

# GAMMON

## Ny succesrig Nordic Open

Så er vi tilbage til de gode gamle dage: GAMMON er forsinket! Og det med en hel uge i forhold til den fastsatte udgivelsesdato, som er inden for de første 14 dage af april. Til gengæld får du et blad, som er sprængfyldt med interessante artikler og meget lidt debat. Yderligere er layoutet forbedret; blandt andet er diagrammerne ændret og grafikken mere sammenhængende.

De to billeder her på siden er taget under årets succeturnering, Nordic "Wide" Open, som med næsten 500 deltagere, således ikke var væsentligt berørt af sidste års tyveri. Tillykke til Anders Nielander med den flotte sejr i Champ og til de andre heldige backgammonspillere, som kunne gå hjem med en urne!

Også turneringerne i Nivå og på Falster var store succeser for arrangørerne med over 100 deltagere.

I dette nummer af GAMMON kan du udover Nordic Open læse de første besvarelser på den nystartede quiz som desværre, ikke overraskende, har relativt få deltagere.

Men da det ikke er for sent at deltage, så send en besvarelse ind for de nye spørgsmål!

Der er også det sædvanlige indslag fra eksperterne og andre teoretiske artikler.

*Morten Aagren Svendsen*



Fotografierne her på forsiden, er taget under Nordic "Wide" Open. Du skulle gerne falde over flere inde i bladet. På det øverste billede ses et glimt fra kvartfinalen mellem den senere vinder af fighterprisen, Ken B. Henriksen, og den senere nordiske mester, Anders Nielander.

På det andet billede er det backgammon under mere afslappede former. Efter sigende vil de tre, Karsten Bølge, Gert Jørgensen og Mogens Knudsen til næste sæson lave deres helt eget hold ved navn "De Knækkede Håndled".

*Foto: Asger Kring*

# GAMMON

Dansk Backgammon Forbunds Medlemsblad  
ISSN 0904-8944 © 1999 DBgF

## Redaktion

Ansvarshavende redaktør: Morten Aa. Svendsen  
Teoriredaktør: Daniel Murphy  
Ekspert/quizredaktør: Karsten Nielsen  
Bestyrelsesredaktør: Thomas Bræmer-Jensen  
Internetredaktør: Michael Bo Hansen  
Turneringsredaktør (udland): Pia Rasmussen  
Turneringsredaktør (indland): Morten Aa. Svendsen  
Klubred.: Morten Aa. Svendsen

## Materiale til GAMMON

Materiale til bladet e-mailles til [gammon@dbgf.dk](mailto:gammon@dbgf.dk) eller sendes til DBgF. Filformatet skal være RTF eller AdopePagemaker. Billeder som TIF, GIF e.l.

## Udgivelse og deadline

Udgivelse: 1. eller 2. uge i lige måneder.  
Deadline: Sidste uge i ulige måneder.

## Annoncepriser

1/1 side: 2800 kr. 1/2 side: 1600 kr. 1/4 side: 900 kr.  
1/6 side: 650 kr. 1/8 side: 550 kr. 1/12 side: 400 kr.  
(alle priser er eksklusiv moms).

# DBgF

Dansk Backgammon Forbund  
Klareboderne 10, 1.  
1115 København K

Tel.: 33363601/Fax: 33363602  
e-mail: [info@dbgf.dk](mailto:info@dbgf.dk)/giro: 2 91 92 65  
hjemmeside: <http://www.dbgf.dk>

## Hovedbestyrelse

Thomas Bræmer-Jensen (fmd.): [braemer@dbgf.dk](mailto:braemer@dbgf.dk)  
Anne Dahlin (nst.fmd.): [dahlin@dbgf.dk](mailto:dahlin@dbgf.dk)  
Uffe Høgsbro (sekretær): [hoegsbro@dbgf.dk](mailto:hoegsbro@dbgf.dk)  
Lars Klammer (kasserer): [klammer@dbgf.dk](mailto:klammer@dbgf.dk)  
Karina Langhoff: [langhoff@dbgf.dk](mailto:langhoff@dbgf.dk)  
Morten Aa. Svendsen: [svendsen@dbgf.dk](mailto:svendsen@dbgf.dk)  
Asger Kring: [kring@dbgf.dk](mailto:kring@dbgf.dk)

## Udvalgsledere

Morten Daugbjerg (holdturng.): [morten@dbgf.dk](mailto:morten@dbgf.dk)  
Asger Kring (turneringer): [kring@dbgf.dk](mailto:kring@dbgf.dk)  
Henrik Bodholdt (ungdom): [hb@dbgf.dk](mailto:hb@dbgf.dk)  
Karina Langhoff (orden): [langhoff@dbgf.dk](mailto:langhoff@dbgf.dk)  
Anne Dahlin (sponsor): [dahlin@dbgf.dk](mailto:dahlin@dbgf.dk)  
Morten Aa. Svendsen (klub): [svendsen@dbgf.dk](mailto:svendsen@dbgf.dk)

## Medarbejdere

Torben Hasseriis (manager): [torben@dbgf.dk](mailto:torben@dbgf.dk)  
Karsten Nielsen (assistent): [karsten@dbgf.dk](mailto:karsten@dbgf.dk)

## Medlemskab

Voksen: 385. Junior: 160. For 5-år: 1500 kr.

## INDHOLD

- 3 / Efter landsråden
- 4 / Afrunding af debat
- 5 / Backgammon med spilleur
- 6 / På tur i USA
- 9 / Backgammon som kunst
- 12 / Oprykkerne satte sig solidt på mesterskabet
- 16 / Backgammon og held
- 18 / Quizbesvarelser
- 21 / Spørg eksperterne
- 23 / Spil på gammon eller doble ud?
- 26 / 1st Gammon Master fik suveræn vinder
- 27 / Anders Nielander nordisk mester
- 28 / Rays regel 3: Vogt dig for firbenede væsner
- 29 / Åbne Bornholmske Mesterskaber
- 30 / Forventning, del I
- 31 / Forventning, del II
- 33 / Landsråd 1999
- 37 / Spil backgammon på nettet
- 40 / Quizspørgsmål 5-8
- 41 / Resultatbørsen
- 42 / Holdturneringen
- 44 / Turneringskalender
- 46 / Ratinglisten

# Efter Landsrådet

## Thomas Bræmer-Jensen

Forbundet holdt som bekendt Landsråd skærtorsdag. Referatet og regnskabet er gengivet andetsteds i bladet. Alligevel ønsker jeg at knytte en kort kommentar til mødet her.

Chris Ternel ønskede ikke at modtage genvalg til bestyrelsen, hvilket betyder, at Chris ikke længere sidder i DBgF's bestyrelse, som han ellers har været en del af i de 11 år DBgF har eksisteret. Chris brænder for det spil, vi alle dyrker og har lagt sin primære arbejdskraft i udviklingen af DBgF og backgammon i det hele taget de sidste mange år. Chris' betydning før og indsats i DBgF er uvurderlig, som backgammonspillere og DBgF-medlemmer skylder vi alle en meget stort tak til Chris for det arbejde, han har udført, TAK! Det bliver spændende at se om Chris har tænkt sig at veksle sine utallige 2. pladser med 1. pladser nu, hvor alle de organisatoriske opgaver kommer lidt på afstand.

Jeg vil også gerne sige tak til de nye, som er valgt ind i bestyrelsen: Uffe Høgsbo, Karina Langhoff og Asger Krings. De fleste kender udmærket Asger, som var formand indtil for et år siden. Asger har heldigvis fået mod på bestyrelsesarbejdet igen – ikke at han har ligget på den lade side det sidste år, han har nemlig udviklet vores sider på nettet, samt været travlt beskæftiget med udarbejdelsen af den ny database, som bruges på sekretariatet. Uffe er formand for Århus Backgammon Klub og Karina arbejder som jurist i Socialministeriet, begge vil præsentere sig selv nærmere i juni nummeret af GAMMON.

### DBgF vs. SAS Radisson

Der er desværre ikke meget at berette i denne sag. DBgF stævnedes d. 23. december hotellet, som af retten fik en frist til at besvare stævningen inden d. 13 februar. Deres svar var negativt og indeholdt anmodning om frifindelse. Til deres svar har vi (vores advokat) udformet en replik, hvor vi bl.a. har været nødt til at gøre opmærksom på den åbenlyse kommunikationsbrist mellem hotellet og deres advokat. Denne replik skal besvares senest d. 23. april. Sagens videre forløb afhænger selvfølgelig af deres svar, men skulle det blive nødvendigt med rettens dom i sagen, vil det formentlig først ske i efteråret. Vi har

desværre ikke mulighed for at fremme behandlingshastigheden i det danske retsvæsen.

### TV 2

Afslutningsvis vil jeg gøre alle med hang til at spille backgammon på internet opmærksom på, at TV 2 har en backgammons server på siden <http://www.spil.tv2.dk/spillekrogen/>. Der vil inden for nærmeste fremtid blive reklameret (på TV) for en turnering på dette site, hvor man kan deltage gratis og har muligheden for at vinde sponsorpræmier. Der har indtil nu været problemer med reglerne på serveren, men det skulle være afhjulpet nu og turneringen afvikles selvfølgelig i samarbejde med DBgF. Jeg vil opfordre til at deltage og gøre et godt indtryk på de nye og urutinerede spillere, som vil være med – snak med dem og inviter dem ned på dit lokale spillested. Måske for de så lyst til at deltage i nogle af vores turneringer og melde sig ind i Forbundet.

### Formand søger bopæl.

Da jeg flyttede til København for 1 ½ år siden var jeg så heldig, at Jes Bondo (backgammonspiller) flyttede til udlandet og jeg kunne fremleje den 2 værelses lejlighed, som Jes efterlod. Nu har min kære udlejer så den frækhed at komme tilbage til København og ønsker derfor sin lejlighed tilbage. Det har jeg egentlig ingen problemer med for jeg har selvfølgelig holdt den godt og oven i købet istandsat den en lille smule, men jeg kommer jo til at mangle et sted at bo. Derfor søger jeg pr. 1/5 eller 1/6 et sted at bo i Københavnsområdet. Alt har interesse. Prisen jeg er villig til at betale, afhænger af beliggenheden, arealet og faciliteterne. Har du en ledig lejlighed eller måske 1/2. sal i dit parcelhus (eller kender du nogen der har), så kan jeg kontaktes på 35 36 10 14.

# Afrunding af debat

## Philip Hayles

*Taget i betragtning den megen råben og skrigen der har været omkring mine indlæg i sidste nummer af GAMMON, er det overraskende, at medlemmerne ikke har reageret i skriftlig form til dette blad i større omfang. Jeg håber og tror, at dette er slutningen på debatten og at vi kan komme videre med arbejdet for Forbundet, hvilket jo er hele formålet med at være redaktør eller bestyrelsesmedlem. Jeg har valgt at trykke nedenstående indlæg fra Philip Hayles i den form, det er modtaget (red.).*

I have never before ventured into the realm of dbgf politics before. Quite frankly it never really interested me very much, despite my long-time membership and love of the game. Allow me first to say that I have the greatest respect for Messrs. Ternel and Gravgaard, both as players and as avid supporters of the game here in Denmark. Absolutely, and without any doubt, any and every backgammon player in the country owes both men a debt. We should, and I assume we all do, deeply respect the efforts of both men in creating, sustaining, and expanding both the scope and quality of what membership in the dbgf has to offer. Not forgetting, of course, all the others who also invest their time and effort into creating opportunities to play the game we all love so much.

I, personally, haven't really followed any of the dbgf politics. I can't follow along with all the names and people, interests, intrigues, whatever. Really, as long as I can pay my dues, play the 'holdturnering' [disappointing as that can be], play the tournaments I can afford (and win a few), drink a few beers and have some laughs, I really don't mind much who pulls what strings for what reasons. I can say, however, that Mr Braemer and Mr Svendsen are both guys that I feel that we all can trust to put the interests of our 'forbund' and all of its members first. About the other members of the board I can say very little. I simply don't know them and their views well enough.

Nonetheless, I am forced to lend my support to Morten Aagren Svendsen. Both the aforementioned gentlemen, distinguished and venerable though they may be, are still, somehow, associated with things that even I, with a deaf ear, could not help hearing whispers about. Not that I really cared much. I just played and drank and

generally had a good time (that being pretty much what I do best).

But it seems to me, reading what Morten has had to say, and reading the much less credible response on the net (ridiculous and vacuous as it is), that what the dbgf really needs is people like Morten, who really seems to have all our best interests at heart. Perhaps, truly, it is time to move on and allow our 'forbund' to be what a 'forbund' should be: a fluid and flexible organization with, always, its members as the beneficiaries of the association of people with a common interest.

Admittedly, I am not absolutely familiar with the issues and personalities involved. All I know is that when I read Morten's piece in the last issue of the always eagerly-awaited *Gammon*, I felt good about the fact that Morten is expressing his views succinctly and with an eye on the future of our 'forbund', even if one might feel that he is not always as tactful as he could be. Perhaps tact is not what is needed at this time. All of this 'forbundspolitiske' stuff aside, I am looking forward to the fine work that I know that Morten is capable of, and I am overjoyed by the fact that some people are willing to actually risk putting themselves in the firing line by speaking from the heart and expressing their views on what the future should hold for the dbgf and all of us who proudly call ourselves members of it. To you, Mr Svendsen, I tip my proverbial hat.

Finally, while I'm here, allow me to thank Gravgaard and Ternel for having created something that has made my almost ten years here in Denmark much more bearable and enjoyable, again not forgetting the work of the myriads of others who support the game here. Allow me also to thank good old Sverre Wognsen for teaching all us Aalborg boys so much.

I would also like to apologize for my laziness in not translating this to Danish.

Anyway, I'm left with only one more thing to say: I'm looking forward to meeting you all across the board and kicking your sorry butts.

# Backgammon med spilleur

## Henrik Bodholdt

Følgende var egentlig et forslag til behandling på landsrådet, men blev ved en fejl ikke udsendt. Derfor lægger jeg nu op til debat blandt medlemmerne, og så er man ellers velkommen til at give sin mening til kende:

Jeg foreslår, at DBgF's Hovedbestyrelse og Holdturneringsudvalg får inkluderet brug af spilleur ved DBgF-turneringer.

Motivation: Det har i en årrække været en fast regel ved World Cup i USA, at der anvendes spilleur i alle kampe. Ved World Cup Challenge og World Giant Jackpot i Istanbul er spilleur ligeledes obligatorisk fra runden af 32 og frem til afgørelsen af finalen. Under Nordic Open i år, blev der også brugt spilleur fra runden af 16.

Hvorfor spilleur er en god idé: 1. Spilleur (eller skakur, som der står i det hidtige regelsæt) har i mange år været en sanktionsmulighed for en turneringsleder, hvis en eller flere spillere har været for lang tid om at afvikle deres kampe. Dette er især et problem i Monrad-turneringer, men det forekommer jævnligt, at også mesterrækken bliver forsinket, selvom den bliver afviklet som cup. Denne funktion bør bibeholdes.

2. Som fast remedie ved en turneringskamp vil et spilleur generelt give den mere rutinerede/bedre spiller en fordel, da han/hun som regel er hurtigere om at tage en beslutning end den mindre rutinerede spiller. Uret vil give et større pres på spillerne, og således gøre fejlprocenten større. Det er dog IKKE meningen der skal spilles lynbackgammon, og de tidsgrænser man anvender internationalt, er da også ganske lempelige. Eksempelvis får hver spiller 100 minutter til at afvikle en 17-points kamp; d.v.s. en effektiv spilletid på 3 timer og tyve minutter, hvilket er alt rigeligt, når man oveni lægger diverse småpauser, som naturligt opstår undervejs. Man REDUCERER altså held-momentet, UDEN at lave grundlæggende om på spillet.

3. Endnu en fordel ved brugen af spilleur følger af den praktiske brug. Under kampen bruges kun 2 terninger. Ved starten af et parti kaster hver spiller en terning som normalt. Den, der taber åbningsrullet (A) slår på klokken, og når B er færdig med åbningsstrækket slår han på klokken, hvorefter A samler begge terninger op, ruller, rykker og slår på klokken etc. Man undgår

derved disputer om, at modstanderen slår for tidligt, da han ganske enkelt ikke er i besiddelse af terninger, før modstanderen er færdig med sit træk.

Nogle vil indvende, at problemet ikke er så stort, at man behøver indføre en besværende foranstaltning som et ur. Det er korrekt, at man ikke støder på det hver dag, men de fleste har nok prøvet hvor irriterende det kan være, at vente i (nogle gange) flere timer på sin næste modstander, eller at komme hjem kl. halv et om natten, hvis en holdkamp har været ekstremt langvarig. Dette undgås ved brug af ur.

En anden indvending vil være, at uret vil ændre spillets karakter som tankesport, og at man bare vil spurte en kamp igennem og derved forringe spillets kvalitet. Hertil kan jeg sige, at blandt de bedste spillere vil man ikke kunne spore de store ændringer i spillet; iøvrigt er det min mening, at spillets karakter NETOP er det flydende spil med mange og relativt hurtige beslutninger, modsat f.eks. skak, hvor man tager 40 beslutninger mod mere end 300 i backgammon på den samme tid.

Tredje indvending kunne være, at tidspresset kan ændre en spilleplan, og man f.eks. vil søge mere komplicerede stillinger, hvis modstanderen er i tidnød. Svar: Ja; og det giver jo kun endnu et dygtighedsmoment i spillet og endnu et taktisk parameter.

