



GAMMON

Nr. 28 november 1992

MICHAEL NIKOLAISEN - NY DANSK MESTER -

Endnu engang fyldte terningernes rytmiske slag - og et lavtliggende skydække af cigaretrøg - luften på Hotel Marina i Vedbæk. Og endnu engang skulle man "finde" en dansk mester af det ædle spil. Således var alt ved det gamle - indtil lørdag eftermiddag. Her begyndte man at ane den forandring, der nødvendigvis må ske blandt en voksende og mere rutineret spillerskare.

Lørdag aften var det helt tydeligt for enhver, at alt ikke mere var ved det gamle. Da man efter de 6 indledende runder (monrad) skulle sætte de 16 finalister på tavlen, manglede en del af de spillere der normalt udgør eliten - og helt nye var kommet til. Blandt de 16 bedste i mesterrækken så man f.eks. ikke én af de spillere der udgjorde toppen sidste år - ikke engang den dobbelte danmarksmester Arendt Lutz. Og i mellemrækken kunne man kun nikke genkendende til Peter Gotze, der lige akkurat nåede at komme med ved at betale sit kontingent.

Deltagermæssigt var DM '92 en succes. D.B.F. flottede sig ved at dispensere fra det samlede deltagerantal på max. 250. Nu skulle den i forvejen ilt-fattige luft deles af 269 personer, hvoraf nogle fortrak til de røgfrie gemakker.

Juniorrækken blev p.g.a. det lave deltagerantal (kun 8 spillere) afviklet som en alle-mod-alle-turnering. De øvrige 261 spillere fordelte sig med 100 i begynderrekken, 78 i mellemrækken og 83 i mesterrækken.

For at blive dansk mester 1992 skulle man altså tackle sig uden om 82 andre velspillende backgammon-freaks. Og det var lige hvad den hjørringenske restauratør Michael Nikolaisen gjorde. Han brillerede allerede i de indledende runder ved at vinde 5 kampe ud af 6 mulige. Og da han nåede til knald-eller-radise-cup'en vandt han alt, hvad han rorte ved.

fortsætter side 13.

GAMMON

ISSN 0904-8944 copyright.

Udgivet af:
Dansk Backgammon Forbund
Gersonsvej 25,
DK-2900 Hellerup

Tlf. 39 40 06 07
Fax. 39 40 01 44

Giro: 2 91 92 65

Ansvarshavende redaktør: Chris Ternel

Deadline for indlevering af materiale
til GAMMON Nr.29 - 15/12/92.

Redaktion og annoncerekspektion:
Chris Ternel og Erik Gravgaard

Bladet udgives jævnligt til forbundets
medlemmer samt andre interesserede.

COPYRIGHT: Ethvert eftertryk af
denne udgivelse må kun ske med
udtrykkelig tilladelse.

Medlemskab: kr. 240,- for 1992.
Abonnement alene: kr. 180,- for 1992.

Indmeldelse kan ske ved indbetaling på
forbundets girokonto. Oplys venligst
om navn, adresse, tlf.nr. og fødselsdato.

