

1995 Dünya Şampiyonası

8-21 Ekim 1995 tarihlerinde Çin'in Beijing kentinde yapılan Dünya Şampiyonasını açık seride ABD-II, bayanlarda Almanya kazandı. Sonuçlar şöyle:

Bermuda Bowl (Açık Seri)

1. ABD-II: Edgar Kaplan (npc), Bobby Wolff, Bob Hamman, Eric Rodwell, Jeff Meckstroth, Dick Freeman, Nick Nickell.

2. Kanada: Irving Litvack (npc), Eric Kokish, Joey Silver, Boris Baran, Mark Molson, George Mittelman, Fred Gitelman.

3. Fransa

4. İsveç

Venice Cup (Bayanlar)

1. Almanya: Klaus Reps (npc), Daniela von Arnim, Sabine Auken, Karin Caesar, Marianne Moegel, Pony Nehmert, Andrea Rauscheid.

2. ABD-I: Steve Sanborn (npc), Kerri Sanborn, Karen McCallum, Kitty Munson, Carol Simon, Rozanne Pollock, Sue Picus.

3. Fransa

4. Çin.

Bermuda Bowl galibi ABD-II takımı Ağustos ayında yapılan 1995 Kuzey Amerika Yaz Şampiyonasını 3. kez üst üste kazanarak büyük bir başarı elde etmişti. Aynı takım, Edgar Kaplan'ın npr olarak katılımıyla 1995 Bermuda Bowl'u da kazanarak başarılarına bir yenisini ekledi. Bu takımın 4 oyuncusu-

nun aynı zamanda Dünya Master Puan sıralamasında ilk 4'te yer aldığını (1. Bob Hamman, 2. Eric Rodwell, 3. Bobby Wolff, 4. Jeff Meckstroth) not etmekte fayda var.

Dünya Şampiyonasında en fazla IMP alışverişi çeyrek finallerde gelen aşağıdaki elde söz konusu oldu. Her maçta aynı board'lar oynanıyordu ve bu board'ta 8 maça toplam 110 IMP el değıştirdi (maç başına ortalama 14 IMP).

D/Herkes	♠9			
	♥AK9			
	♦T			
	♣AJT96543			
♠Q873		K		♠AKJT54
♥JT8		B	D	♥43
♦KQ9873		G		♦A52
♣-				♣87
	♠62			
	♥Q7652			
	♦J64			
	♣KQ2			

Görüldüğü gibi atağa bağlı olarak her iki yönden de şilem yapılabilecek bir dağılım mevcut. Kanada- Güney Afrika maçında deklarasyon şu şekilde gelişti.

Bati	Kuzey	Doğu	Güney
-	-	1♠	P
2♦	3♣	3♠	5♣
5♠	6♣	P	P
6♣	P.		

Güney Afrikalı oyuncu ♣K atak edince 6♠ +1 oldu. Bu el ile ilgili, *Bridge Today Magazine* dergisinin editörü Matthew Grantovetter'in yorumu Kuzey'in 6♠'e kontur atması yönünde; bu konturun bir void (şikan) gösteren

lightner konturu olarak değil de, kalan renklerden büyüğünün atak edilmesini isteyen bir kontur olarak oynanmasını öneriyor.

Kapalı salonda ise deklarasyon şöyle oldu:

Bati	Kuzey	Doğu	Güney
-	-	1♠	P
4♠	5♣	P	P
5♦	P	5♠	6♣
D	P.		

Kuzey tarafından oynanan 6♠'e Doğu ♠ atak edip ♠ devam edince 6♣ konturlu yapıldı. Doğunun ♠ ataktan sonra ♠ devam etmesi için, daha önce bir çırpıda 4♠ deklare etmiş olan ortağına (her ne kadar sonra 5♦ demişse de) 3 tane ♠ ve 7 tane ♦ place ediyor olması lazım. Bu pek olası değil, ayrıca Batının ♠'e verdiği sayıya bakmak ♠ devam etmemek için yeterli olmalı. Sonuçta Kanada bu board'ta her iki salonda da şilem deklare edip yaparak 22 IMP kazandı. [Yukarıdaki bilgiler Dünya Şampiyonası günlük bültenlerinden derlenmiştir.]

Geçen Sayıdan

♠K73			
♥AJ53			
♦-			
♣QJT873			
	K		
	B	D	
	G		
♠A5			
♥864			
♦KT3			
♣AK952			

Güney tarafından 6♣. atak: ♦5, nasıl oynamalı? Eğer ♥KQ Batıda ise yalnızca bir ♥ kaybederek 6♣ yapılabilir. Olasılığı daha yüksek bir oyun tarzı ise defansta önör iki parça ♥'e oynamak; yani diğer renkler elimine ettikten sonra ♥A ve ♥ oynayarak eli dışarı verip, el tutan oyuncuyu el çaka yer çaka ♦ veya ♠ gelmek zorunda bırakmak. Doğuda önör iki parça veya Batıda önör ve T'lu iki parça ♥ varsa, bu plan çalışır; ama Batıda önör iki parça (Kx veya Qx) ♥ varsa, Batı ♥A'nın altına önörünü deblöke ederek kontratu batırabilir. Bu nedenle ilk löveye yerden çıktuktan sonra koz ile gelip yere doğru ♥ oynamayı planlayalım; eğer Batı küçük ♥ verirse, yerden ♥A koyarız ve eliminasyonu tamamlayıp (kozların 1-1 dağıldığı varsayımı ile, ♠A, ♦çaka, ♠K, ♠çaka, ♦çaka) ♥ ile eli dışarı veririz.