En fjerde indvending kunne være, at det virker for drastisk, at man skal kunne tabe en kamp alene på, at vingen går ned. Det har man da også taget højde for i de føromtaltede turneringer, og i Istanbul er reglerne så lempelige, at hvis tiden løber ud, får modstanderen ikke sejren, men blot et eller to points, hvorefter begge spillere får 5 minutter ekstra. Således fortsætter det, til kampen er afgjort.

Femte indvending kunne være, at man skal ud og investere i ure. Her kunne man eventuelt forestille sig at man kunne låne af en skakklub, og ellers kan man få spilleure helt ned til prisen for et sæt præcisionsterninger. Måske kan man forestille sig, at DBgF og/eller klubberne kunne lave et fællesindkøb, og derved opnå betydelige besparelser.

Jeg forestiller mig konkret, at spilleur bliver indført i Elitedivisionen fra sæsonen 1999-2000 og i alle mesterrække-kampe ved DBgF-turneringer.

# På tur i USA

## Brian Klindrup

*Brian Klindrup er sikkert velkendt i det jyske og på Fyn, men nu indtager han ikke kun USA, men også hele Danmark med denne rejseberetning (red.).*

I efteråret besluttede fru og jeg at tage et halvt års forældreorlov og bruge tiden på at rejse rundt i USA. Efterhånden som der tegnede sig et billede af turens forløb, begyndte jeg at undersøge mulighederne for at få spillet lidt backgammon i løbet af det halve år. Jeg skulle jo nødig gå hen at blive helt rusten! Her viste internettet sin berettigelse, idet man ved ganske få klik med musen kan finde ud af stort set hvad som helst uden at vide noget i forvejen. På den måde kom jeg i kontakt med et kvindemenneske ved navn Elayne, som kunne fortælle, at der i Ft. Lauderdale er en pendant til Studenterbarens lørdagsturnering. Hver lørdag kl. 13.00 (19.00 dansk tid) mødes de glade sjæle på en sportsklub, hvor der så er turnering. Indskuddet er 15\$, med en frivillig sidepool på 5\$ og alle matcher spilles til 7 point. Der lukkes for tilmelding ved 16 deltagere, men der bliver dog forsøgt at lave en 8-mandsturnering for de sidst ankomne samt frafaldne i 1. turnering.

### Fort Lauderdale

Undertegnede og Mogens Christensen ankom til spillestedet lidt i 13.00 og meldte os til turneringen, selvfølgelig også med sidepool. Ret hurtigt blev der skrevet 16 deltagere op og trukket lod. Lodtrækningen formede sig så heldigt, at Mogens og jeg først kunne mødes i en eventuel finale. Min første modstander havde kun spillet i cirka 1 år og nåede ret hurtigt til den konklusion, at man vist skal træne lidt mere for at vinde noget. 4 spil og 7-1 til mig. Da Mogens også vandt sin kamp, dog med lidt mere besvær, for hans modstander kunne tælle pips og alverdens ting, tegnede der sig jo et fint billede allerede nu, syntes vi. Min næste modstander var en lidt ældre herre, som havde en del erfaring. Han lod da ihvertfald som om, han regnede og tabte da også kun 7-2. Efter på denne måde at have sat flere og flere point til, mente jeg, at det måtte være nok og vandt semifinalen 7-0 på 4 spil. Derefter satte jeg mig over for at se Mogens spille den anden semifinale. Det var i sidste

øjeblik, for modstanderen sad allerede og hang lidt med hovedet, mens Mogens storsmilende fortalte, at han da lige havde givet ham en BG på en 2-kuold. Det rystede modstanderen lidt, men dog ikke mere end at Mogens måtte ud i at slå en 55 for at vinde spillet. 7-0 til Mogens og 14 rystede amerikanere måtte se i øjnene, at ugens finale skulle spilles af de to mystiske fremmede. Da vi havde grinet af og fået en Budweiser, regnede vi ud, at vinderen fik 125\$ + sidepoolen som beløb sig til 60\$ og taberen fik 45\$, troede vi. Det viste sig nemlig, at taberen fik en plads i consolationfinalen, men til gengæld ingen præmie. Nå, men vi splittede selvfølgelig, og spillede så om, hvem der skulle spille consolation. Efter 2 spil var Mogens færdig og jeg måtte ud i en kamp mere. Imens jeg spillede, gik Mogens lidt og smågrinede og fandt sig hurtigt en 2\$ chouette med et par friske fyre. Rystet over at blive mulet af Mogens på absolut groveste vis, tabte jeg nemt consolationfinalen på trods af, at det nok var dagens næstdårligste modstander. Men med et overskud på cirka 80\$, var jeg klar til at kaste mig ud i noget moneygame. Der var førnævnte 2\$ chouette, og så en 5\$ chouette. Da Mogens jo var i den billige, måtte jeg bestemt være med i den dyre. Det viste sig imidlertid, at være en ikke-rygerchouette, hvorfor jeg skyndsomt hoppede ind i den billige. Vi følte os straks hjemme der. Stemningen var god og cuberne løse. Just like home. Vi havde desværre kun tid til at spille i et par timer og måtte trække os med et tab på henholdsvis 6 og 10 point.

På vej tilbage til lejligheden diskuterede vi selvfølgelig, om der var nogen forskel i forhold til derhjemme. Og det er der. Uden for meget selvros, må man sige, at det ikke var tilfældigt, hvem der spillede finale. Specielt lagde vi begge mærke til, at selvom de var langt bagud i et løb, prøvede de stort set alle at formindske kontakten, blandt andet ved at spille brikker ud af modstanderens hjemland så man fik frit spil bagved til de dårlige slag. Derudover var de meget forsigtige med at tage chancer og tænkte generelt kun frem til modstanderens næste rul, istedet for at tænke på alle de dårlige rul de skabte til sig selv med deres spil.

Alt i alt var det en god oplevelse, selvfølgelig forstærket af at vi vandt, men også fordi de lokale backgammonspillere var glade for besøg helt fra Europa

og tog hjerteligt imod os. At vi så kvitterede med at tage deres penge tog de heldigvis ikke ilde op. Flere af spillerne kendte iøvrigt godt Danmark og faktisk på grund af backgammon. Noget kunne tyde på, at danske backgammonspillere har ry for at være stærke og med vores resultat er dette indtryk næppe ændret meget. Efter at have oplevet Ft. Lauderdale tog vi tværs over USA til Californien med håbet om at rende ind i nogle flere småturneringer. Vi havde ihvertfald fået blod på tanden.

### Mellemlandning i Las Vegas

Turen tværs over USA brugte vi cirka 20 dage på, og det er bestemt ikke for meget, for det blev faktisk til cirka 5500 km. Vi mellemlandede selvfølgelig i Las Vegas, hvor vi havde planer om at snige os til nogen sideevents ved Rio Pro-Am, en, havde vi læst på internettet, ret stor turnering. Ved 22-tiden lørdag aften troppede vi så op på Rio Hotel, for at se hvad der skete. Rio Hotel er KÆMPE stort, og efter en times søgning, med lidt spil ved siden af, besluttede vi at spørge i receptionen efter backgammon. Vi stod og ventede på at de forangående blev ekspederet færdig, da det gik op for mig, at den ene syntes jeg da, jeg skulle kende. I det samme vendte han sig om og genkendte også mig. Det var så Morten Holm, som nogen måske kender. Han kunne til vores store skuffelse fortælle, at der skam var lukket i spillelokalerne og at den mindste jackpot der var, for iøvrigt var en 1000 \$ jackpot. Da både Mogens og jeg mente, at det var lige voldsomt nok for os, aftalte vi med Holm, at vi kiggede op på hans værelse lidt senere, for de skulle først ud at købe en Ghettoblaster.

Da vi senere ankom til deres værelse, var det tydeligt, at indkøbet var lykkedes og vi var i følgeskab med den lokale vagtmand, der nok mente, at det der danske punk, kunne spilles lidt lavere. Nå, men ind kom vi og kastede os straks ud i at få bestilt lidt Vodka og nogen pilsnere. Da så formaliteterne var på plads, kunne vi komme i gang med vores moneyssession. I det sidste spil, som var DMP i en 5-point match opstod følgende stilling.

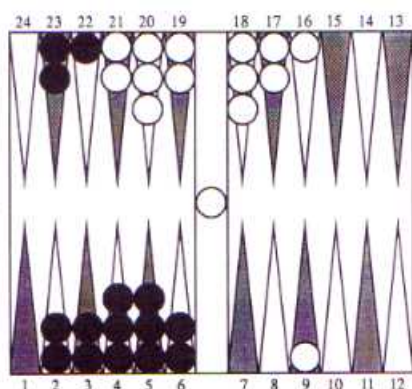


Diagram 1. Match DMP. Hvid skal spille 41

Hvid skal rykke 4-1. 1'eren er ret nem, men 4'eren voldte lidt kvaler. Mogens og jeg som spillede sammen mod Holm, var uenige om vi skulle hitte med 7/3\*, eller om vi skulle spille semisafe og rykke 9/5. Da jeg sad tættest på brættet og vi ikke kunne blive enige, hittede jeg og samlede terningerne op, da jeg var ret sikker på, det var det rigtige, hvad jeg forøvrigt var den eneste på værelset, der mente. Fidusen skulle være, at modstanderen får ret mange flere dårlige slag, blandt andet en del hvor hans bord går i stykker. Bliver vi dobbelthittet, er det surt, men gammon tæller ikke og desuden skal han både frem til kanten med 2 brikker og have dem over en 5-prime inden hans bord går i stykker. Alt i alt var jeg ganske tilfreds med mit spil, men rørte ikke en brik mere i det spil. Han slog 21, 61, 52, 61, og så var vi faktisk ved at være færdige. Øv-øv. Heldigvis for den gode stemning endte det hele dermed uafgjort, samtidig med at vi løb tør for øl, hvorfor vi besluttede at gå ned for at plukke kasinoet istedet for. Hovedsageligt fordi man får "gratis" drinks, så længe man spiller.

### Fra Rolloutlaboratoriet

	Sort		Hvid		equity
	Sejre	BG	Sejre	BG	
b 24, 7/3*	21,9	9,5 0,6	78,1	22,5 1,0	0,698
b 24, 9/5	22,8	5,3 0,1	77,2	18,2 1,0	0,682

Konklusion: Både i Moneygame og ved DMP bør hvid hitte på 3-punktet med 4'eren (*Morten*).

### Backgammon i L.A.

Efter at have sagt farvel til Mogens i San Francisco, kørte familien og jeg til Carpenteria 120 km nord for L.A., hvor vi skulle besøge nogen gode venner i et par uger. Det passede nemlig lige med, at der var en ABT-turnering i L.A., jeg så lige kunne nå. For at tjekke standarden og få lidt træning tog jeg 14 dage før turneringen ind til L.A. for at deltage i en 50\$-turnering med buyback, og 7 point matcher. Et system jeg aldrig helt fandt ud af, hvorfor jeg vandt de første 2 kampe, så jeg ikke havde mulighed for buyback. Buybacken resulterede i, at der trods kun 23 deltagere var 16 tilbage i 3. Runde. Da jeg jo havde vundet mine første kampe betød det selvfølgelig, at jeg skulle vente en halv evighed før 3. runde var klar.

Men igang kom den da og jeg skulle møde Mike fra San Diego, som var til sin første turnering. Hehe, tænkte jeg, det skal nok gå. I DMP var vi i den typiske stilling, hvor jeg har lukket bord og 2 mand på mit 13-punkt. Han har min bar og et 4-punktsbord med slot på 5-punktet, og buildere på 8- og 9-punktet. Jeg slår 64 og må efterlade et 6'er skud. Mike slår 4-2, og op på

kommoden med mig. Øv tænkte jeg, at vente en evighed og så blive sendt hjem. Med al min mentale styrke fremmanede jeg en 53, dobbelthittede, og Mikes grin forsvandt som dug for solen.

I kvartfinalen møder jeg Barry, som beder om et 20\$ split, da semifinalisten er garanteret 133\$. Lettet over overhovedet at være i kvartfinalen går jeg med til det, og er egentligt glad for det, da jeg 5 minutter senere er gået BG, heldigvis udoblet. Jeg får kæmpet mig tilbage til 5-5, og er ret hurtigt favorit. Her bør man jo doble, men da jeg havde fået talt hans fire blots, tænker jeg, "at det kan sgu da nemt være han går gammon." Som tænkt så gjort. Jeg hitter løs til højre og venstre og et par velrettede dobbeltslag får hurtigt lavet et 5-punktsbord mod Barrys fire mand i luften og to mand på mit 5-punkt. Simpel rutinegammon.

I semifinalen var det ved at være ret så interressant. Præmierne var nemlig fordelt med 133\$ til semifinalister, 265\$ til finalist, og 530\$ til vinderen. Derudover fik vinderen en sidepool på 200\$, så nu var jeg altså kun 2 kampe fra cirka 4500 kroner. Og så på en ganske almindelig kedelig søndag eftermiddag. Men skæbnen ville det anderledes og en ældre herre med rystende hænder, pinte mig lige så stille ud af turneringen og vandt 7-1. Men trods alt et overskud på cirka 60\$, indtil jeg kom ned og så P-bøden i forruden, og en rimelig god forventning til den "vigtige" turnering 2 uger senere.

Lørdag morgen kl. 9.00 kørte jeg så fuld af forventning de cirka 130 kilometer til L.A. Efter nøje overvejelse havde jeg besluttet at stille op i Advanced til 130\$, i stedet for Open til 250\$. Der er jo ingen grund til at overmatche sig selv og 250\$ rækker faktisk langt herovre. Turneringsformatet var dobbelt knockout med progressiv consolation, så der skulle faktisk en del til før man var ude. I den første kamp havde jeg ingen chance og tabte hurtigt 9-1. Da jeg så ovenikøbet fik en bye i næste runde, var der en del ventetid, men jeg var da trods alt stadig i hovedturneringen. Jeg vandt de næste 2 kampe og var dermed tilbage, hvor jeg startede. Desværre lykkedes det mig aldrig at komme længere end udgangspunktet. Efter dermed at have kvalificeret mig til consolation, hvor der igen var ret så lang ventetid på grund af, at den var progressiv, kastede jeg mig ud i en blitzturnering. Således 20\$ fattigere, begyndte jeg at overveje, om det overhovedet var turneringsbackgammon, jeg skulle kaste mig over, eller om man skulle begynde at eksperimentere i lidt moneygame med den lokale befolkning. Pludselig så jeg en T-shirt, hvor der stod "Nordic Wide Open", og tænkte kvikt, at han havde da nok været i Danmark engang. Ganske rigtigt, det var Odis, som nogen måske kender. Han har ihvertfald været til Nordic en 2-3 gange. Han havde heller

ikke klaret sig for godt i turneringen og vi fandt hurtigt ud af noget at fordrive tiden med. Da consolation endelig kom igang, mødte jeg til min store overraskelse den sidste modstander, jeg havde slået ud i main. Heller ikke i cons'en voldte han kvaler. Efter en hurtig sejr måtte jeg igen vente i en evighed, og kom først i gang med min næste kamp omkring midnat. Hvis jeg vandt den, skulle jeg så spille igen søndag formiddag kl. 11.00, og måske tanken om få timers søvn kombineret med at skulle køre cirka 250 kilometer frem og tilbage igen om søndagen, dæmpede motivationen. Ihvertfald tabte jeg og fik overstået en weekendturnering på bare en dag.

Alt i alt en udmærket turneringsform, men der bør være flere sideevents, for eksempel i form af stoppots. Det er trods alt begrænset, hvor mange gange man "gider" købe sig ind i en 20\$ blitzturnering. Derudover er det måske i en sådan turneringsform på sin plads at bruge ur. Der var kun tre, der havde tilmeldt sig begynderrækken og de blev derfor opgraderet til Advanced. Skæbnen ville så at 2 af dem mødte hinanden i første runde, og da de begge var temmelig uerfarne, tog deres 9 points match næsten 4 timer. Det forsinkede selvsagt hele turneringen en del, hvilket skabte en del irritation for de ventende. Men falder din vej forbi L.A., så kan det anbefales at kigge ind i A.R. Club på Beverly Boulevard L.A., California. You can check out anytime you like, but you can never leave.

## Husk DM-Double i Solrød

Den 24.-25. juli arrangerer Solrød A.B.C. i samarbejde med DBgF DM i doubles.

Se annoncen i næste nummer af

GAMMON

&

## Husk Solrød Open i Solrød

Den 2.-3. oktober

Ved begge turneringer er der gratis overnatning.

med venlig hilsen Solrød A.B.C.

# Backgammon som kunst

## Dr. Zweistein

I disse Jellyfish- og Snowietider er der grund til at overveje, hvordan regnekraft står sig mod spillekunst. Bliver vi gammonmennesker snart besejret af maskinerne? Er vejen til bedre gammon at blive en kvantificerende Jellyfish-klon eller Snowie-hybrid? Bør en backgammonspiller primært betragte sit spil som en kunst eller som en videnskab? Ken Goulding tog hul på emnet ved Nordic Wide Open for et par år siden, og jeg skal referere Kens spændende oplæg og brodere lidt videre på sagen.

