

VİDO KÜBÜ İÇİN REFERANS POZİSYONLARI

Ders – 4
DEMİRLEME (ANCHOR) OYUNU

Osman F. Güner

Vido Kübü Referans Pozisyonları

- 1. Ders – Blitz Oyunları
- 2-3. Ders – Tutma (holding) Oyunları
- **4. Ders – Demirleme (anchor) Oyunları**
- 5. Ders – Kapı (priming) Oyunları
- 6. Ders – Geri Oyunlar
- 7. Ders – Kırık Pul Oyunları
- 8. Ders – İçerme (containment) Oyunları
- 9. Ders – 1 Noktası Sonrası Oyunlar
- 10. Ders – Yarış (races) Oyunları

Demirleme (Anchor) Oyunları

- Rakibin iç bordunda 3- yada 2-noktası tutularak oynanır
- Demirli nokta (ankor) derine indikçe yarıştan ziyade kırma potansiyeli daha önemli olur
- Bu kırma potansiyelinden ötürü hemen hemen bütün ankor pozisyonlarda Vidonun kabul edilmesi yaygındır
 - 3-noktası demirleme oyununda açık yakalama ihtimali %50,
 - 2-noktası demirlemede ise %80,
 - As-noktasında %90 olarak tahmin edilir

Ankor Oyununda Yanlış Gidebilecek Durumlar

- Genellikle ankor oyununda defans yapan oyuncu bir kaç kere kırma şansı yakalar
- Ancak bu arada ters gidebilecek pek çok şey vardır
 - Öncelikle açığın kırılması lazım
 - Rakibin açık vermesi yeterli değil; direkt olarak kırılacak bir açığın 36 da 11 kırılma şansı vardır
 - Zamanlama
 - Bir açığı kırarak kazanmak için iç bordunun düzgün olması lazım... Yani ankoru, iç bordunu bozmadan muhafaza edebilecek zamanlama gerekli
 - Bir büyük çift, sizi iç bordunuzu bozmak ile ankoru bozmak arasında seçim yapmaya zorlayabilir

Ankor Oyununda Yanlış Gidebilecek Durumlar -2

○ Geç kalmak

- Eğer açığı çok geç yakalarsanız rakibiniz yeterli sayıda pulu kaldırmış olabilir ve kırıdıktan sonra bile geride kalmış olabilirsiniz
 - Bu durum özellikle as-noktası oyununda ortaya çıkar

○ Mars tehlikesi

- Zamanlamanın iyi olmasının bir tehlikeside zamanlamanın “çok iyi” olmasıdır
 - Yani ankoru ve iç bordunuzu çok rahat muhafaza edebiliyorsanız sizin için mars (hatta katmerli mars) tehlikesi olabilir
 - İdeal ankor oyunu size kırma şansını maksimize eden, ancak açık gelmemesi halinde marsı kesebileceğiniz bir pozisyonda olmaktır
 - Mars ve katmerli mars ihtimali, ankor oyununu tehlikeye sokar

Ankor Oyununda Yanlış Gidebilecek Durumlar -3

○ As-noktası oyunu

- Açık yakalama şansı %90 olarak tahmin edilir
- Ancak bu şansı yakalamak için sonuna kadar dayanmanız gerekebilir ki, açığın çok geç gelmesi yada gelmemesi halinde mars yada katmerli mars tehlikesi büyük olur
- Bu yüzden pratik bir yaklaşımla belli bir noktada ankoru bozup marsı kesmeye çalışmak durumunda olacağınız için daha realist bir yaklaşımla gerçek kırma şansı %90 ın altındadır

Üç-noktası Ankor Oyunu

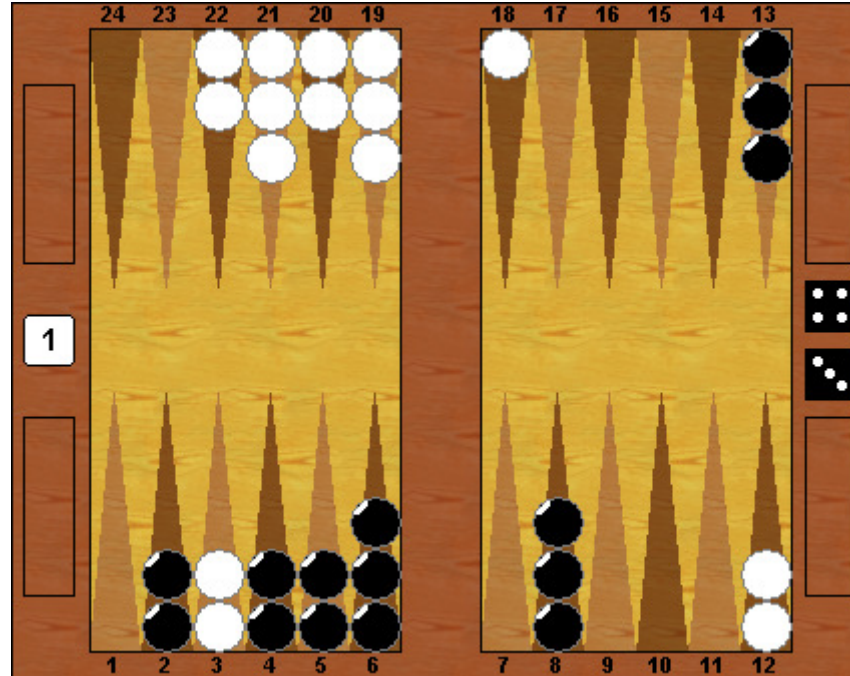
- Üç-noktası ankor oyunu, tutma oyunu ile derin ankor yada as-noktası oyunu arasında bir pozisyonudur
 - Ankor yeterince gelişkin olduğu için rakibin orta-noktasını boşaltma çabasında bir açık yakalamak ihtimali vardır (tutma oyununda olduğu gibi)
 - Nispeten bir yarış şansı da vardır
- Rakibin açık vermeden emniyetli bir şekilde pulları toplamaya başlaması zordur
 - Bütün pullar içeri girdikten sonra rakibin attığı küçük zarlar, 4-noktası tutma oyununa kıyasla daha fazla açık ile sonuçlanabilir
 - Örneğin rakip iki attığı zaman artık içerden oynayamaz

Üç-noktası Ankor Oyunu

- Bütün bu nedenlerle tavla ustaları arasında oluşan genel bir inanç “üç-noktası ankor oyununda” çekilen vidolar hemen hemen her zaman kabul edilmelidir
 - Defans yapan oyuncu için dışarıda açık yakalama, geç açık kırma, ve yarış ihtimallerinin kombinasyonu vido çekmesi için yeterli olabilir
 - Önde giden oyuncu için ise defansın zamanlama sorunları vidoyu kabul etmesi için yeterlidir
 - Eğer ankoru tutar ve iç bordunu muhafaza edebilirse yarış şansı azalmıştır
 - Eğer yarışta şansı kuvvetli ise ankorunu ve iç bordunun ikisini birden tutamaz

Pozisyon - 1

Pip
103-123
S: +20



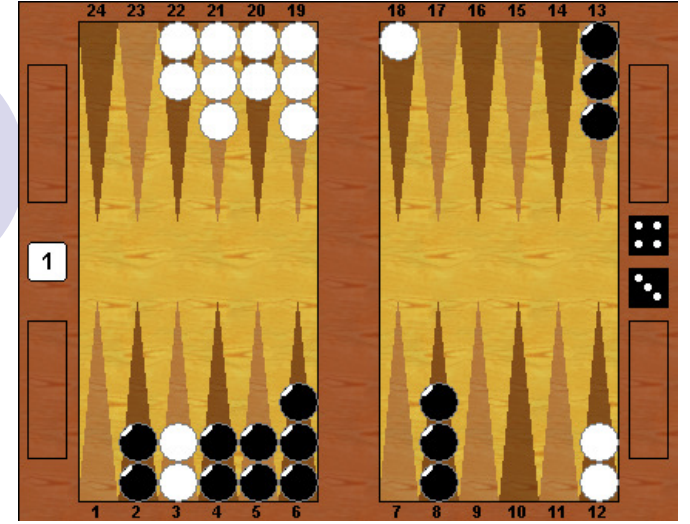
Küpsüz Equity

0.533

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%4.2	%75.3	%24.7	%1.6	%0.0
	Vido – Kabul :		0.885		
	Vidosuz :		0.861		
	Vido – Red:		1.000		

Pozisyon - 1

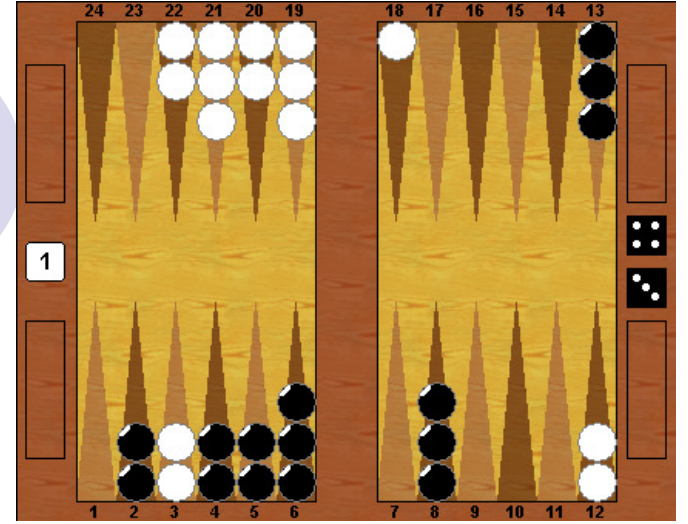
VİDO – KABUL



- Bu prototipik 3-noktası ankor oyunu pozisyonudur
- Her iki tarafında nispeten iyi bir pozisyonu var
- Beyazın yarış ve kırma şansı var
 - Ana problemi: her şeyi bir arada tutamayabilir
- Siyahın en bundan sonraki bir kaç zarı emniyette
 - Muhtemelen iç bordunu muhafaza etmesi için orta-noktasını boşaltmak zorunda kalacak
 - Bu nedenle Siyah orta noktasını biran önce boşaltmalıdır (yanlızca indirekt 6-4 ile kırılabilir)

Pozisyon – 1 (devam)

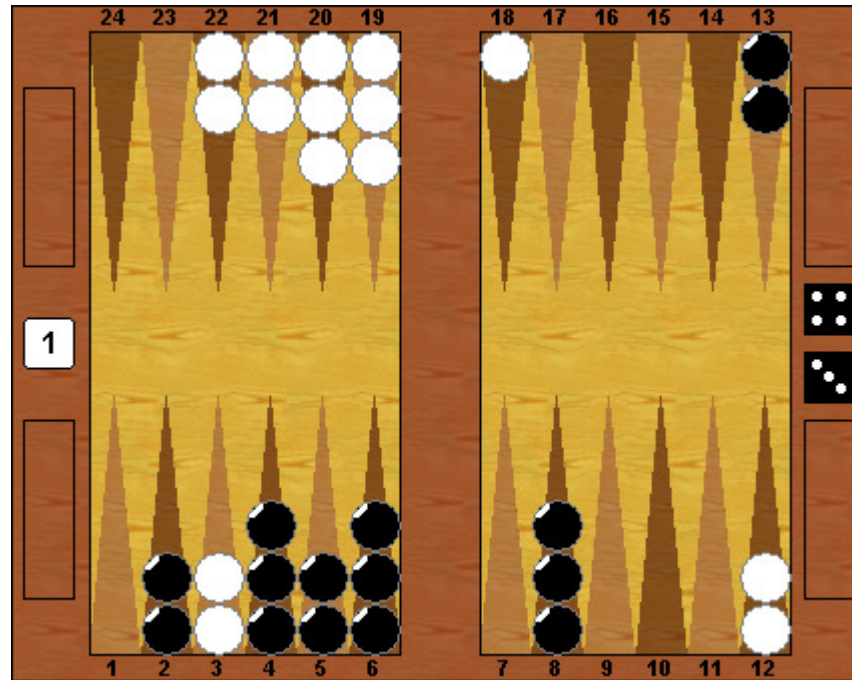
VİDO – KABUL



- Yarışın aynı kalması halinde Beyaz bir kaç zar sonrasında kendi orta-noktasını boşaltmak zorunda kalacak
 - Bir süre sonrada Siyahın 8-noktası açığını beklerken Beyaz ya iç bordunu yada ankorunu bozmaya başlayacak
- Siyahın 0.533 equitesine rağmen çok yakın bir vidosu var
 - Çok fazla Pazar kaybedizi zarı yok, yani bekleyebilir
- Siyahın yarış önderliğini 30 a çıkaralım

Pozisyon - 2

Pip
94-124
S: +30



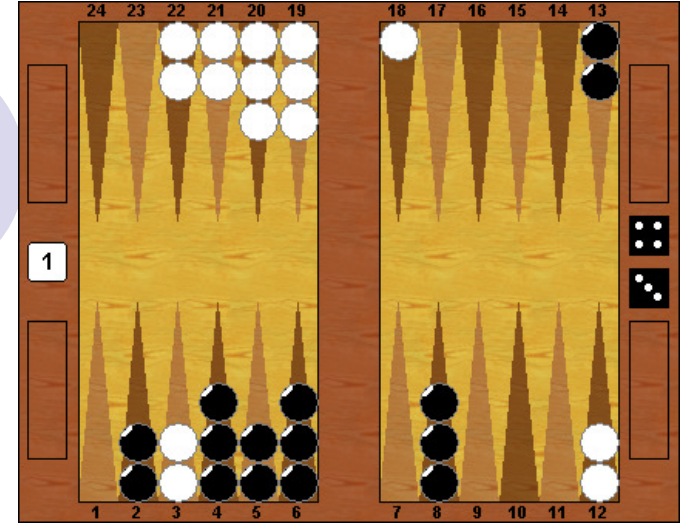
Küpsüz Equity

0.510

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%5.3	%73.9	%26.1	%2.3	%0.0
	Vido – Kabul :		0.829		
	Vidosuz :		0.795		
	Vido – Red:		1.000		