Amatörler İçin El-Yer Oyuncu

♠K8			
♥T7632			
♦432			
♣A73			
	K		
	B	D	
	G		
♠AQJT92			
♥AQ			
♦AQ			
♣KJ4			

Güney tarafından 6♠. atak ♦6, nasıl oynamalı?

Tavla

Selçuk Alsan

Tavla Oyununda Psikoloji

Tavlanın büyük bir popülerite kazanmasının birçok nedeni vardır; fakat bunlardan biri özellikle önemlidir. Başka hiçbir oyunda bir acemi, bu kadar kısa zaman içinde ustalık kazanarak herkesi yenecek duruma gelemmez. Bu, deneyimli oyuncular için doğal bir tehlike ise de oyuncu yeni başlayanlar için çok cesaret verici bir noktadır.

Oyunun kuralları basittir. Bu kuralların uygulanması bir sanattır. Oyunu bu kadar çekici kılan bu görünüşteki basitliğidir. Herkes tavla kurallarını çoğunu bir hafta içinde öğrenebilir. Fakat tavla aynı zamanda öyle çok yönlü bir oyundur ki, dünyanın tanınmış tavla şampiyonlarından biri, bu oyunun ancak % 90'ını öğrendiğini söylenmiştir. Bu derslerimizden anlamışsınızdır ki, tavla görüldüğünden çok daha karmaşık bir oyundur.

Tavla oyuncularının çoğu yenilgisinin suçunu zara yükler, şansı yoktur, tabii bu gibiler hatalarını hiçbir zaman anlayıp

düzeltemeyecektir. Tavla parayla oynanırsa, kendi kendini aldatışların faturası pahalya çıkabilir. Tavla insanın hatalı bir hamle yapıp da kazanabildiği tek oyundur. Bu nedenle tavlaya en zalim oyun demek gerekir.

Acımasızlık, gizli bir mekanizma gibi tavla ile bütünleşmiştir. Oyun paradokslarla doludur. Zar atılınca savaş başlar ve atılan her zar pozisyonu, taktik ve stratejileri değiştirir. Bazı temel teorik kurallar, tamamen doğru olmalarına rağmen, zaman zaman çözümlenmek zorunda kalır. İşte bu doğaçlama yeteneğidir ki sıradan bir oyuncuyla bir şampiyonu birbirinden ayırır etirir. İyi oyuncu, kötü zarları iyi oynatabilene denir. Daima kaybeden, zor zarları iyi oynayamadığı için kaybeder.

Tavla da sıklıkla bir taraf yanlış hesaplamaya yapar, yanlış karar almasına rağmen oyunu kazanır; yani acemiler bile karşısındakini yenebilir. Bu şekilde nasilsa şans eseri oyunu kazananlar kendilerini usta sanar ve teori öğrenmezler, onlara olasılıkların söz ederseniz bunu hakaret sayarlar. Turnuvalarda kaybettikleri zaman hep rakiplerinin çok şanslı olduğunu,

kendilerine ise en kötü zarların geldiğini ileri sürerler.

Satrançta ve briçte ise acemi bir oyuncunun bir ustayı yenebilmesi olanaksızdır.

Satranç hariç her oyunda bir şans faktörü vardır. Fakat şans faktörü tavla da en belirgindir. Gerçi tavla da birçok olasılık hesaplanabilir; fakat yine de şansın mı, ustalığın mı, daha çok rol oynadığı hâlâ tartışmalıdır. Tavla satranç gibi mantığa dayanmaz, dama gibi bilimsel bir kesinliği de yoktur (dama öylesine şanstın uzaklığı ki iki şampiyon oynadıklarında, oyuncu ilk başlayan daima kazanır).

Tavla da eşit düzeyde iki oyuncu oynarken tabii ki kimin kazanacağını tamamen zar belirler. Bir acemi kısa vadede kendinden üstün bir oyuncuyu yenebilir; se de uzun vadede şansı az olan bir şampiyon bile daima kazanır; çünkü olasılık hesapları, deney sayısı yeterince çoğaltılınca, gerçekimi yansıtar kadar kesinleşir. Şampiyonların tahminine göre tavla da şans % 80, ustalık % 20 rol oynamaktadır.

Las Vegas kumarhanelerini düşünelim. Kumarhane ile oyuncuların şansı eşit değildir. Kâr amacı güden kumarhanelerin

şansı, oyuncuya göre % 1 daha fazladır. Bu nedenle zaman zaman oyuncular kazanır ve kumarhane zarar ediyor gözükkür; fakat uzun vadede bu % 1 şans fazlası sayesinde kumarhane kâr eder. Tavla da ise % 1 değil, % 20'lik bir avantaj söz konusudur, tabii ki uzun vadede bu avantaj, usta olmanın kazanmasını sağlayacaktır. Bir at yarışının sonucunun tahmininde, atlar hakkında elde edilmiş bilgiler nasıl kazandıracak rol oynarsa, tavla da ustalık aynı şekilde "rakibin bilmediği surlar" rolünü oynar. Bir tavla ustası uzun vadede hemen daima kazanır; arada bir aksilik olursa onu da filozofça kabullenmek ve daha fazla teori çalışmak gerekir.

Bazı tavla oyuncuları teoriye omuz silker, yalnız şansa inanır. Onlar Doğulu bir bilginin şu sözüne inanırlar. "Adam şanslı ise denize sansız ağzında balıkla geri gelir". Şansa manan tavlaclar şampiyonlarına meydan okur, hem de parayla iddiasına girerler. Bu tam kumar olur. Unutulmamalıdır ki bir acemiyle bir ustanın karşılaşması Rus ruletine çok benzer; çünkü ustalar tavla oyununun sayısız inceliklerini bihriyle ve uzun vadede daima kazanırlar.