De fleste gammonspillere forestiller sig, at det sværeste og vigtigste i gammon er noget med tal. Hvad, der er rigtigt, er et spørgsmål om at **regne ud**, hvad der er rigtigt. Derfor må det svirre med odds og pips og equities i eksperternes gammonunivers.

Ganske i overensstemmelse med denne spilopfattelse fik „gammonguden“ Paul Magriel - efter sit gennembrud som verdensklassemaster - tilnavnet ‚Backgammoncomputeren‘. Magriel protesterede ikke mod dette image. Magriel underviste trods alt i matematik inden han kvittede sit universitetsjob for at spille backgammon på fuld tid. Men svarede tilnavnet til virkeligheden? Nej, slet ikke svarede Ken Goulding.

Magriel er ikke en spiller der **beregner** sig frem til det rigtige træk. Han - og stort set alle andre gode spillere - ser sig frem til det bedste træk. Forskellen mellem *at beregne sig frem* og *at se sig frem* kan også udtrykkes som forskellen mellem at dyrke gammon som videnskab og dyrke gammon som kunst. Hvor man måske skulle tro, at topspillere var topberegnerne, der var i stand til at kvantificere (sætte tal på) ting mere jævne spillere ikke formåede at kvantificere, viser det sig, at topspillere i langt højere grad udmærker sig ved, at kunne se mønstre og anvende artistiske og ikke beregningsmæssige principper.

Ud fra en kunstnerisk intuition maler de billeder med brikkerne. De behøver nærmest ikke tænke, for det, de gør er, at se. Rigtighed bliver et spørgsmål om æstetik snarere end tal. Der er pæne billeder og grimme billeder. „Det ser godt ud“, „det føles rigtigt“, „det er grimt“, „det gør ondt“ er i en diskussion mellem topspillere ligeså gangbare argumenter som at slynge tal og odds ud.

Naturligvis er det en metafor, at opfatte brikkerne

som maling og brættet som et lærred. Men det er en metafor, som kan drives vidt uden at bryde. Vi ved alle på rygraden, hvor vigtigt det er at have en god distribution. Derfra er springet ikke langt til at sige, at „det er grimt“ at sætte en sjette brik på seks-punktet med 5-2 i åbningen. I male-metaforen kunne man spørge: „Hvorfor al den maling på samme plet?“ Og tilsvarende nå frem til at: „Det her er ikke det billede, jeg prøver at male“.

For rigtigt at se mønstrene foreslår Ken Goulding, at man vænner sig til jævnlige bort-abstraherede modstanderens brikker. De er „støj på lærredet“ i det kunstværk, som man søger at frembringe. Kig eksempelvis på udgangsstillingen udelukkende med egne brikker på brættet. Hvad ser man?: Det skrider til himlen, at **der er for mange brikker på for få punkter for langt fra hinanden!** I gammon - som vi spiller det - er der en grundlæggende brist, som består i, at der egentlig er for få brikker til at arbejde sig hen til en smuk stilling. Eksempelvis er en af de smukkeste mønstre primen. For at lave den perfekte 6-prime kræves det nærmest umulige, at 12 af 15 brikker skal stå perfekt. Gammon ville blive et meget mere udfordrende spil, hvis der bare var 2-3 brikker til på brættet. Med 18 brikker ville en prime „kun“ kræve 12 ud af 18 brikker og vi ville få meget flere komplicerede, smukke „pure“ partier, hvor de klassiske temaer: priming, timing, holding, distribution, kommunikation ville udspille sig. Med andre ord er den trivielle, kedelige og **grimme** løbespilsstrategi kun praktiserbar, fordi der er for få brikker til at male lærredet fuldt med blokader mod så grim og udfordrende en stil.

Også i en æstets bagage er der naturligvis masser af odds og beregninger. Men disse tal er kun det håndværk, man skal kunne for at lave kunst. Tallene gør ikke valgene til kalkuler og praktisk gammon til ren videnskab. De målestokke, som kommer i anvendelse under en match eller i løbet af en turnering er mestendels den kritisk æstetiske sans.

„Vil jeg have dette billede i min samling?“ At vurdere dette spørgsmål sker ikke ved hjælp af talknuseri, men ved at anvende kunstneriske retningslinier:

Hvordan ser distributionen ud ?

Hvordan ser kommunikationen ud ?

Hvordan ser timingen ud ?

Ser trækket pure ud.

**Den korte eller den lange vej** er et andet evigt tilbagevendende problem. Processen er vigtig for en kunstner. At lave gode gammon-billeder tager tid. Det betyder en hel del, for hvilke veje en gammonæstet vælger. Hvis man har mulighed for at gå en lang vej eller en kort vej, vælger en æstet ofte den lange vej, for den lange vej betyder flere problemer, flere beslutninger og dermed flere muligheder for at gøre noget rigtigt og smukt fremfor noget forkert og grimt.

Alt andet lige er det naturligvis ikke rigtigt at vælge den lange vej, hvis denne vej teoretisk set har lavere gevinstprocent end den kortere vej. Men ingen gammon-spiller spiller perfekt. I praksis kan den lange vej være bedst mod det langt fra perfekte modspil, man møder. I praksis kan hvad man taber på gyngerne blive mere end vundet ind på karrusellen, for den lange vej giver bedre muligheder for at udøve sin kunst.

Dertil kommer, at æsteter ikke kun spiller for at vinde, men også for at skabe, vælge rigtigt og smukt, samt at have det sjovt. Derfor foretrækker æsteten et valgmuligheds-præget spil. Der skal være masser af muligheder, masser af valg, og så få forcerede eller lige-ud-af-lande-vejen-situationer som muligt.

Gode spillere over hele kloden synes at være enige om i det store hele at holde deres brikker i live, at satse på at lave vigtige punkter fremfor at „fedtspile“, at lave punkterne i rigtig rækkefølge, samt hele tiden at justere træk og spilleplan med uhåndgribelige og ukvantificerbare timing-faktorer.

Den udfordring det er at spille optimal gammon, kan dog ikke løses udelukkende ved hjælp af æstetik. Der er slanger i skønhedens paradis. Pips og andre hårde facts trænger sig på. Skønheden som målestok udfordres af talknuseri og præanalyserede referencestillinger. Æsteten kan ikke ustraffet ignorere løbespillet og de taktiske forviklinger. Den smukke og *pure* spillestil bliver vedvarende udfordret af en grimmere løbespils-orienteret spillestil og alle praktiske erfaringer viser, at æstetiske rettesnore givetvis ikke kan stå alene.

Det første problem ved at anvende skønhed som målestok er, at opfattelsen af skønhed varierer fra tid til tid og sted til sted. Dette er både et udtryk for, at der også i gammonverdenen findes noget som modestrømninger og at førende autoriteter præger skønheds-idealene. Det er også et udtryk for, at der sker en udvikling både på det individuelle plan og på det kollektive plan.

Hvad man ser som smukt i 1999, afviger betragteligt fra det, som ansås for skønt i 1989. Også hvad en spiller opfatter som skønt, varierer med spilleopfattelsen, der igen præges af det gammonmiljø, man færdes i, og det niveau man befinder sig på. Skønhed er med andre ord noget relativt. Bare fordi det er smukt, er det ikke ‚SVARET‘. Skønhed kan aldrig blive en absolut målestok. Men selvom skønhed er såvel en relativ som en foranderlig størrelse, udelukker det hverken, at man som æstet skulle kunne udvikle sine evner til at se det rigtige som smukt, og ej heller at det smukke meget vel kan være rigtigt.

Et andet problem er det taktiske element, som spiller en vigtig rolle i gammon. Det er eksempelvis på grund af de taktiske muligheder i åbningen, at ethvert punkt i hjemlandet har værdi, uanset hvor grimme de er. Sekvensen: ‚hit‘ efterfulgt af ‚dans‘ kan gøre den grimmeste stilling til en vinder. Dobbeltøringen kan når som helst spænde ben for de æstetiske bestræbelser, som i deres natur er af mere strategisk art. Skønheden kan besejres med rå kraft og primitive midler.

Et tredje problem fremgår af følgende Ken Goulding historie: En mindre dygtig spiller ville gerne spille mod Ken til voksne takster, hvis Ken spillede med et handicap. Det er næsten ikke til at give et rimeligt handicap i gammon, men Ken tilbød udspekuleret at modstanderen kunne nøjes med at spille med 13 brikker, hvilket modstanderen opfattede som en fordel for sig selv. Modstanderen havde dermed to brikker mindre, der skulle hjem, idet han kun havde én brik på 24-punktet og kun 4 brikker på 13-punktet, en føring på 47 pips fra start.

Til gengæld havde Ken så „mere maling“, og Ken så frem til at male sin modstander ud af brædtet. Faktisk troede Ken at han hustlede sin modstander. Han var overbevist om selv at være begunstiget af det „handicap“, han skulle spille med for at udjævne styrkeforskellen. Altså var det legalt røveri ved højlys dag. Såvel den erfarne som den mindre erfarne slikkede sig om munden. De to spillere gik i gang, begge overbevist om at have en fordel. Bolscher fra børn, skulle det være som, men begge tog fejl! Det blev en lang session.

Modstanderen spillede, som Ken forventede, så vidt muligt ren løbespilsstrategi. Men ganske mod Kens forventning viste det sig, at løbestrategien virkede overraskende godt, selv om det var grimt, grimt, grimt. Efter en lang nats session havde de spillet lige op ! Fordelen af en større hær, „mere maling“ og større kunnen viste sig til Kens overraskelse desværre at lade sig opveje fuldt ud af løbespilsstrategi og den fordel som færre brikker at løbe hjem viste sig at indebære. Kommunikationsproblemet mellem bagfolk og midpoint og turen

ind i hjemlandet kunne både løses med en smuk metode, der består i at lave kommunikerende punkter og kontrol over hele brættet og med en grim metode, der løber den manglende kommunikation op.

Konklusionen på dette eksperiment er ikke nødvendigvis, at alle gammonæsteter må bøje sig i ærbødighed for deres hadespiller nr. 1, Bill Robertie, der i sit spil kraftigt betoner, at gammon grundlæggende er et løbespil. Konklusionen er snarere, at selv en gammonæstet må leve med, at pips og tal ikke kan ignoreres. Pips er en vigtig faktor. Talemåder fra de gode gamle løbespilsdage om at være „closer to home“ er ikke uden basis.

Hverken eksisterende computersoftware eller mennesker kan dog endnu analysere alt andet end de mest elementære sider af gammon til bunds ved hjælp af tal. Maskiner, såvel som mennesker, udspyr tal i lange baner, men ikke nødvendigvis rigtige tal, og ej heller nødvendigvis bedre gammon, end når skønheden råder. Men undervurder ikke computerprogrammerne af den grund. Hvor kan man dog lære meget af de møjmaskiner, ikke kun på den kvalitative side, men netop også på den æstetiske side. Tit spiller computeren „smukkere“ og mere „fantasifuldt“ end man selv gør, hvilket fører os til, at vejen til at blive en bedre gammonspiller må bestå i at finde den svære balance mellem det skønne og det grimme. I et eller andet ukendt omfang gælder det om at bytte skønheden

væk for grimme træk, der virker. Og i mange år endnu vil den afvejning være mere en kunst end et regnestykke.

## Vinder af lodtrækning

Som sædvanlig blev årets spiller kåret under Nordic "Wide" Open. Ikke overraskende blev det Rasmus G. Hansen. Efterfølgende blev der trukket lod blandt alle deltagere i afstemningen om et kontantpræmie på 500 kroner. Vinder af denne lodtrækning blev #2572 Ulrik Andersen. Tillykke til dem begge.

## Husk de Åbne Jyske Mesterskaber

29.-30. maj i Århus

10.000 added

Se annoncen i GAMMON nr 66. Yderligere information hos Torben Hasseriis: 33 36 36 01 eller Uffe Høgsbro: 86 10 05 86

### Dansk Backgammon Forlag ApS v/Chris & Erik

Gersonsvej 25, 2900 Hellerup. (man.-fre. 11.<sup>00</sup> - 18.<sup>00</sup>)

☎ 3940 1785. Fax. 3940 0144. Email: ct@bgshop.com eller www.bgshop.com

Der er mere til livet end Backgammon.		Domino-brikker i trækasse.	
Plastik spillekort	50,-	(Brikker: 50 x 25 x 8 mm)	50,-
Balut-bæger, lækkert stort m/5 terninger	35,-	Domino-brikker, mini	10,-
Jetoner (plastik 160 stk.), 2 pk. kort og		"Black-Jack" "Dealer Shoe" i eg	145,-
5 pokerterninger i ege-kasse	335,-	"Black-Jack" "Dealer Shoe" i acryl	130,-
Jetoner-ægte, 200 stk i ege-kasse	360,-	Cribbage bræt i egetræ, sammenklappelig	115,-
Jetoner-ægte, 400 stk i ege-kasse	625,-	Pool bord, 10,5 tommer i eg	115,-
Jetoner-plastik, 200 stk i ege-kasse	235,-	Labyrint "3 i et spil". Golf, baseball	
Jetoner-plastik, 400 stk i ege-kasse	415,-	og labyrint. 13 tommer i træ	140,-
Jetoner-ægte, 200 i rundt træstativ m/låg	440,-	Mahjong i vinylbox, inkl. stativ og jetoner.	
Jetoner-ægte, 300 i rundt træstativ m/låg	605,-	(Brikker: 28 x 21 x 13,5 mm)	400,-
Jetoner-ægte, 100 stk. i plastikbox	105,-	Mahjong i egetræs æske.	
Jetoner-plastik, 100 stk. i farvet box	25,-	(Brikker: 28 x 21 x 13,5 mm)	280,-
Jetoner-plastik, 100 stk. i plastikbox	25,-	"11 spil i et spil" af træ. Skak, dam, bg, mølle,	
Jetoner-plastik, 200 stk. i brun vinylbox	125,-	kinaskak, domino, cribbage, kort, m.m.	305,-
Roulette-sæt plastik, 12 tommer,		"7 spil i et spil" af træ, i en stor trækasse.	
inkl. layout, rive og plastik-jetoner	130,-	Skak, dam bg, domino, cribbage, m.m.	290,-
Roulette-sæt plastik, 16 tommer,		"7 spil i et spil", i 8 tommer trækasse. Skak,	
inkl. layout, rive og plastik-jetoner	255,-	dam bg, domino, cribbage, m.m.	125,-

# Oprykkerne satte sig solidt på mesterskabet

## Claus Steensgaard

En våd og kold februaraften dannede optakten til den nok altafgørende dyst om danmarksmesterskabet. Stedet var Nørrebro og i de røgfyldte lokaler på Kafeen bød hjemmeholdet Lødigt oprykkerne High Point Hustlers op til dans.

Situationen inden den spændende holdkamp var enkel. Lødigt skulle vinde for at bevare spændingen i elitedivisionen og allerhelst en 4-0 sejr. Fem point udgjorde forskellen for de to hold. En sejr var påkrævet. Uheldigvis for Lødigt var holdet uden deres stærke Jan Andrew Bloxham, der var på udenlandsrejse. På trods heraf var alle sejl sat til; førerholdet High Point skulle trynes.

Men sådan blev det ikke. Selvom Robert Scholz var i stormvejr og hurtigt tabte, var tendensen tydelig. Vi kunne ikke tabe. Jeg selv havde gang i drømmeslagene og både Thomas HH og Karsten Schmidt havde marginalerne på deres side. Et nederlag på 1-3 betød efter alt sandsynlighed et farvel til mesterskabsdrømmene for kun et kollektivt sammenbrud fra High Point Hustlers side, kunne reetablere Lødigts drømme.

Det var en noget frustreret holdkaptajn, Peter Lego Fursund, jeg havde fornøjelsen at møde. En heldig hånd er nødvendig for at vinde i backgammon. Det er efterhånden soleklart for de fleste og det var præcist den faktor, der var udslagsgivende ved dette møde. Jeg ramte. Peter missede og så vandt jeg rimeligt let. Undervejs skulle jeg tage stilling til en interessant doubling, ved stillingen 14-6 til undertegnede.

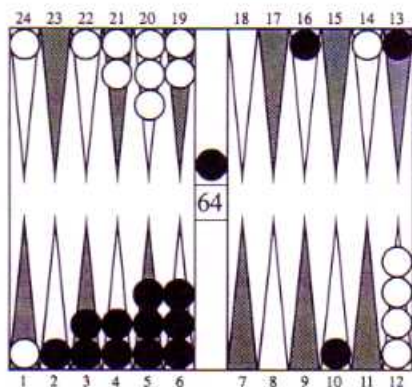


Diagram 1. Match til 17. Sort (14)/hvid (6). Skal Hvid double? Skal Sort tage?

I en spændende dobbeltblitz dansede jeg først og som lyn fra en klar himmel skulle jeg nu afgøre hvorvidt den cube, Peter havde afleveret, skulle ligge ved min side, eller pænt og nydeligt anbringes på midten, så et nyt spil kunne begynde.

