



BACKGAMMON

Nr.2

I NORGE

Juni 1991

Norgesmesterskap 1991
s.1

Hei & Hå & Sommer!!
s.2

Backgammons historie
s.3

Equity forever...
s.4

Analyser & Oppgaver
s.5

Vi presenterer:
Bombebrettet BG-klubb
s.6

Stavanger-Cup 1991
s.6

Les en bok!
s.7

Pengespill er fali' det...
s.8-9

Slik vinner du
åpningskastet!!
s.10

Pip-count - hva er det?
s.11

Gerhardsens
Klubbmesterskap V91
s.12

Norsk seier i Nordic
Open 1991 (???)
s.13

Ratinglisten (Endelig!)
s.14

Konkurranser
s.15

I neste nummer...
s.16

Norges BackGammon Forbund inviterer til

NM-91

21. - 22. september
i Bridgens Hus, Storgt. 25

Entré

200,- Gullrekke
50,- Sølvrekke

Hele entrésummen blir utbetalt som premier!

Registrering

50,- Begge rekker

Lørdag 21. september

12.00 Registrering og Jackpots
13.00 NM starter
14.30 Jackpots

Søndag 22. september

12.00 Jackpots
13.00 NM fortsetter
Oppsamling starter
14.30 Jackpots
ca. 20.00 Premieutdeling

ALLE GARANTERES MINST TO KAMPER!!

- ✓ Alle deltagere må være medlemmer av Norges BackGammon Forbund (medlemskap kan tegnes under turneringen).
- ✓ Internasjonale turneringsregler gjelder.
- ✓ Turneringleder: Kjetil Hansen.
- ✓ Turneringskomite vil bli utpekt av NBGF før turneringen starter.

BACKGAMMON I NORGE

Utgiver:

Norges BackGammon Forbund
Postboks 6, Blindern,
0313 Oslo 3

Redaktør:

Kjetil Hansen
Nordbergvn. 12, 0875 Oslo 8
Tlf.: (02)950133

*Medlemskap pr. år:
(inkl. abonnement)*

NKR 100,-

*Kun abonnement pr. år:
NKR 80,-*

Bankgironr:

6094.05.47493

Innmeldelse kan skje ved betaling til forbundets bankkonto, sammen med opplysninger om navn, adresse og telefonnummer.

Vi takker Bill Robertie, Joe Dwek, Dansk Backgammon Forbund, Chris Snellingen, Kjetil Korslund og Trond I. M. Aakre for bidrag i dette nummeret. Heidi E. Fjeld har lest korrektur. Trykket på 100% klorfritt papir (ikke omslaget).

Vi synes det er hyggelig hvis du bruker noe av innholdet i dette bladet - ekstra hyggelig hvis du samtidig oppgir kilde...

HEI & HÅ!!

Sommer og sol og is og jenter med nakne tær og lange og lyse kvelder og nå er ferien her og bading og grilling og øl og gutter uten klær og STOPP!! er det ikke noe som mangler?

Selvfølgelig er det det, og jeg kan bare beklage, men organisert backgammonspilling blir det ikke før til høsten igjen. Gerhardsen fortsetter med sine ukentlige spillekvelder fra slutten av august, de andre klubbene vet vi ikke så mye om (hva med å sende oss litt informasjon?).

Ellers sees vi vel i NM?

God sommer!

red.

Vi søker personer som er interessert i å grunnlegge og utvikle Norges BackGammon Forbund som paraplyorganisasjon for backgammonspillere og -klubber i Norge, arrangere turneringer, gi ut medlemsblad mm. Dine kvalifikasjoner er: entusiasme, god tid og en uslukkelig og umettelig kjærlighet til backgammon. Ta kontakt med redaksjonen!!

Backgammons historie

Backgammons historie er lang, komplisert, ufullstendig og nokså uviss, men svært fascinerende. Terningspill ser ut til å ha utviklet seg i alle deler av verden, og er beslektet bakover til medisinmenns tidlige forsøk på å forutsi fremtiden ved å kaste dyreknokler på bakken.

Det eldste backgammonlignende spill som hittil er funnet ble oppdaget under en utgravning i Ur, Abrahams hjemsted. Det stammer fra Sumersivilisasjonen som holdt til i sydlige deler av Mesopotamia (nå Irak) for ca. 5000 år siden.

Senere har det blitt funnet lignende spill i andre utgravninger, bl.a Tut-ankh-Amons grav i Nildalen. Egyptiske faraoer hygget seg altså med terninger og brikker, og veggmalier i mange egyptiske graver viser at ikke bare aristokratiet, men også vanlige mennesker deltok i spillet.

Spillet flyttet seg så videre via middelhavet til grekerne som, ifølge Platon og Homer, var ivrige spillere (selv om det der stort sett var forbeholdt de høyere lag av folket). Grekerne, som var glad i sine kvinner (i det minste som symboler), kalte sekseren *Afrodite*, mens eneren ble kalt *Hund*.

I Rom ble spillet etterhvert så populært blant de noble at det konkurrerte med Sirkus som tidsfordriv. På tross av hans kjente sitat er det ingenting som tyder på at Julius Cæsar spilte med terninger. Claudius, derimot, var så ivrig at han skrev en bok om spillet - og fikk montert et brett i vognen sin slik at han kunne spille mens

han reiste. Ryktene forteller at Caligula var falskspiller og at Nero spilte om beløp tilsvarende over 100.000 kroner pr. poeng. Et glassmaleri fra denne tiden viser et ungt, halvt avkledd par som spiller en variant av klespoker over brettet. Et marmorbrett fra etter innføringen av kristendommen i Rom har følgende inskripsjon: "*Vår Herre Jesus Kristus gir hjelp og seier til terningspillere hvis de skriver Hans Navn når de kaster terningene*".

Spillet spredte seg i Europa via de romerske legionærene, men nådde ingen stor utbredelse før korsfarerne bragte det med seg fra landene i midtøsten. Da ble

det derimot enormt populært, spesielt i England under navnet *tables* (fra romersk *tabulae*). Alle deler av folket deltok, og spillet spredte seg til alle deler av Europa i minst 25 varianter. Kirken var selvfølgelig svært oppbragt og førte en lang og tapende krig mot spillet (sammen med andre terning- og kortspill) gjennom hele senmiddelalderen. Diktere, derimot, priste spillet - blant annet Shakespeares *Biron* i *Love's Labours Lost*.