Pozisyon - 2

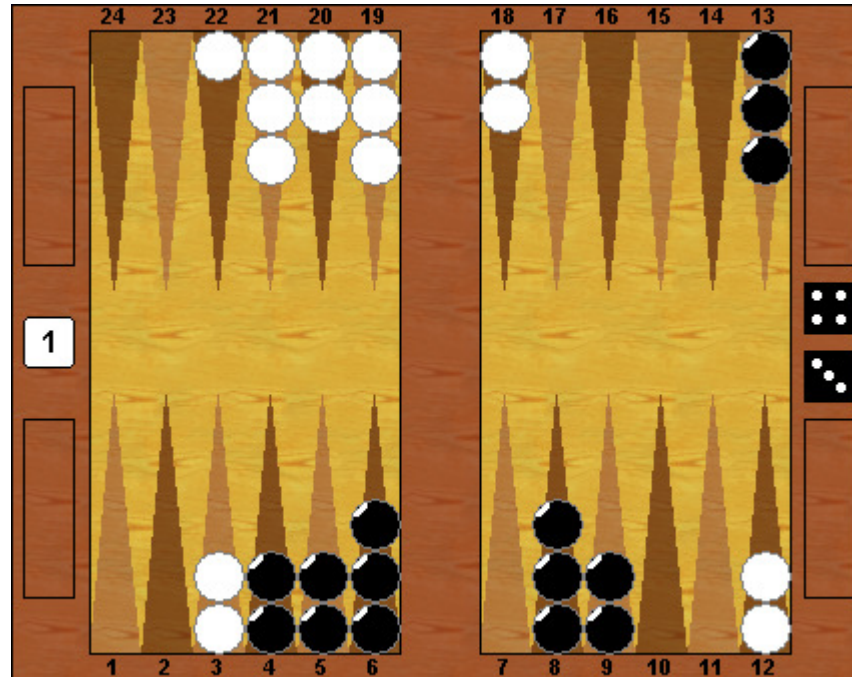
VİDO – KABUL



- Enteresan bir şekilde Siyahın equitesinde biraz azalma oldu, buna rağmen Vido ve kabul kararlarının ikisinde doğru
- Beyaz için kaybedilen ilave 10 pip, yarışta geriye düşürmesine rağmen zamanlamasını ve kırma potensiyelini artırıyor
 - Bu iki faktör birbirini dengeliyor
 - 4-noktası tutma oyununa kıyasla ankor oyununda kırma potensiyeli daha önemli
- Beyazın ankorunun tutulması ne kadar önemli? Beyazın altı çıkışını kapatalım fakat biraz yarış potensiyelini artıralım

Pozisyon - 3

Pip
117-127
S: +10



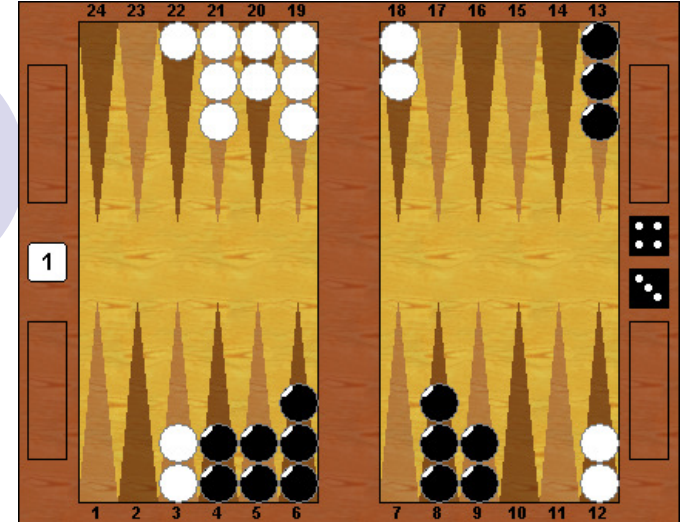
Küpsüz Equity

0.542

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%4.1	%75.8	%24.2	%1.6	%0.1
	Vido – Kabul :	0.909			
	Vidosuz :	0.897			
	Vido – Red:	1.000			

Pozisyon - 3

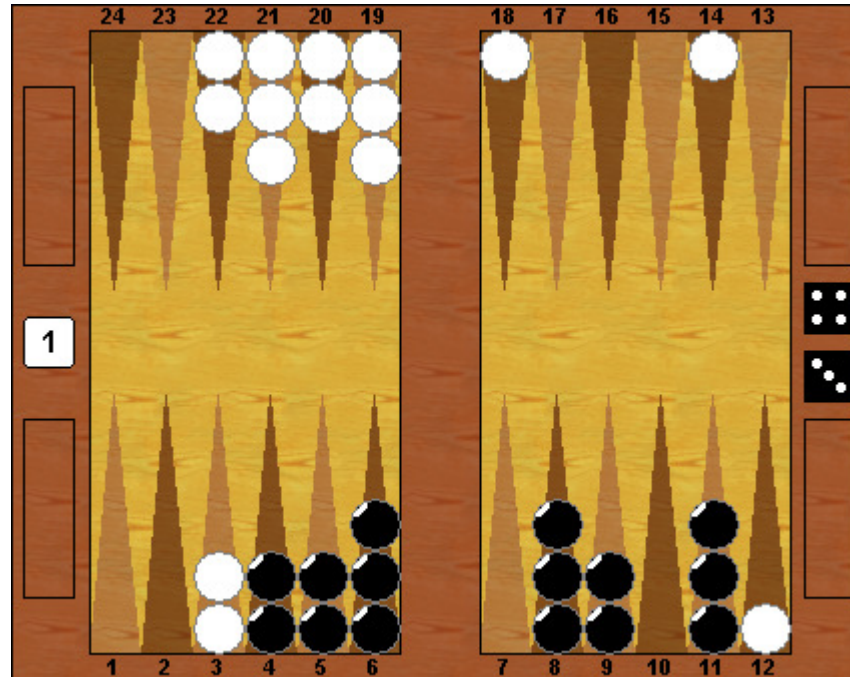
VİDO – KABUL



- 9-Noktası Siyah için kuvvetli, ancak iki taraf için de bir potensiyel yaratıyor
 - Eğer blokajı korumak için Siyah 9-noktasını tutarsa bu ona oynamak için iki eksik pul verir ve buda Beyazın zamanlamasını düzeltir
 - Bu nedenle 3-noktası oyunlarında hemen hemen her zaman Vido kabul edilir
 - Vido çekene avantaj sağlayacak bir durum, genellikle beraberinde bir eşdeğer dezavantaj da getirir
 - Mesela bu pozisyonda Siyahın equitesi yükselmiş olmasına rağmen Vidosu çok sınıra yaklaşmış
- Siyahın orta noktasını boşaltıp 10 pip avantaj verelim ve Beyazın altı çıkışını yine turalım

Pozisyon - 4

Pip
111-121
S: +10



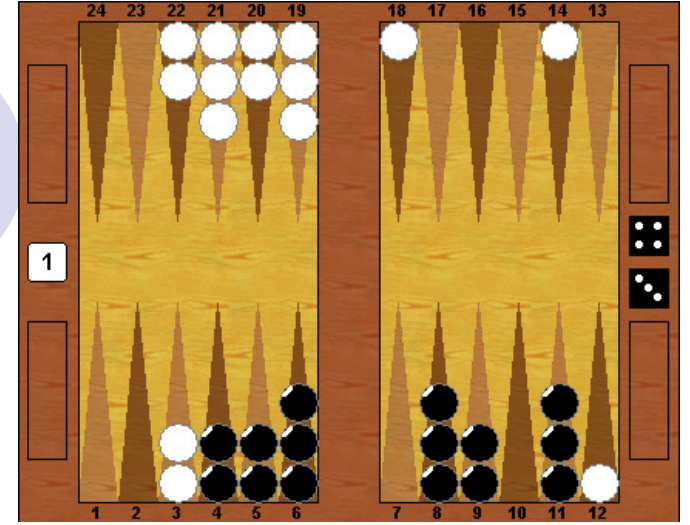
Küpsüz Equity

0.576

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%3.1	%77.7	%22.3	%1.0	%0.0
	Vido – Kabul :		0.990		
	Vidosuz :		0.957		
	Vido – Red:		1.000		

Pozisyon - 4

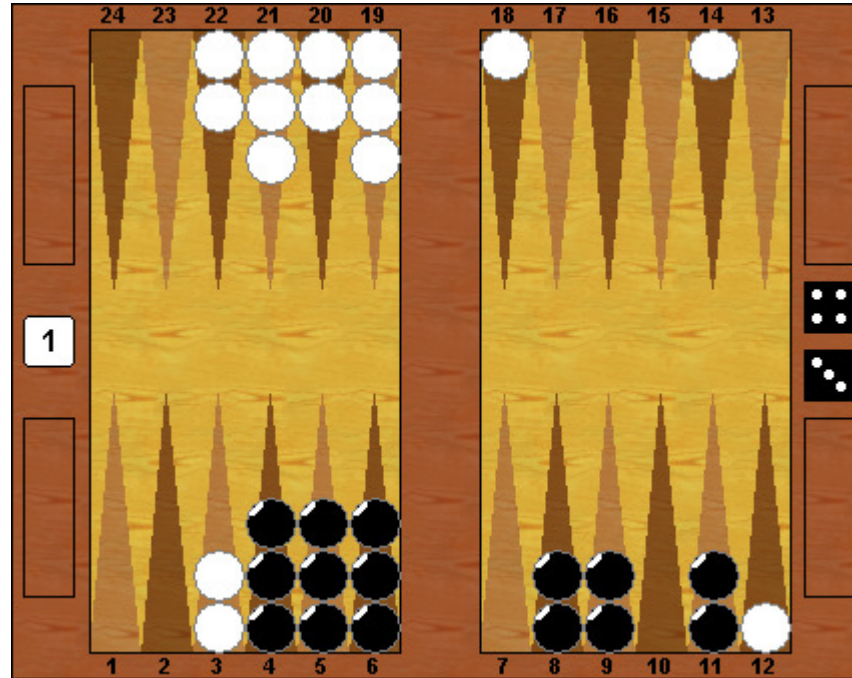
VİDO – KABUL



- Nihayet sınıra geldik
 - Siyahın yakın bir Vidosu var
 - Beyazın çok sınırdaki bir kabulü var
- Bu durum 3-noktası ankor oyununun ne kadar kuvvetli olduğunu gösterir
 - Eğer yapısında olağanüstü bir bozukluk yoksa Beyaz hemen her zaman Vidoyu kabul ediyor
- Siyaha en baştaki 20 piplik liderliği ve boşaltılmış orta-noktasını verelim
 - Yarışta geride kalınca Beyazın kırma şansı Vidoyu kabul etmesi için yeterli olacak mı?

Pozisyon - 5

Pip
101-121
S: +20



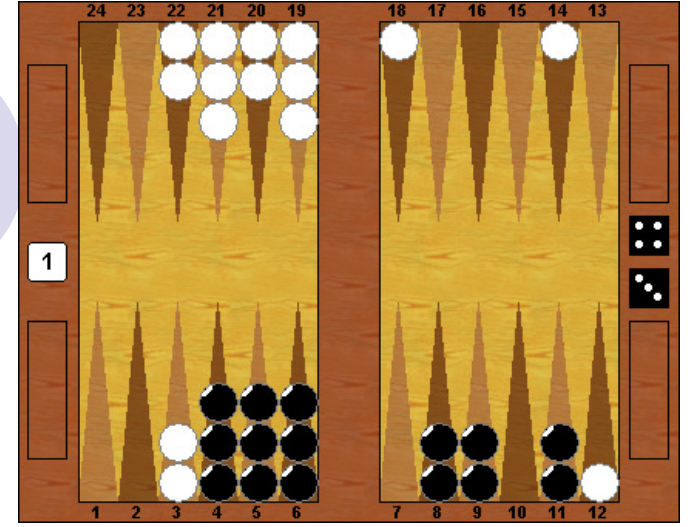
Küpsüz Equity

0.621

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%3.1	%80.1	%19.9	%1.2	%0.0
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.977		
	Vido – Kabul :		1.098		

Pozisyon - 5

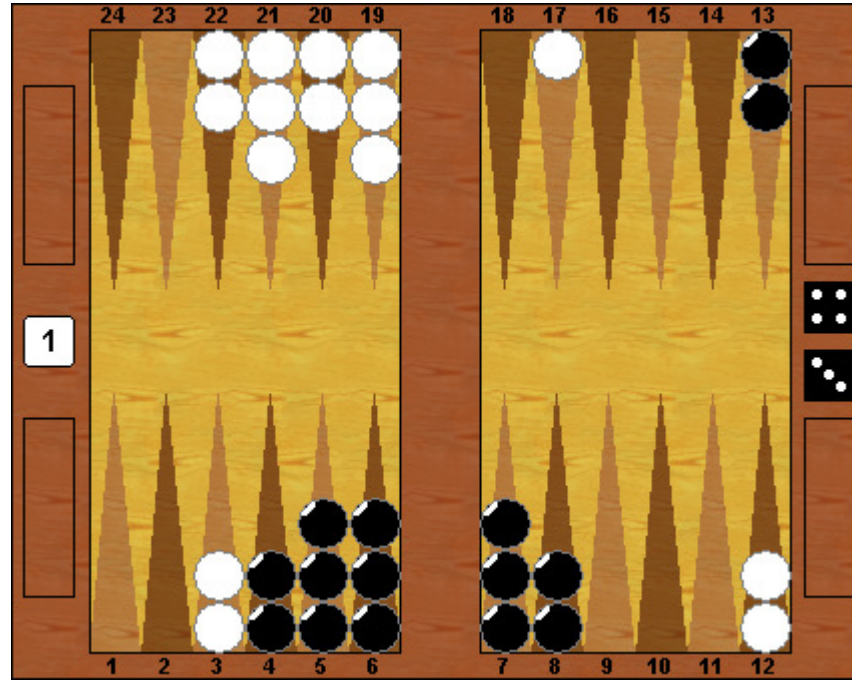
VİDO – RED



- Bu son deęişiklik Beyazın Vidoyu reddetmesi için yeterli oldu
 - Demekki Beyazın Vidoyu kabul etmesi için ya yarışta ortak olabilmesi yada dış bordda kırma potansiyelinin olması gerekiyor
 - 3-noktası ankor oyununda geç kırma potansiyeli, tek başına Vidoyu kabul etmesi için yeterli deęil
- Siyahın blokajını daha da kuvvetlendirip yarış önderliğini muhafaza edelim, ancak orta-noktasını boşaltmayalım. Bakalım ne olacak