Jeg droppede. 4 blots samt en brik på baren så alt for usundt ud. Risikoen for gammon eller værre var afgjort tilstede, hvorfor jeg ikke ville røre den med en ildtang. Det er meget bedre – og sjovere – at være foran 14-7 end 14-10. At der, paradoksalt nok, er tale om et solidt take i moneygame er en anden sag. Mange sekvenser gør, at efter få rul vil jeg være stor favorit. Mit bord er bedre og Peter har problemer med både at hitte og dække de to blots i hjemlandet. Et hit fra min side efterfulgt af en enkelt dans og så er det pludselig mig, der har fat i den lange ende. Min holdkammerat Karsten Schmidt har kigget lidt på stillingen og efter at have konsulteret vores elektroniske ven, er jeg tilfreds med droppet. Af de godt 64% sejre til Lego er hele 40,0% gammons. Så er det forholdsvist ligegyldigt at jeg vinder 36,7% af spillene og dermed reelt matchen. Sådan ræsonerede jeg ialtfald.

### Fra Rolloutlaboratoriet

	Sort		Hvid		equity		
	Sejre	BG	Sejre	BG			
% fordeling	35,9	17,5	1,4	64,1	41,3	5,6	0,562

Hvis sort dropper er hans matchequity (ME) = 87%.  
 Hvis han tager er den  $(97\% \times 0,184) + (100\% \times 0,175) + (84\% \times 0,228) + (76\% \times 0,357) + (66\% \times 0,056) = 85,3\%$ .

Konklusion: Sort bør droppe ved denne matchstilling, da hans matchequity er højere ved at droppe end ved at tage. Take i moneygame da equityen 0,563 er mindre end de påkrævede 0,60 (Morten).

Da Karsten og undertegnede senere kiggede dybt i en sejrsløse, var ingen af os i tvivl. Nu skulle vi være meget uheldige, hvis ikke vi skulle fortsætte den besynderlighed, at nyoprykkere klarer sig fortrinligt. Stadigvæk var der de fire kampe i weekenden, men med 6-7 points forskel skulle meget gå galt. Vi havde mødt alle de hold, der

ihvertfald på papiret, så faretruende ud, Williams, Klaps, Århus, Nemo.

Så champagnen var bestilt.

Men det gik ikke så smertefrit, som vi havde regnet med. Faktisk tværtimod. Vi fik på førstedagen et meget ringe udbytte. Uafgjort 2-2 mod nedrykningstruede Mustang og et nederlag på 1-3 til medoprykkerne fra Øst, Hitmen. Stemningen var en anelse trykket, men påny gjorde Carlberg sit til, at jeg kunne slappe af. Det så fortsat særdeles fornuftigt ud. Der resterede 2 kampe og vi havde et forspring på 5 point. Williams havde ellers gjort sit til at bibeholde spændingen. Men løbet var kørt. En vis Robert Scholz fra High Point Hustlers satte triumf på en imponerende sæson og sluttede af med 4 sejre i ligeså mange kampe. Dette efter en halvskidt start med 2 nederlag ud af 2 mulige, men så var Robert ellers ved fuld styrke og det siger ikke så lidt. 15 sejre af 19 mulige er imponerende. Karsten Schmidt havde også længe en særdeles pæn statistik – blandt andet med 7 sejre i rap – og på et tidspunkt 10 sejre af 13 mulige. Men desværre for Karsten, var krudtet brugt op, hvilket blandt andet Michael Jourdan fra Hitmen lukrede på. En massakre på 17-2! Hvem sagde Stokholmsk blodbad part II? Karsten sagde efterfølgende, at han var mest glad for, at ingen gad kigge. Det er ikke sjovt at være kanonføde, når Michael ruller sig ud. Bag det blide og venlige udseende gemmer sig en sand gammon-exterminator.

Vi øvrige fra High Point Hustlers kunne rent resultatmæssigt ikke måle os med Karsten og Robert. Thomas HH Bentzen (hvem ved iøvrigt hvad disse initialer står for?), Søren Lernov samt undertegnede spillede stort set lige op. Kun vores holdkaptajn Stig Christensen – også kaldet stygge Stig med pisken – havde en decideret skidt sæson. 2 sejre af 7 mulige. Men rygterne ville vide, at Stig og Jellyfish havde indgået en hustler-symbiose, der gerne skal kulminere til Nordic Open. Stigs force var også mere indenfor det organisatoriske felt og han formåede altid at stille med det stærkeste hold. Og når det så vrimler med fetishbabes til glæde for øjet og ditto distraktion for vore modstandere, så var oddsene allerede i vores favør.

Men der var ingen at hjælpe at hente for undertegnede imod Ken Henriksen fra Mustang. Et par distraherende kvindesmil havde jeg ellers hilst velkomment. Men distraktion var der nok af. Få timer inden de afgørende kampe i Østerbrohuset skulle spilles, kom GAMMON, der var sprængfyldt med kontroversiel læsning. Og skæbnen ville, at akkurat bag mig var en verbal strid i gang. Århus BG Klub mod Team Øresund og så var der dømt retorik! Ganske underholdende at lytte til, men ikke just befordrende for ens egen koncentration. Jeg prøvede at lukke alt ude og nu skulle Mustang sendes

ned i 1. division. Jeg følte mig stærk og usårlig. Jeg havde tidligere på sæsonen mødt Ken og vundet overbevisende. Men ak! Jeg fik ørene i barbermaskinen og forslået og fortunlet måtte jeg strække våben. 17-12 uden så meget som at have haft nogen chance overhovedet. Ikke så meget at gøre. Dog een situation blev efterfølgende flittigt omtalt. Ved stillingen 17-12 til Ken har jeg muligheden for at doble.

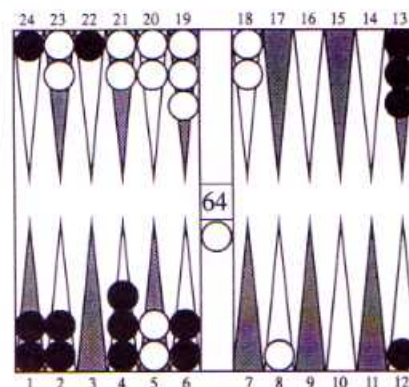


Diagram 2. Match til 17. Sort (12)/Hvid (15). Skal Sort doble? Skal Hvid tage?

Jeg mente umiddelbart det var en god dobling, og måske endda et drop, eftersom Ken allerede havde en brik på baren og jeg havde dobbeltskud på endnu een. Men på trods af jeg fik sendt endnu en brik derhen hvor jeg mente den skulle, nemlig på baren, var det forgæves og jeg tabte. Spørgsmålet var om det var korrekt eller forkert at sende kuben afsted? Jeg fokuserede på to faktorer; først og fremmest de 4 point der måske lå og ventede. Dernæst – og det er vel en faktor vi alle kender til, selvom den ikke er umiddelbar målelig – den psykologiske faktor. Hvis jeg vandt 4 point, står jeg pludselig overfor en detroniseret barber, der må sande, at den kamp han havde ført hele tiden, endda stort, var han nu i færd med at tabe. Men Ken var hårdfør og gav mig nogle gode klø. Desværre for ham og Mustang ikke nok til at undgå nedrykningen...

Og så er der kun tilbage at sige tak for sæsonen. Held og lykke til alle og hvis I skal indgå væddemål om næste års vindere af Elitedivisionen, så er HogDots et godt bud. De har stærke spillere og er oprykkere!

Fra Rolloutlaboratoriet						
	Sort		Hvid		equity	
	Sejre	BG	Sejre	BG		
% fordeling	49,6	16,3	0,2	50,4	14,5	0,6
					0,006	

I teksten udtrykker Claus tvivl omkring doblingen og konkluderer, at det er et take. Lad os først besvare spørgsmålet om det er et take.

Hvis hvid dropper, er hans matchequity (ME) = 68%.  
 Hvis han tager, er den  $(100\% \times 0,504) + (60\% \times 0,333) + (30\% \times 0,161) + (0\% \times 0,002) = 75,2\%$ . Da 75,2% i ME er bedre end 68%, er det et meget nemt take. I moneygame er det derfor en nem beaver.

Skal sort overhovedet double. I princippet kan det også regnes ud ved hjælp af ovenstående equities. Problemet ved gøre det, er dog, at det ikke er muligt at tage højde for fremtidige doblinger. Hovedreglen ved matchstillinger hvor modstanderen kun mangler 2 point og man selv mangler flere, er, at man skal double tidligt. Det er der tre grunde til. For det første kan en hurtig gammon bringe den, der er bagud tilbage i matchen. For det andet kan den, der mangler 2 point ikke bruge sine gammons, hvis der er doublet. Og for det tredje har den der mangler 2 point ingen værdi af dobbelturningen, da han jo ikke kan double tilbage.

I praksis betyder det, at sort bør double så snart, han har bare et lille antal markedstabende sekvenser. Hvis vi giver sort et virkeligt godt slag som 53 efterfulgt af at hvid danser. Har sort så mistet sit marked?

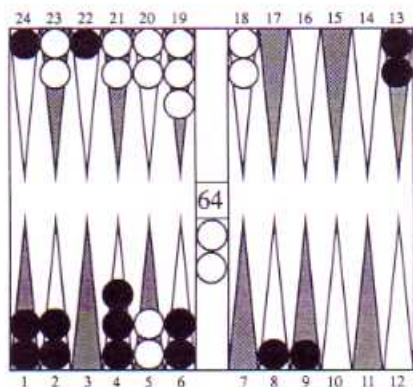


Diagram 2b. Match til 17. Sort(12)/Hvid(15). Skal Sort double? Skal Hvid tage?

Positionen i diagram 2.b. har jeg selvfølgelig også rullet ud, med følgende resultat:

	Sort		Hvid		equity
	Sejre	BG	Sejre	BG	
%fordeling	57,6	22,5	0,5	42,4	10,7
				0,9	

Hvis sort dropper, er hans matchequity (ME) = 68%.  
 Hvis han tager er den  $(100\% \times 0,424) + (60\% \times 0,351) + (30\% \times 0,220) + (0\% \times 0,005) = 70\%$ .

Konklusion er altså, at selv efter at sort har slået 53 og rykket 13/8\* 12/9 og hvid har danset, har hvid stadig et take. Det tyder på, at der ikke er tale om en dobling (Morten).

## Dansk Backgammon Forbund & Humblebæk Backgammon Klub

indbyder til

### 8. DM Mixed Doubles

12.-13. juni 1999

afholdes igen i år i  
 Forsamlingshuset Sølyst  
 Gl. Strandvej 139  
 3050 Humlebæk

	<u>Entré pr. par</u>	<u>Reg.</u>
Mixed Doublerække	400,-	100,-

Turneringen bliver afholdt efter Monrad-systemet. Alle par er garanteret 9 kampe (9 points kampe).

**Præmiefordeling 1.-6. plads:** 35%, 25%, 15%, 12%, 8% og 5%. Hele entrésummen bliver udbetalt som præmier. Ved pointlighed vil korrektion blive brugt til fordeling af pokaler, medens prizemoney vil blive ligeligt fordelt mellem placerede par med samme antal vundne kampe.

#### Lørdag d. 12. juni 1999

kl. 11.30-12.30	Sen registrering (ekstra gebyr kr. 50,-)
kl. 12.30	Start 1. runde
ca. kl. 22.00	Slut

#### Søndag d. 13. juni 1999

kl. 12.00	Start 6. runde
ca. kl. 21.00:	Præmieoverrækkelse

#### Forhåndstilmelding senest fredag 4. juni 1999

Indbetalt kr. 500,- på Humlebæk Backgammon Klubs bank-konto: Den Danske Bank reg. nr. 3174 konto nr. 3174146497. Husk at medbringe kvittering!

Har du ingen makker til DM Mixed Doubles, så ring til DBGF 33 36 36 01 så vil vi forsøge at finde en partner til dig!

**Vilkår:** For at deltage i DM Mixed Doubles kræves udover medlemskab af DBGF, at man enten er dansk statsborger eller har haft fast bopæl i Danmark i mindst 2 år. DBGF's turneringsregler og procedureanvisninger gælder.

Medbragt mad og drikke forbudt. Det vil være muligt at købe mad og drikke, herunder hvis vejret tillader det aftensmad lørdag tilberedt på udendørs grill.

#### Tidligere vindere:

1998	Louise Olsen/Peter Friberg
1997	Anne Lise Wagner/Michael Schou
1996	Sandra Fogel/Navidi Afshar
1995	Gitte Dalgaard/John Sjølin
1994	Nadia Bekkouche/Lars M. Pedersson
1993	Malene Aktor/Kenneth Sønderup
1992	Camilla Raymond/Erling Groth

#### Har du spørgsmål, så kontakt turneringsleder:

Daniel Murphy 20 67 19 95/raccoon@cityraccoon.com  
 Kim Schmidt 20 76 28 32/kis@get2net.dk  
 eller send e-mail til: info@hbgk.dk

# Dansk Backgammon Forlag ApS v/Chris & Erik

Gersonsvej 25, 2900 Hellerup. (man.-fre. 11.<sup>00</sup> - 18.<sup>00</sup>) ☎ 3940 1785.  
 Fax. 3940 0144. Email: ct@bgshop.com eller www.bgshop.com

**TOP KVALITETSSPIL** - Danmarks billigste priser incl. De Officielle Regler og Vejl.  
 "Aries". Den originale King-size læder spil fra Mexico. Udvendig sort med brun striber.  
 Indvendig sort/brun spidser, sort/elfenben brikker. 62 x 75 cm 7.500,-  
 "Aries". Den originale Queen-size læder spil fra Mexico. Udvendig sort eller brun. Indvendig  
 sort/brun spidser, sort/elfenben brikker. 52 x 68 cm 6.000,-  
 "Jumbo" - Italienske spil i læder. Blå. 62 x 72 cm 5.200,-  
 "Mexico" - Italienske spil i læder. Sort eller blå med røde striber. 52 x 72 cm 5.100,-  
**ITALIENSKE SPIL I KUNSTLÆDER**  
 "Hilton" (kunstlæder) Sort, mørkebrunt, lysebrunt, blå eller bordeaux.  
 Attaché håndtag, låse, rundebejger. Flere indvendig farver. 52 x 72 cm 2.000,-  
 "Vaglia" (kunstlæder både ind- og udvendig). Attaché håndtag, låse.  
 Bordeaux m/bordeaux og blå spidser, eller blå m/blå og rød spidser. 51,5 x 74 cm 1.800,-  
**BG-SPIL TIL DANMARKS BILLIGSTE PRISER incl. De Officielle Regler og Vejl.**  
 "Carlsberg" - Udv. sort m/hvide striber. Ind. grøn m. sorte/hvide trykt spidser.  
 46 x 57 cm 345,-  
 "Sherwood" - Udv. sort m/hvide striber. Ind. grøn m. sorte/hvide trykt spidser.  
 53 x 66 cm 560,-  
 "Regal Red XL" - Udv. sort. Ind. grå m. bordeaux/hvide trykt spidser.  
 53 x 66 cm 560,-  
 "Regal Red L" - Udv. sort. Ind. grå m. bordeaux/hvide trykt spidser. 46 x 57 cm 345,-  
 "Sirch L" - Udvendig sort nylon. Indvendigt grå. Lyseblå og hvide indlagte spidser.  
 46 x 57 cm 320,-  
 "Sirch M" - Udvendig sort nylon. Indvendigt grå. Lyseblå og hvide indlagte spidser.  
 37 x 49 cm 250,-  
 "Sirch S" - Udvendig sort nylon. Indvendigt grå. Lyseblå og hvide indlagte spidser.  
 28 x 40 cm 190,-  
 "Standard", udv. sort. Indv. grå med sorte og røde spidser. 45 x 56 cm 200,-  
 "Zipper", rejse bg-spil med lynlåse. Sort, mørkebrun, lysbrun og rød  
 "CD" - Magnetisk bg-spil. CD-format 35,-  
**PRÆCISIONSTERNINGER:**  
 Hvid eller sort, gennemsigtig - rød, mørkeblå, grøn, orange, rav,  
 lyserød og (lyseblå kun i 14,2 mm). 14,2 mm eller 13 mm 65,-  
 Gennemsigtig, sæt af 6 nummererede præcisionsterninger i plastik æske.  
 Rød, mørkeblå, grøn, orange, rav, lyserød og lyseblå. 16 mm 330,-  
 Gennemsigtig nummererede præcisionsterninger.  
 Rød, mørkeblå, grøn, orange, rav, lyserød og lyseblå. 2. stk 16 mm 120,-  
**DOBBELTERNINGER:**  
 Marmoreret - Findes i flere farver: bronze, koksgrå, rav, hvid, grå, rød, sort/rød, grøn, blå,  
 bordeaux, gul, lyserød, og kobber. 30 mm 65,-  
 Marmoreret - rød, grøn eller blå. (med - Michael, Lars, Peter, Henrik el. Thomas).  
 30 mm 65,-  
 ret - flere farver med selvvalgt tekst. 30 mm 130,-  
 Rød plastik. 40 mm 52,-  
 Grøn plastik. 22 mm 32,-  
 Hvid plastik. 17 mm 8,-  
**DIVERSE**  
 Bægre-2 stk., ovals med læbekant. Udv. sort, brun, bordeaux el. blå læder. 270,-  
 Baseball Cap i sort filit m/DBGF logo og "Nordic Wide Open". 45,-  
 Ternings pose "Crap Cat II" i filit. Grøn, blå, lyserød, mørkegrøn, grå og sort PVC 30,-  
 Ternings pose "Crap Cat III" i grå kunst-ruskind. 40,-  
 Brikker, "Exclusiv" marmoreret - sæt af 30.  
 Rød, grøn, sort, hvid eller grå. 49 mm x 9mm eller 51 mm x 9 mm 855,-  
 Rød, grøn, sort, hvid eller grå. 45 x 9 mm 730,-  
 Chouette-blok med chouette-regler (størrelse A5 - 50 ark). 20,-  
 Position Cards/Stillingskort, 75 stk. i visitkort størrelse. 20,-  
 Scorecards - 3 blokke, hver med 50 blade. 16,-  
 Semi-Præcisionstern.: sort, rød, grøn, gul, laks, blå, og elfenben 17 mm 14,-  
 Terning sæt - 4 alm. tern. + 1 dobbelttern. 15,-  
 Streamer - "I LOVE BACKGAMMON". 45 x 210 mm 10,-  
 Ovalt backgammon bæger. Sort m/indv. grøn 12,-  
 Brikker - sæt af 30, flere farver. 19/26 eller 33 mm 60,-  
 Brikker - sæt af 30, flere farver. 38 - 40 mm 75,-  
 Brikker - grå/sort/rubin/elfenben/hvid/gul/grøn/blå/9/26/33/38 - 40 mm stk. pris 16,-  
 Plakat "Alle kan trænge til en HOF". 40cm x 58 cm 5,-  
 Messing låse til alle BG-spil.  
**BØGER:** Niveau (A = nybegynder, C/D = intermediate, F = ekspert)  
 De Officielle Regler og Vejledning (dansk udg.). A 20,-  
 Når Backgammon Er Sjovest (dansk udg. af Winning Is more Fun af Jeff Ward). C - D 300,-  
 i flot indbinding og med farvediagrammer. D - F 150,-  
 Top Matches, Vol. 1 - Lær Af Mestrene. (10 turneringskampe). A - D 380,-  
 Backgammon af Paul Magriel. B 70,-  
 The Backgammon Book of Jacoby & Crawford. A - B 85,-  
 Backgammon In A Week of Robin Clay. B - C 250,-  
 The Backgammon Handbook af Martin Fischer. A - B 80,-  
 Teach Yourself Backgammon af Robin Clay. A - C 100,-  
 The Amazing Book of Backgammon af Jon Tremaine. A - B 115,-  
 Backgammon For Winners af Bill Robertie. F 295,-  
 Cubes and Gammons Near the End of the Match  
 af Antonio Ortega og Danny Kleinman. F 365,-  
 Costa Rica 1994 (annoteret match Senekiewicz - Svobodny) F 300,-  
 af Antonio Ortega, Danny Kleinmann og Madrigal. C - E 160,-  
 Winning with the Doubling Cube af Peter Bell. C - E 165,-  
 Backgammon an Independent View af Chris Bray. D - E 370,-  
 Backgammon For Serious Players af Bill Robertie. F 370,-  
 Advanced Backgammon Vol. 1 af Bill Robertie. F 235,-  
 Advanced Backgammon Vol. 2 af Bill Robertie. F 250,-  
 Learning From The Machine af Bill Robertie. F 300,-  
 Sylvester - Ballard (annoteret match) af Kit Woolsey. F 300,-  
 M. Greiner - P. Marmorstein (annoteret match) af Kit Woolsey. F 300,-  
 Mika Lidov - Hal Heinrich (annoteret match) af Kit Woolsey. F 300,-  
 Play Tournament Backgammon af Kit Woolsey. F 230,-  
 In The Game Until The End of Bob Wachtel. F 290,-  
 New Ideas in BG af Heinrich & Woolsey. F 430,-  
 World Class BG - move by move af R. Friedmann. E 325,-  
 Can A Fish Taste Twice As Good af Jake Jacobs. E - F 305,-  
 A Funny Thing Happened On The Way to the Four-Point af J. Jacobs. E - F 370,-  
**BØGER af Danny Kleinmann - BG's ledende teoretiker**  
 Wonderful World of Backgammon. Udg. 1981, sider 132. Nye udgave F 320,-  
 Meanwhile, back at the Chouette. Udg. 1981, sider 142. F 320,-  
 Is there a Life After Backgammon? Udg. 1983, sider 148. F 320,-  
 Double-Sixes from the Bar. Udg. 1982, sider 135. F 320,-  
 How Can I Keep From Dancing? Udg. 1983, sider 134. F 320,-  
 The Other Side Of Midnight. Udg. 1986, sider 142. F 320,-