Det kan jeg finde i bladet:
Turnerings reportage
og resultater
side: 12 - 19, 49

Basis BG
side 6 - 10

GAMMON-vejviser
side 30 - 31

Mimikens Forbandelse
side 24 - 26

Spørg Ekspertterne
side 20 - 21

Kommende Turneringer
side 23

Turneringer-indbydelse
side 32 - 33

Stjerner
side 34 - 37

DM for Hold
side 40 - 48

AKTUELT OMKRING BACKGAMMON

Kunst og backgammon - Århus, indtil 2. december udstiller både Brillegalleriet, Rosensgade 16, og Kulturgnynen, maleren Bjarne Witthoffs syn på backgammon i form af spændende billeder. I samme periode er spillestederne ved at tilmelde sig den 4. Carlsberg Backgammon Cup. Spillerne kan tilmelde sig turneringen på spillestederne fra d. 15. december 1992, hvor "Når Backgammon er sjovest" (oversættelsen af Jeff Ward's "Winning is more Fun") også er at få i Backgammonbutikken, der iøvrigt nu lancerer et nyt EDB-program med roll out funktion til de der ønsker at lege med de berygtede propositions. Props vil der formodentlig også blive spillet mange af om tirsdagen, når den nye backgammon-klub PRIME starter op d. 1. december - yderligere information gives i dette nr. af GAMMON, som også indeholder indbydelse til Roskilde Open d. 9. og 10. januar '93. Week-enden for byder DBF på DM i MIX DOUBLE for 2. år. Og DM får vi iøvrigt nok af for tiden. Med det nyligt overståede DM på Hotel Marina fra d. 13. til d. 15. november og det løbende DM for hold holdes der gang i spilleriet - og forbundets arbejde. Holdturneringen giver mere arbejde end nødvendigt. Foruden de ugentlige udsendelser af resultater o.s.v. er vi nødt til at opkræve boder p.g.a. manglende indsendelse af match-protokoller, mangelfulde udfyldelser af protokollerne, hold der ikke møder op og hold der ikke betaler den første bøde. Det ville være rart, hvis medlemmerne tog deres små forpligtelser lige så seriøst som de forventer, at vi tager os af vores!

Dette var kort og godt omkring hvad der lige nu sker inden for backgammon. God læselyst!

Kontoret

Come to the country where it all started

The Hotel Akgün Istanbul and Casino Emperyal proudly present
the biggest backgammon tournament of the year

1st International Turkish Backgammon Championship

9-13 December 1992

Hotel Akgün
Istanbul, Turkey

Recognized by the
WORLDWIDE
BACKGAMMON
FEDERATION
on the
GOLDEN CIRCUIT
1992



Turkish Backgammon
Federation
Mayor of Istanbul
Department of Tourism

Conditions:

The sponsors of the tournament, Hotel Akgün and Casino Emperyal request that only players with Hotel Akgün accommodation may take part in this event. Should this pose a problem, please contact the tournament director

Hotel Facilities

A five-star hotel with swimming pool, sauna, Turkish bath, fitness room, casino and 24-hour room service. To reserve:

AKGÜN ISTANBUL

Tel: 90-1-5344879

Fax: 90-1-5349126

Special backgammon rates: \$80/night, single or double. (Normal rate \$140/night). Mention "BACKGAMMON" to obtain reduced rates.

The reservation cut-off date is 18 November 1992. Reserve early!

To receive an invitation contact:
Danish Backgammon Federation
or
Abraham Eitan,
2e Weteringdwarsstraat 43, 1.,
1017 ST Amsterdam, Holland

	<u>Entré:</u>	<u>Reg:</u>
Mesterrække	\$ 800	\$ 110
Intermediate	\$ 350	\$ 100
Besøgende	\$ 50	

100 % af entré-beløbet vil blive udbetalt til vinderne.

Særlig bestemmelse:

Turneringens sponsorer, Hotel Akgün og Casino Emperyal, har stillet sig den betingelse, at det udelukkende er spillere som bor på hotellet, der har ret til at deltage i turneringen (hvis dette skulle medføre problemer, skal man kontakte turnerings-lederen).

Generelle bestemmelser:

* Turneringslederen forbeholder sig retten til at ændre spille-tiderne, hvis dette bliver nødvendigt

* Korrekt påklædning er påkrævet i spille-lokalerne

* Der spilles efter De Internationale Backgammon Regler

* Turneringsledelsen forbeholder sig retten til - uden at skulle angive årsag - at nægte en spiller at blive registreret.

RESERVATIONSFORMULAR

Special-priser for turneringsspillere:	
Enkelt- eller dobbeltværelse	\$ 80
(normalpris \$ 140)	
Junior-suite	\$ 220
Præsident-suite	\$ 400

Reservationsformularen sendes til:
Hotel Akgün Istanbul
Adman Menderes Bulvari (Vatan Caddesi)
34270 Istanbul - Turkey
Tel.: (1) 534 48 79 Fax: (1) 534 91 26

Ved andre former for reservation bedes man nævne "Backgammon".

