

VİDO KÜBÜ İÇİN REFERANS POZİSYONLARI

Ders – 6
GERİ 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 Oyunları**
- 7. Ders – Kırık Pul Oyunları
- 8. Ders – İçerme (containment) Oyunları
- 9. Ders – 1 Noktası Sonrası Oyunlar
- 10. Ders – Yarış (races) Oyunları

Geri Oyunları

- Rakip iç bordunda iki yada daha fazla nokta tutulması ile oluşur
- Her iki taraf içinde zamanlama ve dikkatli pul yerleştirme önemlidir
 - Açık kırıldıktan sonra onu tutma ve ikinci bir açık oluşturma esnasındaki saldırganlığın dozajı, mars engelleme ile dengelenmelidir
- Vido kararlarında dikkat ister

Geri Oyununda Vido Kararları

- Öndeki oyuncunun iç bordu harap durumda değilse daha avantajlı bir durumdadır.
 - Oyunda favori olmasa bile mars ihtimali ona equite önderliği kazandırır
 - Bu avantaj ne kadar büyüktür? Bir kaç faktöre bağlıdır
 - Defansif ankor
 - Zamanlama
 - İç bordun pürürsüzlüğü
 - Defansın iç bordu yapısı
 - Bu faktörlerdeki küçük bir değişme defanstaki oyuncuyu sağlam bir kabulden açık bir pas'a dönüştürebilir

Geri Oyununda Uçuculuk

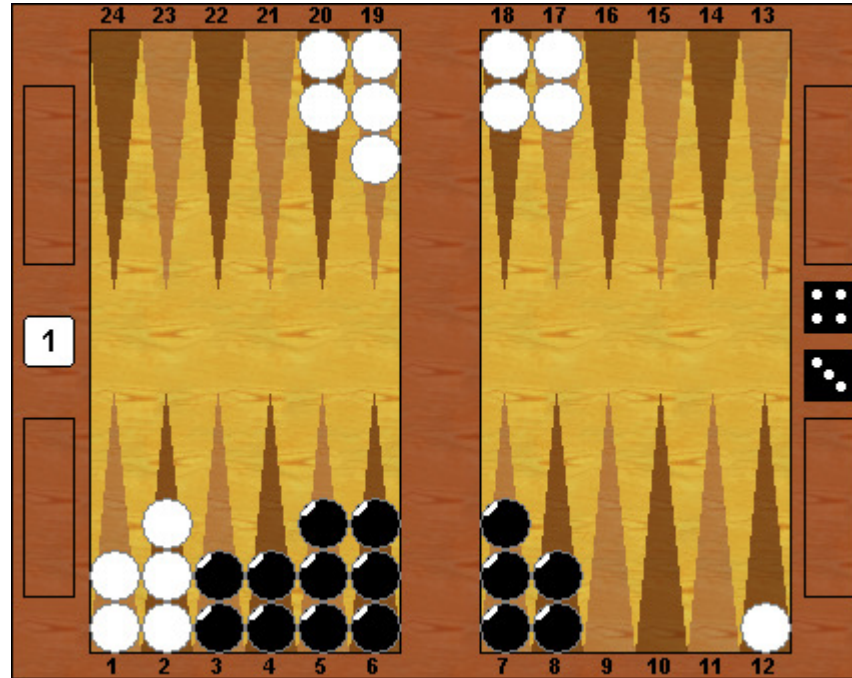
- Genellikle geri oyunları yüksek uçuculuk içermez
 - Eğer bir sonraki zarla önemli bir nokta boşaltılmak üzereyken, yada defanstaki oyuncu iç bordunu bozmak üzereykenki gibi durumların dışında Vido çekmek için acele etmemek gerekir
- Öndeki oyuncunun equitesi çok yüksek olmasına rağmen genellikle beklemesi daha doğrudur

Geri Oyunları Çeşitleri

- Rakip sahada tutulan noktaların numarası ile tanımlanır
 - 1-2 geri oyunu, rakibin 1- ve 2-kapısının alınmasıyla oluşur
 - 1-3 geri oyunu genellikle defans için en iyi şans verir
- Referans pozisyonu analizlerine 1-2 geri oyunu prototipik pozisyonu ile başlayalım

Pozisyon - 1

Pip
84-188
S: +104



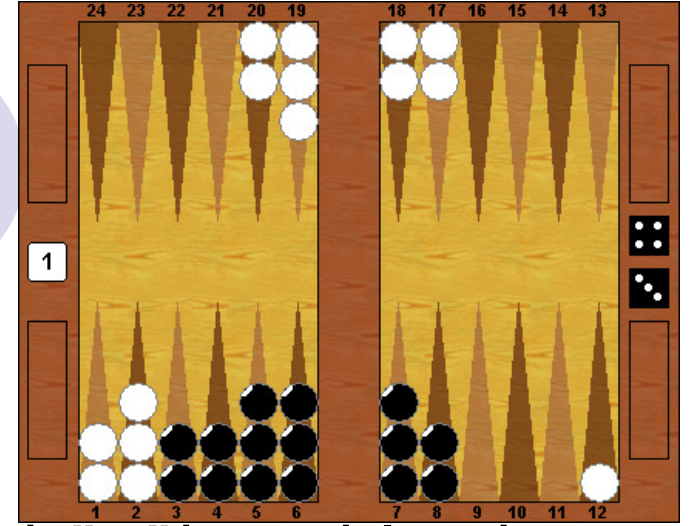
Küpsüz Equity

0.493

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%6.9	%30.3	%57.0	%43.0	%1.8	%0.1
	Vidosuz :		0.673		
	Vido – Kabul :		0.664		
	Vido – Red :		1.000		

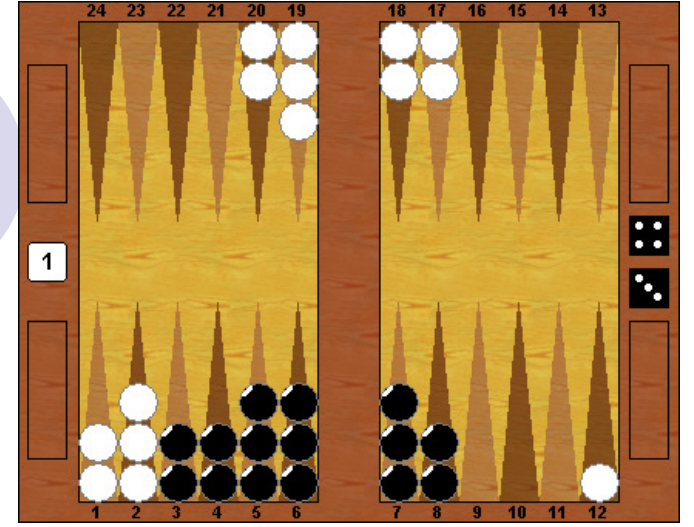
Pozisyon - 1

VIDOSUZ



- 1-2 Geri oyununun Beyaz için en büyük problemi zamanlamadır
 - Siyah 8- ve bar-noktasını boşaltmada yavaşlayabilir
 - Siyahın altıları oynamaz ve 8-noktası boşaldıktan sonra ise hem altıları hemde beşleri oynamaz
 - Beyazın yarışta çok geride olması sonucu zamanlaması iyi görünmesine rağmen bir süre sonra iç bordunu bozmak zorunda kalabilir
 - 1-2 Geri oyunu pek çok açık oluşturma imkanına sahip olmasına rağmen, bu açıklar çok geç gelebilir
 - Beyaz genellikle 2-noktasını, henüz hazır olmadan boşaltmak durumunda kalabilir
 - Ve eğer herşeyi tutmaya çalışırsada mars ve katmerli mars olma şansı artar

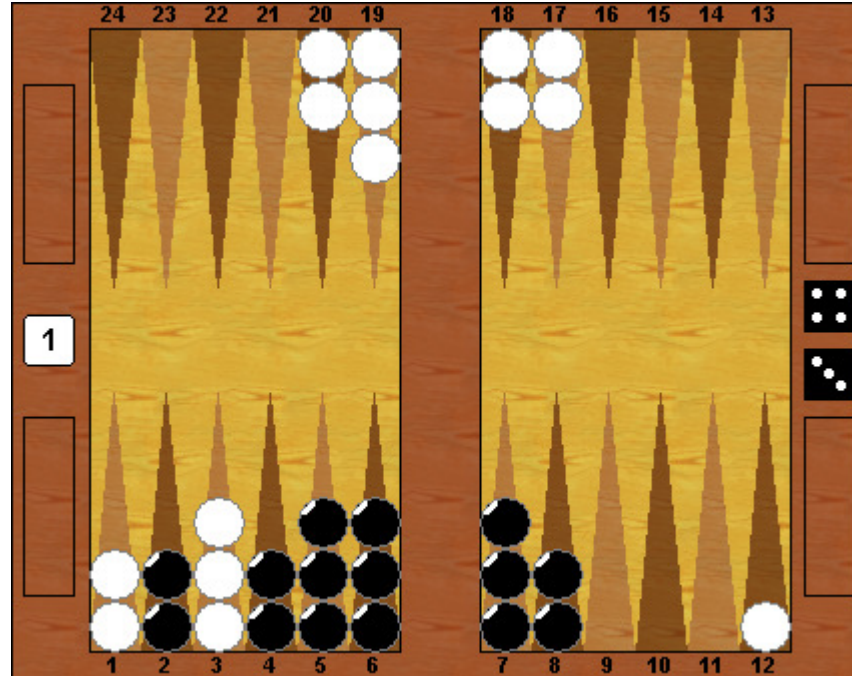
Pozisyon – 1 (devam)



- Beyazın bir önceki slaydda saydığımız bütün problemlerine karşılık Siyahın küpsüz equitesi yalnızca 0. 493
 - Siyahın Vido çekmesine karşı Beyazın büyük bir Kabulu vardır ve uçuculuğun az olmasından ötürü Siyah Vido çekmemelidir
 - (Bu analizden önce pek çok usta bu pozisyonda Beyaza pas geçmesini öneriyordu)
- Genellikle 1-3 geri oyununun 1-2 geri oyununa kıyasla çok üstün olduğu söylenir
 - Bakalım bu doğrumu

Pozisyon - 2

Pip
82-185
S: +103



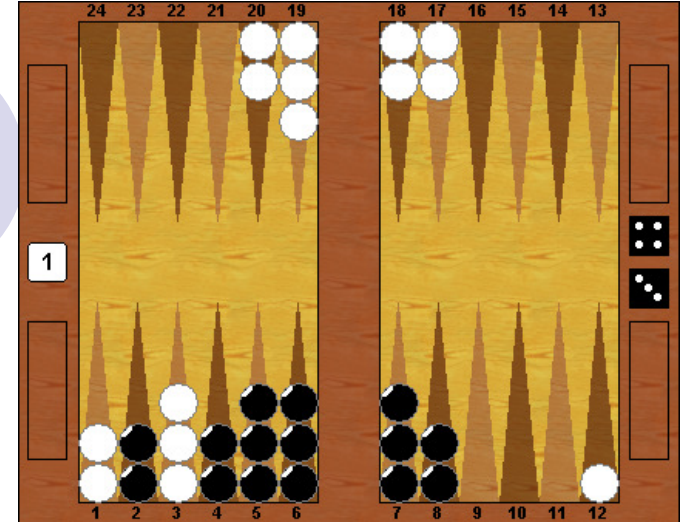
Küpsüz Equity

0.239

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%4.8	%27.7	%47.7	%52.3	%3.9	%0.2
	Vidosuz :		0.267		
	Vido – Kabul :		0.094		
	Vido – Red :		1.000		