A Backgammon Book For Gabriel. Udg. 1994, sider 144. F 320,-  
 How Little We Know About Backgammon. Udg. 1985, sider 168. F 360,-  
 Long Road To Backgammon. Udg. 1995, sider 176. F 390,-  
 The Dice Conquer All. Udg. 1984, sider 228. F 465,-  
 Vision Laughs at Counting. Udg. 1980, sider 438. Nye udgave F 845,-  
**TIDSSKRIFTER**  
 Inside Backgammon, 1991 (vol. 1, 6 bind). C - F 375,-  
 Inside Backgammon, 1992 (vol. 2, 6 bind). C - F 375,-  
 Inside Backgammon, 1993 (vol. 3, 6 bind). C - F 375,-  
 Inside Backgammon, 1994 (vol. 4, 6 bind). D - F 375,-  
 Inside Backgammon, 1995 (vol. 5, 6 bind). D - F 375,-  
 Inside Backgammon, 1996 (vol. 6, 6 bind). D - F 375,-  
 Inside Backgammon, 1997 (vol. 7, 4 bind). D - F 375,-  
 Inside Backgammon, 1998 (vol. 8, 4 bind) af Robertie & Goulding. D - F 375,-  
**VIDEO**  
 NM97 seminar af Paul Magriel 1. stk VHS 2 timer 190,-  
 NM97 final Westerlund(S) - Manouck(F), hele matchen kommenteret  
 af Paul Magriel med hjælp fra JellyFish. 1 stk. VHS 3 timer 230,-  
 NM98 final Martine Oulès(F) - Mario Kühl(D), hele matchen kommenteret  
 af Paul Magriel. (Bem. forringet lyd kvalitet). 2 stk. VHS 7 timer 600,-  
**EDB SOFTWARE**  
 NYE: Snowie Professional ver. 2.0. Et af verdens stærkeste PC spilleprogram.  
 Spille- og rolloutprogram med mange andre funktioner. (min. 90mhz pentium, Windows95/  
 98/NT, CD-ROM)  
 Professional 2.0. This is the full Professional Edition. As Snowie 1.0, with added features  
 such as the possibility to import and play money session and to insert and import illegal  
 moves. As was implemented in the 1.0 version for the rollouts only, you can now specify a  
 set of files to be analyzed in batch mode. CD 2.850,-  
 Champion 2.0. This Edition is almost complete; it's the same as the Professional Edition, but  
 without the possibility to automatically analyse your matches. CD 1.800,-  
 Student 2.0. You can perform evaluations and edit particular position, but you can't run  
 rollouts and batch analysis. You can also import a match. CD 800,-  
 Player 2.0. You can play against Snowie, and store your rating in the player accounts. You  
 can export the log of your games or matches in several formats, but you never get any  
 information about a position besides knowing how Snowie would play it. The bear off  
 databases are available. CD 325,-  
 Opgradering af Snowie Pro 1.0 til Snowie Professional 2.0 CD 730,-  
**MEG - MatchEquityGenerator** bla. til bogen: Can A Fish ... af Jake Jacobs. MEG kan bl.a.  
 beregne match equity tabeller for 2 spillere af ulige styrke/ratingtal. 3.5" disk 305,-  
**NYE: JellyFish** version 3.5. Et af verdens stærkeste PC spilleprog. (min. 486, 8MD RAM,  
 Windows 95/98/NT, CD-ROM). JellyFish! The software which the backgammon-world  
 changed. NEW: new user interface, new dice generator, statistics, online-help. The JellyFish  
 3.5 versions can be played with on seven different levels. With JellyFish you have an  
 instrument to store your matches and replay them if you like. The Backgammon Magazin  
 wrote about JellyFish: "If you are a serious backgammon player and you want to improve  
 your game by studying your own play, you have to buy the new Analyser! Store your  
 recorded matches, study them with JellyFish's comments, and make rollouts of problem  
 positions. For instructive entertainment you can play with JellyFish, but don't worry if you  
 loose, JellyFish is very very strong...".  
 Analyser 3.5: spille- og rolloutprogram med kommentarer. The Analyser is able to evaluate  
 all positions, suggest moves, and comment your moves as well as your cube decisions. In  
 addition to the above mentioned capacities the Analyser can also perform four kinds of  
 rollouts. CD 1.430,-  
 Tutor 3.5: spilleprogram med kommentarer. The Tutor is able to evaluate all positions,  
 suggest moves, and comment your moves as well as your cube decisions. CD 650,-  
 Player 3.5: kun spilleprogram. CD 230,-  
**NYE: Opgradering af JellyFish 2.xx eller 3.0 til v.3.5 fra:**  
 Player 2.x eller 3.0 til Player 3.5 130,-  
 Player 2.x eller 3.0 til Tutor 3.5 550,-  
 Player 2.x eller 3.0 til Analyser 3.5 1.330,-  
 Tutor 2.x eller 3.0 til Tutor 3.5 160,-  
 Tutor 2.x eller 3.0 til Analyser 3.5 910,-  
 Analyser 2.x eller 3.0 til Analyser 3.5 325,-  
**CD-ROM af Hugh Scoyners**  
 Bearoff Equities & Backgames, vol. 1. CD 900,-  
 Bearoff Equities 4 punkter og 15 brikker, vol. 2. CD 900,-  
 Bearoff Equities 6 punkter og 10 brikker, vol. 3. CD 900,-  
**KUNST**  
 Reproduktion af Peter Nyborg's maleri "Backgammon". Begrænset serie,  
 nummererede, signerede og indrammede. 70 x 90 cm 1784,-  
 Reproduktion af Peter Nyborg's maleri "Backgammon", uden ramme. 70 x 90 cm 1200,-  
**SAMLERENS BØGER** (brugte)  
 Paradoxes and Probabilities af Barclay Cooke. Udg. 1978, sider 184 720,-  
 Alpha Backgammon af Baron Vernon Ball. Udg. 1980, sider 224 280,-  
 Backgammon of Today af John Longacre. Udg. 1973, sider 130 280,-  
 Master Games of Chuck Papazian. Udg. 1980, sider 215 312,-  
 Modern Backgammon Complete af Charles H. Goren. Udg. 1974, sider 190 128,-  
 New York Times Book of Backgammon af James & Mary Jacoby. Udg. 1973, sider 175 120,-  
 Beginning Backgammon af Tim Holland. Udg. 1973, sider 210 120,-  
 Win At Backgammon af Millard Hooper. Udg. 1972, sider 106 72,-  
**GAVEKORT** fra kr. 100,-  
**Besøg butikken (man.-fre. 11.<sup>00</sup> - 18.<sup>00</sup>) eller på www.bgshop.com**



Telefonbestilling 3940 1785. Fax-bestilling 3940 0144.

Bestillings-seddel: JA TAK, Send mig venligst følgende artikler:

Antal stk.	Vare	Pris
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Ekspedition pr. ordre Danmark **35,00**

Total pris (incl. moms.) \_\_\_\_\_

Send mig ovennævnte varer.

Navn/evt. DBF.nr.: \_\_\_\_\_

Adr.: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

Betalingsform:  Vedlagt check  Jeg har betalt på giro 6 11 69 73  
 send med postopkrævning (ekstragebyr kr. 30,-. Kun danmark)

Send kuponen i kuvert til:

**Dansk Backgammon Forlag, Gersonsvej 25, DK-2900 Hellerup.**

# Backgammon og held

## Morten Aagren Svendsen

Peter Switon stillede i sidste nummer af GAMMON spørgsmålet, om backgammon bare er held. Hans opfattelse var, at held på langt sigt er ligeligt fordelt og at det afgørende derfor er den backgammonmæssige kunnen.

Jeg vil prøve at besvare spørgsmålet lidt mere fyldestgørende og teoretisk. Spørgsmålet om held i backgammon afhænger helt af, hvem man spørger:

### Svindleren

Held er som sådan irrelevant, da det eneste backgammon drejer sig om, er at kontrollere spillets gang. Det kan gøres på mange forskellige måder: Du kan indbygge magneter i bræt og terninger og konstruere en aktiveringsmekanisme, så du mere eller mindre præcist kan få de slag, du ønsker; du kan lære at holde den ene terning i hånden, mens du ryster den anden i bægeret, og derefter "slide" terningen i hånden ned på brættet på det nummer, du har brug for; du kan diskret ændre på dobbelterningsniveau, hvis du er ved at tabe; du kan bevidst føre forkert score på scoreblokken, det går enten godt, eller du kan ende i en diskussion, hvor du kan nægte at betale, hvis det er moneygame, eller tilkalde turneringslederen, hvis det er en match, hvor du har 50% chance for, at turneringsledelsen giver dig ret; endelig kan du i moneygame simplethen lade være med at afregne, hvad du har tabt. Det korte af det lange: Held har ifølge Svindleren ingen betydning, da alt hvad backgammon drejer sig om, er at snyde og bedrage modstanderen med det formål aldrig at tabe eller i det mindste at begrænse tabet, når det skulle ske.

### Ånden

Ifølge Ånden findes der ganske rigtigt gode og dårlige slag, men det er helt misforstået, at der skulle være tale om held eller uheld. Du får ganske enkelt de slag, du fortjener eller kan fremmane. En person der er i balance og har et godt liv, vil uvægerligt få flere gode slag end den negative person, hvis eneste interesse i livet er at snyde og bedrage andre mennesker. Nogle mennesker har ligefrem den evne, at de kan fremkalde de nødvendige

slag, selvom det selvfølgelig er misbrug af evner, specielt hvis det sker med det formål at opnå økonomisk vinding.

### Matematikeren

Matematikeren, for eksempel Peter Switon i sin artikel, accepterer, at held eksisterer, men kan naturligvis ikke acceptere at held skulle være andet end ligeligt fordelt. Matematikeren argument vil typisk være som følger:

Konsekvensen af ens held er, at man vinder point. På langt sigt, det vil sige over en periode på et par år, vil det antal point, spiller A vinder i kraft af sit held tilnærmelsesvis svare til det antal point, spiller B vinder i samme periode. Altså, det gennemsnitlige antal point vundet på grund af held er tilnærmelsesvis ens for alle spillere på langt sigt.

På kort sigt, det vil sige et enkelt parti, match, turnering eller kortere tidsperiode, kan spiller A og B's held derimod variere betydeligt. Derfor er variansen i antallet af vundne point på kort sigt ganske stor.

### Konsekvensen af den matematiske tilgang

Så vidt de tre tilgange til held i backgammon. Lad os se lidt nærmere på konsekvenserne af den matematiske tilgang, som naturligt nok er den mest populære i den logiske, talknusende backgammonverden.

Når man læser Peter Switons indlæg er problemet, at han kun tager den ene halvdel af det matematiske argument i betragtning; nemlig langt sigts betragtningen om lige fordeling af held. Som sådan mener jeg, at disse langtssigtsbetragtninger er irrelevante. Ja, hvis vi antager, at antagelsen er korrekt, så kan vi bruge ratinglister og vinderprocenter til direkte at aflæse spiller A og B's relative backgammonmæssige kunnen, men det er stort set også alt. På kort sigt har backgammonmæssig kunnen nemlig ikke særlig stor betydning. Hvis den havde det, hvordan kan man så forklare, at svage spillere gang på gang vinder betydningsfulde og stærkt besatte backgammonturneringer? Al respekt for vinderne af de tidligere Nordic Opens, men hvornår er det sidst sket, at den senere vinder før turneringstarten var regnet blandt favoritterne? Lad mig opstille et eksperiment, som

illustrerer, hvorfor heldet vinder over backgammon-mæssig kunnen: Verdens stærkeste backgammonspiller spiller mod verdens svageste backgammonspiller, som tilgængelig er verdens heldigste spiller. I praksis kan man opstille eksperimentet på følgende måde: Verdens bedste spiller rykker brikkerne for den svageste/heldigste, som tilgængelig må bestemme sine slag. Spillene vil typisk udvikle sig på samme måde, hvor den svages brikker bliver rykket helt håbløst og han ender med at være håbløst bagud i løb, udvikling m.m. Men der kommer selvfølgelig et tidspunkt, hvor verdens svageste, men heldigste spiller, får en masse tvungne ryk, som ikke kan spilles dårligt. Typisk tilsidst i spillet vil der komme en masse 66'ere. Konsekvensen er, at den svageste, men heldigste, næsten altid vinder spillene nemt. Scenariet er selvfølgelig ekstremt, da ingen er så heldig altid, men det beviser pointen, at alle kan vinde i backgammon, hvis de er inde i en god periode og at den der vinder en turnering, sandsynligvis ikke er den bedste, men den person, som er ekstremt heldig gennem hele turneringen.

### Hvad den matematiske tilgang kan bruges til

Tilbage bliver at besvare hvad den matematiske tilgang faktisk kan bruges til.