Pozisyon - 6

Pip
104-124
S: +20



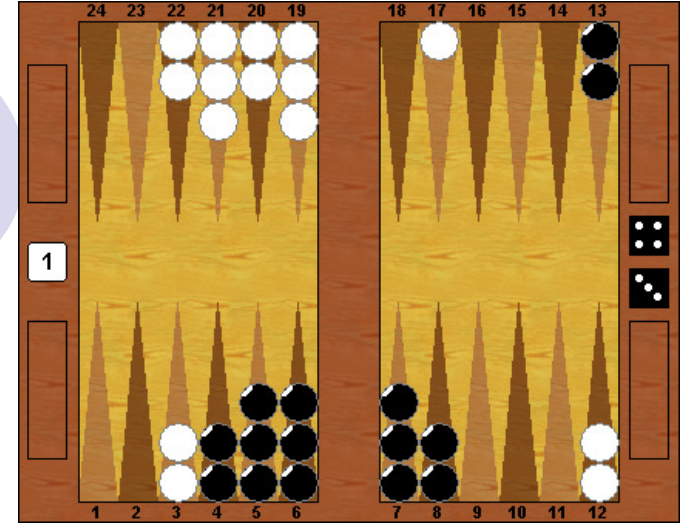
Küpsüz Equity

0.657

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%3.9	%81.4	%18.6	%1.0	%0.0
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.976		
	Vido – Kabul :		1.180		

Pozisyon - 6

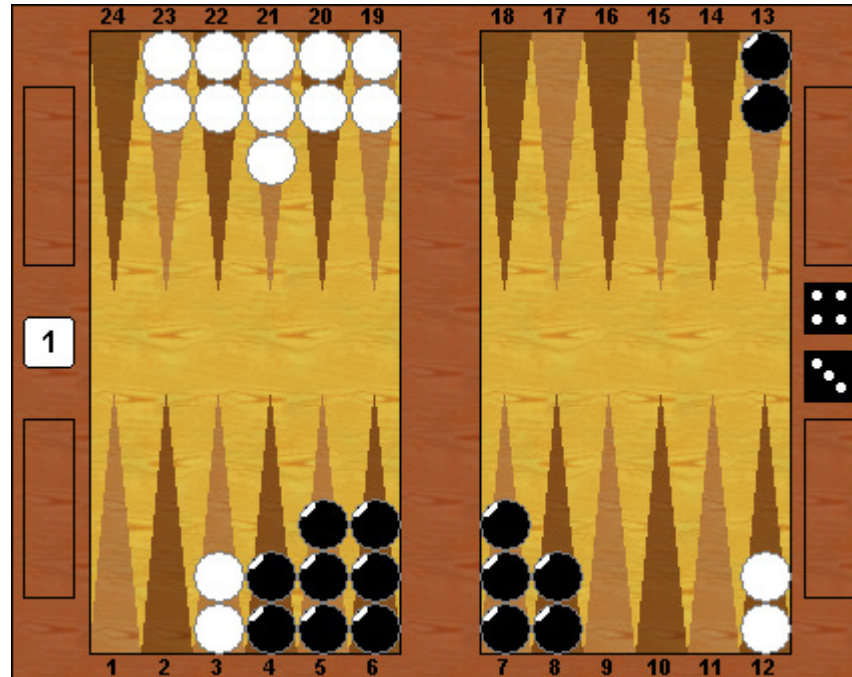
VİDO – RED



- Şimdi Beyazın çok açık bir reddi var
- Bu pozisyon Beyaz için oynanabilir gibi görünmesine rağmen aslında değil
 - Beyaz yalnızca yarışta geri değil, zamanlamasıda kötü
 - Siyah orta-noktasını erken boşaltamasa bile yedek pullarını kullanabilir
 - Bu arada Beyaz hem ankorunu hemde iç bordunu muhafaza edemeyecek
- Benzeri bir pozisyonda Beyaza 10 pip geri verelim

Pozisyon - 7

Pip
104-114
S: +10



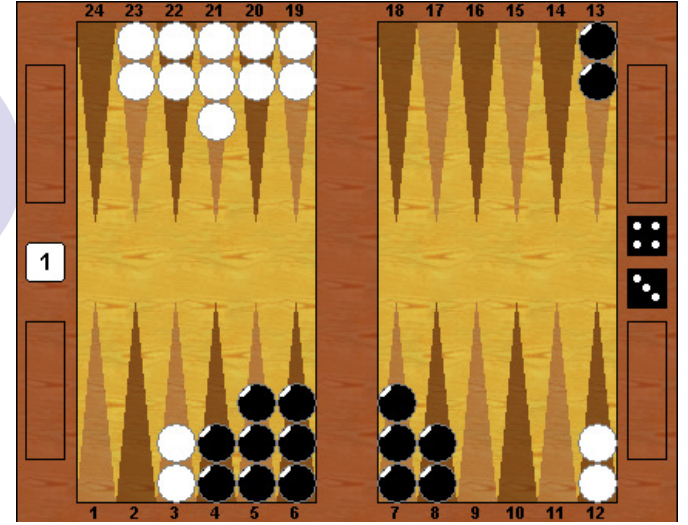
Küpsüz Equity

0.590

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%3.5	%78.2	%21.8	%0.9	%0.1
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.945		
	Vido – Kabul :		1.021		

Pozisyon - 7

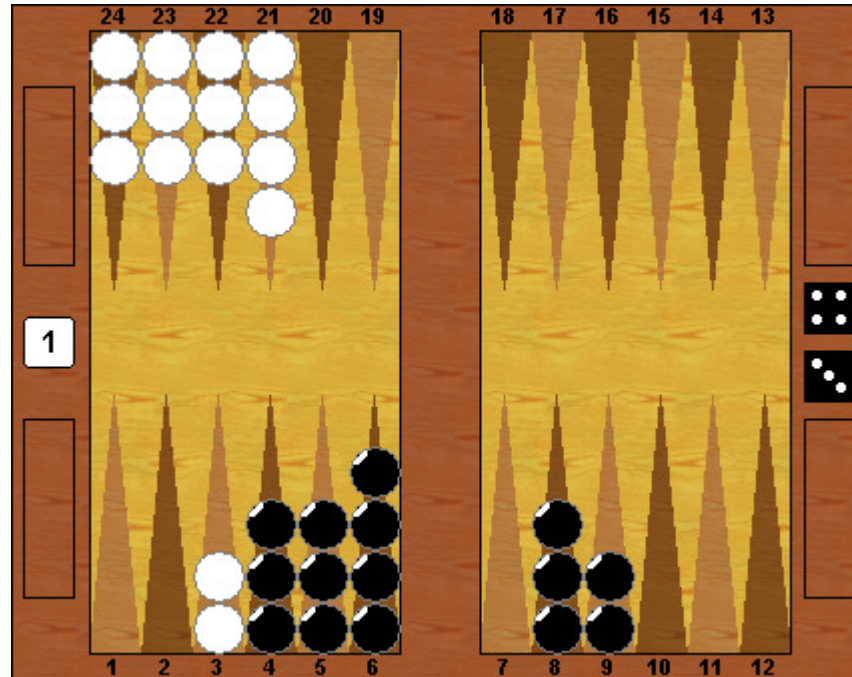
VİDO – RED



- Beyazın çok sınırda bir reddi var
- Bir önceki, 20 pip geride olduğu pozisyona kıyasla biraz daha avantajlı
 - Siyahı dış bordda yakalama şansı ve yarıştaki rekabet etme potensiyeline, geç kırma potensiyelini de ilave edersek bu pozisyonda Beyaz neredeyse Vidoyu kabul edecek
 - Her üç potensiyel de küçük olmasına rağmen üçü bir arada Beyazın şansını artırıyor... Buna rağmen Beyaz Vidoyu reddediyor
- Şimdide Beyazın iç bordunun bozuk olduğu pozisyonları inceleyelim

Pozisyon - 8

Pip
93-78
S: - 15



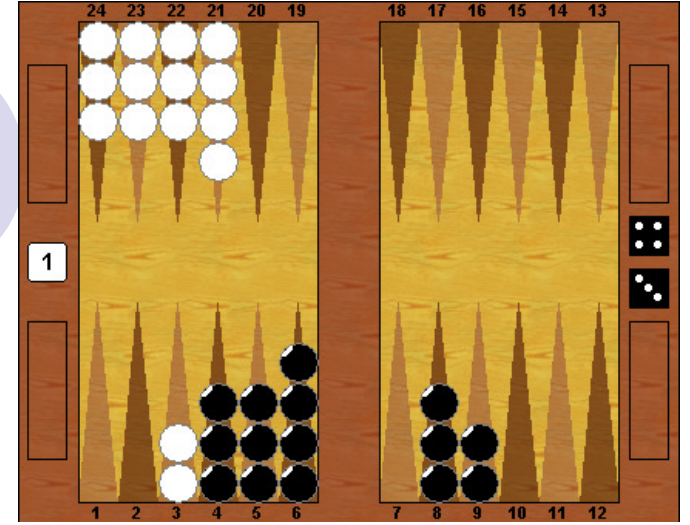
Küpsüz Equity

0.643

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.2	%9.4	%77.8	%22.2	%1.0	%0.0
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.953		
	Vido – Kabul :		1.126		

Pozisyon - 8

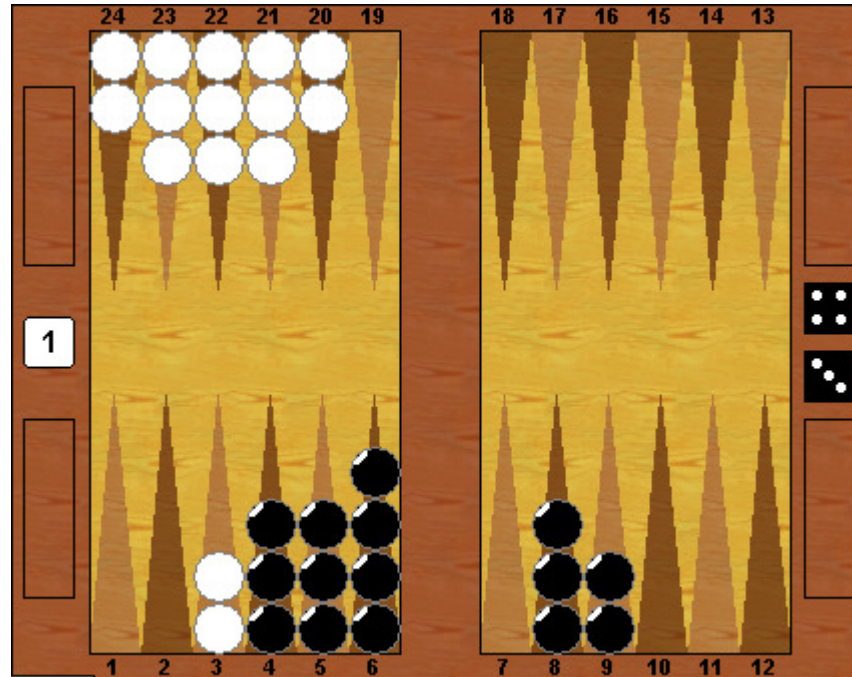
VİDO – RED



- Açık bir red
- Beyazın yarıştaki kazancı ona çok fazla yardım etmiyor
 - Öncelikle pip önderliği biraz sahte, çünkü çok fazla sarfiyat var
 - İkincisi, Beyaz bundan sonraki birkaç zarını oynayamayacak (ve oynarsada onun için iyi değil)
 - Esnekliğini kaybetmiş olması Beyaz için iyi değil
- Esneklik ne kadar önemli?
- Beyazı biraz geri alıp 5-noktasını verelim

Pozisyon - 9

Pip
83-93
S: +10



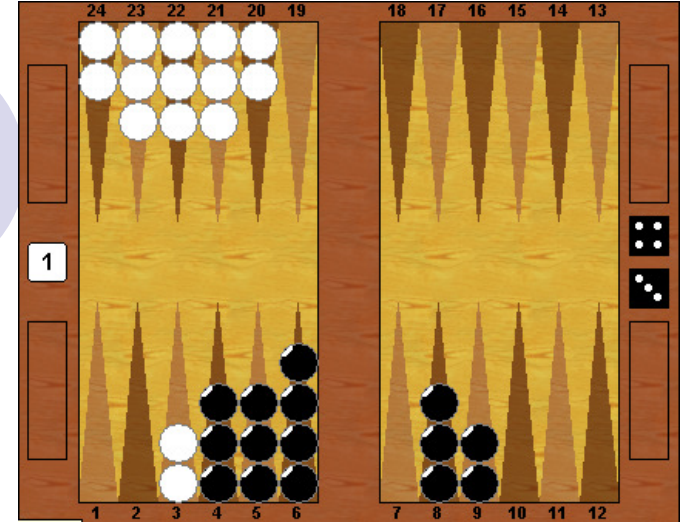
Küpsüz Equity

0.551

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%4.7	%75.6	%24.4	%0.8	%0.0
	Vido – Kabul :		0.924		
	Vidosuz :		0.908		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 9