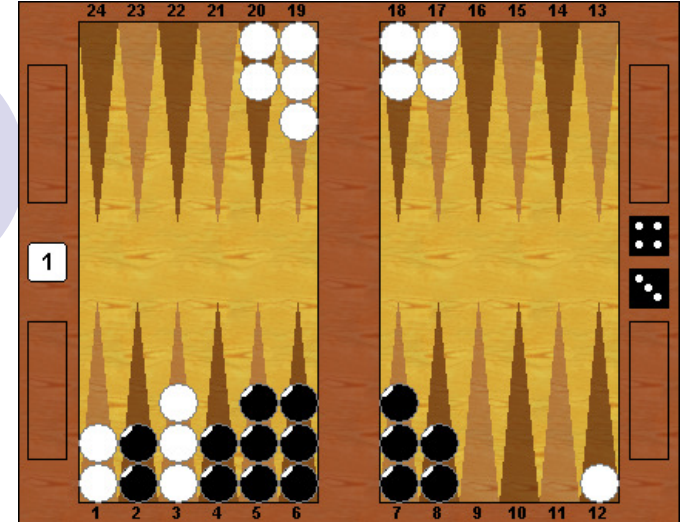
Pozisyon - 2

VİDOSUZ



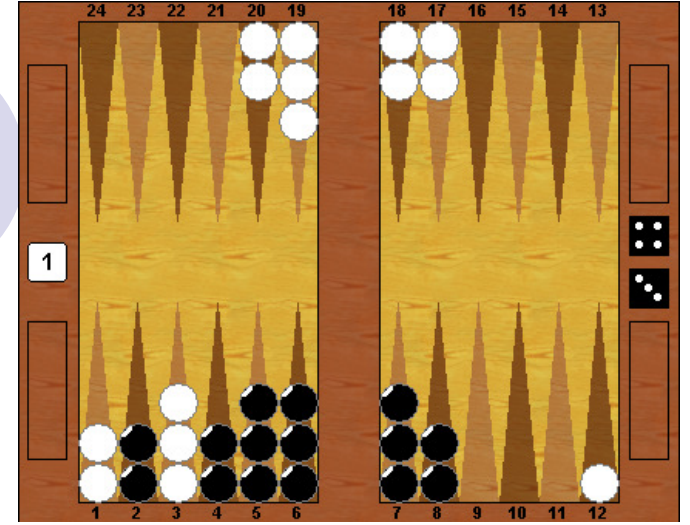
- Yaygın bir şekilde bilinen konsept doğru çıktı
 - Beyazın equitesi, bir önceki pozisyona kıyasla bir hayli yükseldi
 - Beyaz daha fazla kazanıyor
 - Daha az mars oluyor, ve
 - Daha az katmerli mars oluyor
- Bu durumda Siyahın Vidoya yakınlığı bile kalmamış
 - Gerçekte, Beyaz “beaver”e yaklaşmış durumda
- Beyazın oyun kazanma yüzdesi daha fazla olmasına rağmen Siyahın hala favori olması mars ve katmerli mars ihtimalinden ötürüdür

Pozisyon – 2 (devamı-2)



- Neden 1-3 geri oyunu, 1-2 geri oyunundan çok daha iyi? Bunun birkaç sebebi var
 1. Beyaz çok kötü bir blokaj arkasında değil. 1-2 geri oyununda Beyaz 6'lı blokaj arkasındaydı, 1-3 geri oyununda Beyaz bir altı ile hemen yedek pulunu çıkartabilir, ve 8-noktası açıldığında beş ile de kaçabilir. Bu durum Beyazın iç bordunu bozmak zorunluğunu bir hayli geciktiriyor
 2. Siyahın beklemeye zamanı kalmamış ve altı attığı zaman oynamak zorunda. Halbuki 1-2 geri oyununda altılarını oynayamıyordu. (8-noktası boşaldıktan sonra altılarını oynamasa bile beş ve dörtlerini oynamak zorunda. Dolayısıyla 1-3 geri oyununda Siyahın zamanlaması daha iyi.

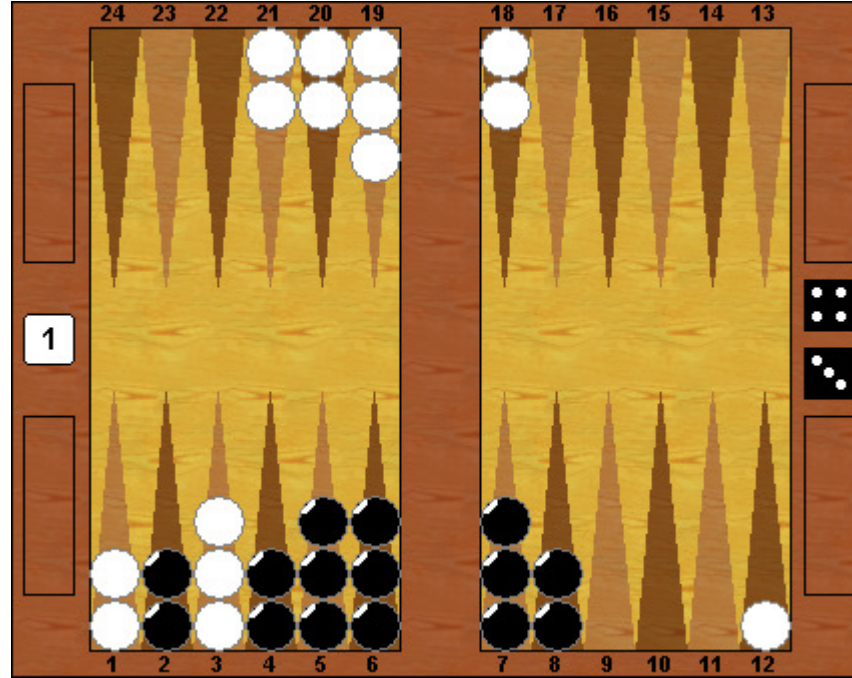
Pozisyon – 2 (devamı-3)



- Neden 1-3 geri oyunu, 1-2 geri oyunundan çok daha iyi? Bunun üçüncü sebebi
- 3. Beyazın kırma şansı daha erken gelebilir. Genellikle Siyahın pulları 2-noktasına yığıldığı için Beyaz erken kıramasa bile tek bir pulu as-noktasında bırakabilir.
 - Bu şekilde hem kırma şansını maksimize eder, hem de mars şansını azaltır. Halbuki 1-2 geri oyununda kırma şansını maksimize etmek için her iki noktada pul bırakmak zorunda kalır ki buda mars (ve katmerli mars) olma şansını arttırır
- Beyazın zamanlamasını biraz bozalım...
Bakalım ne olacak

Pozisyon - 3

Pip
82-177
S: +95



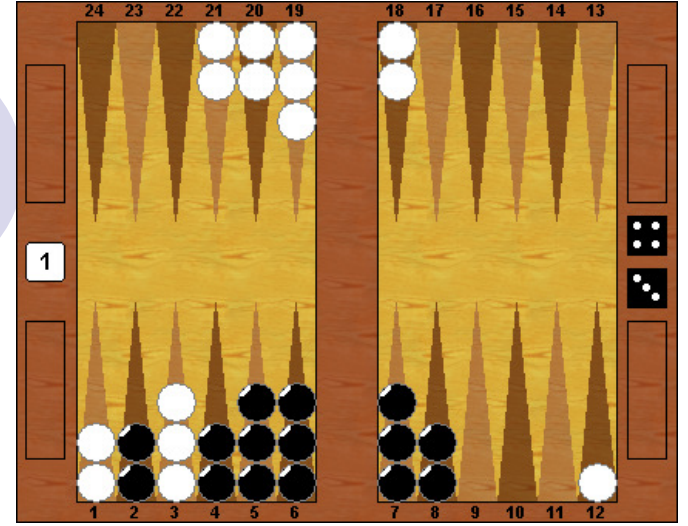
Küpsüz Equity

0.243

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%4.0	%26.8	%48.8	%51.2	%3.9	%0.2
	Vidosuz :		0.276		
	Vido – Kabul :		0.107		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 3

VIDOSUZ



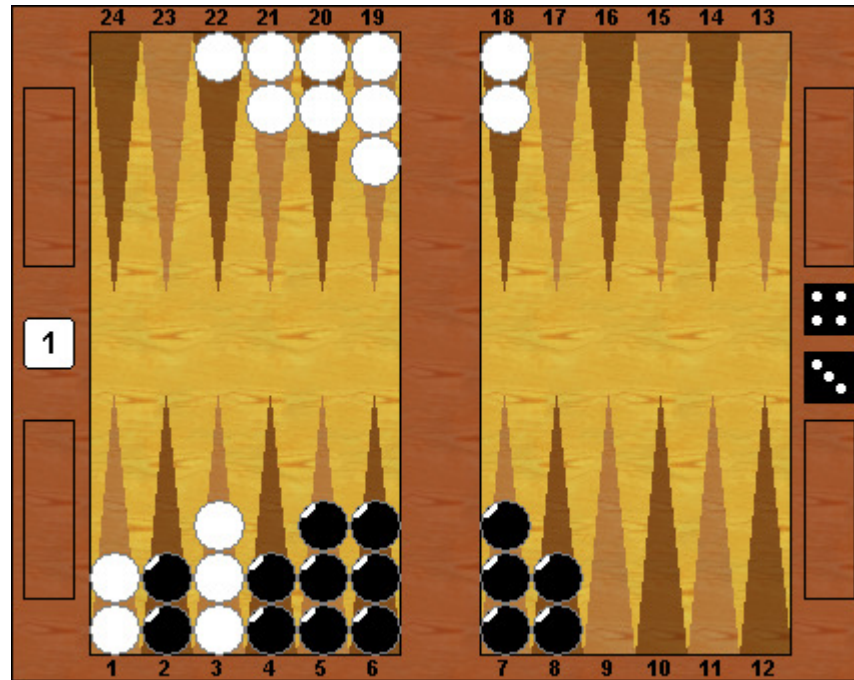
- Bir önceki pozisyondan fazla bir farkı yok
- Beyaz biraz daha az kazanıyor, ama bu durum daha az mars olmasıyla dengeleniyor
- Zamanlaması eskisi kadar iyi olmamakla birlikte yine de çok iyi
- Herhangi bir şekilde iç bordunu erken bozma tehlikesi yok
- Beyazı biraz daha ilerletelim

pozisyon - 4

Pip
82-167
S: +85

Küpsüz Equity

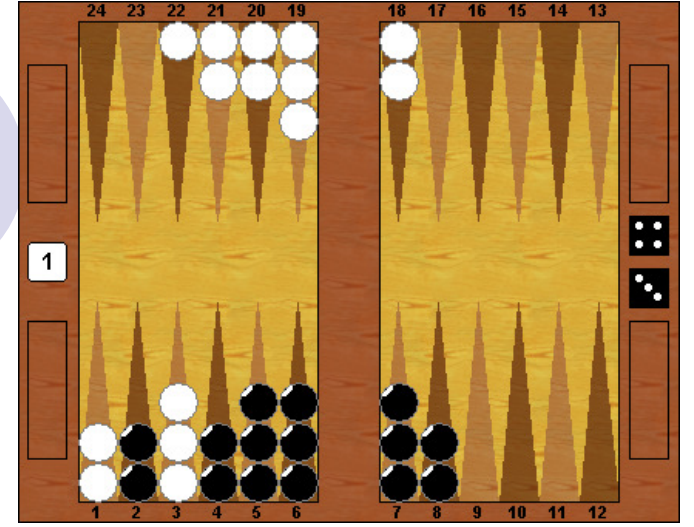
0.353



SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%3.5	%27.3	%54.4	%45.6	%4.0	%0.4
Vidosuz :			0.455		
Vido – Kabul :			0.377		
Vido – Red :			1.000		