Da antagelsen om ens gennemsnitlige held sikkert er korrekt, kan man bruge ratinglister til at aflæse backgammonspillernes relative kunnen. Hvis du ligger i toppen af ratinglisten, er du en god backgammonspiller set i forhold til de andre på listen. Grunden til dette er, at den gode spiller vinder flere matcher end den dårlige spiller, fordi han evner at forøge sandsynligheden for at slå gode slag. Den gode backgammonspiller placerer sine brikker således, at de kan anvendes konstruktivt efterfølgende, mens den svage backgammonspiller ofte producerer uflexible positioner, hvor antallet af almindelige, gennemsnitlige slag reduceres betydeligt og sandsynligheden for at slå et dårligt slag er stor. Dette er netop hele forskellen mellem toppen og bunden af ratinglisten: De gode spillere sætter deres brikker på en måde, så de kan skabe fornuftige positioner og vinde spillene uden at være afhængige af held og såkaldte jokere; det vil sige ekstremt heldige slag. Derfor opnår de gode spillere på langt sigt en høj placering på ratinglisten, mens de svage spillere sagtens kan vinde betydelige turneringer på grund af variansen i deres held, men på langt sigt vil de ligge der, hvor de hører til: I bunden (med mindre de forbedrer deres backgammonmæssige kunnen).

Der er dog to forudsætninger, som skal opfyldes for, at ratinglisten kan tages som udtryk for relativ spillestyrke. For det første skal du have et højt TMP, hvilket er et udtryk for, at du har spillet mange matcher. Har du ikke

et højt TMP, er dit ratingtal nemlig ikke baseret på et langt sigts gennemsnit. For det andet skal man tage i betragtning, når man kigger på en ratingliste, om man har opnået sit ratingtal ved at spille mod overratede spillere (typisk holdturneringen) og derfor har vundet en masse nemme point. Relativt gode backgammonspillere som spiller i lavere divisioner i holdturneringen mod nybegyndere med et ratingtal på 1000, skal ikke have en specielt heldig periode for i løbet af ingen tid af havne i toppen af ratinglisten.

Konsekvensen af langt sigts gennemsnit er selvfølgelig, at en person der ligger i toppen af ratinglisten, men har et lavt TMP, ikke nødvendigvis er en god backgammonspiller, da det ligesåvel kan være udtryk for, at han er inde i en "god periode" og at hans placering dermed er udtryk for kort sigts held.

Konklusionen med hensyn til ratinglisten bliver derfor, at såfremt kravet om et højt TMP og kvalificeret modstand i opnåelsen af ratingtallet holder, er de øverst placerede personer gode backgammonspillere, som er inde i en heldig periode. Konsekvensen er selvfølgelig, at du ikke skal spille backgammon med dem. Det værste man kan komme ud for i backgammon, er jo en god backgammonspiller, som samtidig er heldig!

### Konklusion

Tilbage til spørgsmålet: Er backgammon bare held? Og hvem har ret: Svindleren, Ånden eller Matematikeren?

For mig at se har Svindleren så åbenlyst ret. Så længe der er en svindler med, vil denne nødvendigvis vinde. Ingen backgammonmæssig kunnen eller held kan slå terningstricks. Ånden har også ret. Den spiller der via tankens kraft behersker terningerne, kan ikke slås; end ikke af en svindler. Paradoksalt er Matematikeren og den moderate version af den åndelige tilgang ikke nødvendigvis modsatrettede: Åndens tilgang kan jo netop forklare, hvorfor nogle spillere er inde i en heldig periode, mens andre ikke er. Matematikeren tilgang, den konventionelle tilgang, er jo den de fleste i den naturvidenskabelige, vestelige verden vil forfægte. Og det er da givet vis også korrekt, at den stærke spiller på langt sigt vinder mere end den svage spiller, men på kort sigt er heldet af afgørende betydning for turneringsresultater.

### Snowie til salg

1. stk. Snowie 2 Champion Edition til salg for højeste bud afgivet inden 30. april. Pakken er plomberet. Nypris 1.800 kr. Ring til Poul La Cour på 33 13 29 39.

# Quizbesvarelse

## Karsten Nielsen & Morten Aagren Svendsen

Quizen er igang og ovenikøbet blev quizen 25% nemmere end planlagt, da en sovende redaktør af mærkværdige årsager valgte at lave quizspørgsmål 1 og quizspørgsmål 4 ens. Derfor udgår quizspørgsmål 4, således at et "forkert" svar på spørgsmål 1 ikke giver et forkert svar på spg. 4.

Grunden til at jeg har sat ordet forkert i anførselstegn, er netop, at rigtig og forkert i backgammon er nogle mærkelige størrelser. I nogle typer positioner er det muligt rent matematisk at beregne, hvad der er rigtigt og forkert, men i langt de fleste er det ikke muligt, da mulighederne i backgammon hvad enten det gælder brikflyt eller doblingsbeslutninger, er mangfoldige. Typisk sætter man et af de anerkendte backgammonprogrammer, Snowie 2 eller JellyFish 3.5 til at rulle en position ud og i den anden ende kommer der så et resultat ud: Dobbel/drop eller hvad det nu kan være. Problemet med denne tilgang er, at resultatet dobbel/drop måske er fremkommet ved, at computerprogrammet systematisk "fejlspiler" typisk forekommende positioner i den pågældende position. Som konsekvens kan en dobbel/drop konklusion sagtens i praksis være et dobbel/take.

Det leder mig frem til, hvad bedømmelsesgrundlaget for besvarelsen af quizerne er. Alle quizer er blevet rullet ud på et eller flere kompetente computerprogrammer i et så stort antal, at resultatet må betegnes som "statistisk signifikant", dvs. forudsat at computeren spiller positionen optimalt, kan man faktisk tage resultatet for gode varer. Yderligere har den person, der besvarer den enkelte quiz spillet positionen mod computeren for at undersøge, hvad der faktisk sker i positionen. Hvor det er nødvendigt, er andre efterfølgende positionen rulle ud og gennemspillet. Endelig er det vigtigt at huske at svaret på de enkelte quizspørgsmål er ud fra hvad der er *teoretisk* korrekt og ikke hvad der er *praktisk* korrekt; det vil sige, at den væsentligste antagelse i besvarelsen af alle quizer, er, at de positioner antages at blive spillet optimalt.

I quizerne vil der blive skelnet mellem moneygame og matchspil. Det er her vigtigt at bemærke at alle de finurlige regler i backgammon, f.eks. jacob- og beaverreglen gælder i moneygame. Der kan således ikke vindes gammons hvis dobbelterningen ikke er aktiveret i det givne spil.

Da der jo nødvendigvis skal ligge et svar på spørgsmålene, er vi nødt til at hæve os over alt og alle og

sige, at vores konklusioner er korrekte, eller i det mindste svaret på det givne quizspørgsmål. Vores besvarelse kan ikke omgøres selvom en eventuelt senere backgammonmæssig Oplysningstid, skulle resultere i en anden konklusion. Endelig skal jeg bemærke at selvom både Karsten og jeg ligger i top 50 på ratinglisten, og har gjort det rimeligt konstant i gennem de seneste år, foregiver vi ikke at være altidende. Vi kan tage fejl og vil sikkert også gøre det i quizen, men det er bare ærgerligt; når et svar engang har været offentliggjort, gælder det. Samtidig skal læserne huske på, at vi ikke får penge, heller ikke i afledt form fra bestyrelsesarbejde m.m., for det arbejde vi laver i produktionen og besvarelsen af quizen; vi har begge arbejde og kan kun afse et begrænset antal timer om ugen til backgammonrelaterede aktiviteter. Derfor må læserne bære over med hvis besvarelsene engang imellem er kortfattede, som for eksempel i dette nummer af GAMMON. Målsætningen på langt sigt er, at der skal bruges mindst et par sider på hvert quizspørgsmål.

### Quizspørgsmål 1

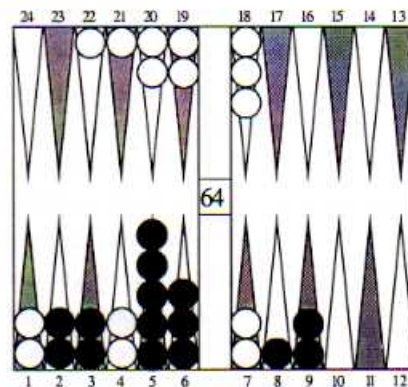


Diagram 1: Moneygame. Skal sort doble? Skal hvid tage?

Fra Rolloutlaboratoriet							
	Sort			Hvid			EQ
	Alle	GM	BG	Alle	GM	BG	
%-fordeling	60,8	37,3	6,0	39,2	2,6	0,1	0,622

En klog mand accepterer aldrig end dobling i et 1-4 bagspil - lyder en kendt frase. Men dette er ikke et 1-4 bagspil. Dette er et 24-21-18 bagspil. Man kan hurtigt stirre sig

blind på de 2 blots på 4+3 punkterne. Men er man optimistisk, ser man dem som 2 slots til 2 vigtige punkter. Yderligere skal bemærkes ved sorts stilling de 3 brikker, der stadig er i outfielden samt det overbelastede 5 punkt. Men stadigvæk truslen om at klare outfieldpunkterne gør stillingen volatil.

Sådan lyder den korte analyse af stillingen. Stillingen har været en ganske populær prop i Kbh. og Nordsjælland. Den er blevet spillet en del siden sidste blad udkom. Først mente mange, stillingen var et pass. Det var snarere om stillingen var for god til at doble. Men et par benhårde og kolde mennsker tog nu alligevel. De der tog, havde så meget succes, at nogle nye udfordrere nu ville spille proppen som no double/take. En meget udfordrende opgave altså.

I stillingen er der mange skud. Tilstrækkelig mange skud, der kommer tidligt nok, til at acceptere doblingen. Yderligere, er det vigtigt at bemærke, at man aldrig cruncher med de hvide brikker. Når skuddet kommer, er det altså ofte et skud, der er særdeles veltimet - stillingen taget i betragtning. Problematik kan der så være omkring, man skal give et frivilligt dobbeltskud, inden hvid får dækket i hvert fald det ene af sine blots af. Jeg tror at på mere infleksible rul som 6-4 er det korrekt at give sort et frivilligt dobbeltskud, mens det på et stille rul som 3-2 er korrekt at spille stille og roligt med 8/6 5/2. Med et dobbeltskud opnås der sving i stillingen. Scor 5 point for take (**Karsten Nielsen**).

Når vi nu har konkluderet at hvid har et take, bliver næste spørgsmål, om sort skal doble. Teoretisk er der i moneygame to situationer, hvor man ikke skal doble en position: 1) Hvis positionen er for god til at doble; det vil sige, at modstanderen har et drop og det samtidig bedre kan betale sig at spille på gammon/backgammon end at doble ud. 2) Hvis positionen ikke er god nok til at doble. Når vi nu har konkluderet, hvid har et take, er det klart, at punkt 1) ikke kan anvendes her. Spørgsmålet er om positionen er god nok. Umiddelbart ser det sådan ud, da det jo kun er det allermindste af takes. Imidlertid kan man ikke nødvendigvis slutte, at man skal doble bare fordi et take kun er et lille take. Hvis man ikke mister sit marked for at doble i den næste sekvens af rul (sorts rul efterfulgt af hvids rul) er det klart, at man sådan set ikke behøver at doble. Det er selvfølgelig sjældent, at der ingen markedstabende sekvenser er, men man bør så beregne, hvor ofte man mister sit marked i forhold til hvor ofte, man er ked af at have doblat.

I Quizspørgsmål 1 har jeg rullet ud til højre og venstre og forsøgt at finde ud af hvor ofte sort er glad for ikke at have doblat, og hvor tit han er ked af det. Min umiddelbare indskydelse, da jeg så positionen var, at det var dobbel/marginalt take. Efter et par dage kom jeg frem til, at sort

da sjældent mister sit marked, så hvorfor ikke vente med at doble? Derefter satte jeg mig til at rulle diverse sekvenser ud. Sorts rul kan inddeles i fire kategorier: Der første gruppe er dem, hvor han mister sit marked betydeligt, hvilket er slag som 66 og 33, som løfter 9-punktet og løfter blottet. Den anden gruppe er dem, hvor han er glad for ikke at have doblat, hvilket er slag som 65 og 44 som efterlader et blot i det ydre hjemland. Den tredje gruppe er de 22 slag, som løfter blottet på 8-punktet. Den fjerde gruppe er de 9 slag, som skifter punkt fra 9- til 8-punktet. Kendetegnende ved gruppe tre og fire er, at de faktisk begge er markedstabende. Hele hvids take er således baseret på forekomsten af et blot og så længe der ikke er et blot, kan hvid ikke tage doblingen. Derfor bliver konklusionen rimelig klar: Scor 5 point for dobling (**Morten Aagren Svendsen**).

### Quizspørgsmål 2

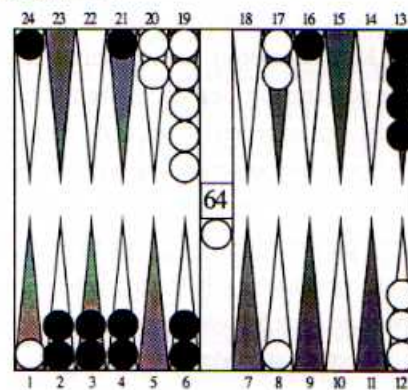


Diagram 2. Moneygame. Skal sort doble. Skal hvid tage?

At min umiddelbare indskydelse i quizspørgsmål 1 viste sig at være "korrekt", jävnfør de efterfølgende analyser, er selvfølgelig meget tilfredsstillende. Men kan det vare ved? Da jeg så quizspørgsmål 2, var jeg ikke i tvivl: Det er et klart drop og spørgsmålet er nærmere, om sort overhovedet skal doble.

Rolloutet (3888 på JellyFish niveau 6) gav et meget signifikant resultat:

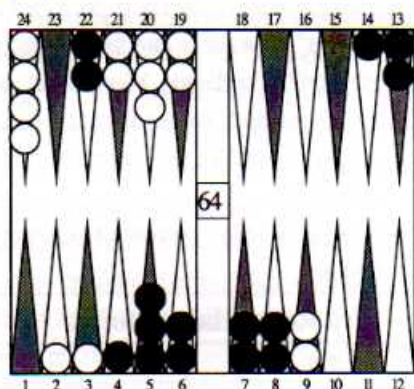
Fra Rolloutlaboratoriet							
	Sort			Hvid			EQ
	Alle	GM	BG	Alle	GM	BG	
%-fordeling	69,3	39,7	3,1	30,7	7,6	0,4	0,734

Ud fra de efterfølgende gennemspilninger kunne jeg ikke konstatere, at JellyFish spillede "forkert". For det første er det svært at spille hvids side forkert, da hvid ofte ikke får meget spil og for det andet, hvis den spillede "forkert", var det nærmere sorts, som den måske ikke spillede aggressivt nok. Så i virkeligheden er den angivne equity for

sort måske for lav. Derfor er konklusionen, at det er et rimelig klart drop.

Betyder det så, at sort skal spille på gammon? En equity på 0.734 er normalt ikke nok til at spille på gammon. Men som det fremgår af Hauboffs artikel andetsteds i bladet, kan man sagtens spille på gammon selvom equitien ikke er oppe på de foreskrevne 1.00, hvis der ikke er for mange situationer hvor spillet pludselig vender og modstanderen pludselig har et take. Det er her vigtigt at notere sig, at hvids position faktisk ikke er så håbløs, som den ser ud. Hvid kan f.eks. etablere 5-punktet og dermed få et take; hvid kan ramme tilbage, når sort begynder at angribe på enten 5- eller 1-punktet, og endelig har hvid en rimelig fornuftig position, hvis han skulle etablere et 1-punktsspil. Jeg har hørt backgammonspillere argumentere for, at positionen er et take, da hvid jo nærmest er sikker på et 1-punktsspil. Dertil kan jeg bemærke, at 1-punkts spil jo er drops og at mine gennemspilninger faktisk indikerer, at det sker forholdsvist sjældent, at hvid får et 1-punkts spil. Konklusionen er, at hvid skal doble ud frem for at spille på gammon. Jeg vil ligefrem tillade mig at formulere det som en generel regel, at det *altid er bedre at doble ud i blitzpositioner end at spille på gammon, hvis hvid får et take, såfremt han hiter sort under dennes angreb*. Havde sort f.eks. lavet 5-punktet ville hvid næppe have et take, selv om han skulle være heldig at hitte sort, men her, hvor der er åbent på både 1- og 5-punktet er det ganske enkelt for risikabelt for sort at spille videre på gammon. Scor 5 point hvis du sagde doubling og scor 5 point hvis du sagde drop (**Morten Aagren Svendsen**).

### Quizspørgsmål 3



**Diagram 3. Moneygame. Skal sort doble? Skal hvid tage?**

Her var jeg heller ikke i tvivl. Løbepilsfetichist som jeg er, konstaterede jeg straks, at hvid fører i løbet, så der er selvfølgelig tale om et take. På den anden side er hvids position ret ufleksibel, hvilket betyder, at sort mister sit marked i utrolig mange sekvenser. Derfor dobbel/take. Rolloutet gav følgende resultat:

### Fra Rolloutlaboratoriet

	Sort			Hvid			EQ
	Alle	GM	BG	Alle	GM	BG	
%-fordeling	73,8	25,6	1,2	26,2	8,4	0,1	0,658

En equity på 0,658 tyder på, at løbespillet er af mindre betydning i denne position. Og det er faktisk klart nok hvorfor. Hvis vi følger Dr. Zweisteins (jeg ved, hvem du er) opfordring og ser på positionen med kunstneriske øjne, er konklusionen åbenlys: Fjern f.eks. de sorte brikker og det råber til himlen, at hvids brikker står håbløst placeret. For det første er der ingen sammenhæng. Hvid har fire brikker, som næsten står så langt væk fra de resterende 11, som det er muligt. For det andet kan hvid ikke rykke sine brikker uden at ødelægge den smule struktur, han har. Og for det tredje har han valgt at overbelaste sit 1-punkt med brikker, hvilket hæmmer muligheden for at gøre noget fornuftigt. Sort, på den anden side, har en smuk fordeling af brikker: et anker i modstanderens hjemland; en prime der blokerer for hvids to bageste brikker; og et 13-punkt som kontrollerer hvids brikker på 9-punktet.