Backgammon Tournament Hotel Akgün

Name:
Adress:
City: Zip:
Country:
Phone:
Arrival day/date:
Departure day/date:
Roomtype: Single Double
Junior Suite Pres. Suite
Reservation guaranteed on following creditcard.
Creditcard type:
Card nr.:
Expiry date:
Signature:

Reservation uden brug af creditcard kan kun ske ved at sende en rejsecheck dækkende 1 overnatning. Sidste dag for reservation af værelser er d. 25. november. Afbestiller man sin reservation efter d. 25. mister man et beløb svarende til én overnatning (reservationer foretages efter d. 25., hvis det er muligt).

Tidligt ankomne vil kunne nyde godt af de arrangerede gratis-ture.

KOM TIL LANDET, HVOR DET HELE BEGYNDE!

Kære Backgammon-spiller,

Jeg er stolt over at kunne invitere dig til den 1. Istanbul Backgammon Tournament i Tyrkiet - landet, hvor det hele begynde. Som du ved, har man spillet backgammon der i tusinder af år.

The Turkish Backgammon Association nærer ønske om, at blive introduceret for det moderne spil, som er blevet udviklet vestpå.

Som 5-stjernet hotel med dejlige faciliteter som swimming-pool, sauna, tyrkisk bad, 24-timers room-service, 1. klasses restauranter, fitness- og sundhedscentre, barer og et casino ud over det sædvanlige, vil Hotel Akgün Istanbul gøre dit ophold så behageligt som overhovedet muligt.

Istanbul har en flere tusind år gammel historie, der vil gøre sightseeing til en uforglemmelig oplevelse. Tidligt ankomne vil nyde godt af de arrangerede gratis-ture.

Hvis det går som forventet, vil der være et stort antal deltagere til turneringen. Så for at undgå skuffelse, vil jeg anbefale, at man foretager sin reservation så hurtigt som muligt.

I forhåbning om at se dig i Istanbul,

De bedste hilsener

Abraham Eitan, turnerings-leder
Dommerkomité:
Herald Johanni - Tyskland
Chris Ternel - Danmark

Ønskes yderligere information kontaktes:
Dansk Backgammon Forbund
eller

Abraham Eitan, 2e Weteringdwarsstraat 43, 1., 1017 ST Amsterdam, Holland
Tel.: 31 20 6254775 (om aftenen)
eller Patty Hardeveld, Tel.: 31 20 6434420 (om dagen)

PROGRAM

Onsdag d. 9. december 1992

kl. 13.00 Registrering
kl. 19.00 Registrering lukker
kl. 20.00 Åbningsceremoni og velkomst cocktails
kl. 21.00 Lodtrækning
kl. 21.30 Turnerings-start (alle rækker)

Torsdag d. 10. december 1992

kl. 13.00 Eksklusiv gratis frokost, doneret af Casino Emperyal - samt Calcutta auktion (over de sidste 64 spillere)
kl. 14.00 Emperyal-turnering med Gratis entré. \$6000 added
Det vil være muligt at gå ind i turneringen flere gange
kl. 20.00 Istanbul Super jackpot. \$ 2.000 (5 % går fra)

Fredag d. 11. december 1992

kl. 13.00 Consolutions, hovedrækkerne fortsætter
kl. 14.00 Emperyal-turneringen forts.
kl. 16.00 Double-turnering. \$ 500 (10 % går fra)

Lørdag d. 12. december 1992

kl. 13.00 Alle aktiviteter fortsætter
kl. 13.00 Emperyal-turneringen forts.

Søndag d. 13. december 1992

kl. 12.00 Last Chance
kl. 12.30 Finale
kl. 14.30 Hold-turnering. \$ 3.000 added. Entré \$ 300 (10 % går fra)
kl. 20.00 Præmieoverrækkelse og afskeds-cocktails.