I 1645 ble navnet *backgammon* introdusert. Teoriene om hvor dette ordet kommer

fra er flere, blant annet *bach cammaun* som betyr liten krig på walisisk, og *baec gamen* som betyr tilbakespill på Middle English. På begynnelsen av 1700-tallet ble reglene endret slik at spillet ble nærmest identisk med det vi spiller idag, og populariteten

forts. side 12...

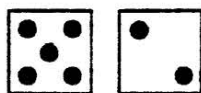


Equity

Equity er et grunnleggende begrep i backgammon, som i ethvert spill som består av både dyktighet og tilfeldighet. En stillings equity er den gjennomsnittlige profitten (eller tapet) man får ved å spille ut stillingen uendelig mange ganger, dvs. stillingens "verdi".

I sluttspillet er det mulig å regne ut en stillings equity nøyaktig (selv om det blir en umulig oppgave ved brettet hvis det er mer enn 3-4 kast igjen). I mer kompliserte stillinger må man nøye seg med omtrentlige verdier basert på erfaring.

Alle backgammon-avgjørelser involverer beregning av equity. Når du i en stilling velger den måten å flytte brikkene på som "ser best ut", er det fordi du tror at den gir deg de beste sjansene i spillet, dvs. høyest equity. Din utvikling som backgammon-spiller består i å stadig forbedre koblingen mellom "ser best ut" og "gir høyest equity".



La oss som eksempel ta stilling I i forrige nummers oppgaver: **2-kast stilling**.

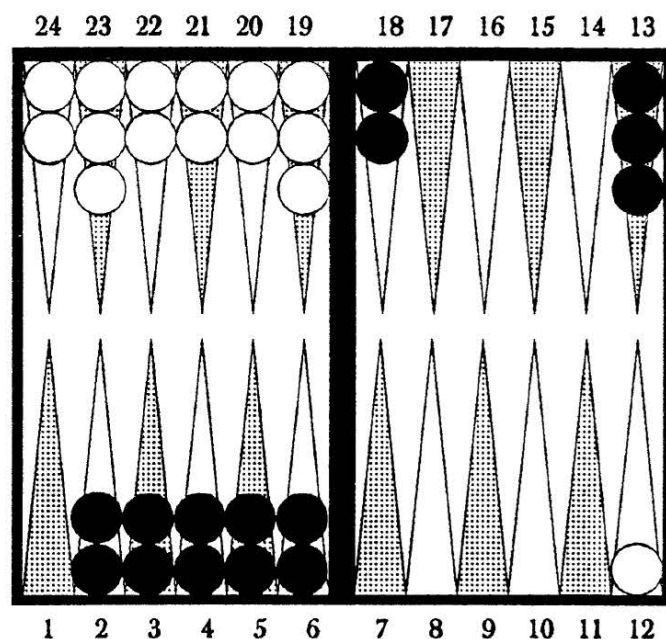
Hvits eneste mulighet til å vinne denne stillingen er at svart slår en ikke-dobbel (5/6) og at hvit slår en dobbel (1/6). Denne sekvensen gir hvit en sjanse på 5/36, eller 14%. Det betyr at hvis stillingen spilles 100 ganger vil hvit vinne gjennomsnittlig 14 ganger mens svart vinner 86. Det gir svart en nettogevinst på $86-14=72$ poeng.

Svarts equity blir da $72/100=0,72$. (Svart vinner 0,72 poeng pr. spill). Hvits equity blir tilsvarende -0,72. Hvis svart dobler og hvit tar imot blir svarts equity 1,44 og hvits -1,44. (Hvert spill gir 2 poeng). Hvis hvit dropper blir svarts equity 1,00 og hvits -1,00.

Vi ser at svart øker sin equity ved å doble, og hvit øker sin ved å droppe. Korrekt avgjørelse, altså: *dobling/drop*. Det gjelder også hvis svart i utgangspunktet har

kuben på sin side fordi hvit i denne stillingen ikke kan dra noen fordel av å doble tilbake.

Et annet eksempel:



Svart treffer hvit med 24 kast og bommer med 12. Skal han doble/redoble? Skal hvit ta en eventuell dobling?

La oss først anta at kuben ligger i midten.

I. Svart dobler ikke.

Av 36 spill vinner han 24 (dobler ut hvit etter å truffet) og taper 12 (blir doblet ut etter å ha bommet). Equity=0,33.

II. Svart dobler.

Av de 24 gangene han treffer vinner han ca. 22 (hvit kan komme ut med en gang, og senere treffe svart). Det gir ham en nettogevinst på $(22-14) \cdot 2 = 16$ poeng. Equity=0,44.

Hva skjer når svart har kuben?

III. Svart dobler ikke.

Av 108 spill vinner han 72 (treffer og dobler). De 36 gangene han bommer fortsetter slik: *forts. side 13...*

Analyser & Oppgaver

Forrige nummers oppgaver:

- Er svart god nok til å doble hvis
 - Kuben ligger i midten?
 - Svart har kuben?
- Skal hvit ta imot hvis svart dobler?

Stillingene I, II, III og IV er henholdsvis 2-, 3-, 4- og 5-kast stillinger, dvs. begge spillere har de nevnte antall kast igjen å spille (uten dobbelslag).