VİDO – KABUL



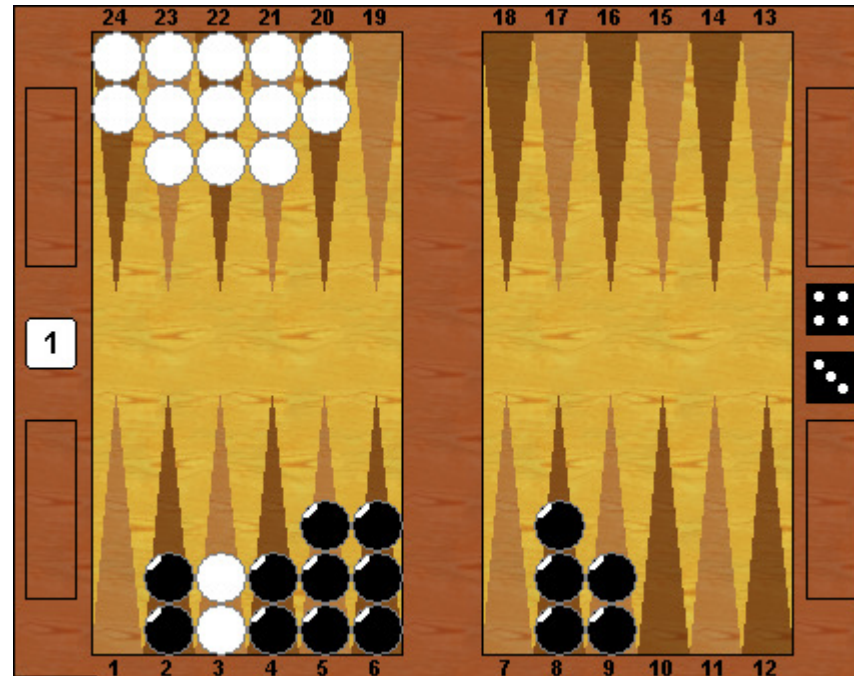
- Esneklik durumu deęiřtiriyor
- Beyazın 5-kapısı ona Vidoyu kabul etmesi için yeterli
 - Bir önceki pozisyonda açık bir şekilde pas geçiyordu
 - Beyaz artık 4 attığı takdirde ankordan çıkmak için otomatik olarak sıkışmıyor
 - Özellikle 4-1 ve 4-2 gibi felaket zarlardan korunuyor
 - 5-kapısı ankordan erken sıkışmaya engel olduğu gibi eęer 5 kapısını bir iki zar daha tutabilirse kırması halinde Siyaha ciddi bir problemde verebilir
- Siyahı yarışta biraz daha yakınlařtıralım

pozisyon - 10

Pip
87-83
S: +4

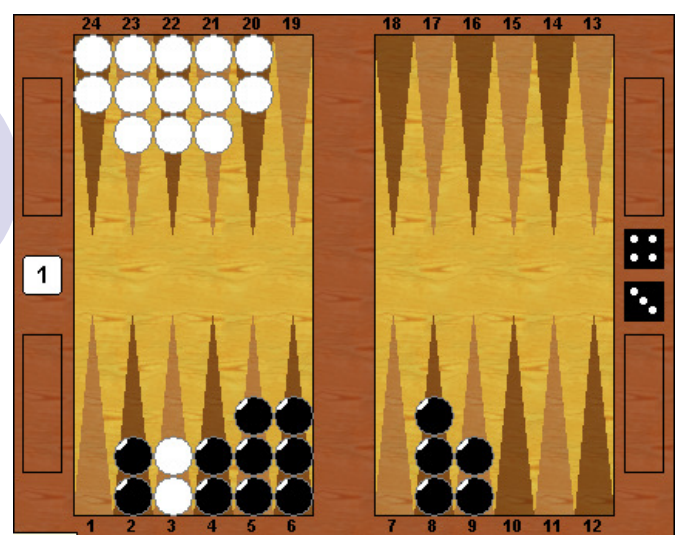
Küpsüz Equity

0.566



SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%4.8	%76.2	%23.8	%0.7	%0.0
Vido – Kabul :			0.958		
Vidosuz :			0.930		
Vido – Red :			1.000		

pozisyon - 10



- Pek fazla bir fark yok
- Beyazın hala yakın bir kabulü var
 - İlave pipler Siyaha yarışta biraz yardım edebilir ama aynı zamanda zamanlamasını biraz bozuyor
 - Siyah blokajını, Beyaz pullardan birini dışarıya sıkıştırmak için yeterli süre tutamayabilir, yada sıkıştırırsa bile Beyaz açık verdiği zaman kapatacak kurucu pulları kalmayabilir
- Beyazın hala yeterli kazanma şansı olduğu için Vidoyu kabul edebilir

İki-noktası Ankor Oyunu

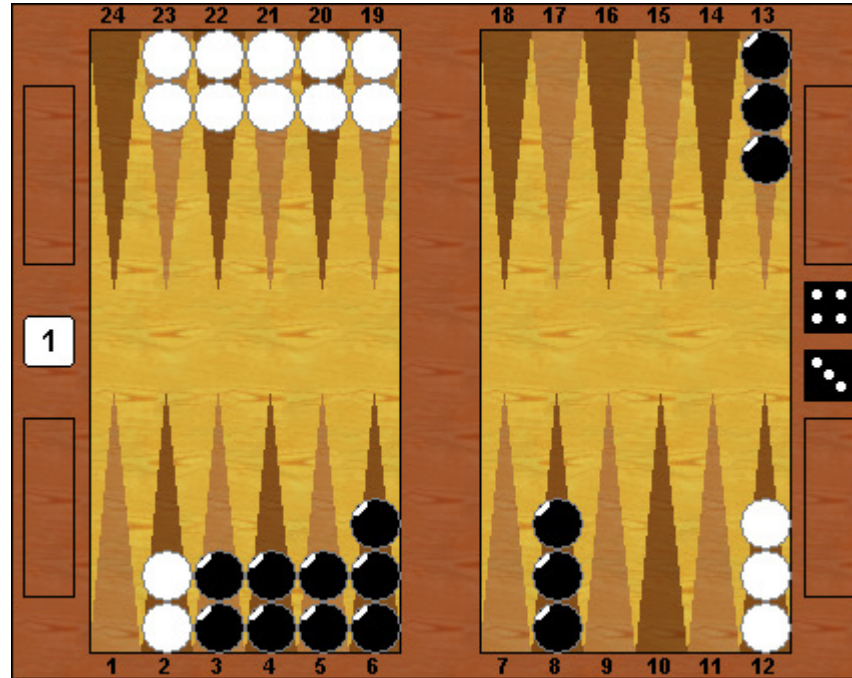
- İki-noktası (derin) ankor oyunu, şaşırtıcı bir şekilde etkili olabilir
 - Siyah için pulları boşaltmak kolay gibi görülsede eğer iç bordu pürüzsüz değilse problem oluşabilir
 - Altı atıldığı zaman bar-noktasındaki pullar as-noktasında birikim yapabilir
 - Beş atıldığı zaman ise bar-noktasından oynanamadığı için 6-noktası boşaltılmak zorunda kalınabilir
 - Ve eğer 6-noktası boşalır ise 2-noktası ankorunun bir açık yakalama şansı çok artar

İki-noktası Ankor Oyunu

- As noktasında biriken pulların Beyaz için iki avantajı vardır
 - Siyahın bir açığı kırıldığı zaman geride toplanması gereken pek çok pul kalır
 - Defanstaki oyuncu son dakikaya kadar bekleyebilir ve mars olmadan açık yakalama şansını artırır
- Bu nedenle 2-noktası ankor oyununda Siyah, As-noktasına pul yığmamak için elinden geleni yapmalıdır
- İki-noktası ankor oyununda Beyaz genellikle Vidoyu reddetmelidir
 - Kazanma şansı, mars olma tehlikesi karşısında Vidoyu kabul etmesi için yeterli olmayabilir

Pozisyon - 11

Pip
105-125
S: +20



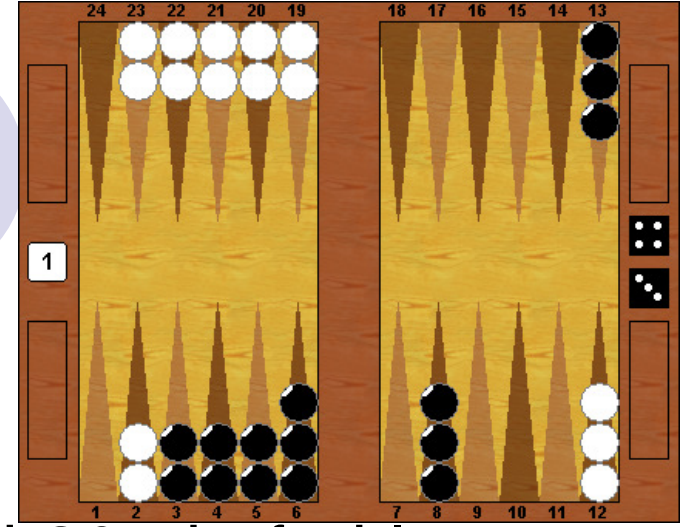
Küpsüz Equity

0.642

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.2	%6.2	%79.6	%20.4	%1.5	%0.0
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.957		
	Vido – Kabul :		1.135		

Pozisyon - 11

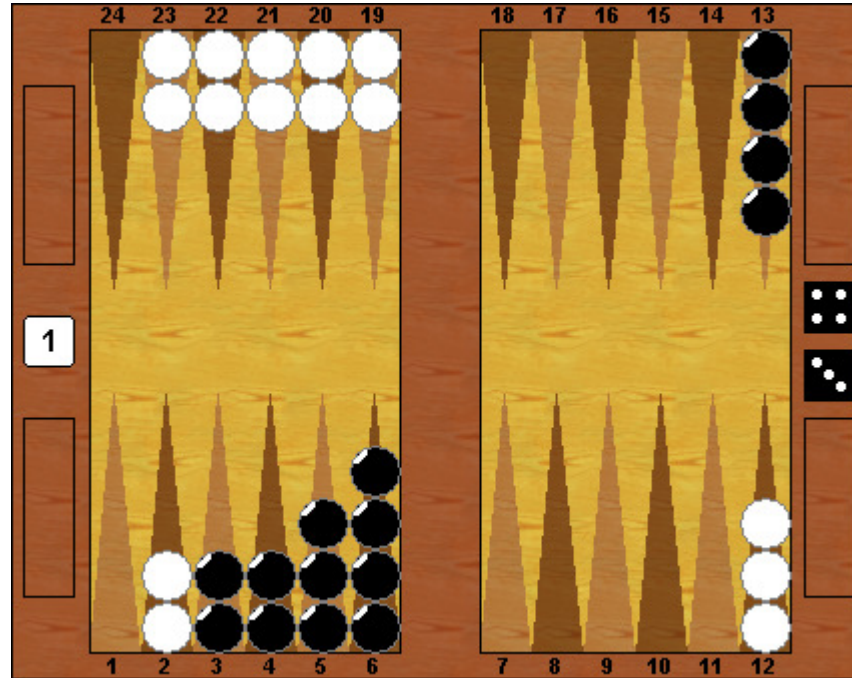
VİDO – RED



- Bu iki-noktası ankor oyunundaki 20 pip farklı prototipik pozisyonudur
- Eğer Beyaz bundan sonraki iki zarda bir 5-5 atması halinde yarışa ortak olabilir
 - Aksi halde iki-noktasındaki ankoru tutup kırma şansını beklemelidir
 - Beyazın en büyük problemi, her şeyi bir arada tutamaz
 - Yarışa ortak olabilmesi için orta noktasını Siyahdan önce boşaltmak durumundadır
 - Eğer heyecanlı bir şey olmazsa Siyah açık vermeden önce iç bordunu bozmak durumunda kalabilir
- Siyahın 8-noktasını boşaltalım

Pozisyon - 12

Pip
105-125
S: +20



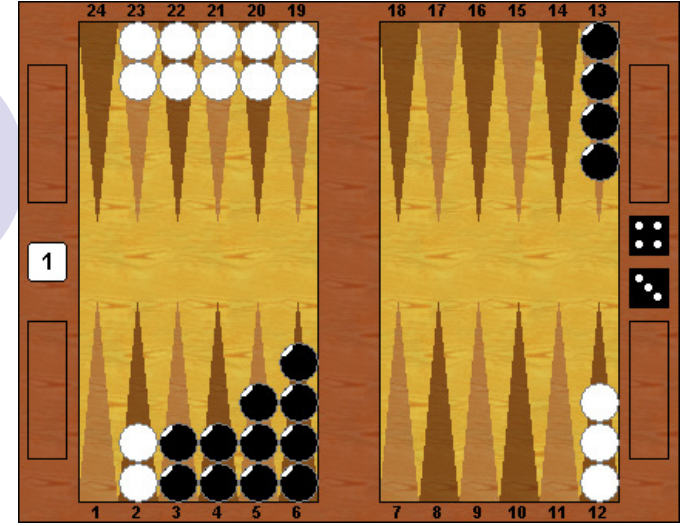
Küpsüz Equity

0.579

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%6.8	%76.3	%23.7	%1.6	%0.0
	Vido – Kabul :		0.986		
	Vidosuz :		0.902		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 12

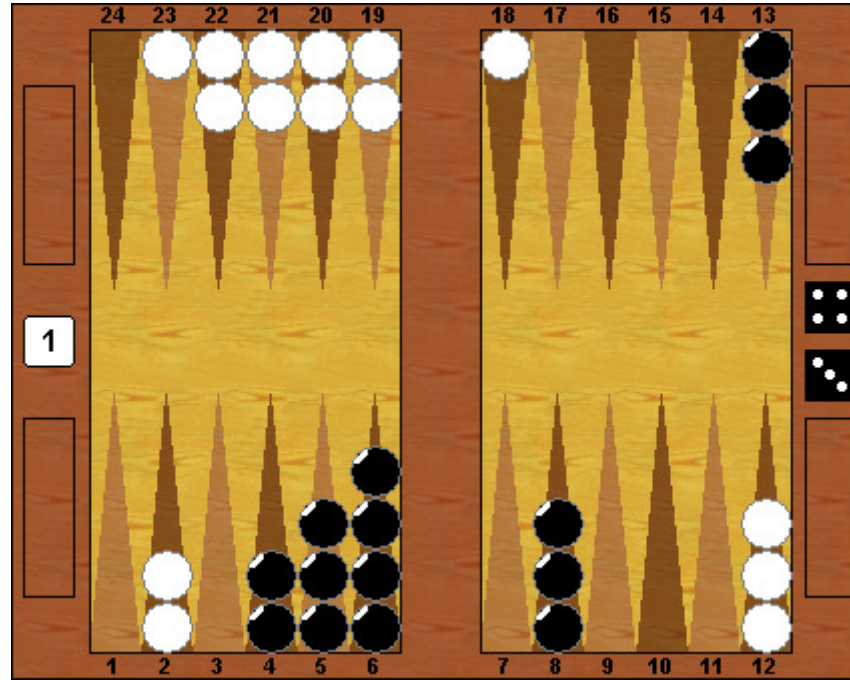
VİDO – KABUL



- 8-Noktası önemli farklılık yarattı
- Öncelikle Beyaz şimdi yalnızca 5-5 değil, 6-6 ilede yarışa ortak olabilir
- Siyahın artık orta noktasını boşaltırken 8-noktasındaki iniş yeri yok
 - Bu nedenle pullar 7 ve üzeri zarlarda içeri teker teker girmek durumunda
 - Beyazında altısı artık bloke değil ve daha fazla indirekt kırma şansı var
- Siyaha 8-noktasını geri verelim, ancak iç bordunu biraz kısaltalım

