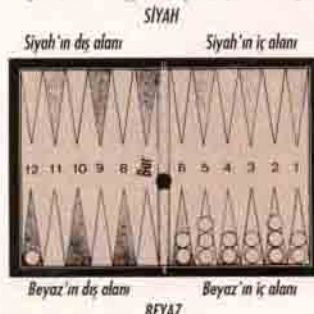


Stratejik Prensipler

Bir oyunda oyunu kazanmak için oynanması gereken genel kuralları o oyunun stratejisini oluşturur. Tavla da atılan zarlar, stratejiyi uygulamak üzere hayata geçirir. Stratejinin uygulanmasında başka üç faktör rol oynar: 1) Zarlar stratejiye oyun gelmelidir (burada şans faktörü etkindir). 2) Hasım yaratılmak istenen pozisyona bozmatmalıdır. 3) Oyuncu geri taşlarını düşman alanından çıkarmakta, yarış önde görünmekte, açıklarını kapatmakta ve daha birçok problemde teorik bilgi ve ayrıca deneyim kazanmış olmalıdır. Tavlayı yalnızca bir talih veya yalnızca bir zeka oyunu olarak görmek yanlıştır. Tavla bir kenarlı şans, bir kenarlı deneyim ve bir kenarlı zeka olan bir ügündür. Çok sık ve uzun süredir tavla oynayan bir insanın kazanma şansını elbette artırmaktadır; buna zeka ve teorik bilgi eklenir; şans da yardım ederse ortaya şampiyonlar çıkar. Sıraçda şans faktörü yoktur; fakat sıraçta da yalnız zeka oyunu olarak görmek yanlıştır, deneyim çok büyük rol oynamaktadır; teorik çözümler varsa şarttır. Eğer sıraçta yalnız zeka yetseydi, bütün büyük matematikçilerin sıraç şampiyonları olması gerekirdi; oysa sıraç tarihinde yalnız iki matematikçi-şampiyon çıkmıştır. Mac Ewre ve Emanuel Lasker. Aslında her iyi matematikçi istese iyi bir sıraç ve hatta sıraç şampiyonu olabilir; fakat bunun için matematiği bir kenara bırakması ve günde 16 saat sıraç oynaması gerekir; tabii sıraç teorisi de öğrenmesi şarttır. Dünya sıraç şampiyonlarından Borvinnik iyi bir sıraççı olanın birinci şartının çok sık sıraç oynamak olduğunu söylemiştir. Tavla için de aynı şeyi söyleyebiliriz: zeki ve teori bilen bir insan ancak çok sık tavla oynayarak iyi bir oyuncu olabilir ve şans faktörünü yenilebilir. Matematik bir deyişle ifade edecek "tavla da ve sıraçta kazanmak için zeka ve teori gereklidir, fakat yeterli değildir; sık sık oyun oynayarak deneyim kazanılmaktadır". Aslında tavla ve sıraç şampiyonlarının hemen hepsinin herşeyi bir kenara koyarak bütün hayatlarını bu oyuna verdikleri bilinmektedir. Okurlarımıza bir yandan tavla teorisini öğretirken (verdiğimiz kuralları dünya çapında şampiyonlardan almaktadırlar) bir yandan da çok tavla oynayarak bu kuralları uygulamalarını tavsiye ederiz. Tavla stratejisinde 5 noktanın iyi anlaşılması gerekmektedir:

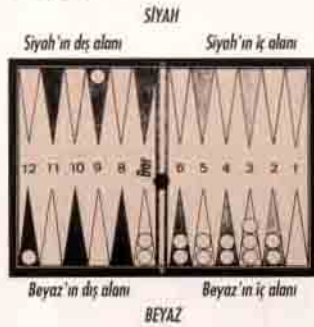
1) Duvar örme (yanyana 6 kapı almak), 2) Bir gözün işgali ve kontrolü 3) Geri taşların çıkartılması 4) Vuruş bölgelemesi (stones de frappes) 5) Kapıları kaydırma (mouage).



Şekil 1: Beyaz duvar örme.

1. Duvar Örme

Bir oyuncunun kendi iç ve/veya dış alanında yanyana 6 kapı alması duvar örme (veya baraj) denir. Duvar örme denilmesinin nedeni şudur; yanyana 6 kapı hasmınızın kaçmasını önler; hasmınız kurtulmuşsa zarları size teslim eder (Şekil 1). Yanyana 3, 4 veya 5 kapı almak da yararlıdır, bunlara yarım duvar diyebiliriz. Yanyana kapılar arasında bir göz boşsa veya bir açık içeriyorsa buna da delikli duvar demektedir. Oyun sonunda taş toplamaya başlamadan hemen önce genellikle her oyuncu kendi iç alanında duvar örmüş durumdadır. 1'de delikli olan höyle bir duvar, 1'deki düşman taşların kaçışını bir süre durdurabilir (Şekil 2).