Kodeordet til forståelse af position er *muligheder*. Sort kan simpelthen alt, mens hvid intet kan. Sort kan blitze løs; sort kan spille afventende; og sort kan, hvis de mest åbenlyse strategier falder på jorden, falde til bage på et 3-punktsspil. Det korte af det lange betyder hvids ufleksible position, at der går meget lang tid, før hvid kan redoble og at hvids strategi til at vinde er øjeblikkeligt at konvertere sin position til et løbespil med en vis fremtid, det vil sige slå de nødvendige 6'ere til at hoppe ud bag blokaden, eller at ramme sorts blot på 4-punktet. Scor 5 point for drop.

Som det fremgår af rolloutet er der ikke særlig meget gammon i positionen. Yderligere skal der ikke særlige meget til før hvid får et take, f.eks. at hvid hiter et blot. Derfor bør sort doble. Scor 5 point for doubling (**Morten Aagren Svendsen**).

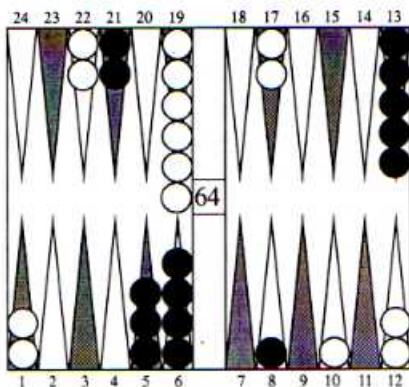
Pointfordeling for de deltagende i quizen:

Torben Hasseriis	30
Mads Paabøl Jensen	30
Henrik Veje	25
Claus T. Christoffersen	25
Thomas W. Hansen	25
Tony Hauboff	25
Simon Pii Thomsen	20
Renée Paaschburg	20
Claus Sperling	20
Teis Dyekjær	20
Frands V. Petersen	20
Michael Weile	20
Claus D. Jensen	20
Jakob Sønder	20
Niels Skov Hansen	15
Bjørn Bøje Clausen	10

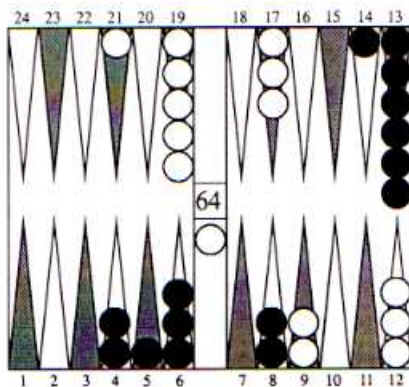
# Spørg eksperterne

## Stig Eide & Rasmus G. Hansen

I sidste nummer af Gammon spurgte Tony Hauboff, hvorfor positionen i diagram A ikke er en doubling hvorfor mens i diagram B er en doubling, selvom equityen for sort er bedre i diagram A (*bemærk at den uheldige redaktør havde byttet om på positionerne, (red)*).



**Diagram 1: Match til 5. Sort(0)/Hvid(0). Skal Sort double? Snowie siger no double, take.**



**Diagram 2: Match til 5. Sort(0)/Hvid(2). Skal Sort double? Snowie siger double, take.**

I stillingen som er en doubling (diagram 2), fører sort med 15 pips. Har stærkere bord, og er stukket af med begge bagmændene. Og når hvid oven i købet har en mand på baren, så burde det ikke komme bag på nogen, at kubens skal afsted.

I diagram 1, som Snowie ikke mener er en doubling, er sort bagud i racet med 7 pips. Hvid har et anker, og godt nok et blot, men det ser ikke ud til at være noget stort problem, hvis han bliver ramt, da sort jo kun har to punkter i sit hjemland. Sort er rigtig tæt på en doubling. Hvis han

havde dækket blotten på 8-punktet med en brik fra midtpunktet, så havde det været en doubling.

Hvad er det så, der skal til i en stilling for, at den er god nok? Det er det spørgsmål, vi ved mindst om, og derfor er det også der, vi laver flest fejl. F.eks. regner man med at med perfekt spil, skal 2 ud af 3 doublings fra midten tages, mens eksperter kun tager 40%. Jeg er ret sikker på, at årsagen til dette er at der bliver doblet for sent. JellyFish tager 60% af de initiale kuber, hvis den spiller mod sig selv, men selv om fisken har et bedre kubespil end de fleste, så er det stadigvæk dens svageste side.

Hvad siger så eksperterne? Kit Woolsey har en tommelfingerregel: Hvis du er i tvivl, om det er et take, så skal du altid double. Han lover sågar en "kraftig forbedring af dit spil", hvis du følger denne regel. En mere avanceret regel kommer fra superteoretikeren Danny Kleinman. Han mener, at man typisk skal have 25-30% markedstabere (en stilling går fra at være et take til at blive et drop) for at double fra midten, men det kan man jo ikke rigtig bruge til noget, hvis man ikke har evnen til at udregne equityen i 1296 stillinger på et sekund!

En anden ting, er at størrelsen på markedstaberne har betydning. Nogle gange kan 5 store markedstabere være nok til en doubling, mens 20 andre gange ikke nok til at double. Det er fordi tabet ved ikke at double, er mindre, hvis du ruller en lille markedstaber.

Det gav også et hint til at forstå, hvorfor stilling 1 ikke er en doubling. Sort har mange gode rul, men hvid vil altid være med i spillet på grund af ankeret og racet. Derfor vil sort aldrig være rigtig ked af, at han ikke doublede, hvis hvid dropper næste gang. I stilling 2 er tingene anderledes. Det vil det jo være en katastrofe ikke at have doublet, hvis tingene går godt.

Ønsker man at gøre tingene endnu mere kompliceret, kan man jo tage matchscoren med i betragtning. I de aktuelle stillinger betyder scoren ikke så meget, men jeg har fundet en 3. stilling frem, der belyser matchscorens betydning for doublingstidspunktet.

Den efterhånden legendariske Jerry Grandell dyster her med danskerkendingen Elliot Winslow, og stillingen er 0-8 til 11. Selv om stillingen er en beaver i moneygame, er det en klar doubling i matchen; når man er alvorligt bagud i en match, har man ikke så meget at tabe, men alt at vinde,

derfor skal man have meget færre markedstabere end i moneygame.

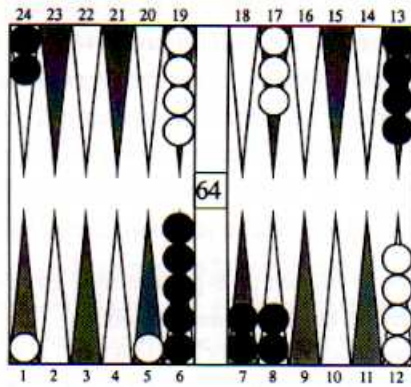


Diagram 3. Match til 11. Sort(0)/Hvid(8). Skal Sort doble?

Men hvis du sidder og hænger med hovedet, fordi du ikke doubler Grandells stilling, kan du trøste dig med, at det gjorde han heller ikke!

I dette nummer har vi fået følgende spørgsmål fra TonyHauboff:

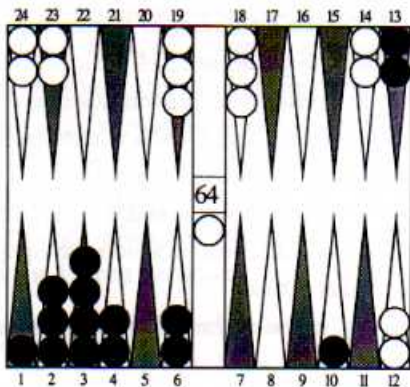


Diagram 4. Match til 9. Sort(7)/hvid(6). 1) Skal Sort doble? 2) Hvor mange gammons vinder Sort? 3) Skal Hvid tage?

**Tony's svar før jellyfish bruges**

- 1) Sort er monster storfavorit, men jeg mener det er en fejl doubling, når der er så meget gammon i den. Hvorfor sætte matchen på spil?
- 2) 35% gammon.
- 3) nej, fordi takepointet er: Hvid dropper = 25% ME. Hvid tager og vinder = 100% ME (pga recuber med det samme). Hvid tager og taber = 0% ME. Dette giver takepoint på 25%. Og da jeg ikke vurderer hvids vinderchance til at ligge på 25% så drop.

JellyFish 2-ply						
	Sort		Hvid			EQ
	Alle	GM	BG	Alle	GM	
%-fordeling	84,6	35,5	0,4	15,4	2,4	0,1

**Teorisvar og lidt Kit Woolsey kommentarer**

1) Teorien siger, at hvis gammon'er over dobbelt så stor som modpartens vinderchance, så vent med at doble. Det er den lige her, når man korrigerer for hvids gammonchance pga. værdien af gammon'er for sort, ville jeg vente med at doble.

2) Kit woolsey har kommenteret dette problem med at spille videre for gammon eller doble ud, generelt på rec.games.backgammon, hvor jeg har stillet spørgsmålet omkring dette problem. Han siger 2 ting:

2a) Hvis der ingen dårlige slag er næste gang, spil videre på gammon, men doble når risikoen er der. I denne situation har sort en del dårlige slag, som ikke dækker etterpunktet, derfor burde sort doble. Men jeg mener stadig at gammon'er er meget værd og situationen ser ikke grim ud for sort selv om sort bliver ramt. Sort vil stadig være favorit 2b) Her har Woolsey en rigtig hustlerkommentar, og det at hvis sort er i tvivl om hvid vil droppe, så doble "who knows, he/she might take".

Det skal nævnes at Woolsey til 2a også siger at mange ting influerer nemlig matchstilling, modstanderens position m.fl.

Derfor mener jeg, svarene er følgende:

- 1) Vent med at doble.
- 2) 35,3% (godt skudt med 35%, hvis jeg må rose mig selv).
- 3) Drop, da hvid har 15,4% vinderchance (cuben dør hurtigt)

Jeg tror jeg vil konsultere de virkelige eksperter med denne stilling.

Akselbo

spillemagasin

butikshjælp  
på deltid  
søges!

Tak for et hyggeligt  
Nordic "Wide" Open 1999

vi har nu også fået  
**BØGER!**

....og vi har stadig en masse andet guf!

Skindergade 6 \* 1159 K \* tlf. 33 91 19 39

# Spil på gammon eller doble ud?

## Tony Hauboff

Da dette emne har optaget meget af min tid på det sidste, og jeg har været så heldig at få 2 forskellige svar fra Kit Woolsey (forfatter til "how to play tournament backgammon" and "New ideas in backgammon" together with Hal Heinrich), vil jeg dele den viden, jeg har fået med andre, for af den vej måske modtage mere input til dette emne, samt forhåbentlig være en hjælp til andre.

Jeg skal lige nævne, at jeg ikke føler mig ekspert på dette område, og der kan være fejl i mit indlæg, men jeg er helt sikker på, at flere af de regler jeg vil beskrive her, kan være en hjælp. For eksempel når man engang sidder ved det dejlige backgammonbrædt, fører 15-12, og overvejer om man skal spille videre på gammon, eller om modstanderen som sædvanlig er heldig udover det naturlige, får det enkelte skud og vinder partiet. Eller den rent syrede: Jeg vælger ikke at spille på gammon, og regner med at doble ud, modstanderen suger cuben (jeg tænker "yes" sikke et fjols), han redobler til 4, og jeg går gammon (straffet for at tænke hånende).

Jeg skal prøve herunder at beskrive nogle af de regler, jeg kender.

### Hovedreglerne

En meget simpel og nem huskeregel er, at hvis man vurderer sine gammonchancer til at være dobbelt så store som modstanderens vinderchancer, så vent med at doble. Den regel har jeg prøvet at efterleve. Det der kan trænes her er, at skrive positioner ned, og gætte på procenterne. Man kommer tættere og tættere på. Når man så har nået det punkt, begynder man at få overskud til at tænke, at der højst sandsynligt er undtagelser til denne teori. For inspiration til dette spurgte jeg så omkring dette på rec.games.backgammon, en god nyhedsgruppe.

### Ekspertens første svar

Jeg fik to svar. Et fra en nordmand der henviste til et arkiv, hvor der lå et svar fra Kit Woolsey, som havde svaret denne nordmand på samme emne engang før. Derudover fik jeg svar fra selveste Woolsey himself. Rørt til tårer læser jeg svaret, hvilket kun får tårerne til at flyde endnu mere, da det er et rigtigt hustlersvar, jeg får. Jeg afslutter denne

artikel med dette svar, da jeg synes det er en god afrunding

Første svar fra KW er, at overvejelserne omkring at spille på gammon eller doble ud, ikke handler om hvor gode dine gammonchancer er, men hvad er risikoen er at noget forfærdeligt vil ske i næste exchange (dit rul, samt modstanderens rul), som vil medføre, at din modstander pludselig har et take. Hvis der er en fair risiko for, at noget vil gå galt i næste exchange, så overvej om gammongevinsterne er dette værd, men hvis det er umuligt eller meget usandsynligt, at din modstander vil have et take efter næste exchange, så kan det betale sig at spille videre selv med små gammonchancer.

KW giver følgende eksempel, hvor klassiske fejl tit begås. Mine gammonchancer er 19% og modstanderens vinderchancer er 14% ud fra en cubeless (jeg kender ikke ordet på Dansk) betragtning. Dvs. at alle spil spilles helt færdig.

Fejltype 1). Da mine gammonchancer ikke er dobbelt så store som risikoen, bliver jeg nødt til at doble. FEJL fordi adgangen til cubben betyder, at jeg kan doble modstanderen ud i de spil, hvor jeg synes, at nu begynder der at være for mange dårlige slag for mig næste gang, eller hvor mine gammonchancer er formindsket (f.eks pas 6 fra modstanderen). Det betyder nemlig, at i de spil der spilles helt til slut, vil der være en langt højere gammonchance/tabsrisiko end i "cubeless" spil. Det kan endda være at gammonchance/tabsrisiko forholdet stiger til 2:1

Fejltype 2). Jeg kan se, at jeg giver et direkte skud på pas 5, og indirekte skud på 8 andre rul. Det betyder, at muligheden for at jeg bliver ramt i næste exchange, er 2%. Derfor ræsonnerer jeg, at 19% gammonchance kompenserer mere end rigeligt i forhold til 2% risiko for at blive ramt. Her er fejlen, at man tit glemmer, at der også er en risiko senere, når man skal til at cleare andre punkter. Derfor skal man ikke kun regne med den risiko, der i næste exchange, men prøve at se hvor meget risiko det totalt løber op i, før man er fri af modstanderen.

Fejltype 3). Hvis ræsonnementet i fejltype 2 bliver, når man har talt al risikoen sammen, at man er nødt til at doble ud, skal man huske at vurdere, hvor gode chancerne er for at undslippe indenfor de næste par rul, hvis man bliver hittet, og derefter også kan doble ud. Her skal det

lige nævnes, at denne model er mest brugbar, når den der har gammonchancerne, også har ejerskabet af cubben.

I forlængelse af dette skal lige nævnes, at når der er tale om en match og ikke moneygame, er der også lige nogle andre hensyn, der skal foretages. Hvad er doblingsvinduet, og hvor god er en gammon. Dette kan påvirke at forholdet ikke behøves at være 2:1 for at skulle doble.

#### 4 Kolde's hjemmeside

Inden KW's hustlerkonklusion nævnes, vil jeg lige gøre lidt reklame for en hjemmeside. Næmlig Holdet de 4 Koldes. Den kan hentes fra DBgF's hjemmeside under links eller på adressen <http://users.cybercity.dk/~ida3068/>. Denne hjemmeside indeholder nogle gode positioner fra deres kampe i holdturneringen. Fremover indeholder den også en side, der hedder Hauboff's hjørne, hvor der vil blive nævnt lignende af sådanne huskeregler. Dertil kommer, at der vil være spændende stillinger at

kikke på, som jeg har prøvet at svare på efter bedste overbevisning. Det skal lige nævnes, at siden er klar, men Michael Bo Hansen og jeg undersøger lige i øjeblikket, hvordan vi bedst muligt får stillingerne med analyser ind på siden, da jeg har lavet det hele i Excel og det tager for lang tid i øjeblikket at tilrette dette til hjemmesiden. Men vi håber, at I vil besøge og komme med kommentarer, meget gerne korrektioner til analyserne/huskereglerne, men også forbedringsforslag.

#### Kit Woolseys andet svar: Hustlerreglen

Nu kan jeg ikke trække den længere. Her er Kit Woolsey's hustlerregel. Jeg vil skrive det ordret, som han har skrevet det. "Jeg kan give dig et tip, som vil løse mange af dine problemer. Hvis du er det mindste i tvivl, om din modstander har et drop, så er det aldrig korrekt at spille videre for gammon, who knows, he might take."