Pozisyon - 13

Pip
110-130
S: +20



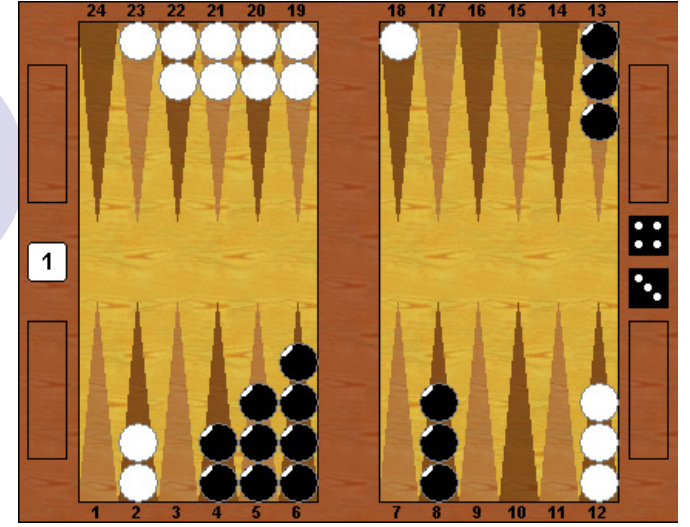
Küpsüz Equity

0.559

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.3	%7.4	%75.9	%24.1	%3.4	%0.1
	Vido – Kabul :		0.943		
	Vidosuz :		0.904		
	Vido – Red :		1.000		

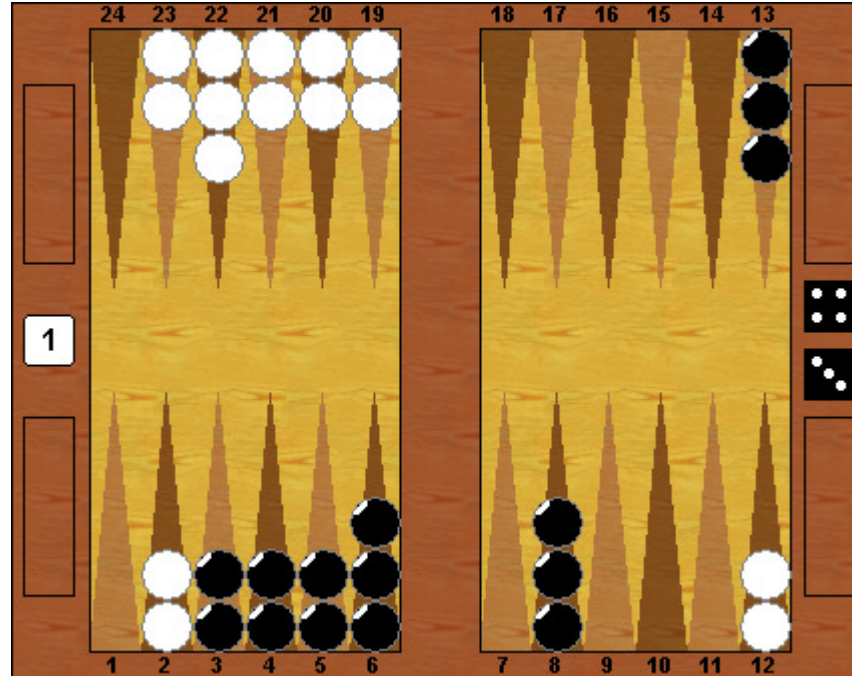
Pozisyon - 13

VİDO – KABUL



Pozisyon - 14

Pip
105-115
S: +10



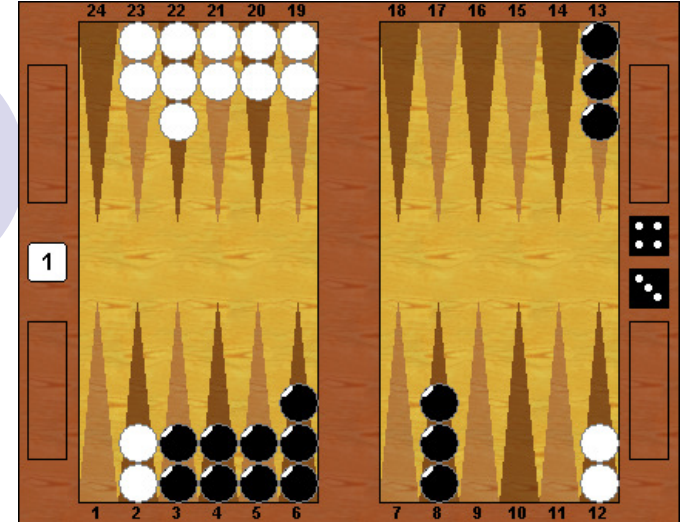
Küpsüz Equity

0.665

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%6.9	%80.5	%19.5	%1.5	%0.0
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.951		
	Vido – Kabul :		1.189		

Pozisyon - 14

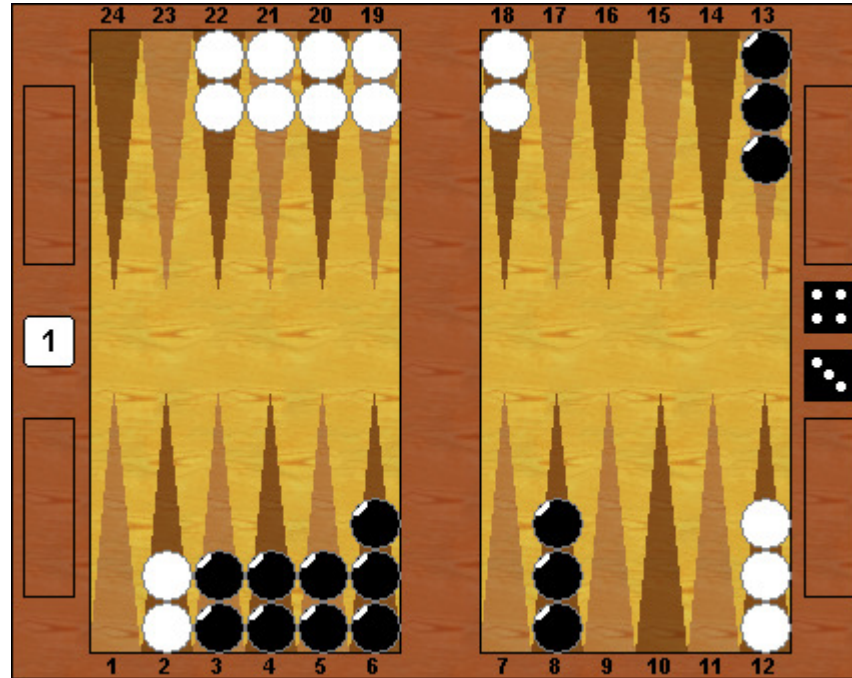
VİDO – RED



- Orijinal protipik pozisyona göze Beyaza 10 piplik bir avantaj verdik
- Bu durumu fazla değiştirmedir
 - İki-noktası oyunu stratejisi yarışa odaklanmış değildir
 - Kuvvetli bir iç bord kurma, açık yakalama, ve kırmaya yöneliktir
- Bu nedenle zamanlama çok önemlidir
 - Beyazın ilave 10 piplik avantajı, eğer erken bir 5-5 yakalamazsa, iç bordunu bozması anlamına gelir
- Şimdide öbür istikamete gidelim ve Siyahın pip önderliğini 30a çıkaralım

Pozisyon - 15

Pip
105-135
S: +30

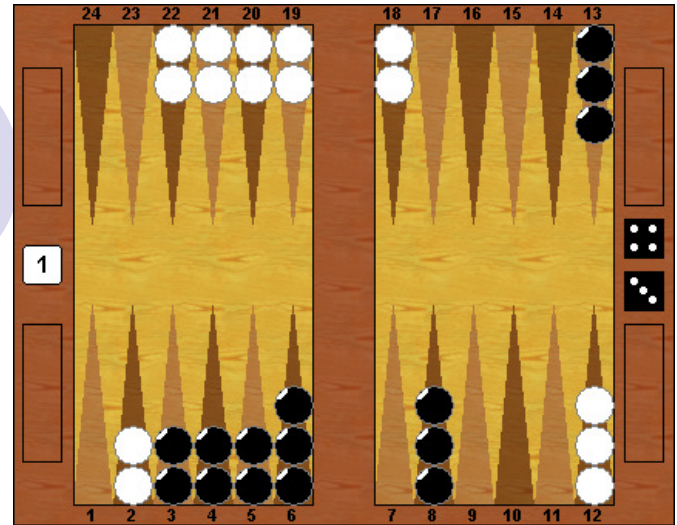


Küpsüz Equity

0.658

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.3	%7.3	%80.1	%19.9	%1.9	%0.1
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.969		
	Vido – Kabul :		1.171		

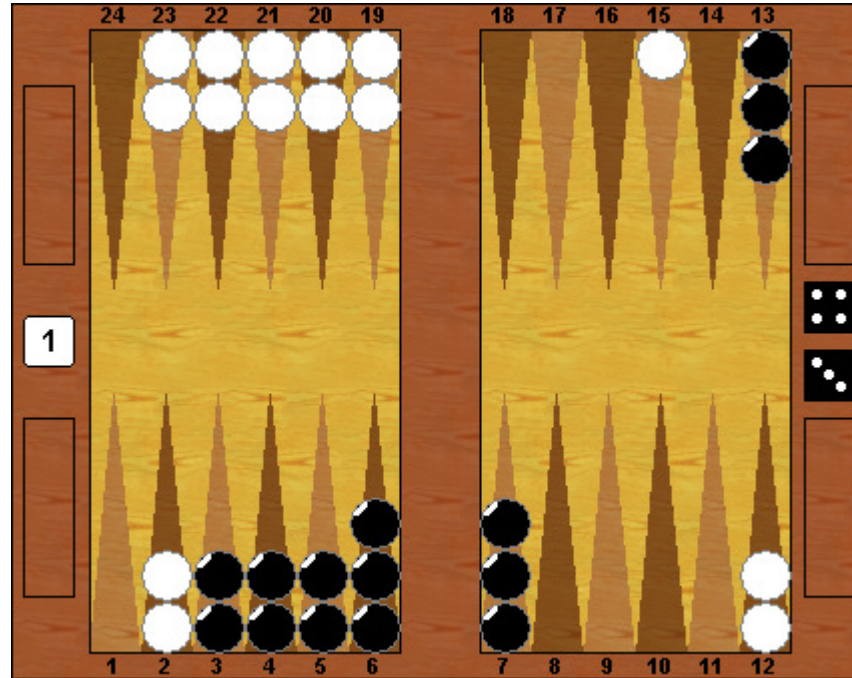
pozisyon - 15



- Bu da durumu fazla değiştirmedir
 - İlave zamanlama Beyazın ankorunu daha uzun süre tutması için daha iyi olmasına karşı yarış şansını tamamıyla ortadan kaldırmıştır
 - Beyazın hala uygun zamanda bir açık yakalaması zordur
 - Siyahın yapısı çok iyi
- Görünüşe bakılırsa iki-noktası oyununda iyi bir yapıya karşı genellikle Vido kabul edilemez
- Şimdide 8-noktasını bar-noktasına taşıyalım

Pozisyon - 16

Pip
102-122
S: +20



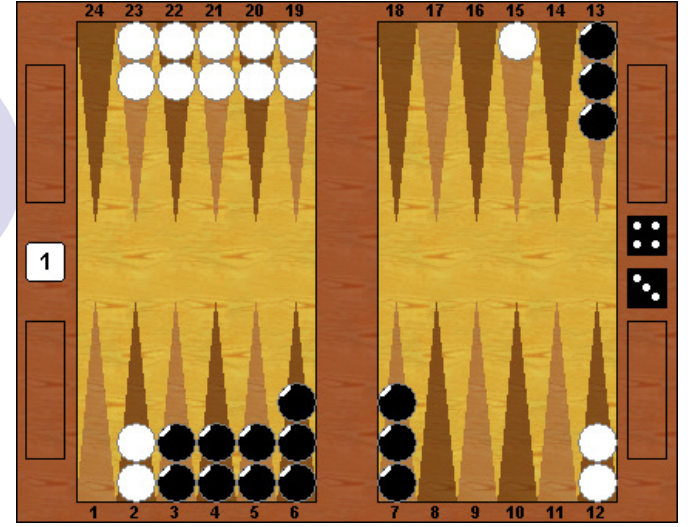
Küpsüz Equity

0.691

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%6.0	%81.9	%18.1	%0.9	%0.0
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.980		
	Vido – Kabul :		1.250		

Pozisyon - 16

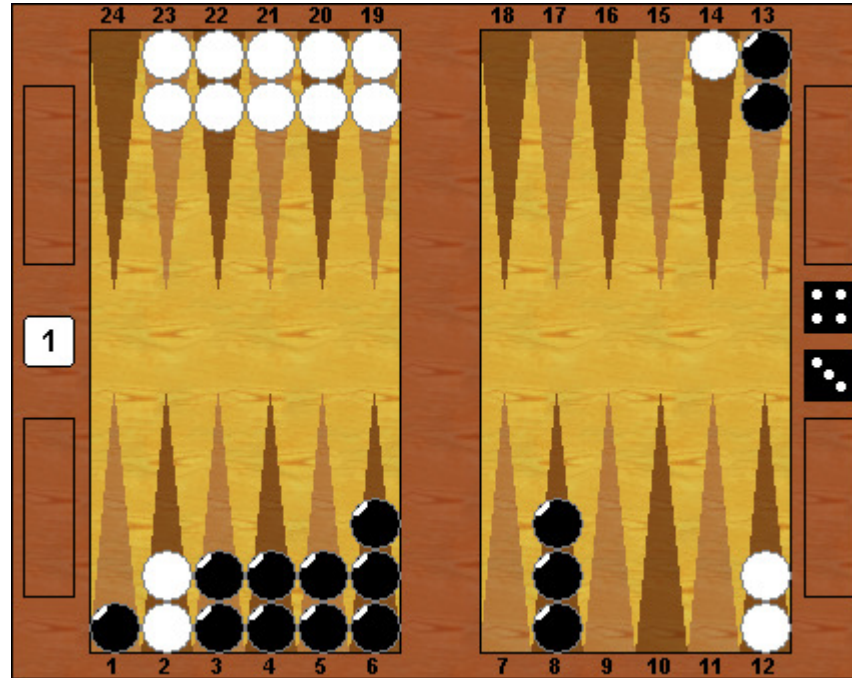
VİDO – RED



- 8-noktasını bar-noktasına taşımak, görünüşe bakılırsa Siyah için daha iyi oldu
 - Bunun nedeni altıları daha kolay idare edebilmesinden olabilir
 - Artık 6-5 ile hemen açık vermek zorunda değil
- Siyahın yapısı hala çok sağlam
- Bu Beyaz için kolay bir pas
- Daha önce iki-noktası oyunun bir zaafının as-noktasında birikim olması olduğunu söylemiştik
 - Eğer bir iki pul ile sarfiyat yaratırsak bu pozisyonu ne kadar değiştirir?