Pozisyon - 4

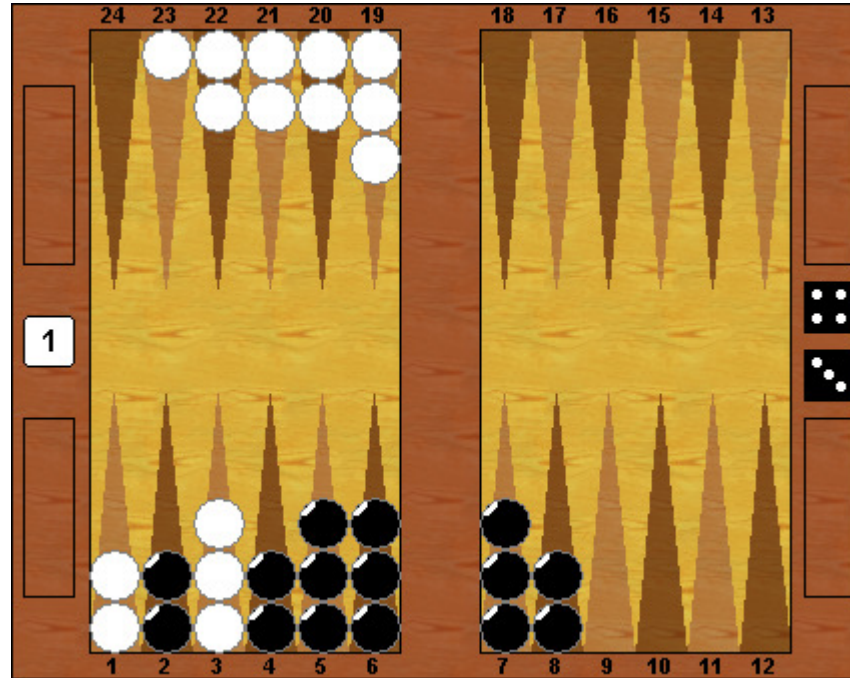
VİDOSUZ



- Artık Beyaz saatin tik-taklarını duymaya başlıyor
- Zamanlaması durumu idare edebilir, ancak iç bordunu erken bozmak zorundada kalabilir
- Ayrıca Beyaz artık oyun için favori değil
- Buna karşılık Siyahın equitesi Vido çekmesi için yeterli değil, ama o noktaya yaklaşıyor
- Beyazı biraz daha ilerletelim

Pozisyon - 5

Pip
82-158
S: +76



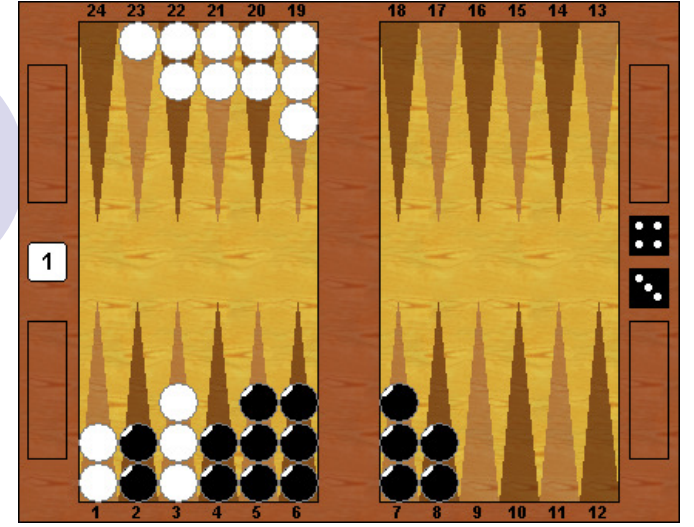
Küpsüz Equity

0.492

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%2.9	%26.8	%61.4	%38.6	%3.0	%0.2
	Vido – Kabul :		0.727		
	Vidosuz :		0.711		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 5

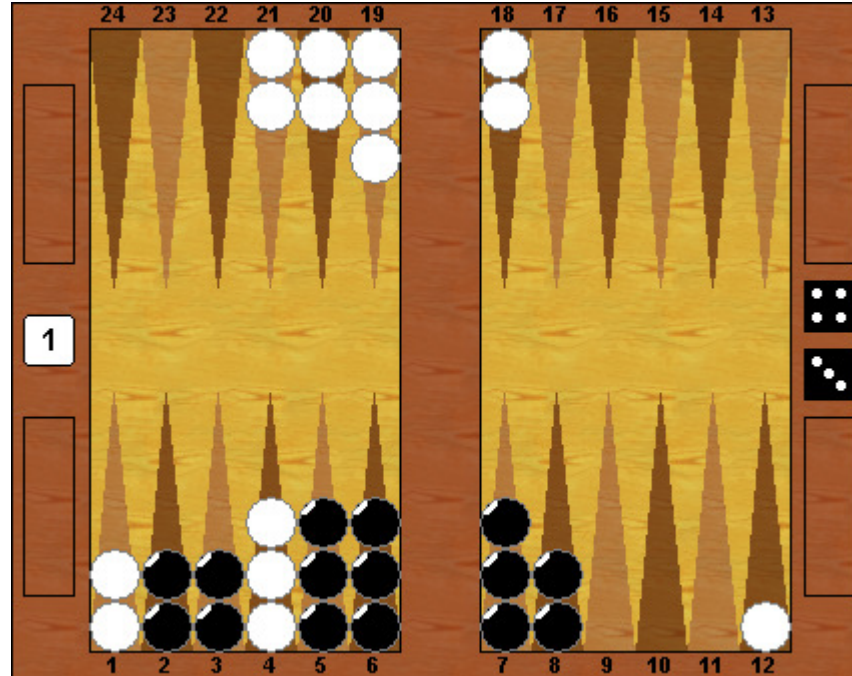
VİDO – KABUL



- Çok farketti
- Beyazın zamanlaması artık iyi değil, kolaylıkla iç bordunu bozabilir
- Bu pozisyonda biraz uçuculuk da oluştu
 - Siyahın zarında değil ama eğer Beyaz kötü bir zarla iç bordunu bozarsa Siyah Vido pazarını kaybedebilir
 - Bu nedenle Siyahın artık Vido çekmesi gerekir
- 1-2 Geri oyununda aynı equiteye sahip olduğu durumda Siyah Vido çekemiyordu
- Şimdide 1-4 geri oyununa bakalım

Pozisyon - 6

Pip
80-174
S: +94



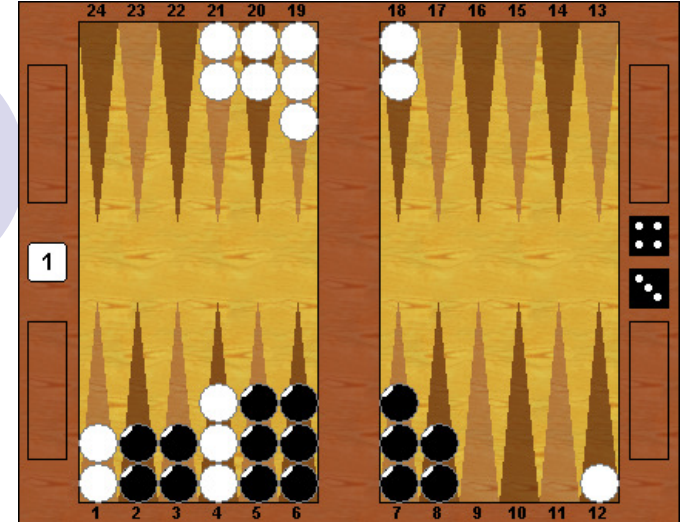
Küpsüz Equity

0.537

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%4.2	%32.7	%60.1	%39.9	%3.3	%0.2
	Vidosuz :		0.781		
	Vido – Kabul :		0.772		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 6

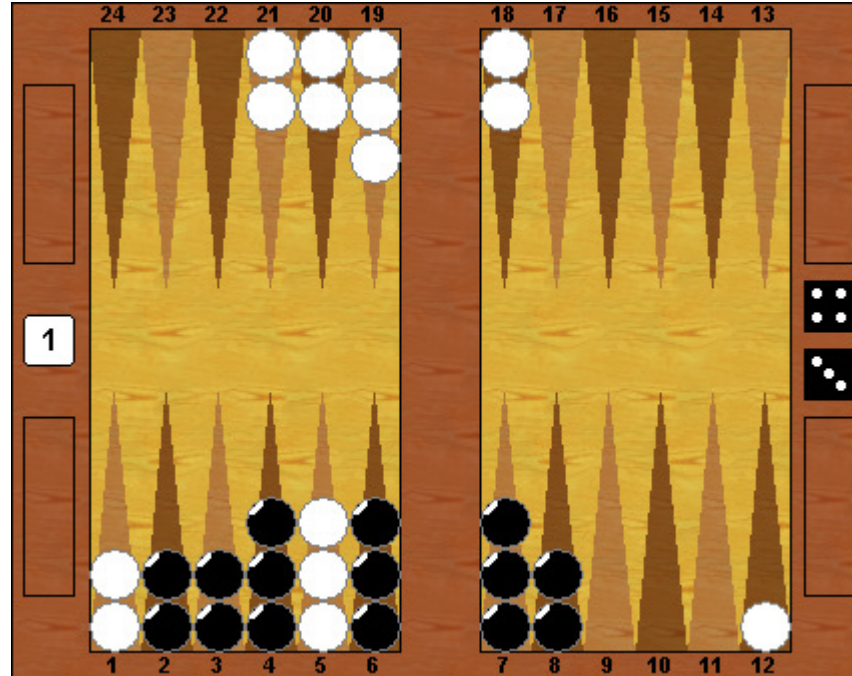
VIDOSUZ



- Siyahın 2- ve 3-noktalarına iniş yapma olanağı emniyetli oyunlarını arttırıyor... Esnekliği daha fazla
- 0.537 equiteye rağmen Siyahın şu anda Vido çekmesi gerekli değil
 - Uçuculuk çok az
 - Beyazın bundan sonraki bir kaç zarla yedek pulunu kaçması ve Siyahın bir sonraki zarda bir güçlüğü olmaması Vido için beklemesi imkanı oluşturuyor
- 1-5 Geri oyununa bakalım