Şekil 2: Beyaz duvar örme.

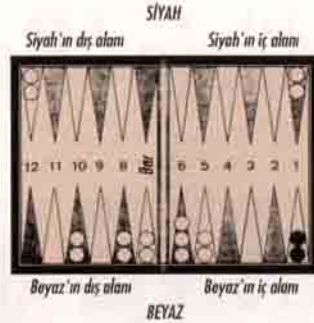
Beyaz oyun başında duvar örmeye mümkünse B7 ve B5'de kapı olarak başlamalıdır. B6 ve B8'de beyaz taşlar bulunduğundan böylece yanyana 4 kapı alınmış olur. Oyun kaçacağı bitmişse, yani beyaz ve siyah taşların tekrar birbirleriyle karşılaşma olasılığı yoksa, duvar bütün önemini yitirir. Tavla kapılarının sürekli yapıldığı ve bozulduğu bir oyundur. Şunu belirtelim ki çoğu kez duvarı korumak duvar örmekten daha zordur.

Beyaz B9 ve B10'da da kapı almalı veya hiç olmazsa taş bulundurulmalıdır. Çünkü N12'de iki taş bırakması gereken beyaz, B9 ve B10'a yedekler getirmese duvar örme için yeterli taş bulamayabilir. N12'de beyazın en az iki taş bırakması neden önemlidir? Bunun nedeni bellidir: Beyaz N1'deki iki geri taşını kaçarken N12'deki beyaz taşlar bir ara istasyon rolünü oynamakta, N1'deki iki geri taş ve N2 ile N11 arasındaki beyaz taşlar için bir sığınma yeri olmaktadır.

Oyun sırasında, mümkünse ve gerekiyorsa, B10 ve B9'daki kapılar B4 ve B3'e, B8 ve B7'deki kapılar B1 ve B2'ye kaydırılır.

2. Bir gözün işgali ve kontrolü

6 kapılı bir duvar örme 12 taş ister (geriye 3 taş kalır). Beyaz N1'deki geri taşlarını kaçınmadığı sürece N12'de de en az iki taş bulundurulmalıdır. Bu nedenle beyaz, duvar örme için yeterli taş bulmakta sıkıntı çekebilir. Bir gözde en az 2 taş bulunuyorsa o göz işgal edilmiştir. Bir gözde en az 2 taş içerden bir gözden en az %40 olasılıkla bir taş erişilebiliyorsa o göz "kontrol altındadır" (Şekil 3).



Şekil 3: Beyaz B9'u kontrol ediyor.

N12'deki bir taşın B9'a gelebilme olasılığı %39 (yaklaşık %40) dir. Çünkü bunun için 4 gerekir; 4 ise 11 türlü anılabilir (6-4, 4-6, 5-4, 4-5, 4-3, 3-4, 4-2, 2-4, 4-1, 1-4 ve 4-4); ayrıca 2-2, 3-1 ve 1-3 de 4 yapar; böylece $(11 + 3) / 36 = 14/36 = \%39$. O halde N12'deki taşlar, B9'u kontrol etmektedir. Tam duvar örülemediyse yatım veya delikli duvar örme yoluna gidilmelidir. Şekil 3'de B5, B6, B7, B8 ve B10'daki kapılar B9'da delikli olan bir duvar oluşturuyor. Bu duvar, yanyana 6 kapılı duvar kadar etkili olamazsa da B1'deki iki siyah taşın kaçma olasılığını bir hayli azaltır; siyah jimdi ancak 2-6 ve 3-5 ile kaçabilir, bunun olasılığı 4/36'dır. Ayrıca B9'a gelecek siyah taş N12'deki beyaz taşların ateşi altında olacaktır. Bu baraj yanyana 6 kapı kadar etkili değilse de kuruluşu 12 yerine 10 taş gerektirmektedir.

B6 ve B8 kapıları doğal olarak bulunduğundan, mantık duvarın bunlar etrafında örülmesini emreder. Oyunun başlarında B1, B2 ve B3'de kapı almak ağır bir hata; çünkü B1, B2 ve B3'e sevkedilecek 6 taş savaş dışına çıkarılmış olacaktır; bunlar artık N1-N12 ve B4-B12 arasında yer alacak çatışmaları katılamaz; geri hizmete alınmış gibidirler. Gerçi B1, B2 veya B3'de alınmış kapıların ilerde hasmın kurtuluş taşlarını yere konulmasını geciktirmek gibi bir görevi olabilir, ancak bunun da bir kuralı vardır ve size hemen o kuralı verelim: kurtuluş bir taşın yere konulmasını gerçekten engellemek için 6 gözden en az 4'ünün işgal edilmiş olması gereklidir; 4 gözün işgali 8 taş gerektirir; bu ise ancak oyun sonlarına doğru gerçekleşir. O halde kuralı tekrarlayalım: oyun başlarında B5 ve B7'de kapı almaya bakın; mecbur kalmadıkça B1, B2 ve B3'de kapı almayın. Şimdi beyazın B7'yi kontrol olasılığını (B7'ye gelecek bir siyah taşın kurtuluş olasılığı) bulalım: N12'den B7'ye 17 şekilde, B8'den B7'ye 7 şekilde, N12 veya B8'den B7'ye $17 + 7 = 24$ şekilde gelebilir.