Basis BG - part II

af
Uffe Hellsten & Asger Kring

I forrige nummer af Gammon indledte vi to gæve vendelboere en match til 7 points med det formål at kommentere den i bladet - specielt for nye spillere, der først lige er ved at opdage backgammon. Til jer vil vi sige: "Lav en stor kande kaffe/te og sæt jer hyggeligt til rette i aftenlampens skær, for her følger nemlig matchens næste 3 (korte) spill!"

2. parti

Sort: Asger (2) Hvid: Uffe (0)

1. 53: 8/3, 6/3

Med åbningsslagene 31 og 42 er der ingen seriøse alternativer til at lave h.h.v. sit 5- og 4-punkt. Med 53 er det solidt at lave sit 3-punkt, men her er 13/8 13/10 også spillelig. Derimod anses det ikke for godt at flytte 8/2 6/2 med åbningsslaget 64. Hvorfor nu det?

De høje punkter (4-, 5- og 6-punktet) er uhyre værdifulde. Ved at besætte disse, opnås flere ting: dels bliver det sværere for modstanderen at få sine brikker i spil igen, når han bliver ramt, dels virker punkterne som en blokade, der gør det vanskeligere for modparten at få sine bagmænd hjem. Denne blokadeværdi er ubetydelig for de lavere punkter, idet kun små numre blokeres. Du bør derfor nor-

malt ikke spille sine byggere på at etablere et lavt punkt i åbningsspillet. Bemærk også, at 2- og 8-punktet ikke kan indgå i den samme 6-prime, da de er 6 spidser fra hinanden.

1. 43: 13/9, 13/10

Bringer byggere ned til at lave blokadepunkter, men det giver en del skud og sort får et frit og ubekymret spil. Uffe mener, at 13/10 24/20 er betydelig bedre, fordi Sort efter dette træk ikke kan lave bar- (7-) eller 4-punktet på 61 eller 42 uden at give direkte skud. Og hvis Sort ikke får held til at angribe den hvide brik på sit 5-punkt, kan Hvid etablere et frem-skudt anker dér (se Basis BG I).

2. 32: 13/10, 13/11

2. 54: 24/15*

Hvid bringer ligeledes byggere ned og Sort får held til at ramme én af dem, samtidig med at han slipper halvvejs hjem med en bagmand. At lave sit 5-punkt med 10/5 9/5 er langt fra så godt, da det vil give omtrent lige spil, idet Sort efter al sandsynlighed laver et af sine egne vigtige punkter i næste slag.

3. 31: bar/22, 11/10*

3. 31: bar/24, 6/3*

1'eren er tvunget, men hvordan skal 3'eren nu spilles? 13/10 ser ud til at give lidt struktur, men det kan ikke følges op, da Hvid er lobet tør for ekstra brikker på sit midtpunkt (13-punktet). At flytte brikken på 9-punktet i sikkerhed (9/6) vil

være meget forkert, da den klodsede stak på 6-punktet giver ringe fleksibilitet, og Hvid vil blive tvunget til at sætte brikker i slag senere, hvor det vil være farligere at blive ramt. Hvid spiller 6/3 * netop med henblik på at aktivere brikkerne på 6-punktet.

4. 51: bar/20, 10/9

4. 66: 24/18(2), 10/4, 9/3

Ikke dårligt. De bageste brikker begynder hjemrejsen, 3-punktet bliver lavet og 4-punktet slottet.