Pozisyon - 7

Pip
77-171
S: +94



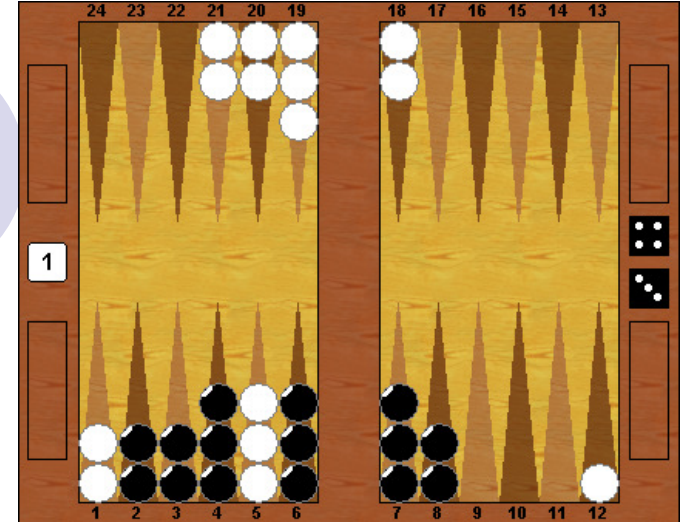
Küpsüz Equity

0.762

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%4.5	%37.3	%68.7	%31.3	%2.7	%0.2
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.968		
	Vido – Kabul :		1.281		

Pozisyon - 7

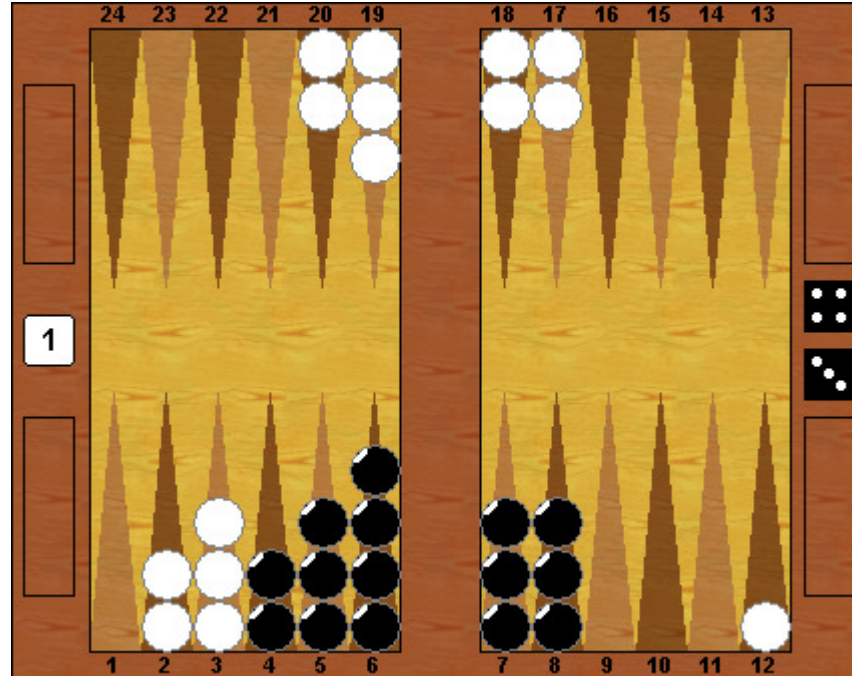
VİDO – RED



- 1-5 Geri oyunu için, as-noktası oyunu ile 5-noktasından tutma oyunu arasında kötü bir kombinasyon olduğu söylenir
 - Bir süre sonra bu bir as-noktası oyununa dönüşecek
 - Beyazın zamanlaması iyi, ancak mars olma tehlikesi çok yüksek
 - Bu nedenle Beyaz Vidoyu reddeder
- Şimdide 2-3 geri oyununa bakalım
 - 1-3 Geri oyununda olduğu gibi defans için kuvvetli olduğu söylenir

Pozisyon - 8

Pip
92-183
S: +91



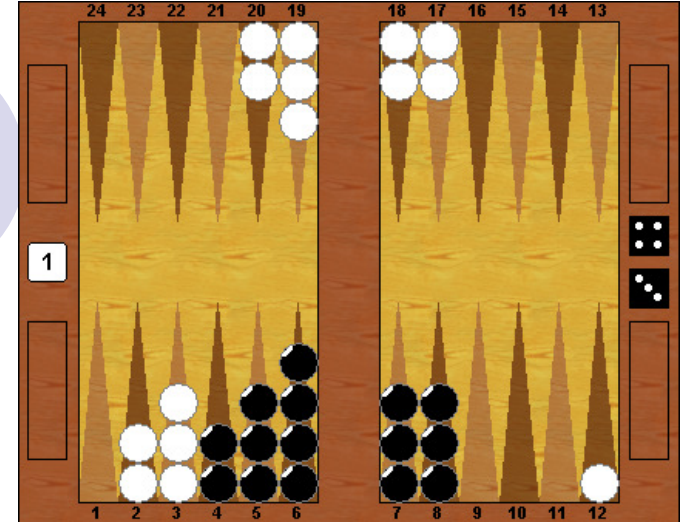
Küpsüz Equity

0.216

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%2.3	%27.4	%49.6	%50.4	%7.0	%0.4
	Vidosuz :		0.245		
	Vido – Kabul :		0.053		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 8

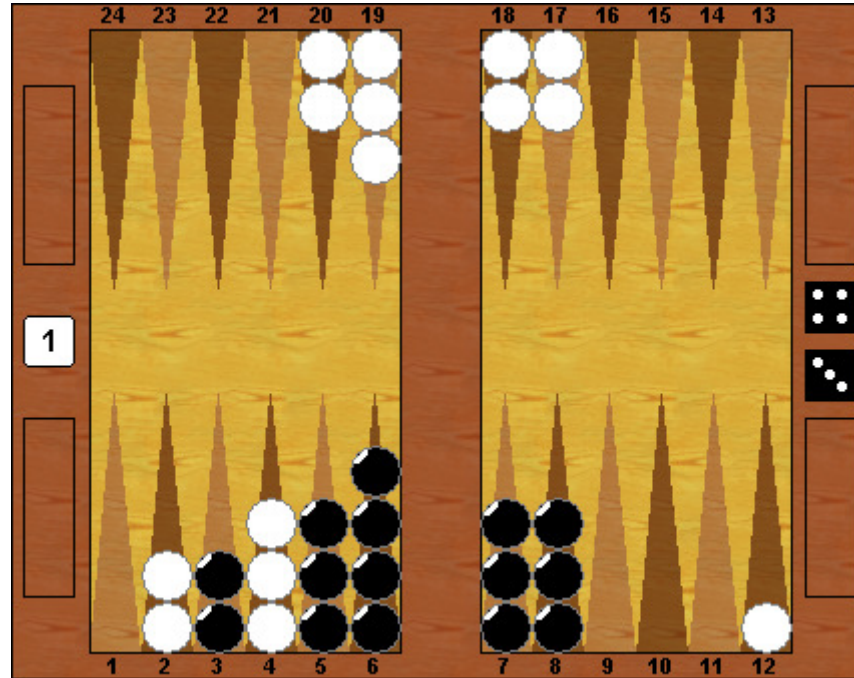
VİDOSUZ



- Hakikaten 2-3 geri oyunu kuvvetliymiş
 - Bazıları, 1-3 geri oyunundan bile daha iyi olduğunu düşünüyor
 - Beyaz için çok fazla oyun kazandırmasada, daha az mars ve katmerli mars tehlikesi var
 - Kırma şansı nispeten daha erken geliyor (yani sonuna kadar beklemek zorunluğu daha az)
 - Siyahın altıları ve beşleri oynanacak ve as-noktasında pul yığını olacak
 - Beyaz için son ana kadar beklemesi halinde durumu nispeten daha az tehlikeli
 - Aynı zamanda iç bordunu bozma zorunluğunu geciktiriyor
- Beyazı biraz daha ilerletelim, 2-4 geri oyunu

Pozisyon - 9

Pip
90-180
S: +90



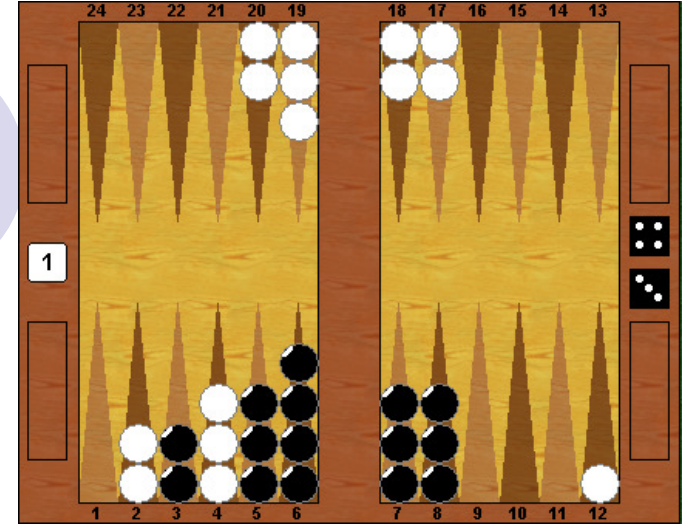
Küpsüz Equity

0.486

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%1.8	%34.3	%59.1	%40.9	%5.3	%0.3
	Vidosuz :		0.677		
	Vido – Kabul :		0.675		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 9