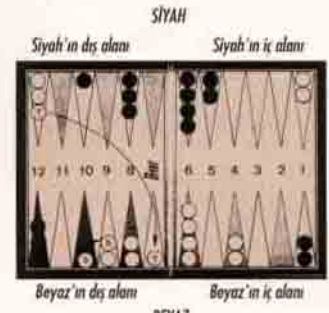
Toplam 36 çeşit zar anılabildiğine göre B7'ye gelen bir siyah taşın kurtuluş olasılığı $24/36 = \%67$ dir, yani çok yüksek bir olasılık. B7'ye gelen bir siyah taş 2/3 olasılıkla kırılacaktır. Demek ki N12 ve B8'deki beyaz taşlar B7'yi yeterince kontrol edebilmektedir. Bu nedenle beyaz B5, B6, B8, B9 ve B10'da 5 kapılı delikli bir duvar örme yoluna gidebilir (Mümkünse B10'a üç taş getirin; 3 taş ilerde kapı almanız için kuvvet oluşturun).

Özet: Oyun başında ilk önce B5 ve B7'de kapı almaya bakın. Sonra mümkünse B9 ve B10'da kapı alın. Oyun sırasında bu kapıları yavaş yavaş B3'e doğru kaydırın.

3- Geri taşların çıkarılması

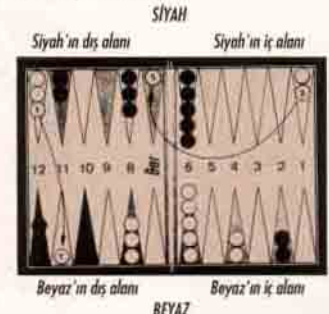
Beyazın N1'deki (siyahın B1'deki) iki taşının dışarı çıkartılması bazı stratejik problemler doğurur. a) Göz saymada hasımla eşit durumdaysanız, geri taşlarınızı ancak açık vermede çabalıyorsanız veya gelen zarla daha iyi bir oyun oynatmıyorsanız çıkarın. b) Eğer göz sayımında çok gerilerde iseniz N1'deki taşlarınızı dışarı çıkartmay Geri Oyun'a hazırlanın. Geri oyunda N12'de de 2 taş tutacağınızdan oyunu kalan 11 taşla oynamalısınız. c) Eğer göz sayımında ilerde iseniz, geri taşlarınızı derhal çıkarın ve hasım taşlarla teması keserek Koşu Oyunu'na (kaçmaya) geçmeye çalışın.

Şekil 4'de beyaz 6-1 oynayacak. İki tarafın göz sayımları eşittir. Beyaz 1 oynayarak B10'daki açığı (S) ile B9'daki açığı kapatır. 6 oynamak için iki alternatif vardır: N1-N7 veya N12-B7 (T). İlerde B7 kapısını alıp duvar örme üzere N12-B7 oynaması daha akli yakındır.



Şekil 4: Beyaz 6-1 oynar.

Şekil 5'de beyaz 6-2 oynayacak. Beyaz önce göz sayımı yapar: BEYAZ: $(2 \times 24) + (3 \times 13) + (3 \times 8) + (5 \times 6) + (2 \times 4) = 149$ ve SIYAH: $(2 \times 23) + (3 \times 13) + (2 \times 11) + (3 \times 8) + (5 \times 6) = 161$. Beyaz $161 - 149 = 12$ puan önde olduğundan geri taşlarını çıkma kararı verir: N1-N7 (S) ve N7-N9 veya N12-B11 (T). Beyaz N7'de N8, N11 ve B12'deki siyah taşların ateşi altındadır. Fakat vurulursa beklemeden taşını yere koyacaktır. Vurulmazsa 6 atarak N1'deki diğer taşını N7'ye alır veya kaçar. Oynarken şuna dikkat ediniz: bazı gözleri işgal etmek yerine kontrol altında tutmanız yararlıdır, bunun için o gözdeki açığı en az %40 olasılıkla vurabilecek taşlarınız olmalı.



Şekil 5: Beyaz 6-2 oynar.