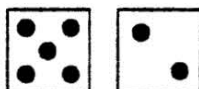
Følgende tabell viser spillernes equity (se artikkel) i de forskjellige situasjonene:

	Kuben i midten			Svart har kuben		
	ID	DT	DD	ID	DT	DD
I	0.72	1.44	<u>1.00</u>	1.44	2.88	<u>2.00</u>
II	0.77	1.15	<u>1.00</u>	1.54	2.30	<u>2.00</u>
III	0.76	<u>0.92</u>	1.00	1.59	<u>1.83</u>	2.00
IV	0.70	<u>0.73</u>	1.00	<u>1.50</u>	1.45	2.00

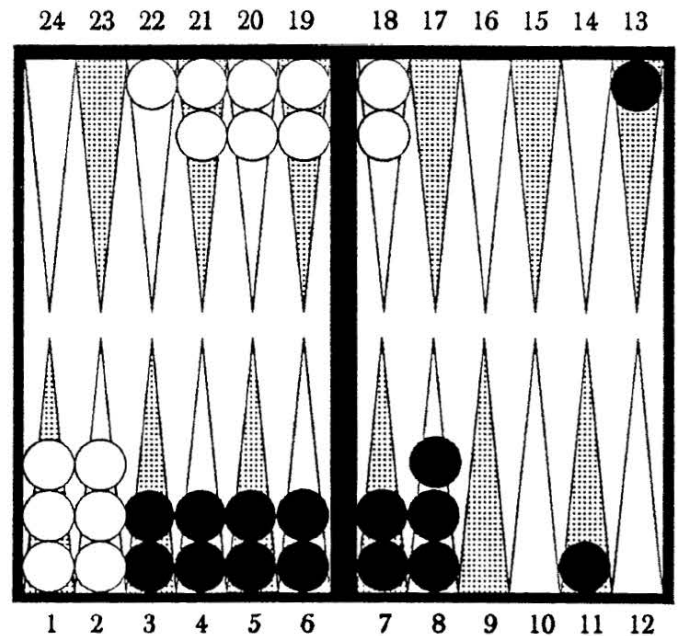
ID = Ikke-Dobling DT = Dobling/Take DD = Dobling/Drop

Understrekingen viser beste handlingsmåte for begge spillere. Vi ser at alle stillingene er initielle doblinger for svart. Grunnen til at stilling IV ikke er en redobling er at hvit her kan rekke å bruke kubene effektivt mot svart etter å ha slått en dobbel. I stilling I og II er kubene verdiløse for hvit, og stilling III er fordelene hvit oppnår ved å ha kubene ikke større enn at svart allikevel tjener på å doble.

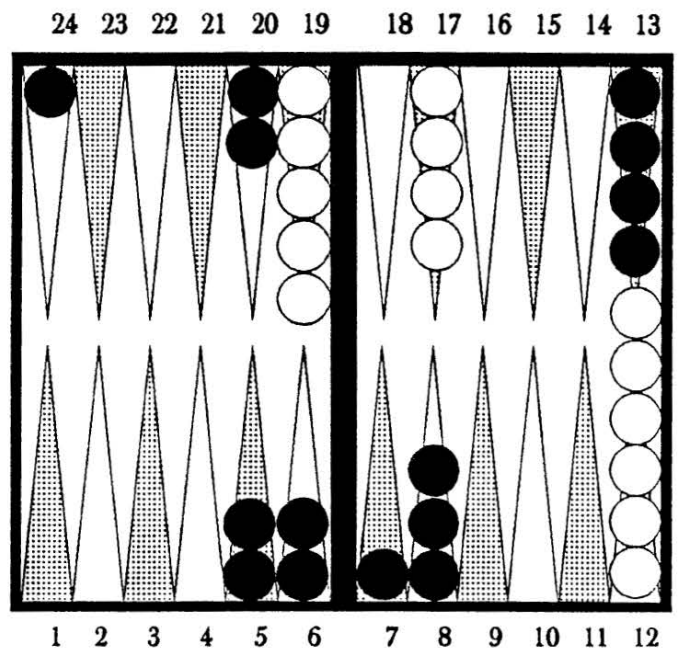
Det er svært nyttig å huske referansestillinger av denne typen, slik at når liknende stillinger oppstår i et spill kan dobling/take/drop avgjøres raskt og riktig ved å legge til eller trekke fra litt i forhold til de grunnleggende tallene.



Og så over til dette nummerets oppgaver...



I. Svart skal flytte 5-3



**II. Skal svart doble?
Skal hvit evt. ta imot?**

Løsninger i neste nummer!!

Vi presenterer

Bombebrettet Backgammonklubb

Stiftet:	Høsten-88
Antall medlemmer:	13
Adm.Gen.Dir.:	Trond I.M.Aakre
Spillekvelder:	1 lørdag pr. måned
Andre aktiviteter:	Klubbmesterskap, Høstturnering (Norges-cup for klubber)

Adm.Gen.Dir. sier:

Som Oslos eldste kjente backgammonklubb prøver Bombebrettet å gjennomføre en viss etikette på våre arrangementer. Alle medlemmer har turneringsantrekk i svart smoking/sjakett, og kongress-skilt med klubbens emblem. Vi er allikevel en liten klubb. Det er på grunn av medlemstaket vi har innført - ikke for å være sære, men fordi vi har seriespilling (alle mot alle!) på spillekveldene.

Vi legger stor vekt på det sosiale i klubben vår, starter spilling kl.15.00 på dagen og holder det gjerne gående til langt over midnatt. Det forskes en del i forhold

til alkoholinntak og prestasjonsevne, og vi har så langt observert mye frisk og dristig spilling etter noen timer med inntak av klubbdrinken "Senor". Vi har imidlertid samtidig oppdaget en del tilfeller av stygg ordbruk og sjofle finter. Disse blir grundig slått ned på og behørig påtalt i det månedlige referatet som sendes hvert medlem av vår eminente og plikt-opplyllende sekretær.

Vi reiser forøvrig 17-19 mai til Norges-cup i Stavanger (hos Dynamite Dice), hvor vi ifjor fikk mesteren og ble beste klubb sammenlagt.

Stavanger-cup 17.-19. mai 1991

Backgammon i Norge har dessverre ikke mottatt noe fullstendig referat fra denne turneringen, så våre opplysninger er 2.hånds og noe sparsommelige:

- Bombebrettet vant sammenlagt.
- Tore Bergsaker (Bombebrettet) kom på 1. plass og Per Einart Bryne (Pelly United) kom på 2. plass individuelt.
- Det ble drukket og danset uavbrutt i 3 dager.
- Bombebrettets Gen.Adm.Dir. uttaler:
"Vi vant turneringen og festen. De hadde aldri noen sjanse!!"
- Det deltok ca. 27 spillere fra 4 klubber: Bombebrettet, Gamlebyen Gamblers, Pelly United og Dynamite Dice (arrangører).

Les en Backgammonbok!

De fleste av oss som mener at backgammon er et spill som krever mer strategisk tenking enn ludo eller yatzy ønsker vel å bli bedre spillere. Det er som regel mer tilfredsstillende å se progresjon i turneringsresultater og rating-poeng enn å holde den samme stillingen over lengre tid. Backgammonbøker er et effektivt middel til å nå en slik progresjon i spillet.