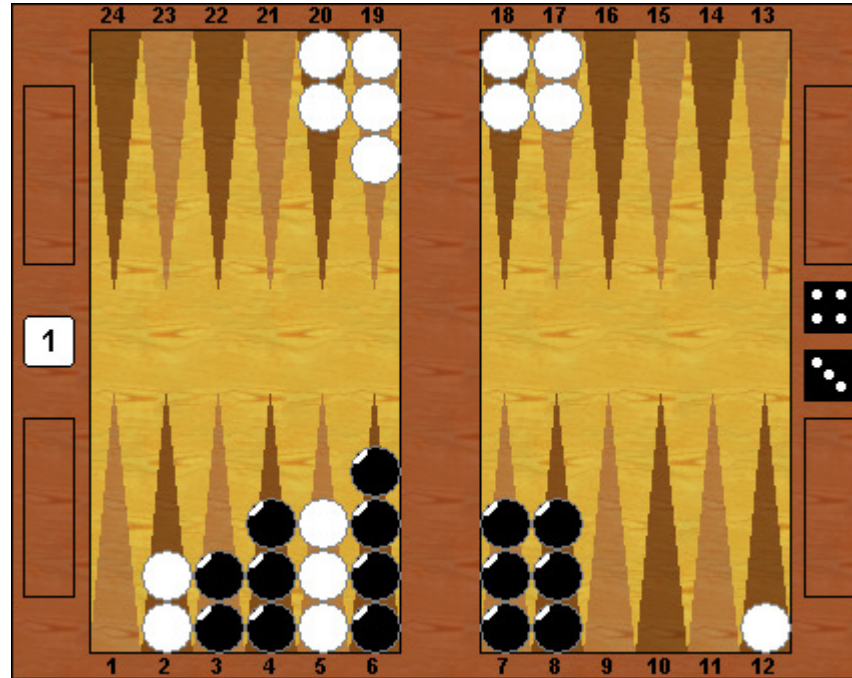
VIDOSUZ



- 2-4 Geri oyunu Beyaz için bir hayli kötü
 - Beyazın hemen hiç zamanlama problemi olmasa bile yeterince kırma şansı yok
 - Siyahın Vido çekmesi halinde Beyazın kolay bir kabulü var
 - Ancak 1-3 yada 2-3 geri oyunlarındaki gibi bir “beaver”i yok
 - Siyah eşikte olmasına rağmen Vido çekemiyor
 - Uçuculuğun az olması nedeniyle biraz dah bekleyebilir
- 2-5 Geri oyununa doğru ilerlerlerken oluşan trendi görebiliyoruz

Pozisyon - 10

Pip
87-177
S: +90



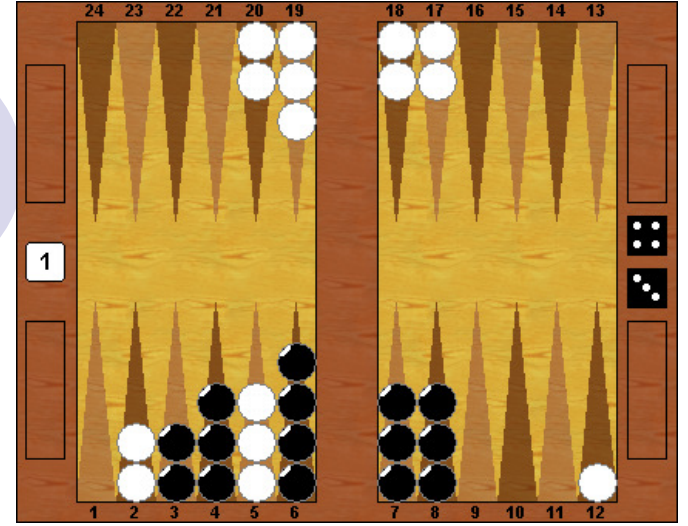
Küpsüz Equity

0.616

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%2.2	%36.6	%63.5	%36.5	%4.0	%0.2
	Vido – Kabul :		0.957		
	Vidosuz :		0.934		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 10

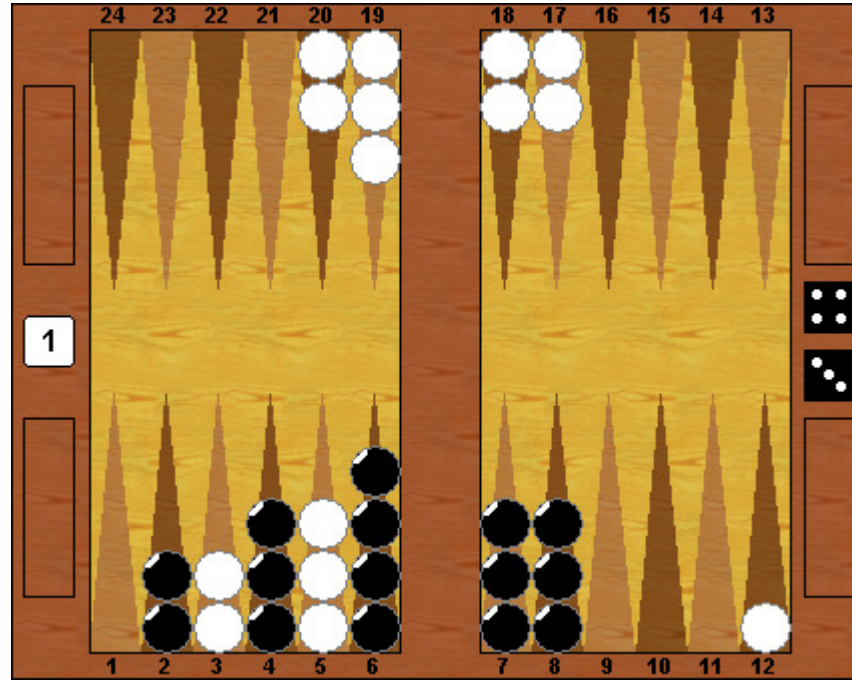
VİDO – KABUL



- Siyah artık Vido çekebilir ve Beyazın çok yakın bir kabulü var
 - Beyazın zamanlama problemi yok ama kırma şansı nispeten az
- 1-5 Geri oyununa kıyasla 2-5 geri oyunu daha iyi
 - İki ankorun birbirine yakın olması defans için daha iyi
- İlerlemiş geri oyununda Siyahın dış kapıları problem olmaya başlıyor
 - Bu noktaların boşaltılmasındaki güçlükleri gösteren bir örneği inceleyelim

Pozisyon - 11

Pip
85-175
S: +90



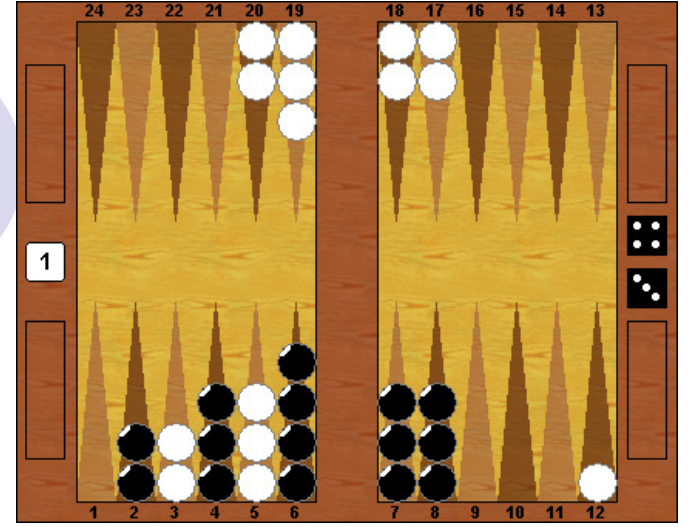
Küpsüz Equity

0.713

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.6	%40.2	%67.3	%32.7	%3.8	%0.2
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.997		
	Vido – Kabul :		1.192		

Pozisyon - 11

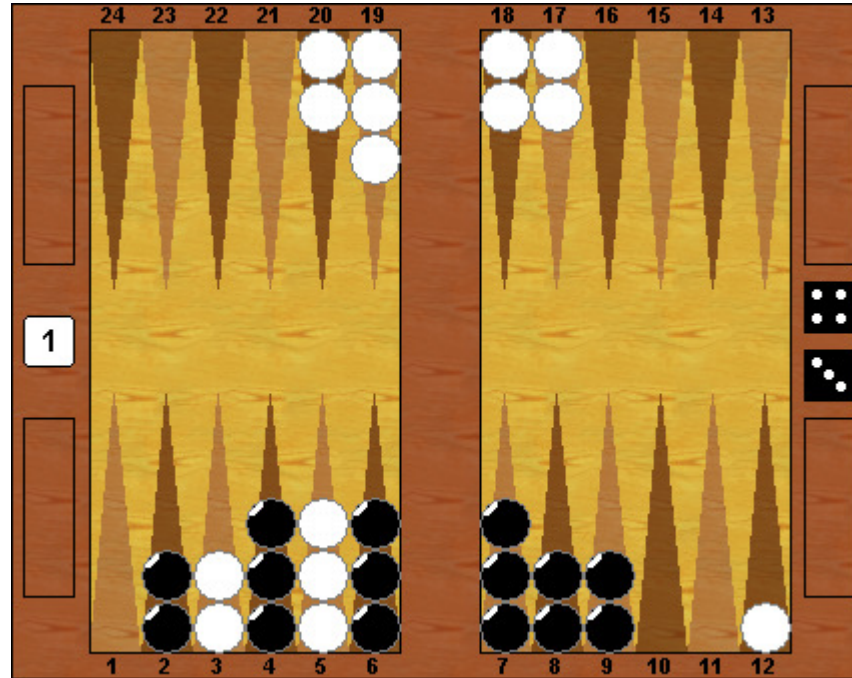
VİDO – RED



- Enteresan bir şekilde Siyahın dış kapılarını boşaltması nispeten emniyetli
 - Beyazın çok iyi zamanlaması ve birbirine yakın ankorları olmasına rağmen açık bir reddi var
 - Siyahın önemli bir avantajı mars ihtimalinin yüksek olmasından kaynaklanıyor
 - Eğer Siyah açık vermeden içeri girerse Beyazın marsı kesmesi zor
- Eski tavlacılar, geri oyununda Vido çekmek için önünde üç nokta kalıncaya kadar beklemeli derlerdi
 - Bunun doğruluğunu sınavalım

Pozisyon - 12

Pip
89-175
S: +86



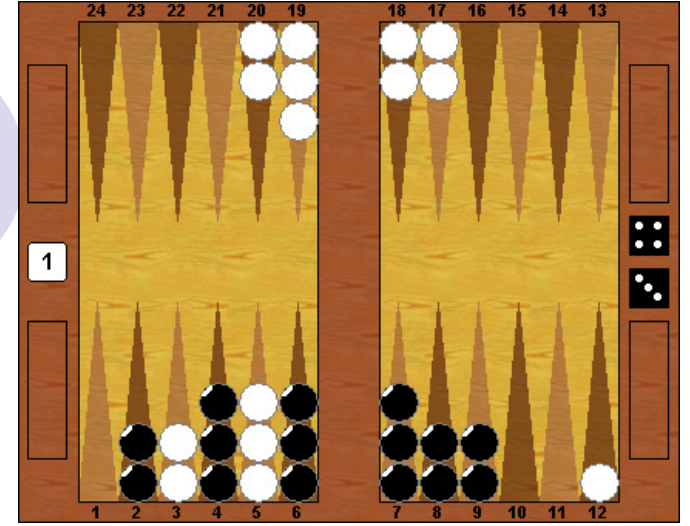
Küpsüz Equity

0.490

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.6	%31.8	%61.4	%38.6	%5.8	%0.4
	Vidosuz :		0.721		
	Vido – Kabul :		0.700		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 12