Pozisyon - 17

Pip
93-123
S: +30



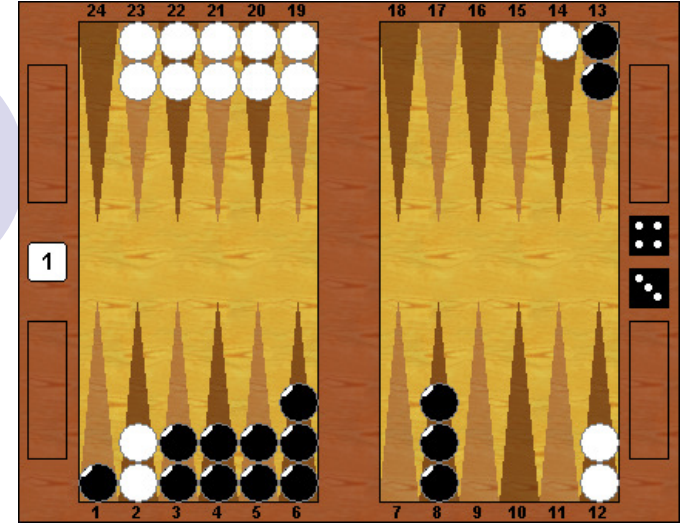
Küpsüz Equity

0.582

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.2	%6.9	%76.9	%23.1	%2.6	%0.1
	Vido – Kabul :		0.989		
	Vidosuz :		0.858		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 17

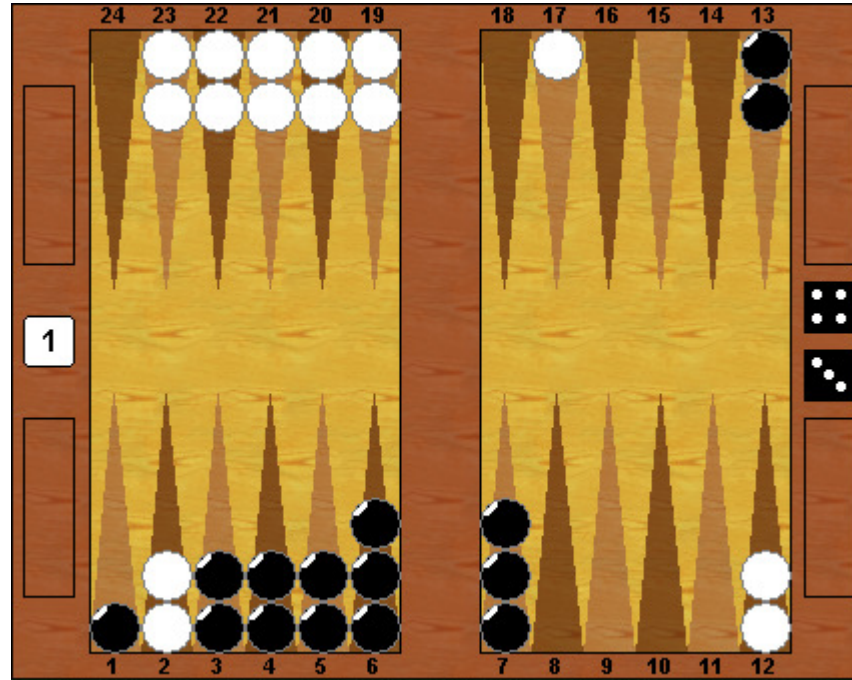
VİDO – KABUL



- Çok büyük bir değişiklik oluştu
- Yanlızca bir pulu orta-noktasından as-noktasına taşımakla çok sağlam bir reddi sınırda bir kabule dönüştürdük
 - Siyahın artık 6-1 ile bar noktasını kapatması
 - Ya da bekleyip orta-noktasını emniyetli bir şekilde boşaltması imkanı kalmadı
 - 6-6 dışındaki herhangi bir altı ile hemen açık veriyor
- Şimdide benzeri bir pozisyonda Siyahın 8-noktasını bar-noktasına taşıyalım

Pozisyon - 18

Pip
90-120
S: +30



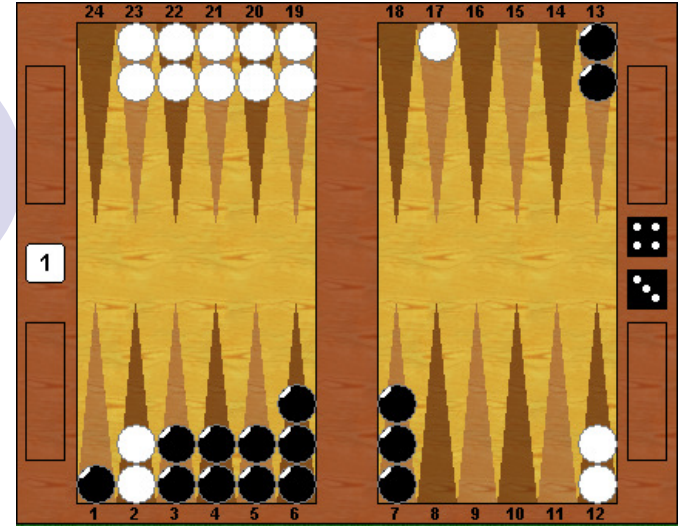
Küpsüz Equity

0.656

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.2	%6.5	%80.4	%19.6	%1.9	%0.1
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.971		
	Vido – Red :		1.191		

Pozisyon - 18

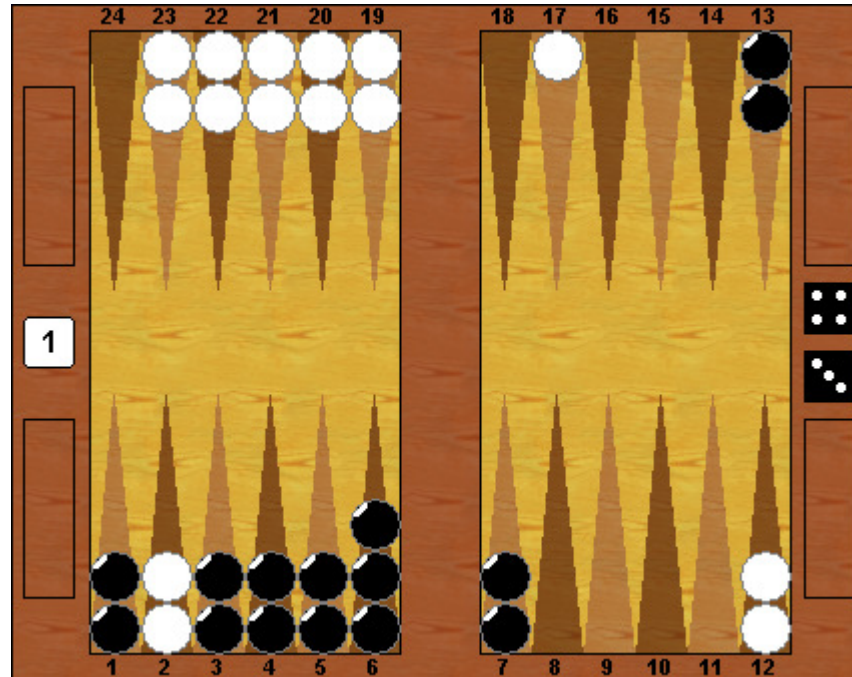
VİDO – RED



- Tekrar büyük bir redde döndük
- Burdaki fark, Siyah altıları daha emniyetli bir şekilde oynayabiliyor
 - 6-2, 6-3, ve 6-4 de bile verdiği açık indirekt
 - Bir önceki pozisyonda bütün bu zarlar Beyaza direkt kırma imkanı veriyordu
- Bar-noktasındaki yedek pulun önemi nedir?
 - Yedek pulu as-noktasına taşıyıp inceleyelim

Pozisyon - 19

Pip
84-120
S: +36

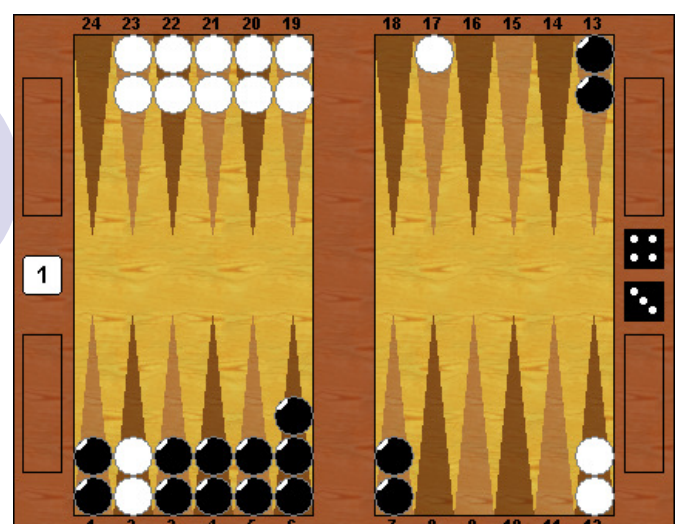


Küpsüz Equity

0.546

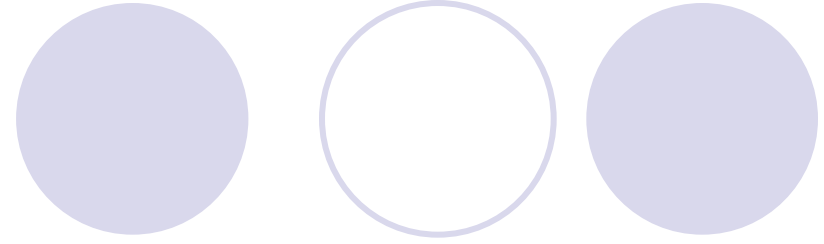
SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.3	%7.2	%74.9	%25.1	%2.5	%0.2
	Vido – Kabul :		0.964		
	Vidosuz :		0.832		
	Vido – Red :		1.000		

pozisyon - 19



- Demekki Bardaki yedek bir pulun önemi çok fazla
- Pozisyon büyük bir red den kolay bir kabule dönüştü
- As-noktasındaki her bir pul, Siyah için kötü
 - Her ne kadar Siyah as-noktasındaki pulu boşaltma problemi ile sonra karşılaşacak ise de bar-noktasında bir yedek pul olması orta-noktasını boşaltma işlemini de kolaylaştırır
 - Örneğin 5-1, 5-2, 5-3, ve 5-4 gibi zarlarda bu yedek pulun önemini görebilirsiniz

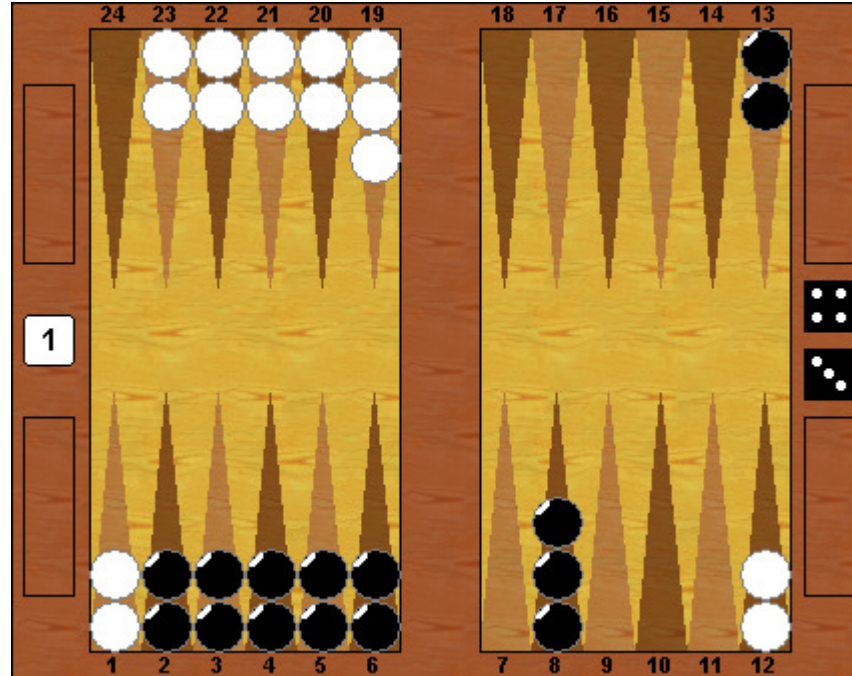
As-noktası Oyunu



- Derindeki as-noktası, genellikle oyunu kurtarmak için en son çabadır
- Tahminlere göre as-noktası oyunu oynayan, eğer sonuna kadar beklerse (marsı göze almazsak) %90 şansla bir açık yakalayacaktır
 - Bu nedenle derlerki eğer defansif as-noktasını tutarsan oyundaki şansını sonuna kadar muhafaza edebilirsin
- Ancak, işin içinde Vido kübünde vardır
 - Ayrıca açık yakalamakla onu kırmak arasındada bir fark vardır
 - Kırdıktan sonrada oyunun kazanılması garanti değildir
- Bu nedenlerle as-noktası oyunlarının çoğunda Vido kübü reddedilir