Man kan selvfølgelig oppnå et høyt nivå på spillet sitt gjennom ren erfaring og empirisk viten om forskjellige stillinger og strategier, men problemet er at det tar forferdelig lang tid på grunn av usikkerhetsmomentet terningene innebærer.

Eks.: La oss si at jeg tar en dobling hvor jeg har 15% vannersjans (altså en klar drop) og vinner spillet, glad og fornøyd. Jeg vil huske denne stillingen og resultatet i lang tid (det er lettere å huske seier enn tap), og det vil påvirke mine doblingsavgjørelser. Det kan kreve mange gammontap før jeg innrømmer at det egentlig var en drop, og prisen for slik kunnskap blir veldig høy.

Rasjonalistens metode er også til nytte men har sine klare ulemper. Man kan, ved hjelp av den rene fornuft, tenke seg fram til de matematisk og strategisk beste beslutninger. Men turneringer holdes innenfor bestemte tidsrammer, og kalkulator eller kuleramme tillates ikke, hverken i turneringer eller private spill.

Lesing av backgammonbøker er den gyldne middevei for de som vil bli bedre. Det er hovedsaklig to typer bøker; teoribøker og matchstudier.

Matchstudiene går igjennom matcher mellom spillere på toppnivå, kast for kast, og gir innsikt i flyten i enkelte partier såvel som hele matcher. Her behandles også balansen mellom stillingen i et parti og sjansene for å vinne hele matchen (viktig ved doblingsavgjørelser mot slutten av en match).

Teoribøkene tar for seg enkeltspill, ofte konstruerte, gruppert emnevis for å belyse

vanlige problemstillinger fra forskjellige vinkler. Dette gir solide teorikunnskaper, men krever mye arbeid med tilpasning til din egen spillestil. En annen viktig side ved bøker av denne typen er at de gir leseren et stort antall referansestillinger til en billigere penge enn ren erfaring. Dette er stillinger som dukker opp ofte (med små variasjoner), og når du kjenner stillingenes equity og korrekte handlingsmåter fra bøker kan du øke spillestyrken din ganske betraktelig i forhold til en som bare lærer ved å spille.

Backgammonbøker er et solid og effektivt middel for den som vil forbedre sitt spill; ja nærmest nødvendig for den som ikke er født med terninger i en hånd og doblingskule i den andre. Men jeg vil også advare mot å tro at slik lesing vil gi resultater med en gang. Det vil alltid kreve mye og nøye lesing, helst med et brett ved siden av deg, og det tar tid før du merker at du skjønner mer. Og glem aldri at backgammon er et terningspill; man vinner ikke alltid selv om "det stænd i bokji"!!

Chris Snellingen



Også gudene spiller backgammon...

Pengespill

Pengespill er ulovlig! Pengespill fokuserer på profitt, og ødelegger dermed gleden ved selve spillet! Det er ikke hyggelig å vinne penger av venner! Det er ikke hyggelig å tape penger til venner! Pengespill trekker til seg individer fra kriminelt belastede miljøer - dette gjør spillsituasjonen utrygg og gir spillet et dårlig rykte! Det er umoralsk å spille om penger når andre mennesker jobber dag ut og dag inn for å tjene til livets opphold! Spill er syndig, og pengespill er mer syndig enn noe annet! Mange mennesker blir besatte av tanken på å vinne, setter alle sine penger over styr og ødelegger livene sine på grunn av pengespill!

For deg som ikke synes at disse argumentene er nok for å ikke spille om penger, bringer vi her en oversikt over de vanligste reglene for pengespill i backgammon.

Jacoby

For å unngå lange, kjedelige sluttspill hvor den ene parten prøver å tyne gammon ut av stillingen, finnes det en regel som sier at et udoblet parti kun gir ett poeng. Dvs. for å få ekstra fortjeneste av å vinne gammon/backgammon må du ha doblet først.

Pengespill uten Jacoby er som Chili uten pepper!

Beaver/Raccoon

Dette er krydderet for de som ikke riktig trives før de ser kuben på 8 eller høyere.

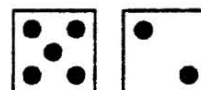
Beaver innebærer at en spiller som blir doblet får et nytt alternativ i tillegg til drop/take; han kan ta imot doblingen på ett nivå høyere enn det han ble doblet til. F.eks. ved en initiell dobling til 2 kan han umiddelbart snu kuben til 4 og legge den på egen side av brettet. Senere kan han

doble tilbake til 8 på vanlig måte. Det er selvfølgelig ikke gunstig å "beaver'e" med mindre doblingen er for tidlig.

Raccoon er doublerens svar på en beaver - dvs. hvis du dobler og blir møtt med en beaver, kan du straffe den ved å skru kubens ytterligere ett hakk opp. Kuben blir fortsatt liggende på den doblede side.

Både beaver og raccoon kan droppes, akkurat som vanlige doblinger.

Beaver/Raccoon setter ekstra fart på spillet og kan anbefales, men ikke overdriv. Høye kuber har en tendens til å påvirke psyken negativt, og gjør at du spiller dårligere!



Chouette

- er en måte å organisere spillet på slik at flere enn to spillere kan delta samtidig, og fungerer slik:

Deltagerne organiseres ved at hver kaster en terning. Den høyeste blir *boks* og skal spille alene mot resten. Den nest høyeste blir kaptein på laget, og resten blir mannskap - i rangert rekkefølge. Boksen og kapteinen styrer terningene og brikkene på samme måte som i et vanlig spill, men kapteinen har anledning til å søke råd hos sine lagkamerater, og de på sin side har lov til å komme med innvendinger på eget initiativ. Kapteinen har imidlertid det siste ordet i alle avgjørelser (bortsett fra kubeavgjørelser).

Et godt råd: ikke diskuter marginale forskjeller ved alle kast - det tar for lang tid, og gjør spillet kjedelig (men veldig lærerikt, så gjør det av og til, og når alle er enige om det!).

Tap og fortjeneste fordeles som i et vanlig spill, ved at hver spiller har sin egen innsats og sin egen dobleterning. Spillerne kan altså doble/ta doblinger uavhengig av hverandre. Boksen kan ikke velge ut

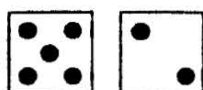
spillere, men må behandle alle doblinger som er på samme kubenivå og i samme runde likt.