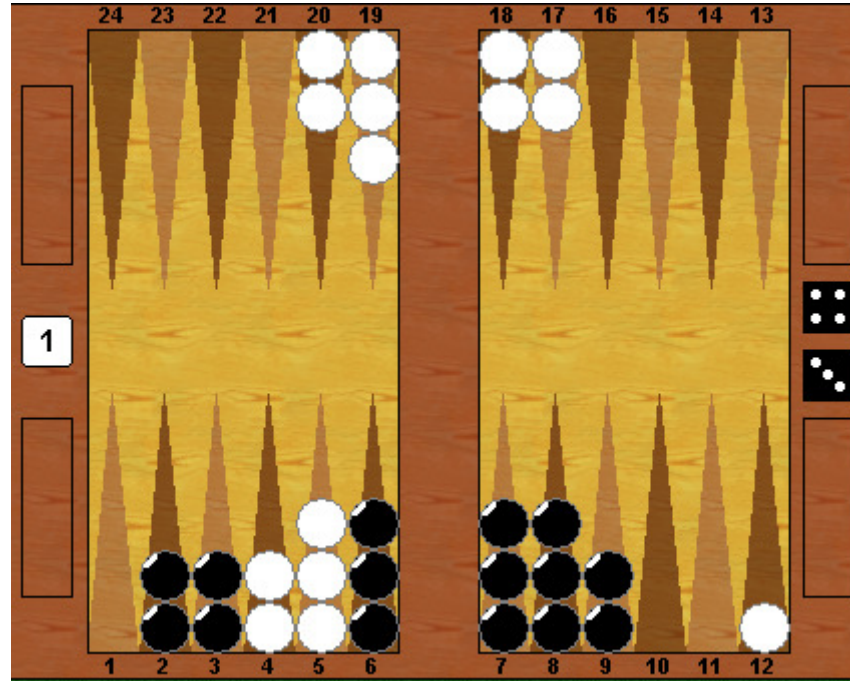
VIDOSUZ



- Dördüncü noktayı boşaltma zorunluğu gündüzle gece farkı gibi büyük bir fark oluşturdu
 - Siyahın equitesi 0.713 den 0.490 a düştü
- Şu anda Beyazın kabulü kolay, ve Snowie'ye göre Siyahın Vidosu bile yok
 - Siyah 9-noktasını boşalttığı zaman pazarını kaybedecek olmasına rağmen, Vido çekemiyor
 - Bunun nedeni, 9-noktasını çabuk boşaltsa da Siyahın problemleri var
 - Hem altıları hemde dörtleri kötü
- Belki bu temizlenmesi gereken üç kapı nosyonu doğru... Birde 4-5 geri oyununa bakalım

Pozisyon - 13

Pip
91-173
S: +82



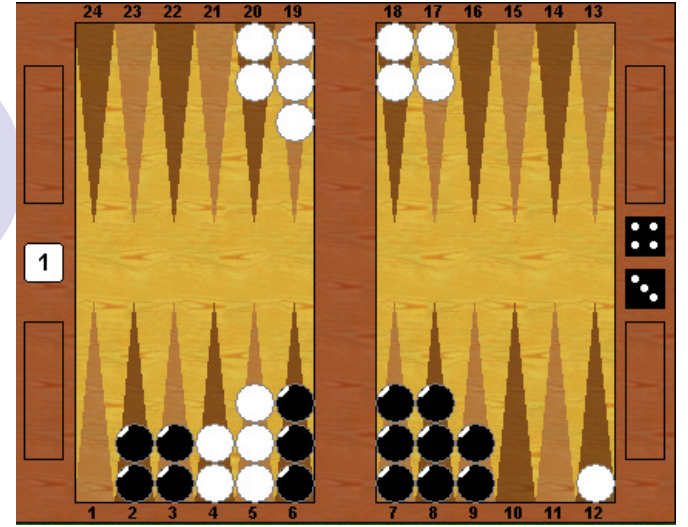
Küpsüz Equity

0.489

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.4	%29.2	%62.8	%37.2	%6.0	%0.3
	Vidosuz :		0.728		
	Vido – Kabul :		0.727		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 13

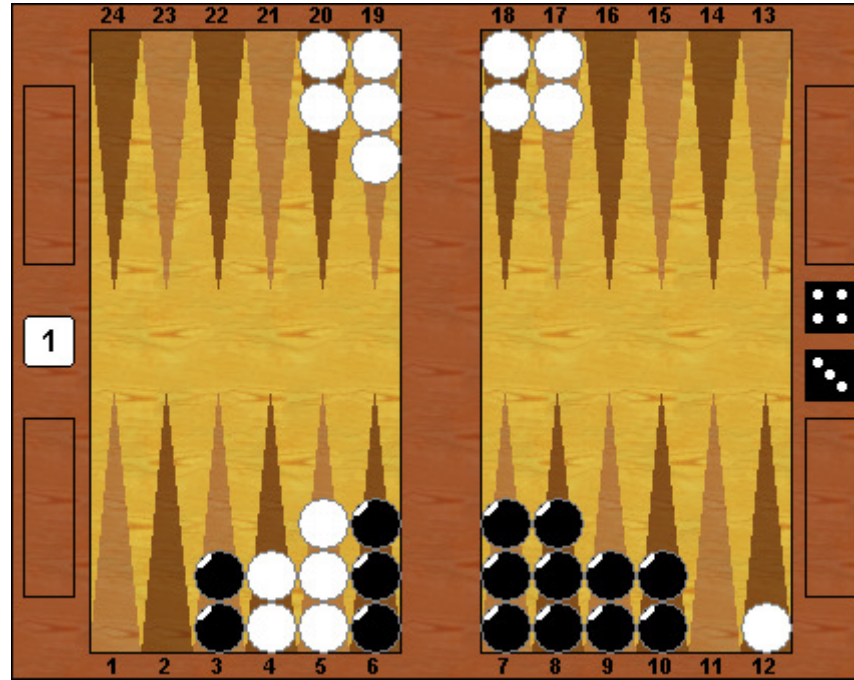
VİDOSUZ



- Siyahın altıları artık kolay, ancak beşleri ve dürtleri güçlük vermeye başlayacak
- Son derece sınırda bir kararla Vido çekilmemesi öneriliyor
- Beyazın kabulü çok kolay
- Siyaha temizlemesi gereken bir nokta daha verelim

Pozisyon - 14

Pip
107-173
S: +66



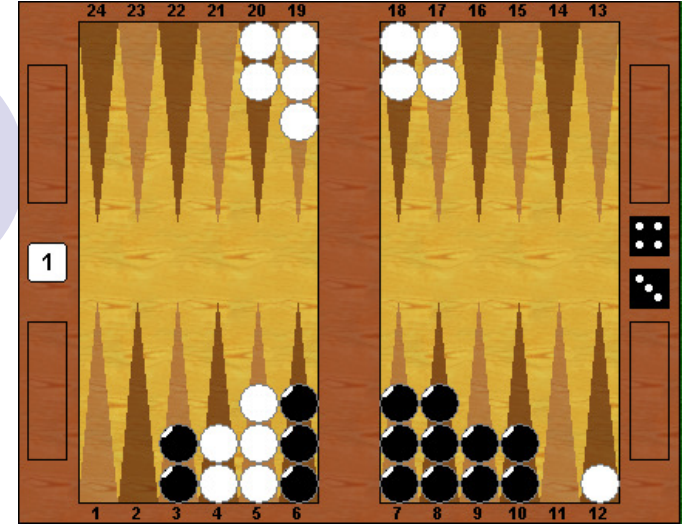
Küpsüz Equity

0.365

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.5	%18.0	%62.3	%37.7	%6.3	%0.4
	Vidosuz :		0.518		
	Vido – Kabul :		0.451		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 14

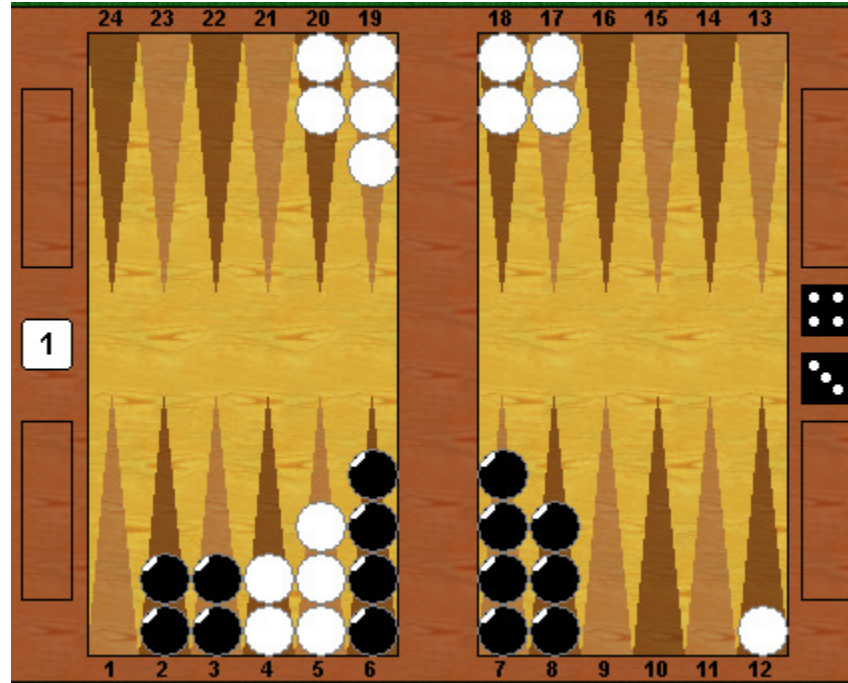
VİDOSUZ



- Siyahın durumu dahada kötüye gidiyor
- Şu anda artık Vido çekmeye yakın bile değil
- Daha çok işi var ve eğer 10 noktasını hemen boşaltamazsa sıkıntısı dahada artacak
 - Dış borddaki yedekler içeri girdikten sonra açık vermeye başlayacak
- Şimdide 9- ve 10-noktalarını boşaltıp Beyazın ankorundan ötede yalnızca üç kapı bırakalım

Pozisyon - 15

Pip 86-173
S: +87



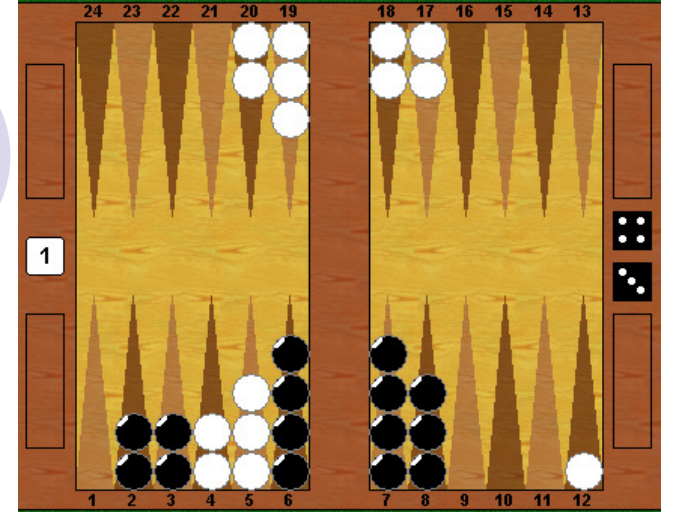
Küpsüz Equity

0.749

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.5	%38.8	%69.7	%30.3	%3.8	%0.2
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.989		
	Vido – Kabul :		1.260		