5. 22: 13/9, 6/4(2)

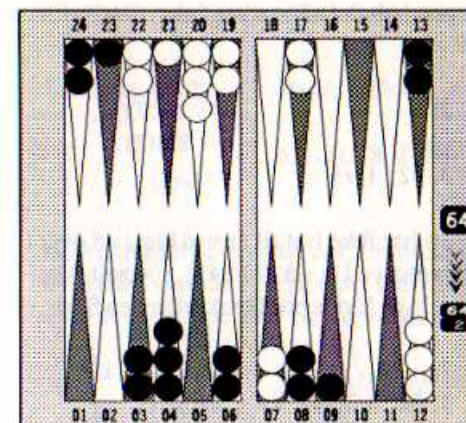
5. 31: 8/5*, 6/5

Simpelt og godt er 8/5*/4. Sort har trods alt et 3-punktsbord og Hvid er ikke interesseret i at blive ramt. Med det valgte 8/5* 6/5 løber Hvid denne risiko, mod til gengæld at opnå en bedre fordeling af brikker, hvis Sort misser. Men er det risikoen værd? Backgammon er spækket med den slags afvejninger. Her er 8/5* 6/5 nok lidt for friskt spillet.

6. 52: bar/23, 9/4

Sort står ikke for godt og må forsøge at visualisere nogle varianter, hvori spillet kan vindes. En vej er at etablere et anker på Hvids barpunkt og vente på at Hvid bliver nødt til at bryde et punkt og måske give skud. Med det for øje er det bedre at spille bar/23/18.

6. Dobler til 2



7. Dropper

Hvid vinder 1 point.

Sort har slået 3 middelmådige eller dårlige slag i træk og er derfor ikke sen til at droppe (læs dr. Zweisteins artikel i forrige nr. af Gammon!). Objektivt set har Hvid endnu ikke fået dækket slottet på 4-punktet og har svært ved at spærre Sort fuldstændigt inde (i.e. lukke barpunktet), samt at romme Sorts barpunkt. Alt i alt må Sort have tilstrækkeligt modspil til, at han kan tage terningen.

3. parti

Sort: Asger (2) Hvid: Uffe (1)

1. 52: 13/8, 13/11 52: 13/8, 13/11

2. 22: 24/20 (2)

Asger vælger at etablere et fremskudt anker på Hvids 5-punkt, inden Hvid selv får besat dette punkt. En anden, mere offensiv spilleplan er at arbejde på sin

egen halvdel af brættet f.eks. 6/4(2) 13/9.

2. 44: 24/20(2),
8/4(2)

3. 62: 11/3

Sort har ikke lyst til at strø blots ud over brættet ved at slå (20/14*), specielt ikke nu, hvor Hvids bord er stærkere en Sorts.

3. 64: 13/7, 11/7

4. 52: 8/3, 6/4

Overvejede du at flytte 20/13 her, kære læser? I givet fald - ingen grund til panik! Du tilhører netop den gruppe af Gammon-læsere, som disse sider primært henvender sig til.

En stilling som denne bliver tit misforstået af mindre rutinerede spillere. Du ved, at det gælder om at få sine brikker hurtigt og sikkert hjem, og med 20/13 opnår man at få sin ene bagmand i sikkerhed. Det er imidlertid alt for tidligt og alt for farligt at opgive sit anker her. Den arme tilbageblevne brik på 20-punktet kan blive udsat for et dødsfarligt angreb, idet Hvid har hele 10 slag, der laver 5-punktet ovenpå Sortsbrik, og med 1'ere samt slag som 62 og 53 vil Hvid slå Sorts brik, selvom han ikke kan lukke 5-punktet. Sort har jo ikke noget bord af betydning, men tværtimod et blot på sit 3-punkt. Fælles for de her nævnte varianter er, at Sort skal svare igen med gode slag for at undgå at få en effektiv dobbelturning at se i løbet af de næste slag.

Tænk dig godt om, før du bryder et

defensivt anker!

4. 65: 20/9

Et godt tidspunkt for Hvid at bryde sit fremskudte anker på! Er du forvirret? Sagen er, at Hvid er foran i løbespillet eller sagt på en anden måde, Sort har bedre "timing". Det betyder, at Hvid kan blive nødt til at bryde sit anker for Sort. Med slaget 65 er Hvid tvunget til at bryde et punkt, og han vælger at bryde sit anker NU, for Sort får forbedret sit bord. Det er naturligvis ikke uden risiko for Hvid.

