer değiştirmeli, aynı saha için kalmamalıdır. Örneğin taşı N10'da ve 3 attınız, N10-B12 oynayın (B'den C'ye geçtiniz); taşınız B12'de ve 6 attınız, B12-B6 oynayın (C'den D'ye geçtiniz) vb.

16- Sizin iki taşınız kendi iç sahasında iken rakibiniz taş toplamaya başlarsa, olanak bulunca bu iki taşı birbirinden ayırın. Böylece rakibiniz açık verince kırmamız kolaylaşır.

17- Siz taş toplarken sahanızda rakip taşlar varsa, Bar'a (tavlanın ortası) en yakın yuvada çift sayıda taş bulundurmaya çalışın, böylece açık vermeyi önleyebilirsiniz.

18- Siz taş toplarken rakibiniz gele atıyorsa taş toplamak yerine iç sahanızı B6, B5, B4 ... sırasıyla açmaya çalışın. Böylece taşı koyarsa kalkıp gitmesi gerekir, içinize yerleşip sizi tehdit edemez.

Beyaz 6-2 oynayacak. Beyaz'ın en iyi oyunu 11'deki taşı 8 ileri götürerek 3'deki siyah taşı kırmaktır. Beyaz, iç alanında iki açık vermek pahasına bu kırmayı gerçekleştirebilir. Beyaz'ın 5'deki taşıyla 3'teki siyahı kırması ve 7'deki taşıyla 1'deki açığını kapaması yanlıştır.