Pozisyon - 15

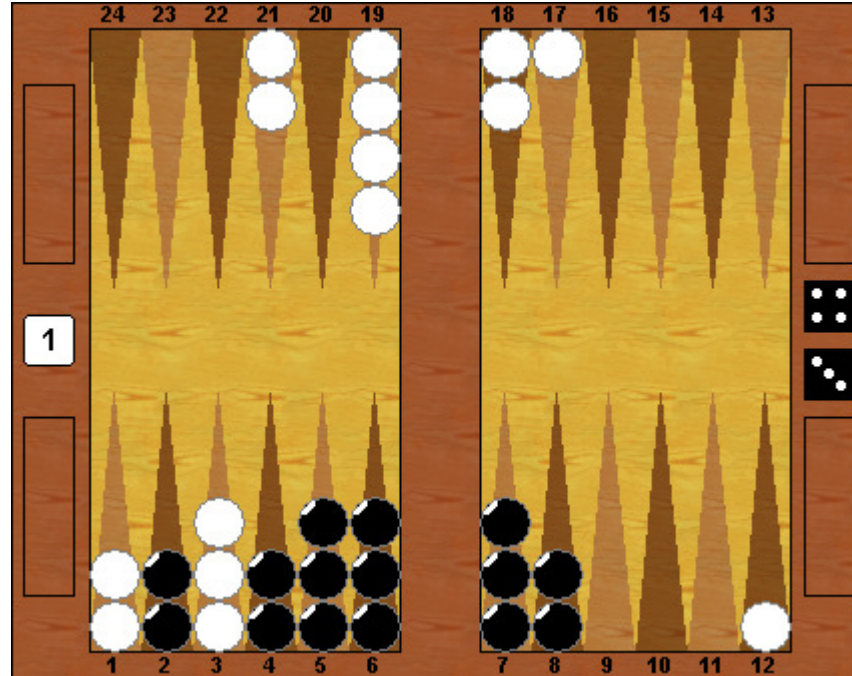
VİDO – RED



- Evet çok öteye gitmişiz... şu anda da Beyazın büyük bir pası var
 - Siyah pek çok kötü zarları ile pullarını Beyazın arkasına yerleştirerek 9-noktasını boşaltacak... iyi zarlarını bekleyebilir
- “Ankorun önünde üç kapı olunca Vido çekmeli” konsepti geçerli görünüyor
- Şu ana kadar Beyaza ideal bord verdik. Bunu biraz bozalım ve durumu inceleyelim
 - 1-3 geri oyunundan başlayalım

Pozisyon - 16

Pip 82-181
S: +99



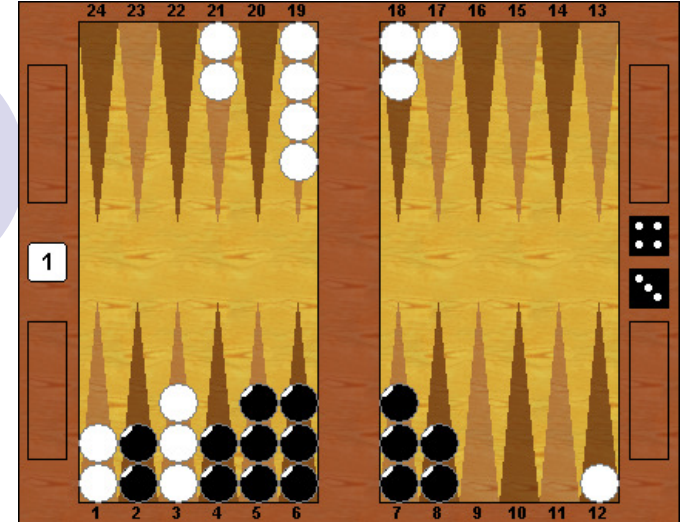
Küpsüz Equity

0.318

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%4.7	%29.0	%51.1	%48.9	%3.9	%0.2
	Vidosuz :		0.382		
	Vido – Kabul :		0.275		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 16

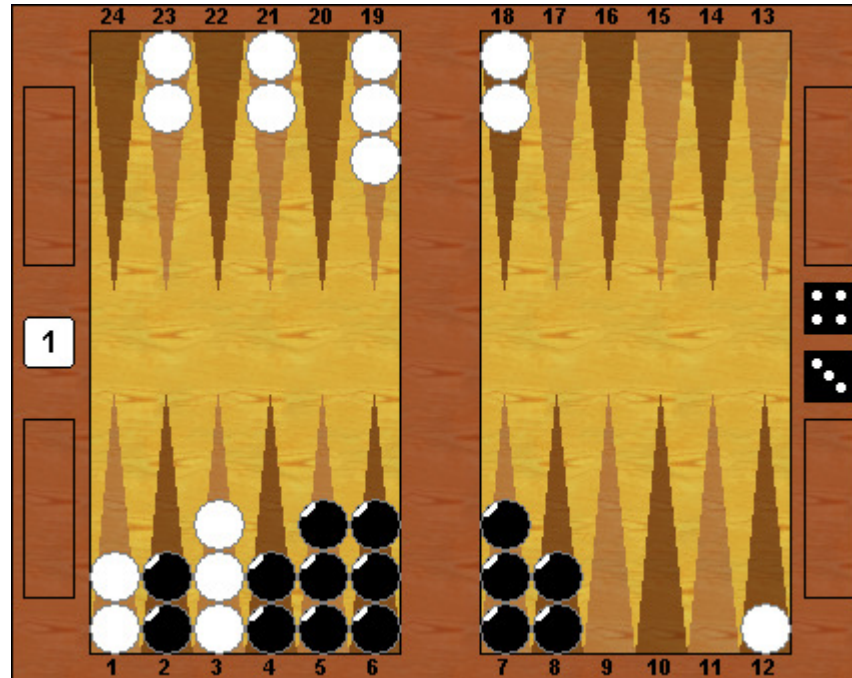
VIDOSUZ



- Beyaz için daha önce baktığımız 1-3 geri oyunları kadar kuvvetli değil ama hala sağlam bir pozisyon
- Beyazın zamanlaması çok iyi
 - Kötü bir durumla karşılaşmak durumunda kalmadan önce bir hayli zamanı var
 - Dolayısıyla bir açık yakalayıp iç borduna ihtiyacı olana kadar düzenleyecek zamanı var
- Beyazın zamanlamasını biraz daha bozalım

Pozisyon - 17

Pip 82-171
S: +89



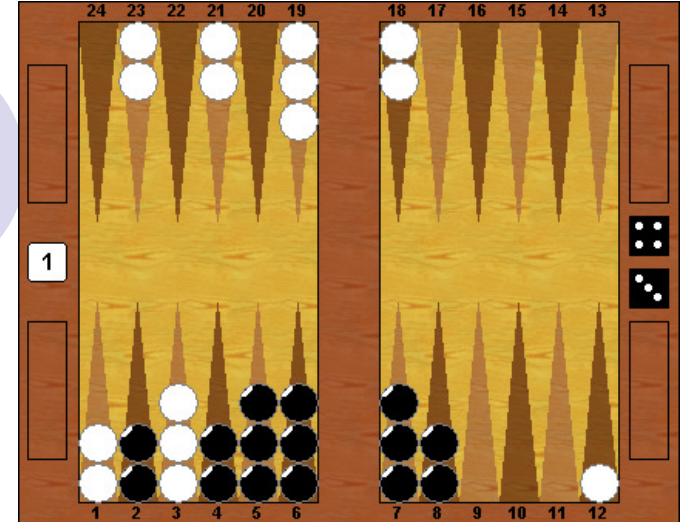
Küpsüz Equity

0.416

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%3.6	%29.2	%56.0	%44.0	%3.1	%0.2
	Vidosuz :		0.548		
	Vido – Kabul :		0.508		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 17

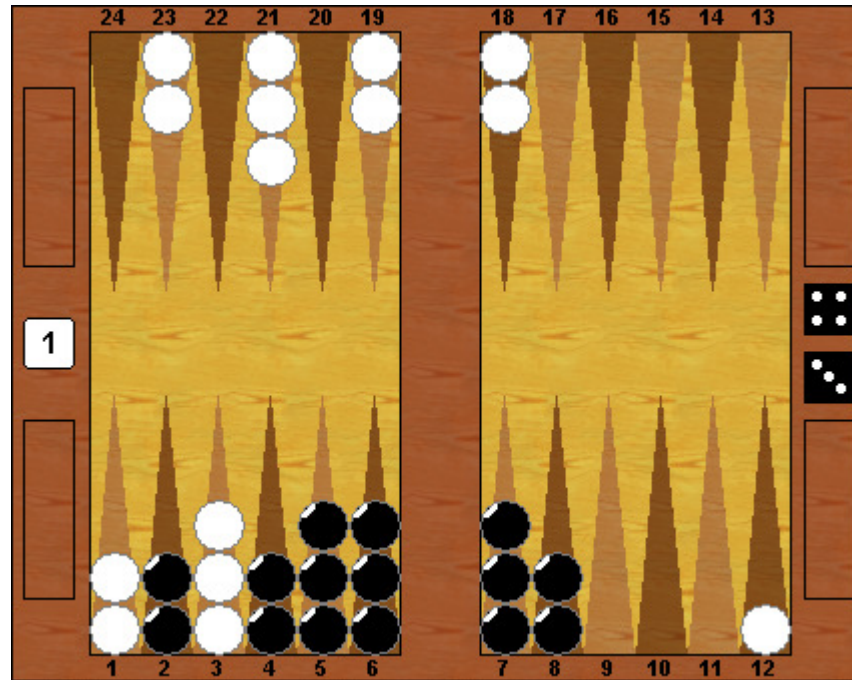
VİDOSUZ



- Siyahın equitesi çok hızlı bir şekilde artıyor
 - Buna rağmen henüz Vido için çok erken
 - Beyaz bu durumda Vidoyu hemen alır
- 1-3 Geri oyunu çok kuvvetli
 - Beyaz iç bordunun düzensizliğinden ötürü eskisi kadar çok kazanamıyor belki ama yeteri kadar açık yakalama şansı var
- Beyazın durumunu biraz daha bozalım
 - 6-noktasındaki yedek pulu 4-noktasına koyalım

pozisyon - 18

Pip 82-169
S: +87



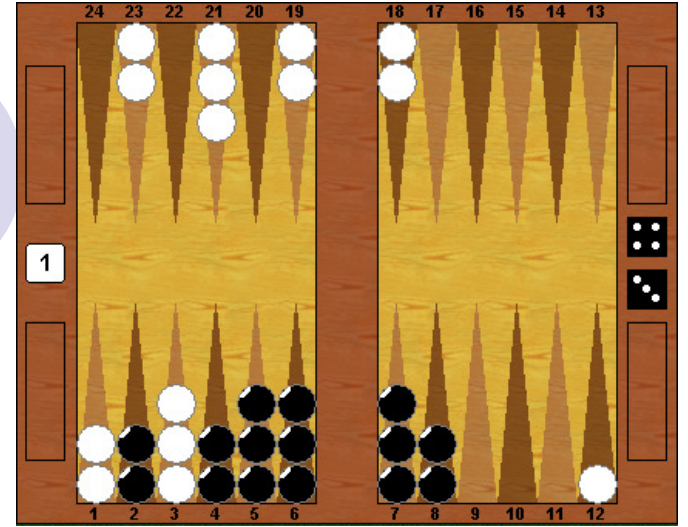
Küpsüz Equity

0.493

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%4.3	%30.1	%59.0	%41.0	%2.9	%0.1
Vidosuz :			0.691		
Vido – Kabul :			0.687		
Vido – Red :			1.000		