Hvis boksen vinner roterer laget slik at kapteinen blir lavest rangert, og alle andre rykker opp et hakk.

Hvis boksen taper blir kapteinen ny boks. Boksen blir sistemann på laget, som roterer på samme måte som over.

Evt. nye spillere kommer inn på nest sisteplass på laget når et spill er slutt.

Chouette er en morsom, spennende og ikke minst lærerik måte å spille på som med fordel kan spilles uten pengeinnsats!



Autodobling

De som liker høye kuber spiller ofte med autodobling som innebærer at hver gang spillerne slår like terninger i åpningskastet, skrus kuben opp ett hakk (men blir selvfølgelig liggende i midten).

Autodoblinger øker ytterligere tilfeldighetenes innvirkning i backgammon (som om den ikke var stor nok fra før) og innsatsen med gjennomsnittlig 25%.

Carry-over

De som ikke liker fullt så høye kuber, men allikevel vil føle seg som gamblere pleier å sette et tak på maks. en auto-dobling pr. spill. Evt. overskytende doblinger overføres til neste spill osv.

Dette er fullstendig inkonsekvent!

Hakkespett

Oppfunnet i et sjeldent klart øyeblikk av Kjetil Korslund og innebærer at hvis motstanderen din har kubene, men du har lyst til å doble en gang til (hvem kjenner ikke den følelsen?) så kan du gjøre det!! Obs! Kun en gang pr.dobling.

Rallende sinnsykt og fullstendig ødeleggende for din spilleevne, men utrolig gøy!

Gerhardsen

Oppfunnet av Fredrik A. Dahl og oppkalt

etter BG-klubben Gerhardsen, Blindern som er oppkalt etter kastet 2-1 som igjen er oppkalt etter Gamle Einar. Gerhardsen sier at når et spill er over skal vinneren kaste to terninger, og hvis terningene viser 2-1 blir resultatet av spillet omvendt. Dvs. den som vant har tapt og den som tapte har vunnet!

En sjarmerende liten regel som alltid gir deg en følelse av å være med i spillet.

Etikk

Pengespill kan være svært underholdende, men inneholder mange fallgruver. Her følger noen råd for å hjelpe deg med å styre unna de verste:

- Hold innsatsen lavt - penger må aldri bli det viktigste ved spillet.
- Spill aldri høyere enn at du tåler å tape 20 poeng - ellers blir du nervøs og tar irrasjonelle beslutninger som din motstander profitterer på.
- Vinn med stil - og tap med et smil. Det finnes lite som er mer patetisk enn spillere som når de har tapt hyler om hvor uheldige de var og hvor dårlig motstanderen spilte - og hvis du vinner er det enten fordi du er heldig eller fordi du er best. Ingen av delene er noe å blære seg over.
- Ikke juks eller lur motstanderen din. Juks blir som regel oppdaget i lengden, og plutselig har du ingen å spille med lenger. Hustling (å få motstanderen til å tro at du er dårligere enn du egentlig er) kan være effektivt, men gir både deg og spillet et dårlig rykte, og pengene du evt. vinner føles ikke spesielt gode!
- Vær forsiktig med å spille med ukjente - særlig hvis de er flere. Det er mange mennesker i verden som er flinke til å trikse med terninger, men det er egentlig ikke nødvendig. Tenk deg hvordan det ville være å spille chouette med to stykker som har bestemt seg for å dele potten!

Lykke til!!

Åpningsspillet

De åpningene som anbefales her tar utgangspunkt i at backgammon er et ferdighetsspill og ikke lotto. Dvs. at åpninger som søker å forenkle spillet til et løpespill hvor terningene regjerer forkastes til fordel for de mer dynamiske åpningene som fokuserer på å oppnå kontroll over hele brettet.

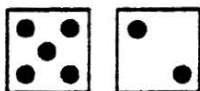
Hovedstrategien er å sperre motstanderens brikker inne, og samtidig unngå å bli innestengt selv. Målene i åpningsspillet blir da å besette sitt eget 5-punkt, 7-punkt og 4-punkt (gjerne i den rekkefølgen), og samtidig unnsnippe med de bakerste brikkene, evt. lage et "høyt anker" (dvs. 5-, 7- eller 4-punktet) hos motstanderen.

Vi anbefaler:

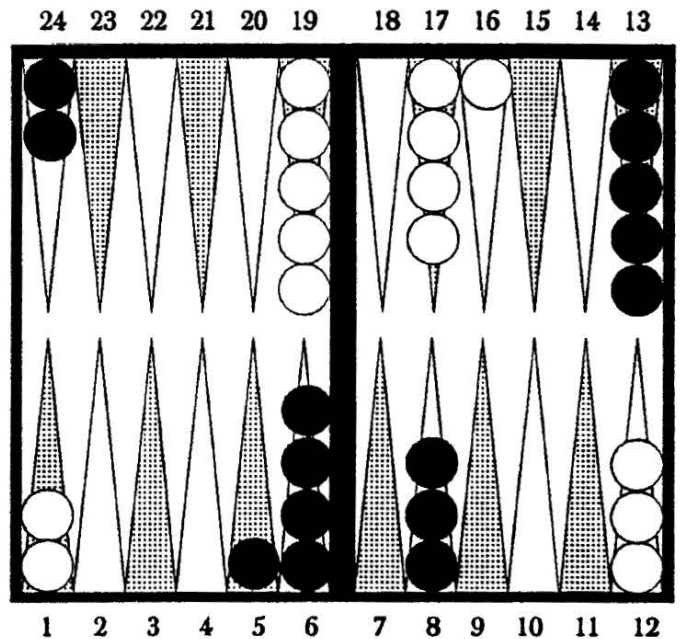
- 2-1 6/5, 13/11
- 3-1 6/5, 8/5
- 4-1 6/5, 13/9 (13/9, 24/23)
- 5-1 6/5, 13/8
- 6-1 8/7, 13/7
- 3-2 13/10, 13/11
- 4-2 6/4, 8/4
- 5-2 6/4, 13/8 (13/8, 13/11)
- 6-2 13/11, 24/18
- 4-3 13/9, 13/10
- 5-3 13/8, 13/10 (6/3, 8/3)
- 6-3 13/10, 24/18
- 5-4 13/8, 13/9
- 6-4 13/9, 24/18
- 6-5 13/8, 24/18 (24/18/13)

I. Prøv å etablere dine egne viktige punkt så tidlig som mulig, før motstanderen lager et sterkt bo.

II. "Bakmennene" bør ikke splittes med mindre du har vektige grunner for det. Det gir motstanderen ekstra sjanser til å angripe, og forsinker din egen utvikling fremover.