Planlæg din sommerferie i god tid, så har du mulighed for at deltage i

# DEN 5. SOMMER BACKGAMMON TURNERING

**Danmarks største ugentlige turnering**  
igen med over 40.000,- i added prizes  
på  
**Cafe Nemoland**  
Christiania, ☎ 32 95 89 31



**Say NO**  
to  
**hard drugs** [www.nemoland.dk](http://www.nemoland.dk) [info@nemoland.dk](mailto:info@nemoland.dk)

**Hver søndag kl. 15<sup>00</sup>, fra 20. juni til og med 5. september**  
(undtagen den 11. og 18. juli, VM uge i Monte Carlo), i alt 10 gange  
inkl. slutrunde med gratis grill for alle deltagere.

**Sponsorpræmier hver uge (værdi ca. 4.000,-) foruden hele entresummen.**  
Alle kan deltage, såvel medlemmer og ikke-medlemmer af Dansk Backgammon Forbund.  
Max. 128 deltagere hver uge. Gratis lodtrækning hver uge om sponsorgaver. Desuden spilles der  
StopPots og JackPots. Der udlånes Bg-spil, Inside Backgammon, Chouette blok og PropCards.

Mere om turneringen i næste nummer af Gammon, og på [www.nemoland.dk](http://www.nemoland.dk) eller  
[www.gammon.dk](http://www.gammon.dk)

**Masser af live musik hele sommer.**  
**Bordbestilling til selskaber modtages.**

Deltag i Dansk Backgammon Forbunds

# Pokalturnering '99 for hold

Hvis du synes backgammon er sjovt og du har lyst til at spille holdspil, så har du nu muligheden for at være med i kampen om præmier for ca. 10.000 kroner i dette års pokalturnering.

Holdet skal bestå af 4-8 spillere, så snak allerede nu med dine venner og de spillere, du har lært at kende gennem Carlsberg Backgammon Cup. Vi anbefaler, at I er mindst 6 spillere på holdet, da erfaringen viser, at det ellers kan være vanskeligt at stille fuldt hold hver gang.

Pokalturneringen finder sted i maj og juni måned og er landsdækkende. Der spilles efter Cup-systemet og vi forsøger at få afviklet de indledende runder så lokalt som overhovedet muligt. Finalen vil normalt blive afholdt i København.

Prisen for et holds deltagelse er kun 175,- kroner, og det er ikke et krav, at spillerne er medlem af DBGF. Men et hold som udelukkende består af DBGF-medlemmer (som ikke er i kontingentrestance), skal kun betale 100,- kroner for deres deltagelse.

Der er store kontante præmier til de to hold, der kvalificerer sig til finalen. Men derudover er der ekstra præmier til helt nye hold. Dvs. hold, hvor højst 2 af de tilmeldte spillere er eller har været medlem af DBGF. Ekstrapræmierne vil være gratis deltagelse i DBGF's landsdækkende holdturnering (DM for Hold 1999/2000) for de 10 bedst placerede nye hold. Værdi kr. 400,- pr. hold.

Alle nye deltagere i Pokalturneringen vil til sommer modtage et godt tilbud på medlemskab af Forbundet samt deltagelse i DM for Hold - og deltager man i Pokalturneringen, vil man yderligere få ratet alle sine spillede turneringskampe samt blive optaget på DBGF's rangliste.

Hvis du synes at alt dette lyder spændende, så er det bare at gå igang med at finde 3-7 andre spillere, der har det ligesom dig. Vi har vedlagt en tilmeldingskupon, som du bare skal udfylde og sende her til forbundet (evt. pr. fax på nr. 33 36 36 02).

Det kan være at caféen, som du spiller Carlsberg Cup på, vil være hjemmebane. Yderligere information fås ved at ringe til DBGF's kontor på tlf. 33 36 36 01 eller (evt. e-mail til: torben@dbgf.dk).

**Sidste frist for tilmelding er mandag den 3. maj 1999.**

1. runde: Onsdag den 12. maj      2. runde: Torsdag den 20. maj      3. runde: Torsdag den 27. maj  
4. runde: Torsdag den 10. juni      **Finale: Søndag den 20. juni**

## Tilmelding til POKALTURNERING FOR HOLD 1999

Holdets navn: \_\_\_\_\_  
Evt. div. i DM for hold 98/99 \_\_\_\_\_  
Hjemmebanens navn: \_\_\_\_\_  
Hjemmebaneadresse: \_\_\_\_\_  
Postnr. og by: \_\_\_\_\_  
Hjemmebanens tlf.nr.: \_\_\_\_\_

	DBGFnr.	Navn	Tlf.nr.
Holdkaptajn:	_____	_____	_____
Spiller 2:	_____	_____	_____
Spiller 3:	_____	_____	_____
Spiller 4:	_____	_____	_____
Spiller 5:	_____	_____	_____
Spiller 6:	_____	_____	_____
Spiller 7:	_____	_____	_____
Spiller 8:	_____	_____	_____

\_\_\_\_\_ Tilmelding pr. hold 100 kr  
\_\_\_\_\_ Tilmelding pr. hold 175 kr  
\_\_\_\_\_ Vedlagt check  
\_\_\_\_\_ Giro 2 91 92 65, DBGF

Holdkaptajnen skal indsende kuponen til DBGF, Klareboderne 10, 1sal, 1115 Kbh. K

# 1st Gammon Masters fik suveræn vinder

## Henrik Bodholdt

Den 21. marts løb DBgFs og Ungdomsringens storkøbenhavnske ungdomsturnering af stablen.

På forhånd havde 14 spillere betalt og tilmeldt sig finalen, men til dels på grund af sygdom var der kun otte, da tiden oprandt for turneringsstart. Skuffende, og et direkte signal om, at ungdomsudvalget har valgt en forfejlet strategi, men mere om det senere.

## Albani og Fun

Trods en liden turnering havde værten Erik Hauerberg fra Ungdoms- og fritidsklubben FUN i Baldersgade, fået ALBANI med som sponsor for turneringen. ALBANI var så rare at give deltagerne gratis sodavand hele dagen, samt en hel kasse sodavand til vinderen. Derudover var der JOLLY COLA-bluser til samtlige spillere; tak for det!

## Amager, Nordvest og Allerød

De otte deltagere kom fra 3 forskellige klubber, nemlig Kantorparkens Fritidscenter fra NV, Børnegården i Sundby og Borupgård fra Allerød. Formatet for turneringen blev en alle-mod-alle, hvor man i hver runde spillede bedst af tre 1-pointskampe.

Allerede i de første runder lagde Rune Westphals "unger", Pernille og Ilhami, afstand til feltet, mens besættelsen af de øvrige pladser var mere uklar. Allan Jørgensen kom skidt fra start med 2 nederlag, men en imponerende slutspurt skaffede ham 5 sejre og en tredjeplads.

## Suveræne Pernille

Som det fremgår af overskriften, var vinderen Pernille Christensen helt i særklasse. Det er vel det rette ord, når man vinder 7 kampe ud af 7 mulige! Vi håber at se mere til Pernille i Forbundet, og regner med hun vil udnytte sit nyhvervede gratis medlemskab til at stille op i andre turneringer i løbet af 1999.

De resterende deltagere skal dog ikke klandres for dårligt spil; generelt virkede de alle ret rutinerede, omend der blev spillet uden brug af dobbelturning.



Foto: Rune Westphal

## Det endelige resultat ser sådan ud:

1. Pernille Christensen	7 sejre
2. Ilhami Yasin	5 -
3. Allan Jørgensen	5 -
4. Helena Olesen	3 -
5. Michael Drescher	3 -
6. Mick Andersen	2 -
7. Michael Hegelund	2 -
8. Sonja Hansen	1 -

Ved pointlighed var indbyrdes opgør afgørende for placeringen. Alle deltagere fik gratis deltagelse i Nordic Open for U/21 med i købet, mens både Pernille, Ilhami og Allan fik gratis medlemskab af DBgF i resten af 1999.

## Ny ungdomsstrategi?

De seneste to års forsøg på at lave en turnering for unge

mellem 10-18 år har slået fejl. Det må vi konstatere ud fra det meget lave deltagerantal. Det er åbenbart ikke noget, der appellerer til de unge i den form. I samtaler med pædagogerne, der var med til 1st Gammon Masters opstod imidlertid flere ideer til en mere løbende kontakt mellem Forbund og klubber, for et er sikkert: Interessen er der, ungerne spiller gerne, og gerne ofte, men klubmedarbejderne ved simpelthen ikke, hvordan de skal komme videre, og har ingen viden om hvordan man afvikler en turnering. Hvis DBgF kommer med ekspertisen, kommer de til gengæld med klubber, lokale sponsorer og, naturligvis, deltagerne.

#### Det "løbende" samarbejde

...kunne være overskriften for en ny strategi, men den kræver mere tid end et "one-shot" arrangement, og derfor har vi brug for flere frivillige Forbundsmedlemmer rundt

omkring i landet, der kunne tænke sig at holde den faste kontakt til lokale ungdomsklubber, afholde lokale ungdomsturneringer osv. Lad bare dette være en opfordring til alle klubber; I har også en opgave her, få de unge med!

Lav f.eks. et propagandearrangement i jeres eget lokalområde, og kom gerne med forslag til et begyndermateriale, der henvender sig direkte til de unge. DBgF vil gerne lave en håndbog, der også kan bruges til ungdomsarbejdet.

Det er rigtigt, at det mange steder er et problem at få de unge med i klubben, fordi I holder til på et værtshus, og spiller sent ud på aftenen, men det kunne måske hjælpe, hvis jeres ugentlige klubmøde eller -turnering blev lagt en søndag eftermiddag i stedet for en hverdagsaften; så giver forældrene gerne lov.

De unge talenter er der, vi skal bare ud og dyrke dem!

## Turneringsreportage

# Anders Nielander nordisk mester

### Thomas Bræmer-Jensen

Så fik vi igen en dansk vinder af Nordic "Wide" Open i form af Anders Nielander, som skal have et stort tillykke med mesterskabet. Helt uventet var det ikke, at det skulle blive Anders, der sikrede en dansk sejr. Anders har spillet i mange år og viste allerede i efteråret, at formen var i orden, da han vandt Humlebæk Open. Den store fanskare fra Humlebæk har helt sikkert også hjulpet Anders under Nordic Open, hvor peptalks og bekræftende skulderklap som turneringen skred frem har givet troen på, at nu kan det altså lade sig gøre at gå hele vejen. Som arrangør skal der også ønskes tillykke til hele Humlebæk Backgammon Klub, samt bringes en tak for det festlige præg de gav turneringen.

Vinder af Advanced blev velfortjent Nicolaj Skov, som har været stærkt spillende for Café Øresund gennem sidste sæsson i elitedivisionen. Nicolaj Skov er helt sikkert et navn, vi vil høre mere til i fremtiden.

Der har det sidste års tid været utallige spekulationer omkring dette års afvikling af Nordic Open. Ville turneringen overhovedet blive afholdt efter sidste års tyveri? Ville der være opbakning fra de udenlandske spillere? Hvor skulle turneringen afholdes? Hvordan ville turneringen forløbe organisatorisk nu, hvor Chris

ønskede at spille med i stedet for at være turneringsleder? Disse spørgsmål samt mange flere har været vendt og drejet med en vis skepsis. Det har forhåbenlig været muligt at klare de stillede opgaver tilfredsstillende.

Med 483 deltagere nåede vi gaske vist ikke op på sidste års 525, men lå på linie med deltagerantallet i '95, '96 og '97. De 147 udlændinge som deltog, svarer også meget godt til disse tre år. Det viser sig at hele nedgangen i deltager antallet i forhold til sidste år, skyldes færre udenlandske deltagere, hvor det specielt er tyskere og svenskere, som i år har svigtet turneringen. Faldet i antallet af udenlandske deltagere havde helt sikkert været større, havde det ikke været for Chris' og Morten's propagande i Istanbul og Morten's mange kontakter fra FIBS og GamesGrid.

Scandic Hotel viste sig at være ganske velegnet til at huse en backgammonturnering af international format, dog skal deltagerantallet ikke stige betragteligt, før der kan opstå et pladsproblem. Jeg oplevede ikke andet end et perfekt serviceniveau fra hotellets personale, hvilket jeg også håber, har været tilfældet for alle deltagere i turneringen.

## Rays regel 3: Vogt dig for firbenede væsener

### Ray Fogerlund (oversættelse Jens Neregaard)

De satans gammons! Sadistiske firbenede væsener er hvad de er. I 5 år tog jeg jævnligt til de to ugentlige turneringer i min klub. 160 km hver vej! Turneringerne bestod af 5- og 7-points kampe, og der blev spillet hver tirsdag og søndag... Hver gang jeg tabte, tilbragte jeg turen hjem, på 1 time og 45 minutter, hensunken i dybe tanker. Det er 105 minutters dvælen ved, *hvorfor* jeg havde *tabt!* Jeg prøvede at se bort fra uheld som en årsag til mine nederlag. Jeg genskabte mig forskellige matchsituationer i mit hoved, og greb tilbage i min hukommelse for at prøve, at finde de fejl jeg havde lavet, der havde ført til mit nederlag. I de fleste tilfælde fandt jeg noget, jeg måske kunne have gjort bedre. En sprække i min rustning, om du vil...

Jeg tror, at man holder op med at lære, lige så snart man er villig til at acceptere uheld, som den eneste årsag til at man har tabt. Man kan ikke blive bedre, hvis man tror, at det ikke er nødvendigt med forbedringer. Giv ikke uheld skylden for dine nederlag, gå ud fra at de skyldes dårligt spil, og find så ud af hvorfor!

Nogle temaer gik igen. Hvis jeg gik gammon (eller tabte 4 eller flere points i et spil), tabte jeg matchen. Som Homer Simpson ville sige: "Doh!". Er det ikke lidt af en åbenbaring? Det er dårligt at tabe 4 points. Sikke et concept! Okay, det er altså DÅRLIGT at tabe gammon. Det er også uundgåeligt. Men ikke så tit som du tror.

En af de bedste turneringsspillere i verden er Neil Kazaross, 4 gange mester i den skrappeste klub i USA, **The Chicago Bar Point Club**. Efter at have vundet en stor turnering sagde han engang: "Mit mål, da jeg kom her, var at undgå at tabe gammon, og det skete kun en gang!" Neil har været nr. 1, på alle de rangliste han nogensinde har optrådt på, inklusiv *Kent Goulding's International Backgammon Rating List*. En rangliste der desværre er ved at gå tabt pga. manglende støtte. Det kræver, åbenbart, en masse arbejde at vedligeholde en sådan liste, og ingen har været villig til at bære byrden. Det sidste jeg har hørt er, at KG søger støtte fra sponsorer, turneringsledere og spillere.

Hvorom alting er, hvad kan vi gøre ved det? Lad os først tage et objektivt kig på hvilke spiltyper der fører til gammons. Blitz, bagspil, prime mod prime og *et-punkts* spil. Kan vi undgå dem? Til en hvis grad, ja. Det at splitte

bagmændene i åbningsspillet, i situationer hvor du har et valg, fører til gensidige holdespil, og undgår bagspil og et-punkts spil. Kan du huske sidste gang, du tabte gammon, da du ventede på, fik og så missede dit skud i et et-punkts spil? Selv et *dobbeltskud* der kom som resultat af et bagspil? Vi ved nu, at firbenede væsener er farlige, hvad så med seksbenede? Insekter har 6 ben. Kan du lide insekter? Jeg betragter en backgammon som en slags *seksbenet væsen*. Hvor kommer disse skadedyr fra? For det meste finder man dem i nærheden af et slimet og ildelugtende et-punkts spil! Får du indtryk af, at jeg ikke kan lide et-punkts spil og bagspil??? Godt.

Ved at splitte gør vi os mere sårbare overfor en blitz, men som regel kan vi komme billigt ud af disse spil ved at droppe en dobling. Blitz opstår pludseligt, efter en af spillerne har slået et anvendeligt dobbelslag, og modstanderen svarer igen ved ikke at komme ind eller ved at komme ind på et udsat punkt. Da det at splitte gør det lettere at lave et fremskudt anker, er prime mod prime spil også mindre sandsynlige. Det var så det. Vi skal altså altid splitte i turneringskampe, ikk' sandt? Forkert, men det er, noget der skal overvejes. Hensyn til matchscoren vil ofte diktere vores strategi med hensyn til valg af træk, men mere om det når vi når til regel #10, her og nu er det nok at understrege, at man skal være meget forsigtig, når man overvejer, om man skal tage eller droppe en dobling i et spil, der bare minder om et af de ovenfor beskrevne mangebenede væsener. Det er bedre at forebygge (og droppe) end at helbrede (og lave et dramatisk comeback). (Et drop i tide kan spare megen kvide, JN). Hvis en af dine undskyldninger for at tage doblingen lyder sådan her: "Og hvis det går helt skævt, har jeg altid et-punktet at falde tilbage på", SÅ DROP DOBLINGEN!

Tak til Professor Art Benjamin (der gennem tiderne er den der har scoret flest points på the American Backgammon Tour), der i mere end et år plagede mig med "langsiget 1-punkts equity". Han betroede mig senere, at han havde fået langt bedre resultater, da han først havde lært at at *trække* denne equity *fra*, når han vurderede en dobling.

Det vil her være på sin plads at gøre opmærksom på, at jeg, som følge af mine studier med JellyFish og Snowie, har revideret mit syn på sagen *en smule*. Jeg har konstateret