Pozisyon - 18

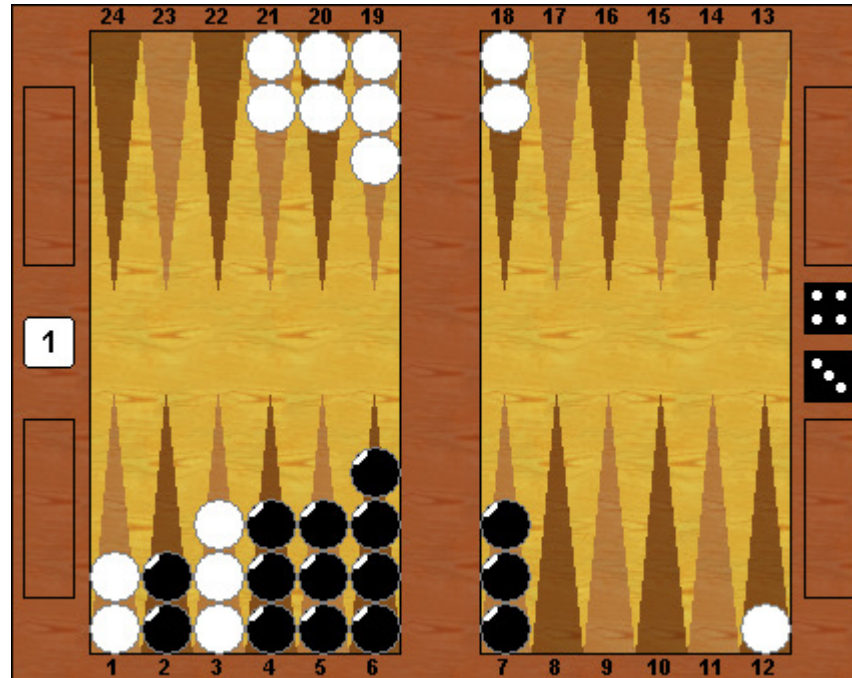
VİDOSUZ



- Bu küçük değişiklik pozisyonu önemli bir şekilde değiştirdi
 - Esneklik açısından 6-noktasındaki yedek pul önemli
 - Bu pulun yalnızca iki pip ileri alınmasıyla Siyahın equitesi 0.416 dan 0.493 e çıktı
 - Siyah Vido çekmek için eşik noktasına geldi
- Beyazın hala açık bir kabulü var
 - Bir kırığı içermekte zorluk çekebilir ama hala bunu başarabilir
- Derin geri oyununda ileri kapıların açılması ne kadar önemlidir?

Pozisyon - 19

Pip 76-177
S: +101



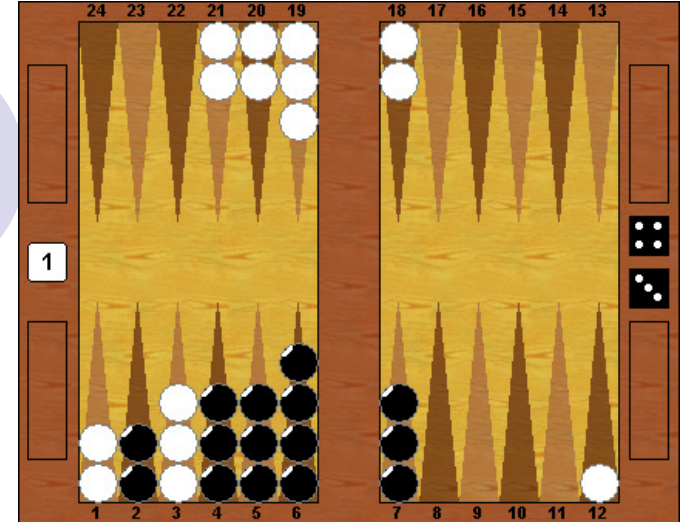
Küpsüz Equity

0.308

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%5.2	%28.6	%50.0	%50.0	%3.1	%0.1
	Vidosuz :		0.364		
	Vido – Kabul :		0.248		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 19

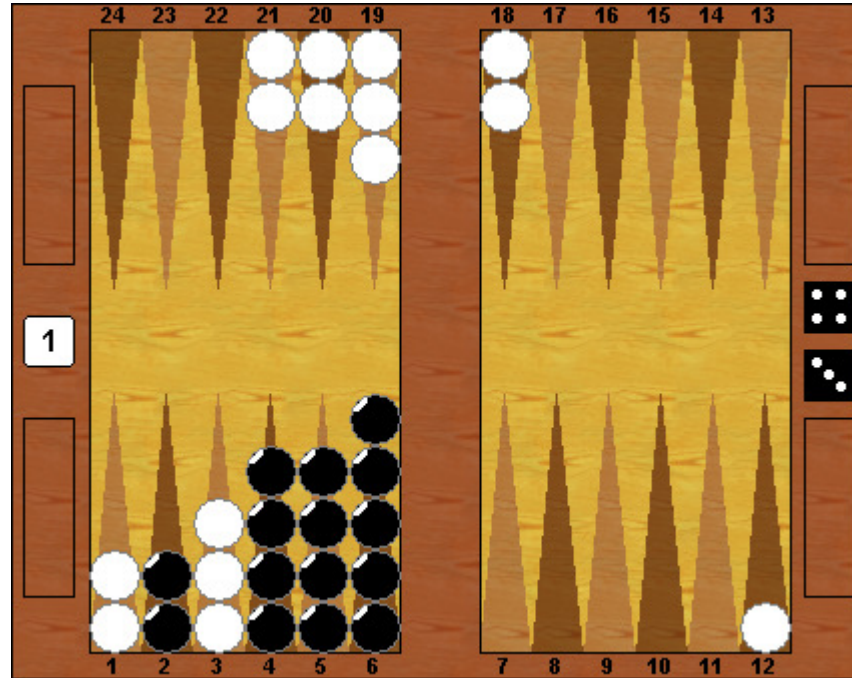
VIDOSUZ



- 1-3 Geri oyununda 8-noktasını boşalttık
 - Bu Siyaha biraz yardım etti, ama çok fazla değil
 - 8-Noktası, 1-3 Geri oyununda o kadar önemli değil çünkü Siyahın yalnızca beşleri bloke edilmiş durumda
- Siyahın equitesi hala 0.308, Vido çekmek için yeterli değil
- Bar-noktasında boşaltırsak ne olur?
 - Bu Siyaha ankorun üzerinde yalnızca üç kapı bırakır ve Siyah toplamaya başlayabilir

Pozisyon - 20

Pip 70-177
S: +107



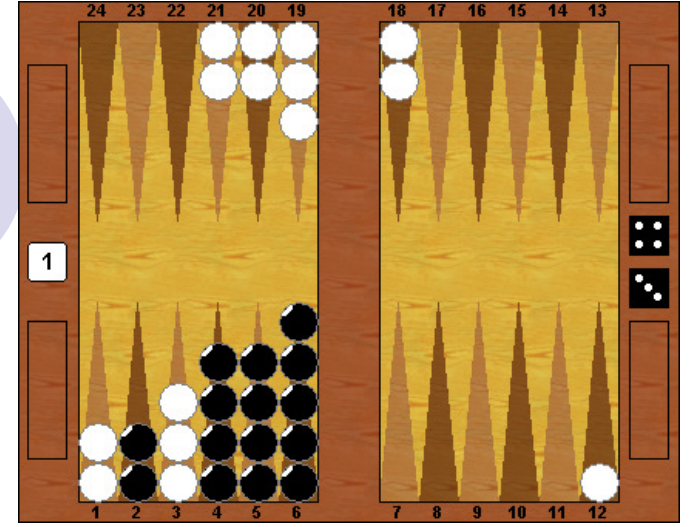
Küpsüz Equity

0.470

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%8.4	%31.8	%53.6	%46.4	%0.3	%0.0
Vidosuz :			0.601		
Vido – Kabul :			0.583		
Vido – Red :			1.000		

Pozisyon - 20

VİDOSUZ



- Çok büyük bir değişiklik yapmadı
- Siyahın equitesi 0.470 e atladı fakat Vido çekemiyor
 - Beyazın da çok açık bir kabulu var
- 1-3 Geri oyununda emniyetli bir şekilde pulları toplamak çok zor
- Siyahın hala Vidosu yok çünkü pozisyonda uçuculuk az
- Bir sonraki zar ile fazla bir şey olmayacak
 - Siyahın pazarını kaybedeceği bir zarı yok

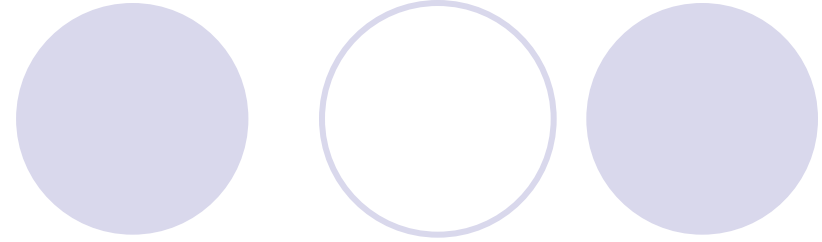
Özet Olarak

- 1-3 ve 2-3 Geri oyunları defans için çok kuvvetli
 - Siyahın Vido çekmesi biraz güç
- Diğer geri oyunları öndeki oyuncu için daha iyi
- Hatırlanması gereken eski bir kural
 - Ankorun önündeki kapılarının sayısı üç'e ininceye kadar Vido çekme

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

Önümüzdeki Hafta



- Kırık pul oyunları

- Tipik olarak bu tür pozisyonlar bar-noktası oynayan bir oyuncu rakibini orta-noktasında sıkıştırıp kıldıktan sonra oluşur
- Eğer kırığı olan oyuncu önde ise ne olacağını kestirmek zor
 - Eğer hemen içeri girer ve kırarsa büyük avantaj elde eder
 - Ancak bir iki tur gele atarsa rakibi öne geçer
- Bu pozisyonlardaki Vido kararları çok zor