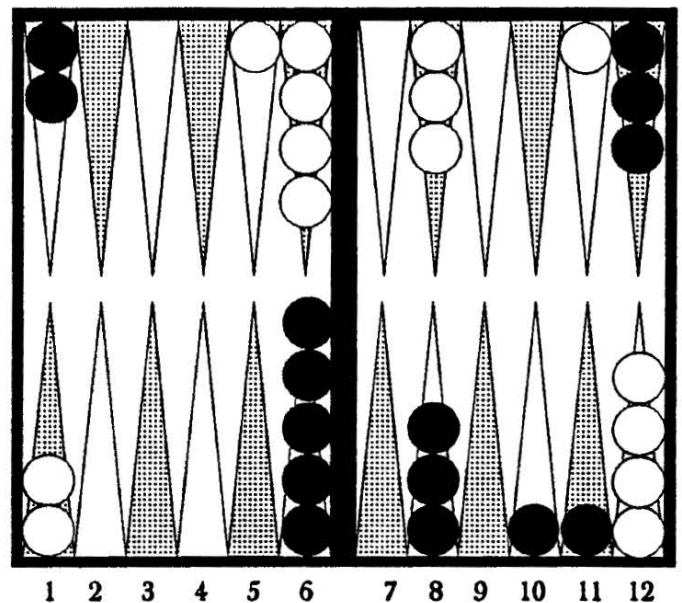


Oppgaver



I. Svart skal flytte 5-3

24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13



II. Svart skal flytte 4-1

Ikke kikk på løsningene på side 14 før du har tenkt deg godt om!!

Pip-count

Løpespillet er grunnlaget i backgammon. All taktikk og strategi går ut på å løpe rundt brettet så fort som mulig, og samtidig hindre motstanderen i å gjøre det samme. I de fleste spill oppstår situasjonen der alle brikkene har passert hverandre slik at det eneste som gjenstår er å komme seg hjem. Hvis en av spillerne da ligger langt foran reiser ett av to spørsmål seg:

Skal jeg doble/ta en dobling?

For å avgjøre dette er det nødvendig å vite hvor langt hver av spillerne har igjen å flytte brikkene, og det finner vi ut ved rett og slett å telle hvor mange "pips" (=terningøyne) hver enkelt brikke må beveges for å komme ut av brettet. Tallene for alle brikkene legges sammen, og sammenlignes med motstanderens tall.

I. Den enkleste måten å avgjøre doblinger på er slik: Differansen mellom spillernes tall ses i forhold til den som dobler, og gir følgende retningslinjer:

DIFF \geq 8% = DOBLING
 DIFF \geq 9% = REDOBLING
 DIFF \leq 12% = TAKE

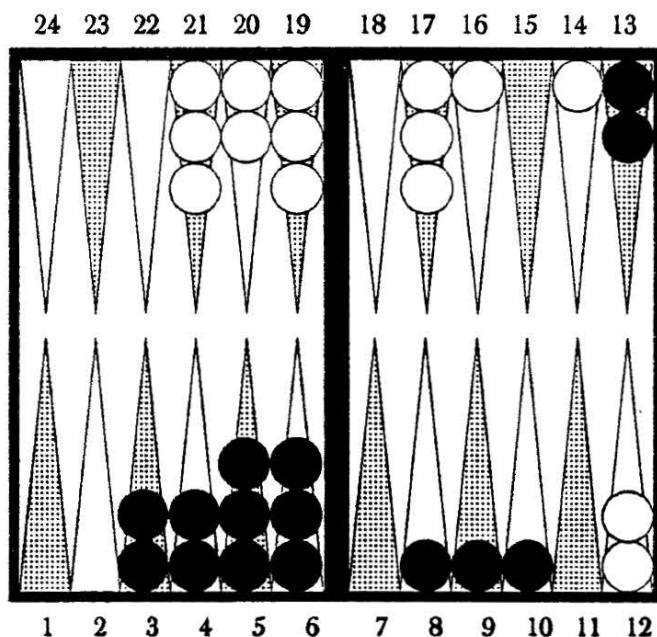
Denne metoden er enkel og gir nøyaktige nok resultater for lange og mellomlange løp.

II. I kortere løp og i stillinger med skjev fordeling av brikkene er følgende metode bedre:

Pip-count

+2 for hver brikke mer enn motstanderen
 +2 for hver brikke mer enn 2 på 1-punktet
 +1 for hver brikke mer enn 2 på 2-punktet
 +1/2 for hver brikke utenfor boet
 -1 for hver av motstanderens hull i boet
 Legg til 10% for den som skal doble
 Beregn differansen (Dobler minus Ikke-dobler)

DIFF \leq 2 = DOBLING
 DIFF \leq 1 = REDOBLING
 DIFF \geq -2 = TAKE



Skal svart doble/hvit ta imot?

Hvits pip-count: 110
 Svarts pip-count: 100

Differansen er 10% - den første metoden anbefaler da redobling/take. Den andre metoden gir:

Hvit:	
Pip-count	110
7 brikker utenfor boet	+3,5
Svart har 2 hull	<u>-2</u>
	111,5

Svart:	
Pip-count	100
5 brikker utenfor boet	+2,5
Hvit har 3 hull	-3
+ 10%	<u>+10</u>
	109,5

Differansen er -2, dvs. redobling/take.

**Fredrik A. Dahl teller
 piperne i 6-tall-systemet, og
 påstår allikevel at han sover
 godt om natten...**

Gerhardsens KM V91

Lørdag 2.mars var det duket for internt oppgjør i Gerhardsen BG-klubb. Vårsementerets klubbmester skulle kåres, og det var mange som gikk med ønsket om å se navnet sitt på toppen av listen denne gangen. I hvert fall skulle regjerende klubbmester, Kjetil Hansen, detroniseres - og da han dukket opp iført solbriller og forkynte at de tiltenkte premiene (2 flasker Bell's) var fortært kvelden før, var det nok en del som allerede så seg atskillig nærmere målet.