5. 41: 20/16*, 6/5*

Sort angriber. Hvis Hvid ikke er i stand til at ramme et af Sorts blots (14 slag ud af 36) kan Sort hurtigt opnå en overvældende fordel. I de øvrige 22 slag bliver Sort imidlertid ramt. Derfor er det nok bedre at spille 6/5* 8/4, der forstærker Sorts bord, bevarer det defensive anker på 20-punktet samt kun giver 15 returskud.

5. 53: bar/20*

6. 53: bar/20, 16/13

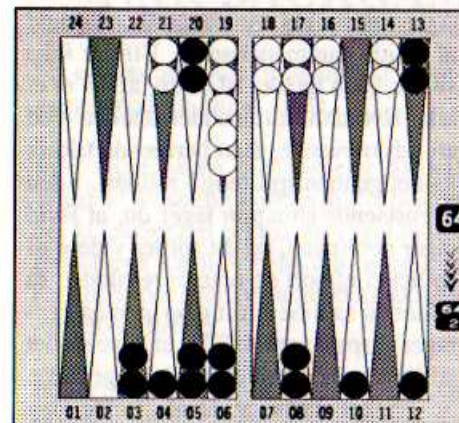
6. 55: bar/15, 10/15,
6/1

7. 31: 8/5, 6/5

Hvid er nu pænt foran i løbespillet (119 pips vs. Sorts 140 pips), men Sort har gode muligheder for at få skud, når Hvids 13- og 15-punkter skal brydes. Derfor doubler Hvid ikke, han slår i stedet.

7. 44: 13/9(2),
15/11(2)

8. 31: 13/10, 13/12 Dobler til 2



9. Dropper

Hvid vinder 1 point.

Hvid har øget sit forspring yderligere samt gjort det meget lettere at bære sine brikker ind uden at give skud, så Sort må droppe. For ét slag siden syntes Hvid ikke han stod godt nok til at doble, og nu har Sort ikke engang et take! Man siger, at Sort med slaget 44 har **tabt marked** d.v.s. ingen vil nu længere aftage hans dobbelturning, og Sort fortryder selvfølgelig, at han ikke doblede før sidste slag og dermed ville have vundet mere en 1 point. Hvis du i en - iøvrigt sund - stilling har en håndfuld slag, der mister marked, er det ofte i sig selv nok til, at du bør doble. Specielt hvis du har gammon-trusler. Karakteristisk for dygtige spillere er, at disse tilsyneladende har en "magisk" evne til at doble lige inden de slår det guldsalg, der virker som en knytnæve i solar plexus på modstanderen!

4. parti

Sort: Asger (2) Hvid: Uffe (2)

1. 63: 24/18, 13/10

1. 42: 13/7*

Bedre end det passive 8/4 6/4, der tillader hvid enten at anker op på sorts barpunkt eller at undslippe med en bagmand.

2. 53: bar/20, 13/10

2. 51: 6/5*, 6/1*

Sort kunne stille og roligt spille 13/7 og dække sit barpunkt. Problemet er bare, at det ikke giver modstanderen problemer! Hvis Sort derimod slipper godt fra dette aggressive angreb, kan han opnå en knusende fordel. Asger spiller 6/5* for at forhindre Uffe i at etablere et anker på 5-punktet. 6/1* spilles for at beskytte Sorts blot på 5-punktet, som han håber at kunne dække i næste slag. Efter 6/1* rammer Hvid kun med 5'ere, hvorimod Hvid yderligere kan ramme med 4'ere (5-punktet) og 6'ere (bar-punktet), hvis Sort undlader at spille 6/1*. Sort har intet imod at få blottet på 1-punktet slået tilbage i spillet.

3. 61: bar/24*

3. 64: bar/21, 13/7

4. 42: bar/23, 24/20*

4. 63: bar/22, 13/7

5. 41: 8/4*/3*

Nu er det Hvid, der angriber!

5. 64: bar/21

6. 21: 6/4*/3*