Pozisyon - 20

Pip
90-120
S: +30



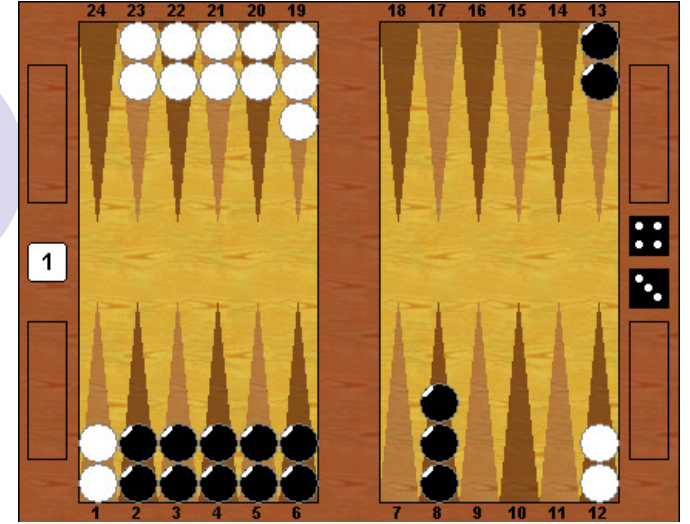
Küpsüz Equity

0.784

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.3	11.3	%84.0	%16.0	%1.1	%0.1
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.948		
	Vido – Kabul :		1.452		

Pozisyon - 20

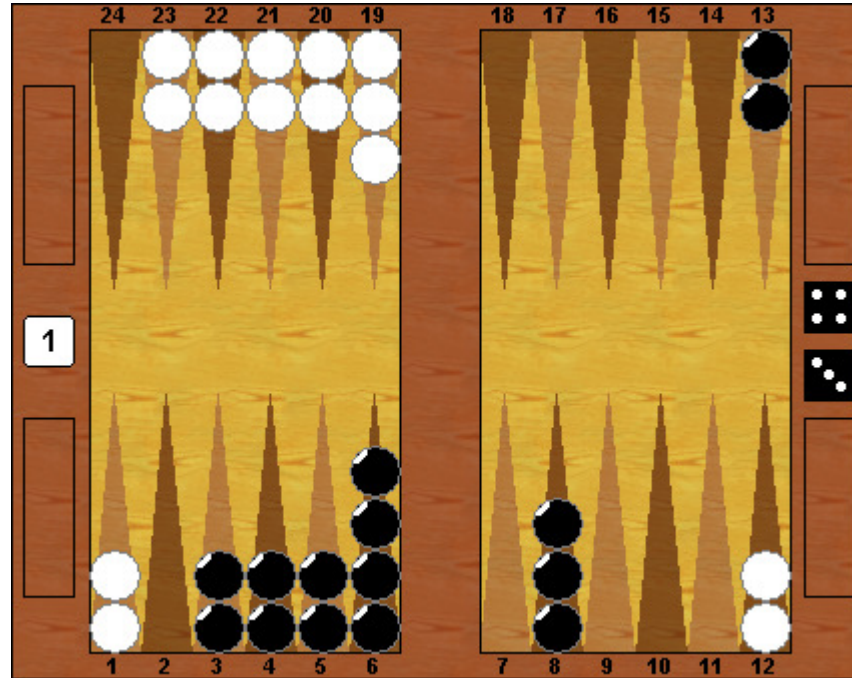
VİDO – RED



- Prototipik as-noktası oyunu
- Her iki tarafında optimal bir yapısı var
 - Beyazın zamanlaması bu tür pozisyonlardan beklenebileceklerin en iyisi
 - İç bordunu bozmadan muhtemelen bir açık yakalayacak
 - Mars tehlikesi çok fazla değil
- Bütün bunlara rağmen Beyaz Vidoyu açık bir şekilde reddeder
- As-noktası oyununda Beyazın Vidoyu kabul edebilmesi için neyi değiştirebiliriz?

Pozisyon - 21

Pip
98-120
S: +22



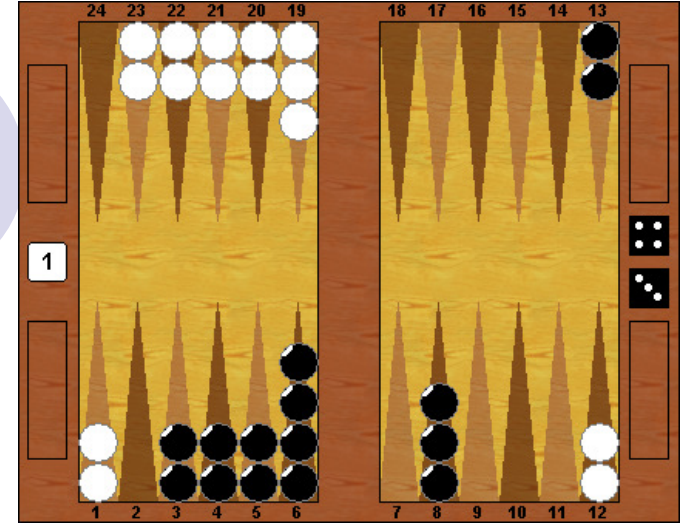
Küpsüz Equity

0.702

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.4	10.5	%81.0	%19.0	%2.6	%0.1
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.903		
	Vido – Kabul :		1.266		

Pozisyon - 21

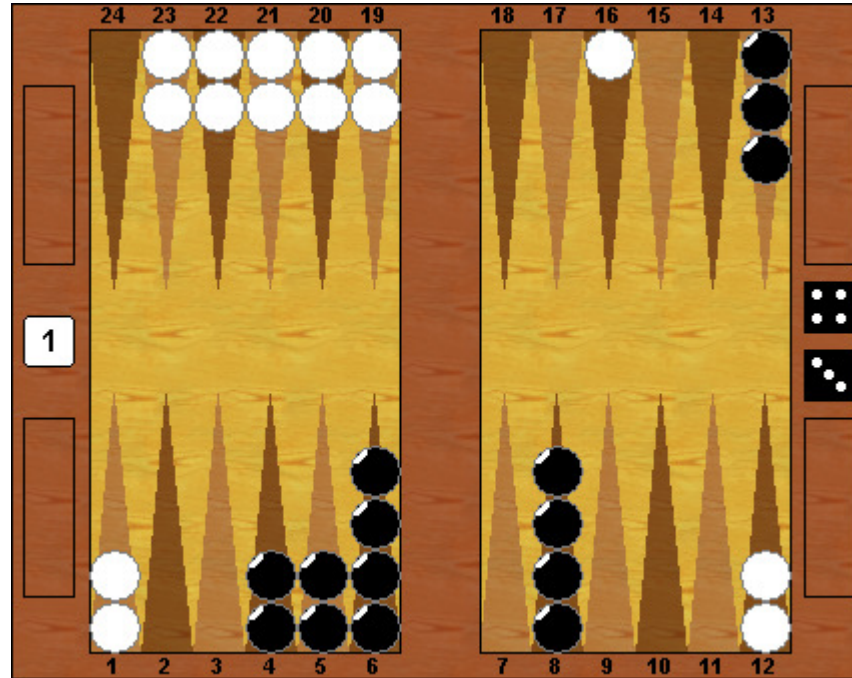
VİDO – RED



- Bu pozisyon Beyazın durumunu biraz düzeltti
 - Siyah altı attığı takdirde açık verecek
 - Buna rağmen Siyahın genel yapısı hala çok kuvvetli
 - Beyaz açık bir şekilde vidoyu reddeder
-
- Siyahı biraz daha zayıflatmamız lazım

Pozisyon - 22

Pip
113-123
S: +10



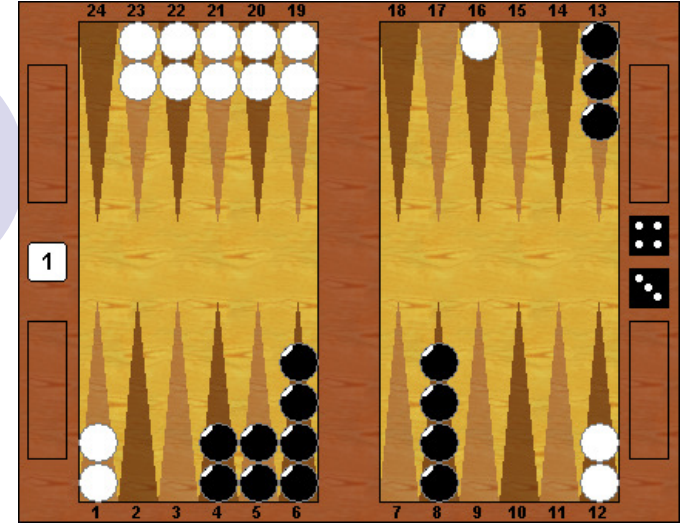
Küpsüz Equity

0.616

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.2	10.8	%76.8	%23.2	%3.0	%0.1
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.922		
	Vido – Kabul :		1.063		

Pozisyon - 22

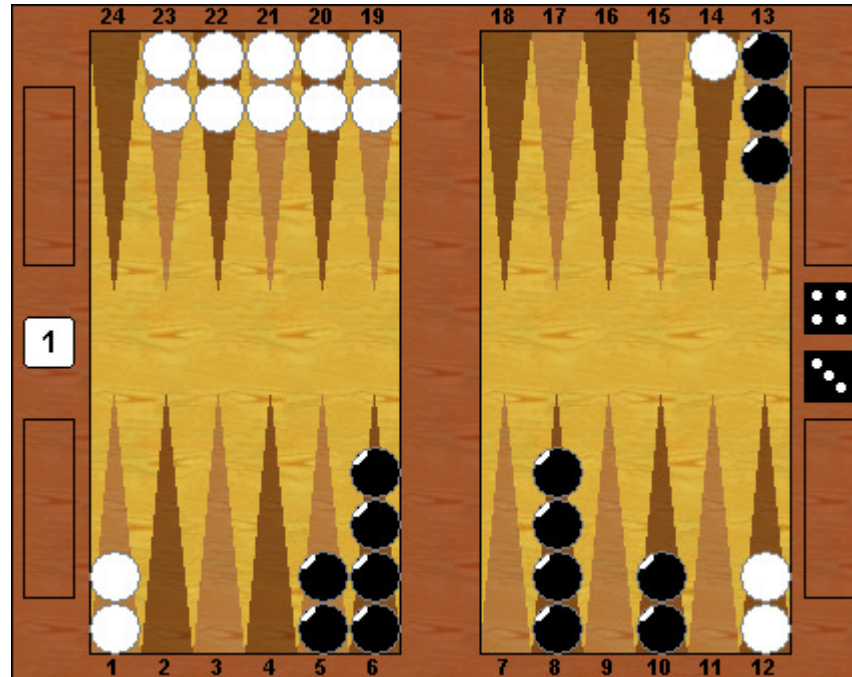
VİDO – RED



- Siyahın iç bordunda bir kapıyı daha boşalttık
- Ayrıca Beyaz yarışta yalnızca 10 pip geride
- Beyaz hala pas geçmeli, ancak yakın bir pas
- Beyaz birkaç şekilde kazanabilir
 - Bir şekilde geri pullarını kaçabilir ve şanslı bir zarla yarışa ortak olabilir
 - Siyah içeri girerken bir açık yakalayıp kırabilir
 - Beyaz en kısa zamanda geri pullarını açıp henüz iç bordu kuvvetliken Siyahı atak yapmaya zorlamalı
- Bu istikamette bir adım daha atalım

Pozisyon - 23

Pip
125-125
S: +0



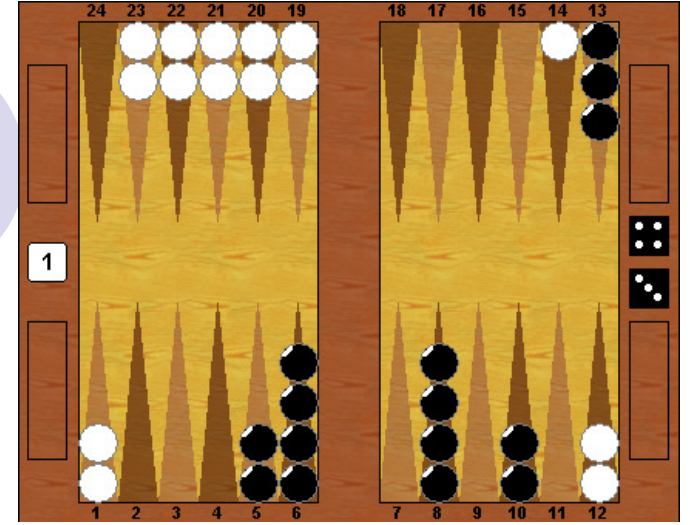
Küpsüz Equity

0.434

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.3	9.2	%69.7	%30.3	%5.5	%0.1
	Vidosuz :		0.682		
	Vido – Kabul :		0.648		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 23