15 spillere stilte til start i utslagsturnering over 4 runder (11,11,13,15), og etter 2 runder var semifinalene klare:

1. Victor Petersen vs. Kjetil Korslund

2. André Rognes vs. Kjetil Hansen

Den første matchen ble uhyre spennende etter at Victor - stadig rødere i ansiktet - klarte å innhente Kjetil fra 4-9 til 9-9. Kjetil så ganske rystet ut idet sluttspurten begynte. Det ble 10-9, 10-11, 11-11 og til slutt 11-13 etter en av de villeste serier med spill vi har sett! Kjetil fikk igjen troen, Victor mistet den, og så var det klart for finalen der Kjetil Hansen ventet etter å ha overkjørt motstander nummer tre denne dagen, med utrolig fin flyt bak brillene.

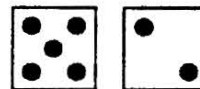
Finalen ble imidlertid ikke det høydepunktet vi håpet på da Kjetil K la seg åpen for Kjetil H's overlegne terningkast med et par tvilsomme kubevurderinger. Etter fire spill, og med sifrene 15-0, kunne Kjetil H endelig se verden i øynene igjen og la seg hylle av den begeistrede(?) massen.

Oppsamlingen ble noe overraskende vunnet av **Anne K. Larsen** som slo **Rasmus Hildonen** i finalen. All honnør til Rasmus, men hardest motstand møtte vel Anne i semifinalen der hun såvidt trakk det lengste strået mot Rasmus' læremester Martha Gjølseth i en utrolig jevn og tøff match. Ikke la dere overraske

av Anne igjen!

Det er verdt en bemerkning at våre kvinnelige spillere, til tross for sitt beskjedne antall, virkelig har etablert seg i toppsjiktet (se ratinglisten)!! Vi må bare se det i øynene, gutter: Det er ikke lenger flaut å bli slått av en jente!!

Gratulerer, Kjetil og Anne!



forts. fra side 3...

holdt seg på topp gjennom hele 1800-tallet.

Backgammon var med da Mayflower dro, og oppnådde en viss popularitet i USA på 1700-tallet. Thomas Jefferson spilte ofte - også mens hans skrev uavhengighetserklæringen, og historier forteller at minst en gambler brukte et bærbart backgammonbrett for å lure penger av de reisende på elvebåtene på Mississippi.

Da spanierne kom til Mexico tidlig på 1500-tallet fant de aztekere som spilte *patolli*, et spill som hadde så mye til felles med forløperne til backgammon at etnologer har brukt dette som støtte for teorien om at indianerstammer på den vestlige halvkule opprinnelig kom fra Asia.

I våre dager spilles backgammon i mange varianter. I midtøsten, Hellas og Tyrkia spilles det etter omtrent de samme reglene som på korsfarenes tid, og spillet har en viktig kulturell og tradisjonell betydning. I Vesteuropa og særlig i USA har backgammon ikke de samme røttene, men har blitt populært som turnerings- og pengespill - særlig etter at doblings-terningen ble oppfunnet i 1920-årene. Det forandret spillet fra å være et moderat underholdningsspill på linje med whist og othello, til å bli det beste spillet av alle: **mer sosialt enn bridge, mer avansert enn sjakk og mer spennende enn poker!!**

Nordic Open 1991

Fire håpefulle unge menn dro til det åpne nordiske mesterskapet i backgammon. En av dem hadde vært der før og mistet noen illusjoner.

Rammen rundt det hele var Hotel Marina i Vedbæk rett utenfor København. Et hotell med tilhørende restaurant i toppklasse. I påskehelga var det nesten uten unntak overfylt med backgammonspillere.

Selve konkurransen foregikk i 3 divisjoner: Champion, Intermediate og Beginner. Kjetil Hansen, Chris Snellingen og undertegnede stilte i Intermediate, Frode Korslund i Beginner.

Før hovedturneringen ble det arrangert en oppvarmingsturnering om 10% av premiesummene. Deretter selve turneringen, og delvis parallelt Consolation (oppsamling for de som ble slått ut i 1. eller 2. runde). Henholdsvis 60% og 30% av startkontingenten gikk til premier i disse turneringene. 1. premien i Intermediate-turneringen var således i overkant av DKK20.000.

Det skal med en gang innrømmes at den norske delegasjonen ikke gjorde noe uslettelig inntrykk på de andre nasjonenes utsendinger. Men vi lærte mye, hygget oss og kikket på damene. De var ikke mange, men de fleste var verd en smule oppmerksomhet.

Kjetil Hansen gjorde seg mest bemerket ved å vinne en del jackpots (kontinuerlige 8-manns-turneringer med varierende innsatser), vinne en unevnelig sum penger av undertegnede siste dag i tillegg til at han faktisk presterte å glemme sitt legendariske backgammonspill på Vedbæk stasjon.

Chris Snellingen kjempet seg frem til kvartfinalen i Consolationturneringen og skammet seg ikke da han til slutt ble slått ut. Han hadde truffet sin overmann. En ung, blond engelskmann ved navn Peter med myke lepper som totalt hypnotiserte Snellingen under teori-utlegninger etter spillet.

Frode Korslund gjorde en respektabel innsats i Beginner, men huskes best for å ha mistet romnøkkelen i sprekken mellom heissjakt og -gulv. Sjansen for dette er omtrent som å slå to doble seksere etter hverandre. Frode klarte det.

Undertegnede kom til kvartfinalen i oppvarmingen og var fit for fight, men kom ikke like langt i hovedturneringen.

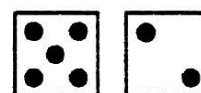
Vi ble også kjent med en del svensker som vi daglig spilte chouette sammen med. Det var da toerpunktet ble "turken".

Pengespill på alle nivåer og i alle prisklasser florerte overalt, i tillegg til et livsfarlig blackjackbord.

Nordic Open er en stor, profesjonelt arrangert turnering som kan anbefales alle norske spillere som vil snuse litt på "the big boys".

PS! Hvis du har tenkt deg på casino i København bør du ta med deg pene klær og legitimasjonspapirer!! Det hadde ikke vi...

Kjetil Korslund



forts. fra side 4...

Hvit løper i sikkerhet	18
Svart får enkeltskudd	14
Svart treffer	5
Svart får dobbeltskudd	4
Svart treffer	3

Dette gir svart $(72+5+3-56) \cdot 2 = 104$ poeng.
Equity=0,96.

IV. Svart doubler.

Dette gir samme resultat som II men med kubens på 4. Equity=0,88.

Konklusjon: Svart skal doble men ikke redoble. Hvit skal selvfølgelig ta imot i alle varianter fordi hans equity ved å droppe er henholdsvis -1,00 og -2,00.

Ratinglisten

1	Kjetil Hansen	1.213	40	Martha Gjelsest	989
2	Victor M.Petersen	1.134		Knut Rasmussen	989
3	Anne K.Larsen	1.090	42	Pål Kirkebø	988
4	Tom Tyrihjell	1.087		Sylvia Johnsen	988
5	Hiwa Ahmad Najeeb	1.085	44	Sigurd	985
6	Chris Snellingen	1.084	45	Ingvild Rasmussen	984
7	Kjetil Korslund	1.078		Jon A.Risahagen	984
8	Trond I.M.Aakre	1.056	47	Trond W	983
9	Andre Rognes	1.055	48	Halvor	982
	Per Johanson	1.055	49	Rune	981
11	Tor Berteig	1.049	50	Tim Lavelle	980
12	Hall Bjørnstad	1.045	51	Tom Karlsen	978
13	Anne Katrine Sjøholt	1.039		Helle Snellingen	978
14	Fredrik Dahl	1.038	53	Mikkel Orheim	976
	Jørn Wathne	1.038	54	Poul	974
16	Njål Helgheim	1.031		Shahpour Alimerdan	974
17	Kristian Kosicki	1.022	56	Dimitris	972
18	Torgrim Lien	1.021	57	Hilde Myklebust	969
19	Håvard Mossige	1.020	58	Arian Kareem	968
20	Ole	1.019	59	Harald	966
21	Lars Valdresbråten	1.018	60	Jon Efskind	965
22	Rasmus Hildonen	1.016	61	Christian	964
23	Knut	1.015	62	Jens	960
24	Espen Brevig	1.013	63	Astrid	957
	Egil Eide	1.013	64	Ahmad Reza Gharessi	956
	Anders Dahle	1.013	65	Cecilie Voss	954
27	Andre B	1.011	66	Hans Liby	951
28	Stein Welle	1.009	67	Frode Korslund	949
29	Dyre Vaa Sætre	1.007	68	Totto Hall	943
30	Tom A.Haug	1.003		Jostein Aanderaa	943
	Janne	1.003	70	Jan Rukke	924
32	Finn Aune	1.002	71	Erik Hodne	921
33	Ola Petter Flem	1.000	72	Kalle Fauchald	918
34	Vahid	999	73	Cathrine Gløersen	916
35	Petter Bye	998	74	Thomas Sandvik	905
36	Knut L.Mathisen	996	75	Christer Hoel	900
37	Mons Braanaas	994	76	Bent Bjørndalen	884
38	Abiud Sanchez	992	77	Sonja Radovanovic	862
39	Tore	989	78	Siri Thorsland	858

Svar på oppgavene på side 10...

Oppgave I: 13/5. *Det er fristende å slå på 16-punktet, men hvit har 21 returskudd og selv om han bommer er det ikke sikkert at du klarer å dekke etterpå. Hvis du lager 5-punktet har du en varig verdi, og hvit er ikke favoritt til å kompensere med det første.*

Oppgave II: 24/20, 11/10. *Fireren skal selvfølgelig brukes til å slå med (hvis du lager bar-punktet, lager hvit 5-punktet og du har bare oppnådd en lik stilling). Med eneren skal du ikke gjøre noe radikalt, bare stramme opp stillingen ved å lage 10-punktet. Hvit kommer til å slå på 20-punktet hvis han kan, og i slagvekslingen som følger er brikkene på 10- og 11-punktet svært utsatt. 10-punktet har også verdi som punkt hvis hvit lager et høyt anker.*

Konkurranser

I forrige nummer ba vi leserne om forslag til logo for forbundet og nytt navn til medlemsbladet, og lovte å premiere benyttede bidrag (vi fikk ett). Vi takker alle lesere for deres støtte; hva skulle vi gjort uten? (vi er ikke bitre!!)

Som du ser på forsiden har vi nå fått logo men ikke nytt navn. Logoen er laget av red. med hjelp av Chris Snellingen og Egil Bjørøen, og siden de to førstnevnte er nært knyttet til forbundet og sistnevnte har vannskrekk synes vi det er riktig å holde tilbake premien (4 ukers bridge- og backgammoncruise i det karibiske hav) til en annen gang. Navnet beholder vi inntil noen dukker opp med et som er bedre.

Denne gangen har vi lært av bokklubbene og slår til med en vervekampanje! Bladet er et solid underskuddsforetagende med det medlemsantallet vi har nå, og vi ber alle abonnenter om å verve minst ett nytt medlem i løpet av sommeren. Dette er også i din egen interesse siden fremtidige numre er avhengige av at vi ikke har gått konkurs i mellomtiden.

For hvert nytt medlem (som betaler medlemsavgift før 1. september) får du ett lodd i trekningen av et flott backgammonspill (kan evt. byttes til bøker), så sett i gang!!

Fyll inn, klipp ut, send inn, hold ut!!

Ja, jeg vil være med i trekningen av et flott backgammonspill!!

Nytt medlem:

Navn:

Adresse:

Postnr./sted:

Tlf.nr.:

Underskrift

Ververs navn:



I neste nummer:

NM 1991

Resultater, intervju med norgesmesteren m.m.

Vi presenterer:

Dynamite Dice, Stavanger

Åpningsspillet II

Action-doblinger

Turneringsspill

Taktikk, forberedelser m.m.

Hvordan utnytte en Henderson?

og mye annet...!!

NBGF formidler salg av spill, bøker og annet utstyr til en rimelig penge. Skriv til oss hvis det er noe du er interessert i - vi skaffer det!!

NBGF

Postboks 6, Blindern

0313 Oslo 3