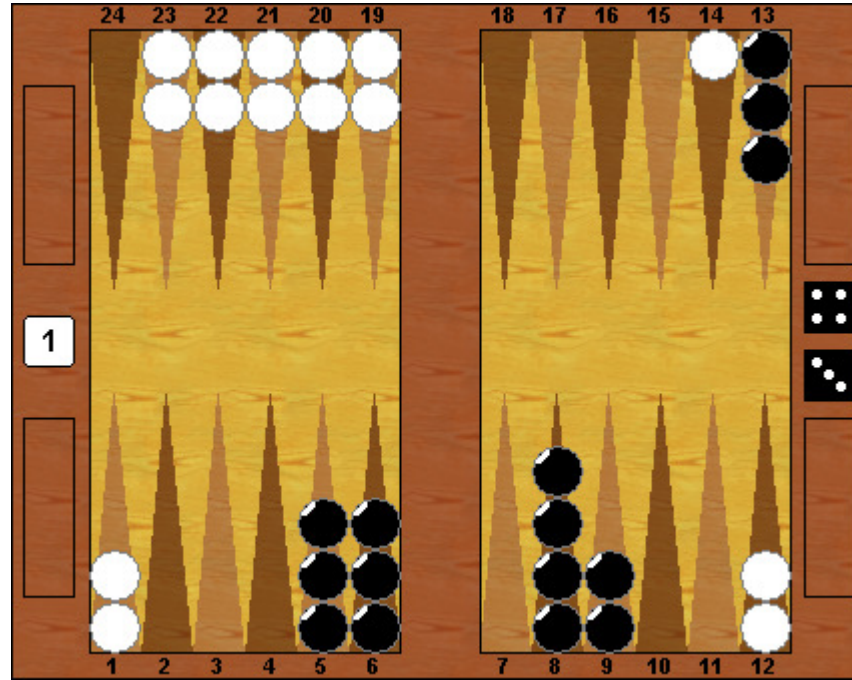
VİDOSUZ



- Siyahın iç bordunu biraz daha zayıflattık, ve yarışı eşitledik
- Bu pozisyonda yalnızca Beyazın kolay bir kabulü olmasının ötesinde, Siyahın Vidosu bile yok
- Bu pozisyon tam bir as-noktası oyunu değil artık
 - Eğer Siyah bir iki iyi zar atarsa ve Beyaz geri pullarını ayıramazsa as-noktası oyununa dönüşebilir)
- Beyazın amacı gelişmiş bir ankor oluşturmak
 - Çok iyi iç bordundan yararlanarak geri pullarını ayıracak
- Şimdide Siyahın pozisyonunu biraz düzeltelim

Pozisyon - 24

Pip
122-125
S: +3



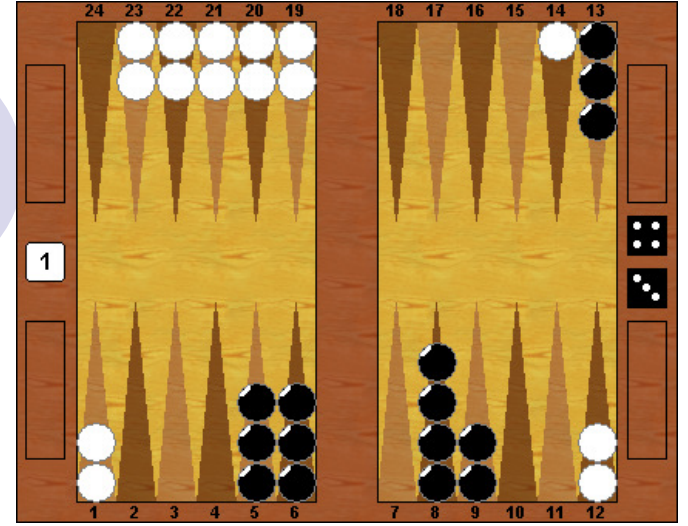
Küpsüz Equity

0.517

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.2	9.8	%72.6	%27.4	%3.4	%0.0
	Vido – Kabul :		0.835		
	Vidosuz :		0.821		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 24

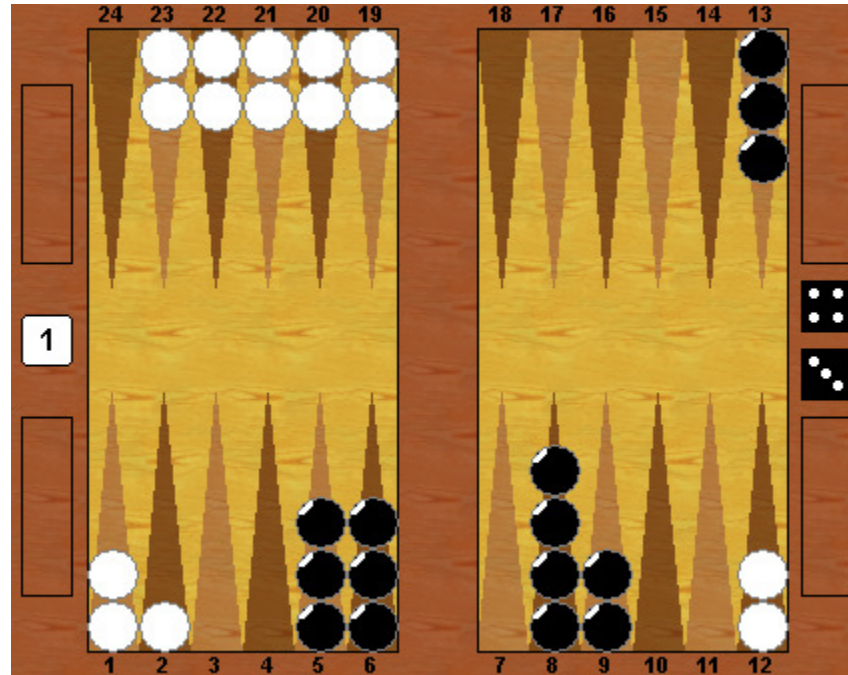
VİDO – KABUL



- Bu deęişiklik Siyahın Vido çekmesi için yeterli oldu
- Siyahın equitesi bir önceki pozisyona göre yükseldi
 - 9-noktasından ötürü
- Ancak pozisyonun uçuculuęu az
 - Bir sonraki zar çok fazla deęişiklik getirmeyecek
 - Siyah için en iyi sonuç 4-kapısının almak ama bu da çok büyük bir pazar kaybedici deęil
 - Bu kısmen sessiz oyunlarda göze alınması gereken bir husus
 - Eğer pozisyon rakip için yakın bir kabul deęilse Vido çekmeden önce bir iki zar beklemek mümkün
- Şimdide Beyazı biraz zayıflatalım

Pozisyon - 25

Pip
122-137
S: +15



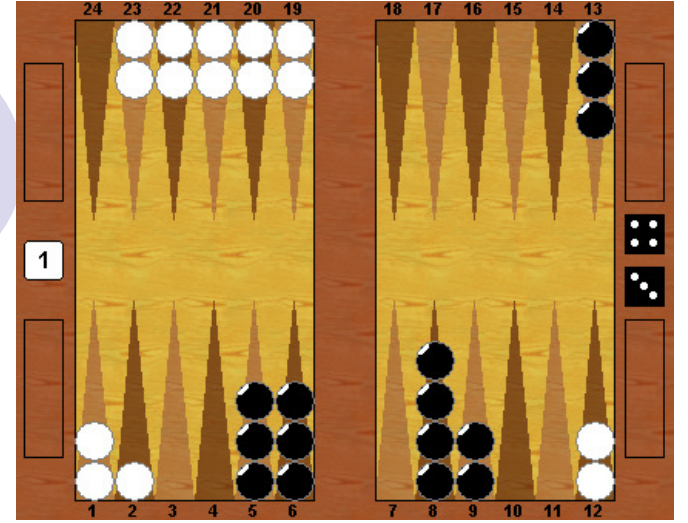
Küpsüz Equity

0.609

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.6	15.0	%74.6	%25.4	%3.9	%0.1
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.879		
	Vido – Kabul :		1.032		

Pozisyon - 25

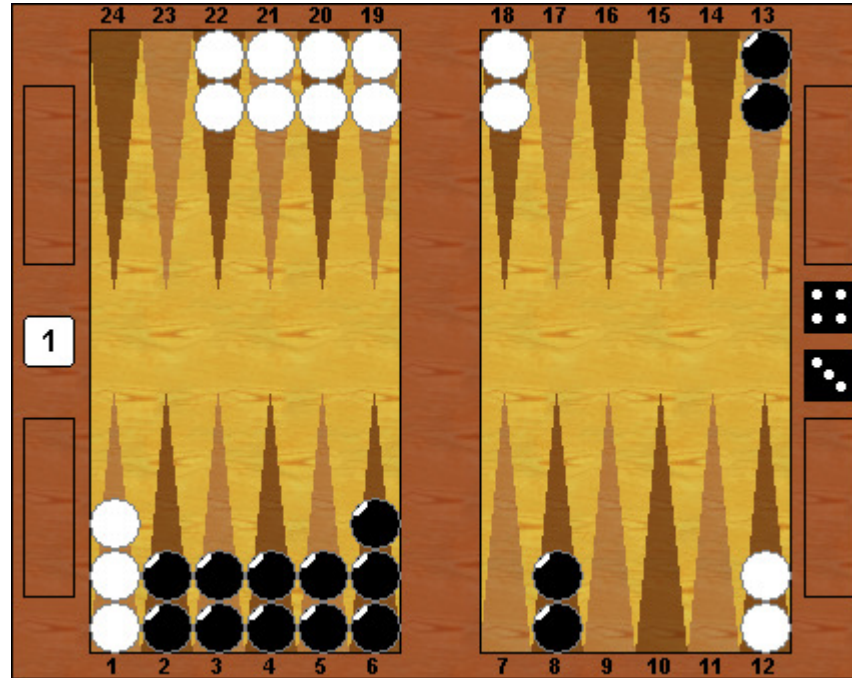
VİDO – RED



- Gerideki üçüncü pul Beyazı yakında olsa pas geçme alanına soktu
- Beyaz hala %25 oyun kazanabilir ama mars olma tehlikesi çok artmış durumda
- Bu durumda Beyazın Vidoyu kabul etmesi için yarışta daha iyi durumda olması lazım
- As-noktası oyununda zamanlama çok iyi olursa ne olur?

Pozisyon - 26

Pip
88-148
S: +60



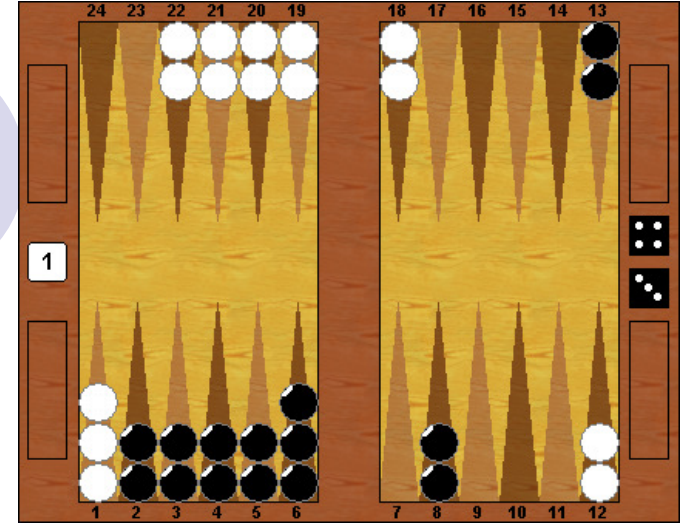
Küpsüz Equity

0.851

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%2.0	26.4	%79.0	%21.0	%1.3	%0.0
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.954		
	Vido – Kabul :		1.548		

Pozisyon - 26

VİDO – RED



- Beyaz Siyahın açık vermesini iç bordunu bozmadan önce bekleyebilir
 - İç bordu mükemmel
 - Eğer kırarsa oyunu çevirebilir
- Bütün bu avantajlara rağmen Vidoyu kabul edemiyor
 - As-noktası oyunu yeteri kadar oyun kazanamıyor, ve mars tehlikesi de hala var
- Dikkat edilmesi gereken bir hususda değişik maç koşullarında Beyaz Vidoyu kabul edebilir
 - Örneğin eğer Beyaz $-4 -2$ maç skorunda gerideyse ve Siyah Vido çekerse Beyaz hemen almalıdır
 - Bu pozisyonda maç için oynamak $-4 -1$ Crawford oynamaktan daha iyi (tabi Siyahın bu skorda Vido çekmesi çok yanlış olur)

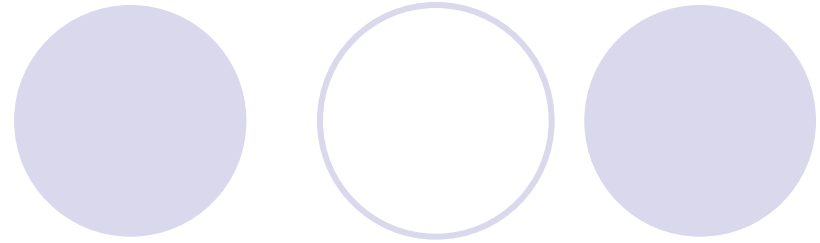
Özet Olarak

- 3-Noktası ankor oyununda Beyaz genellikle Vidoyu kabul etmelidir
- 2-Noktası oyununda ise Vidoyu genellikle kabul etmemelidir
- As-noktası oyununda hemen hemen hiç kabul etmemelidir
 - Önemle dikkat edilmesi gereken bir husus da eğer oyunun 3-noktası ankor ya da 4-noktası tutma oyununa dönüşmesi ihtimali varsa pozisyon henüz as-noktası oyunu değildir

Vido Kübü Referans Pozisyonları

- 1. Ders – Blitz Oyunları
- 2-3. Ders – Tutma (holding) Oyunları
- 4. Ders – Demirleme (anchor) Oyunları
- **5. Ders – Kapi (priming) Oyunları**
- 6. Ders – Geri Oyunlar
- 7. Ders – Kırık Pul Oyunları
- 8. Ders – İçerme (containment) Oyunları
- 9. Ders – 1 Noktası Sonrası Oyunlar
- 10. Ders – Yarış (races) Oyunları

Önümüzdeki Hafta



- Kapı (prime) oyunları

- Kapı oyunları, tarafların bir birlerini 5- yada 6- kapı arkasında bloke ettikleri pozisyonlardan doğar
- Bu konumdaki pek çok pozisyonda Vido çekilir ve kabul edilir
 - Zira uçuculuk yüksek
 - Tek bir zarla blokajdan kurtulunması yada blokun kenarına gelinmesi halinde büyük bir equite değişmesi olabilir
- Zamanlama kritik bir şekilde çok önemli